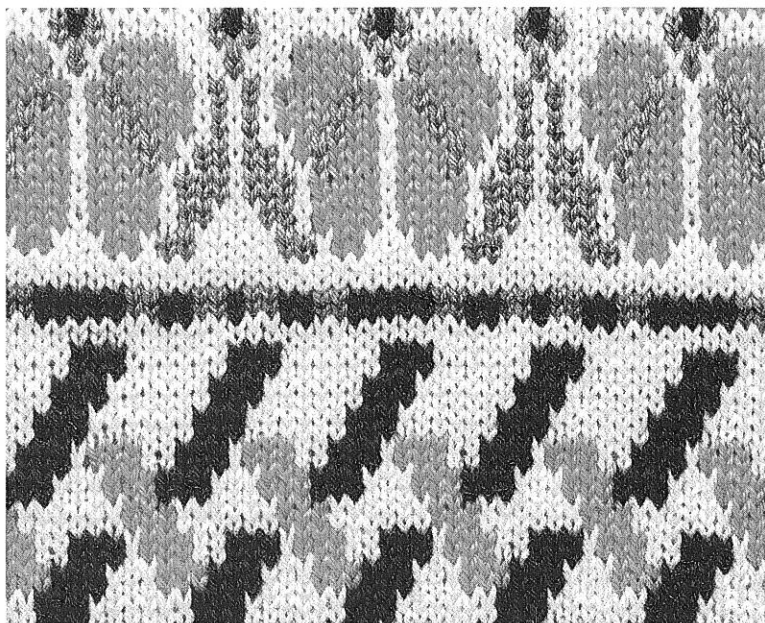


Topical-5

トピカル5
取扱説明書

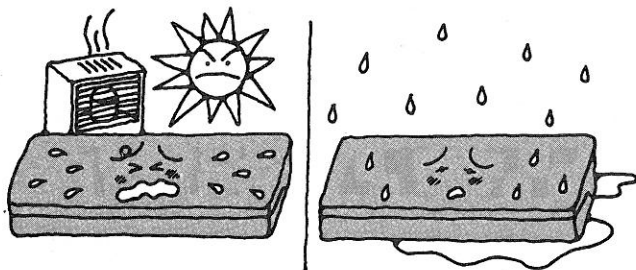


お買い上げまことにありがとうございます。

ブラザー電子編機(トピカル5)のすばらしい性能と、その正しい使い方をご理解いただくために、この『取扱説明書』を最後までよくお読みください。お読みになったあとは、保証書とともに、必ず保存してください。

編機を次の状態で使用または保管しないでください。

- 直射日光の当たるところ
- ヒーターの横のように高温なところ
- 湿度の異常に高いところ
- ほこりの多いところ



もくじ

編機の基礎知識

各部の名前	1
編機の組み立て方	3
編機のしまい方	4
各部のはたらき	5
〔引返しレバー、ボタンもどしレバー、カムボタン、スレッドレバー、選針切替ツマミ、編目ダイヤル、編針の位置、編出し、カラーウエイト、段数計〕	

編機の基本操作(平編)

1. 編糸の通し方	8
2. 編み始め方	8
3. 編み方	10
4. 編地のはずし方	10

プログラム

操作パネル	11
いろいろなプログラム	13
模様プログラム	14
模様プログラムの手順(早見表)	14
もよう選択キー	15
もよう番号ランプ	16
模様の選び方	16
もよう数ランプ	16
もよう位置ランプ	17
もよう変化キー	19
〔左右反転キ、左右向き合いキー、よこ倍キー、たて倍キー、上下向き合いキー、上下反転キー、白黒反転キー〕	
もよう変化キー活用表	24
段表示が模様の途中の段のとき、1段めから編み始めたい場合	25
選んだ模様の途中から編み始める場合	25
模様プログラムの確認と訂正	27
メモプログラム	28
メモキー	28
メモプログラムの手順	28
内蔵模様のメモの内容	29
インプットプログラム(創作した模様のインプットの方法)	30
インプットプログラムの手順	30
インプットキー	31
もよう番号ランプ	31
インプットモード	31
目ランプ、段ランプ	31
目キー、段キー	31
模様データキー	32
データランプ	32
創作模様をつくるときの注意	33
チェックプログラム(インプットした模様のチェック)	34
チェックキー	34
チェックプログラムの手順	34
上キ、下キ、左キ、右キによる目(段)表示のおくり方	35

別売品を使うときには

カートリッジ	36
模様入力装置(ニットキャンパス)	39
外部記憶装置(FB-100)	39
カラーチェンジャー(KHC)	41
カラーチェンジャー(KRC)	43

模様編

同時編込模様 もよう選択<1>の模様	45
同時編込模様 もよう選択<2>の模様	47
編込レース模様 もよう選択<1>の模様	48
編込レース模様 もよう選択<2>の模様	49
タック模様	51
針抜きタック模様	52
多色タック模様	52
すべり目模様	54
多色すべり目模様(2色)(3色)	55
スレッド模様	55
添え糸編	58
添え糸編 地糸と添え糸を入れ替えて編む場合	59
添え糸タック模様	59
アーガイル編	60
レース模様、タックレース模様 もよう選択<1>の模様	61
レース模様、タックレース模様 もよう選択<2>の模様	63
レース、タックレース混合模様	64
配色ゴム編模様(2色または3色)	64

えりぐりの編み方

ラウンドネックの編み方	65
1. 平編、添え糸編	65
2. 模様編	66
3. レース模様、タックレース模様	68
4. アーガイル編	69
Vネックの編み方	70

こんなときには

編んでいるとき

平編がうまく編めない場合	71
編みまちがえたときの直し方(平編、添え糸編)	72
1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら	72
2. 編地をほどこきたい場合	75
編みまちがえたときの直し方(模様編)	75
1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら	75
2. 編地をほどこきたい場合	77
3. 選針が乱れてしまい、もう一度同じ選針を繰り返したい場合	77
編みまちがえたときの直し方(レース模様、タックレース模様)	78
1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら	78
2. 編地をほどこきたい場合	78
3. Lキャリジで1段余分に動かしてしまったら	79
4. 選針が乱れてしまい、もう一度同じ選針を繰り返したい場合	79
編みまちがえたときの直し方(アーガイル編)	79
1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら	79
2. 編地をほどこきたい場合	79
ほどいた段数がわからなくなったときには	80
ほどいた段数をまちがえてインプットしたとき	81
選針が正しく行なわれないときには	81
選針するはずの編針が、B位置にそろってしまったときには	81
模様を編んでいる途中で電源が切れてしまったときには	82

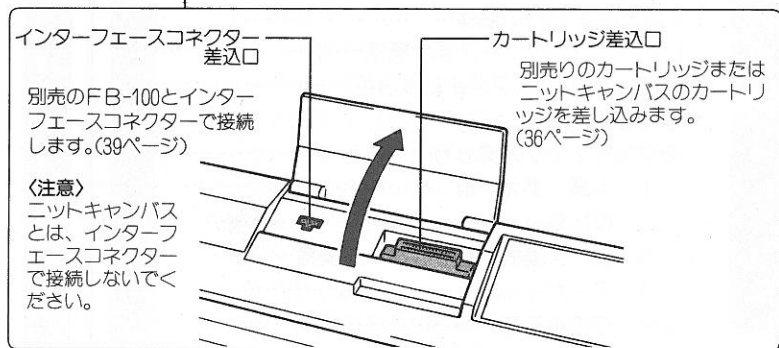
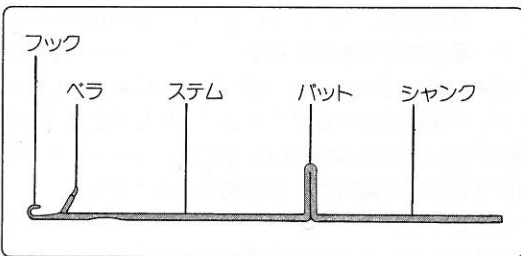
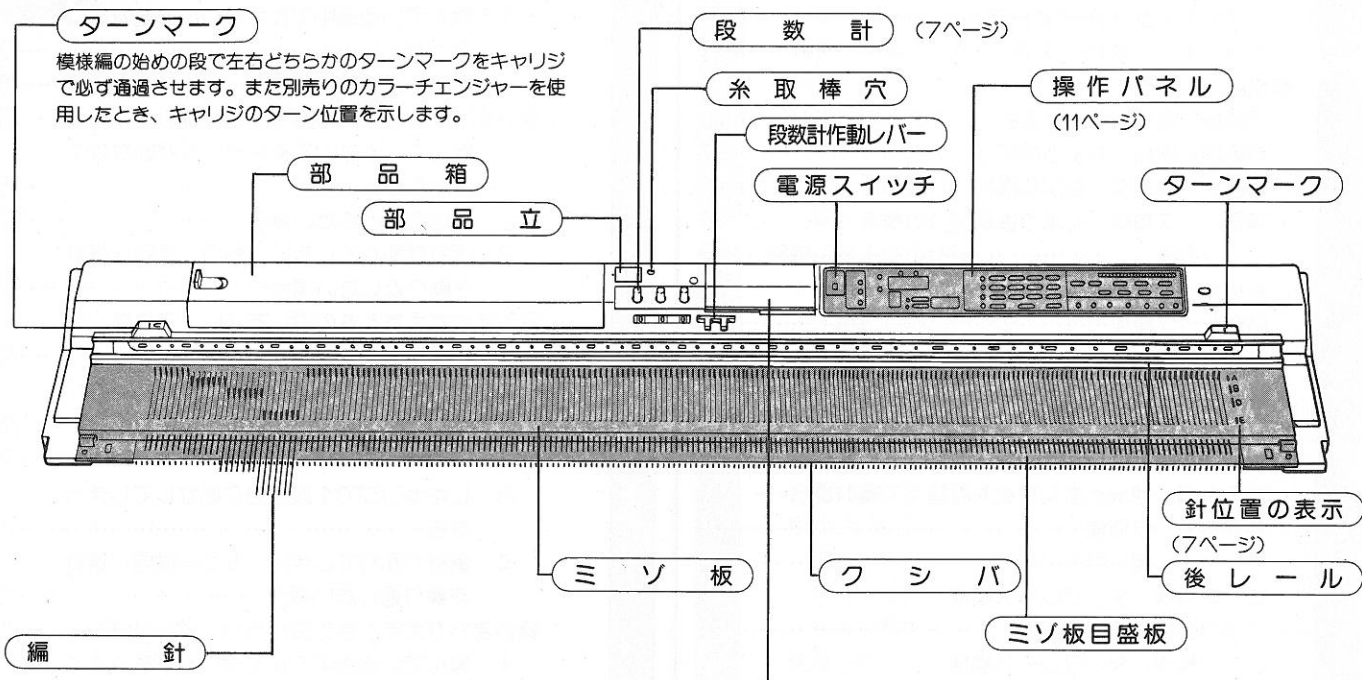
プログラムしているとき

メモ表示窓に<E>が点滅するときには	82
あみなおしキーをまちがえて押してしまったときには	82
あみわけキーをまちがえてONにしてしまったときには	82
模様創作をするときインプットできる段数の限界が<0>または足りないときには	83
インプットキーをONにしても表示窓にもよう番号が表示されないとき	83
模様データをインプットしているとき、電源が切れてしまったら	83
書き込みキーを押しても書き込みのランプが点滅しないときには	84
カートリッジを使用しているとき	
メモ表示窓に<E>が点滅するときには	84
FB-100を操作しているとき	
もよう番号をインプットして<E>が表示されたら	84
エラーメッセージが表示されたら	85
FB-100または編機の電源が切れてしまったときには	86
編針が曲がってしまったら	87
編機の手入れ	88

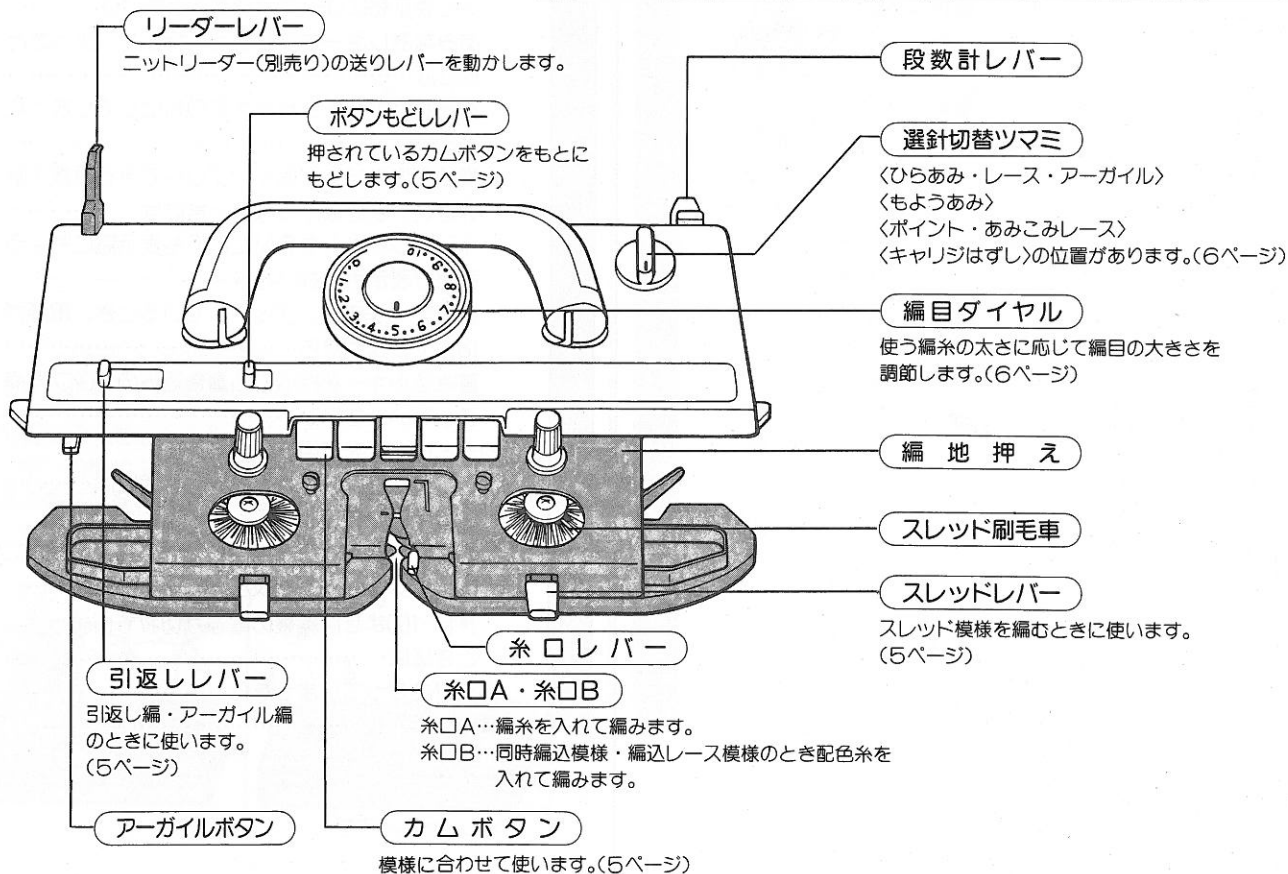
編機の基礎知識

各部の名まえ

● 本体



● Kキャリジ

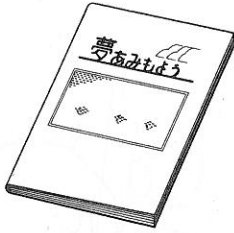


●付属品

模様集

内蔵模様が紹介されています。

●夢あみもよう



●夢あみもようII



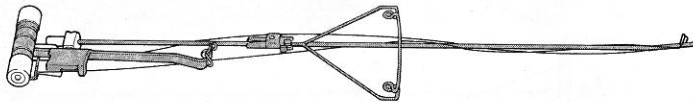
デザインシート

自分で模様を創作するときに利用します。



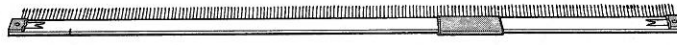
糸取装置

編糸の供給を自動的に調節します。



編出し

編み始めを行うときに使います。



補助レール

キャリジ落下防止の役目をします。



トジワイヤー

アイロン仕上げやミシン縫製のとき、編地の端をかがるのに使います。



カギ針



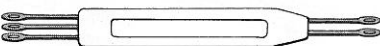
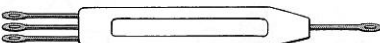
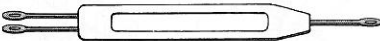
タツピ

ゴム編などに使います。



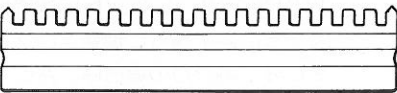
ウツシ

減らし目、増し目などをするときに使います。



模様板

おもに編針を出すときに使います。



抜き糸

捨て編をするときなどに使います。

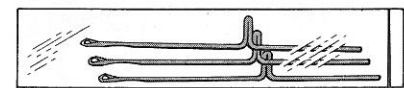


トジ針 (編針といっしょに入っています)

編地をとじたり、はいだりするときなどに使います。

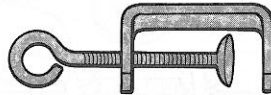


編針(予備)

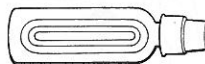


取付金具

編機をテーブルに固定するときに使います。

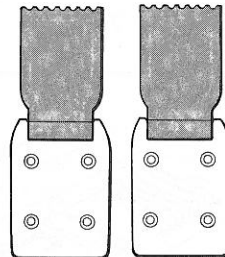


手入れ油



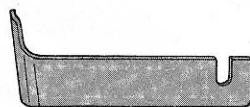
カラーウェイト

模様編を編むときに使うオモリです。



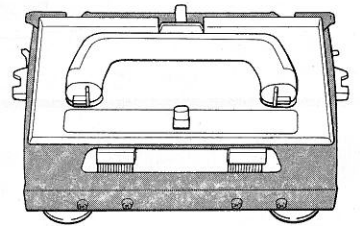
キャリジ止め金

Kキャリジを本体に固定するために使います。



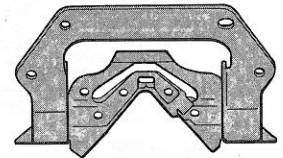
Lキャリジ

レース・タックレース模様を編むときに使います。



添え糸用糸口

添え糸編のときに使います。

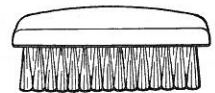


パラフィン (ケース付)

編糸のすべりをよくします。

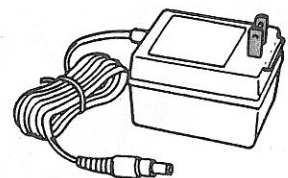


手バケ



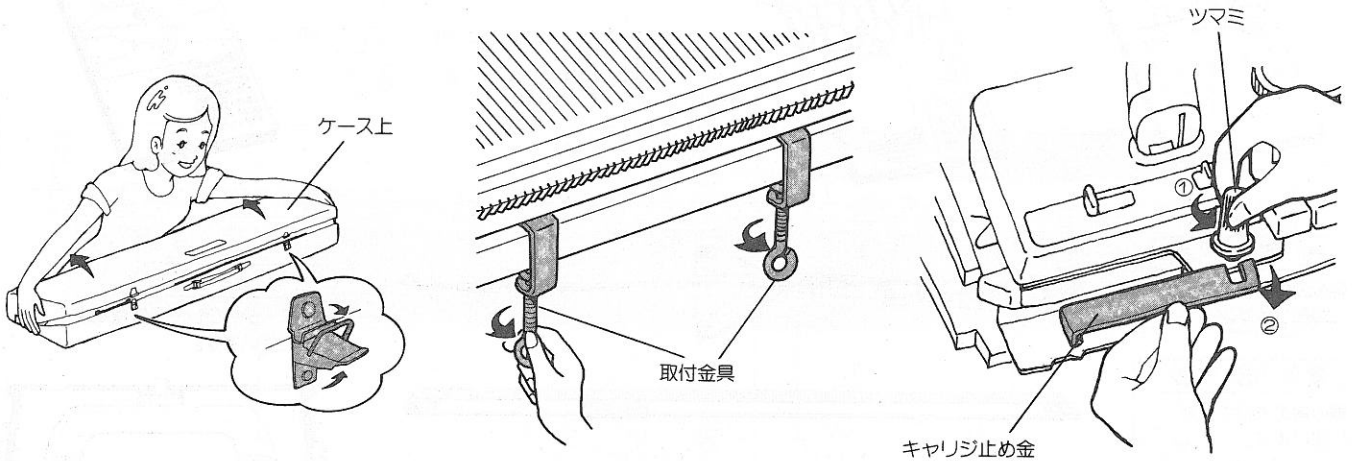
ACアダプター

付属のアダプター以外は、使用しないでください。

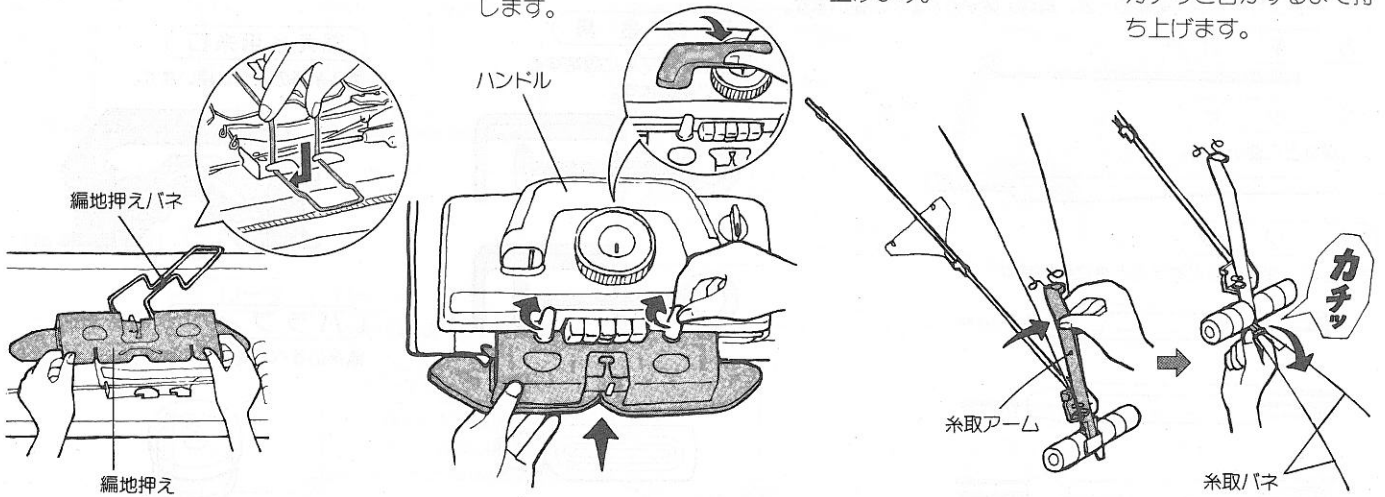


編機の組み立て方

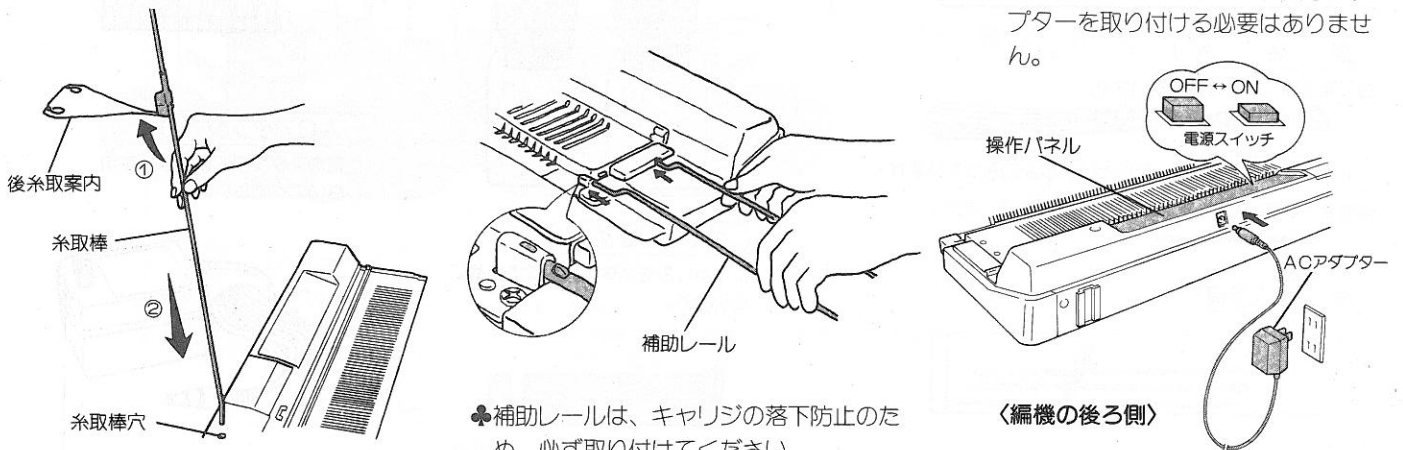
- ① 取っ手を向こう側にして置き、錠前をはずします。
ケースの両端を持ち上げ、ケース上を手前に引いてはずします。
- ② 部品箱から取付金具を2個取り出し、編機をテーブルに固定します。
- ③ Kキャリジの編地押えつまみをゆるめ、キャリジ止め金をはずします。



- ④ ケース上の編地押えパネを開き、編地押えを取り出します。
- ⑤ 左右のつまみをゆるめ、編地押えをいっぱい差し込み締め付けます。ハンドルを起こします。
- ⑥ ケース上から糸取装置をはずします。
(1)糸取アームを止まるまで (2)糸取パネの根元を持ち、カチッと音がするまで持ち上げます。



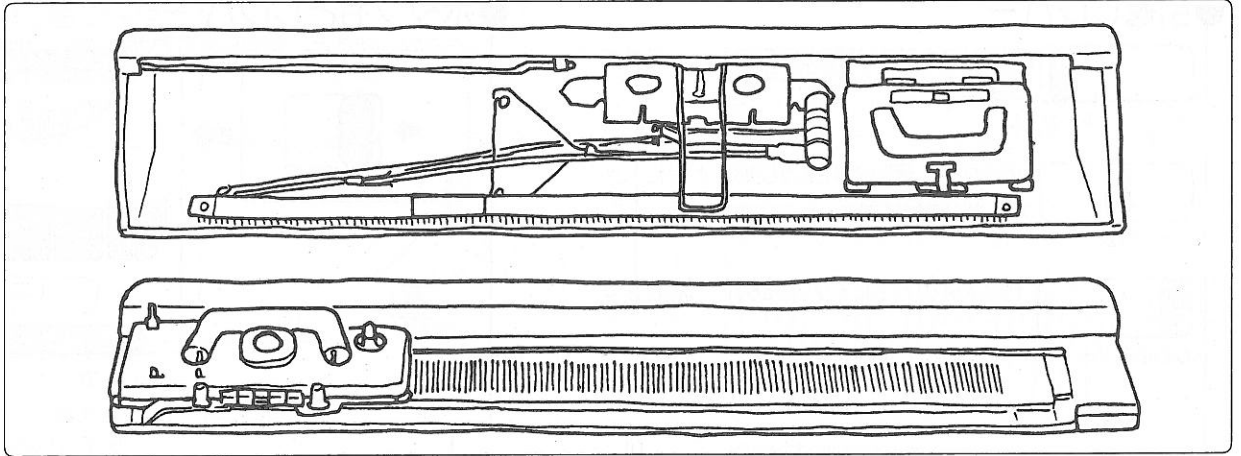
- ⑦ 後糸案内を持ち上げます。
糸取棒を、糸取棒穴に差し込みます。
- ⑧ ケースから補助レーン2本を取り出し、編機両端の取付用の穴に差し込みます。
- ⑨ 電源スイッチをOFFにしてから100V電源のコンセントに接続してください。平編など模様プログラムをしない編み方の場合は、ACアダプターを取り付ける必要はありません。



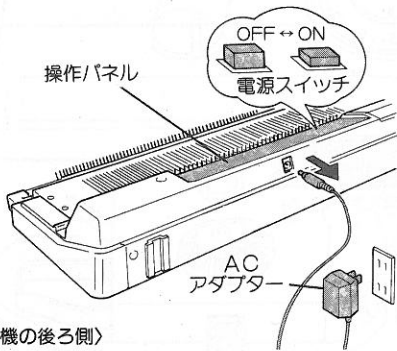
♣補助レーンは、キャリジの落下防止のため、必ず取り付けてください。

編機のしまい方

〈収納状態〉

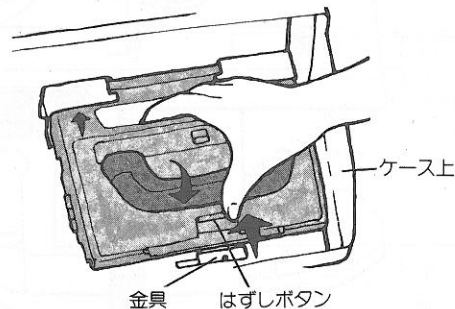


① 電源スイッチをOFFにして、ACアダプターを抜きとります。

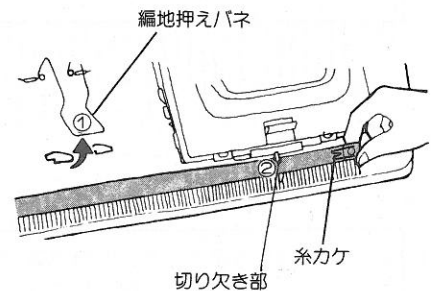


〈編機の後ろ側〉

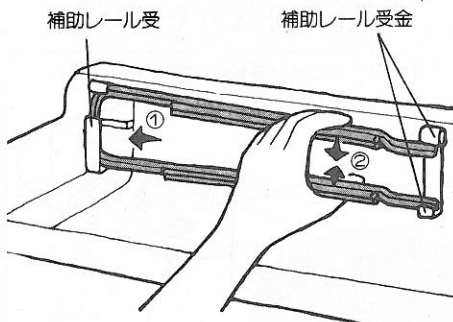
② Lキャリジのハンドルをたおして図のようにケース上のにせ、はずしボタンを押して金具にかけます。



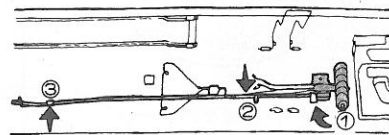
③ 編地押えパネを開き、編出しの糸カケを上にして切り欠き部を金具にはめ、正しく置きます。(左の金具にもはめます。)



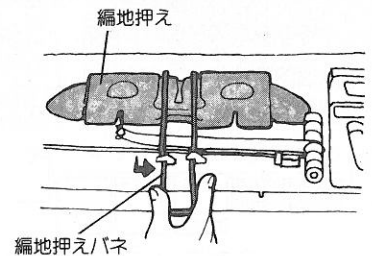
④ 輪の方を補助レール受にはめ、先端をせばめて補助レール受金にかけます。



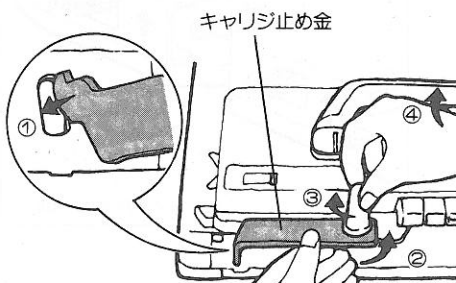
⑤ 糸取装置を①・②・③の順にケース金具にはめます。



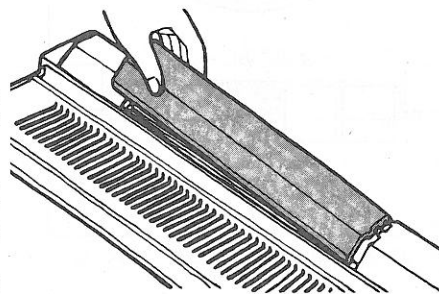
⑥ Kキャリジの左右の編地押えツマミをゆるめ、編地押えをはずします。編地押えをケースの中に正しく置き、編地押えパネを押しつけ、金具にかけます。



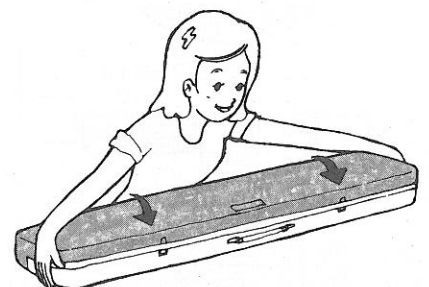
⑦ すべての編針をA位置にもどします。キャリジ止め金を取り付け、ハンドルをたおします。



⑧ 取付金具をテーブルからはずし、他の部品とともに部品箱に納めます。部品箱のふたを閉じます。

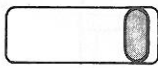



⑨ ケースをななめにしてそのまま押しつけ、錠前をかけます。

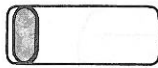


各部のはたらき

●引返しレバー

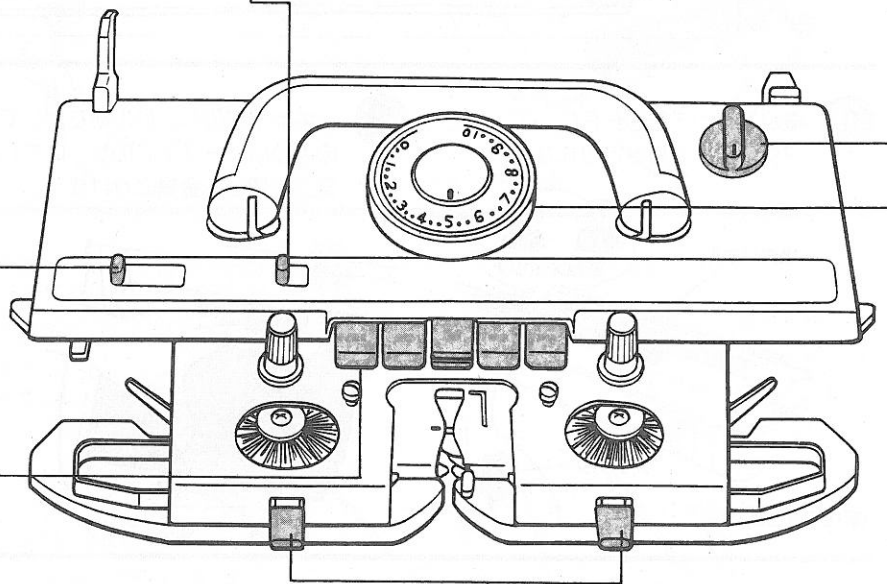
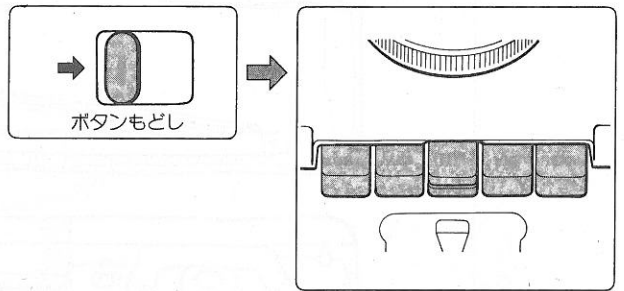
 アーガイル編のときに〈アーガイル〉に合わせます。
アーガイル

 アーガイル編以外の引返し編のときに〈引返し〉に合わせます。
引返し

 上記以外のときに〈ひらあみ〉に合わせます。
ひらあみ

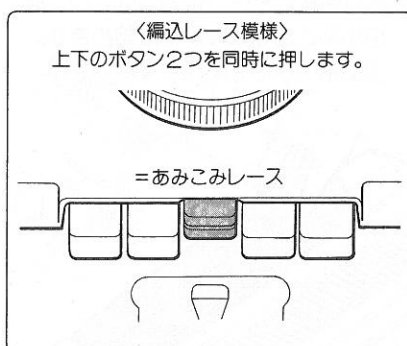
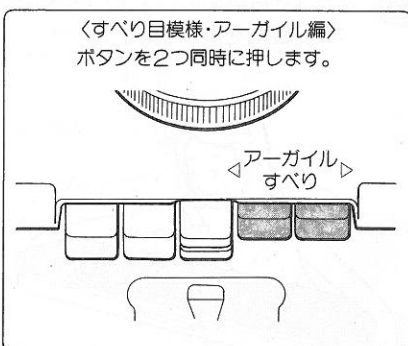
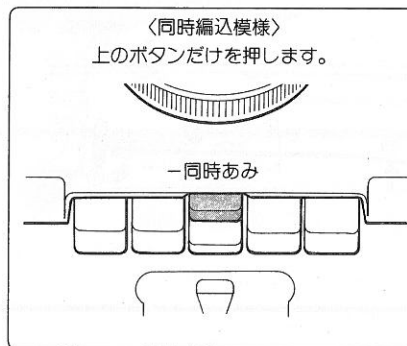
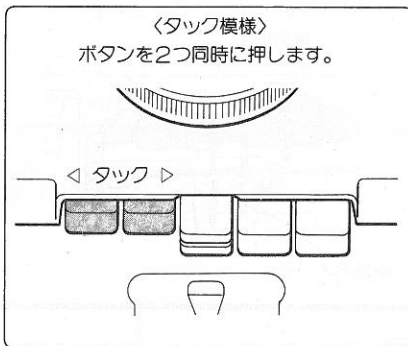
●ボタンもどしレバー

右方向へ押しすと、セットされたカムボタンがもどります。

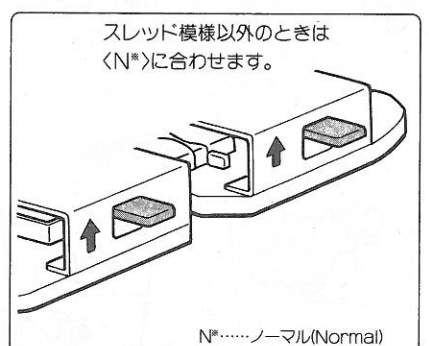
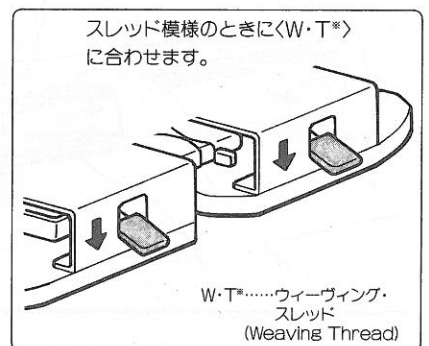


●カムボタン

模様編のときに使うボタンで、いっぱい押しと押された位置でロック(止まる)します。2つのボタンを押すときには同時に押ししてください。



●スレッドレバー



♣カムボタンの〈あみこみレース〉と他のカムボタンを同時に押さないでください。

●選針切替ツマミ

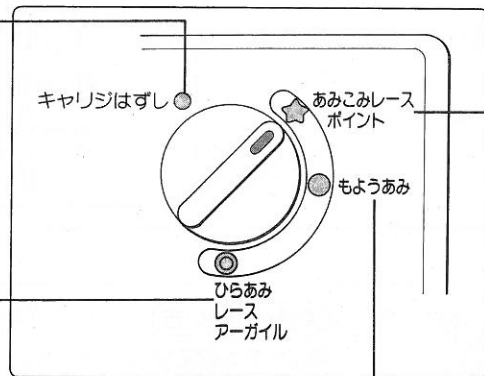
キャリジはずし

編地の途中でキャリジをはずすときに合
合わせます。

ひらあみ・レース アーガイル

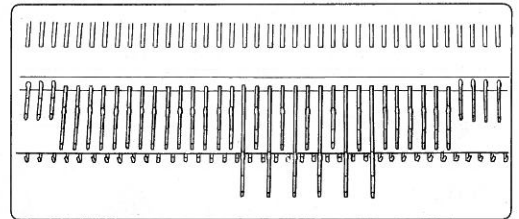
平編・レース模様・
アーガイル編を編む
ときに合合わせます。

♣選針切替ツマミが〈もようあみ〇〉か〈あみこみレース・ポイント☆〉
になっているときは、選針切替ツマミを〈ひらあみ・レース・アー
ガイル〉にセットするだけで押されているカムボタンは、自動的にも
どります。



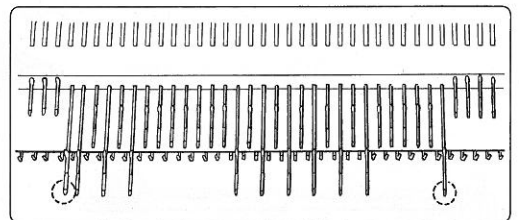
あみこみレース・ポイント☆

端針が模様に応じて選針されます。おもに部分的
に模様を編むとき、または針抜き模様・編込レ
ース模様を編むときに合合わせます。



もようあみ〇

模様の選針に関係なく、両端針が自動的にD位置
に選針されます。おもに編地全体に模様を編む
ときに合合わせます。

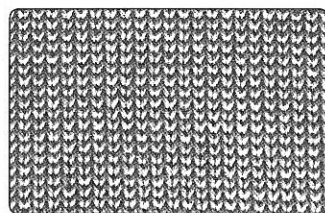
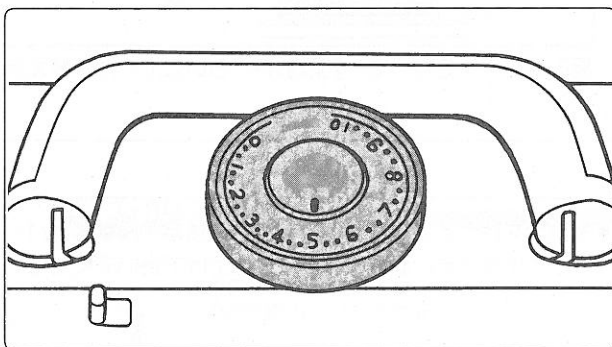


選針とは……

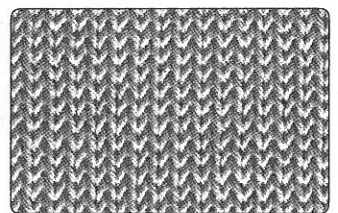
次の段に編む模様に応じて編針がB位置とD位
置に分かれることです。

●編目ダイヤル

編糸に応じて、編目の大きさを調節する役目をします。数字
が大きくなるほど、編まれる編目は大きく(あらく)なります。
編糸に応じて、ダイヤルの数字または・印をダイヤル中央部
のキャップについている●印に合合わせます。



●ダイヤルの数字を小さく合
せたとき



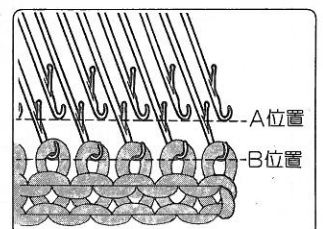
●ダイヤルの数字を大きく合
せたとき

平編のときの標準編目ダイヤル

編糸タイプ	編目ダイヤル
極細	0 ~ 3
合細	3 ~ 5
中細	4 ~ 6
合太	7 ~ 10
並太(1目針抜き)	4 ~ 6

※1目針抜きとは

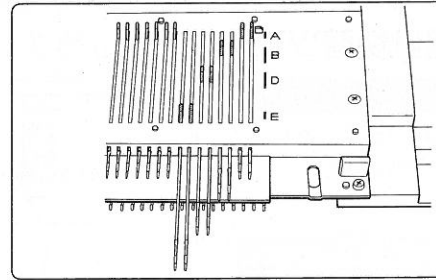
右図のように編針を1本おきに、
A位置に下げた状態で編むこと
をいいます。
並太タイプなどを編む場合に、
風合いよく編むことができます。



●編針の位置

編機は、編針の位置によっていろいろな編み方ができます。その編針の位置をミノ板の左右の端に、A・B・D・Eの文字で示してあります。

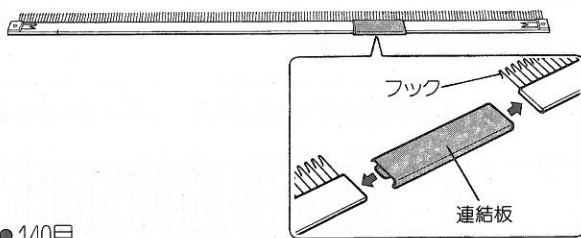
- A. あまな位置……キャリジを操作しても編めません。
- B. あむ位置……普通はこの位置で編みます。
- D. もよう位置……模様編の場合の選針位置です。
- E. 引返し位置……引返し編に使う位置です。



●編出シ

連結板をはずして140目、60目の長さにも使い分けることができます。

●200目

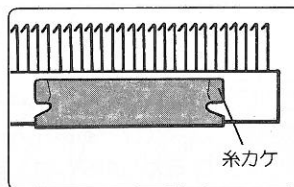


●140目

●60目

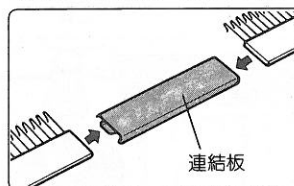
連結板の使い方

編出シを分けて使うとき



連結板を糸カケとして使用しますので、糸カケを手前にして編出シからはみ出さないように付けます。

編出シを連結して使うとき

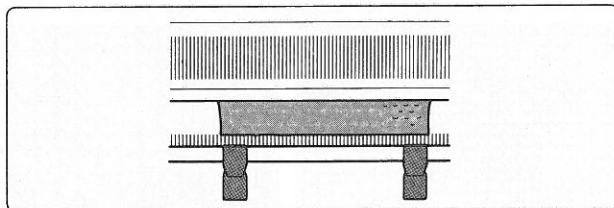


連結板で図のように糸カケをむこうにして連結します。

●カラーウェイト

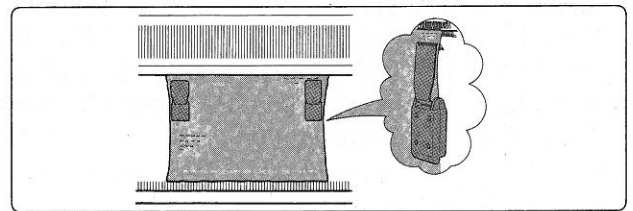
カラーウェイトは、編地の下がりをよくするために使用します。

●通常、編出シにかけて使用します。



編地の幅に対して左右均等にかけてます。

●編地の両端の下がりが悪い場合、直接編地にかけて使用します。



編み進むにしたがって、20段おきくらいに上にかけ替えます。

●段数計

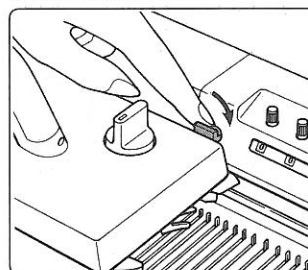
Kキャリジの操作によって編まれる段数を数字で知ることができる装置です。

数字をセットするには、ツマミを回して行ないます。

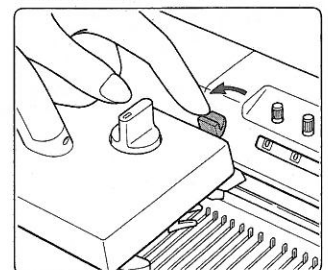
数字を0にセットするときは、左側のツマミから順に段数計の矢印にしたがって合わせます。

●段数計を使うときは、Kキャリジ右側後方の段数計レバーを下げておきます。必要のないときは上げておいてください。

段数計を使うとき



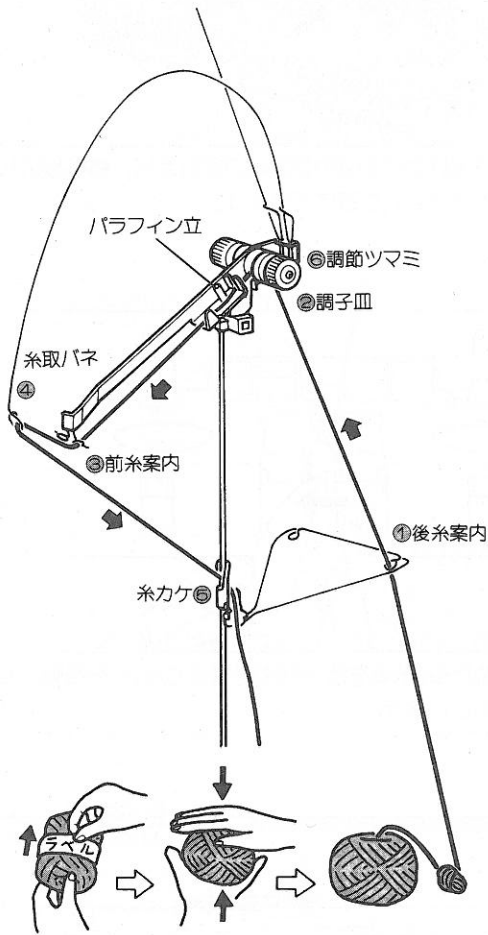
段数計を使わないとき



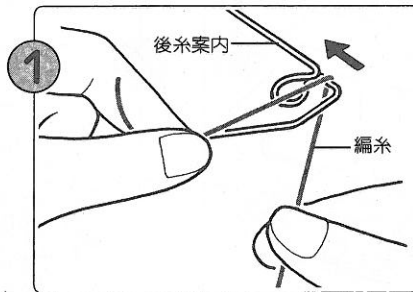
編機の基本操作(平編)

平編を編む場合の操作は、編機を扱うときの基本操作となりますので、よく覚えてください。

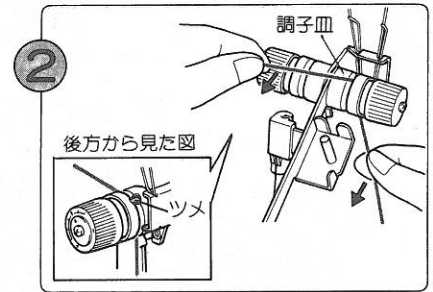
1. 編糸の通し方



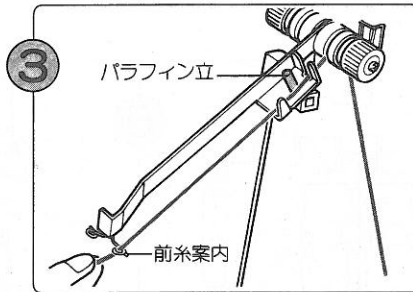
- ♣ ラベルが正しく読める状態で、中から編糸を引き出します。
- ♣ 編糸がスムーズに出ない場合は、糸玉の中に指を入れ、中心部分をさらに引き出します。



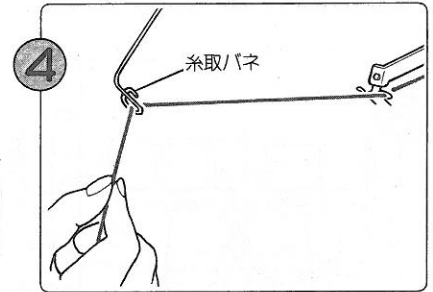
後糸案内の右側の穴に外側から編糸を通します。



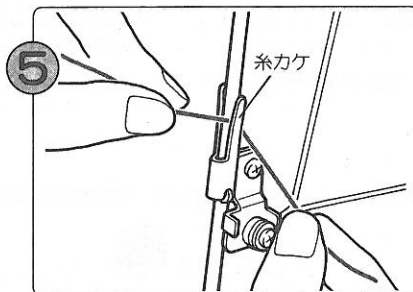
後方から、編糸をツメの内側に通し、調子皿にはさみます。
(上図のように糸を持ち、手前へ引けばツメの内側に糸が入ります)



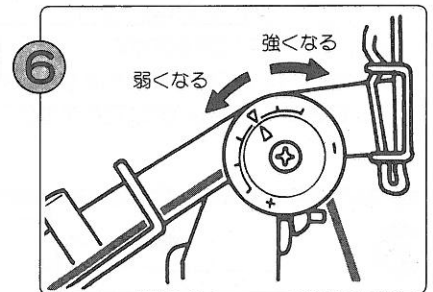
糸をパラフィン立の上から引き、前糸案内に通します。



糸取パネに通します。



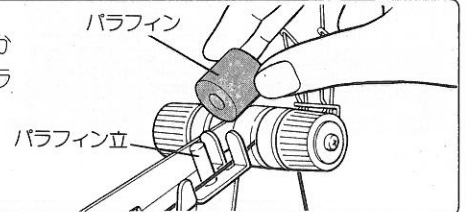
糸端を糸カケにはさみ込んで止めます。



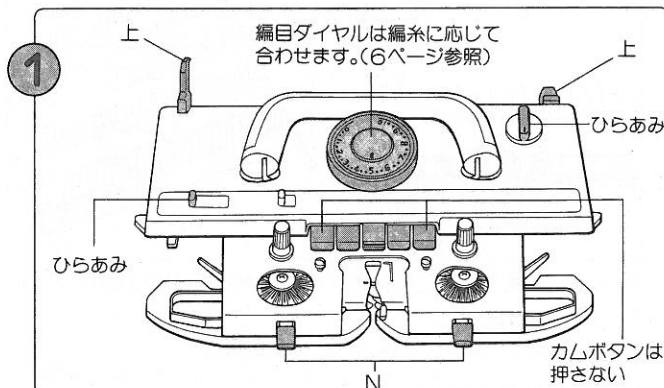
調節ツマミを、編糸に応じて調節します。
+側に回すと糸の引きが強くなり、-側に回すと弱くなります。
*中細毛糸は▼印に合わせ、太糸は-側、細めの糸は+側にします。

パラフィン

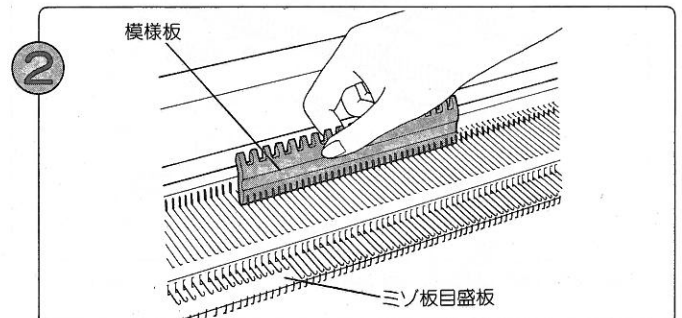
糸のすべりが悪いときは、部品箱から、パラフィンを取り出して、パラフィン立に立ててください。



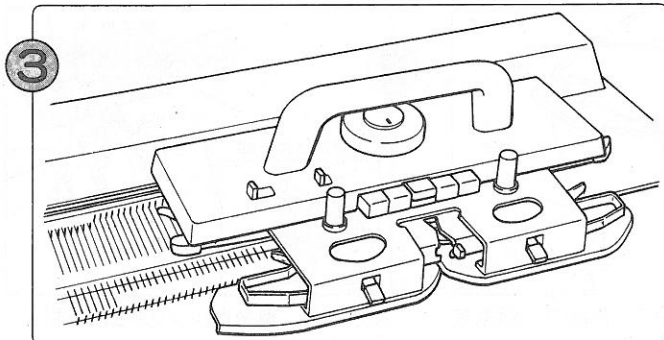
2. 編み始め方



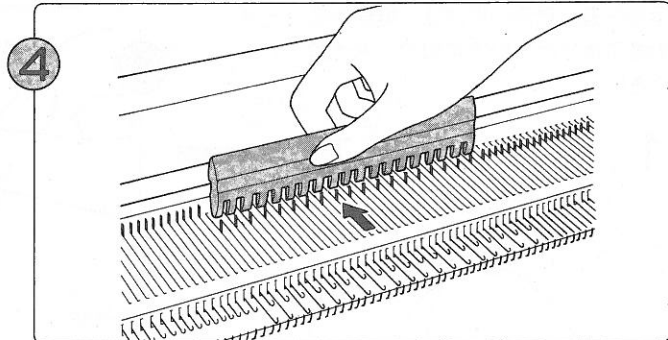
Kキャリジを図のように平編の状態にセットします。



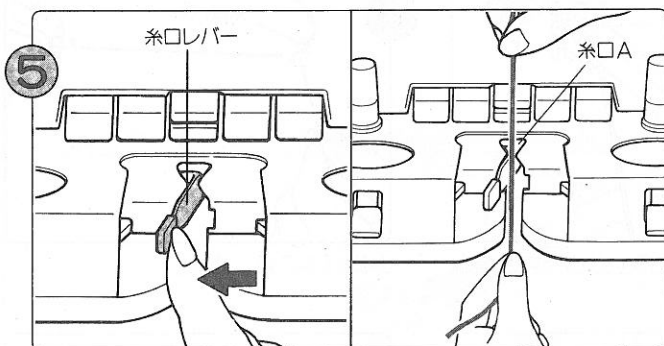
部品箱から模様板を取り出します。ミソ板中心(ミソ板目盛板についている目盛りの0の位置)から左右同数の編針を、模様板を使ってB位置(あむ位置)まで出します。



