

# APPARELBASE

# YUKA PLUS 패턴제작

(주)유스하이텍

Homepage : <http://www.apparelbase.com>

E-mail : [support@apparelbase.com](mailto:support@apparelbase.com)

Tel : 070-4000-9700

\* 제품의 성능을 위해 사전 고지 없이 제품 내용이 변경될 수 있습니다.

# 인사말

이번에 [어패럴CAD 시스템(SuperALPHA : Plus)]을 구입해주셔서 감사합니다.

SuperALPHA : Plus는 많은 사용자들에 의해 좋은 조작성으로 평가받고 있는 SUPER ALPHA를 한 단계 업그레이드 하여 만든 시스템입니다.

SuperALPHA : Plus를 보다 잘 활용하기 위해 매뉴얼을 잘 읽어 보신 후에 사용해 주시길 당부드립니다.

이 소프트웨어는 저작권법으로 보호되고 있습니다. 불의의 사고를 방지하기 위한 것 이외의 목적으로 복제되는 것은 위법이므로 주의해주시요. ??  
이 책은 내용을 무단으로 복제 또는, 다른 모든사항을 금지하고 있습니다.

《주의》??

- 1) 이 책의 내용에 관해서는, 예고 없이 변경할 수 있으니 양해해 주십시오.
- 2) 이 책의 내용에 관해서 만전을 기하고 있지만, 만일 오자, 탈자 등으로 사용이 불편한 점이 있으시면, 본사에 연락을 부탁드립니다.??
- 3) 운영하신 결과의 영향에 대해서는, 상기의 항목에 상관없이 책임을 질 수 없으니 양해해 주십시오.??

# 시작하면서...??

이 책은 어패럴 CAD시스템 (Super ALPHA : Plus)의 조작내용을 기술한 것입니다.??

패턴 처리에 필요한 메뉴 코멘트 등의 설명을 알기 쉽도록 분류하고, 예제를 넣어서 ? 설명하고 있습니다.

반복되는 연습이 조작의 향상으로 이어짐으로, 적은 시간이라도 매일 조작해??보도록 노력합시다.??

이 책은 패턴제작, 그레이딩 및 니트패턴에 대해서 기술하고 있습니다.??

\*\*\* 목차 \*\*\*

<b>제1장 하드웨어의 확인</b>	<b>1 - 1</b>
1 . CPU각 부분명칭	1 - 1
2 . 설치장소의 주의사항	1 - 1
3 . 키보드의 기능과 명칭	1 - 2
4 . 마우스	1 - 4
5 . 커서	1 - 5
<b>제2장 파일관련</b>	<b>2 - 1</b>
1 . 플로피디스크	2 - 1
2 . 플로피디스크의 포맷	2 - 2
3 . 파일명에 대해서	2 - 4
4 . 파일의 관리	2 - 6
<b>제3장 시스템 개요</b>	<b>3 - 1</b>
1 . 시스템의 기동과 종료	3 - 1
2 . 조작할수 없게 되었을때	3 - 4
3 . 용어의 설명	3 - 6
4 . 기능(FUNCTION)키의 조작설명	3 - 7
5 . 그외의 키 기능에 대해서	3 - 16
6 . 마우스 휠 기능에 대해서	3 - 19
<b>제4장 조작편-패턴제작</b>	<b>4 - 1 - 1</b>
1 . 표시에 대해서	4 - 1 - 1
2 . 기호에 대해서	4 - 1 - 2
3 . 입력요구 메시지에 대해서	4 - 1 - 3
4 . 요소의 지시에 대해서	4 - 1 - 4
5 . 커서	4 - 1 - 5
6 . 툴바	4 - 1 - 6

