

# My Custom Design ver.1.0

刺しゅうデータ作成ソフト

## 取扱説明書

- ご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みになり正しくお使いください。
- 取扱説明書はなくさないように大切に保管してください。

# はじめに

このたびは、刺しゅうデータ作成ソフト「My Custom Design」をご利用いただきありがとうございます。  
させていただきます。

My Custom Designは、お手持ちの当社製家庭用刺しゅう機付きコンピュータミシンで起動し、ミシンの液晶画面上でオリジナル刺しゅう模様を作成することができるアプリケーションソフトです。アプリケーションソフトの性能を十分ひきだし、正しく安全に操作いただくために、この取扱説明書を最後までよくお読みください。

## 注意

この取扱説明書では、ミシン本体の使用方法については説明していません。刺しゅうをぬったり、ミシンの機能を使って刺しゅう模様を編集したりするときは、ミシン本体付属の取扱説明書を参照してください。

## 重要

営業目的で、別売の「刺しゅうカード」や新聞・雑誌等から無断で複製し、本アプリケーションソフトにて使用することは「著作権法」に触れることになり、法により処罰されることがあります。

本アプリケーションソフトは、「著作権法」により保護されています。著作権法に従う場合に限り、本アプリケーションソフトをご使用・複製いただくことができます。

本アプリケーションソフトは、一般家庭用のみのご使用を対象としています。

## 安全にお使いいただくために

### 注意

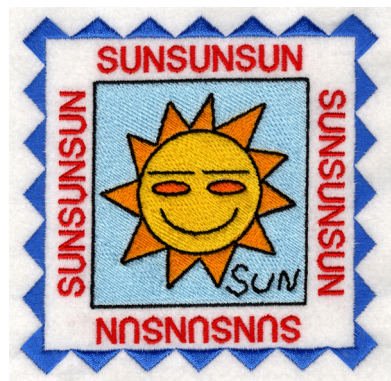
ミシン本体についての安全上の注意については、ミシン本体付属の取扱説明書を参照してください。記載内容に従い、安全に正しくお使いください。

## こんなことができます

ペンで紙に絵や文字を描くように、タッチペンでミシンの液晶画面に自由に絵や文字を描き、好きな色をぬり、自分だけのオリジナル刺しゅう模様を作ることができます。

例えば、今までは文字を選んで組み合わせて作っていた名前も、画面に書いた文字がそのまま刺しゅうになるので、あなたの直筆サインそのままの刺しゅうを作ることができます。

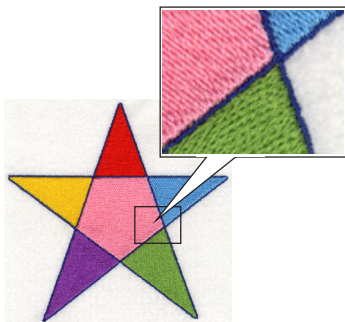
作った刺しゅう模様は内蔵刺しゅう模様と同様に、ミシンの刺しゅう、または編集刺しゅう画面で、大きさを変えたり、文字や模様と組み合わせたりして自由にアレンジできます。



### このソフトでできる刺しゅう模様

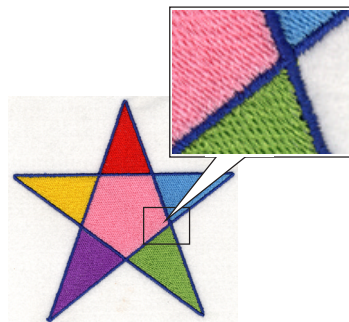
絵柄の線はサテンぬいで、面はタタミぬいでぬわれます。

- ① 線は、太さ・糸密度
- ② タタミぬいは、ぬい方向・糸密度を、設定することができます。



線の太さ：1.0mm

タタミぬいの方向：



線の太さ：3.0mm

タタミぬいの方向：



# 第1章 お使いになる前に

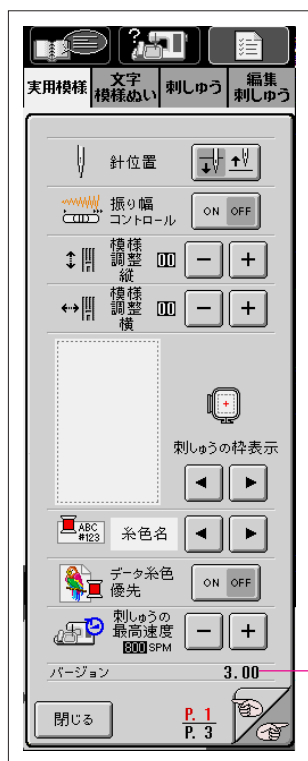
## 確認してください

### ミシンについて

My Custom Designは、以下のミシンで使用することができます。お手持ちのミシンの機種・プログラムのバージョンが、以下の条件に適合しているかを確認してください。

機種 : EM210シリーズ

プログラムのバージョン : Ver.3.0以上



※ プログラムのバージョンは、ミシンの **設定** (設定) キーを押すと確認できます。詳しくは、ミシン本体付属の取扱説明書を参照してください。

① ここに表示されます。

アップグレード情報に関しては、お近くの販売店もしくは「ミシン119番」フリーダイヤル0120-340-233にお問い合わせいただくか、ブラザーのホームページ([www.brother.co.jp](http://www.brother.co.jp))で今後掲載される情報をご参照ください。

## フロッピーディスクについて

### 重要

フロッピーディスク内のデータは、フロッピーディスクの消耗などで壊れることがあります。また誤って使えなくなってしまう場合に備え、アプリケーションソフトのバックアップをお勧めします。

このアプリケーションソフトは、マシンがフロッピーディスクから読み込んで起動します。また、このアプリケーションソフトで作ったデータは、フロッピーディスクに記憶して保存します。フロッピーディスクの取り扱いについては、以下のことにご注意ください。

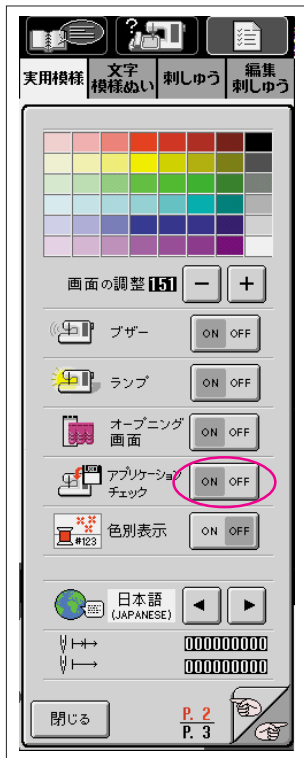
- ・ フロッピーディスクは2HDタイプのもので、Windowsでフォーマットされているものをご使用ください。
- ・ フロッピーディスク内のデータは、フロッピーディスクの消耗などで壊れることがあります。重要データはバックアップをお勧めします。
- ・ 当社正規のアプリケーションソフトで記憶された模様以外のデータが入ったフロッピーディスクを読み込まないでください。(模様データは、pmd、phcファイルのみ扱えます。)
- ・ フロッピーディスクはヘッドが汚れてくると、正常にデータを読めなくなることがあります。市販のフロッピーディスク用のクリーニングディスクを、定期的に使用することをお勧めします。(クリーニングのしかたはマシン本体付属の取扱説明書を参照してください。)
- ・ フロッピーディスクは糸くず等のほこりっぽい所に置かないでください。ディスクの傷付きの原因となります。保管時はハードケースに入れてください。
- ・ フロッピーディスクをTV、マグネット等の磁気のある場所に近づけないでください。データが読めなくなる危険があります。
- ・ データをフロッピーディスクに記憶する場合は、フロッピーディスクのライトプロテクトは、プロテクトを解除して使用してください。
- ・ 刺しゅうデータのファイル名に、特殊記号等を用いると識別できずに模様が表示されないことがあります。その場合は、ファイル名を変更してください。
- ・ フロッピーディスクにはフォルダーを作成しないでください。フォルダーを作成し、フォルダー内に模様データを記憶した場合、マシンで模様データを表示することはできません。

## 画面についての取り扱い注意



- ・ 画面は必ずマシン本体付属のタッチペンまたは指で押してください。シャープペンシル、ドライバーなど先のとがったものや硬いもので押さないでください。また、画面に無理な力をかけないでください。故障の原因となります。
- ・ 画面は周囲の温度や環境の変化によって、画面全体または画面の一部が濃くなったり、淡くなったりしますが、故障ではありません。画面が見づらいときは、画面の調整を行ってください。
- ・ 電源スイッチを入れた直後、画面が暗い場合がありますが、これは画面を照らすライトの特性によるもので、故障ではありません。約10分くらいで通常の明るさになります。
- ・ 画面をマシンの正面以外から見ると、色が変化したり、画面が見づらくなることがあります。これは使用している液晶の特性上のものであり、故障ではありません。画面は正面から操作してください。

## ミシンをアプリケーションソフトが起動できる状態にする

まず、My Custom Designを起動できるように、ミシンの設定を変えてください。  
設定画面のアプリケーションチェックを「ON」にします。フロッピーディスクが差し込まれている状態で電源スイッチを入ると、ミシンがフロッピーディスクのアプリケーションソフトを確認してから起動します。



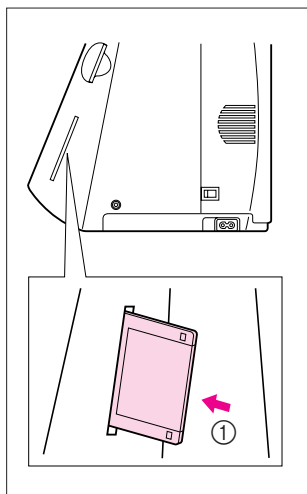
1 ミシンの電源スイッチを入れます。

2  を押し、 を押して、2ページ目の画面にします。

3  の  ON OFF を押して、 ON OFF にし、  
 を押します。

4 電源スイッチを切ります。

## My Custom Designの起動のしかた



- 1 ミシン右側にあるフロッピーディスク差し込み口に、アプリケーションソフトが入っているフロッピーディスクを差し込みます。

① いっぱいまで入れる

### 注意

- ・ フロッピーディスクの差し込み口にはフロッピーディスク以外のものを絶対に入れないでください。故障の原因となります。
- ・ 当社正規のアプリケーションソフトで記憶された模様以外のデータが入ったフロッピーディスクを読み込まないでください。（模様データは、pmd、phcファイルのみ扱えます。）

- 2 電源スイッチを入れます。

- 3 オープニング画面を指で軽く押すと、左のアプリケーションソフトまたはミシンを選ぶ画面が表示されます。

※ アプリケーションソフトがフロッピーディスクに入っていない場合は、実用ぬいの画面が表示されます。

- 4 アプリケーションソフトアイコンを押します。My Custom Designが起動します。

※ 起動まで約20秒かかります。

### 注意


起動中は、電源スイッチを切ったり、フロッピーディスクを抜いたりしないでください。フロッピーディスクが読めなくなる危険があります。

### 注意

起動後は、フロッピーディスクを抜いておくことをお勧めします。データの記憶用には別のフロッピーディスクを使用し、アプリケーションソフトの入っているフロッピーディスクには記憶しないでください。

## 終了のしかた

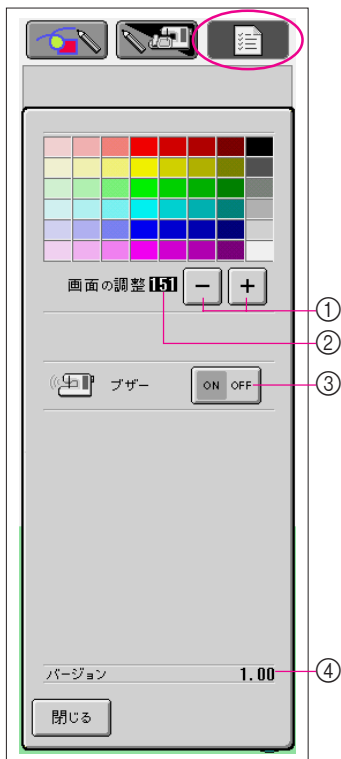
- 1 My Custom Designを終了するときは、ミシンの電源スイッチを切ります。


または、続けてミシンを使いたい場合は、 を押します。（P.43参照）

### 注意





終了すると、作成したデータは消去されます。必要なデータは記憶してから終了してください。

## 画面の調整・ブザー・バージョン確認( キーの使い方)



1  を押すと、左の画面が表示されます。

### 画面の調整

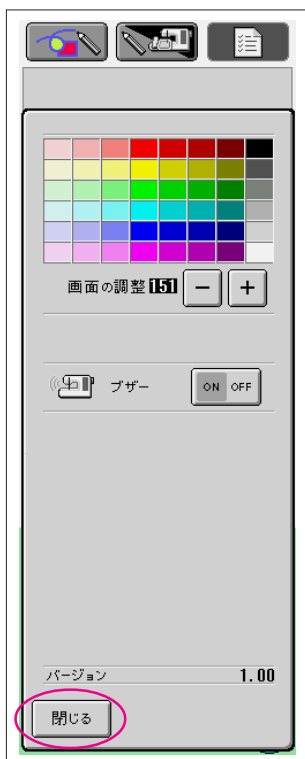
画面の調整表示がきれいに見えるように、、 を押して画面の濃さを調整します。  
淡くしたいときは  を、濃くしたいときは  を押します。