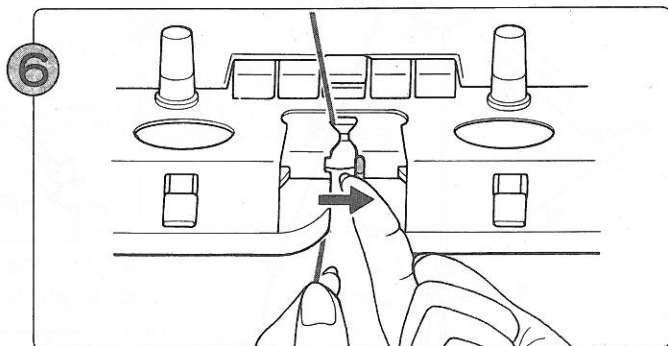
3 B位置に出した編針をそろえるため、Kキャリジを1~2回左右に動かし、ミノ板の右端に置きます。



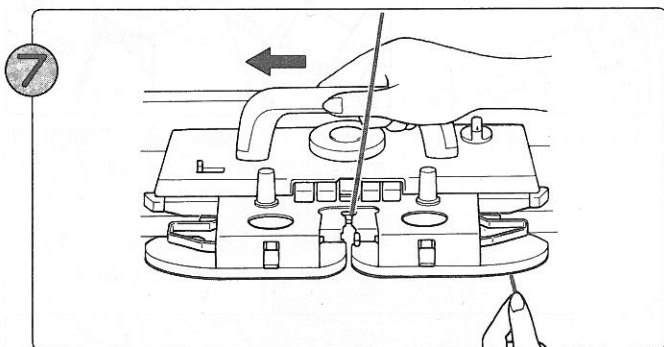
4 B位置に出した編針より左端の2本目の編針から、模様板の1/4側を使って1本おきにA位置に下げます。



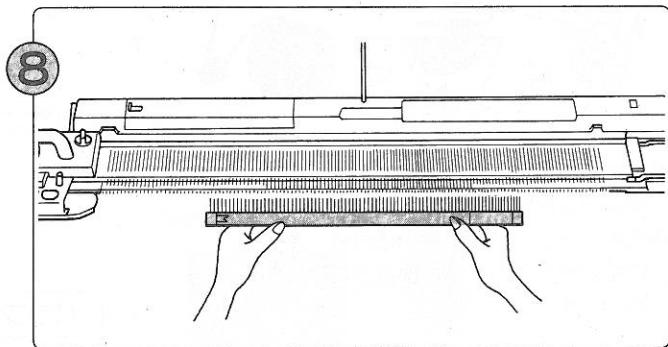
5 糸口レバーを左に開きます。
糸取装置に止めてある編糸をはずします。糸端を編地押えの下にして持ち、糸口Aの奥に入れます。



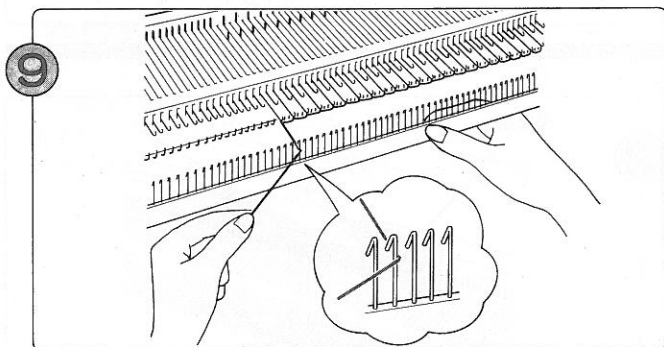
6 糸口に糸が入ったら、糸端を持ったまま、糸口レバーを右側（もとの位置）にもどします。



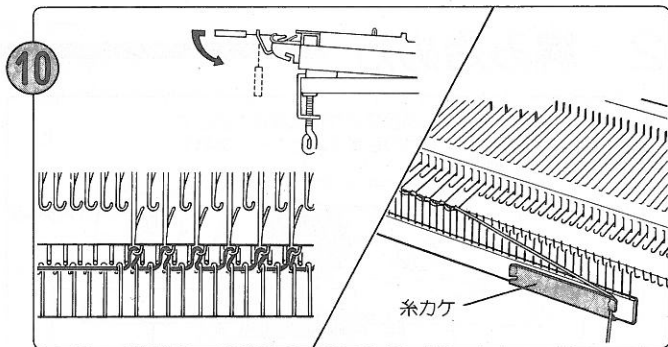
7 糸口に通した糸端をかるく真下に引くように指でつまみ、そのままの状態でもつくり左側に動かします。編糸が編針にかかったことを確認してから糸端を離し、左端まで動かします。



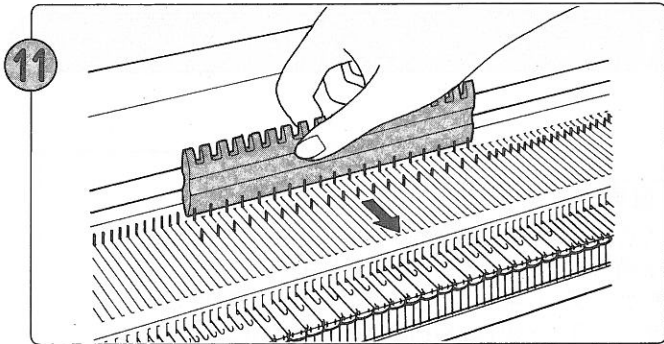
8 ①ケースから編出シを取り出し、編地の幅に応じて編出シを選びます。(7ページ参照)
②編出シのフック部先端を編機側にし、編地の幅に対して左右均等な位置に持ちます。



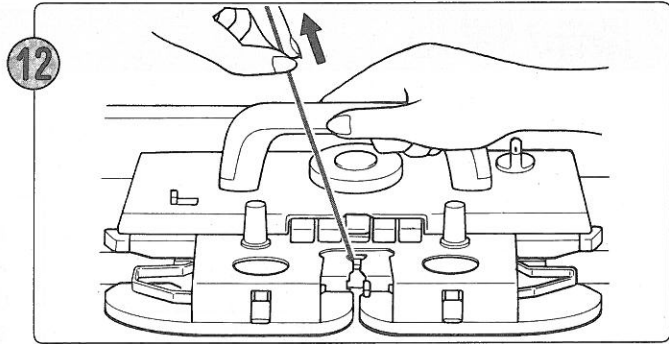
9 編まれていない編糸をつまんで手前に引き、編出シを下から入れます。



10 編出シを編機と水平にし、編まれた編糸に編出シのフックをかけ、下へ引きます。
右端の糸端は、編出シの糸カケにかけます。



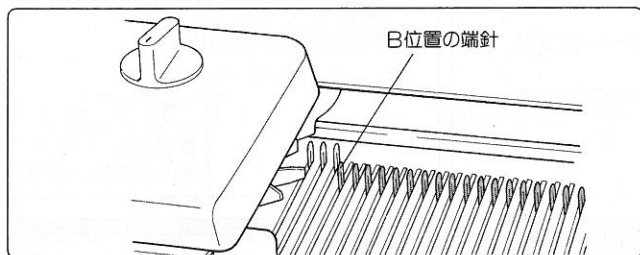
11 A位置にもどされている編針を、模様板を使ってB位置にそろえます。



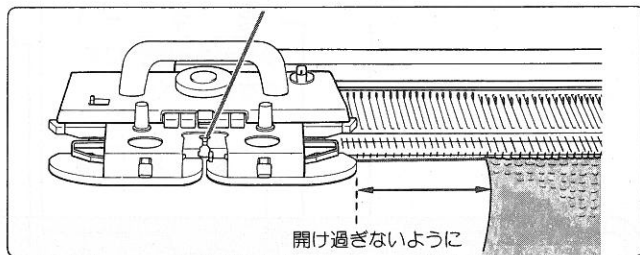
12 編糸を指でつまみ、かるく上に引き、編糸のたるみを取りながら、Kキャリジを右にゆっくり動かして1段編みます。編糸のたるみがなくなったら左手を放してください。

Kキャリジを動かす前に

以下の点に注意してください。

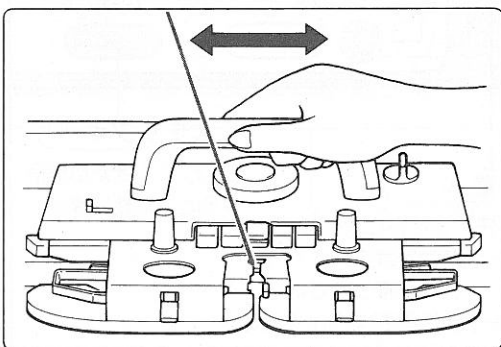


Kキャリジの折り返しは、進行方向側のB位置の端の編針がKキャリジの端から完全に抜けた位置から折り返します。



Kキャリジの折り返しは、B位置の端の編針とKキャリジの端との間を開け過ぎないようにしてください。編糸がたるむ原因になります。

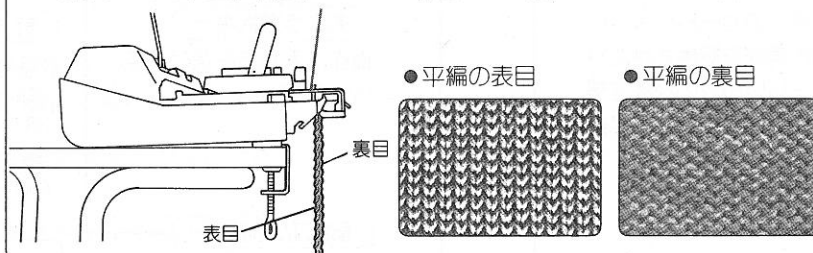
3. 編み方



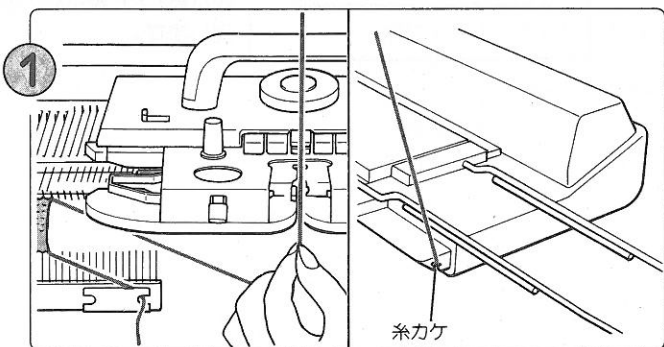
Kキャリジをそのまま左右に動かすと、平編が編めます。

編地の表と裏

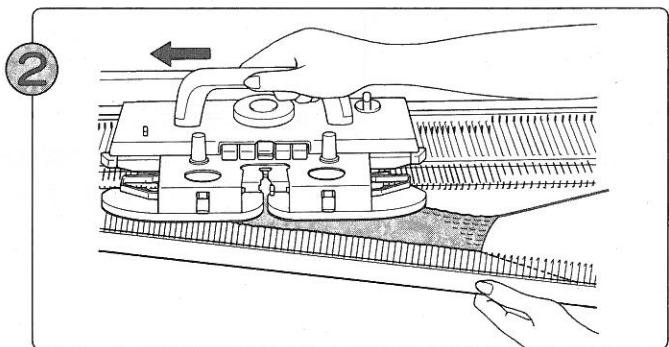
- 編地が編針にかかっているとき、手前に見える面を裏目、反対側の面を表目といいます。
- お好みにより表目、裏目のどちらも作品として使うことができます。



4. 編地のはずし方

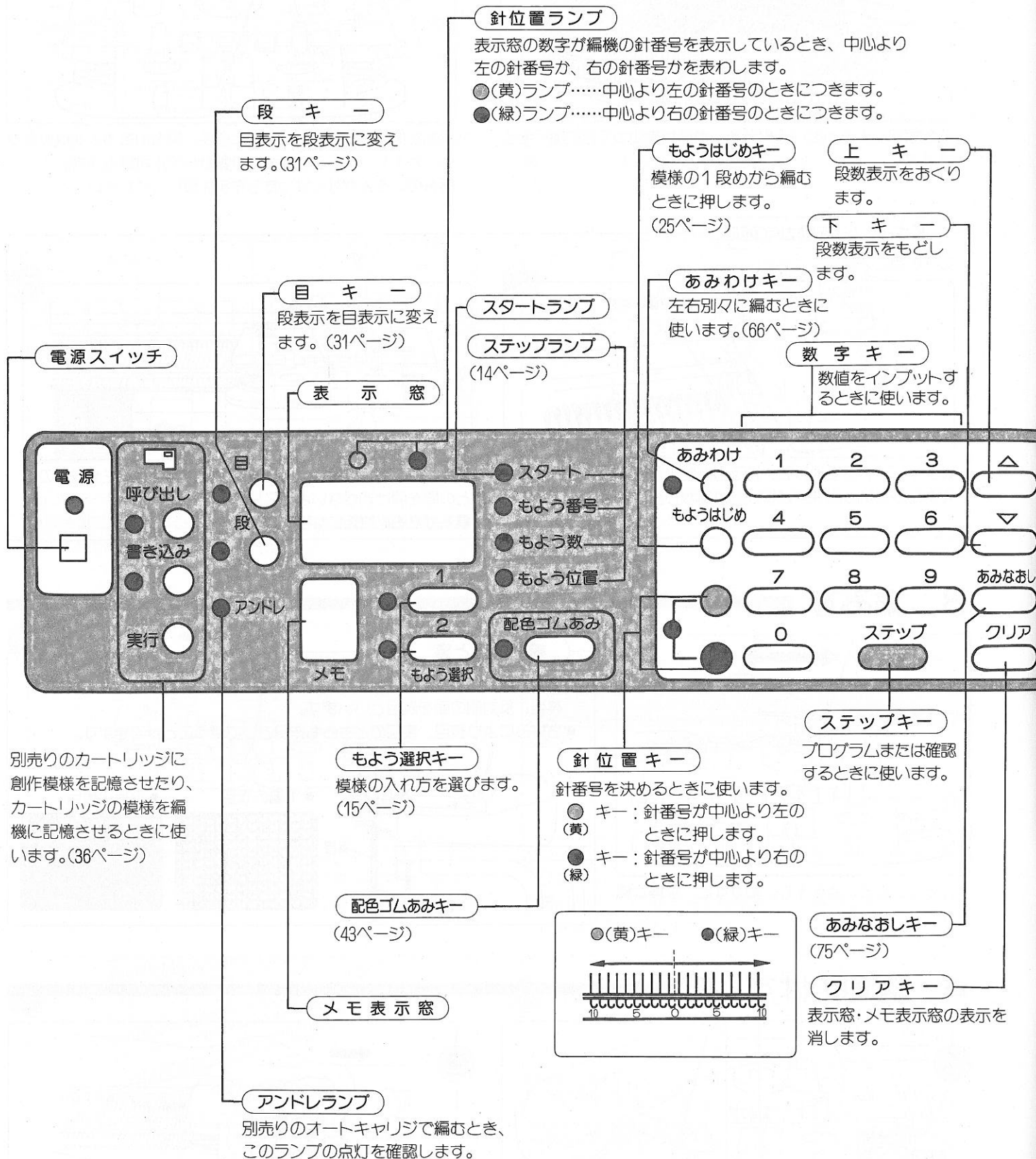


1 編糸を糸口からはずし、糸カケに休めます。



2 編地を左手で持ちながら、Kキャリジを1段動かします。
♣ 編糸を引っばれば、かんたんにはずれます。

操作パネル



模様データキー

創作模様をインプットするときに使います。(32ページ)

- (黒)キー
- (白)キー

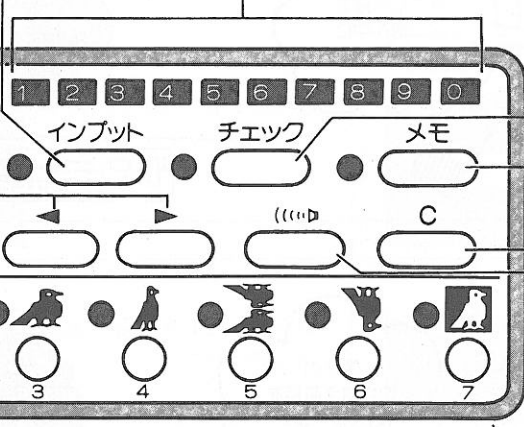
左キー・右キー

- ◀(左)キー：目数表示を戻します。
- ▶(右)キー：目数表示をおくります。

インプットキー

創作模様をインプットするときに使います。(31ページ)

模様データランプ



チェックキー

創作模様をチェックするときに使います。(34ページ)

メモキー

内蔵模様・創作模様のメモをインプットするときに使います。(28ページ)

Cキー

創作模様やメモを消すときに使います。(28・30ページ)

プザーキー

創作模様をプザーでチェックするときに使います。(35ページ)

もよう変化キー

模様を変化させるときに使います。

1. 左右反転キー
模様の左右の向きを変えます。(19ページ)
2. 左右向き合いキー
模様を左右向き合いにします。(20ページ)
3. よこ倍キー
模様を横方向に2倍の幅に広げます。(21ページ)
4. たて倍キー
模様をたて方向に2倍に引き伸ばします。(22ページ)
5. 上下向き合いキー
模様を上下向き合いにします。(22ページ)
6. 上下反転キー
模様の上下の向きを逆にします。(23ページ)
7. 白黒反転キー
選針の正反を逆にします。(23ページ)

いろいろなプログラム



☆プログラムとは、編機のコンピューターに、編む人の意志を伝えるための手順のことをいいます。

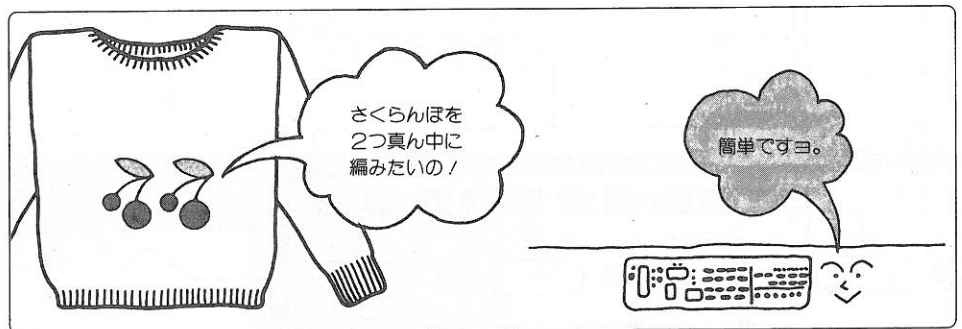
コンピューターは、615種類の模様を記憶していて、あなたはどの模様をどのように編みたいかインプット(指示)するだけで、簡単に編むことができます。

また、あなた自身で作られた模様など、コンピューターが記憶していない模様を編みたいときは、その模様をインプット(記憶)したり、または消したりできます。

その他、コンピューターはいろいろなはたらきをします。プログラムを正しくご理解の上、〈トピカル5〉のすばらしい機能をお楽しみください。

模様プログラム

模様を編むときのプログラムです。模様を編地の中にどのように入れるかをインプット(指示)します。確認と訂正もできます。



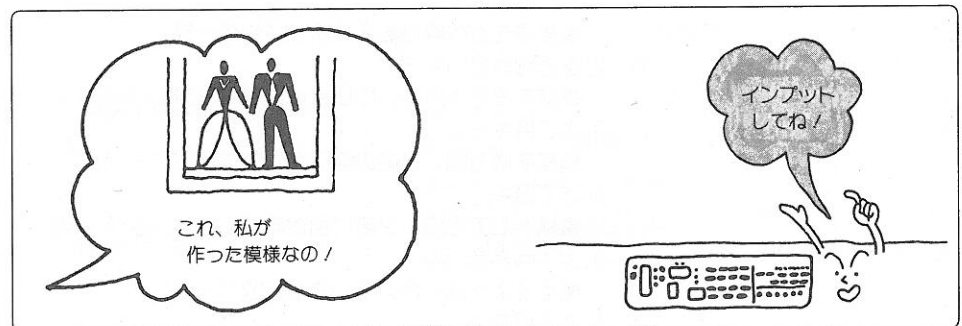
メモプログラム

編糸の切り替え位置などのメモを、編んでいるときに知らせてくれるようにインプットするプログラムです。訂正と消すこともできます。



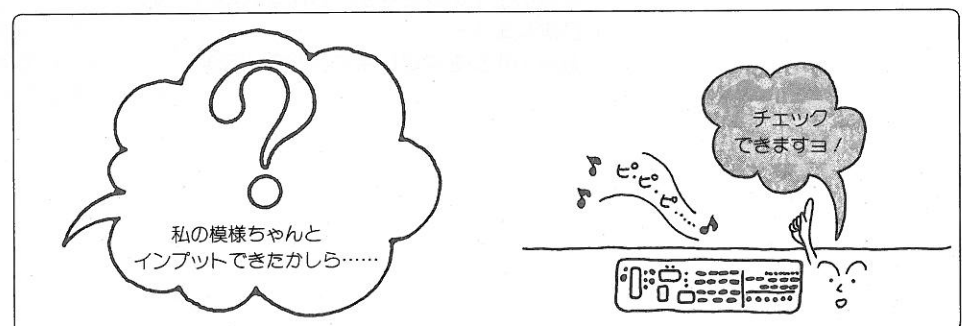
インプットプログラム

ご自分で作った創作模様をコンピューターにインプット(記憶)するプログラムです。消すこともできます。



チェックプログラム

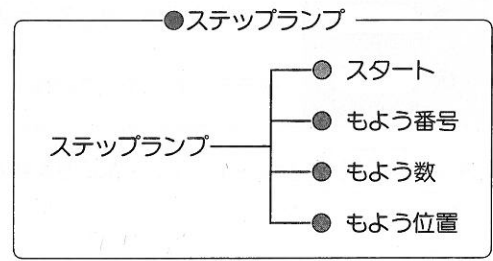
インプットした創作模様の内容をランプまたはブザーでチェックするプログラムです。訂正もできます。



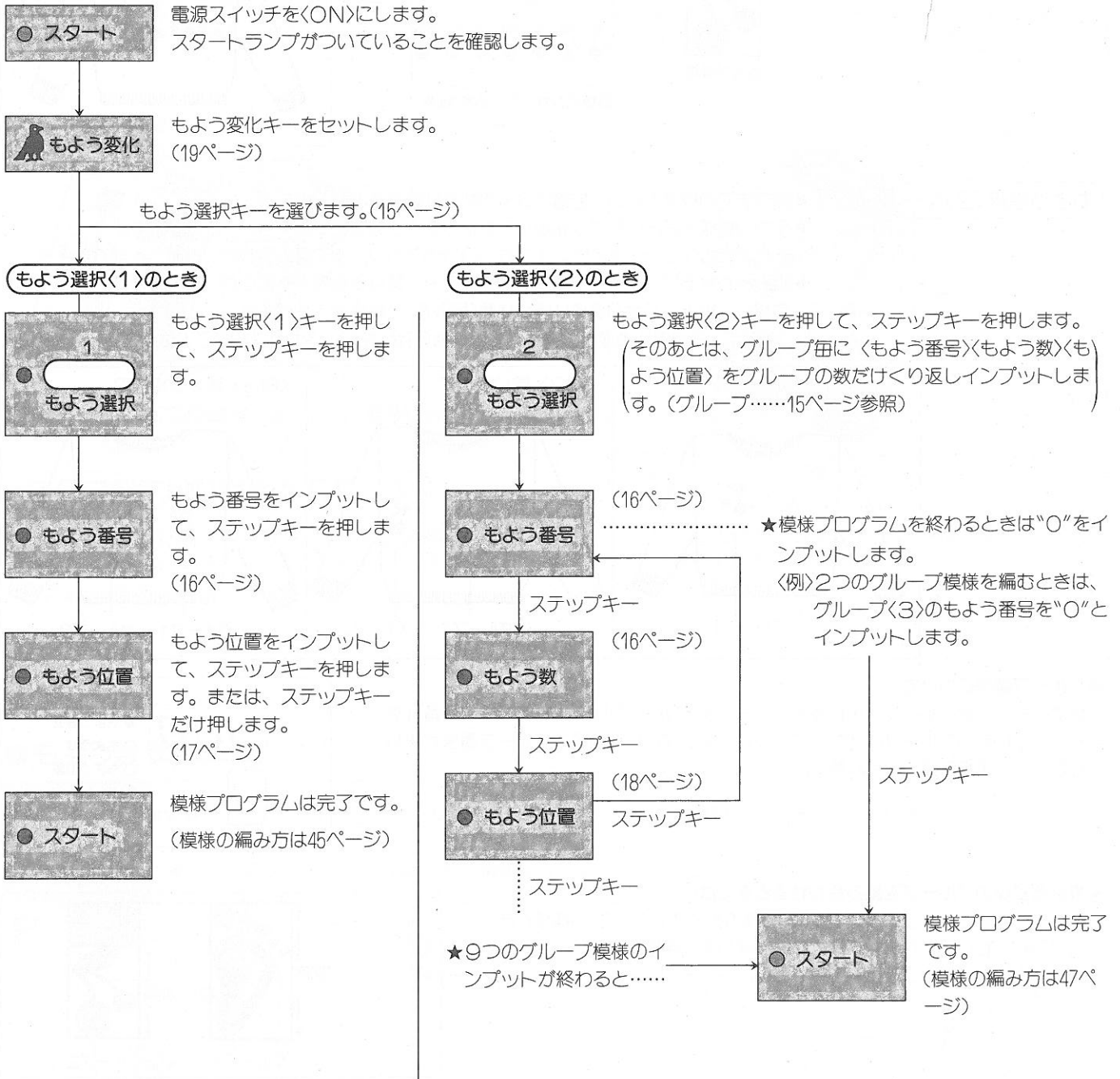
模様プログラム

● 模様プログラムの手順

初めにもよう変化キーともよう選択キーを選びます。
 あとは、ステップキーを押す毎に、ステップランプが順番について、プログラムの手順を教えてください。
 ランプのついた項目に必要な数字をインプットして、ステップキーを押していくと、スタートランプがついて模様プログラムが完了します。
 ★各項目についての説明は、参照ページをご覧ください。



模様プログラムの手順(早見表)

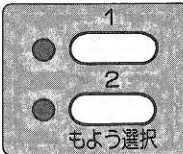


こんなときには……

- 数字キーを押しまちがえたとき
 - ・ステップキーを押す前の場合は、クリアキーで表示窓の数字を消してから、正しい数字をインプットします。
 - ・ステップキーを押した後の場合は、まちがいはそのままにして最後まで模様プログラムを完成させます。その後、確認のプログラムで正しく直します。(27ページ参照)
- 模様プログラムの途中で、もう一度始めからインプットし直したいとき

電源スイッチを<OFF>にしてから<ON>にします。スタートランプがつき、模様プログラムを始めることができます。

●もよう選択キー



模様の編み方に応じて、もよう選択キーの〈1〉または〈2〉のキーを押します。

♣もよう変化キーと同様に、模様プログラムの始めに選びます。

もよう選択〈1〉キー ……………選んだ模様を編地の幅全体に連続して、編むことができます。

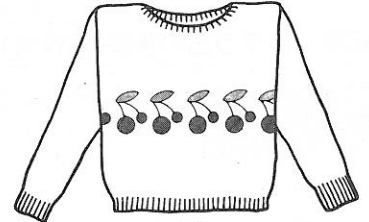


選んだ模様



編機にかかっている状態(裏)

♣編機にかかっているときは、模様の左右の向きが逆になります。

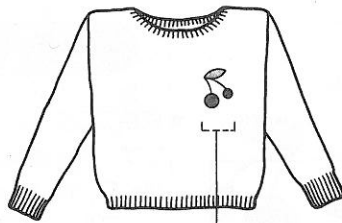


(表)

もよう選択〈2〉キー ……………●9つまでの模様を好みの位置に好みの数だけ編むことができます。

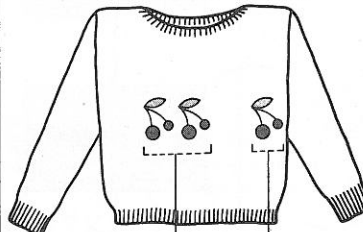
- 1つの模様を好みの数だけ連続した模様の集まりをひとつのグループといいます。それぞれのグループを同時に1つから9つのグループまで組み合わせて編むことができます。
- 組み合わせるグループの模様は同じ模様でも、異なる模様でも選ぶことができます。ただし、組み合わせる模様は同じ種類(編み方)の模様から選びます。(例えば、同時編込模様と多色すべり目模様(3色)を組み合わせることはできません)

〈例1〉1つのグループ模様



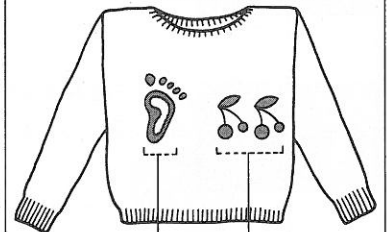
グループ1

〈例2〉同じ模様で2つのグループ模様



グループ1 グループ2

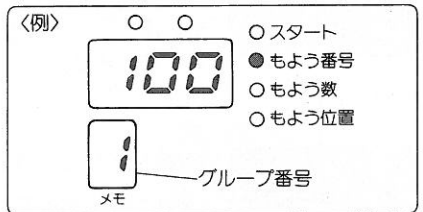
〈例3〉異なる模様で2つのグループ模様



グループ1 グループ2

●グループ番号について

始めにもよう番号をインプットするグループを〈グループ1〉、2番にもよう番号をインプットするグループは〈グループ2〉と、インプットする順にグループ番号が決められ、メモ表示窓に表示されます。

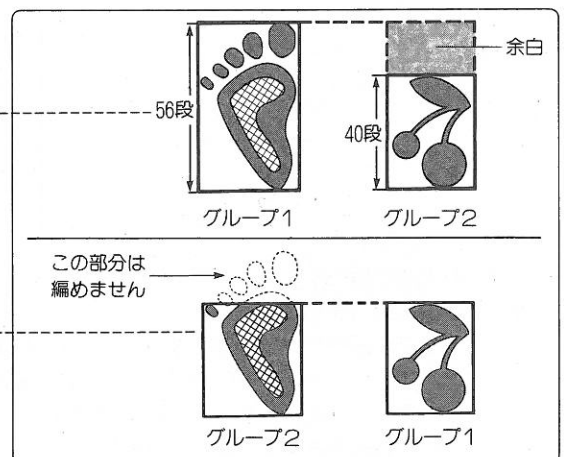


●異なる模様のグループを組み合わせるときには……………

- 〈グループ2~9〉の模様の段数は、自動的に〈グループ1〉の模様と同じ段数にセットされます。段数のいちばん多い模様を〈グループ1〉として、始めにインプットしてください。

〈注意〉段数が少ない模様を〈グループ1〉としてインプットすると、段数の多い模様の上の部分が編めません。

- 組み合わせる模様メモがある場合、模様を編むときメモ表示窓には〈グループ1〉のメモが表示されます。メモの内容を変更したいときは、模様プログラムを行ってから、メモをインプットしてください。(28ページ参照)



●もよう番号ランプ

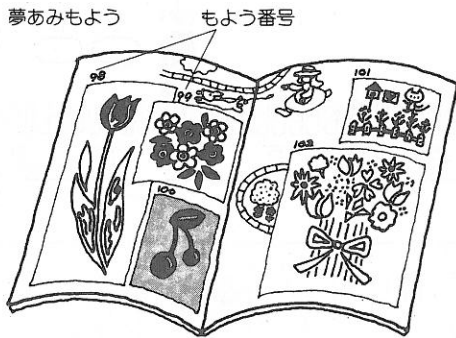
●もよう番号

このランプがついたとき、編みたい模様のもよう番号を数字キーで入力します。

★模様の選び方

付属の模様集の模様を編むとき

〈トピカル5〉が記憶している615種類の模様（内蔵模様）は付属の模様集「夢あみもよう」または「夢あみもようⅡ」から、もよう番号を選び、入力するだけで編むことができます。



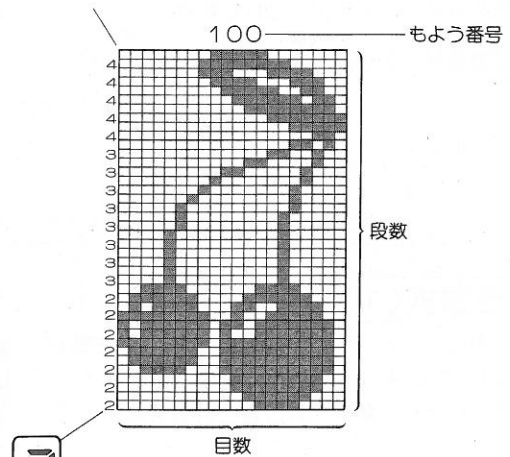
例えば… さくらんぼの模様を編むときにはもよう番号は〈100〉と入力します。

自分で創作した模様を編むとき

始めに、創作した模様を入力して、編機に模様を記憶させます。そのとき編機からもよう番号が与えられるので、その番号をここで入力します。（30ページ）

●選んだ模様の“目数”・“段数”・“配色糸の切り替え位置”など模様データの内容が知りたい場合には、模様集のうしろページのメモリーパターンをご覧ください。

メモリーパターン



メモ表示窓に表示される数字
（さくらんぼの模様の場合は同時編込模様ですので配色糸の色区別を表しています。）

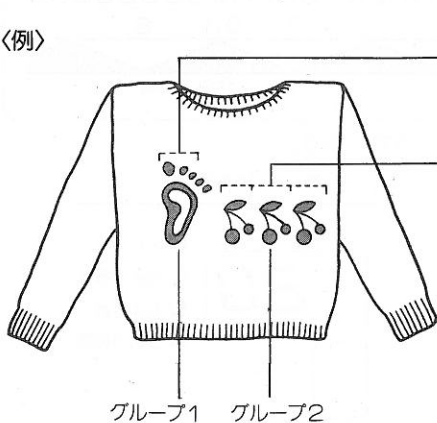
●もよう数ランプ

●もよう数

このランプがついたとき、各グループ毎に模様をいくつ編むかを数字キーで入力します。

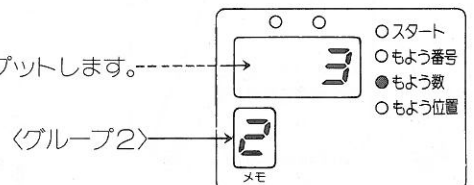
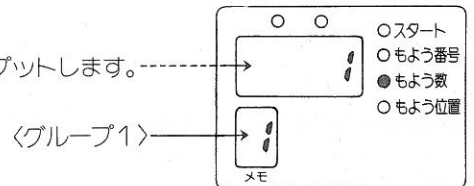
♣もよう数ランプはもよう選択〈2〉で模様プログラムを行なっているときにのみつきます。

〈例〉

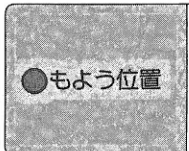


を1つ編みます。
〈グループ1〉のもよう数は“1”と入力します。

を3つ編みます。
〈グループ2〉のもよう数は“3”と入力します。



●もよう位置ランプ

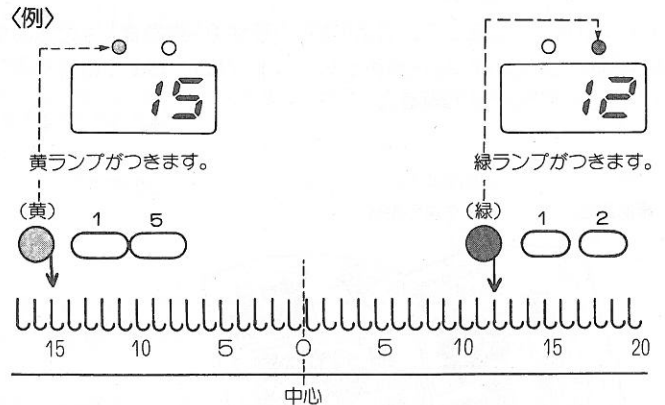


このランプがついたとき、もよう位置を針位置キーと数字キーでインプットします。

もよう位置のインプットは、模様の始まりの位置(左端)を編機の幅(200目)のどこにするかを定めることです。もよう位置は針番号でインプットしますので、その方法と表示窓の表示を覚えましょう。

もよう位置のインプットと表示(針位置と針番号)

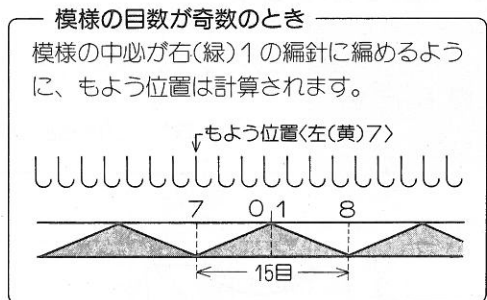
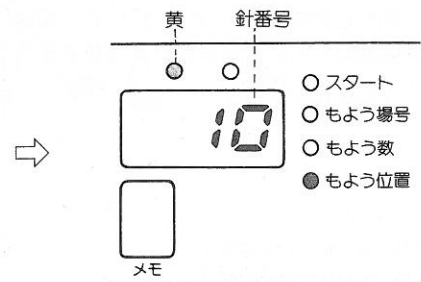
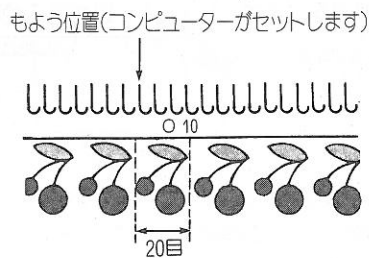
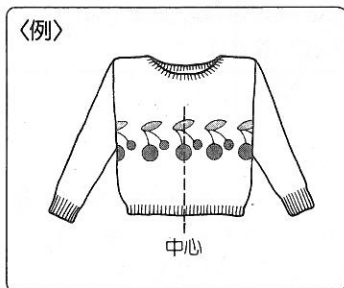
- 針番号は左側は黄色、右側は緑色の針番号で表示されています。プログラムの場合には針位置キー(●(黄)キー・●(緑)キー)で区別します。
- プログラムの手順は針位置キーランプが点滅しているときに、黄番号は●(黄)キーを、緑番号は●(緑)キーを押し、その後針番号を数字キーでインプットします。
(例えば黄番号15の場合、●(黄) 1 5)



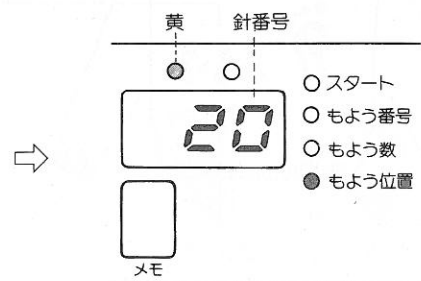
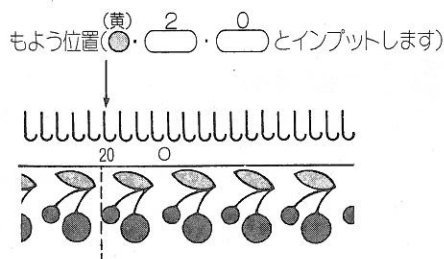
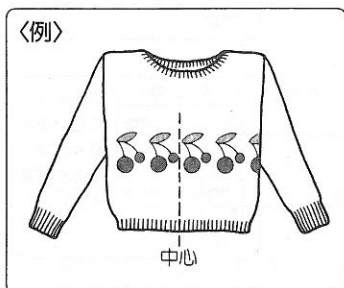
もよう選択<1>のもよう位置

- ☆もよう位置は、ひとつの模様の始まりの位置(左端)で、模様はその左右に繰り返されます。
- ☆もよう選択<1>のもよう位置は、もよう番号をインプットすると模様を中心が編機を中心に編まれるように自動的に計算され、表示されます。しかし、新しい針位置と針番号をインプットすれば好みのもよう位置に変更できます。

- ひとつの模様を中心に編みたいとき……コンピューターが計算したもよう位置が表示されています。そのまま、ステップキーだけ押します。



- 模様を左右にずらしたいとき……好みのもよう位置をインプットして、ステップキーを押します。



もよう選択<2>のもよう位置

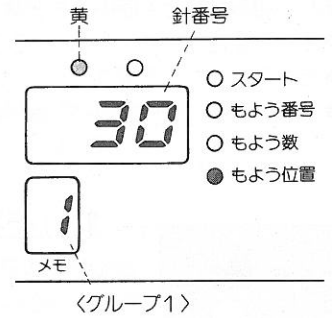
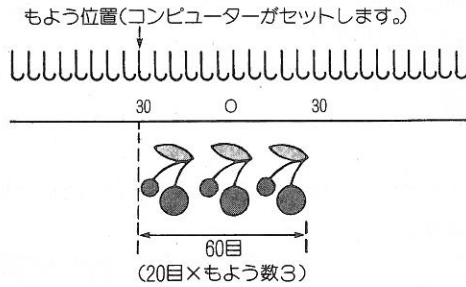
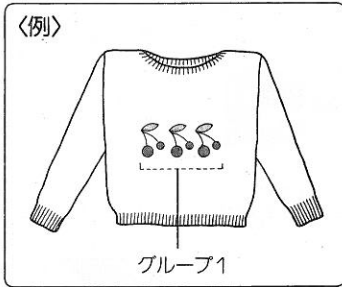
☆もよう選択<2>のもよう位置は、各グループの始まりの位置(左端)です。

☆それぞれのグループ別にもよう位置をインプットします。

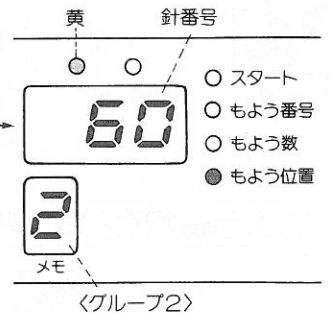
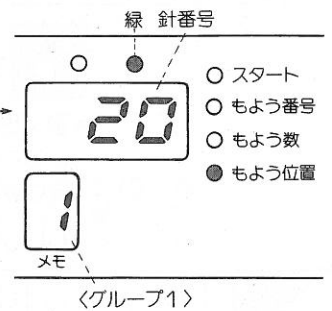
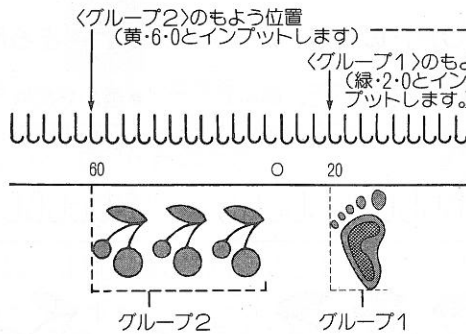
☆<グループ1>のもよう位置は、<グループ1>の中心が編機の中心に編まれるように自動的に計算され、表示されます。しかし、新しい針位置と針番号をインプットすれば好みのもよう位置に変更できます。

<例>グループ1の模様を中心に編むとき……コンピューターが計算したもよう位置が表示されています。

そのまま、ステップキーだけ押します。

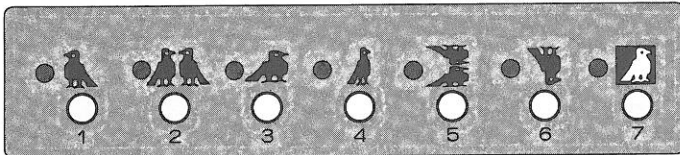


<例>2つのグループ模様を好みの位置に編むとき……グループ毎にもよう位置をインプットして、ステップキーを押します。



編機にかかっているときは、左右逆になるから注意してね!

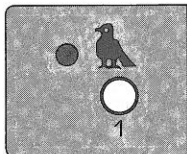
●もよう変化キー



選んだ模様を、もよう変化キーでいろいろに変化させることができます。
また、組み合わせて使用できますので、それぞれのキーのはたらきを知り、応用を広げてください。

- もよう変化キーはスタートランプがついているときに切り替えます。
- それぞれのキーを押すごとにランプがついたり、消えたりします。
- ランプがついているとき、模様はそのキーのはたらきに応じた変化をします。

1. 左右反転キー



選んだ模様の左右の向きを変えます。

もよう選択<1>の模様するとき

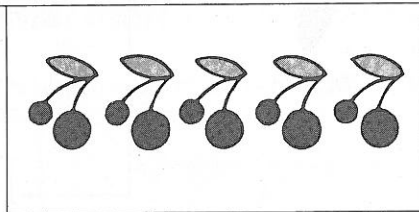


左右反転キーがOFFのとき

- 選んだ模様(メモリーパターン)の状態と、編んでいるとき手前に見える面と、左右の向きが同じ方向に編めます。



選んだ模様



左右反転キーがONのとき

- 選んだ模様と、編んでいるとき手前に見える面と、左右の向きが反対方向に編めます。



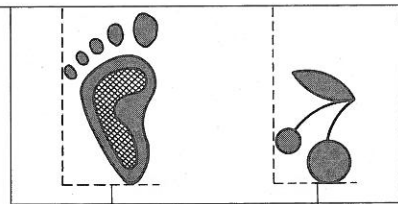
もよう選択<2>の模様するとき



左右反転キーがOFFのとき



選んだ模様



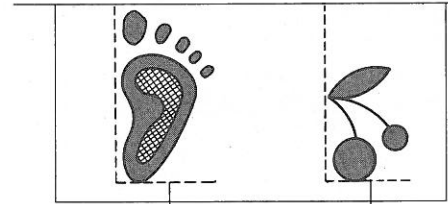
グループ1

グループ2



左右反転キーがONのとき

- すべてのグループの模様が、左右の向きが反対方向に編めます。



グループ1
左右反転

グループ2
左右反転

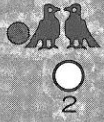
模様を編んでいる途中で左右反転キーを切り替えたいときには……

- 模様を変化させたいと思う段の1段前で、左右反転キーを切り替えます。

〈例〉模様の10段めから左右反転させたいとき……

表示窓に“9”が点滅したら、左右反転キーをONにします。

2. 左右向き合いキー



選んだ模様を向き合いにします。

♣ここでは選んだ模様を“正”、左右逆にした模様を“逆”と呼んで説明します。

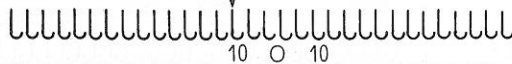
もよう選択<1>の模様するとき

- 模様を中心に編むためにコンピューターが自動的にセットした<もよう位置>の針番号を変更しない場合
(同じ針番号であっても、あなたが自分で入力し直したときは、変更したことになります)

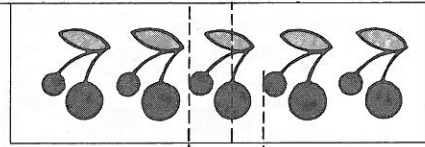


向き合いキーがOFFのとき

中心に編むためのもよう位置



選んだ模様



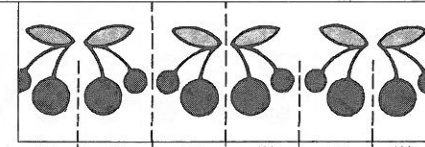
向き合いキーがONのとき

中心に編むためのもよう位置

(コンピューターが自動的にセットします。)



選んだ模様



☆もよう位置は、向き合い模様を中心に編むために計算されます。

- <もよう位置>の針番号を好みの位置で入力した場合

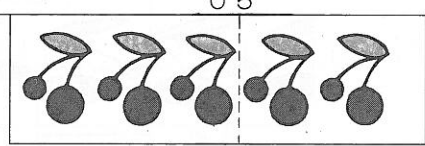


向き合いキーがOFFのとき

入力したもよう位置



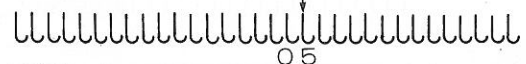
選んだ模様



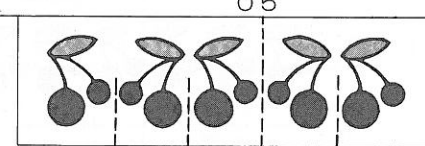
向き合いキーがONのとき

入力したもよう位置

(もよう位置から右に正・逆・正・逆…)



選んだ模様



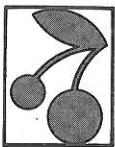
☆入力したもよう位置から右に正・逆が交互に、左には逆・正が交互に広がります。

もよう選択<2>の模様するとき

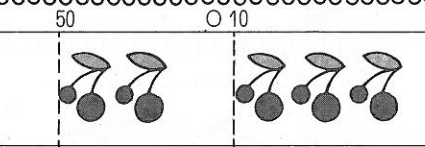


向き合いキーがOFFのとき

もよう位置



選んだ模様



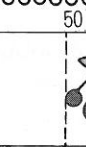
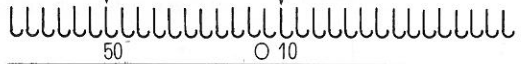
①グループ1

②グループ2

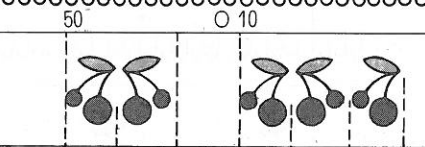


向き合いキーがONのとき

もよう位置



選んだ模様



☆もよう位置から右に<正・逆・正・逆>と交互になります。

模様を編んでいる途中で向き合いキーを切り替えたいときには……

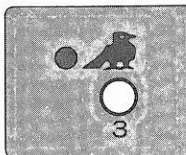
- 模様を変化させたいと思う段の1段前で、向き合いキーを切り替えます。

<例>模様の10段めから向き合いにしたいとき……

表示窓に“9”が点滅したら、向き合いキーをONにします。

3. よこ倍キー

選んだ模様を横方向へ2倍の幅に広げます。



もよう選択<1>の模様するとき

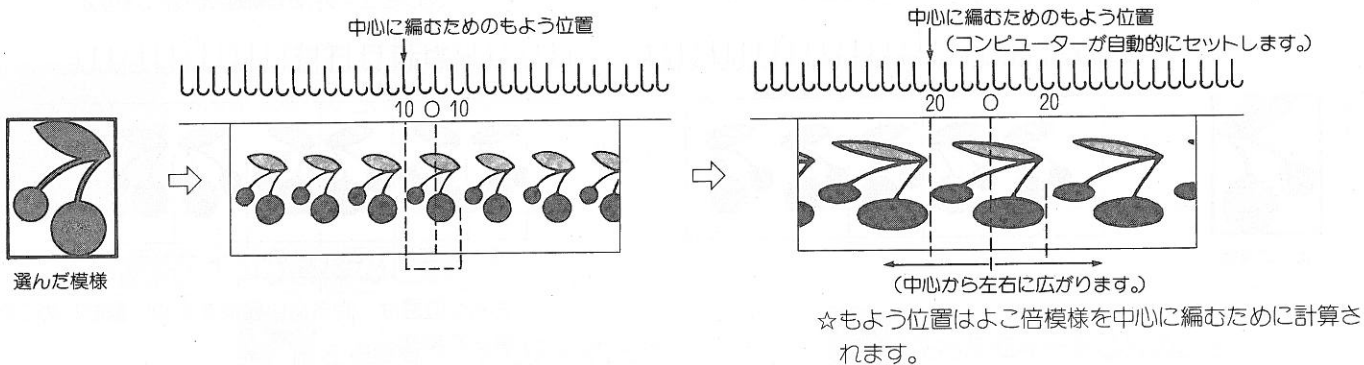
- 模様を中心に編むためにコンピューターが自動的にセットした<もよう位置>の針番号を変更しない場合
(同じ針番号であっても、あなたが自分でもよう位置をインプットし直したときは変更したことになります)



よこ倍キーがOFFのとき



よこ倍キーがONのとき



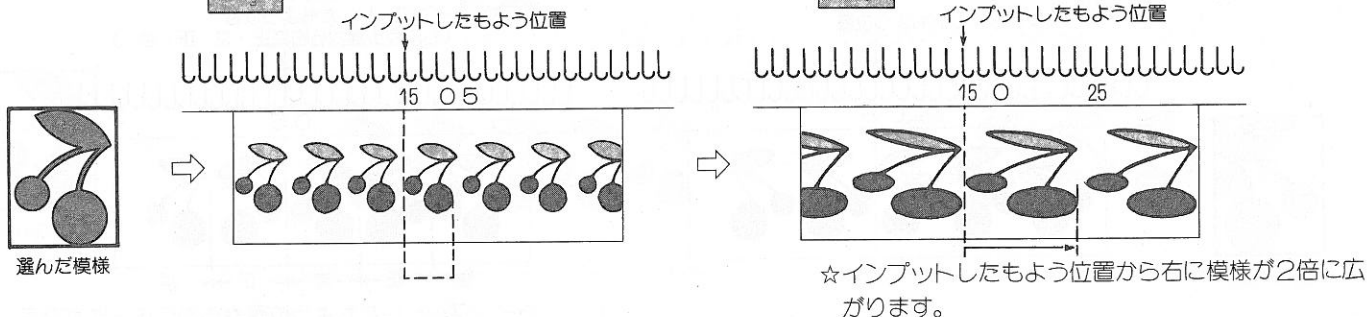
- <もよう位置>の針番号を好みの位置でインプットした場合



よこ倍キーがOFFのとき



よこ倍キーがONのとき



もよう選択<2>の模様するとき

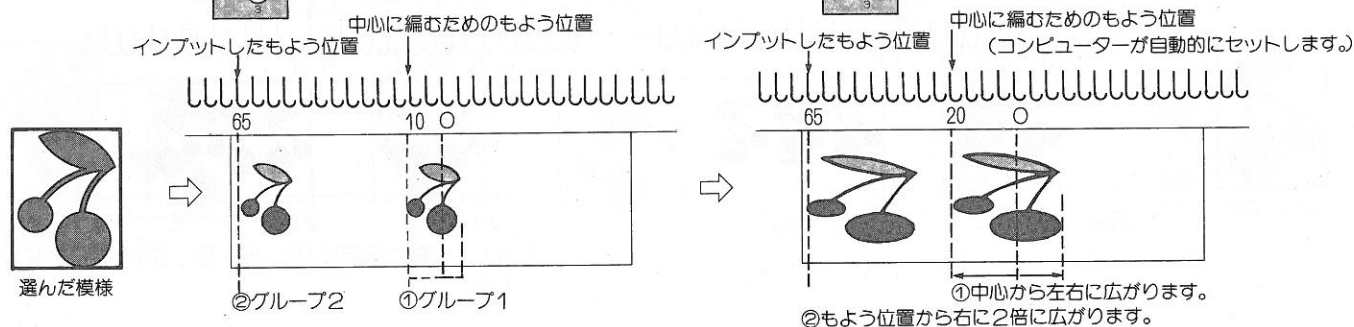
- ☆グループ1の中心に編むためにコンピューターが自動的にセットした<もよう位置>の針番号を変更しない場合、よこ倍キーをONにすると、グループ1の<もよう位置>はよこ倍の模様を中心に編むために計算されます。
- ☆グループ1の<もよう位置>の針番号を好みの位置でインプットした場合、グループ2からグループ9と同じようにインプットしたもよう位置から右の方向に模様は2倍に広がります。



よこ倍キーがOFFのとき



よこ倍キーがONのとき



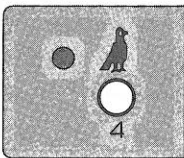
模様を編んでいる途中でよこ倍キーを切り替えたいときには……

- 模様を変化させたいと思う段の1段前で、よこ倍キーを切り替えます。

<例>模様の10段めからよこ倍にしたいとき……

表示窓に“9”が点滅したら、よこ倍キーをONにします。

4. たて倍キー



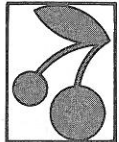
選んだ模様をたて方向に2倍に引き伸ばします。



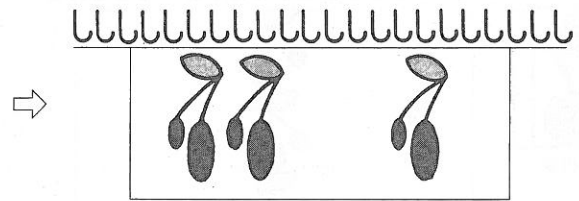
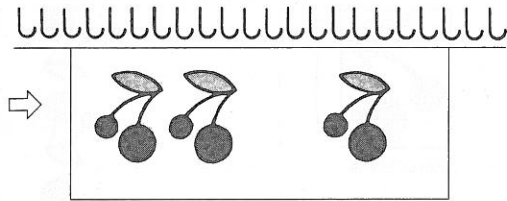
たて倍キーがOFFのとき



