

CREACOMPO[®] II

GRADING MAGIC[®] II

基礎トレーニング 2nd

東レ ACS 株式会社

Ver7.0.0.0

1. 知的財産権について

本資料に収録されているコンテンツは、各国の著作権法および関連する条約等で保護されています。したがって、本資料の情報を当社の文書による許諾なしに複製、改変、頒布などを行うことはできません。お客様個人で利用するため、この資料をコピーすることは構いませんが、これを他の資料や印刷媒体に転載することはできません。その他著作権法で認められている範囲を超えて、本資料に収録されているコンテンツを著作権者に無断で使用することはできません。

2. 商標について

本資料上で使用される当社の会社名は商号です。また、「TORAY」及びその他の東レ製品の商品等の名称は商標または登録商標です。当社の商号、商標は、商標法、不正競争防止法及びその他の法律で保護されています。これらを当社の明示の許諾なく使用・複製することはできません。

3. 個人情報の利用目的

お客様の個人情報は、原則として、お客様に対し当社の製品・サービスおよび関連情報をご提供する目的、または、当社の製品・サービスを改善する目的に利用いたします。なお、お客様が当社製品の情報・サービスおよび関連情報の提供をご希望なされない場合、お客様からお申し出いただければ情報の提供は中止いたします。また、上記以外の目的で、利用目的を事前に明示した上で、本資料を通じて得られたお客様の個人情報は、その利用目的以外には使用しません。

4. 第三者への非開示

お客様からご提供頂いた個人情報は、以下のそれぞれの場合を除き、いかなる第三者にも開示または提供することはありません。

- (1) お客様にご承認いただいた場合。
- (2) お客様の利用目的を達成するために当社の業務委託先または業務提携先に対し開示が必要な場合。ただしこの場合、提供先に対し、個人情報の適切な管理をするよう徹底いたします。
- (3) お問い合わせに対し適切な回答をするために、当社の関係会社への開示が必要な場合。
- (4) 法令等により個人情報の開示が要求された場合、当該官公署に限り開示します。

5. 安全対策

お客様の個人情報を安全に管理・運営するため、個人情報への外部からの不正なアクセス、個人情報の紛失・破壊・改ざん・漏えいなどへの危険防止に対する合理的かつ適切な安全対策を行っています。

6. 免責事項

当社は本資料上の情報について細心の注意を払って更新、提供しておりますが、本資料の情報が誤りを含んでいないこと、有用なものであること、お客様の目的に合ったものであること等は保証いたしません。本資料に掲載されている情報によって、または本資料を利用することで発生したトラブルや損失、損害に対して、当社は一切責任を負いません。また、予告なしに本資料に掲載した情報を変更すること、あるいは本資料の運営を中断または中止させていただくことがありますので、あらかじめご了承ください。

7. 製品・サービスの提供地域

本資料に掲載されている製品・サービスは、すべての国・地域でご提供できるものとは限りません。また、国によって異なる商標でご提供している場合もあります。

8. ソフトウェア商標一覧と記述について

資料内の記述については、商標とは別に略称・別称を用いて記述しています。以下にあるのが当社が販売しているソフトウェアの商標と、資料中に使用している略称・別称の一覧です。

商標一覧	読み方	本文中で使用している略称・別称
CREACOMPO®	クレアコンポ	CREACOMPO
PATTERN MAGIC®	パターンマジック	Pattern Magic、PM
GRADING MAGIC®	グレーディングマジック	Grading Magic、GR
MARKER MAGIC®	マーカーマジック	Marker Magic、MR
MARKER MAGIC® Note	マーカーマジックノート	Marker Magic Note、MR Note
XIFORM MAGIC®	サイフォームマジック	Xiform Magic、XM
XIFORM MAGIC® Cloud	サイフォームマジック クラウド	Xiform Magic Cloud、XMC
CREACOMPO® II	クレアコンポーツ	CREACOMPO II
PATTERN MAGIC® II	パターンマジックーツ	Pattern Magic II、PM II
GRADING MAGIC® II	グレーディングマジックーツ	Grading Magic II、GR II
MARKER MAGIC® II	マーカーマジックーツ	Marker Magic II、MR II
PATTERN MAGIC® II SS	パターンマジックーツ エスエス	Pattern Magic II SS、SS

※ バーチャルフィッティングソフト「PATTERN MAGIC® II 3D」は、本文中では「Pattern Magic II 3D、PM II 3D、3D」で記述しています。

※ 「PATTERN MAGIC® II Torso 機能」は、本文中では「Pattern Magic II Torso、Torso」で記述しています。

※ 画像や本文中などにある「クレア」（「クレアDB」など）は、ソフトウェア上での「CREACOMPO®」の略称です。

※ XIFORM MAGIC、XiForm、サイフォームは、日本国内およびその他の国における東レ ACS 株式会社 (Toray Advanced Computer Solution, Inc.) の登録商標または商標です。

※ Microsoft、Windows、Internet Explorer、IIS (Internet Information Services)、SQL Server、ASP.NET、は、米国 Microsoft Corporation の、米国およびその他の国における登録商標です。

※ Windows® の正式名称は Microsoft® Windows® Operating System です。

※ Oracle は米国 Oracle Corporation およびその子会社、関連会社の登録商標です。

※ Intel® Core® は、米国 Intel Corporation の、米国およびその他の国における登録商標または商標です。

※ Adobe Illustrator 及び Adobe Photoshop は Adobe Systems Incorporated の登録商標です。

目次

トレーニングの進め方	2	よく使うコード_移動量を参照するコード	35
●● 課題1 ●●	3	参照動画: GT-13_マイナー部位コード-2	35
ジャケットグレーディング	4	セーム	35
指定の設定条件でジャケットのグレーディングをしましょう	4	セーム(XY移動量を参照する部位が同じ場合)	35
GR情報の設定	6	セーム(XY移動量を参照する部位が異なる場合)	35
GR情報を設定します	6	よく使うコード_その他のコード	39
部位コードの設定	7	参照動画: GT-13_マイナー部位コード-3	39
参照動画: GT-11_ジャケット-1	7	2点間	39
1. ラベルの部位コード	7	2点からの平行	41
2. ラベル止りの部位コードとピッチ	8	よく使うコード_伸ばすコード	43
3. 衿の部位コード	9	参照動画: GT-13_マイナー部位コード-4	43
参照動画: GT-11_ジャケット-2	10	フレア-A	43
4. 身頃の部位コード	10	フレア-BYP	45
5. 腰ポケットの部位コードとピッチ	11	フレア-BXP	46
6. ステッチ線の部位コード	13	フレア-C	48
参照動画: GT-11_ジャケット-3	14	参照動画: GT-13_マイナー部位コード-5	50
7. 2枚袖の部位コード	14	収束	50
8. 2枚袖口のピッチの設定について	15	収束(線長を弦方向に移動するように指示する場合)	50
●● 課題2 ●●	16	収束(線長とY方向の移動量を指示する場合)	51
特別ルール	17	収束(線長とX方向の移動量を指示する場合)	51
参照動画: GT-12_特別ルール-1	18	弦(延長)方向に	53
1. 特別ルールとは	18	よく使うコード_線上を動く	54
2. 「特別ルール」設定	19	参照動画: GT-13_マイナー部位コード-6	54
特別ルール(DO編)「脇線」	20	「切り替え」コード設定の注意点	54
参照動画: GT-12_特別ルール-2	20	参照動画: GT-13_マイナー部位コード-7	58
特別ルール(DO編)「袖山線」	21	切り替え	58
特別ルール(DO編)「袖口(2枚袖)」	22	切り替え(関連部位から同寸の場合)	58
参照動画: GT-12_特別ルール-3	22	切り替え(関連部位から増分量を指定する場合)	58
特別ルール(DO編)「袖口(1枚袖)」	25	線上平行	60
3. 比率ピッチについて	26	●● 課題4 ●●	62
4. 練習問題	27	長さ合わせ登録	63
4-1. 練習問題 解答	28	参照動画: GT-14_長さ合わせ登録	63
●● 課題3 ●●	29	1. 長さ合わせ登録とは	63
マイナー部位コード	30	2. 長さ合わせ登録	64
参照動画: GT-13_マイナー部位コード-1	30	3. 登録した長さ合わせを使い部位コード設定	66
1. マイナー部位コードとは	30		
2. 部位コードの種類	30		
3. マイナー部位コード「保存」と「フリー」	30		
4. マイナー部位コードの入力手順	31		
5. 補助ルールの種類	33		

トレーニングの進め方

進め方

このテキストは、「GR II 基礎トレーニング 1st」の基本的な内容を習得し、次のステップへとレベルアップする学習内容となっています。

<進め方>

- 1、ダウンロードした課題データとテキストを準備します。
- 2、テキストとグレーディングルールマニュアルを見ながら課題を進めます。
操作手順は各章ごとにある「参照動画」で確認していきましょう。
- 3、不明な点は「よくある質問集」(ACS-WEB2nd_Q&A.zip) もあわせてご覧ください。

このテキストの見方

この章で説明する大項目です。

部位コードの設定

参照動画 : GT-11_ ジャケット -1

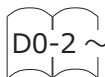
この章の動画解説名です。動画で確認できます。

*ルールマニュアルを見ながら部位コードを設定します。 ← ここで解説することや操作することを記載しています。

メモ

マニュアルは、ヘルプから印刷できます。

← 補足説明を記入しています。



D0-2 ~

← グレーディング・ルールマニュアルの記載ページです。

(決まり事) (注意) (解説)

「G セイムコード」

・パーツ内のグレーディングポイントと同じ X、Y の移動量を設定します。

← 決まり事や、注意事項、知っておくべきことを記載しています。

GR II 基礎トレーニング 2nd ジャケットのグレーディング

ここからジャケットのグレーディングに入ります。
指定のデータを読み込み、ルールマニュアルを準備しましょう。
この章では「たて置き」「D0 上物全般」を使用します。

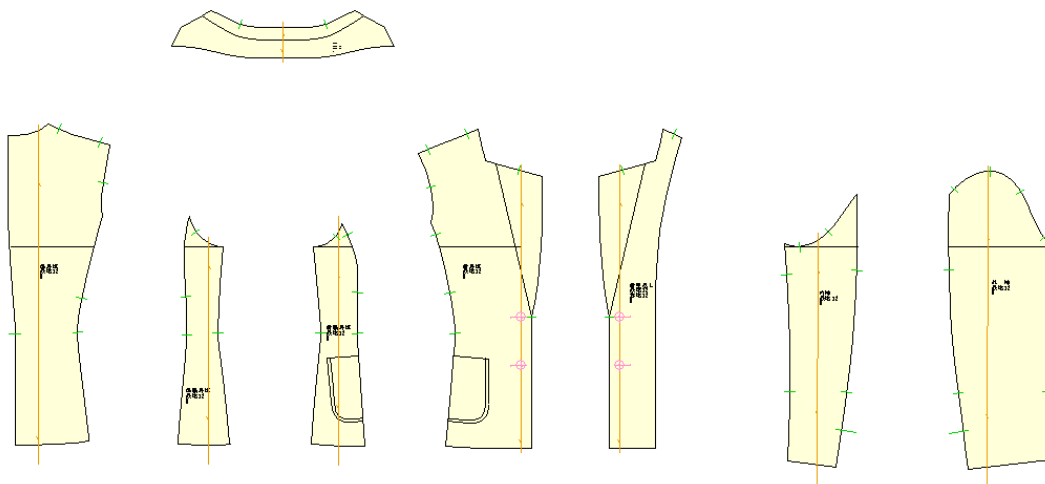
ジャケットグレーディング

指定の設定条件でジャケットのグレーディングをしましょう

データ : ACS-WEB_2nd-1
マスターサイズ : M
サイズ展開 : S、(M)、L、XL
指定サイズでグレーディングしましょう

・マスターサイズ

データ : ACS-WEB_2nd-1



・サイズ表

(単位 : cm)		S	M	L	XL
バスト	BT	92	96	100	104
ウエスト	WT	73.1	77.1	81.1	85.1
着丈	QT	59	61	62	63
肩幅	BW	38.9	39.9	40.9	41.9
袖丈	KL	56.1	58.1	59.1	60.1
袖口	KM	24.7	25.7	26.7	27.7
後衿みつ巾	NV	8.3	8.5	8.7	8.9
後衿みつ深さ	NH	2.2	2.2	2.2	2.2
前衿みつ深さ	NK	6	6.2	6.4	6.6
後鎌深 (背中心 NP~ バスト)	BN	20.9	21.9	22.4	22.9
ラベル止り位置 (NP~)		36	37	37.5	38
ポケット口	PD	12.5	13	13	13.5
ポケット深さ	PC	12.1	12.6	12.6	13.1
ポケット位置 (中心から)	PT	6.3	6.5	6.7	6.9
ポケット位置 (ラベル止り~)		8.1	8.1	8.1	8.1
ボタン間隔		9.5	9.5	9.5	9.5

・ピッチ表を作成

*ピッチを記入してピッチ表を作成しましょう。

cm		S	M	L	XL
バスト	BT	92.0	96.0	100.0	104.0
	単位 mm				
ウエスト	WT	73.1	77.1	81.1	85.1
	単位 mm				
着丈	QT	59.0	61.0	62.0	63.0
	単位 mm				
肩幅	BW	38.9	39.9	40.9	41.9
	単位 mm				
袖丈	KL	56.1	58.1	59.1	60.1
	単位 mm				
袖口	KM	24.7	25.7	26.7	27.7
	単位 mm				
後衿みつ幅	NV	8.3	8.5	8.7	8.9
	単位 mm				
後衿みつ深さ	NH	2.2	2.2	2.2	2.2
	単位 mm				
前衿みつ深さ	NK	6.0	6.2	6.4	6.6
	単位 mm				
後鎌深(背中心NP~バスト)	BN	20.9	21.9	22.4	22.9
	単位 mm				
ラベル止り位置(NP~)		36.0	37.0	37.5	38.0
	単位 mm				
ポケット口	PD	12.5	13.0	13.0	13.5
	単位 mm				
ポケット深さ	PC	12.1	12.6	12.6	13.1
	単位 mm				
ポケット位置(中心から)	PT	6.3	6.5	6.7	6.9
	単位 mm				
ポケット位置(ラベル止から)		8.1	8.1	8.1	8.1
	単位 mm				
ボタン間隔		9.5	9.5	9.5	9.5
	単位 mm				

GR 情報の設定

GR 情報を設定します

GR 情報、特別ルール、サイズ設定、ピッチを入力します。

GR情報

GR企業	1	東レ A C S 株式会社
股種ルール	D0	上物全般 001 たて
サイズピッチコード	1	上物全般 D0R0 表示

特別ルール

項目	コード	内容	前回
脇線		△ = 基点から裾平行移動	
袖山線		△ = 袖ぐり4分割の長さ合わせ	
袖口 (2枚袖)		△ = 袖幅と同量移動	
袖口 (1枚袖)		△ = 袖口幅指定 (前後等分)	

展開サイズ

展開	サイズ名 1	サイズ名 2
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	S	
<input checked="" type="checkbox"/>	M	
<input checked="" type="checkbox"/>	L	
<input checked="" type="checkbox"/>	XL	
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

サイズ数

すべてクリア

すべて選択

すべて解除

サイズグループ

マスター位置変更

↑

↓

マスター入替

特別ピッチ

サイズ項目	式/コメント	001	002	003	S	M	L	XL
BT バスト		40.00						
BW 背肩幅		10.00						
QT 着丈					20.00	10.00		
KL 袖丈					20.00	10.00		
KM 袖口まわり		10.00						
NV 後衿みつ幅		2.00						
NH 後衿みつ深さ		0.00						
NK 前衿みつ深さ		2.00						
BN 後襟深					10.00	5.00		
PD 腰ポケ口幅					5.00	0.00	5.00	
PC 腰ポケ深さ					5.00	0.00	5.00	
PT 腰ポケ～前中心		2.00						
PU 腰ポケ～バストライン		0.00						
LN ラベル止り～頸側点					10.00	5.00		
LR ラベル止り		0.00						

サイズ項目

BT バスト

WT ウエスト

BW 背肩幅

QT 着丈

NC 衿ぐりまわり

BN 後襟深

BL 背丈

HP ヒップ

BV 背幅

NH 後衿みつ深さ

NV 後衿みつ幅

行追加 行削除 行クリア

行コピー 行貼り付け

式入力 コメント入力

<< >> < >

ファイル 実寸法

すべて 後身頃 前身頃 1枚袖 2枚袖 衿 テーラー衿 ポケット A*袖*フロント* 全般 TS/BZ(袖*カ) SA(裾代)

