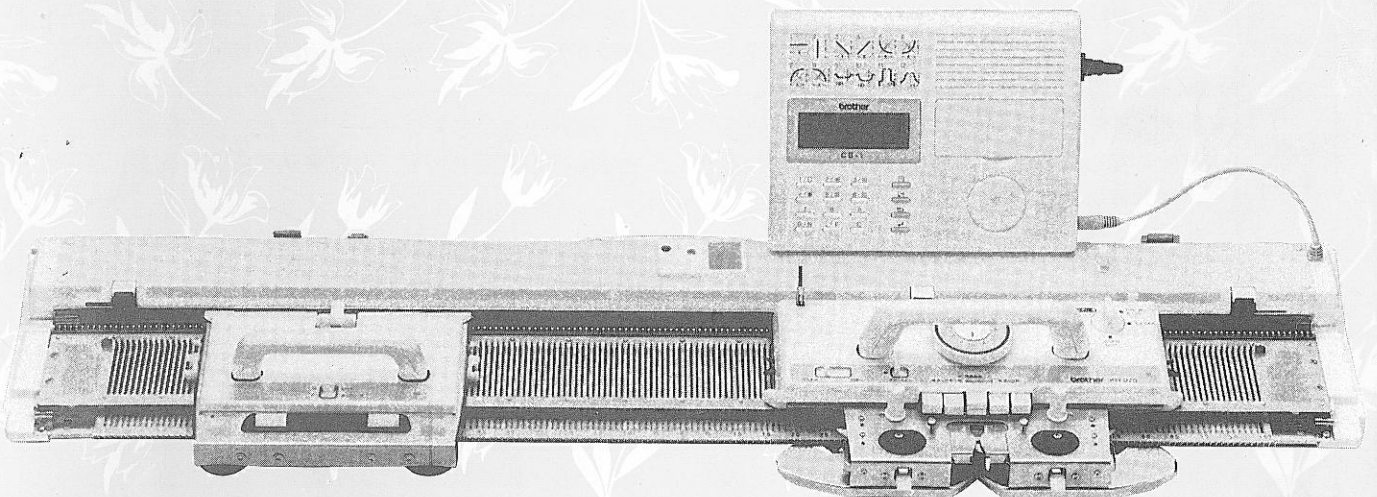


brother

Topical-7

.....

トピカル7 取扱説明書





——本書を読んでから製品を使用してください。——

本書は、なくさないように注意し、いつでも手にとって
見ることができるようにしてください。


安全上のご注意


●以下に示す注意事項は、安全に関する重要な内容を記載していますので、必ず守ってください。


表示と意味は次の通りです。


 警告	この表示を無視して誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う危険の可能性を示しています。
 注意	この表示を無視して誤った取扱いをすると、人が軽傷あるいは中程度の傷害を負う可能性が考えられることおよび物的損害のみが発生する可能性が考えられることを示しています。


本書で使用している絵文字の意味は次の通りです。

	特定しない 禁止事項
---	---------------



	特定しない 義務行為
---	---------------

	特定しない 危険告知
---	---------------




	火災の危険 があります
---	----------------

	感電の危険 があります
---	----------------

警告

	<ul style="list-style-type: none"> ・AC100Vの家庭用電源以外では、絶対に使用しないでください。火災・感電・故障の原因になります。 ・電源プラグをコンセントから抜くときは、電源スイッチを切ってから、必ずプラグの部分を持って抜いてください。電源コードを引っ張ると、コードが傷つき、火災・感電の原因になります。 ・テーブルタップや分岐コンセント、分岐ソケットを使用した、たこ足配線はしないでください。火災・感電の原因となります。 ・電源コードを傷つけたり、破損したり、加工したり、無理に曲げたり引っ張ったり、ねじったり、束ねたりしないでください。また重いものを載せたりすると、電源コードが破損し、火災・感電の原因になります。 ・直射日光の当たるところやストーブ・ヒーターなどの発熱器具のそばなど、温度の高いところに置かないでください。内部の温度が上がったり、電源コードの被覆が溶けて火災・感電の原因になります。 ・風呂場や加湿器のそばなどの湿度の高いところでは使用しないでください。火災・感電の原因になります。
	<ul style="list-style-type: none"> ・落下などにより編機やACアダプターが破損したとき、編機やACアダプターが濡れたとき、編機が正常に作動しないときは、火災・感電の原因になります。まず編機の電源を切り、電源プラグをコンセントから抜いてお買い上げの販売店にご連絡ください。 ・電源プラグを差しっぱなしにしておくと、内部が高温になったりほこりが蓄積して火災の原因になります。長時間ご使用にならないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。 ・濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。感電の原因になります。

注意

	<ul style="list-style-type: none"> ・専用ACアダプターは他の製品に絶対に使用しないでください。火災・傷害・故障の原因になります。 ・分解したり改造したりしないでください。火災・感電・傷害・故障の原因になります。 ・編機の内部に異物をいれないでください。火災・感電・傷害・故障の原因になります。 ・必ず専用ACアダプターを使用してください。火災・傷害・故障の原因になります。
	<ul style="list-style-type: none"> ・取付金具で編機をテーブルに必ず固定し、使用してください。編機がテーブルから落ちてけがをすることがあります。 ・補助レールは必ず使用してください。キャリジの落下などによりけがをすることがあります。 ・編機を運ぶときは、編機が傾かないようにして取っ手を持って行ってください。編機を落としてけがをすることがあります。
	<ul style="list-style-type: none"> ・お子様が使用される時、お子様の近くで使用される時は、安全に注意してください。 ・頭・手・腕・衣服がクシバや編針と接触することを注意してください。

この編機は、日本国内向け家庭用です。FOR USE IN JAPAN ONLY.

取扱説明書に従って正しい取扱いをしてください。
























編機の基礎知識

- ・各部のなまえ 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
(Kキャリジ、編針の位置、編出し、カラーウエイト)

編機の基本操作(平編) 8

(編糸の通し方、編み始め方、編み方、編地のはずし方)

プログラム

- ・プログラムとは? 1 1
- ・コントロールボックスのはたらき 1 2
- ・表示画面と基本操作 1 3
- ・段数計の使い方 1 6
- ・アドバイスキーの使い方 1 6
- ・プログラム全体の流れ 1 7
- ・いろいろなプログラムについて
 -  : 段数計セットプログラム 1 9
 -  : 製図段セットプログラム 1 9
 -  : 模様段セットプログラム 1 9
 -  : 編成プログラム 2 0
 -  : 模様・製図配置プログラム 2 1
 -  : 模様配置プログラム 2 1
 -  : 模様配置消去プログラム 2 5
 -  : 製図配置プログラム 2 5
 -  : 製図配置消去プログラム 2 6
 -  : 模様変化プログラム 2 7
 -  : 模様・製図創作プログラム 3 3
 -  : 模様創作プログラム 3 3
 -  : 模様修正プログラム 3 6
 -  : 模様消去プログラム 3 6
 -  : 製図創作プログラム 3 7
 -  : 製図修正プログラム 4 2
 -  : 製図消去プログラム 4 4
 -  : メモプログラム 4 4
 -  : メモインプットプログラム 4 4
 -  : メモ消去プログラム 4 5
 -  : 編成記憶プログラム 4 6
 -  : 記憶呼出プログラム 4 6
 -  : 言語選択プログラム 4 6

作品を編む前に

- ・「例1、2、3」模様を配置して編む場合 4 7
- ・「例4」模様変化を使って編む場合 4 9
- ・「例5、6」模様を創作して編む場合 5 0
- ・「例7」製図を創作して編む場合 5 2
- ・「例8」創作した製図に
模様を配置して編む場合 5 4

模様の編み方


- ・同時編込模様(全模様、グループ模様) 5 5
- ・編込レース模様(全模様、グループ模様) 5 7
- ・タック模様 5 9
(針抜きタック模様、多色タック模様)
- ・すべり目模様(多色すべり目模様) 6 2
- ・スレッド模様 6 3
- ・添え糸編 6 5
(地糸と添え糸を入れ替えて編むときの添え糸編、
添え糸タック模様)
- ・レース模様・タックレース模様 6 7
(全模様、グループ模様、混合模様)
- ・配色ゴム編模様 7 0

編ゲージについて 7 1


えりぐりの編み方

- ・製図配置をして編む場合
ラウンドネックの編み方 7 2
Vネックの編み方 7 6
- ・製図配置をしなくて編む場合
ラウンドネックの編み方 7 8
Vネックの編み方 8 1

別売品を使うときには

- ・カートリッジ 8 3
 -  : データ転送プログラム 8 3
- ・模様入力装置(KC-320) 8 5
- ・オートキャリジ(KG-95) 8 6
- ・カラーチェンジャー(KHC) 8 8
- ・カラーチェンジャー(KRC) 9 1

外部記憶装置(FB-100)を使うときには

-  : データ転送プログラム 9 2

こんなときには

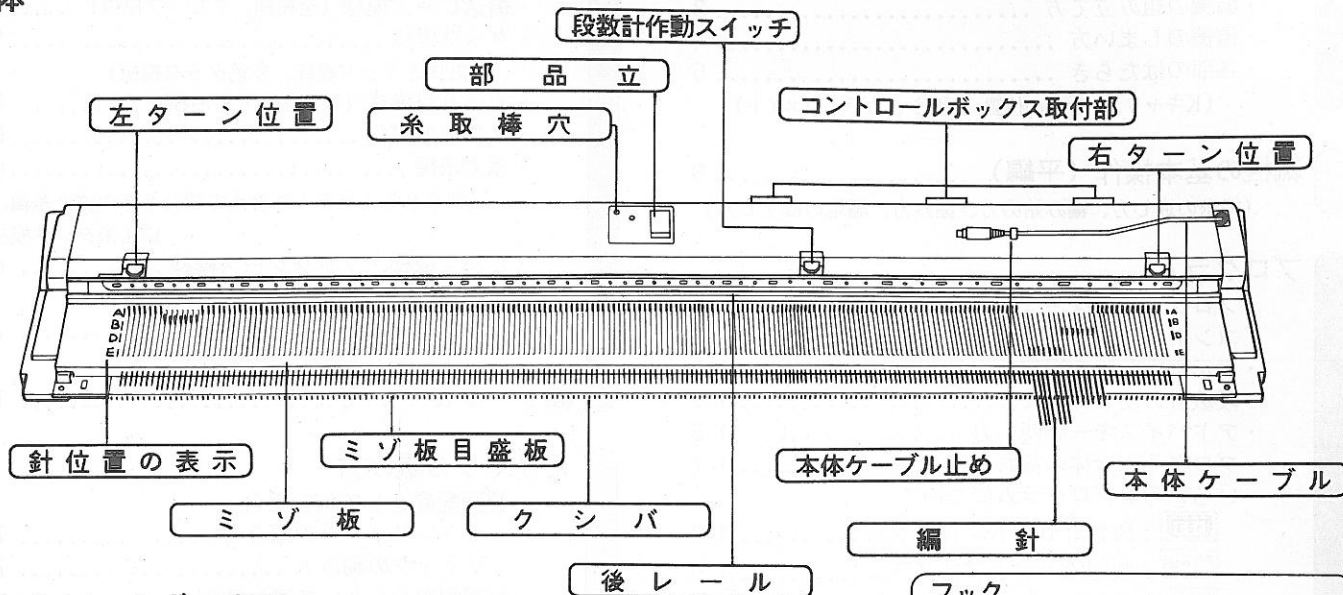
- ・平編がうまく編めない場合 9 5
- ・編みまちがえたときの直し方
(平編、添え糸編で製図配置プログラム
を使っていない場合) .. 9 6
(平編、添え糸編で製図配置プログラム
を使っている場合) ... 9 8
(模様編) 9 9
(レース模様・タックレース模様) 1 0 2
- ・ほどこいた段数がわからなく
なったときには(模様編) . 1 0 4
- ・選針が正しく行われないときには 1 0 4
- ・選針するはずの編針が、B位置に
そろってしまったときには 1 0 4
- ・模様を編んでいる途中で電源が
切れてしまったときには .. 1 0 5
- ・模様データを創作しているとき、電源が
切れてしまったときには .. 1 0 5
- ・製図データを創作しているとき、電源が
切れてしまったときには .. 1 0 5
- ・表示画面が見えにくいときには 1 0 5
- ・編針が曲がってしまったら 1 0 6
- ・編機の手入れ 1 0 7

● エラーメッセージが表示されたときには 1 0 8

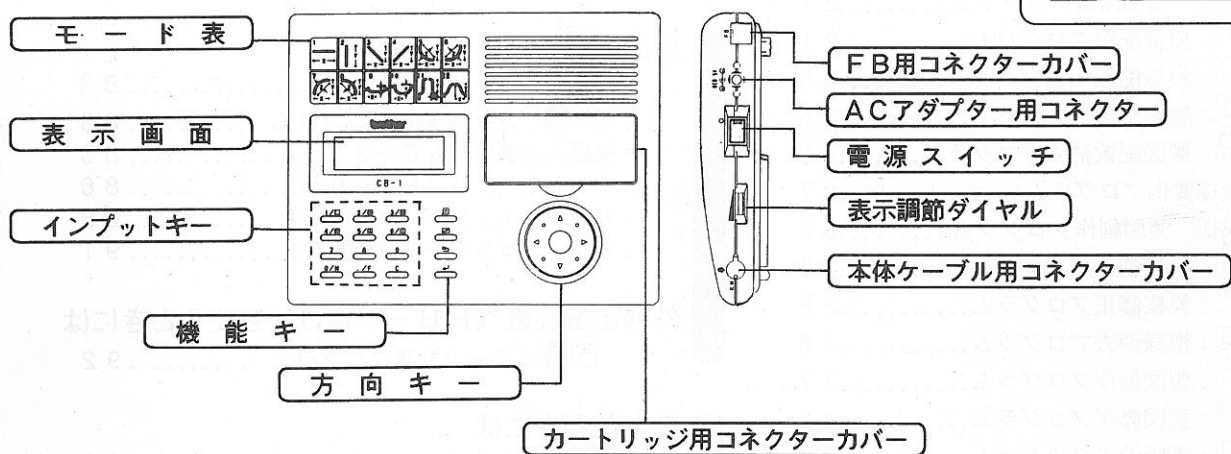
編機の基礎知識

各部のなまえ

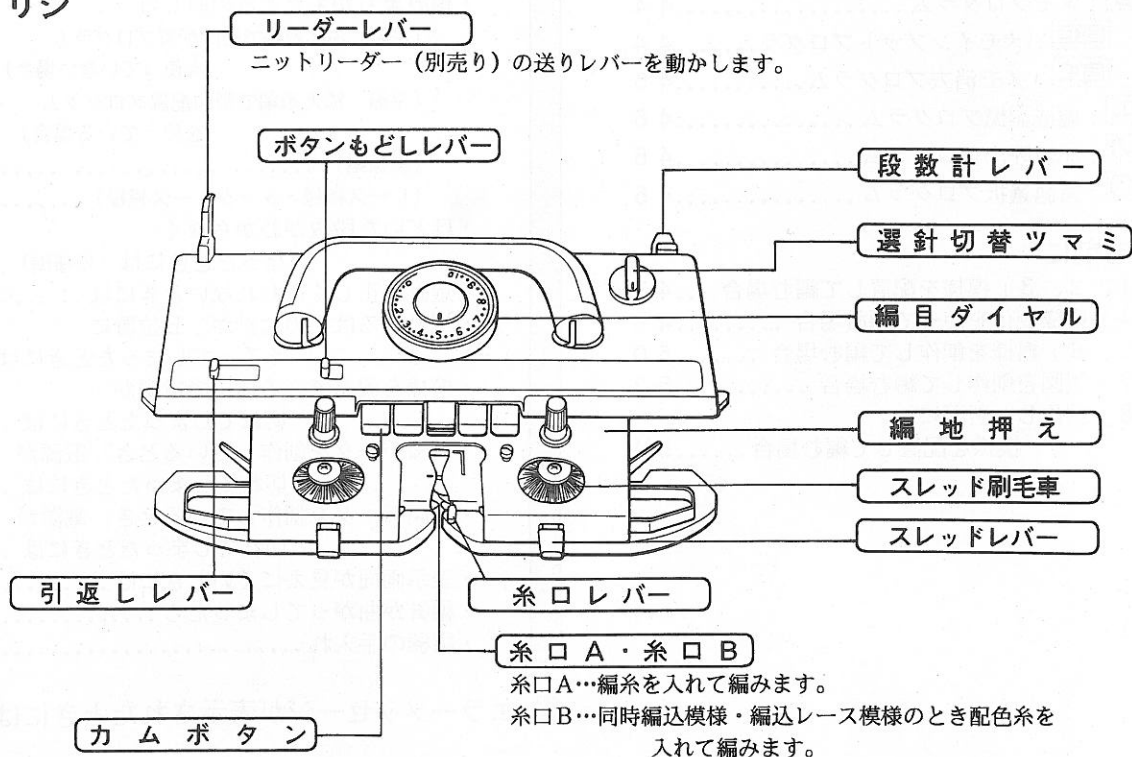
●本体



●コントロールボックス



●Kキャリジ



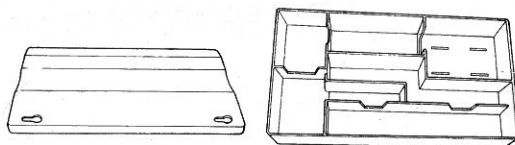
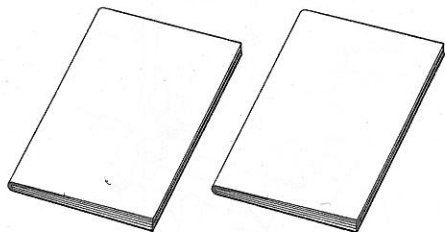
●付属品

夢あみもようⅢ

あみもの知識

内蔵模様が紹介されています。

部品箱 (フタと箱)

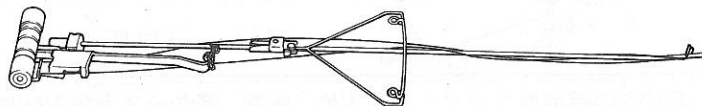


コントロールボックス取付金具



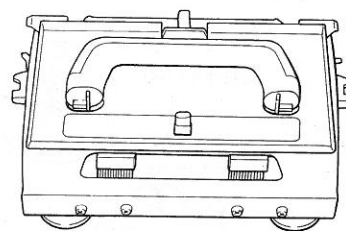
糸取装置

編糸の供給を自動的に調節します。



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。



編出シ

編み始めを行うときに使います。



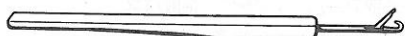
補助レール

キャリジ落下防止の役目をします。



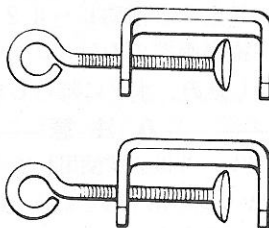
タッピ

ゴム編などに使います。



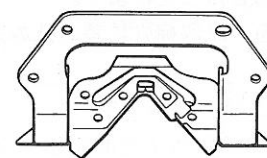
取付金具

編機をテーブルに固定するときに使います。



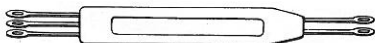
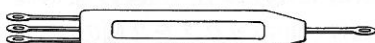
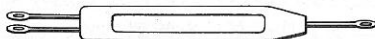
添え糸用糸口

添え糸編のときに使います。



ウツシ

減らし目、増し目などをするとときに使います。



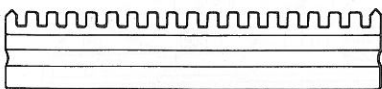
パラフィン (ケース付)

編糸のすべりをよくします。

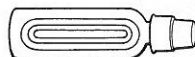


模様板

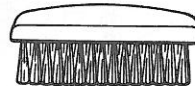
おもに編針を出すときに使います。



手入れ油



手バケ



抜き糸

捨て編をするときに使います。



トジ針

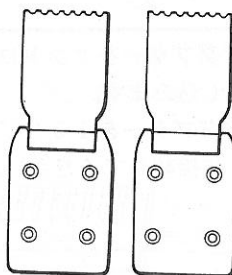
(編針予備といっしょに入っています。)

編地をとじたり、はいだりするときなどに使います。

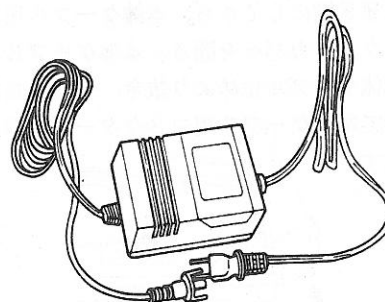


カラーウェイト

模様編みを編むときに使うオモリです。

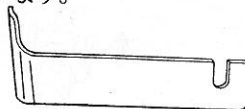


ACアダプター

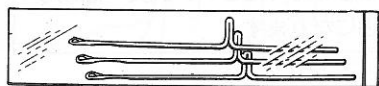


キャリジ止め金

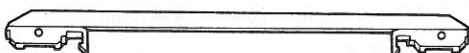
Kキャリジを本体に固定するために使います。



編針 (予備)



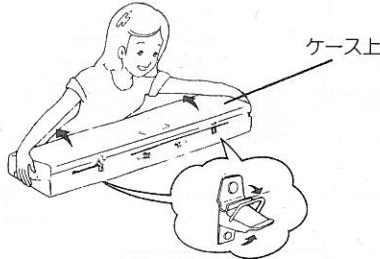
オートキャリジ用レバー



編機の組み立て方

コントロールボックスだけ使用する場合は⑩から始めて下さい。

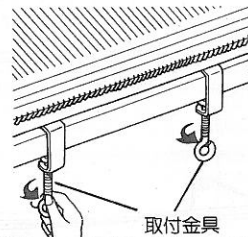
- ①取っ手を向こう側にして置き、錠前をはずします。ケースの両端を持ち上げ、ケース上を手前に引いて外します。



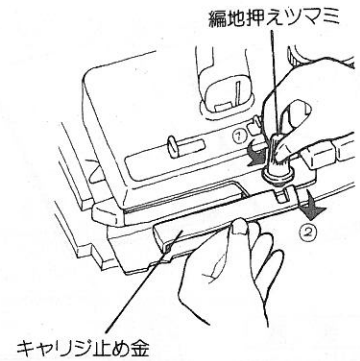
- ②部品箱から取付金具を2個取り出し、編機をテーブルに固定します。

▲ 注意

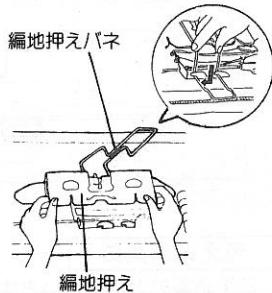
- ① 取付金具で編機をテーブルに必ず固定して下さい。編機がテーブルから落ちて、けがをすることがあります。



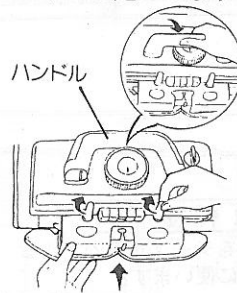
- ③Kキャリジの編地押えツマミをゆるめ、キャリジ止め金を外します。



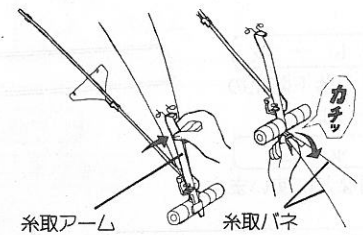
- ④ケース上の編地押えパネを図の方向にはずして開き、編地押えを取り出します。



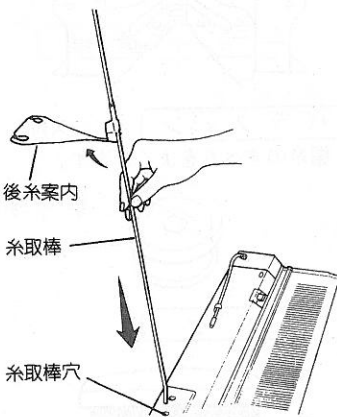
- ⑤左右の編地押えツマミをゆるめ、編地押えをいっばいに差し込み締め付けます。ハンドルを起こします。



- 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上げます。
(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。



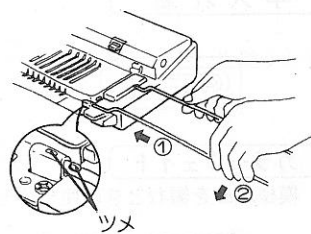
- ⑦後糸案内を持ち上げます。糸取棒を、糸取棒穴に差し込みます。



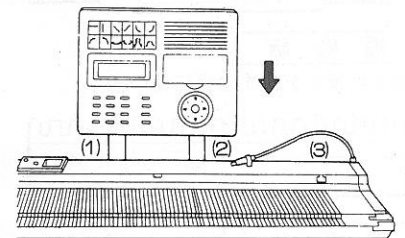
- ⑧ケース上から補助レーン2本を取り出し、編機両端の取付用の穴に斜め上から差し込み、水平に降ろします。

▲ 注意

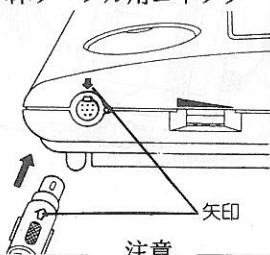
- ① 補助レーンは必ず使用してください。キャリジの落下などによりけがをすることがあります。



- ⑨部品箱からコントロールボックス取付金具を2個取り出し、コントロールボックス取付部(1)と(2)に差し込みます。ニットリーダーを使用している場合は(2)と(3)に差し込みます。コントロールボックスを2個のコントロールボックス取付金具に同時に差し込みます。



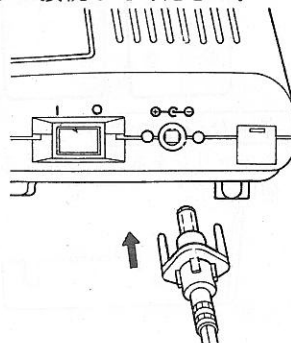
- ⑩コントロールボックスの電源スイッチをOFF側にしてから、本体ケーブル用コネクターカバーを開き、本体ケーブルを本体ケーブル止めより抜き、矢印を合わせて本体ケーブル用コネクターに接続します。



- ① 必ず矢印を合わせて接続して下さい。故障の原因になります。

- ⑪ACアダプターをコントロールボックスに差し込みます。

ACアダプターを100V電源のコンセントに接続してください。



▲ 警告

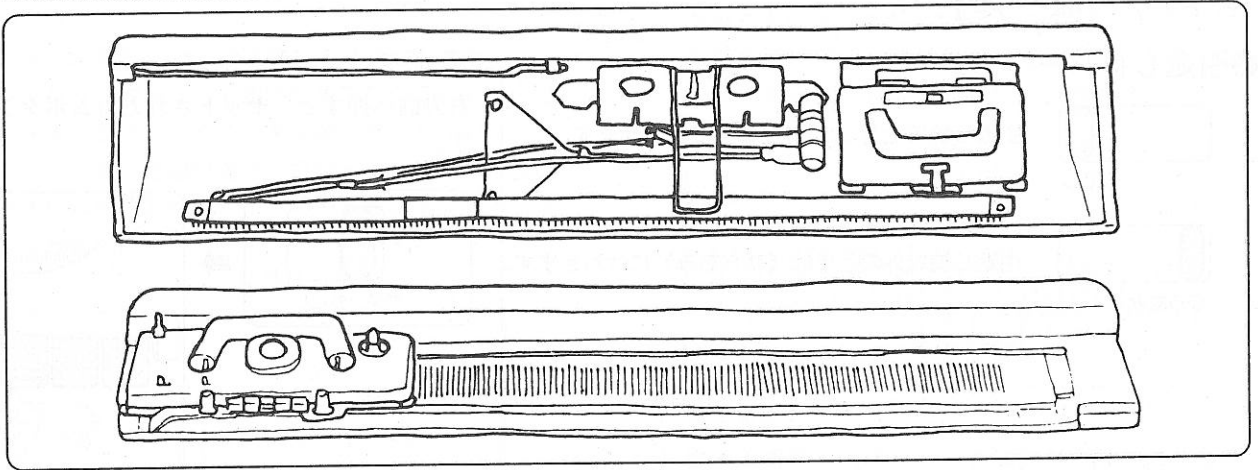
- ① 一般AC100Vの家庭用電源以外では、絶対に使用しないでください。火災・感電・故障の原因になります。
- ② テーブルタップや分岐コンセント、分岐ソケットを使用したたこ足配線はしないでください。火災・感電の原因になります。

▲ 注意

- ① 必ず専用ACアダプターを使用して下さい。火災・傷害・故障の原因になります。

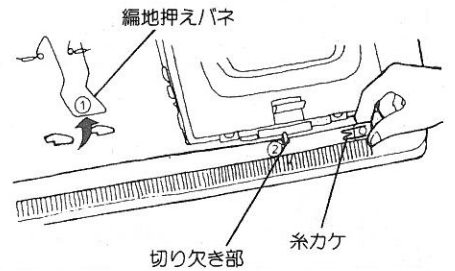
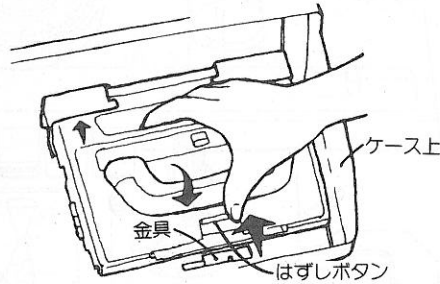
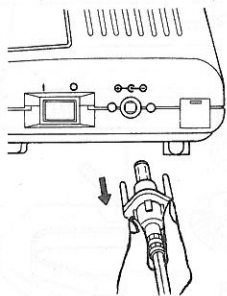
編機のしまい方

<収納状態>

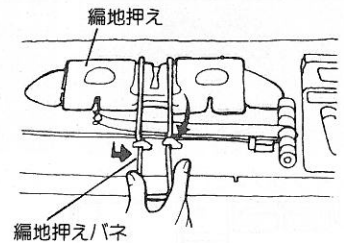
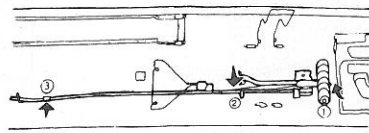
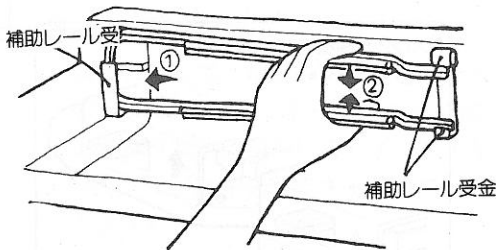


※説明書、部品箱、コントロールボックス、ACアダプターは編機のケースには収納できません。

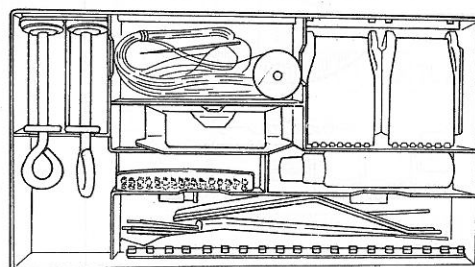
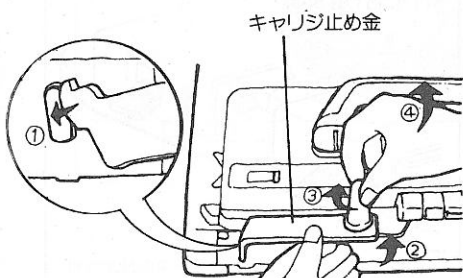
- ①コントロールボックスの電源スイッチをOFFにして、ACアダプターを100Vのコンセントから抜き取ります。コントロールボックスよりACアダプターと本体ケーブルを抜き取ります。
- ②Lキャリジのハンドルをたおして図のようにケース上のにせ、はずしボタンを押して金具にかけます。
- ③編地押えバネを開き、編出シの糸カケを上にして切り欠き部を金具にはめ、正しく置きます。(左の金具にもはめます。)



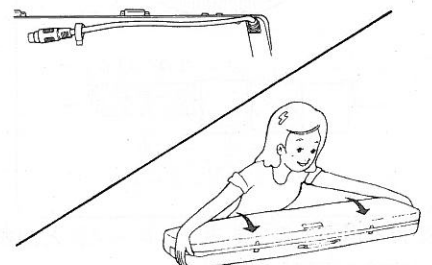
- ④輪の方を補助レール受にはめ、先端をせばめて補助レール受金にかけます。
- ⑤糸取装置を下図の①・②・③の順にケース金具にはめます。
- ⑥Kキャリジの左右の編地押えツマミをゆるめ、編地押えをはずします。編地押えをケースの中に正しく置き、編地押えバネを押しつけ、金具にかけます。



- ⑦すべての編針をA位置にもどします。
- ⑧コントロールボックス取付金具、取付キャリジ止め金を取り付け、ハンドル金具、他の付属品を部品箱に納めます。
- ⑨本体ケーブルを本体ケーブル止めに通し、ケース上を斜めにして、そのまま押しつけながらかぶせ、錠前をかけます。



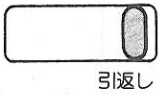
※本体ケーブルをケースで挟まないようにして下さい。故障の原因となります。



各部のはたらき

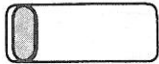
【Kキャリジのはたらき】

●引返しレバー



引返し

引返し編のときに〈引返し〉に合わせます。

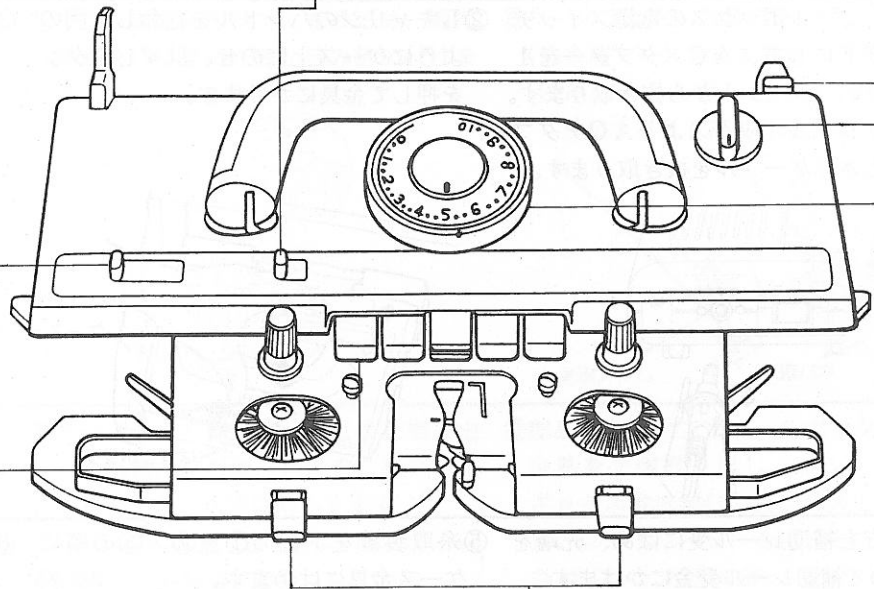
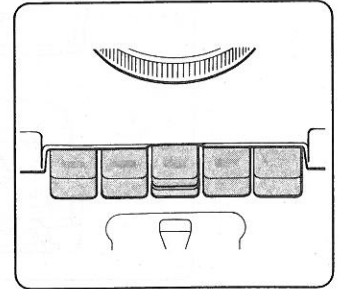
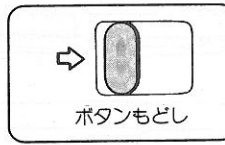


ひらあみ

引返し編以外のときは〈ひらあみ〉に合わせます。

●ボタンもどしレバー

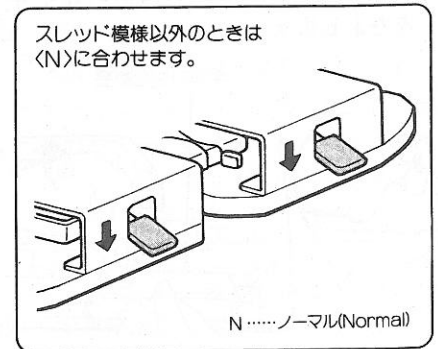
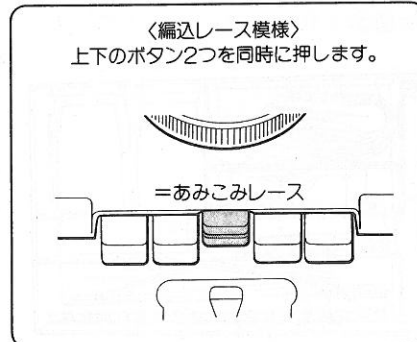
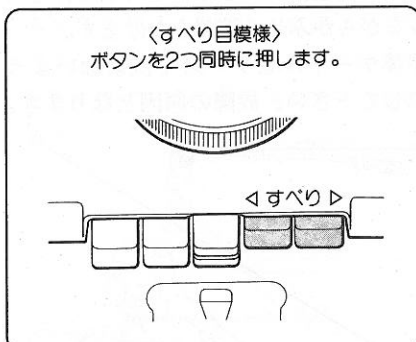
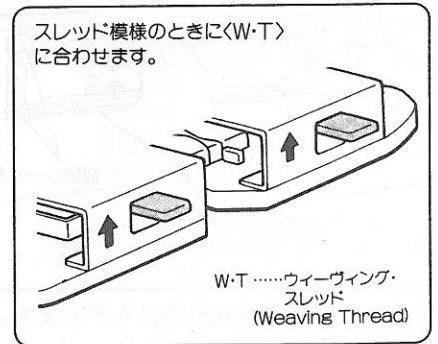
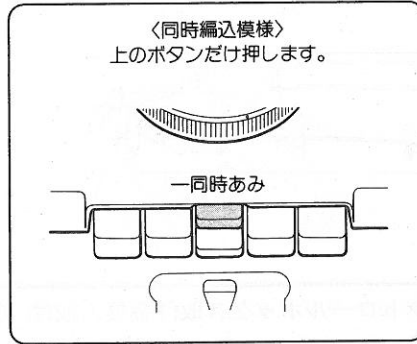
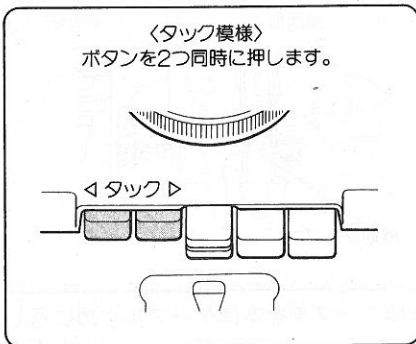
右方向へ押すと、セットされたカムボタンがもどります。



●カムボタン

模様編のときに使うボタンで、いっぱいには押しと押された位置でロックします。2つのボタンを押すときには同時に押して下さい。

●スレッドレバー



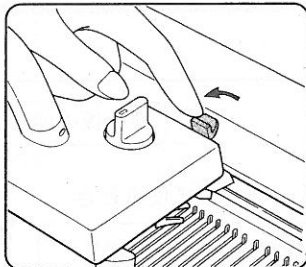
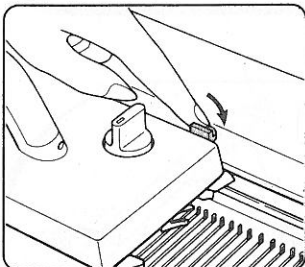
※カムボタンの〈あみこみレース〉と他のカムボタンを同時に押さないで下さい。故障の原因となります。

● 段数計レバー

トピカル7では、段数計レバーは通常、下げておきます。とくに、コントロールボックスの製図配置プログラムを使って編む場合は、必ず下がっていることを確認してください。製図配置プログラムをして編む場合、毎段Kキャリジの段数計レバーが編機本体の段数計作動スイッチを5針以上通過するように操作してください。

通常

必要のないとき

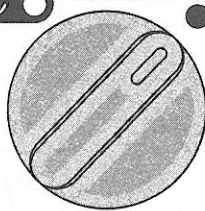


● 選針切替ツマミ

キャリジはずし ● 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わせます。

● ひらあみ・レース

平編・レース模様を編むときに合わせます。



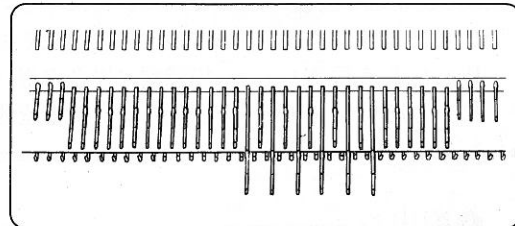
● ひらあみ
レース

● あみこみレース
ポイント

● もようあみ

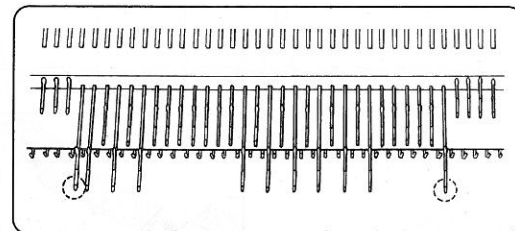
● あみこみレース・ポイント

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わせます。



● もようあみ

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。



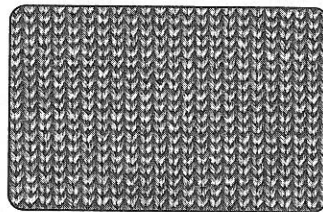
● 選針とは……

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。

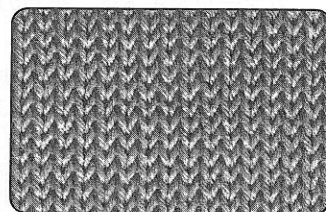
※選針切替ツマミが〈もようあみ〉か〈あみこみレース・ポイント〉になっているときは、選針切替ツマミを〈ひらあみ・レース〉にセットするだけで押されているカムボタンは、自動的にもどります。

● 編目ダイヤル

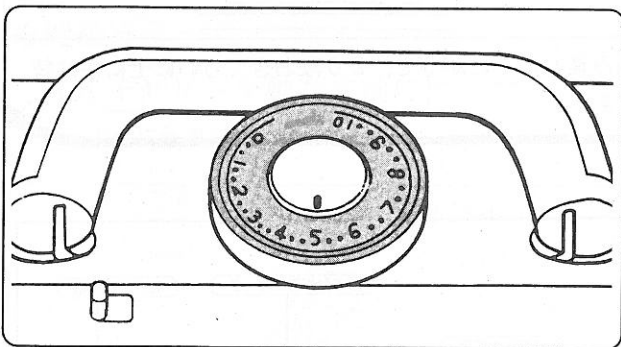
編糸に応じて、編目の大きさを調節する役目をします。数字が大きくなるほど、編まれる編目は大きく（あらく）なります。編糸に応じて、ダイヤルの数字または・印をダイヤル中央部のキャップについているI印に合わせます。



・ダイヤルの数字を小さく合わせたとき



・ダイヤルの数字を大きく合わせたとき



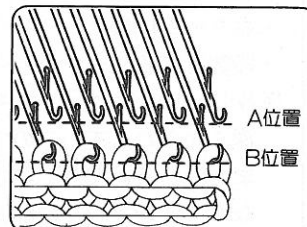
● 平編のときの標準編目ダイヤル

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。

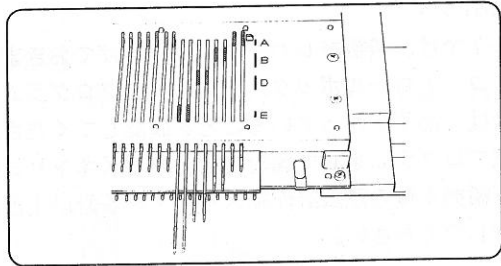


●編針の位置

編機は編針のバットの位置によっていろいろな編み方ができます。

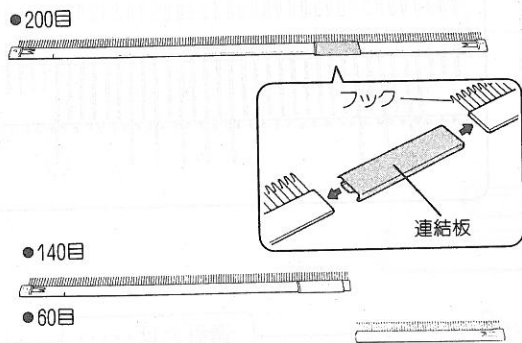
その編針の位置をミゾ板の左右の端に、A・B・D・Eの文字で示してあります。

- A：あまない位置……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。



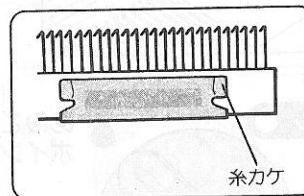
●編出シ

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。



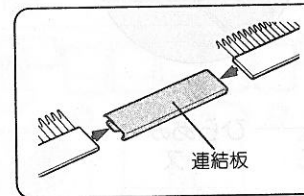
連結板の使い方

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

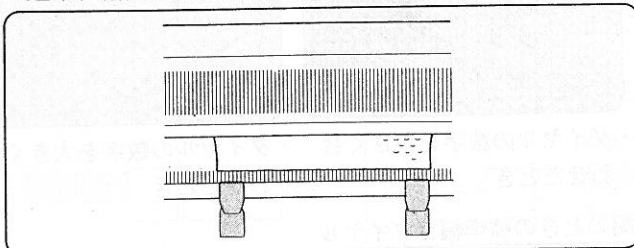


図のように糸カケをむこうにして連結板で連結します。
※逆に取り付けると、外れ易くなります。

●カラーウェイト

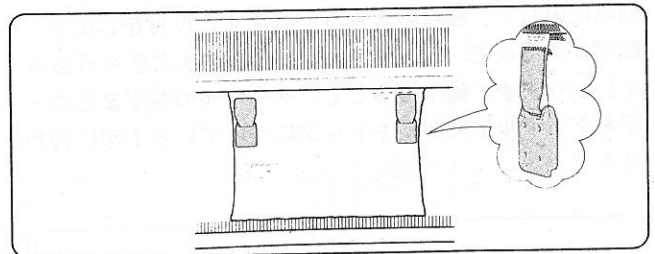
カラーウェイトは、編地の下がりをよくするために使用します。

- ・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。



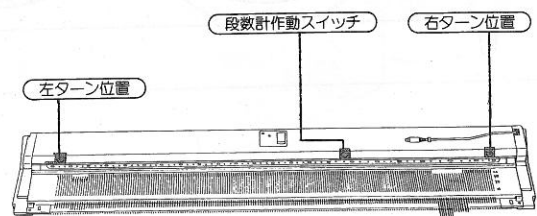
編み進むにしたがって、20段おきくらいに上にかけて替えます。

●気をつけて

トピカル7には3つのセンサーがあります。

- ・右ターン位置センサー
- ・左ターン位置センサー
- ・段数計スイッチセンサー

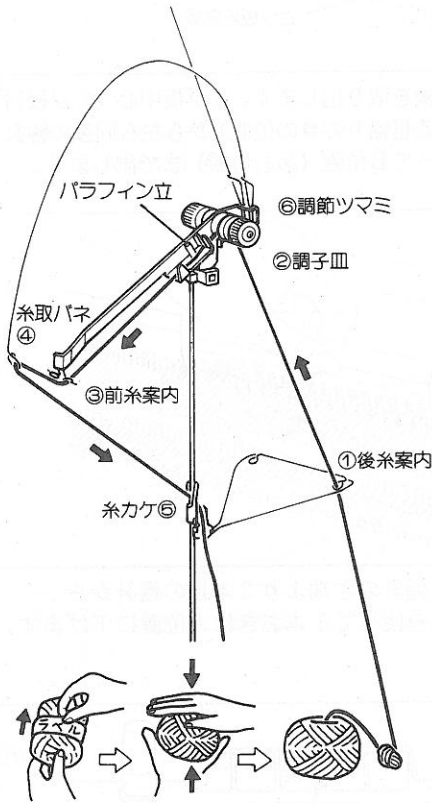
※各センサーはコントロールボックスの模様や製図のデータと深くかかわっているので、手で動かさないでください。また油が着いたり、ほこりが溜まったりすると故障の原因となりますので時々掃除機などできれいにしてください。



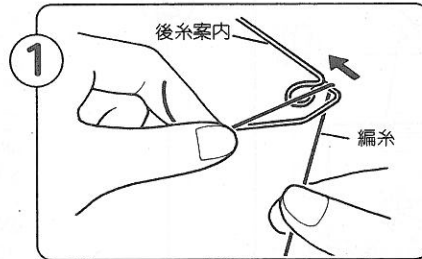
編機の基本操作 (平編)

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。

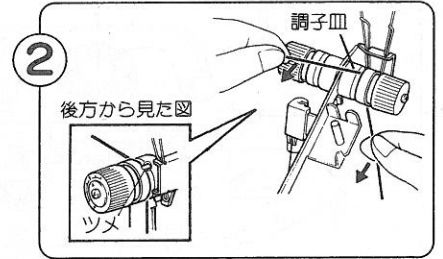
編糸の通し方



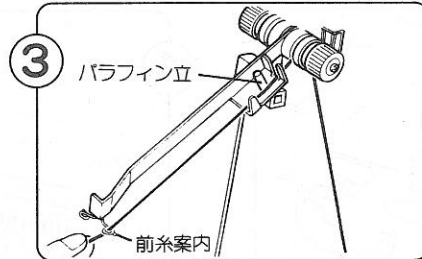
- ☆ラベルが正しく読める状態で、中から編糸を引き出します。
- ☆編糸がスムーズに出ない場合は、糸玉の中に指を入れ、中心部分をさらに引き出します。



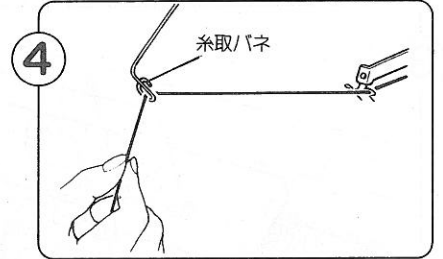
後糸案内の右側の穴に外側から編糸を通します。



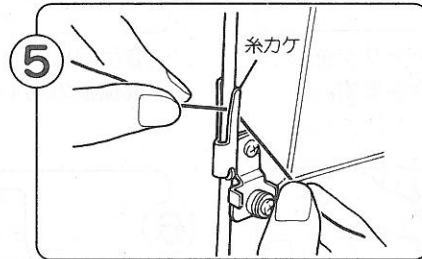
後方から、編糸をツメの内側に通し調子皿にはさみます。
(上図のように糸を持ち、手前へ引けばツメの内側に糸が入ります。)



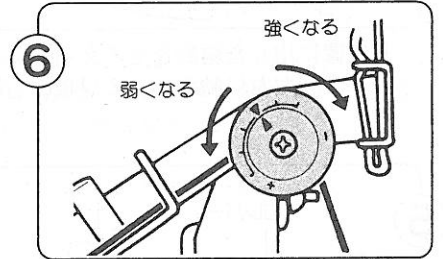
糸をパラフィン立の上から引き、前糸案内に通します。



糸取パネに通します。



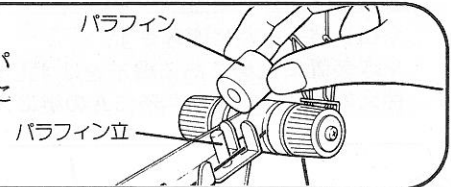
糸端を糸カケにはさみ込んで止めます。



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

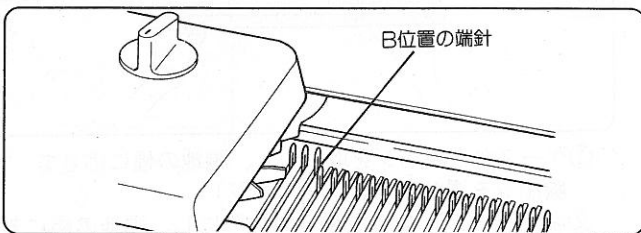
糸のすべりが悪いときは、部品箱からパラフィンを取り出して、パラフィン立に立ててください。



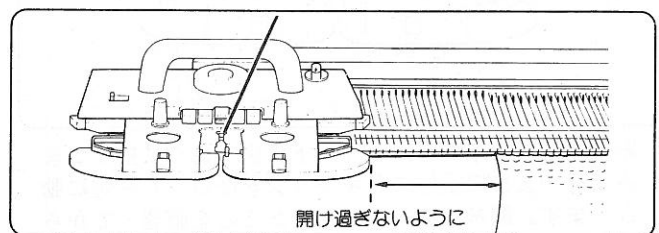
編み始め方

Kキャリジを動かす前に

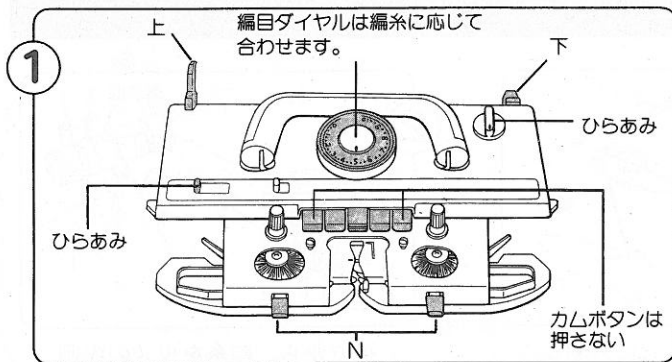
以下の点に注意して下さい。



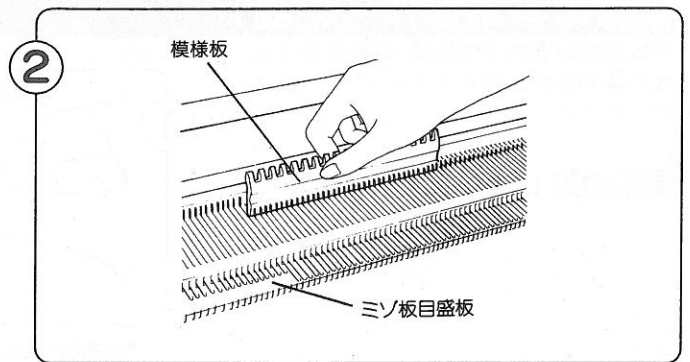
Kキャリジのターンは、進行方向側のB位置の端の編針がKキャリジの端から完全に抜けた位置からターンします。



