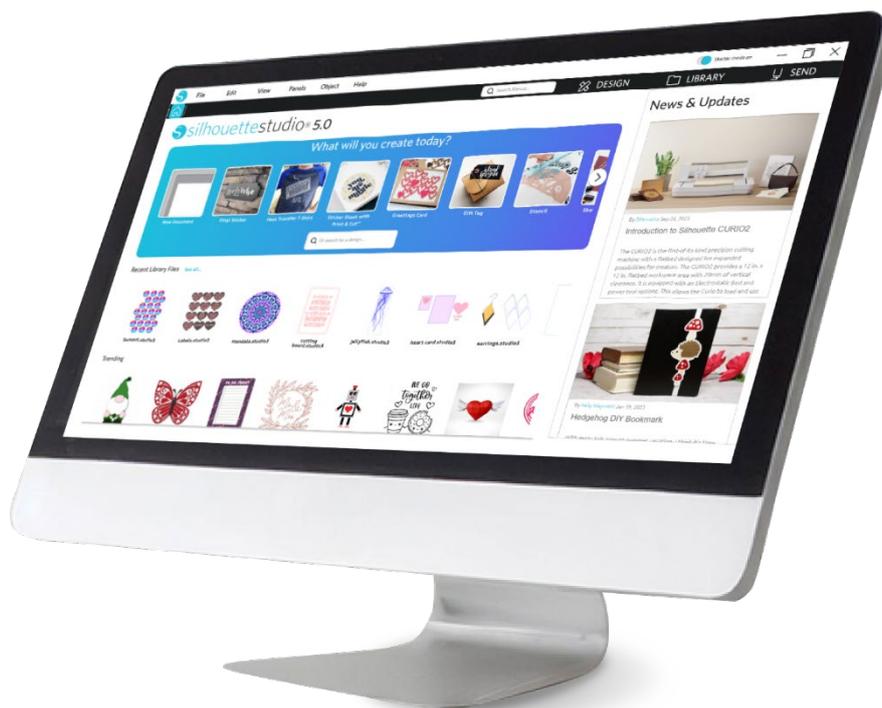


シルエットソフトウェアマニュアル  
ユーザーマニュアル

# silhouettestudio® 5

MANUAL NO. SS-UM-101



 silhouette

# 目次

<b>ソフトウェア利用同意書</b> .....	<b>6</b>
著作権 .....	6
免責条項 .....	6
規制 .....	6
Silhouette Cloud の使用 .....	6
Silhouette Cloud コンテンツの審査 .....	7
保管の信頼性及びファイルのバックアップ .....	7
Silhouette サーバーへのライブラリデータの送信 .....	7
操作権 .....	7
配給権 .....	7
契約条件 .....	8
権利および規制 .....	8
承認 .....	8
<b>本書に関する注意</b> .....	<b>9</b>
<b>一般情報</b> .....	<b>10</b>
システム要件 .....	10
機能の概要 .....	10
ソフトウェアファイル形式 .....	10
利用可能なデジタルコンテンツ .....	11
<b>Silhouette Studio®のインストール</b> .....	<b>12</b>
<b>ソフトウェア概要</b> .....	<b>13</b>
ソフトウェアを開く .....	13

ソフトウェアセクション .....	15
カッティング/描画エリア .....	16
ドキュメントを開く .....	17
ドキュメントタブ .....	17
ドキュメントサイズ .....	17
カット方向 .....	18
閲覧と拡大 .....	18
環境設定 .....	19

## 画像の描画と編集 ..... 22

基本描画ツール .....	22
画像の編集 .....	23
ラインツール .....	25
塗りつぶしツール .....	26

## テキスト ..... 28

テキスト作成 .....	28
テキスト処理 .....	28
テキストのパス .....	29

## 画像処理 ..... 30

基本 .....	30
グループ化/グループ解除 .....	32
結合パス .....	33
画像の移動 .....	34
回転 .....	34
拡大/縮小 .....	35
ミラー反転 .....	36
重ね合わせ .....	37

整列.....	38
複製.....	39
ネスティング（有償版のみ） .....	40
結合と編集オプション.....	41
オフセットオプション.....	42
トレースオプション.....	43
<b>ライブラリとオンラインストア .....</b>	<b>45</b>
ライブラリ .....	45
オンラインストア .....	47
<b>保存.....</b>	<b>49</b>
<b>カッティング/スケッチ .....</b>	<b>50</b>
送信.....	50
テストカットの実行.....	54
カッティング/スケッチング.....	54
<b>プリント&amp;カット .....</b>	<b>56</b>
トンボ（位置合わせ） .....	56
プリント&カット .....	56
<b>PixScan .....</b>	<b>59</b>
スキャナーからのインポート.....	59
カメラからのインポート .....	60
カメラを補正する .....	61
PixScan 画像のカット .....	62
<b>専用ツール.....</b>	<b>63</b>

専用ツール .....	63
スコア/エンボス .....	65
プリント&エンボス .....	66
スケッチ&点描 .....	67
点描 .....	68
複数ツールの使用 .....	69

## Design Edition Plus 機能..... 71

アップリケ刺繍.....	71
刺繍ファイルでスケッチ .....	72
アドバンスラインストーン .....	72

## Business Edition 機能..... 76

マルチカッターサポート .....	76
Ai/EPS/CDR ファイル互換性.....	76
デザインビュー対メディアレイアウトビュー .....	77
タイル .....	77
自動ネストプレビュー.....	79
マトリックスコピー機能 .....	80
自動ウィードライン機能 .....	80

## トラブルシューティング..... 82

よくあるトラブルシューティング情報.....	82
校正.....	82
詳細サポート連絡先情報 .....	83

## ソフトウェア利用同意書

Silhouette America, Inc. (“Silhouette America”) は、本規定とともに提供するソフトウェア（以下、本ソフトウェアと呼びます）を使用する権利を、下記条件にもとづきお客様に許諾し、お客様も下記条件にご同意頂くものとします。

### 著作権

本ソフトウェアおよび本ソフトウェアに伴って提供されるマニュアル等の印刷物に記載された情報の著作権は本ソフトウェアまたは当該印刷物に記載された個人または法人にそれぞれ属します。

当製品は、全てのファイル、データ、書類等を含む全体あるいは一部分を、当文面において Silhouette America Inc によって配給および提供されている「ソフトウェア」とします。その著作権は Silhouette Research & Technology Ltd にあり(2010年)、無断複写・転載を禁じ、米国著作権法、国際条約、およびその他の適切な米国の法律あるいは国際的法律によって確保されています。

PixScan システムは、米国特許番号 9,396,517 に従って開発されました。

### 免責条項

当ソフトウェアおよび付随のファイル、書類等は現状の通り配給され、性能あるいは市販性に関する補償もしくはその他の補償は明示あるいは暗示を問わないものとします。

当ソフトウェアの使用に関するリスクは全て、利用者かつライセンサー、あるいはそのどちらか一方にあるものとします。Silhouette America Inc は、当製品の販売価格を超える法的責任を放棄します。いかなる場合において Silhouette America Inc あるいはその供給者は、当ソフトウェアのインストール、いかなるコンピューターシステムとの不適合性、当ソフトウェアの技術的制限、当ソフトウェアの利用または利用不可、あるいはいかなる不備等によって生じるいかなる利益損失、貯蓄損失、あるいはその他の付随的または結果的損失等を含む付加的な損害の補償を、直接的、間接的を問わず放棄し、Silhouette America Inc がそのような損害の可能性を指摘されている場合においても同様であるものとします。

Silhouette America Inc.およびその著者は、当ソフトウェアの性能が各利用者の必要条件を満たすこと、当ソフトウェアが利用されるコンピューターシステムに適合すること、当ソフトウェアの作動が無条件でありエラーフリーであること、等を補償しません。利用者は、希望通りの結果を得るために当ソフトウェアを選択すること、および当ソフトウェアのインストール、利用、当ソフトウェアによって得られる結果等に関する責任を各自負担するものとします。

### 規制

お客様は、本契約で明示的に許諾されている場合を除き、本ソフトウェアの全部または一部を使用、複製、改変、または頒布することができません。お客様は、本ソフトウェアに関し、本ソフトウェアによって作成または提供された STUDIO ファイルフォーマットを含め、リバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブルを行ってはならないものとします。本ソフトウェアで作成された STUDIO フォーマット内のファイルを、Silhouette America の書面による許諾なしに販売することはできません。さらに、本ソフトウェアを使用して、ファームウェアとの連携機能を利用したり、本ソフトウェアに採用されているメソッドを模倣したりする明確な意図の有無にかかわらず、本ソフトウェアが連携するハードウェア装置のファームウェアに関してリバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブルを行ってはならないものとします。いかなる著作権表示も削除または改変してはなりません。本利用許諾契約を、Silhouette America Inc.の書面による許諾なしに改変または補足してはなりません。

### Silhouette Cloud の使用

Silhouette Cloud ライブアリは、ユーザーのコンピューターとモバイルデバイス間のライブラリファイルやライブラリフォルダ構成の同期に使用できます。クラウドライブラリは、ライブラリオーナーの所有物でない著作権で保護

されている画像を含む（但しこれに限定されない）違法なコンテンツ、または現地及び連邦当局により違法もしくは不適切な性質と判断される画像を含むその他コンテンツの保管には使用できません。

## Silhouette Cloud コンテンツの審査

ユーザーの作成したファイルは Silhouette America のサーバーに保管される際、暗号化されたテキスト形式に変換されます。Silhouette America はファイルが正しくダウンロード・アップロードされないという特定のサポートケースへの対応を目的とした場合、及び犯罪捜査に協力する場合を除き、個々のファイルを検査、審査、その他の形で閲覧することはありません。Cloud ライブラリにファイルをアップロードすることにより、ユーザーは上記の該当時の審査条件に同意したこととなります。ライブラリの「ローカルユーザー」セクションにあるファイルは Silhouette America のサーバーにアップロードされることがなく、弊社による閲覧・審査はできません。

## 保管の信頼性及びファイルのバックアップ

Silhouette America のクラウドストレージは、「バックアップサービス」ではなく「同期サービス」です。ローカルで削除されたファイルはクラウドからも削除されます。そのため、Silhouette は重要なファイルや貴重なファイルをブローカーのサードパーティーバックアップサービスに保存することをお奨めしています。Silhouette America はインターネット接続の切断、ユーザーによる誤った削除、またはファイルが失われる原因となる他のエラーにより失われた「ユーザーファイル」に対し一切責任を負いません。

## Silhouette サーバーへのライブラリデータの送信

サインインしたライブラリに次のような変更が加えられると、ライブラリデータが Silhouette America のサーバーに送信されます。

- ・ライブラリファイルの作成、削除、変種、名前の変更
- ・ライブラリフォルダの作成、削除、変種、名前の変更
- ・ファイル及びフォルダの移動

また、本ソフトウェアはライブラリの作成・削除時にも Silhouette America のサーバーと通信します。

## 操作権

各利用者には、当ソフトウェアの非独占的な使用権があり、その使用は単数の個人およびその者の個人的に所有するコンピューター最多3台までによるものと限定します。複数者を含むグループが当ソフトウェアを共同で使用する際には、そのグループに含まれる個人ひとりひとりが個人権を取得する必要があります。さらには、付加的な内容の取得を目的としたアカウントの作成および利用をすることは、当ソフトウェア内において可能です。各個人が Silhouette America による独自のアカウントを取得する必要があります。Silhouette America を通じて取得されるアカウントおよび後続のいかなる付加的デジタル・コンテンツを他の個人を共有することを禁じます。個人が自身の所有するコンピューターに当ソフトウェアのいかなる部分をインストールした際には、その者は当ソフトウェアを使用しているとします。

## 配給権

Silhouette America の全製品において、当規約に従った実行コードまたはコンパイル済みコードの配給を Silhouette America Inc に登録している者のみによるものと限定します。ソースコード、ヘルプファイル、コードユニット等を含む当ソフトウェアの一部または当ソフトウェア全体を複製あるいはコピーして配給することを禁じます。

当ソフトウェアあるいはそのいかなる部分を、直接的、間接的を問わず当製品の競合製品とされている他社ソフトウェアにおいて使用することを禁じます。厳密には、当ソフトウェアをコード・ライブラリとして、ソースコードとして、あるいはコンパイル済みフォームにおいて組み込むことを禁じます。利用者が当ソフトウェアのいかなる部分を個人の所有する製品内に作成、編集あるいは組み込むことを可能とする手段の提供を禁じます。

## 契約条件

当権利は、解約されるまで有効とします。解約は、当ソフトウェアの全部分およびいかなるバックアップ・コピーを破壊することによって可能とします。当権利はまた、当規約におけるいかなる契約条件が遵守されない場合においても解約されます。当該の契約解約の際には、当ソフトウェアのあらゆるコピーを全て破壊することの同意がお客様から得られているものとします。

## 権利および規制

当権利において具体的に付与されていないその他の権利および規制は全て、世界各国で保有されているものとします。

## 承認

当ソフトウェアをインストールすることにより、お客様が当権利を読み、理解し、その契約条件に同意するとみなします。また、当同意書はこれに関してお客様と Silhouette America Inc 間のみによる完備した独占的な文書であることに同意するものとし、お客様と Silhouette America Inc 間におけるこれに関する内容についてのいかなる口頭あるいは文面でのコミュニケーション、提案、事前同意等に優先するものとします。当権利の改正は、Silhouette America Inc の正当に委任された代表者の署名によってのみ有効とします。

## 本書に関する注意

このマニュアルは Silhouette Studio®ソフトウェアの使用法の概要を提供することを目的としています。このマニュアルは CAMEO シリーズ, Portrait シリーズ, CURIO シリーズのデジタルカッティングユニットの使用を想定しています。Silhouette カッティングマシンの使用インストラクションは、カッティングや描画を使った Silhouette ハードウェアデバイスからの直接カットの設定インストラクションを含む、後続の Silhouette ハードウェアに関するマニュアルにあります。

- (1) このマニュアルのコンテンツは許可無く複製してはなりません。
- (2) このマニュアルの製品詳細と仕様は通知無く変更される場合があります。
- (3) 本書および製品の内容につきましては万全を期しておりますが、万一ご不明な点や誤りなどお気づきの点がございましたら、Silhouette America または購入先へお問い合わせください。
- (4) 本書、および製品を運用した結果の影響につきましては、上記の項に関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

# 01 一般情報

Silhouette Studio®は、オブジェクトやテキストのアウトラインや印刷データをデザイン・作成するためのソフトウェアです。図形や文字を描画・編集して、シルエットのカットマシンに送ることができます。このカットマシンは、平らなプロジェクト用の素材をカットしたり、マシン目を入れたり、テンプレートから 3D モデルを作ったり、線画をスケッチすることもできます。このソフトウェアは、すべてのシルエット・デバイスと互換性があります。

## システム要件

Silhouette Studio®の使用には以下のシステム環境が必要となります。

<https://silhouetteamerica.freshdesk.com/support/solutions/articles/35000206199-software-minimum-system-requirements>

## 機能の概要

Silhouette Studio®の主な機能は以下の通りですが、それに限定されるものではありません：

- 様々なファイル形式のインポート
- 印刷とカット技術（プリンターが必要）
- 独自デジタルコンテンツのダウンロード
- 画像のライブラリコレクションの組織化と最適化
- インストール済のカット TTF（True Type フォント）ファイル
  - テキストの処理：
    - 単語と文字のラッピング
    - 位置合わせ
    - 文字余白調整
    - パスヘテキストを合わせる
- 以下のものを含んだ独自の画像を印刷とカット形式で描く
  - 線
  - 円形、四角形と楕円形
  - 多角形と曲線
  - フリーハンド描画ツール
- 仕様に画像サイズを正確に合わせる
- 処理のための線の非グループ/グループセット
- テキストと画像の点の編集と処理
- フリーハンド消しゴムツールで画像の一部を消す
- 画像を結合する
- シャドーマット効果を作る
- 以下の機能で画像をアレンジする：
  - 変換
  - 回転
  - 整列
  - 複製
  - 編集
- 異なるカットを実行するために線タイプを処理する
- カスタムカラー、グラデーション、パターン塗りつぶしを画像に加えて印刷とカット画像を作成する
- 無制限の“元に戻す”と“やり直し”アクション

## ソフトウェアファイル形式

Silhouette Studio®ソフトウェアは、Print & Cut を目的とした、線およびカラー/グラデーションの塗りつぶしタイプのベクター画像で構成された独自の STUDIO ファイル形式を使用しております。

Silhouette は以下のベクターファイル形式のようなカット可能形式ファイルを開くことが可能です。

- DXF
- SVG (有償オプション)

Silhouette Studio® ソフトウェアは、ベクター画像およびラスター画像をインポートすることができます。Print & Cut 用のカットラインを生成するために、これらのイメージをトレースすることもできます。

以下のファイル形式がインポート可能です。

- JPG
- BMP
- PNG
- TIFF
- GIF
- WMF
- PDF (有償オプション)

Silhouette Studio®では、ファイルを開いたり、インポートしたりするだけでなく、フォントを使用することもできます。しかし、すべてのフォントがカッティングやスケッチをするためにデザインされているわけではないため、Silhouette America フォントではない場合、カットによる品質については保証いたしかねますのでご了承ください。

また、Silhouette Studio®では、カットする画像を自分で作成することもできます。シルエット・ソフトウェアには簡単な線画機能が組み込まれており、シルエット・プログラムの中で線画を描くことができます。

\*これらのファイルタイプの全ての機能を Silhouette Studio®ソフトウェアへインポートすることは出来ません。

## 利用可能なデジタルコンテンツ

Silhouette Design Store の中で Silhouette Studio で使用可能なデザインを購入することができます。



オンラインストアでは Silhouette America のアーティストや外部アーティストそして様々な会社から提供されるソフトウェア用追加デジタルコンテンツをアクセスして購入することが可能です。オンラインストアとダウンロードコンテンツの詳細はこのマニュアルの後半にあります。

# 02 Silhouette Studio®のインストール

ソフトウェアは Silhouette America の WEB サイトにアクセスし、ダウンロードページからソフトウェアをダウンロードしてお使いください。

<https://www.silhouetteamerica.com/software>.

ダウンロード後、以下の手順でインストールしてください。

## 重要

- ・ インストールを行う場合は、PC の管理者の権限を持つ管理者アカウントのメンバーとして、ログインしてください。
- ・ ソフトウェアのインストールが完了するまで Silhouette カuttingマシンは接続しないでください。

## 対応 OS

・ Windows/ macOS

対応 OS の詳細については、[silhouetteamerica.com](https://www.silhouetteamerica.com) をご確認ください。

<https://silhouetteamerica.freshdesk.com/support/solutions/articles/35000206199-software-minimumsystem-requirements>

## Windows の場合

- 1 <https://www.silhouetteamerica.com/software> に移動します。
- 2 お使いのオペレーティングシステムに応じて、WINDOWS (64-bit 版) をクリックします。
- 3 インストーラーのダウンロードが始まります。
- 4 ダウンロードしたインストーラーファイル「(ダウンロードしたファイル名) .exe」をダブルクリックして実行します。
- 5 セットアップ画面に従って、インストールしてください。
- 6 セットアップウィザードが表示されたら[ 次へ(N)]をクリックします。

## Mac の場合

- 1 <https://www.silhouetteamerica.com/software> に移動します。
- 2 Mac をクリックします。
- 3 インストーラーのダウンロードが始まります。
- 4 ダウンロードしたインストーラーファイル「(ダウンロードしたファイル名) .exe」をダブルクリックして実行します。
- 5 Silhouette Studio® のアプリケーションアイコンをアプリケーションフォルダにドラッグ&ドロップしてインストールしてください

## 注意

既に Silhouette Studio®をインストールしている場合、以下のサイトから最新バージョンへの更新ができます。

<https://www.silhouetteamerica.com/software>

# 03 ソフトウェア概要

## ソフトウェアを開く

PC でソフトウェアを開くには、インストール時にアイコンを作成した場合デスクトップのアイコンをダブルクリックするか、ウィンドウズのスタートメニューへ行き Silhouette Studio®起動を選択します。

Mac でソフトウェアを開くには、アプリケーションフォルダを開いて Silhouette Studio®を立ち上げます。

Silhouette Studio®のアイコンが以下のように表示されます。



## ホーム画面

ソフトウェアを起動するとホーム画面の上にウェルカムスライドショーが表示されます。

ビギナーを選択すると、右上の[ナビゲーションタブ]として、各タブの[デザイン]、[ライブラリー]、[送信]の詳細についてスライドショーで紹介しています。

ユーザーにとってより親しみやすく、使いやすいスタートページを提供し、プロジェクトテンプレートやデザインストアからのデザインを紹介します。

※本章以降のスクリーンショットは、Silhouette Studio®の表示色は、ダークでの説明 明になります。



## ナビゲーションタブ

ナビゲーションタブには、デザイン、ライブラリー、送信タブがあります。

## プロジェクトチュートリアル

Silhouette Studio®チュートリアルでは、Silhouette カuttingマシンで初めての作品を作るのに必要な、Silhouette Studio®の基本的な使い方をご紹介します。

## ストア

Silhouette デザインストアへアクセスすると、ストアのホームページに誘導されます。デザインやフォントなどのコンテンツを閲覧および購入することができます。

## ニュース

Silhouette の新製品情報や購入情報など、最新の CUTTING マシン及びソフトウェアのアップデートが表示されます。

## スターターモード

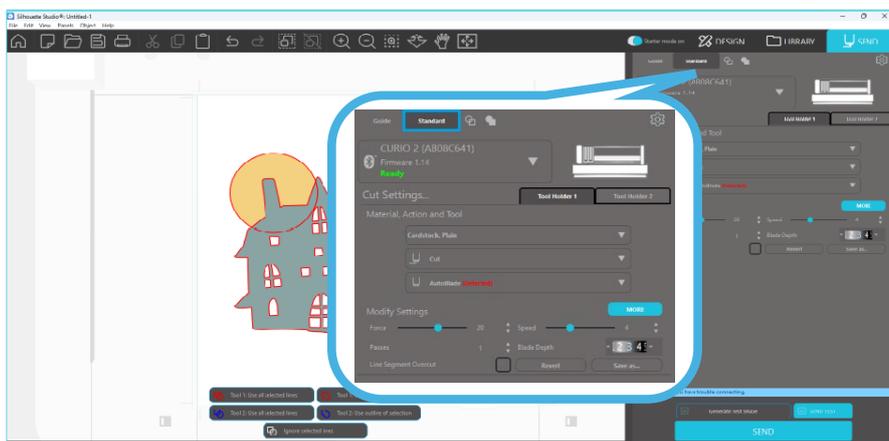
Silhouette Studio® に新しく追加されたスターターモードでは、デザインの流れをステップごとの解説とイラストを見ながら簡単に進めることができ、初心者の方でも最後までスムーズに楽しく作業を行えます。さらにステップごとのガイドは、ユーザーが作成可能な制作作品の種類を認識することで、より難易度の高い素材、ツール、マシンに進むためのガイドとして役立ちます。また、送信モードには初心者の方でも分かりやすいガイドモードとスタンダードモードがあります。