特別ピッチのみ表示

OK キャンセル 適用

- * 1 特別ルールについての設定方法は後ほど解説があります
- * 2 特別ピッチ LN と LR ラベル止りは後ほど解説があります

6

禁転載 COPYRIGHT © 2014 TORAY Advanced Computer Solution, INC. ALL RIGHT RESERVED

部位コードの設定

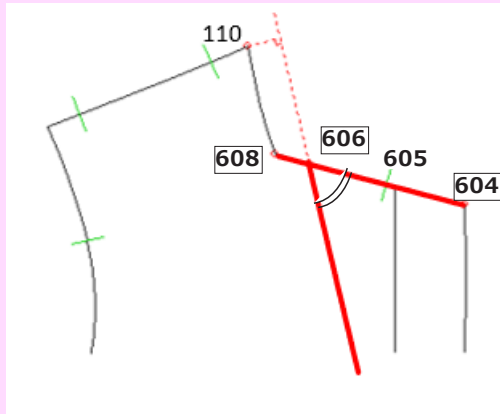
参照動画：GT-11_ ジャケット -1

1. ラベルの部位コード

D0-35

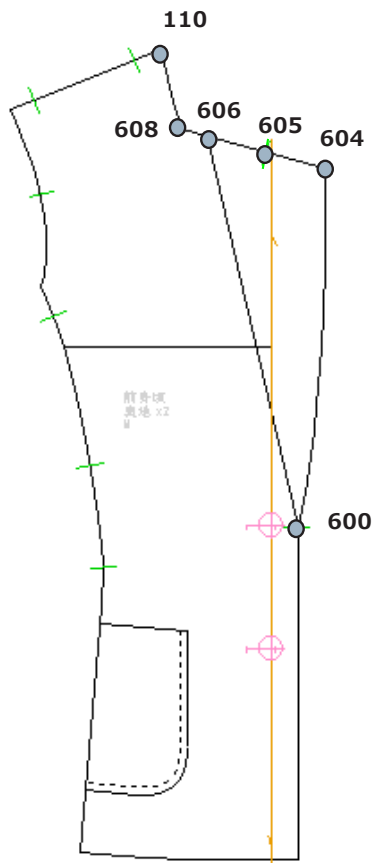
* 今回のデータはノッチド・ラベルの部位コードを設定します。

(解説) ノッチド・ラベル



ラベル線は、折り返し線に対し角度が一定となるため
部位コード [608][606][604] は一直線上に並べます

* ラベルの部位コード

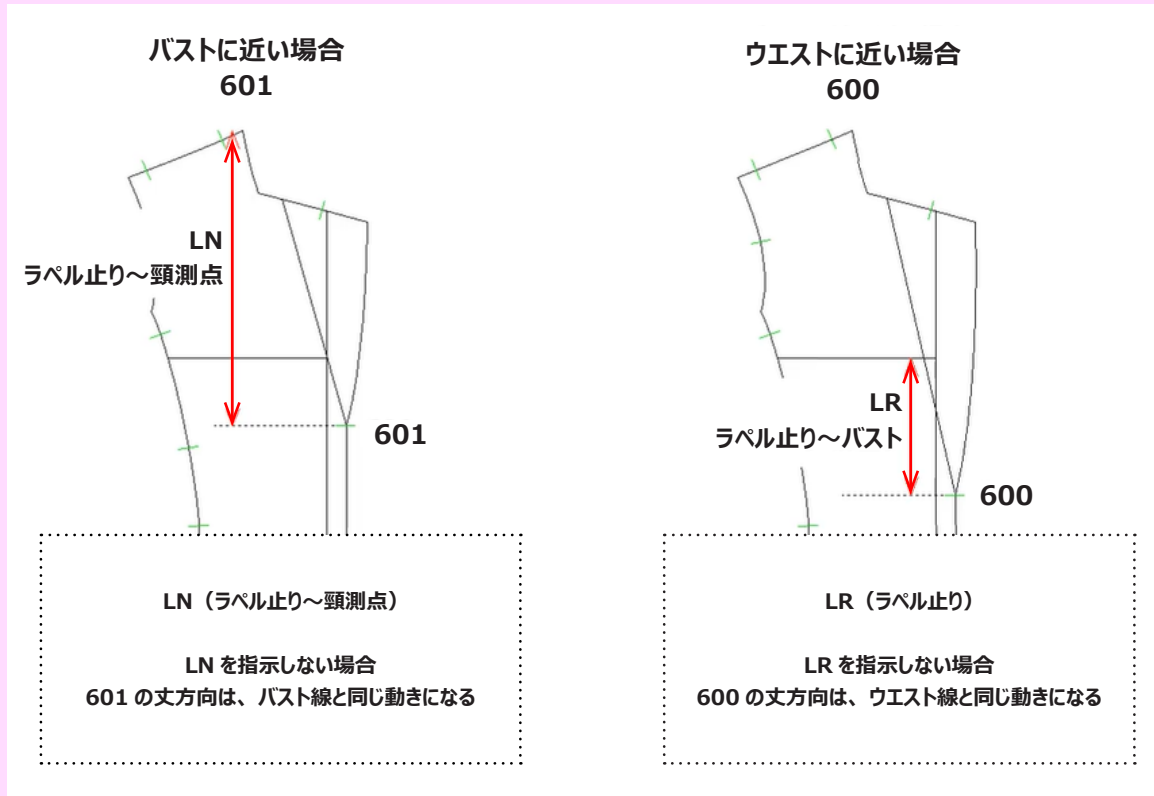


2. ラベル止りの部位コードとピッチ

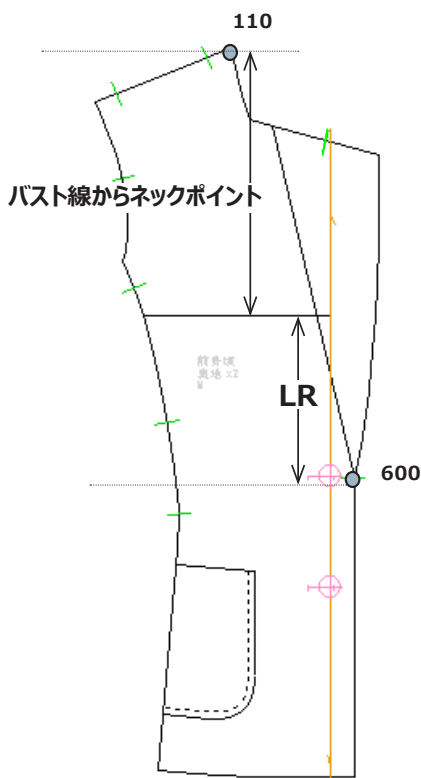
D0-35

* ラベル止りの部位コード「600」「601」の違いを解説します。

(解説) 部位コード「600」と「601」



* 今回はラベル止りに「600」を設定し、ピッチ (LR) のだし方を解説します。



< LR ラベル止り ピッチの出し方 >

今回の「ラベル止り」のピッチ指示は、ネックポイントからの指定です

ラベル止り位置 (NP~)	36	37	37.5	38
---------------	----	----	------	----

ラベル止り [600] の動きは、サイズ項目 [LR] で、指示します
LR = バスト線からラベル止り の移動量です

ここで必要になってくるのがバスト線からネックポイントまでの移動量です

D0-43
D0-2

計算式より 110 の Y 方向の移動量 = FN + NK

標準値計算式 FN = BN + NH - NK

110 の Y 方向の移動量 = [BN + NH - NK] + NK = BN + NH
今回の 後衿みつ深さ [NH] = ピッチ 0 mm

110 の動きは、BN (後鎌深) と同じ移動量 (ピッチ指示による)

後鎌深(背中心 NP~バスト)	BN	20.9	21.9	22.4	22.9
ラベル止り位置 (NP~)		36	37	37.5	38

後鎌深とラベル止り位置のピッチは同じなので

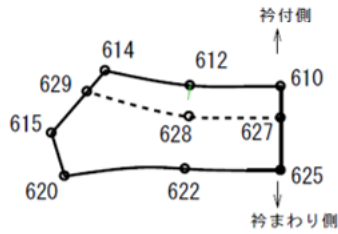
LR (ラベル止り) = 0 mm を指示

3. 衿の部位コード

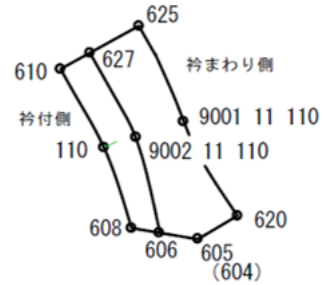


* 衿の配置 (傾き) によってコードは違います。

(解説) 衿の部位コードについて

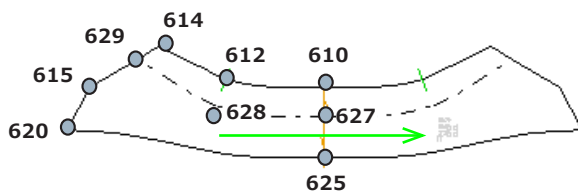


後中心線を垂直 (付け側が上)
衿付け側 610、612、614
SNP に [612] を指示



前身頃に続いたような状態
衿付け側 610、110、608
SNP に [110] を指示
[X フリップ] のチェックの有無は
前身頃に合わせる

* 衿の部位コード



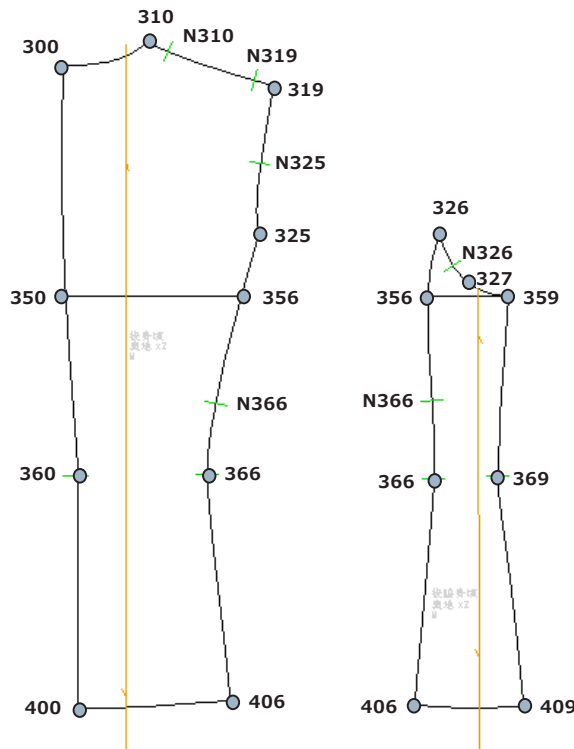
- ① 後中心線を垂直にした部位コード入力します。
- ② 対称プランニングします。

4. 身頃の部位コード

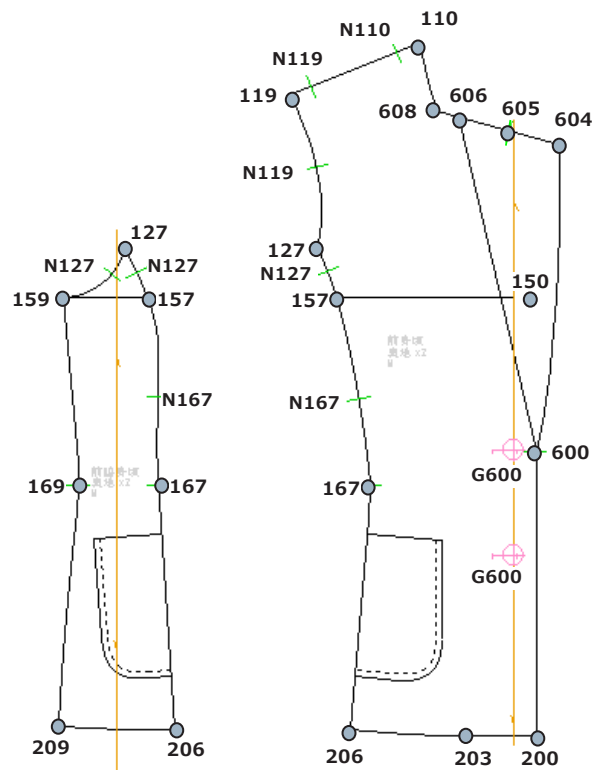
D0-16 ~ D0-27

* 身頃のパネル切替コードは複数ありますが、今回は D0-22 で解説します。

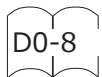
* 後身頃の部位コード



* 前身頃の部位コード

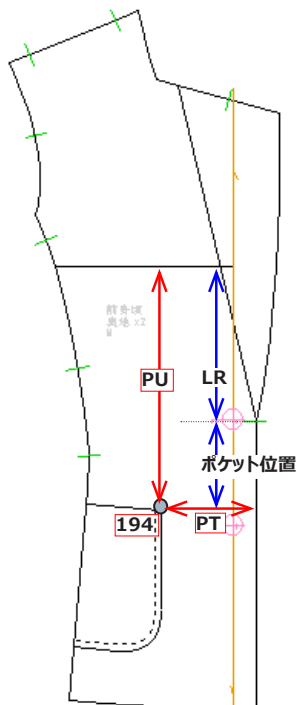


5. 腰ポケットの部位コードとピッチ



* ポケット部位コードとピッチの考え方、注意点の解説をします。

(解説) ポケットの部位コードとピッチ



ポケット位置「194」のピッチ指示は次のサイズ項目です

PT = 前中心からのピッチ

PU = バスト線からのピッチ

今回のピッチ指示は、ラベル止りからとなっています。

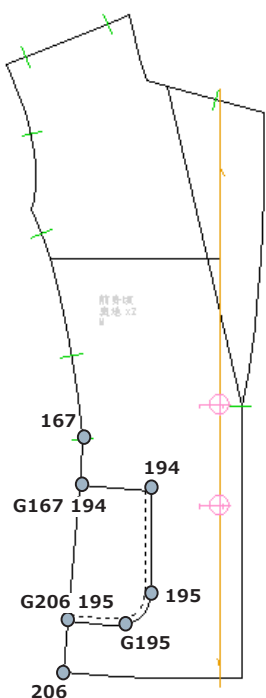
ポケット位置 (中心から)	PT	6.3	6.5	6.7	6.9
ポケット位置 (ラベル止り~)		8.1	8.1	8.1	8.1

PU = ポケット位置 (ラベル止りから) + LR

今回テキスト 8 ページで LR = 0 mm

したがって

PU = 0 mm となります

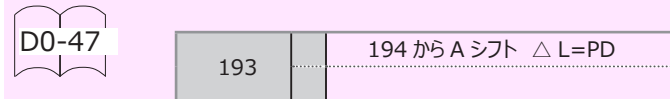


① ポケットの部位コードを入力します。

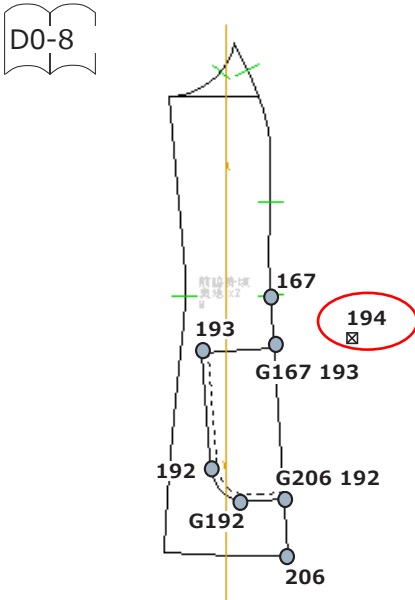
② ポケット位置の特別ピッチを入力します。
前中心からは「PT 腰ポケ～前中心」
ラベル止りからは「PU 腰ポケ～バストライン」
(上記解説参照)

* 部位コード「194」がダミー点として必要な理由。

(解説) 部位コード「193」

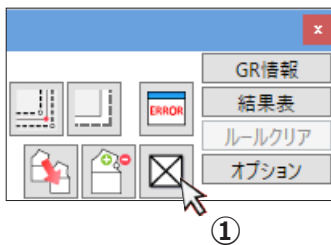


「193」は「194」から移動量を求めます。
そのため「194」が同パーツ内に必要です。



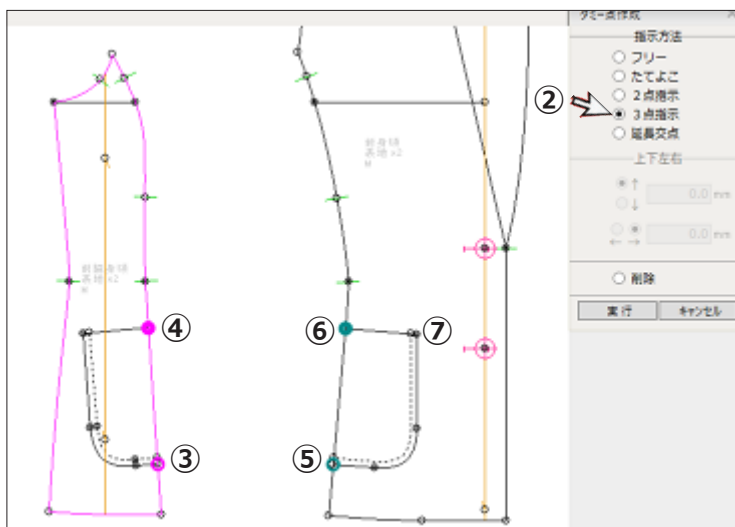
- ① ダミー点「194」を作成します。
(ダミー点作成手順は下記参照)
- ② ポケットの部位コードを入力します。

<ダミー点作成手順>



- ① 「ダミー点」をクリックします。
- ② 「3点指示」をクリックします。

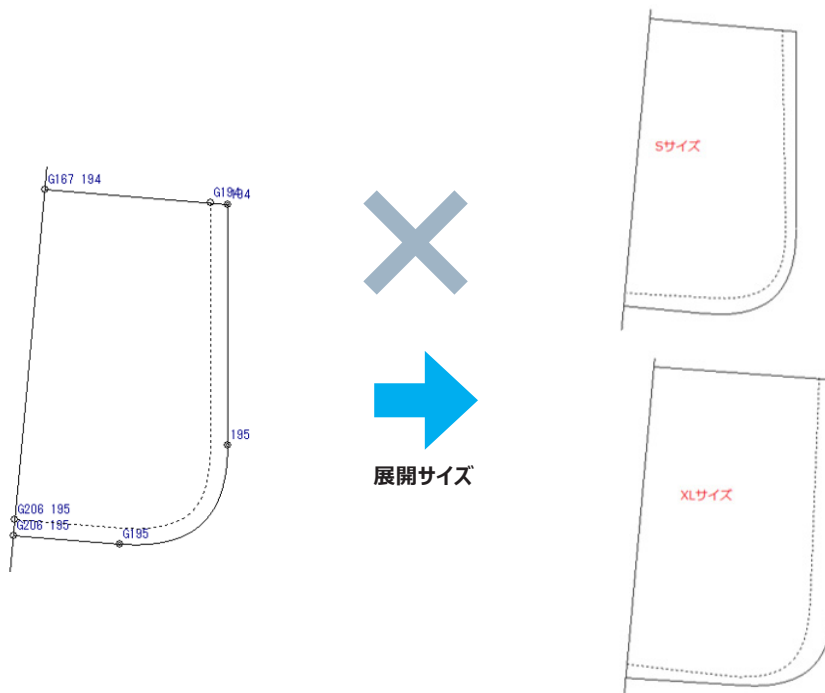
残りの操作は下図
③ ~ ⑦の順にクリックします。



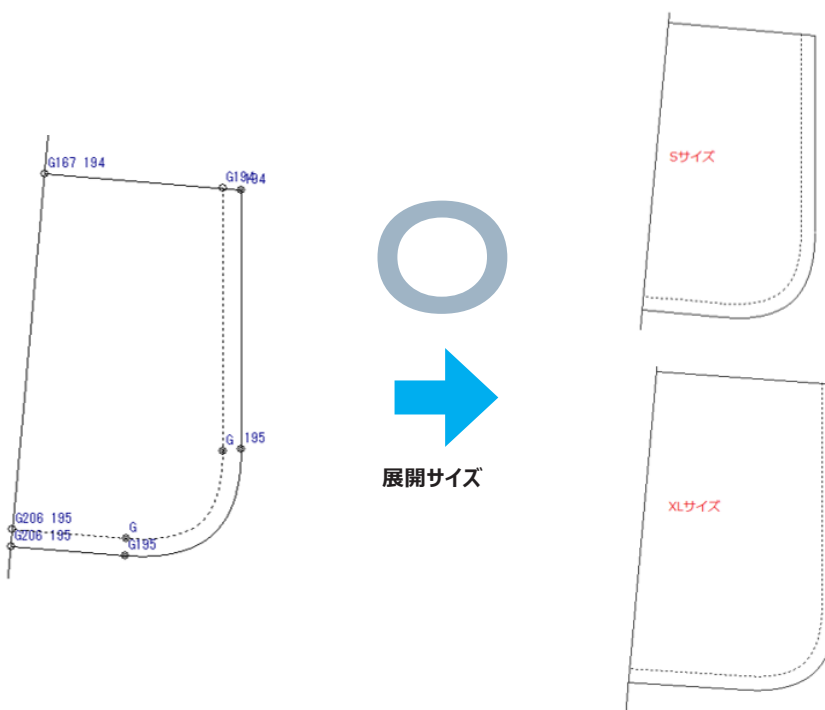
6. ステッチ線の部位コード

* 平行関係をくずさないための注意点を解説します。

＜ポケットとステッチの GP が同じでないとき場合＞
ステッチ線が平行に展開しない



＜ポケットとステッチ線の GP をそろえた場合＞
ステッチ線が平行に展開する



メモ

グレーディングポイントの追加は「点の追加・削除」で設定しましょう。

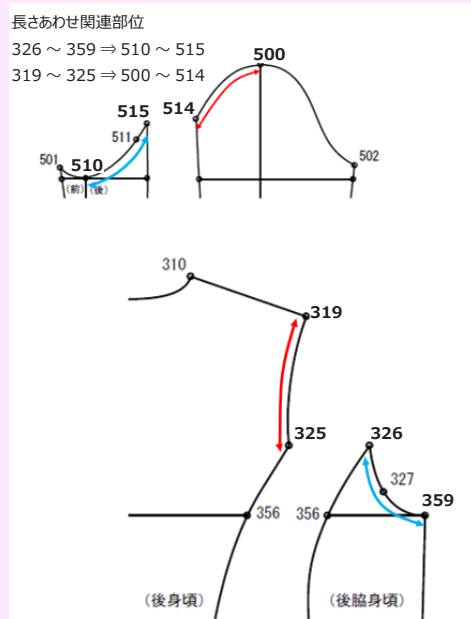
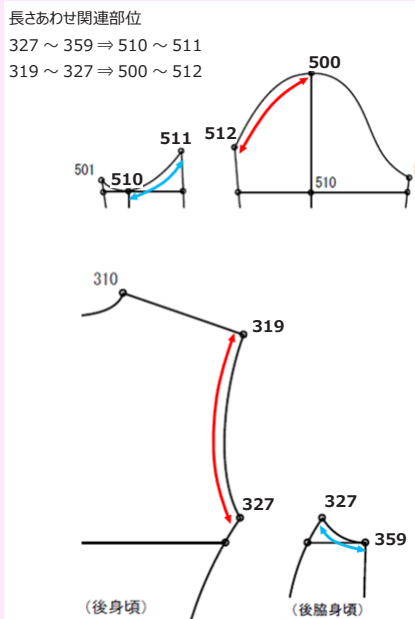
7. 2枚袖の部位コード



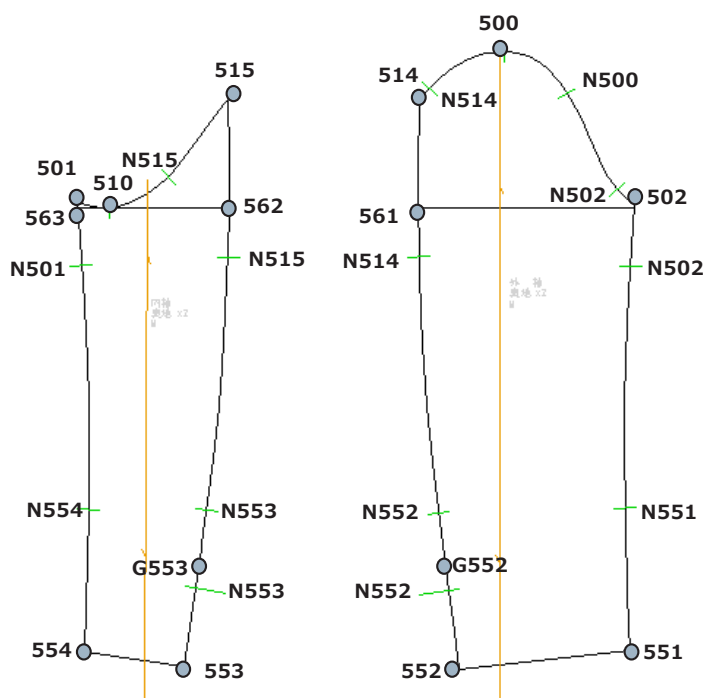
* 袖山部位コード「514、515」と「511、512」の長さ合わせの違いについて解説します

