

**CREACOMPO<sup>®</sup> II**

# **PATTERN MAGIC<sup>®</sup> II**

**Pattern Magic から Pattern Magic II へ  
移行**

Version7.0.0.0 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まないこと、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®	クリアコンポ	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	クリアコンポツー	CREACOMPO II
PATTERN MAGIC® II	パターンマジックツー	Pattern Magic II、PM II
GRADING MAGIC® II	グレーディングマジックツー	Grading Magic II、GR II
MARKER MAGIC® II	マーカーマジックツー	Marker Magic II、MR II
PATTERN MAGIC® II SS	パターンマジックツー 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「クリア」（「クリア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

画面構成	2
画面説明	3
基本操作 1	4
練習	4
基本操作 2	5
ファイル	6
ホーム	9
入出力	10
作成	10
移動・展開	11
練習	12
修正・カット	13
練習	13
縫製仕様	14
仕上げ・チェック	16
管理	18
<b>補足資料      データの比較</b>	
パターンデータの相違点	20
1-1. マーク付きノッチ作成時のパラメータ適用箇所	20
1-2. マーク付きノッチ作成側	21
1-3. ノッチの表示	23
2. ボタンのグループ化	24
3. 表	25
グレーディングデータの相違点	26
1. 内部線上のノッチの部位コード	26
2-1. ボタンホールのグレーディングポイント位置	27
2-2. ボタングループのボタン基準線	28
2-3. ボタングループの部位コード変換	29
3. 新しい部位コードと関連部位入力項目	30
4. 全サイズモードを ON にして作成した要素	31

# 画面構成

メニュー表示について

メニュー表示がリボントypeに変わりました。  
Pattern Magicと同じ表示にするにはオプション設定で変更します。

メモ  
リボンメニュー上で右クリックすると、「リボンの最小化」を選択できます。  
ショートカットキー「Ctrl+F1」でも最小化できます。(元に戻すのも同じキー)

メモ  
Pattern Magicでは呼び出したデザインをウィンドウメニューで切り替えていましたが、Pattern Magic IIではキャンバスタブで切り替えます。

キャンバスタブ

## メニュー表示変更

管理→オプション→メニュー編集

リボントype

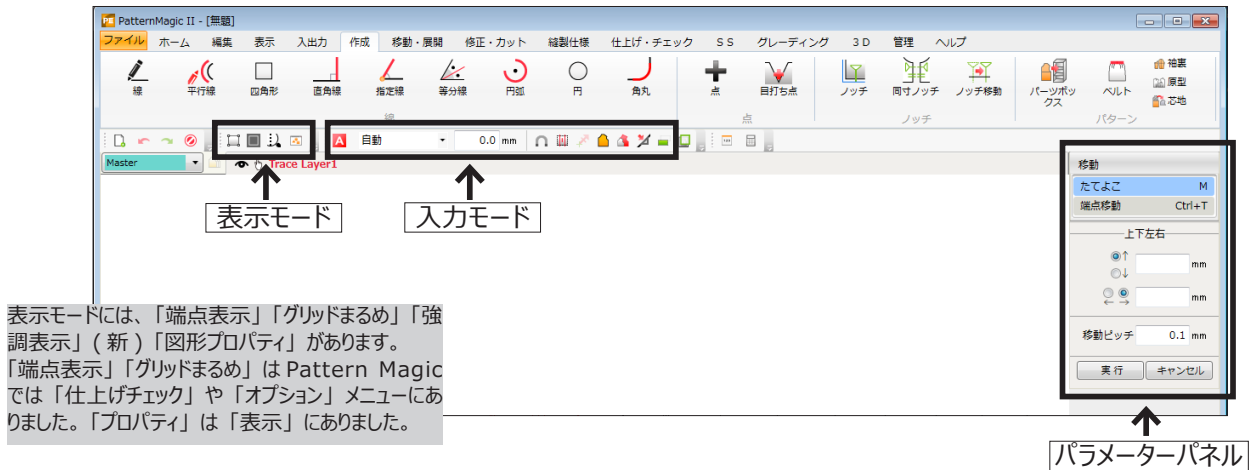
クラシックタイプ

作成	移動・回転	修正	カット	仕上げ・チェック
線		線		L
点		平行線		O
作図		直角線		V
ノッチ		角度指定線		Ctrl+1
原型		ステッチ線		Ctrl+6
裏地		いせマーク		Ctrl+7
文字	T	わざマーク		
		地の目		G
		矢印		Ctrl+8
		芯貼位置		

# 画面説明

いろいろなモードについて

Pattern Magic II ではいろいろなモードを操作状況にあわせて選択できるようになっています。



## 入力モード



入力モードは、Pattern Magic と同じものと新しく追加されたものがあります。

	ON	OFF
① 磁石モード	磁石全体が赤	磁石全体がグレー
② 囲みモード	縦線全部が赤	縦線の両端が黒
新 ③ ダブルクリック選択モード (機能限定)	矢印全体が赤	矢印途中の基点から赤
新 ④ パーツ内モード (パーツ化図形内選択)	パーツ中央が赤	パーツ全体がオレンジ
新 ⑤ 全サイズモード (各サイズ対象)	後のパーツが赤	後のパーツがグレー
新 ⑥ 重なり選択	中央の線が赤	全体がグレー
⑦ コピーモード	後が赤	後が白
⑧ カーボンコピー	緑	白

### メモ

スナップについては、次ページで説明しています。

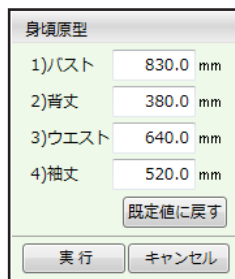
## パラメーターパネルの色表示

### オレンジ



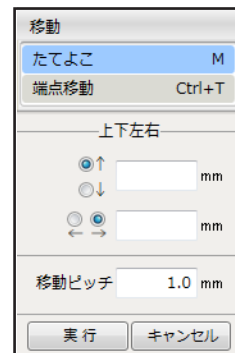
パーツ状態の図形対象

### グリーン



非パーツ状態の図形対象

### グレー



パーツ、非パーツ図形対象

パラメーターパネルを色表示して、図形の状態に対応しているかどうか分かりやすくしています。

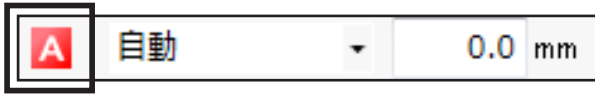
### メモ

パラメーターパネル以外にも、地の目やボタンも色表示しています。

# 基本操作 1

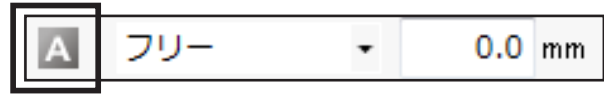
スナップの自動モードについて

Pattern Magic の入力まるめ方法が自動 ( オート ) になりました。



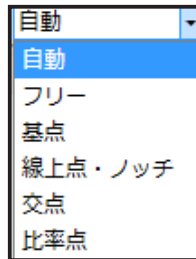
## 自動モード ON/ 自動認識 ( 赤 )

マウスポインタを図形に近づけると自動的にスナップを切り替え、マウスポインタの側にスナップの状態を表示しています。  
 手でモードを切り替えることもできます。その場合、スナップ使用後は自動に戻ります。



## 自動モード OFF/ 手動操作 ( グレー )

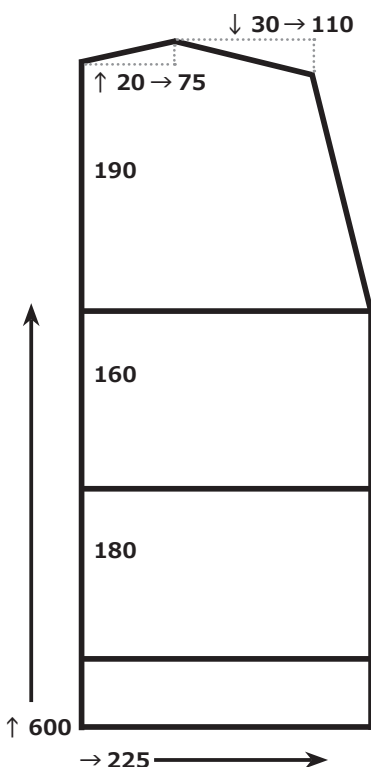
Pattern Magic と同様に、プルダウンからモードを選択するか、ショートカットで切り替えます。作業に対してスナップのモードを指定します。



F9 キーを押すと自動、手動を切り替えられます。

## 練習

「直線 L」を使って自動スナップを練習してみましょう！



①	後中心線		パラメーターパネル 「↑」に 600mm
②	裾線	後中心線下側の端点を「基点」	パラメーターパネル 「→」に 225mm
③	バスト線	後中心線上側の端点を「基点」	「スナップ値」に 190mm パラメーターパネル 「→」に 225mm
④	ウエスト線	バスト線と後中心線の「交点」	「スナップ値」に 160mm パラメーターパネル 「→」に 225mm
⑤	ヒップ線	ウエスト線と後中心線の「交点」	「スナップ値」に 180mm パラメーターパネル 「→」に 225mm
⑥	衿ぐり線	後中心線上側の端点を「基点」	パラメーターパネル 「↑」に 20mm 「→」に 75mm
⑦	肩線	衿ぐり線の端点を「基点」	パラメーターパネル 「↓」に 30mm 「→」に 110mm
⑧	アームホール	「基点」で肩先とバスト線を結ぶ	
⑨	脇線	「基点」でバスト線と裾線を結ぶ	

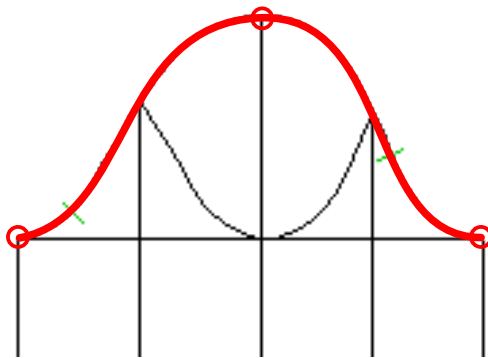
# 基本操作 2

ダブルクリック選択、リアル表示について

複数線の選択方法や、指示確定前の表示方法が変わりました。

## ダブルクリック選択

複数線を選択する場合、Pattern Magic では Shift キーを押しながらクリックして選択していましたが、つながりの良い複数線はダブルクリックで選択できるようになりました。



「移動」で、原型の袖山線を使って、クリックとダブルクリックの違いを確認しましょう！

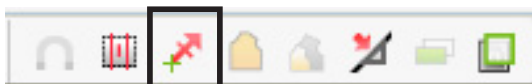
※ 端点表示モードを ON にすると、線が分割されているかどうかわかります。

端点表示モード / ON



基点の指定をする機能では「ダブルクリック選択モード」を使って、全長を選択するか、分割位置 (ダブルクリックに近い端点) から選択するかを指定できます。

ダブルクリック選択モード - 全長選択



ダブルクリック選択モード - 分割選択



「ノッチ N」で「ダブルクリック選択モード」を切り替え、袖山線をダブルクリックして違いを確認しましょう！

メモ

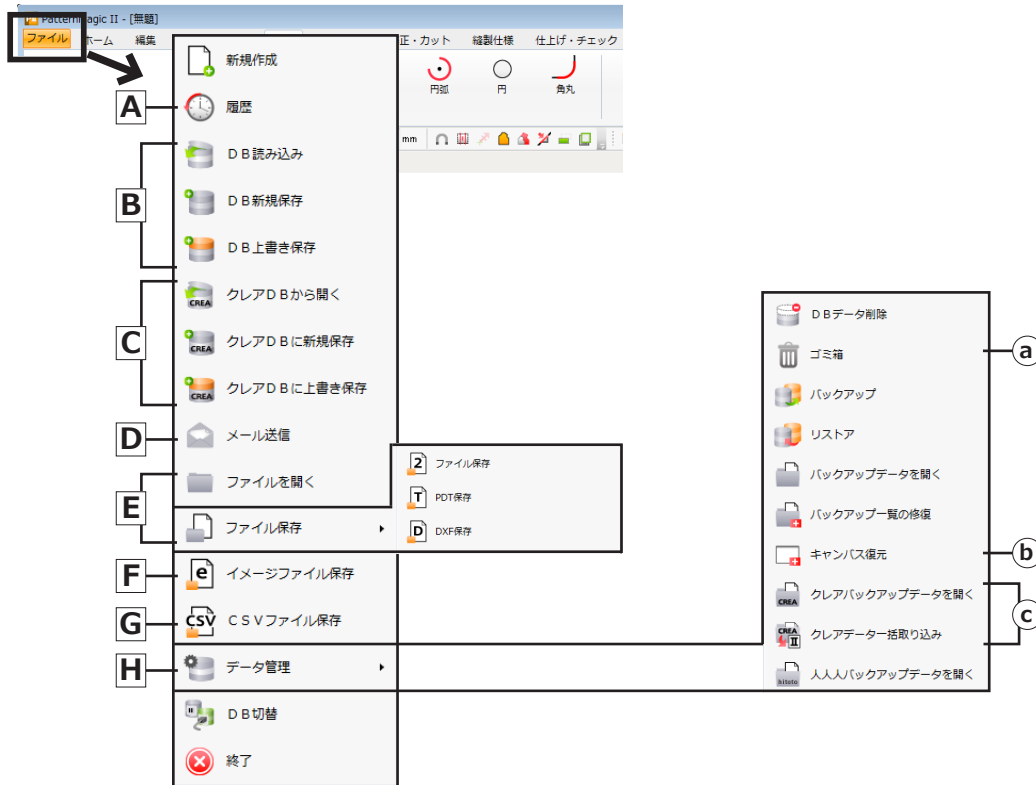
「ダブルクリック選択モード」が有効になるのは、「ノッチ」「平行線」「ステッチ線」「つながり修正」「直角化」です。

