

今までにないパターンメイキングのためのIllustrator基本操作解説書。 イラレの基本設定からプリントアウトまでを豊富な図解でお教えします。 パターンメイキングに必要なツールとメニューを1/5に絞り込んでピックアップ! イラレを全部覚える必要はありません!



本書のご購入・ご利用にあたり、以下の説明を必ずお読みください。

●本書の作成は、2021年9月時点の情報に基づいて作成しております。

- ●本書は、Mac OS Mojave バージョン10.14.6で Adobe Illustrator 2020 を使用し た内容になっております。WindowsやIllustratorの他バージョンをご利用の場合は、 画面や操作内容が記載と異なる場合があります。その点、ご了承願います。
- ●本書は、パターンメイキングに必要となるAdobe Illustratorのツールやメニュー、機能の紹介に限らせていただいております。Illustratorだけではパターンメイキングが難しい部分や、弊社のiPMプラグインソフトを使うと簡単に出来てしまう作業もありますが、Illustrator基本操作をご理解いただくために、あえてiPMプラグインソフトの説明は控えております。iPMプラグインソフトの説明につきましては、各プラグインのマニュアルをご覧ください。
 記載以外の Illustratorの使用方法につきましては、他の書籍をご利用ください。
- ●パソコンの基本操作や、一般家庭用プリンタなどの周辺環境機器との接続や設定方法 については、お問合わせいただいてもお答えでき兼ねます。(弊社プラグインソフト に関するご質問は可能です。)
- ●本書に記載の内容についてのご質問は、以下のURL弊社ホームページのお問合せ フォームよりお願いいたします。お電話でのお問合せは受け付けておりません。 https://ipm-modelist.com/support/contact/

※MacintoshRは、Apple Computer Inc. (アップルコンピュータ社)の商標です。WindowsRは、 Microsoft Corporation (マイクロソフト社)の商標です。AdobeR,Adobe IllustratorR/ AdobeR,Adobe InDesignRロゴは、Adobe Systems Incorporated (アドビ システムズ社)の商標で す。その他記載されている会社名、品名等の固有名詞は、各社の商標または登録商標です。 ※本書ではRロゴ、およびTMマークは省略させていただきます。

ΡΜ ΙΡΜΕΟΝΤ

この書籍に出てくる「iPM」については、実は2通りの定義があります。

一つは、Adobe Illustrator を使った型紙作成=Pattern Makingそのもの。

もう一つは、Illustrator Pattern Making をサポートするプラグインソフト商品の総称 としての「iPM」です。

このテキスト内での「iPM」は、**Illustrator で行う Pattern Making そのもの**として います。

「iPMプラグインソフト」の使い方についての解説はしておりません。

その理由としては、 Illustratorが使えるようにならないと、「iPMプラグインソフト」 をプラスしても無意味だと考えるからです。

また、「iPMプラグインソフト」の使い方については、各プラグインソフトに詳しいマ ニュアルが付帯しておりますので、そちらをご覧くださいますようお願いいたします。

iP<u>// はじめに</u>

1995年の夏、英語版Windows95の発売もあり、日本もパソコンブームが起きていた頃の話です。

パソコンブーム以前、既にAppleのMacintoshでとAdobe Illustratorで、グラフィック作成を仕事として いたベビーユニバースの五十嵐隆典。

ある日、五十嵐の仕事場に現れたのは、THE NOTHE FACEチーフパタンナー として、超多忙な日々を 送っていた玉置浩一です。

かつて二人はMEN`S BIGIという会社に在籍し、先輩パタンナーと後輩デザイナーの関係で、MEN`S BIGIを離れてからも趣味や遊びで親交がある仲でした。

実は、玉置は話題のパソコンやデジタル技術についての知識を得る為に、山のような疑問と質問を持って やって来たのです。

しかし、興味はあるものの、素直にデジタル技術を受け入れられない気持ちもありました。

その理由は、アパレル専用CADの存在です。

当時、合理性を重視するCADの描く曲線は滑らかさに欠け、使い勝手も悪いのに高額。

ですから、玉置はデジタル化にしたい気持ちはあっても、理想の曲線を引くために作った自前のカーブ尺 を使い、何百というマスターパターンを昼夜問わず、胃が痛くなる思いで引き続けているのです。

ところが、その長年の玉置の悩みを聞きながら、五十嵐は使い慣れたIllustratorで「パターンなんて、線でしょ?」とマウスを動かし、いとも簡単に美しい自由曲線を幾つも幾つも描いて見せたのです。

専用CADよりずっと安価なグラフィックソフトが、手引きでも難しい滑らかな自由曲線を作っている。 玉置の目から鱗が落ちた瞬間でした。

この日から、二人がIllustrator Pattern Making Systemを作ることになるとは、必然だったのかもしれ ません。

二人は考察を重ね、IllustratorでのPattern Makingを可能にするには、自由曲線計測などPattern Making専用の機能をプラスする必要があると判断し、自己資金でプラグインソフトの開発をスタート。 トライ&エラーの末、1997年にSegmentToolsが完成しました。

ところで、開発者二人はこの手頃な価格で使えるiPMシステムを、高額な専用CADの代わりとして世に出 した訳ですが、年月が経つとともに、Illustratorでマスターパターンを作り、DXFデータで書き出して、 専用CADに取り込む使い方をするユーザー様が増えています。

使う側が、Illustratorと専用CADの良いとこ取りをして、使いこなすとは思いも寄りませんでした。 更に、Illustratorの多彩な機能を少しずつ習得することで、印刷物や各種デザインにまで利用を広げる方 も増えつつあります。

そしてコロナ禍の今、Illustrator初心者の方からのお問合せが増えたことや、教育機関などからのご要望 を受け、この教本を作成するに至りました。

この本を一人でも多くの方にご活用いただき、アパレルの創造力のサポートができたら幸いです。

最後に、Illustrator Pattern Making Systemを作り上げた玉置さんと五十嵐社長。 この本の監修をしてくださった泉井さん。 この本を作るきっかけを与えてくださった岩崎さん。 いつも会社で一緒に働いてくれるスタッフの皆さん。 iPMをご愛用くださっているお客様など、関係するたくさんの皆様へ心より感謝申し上げます。

2021年9月吉日

あらゆる道具の中から、 自分の価値観感や方法論に合った道具を選び、 自由で奔放な服作りをしていただきたいと願っている。

玉置 浩一

iPMシステム開発者 元THE NORTHE FACE チーフパタンナー 「iPM革命序説」より

本書について1 ipMについて 2
間谷老からのメッセージ
開発省からのスクピーク
Illustrator10
イラレの特徴 11
ベクターデータ
ベジェ曲線
ツールとメニュー12
パターンメイキングに必要なツール13
18個のツール13
パターンメイキングに必要なメニュー14
40個のメニュー14
はじめよう15
パターン作成の準備16
新規ドキュメントの作り方16
イラレをパターンメイキングに合わせる17
環境設定17
スマートガイド18
案内役19
スマートガイドとポイントにスナップ19
イラレ用語20
知っておきたい用語
作図に関係する5つのイラレ用語
ペンツール
ペンツールの基本
ー・ ペンツールの種類23
ペンツールの形状を変える23
マークの変化と意味24
アンカーポイントの追加と削除24
ペンツールの使い方25
直線を描く25

描画の中断~修正~描画再開~完了	25
曲線を描く	26
直線から曲線を連続して描く	27
曲線から直線を連続して描く	28
トレースで見るペンツール操作の流れ	29
オープンパスとクローズドパスを意識する	31
カーブのつながりをチェックする	32
ラバーバンドの設定	34
ラバーバンドのメリット&デメリット	35
ラバーバンドの使い方(曲線)	35
選択ツール	36
オブジェクトを選択・移動する	
選択ツール3種	
マークの意味	
作業中の形状変化	
重なり	40
オブミテクトにけまたり順がちる	11
オフジェクトには里なり順かのる	41
里なり順を息識する	41
里なり順のルール	42
	45
ハースト4種類	
ロック	45
動かしたくないオブジェクト	46
ロックする	46
グループ	47
関連するオブジェクトをまとめる	48
グループとグループ選択ツール	48
グループ化は順番を記憶する	
レイヤー	50
複数オフシェクトをまとめて管理	51
レイヤーで分ける	51
レイヤーの機能	52
線パネル	53
線の幅や形状などを細かく設定	54
パターンメイキングのための線の設定	54

