

CREACOMPO[®] II

GRADING MAGIC[®] II

**Grading Magic から Grading Magic II へ
移行**

Version6.2.0.0 以降

東レ ACS 株式会社

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	クレアコンボツ	CREACOMPO II
PATTERN MAGIC® II	パターンマジックツ	Pattern Magic II、PM II
GRADING MAGIC® II	グレーディングマジックツ	Grading Magic II、GR II
MARKER MAGIC® II	マーカーマジックツ	Marker Magic II、MR II
PATTERN MAGIC® II SS	パターンマジックツ エスエス	Pattern Magic II SS、SS

※ パ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

ルール付けパネル全体比較	2
ルール付けパネル内詳細比較	3
各機能説明	4
1-1. GR 情報	4
1-2. GR 情報・GR 情報	5
1-3. GR 情報・展開サイズ	5
1-4. GR 情報・特別ピッチ	6
1-5. GR 情報・特別ピッチ・TS データ、FL データの省略入力	7
1-6. GR 情報・特別ピッチ・任意のサイズ項目入力	7
1-7. ルールクリア	8
1-8. オプション	8
2. 入力欄	9
3-1. ルール付け	9
3-2. ルール付け・補助ルールつきメジャー	9
3-3. ルール付け・ノッチ・内部線上のノッチの部位コード入力	10
3-4. ルール付け・ノッチ・部位コードの自動入力	10
3-5. ルール付け・残りのノッチをすべて N	10
3-6-1. ルール付け・G ～、N ～、R ～の関連部位指定	11
3-6-2. 関連部位選択モード	11
3-7. ルール付け・グレーディング対象外 U、残りのポイントをすべて U	12
4. 表示、パーツ情報	12
5-1. 補助機能	13
5-2. 補助機能・警告表示	13
5-3. 補助機能・ティーチ	13
6-1. 処理、解除	14
6-2. 処理、解除・処理対象パーツ選択	14
7-1. チェック	14
7-2. チェック・シフトバリュー	15
7-3. チェック・サイズ間計測	15
7-4. チェック・表示切替	15
たて置き・よこ置き	16
重ねピッチ取り込み	16
サイズ間計測	17
サイズピッチコードの登録	17
入力モード、サイズレイヤー表示について	18
DB 読み込み時のサイズ指定	19
重ね書きパーツのコピー	19
メニュー対比	20
ショートカット	21

ルール付けパネル全体比較

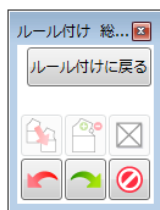
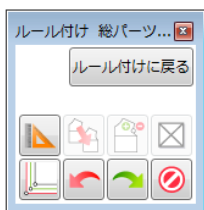
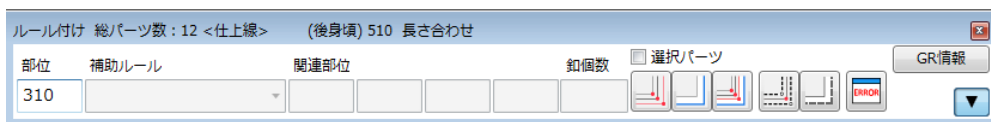


「ルール付けパネル」

横方向のサイズが Grading Magic と比べて 8 割ほど短くなっています。縦方向はすこし高くなっています。あまり使っていない機能を減らし、ボタンの場所を変更しました。

Grading Magic では

「縫代」の入力欄がありました。



「ルール付けパネル」の表示サイズ

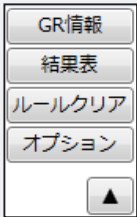
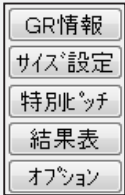
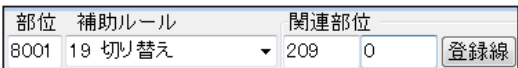
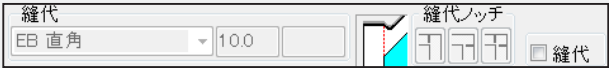
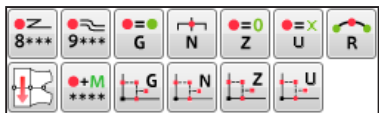
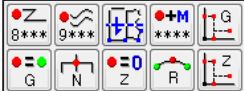
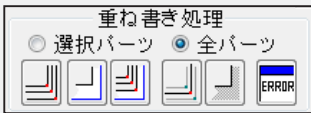
縦方向にもサイズ変更ができるようになりました。
(パネル右下の「▲」「▼」で切り替えます。)
キャンバスを広くとり、入力とグレーディング処理がすばやく出来るようになっています。
横方向のサイズは、機能によってサイズが変わります。

Grading Magic では

横方向のサイズ変更 (縮小) のみ。



ルール付けパネル内詳細比較

	Grading Magic II	Grading Magic
1 情報	GR 情報内に機能をまとめ、ルールクリアを表示。 右下にパネル縦縮小ボタン追加 	
2 入力欄 (部位)	関連部位入力欄の上に内容を表示 	
入力欄 (縫代)	なし	
3 ルール付け	ボタン位置の変更・機能追加 	
4 表示 パーツ情報	使用していないボタンをなくし、 表示切替を移動 	
5 補助機能	ボタン位置の変更 	
6 処理 解除	ルール付けパネル内の位置移動 	
7 チェック	重ねチェックから合わせを分離・機能追加 表示切替をここへ移動 	

各機能説明

1-1.GR 情報

「GR 情報」

「GR 情報」、「展開サイズ」、「特別ピッチ」の設定を行ないます。

Grading Magic では

「GR 情報」、「サイズ設定」、「特別ピッチ」はそれぞれ別の機能を開いて設定します。

グレーディング情報

服種ルール D0 婦人スーツ 001 縦置

サイズピッチコード 1 婦人ジャケット等 D0 R0

特別ルール ☐ 詳しく表示

項目	コード	前のコード
脇線		
袖山線		
袖口 (2枚袖)		
袖口 (1枚袖)		

<< サイズ設定 OK キャンセル

企業 1 東レ A C S 株式会社

サイズ設定

マスター 003 展開サイズ、表示号数を指示して下さい ページ 1

展開	内部号数	表示号数1	表示号数2
☐	001		
☒	002	7	
☒	M 003	9	
☒	004	11	
☒	005	13	
☐	006		
☐	007		
☐	008		
☐	009		
☐	010		

