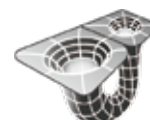


SegmentTools

ユーザーマニュアル
＜追補版＞
改訂日：2025年1月27日
延長交点ツール
角の二等分線ツール
機能説明追加



illustrator Pattern Making system
iPM, the new world standard for clothing pattern making



Auto-generate Your Graphics
BABY UNIVERSE

使用条件

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

1. ライセンス（サブスクリプション型ライセンス）

1年単位でご使用料をお支払いただくことで製品をご利用いただけます。

1年の契約期間を過ぎると製品は使用できなくなりますので、契約更新の後、引き続きご利用が可能となります。

ライセンスポリシーは、1ライセンス1ユーザー（1Illustrator ライセンス）となります。

Illustrator とプラグインのライセンスのユーザーは同一とし、そのユーザーのみ複数のコンピュータにプラグインをインストールし、2台までライセンス認証することが出来ますが、一度に1台のコンピュータでのみ使用可能です。

従いましてそれ以外の使用は、法律に反し、場合によっては損害賠償をして頂く可能性がございますので、予めご注意願います。

2. ご利用上の保証

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

また、使用中において発生した、いかなる損害も補償の対象外とさせていただきます。これらは予め試用において、利用上問題無いとのご同意を得られたものとさせていただきます。

3. 著作権

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

◆インストール：

インストールする際は必ずイラストレータを終了させた状態で行って下さい。

Macintosh 版



Installer

Windows 版

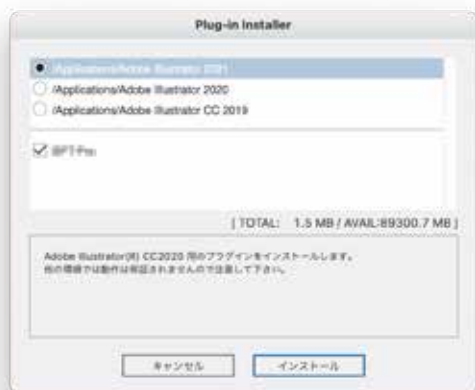


Setup.exe

プラグインデータのフォルダを開き、“Installer”または“Setup.exe”上記のインストーラを起動してください。



インストーラーのダイアログにしたがって、インストールを進めていただきます。



インストールの過程では、インストール対象となるイラレバージョンを必ず選択して、インストールを進めてください。

◆ライセンス認証：



プラグインのツール（機能）を最初に使用する際、左図のような認証ダイアログが出現します。メールで通知されたシリアルID（認証キー）を入力したら、「OK」ボタンを押して下さい。これでライセンス認証は終了です。



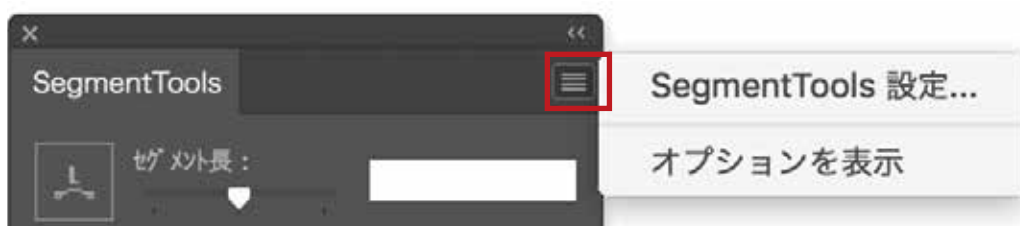
<デモ版での試用について>
デモ版で試用する場合は、「試用」ボタンを押して下さい。
通常と同機能で残り回数試用できます。

◆機能概要：



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

1. レンガ機能
線の長さを自由に、かつ、正確に測定する為の機能。
2. ポインター機能
パターンに不可欠なノッチ（合い印）を自在に入れることができる。
3. ハンドルライン機能
通常は選択時以外は表示されない曲線のハンドルを、線として作成するためのツール。対角線上に逆方向のハンドルを作成することもでき、延長線を描きたい場合などに便利です。
4. アジャストツール
別々のオブジェクトの指定したパスまたはポイントどうしを瞬間的に合わせる、2種類のツール。
※この機能はツールボックスに追加されます。



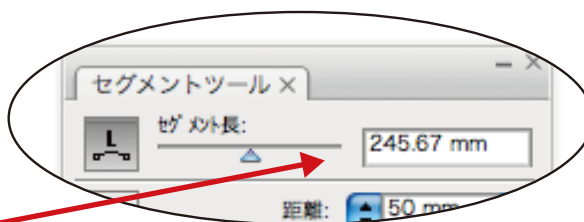
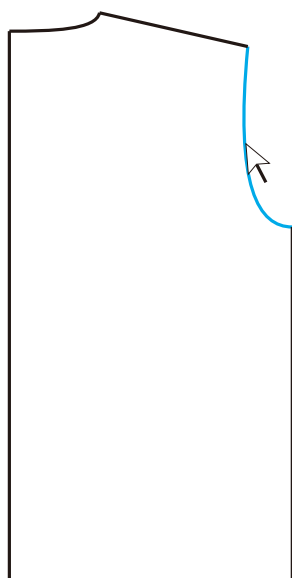
パレット右上のボタンを押すと、項目が2つ出ます。

- SegmentTools設定...
"ハンドルライン"機能の設定ダイアログが出現します。

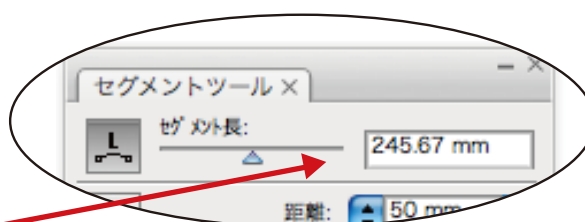
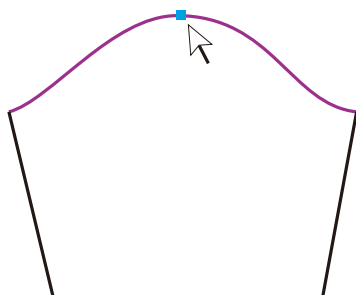
- オプションを表示
ポインター機能の設定部分を必要に応じて隠しパレットを小さくでき、戻す時はもう一度選択します。

次ページに続く

◆ レングス機能 (L ボタン)

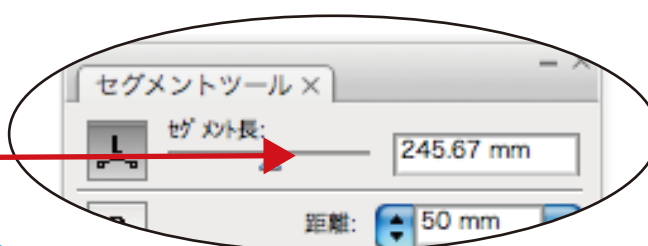
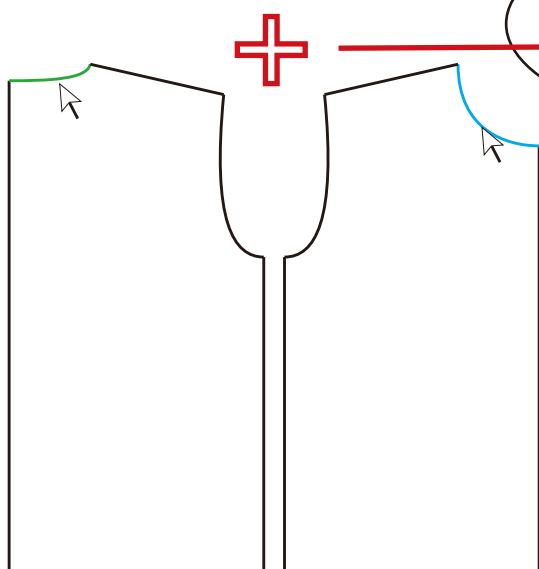