(解説) 袖山の部位コード

袖山の部位コードの違いは、身頃と長さ合わせする箇所の違いです。



* 今回のデータは 袖山後切り替えに「514」「515」を設定します。



8. 2枚袖口のピッチの設定について

* 今回の条件「袖口まわり」の設定について解説します。

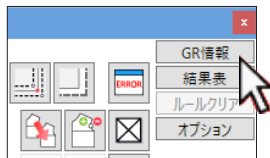
(解説) 2枚袖で、「KM 袖口まわり」ピッチを有効にするためには
特別ルール「袖口 (2枚袖)」は、[B = 袖口幅指定 (配分指定)] を選択が必要です。

GR情報			
GR企業	1	東レ A C S 株式会社	
服種ルール	D0	上物全般 001	たて
サイズピッチコード	1	上物全般 D0R0	表示

特別ルール			
項目	コード	内容	前回
総線		△ = 基点から横平行移動	
袖山線		△ = 袖ぐり4分割の長さ合わせ	
袖口 (2枚袖)	B	B = 袖口幅指定 (配分指定)	
袖口 (1枚袖)		△ = 袖口幅指定 (前後等分)	

特別ピッチ						
サイズ項目	式/コメント	001	002	003	S	M
BT バスト			40.00			
BW 背肩幅			10.00			
QT 着丈					20.00	10.00
KL 袖丈					20.00	10.00
KM 袖口まわり			10.00			

< GR 情報設定 >



① GR 情報をクリックします。

GR情報			
GR企業	1	東レ A C S 株式会社	
服種ルール	D0	上物全般 001	たて
サイズピッチコード	1	上物全般 D0R0	表示

特別ルール			
項目	コード	内容	前回
総線		△ = 基点から横平行移動	
袖山線		△ = 袖ぐり4分割の長さ合わせ	
袖口 (2枚袖)		△ = 袖幅と同量移動	
袖口 (1枚袖)		△ = 袖口幅指定 (前後等分)	

② 「袖口 (2枚袖)」 をクリックします。

特別ルール3(袖口 (2枚袖))	
コード	内容
	△ = 袖幅と同量移動
A	A = 袖幅と同量移動
B	B = 袖口幅指定 (配分指定)
C	C = 袖幅に対する比率

③ 候補が表示します。
候補から「B」を選択します。

④ 「OK」 をクリックします。

GR II 基礎トレーニング 2nd 特別ルール

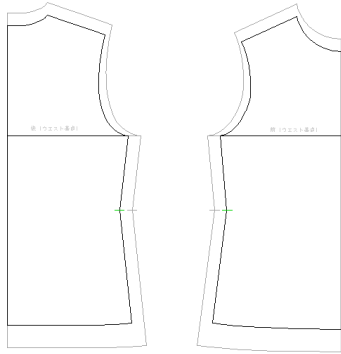
ここでは「特別ルール」の設定について解説します。
指定のデータを読み込み、「特別ルール」の設定を変更することでどのような違いがあるか確認しましょう。
この章では「たて置き」「D0 上物全般」を使用します。

特別ルール

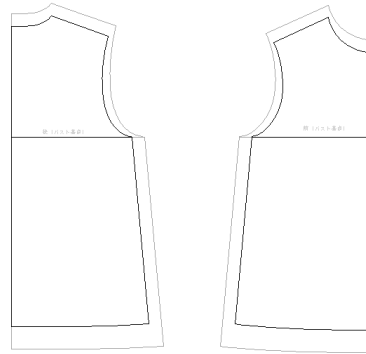
* 特別ルールの設定を変えて違いを確認しましょう。

データ : ACS-WEB_2nd-2

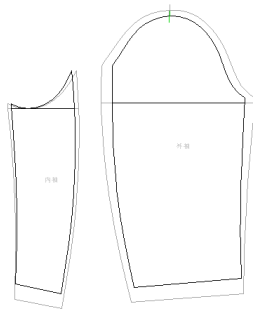
基点がウエスト169・369



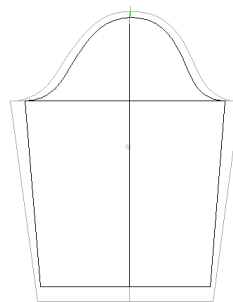
基点がバスト159・359



2枚袖



1枚袖



GR 情報をクリックします。



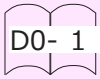
参照動画 : GT-12_ 特別ルール -1

* 「D0」 特別ルールの解説をします

1. 特別ルールとは

(解説) 特別ルール

どのアイテムでもルールマニュアルの 1 ページ目に記載している重要な内容です。
特別ピッチ指示よりも優先され、グレーディング結果を大きく左右する設定です。



特別ルール		内 容	
1	脇線	A	基点から裾平行移動 204,205,206,209
		B	基点と同幅量移動 404,405,406,409
		C	裾幅を指示 209,409
2	袖山線	A	袖ぐり4分割の長さ合わせ 507,509,517,519
		B	袖ぐり前後との長さ合わせ
		C	袖幅指定(前後等分)
3	袖口(2枚袖)	A	袖幅と同量移動 551,552,553,554
		B	袖口幅指定(配分指定)
		C	袖幅に対する比率
4	袖口(1枚袖)	A	袖口幅指定(前後等分) 531,532
		B	袖幅から袖口を平行移動
		C	袖幅に対する比率

* 優先順位 「特別ルール」 > 「特別ピッチ」

GR情報

GR企業: 1 東レ A C S 株式会社

服種ルール: D0 上物全般 001

サイズピッチコード: 1 上物全般 D0R0

特別ルール **優先 1**

項目 コード

脇線

袖山線

袖口(2枚袖)

袖口(1枚袖)

特別ピッチ **優先 2**

サイズ項目 式

BT バスト 40.00

BW 背肩幅 10.00

QT 着丈 20.00 10.00

KL 袖丈 20.00 10.00

KM 袖口まわり 10.00

NV 後衿みつ幅 2.00

NH 後衿みつ深さ 0.00

NK 前衿みつ深さ 2.00

BN 後襟深 10.00 5.00

PD 腰ボケ口幅 5.00 0.00 5.00

PC 腰ボケ深さ 5.00 0.00 5.00

PT 腰ボケ~前中心 2.00

PU 腰ボケ~バストライン 0.00

LN ラベル止り~頸側点 10.00 5.00

LR ラベル止り 0.00

特別ピッチのみ表示

特別ルール

特別ピッチよりも優先される
特別ピッチを指示しても、特別ルールと合わない場合
そのサイズ項目は無効

サイズ項目

BT バスト

WT ウエスト

BW 背肩幅

QT 着丈

NC 衿ぐりまわり

BN 後襟深

BL 背丈

HP ヒップ

BV 背幅

NH 後衿みつ深さ

NV 後衿みつ幅

2. 「特別ルール」設定

* 練習データで特別ルール設定を変更し違いを確認しましょう。

< GR 情報設定手順 >

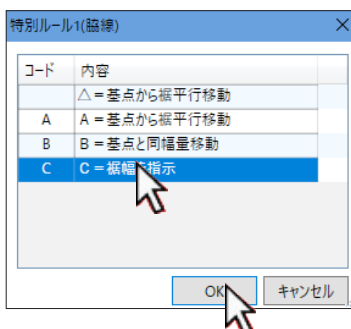
例) 「脇線」を「C 裾幅指示」指定する場合



① GR 情報をクリックします。

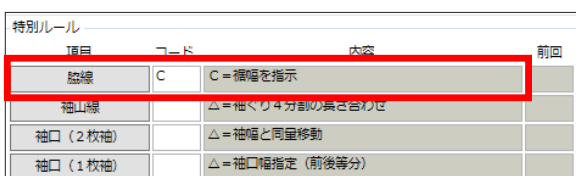


② 脇線をクリックします。



③ 脇線の候補を表示します。
候補から「C」を選択します。

④ 「OK」をクリックします。
脇線に「C」が表示します。



メモ

何も選択しなければ、「A」を選択したことになります。
候補を表示させず、直接入力しても OK です。

KW 袖ぐり			15.00
KW 袖幅			50.00
CL けまわし			60.00

⑤ 特別ピッチに「けまわし」60と入力し、
「OK」でパネルを閉じます。



⑤ 「グレーディング処理」をクリックし、グレーディング結果を
確認しましょう。

それでは次のページから「特別ルール」各項目の違いを説明します。

設定を変え違いを確認しましょう。

特別ルール (D0 編) 「脇線」

参照動画 : GT-12_特別ルール -2

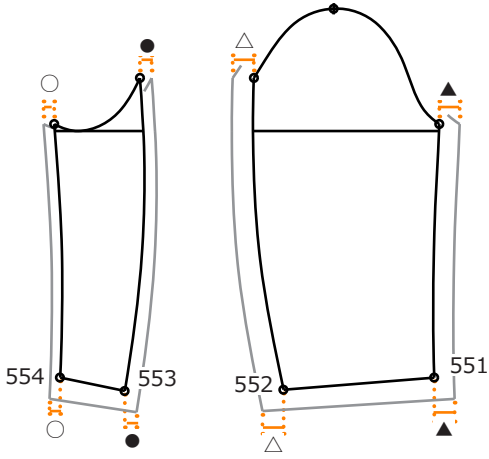
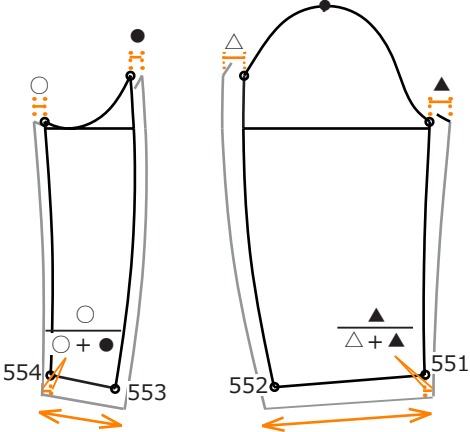
A	基点から裾平行移動 <small>〔基点から裾平行移動〕</small> 脇線に平行で動く 	<u>指定を受ける部位コード</u> 204,205,206,209 404,405,406,409 <u>特別ピッチに指定</u> なし <u>メモ</u> ・ウエストの部位コードがあれば、ウエストから平行 無い場合はバスの部位コードから平行 ・脇線を平行に処理した結果「けまわし」寸法は不明
	基点と同幅量移動 <small>〔基点と同幅量移動〕</small> ウエストのピッチと同幅に動く 	<u>指定を受ける部位コード</u> 204,205,206,209 404,405,406,409 <u>特別ピッチに指定</u> なし <u>メモ</u> ・ウエストの部位コードがあれば、ウエストと同量 無い場合はバスの部位コードと同量動く
	裾幅を指示 <small>〔裾幅を指示〕</small> けまわしのピッチで動く <p style="text-align: center;">$\Delta = CL(\text{けまわし}) \text{の} 1/4$</p>	<u>指定を受ける部位コード</u> 209,409 <u>特別ピッチに指定</u> CL: けまわし <u>メモ</u> ・それぞれ「CL」の 1/4 ずつ動く ・3枚パネルの場合「けまわし」の指定は有効にならない ⇒指定を受ける部位コードが 209,409 のみになり 209,409 はパネルラインの部位コードではない

特別ルール（D0 編）「袖山線」

A	袖ぐり4分割の長さ合わせ [袖ぐり4分割の長さ合わせ] 前後の袖ぐりをそれぞれ分割して計測し、袖山も分割して長さを合わせる 	指定を受ける部位コード 507,509,517,519										
	特別ピッチに指定 なし	メモ ・長さ合わせ箇所 <table border="1"> <thead> <tr> <th><身頃></th> <th><袖></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>319 ~ 327 間 と</td> <td>500 ~ 517 間</td> </tr> <tr> <td>327 ~ 359 間 と</td> <td>517 ~ 519 間</td> </tr> <tr> <td>119 ~ 127 間 と</td> <td>500 ~ 507 間</td> </tr> <tr> <td>127 ~ 159 間 と</td> <td>507 ~ 509 間</td> </tr> </tbody> </table> ・127,327,507,517 は仕上がり線に作成する ・袖山の長さ合わせを行った結果、袖幅は不明	<身頃>	<袖>	319 ~ 327 間 と	500 ~ 517 間	327 ~ 359 間 と	517 ~ 519 間	119 ~ 127 間 と	500 ~ 507 間	127 ~ 159 間 と	507 ~ 509 間
	<身頃>	<袖>										
319 ~ 327 間 と	500 ~ 517 間											
327 ~ 359 間 と	517 ~ 519 間											
119 ~ 127 間 と	500 ~ 507 間											
127 ~ 159 間 と	507 ~ 509 間											
袖ぐり前後との長さ合わせ [袖ぐり前後との長さ合わせ] 前後の袖ぐりを計測し、袖山線の長さを合わせる 	指定を受ける部位コード 507,509,517,519											
特別ピッチに指定 なし	メモ ・長さ合わせ箇所 <table border="1"> <thead> <tr> <th><身頃></th> <th><袖></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>319 ~ 359 間 と</td> <td>500 ~ 519 間</td> </tr> <tr> <td>119 ~ 159 間 と</td> <td>500 ~ 509 間</td> </tr> </tbody> </table> ・507 は 500 と 509 の 2 点間、 517 は 500 と 519 の 2 点間で動く ・127,327,507,517 はなくても動く ・袖山の長さ合わせを行った結果、袖幅は不明	<身頃>	<袖>	319 ~ 359 間 と	500 ~ 519 間	119 ~ 159 間 と	500 ~ 509 間					
<身頃>	<袖>											
319 ~ 359 間 と	500 ~ 519 間											
119 ~ 159 間 と	500 ~ 509 間											
C	袖幅指定（前後等分） [袖幅指定（前後等分）] 袖幅のピッチで動く 	指定を受ける部位コード 507,509,517,519										
	特別ピッチに指定 KW: 袖幅	メモ ・それぞれ「KW」の 1/2 ずつ動く ・袖ぐり線と袖山線の長さは合わない 507 は 500 と 509 の 2 点間、 517 は 500 と 519 の 2 点間で動く ・127,327,507,517 は無くても動く										
	▲ = KW(袖幅)の 1/2											

特別ルール（D0 編）「袖口（2枚袖）」

参照動画：GT-12_特別ルール-3

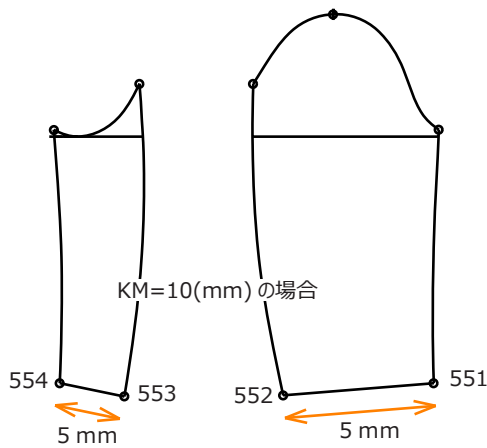
袖幅と同量移動		〔袖幅と同量移動〕						
A	袖幅と同じ幅で動く							
		<p>指定を受ける部位コード</p> <p>551,552,553,554</p>						
		<p>特別ピッチに指定</p> <p>なし</p>						
		<p>メモ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・袖幅は、袖ぐり・袖山線の長さ合わせの結果で動く ・袖幅の幅方向と同じ移動量になるため袖口まわりが不明 						
袖口幅指定（配分指定）		〔袖口幅指定（配分指定）〕						
B	袖口まわりのピッチで動く							
		<p>指定を受ける部位コード</p> <p>551,552,553,554</p>						
		<p>特別ピッチに指定</p> <p>KM: 袖口まわり RG: 袖口配分比 KS: 2枚袖パラメータ</p>						
		<p>メモ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・袖幅は、袖ぐり・袖山線の長さ合わせの結果で動く 						
	<table border="1"> <tr> <td>外袖口</td> <td>551 ~ 552</td> <td>KS もしくは KM x RG(%)</td> </tr> <tr> <td>内袖口</td> <td>553 ~ 554</td> <td>KM-KS もしくは KM- [KM x RG(%)]</td> </tr> </table>	外袖口	551 ~ 552	KS もしくは KM x RG(%)	内袖口	553 ~ 554	KM-KS もしくは KM- [KM x RG(%)]	
外袖口	551 ~ 552	KS もしくは KM x RG(%)						
内袖口	553 ~ 554	KM-KS もしくは KM- [KM x RG(%)]						

「袖口（2枚袖）」「B」を設定したときのピッチ指定の詳細を次のページで解説します。

* 袖口まわりピッチを外袖口、内袖口でそれぞれ 1/2 ずつ

「KM 袖口まわり」のみ指定

外袖口、内袖口で等分する



指定を受ける部位コード

551,552,553,554

特別ピッチに指定

KM: 袖口まわり

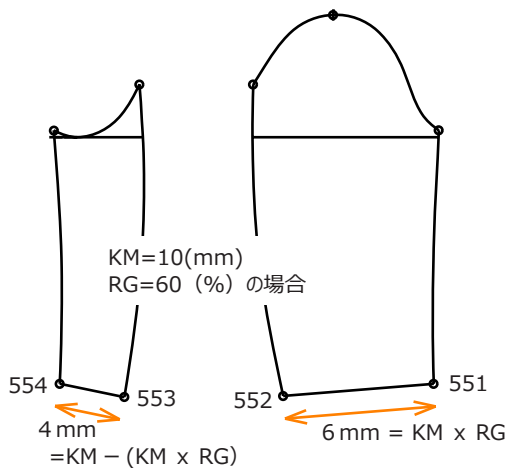
メモ

- ・外袖口・内袖口で等分する
- ・グレーディング標準値計算式で RG=50%に指定されているため
外袖口 = KM × RG

* 袖口まわりピッチのうち、外袖口の割合を指定

「KM 袖口まわり」と「RG 袖口配分比」を指定

外袖口への配分比 (%) を指定する



指定を受ける部位コード

551,552,553,554

特別ピッチに指定

KM: 袖口まわり
RG: 袖口配分比

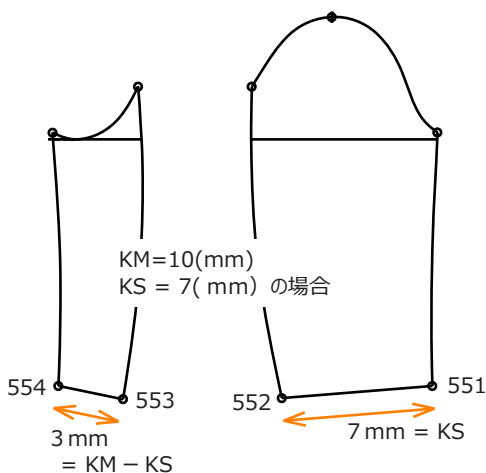
メモ

- ・外袖口への配分比 (%) を指定
- ・外袖口 = KM × RG
内袖口 = KM - 外袖口

* 袖口まわりピッチのうち、外袖口分をピッチ指定

「KM 袖口まわり」と「KS2 枚袖パラメータ」を指定

外袖口寸を指定する



指定を受ける部位コード

551,552,553,554

特別ピッチに指定

KM: 袖口まわり
KS: 2枚袖パラメータ

メモ

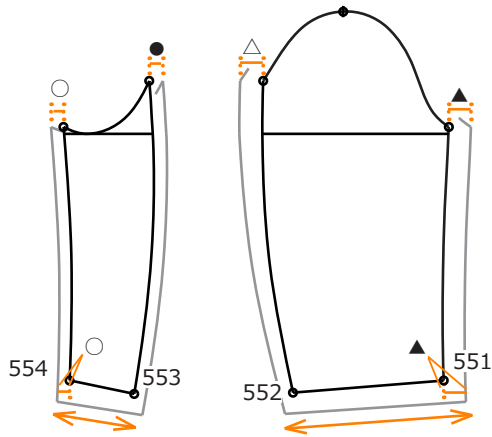
- ・外袖口寸をピッチ (KS) 指定する
- ・外袖口 = KS
内袖口 = KM - KS

B

袖幅に対する比率

〔袖幅に対する比率〕

袖幅に対する比率で動く



外袖口	551 ~ 552	$(\triangle + \blacktriangle) \times RS(\%)$
内袖口	553 ~ 554	$(\circ + \bullet) \times RS(\%)$