たて倍キーがONのとき



選んだ模様



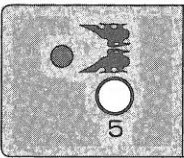
模様を編んでいる途中でたて倍キーを切り替えたいときには……

- 模様を変化させたい段で、たて倍キーを押します。

〈例〉模様の10段めからたて倍にしたいとき……

表示窓に“10”が点滅したら、たて倍キーをONにします。

5. 上下向き合いキー



選んだ模様をたて方向に向き合わせます。

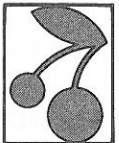
始めに模様を上方向に編み、その後、下(逆)方向に編みます。



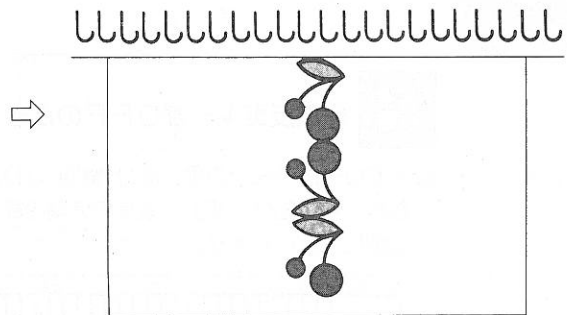
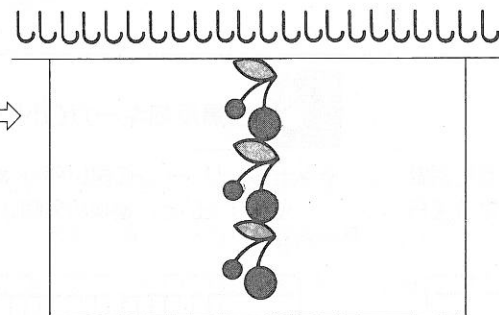
上下向き合いキーがOFFのとき



上下向き合いキーがONのとき

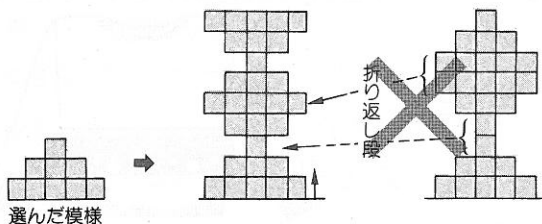


選んだ模様



注意

- 模様の折り返しの段は繰り返されません。



選んだ模様

☆模様を編んでいくと、終わりの段の1段前を編んでいるとき“ピーツ”と音がして、表示窓は終わりの段番号を表示します。その後、編み続けると表示窓の段番号は1段ずつ小さくなり、模様は下方向に編まれます。

☆始めに下方向に模様を編んでから、上方向に編みたいときは、模様プログラムのおと模様の終わりの段をインプットし、もようはじめキーを押します。

模様を編んでいる途中で上下向き合いキーを切り替えたいときには……

ONにするとき いつでもONにすることができますが、上方向にひと模様編み終わってから、下方向に編まれます。

OFFにするとき

- 上方向に模様を編んでいるとき……

いつでもOFFにすることができます。

- 下方向に模様を編んでいるとき……

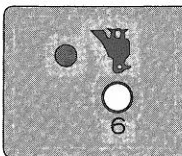
上方向に変えたいと思う段の1段前で、上下向き合いキーをOFFにします。

〈例〉模様の10段めから上方向に編みたいとき……

表示窓に“11”が点滅したら、上下向き合いキーをOFFにします。

6. 上下反転キー

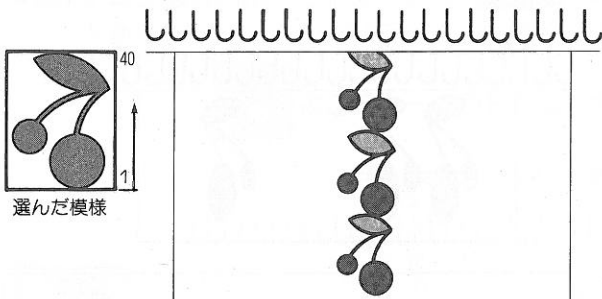
選んだ模様を上下を反転します。



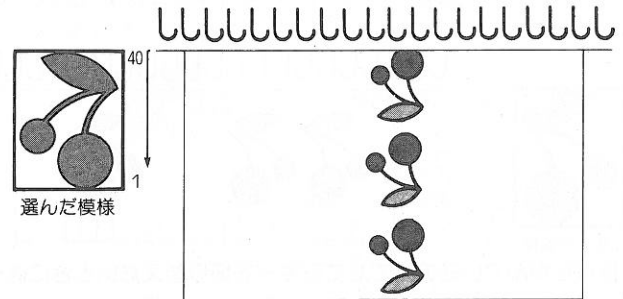
上下反転キーがOFFのとき



上下反転キーがONのとき



選んだ模様



選んだ模様

☆模様の1段めから編みます。

☆模様プログラムが完了したとき表示窓には模様の始めの段<1>が表示されます。

☆模様の終わりの段から逆方向(下)に編みます。

☆模様プログラムが完了したとき表示窓には模様の終わりの段<40>が表示されます。

模様を編んでいる途中で上下反転キーを切り替えたいときには……

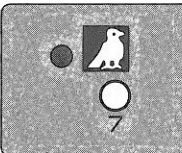
- 模様を変化させたい段で、上下反転キーを押します。

〈例〉模様の10段めから上下反転させたいとき……

表示窓に“10”が点滅したら、上下反転キーをONにします。

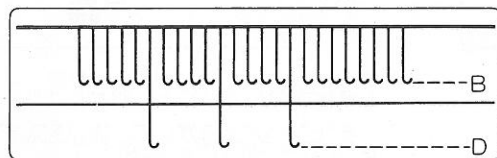
7. 白黒反転キー

模様の部分と地(バック)になる部分を逆にします。
(選針のB位置とD位置を逆にします。)



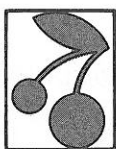
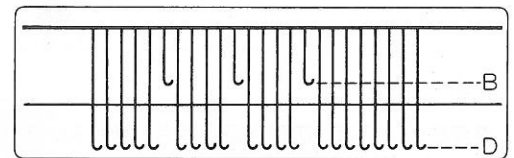
白黒反転キーがOFFのとき

☆メモリーパターンの黒い部分(■印)がD位置に選針され、白い部分(□印)と模様の外側の編針は全部B位置に下げられます。

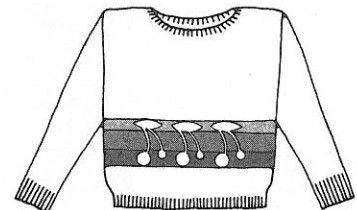
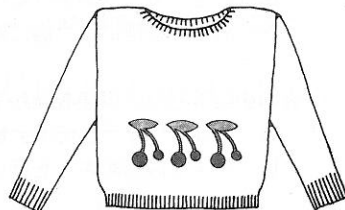


白黒反転キーがONのとき

☆メモリーパターンの黒い部分(■印)をB位置に、白い部分(□印)と、模様の外側は全部D位置に選針されます。



選んだ模様



■同時編込模様を別売カラーチェンジャー(KHC)を使用して編むときには……

模様集の写真の編地と同じ状態に編むためには、白黒反転キーをONにします。(41ページ参照)

模様を編んでいる途中で白黒反転キーを切り替えたいときには……

- 模様を変化させたいと思う段の1段前で、白黒反転キーを切り替えます。

〈例〉模様の10段めから白黒反転させたいとき……

表示窓に“9”が点滅したら、白黒反転キーをONにします。

●もよう変化キーの活用表(キーがONの状態)

○印で示した模様にご利用できます。

	1	2	3	4	5	6	7
	左右反転	左右向き合い	よこ倍	たて倍	上下向き合い	上下反転	白黒反転
同時編込模様	○	○	○	○	○	○	○
タック模様	○	△ 注1	—	△ 注2	△ 注6	○	— 注3
すべり目模様	○	○	○	○	○	○	— 注3
スレッド模様	○	△ 注4	△ 注4	○	○	○	△ 注4
編込レース模様	○	△ 注5	△ 注5	○	○	○	—
添え糸タック模様	○	△ 注1	—	—	○	○	— 注3
レース タックレース模様	—	—	—	—	—	—	—
多色すべり目 模様(3色)	○	○	○	○	○	○	—
配色ゴム編 模様(2色)	○	○	○	○	— 注7	△ 注8	○
配色 ゴム編 模様 (3色)	もよう番号 851~860	○	○	○	—	○	—
	その他	○	○	○	○	○	—

注1 左右向き合いにしたつなぎ目で、タック目が2目続く模様には使用しないでください。(33ページ、タック模様の項参照)

注2 33ページ、タック模様の項目の限度を超える模様には使用しないでください。

注3 夢あみもように載っているタック模様、添え糸タック模様、すべり目模様を編む場合、白黒反転キーは必ずOFFにしてください。

注4 左右向き合いにしたつなぎ目や、よこ倍または白黒反転にしたとき6目以上D位置への選針が連続する模様には使用しないでください。(33ページ、スレッド模様の項参照)



注5 左右向き合いにしたつなぎ目や、よこ倍にしたとき6目以上D位置への選針が連続する模様には使用しないでください。(33ページ、編込レース模様の項参照)


注6 上下向き合いにしたつなぎ目で、33ページのタック模様の項目の限度を超える模様には使用しないでください。

注7 たて倍キーをONにするときは、上下向き合いキーをONにして編むことができます。



注8 地糸を切り替える模様(例えばもよう番号525・528)の場合は、上下反転キーをONにしないでください。

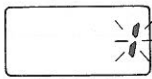

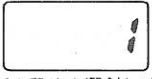
● 段表示が模様の途中の段のとき、1段めから編み始めたい場合

もようはじめ  表示窓に何段が表示されていても、もようはじめキーを押せば表示が  (点灯) になり1段めから選針できます。(上下反転キーがONのときは、模様の終わりの段の表示になります)

模様プログラムでもよう番号を変更しなかった場合や、同じ模様で編んでいた場合は続きの段数を表示しています。同じ模様で始めから編む場合はもようはじめキーを押して表示を  (点灯) にもどします。






段表示の(点灯)と(点滅)について
 模様は必ず選針してから編みます。
 表示が  (点滅) では1段めの選針が終わっている状態を示しています。
 もようはじめキーを押して表示を  (点灯) にもどします。

 → **もようはじめ**  → 

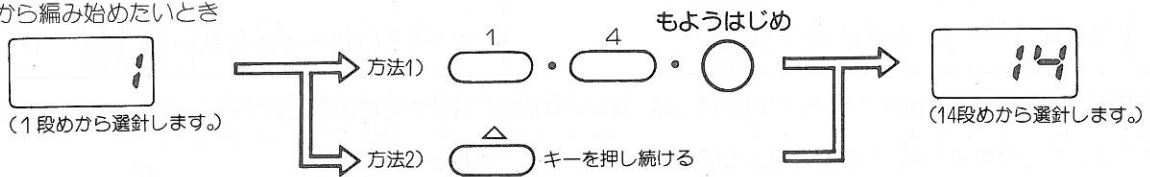
● 選んだ模様の途中から編み始める場合

次の2種類のキーによる、2つの方法があります。

もようはじめ  編み始めたい模様の段番号をインプットして、もようはじめキーを押します。インプットした段から選針できます。

 (上)  (下) 上キーまたは下キーを押して、表示窓の表示を編みたい段数までおくります。表示窓の段から選針できます。

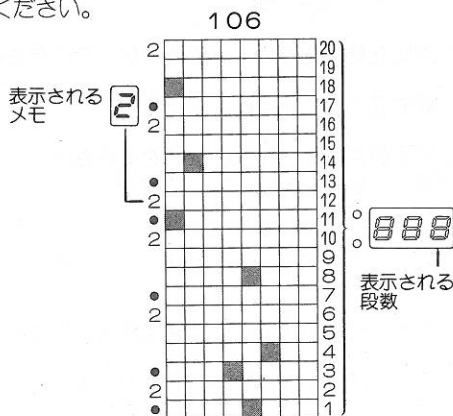
〈例〉14段めから編み始めたいとき



- もよう変化キーのたて倍キー・上下向き合いキー、または配色ゴムあみキーがONの場合は次のページをご覧ください。
- レース・タックレース模様または多色すべり目模様(3色)の場合は下記をご覧ください。

レース・タックレース模様の場合

編み始める段数が制限されますので、ご注意ください。

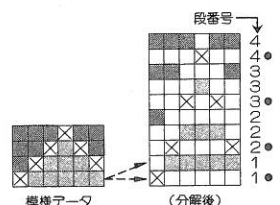


※ 編み始めたい段を決めるとき、メモ表示窓に数字(ここでは2)が表示される段の1段上(●印の段)からにしてください。

多色すべり目模様(3色)の場合

模様を編むとき、模様データは1段を何色使って編むかにより、1段が1段~3段に分解されます。(例えば3色使って編む段は、3段に分けて編みます。表示窓には同じ段番号が3回表示されます。)

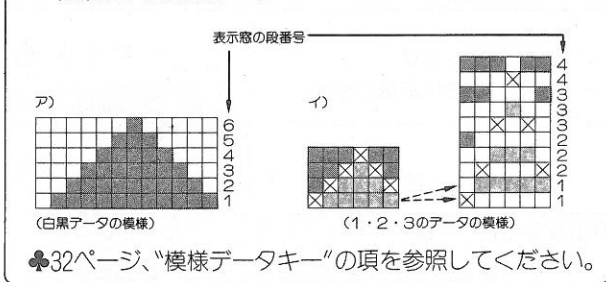
- もようはじめキーを使うとき
 編み始めたい段番号をインプットしてもようはじめキーを押すと、その段の1段めから選針します。(図の●印の段) インプットした段の2段め(または3段め)から編み始めたいときは、上キーを1回(または2回)押しします。
- 上キーまたは下キーを使うとき
 表示窓の段数を見ながら、編み始めたい段番号が表示されるまで上キーまたは下キーを押し続けます。



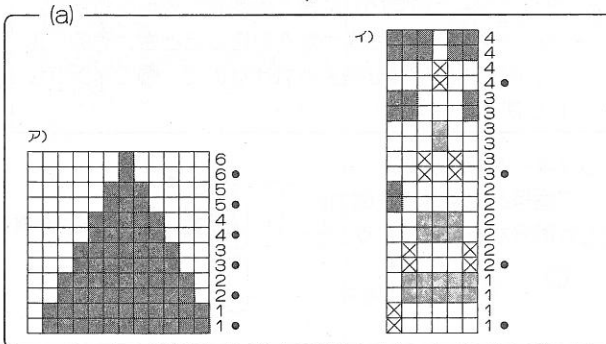
■たて倍キー、上下向き合いキー、または配色ゴムあみキーがONのとき

もよう変化キーまたは配色ゴムあみキーがONかOFFかにより、模様データは下図(a)~(d)のように変わり、編んでいるとき、表示窓に同じ段番号が1~数回くり返して表示されます。

(例)基本の模様データ

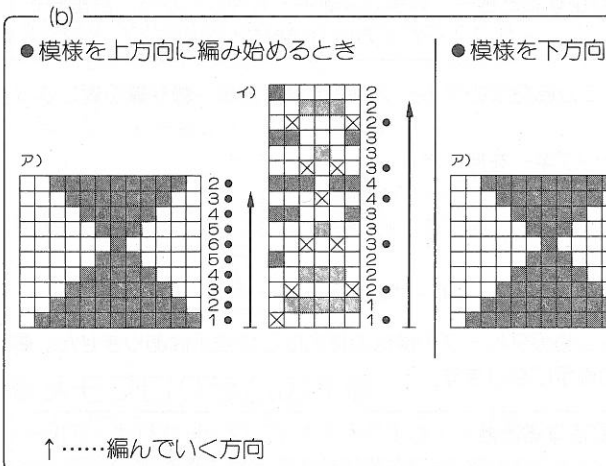


- もようはじめキーを使うとき
編み始めたい段番号をインプットしてもようはじめキーを押すと、その段の1段め(図の●印の段)から選針します。
- ♣インプットした段のうち1段め以外の段から編み始めたいときは、その後、上キーを押します。
(例えばインプットした段の2段めのときは、上キーを1回、3段めのときは上キーを2回押します。)
- 上キーまたは下キーを使うとき
表示窓の段数を見ながら、編み始めたい段番号が表示されるまで上キーまたは下キーを押し続けます。



たて倍キーがONのとき

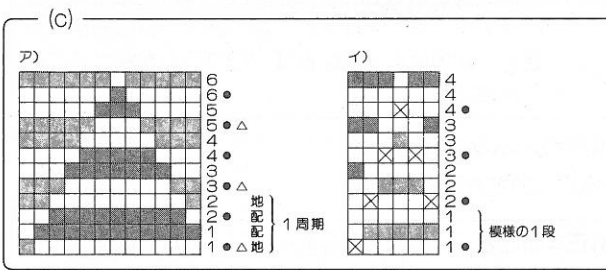
同じ段を2段ずつ編みます。



上下向き合いキーがONのとき

左図のように、模様が上下に向き合います。

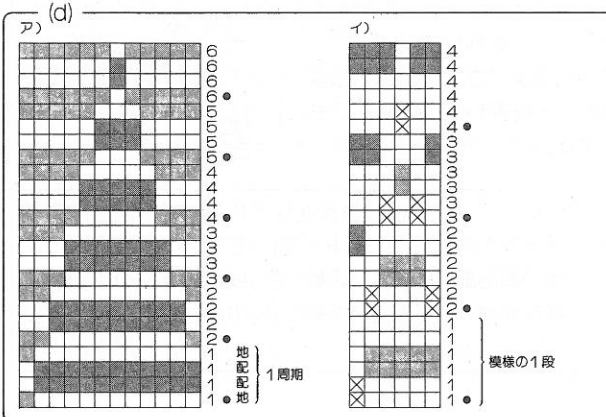
- 編み始める方向の決め方
 - ① 上方向に編み始めるときは、もようはじめキーを押します。
 - ② 下方向に編み始めるときは、模様の終わりの段番号(アの場合は6)をインプットして、もようはじめキーを押します。
 - ③ その後は、通常どおり編み始めたい段を指定します。



配色ゴムあみキーがONのとき

ア) 地糸と配色を別々に編むので、2段で模様の1段が完成します。
図のように4段が1周期ですので、編み始める段は奇数段の1回め(△の段)からにしてください。

イ) 3色を別々に編むので3段で模様の1段が完成します。



たて倍キーと配色ゴムあみキーがONのとき

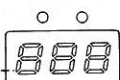
ア) 4段で、模様の1段をたて倍(2段ずつ)で編むことになります。
図のように4段が1周期ですので、編み始める段はそれぞれの段の1回め(●印の段)からにしてください。

イ) 6段で、模様の1段をたて倍(2段ずつ)で編むことになります。

●模様プログラムの確認と訂正

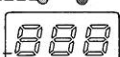
ステップキーを押すたびに、模様プログラムの内容がインプットした順に表示されますので、確認し、訂正することができます。

もよう選択<1>の模様プログラムの確認

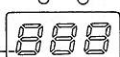

- ①もよう変化キーが、プログラムした内容と合っているかを確認します。
- ②もよう選択<1>キーを押します。
- ③ステップキーを押します。プログラムされているもよう番号が表示されます。----- ●もよう番号

訂正するとき……正しいもよう番号をインプットします。

- もよう番号を訂正したとき、または同じ番号でも再度インプットし直したときには、次の④のもよう位置は新しい模様を中心に編むときの針位置と針番号になります。
- ※内蔵模様のメモの内容が変更されていた場合にはもとにもどります。

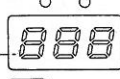

- ④ステップキーを押します。
ひとつの模様の左端の針位置と針番号が表示されます。----- ●もよう番号

訂正するとき……黄または緑キーを押してから、針番号をインプットします。

- ⑤ステップキーを押します。
スタートランプがつき、②でもよう選択キーを押した後の状態にもどります。----- ●スタート


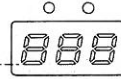

- もよう番号を訂正したとき、または同じ番号でも再度インプットし直したときには、模様途中で編み終わっている場合でも模様の1段めの表示になります。上下反転キーがONのときは最後の段の表示になります。

もよう選択<2>の模様プログラムの確認

- ①もよう変化キーがプログラムした内容と合っているかを確認します。
- ②もよう選択<2>キーを押します。
- ③ステップキーを押します。
グループ番号と、プログラムされているもよう番号が表示されます。----- ●もよう番号
グループ番号-----

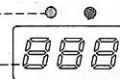

訂正するとき……正しいもよう番号をインプットします。

- もよう番号を訂正したとき、または同じ番号でも再度インプットし直したときには、そのグループのもよう数ともよう位置は消去されますので、次の④と⑤でインプットします。
- ※グループ1のもよう位置は、④でインプットするもよう数の模様を中心に編むときの針位置と針番号が表示されます。
- ※内蔵模様のメモの内容が変更されていた場合にはもとにもどります。

- ④ステップキーを押します。
グループ番号と、模様の数が表示されます。----- ●もよう数
グループ番号-----

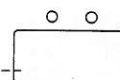

訂正するとき……正しいもよう数をインプットします。

- グループ1のもよう数を訂正したとき、⑤のもよう位置は訂正したもよう数に応じて模様を中心に編めるように、もよう位置の針位置と針番号が表示されます。
- グループ2～9のもよう数を訂正したとき、そのグループのもよう位置は消去されますので、⑤でインプットします。

- ⑤ステップキーを押します。
グループ番号と、模様の左端の針位置と針番号が表示されます。----- ●もよう位置
グループ番号-----

訂正するとき……黄または緑キーを押してから、針番号をインプットします。

☆2つから9つのグループ模様の場合は③～⑤を繰り返します。

- ⑥ステップキーを押します。
表示されているグループの模様は編まないの、表示はありません。----- ●もよう番号
グループ番号-----

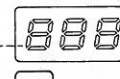

※9つめのグループの模様の場合はこの表示はありません。⑥の表示になります。

訂正するとき……もよう番号をインプットすれば、グループを追加することができます。

- 次にステップキーを押すと、次のステップのもよう数に進み、次のグループの模様プログラムを続けることができます。

- ⑦ステップキーを押します。
表示窓に<0>が表示されます。

訂正するとき……もよう番号をインプットすれば、グループを追加することができます。(⑥参照)

- ⑧ステップキーを押します。
スタートランプがつき、②でもよう選択キーを押した後の状態にもどります。----- ●スタート


- グループ1のもよう番号を訂正したとき、または同じ番号でも再度インプットし直したときには、模様途中で編み終わっている場合でも模様の1段めの表示になります。上下反転キーがONのときは最後の段の表示になります。

メモプログラム

配色糸の切り替え時期や、その他のメモしたいことを、あらかじめインプットしておけば編んでいるとき、メモ表示窓にメモの内容が表示されます。メモの内容はインプットしたり、消したり、または変更することもできます。

●メモキー

メモ

メモプログラムを始めるときと、終わるときにメモキーを押します。

メモの内容は数字キー(1~9)、黄キーと緑キー、またはクリアキーを使用してインプットします。

キーによるメモ表示窓の表示

●数字キー(1~9)でインプットしたとき
配色糸の色区別・その他のメモ番号としてインプットします。

〈例〉
3 →

●黄キー・緑キーでインプットしたとき
レース模様を編むときの“レース”と“タックレース”の区別、またはその他のメモとしてインプットします。

(黄) →
(緑) →

♣インプットされているメモを消したいときは、クリアキーを押します。(表示窓の段のメモが消えます。)

クリア →

●多色すべり目模様(3色)とインプットモード3でインプットした配色ゴム編模様(3色)のメモの変更
これらの模様の場合、コンピューターは模様の1段を色別に3段に分解しますので、表示窓には同じ段番号が3回ずつ表示されます。メモ表示窓には3段に分解されたそれぞれの段のメモが表示されますので、これを変更することができます。(ただし、クリアキーでメモを消すことはできません。)

〈例〉

●メモプログラムの手順

メモプログラムは、今プログラムされている模様メモをインプットしたり、消したりすることができます。

メモのインプット・変更・指定の段の消去

- ①始めに模様プログラムをします。
- ②スタートランプがついていることを確認し、メモキーをONにします。(スタートランプはOFFになります。)
- ③上キーを押して、表示窓にメモをインプットしたい段番号が表示されるまでおくります。
- ④メモをインプットします。

数字キー・黄キーまたは緑キーを押しまちがえたときや、インプットされているメモを訂正・変更するときは、そのまま正しいキーを押し直します。

- ⑤③と④をくり返し、必要な段にメモをインプットします。
- ⑥メモのインプットが終わったら、メモキーをOFFにします。スタートランプがつき、メモプログラムは完了です。

ひと模様のすべてのメモの消去

- ①始めに模様プログラムをします。
- ②スタートランプがついていることを確認し、メモキーをONにします。(スタートランプはOFFになります。)
- ③Cキーを押します。
(メモの内容はすべて消えます。——下記〈注意〉を参照)
- ④メモの消去が終わったら、メモキーをOFFにします。スタートランプがつき、メモプログラムは完了です。

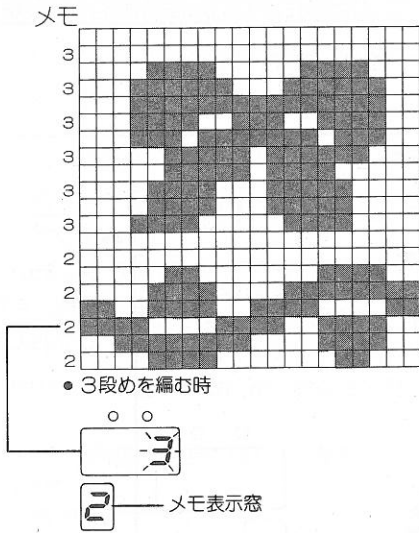
〈注意〉内蔵模様、多色すべり目模様(3色)またはインプットモード3でインプットした配色ゴム編模様(3色)の場合、このプログラムを行なうとすべてのメモの内容は基本の状態にもどります。

●内蔵模様のメモについて
もよう選択〈1〉ともよう選択〈2〉のグループ1で同じ内蔵模様を使っているとき、それぞれに異ったメモをインプットすることができます。このとき、例えばもよう選択〈1〉で新たに同じまたは別のもよう番号をインプットすると、もよう選択〈1〉のメモは基本にもどりますが、もよう選択〈2〉で変更または消去したメモの内容はそのまま残っています。

●創作模様のメモについて
創作模様のメモの内容は、もよう選択〈1〉ともよう選択〈2〉は共通です。創作模様のメモは、あなたが変更または消去するまで変わりません。

●内蔵模様メモの内容

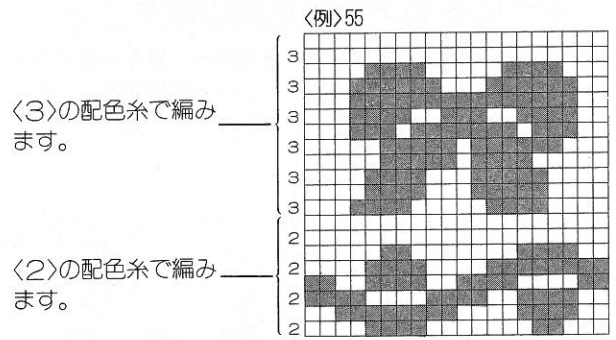
- メモの内容は、夢あみもようのうしろページのメモリーパターンをご覧ください。
- 編む段の左欄外にメモがある場合には、メモ表示窓に表示されます。
- ♣配色ゴム編模様(2色と3色)については44ページをご覧ください。



- メモが表示する意味は模様によって異なりますので、その意味をご理解の上、メモをインプットするときの参考になしてください。

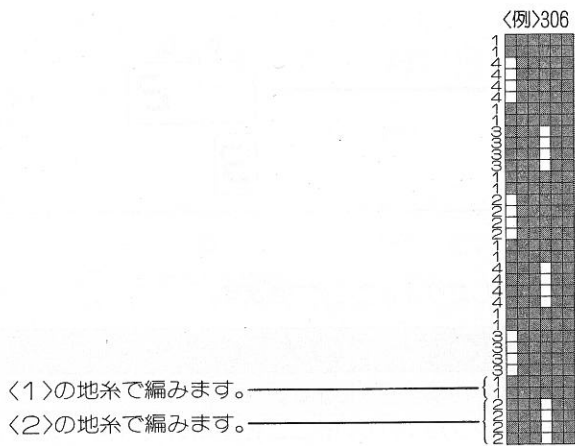
同時編込模様

- メモの数字は配色糸の色別を表しています。
- 〈1〉は地糸としますので、配色糸を表すメモの数字は〈1〉以外で表示しています。



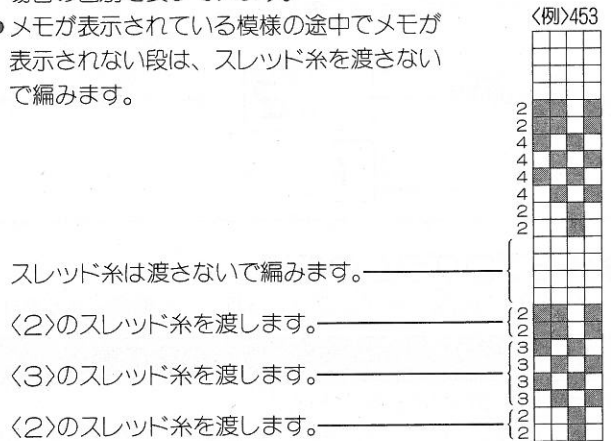
タック模様・すべり目模様

- メモの数字は多色で編む場合の地糸の色別を表しています。



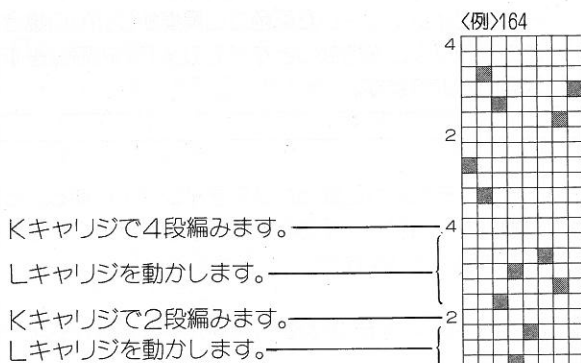
スレッド模様

- メモの数字は多色のスレッド糸を使用する場合の色別を表しています。
- メモが表示されている模様の途中でメモが表示されない段は、スレッド糸を渡さないで編みます。



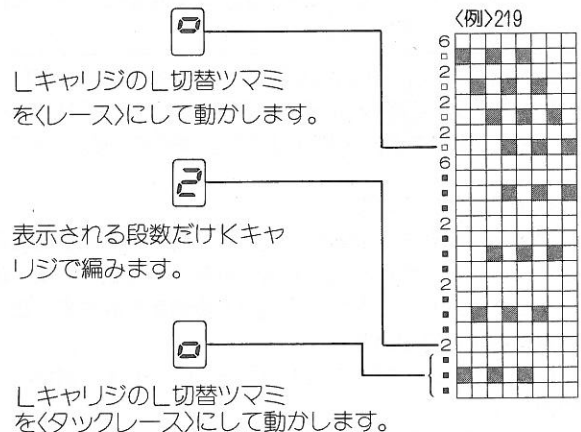
レース模様・タックレース模様

- メモが表示されないときは、Lキャリジを動かします。
- メモの数字が表示されたら、その段数だけKキャリジを動かします。



レース・タックレース混合模様

- メモの表示にしたがって、下のようにL切替ツマミを切り替えながら、LキャリジとKキャリジを動かします。



インプットプログラム(創作した模様の入力の方法)

- ご自分で創作した模様や各種雑誌などから選んだ模様を編むときに、その模様を入力するためのプログラムです。
- 1段に、地糸を含めて3色までの模様を入力することができます。
- インプットプログラムでは、模様を入力することとインプットした模様を消すことができます。

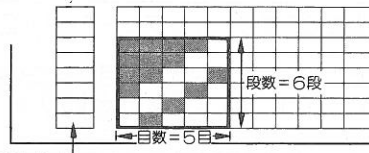
模様を入力できるコンピューターのメモリの限界

インプットモード2で模様を入力する場合、デザインシートの約48枚分(最大244,400目数)または模様数で最大98模様までインプットし、記憶させておくことができます。ただし、インプットモード3で模様を入力する場合、インプットモード2に比べて3倍のメモリを使います。従って、この数値はインプットモード3で模様をどれだけインプットするかによって変わります。(インプットモードについては31ページ参照)

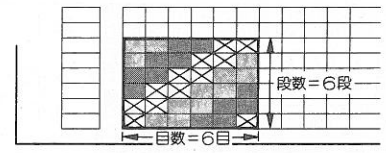
模様を入力する前の準備

- ①デザインシートに図柄を画きます。
- ②模様の範囲を「わくがこみ」します。
- ③模様の日数・段数を調べます。

〈例〉 ●1段に2色の模様
(例:同時編込模様)




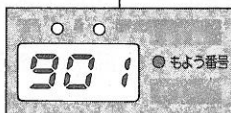
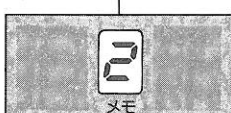
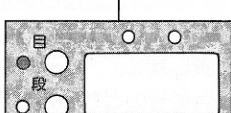
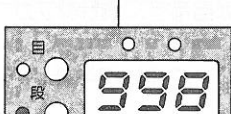
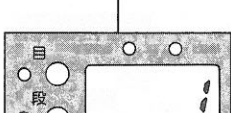

●1段に3色の模様
(例:配色ゴム編模様-3色)



メモがあれば書き込みます。

●インプットプログラムの手順……各項目についての説明は、参照ページをご覧ください。

創作模様のインプット

- ①  スタートランプがついていることを確認し、インプットキーを押してONにします。(31ページ)
- ②  これからインプットする模様のもよう番号が表示されます。(デザインシートにこの番号を記入しておいてください。)ステップキーを押します。(31ページ)
- ③  インプットモード(2または3)を数字キーでインプットし、ステップキーを押します。(31ページ)
- ④  模様の日数をインプットし、ステップキーを押します。(31ページ)
……♥数字をまちがえてインプットしたときには、クリアキーで表示を消してから、正しくインプットし直します。
- ⑤  インプット可能な段数の限界が表示されます。模様の日数をインプットし、ステップキーを押します。(31ページ)
- ⑥  模様を模様データキーを使ってインプットします。(32ページ)
- ⑦  模様のインプットが終わったら、インプットキーを押してOFFにします。インプットプログラムは完了です。

※インプットした創作模様を編むときは、模様プログラムでもよう番号ランプがついたときに、上記②で表示されたもよう番号をインプットします。

インプットした模様の消去

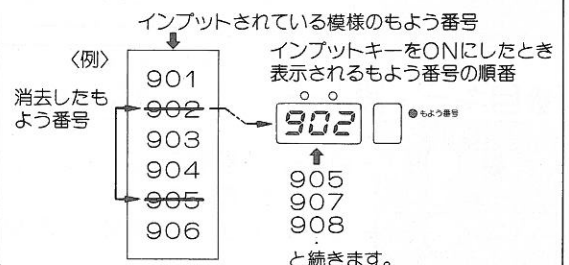
- ① スタートランプがついていることを確認し、インプットキーを押してONにします。これから、模様を入力する時のもよう番号が表示されます。
 - ② 消去したい模様のもよう番号をインプットします。
♥数字キーをまちがえてインプットしたときには、クリアキーで表示を消してから、正しくインプットし直します。
 - ③ Cキーを押します。もよう番号が消え、記憶されていたその模様は消去されました。
♣消去する模様によっては、表示窓の表示が消えるまでに数秒かかることがあります。
- ※続けて消去したい模様があるときは、②と③を行いません。
- ④ 模様の消去が終わったら、インプットキーを押してOFFにします。インプットプログラムは完了です。

〈注意〉

- もよう選択<1>で模様プログラムされている模様を消去すると、その模様プログラムも消去されます。
 - もよう選択<2>の場合、消去した模様のグループより小さい番号のグループの模様プログラムは消去されません。
- 〈例〉7つのグループ模様のうちグループ5の模様を消去すると、グループ1~4の模様は模様プログラムどおり編むことができます。

模様を消去してから、次にインプットキーをONにしたときのもよう番号の順番

消去したもよう番号の中でいちばん小さい番号から表示されます。

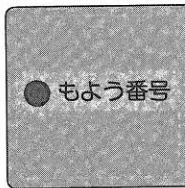


●インプットキー



インプットプログラムを始めるときと、終わるときにインプットキーを押します。

●もよう番号ランプ

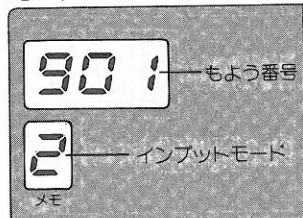


もよう番号ランプがついたときの表示窓の番号は、これからインプットする模様のもよう番号です。始めて模様をインプットするときは<901>、2つめは<902>と自動的に指定されます。

♣インプットした模様を編むときは、模様プログラムでこの番号をインプットしますので、デザインシートにこの番号を記入しておいてください。

♣間違えてクリアキーを押してしまった場合、ステップキーを押すと再びもよう番号が表示されます。

●インプットモード

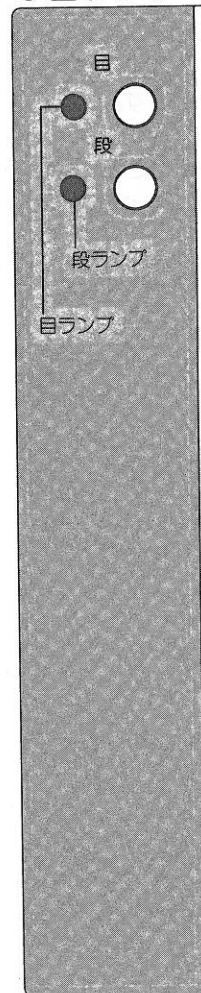


創作した模様の種類により、インプットモード(2または3)をインプットします。

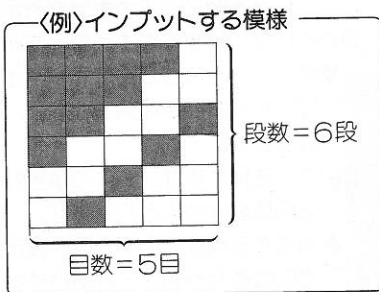
- インプットモード3……多色すべり目模様(3色)、配色ゴム編模様(3色)のとき
- インプットモード2……上記以外の模様のとき

※メモ表示窓には、始め<2>が表示されます。インプットモード3のときは、数字キーで"3"をインプットします。

●目ランプ・段ランプ



- 模様の目数または段数をインプットするとき
目ランプがついたら目数、段ランプがついたら段数をインプットします。



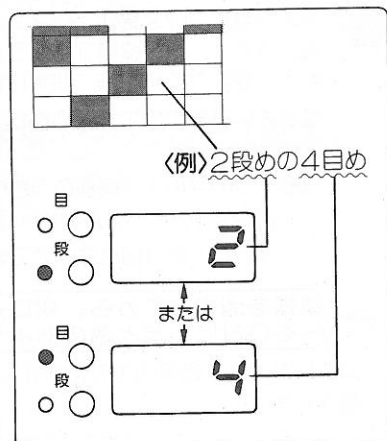
模様の目数……1目~200目の模様まで自由にインプットできます。

模様の段数……目数をインプットすると、インプット可能な段数の限界が表示されますのでその範囲で自由にインプットできます。

♣表示された段数のままにしないで、必ず正確な模様の段数をインプットしてください。

♣表示された段数でよい場合も、もう一度同じ段数をインプットしてください。

- 模様データをインプット(またはチェック)しているとき



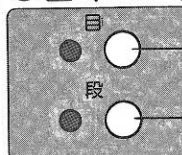
1つの編目の位置を示すとき、○段めの○目めと表します。

模様データをインプットするときには、段番号と目番号のどちらかが表示されます。

♣表示窓の数字は、目ランプがついているときは目番号、段ランプがついているときは段番号を表します。

♣目番号と段番号の表示を切り替えたいときは、下記<目キー・段キー>をご覧ください。

●目キー・段キー




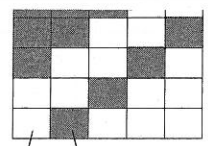
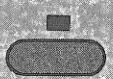
目キー……模様データをインプットしているとき、表示窓の表示を段番号から目番号に変えるときにこのキーを押します。

段キー……逆に、目番号から段番号に変えるときにこのキーを押します。


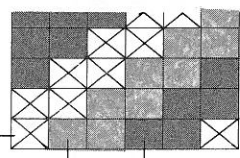
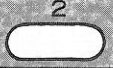
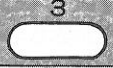
●模様データキー

模様データのインプットは、インプットモードにより下記の模様データキーを使い分けます。

●インプットモード2の模様データキー


	白キー…編針はB位置に残ります。 (例、同時編込模様するとき地糸で編みます。)	〈例〉  白キー 黒キー
	黒キー…編針はD位置に出ます。 (例、同時編込模様するとき配色糸で編みます。)	

●インプットモード3の模様データキー

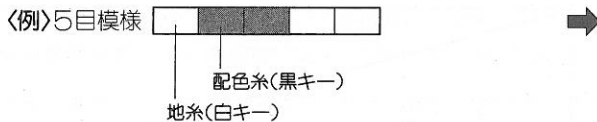
	1キー……編糸1で編みます。	〈例〉  1キー 2キー 3キー
	2キー……編糸2で編みます。	
	3キー……編糸3で編みます。	

♣同じ模様データを連続してインプットするとき、キーを連続して押し続けければデータが連続してインプットされます。

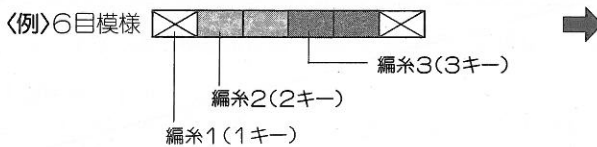
●データランプ


インプットした模様データは、ランプで表示されます。

●白キーと黒キーでインプットしたとき



●数字キー(1、2、3)でインプットしたとき



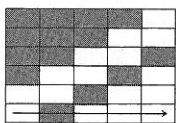
■模様の目数が11目以上のときの模様データランプの表示

- ①<1目め>から、インプットした順に<10目め>までの模様データがランプで表示されます。
- ②<11目め>の模様データをインプットすると、<10目め>までのランプの表示は消えて、<11目め>の模様データが<1>のランプに表示されます。

模様データのインプットの方法(例題)

模様データは、1段めの1目めから1目ずつ模様データキーでインプットします。

〈例〉インプットモード2の模様



♥模様データキーを押しまちがえたら…まちがいはそのままにして、34ページのチェックプログラムで訂正します。
※左キー、下キーで表示窓の目番号をもどすことはできますが、もどした分の模様データは消去されます。

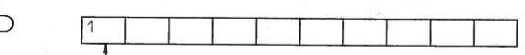
①1段目をインプットします。



(1) ○ ○



段ランプがつき、段を表します。
<1段めの1目め>を表します。

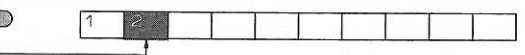


1目めのデータをインプットします。
・□(白)キーでインプットしたとき、ランプはつきません。

(2) ● ○



目ランプがつき、<2目め>を表します。

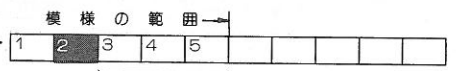


2目めのデータをインプットします。
・<2>のランプがつきます。

(3) ● ●



<3目め>を表します。



模様の範囲 →
この段の残りの目すべてがロキー(または1キー)のデータでよいときは、ロキー(または1キー)を押す必要はありません。

②上キーを押して段を進め、2段目をインプットします。

●創作模様をつくるときの注意

●創作模様を作るときは、次の注意事項を必ずお守りください。

	目数方向	段数方向
タック模様 多色タック模様 (□…タック目 ■…平編を編む 目)	タック目は2目以上続けしないでください。 × 	(1)1目おきの2段タックの次に平編を編む場合、1目おきのタックは連続4目までにし、間に4目以上の平編を入れます。
添え糸タック模様 (□…タック目)	タック目は2目以上続けしないでください。 × 	タック目は1段だけ引き上げることができます。
スレッド模様 (■…D位置に選 針される目)	D位置に選針される目は、連続5目までにしてください。 	
編込レース模様 (■…D位置に選 針される目)	D位置に選針される目は、連続5目までにしてください。 	
レース模様 タックレース模様 (■…移される目)	移される目は2目以上続けしないでください。 ○ × 	移される目は2段以上続けしないでください。 ○ ×
配色ゴム編 模様(2色)	●インプットモード2で同時編込模様の状態でインプットし、配色ゴムあみキーをONにして編みます。 ●カラーチェンジャーは、編機左側に取り付けますので、模様の段数は偶数にし、糸切り替え位置も偶数段ごとにします。	
配色ゴム編模様 (3色)	●インプットモード3で模様をインプットし、配色ゴムあみキーをONにして編みます。 ●カラーチェンジャーを使用するので、糸切り替え位置を偶数段ごとにするために、たて倍キーをONにして編みます。	
多色すべり目模様 (3色)	●インプットモード3で模様をインプットします。 ●カラーチェンジャーを使用するので、糸切り替え位置を偶数段ごとにするために、たて倍キーをONにして編みます。	

チェックプログラム(インプットした模様をチェック)

- インプットした創作模様のもよう番号・その模様の日数と段数および模様データが確認できます。
- 模様データの変更ができます。

●チェックキー

チェック

チェックプログラムを始めるときと、終わるときにチェックキーを押します。

♣チェックプログラムは、チェックキーをOFFにすればいつでも終わることができます。

(ブザーによるチェックの途中のときは、ブザーキーを押してブザーを止め、チェックキーをOFFにします。)

●チェックプログラムの手順

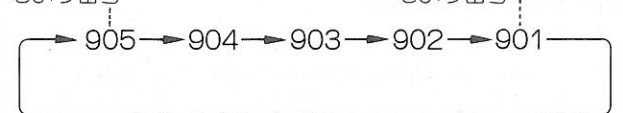
—インプットされている模様のもよう番号のチェック—

- ①スタートランプがついていることを確認してから、チェックキーをONにします。表示窓には最後にインプットした模様のもよう番号が表示され、メモ表示窓にはインプットモードが表示されます。
- ②下キーを押すごとに、表示窓に最後にインプットされた模様のもよう番号から順番に、もよう番号が表示されます。
- ③もよう番号のチェックが終わったら、チェックキーをOFFにします。チェックプログラムは完了です。

〈例〉

最後にインプットした
もよう番号

最初にインプットした
もよう番号



—インプットした模様データのチェック—

方法① 模様データランプで模様データを確認

(方法② ブザーで模様データを確認する方法は次のページ参照)

- ①スタートランプがついていることを確認してから、チェックキーをONにします。表示窓には最後にインプットした模様のもよう番号が表示され、メモ表示窓にはインプットモードが表示されます。
- ②下キーを押して、チェックしたいもよう番号を表示させます。メモ表示窓のインプットモードを確認して、ステップキーを押します。
- ③目ランプがつき、模様の日数が表示されます。(変更することはできません)確認して、ステップキーを押します。
- ④段ランプがつき、模様の段数が表示されます。(変更することはできません)確認して、ステップキーを押します。
- ⑤1段目をチェックします。
段ランプがつき、表示窓には〈1〉が表示されます。(1段めの1目めを表します)模様データランプは〈1目め〉から〈10目め〉までの模様データが表示されます。

♥模様の日数が11目以上のときには……

右キーを押して、表示窓の目表示を〈11目め〉までおくと、〈11目め〉から〈20目め〉までの模様データがランプで表示されます。

♥模様データを変更したいときには……

①右キーまたは左キーを押して、変更したい目番号まで表示窓の目表示をおくります。

②模様データを正しくインプットします。

- ⑥2段目をチェックします。

上キーを押して、表示窓の段表示を進めます。段ランプがつき、表示窓には〈2〉が表示されます。(2段めの1目めを表します)模様データランプは2段めの〈1目め〉から〈10目め〉までの模様データが表示されます。


- ⑦同様に、上キーを押して3段め以後もチェックします。

上キー、下キー、右キー、左キーを押すと表示窓の目(段)表示をおくったり、もどしたりできます。
(キーによる表示のおくり方は、35ページをご覧ください)



- ⑧模様データのチェックが終わったら、チェックキーをOFFにします。チェックプログラムは完了です。

方法② ブザーで模様データを確認

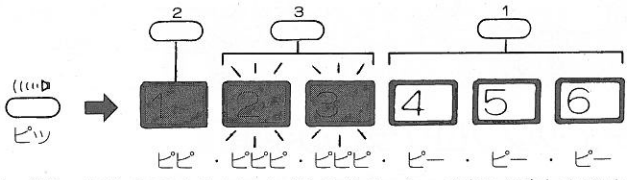
● 始めにブザーキーについて覚えましょう。



ブザーキーを押すと、表示窓に表示されていた目から、その段の最後の目まで連続してブザーで模様データを知らせます。

●ブザーの間きわけ方		
インプット モード2	インプット モード3	ブザー音
	1	…ピー
	2	…ピピ
/	3	…ピピピ

●チェックの方法
ブザーキーを押します。“ピッ”と短く鳴ってから、ブザーで模様データを知らせます。



♣ブザーを途中で止めたいときはブザーキーを押せば止まります。

①前ページ、方法①～④を行ないます。

②1段目をチェックします。

段ランプがつき、表示窓には〈1〉が表示されます。(1段めの1目めを表します)

ブザーキーを押します。1段めの1目めから、模様データにしたがってブザーが鳴り始めます。音を聞き分けながらチェックします。

♥模様データを変更したいときには……

- ①ブザーキーを押して、ブザーを止めます。
- ②左キーを押して、目表示を直したい目にもどします。
- ③模様データを正しくインプットします。
- ④ブザーキーを押します。表示されていた目から、ブザーで模様データを知らせます。

③2段目をチェックします。

上キーを押して表示窓の段表示を進めます。段ランプがつき、表示窓には〈2〉が表示されます。(2段めの1目めを表します)

ブザーキーを押します。2段めの1目めから、模様データにしたがってブザーが鳴り始めます。

④3段め以後も同様に、上キーを押して段表示を進め、ブザーキーを押して模様データをチェックします。

⑤模様データのチェックが終わったら、チェックキーをOFFにします。チェックプログラムは完了です。

●上キー、下キー、右キー、左キーを押すと、表示窓の目(段)表示をおくったり、もどしたりできます。


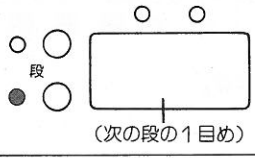

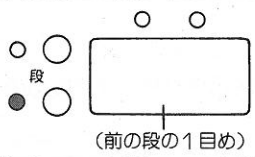

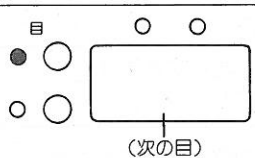

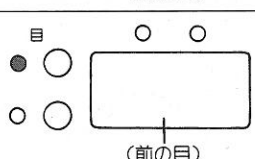
(キーによる表示のおくり方は、下記をご覧ください)

●模様データを確認したい位置まで表示をおくり、そこで、ブザーキーを押せば、チェックしたい部分のみを、ブザーでチェックすることができます。

●上キー、下キー、左キー、右キーによる目(段)表示のおくり方

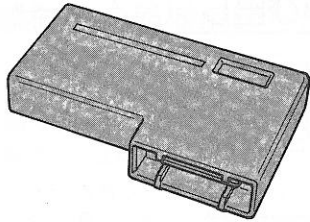
上キー、下キー、左キー、右キーを押すと、模様データを変更できる目(段)表示は次のようにおくります。

(表示している目の模様データはいつでも模様データキーにより変更できます)

		<ul style="list-style-type: none"> ● 段表示をおくります。 ● 1段分の途中の目を表示していても、上キーを押すと(次の段の1目め)を表示します。 ● 模様の最終段を表示しているときに、上キーを押すと(1段めの1目め)にもどります。
		<ul style="list-style-type: none"> ● 段表示をもどします。 ● 1段分の途中の目を表示していても、下キーを押すと(前の段の1目め)を表示します。 ● 模様の始めの段を表示しているときに、下キーを押すと(最終段の1目め)にもどります。
		<ul style="list-style-type: none"> ● 目表示をおくります。 ● 段表示をしているときに、右キーを押すと(その段の2目め)を表示します。 ● 模様目の数の(最後の目)を表示しているときに、右キーを押すと(同じ段の1目め)にもどります。
		<ul style="list-style-type: none"> ● 目表示をもどします。 ● 段表示をしているときに、左キーを押すと(同じ段の最後の目)を表示します。

別売品を使うときには

カートリッジ



●320模様カートリッジ

編機にインプットした創作模様をカートリッジに記憶させ、保存することができます。また一度保存した創作模様は、何度でも編機に呼び出して使用することができます。創作模様の保存と呼び出しの方法は下記をご覧ください。

♣このカートリッジを別売りの模様入力装置《ニットキャンパス》にセットすれば《ニットキャンパス》で模様を創作することができます。(39ページ参照)

●レース用模様カートリッジ

レース模様・タックレース模様を創作するための専用カートリッジです。このカートリッジを別売りの模様入力装置《ニットキャンパス》にセットし、テレビ画面上で模様を創作します。

♣ご使用の際には39ページの“模様入力装置”の項をお読みください。

●電子パリエ呼出専用模様カートリッジ

このカートリッジは、「パンチカード模様あみ集」(別売り)に掲載されている模様をデータ化してカートリッジに保存したものです。これらの模様は編機に呼び出して編むことができます。模様の呼び出しの方法は38ページをご覧ください。

取り扱い上の注意

- 編機の電源スイッチをONにしたまま、カートリッジを抜き差ししないでください。
- カートリッジの内部に指や金属類などでふれないでください。
- カートリッジをぬらさないでください。
- 落としたり、上に物を置かないでください。
- 高温・多湿な場所に保管しないでください。

●保存期間

カートリッジに記憶させた創作模様は、電池により約10年間保存することができます。カートリッジをご購入後10年が過ぎましたら、お買い上げの販売店で電池を交換してください。

●書き込みと呼び出しの方法

呼び出しキー：カートリッジに保存されている模様を編機に呼び出すときに使います。カートリッジから呼び出された模様は、創作模様が保存されている場所(メモリー)に保存され、新しいもよう番号が与えられます。

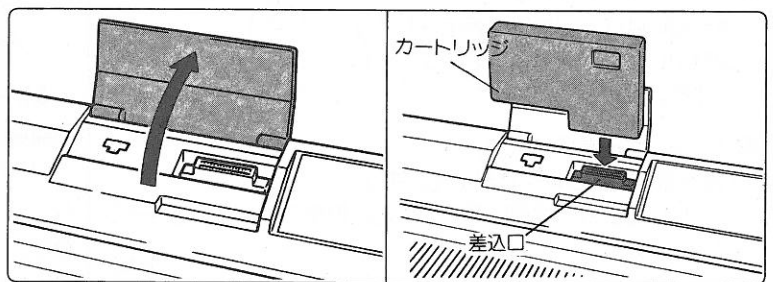
書き込みキー：編機に保存されている創作模様をカートリッジに保存するときに使います。編機に記憶されている創作模様とメモの内容のすべてが保存されます。
〈注意〉カートリッジにすでに模様が保存されている場合に編機の創作模様を書き込むと、保存されていた模様は消去されます。

実行キー：書き込みキーまたは呼び出しキーをONにして、実行キーを押します。書き込みまたは呼び出しのプログラムが実行されます。

- 注意 ●インプットモード3でインプットした1段が3色の模様(31ページ、インプットモードの項を参照)が含まれている場合、320模様カートリッジには〈書き込み〉できますが、310模様カートリッジには〈書き込み〉を行わないでください。320模様カートリッジに書き込んだ場合でも、模様入力装置《ニットキャンパス》で模様を修正しないでください。
- 機種がKH-965以外のカートリッジを使用する場合、〈呼び出し〉はできますが、〈書き込み〉はできません。(機種がKH-940・270の場合はKH-965と同じ方法で呼び出せます。(下記参照)それ以外の機種の場合は次のページをご覧ください)