<b>파일</b>	<b>4 - 2 - 1</b>
파일-패턴열기	4 - 2 - 4
파일-참조열기	4 - 2 - 10
파일-새 파일	4 - 2 - 10
파일-저장	4 - 2 - 11
파일-패턴삭제	4 - 2 - 13
파일-패턴이동	4 - 2 - 16
파일-패턴복사	4 - 2 - 19
파일-항목변경	4 - 2 - 22
원형파일-원형호출	4 - 2 - 23
원형파일-원형등록	4 - 2 - 25
등록곡선-곡선저장	4 - 2 - 27
등록곡선-곡선열기	4 - 2 - 28
등록곡선-길이조정	4 - 2 - 29
등록곡선-표시	4 - 2 - 30
등록곡선-삭제	4 - 2 - 30
자료정리-자료삭제	4 - 2 - 31
자료정리-자료이동	4 - 2 - 34
자료정리-자료복사	4 - 2 - 37
자료정리	4 - 2 - 40
포트	4 - 2 - 41
IMPORT - T I I P	4 - 2 - 42
IMPORT - AAMA	4 - 2 - 45
IMPORT - H P G L	4 - 2 - 47
IMPORT - S c a n기동	4 - 2 - 49
IMPORT - S c a n환경	4 - 2 - 49
IMPORT - 체크삭제	4 - 2 - 50
EXPORT - T I I P전체	4 - 2 - 51
EXPORT - T I I P지정	4 - 2 - 52
EXPORT - AAMA전체	4 - 2 - 53
EXPORT - AAMA지정	4 - 2 - 54
BMP - 저장	4 - 2 - 55
BMP - 열기	4 - 2 - 56
BMP - 클립저장	4 - 2 - 57
BMP - 클립열기	4 - 2 - 57
J P G - 저장	4 - 2 - 58

J P G - 열기	4 - 2 - 59
J P G - 클립저장	4 - 2 - 60
J P G - 클립열기	4 - 2 - 60
E M F - 저장	4 - 2 - 61
E M F - 열기	4 - 2 - 62
E M F - 클립저장	4 - 2 - 63
E M F - 클립열기	4 - 2 - 64
W M F - 열기	4 - 2 - 65
W M F - 클립열기	4 - 2 - 66
M A R K I N G	4 - 2 - 67
A _ P L A N - 저장	4 - 2 - 69
A _ P L A N - 양식	4 - 2 - 72
환경	4 - 2 - 73
종료	4 - 2 - 76

## **입력** **4 - 3 - 1**

디지털타이저에 대해서	4 - 3 - 2
패턴입력	4 - 3 - 3
추가입력	4 - 3 - 4
수직보정	4 - 3 - 5
수평보정	4 - 3 - 5

## **출력** **4 - 4 - 1**

자동영역	4 - 4 - 2
수동영역	4 - 4 - 3
영역삭제	4 - 4 - 3
전체삭제	4 - 4 - 4
출력	4 - 4 - 4
부분출력	4 - 4 - 10
출력중지	4 - 4 - 11
임시중지	4 - 4 - 11
계속진행	4 - 4 - 11

## **니트패턴** **4 - 5 - 1**

상의	4 - 5 - 2
라글란	4 - 5 - 6

돌만	4 - 5 - 8
원피스	4 - 5 - 10
소매	4 - 5 - 12
칼라	4 - 5 - 19
스커트	4 - 5 - 20
바지	4 - 5 - 21