帗緑の作り方	54
矢印の作り方	55
ジグザグ	56
波線を作る	57
ジグザグの使い方	57
文字ツール	58
パターンに文字を入れる	
パターンメイキングにおける文字ツールの使い方	
文字ツールポインターの変化	59
要注意の文字ツール	60
入力可能な文字列	60
縦書き文字の作り方	61
文字パネルの出し方	62
検索・置換の使い方	63
長方形・楕円形ツール	64
「ものさし」や「コンパス」の代わりに使う	65
案内線として使う	65
	C -
加入潤小ツール	
<u>地入欄小ツール</u> オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68
払入潤小ツール オブジェクトの形状を保って大きさを変える 拡大・縮小ツールの使い方	6 7 68 68
払入間小ツール オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68
加入間小ツール オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68 70 71
 加入軸小ツール オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68 70 71 72
加 八 和 小 ツ ー ル オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68 70 71 71
 	
 加入軸小ツール オブジェクトの形状を保って大きさを変える	
 加へ軸小ツール オブジェクトの形状を保って大きさを変える 拡大・縮小ツールの使い方	
 オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68 70 71 71 72 73 73 74 75
 オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68 70 71 72 73 73 73 74 75 76
 1 オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68 70 71 71 72 73 73 73 73 74 75 76
 	67 68 70 71 71 72 73 73 73 74 75 76 76 76
 ¹¹¹ オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68 70 71 71 72 73 73 74 75 76 76 76 76 77
 14.へ 114 小 ツール オブジェクトの形状を保って大きさを変える	
 14.へ 114 小 ツール オブジェクトの形状を保って大きさを変える	67 68 70 71 72 73 73 73 73 74 75 76 76 76 77 78 78 78

形状を保った複数線の作り方	82
ノレノトッールの使い方	82 QZ
線分(パス)を切る はさみツールの使い方	84 84
手のひらツール	85
作業画面を移動する	
手のひらツールの使い方	86
ズームツール	87
ズームアウトとズームイン	
ズームツールの使い方	
定規とガイド	89
数値による正確なオブジェクト操作	90
定規とガイドの出し方を使い方	
変形パネルの出し方と使い方	
オブジェクトのサイズ調整	
変形パネルの出し方と定規と合わせた使い方	92
ガイド	93
ガイド ガイド線を作る	93
ガイド ガイド線を作る ガイドの作り方	93 94 94
ガイド ガイド線を作る ガイドの作り方 連結	
ガイド ガイド線を作る ガイドの作り方 連結 線をつなぐ	
ガイド ガイド線を作る ガイドの作り方 連結 線をつなぐ	
ガイド ガイド線を作るガイドの作り方 連結 線をつなぐ	
 ガイド ガイド線を作る	

孤立点ができるケース カスタマイズ イラレをもっと使いやすく ッールバーの自分流アレンジ パレットの自分流に収納 プリントアウト な庭用プリンターを使う アートボードツールで分割する 貼り合せ用案内線作成 別名で保存する プリントアウト完成図 自宅にプリンターがない場合 印刷サービス店情報 パターンメイキングで覚えたいショートカット一覧 メニューのショートカット一覧 ッールのショートカット一覧 ツールのショートカット一覧 シールのショートカット一覧 シールのショートカット一覧 シールのショートカット一覧 シールのショートカット一覧 シールのショートカット一覧 シールのショートカットー 「	目に見えない孤立点	107
カスタマイズ 1 イラレをもっと使いやすく ツールバーの自分流アレンジ	孤立点ができるケース	107
イラレをもっと使いやすく ツールバーの自分流アレンジ パレットの自分流に収納 1 プリントアウト 1 家庭用プリンターを使う 1 家庭用プリンターを使う 1 アートボードツールで分割する 1 貼り合せ用案内線作成 1 別名で保存する プリントアウト完成図 自宅にプリンターがない場合 1 パターンメイキングで覚えたいショートカットー覧 1 パターンメイキングで覚えたいショートカットー覧 1 縦製仕様書見本 1 川ustratorを快適に使うために 1	カスタマイズ	108
ツールバーの自分流アレンジパレットの自分流に収納 パレットの自分流に収納 プリントアウト 1 家庭用プリンターを使う	イラレをもっと使いやすく	109
パレットの自分流に収納	ツールバーの自分流アレンジ	109
プリントアウト 1 家庭用プリンターを使う アートボードツールで分割する 貼り合せ用案内線作成 別名で保存する プリントアウト完成図 1 自宅にプリンターがない場合 1 印刷サービス店情報 1 パターンメイキングで覚えたいショートカット一覧 1 メニューのショートカット一覧 1 ツールのショートカット一覧 1 縦製仕様書見本 1 Illustratorを快適に使うために 1	パレットの自分流に収納	110
家庭用プリンターを使う アートボードツールで分割する 取り合せ用案内線作成 別名で保存する プリントアウト完成図 プリントアウト完成図 自宅にプリンターがない場合 アーレンス店情報 印刷サービス店情報 1 パターンメイキングで覚えたいショートカット一覧 インメーキングで覚えたいショートカットー覧 ツールのショートカット一覧 アールのショートカットー覧 縦製仕様書見本 イロショートカットー 1 パターンメーターがの 第二日 アクラン 第二日 アクラン アウリー アクラン アート アクリン アウト アウト アウリー アウリー アン アクリー アン アクリー	プリントアウト	111
 アートボードツールで分割する	家庭用プリンターを使う	112
 貼り合せ用案内線作成	アートボードツールで分割する	112
別名で保存する	貼り合せ用案内線作成	115
プリントアウト完成図 自宅にプリンターがない場合 印刷サービス店情報 付録 パターンメイキングで覚えたいショートカット一覧 メニューのショートカット一覧 ツールのショートカット一覧 縦製仕様書見本 川ustratorを快適に使うために	別名で保存する	117
 自宅にプリンターがない場合	プリントアウト完成図	119
印刷サービス店情報	自宅にプリンターがない場合	120
付録	印刷サービス店情報	120
 パターンメイキングで覚えたいショートカット一覧	付録	121
メニューのショートカット一覧 ツールのショートカット一覧 縫製仕様書見本	パターンメイキングで覚えたいショートカット一覧	122
ッールのショートカット一覧 縫製仕様書見本	メニューのショートカット一覧	122
縫製仕様書見本	ツールのショートカット一覧	123
Illustratorを快適に使うために	縫製仕様書見本	124
	Illustratorを快適に使うために	125
ノラクインソフトのご紹介	プラグインソフトのご紹介	126

llustrator



イラレの特徴 くっきり滑らかな線 ベクターデータ

Illustratorで作られる画像は、ベクターデータというものです。

ベクターデータは数値や計算式を使っているため、拡大しても縮小しても、画像がはっきりしています。 もう一つの画像データにラスターデータと言うものがありますが、こちらは点の集合体のため、拡大する と画像がぼやけてしまいます。

ベクターデータはIllustratorの一番の特徴でもあり、グラフィックで世界標準とされている理由でもあり ます。



ベジェ曲線

もう一つ、Illustratorのペンツールを使って描く線は「ベジェ曲線」と呼ばれるものを使っています。 フランスの自動車メーカーの技術者だったピェール・ベジェ氏が美しい曲線の車体のデザインをするため に、コンピューター上で滑らかな曲線を描く技術を考案したものです。

Adobe社はこの機能的な線を当初からIllustratorのツールとし、昨今ではアパレルCADでも取り入れられ るようになりましたが、「ベジェ曲線=Illustrator」という印象が強い方も多いと思います。

「ベジェ曲線」は、とにかく滑らかです。直線から曲線への切り替わりがあっても、描き方さえ正しけれ ば、滑らかな繋がりで描くことができます。



┆─/// パターンメイキングに必要なツール

(18個のツール)

ツールは全部で96個ありますが、ここで選んだ最低18 個を覚えればパターンメイキンができます。 ツールボックス下部の「塗り」「線」は、「線」に色がつく設定にします。

(求める作業内容により使用ツール数は変わります)



補足:18個という数字は、iPMの平均的な作業内容を元に作成しています。 望まれる作業内容によって、必要とするツール数は変わります。

| ♀ ∧ パターンメイキングに必要なメニュー

(40個のメニュー)

パターンメイキングで使うメニューです。

書き出し用に追加

.