## ガイドモード

CUTTING マシンの接続からデータの送信まで順を追って、別画面で行うことができます。

## スタンダードモード

CUTTING マシンの接続からデータの送信まで同一画面で行うことができます。

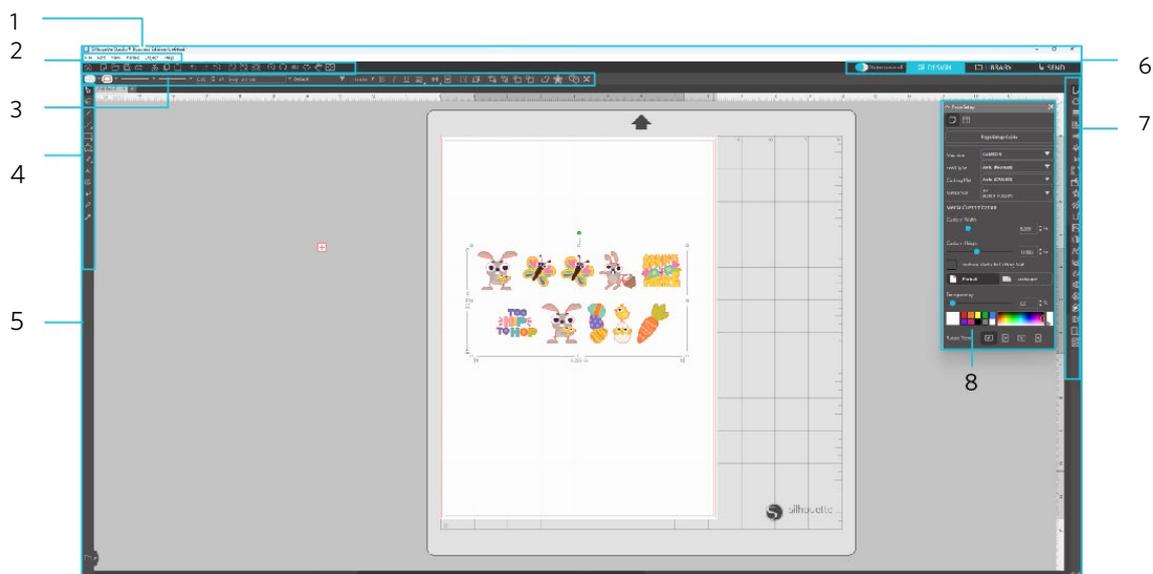


## ソフトウェアセクション

ソフトウェアにはいくつかの区分されたエリアがあります。各ボタンの機能の詳細は後の章で述べます。ここでは、全ての機能が何処にあるのか馴染むために、各セクションの概略を説明します。

### 各部名称

ソフトウェアにはいくつかの区分されたエリアがあります。全ての機能が何処にあるのか馴染むために、各セクションの概略を説明します。



#### 1 メニューバー

ファイル：新規ファイル作成、既存ファイルの読み込み、ファイル保存、Silhouette Studio® の終了などを行います。

編集：切り取り、コピー、貼り付け、環境設定などを行います。環境設定では、言語設定、単位設定、Silhouette Studio® の初期化などができます。

表示：グリッドの表示、トンボの設定などを行います。

パネル：各パネルの表示を行います。

図形：回転、複製、合成、グループ化などを行います。

ヘルプ：ユーザーマニュアルの閲覧、バージョン情報表示などを行います。

#### 2 ツールバー

新規作成や保存など一般的な機能をショートカットとして使用できます。

#### 3 クイックアクセスツールバー

グループ化、複製、重ね順序などのツールが使用できます。

#### 4 デザインツール

基本的な図形ツールや文字ツールが使用できます。

#### 5 ワークスペース

図形や文字などのデザインを作成するスペースです。

## 6 ナビゲーションタブ

スターターモード:ガイドモードとスタンダードモードを ON/OFF で切り替えます。

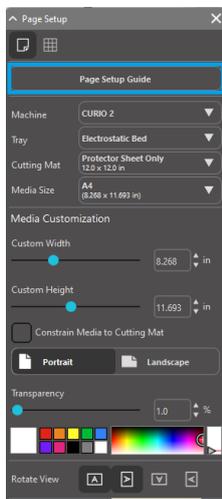
**デザインタブ** : デザインを作成するためのワークスペースです。ライブラリ、送信メニューを表示している際でも、[デザイン]タブをクリックしてデザインページに戻ることができます。デザインページの各機能については、ソフトウェアセクションの[基本描画ツール]を参照してください。

**ライブラリタブ** : ライブラリに保存したデザインやシルエットデザインストアからダウンロードしコンテンツには、[ライブラリ]タブからアクセスすることができます。ライブラリでは、フォルダやサブフォルダを追加してデザインを並べ替えたり、整理したりできます。

**送信タブ** : [送信]タブでは、デザインのカット条件を設定したり、カットデータを Silhouette カuttingマシンに送信したりすることができます。

7 パネル : 開いたパネルに関連した機能を使用できます。

8 パネルを表示 : パネルの表示を行います。



[ページ設定パネル]の中に[ページ設定ガイド]が表示され、カットするための基本的は設定ができるようになります。  
※ [ヘルプ]メニューの[導入]で表示することもできます。

## カutting/描画エリア

ワークスペースには二つの異なるセクションがあります :



- ・ 白いワークスペース
- ・ グレーのホールディングエリア

白いワークスペースはアクティブなドキュメントエリアを示しています。画像はこのエリア上に置かれたり描かれたりし、若しくはグレーホールディングエリアに置かれたり描かれたりします。このグレーエリアの全ての画像はカuttingユニットまたはプリンターから見えません。画像を印刷/カuttingするジョブに含めたくない場合、画像を横側に分けて置いておきます。

ボーダー内に白いワークスペースがあります。赤い線はアクティブなカuttingエリアを示しています。この赤い線内にあるカuttingユニットのみを見ることができ、そして切り取ることが出来ます。カuttingされる Silhouette に送られている全ての画像は赤い線の中にあるはずで

## ドキュメントを開く



ソフトウェアを開くと常に新しいドキュメントが提供されますが、ファイルメニューの挿入オプションを使うと、同一ワークスペース上に別のファイルを追加して開く事もできます。新しいドキュメントを開始するにはファイルメニューから新規オプションを使ったり、新規アイコンを選択することで可能です。



既存のファイルを開始するには、ファイルメニューから開くオプションを使ったり、開くアイコンを選択することで可能です。

そうすると、欲しいファイルが位置する場所へ素早く誘導されます。開く機能で Silhouette Studio®ソフトウェアは以下のカッピングタイプファイルを開くことが可能です。

- STUDIO (Silhouette Studio®ファイル)
- GSD/GST (Graphtec “ROBO Master” プログラムファイル)
- DXF
- SVG (有償版)

\* Silhouette Studio®は以下の DXF 機能のみをサポートしています：Arc, Circle, Ellipse, Line, DWPolyline, Spline, Text  
開く機能はカッピング形式でない簡単な画像ファイルタイプへアクセスも可能で、印刷またはトレーシングのためにインポートされます。PCを使って他のタイプのファイル形式を開く、または探している場合は“全てのファイル”をファイルのタイプから選ぶ必要があります。

最近使ったドキュメントのリストもファイルメニューの最近使用したファイルを開くからアクセス可能です。新規ドキュメントワークスペースを開くよりも、ファイルメニューの合体オプションを使って、同一ワークスペース上に全てのファイルを開くことが出来ます。

最後に、互換ファイルタイプもコンピューターから保存したファイルをドラッグして直接ソフトウェアのワークスペース上へアクセスすることも出来ます。

## ドキュメントタブ

各新規ドキュメントまたは開いたドキュメントは新規ドキュメントタブを画面の左下隅に提供します。



タブはファイルを保存するまで“無題”と名前が付けられるか、もし既に名前があるファイルを開いた場合は、ファイル名が表示されます。白いタブは常にアクティブなドキュメントに付けられ、一方他のアクティブでない開いたドキュメントはグレーとなります。アクティブでないタブをクリックしてアクティブなワークスペースにして開くドキュメントを切り替え可能です。“X”をクリックして開くワークスペースを閉じます。

## ドキュメントサイズ



ドキュメントサイズを他のサイズに調整するには、表示メニューからページツールを表示オプションを使うか、ページツールアイコンを選択してください。

ページツールはドキュメントの長さを変更します。事前設定された通常サイズを選択可能で、または使いたい素材のカスタムページサイズをマニュアルで寸法を設定することも可能です。

ページ設定を見ている時に、もし素材がキャリアシート上に合うようなサイズに変更された場合、切り取る時に Silhouette へフィードされるキャリアシート上で素材がどのように見えるかを表示します。その後、カットをする時に、それは Silhouette へ正常に素材をフィードしているか確認するためにも表示されます。このキャリアシートアニメーションは、環境設定の下に常に表示されるように選択可能です。

キャリアシートが表示されている時、実際のキャリアシート上に印刷されるグリッドに画像がカットされるマット上で正確に表示するために、ページ設定メニューのキャリアシート表示オプションを選択することが出来ます。



バーを右へスライドまたはパーセント値を上げると、白ページのワークスペースがさらに透明になり、そして下のキャリアシートを表示します。

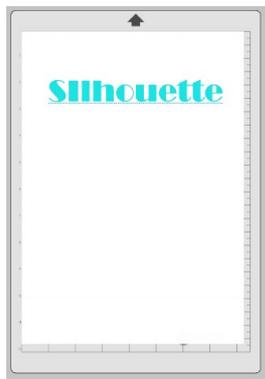
100%の設定またはこのバーを右いっぱいスライドすると、全てのキャリアシートが表示され、白いワークスペースが完全に透明になります。



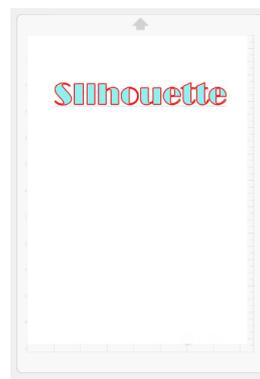
この方法で表示している時、赤い線はまだカッティングエリアに現れています。このカッティングエリアの外にある画像は切り取られません。キャリアシートの暗いエリアはプリンターの印刷余白エリアを表しており、参照用です。

## カット方向

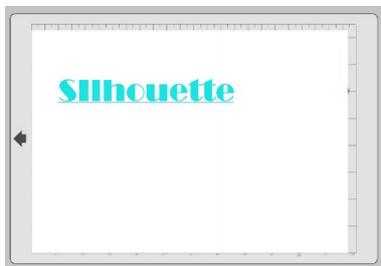
ドキュメントは横向き、または縦向きに表示されます。[デザイン]タブで作成したドキュメントの向きによって、[送信]タブでも同じ横向きで表示されます。新規ドキュメントを開くと、縦向きがデフォルトの方向になります。



縦向きのデザインタブ



送信タブ



横向きのデザインタブ



送信タブ

[ページ設定]パネルでは、ページを回転させて表示することも出来ます。ページ方向は Silhouette へ送られてカットするカッティングジョブを命令する一方、回転表示オプションは画面上のワークスペースを異なる方向に回転するだけです。

## 閲覧と拡大

ワークスペースを見る時に小さい画像や作業が難しい画像の一部を近づいて見るために拡大したい場合に使用します。

### ズームイン



このツールはワークスペースの中心を近づいて見るためのズームイン機能です。

### ズームアウト



このツールはもっと広い範囲を見るためのズームアウトです。

## 選択ズーム



このツールはワークスペースのズームしたいエリアを囲んで指定したエリアをズームする機能です。

## ドラッグズーム



このツールをクリックすると、上のようにドラッグズームアイコンが現れます。そしてマウスをクリックしたままにしてマニュアルで全ての選択した倍率へ拡大または縮小することができます。

## パン



これはワークスペース全体を動かすことを可能にします。

## ページに合わせる



ページに合わせるアイコンをクリックするとフィットするように直ぐに画面中心へワークスペースが拡大されます。

# 環境設定

編集メニュー（Win）または Silhouette Studio®メニュー（Mac）にオプション設定を行える環境設定があります。

## 一般

このセクションでは、プログラムで使用する言語と、プログラムが自動的にアップデートを確認する間隔を手動で選択できます。また、このセクションではプログラムが表示に使用する単位を設定することもできます。変更できる項目には以下のものがあります。

### 尺度

表示される全てのサイズを希望の単位表示に変更します。

### 寸法

画像が選択されている場合に、画像のサイズのプロパティをオン/オフ切り替えします。

## デフォルト

このセクションでは、Silhouette Studio® を開いた時の初期設定を変更できます。変更できる設定には、以下のものがあります。

### 塗りつぶしの種類のデフォルト設定

ユーザが新たに描いた画像を生成する際に、枠線のみ（赤の線または灰色の線）で表示するか、塗りつぶされた画像（ユーザが作成したプリント&カット画像の生成に適しています）で表示するかを選択することができます。

### トンボ

プログラムが初期設定で位置あわせマークを表示する設定のオン/オフを切り替えます。

### ページ設定

新しいドキュメントを開始する際に、ランドスケープ（横長）またはポートレート（縦長）の向きのどちらで表示するかを指定します。

### ページの境界

ページの端までカットするかどうかの選択ができます。

## 表示

---

このセクションでは、次のような表示のオプションが選択できます。

### アンチエイリアス処理

ギザギザの線を生成および表示する際に滑らかにできます。サンプルレートが高いほど、線はより滑らかになります。「オフ」に設定するとエッジは荒くなりますが、より速い描画が可能です。

### ボタンのサイズ

表示されるボタンを大きくしたり小さくしたりできます。

### アニメーション

やり直し中の画像や、ズームイン・アウトなどの時に表示されるアクションのアニメーションのスピードを調節します。「インスタント」を選択するとアニメーション表示をオフにできます。

### 描画エリアの背景色

ワークスペースのアクティブでない領域の色を指定することができます。

### 曲線の品質

画面上の線の見た目を向上させます。実際の切り取りのクオリティには関係ありません。

## ファイル読み込み

---

様々なファイルの種類について、ファイルを開く際の設定を決められます。

## ツール

---

このセクションでは、プログラムが画像を選択する方法を設定したり、また様々な描画ツールの使用を終了した際にツールが描画を続行するか、描画を完了するかを指定することができます。このセクションでは、ベゼルのコントロールハンドルを表示する方法や、特定の変更を加えた際の画像の反応を設定できます。

## 詳細

---

このセクションは、さらに高度なオプションを設定できます。このセクションで変更できる設定項目は以下の通りです。

### ソフトウェアを初期状態に戻す

全ての設定をリセットします。

### ライブラリのインデックスを再構成する

このアクションを実行すると、ライブラリのインデックスを再構築することで、プロパティのロード中に不具合が発生した場合やライブラリの検索機能が正常に使用できなくなった場合に、破損エラーによる問題の解決を図ります。

### ライブラリの使用権限設定

コンピュータのアカウントの許可設定に応じて、ライブラリへの正当なアクセスを許可します。

### 最初の 51 のデザインを復元する

検出された Silhouette のモデルに応じて、内蔵デザインを修復します。

### ライブラリをリセットする

このアクションはライブラリの全ての画像とフォルダを修復し、ライブラリを最初のソフトウェアインストール時の設定にリセットします。

### OpenGL の設定

ディスプレイに関する選択をガイドします。

### HTTP ソケット

インターネット接続のスピードに応じて、このオプションでより多くのソケット数に変更すると、オンラインストアで画像を購入する際のダウンロードが速くなります。

### テキスト図形内で漢字変換する

アルファベット以外の文字を使用する言語を、テキストボックス内で変換します。

## プロキシの設定

プロキシ接続のセットアップに使用します。

## パケットサイズ

Silhouette に情報を送信する際のレート。



他の環境設定メニューに無いプログラムオプションは、ソフトウェア画面右下にあるソフトウェアカラーテーマボタンです。

デフォルトのダークグレイのインターフェースと異なる色がお好みの場合、このボタンをクリックすると事前に選択されたソフトウェア全体の見た目のカラーテーマを順番に表示します。このアイコンを右クリックすると、ワークスペースの非クティブなエリアの配色を設定することができます。

# 04 画像の描画と編集

## 基本描画ツール

Silhouette Studio®は基本的な描画ツール一式でとても簡単に画像を描いたり作成することが可能です。全ての描画ツールはソフトウェア画面左にあります。

### ラインツール



ラインツールは一本の直線を作成します。キーボードの Shift キーを押しながら、垂直、水平または 45 度角の線を起点から引くことができます。

### 多角形ツール



多角形ツールは複数の直線を作成します。マウスをクリックする度に点が作成されます。起点と終点で結合する閉図形とする、またはマウスをダブルクリックして線引きを中止します。キーボードの Shift キーを押しながら、垂直、水平または 45 度角の線を起点から引くことができます。

### 曲線ツール



曲線ツールは複数の曲線を作成します。マウスをクリックする度に点が作成されます。起点と終点で結合する閉図形とする、またはマウスをダブルクリックして線引きを中止します。

### アークツール



アークツールはページ上に全てのサイズの円弧を描くことを可能にします。

### 長方形ツール



長方形ツールは四角形や正方形を作成します。キーボードの Shift キーを押しながら四角形を作成、Alt キーを押すとオブジェクトの正確な中心から始まる長方形を作成します。

### 角丸長方形ツール



角丸長方形ツールは丸い角の四角形や三角形を作成します。キーボードの Shift キーを押しながら角丸四角形を作成、Alt キーを押すとオブジェクトの正確な中心から始まる図形を作成します。丸角四角形が選択されると、二つの赤いコントロール点が四角形の左上隅に現れます。これらは四角形の上下左右の曲部をドラッグしたり、キーボードの Shift キーを押したままにして同時に選択しそしてコントロール点をドラッグして調整します。

### 楕円ツール



楕円ツールは円形や楕円形を作成します。キーボードの Shift キーを押しながら円を作成、Alt キーを押すとオブジェクトの正確な中心から始まる図形を作成します。

### 正多角形ツール



多角形ツールは様々な辺の数の形を作成可能にします。初期設定の辺の数は 5 ですが、中央のスライダーバーで、辺の数を増やしたり減らしたりして、三角形などの異なる形を作成できます。

## フリーハンド描画ツール



フリーハンド描画ツールは連続した自由な形の線を作成します。マウスボタン押して線を描き放して中止、または起点と終点で結合する閉図形を作成します。

## スムーズなフリーハンドで描く



スムーズなフリーハンドで描くと、滑らかで連続したフリーハンドの線を生成できます。このツールを使って描かれた線は滑らかな曲線を持ち、鋭角がありません。このツールで描かれた線はマウスボタンを放すか、始点と終点を重ねて閉じた画像を完成させるまで連続します。

## 画像の編集

画像上の全ての線や点は、作成後に編集することが出来ます。

### 選択ツール



選択ツールはアクティブな画像の選択を決め、画面上で画像を移動可能にします。これは画像をクリックして選択されたものを示す既定のツールです。

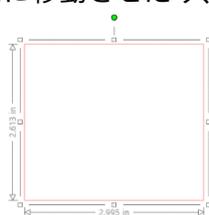
### 点編集



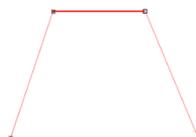
点編集モードを入力するには、選択した画像をダブルクリックするか、点編集ツールを使用することで可能となります。このツールは画像を動かす全ての点の編集と、その消去を実行します。一つのグループ化されていない線選択だけが編集されます。グループ解除は後の章で説明します。点編集モードを終了するには、画像を再びダブルクリックするか、選択ツールをクリックして四角形モードへ戻ります。

### 点編集モード

点編集モードに入ると、編集点や節点が表示された画像に変わります。線上の点を別の方向に移動させたり、直線を曲線に変更することができます。



通常選択モード



点編集モード

点編集モードで、選択した点は白く表示され、それ以外の点はダークグレーで表示されます。選択した点と選択した線は太い赤線として強調されます。

青い点がある方向線は曲線を調整するハンドルです。方向線の角度と長さを変更する事で、曲線の形状を変更することが出来ます。

点編集モードは画面右側の点編集ツールバーにも表示されます。以下のアクションを点編集モードですることが出来ます。

### 点の移動／調整

線上のどの点へもマウスを上に乗せることで点を移動出来ます。編集される点上に来ると、クリックして掴んで動かしたい場所への点を表示するようにカーソルが調整します。曲線で青い点を同じように掴んで画面上でドラッグして動かし、関連する線部分のカーブを調整します。

### 点の追加

画像を編集する新しい点を作りたい現在点が無い線上へ点を追加します。線上に点が作成されると、カーソルが好きな線の場所にクリックしてドロップする点を表示するように調整されます。

## 点の消去



選択した点は点消去ツールを使って消去されるか、選択した点を右クリックして点消去オプションを選択して消去可能です。点の消去は消去された点の両側に最も近い点を生成して新しい接続線の接合と作成を行います。このツールは画像の消去は異なり個々の点を消去することだけが目的です。それは点編集モードの時だけあります。

## パスの切断



パスの切断ツールを使ったり、選択した点を右クリックしてパスの中断オプションを選択することで、どの線上点のパスも切断することが出来ます。パスを中断するとパスが切断された選択した元の点から二つの新しいパスが作成されます。切断されたパス、または二つの接続していない同一線上の終点の一方の終点は、終点を画像のもう一方の終点へドラッグすることで再接続されます。

## コーナー



コーナーツールは選択した点をコントロールハンドルにすることにより選択した交差点で各々鋭いコーナーを作れるように調整可能にします。

## スムーズ



スムーズツールは選択した点を調整可能にしてスムーズな移行点を選択した交差点で作ります。

## 直線にする



平らにするオプションは選択した線（現在選択した点と関連して太い赤で強調された線）を平らな直線に調整します。

## 曲線状にする



曲線状にするオプションは選択した線（現在選択した点と関連して太い赤で強調された線）を曲線に調整します。

## シンプル化

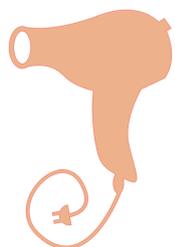


いくつかのライブラリ画像または他のソースからインポートした画像は非常に大きな数の点を含んでいます。シンプル化ツールは画像の点を再調整して画像の元の全体的線形状を保ったまま可能な限り点を単純化して画像をシンプル化します。点編集モードのツールの他に、画面左側に二つの追加編集ツールがあります。

