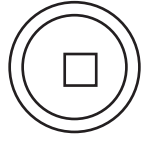
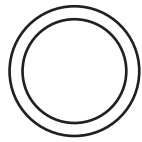


Illustrator で絵型を描く。

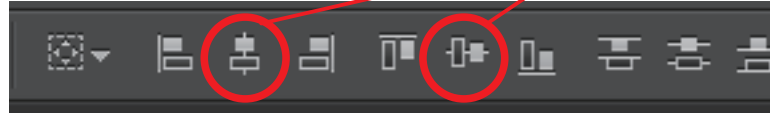
ボタンを描く

ボタンを描くには楕円ツールを使う Alt+Shift キーで円を描くとマウスの中心から連続で描けたのだが CC2015 以降はこの方法が使えなくなってしまった。

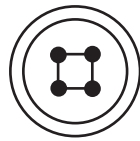
Shift キーを押しながら円を描くと正円なる。
この時塗りに白を入れておいた方が選択しやすい。
拡大縮小ツールをダブルクリックして
80%でコピーすると
内側にもう一つ円が描かれる。



全体を選択すると整列メニューが
メニューバー上に出るので 垂直、水平ともに
中央に整列する。



Alt+Shift 同時押しで
正方形の角から円を描く。



選択ツールで
Alt を押しながら
正方形の角にコピーした。



正方形を削除する。



円の中心から中心へ
斜めに線を引けば完成。

裾等のロックミシンの処理

直線と破線を引く。



中心にある破線を選択した後
効果メニューから
パスの変形ジグザグを選ぶ。

ジグザグ(Z)...

パスの自由変形(F)...

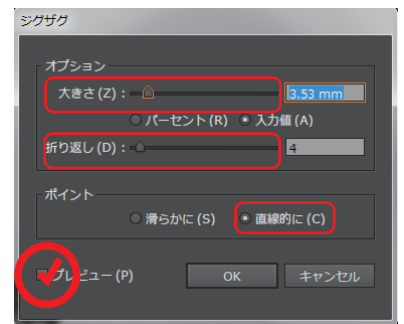
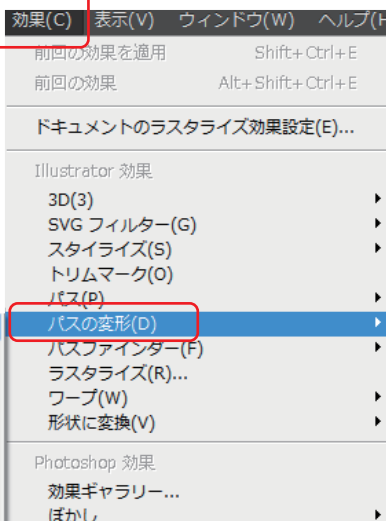
バンク・膨張(P)...

ラフ(R)...

ランダム・ひねり(K)...

変形(T)...

旋回(W)...



最初にプレビューにチェックを入れ
ステッチの変形状況を確認しながら
大きさ、折り返しの数値を移動する。
ポイントは直線的に

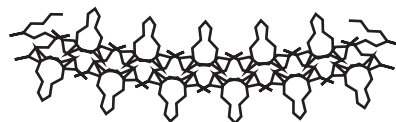
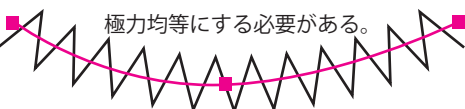


ジグザグはアンカーポイント間の間隔に対して
回数が一定なので、アンカーポイントの間隔の狭い場所
広い場所があるとバランスの悪い形になってしまう。



この場合アンカーポイントの間に対して
ジグザグの山が6回ある。
アンカーポイントの間隔が狭いと
詰まった形状になってしまう。

アンカーポイントの間隔は
極力均等に必要がある。



ジグザグを何度も実行すると
思いもよらない形状が作成できる。

ジグザグはこの状態では実体化されていない。
但し、反転したり回転した場合
不具合が生じる可能性や
ライブペイントを使うと直線に戻ってしまう。
ライブペイントをこの操作の後に行う場合には
ジグザグに対してオブジェクトメニューから
アピアランスを分割する必要がある。



ベルトループ、
ボタンホール等も
ジグザグを使うと
かなりそれらしくなるが、
実際にプリントすると
非常に小さな部分のため
こて造る必要は無い。