## リアル表示

パラメーターパネルに数値入力すると確定前の状態が表示されます。イメージを確認しながら数値の変更が簡単になりました。「ノッチ」の「距離」の値を変えて確認してみましょう！

# ファイル

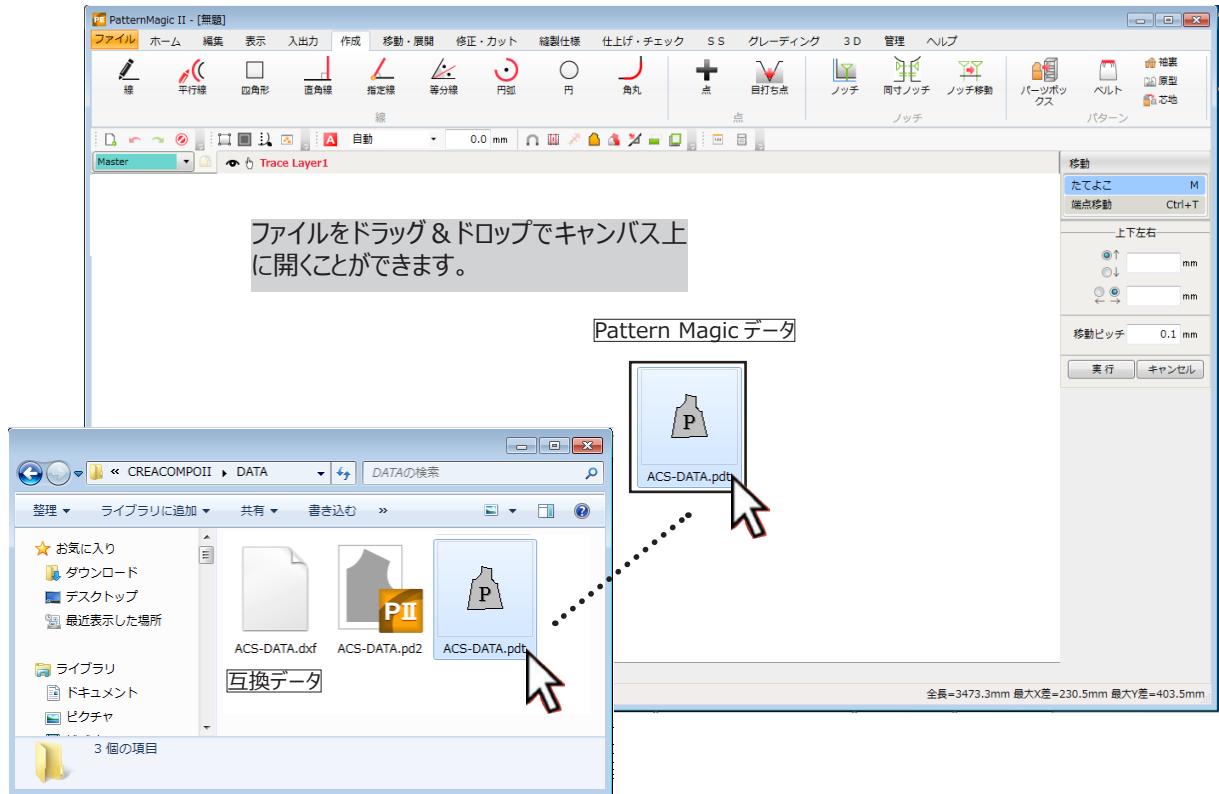
データを開く、保存するなど



<b>A 履歴</b>	最近編集（呼び出し、保存）したデータの履歴一覧表を表示します。 DBから呼び出したのか、保存先のフォルダからファイルを読み出したのか表示しています。行をダブルクリックして呼び出すことができます。
<b>B DB読み込み / DB新規保存 / DB上書き保存</b>	Pattern Magic IIのデータベースを利用します。 ※情報の設定はPattern Magicとほぼ同じです。
<b>C クレアDBから開く / クレアDBに新規保存 / クレアDBに上書き保存</b>	Pattern Magicのデータベースを利用します。 ※データベースの接続環境がなければ利用できません。
<b>D メール送信</b>	Webメールでは利用できませんのでご注意ください！
<b>E ファイルを開く / ファイル保存</b>	「ファイル」→「データ交換」→「互換形式読み込み」「互換形式書き込み」 Pattern Magic IIデータ (pd2)、Pattern Magicデータ (pdt)、他社CADデータ (dxf)のファイルを読み込み、保存します。 他社CADデータは縫い代情報の取り込みもできるようになりました。※ P.7 参照
<b>F イメージファイル保存</b>	「入出力」→「その他データ処理」→「EPS出力」 「ファイル」→「メタファイル出力」 EPS形式、メタファイル形式のイメージファイルを保存します。
<b>G CSVファイル保存</b>	「入出力」→「その他データ処理」→「CSVデータ出力」 パーツの周長や面積情報をCSV形式ファイルに保存します。
<b>H データ管理</b>	「入出力」→「RDB」→「デザインのRDB削除」「デザインのRDBバックアップ」「デザインのRDBリストア」 「入出力」→「その他データ処理」→「デザインのキャンバスリストア」「バックアップ一覧の修復」 バックアップ、リストア、削除などのデータ管理を行います。ゴミ箱、キャンバス復元機能を追加しました。 a- 「ゴミ箱」削除したデータは一旦ゴミ箱に入りますので、ゴミ箱から元に戻せるようになりました。 b- 「キャンバス復元」保存せずに閉じてしまったキャンバスを戻せるようになりました。（アプリを閉じると継続データはクリアします。） c- 「クレアバックアップデータを開く」「クレアデータ一括取り込み」Pattern Magicでバックアップしたデータをキャンバスに読み込んだり、DBに一括保存できます。※ P.8 参照



## CAD データをドラッグ & ドロップで開く

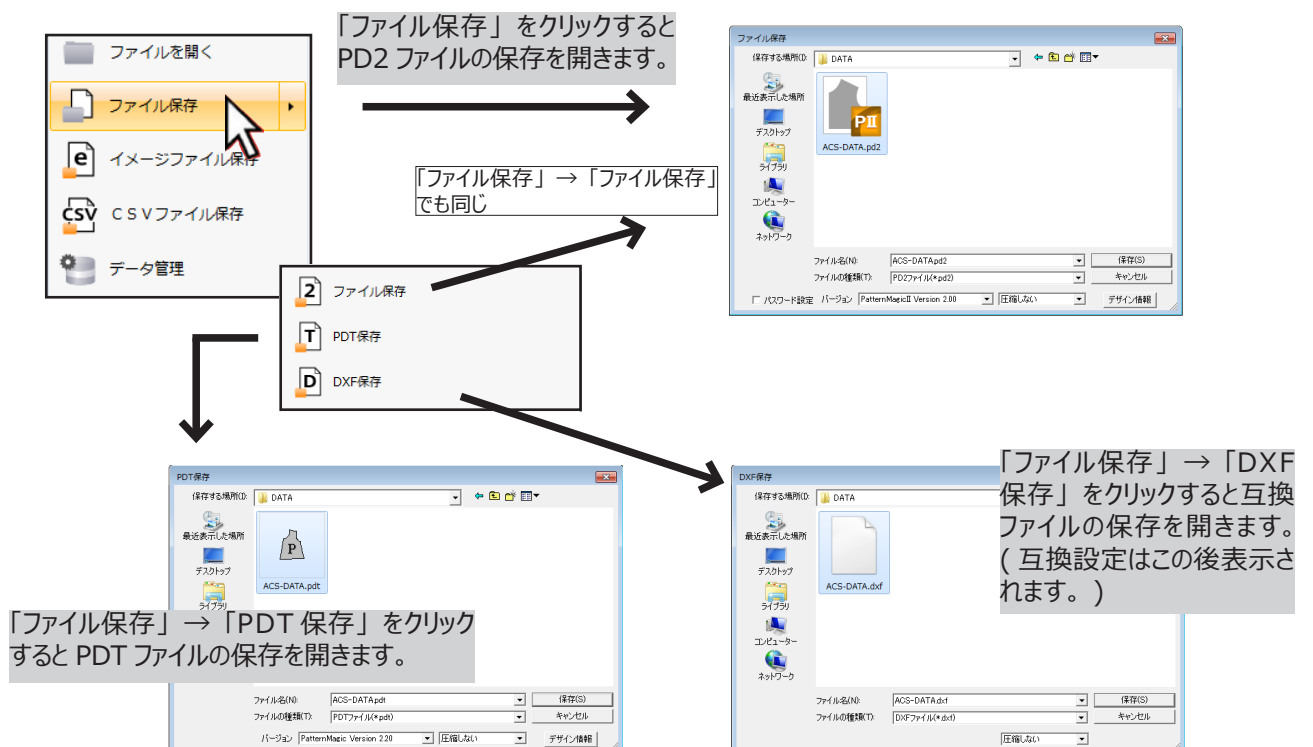


Pattern Magic では、PDT ファイル (PDT の圧縮データ含む) 以外はドラッグ & ドロップで開くことができませんでした。

### メモ

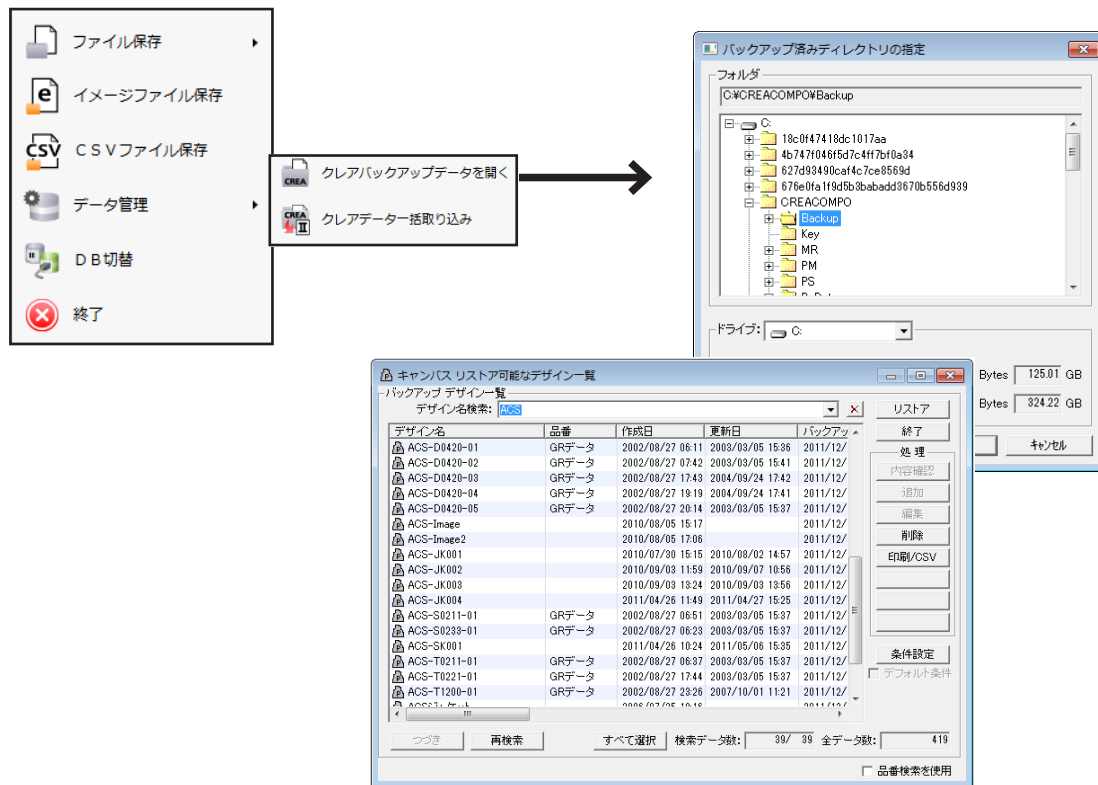
全タイプのファイル (PD2、PDT、DXF、PDY) と圧縮ファイル (LZH、ZIP、7z) をドラッグ & ドロップで開くことができます。