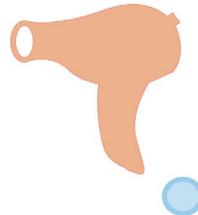
## 消しゴムツール



消しゴムツールを使って簡単迅速に線画像のエッジや内部を消去出来ます。



オリジナル画像

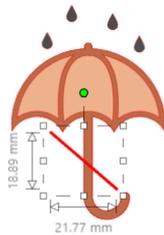


消しゴムツールを使った新しい画像

## ナイフツール



ナイフツールを使って画像を区切ることが出来ます。このツールは画像の部分を直線カットし、新しい独立した形状を作成します。



オリジナル画像



ナイフツールを使った新しい画像

## ラインツール

テキスト、描画ツールで作成された画像、ライブラリ画像を含むプログラムの線は、異なるプロパティに変更されます。

### 線の色オプション



白い線は初期値では赤く表示されますが、好きな色に変更出来ます。線の色の変更は切り取られ方のプロパティに影響を受けません。線の色の変更は、異なる画像や画像部分の閲覧を簡単にし、線を見たい好きな色で見ることができ、または画像部分を特に印刷とカットジョブのための印刷を念頭において調整することが可能です。その場合線の色は印刷するために選択されていることが重要です。

線の色を調整するためには、画像を選択して上のアイコンをクリックして線の色メニューへ行きます。基本メニュー色オプションをそれから選択出来ます。斜線を選択すると色は消去されます。カラーピッカーは描画エリアの他のオブジェクトから色を選択して欲しい色を再現可能にします。



消去



カラーピッカー

上級オプションメニューで好きなカスタム色で線を作成出来ます。欲しい色と視覚的に一致するカラースペクトラムにターゲットを合わせたり、RGB (赤、緑、青) または HSL (色彩明度) 値を入力して欲しい色を選べます。線の透明度も調整することが出来ます。

### 線の種類オプション



ラインスタイルメニュー内で、ラインのスタイルを実線 (デフォルト) から破線スタイルに変更することが出来ます。この設定によりラインが選択されたスタイルでカットまたは印刷されます。

線の太さは自由に変更できます。変更された線の太さはプリント画像にのみ反映されます。ペンで描画する際には線の太さは Silhouette に装着されたペンの太さに従います。カットの際には線の太さは反映されません。

線の太さは太さオプションバーをマニュアルで移動したり、点の太さを入力することで調整可能です。角の種類オプションは画像の角で線の外見を調整し、角は鋭角を円状はスムーズな角にします。

線端の種類オプションは線の先端のみを調整し、平らは線の先端に鋭い平らな縁を与え、円状は先端にスムーズな丸い縁を与えます。位置オプションは線を画像の最前列または後方に位置調整します。

画像を印刷する場合、「選択した図形の線を印刷する」にチェックを入れ、線の太さに 0 以外の数値を入力しておく必要があります。

## 塗りつぶしツール

テキスト、描画ツールを使って作成された画像とライブラリ画像など閉じた画像（線の開始点と線の終点が繋がった）は異なる塗りつぶしプロパティへ変更されます。閉じた画像だけが塗りつぶし属性があります。もし閉じた画像のパスが壊れている場合、適用された塗りつぶし属性はすぐに消えます。

### 色塗りつぶしオプション



閉じた画像は初期値では塗りつぶしはありませんが、どの閉じた画像も好きな色で塗りつぶせます。塗りつぶし色の変更は異なる画像または画像の部分をさらに簡単にみることを助け、形状とテキストを好きな色にしたり、印刷とカットジョブのための印刷を念頭において画像を特化調整可能にします。



塗りつぶし色を適用するためには、線の閉じた画像を選択して上のアイコンをクリックして色塗りつぶしメニューへ行きます。基本メニュー色オプションをそれから選択出来ます。斜線選択は常に“消去”を示します。カラーピッカーは描画エリアの他のオブジェクトから色を選択して欲しい色を再現可能にします。



消去



カラーピッカー

上級のオプションメニューで好きなカスタム色で塗りつぶし色を作成出来ます。欲しい色と視覚的に一致するカラースペクトラムにターゲットを合わせたり、RGB（赤、緑、青）またはHSL（色彩明度）値を入力することにより欲しい色を選べます。マニュアルで透明オプションバーを移動したり、塗りつぶした色の透明度の値を 0%の完全塗りつぶしから 100%の完全透明まで入力することで、塗りつぶした色の透明度を調整することも可能です。

### 塗りつぶしグラデーションオプション



純色画像塗りつぶしと同様に、閉じた線の画像をグラデーションで埋めることが出来ます。

グラデーション塗りつぶしオプションを適用するためには、線の閉じた画像を選択して上のアイコンをクリックしてグラデーション塗りつぶしメニューへ行きます。それから事前作成されたグラデーションオプションの基本メニューを選択します。ハッシュラインの選択は常に「消去」を表します。



消去

基本オプションパネルの下にある方向オプションをクリックしてグラデーションの基本方向を変えることも出来ます。

上級のオプションメニューは独自のカスタムグラデーション塗りつぶしを、前回選択したグラデーション塗りつぶしに基づいて作成可能にします。グラデーション塗りつぶしは常に最低 2 色あり、一色を上にもう一つの色を下に配します。それからグラデーションは選択された 2 つの色の上に展開します。



これらの色の範囲をこのグラデーション作成ツールの左にある色矢印バーをクリックして変更することが出来ます。色が選択されると、真下にある色選択ツールから新しい色を選択します。上と下の色の間の空間に新しいバーを追加したり、上と下の間のグラデーション色バーを上下にスライドして新しいグラデーション効果を作成することも可能です。

上級のオプションはグラデーション効果の角度を回転することも可能で、マニュアルで角度ツールをドラッグしたり、指定した角度を入力したりして角度を変えることが出来ます。マニュアルで透明オプションバーを移動したり、塗りつぶした色の透明度の値を 0%の完全塗りつぶしから 100%の完全透明まで入力することで、線の透明度を調整することも可能です。

## 塗りつぶし模様オプション

---



最後の塗りつぶしオプションは閉じた線の画像に模様塗りつぶしをするために使います。塗りつぶし模様を適用するためには、線の閉じた画像を選択して上のアイコンをクリックして塗りつぶし模様メニューへ行きます。模様オプションをそれから選択出来ます。

したい模様塗りつぶしが選択されると、上級のオプションメニューから模様の並行か垂直への方向または固定か拡大かのアスペクト比を調整することが出来ます。このメニューで提供されるオプションでシンプルに事前設定済の角度で模様を回転したり、マニュアルで角度ツールを移動または指定角度を入力して模様を回転することが出来ます。

さらに、選択した形に塗りつぶすように模様のサイズ自体を変えることも出来ます。模様のサイズ変更は、模様の寸法バーをマニュアルで移動、または塗りつぶす模様を拡大/縮小するパーセントの値を入力することで可能です。マニュアルで透明オプションバーを移動したり、塗りつぶした色の透明度の値を 0%の完全塗りつぶしから 100%の完全透明まで入力することで、線の透明度を調整することも可能です。

Silhouette オンラインストアから追加パターンをダウンロードすることができます。

ファイル>インポート>インポートオプションで、独自の画像からパターンを作成することが出来ます。使用する画像に移動し、選択します。画像の情報を追加するための新しいダイアログボックスが開きます。OK を押すとライブラリの独自のデザインフォルダに画像が追加されます。このフォルダから画像をワークスペースの空きスペースにドラッグすることが出来ます。

## 影付け (有償版のみ)

---

ワークスペースの上部にあるツールバーから影付けアイコンをクリックすると、影を追加したり、編集したり出来ます。影のメニューでは、影のオフセット、色、透明度が調節出来ます。

※[画像の効果]パネルの機能

## スケッチ

---



ワークスペースの上部にあるツールバーからスケッチアイコンをクリックすると、スケッチデザインを生成します。スケッチのメニューでは、スケッチのエッジ、塗りつぶしの種類、塗りつぶしの効果が調節出来ます。

## ラインストーン (有償版のみ)

---



ワークスペースの上部にあるツールバーからラインストーンアイコンをクリックすると、ラインストーンデザインを生成します。ライン石のメニューでは、ラインストーンの効果、ラインストーンのサイズと間隔、および配置のオプションが選択出来ます。

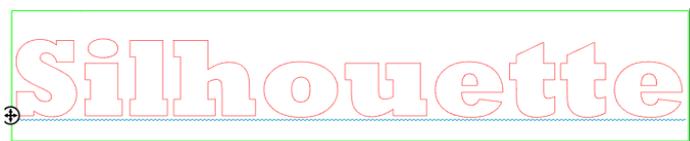
# 05 テキスト

## テキスト作成

**A** Silhouette Studio®はコンピューターにインストールされたフォント（TTF および一部の OTF）を使えます。これらのフォントをプログラムにインストールする必要はありません。Silhouette Studio®はインストール済の全ての TTF ファイルにアクセスして希望のテキスト作成をするためにそれらを表示します。

フォントを使うためには、ソフトウェア画面左のテキストツールをクリックします。

これをクリックすると、テキストカーソルがワークスペース上に現れ画面に直接入力可能となります。



赤い点滅ラインはカーソルが入力している場所を示しています。マウスをクリックしたりコンピューターの左右矢印キーを使うことでテキストの前後に進めます。

囲んでいる緑色のボックスはテキストボックスです。ボックスはテキストボックス右端の黒いバーをクリックまたは掴むことで調整出来ます。このバーを左へ動かすとテキストをラップします。このバーを右へ動かすとテキストを一本の直線パス上へ向かって後ろ側へ持って来ます。

テキストの外をダブルクリックまたはクリックしてテキスト編集モードを終了します。作成したテキストを再びダブルクリックすることでいつでも単語や文字の再編集に戻ることが出来ます。

## テキスト処理

テキスト作成時に、テキストの種類メニューが画面右に開き、複数の調整オプションを提供します。

### 利用可能なフォント

このメニューの最初のセクションは、コンピューターにインストールされた現在選択したフォントと追加フォントオプションを表示し、スクロール可能です。このセクションのトップは既知のフォント名がある場合フォント名を入力して検索するために使われます。

テキスト編集モードの時にフォント変更が可能で、他のフォントと同じテキストボックス内で新しいフォントを使用可能です。テキスト編集モードの時に対象となるストリングをハイライトし変更したい新たなフォントを選択することで、既存のテキストや文字に異なるフォントが適用されます。テキスト編集モードでない場合、新しいフォントは選択されたテキスト全体に適用されます。

### フォント特性

多くのフォントは一定のスタイル特性の使用が可能で、太字、イタリック体、下線を使用出来ます。これらの特性は、対象となるフォントが特性と共にプログラムされていない場合、グレーで表示されます。

**B** Bold  
*I* Italic  
U Underline

太字、イタリック体と下線オプション以外に、もし利用可能な追加オプションが選択したフォントにプログラムされている場合、オプションボックス右側にスクロールバーが現れ、スクロールダウンして他のプログラムされているオプションを見ることが出来ます。

## テキスト位置揃え



テキストは初期値では自動的に左へ揃えられますが、もしテキストが複数の行で構成されている場合は、好きなようにテキスト位置を変更出来ます。

## テキストのサイズ

テキストのサイズは初期値では 72 ポイントサイズに設定されます。これはフォントの印刷上のフォントサイズを示しています。これは一般的には約(1)インチ高 (25mm) に相当します。(フォントは様々なソースによりプログラムされていますので、異なる場合があります。) 印刷フォーマットフォントで最も一般的なポイントサイズがドロップダウンリストに含まれていますが、マニュアルで好きなサイズを数値で入力することも出来ます。



他の一般的なリスト中の寸法は以下の通りです。

18 pt = 0.25 インチ (6 mm)  
24 pt = 0.33 インチ (8 mm)  
36 pt = 0.5 インチ (13 mm)  
48 pt = 0.66 インチ (17 mm)  
144 pt = 2 インチ (50 mm)  
288 pt = 4 インチ (100 mm)

寸法は近似値でフォントにより変わります。もし特定の寸法を得たい場合は、作成した後所望する特定の寸法にテキストのサイズを設定し直してください。

## 文字間隔

文字は普通にプログラムされた間隔から文字間隔オプションで間隔を狭めたり広げたりすることが出来ます。



間隔は初期値では、普通の間隔である 100%の値で開始します。数値を低くしたり、バーを左へ移動すると、各々の文字が近付きます。数値を高くしたり、バーを右へ移動すると、各々の文字が遠ざかります。

## 行間隔

もし作成したテキストが複数の行で構成されている場合、行間隔オプションでテキストの行の間隔を広げたり狭めたり調整することが出来ます。



間隔は初期値では、行の普通の間隔である 100%の値で開始します。数値を低くしたり、バーを左へ移動すると、各々のテキスト行が近付きます。数値を高くしたり、バーを右へ移動すると、各々のテキスト行が遠ざかります。

## テキストのパス



テキストが作成される、またはテキスト編集モードの時、作成されたテキストの左側にコントロールポイントが現れます。



このコントロールポイントをワークスペース内のどの線のパスへも直接ドラッグして置くことが出来ます。例えば、円ツールで楕円を作成してテキストをこの上にドラッグしてアーチ効果を出すことが出来ます：

テキストがこの方法でパスに適合されると、左側に垂直のバーが現れます。これは新しいコントロールバーでテキストの位置をテキストが適合された線に関する調整のために用いられ、パスの上、内側や下へ位置付けします。

パスとして使われるオブジェクトはグレーになります。これはこの画像が現在カッティングのパスにされていないことを示します。もしオブジェクトをカットするためのパスとして使用出来るように戻したい場合は、前述したカットの種類オプションへ行きグレーのパスオブジェクトが選択されたようにカットの種類を有効にするかを選択します。

# 06 画像処理

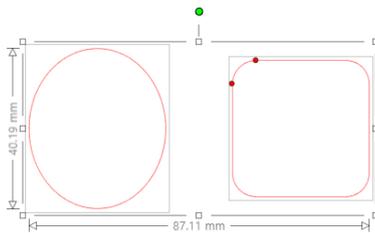
Silhouette Studio®には多くの画像とテキストを処理する基本的機能と上級機能があります。以下の章でこれらのツールとその使い方の概観を説明します。

## 基本

多くのソフトウェアプログラムと同様に、Silhouette Studio®は以下の一般基本編集ツールを備えています。

### 選択

画像をクリックして選択します。複数の画像はコンピューターのキーボードの Shift キーを押しながら画像をクリックすることで選択します。このアクションを繰り返して多くの画像を好きなだけ選択できます。Shift キーを押しながら既に選択された画像をクリックすると選択を解除します。



複数の画像は画像の上をクリックすることで選択も可能で、マウスをドラッグして全ての欲しい形状を囲むと同時に選択されます。マウスのボタンを押しながらドラッグすると、破線が現れ選択ボックスを作り、何を選択しているかを示します。マウスを移動させると、このボックス中の全ての囲んだ、画像が同じ接しているボックスの中で一緒に選択されます。



画面上の全てのイメージを同時に選択したい場合は、クイックアクセスツールバーの「全て選択」ボタンをクリックします。



同じ色のイメージだけを選択したい場合は、右側にある「色で選択」ボタンをクリックします。



現在選択している全てのイメージを選択解除したい場合は、クイックアクセスツールバーの「全選択解除」ボタンをクリックします。

### コピー/貼り付け/カットツール



これらのツールは基本的なアクションである選択した画像のコピー、貼り付けまたはカットを実行します。コピーまたはカットされた画像は仮想クリップボード上のコンピューターのメモリーに置かれます。一度に一つの画像をクリップボード上に置けます。もし一つの画像をコピーしてその他のものをコピーすると、最も最近の画像のみがクリップボード上で貼り付けられるのを待つこととなります。これらのアクションはツールバーのトップ、編集メニューまたは画像を右クリックすることや、このアクション用の標準ショートカットキーから行うことができます。

コピーした画像の貼り付けは、コピーしたものを直接元の画像の右に位置するので、コピーを簡単に見つけて見ることが出来ます。フォントオプションの追加貼り付けオプションも画像のコピーを直接その一番上に貼り付け可能にし、編集メニュー、選択された画像の右クリックメニューやこのアクション用の標準ショートカットキーから行うことができます。

### 複製



複製オプションは選択した画像を横にコピーそして貼り付けと同じアクションを実行しますが、クリップボードを使用する必要がなく、ワンクリック操作です。このツールバーボタンはソフトウェア画面の下にあり、そして編集メニューまたは選択した画像を右クリックすることでも行えます。

### 消去



選択された画像はソフトウェア画面の下にある消去ボタンをクリック、編集メニューへ行き消去を選択、選択された画像を右クリックして消去オプションを選択または単純にコンピューターのキーボードの消去キーを押すなどすることでワークスペースから消去可能です。

## 元に戻す/やり直し

---



画像の移動だけなどのどのアクションも元に戻せます。前のアクションへ戻るには元に戻すボタンをクリックします。元に戻すボタンで新規ワークスペースを最初に開いた時まで戻るなど、回数に限りなく元に戻すことが可能です。

同様に、やり直しボタンをクリックして元に戻したアクションを反復することが出来ます。最後に実行したアクションまでこのボタンを続けて使用出来ます。

## 転送のプロパティ(有償版のみ)

---



線の色やカットのスタイルは、1つの図形から別の図形に転送できます。転送するには、転送先の図形を選択し、次にワークスペース下部にあるツールバーのアイドロップアイコンを選択し、最後に転送元の図形をクリックします。

## レイヤ (有償版のみ)

---

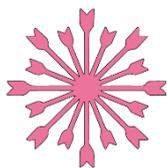


他のプログラムで作成された、レイヤを含むプロジェクトをインポートした場合、レイヤパネルを使ってレイヤにアクセスできます。また、スタジオ内では +/- キーを使ってレイヤの追加や削除を行えます。

## グループ化/グループ解除

これらの二つのアクションは、画像を処理したり調整するために非常に役立つツールです。これらの概念を理解するために、まずグループ化とグループ解除画像とは何なのかを理解する必要があります。

以下の画像は単線の例です：



画像は複雑な形をしています、それでも始点から終点まで1本の線で構成されています。

以下の画像は複数線の例です：



この画像は葉の形と茎が一つの部分で中の葉の模様がもう一つの部分の2本の線で構成されています。この画像が一つにグループ化されると、画面上で動かしたい場合、外の葉の線を動かしてから中の部分を別々に動かして中に配置する必要がなくなります。いくつかの線部分で画像が構成されているかを知るのは重要なことではなく、単線の画像は一つにグループ化されず、複数の部分で構成されているものがグループ化が可能であることを理解することが重要です。

### グループ化

2つの線はグループ化オプションを使って一つにグループ化可能で、それらはその配置で固定され動かしても変わりません。



グループ化オプションを使うためには、2、3以上のイメージを同時に選択して、クイックアクセスツールバーにあるグループアイコンをクリックします。これは図形メニューから実行したり、選択した複数の画像を右クリックしてグループ化を選択することでも可能です。



一本線より多い線がある画像はグループ解除可能で、画像の部分を個々に消去、回転、サイズ変更または画像を全体として処理せずにその部分を処理することが出来ます。

例えば、このコーヒーカップの画像を切り取りたいが中のデコレーションを消去するためグループ解除したい場合：



グループ解除されると、画像は周囲に個々の選択ボックスを表示し、新たにグループ解除された画像の部分処理可能となります。



グループ解除されると、画像は周囲に個々の選択ボックスを表示し、新たにグループ解除された画像の部分処理可能となります。

## 結合パス

複合パスの概念は、一見同じように見える状況に対して、なぜ特定の属性が異なって適用されるのかを理解するために重要である。複合パスは、内側の線が画像に埋め込まれた2つ以上の線セットの集まりです。複合パスは、グループ化された線の集合と同じように見えるかもしれませんが、たとえば色で塗りつぶされたときの反応の仕方はまったく異なります。

複合パスは、プリント&カット画像を作成する際に非常に重要なこととなります。



結合パスの無い画像



結合パスの画像



前の例では、上の2つの画像は真正面から見たもので、同じように見えます。しかし、下の画像を見ると、その違いが明らかになります。左の画像を横から見ると、灰色の蝶の上に白い斑点があります。これは複合パスではない画像であります。右の画像を横から見ると、白い斑点が埋め込まれた灰色の蝶を見ていることがわかります。

もちろん、両方の画像を Silhouette で全く同じ方法でカットまたは描画することが出来ませんが、印刷とカットアプリケーションのための画像塗りつぶし効果を実行しようとするとは異なる結果となることを理解しておくことが重要です。

例：これは塗りつぶされていない同じ画像です。全ての部分は一つにグループ化されています



もしこれが非複合画像で色塗りつぶしが行われた場合結果はこのようになります：



一つにグループ化されても、全ての線の組はまだお互い上に重なり合った個々の断片であるため、それらは全て選択した塗りつぶし効果で塗りつぶされてしまいます。

もし画像が結合パスを持っていて、色塗りつぶしが行われた場合結果はこのようになります：



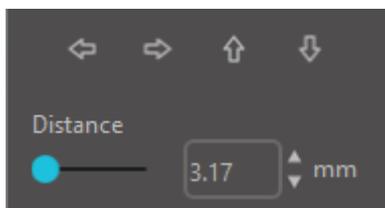
塗りつぶされていない画像の部分は埋め込まれた無効なスペースなので結合パス画像で塗りつぶされません。  
結合パスは複数の画像の部分をグループ解除させることも出来ますが、グループ解除は即座に結合パスを解除してそれを非結合パス画像にします。  
複数の選択した画像一式を結合パスにするためには、全ての複合部分が選択されるまで右クリックして結合パス作成を選択します。同様に結合画像を右クリックして結合パス解除を選択して反対のアクションを実行します。これらのオプションは図形メニューにもあります。

ここからは、[変形]パネルからアクセス可能な機能を説明します。

## 画像の移動

画像はマウスで選択してドラッグして画面上の好きな場所に移動させることが可能です。選択した画像はコンピューターのキーボードの矢印キーを使って移動させることも可能です。

メニューパネルの移動からも画像を移動することが出来ます。

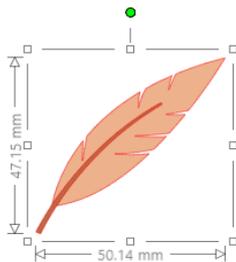


選択した画像は移動オプションを使って移動出来ます。この画面の矢印が画像を選択したどの方向へも細かく動かしますこのアクションはワークスペース上の希望する場所に画像を置くまで繰り返されます。

「指定距離ずつ移動」および「指定ステップずつ移動」は選択した画像を現在の位置から入力した数値で移動させ、一方で「左上角を指定座標に移動」および「中心を指定座標に移動」は画像を現在位置に関わらずワークスペース上の特定のプロットしたコースへ動かし、数値が 0,0 の時のワークスペースの左上隅から右または下へ数値が増加するに従って移動します。

## 回転

オブジェクトは好きな角度に回転出来ます。選択した画像は常にマウスを使ってマニュアルで掴んで回転出来る緑の回転ハンドルバーと共に現れます。



 Rotate 機能は Transform パネルからアクセス可能です。  
回転メニューオプションは追加回転オプションでさらに正確または特定の回転オプションを実行することも可能です。  
回転メニュー内で以下のオプションを選択できます。