前ページ 次ページ マスター サイズ サイズ数 全クリア クリア サイズグループ OK キャンセル

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D0 上物全般(ラグラン)R0 表示

特別ルール

項目	コード	内容	前回
脇線		△=ウエスト〜裾平行に移動	
袖山線		△=袖ぐり4分割の長さ合わせ	
袖口 (2枚袖)		△=袖下幅と同量分移動	
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	1	2	3	7	9	11	13
BT バスト		40.00						
WT ウエスト		40.00						
BW 背肩幅		10.00						
QT 着丈		10.00						
NC 袖ぐりまわり		8.00						
KU 袖山高さ		3.00						
KL 袖丈		10.00						
KM 袖口まわり		6.00						

展開サイズ

展開	サイズ名 1	サイズ名 2
1		
2		
3		
4	7	
5	9	
6	11	
7	13	
8		
9		

サイズ数

すべてクリア すべて選択 サイズグループ マスター位置変更 マスター入替

サイズ項目

BT バスト WT ウエスト BW 背肩幅 QT 着丈 NC 袖ぐりまわり BN 後襟深 BL 背丈 HP ヒップ BV 背幅 NH 後身みつ深さ NV 後身みつ幅

行追加 行削除 行クリア 行コピー 行貼付け 式入力 コメント入力 << >> < > ファイル 実寸法

すべて 後身み 前身み 1枚袖 2枚袖 テーラー袖 ポケット A・B・F・D 全股 TS/BZ(※ケ) SA(縫代)

特別ピッチのみ表示 OK キャンセル 適用

特別サイズピッチ

全て 特別ピッチ TS項目 縫代(SA)項目 本丈(BZ)項目

サイズ項目	式/コメント	001	002	M003	004	005
BT バスト		40.00				
WT ウエスト		40.00				
BW 背肩幅		10.00				
NC 袖ぐりまわり		8.00				
QT 着丈		10.00				
KU 袖山高さ		3.00				
KL 袖丈		3.00				
KM 袖口まわり		10.00				

行追加 行削除 行コピー 行貼付け 行クリア < > 実寸法

項目表 ファイル 式入力 コメント OK キャンセル 適用

サイズ項目一覧

BT : バスト WT : ウエスト BW : 背肩幅 QT : 着丈 NC : 袖ぐりまわり BN : 後襟深 BL : 背丈 HP : ヒップ BV : 背幅 NH : 後身みつ深さ NV : 後身みつ幅 CL : けまわし EX : 後細腰切替 (X) EY : 後細腰切替 (Y) DN : 後中心〜ウエストダーツ BU : 後肩先点 DW : 後ウエストダーツ間口 DO : 後肩ダーツ間口 WH : ウエスト〜ヒップ YB : ヨーク幅 (後中心) YD : ヨーク幅 (後袖ぐり) YL : 肩ヨーク (後袖ぐり) BX : 後袖ぐり線上 (X) BY : 後袖ぐり線上 (Y)

後身み 前身み 1枚袖 2枚袖 袖 テーラー袖 ポケット A・B・F・D 全股 選択 開じる

1-2.GR 情報・GR 情報

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
サイズピッチコード	1	上物全般D0 上物全般(ラグラン)R0
		表示

手順

クリックするとサイズピッチの内容が表示されるので、「OK」します。

「表示」

サイズピッチコードの内容を特別ピッチ欄に読み込みます。

Grading Magic では

「特別ピッチ」の「ファイル」→「サイズピッチから読み込み」

※ 同じ機能がピッチの「ファイル」にもあります。

1-3.GR 情報・展開サイズ

展開サイズ		
展開	サイズ名 1	サイズ名 2
1		
2	7	
3	9	
4	11	
5	13	
6		

マスター入替

展開	サイズ名 1	サイズ名 2
2	7	
3	9	
4	11	
5	13	

OK キャンセル

手順

クリックするとサイズ一覧が表示されるので、変更するサイズをクリックして「OK」します。

「マスタ入替」

グレーディング処理している（キャンバス上で重ね書き状態）データのマスターサイズを変更します。

Grading Magic では

「RDB 読み込み」でサイズ指定して読み込み、再度グレーディング処理します。

展開サイズ		
展開	サイズ名 1	サイズ名 2
1		
2	7	
3	9	
4	11	
5	13	
6		
7		
8		
9		
10		

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

手順

「↑」「↓」をクリックするとマスターサイズ（緑の行）が移動します。

「マスタ位置変更」

サイズ入力だけしている（グレーディング処理していない）データのマスターサイズを変更します。

Grading Magic では

「サイズ設定」を開いて内部号数欄をダブルクリックします。

1-4.GR 情報・特別ピッチ

特別ピッチ

サイズ項目	式/コメント	1	2	3	7	9	11	13
BT バスト		40.00						
WT ウエスト		40.00						
BW 背肩幅		10.00						
QT 着丈		10.00						
NC 袖ぐりまわり		8.00						
KU 袖山高さ		3.00						
KL 袖丈		10.00						
KM 袖口まわり		6.00						

サイズ項目

BT バスト

WT ウエスト

BW 背肩幅

QT 着丈

NC 袖ぐりまわり

BN 後襟深

BL 背丈

HP ヒップ

BV 背幅

NH 後持みつ深さ

NV 後持みつ幅

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

袖

デレーザ袖

ポケット

ハットフード

全股

TS/BZ(ダウ)

SA(種代)

特別ピッチのみ表示

すべて表示

OK

キャンセル

適用

手順

クリックするとウィンドウサイズが変わり、「すべて表示」になります。
もういちどクリックして元の大きさのウィンドウに戻すと「特別ピッチのみ表示」に変わります。

「特別ピッチのみ表示」

「GR 情報」のウィンドウが特別ピッチ欄のウィンドウのみの大きさに切り替わります。

GR情報

ピッチ

ピッチコードピクチャー

ポケット

PA 胸ポケ長さ

PB 胸ポケ口幅

PL 胸ポケフラップ幅

PQ 胸ポケ〜前中心

PS 胸ポケ〜頭刺点

PD 腰ポケ口幅

PC 腰ポケ深さ

PV 腰ポケフラップ幅

PT 腰ポケ〜前中心

PU 腰ポケ〜バストライン

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

サイズ項目

式/コメント

1

7

9

11

13

6

7

すべて

後身頃

前身頃

1枚袖

2枚袖

袖

デレーザ袖

ポケット

ハットフード

全股

TS/BZ(ダウ)

SA(種代)