最初にレングスを機能される為には、Lボタンを押してレングスをオンにする必要があります。次にダイレクト選択ツールで、測りたいところのセグメントを選択すると、上図のように正確な長さを測ることができます。



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

● 合計機能

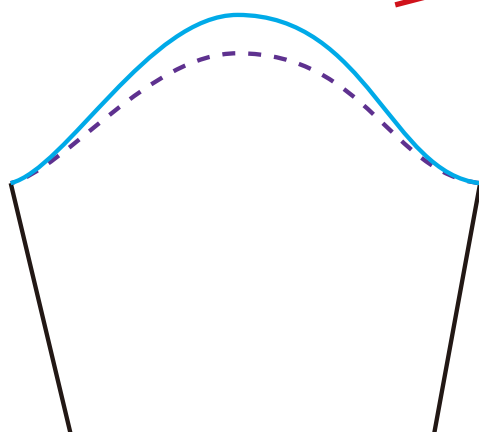
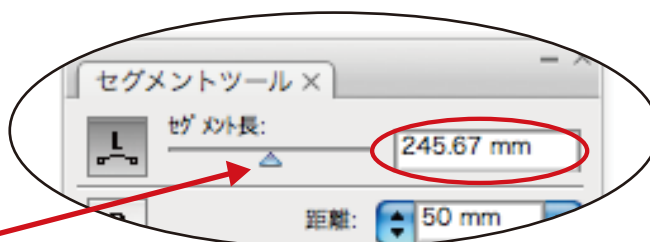


レングス機能では、別のオブジェクトの1部のセグメント長の合計を出すことができます。図のように、1つのセグメントをダイレクト選択ツールで選択します。さらに、シフトキーを押しながら、別のオブジェクトのセグメントを選択すると、正確な合計のセグメント長が計算されて表示します。この機能を使えば、複数のセグメント長の合計を自在に測ることが可能です。

次ページに続く

◆ レングス機能 (L ボタン)

- スライダー機能
- 曲線寸法指定機能



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

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

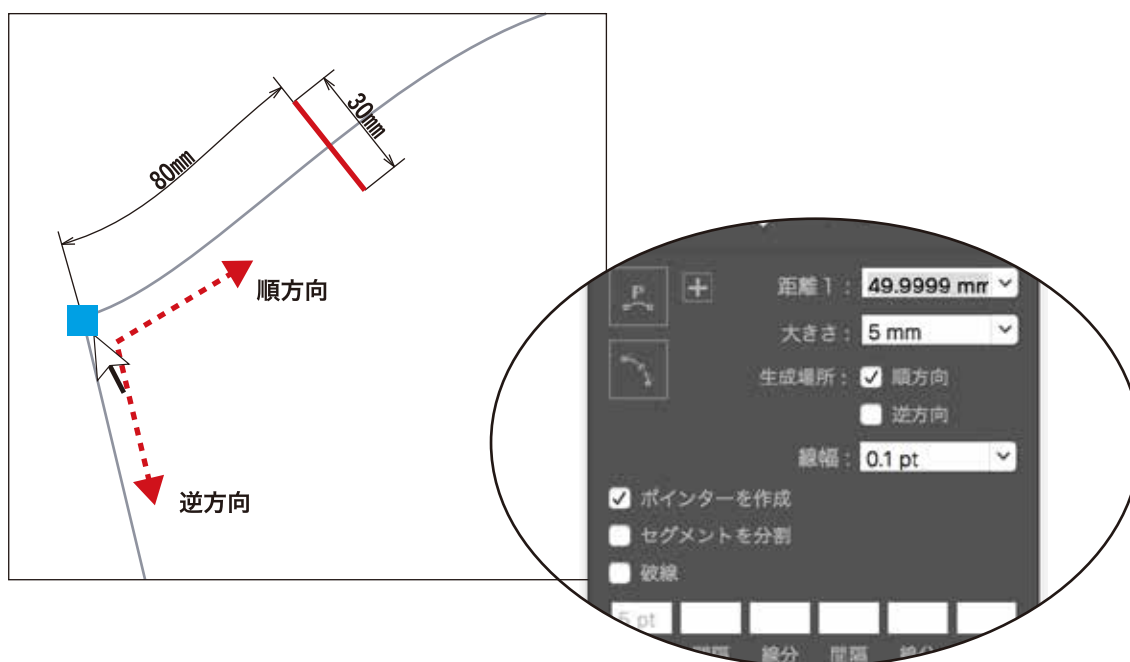
また、レングス長の表示ボックスに、直接寸法指定をすることによって、正確な寸法指定が可能です。

※動作の条件

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

◆ポインター機能 (P ボタン)

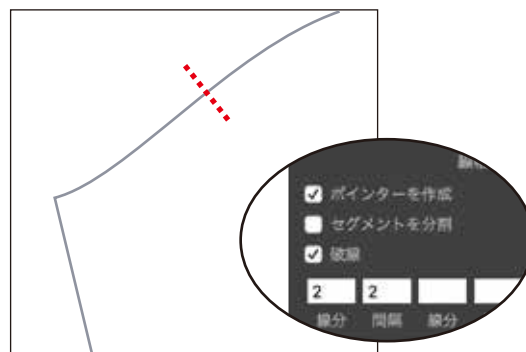
●基本機能



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

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

※ ノッチを破線にする場合は、2箇所をチェック！ →
6. ノッチの線幅をきめます。線幅:のところに、必要な数値を入力します。
7. 最後にPボタンを押すと、指定場所にノッチが作成されます。



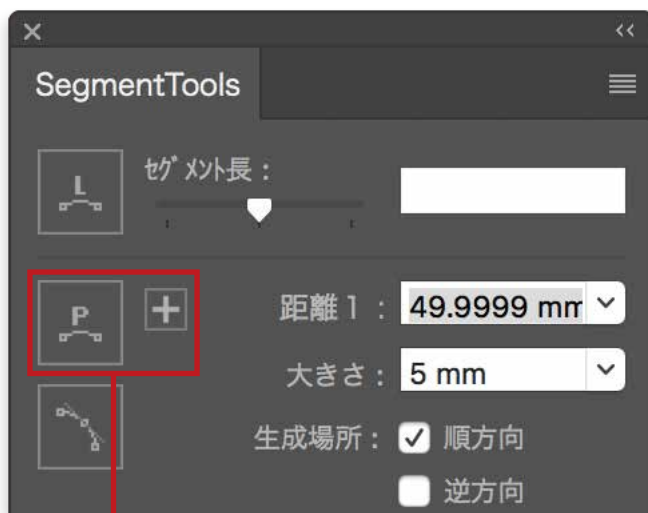
単位：

※SegmentTools（レングス、ポインター、BPT-LT）の単位は、イラストレータのメニューから環境設定＞単位で設定された単位に準拠するようになっています。

次ページに続く

◆ポインター機能 (P ボタン)