●操作の方法

- 1 編機の電源スイッチをOFFにします。
- 2 操作パネルの左側にあるカートリッジ差込口のふたを開けます。カートリッジを差込口に差し込みます。
- 3 編機の電源スイッチをONにします。

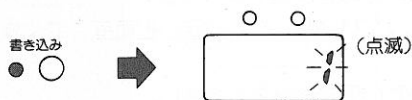


4 <書き込み>または<呼び出し>のプログラムを行ないます。

書き込み

●このカートリッジに、始めてKH-965(トピカル5)の創作模様を書き込むときは、888をインプットし、ステップキーを押します。

①書き込みキーを押します。
表示窓に<1>が表示されます。



カートリッジに模様は保存されていません。

♣<1>が点灯しているとき、カートリッジにはすでに模様は保存されています。

♣点灯しているときに<書き込み>を行なうと、カートリッジに保存されている模様は消されます。

♥まちがえて呼び出しキーを押してしまったときは、書き込みキーを押し直します。

②実行キーを押します。

書き込みキーのランプが点滅し、書き込みが始まります。
*書き込みが終了すると、ブザーが“ピッ”と鳴り、表示は消え、スタートランプと電源ランプだけがついた状態になります。

③編機の電源スイッチをOFFにし、カートリッジを差込口から引き抜きます。

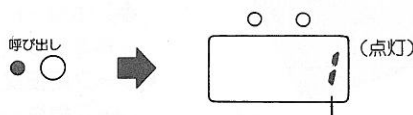
●カートリッジの機種について

KH-965(編機)の創作模様を書き込んだカートリッジの機種はKH-965となります。(同じように他の機種の編機・例えばKH-270の創作模様を書き込んだカートリッジの機種はKH-270となります。)

<注意>カートリッジの機種により、模様の<呼び出し>の方法等が変わることがあります。いろいろな機種の編機を使用される方は、模様を書き込んだ後、機種が区別できるようにカートリッジにラベル等を利用してメモしておきましょう。

呼び出し

①呼び出しキーを押します。
表示窓に<1>が表示されます。



カートリッジには模様は保存されています。

♣<1>が点滅しているとき、カートリッジに模様は保存されていませので、呼び出すことはできません。

♥まちがえて書き込みキーを押してしまったときは、呼び出しキーを押し直します。

②ステップキーを押します。(表示窓にもよう番号が表示されます)
カートリッジから編機に呼び出したい模様のもよう番号をインプットします。

③ステップキーを押します。
ブザーが“ピ・ピ・ピ…”となり、新しいもよう番号が点滅で表示されます。----- (例) 904

模様プログラムするとき、このもよう番号をインプットしてください。

④実行キーを押します。

呼び出しキーのランプが点滅し、呼び出しが始まります。
*呼び出しが終了すると、ブザーが“ピッ”と鳴り、表示は消え、スタートランプと電源ランプだけがついた状態になります。

♣2つ以上模様を呼び出すときは上記①~④をくり返します

⑤編機の電源スイッチをOFFにし、カートリッジを差込口から引き抜きます。

<カートリッジから呼び出した模様を編むとき…>
電源スイッチをONにします。模様プログラムを行なえば、その模様を編むことができます。(14ページ参照)

●KH-965、940 270以外の機種のカートリッジから模様を呼び出すときには…

①36ページの①~③を行ないます。

②呼び出しキーを押します。

表示窓にはページ番号が表示されます。----- (例) 3
呼び出したいページ番号をインプットします。

③ステップキーを押します。

(表示窓にもよう番号が表示されます)
カートリッジから編機に呼び出したい模様のもよう番号をインプットします。

④ステップキーを押します。

ブザーが“ピ・ピ・ピ…”となり、----- (例) 904
新しいもよう番号が点滅で表示されます。-----
模様プログラムするとき、このもよう番号をインプットしてください。

⑤実行キーを押します。

呼び出しキーのランプが点滅し、呼び出しが始まります。
*呼び出しが終了すると、ブザーが“ピッ”と鳴り、表示は消え、スタートランプと電源ランプだけがついた状態になります。

♣2つ以上模様を呼び出すときは、左記②~⑤をくり返します。

⑥編機の電源スイッチをOFFにし、カートリッジを差込口から引き抜きます。

<カートリッジから呼び出した模様を編むとき…>
電源スイッチをONにします。模様プログラムを行なえば、その模様を編むことができます。(14ページ参照)

●電子パリエ呼出専用模様カートリッジ

カートリッジに付属されている説明紙とあわせて、下記をお読みください。

●編機への模様の呼び出し方

KH-965を使用する場合

- 編機に呼び出された模様の模様データとメモデータは変更することができます。(KH-965取扱説明書の28・34ページ参照)
- 電子パリエ呼出専用模様カートリッジから呼び出された模様は、創作模様が保存されている場所(メモリー)に保存され、新しいもよう番号が与えられます。
- 下記の模様はKH-900用の模様ですので編めません。

	パンチカード模様あみ集の編地No.	
引上げレース模様	No.232~No.252	No.707~No.729
スレッドレース模様	No.274~No.286	No.769~No.783

♣上記以外にも33ページの条件に合わない模様は、編めないことがあります。

呼び出しの方法

37ページ「KH-965、940、270以外の機種のカートリッジから模様を呼び出すときには…」を参照して、模様の呼び出しを行なってください。

ただし、ページ番号およびもよう番号は、カートリッジに付属のもよう番号一覧表で呼び出したい模様のページ番号ともよう番号を調べてください。

●メモについて

模様を編んでいるとき、配色糸の交換時期などをメモ表示窓の表示で知らせます。

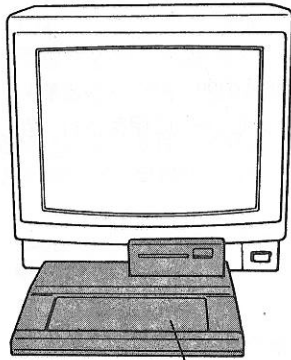
♣同時編込模様(編地No.1・80・98・529・530・531・532)、添糸模様(編地No.876)の、地糸と配色糸を同時に交換する段のメモは表示されません。

パンチカード模様あみ集の模様を参照して、編糸を同時に交換する段に好みのメモをインプットします。

模様を編成中、メモ表示窓にはインプットしたメモが表示されますので、メモにしたがって編糸を交換してください。

	メモ表示窓	編み方
同時編込模様	 ~ 	メモの数字は、地糸または配色糸の色別を表しています。
レース模様・ タックレース模様		メモが表示されないときは、Lキャリジを動かします。
	 ~ 	表示された段数だけKキャリジを動かします。
		Kキャリジを10段以上動かすときに表示されます。 パンチカード模様あみ集に掲載されているパンチカードに、表示されている段数分Kキャリジを動かします。
スレッド模様	 ~ 	メモの数字は、多色のスレッド糸を使用する場合の色別を表しています。
		メモが入っている模様の途中で、メモが表示されない段はスレッド糸を渡さないで編みます。
多色タック模様・ 多色すべり目模様	 ~ 	メモの数字は、多色で編む場合の地糸の色別を表しています。
レース&タック レース模様		LキャリジのL切替ツマミを“レース”にセットして動かします。
		LキャリジのL切替ツマミを“タックレース”にセットして動かします。
	 ~ 	表示された段数だけKキャリジを動かします。

模様入力装置(ニットキャンバス)



ニットキャンバス
(KC-320)

- 模様入力装置を使用すれば、お手持ちのテレビの画面上で、簡単なキー操作により模様を創作することができます。
- また、模様配色したり、模様を組み合わせることもできます。
- ♣ ご使用の際には下記をお読みください。

模様を創作するとき—(機種設定について)

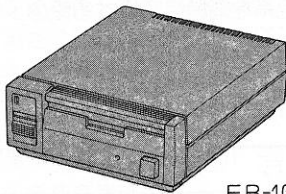
機種設定の画面にKH-965がない場合はKH-940を選びます。
模様入力装置の取扱説明書の中で機種別に説明されている部分は、KH-940の説明をお読みください。

KC-320と編機の接続—(模様の呼び出しと保存)

呼び出しと保存(書き込み)の働きについては36ページをご覧ください。

- 呼び出しと保存の方法
 - ① KC-320とテレビの電源スイッチをOFFにし、カートリッジを本体から抜き取りま
 - ② あとは36ページ「操作の方法」の手順に従ってください。
- 〈注意〉KC-320と編機は、インターフェースコネクタで接続することはできません。

外部記憶装置(FB-100)



FB-100

- ご自分でインプットした創作模様をFB-100を使って、ディスクに記憶、保存させておくことができます。
- 一度保存した創作模様は何度でも呼び出して使用することができます。
- ♣ 1D、2D、1DD、2DDのディスクが使用できます。

●プログラムの前に

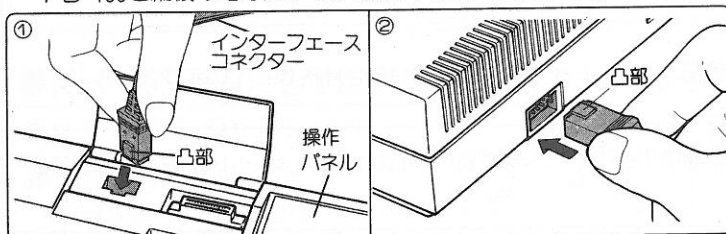
ご使用前にFB-100の取扱説明書をよくお読みください。

取り扱い上の注意

- FB-100の電源スイッチをON/OFFするときは、ディスクがセットされていないこと、ディスクインアウトバーがおりていることを確認してください。
- アクセスランプがついているときにディスクを取り出したり、FB-100、編機の電源スイッチを切らないでください。
- カートリッジ差込口にほこりが入ると故障の原因になります。FB-100の操作が終わったら直ぐにFB-100と編機の電源を切り、インターフェースコネクタを外してください。

●FB-100と編機の接続

FB-100と編機の電源スイッチをOFFにしてください。



- ① カートリッジ差込口のふたを開けます。インターフェースコネクタを編機に接続します。
- ② インターフェースコネクタの他方をFB-100に接続します。
- ③ FB-100の電源スイッチをONにしてから、ディスクをセットします。
- ④ 編機の電源スイッチをONにします。(スタートランプが点灯するのを確かめてください)

●ディスク初期化プログラム

550

新しいディスクに創作模様を保存する前にそのディスクがデータを受け入れるように準備する必要があります。この準備することを初期化といいます。この初期化を新しいディスクごとに行なってください。

注意：すでに創作模様が保存されているディスクを初期化するとディスクに以前保存されていた内容はすべて消されます。

- ① 初期化プログラム番号(550)をインプットし、ステップキーを押します。
(表示、およびすべてのランプが消えます。FB-100のアクセスランプが点灯し、初期化が始まります)
 - ♣ 初期化が終了するまでに約100秒かかります。
- ② 初期化が終了するとブザーが「ピッ」となり、表示、およびランプが初期化プログラム番号(550)をインプットする前の状態にもどります。

●創作模様保存プログラム

552

編機に記憶されている創作模様をディスクに保存することができます。ディスクに保存された創作模様は何度でも編機に呼び出すことができます。

●初期化されているディスクを使ってください。

●ディスクに保存される内容

編機に記憶されているすべての創作模様とメモ欄のすべて

●ディスクの容量

ディスク1枚には2ページ(トラック)あります。保存プログラム一回で1ページ使い、編機に記憶されているすべての創作模様が保存できます。創作模様等を保存する各ページには、自動的にページ番号が与えられます。

●保存できるディスクタイプ

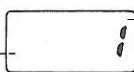
KH-965の他、KH-940、KH-270タイプのディスクも使用できます。

①保存プログラム番号<552>をインプットし、ステップキーを押します。

(表示が消え、FB-100のアクセスランプがつかます。そのあと、スタートランプともよう番号ランプが点灯します。)

ディスク内の創作模様が保存されていないページを深し、そのページ番号が表示されます。

(例)



♣後日、ディスクから模様を編機に呼び出すときにこのページ番号が必要になります。デザインシートにこの番号をメモしておきましょう。

②ステップキーを押します。(表示、およびランプが消えて、保存が始まります。)

♣保存が終了するまでに約2~3分かかります。

③保存が終了するとブザーが“ピッ”となり、表示、およびランプが保存プログラム番号<552>をインプットする前の状態にもどります。

●呼び出しプログラム

551

ディスクに保存してある創作模様を編みたいときは、その模様を電子編機に呼び出す操作が必要です。

●ディスクから呼び出された模様は、創作模様が保存されている場所(メモリー)に保存され、新しいもよう番号が与えられます。

注意：呼び出しを行なうと、設定されていた模様プログラム、編み分けキーの内容は消去されます。内蔵模様のメモが変更されていたときは基本のメモにもどります。

●呼び出しできるディスクタイプ

KH-965の他、KH-940、930、933、900、270タイプのディスクに保存されている模様も呼び出すことができます。

①呼び出しプログラム番号<551>をインプットし、ステップキーを押します。

(表示、およびすべてのランプが消え、スタートランプともよう番号ランプが点灯します。)

②呼び出したい創作模様が入っているページ番号をインプットします。

♣ここで、0をインプットしてステップキーを押すと、呼び出しプログラムを中止することができます。

③ステップキーを押します。(もよう番号ランプが点灯します。)

④呼び出したいもよう番号をインプットします。

⑤ステップキーを押します。ブザーが“ピ、ピ、ピ”となり、新しいもよう番号が点滅で表示されます。

(例)



♣模様プログラムのとき、このもよう番号をインプットしてください。

⑥ステップキーを押します。

(表示、およびすべてのランプが消えます。FB-100のアクセスランプがつかみ、呼び出しプログラムが始まります。)

⑦呼び出しが終了するとブザーが“ピッ”となりスタートランプが点灯します。

設定されていた模様プログラム等は消去されていますので、表示窓に表示はありません。

2つ以上の模様を呼び出すときは、①-⑦の操作をくり返します。

●消去プログラム

553

ディスクに保存されている創作模様等をページごとに消します。

注意：ディスクに保存されている創作模様等をすべて消したいときには、初期化プログラムを行ないます。

●消去できるディスクタイプ

KH-965の他、KH-940、270タイプのディスクに保存されている模様(ページ)も消去することができます。

①消去プログラム番号<553>をインプットし、ステップキーを押します。

(メモ表示窓に<0>が表示され、スタートランプともよう番号ランプが点灯します。)

②消したい創作模様が入っているページ番号をインプットします。

♣ここで、0をインプットしてステップキーを押すと、消去プログラムを中止することができます。

③ステップキーを押します。

(表示、およびすべてのランプが消えます。FB-100のアクセスランプがつかみ、消去プログラムが始まります。)

④消去プログラムが終了するとブザーが“ピッ”となり、表示およびランプは消去プログラム番号<553>をインプットする前の状態にもどります。

カラーチェンジャー(KHC)

●カラーチェンジャー(KHC)は多色同時編込模様、多色すべり目模様、多色タック模様などのように、多色の編糸を切り替えながら編む模様を使用すると便利です。ボタンを押すだけで編糸が切り替わるので、これらの模様を簡単に早く編むことができます。

■カラーチェンジャー(KHC)ご使用の場合

カラーチェンジャーは、〈トピカル5〉以外の機種でも使用できるようになっておりますので、〈トピカル5〉を使用されている場合には、カラーチェンジャーの説明書に合わせて下記をお読みの上、ご使用ください。

●模様について

- カラーチェンジャーの説明書に掲載されている模様10点は、編機のコンピューターに記憶されておりますので、夢あみもよう(模様集)の122ページからもよう番号で選んでください。(付属のパンチカードは使用しません。)
- その他、夢あみもように掲載されている下記の模様をお楽しみいただけます。
- 下記の模様を編む場合、模様に応じて白黒反転キーを下表のようにセットして編みます。
♣夢あみもよう122ページに“**KHC** キー”と記述されていますが、白黒反転キーのことです。

夢あみもよう掲載模様と白黒反転キー

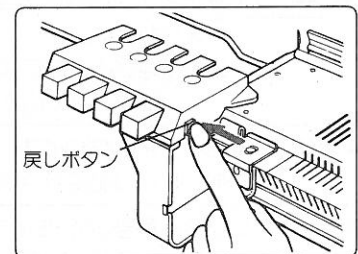
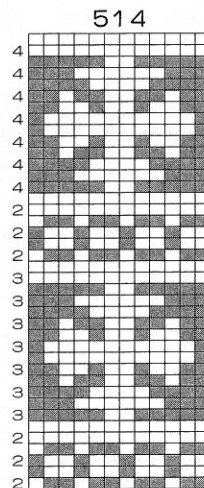
模 様	もよう番号	白黒反転キー
(KHC)付属模様 同時編込模様 タック模様	512~519・521 520	ON ON
多色同時編込模様	43~ 84	ON
多色タック模様	293~312	OFF
多色すべり目模様	368~394 841~850	OFF

模様の途中で地糸だけで編む段があるとき

〈例〉もよう番号〈514〉の模様を編む場合

表示窓の段数表示が5・19・25・39のときには、編針がすべてD位置に選針されます。このとき戻しボタンを押してから2段編みます。

※この2段は地糸だけで編む段ですので、配色糸は入れないで編むためにボタンをもどします。

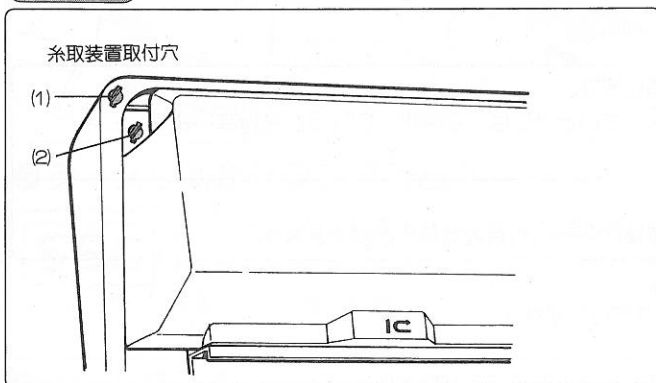


戻しボタンを押します。(押されていたボタンがもどります。)

●カラーチェンジャーの組み立て方

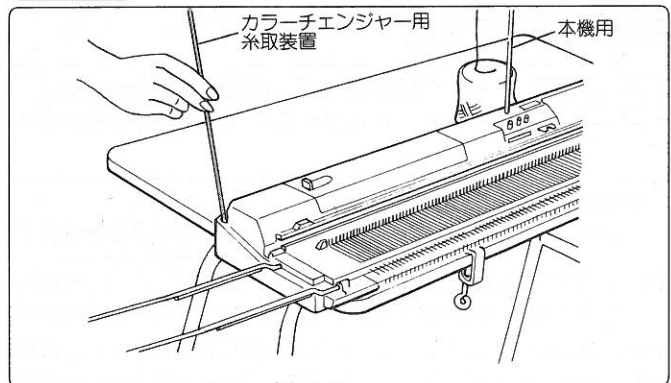
●説明書をご参照ください。ただし3ページ(6)・4ページ(7)に関しては下記のようにします。

3ページ(6)



説明書には糸取装置取付台を取り付けるように表示されていますが、トピカル5には、本体左上の角に糸取装置取付穴が設けられていますので、糸取装置取付台を取り付ける必要はありません。

4ページ(7)



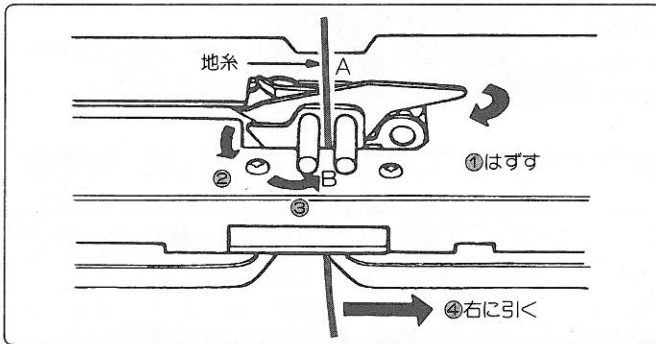
糸取装置を糸取装置取付穴に差し込みます。

※糸取装置取付穴(1)も(2)も同じように使用できますが、ニットリーダーを使っている場合には(2)の取付穴に差し込みます。

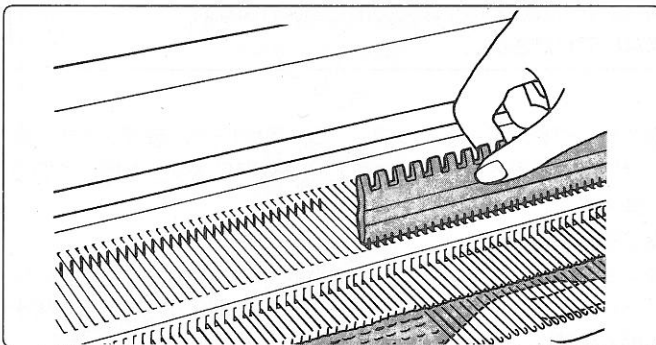
●模様の編み方

同時編込模様

- ①KHC説明書の5ページを参考に、地糸と配色糸を通します。地糸はボタン①、配色糸は②・③・④に通します。
- ②ボタン①の地糸で平編を10段ほど編み、Kキャリアジを編機の右側に置きます。
- ③模様プログラムをします。
- ④ボタン①の編糸を図のように糸口Aからはずし、糸口Bに通します。



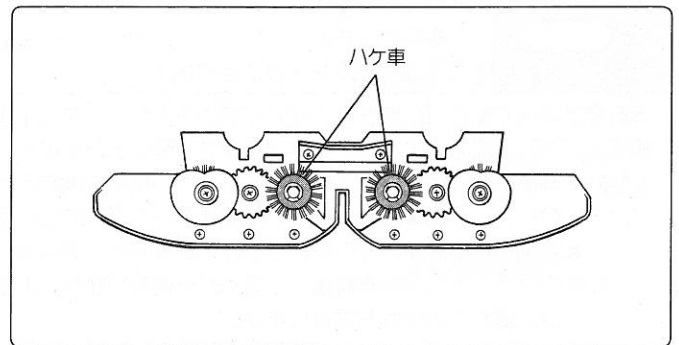
- ⑤ボタン①の編糸をローラーからはずし、編糸のたるみを直しておきます。(ボタンはもどしておきます。)
- ⑥模様板を使って編針をB位置からE位置に出します。



- ⑦Kキャリアジを編機右側の [I] ターンマークの外側に置き、選針切替ツマミを模様に合わせてもようあみ●か★)にセットし、カムボタンの(同時あみ)を押します。
- ⑧Kキャリアジを、右側の [I] ターンマークを通過させて、左側の [IC] ターンマークの外側まで動かします。(編針は選針されます。)
- ⑨メモ表示窓に表示される数字にしたがって、カラーチェンジャーのボタンを切り替えながら模様を編みます。

多色タック模様・多色すべり目模様(2色)

- ①多色タック模様を編む場合には、付属のハケ車を編地押えに取り付けます。(タック模様以外のときは、ハケ車ははずしてください。)



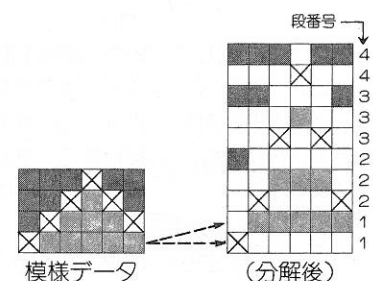
- ②カラーチェンジャーに編糸を通し、10段ほど編み、Kキャリアジを編機右側の [I] ターンマークの外側に置きます。
- ③模様プログラムをします。
- ④選針切替ツマミを(もようあみ●)に合わせ、Kキャリアジを右側の [I] ターンマークを通過させて、左側の [IC] ターンマークの外側まで動かします。(編針は選針されます。)
- ⑤多色タック模様の場合はカムボタン(タック左右)、多色すべり目模様の場合には(すべり左右)を押します。
- ⑥メモ表示窓に表示される数字にしたがって、カラーチェンジャーのボタンを切り替えながら模様を編みます。

多色すべり目模様(3色)

上記多色すべり目模様(2色)の②~⑥を行いません。ただし、③の模様プログラムでたて倍キーをONにしてください。

— たて倍キーをONにする理由 —

多色すべり目模様(3色)の場合、模様データは模様の1段を何色使って編むかにより、1段が色別に1段~3段に分解されます。(下図参照)





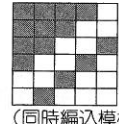
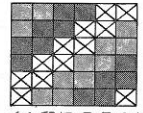
このまま編むと、編機の左右で毎段編糸を入れ替えて編むことになります。そこでたて倍キーをONにして、各色を2段ずつ編むことにすれば、2段毎にカラーチェンジャーで編糸を入れ替えて編むことができます。

カラーチェンジャー(KRC)

裏糸の渡らない配色ゴム編模様を編む場合、ゴム編機用のカラーチェンジャーを使用します。

♣カラーチェンジャーおよびゴム機の説明書と合わせて下記をお読みの上、ご使用ください。

●配色ゴムあみキー

配色ゴムあみ 	<ul style="list-style-type: none"> ●配色ゴム編模様を編むときはこのキーをONにします。 ♣夢あみもよう124ページに“ キー”と記述されていますが、配色ゴムあみキーのことです。 	(例)  → 配色ゴム編模様 (2色) (同時編込模様)  → 配色ゴム編模様 (3色) (1段に3色の模様)
同時編込模様で配色ゴム編模様(2色)が編めるように、また1段に3色の模様で配色ゴム編模様(3色)が編めるように、模様データを分解するためのキーです。 (注意)●夢あみもようIIのもよう番号851~860の模様を編むときは、配色ゴムあみキーをOFFにして編んでください。(模様データがすでに分解されています) ●配色ゴムあみキーをONまたはOFFすると、表示窓の段表示は<1>になり、プログラムされている模様の1段めから選針します。(上下反転キーがONのときには、終わりの段から選針します)		

●模様について

- カラーチェンジャーの説明書に掲載されている模様10点は、編機のコンピューターに記憶されており、夢あみもよう(模様集)の124ページからもよう番号で選んでください。(付属のパンチカードは使用しません)
また、夢あみもようIIのもよう番号851~860もご使用いただけます。
- その他、夢あみもように掲載されている同時編込模様・多色同時編込模様・ワンポイント模様、夢あみもようIIに掲載されている多色すべり目模様(3色)も、配色ゴムあみキーをONにすれば、配色ゴム編で編むことができます。
- もよう変化キーについては24ページ、「もよう変化キーの活用表」の配色ゴム編模様の項をご覧ください。


ポイント模様について

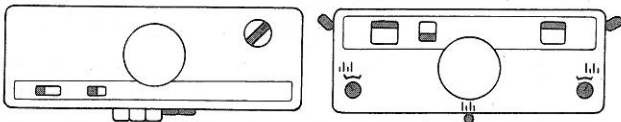
- もよう選択<2>で模様プログラムを行ないます。(カラーチェンジャーの説明書17ページの方法は行ないません)
- 模様のバック(模様以外の左右の部分)は、模様を編むときの1周期(44ページ参照)の1段めの糸で編まれます。
- 夢あみもようIIのもよう番号851~860の模様でポイント模様を編まないでください。

●模様の編み方

●配色ゴム編模様(2色)

●夢あみもようIIのもよう番号851~860


- ①カラーチェンジャーの説明書を参照して、ゴム編機・カラーチェンジャーを取り付けます。ゴム編機に付属されているクシバ棒を使用します。
- ②カラーチェンジャーの説明書8ページを参考にして、編糸をボタンに通します。
 - 配色ゴム編模様(2色)…地糸はボタン①、配色糸は②、③、④に通します。
 - もよう番号851~860…模様集の編地の写真の下をご覧ください。
- ③総ゴム編の針出しをして、総ゴム編を10段ほど編み、キャリジを編機左側の  ターンマークより外側に置きます。
 - 配色ゴム編模様(2色)…ボタン①の地糸で編みます。
 - もよう番号851~860…模様集うしろのメモリーパターンを見て、1段めを編む糸で編みます。
- ④模様プログラムをします。
 - 配色ゴム編模様(2色)…配色ゴムあみキー<ON>
 - もよう番号851~860…配色ゴムあみキー<OFF>
- ⑤選針切替ツマミを<もようあみ☆>にセットします。
- ⑥キャリジをターンマークを通過させて1段動かします。編針が選針されます。
- ⑦本機とゴム編機のキャリジを下記のようにセットします。



- ⑧キャリジをカラーチェンジャー側へ“カチツ”と音がするまで動かし、メモ表示窓に表示されている数字のボタンを押して切り替えます。
- ⑨2段編みます。
- ⑩Kキャリジが左側にきたら、メモ表示窓に表示される数字にしたがってカラーチェンジャーのボタンを切り替えながら模様を編みます。
 - 編糸を切り替える場合は、必ず“カチツ”と音を聞いてからボタンを押して切り替えます。
 *編み直しの方法はカラーチェンジャーを使用しない場合と同じです。75ページをご参照ください。

●インプットモード3で制作した配色ゴム編模様(3色)

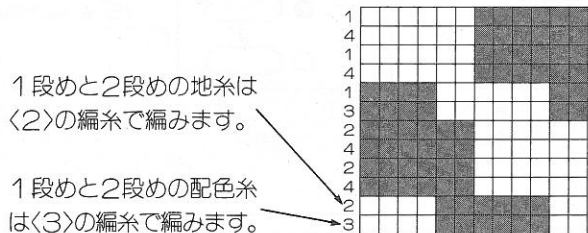
●もよう番号841~850を配色ゴム編模様で編むとき

- ①左記①を行ないます。
- ②左記②を行ないます。編糸1はボタン①、編糸2はボタン②へというように通します。
- ③総ゴム編の針出しをして、ボタン①の編糸で総ゴム編を10段ほど編み、キャリジを編機右側の  ターンマークより外側に置きます。
- ④模様プログラムをします。(配色ゴムあみキーとたて倍キーをONにします)
- ⑤左記⑤~⑩を行ないます。

●内蔵模様メモの内容

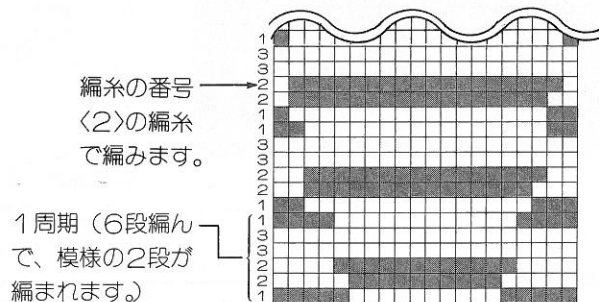
配色ゴム編模様(2色)ーもよう番号522~531

- 配色ゴム編は同時編込模様の状態で記憶されておりメモは次のようにインプットされています。
 - 奇数段のメモ……2段分の配色糸の色別
 - 偶数段のメモ……2段分の地糸の色別



配色ゴム編模様(3色)ーもよう番号851~860

- 模様データとメモは、編むときの状態に分解されて記憶されています。(従って、これらの模様を編むとき、配色ゴムあみキーをONにしないでください)

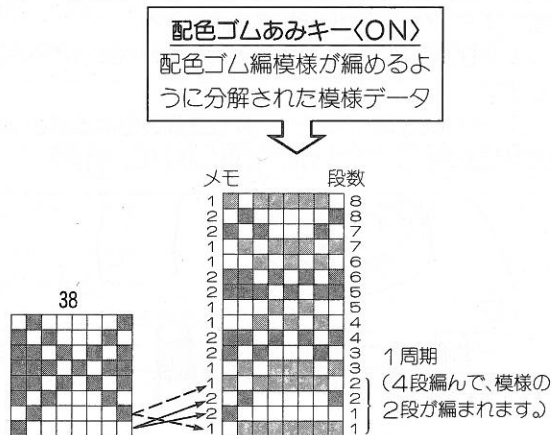


●配色ゴムあみキーをONにしたときの模様データとメモの内容

①メモリーパターンにメモが表示されていない場合

配色ゴム編模様(2色)

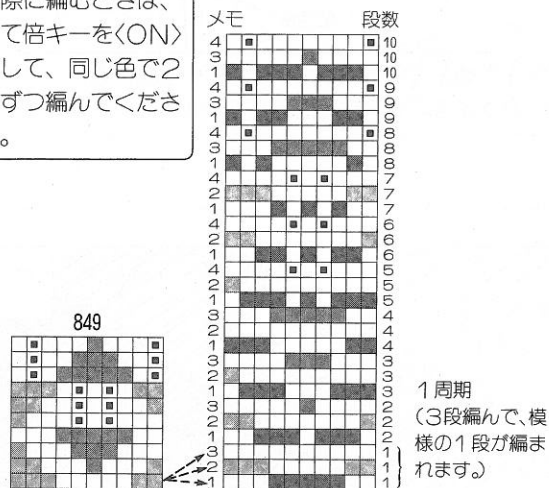
- 地糸も配色糸も1色ずつの編糸で編みます。
- 編んでいるとき、自動的に地糸で編む段は<1>、配色糸で編む段は<2>とメモ表示窓で表示されます。



1段に3色の模様データで配色ゴム編(3色)を編むとき

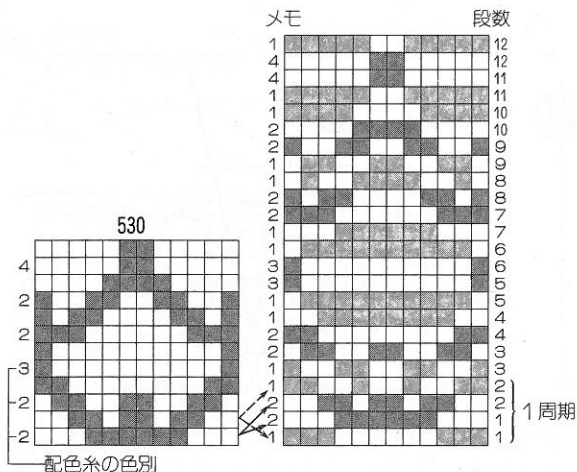
- 模様の1段を色別に3段に分けて編みます。
- 編んでいるとき、自動的に<1><2><3>と編む順番に糸番号がメモ表示窓に表示されます。

実際に編むときは、たて倍キーを<ON>にして、同じ色で2段ずつ編んでください。



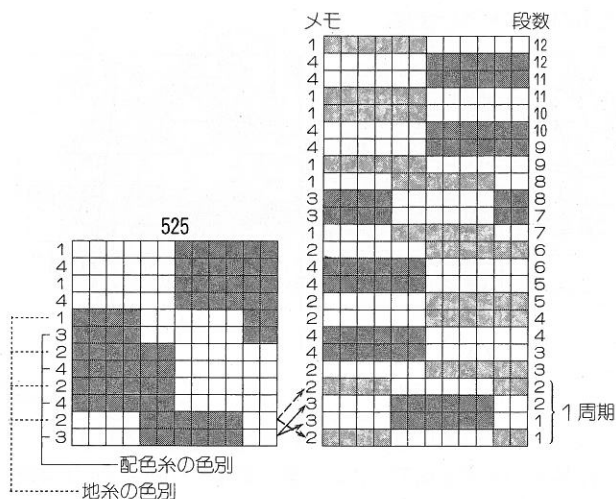
②奇数段のみにメモが表示されている場合

- 地糸は1色で、配色糸は多色で編みます。
- 編んでいるとき、地糸で編む段は<1>、配色糸はメモリーパターンに表示されているメモにしたがって表示されます。



③奇数段・偶数段にメモが表示されている場合

- 地糸・配色糸ともに多色で編みます。
- 編んでいるとき、メモリーパターンに表示されているメモにしたがって表示されます。

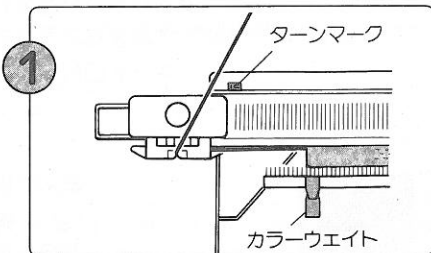


同時編込模様 もよう選択<1>の模様

〈例〉もよう番号19



●模様を編む前に……



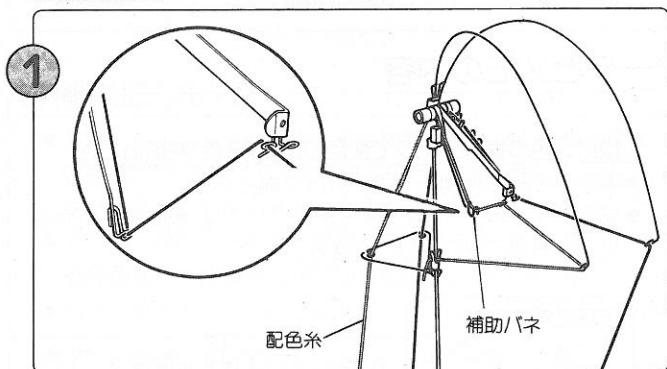
平編を数段編み、Kキャリジを左側のターンマークの外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

〈例題の模様プログラム〉

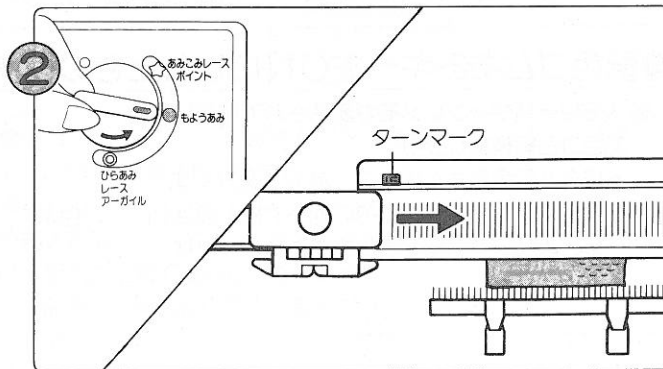
●もよう変化キー ……すべてOFF	●もよう番号 19
●もよう選択キー 1	●もよう位置 15
○ 2	

模様プログラムをします。
(14ページ参照)

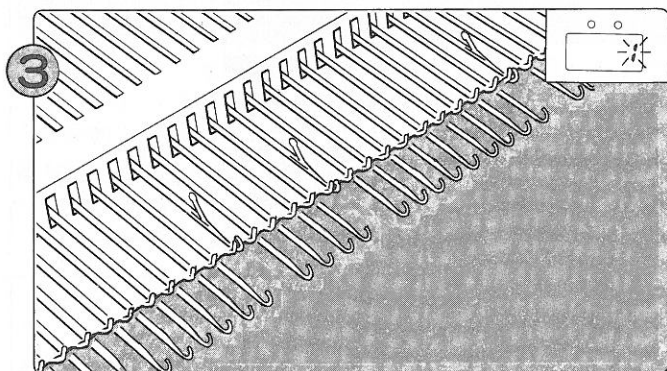
●模様の編み方



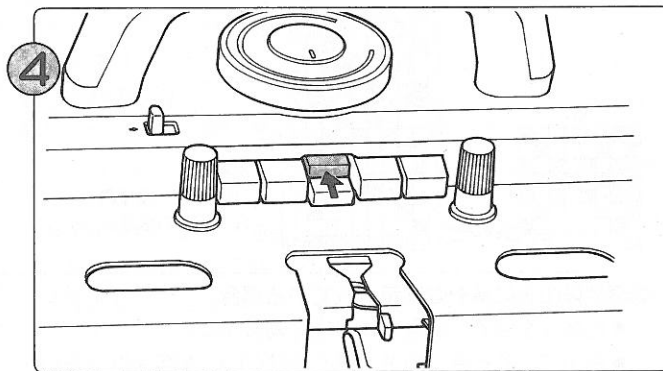
配色糸を地糸と同じように糸取装置の左側に通し、糸カゲに止めておきます。そのあと補取パネに通します。



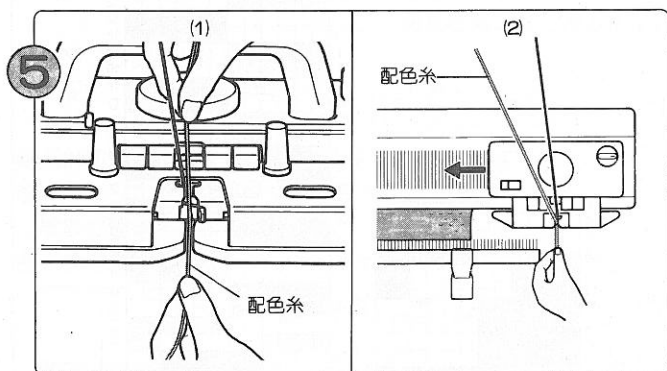
選針切替ツマミをくもようあみ●に合わせます。
Kキャリジを[12]ターンマークを通過させながらゆつくり右側へ動かします。
♣ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。



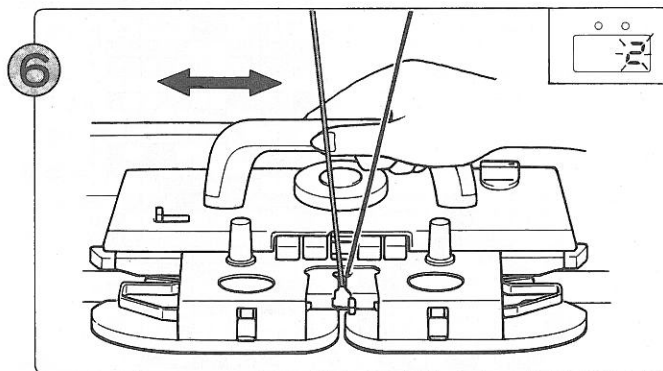
編針が選針されます。
操作パネルの表示窓はく1の点滅)に変わり、次に模様の1段めを編むことを表します。



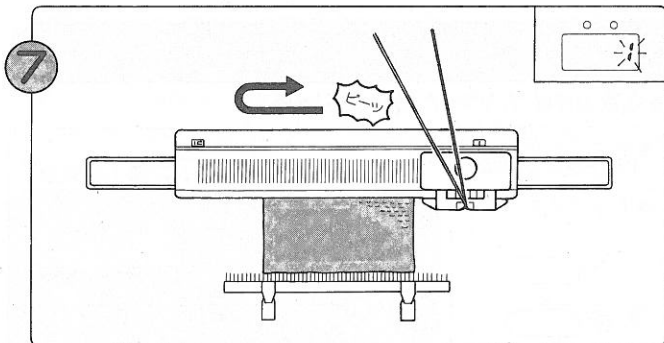
カムボタンの<同時あみ>(上のボタンだけ)を押します。



(1)糸口レバーは閉じたままで配色糸を糸口Bに入れます。
(2)配色糸の糸端を指でつまみ、軽く真下に引くようにしながらKキャリジを左へ動かします。



表示窓はく2の点滅)に変わり、次に模様の2段めを編むことを表します。
Kキャリジを左右に動かすと、同時編込模様が編めます。

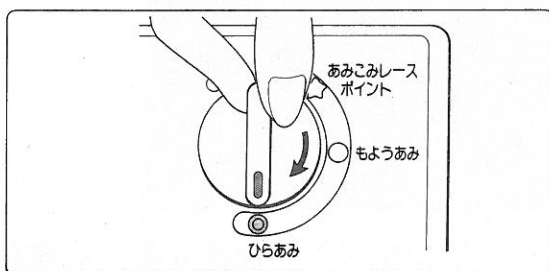


ひと模様編み終わる1段前の段で“ピーツ”と音がします。このとき左へKキャリジを動かしていますので、その段を編み、さらにもう1段編みます。
表示窓の数字は<1の点滅>にもどります。

8 ● 模様を繰り返して編む場合

⑥⑦を繰り返します。

● 模様を終わる場合



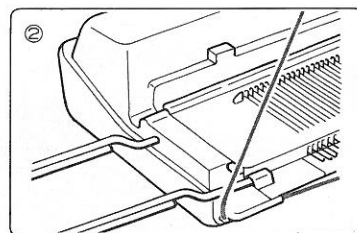
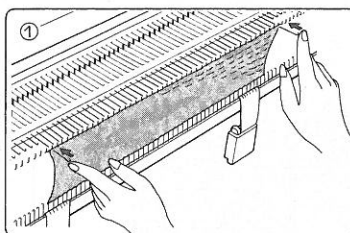
選針切替つまみを<ひらあみ>にもどします。
カムボタンは自動的にもどります。

- 配色糸を2色以上用いる場合は、メモ表示窓にしたがって配色糸を入れ替えてください。
- 模様を編んでいる場合、キャリジは必ず編機の中心(緑1の編針の位置)を毎段通過させてください。

模様の中に地糸だけで編む段があるとき

編んでいる途中で両端針だけが選針されることがあります。そのような場合には、次のようにしてください。

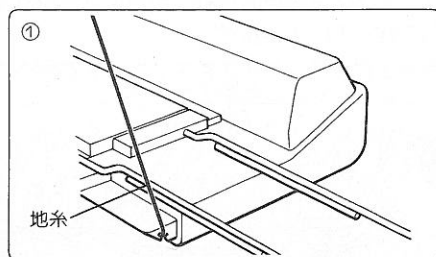
- ① その両端針を指してB位置にもどします。
- ② 配色糸を糸口Bからはずして糸カケにかけ、そのまま、Kキャリジを動かします。(地糸だけで編みます。)
- ③ 再び選針されたときに、配色糸を糸口Bに入れます。配色糸を軽く上に引きながら、次の段を編みます。



模様の中に配色糸だけで編む段があるとき

編んでいる途中ですべての編針がD位置に選針されることがあります。そのような場合には、次のようにしてください。

- ① 地糸を糸口Aからはずして糸カケにかけ、そのままKキャリジを動かします。(配色糸だけで編みます。)
- ② 再びB位置とD位置に選針されたときに、地糸を糸口Aに入れます。地糸を軽く上に引きながら、次の段を編みます。



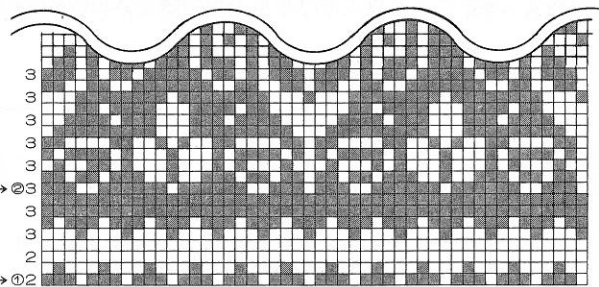
模様の途中で地糸を切り替える模様するとき

夢あみもようIIのもよう番号810と819は、途中で地糸を入れ替えて編みます。

- 編む前に模様集うしろのメモリーパターンを見て、地糸を入れ替える段を覚えておきます。
- 編んでいるとき表示窓に地糸を入れ替える段が点滅したら地糸を入れ替えます。

地糸①を地糸②に入れ替えます。——9段め

地糸①で編みます。——1段め

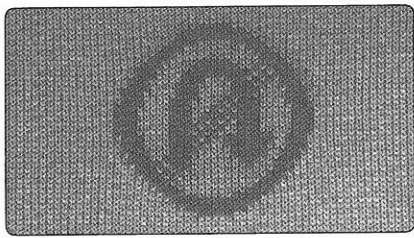


模様の中の1段(同じ段)をくり返し何段も編みたいとき

- ① くり返して編みたい段番号が表示窓に点滅したらあみなおしキーを押します。(表示窓の表示は消えます。)
- ② <くり返したい段数-1段>を編みます。(10段くり返したいときは9段編みます。)
- ③ その後、クリアキーを押します。次の段の選針から普通にもどります。

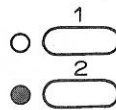
同時編込模様 もよう選択(2)の模様

〈例〉もよう番号86、1つのグループ模様



●例題の模様プログラム(14ページ参照)

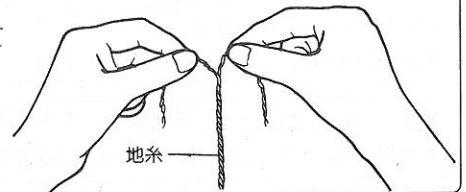
- もよう変化キー
…すべてOFF
- もよう選択キー



ワンポイント模様を美しく編むために……

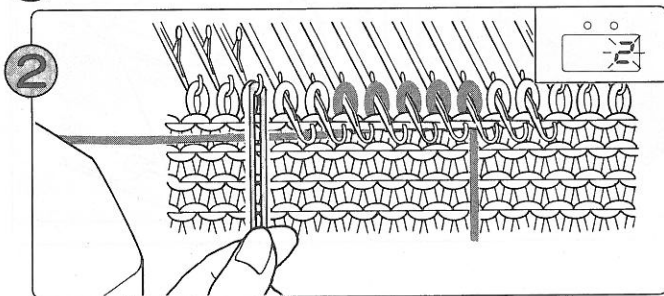
部分的に模様を編み込んだ場合、配色糸が一部分の編地だけに編み込まれますので、そのままでは、模様の両側に穴があいた状態になってしまいます。
模様を美しく編むために、毎段キャリジのある側に別糸(または透明糸)をかけて編みます。

地糸を2本に割って別糸を作ります。

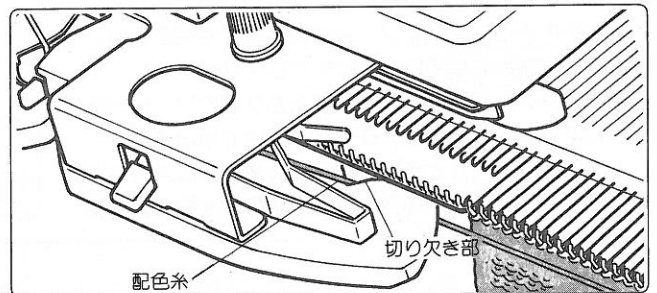


●模様の編み方

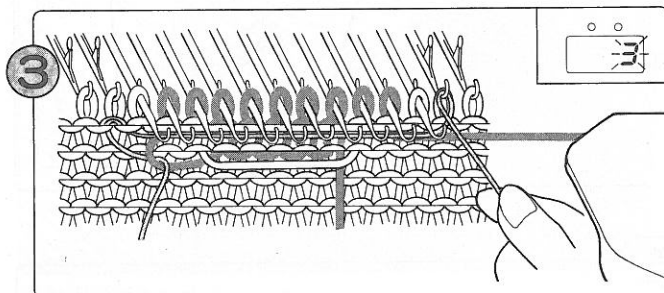
① 45ページの項目⑥まで行ないます。(ただし②で、選針切替ツマミは〈ポイント★〉に合わせます。)



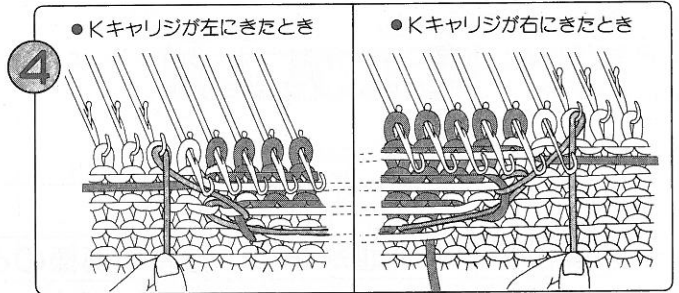
左側(Kキャリジのある側)で、D位置に選針されている端針のすぐ左隣のB位置の編針に用意した別糸を半分に折ってかけ、指で軽く下に引きます。
別糸を軽く持ったままKキャリジを右側へ1段動かします。



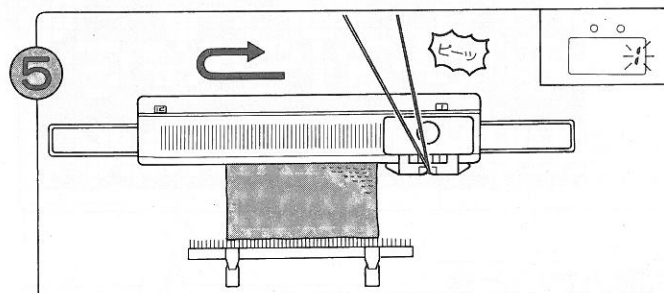
♣この段からは配色糸が編地押えの切り欠き部から下側に通るのを確かめ、編糸の糸たるみをなくしてから編んでください。もしはずれたときは下側に直し直します。



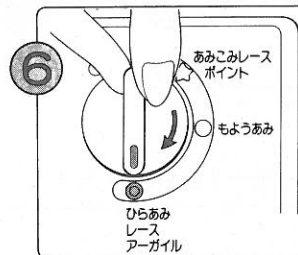
右側(Kキャリジのある側)でD位置に選針されている端針のすぐ右隣の編針に、左側でかけた別糸の片側を外側から内側にかけます。
Kキャリジを左へ1段動かします。



1段編むごとに、Kキャリジのある側で、別糸をかけながら、編み進みます。
別糸は、D位置に選針されている端針のすぐ隣(外側)のB位置の編針に外側から内側にかけます。



ひと模様が編み終わる1段前の段で「ピーツ」と音がします。このとき、左へKキャリジを動かしていますので、その段を編みさらにもう1段編みます。
表示窓の数字は〈1の点滅〉にもどります。



選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にもどします。
カムボタンは自動的にもどります。

- 配色糸を2色以上用いる場合は、メモ表示窓にしたがって配色糸を切り替えます。
- 模様を編んでいる場合、Kキャリジは必ず編機を中心(緑1の編針の位置)を、毎段通過させてください。

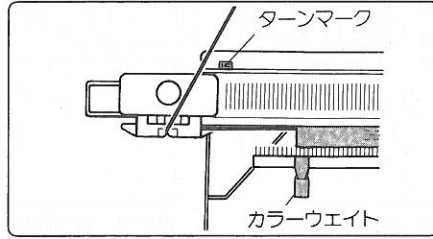
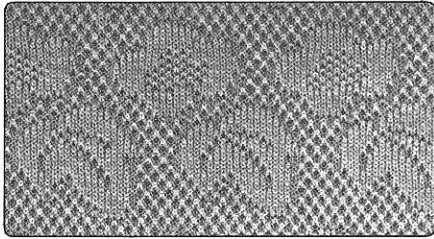
編込レース模様 もよう選択(1)の模様

☆編込レース模様は、太い編糸と細い編糸の組み合わせによる効果を利用して編みます。

☆地糸には中細または合細タイプの編糸を、配色糸には地糸に似た色の極細タイプを使用して編みます。

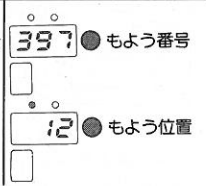
〈例〉もよう番号397

●模様を編む前に……



〈例題の模様プログラム〉

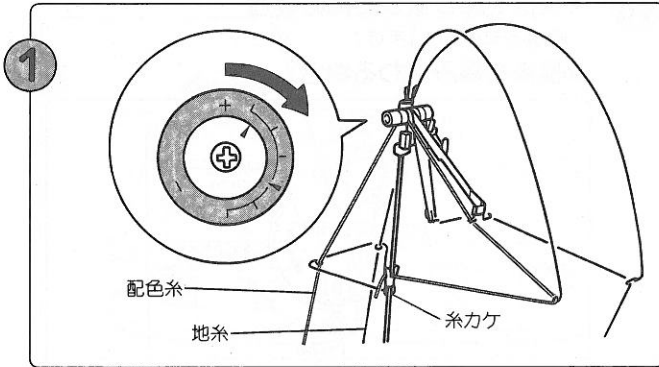
- もよう変化キー ……すべてOFF
- もよう選択キー
 - 1
 - 2



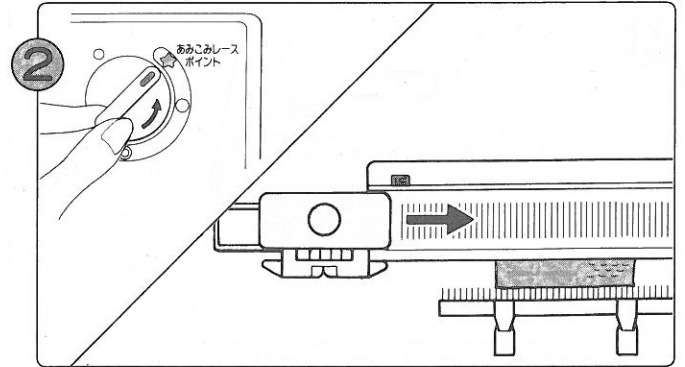
平編を数段編み、Kキャリジを左側のターンマークの外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

