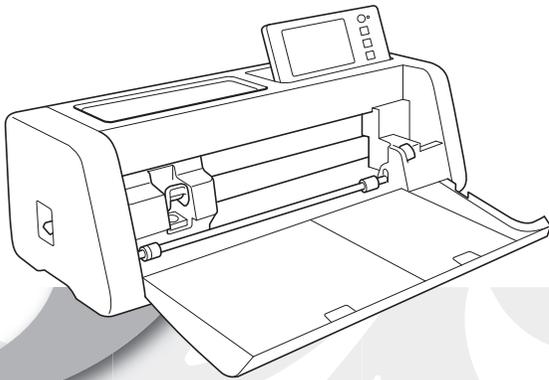


brother

カッティングマシン

取扱説明書

CMZ05/CMZ09シリーズ



●ご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みになり、正しくお使いください。

利用規約

重要！！ よくお読み下さい：

この利用規約（以下、「本規約」といいます）は、お客様が弊社のマシンまたはクラフト製品（以下、「弊社製品」といいます）をご利用になる際にインストールまた使用される本ソフトウェアについて、お客様とブラザー工業株式会社（以下、「弊社」といいます）が締結する契約です。「本ソフトウェア」とは、すべてのコンテンツデータ、デザインデータ、データフォーマット、弊社製品におけるファームウェア、PCアプリケーション、またはモバイルアプリケーションを指すものとします。

本ソフトウェアおよび弊社製品をお客様がご利用になることにより、お客様は本規約の各条項に従うことに同意したものとみなされます。お客様が本規約に同意されない場合、弊社は本ソフトウェアをお客様にライセンスすることができず、お客様は本ソフトウェアの使用を許諾されません。なお、本規約への修正または追補が本ソフトウェアになされる場合があります。

企業を代理して本規約に同意する個人は、その企業における法的拘束力のある契約を締結する権限を有していることを表明します。

使用許諾条件：

1 使用許諾

- 1.1 本規約に基づき、弊社はお客様に対し、弊社製品をご利用になる範囲に限り、本ソフトウェアにおける非独占的、譲渡不能かつ取消不能のライセンスを許諾します。
- 1.2 お客様に認められた本ソフトウェアの使用に関する権利は、本規約のもとでのお客様の本ソフトウェアのご使用に関しライセンスされるものであり、譲渡されるものではありません。弊社は、本ソフトウェアに含まれる知的財産権に限らず、すべての権利、権原および利益を保持します。

2 制限

- 2.1 本規約に明示的に記載されている場合、または、各国の法令によって要求される場合を除き、お客様は以下の条件に従います。
 - 2.1.1 分解、逆コンパイル、リバースエンジニアリング、翻訳、または他の方法により、本ソフトウェアのソースコード（弊社製品またはコンテンツ編集アプリケーションソフトウェアを使用してお客様が作成したデータまたはコンテンツを含むものとし、以下、第2条において同様に適用します。）を取得しないこと。
 - 2.1.2 本ソフトウェアの全部または一部に基づく派生物を製作しないこと。
 - 2.1.3 弊社からの書面により事前の承諾なく、本ソフトウェアの全部または一部を、いかなる形態であれ他者に配布、提供、利用させないこと。
 - 2.1.4 本ソフトウェアを弊社製品上での通常の使用に付す場合、またはバックアップや運用上の安全のために必要な場合を除き、本ソフトウェアを複製しないこと。
 - 2.1.5 本ソフトウェアの全部または一部の譲渡、賃貸借、リース、サブライセンス、貸付、翻訳、結合、翻案、変更、改造、改変を行ってはならないこと、また本ソフトウェアまたはその一部に他のプログラムを結合させたり、組み込んだりしてはならないこと。
 - 2.1.6 本ソフトウェアの全部または一部の複製物においても、弊社の著作権表示およびこの利用規約を含めておくこと。
 - 2.1.7 本規約の第1条に規定する以外の目的（弊社製品以外マシンまたはクラフト製品もしくはソフトウェアの使用を含むがこれに限定されません）において、本ソフトウェアを使用しないこと。

3 無保証

適用される法令にて許容される範囲において、本ソフトウェアは、明示的または黙示的にかかわらず、口頭または書面によるいかなる種類の保証または条件なく、“現状有姿”にて提供されます。弊社は、本ソフトウェアにおける商品性、品質の完全性、非侵害性または特定の目的への適合性について、いかなる黙示的な保証もいたしません。

4 責任制限

- 4.1 弊社は、お客様、最終使用者、または、その他の事業者に生じる、いかなる利益または収益の損失、データの損失、使用の中断、または派生的、偶発的、特別、懲罰的または間接的な損害について、規約上の行為または不法行為のいずれであっても、また、たとえ弊社が本規約によるサポートサービスなどで本ソフトウェアに関連して起因する損害に関する可能性についてお知らせしていた場合であっても、いかなる責任も負わないものとします。これらの

制限は、救済措置を限定するという本質的な目的にかかわらず、適用される法令で認められる最大限の範囲に適用されます。

- 4.2 本規約第3条または第4.1条にかかわらず、本規約は、死亡または人身傷害に対する過失または消費者を保護する法的権利に基づく弊社の責任を、排除または制限する目的はありません。

5 解除

- 5.1 お客様が本規約における重大な違反をし、弊社による請求に基づきその違反を直ちに是正しない場合、弊社はいつでも本規約を解約する権利を有するものとします。
- 5.2 本規約に基づきお客様に付与されたすべての権利が終了した場合、お客様は本規約により許可されたすべての活動を終了し、所有するすべてのコンピュータ機器から本ソフトウェアを直ちに消去または削除し、また、お客様の所有する本ソフトウェアのすべての複製物もしくはその派生物を削除または破棄します。上記に加えて、お客様は所有する弊社製品によりお客様が作成したコンテンツまたはデザインデータを削除するものとします。

6 一般条項

- 6.1 お客様は、適用される法律または規則に違反して、本ソフトウェアまたはそのコピーもしくはその改変物を輸出または再輸出してはなりません。
- 6.2 お客様は、本規約における権利または義務の全部または一部を、事前の書面による同意なしに、第三者またはその関係者に譲渡してはなりません。合併、資産または株式の売却に伴う支配または再編成の変更は、本規約の譲渡であるとみなします。
- 6.3 お客様は、本規約の違反が、金銭的損害賠償が適切な救済策ではなく、弊社に回復不能な損害を引き起こすものであることに同意し、弊社は、本規約または法令に基づく救済に加えて、保証金、その他の担保、または損害額の証明なく、衡平法上の救済を求める資格を有するものとします。
- 6.4 本規約のいずれかの条項が管轄権を有する裁判所によって無効または執行不能と宣言または決定された場合、その条項は本規約の他の条項と切り離して独立し、その他の条項および規約全体の有効性はこれによる影響を受けるものではありません。
- 6.5 本規約は、ここに添付されているすべての書類とともに、本件の主題に関する当事者間の完全な合意を構成し、この件に関する当事者間の口頭および書面によるすべての提案に優先します。
- 6.6 弊社が、本規約に基づく義務の履行をお客様に求めなかった場合、または弊社がお客様に対して何らかの権利の行使をしない場合、もしくは弊社がこれらを遅延する場合があったとしても、弊社はお客様に対する権利を放棄するものではなく、また、お客様がそれらの義務を遵守する必要がないということを意味するものではありません。弊社がお客様の不履行に関する請求権を放棄する場合、弊社は書面でのみこれを行うものとし、また、これはお客様によるその後の不履行を自動的に放棄することを意味するものではありません。
- 6.7 本規約は日本国の法律に準拠し、日本国内の裁判所の排他的裁判管轄に属するものとします。
- 6.8 本規約への変更及び補足は、以下の場合になされることがあります。A) 変更内容が、お客様の一般の利益に適合するとき。B) 変更内容が相当性・合理性のあるものであり、かつ、本規約の目的に反しないものであるとき。弊社は、本規約を変更する30日前までに、ブラザーまたはブラザーが指定するホームページで変更内容を利用者へ通知し、効力を生じる前に利用者が確認できる機会を提供します。改訂された規約の効力が生じた場合、本ソフトウェアの利用を継続されるお客様は、改訂された規約に拘束されます。

はじめに

この度は、本製品をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。
お使いになる前に、別冊「安全にお使いいただくために」をよくお読みいただき、本取扱説明書で機能や使い方を十分にご理解のうえ、未永くご愛用ください。
また、お読みになった後はいつでもご覧になれるところに保証書とともに保管してください。
本取扱説明書に記載されていない方法で使用した場合、火災・感電・やけどや窒息などによるけが・故障の原因となります。

重要なお知らせ

- 本製品は日本国内向け、家庭用です。外国では使用できません。
This machine can not be used in a foreign country as designed for Japan.
- 仕様および外観は品質改良のため、予告なく変更することがありますので、ご了承ください。
- 取扱説明書の内容は予告なく変更することがありますので、ご了承ください。
- 取扱説明書に掲載している画面は、実際の画面とは異なる場合がありますので、ご了承ください。
- 取扱説明書の内容を許可なく無断で複製することは禁じられておりますので、ご了承ください。
- 地震や雷などの自然災害、火災、第三者による行為、その他の事故、お客様の故意または過失、誤用、その他の異常な条件下での使用によって生じた損害に関して、当社は一切の責任を負いません。
- その他の製品情報については、ブラザーのホームページ (<http://www.brother.co.jp/>) を参照ください。

安全にお使いいただくために

本書で使用されている記号

本書では、下記の記号が使われています。

 警告	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険の可能性が想定される内容を示します。
 注意	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容を示します。

目次

利用規約	i
はじめに	1
重要なお知らせ	1
安全にお使いいただくために	1
本書で使用されている記号	1
製品の特長	4
模様 (模様モード)	4
スキャン (スキャンモード)	4
無線 LAN 接続機能を使ったデータ転送について	5

1 準備・設定 6

各部の名称とはたらき	6
正面	6
背面	7
操作パネル	7
付属品	7
操作を始める前に	8
緩衝材を取り外す	8
本体の電源を入/切する	8
マット搬送の準備	9
液晶画面の操作	9
本体設定	10
設定画面	10
オートシャットダウン	12

2 基本操作 14

模様をカットする前に	14
素材にあったマットを選ぶ	14
素材とマットの組み合わせ目安表	15
素材をマットに貼る	17
ブレードと素材の組み合わせ	24
ホルダーの取り付け/取り外し	25
試し切りをする	26
模様をカットする	30
チュートリアル 1 模様をカットする	30
チュートリアル 2 多色の模様をカットする	33
模様を選択する	39
1つの模様を選択する	39
複数の模様を選択する	39

3 応用操作 41

カット/編集機能	41
模様を編集する	41
模様を編集する - 多色の模様	42
マット配置画面	42
レイアウトした模様を編集する	43
オブジェクト編集画面	44
操作を元に戻す	45
模様のグループ化/グループ化の解除	45

模様を結合する (複数の模様のアウトラインを合体させる)	47
模様を整列する	48
模様を自動でレイアウトする	50
背景画像をスキャンする	51
文字入力機能	52

メモリー機能	54
データを保存する	54
データを呼び出す	55
CanvasWorkspace から模様を呼び出す (無線 LAN 経由)	56
CanvasWorkspace から模様を呼び出す (USB ケーブル経由) (Windows のみ対応)	57
デザインファイルをインポートする	58
Artspira (アートスピラ) アプリから模様を呼び出す (無線 LAN 経由)	58

刺しゅうデータを呼び出してカットする (対応モデルのみ)	59
.phc または .pes を準備する	59
本製品に模様を呼び出す	59
アプリケーションデータを作成する	60
刺しゅうラインデータを作成する	60
ドロワー機能	63
ドロワーする	63
ドロワー線の周囲をカットする	64
ドロワー機能で模様を塗りつぶす/アウトラインを太くする	68

4 スキャン機能 70

スキャンした素材をカットする (ダイレクトカット)	70
チュートリアル 3 スキャンした素材をカットする	70
「ダイレクトカット」の応用機能	74
カットデータを作成する	76
チュートリアル 4 カットデータを作成する	76
画像検出レベルを調整する	82
画像をスキャンする (USB に保存)	84
スキャンする際の注意	84
チュートリアル 5 USB メモリーにスキャンデータを保存する	84
範囲を選択して保存する	86
CanvasWorkspace に画像を転送する	86

5 付録 88

消耗品	88
交換の目安	88
刃を交換する	88
お手入れ	90
掃除する	90
スキャナーガラスを掃除する	92
画面を調整する	93
スキャンとカットの位置を調整する	93

ローラーの位置を調整する	95
困ったとき	96
エラーメッセージ	100
ソフトウェアのアップデートについて	103
自動アップデート機能	103
USB メモリーを使用してアップデートする	104
アプリケーション (CanvasWorkspace) を使用し てアップデートする	104
別売品	106
仕様表	106
索引	107

模様（模様モード）

模様を選んで、お好みのレイアウトに編集できます。紙や布をセットするだけで、きれいなパーツが手軽に作れます。



ScanNCut DX の編集機能を使うと、内蔵模様を使って簡単に自分だけのパーツ作りができます。

スキャン（スキャンモード）

画像や写真、自分で描いたイメージ画などをスキャンして、オリジナルカットデザインを作成できます。そのデザインをカットしたり、データとして保存したりすることもできます。



パソコンやスマートフォンがなくても、お好みの模様をスキャンして編集したり、保存してその後も使用することができます。

ホーム画面

模様を選択します。

- P.30 「チュートリアル 1 模様をカットする」
- P.33 「チュートリアル 2 多色の模様をカットする」



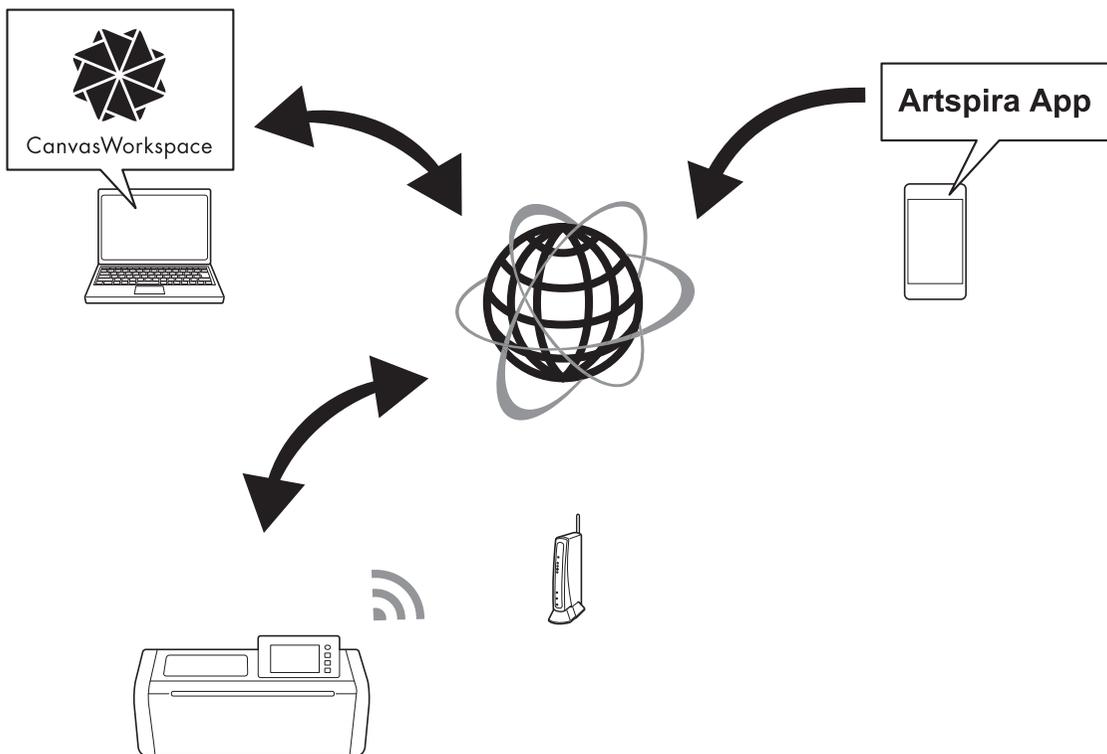
スキャンします。

- P.70 「チュートリアル 3 スキャンした素材をカットする」
- P.76 「チュートリアル 4 カットデータを作成する」
- P.84 「チュートリアル 5 USB メモリーにスキャンデータを保存する」



無線 LAN 接続機能を使ったデータ転送について

本製品は、無線 LAN 接続機能を搭載しています。本機能を用いて無線 LAN に接続することにより、専用アプリケーションの「CanvasWorkspace」で編集した模様データや、Artspira（アートスピラ）アプリから配信される模様データを本体に転送することができます。無線 LAN 接続機能をご利用いただくには、以下をご覧ください。



1. 無線 LAN に接続：

本体のホーム画面の  または、 から無線 LAN 接続の設定をしてください。接続方法は『無線 LAN 接続ガイド』をご覧ください。

2. CanvasWorkspace (Web 版) にログイン：

CanvasWorkspace を使用するためには、CanvasWorkspace のログイン ID が必要です。アカウントをお持ちでない場合は、<<http://CanvasWorkspace.Brother.com>> にアクセスしてアカウントを作成してください。

3. カuttingマシンを CanvasWorkspace に登録：

模様の保存または呼び出しを行うには、あらかじめマシン本体を CanvasWorkspace に登録する必要があります。詳しくは『無線 LAN 接続ガイド』をご覧ください。

4. 模様の呼び出し／保存：

USB メモリーを使わずに、模様をダウンロードまたはアップロードすることができます。詳しくは P.54 「データを保存する」、P.55 「データを呼び出す」をご覧ください。

CanvasWorkspace (PC 版) は、カuttingマシンでカット／ドローする模様データを編集して、カuttingマシン本体に転送する PC アプリケーションです。このアプリでは、インターネットに接続することなく模様データを編集することができます。

下記の URL から、PC 版アプリをダウンロードすることができます。

<http://s.brother/cuoae/>

また、CanvasWorkspace (Web 版) にアクセスすると、作品集のレシピをダウンロードすることができます。

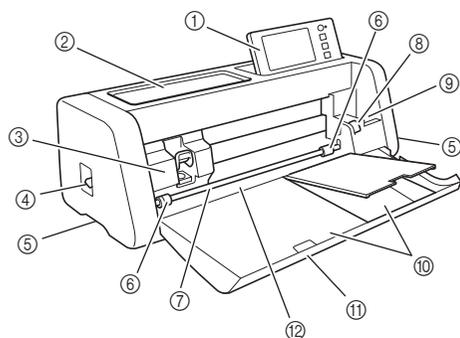
Artspira (アートスピラ) は、無線 LAN に接続した本体に模様を転送することができるクラウドベースのモバイルアプリです。

アプリについて詳しくは、Artspira (アートスピラ) アプリ簡単ガイドを参照ください。(https://s.brother/csyai/)

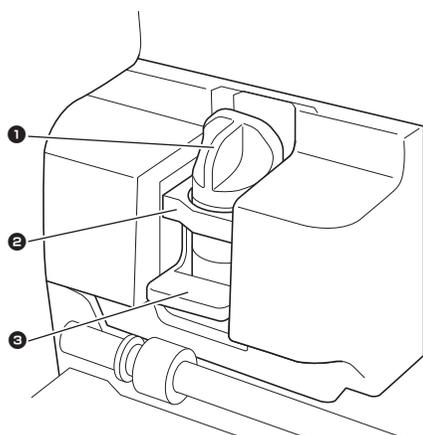
第1章 準備・設定

各部の名称とはたらき

正面



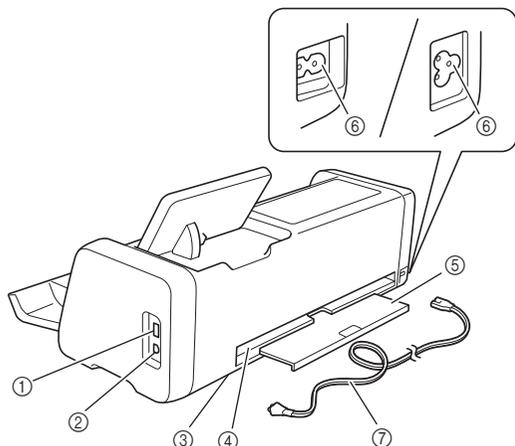
- ① **操作パネル**
液晶タッチパネルと操作ボタンを使って、本製品の操作と設定ができます。操作パネルの角度は調節することができます。
- ② **ツールトレイ**
作業中に、アクセサリを置いておくことができます。
- ③ **キャリッジ**
カットやドロウのとき、ホルダーを移動させます。



- ① **ホルダー**
キャリッジにセットして、紙や布をカットまたはドロウするときに使用します。用途に合わせて、専用のホルダーを使用してください。
- ② **ホルダーガイド**
ホルダーを固定します。
- ③ **ホルダー固定レバー**
ホルダーを固定するときにレバーを下げます。ホルダーを取り外すときにレバーを上げます。

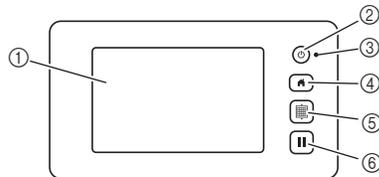
- ④ **スキャナー昇降レバー**
操作に合わせて、レバーの位置を調整してください。詳しくは、P.9の「マット搬送の準備」を参照してください。
- ⑤ **取っ手**
本体を移動させるときは、取っ手に手をかけてください。
- ⑥ **ローラー**
別売品のロールフィーダーを使用するときは、右側のローラーの位置を調整してください。詳しくは、P.95「ローラーの位置を調整する」を参照してください。
- ⑦ **シャフト**
シャフトの両端に設置されたローラーによってマットが送られます。
- ⑧ **シャフト解放レバー**
別売品のロールフィーダーを使用するときは、シャフトのロック／解放位置を切り替えてください。通常の操作時は、ロックした状態で操作してください。詳しくは、P.95「ローラーの位置を調整する」を参照してください。
- ⑨ **ツールホルダー**
作業中に、アクセサリを立てて置いておくことができます。
- ⑩ **収納スペース**
アクセサリを収納できます。
- ⑪ **フロントトレイカバー**
ローラー、キャリッジ、ホルダーなどを保護します。本製品を使用するときは、カバーを開いてください。
- ⑫ **搬送スロット**
この部分にマットを差し込み、マットを搬送します。

背面



- ① **USB ポート (USB メモリー用)**
データの保存や呼び出しをするときに、USB メモリーを接続します。
- ② **USB ポート (パソコン用)**
データの保存や呼び出しをするときに、USB ケーブルを接続します。対応するパソコンと OS については P.57 「本製品に接続可能なパソコン」を参照してください。
- ③ **スキャナーガラス (本体内部)**
スキャナーガラスをメンテナンスする際には、リアトレイを外す必要があります。詳しくは、P.92 「スキャナーガラスを掃除する」を参照してください。
- ④ **スロット**
動作中、マットが出たり入ったりします。排出されるマットの障害にならないよう、スロットのまわりに物を置かないでください。
- ⑤ **リアトレイ**
動作中、スロットから排出されたマットを保持します。本製品を使用するときは、トレイを引き出して使用してください。
- ⑥ **電源ジャック**
- ⑦ **電源コード**

操作パネル



- ① **液晶画面**
操作画面や模様のプレビュー、エラーメッセージを表示します。
- ② **電源ボタン**
電源を入/切します。
- ③ **電源ランプ**
電源を入れた時に点灯し、スリープモード (省電力モード) の時、または本体のソフトウェアアップデート中に点滅します。
- ④ **ホームボタン**
ホーム画面 (本製品を操作するためのスタート画面) を表示します。
- ⑤ **送りボタン**
本体にセットされたマットを挿入、または排出します。マットを挿入/排出するときは、必ず送りボタンを押してください。
- ⑥ **ポーズ/ストップボタン**
本体の操作を中止、または一時停止します。

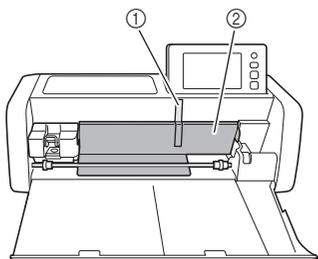
付属品

付属品については、別紙「付属品について」を参照してください。

操作を始める前に

緩衝材を取り外す

本製品の電源を入れる前に、フロントトレイカバーを開いて、本体の前面と背面にある固定テープと緩衝材を取り外してください。



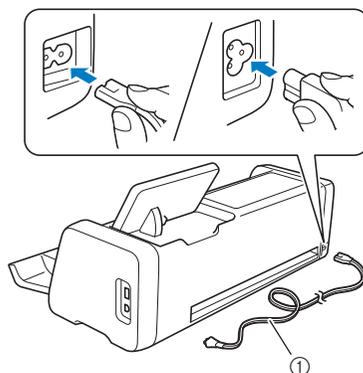
- ① テープ
- ② 緩衝材

💡 お願い

- 緩衝材を取り外す前に電源を入れた場合は、いったん電源を切って、再度入れてください。電源を入れなおさずに本製品を使用すると、正しく動作しないおそれがあります。

本体の電源を入/切する

- ① 電源コードを本体に接続します。

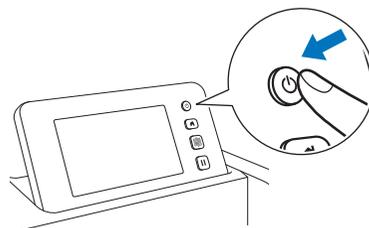


- ① 電源コード

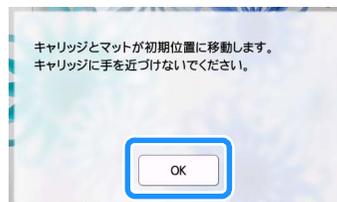
- ② 電源プラグを家庭用電源コンセントに差し込みます。

- ③ 操作パネルの⏻を押します。

オープニング画面が表示されたら、画面上のどこかを押してください。



- ▶ 以下のメッセージが表示されたら、「OK」キーを押します。



- ▶ ホーム画面が表示されます。



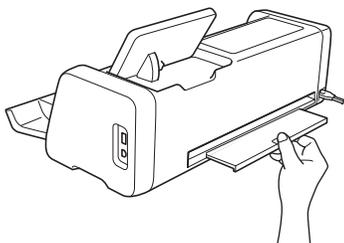
お知らせ

- 液晶画面は、液晶の特性上、輝点（常時点灯している点）と黒点（点灯しない点）が存在することがあります。輝点・黒点の発生は、製品の不良または故障ではありません。

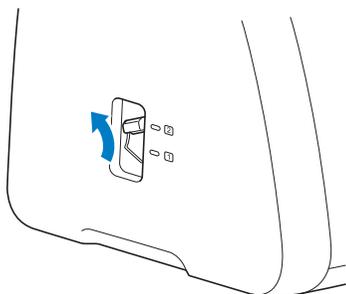
- 4 電源を切る場合は、操作パネルの \odot を押し、電源を切ります。
- 5 電源プラグを家庭用電源コンセントから抜きます。
- 6 電源コードを本体から取り外します。

マット搬送の準備

- 1 リアトレイを引き出します。
本製品を使用する際には、リアトレイを引き出してください。



- 2 本体左横のスキャナー昇降レバーの位置を「2」に上げます。

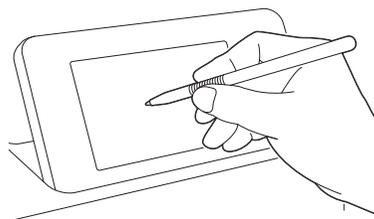


お知らせ

- 厚みが薄い素材をスキャンする場合は、レバーは「1」の位置で使用してください。レバーの位置が上がっていると、スキャン結果がぼやける場合があります。

液晶画面の操作

操作画面はタッチパネルです。操作する際は、付属のタッチペンを使用してください。



お願い

- シャープペンシルやドライバーなど、先のとがったものや硬いもので画面を押さないでください。故障の原因となります。

設定画面

各種機能の設定を、 を押して、液晶画面上で選択・調整することができます。ここでは、ホーム画面の  を押して表示される設定項目について説明します。

■ グループ 1



- ① 前の項目／次の項目を表示
* 画面上でタッチペンをスライドさせて次の画面に移動することもできます。
- ② 設定が完了したときに押します。

言語

表示言語を選択します。このキーを押して、表示したい言語を選択し、「OK」キーを押します。

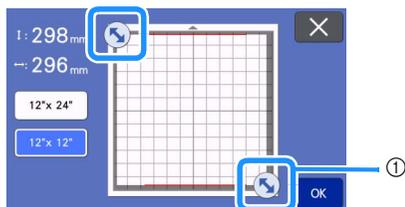
単位

寸法単位の表示をミリかインチから選択します。

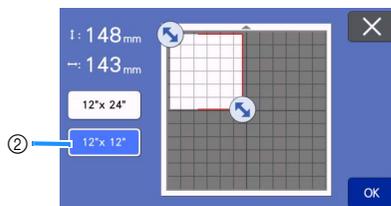
カット範囲

使用する素材の大きさに合わせて、カット・ドロウ範囲を設定します。このキーを押し、範囲変更キーをドラッグして設定します。12" x 24" (305 mm x 610

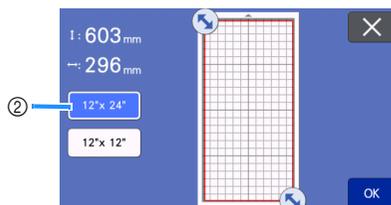
mm) のマットを使うときは、 を押して大きめのマットサイズを選択し、カット範囲を設定します。12" x 12" (305 mm x 305 mm) のマットを使うときは、 を押してください。



- ① 範囲変更キー (タッチペンを使ってキーを押してからドラッグして、範囲を設定してください。)



② マットサイズキー



- 「OK」キーを押すと、設定が適用されます。設定が適用される前に  を押すと元の画面に戻ります。

模様間隔

マット配置画面で、模様のレイアウトを自動調整する場合、模様と模様の間隔や、マット上のカット範囲の内側に残す余白を設定します。数値が大きくなると、間隔は広くなります。



- 布用粘着サポートシートを貼ったマットに布を貼り付けて模様をカットするときは、模様間隔を「3」以上に設定してください。

背景濃淡

背景スキャン機能でスキャンした背景画像の濃淡を調整します。詳しくは、P.51 「背景画像をスキャンする」を参照してください。

■ グループ 2



カット速さ

カットの速さを調節します。

カット圧力

カット圧力を調節します。

カット圧力 (マニュアルブレード)

別売品の替え刃ホルダー (青緑色 / 紫色) を使用するときの、カット圧を調整します。

切り込み量

切り込みの量を設定します。

鋭角のある模様を厚みのあるやわらかい素材などでカットする際に、刃の切り込み量を調整します。

ハーフカット

ハーフカットを設定します。詳しくは、P.29「ハーフカット設定」を参照してください。

カット圧力 (ハーフカット)

ハーフカット設定時のカット圧力を設定します。

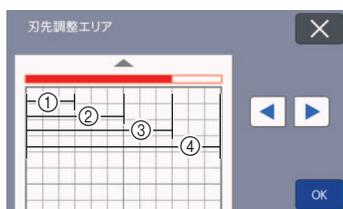
刃先調整エリア

刃先調整エリアを 1/4、1/2、3/4、カット範囲全域の中から設定します。

本製品は、模様をカットする前に、マットの粘着エリア外で刃の方向を整える刃先調整を自動で行います。



- 左右のキーを押すと、選択エリアが 1/4 ずつ変化します。



- ① 1/4
- ② 2/4
- ③ 3/4
- ④ 全域

ドロー-速さ

ドローの速さを調節します。

ドロー-圧力

ドローの圧力を調節します。ドロー-圧力を適切に調節すると仕上がりがきれいになります。最初に、作品に使用する素材を使用して試し書きをしてください。圧力が強すぎると、ペン先が変形するおそれがあります。

■ グループ 3



ぬいしろ幅

ぬいしろ幅を設定します。キルトピースを作るときなど、ぬいしろをつけてカットするとき（布に模様をドローして周囲をカットするとき）に、この設定は適用されます。詳しくは、P.64「ドロー線の周囲をカットする」を参照してください。

お知らせ

- 同時に複数の模様を配置した場合、設定した値は全ての模様に応用されます。
- ぬいしろが付加された模様が含まれるデータを呼び出したとき、データを保存したときのぬいしろ幅の設定と現在設定されているぬいしろ幅の設定が異なる場合は、現在設定されている値が優先されます。

塗りつぶし

模様の内側の塗りつぶしパターンを選択します。詳しくは、P.68「ドロー機能で模様を塗りつぶす/アウトラインを太くする」を参照してください。

追加ライン

「追加ライン数」で、追加する線の本数を設定します。「追加ライン間隔」で、追加する線の間隔を設定します。

お知らせ

- 塗りつぶしと追加ラインの設定について詳しくは、P.68「ドロー機能で模様を塗りつぶす/アウトラインを太くする」を参照してください。

■ グループ 4



オートシャットダウン

オートシャットダウンまでの時間を設定します。1時間間隔で設定することができます。詳しくは、P.12「オートシャットダウン」を参照してください。

ブザー音

キーを押したときなどの操作音の有無を設定します。

オープニング画面

起動時のオープニング画面の表示を設定します。オープニング画面を表示する設定にすると、起動後にスライドショーが始まり、画面を押すとホーム画面が表示されます。

スキャンとカットの位置調整

スキャンとカットの位置を調整します。調整するときには、このキーを押して、設定画面を表示します。詳しくは、P.93「スキャンとカットの位置を調整する」を参照してください。

■ グループ 5



No.

