



# **USER REFERENCE GUIDE**

日本語版 V.1



Designed by a Quilter, for Quilters.\*

# 目次

プロステッチャーの入門	3
概要	4
プロステッチャーのワークスペース	5
測定	11
よく使用される機能	13
ファイル(FILE)タブ	17
デザインファイルでの操作	19
デザインファイルを開く、閉じる、保存する	22
ワークスペースファイルを開く、閉じる、保存する	26
エリアファイルを開く、閉じる、保存する	28
シャットダウン、再起動、またはプロステッチャーを終了するには	29
編集(Edit)タブ	30
デザインの履歴	31
最新の変更を元に戻す(Undo)には	33
デザインを切り取り、コピー、貼付け、または複製するには	34
ワークスペースからすべてのデザイン等をクリアするには	35
デザイングループ	36
エリア(Area エリア)タブ	38
エリアの作成と使い方	39
2 コーナーエリアを作成するには	41
マルチポイントエリアを作成するには	44
エリアを回転させるには	46
変更(Modify)タブ	48
ベースラインデザインの変更	49
デザインの回転(Rotate)	50
デザインのトリミング(Cropping)	60
サイズ変更(Resize)	67
デザインをエリアの形状に適合させる(Skew)	76
デザインの整列(Align)	80
デザインの再配置(Reposition)	88
デザインの始点と終点を入れ替える	92
繰り返し(Repeat) タブ	94
基本的な繰り返し	95
デザインのラッピング(Wrapping)	102
プロステッチャー(Pro-Stitcher)タブ	108
デザインをキルティングする	110
ステッチを始める前に	113
プロステッチャーでミシンを動かす	114
チャネル固定(Channel Lock)	116
フリーモーションの記録	117
始点と終点を移動する(糸切れや部分キルティングの場合)	119

ビュー(View)タブ	121
ツール(Tool)タブ	123
設定(Setting)タブ	128
タッチモード	130
クイックアクセスバーをカスタマイズするには	131
プロステッチャーのデフォルト(標準設定)	132
オートジャンプ(Auto Jump)	134
ステッチスピード	135
ステッチの長さ(Stitch per inch)	136
タイオフステッチ(TieOff)止め縫いステッチ	137
下糸の引き上げ(PullUp)プルアップ	139
一時停止(Pause)	140
高度なセッティング	141
シミュレーションモード	143
コミュニケーション(通信)	146
スピードプロファイル	148
ログ(記録)	149
モーター	150

### プロステッチャー (R) の入門

オンラインビデオとチュートリアル

ハンディキルターは ハンディキルターエデュケーターによるオンラインビデオなどを通してプロステッチャーを 学ぶことをお勧めします。またチュートリアルを使ってキルティングを学べます。

よく使う機能の検索

以前のバージョンのプロステッチャーをお使いの方には、プロステッチャー・プレミアム版との違いに関する情報 がこのページに記載されています。

オンラインリソース

・プロステッチャーのソフトウエアへの更新方法を確認してください

・ハンディキルター製品に関する紹介ビデオ:

・プロステッチャーのチュートリアルをダウンロードするには:

・他のハンディキルター所有者との交流オンラインフォーラムに参加するには:

・フェイスブック上のハンディクィルターをフォローするには:

このドキュメントに含まれている情報は、通知されることなく変更されます。このマニュアルの中に問題点を見つけられた場合、書面でハンディキルター社に報告してください。この文書には誤りが含まれているかもしれません。 ハンディキルター株式会社はこれらの内容に関する誤りや不正確さがあったとしても一切の責任を負わないものとします。

ハンディキルター、HQ インフィニティ、HQ アバンテ、HQ フュージョン、HQ シンプリーシックスティーン、 HQ スウィートシックスティーン、HQ シックスティーン、および HQ プロステッチャーは、ハンディキルター株 式会社が商標登録したトレードマークです。

#### 概要

プロステッチャーは、Microsoft の Windows オペレーティングシステムを搭載したタッチスクリーン式のタブレットコンピュータ上で実行されます。プロステッチャーは Windows デスクトップコンピュータなどで経験される Windows オペレーティングシステムの環境下で実行されます。もしあなたが Windows オペレーティングシステム、またはコンピュータの一般的な知識をお持ちでない場合は、マイクロソフト Windows に関するクラスを取る か、または別の方法で学ばれるとこのプロステッチャーを使う上で役に立つことでしょう。

プロステッチャーソフトウエアの高度な性能を維持するためにプロステッチャーを実行する以外にこのタブレット コンピュータを他の目的に使うことを避けてください。例えば、インターネットに接続された場合、Windows オ ペレーティングシステムは独自にシステムアップデートを試み、プロステッチャーと互換性がないオペレーティン グシステムをダウンロードする可能性があります。またシステムをウイルスおよびその他のマルウェアに侵される 場合も考えられ、保証の対象にならない問題を引き起こす可能性があります。

プロステッチャーの能力を最大限に活用するには、コンピュータをプロステッチャーのソフトウエア、またはアート&ステッチソフトウエア、およびハンディキルター社が提供するソフトウエアだけにご使用ください。

メモ、重要な注意事項、および注意事項

- NOTE 【メモ】: 【メモ】は、あなたのプロステッチャーをより効果的に使用するために役立つ重要な情報を示します。
- IMPORTANNT【重要】: 【重要】は適切にプロステッチャーを使うための大切な注意事項を示します。
- CAUTION【注意】: 【注意】は、ミシン、キルト、またはご自身に起こりうる潜在的な危険性を示しています。

# プロステッチャーワークスペース

プロステッチャー画面は、すべての機能に素早くアクセスできるようにデザインされています。



#### ワークスペースタブ

File 【ファイル】タブ: File タブを使ってデザインファイル、プロステッチャー機能、およびエリアを操作します。 このタブでプロステッチャーをシャットダウン(終了)します。

Edit【編集】タブ: Edit タブを使って、ワークスペース上のデザインの切り取り、コピー、貼り付け、複製、または クリアを行います。

Area【エリア】タブ: Area タブを使って、エリア(境界線で囲まれた、デザインを作ったり、変形したりする領域) を作成および使用します。

Modify【変形】タブ: Modify タブを使って、キルティングのデザインの形状を変形します:回転、位置変更、サイズの変更、トリミング、整列、形状の適合または始点と終点の入れ替え。

Repeat 【繰返し】タブ: Repeat タブを使ってデザインの繰り返し、ラップ、オフセット、およびデザイン間のつ なぎ合せを行います。

Pro-Stitcher【プロステッチャー】タブ: Pro-Stitcher タブを使ってデザインをキルティングし、いろんなステッチの機能にアクセスできます。

View【表示】タブ:ワークスペースにある機能、ルーラーやスクロールバー等、をオン、オフにします。

Tools 【ツール】タブ:キルトデザイン作成ソフトの Art & Stitch にアクセスします。

Setting 【設定】タブ: Setting タブを使ってデフォルト(標準設定)を変え、(通常は)技術者の指示によるプロステッチャーのパフォーマンスを微調整します。

Help【ヘルプ】タブ:ヘルプタブを使ってこのインデックス付き参照ヘルプシステムにアクセスし、About ボック スをみます。

#### **リボンバー**(画面上段の二行目の機能表示バー)

リボンバーはワークスペースタブの下に表示され、ここに選んだタブによって変化する各種機能ボタンを表示します。各々のタブに独特なリボン・バーボタンに関する情報のためのワークスペースタブ(詳細上述)に関してはヘルプ ページを参照してください。

#### **サイドバー**(画面右側の来濃表示バー)

さまざまなワークスペースタブのリボンボタンをタッチすると、画面の右側に表示されるサイドバーにボタンの機能が現れることがあります。またサイドバーにはワークスペースにロードされているものに応じて独自のタブがあります。たとえば、デザインまたはデザインのグループがワークスペースにあれば、デザインまたはグループのタブが表示されています。

#### **クイックアクセスツールバー**(画面左の機能表示バー)

クイックアクセスツールバーは、カスタマイズ可能なツールバーです。プロステッチャーで最もよく使う機能にア クセスするボタンを含みます。

この表は、クイックアクセスツールバーの既定のボタンをまとめたものです。クイックアクセスツールバーに別の ボタンを表示したときは、To Customize the Quick-Access Toolbar(クイックアクセスツールバーのカスタマ イズ)の項を参照してください。

Ś	Undo【元に戻す】: 最後に実行された機能を元に戻します。必要に応じて Undo【元に戻す】を必要な回数繰り返すと、デザインを前の状態に戻すことができます
Ċ	Redo【やり直し】:Undo を実行した後、考えが変わった場合は、Redo【やり直し】ボタンをタッ チします
¢	Baseline【ベースライン】: Baseline【ベースライン】ボタンを使って、デザインに加えた変更を 「Freeze (フリーズ:固定)」します。【ベースライン】実行後はすべての変更内容は、デザインを新 しいものとして扱われ、変えることはできません。ただし、【ベースライン】を実行してもデザイン は保存されません
	Ruler【ルーラー】: ワークスペースの上部と側面のルーラー(定規)を非表示または表示します。 クイックアクセスツールバーに追加して、ルーラーをすばやくオンまたはオフにすることができま す

දියු	Follow【フォロー】: デザインを拡大したときに、針の位置(オレンジ色の細い十字線)を画面の 中に表示するにはFollow【フォロー】ボタンをタッチします。これにより Pan 機能(後述)を使 って十字線を探す手間を省けます。また広い幅のデザインをステッチするときは両方のデザインを ズームでき、現在ステッチされている箇所を画面で見ることもできるので便利です
<u>ې م</u>	Drag[ドラッグ]: ドラッグボタンをタッチして、針の位置(画面に十字線で表示)を縫い始めたい 場所に移動します。Drag[ドラッグ]ボタンはドロップボタンに変わります。縫い始めの位置でド ロップボタンをタッチします
#	Grid[グリッド]: ワークスペース上の目盛りを表示または非表示にする時にタッチします
$\Diamond$	<b>Measure[測定]:</b> メジャーを使って、デザイン内の距離またはキルトの寸法を測ります。 詳細については、 <u>Measure Help Topic</u> (測定に関するヘルプヒント)を参照
ſÐĮ	Horizontal Channel Lock[水平チャネル固定]: プロステッチャーが水平方向にだけ動くように 固定します。 ミシンのハンドルバーの スタート/ストップボタンを押して、 ミシンを動かすと、 左 右方向にだけ動かせます
Ū	Vertical Channel Lock[垂直チャネル固定]: プロステッチャーが垂直方向にだけ動くように固定します。ミシンのハンドルのスタート/ストップボタンを押して、ミシンを動かすと、上下方向にだけ動かせます

ワークスペースツールバー

ጠ

Pan

[ワークスペース] ツールバーは常に画面に表示されており使いたいツールに簡単にアクセスして、プロステッチャ ーワークスペース上のデザインやエリアなどのオブジェクトとのやり取りができます。

> Pan[画像の移動]:機能を使ってワークスペースに表示されるデザインを閲覧します。パン機能は デザインの位置を変えるのではありません。

• [Pan] をタッチし、画面上のデザインを指でドラッグします。画面上に表示されたデザ インが指の動きに合わせて移動します。

¢	Zoom[ズーム]: ズームを使ってデザインを拡大または縮小できます。ズーム機能はデザイン自体の位置やサイズは変更しません。画面にグリッド線が表示されている場合は、デザインが拡大、縮小するにつれてグリッド線も拡大または縮小します。 ・エリア内にズームするには、[ズーム]をタッチします。その後、ボックスの中で拡大したい範囲を指でなぞります。後述のステータスバーの中の「拡大」と「縮小」の項も参照して ください。
<b>X</b>	Select[選択、タッチ]: ワークスペースツールバーの Select[選択、タッチ]ボタンをタッチして から、デザインにタッチするとデザインを選択できます。画面の右側にメッセージがスクロール して、デザインが選択されたことを示します。すでに選択されている場合は、デザインにタッチ するとそれを解除します。選択されたデザインは、選択されていないデザインよりも画面上で濃 く表示されます。また、Select[選択、タッチ]ボタンをタッチした後、画面上の囲み線を指で描 いて選ぶことも出来ます。囲み線と重なっているすべてのデザインが選択されます
Ţ	XForm (変換): XForm (変換)機能を使って、手動でデザイン/エリアのサイズを回転、又は変更 できます。まずデザインまたはエリアを選択してから XForm をタッチします。オブジェクトの 周囲にハンドルが形成されます。指先を使ってハンドルを動かしてサイズを変更します。指先を 使ってワークスペースの中でデザインをドラッグできます。または右上隅に表示された丸いハン ドルを使ってデザインを回転することができます。XForm をオフにするには XForm をタッチ します。To Manually Rotate a Design (手動でデザインを回転させるには)の項も参照
卧	Simulate[シミュレート]: シミュレーションモードで実行している場合、[シミュレート] ボタン はワークスペースツールバーに表示されており、通常の操作とシミュレーションモードを素早く 切り替えることができます

# ステータスパネル

次の表に、ステータスバーのボタンの概要を示します。

	Select All [すべて選択]: ワークスペース内のすべてのデザインを選択するには、このボタンを タッチします
	Multi Select[複数選択]: 一回に 1 つずつデザインを選択するには、このボタンをタッチします。 選びたいデザインをひとつずつタッチします
×ĸ	Select None[選択解除]:選択したものを取り消すには、このボタンをタッチします

<b>\$</b>	Zoom to Design[デザインをズーム]: ワークスペースを完全に埋めるまでデザインをズ ームできます
₽ <b>Z</b>	Zoom to Area[エリアをズーム]: ワークスペースを完全に埋めるまでエリアを拡大できます
	Refresh[リフレッシュ]: 画面に表示されているデザイン、エリア、および十字線を画面 中央に見やすく表示します。リフレッシュ機能は、キルトに対するデザインの位置を動か すことはありません。デザインの位置を変更するには、 <u>Repositioning Designs(デザイ</u> <u>ンの位置の移動するには)</u> の項を参照
Ð	<b>Zoom In[ズームイン]:</b> 画面上のデザイン表示を拡大しますが、実際のデザインのサイズ は変わりません。デザインのサイズを変更するには、 <u>Resizing Design(デザインのサイ</u> <u>ズを変更するには)</u> を参照
Q	Zoom out[ズームアウト]:画面上のデザイン表示は縮小されますが、実際のデザインのサイズは変わりません。デザインのサイズを変更するには、 <u>Resizing Design(デザイン</u> のサイズを変更するには)を参照



境界線: デザインをロードすると、デザインの外側が青い境界線で囲まれています。エリアを決定すると外側の境界線はピンク色に変わります。View タブ>Bounds(境界線)を選ぶとこの境界線を非表示にすることができます。

デザインの始点と終点のステッチ:ステッチが開始されるポイントは、Oの中にXが表示された緑のマークで示されます。ステッチの終わりはOの中にXが表示された赤いマークで表示されます。ステッチの始点と終点を非表示にするには、View タブ>Start-End(始点-終点)を選びます。

デザインの始点と終点をジャンプ:小さな緑と赤の点はデザイン内のジャンプの始点と終点を示します。紫色の点線で示されたジャンプステッチ(縫わずに移動すること)が小さな緑と赤の点をつないでジャンプステッチであることを示します。この紫色の部分はステッチしません。View タブ>Jumps(ジャンプ)を選んでこのジャンプステッチを非表示にできます。

#### 選択されたボタンと選択されていないボタンの表示

ボタンにはオン/オフ機能を選ぶボタン、またはトグルボタンがあります。それらをタッチしてオンまたはオフにします。Selecting View Tab > Jumps.

ボタンが選択されています、又はオン	Lock
ボタンが選択されていない、又はオフ	Lock

# デザインまたはキルトの測定

ミシンを移動させて、キルトのさまざまなエリアの寸法を測定することができます。

- 1. 画面の十字線、すなわちミシンの針の位置を始点又は測定したい最初の位置にミシンを動かします。
- 2. Measure (測定) ボタンをタッチし、ミシンを動かして測定を始めます。定規ボックス内に水平方向(X 軸) と垂直方向(Y 軸)の距離、および対角線距離が示されます。次の例では、測定は左上隅から右下隅へ移動して 測定し、幅(X) 5 インチ × 高さ(Y) 5 インチ、対角線距離が 7.07 インチと表示されています。



3. 測定をオフにするには、再度 Measure(測定)ボタンをタッチします。測定をし直すには Measure(測定)ボ タンをタッチしてオフにしてから、針(十字線)を新しく測定したい位置に移動して再び Measure(測定)ボ タンをオンにします。

#### ミシンキルティングのヒント:フレーム上にセットしたキルトの奥行き全体の長さを測定するには

画面上の十字線(ミシンの針)をキルトの上端に配置し Measure(測定)ボタンをタッチします。ミシンをフレーム上のキルティングできる最も手前の位置に移動し、そこに待ち針を打ちます。測定した数値をミシンに内蔵された電卓に入力します。Measure(測定)ボタンをタッチしてオフにします。待ち針が見える位置までキルトを巻き上げて、測定ボタンをタッチして次のセクションを測定し、計算器にこの測定値を追加入力します。測定ボタンを押してオフにします。この方法を続けて合計値をゲットします。

# 良く使う機能

さまざまなプロステッチャー機能にアクセスするには、通常タブをタッチして、タブの下に機能ボタン を表示させます。リボン上の機能ボタンをタッチするとその詳細が画面右側のサイドバーに表示されます。(サイド バーが閉じられている場合は、プロステッチャーワークスペース画面右上隅の矢印ボタンをタッチしてサイドバー を開きます)

この操作をするには	これをタッチ	その後、この操作を実行
オンスクリーンヘルプを表 示	?アイコン	タブ、ボタン、またはワークスペース上のエリアをタッチして その機能に関する情報のテキストボックスを表示する
デザインをオープン、また はクローズしたり、デザイ ン、area やプロジェクトを 保存するには	<b>File (ファイル)</b> タブ	Design [デザイン]>Open[開く]、Close[閉じる]>Selected (タッチ済み)、または Save[保存]>Selected (タッチ済み) をリボンから選択します
プロステッチャーを終わる	<b>File(ファイル)</b> タブ	リボン上で Shutdown(シャットダウン)> Shutdown(シ ャットダウン)をタッチします
デザイン、バウンディング ボックス、エリアボックス、 ラバーバンド、ジャンプ点、 始点と終点、グリッド線、ス クロールバー、または定規 などを表示する、または非 表示にするには	View(ビュー) タブ	リボンから項目をタッチし表示するかしないかを指定します。
デザインを複製またはクリ アする	Edit (編集) タブ	リボンから Duplicate(複製)、 または Clear All(すべてク リア)をタッチします

エリアを作り出す	Area(エリ ア)タブ	リボンで <b>2-Corner</b> 又は <b>Multi-Point</b> を選ぶ:サイド バーで寸法を微調整する
デザインに加えた変形を Baseline(フリーズ)する	Modify (変 形)タブ	リボンの Baseline(ベースライン)をタッチする。ベー スラインボタンをクイックアクセスツールバーに登録 できます
回転、上下反転、左右反転、 シングル又はデザインのグ ループ化	Modify (変 形)タブ	Rotate(回転)を選ぶ。サイドバーでSingle又はGroup を選ぶ。回転機能から適当な機能を選ぶ
エリアにデザインを Cropping (トリミング)す る	Modify ( 変 形) タブ	エリアを作ります。リボンから Crop (トリミング)を タッチ。サイドバーから Inside(内側)、Outside(外側) を選びます。ジャンプ点で Tieoff(止縫い)を実行する かどうか (Edge エッジボタンを無効にする)、又はジ ャンプポイント間で Tieoff(止め縫い)をするかどう か (Edge エッジボタンを有効にする)を選びます
キルティングの始点や終点 を変更	Modify (変 形) タブ	デザインの始点と終点を変更する。Pro-Stitcher タブ >New Start/Stop を選びます。サイドバーの垂直ス クロールバーを選んで始点と終点を入れ替えるかを選 びます。新しい始点と終点のデザインをトリミングで きます
デザインの寸法を変更	Modify ( 変 形) タブ	リボンから Resize (サイズ変更)を選びます。必要に 応じて縦横比を Lock (固定) します。サイドバーで幅、 高さ、元の幅、元の高さのいずれかを選び、数値を入力 するかをプラス (+)、マイナス (-) で寸法を微調整 します