### 選択した角度へ回転

これらのオプションは選択した画像を現在の角度からあらかじめ設定された角度へ回転します。

### 選択した角度に回転

これらのオプションは選択した画像を画像の元の固定 0° 点を基礎に置いて回転します。

### 指定角度ずつ自由回転

このオプションはマニュアルで角度値バーをスライドまたは指定の角度値を入力して現在の画像角度から選択した角度ずつ回転します。

## 指定角度に自由回転

このオプションはマニュアルで角度値バーをスライドまたは指定の角度値を入力して現在の画像角度から元の固定0°点を基礎において選択した角度まで回転します。

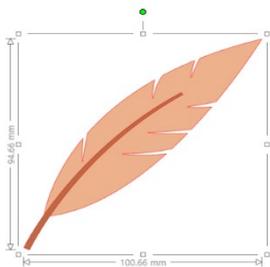
## 回転の中心 (有償版のみ)

図形が回転する際の中心となる点を調節するために、回転の中心を指定することができます。指定するには、回転したい図形を選択し、キーボードの「0」を押して図形の中心に小さな十字アイコンを表示させます。この十字アイコンを移動して、回転の中心にしたい点を指定してください。

## 拡大/縮小

オブジェクトは好きな寸法に変更出来ます。画像を好きなサイズにすることが出来ますが、重要な点は、特に名刺用厚紙などの厚い素材をカットする時などカットのクオリティが変わってしまいます。込み入った部分がある画像サイズを縮小してそれを厚い素材でカットする場合カットクオリティに影響が出ます。

描いたまたは選択した画像の側に寸法が表示されます。



画像をマニュアルで拡大/縮小するためのコントロールポイントもセクションボックスにあります。マニュアルで拡大/縮小するためには、これらのボックスをクリックしてマウスを好きな方向へドラッグして形を大きくまたは小さく出来ます。コーナーのコントロールポイントは画像を高さとの比率を保ったまま比例して拡大/縮小し、一方サイドコントロールポイントは画像をマウスをドラッグした方向へ伸ばします。

 寸法設定オプションは追加拡大/縮小オプションでさらに正確または特定の拡大/縮小オプションを実行することも可能です。

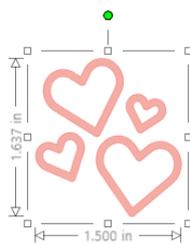
拡大/縮小メニュー内で以下のオプションを選択できます。

## 寸法を設定

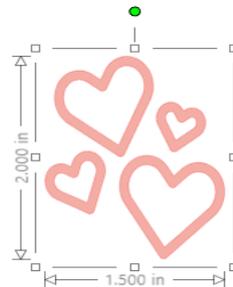
これらのオプションは選択した画像を現在のサイズのパーセンテージで拡大/縮小します。100%より下の数値は画像を縮小し、100%を超える数値は画像を拡大します。例えば、現在の画像を50%へサイズ変更すると画像は半分の大きさになり、現在の画像を200%へサイズ変更すると画像は倍の大きさになります。好きなようにパーセンテージを適用出来ます。

## アスペクト比を固定

このオプションは特定のサイズに選択画像を変更可能にします。アスペクト比を固定オプションは、チェックを入れると画像は比率通りにサイズ変更され、一つのサイズのみ変更されますが、画像の縦横比を保ったままサイズが変わります。



アスペクト比固定有り



アスペクト比固定無し

## 斜変形 (有償版のみ)

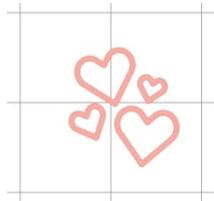
 斜変形を使うと、デザインを垂直または水平方向に歪めることができます。斜変形の効果はプリセットの数値から選択することも、カスタマイズすることもできます。

## グリッド

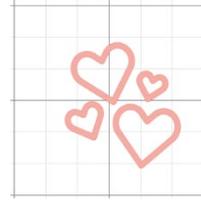


サイズを見るためには、画像が選択されておらずグリッドを見えるようにするをクリックしていない時にワークスペースを右クリックしたり、グリッドメニューへ行ってグリッドを開くことができます。  
※[ページ設定]パネルの[グリッドの設定]で表示することができます。

グリッドメニューでグリッドをオン/オフしたり、好みのサイズにグリッドスペースを調整したり、グリッドの区分の数を定義したりすることができます。

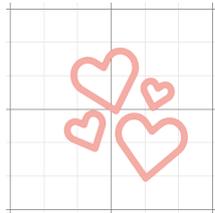


一つの区切り

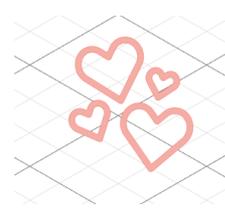


複数の区切り

グリッドにスナップオプションは画像をグリッドの寸法と区切りに適合することを可能にします。これは描画画像を特定の希望する寸法へ適合させるときに特に便利です。  
グリッドの種類は従来の四角グリッドまたは斜め格子グリッドを選択出来ます。異なるスタイルのグリッドは、ソフトウェアで画像を作成する際に、大きさを確認するために役に立ちます。



四角グリッド



アイソメトリックグリッド

グリッドの色も好みに調整可能で選択済の提案色一式を提供し、目立たないグリッドの外見を与え、カスタム色も選択することができます。有償版では、レイアウトに役立つ定規や十字線を有効にすることもできます。

## ミラー反転

いくつかの素材や状況ではミラー画像形式へ画像をカットする必要があったり、または単純にオブジェクトを反転して望む画像の形にすることがあります。

画像をミラー反転させるには、選択した画像を右クリックして水平にミラー反転または垂直にミラー反転のオプションを選択します。

**Silhouette**

ミラー効果無し

**Silhouette**

水平にミラー反転

**Silhouette**

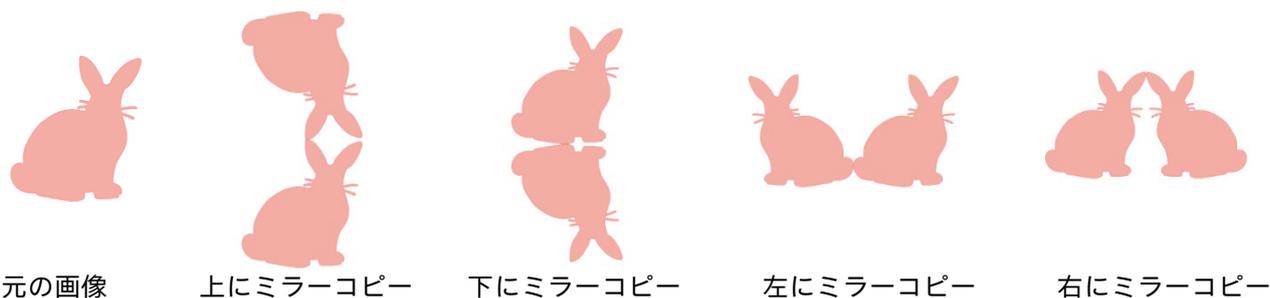
垂直にミラー反転

**Silhouette**

水平と垂直にミラー反転

さらに複製パネルからアクセスできます。  
このメニューには、同様の反転メニューオプションで画像を反転（上に表示するように）することも可能です。

選択した画像のミラーコピーをミラーメニューオプションで追加作成することが可能で、その場合ミラー反転したコピーを上下左右に作成することが出来ます。



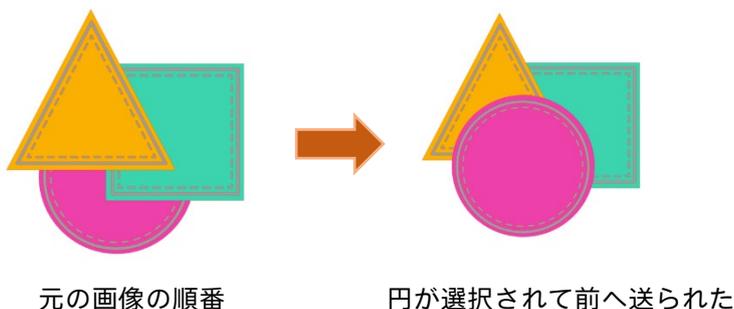
## 重ね合わせ

複数の画像がお互いに重ね合わされます。画像の順番を前後にアレンジします。これは印刷とカットアプリケーションの塗りつぶされた画像で最も使われ、どの画像を他のものの前に重ねるかを決定します。

### 最前列に移動



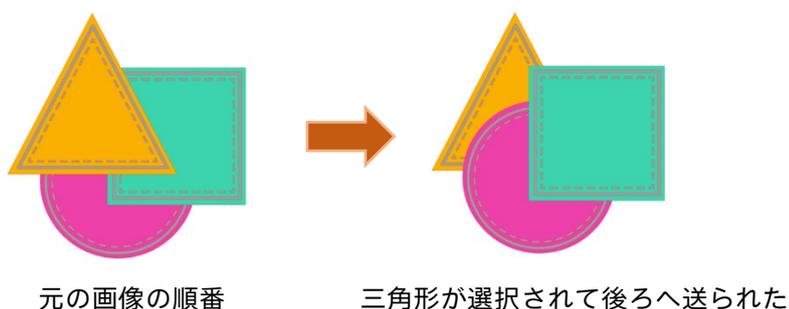
このオプションは選択した画像を他の重なっている全ての画像の上に送ります。



### 最後尾に移動

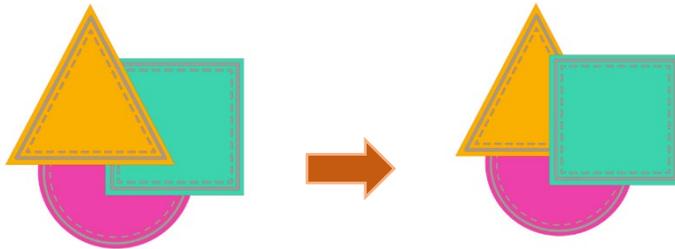


このオプションは選択した画像を他の重なっている全ての画像の下に送ります。





これらのオプションに加えて、画像を右クリックして後ろに移動を選ぶと選択した画像を最後尾ではなく一つ後ろに移動させます。

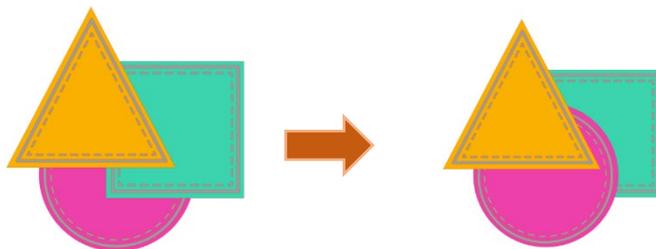


元の画像の順番

三角形が選択されて後ろに移動



同様に画像を右クリックして前に移動を選択すると選択した画像を最前列ではなく一つ前に移動させます。



元の画像の順番

円が選択されて前に移動

## 整列



複数の画像をお互いに整列することが出来ます。以下の整列オプションがあります。

### 中央寄せ（真ん中に整列）



このオプションは二つ以上の選択したオブジェクトを中心に寄せるので、中心部で互いに整列します。

### 左端を揃える



このオプションは二つ以上の選択したオブジェクトの境界ボックスを左端に一緒に整列する一方、上下の距離を各々一定に保ちます。

### 中央を揃える



このオプションは二つ以上の選択したオブジェクトを中心点を一緒に整列する一方、上下の距離を各々一定に保ちます。

### 右端を揃える



このオプションは二つ以上の選択したオブジェクトの境界ボックスを右端に一緒に整列する一方、上下の距離を各々一定に保ちます。

### 上を揃える



このオプションは二つ以上の選択したオブジェクトの境界ボックスを上端に一緒に整列する一方、各隣接距離を各々一定に保ちます。

## 中央を揃える



このオプションは二つ以上の選択したオブジェクトを中心点を一緒に整列する一方、各隣接距離を各々一定に保ちます。

## 下を揃える



このオプションは二つ以上の選択したオブジェクトの境界ボックスを下端に一緒に整列する一方、各隣接距離を各々一定に保ちます。

## 平行方向に間隔をあける



最低3つのオブジェクトが選択された時、このオプションは全ての画像と間隔を平行に空けるので、全てのオブジェクトは互いに等距離に間隔を空けます。

## 垂直方向に間隔をあける



最低3つのオブジェクトが選択された時、このオプションは全ての画像と間隔を垂直に空けるので、全てのオブジェクトは互いに等距離に間隔を空けます。

## 複製



この機能は画像を何回もコピーして貼り付けてマニュアルで画面の希望する場所に置く必要無く、一度にいくつもコピーを作成して置くことを可能にします。これらのオプションは出来る限りそれぞれ近くコピーを作成してカッティングエリアを最大限に活用できるようにもします。

複製オプション基本メニューには以下のオプションがあります。

### 左側に複製



このオプションは選択したオブジェクトを複製して直接オブジェクトの間の出来る限り最小限のスペースの左側にコピーします。

### 右側に複製



このオプションは選択したオブジェクトを複製して直接オブジェクトの間の出来る限り最小限のスペースの右側にコピーします。

### 上に複製



このオプションは選択したオブジェクトを複製して直接オブジェクトの間の出来る限り最小限のスペースの上にコピーします。

### 下に複製



このオプションは選択したオブジェクトを複製して直接オブジェクトの間の出来る限り最小限のスペースの下にコピーします。

### 3列／4列



これらのオプションは選択したオブジェクトをコピー2つまたは3つの追加コピーを複製して、各列の隣に出来る限り最小限のスペースで横方向へ重ね合わせます。

### 3段／4段



これらのオプションは選択したオブジェクトをコピー2つまたは3つの追加コピーを複製して、各段の隣に出来る限り最小限のスペースで縦方向へ重ね合わせます。

### 回転しながら1つ/2つ/3つ/5つを回転



これらのオプションは選択したオブジェクトをコピーして元の画像最上部に1つから5つの回転したコピーを複製します。

### ページを埋める



このオプションは選択されたオブジェクトをコピーして必要な枚数複製し、カットエリアを埋めます。



複製メニューの上級のオプションメニューへもアクセスできます。ここでは選択した画像を好きな数だけコピーするオプションを選び、これらの複製した方向の選択を含む画像間の距離も選択出来ます。コピーする数と方向が選択されると、上級のオプションメニューの複製ボタンをクリックして選択した属性を適用することが可能です。

### オブジェクトへのパス



このオプションは1つのオブジェクトを他のオブジェクトのパス上に配置可能にします。パス上に配置されたら、コントロールハンドル上に移動させるだけで、オブジェクトをコピーして複製することが出来ます。

## ネスティング（有償版のみ）



特定のデザインをカットする際に必要なスペースを最小にするには、ネスティング機能を使います。メディアの表面全体を使って図形をネストすることも、特定の領域を作成してネストすることもできます。

### カット範囲を使用

カットエリアの使用を選択した場合、メディアの表面全体が、シェイプをネスト化するために使われます。

### 選択範囲をカスタム境界に変換する

特定の領域内に図形をネストしたい場合は、最初にワークスペース上で領域を描画します。次に、ネスティングメニューから選択範囲をカスタム境界に変換するをクリックします。指定した領域内でネスティングが実行されます。ネストしたい全ての図形を選択します。ネスティングメニューから、ネストする図形の回転とパッドを設定できます。回転を増やすか、パッドを減らすか、またはその両方を行うことでネストはよりタイトになります。

必要な調整が全て終わったら、ネスティングを実行するをクリックすると図形がネストされ、スペースが最大になります。選択した図形がネストの領域に収まりきれなかった場合は、ソフトウェアが指定された領域に最も適した図形を決定します。

## 結合と編集オプション



画像の重複は様々な方法で変えることができます。合成オプションは結合と他の上級のオプションで重複画像を調整可能にします。

合成メニュー内で以下の機能を選択できます。

### 結合



結合オプションは合成メニューにあり、ソフトウェア画面の下のツールパネルにもクイックアクセスボタンがあります。結合は二つまたはそれ以上の選択した重複画像に適用されそれらを一つの連続した画像に繋げます。

*Silhouette Silhouette*

重複線がある結合していない画像

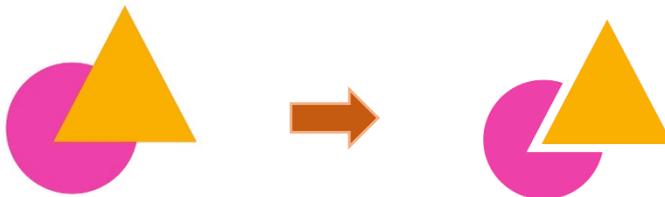
重複線が消された結合画像

結合はカッティング時に非常に役に立ち、カットラインが重複しません。

### 重なり除去



このオプションは他の画像の下にある画像部分を消去します。



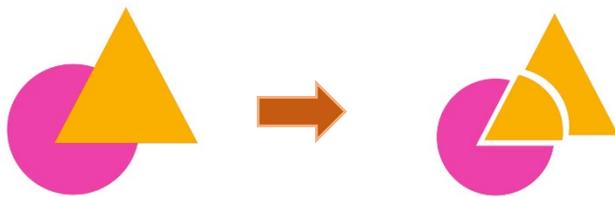
元の画像

重なり除去を適用された画像

### 切り分け



このオプションは8つまでの選択した画像の交差から個々の画像を作成します。



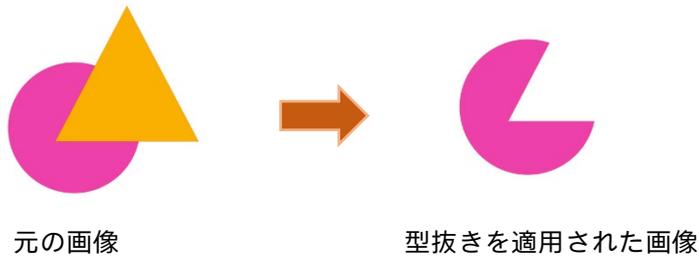
元の画像

切り分けを適用された画像

### 型抜き



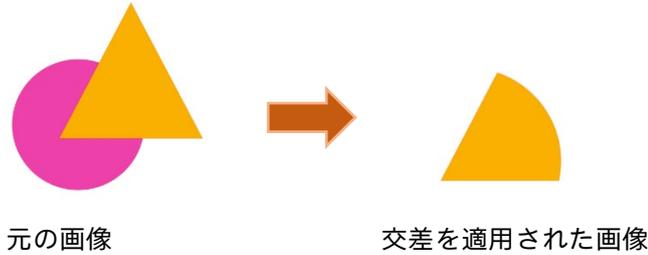
このオプションは他の画像の上の画像の重複した部分を消去し、後ろに位置する画像のみが重複部分を消されて残ります。



## 交差



このオプションは選択した画像の重複した部分のみまたは交差している部分のみに適用されます。



## 重なり抽出



このオプションは重複する時最低二つの形により共有されていない全てのエリアを消去します。



## 結合パス（作成／解除）



これらのオプションは前で述べた複合パスと同じオプションです。このツールは埋め込まれた画像を重複し、それらに複合パスを作成したり解除したりします。

## 線を切り離す



画像が塗りつぶされるまたは太い線が定義された時、このオプションは輪郭を切り離し移動して、一つは線のみそしてもう一つは塗りつぶし効果部分だけの二つの分離した画像を作成します。

## オフセットオプション



オフセットオプションは輪郭カット線画像に使われ、画像の下にシャドウマット効果を与えます。それは画像に内部輪郭線を作成するためにも使われます。

オフセット状態を適用するためには、最初に画像を選択する必要があります。

# Silhouette

元の開始画像

オフセットメニュー内でオフセットアクションを選択して開始します。  
オフセット画像に、鋭い角を与えたり、ソフトでさらに丸い円状の外見にすることを選択出来ます。  
オフセットアクションボタンをクリックすると開始点が与えられ、オフセットの長さでオフセット効果をスライドバーでまたは値を入力して調整します。  
望ましい効果が達成出来たら、新しく作成された画像のプロパティを設定するために適用をクリックします。

# Silhouette

オフセット画像  
逆に内部のオフセット状態を作成できます。  
この機能は一般的にスケッチペンを使った内部線の作成に適しています。

## トレースオプション



トレース機能を使用して、画像の周りにカットラインを作成することができます（輪郭の抽出）。

### トレースエリアの選択

ボタンをクリックし、画像の周囲をドラッグして、トレースを行う領域を指定します。  
トレースのプレビュー  
塗りつぶしをトレースするか、輪郭をトレースするかを指定します。

### しきい値

元の画像からカットラインを生成するための値を指定します。  
値が高いほど詳細に抽出します。  
プレビュー画面を確認しながらしきい値を調整し、カットラインを生成する位置を設定してください。  
フィルター  
ハイパスフィルターは画像のエッジの詳細を検出し、外側から内側に向かってトレース部分の抽出をおこないます。  
そのため、画像の輪郭をくっきりさせることができます。

### 拡大/縮小

拡大/縮小スライダーは画像のピクセルの滑らかさを制御します。鉛筆スケッチなどのように、画像が低品質、高度にピクセル化されている場合にのみ、[スケール]スライダーを調整する必要があります。

### トレーススタイル

トレースの種類を選択します。トレース範囲が決定したらスタイルをクリックしてトレースを実行し、カットラインを作成します。

- ・トレース : プレビュー画面通りにカットラインを生成します。
- ・外枠をトレース : 一番外側のカットラインのみ生成します。
- ・トレースして切り離し : トレースしてカットラインを作成し、背景から画像を切り離します。

### 画像ファイルを読み込み、トレースする

カットしたい画像を使用してカットラインを作成します。トレース機能を使用して画像の周りにカットラインを作成することができます。

- 1 「ファイル」メニューから「挿入」を選択します。
- 2 トレースしたい画像を選択して、「OK」ボタンを押します。
- 3 画像が配置されたら必要に応じてサイズや位置を調整します。
- 4 「パネル表示」から「トレース」パネルを選択して、「トレース」パネルを表示します。  
「トレースエリアの選択」をクリックして、画像の周囲をドラッグして選択すると画像の内側が黄色に塗り潰されます。黄色に塗り潰された部分がトレースされます。



<トレースを選択した場合>



<外枠をトレースを選択した場合>

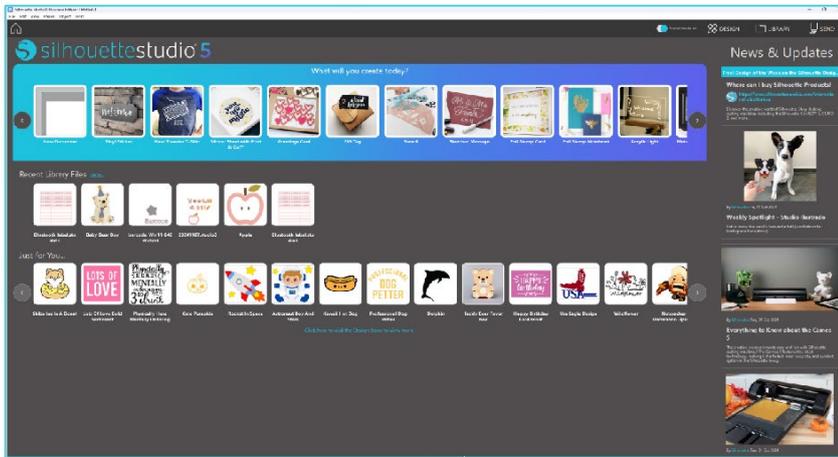


# 07 ライブラリとオンラインストア

Silhouette Studio®には、ダウンロードした画像やユーザーが作成した画像を保存・分類して簡単に参照できるライブラリ機能と、新しいコンテンツをダウンロードできるデザインストアがあります。