本体のマシンナンバーを表示します。

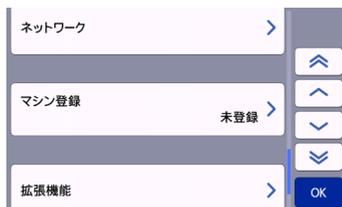
Ver.

本体のソフトウェアのバージョンを表示します。
このキーを押すと、本体のソフトウェアをアップデートできます。
詳しくは、P.103 「ソフトウェアのアップデートについて」を参照してください。

マシンインフォメーション

本体の情報が表示されます。

■ グループ 6



ネットワーク

無線 LAN 接続を設定します。詳しくは、『無線 LAN 接続ガイド』を参照してください。

お知らせ

- 無線 LAN 接続の設定は、ホーム画面の または から設定ができます。

■ グループ 7

マシン登録

対応アプリに本体を登録する設定をします。この設定は、無線 LAN で模様転送機能を使用する際に必要です。詳しくは、『無線 LAN 接続ガイド』を参照してください。

■ グループ 8

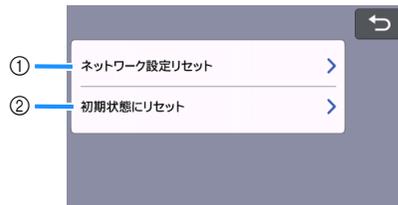
拡張機能

別売品のアクセサリの認証やそれぞれの機能の設定ができます。

■ グループ 9

リセット

このキーを押すとリセットメニューを表示します。
ネットワークおよび設定画面で設定したすべての内容を購入時の状態にリセット（消去）します。リセットするには、キーを押した後、本体の電源をいったん切り、再度電源を入れます。



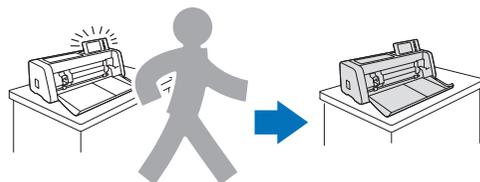
- ① ネットワーク設定リセット
- ② 初期状態にリセット

お知らせ

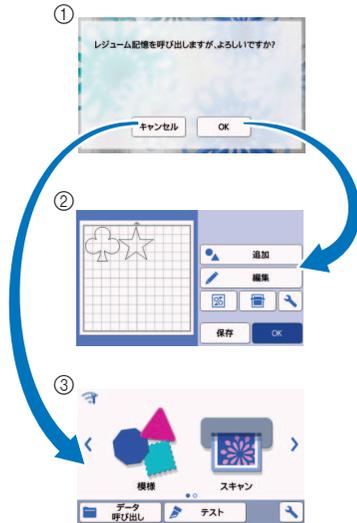
- 本機を他人に貸与または譲渡する場合、または本機を廃棄する場合は、必ず「初期状態にリセット」メニューを使用して初期状態にリセットし、すべての設定情報を削除して第三者がアクセスできないようにしてください。

オートシャットダウン

本体が一定時間使用されなかった場合、自動で電源が切れます。自動で電源が切れるまでの時間は、設定画面で設定することができます。



マット配置画面で操作中にオートシャットダウンした場合、もう一度電源を入れると、操作の続きからスタートできます。電源を入れた後に画面に表示される手順に従って「OK」キーを押して、マット配置画面に戻るか、「キャンセル」キーを押してホーム画面に戻ってください。



- ① メッセージ画面
- ② マット配置画面
- ③ ホーム画面

マット配置画面が表示される前にオートシャットダウンした場合、もう一度電源を入れるとホーム画面が表示されます。

第2章 基本操作

模様をカットする前に

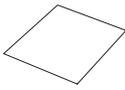
素材を準備してから試し切りまでの操作を説明します。

1. 素材にあったマットを選ぶ P.14
2. 素材をマットに貼る P.17
3. 素材にあったブレードを選ぶ P.24
4. ブレードを本体に取り付ける P.25
5. 試し切りをする P.26

素材にあったマットを選ぶ

カット/ドローに使用する素材に適したマットや布用シートについては、以下の表と P.15 「素材とマットの組み合わせ目安表」を参照してください。

素材のカットに必要なアクセサリが製品に付属していない場合は、別売品を購入してください。

 マット		 布カット用シート	生地をカットするときは、以下のシートのいずれかを必ず使用してください。
強粘着 カッティング マット	粘着力が強いマットです。カットするときは、このマットを使用します。 * コピー用紙や表面が滑らかな紙には、弱粘着カッティングマットを使用してください。強粘着カッティングマットを使用すると、マットの粘着力が強いため、素材がマットに貼りついて、マットが使用できなくなることがあります。	アイロン接着 シート (白色剥離紙) (→ P.18 参照)	<ul style="list-style-type: none"> • 布を補強することで、さまざまな模様がカットできます。 • 布の裏面に接着シートが残るため、布の風合いが変化することがあります。 * 強粘着カッティングマットを使用してください。 * 裏面にアイロン接着シートを貼った布を、布用粘着サポートシートを貼ったマットに貼らないでください。
弱粘着 カッティング マット	粘着力が弱いマットです。コピー用紙や表面が滑らかな紙に適しています。	布用粘着 サポートシート (→ P.21 参照)	<ul style="list-style-type: none"> • 布をきれいにカットするため、強粘着カッティングマットに布用粘着サポートシートを貼って、マットの粘着力を強くします。 • 模様の形によっては、きれいにカットできないことがあります。

素材とマットの組み合わせ目安表

この表を目安に、素材にあったマットを使用してください。作品を作る前には、素材に対してのマットの粘着力を確認するために試し貼りをしてください。

最新の組み合わせ目安表はブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cfokb/>) でご確認ください。

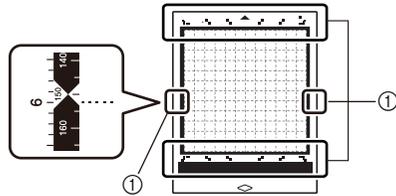
素材	厚さ	ScanNCut DX 専用マット		布カット用シート		
		強粘着カッティングマット	弱粘着カッティングマット	アイロン接着シート (白色剥離紙)	布用粘着サポートシート	
紙	コピー用紙	80 g/m ² (0.1 mm)	⊘	✓		
	スクラップブック用紙 (薄い)	120 g/m ² (0.15 mm)		✓		
	スクラップブック用紙 (普通)	200 g/m ² (0.25 mm)	✓	✓*		
	カードストック	280 g/m ² (0.35 mm)	✓	✓*		
	ベラム、トレーシングペーパー	0.07 mm		✓		
	ボール紙	400 g/m ² (0.5 mm)	✓	✓		
布	薄いコットン生地 (キルトピース用)	0.25 mm	✓			✓
	薄いコットン生地 (キルトピース以外)	0.25 mm	✓		✓	
	フランネル (キルトピース用)	0.5 mm	✓			✓
	フランネル (キルトピース以外)	0.5 mm	✓		✓	
	フェルト	3 mm	✓		✓	
	デニム 14 oz	0.75 mm	✓		✓	
その他	プラスチックシート (PP)	0.2 mm	✓			
	ビニール	0.2 mm	✓			
	ゴムマグネットシート	0.3 mm	✓			
	ステッカー、シール	0.2 mm	✓	✓		
	スポンジシート	3 mm	✓			

✓*表面が滑らかな紙を切るとき

お知らせ

- 12" × 12" (305 mm × 305 mm) マットを使用してカット/ドローする場合の最大動作範囲は、296 mm × 298 mm です。
- 別売の 12" × 24" (305 mm × 610 mm) マットを使用して、カット/ドローする場合の最大動作範囲は、296 mm × 603 mm です。
- 表面がでこぼこしているような布をカットする場合は、裏面に上にして布をマットに貼るとカットしやすくなります。

- ラメや金属箔など、表面から剥離しやすい装飾が施された素材は、使用を避けてください。動作中に剥離した装飾がスキャナーやローラーに付着して、故障および刃が破損する原因となります。そのような素材を使用した場合は、使用後に本体内部にあるスキャナーガラスを掃除してください。(→ P.92 参照)
- スポンジシートなどのはがれやすい素材は、テープで固定してください。
- 粘着力の強すぎるテープは、マットを傷める可能性がありますのでご注意ください。
- マークセンサー上にマスキングテープなどを貼らないでください。マットの認識がうまくできないおそれがあります。



① マークセンサー

- テープをマットの長辺の端に貼らないでください。動作中に、テープがローラーに貼りつくおそれがあります。
- マットの粘着エリア外に素材やテープがはみ出ないようにしてください。自動調整用替え刃ホルダーが素材の厚みを検知できず、正確にカットできないおそれがあります。

素材をマットに貼る

素材に適したマットとシート（布をカットする場合）を準備してから、マットに素材を貼りつけます。素材に適したマットとシートについては、P.15「素材とマットの組み合わせ目安表」を参照してください。

💡 お願い

- 保護シートは、マットからはがした後も捨てずに保管してください。
- 粘着力を保つために、使用後は保護シートをマットに貼って、マットの粘着面を保護してください。
- マットを使用しないときは、粘着面のお手入れをした後に保護シートを貼って保管してください。粘着面のお手入れについては、P.90「マットの掃除」を参照してください。

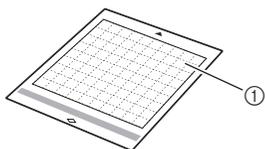
素材

P.17 「紙」

P.18 「布（キルトピース以外）」

P.21 「布（キルトピース用）」

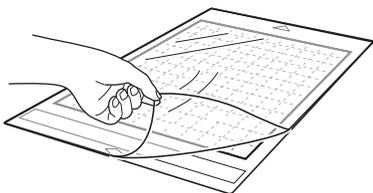
■ 紙



① 素材に適したマット

□ 素材をマットに貼る（紙の場合）

- ① マットの粘着面から保護シートをはがします。

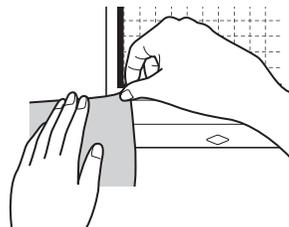


② 素材を試し貼りします。

素材をマットに貼る前に、マットの粘着面の端を使って試し貼りをしてください。

試し貼りで下記の不具合が生じた場合は、素材に対してマットの粘着力が強すぎます。素材を変更してください。

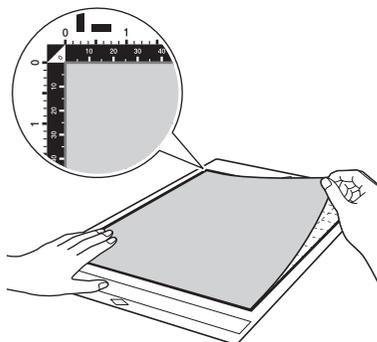
- はがしたときに、マットに素材の色が残っている
- はがしたときに、素材が破れている、または変形している



💡 お願い

- コピー用紙や表面が滑らかな紙には、弱粘着カッティングマットを使用してください。強粘着カッティングマットを使用すると、マットの粘着力が強いため、素材がマットに貼りついて、マットが使用できなくなることがあります。

③ マットの粘着面に素材を貼ります。

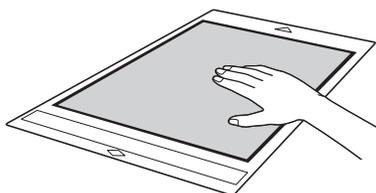


💡 お願い

- 素材はマットの粘着面の貼り付けエリア（方眼野の範囲）内に配置してください。素材が貼り付けエリアからはみ出すと、マットを送るローラーに引っかかり、本体が破損するおそれがあります。
- マットは、矢印マーク側から本体に挿入します。逆方向から挿入できないため、マットの向きに注意してください。

4 素材にしわが寄ったり、端がめくれたりしないように、しっかりとマットに貼りつけます。

- 素材のしわやめくれは、マットを挿入したときに引っかかる原因となります。

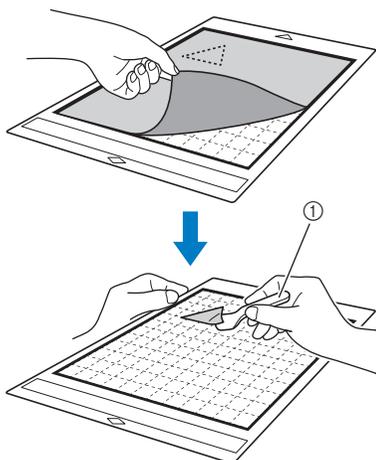


🔍 お願い

- マットが汚れているときは、P.90 「マットの掃除」を参照して、お手入れをしてください。

□ 素材をはがす（紙の場合）

素材をカットした後は、付属のスパチュラを使ってゆっくと素材をはがしてください。

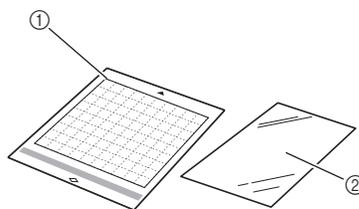


① スパチュラ

🔍 お願い

- 素材をはがすときは、スパチュラを素材とマットの隙間になるべく水平に差し込んでください。粘着面を強くこするとマットを傷めることがあります。

■ 布（キルトピース以外）



- ① 強粘着カッティングマット
- ② アイロン接着シート（白色剥離紙）

□ 素材をマットに貼る（キルトピース以外の場合）

布（キルトピース以外）の裏に、アイロン接着シートをアイロンで貼りつけた後、マットに貼りつけます。

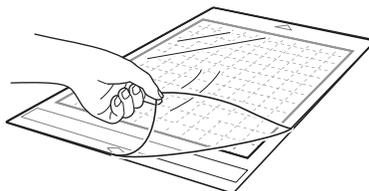
アイロン接着シートは両面が接着面になっているため、アプリケ用の模様のカットに適しています。いったん接着シートを布の裏に貼り付けると、はがせません。

キルトピース用の布には、アイロン接着シートは使用せずに、布用粘着サポートシートを使用してください。キルトピース用の布を使用する場合は、P.21 「布（キルトピース用）」を参照してください。

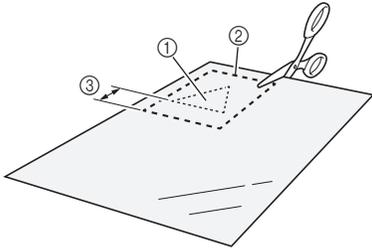
📖 お知らせ

- 接着シートはアイロンのかけられない素材や凹凸のある布などには使用できません。

1 マットの粘着面から保護シートをはがします。



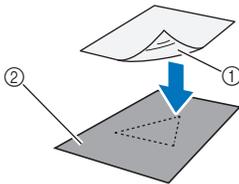
- 2** アイロン接着シートを、カットする模様よりも約2cm 以上大きいサイズに切ります。



- ① カットする模様
② 接着シートの切り取り位置
③ 約2cm 以上の余白

- 3** 接着シートの光沢のある面を下に向けて、布の裏面に置きます。

最初に布にアイロンをかけてしわを伸ばしておいてください。布の熱を冷ましてから、接着シートを置いてください。



- ① 接着シートの光沢のある面
② 布の裏面

- 4** 接着シートの上から、均等にアイロンをかけて、布の裏面に貼りつけます。

140℃～160℃に設定したアイロンで、接着シートの上から均等に約20秒ずつ押し当てます。押し当てる時間は、布の種類によって異なります。接着シートと布の間の空気を押し出すようにアイロンをかけてください。



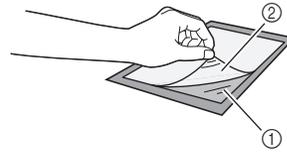
- ① アイロン接着シート

🔦 お願い

- 接着シートを布に貼り付ける前に、作品と同じ素材の布で試し貼りしてください。試し貼りで不具合が生じた場合は、素材を変更してください。
- アイロンを同じ場所に押し当て続けしないでください。素材が焦げたり溶けたりすることがあります。

- 5** 接着シートから剥離紙をはがします。

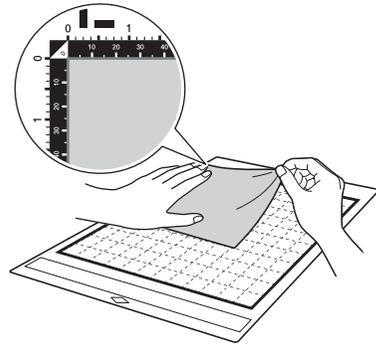
剥離紙をはがす前に、布や接着シートの熱が冷めていることを確認してください。



- ① 接着シート
② 剥離紙

- 6** 接着シートを貼った面を下にして、布をマットに端から貼り付けます。

マットと素材の間に空気が入らないように、定規などで空気を抜きながら端からゆっくりと全体を貼り付けてください。



🔦 お願い

- 素材はマットの粘着面の貼り付けエリア（方眼野の範囲）内に配置してください。素材が貼り付けエリアからはみ出すと、マットを送るローラーに引っかかり、破損するおそれがあります。
- マットは、矢印マーク側から本体に挿入します。逆方向から挿入できないため、マットの向きに注意してください。

📖 お知らせ

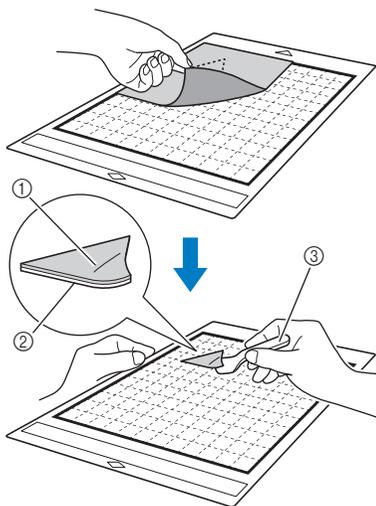
- 貼りつけた布の布目が、上下まっすぐになるように配置してください。内蔵の模様は布目に合わせて、自動レイアウトされます。

- 7** 素材にしわが寄ったり、端がめくれれたりしないように、しっかりとマットに貼りつけます。

- 素材のしわやめくれは、マットを挿入したときに引っかかる原因となります。

□ 素材をマットからはがす（キルトピース以外の場合）

素材をカットした後は、付属のスパチュラを使ってゆっくりと素材をはがしてください。



- ① カットした模様
- ② 接着シート
- ③ スパチュラ

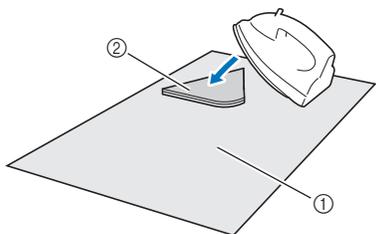
💡 お願い

- 接着シートを貼った布の上に、熱をもったものを置かないでください。周囲のものに粘着剤が移ります。
- 素材をはがすときは、スパチュラを素材とマットの隙間になるべく水平に差し込んでください。粘着面を強くこするとマットを傷めることがあります。

□ 両面接着して、土台布にカットした模様を貼りつける

土台布の上にカットした模様を置いて、アイロンを押し当てます（布によっては接着が弱いことがあります）。

アイロンで接着した後に、手ぬいまたはミシンぬいをすると、カットした模様がしっかりと固定されます。



- ① 土台布
- ② 接着シートを貼ったカット模様

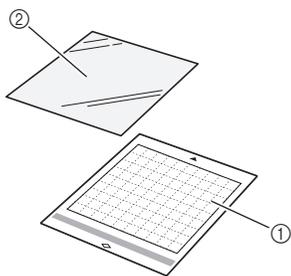
💡 お願い

- 両面接着した布は、洗濯しないでください。
- 両面接着するときは、溶着の様子を確認しながら、丁寧にアイロンをかけてください。
- 厚みの異なる布を両面接着するときは、薄手の布側からアイロンをかけてください。より接着しやすくなります。
- アイロン接着シートを接着した布や紙をマットに貼るときは、マットから布用粘着サポートシートをきれいにはがすか、サポートシートを貼っていない、別のマットに素材を貼ってください。

□ アイロン接着シートの使用上の注意

- 接着シートは室温で保管し、高温・多湿・直射日光を避けてください。

■ 布（キルトピース用）

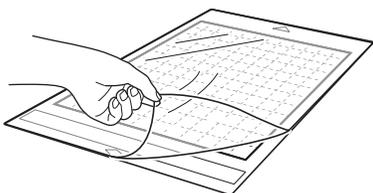


- ① 強粘着カッティングマット
- ② 布用粘着サポートシート

□ 素材をマットに貼る（キルトピース用の場合）

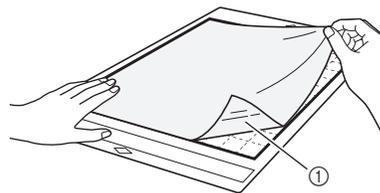
強粘着カッティングマットにキルトピース用の布を貼りつける際は、布用粘着サポートシートを使用してください。ぬいしろが付加されていない模様には使用できません。布用粘着サポートシートは、粘着力が弱くなるまで、繰り返し使用できます（一度マットからはがしたシートは使用できません）。

- ① マットの粘着面から保護シートをはがします。



- ② 布用粘着サポートシートの光沢のある面を下に向けて、マットの粘着面に貼ります。

マットとシートの上に空気が入らないように、定規などで空気を抜きながら端からゆっくりと全体を貼り付けてください。

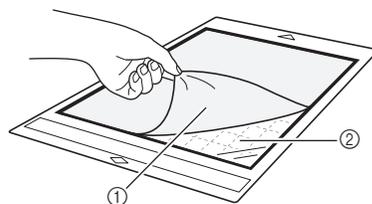


- ① 布用粘着サポートシートの光沢のある面

🔍 お願い

- 布用粘着サポートシートは、マットの粘着面の貼り付けエリア（方眼罫の範囲）内に配置してください。シートが貼り付けエリアからはみ出すと、マットを送るローラーに引っかかり、破損するおそれがあります。

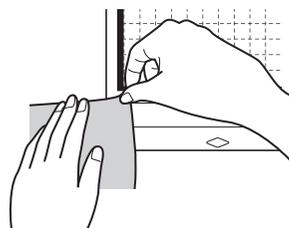
- ③ 布用粘着サポートシートの剥離紙をはがします。



- ① 剥離紙
- ② 粘着面

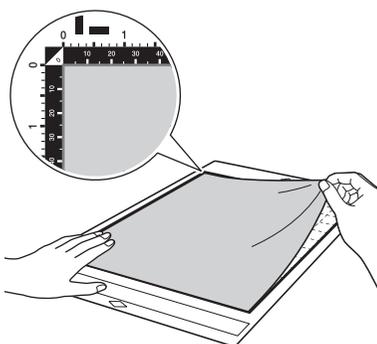
- ④ 素材を試し貼りします。

素材をマットに貼る前に、粘着面の端を使って試し貼りをしてください。試し貼りでご不具合が生じた場合は、素材に対してマットの粘着力が強すぎます。素材を変更してください。



5 素材にしわが寄らないように、端から、マットの粘着面に貼りつけます。

最初に布にアイロンをかけてしわを伸ばしておいてください。



お願い

- 素材はマットの粘着面の貼り付けエリア（方眼罫の範囲）内に配置してください。素材が貼り付けエリアからはみ出すと、マットを送るローラーに引っかかり、破損するおそれがあります。
- マットは、矢印マーク側から本体に挿入します。逆方向から挿入できないため、マットの向きに注意してください。

お知らせ

- 布をマットに貼るときは、布目方向が縦になるように貼ってください。内蔵模様は布目が縦方向になるように自動配置されます。
- ぬいしろをドローするときは、布の裏面を上にして貼りつけてください。

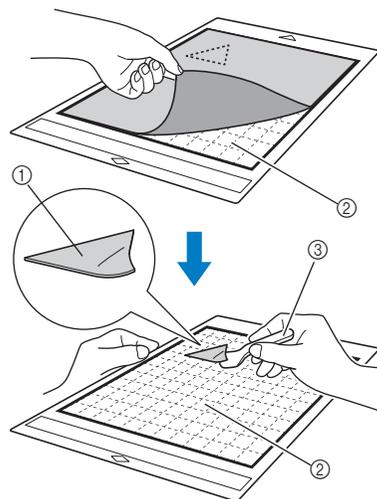
6 付属のスパチュラを布の表面に強く滑らせて、しわを伸ばしながら、布をマットにしっかりと貼りつけます。



① スパチュラ

□ 素材をマットからはがす（キルトピース用の場合）

素材をカットした後は、付属のスパチュラを使ってゆっくりと素材をはがしてください。その際、布用粘着サポートシートを一緒にはがさないように注意してください。



- ① カットした模様
- ② 布用粘着サポートシートはマットに残ります。
- ③ スパチュラ

お願い

- 下記のような条件で布をはがすと、布用粘着サポートシートがはがれることがあります。
 - 連続して使用したため、マットと布用粘着サポートシートの粘着力が弱くなっているとき
 - 布用粘着サポートシートが強く貼りつく布を使用したとき
- 上記の場合、スパチュラで布用粘着サポートシートをおさえて、カットした布を手ではがしてください。
- カット後は、布用粘着サポートシートに残った繊維を取り除いてください。
- 布用粘着サポートシートを貼ったマットに、素材を長期間貼りつけたままにしないでください。素材に粘着剤が浸み込みます。
- 素材をはがすときは、スパチュラを素材とマットの間になるべく水平に差し込んでください。粘着面を強くこするとマットを傷めることがあります。

□ 布用粘着サポートシートの使用上の注意

- サポートシートの粘着力が弱くなったり、カット中に布がよじれたりする場合、新しいサポートシートに交換してください。
- マットからサポートシートをはがしたり、サポートシートを交換するときは、スパチュラを使用して丁寧に古いサポートシートをはがしてください。
- マットを使用しないときは、サポートシートに保護シートを貼って保管してください。
- サポートシートを貼りつけたマットを、一定期間使用しなくなる場合、サポートシートをはがしてから粘着面に保護シートを貼った状態でマットを保管してください。
- 一度マットに貼りつけたサポートシートは、はがして再利用することはできません。
- サポートシートは室温で保管し、高温・多湿・直射日光を避けてください。
- サポートシートを保管する際は、折り曲げないでください。
- 新しいカッティングマットに貼ることをおすすめします。

ブレードと素材の組み合わせ

素材の種類や厚みによって、最適なブレードの種類が異なります。素材をカットする前に、試し切りをしてください。試し切りについては、P.26 「試し切りをする」を参照してください。

下の表を参考に、カットする素材に適したブレードを選んでください。最新の組み合わせ目安表はブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cfokb/>) でご確認ください。

素材によっては、適切な組み合わせが下の表と異なる場合があります。必ず試し切りをして、問題なくカットができることを確認してください。

問題が解決しない場合は、ブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cpod/>) のQ&Aを確認してください。

	素材	厚さ	自動調整用替え刃ホルダー (ブレード)	
			自動調整用替え刃 (黒)	自動調整用替え刃 (薄い布用) (ページユ)
紙	コピー用紙	80 g/m ² (0.1 mm)	✓	
	スクラップブック用紙	200 g/m ² (0.25 mm)	✓	
	カードストック	280 g/m ² (0.35 mm)	✓	
	ベラム、トレーシングペーパー	0.07 mm	✓	
	ボール紙	400 g/m ² (0.5 mm)	✓	
布	薄いコットン生地 (キルトピース用)	0.25 mm		✓
	薄いコットン生地 (キルトピース以外)	0.25 mm	✓	
	フランネル (キルトピース用)	0.5 mm		✓
	フランネル (キルトピース以外)	0.5 mm	✓	
	フェルト	3 mm	✓	
	デニム 14 oz	0.75 mm	✓	
その他	プラスチックシート (PP)	0.2 mm	✓	
	ビニール	0.2 mm	✓	
	カッティングシート (剥離紙: 0.1 mm)	0.07 mm	✓	
	ゴムマグネットシート	0.3 mm	✓	
	ステッカー、シール	0.2 mm	✓	
	ステッカーシート (剥離紙: 0.15 mm)	0.15 mm	✓	
	スポンジシート	3 mm	✓	

- 布をカットするときは、布用粘着サポートシートまたはアイロン接着シートを使用してください。詳しくは、P.15 「素材とマットの組み合わせ目安表」を参照してください。
- モデルによっては、自動調整用替え刃 (薄い布用) が付属していません。その場合は別売品としてご購入ください。

お問い合わせ

- 本製品に付属しているブレードホルダーは、自動調整用替え刃ホルダーです。素材の厚みを検知して、刃の出し量を自動で調整します。
- 厚みのある素材や硬い素材は、自動で複数回カットします。

ホルダーの取り付け／取り外し

素材に適したホルダーを選択し、本体に取り付けます。素材に適したホルダーについては、P.24「ブレードと素材の組み合わせ」を参照してください。

① 操作パネルの①を押して本体の電源を入れます。

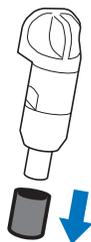
詳しくは、P.8「本体の電源を入／切する」を参照してください。



お願い

- 電源を入れてから本体にホルダーを取り付けてください。
- 電源を切った状態で本体にホルダーを取り付けると、刃を傷め素材をきれいにカットできなくなるおそれがあります。

② 保護キャップを取り外します。



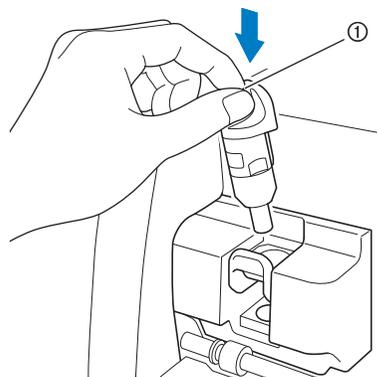
警告

- 玩具として使用しないでください。窒息のおそれがあります。誤飲防止のために保護キャップは幼児が飲み込まないように注意してください。

注意

- 本体にホルダーを取り付ける前に、保護キャップを取り外してください。
- 手や指でホルダーの先端を押ししないでください。刃が出てきて、けがをするおそれがあります。

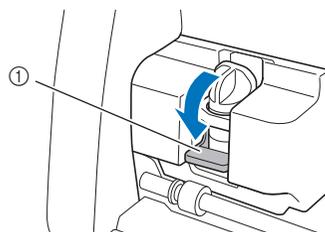
③ つまみ部分をつかんで、ホルダーをキャリアジに差し込みます。



① つまみ

④ ホルダー固定レバーを押し下げます。

ホルダーが固定されるまで、しっかりと押し下げます。



① ホルダー固定レバー

⑤ ホルダーを取り外す場合は、取り付けと逆の手順を行います。

警告

- 玩具として使用しないでください。窒息のおそれがあります。誤飲防止のために保護キャップは幼児が飲み込まないように注意してください。

注意

- 本体から取り外したホルダーは、必ず保護キャップを装着してください。
- 手や指でホルダーの先端を押ししないでください。刃が出てきて、けがをするおそれがあります。

試し切りをする

作品に使用する素材を使って、きれいにカット、ドロワーできることをテスト加工をして確認してください。ここでは、カットの確認である試し切りについて説明します。

■ 本体の電源を入れる

操作パネルの を押して本体の電源を入れます。

- 詳しくは、P.8 「本体の電源を入/切する」を参照してください。

■ ホルダーを取り付ける

本体のキャリッジにホルダーを取り付けます。

- 詳しくは、P.25 「ホルダーの取り付け/取り外し」を参照してください。

■ 試し切り用の模様を選択する

試し切り用の模様をカットします。

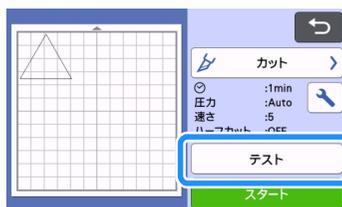
① ホーム画面で「テスト」キーを押します。



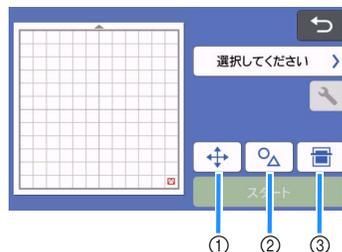
- ▶ テスト加工画面に、模様が自動的に配置されます。

お知らせ

- 試し切りは、模様選択後のプレビュー画面で加工モードを選択した後も設定できます。詳しくは、P.30 「チュートリアル1 模様をカットする」を参照してください。

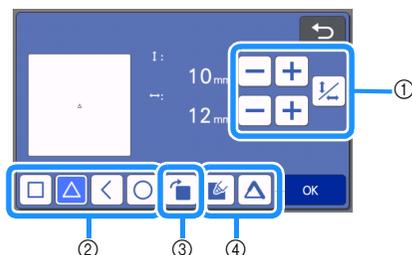


② カットする模様が、素材のサイズに合わせてカット範囲内に配置されていることを確認します。



- ① **模様配置キー**
模様の配置を変更する場合は、このキーを押してマット編集画面で調整してください。配置の変更を設定すると、次回テスト加工をする際、同じ場所に模様が自動配置されます。
- ② **サイズ/形状調整キー**
調整の方法は手順 ③ を参照してください。
- ③ **背景スキャンキー**
背景画像をスキャンします。詳しくは、P.51 「背景画像をスキャンする」を参照してください。

③ 模様の形や大きさを調整する場合は、 を押します。



- ① **サイズ調整キー**
模様のサイズを変更します。詳しくは、P.41 「模様を編集する」を参照してください。
- ② **試し切り模様選択キー**
試し切りする模様を選択します。
- ③ **試し切り模様回転キー**
試し切り模様を回転させます。キーを押して、画面上でお好みの角度になるように模様を回転させてください。詳しくは、P.44 「オブジェクト編集画面」を参照してください。
- ④ **試し切り模様塗りつぶし/追加ライン設定キー**
試し切り模様の塗りつぶしと追加ラインを設定します。「カット」または「エンボス」が選択されているときは、この機能はご使用いただけません。