デザインを Skew (歪める) する	Modify (変 形)タブ	エリアを作成しデザインを開きます。 リボンから Skew (歪める) をタッチ。 一般的には凸状に歪める場合は Skew1 を、 凹状に歪める場合は Skew2 を使用します
キルティングの始点と終点 を入れ替える	<b>Modify</b> (変 形)タブ	Swap スワップボタンをタッチします
ワークスペースでデザイン を繰り返す	Repeat(繰 り返し)タブ	プラス(+) とマイナス(-) ボタンを使ってデザインを繰り返し 追加または削除する、またはFit(フィット)ボタンを選んでプロ ステッチャーに水平方向と垂直方向のスペースを埋めるのに最適 な数値を自動計算させることができます。必要に応じて繰り返し の数は水平方向と垂直方向に追加でき、また伸縮(フィット)させ てエリアを埋めることができます
Wrap [ラップ] はワークス ペース内で繰り返されたデ ザインを重ねます	Repeat(繰 り返し) タブ	デザインウィンドウ全体を上にシフトするか下にシフトします、 または個々の行をオフセットします
直線ステッチをキルト全体 に縫うには	Pro- Stitcher (プ ロステッチ ャー) タブ	チャンネル固定を使って水平又は垂直方向にステッチを掛ける か、または Move ボタンとステッチボタンを使って、上、下、左、 右、または斜めにステッチを掛けます
キルティングを実行する	Pro- Stitcher (プ ロステッチ ャー) タブ	リボンから Quilt [キルト] をタッチします。(サイドバーで Stitch ステッチボタンが選ばれているのを確認)、次に Run(実行) を タッチします

糸切れ、又は下糸の交換からリ	Pro-	ステッチを再開するポイントに針を移動して、New
カバリーするには	Stitcher	Start&End(新しい始点と終点)機能で始点を移動し、プロステッ
	(プロステ	チャー>Run でステッチを再開する
	ッチャー)	
	タブ	
プロステッチャーソフトウエ	File(ファ	プロステッチャーソフトウエアの最新バージョンを USB にダウ
プロステッチャーソフトウエ アを更新するには	<b>File</b> (ファ イル)タブ	プロステッチャーソフトウエアの最新バージョンを USB にダウ ンロード。USB をプロステッチャータブレットコンピュータの
プロステッチャーソフトウエ アを更新するには	File(ファ イル)タブ	プロステッチャーソフトウエアの最新バージョンを USB にダウ ンロード。USB をプロステッチャータブレットコンピュータの USB ポートに接続してリボンの Update(更新) ボタンをタ
プロステッチャーソフトウエ アを更新するには	File(ファ イル)タブ	プロステッチャーソフトウエアの最新バージョンをUSB にダウ ンロード。USB をプロステッチャータブレットコンピュータの USB ポートに接続してリボンの Update(更新) ボタンをタ ッチしてアップデートします

# File [ファイル]タブ

File[ファイル] タブを使って、デザインファイル、プロステッチャープロジェクトにアクセスし、エリアを保存します。このメニューからプロステッチャーをシャットダウンします。

#### File[ファイル] タブのリボン上のボタン

<b>公</b>	Design [デザイン]: デザインファイルを開きます。コンピュータのファイルからデザ インを探します。ドロップダウンメニューには、すばやくアクセスするために直前に使 用したデザイン履歴が表示されます
<b>소</b>	Workspace[ワークスペース]: ワークスペースファイルを開きます。 コンピュータ内の ファイルから使いたいワークスペースを探します。 また、ドロップダウンメニューには、 すばやくアクセスするために直前に使用したワークスペースファイル履歴が表示され ています
t	Area[エリア]: エリアを開くときにタッチします。コンピュータ内のファイルから使い たいエリアファイルを探します。ドロップダウンメニューには、すばやくアクセスする ために直前に使用したファイル履歴が表示されています。一度にひとつだけエリアを開 くことができます
	Save[保存]: 選ばれているデザイン (複数可)、ワークスペース、またはエリアを保存します
	Close[閉じる]: 選ばれているデザイン (複数可)、ワークスペース、またはエリアを閉じ るときにタッチします。変更されたオブジェクトあれば Save [保存] するように求め られます
×	Clear All[すべてクリア]: ワークスペース内のすべてを閉じる場合にタッチします。ク リアする前に維持したいものは先に保存してください
Ś	Update [更新]:USB にアップデート情報をダウンロードした後、USB をプロステッ チャーコンピュータに接続し、プロステッチャーソフトウエアを更新します
Ċ	Shu Down [シャットダウン]: プロステッチャーを終了する場合にタッチします。メ ニューから Shutdown[シャットダウン] をタッチし、タブレットコンピュータをシャ ットダウンします。Reboot[再起動] をタッチしてタブレットコンピュータとソフトウ エア両方を再起動します。または、Exit To Windows[Windowsへ移動] をタッチし てソフトウエアを終了します。タブレットコンピュータはオンのままです

To Work With Design Files デザインファイルを操作するには To Open, Close, or Save Design Files デザインファイルを開く、閉じる、または保存するには To Open, Close, or Save Project Files [プロジェクト] ファイルを開く、閉じる、または保存するには To Open, Close, or Save Area Files Area ファイルを開く、閉じる、または保存するには To Shutdown, Reboot, or Exit Pro-Stitcher プロステッチャーをシャットダウン、再起動、または終了するに は

#### プロステッチャーと互換性のあるファイルタイプ

デザインファイル

.hqf、 .hqfx これは標準のプロステッチャーファイルの拡張子です。(X はファイルが暗号化されていることを示します)

.hqv、.hqvx これはプロステッチャーベクターファイルに使われています。(X はファイルが暗号化されていることを示します)

.qli、.qlix 代替デザインファイルタイプ。(Xはファイルが暗号化されていることを示します)

.txt、.txtx 代替デザインファイルタイプ。(Xはファイルが暗号化されていることを示します)

.tap、.tapx 代替デザインファイルタイプ。(Xはファイルが暗号化されていることを示します)

・注: デジタルデザインを購入する場合は、.hqf または .hqv ファイルをお勧めします

プロジェクトファイル

.hqp プロステッチャーは、プロステッチャープロジェクトファイルを保存するときに、このファイ ル拡張子を使用します。

.hqpx プロステッチャーを含むプロジェクトファイルを保存する場合は、暗号化されたファイルも含めてこのファイル拡張子を使用します。

Area[エリア](エリア)ファイル

.hqa プロステッチャーは、エリアファイルを保存するときにこのファイル拡張子を使用します。

# デザインファイルを使う

プロステッチャーは、いくつかのデザインタイプを読み取ります: .hqf、.hqv(ベクトルファイル形式)、. hqp、.qli、.txt、および.tap など。プロステッチャーはまた、.hqfx、.hqvx、.qlix、.txtx、および、プロステッチ ャーの固有のキーコードを使っている暗号化されたファイル.tapx も読み込めます。このコードは、暗号化されたデ ザインを購入する際に必要になります。

暗号化されたファイルのキーコードを検索するには



 
 ・ 画面右上の Help[ヘルプ] タブをタッチします。次にリボン上の About (何々について)をタッチ。About ボックスがワークスペースに表示されます。必要なコードは単語キーの後にあります。コードをクリップボー ドにコピーするには、About 画面の Copy Key[キーのコピー] ボタンをタッチします。その後、暗号化され たデザインにコードを貼り付けることができます。

#### デザインファイルのプロパティ

デザインが開いているときは、サイドバーに [デザイン] タブが表示されます。デザインの寸法が、[デザイン] サ イドバー・タブに表示されます。これらのプロパティを直接デザインサイドバーで変更できます。または、Modify[変 更]タブ、Resize [リサイズ] をタッチします。

#### デザインの選択

1 つまたは複数のデザインが画面上で開いている場合、デザインを選択してそれらに変更を加えられます。

#### デザインを選択するには



選んだデザインは、選ばれていないデザインよりも画面上で濃く表示されます。



Select [選択]: ワークスペースツールバー上の Select [選択] ボタンをタッチしてから、デ ザインにタッチすると選択できます。画面の右側にメッセージがスクロールして、デザインが 選択されたことを示します。すでに選択されている時にデザインにタッチすると選択を解除し ます。Select [選択] ボタンをタッチした後で、指先で画面上に囲み線を描いてデザインを選 択することも出来ます。囲み線で選ばれたデザインと重なるすべてのデザインが選択されます

#### 複数のデザインを選択するには

 ワークスペースツールバーの Select [選ぶ] ボタンをタッチします。選びたい複数のデザインの 周りを指先でなぞります。指先でなぞる最初の場所は空白のワークスペースであることを確認して ください。画面上に囲み線を描くと、プロステッチャーがそのデザインを認識して移動します。複 数のデザインを同時に選ぶとデザイングループが自動的に作られます。

デザイングループの詳細をご覧ください。

画面の下部にあるステータスパネルの中の Select [選択] ボタンを使ってデザインを選択することも出来ます。

Select All [すべて選択]: ワークスペース内のすべてのデザインを選択するには、このボタンを使います
Multi-Select[複数選択]:一度にひとつずつデザインを選ぶには、このボタンを使います。ボタンをタッチし、次にデザインをタッチして選びます



Select None[選択をキャンセル]: 選んだデザインをキャンセルするにはこのボタンをタッチ します

# デザインファイルを開く、閉じる、保存する

最近使用したデザインにアクセスするには

このショートカットにより、最近使用したデザインを、デザインライブラリーを検索せずに開くことができます。

File[ファイル] > Design [デザイン] をタッチします。次に、メニューに表示されている最近使用したデザインのいずれかをタッチします。複数の最近使ったデザインが表示されている場合はドロップダウンボックスでスクロールバーを指でタッチして探すか、または上下の矢印をタップしてリストの詳細を表示します。

PS File Edit Area	1	File ファイル	Edit [編集]	Area [エリア]
Contrar Workspace Area Save (		Design [デザイ ン]	Workspace [ワークスペ ース]	Area [エリア]
Design Workspace Area outer -7		Open [オープン]		
O Rays 3		O Rays3		
Square in a Square		O 正方形の中の正方形		
O Flower Pots Cont Line		〇 植木鉢連続ライン		
Grid Square 10		〇 目盛スクエア 20		
Block 10 Leaves		O ブロック 10 の葉		
Crosshatch Square		0 クロス	ハッチスクエア	
O Spiral 2 ↓		0 スパイ	ラル2	
Horiz -2	)			

#### デザインライブラリーからデザインを開くには



 デザインを開くには、File[ファイル] タブ > Design[デザイン] > Open[開く] をタッチします。C ドライブ または USB ドライブのいずれかのフォルダーに保存されています。目的のアーティスト名のファイルをタ ッチするとデザインフォルダーが開きデザインを表示します。デザインの上でダブルクリックするか、または ー回タッチして Open [開く] をタッチします。

#### デザイナーズショーケース

プロステッチャーにはデジタルキルティングモチーフデザイナーの大容量のライブラリーからのデザインが用意されています。デザインを選ぶには先ずデザイナーの名前を選びます。次に、使いたいデザインをタッチし、**Open[開く]**をタッチします。デザインを保存する場合、プロステッチャーは、 .hqf フォーマットの拡張子で保存します。 .hqf 拡張子の名前のファイルが既に存在している場合、デザインを上書きするかどうか尋ねられます。

#### デザインを保存するには

プロステッチャーは、デザインを閉じる時、またはソフトウエアを閉じるときにデザインを保存するかどうか尋ね てきます。常に新しく作ったデザインは保存することをお勧めします。

• Save [保存] > Selected[選択] を押すと、デザインが現状のままで保存されます。デザインライブラリーが 表示され、現在のデザインの名前が読み込まれます。 プロステッチャーは、デザインを .hqf 拡張子ファイルで保存します。

• その名前で既存のデザインを上書きするには、Yes をタッチします。さもなければ、No[いいえ]または Cancel [キャンセル] をタッチします。



• コピーしたデザインを新しい名前で保存するには、[名前] ボックスにタッチします。ポップアップキーボード が表示され、新しい名前を入力します。Save [保存] をタッチします。



• デザインを保存しない場合は、Cancel [キャンセル] をタッチします。

デザインを閉じるには

 ワークスペースに複数のデザインがある場合は、閉じたいデザインをタッチして選び、Close[閉じる] >Selected [選択] をタッチします。メッセージが表示されデザインが保存されます。

# ワークスペース上のファイルのオープン、クローズ、および保存

デザインのグループをデザインまたはワークスペースとして保存できます。グループをデザインとして保存すると、 プロステッチャーはひとつのデザインとして保存します。その後で読みだして開いてもグループ化された個々のデ ザインを個別に編集できません。デザインのグループをワークスペースとして保存すると、ワークスペースを再度 読みだした時に個々のデザインを個別に編集することができます。プロステッチャーはエリアを作成した場合には、 ワークスペースの一部としてエリアを保存します。

#### 既存のワークスペースファイルを開くには

既存のワークスペースファイルを開くには、File[ファイル] >Workspace [ワークスペース] > Open[開く]を実行して、目的のフォルダーに移動し、ワークスペースファイル(ファイル拡張子が hpg または hqpx)をタッチし、Open[開く] ボタンでワークスペースを開きます。

#### 現在のワークスペースファイルを閉じるには

現在のワークスペースファイルを閉じるには、File[ファイル] > Close[閉じる] > Workspace[ワークスペース]を実行します。もし変更を加えていれば、ファイルを保存するかどうかを確認するメッセージが表示されます。もし保存する場合は、Yes[はい]をタッチします。そうでない場合は、No[いいえ]をタッチします。

#### ワークスペースをデザインファイルとして保存するには

デザインのグループをひとつのデザインファイルとして保存するには、デザインをタッチし、File[ファイル] > Save[保存] > Selected[タッチ]を実行します。保存したいフォルダーに移動し、必要に応じて名前を付けます。Save[保存]ボタンをタッチします。

注: 複数のデザインをワークスペースではなくデザインとして保存すると、複数のデザインがひとつのデザインとしてまとめられています。デザインに加えた全ての変更はデザイン全体に適用されます。

#### デザイングループをワークスペースとして保存するには

- デザインのグループをプロジェクトとして保存するには、先ずグループをタッチし、File[ファイル] > Workspace[ワークスペース]>Save [保存] で保存したいフォルダーに移動し、必要ならグループにファイル名を付けて、Save [保存] を実行します。
- 注: 複数のデザインをワークスペースとして保存すると、プロステッチャーが個々のデザインを保存しま す。デザインの変更は個別に可能です。

# エリアファイルを開く、閉じる、保存する

エリアを作成した後で、そのエリアをファイルに保存して再利用できるようにすることができます。エリアファイルは拡張子. hqa または .hqax でファイルに保存されます。エリアの作成と使用の詳細については、<u>Area Tab</u> <u>chapter エリアタブの項</u>を参照してください。

#### 既存のエリアファイルを開くには

- 既存のエリアファイルを開くには、File[ファイル] > Area[エリア] > Open[開く] をタッチし、目的のフォル ダーに移動し、エリアファイル(ファイル拡張子が .hpa)を選び、そして Open[開く] ボタンをタッチします。
- 注:保存されたエリアファイルを開くと、エリアはキルト上に実線ではなく点線で表示されます。これはエリアがキルト上のどの位置にも固定されていないことを示します。エリアをタッチし(Area [エリア] > Select [選ぶ])、位置の変更ツール(Modify[修正] > Reposition [再配置])を実行して、エリアを画面上のミシンの針の位置(十字線と相対的な位置)に配置します。

#### 現在のエリアファイルを閉じるには

現在開かれているエリアファイルを閉じるには、File[ファイル] > Close[閉じる] > Area[エリア] を実行します。エリアに変更が加えられていると、ファイルを保存するように求められます。保存するには、Yes[はい] をタッチし、そうでない場合は、No[いいえ] をタッチします。

#### 現在のエリアファイルを保存するには

現在のエリアをファイルとして保存するには、File[ファイル]>Save[保存]>Area[エリア] をタッチします。
 保存したいフォルダーに移動して、名前ボックスをタッチして、必要に応じて、スクリーンキーボードを使って名前を付け、Save[保存] ボタンで保存します。

### タブレットのシャットダウン、再起動、またはプロステッチャーを終了するには

プロステッチャーを終わるとき、プロステッチャーを終了してタブレットをシャットダウン、プロステッチャーソフトウエアの再起動、またはプロステッチャーを終わって Windows デスクトップに移動することが出来ます。

プロステッチャーとタブレットコンピュータをシャットダウンするには

 File[ファイル] タブ > Shutdown[シャットダウン] > Shutdown[シャットダウン] をタッチします。操作 内容を保存するように求められる場合があります。保存するには Yes [はい」を、保存しない場合は No[いい え] をタッチします。

#### プロステッチャータブレットとソフトウエアを再起動するには

 File[ファイル] タブ > Shutdown[シャットダウン] > Reboot[再起動] をタッチします。現在進行中の操作 内容を保存するように求められる場合があります。保存するには Yes[はい]、保存しない場合は No[いいえ] をタッチします。

#### プロステッチャーを終了して Windows デスクトップに移動する

 File[ファイル] タブ > Shutdown[シャットダウン] > Exit To Windows (Windows へ移動) をタッチします。操作内容を保存するようにメッセージが表示される場合があります。保存する場合は Yes、または No を タッチしてシャットダウンします。

# EDIT [編集] タブ

#### Edit エディット・タブ リボン上のボタンの機能

	History[履歴]: プロステッチャーを使った最新の操作リストを表示します。履歴リストか らデザインを選びます。または、Clear History[履歴をクリア] をタッチしてデザイン履歴 全てをクリアします。【 <u>デザイン履歴を表示するには】31 頁を参照</u>
Ś	<b>Undo[元に戻す]:</b> Undo[元に戻す] ボタンを使って、直前に実行した機能を元に戻します。 続けて[元に戻す] を繰り返すと、実行した逆順でデザインを元に戻すことが出来ます。【直 前 <u>の変更を元に戻すには】33 頁を参照</u>
Ś	Redo[やり直し]:Undo [元に戻す] 操作をキャンセルしたい場合は、Redo[やり直し] ボ タンを必要なだけ繰返しタッチします
Ē	Cut[切り取り]:選んだデザインを切り取ります
(+	<b>Copy[コピー]</b> : 選んだデザインをコピーします
Ĉ	Paste[貼り付け]:選んだデザインを貼り付け、デザイン始点を針の位置(十字線によって 示される)に移動します
Ċ	Duplicate[複製]: 複製したいデザインをコピーして貼り付けます。デザインを選んで複製 ボタンをタッチします。ひとつのデザインをタッチした場合、そのデザインだけが複製され ます。複数のデザインをタッチすると、タッチしたすべてのデザインが複製されます。 <u>-クスペース上のデザインを複製するには</u> を参照
×	Clear All[すべてクリア]: ワークスペースからすべてをクリアする場合にタッチします。ク リアする前に必要なものを保存してください。 <u>【ワークスペースからすべてのデザインをク</u> リアするには】を参照

ワークスペースオブジェクトをカット、コピー、または貼り付け

# History デザイン履歴

プロステッチャーは、直前に実行した中で履歴リストの一番上にある直前の操作を(Clear History の下に)表示します。

PS	File Edit Area		
File Edit Area	<ul><li>(ファイ (編集) (エリ</li><li>ル) ア)</li></ul>		
History Undo Redo Cut Cor	History Undo Redo Cut (履歴) (元に戻 (やり直 (切取 す) し) り)		
Clear History	Clear History(履歴をクリアする)		
Select Repeat Sunflower Sister ① Select Repeat Sunflower Sister [ひま 姉妹を繰り返しタッチ)			
Select None Select NONE [無しを選ぶ]			
Horizontal Repeat Count 2	Horizontal Repeat Count2(水平繰返し 2 回)		
Load Design "Sunflower Sister" Load Design "Sun Flower Sister" インを開く "ひまわり姉妹"]			
Clear All	Clear All [全てクリア]		
Reposition [位置の変更]			
Reposition [位置の変更]			
Reposition	Reposition [位置の変更]		
· ···			