指定を受ける部位コード

551,552,553,554

特別ピッチに指定

RS: 袖口係数

メモ

- ・袖幅は、袖ぐり・袖山線の長さ合わせの結果で動く
- ・外袖口、内袖口
= それぞれの袖幅 × RS

C

特別ルール（D0 編）「袖口（1枚袖）」

A	袖口幅指定（前後等分） 〔袖口幅指定（前後等分）〕	前後で、袖口まわりの 1/ 2 ずつ動く <p style="text-align: center;">▲ = KM(袖口まわり)の1/2</p>	<u>指定を受ける部位コード</u> 531,532
	<u>特別ピッチに指定</u> KM: 袖口まわり	<u>メモ</u>	
B	袖幅から袖口を平行移動 〔袖幅から袖口を平行移動〕	袖下線に平行で動く 	<u>指定を受ける部位コード</u> 531,532
	<u>特別ピッチに指定</u>	<u>メモ</u> <ul style="list-style-type: none"> ・袖幅は特別ルール「袖山線」の結果で動き袖巾位置から平行で動く ・平行で動くため、袖口まわりの寸法は不明 	
C	袖幅に対する比率 〔袖幅に対する比率〕	袖幅に対する比率で動く <p style="text-align: center;">○ x RS(%) ● x RS(%)</p>	<u>指定を受ける部位コード</u> 531,532
	<u>特別ピッチに指定</u> RS: 袖口係数	<u>メモ</u> <ul style="list-style-type: none"> ・袖幅は特別ルール「袖山線」の結果で動く ・前後それぞれの袖口 = それぞれの袖幅 × RS 	

3. 比率ピッチについて

* 比率ピッチの設定について解説します

(解説)

サイズ項目で頭に「R」がつくのは比率の指定です
比率 70% の設定を例題に解説します

例) 単位が「mm」の場合
RS「70」と入力

特別ピッチ			
サイズ項目	式/コメント	001	002
BT ノスト			100.00
BW 背肩幅			30.00
BN 後鎌深			25.00
QT 着丈			70.00
KL 袖丈			35.00
KU 袖山高さ			10.00
KM 袖口まわり			15.00
KW 袖幅			50.00
RS 袖口係数			70.00

例) 単位が「cm」の場合
RS「7」と入力

特別ピッチ			
サイズ項目	式/コメント	001	002
BT ノスト			10.000
BW 背肩幅			3.000
BN 後鎌深			2.500
QT 着丈			7.000
KL 袖丈			3.500
KU 袖山高さ			1.000
KM 袖口まわり			1.500
KW 袖幅			5.000
RS 袖口係数			7.000

※単位とは PatternMagic II の「オプション」の「動作環境」で設定している単位です
初期の単位は「mm」です

単位がcmでRS「70」と入力したい場合は、式入力「%」を利用します

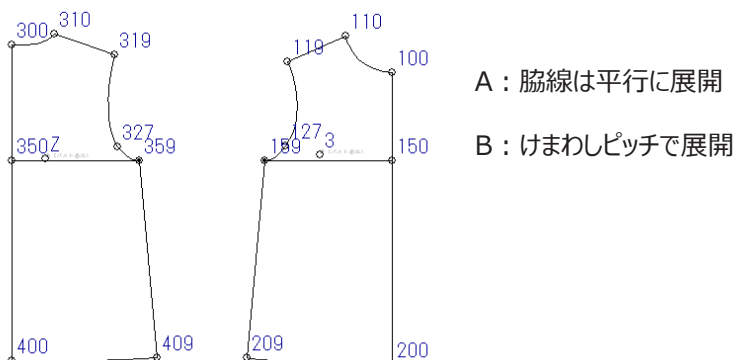
例) 式入力に「%」を設定
RS「70」と入力

特別ピッチ					
サイズ項目	式/コメ	001	002	003	Master 005
B			10.000		
B			3.000		
B			2.500		
Q			7.000		
KL 袖丈			3.500		
KU 袖山高さ			1.000		
KM 袖口まわり			1.500		
KW 袖幅			5.000		
RS 袖口係数	%		70.000		
	↑		↑		
	式入力で「%」を設定		「70」を入力		

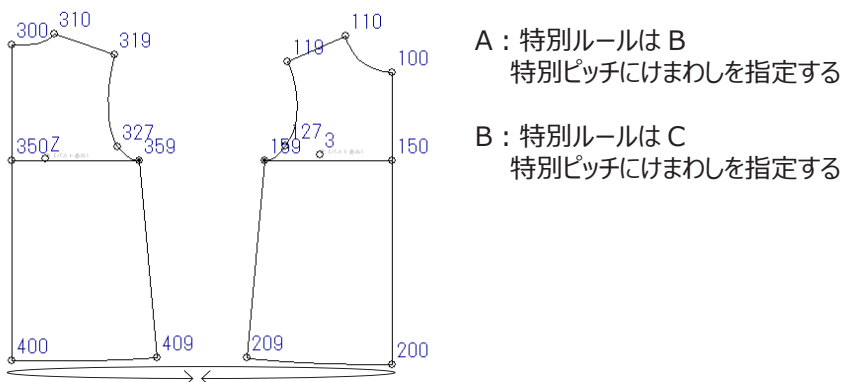
4. 練習問題

* 解答は次のページ

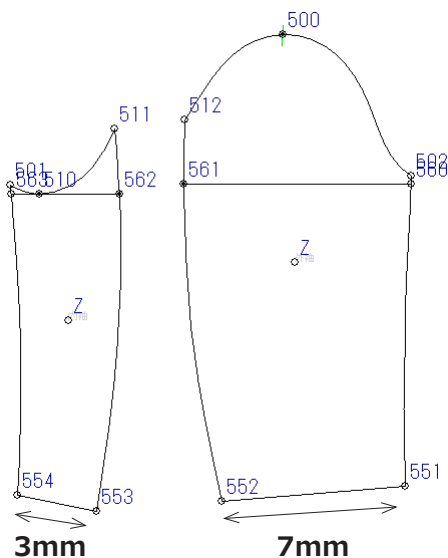
問題1 特別ルールに「脇線」を「A = 基点から裾平行」特別ピッチに「けまわし」を 80 と設定しました。
脇線はどのように展開するでしょうか？
次の A、B から選択しましょう。



問題2 裾回り全体（けまわし）を 8cm ピッチで展開したいとき、特別ルールと特別ピッチの設定はどのようにすればよいでしょうか？
次の A、B から選択しましょう。



問題3 下図のような 2 枚袖の袖口のピッチを 10mm ピッチで展開たい。
その時、外袖口 7mm、内袖口 3mm にするには特別ルールと特別ピッチをどのように設定すればよいでしょうか？



4-1. 練習問題 解答

問題1 解答：A

けまわしピッチは無視され、脇線は平行に展開します。
 特別ピッチより、特別ルールが優先されるためです。
 けまわしピッチを反映するためには特別ルールを「C = 裾幅を指示」
 にしなければいけません。

問題2 解答：B

特別ルール

特別ルール		
項目	コード	内容
脇線	C	C = 裾幅を指示
袖山線		△ = 袖ぐり4分割の長さ合わせ
袖口 (2枚袖)		△ = 袖幅と同量移動
袖口 (1枚袖)		△ = 袖口幅指定 (前後等分)

特別ピッチ (単位 mm)

CL けまわし			80.00
---------	--	--	-------

問題3 解答：特別ルール「袖口 (2枚袖) : B」 特別ピッチに「KS : 7」または「RG : 70」

特別ルール		
項目	コード	内容
脇線		△ = 基点から裾平行移動
袖山線		△ = 袖ぐり4分割の長さ合わせ
袖口 (2枚袖)	B	B = 袖口幅指定 (配分指定)
袖口 (1枚袖)		△ = 袖口幅指定 (前後等分)

特別ピッチ (単位 mm)

KM 袖口まわり			10.00
KS 2枚袖パラメータ			7.00

または

KM 袖口まわり			10.00
RG 袖口配分比			70.00

GR II 基礎トレーニング 2nd マイナー部位コード

ここでは「マイナー部位コード」の設定と移動の解説します。
指定のデータを読み込み、「マイナー部位コード」を設定し移動方法を確認しましょう。
この章では「たて置き」「D0 上物全般」を使用します。

マイナー部位コード

参照動画：GT-13_マイナー部位コード-1

*この章ではマイナー部位コードの解説をします。動画を見ながら確認していきましょう。

1. マイナー部位コードとは

メジャー部位コードでは対応できないグレーディングに使用します。
グレーディング結果をイメージし、目的の移動量作成する部位コードです。

2. 部位コードの種類

*部位コードには2種類あります。その違いを解説します。

メジャー部位コード

- ① ルールマニュアルに記載している3桁の数字
- ② それぞれ、計算式が組み込まれていてどのように動くか、決められている
- ③ 同一パーツ内で重複使用できない

マイナー部位コード

- ① ルールマニュアルには記載していないグレーディングポイント（GP）に使用する
- ② ルールマニュアルに記載しているメジャー部位コードでは目的の動きができない場合に使用する
- ③ 移動量を「保存するタイプ」と「保存しないタイプ」がある
保存するタイプ（保存ルール）：8000～8999
保存しないタイプ（フリールール）：9000～9999
- ④ 英字で始まる部位コードもマイナー部位コード
G、N、Z、R、U

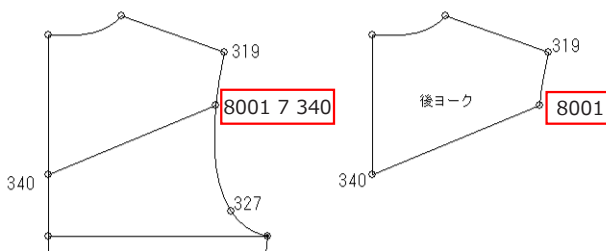
3. マイナー部位コード「保存」と「フリー」

*「保存ルール」と「フリールール」の違いを解説します。

保存ルール（移動量を保存する）

- ① 8000～8999を入力
- ② デザイン内で重複使用できない
- ③ 移動量を求めた「8***～」をほかのパーツで同じ部位「8***」を入力すると同じ移動量になる

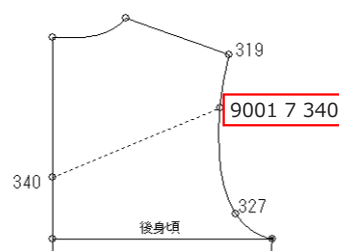
例) 後ヨークにも同じ移動量を使用する



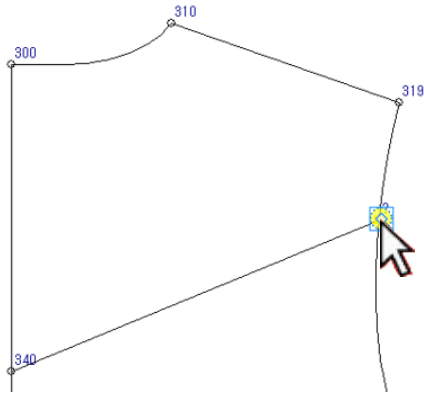
フリールール（移動量を保存しない）

- ① 9000～9999を入力
- ② パーツ内で重複使用できない

例) 他のパーツに使用しない



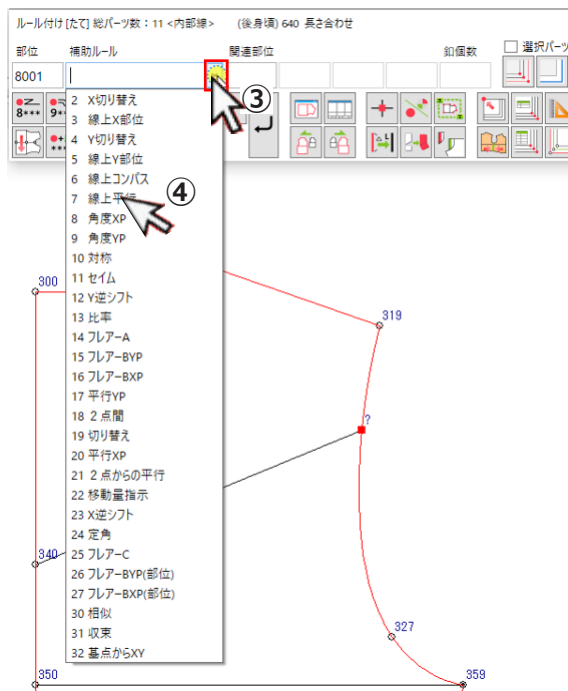
4. マイナー部位コードの入力手順



① グレーディングポイントをクリックします。



② 「8…」をクリックします。
 (キーボード「F3」または、テンキー「/」を押しても入力できます。)
 部位に 8001 と表示します。
 (番号は重複しないよう自動で表示します。)

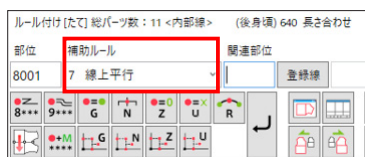


③ 補助ルール右側 [V] をクリックします。

メモ
 ブルダウンから選択せず直接
 補助ルール番号入力でも OK です。

④ 今回は、候補から「7 線上移行」をクリックします。

メモ
 補助ルールは 29 種類あります。
 目的に合わせ選択します。

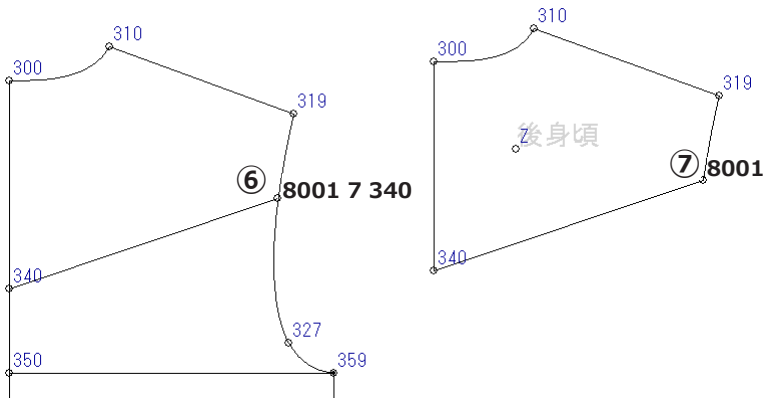


補助ルールに「7 線上移行」と表示します。



- ⑤ 部位コード「340」と入力します。
または、GP をクリックします。

メモ
関連部位は補助ルールによって
指定する内容が変わります。



- ⑥ 8001 7 340 と表示します。
- ⑦ 作成した移動量を他のパーツにも
使用するとき、作成した4桁の
部位コード「8001」を入力します。

5. 補助ルールの種類



補助ルール（29 種類）

大きく 4 つに分かれる

- ・ 線上を動く機能
- ・ 伸ばす機能
- ・ 移動量を参照する機能
- ・ その他

メモ

次のページに
「補助ルール一覧表」掲載。

関連部位

補助ルールによって指定する内容が異なる

関連部位	移動させるための基点となる部位コードを入力します。
参照部位	移動量を参照する部位コードを入力します。(ピッチの値を直接入力できません。)
参照 /TS	移動量を参照する部位コードまたは TS データを入力します。(ピッチの値を直接入力できません。)
増分量	ピッチの値を直接入力するかまたは TS データ、FL データ、サイズ項目を入力します。
X 値・Y 値	X・Y 方向に移動する値を直接入力するかまたは TS データ、FL データ、サイズ項目を入力します。
角度	ピッチの値を直接入力するかまたは TS データ、サイズ項目を入力します。
比率	比率 (%) の値を直接入力します。
TS	TS データを入力します。
象限	1 ~ 4 の象限方向を入力します。
方向	移動する方向、X または Y を選択します。

増分量入力

等ピッチ : ピッチを入力
分量を直接入力

690 15

不等ピッチ : TS データを入力

TS データは T01 ~ T999 を使用 (増分量に任意の T01 ~ T999 を指定)

例 : 増分量に [T01] を入力した場合

690 T01

特別ピッチのサイズ項目に指定した [T01] を入力しピッチを指定する

特別ピッチ	サイズ項目	式/コメ	001	002	S	M	L	LL
T01					15.00	0.00	20.00	

※サイズ項目に [T**] を入力するには、キーボード入力

※「補助ルール」によって、XY 方向の指定が必要なものがある
その場合のサイズ項目は、TS01X ~ TS999X、TS01Y ~ TS999Y を入力

<補助ルール一覧表>

移動量を参照する機能

8	角度 XP	関連部位との間の角度に指定角度分を増減し、2 項の関連部位の X 方向の移動量に指定 X 値を増減して求まる位置に移動します。	関連	関連	X 値	角度
9	角度 YP	関連部位との間の角度に指定角度分を増減し、2 項の関連部位の Y 方向の移動量に指定 Y 値を増減して求まる位置に移動します。	関連	関連	Y 値	角度
10	対称	1 項と 2 項の関連部位を基準軸として、3 項の関連部位に対称に移動します。	関連	関連	関連	
11	セიმ	参照部位と X・Y 方向の移動量が同じになるように移動します。「G」と同じ機能です。	参照	参照		
12	Y 逆シフト	参照部位と X 方向の移動量が同じで、Y 方向の移動量は逆方向に移動します。	参照	参照		
23	X 逆シフト	参照部位と Y 方向の移動量が同じで、X 方向の移動量は逆方向に移動します。	参照	参照		
13	比率	参照部位の X・Y 方向の移動量の比率で移動します。	参照	比率	参照	比率
17	平行 YP	関連部位から平行で、参照部位の Y 値と同じになるように移動します。	関連	参照 / TS		
20	平行 XP	関連部位から平行で、参照部位の X 値と同じになるように移動します。	関連	参照 / TS		

その他の機能

21	2 点からの平行	2 点の関連部位からそれぞれ平行になるように移動します。	関連	関連		
18	2 点間	マスターサイズの位置関係を保ちながら各サイズ移動します。	関連	関連		
22	移動量指示	X・Y 方向の移動量を指示して移動します。	TS	象限		
30	相似	関連部位が移動した間を相似形で移動します。「R」と同じ機能です。	関連	関連		
32	基点から XY	関連部位の X・Y 方向の移動量に、指定した移動量分を増減して移動します。	関連	X 値	関連	Y 値

伸ばす機能

14	フレアー A	関連部位から延長方向に、指定増分量分伸びるように移動します。	関連	増分		
15	フレアー BYP	関連部位と Y 方向が同じで、指定増分量分伸びるように移動します。	関連	増分		
16	フレアー BXP	関連部位と X 方向が同じで、指定増分量分伸びるように移動します。	関連	増分		
25	フレアー C	関連部位からそれぞれの指定増分量分の交点を求めて移動します。	関連	増分	関連	増分
26	フレアー BYP(部位)	参照部位と同じ Y 方向の移動量、または TS データで Y 方向の移動量を指定し、関連部位から指定増分量分伸びるように移動します。	関連	増分	参照 / TS	
27	フレアー BXP(部位)	参照部位と同じ X 方向の移動量、または TS データで X 方向の移動量を指定し、関連部位から指定増分量分伸びるように移動します。	関連	増分	参照 / TS	
24	定角	関連部位との間の角度に指定角度分を増減し、さらに指定増分量分伸びるように移動します。	関連	関連	増分	角度
31	収束	関連部位から X・Y・弦方向に、線長が指定増分量分伸びるように移動します。	関連	増分	参照 / TS	方向

線上を動く機能

2	X 切り替え	関連部位の X 方向の移動量に指定 X 値を増減し、線上を移動します。	関連	X 値		
3	線上 X 部位	参照部位と X 方向の移動量が同じになるように線上を移動します。	参照			
4	Y 切り替え	関連部位の Y 方向の移動量に指定 Y 値を増減し、線上を移動します。	関連	Y 値		
5	線上 Y 部位	参照部位と Y 方向の移動量が同じになるように線上を移動します。	参照			
6	線上コンパス	関連部位から指定増分量分になるように、交点を求めて線上を移動します。	関連	増分		
7	線上平行	関連部位から平行になるように線上を移動します。	関連			
19	切り替え	関連部位から指定増分量分、線上を移動します。「N」と同じ機能です。	関連	増分		

よく使うコード_移動量を参照するコード

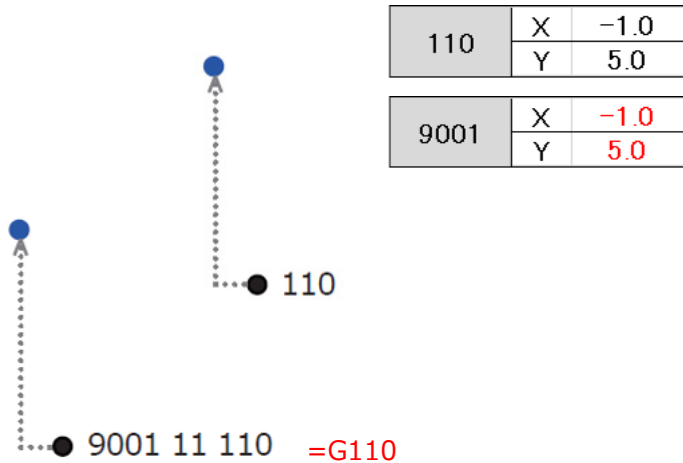
参照動画 : GT-13_マイナー部位コード -2

セイム	1 1	参照部位と X・Y 方向の移動量が同じになるように移動します「G」と同じ機能です
------------	------------	--

セイム (XY 移動量を参照する部位が同じ場合)