- ▶ 「OK」キーを押してテスト加工画面に戻ります。

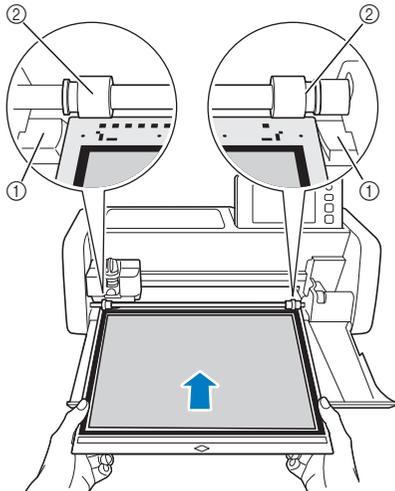
■ マットを挿入する

① カットする素材をマットに貼りつけます。

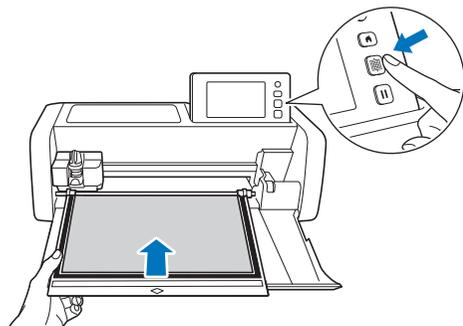
- マットに貼りつける素材の詳細は、P.17「素材をマットに貼る」を参照してください。

② マットを水平に持ちながら、搬送スロットに軽く差し込み、操作パネルのを押します。

搬送スロットの左右にあるガイドに合わせてマットの先端を差し込み、マットを送るローラーの下に挟み込みます。マットは、矢印マーク側から本体に挿入してください。



- ① ガイド
② ローラー



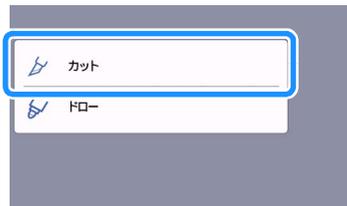
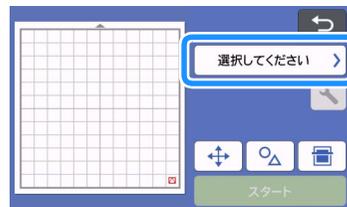
- ▶ マットが所定の位置まで送り込まれると、カットの準備は完了します。

お願い

- 挿入の途中で、無理にマットをひっぱったりしないでください。ローラーの破損など、故障の原因となります。

■ カットする

① テスト加工画面で「カット」を選択します。



お願い

- ハーフカットする場合は、設定画面からハーフカットを ON に設定してください。設定方法は P.29「ハーフカット設定」を参照してください。

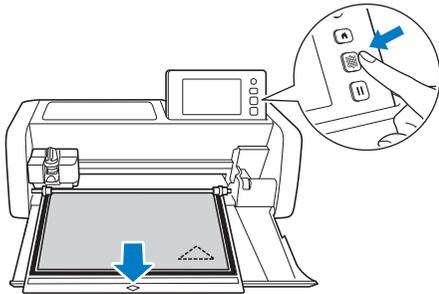
② 「スタート」キーを押して、カットを開始します。



- ▶ カットが完了すると「カットが終了しました。」とメッセージが表示されます。「OK」キーを押すと、テスト加工画面に戻ります。

■ マットを排出する

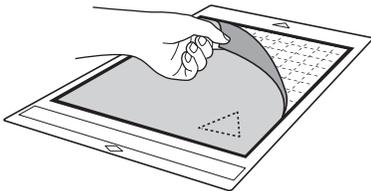
- 1 操作パネルの  を押して、マットを排出します。



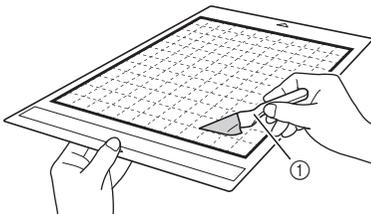
お願い

- 排出の途中で、無理にマットをひっぱったりしないでください。ローラーの破損など、故障の原因となります。

- 2 四隅など、はがしやすい場所から素材をはがし始め、同じ強さを保ちながらゆっくりとはがし続けます。



- 3 片手でマットを固定しながら、付属のスパチュラを使用してカット模様を丁寧にはがします。



① スパチュラ

お願い

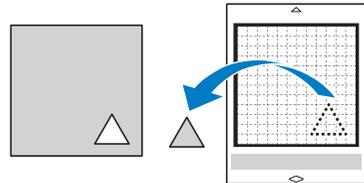
- 素材をはがすときは、スパチュラを素材とマットの隙間になるべく水平に差し込んでください。粘着面を強くこするとマットを傷めることがあります。

■ 試し切りの結果を確認する

試し切りの結果を確認して、カット圧力を調整します。
素材がきれいにカットできるまで、試し切りを繰り返してカット圧力を調整してください。

□ 適切なカット圧力

素材をはがした後に、マットの表面にカットした跡が薄く残ります。



■ カット圧力の設定値を変更する

きれいにカットできなかった場合は、以下に従って、圧力の設定値を調整してください。

試し切りの結果	調整方法
模様の一部がカットされていない。	圧力が弱い：設定画面で + を1回押して圧力を上げてください。
模様全体がカットされていない。	圧力が弱い：設定画面で + を1回押して圧力を上げてください。
マットの裏面までカット線が入っている。	圧力が強い：設定画面で - を1回押して圧力を下げてください。

□ カット圧力を変更する手順

- 1 テスト加工画面の  を押して、設定画面を表示します。



- 2 **+** または **-** を押して、圧力を調整し、「OK」キーを押します。



- 3 テスト加工画面で設定が変更されたことを確認し、試し切りをやり直します。



💡 お願い

- 圧力を上げすぎないように注意してください。刃が折れるおそれがあります。圧力を上げすぎると、素材がきれいにカットできません。また、マットの劣化を早める原因となります。

■ ハーフカット設定

ハーフカットを行う場合は、カットを開始する前に、設定画面からハーフカット設定を ON にしてください。

- 1 プレビュー画面の  を押して、設定画面を表示します。



- 2 「ハーフカット」を ON にし、「OK」キーを押します。

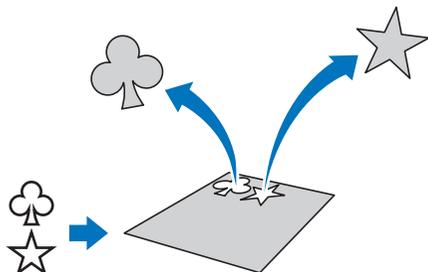
- ハーフカットのカット圧力は、「カット圧力 (ハーフカット)」で調整できます。希望通りのハーフカットができるまで、カット圧力を調整してください。



模様をカットする

ここでは、内蔵模様を選択してから編集してカットを開始するまでの操作を説明します。

チュートリアル1 模様をカットする



このチュートリアルでは、2種類の内蔵模様をカットします。

■ 本体の電源を入れる

操作パネルの  を押して本体の電源を入れます。

- 詳しくは、P.8 「本体の電源を入/切する」を参照してください。

■ ホルダーを取り付ける

本体のキャリッジにホルダーを取り付けます。

- 詳しくは、P.25 「ホルダーの取り付け/取り外し」を参照してください。

■ 1つめの模様を選択/編集する

- 1 ホーム画面で「模様」を選択します。



- 2 模様カテゴリ選択画面でカットしたい模様のカテゴリを選択します。

ここでは、 を選択します。

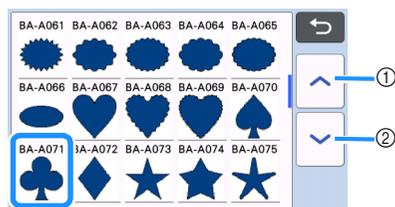


- ① 押すと前の画面に戻ります。
- ② 模様カテゴリ

お知らせ

- お買い上げのモデルによって、画面に表示される模様カテゴリと内蔵模様は異なります。内蔵模様について詳しくは、『模様一覧』を参照してください。『模様一覧』はブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cmoaf/>) から取得できます。

- 3 模様選択画面で1つめの模様を選択します。



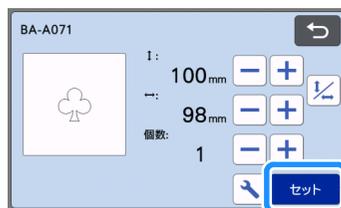
- ① 上にスクロールします。
- ② 下にスクロールします。

- 4 模様編集画面で模様の高さと数を編集します。

編集が完了したら、「セット」キーを押します。

- 編集機能について詳しくは、P.41 「模様を編集する」を参照してください。

- 模様を選択しなおしたいときは、 を押して選択を解除してから、もう一度模様を選んでください。



■ 2つめの模様を選択／編集する

① マット配置画面で「追加」キーを押します。



② 追加する模様の呼び出し先を選択します。

- ここでは「模様」キーを押して、内蔵模様を追加する手順で説明します。データ呼び出しについて、詳しくはP.55「データを呼び出す」の手順③を参照してください。

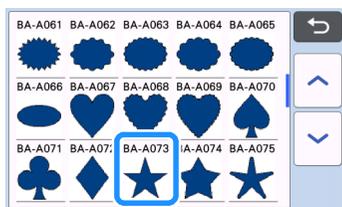


③ カットしたい模様のカテゴリーを選択します。



① 押すと前の画面に戻ります。

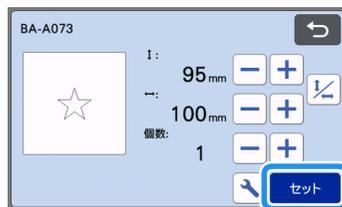
④ 2つめの模様を選択します。



⑤ 模様を編集します。

編集が完了したら、「セット」キーを押します。

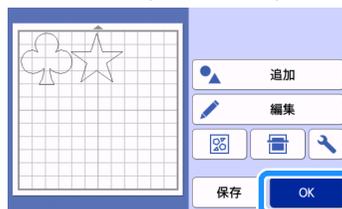
- 編集機能について詳しくは、P.41「模様を編集する」を参照してください。
- 模様を選択しなおしたいときは、を押して選択を解除してから、もう一度模様を選んでください。



⑥ 模様の配置を確認します。

カットする2つの模様ที่ マット配置画面に表示されます。配置を確認して、「OK」キーを押します。

- この画面上で、それぞれの模様を編集したり移動、削除することもできます。マット配置画面の詳細は、P.43「レイアウトした模様を編集する」を参照してください。
- 自動レイアウト機能をつかって、模様の配置を簡単に調整できます。詳しくは、P.50「模様を自動でレイアウトする」を参照してください。
- 使用するマットに適した「カット範囲」を設定してください。(→P.10 参照)



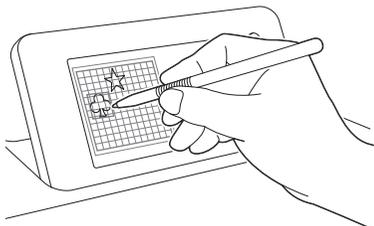
▶ プレビュー画面が表示されます。

💡 お願い

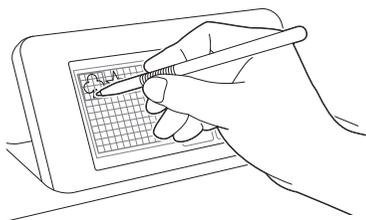
- 模様の間隔が狭すぎると、選択した模様やカットする素材によってはきれいにカットできないことがあります。その場合は、模様の間隔を少し広げてください。

お知らせ

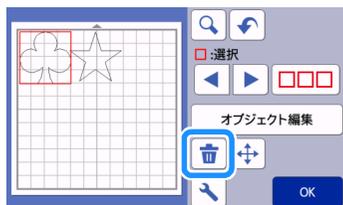
- カット／ドロワー範囲内であれば、画面上で模様をドラッグして移動することができます。



- レイアウトした模様を削除したいときは、マット編集画面で模様を選択してから、以下の手順で削除してください。
 - ▶ マット配置画面で「編集」キーを押します。
 - ▶ 削除したい模様を選択します。複数の模様を一度に削除したい場合、複数選択機能を使用してください。詳しくは、P.39「複数の模様を選択する」を参照してください。



- ▶ マット編集画面で  を押して選択した模様を削除します。



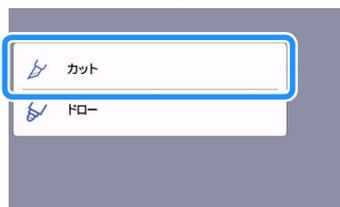
■ マットを挿入する

マットを水平に持ちながら、搬送スロットに軽く差し込み、操作パネルの  を押します。

- 詳しくは、P.27「マットを挿入する」を参照してください。

■ カットする

- 1 プレビュー画面で「カット」を選択します。



お願い

- 操作を続ける前に、カットする模様が素材のサイズに合わせてカット範囲にレイアウトされていることを確認してください。
- ハーフカットする場合は、カットを開始する前に、設定画面からハーフカットを ON に設定してください。詳しくは、P.29「ハーフカット設定」を参照してください。

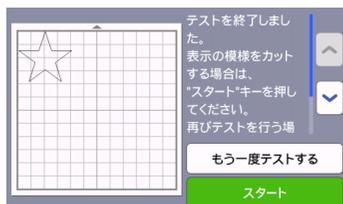
- 2 「スタート」キーを押して、カットを開始します。



- ▶ カットが完了すると、プレビュー画面が表示されます。

お願い

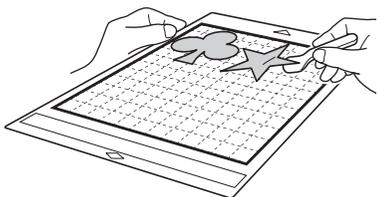
- プレビュー画面で「テスト」キーを押すと、試し切りをすることができます。試し切りが終わると以下の画面が表示されます。



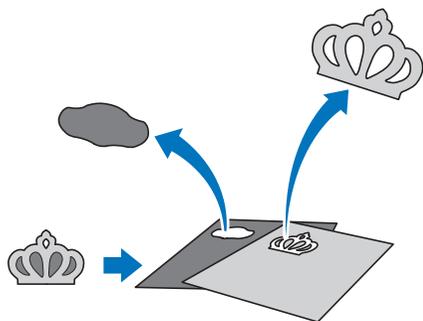
- 「スタート」を選択すると模様をカットし始めます。
- 「もう一度テストする」を選択するとテスト加工画面に戻ります。設定を変更して、もう一度試し切りを行ってください。

■ マットを排出する

マットを排出し、付属のスパチュラを使って模様をはがしてください。詳しくは、P.28 「マットを排出する」を参照してください。



チュートリアル 2 多色の模様をカットする



このチュートリアルでは、 カテゴリの内蔵模様をカットします。

■ 1 つめの模様パーツを選択／編集する

- 1 ホーム画面で「模様」を選択します。



- 2 模様カテゴリ選択画面で模様のカテゴリを選択します。



- ① 押すと前の画面に戻ります。
- ② 模様カテゴリ

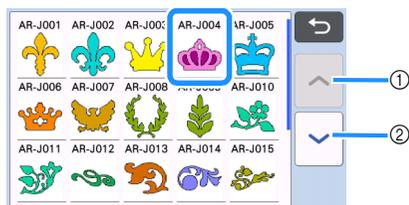
お知らせ

- お買い上げのモデルによって、画面に表示される模様カテゴリと内蔵模様は異なります。内蔵模様について詳しくは、『模様一覧』を参照してください。『模様一覧』はブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cmoaf/>) から取得できます。

- 3 模様サブカテゴリ選択画面で模様のサブカテゴリを選択します。



4 模様選択画面でカットする模様を選択します。

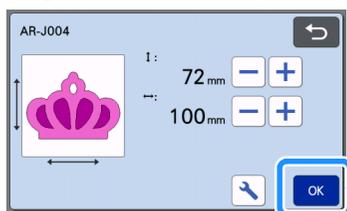


- ① 上にスクロールします。
- ② 下にスクロールします。

5 模様サイズ画面で模様全体の大きさを調整します。

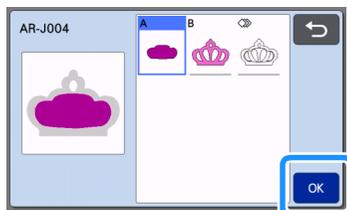
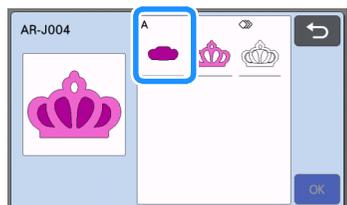
サイズ調整が終わったら、「OK」キーを押します。

- 模様サイズ画面について詳しくは、P.42 「サイズ変更」を参照してください。



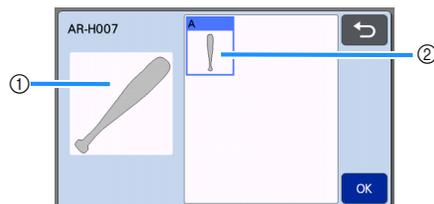
6 模様パーツリスト画面で、最初に編集する模様パーツを選択して、「OK」キーを押します。

模様パーツリスト画面では、個々に編集したい模様パーツを選択できます。

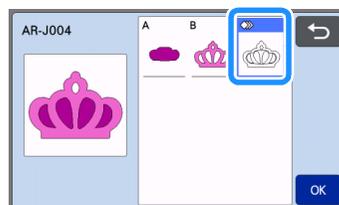


お知らせ

- 模様パーツは、布をカット素材として使用したときに、布目が縦方向になるように配置されます。表示されている模様の角度 (①) と配置される模様の角度 (②) は異なることがあります。



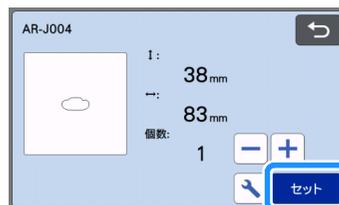
- ① 模様パーツリスト画面での表示
 - ② カットされる模様パーツの実際の配置
- 模様パーツの角度は、回転機能を使用してお好みで変更してください。詳しくは、P.42 「模様パーツを編集する」を参照してください。
 - 模様パーツの最後尾に、全パーツが入ったキーが表示されます。このキーを押すと、全ての模様パーツを一括で選択し、マットに配置することができます。このキーは、模様のアウトラインをカットする時や、一度に複数のパーツをカットするときに便利です。詳しくは、P.36 「すべてのパーツを編集してカットする」を参照してください。



7 模様パーツ編集画面で、模様パーツを編集します。

編集が完了したら、「セット」キーを押します。

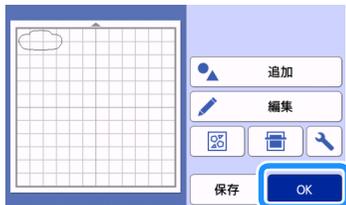
- 編集機能について詳しくは、P.42 「模様パーツを編集する」を参照してください。



8 マット配置画面で模様パーツの配置を確認します。

画面にカットされる模様パーツが表示されます。配置を確認し、「OK」キーを押します。

- 画面上で模様パーツをそれぞれ編集、移動、削除、保存することができます。マット配置画面での編集機能については詳しくは、P.42 「マット配置画面」を参照してください。
- 使用するマットに適した「カット範囲」を設定してください。(→P.10 参照)



▶ プレビュー画面が表示されます。

■ マットを挿入する

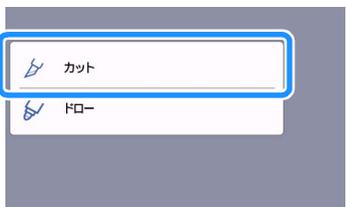
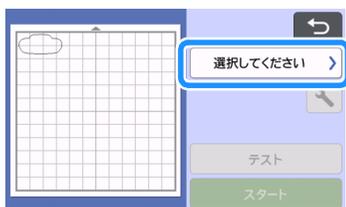
1 つめの模様パーツをカットする素材をマットに貼りつけて、搬送スロットに差し込みます。

色の異なる複数の模様パーツで構成される模様をカットする場合は、模様パーツをカットするたびに素材を貼り変えてください。

- 素材の準備とマットの差し込み方については詳しくは、P.27 「マットを挿入する」を参照してください。

■ 1 つめの模様パーツをカットする

1 プレビュー画面で「カット」を選択します。

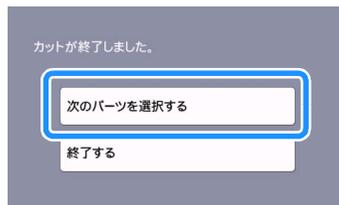


💡 お願い

- 操作を続ける前に、カットする模様は素材のサイズに合わせてカット範囲にレイアウトされていることを確認してください。
- ハーフカットする場合は、カットを開始する前に、設定画面からハーフカットを ON 設定にしてください。詳しくは、P.29 「ハーフカット設定」を参照してください。

2 「スタート」キーを押して、カットを開始します。

- 1 つめのパーツがカットされた後、次のメッセージが表示されます。「次のパーツを選択する」キーを押して、2 つめのパーツをカットします。

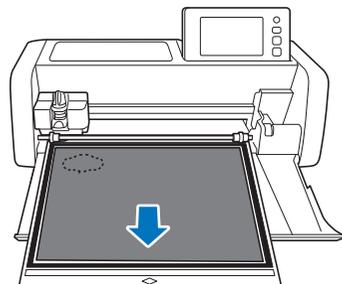


- 「次のパーツを選択する」キーを押すと、マットに配置した 1 つめのパーツがクリアされて、模様パーツリスト画面に戻ります。

■ マットを排出する

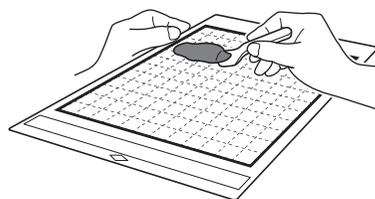
1 操作パネルの [] を押して、マットを排出します。

異なる色の素材をマットに貼り替えたい場合は、1 つめの模様パーツに使用していた素材を排出します。



2 カットした模様パーツをマットからはがします。

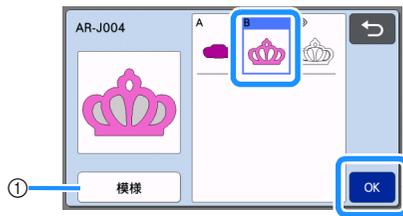
素材のはがし方については詳しくは、P.28 「マットを排出する」を参照してください。



■ 2つめの模様パーツを選択／編集する

- 1 2つめの模様パーツを選択して編集し、「OK」キーを押します。

模様の編集について詳しくは、P.33 「1つめの模様パーツを選択／編集する」の手順 ⑥ ～ ⑧ を参照してください。

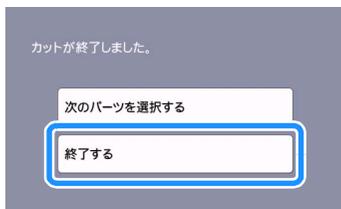


- ① このキーを押すと、模様カテゴリー選択画面に戻り、ほかの模様を選択できます。

- 2 P.27 「マットを挿入する」とP.27 「カットする」の手順に従って、2つめの模様パーツに使用する素材を準備してカットします。

▶ カットが完了したら、メッセージが表示されます。

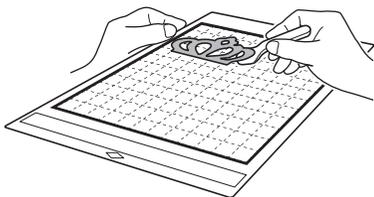
- 3 すべての模様パーツがカットされたら、「終了する」キーを押します。



▶ プレビュー画面に戻ります。

■ マットを排出する

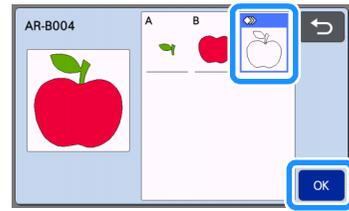
カットした模様パーツをマットからはがします。素材のはがし方について詳しくは、P.28 「マットを排出する」を参照してください。



■ すべてのパーツを編集してカットする

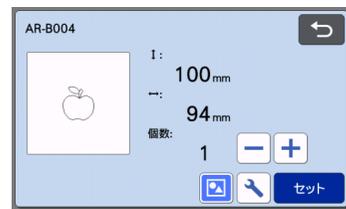
□ 模様のアウトラインをカットする

- 1 すべての模様パーツを選択して編集し、「OK」キーを押します。



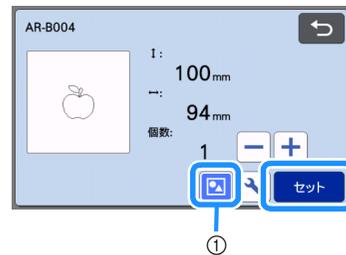
- 2 模様パーツ編集画面で、模様パーツを編集します。

- 編集機能について詳しくは、P.42 「模様パーツを編集する」を参照してください。



- 3  を押して、模様パーツのグループ化を解除します。

編集が完了したら、「セット」キーを押します。

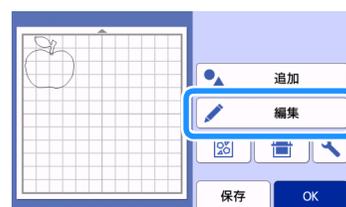


- ① グループ化／グループ化解除キー

お知らせ

- 模様のグループ化／グループ化の解除は、オブジェクト編集画面でも変更することができます。詳しくは、P.45 「模様のグループ化／グループ化の解除」を参照してください。

- 4 マット配置画面で模様パーツの配置を確認して、「編集」キーを押します。

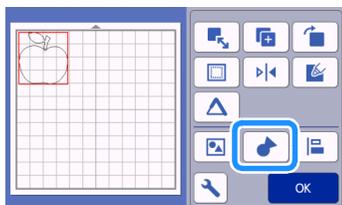


5 「オブジェクト編集」キーを押します。



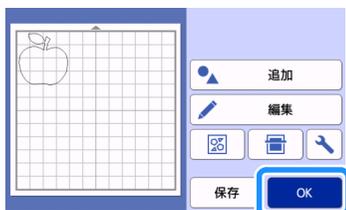
6 を押して模様を結合します。

- 模様の結合について詳しくは、P.47 「模様を結合する（複数の模様のアウトラインを合体させる）」を参照してください。



- ▶ 編集画面で「OK」キーを押して、マット配置画面に戻ります。

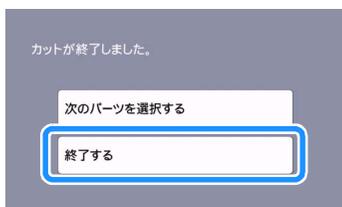
7 「OK」キーを押します。



8 P.27 「マットを挿入する」とP.27 「カットする」の手順に従って、素材を準備してカットします。

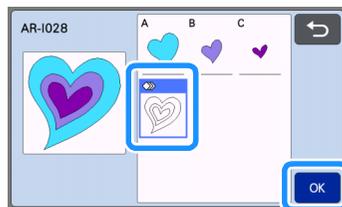
- ▶ カットが完了したら、メッセージが表示されます。

9 すべての模様パーツがカットされたら、「終了する」キーを押します。



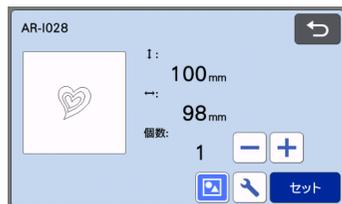
□ すべての模様パーツを一度でカットする

1 すべての模様パーツを選択して編集し、「OK」キーを押します。



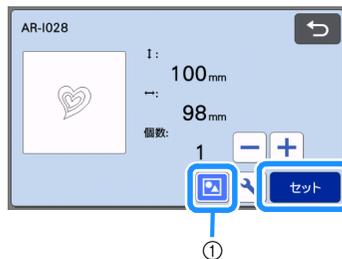
2 模様パーツ編集画面で、模様パーツを編集します。

- 編集機能について詳しくは、P.42 「模様パーツを編集する」を参照してください。



3 を押して、模様パーツのグループ化を解除します。

- 編集が完了したら、「セット」キーを押します。



① グループ化/グループ化解除キー

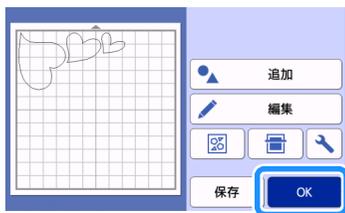
4 マット配置画面で模様パーツの配置を確認してから、を押してすべての模様パーツを自動的に配置します。

- 自動レイアウト機能については、P.50 「模様を自動でレイアウトする」を参照してください。



- ▶ 編集画面で「OK」キーを押して、マット配置画面に戻ります。

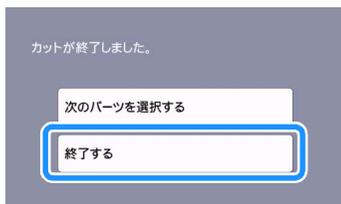
5 「OK」キーを押します。



6 P.27 「マットを挿入する」とP.27 「カットする」の手順に従って、素材を準備してカットします。

▶ カットが完了したら、メッセージが表示されます。

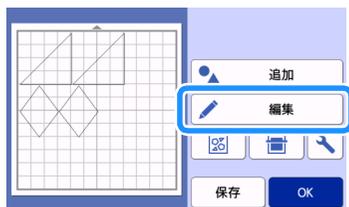
7 すべての模様パーツがカットされたら、「終了する」キーを押します。



模様を選択する

マット編集画面では、用途に応じて以下の4つの模様選択機能を活用できます：

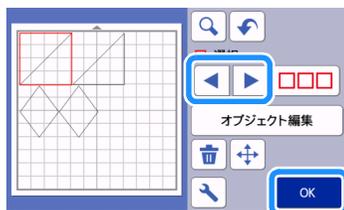
- 1つの模様を選択する
- お好みの模様を選択する
- すべての模様を選択する
- 選択範囲内の模様を選択する
 - ▶ マット配置画面で「編集」キーを押して、模様を選択します。



1つの模様を選択する

マット編集画面で模様を押すか、◀または▶を押します。

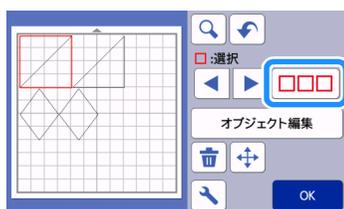
選択した模様が赤い枠で囲われます。



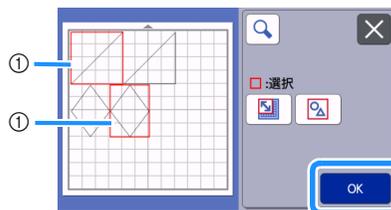
複数の模様を選択する

■ お好みの模様を選択する

- 1 複数の模様を選択するため、マット編集画面で◻◻◻を押します。



- 2 選択したい模様をすべて画面上で選択し、「OK」キーを押します。



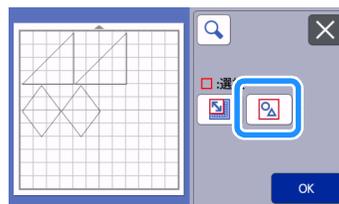
① 選択された模様

📖 お知らせ

- 赤い枠で囲われた選択済みの模様をもう一度押すと、模様を選択が解除されます。
- 画面上の空白の部分を押すと、すべての模様が選択解除されます。

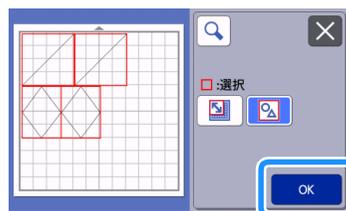
■ すべての模様を選択する

- 1 複数の模様を選択するため、マット編集画面で◻◻◻を押します。
- 2 ◻を押して、画面上のすべての模様を選択します。



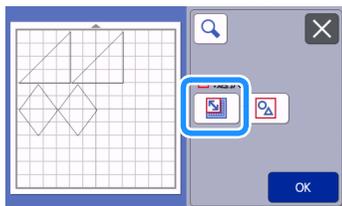
- 3 画面を確認して、「OK」キーを押します。

▶ 選択したすべての模様が赤い枠で囲われます。



■ 選択範囲内の模様を選択する

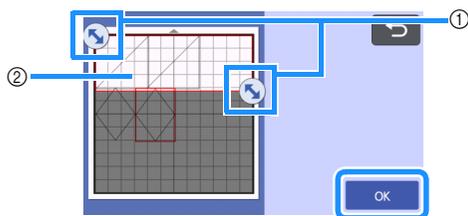
- 1 複数の模様を選択するため、マット編集画面で  を押します。
- 2  を押して、模様を選択範囲を設定します。



お知らせ

- 選択範囲を設定する前に、 が選択されていないことを確認してください。

- 3 選択範囲の変更キーをドラッグして選択範囲を設定し、「OK」キーを押します。



- ① 選択範囲の変更キー
- ② 選択したい模様

お知らせ

- 選択範囲内に2つ以上の模様があることを確認してください。
- 選択範囲内の模様を選択する方法は、模様の結合や統合、スキャン後に不要な画像を削除するときに便利です。(→P.47、P.81 参照)