ページの関係でサブメニューは省いていますが、それらを含めてもおおよそ40個程度覚えれば大丈夫 です。(求める作業内容により使用メニュー数は変わります)

Illustrator	ファイル	オブジェクト	表示	効果	
Illustrator EONT	新規	変形	CPU で表示	前回の効果を適用	企業E
About Plug-ins (B	テンプレートから新規	重ね順	アウトライン	前回の効果	乙合號E
the second secon	開く	整列	-	the day of a the d	- C - AL III 8/2
環境設定	最近使用したファイルを		オーバープリントプレビュー	トキュメントのフスタライ。	人如未設定
#_ビフ	Bridge で参照	グループ	ビクセルプレビュー	Illustrator 効果	
-CA		グループ解除	トリミング表示	3D	*
Illustrator を隠す	閉じる	ロック	プレゼンテーションモード	SVG フィルター	•
ほかを隠す	保存	すべてをロック解除		スタイライズ	•
すべてを表示	別名で保存	隠す	スクリーンモード	トリムマーク	
	複製を保存	すべてを表示	校正設定	パス	•
Illustrator を終了	テンプレートとして保有	分割・拡張	色の校正	バスの変形	•
	選択したスライスを保存	アピアランスを分割		ハスノアインツー	
	バージョン履歴	海像の切り抜き	ズームイン	7 7 7 7 A	
	復帰	ラスタライズ	ズームアウト	形状に変換	
	Adobe Stock を検索	グラデーションメッシュを	アートボードを全体表示	The particular and a	
	配置	モザイクオブジェクトを作	すべてのアートボードを全体表	Photoshop 効果	
	Personal Control of Co	透明部分を分割・統合	スライスを隠す	効果ギャラリー	
	書き出し		スライスをロック	ぼかし	•
	選択範囲を書き出し	ピクセルグリッドに最適化	100% 表示	アーティスティック	•
	18 10	75/7	境界線を隠す	スケッチ	
	スタリプト	人フ1人	アートポードを題す	デクスナヤ ビデオ	
	X777F	F J A Y - J & TFRL	プリント分割を表示	ビクタレート	
	ドキュメント設定	パス	パウンディングボックスを隠す	ブラシストローク	
	ドキュメントのカラーモ	シェイプ	透明グリッドを表示	変形	
	ファイル情報	パターン		表現手法	
		ブレンド	テンプレートを隠す		
1	プリント	エンペロープ	ライブペイントの隙間を表示		
		遠近	グラデーションガイドを隠す	72 # G	
		ライブペイント	コーナーウィジェットを隠す		
		画像トレース テキストの回り込み			
			✓ スマートガイド	жU	
		カリッピンガマスカ	遠近グリッド	F	
		海会パス	定規	•	
		アートボード	テキストのスレッドを隠す	心 XX	
		ガラフ	+1 1 1		
			Л1 F	· · · ·	
		書き出し用に追加	グリッドを表示	88¥	
			グリッドにスナップ	企 器¥	
			ピクセルにスナップ		
			✔ ポイントにスナップ	∠ ≋¥	
			グリフにスナップ		
			新道事于		
	サブメニューの一	-例	利元衣小… 東平小御御		
107		911	•		
	▶ 平均	LWZ			
パターン プレンド	1120	アウトライン			
フレンペロ ま近 ライブペン 新春メント テキスト 使らバス アートボ	-7 • 720	オブセットニー			
		177300.00			
	ース P2カ	ボイントの追加			
	の回り込み アンカ	ーポイントを削除 オブジェクトを分割			
	>// >//	ET-OW			
	-K > 303	Print of Barrow			
797	► /€2.0	WIRP-co.			
書き出し	明に追加				



┆♀∧∧ パターン作成の準備 PCの中に製図用紙を準備する 新規ドキュメントの作り方 Illustratorを起動して、新規作成ボタ Ai Q ンをクリック。 Illustrator のご利用ありがとうございます ▲ 信頼を示表の *-4 93 新機能をチェック これらのアップデートで、Hundoniarが今まで以上により優れたものとな ります。 クラウドドキュメント 問題済み 新規作成 (アプリで表示) その他のアップデート (M<) 新規ファイルを作成 ポストカード 共通項目 ~ HDV/HDTV1... ジ その他のプリセ 1920×1050 px ット M ~ IPhone X ~ 1023 x 2406 ps 斯機能 次に、プリセットの詳細を設定しま 新聞大キュメン す。 (下図) ③ 最近使用したもの 保存済み モバイル Web 回顧 フィルムとビデオ アートとイラスト × プリセットの詳細 名称未投出-1 新しいことを始めましょう。 [名称未設定] となっている部分に、 すぐに作業をおこないたい場合は、自身のドキュメント設定や一連のドキ 5779 mm ミリメートル ュメントプリセットから始めます。 任意のドキュメント名を入力。 5779 mm 1 幅と高さは [5779mm]。 最近使用したアイテム (20) 載ち落とし 方向はデフォルトのまま。 ^ 0 mm 0 mm 1 8 2 0 左脚え 2 アートボードもデフォルトの[1]。 ^ 0 mm ^ 0 mm プリント Web (大) プリント プリント ✓ 詳細オブション カラーモード 天、地、左揃え、右揃えは、全部 CMYKカラ-[0]。 ラスクライズ効果 × × × X カラーモードは [CMYKカラー]。 スクリーン(72 poil) プリント プリント プリント プリント ラスタライズ効果は[72 ppi]。 指定なし Q Anole Stack で他のテンプレートモモ目 (検索) プレビューモードは[指定なし]。 (MUS) (#4 18 🕙 8 🕾 40 1000 100 🖬 1000 B 1106 yumi Q 🗿 🕮 ト 15日 1月1日 1月1日 1月1日 1月1日 これで [作成] ボタンをクリックすれ 工具やりかな田の山口の白いた ば、パターンメイキングを始める準備 完了です。 ※Illustratorのダウンロードについて は、Adobeのホームページをご覧く ださい。 7日間の無料お試しができます。 (2021年9月現在) 作業中はこまめなデータ保存を必ず行ってください。ショートカットキー Mac: Command+S

/win:Ctrl+S で簡単にできますから、作業の合間に保存する癖をつけましょう。

| └│ / / イラレをパターンメイキングに合わせる

この設定がパターン作成を支える

環境設定

環境設定をIllustrator2020の画面を使って説明します。

[メニューバー] → [Illustrator] → [環境設定] → [一般]

ショートカットキーなら Win [ctrl+K] Mac [command+K] で環境設定画面が出せます。 ここではパターンメイキングに必要な最低限の設定をしましょう。







| │ / / 案内役

最初に設定しておきたい機能



| └│ ハっておきたい用語

Illustratorの構造を理解する

(作図に関係する5つのイラレ用語)

- ・オブジェクト…図形(パターンでは身頃・袖・衿などのそれぞれのパーツを指します)。
- ・パス…アンカーポイント・セグメントの2つ、もしくはハンドルも入れた3つで構成される線。
- ・アンカーポイント…パスを操作できる点。
- ハンドル…アンカーポイントから出せる方向線、セグメントの曲がり具合を変えられます。
 (方向線とも言います)
- ・セグメント…アンカーポイントとアンカーポイントの間に作る線。