### ブザー

「ON」に設定すると、キーが確実に押されたかどうかを音で確認しながら操作できます。

 を押して、 にします。

※ 画面の濃さ、ブザーの設定は、ミシン本体での設定に準じています。My Custom Designで設定を変更すると、ミシン本体の設定も同じよう変更されます。

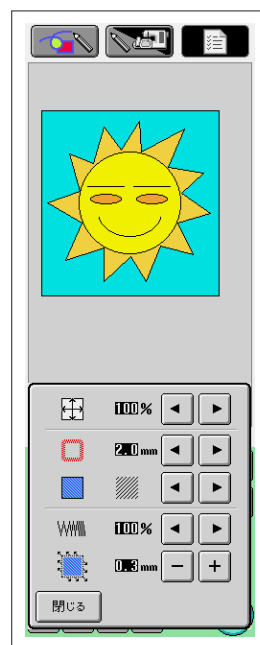
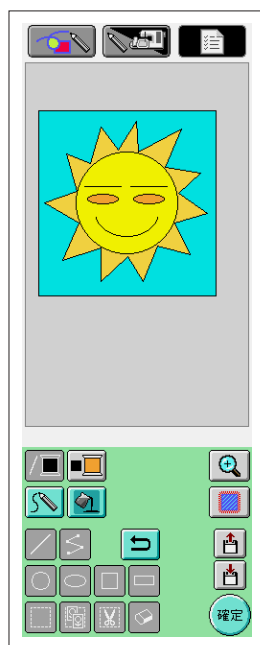
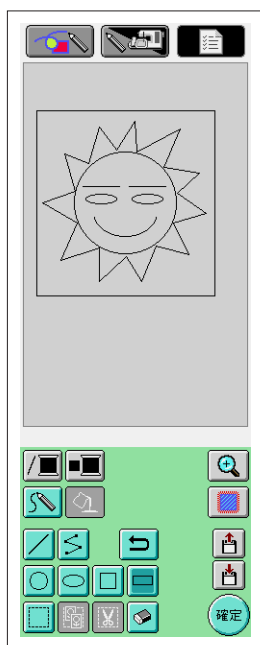




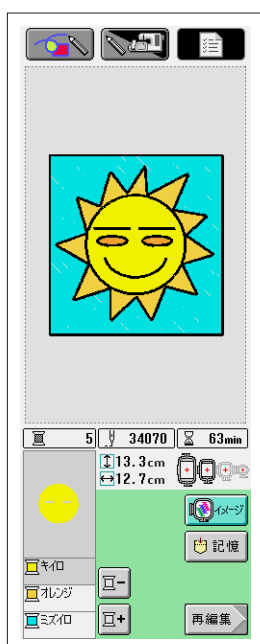
## 基本手順早分かり

基本的な手順は次のとおりです。詳しくは→の各説明ページを参照してください。

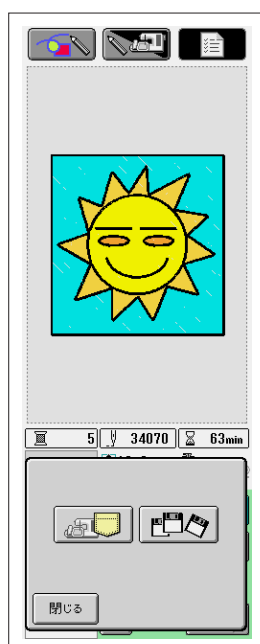
- 1 絵柄入力画面で、線で絵柄を描きます。(→P.12)
- 2 絵柄に色を塗ります。(→P.24)
- 3 ぬい方の設定をします。サテン幅、タタミぬい方向などの設定をします。(→P.29)



- 4 絵データを刺しゅうデータに変換します。縫製確認画面になります。(→P.33)



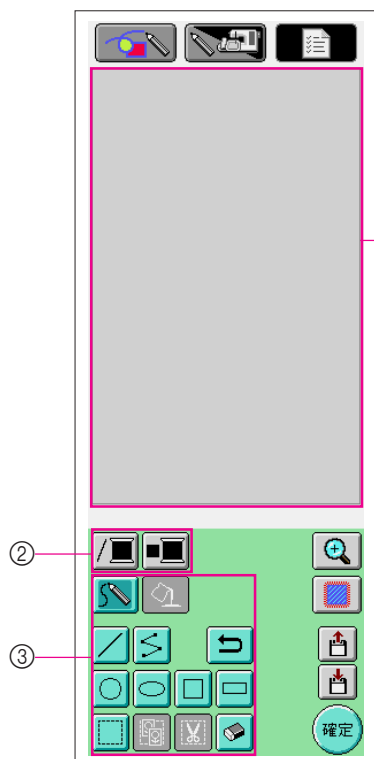
- 5 刺しゅうデータをミシン本体またはフロッピーディスクに記憶します。(→P.35)



## 画面の見方

### 絵柄入力画面




My Custom Designが起動すると、次の絵柄入力画面が表示されます。この画面で絵柄を入力します(描きます)。








- ① 絵柄入力エリア  
このエリア内に絵柄を描きます。  
実寸は、刺しゅう枠(大)(縦26cm×横16cm)の大きさです。
- ② 糸色を選ぶときに使います。
- ③ 絵柄入力キー  
絵柄を描くときに使います。

#### キー表示について

キーの色は、次の意味を表しています。

-  このキーが選ばれています。  
(起動時は自由線キーが選ばれています。)
-  このキーは選ばれていません。このキーを選ぶことができます。
-  このキーは選ぶことができません。

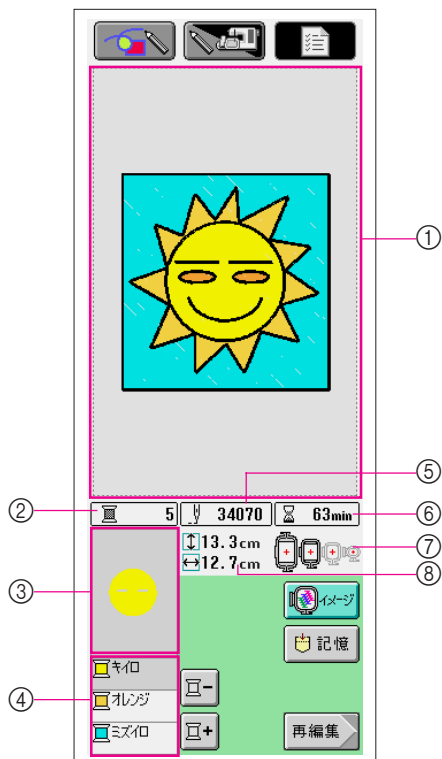
### ■ キーのはたらき

画面表示	名称	説明	参照ページ
	絵柄新規作成キー	新しい絵柄を入力したいときに押します。 押す前までに作成したデータは消去され、My Custom Design起動時の最初の画面に戻ります。	42
	ミシン機能キー	My Custom Designを終了して、ミシンを使いたいときに押します。押す前までに作成したデータは消去されます。	43
	設定キー	画面の濃度調整やプザーのON/OFF切り替えの設定を変更するときに押します。	7
	線の糸色キー	線の糸色を選ぶときに押します。	24
	面の糸色キー	面の糸色を選ぶときに押します。	25

画面表示	名称	説明	参照ページ
	取り消し キー	直前に実行した操作を取り消して、その操作をする前の状態に戻します。1回押すごとに1つずつ前の状態に戻り続けます。	13
	自由線キー	自由に線を描くときに押します。	12
	直線キー	直線を描くときに押します。	16
	連続直線 キー	連続した直線を描くときに押します。	14
	円キー	円を描くときに押します。	13
	楕円キー	楕円を描くときに押します。	15
	正方形キー	正方形を描くときに押します。	20
	長方形キー	長方形を描くときに押します。	20
	選択・移動 キー	描いた線や形を移動、コピー、削除をしたい場合、その部分を選択するときに押します。	17、18
	コピーキー	選択部分をコピーをしたいときに押します。	18
	削除キー	選択部分を削除したいときに押します。	19
	消しゴム キー	描いた線を消したいときに押します。	21
	塗りつぶし キー	面に色を塗るときに押します。また、面の糸色を選ぶとキーが選ばれている状態になり、色を塗る状態であることを示します。	26
	拡大キー	拡大表示をしたいときに押します。	22
	ぬい方設定 キー	ぬい方の設定をするときに押します。絵柄の縮小、サテン幅、タタミぬい方向、糸密度、縮み補正の設定ができます。	29
	記憶キー	絵データをフロッピーディスクに記憶するときに押します。	39
	呼び出し キー	フロッピーディスクから絵データを呼び出すときに押します。	40
	確定キー	絵データを刺しゅうデータに変換するときに押します。	33






## 縫製確認画面

絵柄ができれば、絵柄入力画面の確定ボタンを押して、絵データを刺しゅうデータに変換します。変換が終わると縫製確認画面が表示されます。

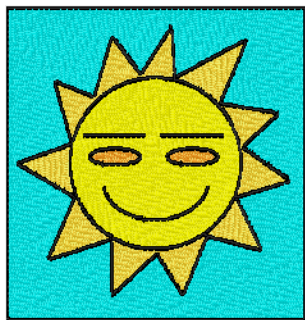


- ① 刺しゅう模様表示エリア  
実寸は、刺しゅう枠(大)(縦26cm×横16cm)の大きさです。  
絵柄はエリアの中心に移動して、刺しゅうデータが表示されます。
- ② 色系の色数を示します。
- ③ 下の糸替表示の1番上の色系でぬわれる部分の形が表示されます。
- ④ 色系の色名と糸替えの順番を示します。
- ⑤ 針数の総数を示します。
- ⑥ ぬうのに必要な所要時間を示します。(糸替えの時間は含みません。)
- ⑦ 使用できる刺しゅう枠の種類を示します。ここに濃く表示された刺しゅう枠を使用してぬいます。
- ⑧ 模様の大さを示します。

## ■ キーのはたらき

画面表示	名称	説明	参照ページ
	糸進めるキー	色系を確認するために、糸色順を進めるときに押します。1回押すごとに1色ずつ進みます。	-
	糸戻すキー	色系を確認するために、糸色順を戻すときに押します。1回押すごとに1色ずつ戻ります。	-
	イメージキー	ぬったときのイメージを見るときに押します。	34
	記憶キー	刺しゅうデータを記憶するときには押します。	35
	戻るキー	押すと、絵柄入力画面に戻ります。刺しゅうデータは絵データに戻り、絵柄の色を変えたり、修正したりすることができます。	33

## 第2章 使ってみましょう






使い方を覚えるには、使ってみるのが一番の近道です。左の模様を例にして、作り方を説明します。実際に操作しながら、使い方をマスターしましょう。

### 1 線で絵柄を描く



自由線キーを使うと、ペンで紙に絵や文字を描くように、タッチペンで画面に自由に線が描けます。

#### 自由線を描く

1  を押して、 にします。(起動時は、 になっています。)

2 タッチペンで絵を描きます。

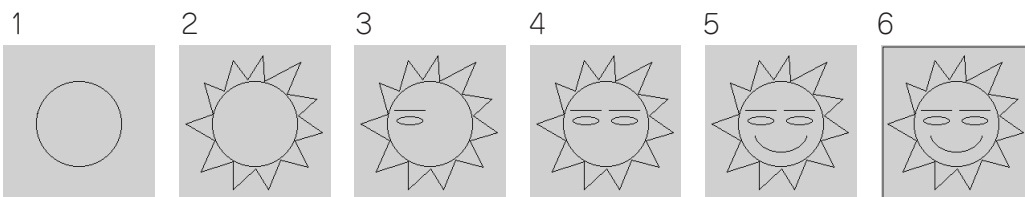
自由線は自由に線を描けますが、円や直線をきれいに描くことはできません。

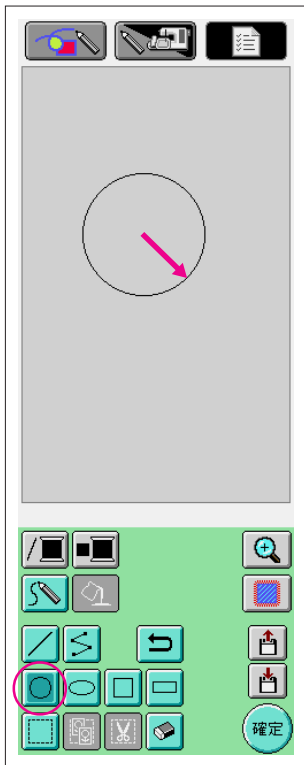
図形キーを使うと、円や直線がきれいに描けます。次ページから、図形キーを使って描く説明をします。

