

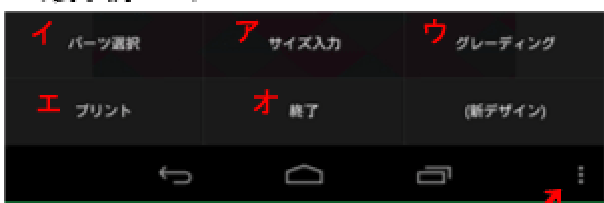


パタピッ 操作解説

1 インストールが終了すると、スタート画面にアイコン  が現れます。アイコンをタップ。

2 タップすると、右の画面が現れます。
英語で音声案内があります。
スタート画面のみ音声案内しますが、以降は以下の操作手順に従ってください。



3 画面右下のメニューボタン()をクリックすると、右のメニュー()が現れます。

機種により画面表示が異なります。
(メニューの位置が異なります。右図参照)



この後、寸法入力の説明をしますが、意味等が分からない場合は、デザインに応じた入力表のサービスがありますので、その通りに入力すれば正しい製図が得られますので安心してご使用ください。

そのサービスは **パタピッ magazine** (無料アプリ編)でも行っております。

操作を理解するまでは、**パタピッ magazine** の入力表通りに操作しましょう。
経験を重ねるに従い理解できるようになり、頭に思い描いた様々なデザイン

の創造が次第に可能になるでしょう。焦らず進んでください。(現在まだスタートしたばかりですので、デザインの紹介数は少数です。次第に増えていきます。)

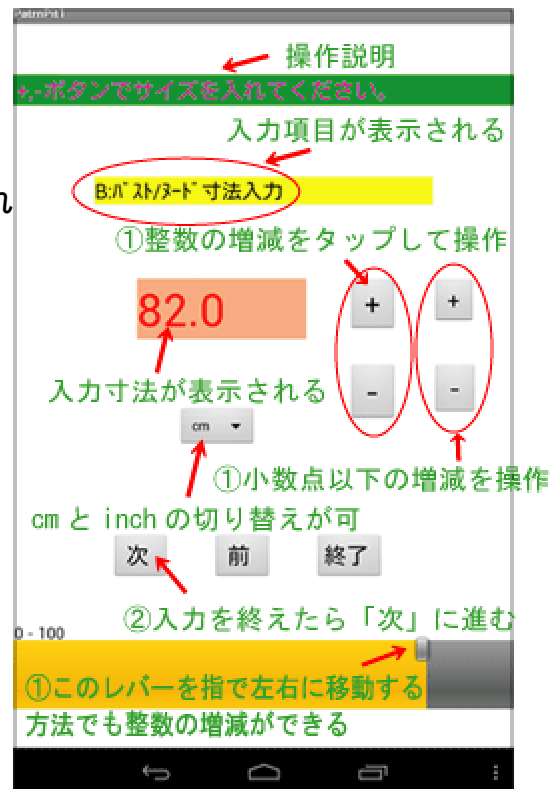
4 最初に押すボタンは「**サイズ入力**(上画像の**ア**)」です。(手順を**ア**~**オ**で表示しましたが、実際の画面ではこの**赤字**表示はありません。)

「**サイズ入力(ア)**」をタップすると右の画面が現れます。

寸法を入力する項目は 14 あります。

- バスト (記号 B)
- 背丈 (SET)
- 背肩幅 (BKH)
- 上着丈 (UGT)
- ヒップ (H)
- 前合わせ持ち出し (AS)
- AH 増減 (UPA)
- 肩ネックポイント移動 (C)
- 前ネック P 移動 (UPN)
- 後ネック P 移動 (UPB)
- 袖丈 (SOT)
- 袖山(割合) (SOZ)
- 袖口寸法 (SOA)
- 身長 (HT)

入力方法をこの後順に解説します。

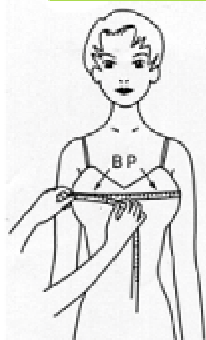


まず最初は「**バスト**」(記号 B)

採寸寸法(肌着の上から測ったトップバストの寸法 下図参照)を入力します。

<入力方法> スマホやタブレットの画面には数値を打ち込むテンキーがありませんので、+と-のボタンをタップして、画面中央(ピンク枠)の数値を着用者の寸法に置き換えていきます。

バスト

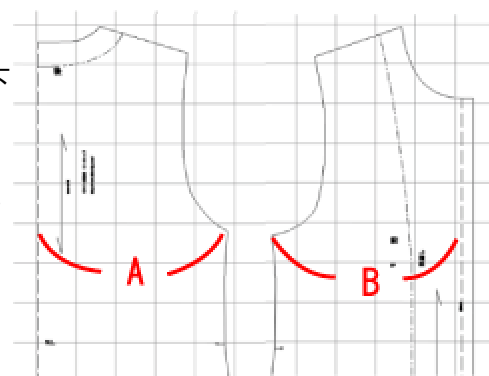


トップバスト(最も高い位置)を測る

画面下のオレンジのレバーでも寸法の入力替えができます。レバーを指で移動してください。ピンク枠の数値が変化します。微調整で+と-のボタンを使いましょう。(上図参照)

このバーの入力範囲は0から100までです。それ以上、又はそれ以下は、+と-のボタンで操作してください。

更に、小数点以下の数値入力が必要であれば、右側の+と-を操作してください。(上図参照)



後身頃
前身頃
 $(A+B) \times 2 = \text{バスト} + 14$ (ゆとり)