では、次のページからパターンメイキングに関係するツールや、機能についての説明に入ります。



| └─── ペンツールの基本

基礎知識

ペンツールの種類

ツールボックス内のペンツールを説明していきましょう。 ツールボックス内のペンツールの右下に、小さな ▲ があるのが分かりますか。 このマークがついているツールには、格納された他のツールがあります。 カーソルを合わせてマウスボタンを長押しすると、格納されたツールも表示されます。



ペンツールの形はしていませんが、これもペンツールの仲間です。 アンカーポイントツールは、ハンドルを削除・追加したり、ハンドル の方向を切り替えたり、スムーズポイントとコーナーポイントを切り 替えることもできる便利なツールです。 ペンツールを使っている状態からMacはoption(Winkalt)キーを 押している間は[アンカーポイントツール]になります。

ペンツールの形状を変える

環境設定では「十字カーソル」を選ぶことができます。

十字カーソルにチェックを入れると、ペンツールの形状が以下のように変わります。

ペンの形状と十字のどちらが使いやすいかは、お好みとなりますが、狙いを付けやすいという理由で 十字カーソルを使う方もいます。



| └│ / ペンツールの基本

マウスポインタとマーク

(マークの変化と意味)

ペンツールのマウスポインタ(マウスカーソル)と右下のマークは描画の最中にいろいろと変化し、今ど のような状態にあるのかを知らせてくれます。

パターンメイキング中はマウスポインタと右下のマークの変化をしっかり確認しましょう。



通常、マウスの動きに連動して動く、パソコン画面の中の矢印でのことで、マウスカーソルとも言いま すが、Illsutratorではその形状がツールによって、また作業の内容によって様々に変化します。

ペンツールを使う場合、マウスポインターの変化を目で確認しながら作業することが重要。

| └│// ペンツールの使い方

基本操作

直線を描く

ペンツールで直線を描くときは、描き始めたい任意のところにペンツールでクリックをし、線の長さと方 向を考えて移動したところで再度クリックすれば1本の線が描けます。

これを繰り返すことで、直線でのオブジェクトが描けます。

ペンツールでオープンパスの描画を始めると、ペンツールを持っている限り、永遠にオープンパスが連続 して描かれます。



(描画の中断~修正~描画再開~完了)

描画中にアンカーポイント位置を動かしたいときなどは、ダイレクト選択ツール(A)^{*}に持ち替えて、ア ンカーポイント位置を修正後に、再度ペンツール(P)^{**}で続きの描画を始めます。 <u>*ショートカットキー</u> 始点と終点が連結されると、クローズドパスになり、自動的に描画が終わります。



| └──// ペンツールの使い方

基本操作

| └─── ペンツールの使い方

基本操作

| ┍─// ペンツールの使い方

基本操作

| └─── ペンツールの使い方

パターンを描く

トレースで見るペンツール操作の流れ

では、ここまで説明したペンツールの基本操作を使って、点線の身頃をトレースしてみます。

| └─// ペンツールの使い方

パターンを描く

| └│ ペンツールの使い方

基本操作のまとめ

ペンツールを使うときは、まず描きたい形を頭の中でイメージし、どの部分が直線で、どの部分を曲線で 描くのかを認識することです。

このとき、アンカーポイントをどこに置くかも考慮に入れ、始点と終点を考えながら途切れないように一 筆書きで描くことを心がけます。

初めから上手く描くことを意識するよりも、アンカーポイントの置き方と、ハンドルの出し方に慣れることで、自然とペンツールの扱いに慣れることができます。

(オープンパスとクローズドパスを意識する)

パスにはオープンパス(端点が開いているパス)とクローズドパス(端点が閉じているパス)があり、身 頃や袖など、パターンメーキングに於ける各パーツは原則としてクローズドパスで描きます。

オープンパスが全て悪いという意味ではありませんが、パターンメイキングにおいてはクローズドパスに なっていないと、縫い代付けやグレーディング作業に支障が出ます。

クローズドパスはそれを意識して作成することが肝心で、無意識に描画されたオブジェクトには、一見閉 じているように見えて、実は開いているオープンパスであることがよくあります。これは、出来上がった パーツを一見しただけでは解りません。

クローズドパスが完了するときは、ペンツール右下にあるマークが〇に変化します。この変化を必ず視認 しながら、クローズドパスにすべきところは連結させながら作業をしましょう。





一見しただけでは、この2つの違いは見分けがつかない。

| └──// ペンツールの使い方

良いパターンを作るために

(カーブのつながりをチェックする)

パターン作成ではカーブのつながりが、できあがりの善し悪しを決める一つのポイントです。 ここでは、アームホールのつながりを例に、カーブの修正方法をご紹介します。

| └─// ペンツールの使い方

良いパターンを作るために

iPMプラグインソフトのSegmentTools には、これら一連の作業を楽にする各種ツールがあります。 カーブのつながりを修正するにはハンドルラインツール。身頃の回転にはパスアジャスとツールとスラン トツールが大変便利です。

| └──// ペンツールの使い方

ラバーバンド機能

Illustratorのバージョンによっては、環境設定が違っていることがあります。 ペンツールに関係する初期設定では、[ラバーバンドを有効にする対象]がそうです。 CC2014では[ペンツールのラバーバンドを有効にする]という名目になっていて、CC2019から[ラ バーバンドを有効にする対象]と変わったようです。初期設定でチェックが入っている場合もあれば、 入っていない場合もあります。

このラバーバンドについては使い勝手の評価が分かれるものなので、お好みで設定を変えてください。

ラバーバンドの設定

| └──// ペンツールの使い方

ラバーバンド機能

(ラバーバンドのメリット&デメリット)

ラバーバンドはマウスポインターの移動に合わせて、リアルタイムに形状が変わります。その為、曲線を 作る際などには、形状を目で確認しながらの作業ができることと、安易に不要な孤立点を作らないことが メリットと言えます。

しかし、このラバーバンドはペンツールを一度クリックしたところから、ペンツールを持ち続ける限り付 きまといます。ラバーバンドによるパスの形状確認を必要としない方にとっては、この点がデメリット視 されるようです。

ラバーバンドの使い方(曲線)




| ♀│∖│ オブジェクトを選択・移動する

選択ツールを使い分ける

選択ツール3種



左のツールは、ツールボックス内にある「選択ツール群」です。 選択ツールは格納されたツールも含めると全部で5種類ありますが、 パターンメイキングにおいては以下の3種類の使い方だけ覚えてください。 同時にショートカットキーも覚えると、作業効率が格段に上がります。

・・・・・・・・・ 選択ツール ショートカット(V)

オブジェクト(Illustratorで作る図形)の一部を1回クリックするだけで、そ のオブジェクト全てが選択できます。 グループ化されているオブジェクトの場合は、その全てが一括選択できます。 ※クリックとは、マウスの左側のボタンを1回押すことです。

> アンカーポイント(パスを操作するためのポイント)やセグメント(アン カーポイント間に作られる線)など、オブジェクトの一部分だけを選択でき ます。 Illustrator作業で最も頻繁に使用します。

IIIUSUIdUI作業で取り娯楽に使用しより。

グループ化されている内の一つのオブジェクトや、複数のグループ内の1つの グループを選択できます。

クリックするたびに、グループ化した順番のオブジェクトが追加選択されま す。

オブジェクトがグループ化されていない場合は、選択ツールと同じ働きになり ます。

ショートカットキーとは

近道する意味のショートカット、それをパソコンのキーボード操作で行うことです。 ショートカットキーを覚えておくことで、ツールの持ち替えの為にツールボックスへいちいち移動する 煩わしさが無くなります。