第3章 応用操作

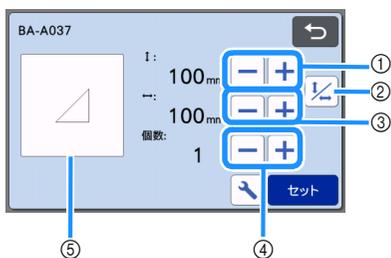
カット／編集機能

模様を編集する

選択した模様によって、模様編集機能が異なります。詳しくは、以下の説明または、P.42「模様を編集するー多色の模様」を参照してください。

以下の画面を表示します

模様編集画面	→ チュートリアル 1 : P.30 「1つめの模様を選択／編集する」手順④
--------	----------------------------------------



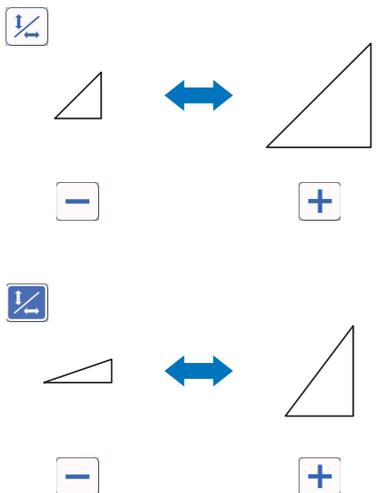
お願い

- カットする模様によって、縮小するときれいにカットできない場合があります。カットを始める前に、作品に使用する素材を使って試し切りをしてください。

① サイズ変更 (高さ)

縦横比を保ちながら、模様の高さを変更します。

+ または **-** を押して設定を変更します。**🔒** を押すと、高さだけを変更できます。

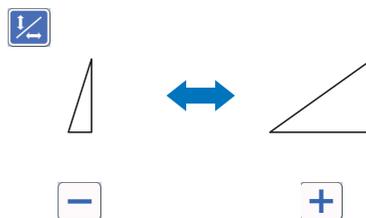


② 縦横比の保持を解除する

🔒 を押すと、縦横比を保持せずに模様の変更ができます。選択した模様によっては、この機能を使用できません。キーが無効で押せないときは、その模様は縦横比を保持した状態でのみ、サイズ変更をすることができます。

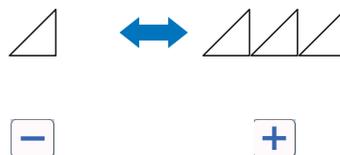
③ サイズ変更 (幅)

縦横比を保ちながら、模様の変更幅を変更します。**+** または **-** を押して設定を変更します。**🔒** を押すと、幅だけを変更できます。



④ コピー

選択した模様のコピーを作ります。**+** または **-** を押して、コピーする模様の数を設定します。



⑤ プレビュー

編集する模様のプレビューを表示します。

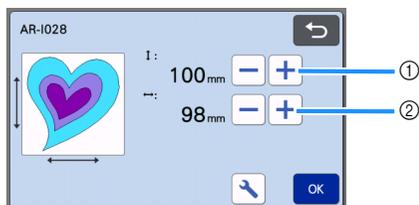
模様を編集する－多色の模様

選択した模様によって、模様編集機能が異なります。詳しくは、以下の説明または、P.41「模様を編集する」を参照してください。

■ サイズ変更

以下の画面を表示します

サイズ変更画面	→チュートリアル2：P.33「1つめの模様パーツを選択／編集する」手順⑤
---------	--------------------------------------



- ① 模様の高さを変更します（縦横比保持）
- ② 模様の幅を変更します（縦横比保持）

お知らせ

- サイズ変更画面に表示される模様パーツは、サイズ変更のとき縦横比を保持します。

■ 模様パーツを編集する

以下の画面を表示します

模様パーツ編集画面	→チュートリアル2：P.33「1つめの模様パーツを選択／編集する」手順⑦
-----------	--------------------------------------



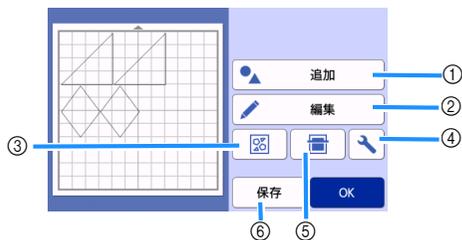
- ① コピー
詳しくは、P.41「模様を編集する」を参照してください。

マット配置画面

模様の配置を変更できます。プレビュー画面には、P.10「カット範囲」の手順で設定画面から設定されたカット／ドロワー範囲が表示されます。模様のレイアウトを、設定した範囲内に収まるように編集します。

以下の画面を表示します

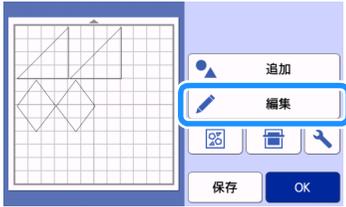
マット配置画面	→チュートリアル1：P.31「2つめの模様を選択／編集する」手順⑥
---------	-----------------------------------



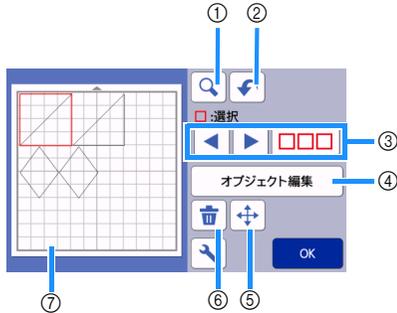
- ① 模様の追加
模様を追加します。
 - ▶ このキーを押すと、追加模様選択画面が表示されます。そこから、追加したい模様の呼び出し先を選択します。
- ② 編集
配置された模様の移動、削除などの編集操作ができます。詳しくは、P.43「レイアウトした模様を編集する」を参照してください。
- ③ 自動レイアウト
模様の間隔を自動で調整します。詳しくは、P.50「模様を自動でレイアウトする」を参照してください。
- ④ 設定
カット範囲、模様間隔、背景濃淡が設定できます。詳しくは、P.10「設定画面」もしくはP.51「背景画像をスキャンする」を参照してください。
- ⑤ 背景スキャン
カット／ドロワーする素材をスキャンして、マット配置画面の背景として表示できます。素材の特定の場所を使ってカット／ドロワーしたいときや、すでにカットに使用した素材を再利用するときなどに便利です。詳しくは、P.51「背景画像をスキャンする」を参照してください。
- ⑥ 保存
模様のレイアウトデータを保存します。詳しくは、P.54「データを保存する」を参照してください。

レイアウトした模様を編集する

マット配置画面で、「編集」キーを押すと配置した模様を編集できます。

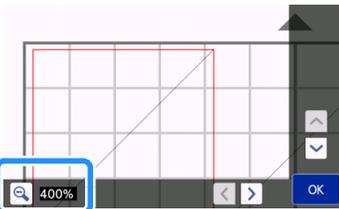
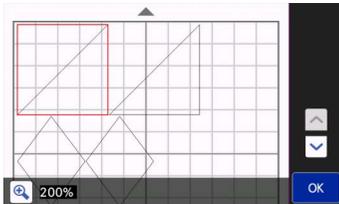


▶ マット編集画面が表示されます。



① 拡大

模様を 200% に拡大します。さらに、 200% キーを押すと模様を 400% に拡大します。画面をスクロールするには、矢印キーを押します。



② 操作を元に戻す

直前に行った操作をキャンセルし、元の状態に戻します。詳しくは、P.45 「操作を元に戻す」を参照してください。

③ 模様選択

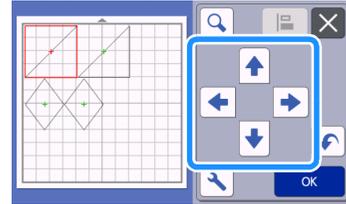
模様を 1 つずつ選択したり、複数の模様を一度に選択して、編集することができます。詳しくは、P.39 「模様を選択する」を参照してください。

④ オブジェクト編集

選択した模様をより細かく編集できます。詳しくは、P.44 「オブジェクト編集画面」を参照してください。

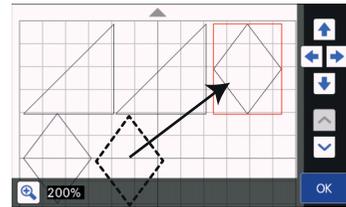
⑤ 移動

選択した模様を移動します。矢印キーを押して、模様的位置を調整します。



お知らせ

- 画面上で模様をドラッグして移動することもできます。
- 拡大モードで模様を移動するときは、模様をドラッグするか、模様を選択した後に矢印キーを押してください。
- 矢印キーを 1 回押すと、選択した模様を 0.5 mm (長押しした場合は 5 mm) 移動させます。



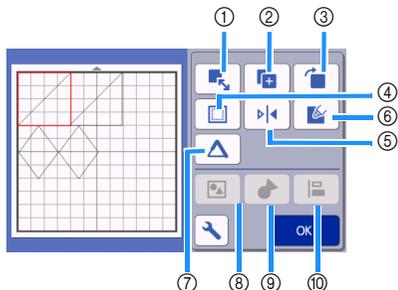
⑥ 削除

選択した模様を削除します。

⑦ プレビュー

編集する模様のプレビューを表示します。

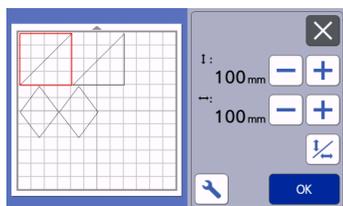
オブジェクト編集画面



① サイズ変更

選択した模様をサイズを変更します。

- ▶ このキーを押すと、サイズ変更画面が表示されます。表示された画面で、模様の高さと幅を変更します。



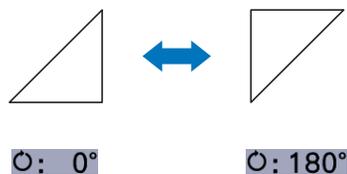
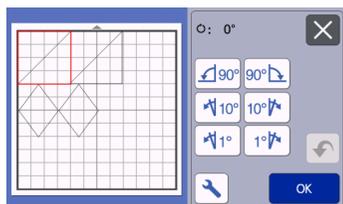
② コピー

模様のコピーを作ります。

③ 回転

模様を回転します。

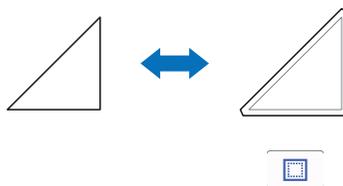
- ▶ このキーを押すと、回転変更画面が表示されます。表示された画面で、お好みの角度のキーを押して模様を回転します。



④ ぬいしろ

模様をぬいしろを付加します。アップリケピースやキルトピースを作るときなど、ドロートした模様の周囲をカットする際に設定します。設定するとドロート線（青色）とカット線（黒色）が表示されます。

- ぬいしろ機能について詳しくは、P.64 「ドロート線の周囲をカットする」を参照してください。

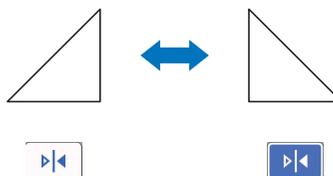


お知らせ

- 模様によっては、ぬいしろがあらかじめ付加されています。設定を確認してください。
- ぬいしろの付加、模様の反転などの編集の結果、模様のカット線がカット/ドロート範囲から出た場合は、カット線が灰色になります。その際は、模様がカット/ドロート範囲に収まるように、移動してください。

⑤ 反転

縦方向を軸にして、模様を反転します。



⑥ 塗りつぶし

模様の内側を塗りつぶします。詳しくは、P.68 「ドロート機能で模様を塗りつぶす/アウトラインを太くする」を参照してください。

⑦ 追加ライン

追加する線の本数を設定します。

詳しくは、P.68 「ドロート機能で模様を塗りつぶす/アウトラインを太くする」を参照してください。

⑧ グループ化/グループ化の解除

選択した複数の模様を統合して、1つの模様として編集できます。複数の模様を一度に拡大・縮小したいときなどに便利です。

マット編集画面で  を押すと、複数の模様を選択できます。詳しくは、P.45 「模様のグループ化/グループ化の解除」を参照してください。

⑨ 結合（複数の模様のアウトラインを合体させる）

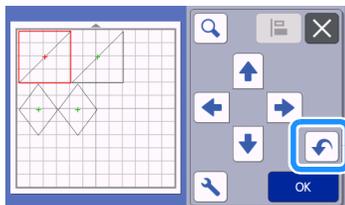
複数の模様のアウトラインを結合して、1つのアウトラインを作ります。詳しくは、P.47「模様を結合する（複数の模様のアウトラインを合体させる）」を参照してください。

⑩ 整列

複数の模様を選択して、位置や高さなどを揃えます。詳しくは、P.48「模様を整列する」を参照してください。

操作を元に戻す

模様をマットに配置した後の編集画面で、を押すと、直前の操作を元に戻すことができます。



お知らせ

- 直前の 10 回分の操作までを元に戻すことができます。
- 一度元に戻すと、操作をやり直すことはできません。
- 模様の追加、削除、結合、統合により模様数を変更した場合は、模様数を変更後の操作のみ元に戻すことができます。
- 模様を自動レイアウトしたときは、元に戻すことができません。

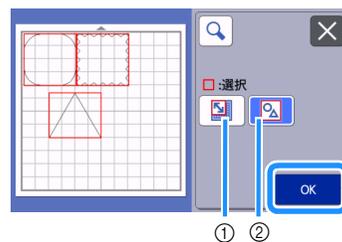
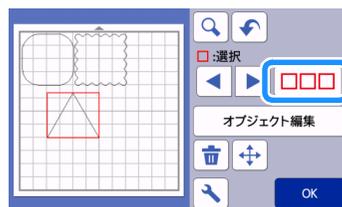
模様のグループ化／グループ化の解除

選択した複数の模様を1つのグループにしたり、そのグループを解除したりすることができます。（条件によっては、グループ化の解除ができないことがあります。グループ化の解除ができない条件に関しては、P.46を参照してください。）

■ 模様をグループ化する

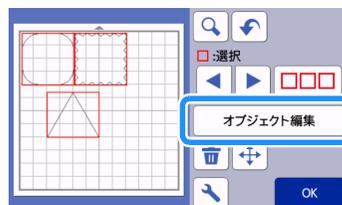
1 マット編集画面で を押してグループ化する模様を選択し、「OK」キーを押します。

- 複数の模様を選択する方法について、詳しくは P.39「複数の模様を選択する」を参照してください。

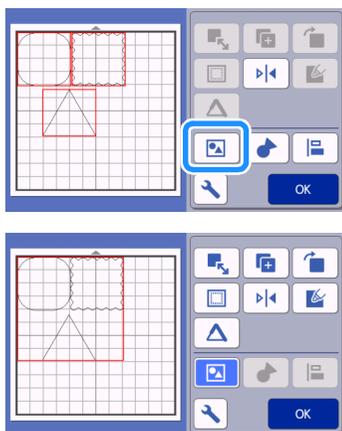


- ① 選択範囲内の模様を選択します。
- ② 配置されたすべての模様を選択します。

2 マット編集画面の「オブジェクト編集」キーを押します。



3 オブジェクト編集画面の を押します。



- ▶ 選択した模様がグループ化されました（キーの色が変りました）。

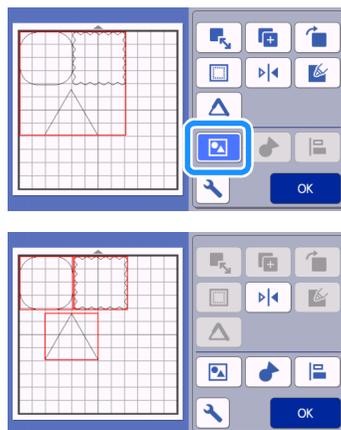
お知らせ

- キーの色で、選択した模様のグループ化の状態が分かります。
 -  : 2個以上の模様が選択されていて、グループ化可能な状態です。キーを押すとグループ化され、キーが  になります。
 -  : 模様がグループ化されている状態です（キーが色づけされています）。キーを押すとグループ化が解除され、キーが  になります。
 -  : 2個以上の模様が選択されていないためグループ化できません。
- 次の場合は模様をグループ化できません。
 - 本体内蔵メモリーの容量が不足している
 - ぬいしろが付加されている模様とされていない模様が混在している

■ 模様のグループ化を解除する

- 1 マット編集画面でグループ化された模様を選択し、「オブジェクト編集」キーを押します。

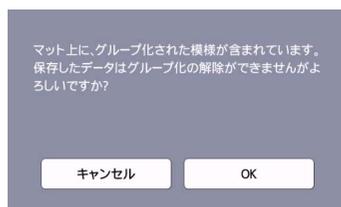
- 2 オブジェクト編集画面の  を押します。



- ▶ 選択した模様のグループ化が解除されました（キーの色が変りました）。

お知らせ

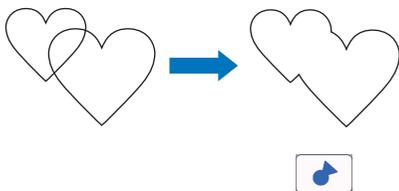
- 選択したときに、 が表示される模様はグループ化を解除できます。
- グループ化された模様は保存すると、1つの模様として保存されます。保存した模様を呼び出したときには、グループ解除はできません。模様を保存するときに、グループ化された模様が含まれていると、以下のメッセージが表示されます。



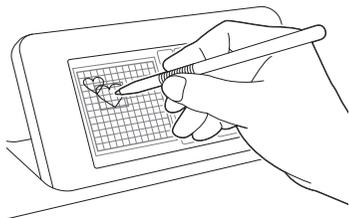
- 次の場合は模様のグループ化を解除できません。
 - 解除後の模様数が本体の最大模様数を超える
 - オートシャットダウン後のレジューム記憶から模様を呼び出した

模様を結合する（複数の模様のアウトラインを合体させる）

複数の模様を選択し、選択した模様のアウトラインを結合して1つのアウトラインにします。



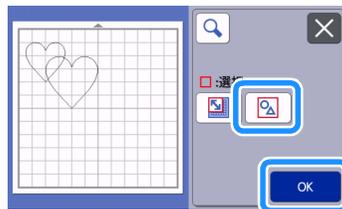
- 1 2つの、サイズの異なるハート型模様を選択して、マット配置画面に配置します。
- 2 マット配置画面で、大きいハート型模様を選択して、小さいハート型模様を重ねるように、ドラッグして移動させます。



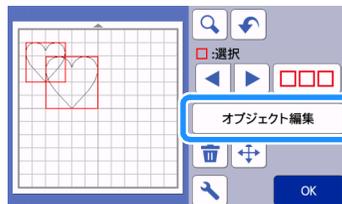
- 3 マット編集画面で  を押します。
 - マット編集画面の詳細は、P.43 「レイアウトした模様を編集する」を参照してください。



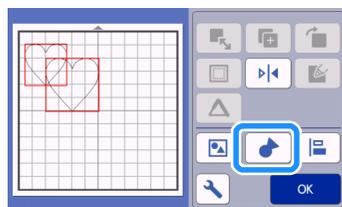
- 4  を選択して、「OK」キーを押します。
 - 2種類の模様選択方法があります。複数の模様選択について詳しくは、P.39 「複数の模様を選択する」を参照してください。



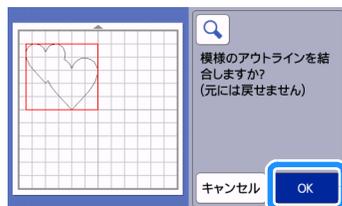
- 5 マット編集画面で「オブジェクト編集」キーを押します。



- 6 オブジェクト編集画面で  を押します。



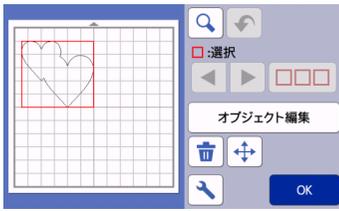
- 7 プレビューを確認して、「OK」キーを押します。



お願い

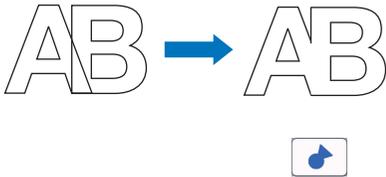
- 模様のアウトラインを結合した後は、元に戻せません。元の模様が必要な場合は、もう一度模様を選択して、編集してください。

- ▶ 選択した模様のアウトラインは結合されました。

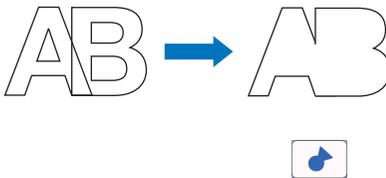


💡 お願い

- 結合機能を使うと、模様が一番外側のアウトラインが結合されます。内側にカット線がある模様を結合すると、内側のカット線が穴として残る場合と残らない場合があります。結合した模様が、希望どおりになっているか、プレビュー画面で確認してから、操作を完了してください。
- 内蔵模様を結合した場合



- スキャン機能で作成した模様を結合した場合

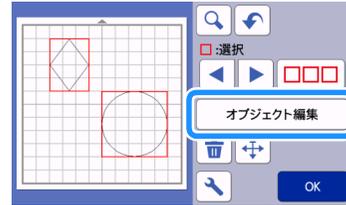


模様を整列する

複数の模様を選択して、位置や高さなどを揃えることができます。

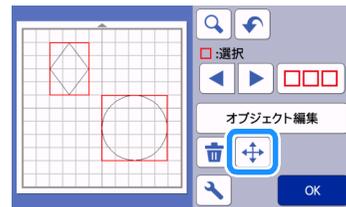
- 1 マット編集画面で2つ以上の模様を選択して、「オブジェクト編集」キーを押します。

- 複数の模様を選択する方法は、P.39 「複数の模様を選択する」を参照してください。

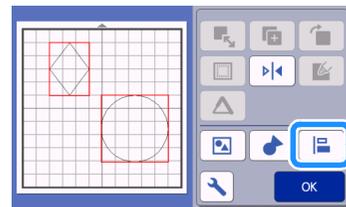


📖 お知らせ

- 整列キー  は、移動画面からも表示できます。

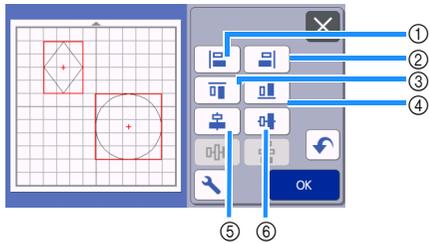


- 2 オブジェクト編集画面で  を押します。

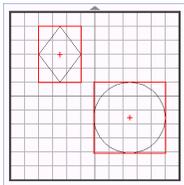


3 模様を整列します。

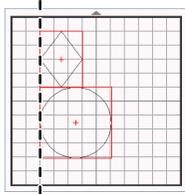
- 次のように、キーによって整列する内容が異なります。



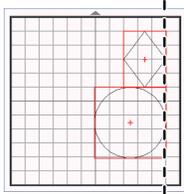
オリジナル



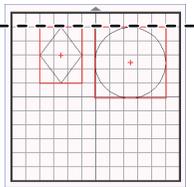
左揃え



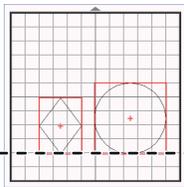
右揃え



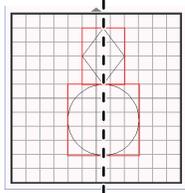
上揃え



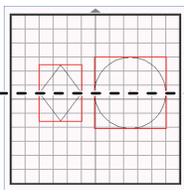
下揃え



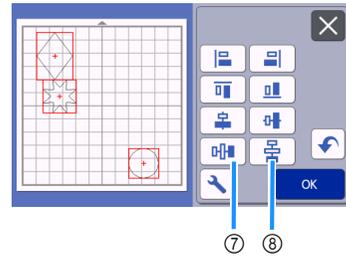
左右中央揃え



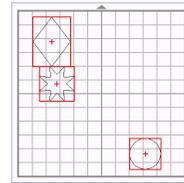
上下中央揃え



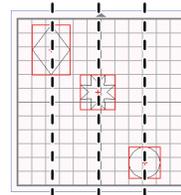
- 3つ以上の模様を選択したときは、(7) 左右の整列と (8) 上下の整列をすることができます。



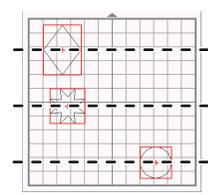
オリジナル



左右に整列



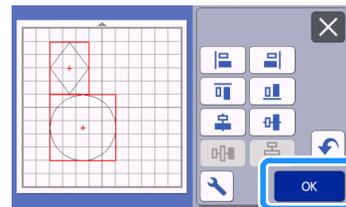
上下に整列



お願い

- 整列した時に模様がマットからはみ出す場合があります。メッセージに従って、模様的位置を調整してください。

4 「OK」キーを押して、オブジェクト編集画面に戻ります。

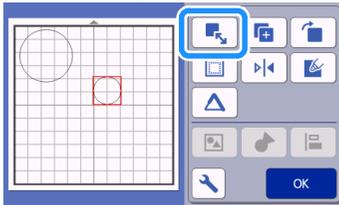


- ✕を押すと、整列させた内容は反映されず、オブジェクト編集画面に戻ります。

■ 2つ以上の模様を中心を合わせる

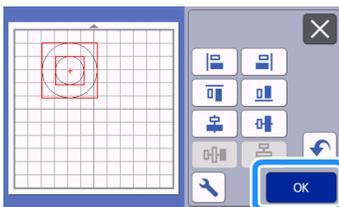
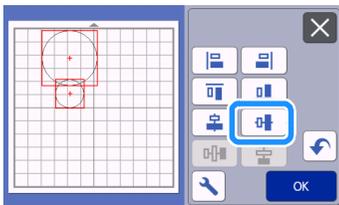
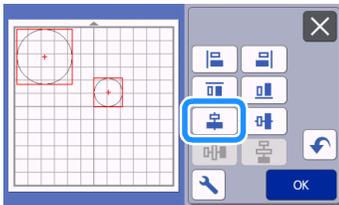
① 丸の模様を2つ配置して、1つの模様の大さを変えます。

- 模様の大きさの変更方法については、P.44「オブジェクト編集画面」を参照してください。



② 2つの模様を選択した後、オブジェクト編集画面で

で を押して、以下の画面を表示します。 と を押して模様を整列させた後、「OK」キーを押します。



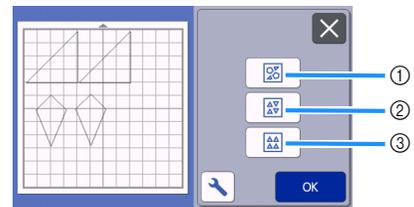
▶ 模様を整列されました。

模様を自動でレイアウトする

自動レイアウトはマットに貼りつけた素材を無駄なく使いたいときに便利な機能です。 をマット配置画面 (→ P.42 参照) で押してください。

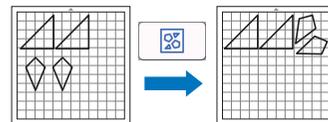
🔍 お願い

- 模様の間隔が狭すぎると、選択した模様やカットする素材によってはきれいにカットできない場合があります。その場合、模様の間隔を変更して、間隔を少し広げてください。
- 模様をレイアウトしたときの間隔は、設定画面で設定できます (P.10「模様間隔」参照)。設定を変更した後は、変更した設定を適用させるために、再度自動レイアウトを行ってください。
- 布用粘着サポートシートを貼ったマットに布を貼り付けて模様をカットするときは、「模様間隔」を「3」以上に設定してください。



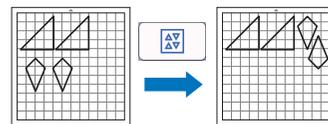
① 模様を自由に回転してレイアウト

たくさんの模様を限られたスペースに配置するとき便利です。



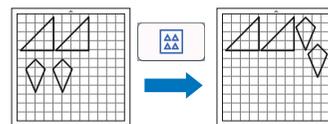
② 模様の回転なし/180°回転でレイアウト

カット/ドロー素材とする紙の縦模様や、縦方向の布目を活かして配置したい場合に便利です。



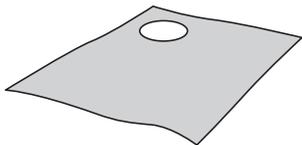
③ 模様の回転なしでレイアウト

カット/ドロー素材とする紙の模様や布目を活かして配置したい場合に便利です。



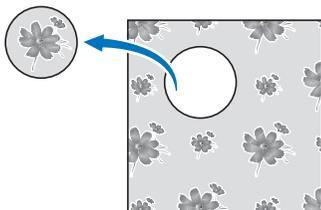
背景画像をスキャンする

例として、左上部分が切り取られたカット素材を背景にします。



お知らせ

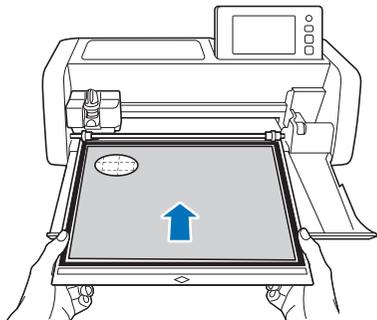
- 柄のついた素材から柄の部分を切り抜きたいときにも、背景スキャン機能は便利です。スキャンした背景画像を確認して、模様をレイアウトし、特定の柄を切り抜いてください。



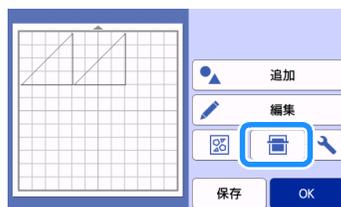
- この機能は、別売のスキャン用マットは使用できません。
- 使用できるマットの最大サイズについては、設定画面「マシンインフォメーション」の「最大スキャン範囲」を確認してください。詳しくは、P.10「設定画面」を参照してください。

1 背景に使用したい素材をマットに貼り、マットを差し込み、操作パネルの を押します。

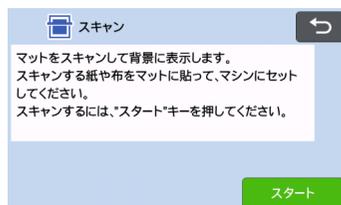
素材の準備とマットの挿入について詳しくは、P.27「マットを挿入する」を参照してください。



2 カット/ドロウする模様を選択後、マット配置画面で、 を押して背景スキャン機能をスタートします。

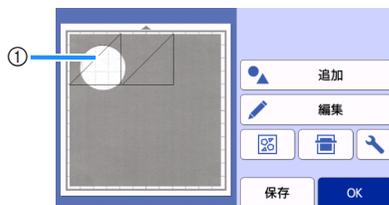


- 次のメッセージが表示されます。



3 「スタート」キーを押して、スキャンを開始します。

- スキャンが完了すると、マット配置画面にスキャンされた素材が背景として表示されます。



- ① 左上が切り取られた素材が背景として表示されます。

お知らせ

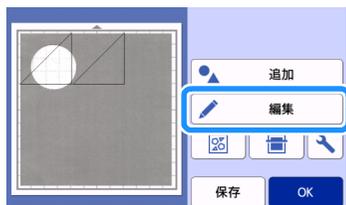
- 画面に表示される模様が、背景と重なって見づらい場合は、設定画面で背景表示のコントラストを調整することができます。マット配置画面で  を押して、設定画面を表示します。

背景濃淡



- : 背景画像を濃くする
- : 背景画像を薄くする
- OFF: 背景画像を表示しない

4 「編集」キーを押します。



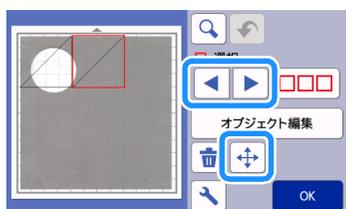
▶ マット編集画面が表示されます。

お知らせ

- 画面上で模様をドラッグして移動することもできます。

5 レイアウト編集機能を使って、模様を移動します。

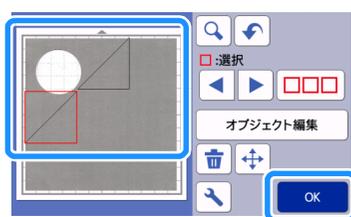
- 模様移動については、P.43 「レイアウトした模様を編集する」を参照してください。



お知らせ

- 画面上で模様をドラッグして移動することもできます。

6 画面上の模様が、背景素材の切り取られている部分と重なっていないことを確認して、「OK」キーを押してください。

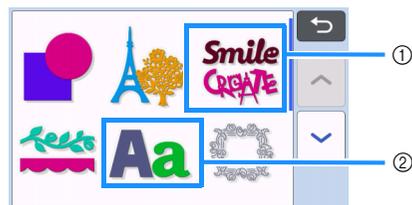


お知らせ

- スキャンした素材が排出されると、背景は消去されます。

文字入力機能

文字を模様として選択、編集、カット、ドローできます。模様カテゴリ選択画面から、文字タイプを選択してください。



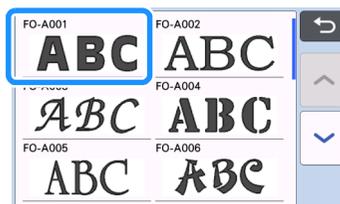
- ① ロゴを選択します。ロゴは模様として、編集、カット、ドローできます。編集については、P.41 「模様を編集する」を参照してください。
- ② お好みの文字の組み合わせを入力してください。