<b>패턴</b>	<b>4 - 6 - 1</b>
의주름	4 - 6 - 4
맞주름	4 - 6 - 5
핀턱	4 - 6 - 6
칼라절개	4 - 6 - 7
면적이동	4 - 6 - 8
절개-양측절개	4 - 6 - 9
절개-편측절개	4 - 6 - 10
다트-다트	4 - 6 - 11
다트-곡선다트	4 - 6 - 11
다트-다트접기	4 - 6 - 12
다트-분산-비율	4 - 6 - 13
다트-분산-회전	4 - 6 - 14
다트-전개-등분	4 - 6 - 17
다트-전개-요소	4 - 6 - 18
다트-접어보기	4 - 6 - 19
분할분리-2점방향	4 - 6 - 20
분할분리-상방향	4 - 6 - 21
분할분리-하방향	4 - 6 - 22
분할분리-좌방향	4 - 6 - 23
분할분리-우방향	4 - 6 - 24
분할분리-직각절개	4 - 6 - 25
분할분리-각도절개	4 - 6 - 26
분할분리-3점절개	4 - 6 - 27
분할분리-편측절개	4 - 6 - 28
분할분리-양측절개	4 - 6 - 29
SIZE분리	4 - 6 - 30
등분분할-상방향	4 - 6 - 31
등분분할-하방향	4 - 6 - 32

등분분할-좌방향	4 - 6 - 33
등분분할-우방향	4 - 6 - 34
등분분할-직각절개	4 - 6 - 35
등분분할-각도절개	4 - 6 - 36
등분분할-편측절개	4 - 6 - 37
등분분할-양측절개	4 - 6 - 38
지정분할-상방향	4 - 6 - 39
지정분할-하방향	4 - 6 - 40
지정분할-좌방향	4 - 6 - 41
지정분할-우방향	4 - 6 - 42
지정분할-직각절개	4 - 6 - 43
지정분할-각도절개	4 - 6 - 44
지정분할-편측절개	4 - 6 - 45
지정분할-양측절개	4 - 6 - 46
선자르기	4 - 6 - 47

<b>기호</b>	<b>4 - 7 - 1</b>
1 - 기호-직각결선	4 - 7 - 3
1 - 기호-평행결선	4 - 7 - 4
1 - 기호-반시계	4 - 7 - 5
1 - 기호-시계방향	4 - 7 - 6
1 - 기호-임의결선	4 - 7 - 7
1 - 기호-스티치	4 - 7 - 7
1 - 기호-W스티치	4 - 7 - 8
1 - 기호-이세표시	4 - 7 - 8
1 - 기호-터크접기	4 - 7 - 9
1 - 기호-터크	4 - 7 - 9
1 - 기호-사선	4 - 7 - 10
1 - 기호-화살표	4 - 7 - 10
1 - 기호-골표시	4 - 7 - 11
2 - 기호-단추	4 - 7 - 12
2 - 기호-상·하SNAP	4 - 7 - 14
2 - 기호-구멍표시	4 - 7 - 15
2 - 기호-너치	4 - 7 - 16
2 - 기호-봉제너치	4 - 7 - 17
2 - 기호-자동너치	4 - 7 - 18

2 - 기호-너치수정	4 - 7 - 19
2 - 기호-너치연동	4 - 7 - 20
2 - 기호-너치확인	4 - 7 - 21
2 - 기호-너치설정	4 - 7 - 22
2 - 기호-너치화	4 - 7 - 23
3-기호-추가	4 - 7 - 24
3-기호-늘임표시	4 - 7 - 24
3-기호-이세	4 - 7 - 25
3-기호-십지	4 - 7 - 25
3-기호-DRILL홀	4 - 7 - 26
3-기호-털방향	4 - 7 - 26
3-기호-바이어스	4 - 7 - 27
3-기호-역바이어스	4 - 7 - 27
기호확인	4 - 7 - 28

문자-문자입력	4 - 7 - 33
문자-영역문자	4 - 7 - 33
문자-지정변경	4 - 7 - 34
문자-지시변경	4 - 7 - 35
문자-영역변경	4 - 7 - 35
문자-배율변경	4 - 7 - 36
문자-경사문자	4 - 7 - 36
문자-배치문자	4 - 7 - 37
문자-등록문자	4 - 7 - 38
문자-문자파일	4 - 7 - 46
문자-자동문자	4 - 7 - 49
문자-표배치	4 - 7 - 52
문자-크기설정	4 - 7 - 53