一時的に選択ツールに替えたい時

別のツールを使用している時に、最後に使用した選択ツール(選択ツール、ダイレクト選択ツール、グ ループ選択ツール)へ一時的に替えることができます。 Win の場合は [Ctrl キー]、Mac の場合は [Command キー] を押している間は、最後に使用した 選択ツールに変化します。

| ♀│∖│ オブジェクトを選択・移動する

マークの変化を視認する



選択ツールとダイレクト選択ツールのポインタの右下には、オブジェクトを感知すると現れるマークが あります。このマークはいくつかの種類があり、それぞれに意味があります。 更に、オブジェクトのどこにポインタを合わせるかによって、ポインタ自体も変化します。 正確な作図を行うには、マークの意味を理解して変化を確認しながら作業をしましょう。



※ドラッグとは、マウスの左側を押したまま移動させること、目的の場所に移動できたら離します。

バウンディングボックスの表示/非表示

 $[メニューバー] \rightarrow [表示] \rightarrow [バウンディングボックスを表示] [バウンディングボックスを隠す] ショートカットキー Win : shift+ctrl+B Mac : shift+command+B$

| └│ / オブジェクトを選択・移動する

選択ツールの変化を見る

(作業中の形状変化)

選択ツールは、オブジェクト全体、パス、アンカーポイントなどの対象を移動や変形させている状態の時 には、形状が変わります。

移動中や変形中の選択ツールが以下の形状に変化することは、何ら問題はありません。



パス、ハンドル、アンカーポイントを移動や編集中のポインタは この形状になります。



移動先にアンカーポイントがある場合のポインタ。 (十字カーソル使用の場合)

ペンツール使用の場合は、 🔎 になります。



| └│ オブジェクトには重なり順がある

新しく作ったオブジェクトが前面に重なる

(重なり順を意識する)

オブジェクトを選択ツールで選択する際に、オブジェクトの前後関係を知らないと、選択したいオブジェ クトがあるのに何度やっても選択できないといった事態になります。

特に、線をはさみツールでカットするときや、アンカーポイントを追加したいときは、重なり順を理解しておかないと、カットしたい線をカットできなくなるだけでなく、別の線をカットしてしまったり、追加するべき線にアンカーポイントを作れなかったります。

作業をスムーズに進めるためにも、オブジェクトの前面と背面の関係をしっかり理解しておきましょう。

| ♀∧∧ オブジェクトには重なり順がある

新しく作ったオブジェクトが前面に重なる

オブジェクトを選択ツールで選択する際に、オブジェクトの前後関係を知らないと、選択したいオブジェ クトがあるのに何度やっても選択できないといった事態になります。

特に、線をはさみツールでカットするときや、アンカーポイントを追加したいときは、重なり順を理解し ておかないと、カットしたい線をカットできなくなるだけでなく、別の線をカットしてしまったり、追加 するべき線にアンカーポイントを作れなかったります。

作業をスムーズに進めるためにも、オブジェクトの前面と背面の関係をしっかり理解しておきましょう。

重なり順のルール

Illustratorで作成するオブジェクトは、作成順に前面へ重なっていきます。

パターンは線で作成するため、図1のように一見すると重なり順がわかりません。

オブジェクトの前面と背面の関係を知るために、図2のようにオブジェクトに塗りを入れてみると、貼 り絵のようなイメージで重なっていることが分かります。

図2では、3番の黄色い円が「最前面」のオブジェクトであることが分かります。



1.最初に描いた線





| └│ / オブジェクトには重なり順がある

4種の [重ね順] を使う

オブジェクトは描いた順番に前面へと重なる訳ですが、作業上そのままの順番では困る場合もあります。 その場合、オフジェクトの重なり順を入れ替えましょう。

重ね順を入れ替える

Illustrator 画面の一番上にあるメニューバー [オブジェクト] にある [重ね順] でオブジェクトの順番 を入れ替えることができます。

Illustrator	ファイル	編集	オブジェクト 書式 選	択 効果 表法	示 ウィンドウ ^	ヘルプ	
		変形 ▶		8020			
			重ね順		最前面へ	⑦ ₩]	OLU
1	- ~ /	~ 線	整列	►	前面へ	ቻ]	> スタ
and the second s			グループ グループ解除	%G ⊕#G	背面へ 最背面へ	第[公 光 [MYK/
whp.ai* × バ	+−.ai* ×	jacket_n	ロック すべてをロック解除	₩2	選択しているレイ	ヤーに移動	定-10*



左図のような関係でオブ ジェクトがある場合、仮に1 番を選択して最前面へを指 定すると右図のようにオブ ジェクトの前後関係が入れ 替わります。





直前にあるオブジェクトの 上に出ます。

背面方向へも、同じように 入れ替えたいオブジェクト を選択するだけです。

※実際のパターンメイキン グでは「塗りなし」で作業 しますが、ここでは重なり を分かりやすくするために 塗りを入れています。







| ┍─── オブジェクトには重なり順がある

オブジェクトの前後を素早く入れ替える

ペースト4種類



│ │ / / 小 動かしたくないオブジェクト

オブジェクトを選択できないようにする

ロックする



| ♀∧∧ 関連するオブジェクトをまとめる

複数オブジェクトをワンクリックで選択

(グループとグループ選択ツール)

複数のオブジェクトをグループという一括のくくりにして扱うことができ、選択が容易になります。 グループにするには[選択ツール]で複数のオブジェクトを選択し、メニューバー[オブジェクト]に ある[グループ]を選びます。



このときに[選択ツール]で選んだ順番が、[グループ選択ツール]を使う際に関係することとなります。

グループにする例では「ボタンホールとボタン」など、関連するオブジェクトが常に同じ動きをすると 考えられる場合、それら関連するオブジェクトをグループ化することによって一括選択が楽にできま す。



| ♀️/// 関連するオブジェクトをまとめる

複数オブジェクトをワンクリックで選択

グループ化は順番を記憶する



| ♀│√│ 複数オブジェクトをまとめて管理

透明なシートを重ねる感覚

レイヤーで分ける

レイヤーの機能



| ♀|\/| 線の幅や形状などを細かく設定

線の設定と各種機能

[線パネル]は、オブジェクトを選択する前に出しておくことができます。メニューバー [ウィンドウ] → [線]を選ぶだけで開きます。また、コントロールパネルからも出せます。(コントロールパネルから 出した線パネルは、移動できません。)

(パターンメイキングのための線の設定)



パターンメイキングでの線パネル設定は次のようにします。

線幅:0.01ポイントなどのかなり細い線がお勧めですが、自分 が見やすい太さに設定しても構いません。

線端:デフォルトの「線端なし」のままにします。

角の形状:デフォルトの「マイター結合」のままにします。

角の比率:デフォルトでは「4」ですが、パスのオフセットで も説明したのと同様に「10」に設定します。

線の位置:デフォルトの「線を中央に揃える」のままにしま す。

破線:破線はチェックボックスにチェックを入れて、線分の長 さと間隔の長さを指定します。 | ♀│√│ 線の幅や形状などを細かく設定

豊富な種類の矢印



| ┌│/│ 波線を作る

ロック始末やいせ込みの表記

メニューバー [効果] → [パスの変形] から出せる [ジグザグ] で、選択したパスを波線にできます。 サイズ(振幅)と折り返し(波長)を任意の数値にすれば、下図のようなお好みの波線の形状が作れま す。





xux	300 94249	1102	-			
均	の効果を適用	0.85	> スタイル:	~		0-
(Billion	4.7.3023#E	COME	5.6% (CMYK/7	レビュ	}	
つ, ドキ	ュメントのラスタラ	1	10	5Ø ;	11201	
Illust	trator 効果					
30)	•				
SV	Gフィルター	•				
ス	タイライズ	•				
۲	リムマーク					
18.	ス				_	
15	スの変形	•	ジグザグ			
75	スファインダー	•	パスの自由語	变形		
7.	スタライズ		パンク・膨張	R		
7.	ープ	•	ラフ			
形	状に変換	►	ランダム・マ	ひねり	***	
Phot	toshoo 🕬 🗷		变形			
Qh.	単ギャラリー		10E[0]			
(E)	かし	•				
7.	ーティスティック					
7	ケッチ	•				
7	クスチャ	•				
Ľ	デオ	•				
Ľ	クセレート	•				
ブ	ラシストローク	•				
変	RB	*				
表	現手法	*				