すべて表示

OK

キャンセル

適用

手順

グループタブをクリックし、ピッチコードピクチャー上の記号をクリックして特別ピッチ欄に入力します。

サイズ項目グループタブ

サイズ項目グループのタブをクリックすると、特別ピッチ欄にピッチコードピクチャーが表示されます。
また、サイズ項目一覧表の内容がグループごとに絞り込まれます。

Grading Magic では

タブの位置は入力欄の上にあります。

「サイズ項目」表にあったグループボタンが、Grading Magic II ではタブになっています。

サイズ項目一覧

後身頃

前身頃

1枚袖

2枚袖

袖

デレーザ袖

ポケット

ハットフード

全股

選択

閉じる

BT : バスト

WT : ウエスト

BW : 背肩幅

QT : 着丈

NC : 袖ぐりまわり

BN : 後襟深

BL : 背丈

HP : ヒップ

BV : 背幅

NH : 後持みつ深さ

NV : 後持みつ幅

OL : けまわり

EX : 後細腰切替 (X)

EY : 後細腰切替 (Y)

DN : 後中心〜ウエストダーツ

BU : 後肩先点

DY : 後ウエストダーツ開口

DO : 後肩ダーツ開口

VH : ウエスト〜ヒップ

YB : ヨーク幅 (後中心)

YD : ヨーク幅 (後袖ぐり)

YL : 肩ヨーク (後袖ぐり)

BL : 後袖ぐり線上 (X)

BY : 後袖ぐり線上 (Y)

1-5.GR 情報・特別ピッチ・TS データ、FL データの省略入力

部位	補助ルール	関連部位	増分量
9001	14 フレアーA ▼	690	T01

特別ピッチ			
サイズ項目	式/コメント	1	2
T01			2.50

TS データの省略入力

補助ルールの関連部位に入力した省略形の TS データをそのまま「特別ピッチ」に入力できます。
FL データは省略形を「式入力」に使用することができます。

Grading Magic では

基本形式の「TSiiiX」か「TSiiiY」を入力します。
(補助ルールによって指定は違います。)
FL データも基本形式「FLii」で式作成します。

1-6.GR 情報・特別ピッチ・任意のサイズ項目入力

部位	補助ルール	関連部位	増分量
9001	14 フレアーA ▼	690	NECK

特別ピッチ			
サイズ項目	式/コメント	1	2
NECK			8.00

任意のサイズ項目入力

補助ルールの関連部位にサイズ項目を入力できます。
英数字 4 桁まで、ただし K000 ～ K999、S000 ～ S999、SA00 ～ SA99、FL00 ～ FL99・FL0A ～ FLZZ、BZ00 ～ BZ99 は入力できません。
サイズ項目とピッチを「特別ピッチ」に追加入力します。

Grading Magic では

入力できません。

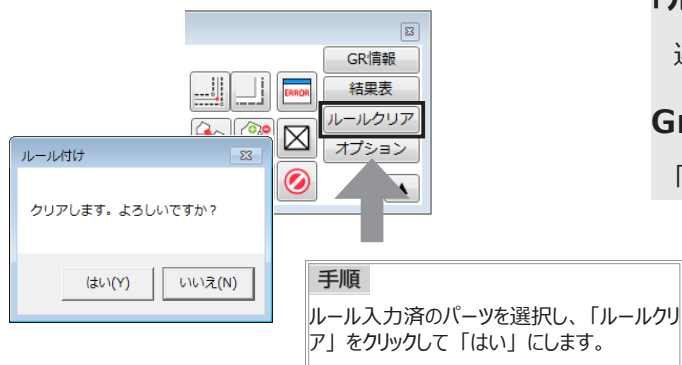
メモ

設定した「服種ルール」のサイズ項目も入力できます。標準以外のサイズピッチコードを指定した場合、サイズピッチコードに登録しているサイズ項目も増分量に入力できます。

部位	補助ルール	関連部位	増分量
9001	14 フレアーA ▼	690	NC

特別ピッチ			
サイズ項目	式/コメント	1	2
NC 衿ぐりまわり			8.00

1-7. ルールクリア

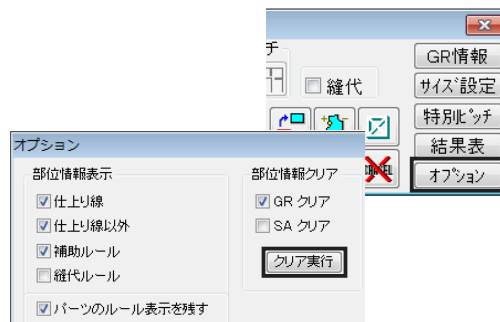


「ルールクリア」

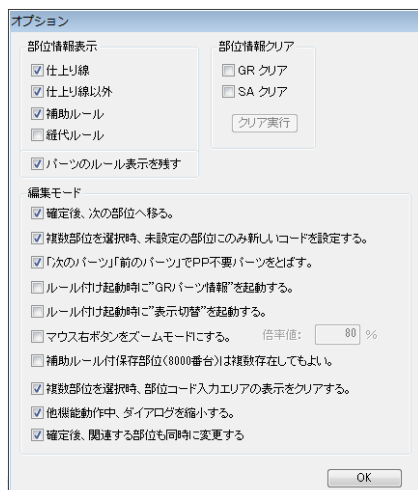
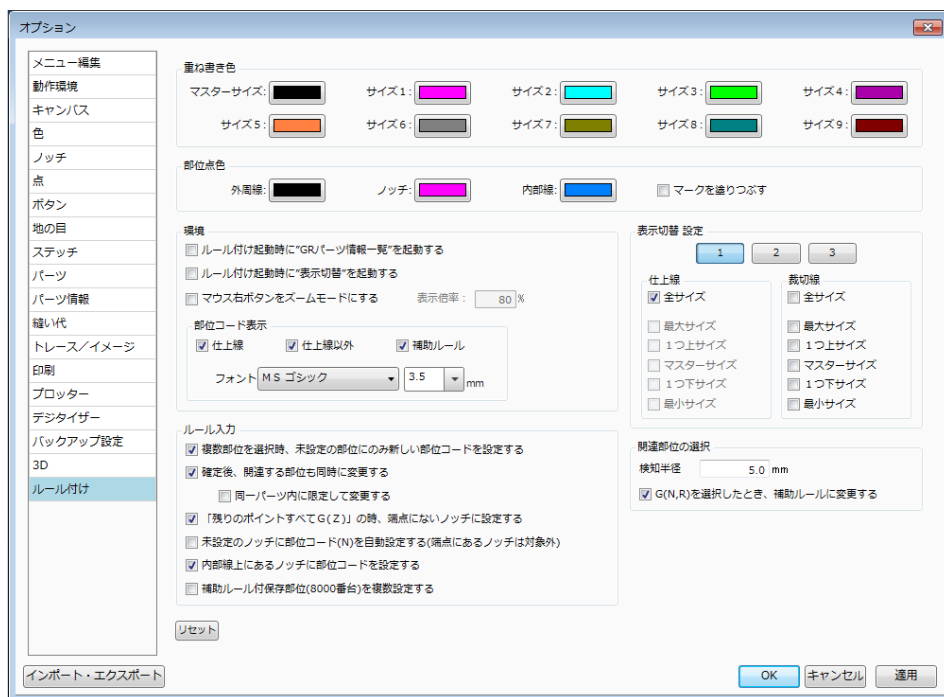
選択したパーツのルールをすべてクリアします。