	部位	補助ルール	参照部位	参照部位
フリー	9***	11	110	(入力なし)
保存	8***			

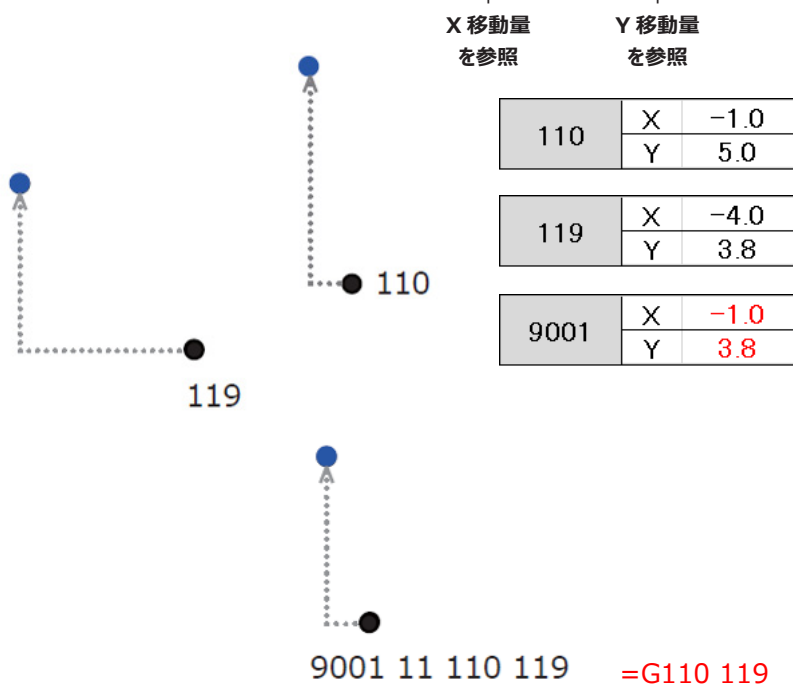
* X,Yともに 110と同じ移動量で動きます



セイム (XY 移動量を参照する部位が異なる場合)

	部位	補助ルール	参照部位	参照部位
フリー	9***	11	110	119
保存	8***			

* Xは 110、Yは 119と同じ移動量で動きます

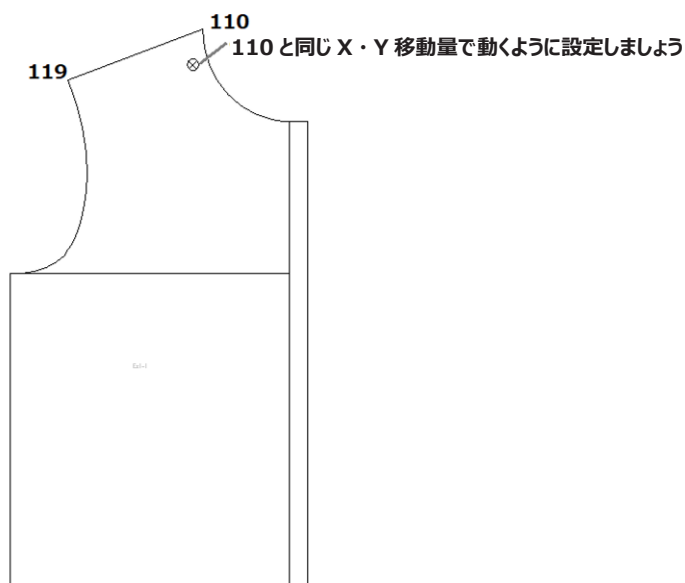


・フリールールで作成しましょう

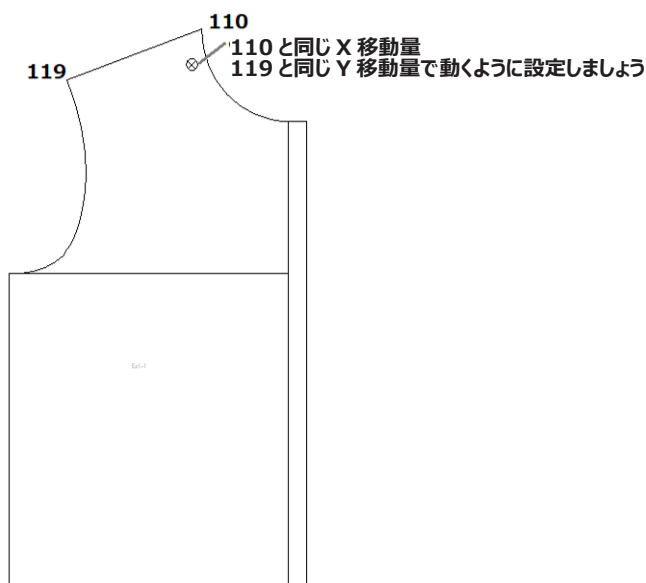
練習問題 (動画解説あり)

データ：ACS-WEB_2nd-3「セйм」

問題 ①補助ルール「セйм」を使って指定した動きになるようグレーディングしましょう

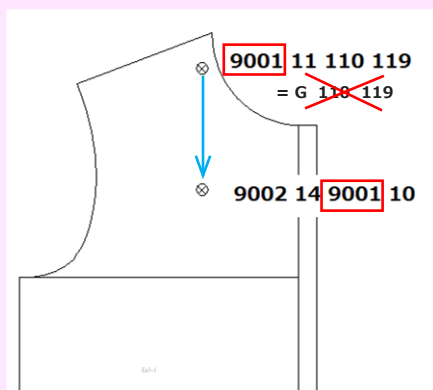


解答
9001 11 110
(= G110)



解答
9001 11 110 119
(= G110 119)

(解説) 「G」が設定できないとき



9001 11 110 119
110と同じX移動量
119と同じY移動量で動く

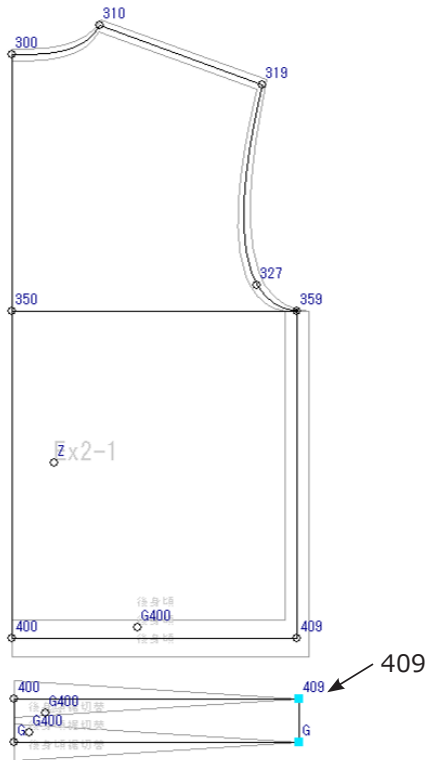
9002 は 9001 から移動量をもとめます。
関連部位にするために「補助ルール」を設定します。
アルファベットで始まる部位コードは関連部位にできません。

・保存ルールで作成しましょう

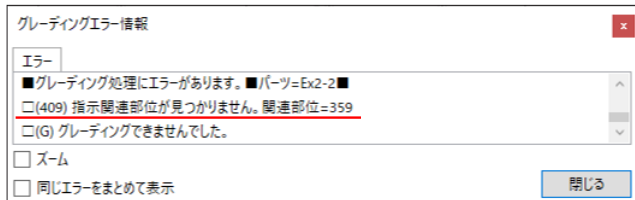
データ：ACS-WEB_2nd-3「セイム」

「409」のグレーディングエラーを保存ルールを利用し解決してみましょう

D0-56

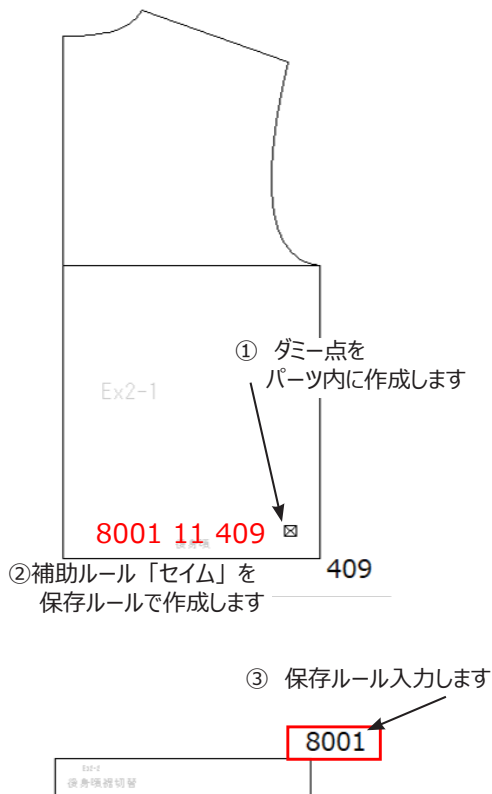


部位コード	計算式	保存
*409	359からAシフト ΔL=QT-BN	
判別	条件1 特別ルール1→A(基点から据平行移動)→部位 369 有り	
B79	369からAシフト ΔL=QT-BL	
条件2	特別ルール1→A(基点から据平行移動)→部位 369 無し	
409	359からAシフト ΔL=QT-BN	
条件3	特別ルール1→B(基点と同幅量移動)→部位 369 有り	
B77	X 369(X)とセイム Y 369からBシフト ΔL=QT-BL	
条件4	特別ルール1→B(基点と同幅量移動)→部位 369 無し	
B78	X 359(X)とセイム Y 359からBシフト ΔL=QT-BN	
条件5	特別ルール1→C(裾幅を指示)→部位 369 有り	
B75	X 1/4*CL Y 369からBシフト ΔL=QT-BL	
条件6	特別ルール1→C(裾幅を指示)→部位 369 無し	
B76	X 1/4*CL Y 359からBシフト ΔL=QT-BN	



- 409 は 359 がないと移動できない
 ⇒ 解決するには ダミー点「359」を作成する
 または
 ⇒ 補助ルールを保存ルールで作成し活用する

補助ルール「セイム」を保存ルールで作成し活用します



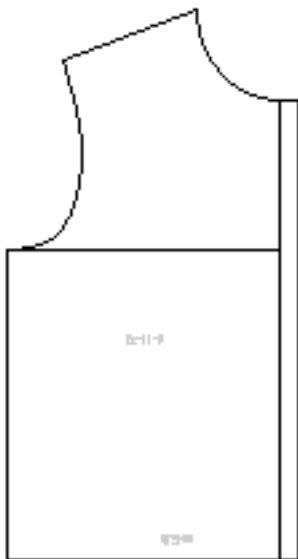
部位コード	計算式	保存
*409	359からAシフト ΔL=QT-BN	
判別	条件1 特別ルール1→A(基点から据平行移動)→部位 369 有り	
B79	369からAシフト ΔL=QT-BL	
条件2	特別ルール1→A(基点から据平行移動)→部位 369 無し	
409	359からAシフト ΔL=QT-BN	
条件3	特別ル	
B77	X 369(X)と Y 369から	
条件4	特別ル	
B78	X 359(X)と Y 359から	
条件5	特別ルール1→C(裾幅を指示)→部位 369 有り	
B75	X 1/4*CL Y 369からBシフト ΔL=QT-BL	
条件6	特別ルール1→C(裾幅を指示)→部位 369 無し	
B76	X 1/4*CL Y 359からBシフト ΔL=QT-BN	

409 は移動量を
保存できない
↓
409と同じ移動量は
保存できる

練習問題

データ：ACS-WEB_2nd-3「セーム」

問題 ②後身頃裾切替を参考にして前身頃裾切替をグレーディングしましょう

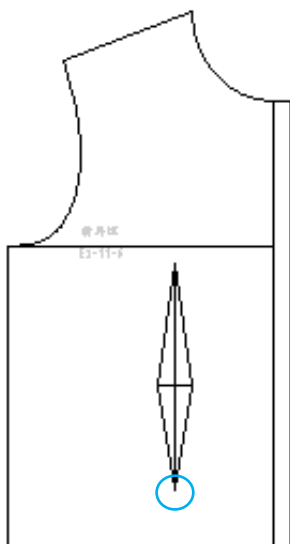


解答

- ① 身頃にダミー点作成
- ② ダミー点に部位コード設定「8002 11 209」
- ③ 前身頃裾切替パーツに「8002」

Let's try

ダーツ先に、次の移動量になるようフリールールで
部位コードを設定しましょう
Xの移動量は154と同じ
Yの移動量は164と同じ



解答

9001 11 154 164
(= G154 164)

よく使うコード_その他のコード

参照動画 : GT-13_マイナー部位コード -3

2 点間

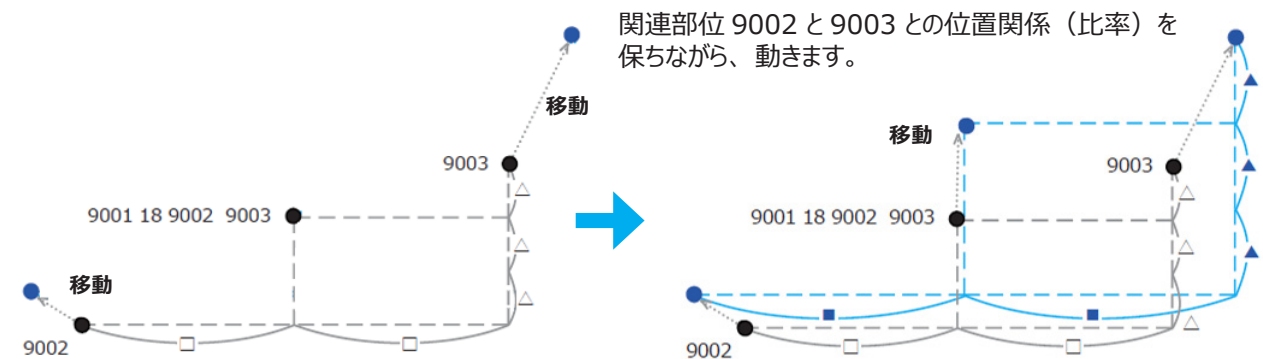
1 8

マスターサイズ的位置関係を保ちながら移動します

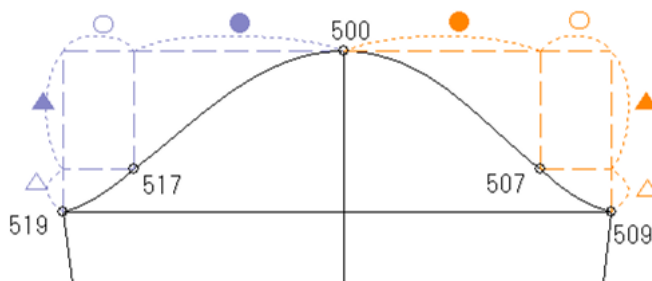
	部位	補助ルール	関連部位	関連部位
フリー	9***	18	9002	9003
保存	8***			

* 9002 と 9003 の間で動きます

順不同



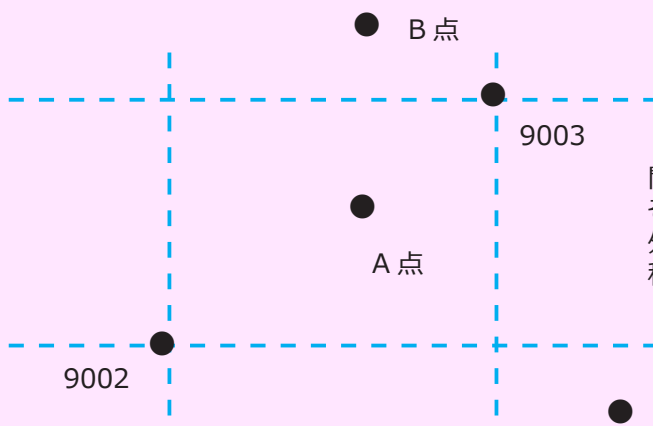
※特別ルール [袖山線] で B または C 選択した場合 507,517 はこの [2 点間] の動きになります。



507 は、500 と 509
517 は、500 と 519
の位置関係を保ちながら移動量を求めます。

(注意点) 2 点間「18」

設定する GP は関連部位 2 点に挟まれていることが条件です

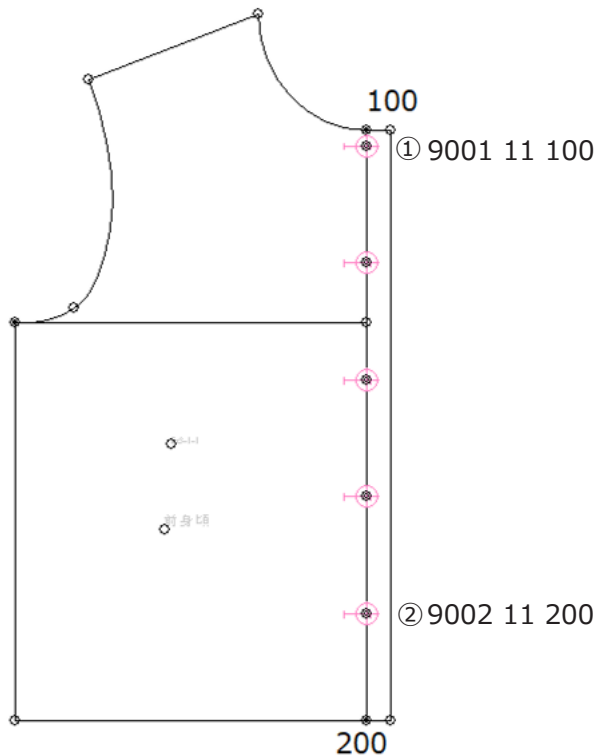


関連部位 2 点から水平線・垂直線を引きます
その線の内側に納まる A 点は使用可能です
外側の B 点、C 点は「2 点間」を入力できますが
移動量がおかしくなる場合もあります

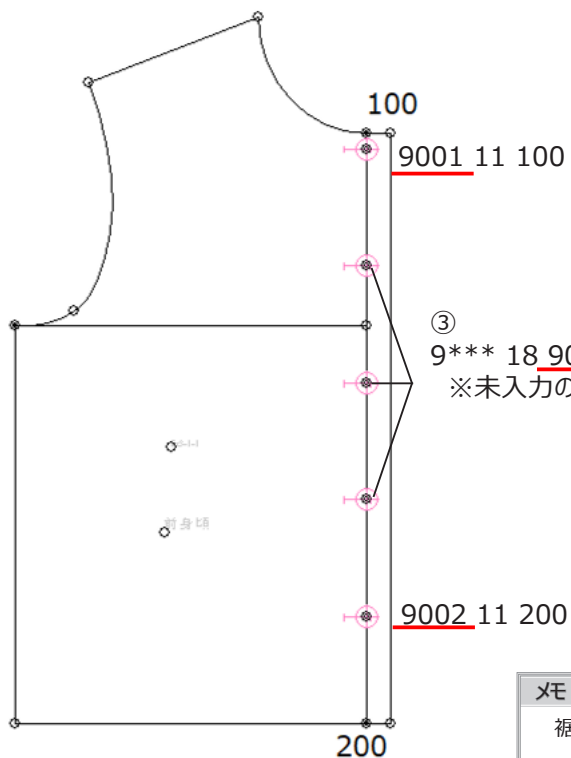
・ 2 点間を作成

2 点間を作成してみましょう (動画解説あり)

データ: ACS-WEB_2nd-3 「 2 点間 」



- ① 第一ボタンは ネックと同じ動きにします。
- ② 裾ボタンは 裾と同じ動きにします。



- ③ 間のボタンをまとめて選択し、2 点間にします。

メモ

裾ボタンの動きの参考例
 前丈と同じバランスにする ⇒ 9002 18 100 200
 ボタン間隔 全体で 10 mm 伸ばしたい ⇒ 9002 14 100 10