#### 注意

線で面を塗りつぶさないでください。刺しゅうデータに変換できなくなります。



次の順で描いていきます。

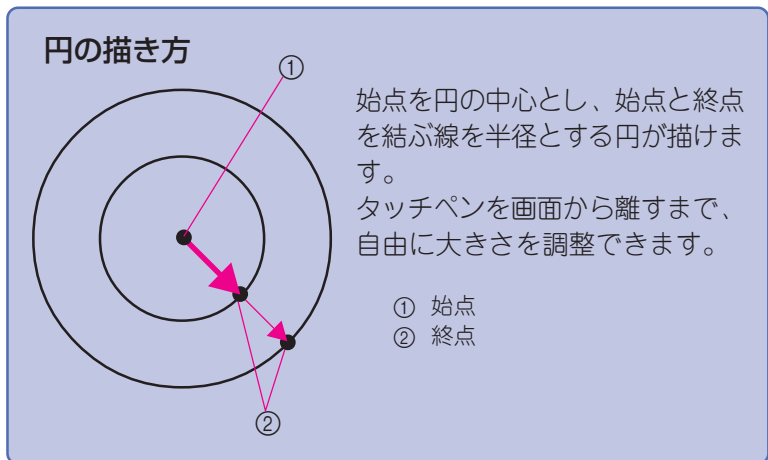




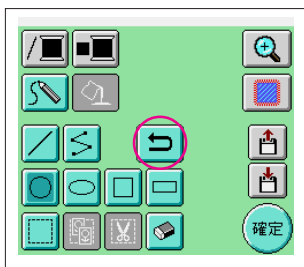
※ 画面上の矢印は、実際のタッチペンの動きを示しています。

## 1. 円を描く


- 1  を押して、 にします。
- 2 円の中心にしたい位置から、適当な大きさになるまで、タッチペンを画面から離さないで移動します。
- 3 大きさが決まったら、タッチペンを画面から離します。




## ■ 円は思い通りに描けましたか？




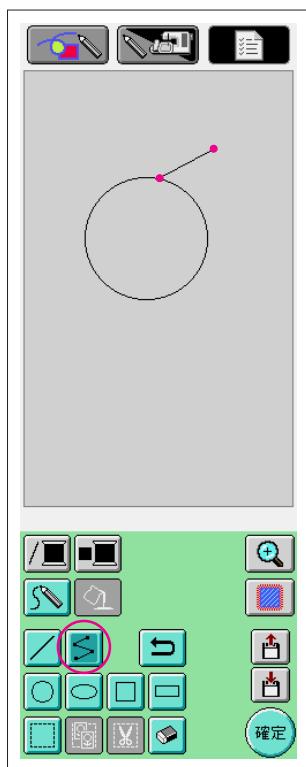
## 取り消す

思い通りの位置や大きさに描けなかったときは、描いた線を消して描き直します。線を消す方法はいくつかありますが、ここでは  を押します。



直前に実行した操作を取り消して、その操作をする前の状態に戻します。 を押して、描き直しましょう。

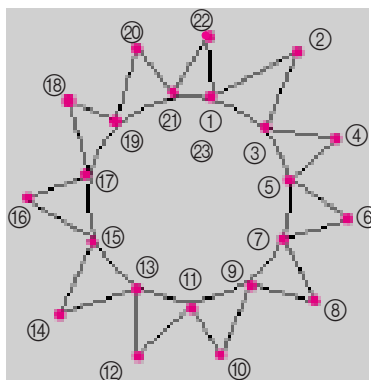
### 参考

-  は、絵柄入力中はいつでも使えます。例えば、別の方法で線を間違えて消しても、このキーを押すと復元できます。
- 1回押すごとに1つずつ前の状態に戻り続けます。
- 「取り消し」の取り消しはできません。例えば、このキーで消した線を復元することはできません。

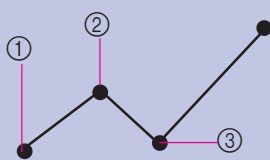


## 2. 連続した直線を描く

- 1  を押して、 にします。
- 2 描き始めの位置をタッチします。
- 3 折り曲げたい位置をタッチします。  
描き始めの点と次にタッチした点を結ぶ直線が描けます。
- 4 同様にして、線を描き足します。最後の点は、描き始めの点で線を結びます。



### 連続した直線の描き方



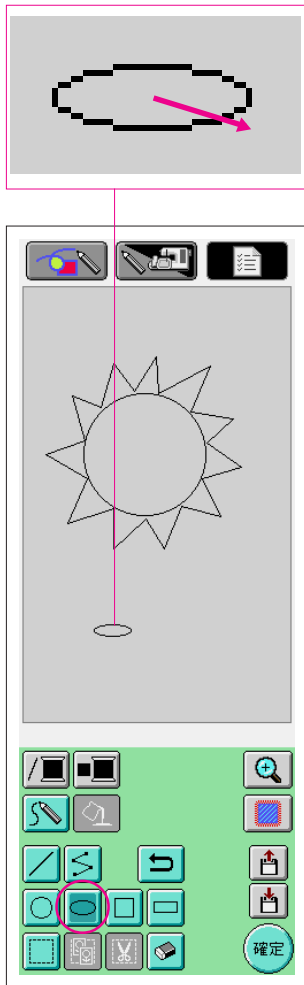
タッチペンを画面をタッチするごとに、タッチした点と次にタッチした点を結ぶ直線が描けます。他のボタンを選ぶまで、タッチするごとに連続して直線が伸びていきます。

- ① 始点
- ② 次にタッチした点
- ③ その次にタッチした点



次に、眉と目を描きます。

円の中に直接描いてもいいですが、バランスをみてちょうどよい位置に描けるように、別の場所に描いてから、移動します。

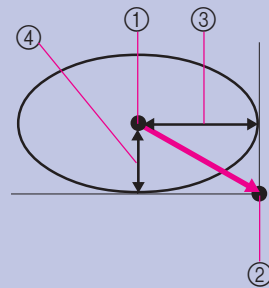
また、左右の眉と目を同じ形にするために、片方を描いたらコピーしてもう片方を描きます。



### 3. 楕円を描く

- 1  を押して、 にします。
- 2 楕円の中心にしたい位置から、適当な大きさになるまで、タッチペンを画面から離さないで移動します。
- 3 大きさが決まったら、タッチペンを画面から離します。

#### 楕円の描き方



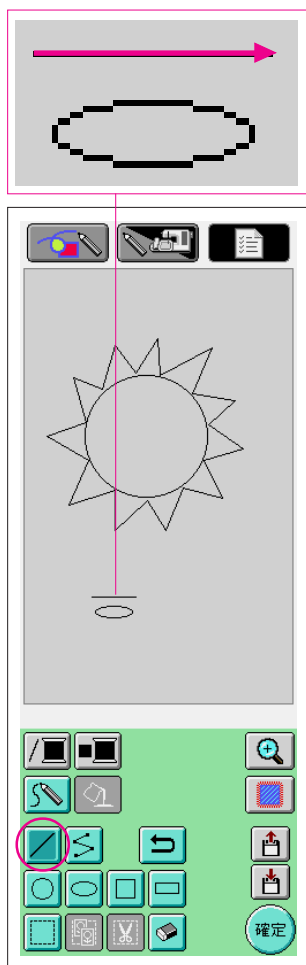
始点を楕円の中心とし、始点と終点を結ぶ線の水平の長さを横の半径、垂直の長さを縦の半径とする楕円が描けます。タッチペンを画面から離すまで、自由に大きさを調整できます。

※ 右図のような、斜めの楕円は描けません。





- ① 始点
- ② 終点
- ③ 水平の長さ
- ④ 垂直の長さ



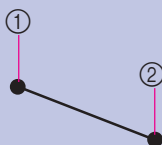


## 4. 直線を描く

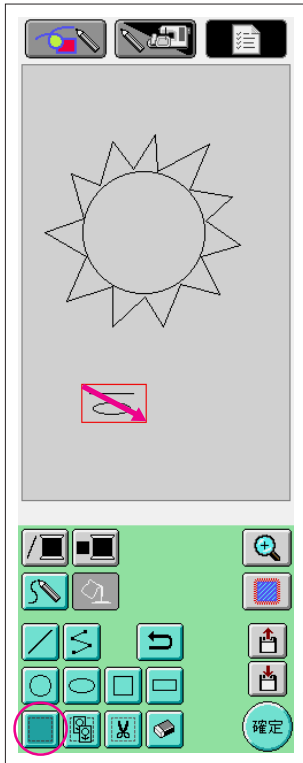
- 1  を押して、 にします。
- 2 適当な長さになるまで、タッチペンを画面から離さないで移動します。
- 3 長さが決まったら、タッチペンを画面から離します。

### 直線の描き方

始点と終点を結ぶ直線が描けます。  
タッチペンを画面から離すまで、自由に長さや角度を調整できます。






- ① 始点
- ② 終点



## 5. 選択をする

コピーをしたい部分を選択します。

※ 移動、コピー、削除をするときは、その前に  を使い、移動、コピー、または削除したい部分を選びます。

1  を押して、 にします。

2 肩の斜め左上から、赤い四角(選択枠)の中に肩と目が全て入るように、タッチペンを画面から離さないで移動します。

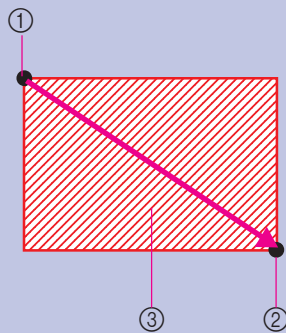
※ 選択枠は赤色で表示されます。

3 大きさが決まったら、タッチペンを画面から離します。

### 参考

- 思い通りに選択できなかった(選択枠を描けなかった)場合は、もう1度描き直します。タッチペンで画面に触れると、最初に描いた選択枠は消え新しい選択枠が描けます。
- 選択枠を描いてから、コピーキー、削除キー以外のいずれかのキーを押すと、選択枠は消えます。

### 選択枠の描き方



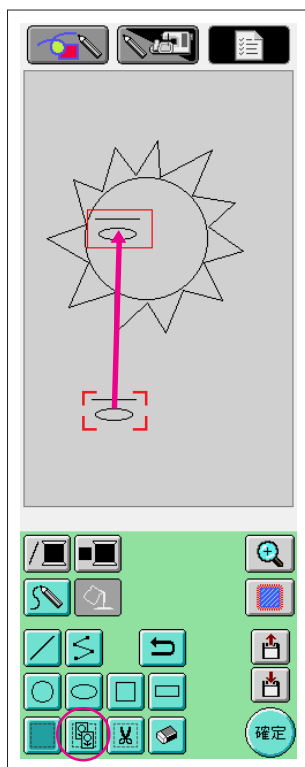
始点と終点を結ぶ直線を対角線とする赤い四角が描けます。その四角の中が選択されている部分です。

タッチペンを画面から離すまで、自由に大きさを調整できます。



※ 右図のような、斜めの選択枠は描けません。



- ① 始点
- ② 終点
- ③ 選択されている部分



## 6. コピーする

※ コピーをするときは、 を押して  にし、コピーしたい部分を選択してから行います。(P.17「5. 選択をする」参照)

1  を押します。

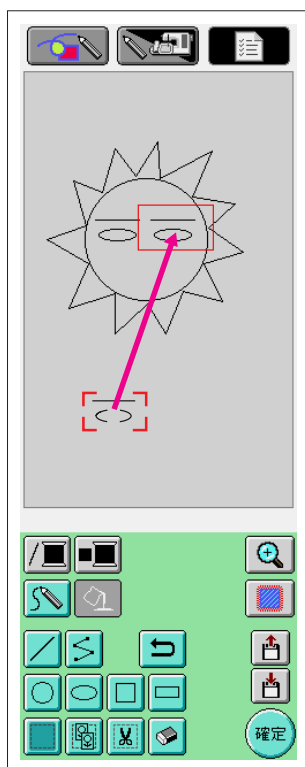
※ ブザーを「ON」に設定しておくで、キーが確実に押されたかどうかを音で確認しながら操作できます。(設定のしかたはP.7参照)

2 赤い四角(選択枠)内をタッチペンで触れ、移動します。選択部分がコピーされ、その部分が移動します。



3 位置が決まったら、タッチペンを画面から離します。

### 参考

- ・ 思い通りの位置に移動できなかった場合は、もう1度選択枠内をタッチペンで触れると移動できます。



## 7. 移動する

※ 移動をするときは、 を押して  にし、移動したい部分を選択してから行います。(P.17「5. 選択をする」参照)