「RAINBOW」を入力する

1 模様カテゴリ選択画面でフォントカテゴリを選択します。



2 お好みのフォントタイプを押します。



3 文字を入力します。

入力キーボードは QWERTY 配列です。入力を終えたら「OK」キーを押してください。



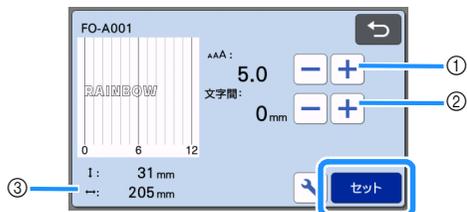
- ① 入力文字表示
- ② 文字入力キー
- ③ 大文字／小文字選択キー
- ④ スペースキー
- ⑤ アルファベット／アクセント文字／数字選択キー
- ⑥ バックスペースキー（入力表示された文字の後ろから一文字を消去します。）
- ⑦ カーソル移動キー

お知らせ

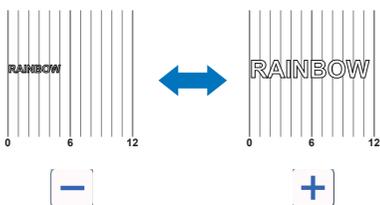
- 入力した文字列がカット／ドロウ範囲に収まらない場合、文字のサイズが自動的に縮小されます。

4 文字サイズと文字間設定を調整します。

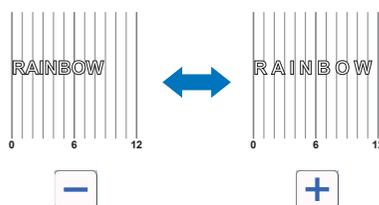
+ または **-** を押して、文字サイズと文字間を調整します。調整が完了したら、「セット」キーを押してください。



- ① 文字サイズ調整キー



- ② 文字間調整キー

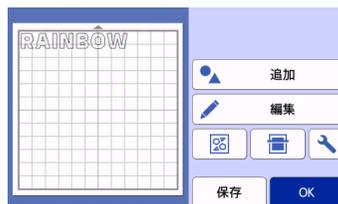


- ③ 文字列全体の長さ

5 文字の配置を確認します。

カット、ドロウをする場合は、「OK」キーを押してください。

データとして保存する場合は、「保存」キーを押してください。データ保存について詳細は、P.54「データを保存する」を参照してください。



お知らせ

- 入力した文字は、文字列全体として編集ができます。1文字ずつ個別に編集することはできません。

メモリー機能

カット/ドロ-範囲の中にレイアウトされた模様と文字は、保存して、後から呼び出すことができます。

- USB メモリーまたはパソコンから本体に取り入れるファイル形式については、P.58 「デザインファイルをインポートする」を参照してください。
- データやフォルダーの名前に特殊な文字が使われているなどの理由で、本製品が名前を読み込めない場合、画面上にそのデータやフォルダーを表示することができません。
このような場合は、ファイルやフォルダーの名前を変更してください。26 文字のアルファベット (大文字/小文字)、0-9 の数字、「- (ハイフン)」、「_ (アンダーバー)」の使用を推奨します。

お願い

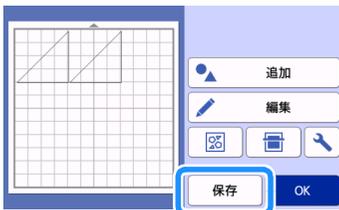
- USB メモリーによっては、本製品で使用できないことがあります。使用可能な USB メモリーについては、ブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cpod/>) で確認してください。

データを保存する

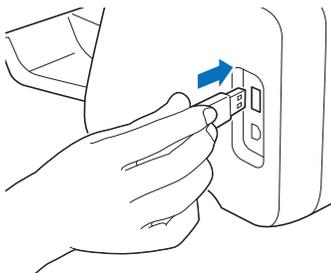
以下の画面を表示します

マット配置画面	→チュートリアル 1 : P.31 「2つめの模様を選択/編集する」手順 ⑤
---------	----------------------------------------

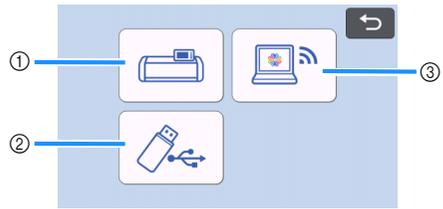
- ① 「保存」キーを押して、保存先選択画面を表示します。



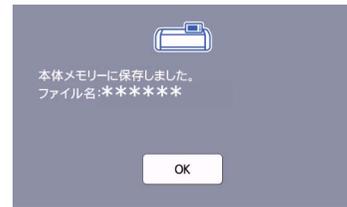
- ② USB メモリーにデータを保存する場合は、本体の USB ポート (USB メモリー用) に USB メモリーを差し込みます。



- ③ データの保存先を押して、データを保存します。



- ① 本体内蔵メモリーに保存する
▶ 保存が完了すると、以下のメッセージと保存したデータの名前が表示されます。



- ② USB メモリーに保存する
▶ 保存が完了すると、以下のメッセージと保存したデータの名前が表示されます。



- 保存データのファイル名は、自動でつけられ、拡張子「.fcm」が末尾に追加されます。

お願い

- データを保存中は、USB メモリーを本体から抜かないでください。
- ③ CanvasWorkspace に保存する
 - CanvasWorkspace に保存するには、本体の無線 LAN 接続設定および CanvasWorkspace へのマシン登録が必要です。詳しい設定方法については、『無線 LAN 接続ガイド』を参照してください。
 - これは無線 LAN で模様を転送する機能です。詳しくは、P.5 「無線 LAN 接続機能を使ったデータ転送について」を参照してください。
 - 本体が無線 LAN に接続されているときは、ホーム画面などで  が青色で表示されます。

- ▶ 保存が完了すると、以下のメッセージが表示されます。CanvasWorkspace に保存されたデータの確認方法については、CanvasWorkspace のヘルプを参照してください。



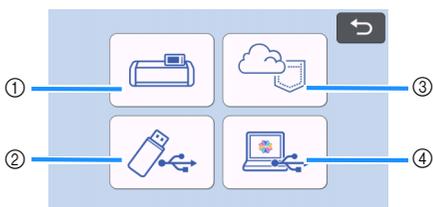
- 4 「OK」キーを押して、データの保存を完了します。

データを呼び出す

- 1 ホーム画面の「データ呼び出し」キーを押して、呼び出し元選択画面を表示します。



- 2 USB メモリーからデータを呼び出して使用する場合は、本体の USB ポート (USB メモリー用) に USB メモリーを差し込みます。
- 3 呼び出したい模様の保存先を選択し、模様を選択します。

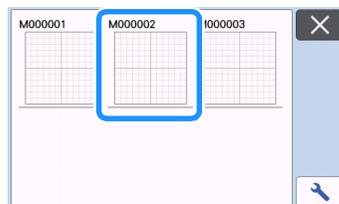


- ① 本体内蔵メモリー呼び出しキー
- ② USB メモリー呼び出しキー
- ③ 対応アプリデータ呼び出しキー (無線 LAN 経由)
- ④ CanvasWorkspace 呼び出しキー (USB ケーブル経由)

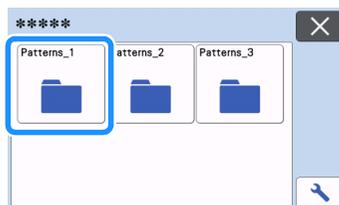
お知らせ

- 別売品のロールフィーダーの模様はホーム画面の「ロールフィーダー」から呼び出します。

- ① 本体内蔵メモリーから呼び出す
- ▶ 呼び出す模様を押して表示します。



- ② USB メモリーから呼び出す
- USB メモリーにフォルダーがある場合、フォルダーを押すと、フォルダー内の模様が表示されます。
 - たくさんのフォルダーや模様がある場合、矢印キーを押して画面表示を上下にスクロールしてください。

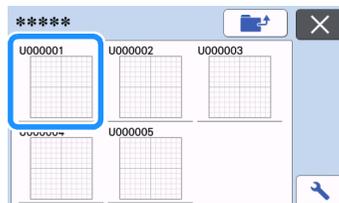


お知らせ

- USB メモリーの認識に時間がかかる場合があります。USB メモリー挿入後、5～6秒ほど待ってからキーを操作してください。(この時間はUSB メモリーによって異なります)
- アクセスインジケータ付きのUSB メモリーを使用している場合は、アクセスインジケータの点滅が終了するまでお待ちください。
- もしエラーが表示された場合は、もう一度

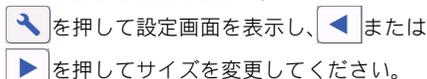


- ▶ 呼び出す模様を押して表示します。



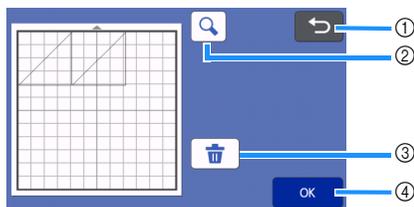
お知らせ

- 本体内蔵メモリーまたはUSB メモリーから模様を呼び出すとき、プレビューのサムネイル表示の大きさを変更できます。



- ③ 対応アプリデータを呼び出す（無線 LAN 経由）
 - ▶ 対応アプリから転送された模様が、マット配置画面に表示されます。詳しくは、P.56 「CanvasWorkspace から模様を呼び出す（無線 LAN 経由）」または P.58 「Artspira（アーツスピラ）アプリから模様を呼び出す（無線 LAN 経由）」を参照してください。
- ④ CanvasWorkspace から呼び出す（USB ケーブル経由）
 - ▶ CanvasWorkspace から転送された模様が、マット配置画面に表示されます。詳しくは、P.57 「CanvasWorkspace から模様を呼び出す（USB ケーブル経由）（Windows のみ対応）」を参照してください。

4 画面の模様レイアウトプレビューを確認して、「OK」キーを押します。



- ① 戻るキー
元の画面に戻ります。
- ② 拡大キー
模様を拡大表示します。
- ③ 削除キー
表示された模様レイアウトを削除します。
- ④ OK キー
模様レイアウトデータを呼び出します。

お知らせ

- めいしろが付加された模様が含まれるデータ（P.64 「ドロー線の周囲をカットする」参照）を呼び出したとき、データを保存したときのめいしろ幅の設定と現在設定されているめいしろ幅の設定が異なる場合は、現在設定されている値が優先されます。必要に応じて、設定画面で「めいしろ幅」設定を調節してください（P.11 「めいしろ幅」参照）。

CanvasWorkspace から模様を呼び出す（無線 LAN 経由）

無線 LAN を使って、模様を CanvasWorkspace から呼び出すことができます。詳しくは、P.5 「無線 LAN 接続機能を使ったデータ転送について」を参照してください。

- 1 本体を CanvasWorkspace に登録します。
 - 詳しくは、『無線 LAN 接続ガイド』を参照してください。
- 2 パソコンで CanvasWorkspace を起動します。

3 「ファイル」メニューから「FCM ファイルの転送（インターネット経由）…」をクリックして、CanvasWorkspace で編集した FCM ファイルを本体に転送します。



- CanvasWorkspace での模様の編集の詳しい方法は、CanvasWorkspace のヘルプを参照してください。
- ▶ 本体への模様の転送が完了すると、以下のメッセージが表示されます。「OK」をクリックしてください。



お願い

- 本体に転送可能なデータはひとつです。転送済みのデータが既に本体にある場合は、上書きされます。

お知らせ

- CanvasWorkspace (Web 版) では、「ダウンロード」をクリックして「ScanNCut への転送」を選択すると、本体に FCM ファイルが転送されます。



4 ホーム画面の「データ呼び出し」キーを押して、呼び出し元選択画面を表示します。



- 本体が無線 LAN に接続されているときは、ホーム画面などで  が青色で表示されます。

5 を選択します。



- ▶ マット配置画面が表示されます。

CanvasWorkspace から模様を呼び出す (USB ケーブル経由) (Windows のみ対応)

USB ケーブルを使用して本製品をパソコンに接続して、模様を CanvasWorkspace (PC 版) から呼び出すことができます。

■ 本製品に接続可能なパソコン

- 対応機種：
USB ポートコネクタ標準装備の IBM-PC またはその互換機
- 対応 OS：
Microsoft Windows 8.1, Windows10 (Windows 10 (S モード) を除く)

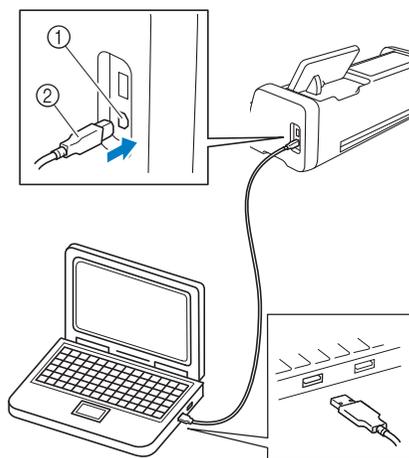
■ USB ケーブル (別売)

- 2.0m 以下の USB2.0 ケーブル (タイプ A/B) を推奨します。

■ 転送可能なファイル形式

- CanvasWorkspace で開いた .fcm ファイル

1 本製品とパソコンの USB ポートコネクタに USB ケーブルを差し込みます。



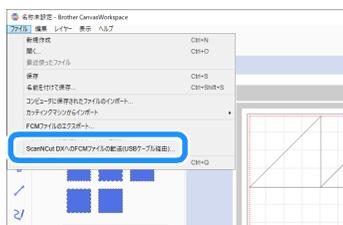
- ① パソコン用 USB ポートコネクタ
- ② USB ケーブル

🌟 お願い

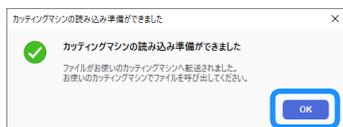
- USB ケーブルは、差し込む向きが決まっています。うまく差し込めない場合は、無理に差し込まず、向きを確認してください。

2 パソコンで、CanvasWorkspace を起動します。

3 「ファイル」メニューから「ScanNCut DX への FCM ファイルの転送 (USB ケーブル経由)…」を選択して、CanvasWorkspace で編集した FCM ファイルを本体に転送します。



▶ 本体への模様データの保存が完了すると、以下のメッセージが表示されます。「OK」をクリックしてください。



お願い

• 本体に転送可能なデータはひとつです。転送済みのデータが既に本体にある場合は、上書きされます。

4 「データ呼び出し」キーを押して、呼び出し元選択画面を表示します。



5  を選択します。



▶ マット配置画面が表示されます。

デザインファイルをインポートする

■ インポート可能なファイル形式

FCM 形式に加えて、以下のファイル形式がインポートできます。

- PHC/PES 形式の刺しゅうデータ (USB メモリー経由のみ) : 詳しくは、P.59 を参照してください。
- SVG 形式 (Scalable Vector Graphics : 二次元のグラフィックを表現するためのベクター画像形式)。「.svg」データは、ファイル名のみが模様一覧画面に表示されます。(実際の模様は表示されません)

お知らせ

- 読み込んだデータは変換された後、画面に表示されます。本機能ではベクターデータのみを読み込むことができます。埋め込み画像やテキスト、また線幅、グラデーション、透明効果などの属性やスタイルは読み込むことができません。



Artspira (アーツピラ) アプリから模様を呼び出す (無線 LAN 経由)

無線 LAN を使って、Artspira (アーツピラ) アプリで配信される模様をマシンに転送することができます。事前にマシンの無線 LAN 設定とマシン登録設定が必要です。詳しくは、『無線 LAN 接続ガイド』を参照してください。

CanvasWorkspace でマシン登録済みの場合は、Artspira (アーツピラ) アプリでの登録は不要です。

Artspira (アーツピラ) アプリについて詳しくは、『Artspira (アーツピラ) アプリ簡単ガイド』を参照してください。(https://s.brother/csyai/)

お知らせ

- (画面に CanvasWorkspace のログインボタンが表示されている場合)
CanvasWorkspace のログイン ID とパスワードでログインしてください。
- (画面に CanvasWorkspace のログインボタンが表示されていない場合)
他の ID でログインしてから Artspira (アーツピラ) アプリの設定画面で CanvasWorkspace との連携を設定して、CanvasWorkspace のマシン登録設定を引き継いでください。

刺しゅうデータを読み出してカットする（対応モデルのみ）

ミシンの刺しゅうデータ（.phc ファイルまたは .pes ファイル）を本製品に呼び出して、カット／ドローします。 .phc は刺しゅう機能が搭載されたミシン、 .pes は「刺しゅう PRO」のような刺しゅうデータ作成ソフトを使用して作られたミシンの刺しゅうデータです。刺しゅうデータから、色ごとのパーツや模様全体の面認識データ、またはアウトラインデータを作成することができます。

お知らせ

- 刺しゅうデータ読み込み機能搭載モデルのみ対応しています。お使いのミシンで使用できる機能については、設定画面から「マシンインフォメーション」の「刺しゅうデータ (.PES/.PHC)」を確認してください。

お願い

- .phc、.pes についてご不明な点がございましたら、お買い上げの販売店にご相談ください。

.phc または .pes を準備する

■ .phc ファイル

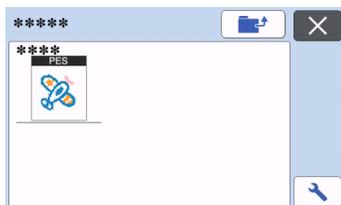
刺しゅう模様の外部への保存が可能なミシンを使用して、刺しゅう模様を USB メモリーに保存します。刺しゅう模様を USB メモリーに保存する方法は、ミシンによって異なります。お手持ちのミシンの取扱説明書をご覧ください。

■ .pes ファイル

刺しゅうデータ作成ソフトを使用して、刺しゅう模様を USB メモリーに保存します。刺しゅう模様を USB メモリーに保存する方法は、ソフトウェアのバージョンによって異なります。お手持ちのソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。本取扱説明書では、「刺しゅう PRO」で作られた刺しゅうデータを例として使用します。

本製品に模様を読み出す

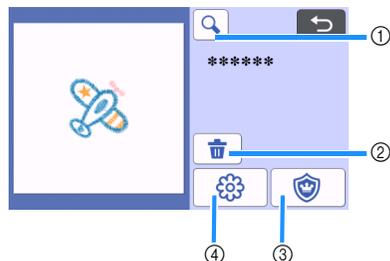
- 1 刺しゅう模様（.phc ファイルまたは .pes ファイル）を USB メモリーから呼び出します。（P.55 「データを読み出す」参照）



お願い

- .phc、.pes は、CanvasWorkspace で読み込むことができません。USB メモリーから直接本体に呼び出してください。

- ▶ 確認画面が表示されます。



- ① 拡大
模様を 200% に拡大します。さらに、 キーを押すと模様を 400% に拡大します。画面をスクロールするには、矢印キーを押します。
- ② 削除
選択した模様を削除します。
- ③ アプリケ
アップリケピースのカットデータを作成します。
- ④ 刺しゅうライン
刺しゅうデータの模様を、カット／ドローデータに変換します。

お願い

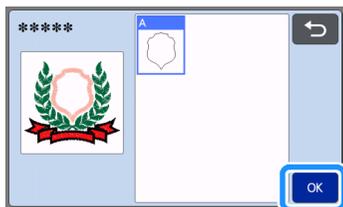
- 写真から作成した刺しゅうデータは、細かい形状が多くカットに適しません。CanvasWorkspace のアドバンスドイメージトレース機能（拡張機能）を使い、元の写真から必要な輪郭を抽出してください。

アップリケデータを作成する

お知らせ

- 模様「アップリケピース」を含んでいることを確認してください。

- 1  を押して模様パーツリスト画面を表示し、「OK」キーを押します。



▶ 模様編集画面が表示されます。

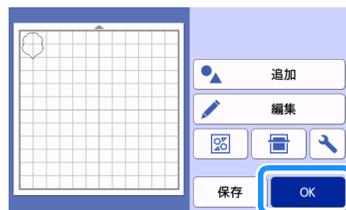


- ① コピーキー
模様のコピーができます。詳しくは、P.41 「模様を編集する」を参照してください。
- ② アウトライン距離
カット線から模様のアウトラインまでの距離を設定します。詳しくは、P.74 「ダイレクトカット」の応用機能」を参照してください。
- ③ 設定
単位の表示（ミリ／インチ）、カット範囲、模様間隔を設定します。詳しくは、P.10 「設定画面」を参照してください。

- 2 「セット」キーを押してマット配置画面を表示します。

- 模様を編集することができます。詳しくは、P.42 「マット配置画面」または P.43 「レイアウトした模様を編集する」を参照してください。

- 3 「OK」キーを押します。

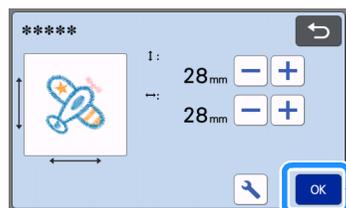


▶ 「アップリケピース」が表示されます。

- 4 アップリケピース用の布をマットにセットして、模様をカットします。
- 5 ミシンの取扱説明書を参照して、アップリケを完成させます。

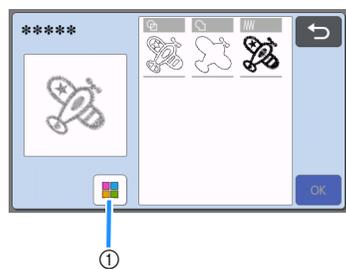
刺しゅうラインデータを作成する

- 1  を押して模様編集画面を表示し、「OK」キーを押します。



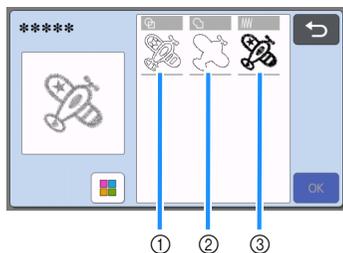
- この画面で、模様の高さを調整できます。詳しくは、P.41 「模様を編集する」を参照してください。

- 2 パーツ選択画面で、カラー認識モードを選択します。



① カラーモードの ON / OFF を切り替えます。

- カラー認識モード OFF
刺しゅう模様をグレースケールに変換した後、カット/ドロデータを作成します。

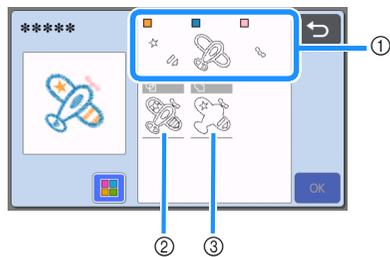


- ① 面認識
模様の中で色付けされている部分を面と認識して、その周りをカット/ドロ線に変換します。
- ② アウトライン認識
イメージのアウトラインをカット/ドロ線へ変換します。
- ③ 運針ライン認識
ミシンで刺しゅうするときの運針ラインをカット/ドロ線に変換します。
運針ライン認識は、ミシンの運針の動きを忠実にデータ化するためカットに適用しません。ドロまたは線エンボス（拡張機能）での使用を推奨します。

認識方法によるカット/ドロ線の違い (カラーモード OFF) :

	: 面認識	: アウトライン認識	: 運針ライン認識
元イメージ			
カット/ドロ線			
カット/ドロ後の完成品			

- カラー認識モード ON
刺しゅう模様を色ごとに認識して、カットデータを作成します。

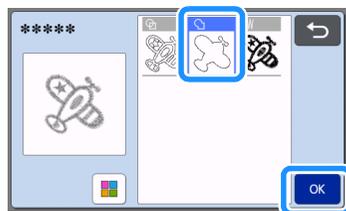


- ① 面認識したときの色ごとのパーツを、一覧で表示します。
- ② 面認識
- ③ アウトライン認識

認識方法によるカット/ドロ線の違い (カラーモード ON) :

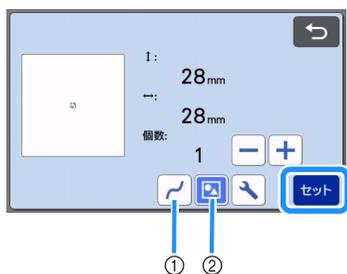
	: 面認識	: アウトライン認識
元イメージ		
カット/ドロ線		
カット/ドロ後の完成品		

- ③ 認識方法を選択し、「OK」キーを押します。



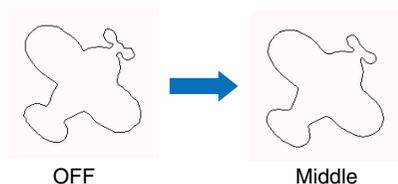
4 カット／ドロ－線を調整します。

調整が終わったら、「セット」キーを押します。



① スムージング

線のカーブや凹凸を滑らかにします。OFF, Low, Middle, High の4段階から選択できます。



② グループ化／グループ化の解除

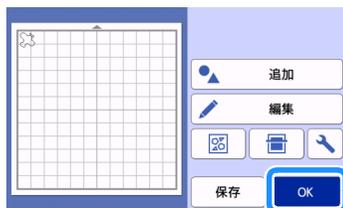
グループ化を解除すると、パーツを個別に編集できます。詳しくは、P.45 「模様ของกลุ่ม化／グループ化の解除」を参照してください。形状が1つしかないときは、設定を変更することができません。

お知らせ

- 不要なパーツがある場合は、グループ化を解除しておいてください。次のマット配置画面で、不要なパーツを削除しやすくなります。

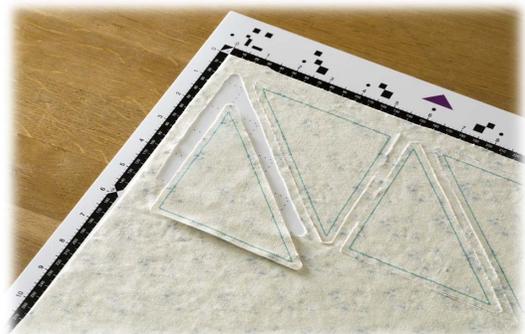
5 マット配置画面で、カット／ドロ－線を確認します。

- 模様を編集することができます。詳しくは、P.42 「マット配置画面」または P.43 「レイアウトした模様を編集する」を参照してください。編集が終わったら、「OK」キーを押します。



ドロー機能

ペンとペンホルダーを使って、素材に模様を描くこと（ドロー）ができます。ぬいしろ幅を設定して、素材にぬいしろを描いてからカットすることもできます。ドロー機能は、キルトピースの作成に便利です。



■ 準備

ドロー機能を使うためには、以下のアクセサリが必要です。本製品に付属されていないアクセサリは、別売品を購入してください。

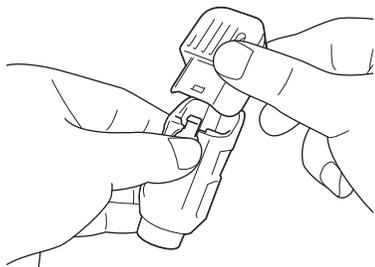
- ペンホルダー
- チャコペンセットまたはカラーペンセット
- ドローする素材に適したマット
- カットする素材に適した刃とホルダー
- カット／ドローする布に適したアイロン接着シートまたは布用粘着サポートシート

ドローする

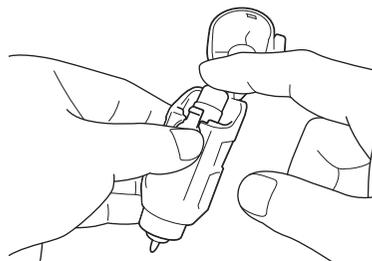
例として、内蔵模様を素材に描きます。

■ ペンホルダーを用意する

- 1 ペンホルダーの中心のボタンを押してフタを開けます。



- 2 ペンのキャップを外し、先端を下にしてペンホルダーに差し込みます。



- 3 ペンホルダーのフタをしめます。



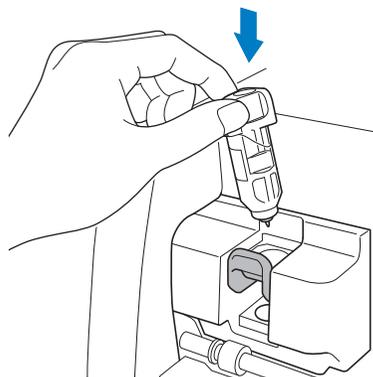
お願い

- 使用後は、ペンホルダーからペンを取り外し、ペンのキャップをしめてから保管してください。

■ ドローする

- 1 ホルダーのつまみをつかんで、ペンホルダーを、ボタンを奥に向けた状態でキャリッジに取り付けます。

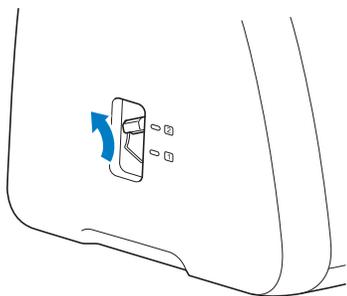
- 詳しくは、P.25 「ホルダーの取り付け／取り外し」を参照してください。



- 2 模様を選択、編集します。

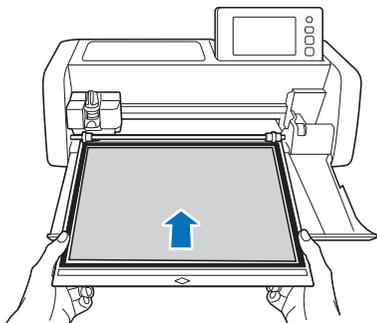
- 模様を選択、編集について詳しくは、P.30 「1つめの模様を選択／編集する」を参照してください。

- 3 本体左横のスキャナー昇降レバーの位置を「2」に上げます。

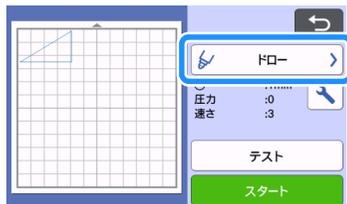


- 4 ドロー（カット）素材を貼りつけたマットを挿入します。

- マットを軽く搬送スロットに差し込み、操作パネルの を押します。
- マットの挿入について詳しくは、P.27 「マットを挿入する」を参照してください。



- 5 プレビュー画面で「ドロー」を選択します。



▶ ドロー線が青く表示されます。

- 6 ドロー速さとドロー圧力を調節します。

ドローを開始する前に、ドロー速さとドロー圧力を設定してください。設定は、設定画面からできます。 を押します。

▶ または を押して、設定を変更します。



お願い

- ドロー圧力が強すぎると、ペン先が破損するおそれがあります。適切な設定に調節してください。

お知らせ

- ドロー圧力の調節によって、作品の仕上がりが変わります。実際にドローに使う素材と同じ素材で確認しながら設定してください。

- 7 「スタート」キーを押して、ドローを開始します。

お願い

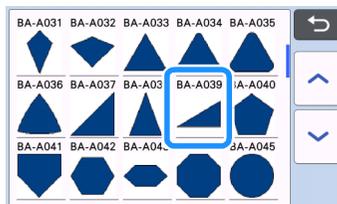
- 使用後は、ペンホルダーからペンを取り外し、ペンのキャップをしめてから保管してください。

ドロー線の周囲をカットする

例として、内蔵模様めにぬいしろを設定し、模様をドローしてから、そのまわりをカットします。

■ ぬいしろ幅を設定する

- 1 ドローする模様を選択して「セット」キーを押します。

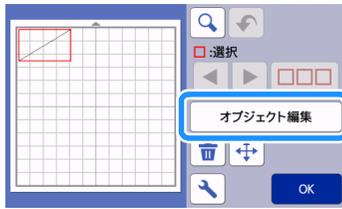


▶ マット配置画面が表示されます。

- 2 「編集」キーを押します。

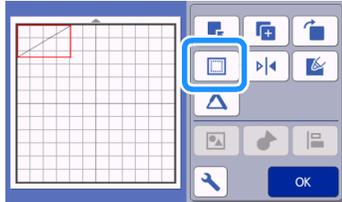


- 3 「オブジェクト編集」キーを押してマット編集画面を表示します。



- 4  を押します。

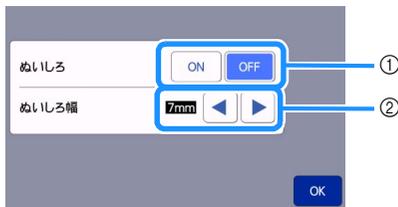
ぬいしろ設定画面が表示されます。 がグレー表示されている場合は、ぬいしろを付加できません。



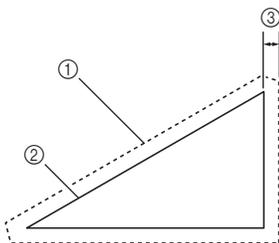
お知らせ

- 模様によっては、ぬいしろがあらかじめ付加されています。設定を確認してください。
- ▶ プレビューされた模様は、ドロワー線（青）とカット線（黒）で表示されます。

- 5 ぬいしろを設定します。



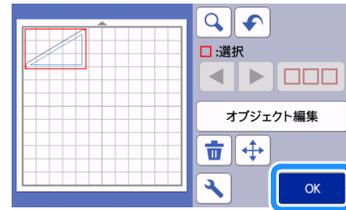
- ① ぬいしろの有無を設定します。
- ② ぬいしろ幅（模様のアウトラインからカット線までの距離）を設定します。 または  を押して、設定を変更します。



- ① ぬいしろ線
 - ② 模様アウトライン（縫製位置）
 - ③ ぬいしろ幅
- ▶ 設定が完了したら「OK」キーを押し、オブジェクト編集画面に戻ります。

- 6 「OK」キーを押してオブジェクト編集画面に戻ります。

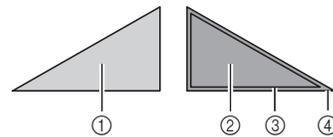
- 7 「OK」キーを押して、模様の編集を完了します。



お知らせ

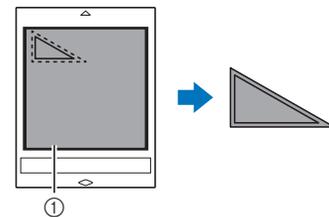
- 布の裏側にぬいしろをドロワーするとき、模様を反転させてください。

作成する模様パーツのイメージ



- ① 布の表側
- ② 布の裏側
- ③ ドロワー線（縫製位置）
- ④ ぬいしろ線

- ▶ 布の裏面を表にしてマットに貼りつけた後、マットを差し込み、模様を反転してからドロワー/カットしてください。

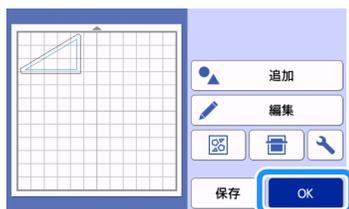


- ① 布の裏面

8 模様を配置を確認してから、「OK」キーを押します。

布の端に模様を配置するときれいにカットされないことがあります。その場合、布の端（画面のカット／ドロー範囲の端）から 10 mm 以上離して模様を配置してください。