2点からの平行

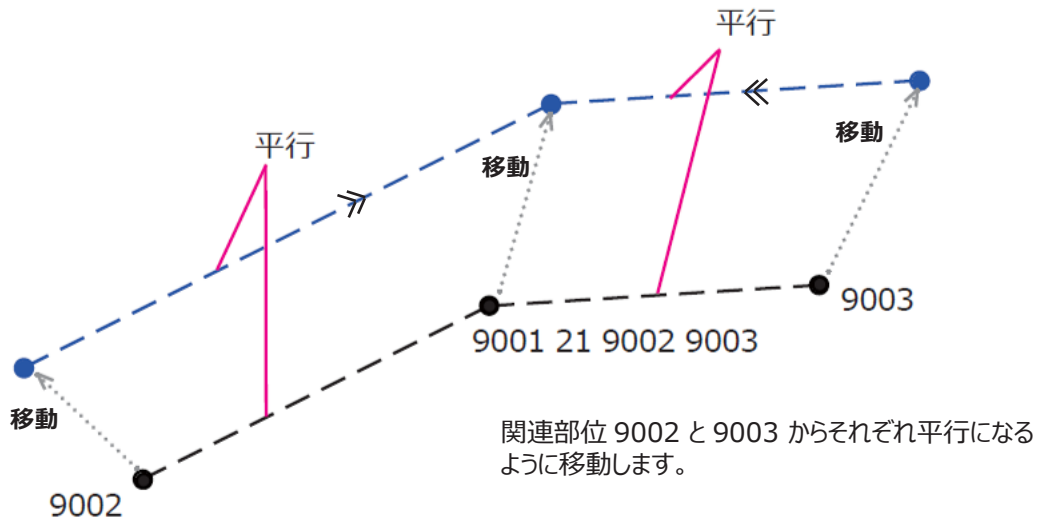
2 1

2点の関連部位からそれぞれ平行になるように移動します

	部位	補助ルール	関連部位	関連部位
フリー	9***	21	9002	9003
保存	8***			

順不同

* 9002と9003から平行で結んだ交点に移動します



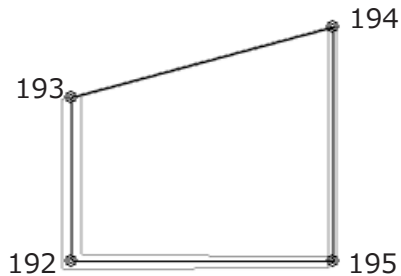
・ 2点からの平行を作成

練習問題 2点からの平行を作成してみましょう (動画解説あり)

データ : ACS-WEB_2nd-3 「2点からの平行」

問題

192と195のYの移動量が違うため
底が平行に展開されない。
平行に展開するように設定しましょう。



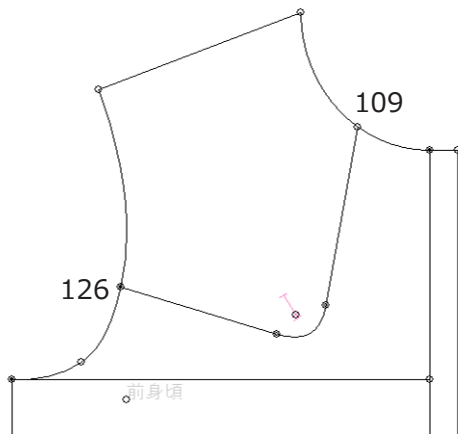
解答

「192」を「9001 21 193 195」に変更する

問題

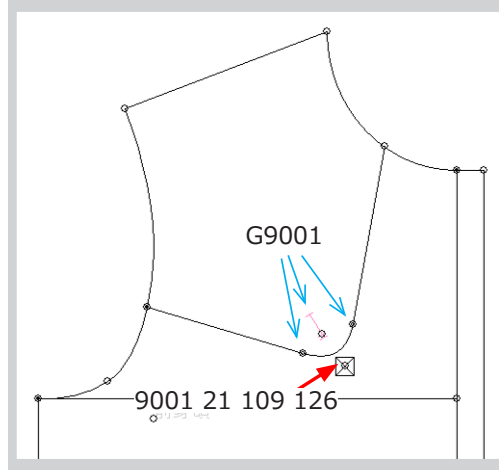
ヨーク線が、衿ぐりと袖ぐりのつけ位置から
平行になるよう、グレーディングしましょう。

- ・ 丸みの形状は変えない
- ・ ボタンホール位置も丸みと位置を保つ



解答

- ① ダミー点を作成
- ② 109と126から平行で求める
「9001 21 109 126」
- ③ ヨークの丸みや、ボタンホールは G 9001



よく使うコード_伸ばすコード

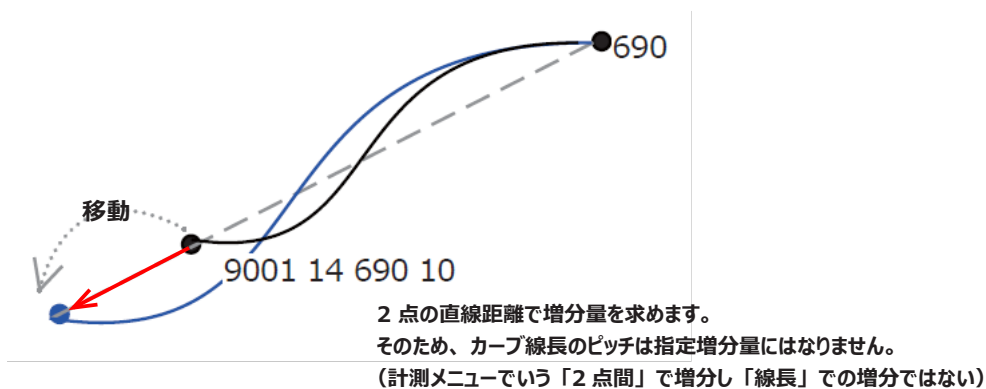
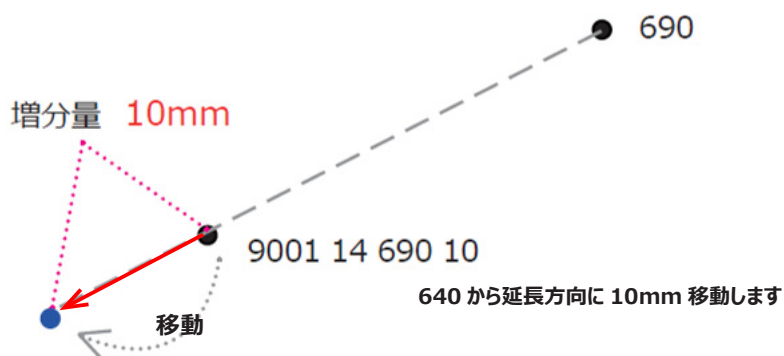
参照動画 : GT-13_マイナー部位コード-4

フレアー A	1 4	関連部位から延長方向に 指定増分量伸びるように移動します
--------	-----	------------------------------

	部位	補助ルール	関連部位	増分量
フリー	9***	14	690	10 ※1
保存	8***			

※1	TSデータ FLデータ サイズ項目
----	-------------------------

* 関連部位 690 と結んだ線の延長上で 10mm 伸ばします



メモ

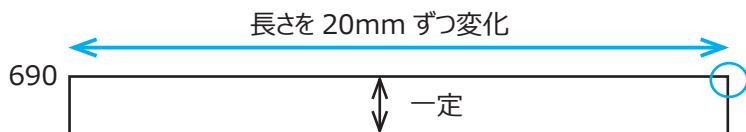
すべてのアイテムで「690~699」は、X・Yともに移動量「0」です。
基点ポイントとして利用できます。

・フレアー A を作成

練習問題 フレアー A を作成してみましょう (動画解説あり)

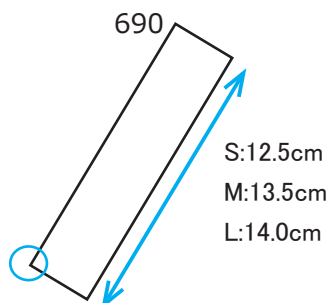
データ : ACS-WEB_2nd-3 「フレアー A」

問題 長さを 20mm ずつ変化するように設定しましょう。



解答
9001 14 690 20

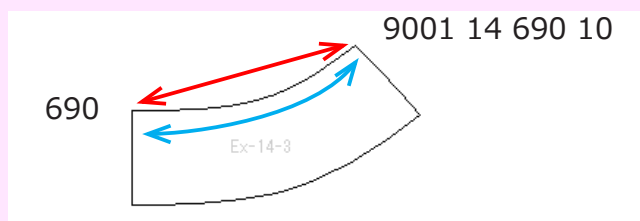
問題 指定の長さになるように設定しましょう。
S:12.5cm M:13.5cm L:14.0cm



解答
① 特別ピッチに TS データを入力します。
サイズ項目に「T01」と入力し
ピッチを設定します。
② 9001 14 690 T01

(参考) フレアー A

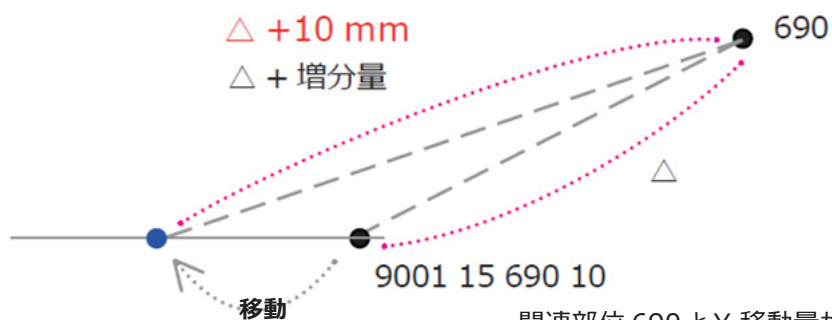
以下のように設定した場合変化するのは、2 点で結んだ直線距離 (赤) になります。
曲線の距離 (青) は指定ピッチにはなりません。



	部位	補助ルール	関連部位	増分量
フリー	9***	15	690	10 ※1
保存	8***			

※1	TSデータ FLデータ サイズ項目
----	-------------------------

* 関連部位 690 と結んだ線は Y 方向には移動せず 10mm 伸ばします



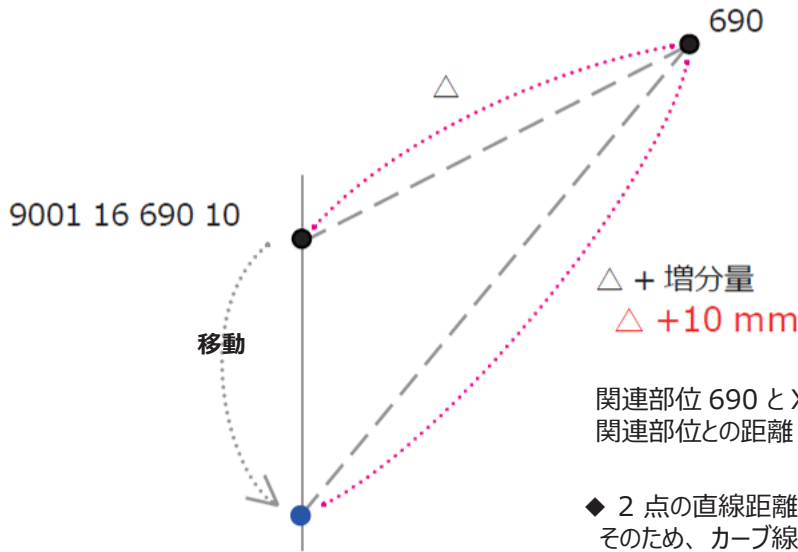
関連部位 690 と Y 移動量が同じで
関連部位との距離 + 指定増分量になるように移動します。

2 点の直線距離で増分量を求めます。
そのため、カーブ線長のピッチは指定増分量にはなりません。

	部位	補助ルール	関連部位	増分量
フリー	9***	16	690	10 ※1
保存	8***			

※1	TSデータ FLデータ サイズ項目
----	-------------------------

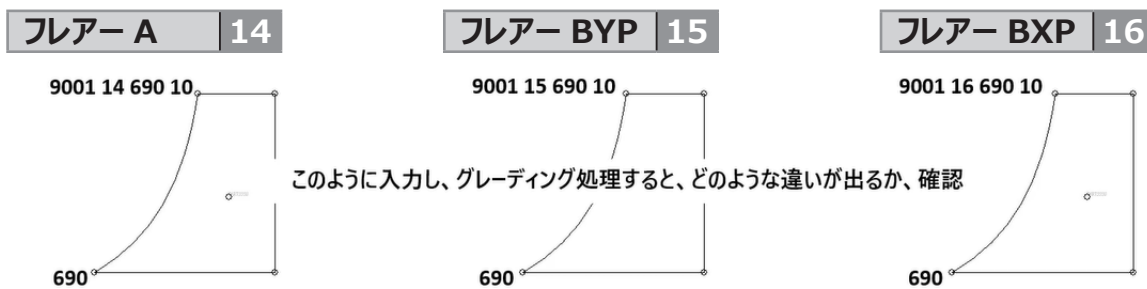
* 関連部位 690 と結んだ線は X 方向には移動せずで 10mm 伸ばします



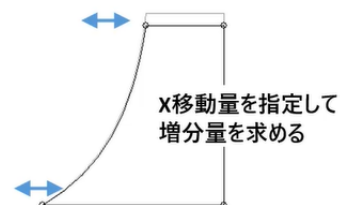
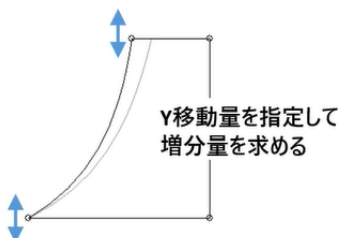
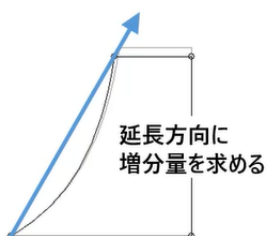
・フレア A、BYP、BXP を入力して比較しよう

練習問題 (動画解説あり)

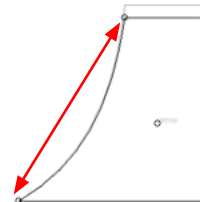
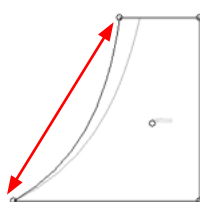
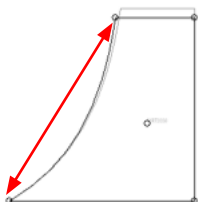
データ : ACS-WEB_2nd-3 「フレア BYP」 「フレア BXP」



<移動方向>



<移動量> いずれも関連部位との直線距離が指定した増分量になる

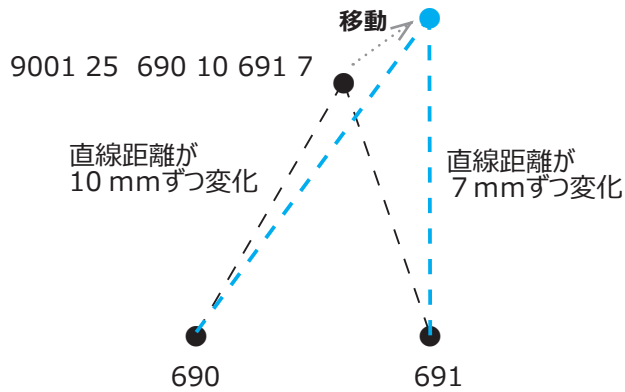


	部位	補助ルール	関連部位	増分量	関連部位	増分量
フリー	9***	25	690	10 ※1	691	7 ※1
保存	8***					

※1	TSデータ FLデータ サイズ項目
----	-------------------------

2セットの順番は 順不同

* 関連部位 690 から 10mm 伸ばした線と、691 から 7 mm 伸ばした線の交点に移動します



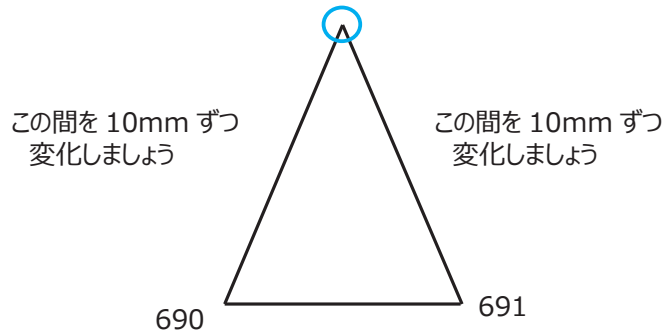
2 点の直線距離で増分量を求めます。
そのため、カーブ線長のピッチは指定増分量にはなりません。

・フレアー C

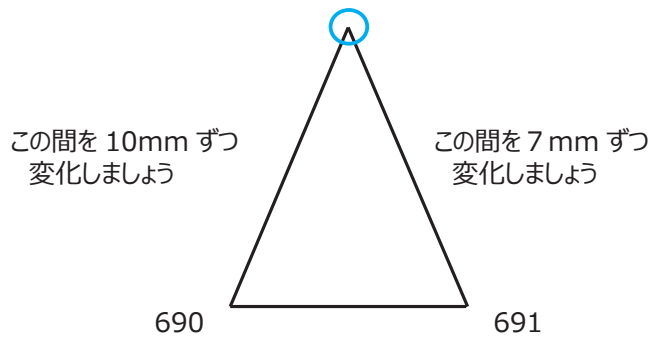
練習問題 (動画解説あり)

データ : ACS-WEB_2nd-3 「フレアー C」

以下のような結果がでるようでグレーディングしましょう



解答
9001 25 690 10 691 10



解答
9001 25 690 10 691 7

収束

3 1

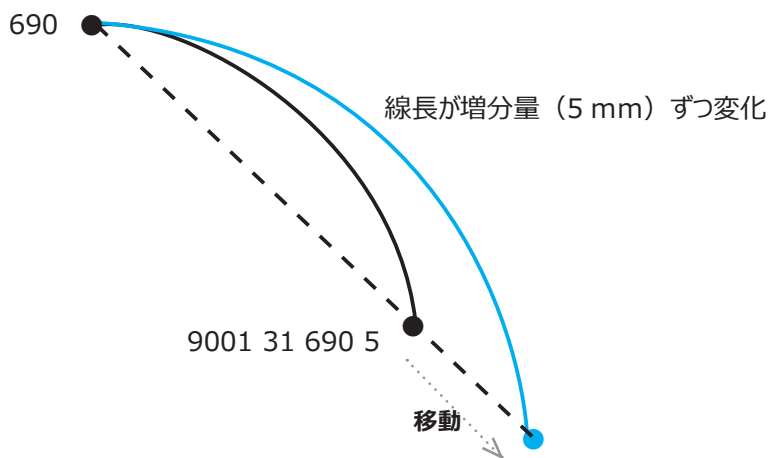
関連部位から X・Y・弦方向に線長が指定増量分伸びるように移動します

収束 (線長を弦方向に移動するように指示する場合)

	部位	補助ルール	関連部位	増分量	参照/TS	方向	
フリー	9***	31	690	5 ※1	(入力なし)	(入力なし)	※1
保存	8***						

※1	TSデータ FLデータ サイズ項目
----	-------------------------

* 関連部位 690 から線の長さを 5mm ずつ変化させ延長方向に移動します



関連部位 690 と結ぶ線長を 指定増分量変化して 弦方向に移動量を求めます。

※弦方向に移動量を求める
= フレアー A のように、延長方向に移動量を求めます

収束 (線長と Y 方向の移動量を指示する場合)

	部位	補助ルール	関連部位	増分量	参照/TS	方向
フリー	9***	31	690	5 ※1	T02 ※2	X
保存	8***					

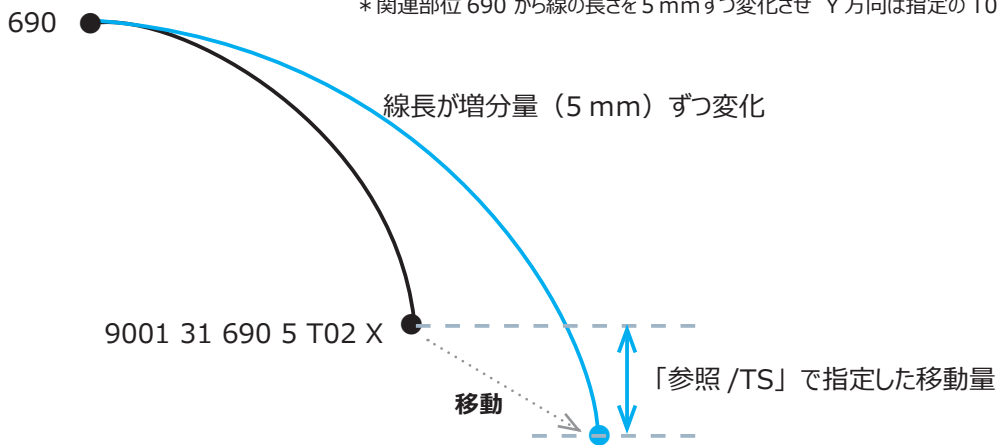
※1	TSデータ FLデータ サイズ項目
----	-------------------------