模様プログラムをします。
(14ページ参照)

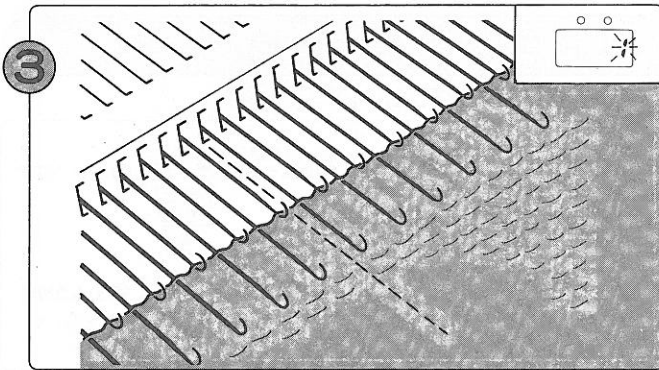
●模様の編み方



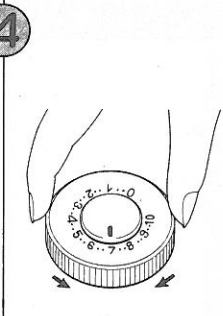
糸取装置の左に配色糸(細い編糸)を通し、糸カケに止めておきます。そのあと、地糸を補助パネルに通します。
※左右の調節ツマミを〈+側〉にします。



選針切替ツマミを〈あみこみレース☆〉に合わせます。Kキャリジを□ターンマークを通過させながらゆっくり右へ動かします。
※ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。



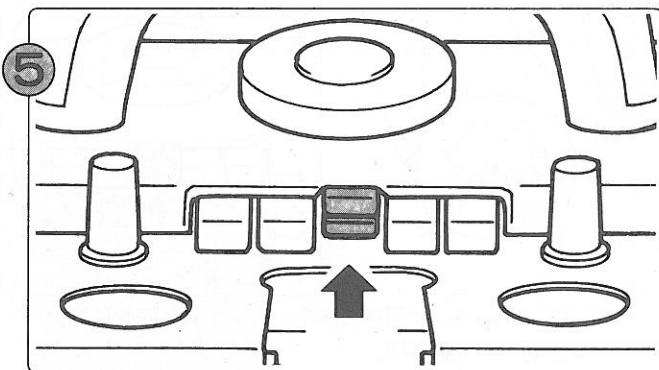
編針が選針されます。操作パネルの表示窓は〈1の点滅〉に変わり、次に模様の1段めを編むことを表します。



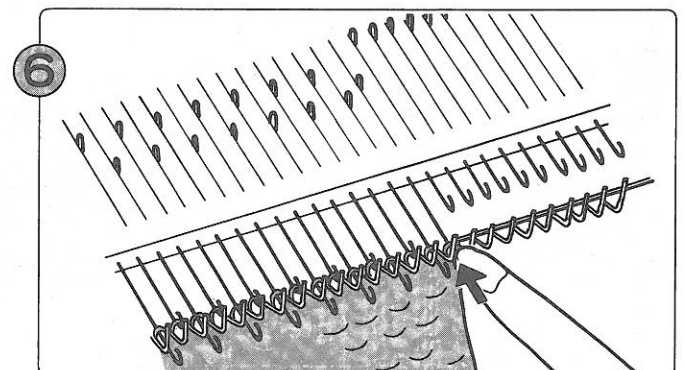
●編糸の組み合わせによる編目ダイヤル

編糸タイプ	編目ダイヤル
合細と超極細	4~6
合細と極細	5~7
中細と超極細	6~8
中細と極細	7~9

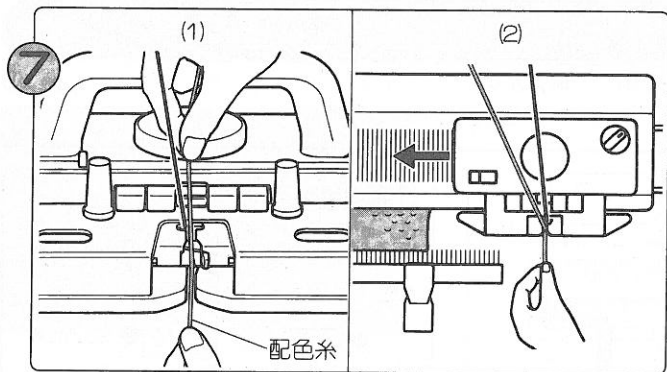
編目ダイヤルを、使用する編糸の組み合わせに応じて合わせます。



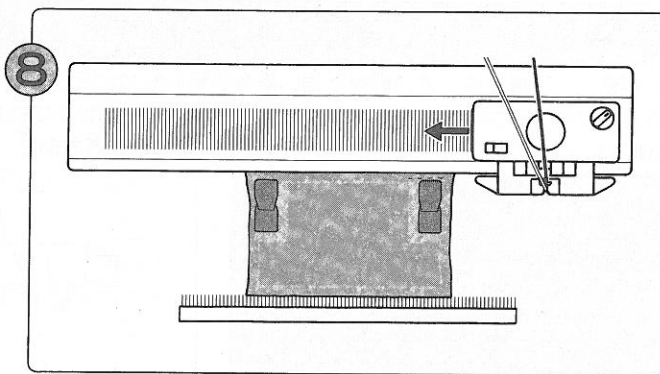
カムボタンの〈あみこみレース〉を上下同時に押します。



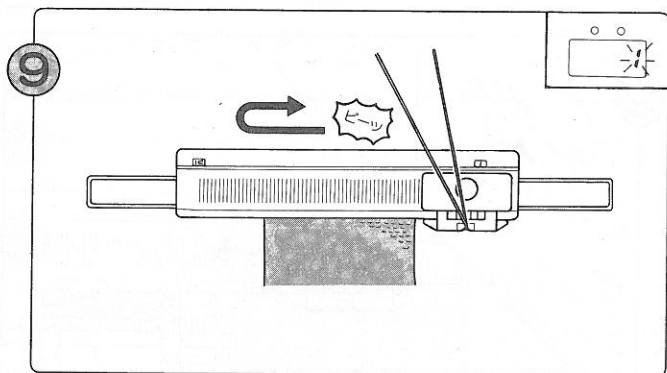
編地の両端の編針がD位置に出たら、B位置にもどします。



7 (1)糸口レバーは閉じたままで、配色糸(細い糸)を糸口Bへ入れます。
 (2)配色糸(細糸)の糸端を指でつまみ、軽く真下に引くようにしながら、Kキャリジを左へ動かします。

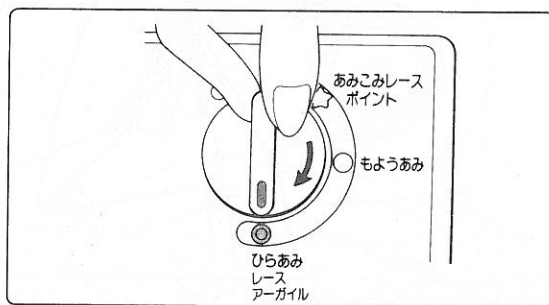


8 ⑥のように両端をB位置にもどしながら編み進みます。
 ※Kキャリジはゆっくり操作して下さい。
 ※カラーウエイトは20段おきぐらいに、編地の両端にかけ替えてください。



9 ひと模様が終わる1段前の段で“ピーツ”と音が出ます。このとき、左へKキャリジを動かしていますので、その段を編み、さらにもう1段編みます。表示窓の数字は<1の点滅>にもどります。

- 10 ●模様を繰り返して編む場合
 ●模様を編み終わる場合

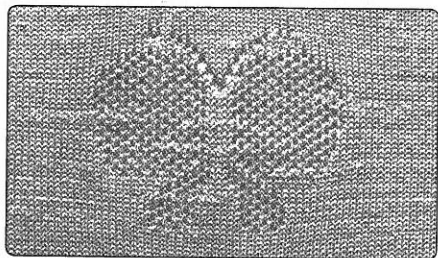


選針切替ツマミを<ひらあみ>にもどします。カムボタンは自動的にもどります。

※模様を編んでいる場合、Kキャリジは、必ず編機の中心(緑1の編針の位置)を毎段通過させてください。

編込レース模様 もよう選択<2>の模様

〈例〉もよう番号421、1つのグループ模様



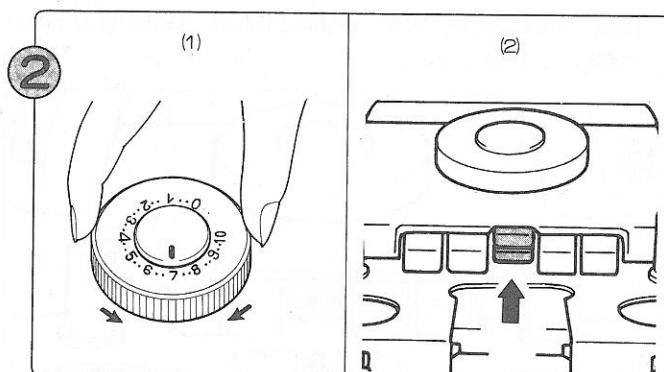
●模様の編み方

例題のように模様を部分的に編む場合、模様の上下を平編で編むと、模様の左右の部分とは編地の風合いが変わってしまいます。そこで、編み方をそろえるために、次のように編みます。

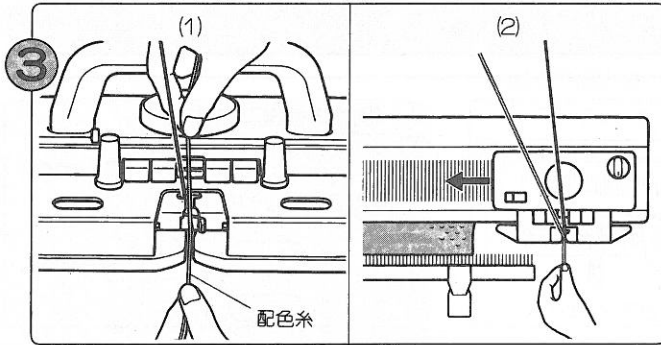
- 1 48ページの項目①まで行ないます。

●例題の模様プログラム(14ページ参照)

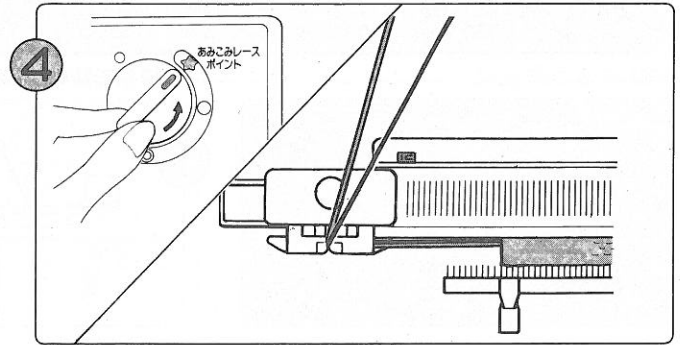
●もよう変化キー ...すべてOFF	42	●もよう番号	19	●もよう位置
●もよう選択キー	!	!	!	!
○ 1	!	●もよう数	0	●もよう番号
● 2	!	!	2	!



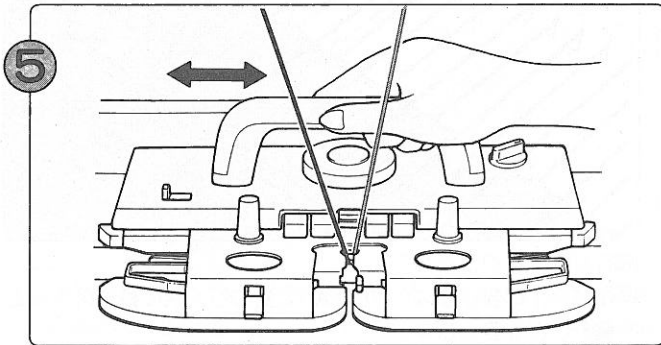
(1)編目ダイヤルを、使用する編糸の組み合わせに応じて合わせます。(48ページ④参照)
 (2)カムボタンの<あみこみレース>を上下同時に押します。



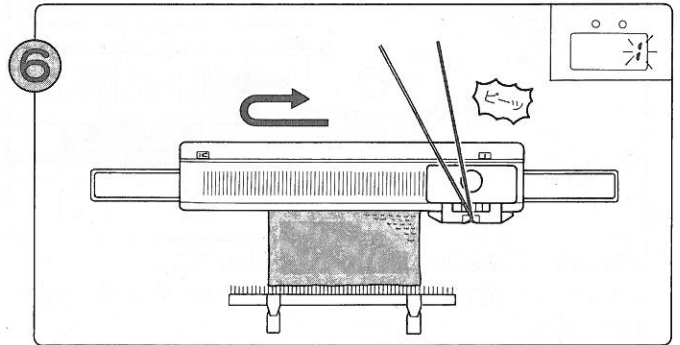
③ (1)糸口レバーは閉じたままで配色糸(細い糸)を糸口Bへ入れます。
 (2)配色糸(細い糸)の糸端を指でつまみ、かるく真下に引くようにしながら、Kキャリジを動かします。



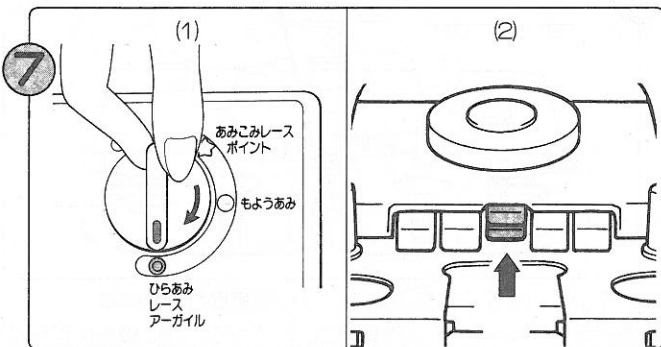
④ Kキャリジを左右に動かして、模様を編む位置まで編み、Kキャリジを左側の「」ターンマークの外側に置きます。選針切替つまみ<あみこみレース>☆に合わせ、Kキャリジを「」ターンマークを通過させながらゆっくり右へ動かします。
 ※ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。



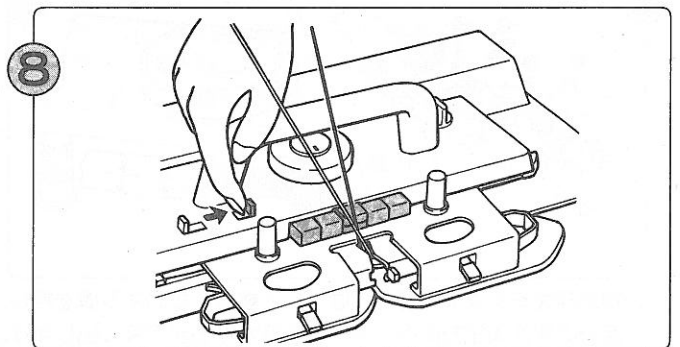
⑤ 編針が選針されます。
 Kキャリジを左右に動かすと、編込レース模様が編めます。表示窓は、Kキャリジの操作にしたがって、次に模様の何段めを編むかを表示します。



⑥ ひと模様が編み終わる1段前の段で、「ピーツ」と音がします。このとき、左へKキャリジを動かしていますので、その段を編み、さらにもう1段編みます。
 表示窓の数字は<1の点滅>にもどります。



⑦ (1)選針切替つまみを<ひらあみ>にもどします。カムボタンは自動的にもどります。
 (2)再び、カムボタンの<あみこみレース>を上下同時に押します。そのまま、Kキャリジを動かし、必要な段数を編みます。



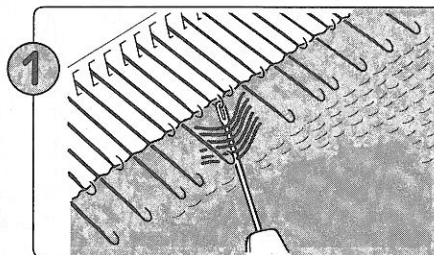
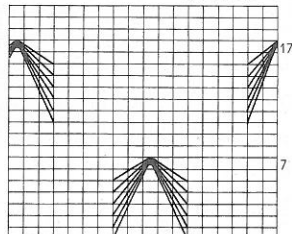
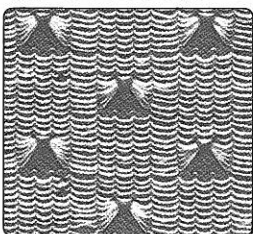
⑧ ボタンもどしレバーを右に押します。カムボタンはもどります。
 ※模様を編んでいる場合、Kキャリジは必ず編機の中心(緑1の編針の位置)を毎段通過させてください。

引き上げ目手法

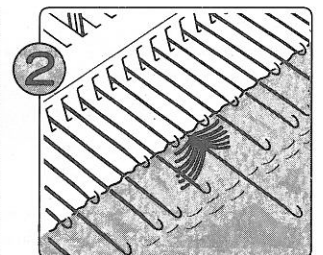
☆もよう番号<408><409><410><411><412>は、引き上げ目手法を使います。

〈例〉もよう番号411

編み方図



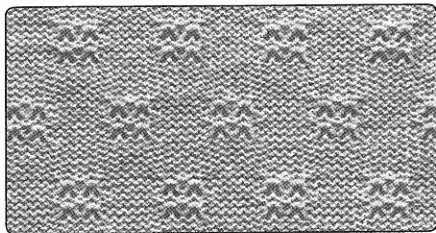
① 夢あみもようのメモリーパターンの右横の段数が表示窓に点滅したら、編み図にしたがって、渡っている編糸をウツシですくい上げ、中心の編針にかけます。



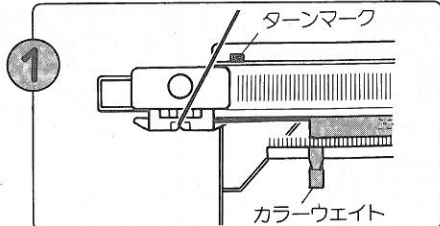
② 編糸をかけた編針をE位置に出して編み進みます。

タック模様

〈例〉もよう番号240

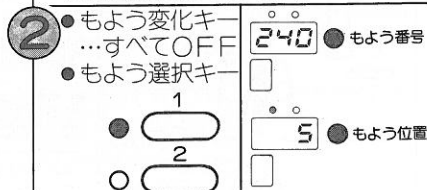


●模様を編む前に...



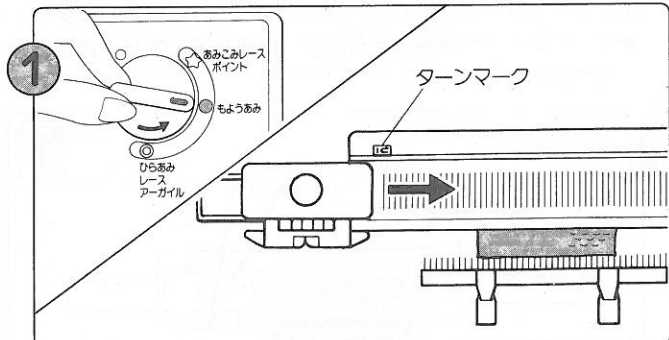
平編を数段編み、Kキャリジを左側のターンマークの外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

〈例題の模様プログラム〉

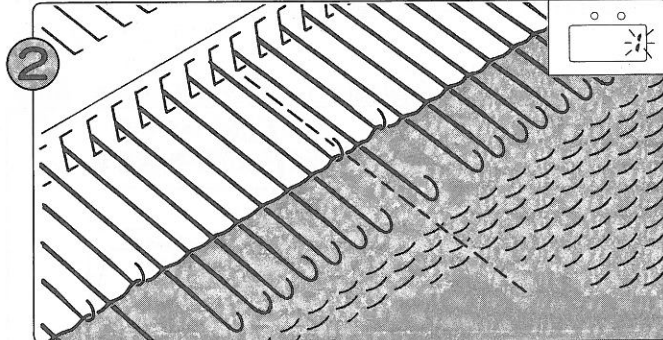


模様プログラムをします。
(14ページ参照)

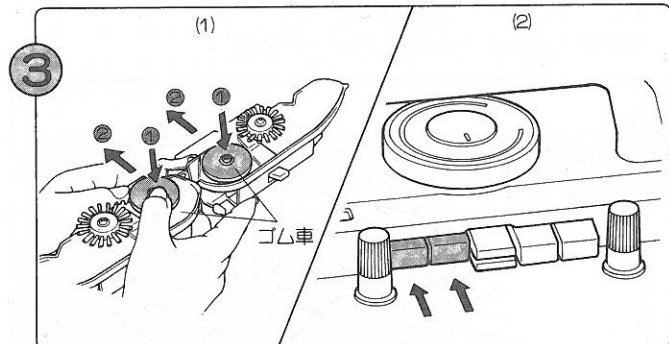
●模様の編み方



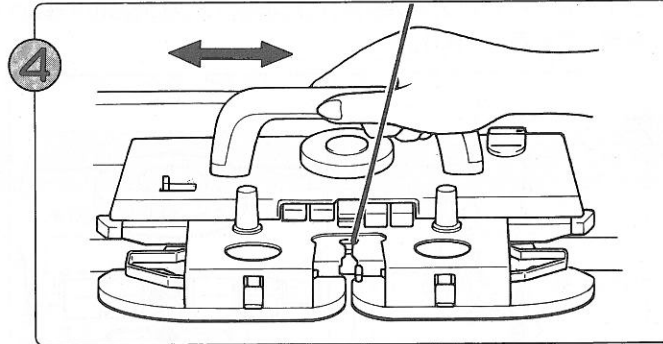
選針切替ツマミをくもようあみ●に合わせます。
Kキャリジを ターンマークを通過させながらゆっくり右へ動かします。
※ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。



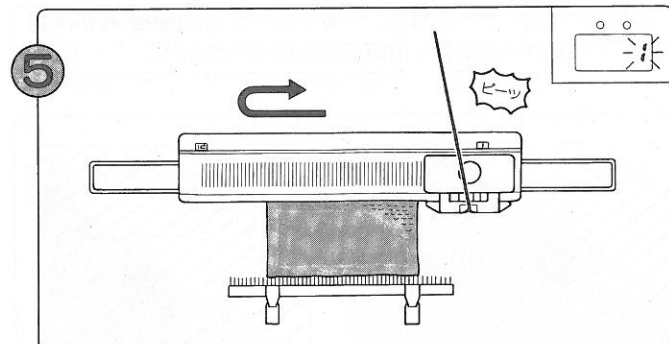
編針が選針されます。
操作パネルの表示窓はく1の点滅)に変わり、次に模様の1段目を編むことを表します。



(1) 編地押えをKキャリジからはずして●ゴム車のネジ頭を押し●そのまま矢印方向へ「パチッ」と音がするまで押し出します。
編地押えをKキャリジに取り付けます。
(2) カムボタンの〈タック〉を左右同時に押します。

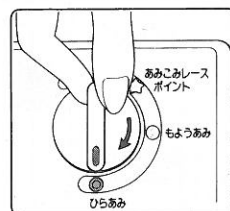


Kキャリジを左右に動かすと、タック模様が編めます。
表示窓は、Kキャリジの操作にしたがって、次に模様の何段目を編むかを表示します。

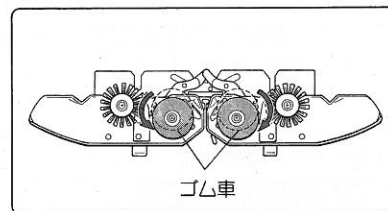


ひと模様が編み終わる1段前の段で「ピーッ」と音がします。
このとき、左へKキャリジを動かしていますので、その段を編み、さらにもう1段編みます。
表示窓の数字はく1の点滅)にもどります。

- 模様を繰り返して編む場合
④⑤を繰り返します。
- 模様を終わる場合



(1) 選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にもどします。カムボタンは自動的にもどります。

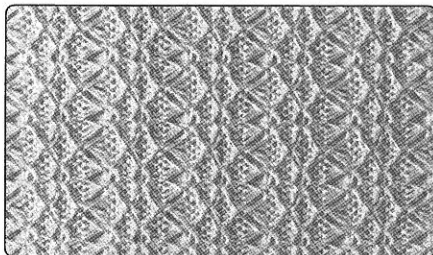


(2) ゴム車をもどします。

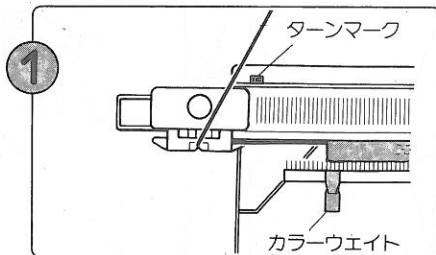
※模様を編んでいる場合、Kキャリジは必ず編機の中心(緑1の編針の位置)を、毎段通過させてください。

針抜きタック模様

〈例〉もよう番号292



●模様を編む前に…



平編を数段編み、Kキャリジを左側のターンマークの外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

〈例題の模様プログラム〉

2 ●もよう変化キー …すべてOFF ●もよう番号 292

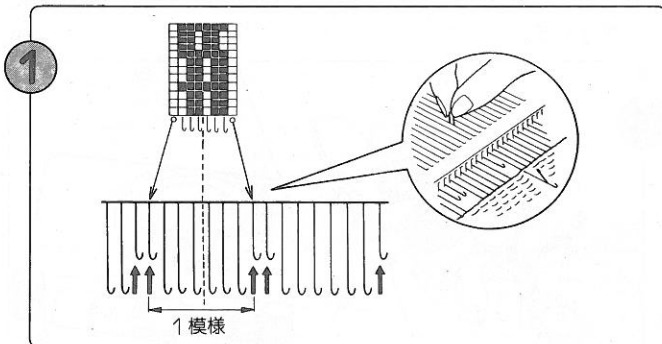
●もよう選択キー

● 1 ●もよう数 4

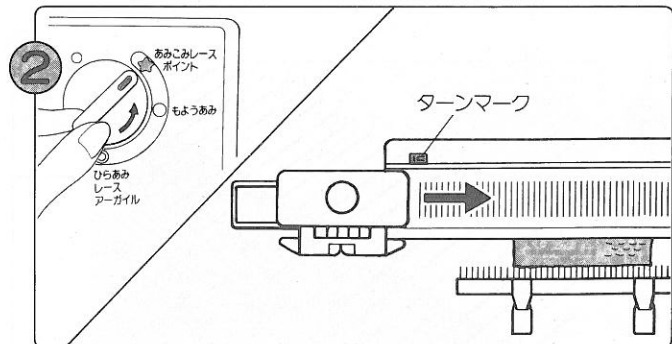
○ 2

模様プログラムをします。(14ページ参照)

●模様の編み方

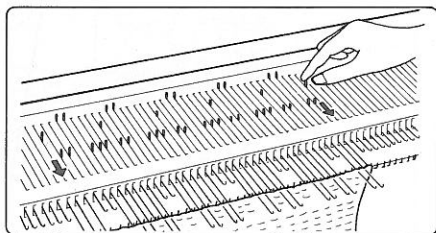


夢あみもよう後ろのメモリーパターンを参照して、○印に対応する編針を、E位置に出してからA位置にもどして、編目をはずします。



選針切替つまみを〈☆〉に合わせます。Kキャリジを□ターンマークを通過させながらゆっくり右へ動かします。
※ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。

3 51ページの項目②③を行いません。編地の端の針がD位置に出ていなければ、D位置に出します。



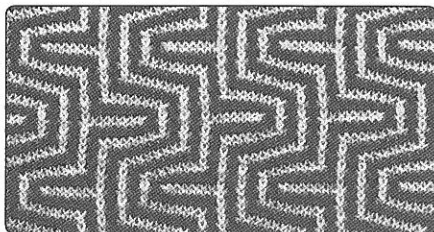
4 ③のように両端の編針をD位置に出しながら、Kキャリジを左右に動かすと針抜きタック模様が編めます。
※あとの操作はタック模様の場合と同じです。(51ページ⑤と⑥参照)

多色タック模様

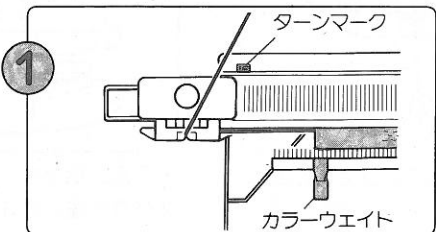
☆多色タック模様は、タック模様と同じ操作で編みますが、2色(あるいは多色)の編糸を使い、糸口Aの編糸をメモ表示窓の表示にしたがって、切り替えながら編みます。

☆もよう番号296では、2色の編糸を使います。それらを、メモ表示窓に表示される数字(2色の編糸を使うので〈1〉・〈2〉のいずれか)に応じて入れ替えるので、最初にどの編糸をどの数字に対応させるか決めてください。

〈例〉もよう番号296



●模様を編む前に…



地糸〈1〉で平編を数段編み、Kキャリジを左側のターンマークの外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

〈例題の模様プログラム〉

2 ●もよう変化キー …すべてOFF ●もよう番号 296

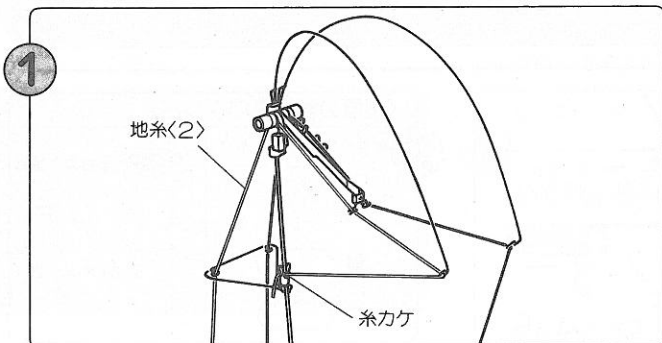
●もよう選択キー

● 1 ●もよう数 5

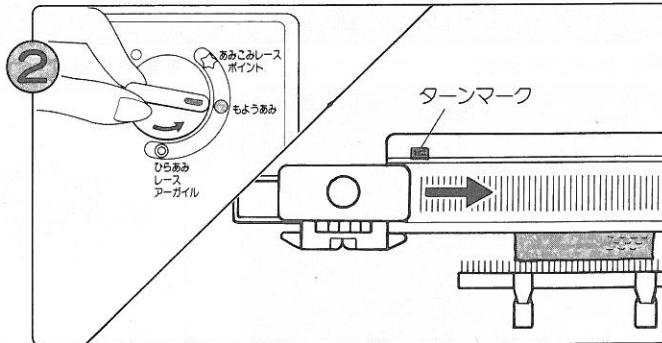
○ 2

模様プログラムをします。(14ページ参照)

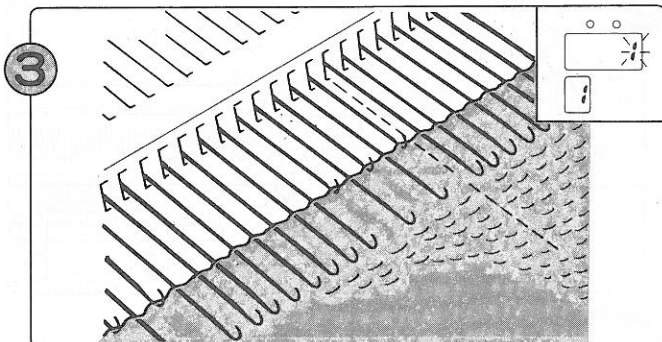
●模様の編み方



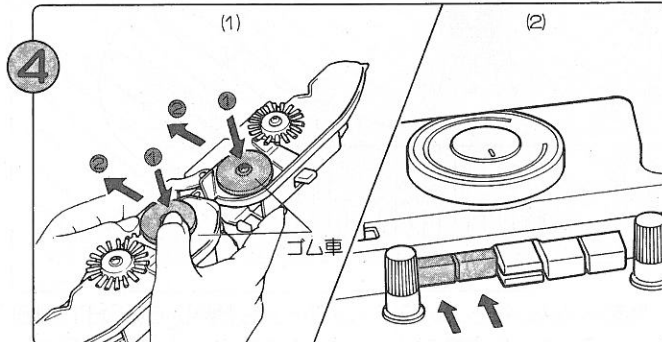
地糸<2>を糸取装置の左側に通し、糸カケに止めておきます。



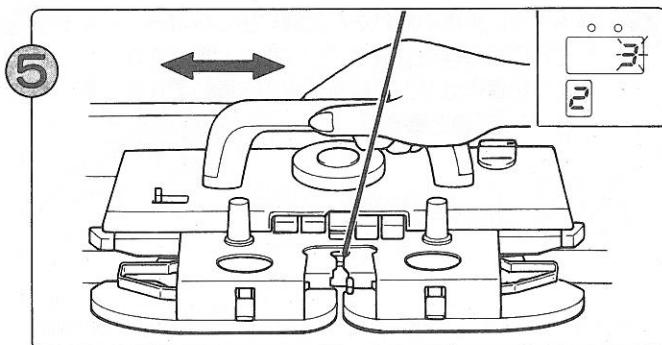
選針切替ツマミをくもようあみ●に合わせます。
Kキャリジを回ターンマークを通過させながらゆっくり右へ動かします。
※ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。



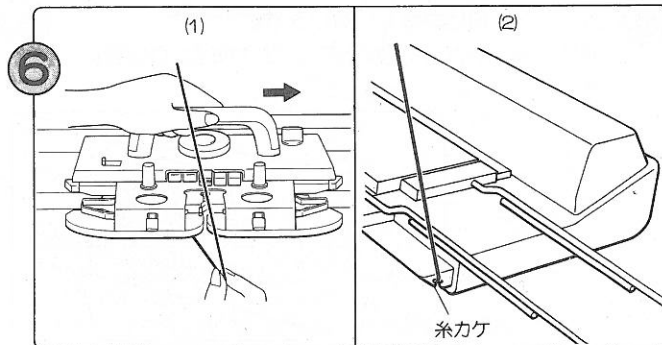
編針が選針されます。
操作パネルの表示窓は<1の点滅>に変わり、次に模様の1段めを編むことを表します。
メモ表示窓は、地糸<1>で編むことを表します。



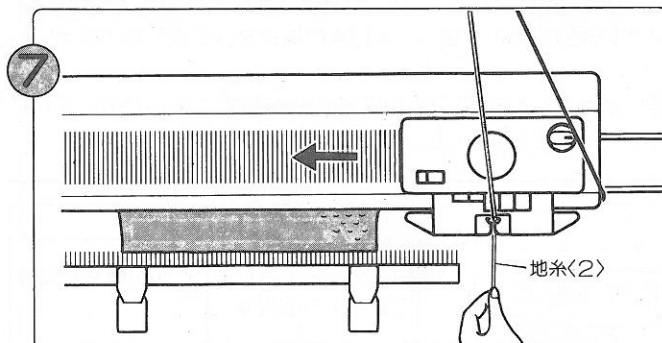
(1)編地押えをKキャリジからはずして●ゴム車のネジ頭を押し●そのまま矢印方向へ「パチツ」と音がするまで押し出します。
編地押えをKキャリジに取り付けます。
(2)カムボタンの「タック」を左右同時に押します。



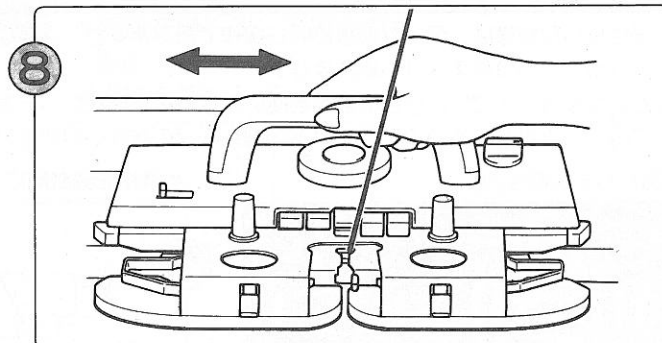
メモ表示窓に<2>と表示されるまで編みます。
表示は<3段め>を、地糸<2>で編むことを表します。



(1)編糸を糸口Aからはずします。Kキャリジを少し右(外側)へずらせば、編糸がうまくはずれます。
(2)はずした編糸を編機右端の糸カケに休めておきます。



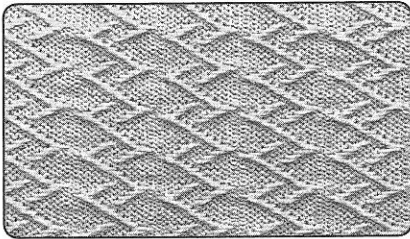
糸取装置に止めてある地糸<2>を糸口Aに入れ、メモ表示窓に<1>と表示されるまで編みます。



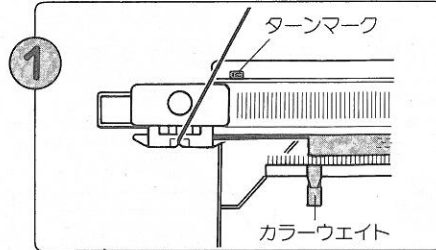
糸口Aの編糸を、メモ表示窓に表示される数字に応じて切り替えながら編みます。
♣糸取装置の右側の編糸は編機右端の糸カケに、左側の編糸は編機左端の糸カケに休めます。
※あとの操作はタック模様の場合と同じです。(51ページ⑥と⑦参照)

すべり目模様

〈例〉もよう番号363

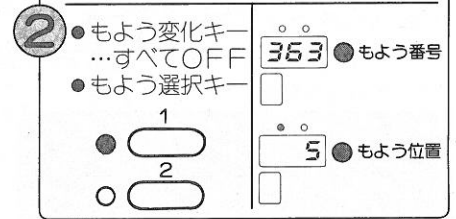


●模様を編む前に…



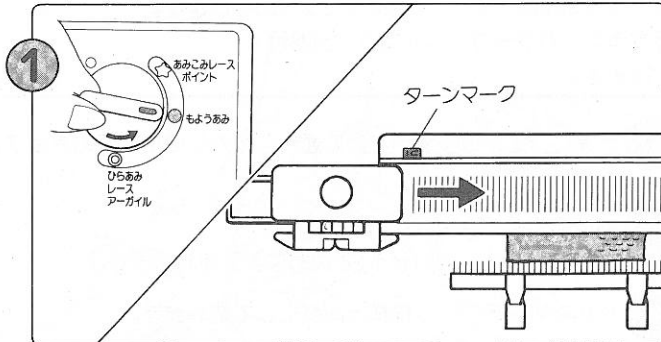
平編を数段編み、Kキャリジを左側のターンマークの外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

〈例題の模様プログラム〉

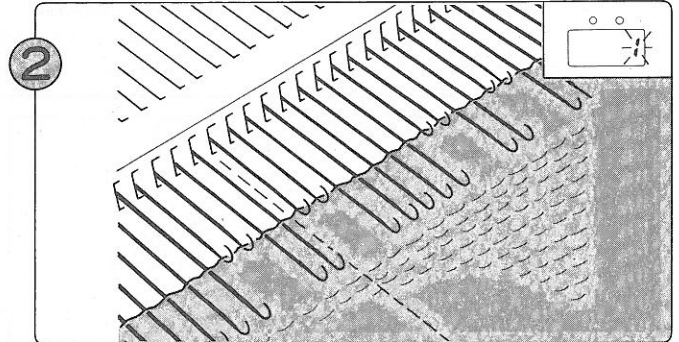


模様プログラムをします。
(14ページ参照)

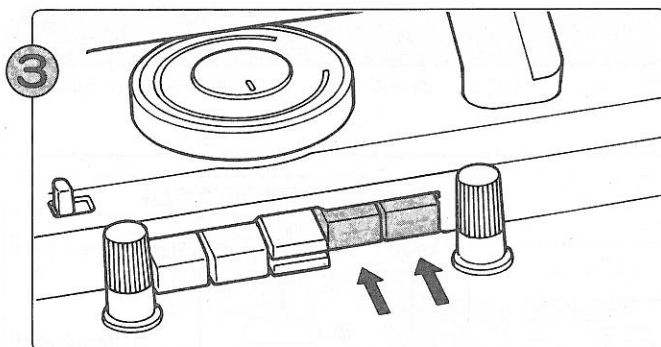
●模様の編み方



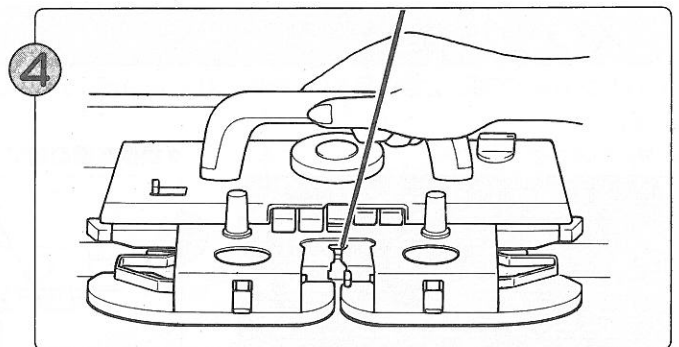
選針切替ツマミをくもようあみ○に合わせます。
Kキャリジを回ターンマークを通過させながらゆっくり右へ動かします。
※ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。



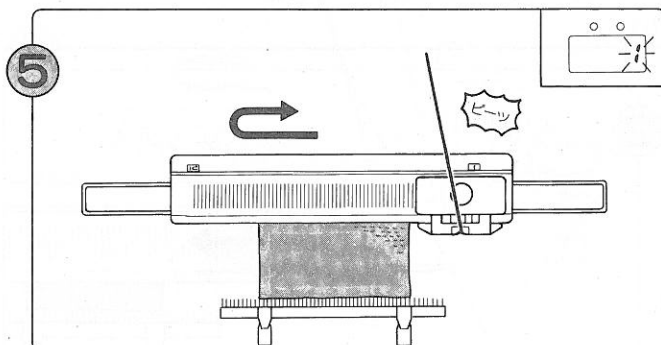
編針が選針されます。
操作パネルの表示窓はく1の点滅に変わり、次に模様の1段めを編むことを表します。



カムボタンのくすべり左右を押します。

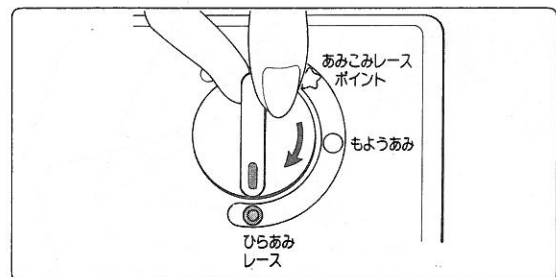


Kキャリジを左右に動かすと、すべり目模様が編めます。
表示窓は、Kキャリジの操作にしたがって、次に模様の何段めを編むかを表示します。



ひと模様が編み終わる1段前の段で“ピーツ”と音がします。
このとき、Kキャリジを動かしていますので、その段を編み、さらにもう1段編みます。
表示窓の数字はく1の点滅にもどります。

- 模様を繰り返して編む場合
④⑤を繰り返します。
- 模様を終わる場合



選針切替ツマミをくひらあみにもどします。
カムボタンは、自動的にもどります。

※模様を編んでいる場合、Kキャリジは必ず編機の中心(緑1の編針の位置)を、毎段通過させてください。

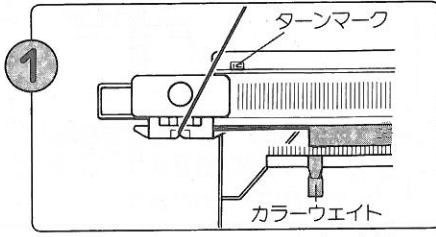
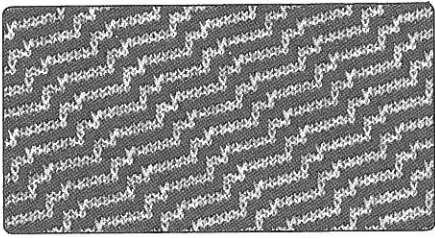
多色すべり目模様 (2色)

☆多色すべり目模様は、すべり目模様と同じ操作で編みますが、2色(あるいは多色)の編糸を使い、糸口Aの編糸をメモ表示窓の表示にしたがって、切り替えながら編みます。

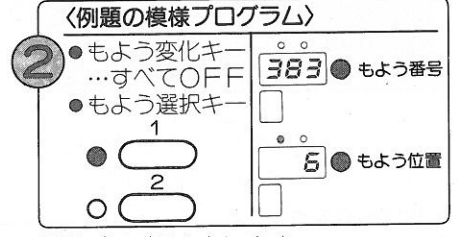
☆模様No.383では、2色の編糸を使います。それらをメモ表示窓に表示される数字(2色の糸を使うので〈1〉、〈2〉のいずれか)に応じて入れ替えるので、最初にどの糸をどの数字に対応させるか決めてください。

〈例〉もよう番号383

●模様を編む前に...

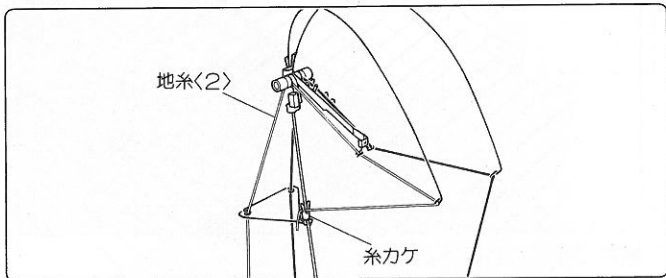


① 平編を数段編み、Kキャリジを左側のターンマークの外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。



② 模様プログラムをします。(14ページ参照)

●模様の編み方



① 地糸〈2〉を糸取装置の左側に通し、糸カゲに止めておきます。

② 54ページ①～③を行ないます。(メモ表示窓は、地糸〈1〉で編むことを表わします。)

③ その後は多色タック模様と同様にして編みます。(53ページ⑤～⑧参照)

多色すべり目模様 (3色)

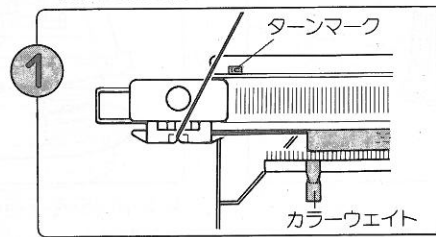
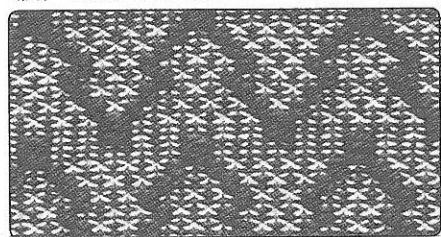
42ページをご参照ください。

スレッド模様

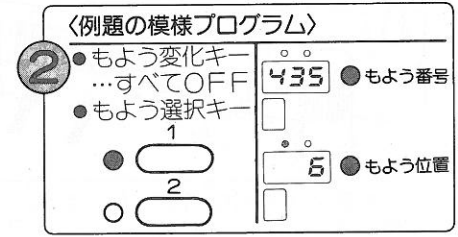
☆もようNo.435では、2色の編糸(地糸用・スレッド糸用)を使用します。スレッド糸には、地糸より少し太めの編糸を使うと効果的です。

〈例〉もよう番号435

●模様を編む前に...

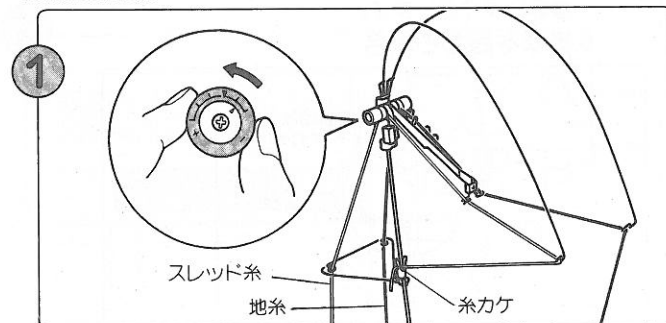


① 平編を数段編み、Kキャリジを左側のターンマークの外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。



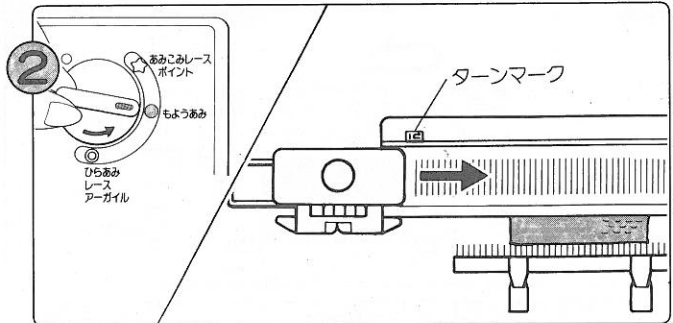
② 模様プログラムをします。(14ページ参照)

●模様の編み方



糸取装置の左側にスレッド糸を通し、糸カゲに止めておきます。

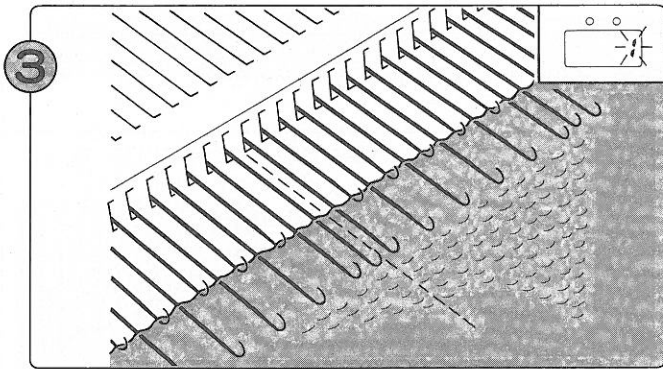
※スレッド糸が太いものや、すべりが悪いときにはツマミを〈側〉にし、Kキャリジの編目ダイヤルを大きめに合わせます。



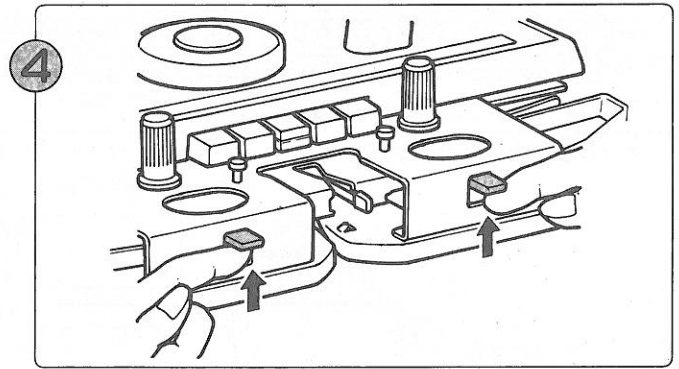
選針切替ツマミを〈もようあみ〉に合わせます。

Kキャリジを回しターンマークを通過させながらゆっくり右へ動かします。

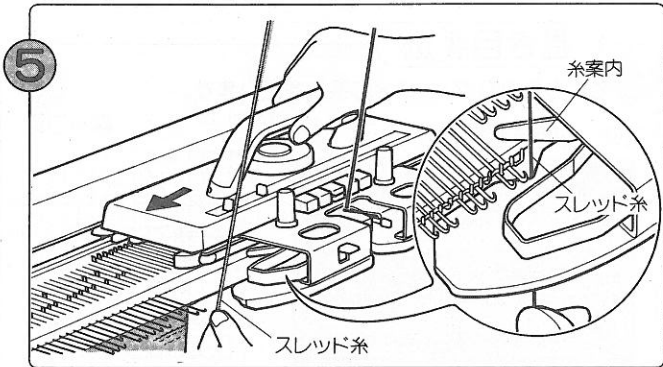
※ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。



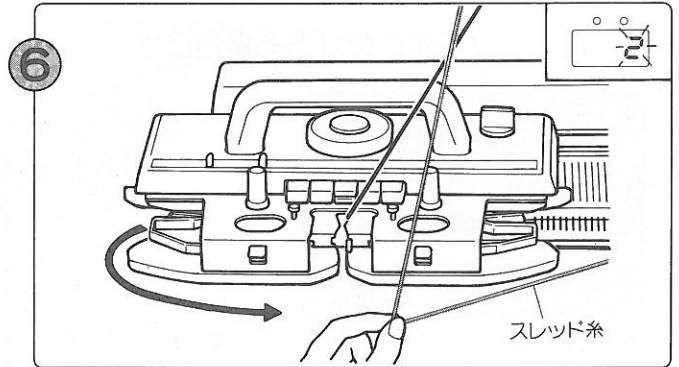
3 編針が選針されます。
操作パネルの表示窓は「1の点滅」になり、次の模様の1段めを編むことを表します。



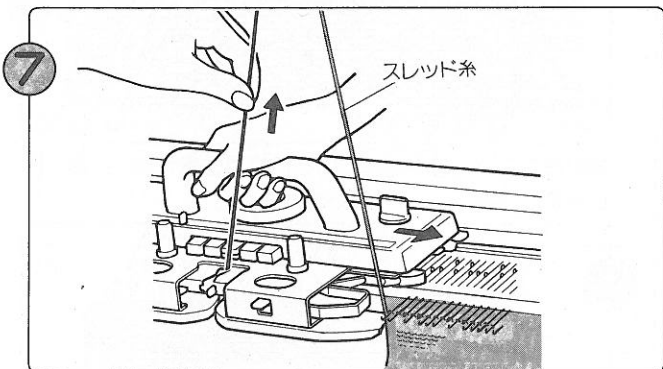
4 左右のスレッドレバーを「W・T」に合わせます。



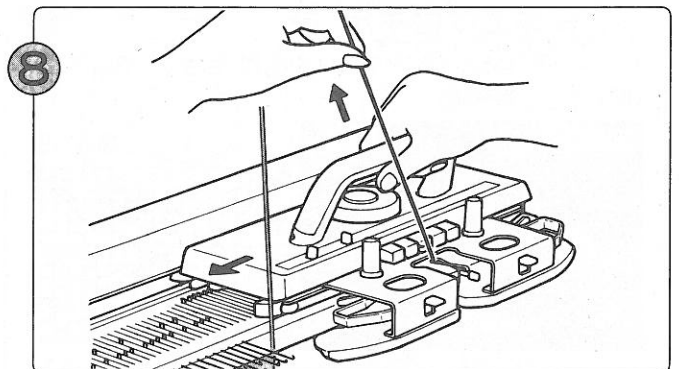
5 糸取装置に止めてあるスレッド糸を、Kキャリッジ左の糸案内に入るように持ち、Kキャリッジを左へ1段動かします。
※スレッド糸の糸端は、1段編んで離します。



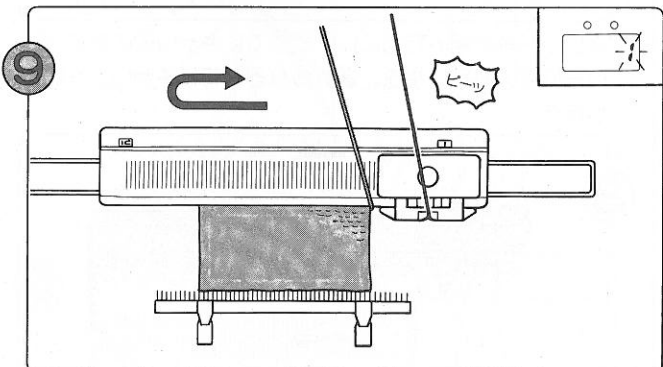
6 スレッド糸を左の糸案内から引き離し、編地押えの下をくぐらせ、Kキャリッジの右で離します。(Kキャリッジを少し左(外側)へずらせばうまくはずれます)
表示窓は、次に「2段め」を編むことを表します。



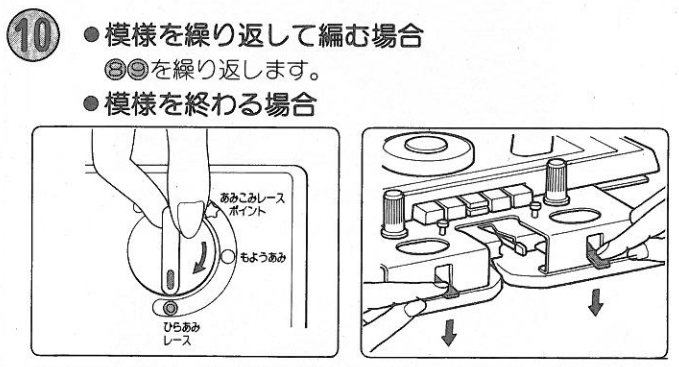
7 Kキャリッジを右へ移動させ、スレッド糸が右の糸案内に入るのを確かめて、地糸を軽く上に引きながら1段編みます。