- 模様の配置を再度編集する場合は、「編集」を押してください。詳しくは、P.42 「マット配置画面」を参照してください。
- 使用するマットに適した「カット範囲」を設定してください。（→P.10 参照）



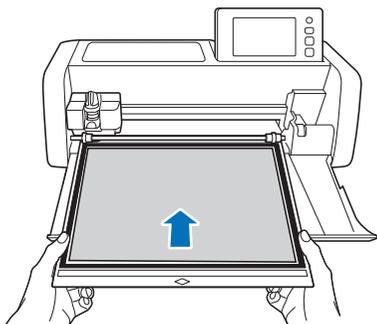
▶ プレビュー画面が表示されます。

■ マットを挿入する

カット（ドロー）する素材を貼ったマットを差し込みます。

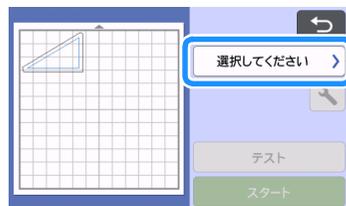
布の裏側にぬいしろをドローするときは、布の裏面を上にしてマットに貼りつけてください。

- 素材のマットへの貼りつけ方について詳しくは、P.15 「素材とマットの組み合わせ目安表」を参照してください。
- マットを軽く搬送スロットに差し込み、操作パネルの  を押します。
- マットの挿入について詳しくは、P.27 「マットを挿入する」を参照してください。



■ ドローする

1 プレビュー画面で「ドロー」を選択します。



▶ ドローする線のプレビューが表示されます。



2 ドロー圧力を調節します。

ドロー圧力の調節について詳しくは、P.64 「ドローする」の手順 6 を参照してください。

3 「スタート」キーを押してドローを開始します。

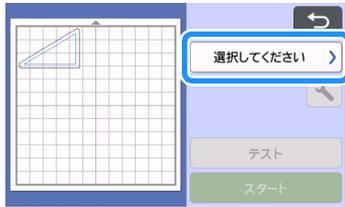


▶ ドローが完了したら、画面にメッセージが表示されます。「OK」キーを押すと、プレビュー画面が表示されます。

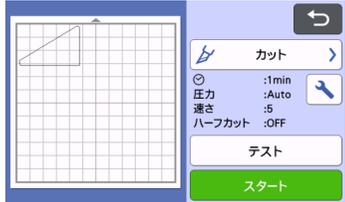
- ドロー圧力を調節するために、試し描きをする場合は、「テスト」キーを押してください。詳しくは、P.26 「試し切りをする」を参照してください。
- ドローした模様の周囲をカットするときは、マットを差し込んだ状態で  を押さずに以下のカット操作に進んでください。

■ カットする

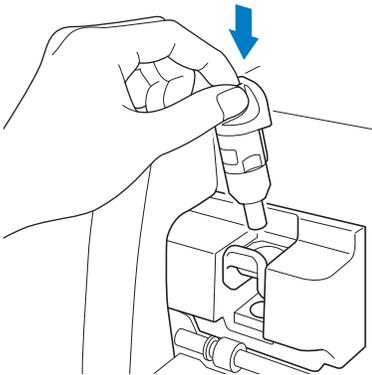
- 1 プレビュー画面で「カット」を選択します。



▶ カット線のプレビューが表示されます。



- 2 ペンホルダーを取り外し、刃用のホルダーを取り付けます。



💡 お願い

- 使用後は、ペンホルダーからペンを取り外し、ペンのキャップをしめてから保管してください。

⚠ 警告

- 玩具として使用しないでください。窒息のおそれがあります。誤飲防止のために保護キャップは幼児が飲み込まないように注意してください。

⚠ 注意

- 本体にホルダーを取り付ける前に、保護キャップを取り外してください。

- 3 「スタート」キーを押して、カットを開始します。

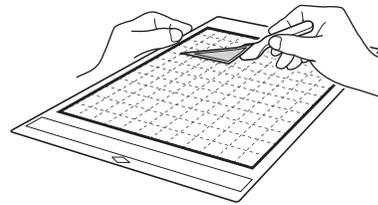


▶ カットが完了すると、プレビュー画面が表示されます。

- 4 操作パネルの  を押して、マットを排出します。

- 5 マットから模様をはがします。

- 詳しくは、P.28 「マットを排出する」を参照してください。



ドロー機能で模様を塗りつぶす／アウトラインを太くする

□ 塗りつぶし機能を使用するときの注意

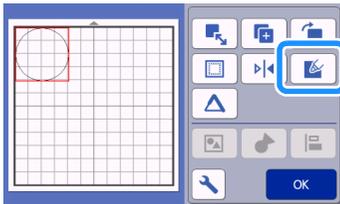
- 素材やペンによっては、塗りつぶしたときに素材がマットからはがれにくくなったり、素材がやぶれたりすることがあります。実際に使用する模様で、試し書きをしてください。
- 閉じていない模様は塗りつぶしできません。
例：



- 塗りつぶしを設定すると、模様レイアウト画面に配置した模様すべてに設定が適用されます。
- 1つの模様に対して、塗りつぶしと追加ラインの設定を同時に行うことはできません。

■ 模様の内側を塗りつぶす

- 1 オブジェクト編集画面で  を押します。

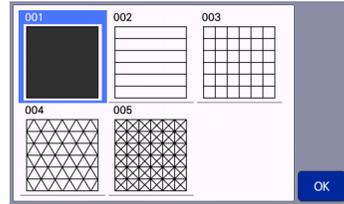


設定画面



- 1 塗りつぶし
塗りつぶしの有無を設定します。

② 塗りつぶしパターン

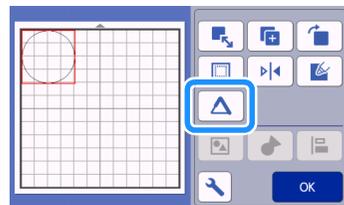


- 3 塗りつぶしライン間隔
内側を塗るラインの間隔を調整します。
- 4 塗りつぶし方向
塗りつぶす方向を調整します。

■ 模様のアウトラインを太くする

描く線を追加することで、線を太く見せることができます。

- 1 オブジェクト編集画面の  を押して、アウトラインの設定画面を表示します。



設定画面



- 塗りつぶし設定された模様は「追加ライン数」と「追加ライン間隔」の設定は適用されません。塗りつぶし設定についてはP.68「ドロー機能で模様を塗りつぶす／アウトラインを太くする」を参照してください。



- 1 追加ライン
追加する線の有無を設定します。
- 2 追加ライン数
追加する線の本数を設定します。

③ 追加ライン間隔

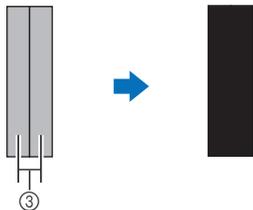
追加する線の間隔を設定します。



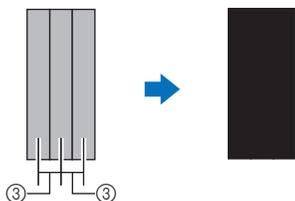
お願い

- 「追加ライン数」と「追加ライン間隔」は以下を参照して調整してください。

① 追加ライン数 1：ラインを 1 本追加します。



② 追加ライン数 2：ラインを 2 本追加します。



③ 追加ライン間隔：ラインの間隔が広すぎると、線と線の間隙ができます。



お知らせ

- 使用するペンの太さによってドローの結果が異なります。ペンの太さに合わせて調整してください。

第4章 スキャン機能

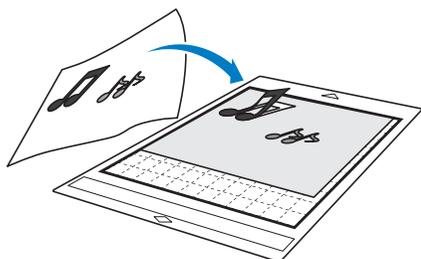
スキャンした素材をカットする（ダイレクトカット）

プリントされた画像（紙/ステッカー）やスタンプが押された紙、オリジナルの手描きイラストなどをスキャンして、そのアウトラインをカット/ドロースします。ペーパークラフト用の画像を読み込んで、切り抜きなどする場合にも便利です。



チュートリアル3 スキャンした素材をカットする

このチュートリアルでは、紙に描いたイラストをスキャンし、そのまわりをカットします。



■ 準備

① 素材を準備します。



「ダイレクトカット」モードを使用する場合は、以下のようなスキャン素材を用意してください

- かすみ、ぼやけ、グラデーションがなく、はっきり描かれた模様
- 細かすぎる柄が使われていない模様



② 電源を押して、本体の電源を入れます。

- 詳しくは、P.8 「本体の電源を入/切する」を参照してください。

③ ホルダーを本体のキャリッジに取り付けます。

- 詳しくは、P.25 「ホルダーの取り付け/取り外し」を参照してください。

■ スキャンする

スキャンしたいイラストの色に合わせて、グレースケール認識モードまたはカラー認識モードからスキャン方法が選択できます。

① ホーム画面の「スキャン」キーを押して、スキャンモードを選択します。



② スキャンモード選択画面で、「ダイレクトカット」を選択します。



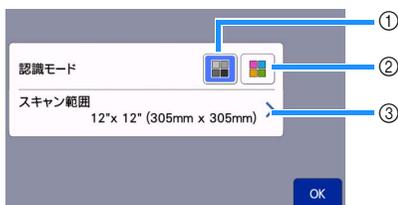
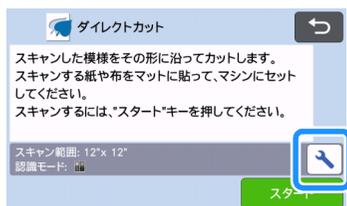
▶ メッセージが表示されます。

③ カットデータ作成先選択画面で、 を選択します。



4 スキャンしたい素材に合わせて、スキャン方法を選択します。

- はじめにグレースケール認識モードを試してください。カットデータが意図どおりに作成されなかった場合は、カラー認識モードを試してください。



① グレースケール認識モード

イラストをグレースケールに変換した後、カットデータを作成します。

輪郭や明度のはっきりしたイラストは、グレースケール認識モードでのスキャンが適しています。また、カラー認識モードに比べて、処理が速く終わります。グレースケールに変換したときに同じ色になる図形が隣接する場合は、カラー認識モードを選択します。

グレースケール認識モードに適したイラストの例：

例	結果
輪郭線がはっきりしている 	
背景とイラストの明度の差がはっきりしている 	

お知らせ

- 以下のようなイラストの場合、背景とイラストの明るさが同じため、輪郭線を検出できません。この場合は、カラー認識モードを使用します。



① 背景とイラストの明度が同じ

② カラー認識モード

イラストをグレースケールに変換せずにカットデータを作成します。このモードでデータを作成すると、イラストによっては時間がかかることがあります。

* 出荷時はグレースケール認識モードに設定されています。

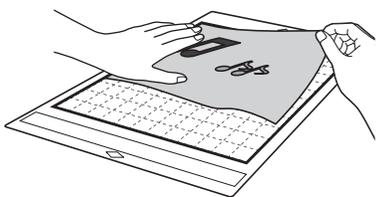
カラー認識モードに適したイラストの例：

例	結果
背景とイラストがどちらも薄い色 	
背景とイラストがどちらも濃い色 	

③ スキャン範囲

スキャンサイズ設定画面が表示されます。スキャン範囲のサイズを選択することができます。モデルによって、選択できるスキャン範囲は異なります。

5 マットにスキャン素材を貼りつけます。



お知らせ

- 「ダイレクトカット」モードでは、スキャン用マットは使用できません。
- 使用できるマットの最大サイズについては、設定画面「マシンインフォメーション」の「最大スキャン範囲」を確認してください。
- マットにスキャン素材を貼りつける前に、素材の端をマットの粘着面に試し貼りしてください。

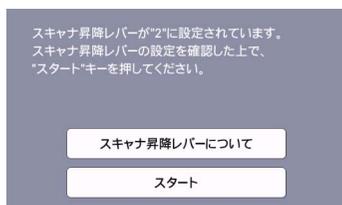
6 マットを水平に持ちながら搬送スロットに軽く差し込み、操作パネルの を押します。

- 詳しくは、P.27 「マットを挿入する」を参照してください

7 「スタート」キーを押してスキャンを開始します。

お願い

- スキャナー昇降レバーが上がっていると、以下のメッセージが表示されます。



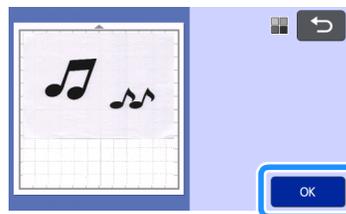
レバーが上がったままスキャンをすると、スキャンした画像がぼやける場合があります。

■ カットデータを作る

カットデータを作る手順は、モードによって異なります。

□ グレースケール認識モード

1 スキャンする画像を確認し、「OK」キーを押します。



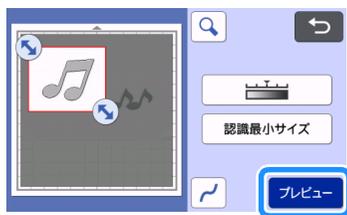
2 画像トリミング画面で、タッチペンで をドラッグして、取り込みたい画像のサイズにトリミングします。

- トリミングを実施すると、「OK」キーが「レビュー」キーに変わります。
 - ▶ カット線が作成されている場合、スキャンしたイラストの輪郭が黒くなります。



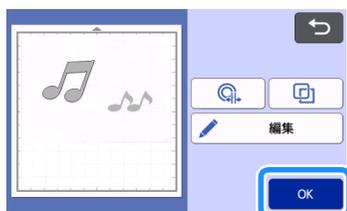
- ① 画像検出レベルキー**
画像検出レベルを調整できます。
- ② 認識最少サイズ設定キー**
不要な模様（点線など）は、カットデータから取り除くことができます。詳しくは、P.82 「認識最小サイズ」を設定する」を参照してください。
- ③ スムージング設定キー**
画像のアウトラインを滑らかに調整できます。詳しくは、P.82 「画像検出レベルを調整する」を参照してください。

- ③ 「プレビュー」キーを押して、トリミングした範囲を確定します。



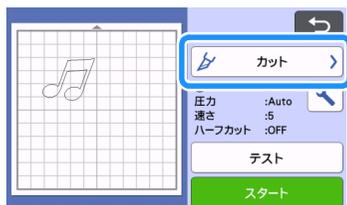
▶ カット線のみが表示されます。

- ④ マット配置画面で「OK」キーを押します。



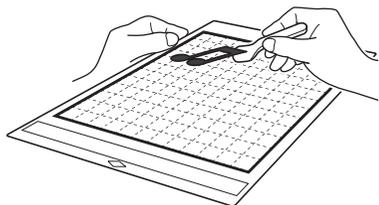
- 「編集」キーを押すと、模様を塗りつぶすや、追加ラインの設定ができます。詳しくは、P.68 「ドロー機能で模様を塗りつぶす／アウトラインを太くする」を参照してください。また、模様を削除もしくは複数選択ができます。模様を複数選択については、P.39 「複数の模様を選択する」を参照してください。
-  または  を押すと、取り込んだカット線を編集できます。詳しくは、P.74 「ダイレクトカット」の応用機能」を参照してください。

- ⑤ プレビュー画面で「カット」を選択します。



- ⑥ 「スタート」キーを押してカットを開始します。

- カット後のマットの排出について詳しくは、P.28 「マットを排出する」を参照してください。



□ カラー認識モード

- ① 画像トリミング画面で、タッチペンでをドラッグして、取り込みたい画像のサイズにトリミングし、「OK」キーを押します。



お知らせ

- 画像を必要なサイズにトリミングすることで、カットデータに変換するときにかかる時間を短縮できます。

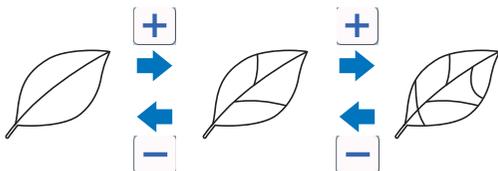
- ② 画像編集画面で取り込んだ画像を確認します。

▶ 作成したカット線が黒い線が表示されます。



① 画像検出レベルキー

カット線が正しく検出されなかったときは、検出する色数を変更します。単一の色が異なる色として検出されたときは、色数を減らします。また、隣接している似た明度の色が単一の色として検出されたときは、色数を増やします。

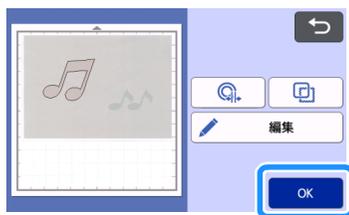


- ② 認証最小サイズ設定キー
不要な模様（点線など）は、カットデータから取り除くことができます。詳しくは、P.82 「認証最小サイズ」を設定する」を参照してください。
- ③ スムージング設定キー
画像のアウトラインを滑らかに調整できます。詳しくは、P.82 「画像検出レベルを調整する」を参照してください。
- ④ OK キー
「OK」キーを押すと、設定が確定します。トリミングを実施すると、「OK」キーが「プレビュー」キーに変わります。トリミングした後、「プレビュー」キーを押して結果を確認してください。

お知らせ

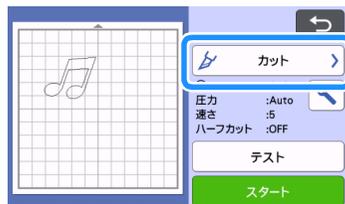
- スタンプを押したときなど、グラデーションが含まれていたり、塗りつぶしが完全でないエリアがある場合は、カットデータに変換できないことがあります。

3 「OK」キーを押します。



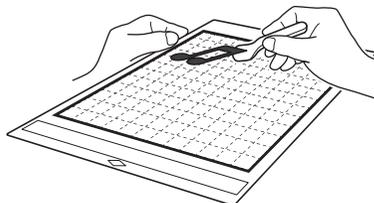
- 「編集」または「OK」を押すと、取り込んだカット線を編集できます。詳しくは、P.74 「ダイレクトカット」の応用機能」を参照してください。
- 「編集」キーを押すと、模様の塗りつぶしや、追加ラインの設定ができます。詳しくは、P.68 「ドロー機能で模様を塗りつぶす/アウトラインを太くする」を参照してください。また、模様の削除もしくは複数選択ができます。模様の複数選択については、P.39 「複数の模様を選択する」を参照してください。
- ▶ カット線のみが表示されます。

4 プレビュー画面で「カット」を選択します。



5 「スタート」キーを押してカットを開始します。

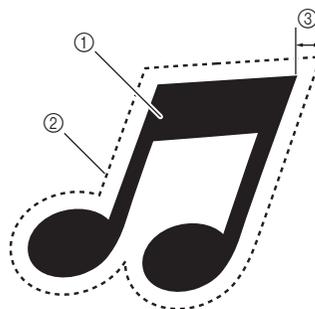
- カット後のマットの排出について詳しくは、P.28 「マットを排出する」を参照してください。



「ダイレクトカット」の応用機能

■ アウトライン距離を設定する

模様の周りに余白をつけてカットできます。カット線からスキャン画像のアウトラインまでの距離を指定します。

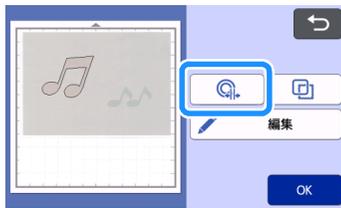


- ① 模様のアウトライン
- ② カット線
- ③ アウトライン距離

以下の画面を表示します

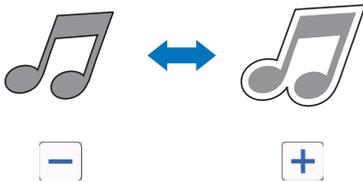
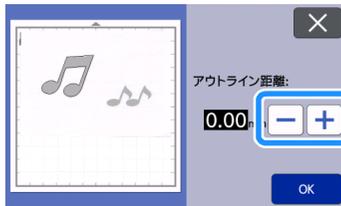
マット配置画面	→ チュートリアル3 ; P.72 「グレースケール認識モード」手順 ④ または P.73 「カラー認識モード」手順
---------	---------------------------------------------------------------

1  を押します。



▶ 設定画面が表示されます。

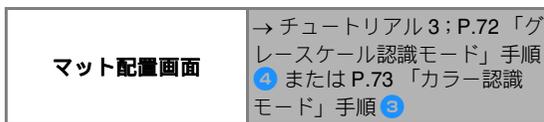
2  または  を押して、設定を変更します。



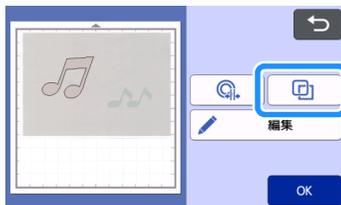
■ アウトライン／枠をつける

スキャンした画像のカット線をお好みの形状に設定することができます。

以下の画面を表示します。

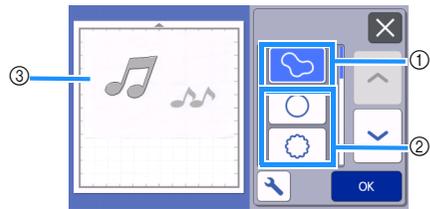


1  を押します。



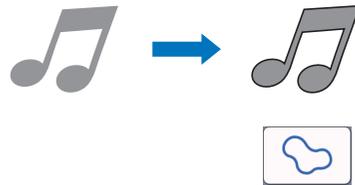
▶ 設定画面が表示されます。

2 カット線の形状を選択します。



① アウトラインをつける

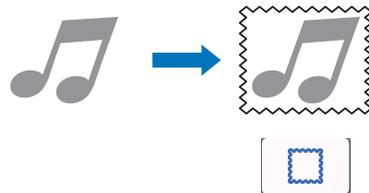
キーを押すと、スキャンしたイメージのアウトラインにそってカット線を作成します。



② 枠をつける

お好みの枠キーを押すと、指定された枠形状のカット線を作成します。

- 複数の模様がある場合、枠はそれぞれの模様に設定されます。



③ プレビュー

選択した枠形状のカット線をスキャン画像と一緒に表示します。

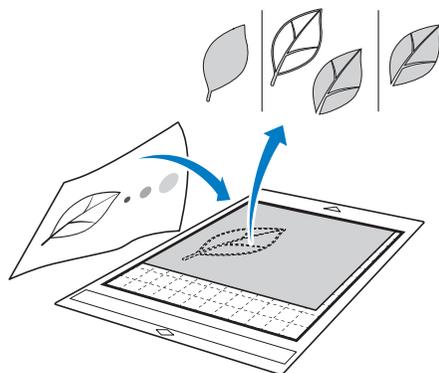
カットデータを作成する

プリントされた模様や画像、オリジナルの手描きイラストなどをスキャンして、本製品でカット/ドローするためのカット線へ変換したのち、データとして保存することができます。



チュートリアル4 カットデータを作成する

このチュートリアルでは、カットデータとして紙に描かれたイラストを保存します。



■ 素材の準備

「カットデータ作成」モードを使用する場合は、以下のような素材を用意してください。

- かすみ、ぼやけ、グラデーションがなく、はっきり描かれた模様
- 細かすぎる柄が使われていない模様



■ スキャンする

- 1 ホーム画面で「スキャン」キーを押して、スキャンモードを選択します。



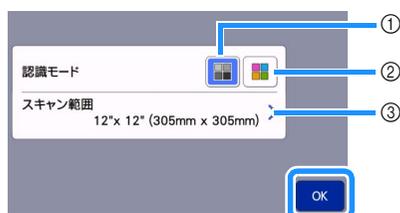
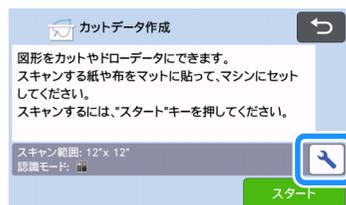
- 2 スキャンモード選択画面で「カットデータ作成」を選択します。



▶ メッセージが表示されます。

- 3  を押してスキャンするモードを選択した後、「OK」キーを押します。

- はじめにグレースケール認識モードを試してください。カットデータが意図どおりに作成されなかった場合は、カラー認識モードを試してください。



- ① グレースケール認識モード

イラストをグレースケールに変換した後、カットデータを作成します。

輪郭や明度がはっきりしたイラストは、グレースケール認識モードでのスキャンが適しています。また、カラー認識モードに比べて、処理が速く終わります。グレースケールに変換したときに同じ色になる図形が隣接する場合は、カラー認識モードを選択します。

② カラー認識モード

イラストをグレースケールに変換せずにカットデータを作成します。このモードでデータを作成すると、イラストによっては時間がかかることがあります。

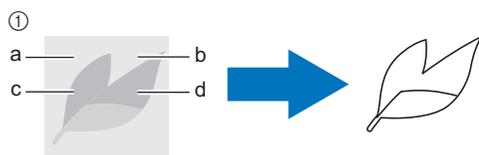
* 出荷時はグレースケール認識モードに設定されています。

各認識モードに適したイラストの例：

例		推奨する認識モード
輪郭線がはっきりしている		グレースケール認識モード
		
<ul style="list-style-type: none"> 背景とイラストの明度の差がはっきりしている 隣接する色が異なる 		カラー認識モード
<ul style="list-style-type: none"> 隣接する色が似ている 		

お知らせ

- 以下のようなイラストの場合、背景とイラストの明るさが同じため、輪郭線を検出できません。この場合は、カラー認識モードを使用します。



① 「a」と「b」、「c」と「d」の明るさが同じ。

③ スキャン範囲

スキャンサイズ設定画面が表示されます。スキャン範囲のサイズを選択することができます。モデルによって、選択できるスキャン範囲は異なります。

4 素材を貼りつけたマットを、搬送スロットに差し込みます。

- マットを軽く搬送スロットに差し込み、操作パネルのを押します。
- マットの挿入について詳しくは、P.27 「マットを挿入する」を参照してください。

お知らせ

- 使用できるマットの最大サイズについては、設定画面「マシンインフォメーション」の「最大スキャン範囲」を確認してください。

5 「スタート」キーを押してスキャンを開始します。

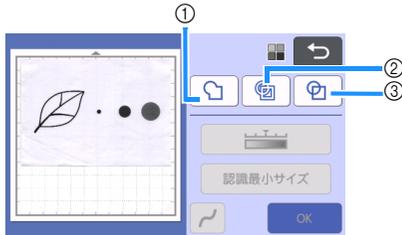
- スキャナー昇降レバーが上がっていると、確認のメッセージが表示されます。詳しくは、P.70 「チュートリアル3 スキャンした素材をカットする」の「スキャンする」の、手順⑦を参照してください。
 - ▶ スキャンが完了すると、画面にスキャン画像が表示されます。

■ カットデータを作る

カットデータ作成の手順は、画像の認識モードによって異なります。

□ グレースケール認識モード

- ① 画像編集画面で認識方法を選択します。
 イメージ形状が認識され、3種類の基準に従って
 カット線が作成されます。この例では、 を押
 して、面認識によるカット線を作成します。



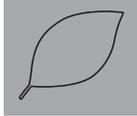
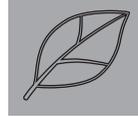
- ① **アウトライン認識**
 イメージのアウトラインをカット線へ変換します。
 アプリケーションに描いた手描きイラストなどをデータ化
 して保存する場合に便利です。
- ② **面認識**
 イメージの中で色付けされている部分を面と認識し
 て、その周りをカット線に変換します。イメージの縁
 取り線や文字イラストなど、描いた線の太さを生かして
 切り抜くことができます。切り抜いた模様ばかりで
 なく、レースのように切り抜かれた素材自体も作品と
 して楽しむことができます。
- ③ **線認識 (グレースケール認識モードのみ)**
 線の中心を認識して、カット線へ変換します。複数の
 パーツから構成される模様を認識して、それぞれのパ
 ツごとにカット線を作成したい場合などに便利です。

お知らせ

- 1.5 mm より太い線は、線として認識されませ
 ぬ。

認識方法によるカット線の違い

例 1

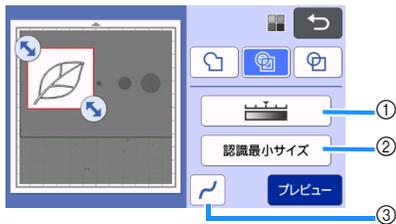
	① アウト ライン認識	② 面認識	③ 線認識
元イメージ			
カット線			
カット後の完成品			

例 2

	① アウト ライン認識	② 面認識	③ 線認識
元イメージ			
カット線			
カット後の完成品			それぞれの色に 輪郭線が無いた め、適用されま せん。

2 タッチペンでをドラッグしてカット線をトリミングします。

- トリミングを実施すると、「OK」キーが「プレビュー」キーに変わります。「プレビュー」キーを押して、トリミングした範囲を確定させてください。



- ① 画像検出レベルキー**
画像検出レベルを調整できます。
- ② 認識最小サイズ設定キー**
不要な模様（点線など）は、カットデータから取り除くことができます。詳しくは、P.82 「認識最小サイズ」を設定する」を参照してください。
- ③ スムージング設定キー**
画像のアウトラインを滑らかに調整できます。詳しくは、P.82 「画像検出レベルを調整する」を参照してください。

カラー認識モード

1 画像トリミング画面で、タッチペンでをドラッグして、取り込みたい画像のサイズにトリミングします。



 **お知らせ**

- 画像を必要なサイズにトリミングすることで、カットデータに変換するときにかかる時間を短縮できます。

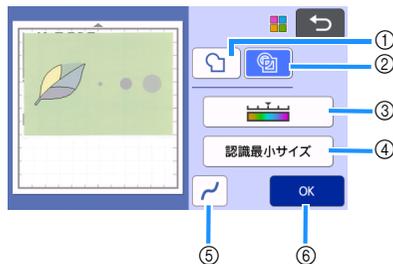
2 「OK」キーを押して、トリミングした範囲を確定します。



3 画像編集画面で認識方法を選択します。

イメージ形状が認識され、2種類の基準に従って

カット線が作成されます。この例では、を押して、面認識によるカット線を作成します。認識方法について、詳しくは P.78 「グレースケール認識モード」の手順 **1** を参照してください。

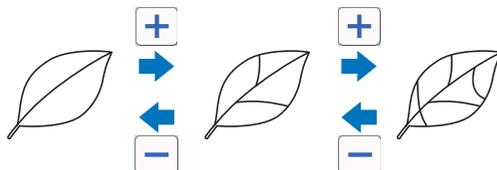


- ① アウトライン認識キー**
- ② 面認識キー**

認識方法によるカット線の違い

	① アウトライン認識	② 面認識
元イメージ		
カット線		
カット後の完成品		

- ③ 画像検出レベルキー**
カット線が正しく検出されなかったときは、検出する色数を変更します。単一の色が異なる色として検出されたときは、色数を減らします。また、隣接している似た明度の色が単一の色として検出されたときは、色数を増やします。



- ④ **認識最少サイズ設定キー**
不要な模様（点線など）は、カットデータから取り除くことができます。詳しくは、P.82 「「認識最小サイズ」を設定する」を参照してください。
- ⑤ **スムージング設定キー**
画像のアウトラインを滑らかに調整できます。詳しくは、P.83 「「スムージング」を設定する」を参照してください。
- ⑥ **OK キー**
「OK」キーを押すと、設定が確定します。色数を変更すると、「OK」キーが「プレビュー」キーに変わります。色数を変更した後、「プレビュー」キーを押して結果を確認してください。

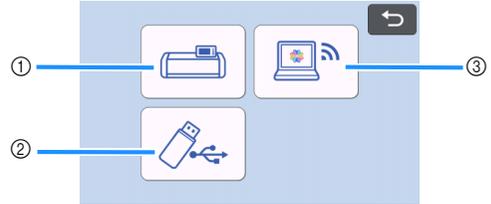
お知らせ

- スタンプを押したときなど、グラデーションが含まれていたり、塗りつぶしが完全でないエリアがある場合は、カットデータに変換できないことがあります。

■ データを保存する

1 データの保存先を選択します。

この例では、本体の内蔵メモリーを選択します。



- ① 本体の内蔵メモリーに保存する
 - ② USBメモリーに保存する
 - ③ CanvasWorkspace に転送する
- ▶ キーを押すと保存を開始します。保存が完了すると、以下のメッセージが表示されます。



2 「OK」キーを押して、データの保存を完了します。

3 操作パネルの を押してマットを排出し、マットから素材をはがします。

■ カットデータを呼び出す

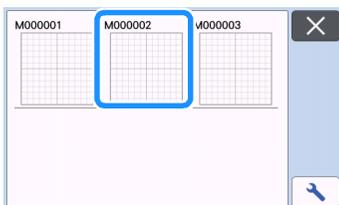
保存したカットデータを呼び出して、カットします。

① マットにカットする素材を貼りつけて、マットを本体に挿入します。

- 素材のマットへの貼りつけ方について詳しくは、P.17 「素材をマットに貼る」を参照してください。
- マットの挿入について詳しくは、P.27 「マットを挿入する」を参照してください。