#### デザイン履歴を表示するには

 Edit[編集] > History [履歴]をタッチして、プロステッチャーを使った直近の操作履歴リストを表示します。 (Clear History [履歴をクリアする]欄の下に表示された)リストの一番上にある項目は、直近の操作履歴、 リストの一番下にある項目は最古の操作履歴です。ボックス右側のスクロールバーをドラッグしてリストをス クロールします。デザイン履歴の項目から戻したい項目(変更が加えられた状態)を選びます。

#### 直前の操作の履歴をクリアするには

- 直近の操作の履歴をクリアするには、リストの上部に表示された Clear History [履歴をクリア] をタッチします。
- 注: 履歴を消去しても、これらの実行された操作内容は元に戻せません。履歴リストから項目を削除するだけ です。

履歴を消去した後、履歴は削除され、Undo [元に戻す]、Redo [やり直し] はできません。 新しい操作を実行すると新しい操作に対してのみ、Undo[元に戻す] および Redo[やり直し] が出来ます。

# [元に戻す] と [やり直す]

#### 直前の操作を元に戻すには



**Undo [元に戻す]**: 直前に実行した操作を取り止めて元に戻すには、[元に戻す] ボタンをタッチします。必要に応じて [元に戻す] を繰り返し実行して操作を目的の状態に戻せます。

直前の操作をやり直すには



# デザインの切り取り、コピー、貼り付け、または複製

**Cut [切り取り]**:カットしたいデザインをタッチし、カットボタンをタッチします。プロス テッチャーはそのデザインをクリップボードに保持して、別の操作でデザインを切り取りま たはコピーを実行するまで、又はプロステッチャーを閉じるまで保持します

7	Ъ

Paste[貼り付け]: クリップボードに保持された Cut [切り取り] または Copy [コピー] したデザインを貼り付けるには、Past [貼付け] ボタンをタッチします。プロステッチャーはデザインを針の位置 (十字線で表示された交点)にデザイン始点を配置します

	Duplicate[複製]: 複製したいデザインをタッチしてから、Duplicate [複製] ボタンをタッ チします。ひとつのデザインをタッチした場合、そのデザインだけが複製されます。複数のデ ザインがタッチされると、タッチしたすべてのデザインが複製されます。複製されたデザイ ンの始点は、十字線で示される針の位置に置かれます。オリジナルのデザインがすでに十字 線の交点にある場合、複製したものを別の場所にドラッグする必要があります
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# ワークスペースからすべてのオブジェクトを消去するには



Clear All [すべてクリア]: Clear All [すべてクリア] をタッチして、ワークスペース内のす べてをクリアします。クリアした場合ワークスペース内の Area (エリア)や Design(デザイ ン)は保存されません。保存したい場合はクリアする前に Save [保存] 機能を使って保存し ます
# デザイングループ

複数のデザインをグループ化して、1つのデザインとして扱うことができます。

- 使いたいデザインを開きます。または、ひとつのデザインを開いてワークスペースに複製することが可能です。
  (Edit[編集]タブ > Duplicate[複製])
- デザインをグループ化するには、ワークスペースツールバーの Select [選ぶ] ボタンをタッチします。デザインの表示されていない空白域にまず指でタッチして囲み線を描きグループ化したいデザインの上を指でなぞります。これでデザイングループが作られました。また、ステータスパネルの Select All[全て選択] または Multi-Select[複数選択] ボタンを使ってデザインをグループ化できます。





 また、Select [選ぶ] のサイドバーで Multi Select [マルチセレクト] ボタンを使ってグループ化したい全て のデザインをタッチします。ワークスペース内のすべてのデザインをグループ化したい時は、Select All[全て 選択] ボタンをタッチします。

サイドバーの Workspace[ワークスペース] タブを見ると、個別に表示されているデザイン、および両方のデザインを含むグループを見つけられます。グループがタッチされると濃い緑色で強調表示されます。



これでグループとしてデザインを、回転、サイズ変更、位置変更できるようになりました。

以下の項目も参照: デザイン、又はデザイングループの回転、左右反転、上下反転するには

# Area [エリア] タブ

<u>エリアの作成と使いかた</u>

# Area[エリア] タブのリボン上の機能ボタン

<b>Ì</b> □	File [ファイル]:保存したエリアファイルを開きます。使いたいエリアファイルを検索します。ドロップダウンメニューには迅速に操作できるように直近に使用したエリアファイルが表示されます
K	Select [選択]: このボタンをクリックすると、ワークスペース内のエリアが選択されま す。そのエリアは紫色の線から緑色の線に変わり選択されていることを示します。その後、 指先を使ってドラッグしてドロップするか、XForm (変換) ボタンをタッチして変換ハン ドルを表示させてエリアのサイズ変更、回転、または位置変更を行います
×	Clear [クリア]:現在のエリアをクリアする場合にタッチします
⁺⊒	2 Corner [2 コーナー]: (長方形または正方形の 90 度コーナー) を指定して 2 コーナ ーエリアを作ります。 <u>【2 ポイントエリアを作成するには】を参照</u>
++ + + +	「Multi-Point[マルチポイント]: マルチポイントの凹状または凸状のエリアを作成する場合にタッチします。【 <u>マルチポイントエリアの作成】を参照</u>

# Area エリアの作成と使い方

キルティングエリアとは、キルト上のエリアを表すプロステッチャー画面の一部です。 このエリアの中で、デザインを配置したり、それらを繰り返し、伸縮させ、それらをエリアの形状に合わせて変形させ、それらをトリミング、などの操作ができます。画面上で選択されたエリアはキルト上の対応するエリアと一致します。

エリアは、2つの対角するコーナーを指定することによって形成される長方形(または正方形などの2-コーナーエリア)、または複数のポイントで形成されたより複雑でユニークな形状にすることもできます。

画面には、一度にひとつのエリアのみを作ることができます。ただし、エリアにデザインを配置すると、安全にエ リアを閉じることができ、デザインはキルトに準じる位置のワークスペース上の位置に保存され、後で開くことが できます。ただし、エリアにデザインを配置した後エリアを閉じると、キルトの位置を示すワークスペースにデザ インは残ります。エリアを保存して、後に開くことができます。但し、キルト上の位置を指定し直す必要がありま す。

# <u>2 コーナーエリアを作成するには</u> マルチポイントエリアを作成するには

キルトのセクションに準じる位置にエリアを作成すると、そのエリアがワークスペースの中で紫色の実線で表示されます。エリアに変更、リサイズ、移動、変換(X フォーム)、またはそれを回転させると、線が点線になります。 紫色の点線は、キルトの位置に準じた位置でないことを示しています。同様に、保存されたエリアファイルを開く と、キルト上の特定の位置に準じて配置されていないため、そのエリアは点線で画面に表示されます。エリアを選 択すると、点線が緑色に変わります。

## 既存のエリアファイルを開くには

 File[ファイル] タブ >Area [エリア] > Open [開く] を実行し、目的のフォルダーに移動して、エリア ファイル (ファイル拡張子は.hpa)をタッチし、Open ボタンをタッチします。エリアファイルが最近に 使われた場合は、ドロップダウンメニューを使って、すばやく選択できます。

### または

• Area [エリア] タブ > File[ファイル] > Open[開く] をタッチします。目的のフォルダーに移動し、エ リアファイル (ファイル拡張子が.hpa) をタッチします。Open ボタンをタッチします。 もし直近に使用されたエリアファイルなら、それはドロップダウンメニューに表示されており、迅速にタッチできます。

#### ワークスペースでエリアをタッチするには

- 1. 存在するエリアファイルを開くか、新しいエリアを作成します。<u>【「2コーナーエリアを作るには」41頁、また</u> <u>は【マルチポイントエリアを作るには】44頁の項を参照</u>。
- 2. Area [エリア] をタッチし、エリアリボンの Select [選択] ボタンをタッチします。エリアが選択されたこと を示す緑の点線で囲まれたエリアが表示されます。
- 3. エリアをタッチした後、トランスフォーム(変換)(X-Form)ボタンで、サイズ変更、回転させることができ ます。

#### エリアにズームするには

• エリアがワークスペースに完全に表示されていない場合は、ステータスバーの エリアを拡大表示 Zoom to Area ボタンをタッチします。

#### エリアをクリアするには

• Area [エリア] タブ XClear [クリア] をタッチします。エリアを再使用したい場合は、それを保存してください。

# 「2コーナーエリア」を作成するには

長方形または正方形のエリアを作成するには、2-Corner Area[2-コーナーエリア]機能を使用します。

#### 2-コーナーを使って長方形のエリアを作成するには

- 1. キルト上でミシンを動かして、針の位置を目的のエリアのひとつのコーナーに移動し、**2-Corner ボタン**をタッチします。
- ポーンと言う音がして画面上に最初のコーナーを示す紫色の点が表示されます。ミシンを移動して、針を対角線上のコーナーに移動します。

 再び 2Corner [2-コーナー] をタッ チします。ポーンという音がして紫色 の長方形が表示され、エリアが作られ ました。



#### エリアのサイズを変える

サイドバー機能を使って変えるか、エリアをタッチしてトランスフォーム XForm 機能ボタンでハンドルを表示してサイズを変えます。

### サイドバー機能を使ってエリアの幅または高さを変更するには:

エリアの幅と高さは、エリアのサイドバーに表示されます。これらの値を Modify(変形)することができ、ミシン が届く範囲を超えるエリアサイズも入力できます。例えば、キルトが80インチの長さの場合、高さ(長さ)を80 に変更してキルト全体の長さをカバーするエリアを作成出来ます。

- サイドバーで、Width [幅入カボックス] または Height [高さ入力ボックス] のいずれかをタッチします。現 れた[数値] ボックスに、画面に表示されたテンキーで新しい数値を入力し、次に [Enter] をタッチします。 いずれかのボックスに値を入力すると、そのエリアが新しい寸法の長方形に変換します。
- 注: 画面上の全エリアを表示するには、ステータスバーの Zoom To Area[エリアをズーム表示] ボタンにタッチします。

#### 画面上でエリアのサイズを手動で変更するには

- 1. Area[エリア] タブ > Select [選択] をタッチして、エリアをタッチします。エリアの境界は紫色の線から緑の点線に変わります。
- 2. オブジェクト(この場合は長方形)のサイズ変更ハンドルをオンにするには、XForm(トランスフォーム)ボ タンをタッチします。



- 3. サイズ変更ハンドルのいずれかをタッチし、指でドラッグしてエリアを拡大または縮小します。いずれかのコ ーナーハンドルをタッチして水平および垂直方向のサイズを同時に拡大、または縮小できます。指を放すとハ ンドルのエリアは、その位置に固定できます。
- 4. エリアのサイズを変更したらワークスペースツールバーの中の別のボタンをタッチし、XForm(トランスフォ ーム)機能を解除します。

# マルチポイントエリアを作成するには

より複雑な形状のエリアは、複数の点をマークする Multi-Point [マルチポイント]を使って、三角形、六角形、八角形、または3つ以上のポイントを持つ任意の形状を作ります。

#### 複数の角を持つエリアを作成するには



- ミシンを動かして、針をキルト上のキルティングエリアの1番目のポイントに移動します。(画面右上のモー ターボタンを押してモーターの固定を解除する必要があるかもしれません)。Multi-Point マルチポイントボタ ンをタッチします。
- ミシンをキルティングエリアの外周に沿って2番目のポイントに移動します。Multi-Point マルチポイントボ タンを再度タッチします。紫色の線が2つのポイントをつなぎます。
- 3. ミシンをキルト上のキルティングエリアの外周に沿って3番目の点に移動します。Multi-Point マルチポイン トボタンをタッチ。プロステッチャーは3番目のポイントと1番目のポイントを自動的につないで紫色の三角 形を作ります。

4. 多角形のキルティングエリアを作成するには、同様にして他のポイントを作っていきます。



マークしたポイントの数を追跡するには

• エリアサイドバーの [ポイント数] ボックスには、作ったポイント数が表示されます。エリアをクリアすると、 ポイント数はゼロに戻ります。

# エリアの回転

エリアを選んで、エリアを手動で回転することができます。

画面上でエリアを手動で回転するには

- 1. Area [エリア] タブ > Select [選ぶ] タブをタッチしてエリアをタッチします。エリアの境界線が紫色の実線 から緑の点線に変わります。
- 2. オブジェクトのハンドルをオンにするには、XForm [変換] ボタンをタッチします。



3. 右上に表示された円をタッチし、指を時計回りにドラッグしてエリアを時計回りに回転、または指を反時計回 りにドラッグしてエリアを反時計回りに回転させることができます。





4. エリアの回転が終わったら、ワークスペースツールバーの別のボタン選びます。

# Modify(変形)タブ

# 変形リボン上の機能ボタン

Ŷ	Baseline (ベースライン)機能:変更した内容を「固定」するには、ベースラインボタン を実行します。ベースライン後はデザインに加えられたすべての変更は新しいデザインと して扱われ全く新しいデザインが生まれたことになります。ただし、ベースライン機能で はデザインを保存できません。
$\Diamond$	Rotate 回転:機能: [回転] ボタンをタッチして、回転サイドバーを開きます。一つのデ ザイン、又は複数のデザインを回転させる事ができます
Ф	Reposition 再配置:機能: [再配置] 機能を実行すると、デザインを針の位置(画面上の 十字線)に移動されます。
Ϊ	Crop (クロップ:/トリミング)機能: Crop (トリミング)機能は、選ばれたエリアで使用します。デザインが読み込まれ、必要に応じて変更されたもので、Crop(トリミング)したいエリアを決めます。クロップボタンをタッチしてクロップサイドバーを開きます。エリアがまだ選ばれていないとクロップサイドバー機能は使えません。
	Resize (サイズ変更)機能:: リサイズボタンをタッチしてサイドバーのリサイズ機能を 開きます。高さと幅だけでなく、(デザインが回転されている場合)元の高さと元の幅を調 整することができます。また、縦横比を固定して高さをと幅を比例して拡大縮小できます。
ž	<b>歪曲</b> :機能:エリアを作成した後で、歪曲機能を使って、エリアの中にデザインを埋め込む ことができます。その後エリアに加えられる変更操作も対象となります。歪曲機能は、エ リアを選んでデザインを開くまでは実行できません。
<b>\$</b>	Align (整列)機能:エリアを作成した後、[整列]機能を使ってエリア内でデザインを配置できます。整列機能のサイドバーを開くには、【整列]ボタンをタッチします。 整列ボタンをタッチして、エリア内にデザインを整列します。
	Swap (スワップ:)機能:キルティングの始点と終点を入れ替えたい時に実行します。デ ザインを回転または反転させたときに始点と終点を入れ替えたい時などに使います。

# ベースライン機能でデザインを変形する

プロステッチャーは非常に柔軟なデザイン機能を備えています。実行される各機能は次の機能が実行されたときに 再処理され、再適用されます。例えば、エリアに合わせてデザインを埋め込み、さらに埋め込まれたデザインを回 転させることができます。デザインは、エリア内で回転しながら埋め込み作業を続けます。

ベースライン機能を使用すると、デザインを任意の時点で固定することができます。デザインプロセスは、基本的 にすべてのデザインの変更を固定します。デザインがコンピュータに保存されませんが、サイズ変更、回転、トリ ミングの設定は変更されるまで維持されます。

### デザインにベースライン機能を実行する

]	デザインプロセスの任意の時点で、Modify[変形] > Baseline[ベースライン]	を実行します。
L→ ⊷d		

デザインにベースライン機能を実行した後は、いずれのデザインリセット機能も使えなくなります。ただし、デザイン履歴に基づいて Undo [元に戻す] または Redo [やり直し] 機能を実行できます。デザイングループに対してベースライン機能を実行するとグループ内のデザインは合併され単一のデザインとして認識されます。デザインを個別に操作することはできなくなります。

#### ミシンキルティングのヒント: ベースライン機能の実用的な使い方

ベースライン機能を使って、複数の同一のブロックでキルティングします。

最初のブロックのエリアを作ります。Skew(スキュー)機能やその他の機能を使ってデザインを変形してブロックに埋め込み、ベースライン機能を実行します。ひとつめのブロックをキルティングします。エリアをクリアします。デザインはそのままの形とサイズを維持します。デザインを次のブロックに移動してキルティングします。こうしてベースライン機能で固定されたデザインでキルト全体にキルティングを続けます。

デザインを複数のポイントを持つ形から Crop(クロップ)機能でトリミングする場合はベースライン機能を使用 します。ひとつめのエリアをマーク(作成)してデザインを埋め込み、ベースライン機能を実行します。エリアを クリアして、別の場所に Crop(クロップートリミング)するための新しいエリアをマーク(作成)します。必要 に応じてエリアをマーク(作成)するのと Crop 埋め込みを繰り返し行い、その都度ベースライン機能を実行し、 デザイン内に複数の Crop(クロップートリミング)されたエリアを作成します。

# デザインを回転するには

ひとつだけのデザイン、またはグループ化された複数のデザインを回転することができます。

# Rotate(回転)機能のサイドバーボタン

	Group[グループ回転]機能:デザインをセットとして回転させるには、まずグループボタン をタッチし、次に、Rotation(回転)、Mirror [左右反転]、または Flip [上下反転] 機能をタ ッチします。
	Single[シングル回転]機能: 各デザインを個別に回転させるには、まず Single (シングル回転) ボタンをタッチしてから、使用する Rotation (回転)、Mirror [左右反転]、または Flip [上下反転]機能をタッチします。
$(\mathbf{x})$	Reset[リセット]:機能: Reset[リセット]機能ボタンをタッチすると、デザインを Save (保存) または Baseline (ベースライン) した以降の回転操作をリセットします。
<b>√</b> 45°	Countercloskwise45[反時計回り 45 度]:機能:デザインを選んでこのボタンをタッチすると反時計回りに 45 度回転
<b>45°</b>	Clockwise45[時計回り 45 度]:機能:デザインを選んでこのボタンをタッチすると時計回りに 45 度回転
ជជ	Mirror [左右反転]機能:デザインを選んでボタンを押すと、デザインを左右に反転します。 左右反転後はベースライン (Modify [変形] > Baseline [固定]) を実行するのがベスト。さ もなくば、元のデザインに基づく他の機能 (回転など)方向は、逆方向に起こっているように 見えます (すなわち、時計回りに回転した後 Baseline (ベースライン)を実行していない左 右反転像は反時計回りに回転します)。
유민	Flip [上下反転]機能:デザインを選んでボタンを押すと、デザインを上下に反転します。 上下反転後はデザインのベースライン(Modify [変形] > Baseline [固定])を実行するのが ベスト。さもなくば、元のデザインに基づいた機能(回転など)方向は、逆方向に起こって いるように見えます。
٩	2Point(start) [2ポイント開始]機能:デザインを回転させる角度を決める線の始点を指定します。後述の【デザインまたはデザイングループをキルト上の角度線に沿って回転させるには】参照



End (of 2 Point rotation) [2 点間回転の終点]機能:デザインを回転させる回転軸の終 点を決めます。後述の【デザインまたはデザイングループをキルト上の角度線に沿って回 転させるには】参照

# デザインを左右反転、上下反転、時計回り又は反時計回りに 45度回転させるには

 Modify[変形] > Rotate[回転] をタッチしてデザインを回転、そしてサイドバーの回転機能オプションを開き ます。デザインを選び、サイドバーにある回転機能のいずれかをタッチします。[45 度きざみで回転させる] を選び、時計方向又は反時計方向、あるいは左右反転又は上下反転を選んでタッチします。







# 好みの角度にデザインを回転するには

回転ボタンを使用することに加えて、好きな角度に回転させることができます。

次ページのダンプトラックは33度回転された画像です。



- Modify[変形] > Rotation[回転] をタッチし、回転ボックスの中に回転角度を指定します。(角度 1 から 359 度)
- 2. 次に、Mirror [反時計回りの方向] または、Mirror [時計回りの方向] ボタンをタッチします。
- 3. 指定した回転値で回転を続けるには、**Mirror[反時計回り方向]ボタン**または **Mirror [時計回り方向] ボタン**を 続けてタッチします。