●ポインターの生成



最大で三箇所まで一度にノッチを生成することができます。

”+” ボタンをクリックすると、
・距離2
・距離3
が表示されます。

”-” ボタンクリックで非表示となります。

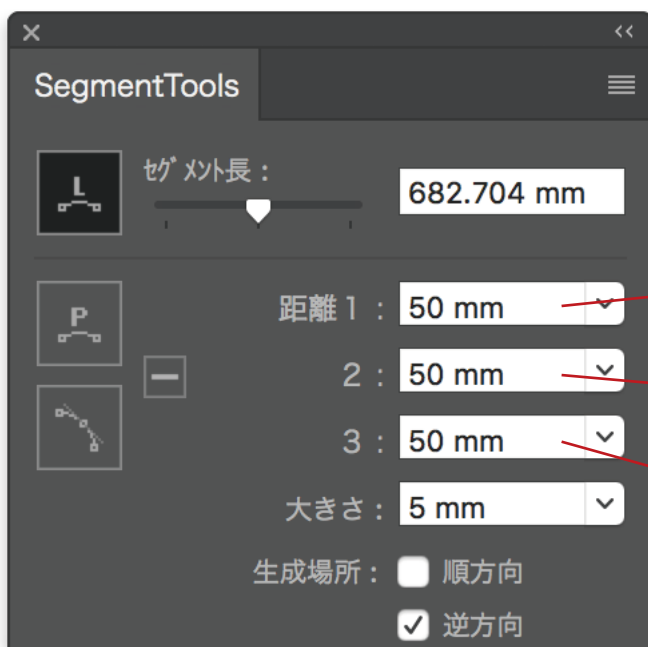
ノッチの生成箇所:

距離1 → 選択したポイントからの距離

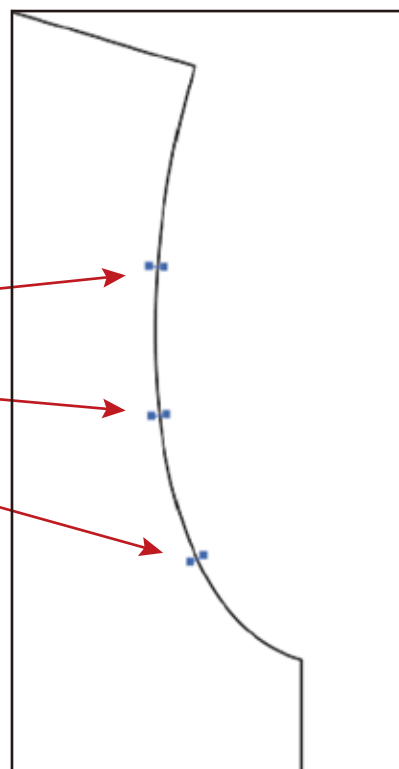
距離2 → ”距離1” を始点とした距離

距離3 → ”距離2” を始点とした距離

「+」をクリック



【生成例】



◆ハンドルライン機能

●設定

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



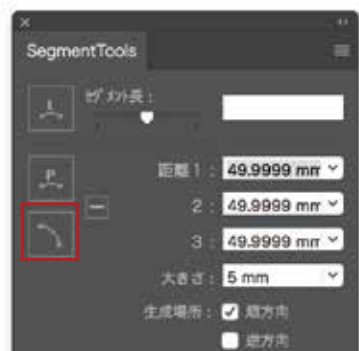
”折れ線” ”反対方向” チェックなしの場合：
単独のハンドルラインを生成。

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

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

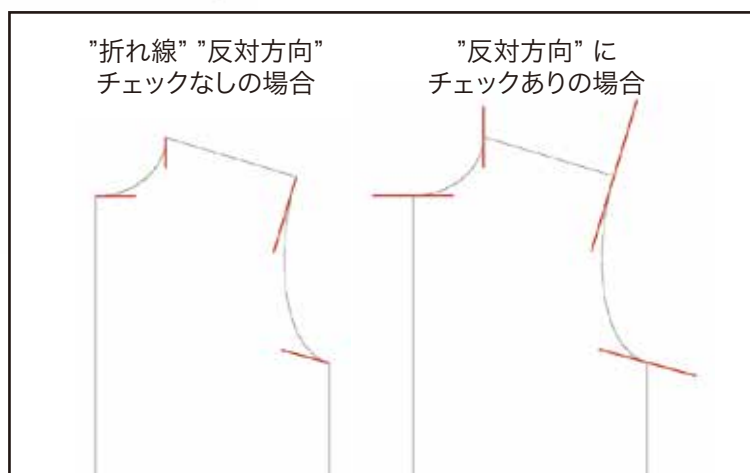
”折れ線” ”反対方向” チェックありの場合：
順方向と反対方向それぞれ単独のハンドルラインが同時生成。ハンドルがひとつのポイントから2本出ている箇所は折れ線でハンドルラインを生成。