## ファイル保存



## Pattern Magic のバックアップデータを開く

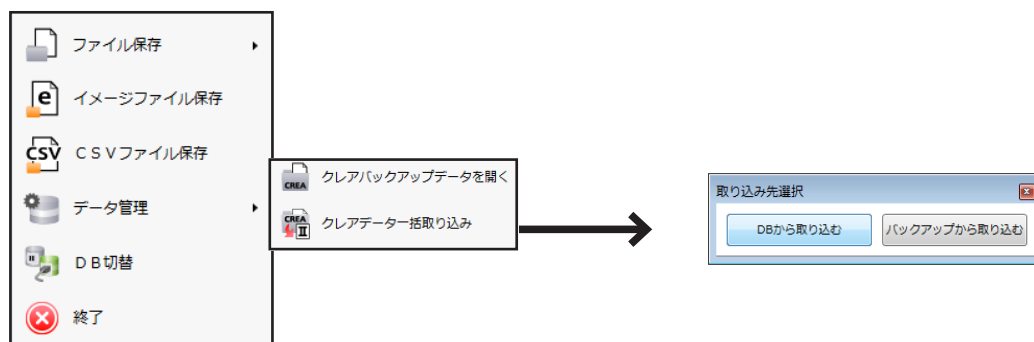
Pattern Magic のバックアップデータをキャンバスに読み込むことができます。



Pattern Magic の「入出力」→「その他データ処理」→「デザインのキャンバスリストア」と同じ操作手順です。

## Pattern Magic データを一括で取り込む

Pattern Magic のデータを、DB もしくはバックアップデータから一括で取り込むことができます。



メモ  
Pattern Magic II のデータベース接続環境がなければ利用できません。

# ホーム

良く使うメニューをホームに登録できるようになりました

## ホーム登録方法

- ① 「管理」 → 「オプション」を開いて、「メニュー編集」をクリックします。

- ② 「ホームメニュー編集」をクリックします。
- ③ 「分類」を選択します。
- ④ 登録するメニューを選択します。
- ⑤ 「→」ボタンをクリックします。  
(「←」は解除です。)
- ⑥ 並び順を変更したり、グループ名称を追加します。
- ⑦ 「OK」をクリックします。
- ⑧ 「OK」をクリックします。

**メモ**  
Pattern Magic II 起動時はホームメニューを表示しています。  
よく使うメニューを最大 25 個まで登録できます。

# 入出力

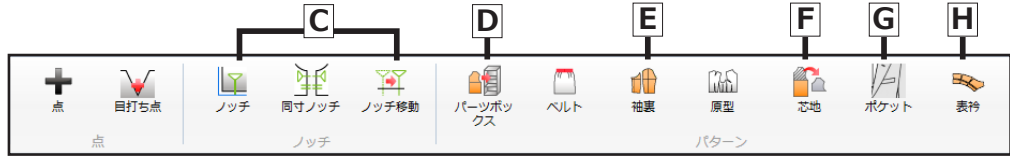
Pattern Magic のオプションソフト、トレースマジックが標準装備になりました

**A** イメージ取り込み  
**B** トレース  
**C** 画面印刷  
**D** 実寸印刷

**メモ**  
出力関係のメニューも「入出力」にあります。

<b>A</b>	<b>イメージ取り込み</b> スキャナーの機種選択や、ファイルから読み込みをまとめました。	「ファイル」 → 「イメージ取り込み」 → 「TWAIN32 機器からの入力」 「イメージファイルの読み込み」
<b>B</b>	<b>トレース</b> 線、マーク・ノッチのトレース機能をまとめました。「自動」スナップを追加したので、「基点」「線上」を切り替える必要がなくなりました。 (今まで通り、「基点」「線上」でトレースすることもできます。) 「半自動」では線の間接点を指示できます。	「入出力」 → 「イメージトレース」 「トレース (線)」 「トレース (マーク・ノッチ)」
<b>C</b>	<b>画面印刷</b> 印刷範囲を表示するようにしました。	「ファイル」 → 「画面印刷プレビュー」 「画面印刷」
<b>D</b>	<b>実寸印刷</b> 「正スケール印刷」を統合しました。(メニュー内でスケール指定ができます。)	「ファイル」 → 「実寸印刷プレビュー」 「実寸印刷」

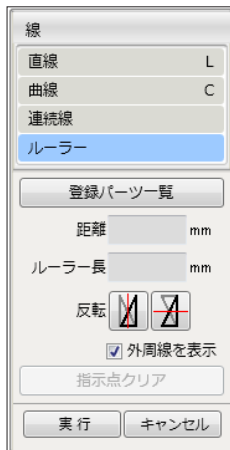
# 作成



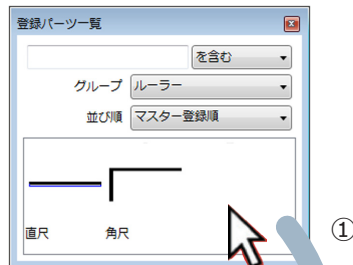
<b>A 線</b>	「作成」→「線」→「直線作成」「曲線作成」「連続折れ線」
<p>線を引く機能をまとめました。</p> <p>「連続線」では直線と曲線を連続して作成できます。クリックで曲線、ダブルクリックで角（コーナー）を作成します。</p> <p>「曲線」「連続線」では「ペン描き」にチェックを入れてノブの向きを指示しながら作成することもできます。</p> <p>「ルーラー」では、「パーツボックス」で登録したルーラーを使って線を引くことができます。※ P.11 参照</p>	
<b>B 角丸</b>	「作成」→「作図」→「角丸」
<p>「距離指示」の「深さ指示」では深さを数値、またはドラッグで調整できるようになりました。（「候補指示」は Pattern Magic と同じです。）距離固定にチェックを入れることで、同形状の角丸作成も簡単になりました。</p>	
<b>C ノッチ</b>	「作成」→「ノッチ」→「ノッチ作成」
<p>ダブルノッチを作成できるようになりました。等分割ノッチも作成することができます。</p>	
<b>同寸ノッチ</b>	「作成」→「ノッチ」→「同寸ノッチ」「表式ノッチ作成」
<p>「線長参照」で線の長さを参照してノッチを作成できるようになりました。</p> <p>複数ノッチや形状も指示しやすくなりました。</p> <p>「表式ノッチ作成」を統合しました。</p>	
<b>ノッチ移動</b>	「作成」→「ノッチ」→「ノッチ移動」
<p>基点からの距離以外に、指示ノッチの移動距離や、指定のノッチからの移動距離も指示できるようになりました。</p>	
<b>D パーツボックス</b>	
<p>共通パーツの登録・呼び出し、ルーラーの登録を行いません。</p>	
<b>E 袖裏</b>	「作成」→「裏地」→「袖」
<p>2枚袖と1枚袖の機能を分割しました。1枚袖で1枚半袖も袖裏作成できるようになりました。</p> <p>2枚袖 -1 が CREA と同じ、2枚袖 -2 が袖のみ指示して作成する Pattern MagicII 独自の袖裏です。</p>	
<b>F 芯地</b>	
<p>パーツから「部分芯」「全面芯」を簡単に取り出せる機能を追加しました。サイズ展開のパーツも重ね書き状態で取り出せ、再グレーディングできます。（部位コードの付け方によってはエラーになる場合があります。）</p>	
<b>G ポケット</b>	
<p>4種類のポケットを自動作成する機能を追加しました。</p> <p>ポケット付け位置などのデザイン線をクリックして「箱 -1」「箱 -2」「両玉縁」「片玉縁」を作成できます。</p>	
<b>H 表衿</b>	
<p>地衿パーツから表衿を作成する機能を追加しました。後中心線をクリックするだけで「外回り」「きざみ」「コーン線」「衿付線」「返り線」を自動検知します。調整量を入力して表衿を作成できます。</p>	

## 練習

ルーラーを使ってみましょう！

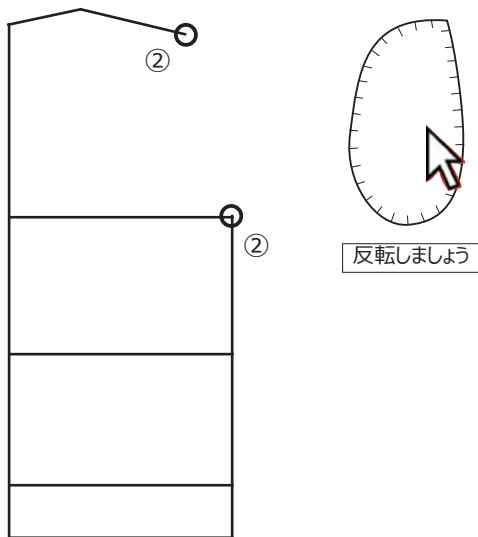


標準では「ルーラー」は登録されていません。(直尺、角尺のみ)  
登録するには・・・  
ルーラーをスキャナーなどで取り込み、形状を作成して「パーツ化」します。  
(目盛りが必要なならノッチや線で作成します。)  
作成したルーラーパーツを「パーツボックス」で登録します。※ HELP 参照



**メモ**  
登録先のグループは「ルーラー」を選択します。

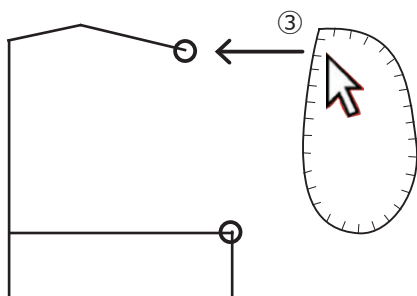
- ① 「登録パーツ一覧」からルーラーを選択してキャンバス上に移動します。



**メモ**

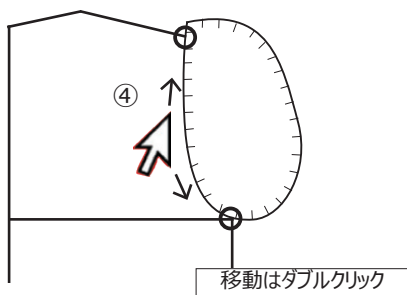
- ・ルーラーを仮置きします。
- ・仮置きしたルーラーはダブルクリック (スナップ不可) でもドラッグ (スナップ可) で移動できます。
- ・ルーラーを反転する場合はパラメーターの反転ボタンを押します。

- ② 肩先と鎌底の 2 点をクリックします。



- ③ ルーラーの外周線をドラッグして指示点にスナップします。

**メモ**  
指示点にスナップした後はダブルクリックで再配置 (移動) できます。



- ④ 指示点にスナップしたままドラッグでルーラーを移動して当てはめ位置を調整します。

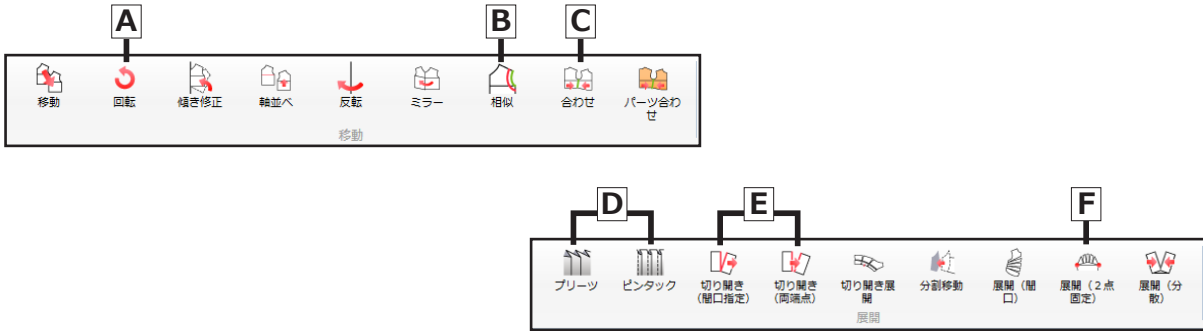
- ⑤ Enter キーを押します。

- ⑥ もう一度 Enter キーを押します。

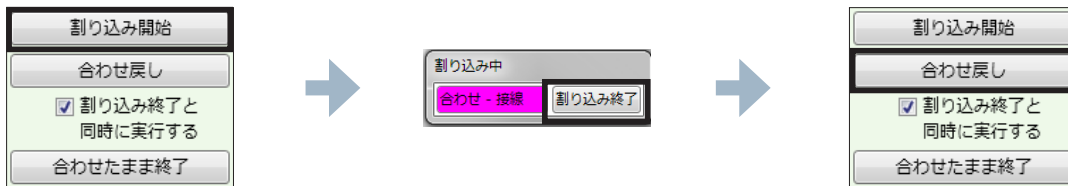
- ⑦ ルーラーをダブルクリックして移動します。

**メモ**  
当てはめ方はいろいろあります。HELP で確認しましょう！

# 移動・展開



<b>A 回転</b>	「移動・回転」→「回転」→「回転」
「特殊機能」の「ぶつかるまで回転」をこのメニューにまとめました。	
<b>B 相似</b>	「移動・回転」→「移動」→「ポイント移動 X,Y」「当てはめ (1 線)」「相似当てはめ」
Pattern Magic の「ポイント移動 X、Y」は、「1 点」の上下左右を使って動かします。	
<b>C 合わせ</b>	「仕上げ・チェック」→「合わせ」→「合わせ (位置)」「合わせ (接線)」「合わせ (長さ指定)」「合わせ (2 点指示)」「合わせ (ずらし)」「合わせ反転」
「合わせ」全部をまとめました。非パーツ図形が対象です。 パラメーターパネルの「割り込み開始」をクリックするか、他機能呼び出すと割り込みを開始します。 割り込み中でもアンドウ・リドゥ・キャンセルができるようになりました。 別ウインドウ「割り込み終了」をクリックするまでは割り込みの継続です。(ウインドウが小さいので注意！)	