シルエットデザインストアは、シルエットのカuttingマシンで使えるハイクオリティなデザインデータ 20 万点以上を販売しているサイトです。お好きなデータをダウンロードするだけで、デザインが苦手な方でも簡単に素敵な作品が作れます。

ソフトウェア画面の（ホーム画面）にライブラリとストアビューがあり、ライブラリは右上のパネルでも閲覧できます。



## ライブラリ

ライブラリには、自分で作成したオリジナルデータや、デザインストアで購入されたデータなどでカテゴリー分けされ、保存されており、これらのデータにアクセスすることができます。

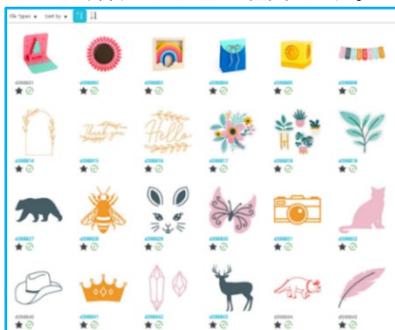
### 表示



アイコン表示オプションは、ライブラリの画像をアイコンとして表示することが出来ます。



リスト表示オプションは、ライブラリの画像をリスト表示にすることが出来ます。リスト表示モードで、画像のソート順を[名前、日付、カテゴリー、アーティスト、データの種類、サイズ]などで分類することが出来ます。



ライブラリ内のアイコン表示モード

A screenshot of the library view in Silhouette Studio showing a list of designs. The table has columns for Name, Date Modified, Category, Artist, Type, and Size. The data is as follows:

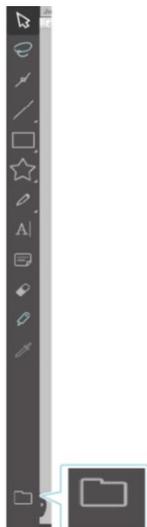
Name	Date Modified	Category	Artist	Type	Size
★ 010001	2014/01/21	General		SVG	212.1 KB
★ 010002	2014/01/21	General		SVG	262.9 KB
★ 010003	2014/01/21	General		SVG	21.0 KB
★ 010004	2014/01/21	General		SVG	21.0 KB
★ 010005	2014/01/21	General		SVG	268.0 KB
★ 010006	2014/01/21	General		SVG	168.0 KB
★ 010007	2014/01/21	General		SVG	21.0 KB
★ 010008	2014/01/21	General		SVG	267.0 KB
★ 010009	2014/01/21	General		SVG	263.0 KB
★ 010010	2014/01/21	General		SVG	21.0 KB
★ 010011	2014/01/21	General		SVG	262.0 KB
★ 010012	2014/01/21	General		SVG	24.0 KB
★ 010013	2014/01/21	General		SVG	37.0 KB
★ 010014	2014/01/21	General		SVG	15.0 KB
★ 010015	2014/01/21	General		SVG	21.0 KB
★ 010016	2014/01/21	General		SVG	37.0 KB
★ 010017	2014/01/21	General		SVG	263.0 KB
★ 010018	2014/01/21	General		SVG	262.0 KB

ライブラリ内のリスト表示モード

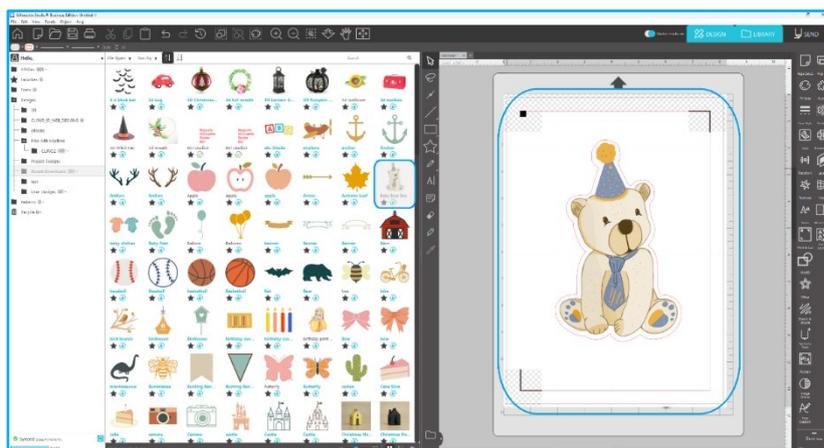
## ライブラリコンテンツへのアクセス

ライブラリ画像へアクセスするためには、以下の手順で進められます。

- 1 デザインタブの「デザインツール」の下に「ライブラリ」アイコンをクリックします。



- 2 「ライブラリ」画像をダブルクリックしてワークスペース上に開きます。または、画像をライブラリからワークスペースへドラッグします。(ワークスペースが表示されている場合のみ)



ワークスペースのライブラリ表示/非表示をクリックすると2画面になります。

## カスタマイズとライブラリの管理

コンテンツを追加することによって、ライブラリの画像データが増えてくると、新しいフォルダ等を作成し、ライブラリをカスタマイズして画像を好きなようにカテゴリー化することができます。

「新規フォルダ」を作成したら、[名前の変更]でフォルダ名を変更することができます。新規フォルダが作成されると、画像をフォルダへドラッグして移動することができます。フォルダを右クリックして新規サブフォルダを作成、フォルダの消去（全ての中のコンテンツも同時に）、フォルダに名前を付けることができます。

フォルダのカスタマイズに加えて、ライブラリ内で画像の調整も出来ます。画像を右クリックして画像を消去、画像に名前を付ける、現在のフォルダの画像を分類、画像プロパティの表示/隠すが可能となります。画像プロパティは画像の説明（オンラインストアからダウンロードされたなど）と付随するキーワードを表示します。画像またはフォルダが消去されると、ライブラリのゴミ箱へ移されます。それらの画像やフォルダはライブラリへドラッグして戻すことで、まだ復元可能です。しかしながら、ゴミ箱からコンテンツを消去してしまうと、このコンテンツは永久にコンピューターから削除されてしまいます。

## オンラインストア

Silhouette オンラインストアは Silhouette America だけでなく様々な個人アーティストと提携会社からも追加ダウンロードコンテンツを提供しています。Silhouette オンラインストアは Silhouette Studio®ソフトウェア内からのみアクセス可能で、インターネット接続が必要です。

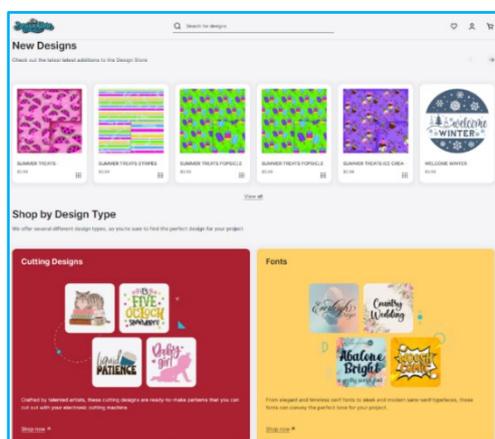
Silhouette の“オンライン購入”ショッピングセクションはいつでも1日24時間毎日アクセス可能です。購入した画像でライブラリを独自にカスタマイズ出来る一方、購入オプションで月払いで利用も可能です。購入についての詳細情報は Silhouette オンラインストアにあります。

全ての画像は以下の便益と共に提供されます：

- 主要クレジットカード、購買クレジット等を使って画像をダウンロード可能
- 利用無制限（購入後はインターネットに接続不要）
- 復元可能（コンピューターがクラッシュまたは交換された場合）
- 好みによりサイズ変更とカスタマイズが可能（前の章で述べた Silhouette Studio®を使う）

## ストアにログイン

Silhouette デザインストアへアクセスすると、ストアのホームページに誘導されます。



サインインしていない、またはまだアカウントが無い場合は右上隅の“サインインしていません”のリンクをクリックしてサインインします。アカウントを作成するためには、名前、Eメールアドレス（これがログイン名となります）そしてパスワードを入力する必要があります。

## マイアカウントオプション

アカウントへログインすると、右上隅にマイアカウントというリンクがあり、アカウント管理用ツールを提供します。以下のオプションがあります。

アカウント情報の変更(My Account) – Eメールとパスワードを変更します。

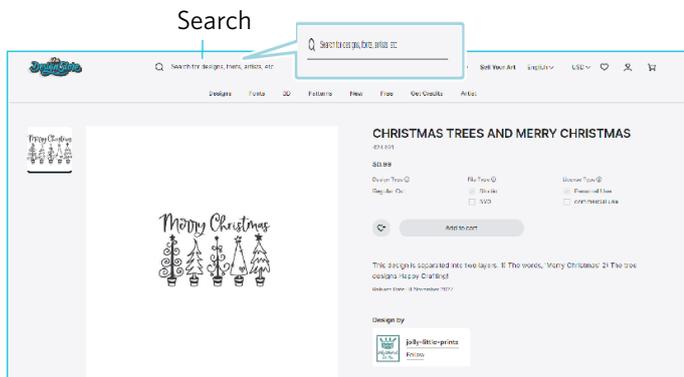
マイオーダー (My Orders) – 全ての注文を表示します。

マイバランスへダウンロードカードを追加(Redeem a code) – アカウントの既存の残高へダウンロードカードコードを適用するために入力する場所です。

マイクレジットカードの管理(Stored Cards) – 一購買や個々の購入の支払いに使うファイル上のクレジットカード情報を管理出来ます。

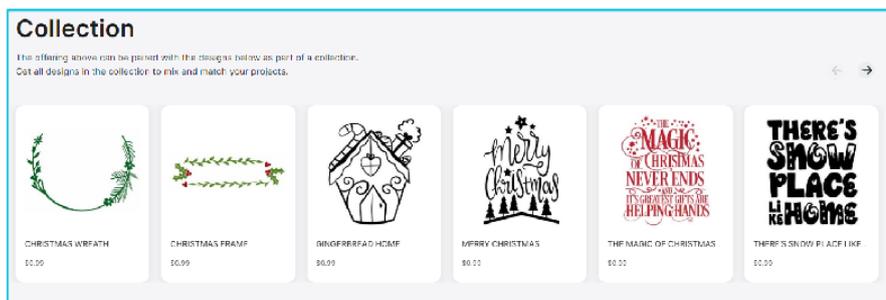
## ショッピング

全ての Silhouette 画像は自由に閲覧できます。ショッピングウィンドウの左横にナビゲーションがあります。カテゴリーを選択したり、画像を検索すると、関連する候補が表示されます。



探している特定の画像のためには、特定の画像名または条件を右上隅で検索出来ます。異なるテーマとリリースや特定の検索を閲覧し、ダウンロードしたい画像を見つけたら、カートに追加オプションをクリックしてそれをカートに追加することも出来ます。

デザインの下には、関心がありそうな同様なまたは関連するシェイプのリストもあります。



購入済の画像はカートに追加することはできません。

## ダウンロード



チェックアウトする時まで追加する画像を閲覧、追加し続けることが出来ます。チェックアウトする時はミニカートプレビューのマイカートリンクをクリックまたはショッピングウィンドウの右上隅のカートアイコンをクリックします。

ダウンロードが可能な時は、チェックアウトボタンをクリックするだけです。もしアカウントにダウンロードカードやクレジットの購入分がある場合、合計請求額が自動的に残高から差し引かれはしません。金額を "Apply Store Credit" に入力し、"Apply Credit" ボタンを押す必要があります。アカウントに残高が無いまたは画像を購入する残高が不足している場合、クレジットカード情報を提供をアカウントへすぐに追加することが可能です。

カートから決済の画面に行く際にアカウントにログインするよう要求されます。また、購入したデザインは Downloads をクリックするとダウンロードすることができます。

そしてオンラインストアを続けて利用する、若しくは終了します。画像が全てダウンロードされると、最近のダウンロードセクションからそれらをドラッグしてライブラリフォルダへ好きなように分類することが出来ます。ダウンロードした画像はこの最近のダウンロードフォルダに分類されるまで残ります。

全ての購入した画像はライブラリに保存され、購入したフォントもライブラリの特別 "マイフォント" セクションでレファレンスとなります。ライブラリからオンラインストアで購入したフォントをクリックしてアクセスすることが可能で、それはワークスペースへテキストカーソルで入力、または前の 5 章で述べたようにフォントへのアクセスを可能にします。

# 08 保存



画像またはドキュメントレイアウトを作成した後、画像を名前を付けて保存する様々なオプションがあります。

## 保存

---

保存オプションは基本的な保存機能で STUDIO ファイルを作成してコンピューターのどの場所にも保存可能にします。これらのファイルは着脱可能なメモリーデバイスへバックアップ可能です。

## 名前を付けて保存

---

ファイルメニュー中のこのオプションは画像に名前を付けてそのまま保存します。それはコンピューター上のどの指定した場所にも保存可能で着脱可能または外部メモリーデバイスへバックアップすることが出来ます。

## 選択範囲を保存

---

ファイルメニュー中のこのオプションは STUDIO ファイルのドキュメントから選択された画像だけを保存します。それはコンピューター上のどの指定した場所にも保存可能で外部メモリーデバイスへバックアップすることも出来ます。

## ライブラリに保存

---

ファイルメニュー中のこのオプションは、ファイルを Silhouette Studio®のライブラリに保存します。ライブラリに画像を保存すると、ライブラリのマイデザインというセクションへ追加されます。これらの画像はマニュアルでコンピューターへバックアップ出来ないため、通常の保存オプションを使って画像のコピーも保存しておくことを強く勧めます。

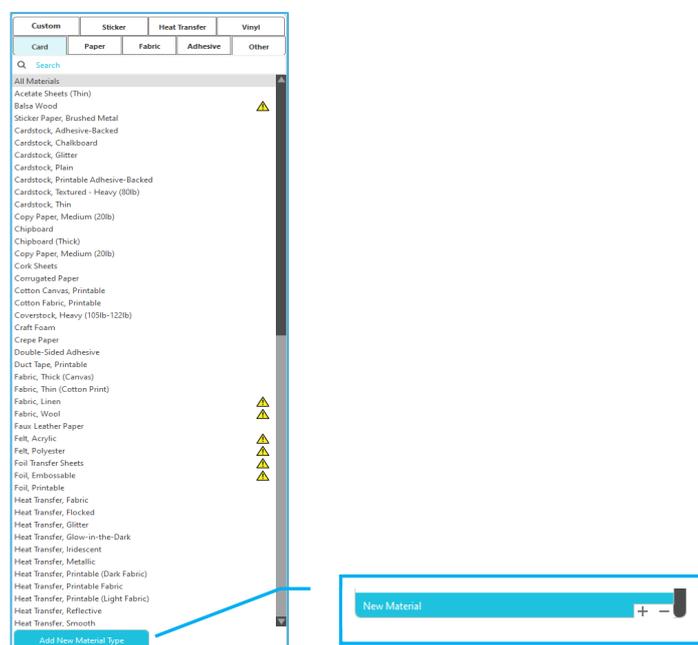
# 09 カutting/スケッチ

## 送信

ワークスペース上で全ての希望するイメージやテキストが完成して、カットまたはスケッチ可能になったら、送信タブを選択することができます。

### メディア

メディアメニューでは、Silhouette Studio®でカットできる一般的な素材および、Silhouette America が提供する特殊な素材のリストが表示されます。リストから素材をクリックして選択してください。



メディアリストのプラスをクリックし、このリストにユーザー定義メディアタイプを追加することができ、同様にマイナスをクリックすることで不要な素材タイプを削除することができます。

リスト（または自分で作成）から素材の種類を選択する時、アクションパネルに推奨カット設定が現れます。使用する素材に合わせてこれらの設定に変更を加えることも可能です。変更は保存され、将来のプロジェクトでも適用されるため、普通は既存の設定を変更するよりも新たなカスタム設定を作成する方が望ましいでしょう。

### アクション：シンプル

シンプルカットモードで、全ての線は同時にカットされるように指定されます。カットされる線は個別にオン/オフを切り替えることができますが、カットする順番を指定して保存することはできません。



標準カットモードでは、プロジェクト内のそれぞれの線に個別にカットのスタイルを指定できます。このオプションをクリックすると、ワークスペースで全ての線が強調され、選択された特性がわかりやすくなります。線のカットのスタイルを変更するには、その画像をクリックしてリストから新たなカットのスタイルを選択します。カットのスタイルには、以下のものから選べます。

### カット無し

このオプションは Silhouette へ送られた線を無効にします。画面でそれを見ることは出来ませんが、カットされないように制御されます。

### 縁をカット

このオプションは重なっている線の縁の外側をカットします。大きな画像の中に線が含まれている場合、それらの線をカットしない線と認識します。このオプションは印刷とカット画像の作成に適しています。

### カット

このオプションは選択した線が位置、大きな画像の中に重なっているかに関係なくカットされるようにします。この属性の線は“縁のカット”や“ミシン目の縁”線の種類として既定された他の線の中に含まれていてもカットします。

## アクション：線の色、塗りつぶし、レイヤー

高度なカットモードでは、プロジェクトを複数の段階に分けることができます。これはデザインを複数の色にカットする場合や、スケッチしてからカットするプロジェクトの場合に非常に便利です。カットを線の色、塗りつぶしの色、またはレイヤ毎に指定してカット条件を設定する事ができます。

### 線の色

 プロジェクト内に存在する全ての線の色が、カットのメニューに表示されます。線の色によって、それぞれの線のカットのオン/オフを切り替えたり、自動接合の有効/無効を切り替えたり、カットの順番を指定したりできます。

### 塗りつぶしの色

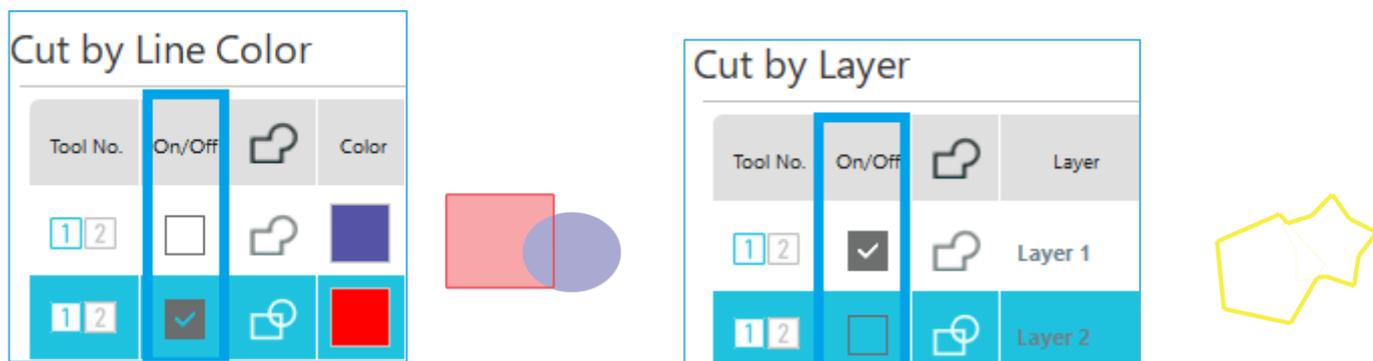
 プロジェクト内に存在する全ての塗りつぶしの色が、カットのメニューに表示されます。塗りつぶしの色によって、それぞれの線のカットのオン/オフを切り替えたり、自動接合の有効/無効を切り替えたり、カットの順番を指定したりできます。

### 対象 (有償版のみ)

 プロジェクト内に存在する全てのレイヤが、カットのメニューに表示されます。作成したレイヤによって、それぞれの線のカットのオン/オフを切り替えたり、自動接合の有効/無効を切り替えたり、カットの順番を指定したりできます。

### 線のカットのオン/オフ切り替え

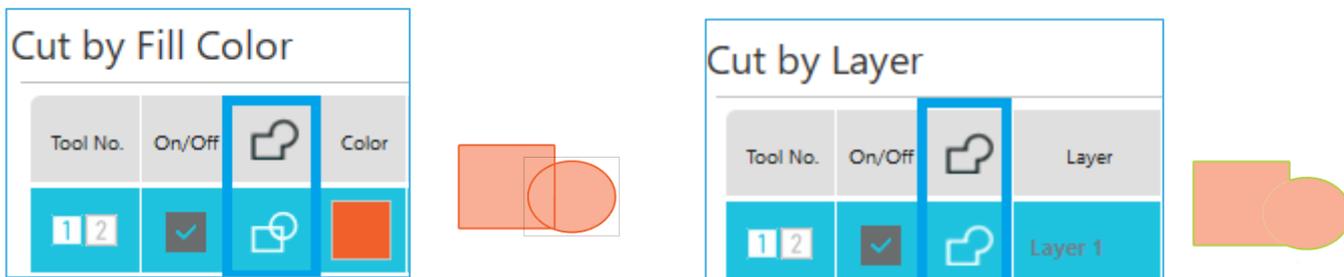
線のカットのオン/オフは、カットの色またはレイヤ (Business Edition) の横にあるボックスにチェックを入れる、または外すことで切り替えられます。



※テーマカラーはライトモードでの表示になります。

## 自動接合の有効/無効の切り替え

自動接合の有効/無効は、カットの色またはレイヤ（Business Edition の横にある自動接合ボックスにチェックを入れる、または外すことで切り替えられます。自動接合が有効になっていると、同じ色またはレイヤで重なり合っている図形は接合されます。

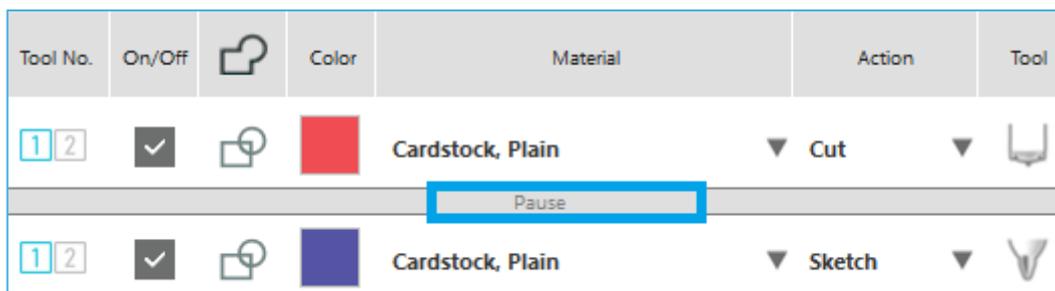


## カットの順番の指定

色またはレイヤによってカットの順番を指定するには、指定したい色またはレイヤをクリックし、カットの順番内で上下にドラッグします。

## ポーズの追加

スケッチのプロジェクトで、色によってペンやブレードを変更したい場合は、ポーズを使うと便利です。色またはレイヤの完了後にポーズを実行させるには、その色またはレイヤを右クリック（Mac の場合はコントロールクリック）して、「一時停止を追加する」を選択します。