1 「5. 選択をする」の手順と同様にして、移動する部分を選択します。

2 赤い四角(選択枠)内をタッチペンで触れ、移動します。

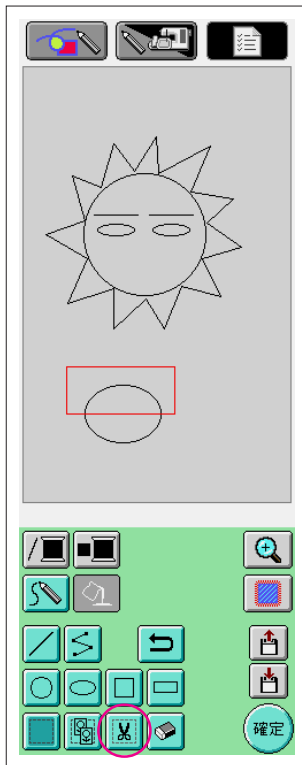
3 位置が決まったら、タッチペンを画面から離します。

### 参考


- ・ 思い通りの位置に移動できなかった場合は、もう1度選択枠内をタッチペンで触れると移動できます。




次に、口を描きます。


目の下に自由線で直接描いてもいいですが、ここでは、別の場所で半楕円を作り、バランスをみてちょうどよい位置に移動して描きます。



## 8. 線を消す(半楕円を作る)

※ ここでは、 を使って線を消す説明をします。

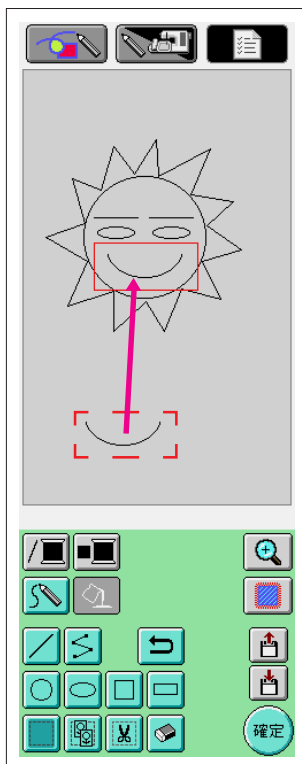
 で線を消すときは、 を押して  にし、消したい部分を選択してから行います。(P.17「5. 選択をする」参照)

※  キーを使って消すこともできます。(P.21参照)

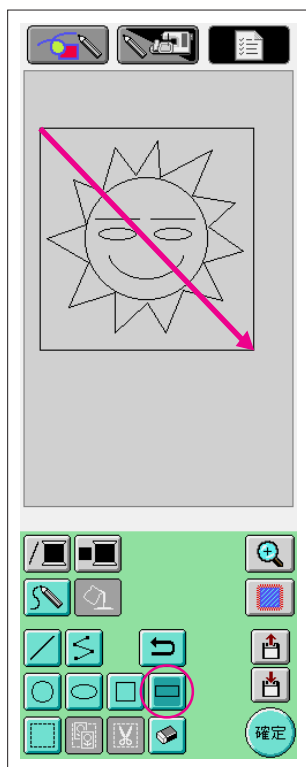
1 「3. 楕円を描く」の手順と同様にして、楕円を描きます。

2 「5. 選択をする」の手順と同様にして、消す部分を選択します。楕円の上半分を選択してください。



3  を押します。選択枠内の線が消されます。



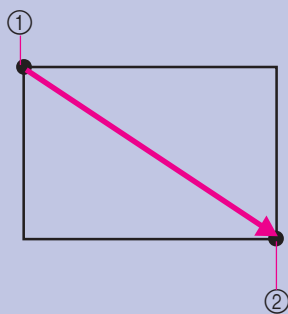
半楕円ができたら、「7. 移動する」の手順と同様にして、目の下に移動します。




## 9. 長方形を描く

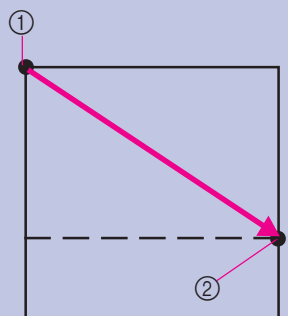
- 1  を押して、 にします。
- 2 長方形の1角にしたい位置から、適当な大きさになるまで、タッチペンを画面から離さないで移動します。
- 3 大きさが決まったら、タッチペンを画面から離します。  
これで絵柄の線が完成しました。


### 長方形・正方形の描き方



 を使うと、長方形が描けます。始点と終点を結ぶ線に対角線とする長方形が描けます。

※ 右図のような、斜めの長方形は描けません。






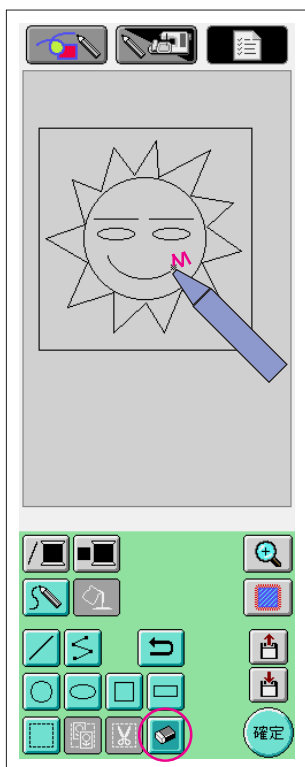
 を使うと、正方形が描けます。始点と終点を結ぶ線に対角線とする長方形の、長い辺を1辺とする正方形が描けます。

※ 右図のような、斜めの正方形は描けません。






タッチペンを画面から離すまで、自由に大きさを調整できます。

## ■ 思い通りに描けましたか？

余分な線や思い通りに描けなかった線は、 キーを使って消すことができます。P.19「8. 線を消す(半楕円を作る)」で説明した  キーを使って消すこともできますが、細かい部分を消すときや、思い通りに選択枠で囲めないときは、 キーを使います。状況に応じて、使い分けてください。



### キーを使って線を消す

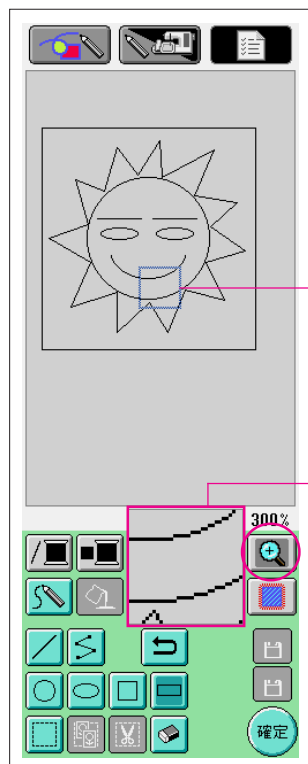
- 1  を押して、 にします。
- 2 画面に触れると、 が表示されます。消したい部分を  でなぞるように、タッチペンでゴシゴシとこすります。 でなぞられた部分が消されていきます。

#### 参考

- ・ 消しゴムキーを使うときは、拡大表示エリアで作業すると消しやすいです。

## 細かい部分を作業するときは

細かい部分を描いたり、消したりするときは、拡大表示エリアで作業すると便利です。



## 拡大表示エリアで作業する

- 1 を押して、 にします。

青い四角と拡大表示エリアが表示されます。拡大表示エリアには、青い四角の中の絵柄が拡大されて表示されます。

- ① 拡大部分を示す青い四角
- ② 拡大表示エリア

- 2 絵柄入力エリアの拡大表示したい部分を、タッチペンで触れます。

- 3 タッチペンで触れた部分に青い四角が移動し、その部分が拡大表示エリアに拡大されて表示されます。

### 参考

- ・ タッチペンを画面から離さないで移動すると、青い四角が移動し、表示位置を調整できます。

- 4 拡大表示エリアで作業します。絵柄入力エリアでの作業と同様に作業できます。



### 注意

拡大表示エリア表示中は、絵柄入力エリアでは作業できません。

### ■ 拡大表示エリアを閉じるには



- 1 を押して、 にします。

## 線画を描くときの注意

- ・ 線で面を塗りつぶさないでください。刺しゅうデータに変換できなくなります。
- ・ 色は、線で囲まれた面にのみ塗ることができます。色を塗りたい部分は、必ず線で囲むようにデザインしてください。また、面積が小さい面(狭い範囲)は塗ることができません。
- ・ 面の色を選んだ後は、絵柄の線は自由線での描き足し以外の追加や修正ができなくなります。自由線での描き足し以外の変更したい場合は、1色目の面の色を選ぶ前の状態まで  で戻さなくてはなりません。色を塗る前に、絵柄の線を完成させましょう。
- ・ 絵柄入力作業の回数には、制限があります。制限を超えると右のエラーメッセージが表示され、 で戻る以外の入力操作はできなくなります。



絵柄ができたら、色を塗ります。

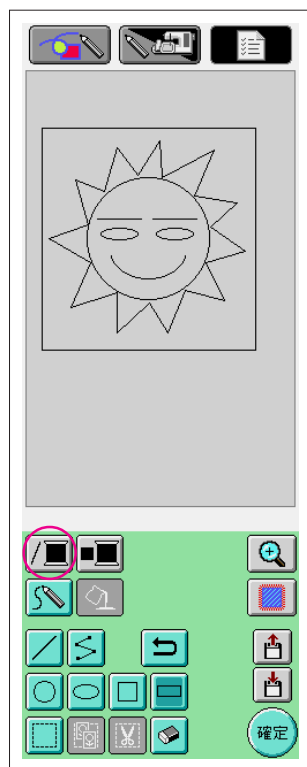
- ※ 色を塗らない場合は、P.29「3 ぬい方を設定する」に進んでください。  
ぬい方を設定しない場合は、P.33「4 刺しゅうデータに変換する」に進んでください。
- ※ 新しく最初から絵柄を描きたい場合は、 を押します。押す前までに作成したデータは消去され、My Custom Design起動時の最初の画面に戻ります。(P.42参照)
- ※ アプリケーションソフト作業を終了してミシンを使いたい場合は、 を押します。押す前までに作成したデータは消去されます。(P.43参照)
- ※ 作成したデータを記憶したい場合は、P.39「絵データを記憶するには」に進んでください。




## 2

## 絵柄に色を塗る

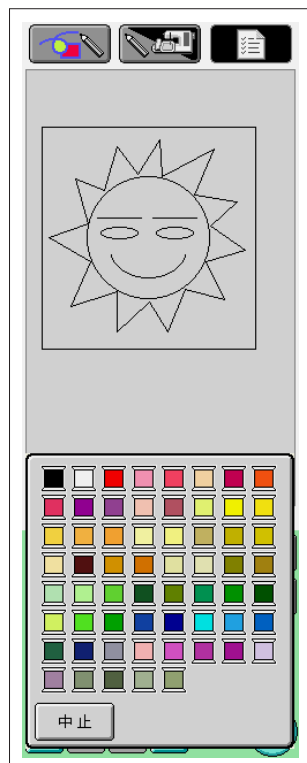
次は、線と面に色を付けます。



## 1. 線の色を選ぶ

1  を押します。

※ 起動時は、黒色になっています。




2 左の画面が表示されます。

3 お好みの色の系コマをタッチします。ここでは黒色を選びます。


タッチをすると、自動的にパレット画面は閉じます。

絵柄の線と  が選んだ色に変わります。

※ 設定をやめるときは、 を押します。

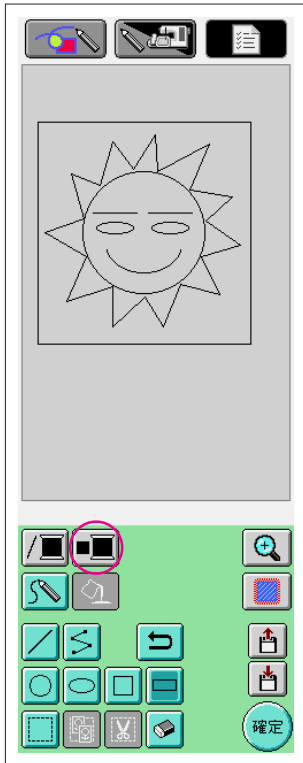
※ 線の色は、線を描く前、描いている最中でも選ぶことができます。

※ 線の色を選んでからでも、絵柄の線を変更することはできません。

※ 面の色を選んだ後は、線の色は変更できなくなります。変更したい場合は、1色目の面の色を選ぶ前の状態で  で戻さなくてはなりません。

## 注意

線の色に選んだ色は、面を塗ることはできません。




## 2. 面の色を選ぶ

- 1  を押します。

※ キーの糸コマの色は、線の色と同じ色になっています。

- 2 左の画面が表示されます。

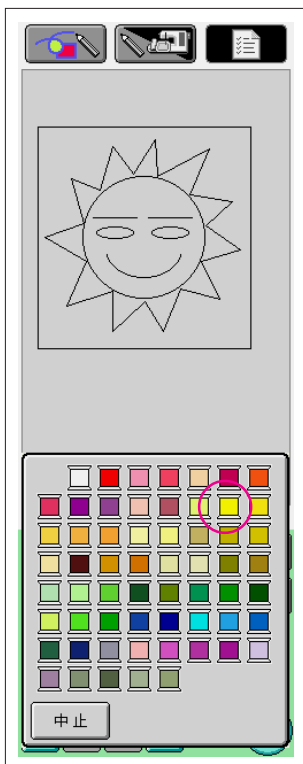
- 3 お好みの色の糸コマをタッチします。ここでは黄色を選びます。

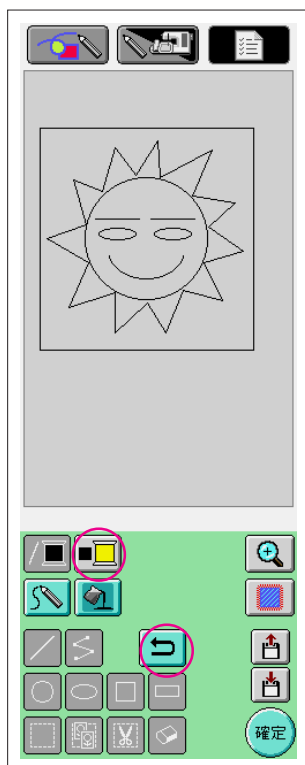
※ 設定をやめるときは、 を押します。

### 注意


線の色に選んだ色は、その糸コマが画面から消えます。線の色と同じ色を選ぶことはできません。



線と同じ色で面を塗りたい場合は、別の色を代用して塗り、実際に刺しゅうをぬうときに同じ色糸でぬってください。




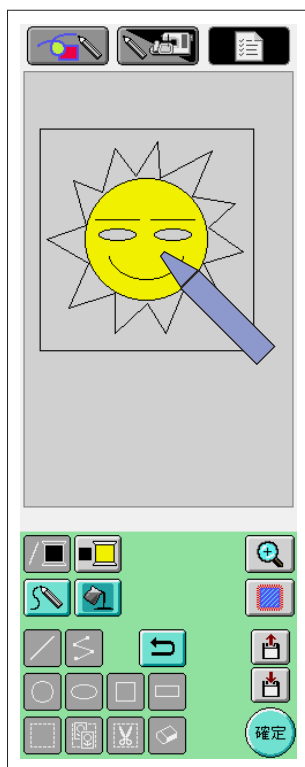


#### 4 タッチをすると、自動的にパレット画面は閉じます。

 が選んだ色に変わります。

また、 が  に変わり、色を塗る状態になっていることを示します。


※ 面の色を選んだ後は、自由線での描き足し以外の絵柄の線の追加や修正、線の色の変更ができなくなります。変更したい場合は、1色目の面の色を選ぶ前の状態まで  で戻してください。