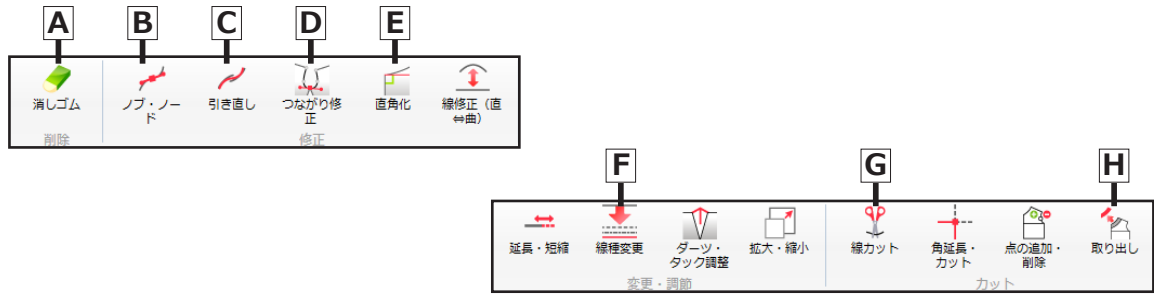


**メモ**

- ・「割り込み終了と同時に実行する」にチェックを入れると「合わせ戻し」をクリックしなくても Enter キーを押して元に戻すことができます。
- ・「割り込み中」に使用できるメニューは限定されています。
- ・「合わせたまま終了」のショートカットキーはスペースキーです。

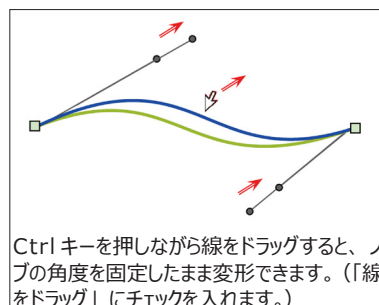
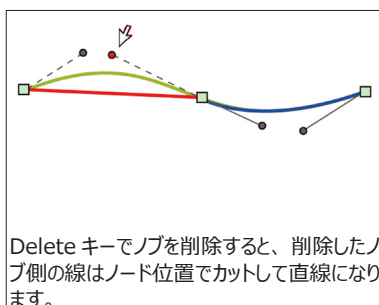
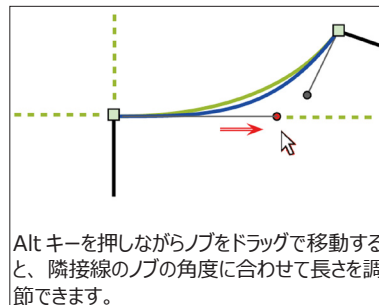
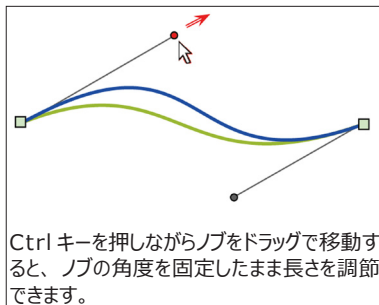
<b>D プリーツ / ピンタック</b>	「作成」→「作図」→「プリーツ作成」「ピンタック」「ピンタック (倒し方向指示)」
線を指示して展開できる機能が追加されました。 「プリーツ」ではプリーツ線作成位置を「線長」「平行」「2 点間」から選択できます。ボックスプリーツも作成できるようになりました。	
<b>E 切り開き (間口指定) (両端点)</b>	「仕上げ・チェック」→「合わせ」→「合わせ (位置)」「合わせ (接線)」「合わせ (長さ指定)」「合わせ (2 点指示)」「合わせ (ずらし)」「合わせ反転」
切り開き基準線に対して両側に展開できるようになりました。(従来通りの展開も可能) 引き直し中にノブ・ノード修正もできるようになりました。	
<b>F 展開 (2 点固定)</b>	
袖山などのギャザー展開が簡単になりました。	

# 修正・カット



<b>A 消しゴム</b>	「修正」→「消しゴム」、「作成」→「ノッチ」→「ノッチの削除」
「ノッチの削除」を統合しました。コーナーノッチも情報を含めて削除できるようになりました。(縫い代付けしても復元しません。)	
<b>B ノブ・ノード</b>	「修正」→「修正」→「ノブ・ノード調整」
線を選択した時点で全てのノード位置、ノブ方向を表示するようにしました。 Ctrl キーや Alt キーなどを組み合わせて細かく修正ができ、線自体のドラッグ修正も可能になりました。	
<b>C 引き直し</b>	「修正」→「修正」→「線の引き直し」「引き直し (点数指示)」「直線化」
引き直し途中で修正作業ができるようになりました。 1 本目の線形状を変更しない「1 線固定」を追加しました。	
<b>D つながり修正</b>	「修正」→「修正」→「つながり修正 (長さ合せ)」「つながり修正 (位置合せ)」
「長さ合わせ」では、「合わせ線追加・解除」で複数線を追加指示できるようになりました。	
<b>E 直角化</b>	「修正」→「修正」→「直角化」
基準線に対して指示位置からの直角化ができるようになりました。	
<b>F 線種変更</b>	「修正」→「変更・調節」→「線の種類」、「表示」→「プロパティ」
「波線」「いせマーク」「伸ばしマーク」は、「縫製仕様」の「いせマーク」に移りました。 「出力ペン種類」で設定していた出力対象外線の指示ができるようになりました。(「標準ペン」にすると元に戻ります。)	
<b>G 線カット</b>	「カット」→「線カット」「カット (等分)」「交点カット」「延長上カット」「ノード位置カット」
指示線の最深部でカットする機能が追加されました。	
<b>H 取り出し</b>	「カット」→「部分取り出し」、「仕上げ・チェック」→「パーツ」→「パーツ取り出し」
非パーツ図形対応の「部分取り出し」とパーツ図形対応の「パーツ取り出し」を統合しました。 縫い代幅の調整は、縫い代線が非表示でも処理できるようになりました。(縫い代再処理時は調整後の縫い代幅が付きます。) 「カットしたまま終了」が「図形カット」になります。(ショートカットはありません。Pattern Magic と同じにしたい場合はオプションで設定します。)	

## ノブ・ノードのキー操作



左図以外にも・・・

Ctrl キーと Alt キーを同時に押しながらか選択線上をクリックすると、クリックした位置にノードを追加します。

ノードをクリック後に Delete キーを押すと、選択したノードを削除します。

直線で引いた線も Insert キーを押すとノブを追加します。

# 縫製仕様



<b>A 地の目</b>	「作成」→「線」→「地の目作成」、「修正」→「変更・調節」→「地の目の延長・縮小」
作成時、始点側がわかりやすくなるように「S」を表示するようにしました。（「地の目」と「パーツ情報」メニューで表示します。）向きを反転したり、矢羽位置を移動できる「修正」を追加しました。	
<b>B ステッチ線</b>	「作成」→「線」→「ステッチ線」
良く使うステッチ幅を登録しておくことができるようになりました。「登録名称を表示」のチェックで、登録名を同時に記入することができるようになりました。延長短縮機能が追加されました。	
<b>C いせマーク</b>	「作成」→「線」→「いせマーク」、「修正」→「変更・調節」→「線の種類」
作成→フリー作成、変更→線指示、にまとめました。	
<b>D ボタン</b>	「作成」→「作図」→「ボタン」
基準線が曲線でも「グループ化」できるようになりました。※ P.24 参照（ボタン基準線を表示するようにしました。）スナップ値を利用して作成する「クリック指示」を追加しました。（個数 1 で作成します。）	
<b>E 文字</b>	「作成」→「文字」
文字の位置や大きさを簡単に変更できるようになりました。指示線の角度に合わせて配置することができます。※ P.14 ~ 15 参照	
<b>F 文字スタンプ</b>	「仕上げ・チェック」→「スタンプ」→「文字スタンプ」
メニュー内で入力した文字をスタンプ化できるようになりました。そのまま登録もできます。	
<b>G MR 文字取り込み設定</b>	「表示」→「プロパティ」
マーキング側へ取り込む文字の設定が独立した機能になりました。	
<b>H 表</b>	「表示」→「表一覧」
表が簡単に作成できるようになりました。※ P.15 参照	

## ステッチ線登録方法

管理→オプション→ステッチ線

① 「登録名」を入力します。  
（ステッチ線の側の文字として記入可）

② ステッチ幅を入力します。  
（第 3 ステッチまで入力可）

③ 「OK」をクリックします。

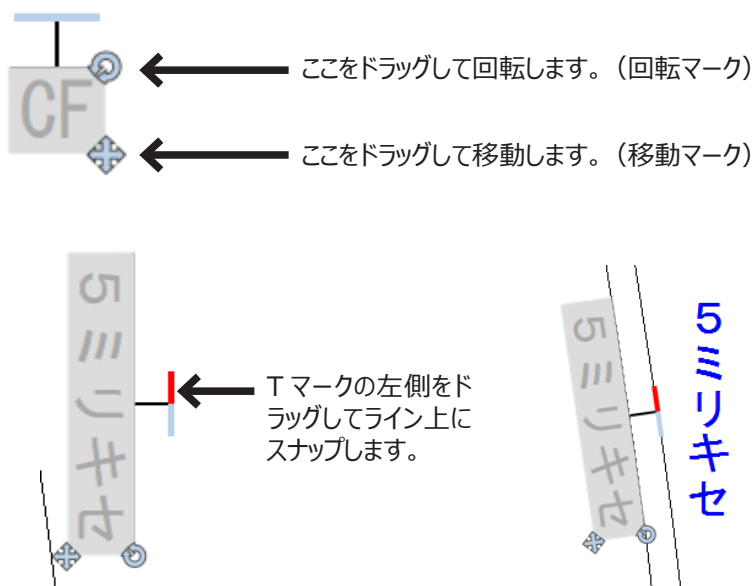
延長短縮処理

チェック無      チェック有



## 文字入力時のマーク

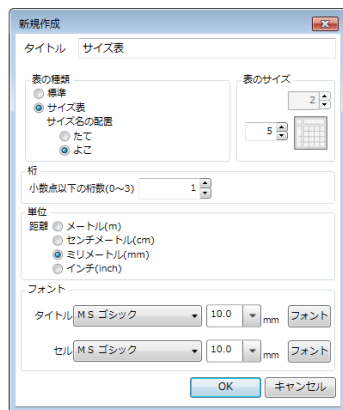
入力時に、移動、回転、線の角度に合わせてスナップができるようになりました。



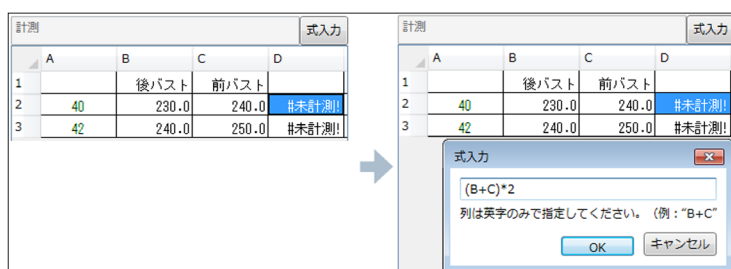
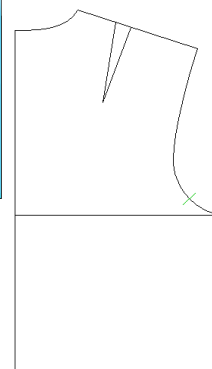
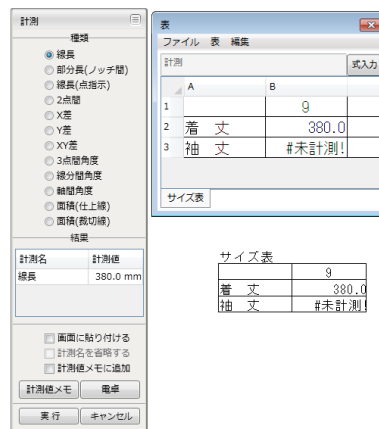
### メモ