※2	参照する部位コード TS データ
----	---------------------

↑
「方向」で指定しなかった
Y 方向の移動量を指示

↑
「X」を選択

* 関連部位 690 から線の長さを 5 mm ずつ変化させ Y 方向は指定の T02 になるよう移動します



関連部位 690 と結ぶ線長が指定増分量ずつ変化し、
「参照 /TS」で指定した Y 移動量になるよう、移動します。

収束 (線長と X 方向の移動量を指示する場合)

	部位	補助ルール	関連部位	増分量	参照/TS	方向
フリー	9***	31	690	5 ※1	T02 ※2	Y
保存	8***					

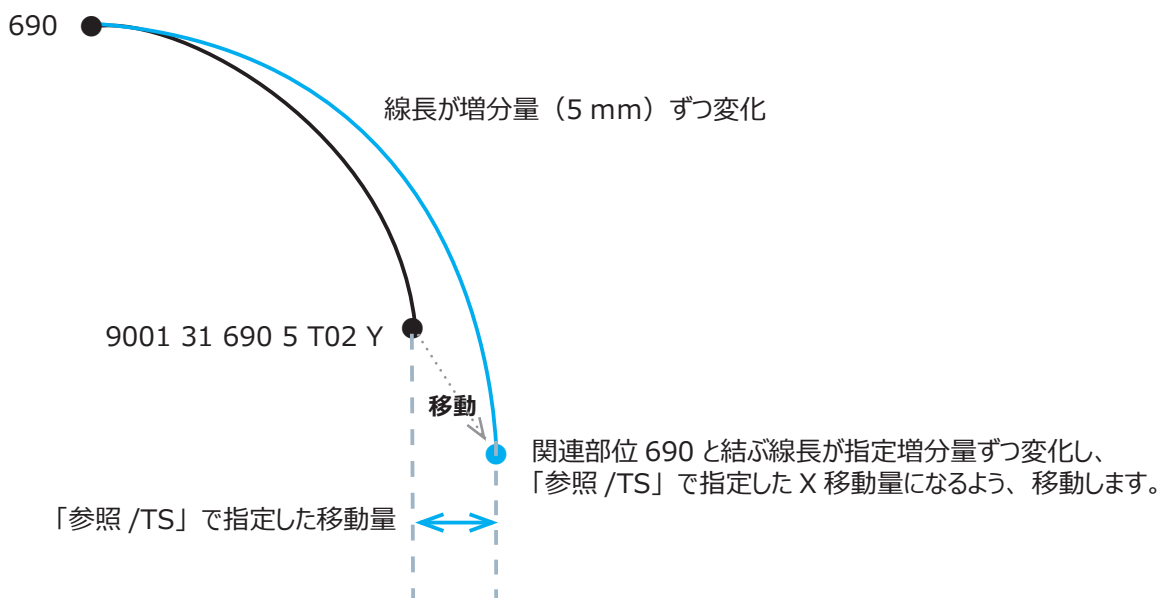
※1	TSデータ FLデータ サイズ項目
----	-------------------------

※2	参照する部位コード TS データ
----	---------------------

↑
「方向」で指定しなかった
X 方向の移動量を指示

↑
「Y」を選択

* 関連部位 690 から線の長さを 5 mm ずつ変化させ X 方向は指定の T02 になるよう移動します



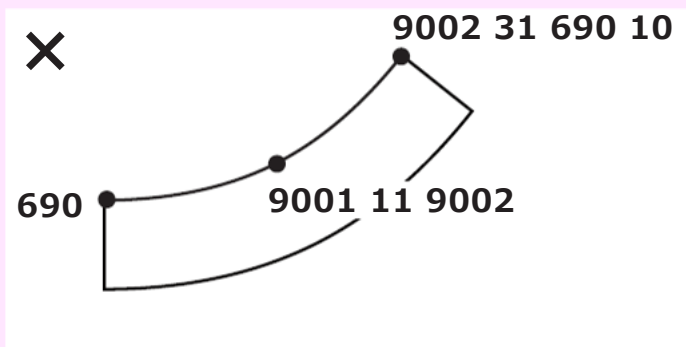
(注重点) 収束

外周線のみ設定可能

関連部位との間に、GP を作成する場合、その GP の部位コードに注意

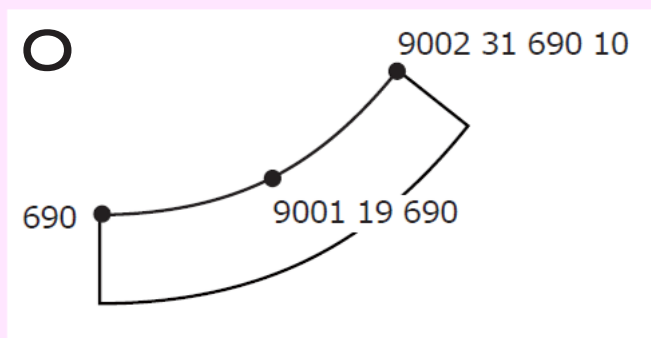
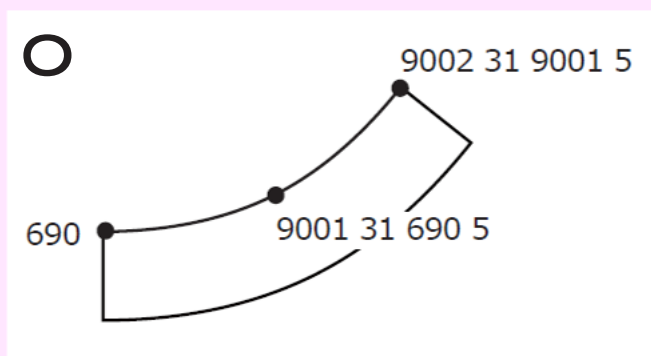
エラーなるケース

収束を使用する GP と関連部位の間の外周線に GP を作成し、セイムなどを使用した場合



途中に GP が必要な場合は

分割して収束を使用する、または、「切り替え」を使用するなどしてください。



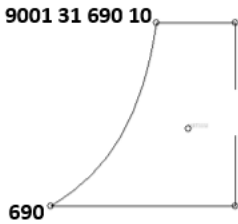
・収束

練習問題（動画解説あり）

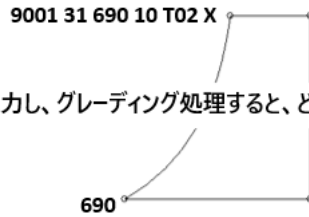
データ：ACS-WEB_2nd-3「収束」

- ・移動量と移動方向を確認しましょう

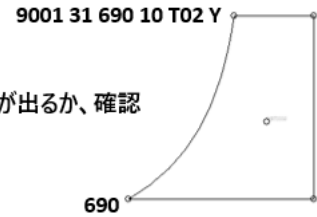
（線長を弦方向に移動するように指示する場合）



（線長と Y 方向の移動量を指示する場合）



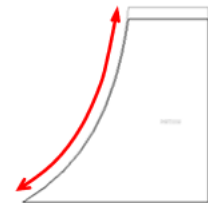
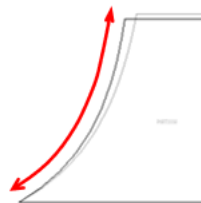
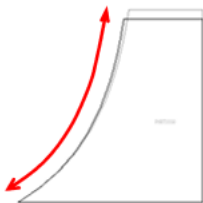
（線長と X 方向の移動量を指示する場合）



このように入力し、グレーディング処理すると、どのような違いが出るか、確認

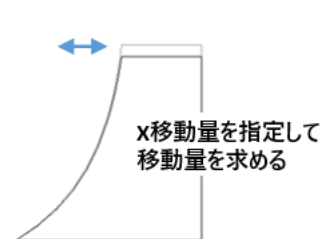
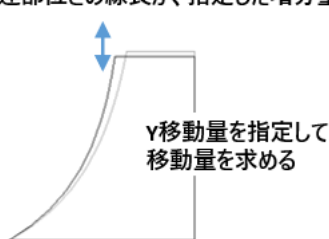
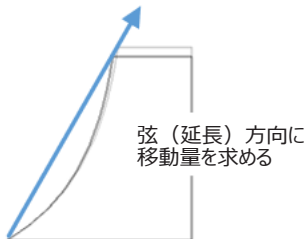
<移動量>

いずれも、関連部位との線長が、指定した増分量になる



<移動方向>

いずれも、関連部位との線長が、指定した増分量になる



（解説）

「フレアー A, フレアー BYP, フレアー BXP」と「収束」の違い

増量分が「2点間の直線距離」・・・「フレアー A」「フレアー BYP」「フレアー BXP」
 増量分が「線長」・・・・・・・・・・「収束」

よく使うコード__線を動く

参照動画：GT-13_マイナー部位コード-6

「切り替え」コード設定の注意点

線を動くコードを、「切り替え」と呼びます。種類は次の7種類です。

2	X切り替え
3	線上X部位
4	Y切り替え
5	線上Y部位
6	線上コンパス
7	線上平行
19	切り替え

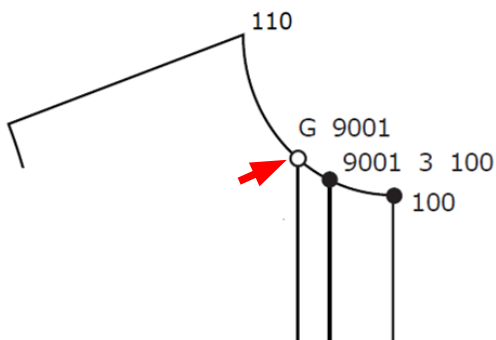
必ず、線を移動するという特性のため、機能上 制約があります。

- ・ 「切り替え」を指定した GP と、隣接点の GP の部位コードについて
- ・ コーナーの GP について
- ・ 内線上で指定する場合

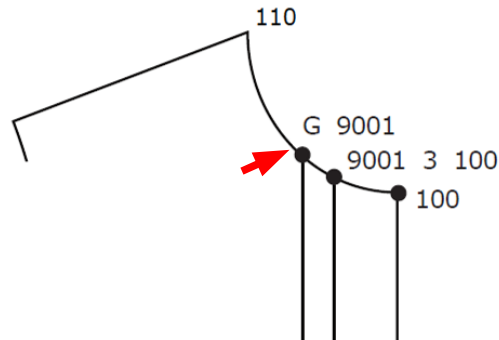
3つの使用時の注意点について解説をします。

「切り替え」を指定した GP と隣接点 GP の部位コード

○ 「G 9001」
内部線のポイントの場合



✕ G 9001
外周線のポイントの場合エラー

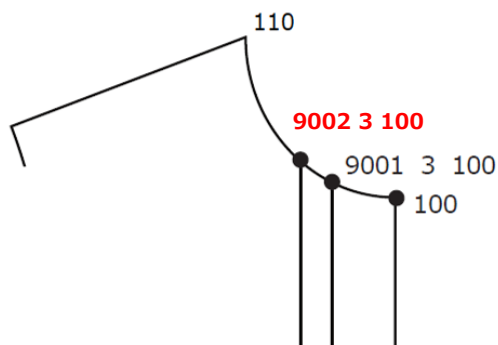


「切り替え」は、できあがった線上に移動量を求めます。
外周線は先に計算するため、移動できません。
その場合の対処方法は次のように設定します。
(次のページへ)

×E

外周線とは、仕上線または裁切線のことです。

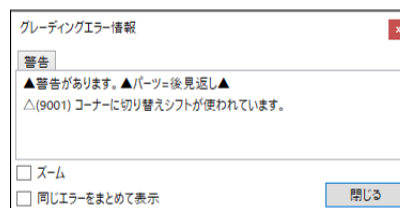
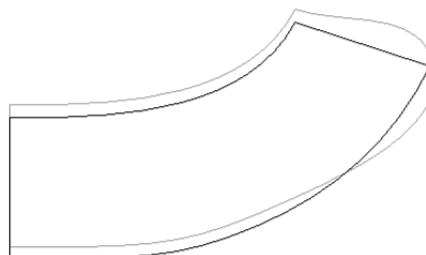
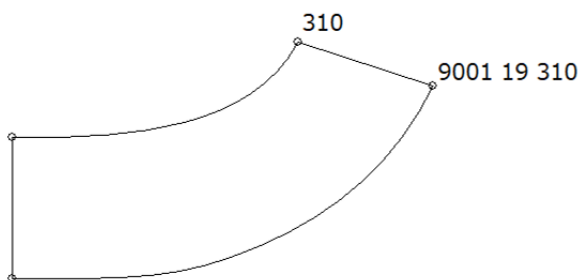
- 外周線の GP の場合、「9001」と同じ補助ルールを指定すると、グレーディングの処理ができる



隣り合った外周線のグレーディングポイントには切り替えの「G」は使用できません

グレーディングポイントがコーナーの場合

「切り替え」は、線上を移動するため角の GP に指定してグレーディング処理すると、下図のように、角がなくなり曲線になります。また、この時「警告」が表示されます。

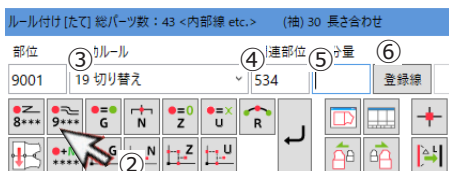
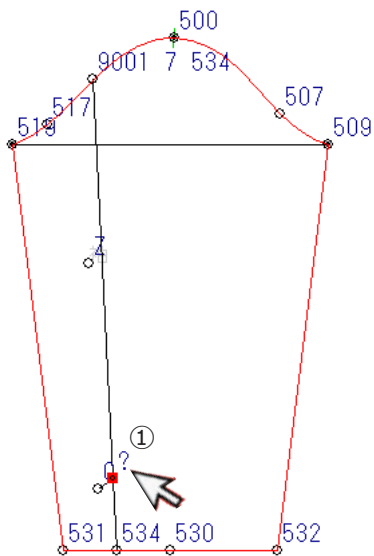


切り替えコードは角には指定できません

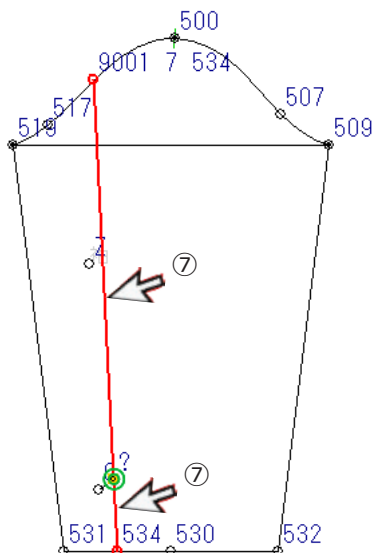
内部線上に指定する場合

内部線上の GP に、「切り替え」を指定する場合、「登録線」で、線を登録してください。
「登録線」をせず、グレーディング処理すると、エラーになり、グレーディングできません。

<設定手順>



- ① グレーディングポイントをクリックします。
- ② 「9***」をクリックします。
- ③ 補助ルールを指定します。
「19 切り替え」を選択します。
- ④ 関連部位「534」を入力します。
- ⑤ 今回増量分は指定しません。
- ⑥ 「登録線」をクリックします。
(部位コード設定が完了している場合は、
再度グレーディングポイントをクリックします。)



- ⑦ 指示したグレーディングポイントが移動する線を
すべてクリック、またはダブルクリックします。
線が赤く表示します。
- ⑧ 選択が終了したら「Enter」キーを押します。
登録線は完了です。

