

目次

お使いになる前に

■ カードライターの説明	1
■ 付属品	1
■ カードライターの接続	2
■ ソフトウェアをインストールする	3
必要なシステム環境	3
インストールする	3
■ 上手な刺しゅうデータの作り方	6

始めましょう

はじめに	7
• デザインセンター	7
• レイアウトセンター	7
• ファイルユーティリティ	8
本章のあらまし	8
■ デザインセンターを使う	9
デザインセンターを起動する	10
デザインページのサイズを設定する	11
原画（画像ファイル）を開く	11
輪郭線画に変換する	12
輪郭データに変換する	13
ズームインとズームアウトを使う	14
• ズームインする	14
• ズームアウトする	14
• 輪郭全体を拡大する	14
縫い方設定ステージへ移動する	15
縫い方を設定する	16
• 輪郭線を設定する	16
• 面を設定する	18
縫製イメージをプレビューする	19
ファイルを上書き保存する	20
■ レイアウトセンターを使う	21
レイアウトセンターを起動する	22
デザインページのサイズを設定する	23
デザインセンターから刺しゅう模様を取込む	23
ズームインとズームアウトを行う	25
刺しゅう模様を移動する	27
円を加える	28
円の大きさや位置を調整する	29
• 円の大きさを変更する	29
• 円の中心に花がくるように円を移動する	30
文字を加える	30
円に文字を配列する	32

文字と円を移動する	33
• 文字と円をグループとして移動する	33
• 円上で文字を移動する	33
太陽を描く円を加える	33
陽光の線を加える	34
太陽と陽光の縫い順を変更する	35
陽光を調整する	36
ドーナツ縫いを設定する	37
縫製イメージをプレビューする	38
カードへ刺しゅうデータを書き込む	39
刺しゅうデータを上書き保存する	40
レイアウトセンターを終了する	40

デザインセンター

■ 画面	42
■ ステージ2のツールボックスの使い方	43
描画と消去	43
• 描画する	43
• 消去する	43
■ ステージ3のツールボックスの使い方	44
選択モード	44
• 輪郭データを選択する	44
• 輪郭データを移動する	45
• 輪郭データを拡大、縮小する	45
ポイント編集モード	45
• ポイントを移動する	45
• ポイントを挿入する	46
• ポイントを削除する	46
面領域分割モード	46
ズームインモード	47
ズームアウトモード	47
選択された輪郭データを画面サイズに拡大する	47
■ ステージ4のツールボックスの使い方	48
面の設定モード	48
• 縫い方を面に設定する	48
• 面の縫い方を確認する	49
輪郭線の設定モード（全体）	49
• 縫い方を輪郭線に設定する	49
• 輪郭線の縫い方を確認する	50
輪郭線の設定モード（部分）	51
• 縫い方を輪郭線の一部に設定する	51
• 輪郭線の一部の縫い方設定の確認	51
ドーナツ縫いモード	52
ズームインモード	53
標準サイズを表示	53
ズームアウトモード	53

■ 縫い方バーの使い方	54
糸色と縫い方を設定する	54
・面の設定	54
・線の設定	55
・糸色	56
・縫い方	56
■ メニューバーとツールバーの使い方	57
ファイルメニュー	57
・新規作成	57
・開く	58
・上書き保存	59
・名前を付けて保存	59
・データ取込み	60
・終了	60
編集メニュー	61
・元に戻す	61
・やり直し	61
・切り取り	61
・コピー	62
・複製	62
・貼り付け	62
・削除	63
・全てを選択	63
縫い方メニュー	64
・縫い方の設定	64
・縫い順の確認	65
表示メニュー	66
・グリッド	66
・グリッドの設定	66
・ツールバー	67
・ステータスバー	67
・プレビュー	67
・画面の再描画	67
オプションメニュー	68
・デザインページの設定	68
・単位の設定	68
ステージメニュー	69
・原画ステージ	69
・輪郭線画ステージ	70
・輪郭データステージ	71
・縫い方設定ステージ	73
ヘルプメニュー	74
・目次	74
・ヘルプの使い方	74
・バージョン情報	74

レイアウトセンター

■ 画面	75
■ ツールボックスの使い方	76
選択モード	77
・刺しゅう模様を選択する	77
・刺しゅう模様を移動する	77
・刺しゅう模様を拡大、縮小する	77

ポイント編集モード	78
・ポイントを移動する	78
・ポイントの接線方向を変える	79
・ポイントを挿入する	79
・ポイントを削除する	80
・直線化・曲線化する	80
・文字模様で文字を選択する	81
・取込み模様の色を変更する	81
ズームモード	82
・ズームインを行う	82
・ズームアウトを行う	82
・実縫製サイズにズームする	82
・選択された模様を画面サイズに拡大する	82
・標準サイズに戻す	83
文字入力モード	83
・文字を入力する	83
円・円弧描画モード	84
・円を描く	84
・円弧を描く	84
・扇形を描く	85
・円弧と弦を描く	86
長方形描画モード	86
・長方形を描く	86
直線描画モード	87
・直線を描く	87
曲線描画モード	88
・曲線を描く	88
マニュアルパンチングモード	89
・マニュアルパンチング模様を作成する	89
■ 縫い方バーの使い方	91
幾何学的属性を設定する	92
・円弧の種類	92
・角の丸み	93
・両端の処理	93
文字属性を設定する	94
・書体	94
・文字サイズ	95
・変形の度合い	95
糸色と縫い方を設定する	97
・線の設定	97
・面の設定	98
・糸色	98
・特別色	99
・縫い方	101
■ メニューバーとツールバーの使い方	102
ファイルメニュー	102
・新規作成	103
・開く	103
・データ取込み ファイルから	104
・データ取込み デザインセンターから	106
・下絵を開く	106
・上書き保存	107
・名前を付けて保存	107
・カード書込み	108
・印刷	109
・プリンタの設定	110
・終了	110

編集メニュー	111
・元に戻す	111
・やり直し	111
・切り取り	112
・コピー	112
・複製	112
・貼り付け	112
・削除	113
・反転 上下	113
・反転 左右	113
・回転	114
・先頭へ移動	115
・最後へ移動	115
・全てを選択	116
文字メニュー	117
・文字の再編集	117
・書式設定	117
・文字の配列	119
・文字配列の解除	120
・文字の変形	121
・変形の解除	121
・フォントディレクトリの設定	122
縫い方メニュー	123
・縫い方の設定	123
・縫い順の確認	124
・ドーナツ縫いの設定	125
・ドーナツ縫いの解除	126
・縫製範囲の設定	126
表示メニュー	127
・グリッド	127
・プレビュー	128
・画面の再描画	128
・下絵	128
・ツールバー	128
・ステータスバー	129
オプションメニュー	129
・デザインセンターの起動	129
・デザインページの設定	130
・単位の設定	130
ヘルプメニュー	131
・目次	131
・ヘルプの使い方	131
・バージョン情報	131

■ タジマデータを変換する	142
操作	142
■ メニューバーの使い方	143
ファイルメニュー	143
・終了	143
ヘルプメニュー	143
・目次	143
・ヘルプの使い方	143
・バージョン情報	144

ショートカットキー早見表

デザインセンター	145
レイアウトセンター	146
ファイルユーティリティ	148

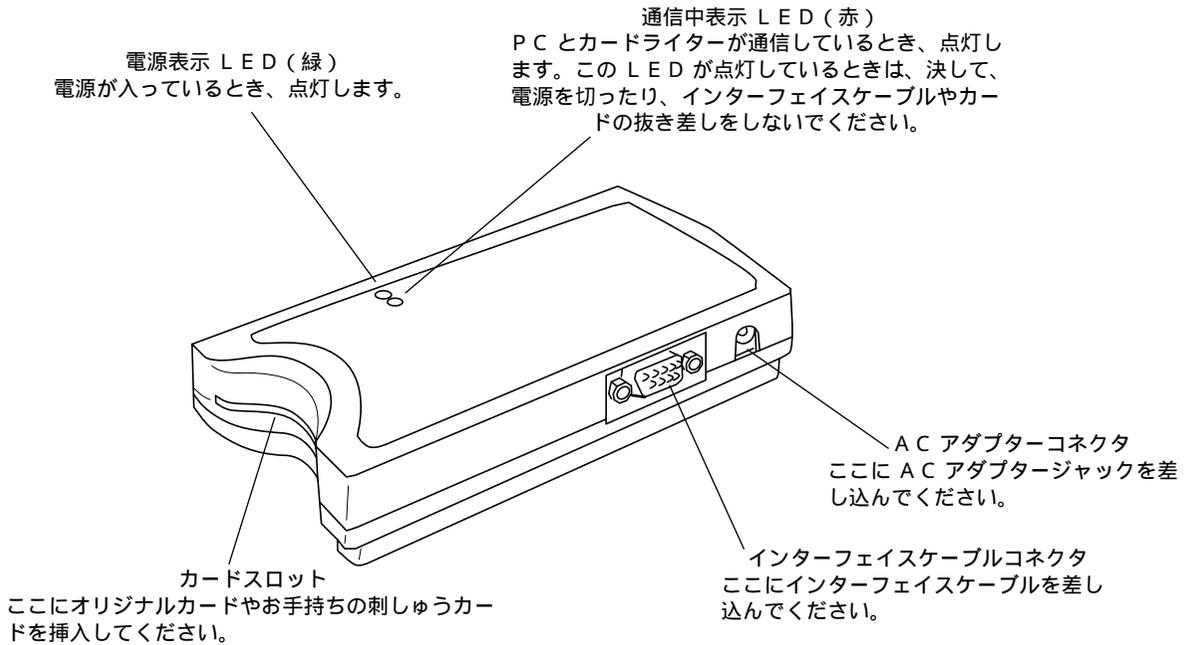
索引

ファイルユーティリティ

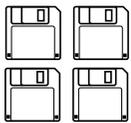
■ 画面	133
■ データを読み込む	134
操作	134
エラーメッセージ	136
■ データを書き込む	138
操作	138
エラーメッセージ	140

お使いになる前に

カードライターの説明



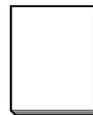
付属品



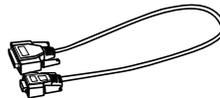
刺しゅうプログラムディスク
(1.44MB、4 枚)



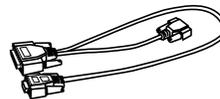
オリジナルカード (1 枚)



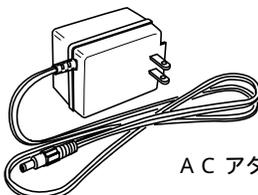
取扱説明書



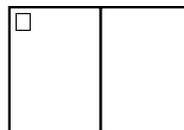
インターフェースケーブル
(PC-98 用)



(IBM PC または互換器用)

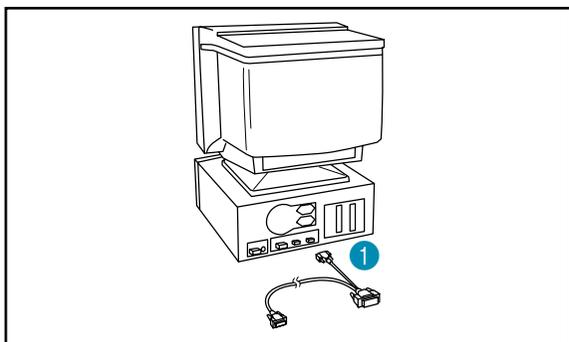


AC アダプター



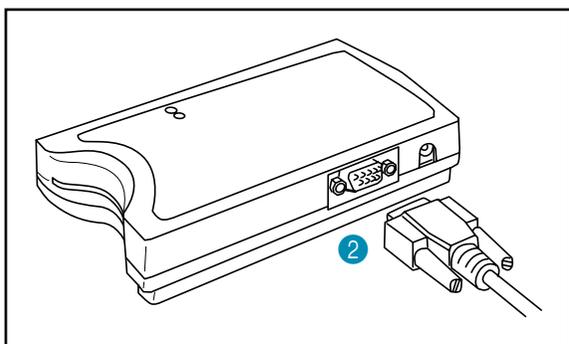
ユーザ登録ハガキ

カードライターの接続

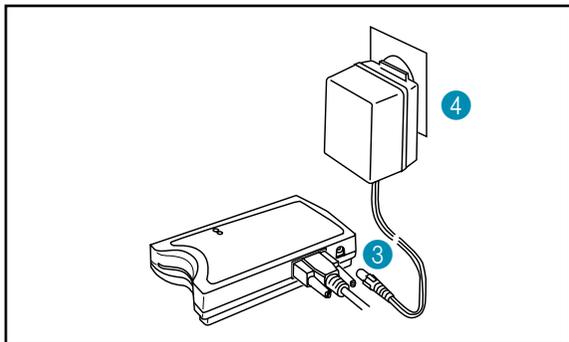


注意：接続前に、必ずパソコンの電源が切れていることを確認してください。

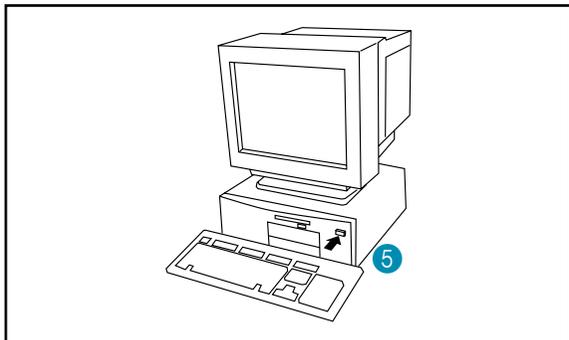
- ① 付属のインターフェイスケーブルをご使用のパソコンの R S-232C シリアルコネクタに差し込みます。
 - 他の周辺機器の接続に使用していないコネクタ、できれば C O M 1 を選んでください。
 - インターフェイスケーブルのパソコン側には2つのプラグがあります。差し込み可能なプラグを使用してください。
 - P C - 9 8 シリーズには P C - 9 8 用インターフェイスケーブルを使用してください。
- ② インターフェイスケーブルをカードライターに差し込みます。



- ③ A C アダプターをカードライターに差し込みます。
- ④ A C アダプター本体をコンセントに差し込んでください。



- ⑤ パソコンの電源を入れます。



注意：パソコンの電源が入っているときに、周辺機器の電源を入/切することはお勧めできません。パソコンの電源を入れる前に、すべての周辺機器（本機、プリンター、C R T ディスプレイ等）の電源を入れ、またすべての周辺機器の電源を切る前に、パソコンの電源を切る習慣をつけるようにしてください。

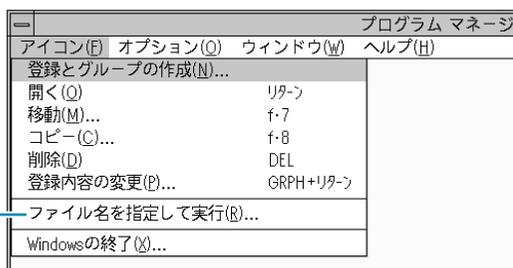
ソフトウェアをインストールする

必要なシステム環境

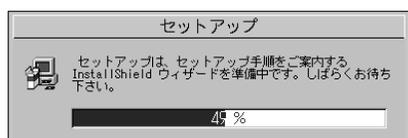
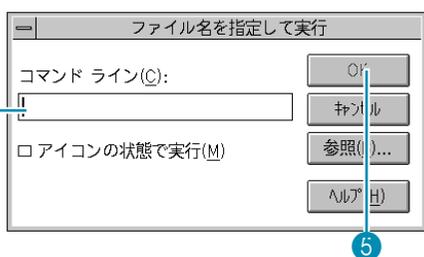
ご使用のパソコンに、ソフトウェアをインストールする前に、ご使用のシステムが以下の条件に適合しているかを確認してください。

対応 OS	日本語 MS-Windows 3.1 または 95
MS-DOS	お使いのパソコンと Windows に互換性のある MS-DOS バージョン
パソコン本体	i486SX 以上の CPU を搭載し、日本語 MS-Windows 3.1 または 95 が稼働するパソコン (IBM PC または互換機、及び NEC PC-98 シリーズ)
メモリ	Windows 3.1 の場合、8M 以上 (12M 以上推奨) Windows 95 の場合、16M 以上推奨
ハードディスク	10M B 以上の空き容量
ディスプレイ	256 色以上かつ 640 × 480 ピクセル以上の表示解像度のもの
シリアルポート	使用可能な R S-232 C ポート 1 基
マウス	ご使用の Windows でサポートされているマウス
フロッピーディスクドライブ	3.5 インチ 2HD 1.44M フォーマットが読み込めるフロッピーディスクドライブ

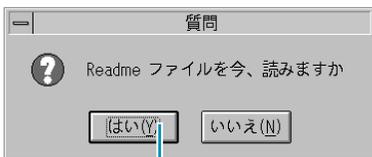
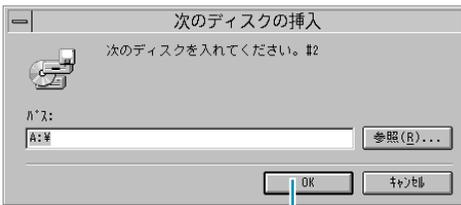
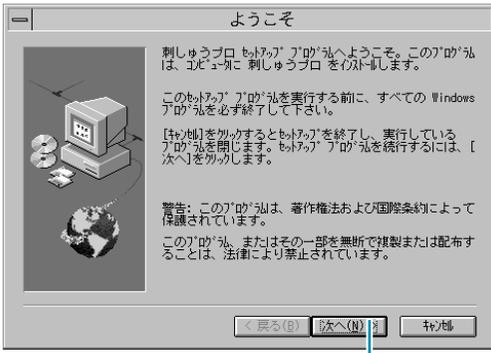
インストールする



- 1 Windows を起動します。(Windows マニュアルを参照)
- 2 Disk1 フロッピーをお使いのフロッピーディスクドライブに挿入します。
- 3 Windows 3.1 の場合、プログラムマネージャのアイコンメニューのファイル名を指定して実行を選択します。
Windows 95 の場合、タスクバーのスタートボタンをクリックし、次にスタートメニューのファイル名を指定して実行を選択します。
- 4 画面に表示されるダイアログボックスに A:¥ SETUP と入力します。
プログラムディスクの挿入されているドライブが A ドライブでない場合は、適切なドライブ名を入力してください。
- 5 OK をクリックして、インストールプログラムを起動します。



- 6 ここで表示されるパネルが、次のダイアログに置き換わるまで、そのまま待ちます。



- 7 次へをクリックして、インストールをすすめます。
- 他のウィンドウズアプリケーションを実行している場合、**キャンセル**をクリックしてこれを中断し、他のすべてのアプリケーションを終了し、インストール作業を最初からやり直してください。

- 8 次へをクリックして、標準ディレクトリにインストールします。
- 他のディレクトリにインストールしたいときは、**参照**をクリックしてください。ドライブとディレクトリ（必要な場合、ディレクトリ名を打ち込みます。）を選択し、希望するディレクトリが選択されたら、**OK**をクリックします。**インストール先の選択**に選択されたディレクトリが表示されます。次へをクリックして、そのディレクトリにインストールしてください。
 - 直前の作業に戻るには、**戻る**をクリックします。
 - 中断する場合には、**キャンセル**をクリックします。

インストール先の選択ダイアログの次へをクリックすると、インストールが開始されます。

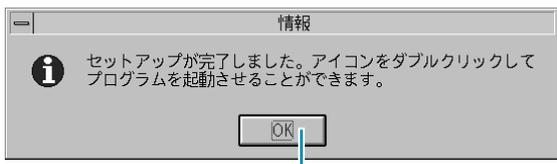
- 9 このパネルが、次のダイアログに置き換わるまで、そのまま待ちます。
- 中断する場合には、**キャンセル**をクリックします。

Disk1 のデータが読み込まれた後、Disk2 と表示されたフロッピーを挿入するよう指示があります。

- 10 Disk2 を挿入し、**OK** をクリックします。
- 中断する場合には、**キャンセル**をクリックします。
 - この作業を Disk4 まで繰り返します。

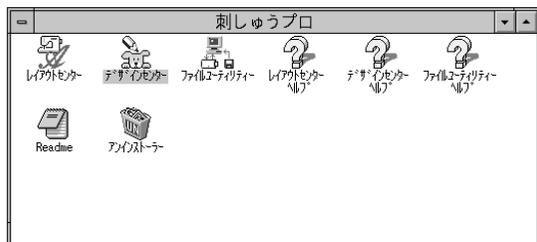
インストールが完了すると、このダイアログが表示されます。

- 11 はいをクリックするとReadmeファイルが表示されます。
- 直ちに次のダイアログに移行するには、**いいえ**をクリックします。



最後のダイアログが、インストールの完了したことを表示し、インストールされたアプリケーションの起動方法を説明します。

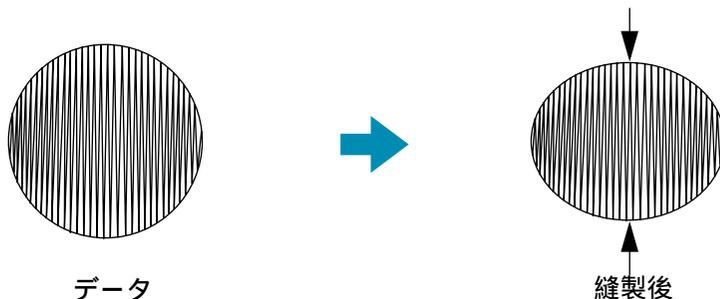
- 12 OK をクリックして、画面からこのパネルを消去します。



インストールされたアプリケーション用アイコンが表示されます。

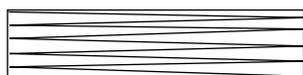
上手な刺しゅうデータの作り方

広い範囲でサテン縫いを使うと、布や糸の種類により、縫製後に、縫った部分が縮んでしまうことがあります。このような場合、タタミ縫いを試すか、あるいは接着芯等で裏打して、布を補強してみてください。

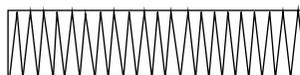


注意：広い範囲でサテンステッチを使うと、ミシンによっては、針の位置が 10mm 位ずれてしまうことがあります。

縮みを抑えるためには、縫う方向を、範囲のより大きな辺に直角に設定します。



縮みやすい縫い方



縮みにくい縫い方

(デザインセンターやレイアウトセンターにより) 複数の刺しゅう模様を組み合わせた刺しゅうデータを作成したら、縫い順を確認し、もし必要であれば、修正してください。
デザインセンターでは縫い方を設定した順序が、標準の縫い順となります。
レイアウトセンターでは模様を描画した順序が、標準の縫い順となります。

この「刺しゅうプロ」では、オリジナル刺しゅうデータの作成が可能となるように、縫い方の様々な設定(糸密度、縫いピッチ等)がサポートされています。ただし、最終的な仕上がりは、ご使用のミシンの性能や、縫う条件(布、糸など)依存するところもございますので、必ず実際にご使用になるミシン、縫う条件で、試し縫いを行ってください。

始めましょう

はじめに

本パッケージには、3つのアプリケーションソフトが含まれています。

■ デザインセンター

デザインセンターは、原画から刺しゅう模様を作成するときに使います。原画は、お手持ちのスキャナーにより読み込んだ画像ファイルや、ペイントブラシのようなアプリケーションを利用して作成された画像ファイルを使うことができます。ただし、非圧縮ファイルであること、使用色数が最大16色であること、そのファイル名に拡張子 .bmp が付いたものであることが必要です。デザインセンターは、原画の輪郭を自動的に検出し、編集可能な刺しゅう模様を作ります。手順は4つのステージに分かれます。

- ◆ **ステージ1 - 原画ステージ** 原画の画像ファイルを開き、刺しゅう模様の輪郭にしたい色を選択するステージです。
- ◆ **ステージ2 - 輪郭線画ステージ** ステージ1の原画を、白黒のビットマップイメージに置き換えるステージです（ステージ1で輪郭として選択した色は黒に、他の色はすべて白に変わります）。このビットマップイメージを、太さの異なるペンツールを用いて修正することができます（また、このステップから開始し、ペンツールを使ってビットマップイメージをフリーハンドで描くことも可能です）。
- ◆ **ステージ3 - 輪郭データステージ** 白黒のビットマップイメージが、輪郭データに置き換えられます。輪郭データのポイントを移動、挿入、削除することにより、編集するステージです。
- ◆ **ステージ4 - 縫い方設定ステージ** 刺しゅう模様の線と面の、糸色と縫い方の種類を設定するステージです。

どのステージにおいても、ファイルを保存することができます。ステージ2では、拡張子 .pel の付いたファイルとして保存され、ステージ3と4では、拡張子 .pem の付いたファイルが作成されます。ステージ1または2から開始し、3または4に作業を進めた場合、2つのファイル (.pel ファイルと .pem ファイル) が保存されることとなります。

ステージ4に到達した刺しゅう模様は、レイアウトセンターに取込むことができます。

■ レイアウトセンター

レイアウトセンターは、様々な刺しゅう模様を組み合わせ、オリジナルカードに書き込める刺しゅうデータを作成するために使われます。この刺しゅう模様には以下のものが含まれます。

- ◆ デザインセンターで作成された刺しゅう模様
- ◆ 販売店よりご購入の刺しゅうカード内の刺しゅう模様（事前に、ファイルユーティリティを使って、取り込めるファイルとして保存しておく必要があります。）
注意：一部のカードには刺しゅうプロで使用できないものもあります。
- ◆ 「タジマ」形式の刺しゅうデータ（事前に、ファイルユーティリティを使って、取り込めるファイルとして保存しておく必要があります。）
- ◆ レイアウトセンターのツールにより作成された刺しゅう模様。これには、文字、円、長方形、直線、曲線、マニュアルパンチングが含まれます。

お使いになる刺しゅう模様を集めたら、レイアウト機能を使って、それぞれの位置・向き・大きさの編集ができます。

注意：デザインセンターで作成された刺しゅう模様、販売店よりご購入の刺しゅうカード内の刺しゅう模様、「タジマ」形式の刺しゅうデータについては、詳細部分の編集、縫い方の設定の変更、縮小拡大をすることはできません。

完成した刺しゅうデータは、それを保存することができ（ファイル名の拡張子は .pes となります。）オリジナル・カードに書き込むこともできます。そのオリジナルカードにより、お使いのミシンで刺しゅうしていただけます。

■ ファイルユーティリティ

このアプリケーションソフトは、下記の3つの機能があります。

- ◆ **データ読み込み** この機能は、データをオリジナルカードや別売りの刺しゅうカードから、PCに読み込むために使用します。
- ◆ **データ書き込み** レイアウトセンターで作成した刺しゅうデータを、オリジナルカードに書き込みます。
- ◆ **データ変換** 「タジマ」形式の刺しゅうデータを、レイアウトセンターで取り込み可能なファイル形式に変換します。

本章のあらまし

本章の以下2節では、刺しゅうプロの様々な機能を、実際に使用しながら説明していきます。まず、デザインセンターで刺しゅう模様を作成し、次に、この模様をレイアウトセンターに取込んで、他の刺しゅう模様を加えたり、全体をレイアウトします。

デザインセンターを使う

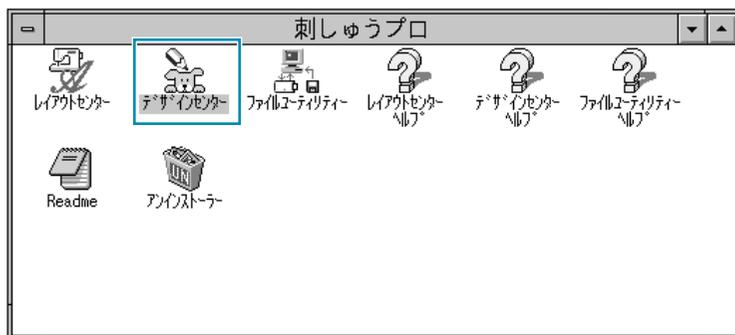
下記のステップに従って、実際に花の刺しゅう模様を作成してみましょう。この刺しゅう模様は、「レイアウトセンターを使う」の中で使用します。

ステップ 1	デザインセンターを起動する	10 頁
ステップ 2	デザインページのサイズを設定する	11 頁
ステップ 3	原画（画像ファイル）を開く	11 頁
ステップ 4	輪郭線画に変換する	12 頁
ステップ 5	輪郭データに変換する	13 頁
ステップ 6	ズームインとズームアウトを使う	14 頁
ステップ 7	縫い方設定ステージへ移動する	15 頁
ステップ 8	縫い方を設定する	16 頁
ステップ 9	縫製イメージをプレビューする	19 頁
ステップ 10	ファイルを上書き保存する	20 頁

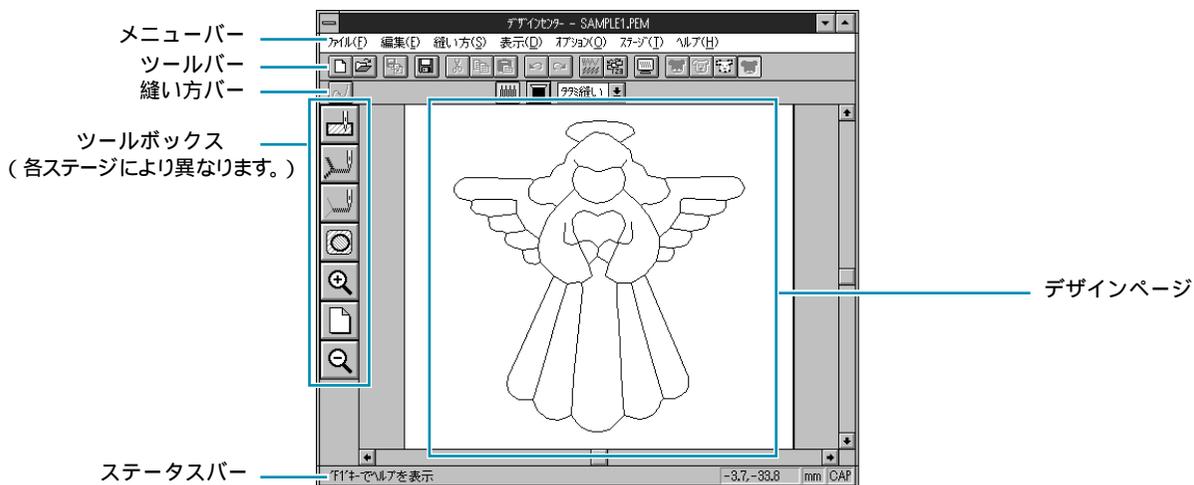
作業を途中で中断しなければならないときは、データを保存してください（ステップ 10 参照）。あとからその保存されたファイルを、呼び出し作業を再開することができます。

ステップ 1 デザインセンターを起動する

- 1 デザインセンターを起動するには、刺しゅうプログループにあるデザインセンターのアイコンをダブルクリックします。



レイアウトセンターのメニューバーにある**オプション**をクリックし、サブメニューの**デザインセンターの起動**をクリックしてもかまいません。
デザインセンターが起動します。



注意：ご使用の OS やパソコン画面の解像度設定により、実際表示されるウインドウとは異なる場合があります。

ステップ 2 デザインページのサイズを設定する

デザインページサイズは 100 × 100mm と 130 × 180mm の 2 種類からどちらか一方を選択できます。デザインページサイズは、実際に縫製できる範囲（刺しゅう枠の大きさ）です。画面上、デザインページは白の四角で表示されます。（68 頁の「デザインページの設定」を参照してください。）
注意：ご使用のミシンの最大刺しゅう範囲を超える大きさのデザインページを選択しないでください。単位としてインチを使用する場合は、68 頁の「単位の設定」を参照してください。

- 1 メニューバーの**オプション**をクリックし、サブメニューの**デザインページの設定**をクリックします。デザインページの設定のダイアログが表示されます。

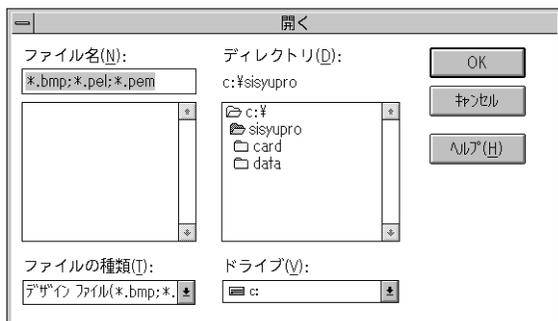


- ◆ 希望するサイズ(100 × 100mm)をクリックします。
- ◆ 確定するために、OK をクリックしてください。

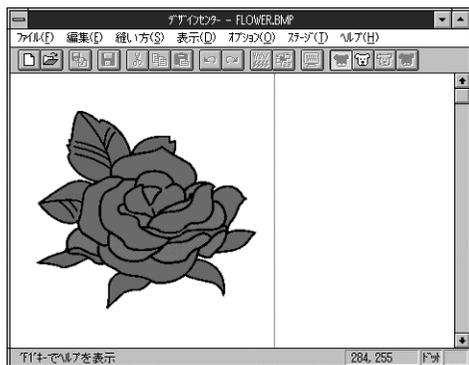
ステップ 3 原画（画像ファイル）を開く

次に、刺しゅう模様にした原画（画像ファイル）を開きましょう。

- 1 メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**開く**をクリックします。開くのダイアログが表示されます。



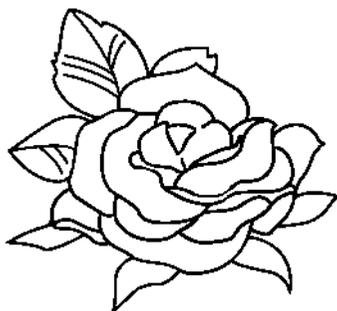
原画（画像ファイル）が表示されます。



- ◆ ディレクトリ名 data を選択します。
- ◆ そのディレクトリの中の、flower.bmp ファイルを選択します。
- ◆ OK をクリックし、ファイルを開きます。

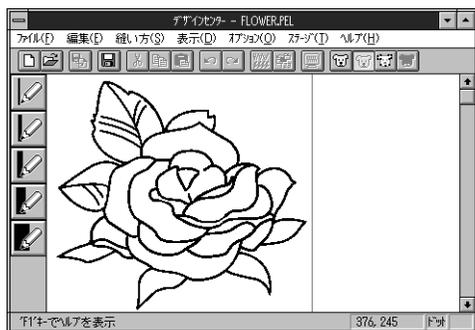
ステップ 4 輪郭線画に変換する

- 1 輪郭線画ステージに移動するためにメニューバーの**ステージ**をクリックし、サブメニューの**輪郭線画ステージ**をクリックします。その後、輪郭線とする色を選択するために次のダイアログが表示されます。



- ◆ 輪郭線にしたい色を選択します。これを行うため、カーソルをダイアログ内の原画上に移動します。カーソルの形状が  に変わります。黒の輪郭線上でクリックしてください。選択された色（黒）が、ダイアログ内の「選択された色」のボックスに表示されます。その横のチェックボックスがチェックされ、その色が輪郭として使用されることを示します。輪郭として使用したくない色もボックスに表示された場合は、チェックボックスをクリックしてチェックをはずしてください。
- ◆ この時必要であれば、ダイアログ内の原画イメージをスクロールさせます。
- ◆ 複数の色を輪郭として使用したい場合、上の操作を繰り返すことで、全部で4色まで選択することができます。それ以上の色数は選択できません。
- ◆ **輪郭線の確認**をクリックし、希望の輪郭線になっているかチェックしてください。ここで示されるものとイメージが異なる場合、間違った色が選択されていますので、正しい輪郭線の色を選択し直してください。
- ◆ 希望の輪郭線がえられたら、OK をクリックしてください。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。
- ◆ 70 頁の「輪郭線画ステージ」を参照してください。

- 2 OK をクリックすると、輪郭線画が表示されます。



注記

- ツールボックスのペンツールで輪郭線画の修正ができます。（詳細については、43 頁の「描画と消去」を参照ください。）
- この段階で、データは .pel ファイルとして保存できます。

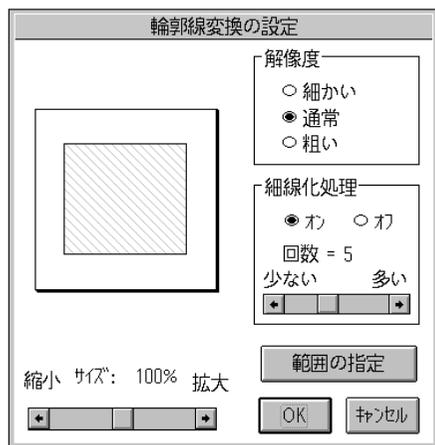
ステップ 5 輪郭データに変換する

ステージ2の輪郭線は、画像ビットマップにすぎません。しかし、ステージ3（輪郭データステージ）に進む段階で、アプリケーションは、画像ビットマップを輪郭データに変換します。これにより、初めて刺しゅうとして編集可能となります。