#### 5 色を塗る部分をタッチします。色が塗られます。

##### 注意

色は、線で囲まれた面のみ塗ることができます。色が塗れないときや、色は塗れるが塗りたくないところまで塗られてしまうときは、線の修正をしてください。(P.27「色が塗れないときは」参照)

また、面積が小さい面(狭い範囲)は塗ることができません。このときは、1色目の面の色を選ぶ前の状態まで  で戻り、面積が大きくなるように線を書き直してください。

#### 6 手順1から5と同様の手順で、他の面の色を塗ります。


間違えて塗ってしまったり、塗った色を変更したいときは、手順1から5と同様の手順で塗り直します。色は上塗りされます。

##### 参考

- 色を塗った順が、ぬい順になります。

## 色が塗れないときは

線で囲まれている面にのみ、色を塗ることができます。色が塗れないときは、面が線で囲まれていません。また、色は塗れるが塗りたくないところまで塗られてしまうことがあります。この場合も塗りたくない部分のみの面が線で囲まれていないためです。

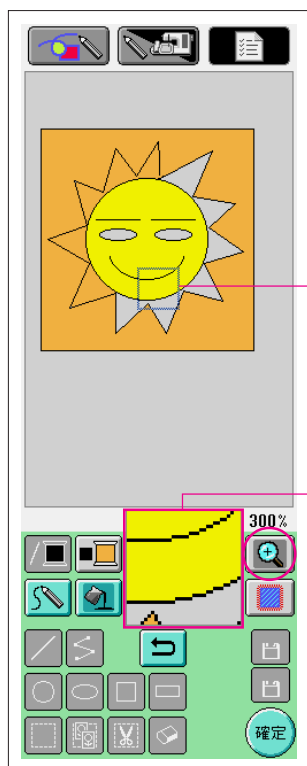
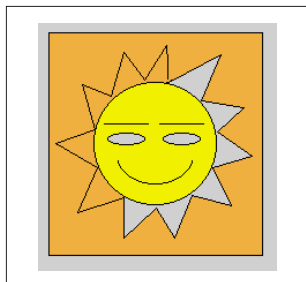
 を使って、線で囲まれている状態に修正します。



## 修正のしかた

### 例

ギザギザの部分のみ色を塗りたいのですが、バックの四角まで色が塗られてしまいました。

ギザギザの部分が線で囲まれていないためです。囲まれていない部分を探して、線を描き足します。

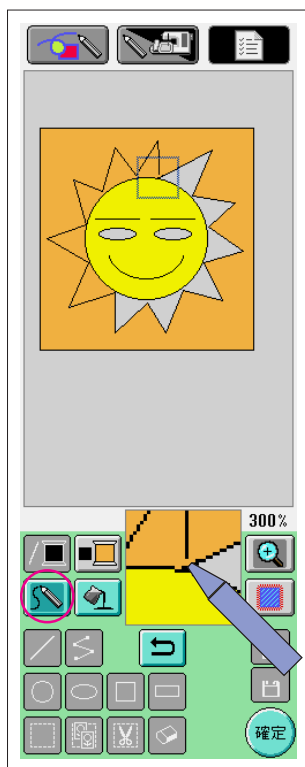




- 1  を押して、 にします。

青い四角と拡大表示エリアが表示されます。拡大表示エリアには、青い四角の中の絵柄が拡大されて表示されます。

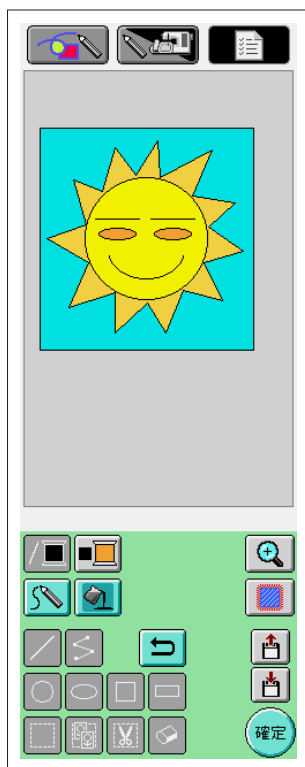
- ① 拡大部分を示す青い四角
- ② 拡大表示エリア

- 2 画面をタッチペンで触れ青い四角を移動しながら、線が切れている部分を探します。





3 切れている部分を見つけたら、 を押して、 にします。

4 拡大表示エリアで、線を描き足します。



5 P.25「2. 面の色を選ぶ」の手順1から5と同様の手順で、バックの色を塗り直します。

色を塗り終わったら、ぬい方の設定をします。

- ※ ぬい方を設定しない場合は、P.33「4 刺しゅうデータに変換する」に進んでください。
- ※ 新しく最初から絵柄を描きたい場合は、 を押します。押す前までに作成したデータは消去され、My Custom Design起動時の最初の画面に戻ります。(P.42参照)
- ※ アプリケーションソフトを終了してミシンを使いたい場合は、 を押します。押す前までに作成したデータは消去されます。(P.43参照)
- ※ 作成したデータを記憶したい場合は、P.39「絵データを記憶するには」に進んでください。

## 3

## ぬい方を設定する

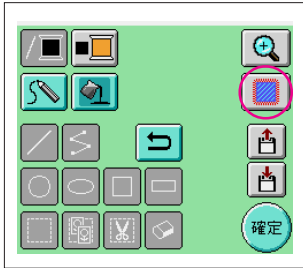
絵柄の線はサテンぬいで、面はタタミぬいでぬわれます。

① 線は、太さ・糸密度

② タタミぬいは、ぬい方向・糸密度

を、設定することができます。

作成した絵データを記憶しておけば、実際に模様を刺しゅうしてみしてから設定を変えることもできます。(P.39「絵データを記憶するには」参照)

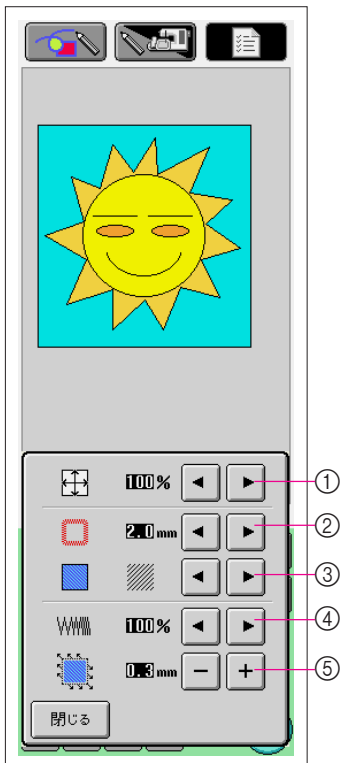


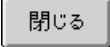
## 1. ぬい方設定画面を表示する

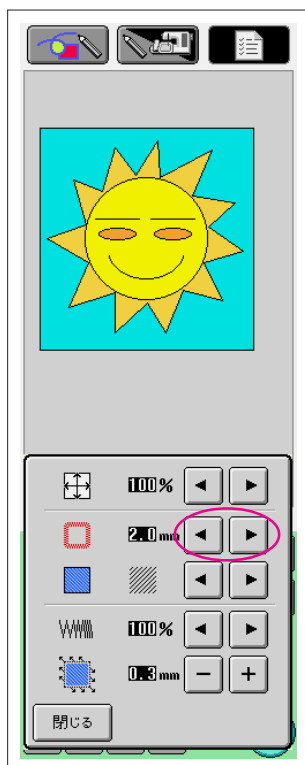
1  を押します。

2 左の画面が表示されます。

- ① 模様のをさを縮小します。  
作った模様のをさを変更できます。(P.32参照)
- ② 絵柄の線をぬうサテンぬいの幅を設定します。(P.30参照)
- ③ タタミぬいの方向を設定します。(P.30参照)
- ④ 糸密度を設定します。(P.31参照)
- ⑤ 縮み補正をします。  
刺しゅうをぬうと、ぬい縮みがかかることがあります。その場合に補正します。(P.44参照)




※ 設定をやめるときは、 を押します。



## 2. サテンぬいの幅を設定する

- 1  の横の  または  を押します。

(起動時は、2.0mmに設定されています。)

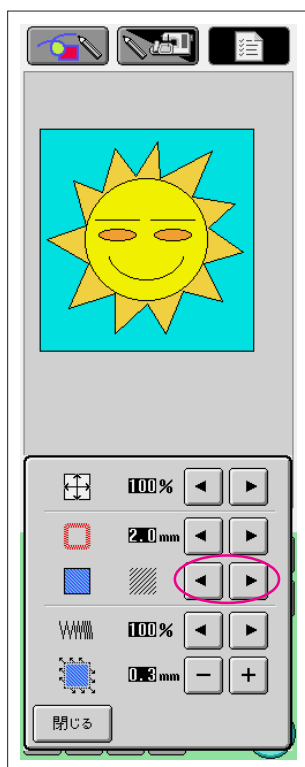
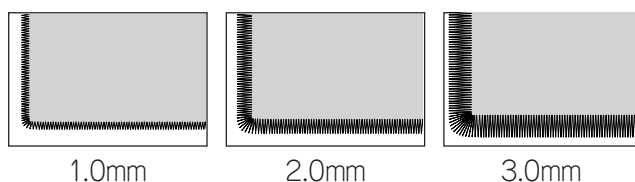
細くしたいときは  を、太くしたいときは  を押します。

 を押すと、0.5mmずつ細くなります。

 を押すと、0.5mmずつ太くなります。

1.0mmから3.0mmの間で、0.5mmごとに設定できます。







でき上がり例



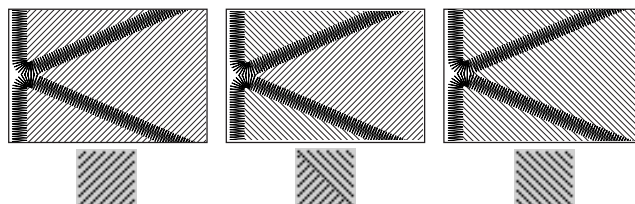
## 3. タタミぬいの方向を設定する

- 1  の横の  または  を押します。


(起動時は、 に設定されています。)

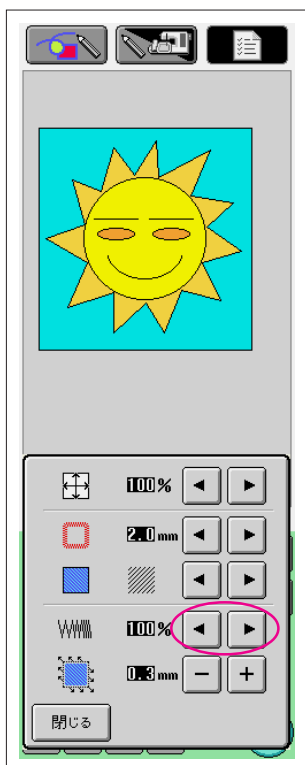
 を押すごとに、 →  →  の順で変わります。  
 を押すと、 の逆順で変わります。

でき上がり例



### 参考

- 作成した模様のおきさが約10 cm×10 cm以上の場合は、ぬい縮みを防ぐため  に設定することをお勧めします。

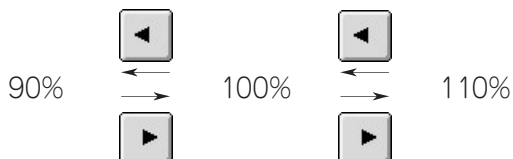


## 4. 糸密度を設定する

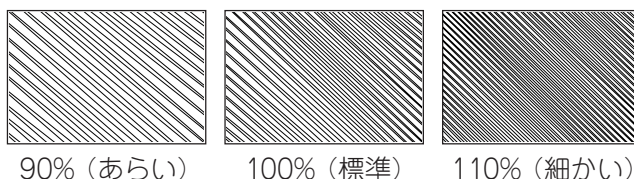
1  の横の ◀ または ▶ を押します。

(起動時は、100%に設定されています。)