9949		
オプション		
大きさ:	5.64 mm	
○バーセント ○ >	力值	
折り返し:	- 15	
ポイント		0000000
◎ 滑らかに ○ 置	線的に	
n tura (tav		

線分を選択して[ジグザグ]パネルを出し、[大 きさ] [折り返し]の数値と[ポイント]の形状 を選択します。

ジグザグは細かな変化をプレビューで見ながら数 値決定ができます。



| └│ / パターンに文字を入れる

使う文字ツールは横書きのみ

(パターンメイキングにおける文字ツールの使い方)

Т	文字ツール	(T)
T	エリア内文字ツール	
X	パス上文字ツール	
ļΤ	文字 (縦) ツール	
IT/	エリア内文字 (縦) ツール	
~	パス上文字 (縦) ツール	
II	文字タッチツール (Shift	+T)

ツールパネルの文字ツールの中には、たくさんの種類の文字ツールが入っていますが、パターンメイキングに適しているのは一番上にある [文字ツール] と書かれた(横書き)のみを使ってください。 簡単なことと思われるかもしれません。 ところが意識せずに使っていると、いつの間にか別の文字ツールに変わっていた!といったことが起きることがあります。 他の文字ツールを使うと、出力にトラブルを起こしたり、最悪の場合はデータが破損することもあります。

そうならないように、使い方と注意点を覚えて、文字ツールを使いこなしましょう。

1.オブジェクトの上や近くで文字ツールを使わない

オブジェクトから少し離れた余白部分で文字を作成し、できあがった文字を配置したいところに移動さ せるのが原則です。

2.ポインターの変化をよく見る

文字ツールは「最初に選んだ状態」と「使用するとき」「オブジェクトに反応したとき」それぞれでポ インターが変化します。その変化を見落とさないようにしましょう。

パターンに文字を記入しようと近づきすぎて、ポインターの変化を見逃すと[エリア内文字ツール]に 勝手に変化し、そのパターンが文字ツール用のオブジェクトになり、パターンの線が消えてしまうこと もあります。ポインターの変化と意味を理解して使いましょう。

3.入力中のキーボード操作

文字の入力では、キーボードにあるほとんどのキーが、押されるとそのまま入力されます。 特に「スペースバー」を無意識に押してしまうと、余分な空白ができたりするので気をつけましょう。



ポイント文字(パターンメイキングに使えます)

・文字ツールを選択するとポインター形状が変化



文字ツールのポインターで余 白をクリックすると、初期設 定のサンプルテキストが表示 され、文字入力ができるよう になります。

| ┍── パターンに文字を入れる

使う文字ツールは横書きのみ

-0

| ┍── パターンに文字を入れる

使う文字ツールは横書きのみ

| └│ パターンに文字を入れる

文字の設定(メニューバーまたはコントロールパネル)

文字パネルの出し方

| └── パターンに文字を入れる

文字の修正・変更を素早く行う

長方形・楕円形ツール



| └└└ 「ものさし」や「コンパス」の代わりに使う

使うのは長方形/楕円形ツールだけ

| └│// 「ものさし」や「コンパス」の代わりに使う

傾斜線の長さ修正では楕円形ツールが便利

(距離や交点を求める)

作図以外にも、出来上がったパターンの修正に「正円」をコンパスのように使うと便利です。 図B のように、仮に肩幅を40cm に仕上げたい場合、高さ、幅とも40cm の正円を描きます。 その中心を後中心のネックポイントに合わせ、肩傾斜線との交点が求める位置となります。

また図C のように、肩先を0.75cm 肩線上でツメたい場合、直径1.5cm の正円の中心を肩先のアンカーポ イントに置くことで交点が求められます。

ー見長方形ツールでも同様の作業ができると思われますが、傾斜した肩線に沿って交点を求める場合、長 方形ツールを肩傾斜角度に合わせるのは難しく、正確さに欠けることにもなりますので、このような場合 は正円を使いましょう。





図D はジャケットの作図ですが、ク リースラインや上衿のネカシ量など を求める際に、楕円形ツールを活用 する良い例です。

また、ゴージラインの角度によって 位置が変化するラペルの先端、つま りラペル幅を求める場合などに、図 のように長方形ツールを案内線とし て使います。

この他にも、様々な場面でこれらの ツールを案内線として活用します が、大切なことはツールをどう使え ば効果的かという発想となります。

作図を計画的に考え、柔軟な発想と工夫をしながら長方形&楕円形ツールを使いましょう。





| ♀∧∧ オブジェクトの形状を保って大きさを変える

様々な拡大縮小

Ð

オブジェクトの拡大縮小は、バウンディングボックスを使ってもできますが、拡大縮小ツールで は、ダイアログボックスを出して水平垂直方向に任意のパーセンテージを入力した拡大縮小も可 能です。

また、基準点を任意に設定しての操作もできるため、手作業では手間の掛かる、曲線を含んだオ ブジェクトの修正作業などでは、形と方向性を維持した状態で拡大縮小させたり、オブジェクト の一部だけの拡大縮小も可能です。

拡大・縮小ツールの使い方

1. ツールパネル内の [拡大・縮小ツール] を使う

オブジェクトを選択した状態で、 [拡大・縮小ツール] に持ち替えると、オブジェクトの中心に赤い基準 点が表示されます。

(基準点は任意の位置をクリックすれば移動もできます。)

オブジェクトの端を外側にドラッグすると拡大、内側にドラッグすると縮小します。



| ♀│√│ オブジェクトの形状を保って大きさを変える

様々な拡大縮小

| ┍─── オブジェクトの形状を保って大きさを変える

様々な拡大縮小

| ♀│√│ オブジェクトの形状を保って大きさを変える

バウンディングボックスとスマートガイド

方向性を維持して線を延長する


| └│/ / 手作業のようにパターンの角度を変える

回転軸を設定して角度を変える



オブジェクトを選択し回転ツールに持ち替えると、そのオブジェクトの中心に、回転軸の中心点が表示されます。また回転軸の中心点は任意の位置に移動することができます。

ー般的に回転ツールはクローズドパスに使われることが多いようですが、Illustratorを使ったパ ターンメイキングではオープンパスも含めた様々な状況で回転ツールを多用します。

回転ツールの使い方

| ♀ ∧ チ作業のようにパターンの角度を変える

回転軸を設定して角度を変える

(パターンメイキングにおける代表的な使い方)

1. 連絡の確認(修正)する







裾線の連絡

脇下アームホールの連絡

肩アームホール及び衿グリの連絡

袖付け線の連絡

2. 形を変形(修正)する





3. マニュプレーション(手引きパターンの手法を行うこと)





ダーツの展開、移動、カーブ修正

マニュプレーションでは多くの場合、回転ツール以外の様々なツール(後述)も使う複雑な作業 です。手作業でやっていた手順通り、計画的に行うことが必要です。

このテキストではパターンメイキングに使える Illustrator の機能をご紹介しております。 回転ツールを使う作業では正確に合わせる事に神経を使いますが、iPM の SegmentTools にあるアジャス トツールをお使いいただくと、合わせたいパスやポイント同士を瞬時に移動させることができます。



| └│/ / 手作業のようにパターンを反転する

反転軸を基準にリフレクトする



リフレクトツールは選択したオブジェクトを任意の反転軸によって反転させる機能です。 パーツをワ取りにしたり、袖口の反転縫い代を作るなどの用途で使います。 前記した回転ツールでのマニュプレーションと同様に、リフレクトツールを使った反転縫い代作 成や、影ひだ作成も、皆さんが普段手作業でやっている方法と考え方は同じです。手作業でやっ ていたことを、Illustrator で再現するだけのことです。