8 毎段スレッド糸を左右の糸案内に入れて、地糸を軽く上に引きながら編みます。



9 ひと模様が編み終わる1段前の段で「ピーツ」と音がします。このとき、左へKキャリッジを動かしていますので、その段を編み、さらにもう1段編みます。
表示窓の数字は「1の点滅」にもどります。



10 ● 模様を繰り返して編む場合
③③を繰り返します。
● 模様を終わる場合

(1) 選針切替ツマミを「ひらあみ」にもどします。

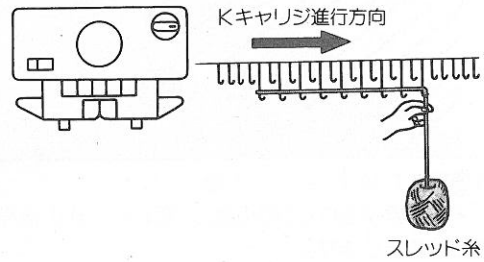
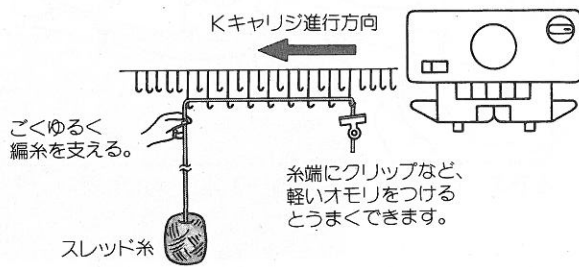
(2) スレッドレバーを「N」にもどします。

※模様を編んでいる場合、Kキャリッジは必ず編機の中心(緑1の編針の位置)を、毎段通過させてください。

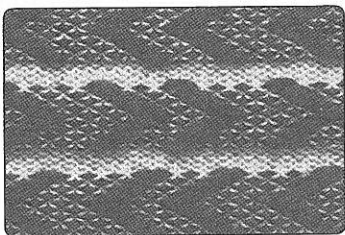
スレッド糸が2色以上の場合

メモ表示窓の数字にしたがってスレッド糸を替えます。スレッド糸を替えるには、糸取装置のスレッド糸を替える方法と、他のスレッド糸を手で編針の上に渡す方法があります。

- スレッド糸を手で渡す方法 スレッド糸を必ずKキャラジのある側からクシバに近寄らせて、選針されている編針の上に渡してから、Kキャラジを1段操作します。毎段スレッド糸を渡しながらかKキャラジを操作します。



地糸だけで編む段がある場合には

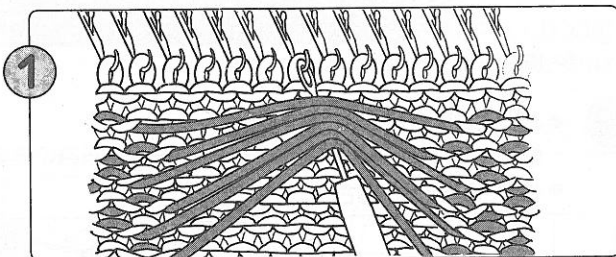
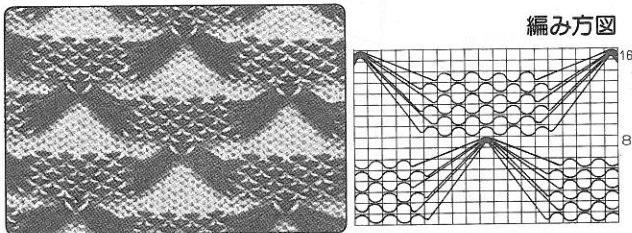


〈例〉もよう番号439

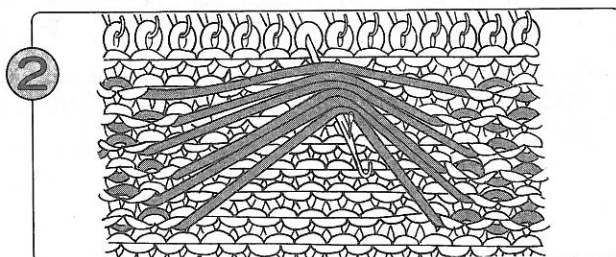
- メモ表示窓に数字が表示されたときには、その数字に応じてスレッド糸をかけて編みます。
- メモ表示窓に数字が表示されないときには、スレッド糸をかけずに編みます。

引き上げ目手法

☆もよう番号〈458〉〈460〉〈462〉は引き上げ目手法を使います。
 〈例〉もよう番号460



メモリーパターンの右横の段数が表示窓に点滅したら、編み方図にしたがって、渡っているスレッド糸をウツシですくい上げ、編針にかけます。



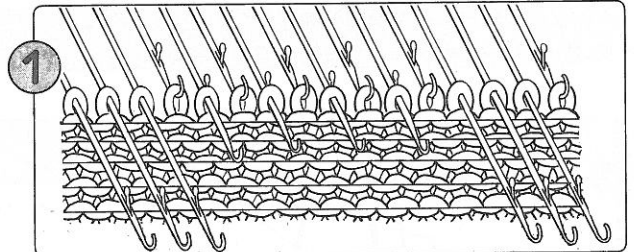
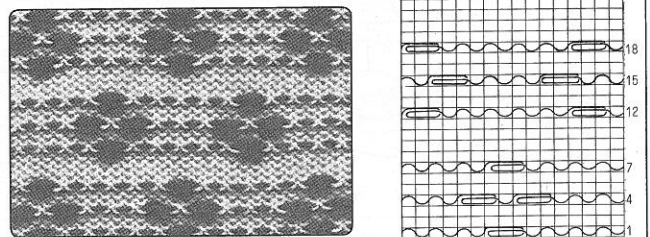
スレッド糸をかけた針を、E位置に出して編み進みます。

巻き目手法

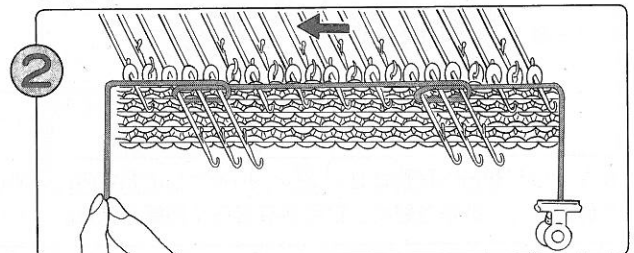
☆もよう番号〈463〉は巻き目手法を使います。

〈例〉もよう番号463

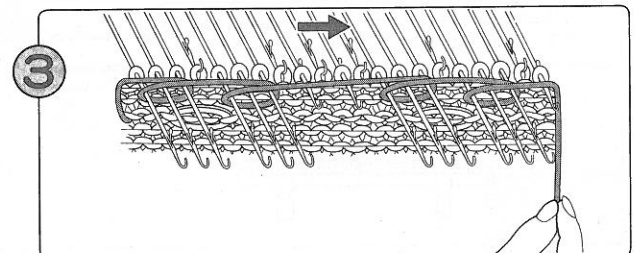
編み方図



選針されたら、3本並んでいるD位置の編針をE位置に出します。



スレッド糸を編み方図にしたがってKキャラジのある側からE位置の編針に巻き、選針されるまでKキャラジを動かします。



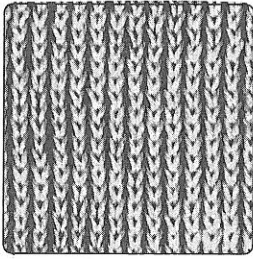
選針されたら、3本並んでいるD位置の編針をE位置に出し、スレッド糸をKキャラジのある側から編針に巻きまます。その後、再び選針されるまでKキャラジを動かします。

④ ①・②・③を繰り返します。

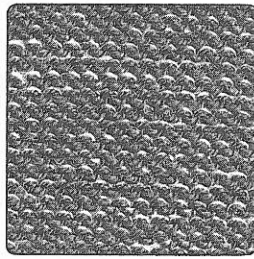
添え糸編

☆2本の編糸を同時に表裏に編み分ける編み方です。地糸口の編糸が表目側に添え糸口の編糸が裏目側に編まれます。
 ☆合細程度の編糸を2色用意してください。

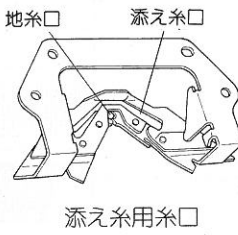
●模様の編み方



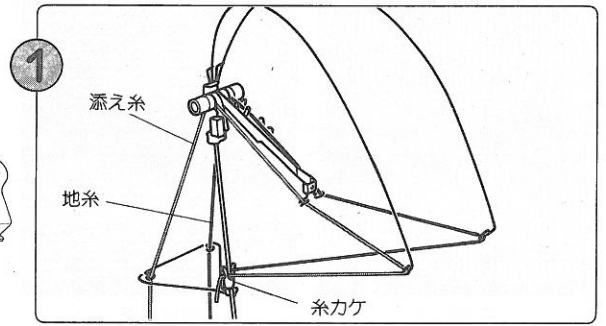
編地の表



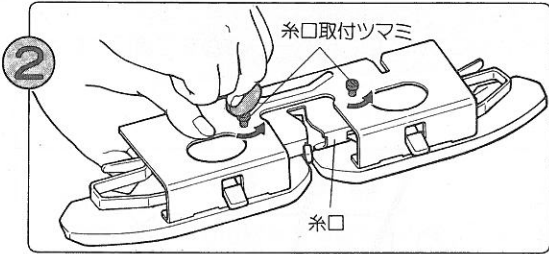
編地の裏



添え糸用糸口

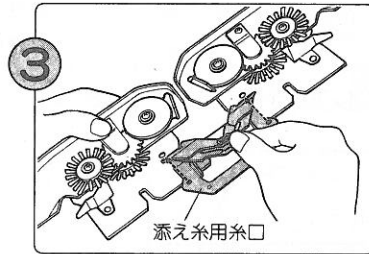


地糸は糸取装置の右側に、添え糸は左側に通します。

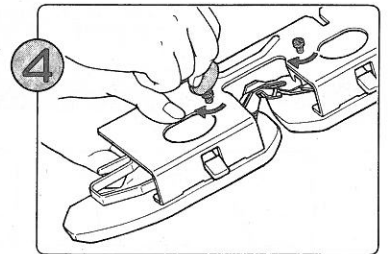


編地押えをKキャリジからはずし、編地押え上面の糸口取付ツマミを○ドライバー・ガコインでゆるめ、糸口をはずします。

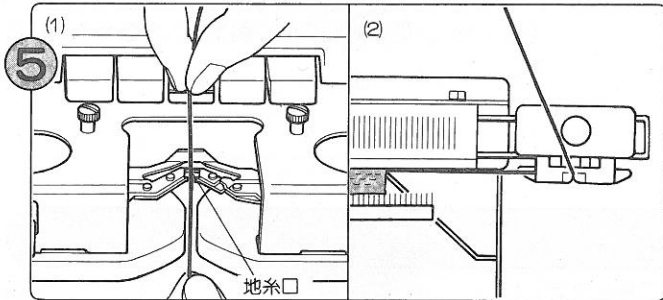
※糸口取付ツマミは、なくさないように注意してください。



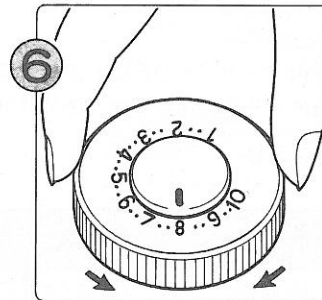
部品箱から添え糸用糸口を取り出して、図のように合わせます。



2本の糸口取付ツマミを編地押えの上面の穴から差し込み、そのまま締め付けます。糸口の取り替えがすんだら、編地押えをKキャリジに取り付けます。



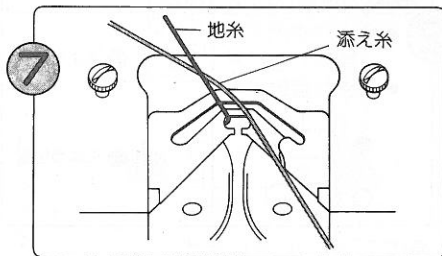
地糸を、地糸口に入れます。平編を数段編み、Kキャリジを右に置きます。



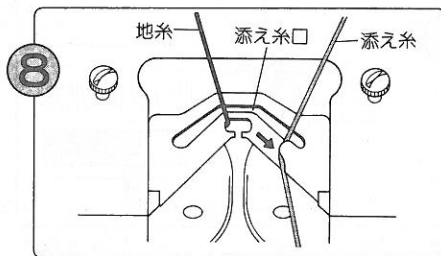
編目ダイヤルを、使用する編糸の組み合わせに応じて合わせます。

地糸と添え糸の組み合わせと編目ダイヤル

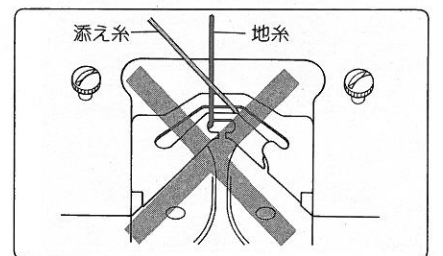
編糸タイプ	編目ダイヤル
極細と極細	4~5
合細と極細	6~7
合細と合細	8~9



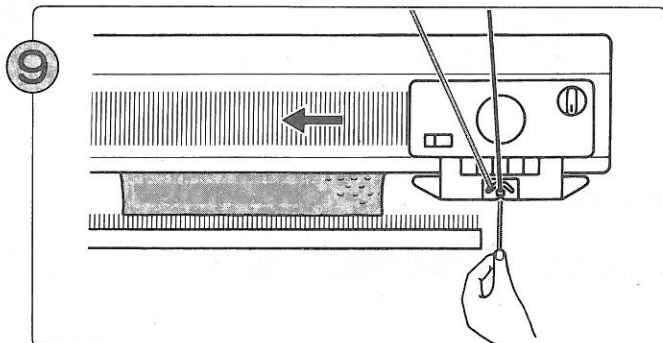
添え糸を地糸の後ろ側になるように通します。



糸端を添え糸口に入れます。



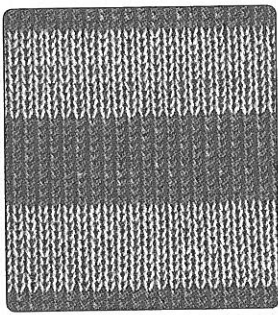
♣添え糸を添え糸口に入れるときは、地糸と添え糸を交差させないようにしてください。



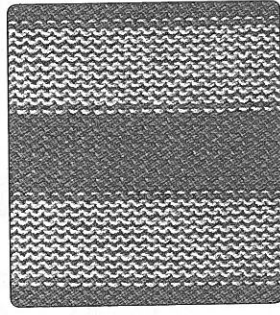
添え糸の糸端を指でつまみ、軽く真下に引くようにしながら、Kキャリジを動かします。

添え糸編 地糸と添え糸を入れ替えて編む場合

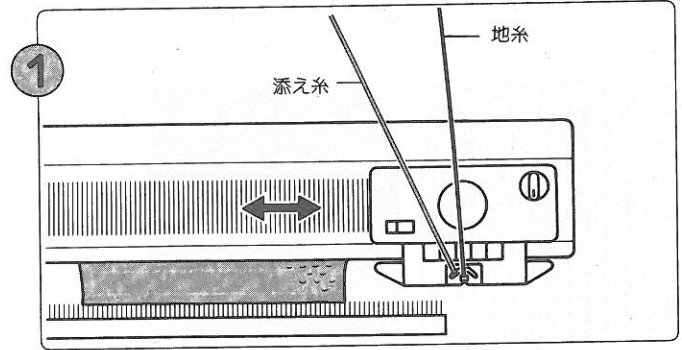
☆添え糸編と同じ操作ですが、地糸と添え糸を入れ替えて編みます。 ●模様の編み方



編地の表



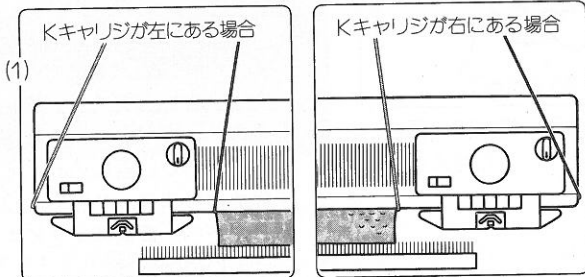
編地の裏



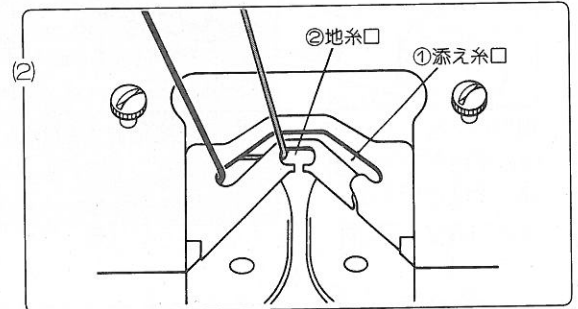
添え糸編58ページを参照して編糸を入れ替えるところまで編みます。

※編目ダイヤルについては、58ページの◎をご参照ください。

2 地糸と添え糸を入れ替えるときは、以下の手順で行ってください。



- ①地糸口の編糸をはずし休めます。
- ②添え糸口の編糸をはずし休めます。
糸取装置の右側に通した編糸——糸口より右側で休めます。
糸取装置の左側に通した編糸——糸口より左側で休めます。



- ①添え糸口、②地糸口の順に編糸を入れ替えて通します。

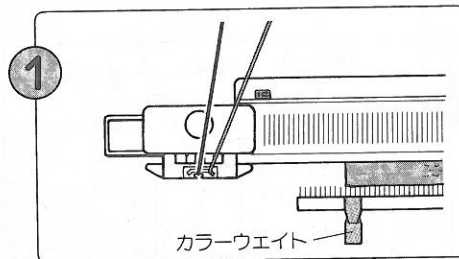
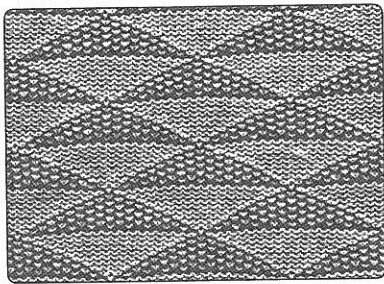
3 編糸を入れ替えながら編み進みます。

添え糸タック模様

☆添え糸タック模様は添え糸用糸口を使用し、タック模様と同じ手順で編みます。

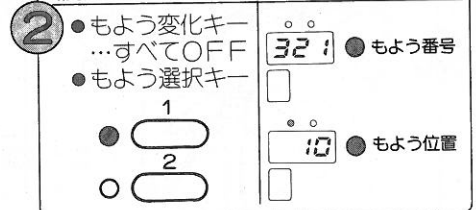
●模様の編み方

〈例〉もよう番号321

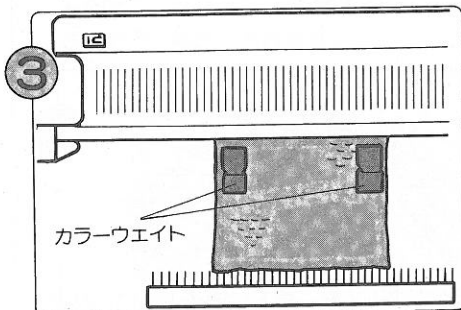


添え糸編を数段編み、Kキャリジを左側の□ターンの外側に置きます。
カラーウエイトを左右均等にかけます。

〈例題の模様プログラム〉



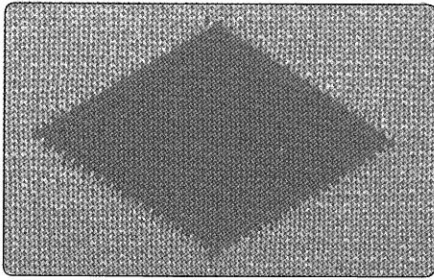
模様プログラムをします。
(14ページ参照)



タック模様を編みます。
(51ページ・模様の編み方①から参照)

※カラーウエイトは、20段ごとぐらいに編地の両端にかけ直します。

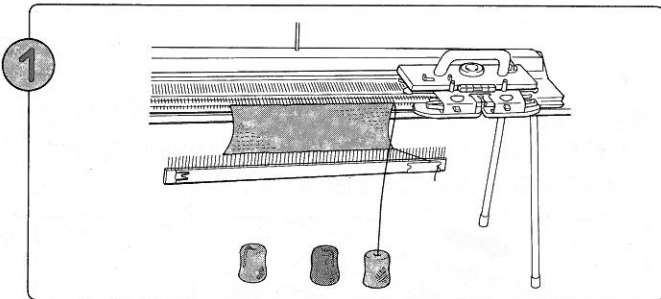
アーガイル編



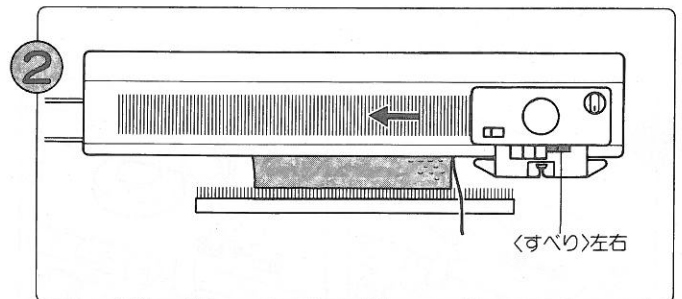
裏面に編糸が渡らない編み方です。
1段の間で何色でも編め、しかも変化のある模様を好みの大きさに編むことができます。
図案は、お好みにより自由に決めてください。

平編に対してアーガイル編は、編目ダイヤル1目盛ぐらい細かく編めますので、試し編みをして編目ダイヤルをきめてください。

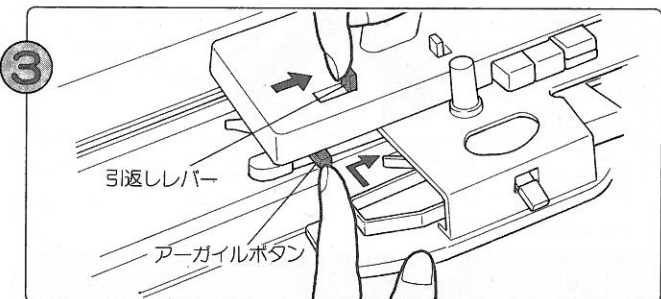
● 模様の編み方



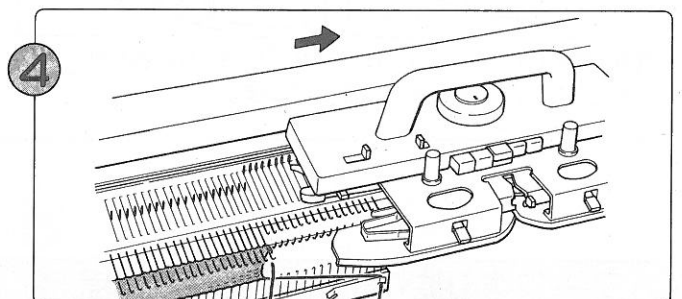
アーガイル編を編む位置まで平編を編みます。編糸を糸口Aと糸取装置からはずし、足元に置きます。他の編糸も用意します。



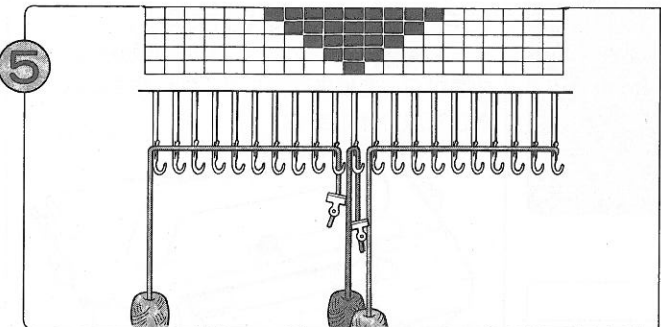
カムボタンの<すべり>左右を同時に押します。Kキャリジを1段動かします。



アーガイルボタンを押しながら引返しレバーを<アーガイル>に合わせます。

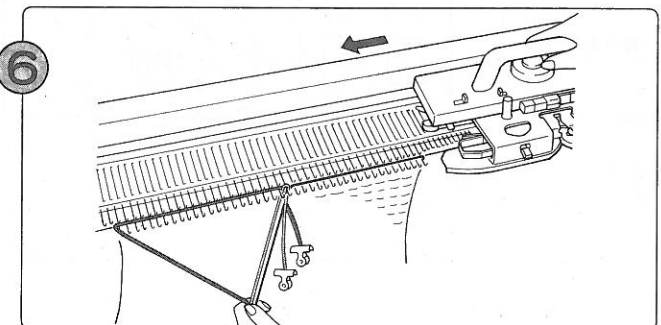
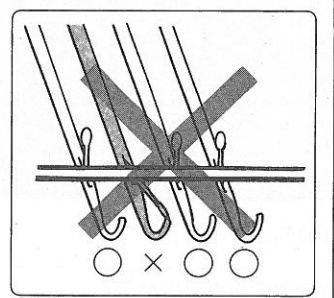


Kキャリジを1段動かすと、針がD位置に出ます。(段数計またはニットリーダーを使用しているときは2段もどします)

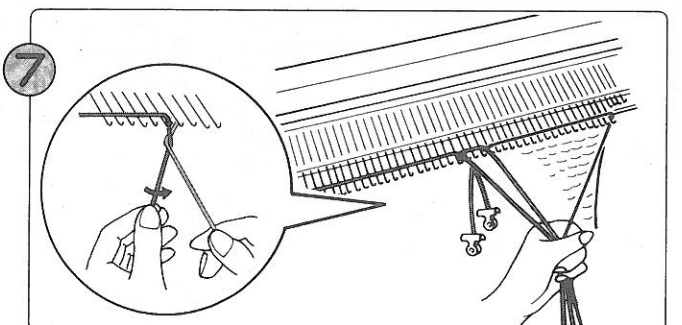


Kキャリジ側から順に、模様に合わせて必要な糸を編針に渡します。

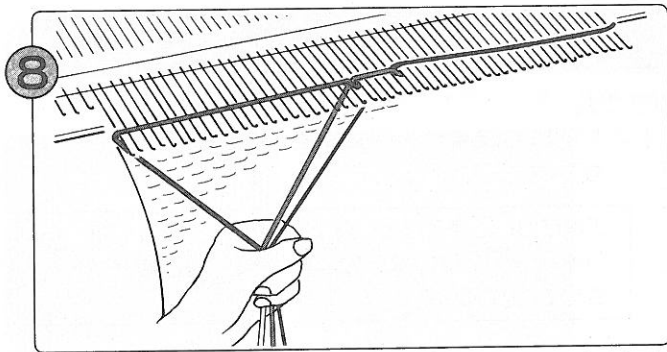
♥アーガイル編は、編糸を編針に渡して編みますので、ベラが閉じていると編目がおちてしまいます。もし、ベラが閉じている場合には、ウツシ等で開けてから編糸を渡します。



編糸を軽く下に引いて持ちながら、Kキャリジを動かします。

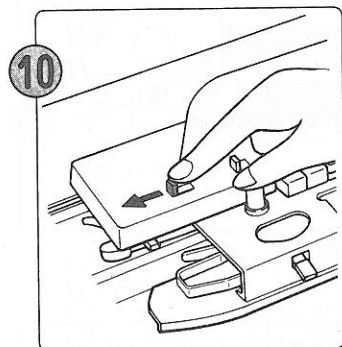


2段目を編みます。Kキャリジ側からベラの開いている編針に編糸を交差させながら渡して、Kキャリジを動かします。

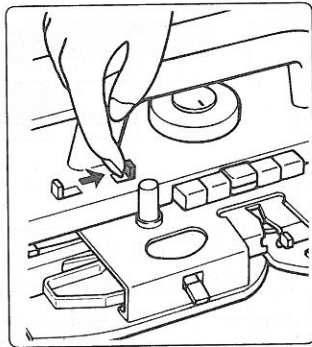


3段めは、Kキャリジの進行方向が逆ですので、図のように交差させながら渡して、Kキャリジを動かします。

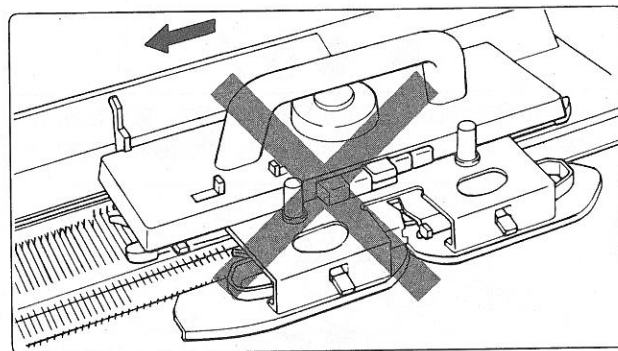
9 ⑦・⑧を繰り返します。



模様が終わったら、引返しレバーを〈ひらあみ〉に合わせ、ボタンもどしレバーでカムボタンをもどします。

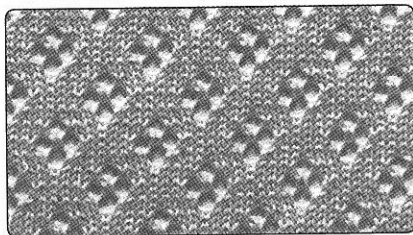


♥編針を傷めるおそれがありますので、編地がかかっている状態で引返しレバーを〈アーガイル〉にセットして、Kキャリジを動かさないでください。



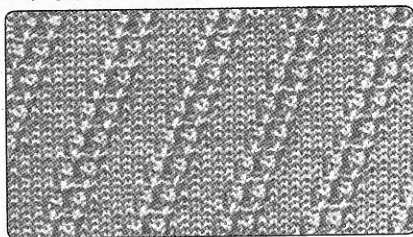
レース模様・タックレース模様 もよう選択〈1〉の模様

●レース模様



〈例〉もよう番号106

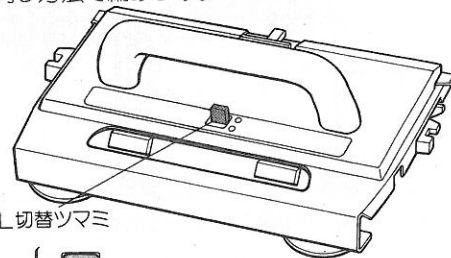
●タックレース模様



〈例〉もよう番号206

Lキャリジを使います

レース模様・タックレース模様の編み方は、L切替ツマミを模様に合わせて切り替える以外、同じ方法で編みます。



L切替ツマミ

-レース模様
-タックレース模様

〈例題の模様プログラム〉

●もよう変化キー
...すべてOFF

●もよう選択キー

1

2

106 ●もよう番号

4 ●もよう位置

〈例題の模様プログラム〉

●もよう変化キー
...すべてOFF

●もよう選択キー

1

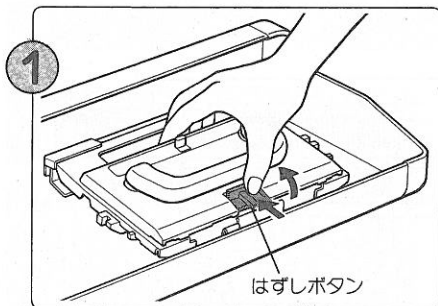
2

206 ●もよう番号

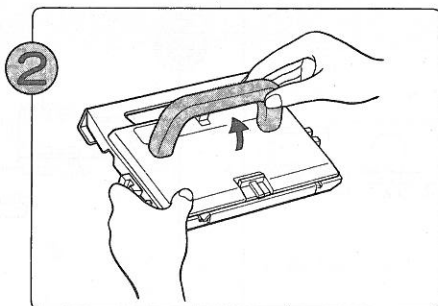
4 ●もよう位置

模様プログラムは14ページを参照してください。

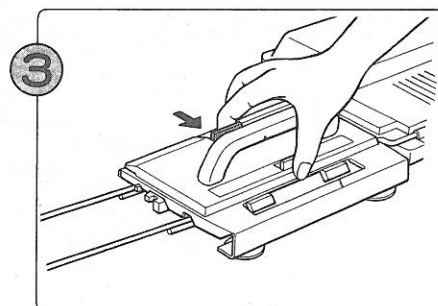
● Lキャリジのセット方法



ケースに納めてあるLキャリジのはずしボタンを、矢印の方向に押し取り出します。



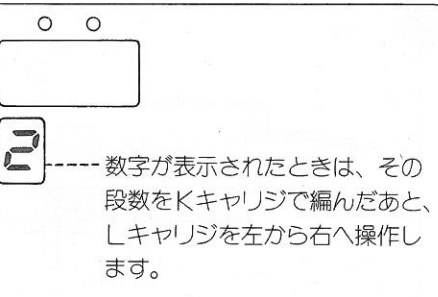
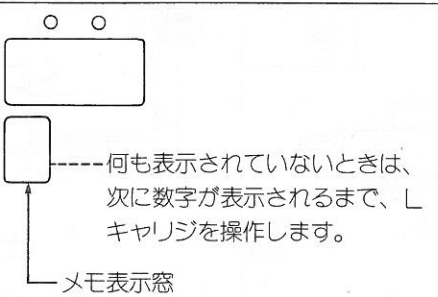
ハンドルを矢印の方向に引き上げて起こします。



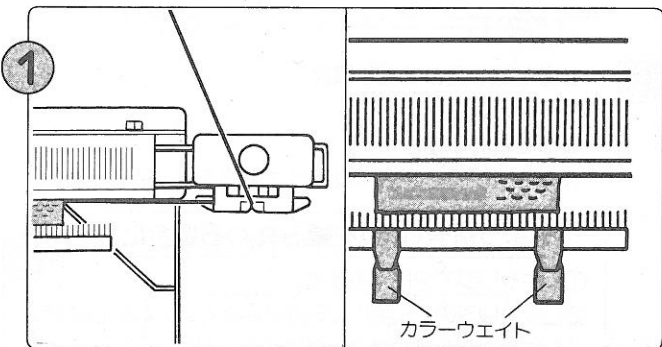
はずしボタンを手前に引き、左側の補助レールの上に正しくのせます。
※正しくのっていないとミノ板に滑り込ませることができません。

● 模様を編み始める前に覚えましょう。

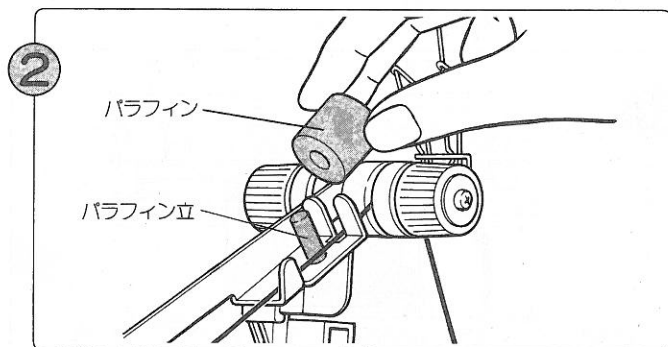
レース模様・タックレース模様では、メモ表示窓の表示に応じて、Lキャリジ・Kキャリジを操作します。



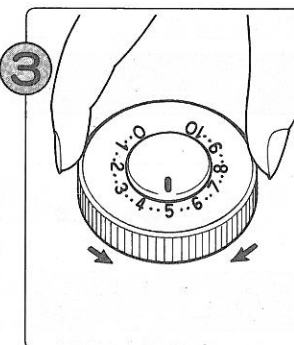
● 模様の編み方



平編を数段編み、Kキャリジを右の補助レールの上に置きます。カラーウェイトを左右均等にかけます。

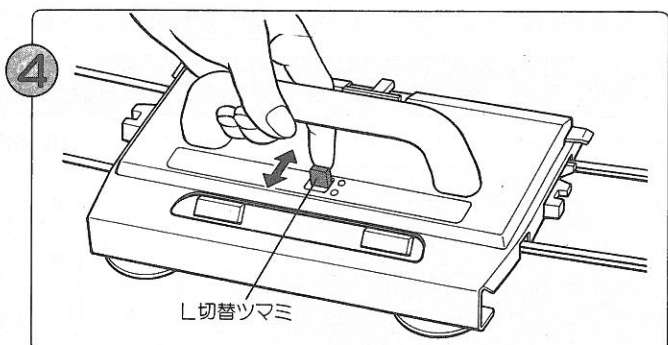


パラフィンケースからパラフィンを取り出し、編糸の上になるように糸取装置のパラフィン立にはめめます。
※レース模様・タックレース模様のときは、編糸のすべりをよくするため、必ず使用します。

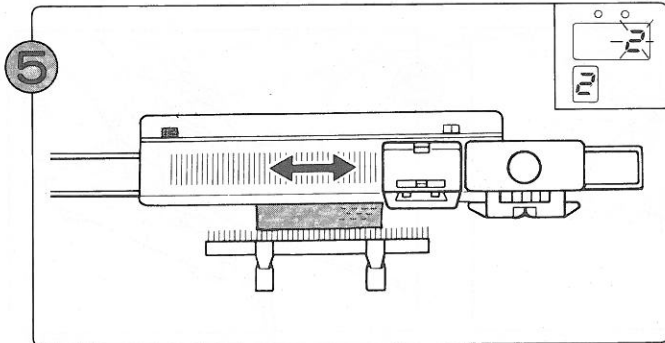


編目ダイヤル表		
編糸タイプ		編目ダイヤル
極	細	4~5
合	細	4~5
綿・化繊レース		4~5
中	細	5~6

編目ダイヤルを、使用する編糸のタイプに応じて合わせます。

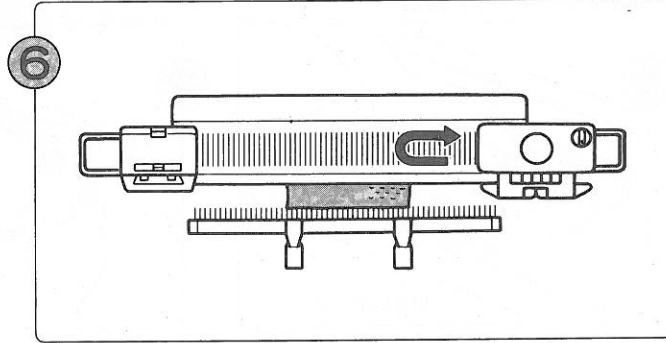


LキャリジのL切替ツマミを、レース模様のときは<レース>に、タックレース模様のときは<タックレース>に合わせます。

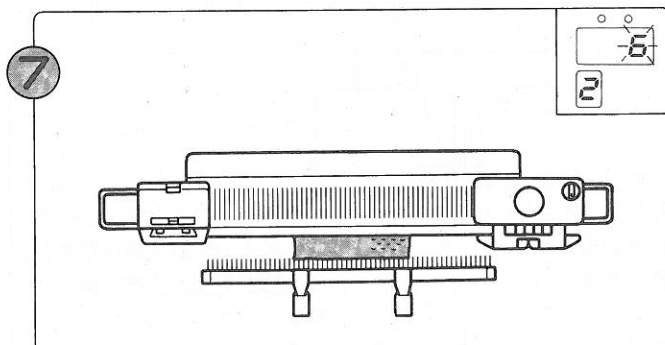


編機左側の□□ターンマークを通過させ、メモ表示窓に〈2〉と表示されるまでLキャリジを左右に動かします。

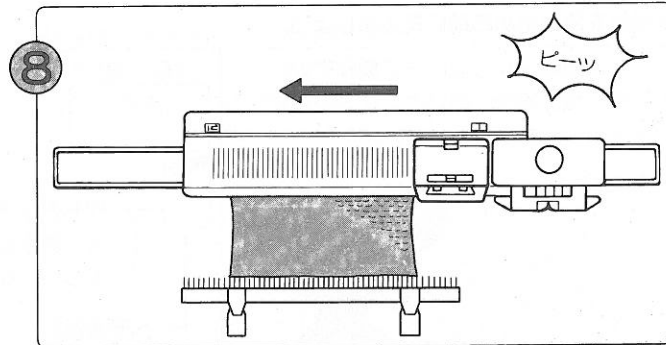
※ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。



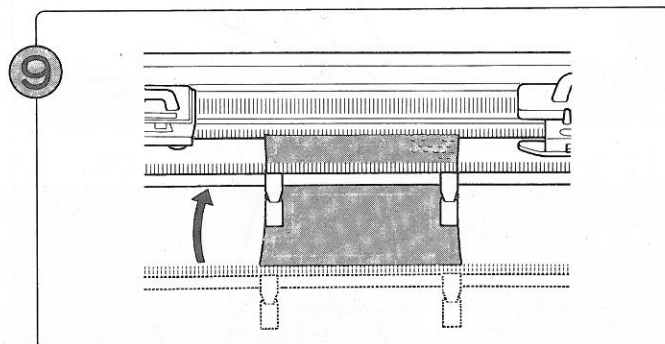
Kキャリジで2段編みます。



メモ表示窓に数字が表示されるまで、Lキャリジを操作します。メモ表示窓に表示された数字の段数を、Kキャリジで編みます。



ひと模様が編み終わる最後の段で“ピーッ”と音がします。このとき、左へLキャリジを動かしていますので、その段で終わります。



編み進んで編地が長くなったら、編出シとカラーウエイトをかけ直します。

♣素材によっては編地が浮きやすくなる場合がありますので、編地を下に引っ張るようにして編んでください。

※模様を編んでいる場合、Lキャリジは必ず編機の中心(緑1の編針の位置)を、毎段通過させてください。

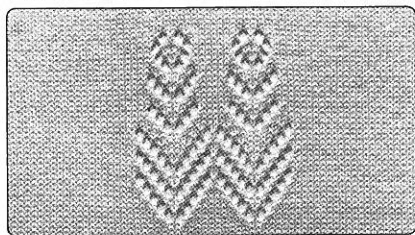
- 10 ●模様を繰り返して編む場合
⑦～⑨を繰り返します。
- 模様を終わる場合
Kキャリジで、必要な段数だけ平編を編みます。

もよう番号〈104〉を編み終わる場合には

- ①Kキャリジで2段編みます。
- ②LキャリジのL切替ソマミを〈タックレース〉にします。
- ③Lキャリジを4回動かします。
- ④Kキャリジで必要な段数を平編で編みます。

レース模様・タックレース模様 もよう選択〈2〉の模様

〈例〉もよう番号112、1つのグループ模様



〈例題の模様プログラム〉

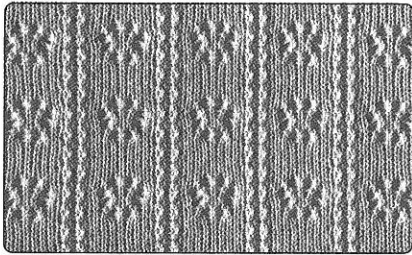
●もよう変化キー ...すべてOFF	●もよう番号	●もよう位置
●もよう選択キー	112	12
○ 1	□	1
○ 2	●もよう数	●もよう番号
● 2	2	0
	1	2

●模様プログラムの方法は14ページをご参照ください。

●Lキャリジのセット方法・模様の編み方は、もよう選択〈1〉の模様と同じですので61～63ページをご参照ください。

レース・タックレース混合模様

〈例〉もよう番号222



〈例題の模様プログラム〉

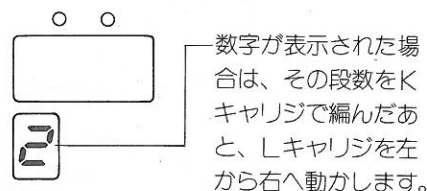
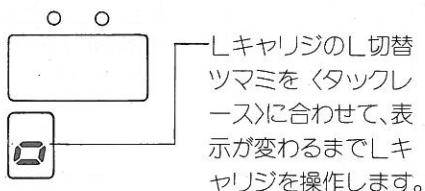
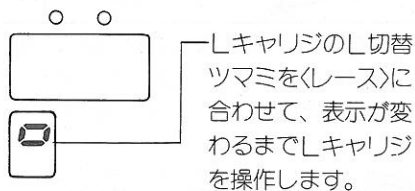
- もよう変化キー
…すべてOFF
 - もよう選択キー
1
●
 -
 - 2
○
- もよう番号
222

●もよう位置
5

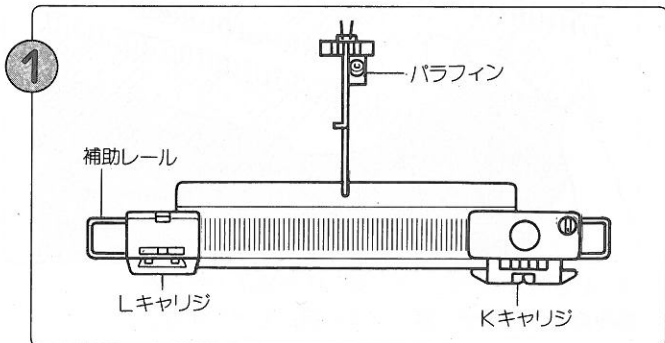
模様プログラムは14ページを参照してください。

●編み始める前に……

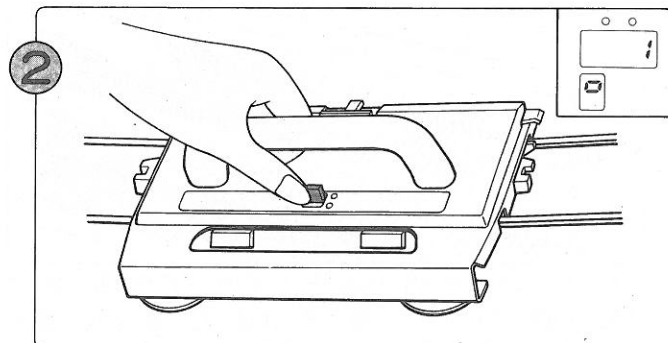
レース・タックレース混合模様では、メモ表示窓の表示に応じて、Lキャリアジ・Kキャリアジを操作します。



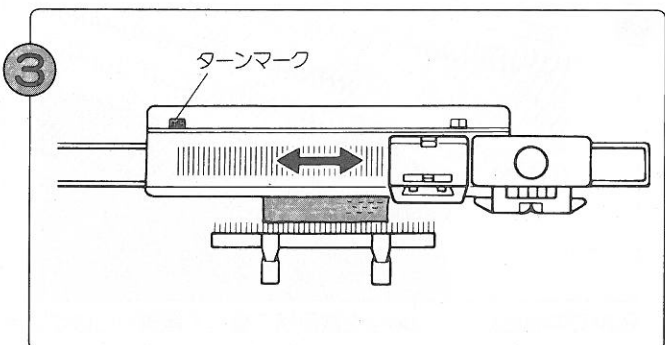
●模様の編み方



62ページを参照して、Lキャリアジをセットし、③まで進みます。

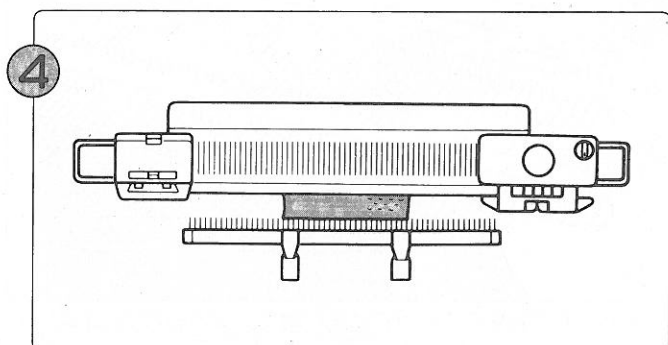


メモ表示窓に と表示されているので、LキャリアジのL切替ツマミを〈レース〉に合わせてください。



Lキャリアジを編機左側の ターンマークを通過させ、メモ表示窓の表示が変わるまで動かします。

※ターンマークを通過させるのは、模様を編み始める最初の段だけです。



メモ表示窓の表示に応じてL切替ツマミを切り替えながら、Lキャリアジ・Kキャリアジを動かします。

⑤ あとの操作はレース模様の場合と同じです。
(63ページ⑤～⑩参照)

配色ゴム編模様(2色または3色)

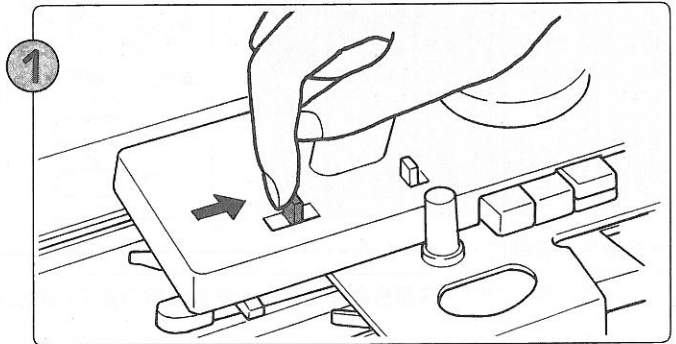
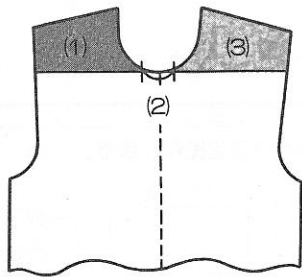
43ページをご参照ください。

えりぐりの編み方

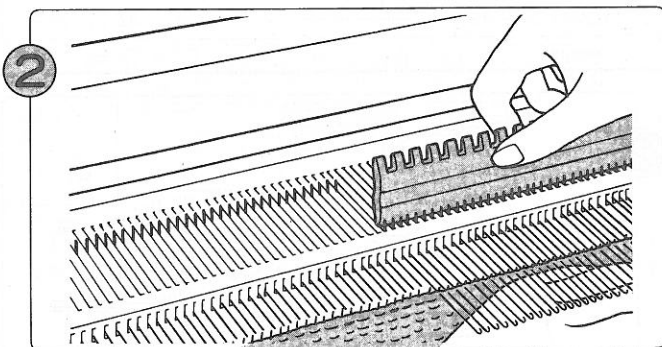
ラウンドネックの編み方

1. 平編・添え糸編

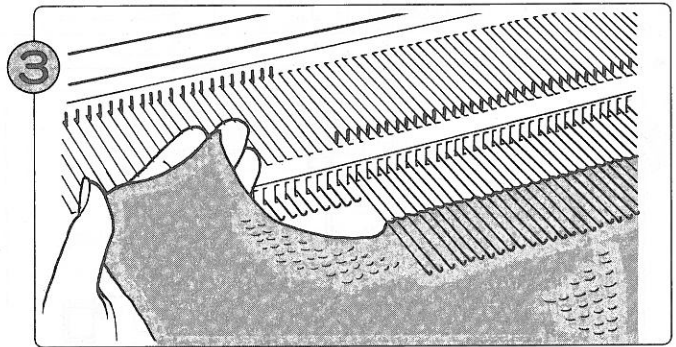
●下の図は、別々に編もうとする位置でKキャリジ(編糸)が左側にある場合に編んでいく順番です。右側で終わっている場合は、「3」・「2」・「1」の順で編みます。



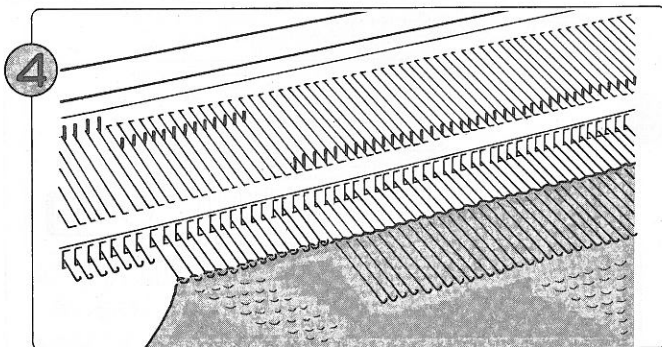
① 引返しレバーを<引返し>にセットします。



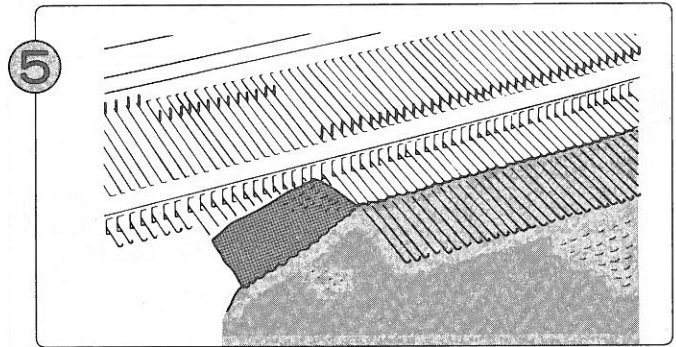
えりぐりの中心部分「2」の編針と、Kキャリジの反対側の肩「3」の部分の編針をすべてE位置に出します。E位置に出した編針は、Kキャリジを操作しても編まれません。



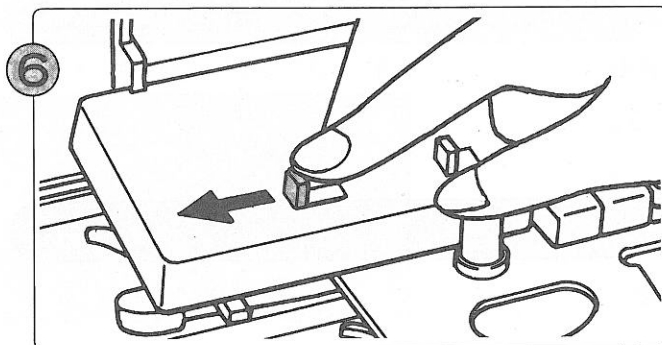
③ 減らし目をしながら片方の肩「1」を編み上げます。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。



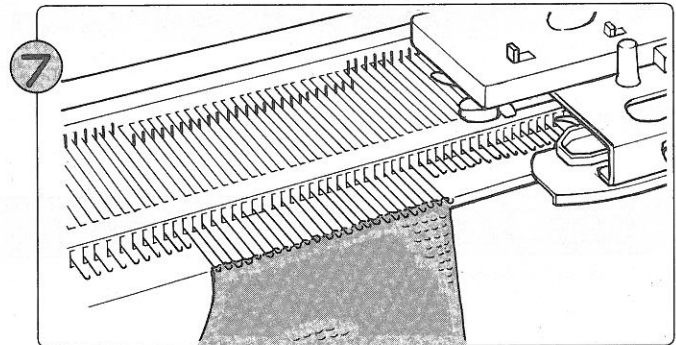
もう一方の肩部分「3」はE位置に残し、えりぐりの中心部分「2」の編目を編針のフックにもどし、B位置にそろえます。



⑤ 別糸で中心部分「2」の編目を数段捨て編んで編機からはずします。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。もう一方の肩部分「3」の編目がE位置に残されています。



⑥ 引返しレバーを<ひらあみ>にセットします。



⑦ 減らし目をしながら、もう一方の肩「3」を編み上げます。

2. 模様編 (同時編込模様・タック模様・すべり目模様・スレッド模様・編込レース模様・添え糸タック模様)

あみわけキーのはたらき

あみわけ
● ○
ランプ

編地を左右別々に編む場合など、今編んでいる模様の状態を覚えておきたいときに使用します。

- あみわけキーをONにしたときに選針されている段の選針の状態・模様プログラムの内容・もよう変化キーの状態などをすべて記憶します。
- あみわけキーをOFFにしたとき、操作パネルの表示はあみわけキーをONにしたときの状態から編めるように変わります。(模様プログラム・もよう変化キーを変更していても、もとの状態にもどります)
- あみわけキーがONのとき、記憶している選針状態などの内容を消したい場合にCキーを押します。(あみわけキーのランプは消えます)

● 下の図は別々に編もうとする位置で、Kキャリジ(編糸)が左側にある場合に編んでいく順番です。右側で終わっている場合は「(3)・(2)・(1)」の順で編みます。

1

あみわけキーをONにします。

※あみわけキーはKキャリジをターンする前で、表示窓の段数が点滅しているときにONにします。

Kキャリジをターンしてしまったら、段数を キーで1段もどしてからあみわけキーをONにします。そのあと キーで1段進めてから編み続けます。

2

引返しレバーを<引返し>にセットします。

3

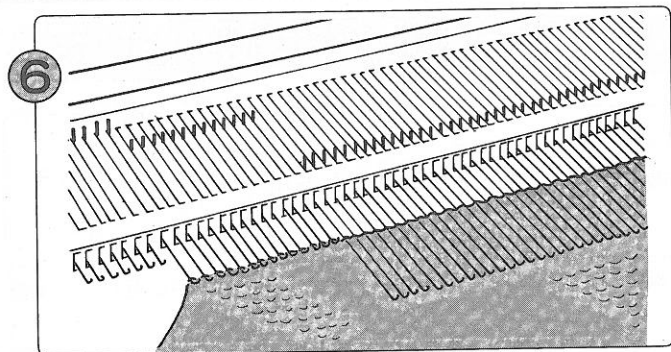
えりぐりの中心部分「(2)」の編針と、Kキャリジの反対側の肩「(3)」の部分の編針をすべてE位置に出します。E位置に出した編針は、Kキャリジを操作しても編まれませんが、