このアプリは、入力したバスト寸法に対して、14cmのゆとりが加わって製図ができ上がります。例えば「82」と入力すると身幅は96cmの上がりとなります。

入力数値の増減でゆとりの増減が可能です。例えば「身幅を92cmに仕上げたい」という場合は、バスト入力を「78」で操作する、という方法です。つまり、ゆとり14cmが加わり92cmに仕上がるという訳です。ただ、製図はバランスを崩すと形のよい服に仕上がりにません。増減は採寸寸法 ± 4 cmの範囲で操作してください。採寸寸法が82cmの人の場合、推奨範囲は78が最小、86が最大です。それ以上(又は以下)の入力はお勧めしません。

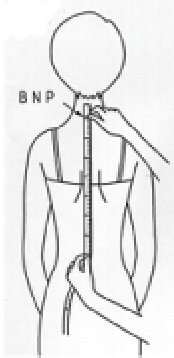
理由は、バストサイズが小さくなればなるほど、ソフトは子供体型と認識して製図ができ上がります。逆に大きくなればなるほど、大柄な体型を認識して製図はでき上がります。自分の体型に合った着心地の良い服の為に増減は採寸寸法 ± 4 cmの範囲にとどめましょう。

pro プロパタピッには「ゆとり」の入力項目があります。「バスト」入力は着用者の寸法を打ち込み、「ゆとり」は制約なく自由に数値を入力することができます。マイナス入力も可能です。(レオタードや水着などの製図作成に有効)この方法であれば、「バスト」は着用者の寸法ですから製図のバランスは崩れません。

「背丈」(SET)

「バスト」の入力が終わったら、「次」をタップすると右の背丈入力画面が現れます。

背丈



背丈は、後ネックポイントからウエストまでの丈です。

こちらも同様に、+と-の操作、或いは、下のオレンジ色のバーを使って操作してください。

ウエスト位置が分かり難い体型の場合は、この「背丈」の採寸は結構難しいものです。その場合は、次の式が役立つでしょう。

後ネックポイント女性の「背丈」の求め方です。

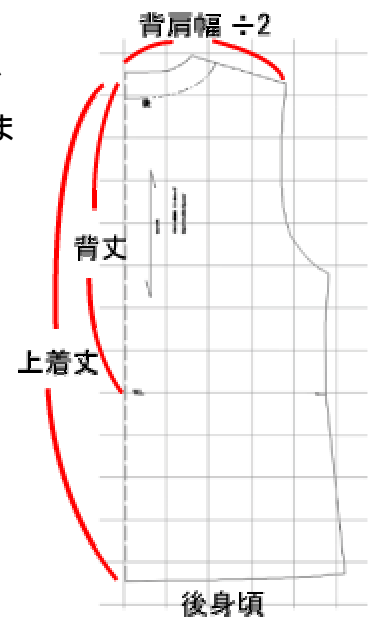
からウエストまでの長さ

$$\text{身長} \times 0.24 = \text{背丈}$$

「背丈」は、着用者の正しい背丈を入力してください。

「背丈」の数値は、アームホールの大きさに影響します。又、バストポイントの位置にも影響しますので、正確な製図が得られません。

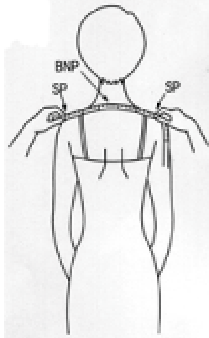
正しい背丈を入力しましょう。



「背肩幅」(BKH)

「背丈」の入力が終わったら、「次」をタップすると右の背肩幅入力画面が現れます。

背肩幅



服のでき上がり
背肩幅を入力する

「背肩幅」は、肩先から後ろネックポイントを通して反対側の肩先までの距離ですが、ここには**服のでき上がり寸法を入力します。**(上図参照)

セットインスリーブ(肩先に袖を縫合する袖のこと)のデザインの場合は、左図の様に身体を測った寸法を入力しますが、作りたいデザインが**ドロップスリーブ**(肩先から落ちた二の腕の辺りに袖を縫合する袖のこと)の場合は、でき上がり背肩幅を入力します。手元に程よい服があれば、その服のでき上がり背肩幅を測って入力しても良いでしょう。



あるいは、ベストなどは、肩先より内側に仕上げますので、採寸寸法より狭い数値を入力します。こちらも普段着用しているベストがあれば、その服を参考にしましょう。



背肩幅を広くし過ぎてアームホールのバランスを崩すことがありますので注意してください。(左図参照)
適度な背肩幅に入力し直すか、印刷後にゆがんだ線を修正してください。

身幅より背肩幅を広く
操作すると正しいア
ームホールが描けない。
適度な背肩幅に入力し
直すか印刷後にライン
を修正する。

厳密には、ドロップスリーブの場合は、肩の傾斜角度の調整の必要がありますが、アプリの**パタピッ**にはその機能はありません。初心者向けソフトの為、複雑な操作を避けています。
精巧な製図を望まれる人は、**pro プロパタピッ**に「**肩傾斜調節**」の機能がありますので、必要になりましたらそちらをご利用ください。

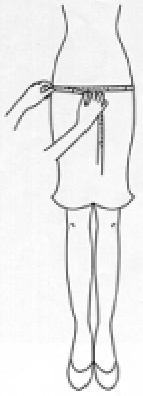
「上着丈」(UGT)

「上着丈」は、後中心の着丈です。(前図参照)
アプリ用**パタピッ**は、**幾分注意点はありますが、着丈は自由に操作できます。**
ワンピースを作成する場合も、ここに着丈を入力します。

「ヒップ」(H)