Grading Magic では

「オプション」を開いてから「クリア実行」します。



1-8. オプション



「オプション」

サイズごとの「重ね書き色」、ルール付け起動時の「編集」、部位コード入力時の「ルール入力」、表示切替の設定など、すべてまとめて設定できます。

Grading Magic では

「表示色」は「表示切替」の「設定」にあります。「編集モード」と「部位情報表示」は「オプション」です。「フォント」は、PatternMagic の「オプション」→「図形属性設定」にあります。

※設定する必要がなくなったものは削除し、新たに追加した設定があります。

2. 入力欄

部位	補助ルール	関連部位	関連部位	関連部位
9003	10 対称	400	300	310

部位	補助ルール	関連部位	Y値	
8006	4 Y切り替え	519	0	登録線

部位	補助ルール	関連部位	増分量
9001	14 フレアーA	690	F0A

関連部位欄の内容表示

補助ルールを指定すると、その補助ルールの入力内容が関連部位欄の上に表示され、部位コードを入力するのか、値を入力するのかわかるようになってます。

Grading Magic では

「関連部位」が表示されています。

3-1. ルール付け



位置変更・機能追加

「G」「N」「Z」「R」のボタンを上段に移動しました。「残りのポイントをすべて G・Z」をそれぞれ「G」「Z」の下に移動しました。「対称プランニング」「補助ルールつきメジャー」は下段に移動しました。新たに、「残りのノッチをすべて N」とグレーディング対象外の「U」「残りのポイントをすべて U」を追加しました。

3-2. ルール付け・補助ルールつきメジャー

部位	補助ルール
509	
	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
	8 角度XP
	9 角度YP
	10 対称
	11 セイム
	12 Y逆シフト
	13 比率
	14 フレアーA
	15 フレアーBYP
	16 フレアーBXP
	17 平行YP
	18 2点間
	19 切り替え
	20 平行XP
	21 2点からの平行
	22 移動量指示
	23 X逆シフト
	24 定角
	25 フレアーC
	26 フレアーBYP(部位)
	27 フレアーBXP(部位)
	30 相似
	31 収束
	32 基点からXY

「補助ルールつきメジャー」

すべての補助ルールが使えます。

Grading Magic では

「7 線上平行」
「14 フレアー A」
「18 2点間」
「19 切り替え」
「21 2点からの平行」
「25 フレアー C」
「26 フレアー BYP(部位)」
「27 フレアー BXP(部位)」
「31 収束」
が使えます。

3-3. ルール付け・ノッチ・内部線上のノッチの部位コード入力

部位	補助ルール	関連部位	増分量	
N		169		登録線

内部線上のノッチの部位コード入力

内部線上にあるノッチに部位コードを入力できます。

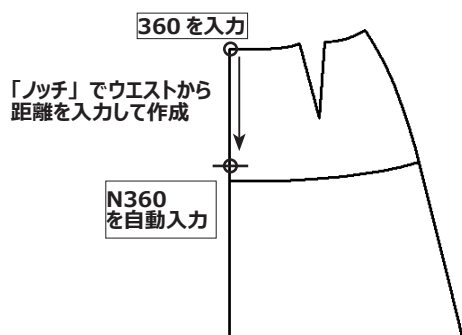
Grading Magic では

入力できません。

メモ

「登録線」でノッチが移動する線を登録する必要があります。
Grading Magic と同じく、部位コードを入力せずに基点から同一距離で移動するには、「オプション」の「内部線上のノッチに部位コードを設定する」のチェックを外します。

3-4. ルール付け・ノッチ・部位コードの自動入力



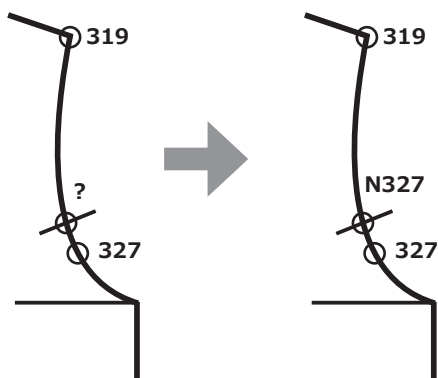
ノッチの部位コード自動入力

パターンメイキングでノッチを作成したときの基点に部位コードを入力すると、ノッチに自動的に部位コードが入力されます。
「オプション」の「未設定のノッチに部位コード (N) を自動設定する (端点にあるノッチは対象外)」にチェックを入れると適用されます。

メモ

線上ノッチが対象です。
基点との間に点を追加したり、作成時の方向など、状況によって入力されない場合があります。

3-5. ルール付け・残りのノッチをすべて N



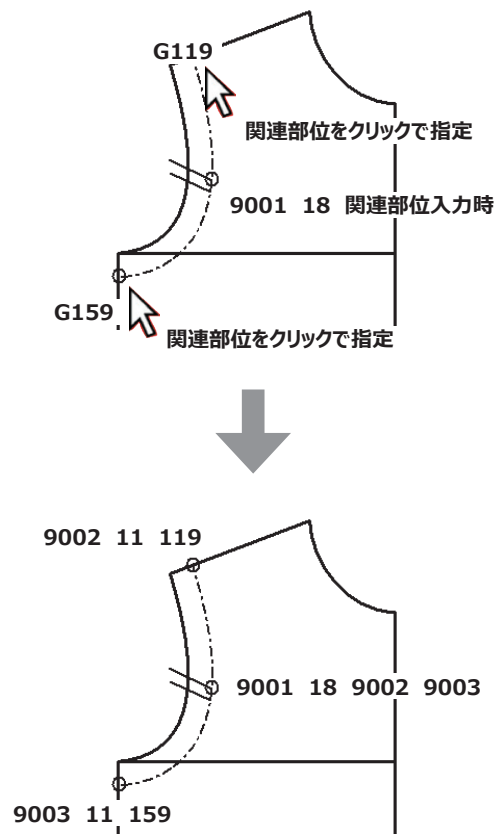
未設定のノッチにすべて N を入力

未設定のノッチの部位コードにすべて N を入力します。
関連部位は、ノッチが所属する線上にある、一番近いグレーディングポイントの部位コードが入力されます。
対象になる部位コードは、メジャー部位コード、マイナー部位コード、交点ルール、ペーストルールです。

