

今回は本誌のパターン・コレクション11植物模様から、模様作りについて提案します。

始める前に前号でバージョンアップの説明をしましたが、更に変更になっていますので、2003初夏号の14ページを参照し、シルバー精工のホームページからのバージョンアップをしてください。またデザイナー・ニットのバージョン情報メニューで確認下さい。
(デザイナー・ニットのバージョン1.01.10) になっています。

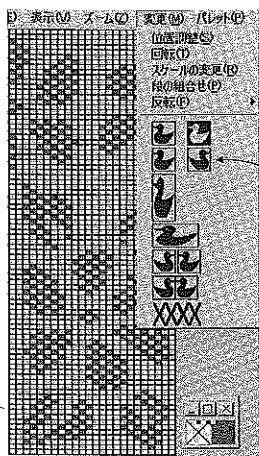
1. F-1 引上げ編み模様

F-2のパンチレース編みの模様を使って引上げ編みの模様を作ります。

裏目側を表として使う時、編み方の (R裏目使用) を選んで模様を作ります。

対話式で編む時に模様が反転しないので、向き反転して作ります。

①

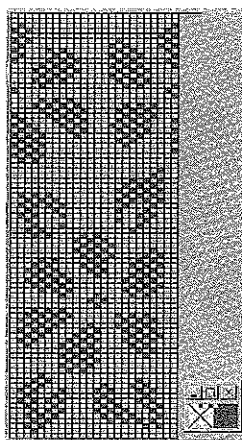


向き反転

① FDから模様を選んで (mrb-75)
[変更] メニューから向き反転をクリック

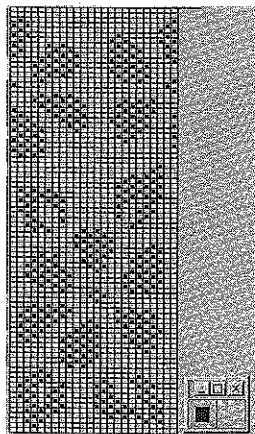
①-1 反転した模様になります。

①-1

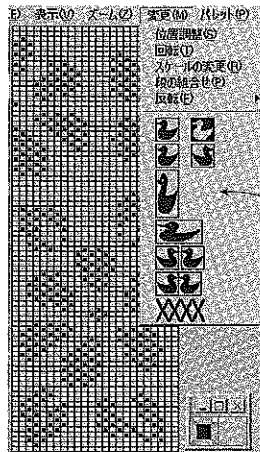


- ② [オプション] メニューから [編み方] で [R裏目使用] を選び します。
- ③ 模様が表目と裏目の記号になります。
- ④ [変更] メニューから 反転を選択すると、表目と裏目が逆になります。
- ⑤ [パレット] メニューから [編目種類のパレット] を選択し を に、 を にドラッグして します。

②～⑤までの操作はやさしい操作ガイドのPART 3の8ページ③からを参照下さい。 ※ ※別売資料

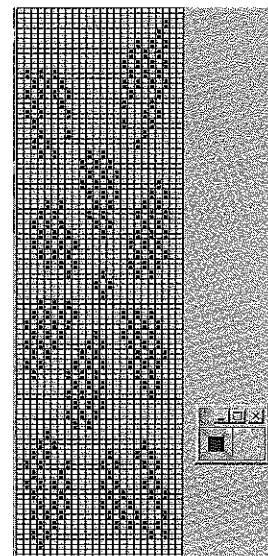


⑥ 引上げ編みの模様が出来ました。
[ファイル] メニューから [名前を付けて保存] を選択して (mrb-74-1) で保存しておきましょう。



タテ倍

⑦ 更にこの模様はタテ倍にしていますので、
[変更] メニューから縦倍を選択して模様を作ります。



⑧ [ファイル] メニューから [名前を付けて保存] をクリックし、(mrb-74) と付けて保存します。すでに模様が出てきているので、上書きしますかとでるので します。