●ハンドルラインの生成



対象となるオブジェクトもしくはアンカーポイントを選択します。

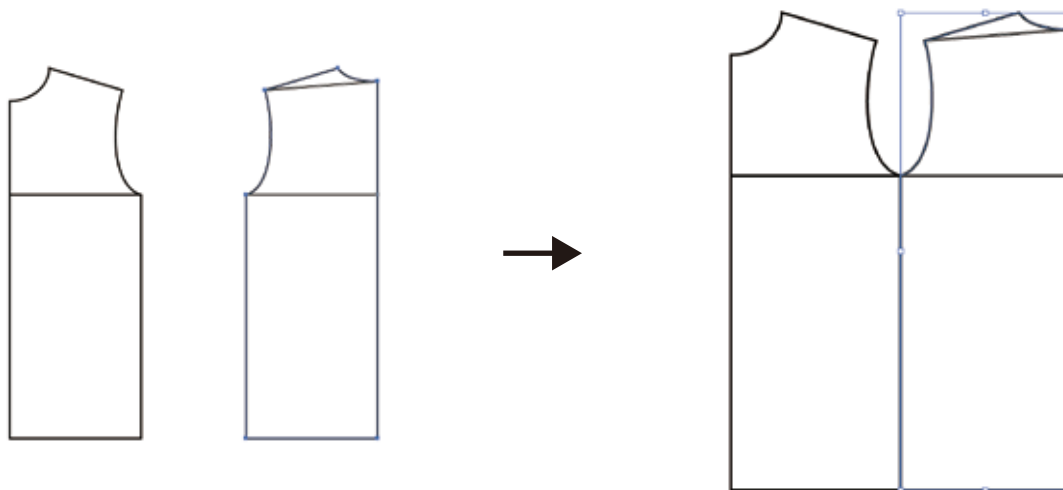
↓
ハンドルラインツールボタンをクリックすると、ハンドルラインが生成されます。



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

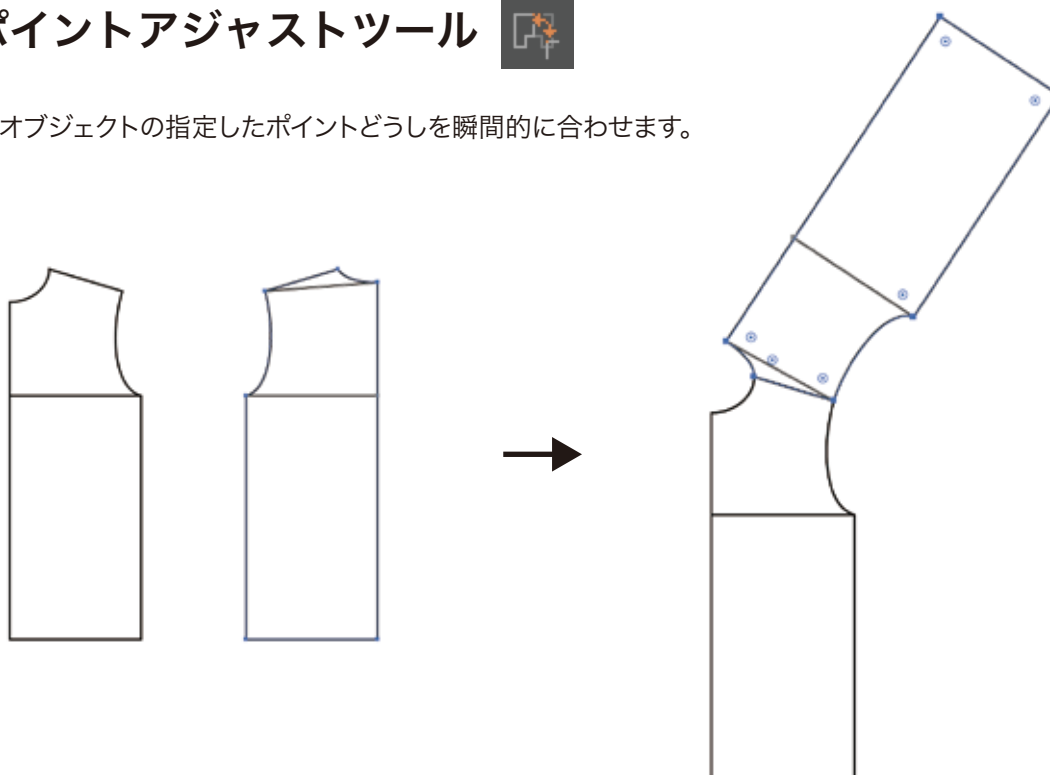
●パスアジャストツール

別々のオブジェクトの指定したパスどうしを瞬間的に合わせます。



●ポイントアジャストツール

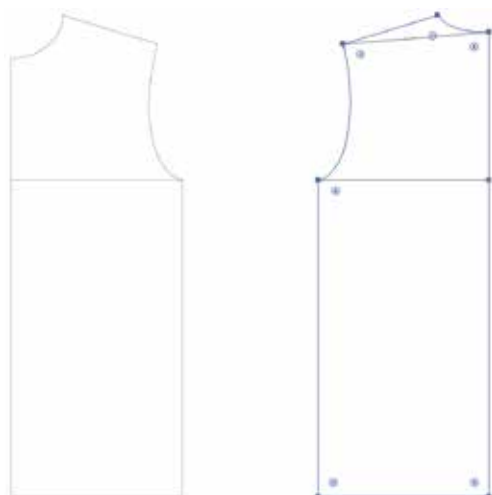
別々のオブジェクトの指定したポイントどうしを瞬間的に合わせます。



次ページに続く

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

●使用手順



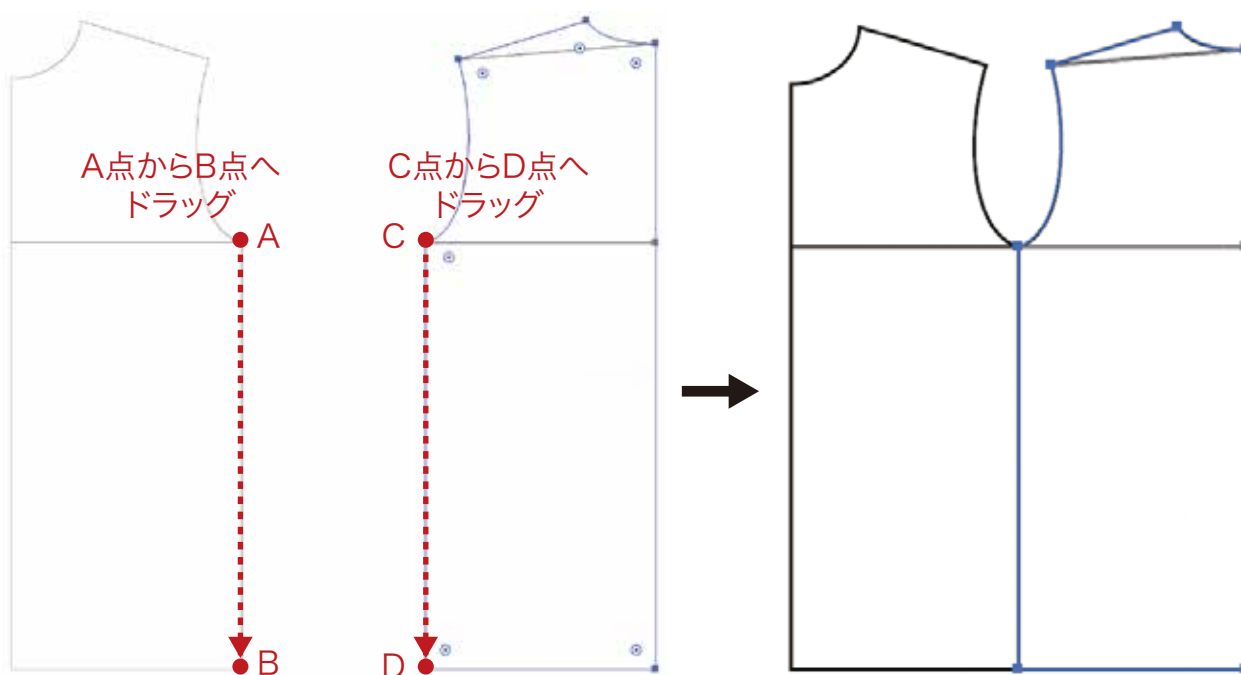
【両ツール共通】

まず初めに、移動対象となるオブジェクトを選択します。

【パスアジャストツール】



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



次ページに続く

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

●使用手順

【図1】



【ポイントアジャストツール】

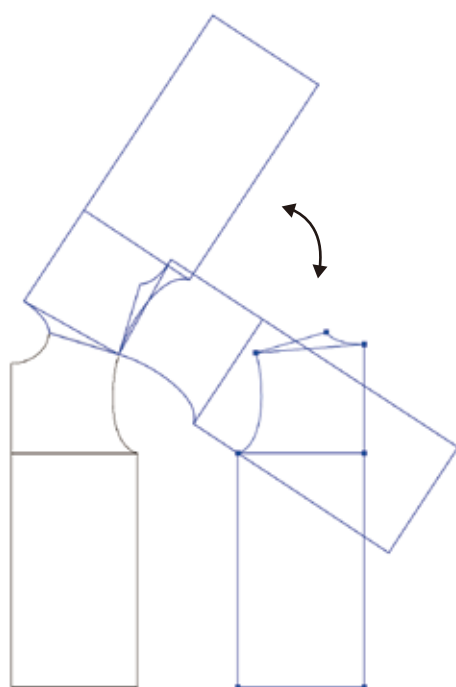


1. 移動対象となるオブジェクトを選択後、ポイントアジャストツールをクリックして有効にします。

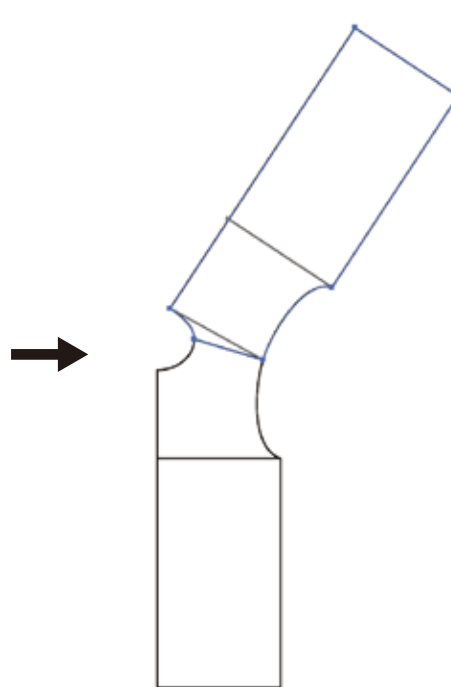
2. 移動先のオブジェクトのポイントから、移動対象となるオブジェクトの合わせたいポイントまでドラッグします。(図1)

3. ドラッグで頂点を結んだ後、アジャストする方向を選択するためのプレビューが表示されます(図2)。カーソルを動かすと方向が変わります。(各頂点のハンドルの方向+その逆方向の、全4方向から選択できます。) クリックすると決定します(図3)。