メモ

線上ノッチが対象です。
内部線上のノッチが対象でも、「登録線」で線を登録する必要はありません。
ノッチが所属する線に、メジャー部位コード、マイナー部位コード、交点ルール、ペーストルールがない場合、入力されません。

3-6-1. ルール付け・G ～、N ～、R ～の関連部位指定



G ～、N ～、R ～の関連部位指定

入力済の G ～、N ～、R ～をクリックで関連部位に指定すると、指定した G ～、N ～、R ～が自動的にフリー部位に置き換わり、関連部位に入力することができます。

Grading Magic では

G ～、N ～、R ～は関連部位に指定できません。

メモ

フリー部位に置き換わるのはクリックで指定するときだけです。キーボードからの入力では置き換わりません。
関連部位を入力していない「R」は対象外です。（「G」はクリック指定できます。）

3-6-2. 関連部位選択モード

「関連部位選択モード」が【OFF】の状態



「関連部位選択モード」が【ON】の状態



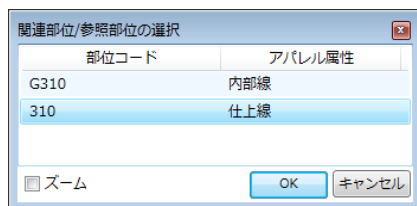
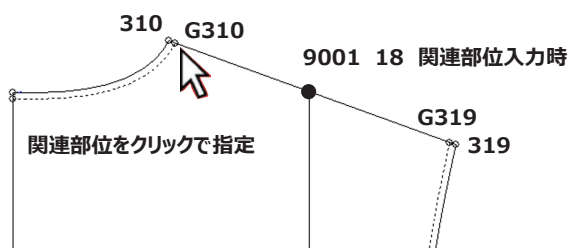
関連部位選択モード

グレーディングポイントが近接位置にあると、関連部位をクリックで入力しようとして他のポイントをクリックしてしまうなど、思うようにいかないことがあります。そういうときは、「関連部位選択モード」を【ON】にしてから近接したグレーディングポイントをクリックすると、部位コード一覧が表示されるようになり、一覧の中から関連部位に入力する部位コードを選択できます。

※ Grading MagicII のみ。上記新機能にあわせて使用。

メモ

近接位置の検知半径は「オプション」の「関連部位の選択」にある「検知半径」で設定できます。

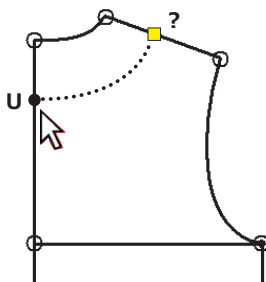


「関連部位選択モード」を【ON】にして、グレーディングポイントをクリックすると、近接位置にあるグレーディングポイントの部位コードを表示します。
一覧から、関連部位に入力する部位コードを選択し、「OK」をクリックします。

メモ

「関連部位選択モード」は、関連部位をクリックで指示するときのみ有効です。通常の部位コード入力の際に近接位置にあるグレーディングポイントをクリックしても、一覧表は表示されません。

3-7. ルール付け・グレーディング対象外 U、残りのポイントをすべて U



グレーディング対象外の内部要素を指定

ノーグレードの「Z」は移動量なしで、各サイズに反映されます。グレーディング対象外の「U」を内部要素に入力すると、サイズ反映しません。
(マスターサイズのみ表示します。)

「U」が入力できるのは、内部線、ボタン・ボタンホール点、文字、スタンプです。

メモ

「U」を入力した要素は、「ペースト」「交点計算」などの補助機能で登録できません。サイズ反映させていない内部要素は、マスターサイズ以外はマーキングで収集されません。

4. 表示、パーツ情報



機能の削除と位置変更

「前のポイントに移動」「後のポイントに移動」「内外切替」はなくなりました。
「処理中パーツ全体表示」と「GR パーツ情報一覧」を上段に移動しました。
「表示切替」はルール付けパネル内のチェック機能へ移動しました。

5-1. 補助機能



位置変更

「ペースト」を下段へ、「同一点複数部位」を上段へ移動しました。

5-2. 補助機能・警告表示



メモ

「ルール付け」起動中に「点の追加・削除」などの作業で不整合になった場合の警告表示は同じです。

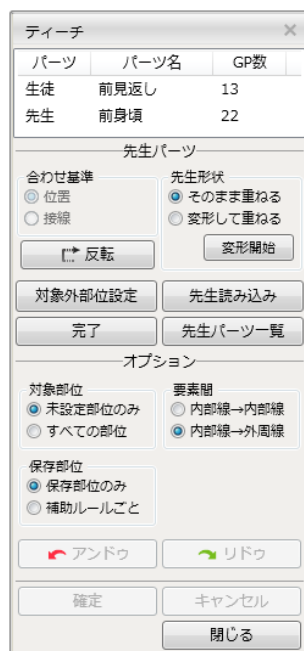
補助機能の警告表示

「長さ合わせ登録」や「ペースト」登録した後に、「ルール付け」を終了しパターンメーキング処理を行なうと、登録情報が不整合になることがあります。Grading Magic IIでは、「ルール付け」を起動すると警告が表示され、そのまま不整合データを削除できます。