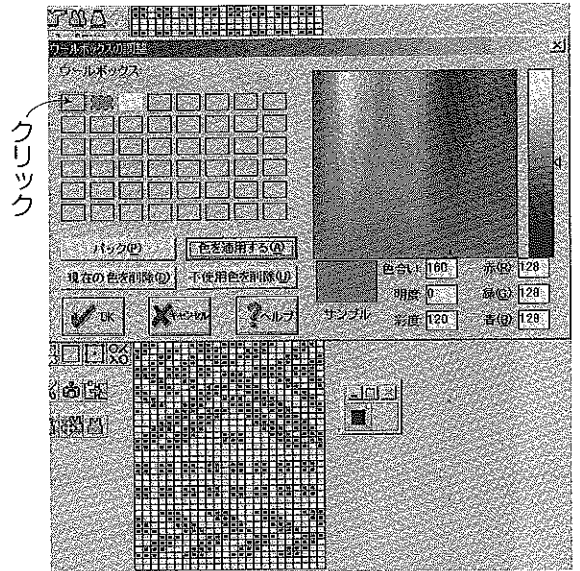
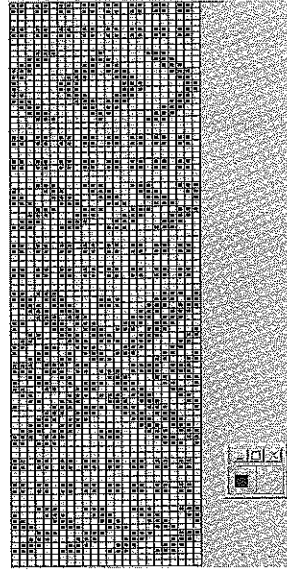
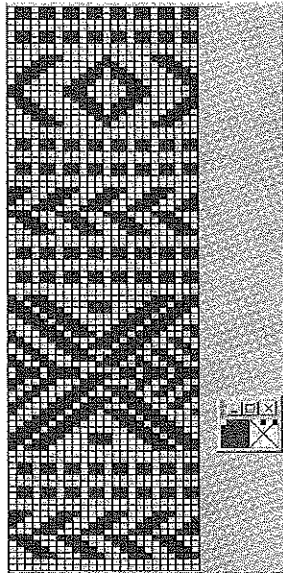
2. B 配色すべり目編み

配色すべり目編みで模様の一部のダイヤルを変えて編む時に分かるように表示するには

配色の2色使いの他に、ダイヤルを変えて編む模様の所に違う色を使う。

オートチェンジャーを使用して編む時に、3色の糸交換の表示になるが、1色はダイヤルを変える為のものなので編む素材を間違えないように注意します。

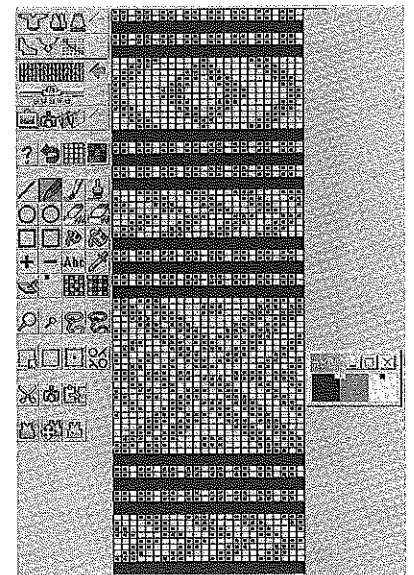
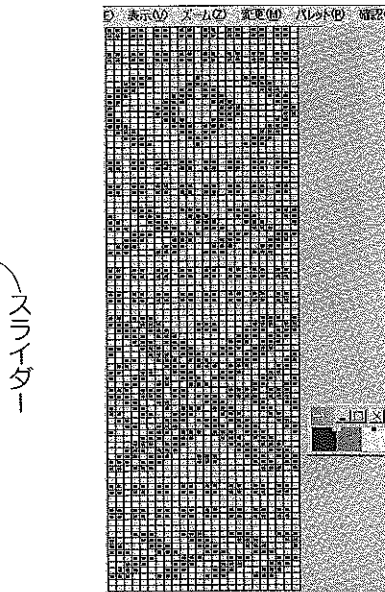
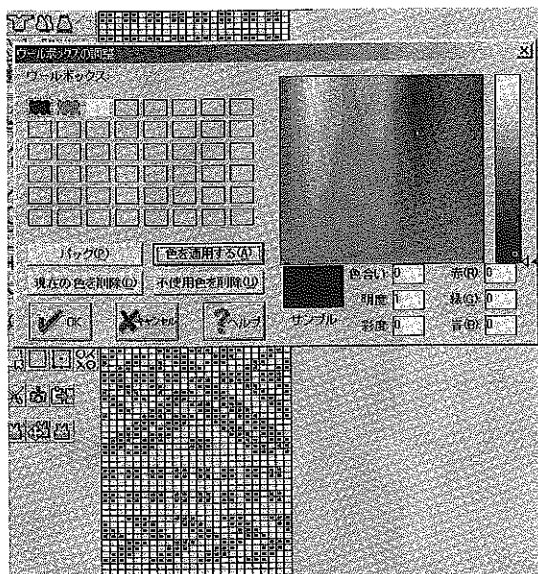
* (mrb-69)はすでに模様が出来ているのでMカードからアップロードするか、新規作製から模様を作る方法です。