【図2】



【図3】



次ページに続く

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

●使用手順

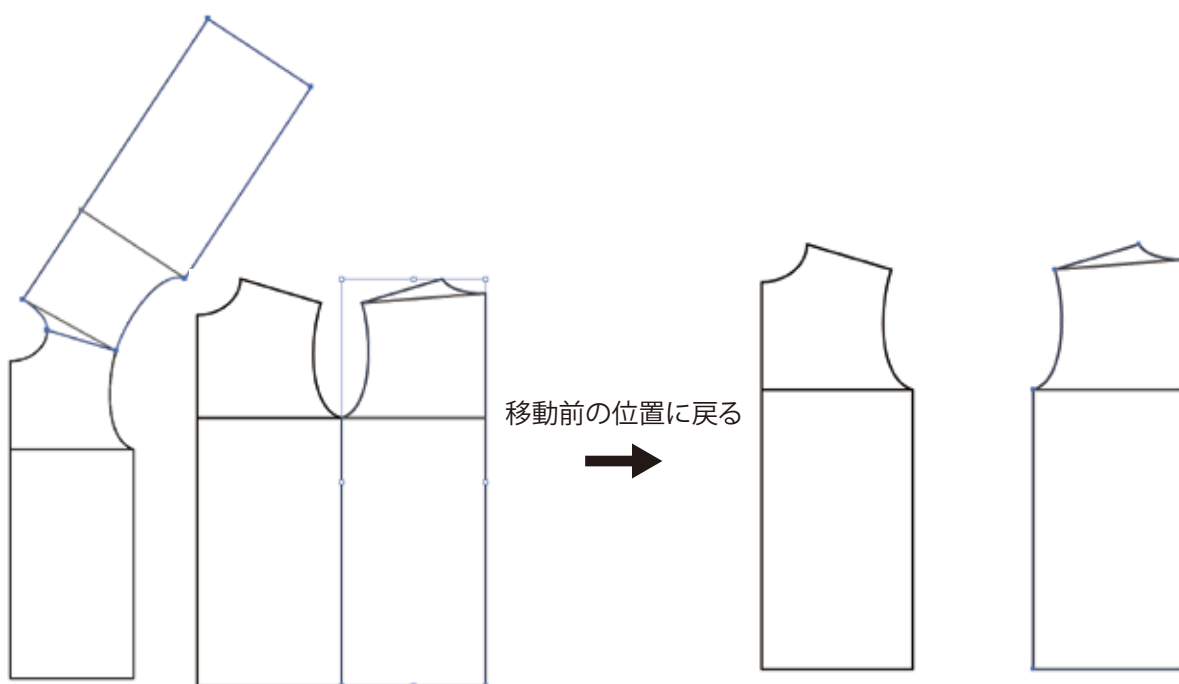
【共通】アジャストツールで移動したオブジェクトを元の場所に戻す場合



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

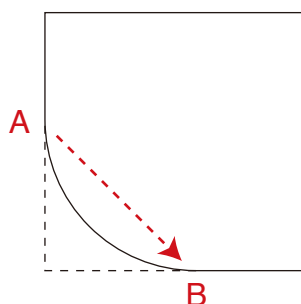
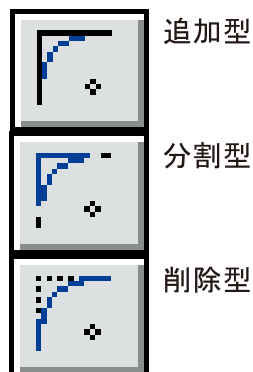
2. 左のようなダイアログが現れるので、「OK」をクリックすると、オブジェクトが元の位置に戻ります。

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



◆BPT-LT の使用方法

●フィレットツール

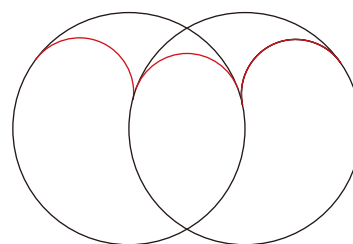
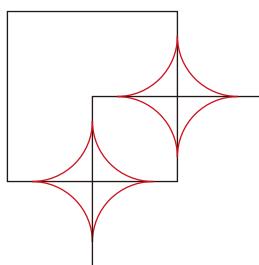


フィレットツールは、オブジェクトの面取り、つまり角を丸くする為のツールです。オブジェクトの面取りをしたい角を持つ2つのパス上をドラッグしてマウスをはなせば面取りができます。

3つの各フィレットツールは、以下の通りです。

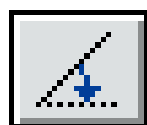
- ・角を残し、あたりに円弧を追加する追加型
- ・円弧により角を分割する分割型
- ・角を削除する削除型