Grading Magic では

グレーディング処理を行なうとエラーになります。登録一覧パネルを開いて削除します。

5-3. 補助機能・ティーチ

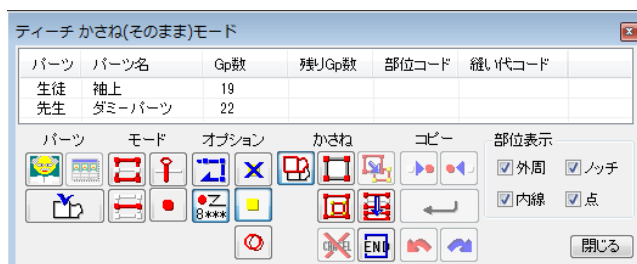


「ティーチ」

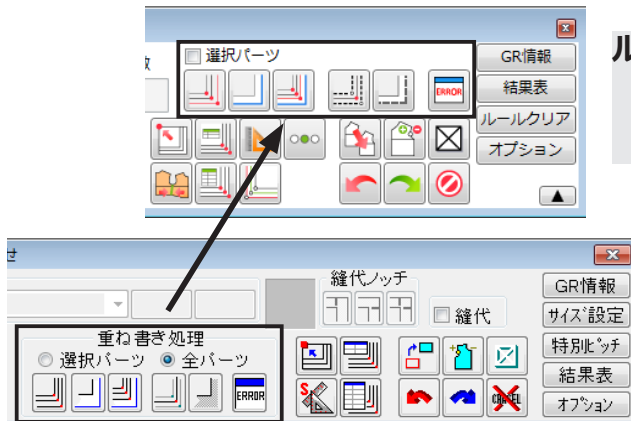
「1周ティーチ」がなくなりました。アイコン表示では解りにくかった箇所を文字で表現しています。コピーはすべて「重ねティーチ」で処理されます。

Grading Magic では

「1周ティーチ」と「重ねティーチ」があります。「モード」で要素ごとのコピー指示ができます。



6-1. 処理、解除



ルール付けパネル内位置移動

ルール付けパネルを縦にサイズ変更しても使える位置に移動しました。

6-2. 処理、解除・処理対象パーツ選択



「選択パーツ」

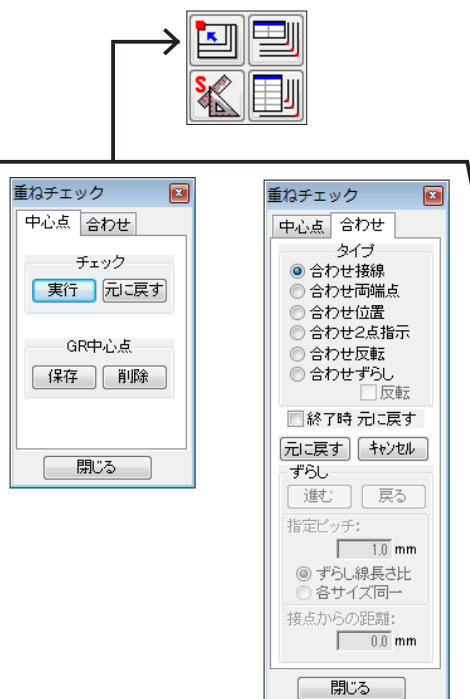
チェックを入れない限り、全パーツがグレーディング処理の対象です。

Grading Magic では

「選択パーツ」と「全パーツ」があります。

※全パーツでグレーディング処理しないと、結果が正しく引き継がれない場合があります。

7-1. チェック



位置変更、機能分割、パネル内移動

「重ねチェック」にあった「合わせ」を分離しました。「サイズ間計測」を上段へ変更し、「表示切替」をチェック機能へ移動しました。

7-2. チェック・シフトバリュー



手順
直接入力するか「▲」「▼」で変更します。

「シフトバリュー」

最大 10 部位まで履歴が表示できます。
(パネルを閉じるとクリアされます。)

Grading Magic では

クリックした箇所のシフトバリューのみ表示します。

7-3. チェック・サイズ間計測



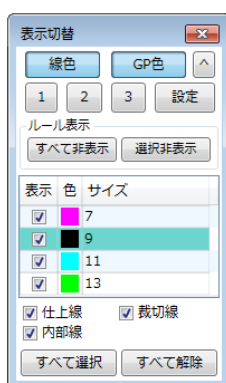
「電卓」

分離した状態で表示されます。

Grading Magic では

パネルと一体化しています。

7-4. チェック・表示切替

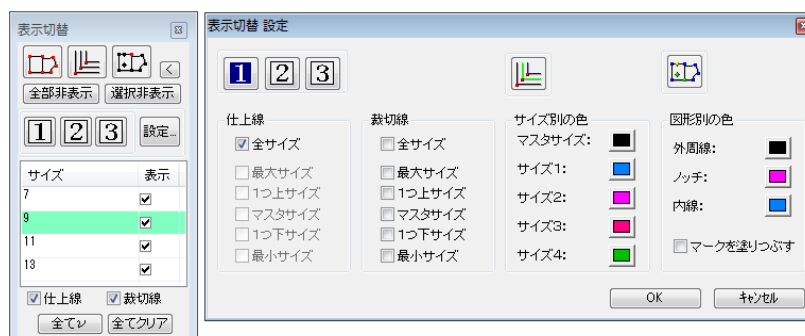


「表示切替」

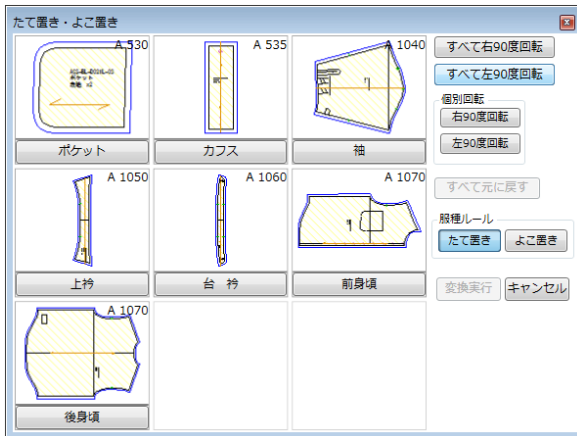
「部位コード表示の ON/OFF」がなくなりました。
「設定」はグレーディング全体のオプション設定が表示されます。サイズ色がパネル内に表示されています。
表示させる要素に「内部線」を追加しました。