#### デザインを回転する前の元の状態に戻すには

• Modify[変形] > Rotate[回転] をタッチし、次に、Reset [リセット] ボタンをタッチします。

#### デザインまたはデザイングループを回転、左右反転、または上下反転するには

複数のデザインをタッチすると、デザイングループになります。[回転]、Mirror [左右反転]、またはデザイングループを Flip [上下反転] すると、単一のデザインとして扱われます。回転サイドバー上のグループボタンをタッチし、次に[回転] 機能をタッチします。



Design group デザイングループ



デザイングループは反時計回りに 45度回転しました

デザイングループの作成の詳細については、以下の EDIT[編集]タブ上のデザイングループを参照してください。

## 2-PointRotation [2 点間回転)機能

2 点間回転は、キルト上のデザインに準じて、始点と終了点を設定して、回転軸となる線を作成し、デザインを回転させる角度を設定します。

# デザインまたはデザイングループをキルト上の角度に従って回転させるには

٢	2Point: Start [2点の始点]: 自分で決めた回転軸の始点を設定します
6	2 Point End: [2 点の終点]: 自分で決めた回転軸の終点を設定します。

 ミシンをキルトの左端に移動して 2Point ボタンをタッチして 2 点間の開始点をセットします。(オレンジ色の線は十字線を 表示しています。+字の交点が針の位置)



 ミシンをデザインの対角線に沿って 斜め下に移動



- 3. 2 Point END [2点の終点]をタッチ します。デザインは手順1および2で 設定したポイントを結ぶ角度に沿っ てデザイン角度を変えます。
- サイドバーにはカスタム回転角度入 カボックス(緑色で囲まれた四角形) が表示されており、回転角度を入力す るとその角度に合わせてデザインが 回転します。例では角度,-30.80 度。

\$	-30.80	3
45*		45*

## ミシンキルティングのヒント:キルトに2点回転機能を使用 サッシング(ラティス・窓枠)のキルティング

キルティングするサッシュ(ラティス)に準じるエリアを作成します。 サッシ(ラティス)用のデザインを読み込みサイズ変更などしてデザインを修正します。 デザインは画面上で水平になります。次に 2-Point 機能を使います。 キルトのサッシ(ラティス)に合うようにデザインを回転させます。 ミシンの針をサッシ(ラティス)のシームラインに合わせて 2-Point Start [2点スタート]機能ボタンをタッチします。

同じ縫い目ラインに沿ってミシンの針を移動し、2Point END [2 点終了]機能ボタンをタッチします。 角度に合わせてデザインが回転します。

#### 回転角度を微調整するには

- 必要に応じて始点または終点のいずれかを再設定します。始点又は終点のどちらを微調整するかで、ミシンの 針の位置を新しい位置に移動し、2Point Start[2ポイント開始]-2Point End[2ポイント終了]をタッチす る。
- 注: 左側の始点と終点が右に続く点(つまり、左端に始点、右端に終点を持つ直線)は、O 度回転、または回転 なし。始点を右端に、終点を左端に(つまり、直線と同じラインですが、始点と終点は反転)は 180 度回転し たか、またはデザインが逆さまになります。

## デザインを手動で回転するには



デザインをタッチし、ワークスペースツールバー上のXForm (トランスフォーム)機能ボタンをタッチします。右 上コーナー上の丸いハンドルをドラッグしてデザインを回転させます。ワークスペースツールバーの別のボタンを タッチして、XForm機能をオフにします。画面上ハンドルの表示は残りますが、次の操作をすると消えます。

# デザインの Cropping [トリミング]

エリアと組み合わせてクロップメニュー機能を使用します。必要に応じてデザインを変更した後、トリミングする エリアを決めます。Modify[変形] タブ > Crop (トリミング)。

注: クロップサイドバーボタンがグレー表示になっている場合は、まだエリアが作成されていません。トリミング機能のいずれかを使用する前に、トリミングするエリアを選びます。

### トリミングサイドバーボタン

$\mathfrak{A}$	None [取り消し]: デザインをトリミングされる前の状態に戻します。
	Crop outside[外側をトリミング]機能:開かれたエリアの外側でデザインをトリミングします。
	Crop Inside[内側をトリミング]機能:開かれたエリアの内側でデザインをトリミングします。
8	Crop Start/End[トリミング開始/終了]機能:始点の前と終点の後のデザインをトリミン グします。この機能は始点と終点を移動した後に実行します。 Pro-Stitcher [プロステッ チャー] > New Start/End [新しい始点/終点] 始点と終点の変更の詳細については、【 <u>New</u> Start/End】の項を参照してください。
<b></b> 5	Edges [エッジ] 機能:この機能ボタンをオンにすると、オープンエッジ、またはトリミン グから生じたジャンプポイントは閉じられます。トリミングで生じたジャンプポイントは、 次のポイントに到達するために、エリアの境界に沿ってステッチすることによってポイント が止め縫いされます。トリミングから発生したジャンプポイントの代わりに Tieoff [止め縫い] を実行するには、[エッジ] ボタンをクリックします。

# エリアに基づいてトリミングするには

この例では、星型のエリアでトリミングを実行します。クロスハッチ(網目状)キルト、または格子を星型のアップリケの周りにキルティングします。エリアを作ってデザインをエリア内にトリミングするには Crop Inside[内側をトリミング]機能、または、星形のエリアの内側のみでトリミングするには Crop Outside[外側をトリミング]機能を実行します。



- 1. 必要に応じてデザインを変形した後、トリミングするエリアを作ります。ここでは、星形のマルチポイントエリアです。詳細については、【マルチポイントエリアを作成するには】を参照してください。
- 次に[トリミング] 機能を実行するのに、Modify[変形] タブ > Crop[クロップ] をサイドバーでタッチします。
  [トリミング] 機能を使用するには、エリアを使えるように選んでおく必要があります。
- 3. 選んだエリアの外側をトリミングするには、Outside [外側] をタッチします。選んだエリアの内側をトリミングするには、Inside [内側] をタッチします。トリミングを取り止めたい時は、NONE[なし] をタッチします。



閉じたエッジで Inside(内側)をトリミング、又はジャンプポイント



### エッジの処理方法を指定します

プロステッチャーには、トリミングで作り出されたエッジを処理するのに二つの方法があります:オープンまたは クローズ

#### ミシンキルティングのヒント: トリミングされたエリアの周りをステッチするには

トリミングされて縫い残されたエリアの輪郭全体はステッチされない可能性があります。プロステッチャーにエリ アの周囲をステッチさせるためにトレースエリアエリアを使ってみましょう。

**Pro-Stitcher[プロステッチャー] > Stitch [ステッチ]** を実行し、次に、ステッチサイドバーから **Trace Area** [**トレースエリア**] をタッチします。

### ジャンプポイントで Tieoff [止め縫い] を実行するには

 ジャンプポイントで Tieoff [止め縫い] を実行するのに Edge[エッジ] ボタンを無効にします。Setting [設定] ボタンをタッチして、どの Tie Off [止め縫い] 方法をしたいのか選びます。次に、Tie Off[止め縫い] を タッチして、Tie Off [止め縫い] のサイドバーを開きます。タイオフ設定の詳細については、<u>【Tie-Off Stitches</u> <u>[止め縫いステッチ]</u>を参照してください。

## ジャンプポイント間でステッチするには

• Edges[エッジ] ボタンをタッチして、トリミングしたデザインのジャンプポイント間でトリミングしたエリ アの境界に沿ってステッチします。

# 始点と終点ポイントを使って、デザインの一部を分離し、トリミングするには

1. 道路標識 Road Signs cont line.hqf [道路標識連続ライン] のデザインを開きます。ストップライトとカー プした道路標識のみを使うとします。



2. Pro-Stitcher[プロステッチャー] > New Start/ End [新しい始点/終点] をタッチします。

3. サイドバーのスライダーバーと矢印を使って、始点と終点を移動します。





4. Modify[変形] タブ> Crop[トリミング] をタッチします。

5. Crop[クロップ] サイドバーで Start-End [始点-終点] をタッチして、デザイン中の始点の前と終点の後ろを トリミングします。新しい名前でファイルに保存します。したがって、今後もその名前で使用することができます。



注: デザインが繰り返されている場合は、トリミング前にベースラインを実行して、繰り返されるデザインのための シングルの始点および終点を作ります。さもなくば、プロステッチャーはトリミングに使用する始点と終点を認識 できません。

# デザインのサイズを変える

• サイドバーでサイズ変更機能を開くには、Modify Tab [変形] > Resize [サイズ変更] をタッチする。

# サイドバーボタンのサイズ変更機能

$\mathfrak{A}$	[サイズ変更取り消し]機能:デザインを開いて以後の、またはベースラインを実行した後の、 全てのサイズ変更操作を取り消します
⋳	[縦横比率を固定]機能:デザインの元の縦横の比率を固定します。このロック機能がオンになっていると元の寸法を維持します。いかなる変更が加えられても元のデザインのプロポーション(幅、高さ、元の幅、元の高さ)は維持されます。デザインのプロポーションが決してゆがめられません
Width	Width [幅変更] 機能: タッチして、デザインの幅を変更します。(+)をタッチすると増加、 (-)をタッチすると減少します。オンスクリーンキーパッドでナンバーボックスに直接イン チで入力できます。
Height	Height[高さ変更]機能:タッチして、デザインの高さを変更します。(+)をタッチすると増加、(-)をタッチすると減少します。オンスクリーンキーパッドでナンバーボックスに直接インチで入力できます。
Original Width	Original Width [元の幅変更] 機能:回転されたデザインの元の幅を変更する場合にタッチします。(+)をタッチすると増加、(-)をタッチすると減少します。オンスクリーンキーパッドでナンバーボックスに直接インチで入力できます。
Original Height	Original Height [元の高さ変更]機能:回転されたデザインの元の幅を変更する場合にタッチします。(+)をタッチすると増加、(-)をタッチすると減少します。オンスクリーンキーパッドでナンバーボックスに直接インチで入力できます。

#### 縦横比を固定するには

サイズ変更を行う時に、元のデザインのプロポーション(縦横比率)を変えるかどうか決めます。元のデザインの プロポーションを維持したい時は、最初にプロポーションを固定する Lock(ロック)ボタンをタッチします。



#### プロポーションを固定するには

サイズ変更を行う前に、サイドバー上のLock [固定] ボタンをタッチします。 Modify [変形] > Resize [リサイズ]。

### デザインのサイズを変更するには

- デザインを開きます。または、複数のデザインを開いている場合は、サイズ変更したいものを選びます。
- Resize [リサイズ] サイドバーで、Height(高さ)または Width(幅)変更のボタンのいずれかをタッチし、Plus Sign [プラス記号]:(+) をタッチして寸法を増加、または Minus Sign [マイナス記号]:(-) をタッチして寸法を減少します。また、番号ボックスをタップして直接新しいサイズ (インチ単位)を画面上の番号キーパッドを使って入力出来ます。



## 回転させたデザインのサイズを変更する

デザインを回転した場合は、Original Width(元の幅)ボタンまたは Original Height(元の高さ)ボタンをタッチ して、元の軸に沿ってサイズを変更できます。それ以外の場合は、デザインは画面上どのように表示されているか に応じて、水平または垂直方向にサイズ変更出来ます。

Original Height(元の高さ)ボタン、又は Original Width(元の幅)ボタンはデザインが回転された場合のみ機能します。

#### 元の幅(横方向)に沿ってデザインを伸縮させるには



 デザインを、展開されたデザインの幅ではなく、元の幅(横)方向に伸縮するには Original Width [元の幅] ボタン(青い斜めの線)をタッチし、サイドバー上で大きくするにはプラス(+)をタッチ、デザインの幅を小さ くするには、マイナス(-)をタッチします。また、番号ボックスをタップして直接新しいサイズ(インチ単位) を画面上のキーパッドを使って入力出来ます。

### 回転したデザインを元の高さ(縦方向)に拡大または縮小するには

Original Height(元の高さ)ボタンをタッチすると、黄色の線が表され回転する前のデザインの縦方向、または高さを示します。



 画面上の向きとは関係なく、回転したデザインを元の高さ(縦)方向に伸縮させるには、(黄色の斜めの線)の Original Height[元の高さ]ボタンを押した後、プラス記号(+)をタッチするとデザインのサイズが大きく、またはマイナス記号(-)をタッチすると小さくなります。また、番号ボックスをタップすると画面上のキーボードを使って新しいサイズ(インチ単位)を直接入力することも出来ます。



回転したデザインの幅を拡大


回転したデザインの元の幅が拡大された







回転させたデザインの元の高さを増加

#### 画面上でサイズ変更

また、デザインをタッチし、ハンドルを使ってデザインを拡大、またはデザインを縮小します。

### デザインのサイズを手動で変更するには

- 1. デザインを開きます。または、複数のデザインを開いている場合はサイズを変えたいデザインをクイックアク セスツールバーを使ってひとつ選んでからデザインをタッチします。
- 2. **XForm [変換]** をタッチして、デザインハンドルをオンにします。



マニュアルでサイズ変更する前



アニュアルでサイズを変更した後

3. 指先でハンドルのいずれかをタッチし、外側にドラッグして拡大、内側にドラッグして縮小します。上の例で は幅が縮小されています。角のハンドルのいずれかをタッチしてください。ハンドルを斜めにドラッグすると、 画像の縦と横のサイズを同時に拡大、縮小できます。

注: 必要に応じて、マニュアルでデザインのサイズを変更する時、図形のプロポーションを変えたくない場合はサイドバーで**ロック(鍵) ボタン**をタッチしてください。

# デザインをエリアの形状に合わせて歪曲する

エリアを作成した後、歪曲機能を使って、エリア内にデザインをフィットさせることができます。それ以降のデザ インに対して行う変更処理もエリア内で歪曲処理されます。

- 注: 歪曲機能は、Area エリアを作って、デザインが開かれるまで使用できません。
- Modify [変形] タブ > 歪曲ボタンをタッチします。

歪曲サイドバーボタン

$\mathfrak{A}$	<b>歪曲なし: 歪曲なしボタン</b> をタッチして、デザインを元の サイズと形状に戻します。
5	<b>歪曲機能1: 歪曲機能1 ボタン</b> をタッチして、長方形や六角形などの凸型エリア内でデザ インを形状にフィットさせます
2	<b>歪曲機能2:歪曲機能2ボタン</b> をタッチして、4つ以上の角がある不規則な囲み枠を持つ 凹型エリア内でデザインをフィットさせます

## デザインをエリア内で凸状に歪曲するには

1. 凸型 Area エリアを作成、この例では菱形。



# 2. デザインを開きます。



次に、必要に応じてデザインを
 回転させる(Modify[変形) >Rotate
 [回転]、この例では 45 度。



 Modify[変形] > 歪曲機能をタ ッチします。次に、サイドバー から歪曲機能 1 ボタンをタッ チ。エリアを埋めるようにデザ インがフィットします。



## 凹型エリアのデザインを歪曲するには

プロステッチャーは、凹状エリア内に収まるようにデザインを歪曲することができます。

 ダンプトラックなどのデザインを開きます。回 転、繰り返し。デザインのCrop[トリミング]、 または Resize [サイズ変更]を実行します。



Modify[変形] > Area [エリア]
 > Multi-Point [マルチポイント]
 をタッチして、凹型エリアにデザ
 インを埋めます。



 Modify[変形] > 歪曲機能をタッチ します。次に歪曲機能サイドバーか ら歪曲機能2をタッチ。デザインが 凹型エリアにフィットされました。



• 注: Modify[変形]リボンのボタンを使用するには、デザインが開かれていることを確認します。

# デザインの整列

エリアを作成したら整列機能を使って、エリア内にデザインを整列させます。

 サイドバーで整列機能を開くには、Modify[変形] タブ > Align [整列] をタッチします。それからエリア内で デザインを整列させるために、整列機能ボタンをタッチします。

#### 整列機能のサイドバーボタン



¢.	<b>整列水平中央揃え機能</b> : エリアの中でデザインを エリアの中央に整列させ ます	
đ	<b>整列水平:右端揃え機能</b> : エリアの中でデザインの 右側境界線をエリアの右 端に揃えます	

Ш	整列垂直上端揃え機能: デザインの上側の境界線 をエリアの上端に揃えま す	
╺ि	<b>整列垂直中央揃え機能:</b> デザインをエリアの中央 に整列します	

	整列垂直下端揃え機能: デザインの下側の境界線 をエリアの下端に揃えま す	
Ħ	<b>伸縮水平両端揃え機能</b> : デザインを左右に伸縮さ せてデザインの境界線の 左右両端をエリアに均等 に揃えます	





# 三角形のデザインを整列させる

三角形やコーナーデザインを三角形のエリアに整列させるには Skew (歪曲)機能よりも整列機能を使います。

- 1. 三角形のデザインを開きます。
- Area Tab [エリア] > Multi-Point [マルチポイント] を使って三角の形のエリアを作ります。



3. 必要に応じてデザインを 45 度回転させます。

4. Modify[変形] タブ > Align[整列] をタ ッチします。



5. **整列水平左端揃え機能**をタッチ



6. 整列垂直上端揃え機能をタッチします。



Modify[変形] > Resize [サイズ変更]
 タブを使って三角形のデザインをエリ
 アにフィットさせます。



# デザインの位置を変える

キルティングのデザインを配置する主な方法は、キルトに基づいてエリアを作成し、そして、Reposition [移動]、 Skew[スキュー]、Align[整列] などの各機能を使って、そのエリアにフィットさせることです。エリアを作ってな い場合でも。Reposition [移動] 機能を使用することができます。

• 注: Skew [歪曲] 機能と Align [整列] 機能を Reposition [移動] 機能と併用することはできません。

たとえば、デザインをエリアに Skew [歪曲] して、Reposition [移動] 機能をタッチすると、スキューと Align [整列] 設定がオフ (基本的にデザインを元の形状にリセット) になり、Reposition [移動] 機能が実行され ます。

#### ミシンキルティングのヒント: デザインを複数回歪曲 (Skew) するには

エリアに歪曲されたデザインをキルト上で複数回ステッチする場合、デザインをベースライン [固定] して Modify [変形] > Baseline [ベースライン: 固定] し、デザインを再配置します。

### クロスヘアの交点にデザインを配置するには

• ミシンの針をキルティングする位置に移動します。サイドバーにある Reposition [移動] ボタンをタッチし てデザインの位置を変更します。

#### Reposition [移動] サイドバーボタン

•	<b>左上端移動ボタン</b> :デザインの 左上コーナーをオレンジ色の 十字線の交差点(針の位置)に 移動します。		
			A.C.