② 保存したカットデータを呼び出します。

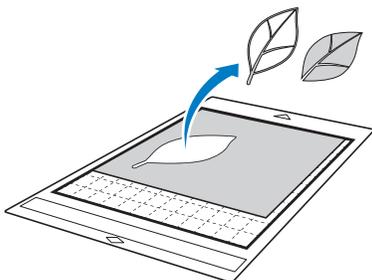
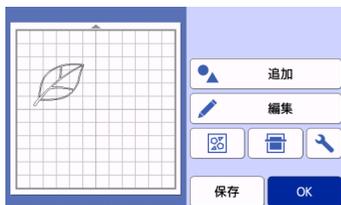
- データの呼び出し方について詳しくは、P.55 「データを呼び出す」を参照してください。



▶ 模様レイアウトのプレビューが表示されます。

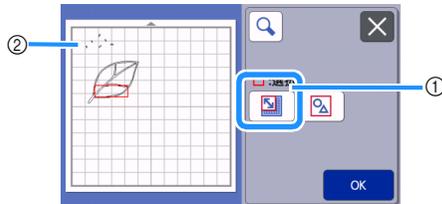
③ 必要に応じてカットデータを編集して、カットまたはドロウします。

カットの手順については、P.27 「マットを挿入する」と P.27 「カットする」を参照してください。

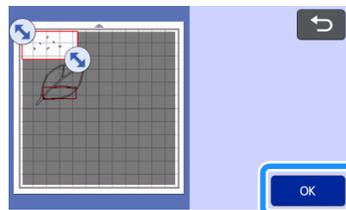


お知らせ

- スキャン時にできた小さな点や不要な線は、スキャン画像をカットデータに変換した後で削除できます。
- ▶ カットデータをマット配置画面に呼び出した後、不要な点や線を選択して削除します。模様を選択について詳しくは、P.40 「選択範囲内の模様を選択する」を参照してください。



- ① 複数の模様を選択できます。
- ② 不要な点や線
- ▶ 不要な点の範囲を指定してから、「OK」キーを押します。



- ▶  を押して、選択したすべての点を削除します。



画像検出レベルを調整する

スキャンした画像データの出力レベルを調整することができます。

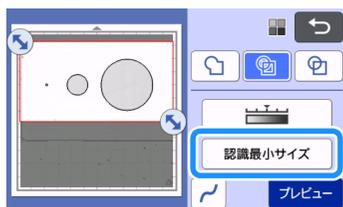
以下の画面を表示します

画像編集画面	→チュートリアル4:P.78「グレースケール認識モード」手順①またはP.79「カラー認識モード」手順③
--------	-----------------------------------------------------

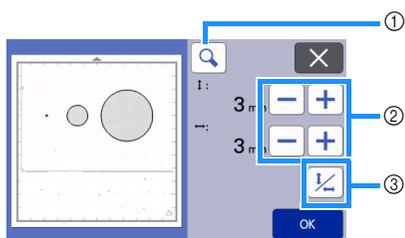
■「認識最小サイズ」を設定する

カットデータに変換する模様の大さを設定して、不要な小さな模様（点線など）をカットデータから取り除くことができます。この例では、3種類の異なるサイズ（4 mm、40 mm、100 mm）のイメージをスキャンし、「カットデータ作成」モードの、グレースケール認識モードを使った手順を説明します。

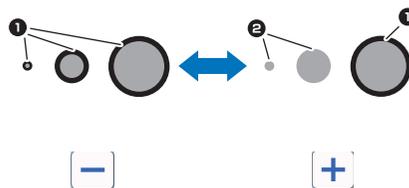
- 1 認識オプションから1つ選択し、「認識最小サイズ」キーを押して設定画面を表示します。



- 2 カット線に変換される、最小の画像のサイズを設定します。設定したサイズより小さい画像は、カット線に変換されません。



- ① 拡大
- ② サイズ調整キー
- ③ 縦横比の固定／固定解除



- ① カット線を作成する
 - ② カット線を作成しない
- ▶ 「OK」キーを押して設定を適用します。✕を押すと、設定を適用せずに元の画面に戻ります。

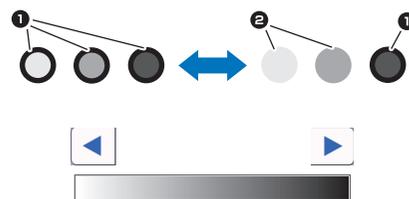
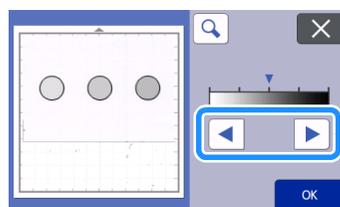
■ 画像検出レベルを設定する（グレースケール認識モードのみ）

画像を2階調（白黒）の画像に変換して、その画像をもとにカット線を作成します。このとき、画像検出レベル（濃度）を設定できます。この例では、3種類の異なる濃度（薄い、普通、濃い）の画像をスキャンします。

- 1 機能選択画面で を押して、画像検出レベルを設定する画面を表示します。



- 2 ◀ または ▶ を押して、画像を2階調に変換するためのしきい値を設定します。



- ① カット線を作成する
 - ② カット線を作成しない
- ▶ 「OK」キーを押して設定を適用します。
✕を押すと、設定を適用せずに元の画面に戻ります。

■「スムージング」を設定する

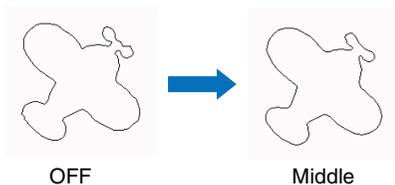
画像の線のカーブや凹凸を滑らかにします。

- 1 機能選択画面で  を押して、スムージングの設定画面を表示します。



- 2  または  を押して、設定値を選択します。

- 設定値は OFF, Low, Middle, High の4段階に変更できます。角や直線を滑らかにする場合は、「Low」に設定することをおすすめします。



画像をスキャンする (USB に保存)

紙や布にプリントされた模様、画像、型紙、手描きイラストなどをスキャンして、画像データとして USB メモリーへ保存することができます。カットする前のバックアップのために元イメージをデータ化して保存しておく場合などに便利です。

スキャンする際の注意

■ スキャン仕様

- ・ スキャン形式：カラー
- ・ 保存形式：jpg

■ スキャンできる素材

厚み	最大 3 mm
タイプ	紙／布
マット	素材に適したマット (→ P.15 参照)

📖 お知らせ

- ・ 使用できるマットの最大サイズについては、設定画面「マシンインフォメーション」の「最大スキャン範囲」を確認してください。
- ・ 別売のスキャン用マットを使用すると、透明シートとマットの間に素材を挟んで固定するため、素材にマットを粘着させずにスキャンすることができます。

チュートリアル 5 USB メモリーにスキャンデータを保存する

このチュートリアルでは、紙に描かれたイラストを JPEG データとして USB メモリーに保存します。

■ スキャン設定

- 1 USB メモリーを本体の USB ポート (USB メモリー用) に接続します。



- 2 ホーム画面で「スキャン」キーを押してスキャンモードを選択します。

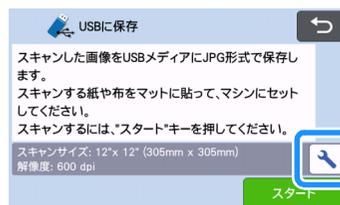


- 3 スキャンモード選択画面で「USB に保存」を選択します。



▶ メッセージが表示されます。

- 4  を押してスキャン設定画面を表示します。スキャンサイズと解像度を設定します。



- 5 「スキャンサイズ」キーを押して、スキャンサイズ設定画面を表示します。



6 スキャン範囲のサイズを選択します。

リストからスキャンする素材のサイズを押します。
この例では、A4 サイズを選択します。



- ① サイズ選択キー
- ② 設定を適用しないで元の画面に戻ります。
- ③ リストがスクロールします。
 - ▶ 選択したキーがハイライト表示された後、「OK」キーを選択して設定を完了してください。

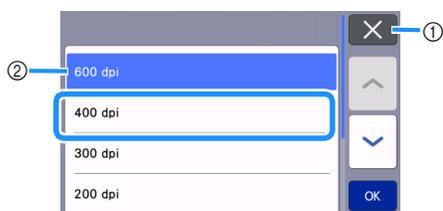
- 「カスタム」を選択後「OK」キーを押すと、スキャン範囲を指定できます。詳しくは、P.86 「範囲を選択して保存する」を参照してください。

7 「解像度」キーを押して、スキャン解像度設定画面を表示します。



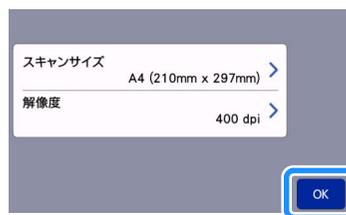
8 解像度を選択します。

リストから、スキャンする解像度のキーを押します。
この例では、400 dpi を選択します。



- ① 解像度選択キー
- ② 設定を適用しないで元の画面に戻ります。
 - ▶ 選択したキーがハイライト表示された後、「OK」キーを選択して設定を完了してください。

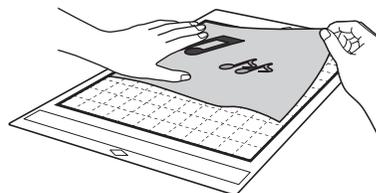
9 設定を確認して、「OK」キーを押します。



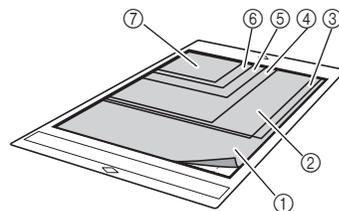
- ▶ メッセージが表示されます。

■ スキャンして保存する

1 スキャン素材をマットに貼ります。



- スキャン素材は、横方向においてください。



- ① 12" x 12" (305 mm x 305 mm)
- ② レター (216 mm x 279 mm)
- ③ A4 (210 mm x 297 mm)
- ④ 8" x 8" (203 mm x 203 mm)
- ⑤ 5" x 7" (127 mm x 178 mm)
- ⑥ 4" x 6" (102 mm x 152 mm)
- ⑦ 3.5" x 5" (89 mm x 127 mm)

2 マットを搬送スロットに差し込みます。

マットの挿入について詳しくは、P.27 「マットを挿入する」を参照してください。

3 「スタート」キーを押して、スキャンを開始します。

- スキャナー昇降レバーが上がっていると、確認のメッセージが表示されます。詳しくは、P.70 「チュートリアル3 スキャンした素材をカットする」の「スキャンする」の、手順 7 を参照してください。
 - ▶ スキャン素材がスキャンされると同時にデータが保存されます。
 - ▶ スキャンと保存が完了すると、完了メッセージが表示されます。

- 4 「OK」キーを押して、「USBに保存」モードを終了します。

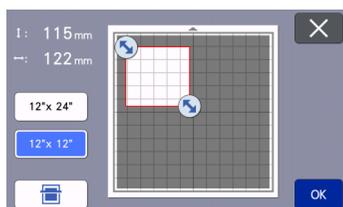


- 5 操作パネルの  を押して、マットを排出します。
- 6 本体のUSBポートから、USBメモリーを取り外します。
- 7 パソコンで、保存データを確認します。

範囲を選択して保存する

スキャンした画像をUSBメモリーに保存するとき、あらかじめスキャン範囲を指定できます。

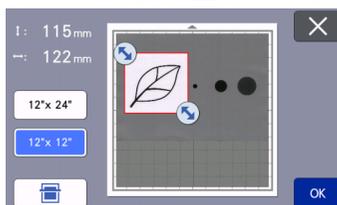
- 1 P.84 「チュートリアル5 USBメモリーにスキャンデータを保存する」の「スキャン設定」の、手順①～⑤に従ってください。
- 2 「カスタム」を選択して、「OK」キーを押します。
- 3 タッチペンで  をドラッグしてスキャン範囲を選択したあと、「OK」キーを押します。



- スキャン範囲（白い部分）は、ドラッグして移動させることができます。

お知らせ

- スキャンする素材を貼りつけたマットを挿入してから  を押すと、画面内にマットが表示されます。画面に表示される画像を見ながら、スキャン範囲を選択できます。



-  は、24インチのスキャンに対応したモデルで表示されます。（マットサイズキー   ）を押すと、マットサイズ設定が12"×12"（305mm×305mm）と12"×24"（305mm×610mm）にそれぞれ設定できます。）

- 4 「チュートリアル5 USBメモリーにスキャンデータを保存する」の「スキャン設定」の、手順⑦から続けてください。

CanvasWorkspaceに画像を転送する

本体でスキャンした画像は、CanvasWorkspaceに転送することができます。データの保存や、CanvasWorkspaceで画像を加工したいときに便利です。

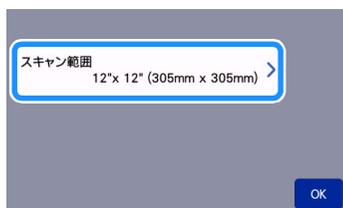
- 1 スキャンモード選択画面で「CanvasWorkspaceに転送」キーを押します。



- 2  を押してスキャン設定画面を表示します。

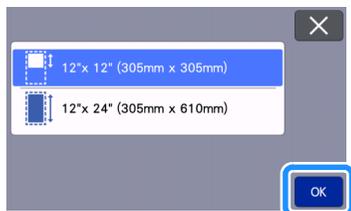


- 3 「スキャン範囲」キーを押してスキャン範囲設定画面を表示します。



- 4 スキャン範囲を選択します。

- ▶ 選択したキーがハイライト表示された後、「OK」キーを選択して設定を完了してください。



- 5 マットにスキャン素材を貼り付けます。

- 6 マットを水平に持ちながらシャフトに軽く差し込み、操作パネルの  を押します。

- 詳しくは、P.27 「マットを挿入する」を参照してください

- 7 「スタート」キーを押してスキャンを開始します。

- スキャナー昇降レバーが上がっていると、確認のメッセージが表示されます。
詳しくは、P.70 「チュートリアル3 スキャンした素材をカットする」の「スキャンする」の手順 ⑦ を参照してください。
- ▶ CanvasWorkspace に保存されたデータの確認方法については CanvasWorkspace のヘルプを参照してください。

第5章 付録

消耗品

交換の目安

本製品を安全にご使用いただくため、以下の交換時期を目安にして、消耗品を新しいものに交換してください。ご購入は、お買い上げの販売店またはブラザーコールセンターまでお問い合わせください。別売品について詳しくは、P.106「別売品」を参照してください。

マット

- 粘着力が落ちたとき
- カット跡が多くなったとき
- 深い切れ込みが入ってしまったとき

刃

- 切り口が粗くなり、作品の仕上がりの質が劣化したとき
- 切れ味が悪くなったとき
- 刃が欠けたとき（カット圧力の目安より大きく設定しても切れない場合は、刃が欠けているおそれがあります。）

布用粘着サポートシート

- 粘着力が落ちたとき
- カット中に貼りつけた布がねじれるようになったとき

スキャン用マット

- マットやカバーシートが汚れて、スキャン画像の質が劣化したとき

チャコペン

- インクが乾き、布に印がつかないとき
- インクを使い切ったとき

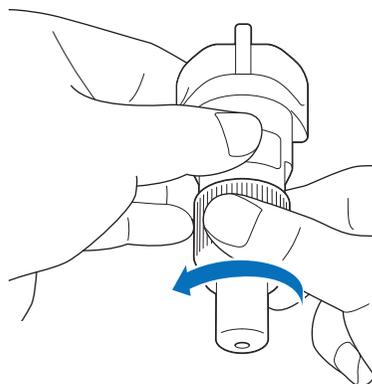
カラーペン

- インクが乾き、紙などの素材に描けないとき
- インクを使い切ったとき

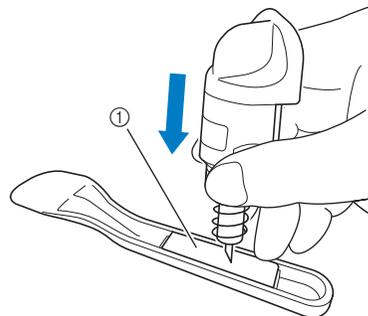
刃を交換する

■ 取り外す

- 1 ホルダーのキャップを左に回して外します。

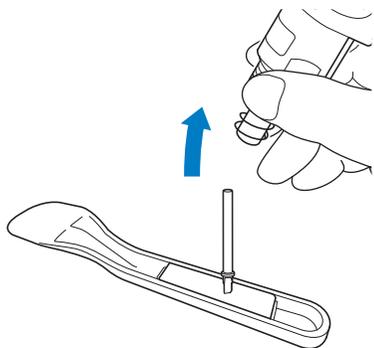


- 2 付属のスパチュラの裏面のゴム部分に、刃をまっすぐに差し込みます。



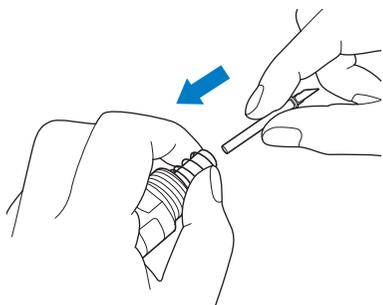
① ゴム部分

- ③ホルダーを引き上げて、刃をゴム部分に残します。

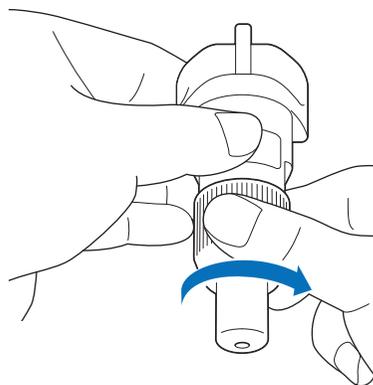


■ 取り付ける

- ①新しい刃の軸の部分を持って、ホルダーの差込口へ差し込みます。
刃の軸はホルダーの中に磁石で固定されます。軸をゆっくりと差し込み、軸が磁石にカチッと収まったら、ゆっくりと手を放してください。



- ②ホルダーのキャップを右に回してしめます。キャップが回らなくなるまで完全に締め込みます。



⚠ 警告

- 玩具として使用しないでください。窒息のおそれがあります。誤飲防止のために保護キャップは幼児が飲み込まないように注意してください。

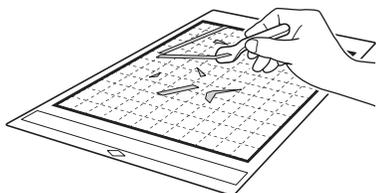
⚠ 注意

- 本体から取り外したホルダーは、必ず保護キャップを装着してください。
- 手や指でホルダーの先端を推さないでください。刃が出てきて、けがをするおそれがあります。
- 本体にホルダーを取り付ける前に、保護キャップを取り外してください。
- 玩具として使用しないでください。けが防止のため、幼児が刃を触らないように注意してください。

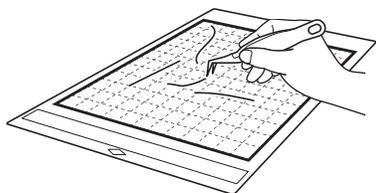
掃除する

■ マットの掃除

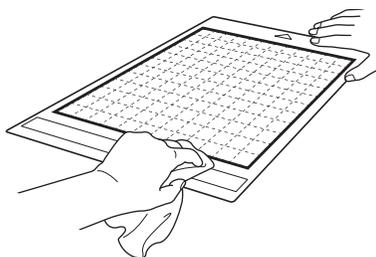
マットに付着した模様様の切れ端や切りくず、ホコリなどは、マットの粘着力低下や本製品の動作の妨げとなる場合があります。定期的にマットを掃除してください。付属のスパチュラを使用して、マットに付着した切れ端などを軽くこすり落としてください。強くこすると、マットの粘着面をいためることがあります。



マットに付着した繊維くずは、別売品または市販のピンセットなどを使用して取り除いてください。



マットの表面やまわりの部分にあるマット読み取りマーク（点）が汚れている場合は、乾いた布でふき取ってください。



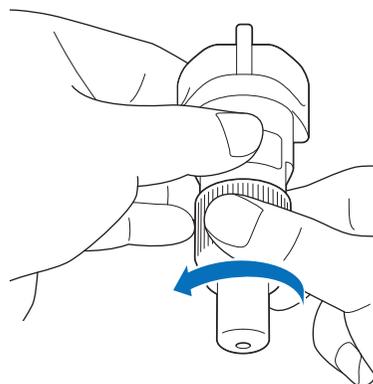
💡 お願い

- マットの掃除の際、アルコールや水を使用しないでください。
- マットを使用しないときは、クリーニング後に保護シートを貼って保管してください。保護シートを貼らないと、マットの粘着力が落ちる場合があります。また、保管の際は湿ったマットに保護シートを貼らないでください。マットの粘着力が落ちる場合があります。
- 折り曲げないで保管してください。
- マットは、高温多湿や直射日光を避けて、室温で保管してください。
- マットの粘着力がなくなってきたら、新しいマットに交換してください。別売のマットについては P.106 「別売品」を参照してください。

■ ホルダーを掃除する

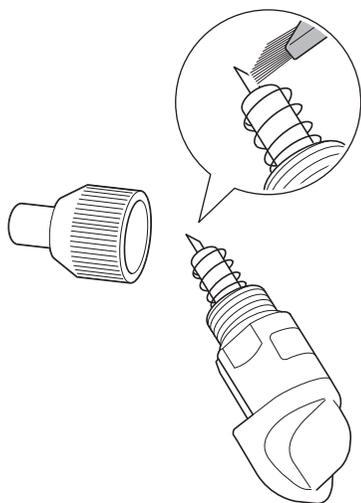
ホルダー内部に素材の切れ端や切りくずがたまると、正常に動作しなくなります。定期的にホルダーを掃除してください。

- ① ホルダーのキャップを左に回して外します。



2 市販のブラシを使って、切れ端や切りくずを掃除します。

特に、刃のまわりの切れ端や切りくずをよく掃除してください。刃とホルダーの間にゴミがたまると、刃が動かなくなったり、カットの仕上がりが悪くなることがあります。また、キャップにもゴミがたまる場合がありますので、あわせて掃除してください。



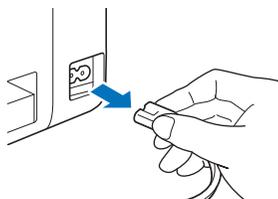
3 ホルダーのキャップを右に回してしめます。

ホルダーのキャップの取り付け方について詳しくは、P.89「取り付ける」を参照してください。

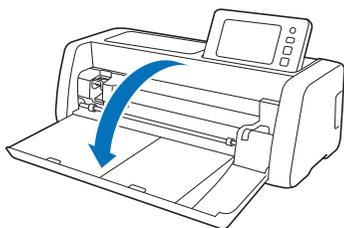
■ 本体内部を掃除する

スキャンした画像に縦線が入ったり空白領域ができる場合は、本体内部にクズやホコリがたまっていることがあります。また、ホコリがローラーに巻き込まれると、マットの挿入や排出が正しく動作しなくなります。やわらかいブラシなどを使用して掃除してください。

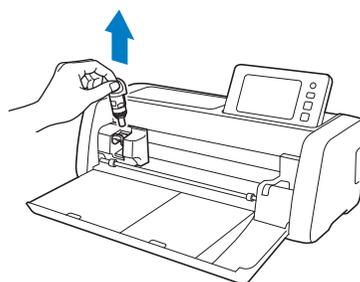
1 本体の電源を切り、コンセントを抜き、背面の電源ジャックから電源コードのプラグを抜きます。



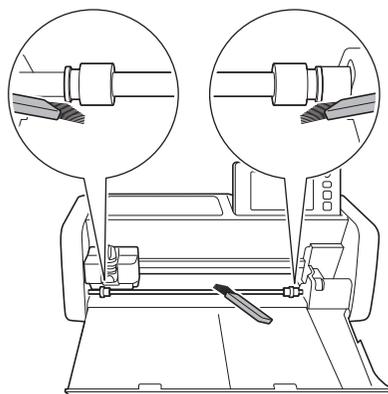
2 フロントトレイカバーを開けます。



3 キャリッジからホルダーを取り外します。



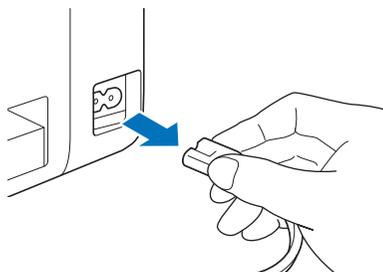
4 市販のブラシを使用して、搬送スロットとキャリッジの周囲を掃除します。



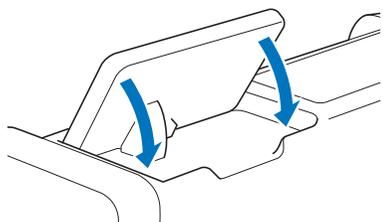
スキャナーガラスを掃除する

スキャンした画像に縦線が入ったり、空白領域ができる場合やスキャンがきれいにできない場合は、スキャナー部分のスキャン装置が汚れている場合があります。本体の内部にあるスキャナーガラスを掃除してください。

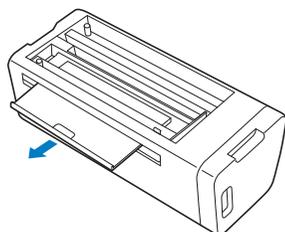
- 1 本体の電源を切り、コンセントを抜き、背面の電源ジャックから電源コードのプラグを抜きます。



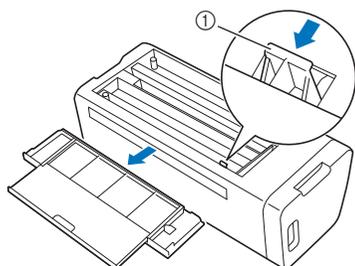
- 2 操作パネルを収納します。



- 3 本体を裏返して、リアトレイを引き出します。

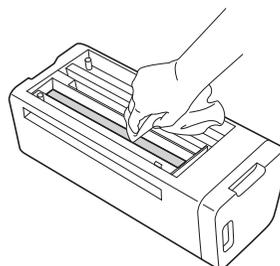


- 4 本体底部にあるリアトレイリリースレバーを引いて、カバーを取り外します。
リアトレイを引くと、カバーも一緒に引き出すことができます。

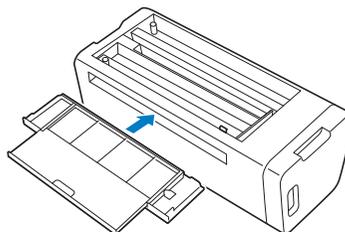


① リアトレイリリースレバー

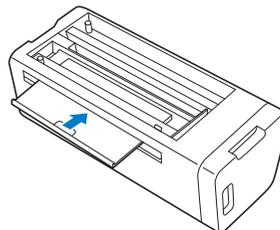
- 5 やわらかく繊維がでない布を水で濡らして固く絞り、本体の内部にあるスキャナーガラスを拭きます。



- 6 カバーを本体へ取り付けます。
 - カバーがカチッというまで奥へ差し込んでください。



- 7 リアトレイを収納します。

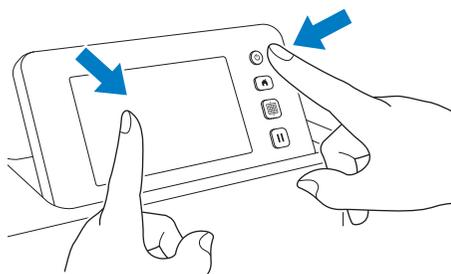


- 8 掃除の後は、テストスキャンをしてください。

画面を調整する

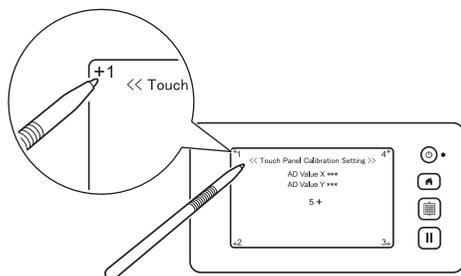
画面上のキーを押しても正しく反応しない（操作に反応しない、あるいは操作と異なる反応をする）ときは、以下の手順に従って画面を調整してください。

- 1 指を液晶画面上に置いた状態で、本体の電源を切り、再度電源を入れます。プラザーロゴが見えなくなるまでは、液晶画面から指を離さないでください。



▶ タッチパネル調整画面が表示されます。

- 2 付属のタッチペンを使用して、画面に表示された「+」印の中央を1から5の順番に押します。「+」印を押している途中にエラーが発生した場合は、再度1から押し始めてください。



▶ タッチパネルの調整が終わると、「SUCCESS」のメッセージが表示されます。

- 3 電源を切り、再度電源を入れます。

お願い

- 画面を調整しても正しく反応しない場合や、画面を調整できない場合は、お買い上げの販売店またはプラザーコールセンターにご相談ください。

スキャンとカットの位置を調整する

「ダイレクトカット」を選択したときにカット位置がずれている場合、自動で調整できます。「ダイレクトカット」について詳しくは、P.70 「スキャンした素材をカットする（ダイレクトカット）」を参照してください。

■ 材料

紙	厚紙 色：白 サイズ：A4（210 mm × 297 mm）またはレターサイズ（216 mm × 279 mm） 厚み：0.2 ～ 0.3 mm（推奨）
マット	素材に適したマット（→ P.15 参照）
刃	自動調整用替え刃ホルダー（黒色）

お知らせ

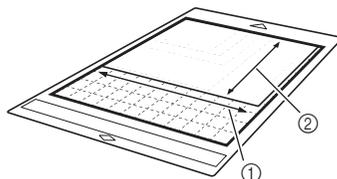
- 必ず、素材に適したマットで、試し貼りをしてください。

- 1 ホルダーをキャリッジに差し込みます。

- 詳しくは、P.25 「ホルダーの取り付け／取り外し」の手順を参照してください。

- 2 紙をマットに貼ります。

- 紙の左上の角をマットの枠の左上の角に合わせてください。
- 紙の貼り方については、P.17 「素材をマットに貼る（紙の場合）」の手順を参照してください。



- ① 長辺
- ② 短辺

3 設定画面で「スキャンとカットの位置調整」キーを押します。



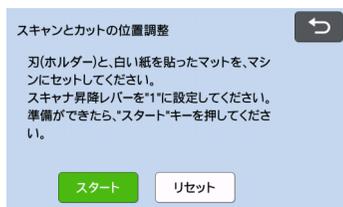
▶ 以下のメッセージが表示されます。



- 「OK」キーを押します。

4  を押して、マットを挿入します。

- 詳しくは、P.27 「マットを挿入する」を参照してください。



5 本体左横のスキャナー昇降レバーが「1」に下がっていることを確認してから、「スタート」キーを押して、カットを開始します。

P.27 「カットする」を参照してください。

- ▶ 位置調整用の切れ込みをカットした後、カット結果がスキャンされます。



- 左右の切れ込みの交わり部分を使って、スキャン位置を自動調整します。

6 調整結果画面が表示されます。



- 切れ込みの中心と赤い丸の中心が一致している場合は、位置調整が適切に行われています。「はい」キーを押して、手順 7 に進んでください。
- 切れ込みの中心と赤い丸の中心が一致していない場合は、位置調整が不十分です。「いいえ」キーを押して、マットに貼る紙を交換してから、手順 4 から 6 を繰り返して再調整を行ってください。

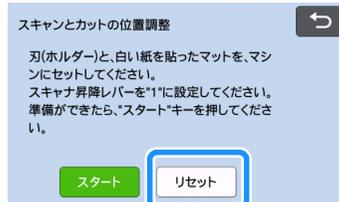
7 以下のメッセージが表示されたら、「OK」キーを押します。



▶ 調整が完了しました。

 **お願い**

- 工場出荷時の設定に戻りたいときは、以下の画面の「リセット」キーを押してください。



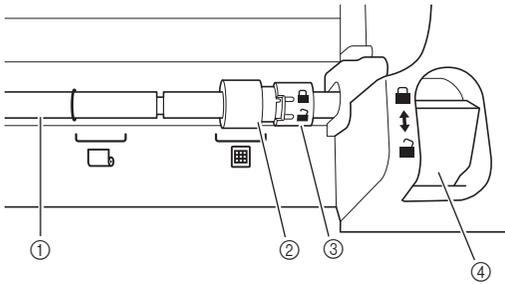
8 「ダイレクトカット」をして、調整結果を確認します。

- 「ダイレクトカット」モードの詳細については、P.70 「スキャンした素材をカットする (ダイレクトカット)」を参照してください。

ローラーの位置を調整する

別売品のロールフィーダーを使わない通常の操作では、ローラーの位置を調整する必要はありません。誤ってローラーを動かしてしまった場合は、下記の手順で元の位置に戻してください。

ロールフィーダーの使い方については、ロールフィーダーに付属している取扱説明書をご参照ください。



- ① シャフト
- ② ローラー

■: 通常の操作時は、ローラーはこの位置にあります。

○: ロールフィーダー使用時は、ローラーをこの位置まで動かします。

- ③ ローラーロックダイヤル
前後に回すと、ローラーのロック/ロック解除を切り替えることができます。
- ④ シャフト解放レバー
シャフトのロック/解放位置を切り替えます。

- 1** シャフト解放レバーを手前に引いて、シャフトを解放します。
- 2** ローラーロックダイヤルを奥に回してローラーのロックを解除し、■マークまでローラーを移動させます。
- 3** ローラーロックダイヤルを手前に回してローラーをロックし、シャフト解放レバーを■マークの位置に押します。