4

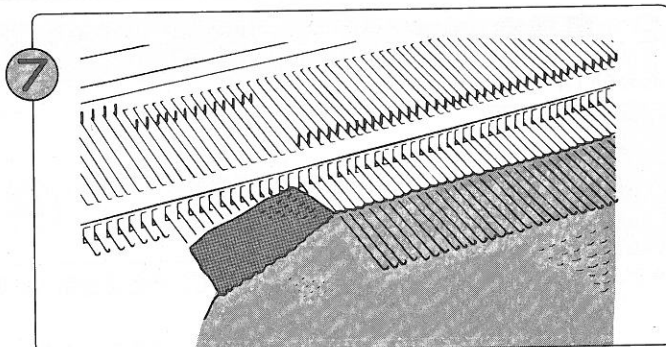
減らし目をしながら、片方の肩「(1)」を編み上げます。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。

5

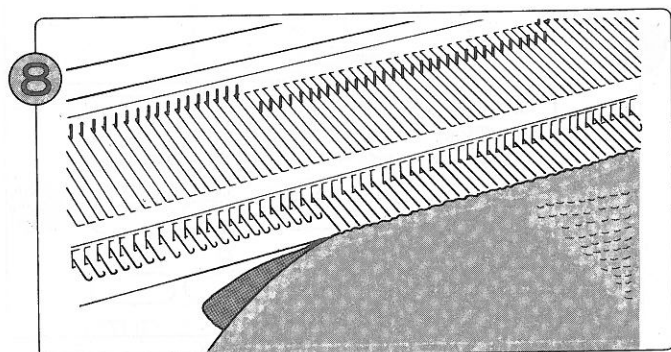
選針切替ツマミを<ひらあみ>にセットします。



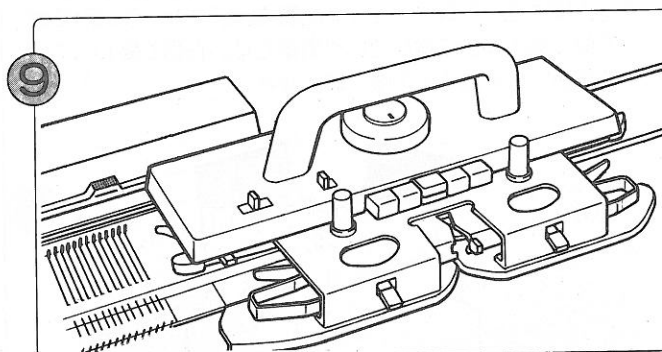
6 もう一方の肩部分「3」は、E位置に残し、えりぐりの中心部分「2」の編目を編針のフックにもどし、B位置にそろえます。



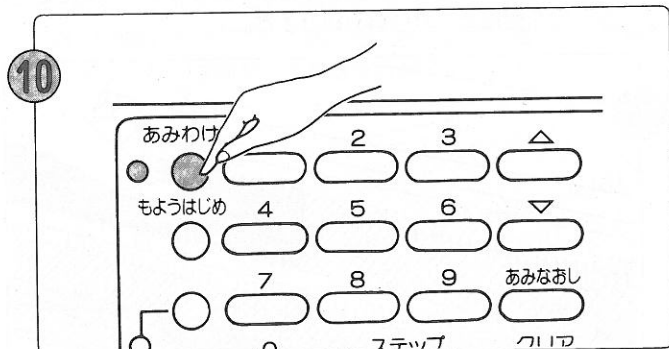
7 別糸で中心部分「2」の編目を数段捨て編して、編機からはずします。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。



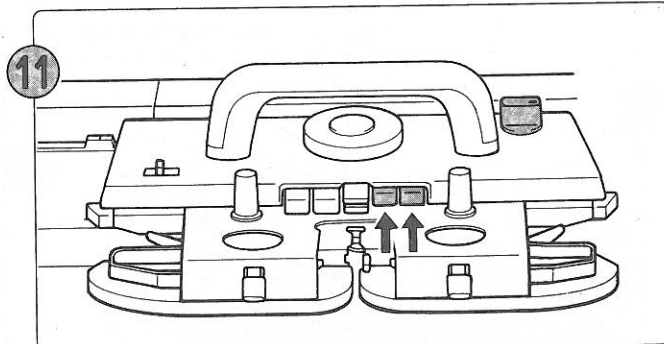
8 もう一方の肩部分「3」の編目をウツシで編針のフックにもどし、B位置にそろえます。



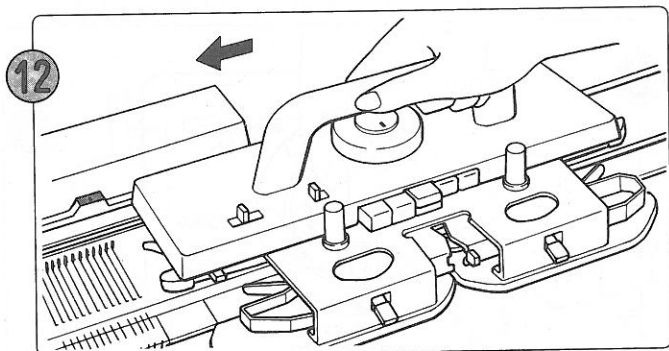
9 Kキャリジを編地の右側(ターンマークの外側)へ置きます。(3・2・1の順で編む場合には、Kキャリジを左側のターンマークの外側へ置きます。)



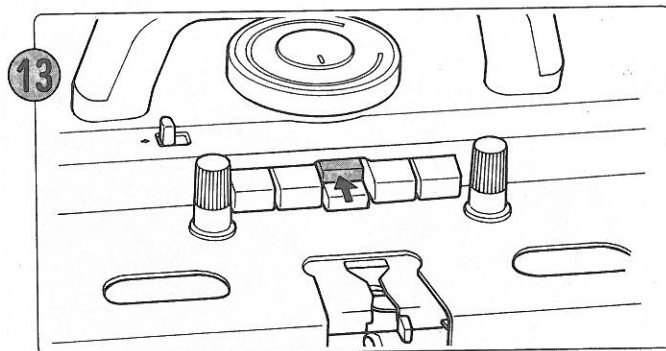
10 あみわけキーをOFFにします。



11 カムボタン(すべり)左右を押します。選針切替ツマミを(もようあみ)にセットします。



12 Kキャリジを、ターンマークを通過させて左へ動かします。



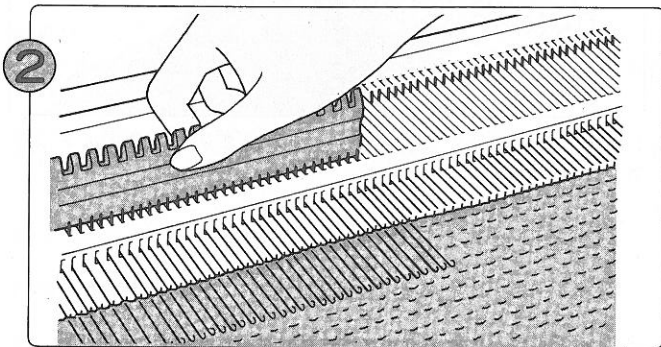
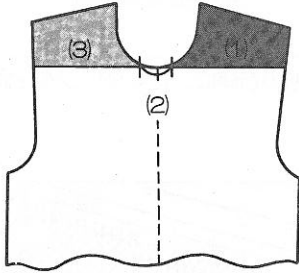
13 模様編に合わせてカムボタンを押し直します。糸口に編糸を通して、もう一方の肩「3」の部分の編みます。

3. レース模様・タックレース模様

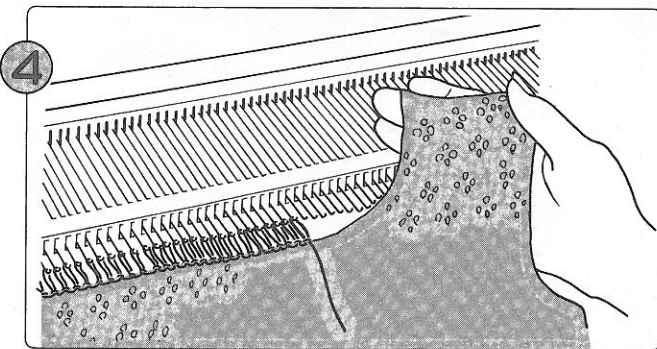
あみわけキーを使います。

あみわけキーの使い方は66ページを参照してください。

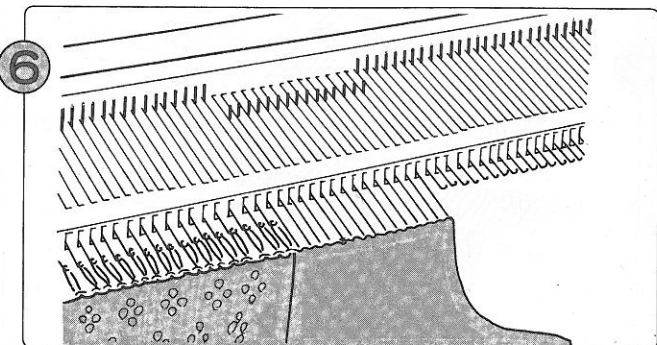
- 下の図は別々に編んでいく順番です。別々に編もうとする位置で、Kキャラジが左側にある場合は、もう1段編んで右側に置きます。



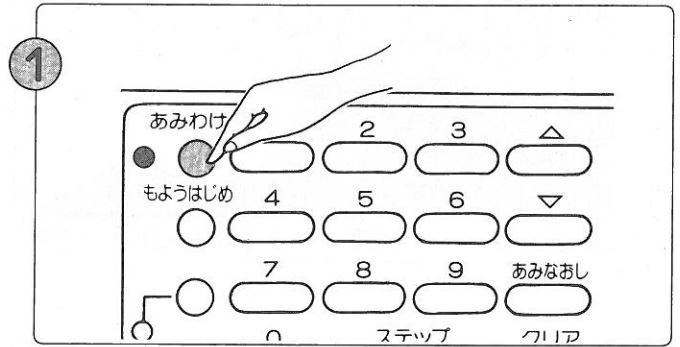
えりぐりの中心部分「(2)」の編針と、Kキャラジの反対側の肩「(3)」の部分の編針をすべてE位置に出します。



LキャラジとKキャラジを操作し、肩「(1)」の部分の編み上げます。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。



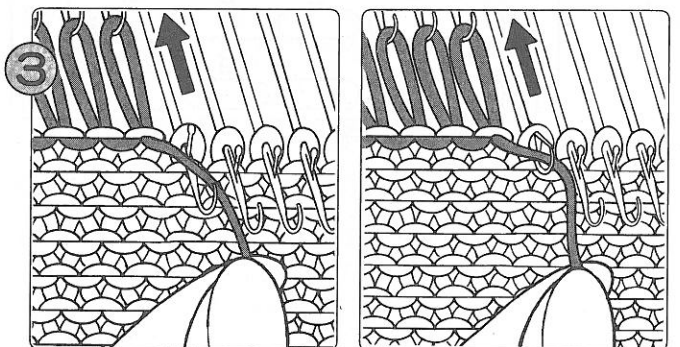
えりぐりの中心部分「(2)」の編針をB位置にそろえた状態です。肩「(3)」の部分の編針はA位置に残っています。



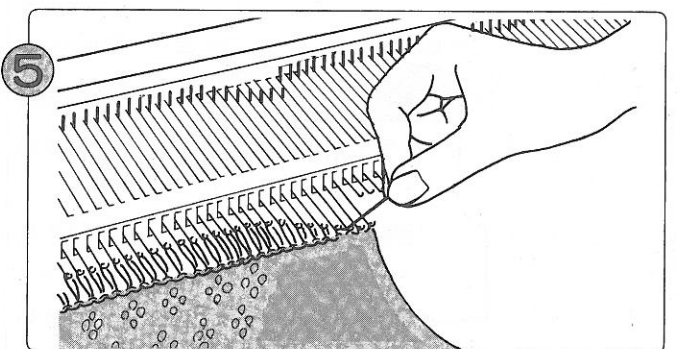
あみわけキーをONにします。

※あみわけキーはLキャラジをターンする前で、表示窓の段数が点滅しているときにONにします。

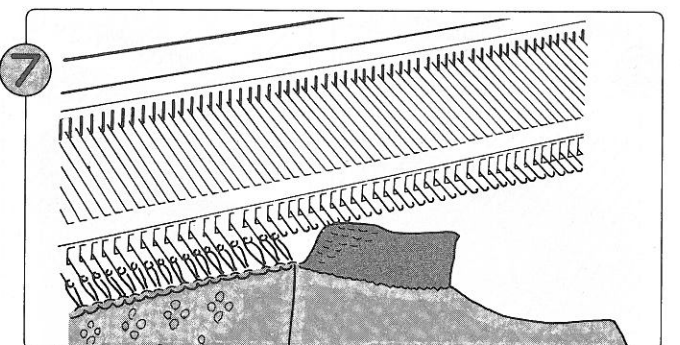
Lキャラジをターンしてしまつたら、段数を△キーで1段もどしてからあみわけキーをONにします。そのあと○キーで1段進めてから編み続けます。



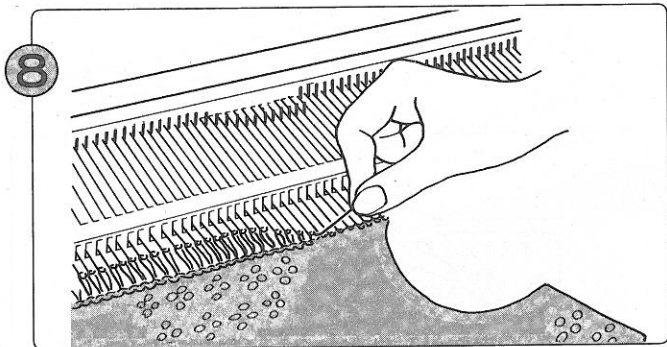
E位置に出した編針のフックに抜き糸をかけ、編針を1本ずつA位置にもどします。A位置にもどされた編針はKキャラジを操作しても編まれません。



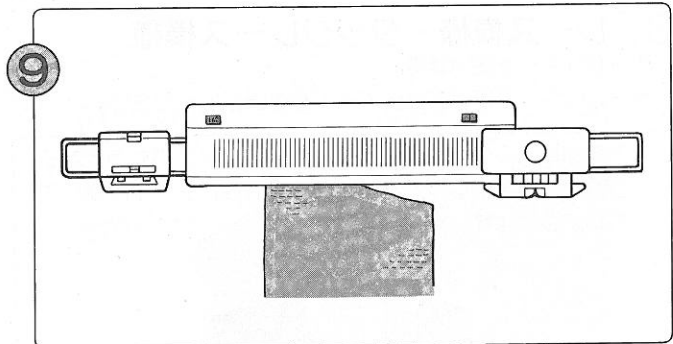
A位置にもどされている編針の抜き糸を引いてほどこ、中心部分「(2)」の編目を編針のフックにもどしてB位置にそろえます。



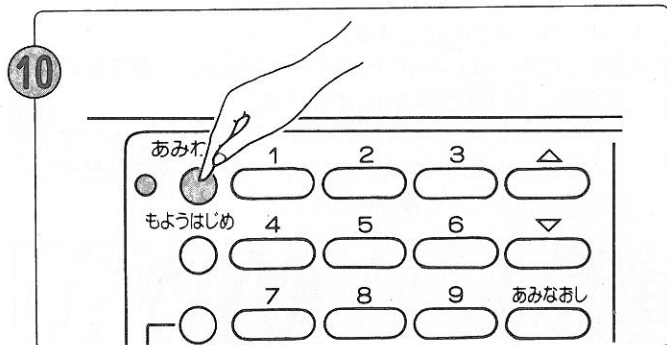
別糸で中心部分「(2)」の編目を数段捨て編んで、編機からはずします。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。



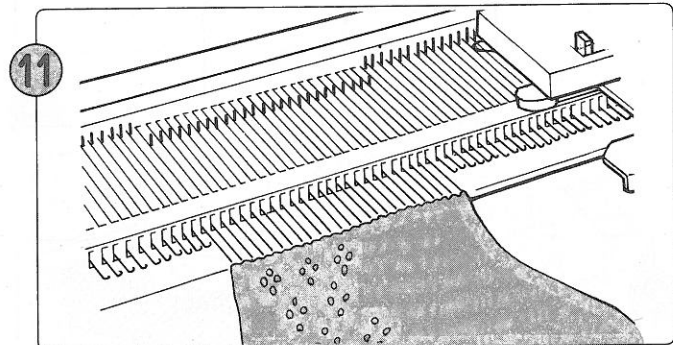
8 A位置にもどされていた編目“3”の抜き糸をほどき、B位置にそろえます。



9 Kキャリジを編地の右側に、Lキャリジを左側のターンマークの外に置きます。



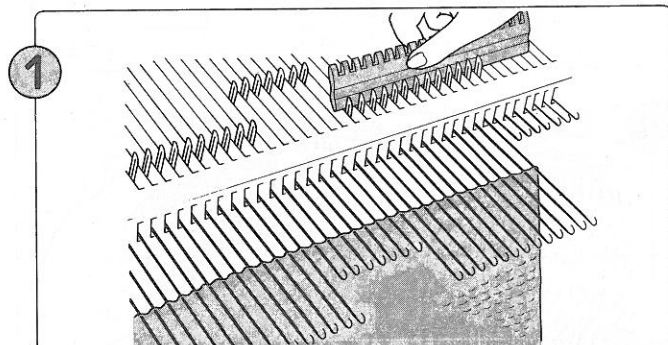
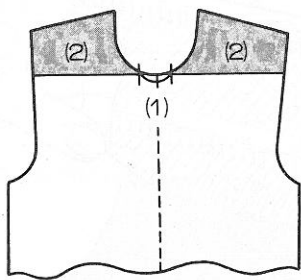
10 あみわけキーをOFFにします。



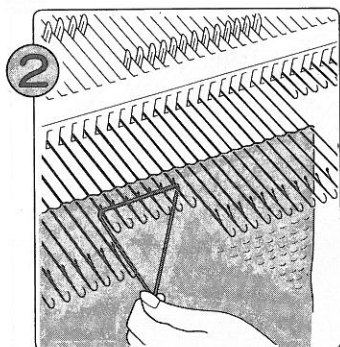
11 LキャリジとKキャリジを操作し、肩“3”の部分を読み上げます。

4. アーガイル編

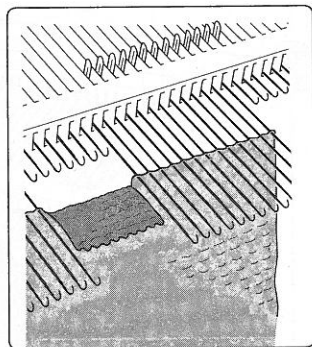
●えりぐりは左右同時に編みます。



1 肩の部分“2”の編針をすべてE位置に出します。



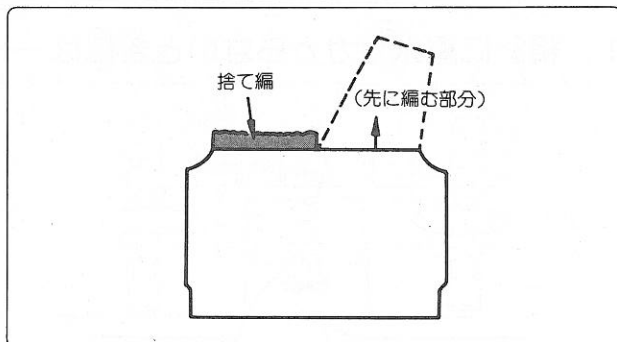
2 えりぐりの中心部分“1”の編針に別糸を渡して、数段編み、編機からはずします。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。



3 肩の部分“2”の編針を模様板を使ってD位置にもどし、編糸を渡して編みます。

Vネックの編み方

Vネックのえりぐりなどのように、別々に編むたけが長い場合、または色のうすい編糸で編む場合、編機にかけたまま休めておくことよごれてしまうことがありますので、別々に編む位置で休める部分を、捨て編で編んで編機からはずします。



●平編・添え糸編

- ①先に編む部分の編針をすべてE位置に出します。
- ②引返しレバーを〈引返し〉位置にセットします。
- ③編糸を糸口Aからはずし、切らないで編機端の糸カケに休めておきます。
- ④すべりボタンを押し、糸口に編糸を入れなくて、Kキャリジを反対側の端に動かします。そのあと、ボタンもどしレバーを押し、すべりボタンを解除します。
- ⑤捨て編をするために別糸を糸口Aに通し、10段ほど編んで、編機からはずします。
- ⑥編地をはずした部分の編針はA位置に下げしておきます。
- ⑦編糸がある側にキャリジを動かし、編糸を糸口Aに入れます。
- ⑧引返しレバーを〈ひらあみ〉位置にもどします。
- ⑨先に編むほうの肩を編みあげます。
- ⑩捨て編ではずした片方の肩部分の編目をウツシで拾い目して編針にかけ、B位置にそろえます。
- ⑪拾い目した肩部分を編み上げます。

●レース模様・タックレース模様

- ①レース模様、またはタックレース模様で衿を編むときは、右肩から編み始めます。Kキャリジが左側にきている場合はもう1段編んで右側に置きます。
- ②あみわけキーをONにします。
- ③右肩から編みますので、休めておく左肩部分は捨て編ではずします。
(上記の平編・添え糸編の①～⑥を行います。)
- ④E位置にある右肩部分の編目を、ウツシを使って編針のフックにもどし、B位置にそろえます。
- ⑤編糸をKキャリジの糸口に入れます。LキャリジとKキャリジを操作し、右肩を編み上げます。
- ⑥捨て編ではずした左肩部分の編目を、ウツシで拾い目して編針にかけ、B位置にそろえます。
- ⑦あみわけキーをOFFにします。
- ⑧LキャリジとKキャリジを操作し、左肩を編み上げます。

●模様編

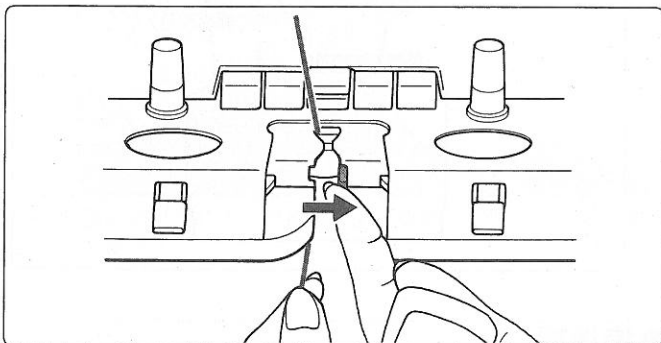
(同時編込模様・タック模様・すべり目模様・スレッド模様)
編込レース模様・添え糸タック模様

- ①あみわけキーをONにします。
- ②選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にセットします。
- ③休める部分を捨て編ではずします。
(左記の平編・添え糸編の場合①～⑥を行います。)
- ④E位置にある、先に編むほうの肩部分の編目をウツシを使って編針のフックにもどし、B位置にそろえます。
- ⑤Kキャリジを、編糸と反対側のターンマークの外側に置きます。
- ⑥Kキャリジをカラ送りで選針するために選針切替ツマミを〈もようあみ●カ☆〉に合わせ、カムボタンの〈すべり〉左右を押しします。引返しレバーを〈ひらあみ〉位置にもどします。
- ⑦あみわけキーをOFFにします。
- ⑧Kキャリジを、ターンマークを通過させて選針します。
- ⑨あみわけキーをONにします。
- ⑩カムボタンを模様に合わせて押し直します。
- ⑪編糸を糸口に入れて、先に編むほうの肩を編み上げます。
- ⑫選針切替ツマミを〈ひらあみ〉に合わせ、後で編む肩の方のターンマークの外側にKキャリジを置きます。
- ⑬捨て編ではずした片方の肩部分の編目をウツシで拾い目して編針にかけ、B位置にそろえます。
- ⑭あみわけキーをOFFにします。
- ⑮選針切替ツマミを〈もようあみ●カ☆〉に合わせ、カムボタンの〈すべり〉左右を押しします。
- ⑯Kキャリジを、ターンマークを通過させて選針します。
- ⑰模様編に合わせてカムボタンを押し直します。糸口に編糸を通して、片方の肩を編み上げます。

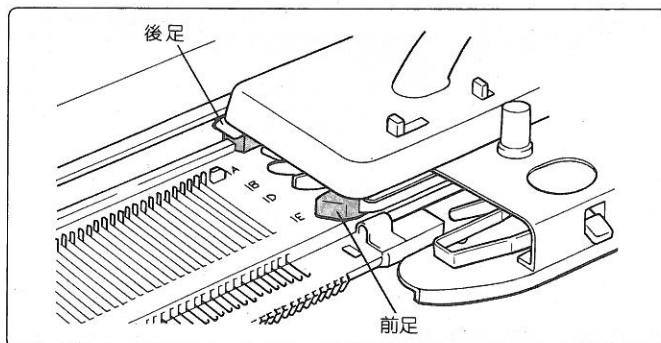
こんなときには

平編がうまく編めない場合

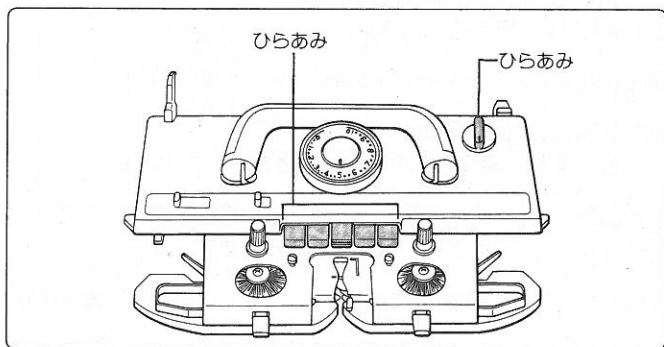
1. 編針に編糸がかからないときには



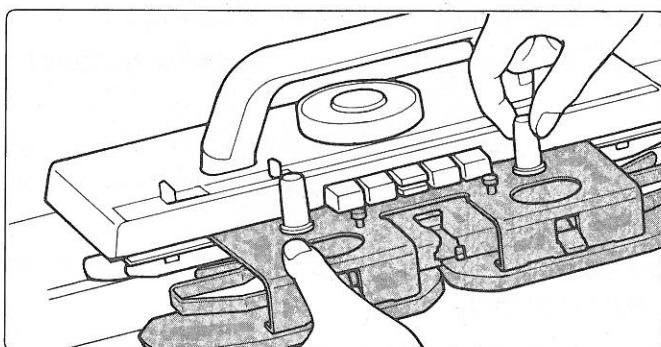
- 編糸が糸口Aに正しく入っていますか。
- 糸口レバーは閉じていますか。



- Kキャリジの後足と前足は、ミゾ板に正しくセットされていますか。



- 選針切替ツマミは(ひらあみ)位置にセットされていますか。
- カムボタンは平編の状態(ボタンは押されていない)になっていますか。

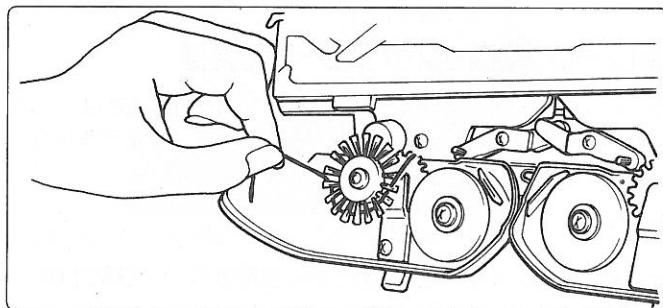


- 編地押えが浮いていないよう、正しくKキャリジにセットされていますか。

2. Kキャリジの操作が非常に重いときには

- 編目ダイヤルと調節ツマミが編糸に応じて正しくセットされているか確認してください。
(編目ダイヤル…6ページ参照、調節ツマミ…8ページ参照)
- 編機が糸くずなどでよごれていませんか。Kキャリジの裏側も調べてください。
- 油が切れていませんか。切れていたら注油してください。
(88ページ参照)
- 糸取装置に編糸が正しくセットされていますか。(8ページ参照)
- 編糸が糸玉からスムーズに出ていますか。

- 編地押え裏のハケ車・ゴム車がかかるく回りますか。編糸が巻き付いて回らないことがあります。そのような場合には、編糸の巻き付きを取り除いてください。

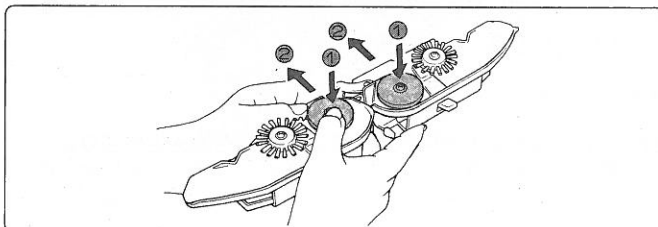
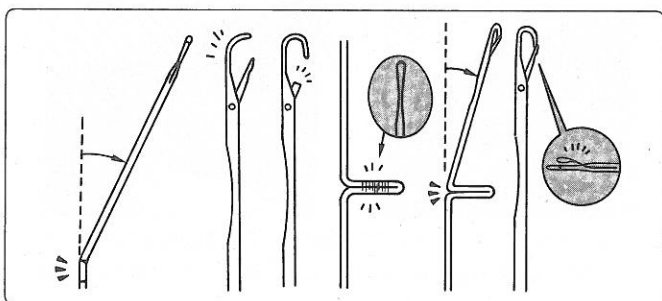


3. 編目が引き上がってしまうときは

- 針が曲がっていませんか。曲がっていたら、取り替えてください。(87ページ参照)

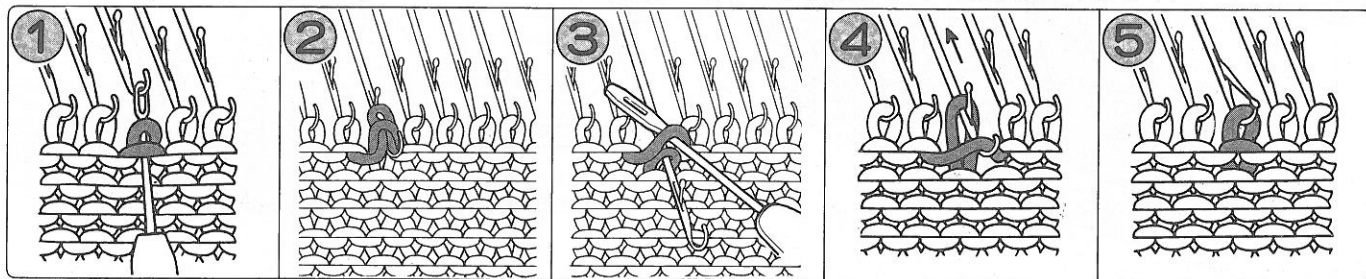
- 綿・化繊レース糸などで編んでいる場合には編地押えの裏にあるゴム車を作動位置に出してください。

- (1) 編地押えをKキャリジからはずし、裏返します。
- (2) 左右のゴム車を、押さえながら矢印の方向に出します。

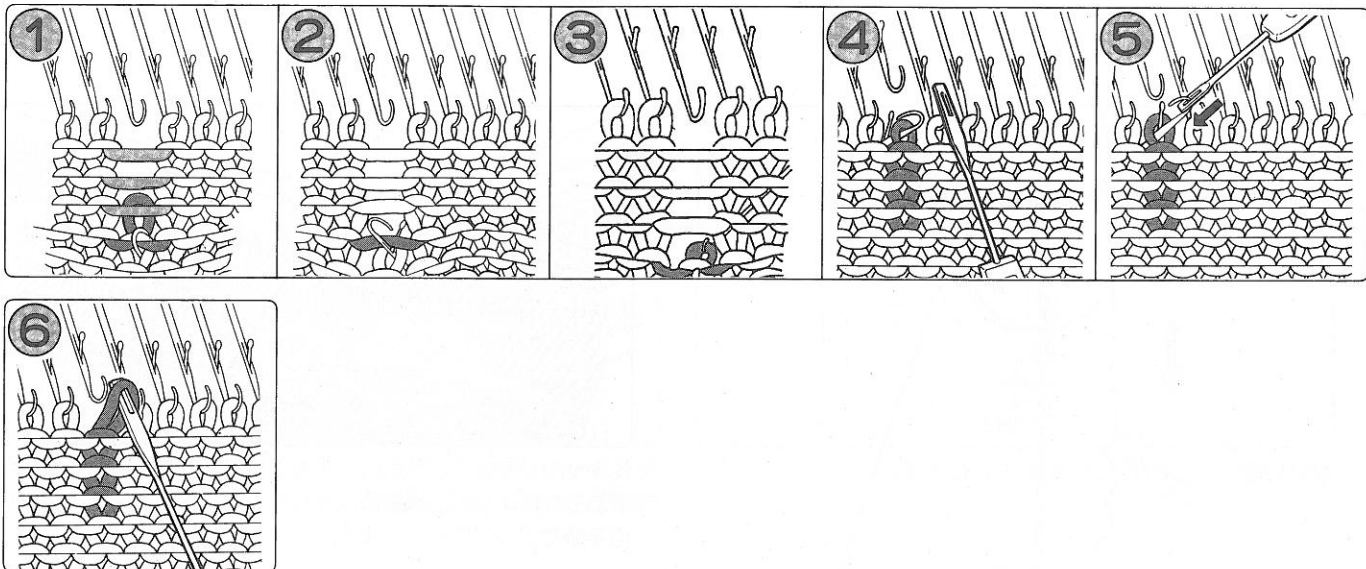


4. 編目がおちてしまったら(編目の拾い方)

- 1段おちた場合……ウツシを使って、おちた編目の1段下の編目を拾い上げ、編針にかけて編目を作り直します。



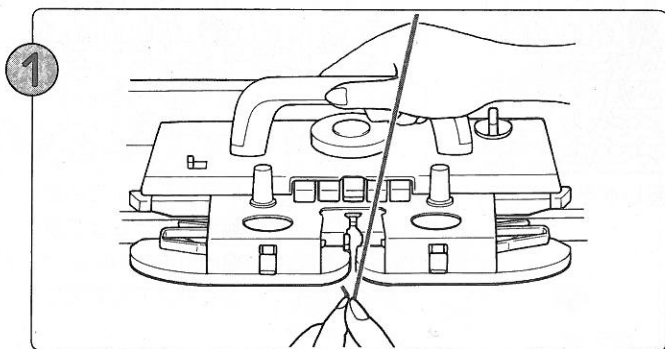
- 数段おちた場合……タツピを使って、編地の向こう側から編目を作り直して編針にかけます。



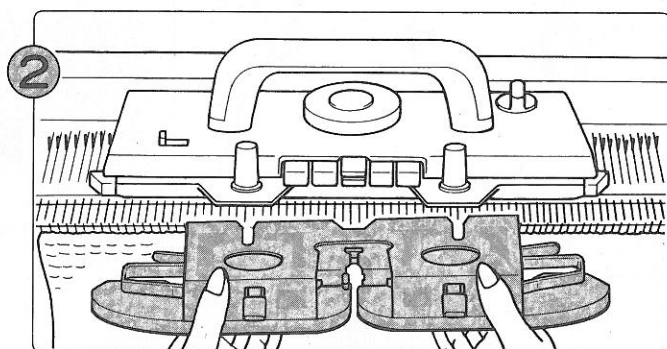
編みまちがえたときの直し方(平編・添え糸編)

1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら

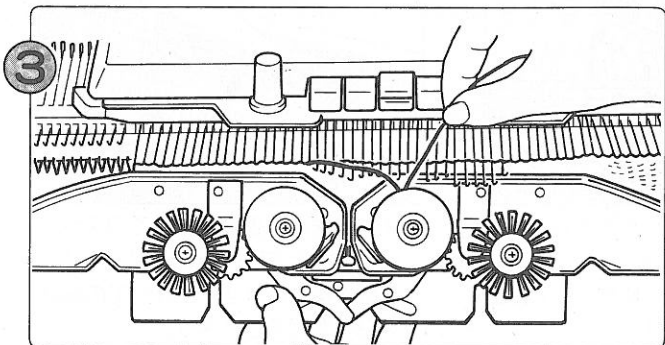
- このような場合には、無理にKキャリジを動かさないでください。Kキャリジをミノ板からはずしてその段の始めから編み始めます。



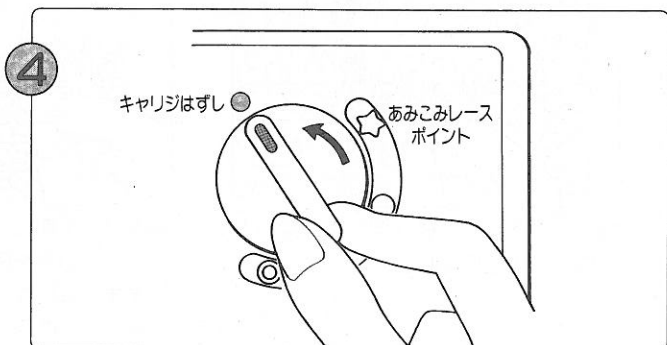
糸口Aから編糸をはずします。



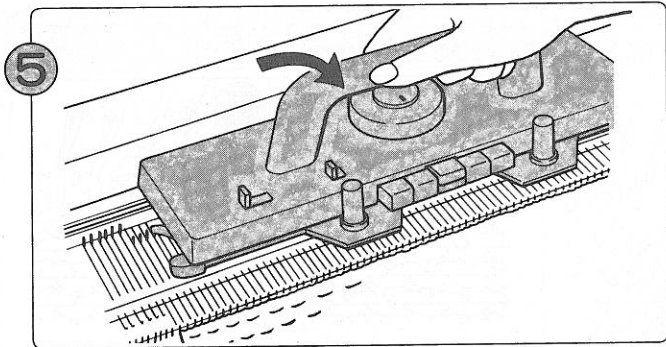
Kキャリジ左右の編地押えつまみをゆるめ、編地押えをKキャリジからはずします。



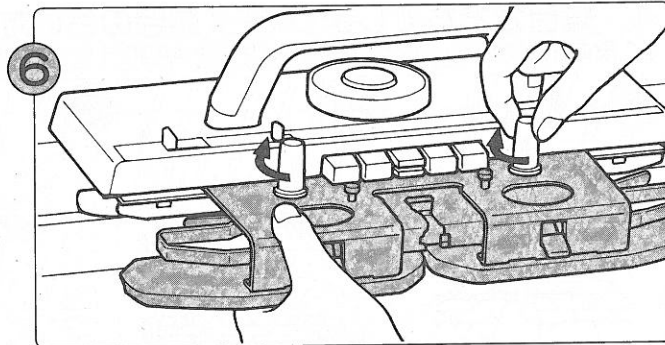
編地押えを裏返してみます。編糸がハケ車・ゴム車にからんでいたりはずします



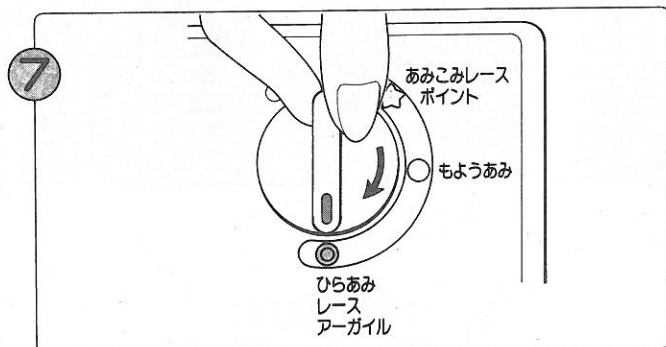
選針切替つまみを「Kキャリジはずし」にセットします。



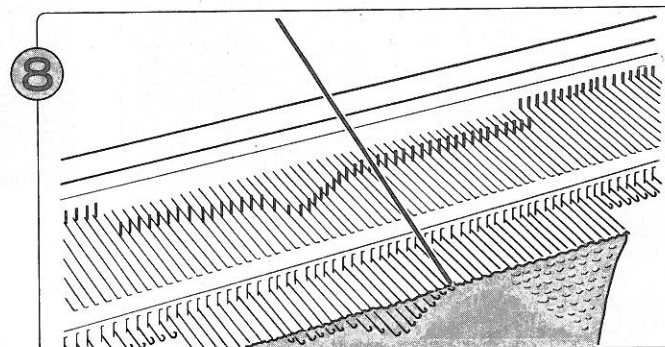
5 Kキャリジを手前へ持ち上げ、ミノ板からはずします。



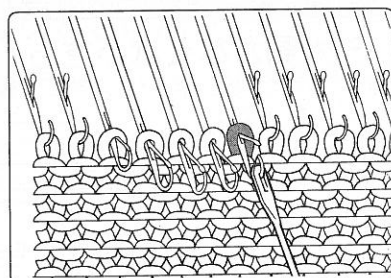
6 Kキャリジを左右どちらかの補助レールの上に置き、編地押えを取り付けます。



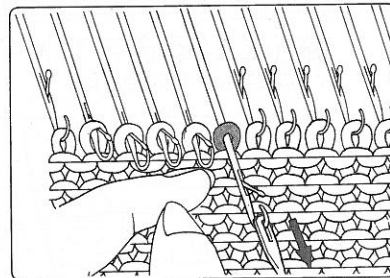
7 選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にもどします。



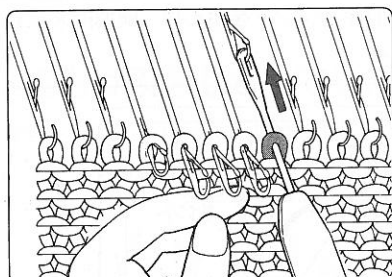
8 Kキャリジをはずしたあとの乱れている編針を直します。編目がおちないように、編針のステムの上にある編目を次の(1)~(5)の手順でフックにもどします。



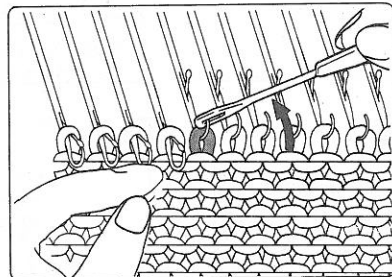
(1)ウツシの穴に、目直する編針のフックを入れます。



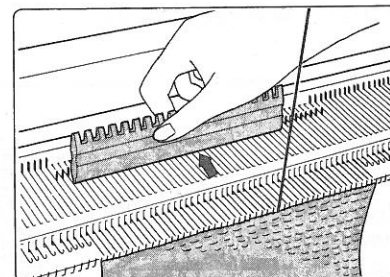
(2)ウツシを編針と平行に、手前に引きます。このとき編地がいつも以上に前に引かれて他の編目がおちないように左手の指先でかるく押えてください。



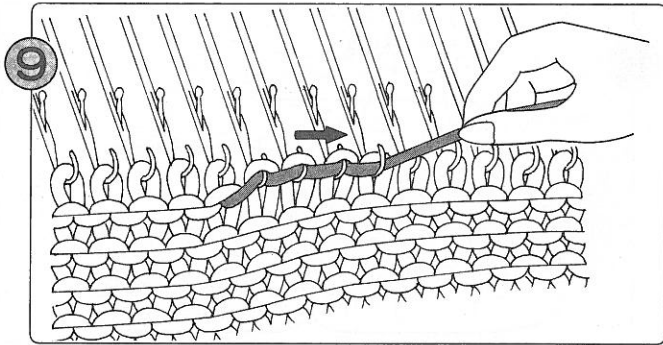
(3)ウツシを向こう側へ押して、編目をウツシの上に移します。



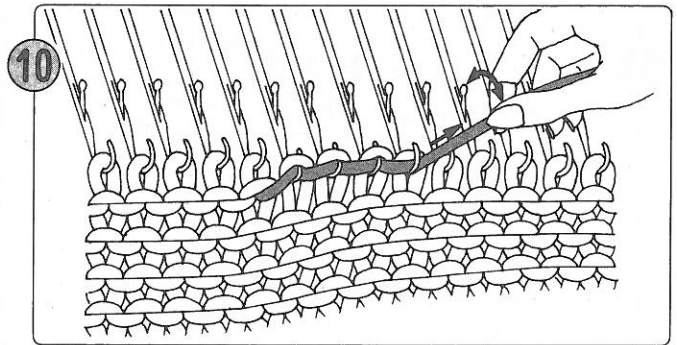
(4)再び、手前にウツシを引きもどして、ウツシの穴を編針のフックに入れたまま、少しななめに持ち上げて編目をフックに移します。



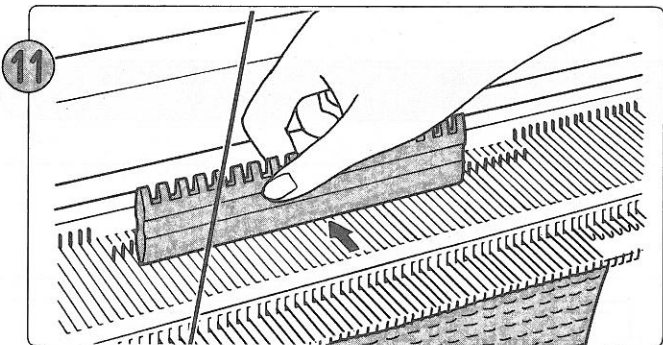
(5)(1)~(4)を繰り返して、全てのステムにある編目をフックにもどします。その後模様板を使ってすべての編針をB位置にそろえます。



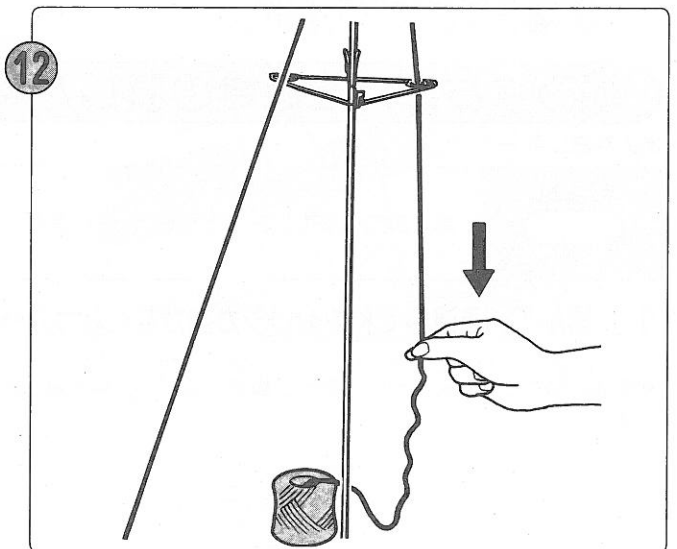
途中まで編まれている段をほどくため、編糸を編み方向へクシバの線と平行に引いて、編目を引きしぼります。



斜め上から前後方向に振りながら編針のフックからはずすようにしてほどきます。前の段の編目はフックにかかります。⑨・⑩の操作を何回かに分けて行ないます。

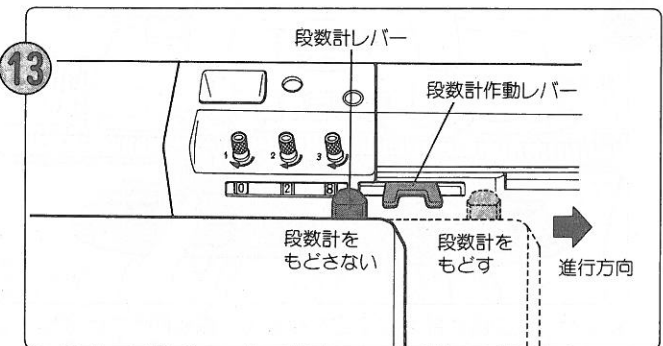


編地をほどいたあと、編目がすべてフックにかかっているかどうか確認してください。その後、模様板を使ってすべての編目をB位置にそろえます。



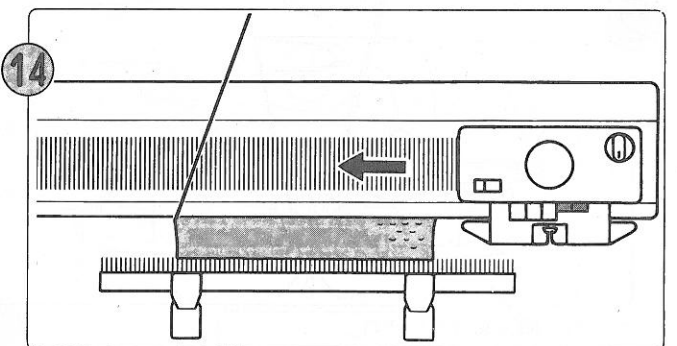
ほどいた糸のたるみをなくすため、糸取装置の後ろから編糸を引き下げます。

※編地を何段かほどく場合には⑨～⑫を繰り返して行ってください。



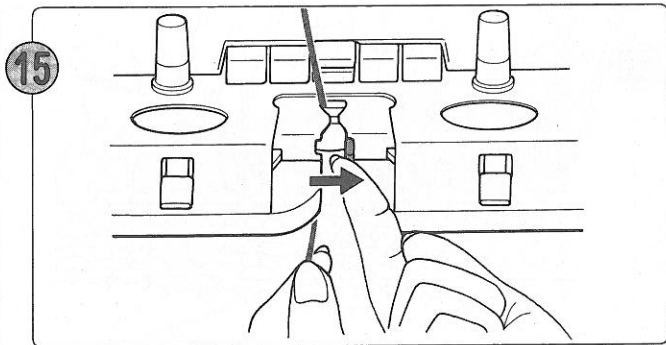
段数計やニットリーダーを使用している場合には、ほどいた段数だけもどします。

※途中まで編んだ段で段数計やニットリーダーが送られていない場合には、その段を含めてもどす必要はありません。

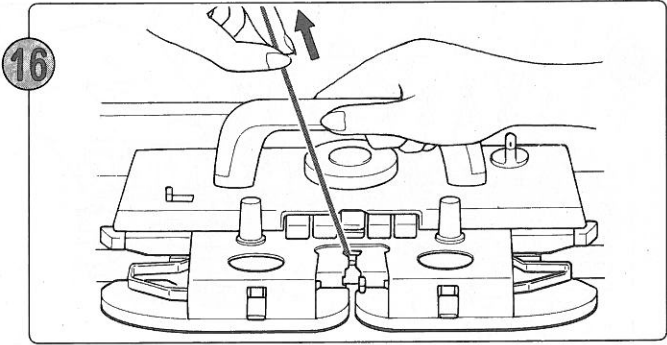


もしKキャリジが編糸の端と反対側にあったら、次の(1)～(5)の方法でKキャリジを編糸がある側へカワ送りしてください。

- (1) 編針がB位置にそろっているか確認します。
- (2) カムボタン(すべり)左右を押します。
- (3) 段数計やニットリーダーを使用している場合、Kキャリジの段数計レバーまたはニットリーダーレバーを上げます。
- (4) Kキャリジを反対側へ動かします。
- (5) Kキャリジを編糸がある側に動かしたあと、ボタンもどしレバーを右に押して、カムボタンをもとにもどします。



15 編糸を糸口Aへ入れ、糸口レバーを閉じます。
段数計またはニットリーダーを使用している場合には、段数計レバーまたはニットリーダーレバーを下げます。



16 編糸のたるみをなくすよう、左手で糸をかるく引いて、Kキャリジを操作します。

2. 編地をほどきたい場合

1の⑨~⑩をします。(74ページ参照)

編みまちがえたときの直し方 模様編 (同時編込模様・タック模様・すべり目模様・スレッド模様・編込レース模様・添え糸タック模様)

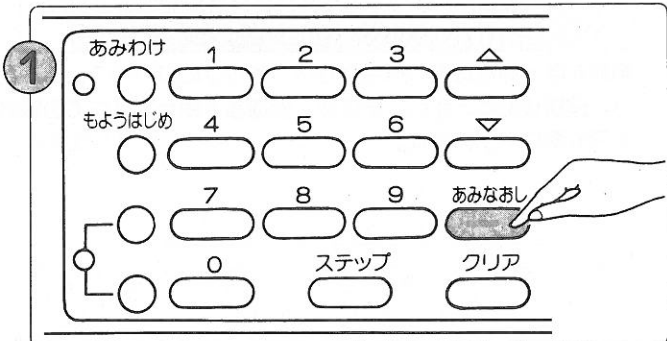
あみなおしキー

あみなおし

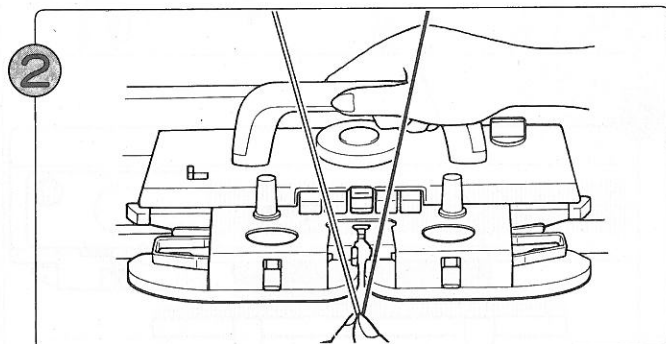
編みまちがえたときにこのキーを使います。

1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら

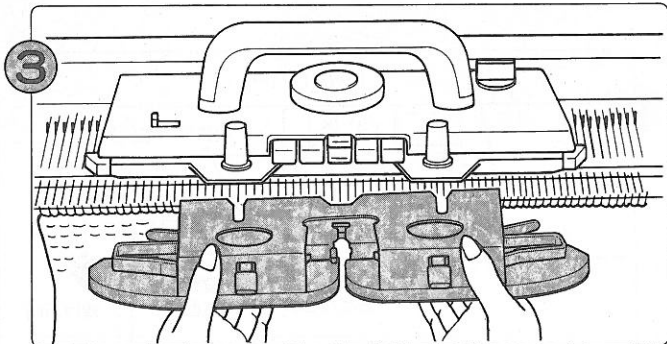
- 無理に動かさず、Kキャリジをミノ板からはずして編み直します。



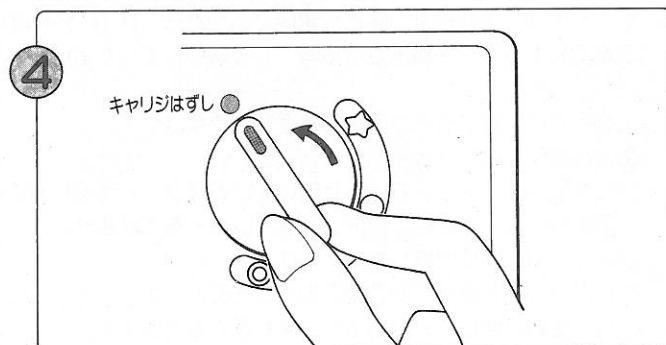
1 あみなおしキーを押します。スタートランプが点滅します。



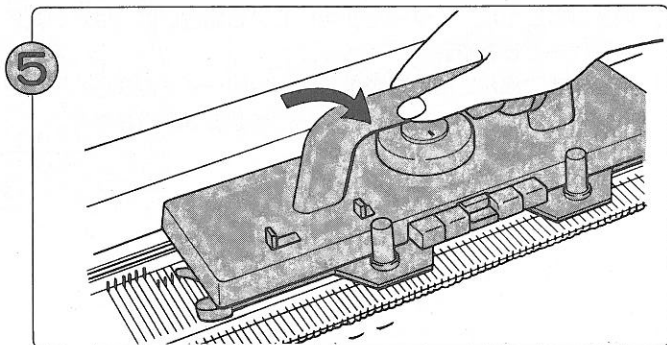
2 糸口から編糸をはずします。



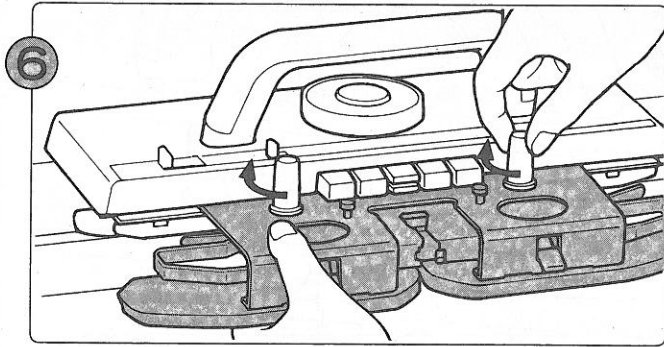
3 Kキャリジの編地押えツマミをゆるめ、編地押えをはずします。



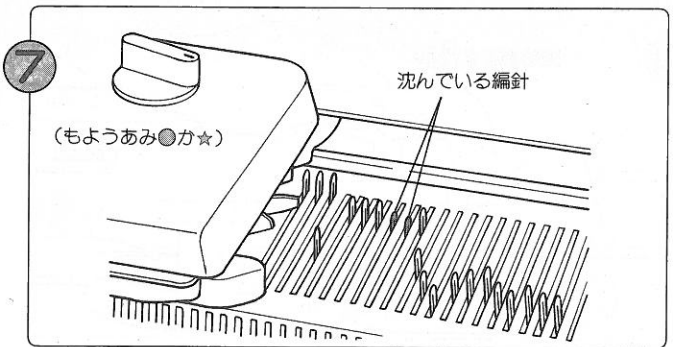
4 選針切替ツマミを〈キャリジはずし〉にセットします。



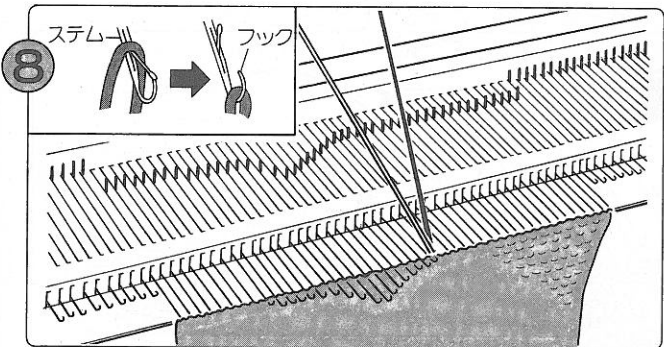
5 Kキャリジを手前に持ち上げてはずし補助レールの上に置きます。選針切替ツマミを〈ひらあみ〉に合わせます。