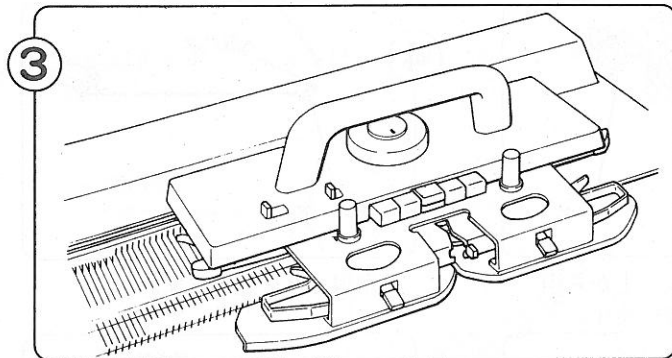
Kキャリジのターンは、B位置の端針とKキャリジの端との間を開け過ぎないようにしてください。編糸がたるむ原因になります。



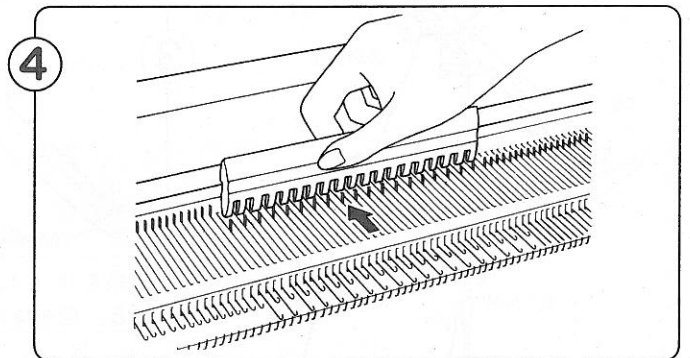
Kキャリジを図のように平編の状態にセットします。



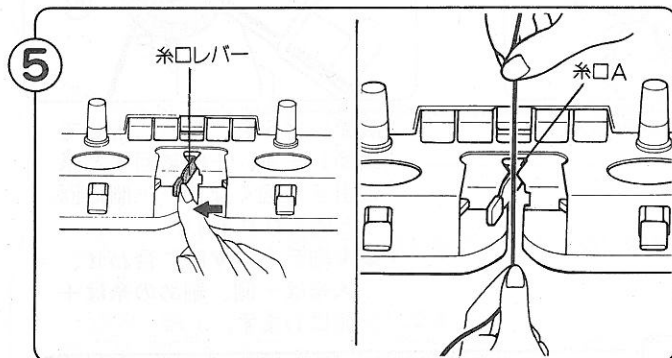
部品箱から模様板を取り出します。ミゾ板中心（ミゾ板目盛板についている目盛りの0の位置）から左右同数の編針を、模様板を使ってB位置（あむ位置）まで出します。



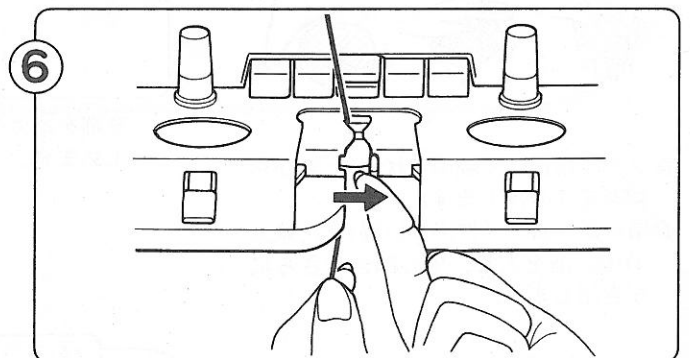
B位置に出した編針をそろえるため、Kキャリジを1~2回左右に動かし、ミゾ板の右端に置きます。



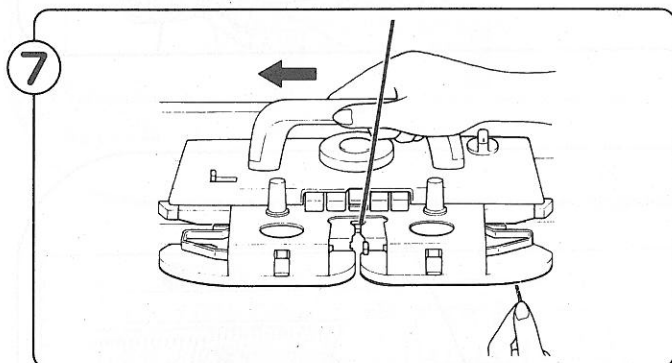
B位置に出した編針の左端より2本目の編針から、模様板の1/1側を使って1本おきにA位置に下げます。



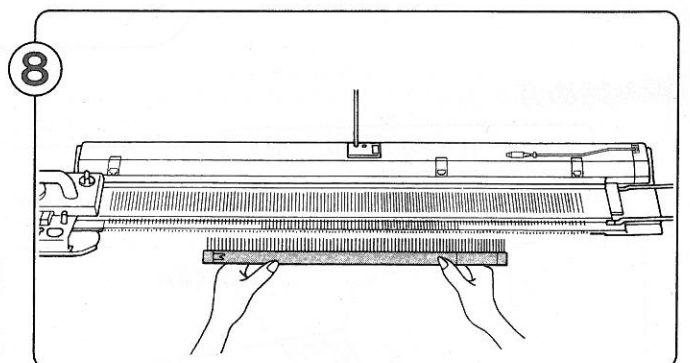
糸口レバーを左に開きます。
糸取装置に止めてある編糸をはずします。糸端を編地押えの下にして持ち、糸口Aの奥に入れます。



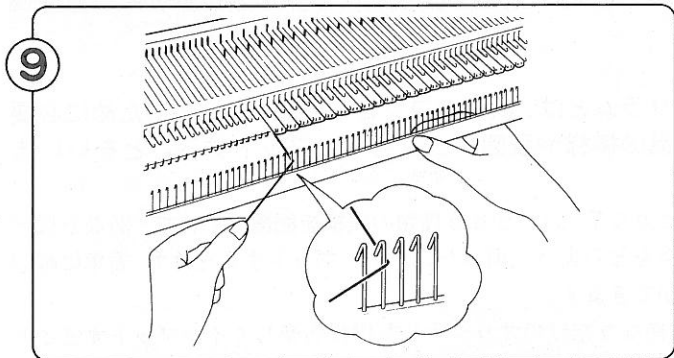
糸口に糸が入ったら、糸端を持ったまま、糸口レバーを右側（もとの位置）にもどします。



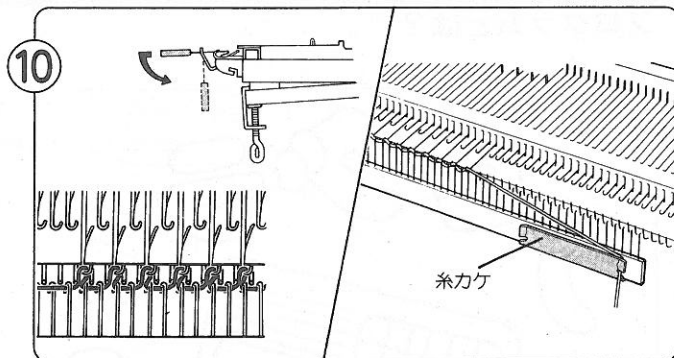
糸口に通した糸端をかるく真下に引くように指でつまみ、そのままの状態Kキャリジをゆっくり左側に動かします。編糸が編針にかかったことを確認してから糸端を放し、左端まで動かします。



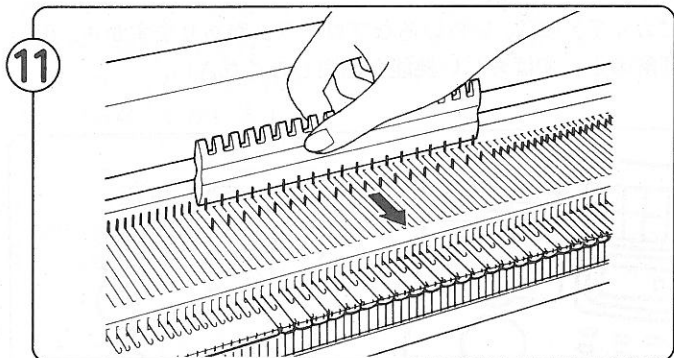
①ケースから編出しを取り出し、編地の幅に応じて編出しを選びます。（7ページ）
②編出しのフック部先端を編機側にし、編地の幅に対して左右均等な位置に持ちます。



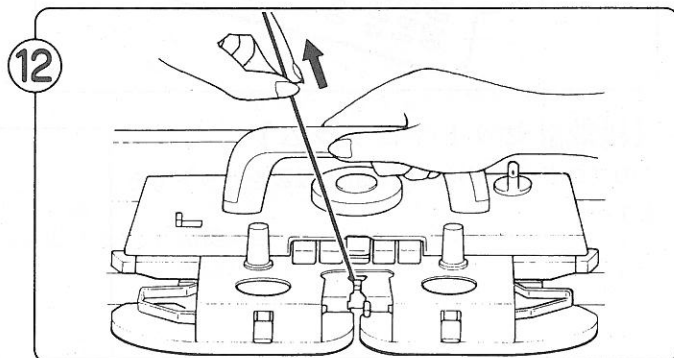
⑨ 編まれていない編糸をつまんで手前に引き、編出シを下から入れます。



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。糸端は、編出シの糸カケにかけます。

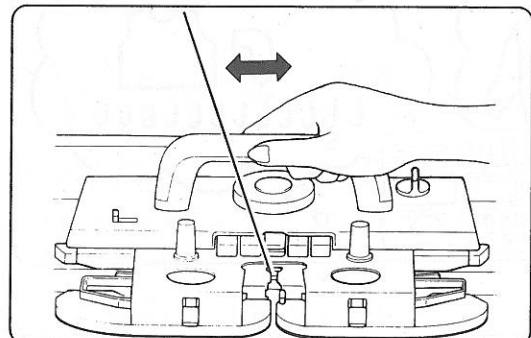


⑪ ④でA位置さげた編針を、模様板を使ってB位置にそろえます。



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手を放してください。

編み方



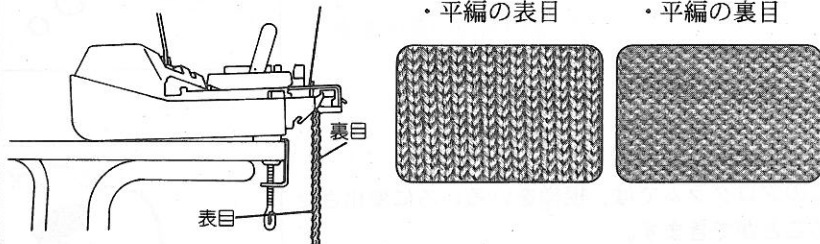
Kキャリジをそのまま左右に動かすと、平編が編めます。

編地の表と裏

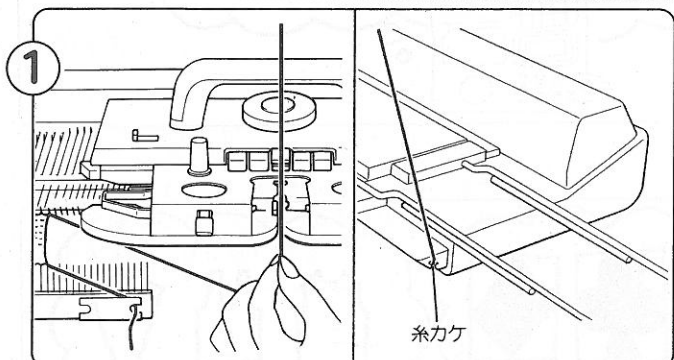
- ・編地が編針にかかっているとき、手前に見える面を裏目、反対側の面を表目といいます。
- ・お好みにより表目、裏目のどちらも作品として使うことができます。

・平編の表目

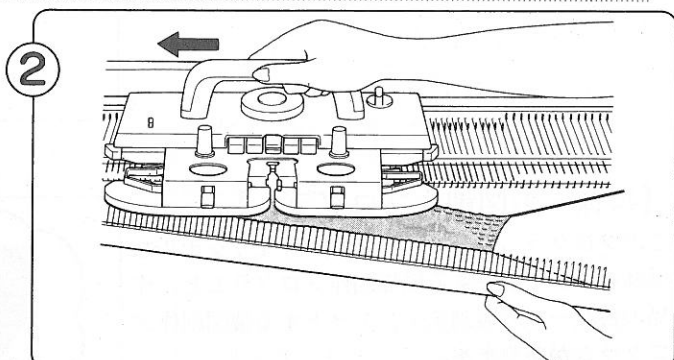
・平編の裏目



編地のはずし方

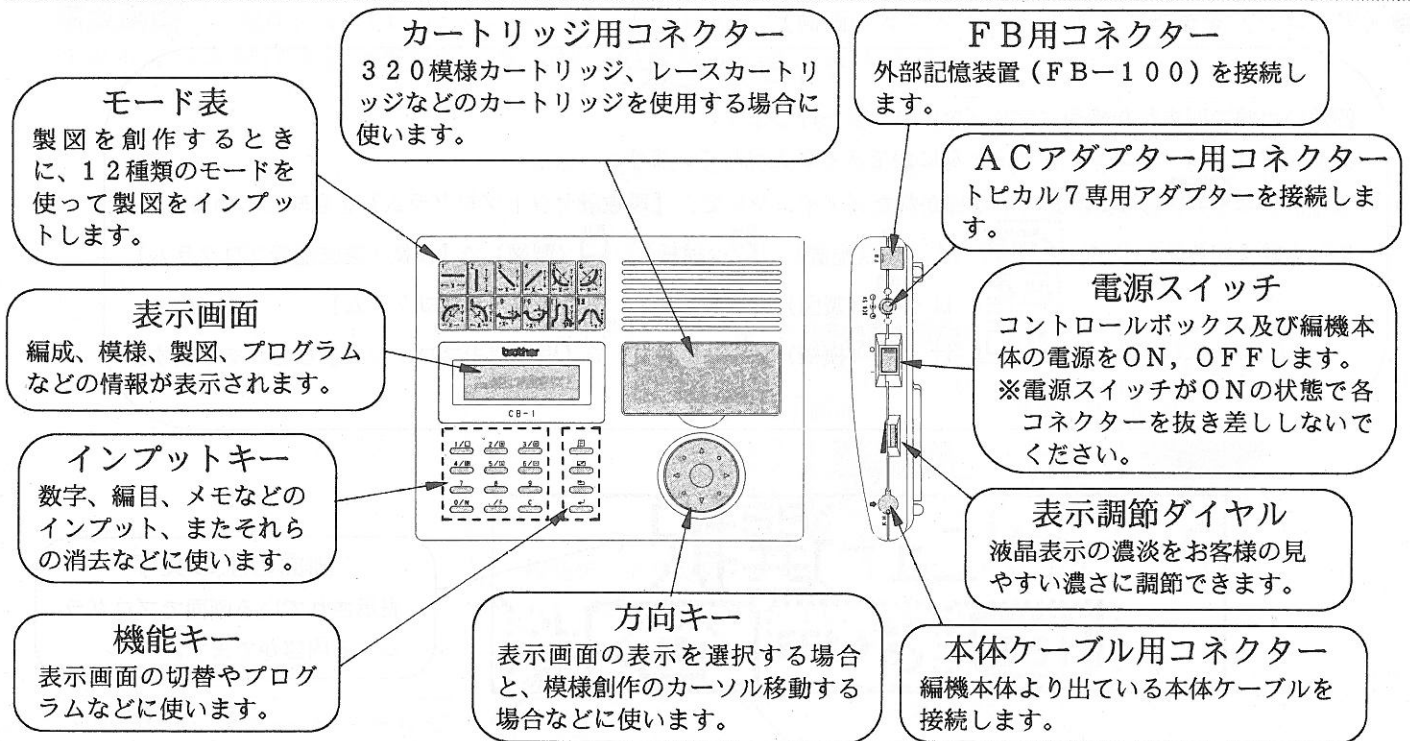


① 糸口レバーを開いて、編糸を糸口からはずし、本体の糸カケに休めます。



② 編出シを左手で持ちながら、Kキャリジを1段動かします。☆編糸を引れば、簡単にほどこけます。

コントロールボックスのはたらき



《キーのはたらき》

●入力キー

1/□キー ~ **6/□キー** : 数字・編目キー
 ・数字の1~6をインプットするのに使います。
 ・模様を創作するときに使います。
 ・**1/□**, **2/□** は模様変化のOFF, ONに使います。

7キー ~ **9キー** : 数字キー
 ・数字の7~9をインプットするのに使います。

0/Nキー : 数字・Nキー
 ・数字の0をインプットするのに使います。
 ・メモ欄にNをインプットするのに使います。

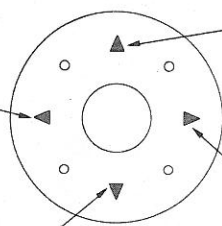
./Fキー : 小数点・Fキー
 ・小数点をインプットするのに使います。
 ・メモ欄にFをインプットするのに使います。

Cキー : クリアキー
 ・インプットした数字などを消すのに使います。

●方向キー

◀キー : 左キー
 左側の〈アイコン〉を選ぶとき、左方向へ画面を移動したいとき、創作模様のインプットをするときに使います。

▽キー : 下キー
 下方向への画面移動、模様インプットでのカーソル移動に使います。



△キー : 上キー
 上方向への画面移動、模様インプットでのカーソル移動に使います

▶キー : 右キー
 右側の〈アイコン〉を選ぶとき、右方向へ画面を移動したいとき、創作模様のインプットをするときに使います。

●機能キー

☰キー : アドバイスキュー
 ・表示内容を知りたいときに使います。

☑キー : 画面切替キー
 ・模様表示や製図表示の切替に使います。

☰キー : メニューキー
 ・メニュー画面にもどるのに使います。

◀キー : ステップキー
 ・プログラムを進めるのに使います。


表示画面と基本操作

● 〈アイコン〉を選択する画面（例：メニュー画面）

〈アイコン〉とは？




四角い点線で囲まれた絵や文字を〈アイコン〉と呼びます。

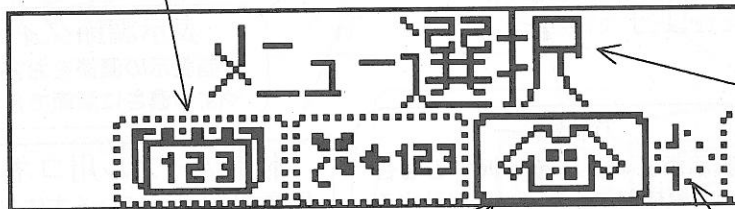
絵や文字は、〈アイコン〉を選ぶとなにができるか表現しています。

表示例では  (段数計) の絵が描かれた〈アイコン〉で、【段数計セットプログラム】を意味しています。

他にも絵を組み合わせ、 は、 (配置)、 (模様)、 (製図) で【模様・製図配置プログラム】

 は、 (製図)、 (創作) で【製図創作プログラム】

 は、 (模様)、 (消去) で【模様消去プログラム】などがあります。



画面の上の文字
表示されている画面でプログラ
ムする内容がでます。


〈アイコン〉の選び方

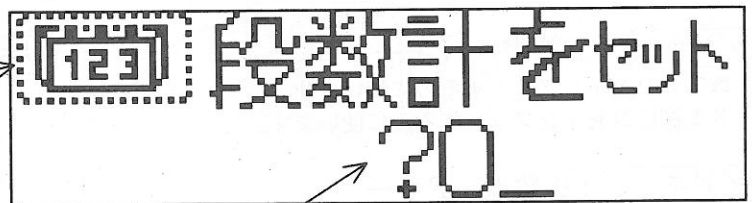
◀, ▶ キーで黒線のワクを左または右に動かしま
す。(選ばれている〈アイコン〉は点滅します。)
選んだ〈アイコン〉でよければ↵キーを押します。

〈アイコン〉が多いとき

〈アイコン〉が選択画面上に表示しきれないときは〈ア
イコン〉のよこに矢印が表示され、◀, ▶ キーで、そ
の方向に進めると、かくれた〈アイコン〉が表示されま
す。

● 数字をインプットする画面（例：段数計セット画面）

画面の上に表示された〈アイコン〉
前に選んだ〈アイコン〉が表示されます。例
の場合は、 (段数計セットプログラム)
を選んだことを示しています。



? が表示画面に表示された場合は、数字キーと小数点キーでインプッ
トします。
インプットが終わったら↵キーを押します。
(メモプログラムでは数字キーとN, Fキーでインプットします。)


インプット方法
すでに数字が表示されている場合、その
まま数字キーでインプットすれば、前の
数字は消えます。
インプットしまちがえたら、Cキーを押
して、もう一度インプットします。

●編成プログラムの画面

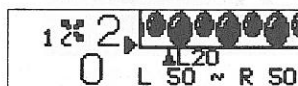
編成画面 ...編地を編んでいるときに表示されている画面です。

※キャリジを操作すると模様段、製図段、段数計の段数が進みます。

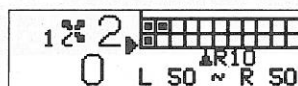
模様、製図のデータ

模様の配置をすると模様データの縮小か、拡大が表示され、製図の配置をすると編幅表示の縮小か、拡大が表示されます。両方を配置したときは上記4つのどれかが表示されます。表示の切替は  キー（画面切替キー）で、できます。

〈表示例〉



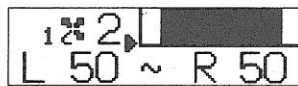
模様の縮小画面





模様の拡大画面



編幅表示の縮小画面





編幅表示の拡大画面

模様データや製図データは、,  キーで針番号のL100（黄色の100）～R100（緑色の100）まで見ることができます。


Kキャリジとオートキャリジの方向表示

Kキャリジは選針切替ツマミを〈もようあみ〉、〈あみこみレース・ポイント〉にセットしている場合に表示されます。

キャリジがターンして数針進むと （黒矢印）が表示され、段数が1段増えると （白抜き矢印）に変わります。


メモの表示

配色系の切り替え時期やLキャリジのレース、タックレースの切り替えを知らせてくれます。

メモを変えたいときは、（メモプログラム）で変えてください。



模様段

キャリジが選針する模様段が表示されます。

模様の編み始めの段を変えたいときは、（模様段セットプログラム）でセットしてください。



段数計の段数または製図段

キャリジで編んだ段数が表示されます。

段数計の段数、製図の編み始めの段を変えたいときは、（段数計セットプログラム）か （製図段セットプログラム）でセットしてください。

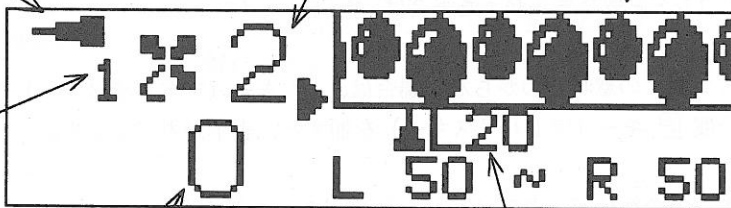
模様または製図表示位置

模様データ、製図データの表示は200目を一度に表示できないため、表示がどの位置かを針番号で示しています。

 と  はL100とR100を意味しています。

編幅表示

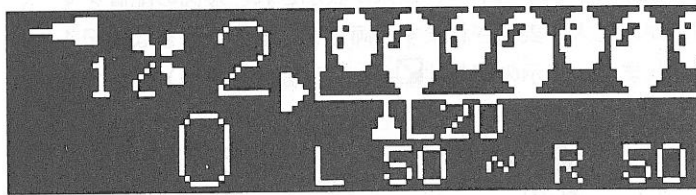
左と右の端目がどの位置の針になるかを表示します。編み進むと針番号が変わっていきますので、表示にしたがって増し目や減らし目をしてください。



停止画面 (編成画面を反転した画面です。) …編み始め、編み直し、あみわけ、などで使う画面です。

※キャリジを操作しても模様段、製図段、段数計の段数が進みません。

(編成画面の状態でも左キーを押すと停止画面に変わります。もう一度左キーを押すと編成画面にもどります。)



模様・製図データの確認

編地を編み始める前にデータを確認することができます。

停止画面にすると方向キーの△▽キー(上下キー)で上下方向にも移動することができます。

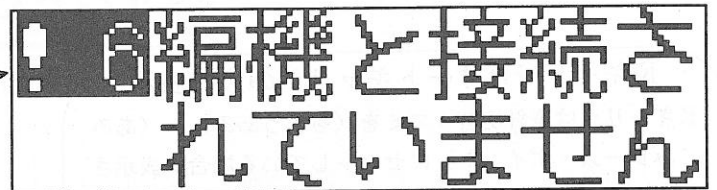
※確認が終わったら数字キーの0と▽キーを同時に押して模様段を1、段数を0にもどしてください。

※編んでいる途中で絶対に確認しないでください。


●エラーメッセージの画面…コントロールボックスや編機などの操作を誤った場合に、エラー内容が表示されます。

画面左上の数字

エラーメッセージにはそれぞれ番号が付いています。メッセージだけでエラーの内容がわからない場合は、この番号で、説明書の〈エラーメッセージが表示されたときには〉(108ページ)の内容を調べてください。左キーを押して、表示された画面よりやり直してください。



●プログラムで失敗しないために

- ・〈アイコン〉を選びまちがえた場合は、左キー(メニューキー)でメニュー画面にもどって始めからやり直してください。
- ・〈アイコン〉の意味がわからない場合は、右キー(アドバイスキー)を押してください。表示画面に説明がでます。もう一度右キー(アドバイスキー)を押すと、表示がもどります。
- ・数字キーでの数値データのインプットは左キーを押すまではCキーで修正できますが、押された後ではメニュー画面からのやり直しとなる場合があります。左キーを押す前に数値が正しいか確認してください。
- ・各プログラムの最後は必ず左キーでメニュー画面にもどってください。左キー(メニューキー)でもどるとそのプログラムが終了したことにならない場合があります。
- ・不適當な操作を行ったり、数値データ、模様データなどをインプットした場合に、エラーメッセージが表示されることがあります。メッセージの内容を見て左キーを押し、もう一度、インプットし直してください。
- ・の印が表示されたときはコンピューターが計算中です。しばらくお待ちください。

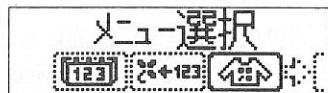
段数計の使い方



トピカル7の段数計はコントロールボックスを使います。(画面表示例は模様、製図配置プログラムを使っていない場合です。)

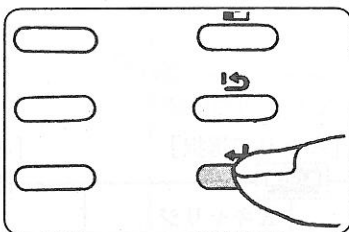
●段数計を表示する方法

①編機の組み立て方の手順にしたがって編機を組み立てます。

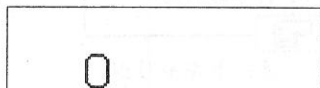
②コントロールボックスの電源をONにすると、表示画面に、メニュー画面が表示されます。



③メニュー画面より  (編成プログラム) を選び、 キーを押します。



④表示が編成画面に変わり、左下に段数が表示されます。

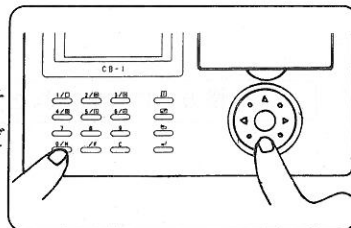


⑤Kキャリジの段数計レバーが編機本体の段数計作動スイッチを押すたびに1段ずつ段数が増えていきます。


※Kキャリジの段数計レバーが段数計作動スイッチに接触した状態で、Kキャリジを止めたり外したりすると、段数が誤って進むことがあります。

●段数計の段数を変える方法


・段数を0にもどりたい場合
数字キーの0と▽キー(下キー)を同時に押すと0にもどります。

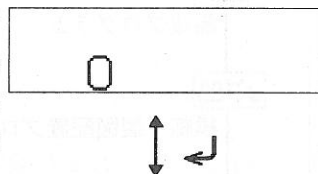



・段数計を0以外にセットしたい場合

 (段数計セットプログラム) (19ページ) を読んでください。



●段数計を止める方法

段数計を止めるときは、 キーを押して表示画面を停止画面(白黒反転した画面)に変えます。停止画面では、段数計は進みません。



もう一度 キーを押すと、もとの編成画面にもどります。




※ (模様・製図配置プログラム) の  (製図配置プログラム) を行うと、

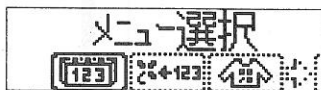



に替わります。

アドバイスキーの使い方


トピカル7では、プログラム中に〈アイコン〉の意味がわからなくなったときや、表示されている画面がわからないときに  キー(アドバイスキー)を押すと〈アイコン〉の意味や画面の説明が表示されます。

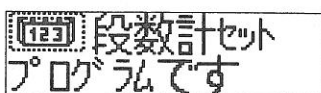
・〈アイコン〉の選択画面では〈アイコン〉の意味が表示されます。



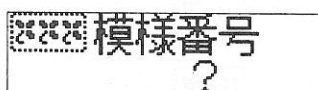
意味がわからない〈アイコン〉を選び(黒線のワクで囲み)  キーを押します。


〈アイコン〉の簡単な説明が表示されます。


もう一度  キーを押すと表示がもどります。

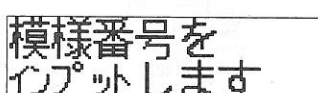


・アイコンの選択画面でないときは画面の説明が表示されます。



 キーを押すと、表示されている画面の簡単な説明が表示されます。

もう一度  キーを押すと表示がもどります。

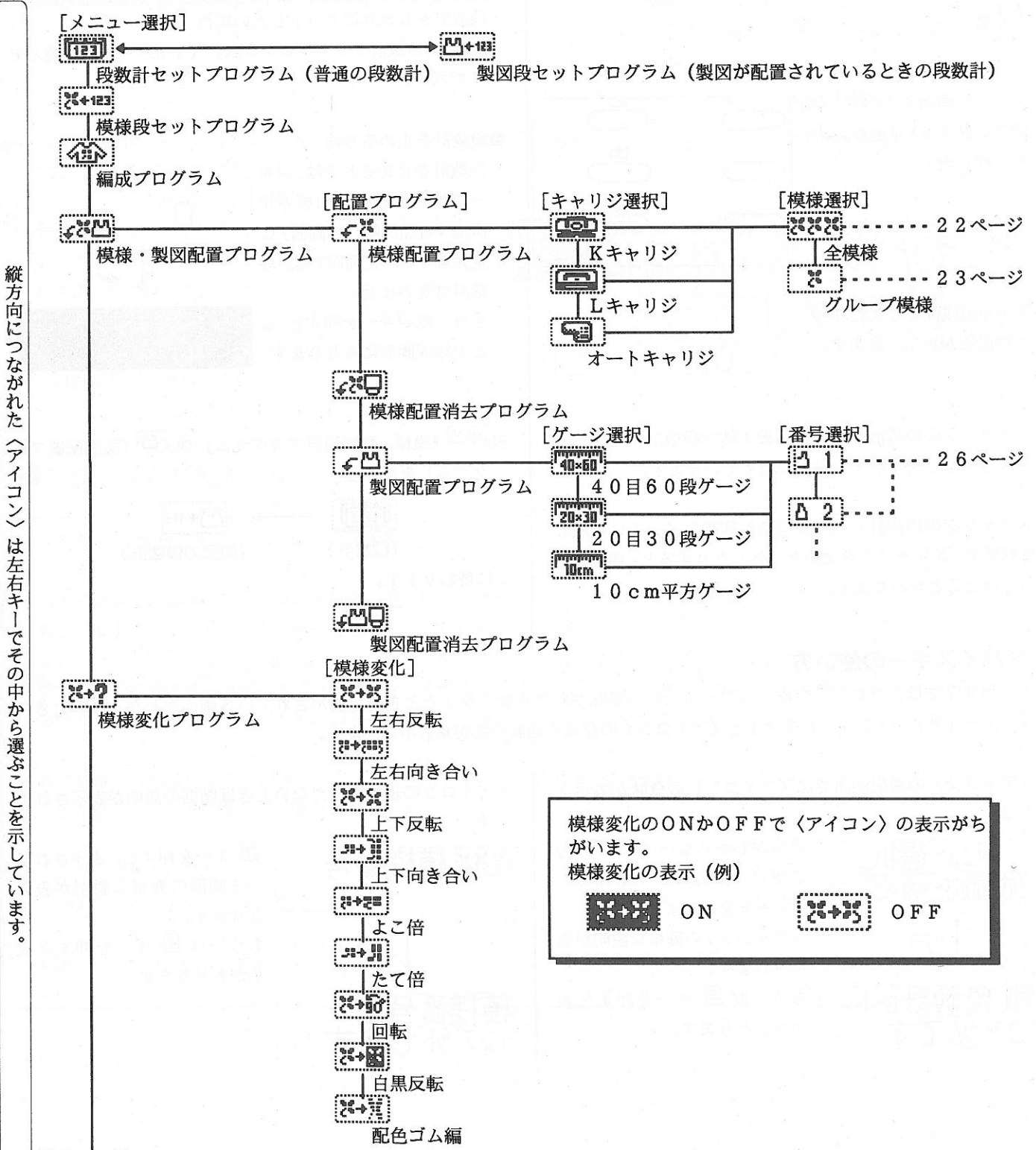


プログラム全体の流れ

・説明図の一番左側に並んだ〈アイコン〉が表示される画面をメニュー画面と呼びます。☞キー（メニューキー）を押すとメニュー画面にもどります。

横方向につながれた〈アイコン〉は☞キーを押すと、順に右側の〈アイコン〉に進むことを示しています。

メニュー画面より各プログラムの〈アイコン〉を選び、そのプログラムが終了した場合は、自動的にメニュー画面にもどります。
(編成プログラムは、☞キーでメニュー画面にもどります。)

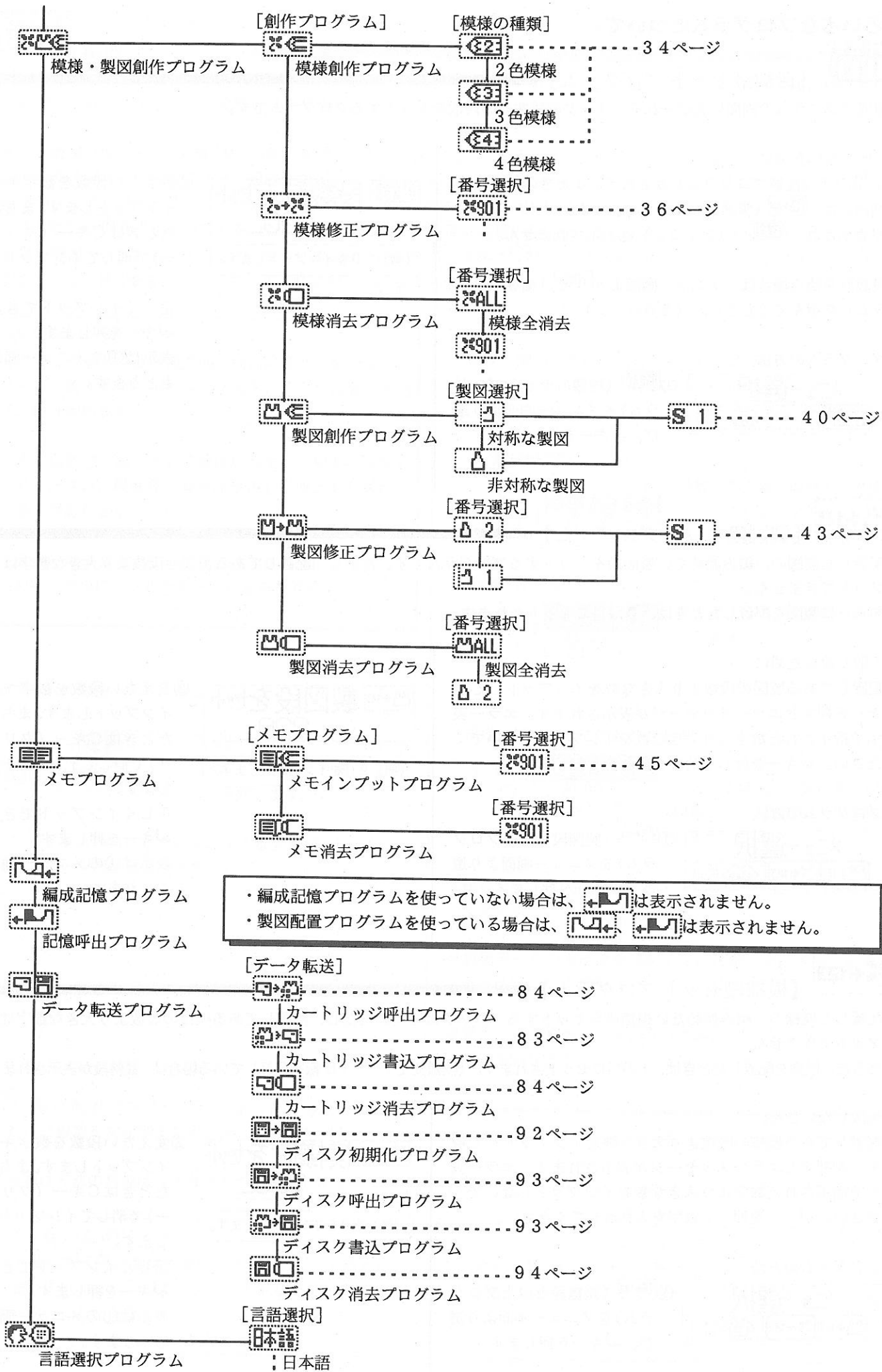


縦方向につながれた〈アイコン〉は左右キーでその中から選ぶことを示しています。

模様変化のONかOFFで〈アイコン〉の表示が違います。
模様変化の表示 (例)

ON OFF

次のページへ



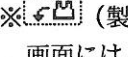
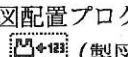
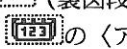
・編成記憶プログラムを使っていない場合は、 は表示されません。
 ・製図配置プログラムを使っている場合は、 は表示されません。


いろいろなプログラムについて

【段数計セットプログラム】

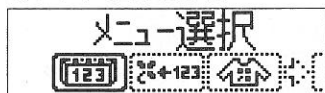
編成プログラムの画面に表示される、4ケタの段数計の段数をセットするプログラムです。



●失敗しないために


※ (製図配置プログラム) がされているときのメニュー画面には、 (製図段セットプログラム) の<アイコン>が表示され、 の<アイコン>は表示されません。

※段数計を使う場合は、メニュー画面より (編成プログラム) を選んでください。(20ページ)

●プログラムの方法




① (段数計セットプログラム) をメニュー画面より選び、 キーを押します。

 段数計をセット
?20_

(例) 20をインプットします。

②変えたい段数を数字キーでインプットします。まちがえたときはCキー(クリアキー)で消してインプットし直します。

正しくインプットできたら キーを押します。



表示は①のメニュー画面にもどります。

【製図段セットプログラム】

配置した製図の、編み始めたい製図段をセットするプログラムです。ただし、配置してある製図の段数より大きな数字はインプットできません。



あらたに製図を配置したときは、0段目にセットされます。


●失敗しないために

※配置してある製図の段数より大きな数をインプットして キーを押すとエラーメッセージが表示されます。エラー表示で指示された数字より大きな数をインプットしないでください。 キーを押して数字を入れ直してください。

●プログラムの方法




① (製図段セットプログラム) をメニュー画面より選び、 キーを押します。

 製図段をセット
?20_

(例) 20をインプットします。

②変えたい段数を数字キーでインプットします。まちがえたときはCキー(クリアキー)で消してインプットし直します。

正しくインプットできたら キーを押します。



表示は①のメニュー画面にもどります。

【模様段セットプログラム】

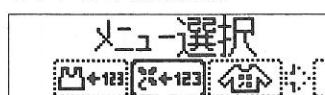
配置した模様の、編み始めたい模様段をセットするプログラムです。ただし、配置してある模様の段数より大きな数字はインプットできません。



あらたに模様を配置したときは、1段目にセットされます。(模様変化で、上下反転をONしている場合は、最終段が表示されます。)


●失敗しないために

※配置してある模様の段数より大きな数をインプットして キーを押すとエラーメッセージが表示されます。エラー表示で指示された数字より大きな数をインプットしないでください。 キーを押して数字を入れ直してください。

●プログラムの方法




① (模様段セットプログラム) をメニュー画面より選び、 キーを押します。

 模様段をセット
?20_

(例) 20をインプットします。

②変えたい段数を数字キーでインプットします。まちがえたときはCキー(クリアキー)で消してインプットし直します。

正しくインプットできたら キーを押します。

表示は①のメニュー画面にもどります。



【編成プログラム】

編機で編むときに、必要なデータを画面表示するプログラムです。(表示される内容は、他のプログラム内容によりちがいます。) 表示については、14ページを参照してください。

- ・模様や製図の表示データは \square キー(画面切替キー)で拡大、縮小します。好みの表示に合わせて編んでください。
- ・表示画面は \leftarrow キーを押すたびに、編成画面と停止画面(反転画面)が交互に変わります。
- ・数字キーの0と ∇ キー(下キー)を同時に押すと、段数計または、製図段を0、模様段を1にセットできます。(模様変化の \square キー(上下反転)をONにしている場合、模様段は模様の最終段になります。)
- ・模様や製図の全体を編み始める前に見たい場合は、停止画面の状態での \odot キー(方向キー)を使って見るができます。ただし、必ず数字キーの0と ∇ キーを同時に押して模様段を1、段数計または、製図段を0にもどしてください。

●失敗しないために

※編んでいる途中で停止画面や他の画面に変えた場合は、必ずターン位置の外側にキャリジを置き、ターン位置を通過させて編み始めます。

※編み直し以外で、編んでいる途中に Δ キー、 ∇ キーは使わないでください。模様段と製図段が正しい段にもどらなくなる場合があります。

※停止画面を編成画面に変え忘れて編んだ場合は、模様も、製図も停止画面にした段のまま先に進みません。

●プログラムの方法



① \square (編成プログラム) をメニュー画面より選び、 \leftarrow キーを押します。

②他のプログラム内容により右記のような表示がでます。(画面の表示内容は参考例です。)

《 \square (製図配置プログラム) を使ったときのあみわけ》

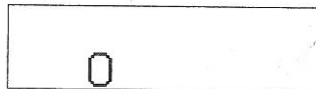
あみわけ(編地を左右別々に編む所)のある製図を製図配置プログラムを使って編み進むと〈あみわけ〉の表示画面が表示されます。

(あみわけ方法の詳細は〈えりぐりの編み方〉を参照してください。)(72ページ)

●失敗しないために

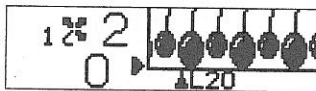
※レース模様で \square (製図配置プログラム) をして編む場合には、必ず説明書に書いてあるそれぞれの〈模様の編み方〉の手順どおりにコントロールボックスやキャリジを操作してください。手順が違うとあみわけの段で、Kキャリジが正しい位置にならないことがあります。

・模様、製図ともに配置していないとき



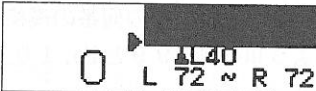
段数計の段数だけ表示します。

・模様だけ配置したとき



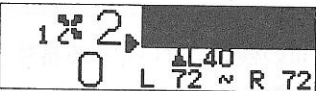
段数計の段数、模様段、模様データ、メモデータ(メモデータのある場合)を表示します。

・製図だけ配置したとき



製図段、編幅、製図データを表示します。

・模様、製図ともに配置したとき



模様段、メモデータ(メモデータのある場合)、製図段、編幅、模様データ、製図データを表示します。

※模様データ、製図データの表示は \square キー(画面切替キー)で変えます。

※製図データの表示は概略図です。正確な製図外形は編幅表示で確認してください。

※製図の直線や曲線の変わり目の段になると、“ピピ”とブザーが鳴ります。



【模様・製図配置プログラム】

模様や製図を編機で編むために必要なデータをインプットしたり、消したりするプログラムです。次の4つのプログラムに分かれます。



《模様配置プログラム》

内蔵模様や創作模様を200目のどこに置くのかをプログラムします。



《模様配置消去プログラム》

(模様配置プログラム)でインプットした内容を消します。



《製図配置プログラム》

製図を200目のどこで編むのかをプログラムします。



《製図配置消去プログラム》

(製図配置プログラム)でインプットした内容を消します。

●失敗しないために

※製図や創作模様を配置する場合は、(模様・製図配置プログラム)を行う前に(模様・製図創作プログラム)で製図や創作模様を創作してください。

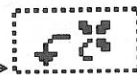
●プログラムの方法



① (模様・製図配置プログラム)を選び、 \leftarrow キーを押します。



② 4つの〈アイコン〉より、どのプログラムを行いたいかを選び、 \leftarrow キーを押します。



《模様配置プログラム》

どのキャリジで編むのか、内蔵模様や創作模様の何番の模様を編むのか、模様の位置をどこにするかを定めるプログラムです。(ここでは、例として夢あみもようⅢのNo. 99とNo. 105を使います。)

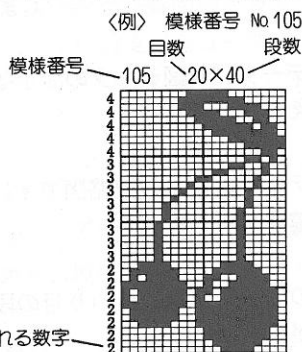
●模様番号について

模様にはコントロールボックスにはじめから内蔵されている内蔵模様とご自分でつくる創作模様があります。

- ・内蔵模様の場合、夢あみもようⅢの模様が付いている番号(No. 1～No. 665)が模様番号です。

☆選んだ模様の目数、段数、配色系の切替位置など模様データの内容を知りたい場合には、夢あみもようⅢのうしろページのメモリーパターンをご覧ください。

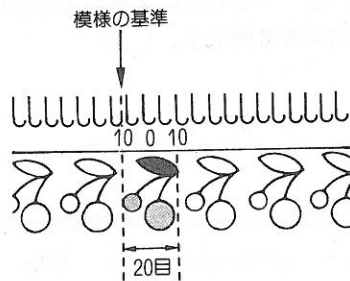
メモに表示される数字



●模様配置の基準

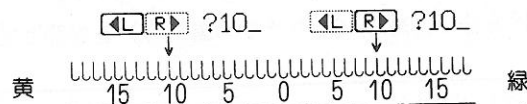
(模様配置プログラム)では、模様の一左端の目が配置の基準となります。基準の目をどの編針に配置するかを針の番号でインプットします。

(模様変化を使っているときは、その変化後の左端の目が基準となります。)





※針の番号は、0を中心として左から100本をL100～L1、右から100本をR100～R1と表示してあります。

- ・創作模様の場合、(模様創作プログラム)の途中で、その創作模様に模様番号(No. 901～)が与えられます。その番号を忘れないようにしてください。(34ページ)

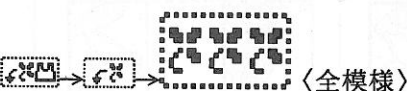
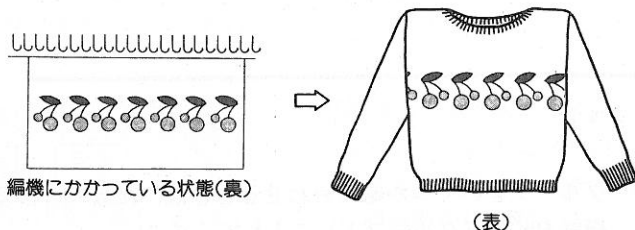


●失敗しないために

※編んでいる途中の段から模様を入れたいときは、段数計の段数または製図段の表示が、模様を入れる段の2段手前になったら、模様配置プログラムを行ってください。
(例：40段から模様を入れたい場合は、段数の表示が38になったら模様配置プログラムを行ってください。)

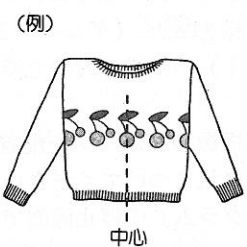
※模様を変化させたいときは、 (模様配置プログラム) をする前に、 (模様変化プログラム) でプログラムしてください。

※編地が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。作品に仕上げたときに、模様や左右の配置が逆にならないようにしてください。




編地の幅全体に、1つの選んだ模様を連続して配置します。

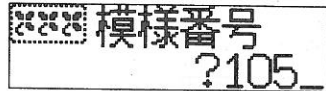
(例) は、模様番号 No. 105 の模様を編機の中心にくるように配置した場合は、




●プログラムの方法

①  (模様配置プログラム) の①～③を行います。



②  (全模様) を選び、 キーを押します。





(例) No. 105 をインプットします。


③ 選んだ模様の模様番号を数字キーでインプットして、 キーを押します。
※新しい番号をインプットしてください。


●プログラムの方法




①  (模様・製図配置プログラム) を選び、 キーを押します。

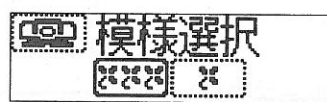
②  (模様配置プログラム) を選び、 キーを押します。







③ どのキャラジで編む模様なのか (アイコン) を選び、 キーを押します。


(例)  を選びます。

-  : Kキャラジ
-  : Lキャラジ (レース模様・タックレース模様)
-  : オートキャラジ










④  (全模様) で編むのか、 (グループ模様) で編むのかを (アイコン) で選び、 キーを押します。

 <全模様> : 編地の幅全体に、1つの選んだ模様を連続して配置します。

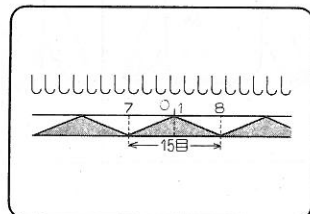
 <グループ模様> : 9つまでの模様を好みの位置に好みの数だけ配置することができます。

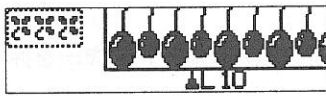


(例) そのまま  キーを押します。

④ 模様の位置を決めます。
はじめから表示に出ている針番号は、選んだ模様の中心が編機の中心にくるように決められた針番号です。中心でよければ、 キーを押します。
模様位置を変えたいときは 、 キーで  (黄色側)、 (緑色側) を選び、針番号は数字キーでインプットして、 キーを押します。

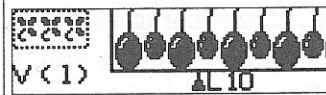
※模様の目数が奇数のときは、R1の針が模様の中心で編まれます。
(グループ模様のグループ1も同様になります。)






(例) ←キーを押します。

⑤模様データが表示されます。
 □キーで、拡大することもできます。
 模様の位置が確認できたら
 ←キーを押してください。
 メニュー画面にもどります。

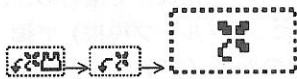


⑤の模様データの画面で左のようにV(数字)と表示される場合があります。

V(数字)が表示された場合は、模様変化が使われていることを、示しています。カッコ内の数字は有効な模様変化の数を示しています。内容を確認したい場合は、 (模様変化プログラム) で確認してください。
 (グループ模様でも同様に表示されます。)

※模様データは、◀, ▶キーで針番号のL100~R100まで移動させることができますが、上下方向は移動できません。

※模様、製図の表示は200目を一度に表示できないため、表示が編針のどのあたりか、めやすとして針番号がでます。
 ▶と◀はL100とR100を意味します。



〈グループ模様〉

9つまでの模様を好みの位置に好みの数だけ配置することができます。


(例) は、模様番号 No. 105 を3つ
 針番号 L60 に、模様番号 No. 99
 を1つ針番号 R20 にそれぞれ配置した
 場合です。



グループ1 グループ2

●グループについて

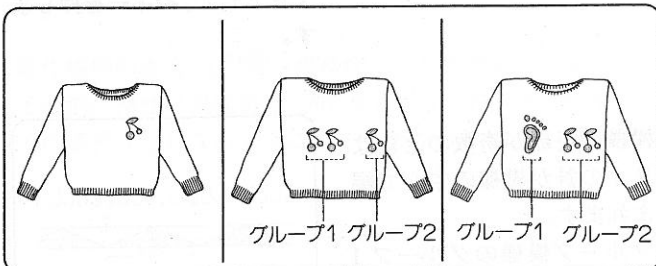
・1つの模様を好みの数だけ連続した模様の集まりをグループといい、表示画面には〈アイコン〉で表示されます。