① Mカードからアップロードした模様又は新規作製で作った模様。本誌35頁模様図を見ながら

①-1 1の方法と同じように裏目側を表に使用するので、模様を反転させてから編み方の(R裏目使用)を選んで、すべり目編みの模様を作ります。

② [パレット]メニューから[ウールボックス]を開くと、模様に使われている2色が選定されます。使用するもう1色はウールボックスをクリックして点線で囲みます。

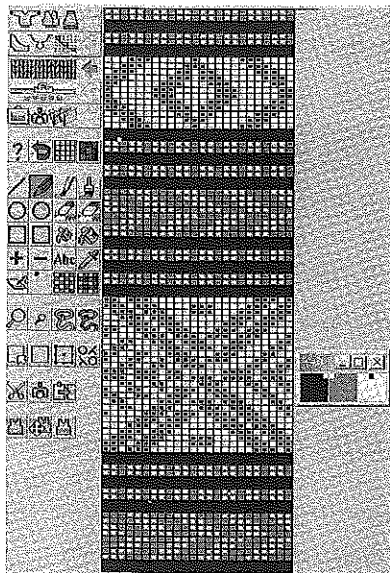


③ カラーバーのスライダーをドラッグして一番下に合わせるとサンプルの色が黒に変わります。[色を適用する]をクリックするとウールボックスに3色の表示になり [OK] します。