あらくしたいときは ◀ を、細かくしたいときは ▶ を押します。

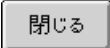


### でき上がり例



### 参考

- ・ 作成した模様が細かい絵柄の場合は、細かめに設定することをお勧めします。
- ・ 実際に刺しゅうをしてみてぬい縮み起きた場合は、あらめに設定し直してください。試しぬいをしながら、調整してください。

2 各設定が終わったら、 を押します。ぬい方設定画面を開く前の画面に戻ります。

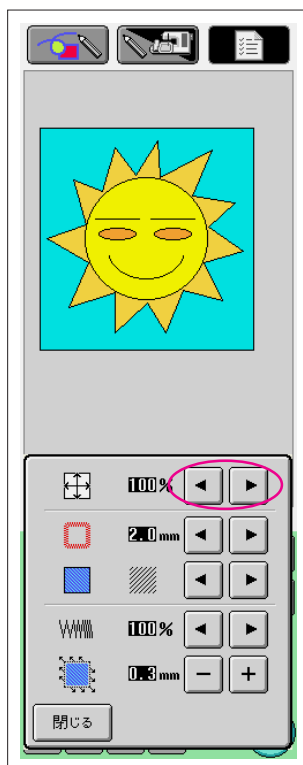


## 模様を縮小する

作成した模様を縮小することができます。  
50%、70%、100%の大きさから選べます。


### 参考


- ・ ミシン本体の刺しゅう、編集刺しゅうの画面でも拡大／縮小ができます。ここで好みの大きさにできない場合や厳密にサイズを指定したい場合は、ミシン本体で設定してください。

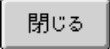


1 絵柄入力画面で  を押し、左の画面を表示します。



2  の横の  または  を押します。

 を1回押すと70%に、もう1回押すと50%に縮小できます。

元の大きさ(100%)に戻すときは、 を押します。

3  を押して、ぬい方設定画面を開く前の画面に戻ります。

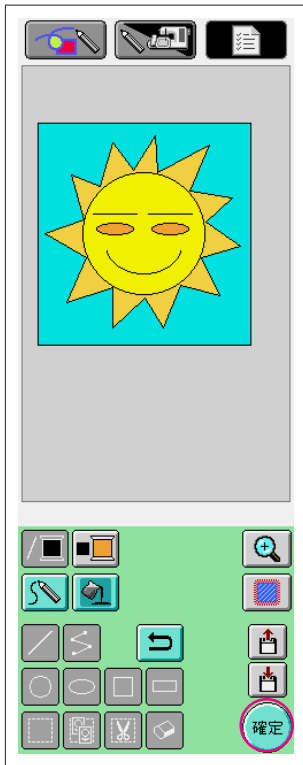
ぬい方の設定ができれば、絵データを刺しゅうデータに変換します。

- ※ 新しく最初から絵柄を描きたい場合は、 を押します。押す前までに作成したデータは消去され、My Custom Design起動時の最初の画面に戻ります。(P.42参照)
- ※ アプリケーションソフトを終了してミシンを使いたい場合は、 を押します。押す前までに作成したデータは消去されます。(P.43参照)
- ※ 作成したデータを記憶したい場合は、P.39「絵データを記憶するには」に進んでください。

## 4

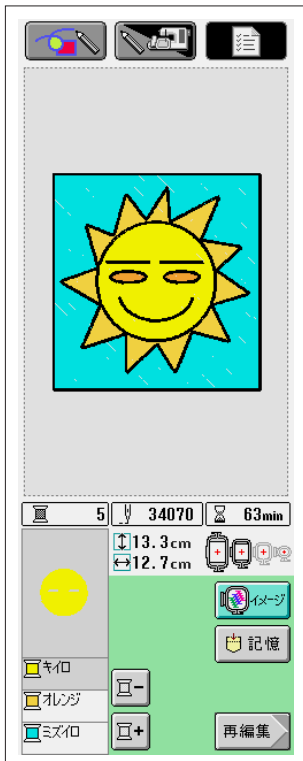
## 刺しゅうデータに変換する

作成した絵データを刺しゅうデータに変換します。

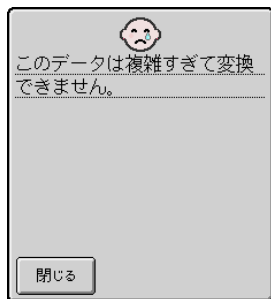


- 1 **確定** を押します。

次のメッセージが表示されます。



- 2 刺しゅうデータに変換されると、左の縫製確認画面が表示されます。絵柄は刺しゅう模様表示エリアの中心に移動して、刺しゅうデータが表示されます。



左のメッセージが表示されたときは、線画の線が多すぎたり、デザインが複雑すぎたりして刺しゅうデータに変換できません。

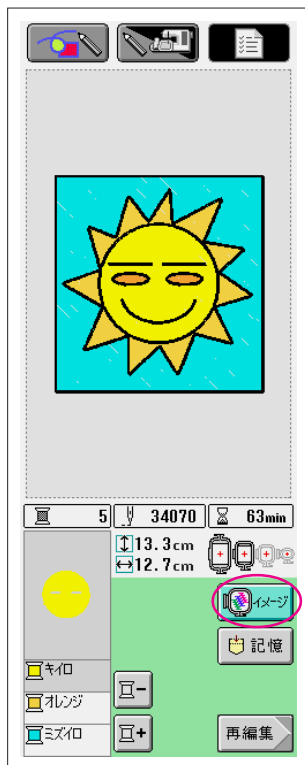
**閉じる** を押して絵柄入力画面に戻り、データを修正してください。

この画面で、作成した模様の色系数や針数などを確認できます。画面の見方は、P.11「縫製確認画面の見方」を参照してください。

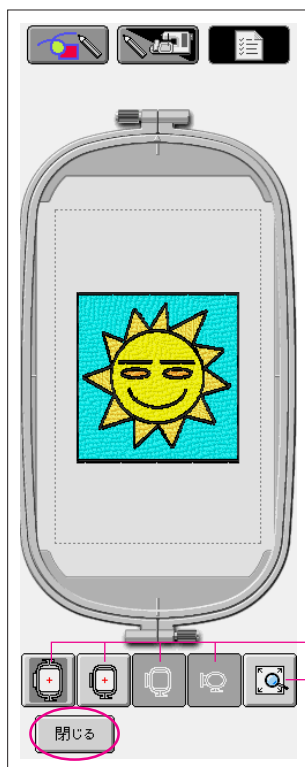
模様を修正したいときは、**再編集** を押します。刺しゅうデータは絵データに戻り、絵柄入力画面に表示されます。

※ ただし、自由線での描き足し以外の絵柄の線の追加や修正、線の色は変更できない状態になっています。変更したい場合は、1色目の面の色を選ぶ前の状態で **戻る** で戻してください。

## ぬったときのイメージを見るには

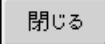


1  を押します。



2 実際に刺しゅうをしたときのイメージが表示されます。

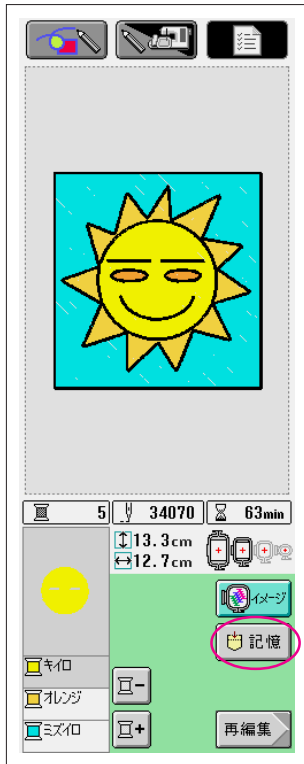
- ① 押すと、各々の大きさの刺しゅう枠が表示されます。グレーで白抜きに表示されている刺しゅう枠は選ぶことはできません。
- ② 押すと、模様を拡大して見ることができます。

3  を押して、元の画面に戻ります。

## 5

## 刺しゅうデータを記憶する

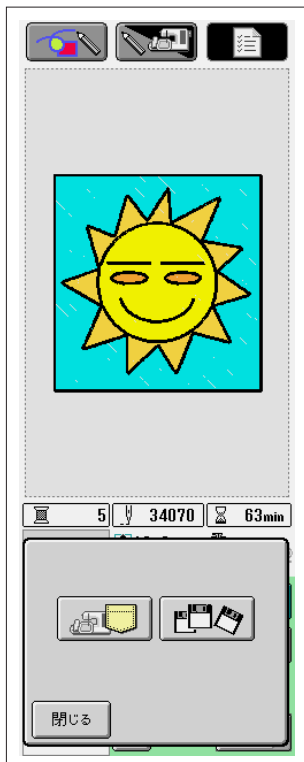
刺しゅうデータをミシン本体またはフロッピーディスクに記憶します。




## 注意


- ・ 刺しゅうをぬうときは、ミシンで記憶した刺しゅうデータを読み出してからぬいます。作成した刺しゅうデータは必ず記憶してください。
- ・ 記憶した刺しゅうデータはMy Custom Designでは呼び出せません。編集し直すためにMy Custom Designで呼び出したい場合は、刺しゅうデータに変換する前か、変換後は **再編集** を押して絵柄入力画面に戻り、絵データをフロッピーディスクに記憶しておいてください。(P.39「絵データを記憶する」参照)

1 **記憶** を押します。



2 どこに記憶するか、記憶する媒体を選びます。

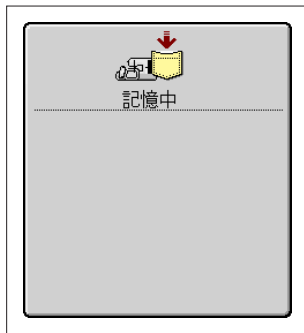
ミシン本体に記憶する場合は、 を押します。

フロッピーディスクに記憶する場合は、フロッピーディスク差し込み口にフロッピーディスクを差し込み、 を押します。

- ※ フロッピーディスクは2HDタイプのもので、Windowsでフォーマットされているものをご使用ください。
- ※ フロッピーディスクのライトプロテクトは、プロテクトを解除してご使用ください。
- ※ フロッピーディスクに記憶すると、刺しゅうデータ用のファイル形式で保存されます。ファイル名の次に拡張子“phc”が付きます。
- ※ 模様データの記憶後は、誤って模様を消去しないよう、フロッピーディスクのライトプロテクトをおすすめします。

## 注意

- ・ フロッピーディスクの差し込み口にはフロッピーディスク以外のものを絶対に入れないでください。故障の原因となります。
- ・ 当社正規のアプリケーションソフトで記憶された模様以外のデータが入ったフロッピーディスクを読み込まないでください。(模様データは、pmd、phcファイルのみ扱えます。)



**3** 左の画面が表示されます。記憶されると、自動的に元の画面に戻ります。

※ 記憶をするのに約10秒間かかります。

#### 注意

“記憶中”の画面が表示されているときは、絶対に電源スイッチを切らないでください。記憶されているデータが消えるおそれがあります。また、フロッピーディスクに記憶中は、フロッピーディスクを抜かないでください。フロッピーディスクが読めなくなる危険があります。

### ■ 記憶できないときは



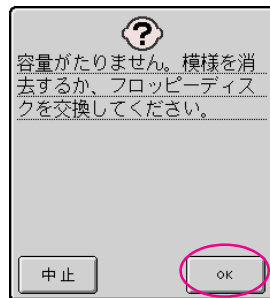
左の画面が表示されたときは、記憶することができません。すでにデータがたくさん記憶されており、記憶したい刺しゅうデータの容量が記憶できる容量を越えています。記憶されている刺しゅうデータを消去すると、記憶することができます。

※ 記憶をやめる場合は、**中止** を押します。

## 記憶されているデータの消去のしかた

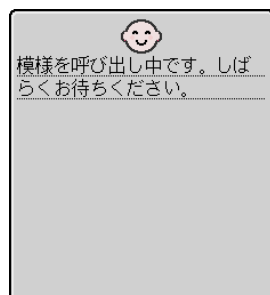
**1** **削除** を押します。

フロッピーディスクのデータを消去する場合は、次のメッセージが表示されます。**OK** を押します。



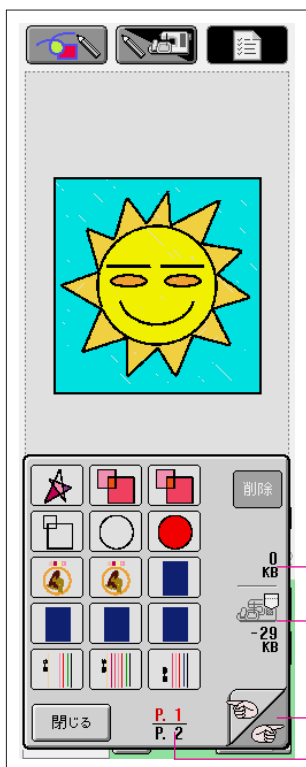
※ 記憶をやめる場合は、**中止** を押します。

**2** 次のメッセージが表示されます。



#### 注意

このメッセージが表示されているときは、絶対に電源スイッチを切らないでください。記憶されているデータが消えるおそれがあります。また、フロッピーディスクから呼び出し中は、フロッピーディスクを抜かないでください。フロッピーディスクが読めなくなる危険があります。