<b>시접</b>	<b>4 - 8 - 1</b>
영역설정	4 - 8 - 3
부분시접	4 - 8 - 5
너치표시	4 - 8 - 6
각변경	4 - 8 - 8
폭변경-동폭변경	4 - 8 - 10
폭변경-양폭변경	4 - 8 - 11

폭입력	4 - 8 - 12
폭표시	4 - 8 - 13
합복확인	4 - 8 - 14
단차이동	4 - 8 - 15
시접삭제	4 - 8 - 16
시접확인	4 - 8 - 16
시접연동	4 - 8 - 17
색지정-비표시	4 - 8 - 18
색지정-파란색	4 - 8 - 18
색지정-빨간색	4 - 8 - 19
색지정-보라색	4 - 8 - 19
색지정-초록색	4 - 8 - 20
색지정-하늘색	4 - 8 - 20
색지정-노란색	4 - 8 - 21
색지정-흰색	4 - 8 - 21
색변경-비표시	4 - 8 - 22
색변경-파란색	4 - 8 - 22
색변경-빨간색	4 - 8 - 23
색변경-보라색	4 - 8 - 23
색변경-초록색	4 - 8 - 24
색변경-하늘색	4 - 8 - 24
색변경-노란색	4 - 8 - 25
색변경-흰색	4 - 8 - 25

<b>그레이딩</b>	<b>4 - 9 - 1</b>
절개선-선입력	4 - 9 - 3
절개선-점입력	4 - 9 - 7
절개선-점추가	4 - 9 - 8
양지정	4 - 9 - 9
식지정-SPEC표	4 - 9 - 11
식지정-식입력	4 - 9 - 12
포인트-양지정	4 - 9 - 16
포인트-식지정	4 - 9 - 17
포인트-롤테이블	4 - 9 - 18
포인트-점이동	4 - 9 - 26
포인트-점삭제	4 - 9 - 26

포인트-점복사	4 - 9 - 27
수정	4 - 9 - 28
초기화-전체	4 - 9 - 32
초기화-패턴	4 - 9 - 33
초기화-절개선	4 - 9 - 34
초기화-포인트삭제	4 - 9 - 35
초기화-전개삭제	4 - 9 - 36
기준점-작성	4 - 9 - 37
기준점-이동	4 - 9 - 37
기준점-삭제	4 - 9 - 38
계산-지정	4 - 9 - 39
계산-영역	4 - 9 - 41
분산	4 - 9 - 42
표시-ON	4 - 9 - 45
표시-OFF	4 - 9 - 45
표시-양확인	4 - 9 - 46
표시-칼라설정	4 - 9 - 47
편차-편차합	4 - 9 - 48
편차-각편차	4 - 9 - 48
파일-저장	4 - 9 - 49
파일-열기	4 - 9 - 52
파일-형태출력	4 - 9 - 56
전개개시	4 - 9 - 58
유사곡선	4 - 9 - 63
유사각	4 - 9 - 63
기준이동	4 - 9 - 64
자동절개-몸판	4 - 9 - 66
자동절개-소매	4 - 9 - 69
자동절개-바지	4 - 9 - 73
자동절개-스커트	4 - 9 - 76

<b>G수정</b>	<b>4 - 10 - 1</b>
곡선수정	4 - 10 - 2
유사이동	4 - 10 - 2
평행이동	4 - 10 - 3
선합치기	4 - 10 - 4

<u>선자르기</u>	4 - 10 - 4
<u>좌표변화</u>	4 - 10 - 5
<u>관계설정</u>	4 - 10 - 6
<u>관계해제</u>	4 - 10 - 6
<u>관계표시</u>	4 - 10 - 7