(例えば、グループ1は)


最大9つまでのグループを組み合わせ、同時に配置することができます。

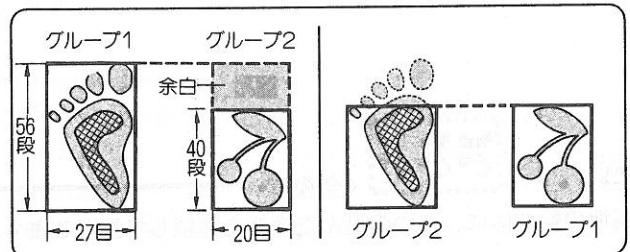
・組み合わせるグループの模様は同じ模様でも、異なる模様でも選べます。ただし、組み合わせる模様は同じ編み方の中から選びます。

(例えば、同時編込模様と多色すべり目模様を組み合わせることはできません。)







グループ1 グループ2 グループ1 グループ2

・グループをいくつか組み合わせるときは、段数の一番多い模様を (グループ1) に入れてください。






●失敗しないために

※上の右図のように、 (グループ1) より段数の多い模様を (グループ2) 以降に入れても、 (グループ1) の模様の段数で模様が終わります。

※複数のグループを配置する場合は、模様が重ならないように気をつけてください。模様全体の確認は (編成プログラム) の停止画面でできます。

※夢あみもようⅢの模様番号484~498はグループ模様で編むことができません。

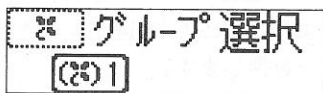
※夢あみもようⅢの模様番号479~483や (3色模様)、 (4色模様) の模様をグループ模様で使う場合、うまく編めない場合があります。

※組み合わせる模様メモがあるときは、 (グループ1) のメモが表示されます。

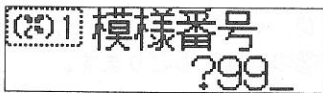
●プログラムの方法

① (模様配置プログラム) の①～③を行います。

② (グループ模様) を選び、 キーを押します。

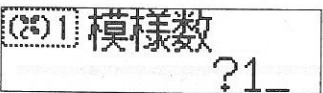


③ (グループ1) を選び、 キーを押します。



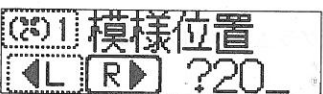
(例) No. 99 をインプットします。

④ 選んだ模様の模様番号を数字キーでインプットして、 キーを押します。



(例) 1 をインプットします。

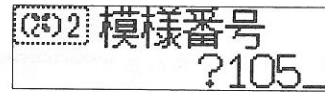
⑤ 模様の個数を数字キーでインプットして、 キーを押します。



(例) を選び、20 をインプットします。

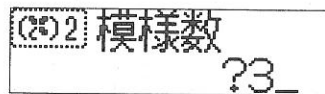
⑥ 模様の位置を決めます。はじめから表示に出ている針番号は、選んだ模様の中心が編機を中心にくるよう決められた針番号です。中心でよければ キーを押します。

模様位置を変えたいときは、、 は , キーで選び、針番号は数字キーでインプットして、 キーを押します。



(例) No. 105 をインプットします。

⑨ 選んだ模様の模様番号を数字キーでインプットして、 キーを押します。



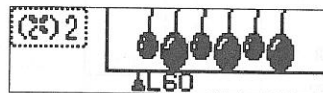
(例) 3 をインプットします。

⑩ 模様をいくつ入れるかを数字キーでインプットして、 キーを押します。

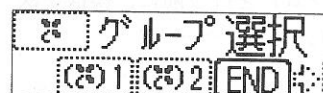


(例) を選び、60 をインプットします。

⑪ 模様の位置を決めます。、 は , キーで選び、針番号は数字キーでインプットして、 キーを押します。グループ2以降は、針番号を必ず入れます。



⑫ 模様データが表示されます。模様の位置が確認できたら キーを押してください。

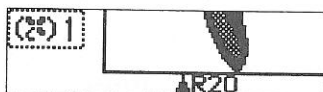


(例) を選び、 キーを押します。模様配置が終わりメニュー画面にもどります。

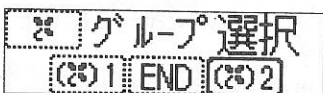
⑬ (グループ1)、 (グループ2)、 (終わり)、 (グループ3) の〈アイコン〉が表示されます。
 ・模様配置を終わる場合は、 (終わり) を選びます。
 ・次の模様を配置する場合は、 (グループ3) を選びます。
 ・前のグループを修正したい場合は、 (グループ1)、 (グループ2) を選びます。
 キーを押します。

☆前のグループを選んで模様番号の修正を行うと、そのグループ以降のグループのデータは消えます。

☆以下同様に(グループ9)まで模様を配置することができます。
 (終わり) を選んだ場合は、メニュー画面にもどります。

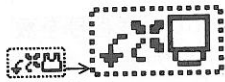


⑦ 模様データが表示されます。模様の位置が確認できたら キーを押してください。



(例) を選び、 キーを押します。

⑧ (グループ1)、 (終わり)、 (グループ2) の〈アイコン〉が表示されます。
 ・模様配置を終わる場合は、 (終わり) を選びます。
 ・次の模様を配置する場合は、 (グループ2) を選びます。
 ・ (グループ1) を修正したい場合は、 (グループ1) を選びます。
 キーを押します。



《模様配置消去プログラム》

(模様配置プログラム) でインプットしたデータをすべて消すプログラムです。

●失敗しないために

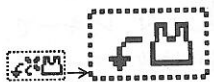
※平編で作品を編む場合は、(模様配置消去プログラム) を行ってください。

●プログラムの方法

- ① (模様・製図配置プログラム) を選び、 \downarrow キーを押します。
- ② (模様配置消去プログラム) を選び、 \downarrow キーを押します。



- ③ 模様配置のデータを消してよければ「OK」を選び、 \downarrow キーを押します。
メニュー画面にもどります。
消したくなければ「X」を選び、 \downarrow キーを押します。
②の画面にもどります。

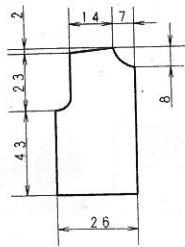


《製図配置プログラム》

創作製図の何番を編むのか、編針のどの位置で編むのかを決めるプログラムです。

(例) (製図創作プログラム) で右の製図を作成しておきます。

(製図番号 No. 1・非対称の製図)
編ゲージ: 40目60段
編ゲージ寸法 よこ: 15.6cm
たて: 18.3cm



●失敗しないために

※ (模様・製図配置プログラム) を行う前に、模様を決めて編ゲージを編んでください。(71ページ)

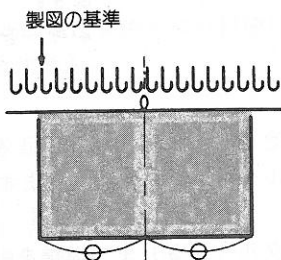
●製図番号について

(製図創作プログラム) の途中で、その創作製図の製図番号 (No. 1~) が与えられます。その番号を忘れないようにしてください。(40ページ)

●製図配置の基準

(製図配置プログラム) では、製図の一番左端が配置の基準となります。基準をどの編針に配置するかを針の番号でインプットします。

(製図の左右を逆にして使っているときは、逆転後の左端が基準となります)



針の番号は、左から100本をL100~L1、右から100本をR100~R1としてあります。

(非対称な製図で左右を逆にして使っているときは、その反転後の左端が基準となります。)

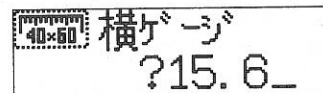
●プログラムの方法

- ① (模様・製図配置プログラム) を選び、 \downarrow キーを押します。
- ② (製図配置プログラム) を選び、 \downarrow キーを押します。



(例) (40目60段) の編ゲージを選びます。

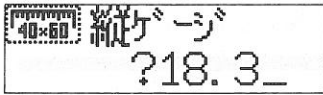
- ③ すでに編んである編ゲージの種類を〈アイコン〉で選び、 \downarrow キーを押します。



(例) 15.6をインプットします。

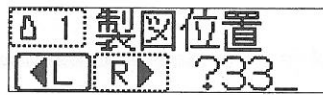
- ④ 編ゲージのよこの寸法を数字キーと小数点キーでインプットし、 \downarrow キーを押します。
単位はcmで、小数点以下1桁まで、インプットできます。

(10cm平方の編ゲージでは、目数をインプットします。単位は目数で、小数点以下1桁まで、インプットできます。)



(例) 18.3をインプットします。

⑤編ゲージのたての寸法を数字キーと小数点キーでインプットし、**↵**キーを押します。インプットの単位は、横ゲージと同じです。(10cm平方の編ゲージでは、段数をインプットします。単位は段数で、小数点以下1桁まで、インプットできます。)



(例) そのまま**↵**キーを押します。

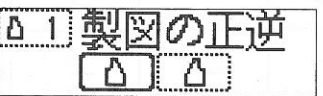
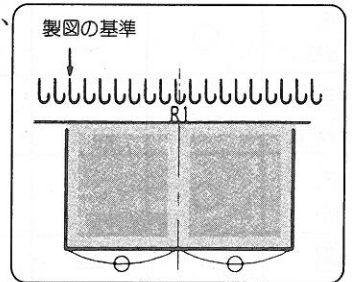
⑧製図の位置を決めます。はじめから表示に出ている針番号は、選んだ製図の中心が編機の中心になるように決められた針番号です。中心でよければ**↵**キーを押します。製図位置を変えたいときは**◀L**、**R▶**は**◀**、**▶**キーで選び、針番号は数字キーでインプットして、**↵**キーを押します。メニュー画面にもどります。



(例) **1** (製図番号1) を選びます。

⑥製図番号を〈アイコン〉で選び、**↵**キーを押します。非対称な製図を創作した場合は、**1**と表示されます。対称形の製図を創作した場合は、**2**と表示されます。

※製図の目数が奇数のときは、R1の針が製図の中心で編まれます。



(例) **1** を選びます。

⑦製図の正逆を〈アイコン〉で選び、**↵**キーを押します。

- ・非対称な製図で左右を逆にした編地も編みたい場合
 - (1) ①～⑥までを行います。④、⑤は前にインプットした数字データが表示されますので、よければそのまま**↵**キーを押してください。
 - (2) ⑦で、もう一方の〈アイコン〉を選びます。
 - (3) ⑧を行います。

※製図の位置を確認したいときは、**1** (編成プログラム) で確認してください。

- 1** : 製図創作でインプットした状態
- 2** : 創作した製図の左右を逆にした状態

※対称な製図 (**2** など) を選んだ場合は、⑦は表示されずに⑧へ進みます。

《製図配置消去プログラム》

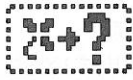
1 (製図配置プログラム) でインプットしたデータをすべて消すプログラムです。

●失敗しないために
※編ゲージなどを編む場合は、**1** (製図配置消去プログラム) を行ってください。

- プログラムの方法
 - ① **1** (模様・製図配置プログラム) を選び、**↵**キーを押します。
 - ② **2** (製図配置消去プログラム) を選び、**↵**キーを押します。



③製図配置のデータを消してよければ**OK**を選び、**↵**キーを押します。メニュー画面にもどります。消したくなければ**X**を選び、**↵**キーを押します。②の画面にもどります。



【模様変化プログラム】

模様を、いろいろに変化させるプログラムです。また、模様変化を組み合わせて使うこともできます。

●模様変化の活用表

○と△印で示した編み方に利用できます。(注記をよく読んで利用してください。)

編み方 変化	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	レース タックレース 模様	多色すべり 目模様 (3, 4色)	配色ゴム編 模様 (2色)	配色ゴム編模様 (3, 4色)	
										No.484~498	その他
左右反転	○	○	○	○	○	○	△ 注 6	○	○	○	○
左右向き合い	○	△ 注 1	○	△ 注 1	△ 注 1	△ 注 1	—	○	○	○	○
上下反転	○	○	○	○	○	○	—	○	△ 注 4	○	○
上下向き合い	○	△ 注 1	○	○	○	○	—	○	—	—	○
よこ倍	○	—	○	△ 注 1	△ 注 1	—	—	○	○	○	○
たて倍	○	△ 注 1	○	○	○	—	—	○	○	—	○
回転	○	△ 注 1	△ 注 3	△ 注 1	△ 注 1	△ 注 1	—	—	○	—	—
白黒反転	○	— 注 2	— 注 2	△ 注 1	—	— 注 2	—	—	○	—	—
配色ゴム編	—	—	—	—	—	—	—	—	○ 注 5	—	○

注1 模様を変化した後で35ページにあるタック模様・スレッド模様・編込レース模様・添え糸タック模様の項目の限度を越える模様には使用しないでください。

注2 夢あみもようⅢに載っている内蔵模様のタック模様・添え糸タック模様・すべり目模様を編む場合、 (白黒反転) は必ずOFFにしてください。

注3 模様を回転した後ですべり目の段数がたくさん連続していると編めないことがあります。

注4 地糸を切り替える模様は、 (上下反転) をONにしないでください。

注5 必ず、 (配色ゴム編) をONにして編んでください。

注6 模様によっては、編めない場合があります。

●失敗しないために

※ (模様変化プログラム) は (模様配置プログラム) の前に行ってください。

※ (回転) と他の変化を組み合わせる場合は、必ず (回転) を先に選んでください。

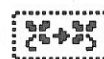
※レース模様、タックレース模様では、 (左右反転) だけが有効となります。他の変化がONしていても無視されます。

●模様変化のON, OFFについて (例: 左右反転)

それぞれの模様変化がセットされているかどうか (ONかOFFか) は、〈アイコン〉の表示を確認してください。




ON : 模様は変化します。
(数字キーの2を押す。)

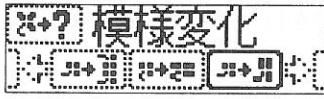


OFF : 模様は変化しません。
(数字キーの1を押す。)


●模様変化をONする（変化させる）方法



①  (模様変化プログラム) を選び、**↵**キーを押します。



②各模様変化より、使用する変化の〈アイコン〉を選びます。


(例)  (たて倍) を選びます。



③数字キーの2を押します。
〈アイコン〉がON（白黒反転）します。


④同様に②、③の操作を繰り返すことで複数の変化を組み合わせることができます。
模様変化の〈アイコン〉を選び終わったら、**↵**キーを押します。
メニュー画面にもどります。

●模様変化をOFFする（変化させない）方法

①  (模様変化プログラム) を選び、**↵**キーを押します。



②OFFしたい〈アイコン〉を選びます。

(例)  (たて倍) を選びます。

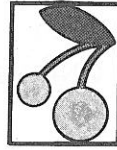


③数字キーの1を押します。
〈アイコン〉がOFFします。

④模様変化の〈アイコン〉をOFFしたら、**↵**キーを押します。
メニュー画面にもどります。

●それぞれの模様変化について

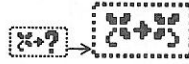
☆模様番号 No. 105 と模様番号 No. 99 で説明します。



模様番号 No. 105




模様番号 No. 99

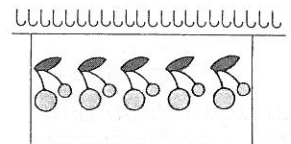
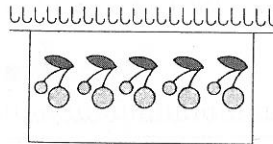


《左右反転》

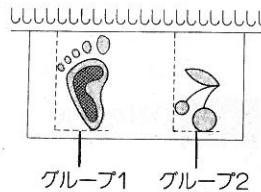
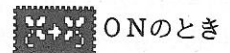
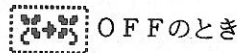
模様の左右の向きを変えます。

※夢あみもようⅢの No. 543～No. 664 の文字を編むときは、 (左右反転) をONにしてください。

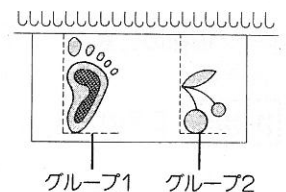
●全模様するとき



●グループ模様するとき



グループ1 グループ2



グループ1 左右反転
グループ2 左右反転

左右反転がONのとき、すべてのグループの模様の左右の向きが反対方向に編めます。

●模様を編んでいる途中で左右反転を切り替えたいとき

模様を変化させたいと思う模様段の一段前で左右反転を切り替えます。

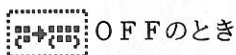
(例) 模様の10段めから左右反転させたいときは、模様段表示が9で方向表示が白抜き矢印になったら、左右反転をONにします。

《左右向き合い》

模様を向き合いにします。

●全模様のとき

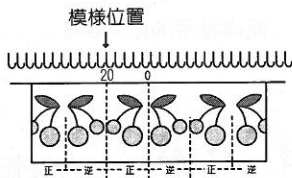
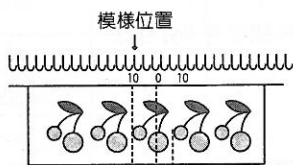
- ・編機が自動的に計算した模様位置のとき



OFFのとき



ONのとき



左右向き合いがONのときの模様位置は、変化後の向き合い模様が、編機の中心になるように計算されます。

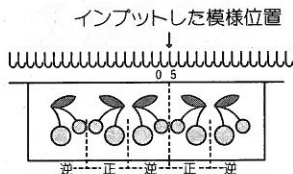
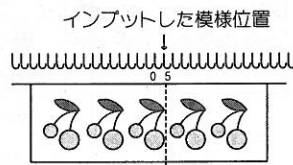
- ・好みの模様位置にしたとき



OFFのとき

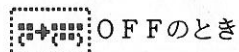


ONのとき



左右向き合いがONのときは、インプットした模様位置から右に正・逆が交互に、左には逆・正が交互に広がります。

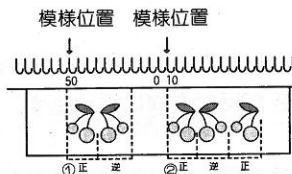
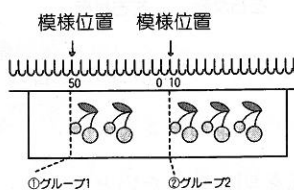
●グループ模様のとき



OFFのとき



ONのとき



左右向き合いがONのとき、模様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左右向き合いを切り替えたいとき

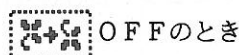
模様を変化させたいと思う模様段の1段前で、左右向き合いを切り替えます。

(例) 模様の10段めから左右向き合いさせたいときは、模様段表示が9で方向表示が白抜き矢印になったら、左右向き合いをONにします。

※グループ模様で、左右向き合いを行う場合、模様数を2つ以上にします。

《上下反転》

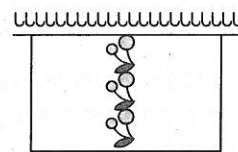
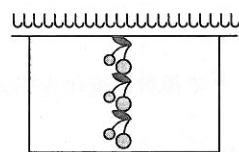
模様の上下を反転します。



OFFのとき



ONのとき



※上下反転がONのときは、模様の終わりの段から下方向に編みますから、模様配置プログラムが完了したとき模様段表示は模様の終わりの段が表示されます。

●模様を編んでいる途中で上下反転を切り替えたいとき

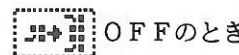
模様を変化させたい段で上下反転を切り替えます。

(例) 模様の10段めから上下反転させたいときは、模様段表示が10で方向表示が白抜き矢印になったら、上下反転をONにします。

《上下向き合い》

模様をたて方向に向き合わせます。

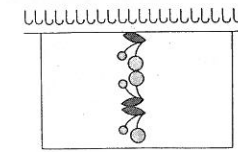
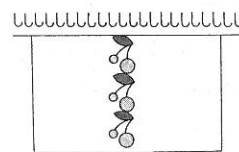
はじめに模様を上方向に編み、その後、下(逆)方向に編みます。





OFFのとき

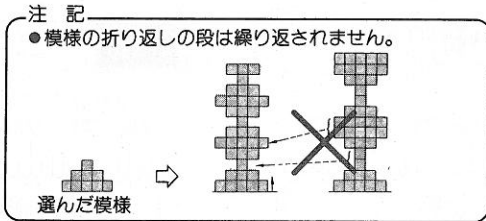


ONのとき



※上下向き合いがONのときは、模様を編んでいき、模様の最後の段数を表示した後に続けて編むと、模様段は1段ずつ小さくなり、模様は下方向に編まれます。

※はじ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・製図配置プログラム) の後、 (模様段セットプログラム) で模様の終わりの段をインプットし、編みます。



●模様を編んでいる途中で上下向き合いを切り替えたいとき

- ・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は、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は、上方向に変えたいと思う模様段で、上下向き合いをOFFにします。

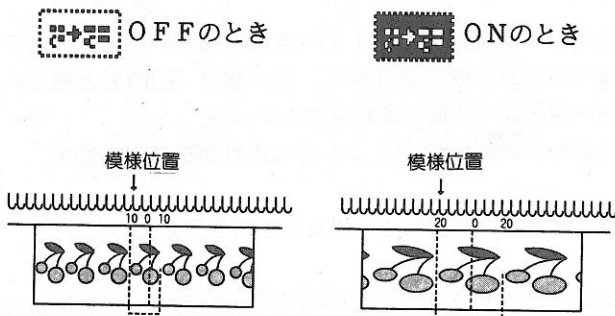
(例) 模様の10段めから上方向に編みたいときは、模様段表示が10で方向表示が白抜き矢印になったら、上下向き合いをOFFにします。

 →  《よこ倍》

模様をよこ方向へ2倍の幅に広げます。

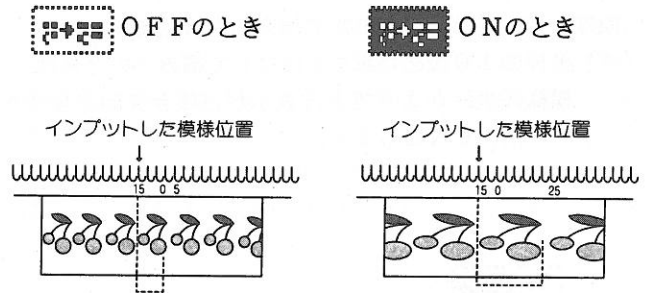
●全模様のとき

- ・編機が自動的に計算した模様位置のとき



よこ倍がONのときは、模様位置はよこ倍模様を中心に配置するように計算されます。

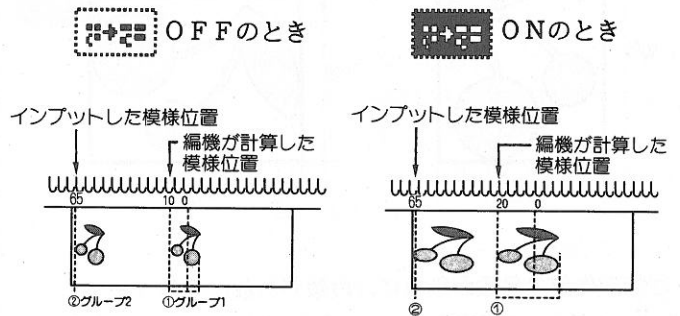
・好みの模様位置にしたとき



よこ倍がONのときは、インプットした模様位置から右に模様が2倍に広がります。

●グループ模様するとき

- ・グループ1において編機が自動的に計算した模様位置を変更しないときは、よこ倍をONにするとグループ1の模様位置はよこ倍模様を中心に配置するように計算されます。





グループ1において好みの模様位置をインプットしたときは、グループ2～9と同じようにインプットした模様位置から右に2倍に広がります。

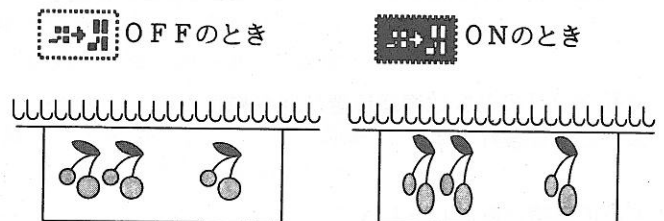
●模様を編んでいる途中でよこ倍を切り替えたいとき

模様を変化させたいと思う模様段の1段前で、よこ倍を切り替えます。

(例) 模様の10段めからよこ倍にして編みたいときは、模様段表示が9で方向表示が白抜き矢印になったら、よこ倍をONにします。

 →  《たて倍》

模様をたて方向に2倍に引き伸ばします。



●模様を編んでいる途中でたて倍を切り替えたいとき

模様を変化させたい段でたて倍を切り替えます。

(例) 模様の10段めからたて倍にして編みたいときは、
模様段表示が10で方向表示が白抜き矢印になったら、
たて倍をONにします。

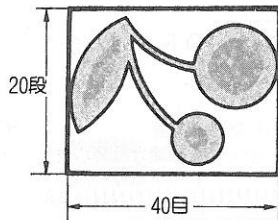
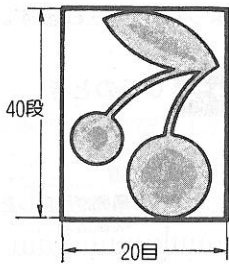
《回転》

模様が反時計回りに90°回転します。

※200段以上の模様を回転させると、模様の上から200段が回転した模様となります。模様の下の方は編めません。

OFFのとき

ONのとき



・回転変化前の目数が段数に、段数が目数に変わります。
※(グループ模様)で2つ以上の模様を配置する場合は、
グループ1の模様よりグループ2以降の模様の回転後の段数
が大きくなるようにしてください。

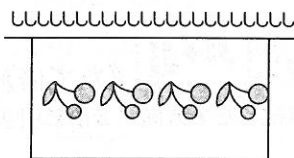
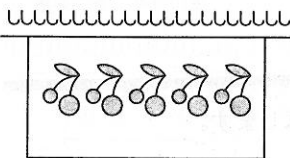
※メモの付いている(2色模様)は、回転をONさせると、
メモが表示されなくなります。

●全模様するとき

・編機が自動的に計算した模様位置のとき

OFFのとき

ONのとき



回転がONのときは模様位置は回転模様を中心に配置する
ように計算されます。

・好みの模様位置にしたとき
回転がONでもOFFでもインプットした模様位置に配置
されます。

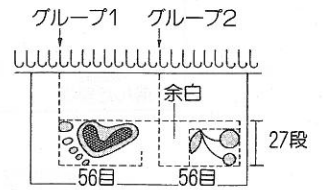
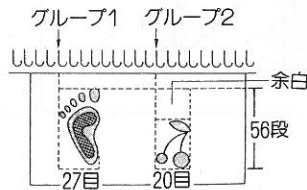
●グループ模様のとき

・グループ1において編機が自動的に計算した模様位置を変
えないときに、回転をONすると、グループ1の模様位置
は回転模様を編機の中心に配置するように計算されます。
また、好みの模様位置をインプットとしたときは、インプ
ットした模様位置に配置されます。

・回転がONのとき、グループ2~9の目数と段数は自動的
にグループ1と同じ目数と段数にセットされます。

OFFのとき

ONのとき



●模様を編んでいる途中で回転を切り替えたいとき

模様を変化させたいと思う1段前で、回転を切り替えます。
ただし、模様段の1段めから選針します。

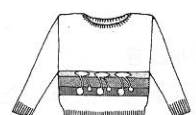
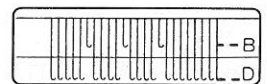
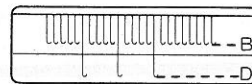
※数字キーを押して [90] → [90] または、 [90] → [90] に
替えた時点で、模様段は1段めにもどります。

《白黒反転》

別売カラーチェンジャー (KHC) を使用して同時編込模
様などを編むときに使います。(88ページ)

OFFのとき

ONのとき



白黒反転がOFF (OFF) のときは模様データの黒い部分
(■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B位置に選針されます。

白黒反転がON (ON) のときは選針が逆になります。

●模様を編んでいる途中で白黒反転を切り替えたいとき


模様を変化させたいと思う模様段の1段前で、白黒反転を
切り替えます。





(例) 模様の10段めから白黒反転して編みたいときは、模
様段表示が9で方向表示が白抜き矢印になったら、白
黒反転をONにします。

《配色ゴム編》



ゴム編機用の別売りカラーチェンジャー（KRC）を使用し配色ゴム編模様を編むときに使います。（91ページ）

●失敗しないために

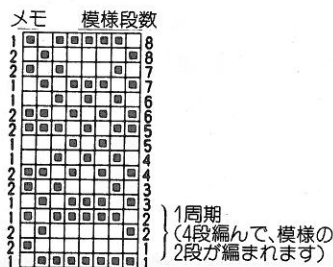
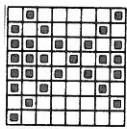
※夢あみもようⅢの模様番号 No. 484～No. 498は （配色ゴム編）をONにしないで編んでください。

※夢あみもようⅢの模様番号 No. 479～No. 483や模様を （3色模様）、（4色模様）で創作した場合に、（配色ゴム編）を使うときは、必ず （たて倍）もONにしてください。

●2色模様の変化

 OFFのとき  ONのとき

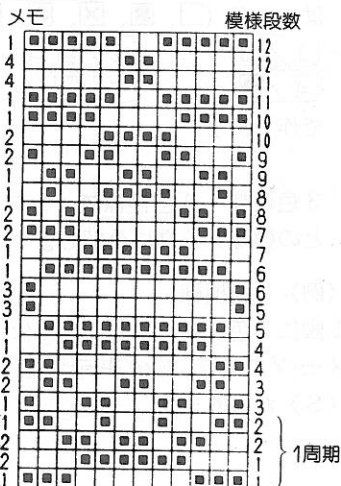
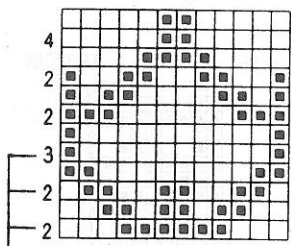
創作した模様



配色ゴム編がONのとき、自動的に地糸で編む段は1、配色糸で編む段は2とメモ表示されます。

 OFFのとき  ONのとき



<例> 510





もとの模様にメモがあるときは、もとの模様のメモに従って、メモ表示されます。

●3色（4色）模様の変化


（夢あみもようⅢのNo. 484～No. 498を除く）


トピカル7では、夢あみもようⅢの3色の模様や、模様創作の （3色模様）または、（4色模様）で創作した模様は、1段を色別に、3段または、4段に展開してあります。

もし、1段の中に3色または、4色にみえない段がある場合は、（配色ゴム編）によって、以下のようになります。

（OFF）：1段の中に3色または4色にみえない段は、1段の中に使用されている色数の段に展開されます。



（多色すべり目模様に使います。）

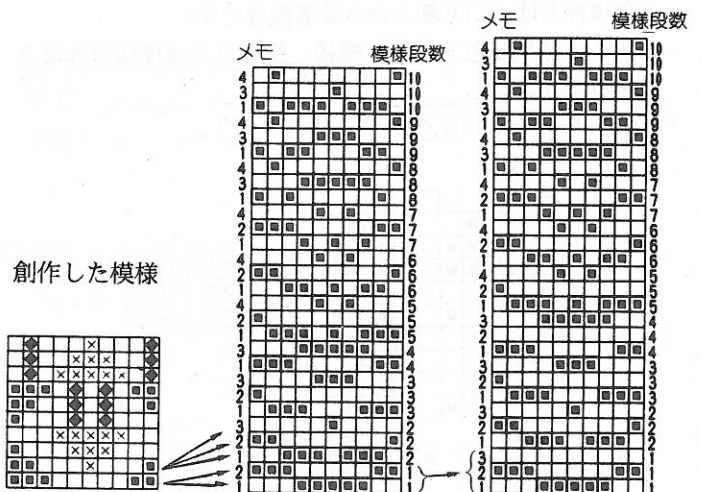
※ （グループ模様）の場合は、OFFでもONと同じ状態になります。

（ON）：1段の中で、3色または4色にみえない段は、足りない色数分、コントロールボックスが自動的に1、2、3、4のいずれかのメモを表示します。

（1段を色別に、必ず3段または、4段で編みます。）

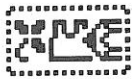
※コントロールボックスが自動的にメモを付けた段は、ゴム機側だけで編む段になります。

 OFFのとき  ONのとき



●模様を編んでいる途中で配色ゴム編を切り替えたとき模様段の1段めから選針します。

※数字キーを押して  →  または、 →  に替えた時点で、模様段は1段めにもどります。



【模様・製図創作プログラム】

模様や製図を創作したり、修正したり、消去したりするプログラムです。次の6つのプログラムに分かれます。



《模様創作プログラム》

創作模様をインプットします。



《模様修正プログラム》

(模様創作プログラム) でインプットした模様を修正します。



《模様消去プログラム》

創作した模様を消去します。



《製図創作プログラム》

製図をインプットします。



《製図修正プログラム》

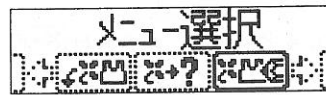
(製図創作プログラム) でインプットした製図を修正します。



《製図消去プログラム》

創作した製図を消去します。

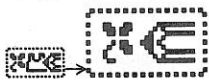
●プログラムの方法



① (模様・製図創作プログラム) を選び、 \leftarrow キーを押します。



②どのプログラムを行いたいのか6つの〈アイコン〉より選び、 \leftarrow キーを押します。



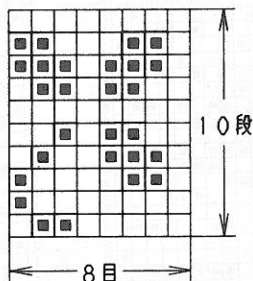
《模様創作プログラム》

- ・好みの模様をインプットするプログラムです。
- ・インプットできる模様には、2色模様と3色模様と4色模様があります。
- ・模様の段数は、できるだけ偶数段にしてください。糸換えがスムーズに行えます。

●2色模様

- ・2色模様とは、□と■とからなる模様です。
- ・3色、4色の多色すべり目模様、配色ゴム編模様以外は2色模様です。
- ・ $\left[\frac{1}{\square} \right]$ キーと $\left[\frac{2}{\blacksquare} \right]$ キーで作ります。

〈例〉



- ・この模様をKキャリジで選針すると、□のところは、編針がB位置に、■のところは、編針がD位置になります。ただし、模様変化はすべてOFFのときです。

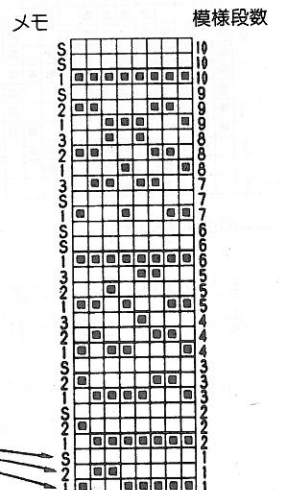
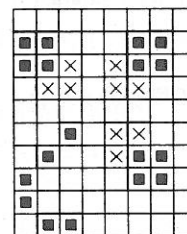
●3色模様・4色模様


- ・3色模様とは、1段が3色以内からなる模様です。4色模様は、1段が4色以内からなる模様です。模様全体としては、6色(□、■、×、◆、⬇、◻)まで使えます。
- ・ $\left[\frac{1}{\square} \right]$ キー、 $\left[\frac{2}{\blacksquare} \right]$ キー、 $\left[\frac{3}{\times} \right]$ キー、 $\left[\frac{4}{\blacklozenge} \right]$ キー、 $\left[\frac{5}{\blacktriangledown} \right]$ キー、 $\left[\frac{6}{\square} \right]$ キーで作ります。

- ・3色模様・4色模様でインプットした模様は、編機が色ごとの模様データに分解します。

〈例〉3色模様


1段に3色使わないところには、メモプログラムの表示画面で〈S〉が入ります。










・模様をインプットしたキーの番号がメモの番号となります。
 (例)  キーでインプットするとメモに3がでます。

※3色模様のインプットをしているとき、1段に4色以上インプットしないでください。エラーメッセージが表示されます。同様に、4色模様のときも、1段に5色以上インプットしないでください。

●模様創作画面について

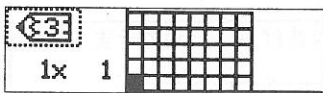
・模様をインプットする画面を模様創作画面と呼びます。模様創作画面を表示させたとき、はじめは、すべてのマス目が□ ( キーでインプットした編目) でセットされています。

・点滅しているマス目がカーソルを示します。カーソルの位置は、目数×段数で表示されます。

・模様をインプットする方法は、カーソルを  キー (方向キー) で移動し、編目キー ( キー、  キー、  キー、  キー、  キー、  キー) を押し、編目 (色) をインプットします。

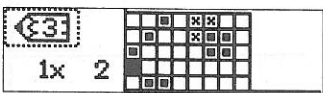
☆画面の説明 (<例> にのせた3色模様を使います。)


[模様創作画面を最初に出したとき]

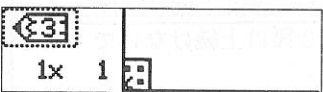
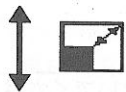


最初は、すべてのマス目が□にセットされています。
 1×1は、カーソルの目×段を示しています。


[2種類の画面]



・通常画面
 模様をインプットする画面です。
 表示画面に表示されてないマス目は  キー (方向キー) で表示できます。





・縮小画面
 模様の全体のイメージをつかむ画面です。



※3色、4色模様の場合、  キーで切り替えるまえに、通常画面でカーソルがあった編目 (色) と同じ種類の編目 (色) が表示されます。大きく点滅している範囲は通常画面で表示される範囲を示しています。

※縮小画面では、インプットはできません。


●プログラムの方法

(例) 3 3 ページの3色模様をインプットします。


①  (模様・製図創作プログラム) をメニュー画面より選び、  キーを押します。

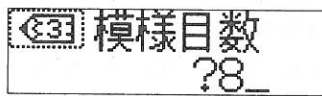
②  (模様創作プログラム) を選び、  キーを押します。




③ 模様番号と模様の種類の〈アイコン〉が表示されます。模様合った〈アイコン〉を選び、  キーを押します。

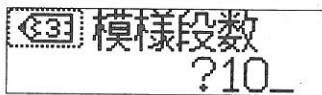
-  : 2色模様
-  : 3色模様
-  : 4色模様


※模様番号は、  (模様配置プログラム) で使いますから、模様番号とインプットする模様をメモしてください。





④ 模様の目数を数字キーでインプットして、  キーを押します。

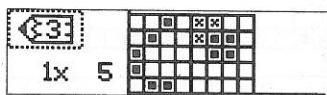
(例) 8をインプットします。








⑤ インプット可能な段数の限界が表示されます。必ず、模様の段数をインプットし、  キーを押します。

(例) 10をインプットします。

※表示された段数が少ない場合は、いらない模様や製図を  (模様消去プログラム) や  (製図消去プログラム) で消去してください。



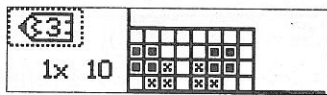
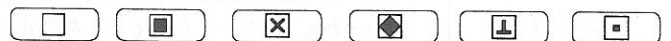
⑥ 模様創作画面が表示されるので、カーソルを  キー (方向キー) で移動させ、編目キーを使って、模様をインプットします。



(例) カーソルを  キーで移動し、  キー、  キー、  キーで模様をインプットします。


☆2色模様のとき



☆3色模様・4色模様のとき



・画面に表示されてないマス目は、  キー (方向キー) で表示できます。
 ・模様のインプットが終了したら、  キーを押します。

(例) インプットが終わったら、  キーを押します。



(例) **OK** を選び、**↵** キーを押します。

⑦模様創作プログラムを終了する場合は、必ず **OK** を選び、**↵** キーを押します。メニュー画面にもどります。模様創作プログラムを終了しない場合は、**X** を選び、**↵** キーを押します。模様創作画面にもどります。


※模様創作プログラムで模様のインプットが終わるときは、必ず **OK** を選んでください。**OK** を選んで終わらないと **↵** (模様配置プログラム) などで、その模様を選ぶと、エラーメッセージが表示されます。

創作模様のきまり

●創作模様を作るときは、次のきまり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 <input type="checkbox"/> ...タック目 <input checked="" type="checkbox"/> ...平編を編む目 F2	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。 (2) タック目は、4段まで続けて引きあげることができます。3段以上引きあげる時は、間に3目以上平編を入れます。
添え系タック模様 <input type="checkbox"/> ...タック目 F2	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段だけ引きあげることができます。
スレッド模様 <input checked="" type="checkbox"/> ...D位置に選針される目 F2	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 <input checked="" type="checkbox"/> ...D位置に選針される目 F2	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 <input checked="" type="checkbox"/> ...移される目 F2	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。 移される目は、斜線上に2段以上続けしないでください。
配色ゴム編模様 (2色) F2	<ul style="list-style-type: none"> • F2 → F3 → F2 でインプットし、F4 (配色ゴム編) をONにして編みます。 • カラーチェンジャー (KRC) を使用するので、模様の段数は偶数段にし、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、4色) F3 F4	<ul style="list-style-type: none"> • F2 → F3 → F3 (F4) で模様をインプットし、F4 (配色ゴム編) をONにして編みます。 • カラーチェンジャー (KRC) 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、F5 (たて倍) をONにして編みます。 	
多色すべり目模様 (3色、4色) F3 F4	<ul style="list-style-type: none"> • F2 → F3 → F3 (F4) で模様をインプットします。 • カラーチェンジャー (KRC) 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、F5 (たて倍) をONにして編みます。 	

《模様修正プログラム》

このプログラムは、 (模様創作プログラム) でインプットした模様を修正するプログラムです。

●失敗しないために



※模様の種類を変更することはできません。



例えば、3色模様を4色模様に変更することはできません。

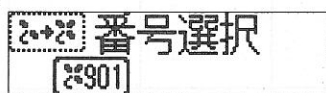
※模様の目数、段数を変更することはできません。


●プログラムの方法


(例) 33ページの3色模様を修正します。

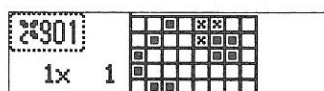
①  (模様・製図創作プログラム) をメニュー画面より選び、キーを押します。


②  (模様修正プログラム) を選び、キーを押します。

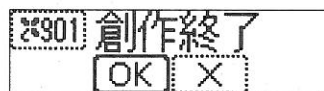






③ 模様番号の〈アイコン〉を選び、キーを押します。




(例)  (模様番号901) を選びます。



④ 模様創作画面で模様を修正します。方法は模様のインプットのしかたと同じです。模様の修正が終わったときは、キーを押します。




⑤ 模様修正プログラムを終わる場合は、必ず  を選び、キーを押します。メニュー画面にもどります。模様修正プログラムを終わらない場合は、 を選び、キーを押します。模様創作画面にもどります。


※模様修正プログラムを終わるときは、必ず  を選んでください。 を選んで終わらないと  (模様配置プログラム) など、修正した模様を選んだときに、エラーメッセージが表示されます。

《模様消去プログラム》



創作した模様を消去するプログラムです。



●失敗しないために

※  (模様配置プログラム) で使っている模様を消去すると、模様配置プログラムでインプットしたデータも消えます。




 (グループ模様) で使っている模様を、1つでも消去した場合、模様配置プログラムでインプットしたデータは全て消えます。

●プログラムの方法





①  (模様・製図創作プログラム) をメニュー画面より選び、キーを押します。

②  (模様消去プログラム) を選び、キーを押します。



③ 消したい模様番号の〈アイコン〉を選び、キーを押します。すべての模様を消したいときは、 を選び、を押します。



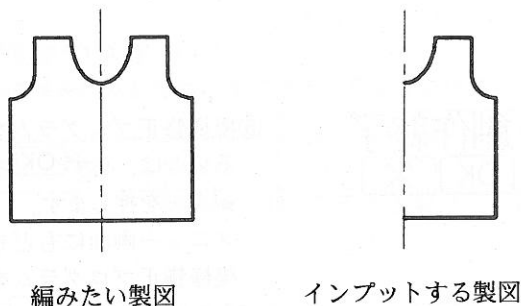
④ 消去する場合は、 を選び、キーを押します。メニュー画面にもどります。消さない場合は、 を選び、キーを押します。③の画面にもどります。

《製図創作プログラム》

好みの製図をインプットするプログラムです。

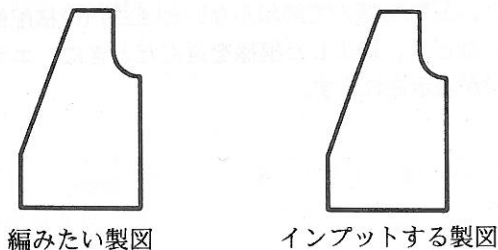
● : 対称な製図

- ・左右対称な製図をいいます。
- ・対称な製図は、右半分だけインプットします。



● : 非対称な製図

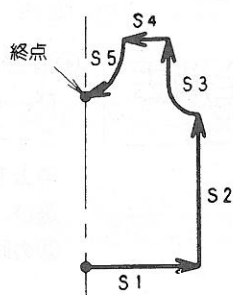
- ・左右対称でない製図をいいます。
- ・非対称な製図は、製図全体をインプットします。



● **S1** **S2** **S3**...

(ステージ1、ステージ2、ステージ3...)