	右上端移動ボタン:デザインの右上 コーナーをオレンジ色の十字線の 交差点(針の位置)に移動します。	
		A Contraction of the second se
<b>A</b>	<b>左下端移動ボタン</b> : デザインの左下 コーナーをオレンジ色の十字線の 交差点 (針の位置)に移動します。	
<b>□</b>	右下端移動ボタン:デザインの右下 コーナーをオレンジ色の十字線の 交差点 (針の位置)に移動します。	

<b></b>	始点移動ボタン: デザインの始点をオ レンジ色の十字線の交点(針の位置) に移動します	
<b></b>	<b>終点移動ボタン:</b> デザインの終点をオ レンジ色の十字線の交点(針の位置)に 移動します	
<b></b>	<b>中央移動ボタン</b> : デザインの中央をオ レンジ色の十字線の交点(針の位置)に 移動します	



## デザインを微調整して移動する



## デザインを上、下、左、右、または斜めに移動するには

- 微調整ボックスの中央に 1/100 インチ単位で移動距離単位を入力します。次に移動したい方向の矢印をタッ チして、デザインを上下左右、対角線に微調整します。これは、デザインの位置を微調整したい場合に特に便 利です。また、デザインをタッチし、それほど正確ではありませんが、画面上でデザインをドラッグすること も可能です。
- 注: Setting[設定] タブ > Defaults[既定値]の下の[微調整距離のデフォルト]で微調整距離を設定します。
  いつでも Reposition [移動] サイドバーでデフォルトを書き換えられます。

# デザインの始点と終点を入れ替える

場合によっては、キルティングの始点と終点を入れ替えたい場合があります。デザインを回転または反転すると、 始点がデザインの右側になってしまいます。始点と終点を入れ替えるには、Modify [変形] > Swap [入れ替え] 機能を使います。

## Swap [入れ替え] サイドバーボタン



## デザインのキルティングの始点と終点を入れ替えるには

- 1. デザインを開きます。
- 必要に応じてデザインを Modify「変形」します。例として、この恐竜デザインをボーダーのトップに逆さまにキルトしたいとします。



 Modify [変形] タブ > Swap[スワップ] をタ ッチします。始点と終点が即座に入れ替わりま す。右側ワークスペースにメッセージが表示さ れ、入れ替えが完了したことを示します。

始点(緑) と終点(赤)の点が入れ替わり、デザ インは左から右にステッチしてゆきます。



# Repeat [繰り返し] タブ

定義されたエリアをリピート機能と組み合わせて使用すると、伸縮、スキュー、またはそのエリア内の繰り返しの 必要な数に合わせます。エリアが開かれていない場合、伸縮とフィットの機能が必要になるため繰返し機能は無効 になります。

Repeat [繰り返し] タブリボンボタン

슈슈 슈슈	標準ボタン: いくつかの方法で垂直方向と水平方向にデザインを繰り返す方法があります。エリアを作成した場合、プロステッチャーでエリア内に収まるデザインの数を計算してくれます。
****	ラップ(抱合)ボタン: 垂直方向または水平方向にデザインをラッピング(抱合)、またはオフ セット(分解)するための機能。これらの機能のほとんどは、エリア有り、又はエリア無しで 行うことができます。

# 基本的な Repeat(繰り返し)機能

• 基本的な繰り返し機能を開くには、Repeat[繰り返し] タブをタッチします。次に Basic[基本] をタッチします。

# 基本的な Repeat (リピート) サイドバーボタン

$\langle \Sigma \rangle$	<b>水平ボタン</b> : デザインを水平方向に繰り返す場合にタッチします。プラス記号 (+)をデザイン の数だけタッチします。画面に表示されたデザインの数を減らすには、マイナス記号(-)]をタ ッチします。代わりに中央の番号ボックスをタップして、ポップアップしてくる[番号] ボッ クスに必要な繰り返し数を入力し、Enter キーをタッチします。
<b></b>	<b>垂直ボタン:</b> デザインを垂直方向に繰り返す場合にタッチします。プラス記号(+)を使って、デ ザインの数だけタッチします。画面に表示されたデザインの数を減らすには、マイナス記号(-) をタッチします。代わりに中央の番号ボックスをタップして、ポップアップしてくる[番号] ボ ックスに必要な繰り返し数を入力し、Enter キーをタッチします。
☆. ☆	ポイントからポイント:水平方向または垂直方向に相互にリンクするデザインでは始点と終 点を重ねる必要があります。まず、水平ボタンまたは垂直ボタンのいずれかをタッチしてから、 ポイントからポイントボタンをタッチすると自動的にデザインをリンクします。
☆	フィット:エリアを作り、デザインを開きます。フィットボタンをタッチするとプロステッチ ャーは水平方向と垂直方向の繰り返しの最適な数を計算します。水平または垂直方向の数を追 加し、必要に応じて上下左右に伸縮させ、それらをエリアにフィットさせます。
	伸縮: 繰り返しデザインを垂直または水平方向に伸ばすには、デザインを水平に伸ばしたけれ ば水平ボタンを、デザインを垂直方向に伸ばしたければ垂直ボタンをタッチし、次に、Stretch [伸縮] ボタンをタッチします。
$\mathfrak{X}$	<b>繰り返し無し</b> :デザインの保存またはベースラインを実行した後に、実行した繰り返し操作を 無効にするには【繰り返し無し】ボタンをタッチします。

### デザインを繰り返すには

 エリアを作成し、デザインを開きます。Repeat [繰り返し] > Basic [ベーシック] をタッチします。次に、 水平方向又は垂直方向に繰返しを追加します。一方、Repeat[繰り返し]サイドバー上のFit [フィット] ボタ ンを押すとプロステッチャーが埋め込みに必要な数を自動で計算します。



### 繰り返しを垂直または水平に追加するには

- 1. **[水平] ボタン**をタッチしてデザインを水平に、または**[垂直] ボタン**をタッチして、デザインを繰り返します。
- 繰り返しのプラス記号(+)を押して、繰り返す回数を増やします。画面に表示されたデザインの繰り返し回数を減らすにはマイナス記号(-)をタッチします。

代わりに、番号ボックスをタップし、繰り返したい数をポップアップ番号ボックスに入力します。次に Enter キーをタッチします。

• 注:繰り返しで作ったデザインにジャンプポイントが含まれている場合は、デザインを保存するときにプロステッチャーが自動的にジャンプポイントを維持します。

#### エリアに最適な繰り返し数を自動的に計算するには

- 1. エリアを作ってデザインを開きます。
- 2. サイドバーの **Fit [フィット] ボタン**をタッチすると、プロステッチャーが高さと幅に最適な繰り返し数を自動的に計算します。
- 3. 必要に応じて、横と縦の繰り返し数を追加し、最後に Stretch [伸縮] をタッチします。

## 繰り返しデザインを縦または横に伸ばすには

エリアの幅または高さのいずれかに合わせてデザインを伸縮させることができます。

- 1. **[水平]ボタン**をタッチしてデザインを水平方向に、または**[垂直]ボタンをタッチして**デザインを縦方向に伸ば します。
- 2. [伸縮] ボタンをタッチします。

以下のデザインは、縦と横方向の双方にもう1つの繰り返しが追加されています。その後、縦と横方向の双方に伸縮させます。



例) File>Design>Open>HQ Design>Block>Feather Block

### 繰り返しデザイン間のスペースを変更するには

繰り返したデザイン間の垂直方向と水平方向のスペースをデザインが繋がるように調節することができます。

- 1. **【水平方向】ボタン**をタッチして水平方向のスペースを調節します。**【垂直方向】**ボタンをタッチして上下方 向のスペースを調節します、
- 2. プラス記号 (+) をタッチしてスペースを大きくします。マイナス記号(-) をタッチしてスペースを小さくします。
  - または、数字ボックスをタップして数値を入力します(インチ単位)。繰り返されるデザイン間のスペースを増減します。デザインを重ねたい時は、負の値を入力します。以下のデザインでは、水平および垂直のスペースを 0.5 に設定しました。

下のデザインで水平方向と垂直方向のスペースは5にセットされたものです。



#### [ポイントからポイント] 機能

ー部のデザインは、横または縦方向に互いにリンクするように作られていますが、始点と終点を一致させるには、 重なっている必要があります。[ポイントからポイント]ボタンをクリックすると、繰り返しデザインの始点と終点 がつながれます。

#### 横方向に繰り返されるデザインをつなぐには

デザインを横方向にリンクするには、始点と終点が同じ縦方向にある必要があります。次に、【水平】ボタンをタッチし、次に【ポイントからポイント】ボタンをタッチしてデザインの終点が次のデザインの始点と一致するように デザインを整列させます。

ポイントからポイント機能を使用する前のバプテストファンのデザイン:



以下のバプテストファンのデザインはプロステッチャーがポイントからポイント機能を使って水平に始点と終点を つないだ結果を示しています。



バプテストファンのキルトのスペースが埋まるようにデザインを Wrap ラップする方法については、次の章の Wrapping Design [ラッピングデザイン] を参照してください。



# デザインのラッピング

ラッピング機能は、繰り返しデザインを組み合わせて使用します。ラッピング機能を使うと、繰り返しデザインの 行を移動するか、デザイン全体をずらします。

 ラッピング機能を開くには、Repeat[繰り返し] タブをタッチし、続けてサイドバーのラッピング[抱合] ボタンをタッチします。

ラッピング サイドバーボタン

$\langle \underline{\mathfrak{G}} \rangle$	Horizontal [水平]:水平方向のラッピング機能
(弦)	Vertical [垂直]: 垂直方向のラッピング機能
	Half Window Vertical (垂直半掛移動): 垂直方向のすべてのデザインの列を半分の高さに して移動します
	Half Window Horizontal (水平半掛移動): 水平方向のすべてのデザインの列を半分の幅に して移動します
	Half Raw Horizontal (水平半行移動:) すべての行をデザインの幅の半分だけ左右に移動 します
<b>⊡</b> ₽	Edge[エッジ]機能: ラッピングを実行した後に、Edge(エッジ)ボタンをタッチすると開い たエッジ、またはジャンプポイントを全て閉じます。プロステッチャーはボーダーの端に沿っ てステッチしてジャンプポイントを次の終点に接続します。この機能を使わない場合、次の開 始点に移動するために糸を切らないとだめなので、プロステッチャーは自動的に止め縫いをし ます。(メモ: ラッピングした後に生じたデザイン間のスペースをステッチしたい時に使う。 この機能を使わないとスペース毎に糸を切らなければならない)
	Drag[ドラッグ]:手動で繰り返しデザインをシフトするには、ドラッグボタンをタッチして指 でデザインを新しい位置にドラッグします。移動する位置が確定したらドラッグボタンをもう 一度タッチしてオフにします。
$\mathfrak{X}$	No Wrap[ラッピング無し]: すべてのラッピング動作を取り消し、デザインをラッピング目の状態に戻します。



P2P (Pint to Point) [ポイントからポイント]:通常いくつかのデザインは、横方向と縦方向 につながって、それぞれのデザインの始点と終点が重なっている必要があります。横方向ま たは縦方向のいずれかのボタンをクリックし、[ポイントからポイント] ボタンをタッチし てデザインを完全につなげます。

## 行を水平にラッピングするには

行のラッピング方法を選ぶには、Wrap(ラッピング)のサイドバーの行機能から選びます。

このデザインはラッピングされていません。



 (2 行目から始まる)繰り返されたデザインの隔行をシフト、またはラップするには、サイドバーで Horizontal [水平]のボタンをタッチし、次に列の1/2ボタンをタッチします。結果は次ページに。



また、より小さく、または大きく Wrap [ラッピング] できます。

- Horizontal [水平] ボタンをタッチし、Right arrow (右矢印) をタッチして行を 1/8インチ右に移動 します。Left arrow (左矢印) をタッチして行を 1/8 インチ左に移動します。
- または、行の下の緑枠にタッチし、数字キーを使って数値(インチ)を入力し、行をずらせます。たとえば、 一行間隔で1インチ右に移動するには、1を入力します。また一行間隔で1インチ左に移動するには、
   1を入力します。[Enter]をタッチすると、行はそれに応じて移動します。

## デザインウィンドウを水平に Wrap [ラッピング] するには

ラッピングサイドバーのウィンドウ機能から、どのくらい横方向に Wrap [ラッピング] するかを指定します。

 デザインの幅の半分だけ水平方向にすべての行を移動するには、Horizontal[横方向] ボタン、そして 1/2 ボタンをタッチします。



- 全ての行を 1/8 インチ右方向にずらすには、Horizontal[横方向] ボタン、そして [右矢印] ボタンをタッチ します。
- 全ての行を 1/8 インチ左方向にずらすには、Horizontal[横方向] ボタン、そして [左矢印] ボタンをタッチ します。
- または Window の真下の緑枠をタッチしてデザインの行をずらせるには数字キーを使って直接インチを入 カします。例えば、全ての行を1インチ右方向にずらせるには、1を入力します。左方向にずらすには-1を 入力します。Enter をタッチすると実行されます。

# ウィンドウを縦方向に Wrap [ラッピング] するには

No Wrapping [ラッピング無し] の状態





- デザインの行をデザインの高さの半分だけ移動するには、1/2 ボタンをタッチします。
- Window[ウィンドウ]の下にある[上向き矢印]ボタンをタッチして、行を1/8 インチ上にずらせます。
- Window[ウィンドウ]の下にある[下向き矢印] ボタンをタッチして、行を 1/8 インチ下にずらせます。
# Pro-Stitcher [プロステッチャー] タブ

Pro-Stitcher[プロステッチャー]タブの機能を使用すると、貴方のデザインをキルティング出来ます。

## キルティングのヒント:ステッチレギュレーターモードをクルーズにセットします

キルティングの前にミシンを、クルーズ・ステッチレギュレーターモード、クルーズスピードを3~5%に設定することをお勧めします。もしシャープな角や右斜め部分でステッチが綺麗な角に縫えないようなら、ミシンのクル ーズスピードを10%~15%にセットしてみてください。

## Pro-Stitcher [プロステッチャー] タブリボンの機能ボタン

ut I	Half Stitch [半針縫い]:針をアップ、またはダウンさせます。
ţ,	Full Stitch [一針縫い]:針が下に停止している時のこのボタンにタッチすると針が上に移動して止まります。針が刺さっている状態でこの機能を使うと針が上に上がり停止します。 この機能を使うと針が常に上に停止します。
£z	Follow [フォロー]:オレンジ色の十字線を画面に表示したい時に[フォロー]ボタンをタッ チします。デザインを拡大したときに針の位置(十字線の交点)が画面からはみ出たときに 使います。この機能を使うと、針の位置を画面上で探すのに Pan [(パン) 探索]機能を使 う手間が省けます。大きなデザインをステッチするときに、デザインにズームインすること も出来、どこを縫っているかも簡単に見つけられるので、[フォロー]機能を有効に使うこと をお勧めできます。
$\bigcirc$	Measure[メジャー]: デザイン内の距離またはキルトを直接測定する場合にタッチします。
	Quilt [キルト]:キルティングを開始する準備ができたらタッチします。次に Run [実行] をタッチします。キルティングをスタートする前に確認する場合は(Setting [設定] タブ > Advanced [詳細] > General [一般]),プロステッチャーは設定を確認できるように表 示します。確認後 Proceed [続行] をクリックして続けます。
8	New Start & End[新しい始点と終点]:デザインの始点以外の場所から縫い始める時に便利な機能です。糸が切れた場合、下糸が無くなった場合、または単純に特定の場所からステッチを始めたい場合など。デザインの元の終点を別の場所に変えたい時など。

<del>(</del> गुरु	Move[移動]: Move[移動] 機能を使うと、単にその矢印を押すことによって矢印で示され た8方向にミシンを移動できます。Continuous [連続] ボタンをタッチするとミシンを連 続して移動でき、その方向に縫いたければ矢印ボタンをタッチする時に Stitch [ステッチ] ボタンを押します、または連続的にステッチしたい時は Continue [連続] および Stitch [ス テッチ] ボタンの両方をタッチします。画面上の Stop(停止)ボタンをタッチして Continuous [連続] 操作をオフにします。
⋳	Channel Lock [チャンネル固定]: ミシンを横または縦方向の動きに固定するにはこのボ タンをタッチします。ミシンはフレームと完全に平行に、または前後にのみ動きます。チャ ネルロックサイドバーで横、又は縦方向を選んでタッチし、自分でミシンを動かして縫いま す。
С,	Record [記録]: プロステッチャーは、キルティングミシンの動きを記録することができます。例えば、ご自分のデザインでキルト全体に掛けたステッチを記録します。自分のフリーハンドの署名を記録しておけば、いつでもどこにでもあなたの署名をキルトにキルティングすることも可能です。
90	Gear [歯車]:Gear 歯車はミシンを左右前後に動かすためにキャリッジベース内に組み込 まれたモーターとミシンをつなげるためのものです。通常はプロステッチャーを使って自動 キルティングする時には歯車が繋がっていますので、ミシンを動かそうとしても重くて動き ません (無理やり動かそうとすると故障の原因になります)。自動ではなくフリーモーショ ンキルティングする時は Gear(歯車)ボタンをタッチして歯車を解放します。自分のフリー モーションステッチをプロステッチャーで記録する場合は(Pro-Stitcher [プロステッチャ ー] > Record [レコード])、更に、よりスムーズなフリーモーションキルティングをする には [モーター] ボタン (画面右端上端) にタッチしてモーターを切り離します。
×	Clear Trace [トレースを解除]: プロステッチャーでステッチしている時、デザイン上で 縫い終わった軌跡を画面上にオレンジ色で表示します。この「トレース」機能を解除するに は Clear Trace[トレースを解除] ボタンをタッチします。ステッチの途中なら、まず一時 停止ボタンをタッチしてから、Clear Trace[トレースを解除]します。次に、Resume[再開] をタッチしステッチを続けます。

# デザインをキルティングする

## Stitch (ステッチ) のサイドバーボタン

Ú	Stitch「ステッチ」: プロステッチャーでキルティングするためのボタン。このボタンがオ ンになっていないとミシンはデザインをトレース(エアステッチ)するだけで縫いません。
ALC:	Cut Thread [糸切]:ボビンの糸を自動で切る機能です。このボタンは、HQ インフィニティ以外のミシンでは糸切機能が装備されていませんので画面に表示されません。
Ŵ	Start [始点止め縫い]:ステッチの開始時に A tie-off stitch(止め縫い)を実行します。止め縫いをした後続けて縫い始めます。
<b>B</b>	End [終点止め縫い]:ステッチ終了時にA tie-off stitch(止め縫い)を実行します。
X+	Pull-up On [下糸引き上げ]: ミシンを始点に移動して上糸を持ったままで RUN を実行す るとミシンが一針縫って下糸を引き上げます。ミシンを少し移動して下糸を引き上げ、次に ミシンを始点に戻して上糸と下糸を手に持ち、Resume [再開] ボタンをタッチすると縫い 始めます。この機能を使わない場合は、手動で下糸を引き上げる必要があります。
Y	Pull-up Auto [下糸自動引き上げ]: Pull-up Auto[下糸自動引上げ]をオンにした場合、 ミシンを始点に移動して RUN を実行するとミシンが一針縫って下糸を引き上げ、ミシンは 僅かに右に移動して停止します。上糸と下糸を手に持って、Resume [再開] ボタンをタッ チするとミシンは始点に移動して、(Start [始点止め縫い] 機能を選択していれば止め縫い をした後)縫い始めます。この機能を使わない場合は、手動で下糸を引き上げる必要があり ます。
\$3	Trace Bounds[トレース境界線]: この機能をオンにすると、ミシンがデザインの境界線を トレース (エアステッチ) します。サイドバーの Stitch [ステッチ] ボタンが選ばれている場 合は、境界ボックスの外周をトレースするのではなく実際にステッチします。境界線をトレ ース (エアステッチ) するには Stitch [ステッチ] ボタンをオフにします。
23	Trace Area[トレースエリア]: この機能をオンにすると、ミシンがエリア境界線をトレース(エアステッチ)します。サイドバーのステッチボタンが選ばれているとトレースではなく実際にステッチします。

### キルティングを始める



Run [実行]:デザインを Modify[変形]して、Positioned[位置]を決め、ステッチの準備ができたら、Pro-Stitcher[プロステッチャー] タブをタッチし、サイドバーの Stitch[ステッチ] ボタンをタッチして、RUN [実行] します。詳細設定がダイアログボックスに表示されますので確認して OK ならば Proceed[進む] をクリックしてステッ チを開始します。設定を変更したい場合は、Cancel[キャンセル]をタッチします。

注: キルト設定のキルティングの前に Verify Setting [設定を確認する] 機能をタッチした場合、ポップアップの確認設定ボックスが表示され、縫い始める前に設定をダブルチェックすることができます。詳細については、Verify Setting Before Quilting[キルティングの前に設定を確認]を参照してください。

設定を確認		Verify	Settings
Stitch[ステッチ]:	Normal[ ノーマル]	Stitcl	n: Normal
Tie-off Start[ 始点止縫い]:	Off(オフ)	Tie-Off Star	t: Off
End[終点]:	Off(オフ)	End	l: Off
Count(カウント):	2	Coun	t: 2
Distance(距離)	0.125 インチ	Distance	e: 0.125 inches
Type(タイプ):	Micro (ミクロ)	Тур	e: Micro
Pullup(下糸引上げ):	Off(オフ)	Pullu	o: Off
Pullup Auto(下糸自動引上げ):	Off(オフ)	Pullup Aut	b: Off
Speed(スピード):	100%	Speed	<u>l: 100 %</u>
Stitches per inch(インチ当たりの針数)	10	Stitches per Inc	h:10
Auto Jump(オートジャンプ):	600inches(インチ)	Auto Jum	: 6.00 inches
Pause Delay(一時停止):	2iches(インチ)	Pause Delay	7: 2 Inches
Cut Thread(糸切):	Off(オフ)	Cut Threa	l: Off
Please "Proceed "(準備良ければ続行)		(Press 'Proce	ed' When Ready)
針が上がっているのを確認		Make sure	needle is up