「ヒップ」の正しい計測は、トップヒップを測ります。(下図参照)
アプリ用**パタピッ**の動きは、腰丈の服を前提に動きますので、裾の幅がヒップ + 14cm とし
て仕上がります。

ヒップ



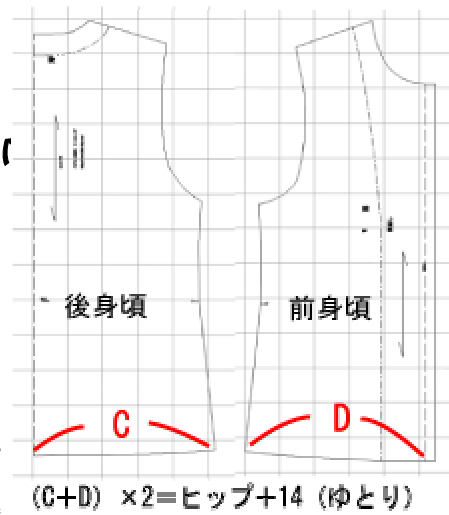
トップヒップ
を測る

しかし、ロング丈やショート丈のデザインでも使用したいでしょう。

そこで、少し注意が必要ですが、**アプリ用バタピツ**を、ショート丈からロングワンピースまで使用してみましょう。

注意する点は、ロング丈でもショート丈でも裾の幅が常にヒップ + 14cm です。それを踏まえた上で操作してください。(右図参照)

丈による対応策はいくつかあります。例えば、ヒップラインに届かないショート丈の服なら、ミドルヒップ(ウエストとヒップの間)の採寸寸法をここに入力すると良いでしょう。



逆に、ワンピース等の製図では、ワンピースの裾が「ヒップ + ゆとり 14cm」の仕上がりになりますので、実際のヒップの辺りでゆとりが不足し窮屈になるかも知れません。その場合は、適度に「**ヒップ**」の寸法を多めに入力してください。それにより幅が広がり窮屈感がなくなります。この「多目」には決まりがありませんが、デザインとして無理の無い範囲で操作してください。

「**上着丈**」の解説で「**幾分注意が必要**」と書きましたのはこのことです。

「**上着丈**」がヒップより短い又は長い場合に、分量調整が必要になります。

「**ヒップ**」は「**バスト**」と異なり、特に数値操作に規制はありません。「**バスト**」は±4の範囲の規制がありましたが、「**ヒップ**」は比較的自由です。しかし、大きな増減でデザインとしての全体のバランスを崩す場合がありますので、その点は注意が必要です。

「前合わせ持ち出し」(AS)

ブラウスでは 1.5 ~ 2cm が一般的な持ち出し寸法です。ダブルの合わせも可能です。自由に操作できます。

持ち出しのあるデザインでは、自動的に「見返し」の線が現れません。(下図参照)



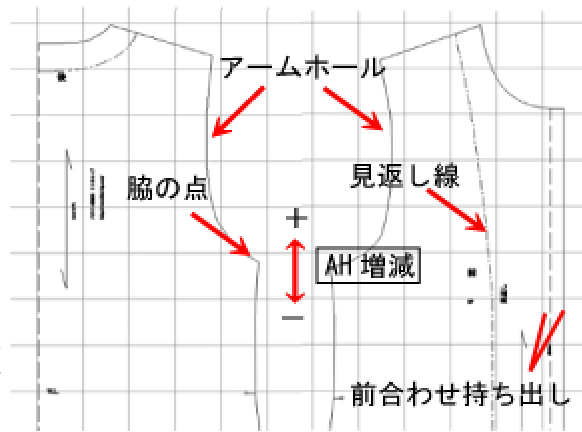
前中心が「わ」裁ちのデザイン(ボタン合わせがないデザイン)では「0」と入力します。

「0」と入力すると、自動的に「見返し」線は消えます。

「AH 増減」(UPA)

アームホール(AH)を大きくしたり小さくしたりする機能です。

「0」のままであれば、ノーマルなブラウスのデザインの程よいアームホールを自動で描きますが、使用者の思いで、アームホールを大きくしたい場合は、マイナス数値で命令を与えると、脇の点が下に下がりアームホールは大きくなります。逆に小さくしたい場合は、プラス数値で命令を与えると、脇の点が上に上がりアームホールは小さくなります。



脇の点を上げる（プラス入力する）とアームホール(AH)は小さくなり、下げる（マイナス入力する）と大きくなる。

一般的なデザインでは、 ± 3 の範囲ですが、特 殊なデザインでは、それ以上の操作も可能です。デザインや体型、素材によりこの数値を自由に操作してください。

「肩ネックポイント移動」(C)

ネックラインを決定する機能です。

「肩ネックポイント移動」は、首付け根位置からの肩が開く距離。 マイナス数値で操作します。(下がっていくという意味でマイナス)



プラス操作も可能です。

首付け根位置より内側、、、というデザインはあまりありませんが、体型面で首が標準より細い場合に、プラス操作でネックラインを狭めることができます。

「前ネックポイント移動」(UPN)

首付け根の前中心での移動距離。 下げる場合はマイナス数値で操作します。(下がっていくという意味でマイナス。 上図参照)

プラス操作も可能です。

首付け根位置より内側、、、というデザインはあまりありませんが、体型面で首が標準より細い場合に、プラス操作でネックラインを狭めることができます。

「後ネックポイント移動」(UPB)

首付け根の後中心での移動距離。 下げる場合はマイナス数値で操作します。(下がっていくという意味でマイナス)