- ・製図は、よこ線、たて線、曲線など、いろいろな線で構成されていますが、そのひとつひとつの線をステージと呼びます。
- ・インプットする順番に従い、インプットする線を**S1**、**S2**、**S3**... (ステージ1、ステージ2、ステージ3...) と呼びます。
- ・各ステージで、モードと方向と寸法をインプットし、線を決めます。
- ・インプットの途中ですでにインプットしたステージにもどることができます。そこでは、線を修正することができます。ただし、線を修正すると、修正したステージ以降の線は、消去されます。



● モード

- ・線の形状をモードと呼び、全部で12種類あります。
- ・モードは、コントロールボックスの表示画面の上に印刷されています。
- ・モードは番号でインプットします。

☆モード別ステップ表

(①, ②, ③...の順に表示が進みます。)

①モード		② 方向	線の寸法		
番号	形状		③ 寸法 (よこ、たて)	④ 曲線の深さ	⑤ 長さ
1			X		
2			Y		
3			X, Y		
4			X, Y		
5			X, Y	Z	L
6			X, Y	Z	L
7			X, Y	Z	L
8			X, Y	Z	L
9			X, Y		L
10			X, Y		L
11			X, Y		L
12			X, Y		L

●線の進む方向

- 線の進む方向は、モード別ステップ表に示すように、各モードに2種類あります。表示画面に表示された方向を選び、入力します。ただし、コントロールボックスの判断で、1種類しか表示しないこともあります。

●線の寸法

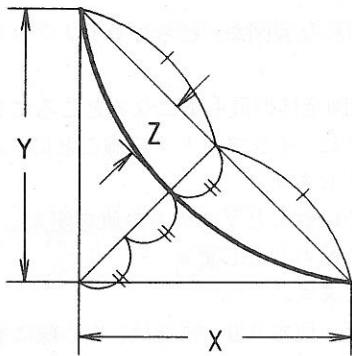
- 各モードの線の寸法は、モード別ステップ表に示すように、XかYあるいは、XとY両方の値を入力し、決めます。
- モード別ステップ表にある、ZやLは編機が自動的に計算した値が表示されます。
Zは、曲線の深さを表します。Zの値はある範囲で変更することができます。
- Lは、線の長さを表します。ただし、Lの値は変更することはできません。
- 寸法は、cmで入力してください。
小数点以下1桁まで入力できます。

●線の形状

- コントロールボックスは自動的にそれぞれのモードの線を以下のように計算しています。
- 曲線は円の一部分として計算しています。

☆モード5～8について

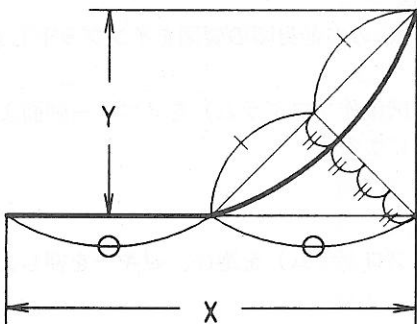
モード9～12で表される曲線とちがう曲線を創作したい場合に使います。



※Zの値は変更できます。

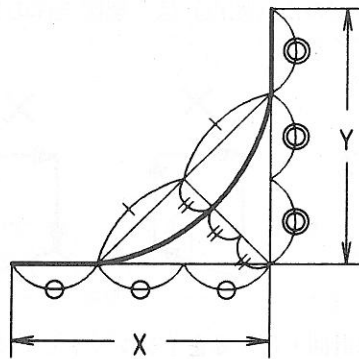
☆モード9について

後身頃の衿ぐりに使います。



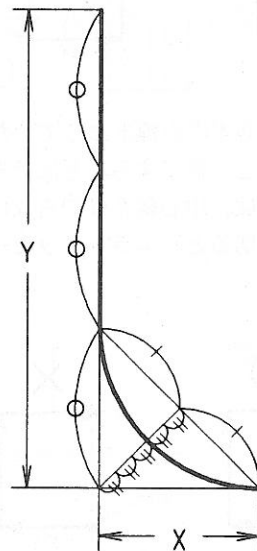
☆モード10について

前身頃の衿ぐりに使います。



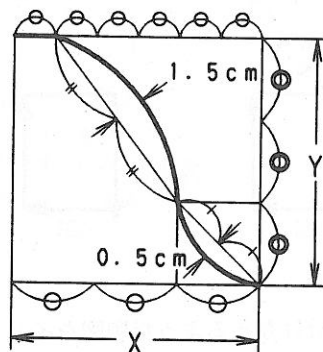
☆モード11について

身頃の袖ぐりに使います。



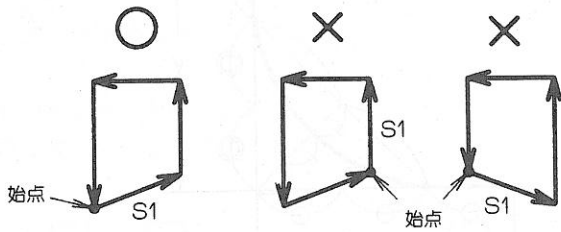
☆モード12について

袖の袖山に使います。

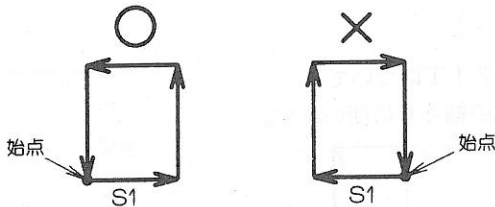


●失敗しないために

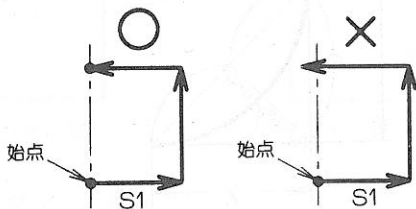
- ・インプットする最初の点（始点）は、製図全体の最も下になるところにしてください。



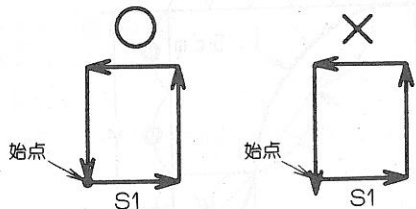
- ・始点から順に反時計回りに、線をインプットしてください。



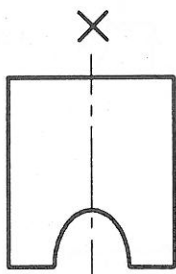
- ・対称な製図の終点は、必ず中心線上にしてください。終点が少しでもずれていると、終了することはできません。また、インプットする線は、中心線を横切らないようにしてください。中心線を横切ると、エラーメッセージが表示されます。



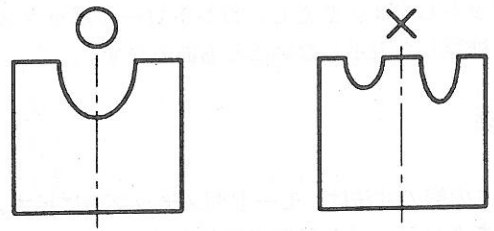
- ・非対称な製図の終点は、必ず始点と一致させてください。始点と終点が少しでもずれていると終了することはできません。



- ・編み始め側に編み分けがあるような製図をインプットすることはできません。

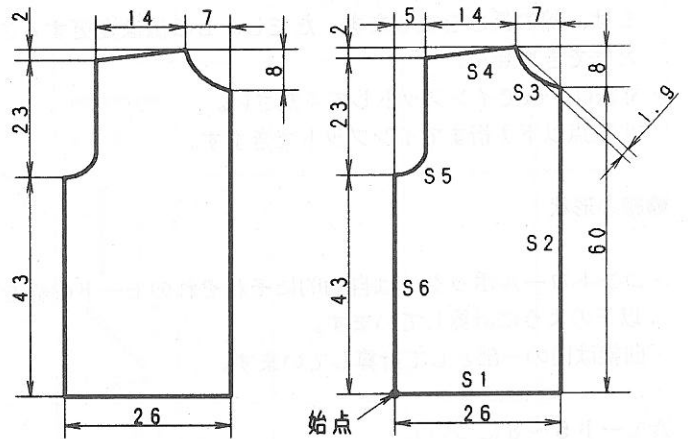


- ・編み終わり側にあみわけが2ヶ所以上あるような製図をインプットすることはできません。



●プログラムの前に

インプットする製図 (cm) インプットするために書き加えた製図 (cm)



☆プログラムの前に、インプットを簡単に行うため、以下のことを行います。

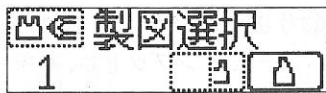
- ・対称な製図か、非対称な製図か、どちらでインプットするのかを決めます。
- ・始点を決めます。製図全体の最も下になるところにします。
- ・始点から反時計回りに、インプットする線ごとに、ステージ番号を順番に記入します。
- ・線ごとにXかYあるいはXとYの両方の値を記入します。線によっては、Zの値も記入します。
- ・終点の位置を確認します。
- ・製図の始点と終点一致するか、または、中心線にもどるか確認します。

●プログラムの方法

(例) カーディガンの右前身頃の製図をインプットします。

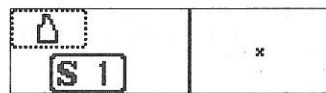
① (模様・製図創作プログラム) をメニュー画面より選び、 キーを押します。

② (製図創作プログラム) を選び、 キーを押します。

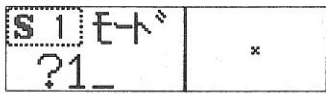


(例) 製図番号1が表示されます。を選びます。

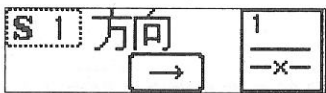
※製図番号は、 (製図配置プログラム) で使います。
製図番号と入力した製図をメモして置いてください。



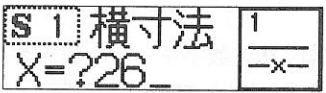
(例) そのままキーを押します。



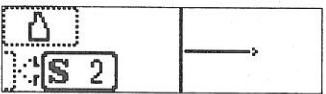
(例) 1を入力します。



(例) そのままキーを押します。



(例) 26を入力します。



(例) そのままキーを押します。

③製図番号が表示されます。
、のどちらかを
◀, ▶ キーで選び、キー
を押します。

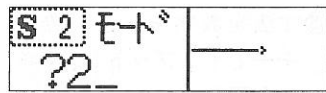
④はじめに入力する
線は、 (ステージ1)
です。キーを押します。
表示画面右側に、×が点減
し、その点を始点にイン
プットした線のイメージが
表れます。

⑤モード番号を数字キーで
入力し、キーを押
します。

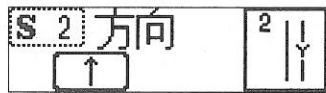
⑥線の進む方向を〈アイ
コン〉で選び、キーを押
します。

⑦寸法を数字キーと小数
点キーで入力し、キ
ーを押します。

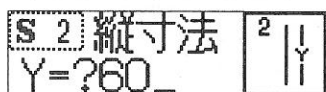
⑧次に入力する線は
 (ステージ2) です。
キーを押します。
※前のステージにもどると
きは、◀ キーで、
(ステージ1)を選びます。
もどったステージの線を
修正することができます。
ただし、線を修正すると、
修正したステージ以降の
線は、消去されます。



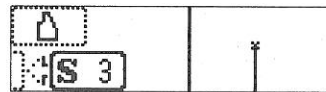
(例) 2を入力します。



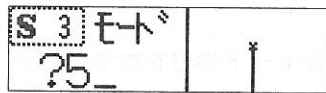
(例) そのままキーを押しま
す。



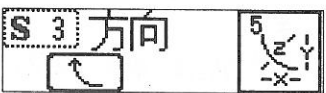
(例) 60を入力します。



(例) そのままキーを押しま
す。



(例) 5を入力します。
(ラウンドネックは通常、10で
入力します。好みの曲線を
創作したい場合は、5をイン
プットします。)



(例) そのままキーを押しま
す。

⑨モード番号を数字キーで
入力し、キーを押
します。


⑩線の進む方向を〈アイ
コン〉で選び、キーを押
します。

⑪寸法を数字キーと小数
点キーで入力し、キ
ーを押します。


⑫次に入力する線は、
 (ステージ3) です。
キーを押します。
※前のステージにもどると
きは、◀ キーで、を
選びます。

⑬モード番号を数字キーで
入力し、キーを押
します。


⑭線の進む方向を〈アイ
コン〉で選び、キーを押
します。

S 3 横寸法 
X=?7_

(例) Xの寸法に7をインプットします。

S 3 縦寸法 
Y=?8_

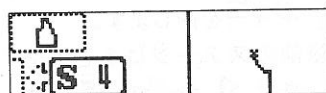
(例) Yの寸法に8をインプットします。

S 3 深さ 
Z=?1.9_

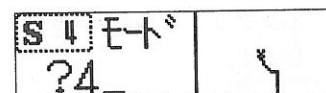
(例) Z=1. 7の寸法が表示されます。ここでは、1. 9に変更しますので、1. 9とインプットします。

S 3 曲線の長さ
L= 11.5

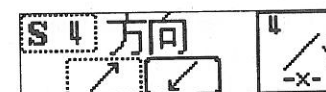

(例) L=11. 5と線の長さが表示されます。線の長さは変更することはできません。確認して、そのまま←キーを押します。



S 4

(例) そのまま←キーを押します。

S 4 モード 
?4_

(例) 4をインプットします。

S 4 方向 



(例) を選びます。

⑮寸法を数字キーと小数点キーでインプットし、←キーを押します。
L (線の長さ) は確認してそのまま←キーを押します。


⑯次にインプットする線は、**S 4** (ステージ4) です。
←キーを押します。
※前のステージにもどるときは < キーで、**S 3** を選びます。

⑰モード番号を数字キーでインプットし、←キーを押します。

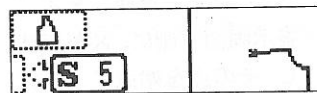
⑯線の進む方向を <アイコン> で選び、←キーを押します。

S 4 横寸法 
X=?14_

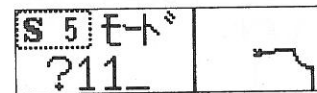
(例) Xの寸法に14をインプットします。

S 4 縦寸法 
Y=?2_

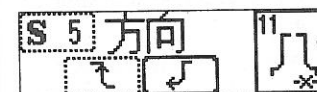

(例) Yの寸法に2をインプットします。



S 5


(例) そのまま←キーを押します。

S 5 モード 
?11_


(例) 11をインプットします。

S 5 方向 


(例) を選びます。

S 5 横寸法 
X=?5_

(例) Xの寸法に5をインプットします。

S 5 縦寸法 
Y=?23_

(例) Yの寸法に23をインプットします。

S 5 曲線の長さ
L= 24.9

(例) L=24. 9と線の長さが表示されます。線の長さは変更することはできません。確認して、そのまま←キーを押します。

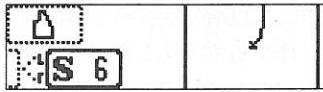
⑮寸法を数字キーと小数点キーでインプットし、←キーを押します。

⑳次にインプットする線は、**S 5** (ステージ5) です。
←キーを押します。
※前のステージにもどるときは < キーで、**S 4** を選びます。

㉑モード番号を数字キーでインプットし、←キーを押します。

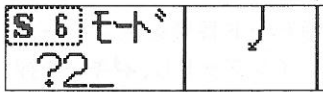
㉒線の進む方向を <アイコン> で選び、←キーを押します。

㉓寸法を数字キーと小数点キーでインプットし、←キーを押します。
L (線の長さ) は確認してそのまま←キーを押します。



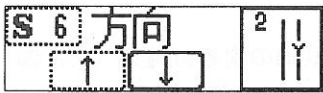
(例) そのまま←キーを押します。

- ②4 次にインプットする線は、**S6** (ステージ6) です。
←キーを押します。
※前のステージにもどるときは ← キーで、**S5** を選びます。



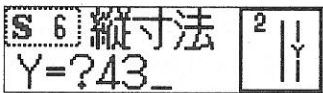
(例) 2をインプットします。

- ②5 モード番号を数字キーでインプットし、←キーを押します。



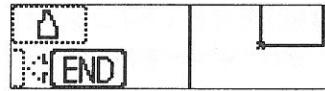
(例) ↓ を選びます。

- ②6 線の進む方向を (アイコン) で選び、←キーを押します。



(例) Yの寸法に43をインプットします。

- ②7 寸法を数字キーと小数点キーでインプットし、←キーを押します。



(例) そのまま←キーを押します。

- ②8 **END** (終了) が表示されます。このプログラムを終わるときは、**END** を必ず選び、←キーを押します。メニュー画面にもどります。

※**END** が表示されない場合は、インプット内容が間違っていますので、←キーで**S1**にもどり、←キーを1回ずつ押しながら、インプットの内容を確認してください。間違っているところを修正すると、それ以降のステージの線は消去されますのでインプットし直してください。

※**END** (製図創作プログラム) で製図のインプットを終わるときは、必ず**END**を選んでください。**END**を選ばないで終わると、**END** (製図配置プログラム) で、その製図を配置するとエラーメッセージが表示されます。

《製図修正プログラム》

END (製図創作プログラム) でインプットした製図を修正するプログラムです。

●失敗しないために

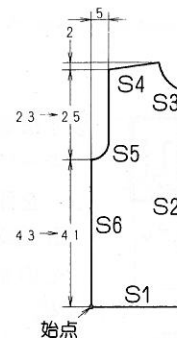
※対称な製図を非対称な製図に変更することはできません。その逆もできません。

※**END** (製図配置プログラム) されている製図を修正すると、製図配置プログラムは消去されます。

※修正箇所が多いときは、修正するステージの中で小さい番号のステージから修正してください。

●プログラムの方法

(例) 39ページのカーディガンの右前身頃の製図の袖ぐり部分を修正します。



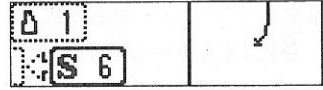
① **END** (模様・製図創作プログラム) をメニュー画面より選び、←キーを押します。

② **END** (製図修正プログラム) を選び、←キーを押します。





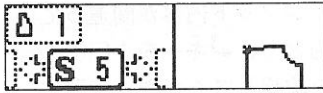
(例) Δ 1 (製図番号1) を選びます。

③製図番号を〈アイコン〉で選び、←キーを押します。



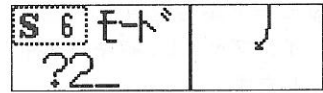
(例) そのまま←キーを押します。

⑨これ以降は (製図創作プログラム)と同じ手順になります。
 (ステージ6)に進むため、←キーを押します。



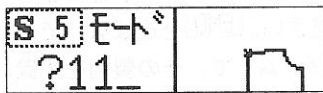
(例) S 5 を選びます。

④修正するステージの〈アイコン〉を▷キーで選び、←キーを押します。



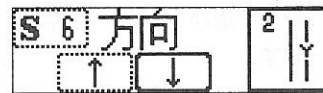
(例) 2をインプットします。

⑩モード番号を数字キーでインプットし、←キーを押します。



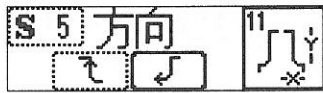
(例) そのまま←キーを押します。

⑤修正するところの画面まで←キーで進みます。



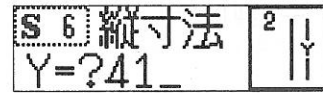
(例) ↓ を選びます。

⑪線の進む方向を〈アイコン〉で選び、←キーを押します。



(例) そのまま←キーを押します。

⑥修正するところの画面まで←キーで進みます。



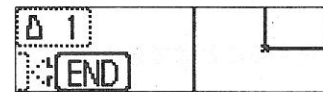
(例) Yの寸法に41をインプットします。

⑫寸法を数字キーと小数点キーでインプットし、←キーを押します。



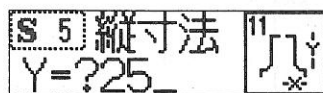
(例) そのまま←キーを押します。

⑦修正するところの画面まで←キーで進みます。



(例) そのまま←キーを押します。



⑬ENDが表示されます。このプログラムを終わるときは、ENDを必ず選び、←キーを押します。メニュー画面にもどります。

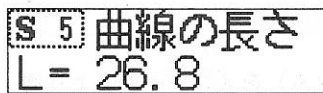


(例) Yの寸法に25をインプットします。

⑧寸法を数字キーと小数点キーでインプットし、←キーを押します。

L (線の長さ) は確認してそのまま←キーを押します。

※ (製図修正プログラム) で製図のインプットを終わるときは、必ずENDを選んでください。ENDを選ばないと終わると、 (製図配置プログラム) で、創作した製図を配置することができません。



(例) 線の長さを確認して、そのまま←キーを押します。

☒ 《製図消去プログラム》

創作した製図を消去するプログラムです。

●失敗しないために

※☒ (製図配置プログラム) されている製図を消去すると、製図配置プログラムでインプットしたデータも消えます。

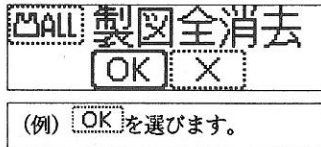
●プログラムの方法

①☒ (模様・製図創作プログラム) をメニュー画面より選び、↵キーを押します。

②☒ (製図消去プログラム) を選び、↵キーを押します。



③消したい製図番号の〈アイコン〉を選び、↵キーを押します。すべての製図を消したいときは、☒を選び、↵を押します。



④消去する場合は、☒を選び、↵キーを押します。メニュー画面にもどります。消さない場合は、☒を選び、↵キーを押します。③の画面にもどります。

☒ 【メモプログラム】

創作した模様メモをインプットしたり、メモを消したりするプログラムです。

●失敗しないためには

※内蔵模様のメモデータは変更したり、消したりできません。

※☒ (3色模様) や ☒ (4色模様) を創作した場合は、自動的にメモデータが付けられます。そのデータを修正した場合、エラーメッセージがでたり、模様が編めなくなることがあります。

●プログラムの方法



①☒ (メモプログラム) を選び、↵キーを押します。



②☒ (メモインプットプログラム) か ☒ (メモ消去プログラム) を選び、↵キーを押します。

☒ 《メモインプットプログラム》

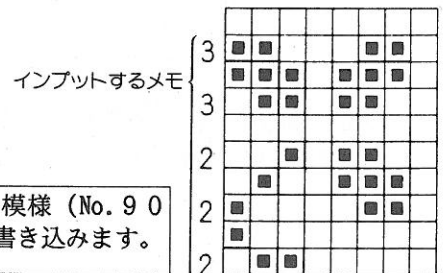
創作した模様メモをインプットするプログラムです。

●失敗しないためには

※☒ (模様創作プログラム) でレース模様を創作した場合は、必ず下表のルールにしたがってメモをインプットしてください。

Kキャラジで編む段数は書き込まれてないと、編むことができません。

偶数段	Kキャラジで編む段数 (8以下の偶数) N (レース), F (タックレース) または、メモなし
奇数段	N (レース), F (タックレース) または、メモなし



(例) 右の創作した模様 (No. 902) にメモを書き込みます。

●プログラムの方法

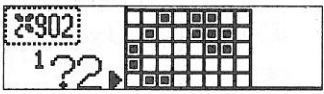
①☒ (メモプログラム) を選び、↵キーを押します。

②☒ (メモインプットプログラム) を選び、↵キーを押します。



(例) 902を選び、↓キーを押します。

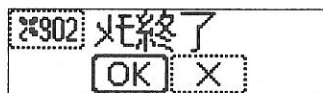
③メモをインプットしたい模様番号を〈アイコン〉で選び、↓キーを押します。



(例) 2や3をインプットします。

④△キー、▽キーでメモをインプットしたい段に▶を移動して、数字キーとN、Fキーでインプットします。

⑤必要な段にすべてメモを書き終えたら、↓キーを押します。



(例) OKを選び、↓キーを押します。メニュー画面にもどります。

⑥終わってよければ、OKを選び、↓キーを押します。メニュー画面にもどります。終わらなければ、Xを選び、↓キーを押します。④の画面にもどります。

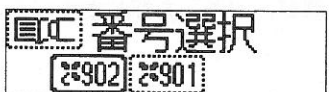
☑ 《メモ消去プログラム》

インプットしたメモデータをすべて消すプログラムです。

※☑、☑で創作した模様は、☑ (メモ消去プログラム) を行った場合、コントロールボックスが付けたメモデータになります。

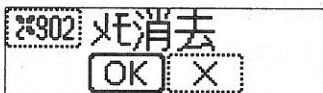
●プログラムの方法

- ①☑ (メモプログラム) を選び、↓キーを押します。
- ②☑ (メモ消去プログラム) を選び、↓キーを押します。



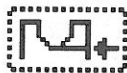
(例) 902を選び、↓キーを押します。

③メモを消したい模様番号を〈アイコン〉で選び、↓キーを押します。



(例) OKを選び、↓キーを押します。メニュー画面にもどります。



④消してよければ、OKを選び、↓キーを押します。メニュー画面にもどります。消したくなければ、Xを選び、↓キーを押します。③の画面にもどります。




【編成記憶プログラム】

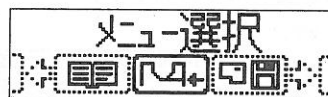
編んでいる途中のデータ（模様や段数など）を記憶するプログラムです。
おもに、別売りニットリーダーを使うときの、あみわけに使います。



●注記



製図を配置している場合は、, は表示されません。



●プログラムの方法

①編成画面が記憶させたい段にきたら  キー（メニューキー）を押し、メニュー画面にもどります。

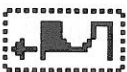


② （編成記憶プログラム）を選び、 キーを押します。

データが記憶されると  の右に  が表示されます。

③ （編成プログラム）を選び、 キーを押します。



前の編成画面にもどりますので、そのまま編み続けます。





【記憶呼出プログラム】

記憶したデータ（模様や段数など）を編成画面に呼びもどすプログラムです。
おもに、別売りニットリーダーを使うときの、あみわけに使います。

●注記

※製図を配置している場合は、, は表示されません。



※は一度選んで  キーを押すと、消えてしまいます。

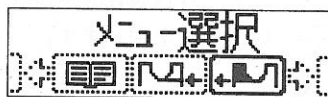
●失敗しないために



※編み始めるときに、必ずターン位置の外側にキャリジを置き、ターン位置を通過させてください。


※製図を配置すると記憶していたデータは消えてしまいます。



●プログラムの方法


① （編成記憶プログラム）で記憶したデータを、呼び出したいところで  キー（メニューキー）を押し、メニュー画面にもどります。

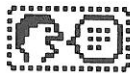


② （記憶呼出プログラム）を選び、 キーを押します。

データが呼びもどされると  が消えます。

③ （編成プログラム）を選び、 キーを押します。

編成画面が （編成記憶プログラム）を選んだときの状態にもどりますので、模様に合わせて編み始めます。



【言語選択プログラム】

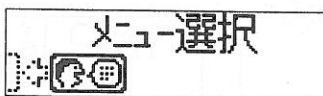
表示画面に使用する文字をいろいろな言語に変えることができます。
どの言語で使用されてもかまいません。



●お願い

電源を入れたとき画面の表示が下記の画面になっていた場合は、コントロールボックス内の電池が消耗しているか、コントロールボックスが故障しています。お買い上げの販売店か、最寄りのブラザー販売店へご相談ください。




●プログラムの方法



① （言語選択プログラム）を選び、 キーを押します。



②好きな言語の〈アイコン〉を選び、 キーを押します。
メニュー画面にもどり、表示が選んだ言語に変わっています。

作品を編む前に

以下にある例は作品を作る場合のプログラムの手順を示しています。

「例1」, 「例2」, 「例3」は、模様を配置して、製図は別売のニットリーダーを使う場合の例です。

「例4」は、模様変化の使い方の例です。

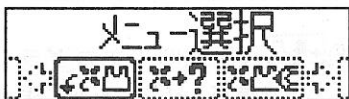
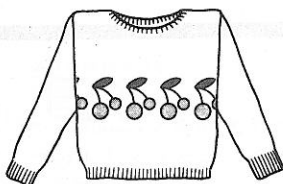
「例5」, 「例6」は、模様創作の例です。

「例7」, 「例8」は、創作製図を使う場合の例です。

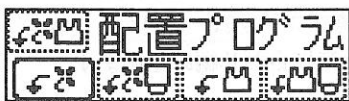
「例1」

一つの模様を編地の幅全体に配置して、Kキャラジで編む場合のプログラム

<模様番号105>



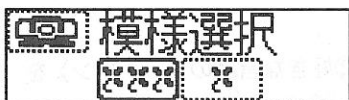
1. 模様・製図配置プログラムを選び、
↓キーを押します。
(21ページ)



2. 模様配置プログラムを選び、
↓キーを押します。
(21ページ)



3. Kキャラジを選び、↓キーを押します。



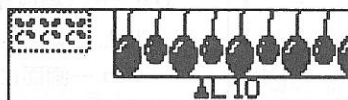
4. 全模様を選び、↓キーを押します。
(22ページ)



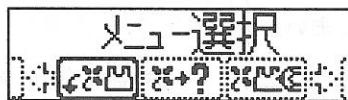
5. 模様番号<105>をインプットして、
↓キーを押します。



6. 模様位置を確認(変更)して、
↓キーを押します。



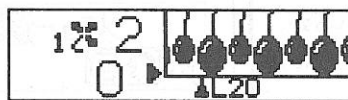
7. 模様配置画面になります。↓キーを
押します。



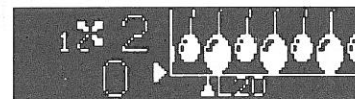
8. メニュー画面にもどります。



9. 編成プログラムを選び、↓キーを
押します。
(20ページ)



10. 編成画面になります。▽キーと数字
キーの0を同時に押して、段数
計を0、模様段を1にします。
(14ページ)



11. ↓キーを押して、停止画面にしま
す。

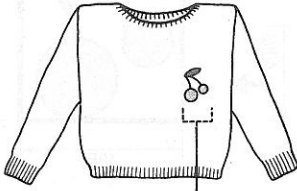
※模様を途中の段から始めたい場合は、
[123] (模様段セットプログラム)
でセットしてください。
(19ページ)

12. この後は選んだ模様の<●模様の
編み方>(55ページ~70ペー
ジ)にしたがって編んでください。

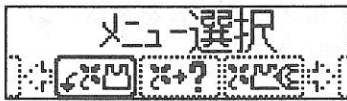
「例2」

一つの模様を一つ配置してK
キャラジで編む場合のプログラ
ム

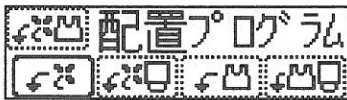
<模様番号105>



グループ1



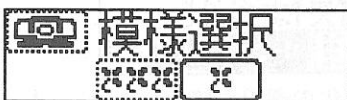
1. 模様・製図配置プログラムを選び、
↓キーを押します。
(21ページ)



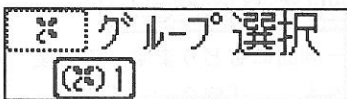
2. 模様配置プログラムを選び、↓
キーを押します。
(21ページ)



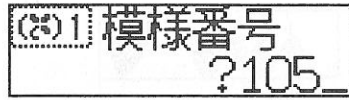
3. Kキャラジを選び、↓キーを押し
ます。



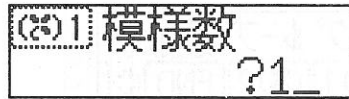
4. グループ模様を選び、↓キーを押し
ます。
(23ページ)



5. グループ1を選び、↓キーを押し
ます。



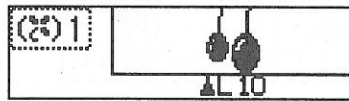
6. 模様番号<105>をインプットし
て、↓キーを押します。



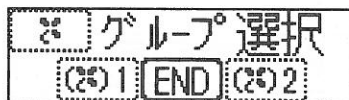
7. 模様数は1をインプットして、↓
キーを押します。



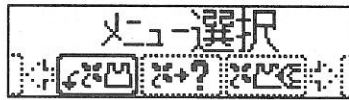
8. 模様位置を確認(変更)をして、
↓キーを押します。



9. 模様配置画面になります。↓キー
を押します。



10. ENDを選び、↓キーを押します。



11. メニュー画面にもどります。

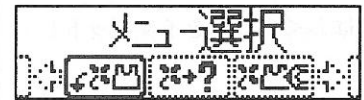
12. このあとは、「例1」の9.~12.
を行ってください。

「例3」

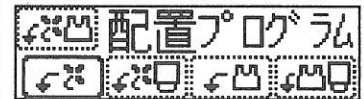
2種類の模様を部分的に編地の
幅に配置して、Kキャラジで編
む場合のプログラム

<模様番号99>…3コ

<模様番号105>…2コ



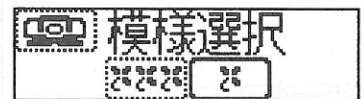
1. 模様・製図配置プログラムを選び、
↓キーを押します。
(21ページ)



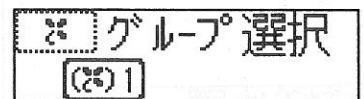
2. 模様配置プログラムを選び、↓
キーを押します。
(21ページ)



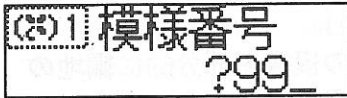
3. Kキャラジを選び、↓キーを押し
ます。



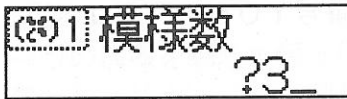
4. グループ模様を選び、↓キーを押し
ます。



5. グループ1を選び、↓キーを押し
ます。



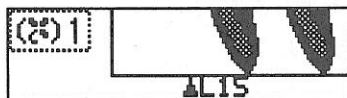
6. 模様番号<99>をインプットして、
←キーを押します。



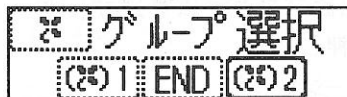
7. 模様数<3>をインプットして、
←キーを押します。



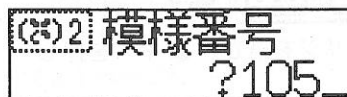
8. 模様位置を確認(変更)して、←
キーを押します。
ここではL<15>をインプットし
ます。



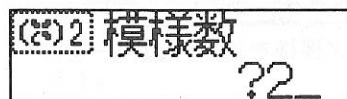
9. 模様配置画面になります。←キー
を押します。



10. グループ2を選び、←キーを押し
ます。



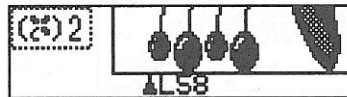
11. 模様番号<105>をインプット
して、←キーを押します。



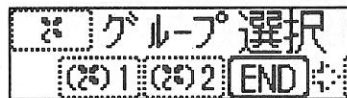
12. 模様数<2>をインプットして、
←キーを押します。



13. 模様位置L<58>をインプット
して、←キーを押します。



14. 模様配置画面になります。←キー
を押します。



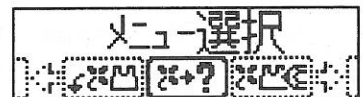
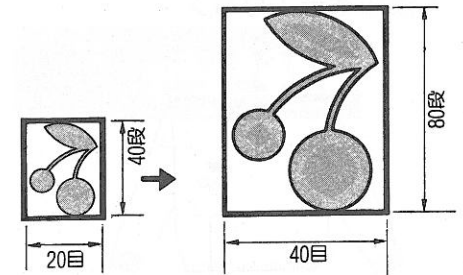
15. [END]を選び、←キーを押します。



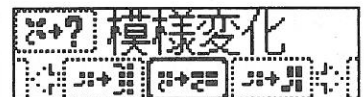
16. メニュー画面にもどります。

17. このあとは、「例1」の9.~12.
を行ってください。

「例4」
模様をたて倍とよこ倍に変化さ
せて編む場合のプログラム



1. 模様変化プログラムを選び、←
キーを押します。
(27ページ)



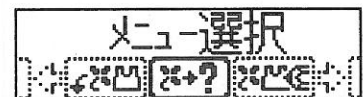
2. よこ倍の<アイコン>を選び、数字
キーの2を押します。



3. よこ倍の<アイコン>が反転します。
たて倍の<アイコン>を選び、数字
キーの2を押します。たて倍の<ア
イコン>が反転します。



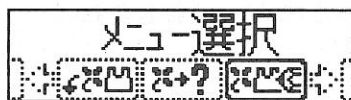
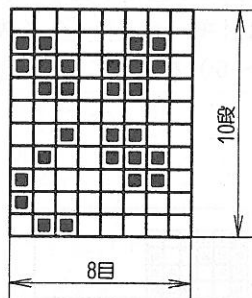
4. 模様変化の選択が終わったら、←
キーを押します。



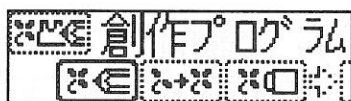
5. メニュー画面にもどります。この後
は、「例1」, 「例2」, 「例3」
などを参考に模様編をしてください。

※模様変化は一度ONにすると、電源を切ったり、模様を変えてもONのままです。編み終わったらもう一度模様変化プログラムで、模様変化を選び、数字キーの1を押してOFFにしておいてください。

「例5」 2色の同時編込模様を創作して 編む場合のプログラム



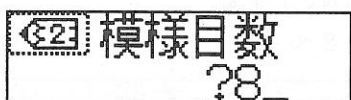
1. 模様・製図創作プログラムを選び、
↓キーを押します。
(33ページ)



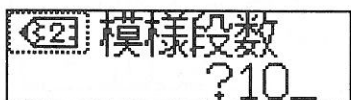
2. 模様創作プログラムを選び、↓
キーを押します。
(33ページ)



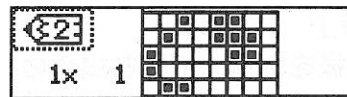
3. 左にある数字は、これから創る模様
の番号です。忘れないようにしてく
ださい。2色模様を選び、↓キー
を押します。



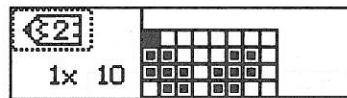
4. 創作する模様の日数をインプットし
ます。ここでは<8>をインプット
します。↓キーを押します。



5. 創作する模様の段数をインプットし
ます。ここでは<10>をインプッ
トします。↓キーを押します。



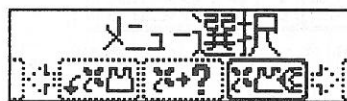
6. 模様創作画面に変わります。方向
キーと編目キーの□と■(数字
キーの1と2)を使って模様を創作
します。



7. 終わったら↓キーを押します。



8. OKを選び、↓キーを押します。

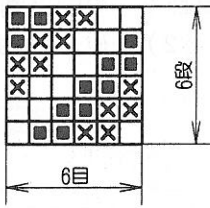


9. メニュー画面にもどります。

10. このあとは、「例1」, 「例2」,
「例3」などを参考に模様編をして
ください。

「例6」

3色模様を創作して編む場合のプログラム



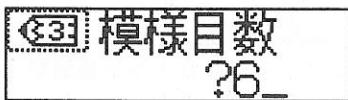
1. 模様・製図創作プログラムを選び、
↓キーを押します。
(33ページ)



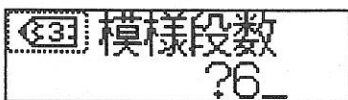
2. 模様創作プログラムを選び、↓
キーを押します。
(33ページ)



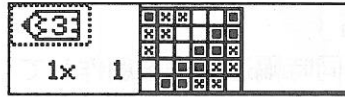
3. 左にある数字は、これから創る模様
の番号です。忘れないようにしてく
ださい。3色模様を選び、↓キー
を押します。



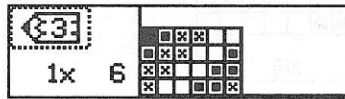
4. 創作する模様の日数をインプットし
ます。ここでは<6>をインプット
します。↓キーを押します。



5. 創作する模様の段数をインプットし
ます。ここでは<6>をインプット
します。↓キーを押します。



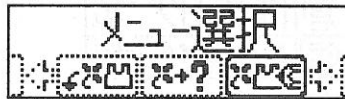
6. 模様創作画面に変わります。方向
キーと編目キーの□~□ (数字
キーの1~6) を使って模様を創作
します。



7. 終わったら↓キーを押します。



8. 'OK'を選び、↓キーを押します。



9. メニュー画面にもどります。

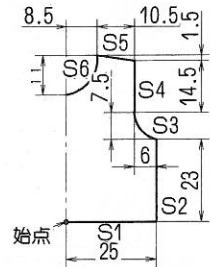
10. この後、カラーチェンジャー (K
RC) を使い配色ゴム編模様を編
むときは、「例4」と同じ要領で
模様変化の (配色ゴム編)
と (たて倍) の (アイコン)
(91ページ)

カラーチェンジャー (KHC) で
多色すべり目模様を編むときは、
(たて倍) の (アイコン)
をONにします。
(88ページ)

「例7」

製図を創作して、平編で編む場
合のプログラム

ここでは下図の前身頃製図を
インプットします。
また10cm平方ゲージ寸法が
29目36段とします。



1. プログラムを行う前に編ゲージをと
ります。
(71ページ)



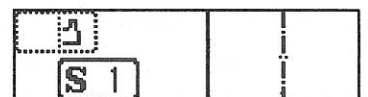
2. 模様・製図創作プログラムを選び、
↓キーを押します。
(33ページ)



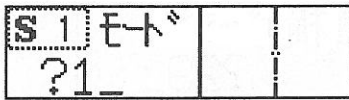
3. 製図創作プログラムを選び、↓
キーを押します。
(37ページ)



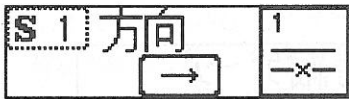
4. 左にある数字はこれから創作する製
図の番号です。忘れないようにし
てください。対称な製図を選び、↓
キーを押します。



5. S1を確認して、↓キーを押しま
す。



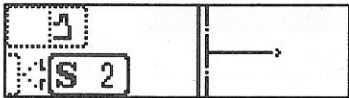
6. コントロールボックスのモード表より1番目のモードを選ぶために<1>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



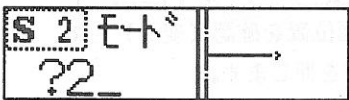
7. 方向を確認して、 \leftarrow キーを押します。



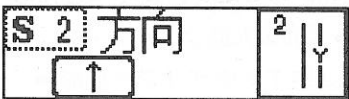
8. 横の長さをインプットします。ここでは<25>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



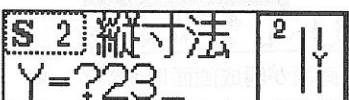
9. S2を選び、 \leftarrow キーを押します。



10. コントロールボックスのモード表より2番目のモードを選ぶために<2>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



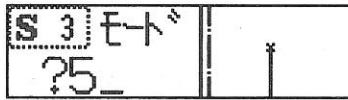
11. 方向を確認して、 \leftarrow キーを押します。



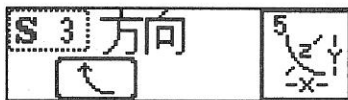
12. 縦の長さをインプットします。ここでは<23>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



13. S3を選び、 \leftarrow キーを押します。



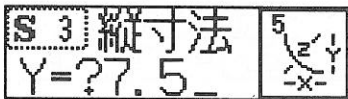
14. コントロールボックスのモード表より5番目のモードを選ぶために<5>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



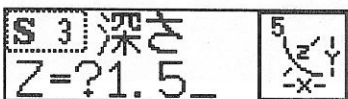
15. 方向を確認して \leftarrow キーを押します。



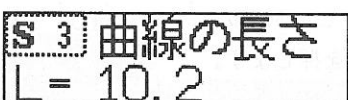
16. 横の長さをインプットします。ここでは<6>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



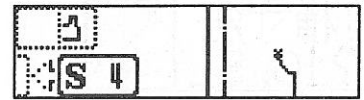
17. 縦の長さをインプットします。ここでは<7.5>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



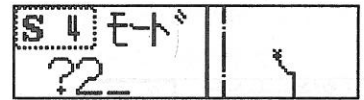
18. 曲線の深さを確認して、 \leftarrow キーを押します。



19. 曲線の長さが計算されて表示されますので、確認をして、 \leftarrow キーを押します。



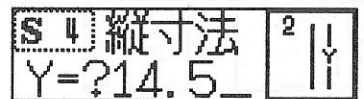
20. S4を選び、 \leftarrow キーを押します。



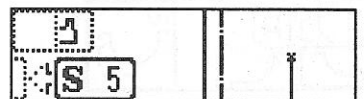
21. コントロールボックスのモード表より2番目のモードを選ぶために<2>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



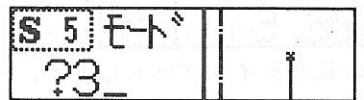
22. 方向を選び、 \leftarrow キーを押します。



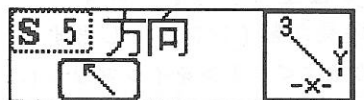
23. 縦の長さをインプットします。ここでは<14.5>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



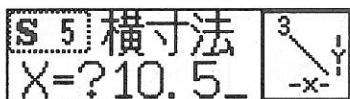
24. S5を選び、 \leftarrow キーを押します。



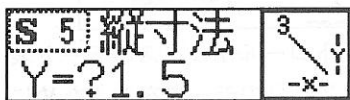
25. コントロールボックスのモード表より3番目のモードを選ぶために<3>をインプットして、 \leftarrow キーを押します。



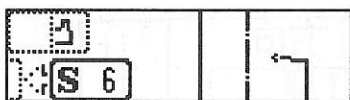
26. 方向を確認して \leftarrow キーを押します。



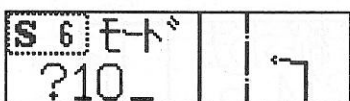
27. 横の長さをインプットします。
ここでは<10.5>をインプットして、 \downarrow キーを押します。



28. 縦の長さをインプットします。
ここでは<1.5>をインプットして、 \downarrow キーを押します。



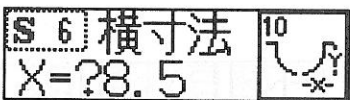
29. S 6 を選び、 \downarrow キーを押します。



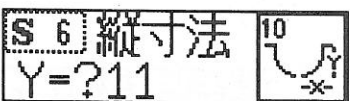
30. コントロールボックスのモード表より10番目のモードを選ぶために<10>をインプットして、 \downarrow キーを押します。



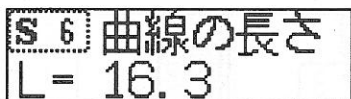
31. 方向を選び、 \downarrow キーを押します。



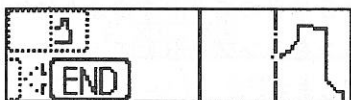
32. 横の長さをインプットします。
ここでは<8.5>をインプットして、 \downarrow キーを押します。



33. 縦の長さをインプットします。
ここでは<11>をインプットして、 \downarrow キーを押します。

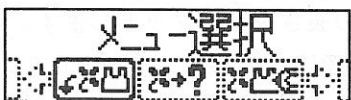


34. 曲線の長さが計算されて表示されますので、確認をして、 \downarrow キーを押します。

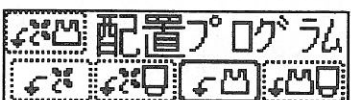


35. END を選び、 \downarrow キーを押します。
表示はメニュー画面にもどります。

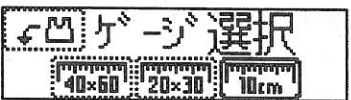
36. 後ろ身頃、袖などを、2.~35.と同様の手順で、インプットしていきます。



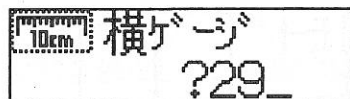
37. メニュー画面にもどります。模様・製図配置プログラムを選び、 \downarrow キーを押します。
(21ページ)



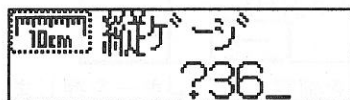
38. 製図配置プログラムを選び、 \downarrow キーを押します。
(25ページ)



39. 10cm平方のゲージを選び、 \downarrow キーを押します。



40. 横ゲージの目数をインプットします。
ここでは<29>とインプットして、 \downarrow キーを押します。



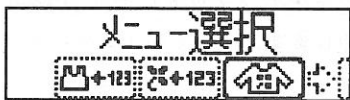
41. 縦ゲージの段数をインプットします。
ここでは<36>とインプットして、 \downarrow キーを押します。



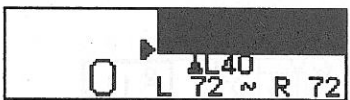
42. 創作した製図の製図番号を選び、 \downarrow キーを押します。



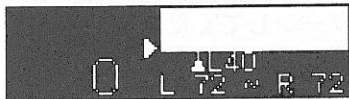
43. 製図位置を確認(変更)して、 \downarrow キーを押します。



44. メニュー画面にもどります。編成プログラムを選び、 \downarrow キーを押します。



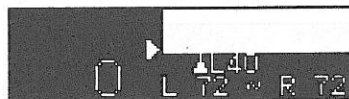
45. 表示画面が編成画面に変わり、編幅が表示されます。



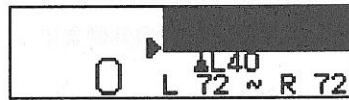
46. ◀キーを押して、停止画面にします。

○キー（方向キー）を使って、製図を移動させながら、製図の編幅と段数を確認します。

〈あみわけ〉が表示された場合は、72ページを参照してください。確認が終わったら、▽キーと数字キーの0を同時に押して、製図段を0にします。



47. 停止画面のまま、表示の編幅で、捨て編をします。



48. 捨て編が終わったら、◀キーを押して、編成画面にします。編幅表示にしたがって増し目、減らし目をしながら編みます。

※製図に編みわけるところがある場合は、編んでいる途中で〈あみわけ〉の画面になります。72ページを参照して編んでください。

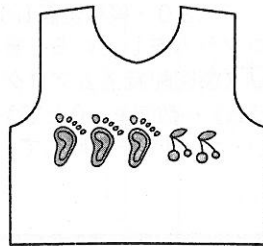
※捨て編をしない場合は、46.の後、◀キーを押して編成画面にします。編幅表示にしたがって増し目、減らし目をしながら編みます。

49. 後ろ身頃や袖なども、37.~48.と同じ手順で編んでください。

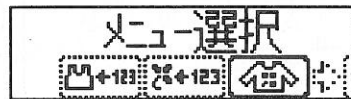
「例8」

創作した製図に模様を入れて編む場合のプログラム

「例7」の製図に「例3」の模様を配置した場合



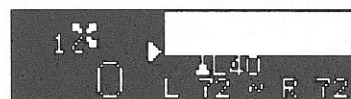
1. 「例3」を行い、編ゲージをとります。（71ページ参照）
2. 「例7」の37.~43.を行い、製図を配置します。



3. メニュー画面にもどります。編成プログラムを選び、◀キーを押します。



4. ◀キーを押して、停止画面にします。

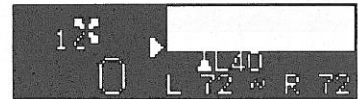


5. 画面表示を◻キー（画面切替キー）で製図の表示にします。



6. ○キー（方向キー）を使って製図を移動させながら、製図の編幅と段数を確認します。

〈あみわけ〉が表示された場合は、73ページを参照してください。



7. 確認が終わったら、数字キーの0と▽キー（下キー）を同時に押して始めの段にもどします。

※製図の編幅と段数を確認した後で、模様的位置を変えたい場合は、◻キー（メニューキー）でメニュー画面にもどり「例3」の手順で、製図に合わせて模様を配置し直します。



8. 停止画面の状態、表示された編幅に合わせて捨て編を編みます。Kキャリジをターン位置の外側に置きます。※捨て編をしない場合は8.を飛ばしてください。

9. この後は選んだ模様の〈●模様の編み方〉（55ページ~70ページ）と表示画面の編幅表示にしたがって編んでください。

※製図に編みわけるところがある場合は、編んでいる途中で〈あみわけ〉の画面になります。73ページを参照して編んでください。

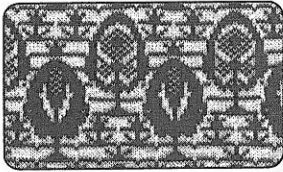
10. 後ろ身頃や袖なども、2.~9.と同じ手順で編んでください。

模様の編み方

※模様を編んでいる場合、必ずキャリジは毎段編機の中心から4針以上通過させてからターンしてください。
 ※編成中に停止画面や、他の画面にした場合は、必ずターン位置の外側にキャリジを置き、ターン位置を通過させてください。

同時編込模様 (全模様)

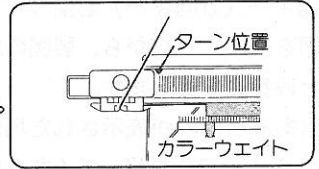
〈例〉模様番号 20



●模様を編む前に

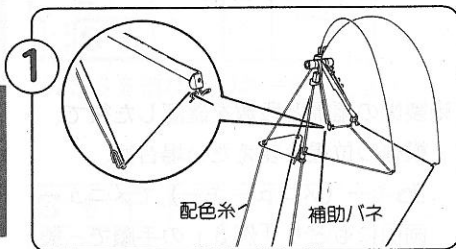
①各プログラムを行います。

- (1) (模様変化プログラム) ...すべてOFFにセットします。
- (2) (模様配置プログラム) → → ...模様番号 20・模様位置L15にセットします。
 製図配置プログラムをしているときは、
 (製図配置消去プログラム)を行います。
- (3) (編成プログラム) ...数字キー0と▽キーを同時に押します。
 ↓キーを押して、停止画面にします。

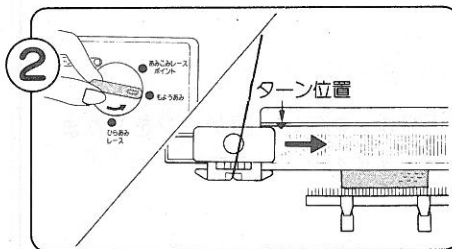


②平編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

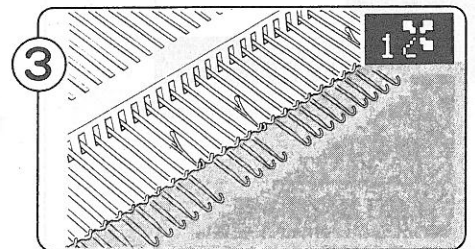
●模様の編み方



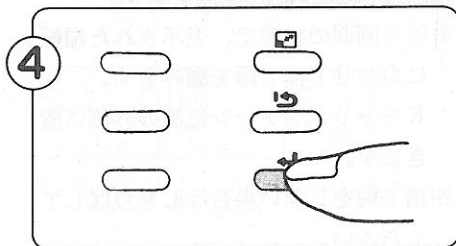
配色糸を地糸と同じように糸取装置の左側に通し、糸カケに止めておきます。そのあと配色糸を補助ハネに通します。



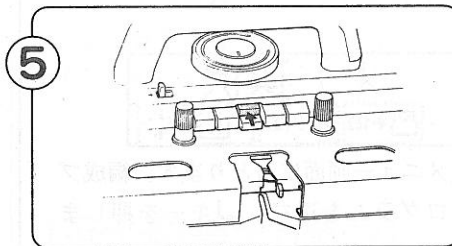
選針切替ツマミを〈もようあみ〉に合わせます。Kキャリジをターン位置を通過させながらゆっくり右側へ動かします。
 ※模様を編み始める最初の段は、必ずターン位置を通過させます。



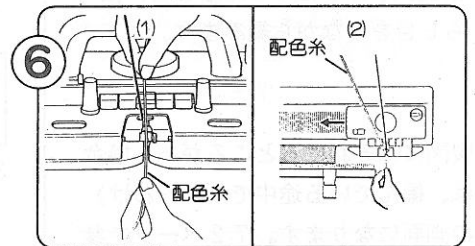
Kキャリジを、右ターン位置の外側まで動かします。
 模様の1段目が選針されます。



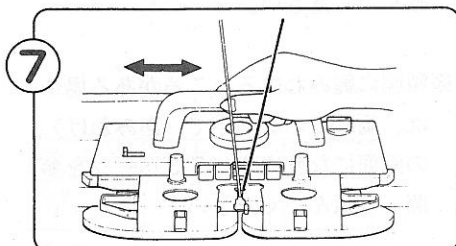
↓キーを押します。
 表示が停止画面より編成画面に変わります。
 ※停止画面のままだと、模様が進みませんので必ず押してください。



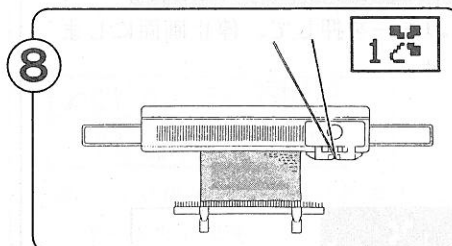
カムボタンの〈同時あみ〉(上のボタンだけ)を押します。



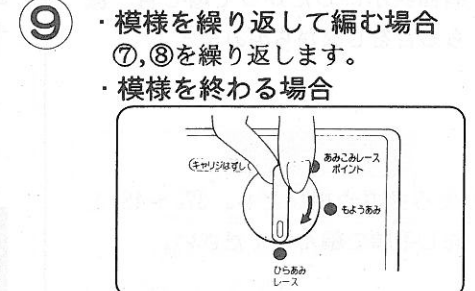
(1)糸口レバーは閉じたままで配色糸を糸口Bに入れます。
 (2)配色糸の糸端を指でつまみ、軽く真下に引くようにしながらKキャリジを左へ動かします。



Kキャリジを左右に動かすと、同時編込模様が編めます。



ひと模様が編み終わると、模様段の表示が1にもどり、方向表示が白抜きになります。



・模様を繰り返して編む場合
 ⑦,⑧を繰り返します。
 ・模様を終わる場合

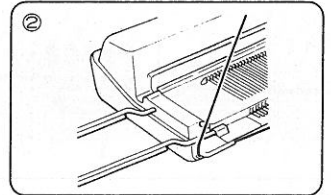
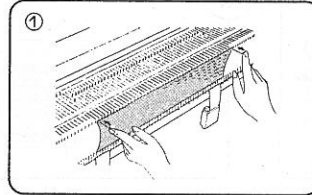
選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にもどします。
 カムボタンは自動的にもどります。

※配色糸を2色以上用いる場合は、メモの表示にしたがって配色糸を入れ替えてください。

模様の中に地糸だけで編む段があるとき

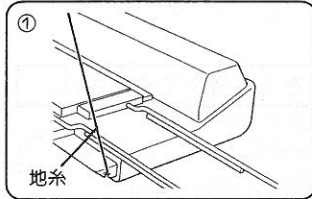
編んでいる途中で両端針だけが選針されることがあります。そのような場合には、次のようにしてください。

1. その両端針を指で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、糸口を閉じてから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。

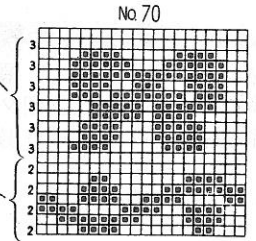
同時編込模様のメモについて

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。

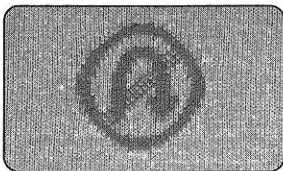
〈3〉の配色糸で編みます。

〈2〉の配色糸で編みます。



同時編込模様 (グループ模様)

〈例〉模様番号 103



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

(1) (模様変化プログラム) ...すべてOFFにセットします。

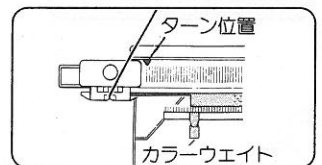
(2) (模様配置プログラム) → → ...グループ1の模様番号103・模様数1・模様位置L15にセットします。END

製図配置プログラムしているときは、

(製図配置消去プログラム) を行います。

(3) (編成プログラム) ...数字キー0と▽キーを同時に押します。

←キーを押して、停止画面にします。



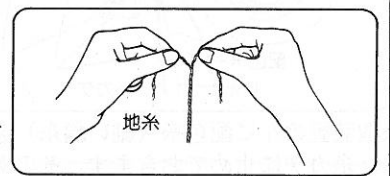
②平編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

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。

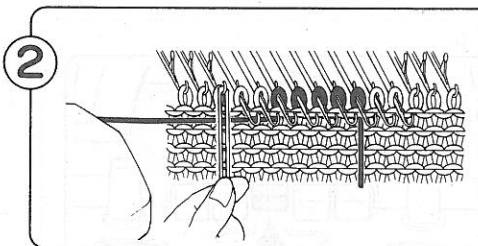
模様を美しく編むために、毎段キャリジのある側に別糸(または透明糸)をかけて編みます。