また、各ツールをダブルクリックすると図のようなフィレット設定ダイアログが出てきます。ここで面取りする円弧の半径を指定します。



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

●スラントツール



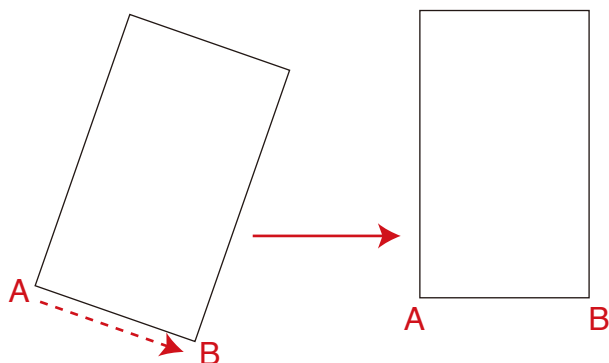
スラントツールは傾き補正ツールです。

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

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

また、ドラッグする基線は、アンカーポイントやパス上でなくてもかまいません。

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



次ページに続く

◆BPT-LT の使用方法

●コメントツール

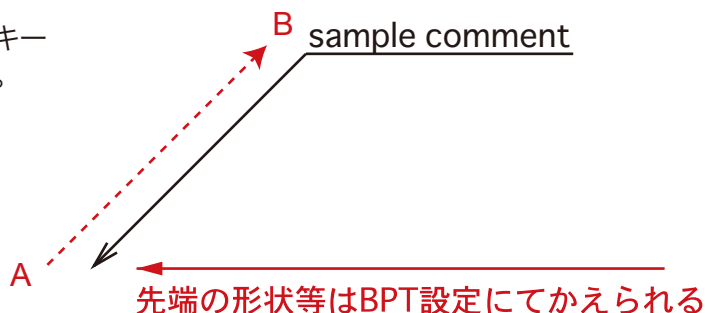


コメントツールは、AからBにドラッグします。シフトキーの併用により、水平・垂直・45度が制御されます。



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

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

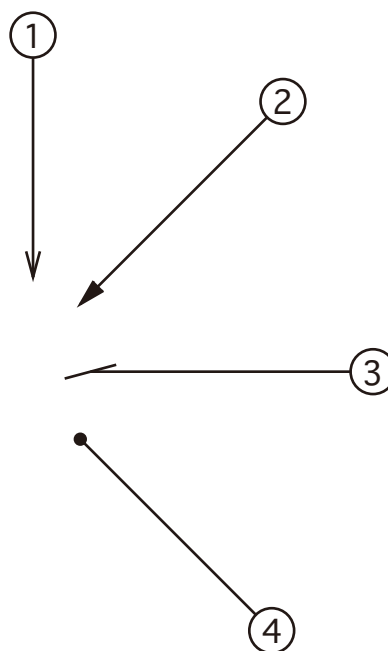


●部品番号ツール



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

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



次ページに続く

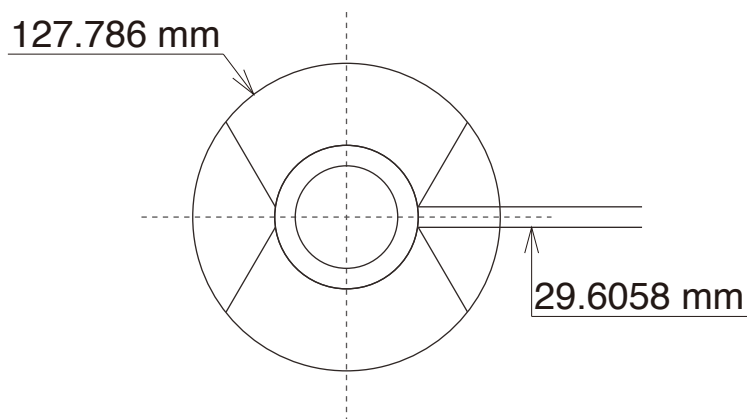
◆BPT-LT の使用方法

●レングスコメントツール

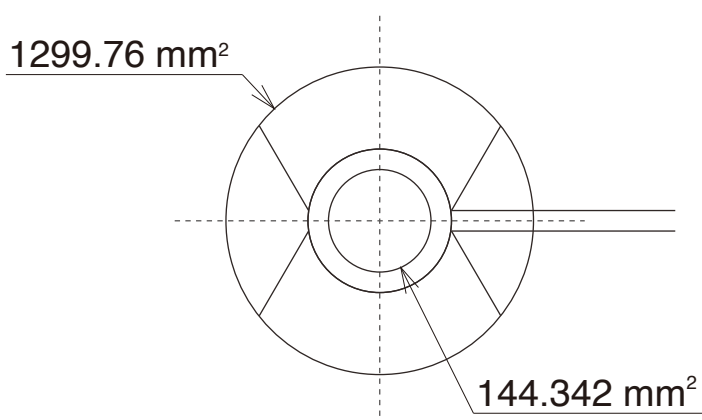