### 3 記憶されている刺しゅうデータの一覧が表示されます。

※ 絵データなど刺しゅうデータ以外のデータのみが記憶されているフロッピーディスクに記憶する場合は、刺しゅうデータは表示されません。 **閉じる** を押し、フロッピーディスクを交換してください。

※ 呼び出しをやめる場合は、 **閉じる** を押します。

### 4 消去する模様を選び、タッチします。

① 消去する模様を選ぶと、その模様のデータ容量が表示されます。



② 記憶する媒体とその空き容量が表示されます。



マシン本体

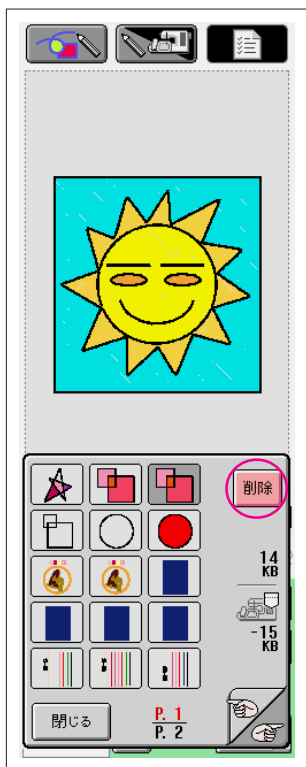


フロッピーディスク

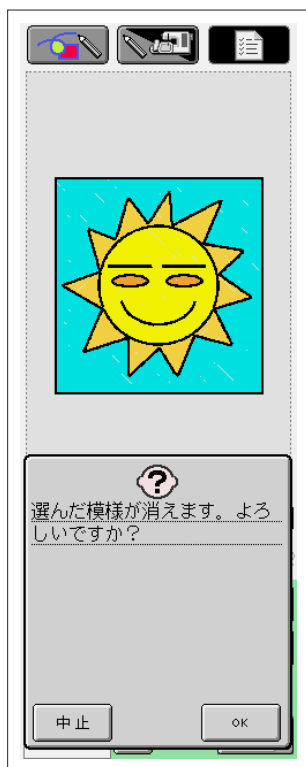
③ 刺しゅうデータを15個記憶するごとに、一覧表示ページが1ページ増えます。次のページを見るときは  を、前のページを見るときは  を押します。

④ 表示している一覧表示ページナンバーと総ページを示しています。

※ ③、④は、1ページ以下の場合は、表示されません。



### 5 **削除** を押します。




6 消去する場合は、 を押します。

※ 消去をやめる場合は、 を押します。



7 刺しゅうデータが消去され、不足していたデータ容量が確保されると、自動的に新しい刺しゅうデータが記憶されます。データ容量が足りないときは、もう1度記憶されている刺しゅうデータを消去してください。

※ 絵データなど刺しゅうデータ以外のデータが記憶されているフロッピーディスクに記憶する場合は、刺しゅうデータを消去しても新しい刺しゅうデータを記憶できないことがあります。このときは、 を押し、フロッピーディスクを交換してください。

記憶されると、自動的に元の画面に戻ります。

※ 記憶するのに約10秒間かかります。

#### 注意

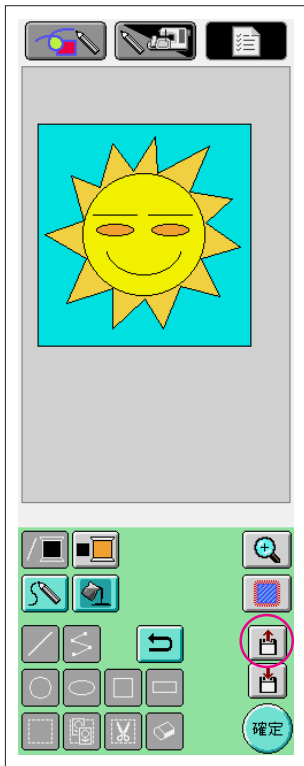
“記憶中”の画面が表示されているときは、絶対に電源スイッチを切らないでください。記憶されているデータが消えるおそれがあります。また、フロッピーディスクに記憶中は、フロッピーディスクを抜かないでください。フロッピーディスクが読めなくなる危険があります。

# 第3章 その他の機能

## 絵データの記憶

### 絵データを記憶するには

刺しゅうデータ変換後に記憶したデータは、My Custom Designでは呼び出せません。編集し直すためにMy Custom Designで呼び出したい場合は、刺しゅうデータに変換する前か、変換後は **再編集** を押して絵柄入力画面に戻り、絵データをフロッピーディスクに記憶します。




1 フロッピーディスク差し込み口に、フロッピーディスクを差し込みます。

- ※ フロッピーディスクは2HDタイプのもので、Windowsでフォーマットされているものをご使用ください。
- ※ フロッピーディスクのライトプロテクトは、プロテクトを解除してご使用ください。
- ※ フロッピーディスクに記憶すると、My Custom Designのファイル形式で保存されます。ファイル名の次に拡張子“pmd”が付きます。
- ※ 模様データの記憶後は、誤って模様を消去しないよう、フロッピーディスクのライトプロテクトをおすすめします。

#### 注意

- ・ フロッピーディスクの差し込み口にはフロッピーディスク以外のものを絶対に入れないでください。故障の原因となります。
- ・ 当社正規のアプリケーションソフトで記憶された模様以外のデータが入ったフロッピーディスクを読み込まないでください。(模様データは、pmd、phcファイルのみ扱えます。)

2  を押します。

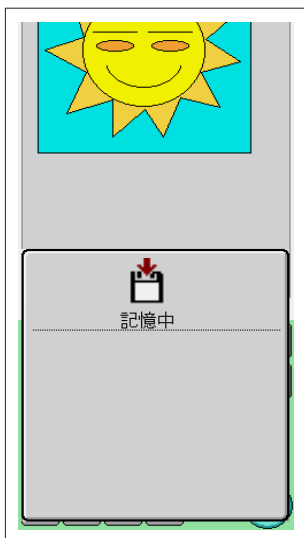
- ※ 拡大表示エリアを表示中は、 は操作できません。 を押して、拡大表示エリアを閉じてください。

3 左の画面が表示されます。記憶されると、自動的に元の画面に戻ります。

- ※ 記憶するのに約10秒間かかります。

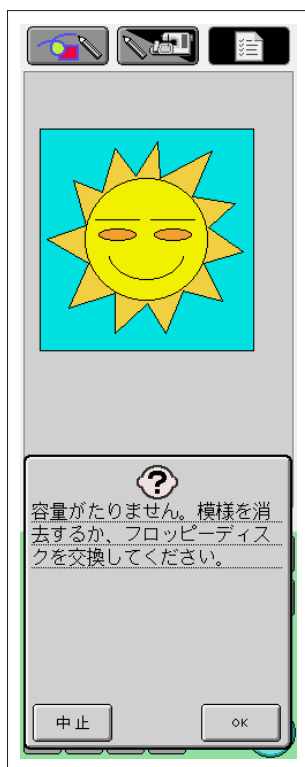
#### 注意

“記憶中”の画面が表示されているときは、絶対に電源スイッチを切らないでください。記憶されているデータが消えるおそれがあります。また、フロッピーディスクを抜かないでください。フロッピーディスクが読めなくなる危険があります。





## ■ 記憶できないときは



左の画面が表示されたときは、記憶することができません。すでにデータがたくさん記憶されており、記憶したい絵データの容量が記憶できる容量を越えています。記憶されている絵データを消去すると、記憶することができます。

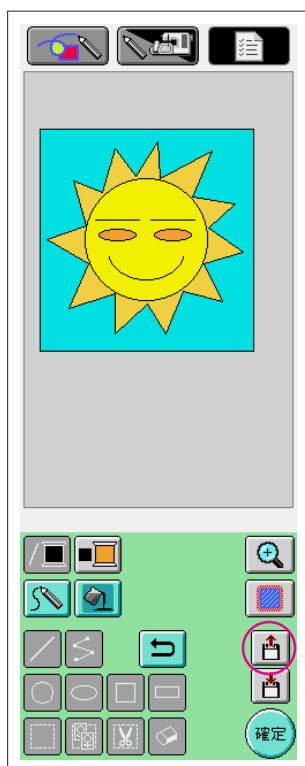
※ フロッピーディスクを交換する場合、または記憶をやめる場合は、**中止** を押します。

消去のしかたは、刺しゅうデータの消去のしかたと同じ手順です。P.36を参照してください。

※ 次の場合はそのフロッピーディスクに記憶できません。**中止** または**閉じる** を押し、フロッピーディスクを交換してください。

- ・ 刺しゅうデータなど絵データ以外のデータのみが記憶されているフロッピーディスクに記憶しようとして、**OK** を押しても絵データの一覧が表示されない場合
- ・ 刺しゅうデータなど絵データ以外のデータが記憶されているフロッピーディスクに記憶しようとして、絵データを消去しても新しい絵データが記憶されない場合

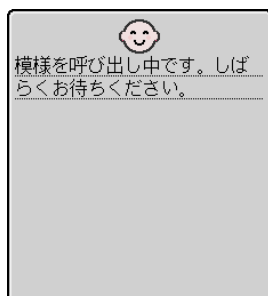
## 絵データを呼び出すには



1 絵柄入力画面で、**↑** を押します。

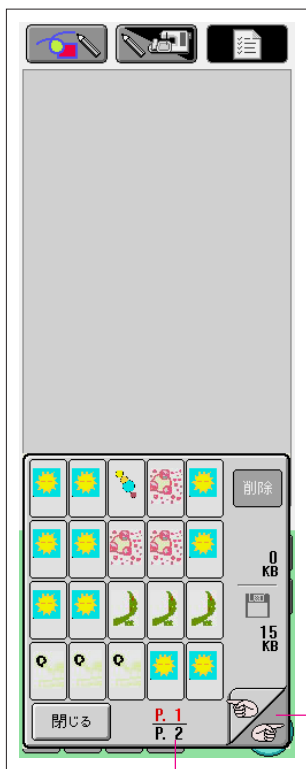
※ 拡大表示エリアを表示中は、**↑** は操作できません。**+** を押して、拡大表示エリアを閉じてください。

2 次のメッセージが表示されます。



### 注意

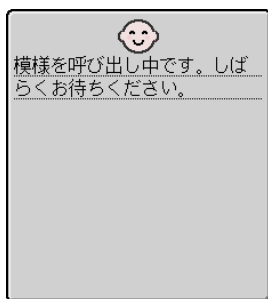
このメッセージが表示されているときは、絶対に電源スイッチを切らないでください。記憶されているデータが消えるおそれがあります。また、フロッピーディスクを抜かないでください。フロッピーディスクが読めなくなる危険があります。



3 記憶されている絵データの一覧が表示されます。



4 呼び出す絵データを選び、タッチします。

5 次のメッセージが表示されます。



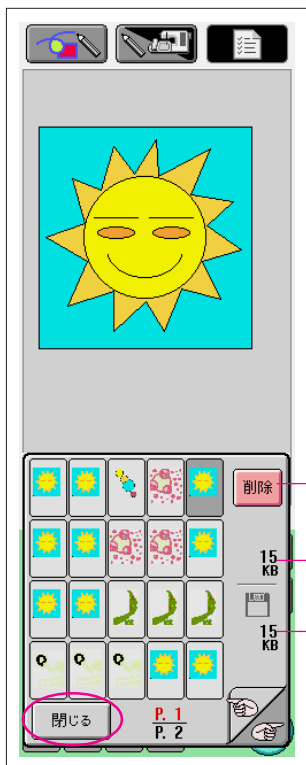
**注意**

このメッセージが表示されているときは、絶対に電源スイッチを切らないでください。記憶されているデータが消えるおそれがあります。また、フロッピーディスクを抜かないでください。フロッピーディスクが読めなくなる危険があります。