- ① メニューバーのステージをクリックし、サブメニューの輪郭データステージをクリックします。以下に示すツールバーのボタンをクリックしてもかまいません。

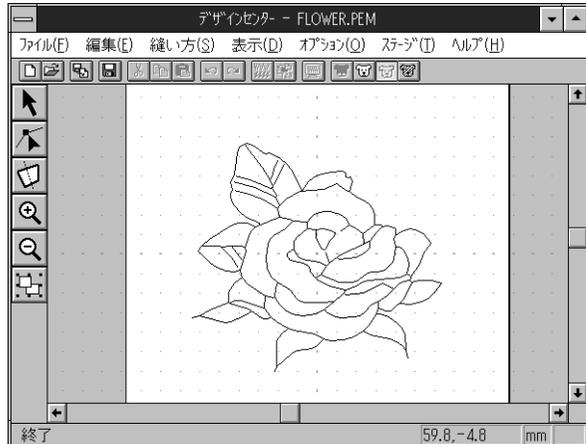


次のダイアログが表示されます。



- ◆ 全ての設定を変更しないまま、OK をクリックします。
- 様々な設定の詳細については、71 頁の「輪郭データステージ」を参照ください。

- ② OK をクリックすると、変換作業を開始します。しばらくすると、輪郭データが表示されます。



ステップ 6 ズームインとズームアウトを使う

輪郭データの編集作業中に、細かな部分を拡大し作業する必要があるとき、ズームイン機能を使用すると便利です。再び、デザインページ全体を見たい場合は、ズームアウトすることもできます。輪郭データの特定部分をズームインする方法と標準の表示に戻す方法を示しましょう。

注意：表示品質は、ご使用のパソコンの画面解像度に依存します。ウィンドウズの標準設定ならば、デザインページ全体を見ることができます。

ズーム機能のより詳細な説明については、47頁の「ズームインモード」、同じく47頁の「ズームアウトモード」、同じく47頁の「選択された輪郭データを画面サイズに拡大する」を参照ください。

■ ズームインする

- ①  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わります。

- ② 拡大表示したい領域が囲まれるように、カーソルをドラッグします。マウスボタンを放すと同時にその領域が拡大表示されます。この操作を連続して繰り返すことができます。

■ ズームアウトする

- ①  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わります。

- ② 次に縮小表示させて作業したいデザインページのポイントにカーソルを動かし、クリックします。そのポイントを中心に縮小表示されます。標準サイズになるまで、繰り返すことができます。

■ 輪郭データ全体を拡大する

- ①  をクリックします。

カーソルの形状が  に変わります。

- ② 選択する輪郭データ上でクリックします。（輪郭データ全体の周りにハンドル（44頁参照）が表示されます。）
- ③ ツールボックスの  をクリックします。

選択された輪郭データ全体が、使用可能な画面領域いっぱいに写しだされます。

注意：

このステップで輪郭データの修正が必要となる場合もあります。特に、面縫いの設定をしたい部分を囲っている輪郭線が、閉じているか（完全に囲っているか）を確認してください。ツールボックスには、輪郭データ上のポイントの移動、削除、挿入をする編集ツールが揃っています。詳細は、45頁の「ポイント編集モード」を参照ください。



この葉の図のように面縫いの設定を行いたい部分が完全に閉じていない（囲まれていない）と面縫いの設定を割り当てることができません。ポイント編集モードで、完全に閉じる（囲まれる）よう編集してください。

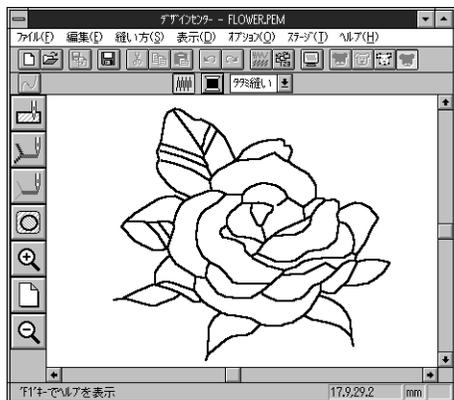
ステップ 7 縫い方設定ステージへ移動する

輪郭データの修正が完了したら、最終ステージ、すなわち、縫い方設定ステージに移動しましょう。

- ① メニューバーのステージをクリックして、サブメニューの縫い方設定ステージをクリックします。以下に示すツールバーのボタンをクリックしてもかまいません。



縫い方設定ステージのウィンドウが表示されます。



このウィンドウで、刺しゅう模様各部の縫い方を設定し、確認することができます。同じ所を2重に縫製しないよう、ドーナツ縫いの設定をすることもできます。

この他に、ズーム機能も使用できます。

73 頁の「縫い方設定ステージ」を参照ください。

- ② ズームインとズームアウトを行うには、輪郭データステージで行った方法と同様、 と  のボタンを使います。
- ③ 標準サイズに戻すには、ツールボックスの  をクリックします。

ステップ 8 縫い方を設定する

次に、刺しゅう模様の各部分に縫い方を設定しましょう。

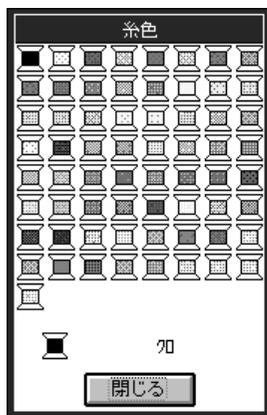
■ 輪郭線を設定する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。ここで、縫い方バーは以下のように表示されます。

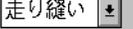


- ② 線の色を設定する。縫い方バーの線の色ボタン  をクリックすると、糸色ダイアログが表示されます。



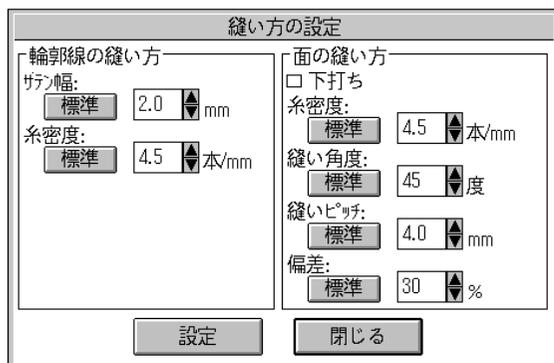
- ◆ 黒以外の色を指定したいとき、希望の色をクリックします。
- ◆ 画面からダイアログを消したい場合には、閉じるをクリックします。

線の色ボタン  が選択された色を表示します。

- ③ 縫い方の種類を設定する。縫い方バーの線の縫い方セレクト  をクリックし、サテン縫いをクリックします。
- ④ サテン縫いの属性を設定するには、メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューの縫い方の設定をクリックします。以下に示すツールバーボタンをクリックしてもかまいません。

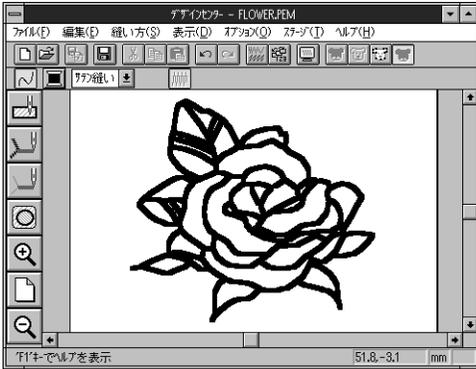


縫い方の設定ダイアログが表示されます。



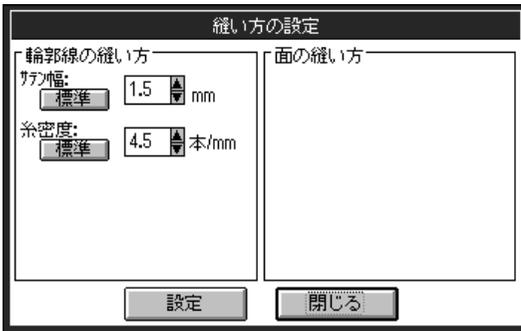
- ◆ このダイアログでは、輪郭線の縫い方（左側）と面の縫い方（右側）の設定値が表示されます。
- ◆ 例えば、サテン幅を 2.0mm から 1.5mm にするには、サテン幅に 1.5 を打ち込むか、またはその横の矢印をクリックして値を変更します。
- ◆ 入力した値を登録するために、設定をクリックします。
- ◆ 画面から縫い方の設定ダイアログを消したい場合は、閉じるをクリックします。

- ⑤ 色と縫い方の設定内容を輪郭線に設定する。設定内容を設定したい輪郭線をクリックします。もし、輪郭線につながっていない部分がある場合、設定内容を設定するためには、それぞれの部分をクリックしなければなりません。この段階で、イメージは以下のようになります。



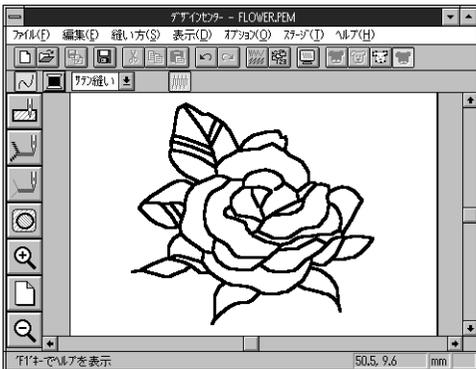
輪郭線が太すぎると感じたら、ここで変更してください。

- ⑥ 輪郭線のサテン幅を変更する。輪郭線を右クリックすると、縫い方の設定ダイアログが表示されます。このダイアログには、現在輪郭線に設定されている設定値が表示されます。



- ◆ サテン幅を 1.5mm から 1mm に変更します。
- ◆ 設定をクリックして、変更を登録します。
- ◆ 画面から縫い方の設定ダイアログを消したい場合は、閉じるをクリックします。

- ⑦ 輪郭線をクリックして、新規の設定内容を設定します。この段階で、イメージは以下のようになります。



■ 面を設定する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。

ここで、縫い方バーは以下のように表示されます。



② 葉の設定

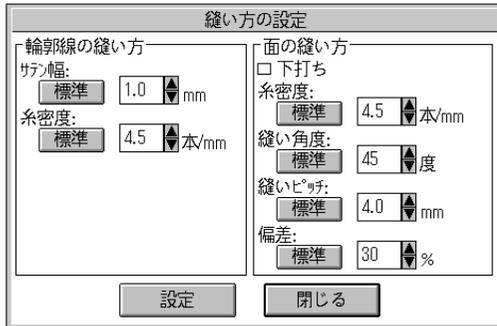
縫い方バーの面の色ボタン  をクリックすると、糸色ダイアログが表示されます。そこで、ミドリを選択します。糸色を選択するには、糸こまをクリックしてください。

面の色ボタン  が選択された色を表示します。

縫い方バーの、面の縫い方セレクト  をクリックし、タタミ縫いをクリックします。タタミ縫いの属性を設定するには、メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューの縫い方の設定をクリックします。以下に示すツールバーボタンをクリックしてもかまいません。



縫い方の設定ダイアログが表示されます。

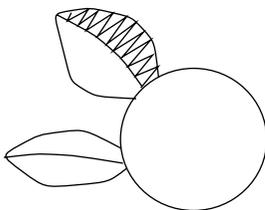


- ◆ タタミ縫いの角度を以下で説明するように設定していきます。
- ◆ 変更を登録するために、**設定**をクリックしてください。
- ◆ まだ、**閉じる**はクリックしないでください。

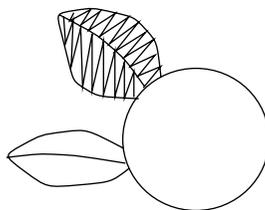
葉の面内部をクリックして、設定内容を設定します。

葉の各面に同様の操作（縫い方の設定ダイアログで縫い角度を入力し、設定をクリックして、面をクリックする）をくりかえしてください。

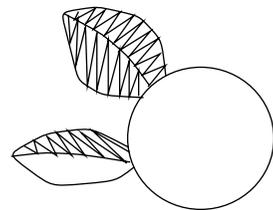
それぞれの面に異なる縫い角度を使うと、コントラストができ、刺しゅうの見栄えが良くなります。



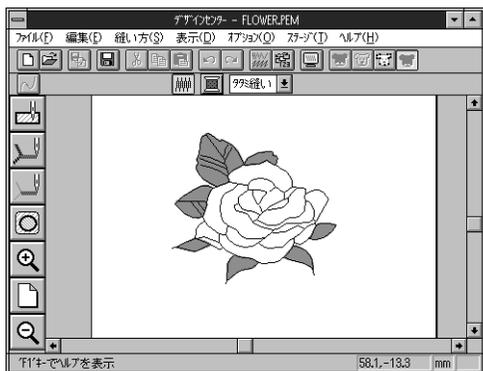
角度を 45 度に設定し、クリックする



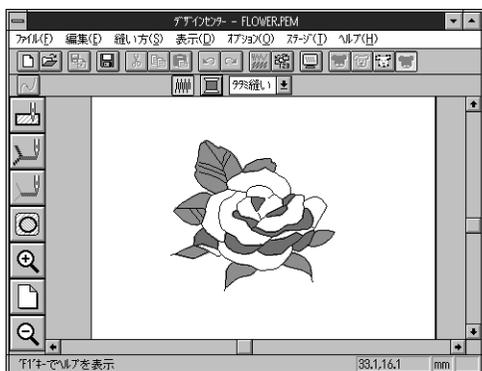
角度を 90 度に設定し、クリックする



角度を 135 度に設定し、クリックする



- ③ 花びらの一部の設定をする。
ベニロを選択し、さらに、各面の縫い角度を設定します。



- ④ 残りの花びらの設定をする。
アカを選択し、さらに、各面の縫い角度を設定します。

ステップ 9 縫製イメージをプレビューする

これで、刺しゅう模様が完成しました。仕上がりを見るために、プレビュー機能を使います。

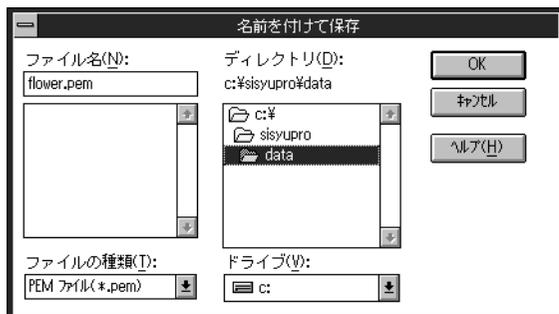
- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**プレビュー**をクリックします。
以下に示すツールバーボタンをクリックしてもかまいません。
作成した刺しゅう模様の縫製イメージが表示されます。
- ② 作業画面に戻るには、再度メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**プレビュー**をクリックしてください。
以下に示すツールバーボタンをクリックしてもかまいません。



ステップ 10 ファイルを上書き保存する

この刺しゅう模様は、次に学ぶレイアウトセンターで、刺しゅうデータの一部として使われます。そのため、この刺しゅう模様を保存する必要があります。

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**名前を付けて保存**をクリックします。以下のダイアログが表示されます。



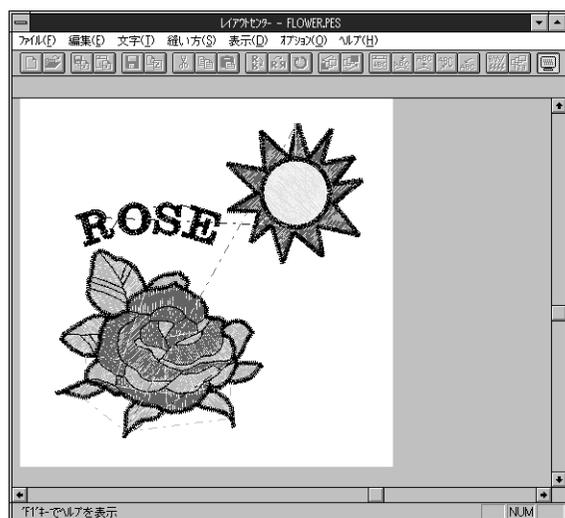
- ◆ 現在のファイル名 `flower.pem` が表示されます。拡張子を変更しないでください。
- ◆ 必要であれば、ドライブとディレクトリを変更してください。
- ◆ OK をクリックして、ファイルを保存します。

現在のファイル名で、原画の画像ファイルと同じディレクトリに保存にする場合には、**名前を付けて保存**のかわりに、**上書き保存**を使うこともできます。

輪郭線画データの保存をしなかった場合、データを `.pel` ファイルとして保存するかを尋ねられますので、任意にその処理方法を選択し実行してください。

レイアウトセンターを使う

ここでは、デザインセンターで作成した刺しゅう模様を取り込んだり、レイアウトセンターで新たに作成した刺しゅう模様を組み合わせ、完全な刺しゅうデータを作成してみましょう。下記のステップに従って、実際に刺しゅうデータを作成してみましょう。



ステップ 1	レイアウトセンターを起動する	22 頁
ステップ 2	デザインページのサイズを設定する	23 頁
ステップ 3	デザインセンターで作成された刺しゅう模様を取込む	23 頁
ステップ 4	ズームインとズームアウトを行う	25 頁
ステップ 5	刺しゅう模様を移動する	27 頁
ステップ 6	円を加える	28 頁
ステップ 7	円の大きさと位置を調整する	29 頁
ステップ 8	文字を加える	30 頁
ステップ 9	円に文字を配列する	32 頁
ステップ 10	文字と円を移動する	33 頁
ステップ 11	太陽を描く円を加える	33 頁
ステップ 12	陽光の線を加える	34 頁
ステップ 13	太陽と陽光の縫い順を変更する	35 頁
ステップ 14	陽光を調整する	36 頁
ステップ 15	ドーナツ縫いを設定する	37 頁
ステップ 16	縫製イメージをプレビューする	38 頁
ステップ 17	カードへ刺しゅうデータを書き込む	39 頁
ステップ 18	刺しゅうデータを上書き保存する	40 頁
ステップ 19	レイアウトセンターを終了する	40 頁

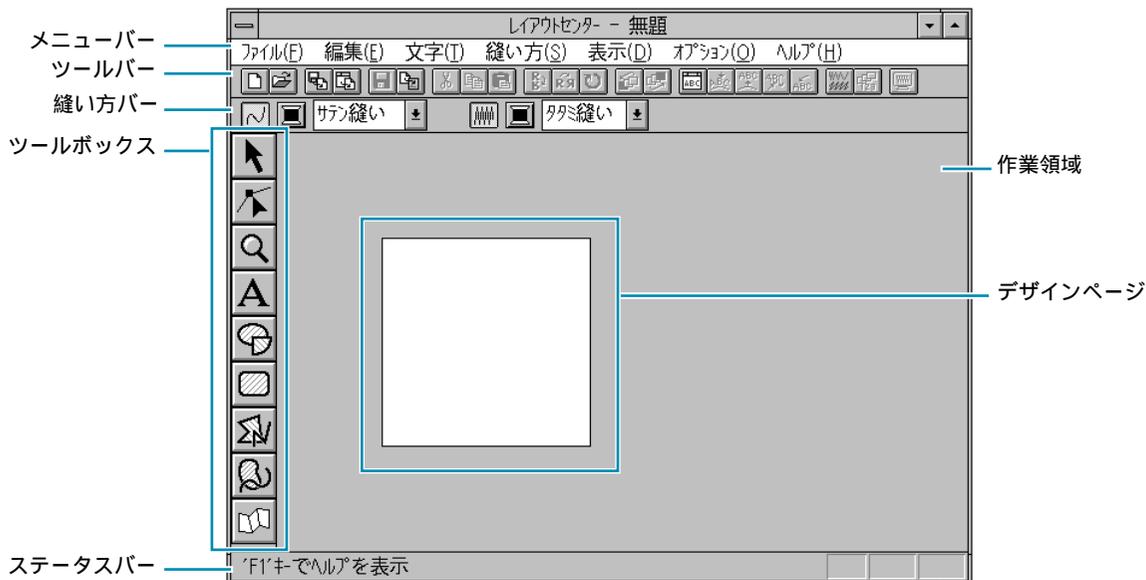
作業を途中で中断しなければならないときは、データを保存してください(ステップ 18 参照)。あとからファイルの呼び出し作業を再開することができます。

ステップ 1 レイアウトセンターを起動する

- ① レイアウトセンターを起動するには、刺しゅうプログラムで、そのアイコンをダブルクリックします。



レイアウトセンターウィンドウが起動します。



注意：ご使用の OS やパソコン画面の解像度設定により、実際表示されるウィンドウとは異なる場合があります。

ステップ 2 デザインページのサイズを設定する

デザインページサイズは 100 × 100mm と 130 × 180mm の 2 種類からどちらか一方を選択できます。デザインページサイズは、実際に縫製できる範囲（刺しゅう枠の大きさ）です。画面上、デザインページは白の四角で表示されます。（130 頁の「デザインページの設定」、130 頁の「単位の設定」も参照ください。）

注意：ご使用のミシンの最大刺しゅう範囲を超える大きさのデザインページを選択しないでください。

- ① メニューバーの**オプション**をクリックし、サブメニューの**デザインページの設定**をクリックします。**デザインページの設定**ダイアログが表示されます。

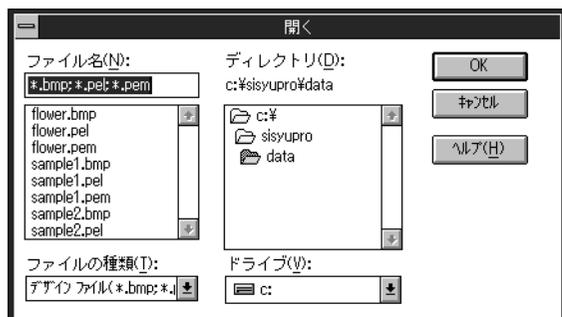


- ② 100 × 100mm をクリックし、OK をクリックします。

ステップ 3 デザインセンターで作成された刺しゅう模様を取込む

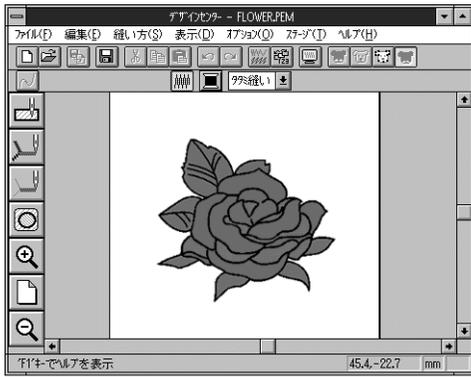
最初にデザインセンターから刺しゅう模様を取り込み、刺しゅうデータを作成してみましょう。

- ① デザインセンターを起動するには、メニューバーの**オプション**をクリックし、サブメニューの**デザインセンターの起動**をクリックします。デザインセンターが起動します。
- ② デザインセンターのメニューバーにある**ファイル**をクリックし、サブメニューの**開く**をクリックします。**開く**のダイアログが表示されます。



- ◆ ドライブ、ディレクトリ、ファイル名 (flower.pem) を選択し、OK をクリックします。

- ③ 選択したファイル名の刺しゅう模様が、デザインセンターのデザインページに表示されます。

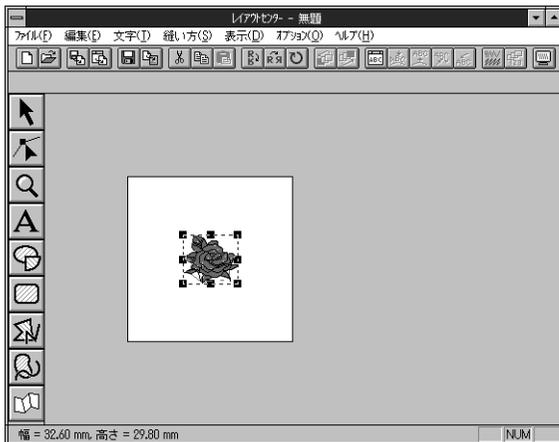


- ④ レイアウトセンターウィンドウをクリックし、アクティブな画面にします。
⑤ レイアウトセンターのメニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**データ取込み**をクリックして、**デザインセンター**からをクリックします。
取り込みサイズのダイアログが表示されます。



- ◆ 一例として、取り込み倍率を 50 と入力します。
- ◆ **取り込み**をクリックします。

- ⑥ 刺しゅう模様がレイアウトセンターのデザインページに取り込まれます。



取り込まれた刺しゅう模様の周りに表示される破線は、その刺しゅう模様が取込まれたものであることを意味します。

注意：取り込まれた刺しゅう模様は、単に一つのオブジェクトとして扱われますので、移動、回転、反転、色の変更以外の編集はできません。

ステップ 4 ズームインとズームアウトを行う

刺しゅうデータの編集作業中に、細かな部分を拡大し作業する必要があるとき、ズームイン機能を使用すると便利です。再び、デザインページ全体を見たい場合は、ズームアウトすることもできます。刺しゅうデータの特定部分をズームインする方法と、実際のサイズに表示する方法を示しましょう。注意：表示品質は、ご使用のパソコンの画面解像度によります。ウインドウズの標準設定によれば、デザインページ全体を見ることができません。

ズーム機能のより詳細な説明については、82 頁の「ズームモード」を参照ください。

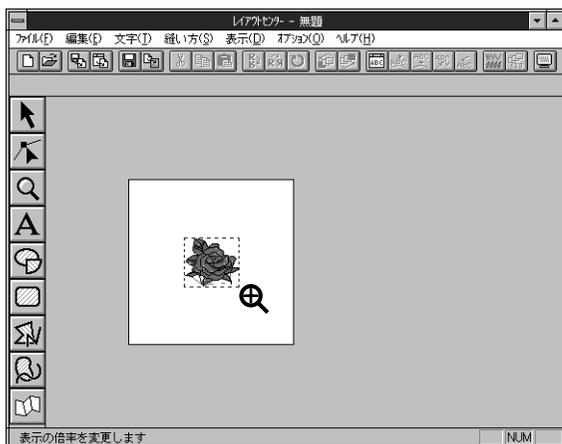
- 1 ツールボックスの  をクリックします。

5 つのボタンが表示されます。 

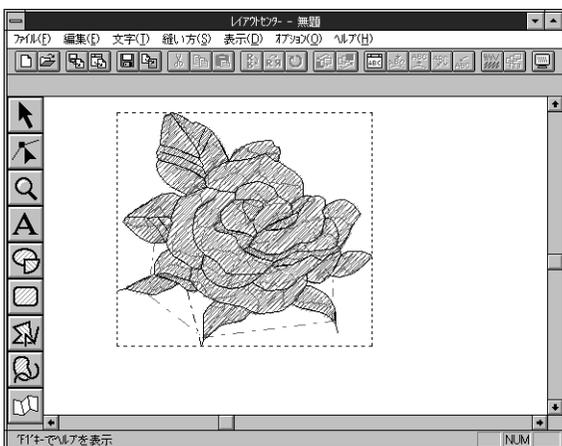
- 2  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わります。

- 3 拡大表示したい領域が囲まれるように、カーソルをドラッグします



マウスボタンを放すと同時にその領域が拡大表示されます。

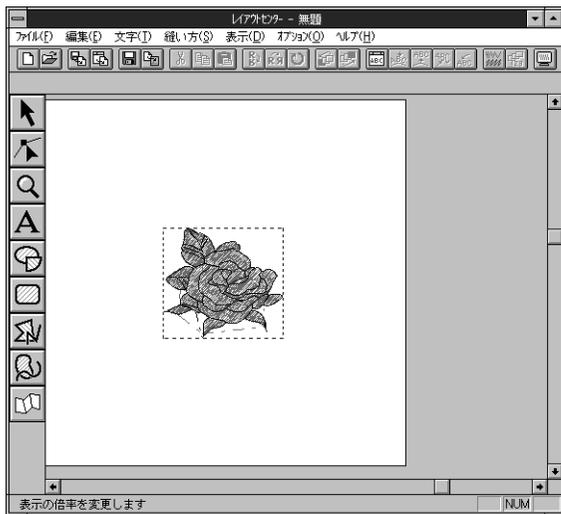


この操作を連続して繰り返すことができます。

④ ほぼ実際のサイズのイメージに表示するには、ツールバーの  をクリックします。

5つのボタンが表示されます。     

⑤  をクリックします。



ズーム機能についての詳細は、82 頁の「ズームモード」を参照ください。

ステップ 5 刺しゅう模様を移動する

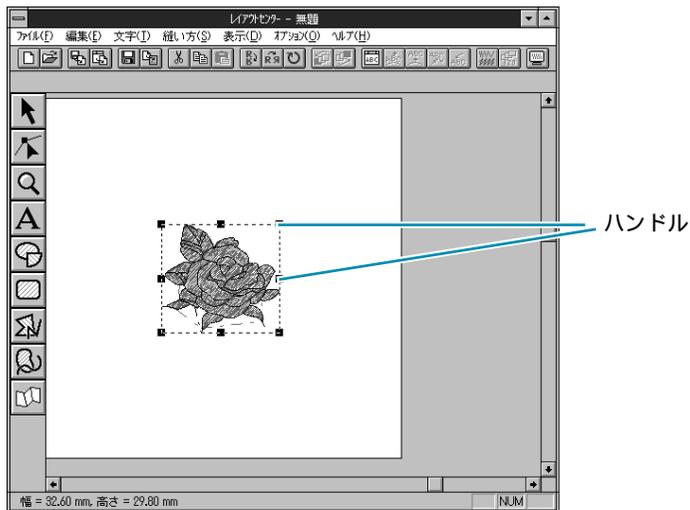
デザインセンターから刺しゅう模様を取込むと、レイアウトセンターのデザインページ中央部に置かれます。ここでは、取込まれた刺しゅう模様を移動する方法について確認しましょう。

- 1 ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わります。

- 2 花の刺しゅう模様をクリックします。

刺しゅう模様の周りに 8 つのハンドルが表示されます。これは、取り込まれた刺しゅう模様が一つのオブジェクトとして選択されていることを示します。

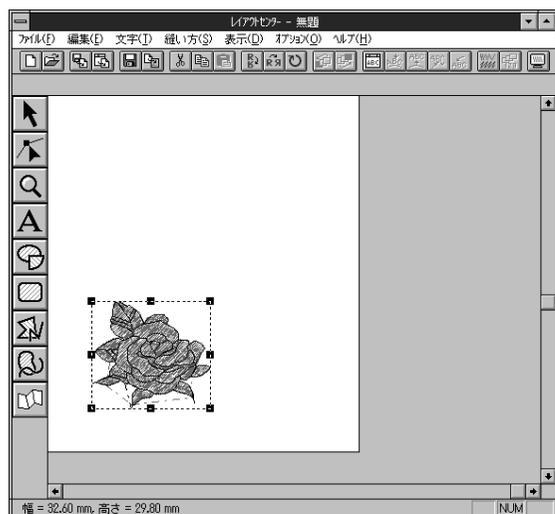


ステータスバーには、選択された刺しゅう模様の寸法（幅と高さ）が示されます。

- 3 選択された刺しゅう模様上にカーソルを移動します。

選択された刺しゅう模様上にカーソルを移動させ、カーソルの形状を  に変え、ドラッグし別の位置に移動させます。

- 4 ドラッグしながら移動させている間は、刺しゅう模様は破線の四角形で表示されます。目的の位置でマウスボタンを離すと再び選択していた刺しゅう模様が表示されます。



ステップ 6 円を加える

作成する刺しゅうデータに円を加えます。この円は、後で付け加える文字を配列するガイドとして使用するため、あえて縫製しないよう設定します。

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。

ここで、縫い方バーは、このように表示されます。



縫い方バーのボタン上またはセレクト上にカーソルをしばらく置いておくと、ボタンの機能を示すラベルが表示されます。

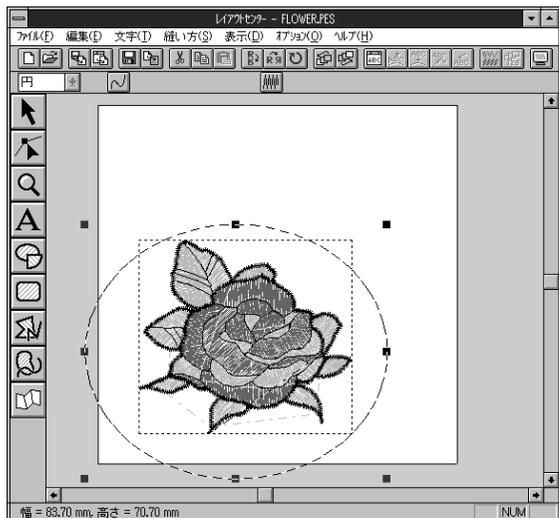
円弧の種類セレクトにより、模様を選択することができます。例えば、円は正円または楕円を描画するのに使います。他のオプションは、円弧等、円と関係した模様を描画するのに使います。詳細は、84 頁の「円・円弧描画モード」を参照ください。

輪郭線の縫い方と面の縫い方は、それぞれの縫い方の種類と色系の設定に使用します。



線の設定ボタンをクリックすると、**線の色**ボタンと**線の縫い方**セレクトが非表示となります。これは、輪郭線が縫製されないことを意味します。**線の色**ボタンと**線の縫い方**セレクトを再び表示させるには、再度、**線の設定**ボタンをクリックします。

- ② **形状を選択する。** **円弧の種類**セレクトをクリックし、ドロップダウンメニューの**円**をクリックします。円または円と関係する刺しゅう模様を描くときは必ず、描く前に描きたい形状を選択しなければなりません。例えば、あとから形状を変更させることはできません。
- ③ **輪郭線を縫製しないように設定する。** **線の設定**ボタンをクリックします。**線の色**ボタンと**線の縫い方**セレクトが非表示となります。
- ④ **面内部を縫製しないように設定する。** **面の設定**ボタンをクリックします。**面の色**ボタンと**面の縫い方**セレクトが非表示となります。
- ⑤ **円を描く。** カーソルを作業領域内でドラッグします。マウスボタンを離すと、円（楕円）が作成されます（輪郭線と面を縫製しないように設定しているため輪郭線のみが破線が表示されます）円の位置、大きさ、縦横比（高さとの比）については後から調整します。



円を削除し、再描画したいときは、ツールボックスの  をクリックして、削除したい円をクリックして選択し、**Delete** あるいはメニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**削除**をクリックします。

円を描いたのち、色や縫い方の種類を変更したいときは、ツールボックスの  をクリックし、変更したい円をクリックして選択します。円の縫い方バーが現在の設定内容を表示し、それを変更することができます。

ステップ 7 円の大きさと位置を調整する

作成した円の大きさと縦横比を調整して、それを希望の位置に移動してみましょう。

■ 円の大きさを変更する

作成した円が、上に示す図とかなり違っているとき、以下の手順に従って、その大きさと縦横比を変更します。

- 1 ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が、 にかわります。

- 2 円をクリックし、選択します。

- 3 カーソルを円の周りあるハンドルに移動させます。

カーソルの形状が、その接しているハンドルにより、、、 あるいは  に変わります。

- 4 ハンドルを矢印の方向にドラッグし、円の拡大、縮小をします。

 は、幅の拡大、縮小に使用します。

 は、高さの拡大、縮小に使用します。

 と  は、選択された円の縦横比を変えないまま拡大、縮小するときに使用します。

■ 円の中心に花がくるように円を移動する

花が作成した円の中心にないときは、以下の手順に従って、円を移動します。

- ① ツールボックスの  をクリックします。
カーソルの形状が、 に変わります。
- ② 円をクリックし、選択します。
- ③ 選択された円の上にカーソルを持っていきます。
カーソルの形状が、 に変わります。
- ④ ここでドラッグし、円を希望の位置に移動します。

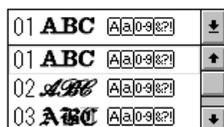
ステップ 8 文字を加える

作成する刺しゅうデータに文字を加えます。

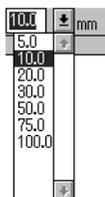
- ① ツールボックスの  をクリックします。
カーソルの形状が、 に変わり、縫い方バーはこのように表示されます。



- ② **文字の色を設定する。** このステップで文字の色を設定できます。この例では、標準の黒色を使用しますので特に変更はしません。
- ③ **書体を設定する。** 書体セレクトをクリックし、希望する書体をクリックします。この例では 0 1 の書体を選択します。



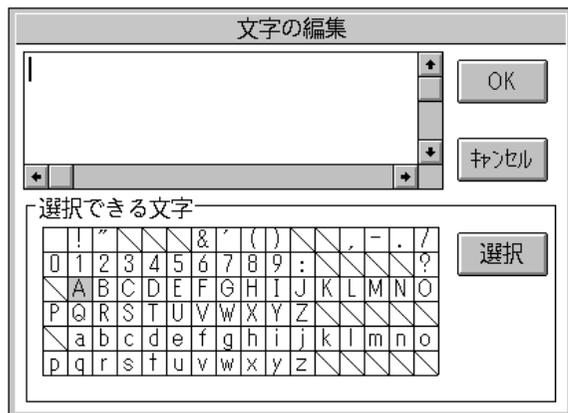
- ④ **文字サイズを設定する。** 文字サイズセレクトをクリックし、希望する文字のサイズを選択します（例えば、10.0mm）。設定値は、文字の高さを示します。