リフレクトツールの使い方

パスのオフセット



| ┍/// ステッチ線や縫い代を作る

均等な間隔で同じ形状のパスを作成

Illustratorにある[パスのオフセット]機能は、選択したパスに平行線を作る機能です。この機能を使えば ステッチ線や縫い代を作ることができます。

パスのオフセットの使い方

| └│ / ステッチ線や縫い代を作る

間隔の違うパスのオフセットを組み合わせる

部位によって縫い代幅を変えたい場合

| └│ / ステッチ線や縫い代を作る

縫い代作成の為のパスのオフセット

(ダイアログボックスの設定)

このテキストではパターンメイキングに使える Illustrator の機能をご紹介しております。Illustrator の機能 を上手に使えば、説明のように縫い代付けは可能ですが、プラグインソフト Nuishiro Tools をお使いいた だくと、効率よく縫い代付けができます。



| └│ 形状を保った複数線の作り方

中間オブジェクトの作成



Illustratorを使ったパターンメイキングでは、グラフィック用ツールを発想を変えて使うことも必要となります。

このブレンドツールは2つのオブジェクトの間に、オブジェクト数を指定することで、中間オブ ジェクトを作ってくれます。

ステッチ作成やグレーディングなどに応用しましょう。

ブレンドツールの使い方

1. 複数のステッチ線を作る



左図のように単純な平行線では描けない ような作図を行う場合、下のような手順 でブレンドツールを使います。



線分 1-2-3 を使って作業します。



1-2-3 の線分をもう一つペース トして、ステッチ線の元とな る A-B-C を作り、任意の位置 に置きます。



中間にオブジェクトができま したが、このままではステッ チ線として使えません。



ダイレクト選択ツールで 2 の ポイントを囲むように1-2-3 の線分を選択します。



ツールパネル内のブレンド ツールをWクリックして、ブ レンドオプションを開き、ス テップ数を決めます。



ブレンドオブジェクトを選択 し、メニューの[オブジェク ト] → [ブレンド] → [拡 張]で編集可能となります。



線分1-2-3をコピーして前面へ ペーストします。(赤い線)



ブレンドツールのカーソルで 2 と B をクリックします。 (カーソルの変化に注意)



必要部分をステッチ線に変え たり、不要な線を削除したり すれば完成です。



| └│// 線分(パス)を切る

切り離されてアンカーポイントが追加される

 はさみツールは、作図した各線分を任意の位置で切断するためのツールで、切断された位置には アンカーポイントが追加されます。
オブジェクトが選択された状態でも選択されていなくても使用できます。
しかし、オブジェクトの上下関係(前後関係)を理解した上で、切断したい線分を確認して使用
しないと、思うように切断できないことがあります。
また作図によっては、どうしても切断できない場合もあります。
以下の要領を参考に、工夫しながら使いましょう。

(はさみツールの使い方)

1. 上下(前後)関係の確認



上図の赤い線は、黒い線の衿のパターンより 後に作成したので、黒い線の上にあります。 黒い線の衿のパターンに合わせて赤い線を カットする時は、このまま赤い線と黒い線の 重なり部分ではさみツールを使えます。



はさみツールのカーソルをカットしたい線の交差に合わせ ます。

「交差」という文字を確認してカットしましょう。



左図の P.37 拡大縮小で作成したダーツの線は、身頃の脇線の下になっています。

このダーツ線を脇線の位置でカットする場合は、まずダーツ 線を選択、メニューから [オブジェクト] → [重ね順] → [最前面]で脇線の上に移動してからカットします。

2. 切断できない例



左図は、1から4にかけて1本の一筆書きで描かれたオブジェクトです。 このような場合、線分1-2と3-4との交点を切断することはできません。 切断するためには、下記のAとBの2つの方法が考えられます。 A 1.線分1-4のどこかで一度切断し、ふたつのオブジェクトにする。 2.オブジェクトの上下関係を入れ替えてカットする。 B 1.線分1-2をコピーして全面にペーストする。 2.オブジェクトの上下関係を入れ替えてカットする。





見たい位置に画面をつかんで移動





PM ズームアウトとズームイン	
ズームツール	





定規とガイドを組み合わせて使う

変形パネル

定規と変形パネルを組み合わせて使う



| └─/ ハ ガイド線を作る

オブジェクトをガイドにする



| └│ // 線をつなぐ

連結してクローズドパスにする

| └│ 線をつなぐ

パスの連結がうまくいかない時

アンカーポイントの追加



| └│/ / アンカーポイントを追加する

ペンツールとは別の追加方法

| ┍── ァンカーポイントを追加する

パターンメイキングでの使い方



| └│ │ 画面表示モード

画面表示切り替え

通常、Illustratorの画面表示は [プレビュー] モードになっています。

この [プレビュー] モードの時に、メニューバーの [表示] を開くと [アウトライン] と出ているとき は、画面が [プレビュー] モードです。

ちょっとややこしいですが、下図を見ると違いが分かると思います。



プレビューモードは指定した線幅や色での表示になり、アウトラインモードではパスだけの表示になります。

下図の蝶のイラストで見ると、プレビューとアウトラインの違いがハッキリ分かります。



(アウトラインモードの使い方)

オブジェクトには線の色や太さ、塗りの設定など、いわゆる目で見たときの見え方(プリントしたときの 見え方)がありますが、これをオブジェクトの " 属性 " と呼びます。

アウトラインモードにすると、それらオブジェクトの属性が消され、純粋なデータだけの情報として表示 されます。プレビューでは見えない孤立点も表示されます。

この特性を利用することで、正確な作図を行うことができます。

パターン修正する際など、画面を大きくクローズアップして、アウトラインモードにすることで微妙なラ インの引き直しができます。また孤立点や線の重なり状態を確認することもできます。(ただし、ぴった り重なった線は見つけられません。)





| ♀/ \/ 複数オブジェクトの位置を規則的に揃える

手間を掛けずに整列や均等分布を行う

| ♀/ \/ 複数オブジェクトの位置を規則的に揃える

手間を掛けずに整列や均等分布を行う





| ┍/// 目に見えない孤立点

孤立点を作らないようにする


| └│ / イラレをもっと使いやすく

使うツールを選び出す

複数パレットを重ねる



| └─│ 家庭用プリンターを使う

| ♀── 家庭用プリンターを使う

A4サイズ用紙で分割プリント

化

ン作, で, の ネ

い

イ れ

ク

選

| └─── 家庭用プリンターを使う

| └─── 家庭用プリンターを使う

| └─│ 家庭用プリンターを使う

| └│ 家庭用プリンターを使う

A4サイズ用紙で分割プリント



分割印刷で順番が分かりやすいように、各パーツに 連番を入れるのもお勧めです。 順番は[すべてのアートボードを再配置]で設定し たレイアウト順が分かりやすいです。

この連番も別レイヤーにしておくと、パターンを編 集する場合などに扱いやすくなります。

ここまで完成したら、Mac: Command+S / win:
 Ctrl+S で保存しておきましょう。
 (作業途中のこまめな保存も必須です。)

データは完成しましたが、このままIllustrator からプリントアウトすると、貼り合わせる際の案内線が印 刷されません。その解決策として [PDF] データにします。

[PDF] データにしておくことで、家庭用プリンターしか持っていない方へ、データでのパターン配布ができるようになります。

(別名で保存する)



[PDF] データにするために、ここではファイルメニューの [別名で保存...] を使います。

[複製を保存...]でもPDFデータにすることは可能ですが、複製にする とファイルの名前が「〇〇のコピー.pdf」となります。

[別名で保存...]か[複製を保存...]かは、任意でお決めください。

	老部: 分割7	1926.ai		
	27.			
< >	G7	スクトップー iCloud	0 1	Q an
(1998) Depoils (1998) (2021-0_1956386 2021-05_155-384-3946 30, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 4			
クラウドドキュメン	トに保存 ファイル形式・	 Adobe Illustrator (al) Illustrator EPS (eps) Illustrator Template (a) 	it)	TE CREWE IN 18 18
新規フォルダ		Adobe PDF (pdf) SVG 迂陽 (svgz)		キャンセル (27)

[別名で保存...]を選ぶと、左図のようなパネ ルが出ます。

名前のところが「分割プリント.ai」となってい ますので、利用したい名前は」任意で入れてく ださい。

左図の「タグ」の下「デスクトップ」の記載は、 保存先です。変更したい場合は、プルダウン等 で選択してください。

「.ai」を「.pdf」にするには、下部にある 「ファイル形式」をプルダウンして「Adobe PDF (pdf)」を選びます。

これで「保存」をクリックします。

| ♀── 家庭用プリンターを使う

| ♀── 家庭用プリンターを使う

| ♀│∖/ 自宅にプリンターがない場合

プリンターがない!1枚の大きな紙に印刷したい!