プラス操作も可能です。

プラス操作で後仕上がり位置を上げることができます。

ネックラインを操作するこの3項目は、入力数値によってはネックカーブがゆがむことがあります。ゆがんだ線については印刷後に自然な線に修正して使用してください。

アプリ用バタピツのネックラインの動きは、ノーカラーに適したラインを形成します。数値が大きかったり不適切な数値で操作すると、ラインに無理が生じ、修正が必要になりますが、一般的なデザインの範囲ではノーカラーに程良い線を描きます。その為、襟付きデザインには適しません。このネックラインに襟を付ける場合は、ラインの

修正が必要になります。説明が難しくなるためここでは割愛させていただきますが、製図の書物などを参考にネックラインを修正するなど可能なら、修正後に自ら襟を製図し襟付きデザインをお楽しみください。

「袖丈」(SOT)

半袖から長袖まで自由な丈を入力することができます。

「袖山(割合)」(SOZ)

ここでは、袖山の寸法を入力しません。身頃のアームホールの高さに対する割合で操作します。この方法で正しい袖が得られます。

具体的には、後身頃のアームホールの高さを基準に求めます。一般的には、0.6以上がセットインスリーブ、0.5以下をドロップスリーブと分類します。特殊なデザインでは、規定を外れて操作する場合がありますが、日常の服では規定の範囲で袖山を決定しましょう。



アプリの入力数値は、小数点以下1位までですが、PC対応版は、小数点以下2位まで入力が可能です。PCの機能下ではより繊細に製図を操作することができます。

袖山の決定で大事なことは、でき上がった袖の太さが、着用者に合っているか、又はデザインとして適当かです。

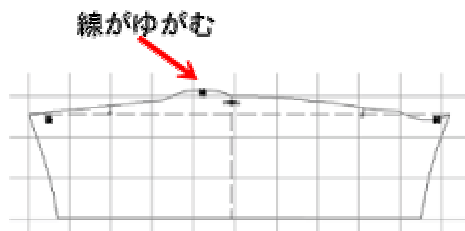
袖の太さ(袖幅 右図参照)は、体型やデザイン、素材により大きく変化します。画面で袖幅の長さが表示されますので、細過ぎないか(窮屈な袖は着心地を損ねます)、太過ぎないか(デザインに合った太さが望ましい)などの確認をしましょう。



確認方法のひとつとして、その寸法をメジャーなどで輪に作り、着用者の腕にあてがいます。窮屈でないか、大き過ぎないかなどのでき上がりをイメージすることができます。

「もう少し袖を太くしたい」という場合は、「袖山(割合)」の数値を下げると太くなります。逆に「もう少し細くしたい」という場合は、「袖山(割合)」の数値を上げると細くなります。又は、「AH増減」の操作でも袖を太くしたり細くしたりの調整ができます。微妙な関係ですが、ソフトの操作に慣れるに従い理解できるようになるでしょう。

身頃と袖の関係はとても重要です。この是非がプロと素人を隔てる境界線でもあります。慣れるまでは規定に従い、又は**パタピッスタイル magazine**の入力表に従い操作してください。経験を重ねるごとに正しい判断ができるようになります。ここでは焦らずじっくりと学習してください。



袖山を低くし過ぎると(又は高くし過ぎると)、バランスを崩して袖山の線がゆがむことがあります。印刷後に修正してください。

身頃のアームホールと袖山を縫合する際は、合印を合わせましょう。**パタピツ**は、合印が自動で現れます。これを合わせることできれいな袖ができていきます。

服にとって、袖と身頃の関係は最も大事と言っても良いでしょう。製図に誤りがあると形良く仕上がりにません。素人作りとプロの技法の分かれ目と言えるでしょう。**パタピツ**は誰が操作してもきれいな袖(プロの袖)を仕上げますので、**パタピツ**を道具に正しい袖を得た日から創作の夢が広がっていくことでしょう。

身頃と袖のこの微妙なバランス調整は**パタピツ**の最も得意とするところです。

「袖」についてもう一点、注意点を話します。袖山のカーブについてです。

市場には、縫い易さを優先する為に、セットインスリーブの袖山の凹凸、特に前側のへこみを敢えて平面的に作図した製図(型紙)を多く見かけます。これは正しい製図ではありません。

このカーブは、服を形よく立体にする大切なカーブです。これを平面にしてしまうことで、「野暮ったい服」へと価値を下げてしまうことにもなりますので、特に既製服、オーダー服などの作成では、商品価値を上げる為にもこのカーブの重要性を正しく認識してください。



違いは、縫製し、着用し、鏡に映してみると明らかです。どちらが格好良いか、、、おしゃれにこだわるのであれば、**パタピツ**が作成するこのカーブのまま縫製しましょう。

「袖口寸法」(SOA)

袖口の寸法を自由に入力することができます。半袖なのか長袖なのか、素材は布帛なのかニットなのか、、、など、袖口寸法はまちまちです。体型やデザインによっても大きく変化します。



袖の無いデザインの操作は、「袖丈」「袖山(割合)」「袖口寸法」を全て「0」と操作します。それにより自動的に袖は消え、身頃のアームホールの合印も消えます。更に、袖無しに適した正しいアームホールの形状に仕上がります。

アームホールの形状は正しい製図を作成する上で大事なことです。例えば、初心者によく

見られる誤った認識ですが、袖付きの製図の身頃のみを使ってノースリーブの服ができ上がるか、...と言うとそれは間違いです。実際に服を作ってみると明確ですが、ノースリーブとして成立しません。人前で着るには、...ちょっと恥ずかしい服に仕上がります。悲しいことです。