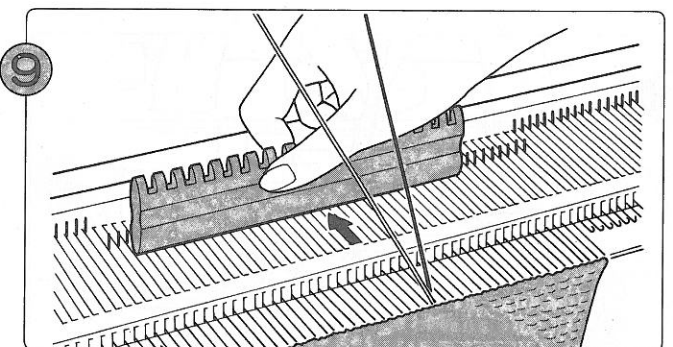
6 Kキャリジに編地押えを取り付けます。



7 Kキャリジを編地の途中ではずしたときなど編針が沈んだままになっているときは、選針切替ツマミを(もようあみ●カ☆)にセットして、編地のないところでKキャリジを左右に少し動かします。編針は自動的に浮き上がります。



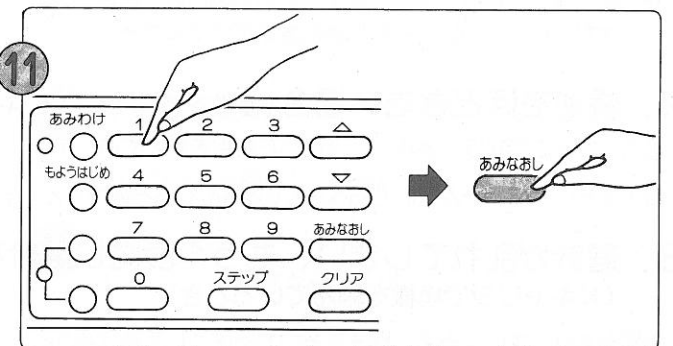
8 編針のステムの上にある編目をフックにもどし、Kキャリジをはずしたあとの乱れている編針を直します。(73ページ③の(1)~(5)参照)



9 すべてのステムにある編目をフックにもどしたあと、模様板を使ってB位置にそろえます。

10 途中まで編まれている段をほどきます。(74ページ③~⑫参照)

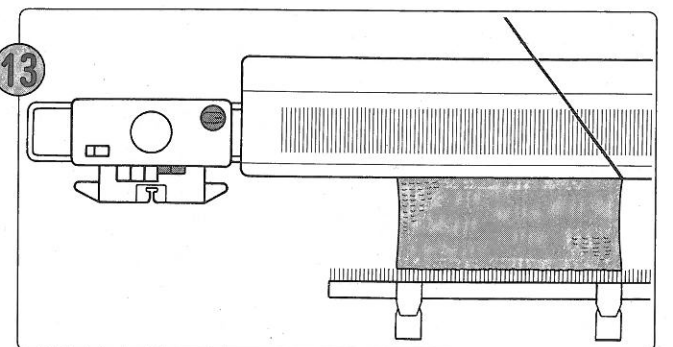
※数段ほどく必要のある場合には、編み直しのプログラムのために何段ほどいたか覚えておいてください。途中で編んだ段も(たとえ1目でも)1段と数えます。



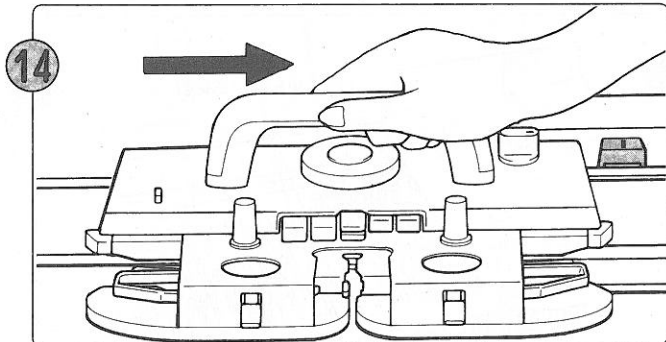
11 編地をほどいた段数をインプットし、あみなおしキーを押します。スタートランプが点滅から点灯に変わり、表示窓に次に選針される模様の段番号が表示されます。

12 段数計やニットリーダーを使用している場合は、ほどいた段数だけでもどします。

※途中で編んだ段で、段数計やニットリーダーが送られていない場合は、その段を含めてもどす必要はありません。

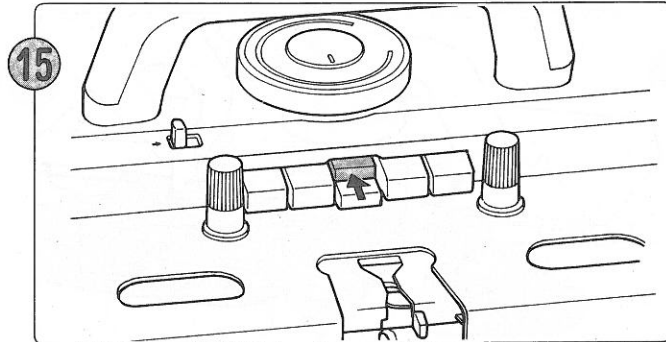


13 Kキャリジを編糸と反対側の補助レールの上に置き、編まないで模様編の選針を行うためにカムボタンの(すべり)左右を押し、選針切替ツマミを模様に合わせて(もようあみ●カ☆)にセットします。

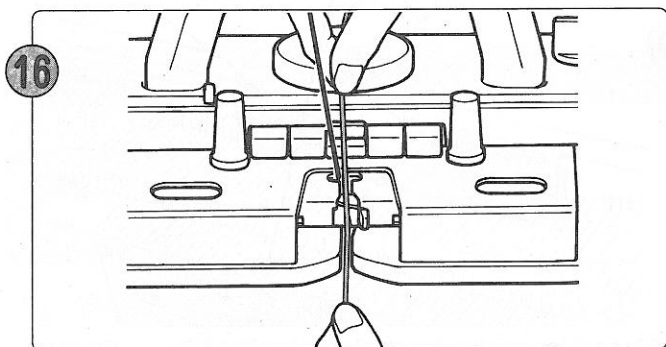


14 Kキャリジを必ずターンマークを通過させて動かします。このとき糸口には編糸は入れません。

※段数計やニットリーダーを使用している場合は、段数計レバーまたはリーダーレバーは上げて操作してください。



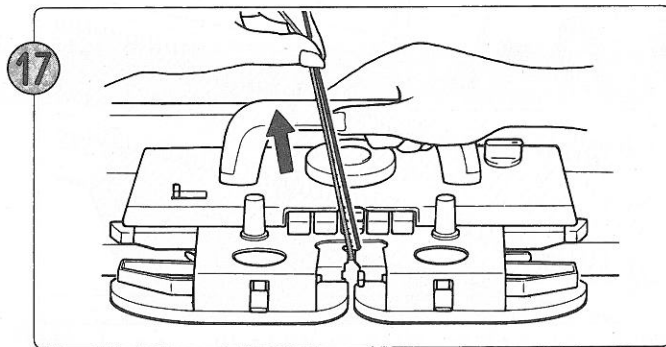
15 編針が選針されたら、模様編に合わせてカムボタンを押します。



16 糸口に編糸を入れます。

※配色糸、スレッド糸、添え糸を使用している場合は、忘れないようにしてください。

※段数計やニットリーダーを使用している場合は、段数計レバーまたはリーダーレバーを作動位置に下げてください。



17 編糸がたるまないように左手で編糸をかるく引いて模様編を続けます。

2. 編地をほどこきたい場合 (模様を編んでいてKキャリジが編地の外にあるとき)

①まちがえた段をほどこします。ほどこいた段数を覚えておきます。(74ページ⑨～⑬参照)

②Kキャリジは動かさなくて76ページの「編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら」の⑭～⑰を行います。

3. 選針が乱れてしまい、もう1度同じ選針を繰り返したい場合 (Kキャリジで模様を編んでいるとき)

①編針をB位置にそろえ、編糸を糸口からはずします。(76ページの⑨参照)

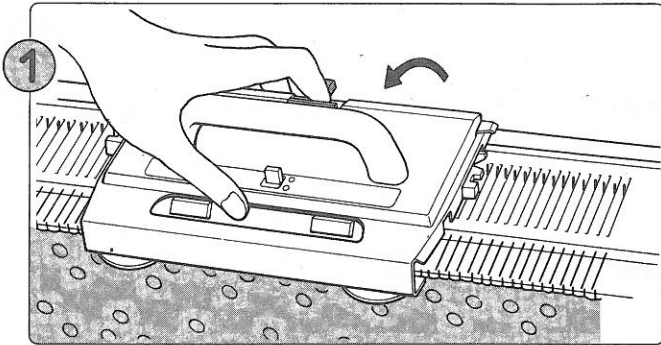
②この場合、編地はほどこしませんので、〈O〉をインプットして、あみなおしキーを押します。

③そのあと、76ページの「編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら」の⑭～⑰を行います。

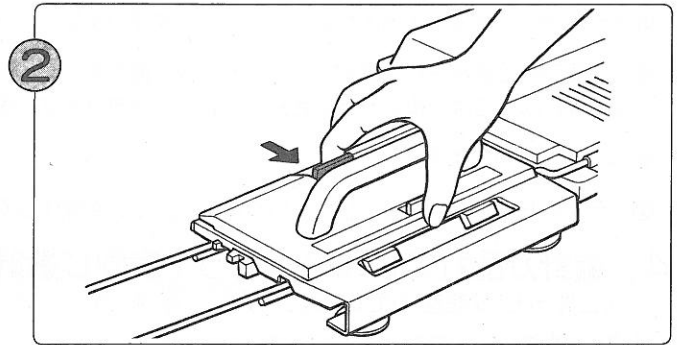
編みまちがえたときの直し方(レース模様・タックレース模様)

1. 編んでいる途中でLキャリジが動かなくなったら

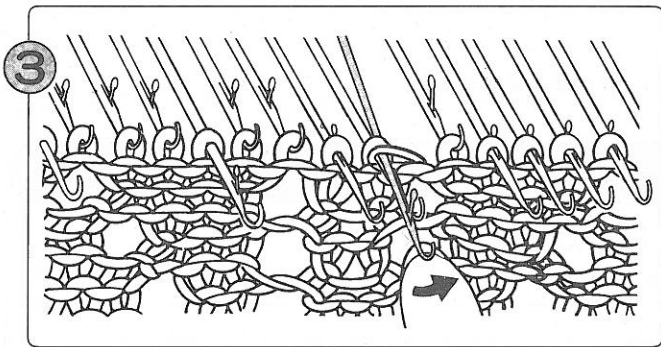
●無理に動かさず、Lキャリジをミゾ板からはずして編み直します。



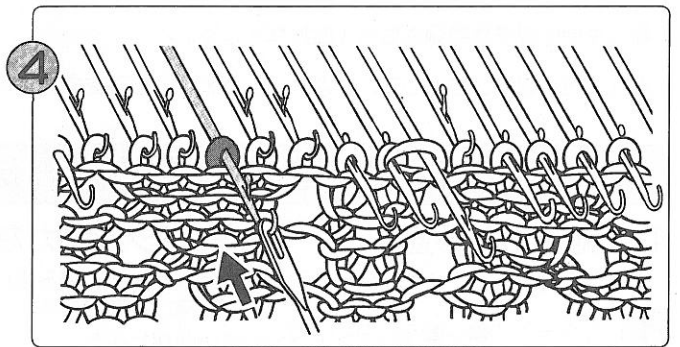
Lキャリジのはずしボタンを手前に引き、向こう側を持ち上げてはずします。編針が引っかかっているときは、よく見て無理のないようにはずしてください。



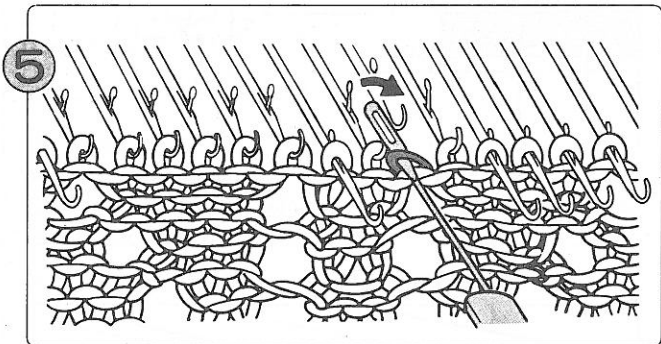
はずしボタンを押して、Lキャリジを左側の補助レールの上に正しく置きます。





2本重なっている編針がありましたら、針先を指で持ち上げてはずしてください。



ペラ越ししている編目を、ウツシを使ってフックにもどします。





移されている編目は、もとの編針にもどし、平編の状態にもどします。乱れているすべての編針を、B位置にそろえます。

⑥ (1)メモ表示窓にKキャリジ操作の表示が出るまで  キーを押します。
(2)  キーを押して1段進めます。

⑦ メモ表示窓にしたがって、LキャリジとKキャリジを操作して、レース模様を続けます。

2. 編地をほどこきたい場合

① (1)上記⑤のように、ウツシを用いて、Lキャリジによって移された編目をすべてもとの編針にもどし、平編の状態にそろえます。
(2)メモ表示窓に数字が現れるまで  キーを押します。
(3)74ページ⑨～⑩を参照して、平編の部分をほどこします。
(4)①～③を繰り返して、移された編目を、平編の状態にもどしながら、正しく編めている位置までほどこしていきます。
※段数計やニットリーダーを使用している場合はほどこいた段数だけでもどします。

② (1)実際に編まれている段数がメモ表示窓の数字に足りない段数だけKキャリジを動かします。(このときKキャリジは右側で終わります)
(2)  キーを押します。
※段数計やニットリーダーを使用している場合は、段数計レバーまたはリーダーレバーを作動位置に下げてください。
(3)メモ表示窓にしたがって、LキャリジとKキャリジを操作し、レース模様を続けます。

3. Lキャラジで1段余分に動かしてしまったら

- ①編針が選針されている場合には模様板でB位置にもどします。
- ②Lキャラジを操作して左側へもどし、編機左側のターンマークの外側に置きます。
- ③メモ表示窓に数字が表示されるまで \odot キーを押します。
- ④メモ表示窓に表示された段数を、Kキャラジで編みます。
※模様によっては、編針が選針されていることがありますそのままKキャラジを動かしてもかまいません。
- ⑤ \odot キーを押します。
- ⑥メモ表示窓にしたがって、LキャラジとKキャラジを操作して、レース模様を続けます。

4. 選針が乱れてしまい、もう1度同じ選針を繰り返したい場合 (Lキャラジを使っているとき)

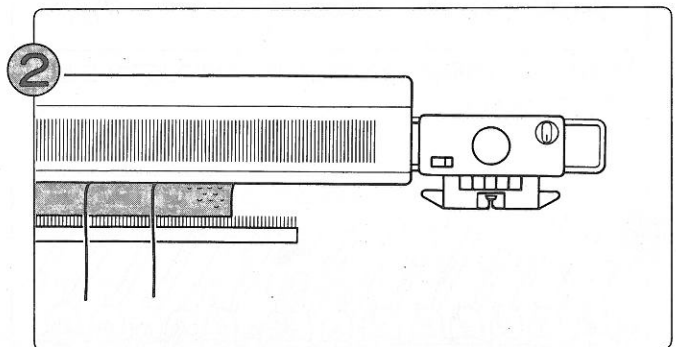
- ①編針を模様板でB位置にそろえます。
- ②Lキャラジを1段操作して、反対側のターンマークの外側に置きます。選針された編針をB位置にそろえます。
- ③ $\langle 2 \rangle$ をインプットして、あみなおしキーを押します。(Lキャラジで2段余分に操作しているからです)
- ④Lキャラジを反対側へもう1度操作します。
- ⑤メモ表示窓にしたがって、LキャラジとKキャラジを操作して、レース模様を続けます。

編みまちがえたときの直し方(アーガイル編)

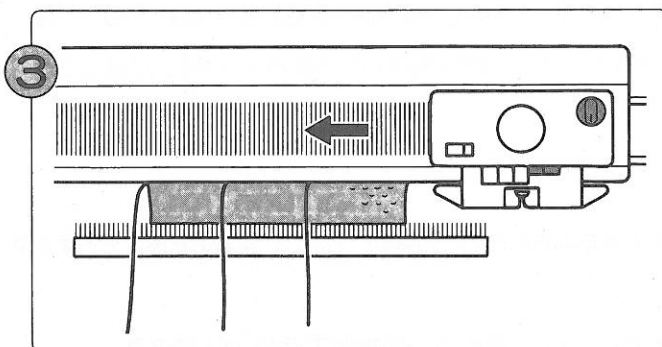
1. 編んでいる途中で、Kキャラジが動かなくなったら

- 無理に動かさず、Kキャラジをミノ板からはずして、編み直します。

- ① 72ページの②～⑩を行ないます。
※段数計やニットリーダーを使用している場合はほどいた段数だけでもどします。
※途中まで編んだ段で、段数計やニットリーダーが送られていない場合は、その段を含めてもどす必要はありません。

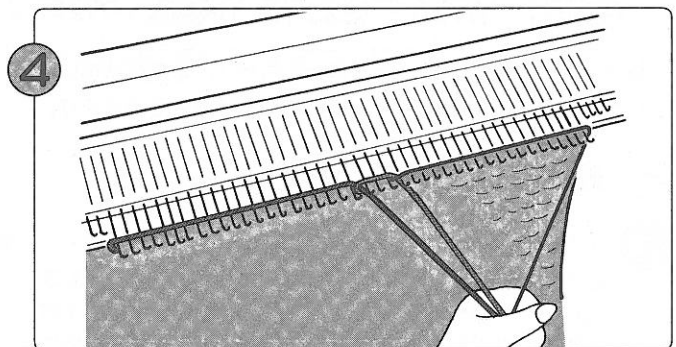


もしKキャラジが、編糸と同じ方向にある場合には、Kキャラジをミノ板からはずして、反対側の補助レールの上に置きます。



カムボタンのくすべり左右を押します。Kキャラジを1段動かします。

- ※段数計または、ニットリーダーを使用している場合には、段数計レバーまたは、リーダーレバーを下げます。



編糸を渡して、アーガイル編を続けます。

2. 編地をほどこきたい場合

- 73ページ③の(1)～(10)を行ないます。その後、上記②～④を行ないます。

ほどいた段数がわからなくなったときには

- ① スタートランプが点滅しているときには、クリアキーを押して点灯にもどします。
- ② Kキャリジの選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にし、カムボタン〈すべり〉左右を押します。
- ③ 編地を見て、次に編む段はメモリーパターン又はデザインパターンの何段めかを見つけてます。次からの操作は、もよう変化キー、配色ゴムあみキーの状態によって変わりますので、それぞれの項目にしたがってください。

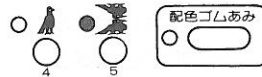
A. 下記のもよう変化キーと配色ゴムあみキーを使っていないとき



編糸と反対側にKキャリジを動かし、ターンマークの外側に置きます。

↑キー、または↓キーを、次に編む段数が表示窓に表示されるまで押します。

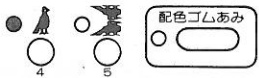
B. 上下向き合いキーを使っているとき



編糸と反対側にKキャリジを動かし、ターンマークの外側に置きます。

模様を上方向に編んでいるのか下方向に編んでいるのかを調べます。26ページ(b)を参照して再び編み始める段番号をインプットします。

C. たて倍キーを使っているとき



編糸と反対側にKキャリジを動かし、ターンマークの外側に置きます。

26ページ(a)を参照して再び編み始める段番号をインプットします。

D. 配色ゴムあみキー、または配色ゴムあみキーとたて倍キーを使っているとき



① ● 配色ゴム編(2色)

地糸が編地の右側にくるまでほどこきます。

Kキャリジを左側のターンマークの外側に置きます。

● 配色ゴム編(3色)

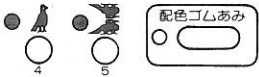
たて倍キーを使っているときは、編糸が編地の左側にくるまでほどこきます。Kキャリジを右側のターンマークの外側に置きます。

♣ たて倍キーを使っていないときは、ほどこき終わったときの編糸は編地の右側でも左側でもかまいません。

② 編目の色を調べてどの段から編み始めるかを見つけてます。

③ 26ページ(c)または(d)を参照して、再び編み始める段番号をインプットします。

E. たて倍キーと上下向き合いキーを使っているとき

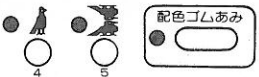


編糸と反対側にKキャリジを動かし、ターンマークの外側に置きます。模様を上方向に編んでいるのか下方向に編んでいるのかを確認し、次に編む段は、その1段目が2段目かを調べます。

26ページ(b)を参照して再び編み始める段番号をインプットします。

ただし同じ段を2段ずつ編みますので、その段の2段目からのときは↑キーを押します。

G. 下記のもよう変化キーと配色ゴムあみキーを使うとき



① 上記のDの①と同じように編地をほどこき、Kキャリジを置きます。

② 上記のEを参照して再び編み始める段番号をインプットします。

F. 上下向き合いキーと配色ゴムあみキーを使っているとき



① 上記のDの①と同じように編地をほどこき、Kキャリジを置きます。

② 模様を上方向に編んでいるのか下方向に編んでいるのかを調べ、編目の色を調べてどの段から編み始めるかを見つけてます。

③ 26ページ(b)と(c)を参照して、再び編み始める段番号をインプットします。

● 配色ゴム編(3色)

夢あみもようIIの851~860番の模様を除いて、いつも同じ段が3回表示されます。

● 配色ゴム編(2色)

もようはじめキーを使うとき、いつも初めに奇数の段番号をインプットします。その後、上キーまたは下キーを使って編み始めたい段に表示をおくります。

ほどいた段数をまちがえてインプットしたとき

●ほどいた段数を実際より少なくインプットしたとき

〈例えば、4段ほどいたのに〈3〉をインプットして、あみなおしキーを押してしまったとき〉

- ①足りない段数分を△キーを押してもどします。
※例題では1段足りないのので△キーを1回押します。

②その後76ページ⑫～⑬を行ないます。

●ほどいた段数を実際より多くインプットしたとき

〈例えば、2段ほどいたのに〈4〉をインプットして、あみなおしキーを押してしまったとき〉

- ①多くインプットした段数分を△キーを押してもどします。
※例題では2段多いのので△キーを2回押します。

②その後76ページ⑫～⑬を行ないます。

選針が正しく行なわれないときには

下記の項目について確認してください。

- 模様プログラムが正しくされていますか。もう一度確認してください。
- 模様を編み始めるときキャリアジは、(Kキャリアジの選針切替ツマミをくもようあみ●または☆)位置にあわせ、)ターンマークを通過させてから選針を行ないましたか？
- 毎段、編機の中心を通過していますか。中心を通過しないで引き返した場合、同じ選針を繰り返します。もし通過させないで次の段へ折り返してしまったら、その時点で下記のように選針を直してください。
 - (1)D位置に選針されている編針をB位置にもどします。
 - (2)キャリアジを(Kキャリアジのカムボタン〈すべり〉左右を押し、)1段動かします。(必ず中心を通過させます。)
 - (3)D位置に選針された編針をB位置にもどします。
 - (4)キャリアジを1段動かすと正しい選針が行なわれます。
 - (5)模様編にしたがって、カムボタンを模様に合わせて押し直し、編糸を確かめて編み続けます。

選針するはずの編針が、B位置にそろってしまったときには

下記の項目について確認してください。

- 模様を編み始めるとき、または編み直しのプログラムを行なったとき、キャリアジは、(Kキャリアジは選針切替ツマミ くもようあみ●または☆)に合わせて)ターンマークを通過させてから選針を行ないましたか？
- スタートランプが点灯になっていますか？
点灯していないときは、プログラムの途中です。確認してください。
- もよう選択キーを変更しませんでしたか？
もよう選択〈2〉キーがONになっているとき、模様プログラムがされているか、確認してください。
- 模様編の途中で、Kキャリアジをターンマークより外側へ出したあと、再び編み続けるとき、Kキャリアジは選針切替ツマミをくもようあみ●または☆)にして、ターンマークを通過させてから編みましたか？
もし通過させないで編んだら、下記のように直してください。
 - (1)平編で編まれてしまっていたり、編糸が編針にかかっているときには、正しく編まれている状態にもどします。
 - (2)Kキャリアジを編糸と反対側のミゾ板に置きます。
 - (3)Kキャリアジの選針切替ツマミをくもようあみ●または☆)に合わせ、カムボタン〈すべり〉左右を押します。
 - (4)Kキャリアジを、ターンマークを通過させてから編糸側へ操作すると選針されます。

模様を編んでいる途中で電源が切れてしまったときには

1. 電源が切れたことに気がつかず、編み続けてしまった場合、または電源が切れたときKキャラジが編地の途中にある場合

- ① Kキャラジをそのまま進行方向に操作します。
- ② 電源を入れます。
- ③ あみなおしキーを押します。(スタートランプが点滅します)
- ④ 正しく編まれている段までほどきます。
- ⑤ Kキャラジを編糸と反対側の補助レールの上に置きます。カムボタン<すべり>左右を押し、ターンマークを通過させて選針します。
- ⑥ クリアキーを押します。(スタートランプが点灯します)
- ⑦ カムボタンを模様に合わせて押し直し、編糸を確かめて編み続けます。

2. Lキャラジを操作しているとき、電源が切れた場合

- ① Lキャラジをそのまま進行方向に操作してから、反対側の補助レールの上に置きます。
- ② 電源を入れます。
- ③ あみなおしキーを押します。(スタートランプが点滅します)
- ④ 選針されている編針を全てB位置にそろえます。
- ⑤ Lキャラジを動かし、ターンマークを通過させて選針します。
- ⑥ クリアキーを押します。(スタートランプが点灯します)
- ⑦ メモ表示窓にしたがって、LキャラジとKキャラジを操作し、編み続けます。

3. 電源が切れたとき、K(またはL)キャラジが編地の外側にある場合

- ① 電源を入れます。
- ② 一度、K(またはL)キャラジをターンマークを通過させてから、再び模様編を続けます。

プログラムしているときメモ表示窓に<E>が点滅するときには

- ① クリアキーを押します。……<E>の点滅が消えます。
- ② 正しいインプットを行ないます。

★こんなときに<E>エラーがつかます。

- 記憶されていないもよう番号をインプットした場合。
- もよう位置をプログラムするとき<黄800以上>または<緑101以上>をインプットした場合。
- 創作模様をインプットするとき、目数を<201以上>インプットした場合または段数をインプット可能段数より大きく指示したとき。
- レース・タックレース模様を編んでいるとき、<O>をインプットしてあみなおしキーを押した場合。
- 編み直しのプログラムを行ったあと、Kキャラジ、またはLキャラジを動かさないうちにあみなおしキーを押した場合。
- プログラムされている模様の段数より大きい段数をインプットして、もようはじめキーを押した場合。

あみなおしキーをまちがえて押してしまったときには

クリアキーを押します。(スタートランプが点滅から点灯にもどります)

あみわけキーをまちがえてONにしてしまったときには

Cキーを押します。(あみわけキーのランプが消えます)

模様創作をするとき、インプットできる段数の限界が<0>または足りないときには

- すでにインプットされている模様を消去してから、再度インプットします。
 - ①インプットキーを押して模様のインプットを中止します。(インプットキーのランプが消えます。)
 - ②インプットされている模様の中で、消してもよい模様を探します。
 - ※1つの模様で総目数が足りないときは、2つ模様を消去することになります。(合計の総目数が足りるならば、いくつでもよいわけです。)
 - ※どんな模様がインプットされているかわからない場合は、34ページを参照して見つけます。
 - ③インプットキーをONにします。(インプットランプが点灯します。)
 - ※これから模様をインプットするときのもよう番号が表示されます。
 - ④消去したい模様のもよう番号をインプットし、Cキーを押します。
 - ※もよう番号が消え、記憶されていたそのもよう番号の模様データはすべて消去されました。
 - ※続けて模様を消去する場合は、④の操作をくり返します。
 - ⑤模様の消去が終わったらインプットキーをOFFにします。
 - ⑥30ページを参照して、模様のインプットを行ないます。

インプットキーをONにしても表示窓にもよう番号が表示されないとき

- 模様がメモリーの限度いっぱいになっていることを示しています。すでにインプットされている模様を消去してから、再度模様をインプットします。
 - ①インプットされている模様の中で消してもよい模様を探します。
 - ※どんな模様がインプットされているかわからないときは……インプットキーをOFFにして、インプットプログラムを中止します。(34ページを参照して消してもよい模様を見つけてから、再びインプットキーをONにします。)
 - ②消去するもよう番号をインプットし、Cキーを押します。
 - ※続けて消去する場合は、この操作をくり返します。
 - ③消去が終わったらインプットキーをOFFにします。
 - 30ページを参照して、模様のインプットを行ないます。

模様データをインプットしているとき、電源が切れてしまったら

- 電源が切れたとき、インプットプログラムの手順がどこまで進んでいたかによって、直し方が次のように変わります。

(インプットプログラムの手順)

1. インプットキーをONにする。

2. ステップキーを押す。

3. インプットモードを選ぶ。

4. ステップキーを押す。

5. 模様の目数をインプットする。

6. ステップキーを押す。

7. 模様の段数をインプットする。

8. ステップキーを押す。

9. 黒キーと白キーまたは数字キー<1,2,3>で模様をインプットする。

①手順の1~7までの間で電源が切れたとき

- インプットキーをONにするまえの状態にもどります。
電源を入れ、インプットキーをONにして、始めからインプットプログラムをやり直します。

②模様の段数をインプットしてステップキーを押したとき、または模様データをインプットしている途中で電源が切れたとき

- 電源が切れたときに、インプットが終わった編目までの模様データは正しく記憶されていますが、残りはすべて白キーまたは数字キー<1>のデータになっています。

(1)模様データをほとんどインプットし終わっているとき

- チェックプログラムをして、残りの白キーまたは<1>キーの模様データを訂正します。(34ページ "インプットした模様データのチェック" 参照)

(2)模様データのインプットを始めたばかりのとき

- その模様を消去し、もう1度インプットプログラムをやり直します。

1. 電源を入れます。

2. インプットキーをONにし、消去するもよう番号をインプットし、Cキーを押します。インプットキーをOFFにします。

3. インプットキーをONにして、インプットプログラムをやり直します。

書き込みキーを押しても書き込みのランプが点滅しないときには

理由 1

機種が違うカートリッジが差し込まれています。

① カートリッジをまちがえて差し込んだときには……

編機の電源スイッチをOFFにしてから、正しいカートリッジと差し替えます。

電源スイッチをONにし、プログラムを行ないます。

② カートリッジの機種をKH-965に変えて使いたいときには…

模様カートリッジ(310または320)の場合は、今カートリッジに保存されている模様データを消去すれば使用できるようになります。

① 数字キーで<888>をインプットします。

② ステップキーを押します。

カートリッジの中のすべてのデータは消去されます。このまま電源スイッチをOFFにしないで書き込みキーを押し、書き込みの操作を行ってください。

理由 2

何らかの理由により、カートリッジに保存されていた創作模様のデータが壊れました。

<理由1>の①の方法で、壊れたデータを消去すれば、そのカートリッジは再び使用できるようになります。

カートリッジを使用しているときメモ表示窓に<E>が点滅するときには

理由 1

カートリッジが差込口から抜けた、またはゆるんでいます。

編機の電源スイッチをOFFにしてから、カートリッジを正しく差し込みます。

再度プログラムをやり直してください。

理由 2

呼び出しプログラムで、存在しないページ番号がインプットされています。

クリアキーを押して<E>の表示を消してから、正しいインプットを行ないます。

理由 3

インプットされたもよう番号は、指定されたページに保存されていません。

クリアキーを押して<E>の表示を消してから、正しいインプットを行ないます。

理由 4

これ以上創作模様を呼び出すことはできません。

理由 5

何らかの理由により、カートリッジに保存されていた創作模様のデータが壊れました。

下記のように壊れたデータを消去すれば、そのカートリッジは再び使用できるようになります。

① <E>が表示されている状態でクリアキーを押します。

② 数字キーで<888>をインプットし、ステップキーを押します。

カートリッジの中のすべてのデータは消去され、新しく編機で創作した模様を書き込むことができます。

理由 6

模様カートリッジ(CK-35)が差し込まれています。

編機の電源スイッチをOFFにしてから、正しいカートリッジと差し替えます。

電源スイッチをONにし、プログラムを行ないます。

FB-100を操作中に、もよう番号をインプットして“E”が表示されたら

もよう番号+E

<原因>

表示された番号の模様は、指定されたページ(トラック)に保存されていません。または、その模様を呼び出すには、空いているメモリーの残量が足りません。

<対策 その1>

① プログラムを中止するために、編機の電源スイッチをOFFにし、もう一度ONにします。

② もよう番号とページ番号を確認して、初めからやり直します。

◆ 再び“E”が表示されたときは、<対策その2>をご覧ください。

<対策 その2>

編機に保存されている創作模様のうち、不要になった模様を消去します。

① プログラムを中止するために、編機の電源スイッチをOFFにし、もう一度ONにします。

② 不要になった模様を消去します。(30ページ参照)

③ もう一度呼び出しプログラムを行ないます。

注意：KH-965は新しい機能の為、KH-940、270よりも創作模様を保存するメモリーが少し小さくなっています。そのためKH-940タイプ等のディスクから1ページ分の模様のすべてを呼び出すことができない場合があります。

FB-100を操作中にエラーメッセージが表示されたら

表示されたエラーメッセージ番号の項をご覧ください。

注意：もしFB-100の操作を中止するときは、右の手順で行いません。

メッセージ番号0

〈原因〉

KH-965では使用できないタイプのディスクがセットされています。

◆ディスクタイプについては、40ページの各操作の説明をご覧ください。

〈対策 その1〉

正しいディスクと取り替えます。

- ①ディスクを入れ替えます。
- ②ステップキーを押します。プログラムは再開されます。

〈対策 その2〉

そのディスクをKH-965用に初期化してから、模様を保存します。

◆この場合、ディスクに保存されていた模様データはすべて消去されますのでご注意ください。

- ①編機の電源スイッチをOFFにします。そしてもう一度ONにします。
- ②初期化プログラムを行ってから、模様の保存プログラムを行います。

メッセージ番号1

〈原因1〉

FB-100の電源スイッチがONになっていません。

〈対策〉

- ①FB-100から、ディスクを取り出します。
- ②FB-100の電源スイッチをONにします。
- ③ディスクをセットして、ステップキーを押します。プログラムは再開されます。

〈原因2〉

A：編機とFB-100がインターフェースコネクタで正しく接続されていません。

B：ACアダプターが接続されていないか、FB-100に電池が入っていません。

〈対策〉

- ①FB-100から、ディスクを取り出します。
- ②編機、FB-100の電源スイッチをOFFにします。
- ③A：インターフェースコネクタをしっかりと接続します。
B：FB-100に電池を入れます、あるいは、ACアダプターを接続します。
- ④編機、FB-100の電源スイッチをONにします。
- ⑤ディスクをセットし、あらためてプログラムを行いません。

メッセージ番号2

〈原因〉

FB-100が正しく作動していません。

FB-100が傾いていたり、編機以外の電気製品のすぐ近くに置かれているときにこの現象が起こる事があります。

プログラムを終了する場合には…

- ①ディスクを取り出します。
- ②編機、FB-100の電源スイッチをOFFにします。

〈対策〉

- ①FB-100から、ディスクを取り出します。
- ②編機、FB-100の電源スイッチをOFFにします。そして再びONにします。
- ③ディスクをセットし、あらためてプログラムを行いません。
- ◆再びエラーメッセージ番号<2>が表示された場合FB-100の異常が考えられますので、お買い上げの販売店にご相談ください。

メッセージ番号3

〈原因〉

FB-100にディスクがセットされていません。

〈対策〉

ディスクをセットし、ステップキーを押します。プログラムは再開されます。

メッセージ番号4

〈原因〉

ディスクが誤消去防止(ライトプロテクト)状態になっています。

〈対策〉

- ①ディスクを取り出し、ライトプロテクト解除状態にします。(FB-100の取扱説明書をご覧ください)
- ②ディスクをセットし、ステップキーを押します。プログラムは再開されます。

メッセージ番号5

〈原因〉

ディスクが初期化されていません。

〈対策〉

そのディスクを初期化してから使います。

- ①編機の電源スイッチをOFFにし、そのプログラムを中止します。そしてもう一度ONにします。
- ②初期化プログラムを行いません。

メッセージ番号6

〈原因〉

インプットされたページ(トラック)番号に創作模様が保存されていません。

〈対策 その1〉

他のページ番号をインプットし直します。

- ①クリアキーを押し、エラーメッセージを消します。
- ②ページ番号をインプットし直します。
- ③ステップキーを押します。プログラムは再開されます。

〈対策 その2〉

ディスクを間違えたときは入れ直します。

- ①ディスクを入れ替えます。
- ②上記〈対策 その1〉の①-③を行いません。

メッセージ番号7

〈原因1〉

インプットされたページ(トラック)番号の表面が傷ついています。

- 部分的に傷がついているときには、そのページは使えませんが、他のページは使えます。
- 全面に傷がついているときには、そのディスクは使えません。

〈原因2〉

インプットされた番号のページの模様データが磁気的に壊れています。

- 部分的に壊れているときにはそのページは使えませんが、他のページは使えます。
- すべて壊れているときでも、ディスクを初期化するともう一度使うことができます。

注意：ディスクの取り扱いについては、FB-100の取扱説明書をお読みください。

〈対策〉

操作を中止します。(85ページ上参照)

メッセージ番号8

〈原因〉

ディスクに創作模様を保存する余地がありません。

〈対策 その1〉

そのディスクを初期化してから使います。

- ①編機の電源スイッチをOFFにし、保存プログラムを中止します。そして、もう一度ONにします。
- ②初期化プログラムを行ないます。
- ③もう一度保存プログラムを始めます。

〈対策 その2〉

そのディスクのいらなくなった創作模様(ページ=トラック)を消してから使います。

- ①編機の電源スイッチをOFFにし、保存プログラムを中止します。そして、もう一度ONにします。
- ②消去プログラムを行ないます。
- ③もう一度保存プログラムを始めます。

〈対策 その3〉

初期化されている別のディスクを使います。

- ①初期化されているディスクと取り替えます。
- ②ステップキーを押すと保存プログラムは再開されます。

メッセージ番号9

保存プログラムするとき

〈原因〉

ディスク不良のため創作模様は保存されません。

〈対策 その1〉

そのディスクに他に模様保存されていないときは、もう一度初期化してから保存を行ないます。

- ①編機の電源スイッチをOFFにし、保存プログラムを終了します。そして、もう一度ONにします。
- ②ディスクを初期化し、もう一度始めます。
- ♣もう一度メッセージ番号9がメモ表示されたとき、そのディスクは使えません。

〈対策 その2〉

そのディスクの他のページ(トラック)に模様が保存されているときは、それらの模様は呼び出して使うことができますので、そのままにして、新しいディスクを初期化して使います。または初期化されている別のディスクを使います。

- 新しいディスクを初期化するとき

- ①新しいディスクと取り替えます。
 - ②上記〈対策 その1〉の①～②を行ないます。
- 初期化されている別のディスクを使うとき
 - ①初期化してある新しいディスクと取り替えます。
 - ②ステップキーを押します。保存プログラムは再開されます。

初期化プログラムするとき

〈原因〉

ディスク不良のため初期化ができません。したがってそのディスクは使えません。

〈対策〉

他のディスクを使います。

- ①新しいディスクと取り替えます。
- ②ステップキーを押します。初期化プログラムは再開されます。

メッセージ番号10

〈原因〉

編機のメモリーがいっぱいなので、これ以上模様を呼び出すことができません。

〈対策〉

84ページの項目“もよう番号+E”の〈対策 その2〉と同じ操作をします。

FB-100を操作中にFB-100または編機の電源が切れてしまったときには

初期化、呼び出し、または消去プログラムするとき

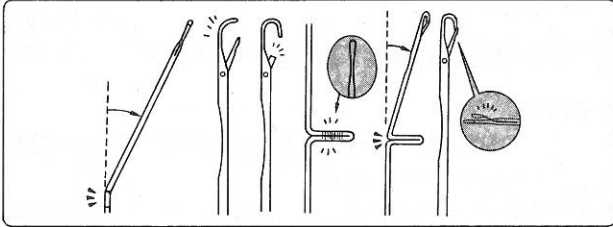
- ①FB-100のアクセスランプがついているときは、消えるまで待ちます。
- ②FB-100から、ディスクを取り出します。
- ③FB-100と編機の電源スイッチをOFFにします。
- ④FB-100にディスクを入れます。
- ⑤もう一度始めからプログラムを行ないます。

保存プログラムするとき

書き込み途中のページ(トラック)はデータが破壊されており、そのページはこれ以上使用できません。

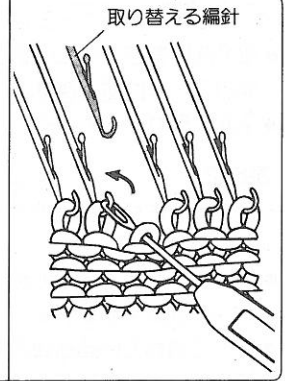
- そのディスクに他に模様保存されていないときは、もう一度初期化してから再度保存を行ないます。
- ①左記の①～④を行ないます。
 - ②初期化してから再度保存を行ないます。
- そのディスクの他のページに模様が保存されているときは、それらの模様は呼び出して使うことができますので、そのままにして、新しいディスクを初期化して使います。(上記参照)

編針が曲がってしまったら

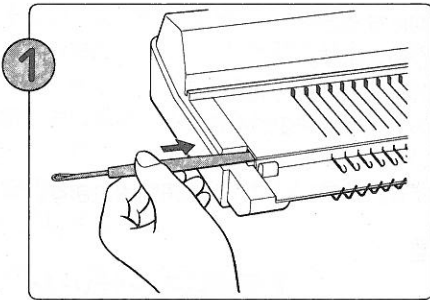


● 編針が曲がっていたり、折れたり、また傷が付いていたりすると、さまざまなトラブルの原因となります。こんなときは、次の順序で編針を替えてください。

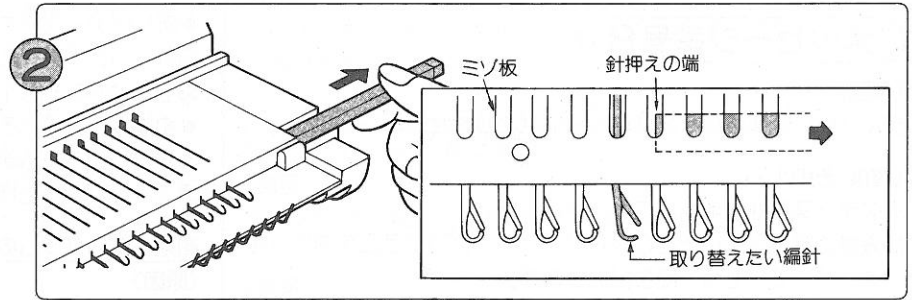
編地がかかっている場合には、そのまま編針を取り替えると編目がおちてしまいますので、ウツシを使ってとなりの編針に編目を移しておきます。編針の取り替えが終わったらもとにもどします。



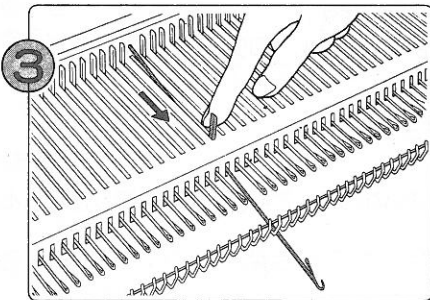
● 編針の取り替え方



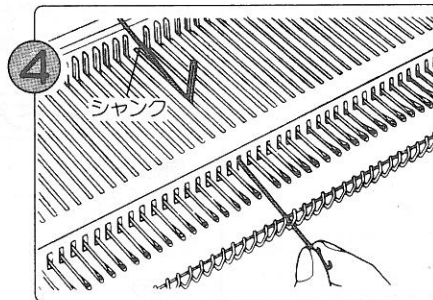
針押えをミノ板の片端（取り替えたい編針に近い側）から、タツピの柄を使ってミノ板の中へ押し込みます。



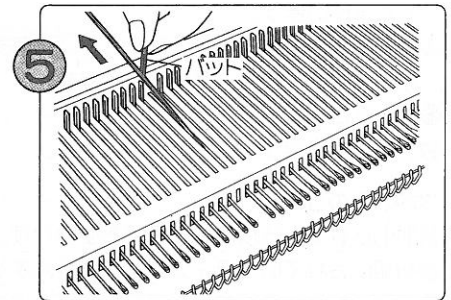
反対側に出た針押えを、押し込んだ側の針押えの端が取り替えたい編針を通りすぎるのところまで引き抜きます。



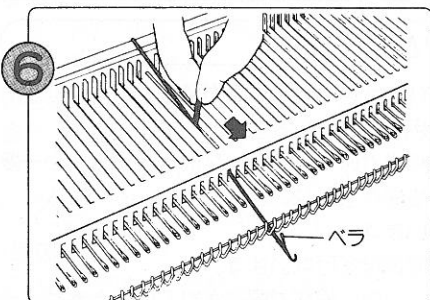
取り替えたい編針を、E位置まで出します。



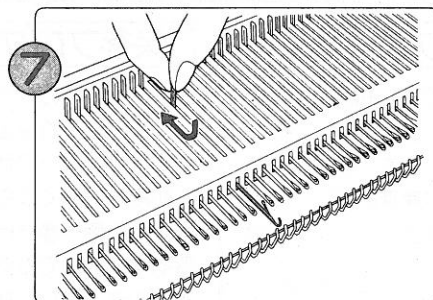
E位置に出した編針のフック部分を押し下げます。シャンク部分がミノ板上に出ます。



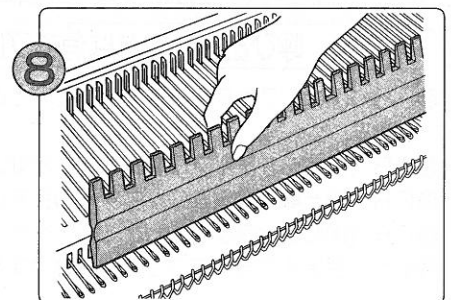
シャンク部分、またはバット部分を指でつまみ上げるようにして、向こう側に引き抜きます。部品箱から予備の編針を取り出します。



編針のベラを開いて、フック部分からミノ板の中に入れ、そのままE位置まで差し込みます。

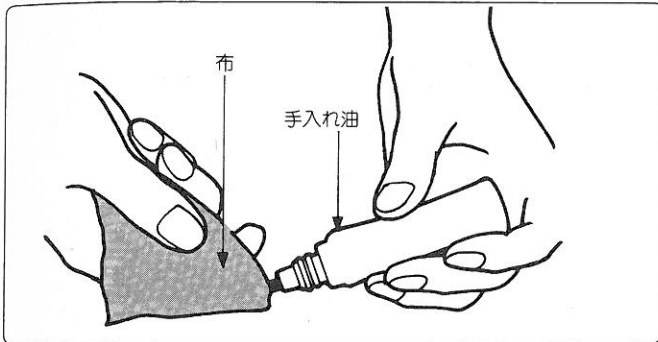


バット頭部を指で押し下げ、そのままA位置が、B位置までもどします。

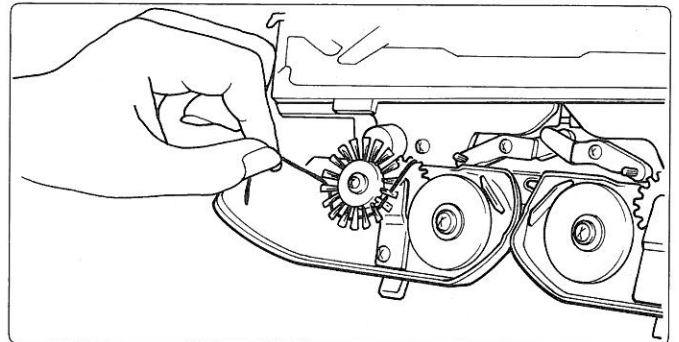


フック部分が浮き上がっている編針を模様板を使って押し付け、針押えを押し込みます。

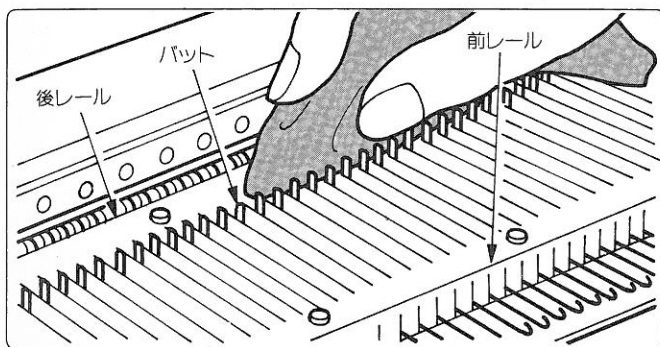
編機の手入れ



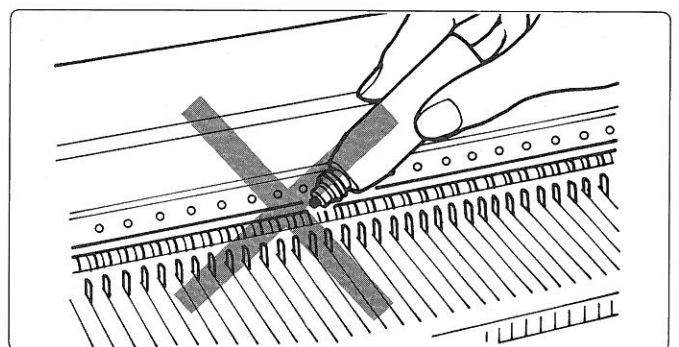
金属部分は付属の手入れ油をしみ込ませた布で、プラスチック部分は中性洗剤などをしみ込ませた布でふいてください。



Kキャリジ・Lキャリジを本体からはずし、手バケや布で、よくほこりやゴミを取り除いてください。



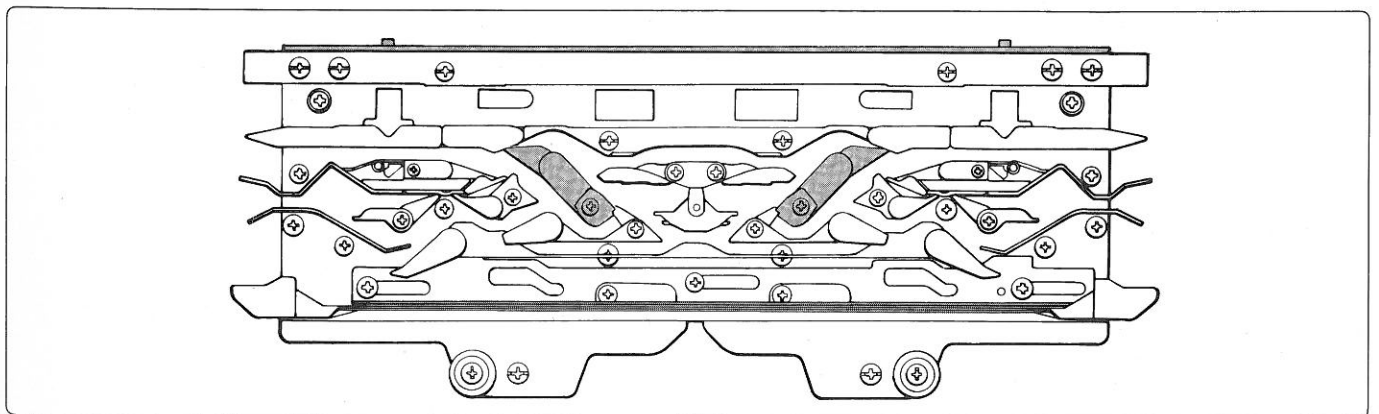
ミノ板の部分は、編針をB位置にそろえ、後レール・前レール・編針のバットを、付属の手入れ油をしみ込ませた布でふきます。



編機に直接注油しないでください。故障の原因となります。



シンナー、アルコール、ベンジンなどを使用しないでください。



Kキャリジの裏側は上図の■部分に沿って、手入れ油をしみ込ませた布でふきます。

Kキャリジの操作が重いときもふいてください。

♣ 編機を長く保存しておいて再び使用するときは、油をしみ込ませた布でよくふき取り、古い毛糸で20~30段平編を編んでからご使用ください。古い油が取れ、作品をよごしません。

アフターサービスについて

- お買い上げの際、販売店でお渡しする保証書は大切に保存してください。
- 無料修理保証期間は、お買い上げ日より1年間です。(詳しくは保証書をご覧ください。)それ以後の修理については、お買い上げの販売店、または最寄りのブラザー販売店にご相談ください。
- 当社はこの編機の補修用性能部品を、生産打切り後5年保有しています。
 - ・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。
- 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、または下記の《お客様相談コーナー》へお問い合わせください。

お客様相談コーナー

- 北海道事業所 〒060 札幌市中央区南三条西3-2-2 TEL:(011)261-6631
- 東北事業所 〒980 仙台市青葉区一番町2-3-10 TEL:(022)227-8877
- 関越事業所 〒330 大宮市仲町1-124-2 TEL:(048)648-3121
- 東京事業所 〒104 東京都中央区京橋3-3-8 TEL:(03)3281-4204
- 中部事業所 〒467 名古屋市瑞穂区塩入町11-5 TEL:(052)824-3195
- 関西事業所 〒542 大阪市中央区心斎橋筋1-2-19 TEL:(06)252-1797
- 中国事業所 〒730 広島市中区胡町4-28 TEL:(082)240-3762
- 四国事業所 〒760 高松市寿町1-1-5 TEL:(0878)51-7342
- 九州事業所 〒812 福岡市博多区博多駅前2-20-1 TEL:(092)431-3894
- 沖縄出張所 〒900 那覇市泊3-1-2 TEL:(098)868-4511

- ブラザー製品についてのご意見、ご要望がございましたら、お買い上げの販売店または上記の《お客様相談コーナー》へご連絡ください。
- ♣ 上記の電話番号および住所は、都合により変更することがありますのでご了承ください。