④ [表示]メニューから[糸色パレット]にチェックをいれ、糸色の3色にマウスで印をつける。

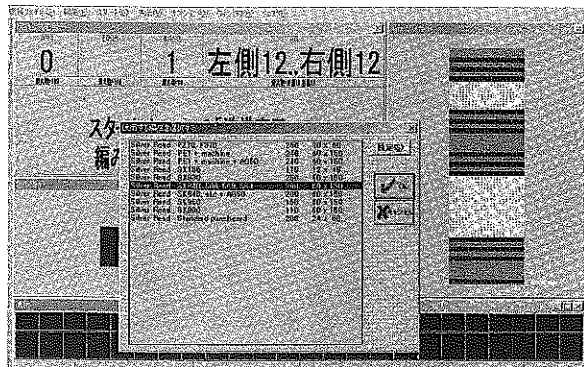
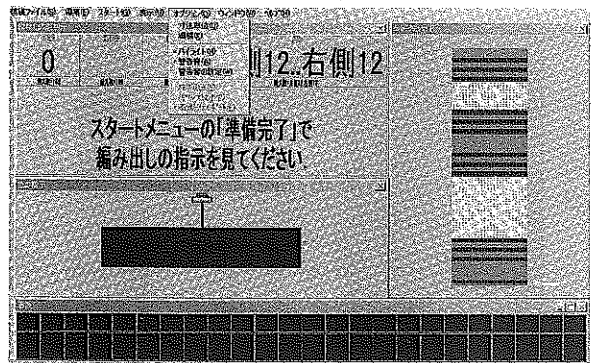
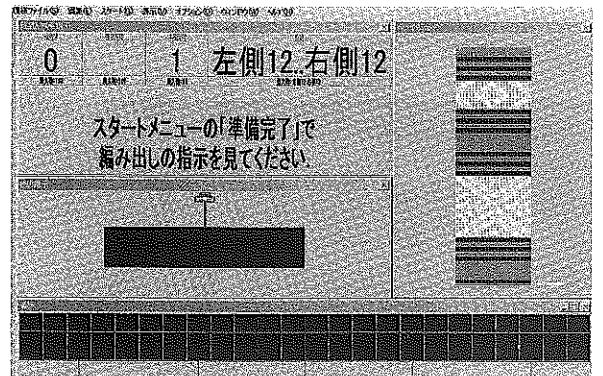
(右マウス…裏メリヤス編みの段の色
左マウス…すべり目編みの段の色
中央……ダイヤルを変える段の色)

⑤ [鉛筆] ツールを使って右マウスの色をつけます。



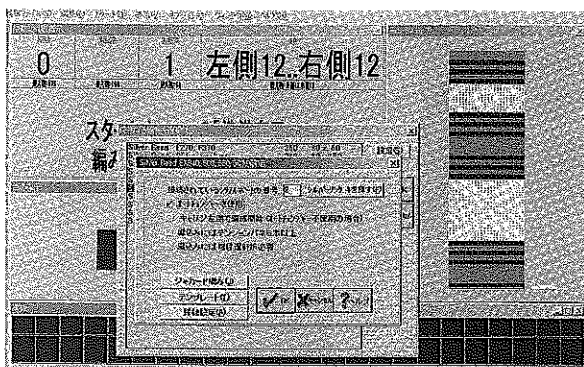
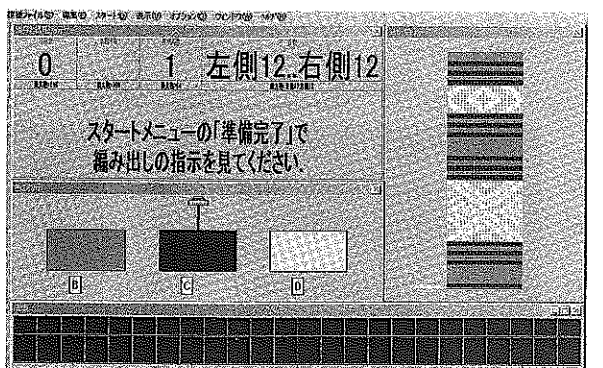
- ⑥ すべり目編みの模様位置に左マウスで色を付けます。〔名前を付けて保存〕します。(mrb-69) (FDにはすでにある模様なので上書き保存になります。)

- ⑦ 対話式編み方でチェックします。プログラムの〔対話式編み方〕を選択し、〔模様ファイルを開く〕から [a:\mrb-69.stp] をクリックして **OK** します。〔編地サイズ〕で仮の数値の目数 **24**、段数 **100** を入力して **OK**。