- ・ 選択して Delete キーを押すと削除できます。
- ・ T マークの高さはパラメーターで選択できます。

## 表の作成・キャンバスに貼り付け



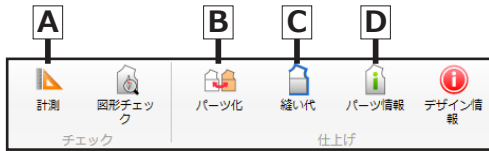
図形とリンクしない「標準」の表と、リンクする「サイズ表」を作成できます。「サイズ表」は計測値を入力することで図形とリンクします。グレーディングしているデザインは各サイズの計測値が入力されます。「式入力」で演算することもできます。



- ① 「サイズ表」を作成します。(式入力用のセルも必要)
- ② 「計測」で計測値を入力します。
- ③ 演算用のセルを選択し、「式入力」をクリックします。
- ④ 演算式を入力します。

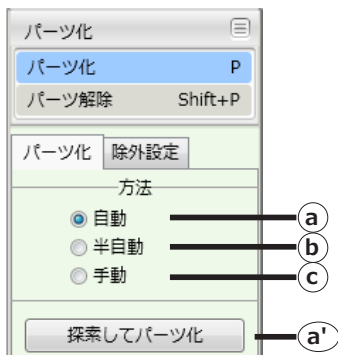
※ 足す (+)、引く (-)、かける (\*)、わる (/) を半角で入力します。

# 仕上げ・チェック

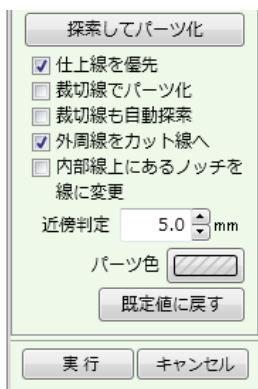


<b>A 計測</b>	「仕上げ・チェック」→「チェック」→「計測」
画面に貼り付けた計測値を計測メニューのまま移動、削除ができるようになりました。XY 差、面積を計測できるようになりました。	
<b>B パーツ化</b>	「仕上げ・チェック」→「パーツ」→「パーツ化」「パーツ化 (複数指示)」「パーツ解除」
キャンバス上の閉図形を探索して一度にパーツ化できるようになりました。	
<b>C 縫い代</b>	「仕上げ・チェック」→「パーツ」→「縫い代」
縫い代幅の指示のとき、仕上線の選択がドラッグやダブルクリックでもできるようになりました。複数線をまとめて縫い代付けできます。コーナーノッチの「自動作成」にチェックを入れて縫い代付けすると、処理と同時にコーナーにノッチが入ります。(作成方向は「設定パネル」をクリックして設定します。)	
<b>D パーツ情報</b>	「仕上げ・チェック」→「パーツ」→「パーツ情報の設定」「パーツ情報の一覧」
パーツ名ボタンを組み合わせ、簡単にパーツ名称が設定できるようになりました。データのやり取りをしても生地区分が自動的に追加されなくなりました。生地区分グループが設定できるようになりました。「一括」で未設定のパーツに生地区分を設定したり、設定済の生地区分を変更したりできます。	

## パーツ化

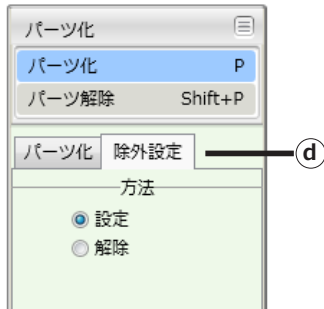


<b>a 自動</b>	a'-「探索してパーツ化」をクリックすると、キャンバス上にある閉図形をすべて探索してパーツ化します。 (「除外設定」で探索の除外図形を設定可 P.17 参照) パーツ化の対象図形をドラッグで選択することもできます。 ※ 仕上線の外側の図形が自動認識されない場合、1 パーツずつドラッグで図形を囲みます。
<b>b 半自動</b>	「仕上げ・チェック」→「パーツ」→「パーツ化」 Pattern Magicと同じ操作です。パーツ毎に外周線をクリックしてパーツ化します。 ※ 仕上線の外側の図形が認識されない場合、ドラッグで図形を囲んで選択します。
<b>c 手動</b>	「仕上げ・チェック」→「パーツ」→「パーツ化 (複数指示)」 Pattern Magicの「パーツ化 (複数指示)」と同じ操作です。 まず、パーツ化する図形をドラッグで囲み、外周線をすべて選択します。



右記  
参照

仕上線を優先	仕上線情報を優先して探索します。
裁切線でパーツ化	裁切線でパーツ化します。 (縫い代の設定はできません)
裁切線も自動探索	閉図形が2重に存在する図形の場合、外側の閉図形が裁切線、内側の閉図形を仕上線として設定します。
外周線をカット線へ	仕上線、裁切線判定した外周線をカット線にします。
内部線上にあるノッチを線に変更	内部線上にあるノッチを線に変更します。
近傍判定	数値を変更して外接矩形の探索範囲を広げます。それにより外周線の外にある図形を自動的にパーツに含めることができます。



## d 除外設定

自動で図形を探索してパーツ化する場合、パーツ化の対象から外す場合に設定します。  
 設定した図形は、「パーツ化」メニューが起動している間は表示色が変わります。  
 設定：図形をドラッグで囲み、Enter キーを押します。  
 解除：除外設定図形をドラッグで囲み、Enter キーを押します。

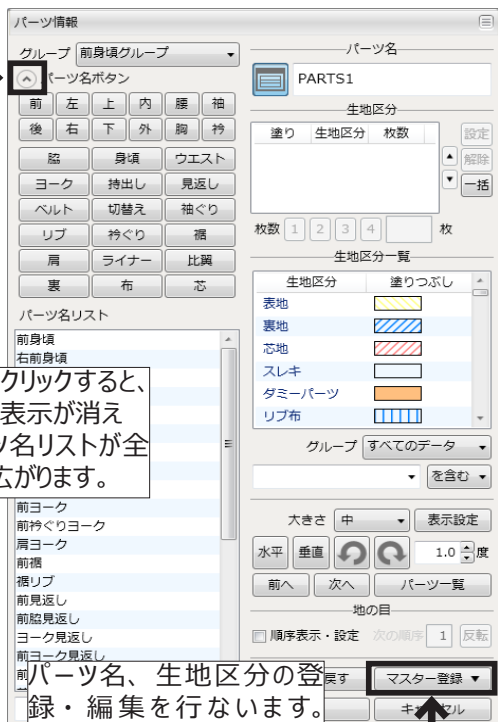
## パーツ情報

ここをクリックすると、リスト表示します。

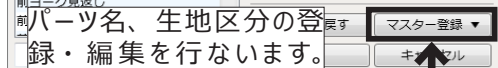
ここをクリックすると、パーツ情報一覧を表示します。  
 (Pattern Magic では、パーツ情報一覧は別メニューでした。)

### メモ

プロッターに書き出した際の文字サイズが、Pattern Magic と比べると小さくなります。



ここをクリックすると、  
ボタン表示が消え  
パーツ名リストが全  
体に広がります。



パーツ名、生地区分の登  
録・編集を行ないます。  
(パーツ名やボタン、グル  
ープの設定もできます。)

【生地区分】  
生地区分名やパーツ色、不透明度(0  
に近づけると、重なった図形が透けて  
見えます。)を設定して追加します。

## パーツ名設定手順

### 方法 1

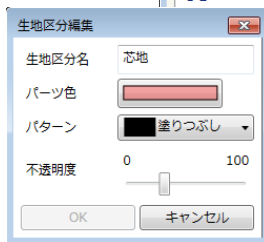
- ① 直接入力します。

### 方法 2

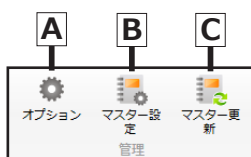
- ① グループを選択したり、最下部の検索を使って絞り込みます。
- ② 「パーツ名リスト」からパーツ名をダブルクリックで選択して入力します。

### 方法 3

- ① グループを選択します。
- ② 「パーツ名ボタン」をクリックして組合せて入力します。  
(補足する場合は直接入力します。)



## 管理



### A オプション

「オプション」→「グリッド設定」「配色設定」「ブロック設定」「計測・電卓・他設定」「図形属性設定」「パレル属性設定」「縫い代設定」「トレース設定」「単位系設定」「編集環境設定」「バックアップ設定」「設定の取り込み」  
「パーツ」メニューの「プロパティ」、縫い代メニューの「プロパティ」、地の目メニューの「詳細」、パーツ情報メニューの「表示設定」、トレース(線)メニューの「プロパティ」、PMTune 機能の「その他」→「印刷時の線の太さ」、実寸入力メニューの「ボタン設定」、ルール付けメニューの「オプション」

Pattern Magic ではそれぞれ独立したメニューにしていた。また、機能毎に「プロパティ」設定を持っていた。それらをまとめて設定、確認できるようにしました。

※ レイヤ設定はありません。

内容はアカウント毎の設定になります。他のアカウントにも適用する場合は、「エクスポート」で設定を保存して「インポート」で取り込みます。

### B マスター設定

企業名、ブランドなどの登録やパーツ名や生地区分などの登録を行ないます。また、登録したマスターのバックアップ、リストアを行います。Pattern Magic の PM マスターをリストアする場合にはここから行ないます。