## ステッチまたはトレース(エアステッチ)を選ぶには(デザイン、デザインの境界線、又はエリア境界線)



Stitch[ステッチ]: プロステッチャーサイドバーの Stitch[ステッチ]ボタンが選択されていることを確認します。ステッチをしない場合は、ボタンをタッチして機能をオフにします。ステッチボタンが無効になっている場合、プロステッチャーはデザイン、デザイン境界線、又はエリア境界線をトレース(エアステッチ)し、ステッチされません。ステッチするにはステッチボタンをタッチします。



Stop [停止]:キルティング中にすぐにミシンを停止する必要がある場合は、Stop [停止] ボタンをタッチします。ミシンを穏やかに停止させる Pause [一時停止] とは違って、停止 ボタンは直ちにプロステッチャーを停止します。キルトを針で傷つけるのを避けるために プロステッチャーはモーターの接続を切り離します。

### キルティングを一時停止するには

場合によっては、ステッチ中に、ボビンを交換するために、又は上糸を掛け直すためにミシンを一時停止する必要があります。一時停止している間、プロステッチャーのサイドバーの機能を変更することができます。一時停止した後、他の機能、Stitch [ステッチ]、Reposition [再配置]、ステータス、New Start/Stop [新しい始点/終点] も変更可能です。



Pause [一時停止]: ミシンを穏やかに停止させるには Pause [一時停止] ボタンをタッ チしてください。プロステッチャーは画面上のデザイン上の一時停止したポイントにゴー ルドの目印を表示します。設定を変更するには、Modify [変形] を選択し、Reposition [再 配置]、New Start/ End[新しい始点/終点] をタッチします。

# キルトにデザインをステッチする前に

デザインをステッチする前に、キルト上のデザインの相対的な位置をダブルチェックすることをお勧めします。更 にマニュアルででチェックするだけでなく、次に説明する2つのトレース機能を使って、デザインの境界ボックス の範囲、またはキルトに対するエリア境界線を確認することをお勧めします。

## キルト上のデザインの境界線ボックスの位置を確認するには



**Trace Bounds [トレース境界線ボックス]**: ステッチボタンをオフにします。[トレース 境界線ボックス]をタッチし、RUN [実行]をタッチします。プロステッチャーは、青い境 界線ボックスをなぞるように、デザインの周りをなぞるようにミシンを動かします。ミシン がデザインをトレースする時に針の位置を見て、[境界線ボックス]が意図した場所でトレ ースされるのを確認します。ステッチボタンがオンになっているとトレースではなくステッ チします。

## キルト上のエリアの位置を確認するには



Trace Area[トレースエリア]: Stitch[ステッチ]ボタンをオフにします。Trace Area[トレースエリア] をタッチし、RUN [実行] します。プロステッチャーは開かれたエリアの周囲 (紫色の線で画面に表示) をトレース (エアステッチ) します。ミシンがエリアの境界を たどる時に針の位置を見て、デザインを縫いたい場所をトレースするのを確認します。ステッチボタンがオンになっているとトレースではなくステッチします。

# プロステッチャーでミシンを動かす

Move [移動]機能は、画面上の矢印で示される8方向の選んだ方向にミシンを移動します。

### ミシンの移動速度を変更するには

サイドバーに表示されたスピード設定バーで、プラス記号(+)をタップして移動速度を上げます。マイナス記号(-) をタッチして、移動速度を下げます。または、番号ボックスをタッチし、表示されるテンキーパッドで値(最大 50) を入力します。Enter キーを押します。

#### プロステッチャーでミシンを移動するには



矢印ボタンを押したままにするとタッチした矢印ボタンが停止ボタンに変わります。矢印ボタンを押すまでミシンはタッチした方向に移動します。

### 連続してステッチするには



Continuous[連続] ボタン: 矢印ボタンの上で指をタッチし続けるのではなく、 Continuous[連続] ボタンをタッチ。次に、矢印ボタンをタッチします。タッチした矢印ボ タンが Stop[ストップ] に変わります。停止ボタンを押すまで、タッチした方向にミシンが 移動します。

移動ボタンを使って直線をステッチするには

1	
1	
-	<b>→</b>

Stitch[ステッチ]ボタン: Stitch[ステッチ]ボタンをタッチします。矢印ボタンを押し続けます。タッチした矢印ボタンが停止ボタンに変わります。ミシンは矢印ボタンを押して止めるまでタッチした方向にステッチします。

別の方法では、Stitch[ステッチ] と Continuous[連続] の両方のボタンをタッ チします。次に、矢印ボタンを押し続け(そして離し)します。押した矢印ボタン が Stop [停止] ボタンに変わります。ミシンは Stop[停止]ボタンを押すまで、タ ッチした方向にステッチします。

#### マシンキルティングのヒント: 直線キルティング

Move[移動] および Stitch[ステッチ] 機能を使って、落し縫い、ピアノキーボーダー、又は網目状のキルティン グを掛けます。下向き矢印を使ってしつけ縫いをキルトの両端に縫います。Continuous[連続] を使うと、両手 を使って、キルトトップとエッジがキルト芯に対して平らになっていることを確認出来ます。

# プロステッチャーを横方向または縦方向のチャネルロックとして使う

プロステッチャーでチャンネルロック機能を使用すると、フレームに完全に平行な横のステッチ、又は縦のステッ チを縫うことが可能です。

#### チャンネルロックで横または縦の線をステッチするには

<u>e</u>	Horizontal Channel Lock [横方向チャネルロック]: プロステッチャーをロックして横 方向にのみ縫うために、横方向ロックボタンをタッチします。ミシンのハンドルのスター ト/ストップボタンを押して、ミシンを横方向に動かして、直線で左から右または右から左 方向にステッチします
Ð	Vertical Channel Lock[縦方向チャネルロック]:プロステッチャーをロックして縦方向 にのみ縫うために、縦方向ロックボタンをタッチします。ミシンのハンドルのスタート/ス トップボタンを押して、ミシンを縦方向に動かして、直線で上から下または下から上の方 向にステッチします

• 重要: キャリッジモーターが接続された位置にあることを確認します。手動でキルティングマシンハンドルを 使って、横または縦のいずれかをステッチします。

#### ミシンキルティングのヒント: キルトトップを正確にセットするには

キルトトップがフレーム上で水平にかつ垂直にセッティングされていることをキルト芯と裏布の上端を横切るガイ ド線をステッチすることによって確かめられます。水平チャネルロックをタッチし、ミシンのハンドルバーの[ス タート/ストップ]ボタンをクリックし、裏布とキルト芯の上端から1インチくらいの位置にステッチを掛けま す。次に、キルトトップの上端をステッチに揃えて置き、バインディングした時に隠れてしまう位置あたり、つま りキルトトップの上端から1/4インチくらいの位置、にしつけ縫いします。

• 重要: プロステッチャーを HQ スウィートシックスティーンで使用する場合は、使用する前にハンドルバーを 手動制御に切り替えてください。

# フリーハンド記録

プロステッチャーは、手動で動かしたミシンの軌跡を記録することができます。たとえば、キルトの幅全体にわた る埋め縫いキルティングを記録します。または、自分の署名をフリーモーションで記録して、自分の署名をキルト に縫うことも可能です。プロステッチャーからフリーモーションに切り替えるのも簡単です。

• Pro-Stitcher[プロステッチャー]タブをタッチし、Record [記録] をタッチします。



オレンジ色の [歯車] ボタンは、モーターが繋がっていることを示します。プロステッチャーを使う場合は、ほとんどこの状態で使用します。モーターが繋がっている状態でフリーモーションステッチをすると、モーターの動きからプロステッチャーがステッチの軌跡を記録します。画面には線で動きが表示されます。記録中は多少の重さを感じるかもしれません。

ミシンを動きやすくするには、[歯車]ボタンをタッチしてモーターを解放し、ミシンのエン コーダーで動きを記録することができます。[歯車]ボタンの色が変わり、モーターが解放さ れていることを示します。

### EZキャリッジを使ったフリーモーションキルティングに切り替えるには

プロステッチャータブをタッチし、[歯車]ボタンをタッチしてモーターを切り離します。[歯車]ボタンの色が紫色に変化します。これでフリーモーションキルトが出来る状態になりました。プロステッチャーでキルトを再び使いたい時は、[歯車]ボタンをタッチして、再びモーターを接続します。

## レバーを使ってキャリッジをマニュアルで切り離せるタイプを使っている場合のフリーモーションキルティング への切り替え方

Pro-Stitcher [プロステッチャー] タブを選びます。Gear(歯車)ボタンをタッチしてミシンエンコーダーで記録す る準備をします。手動でレバーを上げてコンピューターガイドのキルティングを切り離します。これでミシンはマ ニュアルフリーモーション用に軽く動かせるようになりました。プロステッチャーのキルティングに戻る時はレバ ーを下げます。

### あなたのフリーハンドキルティングの軌跡を記録

フリーハンドモーションを記録するには

 Pro-Stitcher[プロステッチャー] タブ > Record[記録] をタッチします。サイドバーで Record[記録] ボタンをタッチします。 記録したいフリーモーションをスタートします。終了したら、もう一度 サイドバーの Record[記録] ボタンをタ ッチします。記録したデザインをコンピュータに保存します。(Save[保存] をタッチし、Selected [選択] をタ ッチします)

> ミシンキルティングのヒント: 既存のデザインに Record [記録] 機能でステッチを追加 デザインを開き、Record [記録] を開始したい場所に十字線を配置します。 フリーハンドモーションのステッチラインはデザインの終点に接続されます。

注: 既存のデザインに追加する場合、プロステッチャーはこのオリジナルなデザインにベースライン [固定] を実行し、他のデザイン機能を実行するときに、単一のデザインとして扱います。

#### Mark [マーク] 機能と直線を記録するには

**Mark [マーク]** 機能は [Record [記録] に似ていますが、ミシンを動かすにつれて連続して記録するのではなく、 [マーク] された各ポイントを直線でつないで記録します。

- 1. 直線を開始したい始点にミシンを移動し、Mark [マーク] をタッチ。
- 2. ミシンを直線の終点に移動し、再度 Mark[マーク] をタッチします。ラインに沿ってマーキングを 続行するか、ラインをステッチするか、将来の使用のためにデザインとして保存します。

#### ミシンキルティングのヒント:「落し縫いステッチ」を記録

ミシンを「落し縫いステッチ」する始点に移動し、Mark [マーク]をタッチして直線の始点を記録します。次に、 ミシンを下げて別の落し縫いステッチのポイントに移動しMark [マーク]をタッチします。さらに「落し縫いステ ッチ」の終点に移動し再び [マーク]をタッチします。「落し縫いステッチ」の線に沿ってポイントのMark [マー ク]を続け、各マークされたポイントの間に直線を記録します。マークされた「落し縫いステッチ」をデザインと してステッチし、またキルトの別の場所でステッチするために保存することができます。

#### 記録したデザインにジャンプを追加するには

[記録]中または[マーク]中の任意の時点で、デザインにジャンプポイントを挿入します。[記録]または[マーク]を止めて、[ジャンプ]をタッチします。マシンを動かしますがステッチラインはもう一度[録音]または[マーク]をタッチするまで作られません。ジャンプラインは点線で表示されます。

注: タブレットコンピュータの自動回転機能がオフになっていることを確認します。フリーハンドキルティングを 記録するときに画面が正しく機能することを確認します。

# デザインのステッチの始点または終点を変更するには

糸切れとか、または下糸が無くなった時など、デザインの始点以外のポイントからキルティングを開始する必要があるかもしれません。同様に、デザインの終点を他のポイントに変更してデザインの一部だけステッチしたい場合があります。

Group	Workspace	Group グループ	Workspace ワークスペース
New Start & End		New Start & En	d 新しい始点と終点
Start	End	Start [始点]	End[終点]
& Auto	🍪 Auto	Auto [自動]	Auto [自動]
2234	12317	2234	12317
Û	Û		
Ũ	Ĵ		
Jumps	Jumps	Jumps [ジャンプステッ チ]	Jumps [ジャンプステッチ]

## デザインの始点以外のポイントからキルティングを開始するには

• デザインの中でステッチを開始したい場所に針を移動し、Start Auto[自動開始]ボタンをタッチします。デザインの中で十字線の交点に最も近いポイントが新しい始点になります。または、左側のスクロールバーをドラッグして、始点をデザイン内の新しい位置に移動します。

## デザインの終点以外のポイントでキルティングを終了するには

- デザイン中のステッチを終了したい場所に針を置き、END[自動停止] ボタンをタッチします。十字線の交点に最も近いポイントが、デザインの新しい終点になります。または、サイドバーの右側のドラッグレバーをスクロールして、終点を移動することも出来ます。
- 注: デザインの中の現在の終点を超えた始点を選ぶと、終点は始点に続くように調整されます。同様に、デ ザインの現在の始点を超えた始点を選ぶと、始点が終点の前に来るように調整されます。
- 注:Start Auto [自動開始] または END Auto [自動停止] が選ばれると、始点または終点はミシン(十字線) を動かすとその動きに従って移動します。開始点が決まったら[自動開始]をタッチします。

### スクロールバーを使って始点と終点を調整するには

左スクロールバーは始点を調節し、右スクロールバーは終点を調節します。

 クロールバーの上と下にある上下矢印を使って、タッチ範囲を微調整し、新しい始点または終点を正確に 配置します。

### 始点または終点をデザイン中のジャンプポイントに設定するには

• 複数のジャンプポイントを持つデザインの場合は、Jumps 表示の下の 2 つの矢印のいずれかを押してジャンプ始点または終点をデザインの次のジャンプポイントに移動します。

#### ミシンキルティングのヒント:糸切れまたは下糸の交換からのリカバリー

ステッチ中に糸切れが発生したら、又は下糸を交換することになったら Pause[一時停止]をタッチします。糸を掛け直し、又は下糸を入れ替えて問題が解決出来たら、Pro-Stitcher[プロステッチャー]タブをタッチし、New Start/End[新しい始点/終点]ボタンをタッチし、Start Auto[自動開始]ボタンをタッチします。[歯車接続/解除]をタッチします。ミシンの針をキルトの再スタート場所に移動します。画面上の十字線の交点は、対応する位置に移動します。デザイン上で新しい始点を微調整したい時は、新しい始点が正確に目的の位置に移動するまでスクロールバー上の矢印を使って移動します。Start Auto[自動開始]ボタンをもう一度タッチします。下糸を引き上げて、止め縫いをして Resume[再開]をタッチして続行します。

キルトが少し歪んでいて、デザイン上の点がキルト上のポイントと正確に一致していない場合、新しい始点と一致 するキルトの正確な位置に針を移動します。次に Modify[変形] > Reposition[再配置] をタッチし、Nudge[微調 整]機能を使って 0.1 のような小さい値を入力して針の位置を調節します。 止め縫い機能と下糸引上げ機能を確認 して、Resume[再開] を押して、デザインのステッチを続行します。

# View [表示] タブ

View[表示] タブの機能を使用すると、ワークスペースに表示する機能を指定できます。 これらのボタンのいずれかをクイックアクセスツールバーに追加して、簡単にアクセスできるようにするか、又は View に表示しないようにすることもできます。

## クイックアクセスツールバーをカスタマイズするには

### View(表示)タブリボンの機能ボタン

	Ruler[ルーラー]: ワークスペースの上部と側面のルーラーを表示または非表示にする場合 にタッチします。このボタンをクイックアクセスツールバーに追加して、ルーラーをすばや く表示または非表示にすることができます。
#	Grid[目盛り]: ワークスペース目盛りを表示または非表示にする場合にタッチします。 クイ ックアクセスツールバーに表示するとワークスペースに目盛りをすばやく表示または非表 示にできます。
Þ	Scroll[スクロール]: ワークスペース画面の下側と右側にスクロールバーが表示されます。 スクロールバーを使って上下または左右に画面を移動します。クイックアクセスツールバ ーにボタンを追加して、すばやく表示/非表示を切り替えることができます。
	Transparency[透明表示]:メインのワークスペースのそばのプロスティッチャー画面の下にワークスペースを隠したり、薄く表示したりするのに使います。 リボンボタンの下、サイドバー、ステイタスバーツールバーの下など。
<b>₹</b> 2	Design[デザイン]: ワークスペースからデザインを表示または非表示にする場合にタッチ します。このボタンはクイックアクセスツールバーに追加することができます。
42	Bounds[境界線]: タッチしたデザインの境界線ボックスの周囲を非表示または表示するためにタッチします。このボタンはクイックアクセスツールバーに追加され、すばやく境界線ボックスの表示と非表示を切り替えます。
<b>t</b> □	Area[エリア]: エリアボックスを表示または非表示にします。このボタンは[クイックアク セス] ツールバーを使って、エリアボックスの表示をすばやく切り替えます。

	Rubber Band[ゴム囲み線]: タッチしてデザインの周囲のゴム囲み線を表示、または非表示にします。ゴム囲み線は、デザインに必要な最小量の面積を示します。
	Jumps[ジャンプ]: ジャンプポイント間の[ステッチ連結線]を非表示または表示する場合 にタッチします。このボタンは、すばやく[ステッチ連結線]をオンまたはオフにするクイ ックアクセスツールバー。
8	Start End[始点終点]: デザイン内のキルティングの始点と終点を表示または非表示にする場合にタッチします。クイックアクセスツールバーにこのボタンを追加すると、すばやく始点と終点を表示または非表示することができます。

# Tools[ツール] タブリボンの機能ボタン

Art&Stitch[アート & ステッチ]: 選んだデザインを[アート & ステッチ]ソフトウエ アーに送る時にタッチします。ツールボタンをタッチして、[アート & ステッチ] ボタ ンをタッチします。アート & ステッチが開いていて、アート & ステッチのライセンス が与えられていなければ、ライセンス情報を入力するためのライセンス画面が表示され ます。

アート & ステッチは、キルティングを作成し、変更するための包括的なキルティングデザインソフトウエアです。 これは、プロステッチャーに含まれています。プロステッチャーはデザインを素早くアート & ステッチに送りこ みます。アート & ステッチは送り込まれたデザインに加工を加えるためのソフトウエアです。アート & ステッチ は自動的にロードし、プロステッチャーがスタートした時点でバックグラウンドにロードされて実行されます。

### デザインをアート & ステッチに送るには

1. Tools[ツール]をタッチし、Art&Stitch[アート & ステッチ]をタッチします。[オープン]ボタンをタッチし てアート & ステッチソフトウエアを開きます。アート & ステッチが開いており、ライセンスされている場 合、デザインはアート & ステッチで開くことができます。  注: アート & ステッチソフト ウエアがまだライセンスされ ていない場合、ライセンス情報 を入力するためのライセンス 画面が表示されます。アート& ステッチライセンスが有効に ならない限りデザインの変更 を実行・保存することができま せん。Art&Stitch 取扱説明書 に従い、オフラインで出来るこ とをお調べください。

	Activation	
Ad Cir St Po Cir Ph Fa Cir Cir St Po Cir Cir St Po Cir St Po Cir St Po Cir St Po Cir St Po Cir St Po Cir St Po Cir St	idress*:	o continue
Product:	Art and Stitch	÷
Activation Serial Number:	1	
	Articate News	Close

起動
氏名:
アドレス:
师 :
郵便番号:
国:
e メール:
電話:
Fax :
会社名:
続けるにはフィールドが必要です
製品:アート&ステッチ
ライセンス番号:

 Close をタッチし、登録画面をや り過ごし、デザインを開きます。

> デザインがアート & ステッチ に読み込まれた時、位置情報が 維持されます。アート&ステッ チ内でデザインを動かさない限 り、プロステッチャーに戻され た時、同じ場所に戻されます。

変更したデザインをプロステッ チャーに戻すには、アート&ステ ッチ画面の左側ツールバーの Pro-Stitcher ボタンをタッチします。



 注意: プロステッチャーソフトウエアを使用せずにアート&ステッチでデザインを開いた場合に、アート&ス テッチソフト上でプロステッチャーにデザインを渡すボタンを押された時、デザインは開かれたときと同じ名 前で現在の状態に保存されます。これは意図せずに元のデザインに上書きすることになります。これを回避す るには、デザインをアート&ステッチで直接ロードした時は新しいファイル名で保存するようにしましょう。