印刷サービス店情報

プリンターがお手元にない方、大きな紙でプリントアウトしたい方、大判で印刷したパターンを直接お客 様などへお送りしたい方は、印刷サービス店のご利用をお勧めします。

参考までに2件プリント屋さんを記載しておきますが、iPMの関連業者さんではありませんので、入稿する データに関するご質問やお問合せはプリント屋さんへ直接お願いいたします。

(2021年9月時点での情報のため、ご利用の際はご確認ください。)

プリントポスト

https://www.print-post.jp

服飾関係で必ず必要な型紙など、大きいプリントもお任せ下さい。 最短当日で発送できますし、1枚から出力が可能です。…との記載あり。

CAD Print

https://www.cadprint.jp/index.html

洋服の型紙の出力やコピーにもお役立ていただいております。…との記載あり。



| ♀── パターンメイキングで覚えたいショートカット一覧

作業効率を上げるために覚えよう

メニューのショートカット一覧

〈内容〉	〈 Mac 〉	〈 Win 〉
ファイルメニュー		
保存	Command+S	Ctrl+S
別名で保存	Shift+Command+S	Shift+Ctrl+S
編集メニュー		
取り消し	Command+Z	Ctrl+Z
やり直し	Shift+Command+Z	Shift+Ctrl+Z
カット	Command+X	Ctrl+X
コピー	Command+C	Ctrl+C
ペースト	Command+V	Ctrl+V
前面ヘペースト	Command+F	Ctrl+F
背面ヘペースト	Command+B	Ctrl+B
同じ位置にペースト	Shift+Command+V	Shift+Ctrl+V
オブジェクトメニュー		
変形の繰り返し	Command+D	Ctrl+D
移動	Shift+Command+D	Shift+Ctrl+D
グループ	Command+G	Ctrl+G
グループ解除	Shift+Command+G	Shift+Ctrl+G
ロック(選択)	Command+2	Ctrl+2
全てをロック解除	Option+Command+2	Shift+Ctrl+2
パスの連結	Command+J	Ctrl+J
パスの平均	Option+Command+J	Shift+Ctrl+J
画面メニュー		
ガイドを隠す	Command+;	Ctrl+;
ガイドをロック	Option+Command+;	Shift+Ctrl+;
ガイドを作成	Command+5	Ctrl+5
ガイドを解除	Option+Command+5	Shift+Ctrl+5
100%表示	Command+1	Ctrl+1
スマートガイド	Command+U	Ctrl+U

ショートカットキーの中でも[保存] Mac:Command+S /win:Ctrl+S は一番に覚え て、作業の合間にこまめにデータ保存する癖をつけましょう。

│───── パターンメイキングで覚えたいショートカット一覧

作業効率を上げるために覚えよう

ツールのショートカット一覧

ツール名	
選択ツール	V
ダイレクト選択ツール	A
ペンツール	P
文字ツール	Т
長方形ツール	М
楕円ツール	L
回転ツール	R
リフレクトツール	0
はさみツール	С
手のひらツール	Н
拡大・縮小ツール	S
ズームツール	Z
塗り/線	Shift+X
標準のスクリーンモード/メニューバーとフルスクリーンモード /フルスクリーンモード	Fで切り替え
	Shift++
	_
アンカーポイントの切り替えツール	Shift+C

| ○│ / / 縫製仕様書見本

イラレなら自由な表組みで美しい仕様書作成が可能



縫製仕様書の作り方動画

https://www.youtube.com/watch?v=83u4wiuX9ik&t=3s

ハンガーイラストの描き方

https://www.youtube.com/watch?v=8io3DHPjyqQ&t=2s

| ♀ / / Illustratorを快適に使うために

IllustratorとiPMプラグインソフトの注意事項

・PCを新たにご購入の方は、必ずAdobeサイトで「Illustratorの必要システム構成」をご確認ください。 https://helpx.adobe.com/jp/illustrator/system-requirements.html

・iPMプラグインソフトをご利用のお客様は、Illustrator及びPCのアップデートにつきましては、安易に アップデートされず、必ず弊社の案内をご確認の後にアップデート操作をお願います。

弊社におきましては、iPMプラグインソフトのアップデート対応を毎回全力で行っておりますが、 Illustrator及びPCのアップデータが公開されませんと、弊社では動作確認や検証が行えません。

アップデータ公開と同時にお客様がアップデートされてしまうと、不具合もしくは動作しなくなる場合が ありますので、その点をご理解ください。

お客様にご不便のないようIllustrator及びPCのアップデータ公開前には、メルマガやHPでのご案内に努め ておりますので、必ずご確認くださいますようお願いいたします。

・弊社では、iPMをお使いのお客様に向けて「よくあるお問い合わせFAQ」もご用意しておりますので、 ご活用ください。内容は随時更新しております。

https://ipm-modelist.com/support/faq/

| ┍── プラグインソフトのご紹介

ベビーユニバースではIllustrator Pattern Making をもっと便利に!もっと効率的に!するためのプラグイン ソフトを開発販売しています。各ソフト30回の無料お試しが可能です。 使い方マニュアルは、各プラグインのダウンロードファイル内にあります。

PM Illustrator Pattern Making System



袖ぐりや袖山などの自 由曲線をワンクリック で計測する機能を含む イラレパターンメイキン グ基本13ツール。



簡単設定のコマンド機 能で、スリットなどの一 部分だけ太さが異なる ような複雑な縫い代の 作成なども楽々処理。



Illustrator上のオブジェ エクトをボタンひとつ で簡単に登録、パレッ トからドラッグ&ド ロップで簡単配置。



Illustratorで作成したパ ターンを、直接アパレル 専用プロッタにプロッ トアウトする為の必須 ドライバソフト。

プラグインソフトの詳細とダウンロード https://ipm-modelist.com

お問い合わせ imp@baby-universe.co.jp Illustrator初心者用

イラレを全部覚える必要がない パターンメイキング

著者: 猪瀬 由実子

武蔵野美術大学卒業後、アパレル企業や企画会社でニットデザインを担 当後、入社したMen`s BIGI で玉置氏や五十嵐氏と出会い、後にベビー ユニバースに所属。他にフリーグラフィックデザイナーとしてイラスト やロゴデザインを手がける。

監修:泉井 邦彦

服飾デザイン専門学校卒業後、アパレル企業でデザイナー&パタンナー を10年務め退職。自身のプランドを立ち上げ、ブランドロゴやタグな どの制作のためにIllustrator、Photoshop、HTMLを独学で習得。 その実力と丁寧な指導方法が認められ、デジタルデザイン専門学校の講 師も務める。現在は泉井塾を主催。iPM公認インストラクター。

発行者:株式会社ベビーユニバース

〒251-0024 神奈川県藤沢市鵠沼橘 1-1-2 F.I.C鵠沼ビル5F FAX 0466-55-3001 https://baby-universe.co.jp/ja/

ここに掲載されている内容(本文、図、イラスト、パターン)を無断で 複製、転載、送信することを禁じます。

> このテキストおよびiPMに関するお問い合わせ https://ipm-modelist.com/support/contact/ imp@baby-universe.co.jp