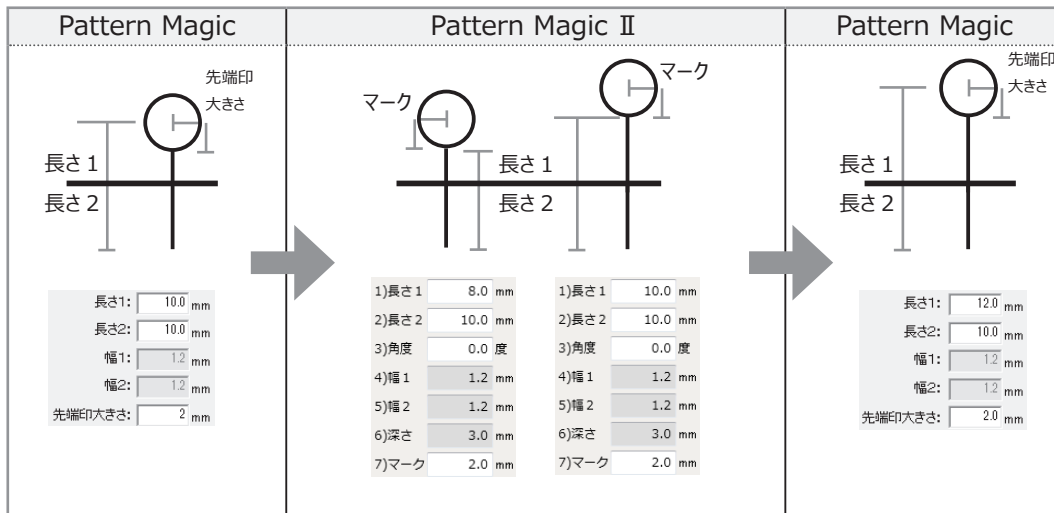
### C マスター更新

マスター設定を変更した場合、変更内容を反映するために更新します。

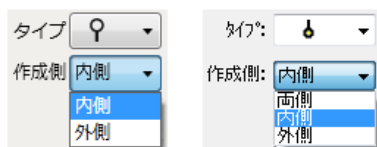
# 補足資料

## データの比較





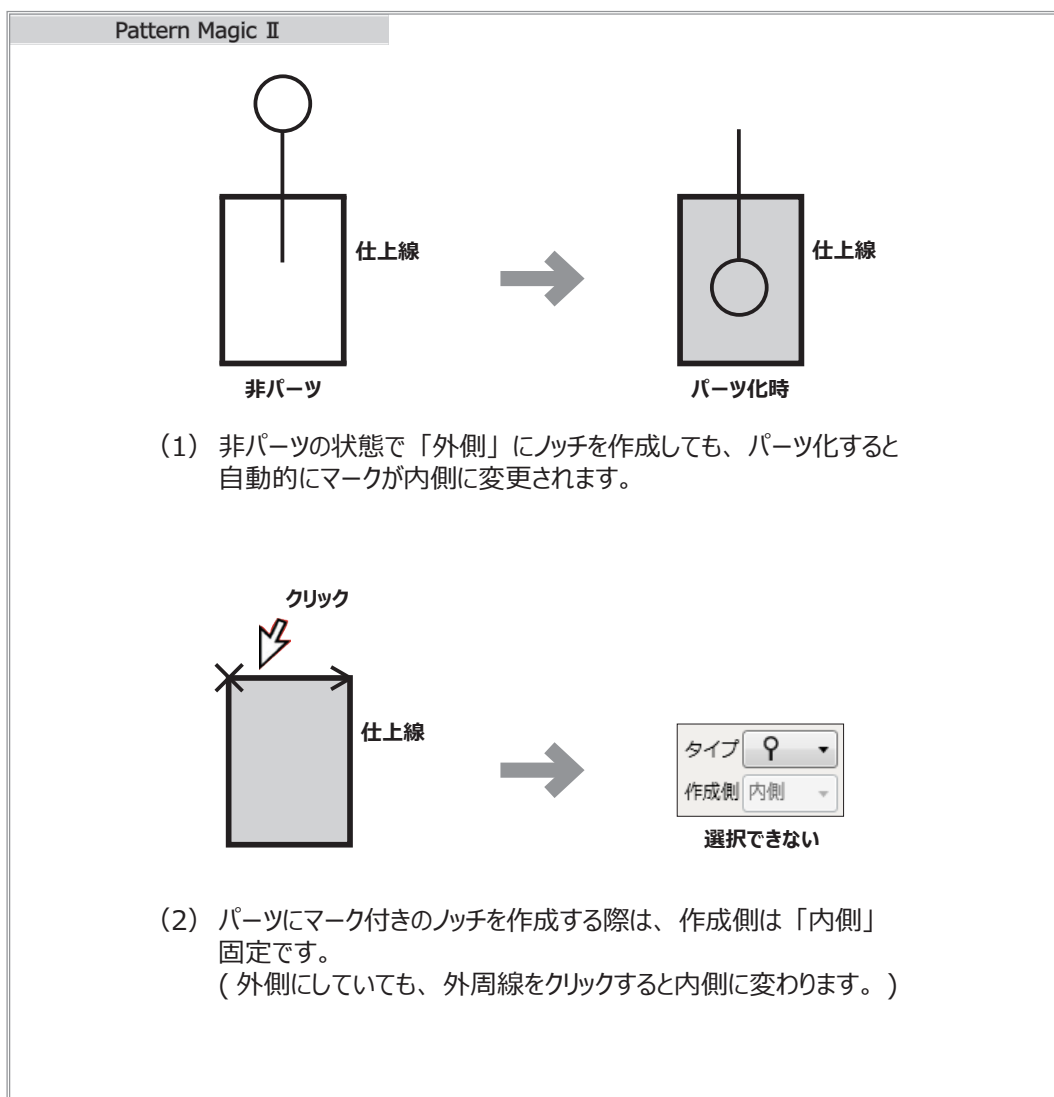
## 1-2. マーク付きノッチ作成側

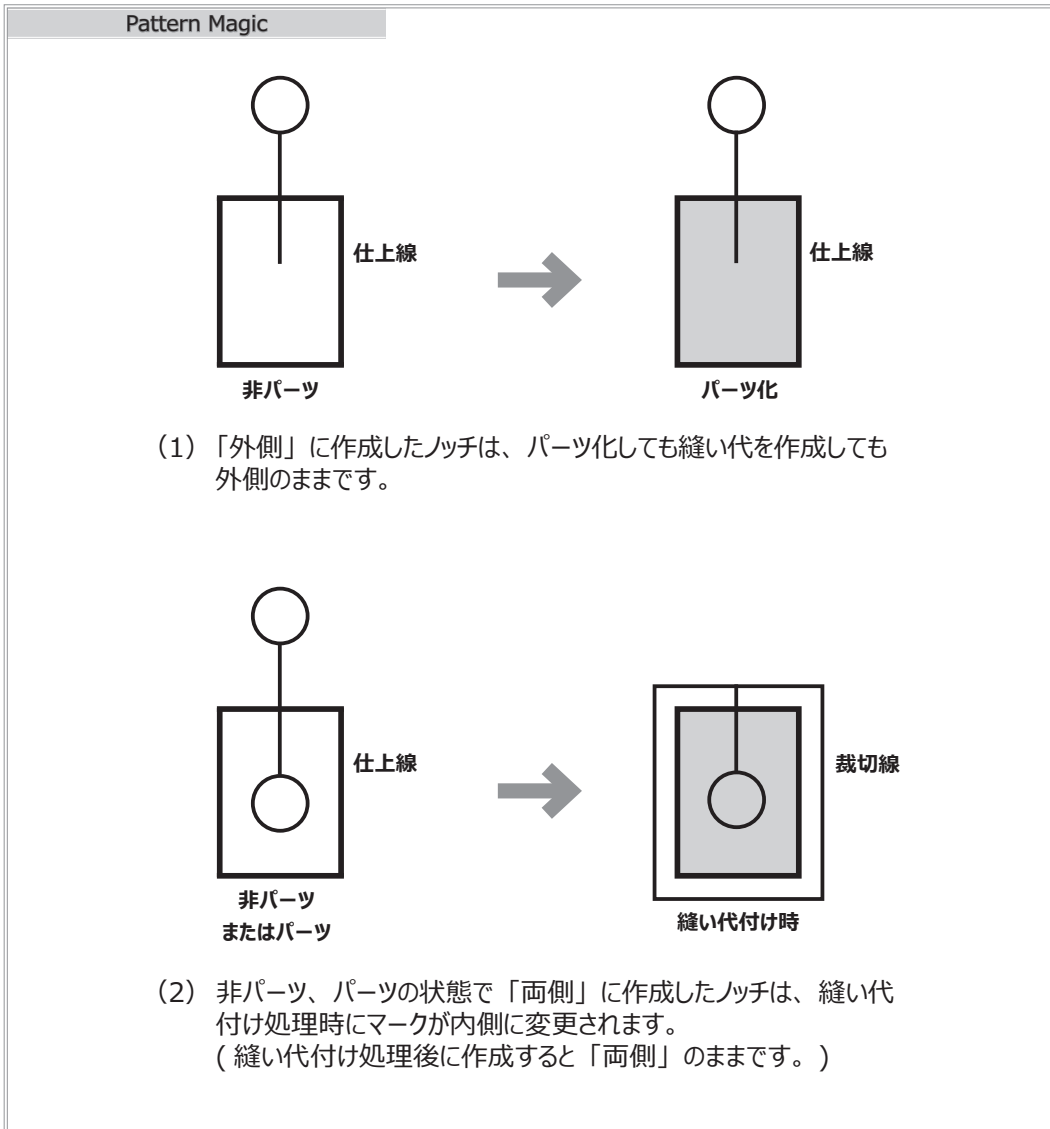


Pattern Magic II のノッチ作成側に「両側」はありません。また、外側に作成したマーク付きタイプのノッチは、パーツ化すると内側に変更します。

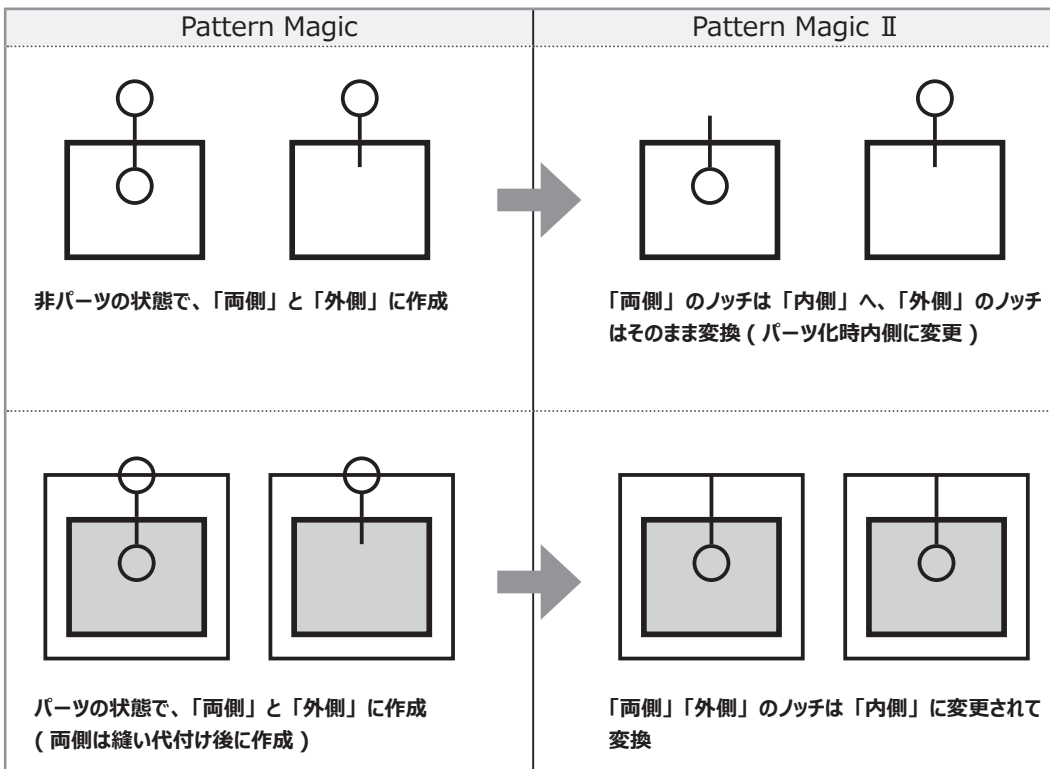
Pattern Magic II

Pattern Magic





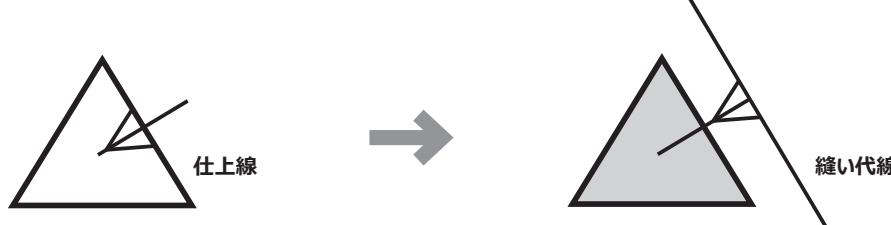
### データ変換の状態





### 1-3. ノッチの表示

**Pattern Magic II の表示**



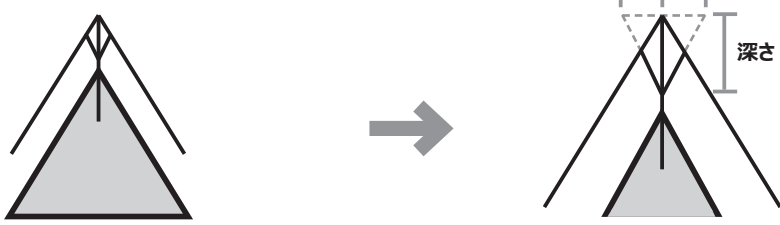
仕上線

縫い代線

非パーツで作成すると仕上線に対して表示される

縫い代処理をすると縫い代側に表示される

(1) 凸凹ノッチは、作成時に表示されています。

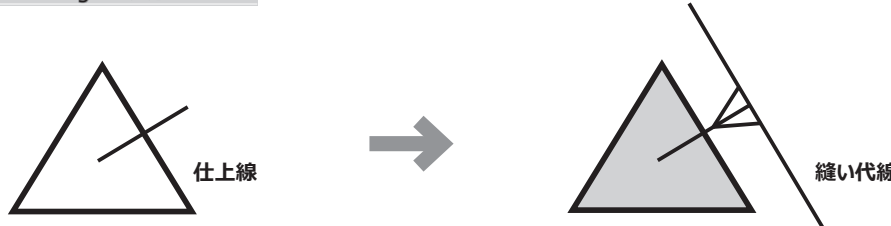


縫い代線まで延長 ( 縮小 ) して表示される

【拡大図】パラメータが適応される箇所は点線部  
表示されるのは縮小した実線部

(2) 縫い代付のパーツに作成した凸凹ノッチの形状は、縫い代まで延長 ( 縮小 ) しています。

**Pattern Magic の表示**




仕上線

縫い代線

非パーツに作成すると形状が表示されない

縫い代処理をすると縫い代側に表示される

(1) 凸凹ノッチは、パーツ化し縫い代付けすると表示されます。

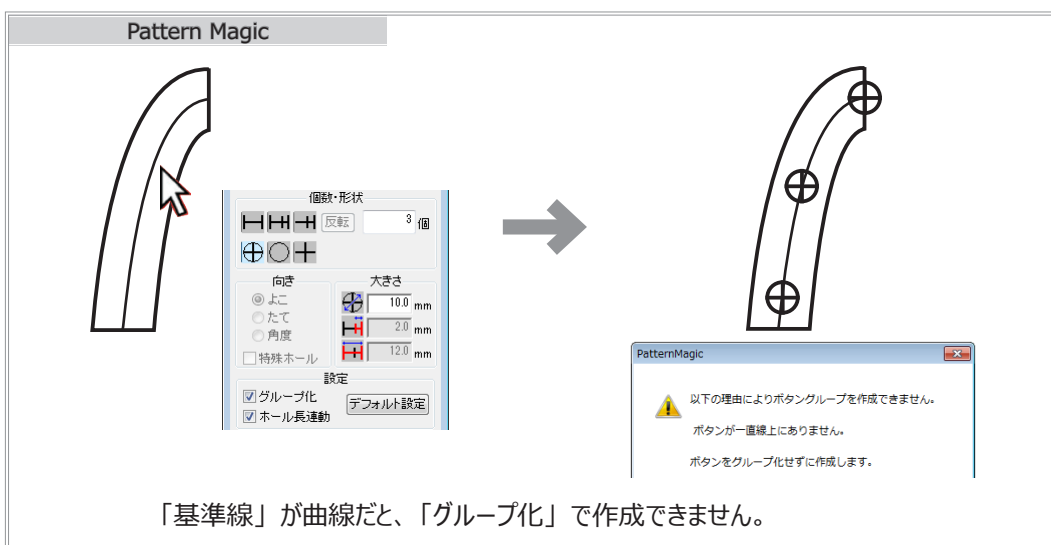
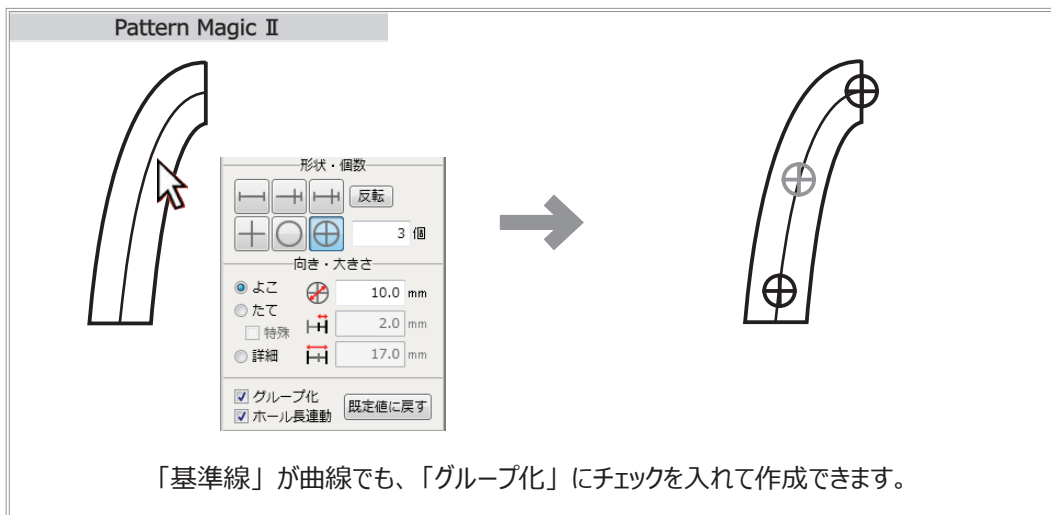


パラメータ通りに表示されている

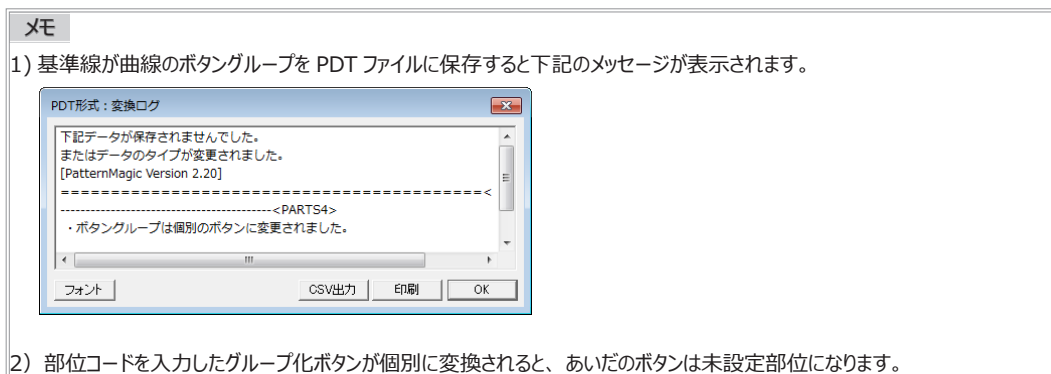
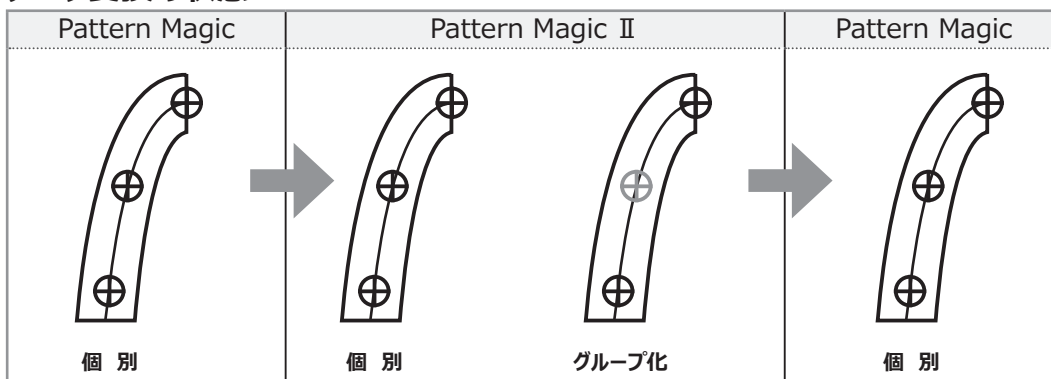
【拡大図】パラメータ適応箇所  
がそのまま表示される

(2) パーツに作成した凸凹ノッチの形状は、どのような角度でもそのまま表示されています。

## 2. ボタンのグループ化



### データ変換の状態



### 3. 表

**Pattern Magic II**

サイズ表を選択すると、サイズは自動的に入力されます。  
計測を入力しているサイズ表は、ウインドウ内もキャンバスに貼り付けた表もパーツとリンクしている状態です。  
グレーディングすると、計測結果もサイズ展開されます。

A	B
1	9
2 着丈	440.0

A	B	C
1	9	11
2 着丈	440.0	460.0

**Pattern Magic**

行数、列数を入力した後、計測の設定を行なってから計測します。  
ウインドウ内もキャンバスに貼り付けた表も、マスターサイズのパーツとリンクしている状態です。グレーディングしてもサイズ展開されません。

	9
着丈	440.0