文字の属性の、より細かな設定については、83 頁の「文字入力モード」を参照ください。

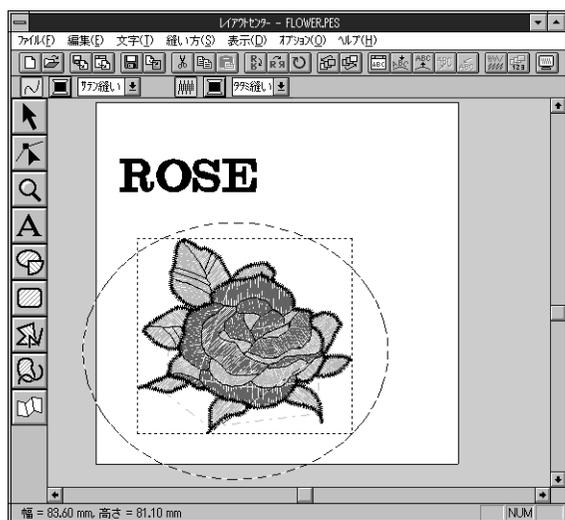
- ⑤ **文字を入力する。** デザインページサイズの適当な場所をクリックします。文字は作成後に移動できます。

文字の編集ダイアログが表示されます。



- ◆ 作成する文字（例えば、ROSE）を打ち込みます。
注意：書体で01～29の書体を選択した場合は英数半角で入力してください。詳しくは、83頁の「文字入力モード」を参照してください。
- ◆ 文字の編集ダイアログ内の**選択できる文字**の中の文字をクリックし、選択をクリックしても文字の入力ができます。
注意：楷書または行書の書体を選択した場合は、この**選択できる文字**は表示されません。詳しくは、83頁の「文字入力モード」を参照してください。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

OK をクリックすると、デザインページに入力されます。



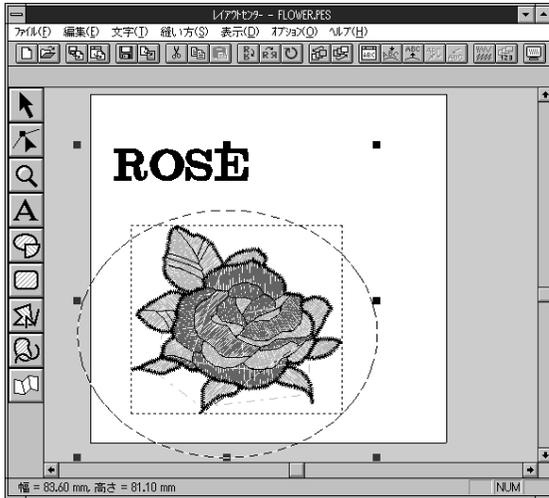
文字を削除したいときは、ツールボックスの  をクリックし、さらに、削除したい文字をクリックして選択し、**Delete** を押すか、あるいはメニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**削除**をクリックします。

文字を入力した後、文字の色や書体を変更したいときは、ツールボックスの  をクリックし、変更したい文字をクリックし選択します。文字の縫い方バーが現在の設定内容を表示し、変更することができます。

ステップ 9 円に文字を配列する

円（ガイド）に沿って文字を配列してみましょう。

- ①  をクリックし、カーソルを選択モード  に設定します。
- ② 文字（ROSE）をクリックし、選択します。
- ③ **Shift** を押しながら、円をクリックし選択します。
これにより、文字と円の両方が選択できます。

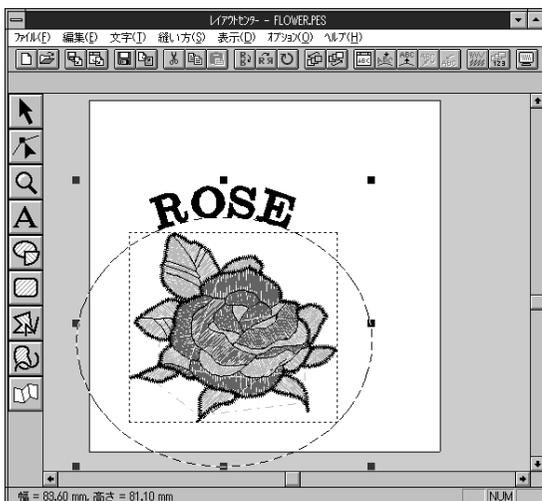


- ④ メニューバーの文字をクリックし、サブメニューの文字の配列をクリックすると文字の配列の設定ダイアログが表示されます。



- ◆ 設定を何も変更しないで、OK をクリックします。
- これらの設定についての詳細は、119 頁の「文字の配列」を参照ください。

- ⑤ これで、作成した文字は円に沿って配列されます。



ステップ 10 文字と円を移動する

文字が円に配列されると、同じグループとなり、一つの刺しゅう模様として扱われますので、別々に移動することはできません。ただし、円に沿って文字の位置を移動させることはできます。

■ 文字と円をグループとして移動する

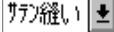
- ① ツールボックスの  をクリックし、円をクリックして、選択します。
- ② 円上にカーソルを移動し、カーソルの形状を、 に変えます。
- ③ 円をドラッグして移動させます。
文字は、円とともに移動します。

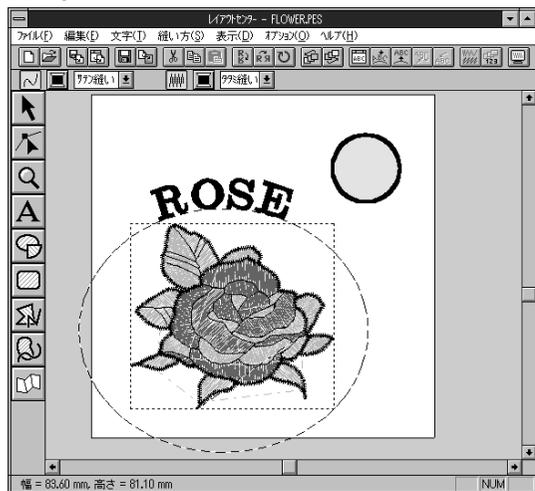
■ 円上で文字を移動する

- ① ツールボックスの  をクリックし、文字をクリックして、選択します。
- ② 文字上にカーソルを移動し、カーソルの形状を、 に変えます。
- ③ 文字をドラッグして移動させます。
文字は、円に沿って移動することができます。

ステップ 11 太陽を描く円を加える

次に太陽を加えます。まず真円を描いてみましょう。

- ① 真円を描きます。
先ほどの円（楕円）と同様に描きますが、**Shift** を押しながらドラッグしてください。こうすることにより、真円を描くことができます。円のサイズを変更しなければいけないときは、必ず、角にあるハンドルをドラッグしてください。他のハンドルをドラッグすると楕円になってしまうので注意してください。
- ② 線の色ボタン  と線の縫い方セレクト  を使って、希望する輪郭線の色と縫い方を設定します。
- ③ 面の色ボタン  と面の縫い方セレクト  を使って、希望する面の色と縫い方を設定します。



ステップ 12 陽光の線を加える

ここで、太陽の周りに陽光を描いてみましょう。これには、色々な描き方があります。例えば、直線を何本か組み合わせて、陽光を作ること可能です。ここでは、直線描画ツールを使って、陽光を1個の星形模様として作成してみましょう。

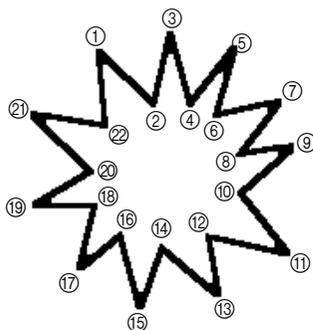
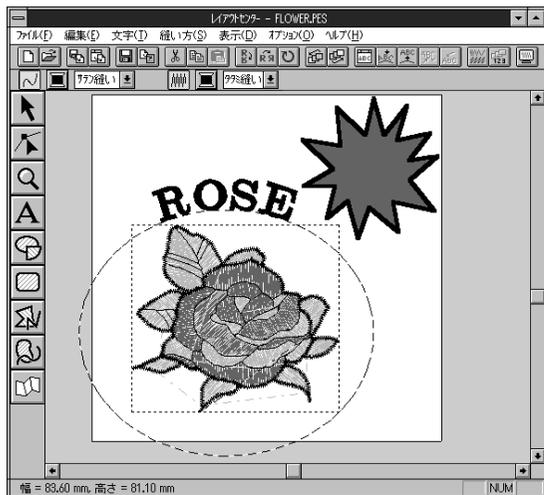
- 1 ツールボックスの  をクリックします。カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。縫い方バーがこのように表示されます。



両端の処理 輪郭線の縫い方 面の縫い方

- 2 カーソルを両端の処理セレクトに移動し、クリックし、ドロップダウンメニューの閉じた線を選択します。閉じた直線を選択した場合、最初の点と最後の点は自動的に結合し、1つの輪になります。そのため作成された模様は、輪郭線と面内部を持つこととなります。それに対して、開いた線を選択した場合では、最初の点と最後の点は自動的に結合せず、直線は開いたままとなります。そのため作成された模様には面内部はありません。
- 3 線の色ボタン  と線の縫い方種類セクタ  を使って、希望する直線の色と縫い方を設定します。(メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューの縫い方設定をクリックして、縫い方の属性を設定することもできます。)
- 4 面の色ボタン  と面の縫い方セクタ  を使って、希望する面の色と縫い方を設定します。(メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューの縫い方設定をクリックして、縫い方の属性を設定することもできます。)
- 5 真円の周りに直線で陽光を描きます。

カーソルを開始点に移動し、クリックします。この時に作られるポイントが最初のポイントになります。あとは図のような形になるように、クリックしながらポイントを設定していきましょう。ダブルクリックすると、それが最後のポイントとなり直線模様が完成します。
注意：マウスを右クリックすることにより、直前に入力したポイントを消去できます。



- ① を開始点としてクリックし、② の位置まで、マウスを移動させそこでクリックします。③ ~ ②① まで同じ操作を繰り返します。
- ② の位置が最後のポイントとなりますのでマウスを移動させダブルクリックします。

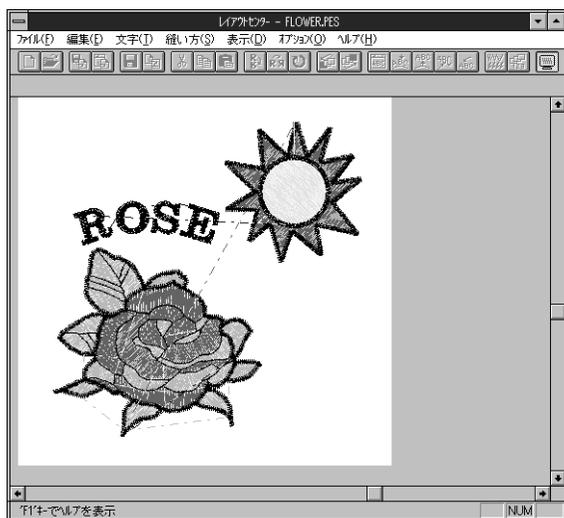
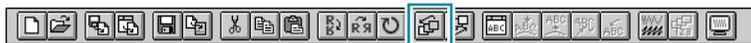
模様を削除したいときは、ツールボックスの  をクリックし、削除したい模様をクリックして選択し、**Delete** を押すか、あるいはメニューバーの編集をクリックし、サブメニューの削除をクリックしてください。

模様を描画した後、模様の色、縫い方を変更したいときは、ツールボックスの  をクリックし、変更したい模様をクリックし、それを選択します。直線の縫い方バーが現在の設定内容を示し、それを変更できます。

ステップ 13 太陽と陽光の縫い順を変更する

太陽を描いた後に陽光を描いたために、陽光が太陽をかくしてしまっています。上にある模様のほうが後に縫製されますので、これでは、正しく縫うことができません。縫い順を変更して、目的どおりの太陽の刺しゅうができるようにしましょう。

- ① ツールボックスの  をクリックし、陽光の模様をクリックして選択します。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**先頭へ移動**をクリックします。
これにより陽光の模様を真円の背後に移動することができました。
注意：メニュー機能のほとんどが、ツールバーのボタンのクリックで行えます。例えば、陽光の模様を選択後、円を前にもってくるには、以下のボタンをクリックしてください。

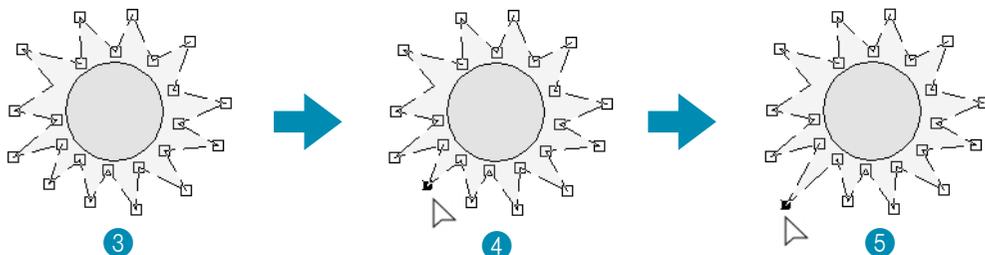


円と陽光がずれている場合は、円が陽光の中心になるように移動してください。

ステップ 14 陽光を調整する

陽光の修正をしたい場合は、直線模様上のポイントを移動、削除、追加して修正することができます。

- ① ツールボックスの  をクリックします。
2つのボタンが表示されます。  
- ②  をクリックします。
カーソルの形状が、  に変わります。
- ③ 陽光の模様をクリックします。
先ほど入力した陽光の模様のポイントが、小さな正方形で表示されます。
- ④ 移動したいポイントをクリックします。
選択されたポイントは黒い正方形として表示されます。
- ⑤ ポイントを新しい位置へドラッグして移動させます。
ポイントは選択されたままですので、再度ドラッグができます。



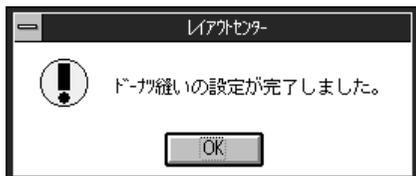
ポイントの追加や削除については、79 頁の「ポイントを挿入する」と80 頁の「ポイントを削除する」を参照ください。

ステップ 15 ドーナツ縫いを設定する

現在の設定に従って縫製が行われると、陽光の模様全体が最初に縫われ、その上に太陽の模様が縫われます。このような場合に、同じ場所を二重に縫うことが無いよう、一對の模様に対してドーナツ縫いの設定ができます。この方法により、太陽の背後に隠れている陽光の部分を縫製しないですみます。

- ① ツールボックスの  をクリックし、太陽の模様をクリックして選択します。
- ② **Shift** を押したまま、陽光の模様をクリックして選択します。
こうすることにより、円と直線が、両方選択されます。
- ③ メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューのドーナツ縫いの設定をクリックします。
次のメッセージが表示されます。

◆ OK をクリックし、メニューを消します。



一對の模様にごドーナツ縫いの設定がされると、単独では移動できません。それぞれの位置を単独で調整しなければならない場合は、ドーナツ縫いの設定がされている模様を選択した後、メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューのドーナツ縫いの解除をクリックして、ドーナツ縫い設定を解除しなければなりません。

注意：ドーナツ縫いは、一對の模様的一方が他方の内側に完全に包含されていないと設定できません。（125 頁の「ドーナツ縫いの設定」を参照してください）

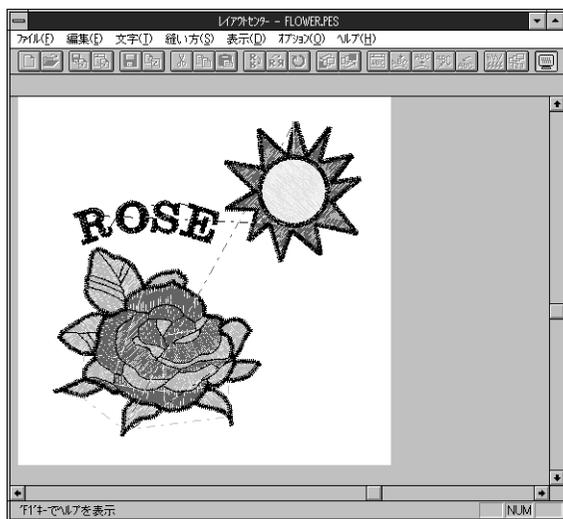
ステップ 16 縫製イメージをプレビューする

これで刺しゅうデータが完成しました。実際に縫製した時の様子を、プレビュー機能によりチェックすることができます。プレビュー機能は、どのように縫製が進められるのかも示します。前ステップで説明したようにドーナツ縫いが設定されている場合には、太陽の後ろにある陽光の部分が縫われな
ないことがはっきりと分かります。

- ① 刺しゅうデータ全体をプレビューするには、すべての選択を解除します。(選択カーソル  で模様のない部分をクリックします)
模様が選択されている場合には、その選択された模様だけがプレビューされます
- ② メニューバーの表示をクリックし、サブメニューのプレビューをクリックします。
以下に示すツールバーのボタンをクリックしてもかまいません。



しばらくするとプレビュー画面が表示されます。



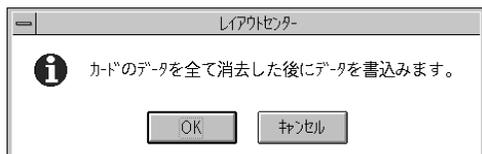
注意：プレビュー画面では、編集できません。

- ③ 編集のできる画面に戻すには、再び ② の操作をします。

ステップ 17 カードへ刺しゅうデータを書き込む

作成した刺しゅうデータをオリジナルカードに転送して、はじめて実際に縫製することができます。

- ① カードライターにオリジナルカードを挿入します。
- ② メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**カード書込み**をクリックします。次のダイアログが表示されます。



◆ 既にカードに刺しゅうデータが書き込まれている場合、そのデータは全て消去されてしまいます。確認のダイアログが表示されますので、もしよければOKをクリックすると書き込みを開始します。

◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

以下に示すツールバーのボタンをクリックしてもかまいません。



カードライターが正しく接続されていない、電源が入っていない、カードが挿入されていない、カードに欠陥があるなどの場合には、エラーメッセージが表示されます。詳細は、108 頁の「カード書込み」を参照ください。

注意：作成された刺しゅうデータを、次で説明するように、ご使用のハードディスクやフロッピーディスクに保存することができます。また、保存された刺しゅうデータは、ファイルユーティリティを使ってカードに書き込むことも可能です。138 頁の「データを書き込む」を参照ください。

ステップ 18 刺しゅうデータを上書き保存する

アプリケーションを終了する前に、刺しゅうデータをあとでも使えるように保存することができます。

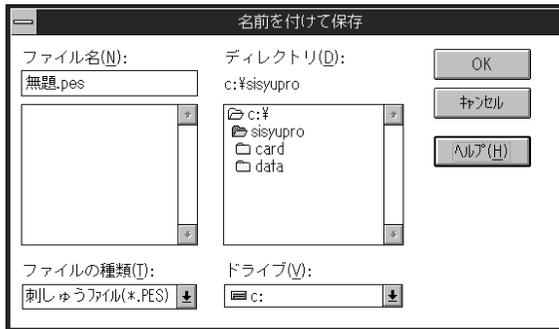
- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**上書き保存**をクリックします。

すでに、この刺しゅうデータがディスクに存在する場合（すでに保存されている場合）、ファイルは直ちに保存されます。

以下に示すツールバーのボタンをクリックしてもかまいません。



- ② ファイルにまだ名前が付けられていない時や、何らかの理由により、ファイルがディスクに見つからない時には、ファイル名と保存するディレクトリを入力するよう、アプリケーションが指示してきます。



- ◆ ドライブとディレクトリを選択し、ファイル名を打ち込みます。
- ◆ OK をクリックし、上書き保存します。
- ◆ 中止したい場合には、**キャンセル**をクリックします。

注意：拡張子 .pes は変更しないでください。

- ③ 入力した名前のファイルが既に存在する時には、次のダイアログが表示されます。



- ◆ 上書きしてもいい場合には、**はい**をクリックします。
- ◆ 上書きしたくないときは、**いいえ**をクリックします。② の操作に戻ります。

レイアウトセンターのメニューバー上に新しい名前が表示されます。

ステップ 19 レイアウトセンターを終了する

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**終了**をクリックします。

ステップ 18 で説明したように、作成したファイルを上書き保存してあれば、アプリケーションは直ちに終了します。

上書き保存の後、何らかの変更がされていると、ファイルを上書き保存するか尋ねてきます。保存したい場合は、**はい**をクリックし、ステップ 18 で説明した手順に従ってください。

デザインセンター

デザインセンターは、他のアプリケーション等で作成された画像ファイルから、刺しゅう模様を作成するために使います。作成された刺しゅう模様は、レイアウトセンターのデザインページに取込み、他の刺しゅう模様と組み合わせることができます。デザインセンターから取込まれた刺しゅう模様は、レイアウトセンターでは、修正、編集することはできません。

刺しゅう模様は、次の4つのステージを経て作成されます。

◆ ステージ1 原画ステージ

ペイントブラシのようなアプリケーションを使って作成したり、あるいは、スキャナーその他の適当なソフトウェアを使ってスキャンした画像ファイルを、開くことができます。画像ファイルは、Windows の dib 形式の非圧縮ファイルで、ファイル名拡張子が .bmp であり、さらに、使用色数が最大 16 色までのものである必要があります。もし適切な変換ソフトがあれば、他の形式の画像ファイルを bmp 形式のファイルに変換可能です。ステージ1では、イメージは、オリジナルカラーで表示され、修正などはできません。

◆ ステージ2 輪郭線画ステージ

ステージ1からステージ2に移動するには、刺しゅうデータの黒い輪郭線に変換される1色または複数の色を選択します。選択されない色は白に変換されます。白黒の輪郭線画は、太さの異なるペンツールを使用して、追加、修正することができます。ステージ2で輪郭線画ファイルを保存する場合、そのファイル名の拡張子は .pel となります。

◆ ステージ3 輪郭データステージ

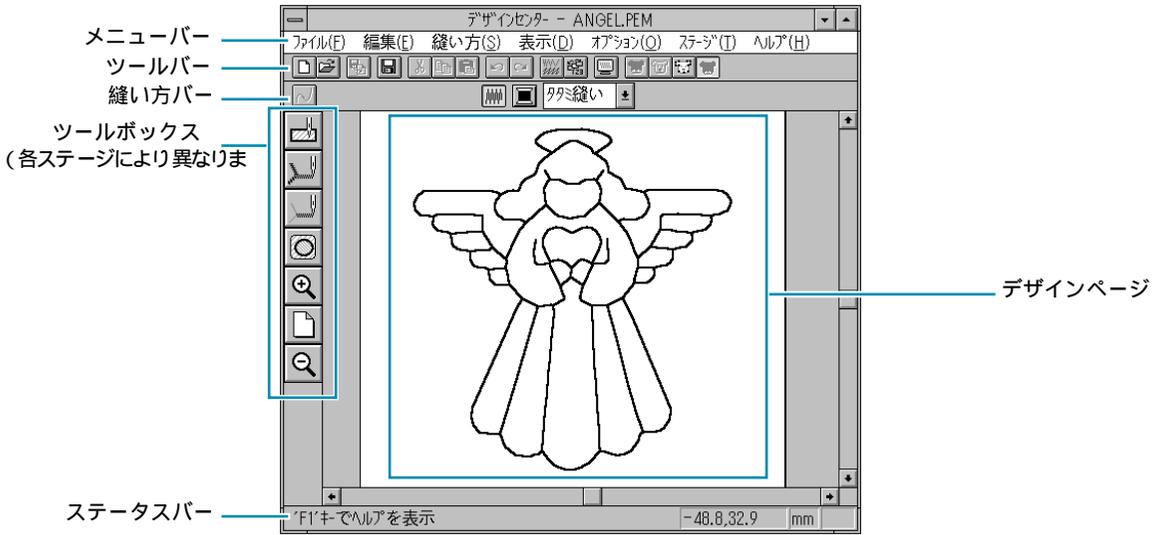
ステージ3に移動すると、輪郭線画は自動的に輪郭データに置き換えられます。この輪郭データは、編集（ポイントの移動、削除や新規ポイントの挿入）することができます。ステージ3で輪郭データファイルを保存する場合、そのファイル名の拡張子は .pem となります。

◆ ステージ4 縫い方設定ステージ

刺しゅう模様を完成するため輪郭線と面に、縫い方、糸色、などの設定を行います。ステージ4で刺しゅう模様ファイルを保存する場合、そのファイル名の拡張子は .pem となります。

ステージ2、3、4で作業を中断する必要がある場合、ファイルを保存しておく、後で作業を再開できます。

画面



メニューバー	各機能の実行をします。
ツールバー	各メニュー機能へのショートカットです。
縫い方バー	刺しゅう模様の縫い方（色、縫い方）を設定します。ステージ 4 でのみ表示されます。
ツールボックス	輪郭データ、刺しゅう模様の選択と編集に使います。ステージ 1 にはありません。ステージ 2、3 では、それぞれ異なるツールボックスが表示されます。
ステータスバー	カーソルの位置などの簡単な情報が表示されます。位置は、ステージ 1 と 2 では、左上を原点とした位置がドット単位で表示され、ステージ 3 と 4 では、中央を原点とした位置がミリ（又はインチ）単位で表示されます。
デザインページ	作業領域部分です。

ステージ2のツールボックスの使い方

ステージ2のツールボックスは、原画ファイルから作成した輪郭線画を修正したり、直接、輪郭線画を描いて作成するのに使用します。

	<p>これらのボタンは太さの異なるペンツールとして使います。 カーソルを選択モードに選択します。 カーソルの形状 先頭のボタンでは +、他のボタンではペンの太さに対応した灰色の正方形が表示されます。</p>
--	---

描画と消去

■ 描画する

- ① ツールボックスで希望の太さのペンのボタンをクリックします。
カーソルの形状が、+ または灰色の正方形に変わります。
- ② ドットを加えるにはクリック、線を引くにはドラッグします。

■ 描画を消去する

- ① ツールボックスで希望の太さのペンのボタンをクリックします。
カーソルの形状が、+ または灰色の正方形に変わります。
- ② 描画を消去するには、マウスを右クリックしながらドラッグします。

ステージ3のツールボックスの使い方

ステージ3では、ツールボックスを使うことにより、自動的に作成された輪郭データを編集することができます。ツールボックスのボタンを押すと、モードが切り替わりカーソルの形が変わります。ステータスバーの左側には、選択されているモードで何ができるかが表示されます。

注意：このステージで面縫いの設定したい部分が完全に囲まれているのかも確認します。(14頁の注意を参照してください)

	選択モードにします。 カーソル形状： 	44 頁
	ポイント編集モードにします。 カーソル形状： 	45 頁
	面領域分割モードにします。 カーソル形状： 	46 頁
	ズームインモードにします。 カーソル形状： 	47 頁
	ズームアウトモードにします。 カーソル形状： 	47 頁
	選択された輪郭データを画面領域に拡大します。	47 頁

選択モード

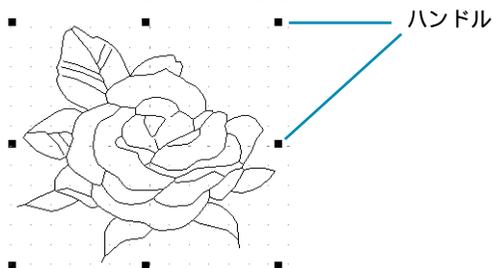
選択モードは、1個または複数の輪郭データを選択するのに使います。輪郭データを選択することにより、マウスで移動したり、拡大、縮小することができます。

■ 輪郭データを選択する

- 1 ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わります。

- 2 選択したい輪郭データをクリックします。
輪郭データが選択されると、ハンドルが表示されます。
輪郭データが無い部分をクリックしても、何も選択されません。



- 3 輪郭データの選択を解除するには、他の輪郭データを選択するか、輪郭データが無い部分をクリックします。

- ④ 複数の輪郭データを選択するには、**Shift** を押しながら、輪郭データをクリックしてゆきます。
注意：輪郭データを囲むようにカーソルをドラッグしても選択できます。ドラッグすると、点線の長方形が表示されます。マウスボタンを離すと、その長方形内にある全ての輪郭データが選択されます。

■ 輪郭データを移動する

- ① 移動したい輪郭データを選択します。
- ② 輪郭データ上にカーソルを置き、クリックすると点線の長方形が輪郭データの周りに表示されますので、新しい場所へドラッグして移動させてください。

■ 輪郭データを拡大、縮小する

- ① 選択された輪郭データやグループのハンドル上にカーソルを置きます。

カーソルを置いたハンドルにより、カーソルの形状が、、、 または  に変わります。ドラッグして、お好みの大きさにしてください。

- ② カーソルの形状により、拡大、縮小する方向が異なります。

 は幅を拡大、縮小します。

 は高さを拡大、縮小します。

 と  は幅と高さを同時に拡大、縮小します。

ポイント編集モード

ポイント編集モードでは以下の操作を行えます。

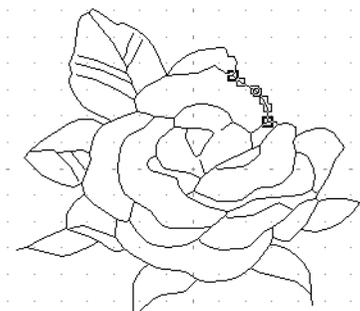
- ◆ 輪郭データのポイントを移動する
- ◆ 輪郭データに、新しいポイントを挿入する
- ◆ 輪郭データのポイントを削除する

■ ポイントを移動する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わります。

- ② 編集したい輪郭データをクリックします。
輪郭データのポイントが白い四角形で表示されます。



- ③ 移動したいポイントをクリックします。
選択されたポイントが、黒い四角形で表示されます。
- ④ ポイントを目的の位置にドラッグします。

■ ポイントを挿入する

- ① ツールボックスの  をクリックします。
カーソルの形状が、 に変わります。
- ② 編集したい輪郭データをクリックします。
輪郭データのポイントが白い四角形で表示されます。
- ③ 輪郭データ上の、ポイントを挿入したい場所をクリックします。
新しいポイントが表示されます。
この新しいポイントも移動できます。

■ ポイントを削除する

- ① ツールボックスの  をクリックします。
カーソルの形状が、 に変わります。
- ② 編集したい輪郭データをクリックします。
輪郭データのポイントが白い四角形で表示されます。
- ③ 削除したいポイントをクリックします。
選択されたポイントが黒い四角形で表示されます。
- ④ **Delete** を押し、輪郭データからポイントを消去します。
注意：中には削除できないポイントもあります。

面領域分割モード

面領域分割モードにより、それぞれ異なった面の縫い方を設定できるように、面を分割することができます。分割線そのものは、輪郭線の縫い方を設定できません。

- ① ツールボックスの  をクリックします。
カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。
- ② 分割線を引きます。
マウスを開始点に移動し、クリックします。
マウスを直線の終点に移動し、再度クリックします。
- ③ 直前に入力したポイントは、マウスを右クリックすると消去できます。
最後の終点に到達するまで繰り返します。その最後のポイントでダブルクリックします。



ズームインモード

ズームインモードは、輪郭データを拡大表示してより簡単に編集、確認するために使います。

- ① ツールボックスの  をクリックします。
カーソルの形状が、 に変わります。
- ② 拡大したい領域を囲むようにカーソルをドラッグします。
マウスを放すと同時にその領域が拡大表示されます。
この操作を繰り返すことができます。

ズームアウトモード

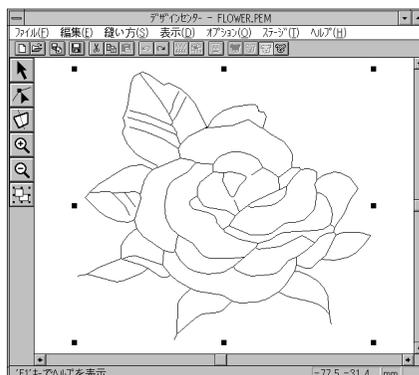
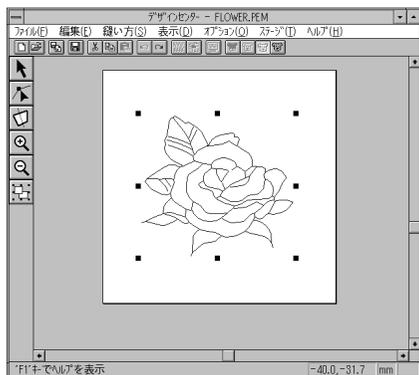
ズームアウトモードは、ズームインモードにより拡大表示された画面を、戻すことができます。

- ① ツールボックスの  をクリックします。
カーソルの形状が、 に変わります。
- ② デザインページ上のポイントをクリックします。
イメージがそのポイントを中心に縮小表示されます。
希望の表示サイズになるまで、このステップを繰り返します。

選択された輪郭データを画面サイズに拡大する

ツールボックスの最後のボタンにより、選択された輪郭データを画面サイズいっぱいに表示できます。

- ① 1 ないし複数の輪郭データを選択します。
- ② ツールボックスの  をクリックします。
選択された輪郭データが、利用可能な画面スペースいっぱいに表示されます。



ステージ4のツールボックスの使い方

ステージ4では、ステージ3で編集された輪郭データに線の縫い方と面の縫い方を設定します。この作業はツールボックスと縫い方バーを使って行います。ツールボックスのボタンをクリックすると、モードが切り替わりカーソルの形が変わります。ステータスバーの左側には、選択されているモードで何ができるかが表示されます。

	面の設定モードにします。 カーソル形状：  、機能を示す絵柄が付きます。	48 頁
	輪郭線の設定モード(全体)にします。 カーソル形状：  、機能を示す絵柄が付きます。	49 頁
	輪郭線の設定モード(部分)にします。 カーソル形状：  、機能を示す絵柄が付きます。	51 頁
	ドーナツ縫いモードにします。 カーソル形状：  、機能を示す絵柄が付きます。	52 頁
	ズームインモードにします。 カーソル形状： 	53 頁
	標準サイズに戻します。	53 頁
	ズームアウトモードにします。 カーソル形状： 	53 頁

面の設定モード

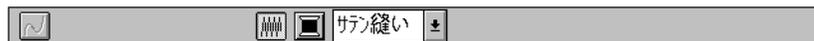
このモードでは、囲まれた面に現在の設定内容の縫い方を設定することができます。面に設定されている縫い方を変更することもできます。

■ 縫い方を面に設定する

- 1 ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。

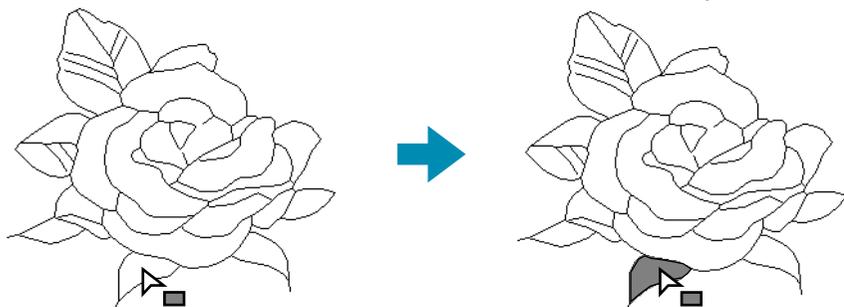
縫い方バーは次のようになります。



この縫い方バーで、面の色と縫い方を選択します。56頁の「糸色」と「縫い方」を参照ください。糸密度や他の縫い方を設定するため、メニュー（64頁の「縫い方の設定」を参照）や以下に述べる方法を使うこともできます。これらの設定を行わないと、現在の設定内容が設定されますが、それをあとで変更することもできます。

- 2 設定したい面をクリックします。
縫い方バーで選択された色と縫い方がその面に設定されます。

注意：設定したい面に設定できないときは、ステージ3に戻り、その設定する面が輪郭データで囲まれるようにポイントを移動したりして修正してください。（14 頁、44 頁参照）



■ 面の縫い方を確認する

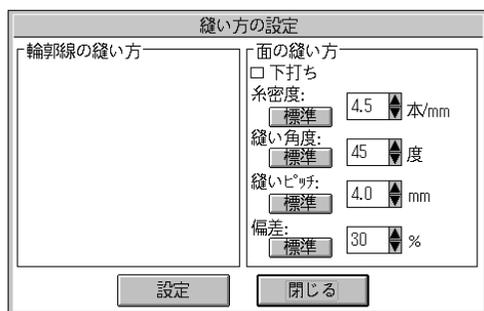
- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。

- ② 縫い方が設定されている面を右クリックします。

縫い方バーに色と縫い方が表示されます。この縫い方バーで色と縫い方の変更ができます（48 頁の「縫い方を面に設定する」を参照）。

選択された面の縫い方は縫い方の設定ダイアログに表示されます。



- ◆ 必要あれば、設定値を変更します。64 頁の「縫い方の設定」を参照ください。
- 各設定を標準値に戻すには、その設定の左側にある標準ボタンをクリックします。
- ◆ 新しい設定内容を面に設定するには、設定をクリックして、設定したい面をクリックします。
- ◆ ダイアログを画面から消去するには、閉じるをクリックしてください。