### ライセンス

アート & ステッチを初めて使用する場合、キルターはライセンスを有効にするためにいくつかの情報を入力する 必要があります。オフラインで使うためにはアート&ステッチソフトウエアの指示を参照してください。プロステ ッチャーではパフォーマンスに悪影響を及ぼす可能性のある全ての更新プログラムまたはウイルスから守るために、 すべてのインターネット接続が意図的に無効にされています。

### マウスまたはキーボードを使用する



アート&ステッチの多くの機能は、マウスとキーボードを使用するとはるかに簡単です。

#### ポップアップキーボードを開いたり閉じたりするには

画面の左上隅にある灰色のバーをタッチすると、ポップアップキーボードが開きます。閉じるには、キーボードの 右上隅にある X をタッチします。

ポップアップキーボードを使用する場合は、テキストをキーボードで入力する前に、テキストを入力する画面上の エリアをタッチする必要があります。

ポップアップキーボードはクイックキーボードですが、従来のマウスとキーボードを使用することもできます。プロステッチャーコンピュータはほとんどの有線およびワイヤレス USB キーボードとマウスで操作できます。キーボード、マウス、またはワイヤレスドングルを使用可能な USB ポートに差し込み、Windows が適切なドライバをインストールするまでしばらく待ってから、キーボードまたはマウスを使用します。USB ハブを使って、使用可能な USB ポートの数を増やすことができます。キーボード、マウス、USB ハブは、ほとんどの家電量販店で購入できます。

#### アート&ステッチの更新

アート&ステッチは、適切にデザインを受渡しするためにプロステッチャーの最新バージョンに更新する必要があ ります。最新バージョンをダウンロードするには、インターネットに接続されているコンピュータを使って、ハン ディキルターのウェブサイトに移動します。(www.HandiQuilter.com)

### アート&ステッチを更新するには

- ハンディキルターウェブサイト (www.HandiQuilter.com) で [ダウンロード] をタッチし、プロステッチャ ーソフトウエアップデートを選びます。指示に従ってプロステッチャーのための最新バージョンのアート&ス テッチをダウンロードします。このインストール用ファイルをダウンロードした後、USB フラッシュドライ ブにコピーし、プロステッチャーコンピュータに接続します。
- プロステッチャーコンピュータが USB フラッシュドライブをセットアップするまで、約 10 秒間待ちます。 次に、Design[デザイン]>File[ファイル]>Update[更新] をタッチします。
- 3. USB フラッシュドライブ上の適切なフォルダーを参照し、アート&ステッチインストールファイルをダブル タップします。プロステッチャーソフトウエアが閉じ、インストールが開始されます。
- 注: プロステッチャーソフトウエアが閉じた後にファイルブラウザにアクセスするには、次のいずれかを添付します。キーボードを接続するか、画面の左上隅にあるキーボードアイコンをタッチして、ポップアップキーボードを表示させます。Windows キーを押したままにして、文字 E をタッチしてファイルブラウザーを開き、アート&ステッチインストールファイルをみつけて、再度実行します。
- 4. アート&ステッチの新しいバージョンがインストールされた後、Windows コンピュータの画面の下部のスタ ートメニューからプロステッチャーコンピュータを再起動します。[シャットダウン] または [再起動]でコン ピュータをシャットダウンして、再起動します。

# Setting[設定] タブ

Setting[設定] タブの機能を使って、プロステッチャーのユーザー設定とデフォルトを設定します。

## Setting[設定] タブのリボンボタン機能

	Display[表示]: タッチモードをオンまたはオフにするためにタッチし、クイックアクセスツ ールバーをカスタマイズす、タブレットコンピュータで最適に動作するようにプロステッチ ャーを設定します。
۶	Defaults[既定値]: ナッジの増分と自動ジャンプの出発点のデフォルトを設定する場合に タッチします。
	Speed[速度]: プロステッチャーキャリッジがキルティングするデザイン間を移動する速さ を調節する時にタッチします。ミシンは縫目長さの制御に従って独自の速度を調節するため 針の速度を変えることはできません。ミシンがどのくらいの速さでフレーム上を移動するか を設定します。
	Auto Jump[自動ジャンプ]: 自動ジャンプのデフォルトを一時的に無効にする場合にタッ チします。プラス記号 (+) をタッチし長く、またはマイナス記号 (-)をタッチして短くしま す。 ミシンが自動的に始点と終点の間をジャンプする距離を変えます。または、番号ボック スにタッチし、直接値を入力し、Enter キーをタッチします。
+	Stitch per Inch[1 インチあたりの縫目長さ]: 1 インチあたりのステッチを設定する場合に タッチします。プラス記号(+)をタッチして増加、またはマイナス記号(-)で減少させます。 または、[数値] ボックスをタッチし、値を直接入力して Enter キーをタッチします。
Ä	Tie-off[止め縫い]: プロステッチャーにどのように、またどの時点で止め縫いをさせたいかを指定します。
Y	Pullup[プルアップ]: プロステッチャーの下糸引上げ方法を指定する場合にタッチします。
Ű	Pause Delay[一時停止の遅延]: プロステッチャーがプルアップを完了するために一時停止 する方法の設定を指定する場合にタッチします。



Advanced[上級セッティング]: このボタンをタッチすると普段使わないような機能が表示されます。キルティングマシンとプロステッチャーとの間の通信、シミュレーションモード、およびその他の機能など。



Cut Thread[糸切]: (HQ インフィニティのみ) タッチすると、内蔵のボビンスレッドカッターが起動して下糸を切ります。

## タッチモード

タッチモードでは、ボタンなどのユーザーインターフェイス項目が拡大され、指を使った操作が可能になりプロス テッチャーを使いやすく設定できます。タッチモードでは、機能名をボタンの下に表示するスペースが生まれます。 タッチモードをオフにすると、クイックアクセスツールバーにより多くのツールを表示できます。



タッチモードをオンまたはオフにするには

- 1. Settings[設定] タブをタッチし、Display[リボンの表示] ボタンをタッチします。
- 2. ディスプレイのサイドバーでタッチボタンを使って、モードのオン/オフを切り替えます。

# クイックアクセスツールバーをカスタマイズするには

クイックアクセスツールバーをカスタマイズして、最も頻繁に使用する機能のボタンを設定することができます。

<2>□ 2</th <th>1. Setting[設定] タブをタッチします。次に、Display [表示] ボタンをタ ッチします。</th>	1. Setting[設定] タブをタッチします。次に、Display [表示] ボタンをタ ッチします。
$\ast$	2. 表示サイドバーの Assign[割り当て] ボタンをタップします。これにより、クイックアクセスツールバーを割り当てモードにします。
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	<ol> <li>ツールバーの開いている位置を見つけるか、置き換えたいボタンを識別します。そのボタンの右矢印をタッチします。使用可能なボタンのリストがツールバーの右側に表示されます。</li> <li>クイックアクセスツールバーに追加するツールをタッチします。</li> </ol>
*	Image       <

# プロステッチャーのデフォルト(規定値)

#### Nudge(近距離)のデフォルト

この値は、デザインを再配置(Modify[変形]タブ > Reposition[再配置])する時に使用する既定された距離を制御します。再配置サイドバー上の既定値を上書きできます。

#### 近距離の既定値を設定するには

Nudge (ナッジ)番号ボックスにタッチし、ポップアップ番号パッドを起動し、デザインの位置を変更するための距離(インチ単位)を入力します。次に、Enterをタッチします。100分の1インチ単位で[.01]などのように、距離を少しずつ入力します。これはプロステッチャーが自動で使用する値ですが、[再配置]サイドバーで一時的に書き換えることも出来ます。

#### プロステッチャーがジャンプステッチする方法を制御する

キルトのデザインに、ステッチされないデザインの通り道の中にジャンプステッチ、またはスペースが含まれてい る場合、プロステッチャーはジャンプポイントをステッチせずに自動的に移動して、ジャンプの終わり、またはジ ャンプの前に一時停止して、ステッチを開始することができます。次の始点に移動する前に糸を切り取れるように できます。

#### キルティングのヒント: 長いジャンプステッチを避ける

ジャンプステッチが長くなるほどミシンが糸を次の始点に引っ張る時に、糸が切れたり、キルトが引っ張られたりして歪んでしまいます。自動ジャンプステッチを設定するには、適切なオートジャンプの規定値を決めて、キルト とキルティングの両方がスムーズになるようにします。

$\langle \hat{O} \rangle$	1.	Setting[設定] タブをタッチします。次に、Default[既定]のボタンをタッチ します。
	2.	プロステッチャーは、止め縫いをするために[一時停止]します。この時に Default[既定]のサイドバーで、ジャンプステッチの安全な長さ(インチ)を 指定します。Auto Jump [自動ジャンプ] 番号ボックスにタッチしてポップ アップ番号パッドを使ってジャンプステッチの長さ[インチ値]を入力します。 次に Enter ボタンをタッチします。

- 注:デザインのジャンプ距離が自動ジャンプしきい値(「自動ジャンプ」ボックスに入力したインチ)より小さい場合プロステッチャーは、次の始点にジャンプする前に糸端をカットトリムするために一時停止しません。ジャンプが自動ジャンプ安全値より長い場合は、プロステッチャーは、一停止するので糸端をカットすることができます。
- 注: **Tie-off(止め縫い)** 機能がオンになっている場合、プロステッチャーはどのジャンプ方法が実行されるか に関係なく、ジャンプ開始時と終了時に止め縫いを実行します。**Pullup[下糸引上げ]**機能がオンになっている と、プロステッチャーは自動ジャンプの安全値を超えるジャンプの最期に[下糸を引き上げる]を実行します。

# オートジャンプ

キルトデザインがステッチされないデザインパスにジャンプ、またはスペースを含む場合、プロステッチャーはこれらのジャンプを2つの方法のいずれかで処理します。それはステッチしないで自動的にジャンプの最期からステッチを開始するか、または次の始点に移動する前に糸端をカットするためにジャンプの前に一時停止します。

#### ミシンキルティングのヒント: 長いジャンプを避ける

ジャンプが長くなるほど糸が切れる可能性が高くなるか、ミシンが糸を次の始点に移動する時に引っ張ってキルト が縮むか、歪んでしまいます。こういう時に自動ジャンプの規定値は便利です。

ジャンプが自動ジャンプ規定値より小さい場合、または自動ジャンプボックスに入力した数値より小さい場合、プロステッチャーは、次の始点にジャンプする前に、一時停止しません。 ポイントジャンプが自動ジャンプ規定値よりも長い場合、プロステッチャーはジャンプする前に、糸を切るために 一時停止します。

既定の自動ジャンプ規定値は、Default(デフォルト)のサイドバー(Setting[設定] タブ > Default[デフォルト]) で設定します。ただし、自動ジャンプのサイドバー(Setting [設定] タブ>自動ジャンプ)でその規定値を一時的 に変更することができます。

#### 自動ジャンプの規定値を一時的に変更するには

- 1. 自動ジャンプサイドバー (Setting[設定]タブ > Auto Jump[ 自動ジャンプ])を開きます。
- 2. 番号ボックスにタッチし、ポップアップ番号パッドを使って新しい自動ジャンプ規定値をインチで入力します。
   次に Enter キーをタッチします。または、プラス記号(+)をタッチして大きく、またはマイナス記号(-)を タッチすると小さく、自動ジャンプの規定値が5インチずつ変わります。
- 注: Tie-off[止め縫い)機能がオンになっている場合、プロステッチャーは、どのジャンプ方法が実行されるかに関係なく、ジャンプスタート時とエンド時に[止め縫い]を実行します。「下糸引上げ」機能がオンになっている場合、プロステッチャーは自動ジャンプの規定値を超えるジャンプの終了時に[下糸引上げ]を実行します。

# ステッチ速度

速度の設定は、キルティング時にプロステッチャーのキャリッジがいかに速く動くかを設定します。ミシンの縫う 速度はステッチの長さの設定で自動的に制御されているので、ミシンの速度を制御する必要はありません。代わり に、ミシンがフレーム上をどのくらい速く移動するかを設定します。

## ステッチ速度を設定するには



# 縫目の設定

インチあたりのステッチ数でステッチの長さを設定するには

(ĝ) - <u>+</u> -	1.	Setting[設定] タブをタッチします。次に、Stitch per inch(1インチあ たりのステッチ)ボタンをタッチします。
	2.	Stitch per inch(1インチあたりのステッチ)のサイドバーで、プラス記号 (+) をタッチして、またはマイナス記号(-) で1インチあたりのステッチ を増減させます。代わりに、番号ボックスにタッチし、数値を直接入力し、 Enter キーをタッチします。
		B4, B2, B1, B1/2, B1/4, 5~24 B はベイスティング(しつけ縫い)

# Tie-Off Stitch 止め縫いステッチ

ステッチの最初と最後で止め縫いすることで、縫い目のほつれを防ぎます。最適な止め縫い方法をタッチして、プロステッチャーがいつ、どこで止め縫いを実行するかを決められます。

	1. Setting[設定] タブをタッチします。次に、Tieoff[止め縫い] ボタンをタッチします
2 +	<ol> <li>止め縫いプラス記号(+)をタッチして、増加またはマイナス記号(-)で減らせてプロステッチャーが実行する止め縫いステッチの数を決めます。または、番号ボックスにタッチし、ポップアップ番号パッドを使って値を直接指定し、Enterをタッチします</li> </ol>
	注:指定した数は、フルステッチの数です。針がサイクルす る回数ではありません。たとえば、止め縫い数が2に設定 されていて、Microマイクロ方式が選ばれている場合は、 ステッチを始める前に針が3回縫います。また、Tackタ ック法を選んだ場合は、ニードルサイクルを5回、前進を 二針、後進を二針縫う事になります。
Distance - 0.125 +	<ol> <li>各止め縫いステッチの長さをインチ単位で表示し、距離プラス記号(+)を押して増加、またはマイナス記号(-)で減らします。または、ポップアップ番号パッドを使って、番号ボックスにタッチし、値を直接入力します。Enterをタッチします。</li> </ol>
Â	4. プロステッチャーで縫い始めに止め縫いを実行するには、 Start[縫い始めに止め縫い]ボタンをタッチします。
Ŵ	5. プロステッチャーで最後に止め縫いを実行するには、 End[終了時に止め縫い]ボタンをタッチします。



$\sim$	<ul> <li>Tuck タック式をタッチして、止め縫い方法をタック式に設定します。タック式は 指定したステッチの数を、前進、後進で縫います。このように、キルトデザインの ステッチを開始する前に、指定された数のステッチの倍数縫います。</li> </ul>
	<ul> <li>マイクロ式をタッチして、止め縫い方法をマイクロ式に決定します。マイクロ式は、 キルトデザインのステッチを始める前にステッチの指定数を縫い、そこからステッ チを開始します。プロステッチャーはデザイン最後のステッチの直前にステッチを 止め、終点に指定された数の止め縫いを実行します。デザインに追加されるステッ チが無いので、タック式よりも止め縫いステッチが目立ちません。</li> </ul>

# Pulup 下糸の引き揚げステッチ

プロステッチャーは、デザインのステッチを開始するときに下糸を引き上げるように設定できます。デザインの始 点に針を自動で移動し、一針縫って下糸を引き上げ、その後下糸を引き上げやすくするために、右方向に移動し一 時停止します。他の方法は、手動で一針縫って、モーターを切り離してミシンを少しずらせて下糸を引き上げるこ とも出来ます。

プロステッチャーが下糸引き上げる方法を設定するには

• Setting[設定] タブ > Pullup[下糸引上げ]をタッチして、Pullup[下糸引上げ]サイドバーを開きます。

## 下糸引上げ機能をオンにするには



Pullup On[下糸引上げ機能]: 下糸引上げ機能をタッチして、プロステッチャーが縫い始めと、自動ジャンプの初期値を超えるジャンプに続く次のデザインの先頭で下糸引上げを実行できるようにします。

自動下糸引上げ機能をオンにするには



Pull Up Auto「自動下糸引上げ機能」: プロステッチャーが下糸を引き上げた後、ミシンを右方向に1インチ移動して、上下の糸を持ちやすくします。ステッチを続けるには Resume[再開]をタッチします。

注: 自動下糸引上げ機能は選ばれていないが、下糸引上げ機能が選ばれている場合、ミシンは始点で下糸を引き上げ、その後、モーターを解放します。これにより手でミシンを押して、下糸を引き上げ引き上げます。Resume[再開]をタッチすると、ミシンは自動で始点に戻りキルティングを再開します。

# Pause Delay 一時停止遅延

下糸の引上げに後の遅延を制御するには

ー時停止遅延機能は、デザインのステッチを開始後、または下糸を引き上げ直後、ミシンを一時停止します。これ により、安全に糸の端をカット出来ます。

• Setting[設定]タブ > Pause Delay[一時停止遅延]をタッチして、一時停止遅延機能のサイドバーを開きます。

#### 一時停止の遅延を設定するには



ー時停止の遅延: ON[オン]をタッチして一時停止の遅延機能をオンにします。ボタンは濃い緑色になります。それをオフにするにはもう一度タッチします。

ー時停止の遅延を秒単位で設定する機能があります(どれくらいの時間遅延)。 またはインチ(一時停止するまでのステッチ距離)。

#### 一時停止の遅延を秒単位で設定するには



秒: 秒をタッチし、プラス記号(+)を押して時間を増やします。マイナス記号(-) 一時停止の秒数を減らします。プロステッチャーは示された秒数を一時停止しますので、糸の端を カットします。時間が経過すると Resume [再開]します。

一時停止の遅延をインチで設定するには



インチ:インチをタッチし、プラス記号(+)を押して距離を増やす。マイナス記号(-)で 減らします。プロステッチャーは指定された長さを縫って一時停止します。糸の端をカットして、Resume [再開]をタッチしてステッチを続けます。

## 概要

糸切れセンサー(HQ Fusion および HQ Infinity のみ)をオンまたはオフにするには



糸切れセンサーボタンを押してオンまたはオフにします。ボタンが暗く表示:機能がオンに なっています。糸切れアラームが鳴り、この機能がオンの場合、プロステッチャーが一時停 止します。機能がオフの場合、プロステッチャーは糸切れを無視してステッチを続けます。 ・ 注: HQ Fusion 、または HQ Infinity で糸切れセンサーを有効にしておく必要があ

## キルティングの前に設定を確認するには

ります。

Verify Settings
Stitch: Normal
Tie-Off Start: Off
End: Off
Count: 2
Distance: 0.125 inches
Type: Micro
Pullup: Off
Pullup Auto: Off
( Speed: 100 %
(Stitches per Inch: 10)
( Auto Jump: 6.00 inches )
Pause Delay: 2 Inches
Cut Thread: Off
(Press 'Proceed' When Ready)
Make sure needle is up

設定を確認					
ステッチ:	ノーマル				
止め縫い始点:	オフ				
止め縫い終点:	オフ				
カウント:	2				
距离能	0.125 インチ				
止め縫い方式	マイクロ				
プルアップ:	オフ				
自動下糸引上げ:	オフ				
スピード:	100%				
縫い目:	10				
自動ジャンプ:	6.00 インチ				
一時停止遅延:	2インチ				
糸切:	オフ				
確認後 Proceed [再開]をタッチ					
針が上がっていることを確認					



プロステッチャーが現状の設定内容を表示するポップアップボックスを表示するには、[キルトの前に設定を確認] ボタンをタッチします。ステッチを開始する前に現在の設定が全て正しく設定されていることを確認することが出来ます。このボックスを表示したくない場合は、ボタンを無効にします。

# シミュレーションモード

マイクロソフト Windows7、またはそれ以降のオペレーティングシステムが搭載されたコンピュータでプロステ ッチャーのシミュレーションバージョンを作成して使用することができます。プロステッチャータブレットでも、 ミシンに取りつけられていなければ実行できます。また、プロステッチャータブレットがミシンに取りつけられて いなくても、シミュレーションライセンスを使用することで、プロステッチャーのトレーニングにタブレットコン ピュータまたはノートブックコンピュータでソフトウエアは機能します。