地糸を2本に割って別糸を作ります。

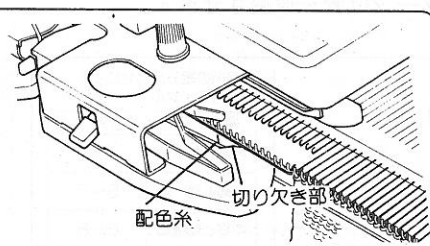


●模様の編み方

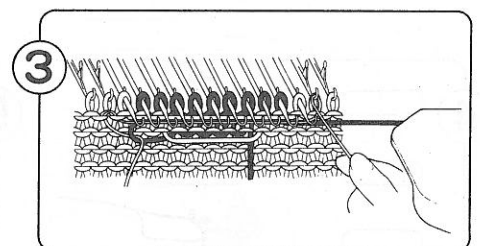
① 55ページの項目⑥まで行います。(ただし②で、選針切替ツマミは〈ポイント〉に合わせてます。)



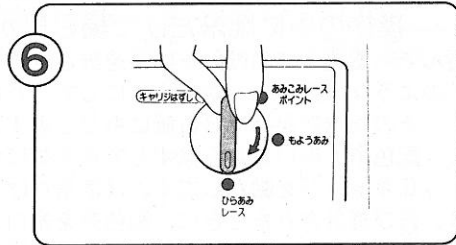
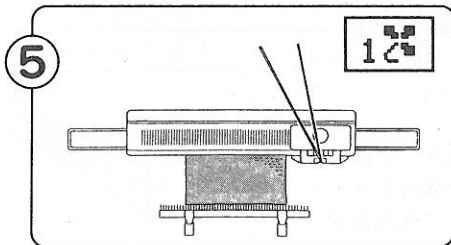
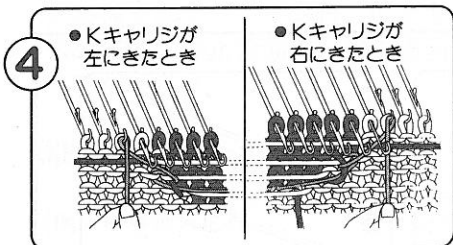
左側(Kキャリジのある側)で、D位置に選針されている端針のすぐ左隣のB位置の編針に用意した別糸を半分に折ってかけ、指で軽く下に引きます。別糸を軽く持ったままKキャリジを右側へ1段動かします。



※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、編糸の糸の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通し直します。



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。

ひと模様編み終わると、模様段の表示が1にもどり、方向表示が白抜きになります。

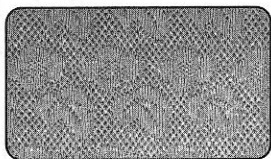
選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にもどします。カムボタンは自動的にもどります。

※配色系を2色以上用いる場合は、メモの表示にしたがって配色系を入れ替えてください。

編込レース模様(全模様)

- ☆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、配色系には同じ色の極細タイプを使用して編みます。
- ☆地糸と配色系の色が違う場合、横じまになることがあります。

〈例〉模様番号356



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

(1) (模様変化プログラム) ...すべてOFFにセットします。

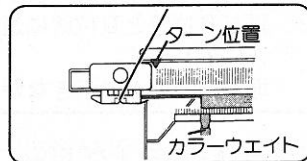
(2) (模様配置プログラム) → → ...模様番号356・模様位置L12にセットします。

製図配置プログラムされているときは、

(製図配置消去プログラム)を行います。

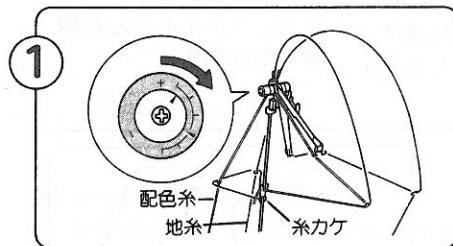
(3) (編成プログラム) ...数字キー0と▽キーを同時に押します。

↓キーを押して、停止画面にします。



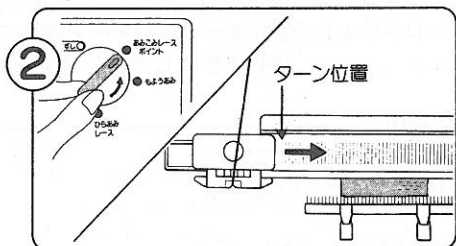
②平編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。カラーウェイトを左右均等にかけます。

●模様の編み方



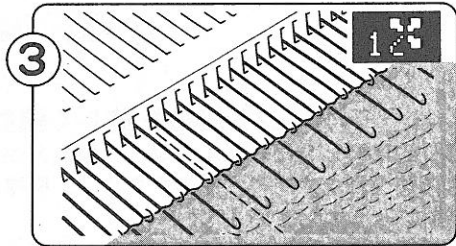
糸取装置の左に配色糸(細い編糸)を通し、糸カケに止めておきます。そのあと地糸を補助バネに通します。

※左右の調節ツマミを〈+側〉にします。

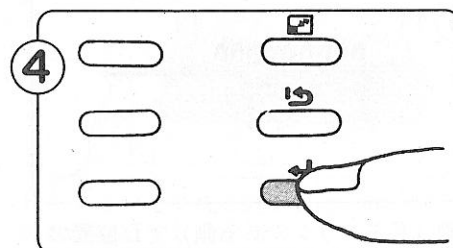


選針切替ツマミを〈あみこみレース〉に合わせます。Kキャリジをターン位置を通過させながらゆっくり右側へ動かします。

※模様を編み始める最初の段は、必ずターン位置を通過させます。

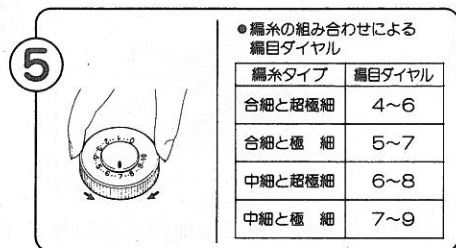


Kキャリジを、右ターン位置の外側まで動かします。模様の1段目が選針されます。



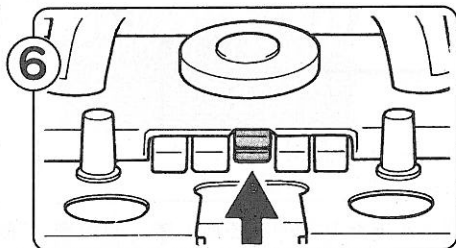
↓キーを押します。表示が停止画面より編成画面に変わります。

※停止画面のままだと、模様が進みませんので必ず押してください。

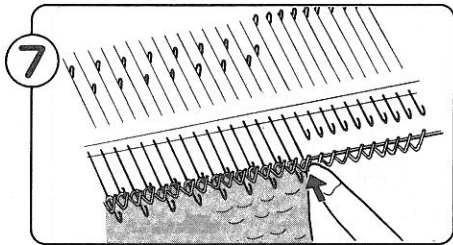


編目ダイヤルを、使用する編糸の組み合わせに応じて合わせます。

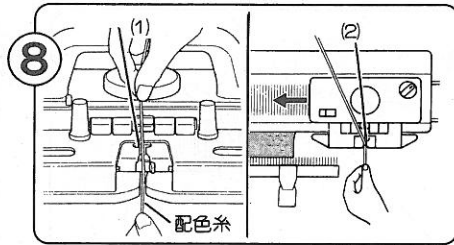
●編糸の組み合わせによる編目ダイヤル	
編糸タイプ	編目ダイヤル
合細と超極細	4~6
合細と極細	5~7
中細と超極細	6~8
中細と極細	7~9



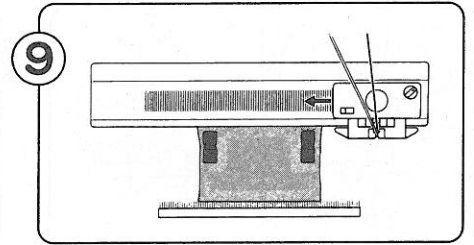
カムボタンの〈あみこみレース〉を上下同時に押します。



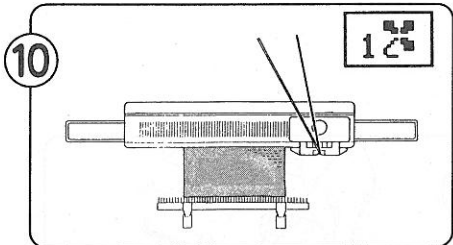
7 編地の両端の編針がD位置に出たら、B位置にもどします。



8 (1)糸口レバーは閉じたままで配色糸(細い糸)を糸口Bに入れます。
(2)配色糸(細い糸)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。

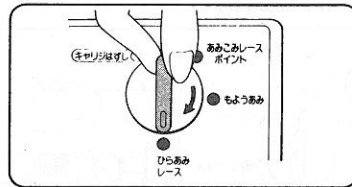


9 ⑦のように両端をB位置にもどしながら編み進みます。
※Kキャリジはゆっくり操作してください。
※カラーウエイトは20段おきぐらいに、編地の両端にかけ替えてください。



10 ひと模様が編み終わると、模様段の表示が1にもどり、方向表示が白抜きになります。

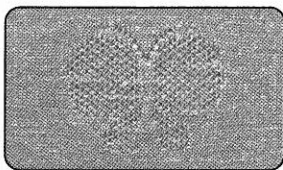
11 ・模様を繰り返して編む場合
⑨、⑩を繰り返します。
・模様を終わる場合



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。

編込レース模様 (グループ模様)

〈例〉模様番号376



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

(1) (模様変化プログラム) …すべてOFFにセットします。

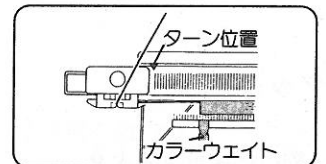
(2) (模様配置プログラム) → …グループ1の模様番号376・模様数1・模様位置L19にセットします。END

製図配置プログラムされてるときは、

(製図配置消去プログラム)を行います。

(3) (編成プログラム) …数字キー0と▽キーを同時に押します。

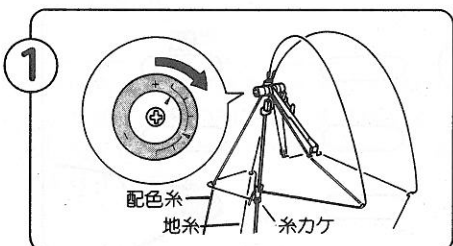
↵キーを押して、停止画面にします。



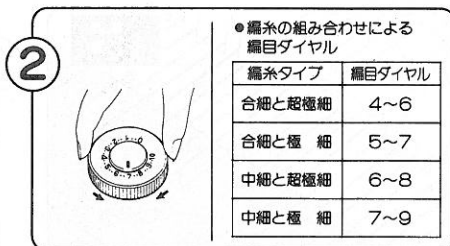
②平編を数段編みます。
カラーウエイトを左右均等にかけます。

●模様の編み方

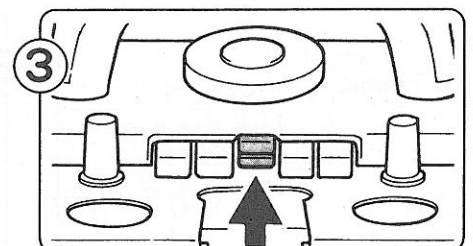
例題のように模様を部分的に編む場合、模様の上下を平編で編むと、模様の左右の部分とは編地の風合いが変わってしまいます。そこで、編み方をそろえるために次のように編みます。



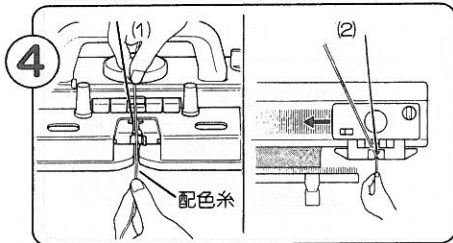
1 配色糸を地糸と同じように糸取装置の左側に通し、糸カケに止めておきます。そのあと地糸を補助バネに通します。
※左右の調節つまみを〈+側〉にします。



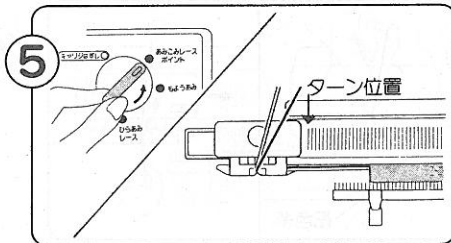
2 編目ダイヤルを、使用する編糸の組み合わせに応じて合わせます。



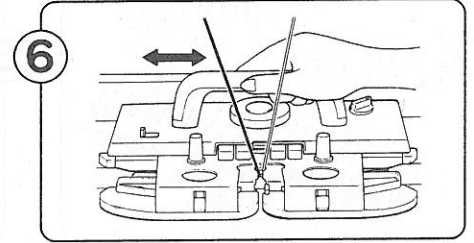
3 カムボタンの〈あみこみレース〉を上下同時に押します。



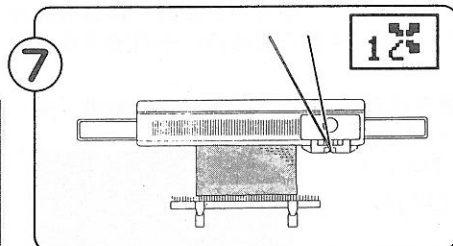
- (1)糸口レバーは閉じたままで配色糸（細い糸）を糸口Bに入れます。
 (2)配色糸（細い糸）の糸端を指でつまみ、軽く真下に引くようにしながらKキャリジを左へ動かします。



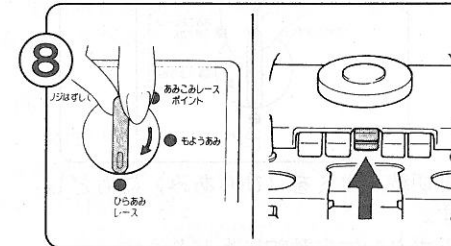
- Kキャリジを左右に動かして、模様を編む位置まで編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。
 選針切替ツマミを〈あみこみレース〉に合わせ、Kキャリジをターン位置を通過させながらゆっくり右側へ動かします。模様の1段目が選針されます。
 ※模様を編み始める最初の段は、必ずターン位置を通過させます。



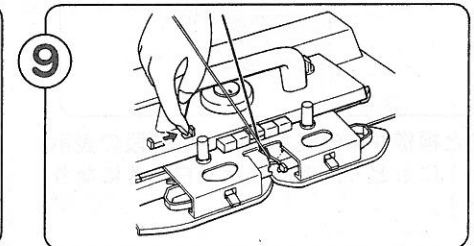
- Kキャリジを、右ターン位置の外側まで動かし、↓キーを押します。
 表示が停止画面より編成画面に変わります。Kキャリジを左右に動かすと編込レースが編めます。



- ひと模様が編み終わると、模様段の表示が1にもどり方向表示が白抜きになります。↓キーを押します。



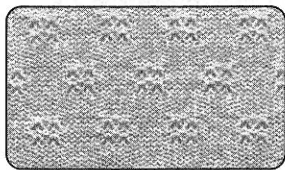
- (1)選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にもどします。カムボタンは自動的にもどります。
 (2)再び、カムボタンの〈あみこみレース〉を上下同時に押します。そのまま、Kキャリジを動かし、必要な段数を編みます。



- 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。

タック模様

〈例〉模様番号213



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

(1) [?] (模様変化プログラム) ...すべてOFFにセットします。

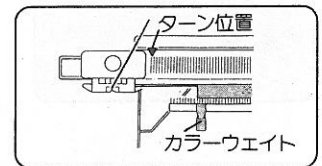
(2) [?] (模様配置プログラム) → [?] → [?] ...模様番号213・模様位置L5にセットします。

製図配置プログラムされてるときは、

[?] (製図配置消去プログラム)を行います。

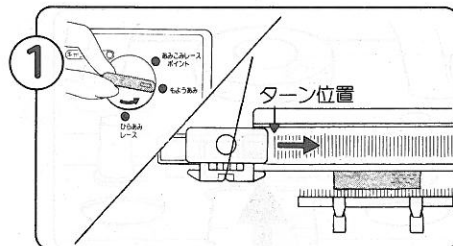
(3) [?] (編成プログラム) ...数字キー0と▽キーを同時に押します。

↓キーを押して、停止画面にします。

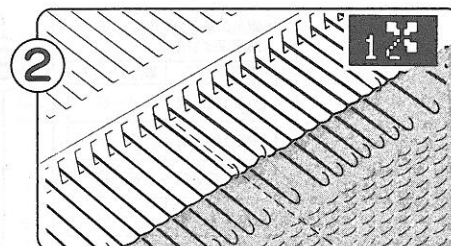


- ②平編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

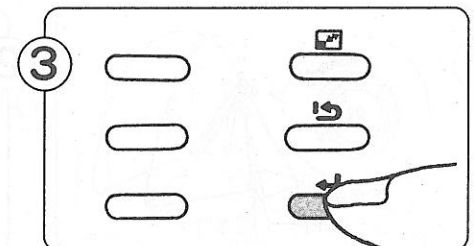
●模様の編み方



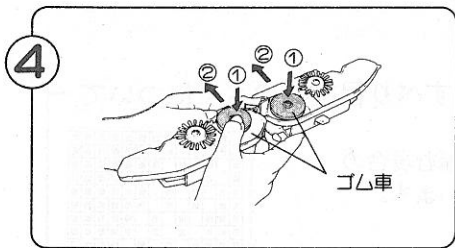
- 選針切替ツマミを〈もようあみ〉に合わせ、Kキャリジをターン位置を通過させながらゆっくり右側へ動かします。
 ※模様を編み始める最初の段は、必ずターン位置を通過させます。



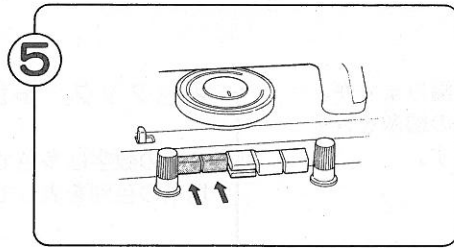
- Kキャリジを、右ターン位置の外側まで動かします。
 模様の1段目が選針されます。



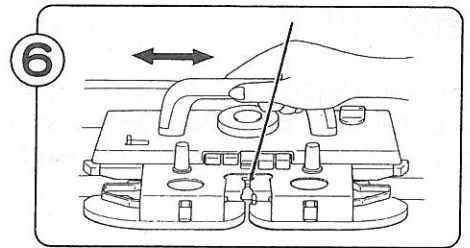
- ↓キーを押します。
 表示が停止画面より編成画面に変わります。
 ※停止画面のままだと、模様が進みませんので必ず押してください。



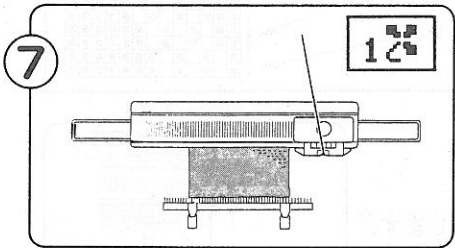
編地押えをKキャリジからはずして①ゴム車のネジ頭を押し②そのまま矢印方向へ”パチッ”と音がするまで押し出します。編地押えをKキャリジに取り付けます。



カムボタンの「タック」を左右同時に押しします。

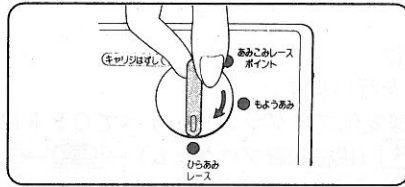


Kキャリジを左右に動かすと、タック模様が編めます。

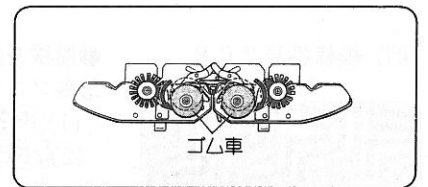


ひと模様が編み終わると、模様段の表示が1にもどり、方向表示が白抜きになります。

- ⑧・模様を繰り返して編む場合
⑥, ⑦を繰り返します。
・模様を終わる場合



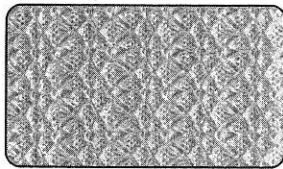
(1)選針切替ツマミを「ひらあみ」にもどします。カムボタンは自動的にもどります。



(2)ゴム車をもどします。

針抜きタック模様

〈例〉模様番号 256



●模様を編む前に

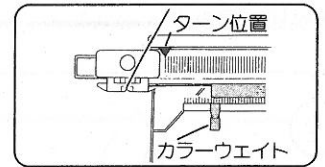
①各プログラムを行います。

(1) (模様変化プログラム) …すべてOFFにセットします。

(2) (模様配置プログラム) → 模様番号 256・模様位置L4にセットします。

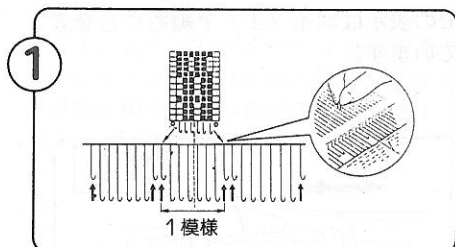
製図配置プログラムされているときは、
 (製図配置消去プログラム)を行います。

(3) (編成プログラム) …数字キー0と▽キーを同時に押します。
←キーを押して、停止画面にします。

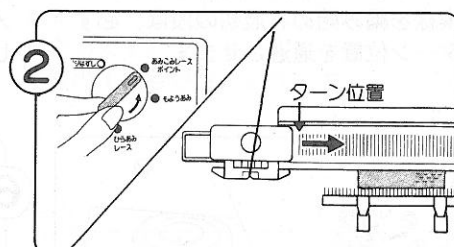


②平編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

●模様の編み方

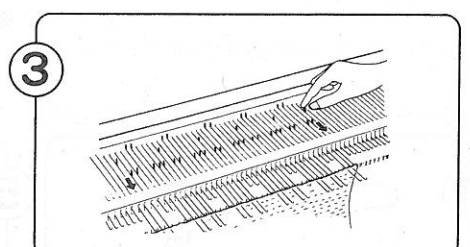


夢あみもようⅢの後ろのメモリーパターンを参照して、○印に対応する編針を、E位置に出してからA位置にもどして編目をはずします。



選針切替ツマミを「あみこみレース・ポイント」に合わせ、Kキャリジをターン位置を通過させながらゆっくり右側へ動かします。

※模様を編み始める最初の段は、必ずターン位置を通過させます。



59～60ページの項目②～⑤を行います。編地の端の針がD位置の出ていなければ、D位置に出します。

上図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。

※後の操作はタック模様の場合と同じです。(このページ⑦と⑧参照)

※夢あみもようⅢのNo665は、ブレードの模様として使えます。

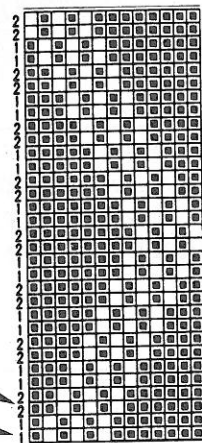
多色タック模様

☆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の編糸をメモの表示にしたがって、切り替えながら編みます。

☆模様番号268では、2色の編糸を使います。それらを、メモに表示される数字（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。

多色タック・多色すべり目模様のメモについて

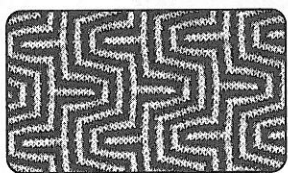
メモの数字は多色で編む場合の地糸の色別を表しています。



〈2〉の地糸で編みます。

〈1〉の地糸で編みます。

〈例〉模様番号268



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

(1) (模様変化プログラム) ...すべてOFFにセットします。

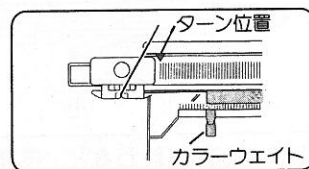
(2) (模様配置プログラム) → ...模様番号268・模様位置L6にセットします。

製図配置プログラムされているときは、

(製図配置消去プログラム) を行います。

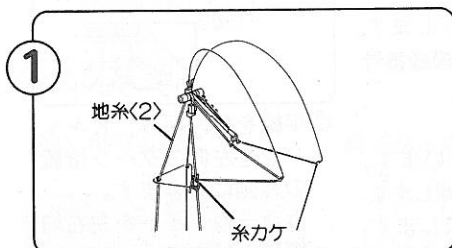
(3) (編成プログラム) ...数字キー0と▽キーを同時に押します。

↓キーを押して、停止画面にします。

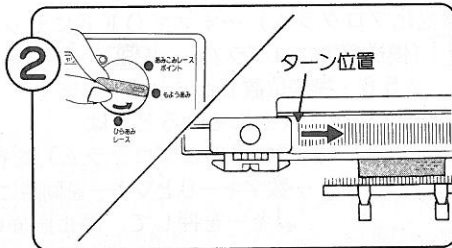


②平編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。カラーウエイトを左右均等にかけます。

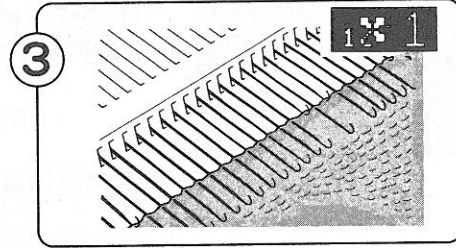
●模様の編み方



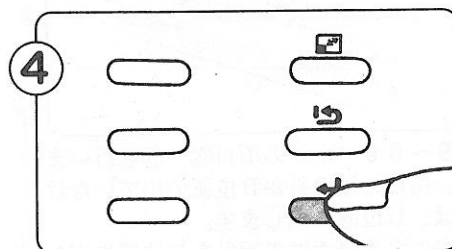
地糸〈2〉を糸取装置の左側に通し、糸カケに止めておきます。



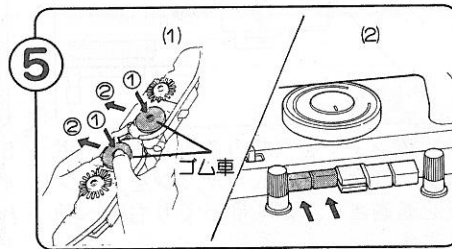
選針切替つまみを〈もようあみ〉に合わせ、Kキャリジをターン位置を通過させながらゆっくり右側へ動かします。
※模様を編み始める最初の段は、必ずターン位置を通過させます。



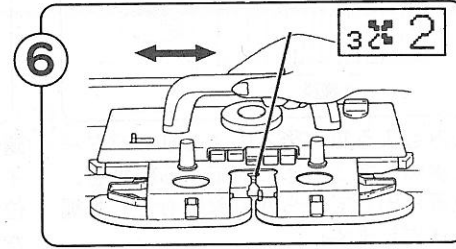
Kキャリジを、右ターン位置の外側まで動かします。模様の1段目が選針されます。メモの表示は地糸〈1〉で編むことを表しています。



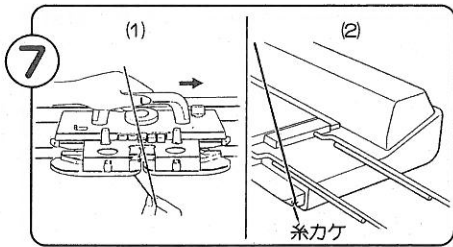
↓キーを押します。表示が停止画面より編成画面に変わります。※停止画面のままだと、模様が進みませんので必ず押してください。



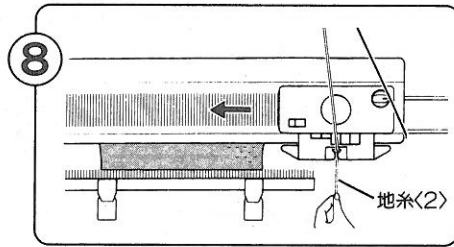
(1)編地押えをKキャリジからはずして
①ゴム車のネジ頭を押し②そのまま矢印方向へ”パチッ”と音がするまで押し出します。編地押えをKキャリジに取り付けます。
(2)カムボタンの〈タック〉を左右同時に押します。



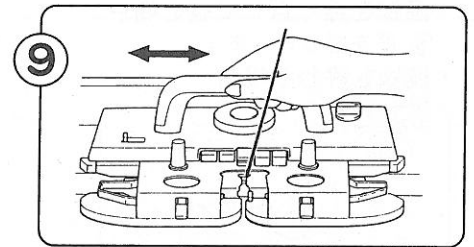
メモの表示が〈2〉になり、方向表示が白抜きになるまで編みます。



7 (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。



8 糸取装置に止めてある地糸〈2〉を糸口Aにいれ、メモの表示に〈1〉と表示されるまで編みます。



9 糸口Aの編糸を、メモに表示される数字に応じて切り替えながら編みます。

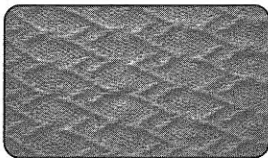
※糸取装置の右側の編糸は編機右側の糸カケに、左側の編糸は編機左側の糸カケに休めます。

※糸カケに休めておいた糸を編むときは、糸を軽く引き上げながら編みます。

※後の操作はタック模様の場合と同じです。(60ページ⑦と⑧参照)

すべり目模様

〈例〉模様番号311



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

(1) (模様変化プログラム) …すべてOFFにセットします。

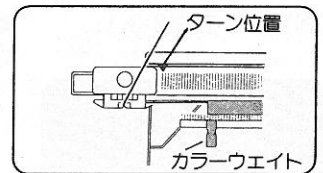
(2) (模様配置プログラム) → …模様番号311・模様位置L5にセットします。

製図配置プログラムされているときは、

(製図配置消去プログラム) を行います。

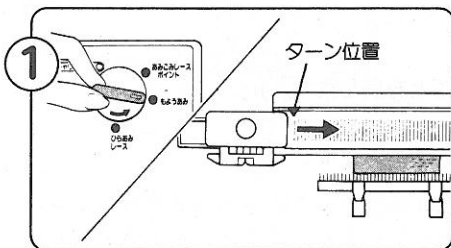
(3) (編成プログラム) …数字キー0と▽キーを同時に押します。

↓キーを押して、停止画面にします。

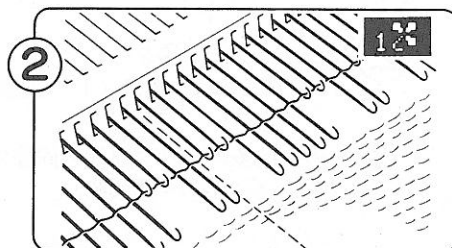


②平編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。カラーウェイトを左右均等にかけます。

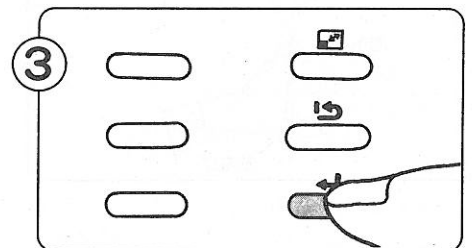
●模様の編み方



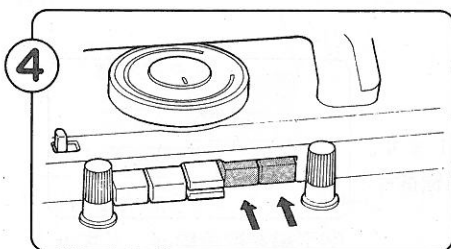
1 選針切替ツマミを〈もようあみ〉に合わせます。Kキャリジをターン位置を通過させながらゆっくり右側へ動かします。※模様を編み始める最初の段は、必ずターン位置を通過させます。



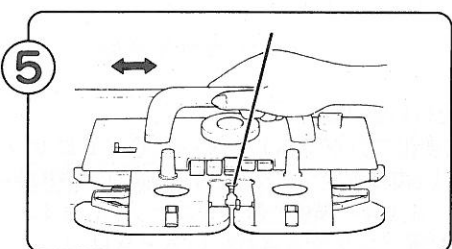
2 Kキャリジを、右ターン位置の外側まで動かします。模様の1段目が選針されます。



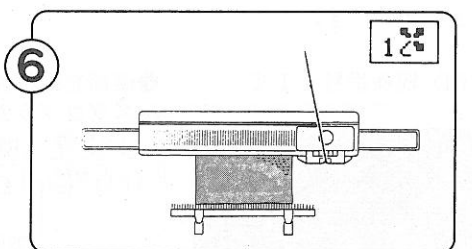
3 ↓キーを押します。表示が停止画面より編成画面に変わります。※停止画面のままだと、模様が進みませんので必ず押してください。



4 カムボタンの〈すべり〉左右を押します。



5 Kキャリジを左右に動かすと、すべり目模様が編めます。

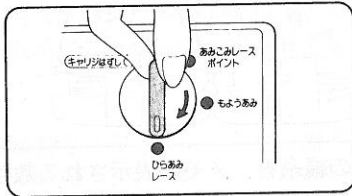


6 ひと模様が編み終わると、模様段の表示が1にもどり、方向表示が白抜きになります。

7 模様を繰り返して編む場合

⑤,⑥を繰り返します。

・模様を終わる場合



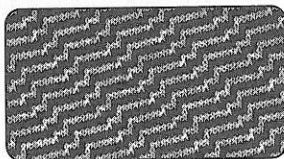
選針切替つまみを〈ひらあみ〉にもどします。
カムボタンは自動的にもどります。

多色すべり目模様 (カラーチェジャーを使わない場合)

☆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の編糸をメモの表示にしたがって、切り替えながら編みます。(61ページ)

☆模様番号331では、2色の編糸を使います。それらを、メモに表示される数字(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〉模様番号331



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

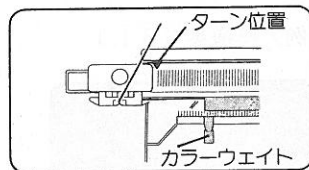
(1) (模様変化プログラム) …すべてOFFにセットします。

(2) (模様配置プログラム) → → …模様番号331・模様位置L6にセットします。

製図配置プログラムされているときは、

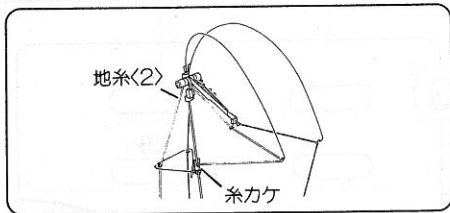
(製図配置消去プログラム)を行います。

(3) (編成プログラム) …数字キー0と▽キーを同時に押します。
←キーを押して、停止画面にします。



②平編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。
カラーウエイトを左右均等にかけます。

●模様の編み方



①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。

②62ページ①~④を行います。
(メモの表示は、地糸〈1〉で編むことを表します。)

③その後は多色タック模様と同様にして編みます。
(61ページ⑥~⑨参照)

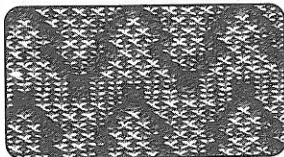
多色すべり目模様 (カラーチェジャーを使う場合)

88ページを参照してください。

スレッド模様

☆模様番号414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〉模様番号414



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

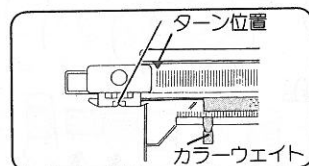
(1) (模様変化プログラム) …すべてOFFにセットします。

(2) (模様配置プログラム) → → …模様番号414・模様位置L6にセットします。

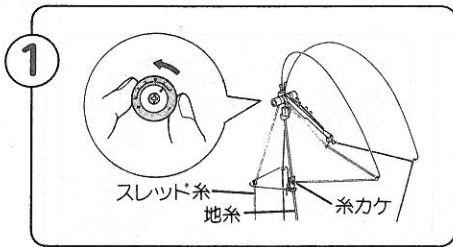
製図配置プログラムされているときは、

(製図配置消去プログラム)を行います。

(3) (編成プログラム) …数字キー0と▽キーを同時に押します。
←キーを押して、停止画面にします。

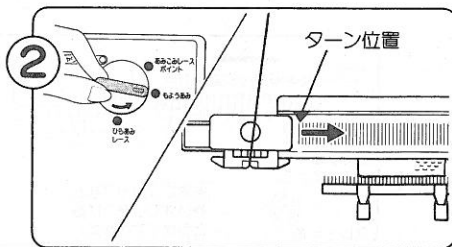


②平編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。
カラーウエイトを左右均等にかけます。

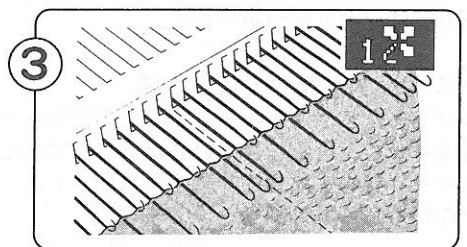


糸取装置の左側にスレッド糸を通し、糸カケに止めておきます。

※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〈一側〉にし、Kキャリジの編目ダイヤルを大きめに合わせます。

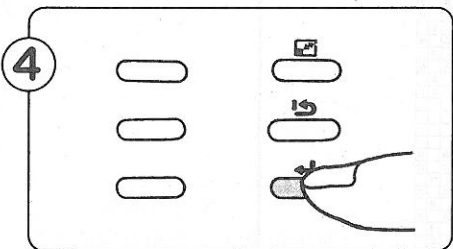


選針切替ツマミを〈もようあみ〉に合わせます。Kキャリジをターン位置を通過させながらゆっくり右側へ動かします。※模様を編み始める最初の段は、必ずターン位置を通過させます。



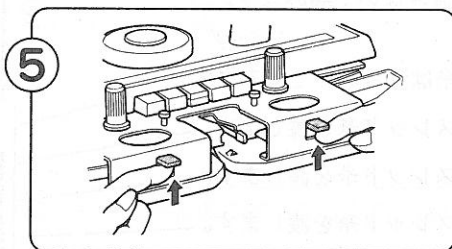
Kキャリジを、右ターン位置の外側まで動かします。

模様の1段目が選針されます。

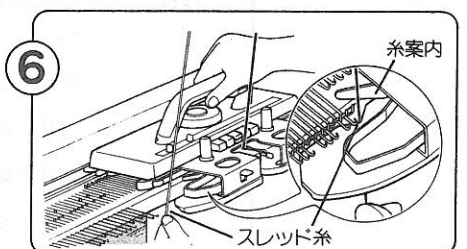


↓キーを押します。表示が停止画面より編成画面に変わります。

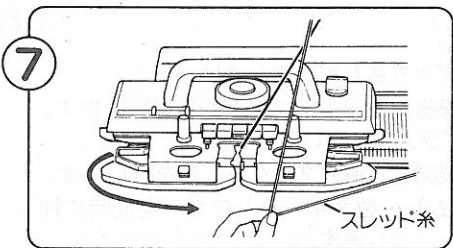
※停止画面のままだと、模様が進みませんので必ず押してください。



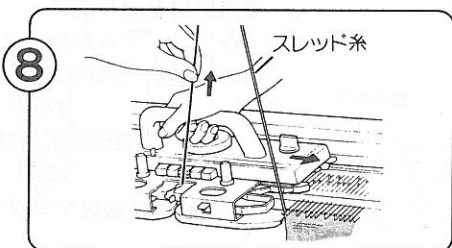
左右のスレッドレバーを〈W・T〉に合わせます。



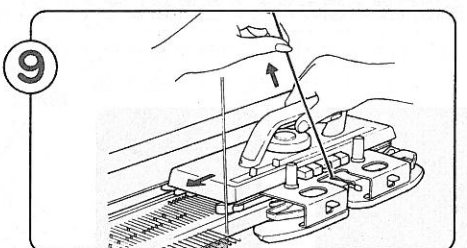
糸取装置に止めてあるスレッド糸を、Kキャリジ左の糸案内に入るように持ち、Kキャリジを左側へ1段動かします。



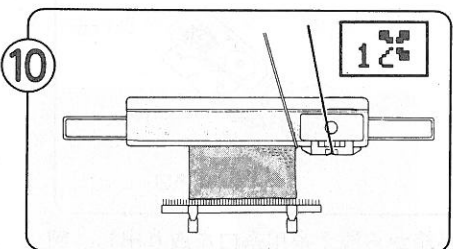
スレッド糸を左の糸案内から引き離し、編地押えの下をくぐらせ、Kキャリジの右で放します。(Kキャリジを少し左側〈外側〉へずらせばうまくはずれます。)



Kキャリジを右へ移動させ、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。



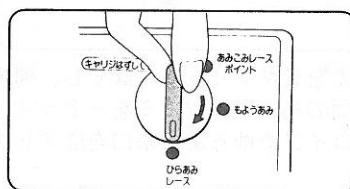
毎段スレッド糸を左右の糸案内に入れて、地糸を軽く上に引きながら編みます。



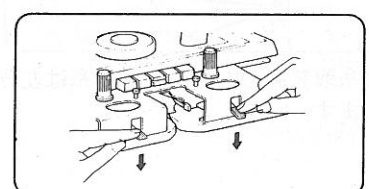
ひと模様が編み終わると、模様段の表示が1にもどり、方向表示が白抜きになります。

11・模様を繰り返して編む場合
⑨、⑩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。



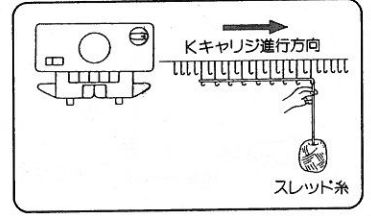
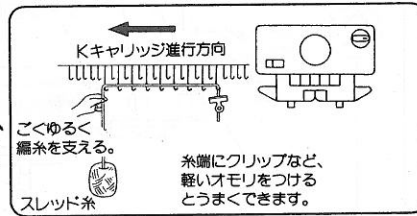
(2)スレッドレバーを〈N〉にもどします。

スレッド糸が2色以上の場合

メモの表示の数字にしたがって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キャリッ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キャリッジを1段操作します。毎段スレッド糸を渡しながらKキャリッジを操作します。



地糸だけで編む段がある場合には

- ・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。

スレッド糸は渡さないで編みます。

〈2〉のスレッド糸を渡します。

〈3〉のスレッド糸を渡します。

〈2〉のスレッド糸を渡します。







添え糸編

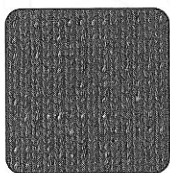
☆2本の編糸を同時に表裏に編み分ける編み方です。地糸口の編糸が表目側に添え糸口の編糸が裏目側に編まれます。

- ・合細程度の編み糸を2色用意してください。

●模様編を編む前に

- ・各プログラムを行います。

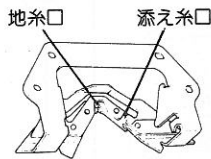
- (1)  模様配置プログラムされているときは、 (模様配置消去プログラム)を行います。
製図配置プログラムされているときは、 (製図配置消去プログラム)を行います。
- (2)  (編成プログラム) ...数字キー0と▽キーを同時に押します。
←キーを押して、停止画面にします。



編地の表

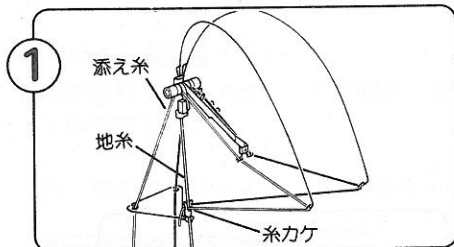


編地の裏

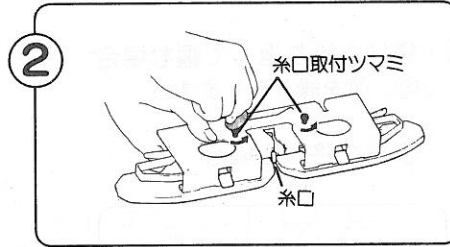


添え糸用糸口

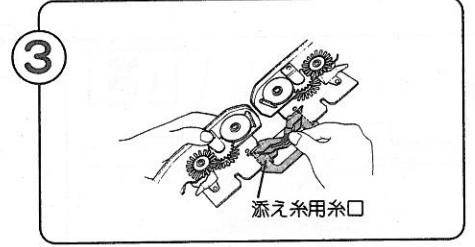
●模様の編み方



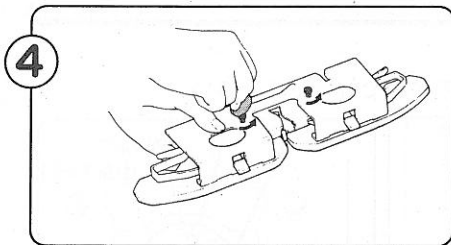
1 地糸は糸取装置の右側に、添え糸は左側に通します。



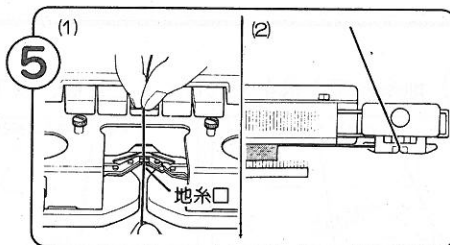
2 編地押えをKキャリッジからはずし、編地押え上面の糸口取付ツマミをドライバーかコインでゆるめ、糸口をはずします。
※糸口取付ツマミはなくさないようにしてください。



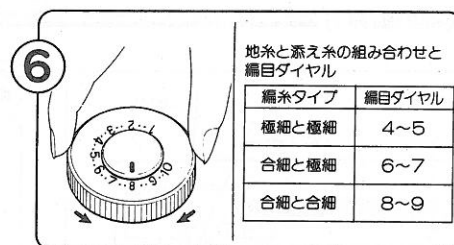
3 部品箱から添え糸用糸口を取り出し、図のように合わせます。



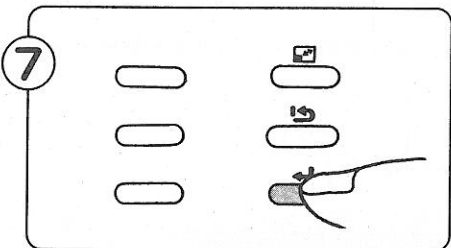
2本の糸口取付ツマミを編地押えの上面の穴から差し込み、そのまま締め付けます。糸口の取り替えがすんだら、編地押えをKキャリジに取り付けます。



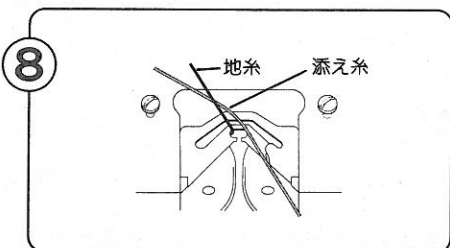
(1)地糸を地糸口に入れます。
(2)平編を数段編み、Kキャリジを右に置きます。



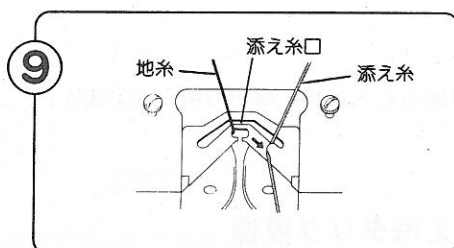
編目ダイヤルを、使用する編糸の組み合わせに応じて合わせます。



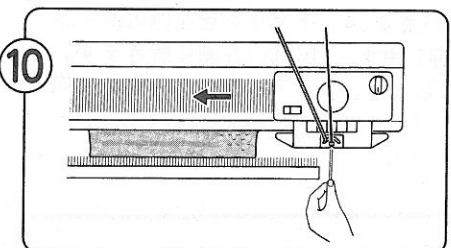
↓キーを押します。
表示が停止画面より編成画面に変わります。
※停止画面のままだと、段数計が進みませんので必ず押してください。



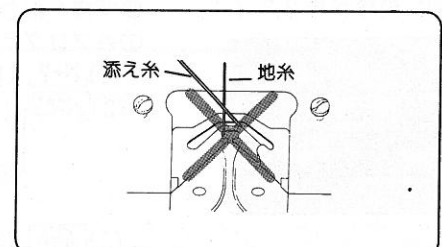
添え糸を地糸の後ろ側になるように通します。



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。

地糸と添え糸を入れ替えて編むときの添え糸編

☆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。

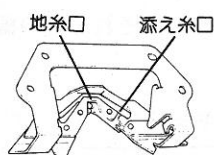
※合細程度の編み糸を2色用意してください。



編地の表



編地の裏



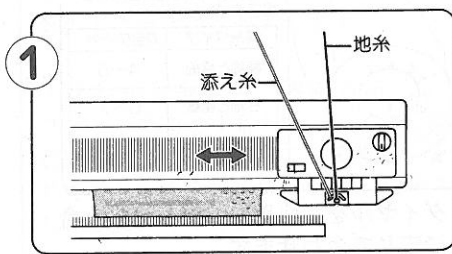
添え糸用糸口

●模様編を編む前に

・各プログラムを行います。

- (1) 模様配置プログラムされているときは、 (模様配置消去プログラム)を行います。
製図配置プログラムされているときは、 (製図配置消去プログラム)を行います。
- (2) (編成プログラム) …数字キー0と▽キーを同時に押します。
↓キーを押して、停止画面にします。

●模様の編み方

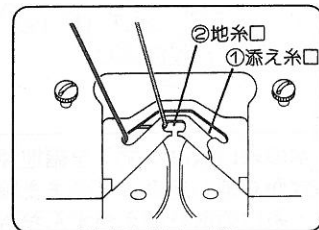


① 添え糸編の①～⑩を参照して編糸を入れ替えるところまで編みます。

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)
- ①地糸口の編糸をはずします。
 - ②添え糸口の編糸をはずします。
- 糸取装置の右側に通した編糸は糸口より右側にします。
- 糸取装置の左側に通した編糸は糸口より左側にします。



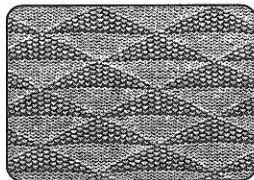
- (2)
- ①添え糸口、②地糸口の順に編糸を入れ替えて通します。

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

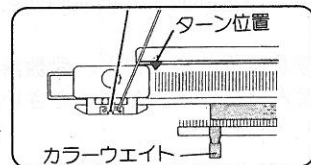
☆添え糸タック模様は添え糸用糸口を使用し、タック模様と同じ手順で編みます。

〈例〉模様番号 283



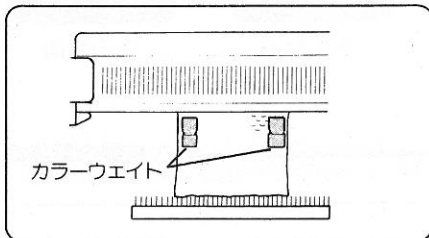
●模様を編む前に

- ①各プログラムを行います。
- (1) (模様変化プログラム) …すべてOFFにセットします。
- (2) (模様配置プログラム) → → …模様番号 283・模様位置L10にセットします。
- 製図配置プログラムされているときは、 (製図配置消去プログラム) を行います。
- (3) (編成プログラム) …数字キー0と▽キーを同時に押します。
- ↓キーを押して、停止画面にします。



- ②添え糸編を数段編み、Kキャリジを左側のターン位置の外側に置きます。
- カラーウェイトを左右均等にかけます。

●模様の編み方



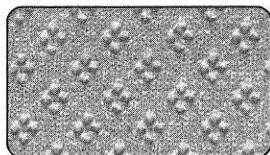
タック模様を編みます。
(59ページ・タック模様の編み方①～③を参照)

※カラーウェイトは、20段ごとぐらいに編地の両端にかけ直します。

レース模様・タックレース模様 (全模様)

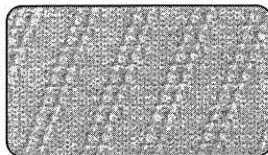
☆Lキャリジを使い、レース模様・タックレース模様を編むことができます。それぞれの編み方は、L切替ツマミを模様にあわせて切り替える以外は同じ方法で編めます。

◆レース模様



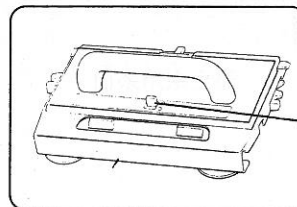
模様番号 165

◆タックレース模様



模様番号 181

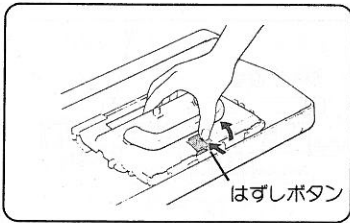
●Lキャリジ



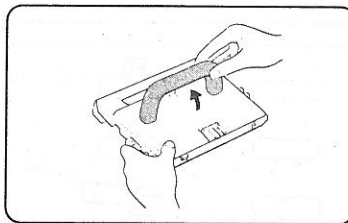
〈L切替ツマミ〉

- …レース模様 (N)
- …タックレース模様 (F)