## カット条件の設定

手動でカット条件を設定する場合は、[刃出し量]、[速度]、[カット圧]、[パス]を設定します。初めは速度を遅くカット圧を低く設定し、足りなければ徐々に設定を大きくしていきます。

### 刃出し量

ソフトウェアと実際の Silhouette ユニットの間に実際に使用されるブレードレベルを認識できませんが、推奨設定はカットツールモデルのブレードタイプに基づく使用メディアに適切なブレード設定の目安になります。メディアの厚さより若干多く刃が出るように設定してください。

### スピード

カットする速度を設定できます。最良の結果を出すために、厚い素材または複雑なデザインの素材にはより遅いスピードが推奨されます。

### カット圧

カットの際に加わる圧力を設定できます。厚い（または硬い）素材をカットするときには高い厚みレベルが必要となります。

### パス

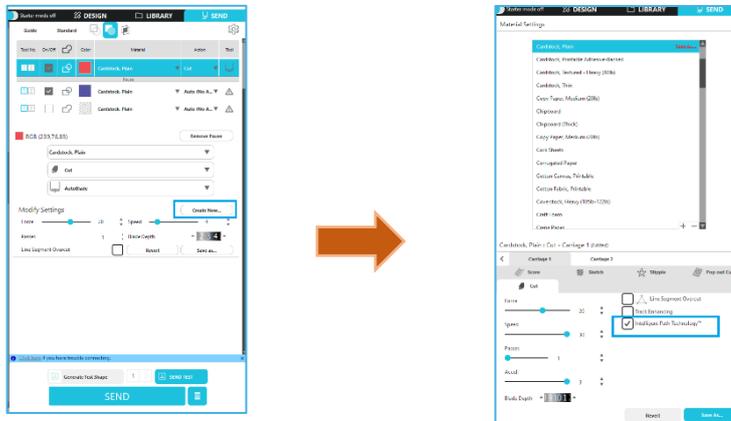
このチェックボックスは Silhouette をカッティングエリアの全てのラインをカットする回数を設定します。クリーンなカットを得るために厚い素材をカットする時に有効です。

### トラッキングの強化

トラッキングの強化機能を有効にしたい時に使用します。特定の素材タイプでカット中に滑りカットに不良が生じる問題がある場合に有効です。チェックボックスを有効にすることで使用可能です。デフォルトは、20 になります。

## Intelligent Path Technology

この機能により、カット中に生じるずれを抑えることができます。ブレードでメディア（主に紙）を切るとき、素材を引っ張る力が発生します。カット対象のメディアがしっかり固定されていない場合、カット順によってはこの力によってメディアがずれてしまったり、特に薄い紙の場合は破けてしまうことがあります。チェックボックスを有効にする事で使用可能です。



紙のずれを抑えられることから複数枚の紙を重ねてカットすることや、薄い紙を通常のカットよりも綺麗にカットすることが可能になります。たとえば、複数枚の重ね切りを以下のデザインで行う場合に効果的です。

### 注意

すべてのケースで「インテリジェントパステクノロジー」機能を保証するわけではありません。

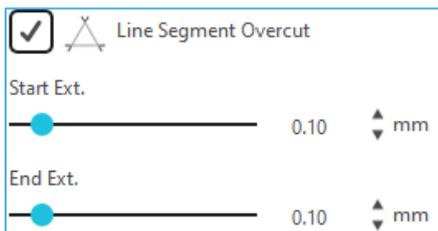
### 補足

他にも、以下のようなデータをカットする際に効果的です。

- ・細かいデータをカットする場合
- ・鋭角のあるデータをカットする場合
- ・シール材の粘着が剥がれやすい場合

## オーバーカット

素材の種類を選択した後、オーバーカットのオプションが表示され、各オプションをクリックすることでオン/オフを切り替えることができます。



「オフ」を選択すると、通常の方法で線をカットします。「オン」を選択すると、直線の角は全て少しはみ出すようにカットします。次の条件では、このオプションを使用することでより綺麗なカットの仕上がりを得ることができます。

- ・厚い、または密度の高い素材をカットする場合
- ・様々な素材の種類で、小さいブロックフォントや、鋭角を持つ画像をカットする場合

このオプションは、丸いエッジでは一切効果がありません。エッジが鋭角の画像をカットする際に、上の条件下で最上のカットの仕上がりを得るために使用するものです。

## 高度なカットの設定

高度な送信メニューは Silhouette で特殊なカットをするための複数のオプションを提供します。

### フィードオプション

原点に戻るオプションを選択すると、ジョブの完了後に単純に素材を最初の位置に戻します。紙送りを実行するオプションは、素材を開始位置から先に送り出します。

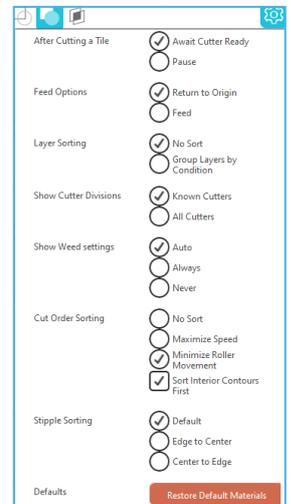
### 色/レイヤの順序

変更しないオプションを選択すると、画像は最初に置かれた位置に留まります。カット条件で[グループ化する]を選択すると、ドキュメント内に存在するレイヤに応じて画像がソートされます。

### カット順序並び替え

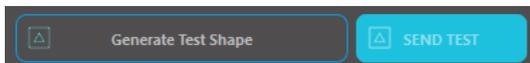
この一連のオプションは、ジョブの中でのカットの順番を調整できます。変更しないオプションを選択すると、アクションに特別な順番を付けずに、単純にレイアウトに沿って画像をカットしていきます。カット時間を最短にするオプションを選択すると、最も速くジョブを完了できる順番でカットします。メディアの移動を最小に抑えるオプションを選択すると、ローラーの前後の動きが最小になるような順番でカットでき、壊れや すい素材をカットする場合などローラーの動きが少ない方が好ましいジョブを行う際に役に立ちます。

[内側の輪郭を優先する]のチェックボックスオプションを選択すると、内側の画像を先にカットする(チェックする)か、内側の画像も他の部分と同じ扱いで単純にカットのプロセスに沿ってカットする(チェックを外す)かを選択できます。

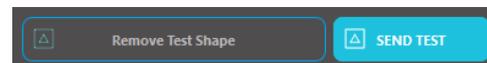


## テストカットの実行

以前カットしたことのない新しい素材タイプをカットする時、または正しい設定を出そうとしている新規ユーザー定義メディアタイプかに関わらず、設定が正しくクリーンなクオリティーのカットが得られることを確認するためにテストカットを行うことをお勧めします。



テストカット生成



テストカット削除

- 1 カット条件の設定が終わったら[テストカット作成：Generate Test Shape]ボタンをクリックし、テストカットの形状を作成します。  
※メディア上で「テストカット」配置を変更する事ができます。その際に、[テストカット削除：Remove Test Shape]ボタンを押して、削除したりできます。
- 2 「テストカット送信」ボタンをクリックします。テストが開始され、四角と三角を組み合わせた形状が描かれます。
- 3 設定したカット条件で上手くカットできない場合は、必要に応じてカット条件の設定を変更してください。

Silhouette が小さな四角形と三角形をカットした後、結果を確認して、設定を調整する必要があるかを決定します。満足出来る結果が得られるまでさらにテストカット行います。

### 補足

使用するメディアの最適な削り条件が見つかるまで、条件設定とテストカットを繰り返します。

## カッティング/スケッチング

正しい設定を選択してデータを Silhouette へ送る準備が出来たら、素材が正しくロードされているか、カット用の正しいブレードのキャップを選択したか、スケッチングする場合のペンをロードしたかを確認します。

## カットの実行



適切なカット設定を選択し、メディアを Silhouette カuttingマシンにセットしたら、デザインを Silhouette Cuttingマシンに送信する準備が整いました。送信ボタンを押すだけで、簡単に開始できます。カットが完了したら、メディア取り出しボタンを押して、Cuttingマットや素材をアンロードすることができます。

# 10 プリント&カット

Silhouette カuttingマシンは、Silhouette Studio®から送信された印刷ジョブを読み取り、デザインで作成されたカットライン(輪郭線)を印刷情報の輪郭として読み取りカットする特殊な機能があります。

つまり、通常のプリンターで塗りつぶしカラーや効果のかかった画像を印刷し、Silhouette Studio®に送信する事ができます。Silhouette®から送られた印刷ジョブを読み込んで、ワークスペースで定義された輪郭線を印刷情報の輪郭として切り取ることができます。

## トンボ (位置合わせ)

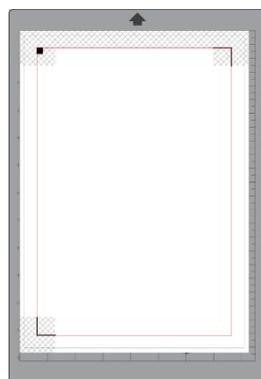
Silhouette マシンは光学センサーを備えており、トンボと呼ばれる位置合わせマークは、Silhouette Studio®で作成することができます。カットの前に光学センサーで位置合わせマークの印刷位置を認識し、印刷された画像のカット場所を特定します。

### トンボ (位置合わせマーク) データを作成する



プリント& カットでは、印刷位置とカット位置を正確に把握するためにトンボを使用します。Silhouette Studio®を使用した場合のプリント&カットまでの流れを説明します。

- 1 「パネル表示」から「トンボ」パネルを選択して、「トンボ」パネルを表示します。
- 2 「トンボ」にチェックを入れて、トンボマークを有効にします。
- 3 トンボの長さや太さ、マージン (余白) を指定します。



### 注意

<トンボ (位置合わせマーク) のつけ方>

- ・ 網掛けのエリアにはデザインを配置しないでください。トンボ読み取りエラーの原因になる場合があります。



- ・ トンボのサイズが小さいと読み取りに失敗する場合があります。
- ・ トンボを配置してからプリンターで印刷を行ってください。

## プリント&カット

トンボ (位置合わせマーク) が表示されると、プリント&カットが可能です。しかし、全ての印刷情報をスキャンしてカットするのではないです。トンボ (位置合わせマーク) は、プリントデータの周りのカットライン (輪郭線) を検出するための機能となっています。

## プリント&カット用のデザインデータを作成する

プリント&カットのためには、印刷した画像の周りに、カットラインが無ければなりません。印刷したい図柄とカットする輪郭線をデザインします。

- 1 プリント& カットするためのプリントデータ（印刷したい図柄）を作成します。
- 2 プリント& カットするためのカットデータ（カットする輪郭線）を作成します。カットデータは、プリントデータで使用していない色で作成します。



## デザインデータを印刷する



デザインデータが準備出来たら、プリンターに接続し、印刷が可能になります。

### 注意

- ・印刷後にトンボやデザインを変更しないでください。カット位置がずれてしまいます。
- ・もし、デザインを移動したりして、デザインの位置などが変更された場合は、再印刷する必要があります。

- 1 デザインを作成します。
- 2 「プリント&カット」パネルの[レジストレーションマークを有効にする]にチェックを入れて、トンボの太さ、長さを指定します。
- 3 デザインデータを印刷します。

## 印刷したメディアをカットする

印刷したメディアを Silhouette カuttingマシンでカットします。

- 1 印刷したメディアを Silhouette Cuttingマシンにセットします。

### 補足

メディアのセット方法については、Silhouette Cuttingマシン本体ユーザーマニュアルを参照してください。

- 2 印刷したデザインデータを[送信]画面に送ります。
- 3 カットラインが表示されます。
- 4 [カット設定]パネルでカット条件を選択します。使用するメディアを選択すると、最適なカット条件が自動で適用されます。

デザイン画面でトンボマークを作成した場合、カットするためにジョブを送信する際に、マシンがそれらを検出します。このオプションを選択して自動探知処理を進めます。そして Silhouette の光学スキャナーがマークを位置付けします。全てのマークが無事に探知されたら、カットを選択し Silhouette が定義付けされた印刷画像周りのラインをカットします。

前に述べたように、Silhouette Studio®は画像に色、グラデーションと模様で塗りつぶしが可能です。Silhouette America は作成済の専用印刷とカット画像を提供しており、それらは中に印刷情報と画像外側の縁をカットする情報のみを持つように作られており、Silhouette Studio®が提供するツールを使って、文字通り全ての画像を印刷とカット画像にすることが出来ます。

# 11

## PixScan



PixScan を機能させるには PixScan マットの使用が必要となります(PixScan マット別途販売)。

この機能により、Silhouette Studio®ソフトウェアからのものではなく、すでに印刷された画像の利用が可能になります。PixScan マットで、それが画像の周りの輪郭をカットするものであれ、奇妙な形の素材に正確に入れるものであれ、元のサイズでパターンを複製するものであれ、画像の実際のサイズに応じてカットすることができます。

### スキャナーからのインポート



スキャナーから直接インポートする時は、以下の手順を行うことができます：

- 1 切り取りたいと思う対象の印刷画像を PixScan マットの上におきます。

#### 重要

画像はマットの黒のボーダーラインで示されたマットの切り取りエリア内にあることを確認する。



- 2 PixScan パネルをクリックします。
- 3 スキャナーからインポートセクションを選択します。
- 4 PixScan マット上の画像をスキャナーに下向きに置きます。
- 5 ソースのドロップダウンリストからスキャナーを選び、スキャナーから PixScan 画像をインポートオプションをクリックします。

#### 重要

- PixScan マットがスキャナーよりも大きい場合、2 回に分けてスキャンすることができます。
- マット状の全ての印が実際の画像と共にキャプチャーされるようにする必要があります。
- 複数回通してスキャンする場合、スキャンされた画像の重複があるかを心配する必要ありません。
- ソフトウェアが適切に画像を合わせてくれます。

## カメラからのインポート

カメラから画像をインポートする時は、以下の手順を行うことができます：

- 1 カットしたいデザインを PixScan 用台紙に貼り付けます。



- 2 カメラやスキャナー画像をキャプチャーします。

### 注意

PixScan マットで写真を撮る時に最適な結果を得るために、以下を行うようにしてください：

- ・ズームを使用しない。
- ・照明は均等にします。
- ・全体のマットは画像にはっきりと見える。
- ・PixScan マットはフラットな状態である。
- ・対象の画像は黒の切り取り境界線内にある、

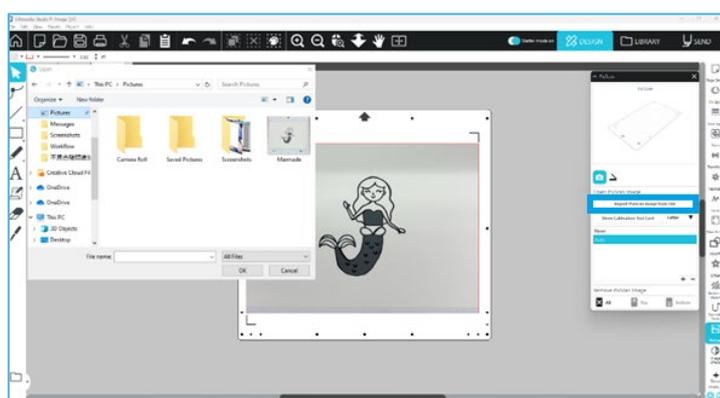
- 3 画像をパソコンに転送します。

- 4 Silhouette Studio®ソフトウェアの PixScan のアイコンをクリックします。

- 5 ファイルからインポートセクションを選ぶ。

- 6 画像を選択するためのフォルダー画面が（[ピクチャ] など）表示されます。

- 7 インポートする画像を選択してから、[開く]を押します。



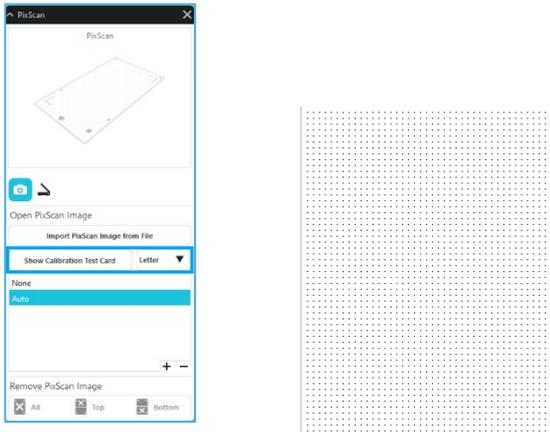
### 注意

補正プロフィールが利用するカメラのモデルにない場合、PixScan 機能を補正する必要があります。PixScan 補正はカメラごとに実行する必要があります。

## カメラを補正する

次の手順を行い、PixScan カメラ補正プロフィールを作成することができます。

- 1 PixScan アイコンをクリックする。
- 2 カメラ補正セクションを選ぶ。
- 3 補正テストカードを表示 オプションをクリックする。



- 4 ファイル > 印刷に移動し、そのページを印刷します。

### 注意

全体のページが表示されていない、あるいはドットの一部分が切れていてもOKです。

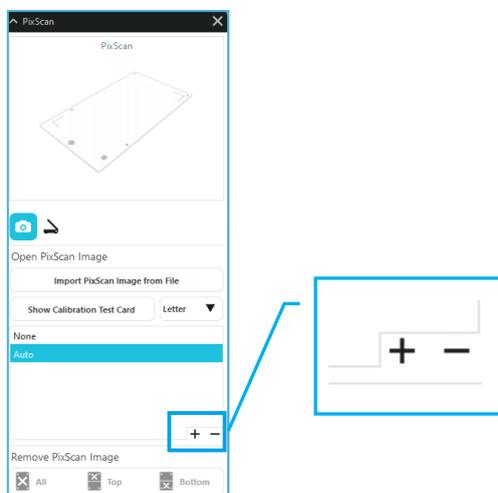
- 5 全景から印刷された補正ページの写真を撮ってください。

### 注意

補正画像の写真を撮る時に最適な結果を得るために、以下を行うようにしてください。

- ・ズームを使用しない。
- ・写真ははっきり、くっきりしている。
- ・カメラは補正画像に並行で沿っている。
- ・照明は均等にする。
- ・補正画像は平面に置かれている。
- ・補正ドットのみが写真に写っている。

- 6 パソコンに画像を保存したら、PixScan パネルのカメラ補正セクションの下のプラス(+)アイコンをクリックします。



7 補正画像に移動し、選べるよう、ウィンドウがポップアップ表示されます。

8 自分の画像を選んだら、[開く]をクリックします。

PixScan 補正は使用中のカメラに今、設定されています。再度、新たなカメラを使用するその都度、このプロセスが必要になります。あなたの画像 をキャプチャーするために使用するカメラに応じて、いつでも以前に補正したカメラに対して、PixScan カメラ補正プロフィールを選ぶことができます。

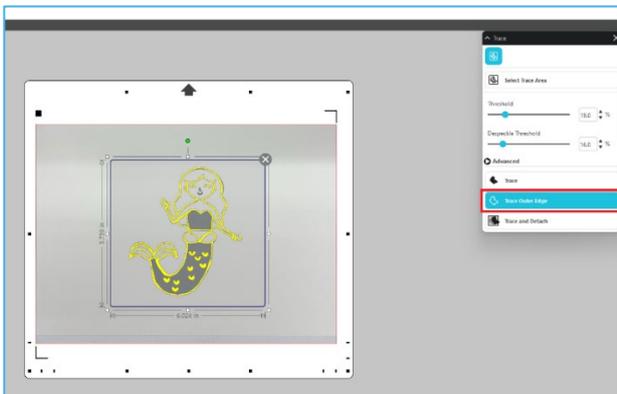
## PixScan 画像のカット

PixScan 画像をロードしたら、自分のカットラインを作成します。

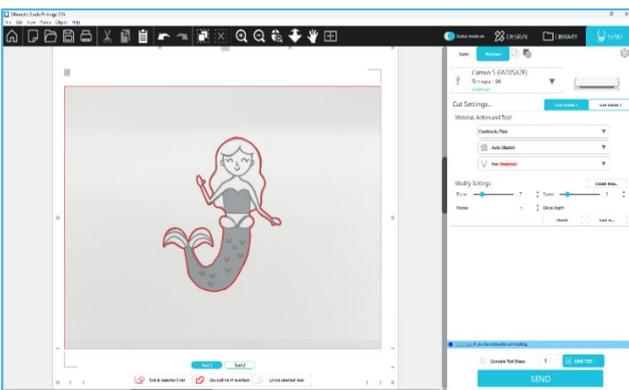
### カットライン作成 (トレース)

画像周辺に伴う切り取り線作成の詳細情報については、[トレースオプション]をご覧ください。トレースされた PixScan 画像上の白い境界線を避けるためにトレースした後に、内部オフセット (例、0.2mm)を追加することが望ましいです。

1 カuttingマシンに送信します。



2 カuttingマシンに送信します。



# 12 専用ツール

専用ツールパネル]では、ご使用になるメディアによってさまざまなツールにジョブを設定することが可能です。

## 専用ツール



エンボス/デボスは、エンボスマット使用時にエンボス加工が可能です。



スコア&エンボスは、まずブレードで画像のエッジに軽くスコアを付け、次にエンボスツールでスコアラインの内側を少し押します。これにより、エンボスツールだけよりもドラマチックなデボスやエンボス効果が得られます。



プリント&エンボスでは、画像を印刷した後、エンボスツールで印刷面の裏面を押さえることができます。印刷された画像はエンボス加工で盛り上がり、デザインに立体感が加わります。



パワー・エングレーバーは、材料の表面に彫刻を施すことができます。



ヒートベンは、転写箔の下に置かれたメディアに箔を転写することができる。



レーザーパンチは革や合成皮革に穴を開けることができる。



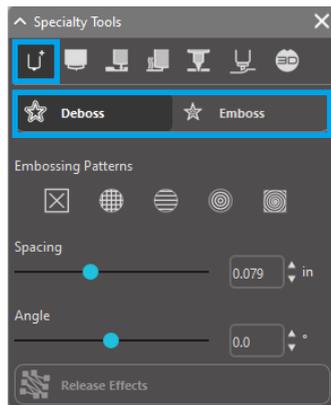
レーザーカービングナイフは、植物タンニンなめし革の表面に立体的な彫刻を施すことができる。