### データ変換の状態

Pattern Magic	Pattern Magic II	Pattern Magic														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>PatternMagic</th> <th>9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>着丈</td> <td>440.0</td> </tr> </tbody> </table> <p>マスターサイズの計測</p>	PatternMagic	9	着丈	440.0	<table border="1"> <thead> <tr> <th>PatternMagic II</th> <th>9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>着丈</td> <td>440.0</td> </tr> </tbody> </table> <p>グレーディングしても サイズ展開されない</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>PatternMagic II</th> <th>9</th> <th>11</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>着丈</td> <td>440.0</td> <td>460.0</td> </tr> </tbody> </table> <p>グレーディングしてサイズ展開した サイズ表</p>	PatternMagic II	9	着丈	440.0	PatternMagic II	9	11	着丈	440.0	460.0	<p>サイズ展開したまま変換されるが、 リンクはマスターサイズのみ</p>
PatternMagic	9															
着丈	440.0															
PatternMagic II	9															
着丈	440.0															
PatternMagic II	9	11														
着丈	440.0	460.0														

# グレーディングデータの相違点

Pattern MagicとPattern Magic IIのデータの違いは、グレーディングにも適用されます。それによりグレーディング結果が変わる場合がありますので注意してください。

## 1. 内部線上のノッチの部位コード

Grading Magic II

内部線上に作成したノッチに部位コードを入力できます。

ルールは参考例です。

メモ

- 1) 部位コードを入力したくない場合、「オプション」の「内部線上のノッチに部位コードを入力する」のチェックを外します。
- 2) 内部線上に作成したノッチはマーキングには変換されません。
- 3) 内部線上に作成したノッチは互換データ（DXFデータ）には変換されません。

Grading Magic

内部線上に作成したノッチに部位コードは入力できませんが、基点から同じ距離になるようにグレーディングされます。

メモ

- 1) 内部線上に作成したノッチはマーキングには変換されません。
- 2) 内部線上に作成したノッチは互換データ（DXFデータ）には変換されません。

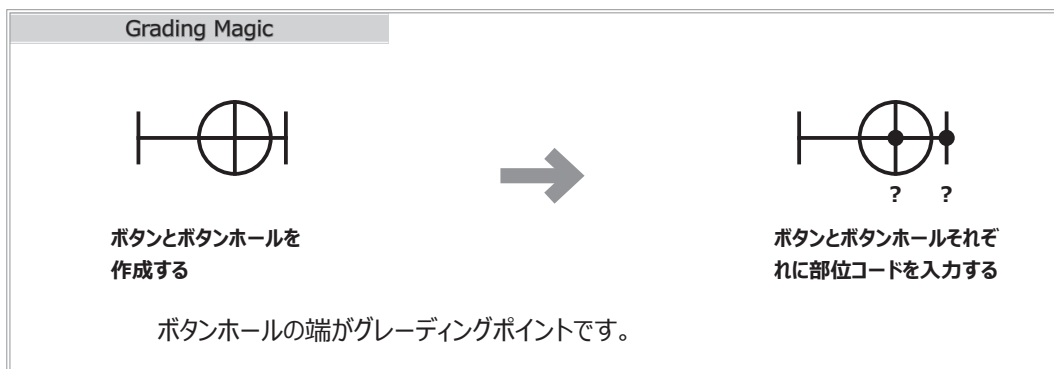
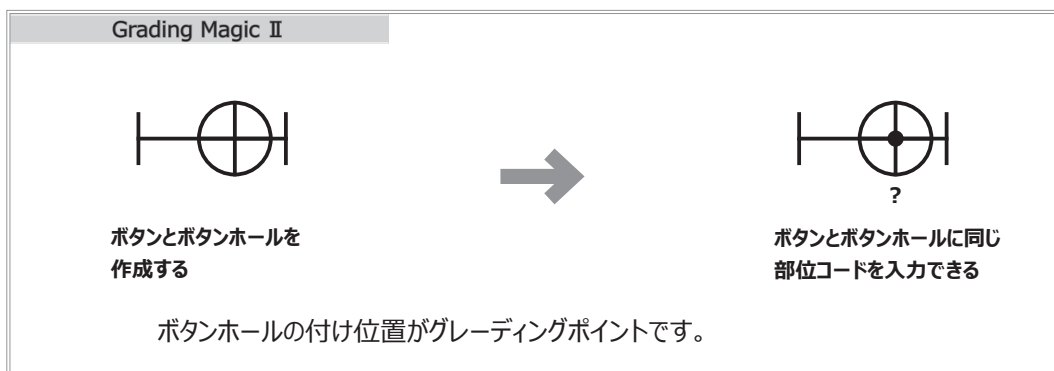
## データ変換の状態

Grading Magic	Grading Magic II	Grading Magic
作成時の基点から同一距離でグレーディング	「オプション」の「内部線上のノッチに部位コードを入力する」にチェックが入っている場合	作成時の基点から同一距離でグレーディング

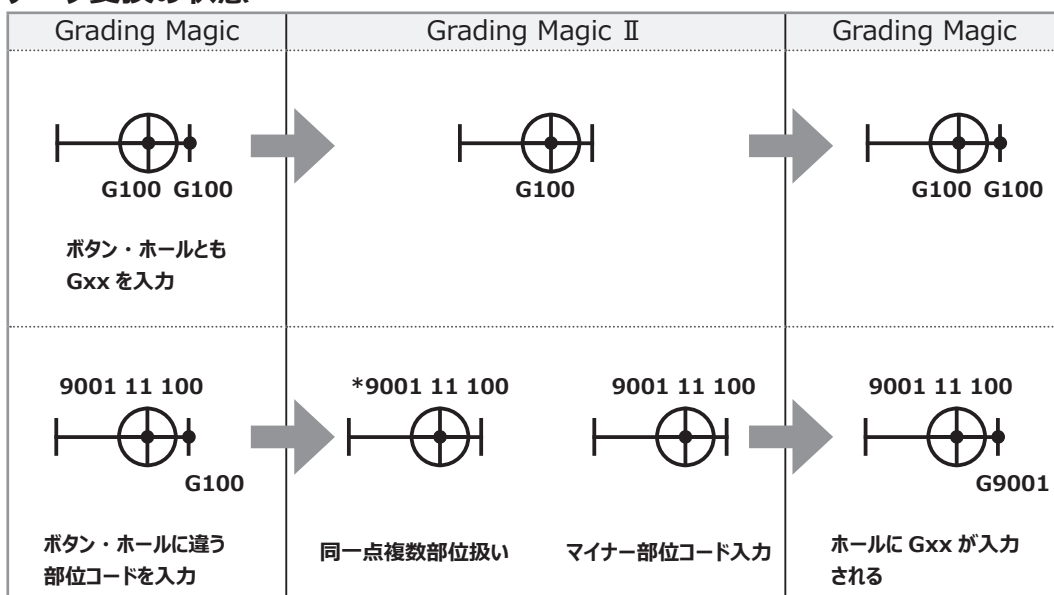
メモ

- 1) Grading Magicの内部線上のノッチは、作成時の基点から同一距離になるようにグレーディングされます。
- 2) Grading Magic IIの内部線上のノッチは、「オプション」の「内部線上のノッチに部位コードを入力する」のチェックを外すとGrading Magicと同じ動きをします。
- 3) 状況によって、Grading Magic IIで部位コードを入力してグレーディングした結果と、Pattern Magic変換後に再グレーディングした結果が変わるので注意してください。