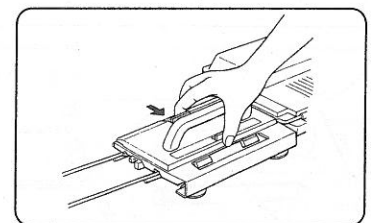
● Lキャリジのセット方法



①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。



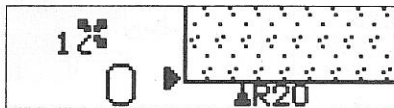
②ハンドルを矢印の方向に引き上げて起こします。



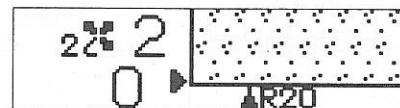
③はずしボタンを手前に引き、左側の補助レールの上に正しくのせます。
※正しくのっていないとミゾ板に滑り込ませることができません。

●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、メモの表示に応じて、Lキャリジ、Kキャリジを操作します。



メモの表示に何も表示されないときは数字が表示されるまで、Lキャリジを操作します。

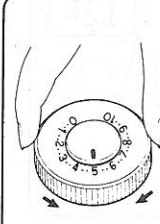


メモの表示に数字が表示されたときは、数字が消えるまでKキャリジで編んだあと、Lキャリジを左から右へ操作します。

●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

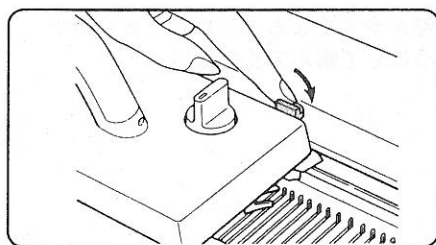
- (1) (模様変化プログラム) ...すべてOFFにセットします。
- (2) (模様配置プログラム) → ...
模様番号165・模様位置L4にセットします。
製図配置プログラムされているときは、
 (製図配置消去プログラム) を行います。
- (3) (編成プログラム) ...数字キー0と▽キーを同時に押します。
←キーを押して、停止画面にします。



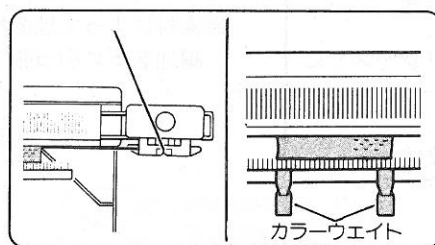
編目ダイヤル表

編糸タイプ	編目ダイヤル
極細	4~5
合	4~5
綿・化繊レース	4~5
中細	5~6

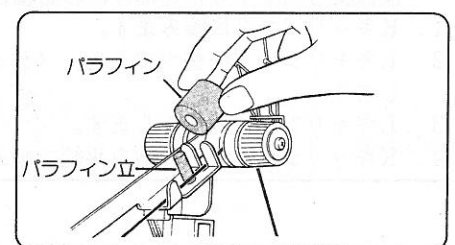
②編目ダイヤルを、使用する編糸のタイプに応じて合わせます。



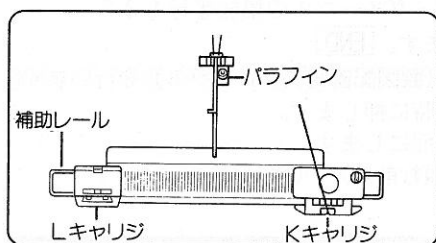
③Kキャリジの段数計レバーを下げておきます。



④平編を数段編み、Kキャリジを右の補助レールの上におきます。
カラーウェイトを左右均等にかけます。

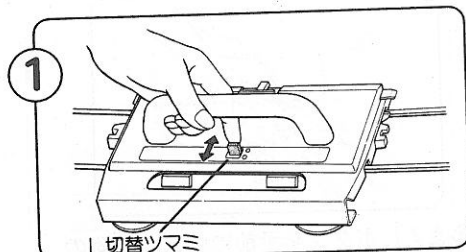


⑤パラフィンケースからパラフィンを取り出し、編糸の上になるように糸取装置のパラフィン立にはめます。
※レース模様・タックレース模様のときは、編糸のすべりをよくするため、必ず使用します。

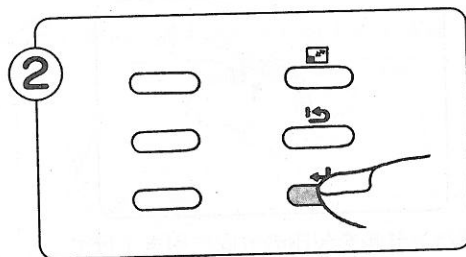


⑥Lキャリジを左の補助レール上に置きます。

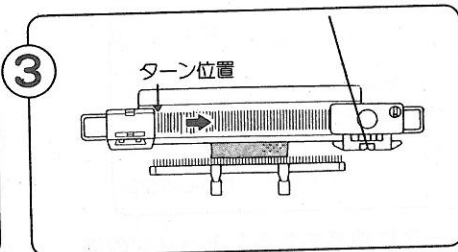
●模様の編み方



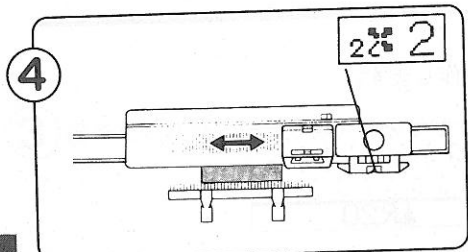
① LキャリジのL切替ツマミを、レース模様ときは〈レース〉に、タックレース模様ときは〈タックレース〉に合わせます。



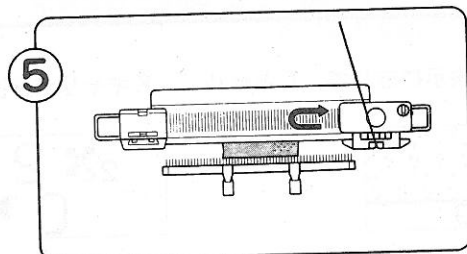
② ↓キーを押します。表示が停止画面より編成画面に変わります。
※停止画面のままだと、模様が進みませんので必ず押してください。



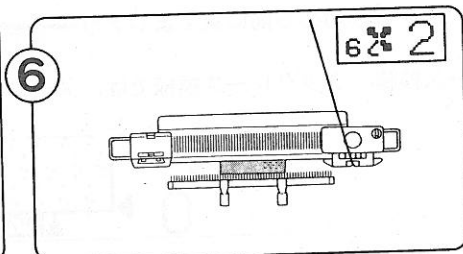
③ Lキャリジを編機左側のターン位置を通過させながら右へ動かします。



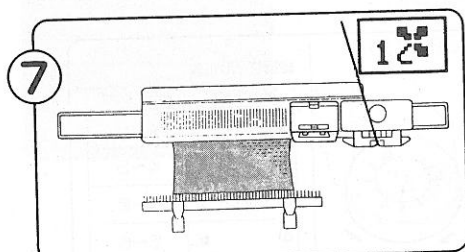
④ メモの表示に2が表示されるまでLキャリジを左右に動かします。



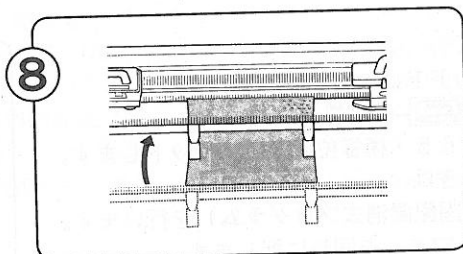
⑤ Kキャリジで2段編みます。



⑥ メモの表示に数字が表示されるまで、Lキャリジを操作します。メモの表示に表示された数字の段数を、Kキャリジで編みます。



⑦ ひと模様が編み終わると、模様段の表示が1にもどります。



⑧ 編み進んで編地が長くなったら、編出しとカラーウェイトをかけ直します。

- ⑨ 模様を繰り返して編む場合
⑥～⑧を繰り返します。
・模様を終わる場合
↓キーを押して停止画面にしてから、Kキャリジで、必要な段数だけ平編を編みます。

模様番号〈176〉を編み終わる場合には

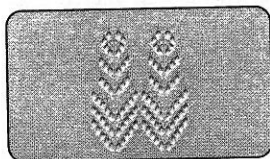
1. Kキャリジで2段編みます。
2. LキャリジのL切替ツマミを、〈タックレース〉にします。
3. Lキャリジを4回動かします。
4. Kキャリジで必要な段数を平編で編みます。

※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。

レース模様・タックレース模様 (グループ模様)

☆プログラム以外はレース模様・タックレース模様 (全模様) と同じです。

〈例〉模様番号133



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

- (1) [?] (模様変化プログラム) ...すべてOFFにセットします。
- (2) [?] (模様配置プログラム) → [?] → [?] ...グループ1の模様番号133
模様数2・模様位置L12にセットします。 [END]
製図配置プログラムされているときは、 [?] (製図配置消去プログラム) を行います。
- (3) [?] (編成プログラム) ...数字キー0と▽キーを同時に押します。
↓キーを押して、停止画面にします。

②レース模様・タックレース模様 (全模様) の〈模様を編む前に〉の②～⑥を行います。

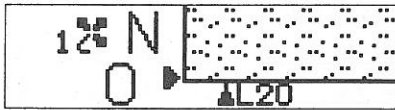
●模様の編み方

・レース模様・タックレース模様 (全模様) の〈模様の編み方〉の①～⑧を行います。

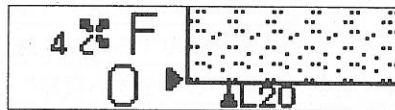
レース・タックレース混合模様

●模様を編み始める前に覚えましょう

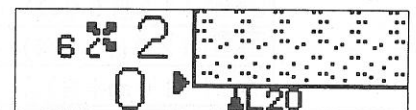
レース・タックレース混合模様では、メモの表示に応じて、Lキャリアジ、Kキャリアジを操作します。



N: LキャリアジのL切替ツマミを
〈レース〉に合わせて、表示が変
わるまでLキャリアジを操作します。

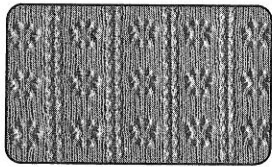


F: LキャリアジのL切替ツマミを
〈タックレース〉に合わせて、表
示が変わるまでLキャリアジを操作
します。



2: 数字が表示された場合は、数字が
消えるまでKキャリアジで編んだあ
とメモを確認してLキャリアジを左
から右へ動かします。

〈例〉模様番号199



●模様を編む前に

①各プログラムを行います。

(1) (模様変化プログラム) …すべてOFFにセットします。

(2) (模様配置プログラム) → → …模様番号199・模様位置L6に
セットします。

製図配置プログラムされているときは、 (製図配置消去プログラム) を行います。

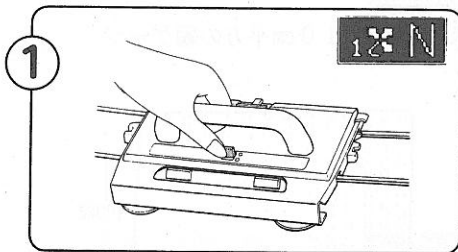
(3) (編成プログラム) …数字キー0と▽キーを同時に押します。

←キーを押して、停止画面にします。

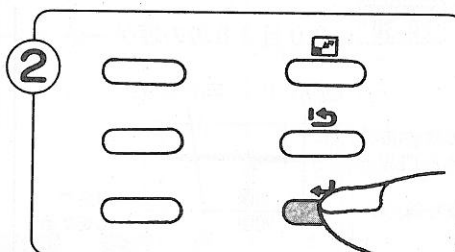
②レース模様・タックレース模様(全模様)の〈模様を編む前に〉の②～⑥を行います。

(68ページ)

●模様の編み方

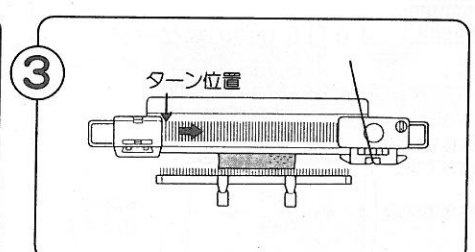


メモの表示にNと表示されているので、L
キャリアジのL切替ツマミを〈レース〉に合
合わせます。

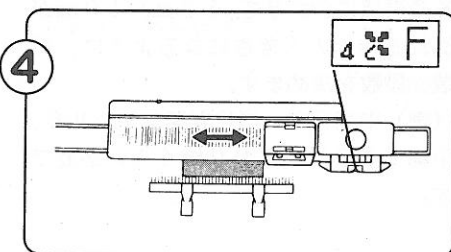


←キーを押します。表示が停止画面より
編成画面に変わります。

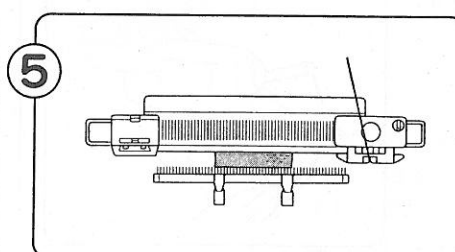
※停止画面のままだと、模様が進みませ
るので必ず押してください。



Lキャリアジを編機左側のターン位置を通
過させながら右に動かします。



Lキャリアジのメモの表示が変わるまで動
かします。



メモの表示に応じて、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。

⑥あとの操作はレース模様・タック
レース模様(全模様)の〈模様の編
み方〉⑦～⑨と同じです。
(69ページ参照)

配色ゴム編模様(2色、3色、4色)




91ページを参照してください。

編ゲージについて

編ゲージとは……




作品を希望どおりの寸法に仕上げるために、ためし編みした編地を測った値です。



- ・下記で説明する3つの編ゲージ種類より、作品に使用する糸の太さや、模様にあったものを選び〈目数、段数〉や〈たて、よこの長さ〉を出してください。




 (40目60段)	中細やそれより細めの編糸を使用する場合に適しています。
 (20目30段)	並太など、太めの糸を使用する場合に適しています。
 (10cm平方)	平編や、目数、段数が数えやすい模様に適しています。

●編ゲージのための編地を編む前に

- ・コントロールボックスで各プログラムを行います。

- (1)  (模様変化プログラム) …作品の模様に合わせてセットします。
- (2)  (模様・製図配置プログラム) →  (模様配置プログラム) …作品で使う模様を編ゲージの中心になるように配置します。

☆平編で編む場合は  (模様配置プログラム) をしていたら、 (模様配置消去プログラム) を行います。

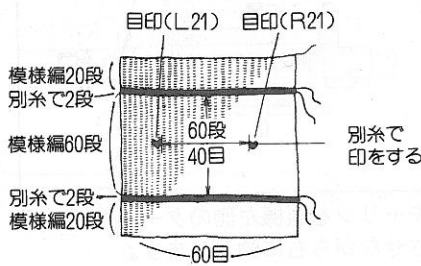
- (3)  (製図配置消去プログラム) されている場合は、 (製図配置消去プログラム) を行います。
- (4)  (編成プログラム) → 0と▽キーを同時に押します。↵キーを押し、表示を停止画面にします。

●編ゲージのための編地を編みます

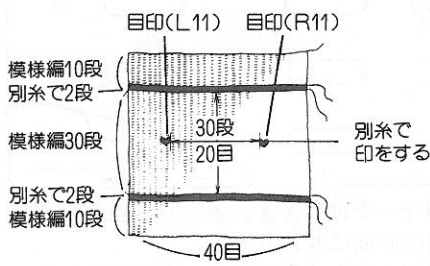
- ①模様編の準備をします。(平編の場合も、同様にしてください。)
- (1)各編ゲージを測るために必要な目数分の編幅で編み始めをします。
- (2)選んだ模様に合わせて模様編の準備をします。
- (3)↵キーを押して編成画面にし、模様を編み始めます。

②各編ゲージの種類に合わせて編みます。

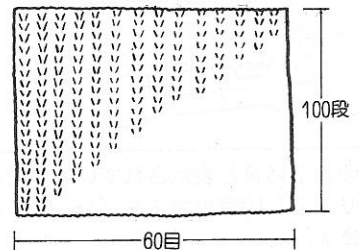
40目60段の編ゲージ



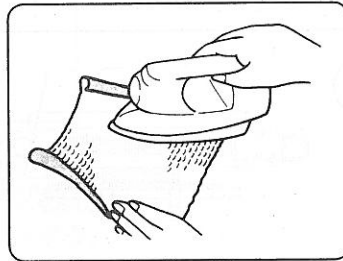
20目30段の編ゲージ



10cm平方の編ゲージ



- ③編ゲージを測りやすいように、ととのえます。
- 編機から編地をはずします。
- 2~3回軽く引き伸ばしたあと、手でたたいて編目を整えます。
- スチームアイロンで蒸気をあて、5~10分間放置します。



糸や模様に合わせて、10cm×10cmが測れる編地の大きさになるように、目数、段数を決めます。
(例) 中細糸、編目調節ダイヤル6、平編で60目、100段くらい必要です。

●編ゲージを小数点以下1桁まで測ります。(編地の表目で測ります。)

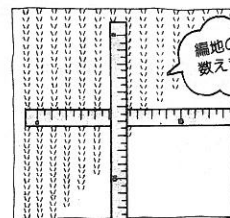
40x60

よこ寸法: 40目の長さをスケールで測ります。(cm)
たて寸法: 60段の長さをスケールで測ります。(cm)

20x30


よこ寸法: 20目の長さをスケールで測ります。(cm)
たて寸法: 30段の長さをスケールで測ります。(cm)

10cm



編地の中央でスケールをあて、10cmで何目、何段あるか数えます。

よこ: 目数
たて: 段数

☆測った値を  (模様・製図配置プログラム) の  (模様配置プログラム) でインプットします。

えりぐりの編み方

製図配置をして編む場合

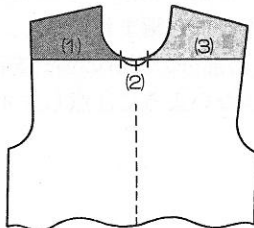
《あみわけプログラムの使い方》

ラウンドネックの編み方

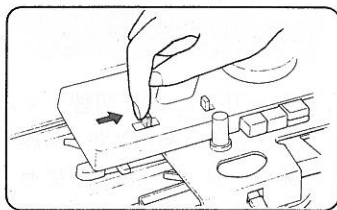
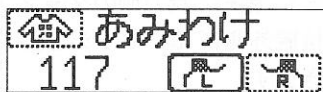
(表示画面の製図は参考例です。表示画面は□キーで編幅表示を拡大しています。)

1. 平編・添え糸編

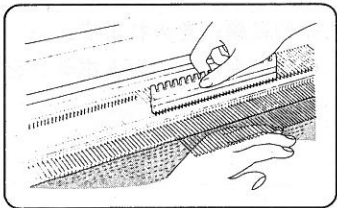
・右の図は、別々に編もうとする位置でKキャリジ(編糸)が左側にある場合に編んでいく順番です。右側で終わっている場合は、(3),(2),(1)の順で編みます。



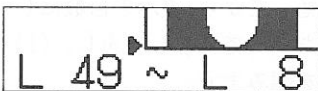
①あみわけの段にくると、プザーが鳴り《あみわけ》の表示がでます。□(左)を選び、←キーを押します。Kキャリジは引返しレバーを《引返し》にセットして、糸端のある側のターン位置外側に置きます。



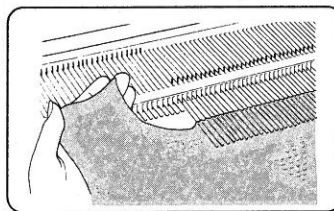
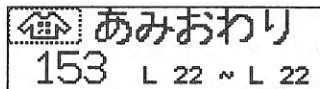
②表示に選んだ側の肩(1)の編幅がでます。それ以外のえりぐり中心部(2)と反対側の肩(3)の部分の編針をすべてE位置に出します。E位置に出した編針は、Kキャリジを操作しても編まれませんが、



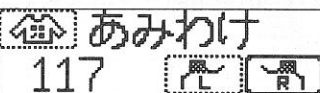
③←キーを押し、表示を編成画面にします。ターン位置を通してから、表示の目数にしたがって減らし目をし、(1)を編みます。



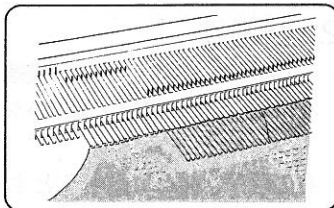
④編み終わる1段前でプザーが鳴りもう1段編むと《あみおわり》の表示がでます。捨て編をするときは、《あみおわり》の表示のまま編みます。編み終わった(1)の編針をA位置にもどします。



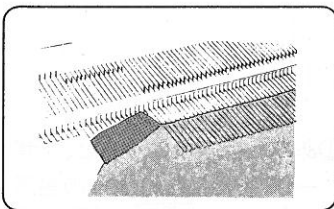
⑤←キーを押すと、もう一度《あみわけ》の表示にもどります。□(右)を選び、←キーを押します。



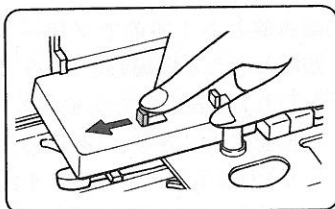
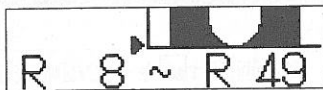
⑥表示にもう一方の肩(3)の編幅がでます。(3)の編針をE位置に残し、えりぐり中心部(2)の編目をウツシで編針のフックにもどし、B位置にそろえます。



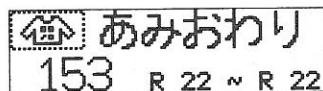
⑦別糸で中心部(2)の編目を数段捨て編をして編機からはずします。編み終わった(2)の編針をA位置にもどします。Kキャリジは右ターン位置の外側に置きます。〔(3),(2),(1)の順で編む場合は、左ターン位置の外側〕



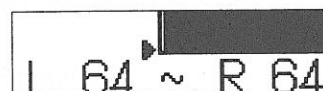
⑧ Kキャリジの引返しレバーを〈ひらあみ〉にセットします。←キーを押し、表示を編成画面にし、糸口に編糸を入れ、ターン位置を通します。表示の目数にしたがって減らし目をし、(3)を編みます。



⑨ 編み終わる1段前でブザーが鳴りもう1段編むと〈あみおわり〉の表示がでます。捨て編をするときは、〈あみおわり〉の表示のまま編みます。



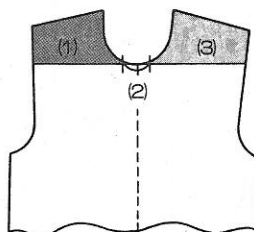
⑩ ←キーを押すと、表示は最初の段にもどります。



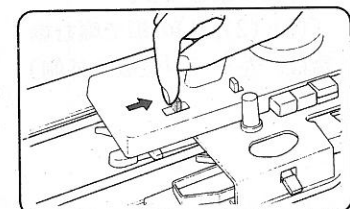
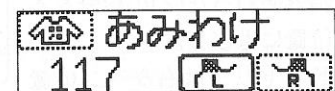
2. 模様編

(同時編入模様・タック模様・すべり目模様・スレッド模様
編入レース模様・添え糸タック模様)

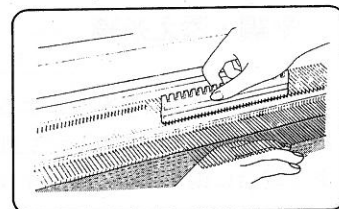
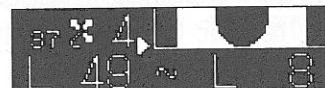
・右の図は、別々に編もうとする位置でKキャリジ(編糸)が左側にある場合に編んでいく順番です。右側で終わっている場合は、(3),(2),(1)の順で編みます。



① あみわけの段にくると、ブザーが鳴り〈あみわけ〉の表示がでます。←(左)を選び、←キーを押します。Kキャリジは引返しレバーを〈引返し〉にセットして、糸端のある側のターン位置の外側に置きます。



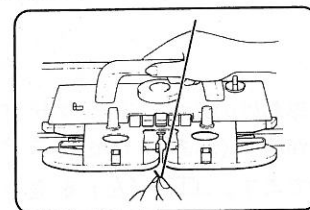
② 表示に選んだ側の肩(1)の編幅がでます。それ以外のえりぐり中心部(2)と反対側の肩(3)の部分の編針をすべてE位置に出します。E位置に出した編針は、Kキャリジを操作しても編られません。



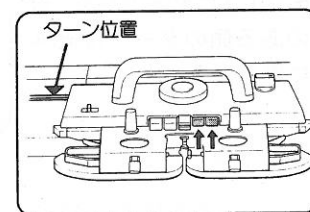
※(1)部分の編針の選針を乱さないように注意します。

●もし(1)部分の編針の選針が乱れたら

1. 乱れた場合は、編針をB位置にそろえ糸口より編糸ははずし、編糸と反対側のターン位置外側にKキャリジを置きます。



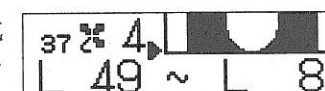
2. Kキャリジの選針切替ツマミを〈もようあみ〉か〈あみこみレース・ポイント〉にセットします。カムボタン〈すべり〉左右を押します。停止画面のままターン位置を通し、編糸を入れずに、Kキャリジを編糸のある側に動かし、模様編の選針をします。



3. 糸口に編糸を入れます。

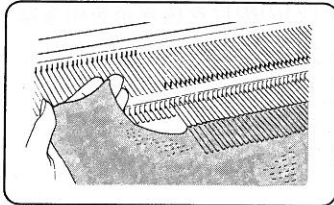
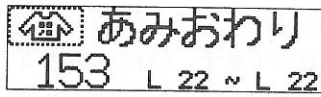
模様に合わせて、カムボタンを押し直します。

③ ←キーを押し、表示を編成画面にします。ターン位置を通してから、表示の目数にしたがって減らし目をし、(1)を編みます。

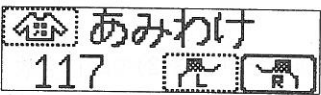


※引返しを行う側では、選針切替ツマミを〈もようあみ〉にしても、端針がD位置に選針されない場合がありますので、必要なときは、端針をD位置に出して編んでください。

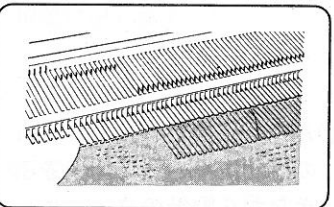
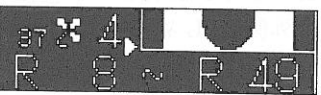
④編み終わる1段前でブザーが鳴りもう1段編むと〈あみおわり〉の表示がでます。捨て編をするときは、〈あみおわり〉の表示のまま編みます。編み終わった(1)の編針をA位置にもどします。



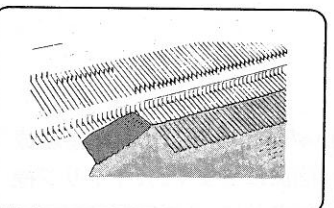
⑤←キーを押すと、もう一度〈あみわけ〉の表示にもどります。←キー(右)を選び、←キーを押します。



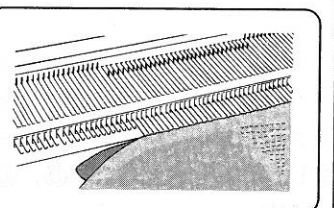
⑥表示にもう一方の肩(3)の編幅がでます。(3)の編針をE位置に残し、えりぐり中心部(2)の編目をウツシで編針のフックにもどし、B位置にそろえます。Kキャリジの選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にセットします。



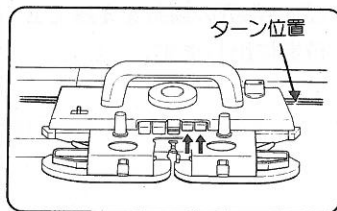
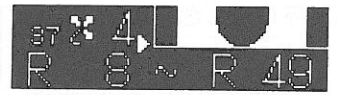
⑦別糸で中心部(2)の編目を数段捨て編をして編機からはずします。編み終わった(2)の編針をA位置にもどします。もう一方の肩(3)の編針がE位置に残されています。



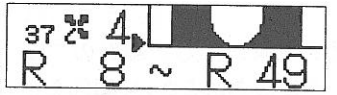
⑧もう一方の肩(3)の編目をウツシで編針のフックにもどしB位置にそろえます。Kキャリジを左ターン位置の外側に置きます。〔(3),(2),(1)の順で編む場合は、右ターン位置の外側〕



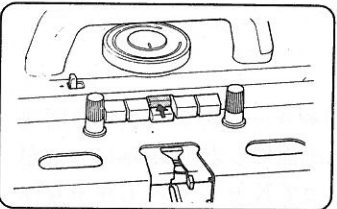
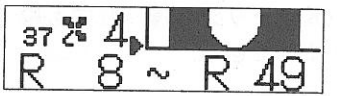
⑨Kキャリジの選針切替ツマミを〈もようあみ〉か〈あみこみレース・ポイント〉にセットします。カムボタン(すべり)左右を押します。停止画面のまま、編糸を入れずにターン位置を通し、模様編の選針をします。



⑩←キーを押し、表示を編成画面にします。



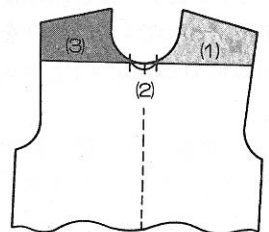
⑪模様編に合わせてカムボタンを押し直します。糸口に編糸を通します。表示にしたがって減らし目をしながらもう一方の肩(3)を編みます。



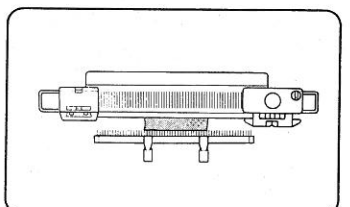
⑫1. 平編・添え糸編(73ページ)の⑨、⑩と同様になります。

3. レース模様・タックレース模様

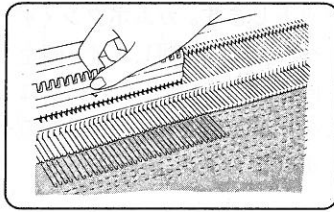
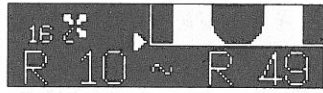
・右の図は、レース・タックレース模様で編んでいく順番です。別々に編もうとする段では、Kキャリジは右側になります。



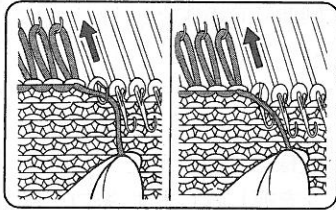
①あみわけの段にくると、ブザーが鳴り〈あみわけ〉の表示がでます。←キー(右)を選び、←キーを押します。Lキャリジを左、Kキャリジを、右のターン位置外側に置きます。



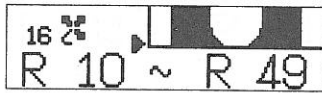
②表示に選んだ側の肩(1)の編幅がでます。それ以外のえりぐり中心部(2)と反対側の肩(3)の部分の編針をすべてE位置に出します。



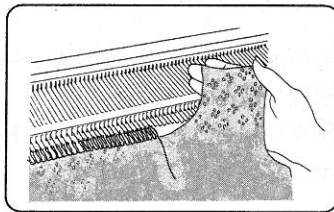
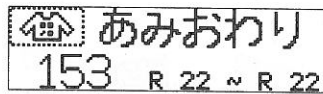
③E位置に出した編針のフックに抜き糸をかけ、編針を1本ずつA位置にもどします。A位置にもどされた編針はKキャリジを操作しても編まれません。



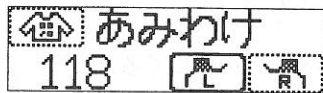
④←キーを押し、表示を編成画面にします。表示にしたがってKキャリジ、Lキャリジの操作や減らし目をし、(1)を編みます。



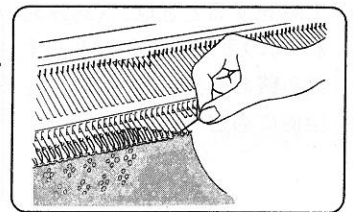
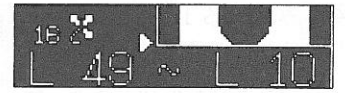
⑤編み終わる1段前でブザーが鳴りもう1段編むとくあみおわり)の表示がでます。捨て編をするときは、くあみおわり)の表示のまま編みます。編み終わった(1)の編針をA位置にもどします。



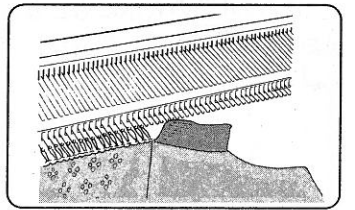
⑥←キーを押すと、もう一度くあみわけ)の表示にもどります。[左] (左)を選び、←キーを押します。



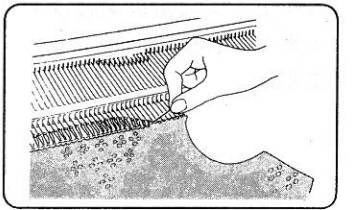
⑦表示にもう一方の肩(3)の編幅がでます。(3)の編針をA位置に残し、えりぐり中心部(2)の編目を抜き糸を引ながら編針のフックにもどし、B位置にそろえます。



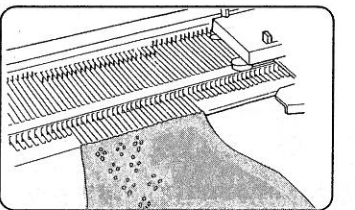
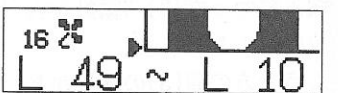
⑧別糸で中心部(2)の編目を数段捨て編をして編機からはずします。編み終わった(2)の編針をA位置にもどします。Kキャリジは右ターン位置の外側に、Lキャリジは左ターン位置の外側に置きます。



⑨A位置に残されたもう一方の肩(3)の編目を抜き糸を引ながら編針のフックにもどし、B位置にそろえます。

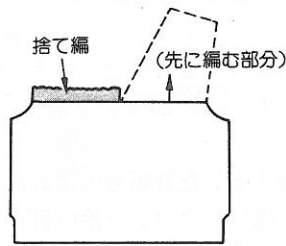


⑩←キーを押し、表示を編成画面にします。Kキャリジ操作の前に、糸口に編糸が入っているのを確かめ、表示にしたがってKキャリジ、Lキャリジの操作や減らし目をし、(3)を編みます。





⑪1. 平編・添え糸編の⑨、⑩(73ページ)と同様になります。

・Vネックのえりぐりなどのように、別々に編むだけ長い場合、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と汚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。





1. 平編・添え糸編

- ①あみわけの段にくると、ブザーが鳴り〈あみわけ〉の表示がでます。編糸の端がある側の〈アイコン〉 (左)か (右)を選び、 \leftarrow キーを押します。
- ②表示に選んだ側の編幅がでます。
先に編む部分の編針をすべてE位置に出します。
- ③引返しレバーを〈引返し〉にセットします。
- ④編糸を糸口からはずし、切らないで編機端の糸カケに休めておきます。
- ⑤カムボタン〈すべり〉左右を押し、糸口に編糸を入れないで、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で、カムボタンを解除します。
- ⑥B位置に残った編地の両端目の針番号をメモします。
- ⑦B位置に残った編目を、別糸で数段捨て編をして編機からはずします。編地をはずした部分の編針はA位置に下げおきます。
- ⑧休めてある編糸のある側にキャリジを動かし、編糸を糸口に入れ、引返しレバーを〈ひらあみ〉にセットします。
- ⑨ \leftarrow キーを押し、表示を編成画面にします。ターン位置を通してから、表示の目数にしたがって減らし目をしながら編みます。
- ⑩編み終わる1段前でブザーが鳴りもう1段編むと〈あみおわり〉の表示がでます。捨て編をするときは、〈あみおわり〉の表示のまま編みます。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。
- ⑪ \leftarrow キーを押すと、もう一度〈あみわけ〉の表示にもどります。①で選んでいない、もう一方の〈アイコン〉を選び、 \leftarrow キーを押します。

- ⑫ ⑥でメモした針番号の位置に、捨て編ではずした片方の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。
- ⑬Kキャリジをターン位置の外側に置き、糸口に編糸を入れます。
- ⑭編幅表示と編地が合っているか確認してから、⑨、⑩を同様に行います。
- ⑮ \leftarrow キーを押すと、表示は最初の段にもどります。

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)

- ①あみわけの段にくると、ブザーが鳴り〈あみわけ〉の表示がでます。編糸の端がある側の〈アイコン〉 (左)か (右)を選び、 \leftarrow キーを押します。
- ②表示に選んだ側の編幅がでます。
先に編む部分の編針をすべてE位置に出します。
残っている部分の編針をB位置にそろえます。
- ③選針切替つまみを〈ひらあみ〉に、引返しレバーを〈引返し〉にセットします。
- ④編糸を糸口からはずし、切らないで編機端の糸カケに休めておきます。
- ⑤カムボタン〈すべり〉左右を押し、糸口に編糸を入れないで、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で、カムボタンを解除します。
- ⑥B位置に残った編地の両端目の針番号をメモします。
- ⑦B位置に残った編目を、別糸で数段捨て編をして編機からはずします。編地をはずした部分の編針はA位置に下げおきます。
- ⑧Kキャリジを、編糸と反対側のターン位置の外側に移動します。
- ⑨E位置にある、先に編む方の部分の編目をウツシを使い編針のフックにもどし、B位置にそろえます。
- ⑩Kキャリジの選針切替つまみを〈もようあみ〉か〈あみこみレース・ポイント〉にセットします。カムボタン〈すべり〉左右を押しします。

- ⑪停止画面のまま、ターン位置を通し、編糸を入れずに模様編の選針をします。
- ⑫模様編に合わせてカムボタンを押し直し、糸口に編糸を通します。
- ⑬ \leftarrow キーを押し、表示を編成画面にします。表示の目数にしたがって減らし目をしながら編みます。
- ⑭編み終わる1段前でブザーが鳴りもう1段編むと〈あみおわり〉の表示がでます。捨て編をするときは、〈あみおわり〉の表示のまま編みます。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。
- ⑮ \leftarrow キーを押すと、もう一度〈あみわけ〉の表示にもどります。①で選んでいない、もう一方の〈アイコン〉を選び、 \leftarrow キーを押します。
- ⑯ ⑥でメモした針番号の位置に、捨て編ではずした片方の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。
- ⑰Kキャリジを編む側と反対側のターン位置の外側に置きます。
- ⑱編幅表示と編地が合っているか確認してから、⑩～⑭を同様に行います。
- ⑲ \leftarrow キーを押すと、表示は最初の段にもどります。

3. レース模様・タックレース模様

※別々に編もうとする段で、Kキャリジが右側になります。

- ①あみわけの段にくると、ブザーが鳴り〈あみわけ〉の表示がでます。レース・タックレース模様では \leftarrow キー (右) を選び、 \leftarrow キーを押します。
- ②左側を1. 平編・添え糸編の②～⑦ (76ページ) と同様にしてはずします。
- ③Kキャリジを、右ターン位置外側に、Lキャリジを左ターン位置外側に置きます。
- ④E位置にある、先に編む方の部分の編目をウツシを使い編針のフックにもどし、B位置にそろえます。
- ⑤ \leftarrow キーを押し、表示を編成画面にします。Kキャリジ操作の前に、糸口に編糸が入っているのを確かめ、表示にしたがってLキャリジ、Kキャリジの操作や減らし目をしながら編みます。

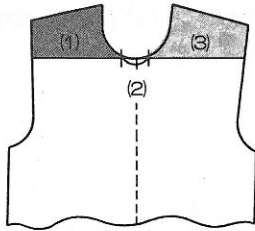
- ⑥編み終わる1段前でブザーが鳴りもう1段編むと〈あみおわり〉の表示がでます。捨て編をするときは、〈あみおわり〉の表示のまま編みます。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。
- ⑦ \leftarrow キーを押すと、もう一度〈あみわけ〉の表示にもどります。 \leftarrow キー (左) を選び、 \leftarrow キーを押します。
- ⑧メモした針番号の位置に、捨て編ではずした片方の部分の編目をウツシで拾い目して、編針にかけ、B位置にそろえます。
- ⑨Kキャリジを右ターン位置の外側に置き、糸口に編糸を入れます。
- ⑩編幅表示と編地が合っているか確認してから、⑤、⑥を同様に行います。
- ⑪ \leftarrow キーを押すと、表示は最初の段にもどります。

ラウンドネックの編み方 (表示画面は参考例です。)

1. 平編・添え糸編

(編成画面には、段数計だけ表示されています。)

・右の図は、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。

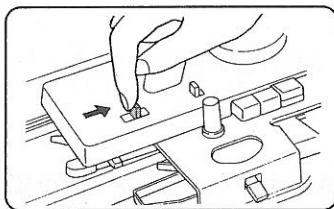


①別々に編もうとする段になったら段数を記憶させます。

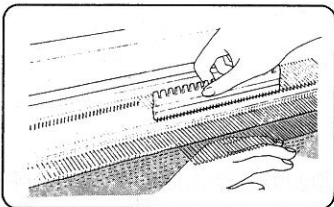
- (1) キーを押します。
- (2) (編成記憶プログラム) を選び、 キーを押します。
となりに (記憶呼出プログラム) の〈アイコン〉が表示されます。
- (3) (編成プログラム) を選び、 キーを押します。



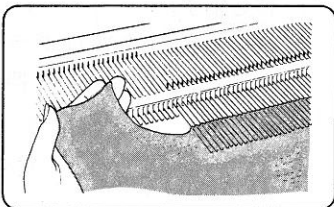
②Kキャリジは引返しレバーを〈引返し〉にセットします。



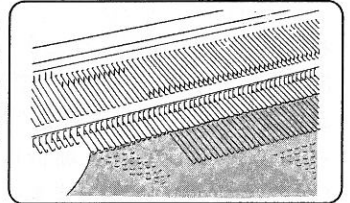
③えりぐりの中心部(2)と反対側の肩(3)の部分の編針をすべてE位置に出します。E位置に出した編針は、Kキャリジを操作しても編まれません。



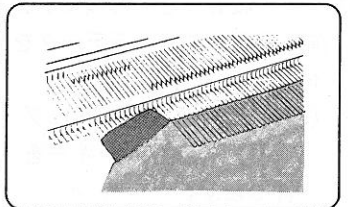
④減らし目をしながら片方の肩(1)を編み上げます。編み終わった(1)の編針をA位置にもどします。



⑤もう一方の肩部(3)の編針をE位置に残し、えりぐりの中心部(2)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。

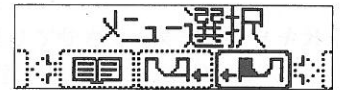


⑥別糸で中心部(2)の編目を数段捨て編をして編機からはずします。編み終わった(2)の編針をA位置にもどします。もう一方の肩(3)の編針がE位置に残されています。

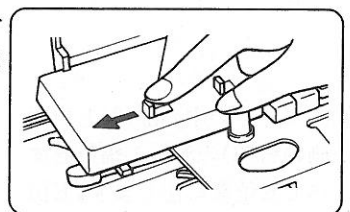


⑦記憶させた段を呼び出します。

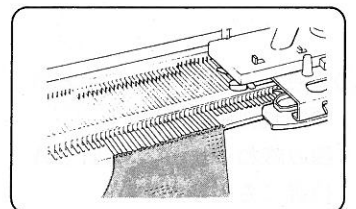
- (1) キーを押します。
- (2) (記憶呼出プログラム) を選び、 キーを押します。
- (3) (編成プログラム) を選び、 キーを押します。



⑧Kキャリジは引返しレバーを〈ひらあみ〉にセットします。



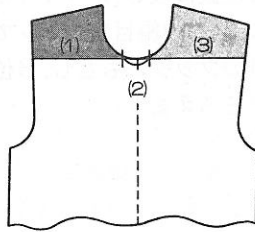
⑨糸口に編糸を入れ、減らし目をしながらもう一方の肩(3)を編み上げます。



2. 模様編

(同時編入模様・タック模様・すべり目模様・スレッド模様
編入レース模様・添え糸タック模様)

・右の図は、別々に編もうとする位置でKキャリジ(編系)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。



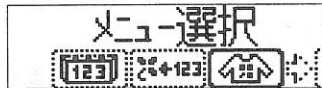
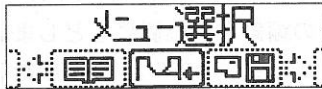
①別々に編もうとする段にきたら、Kキャリジをターンする前に表示されているデータを記憶させます。

(1) キーを押します。

(2) (編成記憶プログラム) を選び、 キーを押します。

となりに (記憶呼出プログラム) の〈アイコン〉が表示されます。

(3) (編成プログラム) を選び、 キーを押します。

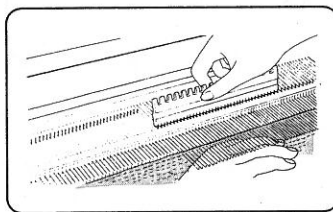


※Kキャリジをターンさせてしまった場合

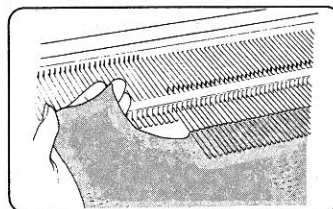
1. キーを押して、停止画面にします。
2. Kキャリジをターンした側のターン位置の外側に移動します。
3. キーを1回押します。
4. キーを押して、編成画面にします。この後、上記(1)に進みます。

②Kキャリジは引返しレバーを〈引返し〉にセットします。

③えりぐりの中心部(2)と反対側の肩(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。

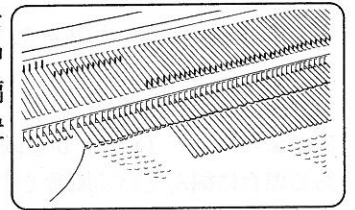


④減らし目をしながら片方の肩(1)を編み上げます。編み終わった(1)の編針をA位置にもどします。

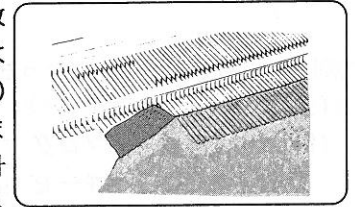


⑤選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にセットします。

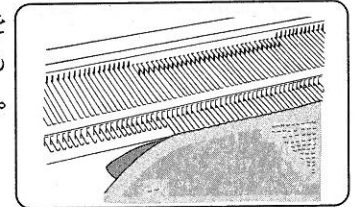
⑥もう一方の肩部(3)の編針をE位置に残し、えりぐりの中心部(2)の編目をウツシで編針のフックにもどし、B位置にそろえます。



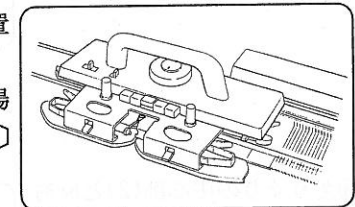
⑦別糸で中心部(2)の編目を数段捨て編をして編機からはずします。編み終わった(2)の編針をA位置にもどします。もう一方の肩(3)の編針がE位置に残されています。



⑧もう一方の肩部(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。



⑨Kキャリジは左ターン位置の外側に置きます。
〔(3),(2),(1)の順で編む場合は、右ターン位置の外側〕

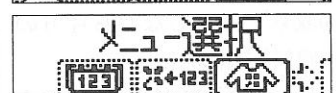
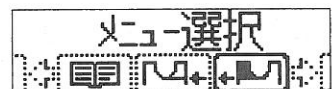


⑩記憶させた段のデータを呼び出します。

(1) キーを押します。

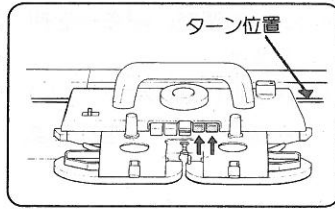
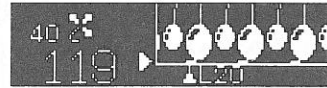
(2) (記憶呼出プログラム) を選び、 キーを押します。

(3) (編成プログラム) を選び、 キーを押します。

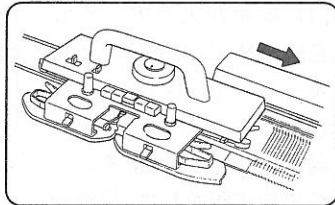


⑪ ←キーを押して、停止画面にします。

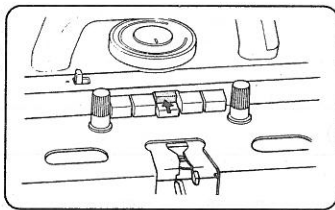
Kキャリジの選針切替ツマミをくもようあみかくあみこみレース・ポイントにセットします。カムボタン(すべり)左右を押します。



⑫ 停止画面のままターン位置を通し、編糸を入れずに模様編の選針をします。

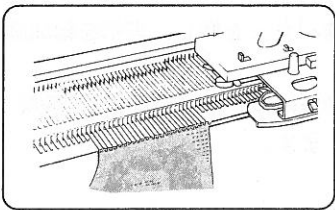
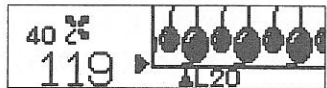


⑬ 糸口に編糸を入れ、模様に合わせてカムボタンを押し直します。



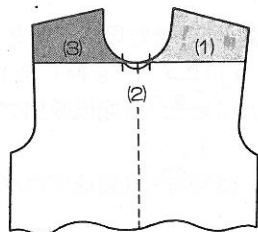
⑭ ←キーを押し、表示を編成画面にします。

減らし目をしながらもう一方の肩(3)を編み上げます。



3. レース模様・タックレース模様

・右の図は、レース・タックレース模様で編んでいく順番です。別々に編もうとする位置で、Kキャリジが左側にある場合は、もう1段編んで右側に置きます。



・捨て編を行うときに、エラーが表示されることがありますが、無視します。

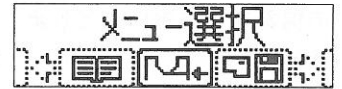
① 別々に編もうとする段になったら表示されているデータを記憶させます。

(1) ←キーを押します。

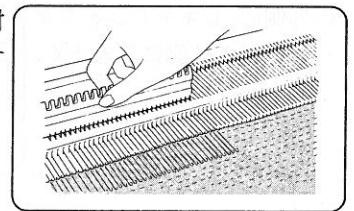
(2) [M+] (編成記憶プログラム) を選び、←キーを押します。

となりに [M] (記憶呼出プログラム) のアイコンが表示されます。

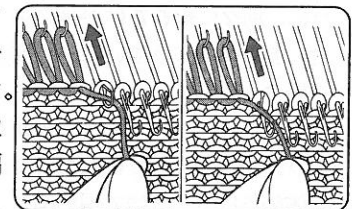
(3) [M] (編成プログラム) を選び、←キーを押します。



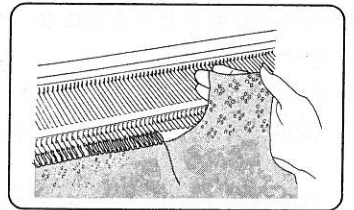
② えりぐりの中心部(2)と反対側の肩(3)の部分の編針をすべてE位置に出します。



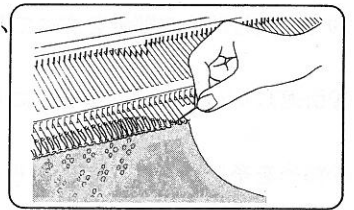
③ E位置に出した編針のフックに抜き糸をかけ、編針を一本ずつA位置にもどします。A位置にもどされた編針はKキャリジを操作しても編まれません。



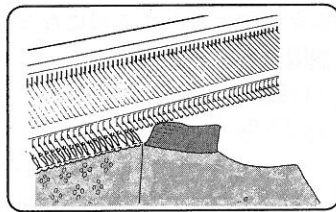
④ LキャリジとKキャリジを操作し、肩(1)の部分の編みを上げます。編み終わった部分の編針をA位置にもどします。



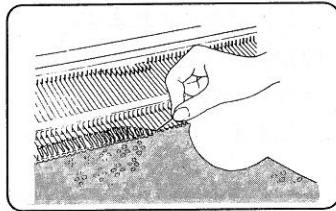
⑤ (3)の編針をA位置に残し、えりぐり中心部(2)の編目を抜き糸を引きながら編針のフックにもどし、B位置にそろえます。



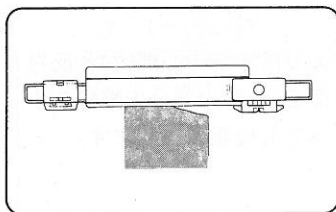
⑥別糸で中心部(2)の編目を数段捨て編をして編機からはずします。編み終わった(2)の編針をA位置にもどします。



⑦A位置に残されたもう一方の肩(3)の編目を抜き糸を引きながら編針のフックにもどし、B位置にそろえます。

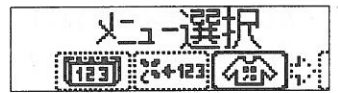
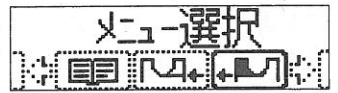