3D に送信すると、Silhouette Studio で作成したデザインを Silhouette 3D に送信できます。

## エンボス/デボス

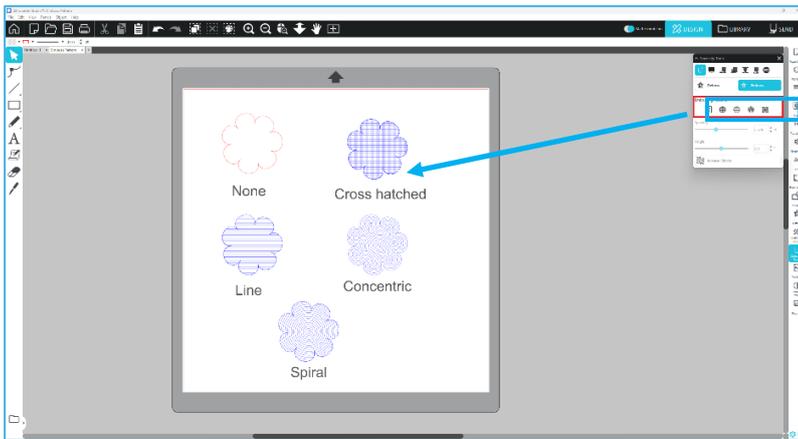
エンボス/デボスは、エンボスツールと共にエンボス用台紙を使用することで可能になります。



このパネルのパターンを適用しないと、Silhouette カuttingマシンはイメージの輪郭をエンボス/デボス加工します。エンボス/デボスセクションの効果やオプションは、エンボスツールの使用時に役立つ追加オプションを提供します。

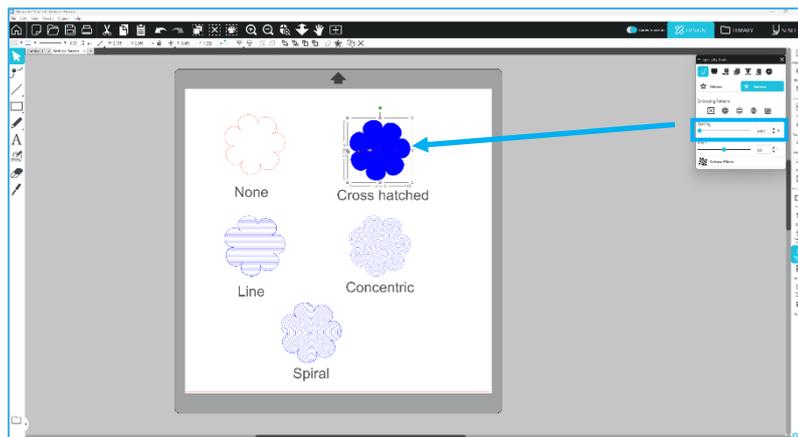
## エンボスパターン

イメージをエンボスパターンで埋めるように効果を選択することができます。なし、ライン状、同心円状、網掛け状、スパイラル状の5つのオプションから選択可能です。エンボス効果を適用するには、イメージを選択して希望の効果をクリックします。



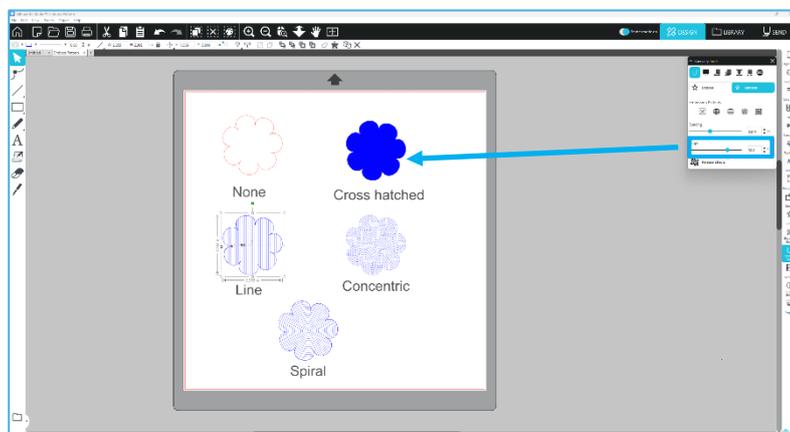
## 間隔

適用された効果がどの程度小さいまたは大きい範囲に現れるかを調整します。パターンの線と線の間隔のグリッドの間隔を増減します。濃いブルーのハートは、0.004 インチの間隔を示しています。



## 角度

選択された効果適用する角度を選択します。デボスパターンやエンボスパターンの角度を変えます。



## エンボスオプションを解除

エンボスパターンの線を解除します。パターンに満足したら、エンボス解除ボタンをクリックします。エンボス/デボスを解除しても、その上に別のパターンを追加することができます。エンボス/デボスを解除したら、別のパターンを上追加することができます。

## スコア/エンボス

スコア&エンボス加工は、[専用ツール]パネルの2番目のタブにあります。スコア&エンボス加工は、エンボス加工をする前にオートブレードで浅いカットラインをつけ、エンボス加工を深くする加工になります。

### 重要

この機能は Silhouette ブランドの「スコア&エンボスシート」で使用するためのものです。Silhouette は、他の種類の素材を使用した際の効果的な結果は保証できません。以降すべての説明は、Silhouette ブランドの「スコア&エンボスシート」の使用を前提にしたものです。

## ツール選択

用途に合わせて、ファイン・エンボス・ツールかワイド・エンボス・ツールを選択します。

ファイン・エンボス・ツールの先端は1mmで水色です。  
ワイド・エンボス・ツールは先端が3mmで、上部が濃い青色です。



## パス

ツールのパス回数を1~10回から選択します。

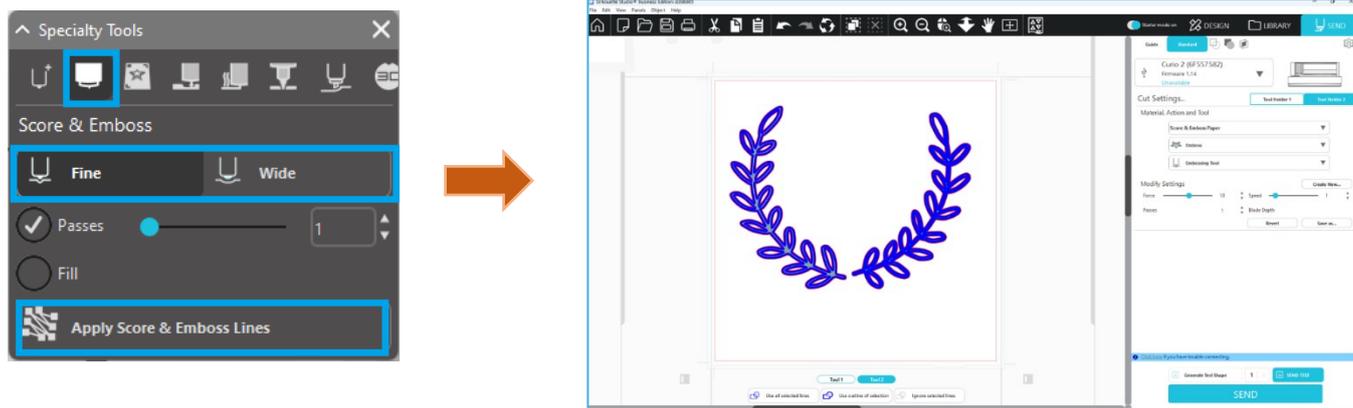
## 塗りつぶし

塗りつぶしにチェックすると、選択したオブジェクトに塗りつぶしが追加されます。

## スコア&エンボスを適用

これを選択すると、選択した図形やテキストに赤いカットラインと青のエンボスライン効果が適用されます

ツールホルダー1はオートブレードを装着した状態で赤いカットラインを、ツールホルダー2はエンボスツールを装着した状態で青いエンボスラインを実行します。



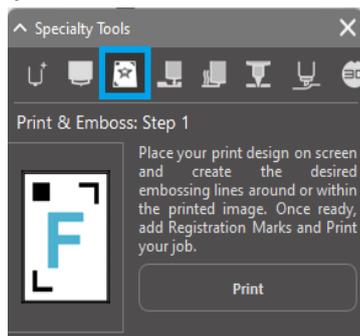
## プリント&エンボス

プリント&エンボスオプションは、レジストレーションマークを使用して印刷イメージ付近の位置を正しく調整するプリント&カットオプションと非常に似ています。プリント&エンボスジョブは、素材の表面にイメージを印刷して、その後印刷面の反対側をエンボスツールでプレスします。その結果、エンボス加工された印刷イメージができあがります。エンボス効果は選択されたエンボス/デボスオプションによって、輪郭の周りまたはイメージ全体に適用することができます。

※この機能は、CURIO シリーズ限定になります。

### プリント

まず初めに、画面に印刷デザインを表示させ、印刷イメージの外側または内側に希望のエンボスラインを作成します。



### 補足

イメージの周りに既にカットラインがあり、さらにその周りが白いスペースで囲まれているプリント&カットイメージを使用する場合、イメージを選択して変更オプションに移動し、交差を選択できます。これにより、カットラインの周りの白いスペースがすべて切り取られます。エンボスフィルタイプを割り当てたい場合、右クリック-コピー、そして右クリック-前面に貼り付けの順に操作します。すると、デザインにプリント&エンボス機能で使用可能なすべてのエンボスフィルタイプを選択できるようになります。

エンボスツールパネルのプリント&エンボスセクションに移動して、ステップ 1 の「印刷」ボタンをクリックします。この操作により、イメージが印刷されたレジストレーションマークと共にプリンターに送信されます。

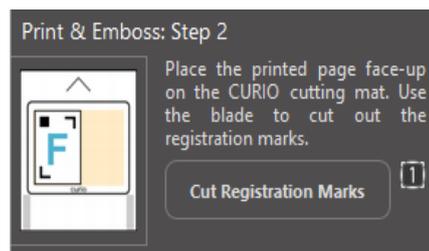
### 重要

エンボスマットに配置する前に、インクが乾くよう十分時間をおいてください。インクが完全に乾いていないと、エンボスマットの表面にイメージが写ってしまう場合があります。これはマットの性能に影響を与えたり有害なものではありませんが、できれば避けるようにしてください。

エンボスマットを傷つける恐れがありますので、トンボを切り抜く際には、エンボスマットは使用しないでください。

### トンボを切り抜く

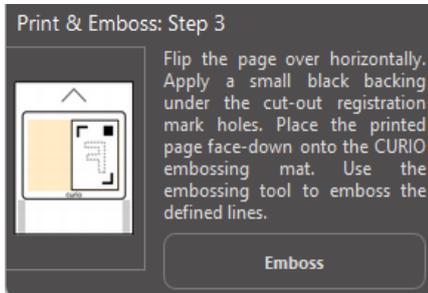
印刷したメディアの表面を上にして、保護シートなどの上に配置します。オートブレードをツールホルダー1に挿入します。「トンボを切り抜く」ボタンをクリックします。



トンボを読み取った後、トンボを切り抜きます。

## エンボス

レジストレーションマークの切り抜かれた印刷ページを CURIO シリーズから取り外します。印刷されていないページを表向きにし、エンボスマットに右上合わせでセットします。次に3つのトンボシートを切り抜かれたレジストレーションマークの下におき、黒いトンボシートが表から見えるようにセットします。  
※トンボシートは、エンボスマットの付属品です。



### 重要

エンボスマットに表を下向きにのせる前に、インクが乾くように十分に時間をおくことをお勧めします。エンボスマットにインクが写る可能性があります。今後のエンボスマットの使用に影響を及ぼすものではありません。

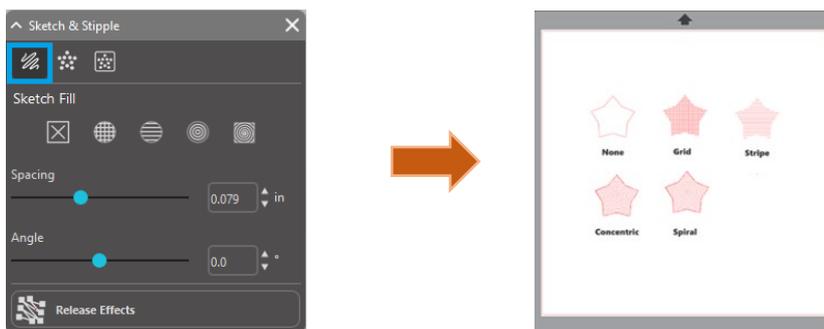
ツールホルダー 2 にエンボスツールを挿入し、ステップ 3 の「エンボス」ボタンをクリックしてください。ページの裏側にエンボスラインに沿ってくぼみが付けられ、ページを表から見た時にエンボス効果が得られます。

## スケッチ & 点描

ワークスペースの上部にあるツールバーからスケッチアイコンをクリックすると、スケッチデザインを生成します。スケッチのメニューでは、スケッチのエッジ、塗りつぶしの種類、塗りつぶしの効果が調節できます。

### スケッチ塗りつぶし

スケッチ効果を適用するには、イメージを選択して希望するパターンをクリックします。



### 間隔

適用された効果がどの程度小さいまたは大きい範囲に現れるかを調整します。パターンの線と線とのグリッドの間隔を増減します。

### 角度

選択された効果を適用する角度を選択します。スケッチの角度を変えます。

### スケッチエッジ

スケッチのエッジのパターンを選択します。

## スケッチ解除

間隔と角度はダイナミックオプションで、イメージがサイズ変更または調整された場合に、自動的に調整されます。但し、これらのオプションを好み通りに設定後固定したい場合は、スケッチリリースオプションをクリックします。

## 点描

点画とは、素材の表面に多数の小さな点でパターンを描くプロセスです。Silhouette デバイスは、ラインを点に変換するか、インポートした印刷イメージを点に変換して、点画を作る機能があります。

### 点画

点画セクションでは、ラインを点画に変換するか、イメージを様々は点で埋めることができます。

#### 点描エッジ

ラインを点画に変換するには、点画メニューの点描エッジのボックスにチェックを入れます。

#### 間隔

間隔オプションで点の距離を調整できます。

#### 点画塗りつぶしタイプ

選択されたラインイメージが希望のパターンや形で埋められます。パターンやシェイプオプションは一度に 1 種類のみ選択できます。次の設定はパターンまたはシェイプによって調整できます。

#### グリッド間隔

選択された点画シェイプを拡大・縮小します。

#### 点画間隔

点の間隔を近づけたり離したり調整します。

#### 角度

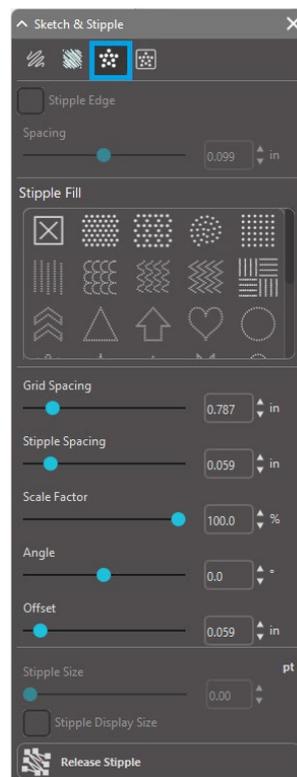
点画フィルの角度を調整します。

#### オフセット

フィルシェイプの端からどれだけ近くまたは遠くに点画フィルを適用するかを調整します。

#### 点描のサイズオプション

点の画面上での表示サイズを調整します。これは実際の点のサイズは変更しません。これは表示目的のみです。点画を印刷オプションにチェックが入っていると、選択された点画設定のイメージを印刷するよう、イメージがプリンターに送信されます。



### 点描トレース

点画トレースセクションでは、インポートしたラスターイメージ (JPG、PNG、その他対応ビットマップ等) を点画に変換することができます。

外部イメージを開いて、点画エリアの選択ボタンをクリックします。

これにより、点画パターンを作成するために、インポートしたイメージの希望のエリアにボックスを描くことができます。この選択エリアはソフトウェアの他のオブジェクトと同様に、描いた後に点画トレースエリアを引き延ばしたり微調整したりするため、調整または移動することができます。

希望の点画オプションをすべて選択 (以下を参照) し、点画が希望通りに表示されたら、「点画を描写」ボタンをクリックして点画を描きます。

## 点画スタイル

異なる点画効果を得られるよう、様々な点画スタイルや設定が調整できます。

### 反転

反転チェックボックスは、対照的イメージをトレースします。

### 密度

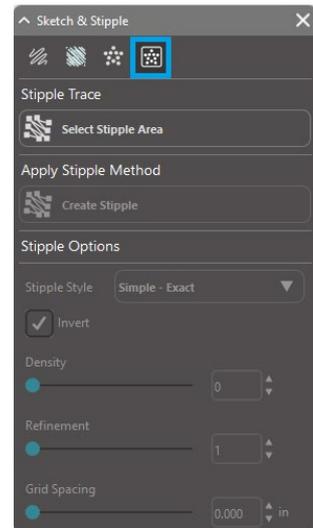
一般的に、絵の色の薄い部分は少数の点で埋められ、濃い部分はより高い密度で埋められます。密度設定により、全ての部分の濃さが増し、点の配置、つまりその部分の点の密度が変更されます。

### 微調整

点画は小さな目に見えないグリッドによりレンダリングされ、その間隔は「グリッド間隔」で調整されます。点画スタイルオプションによっては、これを調整できるものがあります。点がグリッドの半分、3分の1、4分の1になり、つまり高い値の場合点がよりランダムになり、より自然でスムーズな見た目になります。

### グリッド間隔

点が配置される四角いグリッドの列と行の間隔を指定します。低い値は点の配置できるグリッドが少ないことを意味します。



## 点描ツールの選択

点画ジョブを実行する際は、カット設定パネルの素材タイプに合った点画ツールを選択する必要があります。

点画ツールを選択するには、カット設定パネルで素材のタイプを選択して、ツールタイプドロップダウンオプションをクリックします。次に下にスクロールして点画ツールを選択します。選択すると、2つの新しいツール設定オプションが利用可能になります。

点画の作業は通常上下の動作になりますが、ここにある点画サイズオプションで、ツールを下して円の動きで点を描き、つまり大きな点を描くことができます。デフォルトの0.00mmの設定では、単にツールの実際の直径で点が描かれます。

点画ツールを使用して、Silhouette ブランドのメタル点画シート等の金属の表面に点画を描く場合は、より強く点を付けるため、高圧力点画ボックスにチェックを入れることができます。

## 複数ツールの使用

Silhouette CAMEO シリーズや CURIO2 は2つのツールホルダーを備えているので、複数のツールが同時に使われます。そのため、カット、エンボス、エッチング、点画、スケッチ等、2つの異なる動作を同じジョブで実行できます。

Silhouette CAMEO シリーズや CURIO2 が検知されると、Silhouette Studio®はカット設定パネルで、異なるツールホルダーに様々なラインセットを割り当てることができるオプションを提供します。

標準カットモードに設定されている場合、ワークスペースの希望のオブジェクトを選択し、使用するツールホルダーのオプションをクリックすることができます。

これにより、選択されたラインが関連付けられたツールホルダーに設置された希望のツールで実行されます。



高度なカットモードに設定されている場合、ツールコラムにあるそれぞれの丸印をクリックすることで、ラインが希望のツールホルダーにより実行されるよう割り当てることができます。この操作は、ラインカラーまたはフィルカラーに従って行うか、有償版をご利用の場合、ジョブをレイヤにより様々なツールに設定することもできます。



<線の色でカット>



<塗りつぶしの色でカット>



<レイヤでカット>

左側の 1 をクリックすると、選択された列がカッティングマシンの左側のツール 1 で行われ、右側の 2 をクリックすると、選択された列がカッティングマシンの右側のツール 2 で行われます。



同じジョブで 2 種類以上のツールを使用したい場合、動作の間に Silhouette カッティングマシンを停止させ、必要に応じてツールを変更するため、右クリックで一時的停止を追加することができます。

# 13 Design Edition Plus 機能

## アップリケ刺繍

Silhouette Studio® Designer Edition Plus では、アップリケ刺繍ファイルをインポートできます。刺繍ファイルに縫い線レイヤーが含まれる場合は、Silhouette のカッターマシンを使い、縫い線付きでアップリケ型を切り出すことができます。

この切り出しを行うには、まず刺繍ファイルを Silhouette Studio® にアップロードしてください。Designer Edition Plus では以下の刺繍フォーマットをインポートできます。

PES (ブラザー、ベビーロック、デコ、シンガー)  
DST (タジマ、バルダン、トヨタ)  
EXP (ステラ、メルコ)  
JEF (ジャンメ)  
XXX (シンガー)

デザイン画面でファイルを開きます。縫い線のみが残るように、余分な刺繍を削除します。”  
Silhouette にファイルを送り、生地を切り出します。これでアップリケをきれいに切り出すことができました。



<デザイン画面>



<カット送信画面>



<実際のアップリケ>

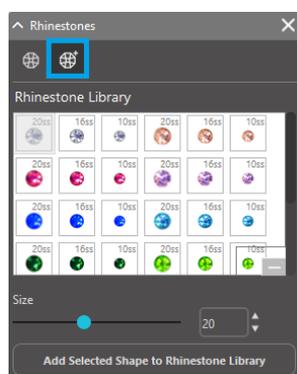
## 刺繍ファイルでスケッチ

Silhouette スケッチペンを使えば、刺繍デザインをスケッチアートに変換することもできます。

ファイルを Silhouette Studio® にアップロードします。各レイヤに 1 色を割り当てます。スケッチペンの各色に対応するレイヤを含む画像を Silhouette に送ります。



## アドバンスラインストーン



カスタムラインストーンを描き終えた、もしくはページにカスタムラインストーン of 画像を配置し終えたら、画像を選択し、「Add Selected Shape to Rhinestone Library (選択した画像をラインストーンライブラリに追加)」ボタンをクリックしてください。

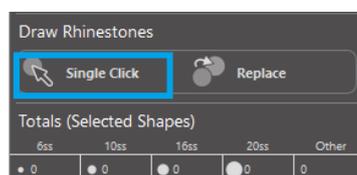
プレインストールのラインストーンの下、「ユーザーラインストーン」に図形が追加されます。ラインストーン図形はライブラリに保存され、いつでも使うことができます。

### ラインストーンの大きさを自由にリサイズする

円形のラインストーンのサイズは、好み設定から「ss」、「mm」または「インチ」で、円形以外のラインストーン of 幅／高さは「mm」または「インチ」で変更できます。カスタムラインストーン of サイズは、ラインストーンライブラリ下のスライダーをクリックして変更できます。

### ラインストーンを一個ずつ配置する

デザインにラインストーンを一個ずつ配置するには、ラインストーンを選択して配置したい場所にドラッグ&ドロップしてください。アドバンスラインストーンメニューから「シングルクリック」を選択することもできます。デザインにラインストーンを配置する方法はシングルおよびマルチの 2 種類があります。