Grading Magic では

「設定」は、表示切替だけの設定です。



たて置き・よこ置き



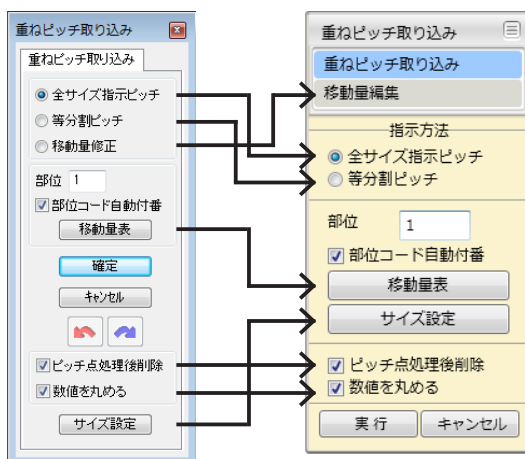
「たて置き・よこ置き」

「グレーディング」→「たて置き・よこ置き」で、たてよこ変換を行ないます。

Grading Magic では

「グレーディング」→「処理」→「パーツ縦置き・横置き変換」を開いて変換します。

重ねピッチ取り込み

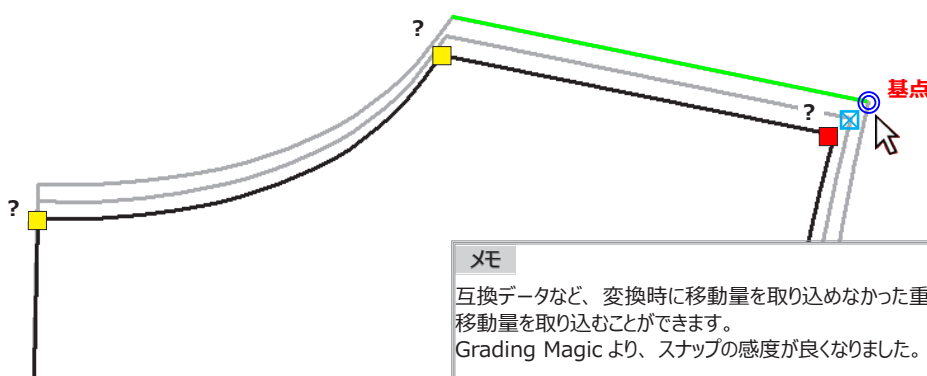


「重ねピッチ取り込み」

「グレーディング」→「重ねピッチ取り込み」で、重ね書きデータから移動量を取り込みます。

Grading Magic では

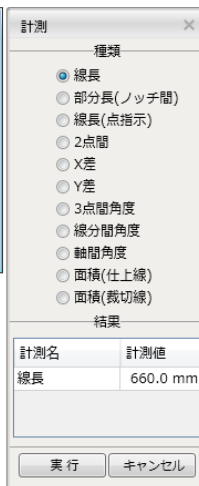
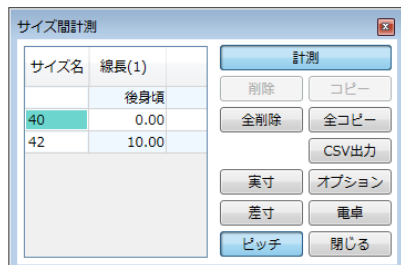
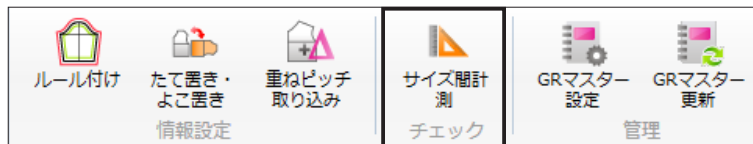
「グレーディング」→「作成」→「重ねピッチ取り込み」を開いて取り込みます。



メモ

互換データなど、変換時に移動量を取り込めなかった重ね書きデータの移動量を取り込むことができます。
Grading Magic より、スナップの感度が良くなりました。

サイズ間計測



「サイズ間計測」

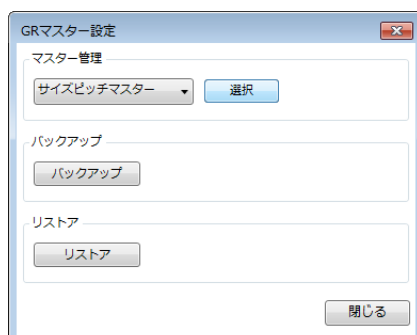
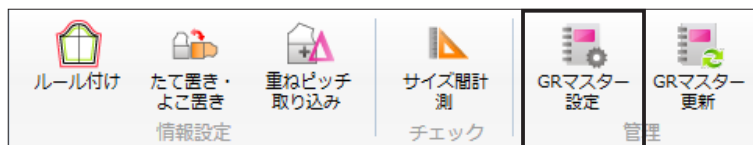
「グレーディング」→「サイズ間計測」またはショートカットキーの「Ctrl+B」で、ルール付けを起動しなくても「サイズ間計測」を開くことができます。

Grading Magic では

「グレーディング」→「チェック」→「サイズ間計測」またはショートカットキーの「Ctrl+B」で、ルール付けを起動しなくても「サイズ間計測」を開くことができます。

※どちらもグレーディングの契約が必要です。

サイズピッチコードの登録



「GR マスター設定」

サイズピッチコードの登録は、「グレーディング」→「GR マスター設定」を開き、「サイズピッチマスター」を「選択」で開いて登録します。

Grading Magic では

「グレーディング」→「マスタ」→「サイズピッチ」を開いて登録します。

入力モード、サイズレイヤー表示について



手順

クリックしてマスターサイズと全サイズ表示を切り替えます。

「全サイズ表示」

「ルール付け」を開かなくても、「全サイズ表示」でマスターサイズと全サイズ重ね書き表示の切り替えができます。



手順

クリックして ON(赤) と OFF(グレー) を切り替えます。

「全サイズモード」

グレーディング処理後のパーツを「消しゴム」で削除する場合、ON にしてクリックすると全サイズのパーツを削除します。

Shift キーを押しながらクリックしても同じ作業ができます。

Pattern Magic では

Shift キーを押しながらクリックします。

注意

Pattern Magic II では、Grading Magic II を契約していなくても全サイズモードを使用して、ノッチや点を全サイズに作成することができます。

ただし、全サイズに作成したノッチや点には部位コードが入力されていないため、グレーディング再処理するとエラーになります。(PM 比較 - 補足資料参照)

使用可能な機能は「消しゴム」「取り出し」「ノッチ」「同寸ノッチ」「点」「目打ち点」「移動」「回転」「拡大縮小」「軸並べ」「ノッチ移動」「パーツ情報」「縫い代」です。