メモ

「登録線」の設定をしなければ、グレーディングポイントは
黄色で表示され、グレーディング処理でエラーになります。

内部線上に設定する場合は登録線が必要です

「切り替え」を指定した GP が、どの線上を移動すればよいか 移動する線を登録します

(まとめ) 「切り替え」コードの注意点

「切り替え」を指定した GP と、隣接点の GP の部位コードについて
隣接する GP の部位コードには注意

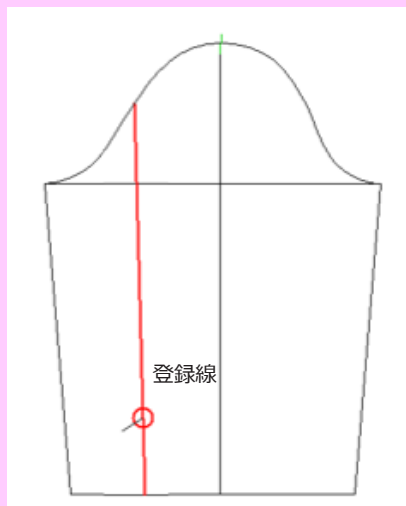
コーナーの GP について

角の GP に、「切り替え」は指定しない

内線上で、指定する場合

登録線が必要

「切り替え」を指定した GP が、どの線上を移動すればよいか移動する線を登録



切り替え

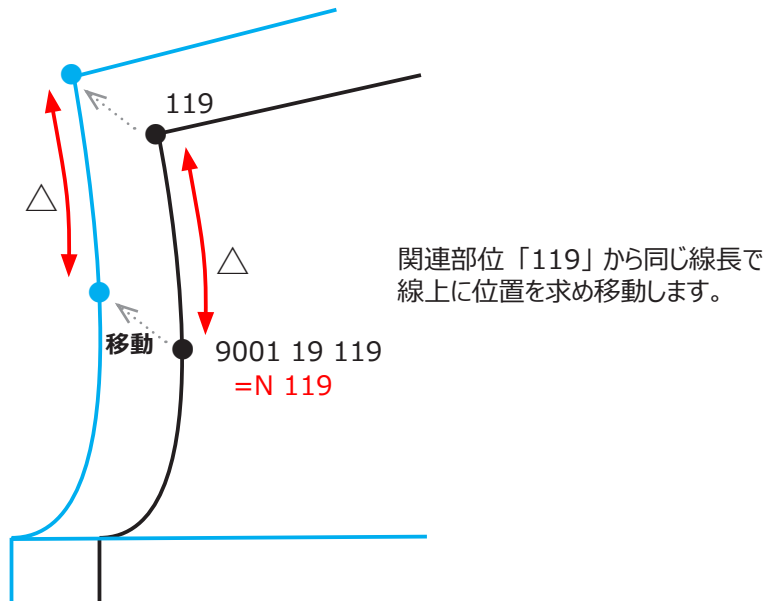
19

関連部位から線上で指定増量分移動します「N」と同じ機能です

切り替え（関連部位から同寸の場合）

	部位	補助ルール	関連部位	増分量	
フリー	9***	19	119 ※1	(入力なし)	登録線
保存	8***				

* 関連部位 119 から同じ線長で線上に移動します

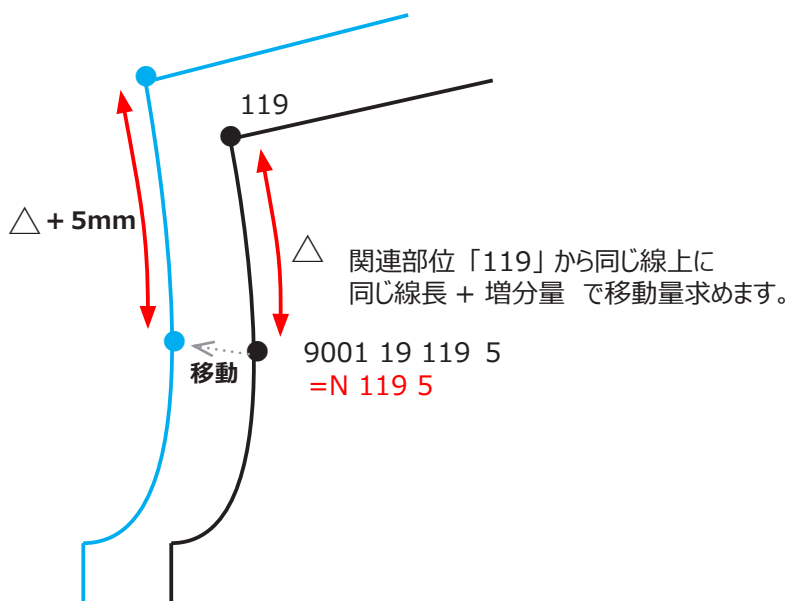


切り替え（関連部位から増分量を指定する場合）

	部位	補助ルール	関連部位	増分量	
フリー	9***	19	119 ※1	5 ※2	登録線
保存	8***				

※1 TSデータ
FLデータ
サイズ項目

* 関連部位 119 から線長を 5mm ずつ変化させ 線上を移動します



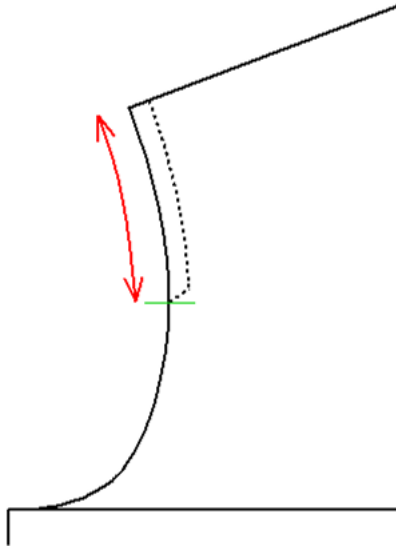
・切り替え

練習問題（動画解説あり）

データ：ACS-WEB_2nd-3「切り替え」

問1 ステッチ止りが肩先から同寸になるように設定しましょう

問2 ステッチ止りが肩先から各サイズ5mmピッチ移動するように設定しましょう



解答1
9001 19 119

解答2
9001 19 119 5

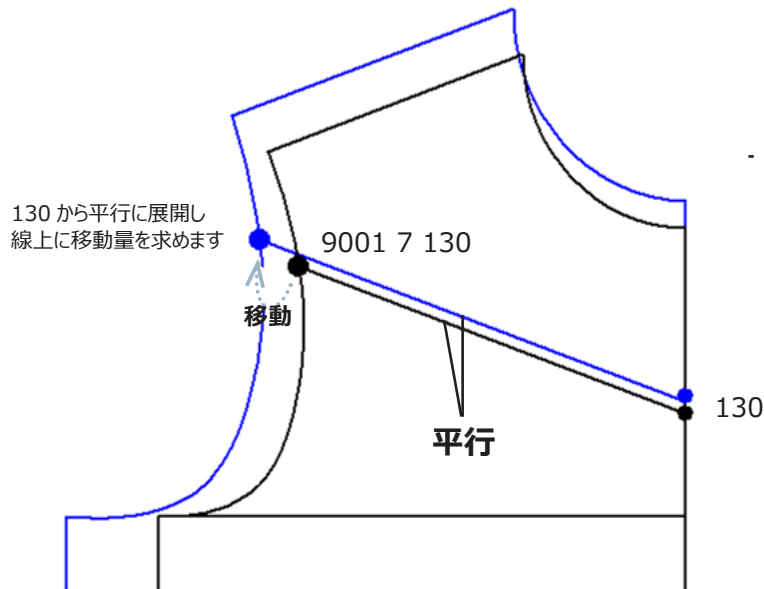
線上平行

7

関連部位から平行になるように線上を移動します

	部位	補助ルール	関連部位	
フリー	9***	7	130	登録線
保存	8***			

* 関連部位 130 から平行に線上に移動します



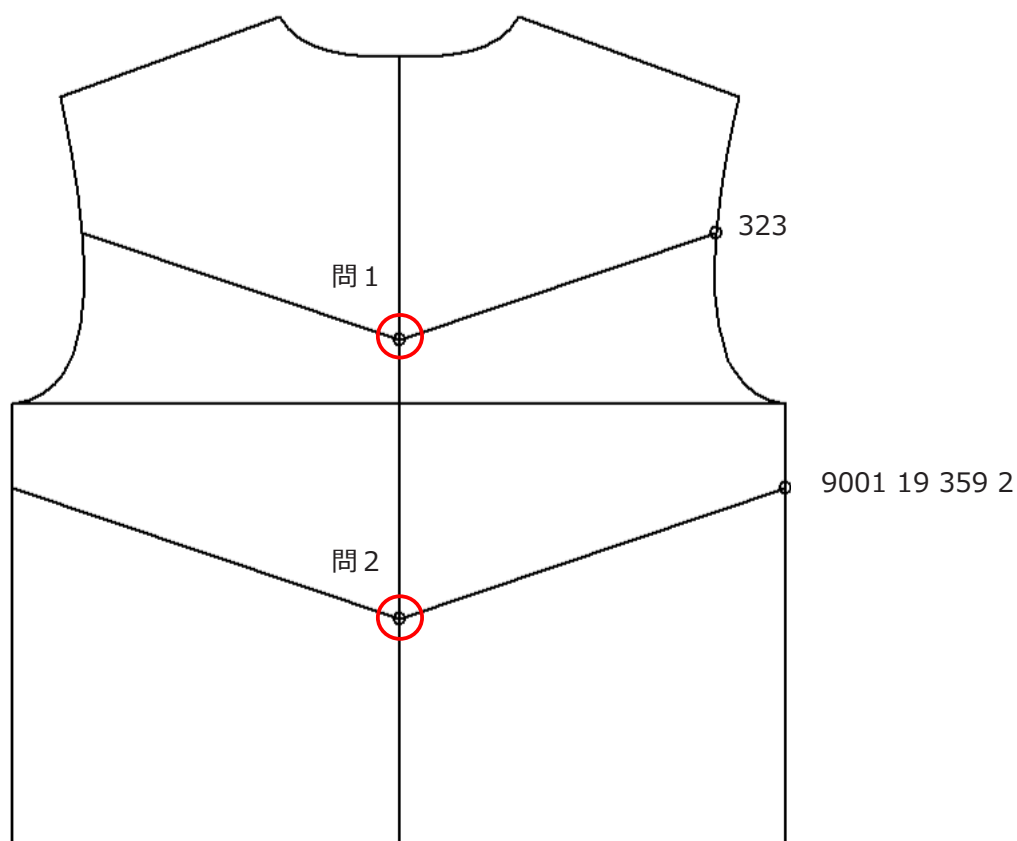
・線上移行

練習問題 (動画解説あり)

データ : ACS-WEB_2nd-3 「線上平行」

問1 323 から平行に展開し中心線上に移動するように設定しましょう

問2 9001 から平行に展開し中心線上に移動するように設定しましょう



解答1
「9002 7 323」 + 「登録線」

解答2
「9003 7 9001」 + 「登録線」

GR II 基礎トレーニング 2nd

長さ合わせ登録

長さ合わせ登録

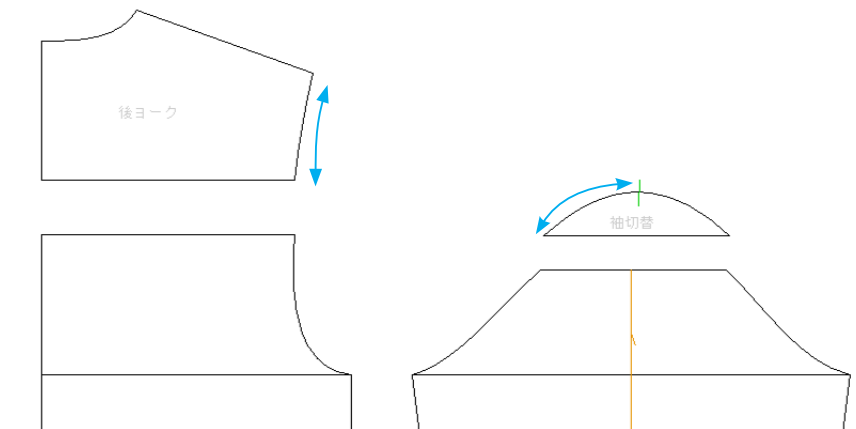
参照動画：GT-14_長さ合わせ登録

1. 長さ合わせ登録とは

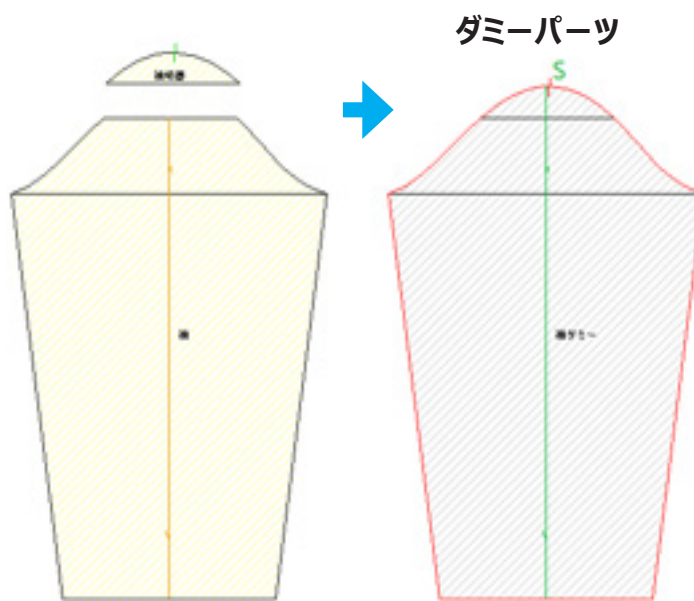
任意の線長や、点間を「長さ合わせ登録」を使い、サイズ間の差寸を自動計測させる機能です。
あるパーツと別のパーツで長さを合わせたい時などに使用すると便利です。
たとえば、今回の下図のような [袖の切り替え位置] と [身頃の切り替え位置] の長さを合わせたい場合などです。



データ：ACS-WEB_2nd-4

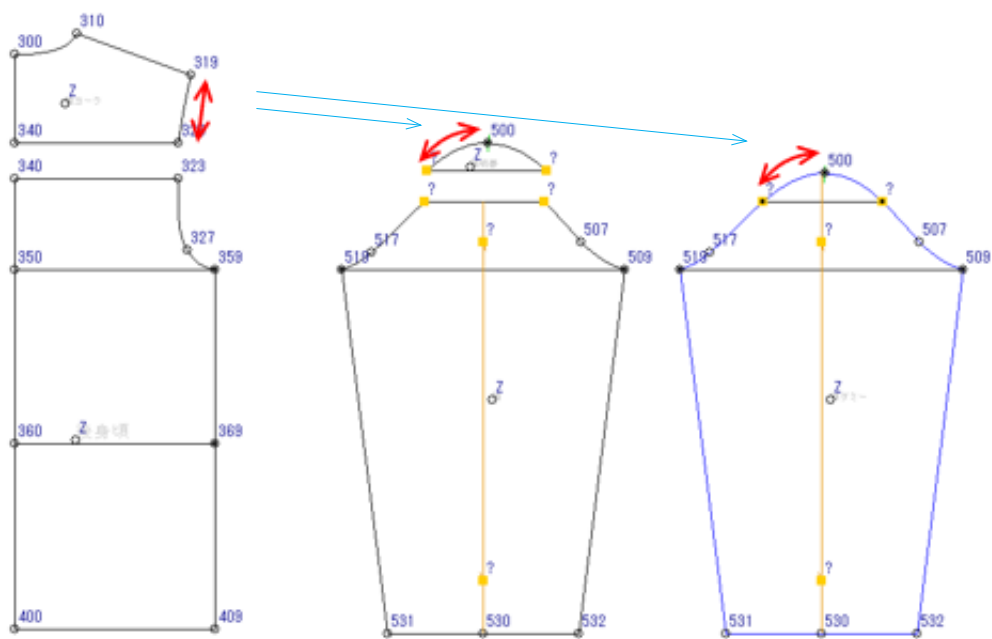


今回の例題では、袖山上の移動量を見つけるために、袖山が切り離されていない状態のダミーパーツが必要です。
まず、袖のダミーパーツを作成し準備しましょう。
⇒⇒ (ダミーパーツの作成手順は動画で解説しています。)

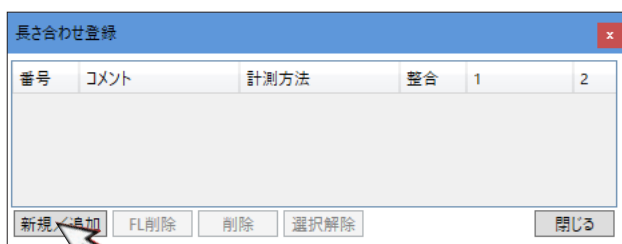


2. 長さ合わせ登録

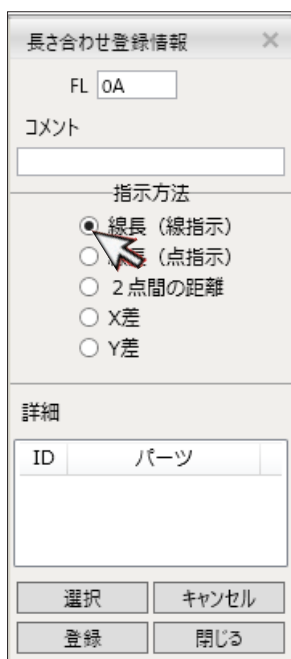
*ヨークの袖ぐりを登録し、袖山の切り替え位置と合わせます



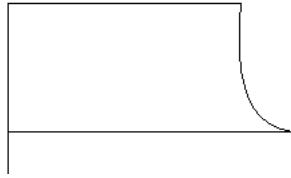
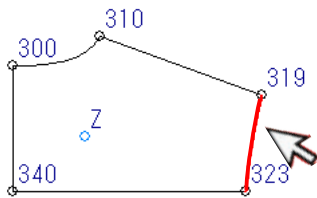
① 「長さ合わせ登録」をクリックします。



② 「新規 / 追加」をクリックします。



③ 「FLOA」と表示しています。
「線長 (線指示)」を選択します。



長さ合わせ登録情報

FL

コメント
後ヨークそでぐり

指示方法

線長 (線指示)

線長 (点指示)

2点間の距離

X差

Y差

詳細

ID	パーツ
1	

選択 キャンセル

登録 閉じる

選択 キャンセル

登録 閉じる

長さ合わせ登録

番号	コメント	計測方法	整合	1
FLOA	後ヨークそでぐり	線長 (線指示)	○	後ヨーク

新規/追加 FL削除 削除 選択解除 閉じる

- ④ 登録するヨークの袖ぐり線をクリックします。
- ⑤ コメントを入力します。
「後ヨークそでぐり」(省略可)

- ⑥ 「選択」をクリックします。
または、Enter キーを押します。

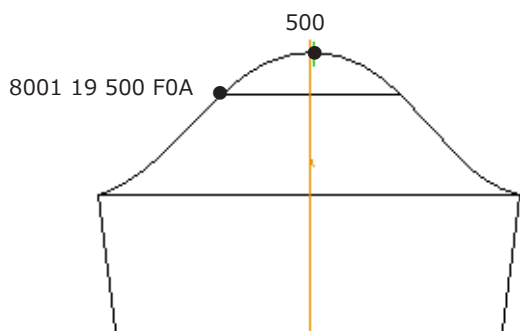
- ⑦ すべての選択が終わったら「登録」をクリックします。
または、Enter キーを押します。

「FLOA」で登録され表に表示します。

メモ
長さ合わせ登録は、「FLOA~FL9Z」で登録できます。

- ⑧ 「閉じる」をクリックします。

3. 登録した長さ合わせを使い部位コード設定

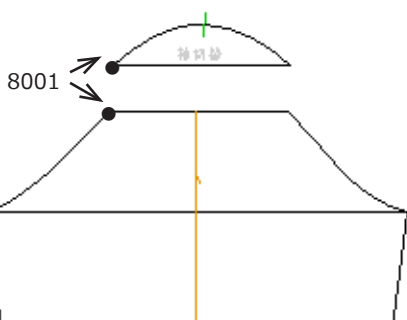


- ① 袖のグレーディングポイントをクリックします。
- ② 補助ルール「19 切り替え」を使って作成します。
「8001 19 500 F0A」

メモ

登録時には、「FLOA」ですが、増分量に使用するときには「FOA」と省略します。

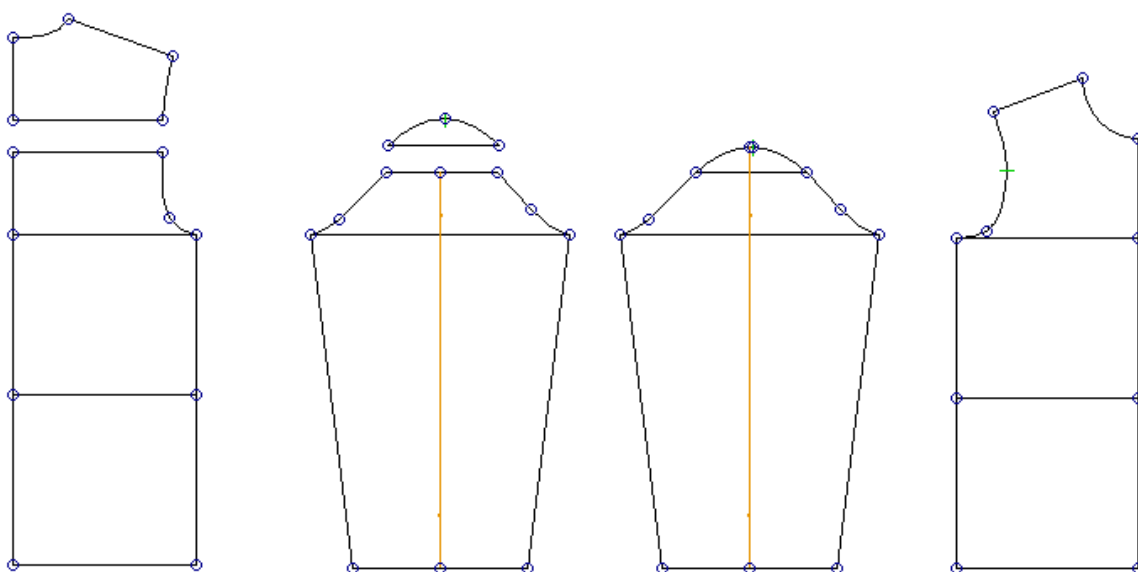
- ③ 切り替えパーツに作成した保存ルール「8001」と入力します。



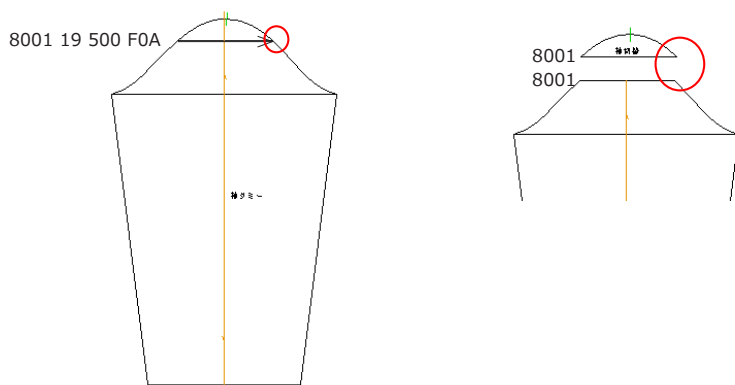
・長さ合わせ登録

練習問題 (動画解説あり)

データ: ACS-WEB_2nd-4

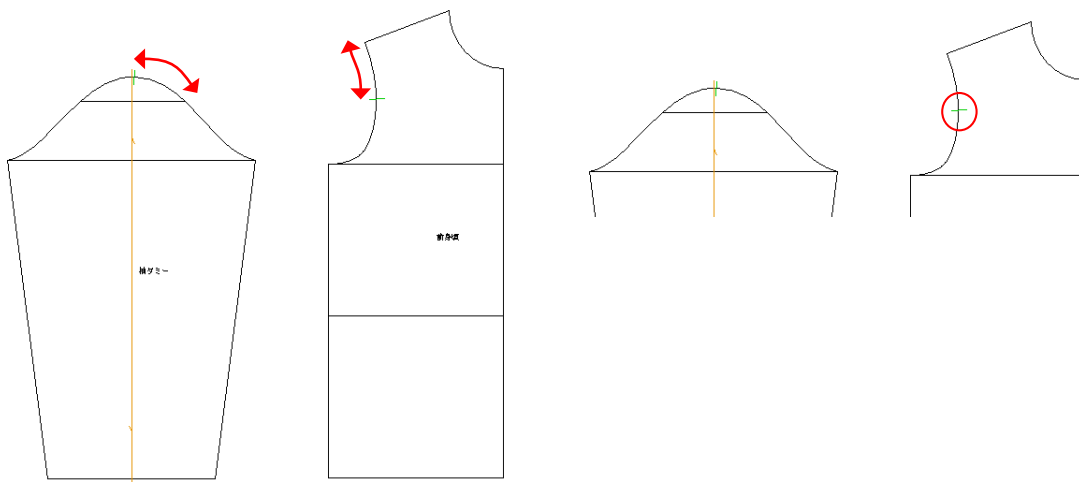


問題 補助ルールを使って、後切り替え位置から平行に袖山線上を移動する GP を作成しましょう。
また、切り離されたパーツも同じ移動量になるよう完成させましょう。



解答
補助ルール 「8002 7 8001」
切り離されたパーツ 「8002」

問題 前袖の切り替え位置と前身頃のノッチ位置が合うように「長さ合わせ登録」を使って、前身頃のノッチを設定しましょう。



解答
前袖切り替えまでを「FLOB」で
長さ合わせ登録する
前身頃ノッチ 「N 119 F0B」

キャンバス内にある「Let's try」にも挑戦してみましょう！

**「GR II 基礎トレーニング 2nd」は終了です。
お疲れ様でした。**