注意：ここで行う変更は、それ以降の設定操作で設定される設定値となります。

輪郭線の設定モード（全体）

このモードでは、輪郭線に現在の縫い方の設定内容を設定することができます。輪郭線に設定されている縫い方を変更することもできます。

■ 縫い方を輪郭線に設定する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。

縫い方バーは次のようになります。

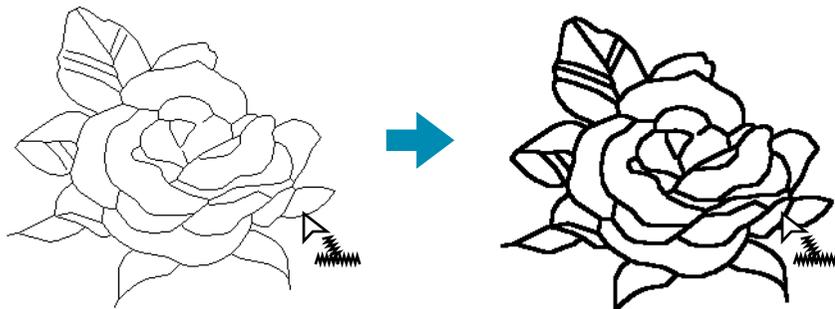


この縫い方バーで、輪郭線の色と縫い方を選択します。56 頁の「糸色」と「縫い方」を参照ください。

糸密度や他の縫い方を設定するため、メニュー（64 頁の「縫い方の設定」を参照）や以下に述べる方法を使うこともできます。これらの設定を行わないと、現在の設定内容が設定されますが、それをあとで変更することもできます。

- ② 設定したい輪郭線をクリックします。

縫い方バーで選択された色と縫い方がその輪郭線に設定されます。



■ 輪郭線の縫い方を確認する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。

- ② 縫い方が設定されている輪郭線を右クリックします。

縫い方バーに色と縫い方が表示されます。この縫い方バーで色と縫い方の変更ができます（49 頁の「縫い方を輪郭線に設定する」を参照）。

選択された輪郭線の縫い方は縫い方の設定ダイアログに表示されます。



- ◆ 必要あれば、設定値を変更します。64 頁の「縫い方の設定」を参照ください。
- 各設定を標準値に戻すには、その設定の左側にある標準ボタンをクリックします。
- ◆ 新しい設定内容を輪郭線に設定するには、設定をクリックして、設定したい輪郭線をクリックします。
- ◆ ダイアログを画面から消去するには、閉じるをクリックしてください。

注意：ここで行う変更は、それ以降の設定操作で設定される設定値となります。

輪郭線の設定モード（部分）

このモードでは、輪郭線の一部に現在の設定内容の縫い方を設定することができます。輪郭線の一部に設定されている縫い方を変更することもできます。

このモードで変更できる輪郭線の一部とは、輪郭線の分岐点と分岐点の間のことです。

■ 縫い方を輪郭線の一部に設定する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

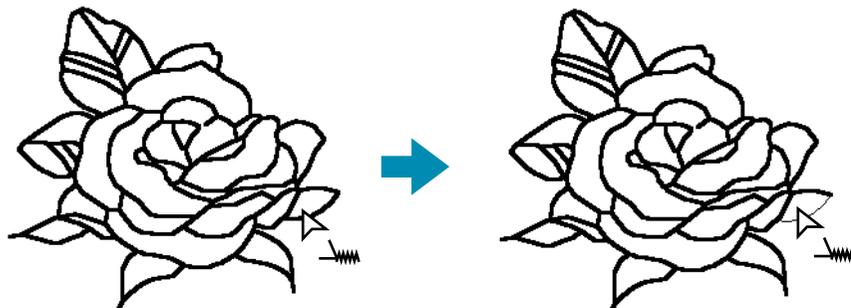
カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。

縫い方バーは次のようになります。



この縫い方バーで、輪郭線の一部の縫い方を選択します。56頁の「縫い方」を参照してください。
注意：輪郭線の一部に別々の色を選択することはできません。輪郭線全体を設定する前に輪郭の一部の設定を行うと、標準設定色は黒となります。

- ① メニュー（64頁の「縫い方メニュー」を参照。）あるいは以下の方法を使って、ステッチの種類を定義することもできます。ここでそれらの設定を行わない場合、現在の設定内容が設定されますが、それを後で変更することもできます。
- ② 設定したい輪郭線の一部をクリックする。
縫い方バーで選択されたステッチが輪郭線の一部に設定されます。
注意：輪郭線設定モード（全体）で設定される輪郭線の1グループの中では、一部の輪郭線の色を変えることはできません。



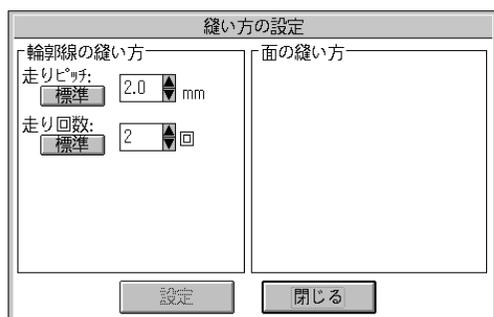
■ 輪郭線の一部の縫い方設定の確認

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。

- ② 縫い方が設定されている輪郭線の一部を右クリックします。
縫い方バーが選択される色と縫い方を表示します。この段階で縫い方を変更することができます。50頁の「輪郭線の縫い方を確認する」を参照してください。また、この操作では色を変更することはできません。

選択された輪郭線の一部の縫い方は縫い方の設定ダイアログに表示されます。



- ◆ 必要あれば、設定を変更します。64頁の「縫い方の設定」を参照してください。
- 各設定を標準値に戻すには、その設定の左側にある標準ボタンをクリックします。
- ◆ 新しい設定内容を部分輪郭に設定するには、設定をクリックして、設定したい輪郭線の一部をクリックします。
- ◆ ダイアログを画面から消去するには、閉じるをクリックしてください。

注意：ここで行う変更は、次以降での設定操作で設定される設定値になります。輪郭線の設定モード（全体）でもこの設定値が適用されますので注意してください。

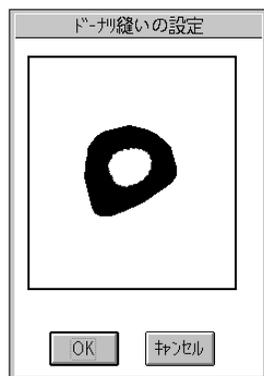
ドーナツ縫いモード

ドーナツ縫いモードは、刺しゅう模様の重なった部分の二度縫いを避けるために使用します。一つの刺しゅう模様が他の刺しゅう模様に完全に含まれる場合にのみ設定ができます。

- ① ツールボックスの  をクリックします。カーソルの形が  に変わり、選択した機能を示す絵柄とともに表示されます。
- ② 他の模様を完全に囲んでいる模様をクリックします。



- ③ このダイアログが表示されます。



- ◆ 模様の中央部をクリックして、ドーナツ縫いをするかしないかを切り替えます。
- ◆ 切り替えた設定を確定するには、OK をクリックしてください。
- ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。

ズームインモード

ズームインモードは、刺しゅう模様を拡大表示してより簡単に編集、確認するのに使います。

- ① ツールボックスの  をクリックします。
カーソルの形状が  に変わります。
- ② 拡大したい領域を囲むようにカーソルをドラッグします。
マウスボタンを放すと同時にその領域が拡大表示されます。
この操作を繰り返すことができます。

標準サイズを表示

これは、どの様な拡大率で表示されている場合でも、一回の操作で表示を標準サイズに戻すことができます。

- ① ツールボックスの  をクリックします。
表示が標準サイズに戻ります。

ズームアウトモード

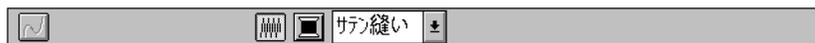
ズームアウトモードは、ズームインモードにより拡大表示された画面を、戻すことができます。

- ① ツールボックスの  をクリックします。
カーソルの形状が、 に変わります。
- ② デザインページ上のポイントをクリックします。
イメージがそのポイントを中心に縮小表示されます。
希望の表示サイズになるまで、このステップを繰り返します。

縫い方バーの使い方

ステージ 4 で表示される縫い方バーにより、選択された面または輪郭線の色と縫い方を設定できます。選択されているモードにより、表示される縫い方は異なります。

例 1：面の設定モードの場合



例 2：線の設定モードの場合



カーソルを縫い方バーの各ボタンにあわせ、しばらくすると、内容を示すラベルが表示されます。

	面の設定ボタン：面内部のオン / オフを切り換えます。面内部が「オフ」の時は縫製しません。従って色や縫い方の設定もできません。	54 頁
	線の設定ボタン：輪郭線のオン / オフを切り換えます。輪郭線が「オフ」の時は縫製しません。従って色や縫い方の設定もできません。	55 頁
	糸色の設定ボタン：輪郭線または面の糸色を設定します。	56 頁
 	縫い方の設定：輪郭線または面の縫い方を設定します。	56 頁

糸色と縫い方を設定する

■ 面の設定

機能： 面縫いのオン / オフを切り替えます。
このボタンが“オフ”のときは、縫製は行われず、その糸色や縫い方を設定することはできません。

条件： ツールボックスの をクリックして、面の設定モードになっているとき。

操作：

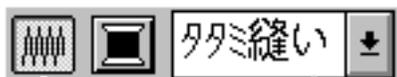
① 面の設定ボタンをクリックします。

このボタンには 2 つの状態があります。

オン：面の色ボタンと面の縫い方セレクタが表示されます。

オフ：面の色ボタンと面の縫い方セレクタが表示されません。

ボタンをクリックすると 2 つの状態が交互に切り換わります。



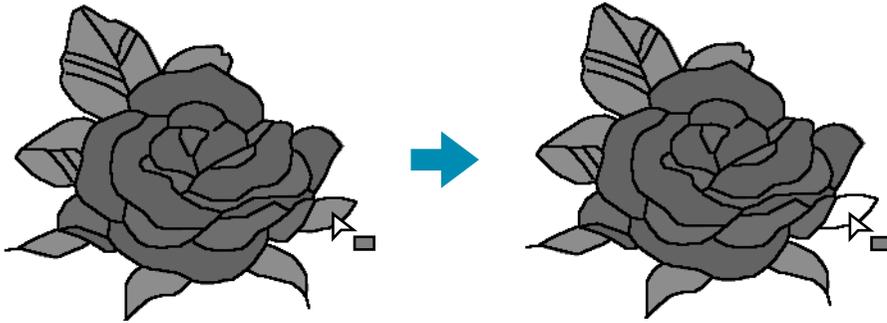
面の設定

面の色

面の縫い方

② 面の設定ボタンをオンまたはオフにして面をクリックします。

- ③ 面の設定ボタンをオフにして面をクリックすると、その面が白く表示され縫わない設定になります。



面の設定ボタンをオンにして面をクリックすると、その面は縫い方バーで示される色、縫い方で設定されます。

参照： 「糸色」、「縫い方」については56頁も参照ください。

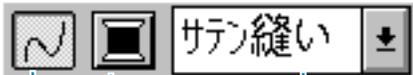
■ 線の設定

機能： 輪郭線のオン/オフを切り替えます。
このボタンが“オフ”のときは、縫製は行われず、その糸色や縫い方を設定することはできません。

条件： ツールボックスの  または  をクリックして、輪郭線（全体または部分）設定モードになっているとき。

操作：

- ① 線の設定ボタンをクリックします。
このボタンには2つの状態があります。
オン： 線の色ボタンと線の縫い方のセレクトが表示されます。
オフ： 線の色ボタンと線の縫い方のセレクトが表示されません。
ボタンをクリックすると2つの状態が交互に切り換わります。

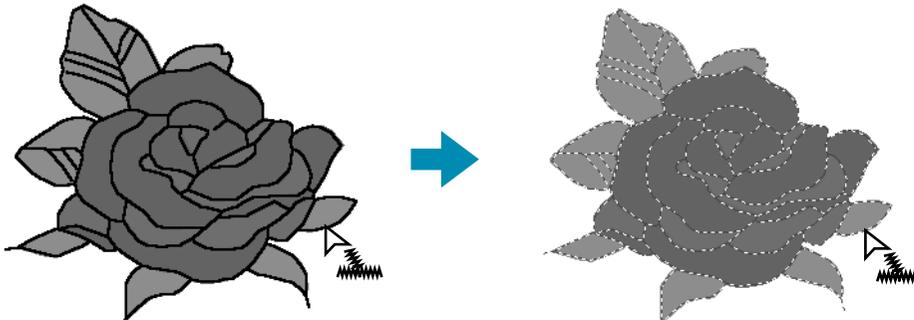


線の設定

線の色

線の縫い方

- ② 線の設定ボタンをオンまたはオフにして輪郭線をクリックします。
線の設定ボタンをオフにして輪郭線をクリックすると、その輪郭線が破線で表示され縫わない設定になります。



線の設定ボタンをオンにして輪郭線をクリックすると、その輪郭線は設定された色で表示され、縫い方バーで示される色、縫い方で設定されます。

 を使って設定した輪郭線（部分）については、その部分のみ色をかえることはできません。

参照： 「糸色」、「縫い方」については56頁も参照ください。

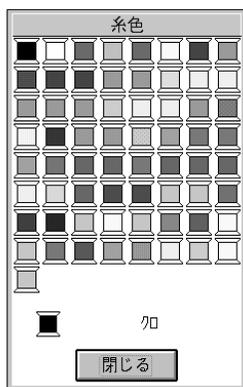
■ 糸色

機能： 輪郭線や面内部の糸色を設定します。

条件： 面の設定モードまたは線の設定モードになっているとき。

操作：

- ① 色ボタンをクリックします。
糸色ダイアログが表示されます。



- ◆ 指定したい色をクリックします。
 - 注意：色ボタンの中には特別の機能を持った4色も含まれています。99頁の「特別色」を参照ください。
- ◆ ダイアログを閉じるには、閉じるをクリックしてください。

指定したい色をクリックすると、新しい色が、面の色ボタンまたは線の色ボタン上に表示されます。

参照： 「面の設定」については54頁、「線の設定」については55頁、「特別色」については99頁も参照ください。

■ 縫い方

機能： 輪郭線や面内部の縫い方を設定します。

条件： 面の設定モードまたは線の設定モードになっているとき。

操作：

- ① 縫い方の種類セクタをクリックします。
設定できる縫い方が表示されます。



輪郭線については、縫わない、サテン縫い、走り縫いのいずれかを設定できます。面については、縫わない、サテン縫い、タタミ縫いのいずれかを設定できます。

- ② 設定したい縫い方をクリックします。
新しい設定がセクタに表示されます。
縫わないを設定すると、線の設定ボタンまたは面の設定ボタンをオフにしたときと同じ設定になります。

参照： 「面の設定」については54頁、「線の設定」については55頁も参照してください。

メニューバーとツールバーの使い方

ファイル	開くや保存など、ファイルの入力 / 出力を処理します。	57 頁
編集	切り取りや貼り付けなど、選択された輪郭データ、刺しゅう模様などの編集操作を行います。	61 頁
縫い方	模様の縫い方や縫い順の設定をします。	64 頁
表示	画面のデザインを変更します。	66 頁
オプション	デザインページサイズと使用する単位を設定します。	68 頁
ステージ	ステージ間を移行します。	69 頁
ヘルプ	ヘルプシステムを起動します。	74 頁

メニュー上の機能のほとんどは、ツールバーのアイコンをクリックしたり、ショートカットキーやキー組合せにより操作することができます。

ツールバーの各ボタン上でカーソルをしばらく置くと、ボタンの機能を示すラベルが表示されます。



ファイルメニュー

ファイルメニューは、開く、保存、印刷など、ファイルの入力 / 出力を処理します。

新規作成	新規デザインページを作成し、ステージ 2 に移ります。	57 頁
開く	以前に保存したファイルを開きます。(.bmp ファイルではステージ 1、.pel ファイルではステージ 2、.pem ファイルではステージ 3 か 4 に移ります。)	58 頁
上書き保存	ご使用のデザインページをハードディスクディスクなどに上書き保存します。	59 頁
名前を付けて保存	作業中ファイルを新しい名前で保存します。	59 頁
データ取込み	.pem ファイルを作業中のデザインページに追加します。(ステージ 3 でのみ使用可能)	60 頁
終了	アプリケーションを終了します。	60 頁

■ 新規作成

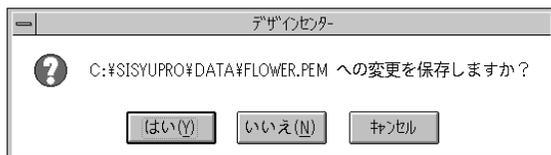
機能： 新規デザインページを作成し、ステージ 2 に移ります。

ショートカットキー： **Ctrl** + **N**

ツールバー：

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**新規作成**をクリックします。
デザインページに編集集中の刺しゅう模様が無い場合は、新規デザインページが直ちに表示されます。
- ② デザインページに編集集中の刺しゅう模様がある場合は、変更を保存するかどうかを尋ねてきます。



- ◆ デザインページを上書き保存する場合、**はい**をクリックしてください。
- ◆ デザインページを破棄する場合、**いいえ**をクリックしてください。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

作業しているステージ、あるいは編集したステージにより、保存するファイルは、.pel ファイルか .pem ファイルのいずれか、またはその両方となります。

新規ファイルは、自動的にステージ 2 で開きます。ステージ 2 では、ペンツールを用いて白黒の描画を作成することができます。例えば、フリーハンドでの原画作成が、この新規作成により行えます。

参照： 「開く」については 58 頁、「上書き保存」については 59 頁、「名前を付けて保存」については 59 頁も参照ください。

開く

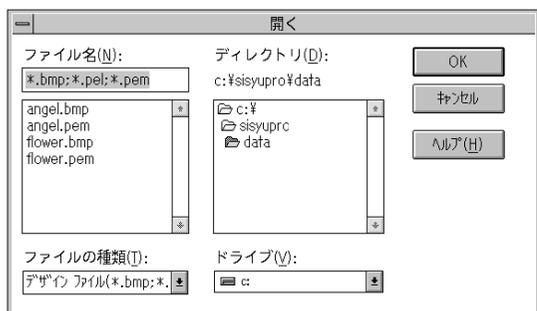
機能： 以前に保存したファイルを開きます。(.bmp ファイルではステージ 1、.pel ファイルではステージ 2、.pem ファイルではステージ 3 か 4 に移ります。)

ショートカットキー： **Ctrl** + **O**

ツールバー：

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**開く**をクリックします。
開くダイアログが表示されます。



- ◆ ドライブ、ディレクトリ、ファイル名を選択します。
- ◆ ファイルを開くには、**OK** をクリックしてください。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

- ② デザインページに編集の刺しゅう模様が無い場合は、選択したファイルが直ちに開かれます。デザインページに編集の刺しゅう模様がある場合は、変更を保存するかどうかを尋ねてきます。



- ◆ デザインページを上書き保存する場合、**はい**をクリックしてください。
- ◆ デザインページを破棄する場合、**いいえ**をクリックしてください。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

- ③ 作業しているステージ、あるいは編集したステージにより、保存されるファイルは、.pel ファイルか .pem ファイルのいずれか、またはその両方となります。

参照： 「新規作成」については 57 頁、「上書き保存」については 59 頁、「名前を付けて保存」については 59 頁も参照ください。

■ 上書き保存

機能： 作成しているデザインページをハードディスクなどに上書き保存します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **S**

ツールバー：

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**上書き保存**をクリックします。ファイルが既にディスク上にあれば（ファイルが、現在作業中のステージと同じステージで、少なくとも一度保存されたことがあれば）、ファイルが直ちに上書き保存されます。
- ② ファイル名にまだ**名前がつけられていない**とき、あるいは、何らかの理由でファイルがディスク上に見つからないとき、アプリケーションは、自動的に**名前を付けて保存**に切り替えます。

参照： 59 頁の「名前を付けて保存」も参照ください。

■ 名前を付けて保存

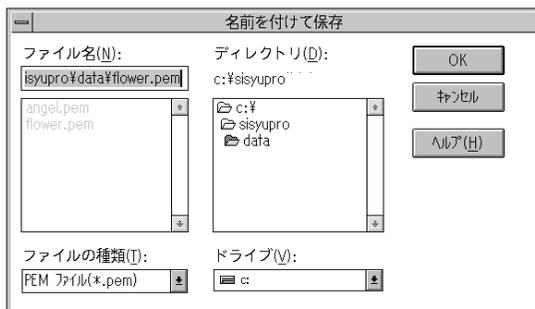
機能： 作業中ファイルを新しい名前で保存します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

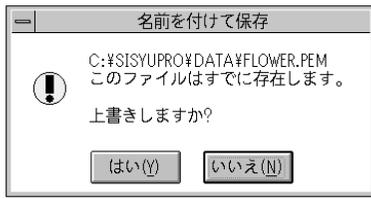
操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**名前を付けて保存**をクリックします。名前を付けて保存のダイアログが表示されます。



- ◆ ドライブとディレクトリを選択し、ファイル名を打ち込みます。
● **正しい拡張子が自動的に付けられます。この拡張子を変更しないでください。**
- ◆ 保存するには、**OK** をクリックしてください。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

② 新しいファイル名が既に存在していた場合、以下のダイアログが表示されます。



- ◆ このファイルに上書きする場合は、**はい**をクリックしてください。
- ◆ このファイルに上書きしたくない場合は、**いいえ**をクリックします。

参照： 59 頁の「上書き保存」も参照ください。

■ データ取込み

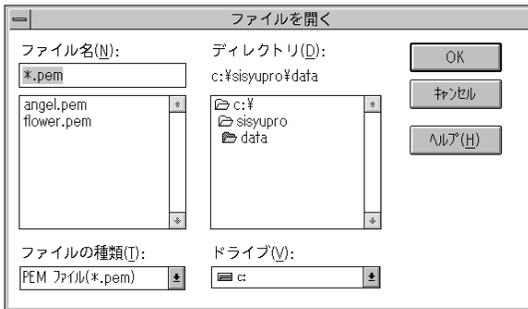
機能： .pem ファイルを作業中のデザインページに追加します。(ステージ3でのみ使用可能)

ショートカットキー： **F8**

ツールバー：

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**データ取込み**をクリックします。ダイアログが表示されます。
ドライブとディレクトリを選択し、ファイル名を打ち込みます。



- ◆ ドライブとディレクトリを選択し、ファイル名を打ち込みます。
 - 標準設定の拡張子 .pem を変更しないでください。
- ◆ 取り込みを行うときは、OK をクリックしてください。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

取込んだ模様が、作成しているデザインページに追加されます。

参照： 58 頁の「開く」も参照ください。

■ 終了

機能： アプリケーションを終了します。

ショートカットキー： **Alt** + **F4**

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**終了**をクリックします。
このときデザインページが編集されていないと、アプリケーションは直ちに終了します。
- ② このときデザインページが編集されていると、変更を保存するかどうか尋ねてきます。58 頁の「開く」を参照ください。

参照： 59 頁の「上書き保存」と 59 頁の「名前を付けて保存」も参照ください。

編集メニュー

編集メニューにある機能は、選択された輪郭データ、刺しゅう模様に対し、切り取り、貼り付けなどの編集操作を行います。

元に戻す	直前の操作を元に戻します。	61 頁
やり直し	最後に行った「元に戻す」の操作を解除します。	61 頁
切り取り	選択された輪郭データをクリップボードに保存しながら、画面から消去します。	61 頁
コピー	選択された輪郭データを、画面から除去しないで、クリップボードに保存します。	62 頁
複製	選択された輪郭データを複製します。	62 頁
貼り付け	クリップボードの内容をデザインページに貼り付けます。	62 頁
削除	選択された輪郭線データを、クリップボードに保存しないで、画面から消去します。	63 頁
全てを選択	全てのデータを選択します。	63 頁

■ 元に戻す

機能： 直前の操作を元に戻します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **Z**

ツールバー： 

操作：

- ① メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**元に戻す**をクリックします。
自動的に、直前の操作を行う前の状態に戻します。

参照： 61 頁の「やり直し」も参照ください。

■ やり直し

機能： 最後に行った「元に戻す」の操作を解除します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **A**

ツールバー： 

操作：

- ① メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**やり直し**をクリックします。
最後に行った「元に戻す」の操作を解除します。

参照： 61 頁の「元に戻す」も参照ください。

■ 切り取り

機能： 選択された輪郭データをクリップボードに保存しながら、画面から消去します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **X**

ツールバー： 

操作：

- ① 1 ないし複数の輪郭データを選択します。

- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**切り取り**をクリックします。
 選択された輪郭データが消去されます。データはクリップボードに保存されるので、**編集 - 貼り付け**を使って、デザインページに貼り付けることができます。

注意： この操作はステージ3でのみ行えます。

参照： 62 頁の「コピー」、62 頁の「貼り付け」、63 頁の「削除」も参照ください。

■ コピー

機能： 選択された輪郭データを、画面から除去しないで、クリップボードに保存します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **C**

ツールバー：



操作：

- ① 1 ないし複数の輪郭データを選択します。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**コピー**をクリックします。
 輪郭データがクリップボードにコピーされ、貼り付け可能状態になります。

注意： この操作はステージ3でのみ行えます。

参照： 61 頁の「切り取り」、62 頁の「複製」、62 頁の「貼り付け」も参照ください。

■ 複製

機能： 選択された輪郭データを複製します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **D**

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

- ① 1 ないし複数の輪郭線データを選択します。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**複製**をクリックします。
 選択された輪郭データが複製され、デザインページに表示されます。

注意： この操作はステージ3でのみ行えます。

参照： 62 頁の「コピー」と62 頁の「貼り付け」も参照ください。

■ 貼り付け

機能： クリップボードの内容をデザインページに貼り付けます。

ショートカットキー： **Ctrl** + **V**

ツールバー：



操作：

- ① メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**貼り付け**をクリックします。
 (切り取りやコピーを使って)クリップボードに保存された輪郭データが、デザインページに貼り付けられます。

注意： この操作はステージ3でのみ行えます。

参照： 61 頁の「切り取り」、62 頁の「コピー」、62 頁の「貼り付け」も参照ください。

■ 削除

機能： 選択された輪郭線データを、クリップボードに保存しないで、画面から消去します。

ショートカットキー： **Delete**

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

- ① 1ないし複数の輪郭データを選択します。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**削除**をクリックします。
選択された輪郭データが画面から除去されます。クリップボードに輪郭データは保存されていないので、それを再び表示させる唯一の方法は、ただちに、**編集 元に戻す**機能を使うことになります。

注意： この操作はステージ3でのみ行えます。

参照： 61 頁の「元に戻す」と61 頁の「切り取り」も参照ください。

■ 全てを選択

機能： 全てのデータを選択します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**全てを選択**をクリックします。

注意： この操作はステージ3でのみ行えます。

縫い方メニュー

縫い方メニューにより線や面の縫い方の設定が縫う順番を設定できます。

縫い方の設定	輪郭線と面の縫い方を設定します。	64 頁
縫い順の確認	刺しゅう模様の縫い順の確認と修正をします	65 頁

縫い方の設定

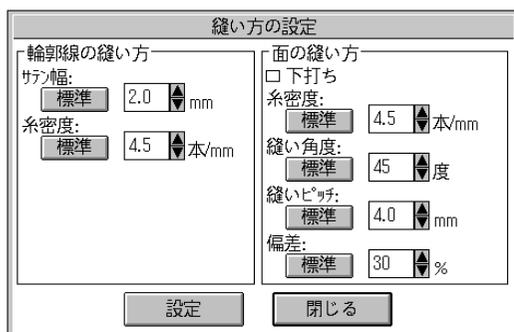
機能： 輪郭線と面の縫い方を設定します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **W**

ツールバー： 

操作：

- ① メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューの縫い方の設定をクリックします。次の縫い方の設定ダイアログが表示されます。



- ◆ 各設定に希望する値を入力します。
- ◆ 各設定を標準値にするには、標準ボタンをクリックします。
- ◆ 入力値を保存するには、設定をクリックします。
- ◆ ダイアログを閉じるには、閉じるをクリックしてください。

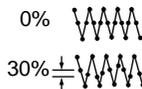
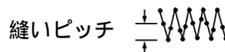
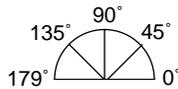
縫い方を設定しようとした模様により、使用できない設定項目もあります。輪郭線に走り縫いを設定すると、サテン幅と糸密度から、走りピッチと走り回数に表示がわかります。

輪郭線の縫い方 (インチは単位の設定でインチを選択した場合の設定値になります。参照 68 頁)

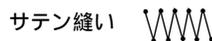
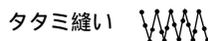
サテン幅	サテン幅を設定します。(輪郭線にサテン縫いを選択した場合) 範囲：1 ~ 10mm (0.04 ~ 0.39インチ) 標準：2mm (0.08インチ)
糸密度	1 mm (1インチ)あたりの糸数を設定します。(輪郭にサテン縫いを選択した場合) 範囲：1 ~ 7本 / mm (25 ~ 178本 / インチ) 標準：4本 / mm (102本 / インチ)
走りピッチ	輪郭線縫いのピッチを設定します。(輪郭に走り縫いを選択した場合) 範囲：1 ~ 10mm (0.04 ~ 0.39インチ) 標準：2mm (0.08インチ)
走り回数	輪郭として縫われる回数を設定します。(輪郭に走り縫いを選択した場合) 範囲：2、4、6回 標準：2回

面の縫い方

下打ち	下打ちをする／しないを切り換えます。広い面積を縫う場合、縫い縮みを防ぐために下打ちをしてみてください。面の形により、この設定が使用できない場合もあります。
糸密度	1 mm (1 インチ) 当りの糸数を設定します。 範囲：1 ~ 7本 / mm (25 ~ 178本 / インチ) 標準：4本 / mm (102本 / インチ)
縫い角度	縫いの方向を設定します。(デザインページに対しての縫い方向となります) 範囲：0 ~ 179度 標準：45度
縫いピッチ	縫いピッチを設定します。(タタミ縫いを選択した場合) 範囲：1 ~ 10mm (0.04 ~ 0.39インチ) 標準：4mm (0.16インチ)
偏差	縫い目のずらし具合を設定します。(タタミ縫いを選択した場合) 範囲：0 ~ 99% 標準：30%



注意：タタミ縫いとサテン縫いの違い。



参照： 67 頁の「プレビュー」も参照ください。

注意： この操作はステージ 4 でのみ行えます。

縫い順の確認

機能： 模様の縫い順の確認と修正をします。

ショートカットキー： **F10**

ツールバー：



操作：

- ① メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューの縫い順の確認をクリックします。縫い順確認ダイアログが表示されます。



- ◆ 最初に縫う模様を確認するには、先頭をクリックします。
- ◆ 先頭と最後の間に縫う模様を確認するには、次または前をクリックします。
- ◆ 最後に縫う模様を確認するには、最後をクリックします。
- はじめ、模様はすべて灰色になっています。先頭、最後、次、前のいずれかをクリックすると、対応する模様が設定された色で表示されます。
- ◆ 選択された模様を最後に縫いたいときは、最後へ移動をクリックします。
- ◆ 選択された模様を最初に縫いたいときは、先頭へ移動をクリックします。
- ◆ 設定した縫い順に変更する場合は、OKをクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。

注意：全ての面は必ず輪郭線より先に縫製されます。ある輪郭線を先頭で縫うよう設定すると、それが輪郭線の中でいちばん最初に縫われますが、それ以前に全ての面が縫われます。

参照： 67 頁の「プレビュー」も参照ください。

注意： この操作はステージ 4 でのみ行えます。

表示メニュー

表示メニューにより画面の表示を変更できます。

グリッド	グリッドの表示 / 非表示を切り換えます。	66 頁
グリッドの設定	グリッドの間隔の設定をします。	66 頁
ツールバー	ツールバーの表示 / 非表示を切り換えます。	67 頁
ステータスバー	ステータスバーの表示 / 非表示を切り換えます。	67 頁
プレビュー	刺しゅう模様の縫製イメージを表示します。	67 頁
画面の再描画	アプリケーションが自動的に画面の更新を行わないとき、画面を更新します。	67 頁

■ グリッド

機能： グリッドの表示 / 非表示を切り換えます。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**グリッド**をクリックします。
グリッドが表示であれば非表示に変わり、非表示であれば表示となります。
グリッドを表示させた場合、グリッドの設定で設定された間隔で、グレーの点が表示されます。
定規のかわりとして、輪郭データの大きさをチェックしたり、複数の輪郭データを一定間隔で配置するときなどに使用すると便利です。

注意： この操作はステージ3でのみ行えます。

■ グリッドの設定

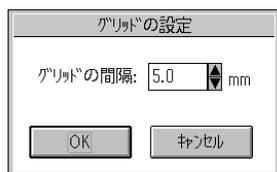
機能： グリッドの間隔の設定をします。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**グリッドの設定**をクリックします。
このダイアログが表示されます。



- ◆ グリッドの間隔を入力します。
- ◆ 入力した値を設定する場合、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。

参照： 68 頁の「単位の設定」も参照ください。

注意： この操作はステージ3でのみ行えます。

■ ツールバー

機能： ツールバーの表示 / 非表示を切り換えます。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**ツールバー**をクリックします。
ツールバーの表示と非表示が交互に切り換わります。

参照： 67 頁の「ステータスバー」も参照ください。

■ ステータスバー

機能： ステータスバーの表示 / 非表示を切り換えます。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**ステータスバー**をクリックします。
ステータスバーの表示と非表示が、交互に切り換わります。

参照： 67 頁の「ツールバー」も参照ください。

■ プレビュー

機能： 刺しゅう模様の縫製イメージを表示します。

ショートカットキー： **F9**

ツールバー：



操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**プレビュー**をクリックします。
作成した刺しゅう模様の縫製イメージが表示されます。
- ② 通常の作業画面に戻るには、**表示**をクリックし、再度**プレビュー**をクリックします。

注意： この操作はステージ 4 でのみ行えます。

参照： 65 頁の「縫い順の確認」も参照ください。

■ 画面の再描画

機能： アプリケーションが自動的に画面の更新を行わないとき、画面を更新します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **R**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**画面の再描画**をクリックします。
画面が正常に更新されていないと思われるとき、この機能をご使用ください。

オプションメニュー

オプションメニューにより、デザインページの大きさと単位の選択ができます。

デザインページの設定	デザインページのサイズを変更します。	68 頁
単位の設定	単位（ミリまたはインチ）を選択します。	68 頁

■ デザインページの設定

機能： デザインページのサイズを変更します。

ショートカットキー： **F5**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**オプション**をクリックし、サブメニューの**デザインページの設定**をクリックします。次のダイアログが表示されます。



- ◆ サイズを選択します。
- ◆ サイズを変更するには、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

注意：この操作はステージ1、2、3でのみ行えます。ご使用のミシンの最大刺しゅう範囲を超える大きさのデザインページを選択しないでください。

参照： 68 頁の「単位の設定」も参照ください。

■ 単位の設定

機能： 単位（ミリまたはインチ）を選択します。

ショートカットキー： **F7**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**オプション**をクリックし、サブメニューの**単位の選択**をクリックします。次のダイアログが表示されます。



- ◆ 単位を選択します。
- ◆ 単位を変更するには、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

注意：この操作はステージ3、4でのみ行えます。

ステージメニュー

ステージメニューにより、あるステージから次または直前のステージに移動できます。

原画ステージ	ステージ 1 へ移動します。	69 頁
輪郭線画ステージ	ステージ 2 へ移動します。	70 頁
輪郭データステージ	ステージ 3 へ移動します。	71 頁
縫い方設定ステージ	ステージ 4 へ移動します。	73 頁

■ 原画ステージ

機能： ステージ 1 へ移動します。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー：

操作：

- ① メニューバーのステージをクリックし、サブメニューの原画ステージをクリックします。
ステージ 2 で作業していて、かつ、画像ファイルを開いて作業を開始した場合にのみステージ 1 へ戻ることができます。例えば、新規ファイル（ステージ 2）で開始した場合、この機能は使えません。



参照： 70 頁の「輪郭線画ステージ」、71 頁の「輪郭データステージ」、73 頁の「縫い方設定ステージ」も参照ください。

■ 輪郭線画ステージ

機能： ステージ2へ移動します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー：



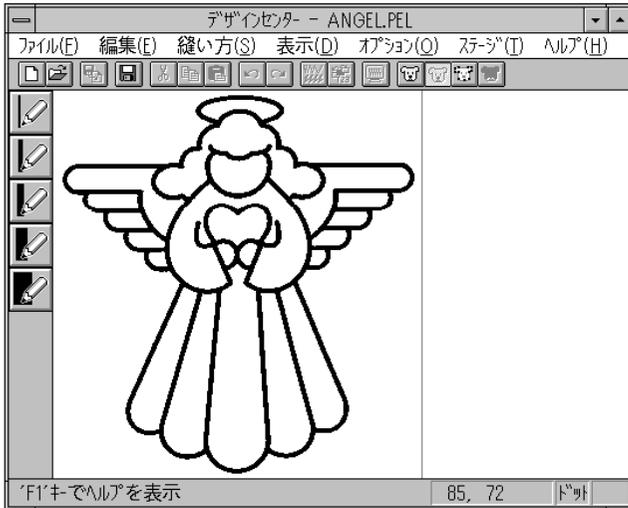
操作：

- ① メニューバーの**ステージ**をクリックし、サブメニューの**輪郭線画ステージ**をクリックします。ステージ3の場合、輪郭データを変更していなければ、ステージ2に戻ります。輪郭データを変更していると、ステージ3で行った変更を削除するかどうかの確認のメッセージが表示されず、.pem ファイルを開いて、ステージ3で作業を開始した場合、ステージ2へは移動できません。ステージ1で作業していると、次のダイアログが表示されます。