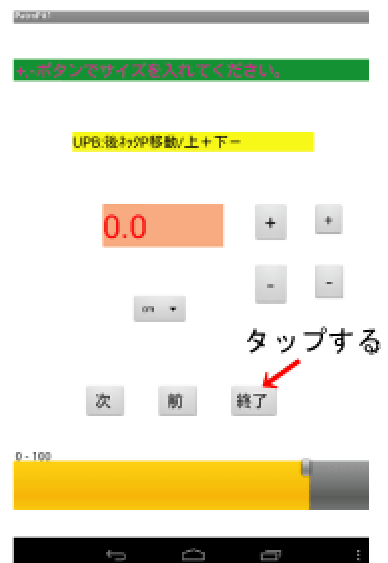
この様に、袖付きか袖無しかによる製図違い、大事なことです。
パタピッはこの難しい部分を自動化しましたので、ストレス無くお楽しみください。

実際には **app アプリ用 パタピッ** では、スリムなデザインのノースリーブの作成には無理がありますが、ベストやジャンパースカートの作成の際に活用してください。

「身長」(HT)

製図全体のバランスをとる為に必要です。赤ちゃんサイズから大人までバランスを整えます。

5 全ての入力が終わったら「終了」をタップ

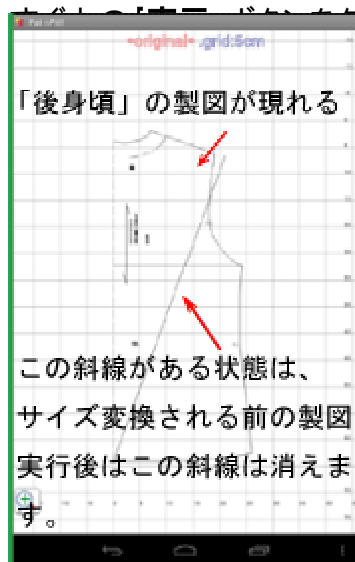


6 メニューをタップし、「パーツ選択」(1)をタップ(右参照)



右の画面が現れる。
「後身頃」「前身頃」「袖」の3パーツを順に操作しましょう。

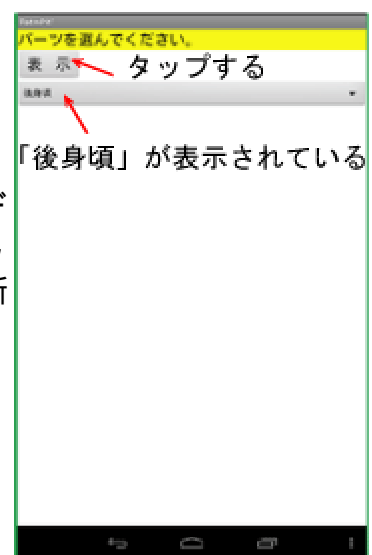
最初に「後身頃」が表示されていますので、画面を開きたいと思えます。
「後身頃」の製図が現れるので、タップします。



「後身頃」の製図が現れます。(左参照)

これは未完成の製図です。グレーディング(サイズ変換)操作後に完成しますが、未完成製図かどうかの判断は、製図を貫く斜線で判断します。斜線が引かれた製図は未完成製図です。

この後、グレーディング(サイズ変換)が終了すると製図は完成し、こ

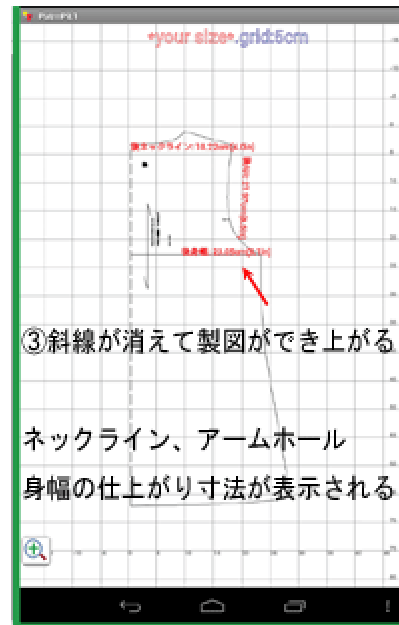


換)が終了すると製図は完成し、この斜線は消えます。斜線が消えたことを確認してから印刷作業にかかりましょう。

次に、「メニュー」をタップし、「**グレーディング**」(ウ)をタップすると製図が動いてでき上がります。(下画像参照)



①メニューをタップ



入力した寸法に対して製図は正確にできあがります。

製図にとって重要なカーブ(ネックラインやアームホール)は赤字で仕上がり寸法が表示されます。

身幅も表示されます。

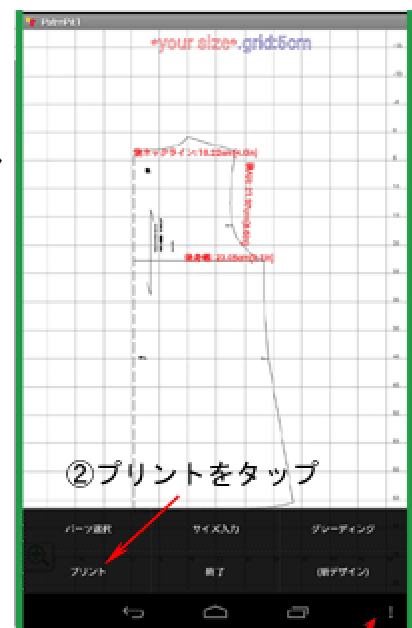
仕上がり確認の参考にしてください。

7 保存

後身頃を保存しましょう。

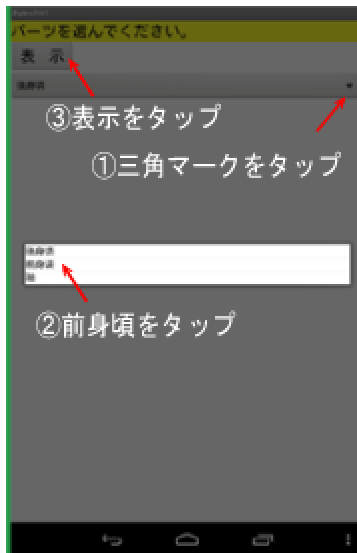
「メニュー」をタップし、「プリント」をタップすると、製図がスマホ(又はタブレット)の内部に一時的に保存されます。