## 체크 **4 - 11 - 1**

<u>체크-길이확인</u>	4 - 11 - 3
<u>체크-참조확인</u>	4 - 11 - 5
<u>체크-각확인</u>	4 - 11 - 6
<u>체크-초기화</u>	4 - 11 - 7
<u>체크-원상태로</u>	4 - 11 - 7
<u>체크-이동</u>	4 - 11 - 8
<u>체크-지정이동</u>	4 - 11 - 8
<u>체크-반전회전</u>	4 - 11 - 9
<u>겹침확인</u>	4 - 11 - 9
<u>정보입력</u>	4 - 11 - 10
<u>요소수정</u>	4 - 11 - 28
<u>너치작성</u>	4 - 11 - 40
<u>시접작성</u>	4 - 11 - 48
<u>초기화</u>	4 - 11 - 59
<u>등록</u>	4 - 11 - 59
<u>호출</u>	4 - 11 - 60
<u>정보표시</u>	4 - 11 - 61
<u>정보삭제</u>	4 - 11 - 61
<u>정보설정</u>	4 - 11 - 62

## 선의종류 **4 - 12 - 1**

<u>곡선</u>	4 - 12 - 2
<u>평행</u>	4 - 12 - 2
<u>2점선</u>	4 - 12 - 3
<u>연속선</u>	4 - 12 - 3
<u>수평선</u>	4 - 12 - 4
<u>수직선</u>	4 - 12 - 4
<u>직각선</u>	4 - 12 - 5
<u>3점원</u>	4 - 12 - 6

사각BOX	4 - 12 - 6
기타-연장선	4 - 12 - 7
기타-각도선	4 - 12 - 8
기타-접선	4 - 12 - 9
기타-2접선	4 - 12 - 10
기타-등분선	4 - 12 - 11
기타-2각도선	4 - 12 - 11
기타-중간곡선	4 - 12 - 12
기타-반지름원	4 - 12 - 12
기타-반경중심	4 - 12 - 13
기타-임의평행	4 - 12 - 13

## **수정** **4 - 13 - 1**

양측수정	4 - 13 - 2
편측수정	4 - 13 - 2
중간수정	4 - 13 - 3
각수정	4 - 13 - 3
각결정	4 - 13 - 4
선수정	4 - 13 - 4
길이조정	4 - 13 - 5
곡선요소	4 - 13 - 5
단점이동-임의이동	4 - 13 - 6
단점이동-상방향	4 - 13 - 6
단점이동-하방향	4 - 13 - 7
단점이동-좌방향	4 - 13 - 7
단점이동-우방향	4 - 13 - 8
축소확대-축소확대	4 - 13 - 8
축소확대-폭방향	4 - 13 - 9
축소확대-길이방향	4 - 13 - 10
축소확대-양측방향	4 - 13 - 11
축소확대-2점방향	4 - 13 - 12

## **곡선수정** **4 - 14 - 1**

곡선수정-임의수정	4 - 14 - 3
곡선수정-상방향	4 - 14 - 4
곡선수정-하방향	4 - 14 - 4

곡선수정-좌방향	4 - 14 - 5
곡선수정-우방향	4 - 14 - 5
유사처리-유사처리	4 - 14 - 6
유사처리-2점유사	4 - 14 - 6
유사처리-유사이동	4 - 14 - 7
유사처리-복사이동	4 - 14 - 7
S수정	4 - 14 - 8
SS수정	4 - 14 - 8
SA수정	4 - 14 - 9
점추가	4 - 14 - 10
점삭제	4 - 14 - 10
선택치기	4 - 14 - 11
점정리	4 - 14 - 11
직각화	4 - 14 - 12
암홀곡자	4 - 14 - 13
HIP곡자	4 - 14 - 15
곡선자	4 - 14 - 17

<b>이동</b>	<b>4 - 15 - 1</b>
이동-2점방향	4 - 15 - 2
이동-상방향	4 - 15 - 2
이동-하방향	4 - 15 - 3
이동-좌방향	4 - 15 - 3
이동-우방향	4 - 15 - 4
이동-이동회전	4 - 15 - 5
이동-입의이동	4 - 15 - 6
복사-2점방향	4 - 15 - 7
복사-상방향	4 - 15 - 7
복사-상방향	4 - 15 - 8
복사-좌방향	4 - 15 - 8
복사-우방향	4 - 15 - 9
복사-이동회전	4 - 15 - 10
복사-입의이동	4 - 15 - 11