#### プロステッチャーシミュレーションモードを使用するには

プロステッチャータブレットコンピュータでシミュレーションモードを実行する場合は、 シミュレーションモードと標準モードを切り替える必要があります。

しかし、プロステッチャーソフトをパソコン上で実行しているときは、シミュレーションモードでのみ実行されます。



プロステッチャータブレットのシミュレーションモードでのプロステッチャーの実行を 切り替えるにはコンピュータで、[シミュレーションオン/オフ] ボタンをタッチします。 シミュレーションモードを起動すると、[シミュレート] ボタンがワークスペースツール バーに表示されます。

Windows コンピュータ上でプロステッチャーシミュレーションモードを実行するには、インストールしてシミュ レーションライセンスを作成したのちにプロステッチャーを単に起動します。シミュレートボタンがタッチされる と、マウスとキーボードの矢印キーがキルティングマシンを移動して、ズーム、パン、エリアの作成などの操作を 行います。

### シミュレーションライセンスを作成するには

- 1. プロステッチャーソフトウエアの最新バージョンをダウンロードします。例えば、Update17.01.0001.exe をUSB フラッシュドライブにダウンロードします。
- 重要: このバージョンがまだプロステッチャータブレットにインストールされていない場合は、USB フラッシュドライブをタブレットコンピュータに挿入してインストールします。タブレットコンピュータが USB ドライブにアクセスした後、画面の指示に従ってインストールを続行します。
- プロステッチャーを起動し、キャリッジモーターと接続していることを確認します。注:シミュレーションモードでプロステッチャーを実行する場合は、プロステッチャータブレットコンピュータ、インストールが完了しました。プロステッチャーをWindowsなどの別のコンピュータでシミュレーションモードで実行する場合、ラップトップコンピュータで、残りの手順を続行します。
- 重要: プロステッチャーシミュレーションを使う Windows コンピュータの管理者権限が必要です。
- 3. USB フラッシュドライブを シミュレーションモードを使う Windows コンピュータの USB ポートに挿入 します。USB ドライブ上のファイルを表示します。プロステッチャー実行可能ファイル (この例では PSUpdate 17.01.0001) を右クリックして、管理者として実行します。プロステッチャーが Windows コ ンピュータにインストールされます。起動します。
- ポップアップメッセージが表示され、プロステッチャーを実行できるシミュレーションモードをセットアップしたいかどうか尋ねてきます。[はい]をタッチします。もし NO と応えるとプロステッチャーは実行されません。



5. このメッセージを受け取ったとき、未だ[OK] をタッチしません。

Get License		×
Insert usb drive in Pro-S Goto Settings->Advanc Press 'OK' after returnin	Stitcher tablet. ed->General->Create S ig the usb drive to this o	imulation License computer.
	ОК	Cancel
プロステッチャータン	ブレットにUSBドラ	ライブを挿入します。
Setting [設定]> Advanced[詳細]> General[概要]> シミ		
ュレーションライセンスの作成		
USB ドライブをこのコンピュータに戻した後、[OK] をタッ		
チします。		
	OK	キャンセル

- 6. Windows コンピュータから USB ドライブを取り外し、キルティングミシンのキャリッジに接続されている プロステッチャータブレットに挿入します。
- 7. プロステッチャータブレットで、Settings[設定] > Advanced[詳細] > General[一般] をタッチします。 Create Simulation License[SIM レーションライセンスの作成] をタッチ。
- メッセージ "License File Written" (ライ センスファイルを作成)を受信したときし、
   [OK] をタッチし、USB ドライブを取り外 します。

Data Transfer	×
License file written. Return usb drive to source computer and follow instructions	
ОК	
ライセンスファイルが書き込まれました。	
USB ドライブをソースコンピュータに戻し、指示に従っ	てく
ださい。	OK

シミュレーションモードに使用するWindowsコ ンピュータに戻り、USB ドライブを USB ポー トに挿入し、[OK] をタッチします。



10. プロステッチャーを Windows コンピュータでシミュレーションモードで実行できるようになりました。

# コミュニケーション[通信]機能

通信機能を使うと、ミシン、またはプロステッチャーモーターとの間で、手動で通信を確立することができます。 Setting [設定] タブをタッチし、Advanced [詳細] > [通信]をタッチします。



プロステッチャー: このボタンが選ばれていない場合、プロステッチャーとミシンのコ ミュニケーションが停止しています。プロステッチャーを使用する場合は常に有効(濃い 緑色)に点灯しておく必要があります。HQ シックスティーンをお持ちの場合は、シック スティーンのハンドルバーコントロールとキルティングミシンのプロステッチャー制御 コントロールを戻せるように、確立できるように、このボタンを選択しないでください。

### プロステッチャーと HQ シックスティーン の間の通信を停止するには

 コミュニケーションサイドバーボタンのプロステッチャーボタンを押して、HQ 16 からプロステッチャーを 接続または切断します。ボタンは濃い緑色プロステッチャーは、キルティングマシンとの通信を持っている場 合.ハンドルバーに戻るにはコントロール、ボタンをオフに切り替えて通信を切断します。

### モーターを再接続するには

プロステッチャーモーターがコンピュータから取外されたり切断されると、プロステッチャーコンピュータとモー ターとの間の通信を再確立する必要があります。

1	モーターエラー: プロステッチャーコンピュータが何らかの理由でモーターと通信でき ない場合、それは画面の隅右上に稲妻のアイコンで示されます
$\langle \mathbf{E} \rangle$	再接続モーター: プロステッチャーコンピュータとモーターの間の通信を再確立するために、再接続モーターまたは画面の右上隅のモーターエラーボタンを押してください。

### ミシンをコンピュータに再接続するには

プロステッチャーとミシン間の通信を再確立する必要がある場合があります。たとえば、ミシンがオフになっている時に、プロステッチャーコンピュータを起動したときに、この現象が発生します。



Reconnect Machine[コンピュータを再接続]:[ミシンを再接続]にタッチしてプロステッチャーとミシンの間の通信を再度確立します

注: プロステッチャーがミシンと通信しているかどうかを簡単にテストできます。フルステッチボタン(プロステッチャータブ > フルステッチ)を押すか、ミシンのハンドルバー上のタッチスクリーンを観ます。ミシンとプロステッチャー間に通信がある場合ミシンのタッチスクリーンが示しています。それらが接続されている場合、ミシンは針を1針動かします。

通信していない場合は、何も起こりません。プロステッチャーコンピュータがキルティングマシンと通信していないことを検出している場合は、プロステッチャー画面の右上コーナーに稲妻のアイコンが表示されます。そのボタンを押すと、[ミシンを再接続]ボタンと同じ機能が実行されます。

# 速度プロフィール

速度のプロフィールは、キルティングの速度と複雑なデザインをキルトにする正確さをカスタマイズします。

### 既定の速度プロフィールを使用するには

既定の最大速度:Default[デフォルト]を選択してミシンを初期値、または推奨速度にリセットします
初期値の最大速度:Default[デフォルト]を選択してミシンを初期値の最高速度にリセットします

#### 最大速度を変更するには

 ステッチが目飛びしたり、ぎくしゃくした動きが発生した場合は、より遅い速度にセットし直します。非常に 複雑なデザインの場合も速度遅くすることもできます。最大速度の番号ボックスをタッチし、ポップアップ番 号パッドを使って数値を入力します。次に、Enter をタッチします。

### 最大速度を変更するには

• 長いステッチを縫う場合は、より遅い最大速度の値を指定することができます。最大速度のための番号ボック スをタッチし、ポップアップ番号パッドを使って数値を入力します。次に、Enter をタッチします。 Logging (ログ:記録)

ログ機能は、技術者が必要とするプロステッチャーのトラブル乃記録です。Logging(ロギング)をオンにすると技術 者がトラブルシューティングに使用できるファイルを作成します。ログオン時に長時間にわたってプロステッチャ ーを実行する場合、タブレットコンピュータの多くのディスクエリアが使用されます。

# <u>モーター</u>

モータートルクの限度はプロステッチャーモーターの感度をカスタマイズすることができます。たとえば、キルティング中にミシンがポールに当たって糸絡みが発生したり、またはキルティングスピードが縫っている複雑なデザインに対して速すぎて、エラーメッセージ"モーターエラー:モーターに過大な負荷を検出したためモーターを停止させました"という事態が発生します。この設定がモーターを停止するための基準値を変えます。ほとんどの場合、この値を調整する必要はありません。

この設定は、モーターの停止の基準値を変化させるものです。初期値は100です。通常は、ほとんどこの調整をす る必要ありません。技術者に推奨された時とか、または過剰にモーターに負荷がかかった時にモーターエラーメッ セージが繰り返し出される場合に調節します。

#### モーターのトルクリミットを初期値にリセットするには:



Motor Torque Limit [モーターのトルクリミット初期値]: 既定値をタッチして、ミシンを初期値のモータートルクにリセットします。

#### モーターのトルクリミットを調整するタイミング

通常、技術者によって推奨された場合、または、モーターのエラーメッセージを繰り返し検出される場合はこの調整を行います。

通常のステッチ状態で Motor Strain Error (モーターひずみエラー) メッセージが表示された場合:

- 1. 障害物を確認し、取り除いてください。
- 2. メッセージの右上隅にある X をタッチして、エラーメッセージをクリアします。
- 3. 再接続モーターまたはプロステッチャーコンピュータとの間の通信を再確立するための画面右上隅のモーター エラーボタンをタッチします。
- 4. キルティング速度を落とし、キルティングを再開します。
- 5. エラーメッセージが引き続き表示される場合は、速度プロファイルを変更します。Setting[設定]> Advanced[詳細] > Speed Profile[速度プロファイル]

6. モーター負荷エラーメッセージが引き続き表示される場合は、モータートルクの限界を調整します。

#### モーターのトルク限界を調整するには

- 1. Setting[設定] タブ > Advanced[詳細] > Motors[モーター] をタッチします。
- 2. モーターのトルクリミットを大きくしてモーターの感度を下げるか、モーターのトルクリミットを下げて、モーターの感度を下げます。番号ボックスをタッチし、数値を入力。通常、著しい閉塞がある場合を除いて、55または 60 を入力するだけで、エラーメッセージを除去するのに十分です。
- 注意:モーターのトルクリミットを大きくすると、プロステッチャーモーターの障害物への反応力が低下し、
   問題が発生しても縫い続ける可能性があり、キルトを損傷しかねません。モーターのトルクリミットを小さく
   すると、プロステッチャーのモーターは少しの負荷でも容易に止まります。

重要:モータートルク制限を100以上にセットしない、また40以下に下げないように。

2コーナーエリア, 38, 41

#### А

エリア内のデザインの位置合わせ,48,80 三角形のデザインを揃える,80 エリアタブ、38 エリア、13、17、28、38、39 エリアファイルタイプ,17 クリア, 38, 39 閉じる, 13, 28, 38, 39 2コーナー、38、41を作成 マルチポイント作成,38,44 クロスヘア、88 ナッジ、88 再配置するデザインの微調整,88 オープン, 13, 28, 38, 39 再配置、46 リサイズ、41 回転、46 保存, 13, 28, 38 タッチ, 38, 39 サイドバー,41 再配置、46 回転 46 スワップデザインの始点と終点、92 X-Form (変換), 41 ルート、41 エリアにズーム、39

### В

ベースラインデザイン, 48, 49

### С

クリア,17 すべてクリア,17,30,35 すべてクリア,17,35 クリアエリア、38 履歴をクリア,31 エッジを閉じる,60 一般的に使用される機能,13 引

索

I2-Corner Areas, 38, 41

# А

Align Designs Within an Area, 48, 80 Align Triangle Designs, 80 Area tab, 38 Areas, 13, 17, 28, 38, 39 Area File Types, 17 Clear, 38, 39 Close, 13, 28, 38, 39 Create 2-Corner, 38, 41 Create Multi-Point, 38, 44 Cross Hairs, 88 Nudge, 88 Nudge Designs to Reposition, 88 open, 13, 28, 38, 39 Reposition, 46 Resize, 41 Rotate, 46 save, 13, 28, 38 select, 38, 39 Sidebar, 41 Reposition, 46 Rotation, 46 Swap Design Start and End Points, 92 X-Fom (Transform), 41 Rotate, 41 Zoom to Area, 39

# В

Baseline Designs, 48, 49

# С

Clear, 17 Clear All, 17, 30, 35 Clear All, 17, 35 Clear Area, 38 Clear History, 31 Close Edges, 60 Commonly Used Functions, 13 凹エリア, 38, 26
凸エリア, 38
エリアの作成, 39, 41
新しい始点及び/又は終点に基づいたトリミング、60
作物のデザイン, 48, 60
クロップ内部, 60
クロップ外部, 60
切り取り、コピー、または貼り付け、34

### D

デザイングループ、36 デザイン履歴、31 デザイナーのショーケース,22 デザイン,13,22,34 閉じる,13,22 デザインファイルの種類,17 複製,30,34,140 始値、13、22 保存、13、22 複製,30,140

### Е

エッジ、60 [編集] タブ,30 リボンボタン,30 暗号化されたデザインファイル、19 プロステッチャーの終了,29

### F

ファイル タブ, 17 リボンボタン, 17 ファイルの種類, 17 . hqf、hqfx、17 . hqv、hqvx、17 . qli、qlix、17 . tap、tapx、17 . bit 17, 48

#### G

はじめに,3 グループ,36 H ヘルプ、13 履歴,30,31 Concave Areas, 38, 26 Convex Areas, 38 Create Area, 39, 41 Crop Based on New Start and/or End Pants, 60 Crop Designs, 48, 60 Crop Inside, 60 Crop Outside, 60 Cut, copy or paste, 34

### D

Design Groups, 36 Design History, 31 Designers' Showcase, 22 Designs, 13, 22, 34 Close, 13, 22 Design File Types, 17 Duplicate, 30, 34, 140 Open, 13, 22 Save, 13, 22 Duplicate, 30, 140

# Е

Edges, 60 Edit Tab, 30 Ribbon Buttons, 30 Encrypted Design files, 19 Exit Pro-Stitcher, 29

# F

File Tab, 17 Ribbon Buttons, 17 file Types, 17 .hqf, .hqfx, 17 .hqv, .hqvx, 17 .qli, .qlix, 17 .tap, .tapx, 17 .b(t, 17, 48

### G

Getting Started, 3 Groups, 36 H Help, 13 History, 30, 31 履歴をクリア,31 水平方向の配置、80

#### L

縦横比の固定,67

#### Μ

プロステッチャーでマシンを移動, 114 ステッチ連続、114 移動しながらステッチ, 114 直線キルティング、114 マルチポイントエリア, 38, 44 複数タッチ, 5

### 0

オンラインリソース,3 オープンエリアファイル、38 オープンエッジ、60 元の高さ、67 元の幅、67 概要,4

### Ρ

プロジェクト, 13, 17, 26 閉じる, 13, 26 オープン、13、26 プロジェクトファイルの種類,17 保存, 13, 26 プロステッチャータブ、108 チャネル固定,108,116 横型、 116 縦型1、116 クリアトレース,108 フォロー、108 フルステッチ、108 歯車、108 ハーフステッチ、108 測定、108 移動、108 新規開始と終了、108、119 キルト,108 記録、108

#### Q

クイックアクセスツールバー,5 キルトのサイドバー,110 Clear History, 31 Horizontal Alignment, 80

L Lock Aspect Ratio, 67

### M

Moving the Machine Pro-Stjtcher, 114 Stitch Continuously, 114 Stitch While using Move, 114 Straight-Line Quilting, 114 Multi-Point Areas, 38, 44 Multi-select, 5

Ο

Online Resources, 3 Open Area files, 38 Open Edges, 60 Original Height, 67 Original Width, 67 Overview, 4

### Ρ

Project, 13, 17, 26 Close, 13, 26 Open, 13, 26 Project File Types, 17 Save, 13, 26 Pro-Stitcher Tab, 108 Channel Lock, 108, 116 Horizontal, 116 Vertical, 116 Clear Trace, 108 Follow, 108 Full stitch, 108 Gears, 108 Half Stitch, 108 Measure, 108 Move, 108 New Start and End, 108, 119 Quilt, 108 Record, 108

# Q

Quick-Access Toolbar, 5 Quilt Sidebar, 110 糸切り、110
非常停止、110
一時停止キルティング、110
プルアップオート、110
プルアップ、110
ステッチ、110
タイ・オフ・エンド、110
タイオフスタート、110
ステッチを開始するには、110
トレースエリア、110、113
トレース境界、110、113
設定の確認、110

#### R

再起動プロステッチャー,29 やり直し、30、33 リフレッシュ,5 基本を繰り返します,94,95 Flt リピート、95 横型,95 歯車ップの修正,95 ポイントツーポイント、95 ストレッチリピート、95 縦型,95 リピートラップ, 94, 102 エッジを閉じる,102 ドラッグ、102 水平ラップ,102 ポイントツーポイント、102 折り返し行、102 折り返しウィンドウ、102 ラッピングサイドバー,102 再配置デザイン,48,88 リサイズデザイン,48,67 リボン、5 リボンボタン,5 エリアの回転、46 デザインの回転、48、50

#### S

選択する,5 すべて選択,5 選択しない、5 設定、141、146、148、149、150 Cut Thread, 110 Emergency Stop, 110 Pause Quilting, 110 Pull-up Auto, 110 Pull-up on, 110 Stitch, 110 Tie Off End, 110 Tie Off start, 110 To begin Stitching, 110 Trace Area, 110, 113 Trace Bounds, 110, 113 Verify Settings, 110

### R

Reboot Pro-Stitcher, 29 Redo, 30, 33 Refresh, 5 Repeat Basic, 94, 95 Fit repeats, 95 Horizontal, 95 Modify Gap, 95 Point to Point, 95 Stretch repeats, 95 Vertical, 95 Repeat Wrap, 94, 102 Close Edges, 102 Drag, 102 Horizontal Wrap, 102 Point to Point, 102 Wrap Row, 102 Wrap Window, 102 Wrapping Sidebar, 102 Reposition Designs, 48, 88 Resize Designs, 48, 67 Ribbon, 5 Ribbon Buttons, 5 Rotate Areas, 46 Rotate Designs, 48, 50

# S

Select, 5 Select All, 5 Select None, 5 Settings, 141, 146, 148, 149, 150

通信、146 再接続マシン,146 再接続モーター, 146 ログ、149 モータートルク限界、150 シミュレーションモード,146 スピードプロファイル、148 キルティングの前に設定を確認,141 シャットダウンプロステッチャー, 17, 29 スキュー 1,76 スキュー 2,76 エリアへのスキュー・デザイン 48、76 ステータスバー,5 キルトのステッチ, 110, 113 ストレッチデザイン、80 スワップデザインの始点と終点、48

#### Т

タブ、5 変換,46

### U

アンドゥ, 30, 33 更新プロステッチャー, 13, 17

### V

垂直アライメント、80

### W

ワークスペース、5 ワークスペースタブ, 36 ワークスペースタブ, 5 ワークスペースツールバー, 5 ラッピング、94

### Х

Xフォーム、46

#### Z ズーム, 5

Communications, 146 Reconnect Machine, 146 Reconnect Motors, 146 Logging, 149 Motor Torque Limit, 150 Simulation Mode, 146 Speed Profile, 148 Verify Settings Before Quilting, 141 Shut Down Pro-Stitcher, 17, 29 Skew 1,76 Skew 2, 76 Skew Designs to an Area, 48, 76 Status Bar, 5 Stitching the Quilt, 110, 113 Stretch Designs, 80 Swap Design Start and End 48

### Т

Tabs, 5 Transform, 46

### U

Undo, 30, 33 Update Pro-Stitcher, 13, 17

# V

Vertical Alignment, 80

### W

Workspace, 5 Workspace tab, 36 Workspace Tabs, 5 Workspace Toolbar, 5 Wrapping, 94

### X XForm, 46

# Z Zoom, 5



Handi Quilter, Inc. 501 N 400 W North Salt Lake, UT 84054

1-877-MY-QUILT (697-8458) · www.HandiQuilter.com

HQ Pro-Stitcher\* is part of the family of innovative quilting products from Handi Quilter\*



#### **RELEASED JANUARY, 2017**

© 2017 Handi Quilter, Inc. All rights reserved. Printed in the U.S.A.