① 絵データを20個記憶するごとに、一覧表示ページが1ページ増えます。次のページを見るときは  を、前のページを見るときは  を押します。

② 表示している一覧表示ページナンバーと総ページを示しています。  
※ ①、②は、1ページ以下の場合、表示されません。

※ 呼び出しをやる場合は、  を押します。



6 選んだ絵データが表示されます。

- ① 押すと、選んだ絵データが消去されます。
- ② 選んだ絵データのデータ容量が表示されます。
- ③ フロッピーディスクの空き容量が表示されます。

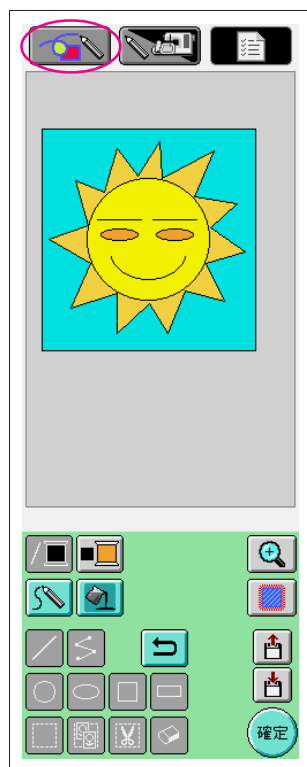
**注意**

絵データを呼び出す前に作業をしていたデータは消去されます。必要なデータは記憶してから、呼び出しを行ってください。

7  を押します。

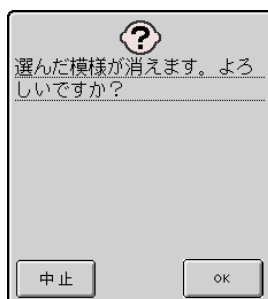
## 新規画面にする

行ったすべての作業を中断し、起動時の最初の画面に戻ることができます。



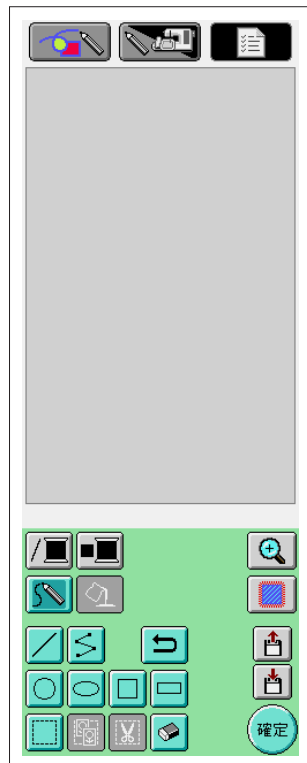
1  を押します。

2 次のメッセージが表示されます。



3 消去する場合は、 を押します。

※ 消去をやめる場合は、 を押します。



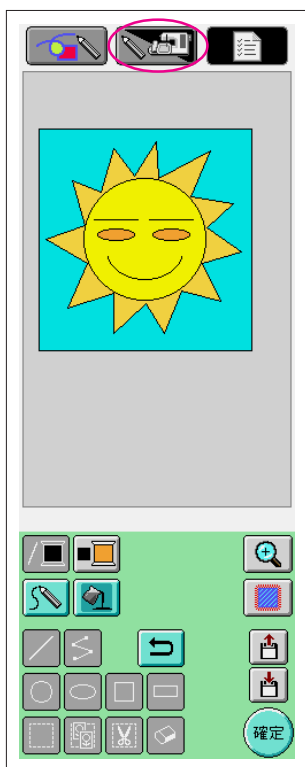
4 起動時の最初の画面が表示されます。

### 注意

新規画面にする前に作業をしていたデータは消去されます。必要なデータは記憶してから新規画面にしてください。

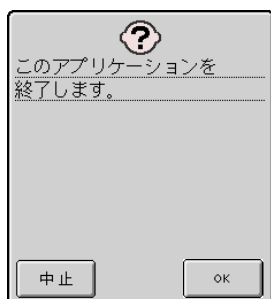
## ソフトを終了してミシンを使いたいときは

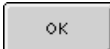
アプリケーションソフトを終了し、電源を入れ直さずにミシンを起動できます。

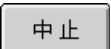


1  を押します。

2 次のメッセージが表示されます。



3 アプリケーションソフトを終了する場合は、 を押します。

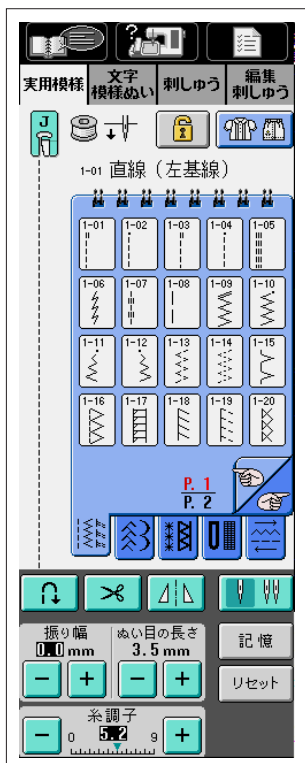
※ アプリケーションソフトの終了をやめる場合は、 を押します。

4 ミシンが起動し、最初の画面が表示されます。

アプリケーションソフトの入ったフロッピーディスクが差し込まれていた場合は、アプリケーションソフトまたはミシンを選ぶ画面が表示されます。そのときはミシンアイコンを押します。

### 注意

アプリケーションソフトを終了する前に作業をしていたデータは消去されます。必要なデータは記憶してから、アプリケーションソフトを終了してください。



## 縮み補正

作成した刺しゅうデータをぬうと、ぬい縮みが起きることがあります。このようなときは縮み補正をします。

### ■ ぬい縮みについて

模様の子サイズが大きくなるにつれて、面(タタミぬい)は、ぬい方向にぞって縮んでぬい上がります。面が縮んでも、線(サテンぬい)は縮む前の大ききでぬわれるので、線と面にズレが起きてしまいます。

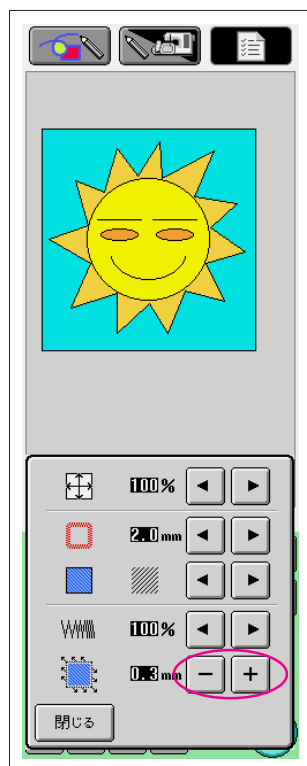
それを防ぐために、ぬい方向に向かって元のデータより大ききぬわれるように、線の長さを調整します。


**0.3**

←縫い方向→  
元のデータ



**0.4**

←←縫い方向→→  
補正後のデータ  
矢印1つ分が縮み補正の値(0.1mm単位)



1 絵柄入力が面でぬい縮みが起きたデータを表示し、 を押し、左の画面を表示します。

2  の横の  または  を押します。

長くしたいときは  を、短くしたいときは  を押します。

 を押すと、0.1mmずつ長くなります。

 を押すと、0.1mmずつ短くなります。

0.0mmから2.0mmの間で、0.1mmごとに設定できます。

3 設定が終わったら、 を押します。

#### 参考

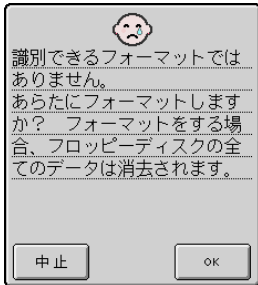
- 通常はデフォルト値で使用できます。
- 試しぬいをしながら、調整してください。
- 模様の子サイズが大きくなるほど、ぬい縮みが起こりやすくなります。
- ぬい縮みは、タタミぬいの方向や糸密度も関係しています。それらの設定も変更してみてください。

# 第4章 トラブルシューティング

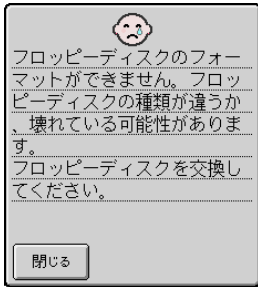
## エラーメッセージ

まちがった操作をしたときは、ブザーとエラーメッセージでお知らせします。エラーメッセージが表示されたときは、メッセージの内容に従って対処してください。

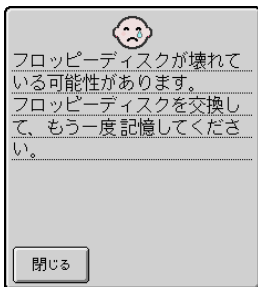
(表示中のメッセージは **閉じる** を押すか、正しい操作をすると消えます。)



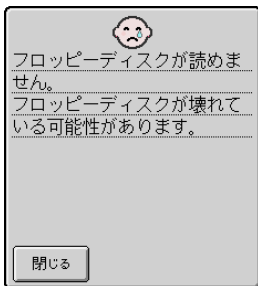
**1** フロッピーディスクがフォーマットされていない場合、または識別できるフォーマットになっていないときに表示します。



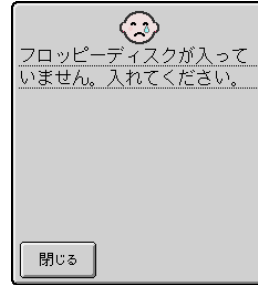
**2** フロッピーディスクのフォーマットができないうちに表示されます。






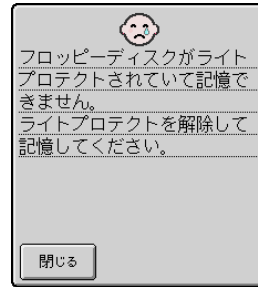
**3** フロッピーディスクに模様を記憶する場合に、記憶できないときに表示します。



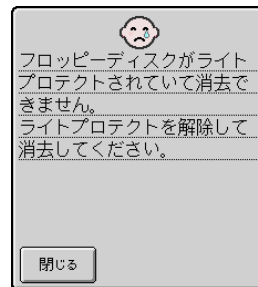
**4** フロッピーディスクの模様が読めないときに表示します。



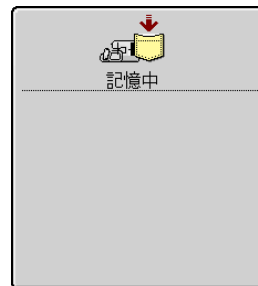
**5** フロッピーディスクが差し込まれていない状態で、、  
 を押したときに表示します。



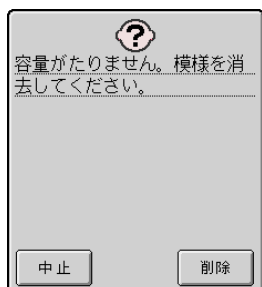
**6** フロッピーディスクがライトプロテクトされている状態で、模様を記憶しようとした場合に表示します。



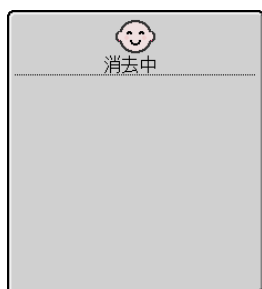
**7** フロッピーディスクがライトプロテクトされている状態で、模様を消去しようとしたときに表示します。



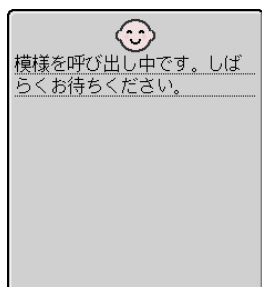
**8** 模様を記憶しているときに表示します。



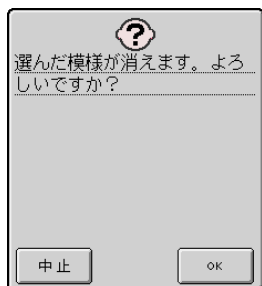
**9** 記憶容量がいっぱいで記憶できないときに表示します。



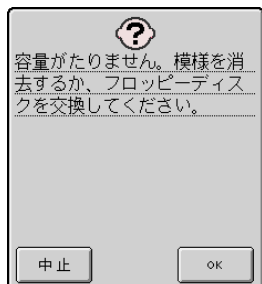
**10** 記憶した模様を消去するときに表示します。



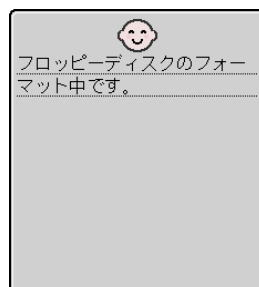
**11** 絵データや刺しゅうデータを呼び出しているときに表示します。



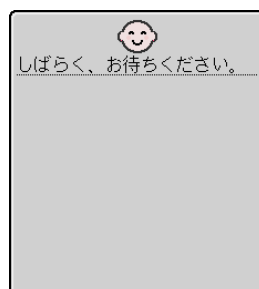
**12** 模様が消去されるときに表示します。



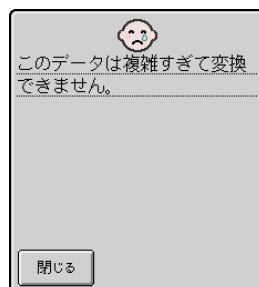
**13** 記憶したい模様のデータ容量が、フロッピーディスクの残り容量を越えているときに表示します。



**14** フロッピーディスクの初期化を行っているときに表示します。



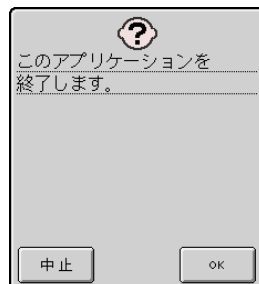
**15** 刺しゅうデータに変換しているときに表示します。



**16** 刺しゅうデータに変換する場合、データが複雑で変換できないときに表示します。



**17** 絵データの入力回数が制限を超えたときに表示します。



**18** アプリケーションソフトを終了するときに表示します。