レングスツールは、AからBにドラッグします。シフトキーの併用により、水平・垂直・45度が制御されます。

※クリックのみの場合には矢印はなくなり、寸法表記のみとなります。



●面積コメントツール



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

◆延長交点ツール

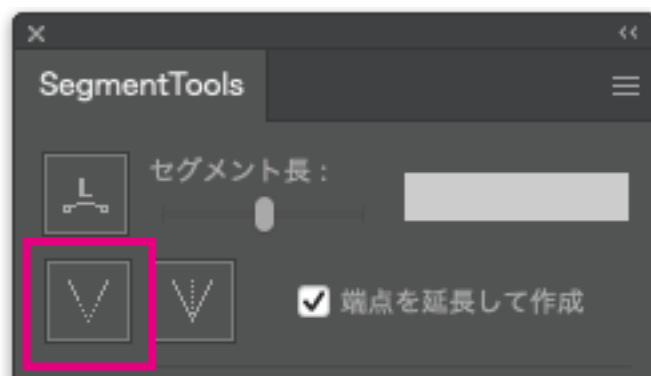
●用途

選択した2つの端点について、描画領域内での延長交差を求めます。

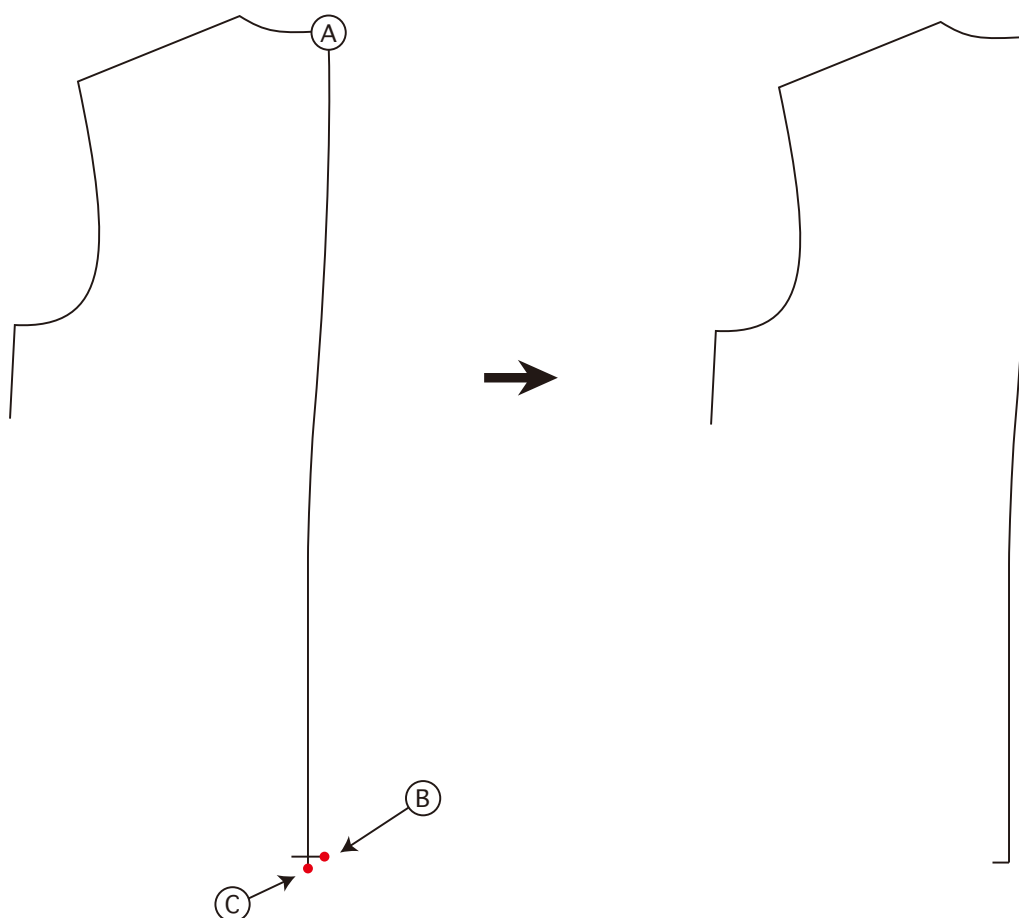
●使用例とその操作方法

<ジャケットの着丈調整>

- ① 後中心のネックAから着丈75cmの位置にノッチを生成します。ノッチの右側のアンカーポイントB、背中心線の端点Cを選択し「延長交差」ボタンを押します。



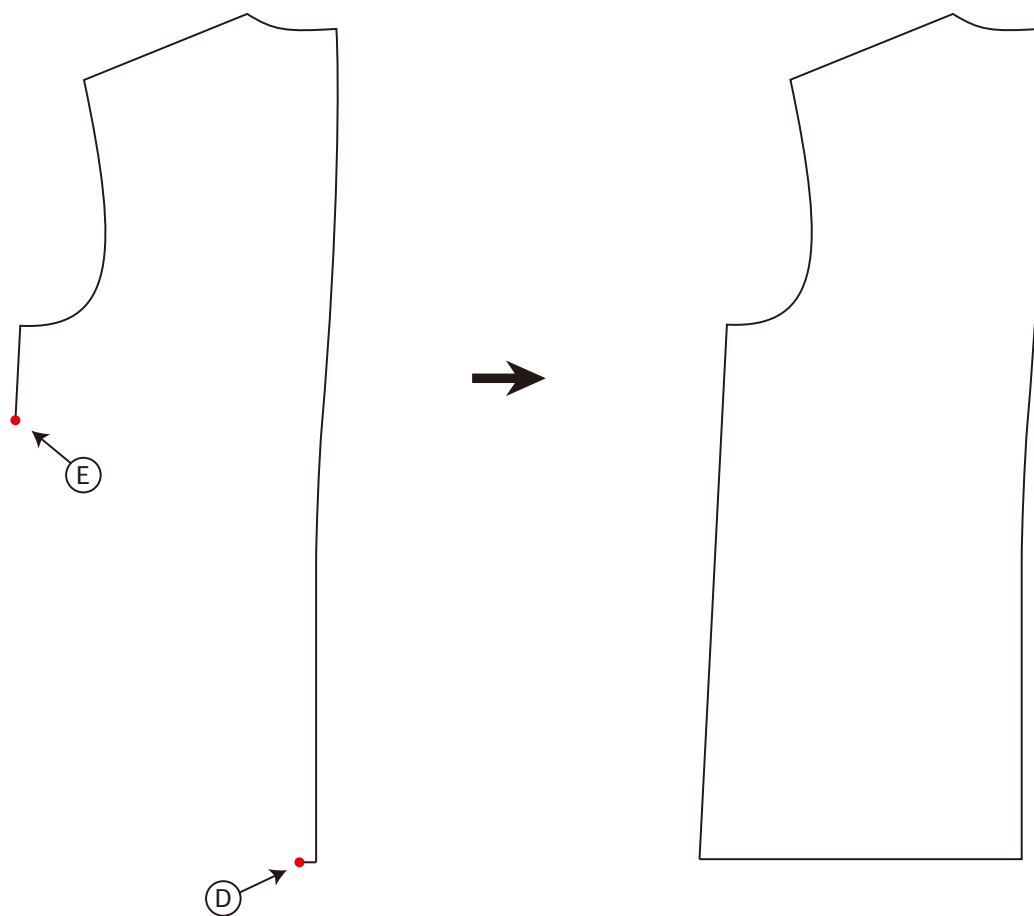
- ② ふたつの端点が延長交差されました。



◆延長交点ツール

<ジャケットの着丈調整>

- ③ 次にノッチの左側のアンカーポイントDと端点Eを選択し「延長交差」ボタンを押します。
- ④ ふたつの端点が延長交差されました。必要に応じて交点を「連結」してください。



◆角の二等分線ツール

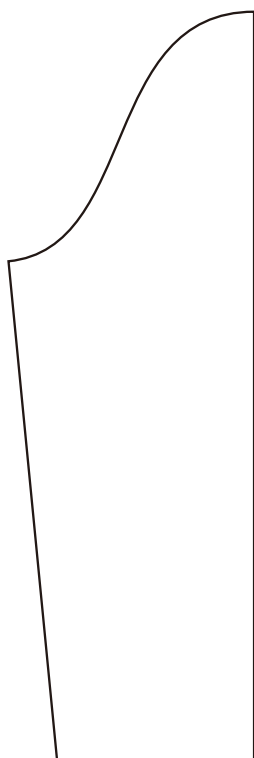
●用途

選択した2つの線分を二等分するパスを描画します。

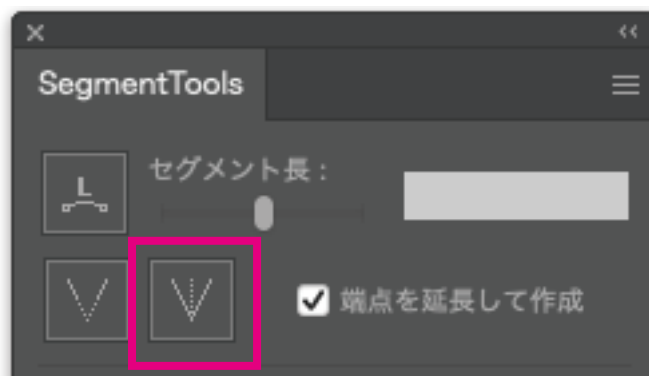
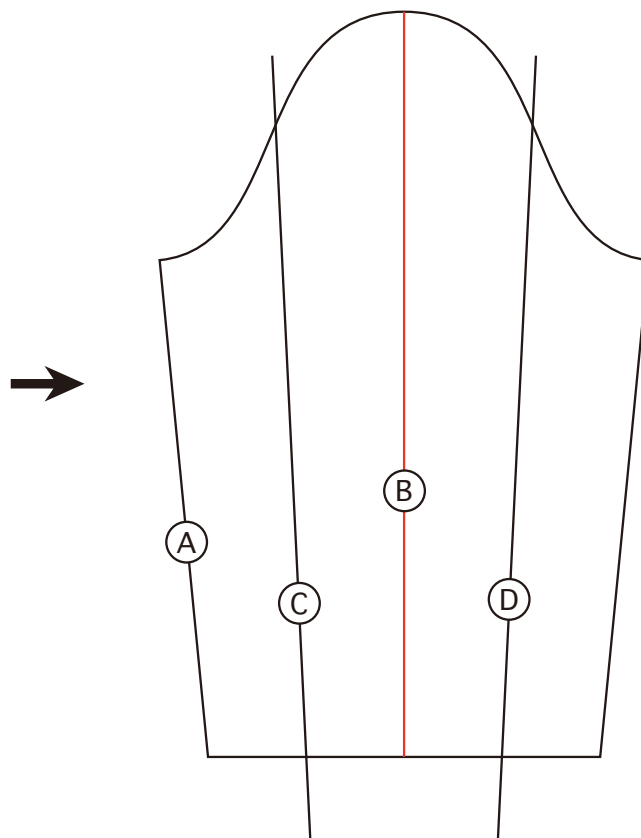
●使用例とその操作方法

<ジャケットの2枚袖作成>

① 半身の袖を中心で両身に展開します。



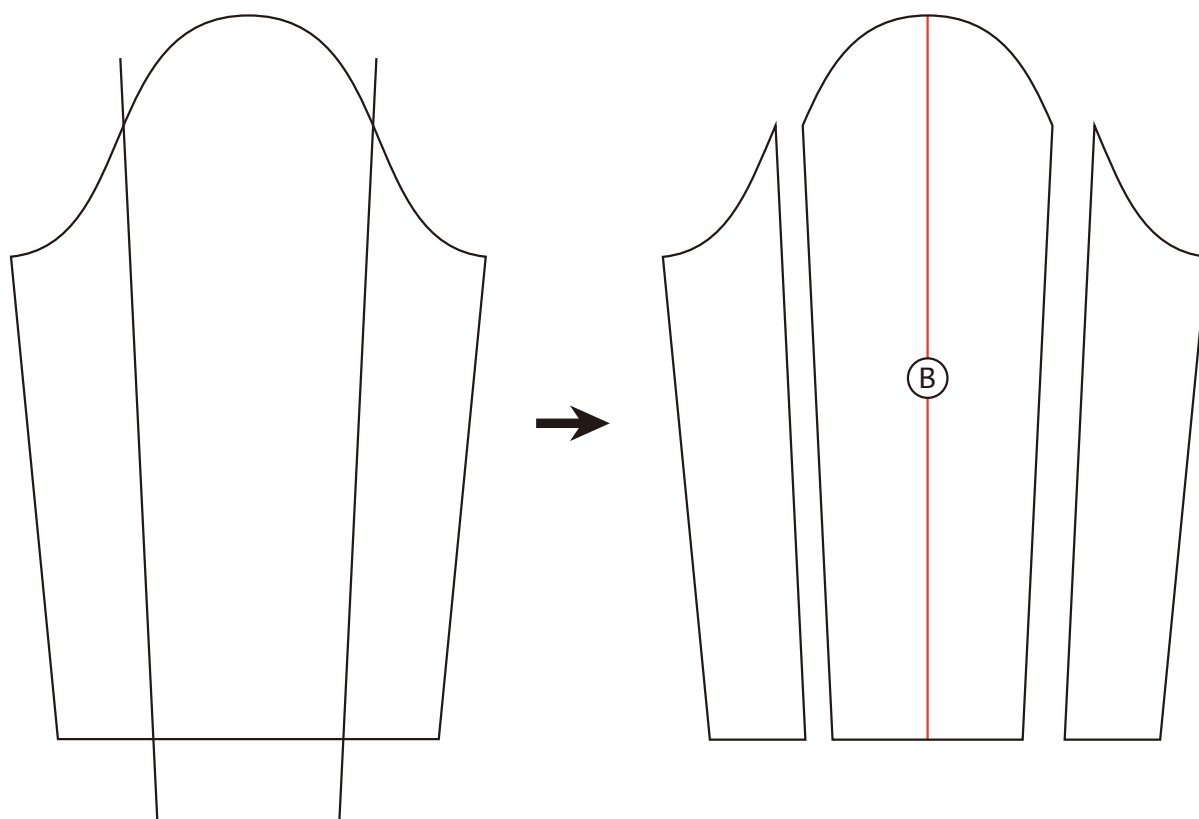
② 線分AとBを選択し「角の二等分線」ボタンを押します。角度2等分線Cが生成されます。また、Cを縦軸Bで反転しDを生成します。