⑧Kキャリジを右ターン位置の外側に、Lキャリジを左ターン位置の外側に置きます。

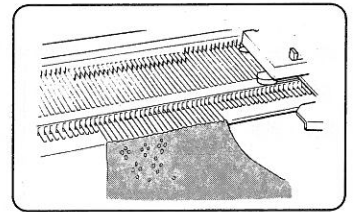


⑨記憶させた段のデータを呼び出します。

- (1) キーを押します。
- (2) (記憶呼出プログラム) を選び、 キーを押します。
- (3) (編成プログラム) を選び、 キーを押します。



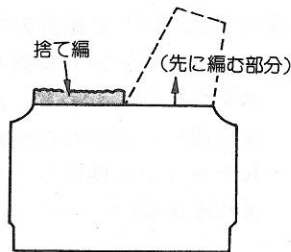
⑩Kキャリジ操作の前に、糸口に編糸が入っているのを確かめ、LキャリジとKキャリジを操作し、減らし目をしながらもう一方の肩(3)を編み上げます。数段捨て編をして、編機からはずします。



Vネックの編み方

(製図配置をしなくて編む場合)

・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と汚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。



1. 平編・添え糸編 (編成画面は、段数計だけです。)

①別々に編もうとする段になったら表示されている段を記憶させます。

- (1) キーを押します。
- (2) (編成記憶プログラム) を選び、 キーを押します。
- (3) (編成プログラム) を選び、 キーを押します。

② キーを押し、表示を停止画面にします。

③先に編む部分の編針をすべてE位置に出します。

④引返しレバーを〈引返し〉にセットします。

⑤編糸を糸口からはずし、切らないで編機端の糸カケに休めておきます。

⑥カムボタン〈すべり〉左右を押し、糸口に編糸を入れないで、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で、カムボタンを解除します。

⑦B位置に残った編目を、別糸で数段捨て編をして編機からはずします。

⑧編地をはずした部分の編針はA位置に下げてください。

⑨編糸がある側にKキャリジを動かし、編糸を糸口に入れ、引返しレバーを〈ひらあみ〉にセットします。

⑩ キーを押し、表示を編成画面にします。

⑪先に編む方の肩を編み上げ、捨て編をして編機からはずします。

⑫編み終わった部分の編針をA位置に下げてください。

⑬もう一方の肩の部分がある側のターン位置外側にKキャリジを置きます。














⑭捨て編ではずした片方の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。

⑮記憶させた段のデータを呼び出します。

- (1) キーを押します。
- (2) (記憶呼出プログラム) を選び、 キーを押します。
- (3) (編成プログラム) を選び、 キーを押します。












⑯糸口に編糸を入れ、拾い目した肩の部分の編目を編み上げます。

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

- ①別々に編もうとする段になったら表示されているデータを記憶させます。
 - (1)  キーを押します。
 - (2)  (編成記憶プログラム) を選び、 キーを押します。
 - (3)  (編成プログラム) を選び、 キーを押します。
- ②選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にセットします。
- ③ キーを押し、表示を停止画面にします。
- ④先に編む部分の編針をすべてE位置に出します。残った編針は、B位置にそろえます。
- ⑤休める部分を〈1. 平編・添え糸編〉の④~⑧を行います。(81ページ)
- ⑥Kキャリジを編糸と反対側のターン位置外側に置きます。
- ⑦E位置にある、先に編む方の部分の編目をウツシを使い編針のフックにもどし、B位置にそろえます。
- ⑧Kキャリジの選針切替ツマミを〈もようあみ〉か〈あみこみレース・ポイント〉にセットします。
カムボタン〈すべり〉左右を押します。
- ⑨ターン位置を通し編糸を入れずに模様編の選針をします。
- ⑩模様編に合わせてカムボタンを押し直し、糸口に編糸を通します。
- ⑪ キーを押し、表示を編成画面にします。
- ⑫先に編む方の肩を編み上げ、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。
- ⑬もう一方の肩の部分がある側のターン位置外側にKキャリジを置きます。
- ⑭捨て編ではずした片方の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。
- ⑮Kキャリジの選針切替ツマミを〈もようあみ〉か〈あみこみレース・ポイント〉にセットします。
カムボタン〈すべり〉左右を押します。
- ⑯記憶させた段のデータ呼び出します。
 - (1)  キーを押します。
 - (2)  (記憶呼出プログラム) を選び、 キーを押します。
 - (3)  (編成プログラム) を選び、 キーを押します。
- ⑰ キーを押し、表示を停止画面にします。

⑱ ⑨~⑪を行い、肩を編み上げます。

3. レース模様・タックレース模様


- ・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、もう一段編んでから右側に置きます。
 - ・捨て編を行うときに、エラーが表示されることがありますが、無視します。
- ①別々に編もうとする段で、Kキャリジが右側になったら表示されているデータを記憶させます。
 - (1)  キーを押します。
 - (2)  (編成記憶プログラム) を選び、 キーを押します。
 - (3)  (編成プログラム) を選び、 キーを押します。
 - ②左肩を〈1. 平編・添え糸編〉の②~⑧を行い、はずします。(81ページ)
 - ③Kキャリジを右のターン位置外側へ、Lキャリジを左ターン位置外側へ置きます。
 - ④E位置にある、先に編む方の部分の編目をウツシを使い編針のフックにもどし、B位置にそろえます。
 - ⑤ キーを押し、表示を編成画面にします。
 - ⑥Kキャリジ操作の前に、糸口に編糸が入っているのを確かめ、表示にしたがってLキャリジ、Kキャリジの操作し、右肩を編み上げます。
 - ⑦編み終わった部分の編針をA位置にもどします。
 - ⑧Kキャリジを右のターン位置外側へ、Lキャリジを左ターン位置外側へ置きます。
 - ⑨捨て編ではずした左肩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。
 - ⑩記憶させた段のデータ呼び出します。
 - (1)  キーを押します。
 - (2)  (記憶呼出プログラム) を選び、 キーを押します。
 - (3)  (編成プログラム) を選び、 キーを押します。
 - ⑪Kキャリジ操作の前に、糸口に編糸が入っているのを確かめ、表示にしたがってLキャリジ、Kキャリジの操作し、左肩を編み上げます。

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

コントロールボックスで創作した模様や製図をカートリッジに保存することができ、カートリッジに保存した模様や製図を、コントロールボックスに呼び出すことができます。

また、トピカル7以外の電子編機や別売の模様入力装置で創作した模様を、カートリッジを使ってトピカル7で編むことができます。

ただし、トピカル7の  (データ転送プログラム) で保存した模様や製図をトピカル7以外の電子編機や別売の模様入力装置に呼び出すことはできません。

・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) に掲載されている模様をカートリッジに保存したものです。これらの模様をコントロールボックスに呼び出して編むことができます。

取り扱い上の注意

- ・コントロールボックスの電源スイッチを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。
- ・カートリッジの抜き差しはコントロールボックスを本体にセットした状態で行わないでください。
- ・カートリッジの内部に指や金属類などで触れないでください。
- ・カートリッジをぬらさないでください。
- ・カートリッジを落としたり、上にものを置かないでください。
- ・カートリッジを高温、多湿な場所に保管しないでください。
- ・カートリッジに記憶させた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。



【データ転送プログラム】

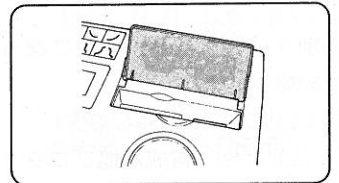
●カートリッジの扱い方

- ・プログラムの前に

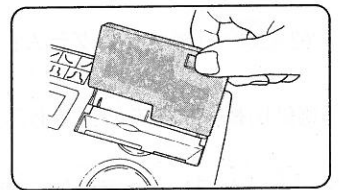
①コントロールボックスの電源スイッチをOFFにします。

②コントロールボックスを編機本体よりはずして机に置きます。

③コントロールボックスの
カートリッジ用コネクタ
カバーを開け、カートリ
ッジをコネクタに差し
込みます。



④コントロールボックスの
電源スイッチをONにし
ます。




・プログラムの後に

①コントロールボックスの電源スイッチをOFFにします。

②机に置いた状態のまま、カートリッジをコントロールボックスより抜き、カバーを閉めます。

③コントロールボックスの電源スイッチをONにします。


※  (データ転送プログラム) を行っているとき以外は、必ずコントロールボックスよりカートリッジを抜き、カバーを閉めておきます。






《カートリッジ書込プログラム》

このプログラムを行うと、コントロールボックスにあるすべての創作模様と製図のデータがカートリッジに書き込まれます。

●失敗しないために

※  (カートリッジ書込プログラム) を行うと、カートリッジに保存していたデータがすべて書き替えられてしまいます。

 (カートリッジ書込プログラム) を行う前に必ずカートリッジの内容を  (カートリッジ呼出プログラム) で確認してください。



※すでに別の機種で使用したカートリッジに書き込もうとすると、〈このカートリッジは使えません〉と表示されます。この場合は、 (カートリッジ消去プログラム) を行うと使えるようになります。

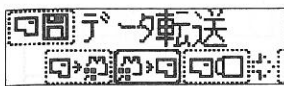
●プログラムの方法

①カートリッジを差し込み、電源スイッチをONにします。

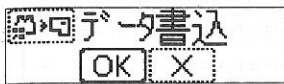


(例)  を選びます。

②メニュー画面より、 (データ転送プログラム) を選び、 キーを押します。



(例) データ転送を選びます。



(例) OKを選びます。

③ (カートリッジ書込プログラム) を選び、 キーを押します。

④ 書き込むときは を選び、 キーを押します。

書き込みが終わるとメニュー画面にもどります。

書き込まないときは を選び、 キーを押します。

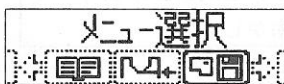
③の画面にもどります。

→ 《カートリッジ呼出プログラム》

このプログラムではカートリッジに保存されている模様や製図をコントロールボックスに呼び出すことができます。

●プログラムの方法

① カートリッジを差し込み、電源スイッチをONにします。



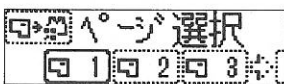
(例) データ転送を選びます。

② メニュー画面より、 (データ転送プログラム) を選び、 キーを押します。



(例) データ呼出を選びます。

③ (カートリッジ呼出プログラム) を選び、 キーを押します。



(例) 1を選びます。

④ 呼び出したい模様が保存されているページ番号を選び、 キーを押します。

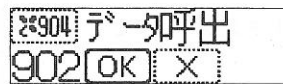
※他の機種で使用していたカートリッジを使うと、ページを聞いてくることがあります。

トピカル7で (カートリッジ書込プログラム) を行ったカートリッジでは、④の表示はできません。



(例) 904を選びます。

⑤ 呼び出したい模様番号か製図番号を選び、 キーを押します。



(例) OKを選びます。

カートリッジに保存されている模様番号904の模様がコントロールボックスに模様番号902で呼び込まれます。

⑥ 画面左側にコントロールボックスが決めた新しい模様番号か、製図番号が表示されます。呼び出された模様や製図はこの新しい番号でコントロールボックスに呼び込まれます。呼び出すときは を選び、 キーを押します。

呼び出しが終わるとメニュー画面にもどります。

呼び出さないときは を選び、 キーを押します。

⑤の画面にもどります。

※表示された新しい模様番号や製図番号は、 (模様・製図配置プログラム) で使いますからメモしてください。

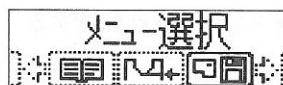
→ 《カートリッジ消去プログラム》

このプログラムを行うとカートリッジに保存されているすべてのデータが消去されます。

他の機種で使用していたカートリッジをトピカル7用に変える場合にも、このプログラムを行います。

●プログラムの方法

① カートリッジを差し込み、電源スイッチをONにします。



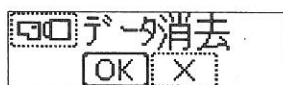
(例) データ転送を選びます。

② メニュー画面より、 (データ転送プログラム) を選び、 キーを押します。



(例) データ消去を選びます。

③ (カートリッジ消去プログラム) を選び、 キーを押します。



(例) OKを選びます。

④ 消去するときは を選び、 キーを押します。

表示に が表示され、消去が終わるとメニュー画面にもどります。

消去しないときは を選び、 キーを押します。

③の表示にもどります。

●電子パリエ呼出専用模様カートリッジについて
・模様について

下記の模様は電子パリエ用の模様ですから編めません。

	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
レース模様	No.167~No.176 No.198 No.558,559,565,630,638,639,640, 648

・上記以外にも35ページの条件に合わない模様は、編めません。


・メモについて

模様を編んでいるとき、配色系の交換時期などをメモ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)と添え糸模様(編地 No.876)において、地系と配色系を同時に交換する段のメモは、“C”と表示されます。

	メモの表示	編み方
同時編込模様	1~9	メモの数字は地系または配色系の色を表しています。
レース模様		メモが表示されないとき、Lキャリジを動かします。
タックレース模様	2~8	表示された段数だけKキャリジを動かします。
スレッド模様	2~9	メモの数字は多色のスレッド系を使用するときの色を表しています。
		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系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	1~9	メモの数字は多色で編むときの地系の色を表しています。
レース&タック レース模様	N	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。
	F	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。
	2~8	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 (KC-320)

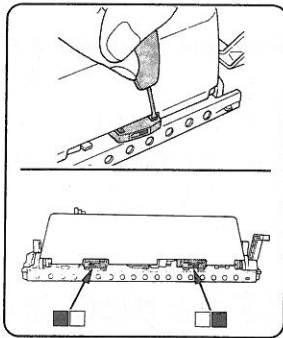
- KC-320で模様を創作するとき
KC-320の説明書に従って行ってください。
- KC-320からコントロールボックスに模様を転送するとき
 - ①KC-320とテレビの電源スイッチをOFFにし、カートリッジをKC-320から引き抜きます。
 - ②84ページの (カートリッジ呼出プログラム)を行います。

※コントロールボックスとKC-320または、他の編機をインターフェースコネクターで接続しないでください。

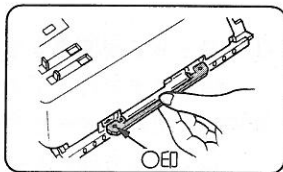
オートキャリジ (KG-95)

- オートキャリジを使う前に
- ・オートキャリジの準備

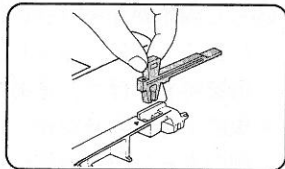
①オートキャリジの後方にある左右のマグネットホルダーの引っ掛け部をウツシで外側に開くようにしてははずします。
※トピカル7以外の編機で使用する時、左右のマグネットホルダーの取り付け方向は、マグネットに付けられた白の目印が内側になるようにします。



②トピカル7の部品箱に入っているオートキャリジ用レバーを、○印が上になるようにして差し込みます。確実に取り付いていることを確認してください。



③オートキャリジの右側にある段数計作動かんを引き抜きます。



☆トピカル7でKG-95を使用するときには、KG-95の説明書と合わせて、以下を読んでください。

- ・KG-95説明書のターンマークは、トピカル7ではターン位置のことで。
- ・トピカル7にはアンドランプがありません。オートキャリジを使われる場合は、はじめに (模様配置プログラム) でオートキャリジの模様を配置してください。編んでいる途中でメニュー画面にもどした場合は、コントロールボックスの電源を切られた場合は、必ずターン位置の外側にオートキャリジを移動させてから、編み始めてください。
- ・オートキャリジとトピカル7の組み合わせでは、編機本体にある段数計作動スイッチでは、段数計が進みません。オートキャリジがターンして、しばらくすると自動的に段数計が進みます。
- ・ (製図配置プログラム) を使いオートキャリジで編む場合、編み始める前に停止画面を使い、増し目、減らし目のある段を調べて、オートキャリジの段数計を、調べた段数にセットしながら編みます。

- 巻き目 (KG-95説明書13ページ～)

(13ページ下)

トピカル7での巻き目について

キー (メニューキー) を押し、メニュー画面にして巻き目を始めます。

※メニュー画面の状態、キャリジを動かすと、すべての編針がB位置の選針となります。

(14ページの項目4)

4. オートキャリジがターン位置を通過しても何も表示されません。

- ゴム編 (KG-95説明書17ページ～)

夢あみもようⅢにあるいろいろなゴム編を編むことができます。

ゴム編みの種類	模様番号
1目ゴム編	519
2目1目ゴム編	520
2目ゴム編	521
3目ゴム編	522
4目ゴム編	523

・1目ゴム編を始める前に以下のプログラムをしてください。
① (模様変化プログラム) はすべてOFFにします。

② (模様・製図配置プログラム) → (模様配置プログラム) → (オートキャリジ) → (全模様) → 模様番号519 → 模様位置L1にセットします。

③ (編成プログラム) を選び、 キーを押します。

- 模様編 (KG-95説明書21ページ)

・模様編を始める前に以下のプログラムをしてください。
(説明書の模様の場合)


① (模様変化プログラム) はすべてOFFにします。



② (模様・製図配置プログラム) → (模様配置プログラム) → (オートキャリジ) → (全模様) → 模様番号534 → 模様位置L6にセットします。

③ (編成プログラム) を選び、 キーを押します。



- 模様編で左右別々に編むときには
(KG-95説明書33ページ～)
・製図配置プログラムを使う場合

(33ページ項目1, 2)

1. 〈あみわけ〉が表示された段の途中で自動反転レバーを  に切り替えます。〈あみわけ〉が表示された段が編み終わり、編地の外側にでた位置でストップキーを押します。(右肩を先に編む場合で説明します。)





2.  (右) を選び、 キーを押します。

(34ページ項目4)

4.  キーを押し、表示を編成画面にします。
編地のある側にキャリジ方向レバーを切り替えてスタートキーを押します。右肩  を表示画面の編幅表示にしたがって減らし目をしながら編み上げます。
表示画面は〈あみおわり〉になります。


(34ページ中段)の注意書きは、読み飛ばしてください。



(35ページ項目7, 8)



7. オートキャリジを編地の右側にセットします。
 キーを押して〈あみわけ〉の表示にもどります。
8.  (左) を選び、 キーを押します。
もう一度、 キーを押して編成画面にします。

- ・製図配置プログラムを使わない場合

(33ページ項目2)

2. 次のプログラムを行います。
①  キー (メニューキー) を押します。

- ②  (編成記憶プログラム) を選び、 キーを押します。


- ③  (編成プログラム) を選び、 キーを押します。



(34ページ中段)



ご注意

別売りのニットリーダーをご使用の場合は、編地幅が狭いとシートを送らずにもどってしまうことがありますので、ニットリーダーのシートはシート送りダイヤルで、1段ずつ送ってください。
トピカル7の段数計は編地幅に関係なく自動的に送られます。


(35ページ項目8)

8. 次のプログラムを行います。
①  キー (メニューキー) を押します。

- ②  (記憶呼出プログラム) を選び、 キーを押します。

- ③  (編成プログラム) を選び、 キーを押します。

- 模様編の途中で編糸を替えるときには
(KG-95説明書39ページ)

1.  (メモインプットプログラム) で編糸を切り替える位置に1～9の数字をインプットします。


こんなときには (KG-95説明書41ページ～)

(41～43ページ)

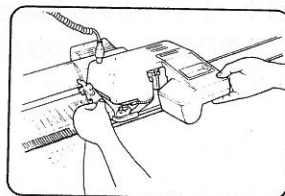
- 編んでいる途中でオートキャリジが動かなくなったときには

- ① KG-95説明書41ページの項目1から43ページの項目9まで行います。

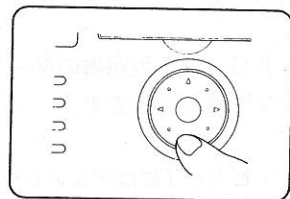
※項目5では、オートキャリジをキャリジ方向レバーの示している方向のターン位置の外側まで移動します。

- ②  キーを押して、停止画面にします。

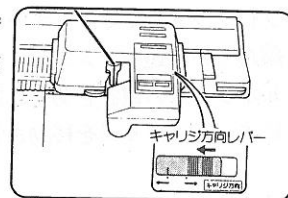
- ③ もし編糸がキャリジの反対側にあるときは、キャリジの手前を持ち上げて、そのまま溝板の上を滑らせながら、反対側のターン位置の外に置きます。



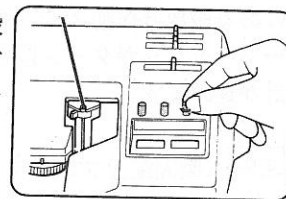
- ④ ほどいた段数だけ▽キー (下キー) を押します。
※たとえ1目でもほどいたら1段とします。




- ⑤ 編糸を糸口に入れ、キャリジ方向レバーを編地のある方向に合わせます。



- ⑥ カウンターの数字を正しい段数に直します。ニットリーダーは余分に送られた段数だけでもとします。



- ⑦ コントロールボックスの キーを押して、編成画面にします。それからオートキャリジのスタートキーを押して編み続けます。

(43ページ下段)

●オートキャリジが編地の外側にあつて編地をほどくときには

- ①←キーを押して、停止画面にします。
- ②KG-95説明書42, 43ページの項目7, 9を行います。数段ほどく場合には9を繰り返してください。
- ③前記(編んでいる途中でオートキャリジが動かなくなったときには)の③~⑦(87ページ)を行います。

(49~50ページ)

●模様編の途中で電源が切れたときには

1. オートキャリジが止まった位置が編地の途中のとき
 - ①オートキャリジの手前を持ち上げて、キャリジ方向レバーの方向と反対側のターン位置の外側に移動します。
 - ②編地の途中まで編まれている段をほどきます。
 - ③コントロールボックスの電源スイッチをONにします。

④←キーを押して、停止画面にします。▽キーを1回押します。

⑤←キーを押して、編成画面にします。
オートキャリジを編地の端まで移動し、糸口に編糸を入れ、スタートキーを押して編み始めます。

2. オートキャリジが止まった位置が編地の外側のとき

- ①オートキャリジの手前を持ち上げて、オートキャリジが止まっている側のターン位置の外側に移動します。
- ②コントロールボックスの電源スイッチをONにします。
- ③オートキャリジを編地の端まで移動し、スタートキーを押して編み始めます。

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の説明書に合わせて、下記をお読みの上、ご使用ください。

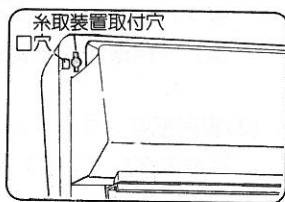
●カラーチェンジャーの組み立て方

(KHC-800の場合)

説明書を参照してください。ただし、3ページ(6)と4ページ(7)は下記のようにしてください。

[3ページ(6)]

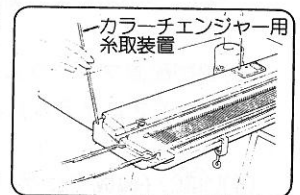
説明書には糸取装置取付台を取り付けるように書かれていますが、トピカル7には、本体左上の角に糸取装置取付穴が設けられていますので、糸取装置取付台を取り付ける必要はありません。



[4ページ(7)]

糸取装置を糸取装置取付穴に差し込みます。

※□穴には糸取装置を差し込まないでください。



●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、内蔵模様の模様番号No. 499~No. 508にあります。

・下の表にある内蔵模様も編むことができます。模様を編むときには、 (模様変化プログラム)の (白黒反転)を表に従ってセットしてください。

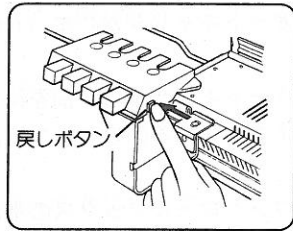
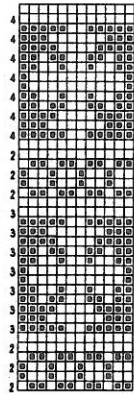
模様	模様番号	(白黒反転)
KHCの付属模様		
同時編込模様	499~507	(ON)
タック模様	508	(ON)
多色同時編込模様	67~92	(ON)
多色タック模様	259~275	(OFF)
多色すべり目模様		
(2色)	325~342	(OFF)
(3色、4色)	479~483	(OFF)

- ・同時編込模様の途中で地糸だけで編む段があるとき

〈例〉模様番号506の模様を編むとき

模様段が5・19・25・39のとき、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。)

●模様の編み方

同時編込模様

1. コントロールボックスで各プログラムを行います。

(1) (模様変化プログラム) ... (白黒反転) を (ON) にします。

(2) (模様・製図配置プログラム) → (Kキャリジ) → (全模様) → 模様番号→模様位置をセットします。

(3) 製図配置プログラムをしているときは、 (製図配置消去プログラム) を行います。

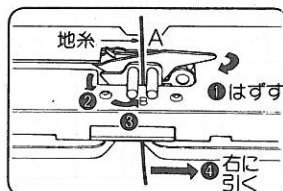
(4) (編成プログラム) → 数字キーの0と▽キー(下キー)を同時に押して、模様段を1に、段数計を0にします。

(5) キーを押して、表示を停止画面にします。

2. カラーチェンジャーの説明書の5ページを参照し、地糸と配色系を通します。地糸はボタン①、配色系はボタン②、③、④に通します。

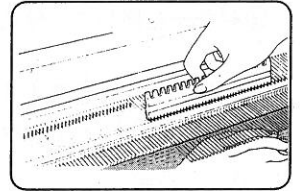
3. ボタン①の地糸で平編を10段ほど編み、Kキャリジを編機の右ターン位置の外側に置きます。

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。



7. Kキャリジの選針切替ツマミを〈もようあみ〉にセットし、カムボタンの〈同時あみ〉を押します。

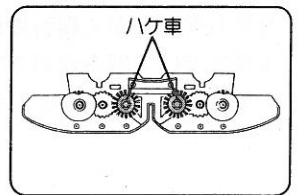
8. Kキャリジを右ターン位置を通過させて、左ターン位置の外側まで動かします。(編針が選針されます。)

9. キーを押し、表示を編成画面にします。

10. メモの表示にしたがって、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ときには、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には、ハケ車をはずしてください。



2. コントロールボックスで各プログラムを行います。

(1) (模様変化プログラム) ... すべてをOFFにします。

※ただし、模様番号No. 508は、 (白黒反転) を (ON) にします。

(2) (模様・製図配置プログラム) → (Kキャリジ) → (全模様) → 模様番号→模様位置をセットします。

(3) 製図配置プログラムをしているときは、 (製図配置消去プログラム) を行います。

(4) (編成プログラム) → 数字キーの0と▽キー(下キー)を同時に押して、模様段を1に、段数計を0にします。

(5) キーを押して、表示を停止画面にします。

3. カラーチェンジャーに編糸を通し、10段ほど編み、Kキャリジを編機の右ターン位置の外側に置きます。

4. 選針切替ツマミを〈もようあみ〉に合わせ、Kキャリジを右ターン位置を通過させて、左ターン位置の外側まで動かします。(編針は選針されます。)




5. ←キーを押し、表示を編成画面にします。

6. 多色タック模様するときにはカムボタンの〈タック〉左右を、多色すべり目模様するときには〈すべり〉左右を押します。



7. メモの表示にしたがって、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・4色)

多色すべり目模様 (2色) と同様に行います。

ただし、2.(1) の  (模様変化プログラム) で  (たて倍) を  (ON) にします。

失敗しないために

- ・多色すべり目模様 (3色、4色) で  (グループ模様) を選んだとき、編針が選針されない段があります。その場合は、編糸を入れずにKキャリジを一往復させます。
- ・多色すべり目模様 (3色、4色) で  (グループ模様) で2つ以上の模様番号を配置した場合、グループ1の模様のメモが表示されます。

カラーチェンジャー (KRC)

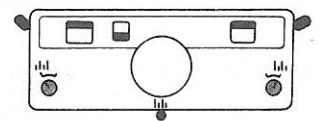
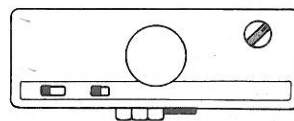
裏糸の渡らない配色ゴム編模様を編むとき、ゴム編機用のカラーチェンジャーを使用します。

・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読み、使用してください。

●模様について

カラーチェンジャーを使用して編む場合、選んだ模様によって操作方法が異なりますので下記の表よりどれに当たるかを判断して操作してください。

	配色ゴム編 (3色、4色) 模様番号…484~498	配色ゴム編 (2色) 模様番号…1~107 模様番号…509~518 (KRCのパunchカードと同じ模様) [E2]で創作した模様	配色ゴム編 (3色、4色) 模様番号…479~483 [E3], [E4]で創作した模様
選んだ模様			
模様変化	[E1] (たて倍) OFF [E2] (配色ゴム編) OFF	[E1] (たて倍) OFF [E2] (配色ゴム編) ON	[E1] (たて倍) ON [E2] (配色ゴム編) ON
模様の編み方	1. コントロールボックスで各プログラムを行います。 (1) [E1] (模様変化プログラム) …上に示した状態にセットします。 (2) [E3] (模様・製図配置プログラム) → [E4] (模様配置プログラム) → [E5] (Kキャリジ) → [E6] (全模様) / [E7] (グループ模様) → 模様番号 → 模様位置をセットします。 (3) 製図配置プログラムをしているときは、[E8] (製図配置消去プログラム) を行います。 (4) [E9] (編成プログラム) → 数字キーの0と▽キーを同時に押して、模様段を1に、段数計を0にします。 (5) ←キーを押して、表示を停止画面にします。		
	2. ゴム機と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。		
	3. カラーチェンジャーの説明書の8~9ページを参考にして編糸をボタンに通します。 夢あみもようⅢの編地の写真の下を参照してください。	3. カラーチェンジャーの説明書の8~9ページを参考にして編糸をボタンに通します。 地糸はボタン①、配色糸は②, ③, ④に通します。	3. カラーチェンジャーの説明書の8~9ページを参考にして編糸をボタンに通します。 メモ番号に合わせて①, ②, ③, ④に通します。メモ番号⑤, ⑥は、糸を入れ替えながら編みます。
	4. 総ゴム編の針出しをします。 総ゴム編を、夢あみもようⅢのうしろのメモリーパターンを見て、1段目を編む糸で、10段ほど編みます。キャリジを編機の左ターン位置より外側に置きます。	4. 総ゴム編の針出しをします。 総ゴム編を、地糸で10段ほど編みます。 キャリジを編機の左ターン位置より外側に置きます。	4. 総ゴム編の針出しをします。 総ゴム編を、ボタン①の糸で10段ほど編みます。 キャリジを編機の右ターン位置より外側に置きます。
	5. 選針切替ツマミを〈あみこみレース・ポイント〉にセットします。		
	6. キャリジを左ターン位置を通過させて右ターン位置の外側まで動かし、編針を選針します。	6. キャリジをカラーチェンジャー側へカチッと音がするまで動かして選針します。 メモに表示される数字のボタンを押して切り替えます。	
	7. ←キーを押し、表示を編成画面にします。		
	8. 本機とゴム編機のキャリジを、図のようにセットします。		
	9. キャリジをカラーチェンジャー側へカチッと音がするまで動かし、メモに表示される数字のボタンを押して切り替えます。 2段編みます。		9. 2段編みます。
	10. キャリジが左側にきたら、メモに表示される数字に従って、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。 ※編糸を切り替えるときには、必ずカチッと音を聞いてからボタンを押して切り替えます。		



外部記憶装置 (FB-100) を使うときには

コントロールボックスで創作した模様や製図をFB-100を使って、ディスクに保存することができます。ディスクに保存した模様や製図をコントロールボックスに呼び出すことができます。

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下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やコントロールボックスの電源スイッチを切らないでください。
- ・ディスク差込口にほこりが入ると故障の原因になります。操作が終わったらディスクインアウトバーを下げてください。
- ・メニュー画面にもどる前にディスクを取り出したり、FB-100やコントロールボックスの電源スイッチを切らないでください。

●失敗しないために

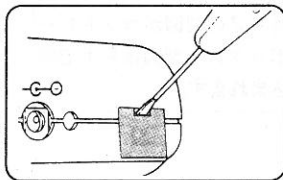
※使用できるディスクは1D、2D、1DD、2DDです。2HDなどのディスクを使うと正常に動作したように見えますが、正しく読み書きできていません。
※ご使用前にFB-100の取扱説明書をよく読んでください。

☐☐☐【データ転送プログラム】

- FB-100とディスクの扱い方
- ・FB-100とコントロールボックスの接続

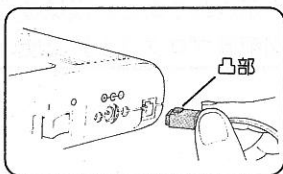
①FB-100とコントロールボックスの電源スイッチをOFFにしてください。

②コントロールボックスの右側面にあるFB用コネクタカバーをウツシではずします。

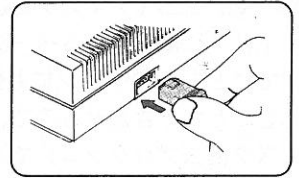


※FB用コネクタを使用しないときには必ずFB用コネクタカバーをしてください。

③インターフェースコネクタをコントロールボックスのFB用コネクタに接続します。



④インターフェースコネクタの他方をFB-100に接続します。



⑤FB-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。

⑥コントロールボックスの電源スイッチをONにします。

☐☐☐→☐☐☐《ディスク初期化プログラム》

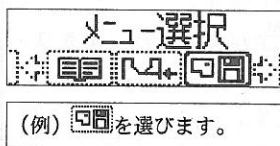
新しいディスクに創作した模様や製図を保存する前に、そのディスクがデータを受け入れるように準備する必要があります。この準備を初期化といいます。

●失敗しないために

※すでに模様や製図が保存されているディスクを初期化すると、ディスクの内容はすべて消されます。
※トピカル7で初期化したディスクは他の編機では使えません。

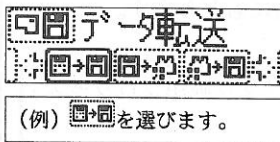
●プログラムの方法

①初期化するディスクをFB-100にセットします。



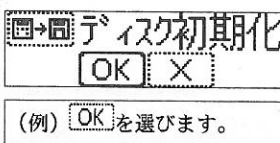
(例) ☐☐☐を選びます。

②メニュー画面より、☐☐☐ (データ転送プログラム) を選び、←キーを押します。



(例) ☐☐☐を選びます。

③☐☐☐ (ディスク初期化プログラム) を選び、←キーを押します。



(例) OKを選びます。

④初期化してもよいときはOKを選び、←キーを押します。表示に☐☐☐が表示され、5分くらいすると初期化が終わりメニュー画面にもどります。初期化しないときはXを選び、←キーを押します。③の画面にもどります。

メニュー選択 《ディスク書込プログラム》

ディスクに保存できるページ番号は1と2があります。すでにどちらのページにも保存されているときには、書き込むことができませんので、いずれかのページを(ディスク消去プログラム)で消してください。コントロールボックスは保存されるページ番号を自動的に表示します。

このプログラムを行うと、コントロールボックスにあるすべての創作模様と製図のデータがディスクのページに書き込まれます。

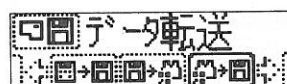
●プログラムの方法

- ①書き込み可能なディスクをFB-100にセットします。



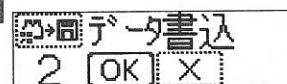
(例) 1を選びます。

- ②メニュー画面より、(データ転送プログラム)を選び、キーを押します。



(例) 1を選びます。

- ③(ディスク書込プログラム)を選び、キーを押します。表示にが表示され、しばらくすると次の画面に進みます。



(例) OKを選びます。

- ④書き込むときは、OKを選び、キーを押します。

表示にが表示され、書き込みが終わるとメニュー画面にもどります。

書き込まないときは、Xを選び、キーを押します。

③の画面にもどります。

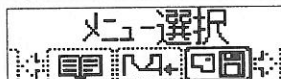
※表示されたページ番号は、(ディスク呼出プログラム)で使いますからメモしてください。

メニュー選択 《ディスク呼出プログラム》

このプログラムではディスクに保存されている模様や製図をコントロールボックスに呼び出すことができます。

●プログラムの方法

- ①呼び出しするデータの入ったディスクをFB-100にセットします。



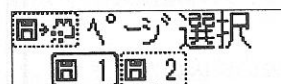
(例) 1を選びます。

- ②メニュー画面より、(データ転送プログラム)を選び、キーを押します。



(例) 1を選びます。

- ③(ディスク呼出プログラム)を選び、キーを押します。



(例) 1を選びます。

- ④呼び出したい模様か製図が保存されているページ番号を選び、キーを押します。

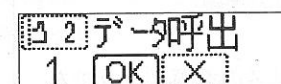
表示にが表示され、しばらくすると次の画面に進みます。

※トピカル7以外の電子編機などで保存されているディスクのとき、ページ番号は1と2以外の番号も表示されることがあります。



(例) 1を選びます。

- ⑤呼び出したい模様番号か製図番号を選び、キーを押します。



(例) OKを選びます。

ディスクに保存されている製図番号2の製図がコントロールボックスに製図番号1で呼び込まれます。

- ⑥画面左側にコントロールボックスが決めた新しい模様番号か、製図番号が表示されます。呼び出された模様や製図はこの新しい番号でコントロールボックスに呼び込まれます。呼び出すときは、OKを選び、キーを押します。

呼び出しが終わるとメニュー画面にもどります。

呼び出さないときは、Xを選び、キーを押します。

⑤の画面にもどります。

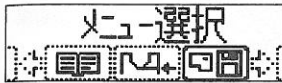
※表示された新しい模様番号や製図番号は、(模様・製図配置プログラム)で使いますからメモしてください。

☐☐→☐☐ 《ディスク消去プログラム》

ディスクに保存されている模様や製図をページごとに消します。

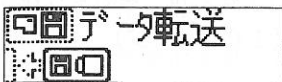
●プログラムの方法

①データを消したいディスクをFB-100にセットします。



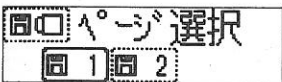
(例) ☐☐を選びます。

②メニュー画面より、☐☐ (データ転送プログラム) を選び、↵キーを押します。



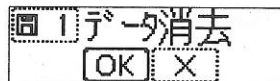
(例) ☐☐を選びます。

③☐☐ (ディスク消去プログラム) を選び、↵キーを押します。表示に☐☐が表示され、しばらくすると次の画面に進みます。



(例) ☐1を選びます。

④消去したいページ番号を選び、↵キーを押します。



(例) OKを選びます。

⑤消去するときは、OKを選び、↵キーを押します。

表示に☐☐が表示され、消去が終わるとメニュー画面にもどります。

消去しないときは、Xを選び、↵キーを押します。

④の画面にもどります。

☆FB-100を操作中にFB-100またはコントロールボックスの電源が切れてしまったときには

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とコントロールボックスの電源をOFFにして、もう一度電源をONにします。

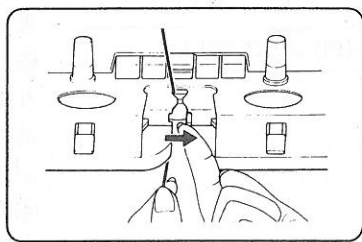
④FB-100にディスクをセットします。

⑤もう一度はじめてからプログラムを行います。

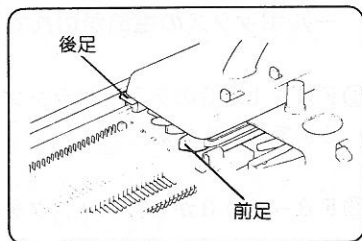
こんなときには 平編がうまく編めない場合

1. 編針に編糸がかからないときには

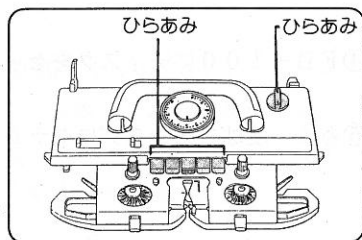
- ・編糸が糸口Aに正しく入っていますか。
- ・糸口レバーは閉じていますか。



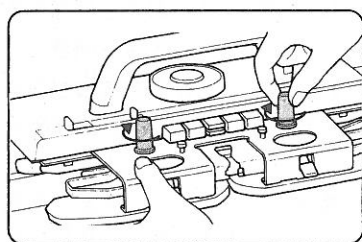
- ・Kキャリジの後足と前足は、ミゾ板に正しくセットされていますか。



- ・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(ボタンが押されていない)になっていますか。



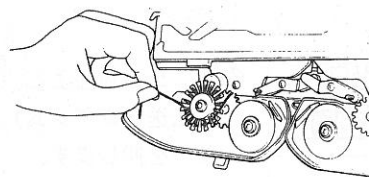
- ・編地押えが浮いていないよう、正しくKキャリジにセットされていますか。



2. Kキャリジの操作が非常に重いときには

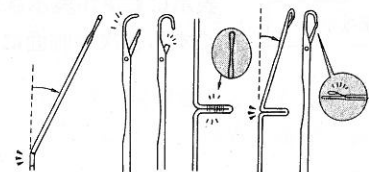
- ・編目ダイヤルと調節ツマミが編糸に応じて正しくセットされているか確認してください。
(編目ダイヤル…6ページ、調節ツマミ…8ページ)
- ・編機が糸くずなどでよごれていませんか。Kキャリジの裏側も調べてください。
- ・油が切れていませんか。切れていたら注油してください。
(107ページ)
- ・糸取装置に編糸が正しくセットされていますか。
(8ページ)
- ・編糸が糸玉からスムーズに出ていますか。

- ・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。

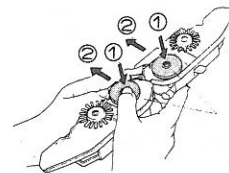


3. 編目が引き上がってしまうときは

- ・針が曲がったり、折れたりしていませんか。そのような時は針を取り替えてください。(106ページ)

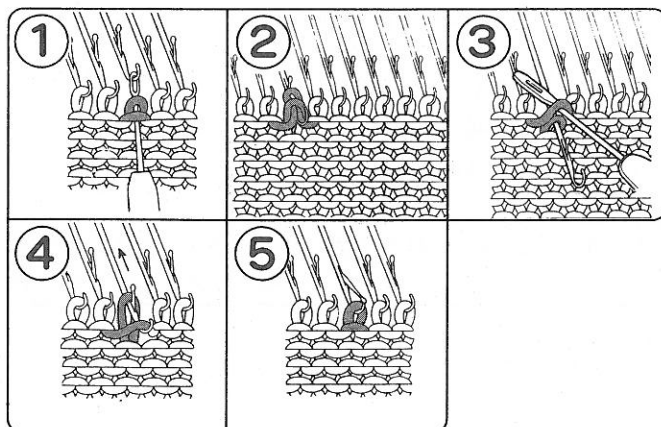


- ・綿、化繊レース糸などで編んでいる場合には編地押えの裏にあるゴム車を作動位置に出してください。
(1)編地押えをKキャリジからはずし、裏返します。
(2)左右のゴム車を、押さえながら矢印の方向に出します。

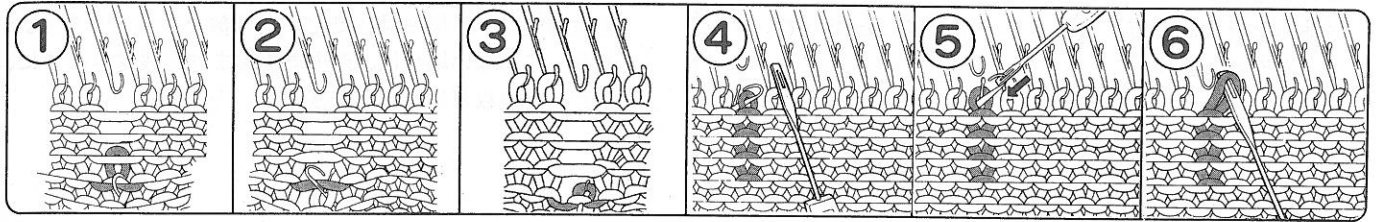


4. 編目が落ちてしまったら (編目の拾い方)

- ・1段落ちた場合…ウツシを使って、落ちた編目の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。



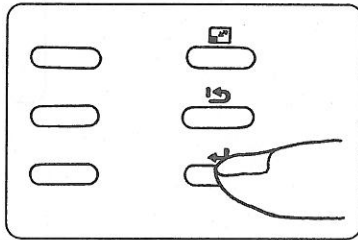
・数段落ちた場合…タツピを使って、編地の向こう側から編目を作り直して編針にかけます。



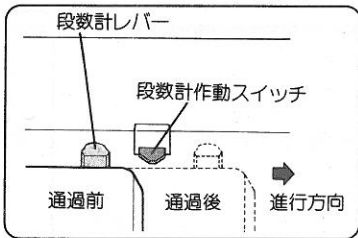
編みまちがえたときの直し方 (平編・添え糸編で製図配置プログラムを使っていない場合)

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キャラジをミゾ板からはずして編み直します。

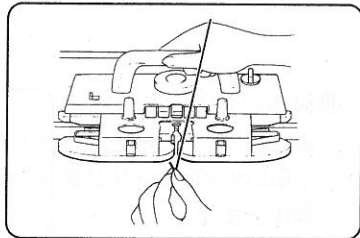
① ←キーを押して、表示画面を停止画面にします。



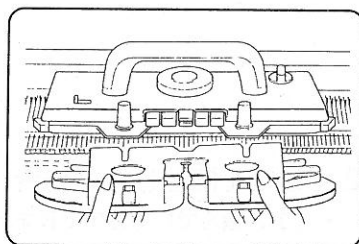
② Kキャラジが止まった位置で、段数計レバーが段数計作動スイッチを通過したかどうか、確認します。



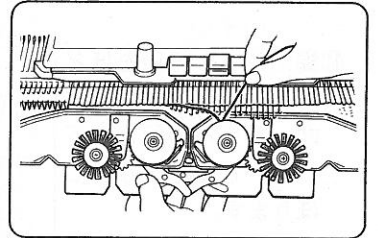
③ 糸口Aから編糸をはずします。



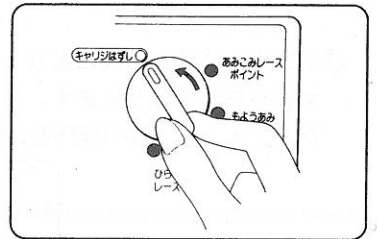
④ Kキャラジ左右の編地押えツマミをゆるめ、編地押えをKキャラジからはずします。



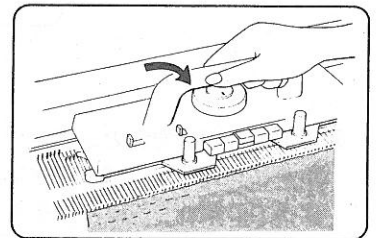
⑤ 編地押えを裏返してみます。編糸がハケ車、ゴム車にからんでいたらずします。



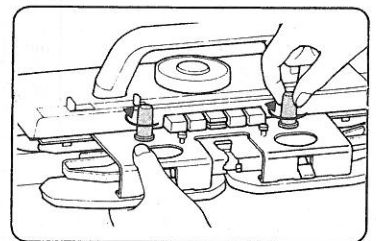
⑥ 選針切替ツマミを〈キャラジはずし〉にセットします。



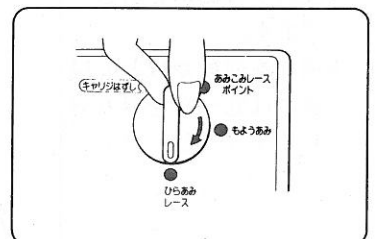
⑦ Kキャラジを手前へ持ち上げ、ミゾ板からはずします。



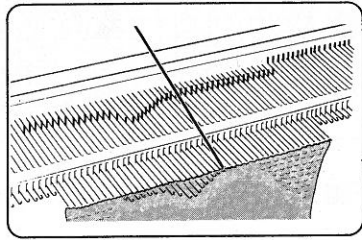
⑧ Kキャラジを左右どちらかの補助レールの上に置き、編地押えを取り付けます。



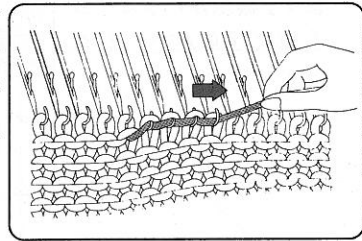
⑨ 選針切替ツマミを〈ひらあみ〉にもどします。



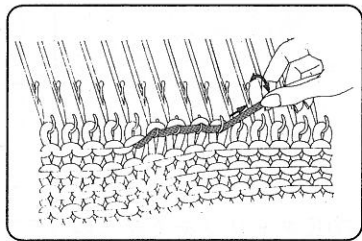
⑩ Kキャリジをはずしたあとの乱れている編針を直します。編目が落ちないように、編針のステムの上にある編目をく乱れた針の直し方(98ページ)にしたがって、フックにもどします。



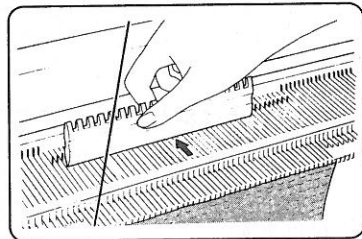
⑪ 編まれている段をほどくために、編糸を編み方向へクシバの線と平行に引いて、編目を引きしぼります。



⑫ 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こします。前の段の編目は、フックにかかります。⑪、⑫の操作を何回かに分けて行います。

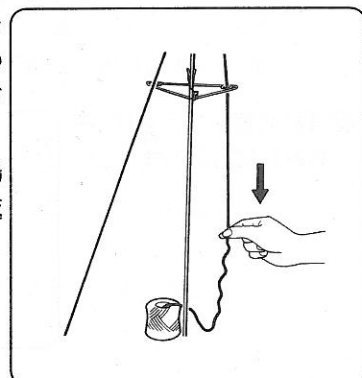


⑬ 編地をほどいたあと、編目がすべてフックにかかっているかどうか確認してください。その後、模様板を使ってすべての編針をB位置にそろえます。



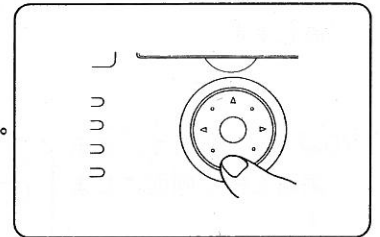
⑭ ほどこした糸のたるみをなくすため、糸取装置の後ろから編糸を引き下げます。

※編地を何段かほどく場合には⑪～⑭を繰り返して行ってください。

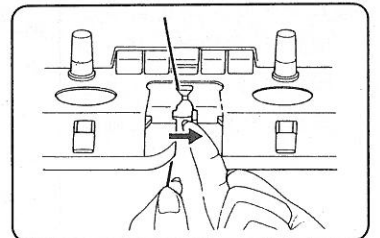


⑮ 別売りのニットリーダーを使用している場合には、Kキャリジのリーダーレバーがニットリーダーの送りレバーを通過している場合は、ほどいた段数だけでもどします。通過していない場合は、途中まで編まれた段は含めず、ほどいた段数だけでもどします。

⑯ ②で確認したキャリジの位置で、段数計レバーが段数計作動スイッチを通過している場合は、途中まで編まれた段を含めて、ほどいた段数だけ、▽キーを押します。通過していない場合は、途中まで編まれた段は含めず、ほどいた段数だけ、▽キーを押します。

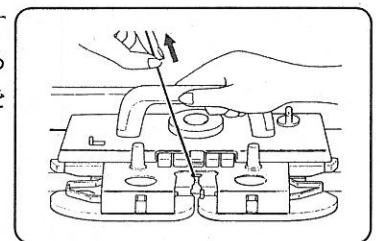


⑰ もしKキャリジが編糸と反対側にあるときは、Kキャリジを置きなおし、編糸を糸口Aへ入れ、糸口レバーを閉じます。



⑱ ◀キーを押して、表示画面を編成画面にします。

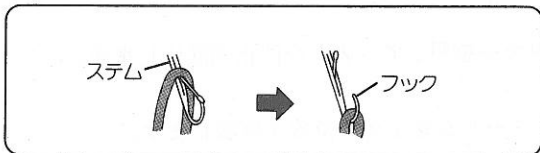
⑲ 編糸のたるみをなくすように、左手で糸をかるく引いて、Kキャリジを操作します。



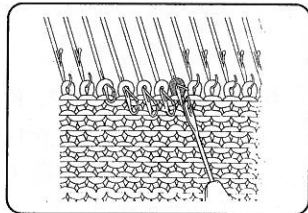
2. 編地をほどきたい場合

- ・〈1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら〉(96ページ)の①、⑪～⑱を行います。

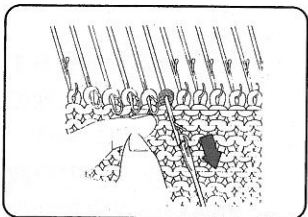
乱れた針の直し方



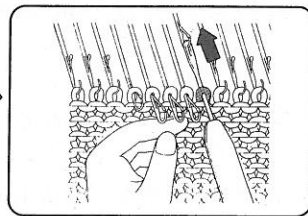
(1)ウツシの穴に、目直しする編針のフックを入れます。



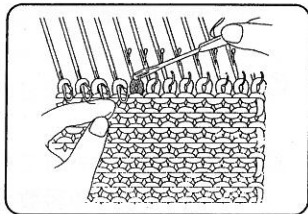
(2)ウツシを編針と平行に、手前に引きます。このとき編地が いっしょに前に引かれて他の編目が落ちないように左手の指先でかるく押さえてください。