- ◆ 輪郭線にしたい色を選択します。これを行うため、カーソルをダイアログ内の原画上に移動します。カーソルの形状が  に変わります。輪郭線としたい色の上でクリックしてください。選択された色が、ダイアログ内の「選択された色」のボックスに表示されます。その横のチェックボックスがチェックされ、その色が輪郭として使用されることを示します。輪郭として使用したくない色もボックスに表示された場合は、チェックボックスをクリックしてチェックをはずしてください。
- ◆ この時必要であれば、ダイアログ内の原画イメージをスクロールさせます。
 - 複数の色を輪郭として使用したい場合、上の操作を繰り返すことで、全部で4色まで選択することができます。それ以上の色数は選択できません。
- ◆ 輪郭線の確認をクリックし、希望の輪郭線になっているかチェックしてください。イメージが異なる場合、正しい輪郭線の色を選択して直してください。
- ◆ 希望の輪郭線がえられたら、OK をクリックしてください。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

② OK をクリックすると、原画ファイルが、白黒の輪郭線画に変換され、ステージ2 に移ります。



輪郭線の選択ダイアログで、選択した色は、全て黒に変換されます。良好な輪郭線を得るためには、必要最小限の色だけを選択することをお勧めします。

ステージ2 では、ペンツールを使って、輪郭線画を修正することができます。

輪郭線画の結果が、満足できるもので無かったときは、ステージ1 に戻りやり直すことができます。

参照： 69 頁の「原画ステージ」、71 頁の「輪郭データステージ」、73 頁の「縫い方設定ステージ」も参照ください。

■ 輪郭データステージ

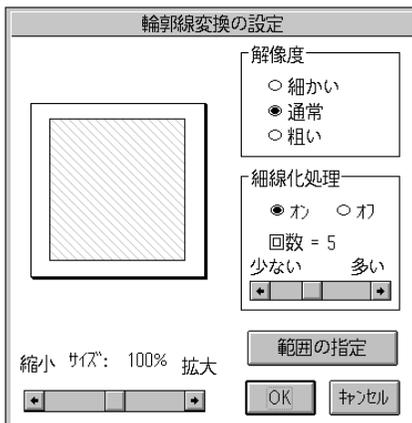
機能： ステージ3 へ移動します。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー：

操作：

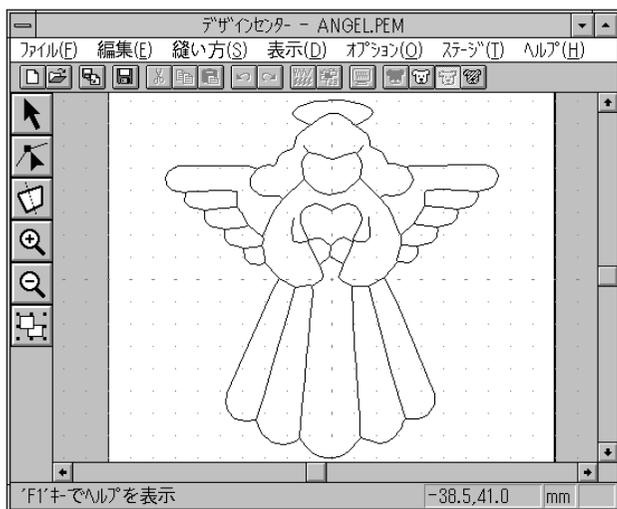
- ① メニューバーのステージをクリックし、サブメニューの輪郭データステージをクリックします。ステージ4 で作業していた場合には、ステージ3 へ直ちにに戻ります。ステージ2 で作業していた場合には、次のダイアログが表示されます。



- ◆ 解像度を設定します。次項の詳細を参照ください。
- ◆ 細線化処理の設定します。
- ◆ サイズスライダーを使って、輪郭データにするサイズを設定します。デザインページよりも大きくイメージを拡大することはできません。
- ◆ 必要であれば、**範囲の指定**をクリックします。十字形カーソルが表示されます。選択したい範囲をドラッグして指定してください。マウスを放すとすぐに次の画面に戻ります。原画の一部だけを輪郭データにしたい時に使用します。
- ◆ すべての設定が終わったら、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

解像度	輪郭データの細さを設定できます。基本的に、原画はポイントとそれらをむすぶ線として輪郭データに変換されます。より細かなデータを作成するには、多くのポイントが必要となり、また、データファイルもより大きくなります。「普通」は、ファイルを余り大きくすることなく、十分な解像度を提供します。「粗い」でも原画のイメージを損なわず、輪郭データに変換される場合は、ファイルをできるだけ小さくするために、「粗い」を選択してください。原画が非常に細かく、「普通」では満足できる結果が得られない場合にのみ、「細かい」を選択します。
細線化処理	<p>どのように原画を輪郭データに変換するかを設定します。</p> <p>オンの場合：原画の中心を辿り、輪郭データに変換されます。スライダーで細線化処理の度合いを設定できます。（「多い」場合、太い原画も中心線が輪郭データになります。「少ない」場合、太い原画は下記の「オフの場合」と同じ処理がされます。）</p> <p>オフの場合：原画の周囲をたどり、輪郭データが作成されます。</p>

② OK をクリックすると、輪郭データが表示され、ステージ 3 になります。



注意：ステージ 2 からステージ 3 に移動するとき、輪郭線変換の設定で様々な設定をためしてもイメージ通りに輪郭データにならない場合は、ステージ 2 に戻り、輪郭線画の輪郭線を修正するか、又は原画から修正を行ってください。

ステージ 3 では、ポイントを移動、削除、挿入して、輪郭データの編集ができます。

参照： 69 頁の「原画ステージ」、70 頁の「輪郭線画ステージ」、73 頁の「縫い方設定ステージ」、66 頁の「グリッド」も参照ください。

■ 縫い方設定ステージ

機能： ステージ4へ移動します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： 

操作：

- ① メニューバーの**縫い方**をクリックし、サブメニューの**縫い方設定ステージ**をクリックします。ステージ4に移ります。



縫い方を設定できるようになります。

参照： 69 頁の「原画ステージ」、70 頁の「輪郭線画ステージ」、71 頁の「輪郭データステージ」も参照ください。

ヘルプメニュー

ヘルプメニューにより、ヘルプシステムが起動します。

目次	このアプリケーションのヘルプを表示します。	74 頁
ヘルプの使い方	ヘルプの使い方を説明します。	74 頁
バージョン情報	バージョン、著作権に関する情報を表示します。	74 頁

■ 目次

機能： このアプリケーションのヘルプを表示します。

ショートカットキー： **F1**

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

① メニューバーの**ヘルプ**をクリックし、サブメニューの**目次**をクリックします。
ヘルプの目次が表示されます。

② 次の操作のために、ご使用の Windows マニュアルを参照ください。

参照： 74 頁の「ヘルプの使い方」と 74 頁の「バージョン情報」も参照ください。

■ ヘルプの使い方

機能： ヘルプの使い方を説明します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

① メニューバーの**ヘルプ**をクリックし、サブメニューの**ヘルプの使い方**をクリックします。
ヘルプの使い方についての Windows 標準説明が表示されます。

② 次の操作のために、ご使用の Windows マニュアルを参照ください。

参照： 74 頁の「目次」と 74 頁の「バージョン情報」も参照ください。

■ バージョン情報

機能： バージョン、著作権に関する情報を表示します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

① メニューバーの**ヘルプ**をクリックし、**バージョン情報**をクリックします。
ダイアログが表示されます。

② ダイアログを閉じるには、OK をクリックします。

参照： 74 頁の「目次」と 74 頁の「ヘルプの使い方」も参照ください。

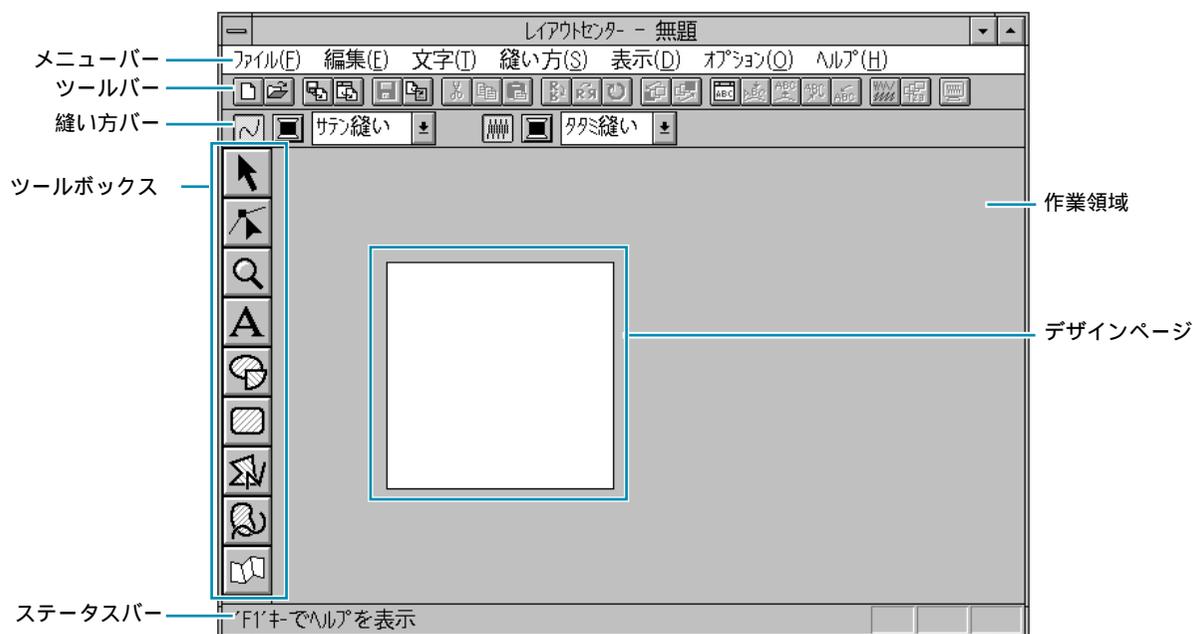
レイアウトセンター

レイアウトセンターは、様々な刺しゅう模様を組み合わせ、完全な刺しゅうデータを作成するために使われます。

複雑な刺しゅう模様は、デザインセンターで作成し、デザインページに取り込みます。そこに、文字、長方形、円、直線、曲線、マニュアルパンチング等を加えることができます。

希望するレイアウトにするために、刺しゅう模様を移動させたり、異なる刺しゅう模様それぞれに縫い方（糸色や縫い方の種類）の設定をすることが可能です。刺しゅうデータの作成が終了したら、作品をご使用のハードディスクなどへの保存、印刷、また、オリジナルカードに転送することができます。オリジナルカードに刺しゅうデータを書き込んだあとは、ご使用のミシンで作品を刺しゅうすることができます。

画面



メニューバー	各機能の実行をします。
ツールバー	各メニュー機能へのショートカットです。
縫い方バー	模様の縫い方（糸色と縫い方の種類等）を設定します。
ツールボックス	各機能のモードを選択します。
ステータスバー	簡単な情報と選択されたのサイズを表示します。
作業領域	この領域で模様の作成、編集ができます。
デザインページ	作業領域で、実際に縫製が行なえる部分です。

ツールボックスの使い方

刺しゅう模様はツールボックスと縫い方バーを使って作成します。ツールボックスのボタンをクリックすると、モードとカーソルの形状が変わります。ステータスバーの左側に、各モードで行えることが表示されます。

	<p>選択モードにします。 カーソル形状：</p>	77 頁
	<p>ポイント編集モードにします。 カーソル形状：</p>	78 頁
	<p>ズームモードにします カーソル形状： または </p>	82 頁
	<p>文字入力モードにします。 カーソル形状：</p>	83 頁
	<p>円・円弧描画モードにします。 カーソル形状：、機能が示す絵柄がつきます。</p>	84 頁
	<p>長方形描画モードにします。 カーソル形状：、機能が示す絵柄がつきます。</p>	86 頁
	<p>直線描画モードにします。 カーソル形状：、機能が示す絵柄がつきます。</p>	87 頁
	<p>曲線描画モードにします。 カーソル形状：、機能が示す絵柄がつきます。</p>	88 頁
	<p>マニュアルパンチングモードにします。 カーソル形状：、機能が示す絵柄がつきます。</p>	89 頁

選択モード

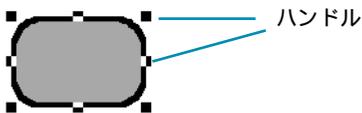
選択モードは1つまたは複数の刺しゅう模様を選択するために使用します。刺しゅう模様を選択すると、マウスでそれを移動したり、拡大・縮小できます。

■ 刺しゅう模様を選択する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わります。

- ② 選択したい刺しゅう模様をクリックします。
刺しゅう模様が選択されると、ハンドルが表示されます。
刺しゅう模様の無い部分をクリックしても、選択されません。



ステータスバーにその模様の子サイズ（幅と高さ）が表示されます。

- ③ 刺しゅう模様の選択を解除するには、他の模様を選択、空の部分をクリック、あるいはツールボックスの別のボタンをクリックします。
- ④ 複数の刺しゅう模様を選択するには、**Shift** を押しながら模様をクリックします。選択したい模様を囲むようにカーソルをドラッグしても模様を選択できます。ドラッグすると、点線の長方形が表示されます。マウスボタンを離すと、その長方形に囲まれた全ての模様を選択されます。他の模様を選択したい場合は、空のスペースをクリックし、全ての選択を解除して、上記操作をおこないます。

■ 刺しゅう模様を移動する

- ① 選択された刺しゅう模様、またはそのグループ上にカーソルを移動させます。

カーソルの形状が、 に変わります。

注意：透明な部分にカーソルを移動しても、カーソルの形状は  になりません。

- ② 他の場所にドラッグして移動できます。

■ 刺しゅう模様を拡大、縮小する

- ① 選択された刺しゅう模様、またはそのグループ上のハンドルにカーソルを移動させます。
ハンドルの位置により、カーソルの形状が、、、 または  に変わります。

- ② ドラッグすることにより拡大、縮小することができます。
カーソルの形状により拡大、縮小する方向が異なります。

 は幅を拡大、縮小します。

 は高さを拡大、縮小します。

 と  は縦、横の両方の寸法を同時に拡大、縮小します。

ハンドルをドラッグするとき、ステータスバーでサイズを確認できます。

注意：デザインセンター、刺しゅうカード、「タジマ」ファイルから取込まれた刺しゅう模様は、拡大、縮小できません。一部の刺しゅうカードは、刺しゅう模様を取り込むことができません。

ポイント編集モード

ポイント編集モードは以下のことを行うために使用します。

- ◆ 直線、曲線、円弧、扇形、弓形のポイントやマニュアルパンチングのポイントを移動する
- ◆ 曲線にあるポイントの接線方向を変える
- ◆ 直線、曲線、マニュアルパンチングの模様になんポイントを挿入する
- ◆ 直線、曲線、マニュアルパンチングの模様のポイントを削除する
- ◆ ポイントの両サイドにある直線や曲線を直線化・曲線化する
- ◆ 文字模様の文字を選択する
- ◆ 取込まれた刺しゅう模様の色を変更する

■ ポイントを移動する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

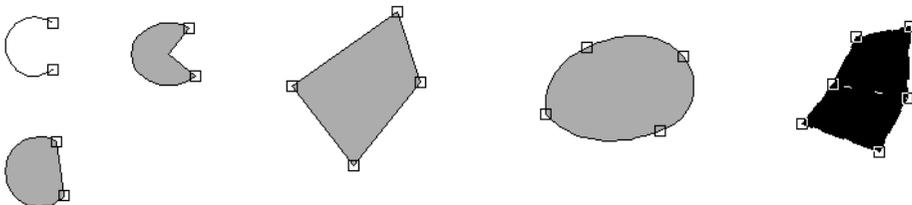
2つのボタンが表示されます。 

- ②  をクリックします。

カーソルの形状が、  に変わります。

- ③ 編集したい刺しゅう模様をクリックします。

模様は、直線、曲線、円弧、扇形、弓形やマニュアルパンチングを選択できます。模様の既存ポイントが小さな空の四角でマークされます。



- ④ 移動したいポイントをクリックします。

選択されたポイントが小さな黒い四角でマークされます。

Shift を押しながらクリック、あるいは囲むようにドラッグすることで、複数のポイントを選択できます。

- ⑤ ポイントを新しい位置にドラッグします。

複数のポイントを選択したときは、選択されたポイント全てが同じ方向に移動します。ポイントは選択されたままですので、再ドラッグが可能です。



このとき、選択されているポイントをクリックしなければなりません。他の場所でドラッグを開始すると、新たなポイントが挿入されたり、選択されたポイントが選択解除となります。

■ ポイントの接線方向を変える

- 1 ツールボックスの  をクリックします。

2つのボタンが表示されます。 

- 2  をクリックします。

カーソルの形状が、  に変わります。

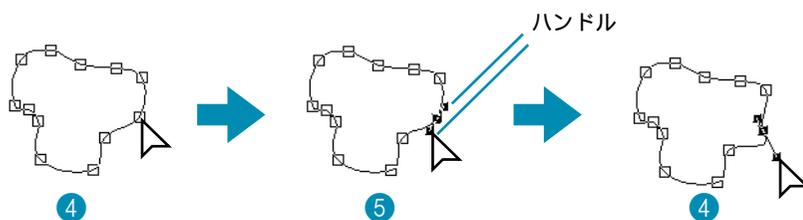
- 3 編集したい刺しゅう模様をクリックします。

注意：この操作が行える模様は曲線描画モードで描かれた曲線のみになります。
模様の既存ポイントが小さな四角でマークされます。

- 4 接線方向を変更したいポイントをクリックします。

選択されたポイントがハンドルとともに黒く表示されます。

- 5 どちらか一方のハンドルをクリックし、接線の方向が最適になるようにドラッグします。



■ ポイントを挿入する

- 1 ツールボックスの  をクリックします。

2つのボタンが表示されます。 

- 2  をクリックします。

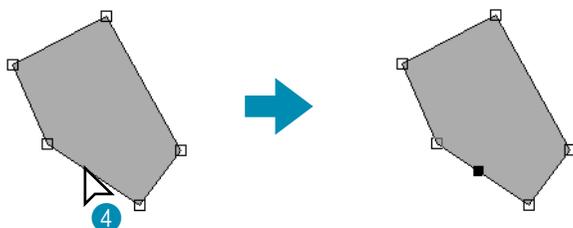
カーソルの形状が  に変わります。

- 3 編集したい刺しゅう模様をクリックします。

模様は、直線、曲線、マニュアルパンチングで作成した模様を選択できます。
模様の既存のポイントが小さな四角でマークされます。

- 4 既存のポイント以外の線上でクリックします。

新たなポイントが表示され、自動的に選択されます。（選択されたポイントが小さな黒い四角で表示されます。曲線の場合は、ハンドルも表示されます。）マニュアルパンチングのブロックモードで作成された模様上では新しい一対のポイントが挿入されます。
新たなポイントは挿入後、すぐに移動できます。曲線の新たなポイントの場合、ハンドルを使って新しいポイントの接線方向を変えることもできます。



■ ポイントを削除する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

2つのボタンが表示されます。  

- ②  をクリックします。

カーソルの形状が、  に変わります。

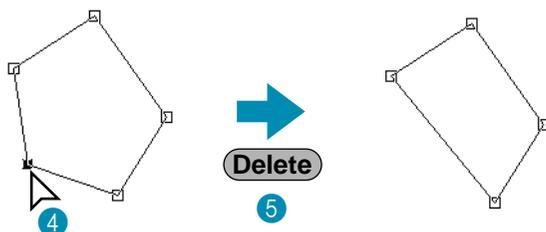
- ③ 編集したい刺しゅう模様をクリックします。

模様は直線、曲線、マニュアルパンチングで作成された模様を選択できます。
模様の既存ポイントが小さな空の四角でマークされます。

- ④ 削除したいポイントをクリックします。

選択されたポイントが小さな黒い四角でマークされます。

- ⑤ **Delete** を押し、ポイントを模様から消去します。ブロック型マニュアルパンチングで作成された模様では、一対のポイントが削除されます。



■ 直線化・曲線化する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

2つのボタンが表示されます。  

- ②  をクリックします。

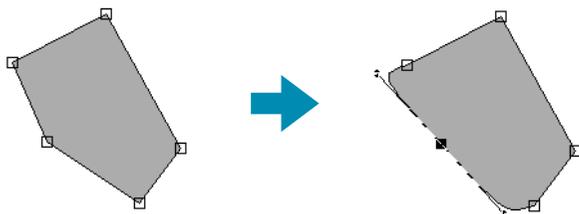
カーソルの形状が、  に変わり、機能を示す絵と共に表示されます。

- ③ 編集したい模様をクリックします。

模様は、直線又は曲線を選択できます。
模様の既存ポイントが小さな空の四角でマークされます。

- ④ 直線化・曲線化したいポイントをクリックします。

ポイントが曲線部分にあるとき、それが直線となり、折れ線部分にあるとき、曲線になります。



ポイントが曲線部分にあるとき、ハンドルを使って接線方向の変更が可能です。79頁の「ポイントの接線方向を変える」を参照ください。

■ 文字模様で文字を選択する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

2つのボタンが表示されます。 

- ②  をクリックします。

カーソルの形状が、  に変わります。

- ③ 編集したい文字模様をクリックします。

模様の既存ポイントが小さな空の四角でマークされます。

- ④ 選択したい文字の四角ハンドルをクリックします。

複数の文字を選択したいときは、**Shift** を押しながら他のポイントをクリックするか、カーソルで囲むようにドラッグします。

選択された文字が小さな黒い四角でマークされます。

- ⑤ 選択された文字には、他の文字とは異なる書体、サイズ、色、その他の内容を設定することができます。



■ 取込み模様の色を変更する

- ① ツールボックスの  をクリックします。

2つのボタンが表示されます。 

- ②  をクリックします。

カーソルの形状が、  に変わります。

- ③ 編集したい取込んだ刺しゅう模様をクリックします。

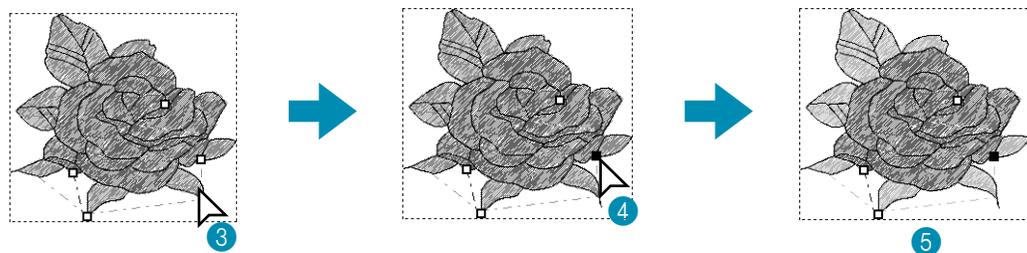
模様の構成単位が、小さな空の四角でマークされます

- ④ 選択したい構成単位をクリックします。

複数の構成単位を選択したいときは、**Shift** を押しながら他の四角ハンドルをクリックするか、カーソルで囲むようにドラッグします。

選択された構成単位が小さな黒い四角でマークされ、縫い方バーに色ボタンが表示されます。

- ⑤ 縫い方バーの  ボタンをクリックし、選択された構成単位の色を変更します。(98頁の「糸色」を参照)



ズームモード

ズームモードは画面の表示拡大等を変更できます。ズームインは、模様の詳細を大きく表示するので細かい部分の編集をするのに便利です。ズームアウトは、画面を縮小表示してデザインページ全体を見ることができます。

■ ズームインを行う

- ①  をクリックします。

5つのボタンが表示されます。 

- ②  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わります。

- ③ 拡大したい領域をカーソルで囲むようにドラッグします。
マウスを放すと同時にドラッグした領域が拡大表示されます。
この操作は繰り返すことができます。

■ ズームアウトを行う

- ①  をクリックします。

5つのボタンが表示されます。 

- ②  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わります。

- ③ 次の作業を行いたいデザインページのポイントをクリックします。
クリックしたポイントを中心に縮小表示されます。
通常サイズになるまで、このステップを繰り返すことができます。

■ 実縫製サイズにズームする

- ①  をクリックします。

5つのボタンが表示されます。 

- ②  をクリックします。

作業しているデザインページが、ほぼ実際のサイズで表示されます。

■ 選択された模様を画面サイズに拡大する

- ① 1つまたは複数の模様を選択します。

- ②  をクリックします。

5つのボタンが表示されます。 

- ③  をクリックします。

選択された模様が、利用可能な画面スペース一杯に表示されます。

■ 標準サイズに戻す

- ①  をクリックします。

5つのボタンが表示されます。     

- ②  をクリックします。

デザインページを拡大、縮小し、標準サイズに戻ります。

文字入力モード

文字入力モードは、デザインページに文字列を入力するのに使います。文字列の基本設定には、書体とサイズが含まれます。

■ 文字を入力する

- ①  をクリックします。

カーソルの形状が、  に変わり、縫い方バーは継ぎの様な表示になります。

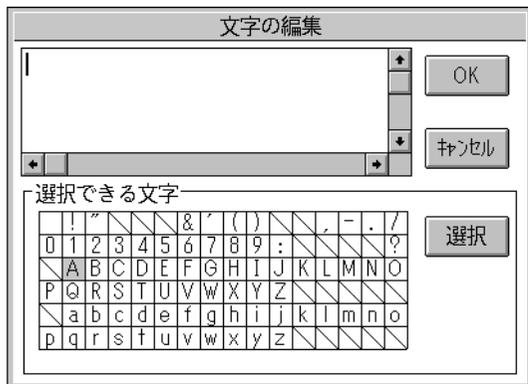


この縫い方バーで、文字の色、書体、サイズを選択します。98頁の「糸色」、94頁の「書体」、95頁の「文字サイズ」を参照ください。

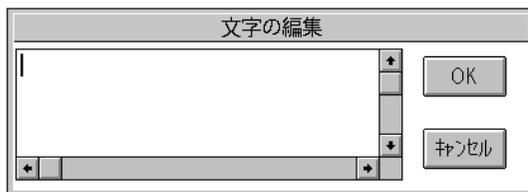
文字メニューを使って、文字属性（117頁の「書式設定」参照）も設定できます。

- ② 文字を表示させたいポイントでクリックします。

文字の編集のダイアログが表示されます。



楷書、行書の場合



- ◆ ご希望の文字を入力してください。

Enter を押すと、改行します。

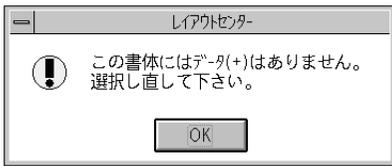
01 ~ 29のアルファベットの書体では、英数半角で入力してください。また、**楷書、行書の書体を選択したときは、全角で入力してください。**半角文字は受け付けません。

- ◆ 選択できる文字をクリックして入力したい文字を選択し、**選択**をクリックしても入力できます。

行書、楷書では**選択できる文字**は表示されませんので、キーボードから直接入力してください。

- ◆ OK をクリックするとデザインページに文字模様が表示されます。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

- ③ 上の方法で入力した文字がその選択された書体がないとき、次の様なダイアログが表示されます。



- ◆ OK をクリックし、確認するとともに文字の編集ダイアログに戻り、そこで入力した文字を修正します。

円・円弧描画モード

円・円弧描画モードにより、円と関係する模様をいくつか描画することができます。真円、楕円、円弧、扇形、弓形があります。



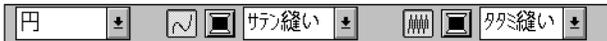
円弧以外の模様には全て、輪郭線と面内部があり、異なる縫い方を独立して割り当てることができます。円弧は単なる輪郭線となります。

注意：描画する前にどの模様かを決定してください。（例えば、円を描いてから、それを後から円弧に変更することはできません。）

■ 円を描く

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わり、小さな楕円といっしょに表示されます。ここで、縫い方は、次のようになります。



この縫い方バーで、模様の色と縫い方を選択します。98 頁の「糸色」と 101 頁の「縫い方」を参照ください。

縫い方メニューを使って、縫い方の設定もできます。（123 頁の「縫い方の設定」を参照）但し、ここでどのタイプの円を描くのかを決定しなければなりません。

- ② 円弧の種類セレクタをクリックし、円をクリックします。
- ③ マウスを開始点へ移動し、ドラッグします。

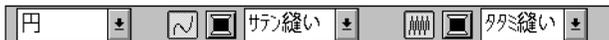
ドラッグの開始点が、イメージ上の長方形の角とみなされます。マウスボタンを離れたポイントが、その長方形の対角ポイントとなります。楕円はイメージ上の長方形に接します（その長軸が長方形の長い辺、短軸が短い辺と同じになります）。

Shift を押しながらドラッグすることで、真円を描くことができます。

■ 円弧を描く

- ① ツールボックスの  をクリックします。

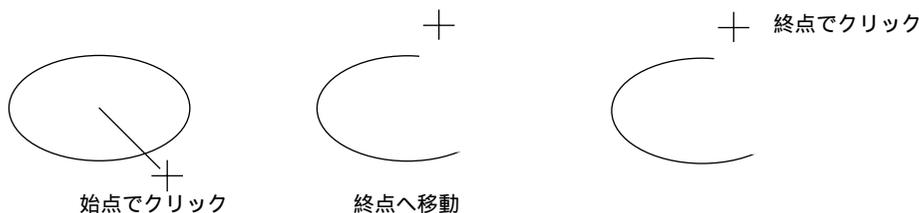
カーソルの形状が、 に変わり、小さな楕円といっしょに表示されます。ここで、縫い方は、次のようになります。



この縫い方バーで、模様の色と縫い方を選択します。98 頁の「糸色」と 101 頁の「縫い方」を参照ください。

縫い方メニューを使って、縫い方の設定もできます。(123 頁の「縫い方の設定」を参照) 但し、ここでどのタイプの円を描くのかを決定しなければなりません。

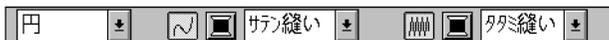
- ② 円弧の種類セレクタをクリックし、円弧をクリックします。
- ③ 円を描いたのと同じ手順をすすめます。
マウスボタンを離すと円上に放射状の線が表示されます。
- ④ カーソルを弧の始点に移動し(ここではドラッグしません)、クリックします。
放射状の線が消えます。
- ⑤ カーソルを弧の終点に移動し(ここではドラッグしません)、クリックします。



■ 扇形を描く

- ① ツールボックスの  をクリックします。

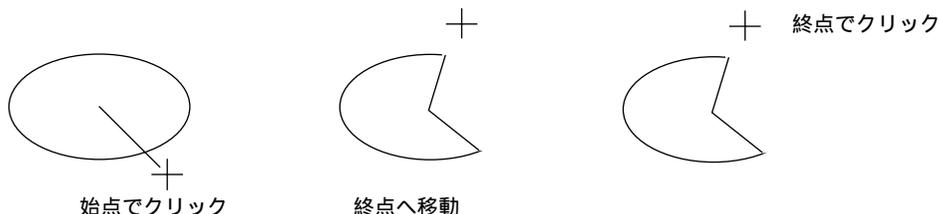
カーソルの形状が、 に変わり、小さな楕円といっしょに表示されます。ここで、縫い方バーは、次のようになります。



この縫い方バーで、模様の色と縫い方を選択します。98 頁の「糸色」と 101 頁の「縫い方」を参照ください。

縫い方メニューを使って、縫い方の設定もできます。(123 頁の「縫い方の設定」を参照) 但し、ここでどのタイプの円を描くのかを決定しなければなりません。

- ① 円弧の種類セレクタをクリックし、扇形をクリックします。
- ② 円を描いたのと同じ手順をすすめます。
マウスボタンを離すと円上に放射状の線が表示されます。
- ③ カーソルを扇形の始点に移動し(ここではドラッグしません)、クリックします。
放射状の線が消えます。
- ④ カーソルを扇形の終点に移動し(ここではドラッグしません)、クリックします。



■ 円弧と弦を描く

- ① ツールボックスの  をクリックします。

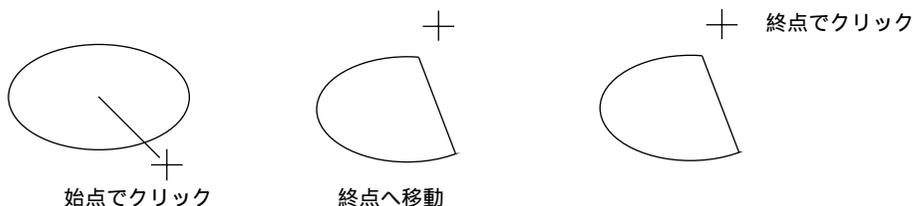
カーソルの形状が、 に変わり、小さな楕円といっしょに表示されます。ここで、縫い方は、次のようになります。



この縫い方バーで、模様の色と縫い方を選択します。98 頁の「糸色」と 101 頁の「縫い方」を参照ください。

縫い方メニューを使って、縫い方の設定もできます。(123 頁の「縫い方の設定」を参照) 但し、ここでどのタイプの円を描くのかを決定しなければなりません。

- ② 円弧の種類セレクタをクリックし、円弧と弧をクリックします。
- ③ 円を描いたのと同じ手順をすすめます。
マウスを離すと円上に放射状の線が表示されます。
- ④ カーソルを弧の始点に移動し(ここではドラッグしません)、クリックします。
径線が消えます。
- ⑤ カーソルを弧の終点に移動し(ここではドラッグしません)、クリックします。



長方形描画モード

長方形描画モードにより、長方形、正方形、角を丸めた長方形等を描くことができます。この長方形等は、輪郭線と面内部があり異なる縫い方を独立して割り当てることができます。

■ 長方形を描く

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わり、小さな長方形といっしょに表示されます。ここで、縫い方は、次のようになります。



この縫い方バーで、長方形の色と縫い方を選択します。98 頁の「糸色」と 101 頁の「縫い方」、93 頁の「角の丸み」を参照ください。

縫い方メニューを使って、縫い方の設定もできます。(123 頁の「縫い方の設定」を参照)

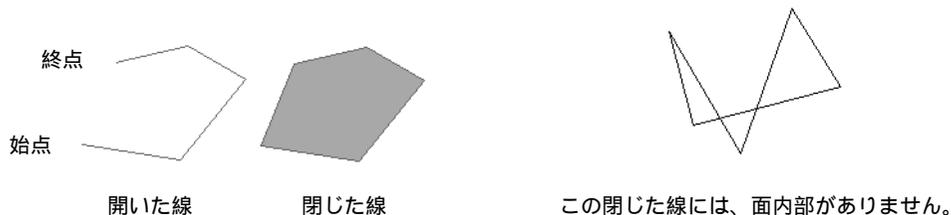
- ② マウスを開始点へ移動し、ドラッグします。
ドラッグの開始点が、長方形の角とみなされます。マウスボタンを離れたポイントが、その長方形の対角となります。

Shift を押しながらドラッグすることで、正方形を描くことができます。

直線描画モード

直線描画モードにより、折れ線を描くことができます。折れ線は、1本または複数本の直線からなり、直線の終点が次の直線の始点となっているものです。開いた線で設定されていると、模様は最後の終点で終わります。その線は、縫い方と色の設定時、単純な輪郭線のみとなります。

閉じた線で設定されていると、最後の点が自動的に最初の点に繋がり、多角形をつくります。多角形には、異なる縫い方と色の設定可能な輪郭線と面内部があります。但し、2本の直線が交差すると、アプリケーションは面内部を認識できず、模様は単純な輪郭線となります。



■ 直線を描く

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わり、小さな折れ線といっしょに表示されます。ここで、縫い方は、次のようになります。



この縫い方バーで、直線の両端の処理、色、縫い方を選択します。93 頁の「両端の処理」、98 頁の「糸色」、101 頁の「縫い方」を参照ください。

縫い方メニューを使って、縫い方の設定もできます。(123 頁の「縫い方の設定」を参照)

- ② 折れ線を描きます。
マウスを開始点へ移動して、クリックします。
マウスを最初の直線の終点まで移動して、再度クリックします。
マウスを右クリックすることにより、直前に入力したポイントをいつでも消去できます。最後の終点到るまで繰り返し、そこでダブルクリックします。
(Shift) を押しながらドラッグすると、カーソルは縦と横にしか移動できないようにすることができます。

曲線描画モード

曲線描画モードにより、曲線を描くことができます。折れ線を描いたのと同様の方法で曲線を作成できます。折れ線と同様、開いているものと閉じているものがあります。

開いた線で設定されていると、模様は最後の終点で終わります。その曲線は、縫い方と色の設定時、単純な輪郭線とみなされます。

閉じた線で設定されていると、最後の点が自動的に最初の点に繋がり、滑らかな外形線をつくります。外形線には、異なる縫い方と色の設定可能な輪郭線と面内部があります。但し、曲線が交差すると、アプリケーションは面内部を認識できず、模様は単純な輪郭線となります。



■ 曲線を描く

- ① ツールボックスの  をクリックします。

カーソルの形状が、 に変わり、小さな曲線といっしょに表示されます。ここで、縫い方バーは、次のようになります。



この縫い方バーで、曲線の両端の処理、色、縫い方を選択します。93 頁の「両端の処理」、98 頁の「糸色」、101 頁の「縫い方」を参照ください。

縫い方メニューを使って、縫い方の設定もできます。(123 頁の「縫い方の設定」を参照)