◆角の二等分線ツール

<ジャケットの2枚袖作成>

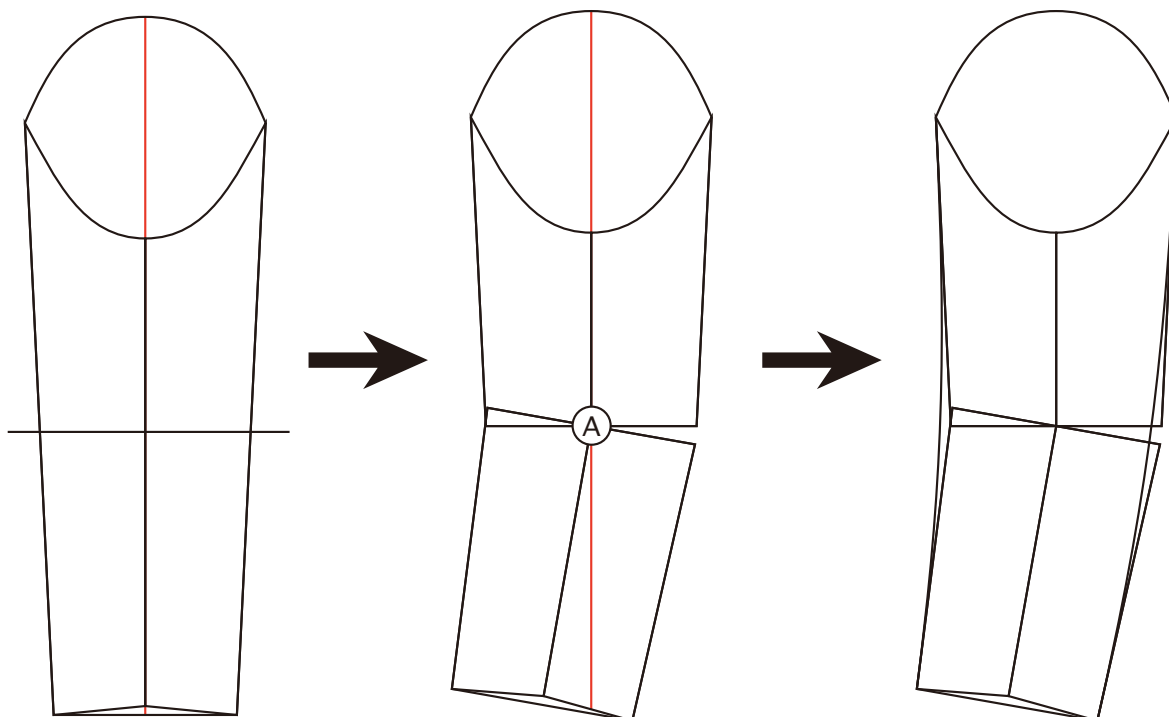
- ③ パスファインダーで山袖と谷袖に分割します。



◆角の二等分線ツール

<ジャケットの2枚袖作成>

- ④ 縦軸Bで谷袖を反転し、肘位置に水平線を引きます。この水平線で、山袖と前後谷袖の3部分を分割します。
- ⑤ Aを中心に袖下部を回転し、いわゆる振りを作ります。
- ⑥ 前後切替線を描画します。

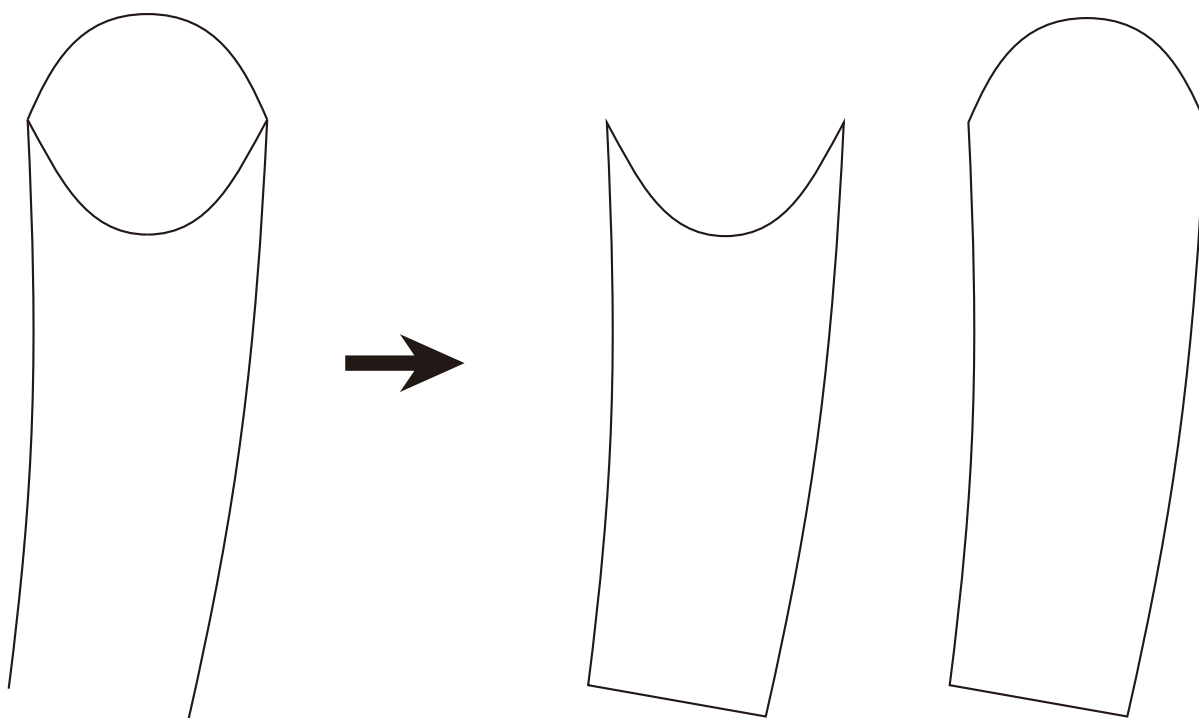


◆角の二等分線ツール

<ジャケットの2枚袖作成>

⑦ 不要部分を削除します。

⑧ 2枚袖が完成します。



◆お問い合わせ & ご注意事項

※お問い合わせはWebサイト問い合わせフォーム、または E-mailにてお願い致します。

※お問い合わせの際はお名前、商品名、シリアルナンバー、IDをご提示下さい。

お問い合わせURL:

<https://ipm-modelist.com/support/contact/>

E-mail:

ipm@baby-universe.co.jp

iPM開発メーカー



株式会社ベビーユニバース

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