お願い

- シャフト解放レバーを操作するときに、指を挟まないよう注意してください。

困ったとき

下記の項目を参照するときは、該当するすべての記載を確認してください。

本製品が思いどおりに動かないときは、修理を依頼する前に次の項目およびブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cpod/>) の Q&A を確認してください。それでも改善されない場合は、お買い上げの販売店またはブラザーコールセンターにご相談ください。無線 LAN に関するトラブルについては『無線 LAN 接続ガイド』を参照してください。

電源

症状	原因 (結果)	対処	参照ページ
本製品の電源が入らない。	電源コードが正しく本体に接続されていない。	電源コードがコンセントに接続されていることを確認します。	→ P.8

マット

症状	原因 (結果)	対処	参照ページ
マットを挿入できない。	マットをセットしたとき、ローラーの下にマットが当たっていない。	マットが左右のローラーの下に当たるようにセットします。	→ P.27
	マットを挿入するとき、送りボタンを使用していない。	マットを搬送スロットに軽く当てて、送りボタンを押します。	→ P.27
	ローラーの位置が正しくない。	ローラーの位置を調整します。	→ P.95
	シャフトが解放状態になっている。	シャフトをロックします。	→ P.95
マットが認識されない。	マット挿入部にある、マット読み取りマーク (点) が汚れている。	マット読み取りマーク (点) および、そのまわりを掃除します。	→ P.90
	マット挿入部にある、マット読み取りマーク (点) が、マットに貼りつけた素材やテープで隠れている。	素材やテープがマットの粘着面に収まるように貼り付けます。	→ P.17
	素材を貼った面を下に向けてマットを差し込んでいる。	素材を貼った面を上に向けてマットを差し込みます。	→ P.27
	マットの挿入方向が反対になっている。	マットを正しい方向に挿入してください。	→ P.27
	スキャナーガラスが汚れている。	本体の内部にあるスキャナーガラスを掃除します。	→ P.92
	本製品専用のマットを使用していない。	本製品専用のマットに交換してください。	—
	マットがまっすぐに送られない。	搬送スロットに対して、マットを斜めに差し込んでいる。	送りボタンを押して、マットを取り出したあと、まっすぐ差し込みなおします。
マットの端が変形して (曲がって) いる。		新しいマットに交換します。	→ P.88
リアトレイを引き出していない。		リアトレイを引き出してください。	→ P.7 → P.9
ローラーの位置が正しくない。		ローラーの位置を調整します。	→ P.95
カット/スキャン素材がマットに貼りつかない。	素材がマットの粘着面からはみ出している。	素材がマットの粘着面に収まるように貼り付けます。	→ P.17
	マットの粘着力が弱くなっている。	新しいマットに交換します。	→ P.88
マットを排出できない。	本体の送り機構にカット/ドロー/スキャン素材が詰まっている。	マット挿入中、送りボタンを押して、マットを取り出します。マットを取り出せない場合は、電源を切り、ゆっくりとマットを引き抜きます。	→ P.28

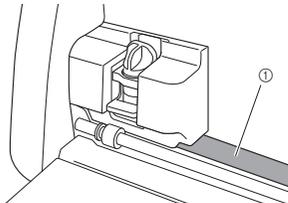
症状	原因 (結果)	対処	参照ページ
マットを挿入するとき、貼りつけた素材がはがれる。	素材の重みでマットが水平になっていない。	手でマットを水平に保ちながら差し込みます。	→ P.27
	マットの粘着力が弱くなっている。	新しいマットに交換します。	→ P.88

紙／布詰まり

症状	原因 (結果)	対処	参照ページ
マットを送ることができない。	本体のスロット周辺に障害物がある。	本体のスロット周辺にマットを排出できるスペースを確保します。	→ P.7
	本体を置いている場所が水平でない。	本体を水平で段差のない場所に置きます。	—
マット挿入中に、マットあるいは素材がローラーに引っかかった。	マットの粘着力が弱くなって、素材が固定されない。	送りボタンを押してマットを取り出したあと、新しいマットに交換します。	→ P.28 → P.88
	素材がマットの粘着面からはみ出している。	送りボタンを押してマットを取り出したあと、素材をマットの粘着面に収まるように貼ります。	→ P.17 → P.28
	素材の厚みが上限を超えている。	送りボタンを押してマットを取り出したあと、スキャナー昇降レバーを上げて、マットを挿入しなおします。	→ P.7 → P.9 → P.28
		送りボタンを押してマットを取り出したあと、素材を薄いものに変更します。	—
カット／ドロ／スキャン中に、マットあるいは素材がローラーに引っかかった。	<ul style="list-style-type: none"> - マットの粘着力が弱くなって、素材が固定されない。 - 素材がマットの粘着面からはみ出している。 - リアトレイを引き出していない。 	ポーズ／ストップボタンを押して、操作をストップします。画面の表示にしたがって、送りボタンを押してマットを排出します。マットが排出されない場合は、本体の電源を切り、ホルダーを取り外してから、マットを手で取り出します。マットを排出したあと、新しいマットに交換するか、素材をマットの粘着面に収まるように貼り直します。リアトレイを引き出してからマットを挿入してください。	→ P.7 → P.9 → P.17 → P.28 → P.88
カット／ドロ／スキャン中に、マットが斜めに送られて、そのまま送られなくなった。			
カット／ドロ／スキャン中に、素材がマットからはがれた。			

カット

症状	原因 (結果)	対処	参照ページ
刃の先にカット素材がひっかかる。	ホルダーにクズやほこりがたまっている。	ホルダーを掃除します。	→ P.90
	刃が消耗している。	新しい刃に交換します。	→ P.88
	本製品に対応していないカット素材を使用している。	本製品に対応しているカット素材に交換します。	→ P.15
操作の途中で本体が停止した。	安全のため、カット中にパネルを押すと本製品は動作を停止します。	画面に表示されるメッセージに従って操作します。「OK」キーを押してキャリッジを元の位置に戻します。マットを差し込んで、操作をやり直します。	—

症状	原因 (結果)	対処	参照ページ
カット素材がすべて切り取られておらず、切り残しがある。	素材に適している刃を使用していない。	素材に適した刃に交換します。	→ P.24
	カット圧力を目安より大きく設定しても切れない場合は、刃が欠けているおそれがあります。	新しい刃に交換します。	→ P.88
	マットの粘着力が弱くなって、素材が固定されていない。	新しいマットに交換します。	→ P.88
	刃が消耗している。	新しい刃に交換します。	→ P.88
	本製品に対応していない素材を使用している。	本製品に対応しているカット素材に交換します。	→ P.15
	「カット圧力」が適切でない。	設定画面で「カット圧力」を調節します。	→ P.10 → P.28
	ホルダーにクズやほこりがたまっている。	ホルダーを掃除します。	→ P.90
	レイアウトした模様の間隔が狭すぎる。	模様を少し離してレイアウトし直します。「模様間隔」を「3」以上に設定して、模様をレイアウトし直すか、自動レイアウトを行います。	→ P.10 → P.50
	素材やテープがマットの粘着面からはみ出している。	素材やテープがマットの粘着面に収まるように貼りつけます。	→ P.17
	布用カットシートを使わず、布をカットした。	カットの前に、布用粘着サポートシートをマットに貼るか、アイロン接着シートを布に貼ります。	→ P.18 → P.21
マットに貼った布用粘着サポートシートに、布がしっかりと貼りつけてられていない。	付属のスパチュラの持ち手で布を押しつけて、布をマットにしっかりと固定します。	→ P.21	
アイロン接着シートがしっかりと布に貼りつけられていない。	布の裏側からアイロン接着シートにアイロンをかけてしっかりと布に貼りつけます。	→ P.19	
マットの裏面まで切りキズがついている。	「カット圧力」が適切でない。	設定画面で「カット圧力」を調節します。	→ P.10 → P.28
素材がきれいにカットされていない。	<p>マットの裏面まで切りキズがついてしまい、本体の刃が落ちる部分①に切れ込みが入っている。</p> 	<p>お買い上げの販売店またはブラザーコールセンターにお問い合わせください。</p>	—

ドロー

症状	原因 (結果)	対処	参照ページ
ドロー線が思ったよりも太かった (細かった)。	「ドロー速さ」あるいは「ドロー圧力」が適切でない。	設定画面で「ドロー速さ」と「ドロー圧力」を調節します。太い線をドローするときは、ドロー圧力を強くします。細い線をドローするときは、ドロー圧力を弱くします。太い線をドローするときは、ドロー速度を遅くします。細い線をドローするときは、ドロー速度を早くします。設定を調節した後は、試し描きをしてください。	→ P.10 → P.63
操作の途中で本体が停止した。	安全のため、ドロー中にパネルを押すと本製品は動作を停止します。	画面に表示されるメッセージに従って操作します。「OK」キーを押してキャリッジを元の位置に戻します。マットを差し込んで、操作をやり直します。	—

スキャン

症状	原因 (結果)	対処	参照ページ
意図しない画像がスキャンされた。	スキャン範囲が誤って設定されている。	「USB に保存」モードでは、紙のサイズを「スキャンサイズ」で設定します。	→ P.84
		「ダイレクトカット」モード、または「カットデータ作成」モードでは、スキャンの後に画像を編集画面でトリミングします。	→ P.72 → P.78
きれいにスキャンできない (スキャン画像に線が入っている)。	スキャナーガラスが汚れている。	本体の内部にあるスキャナーガラスを掃除します。	→ P.92
	スキャン素材が汚れているか、キズがついている。	「ダイレクトカット」または「カットデータ作成」モードでは、画像編集画面で細い線やゴミを消去します。	→ P.82
マットに印字されている線がスキャンされた。	スキャン素材がすけて、マットに印字された線がスキャンされた。	「ダイレクトカット」または「カットデータ作成」モードでは、画像編集画面で線を消去します。	→ P.82
スキャン画像が赤い。	別売のスキャン用マットを使用するとき、青い固定テープをはがさずにスキャンした。	スキャンの前に、別売のスキャン用マットの青い固定テープをはがします。	—
読み取った画像のピントが合っていない。	素材の厚みに対して、スキャナー昇降レバーの位置が正しくない。	スキャナー昇降レバーを「1」の位置に下ろしてください。	→ P.9

エラーメッセージ

操作中表示されるエラーメッセージの一部と、対処方法の一覧です。
メッセージの指示に従うか、この表に記載される対処方法を確認して、必要な操作を行ってください。それでも問題が解決しない場合は、お買い上げの販売店またはブラザーコールセンターにご相談ください。

エラーメッセージ	原因/対処
不具合が生じました。 電源をいったん OFF してから再度 ON してください。	本体の電源をいったん切ってから、再度電源を入れてください。
模様数が多すぎるため、この操作はできません。	このメッセージが表示される場合は、以下のいずれかが原因です。 - 「ダイレクトカット」モードで、最大模様数以上の模様がカット模様として認識された。 - 「カットデータ作成」モードで、最大模様数以上の模様をカット模様として保存しようとした。 使用する模様の数を減らしてください。 * 最大模様数は、設定画面「マシンインフォメーション」の「最大模様数」を確認してください。 - 小さな模様をたくさんスキャンした後、大量のカット線を作成しようとしている。 - 画像検出レベルを薄い色を検出する設定にして、大量の薄い色の模様からカット線を作成しようとしている。 (→ P.82) スキャン素材の模様の数を減らしてから、もう一度スキャンしてください。
模様が存在しないため、この操作はできません。	スキャンングによって、読み取られたイメージまたは線がありません。 スキャンしようとするイメージを再確認して、スキャン範囲や画像検出レベル、認識最小サイズを調整してください。 またはスキャン素材に描かれたイメージを読み取りやすいものに変更してください。
データを読み込めませんでした。 PIN コードを再取得し、本体に登録して下さい。	- CanvasWorkspace に登録していないカッティングマシンから転送しようとしているとき、このメッセージが表示されます。
データを保存できませんでした。 PIN コードを再取得し、本体に登録して下さい。	- お使いのマシンの登録が CanvasWorkspace からキャンセルされました。マシンを再登録してください。
特別な模様が含まれているため、外部メモリーには保存できません。 本体メモリーに保存してください。	模様によっては外部メモリ (USB メモリーまたは CanvasWorkspace) に保存できない場合があります。
刃の位置の初期化に失敗しました。 電源を OFF してください。	本体の電源をいったん切ってから、再度電源を入れてください。
ヘッドの初期化に失敗しました。 電源を OFF してください。	本体の電源をいったん切ってから、再度電源を入れてください。
これ以上模様を組み合わせることができません。	最大模様数以上の模様は組み合わせられません。模様の数を減らしてください。 * 最大模様数は、設定画面「マシンインフォメーション」の「最大模様数」を確認してください。
有効範囲内に模様がありません。	カット/ドロー範囲内にカットまたはドローする模様がありません。 範囲外の模様をカットまたはドローする場合は、「カット範囲」の設定値を大きくするか、「カット範囲」の設定範囲の中に模様を移動させてください (P.10)。
容量不足のため、データを保存できません。	本体内蔵メモリーか、USB メモリー内のデータを消去してください。

エラーメッセージ	原因/対処
<p>マットに余白がありません。 模様の大きさ、マットの余白、または設定画面のカット範囲、模様間隔を確認してください。</p>	<p>模様を配置するために次のいずれかを行ってください。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 模様レイアウト画面上にすでに配置してある模様を消す。 - 配置した模様のサイズを小さくする。 - 「カット範囲」の設定値を大きくする (P.10)。 - 「模様間隔」設定で模様レイアウトの間隔設定を狭くする。
<p>マットに余白がありません。 最大個数：10 (例：模様のサイズにより異なります)</p>	<p>模様が多いため配置できません。表示された個数まで模様の数を減らしてください。</p>
<p>レジューム記憶を呼び出しますが、よろしいですか？</p>	<p>直前の操作で使用していたデータを引き続き使用したい場合は、「OK」キーを押してください (P.12)。</p>
<p>模様をグループ化できませんでした。 組み合わせが無効です。</p>	<p>模様を統合中に表示されるメッセージです。 ぬいしろが付加された模様と、ぬいしろが付加されていない模様を統合しようとしています。ぬいしろの付加された模様のみ、またはぬいしろが付加されていない模様のみを選択して操作してください。</p>
<p>模様を結合できませんでした。 許可されていない模様が含まれているか、または重なりがありません。</p>	<p>模様を結合するときに表示されるメッセージです。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 模様が重なっていません。選択した模様が重なるように配置を変更してください。作品によっては、模様を一体化させて編集する方法も有効です。 - ぬいしろのある模様が選択されています。ぬいしろ設定を解除してから、結合してください。 - 閉じていない線が含まれていると、模様は結合できません。模様を一体化させたい場合は、統合機能 (グループ化) を使用してください。
<p>12 × 24 インチマットに交換してください。</p>	<p>12" × 12" (305 mm × 305 mm) のマットに収まらない模様を作成し、12" × 12" マットを挿入しています。12" × 24" (305 mm × 610 mm) のマットを挿入してください。</p>
<p>読み取りエラーが発生しました。 電源を OFF してください。</p>	<p>本体の電源をいったん切ってから、再度電源を入れ、操作をやり直してください。</p>
<p>データがマットより大きいので縮小してインポートされました。</p>	<p>SVG ファイルをインポートしたときに、インポートした模様がマットより大きい場合は、マットの大きさに収まるように縮小されます。必要に応じて、SVG ファイルを作成したソフトで、マットの大きさに収まるように、模様を修正してください。</p>
<p>一部の図形を変換できませんでした。</p>	<p>インポートされた SVG データは、画像やテキストなどの変換できないデータを含んでいます。他のすべてのデータは、カットラインデータとして読み取りました。</p>
<p>データを削除できませんでした。</p>	<p>本製品で使用できない USB メモリーを使用している可能性があります。USB メモリーを取り外して、再度操作してもメッセージが表示される場合は、USB メモリーを交換してください。本製品に対応している USB メモリーについては、ブラザーのサポートサイト (http://s.brother/cpod/) で確認してください。</p>
<p>データを読み込めませんでした。</p>	<p>SVG ファイルが最大模様数以上の模様を含んでいるときに表示されます。SVG ファイルを作成したソフトで模様の数を減らしてください。</p>
<p>データを保存できませんでした。</p>	<p>* 最大模様数は、設定画面「マシンインフォメーション」の「最大模様数」を確認してください。</p>
<p>データが複雑なため、読み込めませんでした。</p>	<p>複雑な模様を含む SVG ファイルはインポートできません。SVG ファイルを作成したソフトで模様をシンプルな形に変更してください。</p>
<p>マットのマークが識別できません。 マットを排出します。</p>	<p>認識できないマットが挿入されています。本製品専用のマットを使用していない場合は、専用のマットを使用してください。 マットの端にあるマット読み取りマーク (点) およびその周りを掃除してください。それでも認識されない場合は、新しいマットに交換してください。</p>

エラーメッセージ	原因/対処
認識できる模様が存在しませんでした。	インポートされた SVG データは、画像やテキストなどの変換できないデータを含んでいます。
ぬいしろをつけられない模様が含まれています。	ぬいしろ設定は複雑な形状の模様には使用できません。シンプルな形の模様を選択してください。 ぬいしろ幅を 2 mm 以上にすると、ぬいしろを付加できることがあります。
アウトラインに幅をつけてカットできない模様が含まれています。	アウトラインに幅をつける設定は、複雑な形状の模様には使用できません。シンプルな形の模様を選択してください。
データが複雑なため、変換できませんでした。	複雑な模様データは、模様の結合、塗りつぶしの設定をすることができません。 レイアウトした模様数を減らすか、模様をシンプルな形に変更してください。
このマットは使用できません。	操作中の機能に使えないマットです。マットを交換してください。(例：カットしようとしたときにスキャン用マットが挿入されている。)
冷却中	本体内部の発熱している部分を冷却するため、カット/ドローを停止しました。 しばらく時間をおいてから、画面の説明に従って再起動してください。 このメッセージが頻繁に出る場合は、お買い上げの販売店またはブラザーコールセンターにお問い合わせください。

ソフトウェアのアップデートについて

本製品のソフトウェアをアップデートする手順は、以下の3通りがあります。

- 自動アップデート機能を使用してアップデートする
 - ホーム画面からアップデートする
 - 設定画面からアップデートする
- USB メモリーを使用してアップデートする
- アプリケーション (CanvasWorkspace) を使ってアップデートする

お知らせ

- ブラザーのサポートサイト (<https://s.brother/cmoaf/>) の「製品マニュアル」に記載されているガイドや情報も更新される場合があります。本製品のソフトウェアをアップデートした後にご確認ください。

自動アップデート機能

インターネットから本体に直接アップデートファイルを取得して、アップデートすることができます。

お知らせ

- 本機能をご使用になる前に、CanvasWorkspace への登録及び本体のネットワークへの接続が必要です。登録方法については、「無線 LAN 接続ガイド」を参照してください。

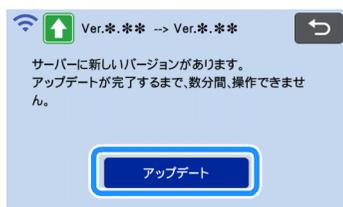
■ ホーム画面からアップデートする

① ホーム画面の **i** を押します。

- 新しいアップデートファイルが無いときは、ホーム画面に **i** は表示されません。



② 「アップデート」を押して、ソフトウェアを取得します。



- ▶ アップデートが完了すると、本体が自動で再起動します。

お願い

- アップデート中は電源を切らないでください。

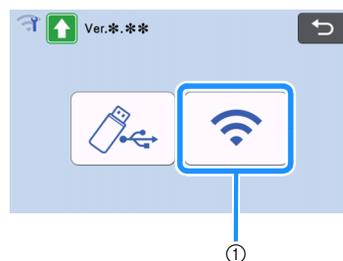
■ 設定画面からアップデートする

① ホーム画面の **設定** を押して設定画面を表示し、「Ver.」キーを押します。



- ▶ アップデート方法選択画面が表示されます。

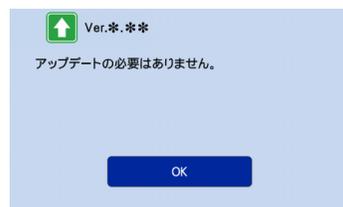
② **無線LAN** を押します。



- ① 自動でアップデートする

③ アップデートを開始します。

- 「ホーム画面からアップデートする」の手順 **e** を参照してください。
 - ▶ 新しいアップデートファイルが無いときは、以下のメッセージが表示されます。



お願い

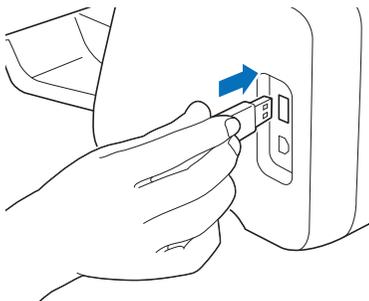
- 自動アップデートに失敗したときは、ブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cuoae/>) からアップデートファイルを取得して、USB メモリーを使ってアップデートしてください。

USB メモリーを使用してアップデートする

USB メモリーを使って本製品のソフトウェアをアップデートすることができます。アップデート情報については、ブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cuoae/>) を参照してください。アップデートファイルが掲載されている場合は、ファイルをダウンロードして、以下の手順で本製品をアップデートしてください。

1 アップデートファイルを保存した USB メモリーを本体の USB ポートに差し込みます。

USB メモリーには、アップデートファイル以外のデータを入れないでください。本製品が誤動作を起こし、停止するおそれがあります。



お願い

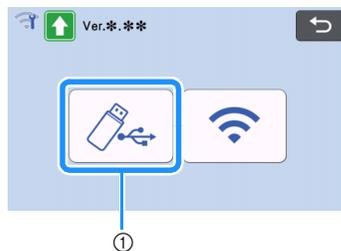
- 本製品は USB ハブに対応していません。USB ポートには USB メモリーを直接差し込んでください。

2 ホーム画面の [設定] を押して設定画面を表示し、「Ver.」キーを押します。



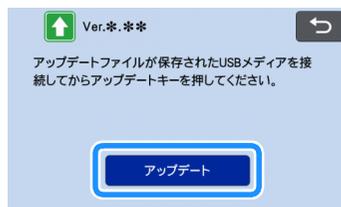
- ▶ アップデート方法選択画面が表示されます。

3 [USB] を押します。



- ① USB メモリーを使ってアップデートする

4 「アップデート」キーを押してアップデートを開始します。



- ▶ アップデートが完了すると、本体が自動で再起動します。

5 USBメモリーをUSBポートから取り外します。

お願い

- 本体のアップデート中に、USB メモリーを取り外さないでください。

アプリケーション (CanvasWorkspace) を使用してアップデートする

本機能は、USB ケーブルを使用して本製品とパソコンを接続し、CanvasWorkspace 経由でアップデートファイルを取得して、アップデートすることができます。本機能をご使用になる前に、CanvasWorkspace をパソコンにインストールしてください。

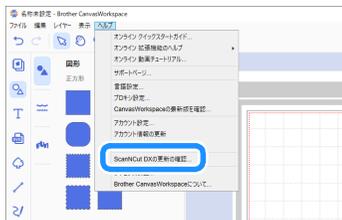
■ USB ケーブル (別売)

- 2.0m 以下の USB2.0 ケーブル (タイプ A/B) を推奨します。

1 本製品とパソコンの USB ポートコネクタに USB ケーブルを差し込み、本製品の電源を入れます。

2 本製品のホーム画面を表示させます。

3 CanvasWorkspace を起動し、「ヘルプ」メニューから「ScanNCut DX の更新の確認 ...」を選択します。



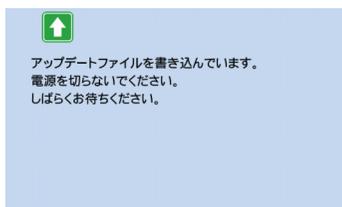
- ▶ 以下の画面が表示されたら、「OK」をクリックしてソフトウェアをアップデートします。



- ▶ 新しいアップデートファイルが無いときは、以下のメッセージが表示されます。

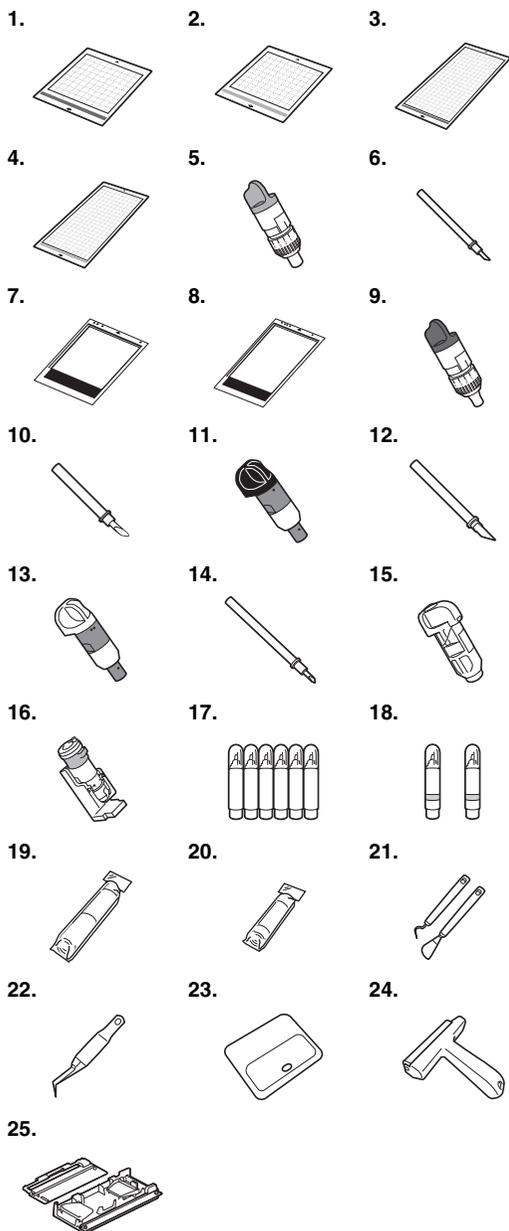


4 本体がアップデートファイルを受信すると、以下の画面が表示されます。アップデートが完了すると、本体が自動で再起動します。



別売品

別売品として、以下のアクセサリを用意しています。



No.	名称	モデル名
1	弱粘着カッティングマット 12" × 12" (305 mm × 305 mm)	CADXMATLOW12
2	強粘着カッティングマット 12" × 12" (305 mm × 305 mm)	CADXMATSTD12
3	弱粘着カッティングマット 12" × 24" (305 mm × 610 mm)	CADXMATLOW24
4	強粘着カッティングマット 12" × 24" (305 mm × 610 mm)	CADXMATSTD24
5	替え刃ホルダー (青緑色) (刃は含まれません)	CAHLP1
6	替え刃	CABLDP1

No.	名称	モデル名
7	スキャン用マット 12" × 12" (305 mm × 305 mm)	CADXMATS12
8	スキャン用マット 12" × 24" (305 mm × 610 mm)	CADXMATS24
9	厚物用替え刃ホルダー (紫色) (刃は含まれません)	CAHLF1
10	厚物用替え刃	CABLDF1
11	自動調整用替え刃ホルダー	CADXHLD1
12	自動調整用替え刃	CADXBLD1
13	自動調整用替え刃ホルダー (薄い布用)	CADXHLDQ1
14	自動調整用替え刃 (薄い布用)	CADXBLDQ1
15	ペンホルダー	CAPENHL1
16	マルチペンホルダー	CAUNIPHL1
17	カラーペンセット	CAPEN1
18	チャコペンセット	CAPEN2
19	アイロン接着シート (白色剥離紙)	CASTBL1
20	布用粘着サポートシート	CASTBL2
21	スパチュラ & フック	CASPHK1
22	ピンセット	CATWZ1
23	3.9 インチ (100 mm) スクレイパー	CASCP1
24	4 インチ (102 mm) プレイヤー	CABRY1
25	ロールフィーダー	CADXRF1

- * 詳しくは、お買い上げの販売店またはブラザーコールセンターにお問い合わせください。
- * マットは本製品専用のマットをご使用ください。
- * 本製品に対応する最新の別売品アクセサリ情報およびその取扱説明書はブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/ccocac/>) でご確認ください。
- * ホルダー (青緑色、紫色) は、刃の出し量とカット圧力を手動で調整する必要があります。詳しい調整方法については、ブラザーのサポートサイト (<http://s.brother/cfoaf/>) でご確認ください。

仕様表

項目	仕様
本体寸法	幅 531 mm × 奥行き 215 mm × 高さ 173 mm
製品質量	6.5 kg
電源	100V 50-60Hz
最大消費電力	49 W

A	
Artspira (アートスピラ)	5, 58
C	
CanvasWorkspace	5, 54, 56
P	
PES	59
PHC	59
U	
USB に保存 (スキャン機能)	84
USB ポート	7, 54, 104
あ	
アイロン接着シート	14, 18
アウトライン距離	74
アウトライン/枠 (ダイレクトカット)	75
い	
位置調整 (スキャン/カット)	93
え	
エラーメッセージ	100
お	
お手入れ	90
オートシャットダウン	11, 12
オープニング画面	8, 11
か	
各部の名称とはたらき	6
画像トリミング画面	72, 79
画像編集	82
画像編集画面	73, 78, 79, 82
カット	30
カット圧力	10
カットデータ作成 (スキャン機能)	76
カラー認識モード	77
グレースケール認識モード	76
カット速さ	10
カット範囲	10, 42
カット (多色模様)	33
カット (ぬいしろ幅)	64
画面調整	93
き	
キャリッジ	6, 25
く	
グループ化/グループ化の解除	45
け	
結合 (模様編集)	47
言語	10
こ	
交換の目安	88
困ったとき	96
し	
自動調整用替え刃	24
自動調整用替え刃 (薄い布用)	24
使用素材の条件 (スキャン)	70, 84
す	
スキャナー昇降レバー	6, 9, 64, 72
「スキャン」モード	4, 70
せ	
整列	48
設定画面	10
そ	
操作パネル	7
素材とマットの組み合わせ	15
ソフトウェアアップデート	103
た	
ダイレクトカット (スキャン機能)	
カラー認識モード	71
グレースケール認識モード	71
試し切り	26
単位	10
て	
電源ジャック	7, 91
電源ボタン	7, 8, 30
データ呼び出し	55
と	
ドロウ圧力	11, 64
ドロウ機能	63
ドロウ速さ	11, 64
ぬ	
ぬいしろ幅	11, 44, 64
布用粘着サポートシート	14, 21
は	
背景画像スキャン	51
背景濃淡	10
刃の交換	88
搬送スロット	27
ふ	
複数選択 (模様編集)	39
ブザー音	11
プレビュー画面	32
へ	
別売品	106
編集 (模様)	41
編集 (レイアウトした模様)	43
ほ	
保存 (カットデータ作成 (スキャン機能))	80
保存 (スキャン画像)	84
保存 (レイアウトしたデータ)	54
ホルダー固定レバー	6, 25
ホルダーの取り付け	25
ホーム画面	9, 30
ま	
マット挿入	27
マット排出	28
マット配置画面	31, 42

マット編集画面	39
マット（強粘着カッティングマット）	14
マット（弱粘着カッティングマット）	14

む

無線 LAN	5, 12, 54, 56
--------------	---------------

も

文字入力機能	52
模様カテゴリ選択画面	30
模様間隔	10
模様サイズ画面	34
模様サブカテゴリ選択画面	33
模様選択画面	30, 34
模様パーツ編集画面	34, 42
模様パーツリスト画面	34
模様編集画面	30, 41
「模様」モード	4

り

リアトレイ	7, 9
取り付け	92
取り外し	92
利用規約	i

アフターサービス

- 本製品の使い方やアフターサービスについてご不明の場合は、お買い上げの販売店、または「ブラザーコールセンター」にお問い合わせいただくか、下記のWEBサポートサイトでご確認ください。



ブラザーのサポートサイト

よくあるご質問 (Q&A) や最新のソフトウェア
および製品マニュアル (電子版) のダウンロード

<http://s.brother/cpod/>

■ ブラザーコールセンター

〒467-8577 愛知県名古屋市長区瑞穂区苗代町15-1

Tel: 0570-088-310

受付時間: 月曜日～金曜日 9:00～12:00 13:00～17:30

休業日: 土曜日、日曜日、祝日およびブラザー販売株式会社の休日

- ブラザーコールセンターは、ブラザー販売株式会社が運営しています。
- お問い合わせの際に「機種名」と「機械番号」をご連絡いただきますよう、ご協力をお願いいたします。
- 上記の電話番号、住所および受付時間は、都合により変更する場合がありますので、ご了承ください。

■ お問い合わせ窓口

<https://s.brother/croka/>

■ 保証書について

- ご購入の際、保証書にお買い上げ日、販売店名などが記入してあるかご確認の上、販売店で受け取ってください。保証書の内容をよくお読みいただき、大切に保管してください。
- 当社は本製品の補修用性能部品を、製造打ち切り後最低5年間保有しています。性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品です。

本製品は日本国内のみでの使用となりますので、海外での使用はお止めください。海外での各国の通信規格に反する場合や、海外で使用されている電源が本製品に適切でないおそれがあります。海外で本製品をご使用になりトラブルが発生した場合、当社は一切の責任を負いかねます。また保証の対象となりませんのでご注意ください。

These machines are made for use in Japan only. We can not recommend using them overseas it may violate the Telecommunications Regulations that country and the power requirements of your machine may not be compatible with the Power available in foreign countries. Using Japan models overseas is at your own risk will void your warranty.

ブラザー工業株式会社

愛知県名古屋市長区瑞穂区苗代町15-1 〒467-8561