- ② 曲線を描きます。
マウスを開始点へ移動して、クリックします。
マウスを最初の曲線の終点まで移動して、再度クリックします。
マウスを右クリックすることにより、直前に入力したポイントをいつでも消去することができます。最後の終点に到るまで繰り返し、そこでダブルクリックします。

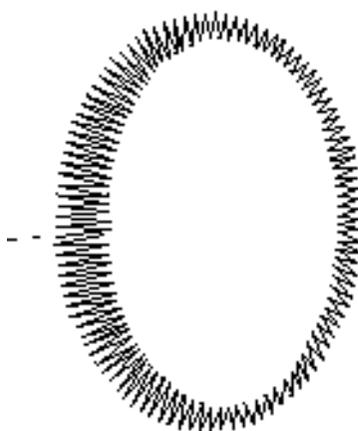
マニュアルパンチングモード

このモードは、手縫い刺しゅうのような外観の模様を作成するときに使用します。面を埋めるのにタタミ縫いやサテン縫いを設定すると面全体の縫い角度は同方向になってしまいます。しかしある種の模様では縫い角度が模様の曲線の中心からの放射線方向に縫い角度が設定されると、見栄えが良くなる場合があります。

マニュアルパンチングモードにより、このような縫い方を設定することができます。ご自分でデザインした文字などは、マニュアルパンチングモードを使って見栄えが良くなる典型的な例でしょう。下のイラストは、「O」の文字の2種の縫い方のプレビューを示しています。左側の文字は輪郭線を縫わない設定をしてある2個の同心円を使ってデザインしたもので、大きな円にタタミ縫いを使い、小さな円の面内部を縫わない設定にしたものです。そしてこの模様にはドーナツ縫いの設定がされています。右側の文字はマニュアルパンチングモードを使って描かれたものです。これを行うには、左側の文字を複製し、それぞれの円の面内部を縫わない設定に変更して、それぞれの円の輪郭線をガイドとして利用し、マニュアルパンチング模様を作成したものです。ガイドとして利用した2つの円はその後削除してあります。



タタミ縫い
(糸の角度は一定)



マニュアルパンチング
(場所により、糸の角度を変えることができる)

マニュアルパンチング模様を作成するとき、何かをガイドとして使うとより簡単です。上の例では、2つの円を使用しました。ファイルの下絵を開くを用いて、BMP ファイルをガイドとすることもできます。

■ マニュアルパンチング模様を作成する

① ガイドとして使う下絵を開くか、模様を用意します。

② ツールボックスの  をクリックします。

3つのボタンが表示されます。 

 はブロック型パンチング模様作成に使用します。

 は走り型パンチング模様作成に使用します。

 は送り型パンチング模様作成に使用します。

マニュアルパンチング模様の作成中、種類の変更ができます。例えば、ブロック型模様から開始し、その後走り型に切り替えブロック型の周囲に輪郭線を描き、更に送り型に切り替えて次のブロック型模様に移移動することができます。異なる模様からなる全体で、単一の縫い模様（全ての部分が同一の縫い方と色を有する）とみなされます。以下の例では、ブロック型模様から開始し、送り型を使って移動し、そこで走り型模様を作成しました。

- ③  をクリックし、ブロック型模様の作成を開始します。

カーソルの形状が、 に変わり、ブロック型ボタンの小さなイメージといっしょに表示されず。ここで、縫い方バーは、次のようになります

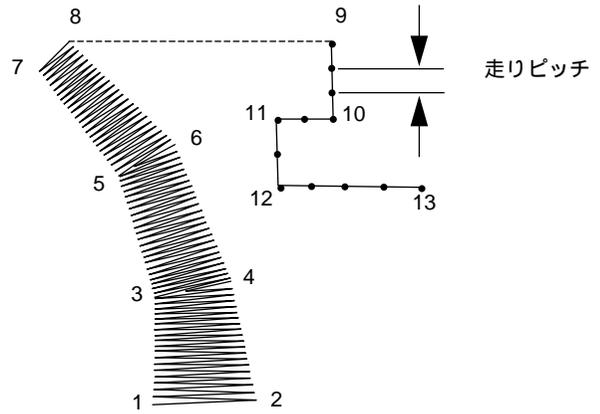
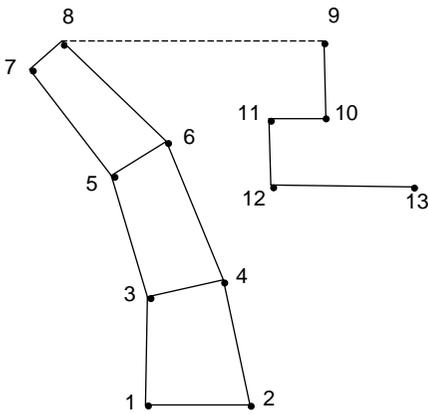


この縫い方バーで、模様の色、縫い方を選択します。98 頁の「糸色」、101 頁の「縫い方」を参照ください。

縫い方メニューを使って、縫い方の設定もできます。（123 頁の「縫い方の設定」を参照）

- ④ デザインページのポイント 1 をクリックします。（開始点）

下のイラストを参考に、ポイント 2 以降のポイントもクリックして行きます。



マウスを右クリックすることにより、直前に入力したポイントを消去することができます。

- ⑤ ポイント 8（上のブロック型模様の最終ポイント）をクリックした後、（送り型模様ボタン）をクリックし、ポイント 9（走り型模様の開始点）でクリックします。
- ⑥  をクリックし走り型パンチングを選択して、上の図のようにポイント 10、11、12 をクリックしてください。
- ⑦ ポイント 13（模様の最終点）に着いたらダブルクリックして模様を完成します。

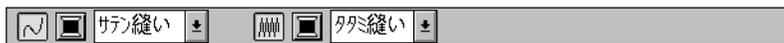
縫い方バーの使い方

縫い方バーにより、以下の属性を設定できます。

- ◆ 幾何学的属性（円弧の種類、角の丸み、両端の処理）
- ◆ 文字属性（書体とサイズ）
- ◆ 刺しゅう属性（糸色と縫い方、輪郭線と面内部のオン/オフ）

表示される属性は、選択されたカーソルモードと刺しゅう模様の種類により異なります。

例 1：選択モードで、まだ何も選択されていない場合



例 2：文字入力モードか、文字が選択された状態で選択モードの場合



カーソルを縫い方バーの各ボタンにしばらく放置しておくと、その内容を示すラベルが表示されます。以下の説明では、理解しやすいように、縫い方バーの各構成要素をこれらのラベルで表示される名前と呼びます。

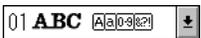


原則として、作成する模様を設定可能な様々な属性は、模様作成の直前あるいは、模様作成後に設定することができます。例えば、長方形を描くとき、長方形描画モードを起動したすぐ後に色と角半径を設定できます。長方形が作成されていれば、それを選択し、その属性を変更することができます。その原則に対する唯一の例外は、円・円弧モードの場合です。この場合、どの模様を選択したいのか（円、弧、その他）を、実際に作成する前に、決めなければなりません。そして、一旦模様が作成されてしまうと、後からこれを変更できません。

幾何学的属性

	円弧の種類：円と円に関係する模様の種類を選択します。	92 頁
	角の丸み：長方形の角の丸める大きさを設定します。	93 頁
	両端の処理：直線や曲線で書かれた模様のを開いた線にするか閉じた線にするかを設定します。	93 頁

文字属性

	書体：文字の書体を選択します。	94 頁
	文字サイズ：文字サイズを選択します。	95 頁
	変形の度合い：変形の度合いを選択します。	95 頁

刺しゅう属性

	線の設定ボタン：輪郭線のオン/オフを切り換えます。輪郭線が「オフ」の時は縫製しません。従って色や縫い方の設定もできません。	97 頁
	面の設定ボタン：面内部のオン/オフを切り換えます。面内部が「オフ」の時は縫製しません。従って色や縫い方の設定もできません。	98 頁
	糸色の設定ボタン：輪郭線、面、文字、マニュアルパンチング模様の色を設定します。取込まれた模様（各模様には色ボタンあり）の色を設定します。	98 頁
	縫い方の設定：輪郭線、面、マニュアルパンチングで作成された模様の縫い方を設定します。	101 頁

幾何学的属性を設定する

■ 円弧の種類

機能： 円弧の種類を選択します。

条件： ツールボックスの  をクリックし、円弧描画モードを起動しているとき、

操作：

- ① 円弧の種類セレクタをクリックします。
円弧の種類が表示されます。



- ② 選択したい種類をクリックします。

設定を変更するまで、この設定が円弧描画モードで作成する全ての模様に適用されます。

参照： 84 頁の「円・円弧描画モード」も参照ください。

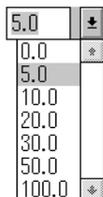
■ 角の丸み

機能： 長方形の角の丸みを設定します。

条件： ツールボックスの  をクリックし、長方形描画モードを起動しているとき、
選択モードのカーソルで既存の長方形を選択するとき、

操作：

- ① 角の丸みセレクトに希望する値（0～100mmまたは0～3.93インチ）を入力し **Enter** を押すか、または角の丸みセレクトをクリックすると、大まかな使用可能値を表示します。



- ② 希望の値をクリックします。
設定を変更するまで、この設定が長方形描画モードで作成する全ての模様に応用されます。
長方形が選択されていると、その長方形にも設定が適用されます。

参照： 86 頁の「長方形描画モード」も参照ください。

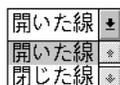
■ 両端の処理

機能： 直線や曲線の両端を開いたり閉じたりします。

条件： ツールボックスの  または  をクリックし、直線・曲線描画モードを起動しているとき、
選択モードのカーソルで既存の直線や曲線を選択しているとき、

操作：

- ① 両端の処理セレクトをクリックします。
2つの処理状態が選択できます。



- ② 希望の処理状態をクリックします。
設定を変更するまで、この設定が直線・曲線描画モードで作成する全ての模様に応用されます。
直線または曲線が選択されていると、その直線や曲線に設定が適用されます。

参照： 87 頁の「直線描画モード」と 88 頁の「曲線描画モード」も参照ください。

文字属性を設定する

■ 書体 01 ABC Aa0-9&?! ↓

機能： 文字の書体を選択します。

条件： ツールボックスの **A** をクリックし、文字入力モードを起動しているとき、
 選択モードのカーソルで既存の文字を選択しているとき、
 ポイント編集モードのカーソルで既存の文字を選択しているとき、

操作：

- 1 書体セレクタをクリックします。
 書体の一覧が表示されます。



書体見本

使用できる文字の種類

書体番号（行書、楷書に書体番号はありません）

- 2 希望する書体をクリックします。

再び書体の設定を変更をするまで、この書体が文字入力モードで作成する全ての文字模様に応用されます。

文字模様、または文字模様内の文字が選択されていると、その文字にも設定が適用されます。

以下のイラストは、使用できる書体と、各書体で使用できる文字の種類を示します。

01 ABC Aa0-9&?! ↓	12 <i>ABC</i> Aa0-9&?! ↓	23 A.B.C. A
02 <i>ABC</i> Aa0-9&?! ↓	13 ABC Aa0-9&?! ↓	24 ABC A
03 ABC Aa0-9&?! ↓	14 <i>ABC</i> Aa0-9&?! ↓	25 ABC A
04 <i>ABC</i> Aa0-9&?! ↓	15 ABC Aa0-9&?! ↓	26 ABC A
05 <i>ABC</i> Aa0-9&?! ↓	16 ABC Aa0-9&?! ↓	27 ABC A
06 ABC Aa0-9&?! ↓	17 <i>ABC</i> Aa0-9&?! ↓	28 ABC A
07 ABC Aa0-9&?! ↓	18 ABC A	29 ABC A 0-9
08 ABC Aa0-9&?! ↓	19 <i>ABC</i> A	行書 ㍷㍸㍹
09 ABC Aa0-9&?! ↓	20 ABC Aa0-9&?! ↓	楷書 ㍷㍸㍹
10 <i>ABC</i> Aa0-9&?! ↓	21 ABC A	
11 ABC Aa0-9&?! ↓	22 ABC Aa	

A 英語アルファベットの大文字

&?! ピリオド、括弧、その他の記号

a 英語アルファベットの小文字

㍷ ひらがな

漢 漢字

0-9 数字

㍿ カタカナ

参照： 83 頁の「文字入力モード」と78 頁の「ポイント編集モード」も参照ください。

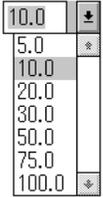
■ 文字サイズ mm

機能： 文字サイズを選択します。

条件： ツールボックスの **A** をクリックし、文字入力モードを起動しているとき、
 選択モードのカーソルで既存の文字を選択しているとき、
 ポイント編集モードのカーソルで既存の文字を選択しているとき、

操作：

- ① 文字サイズセレクトに希望する値（5 ~ 100mm または 0.20 ~ 3.93 インチ）を直接入力し、
 を押すか、
 または、文字サイズセレクトをクリックすると、大まかな使用可能値が表示されます。



- ② 希望の値をクリックします。
 設定を変更するまで、この設定が文字入力モードで作成する全ての模様に応用されます。
 文字模様または文字模様内部の文字が選択されていると、その選択にも設定が適用されます。
- 参照：** 83 頁の「文字入力モード」と 78 頁の「ポイント編集モード」も参照ください。

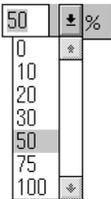
■ 変形の度合い %

機能： 変形の度合いを選択します。

条件： 選択モードのカーソルで既存の変形文字が選択されているとき、

操作：

- ① 変形の度合いセレクトで希望する値（0 ~ 100%）を打ち込み、 を押すか、
 あるいは、変形の度合いセレクトをクリックすると、大まかな使用可能値が表示されます。



② 希望の値をクリックします。

設定を変更するまで、この設定が文字入力モードで作成する全ての模様に応用されます。変形した文字模様が選択されていると、その模様にも設定が適用されます。



参照： 83 頁の「文字入力モード」、121 頁の「文字の変形」も参照ください。

糸色と縫い方を設定する

全ての模様に対し、少なくとも1つの色を設定することができます。輪郭線や面内部を伴う模様には、それぞれに対して異なる糸色の設定ができます。文字模様には、各文字に対して糸色の設定ができません。

文字以外の全ての模様に対し、少なくとも1つの縫い方の種類を適用することができます。輪郭線や面内部を伴う模様にはそれぞれに縫い方の設定ができます。

輪郭線や面内部を伴う模様とは、円、扇形、弓形、長方形、閉じた直線、閉じた曲線のことを言い、これらの模様に対し、輪郭線と面内部の縫う縫わないの設定をすることができます。

輪郭線のみを伴う模様とは、弧、開いた直線、開いた曲線をいい、輪郭線の縫う縫わないの設定は可能です。

■ 線の設定

機能： 輪郭線のオン/オフを切り替えます。
このボタンが“オフ”のときは、縫製は行われず、その糸色や縫い方を設定することはできません。

条件： 選択モードで何も選択されていないとき
輪郭線を伴う模様（円、弧、扇形、弓形、長方形、直線、曲線）が選択されているとき、

ツールボックスの 、、、 をクリックし、その模様の描画を開始するとき、

操作：

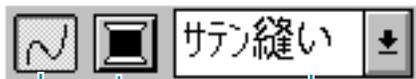
① 線の設定ボタンをクリックします。

このボタンには2つの状態があります。

オン：線の色ボタンと線の縫い方のセレクトが表示されます。

オフ：線の色ボタンと線の縫い方のセレクトが表示されません。

ボタンをクリックすると2つの状態が交互に切り換わります。



線の設定

線の色

線の縫い方

設定を変更するまで、この設定が、作成する輪郭線を伴う模様全てに適用されます。模様が選択されている場合、その模様設定が適用されます。



② 輪郭線を復元するには、線の設定ボタンを再度クリックします。

参照： 98 頁の「糸色」と101 頁の「縫い方」も参照ください。

■ 面の設定

機能： 面縫いのオン/オフを切り替えます。
このボタンが“オフ”のときは、縫製は行われず、その糸色や縫い方を設定することはできません。

条件： 選択モードで何も選択されていないとき
面内部を伴う模様（円、扇形、弓形、長方形、閉じた直線と曲線）が選択されているとき、

ツールボックスの 、、、 をクリックし、その模様の描画を開始するとき、

操作：

① 面の設定ボタンをクリックします。

このボタンには2つの状態があります。

オン：面の色ボタンと面の縫い方セレクタが表示されます。

オフ：面の色ボタンと面の縫い方セレクタが表示されません。

ボタンをクリックすると2つの状態が交互に切り換わります。



設定を変更するまで、この設定が、作成する面内部を伴う模様全てに適用されます。
模様が選択されている場合、その模様に応用されます。



② 面内部を復元するには、面の設定ボタンを再度クリックします。

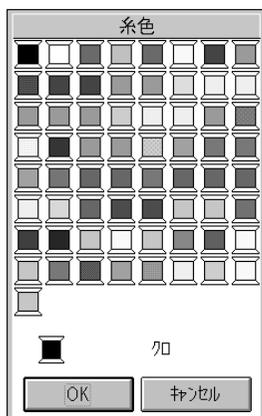
参照： 98 頁の「糸色」と 101 頁の「縫い方」も参照ください。

■ 糸色

機能： 輪郭線、面、文字、マニュアルパンチング模様の糸色を設定します。また、取り込んだ刺しゅう模様の色の変更もできます。

条件： カーソルが選択モードで何も選択されていないとき。
描画モードの一つを開始するとき、あるいは既存の模様を選択したとき。

- ① 色ボタンをクリックします。
糸色ダイアログが表示されます。



- ◆ 希望する色をクリックします。
- 4個の色ボタンには特別の機能があります。
99頁の「特別色」を参照ください。
- ◆ この色を設定するには、OKをクリックしてください。
- ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。

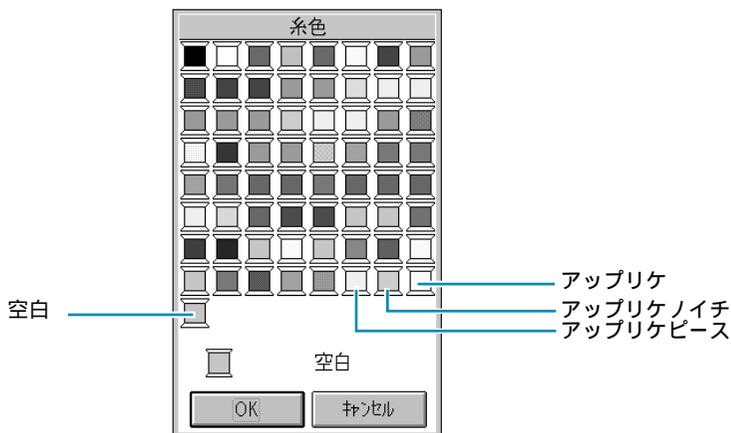
設定を変更するまで、この設定が、同じ種類の模様に応用されます。種類ごとの色ボタンが、その種類での現在の色をしめします。

模様が選択されていると、選択された色がその模様にも適用されます。

ダイアログボックスに表示される色の名前は、色の名前を表示する機能をもつミシンに表示されます。

参照： 97頁の「線の設定」と98頁の「面の設定」も参照ください。

■ 特別色



- ◆ **空白**：自動糸色表示機能のあるミシンは、自動的に指定された糸色を表示しますが、実際にミシンを使って縫製する段階で、その時に応じた色を使いたい場合、「空白」を指定します。

- ◆ 次に示す3つの特別色を使って、アップリケを作成できます。

アップリケピースは、アップリケにする布などに切り取るための輪郭線を縫います。

アップリケノイチは、上記作業で作成されたアップリケをアップリケを縫う布に貼り付ける位置のガイド線を縫います。

アップリケは、アップリケを縫いつけます。

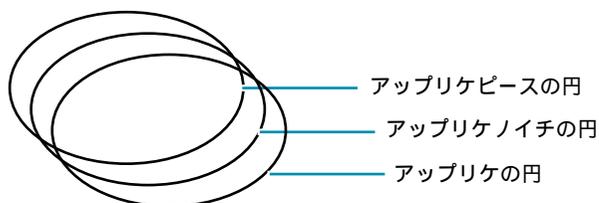
例：

- ① 円を作成します。

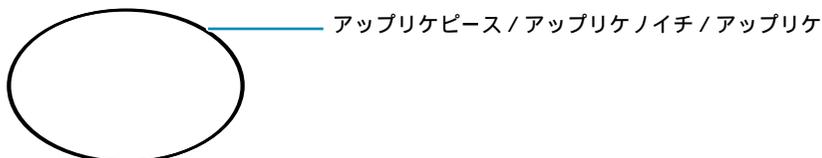
- ② 円を複製し、最初の円から離れた位置に移動します。同一の円が全部で3つになるよう繰り返します。

③ それぞれの円に対して、以下の設定を適用させます。

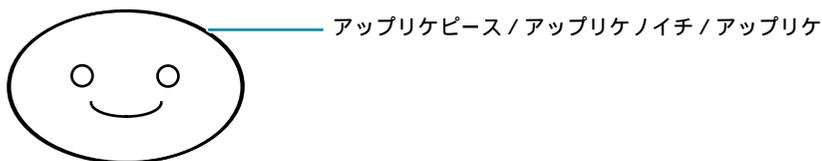
円	縫い方バー			縫い方
	面の設定ボタン	線の色	線の縫い方	
1	オフ	アップリケピース	走り縫い	走り回数 = 1
2	オフ	アップリケノイチ	走り縫い	走り回数 = 1
3	オフ	アップリケ	サテン縫い	-



④ アップリケピースの円に、アップリケノイチの円、アップリケの円の順番で同じ位置に重ねます。(グリッドを使うとこの操作がより容易になります。127 頁の「グリッド」を参照) プレビュー機能を使って、アップリケ位置の確認ができます。(128 頁の「プレビュー」を参照)



⑤ 普通の刺しゅうで、アップリケに好きな刺しゅう模様を加えます。



縫製は、以下の手順で行ってください。

- ① アップリケになる布などをミシンにセットし、縫製を開始します。このステップでアップリケになる部分の輪郭線だけが縫製されます。
- ② ミシンからアップリケになる布を取り除き、輪郭線に沿って切り取ってください。
- ③ アップリケを縫いつける布をミシンにセットし、縫製を開始します。このステップでアップリケをつける位置を示す輪郭線だけが縫製されます。
- ④ 少量の糊を使って、アップリケを前のステップで示された位置に貼り付けます。
- ⑤ 縫製を再開します。このステップで、アップリケのまわりの輪郭線が縫製されます。
- ⑥ アップリケ内部に加えた刺しゅう模様を縫製します。

縫い順は、アップリケピース → アップリケノイチ → アップリケの順となることにご注意ください。

縫い方

機能： 輪郭線、面内部、マニュアルパンチング模様の縫い方を設定します。

条件： カーソルが選択モードで何も選択されていないとき。
描画モードの一つを開始し、あるいは既存の模様を選択したとき。

操作：

- 縫いの種類セクタをクリックします。
設定できる縫い方が表示されます。



輪郭線には、サテン縫いと走り縫いが使用できます。面内部とマニュアルパンチング模様には、サテン縫いとタタミ縫いが使用可能です。

- 設定したい縫い方をクリックします。
設定を変更するまで、この設定が、作成する同じ種類の模様全てに適用されます。
模様が選択されていると、その模様にも設定が適用されます。

参照： 97 頁の「線の設定」と 98 頁の「面の設定」も参照ください。

メニューとツールバーの使い方

ファイル	開く、保存、印刷など、ファイルの入力 / 出力を処理します。	102 頁
編集	切り取りや貼り付けなど、選択された刺しゅう模様の簡単な動作を行います。	111 頁
文字	文字メニューは、文字を曲線に配列する等の文字模様に関する機能を提供します。	117 頁
縫い方	各模様の縫い方の設定を行います。	123 頁
表示	画面の設定を変更します。	127 頁
オプション	デザインページサイズと使用する単位等を設定します。	129 頁
ヘルプ	ヘルプシステムを起動します。	131 頁

メニュー上の機能のほとんどは、ツールバーのアイコンをクリックしたり、ショートカットキーやキーの組合せにより、代用することができます。
 ツールバーの各ボタン上でカーソルをしばらく放置すると、ボタンの機能を示すラベルが表示されます。



ファイルメニュー

ファイルメニューは、開く、保存、印刷など、ファイルの入力 / 出力を処理します。

新規作成		新規デザインページを作成します。	103 頁
開く		以前に保存したデザインページのファイル (.pes ファイル) を開きます。	103 頁
データ取込み	ファイルから	他のファイルから刺しゅう模様を取り込み、作業中のデザインページに加えます。	104 頁
	デザインセンターから	デザインセンターから刺しゅう模様を取込みます。	106 頁
下絵を開く		データ作成用の下絵として、画像ファイル (.bmp ファイル) をデザインページ上に表示します。	106 頁
上書き保存		作業中のデザインページをハードディスク等に上書き保存します。	107 頁
名前を付けて保存		作業中のデザインページを新しい名前でハードディスク等に保存します。	107 頁
カード書込み		刺しゅうデータをオリジナルカードに書き込みます。	108 頁
印刷		作業中のデザインページを印刷します。	109 頁
プリンタの設定		プリンタの設定が変更できます。	110 頁
終了		アプリケーションを終了します。	110 頁

■ 新規作成

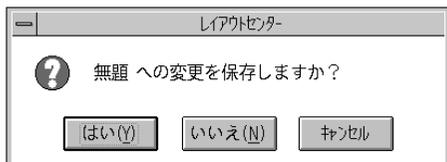
機能： 新規デザインページを作成します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **N**

ツールバー： 

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**新規作成**をクリックします。
作業中のデザインページがなければ、空白の新規デザインページが直ちに表示されます。
- ② 作業中のデザインページがあると、変更を保存するかどうかを尋ねてきます。



- ◆ 作業中のデザインページ保存する場合、**はい**をクリックします。
- ◆ 作業中のデザインページ保存しない場合、**いいえ**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

参照： 103 頁の「開く」、107 頁の「上書き保存」、107 頁の「名前を付けて保存」も参照ください。

■ 開く

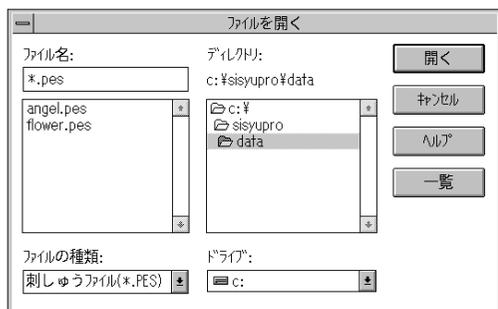
機能： 以前に保存したデザインページのファイル (.pes ファイル) を開きます。

ショートカットキー： **Ctrl** + **O**

ツールバー： 

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**開く**をクリックします。
次のような**ファイルを開く**ダイアログが表示されます。



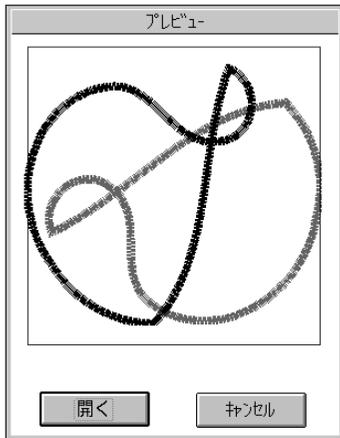
- ◆ ドライブ、ディレクトリ、ファイル名を選択し**開く**をクリックします。
- ◆ ドライブ、ディレクトリ、ファイル名を選択し、**一覧**をクリックすると、現在選択されているディレクトリの画像内容が表示されます (.pes ファイルのみ)
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

② 一覧を選ぶと、次のような一覧ダイアログが表示されます。



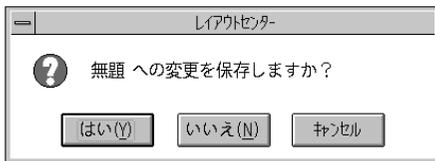
- ◆ 選択したいアイコンをクリックすると、そのファイルが選択されます。(選択されたファイルは、反対色で表示されます)
- ◆ ファイルを開くには、開くをクリックするかアイコンをダブルクリックします。
- ◆ 更に詳細なイメージを見るには、データ確認をクリックします。
- ◆ ファイルを開くダイアログに戻るには、キャンセルをクリックします。

③ データ確認を選ぶと、次のようなプレビューダイアログが表示されます。



- ◆ ファイルを開く場合、開くをクリックします。
- ◆ 一覧ダイアログに戻る場合、キャンセルをクリックします。

④ ファイルを開く、一覧、プレビューのいずれかのダイアログで、開くをクリックすると、作業中のデザインページがなければ、選択されたファイルが直ちに表示されます。作業中のデザインページがあると、変更を保存するかどうかを尋ねてきます。



- ◆ 作業中のデザインページを保存する場合、はいをクリックします。
- ◆ 作業中のデザインページを保存しない場合、いいえをクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。

注意：デザインページからはみ出している部分はプレビューできません。

参照： 103 頁の「新規作成」、107 頁の「上書き保存」、107 頁の「名前を付けて保存」も参照ください。

■ データ取込み ファイルから

機能： .pec 又は .pes ファイルの刺しゅう模様を取込み、それを作業中のデザインページに加えます。

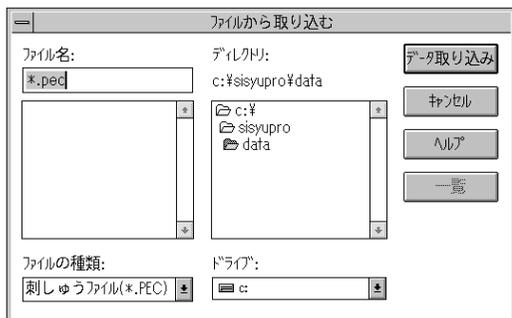
ショートカットキー： **F8**

ツールバー： 

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**データ取込み**をクリックして、さらに**ファイルから**をクリックします。

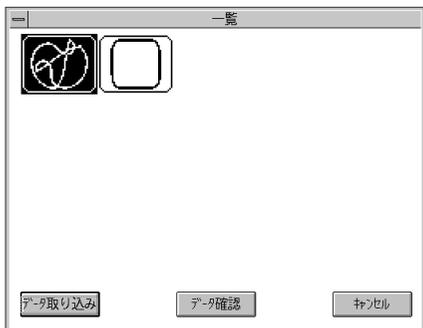
次のような**ファイルから取込む**ダイアログが表示されます。



- ◆ ドライブ、ディレクトリ、ファイル名を選択し、**データ取込み**をクリックします。ファイルがデザインページに取り込まれます。
- ◆ ドライブ、ディレクトリ、ファイル名のみを選択し、**一覧**をクリックして、現在選択されているディレクトリの刺しゅう模様を表示させることもできます。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

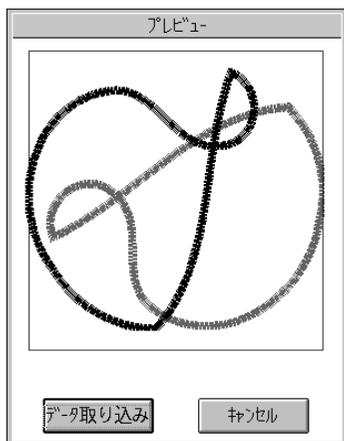
注意：.pec ファイルは、(ファイルユーティリティを使い)カードから読み込まれたファイル、または、タジマフォーマットから変換されたファイルです。134 頁の「データを讀込む」と 142 頁の「タジマデータを変換する」を参照ください。

- ② **一覧**を選ぶと、次のような**一覧**ダイアログが表示されます。



- ◆ ファイルを選択するには、そのアイコンをクリックします。(選択されたファイルは、反対色で表示されます。)
- ◆ ファイルを開くには、**データ取込み**をクリックするか、アイコンをダブルクリックします。
- ◆ 更に詳細なイメージを見るには、**データ確認**をクリックします。
- ◆ **ファイルから取込む**ダイアログに戻るには、**キャンセル**をクリックします。

- ③ **データ確認**を選ぶと、次のような**プレビュー**ダイアログが表示されます。



- ◆ ファイルを開く場合、**データ取込み**をクリックします。
- ◆ **一覧**ダイアログに戻る場合、**キャンセル**をクリックします。

ファイルを取込むと、その刺しゅう模様が作業中のデザインページに加えられます。

注意：デザインページからはみ出している部分は、プレビューできません。

参照： 107 頁の「名前を付けて保存」も参照ください。

■ データ取込み デザインセンターから

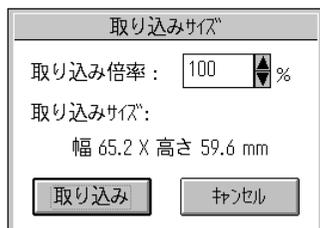
機能： デザインセンターから刺しゅう模様を取込みます。

ショートカットキー： **F7**

ツールバー： 

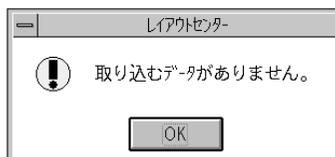
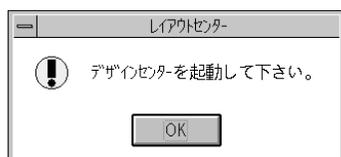
操作：

- ① デザインセンターを起動し、レイアウトセンターに取込みたいファイルを開きます。
- ② メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**データ取込み**をクリックして、さらに**デザインセンターから**をクリックします。
次のような**取込みサイズ**ダイアログが表示されます。



- ◆ 取込み倍率を選択します。直接、数値を打ち込むか、矢印ボタンを使って、取込み倍率を変えることができます。
- 刺しゅう模様を、デザインページからはみ出すサイズに拡大すると、メッセージが表示され、取込むことはできません。
- ◆ データを取込む場合、**取込み**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

- ③ デザインセンターを起動していないときや、デザインセンターが取込み可能な .pem ファイルを開いていないと、次のメッセージのいずれかが、表示されます。



- ◆ このダイアログを閉じるには、OKをクリックします。

参照： 41 頁の「デザインセンター」も参照ください。

■ 下絵を開く

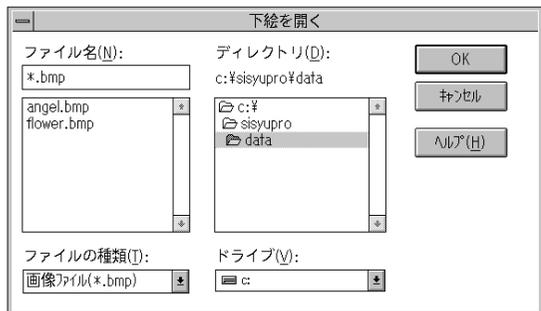
機能： データ作成用の下絵として、画像ファイル (.bmp ファイル) をデザインページ上に表示します。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**下絵を開く**をクリックします。次のような**下絵を開く**ダイアログが表示されます。



- ◆ ドライブ、ディレクトリ、ファイル名を選択し、OK をクリックします。画像ファイルがデザインページに下絵として表示されます。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。
- 16色までの**非圧縮の画像ファイル**が使用できます。
- ファイル名の拡張子は、「.bmp」でなくてはなりません。

- ② デザインページに画像ファイルが下絵として表示されます。



- この下絵は、刺しゅうデータとして刺しゅうできません。直線、曲線、マニュアルパンチング等を使って刺しゅう模様を描くためのガイドとしてのみ使用することが可能です。

参照： 128 頁の「下絵」も参照してください。

■ 上書き保存

機能： 作業中のデザインページをハードディスク等に上書き保存します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **S**

ツールバー：

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**上書き保存**をクリックします。ファイルが既にディスク上にあれば（ファイルが、少なくとも一度保存されたことがあれば）、ファイルが直ちに上書き保存されます。
- ② ファイル名が**無題**、あるいは、何らかの理由でファイルがディスク上に見つからない場合、アプリケーションは、自動的に**名前を付けて保存**のダイアログを表示します。

参照： 107 頁の「名前を付けて保存」と 108 頁の「カード書込み」も参照ください。

■ 名前を付けて保存

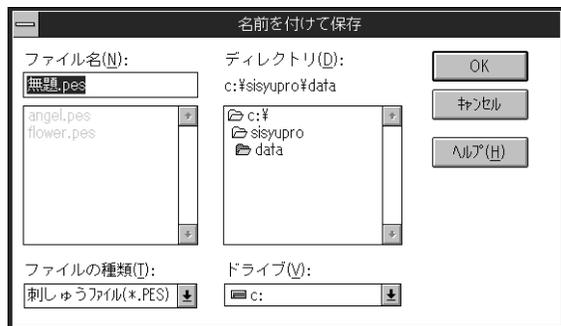
機能： 作業中のファイルを新しい名前で保存します。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

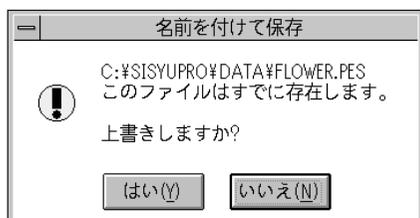
操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**名前を付けて保存**をクリックします。次のような**名前を付けて保存**ダイアログが表示されます。