手順

クリックして ON(赤) と OFF(オレンジ) を切り替えます。

「パーツ内モード」

パーツ化後にパーツ内の要素 (内部線やノッチなど) を「消しゴム」で削除する場合、ON にしてクリックするとその要素だけ削除します。

Ctrl キーを押しながらクリックしても同じ作業ができます。

Pattern Magic では

Ctrl キーを押しながらクリックします。

※全サイズ削除するときは、Ctrl キーと Shift キーを同時に押しながらクリックします。

DB 読み込み時のサイズ指定

デザイン名	品番	作成日	更新日	パーツ数
ACS-F-JKT-2-V2用		2015/02/06 11:17:15	2015/02/06 11:17:15	19
ACS-JK-3-1	N	2014/11/10 12:17:58	2014/11/10 12:17:58	11
ACS-JK-D032L-02		2014/12/24 17:16:54	2014/12/24 17:17:24	27
ACS-JK-D042L-07		2015/01/06 11:29:10	2015/02/17 16:54:16	23
ACS-JK-D042L-08	ジャケット	2015/02/16 11:20:33	2015/02/16 15:26:53	28
ACS-Model		2014/10/30 17:14:08	2014/10/30 17:14:08	0
ACS-PT-T1221-02		2015/01/30 10:54:47	2015/01/30 10:54:47	18
ACS-SK-S0511-01		2015/01/30 11:07:53	2015/01/30 15:12:28	16

注意

サイズ指定の読み込みは、データベース登録しているデータが対象です。
「ファイルから開く」ではできません。

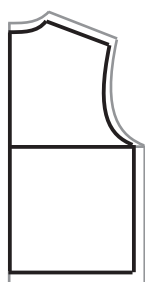
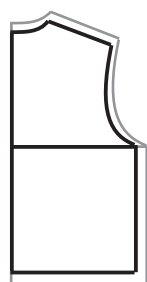
「DB 読み込み」

グレーディング処理しているデータをサイズ指定して読み込むときは、パネルの左下の「サイズを指定する」にチェックを入れ、サイズ欄から読み込むサイズを選択して呼び出します。

Pattern Magic では

「RDB 読み込み」パネルの左上にあります。

重ね書きパーツのコピー



+

貼り付け or Ctrl+V



+

Ctrl を押しながら移動

ON

「全サイズコピー」、「全サイズモード」

グレーディング処理を行なっているパーツを、重ね書きの状態のコピー、貼り付けることができます。

パーツを選択し「編集」の「全サイズコピー」した後貼り付けるか、もしくは「移動」で「全サイズモード」を ON にして「Ctrl」キーを押しながら移動します。

Pattern Magic では

マスターサイズのパーツしかコピーできません。

注意

ショートカットキーはありません。貼り付けは「Ctrl+V」です。
重ね書きパーツのキャンバス間のコピーは「全サイズコピー」を使用しますが、貼り付け先のキャンバスがグレーディング未処理の場合マスターサイズのみコピーします。
(全サイズモードではキャンバス間のコピーはできません。)

メニュー対比

Grading Magic		Grading Magic II		
分類	メニュー名	分類	メニュー名	サブ機能名
ルール付け		情報設定	ルール付け	
処理 →	全パーツ処理	情報設定	ルール付け	全パーツ処理
	パーツ処理	情報設定	ルール付け	「選択パーツ」にチェック
	パーツ縦置・横置変換	情報設定	たて置き・よこ置き	
情報付け →	グレーディング情報	情報設定	ルール付け	GR 情報
	サイズ設定	情報設定	ルール付け	GR 情報
	特別サイズピッチ	情報設定	ルール付け	GR 情報
	GR パーツ情報一覧	情報設定	ルール付け	GR パーツ情報一覧
作成 →	ダミー点作成	情報設定	ルール付け	ダミー点作成
	重ねピッチ取り込み	情報設定	重ねピッチ取り込み	
マスタ →	移動量表	情報設定	ルール付け	移動量表
	ルールマスタ	管理	GR マスター設定	GR マスター
	サイズピッチ	管理	GR マスター設定	サイズピッチマスター
	GR マスタのバックアップ	管理	GR マスター設定	バックアップ
	GR マスタのリストア	管理	GR マスター設定	リストア
チェック →	サイズ間計測	チェック	サイズ間計測	
	GR パーツの合わせ	情報設定	ルール付け	合わせ
	実寸法表	ルール付け	ルール付け	GR 情報

ショートカット

	Grading Magic II	Grading Magic
保存ルール連番入力	F3 または / (Num キー)	F3 または / (Num キー)
フリールール連番入力	F4 または * (Num キー)	F4 または * (Num キー)
セイム	G	G
ノッチ	N	N
ノーグレード	Z	Z
相似	R	R
対称プランニング	H	なし
補助ルールつきメジャー	Ctrl+L	Ctrl+L
残りのポイントをすべて G	Ctrl+G	Ctrl+G
残りのノッチをすべて N	Ctrl+N	なし
残りのポイントをすべて Z	Ctrl+Z	Ctrl+Z
残りのポイントをすべて U	Ctrl+U	なし
前のポイントに移動	↑ (矢印キー)	↑ (矢印キー)
後のポイントに移動	↓ (矢印キー)	↓ (矢印キー)
内外切り替え	\	\
処理中パーツ全体表示	F6	F6
GR パーツ情報一覧	Ctrl+J	なし
前のパーツに移動	pg up (Pg Up、PageUP)	pg up (Pg Up、PageUP)
後のパーツに移動	pg dn (Pg Dn、PageDown)	pg dn (Pg Dn、PageDown)
交点計算	X	X
同一点複数部位	J	J
ティーチ	T	T
長さ合わせ登録	F	F
ペースト	P	P
親子線	O	O
重ねチェック	Ctrl+H	Ctrl+H
シフトバリュー	V	V
サイズ間計測 (PM 操作中も可)	Ctrl+B	Ctrl+B
合わせ	Shift+H	(重ねチェック)
移動量表	B	B
表示切替	C	なし
移動	M	M
点の追加・削除	Ctrl+K	Ctrl+K
ダミー点	D	D
グレーディング処理	Ctrl+Q	Ctrl+Q
縫い代処理	Ctrl+W	Ctrl+W
グレーディング・縫い代処理	Ctrl+E	Ctrl+E
展開削除	Shift+Q	Shift+Q
縫い代削除	Shift+W	Shift+W
エラー表示	E	なし
サイズレイヤー切り替え	Alt+ ↑ ↓ (矢印キー)	Alt+ ↑ ↓ (矢印キー)