後身頃の操作は以上です。



①メニューをタップ

後身頃の次は前身頃を操作します。



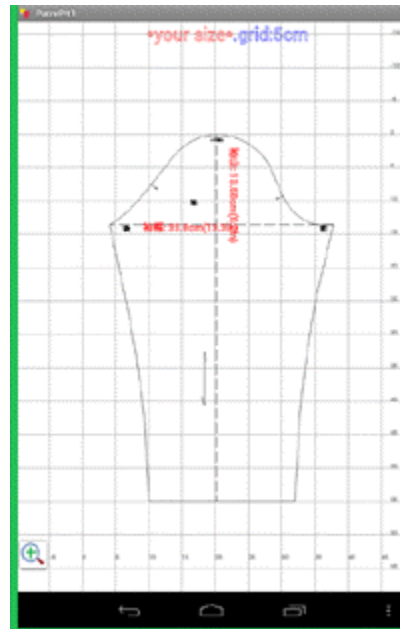
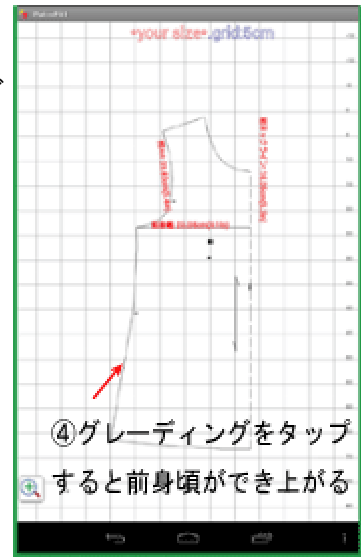
後身頃でしたと同じ操作をします。

メニュー パーツ選択 前身頃を選ぶ(左図参照) 「表示」ボタンをタップ() メニュー グレーディング(右図参照) メニュー プリント

前身頃も保存されました。

次は袖です。同じ操作をしましょう。(下図参照 ノースリーブやベストの場合は、袖の操作は必要ありません。)

3 パーツ全てが保存されました。



この3パーツ(前身頃、後身頃、袖)は、写真などを保存する時と同じ様に **ギャラリー**の中に保存されます。「patterns」フォルダの中に納まります。印刷の際には、そこから呼び出してください。

ひとつのデザインのみの一時的保存です。続けて他のデザインを操作して「**プリント**」ボタンで一時的保存させると、先のデータに上書きされますので注意しましょう。

ひとつのデザインの製作が終わったら、印刷(出力)まで終わってから次のデザインの製作をしてください。

8 印刷

印刷については、末尾で解説します。

袖について、もうひとつ解説します。

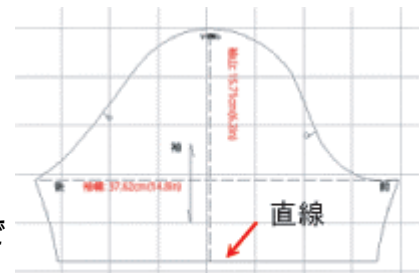
< 袖口のカーブについて >

袖口のラインが肘を境に変わります。

半袖の袖口は直線です。(右図参照)

肘の関節で腕は曲がりますので、六分袖～長袖の袖口は曲線を描きます。

この曲線(カーブライン)は服を作る上でとても大切なことです。



肘より短い袖の袖口線は直線

人が直立で立った時、腕は地面に向かって垂直に降りているでしょうか。

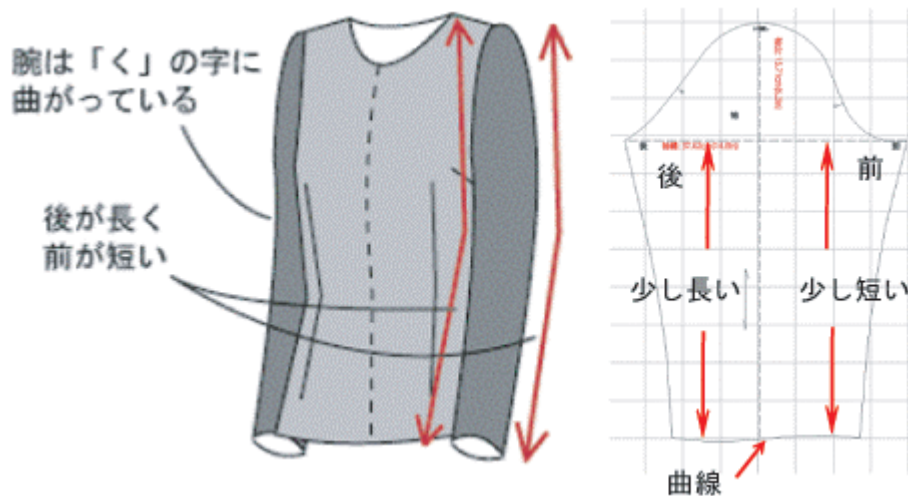
観察してみましょう。僅かに前方向に「く」の字に折れています。

つまり、前側の袖丈と後側の袖丈を比較すると、前が僅かに短いということになります。

製図の袖口のカーブは僅かなカーブですが、この寸法差ができ上がった時の袖口の線を水平状態に保つという訳です。

これを無視すると、袖の後側が吊り上がります。長さが不足する為 吊り上って見える…結構気になるものです。

商品価値の判断では大事なチェックポイントです。特に既製服やオーダー事業のお客様の服などでは、技術を評価する判断材料になりますので、製図を引く側は特に注意しましょう。