- ◆ ドライブとディレクトリを選択し、ファイル名を打ち込みます。
- ◆ 保存する場合、OKをクリックしします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

- ② 新しいファイル名が既に存在すると、次のダイアログが表示されます。



- ◆ そのファイルに上書きする場合、**はい**をクリックします。
- ◆ そのファイルに上書きしたくない場合、**いいえ**をクリックします。

名前を付けて保存のダイアログに戻ります。

新しい名前がレイアウトセンターのタイトルバーに表示されます。

参照： 107 頁の「上書き保存」も参照してください。

■ カード書込み

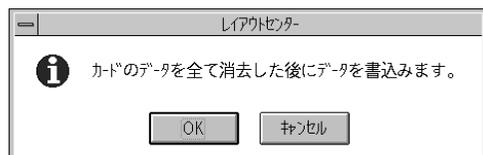
機能： 作業中のデザインページをカードに書込みます。

ショートカットキー： **(F4)**

ツールバー：

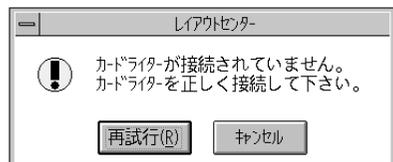
操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**カード書込み**をクリックします。次のダイアログが表示されます。



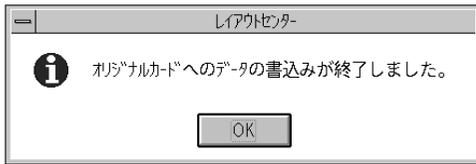
- ◆ オリジナルカードに既に刺しゅうデータ保存してある場合、データを消去するかどうか確認してきます。全て消去してもよければ、OKをクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

カードライターが正しく接続されていないと、次のダイアログが表示されます。



- ◆ この操作を続ける場合、正しく接続しなおして、**再試行**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

- ② OK をクリックすると、作業中の刺しゅうデータが、カードに書き込まれます。しばらくすると、次のメッセージが表示されます。



◆ OK をクリックします。

参照： 138 頁の「データを書込む」も参照ください。

■ 印刷

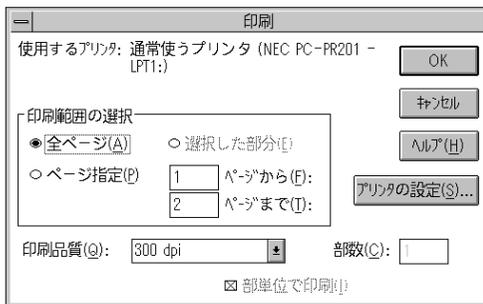
機能： 作業中のデザインページを印刷します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **P**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**印刷**をクリックします。次のダイアログが表示されます。



- ◆ 必要な設定を行います。
- ◆ 印刷する場合、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。
- ◆ プリンタの設定を変更する場合、**プリンタの設定**をクリックします。

- ② 以降の操作については、Windows マニュアルとご使用プリンタのマニュアルの指示に従ってください。

注意：全部で 2 ページ印刷されます。最初のページにファイル名と刺しゅうデータ、次のページに、ファイル名、刺しゅうデータのサイズ、使用されている色の縫い順が印刷されます。

参照： 110 頁の「プリンタの設定」を参照してください。

■ プリンタの設定

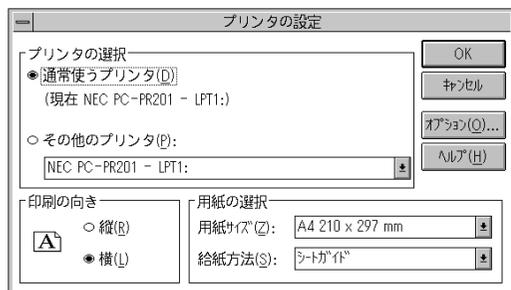
機能： プリンタの設定が変更できます。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**プリンタの設定**をクリックします。次の**プリンタの設定**ダイアログが表示されます。



- ◆ 設定を保存するには、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。
- ◆ 更にオプションを設定するには、オプションをクリックします。

- ② 以降の操作については、Windows マニュアルとご使用プリンタのマニュアルの指示に従ってください。

参照： 109 頁の「印刷」も参照ください。

■ 終了

機能： アプリケーションを終了します。

ショートカットキー： **Alt** + **F4**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**終了**をクリックします。作業中のデザインページが編集されていないと、アプリケーションは直ちに終了します。
- ② 作業中のデザインページが編集されていると、変更を保存するかどうかを尋ねてきます。103 頁の「開く」を参照ください。

参照： 107 頁の「上書き保存」と 107 頁の「名前を付けて保存」も参照ください。

編集メニュー

編集メニューにある機能は、選択された刺しゅう模様に対し、切り取りや貼り付けなどの簡単な操作を行います。

元に戻す	直前の操作を元に戻します。	111 頁	
やり直し	最後に行った「元に戻す」の操作を解除します。	111 頁	
切り取り	コピーをクリップボードに保存しながら、選択された刺しゅう模様を画面から消去します。	112 頁	
コピー	選択された刺しゅう模様を、画面から消去しないで、クリップボードに保存します。	112 頁	
複製	選択された刺しゅう模様を複製します。	112 頁	
貼り付け	クリップボードの内容をデザインページに貼り付けます。	112 頁	
削除	選択された刺しゅう模様を、クリップボードに保存しないで、画面から消去します。	113 頁	
反転	上下	選択された刺しゅう模様を上下に反転します。	113 頁
	左右	選択された刺しゅう模様を左右に反転します。	113 頁
回転	選択された刺しゅう模様を、任意の角度で回転します。	114 頁	
先頭へ移動	選択された刺しゅう模様の縫い順を先頭へ移動します。複数の刺しゅう模様の縫い順が設定できます。	115 頁	
最後へ移動	選択された刺しゅう模様の縫い順を最後へ移動します。複数の刺しゅう模様の縫い順が設定できます。	115 頁	
全てを選択	すべての刺しゅう模様を選択します。	116 頁	

■ 元に戻す

機能： 直前の操作を元に戻します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **Z**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**元に戻す**をクリックします。
直前の操作を自動的に元に戻します。
例えば、刺しゅう模様を間違えて削除しても、この機能を使うと復元することができます。

参照： 111 頁の「やり直し」も参照ください。

■ やり直し

機能： 最後に行った「元に戻す」の操作を解除します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **A**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**やり直し**をクリックします。
直前の**元に戻す**の効果がキャンセルされます。例えば、円を描いた直後、**元に戻す**を使うと円が消去されますが、**やり直し**により、円が再び表示されます。

参照： 111 頁の「元に戻す」も参照ください。

■ 切り取り

機能： コピーをクリップボードに保存しながら、選択された刺しゅう模様を画面から消去します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **X**

ツールバー： 

操作：

- 1 ないし複数の刺しゅう模様を選択します。
- 2 メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**切り取り**をクリックします。
選択された刺しゅう模様が消去されます。データはクリップボードに保存されるので、**編集 - 貼り付け**を使って、それを再び貼り付けることができます。

参照： 112 頁の「コピー」、112 頁の「貼り付け」、113 頁の「削除」も参照ください。

■ コピー

機能： 選択された刺しゅう模様を、画面から消去しないで、クリップボードに保存します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **C**

ツールバー： 

操作：

- 1 ないし複数の刺しゅう模様を選択します。
- 2 メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**コピー**をクリックします。
刺しゅう模様がクリップボードにコピーされ、貼り付け可能状態になります。

参照： 112 頁の「切り取り」、112 頁の「複製」、112 頁の「貼り付け」も参照ください。

■ 複製

機能： 選択された刺しゅう模様を複製します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **D**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- 1 ないし複数の刺しゅう模様を選択します。
- 2 メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**複製**をクリックします。
選択された刺しゅう模様が複製され、画面に表示されます。

参照： 112 頁の「コピー」と112 頁の「貼り付け」も参照ください。

■ 貼り付け

機能： クリップボードの内容をデザインページに貼り付けます。

ショートカットキー： **Ctrl** + **V**

ツールバー： 

操作：

- ① メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**貼り付け**をクリックします。
(切り取りやコピーを使って)クリップボードに保存された刺しゅう模様が、画面に貼り付けられます。

参照： 112 頁の「切り取り」、112 頁の「コピー」、112 頁の「貼り付け」も参照ください。

削除

機能： 選択された刺しゅう模様を、クリップボードに保存しないで、画面から消去します。

ショートカットキー： **Delete**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

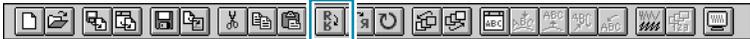
- ① 1 ないし複数の刺しゅう模様を選択します。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**削除**をクリックします。
選択された刺しゅう模様が画面から消去されます。このデータはクリップボードに保存されない
ので、それを再び表示させる唯一の方法は、ただちに**編集 元に戻す**を使うことです。

参照： 111 頁の「元に戻す」と112 頁の「切り取り」も参照ください。

反転 上下

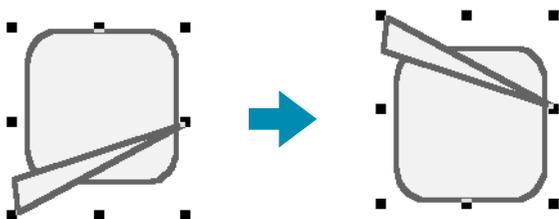
機能： 選択された刺しゅう模様を上下に反転します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **H**

ツールバー： 

操作：

- ① 1 ないし複数の刺しゅう模様を選択します。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**反転**をクリックして、**上下**をクリックします。
選択された刺しゅう模様が上下に反転します。この機能を 2 回連続して使用すると、元の刺しゅう模様に戻ります。



注意：刺しゅうカードから取り込んだ刺しゅう模様には、反転できないものもあります。

参照： 113 頁の「反転 左右」と114 頁の「回転」も参照ください。

反転 左右

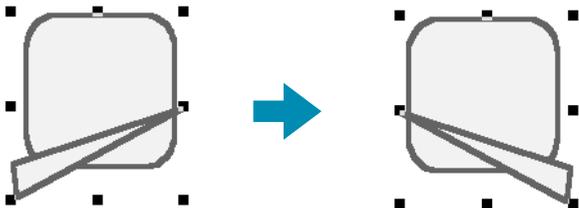
機能： 選択された刺しゅう模様を左右に反転します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **J**

ツールバー： 

操作：

- ① 1ないし複数の刺しゅう模様を選択します。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**反転**をクリックして、**左右**をクリックします。選択された刺しゅう模様が左右に反転します。この機能を2回連続して使用すると、元の刺しゅう模様に戻ります。



注意：刺しゅうカードから取り込んだ刺しゅう模様には、反転できないものもあります。

参照： 113 頁の「反転 上下」と114 頁の「回転」も参照ください。

■ 回転

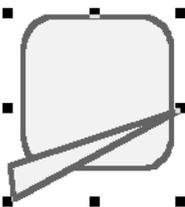
機能： 選択された刺しゅう模様を、任意の角度で回転します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **Y**

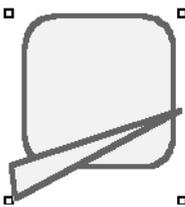
ツールバー： 

操作：

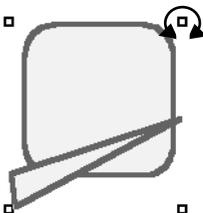
- ① 1ないし複数の刺しゅう模様を選択します。



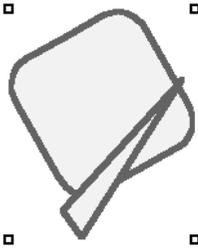
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**回転**をクリックします。ハンドルの形状が変わります。



- ③ カーソルをハンドルの1つに移動します。カーソルの形状が変わります。



- ④ ハンドルをドラッグし、希望する角度で回転させて、マウスボタンを離します。



注意：刺しゅうカードまたはタジマデータから取り込んだ刺しゅう模様は、90度単位でしか回転できません。

参照： 113 頁の「反転 上下」と113 頁の「反転 左右」も参照ください。

■ 先頭へ移動

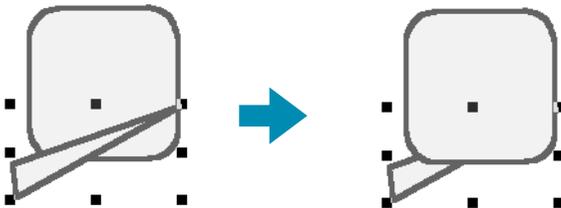
機能： 選択された刺しゅう模様の縫い順を先頭へ移動します。複数の刺しゅう模様の縫い順が設定できます。

ショートカットキー： **Ctrl** + **B**

ツールバー： 

操作：

- ① 1つの刺しゅう模様を選択します。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**先頭へ移動**をクリックします。
選択された刺しゅう模様の、他の刺しゅう模様と重なっている部分が、見えなくなります。



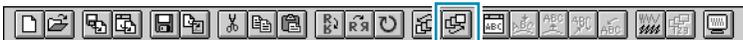
例えば、3つの重なっている刺しゅう模様の縫い順を設定するとします。**先頭へ移動**を、模様1、模様2、模様3の順番に適用します。すると模様は、3、2、1の順番で縫製されます。

参照： 115 頁の「最後へ移動」と124 頁の「縫い順の確認」も参照ください。

■ 最後へ移動

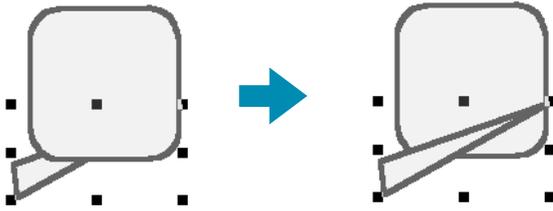
機能： 選択された刺しゅう模様の縫い順を最後へ移動します。複数の刺しゅう模様の縫い順が設定できます。

ショートカットキー： **Ctrl** + **F**

ツールバー： 

操作：

- ① 1つの刺しゅう模様を選択します。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**最後へ移動**をクリックします。
選択された刺しゅう模様の、他の刺しゅう模様と重なっている部分が、見えるようになります。



例えば、3つの重なっている刺しゅう模様の縫い順を設定するとします、**最後へ移動**を、模様3、模様2、模様1の順番に適用します。すると模様は、3、2、1の順番で縫製されます。

参照： 115 頁の「先頭へ移動」と 124 頁の「縫い順の確認」も参照してください。

■ 全てを選択

機能： すべての刺しゅう模様を選択します。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① カーソルを選択モードにします。
- ② メニューバーの**編集**をクリックし、サブメニューの**全てを選択**をクリックします。

文字メニュー

文字メニューは、文字を曲線に配列する等の文字模様に関する機能を提供します。

文字の再編集	入力済みの文字模様を再編集します。	117 頁
書式設定	文字の書式を設定します。	117 頁
文字の配列	選択された文字を選択されたデータに配列します	119 頁
文字配列の解除	文字の配列を解除します	120 頁
文字の変形	文字模様を変形します。	121 頁
変形の解除	変形した文字を元の形状に戻します。	121 頁
フォントディレクトリの設定	文字データのディレクトリを設定します	122 頁

■ 文字の再編集

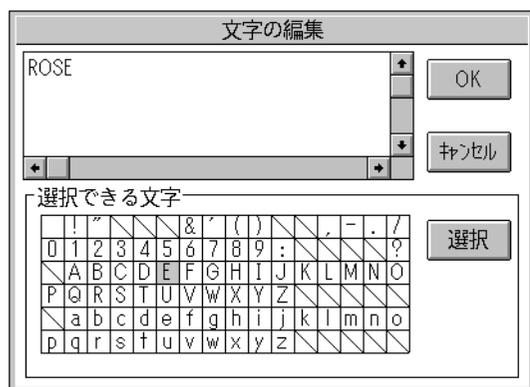
機能： 入力済みの文字模様を再編集します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **L**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① 入力済みの文字模様を一組選択してください。
- ② メニューバーの文字をクリックし、サブメニューの文字の再編集をクリックします。
- ③ 文字の編集ダイアログが表示されます。



- ◆ ダイアログ内の文字を修正してください。
 - ◆ 文字の修正が終わったら、**OK**をクリックします。
 - ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。
- 83 頁の「文字入力モード」を参照してください。

■ 書式設定

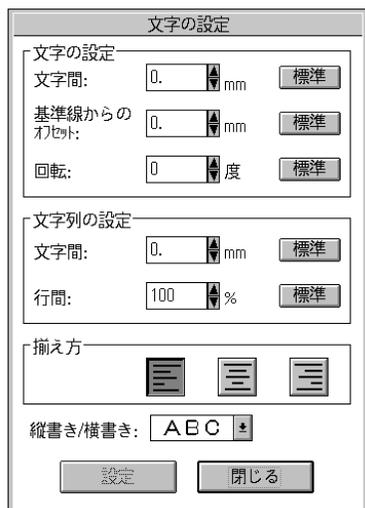
機能： 文字の書式を設定します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **K**

ツールバー：

操作：

- ① 1 ないし複数の文字模様を選択します。
- ② メニューバーの文字をクリックし、サブメニューの書式設定をクリックします。書式設定ダイアログが表示されます。



- ◆ 各設定に希望する値を入力します。
- ◆ 個別の設定値を元に戻すには、標準ボタンをクリックします。
- ◆ 設定を保存するには、設定をクリックします。
- ◆ ダイアログを閉じるには、閉じるをクリックします。

文字の設定	文字間	個別の文字間隔を設定します。 範囲：-100 ~ 100mm (-3.94 ~ 3.94 インチ) 標準：0 mm	0.0 mm Abcdef	5.0 mm (A と b の間) A bcdef
	基準線からのオフセット	文字の基準線からの位置を設定します。 範囲：-100 ~ 100mm (-3.94 ~ 3.94 インチ) 標準：0 mm	0.0 mm <u>Abcdef</u>	2.0 mm <u>Abcdef</u>
	回転	文字を回転します。 範囲：0 ~ 359度 標準：0度	0度 Abcdef	20度 Abcdef
文字列の設定	文字間	全ての文字間隔を設定します。 範囲：-100 ~ 100mm (-3.94 ~ 3.94 インチ) 標準：0 mm	0.0 mm Abcdef	2.0 mm A b c d e f
	行間	文字の高さとの比率で行間隔を設定します。 範囲：0 ~ 1000% 標準：0 %	100% A b c d e f g h i j k l	150% A b c d e f g h i j k l
	揃え方	文字列を左、中央、右に揃えます。	中央 A b c d e f g h i j k l	右 A b c d e f g h i j k l
	縦書き / 横書き	縦書きか横書きかの設定をします。	縦書き A g h i j k l b c d e f	横書き A b c d e f g h i j k l

注意：縦書きでは一部の文字で完全に縦書きに対応していない文字もあります。

文字の設定の**文字間**と文字列の設定の**文字間**は、共に、文字の間隔を設定します。この二つの違いは、文字列の設定の**文字間**は、常に文字模様の全体に適用されるのに対し、文字の設定の**文字間**は、個々の文字に適用される点です。模様全体に文字の設定の**文字間**を適用すると、文字列の設定の**文字間**と全く同じように機能します。文字模様の個別書体選択についての詳細は、81 頁の「文字模様で文字を選択する」を参照ください。

参照： 119 頁の「文字の配列」と 121 頁の「文字の変形」も参照ください。

■ 文字の配列

機能： 曲線、直線模様などに沿って文字模様を配列します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **T**

ツールバー： 

操作：

① 文字模様と曲線模様などを選択します。

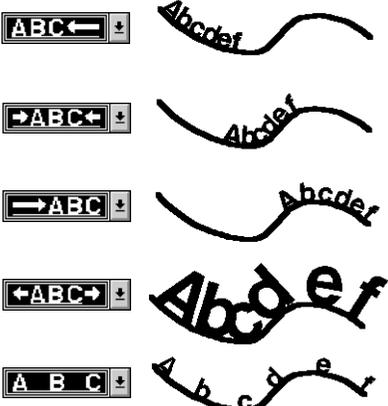
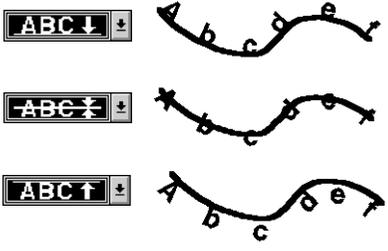
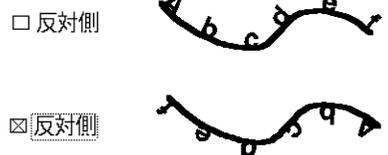


② メニューバーの**文字**をクリックし、サブメニューの**文字の配列**をクリックします。



- ◆ **横位置、縦位置、向き**を選択します。
- ◆ 文字を**逆に**したいときは、**反対側**をクリックします。
- ◆ 配列をおこなうには、**OK**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

注意：文字の配列を行った場合、文字の変形の処理は解除されます。
121 頁の「文字の変形」も参照してください。
1 つの曲線模様などに対して配列できる文字模様は 1 つだけになります。

横位置	線に沿う時の文字の分布を設定します。	
縦位置	文字と線との距離を設定します。	
向き	線に対する文字の傾きを設定します。	
反対側	文字を反対側に沿わせます。	

参照： 120 頁の「文字配列の解除」も参照ください。

■ 文字配列の解除

機能： 直線模様などから文字模様を解放します。

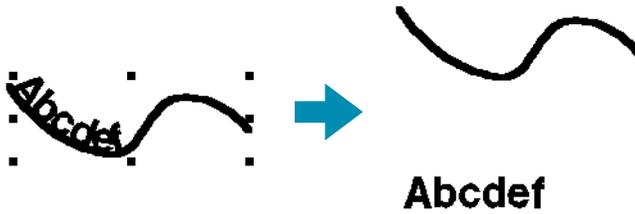
ショートカットキー： **Ctrl** + **Q**

ツールバー： 

操作：

- ① 線に配列されている文字模様を選択します。

- ② メニューバーの文字をクリックし、サブメニューの文字配列の解除をクリックします。



参照： 119 頁の「文字の配列」も参照ください。

■ 文字の変形

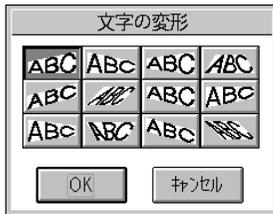
機能： 文字模様を変形します。

ショートカットキー： **F2**

ツールバー：

操作：

- ① 文字模様を選択します。
- ② メニューバーの文字をクリックし、サブメニューの文字の変形をクリックします。文字の変形ダイアログが表示されます。



- ◆ 希望する変形をクリックします。
- ◆ 変形を適用するには、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。

ABCDE → ABCDE

- ③ 必要な応じて、変形の度合いを設定します。95 頁の「変形の度合い」を参照ください。
注意：文字の変形を行なったあとにその文字の配列を行うと文字の変形は解除されます。

参照： 121 頁の「変形の解除」も参照ください。

■ 変形の解除

機能： 変形した文字を元の形状に戻します。

ショートカットキー： **F3**

ツールバー：

操作：

- ① 変形した文字を選択します。

② メニューバーの文字をクリックし、サブメニューの変形の解除をクリックします。

ABCDE → ABCDE

参照： 121 頁の「文字の変形」も参照ください。

■ フォントディレクトリの設定

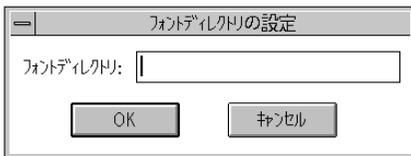
機能： フォントディレクトリの場所を変更します。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

① メニューバーの文字をクリックし、サブメニューの**フォントディレクトリの設定**をクリックします。次のようなフォントディレクトリの設定ダイアログが表示されます。



- ◆ フォントディレクトリのパスを打ち込みます。
- フォントディレクトリにはフォントファイルがなくてはなりません。
- ◆ 設定を有効にするには、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル** をクリックしてください。

注意：ソフトウェアをインストールしたあと、フォントディレクトリを移動した場合にのみ、この操作が必要となります。

縫い方メニュー

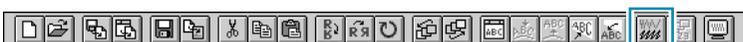
縫い方メニューにより、各模様の縫い方を制御できます。

縫い方の設定	模様内部と模様輪郭の縫い方を設定します。	123 頁
縫い順の確認	模様の縫い順を確認できます。	124 頁
ドーナツ縫いの設定	(1つの模様が他方を覆うとき、同じ場所を2重に縫わないよう)1対の模様に対応するドーナツ縫いの設定を行います。	125 頁
ドーナツ縫いの解除	ドーナツ縫いの設定を解除します。	126 頁
縫製範囲の設定	縫製範囲を設定します。	126 頁

縫い方の設定

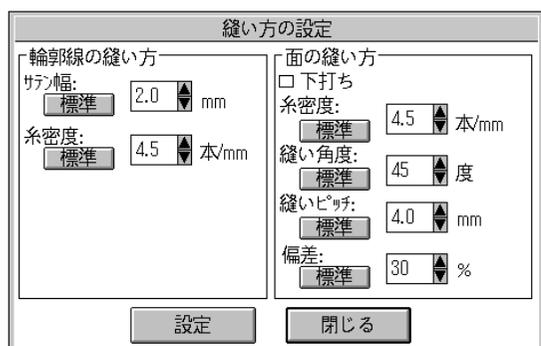
機能： 模様の縫い方を設定します。

ショートカットキー： **Ctrl** + **W**

ツールバー： 

操作：

- ① ツールボックスボタンでカーソルを描画モードにするか、既存の刺しゅう模様を選択します。
- ② メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューの縫い方の設定をクリックします。
次のような縫い方の設定ダイアログが表示されます。



- ◆ 各設定に希望する値を入力します。
- ◆ 個々の設定値を元に戻すには、標準ボタンをクリックします。
- ◆ 設定を保存するには、設定をクリックします。
- ◆ このダイアログを閉じる場合は、閉じるをクリックします。

選択された模様により、設定が使用できない場合もあります。例えば、デザインセンターから取り込まれた模様などには、縫い方の設定は使用できません。
輪郭線に走り縫いを選択すると、サテン幅と糸密度は、走りピッチと走り回数に置き換わります。

(インチは単位の設定で、インチを選択した場合の設定値となります。130頁の「単位の設定」を参照)

輪郭線の縫い方	
サテン幅	サテン幅を設定します。(輪郭線にサテン縫いを選択した場合) 範囲: 1 ~ 10mm (0.04 ~ 0.39 インチ) 標準: 2mm (0.08 インチ)
糸密度	1 mm (1 インチ)あたりの糸数を設定します。(輪郭にサテン縫いを選択した場合) 範囲: 1 ~ 7本 / mm (25 ~ 178本 / インチ) 標準: 4本 / mm (102本 / インチ)
走りピッチ	輪郭線縫いのピッチを設定します。(輪郭に走り縫いを選択した場合) 範囲: 1 ~ 10mm (0.04 ~ 0.39 インチ) 標準: 2mm (0.08 インチ)
走り回数	輪郭として縫われる回数を設定します。(輪郭に走り縫いを選択した場合) 範囲: 1 ~ 5回 標準: 2回
面の縫い方	
下打ち	下打ちをする / しないを切り換えます。広い面積を縫う場合、縫い縮みを防ぐために下打ちを試してみてください。面の形により、この設定が使用できない場合もあります。
糸密度	1 mm (1 インチ)当りの糸数を設定します。 範囲: 1 ~ 7本 / mm (25 ~ 178本 / インチ) 標準: 4本 / mm (102本 / インチ)
縫い角度	縫いの方向を設定します。(デザインページに対しての縫い方向となります) 範囲: 0 ~ 179度 標準: 45度
縫いピッチ	縫いピッチを設定します。(タタミ縫いを選択した場合) 範囲: 1 ~ 10mm (0.04 ~ 0.39 インチ) 標準: 4mm (0.16 インチ)
偏差	縫い目のずらし具合を設定します。(タタミ縫いを選択した場合) 範囲: 0 ~ 99% 標準: 30%

タタミ縫いとサテン縫いの違いにご注意ください。 タタミ縫い  サテン縫い 

参照: 128頁の「プレビュー」も参照ください。

■ 縫い順の確認

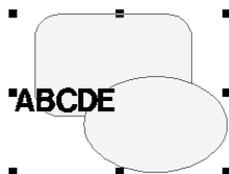
機能: 模様の縫い順を確認できます。

ショートカットキー: **F10**

ツールバー: 

操作:

① 1組の模様を選択します。(何も選択しない場合は、すべての模様が確認できます。)



- ② メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューの縫い順の確認をクリックします。縫い順の確認ダイアログが表示されます。



- ◆ 最初に縫う模様を確認するには、**先頭**をクリックします。
- ◆ 最後に縫う模様を確認するには、**最後**をクリックします。
- ◆ 先頭と最後の間に縫う模様を確認するには、**次**または**前**をクリックします。
 - **最初**、**模様**はすべて灰色で表示されます。**先頭**、**最後**、**次**、**前**のいずれかをクリックすると、対応する**模様**が**普通**の色で表示されます。
- ◆ この操作を中止する場合は、**閉じる**をクリックしてください。

縫い順を変更したいときは、**編集の先頭**へ移動または**最後へ移動**の作業を行ってください。

参照： 115 頁の「先頭へ移動」と 115 頁の「最後へ移動」も参照ください。

■ ドーナツ縫いの設定

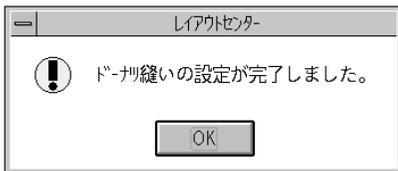
機能： 1つの模様が他の模様を覆うとき、同じ場所を2重に縫わないように、1対の模様にはドーナツ縫いの設定を行います。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

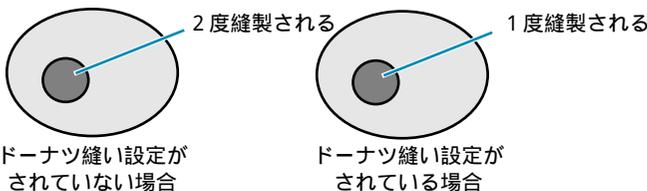
操作：

- ① 1対の模様、例えば、他の円に含まれる円を選択します。
- ② メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューのドーナツ縫いの設定をクリックします。メッセージが表示されます。



- ◆ メッセージを消去するには、OK をクリックします。

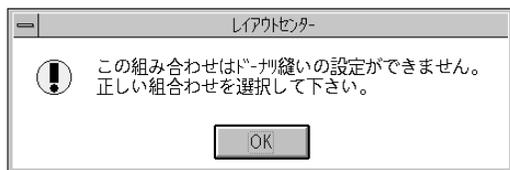
- ③ 1対の模様には、一旦ドーナツ縫い設定が行われると、グループ化されます。そのため、その1つを動かそうとすると、2つの模様は一緒に移動します。模様を別々に移動したいときは、ドーナツ縫いを解除する必要があります。



ドーナツ縫い設定が
されていない場合

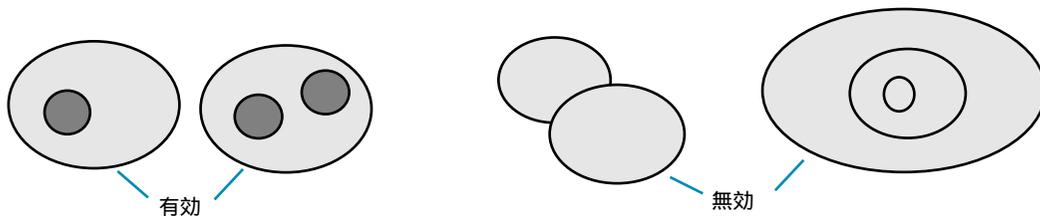
ドーナツ縫い設定が
されている場合

設定された1対の模様にはドーナツ縫いが設定できないとき、次のメッセージが表示されます。



◆ メッセージを消去するには、OK をクリックします。

ドーナツ縫いを設定するためには、他の模様のなかに、一方の模様が完全に含まれていなければなりません。



注意：ドーナツ縫いの設定の前後に、プレビューをすることにより、ドーナツ縫いの効果を確認できます。(128 頁の「プレビュー」を参照)

参照： 126 頁の「ドーナツ縫いの解除」も参照ください。

■ ドーナツ縫いの解除

機能： ドーナツ縫いの設定を解除します。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① ドーナツ縫いが設定されている1対の模様を選択します。
- ② メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューのドーナツ縫いの解除をクリックします。
ドーナツ縫いの設定が解除され、2つの模様が別々に移動できるようになります。

参照： 125 頁の「ドーナツ縫いの設定」も参照ください。

■ 縫製範囲の設定

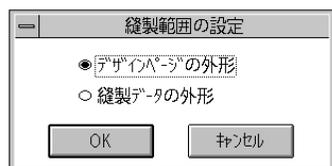
機能： 縫製範囲を設定します。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの縫い方をクリックし、サブメニューの縫製範囲の設定をクリックします。
縫製範囲の設定ダイアログが表示されます。



- ◆ デザインページの外形か、縫製データの外形を選択します。
- ◆ 変更を登録するには、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。

デザインページの外形では、縫製開始時に、針の位置が作業中のデザインページの中心になるように、刺しゅうデータが作成されます。

縫製データの外形では、縫製開始時に、針の位置が刺しゅう模様の中心になるように、刺しゅう模様が縫製されます。



参照： 130 頁の「デザインページの設定」も参照ください。

表示メニュー

表示メニューにより画面の表示状態を変更できます。

グリッド	グリッドの設定をします。	127 頁
プレビュー	模様の縫製イメージを表示します。	128 頁
画面の再描画	アプリケーションが自動的に画面の再描画を行わないとき、画面を再描画させます。	128 頁
下絵	下絵になる画像ファイルの表示 / 非表示を切り換えます。	128 頁
ツールバー	ツールバーの表示 / 非表示を切り換えます。	128 頁
ステータスバー	ステータスバーの表示 / 非表示を切り換えます。	129 頁

■ グリッド

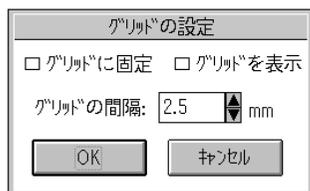
機能： グリッドの設定をします。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**グリッド**をクリックします。
グリッドの設定ダイアログが表示されます。



グリッドを表示させた場合、グリッドの設定で設定された間隔で、グレーの点が表示されます。定規のかわりとして、模様の高さをチェックしたり、複数の模様を一定間隔で配置するときなどに、使用すると便利です。

- ◆ カーソルをグリッドに固定したい場合、**グリッドに固定**をクリックします。
- 同じ大きさの模様を作成したり、等間隔に模様を並べたいときなどに便利です。また、この機能は、グリッドが表示されていなくても働きます。
- ◆ 作業中のデザインページにグリッドを表示したい場合、**グリッドを表示**をクリックします。
- ◆ **グリッドの間隔**を変更したい場合、グリッドの間隔に希望の値を入力してください。
- ◆ 設定を登録するには、**OK** をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル** をクリックしてください。

参照： 130 頁の「単位の設定」も参照ください。

■ プレビュー

機能： 模様 of 縫製イメージを表示します。

ショートカットキー： **F9**

ツールバー： 

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**プレビュー**をクリックします。
作成した刺しゅう模様の縫製イメージが表示されます。
- ② 通常の作業画面に戻るには、**表示**をクリックし、再度**プレビュー**をクリックします。又は、ESCキーを押します。

参照： 124 頁の「縫い順の確認」も参照ください。

■ 画面の再描画

機能： アプリケーションが自動的に画面の再描画を行わないとき、画面を再描画させます。

ショートカットキー： **Ctrl** + **R**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**画面の再描画**をクリックします。
選択された模様のハンドルが表示されない、あるいは模様を削除した後も画面上に模様が表示されている等の、画面が正常に反応していないと思われるときに、この機能をご使用ください。

■ 下絵

機能： 下絵になる画像ファイルの表示 / 非表示を切り換えます。

ショートカットキー： **F6**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**下絵**をクリックします。
下絵イメージの表示と非表示が交互に切り換わります。
下絵を開くの操作を行っていないと、この操作はできません。

参照： 106 頁の「下絵を開く」も参照ください。

■ ツールバー

機能： ツールバーの表示 / 非表示を切り換えます。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**ツールバー**をクリックします。
ツールバーの表示と非表示が交互に切り換わります。

参照： 129 頁の「ステータスバー」も参照ください。

■ ステータスバー

機能： ステータスバーの表示 / 非表示を切り換えます。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**表示**をクリックし、サブメニューの**ステータスバー**をクリックします。ステータスバーの表示と非表示が、交互に切り換わります。

参照： 128 頁の「ツールバー」も参照ください。

オプションメニュー

オプションメニューにより、その他の機能の選択ができます。

デザインセンターの起動	デザインセンターを起動します。	129 頁
デザインページの設定	2つのデザインページサイズから、使用するサイズを選択します。	130 頁
単位の設定	長さの単位（ミリまたはインチ）が選択できます。	130 頁