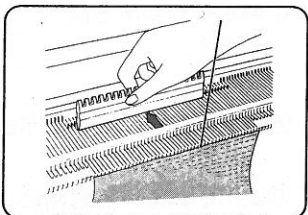
(3)ウツシを向こう側へ押して、編目をウツシの上に移します。



(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。



編みまちがえたときの直し方 (平編・添え糸編で製図配置プログラムを使っている場合)

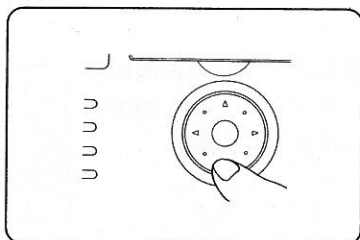
1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら
・無理に動かさず、Kキャリジをミゾ板からはずして編み直します。

① 編みまちがえたときの直し方 (平編・添え糸編で製図配置プログラムを使っていない場合) (96ページ)の①~④までを行います。

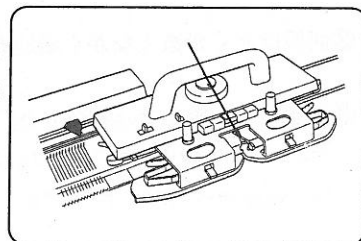
② Kキャリジが止まった位置で、段数計レバーが段数計作動スイッチを通過している場合は、途中まで編まれた段を含めて、ほどいた段数を数えます。
通過していない場合は、途中まで編まれた段は含めずに、ほどいた段数を数えます。

③ ほどいた段数だけ、▽キー (下キー) を押します。

※編幅表示と編地が合っているか確認してください。

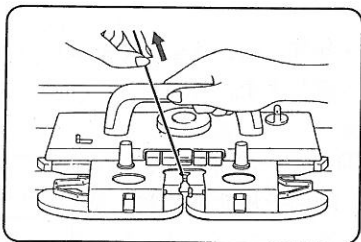


④ 編糸の端がある側へ、Kキャリジを置き、編糸を糸口Aへ入れ、糸口レバーを閉じます。



⑤ ◀キーを押して、表示画面を編成画面にします。

⑥ 編糸のたるみをなくすように、左手で糸をかるく引いて、Kキャリジを操作します。



2. 増し目、減らし目を忘れて編み進んだ場合

- ①編んでいる段を編み終えてKキャラジをターン位置の外側に置きます。
- ②表示画面に表示されている製図段を覚えておきます。
- ③←キーを押して、表示画面を停止画面にします。
- ④▽キーを使い、編機にかかっている編地の編幅と同じ編幅表示がでるまで製図をもどします。
- ⑤編地と同じ編幅が表示されたら△キーを1回押します。
- ⑥表示画面に表示されている製図段を②で覚えた製図段より引き、その差の段数だけ編地をほどこき、編針をB位置にそろえます。
- ⑦編糸の端がある側へ、Kキャラジを置き糸口に編糸を入れます。
- ⑧←キーを押して、表示画面を編成画面にします。
- ⑨表示されている編幅にしたがって増し目や減らし目をしてから、続きを編みます。

3. 編地をほどこきたい場合

(Kキャラジが編地の外にある場合)

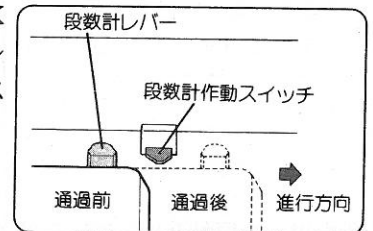
- ①←キーを押して、表示を停止画面にします。
- ②何段ほどこか数えながら編地をほどこきます。
- ③前記く1. 編んでいる途中でKキャラジが動かなくなったらの③~⑥(98ページ)を行います。

※あみわけなどで編地が編機の中央にない場合は下記の手順で編み直してください。

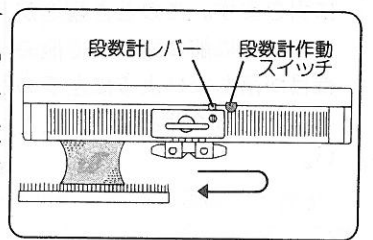
- ①←キーを押して、表示を停止画面にします。
- ②Kキャラジを止めた位置を確認します。

a. 最後に編んだ段で、まだKキャラジの段数計レバーが段数計作動スイッチを通過していない。

b. 最後に編んだ段で、Kキャラジの段数計レバーが段数計作動スイッチを通過した。



c. 最後に編んだ段からすでにターンして、次の段を編む前に、もう一度Kキャラジの段数計レバーが段数計作動スイッチを通過した。



③何段ほどこか数えながら編地をほどこします。

④ ②で確認したa, b, cで、下の表の数だけ▽キーを押します。

a	ほどこいた段数 - 1
b	ほどこいた段数そのまま
c	ほどこいた段数 + 1

※編幅表示と編地が合っているか確認してください。

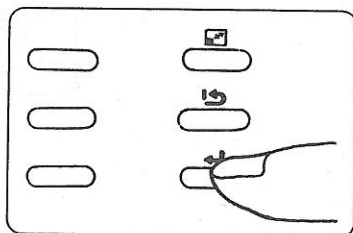
⑤前記く1. 編んでいる途中でKキャラジが動かなくなったらの④~⑥(98ページ)を行います。

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)

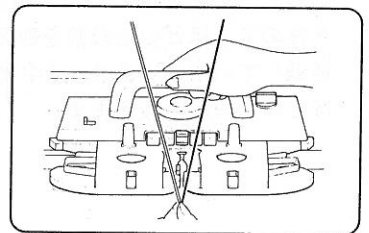
1. 編んでいる途中でKキャラジが動かなくなったら

・無理に動かさず、Kキャラジをミゾ板からはずして編み直します。

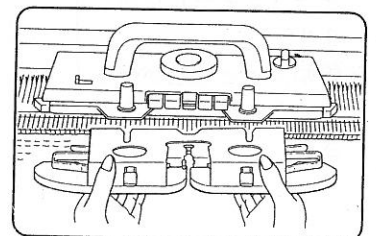
- ①←キーを押して、表示画面を停止画面にします。



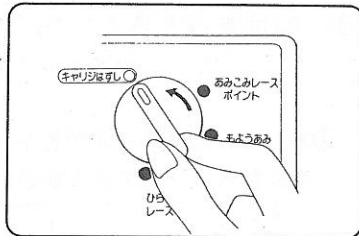
②糸口から編糸をはずします。



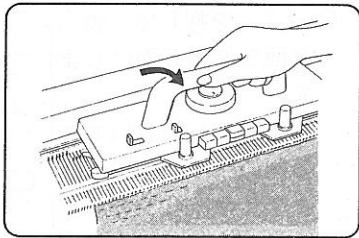
③Kキャラジの編地押えツマミをゆるめ、編地押えをはずします。



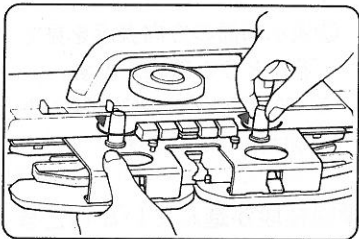
④選針切替ツマミを〈キャリジはずし〉にセットします。



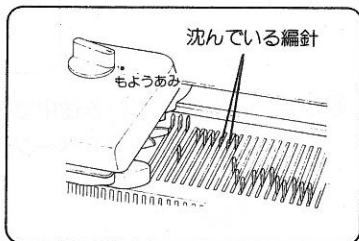
⑤Kキャリジを手前に持ち上げてはずします。選針切替ツマミを〈ひらあみ〉に合わせ、補助ルールの上に置きます。



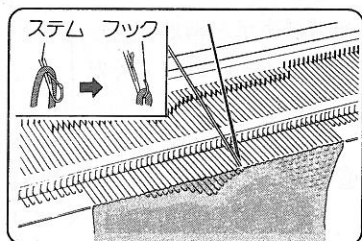
⑥Kキャリジに編地押えを取り付けます。



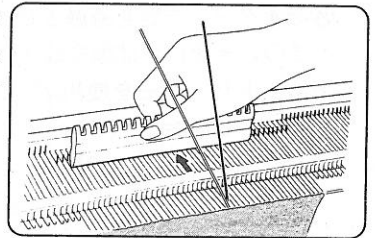
⑦Kキャリジを編地の途中ではずしたときなど編針が沈んだままになっているときは、選針切替ツマミを〈もようあみ〉にセットして、編地のないところで、Kキャリジを左右に少し動かします。編針は自動的に浮き上がります。



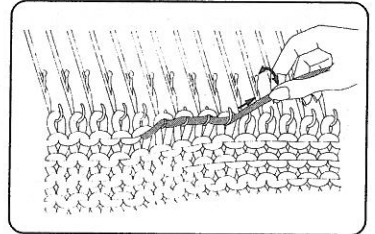
⑧編針のステムの上にある編目をフックにもどし、Kキャリジをはずしたあとの乱れている編針を直します。(98ページ)



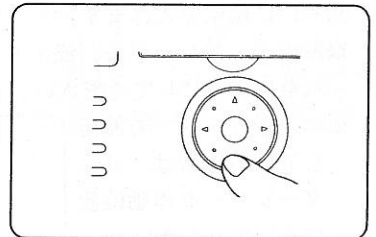
⑨すべてのステムにある編目をフックにもどしたあと、模様板を使ってB位置にそろえます。




⑩途中まで編まれている段をほどきます。
※数段ほどく必要のある場合には、何段ほどいたか覚えておいてください。(途中まで編んだ段も、たとえ1目でも1段と数えます。)



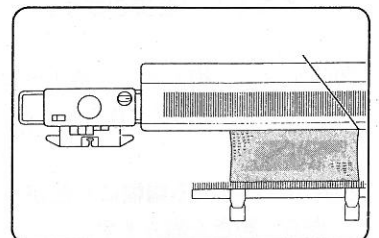
⑪ほどいた段数だけ、▽キーを押します。
※編幅表示と編地が合っているか確認してください。



⑫別売りのニットリーダーを使用している場合には、Kキャリジのリーダーレバーがニットリーダーの送りレバーを通過している場合は、ほどいた段数だけでもどします。通過していない場合は、途中まで編まれた段は含めずに、ほどいた段数だけでもどします。
※ニットリーダーの編幅と編地が合っているか確認してください。

 (製図配置プログラム) を使用して編んでいる場合は、編み直しに合わせて自動で製図段も、もどります。

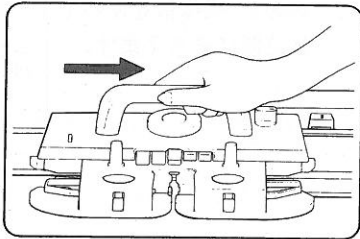
⑬もし、Kキャリジが編糸の端と同じ側にあつたら、Kキャリジを編糸と反対側の補助ルールの上に置きます。編まないで模様編の選針を行うためにカムボタンの〈すべり〉左右を押し、選針切替ツマミを模様に合わせて〈もようあみ〉か〈あみこみレース・ポイント〉にセットします。



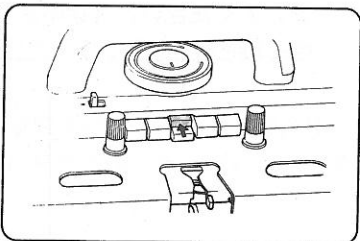
⑭必ずターン位置を通過させて、Kキャリジを動かします。

このとき糸口には編糸は入れません。

※ニットリーダーを使用している場合は、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。

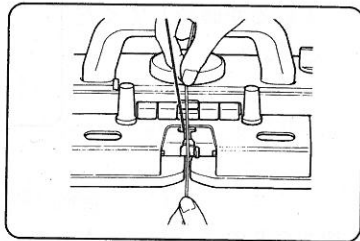


⑯←キーを押して、表示画面を編成画面にします。

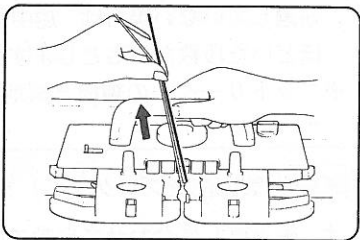
⑰糸口に編糸を入れます。

※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。

※ニットリーダーを使用している場合は、リーダーレバーを作動位置に下げてください。



⑱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. 増し目、減らし目を忘れて編み進んだ場合 (製図配置プログラムを使っている場合)

①〈2. 増し目、減らし目を忘れて編み進んだ場合〉
(99ページ)の①~⑥までを行います。

②ほどこき終わったら、編糸の端と反対側のターン位置の外側にKキャリジを置きます。

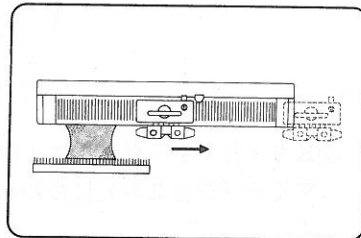
③前記〈1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら〉の⑬~⑰(100ページ)を行います。

④表示されている編幅にしたがって増し目や減らし目をしてから、続きを編みます。

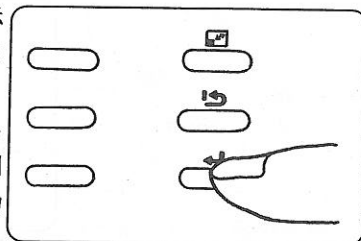
3. 編地をほどこきたい場合

(Kキャリジが編地の外にあるとき)

①編んだ段の進行方向でKキャリジの段数計レバーが段数計作動スイッチをまだ通過していない場合は、通過させます。



②←キーを押して、表示画面を停止画面にします。
Kキャリジの置いてある側のターン位置外側までKキャリジを移動させます。



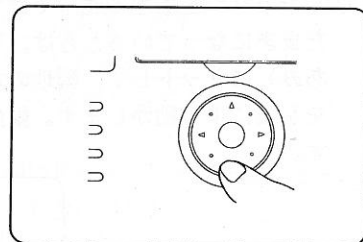
③表示画面の方向表示を見て、模様段が次の段に進んでいるかどうか確認します。

※方向表示が次の段を編む方向に変わっている場合は模様段は進んでいます。

●模様段が進んでいないとき

④編地をほどこします。

⑤編地をほどこした段数だけ、▽キーを押します。
※編幅表示と編地が合っているか確認してください。

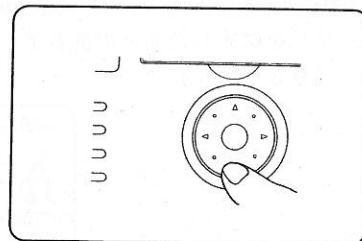


⑥前記〈1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら〉の⑫~⑱(100ページ)を行います。

●模様段が進んでいるとき

④編地をほどこします。

⑤編地をほどこした段数+1だけ、▽キーを押します。
※編幅表示と編地が合っているか確認してください。



⑥前記〈1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら〉の⑫~⑱(100ページ)を行います。

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 (Kキャリジで選針した場合)

①前記〈3. 編地をほどこきたい場合〉①～③ (101ページ)を行います。

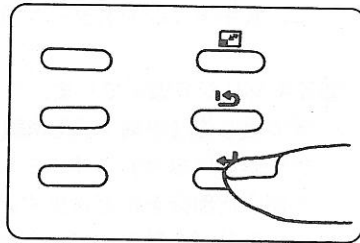
②模様段が進んでいる場合は、▽キーを1回押します。

③編針をB位置にそろえ、糸口より編糸をはずしてから、前記〈1. 編んでいる途中でKキャリジが動かなくなったら〉の⑬～⑰ (100ページ)を行います。

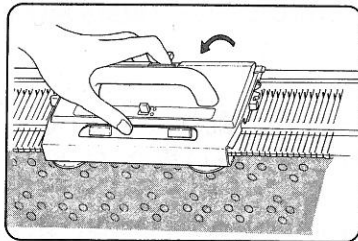
編みまちがえたときの直し方 (レース模様・タックレース模様)

1. 編んでいる途中でLキャリジが動かなくなったら
・無理に動かさずに、Lキャリジをミゾ板からはずして編み直します。

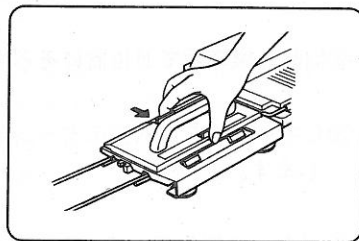
①←キーを押して、表示画面を停止画面にします。



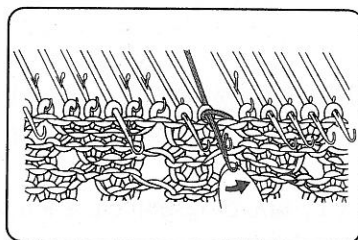
②Lキャリジのはずしボタンを手前に引き、向こう側を持ち上げてはずします。編針が引っかかっているときは、よく見て無理のないようにはずしてください。



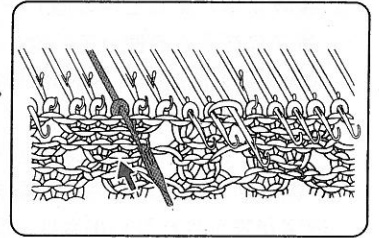
③はずしボタンを押して、Lキャリジを左側の補助レールの上に正しく置きます。



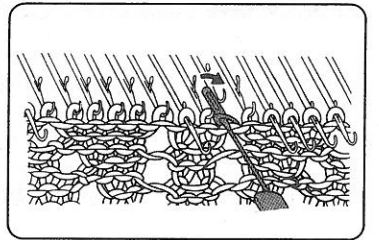
④2本重なっている編針がありましたら、針先を指で持ち上げてはずしてください。



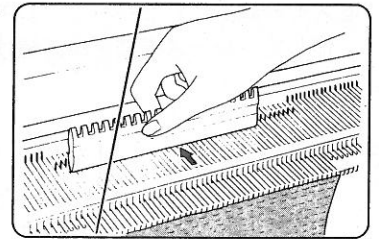
⑤編針のステムの上にある編目をウツシを使ってフックにもどします。



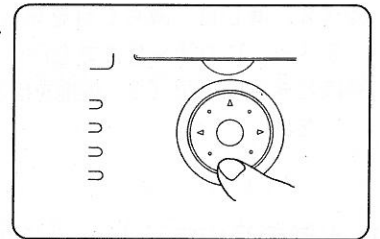
⑥ウツシを使って移った編目をもとの編針にもどし、平編の状態にもどします。



⑦乱れているすべての編針を、B位置にそろえます。



⑧▽キーを1回押します。模様段がKキャリジで編んだ次の段になります。



⑨←キーを押して、表示画面を編成画面にします。

⑩メモの表示にしたがって、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. 編地をほどこしたい場合

- ① ←キーを押して、表示画面を停止画面にします。
- ② Lキャリアジを操作していた場合は、前記〈1. 編んでいる途中でLキャリアジが動かなくなったら〉の⑥、⑦（102ページ）を行い平編の状態にもどし、メモの表示に数字がでるまで、必ず、▽キーを押します。
- ③ 編みまちがえたときの直し方（平編、添え糸編で製図配置プログラムを使っていない場合）（97ページ）の⑪～⑬の手順で、平編の部分をほどこします。
- ④ くりかえしほどこく場合は、1回▽キーを押し、メモの表示に数字が表示されたら、平編を1段ほどこします。数字が表示されない場合は、②、③を行います。

※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。

※製図の編幅と編地が合っているか確認してください。

- ⑤ ほどこき終わったら、編糸の端がある側にKキャリアジを置き、糸口に編糸を入れます。
- ⑥ ←キーを押して、表示画面を編成画面にします。
- ⑦ メモの表示にでている数字だけKキャリアジで編みます。（このときKキャリアジは右側で終わります。）
- ⑧ メモの表示にしたがって、LキャリアジとKキャリアジを操作して、レース模様を編み続けます。

3. 増し目、減らし目を忘れて編み進んだ場合 （製図配置プログラムを使っている場合）

- ① 編んでいる段を編み終えてKキャリアジを右、Lキャリアジを左の補助レールの上に置きます。
- ② 〈2. 増し目、減らし目を忘れて編み進んだ場合〉（99ページ）の②～⑨までを行います。
※ほどこき方は上記〈2. 編地をほどこしたい場合〉を参照してください。

4. 平編の途中でKキャリアジが動かなくなった場合 （製図配置プログラム）を使っている場合）

- ① 編みまちがえたときの直し方（平編、添え糸編で製図配置プログラムを使っている場合）（98ページ）の①～⑤を行います。
- ② メモの表示にでている数字だけKキャリアジで編みます。（このときKキャリアジは右側で終わります。）

- ③ メモの表示にしたがって、LキャリアジとKキャリアジを操作して、レース模様を続けます。

5. KキャリアジとLキャリアジをまちがえて動かした場合

- ・ トピカル7は、KキャリアジとLキャリアジをまちがえて動かした場合に、ブザー音とともに、エラーメッセージで「キャリアジが違います」と表示されます。まちがえて動かした段は無視され、段数や模様は進みません。

- ① 表示にエラーメッセージで「キャリアジが違います」とでているのを確認して、Lキャリアジを左ターン位置の外側に、Kキャリアジを右ターン位置の外側に置きます。
- ② Kキャリアジで編んでしまった場合、編みまちがえたときの直し方（平編・添え糸編で製図配置プログラムを使っていない場合）（96ページ）の③～⑬の手順でまちがえた部分をほどこします。
Lキャリアジを動かしてしまった場合は、編針を模様板でB位置にそろえます。
- ③ ←キーを押して、エラーメッセージから編成画面にもどします。
- ④ メモの表示にしたがって、LキャリアジとKキャリアジを操作して、レース模様を続けます。

6. 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（Lキャリアジで選針した場合）


- ・ Lキャリアジがターンしていない場合
（模様段の奇数、偶数で判断してください。）

- ① ←キーを押して、表示を停止画面にします。
- ② 編針を模様板でB位置にそろえます。
- ③ Lキャリアジを反対側のターン位置の外側より入れ、選針します。
- ④ ←キーを押して、表示画面を編成画面にします。
- ⑤ メモの表示にしたがって、LキャリアジとKキャリアジを操作して、レース模様を続けます。

- ・ Lキャリアジがすでにターンしている場合
（模様段の奇数、偶数で判断してください。）

〈1. 編んでいる途中でLキャリアジが動かなくなったら〉を行ってください。

ほどいた段数がわからなくなったときには (模様編)


- ①表示を (画面切替キー) で模様データの拡大画面にします。
- ②ほどき終わったあと、編針にかかっている段の模様データを、▽キーで1段ずつ下げながら、さがします。
- ③さがしだした模様データの次の段を、模様データの横に表示されている▶に合わせて編み始めます。

④編み始めは、編まちがえたときの直し方 (模様編) の⑬から始めてください。(100ページ)

※模様変化を使用しているときは、変化後のデータで表示されます。

選針が正しく行われないうときは

下記の項目について確認してください。

- ・ (模様配置プログラム) 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 (あみこみレース・ポイント) 位置に合わせてターン位置を通過させてから選針を行いましたか?

・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ターンした場合、同じ選針を繰り返します。もし通過させないで次の段へターンしてしまったら、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) キャリジを (Kキャリアジのカムボタンくすべり) 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) キャリジを1段動かすと正しい選針が行われます。
- (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ったとき、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 (あみこみレース・ポイント) 位置に合わせてターン位置を通過させてから選針を行いましたか?
- ・模様編の途中で、Kキャリアジをターン位置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 (あみこみレース・ポイント) にして、ターン位置を通過させてから編み直しましたか? もし通過させないで編んだら、右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、模様編が正しく編まれている状態まで戻します。
- (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 (あみこみレース・ポイント) 位置に合わせて、カムボタンくすべり) 左右を押しします。
- (4) Kキャリアジをターン位置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キャリジが編地の途中にある場合

- ① Kキャリ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 ◀キーを押します。(表示画面が停止画面になります。)
- ④ 模様が正しく編まれている段までほどき、もう1段ほどきます。編針をB位置にそろえます。
- ⑤ ▽キーを1回押します。
- ⑥ Kキャリジを編糸と反対側の補助ルールの上に置きます。カムボタン〈すべり〉左右を押し、ターン位置を通過させて選針します。
- ⑦ ◀キーを押します。(表示画面が編成画面になります。)
- ⑧ 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キャリジを操作しているとき、電源が切れた場合

- ① Lキャリジをそのまま進行方向に操作してから、左側の補助ルールの上に置きます。
- ② 電源を入れます。
- ③ ◀キーを押します。(表示画面が停止画面になります。)
- ④ 移されている編目をもとの編針にもどし平編の状態にします。編針をB位置にそろえます。
- ⑤ ▽キーを1回押します。
- ⑥ ◀キーを押します。(表示画面が編成画面になります。)
- ⑦ メモの表示にしたがって、LキャリジとKキャリジを操作し、編み続けます。





3. 電源が切れたとき、K (またはL) キャリ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) キャリジをキャリジが置いてある側のターン位置を通過させてから、再び模様編を続けます。

模様データを創作しているとき、電源が切れてしまったときには

電源が切れたとき、模様創作の画面(マス目のある画面)まで進んでいたなら、 (模様修正プログラム)で続きを行ってください。まだ、模様創作の画面まで進んでいなければ、最初から (模様創作プログラム)を行ってください。

製図データを創作しているとき、電源が切れてしまったときには

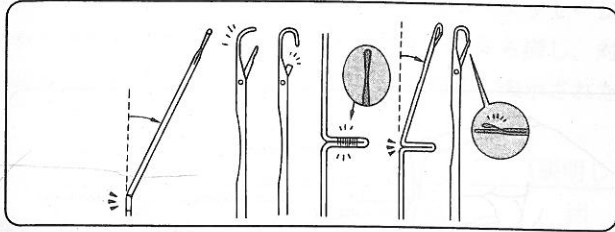
電源が切れたとき、 (ステージ1)のインプットをすでに始めていたら、 (製図修正プログラム)で続きを行ってください。まだ、 (ステージ1)のインプットを始めていなければ、最初から (製図創作プログラム)を行ってください。

表示画面が見えにくいときには

- ・コントロールボックスの表示調節ダイヤルを動かし、ちょうど良い濃さになるように調節してください。表示調節ダイヤルを動かしても、表示画面が暗いときはバックライト(表示画面の明かり)の寿命がきています。お買い上げの店または、ブラザー販売店にお持ちください。

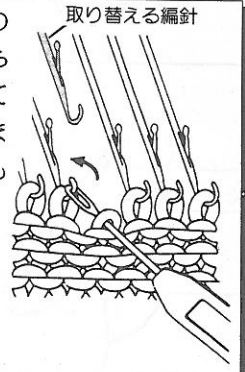
※バックライトは消耗品ですので、コントロールボックスを使用しないときは、バックライトの寿命を延ばすため電源をOFFすることをおすすめします。

編針が曲がってしまったら

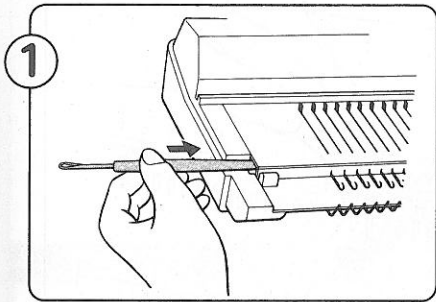


●編針が曲がっていたり、折れたり、また傷が付いていたりすると、さまざまなトラブルの原因となります。こんなときは、次の順序で編針を替えてください。

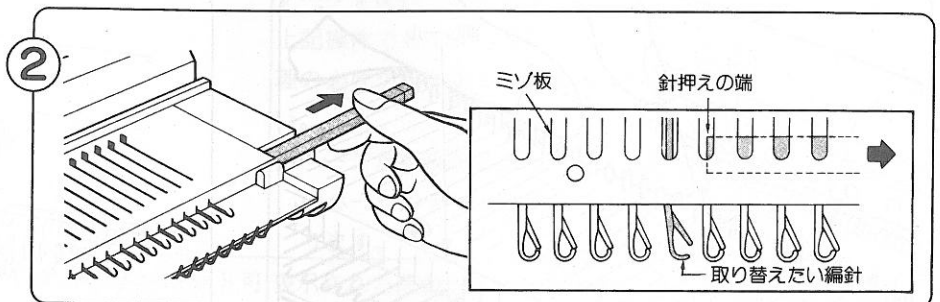
編地がかかっている場合には、そのまま編針を取り替えると編目がおちてしまいますので、ウツシを使ってとなりの編針に編目を移しておきます。編針の取り替えが終わったらもとにもどします。



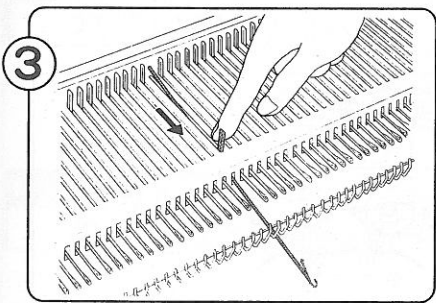
●編針の取り替え方



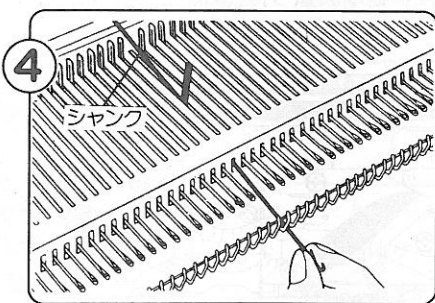
針押えをミゾ板の片端(取り替えたい編針に近い側)から、タッピの柄を使ってミゾ板の中へ押し込みます。



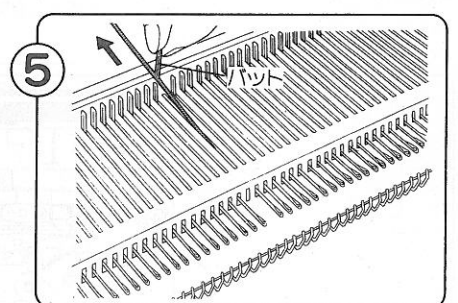
反対側に出た針押えを、押し込んだ側の針押えの端が取り替えたい編針を通り過ぎるところまで引き抜きます。



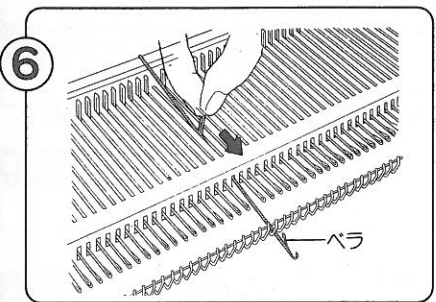
取り替えたい編針を、E位置まで出します。



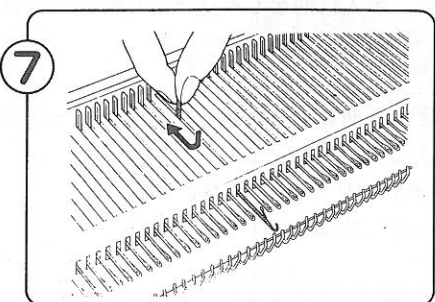
E位置に出した編針のフック部分を押し下げます。シャンク部分がミゾ板の上に出ます。



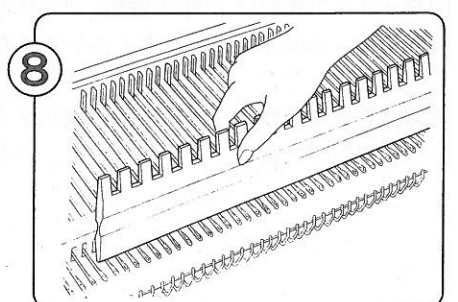
シャンク部分、またはバット部分を指でつまみ上げるようにして、向こう側に引き抜きます。部品箱から予備の編針を取り出します。



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



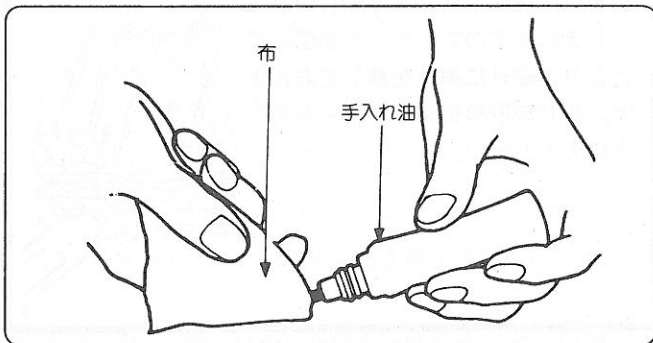
バット頭部を指で押し下げ、そのままA位置か、B位置までもどします。



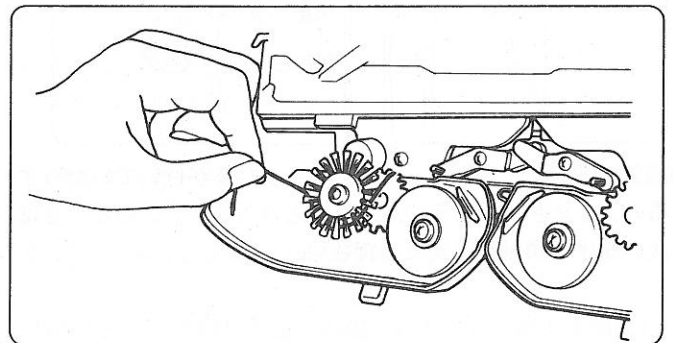
フック部分が浮き上がっている編針を模様板を使って押し付け、針押えを押し込みます。

編機の手入れ

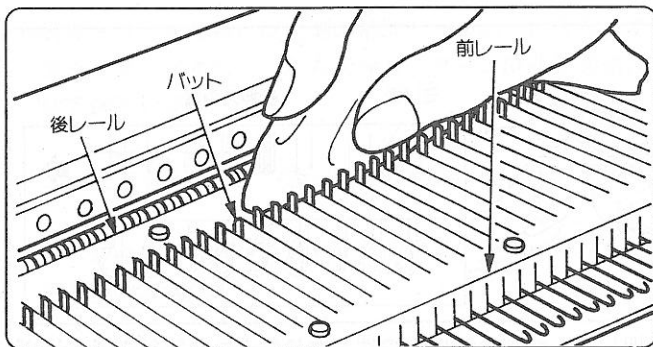
※シンナー、アルコール、ベンジンなどを使用しないでください。



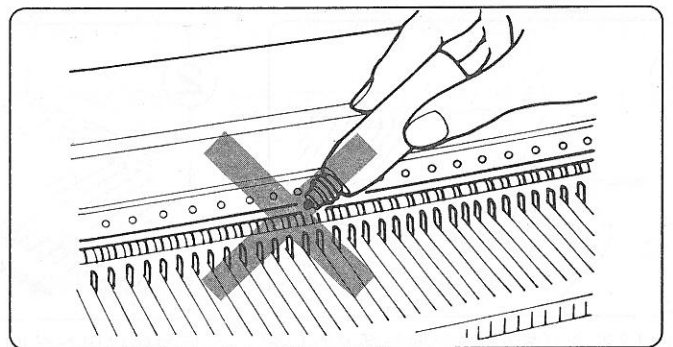
金属部分は付属の手入れ油をしみ込ませた布で、プラスチック部分は中性洗剤などをしみ込ませた布でふいてください。



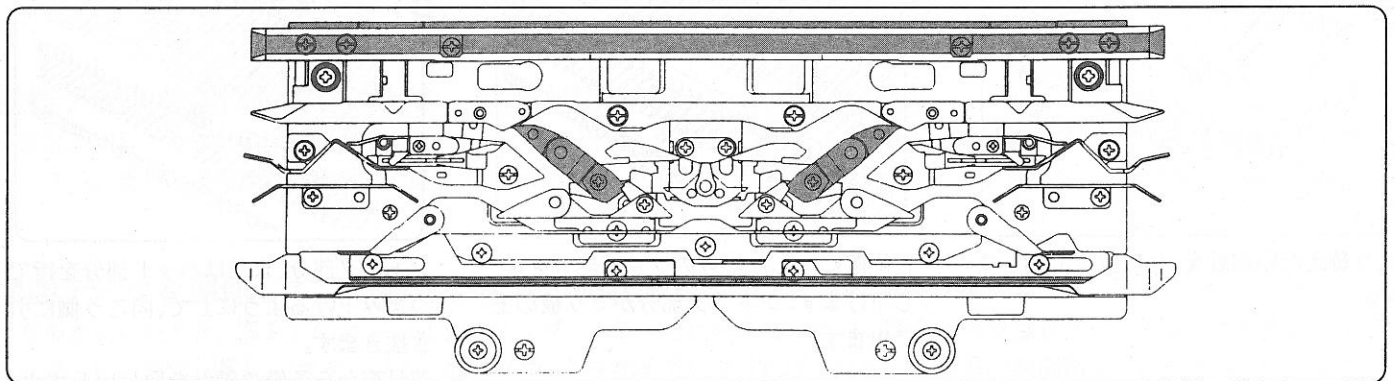
Kキャリジ・Lキャリジを本体からはずし、手バケや布で、よくほこりやゴミを取り除いてください。



ミゾ板の部分は、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。



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。

エラーメッセージが表示されたときには

- ・操作が間違っていた場合には、画面にエラーメッセージが表示されます。
- ・表示されたエラーメッセージの番号を下表から探し、対策にしたがって操作を行ってください。
- ・**←**キーを押すと、エラーメッセージが消え、表示された画面よりやり直します。

(説明してあるエラーメッセージ画面の数字は、例が入れてあります。)

エラーメッセージ	原因	対策	参照ページ
❶ すぐに電源を切りなさい	アダプターの電圧が規定の値を超えています。	すぐに電源を切り、使用しているアダプターをトピカル7用のものと交換してください。	
❷ データが壊れています	編機に内蔵された電池が消耗しています。	お買い上げの販売店で、電池交換をしてください。	
	コントロールボックスに異常があります。	お買い上げの販売店で、修理をしてください。	
	挿入されているカートリッジまたは、指定されたページのデータが壊れています。	保存されていたデータは壊れているため、<カートリッジ消去プログラム>を行い、もう一度データを保存してください。 上記操作でもエラーが解消されないときは、修理の必要がありますので販売店にご相談ください。 ※ページが複数あるカートリッジの場合は、他のページのデータは壊れていない可能性があります。	83, 84
❸ 段数は最大1234までです	インプットした段数が、インプット可能な製図段の範囲を超えています。	表示された段数以下の段数をインプットし直します。	19
❹ 段数は最大123までです	インプットした段数が、インプット可能な模様段の範囲を超えています。	表示された段数以下の段数をインプットし直します。	19
❺ 模様が配置されていません	模様が配置されていないのに、模様段を設定しようとしています。	<模様配置プログラム>を行います。	21~24
	模様が配置されていないのに、<模様配置消去プログラム>が選ばれました。	<模様配置消去プログラム>を行う必要はありません。	25
❻ 編機と接続されていません	本体ケーブルとコントロールボックスが接続されていません。	・コントロールボックスの電源をOFFにして、本体ケーブルをコントロールボックスに接続します。 ・ ← キーを押して操作を続けます。	3
❼ 模様番号901が未終了です	模様番号901の模様の創作、または修正が終わっていません。	<模様修正プログラム>で模様番号901の模様を終了させます。	36
❽ 製図番号1が未終了です	製図番号1の製図の創作、または修正が終わっていません。	<製図修正プログラム>で製図番号1の製図を終了させます。	42, 43
❾ 編成が速過ぎます	キャリッジを動かすスピードが速すぎます。	キャリッジを編機のターン位置の外側から入れ直し、もう少しゆっくりキャリッジを動かして編成をします。	
❿ キャリッジが違います	Kキャリッジ以外のキャリッジが使用されています。	Kキャリッジを編機のターン位置の外側から入れ直します。選針切替ツマミを確認してください。	
⓫ キャリッジが違います	Lキャリッジ以外のキャリッジが使用されています。	Lキャリッジを編機のターン位置の外側から入れ直します。	

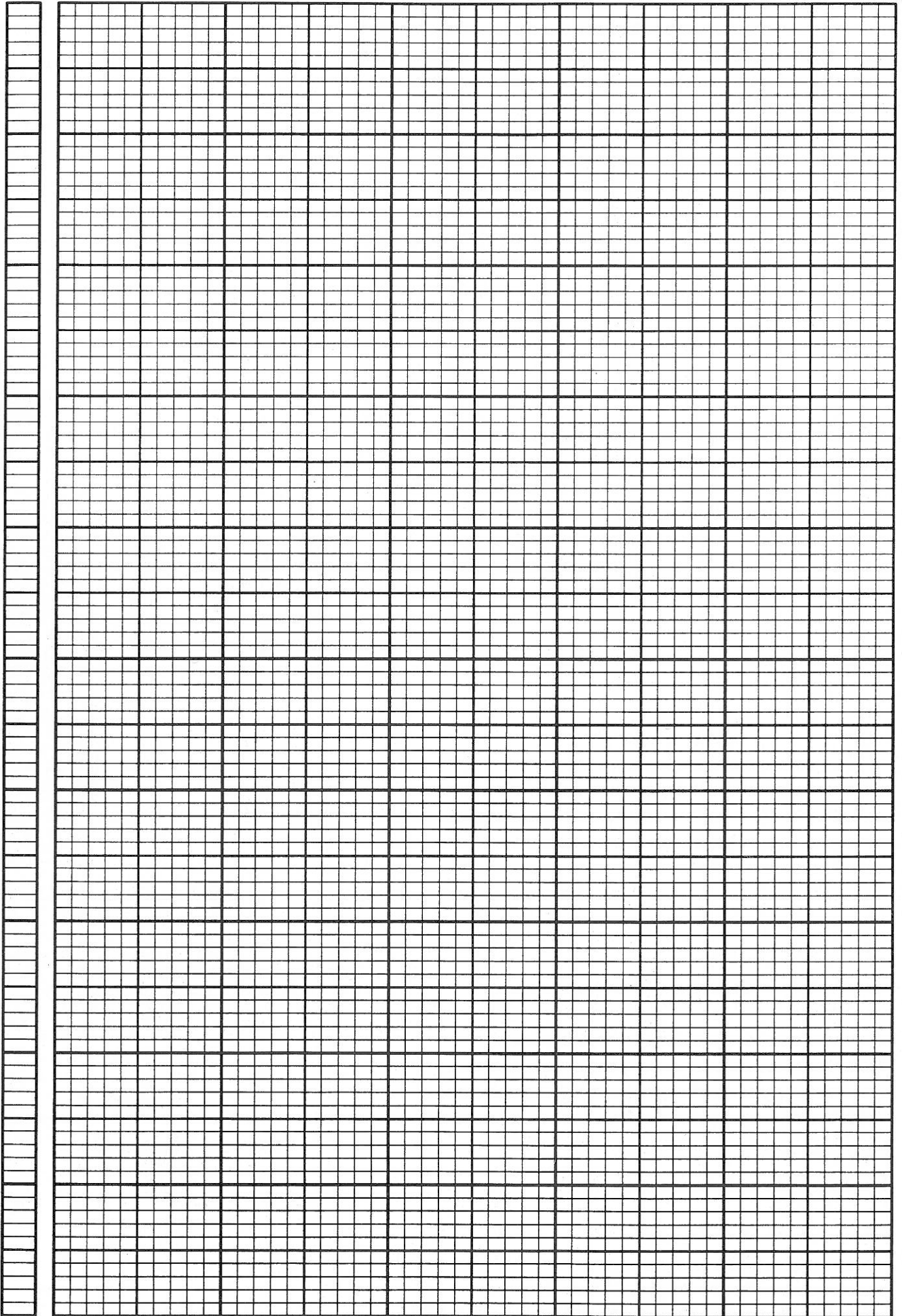
エラーメッセージ	原因	対策	参照ページ
12 模様番号が見 つかりません	模様番号の入力で、インプットした番号は創作模様または、内蔵模様の番号ではありません。	正しい模様番号をインプットし直します。	21~24
13 レース模様では ありません	レース模様の模様番号が選ばれていません。 レース模様のメモが正しくありません	<模様配置プログラム>を正しく行います。 創作したレース模様は、規則に従ってメモのインプットをします。	21~24 44, 45
14 模様の位置が 不相当です	インプットした模様位置の値が、設定できる範囲を超えています。	設定可能な模様位置をインプットします。	21~24
15 製図の位置が 不相当です	インプットした製図位置の値が、設定できる範囲を超えています。	L100~R100の製図位置をインプットします。	25~26
16 製図の位置が 不相当です	インプットした製図位置では編幅の右側が針番号R100を超えています。	R100の編針より出ない位置に製図を配置します。	25~26
17 目数が200を 越えています	創作模様の目数入力で、200目より大きい目数がインプットされました。	目数は、200目以下の値をインプットします。	34
18 最大の段数を 越えています	最大の段数(自動的に表示された値)より大きな段数がインプットされました。	段数は自動的に表示された値以下にします。 ※必要のない創作模様、創作製図を消去すると、大きな値でもインプットできる場合があります。ただし、2色模様は998段、3色模様は332段、4色模様は248段より大きな模様は作成できません。	34
19 製図が登録さ れていません	創作した製図がありません。	<製図創作プログラム>で、製図を作成します。	37~42
20 この製図は 使えません	この編機では扱えない製図のデータを選択しました	この編機では扱えませんので、操作を中止し、扱うことのできる製図データを選択します。	
21 針数が足りま せん	目数が200を超えています。	ゲージ、または製図を修正します。	71, 42
22 製図が配置さ れていません	製図が配置されていないのに<製図配置消去プログラム>が選ばれました。	<製図配置消去プログラム>を行う必要はありません。	26
23 創作エリアが いっぱいです	トピカル7の創作エリアに模様、または製図を保存できる空き場所が不足しているか、すでに模様、または製図の個数が98個存在します。	必要のない模様または製図を消去します。	36, 44
24 オーバーカラーです 段数:123	3色模様の1段に4色以上配色をしたか、4色模様の1段に5色以上配色しています。	表示された段にオーバーカラーがあります。模様を設定した色の数の範囲内に修正します。複数段あるときは繰り返しエラーが表示されます。	33~36
25 メモータが壊れ ています	3色または4色模様の創作模様のメモ欄が<メモインプットプログラム>で変更されています	メモ欄をもとの値に直すか、そのまま<キー>を押し、<模様修正プログラム>で模様をもとの状態に直します。	44, 45
26 模様が登録さ れていません	創作した模様がありません。	<模様創作プログラム>を行ってから、<模様修正プログラム>、または<メモインプットプログラム>を行います。	33~36
27 製図配置を消 します	製図配置した製図が、<製図修正プログラム>で修正されました。	<製図配置プログラム>で、製図配置のデータを確認します。	25, 26
28 Xは最大20.0 までです	制限を超えて線の横の長さを入力しようとしています。	正しいデータをインプットします。	37~42

エラーメッセージ	原因	対策	参照ページ
Yは最大20.0 までです	制限を超えて線の縦の長さを入力しようとしています。	正しいデータをインプットします。	37~42
Zは最大3.8 までです	制限を超えて曲線の深さを入力しようとしています。	正しいデータをインプットします。	37~42
X、Yの値が 小さ過ぎます	入力したXまたはYの値が小さ過ぎます。	正しいデータをインプットします。	37~42
これ以上インプ ットできません	制限を超えてステージを入力しようとしています。	ステージの数を減らします。ステージを減らしてもこのエラーがなくなるしない製図は、トピカル7の製図編成では編成できません。	37~42
このデータは 不相当です	創作製図の規則に合わない形になるような、モード番号または、寸法を入力しようとしています。	<製図創作プログラム>の“失敗しないために”を読み、製図をつくり直します。	39
カートリッジがセッ トされてません	カートリッジが正しく差し込まれていません。	カートリッジを確実に差し込んでください。	
模様、製図が ありません	模様または製図のデータがありません。	・電源をOFFし、正しいカートリッジを挿入して操作をやり直します。 ・ディスクまたは指定したページを確認し、正しいディスクまたはページを選択します。	84 93
このカートリッジ は使えません	呼出、書込、消去プログラムなどで、使えないカートリッジを挿入しています。	・コントロールボックスの電源をOFFした後、正しいカートリッジを挿入し、操作をやり直します。 ・<カートリッジ書込プログラム>でエラーがでた場合、<カートリッジ消去プログラム>を行ってから操作をやり直します。	83~85
この模様は呼 び出せません	未終了の模様を呼び出そうとしています。	操作を中止し、模様入力装置(KC-320)で模様創作を終了してから呼び出しを行います。	
ディスクの種類 が違います	使用できないディスクを使用しようとしています。	正しいディスクに入れ替えます。	92~94
電源スイッチが入 っていません	・FB-100の電源がONになっていません。 ・インターフェースコネクターがつながっていません。 ・FB-100が不調です。	コントロールボックス、FB-100の電源をOFFし、インターフェースコネクターの接続を確かめ、もう1度FB-100、コントロールボックスの電源をONにします。	92
装置に異常が あります	・コントロールボックスまたはFB-100に異常があります。 ・FB-100がテレビなどの磁界の発生する場所の近くにありません。	コントロールボックス、FB-100の電源をOFFし、FB-100の位置を変え、もう1度コントロールボックスとFB-100の電源をONにします。 上記操作でもエラーが解消されないときは、修理の必要がありますので販売店にご相談ください。	
ディスクがセッ トされていません	FB-100に正しくフロッピーディスクが入っていません。	フロッピーディスクを正しく入れ直してください。	
ディスクが書込 禁止です	FB-100に入っているディスクがライトプロテクトの状態になっています。	ディスクを確認して、ライトプロテクトの状態を解除します。	
初期化されて いません	初期化が行われていないディスクです。	ディスクを確認し、<ディスク初期化プログラム>を行ないます。	92

エラーメッセージ	原因	対策	参照ページ
044 データが読み込めません	挿入しているディスクに傷または、ほこりなどで読めない箇所が発見されました。	エラーの発生したページは使用できません。他のページは呼び出せることがあります。	
045 ディスクがいっぱいです	FB-100に挿入されているディスクには、保存のできる空きページはありません。 トピカル7の創作エリアに模様または製図のデータが全くない場合でも、<ディスク書込プログラム>を実行すると、ディスクにはデータが保存されたこととなります。	・ディスクを確認し、消去できるページがあれば<ディスク消去プログラム>を行った後、<ディスク書込プログラム>を行います。 ・消去できるページがない場合は、トピカル7で<ディスク初期化プログラム>を行った他のディスクに保存します。	92~94
046 ディスクが不良です	操作中に、ディスクの不良の箇所が見つかりました。	不良の発生したページは使用できません。<ディスク初期化プログラム>中に発生した場合は、そのディスクは使用できません。	
047 ディスクが入れ換わりました	操作中に、他のディスクに入れ替えられました。	<データ転送プログラム>の<アイコン>を選択する表示にもどりますので、正しいディスクに入れ替えてもう一度操作をやり直します。	92~94
048 段数計を通過していません	製図配置と模様配置をして編んでいるときに、段数計レバーが段数計作動スイッチを通過しないため、製図が正しく進んでいません。	①Kキャリジをターン位置外側に置き、←キーを押しエラーメッセージを編成画面にします。 ②表示された模様段までは、正しく編まれていますので、その上の段までほどこき、編針をB位置にそろえます。 ③カムボタンを<すべり>、選針切替つまみ<もようあみ>または、<あみこみレース・ポイント>にします。 ④編糸の反対側よりターン位置を通して選針し、段数計を通過させます。 ⑤糸口に編糸を入れ、模様に合わせてKキャリジをセットします。そのまま編み続けます。	

トピカル7を使用するにあたって

- ★本書の内容に関しては、将来予告なしに変更することがあります。
- ★本書の内容については万全を期して作成いたしました。万一不審な点や誤りなど、お気づきのことがありましたらご連絡ください。
- ★本書の一部または全部を、無断で複製することは固くお断りします。
- ★創作模様、創作製図はコントロールボックスの中の電池によって記憶されています。その電池と液晶のバックライトは消耗品です。本装置の使用環境で、電池または液晶のバックライトの寿命に差がでることをご了承ください。
- ★故障、修理、電池の消耗、電池交換等により、創作模様及び創作製図の記憶が消えます。貴重と思われる創作模様、創作製図は、カートリッジ（別売品）などに保存することをおすすめします。
- ★本装置をラジオ、テレビなどの受信機に近接してご使用になると、受信障害の原因になることがあります。また、パーソナルコンピュータやテレビなどに近接してご使用になると、本装置が誤動作する場合があります。他の電気製品とは、ある程度、離してご使用されることをおすすめします。
- ★編機をご使用されますと、ACアダプターと編機本体の後ろ側が暖かくなりますが、異常ではありません。



☆このページをコピーして、模様を創作するときにお使いください。

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、生産打ち切り後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)227-8870
- 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)824-3193
- 関西事業所 〒542 大阪市中央区南船場3-12-22 TEL:(06)252-5345
- 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)51-7341
- 九州事業所 〒812 福岡市博多区博多駅前2-20-1 TEL:(092)431-3902
- 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。