ニット素材の服は、長袖でも袖口線は直線で構いません。素材が伸びますので、ニットの場合は微妙な製図操作は必要ないのです。

さあ、製図を引いてみましょう。

これはほんの一例です。操作の基本、各入力項目の意味などを理解するに従い、様々なデザインへの応用方法が分かってくることでしょう。可能性を広げて楽しんでいただければと思います。

各デザインの操作解説は、インターネットを開いて下の各写真をクリックしてご覧ください。



この他、**app アプリ用 パタピッ** からたくさんのデザインを創造することができます。
パタピッ magazine (無料アプリ編) に順次公開していきます。

又、有料の**パタピッ**ユーザー対象にご案内している**パタピッ magazine** では、**start パタピッ入門ソフト**と**pro プロパタピッ**の製図解説を公開しております。
app アプリ用 パタピッ PC 対応版でもご覧いただくことができ、解説中の応用方法や展開方法は、アプリ用**パタピッ**でも役立ちます。デザインの幅が広がっていきます。PC 対応版をお申し込みになられた時にはご利用ください。

(4) **印刷** …… いくつかの方法を説明します。いずれの方法も、テスト印刷後に倍率計算をし、拡大して印刷することで実物大型紙が得られます。用紙より大きな製図は複数枚に分割して印刷します。

PC で**パタピッ**を操作する場合は、倍率計算の必要はありません。自動で簡単に分割印刷します。

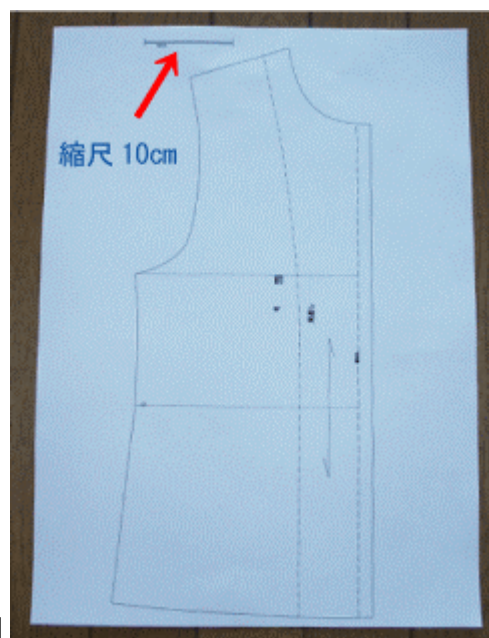
<方法1> コンビニのコピー機で印刷する

スマホやタブレットのデータを印刷することのできるコピー機で可能です。(古いコピー機を置くコンビニには印刷できない場合があります。)

二つの方法があります。

<方法 A> ネットプリント … Wi-Fi 通信 でプリントする方法

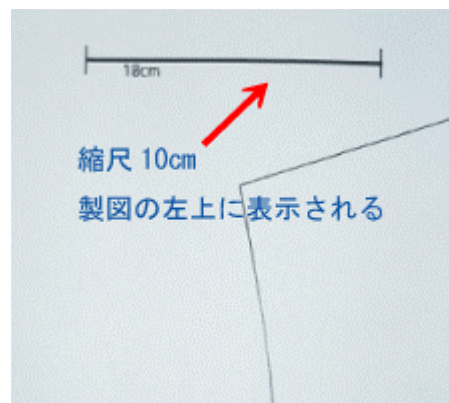
- (1) スマホやタブレットにコンビニ店が指定するコピー機のアプリをインストール(会員登録無料)
- (2) スマホやタブレットで印刷したい製図データ (データは「ギャラリー」に保存されている) を選び設定すると予約 No が割り当てられる。
- (3) コンビニでこの番号を指定して印刷(右図参照 前身頃の場合)



<方法 B> 赤外線通信でデータを送りプリント する方法 (アプリをインストールする必要が無い。パ スワード等も要求されない。)

製図データは「ギャラリー」に保存されています。
コンビニのコピー機を前に、その製図データを画
面に呼び出し、赤外線で送って印刷する。

コピー機の画面をタップして進みますが、操作手順が
少し複雑です。迷う場合はコンビニの店員に手伝ってもらいましょう。

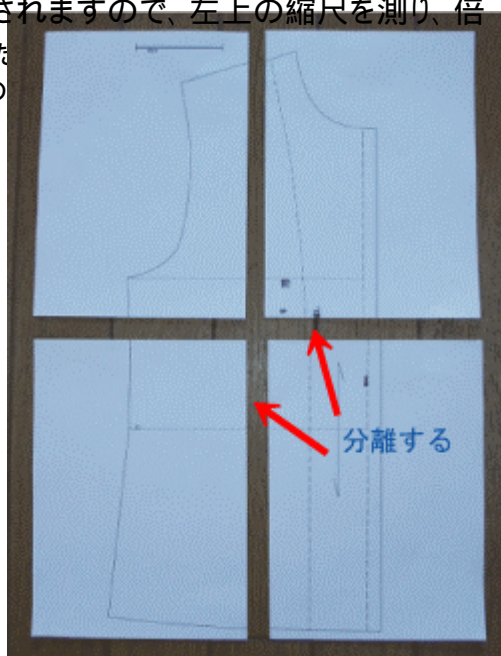


(5) 実物大に拡大

どちらの方法も、製図全体が一枚の用紙にプリントされますので、左上の縮尺を測り、倍率計算をします。(例えば、縮尺を測ると、仮に 6.3cm だった場合、159%となる。小数点 2 位以下は切捨てなので厳密にはその