- ⑧ 〔オプション〕メニューから〔編機〕を選択します。

- ⑨ ここではsk840 sk580の項目を選び〔設定〕ボタンをクリックします。



- ⑩ 表示のチェックをします。
 B C D
 BとCの糸交換で配色すべり目編みを編みますがDはダイヤルを変える為の色なので、B色で編みます。

- ⑩ オートチェンジャー使用にチェックを入れて **OK** し、使用する編機を選択するから **OK** をクリックします。

3. E-1、2編込み模様の合成

例 着丈60cm

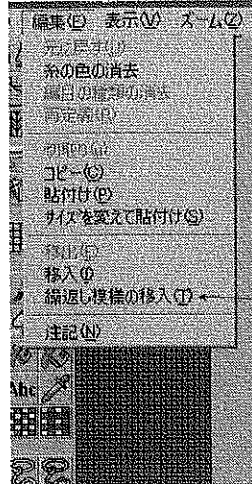
ゲージ33目42段 24目252段
の合成模様

地模様 (mrb-72) の中に、花模様 (mrb-73) を1模様配置した模様にする。

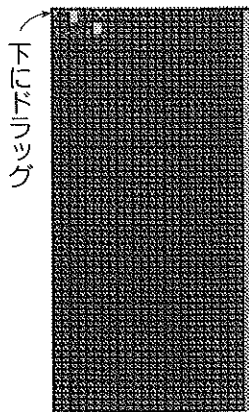
作品の着丈寸法を1模様として作り (252段)、花模様をどの位置に配しても良い模様にする。



① [ファイル] メニューから [新規作製] を選択し、模様の大さを入力します。目数 24 段数 252 を入力し OK。



② 24目252段の方眼模様が出来ます。[編集] メニューから [繰返し模様の移入] を選択し、模様一覧の中から (mrb-72) の模様を選び OK。



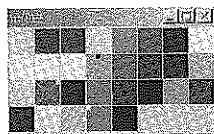
③ 左上に (mrb-72) の模様が出ます。マウスで左下にドラッグします。
 (左下の座標で1.1の確認をします。)



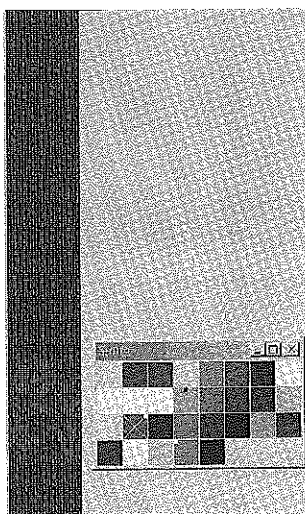
④ 24目252段の地模様が出来ました。

④-1 選択枠を描くツールをクリックし、花模様 (24目52段) を配置する範囲を囲みます。

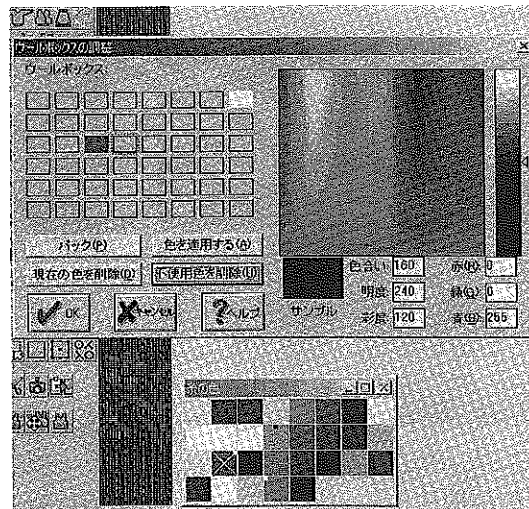
④-2 切り取りをクリックすると地模様が消えます。



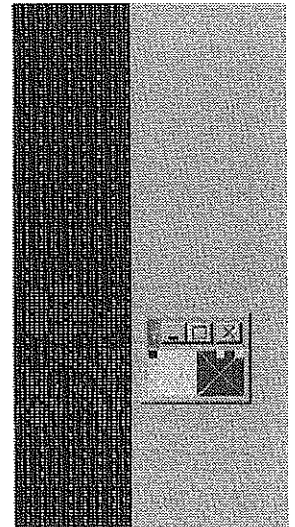
⑤ [編集] メニューから [移入] を選択して、模様一覧から (mrb-73) を選び OK。
 左上に模様が重なります。



⑥ 左マウスで切り取った位置にドラッグさせて、マウスを放すと合成模様が出来ます。



⑦ [パレット] メニューから [ウールボックス] を開き [不使用色を削除] を選択して OK。



⑧ [名前を付けて保存] します。
 (mrb-73-1)