■ デザインセンターの起動

機能： デザインセンターを起動します。

ショートカットキー： **F5**

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**オプション**をクリックし、サブメニューの**デザインセンターの起動**をクリックします。デザインセンターが起動します。デザインセンターで刺しゅう模様を作成した後、刺しゅう模様をレイアウトセンターのデザインページに取り込むことができます。

参照： 106 頁の「データ取込み デザインセンターから」も参照ください。

■ デザインページの設定

機能： 2つのデザインページサイズから、使用するサイズを選択します。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**オプション**をクリックし、サブメニューの**デザインページの設定**をクリックします。**デザインページの設定**ダイアログが表示されます。



- ◆ 使用可能サイズの1つを選択します。
- ◆ 変更を登録するには、OKをクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

注意： ご使用のミシンの最大刺しゅう範囲を超える大きさのデザインページを選択しないでください。

参照： 130ページの「単位の設定」も参照ください。

■ 単位の設定

機能： 長さの単位（ミリまたはインチ）が選択できます。

ショートカットキー： この機能に対応したショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応したボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**オプション**をクリックし、サブメニューの**単位の設定**をクリックします。次のダイアログが表示されます。



- ◆ 単位（ミリまたはインチ）を選択します。
- ◆ 変更を登録するには、OKをクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

参照： 127ページの「グリッド」と130ページの「デザインページの設定」も参照ください。

ヘルプメニュー

ヘルプメニューにより、ヘルプシステムが起動します。

目次	このアプリケーションのヘルプを表示します。	131 頁
ヘルプの使い方	ヘルプの使い方を説明します。	131 頁
バージョン情報	バージョン、著作権に関する情報を表示します。	131 頁

■ 目次

機能： このアプリケーションのヘルプを表示します。

ショートカットキー： **(F1)**

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

① メニューバーの**ヘルプ**をクリックし、サブメニューの**目次**をクリックします。
ヘルプの目次が表示されます。

② 次の操作のために、ご使用の Windows マニュアルを参照ください。

参照： 131 頁の「ヘルプの使い方」と 131 頁の「バージョン情報」も参照ください。

■ ヘルプの使い方

機能： ヘルプの使い方を説明します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

① メニューバーの**ヘルプ**をクリックし、サブメニューの**ヘルプの使い方**をクリックします。
ヘルプの使い方についての Windows 標準説明が表示されます。

② 次の操作のために、ご使用の Windows マニュアルを参照ください。

参照： 131 頁の「目次」と 131 頁の「バージョン情報」も参照ください。

■ バージョン情報

機能： バージョン、著作権に関する情報を表示します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

① メニューバーの**ヘルプ**をクリックし、**バージョン情報**をクリックします。
ダイアログが表示されます。

② ダイアログを閉じるには、OK をクリックします。

参照： 131 頁の「目次」と 131 頁の「ヘルプの使い方」も参照ください。

目次

お使いになる前に

始めましょう

デザインセンター

レイアウトセンター

ファイルキーリテイ

ショートカットキー

索引

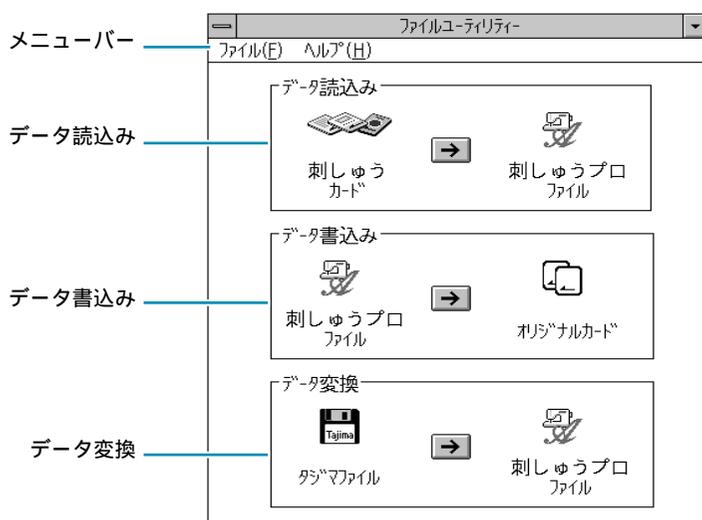
ファイルユーティリティ

ファイルユーティリティには、3つの機能があります。

- ◆ **データ読み込み** 刺しゅうデータを、オリジナルカードや別売の刺しゅうカードから、ご使用のハードディスク等に転送します。
- ◆ **データ書き込み** レイアウトセンターで作成した刺しゅうデータファイルを、オリジナルカードに書き込みます。
- ◆ **データ変換** 「タジマ」形式で保存されている刺しゅうデータを、レイアウトセンターで読み込み可能な形式に変換します。

「タジマ」ファイルより変換されたり、当社の「刺しゅう工房」により作成されたオリジナルカードから読み込まれた刺しゅう模様の色は、自動的に割り付けられますが、レイアウトセンターのポイント編集モードで変更することができます。

画面



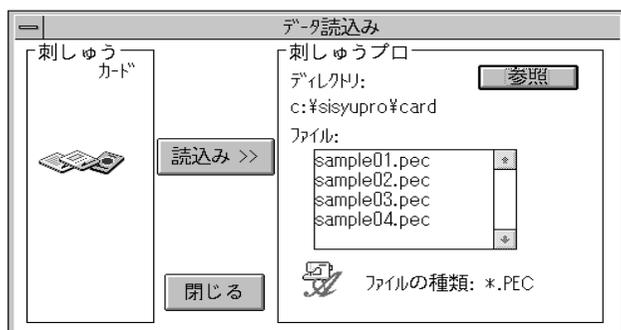
メニューバー	各機能の実行をします。
データ読み込み	この領域内の矢印ボタンをクリックし、データ読み込み処理を開始します。
データ書き込み	この領域内の矢印ボタンをクリックし、データ書き込み処理を開始します。
データ変換	この領域内の矢印ボタンをクリックし、データ変換処理を開始します。

データを読み込む

操作

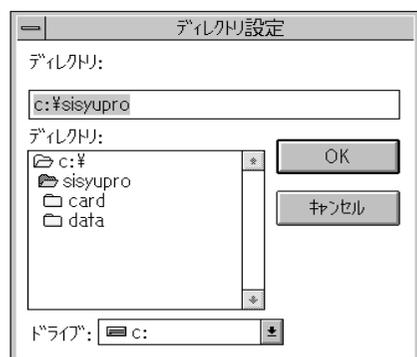
刺しゅうカードからご使用のハードディスク等に刺しゅうデータを転送するには、以下の手順に従ってください。

- ① **データ読み込み**領域内の矢印ボタンをクリックします。
次のような**データ読み込み**ダイアログが表示されます。



- ◆ 現在のディレクトリとそのディレクトリが有する .pec ファイルが示されます。
- ◆ ディレクトリを変更するには、**参照**をクリックします。
- ◆ 現在のディレクトリにデータを読み込むには、**読み込み**をクリックします。
- ◆ ダイアログを画面から消去するには、**閉じる**をクリックします。

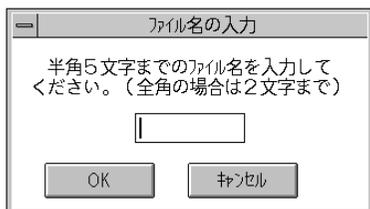
- ② **参照**をクリックすると、次のダイアログが表示されます。



- ◆ ドライブとディレクトリを選択します。必要であれば、新しいディレクトリ名を打ち込みます。
- ◆ 新しいディレクトリを確認し、**データの読み込み**ダイアログに戻るには、**OK**をクリックします（ディレクトリが新規の場合、ディレクトリが作成されますというメッセージがあります。OKをクリックし、メッセージを消去します）。
- ◆ ディレクトリを変更しないで、**データの読み込み**ダイアログに戻るには、**キャンセル**をクリックします。

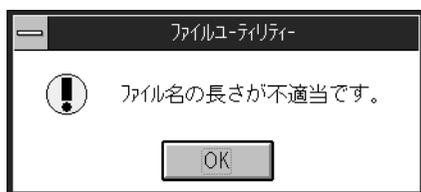
- ③ **データ読み込み**ダイアログの**読み込み**をクリックすると、ファイルにファイル名を入力するよう指示があります。

各データは、ファイル名に自動的 3 桁の数字が追加されて保存されます。お使いのコンピュータでは 8 文字までのファイル名が使用可能ですので、ファイル名には半角文字で 5 文字まで自由につけることができます。ファイル名の拡張子 .pec は、自動的に付加されます。



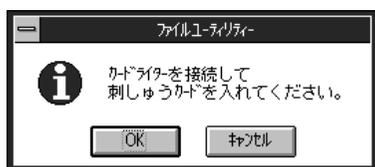
- ◆ 半角で1～5文字の範囲で打ち込みます。
注意：漢字、ひらがな等の全角文字を使った場合には2文字までとなります。
- ◆ よければ、OK をクリックしてください。
- ◆ データの読み込みダイアログに戻るには、キャンセルをクリックしてください。

- ④ ファイル名が、何も打ち込まれていないか5文字（全角2文字）を超えた場合、次のメッセージが表示されます。



- ◆ メッセージを消去して、直前のダイアログに戻るには、OK をクリックします。

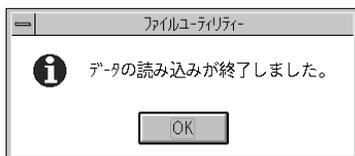
- ⑤ 有効なファイル名で、ファイル名の入力ダイアログのOK をクリックすると、次のダイアログが表示されます。



- ◆ カードリーダーが接続されていること、電源が入っていること、カードが差し込まれていることを確認してください。
- ◆ 読み込みを開始するには、OK をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。

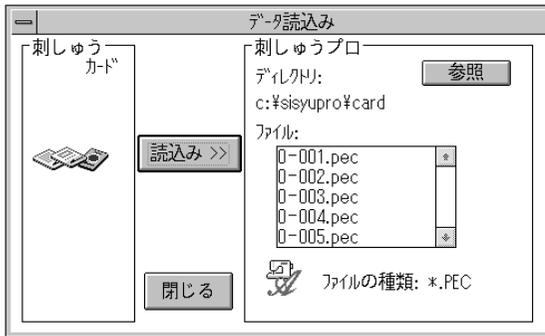
注意：もし、インターフェイスクーブルを接続し直さなければならない時は、ファイルを保存し、一度コンピュータの電源を切ってから接続し直してください。

- ⑥ 準備ができ、問題が検出されなければ、カードから指定されたディレクトリへのデータの読み込みを開始します。読み込んでいる途中には、転送中のダイアログが表示されます。
- ⑦ 転送が完了するまでお待ちください。
転送が完了すると、読み込みが完了ダイアログが表示されます。



- ◆ OK をクリックします。

⑧ データ読み込みダイアログが再度表示され、新しいファイルを示します。

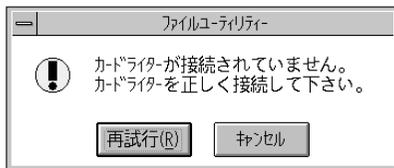


- ◆ ファイルボックスに新しいファイルが表示されていることを確認します。
- ◆ ダイアログを消去するには、**閉じる**をクリックします。

エラーメッセージ

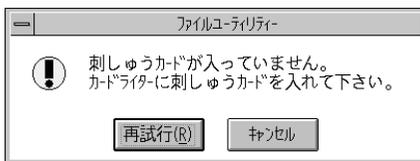
アプリケーションは、データの転送前や転送中に発生する問題を検出することができます。予想されるエラーメッセージを以下に示します。

① カードライターが正しく接続されていない場合。



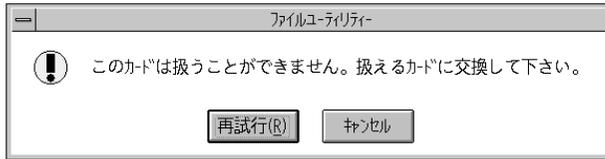
- ◆ カードライターとコンピュータが正しく接続されているか、カードライターに電源が入っているかを確認します。
- ◆ 読み取りを開始するには、**再試行**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

② カードライターにカードが差し込まれていない場合。



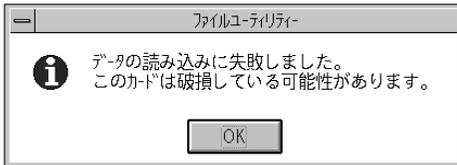
- ◆ 刺しゅうカードをカードライターに差し込みます。
- ◆ 読み取りを開始するには、**再試行**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

③ 正しくないカードや欠陥のあるカードが挿入されている場合。



- ◆ 正しい刺しゅうカードをカードライターに差し込みます。
- ◆ 読取りを開始するには、**再試行**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

④ 読込みが既に開始された後に不具合が検出されたり、読込み中にカードが抜かれた場合。

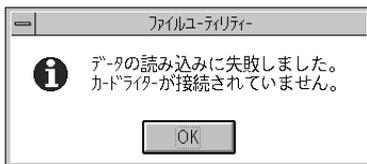


- ◆ OK をクリックし、再び読み込んでください。

赤色の表示灯が点灯しているときは、決してカードを抜かないでください。抜くと、始めから操作をやり直す必要があります。

カードをぬいていないのに、上記のメッセージが表示される場合、カード自体の不具合か、カードが正しく差し込まれていなかったことが考えられます。カードを正しく入れ直して、再び読み込んでください。同じメッセージが表示されたら、カードの不具合です。別のカードで試してください。

⑤ 読取り実行中に、カードライターとパソコン間のデータケーブルや電源アダプタが断線した場合。



- ◆ OK をクリックし、メッセージを消去してください。

すべての接続を確認し、始めからやり直します。接続が正常なときは、ケーブルの不具合が考えられます。販売店にご相談ください。

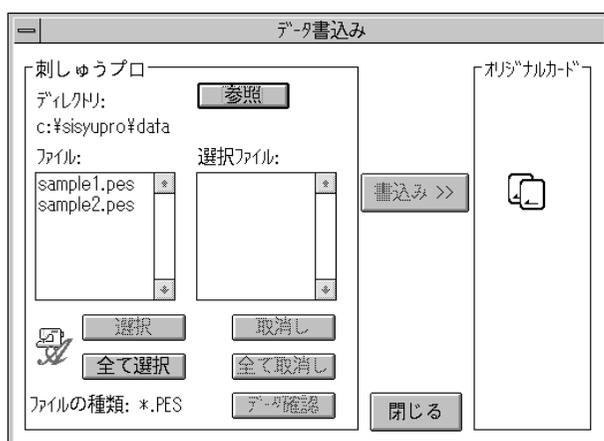
データを書込む

重要： 刺しゅう工房をご使用の場合、刺しゅう工房にて作成した刺しゅうデータを保存しておくためのオリジナルカードと、刺しゅうプロにて作成した刺しゅうデータを保存しておくためオリジナルカードを別々に用意してください。

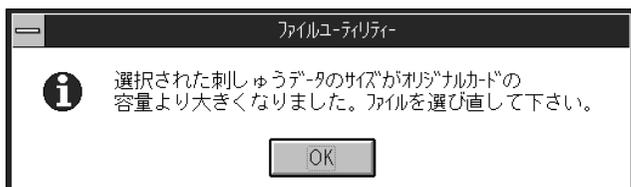
操作

レイアウトセンターで作成・編集した刺しゅうデータをオリジナルカードに書き込むには、以下の手順に従ってください。

- ① カードライターにオリジナルカードを差し込み、**データ書込み**領域内の矢印ボタンをクリックします。
アプリケーションは、まず、カードライターや挿入されたオリジナルカードに問題が無いかを確認します。
問題が無かった場合には、次のような**データ書込み**ダイアログが表示されます。



- カードへ転送すべきファイルを選択すると同時に、そのファイル名が右側のリストに移動します。但し、カードの空き領域が不足する場合、ファイルは選択されず、次のメッセージが表示されます。



すべて選択をクリックして、カードの十分な空きが無い場合にも、同じメッセージが表示されます。
OK をクリックし、メッセージを消去し、ファイルを選択して直してください。

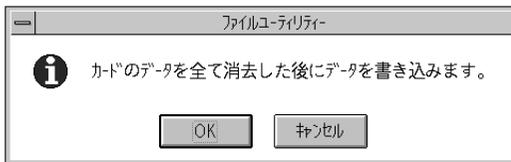
- ◆ 現在のディレクトリとそのディレクトリが有する .pes ファイルが示されます。
注意：カードに書込みが出来るのは、.pes ファイルのみです。
- ◆ 左ファイルボックスのファイル名をクリックし、**選択**をクリックします。これを繰り返して、複数のファイルを選択できます。
- ◆ ディレクトリの全てのファイルを選択するには、**全て選択**をクリックします。
- ◆ ファイルの選択を解除するには、左ファイルボックスでそのファイル名をクリックし、**取消し**をクリックします。
- ◆ すべてのファイルの選択を解除するには右の選択ファイルの**全て取消し**をクリックします。
- ◆ ファイル名をクリックし**データ確認**をクリックすると、その刺しゅうのプレビューを見ることができます。OK をクリックすると元の画面に戻ります。
- ◆ ディレクトリを変更するには、**参照**をクリックします。
- ◆ 選択されたファイルをカードに書込むには、**書込み**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

② 参照をクリックすると、次のダイアログが表示されます。



- ◆ ドライブとディレクトリを選択します。
- ◆ 新しいディレクトリを確認し、**データの書き込み**ダイアログに戻るには、OK をクリックします。
- ◆ ディレクトリを変更しないで、**データの書き込み**ダイアログに戻るには、**キャンセル**をクリックします。

③ データの書き込みダイアログの書き込みをクリックすると、カード内の既存データを全て消去するの かを尋ねてきます。

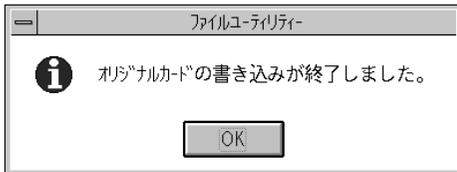


- ◆ 選択されたファイルを書き込むことを確認し、書き込まれているデータを全てカードから消去しても良い場合、OK をクリックします。
- ◆ カードのデータを削除したくないときは、**キャンセル**をクリックし、終了します。

④ 選択されたファイルをカードへ転送する間、転送中というダイアログが表示されます。

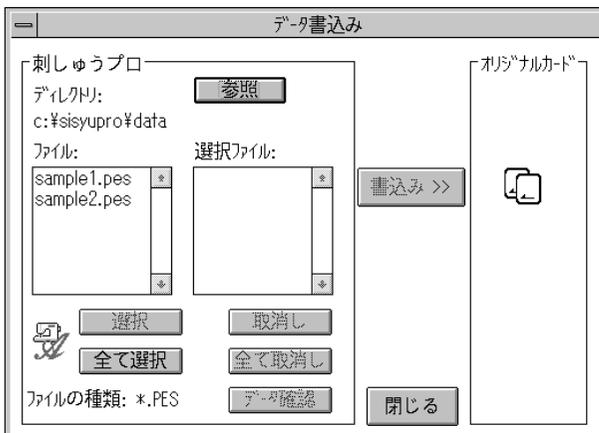
⑤ 書き込みが完了するまでお待ちください。

転送が完了すると、**書き込み完了**ダイアログが表示されます。



- ◆ OK をクリックし、メッセージを消去します。

⑥ データ書き込みダイアログが再度表示されます。

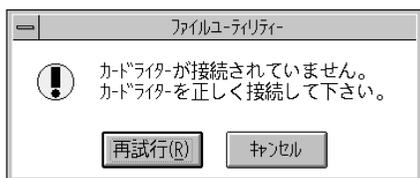


- ◆ ダイアログを閉じる場合は、**閉じる**をクリックします。他に書き込むオリジナルカードがある場合は操作を続けてください。

エラーメッセージ

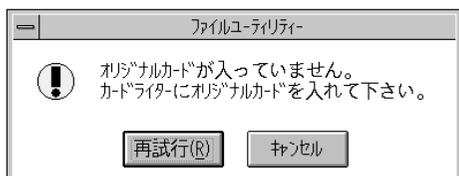
アプリケーションは、データの転送前や転送中に発生する問題を検出することができます。表示が予想されるエラーメッセージを、以下に示します。

① カードライターが正しく接続されていない場合。



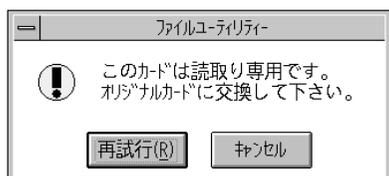
- ◆ カードライターとコンピュータが正しく接続されているか、カードライターに電源が入っているかを確認します。
- ◆ 書き込みを開始するには、**再試行**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

② カードライターにオリジナルカードが差し込まれていない場合。



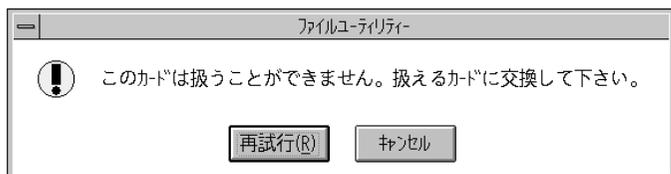
- ◆ オリジナルカードをカードライターに差し込みます。
- ◆ 書き込みを開始するには、**再試行**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

③ 書き込み禁止カードが差し込まれていた場合。



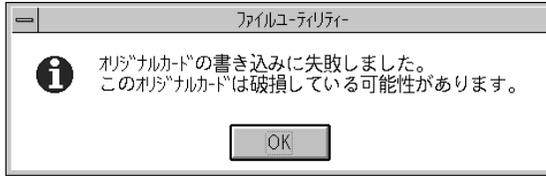
- ◆ オリジナルカードをカードライターに差し込みます。
- ◆ 書き込みを開始するには、**再試行**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

④ 正しくないカードや不具合のあるカードが差し込まれていた場合。



- ◆ オリジナルカードをカードライターに差し込みます。
- ◆ 書き込みを開始するには、**再試行**をクリックします。
- ◆ この操作を中止する場合は、**キャンセル**をクリックしてください。

- ⑤ 書き込みが既に開始された後に不具合が検出されたり、書き込み実行中にカードが抜かれると、書き込みを中止し、次のメッセージが表示されます。

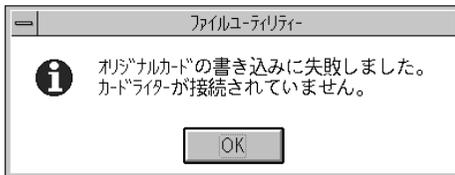


- ◆ OK をクリックし、メッセージを消去します。

赤色の表示灯が点灯しているときは、決してカードを抜かないでください。抜くと、始めから操作をやり直す必要があります。

カードをぬいていないのに、上記のメッセージが表示される場合、カード自体の不具合か、カードが正しく差し込まれていなかったことが考えられます。カードを正しく入れ直して、再び書き込んでください。同じメッセージが表示されたら、カードの不具合です。別のカードで試してください。

- ⑥ 読取り実行中に、カードライターとパソコン間のデータケーブルや電源アダプタが断線した場合、書き込みを停止し、次のメッセージが表示されます。



- ◆ OK をクリックし、メッセージを消去します。

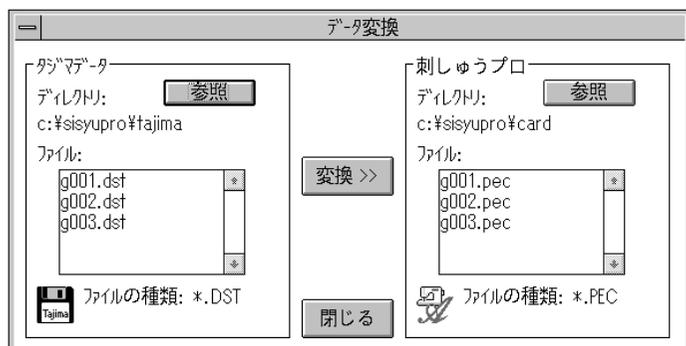
すべての接続を確認し、始めからやり直します。接続が正常なときは、ケーブルの不具合が考えられます。販売店にご相談ください。

タジマデータを変換する

タジマ形式の刺しゅうデータは、それを扱う店頭で購入することができます。しかし、レイアウトセンターが読み込むためには、適切なファイル形式に変換されていなければなりません。本節では、タジマファイルをご使用可能なファイルに変換する方法について、説明します。タジマ形式には色々な種類があります。この変換プログラムでは、ファイル名の拡張子が .dst のタジマファイルのみが処理可能です。タジマファイルをご購入の際には、ファイル名に .dst の拡張子がついていることを、必ずご確認ください。さらに、刺しゅう模様のサイズが、ご使用のミシンの最大縫製範囲に納まっているかもご確認ください。

操作

- ① データ変換領域内の矢印ボタンをクリックします。次のようなデータ変換ダイアログが表示されます。



- ◆ 現在のディレクトリと、そのディレクトリが有する .dst ファイルが、左側に示されます。これが「変換前」ディレクトリとなります。
 - ◆ 現在のディレクトリと、そのディレクトリが有する .pec ファイルが、右側に示されます。これが「変換後」ディレクトリとなります。
 - ◆ ディレクトリを変更するには、参照ボタンをクリックします。
 - ◆ すべてのタジマファイルを変換して、その結果を変換後ディレクトリに保存するには、変換をクリックします。
 - ◆ この操作を中止する場合は、キャンセルをクリックしてください。
- 変換されたファイルにはタジマファイル (.dst) と同じ名前が付けられます。ファイル名の拡張子は、自動的に .pec に変更されます。例えば、ファイル g001.dst は、変換後ファイル g001.pec となります。既存の .pec ファイルは右側の刺しゅうプロディレクトリに一覧表示されていますので、変換時に、新しく作られるファイルに上書きされないかチェックできます。
 - この変換のための専用ディレクトリを作っておき、Windows のファイルマネージャ等を使って変換されたファイルの保管場所を変えるのも、一つの方法です。

- ② 参照をクリックすると、次のダイアログが表示されます。



- ◆ ドライブとディレクトリ（変換前または変換後）を選択します。
- ◆ 新しいディレクトリを確認し、データの変換ダイアログに戻るには、OK をクリックします。
- ◆ ディレクトリを変更しないで、データの変換ダイアログに戻るには、キャンセルをクリックします。

ファイルメニュー

このアプリケーションのファイルメニューは、終了するためにのみ使われます。

■ 終了

機能： アプリケーションを終了する。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

操作：

- ① メニューバーの**ファイル**をクリックし、サブメニューの**終了**をクリックします。
アプリケーションが直ちに終了します。

参照：

ヘルプメニュー

ヘルプメニューにより、ヘルプシステムが起動します。

目次	このアプリケーションのヘルプを表示します。	143 頁
ヘルプの使い方	ヘルプの使い方を説明します。	143 頁
バージョン情報	バージョン、著作権に関する情報を表示します。	144 頁

■ 目次

機能： このアプリケーションのヘルプを表示します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**ヘルプ**をクリックし、サブメニューの**目次**をクリックします。
ヘルプの目次が表示されます。
- ② 次の操作のために、ご使用の Windows マニュアルを参照ください。

参照： 143 頁の「ヘルプの使い方」と 144 頁の「バージョン情報」も参照ください。

■ ヘルプの使い方

機能： ヘルプの使い方を説明します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

- ① メニューバーの**ヘルプ**をクリックし、サブメニューの**ヘルプの使い方**をクリックします。
ヘルプの使い方についての Windows 標準説明が表示されます。
- ② 次の操作のために、ご使用の Windows マニュアルを参照ください。

参照： 143 頁の「目次」と 144 頁の「バージョン情報」も参照ください。

■ バージョン情報

機能： バージョン、著作権に関する情報を表示します。

ショートカットキー： この機能に対応するショートカットキーはありません。

ツールバー： この機能に対応するボタンはありません。

操作：

- ① メニューバーの**ヘルプ**をクリックし、**バージョン情報**をクリックします。
ダイアログが表示されます。
- ② ダイアログを閉じるには、**OK** をクリックします。

参照： 143 頁の「目次」と143 頁の「ヘルプの使い方」も参照ください。

ショートカットキー早見表

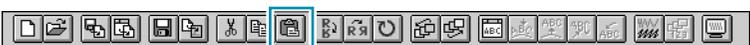
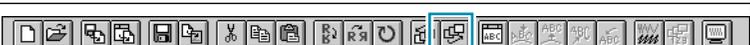
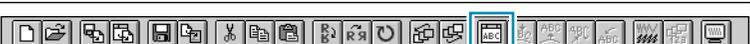
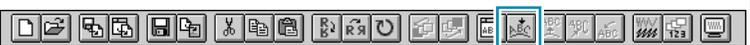
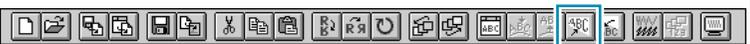
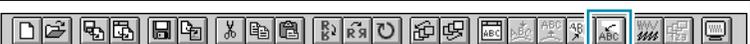
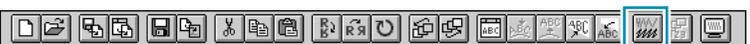
デザインセンター

メニュー	ショート カットキー	ツールバー	頁	
ファイル	新規作成		57	
	開く		58	
	上書き保存		59	
	名前を付けて 保存	—	59	
	データ取込み		60	
	終了	Alt + F4	—	60
編集	元に戻す		61	
	やり直し		61	
	切り取り		61	
	コピー		62	
	複製	—	62	
	貼り付け		62	
	削除	Delete	—	63
	全てを選択	—	—	63
縫い方	縫い方の設定		64	
	縫い順の確認		65	
表示	グリッド	—	66	
	グリッドの 設定	—	66	
	ツールバー	—	67	
	ステータバー	—	67	
	プレビュー	F9		67
	画面の再描画	Ctrl + R	—	67

メニュー		ショート カットキー	ツールバー	頁
オプション	デザインページの設定	F5	—	68
	単位の設定	F7	—	68
ステージ	原画ステージ	—		69
	輪郭線画ステージ	—		70
	輪郭データステージ	—		71
	縫い方設定ステージ	—		73
ヘルプ	目次	F1	—	74
	ヘルプの使い方	—	—	74
	バージョン情報	—	—	74

レイアウトセンター

メニュー		ショート カットキー	ツールバー	頁
ファイル	新規作成	Ctrl + N		103
	開く	Ctrl + O		103
	データ取込み - ファイルから	F8		104
	データ取込み - デザインセンター	F7		106
	下絵を開く	—	—	106
	上書き保存	Ctrl + S		107
	名前を付けて 保存	—	—	107
	カード書込み	F4		108
	印刷	Ctrl + P	—	109
	プリンタの 設定	—	—	110
	終了	Alt + F4	—	110

編集	元に戻す	Ctrl + Z	—	111
	やり直し	Ctrl + A	—	111
	切り取り	Ctrl + X		112
	コピー	Ctrl + C		112
	複製	Ctrl + D	—	112
	貼り付け	Ctrl + V		112
	削除	Delete	—	113
	反転 - 上下	Ctrl + H		113
	反転 - 左右	Ctrl + J		113
	回転	Ctrl + Y		114
	先頭へ移動	Ctrl + B		115
	最後へ移動	Ctrl + F		115
	全てを選択	—	—	116
	文字	文字の再編集	Ctrl + L	—
書式設定		Ctrl + K		117
文字の配列		Ctrl + T		119
文字配列の解除		Ctrl + Q		120
文字の変形		F2		121
変形の解除		F3		121
フォントディレクトリの設定		—	—	122
縫い方	縫い方の設定	Ctrl + W		123
	縫い順の確認	F10		124
	ドーナツ縫い設定	—	—	125
	ドーナツ縫いの解除	—	—	126
	縫製範囲の設定	—	—	126

表示	グリッド	—	—	127
	プレビュー	F9		128
	画面の再描画	Ctrl + R	—	128
	下絵	F6	—	128
	ツールバー	—	—	128
	ステータスバー	—	—	129
オプション	デザインセンターの起動	F5	—	129
	デザインページの設定	—	—	130
	単位の設定	—	—	130
ヘルプ	目次	F1	—	131
	ヘルプの使い方	—	—	131
	バージョン情報	—	—	131

ファイルユーティリティ

メニュー		ショートカットキー	ツールバー	頁
ファイル	終了	—	—	143
ヘルプ	目次	—	—	143
	ヘルプの使い方	—	—	143
	バージョン情報	—	—	144

索引

A

A C アダプター 1, 2
A C アダプターコネクタ 1

M

MS-DOS 3

O

OS 3

い

インターフェイスケーブル 1, 2
印刷 109
糸色 54, 56, 97, 98
糸密度 64, 65, 123, 124

う

上書き保存 59, 107

え

円 28
円・円弧描画モード 84
円を描く 84
円弧と弦を描く 86
円弧の種類 92
円弧を描く 84

お

オプションメニュー 68, 129
オリジナルカード 1
扇形を描く 85

か

カード 39
カードスロット 1
カード書込み 108
画面の再描画 67, 128
解像度 72
回転 114, 118
角の丸み 93

き

基準線からのオフセット 118
幾何学 91, 92
曲線を描く 88
曲線描画モード 88
切り取り 61, 112

く

グリッド 66, 127
グリッドの設定 66, 127

け

原画 7, 11
原画 (画像ファイル) 11
原画ステージ 7, 41, 69
行間 118

こ

コピー 62, 112

さ

サテン幅 64, 65, 123, 124
最後へ移動 65, 115
細線化 処理 72
削除 63, 113

し

シリアルポート 3
下絵 128
下絵を開く 106
下打ち 65, 124
刺しゅう属性 92
刺しゅう模様の選択 77
刺しゅう模様を移動する 77
刺しゅう模様を拡大・縮小する 77
実縫製サイズにズームする 82
終了 60, 110, 143
書体 30
新規作成 57, 103

す

ズーム 14, 25
ズームアウト 82
ズームアウトモード 47, 53
ズームイン 82
ズームインモード 47, 53
ズームモード 82
ステージ 7, 41
ステータスバー 67, 129
全てを選択 63, 116

せ

先頭へ移動 65, 115
線の色 16
線の設定 55, 97
選択モード 44, 77

そ

揃え方 118

た

タジマ 8, 133, 142
縦書き / 横書き 118
単位の設定 68, 130

ち

長方形描画モード 86
長方形を描く 86
直線描画モード 87
直線を描く 87

つ

ツールバー 57, 67, 102, 128
ツールボックス 43, 44, 48, 76
通信中表示 L E D 1

て

データ取込み 60
データ取込み デザインセンターから 106
データ取込み ファイルから 104
データ書込み 133, 138
データ読み込み 133, 134
データ変換 133, 142
ディスプレイ 3
デザインセンター 7, 9, 10, 41, 129
デザインセンターから取込む 23
デザインページ 11, 23
デザインページのサイズ 11
デザインページの設定 68, 129
電源表示 L E D 1

と

ドーナツ縫いの解除 37, 126
ドーナツ縫いの設定 37, 125
ドーナツ縫いモード 52

な

名前を付けて保存 59, 107

ぬ

縫いピッチ 65, 124
縫い角度 65, 124
縫い順の確認 65, 124
縫い順を変更する 35
縫い方 16, 54, 64, 97
縫い方の設定 64, 123
縫い方バー 54, 91
縫い方メニュー 64, 123
縫い方を設定する 16
縫い方設定 15
縫い方設定ステージ 7, 15, 41, 73
縫製範囲の設定 126

は

バージョン情報 74, 131, 144
ハードディスク 3
走りピッチ 64, 124
走り回数 64, 124

貼り付け 62, 112
反転 左右 113
反転 上下 113

ひ

開く 58, 103
表示メニュー 66, 127

ふ

ファイルメニュー 57, 102, 143
ファイルユーティリティ 8, 133
フォントディレクトリの設定 122
プリンタの設定 109
プレビュー 19, 38, 67, 128
複製 62, 112

へ

ページ表示 53
ヘルプの使い方 74, 131, 143
ヘルプメニュー 74, 131, 143
ペンツール 43
偏差 65, 124
変形の解除 121
編集メニュー 61, 111

ほ

ポイントの接線方向を変える 79
ポイントを移動する 45, 78
ポイントを削除する 46, 80
ポイントを挿入する 46, 79
ポイント編集モード 45, 78

ま

マウス 3
マニュアルパンチングパターンを作成する 89

め

メニューバー 57, 102
メモリ 3
面の色 18
面の設定 54, 98
面の設定モード 48
面の縫い方 18
面領域分割モード 46

も

元に戻す 61, 111
文字サイズ 95
文字の再編集 117
文字の配列 119
文字の変形 121
文字メニュー 117
文字を加える 30
文字を入力する 83
文字間 118
文字属性 92, 94
文字入力モード 83
文字配列の解除 120
文字模様で文字を選択する 81

文字列の設定 118
目次 74, 131, 143

や

やり直し 61, 111

ゆ

ユーザ登録ハガキ 1

り

両端の処理 93

輪郭データ 13

輪郭データステージ 7, 41, 71

輪郭データを移動する 45

輪郭データを縮小・拡大する 45

輪郭線設定モード(全体) 49

輪郭線設定モード(部分) 51

輪郭線画ステージ 7, 41, 69

れ

レイアウトセンター 7, 21, 75