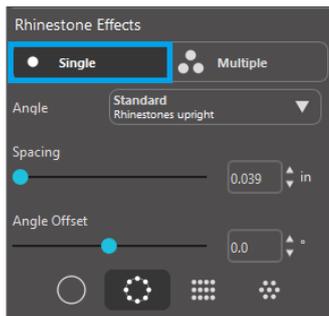


シングルクリックモードでは、ドローエリアのラインストーンカーソル位置に、ライブラリから現在選択中のラインストーンが配置されます。1 種類のラインストーンを続けて配置するときに便利です。

マルチラインストーンモードでは、ラインストーンカーソルが「ユーザーラインストーンリスト」に設定されたラインストーンを順番に提示します。複数のラインストーンを配置するときに便利です。

ドローエリアにすでに配置されたラインストーンの上のカーソルをクリックすると、同位置に新しいラインストーンが入れ替わりで配置されます。”

## アウトラインまたはフィルとしてラインストーンを配置する



シングルラインストーンスタイル、マルチラインストーンパターンのいずれでも、アウトラインまたはフィルを作成することができます。

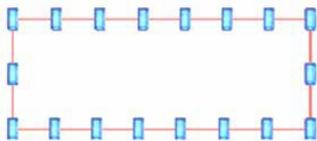
シングルラインストーンスタイルでは、シングルラインストーンとそれを使ってデザインしたいアウトラインまたはフィルを選択します。まず、画像を選択します。つぎに、「ラインストーンモード」下の「シングル」を選択し、デザインに使いたいラインストーンを選択してください。

調整オプションは Angle（角度）、Spacing（間隔）、Angle Offset（角度オフセット）の 3 種類があります。

「角度メニュー」ドロップダウンからは以下のオプションも利用できます

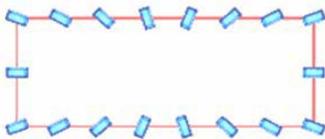
### Standard（標準）

すべてのラインストーンが同じ方向を向くように配置されます。



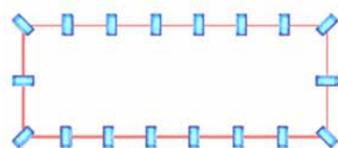
### Center（センター）

ラインストーンが中心の方向を向きます。



### Perpendicular（垂直）

ラインストーンが配置された外郭に対して垂直方向を向きます。



### 間隔

ラインストーン間の間隔を調節します。



## 角度オフセット

ラインストーンの角度を調整します。



角度オフセットなし



角度オフセット 45°

角度、間隔、角度オフセットを選択したら「Apply to Edge (エッジに適用する)」をクリックしてください。

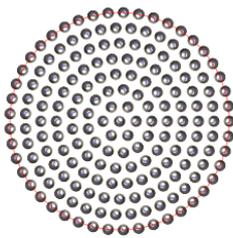
## フィルのオプション

---

デザインのフィルには2種類のオプションがあります。

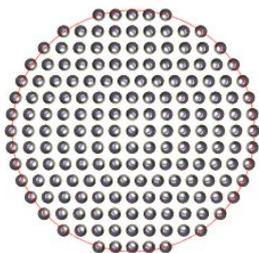
### Fill Interior Radial (放射状にフィル)

ラインストーンがバスの端および内側に同心円状に配置されます。



### Fill Interior Linear (線状にフィル)

ラインストーンが内側にグリッド状に配置されます。



## マルチラインストーン

マルチラインストーン機能は、シングルラインストーン機能と同様ですが、複数のラインストーンでアウトラインおよびフィルができます。

マルチラインストーンモードでは、デザインにラインストーンのパターンを作成することができます。パターンを作成するには、使用したいラインストーンをクリックし、「ユーザーラインストーン」までドラッグ&ドロップします。ラインストーンライブラリに戻り、次のラインストーンを同様にクリック後、最初のラインストーンの隣までドラッグ&ドロップします。お好みに応じて何種類でも追加することができます。各ラインストーンは自動的にパターンの最後に配置されますが、ドラッグにより順番を変更することもできます。



## 合計（全図形）

アドバンスラインストーンメニューの最後には、ラインストーンの合計数が表示されます。これはデザイン内で使用したサイズ別のラインストーンの数です。

Totals (All Shapes)				
6ss	10ss	16ss	20ss	Other
0	12	0	14	9

# 13 Business Edition 機能

Silhouette Studio® Business Edition には大規模や複雑なプロジェクト、もしくはバッチプロジェクトの作成を助ける便利なツールが内蔵されています。

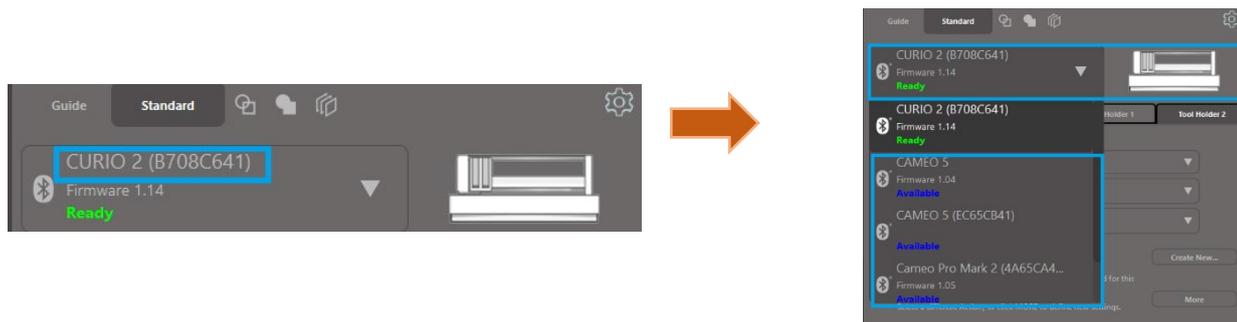
## マルチカッターサポート

Silhouette Studio® Business Edition はマルチカッターサポートに対応しています。

これは Business Edition を使用した場合、複数の Silhouette カuttingユニットに、コンピューターに接続されたと同時にカットジョブを送信できる機能です。同じコンピューターに接続されている複数の Silhouette ユニットにジョブを送信するには、Send to Silhouette パネルからジョブを送信したい Silhouette を選択し、スタートボタンを押します。

この機能を使って、ジョブ開始時に表示されるドキュメントタブや、選択されたタブの同一ジョブ、もしくは異なったジョブのカットをすることができます。

複数の Silhouette ユニットを使用するオプションでは、Business Edition のプログラム内で Silhouette ユニットに名前をつけることができます。これではどのジョブがどのユニットに送信されるのかが分かります。接続されているシルエットマシンの変更するには、シルエットのモデル名をクリックします。



モデル名をクリックすると、その Silhouette ユニットの新しい名前を入力できます。この名前は、その名前を作成するために使用したコンピュータを使用しているときはいつでも保持されます。名前を作成したコンピュータを使用するときは、名前を保持します。ただし、命名はそのコンピュータに固有のものであることに注意してください。に固有のもので

パソコンの仕様環境によって、同時に接続できる台数は異なります。

## Ai/EPS/CDR ファイル互換性

Silhouette Studio® Business Edition では他の主要なベクター画像ソフトウェアプログラムで作成された Ai、EPS、CDR ファイルを開くことができます (Adobe Illustrator®や CorelDraw®など)。

Business Edition のこの機能にアクセスするには、ファイルメニューから開くを選択します。PC では、開きたい Ai、EPS、CDR などのファイルの種類を選択します。

レイヤ別にカットするを選択するか、ただ希望のレイヤを有効にするか、もしくはラインカラーによってカットを開始し、「色なし」ラインを有効にするか、線の色ツールを使用してラインに色を再びつけてください。

その他にも Silhouette Connect™プログラムを使用して、これらのファイルを元々のソフトウェアプログラムからカットすることもできます。

## デザインビュー対メディアレイアウトビュー

Silhouette Studio® Business Edition ではオリジナルのデザイン観点からの画像レイアウトを表示するデザインビューとラインが実際のカットジョブにどうやって処理されるか見ることができるメディアレイアウトビューの2つのビューオプションを使用することができます。

従来の「見ているものがそのまま結果となる」デザインビューは Business Edition で使用することができ、さらにビジネスの現場でよく使用される専用素材のレイアウトデザインを最適化するメディアレイアウトビューという追加のオプションもあります。

この並列ビューはマトリックスコピーオプションや、メディアレイアウトネスト、タイルなどのさらなる Business Edition 機能へのアクセスを提供してくれます。

Business Edition バージョンを使用すると、画面右上に2つのレイアウトモードが表示されます。

### デザインビュー

このオプションを選択すると、ソフトウェアは従来の単一枠ビューで表示され、オブジェクトはオリジナルデザインと同様にカットアウトされます。

### メディアレイアウトビュー



このオプションを選択すると、オリジナルレイアウトを並列ビューで表示します（デザインビューは左側に表示されます）。ジョブ生成のためのメディアや素材のカットのビューも表示します（画面右側のメディアレイアウトビュー）。

## タイル



Silhouette Studio® Business Edition は自動のタイルを内蔵しています。タイルは比較的大きいジョブを、小さいタイルにカットし、カットの過程が終わった後に再構成し、大規模のジョブを作成するものです。

例として、タイルを使うと、ユーザーは24インチ X 24インチの大きいサイズの画像をいくつかのパスにカットすることができます。このような素材のサイズは、Silhouette の最大カット幅である12インチを超えるため通常1回のパスでカットはできませんが、タイルを使うと、自動的にジョブをさらに小さいジョブに分割し、最後には24インチ X 24インチのプロジェクトに再構成します。

タイルはメディアレイアウトモードの Business Edition のみで利用可能です。

オリジナルデザインはオリジナルレイアウトを残すことができますが、タイルオプションではデザインを複数のパネルにカットしてデザインを再構成できます。こうすることによって、メディアよりも大きい対象のプロジェクトをより小さなジョブにして作成ができます。

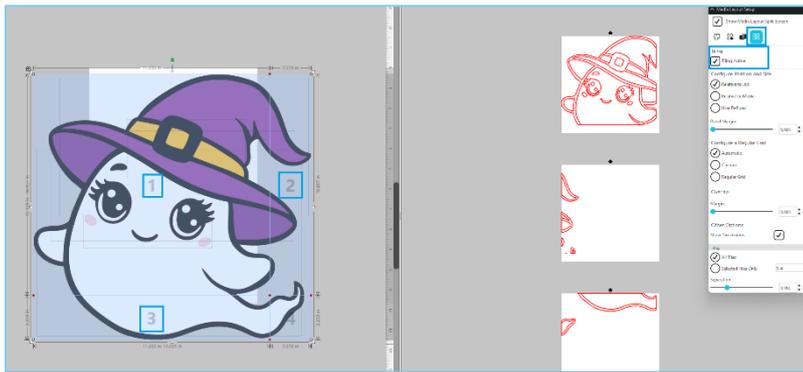
下記のオプションがタイルパネルで利用可能です。

### タイルアクティブ

このオプションで好きな時に機能をオン・オフにすることができます。このオプションはメディアレイアウトネストや、マトリックスコピーなどのその他の Business Edition 機能と統合することができます。（注意:メディアレイアウトビューで表示される作成されたデザインは、利用可能なカットエリアを超えた場合のみ複数パネルに変更されます。）

タイリングがアクティブな場合は、デザインビューは番号がふられたタイルで、どのようにプロジェクトがカット・分割されるか表示します。

これらのタイルは下記のタイリングパネルの利用可能なツールで操作することができます。



## 位置とサイズの設定

このセクションのオプションではタイルのサイズを調整したり、最終カットジョブの位置を調整します。

### 縦横比を固定する

このオプションはマスタータイルのアスペクト比を管理します。

### 自動

このオプションはタイルをカットされているプロジェクトの大きさにサイズを変更します。タイル分割ラインは定義されたメディアのサイズに応じて自動的に配置されます。

### カスタム

このオプションでは分割線とノードをドラッグして、タイルを編集することができるようになります。規則的に並べる- このオプションでは特にメディアサイズに応じてそれらのサイズを決定するのではなく、個々のタイルの幅と高さのサイズを維持するため、タイルサイズを変更します。

### マージン

このオプションでは最終ジョブに重複が必要な場合、最終カットの複製を作成します。寸法を表示する - このオプションではタイルのサイズのオンとオフを切り替えます。

### 全てのタイル

このオプションでは全てのタイルを選択してカットします。

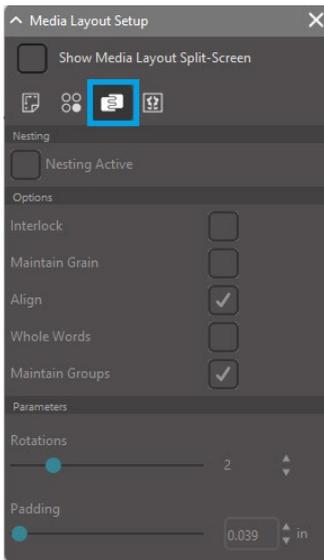
### 指定したタイルのみ

このオプションでは選択したタイルのみカットします。その他、タイル上のデザインビューをクリックしてオンとオフの切り替えができます。

### 間隔

このオプションではタイルサイズのオンとオフを切り替えます。

## 自動ネストプレビュー



Silhouette Studio® Business Edition は自動ネストプレビューモードを提供しています。これは、カットされた素材を効果的に使用するため、シェイプが自動的にメディアレイアウトビューでネストされます。同時に、デザインビューで画像の元の位置を管理するので、ユーザーはデザインをさらに修正、改良することができます。

メディアレイアウトネストオプションは Business Edition バージョンのメディアレイアウトモードでのみ使用可能です。

オリジナルのデザインは、元の設計レイアウトを保持することができますが、メディアレイアウトネストオプションは、メディアを最も効果的に使うためのオブジェクトの再配置、カット方法を提供します。

下記のオプションはメディアレイアウトネストパネルで利用可能です。

### ネスティングを有効にする

このオプションは機能を好きな時にオン・オフに切り替えられます。このオプションは他のタイルやマトリックスコピーなどの Business Edition 機能に統合することもできます。

### 噛み合わせを考慮する

このオプションではより効果的にするため、凹状のシェイプと一緒にネストし、連結させ、メディアのスペースを削減します。

### 素材の木目に合わせる

有効にすると、ネスト機能が制約され画像が回転しない、もしくは 180 度だけ回転できるようになります。これは特定メディアを使用した際に、最終的な画像でグレインを希望の方向に向かわせたい場合に便利です。

### 整列

有効になっていて、デザインビューで画像が不規則な方向に回転している場合、整列オプションはシェイプに最適なアングルを決める前に、画像を直立状態にします。

### ホールワード

このオプションでは、文字ツールで作成された言葉の文字をバラバラにネストせずに、一緒に保持します。グループを維持する - このオプションでは、グループ化された画像をバラバラにネストせずに、元々のグループで保持します。

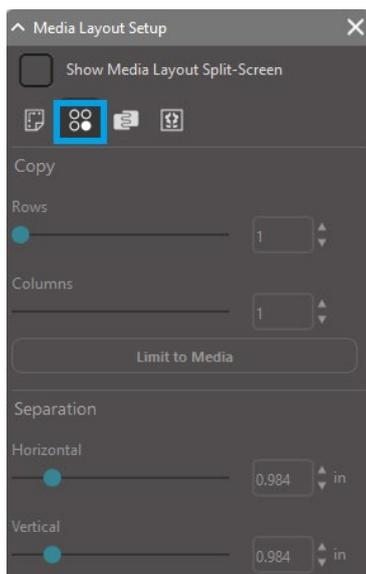
### 回転刻み

回転オプションは画像回転の角度を許可もしくは制限します。たとえば、回転設定「0」の場合、画像を元々の回転角度を全く同じ角度で保持します。回転設定が「2」の場合、0°と 180°の回転が可能になります。回転設定が「4」の場合、0°、90°、180°、270°の回転が可能になります。回転設定の数字が上がるほど、回転できる角度の数も増加します。回転の角度の選択肢が多いほどスペースを効果的に活用できるかもしれませんが、画像を一定の角度に保つことが重要な場合もあり、その場合にこの機能を使用します。

### 余白

このオプションは、2つの隣接したシェイプがネストされた後の最小距離を操作します。

## マトリックスコピー機能



Silhouette Studio® Business Edition はマトリックスコピー機能を内蔵しています。この機能は同じプロジェクトの複数コピーのマトリックスを作成します。このプロジェクトはカットジョブ処理中に複製されるものですが、実際に変更されたり、元のデザインに影響しないものです。

コピー機能はメディアレイアウトモードの Business Edition バージョンでのみ利用可能です。

元のデザインは元の設計レイアウトを保持することができますが、コピーパネルのオプションは、必要に応じてカットする複数のコピーを複製します。

下記のオプションがコピーパネルで利用可能です。

### 行

このオプションは定義された複数の行を提供します。列 - このオプションは定義された複数の列を提供します。

### メディアに収める

このボタンを押して、メディアサイズに準じた特定の行と列の数を入力します。許容された数以上のものは削除されます。

### 間隔

横オプションはコピー間で横方向の間隔を決定し、縦オプションはコピー間で縦方向の間隔を決定します。

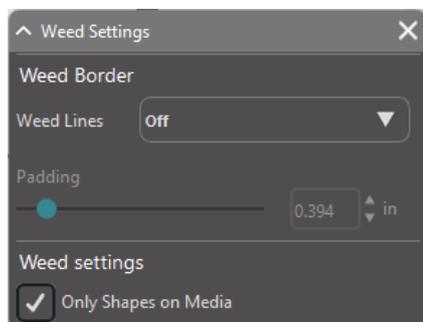
## 自動ウィードライン機能



Silhouette Studio® Business Edition はカス取りの設定ツールを内蔵しています。この機能を使うとオープンラインパス内でウィードラインを作成することができ、ビニールや熱伝導の素材などでより簡単に取り除くことができます。

このオプションには、囲みウィードラインボーダーと、内部ウィードラインボーダーがデザインのオープンスペース（文字の中など）に含まれています。これにより、カットジョブ後の余分な素材の削除が簡単になります。

カス取りの設定は Business Edition の画面右上にあります。



下記のオプションはカス取りの設定パネルで利用可能です。

## カス取り枠

このオプションではカットジョブ全体で自動ウィードボーダーが有効になり、作成されます。

余白- このオプションではボーダーと内包するウィードボーダーの間のスペースを追加または削除するために、余白寸法を調整します。

## ウィードライン

ウィードラインオプションは内部ウィードラインを含めるかどうかのオプションを提供します。画像に含めることが可能な場合があります。

すべてのウィードボーダーと内部ウィードラインは自動でワークスペースのオブジェクトのサイズや場所に合わせて調整されています。すべてのウィードボーダーとラインは青く表示されます。



# 14

## トラブルシューティング

問題が発生した場合、よくあるトラブルシューティング情報リストと詳細サポート情報が下にあります。

### よくあるトラブルシューティング情報

<https://silhouetteamerica.freshdesk.com/support/home>

### 校正

ツールの調整は、印刷&カットジョブのカットの位置調整または印刷情報のカットの位置調整の際のみ必要となります。この調整は位置あわせマークを使用した印刷&カットジョブの際にカットラインが印刷イメージの形と一致していない場合にのみ行います。これらのオプションは Silhouette に送信するメニューの接続しているデバイスの名前で右クリックし、キャリブレーションを選択すると表示されます。

この操作では、スケッチペンを使うことを推奨します。

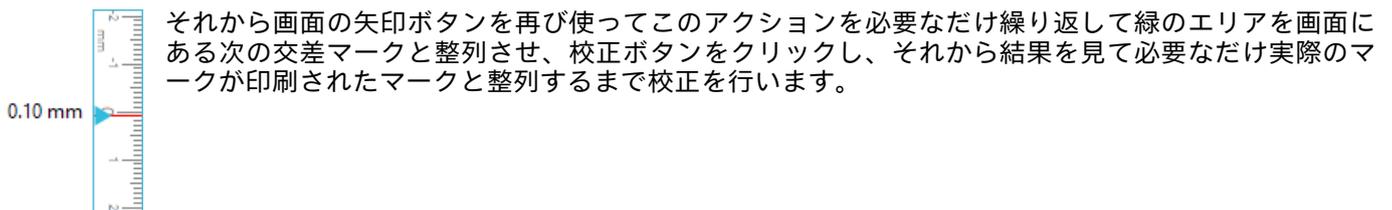
開始するにあたって、プリンターにテストページを印刷させるために、校正テストページの印刷を選択する必要があります。コンピューター画面上の校正テストページの調整は行わないでください。印刷したシートを画面に表示される通りにカッティングマット上に置いてください。



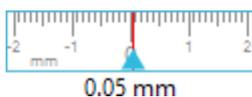
ブレードが位置にある時に、校正オプションをクリックします。これは Silhouette をマークの読み取りとスケッチ/カットを交差ラインに従って行わせます。

スケッチまたはカットラインが実行された結果、どちらかのラインが離れている場合、どのぐらい上下と左右離れているか正確に測定して調整します。これを行うためには、オリジナルの印刷されたマークと実際に実行されたマークの間の距離を測ります。もし実行された水平マークが印刷されたマークより上または下にある場合、画面の垂直スライダバーを、ペンで描画したマークと印刷されたマークの間の正確に測定された距離の位置に移動します。

もし実行された垂直マークが印刷されたマークより右または左にある場合、画面の水平スライダバーを、ペンで描画したマークと印刷されたマークの間の正確に測定された距離の位置に移動します。



距離補正ツールは、Silhouette に送信するメニューのどこかで右クリックし、距離補正を選択すると表示されます。このツールは画面上の画像の寸法が実際の寸法サイズと異なる場合にのみ使用します。この調整はほとんど行う必要がありません。



このツールを使うには、プリンターの校正テストページを印刷を選択して印刷したシートをカッティングマット上に画面に表示される通りに置きます。Silhouette SD を使っている時、ユニット上のロード/メディアオプションを選択する必要があります。ロードしたら、距離調整テストラインのカットオプションをクリックします。

ページに分類されたポジション 1 と 2 に 2 本のカットされたラインがあります。2 つのラインの間の距離を正確に測る必要があり距離調整セクションの水平スライダーバーを調整して正確な寸法に合わせます。寸法が調整されたら、距離の修正が有効となります。校正画面を閉じて、カットを続けます。さらにテストカットを行ってもテストページの結果は同じになるため、追加テストの結果は不要で、新しい調整済番号になるだけです。このテストは一回だけ実行すれば十分です。

## 詳細サポート連絡先情報

以下のソースから詳細サポート情報が得られます：

Web: [www.silhouetteamerica.com](http://www.silhouetteamerica.com)

E メール： [support@silhouetteamerica.com](mailto:support@silhouetteamerica.com)

本書の記載事項は、お断りなく変更することがありますのでご了承ください。

---

Silhouette Studio® 5.0 ユーザーマニュアル  
MANUAL NO. SS-UM-101  
2024年12月1日 第1版  
[www.silhouetteamerica.com](http://www.silhouetteamerica.com)  
©2024 Silhouette America, Inc.  
618 N 2000 W Lindon, UT 84042

---



silhouette