## 2-1. ボタンホールのグレーディングポイント位置



### データ変換の状態



## 2-2. ボタングループのボタン基準線

Pattern Magic II

ボタンをグループで作成すると  
ボタン基準線も作成される

ボタン基準線に部位コードを  
入力する (ルールは参考例)

「グループ化」にチェックを入れて作成したボタン・ボタンホールのボタン基準線に部位コードを入力します。

メモ

- 1) 個数が1個でも「グループ化」にチェックを入れて作成するとボタン基準線が作成されます。
- 2) ボタン基準線はプロッターに出力されません。
- 3) ボタン基準線の表示は、「管理」→「オプション」を開き、「ボタン」の「ボタン基準線を常時表示する」で設定します。  
(チェックを外すと、「ルール付け」起動時のみ表示されます。)

Pattern Magic

グループで作成してもボタン  
基準線は表示されない

ボタン基準線

ボタングループ プロパティ 属性 出力の種類

個数: 2 間隔: 0.0 mm

タイプ: 基準線なし

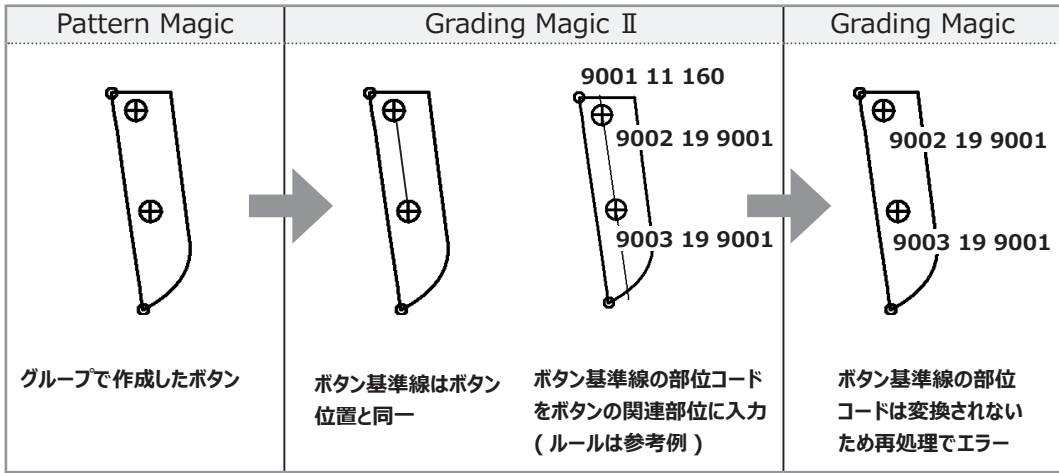
ホール方向:  線表示

アパレル属性: ボタングループ(付け位)

ボタン基準線は、プロパティの「線表示」にチェックを入れないと表示されません。第一ボタンと最終ボタンを結ぶ線のため、部位コードはボタン・ボタンホールと同一です。

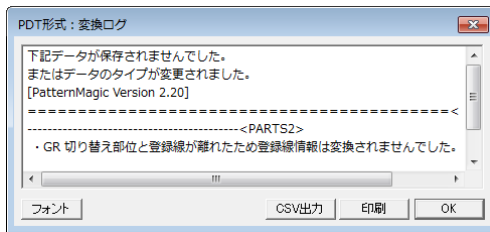
メモ

- 1) 個数1個で作成したボタン・ボタンホールグループの基準線は、プロパティの「線表示」にチェックを入れても表示されません。
- 2) ボタン基準線はプロッターに出力されません。



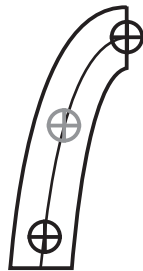
**メモ**

- 1) 上図右側のように、Grading Magic II でボタン基準線に部位コードを入力し、その部位コードをボタンの切り替えルールの関連部位にした場合、PDT ファイルに保存した際にメッセージが表示されます。



- 2) 切り替えルール以外の関連部位にボタン基準線の部位コードを入力した場合は、何も表示されません。
- 3) 上記どちらの場合でも、ボタン基準線の部位コードを関連部位に入力したルールは、変換後に再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されません。

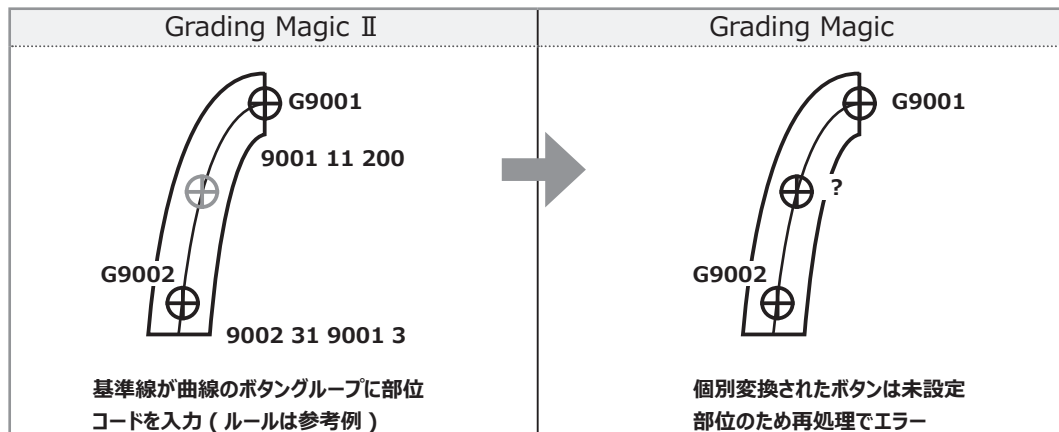
### 2-3. ボタングループの部位コード変換



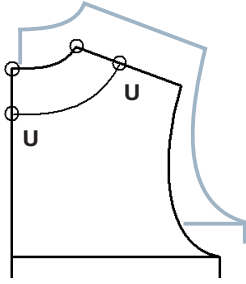
Pattern Magic II では曲線を基準線にしてボタングループが作成できます。

そのボタングループに部位コードを入力したデータを PDT ファイルに保存すると、個別に変換されるためあいだのボタンは未設定部位になります。そのため、変換後に再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されません。

#### データ変換の状態

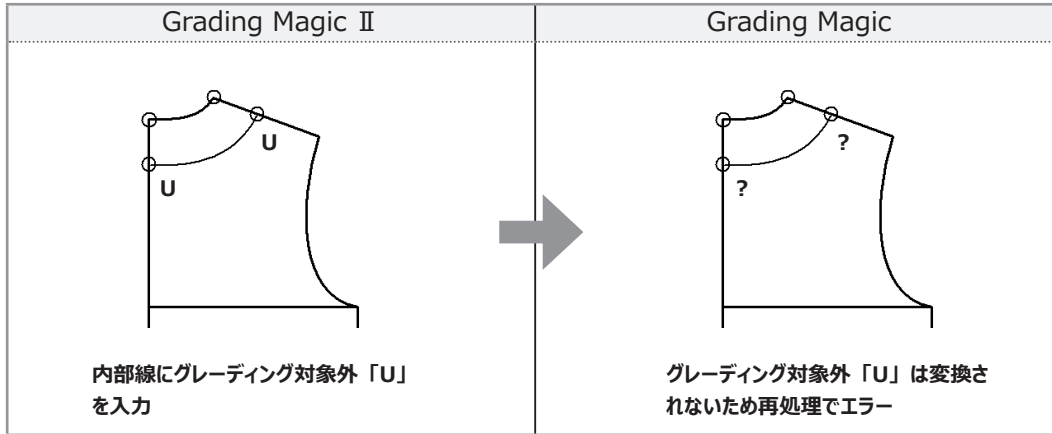


### 3. 新しい部位コードと関連部位入力項目



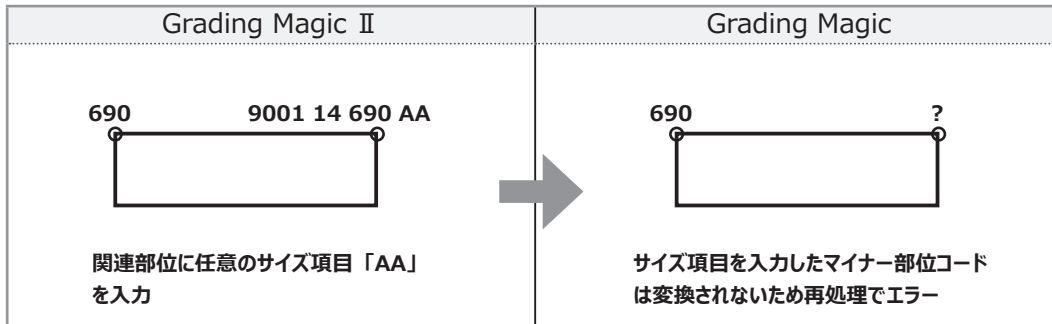
新しく追加された部位コード「U」（グレーディング対象外）は、サイズ展開しない内部要素に入力する部位コードです。Grading Magicには存在しない部位コードなので、変換すると未設定部位になります。

#### データ変換の状態



補助ルールに関連部位の増分量に、サイズ項目を入力できるようになりました。服種ルールのサイズ項目、任意のサイズ項目のどちらでも入力できますが、Grading Magicでは入力できません。そのため、変換するとマイナー部位コードは未設定部位になります。

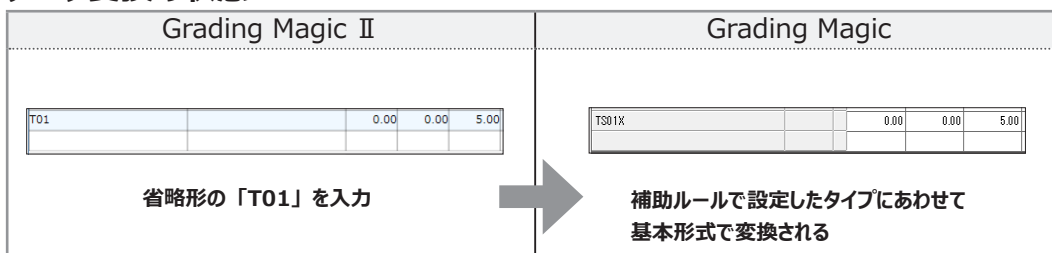
#### データ変換の状態



**メモ**  
特別ピッチに入力した任意のサイズ項目は Grading Magic でも確認できます。

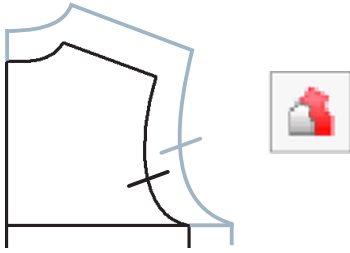
補助ルールに関連部位に入力した省略形と同じ形式で特別ピッチに入力した TS データや FL データは、基本形式で変換されます。

#### データ変換の状態





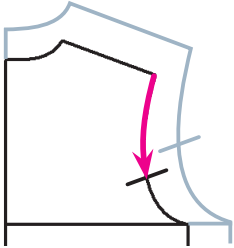

## 4. 全サイズモードを ON にして作成した要素



### 全サイズに作成できる要素

独立点・・・「点」「目打ち点」  
 線・・・「平行線」  
 ノッチ・・・「ノッチ」「同寸ノッチ」

これらの要素には部位コードが入力されていません。  
 作成後に Pattern Magic へ未設定部位のまま変換すると、  
 Grading Magic でグレーディング処理時にエラーになります。

Pattern Magic II	Grading Magic II								
 <p>「ノッチ」を「全サイズモード」ONで 作成</p>	 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>部位</th> <th>補助ルール</th> <th>関連部位</th> <th>増分量</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N</td> <td></td> <td>- 319</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	部位	補助ルール	関連部位	増分量	N		- 319	
部位	補助ルール	関連部位	増分量						
N		- 319							
<p>ノッチのみ、Grading Magic IIの「ルール付け」で作成時の基点を関連部位にした部位コードを入力することができます。</p> <p>※ 「ルール付け」で、クリック後の確定が必要です。</p> <p>※ 入力した部位コードによっては、再処理後に作成時の位置と変わる場合があります。</p>									

### ！！「モード」を利用して加工したデータについて！！

Pattern Magic IIではグレーディング済データに「全サイズモード」や「パーツ内モード」などを利用してパーツに様々な加工が出来るようになってきました。モードを利用して加工したデータを再グレーディングするとグレーディングの内容が適用され加工した結果と異なる可能性があります。

Pattern Magic IIからPattern Magicへの変換はもちろん、Pattern Magic II間でのデータのやり取りの際には充分にご注意いただきますようお願いいたします。

※ データの加工に関して、弊社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。