さて、これを拡大印刷しなければいけません。そこで、ひとつの方法として、ハサミで分割してそれぞれを拡大印刷する方法を説明します。

製図が印刷された用紙をハサミで分割します。(右図参照 これは 4 分割ですが、半袖など小さな製図なら 2 分割でも良いでしょう。逆に、ワンピースやコートなど大きな製図の場合は、6 分割、または 8 分割の必要がある場合があります。)



8分割の必要がある場合があります。)

次に、一枚ずつコピー機で倍率を指定し印刷します。
分割されたそれぞれが実物大にでき上がります。

それらを貼り合わせると実物大型紙に仕上がります。

もうひとつの方法 …… 理屈は同じですが、切らずに分割線を製図の中に入れる方法です。その分割枠内をそれぞれ拡大しますが、コピー機の左上角に各枠を置き、一回一回枠を移動しながら全パーツを拡大する。

貼り合わせる時は、先に引いた分割線同士を重ねながら貼っていきます。

前後身頃、袖などそれぞれのパーツごとに行います。拡大率はそれぞれ異なりますので、毎回計算してください。

拡大率の計算を誤ると正しい製図ができ上がりませんので、間違いの無いように計算してください。

実物大に仕上がった製図の「身幅」や「着丈」などをメジャー(またはものさし)で測り確認してください。(数ミリの誤差は仕方ないでしょう。厳密に正確に作成したい場合は、印刷後に鉛筆で修正するなどしてください。)

<方法2> プリンターで印刷する

スキャナー機能を持つ家庭用プリンター、更に無線操作で印刷することができるプリンターを使用します。(古いタイプのプリンターにはこの機能は付いていません。無線操作できない場合は、メールでPCに製図データを送って、次の<方法3>の手順で印刷が可能でしょう。)

(1) スマホやタブレットの画面に製図データを表示し、データをプリンターに無線で送って印刷する。この最初の印刷では、全体像が一枚印刷されます。(前図参照 前身頃の例)

印刷の手順等は、プリンターの機種により異なります。プリンターの操作説明に従ってください。

(2) 左上に縮尺(10cm)がありますので、実物大にする為の倍率を計算します。(先の説明参照)

(3) 紙を分割します。(先の説明参照)

(4) 一枚ずつスキャナーで読み込み、印刷設定で倍率を指定し印刷する。

(5) それぞれを貼り合わせると実物大型紙ができ上がります。

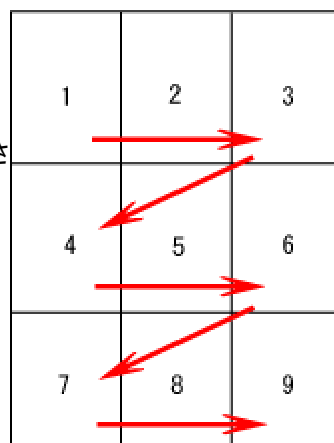
<方法3> プリンターで印刷する

PCの**ペイントソフト**を使用して印刷する方法…自動で分割印刷ができますので、結構楽です。(古いバージョンでは分割できません。)

(1) スマホやタブレットの製図データをメールに添付してPC(パソコン)に送ります。製図データは「ギャラリー」に保存されています。前後身頃、袖など全てを送ります。

(2) そのデータをペイントソフトで開く。

(3) <印刷の手順> バージョンにより手順が異なります。2つ解説します。



<方法 A> 印刷 詳細設定 ページ設定 拡大縮小にチェック 任意倍率で倍率指定 OK

<方法 B> 印刷 詳細設定 変倍 独立変倍で倍率指定 OK

倍率指定する際に、すでに記入枠に計算後の倍率が表示されていますので、そのまま印刷すると良い。

自動で分割印刷する順路は上図の様です。(9分割の例) 順番に貼り合わせると実物大型紙ができ上がります。

自動分割できない古いペイントソフトの場合は、先の方法で、全体像をテスト印刷した紙をはさみでカットし(又は分割線を引いて)それぞれをスキャナーで読み込んで拡大してください。

印刷の説明をしましたが、スマホやタブレットから印刷する場合は、倍率計算や自分で分割印刷しなければいけないなど、少々面倒ですね。

appアプリ用 パタピッ PC 対応版は、その意味でも扱いが楽です。倍率計算の必要はありません。**自動分割プリント**ボタンがありますので、用紙サイズを設定してクリックして進むだけで実物大に自動拡大し、分割枚数分でき上がります。クック操作だけでとても簡単です。

スマホやタブレットの製図は寸法に誤差が生じますが、PCの場合は誤差は生じません。ミリ単位に正確です。

無料で製図を楽しんでいただく為に、スマホやタブレットで操作ができる

appアプリ用 パタピッを作りましたが、残念ながらPCの様ではありません。しかし、使い慣れていただくことで次第に操作のスピードも上がることでしょう。

appアプリ用 パタピッが「面倒」と感じられた方は、**appアプリ用 パタピッ PC 対応版**への切り替えをお勧めします。有料の**パタピッ**ユーザー対象に、製図(**パタピッ magazine**)とソーイング(**ソーイング Magazine**)両面を楽しんでいただく**無料コーナー**のご案内をしています。

更に、**型紙無料ダウンロードサービス**もご利用いただけます。

お得心満載。楽しみながら技術が上がって行く、、、ファッションの創造の夢が広がっていくことでしょう。