<b>회전</b>	<b>4 - 16 - 1</b>
회전-각도지정	4 - 16 - 2

회전-회전량	4 - 16 - 3
회전-3점지정	4 - 16 - 4
회전-접점지정	4 - 16 - 5
회전-통과회전	4 - 16 - 6
회전-임의회전	4 - 16 - 7
복사회전-각도지정	4 - 16 - 8
복사회전-회전량	4 - 16 - 9
복사회전-3점지정	4 - 16 - 10
복사회전-접점지정	4 - 16 - 11
복사회전-통과회전	4 - 16 - 12
복사회전-임의회전	4 - 16 - 13
보정-수직보정	4 - 16 - 14
보정-수평보정	4 - 16 - 14
보정-보정	4 - 16 - 15
보정-복사보정	4 - 16 - 15

## **반전** **4 - 17 - 1**

반전-2점반전	4 - 17 - 2
반전-수직반전	4 - 17 - 2
반전-수평반전	4 - 17 - 3
반전-선반전	4 - 17 - 3
복사반전-2점반전	4 - 17 - 4
복사반전-수직반전	4 - 17 - 4
복사반전-수평반전	4 - 17 - 5
복사반전-선반전	4 - 17 - 5

## **삭제** **4 - 18 - 1**

지정삭제	4 - 18 - 2
전체삭제	4 - 18 - 2

## **패턴작성** **4 - 19 - 1**

테일러	4 - 19 - 2
2장소매	4 - 19 - 5
벨트	4 - 19 - 7
주머니	4 - 19 - 8

<b>복사</b>	<b>4 - 20 - 1</b>
복사	4 - 20 - 2
사이즈간	4 - 20 - 3
패턴복사	4 - 20 - 4

<b>표시</b>	<b>4 - 21 - 1</b>
GRIDE-삭제	4 - 21 - 2
GRIDE-점표시	4 - 21 - 2
GRIDE-점	4 - 21 - 3
GRIDE-선표시	4 - 21 - 3
GRIDE-선	4 - 21 - 4
GRIDE-크기	4 - 21 - 5
GRIDE-원점변경	4 - 21 - 6
화면변경-1화면	4 - 21 - 7
화면변경-2화면	4 - 21 - 7
화면변경-3화면	4 - 21 - 8
화면변경-전체화면	4 - 21 - 8
화면변경-미니화면	4 - 21 - 9
화면변경-임의화면	4 - 21 - 9
화면변경-삭제화면	4 - 21 - 10
화면변경-화면변경	4 - 21 - 10
화면변경-처리화면	4 - 21 - 11
화면변경-참조화면	4 - 21 - 11
사이즈	4 - 21 - 12

<b>영역</b>	<b>4 - 22 - 1</b>
영역명-순서입력	4 - 22 - 3
영역명-변경입력	4 - 22 - 7
영역명-수동영역	4 - 22 - 8
자동영역	4 - 22 - 9
아이템-변경	4 - 22 - 10
아이템-등록	4 - 22 - 10
아이템-패턴명	4 - 22 - 11
아이템-소재명	4 - 22 - 12
영역설정-표시1	4 - 22 - 13
영역설정-표시2	4 - 22 - 13

<u>영역설정-표시3</u>	4 - 22 - 14
<u>영역설정-영역저장</u>	4 - 22 - 14
<u>영역보기</u>	4 - 22 - 15
<u>화면표시</u>	4 - 22 - 15
<u>표시금지</u>	4 - 22 - 16
<u>영역변경</u>	4 - 22 - 16
<u>영역삭제-지정</u>	4 - 22 - 17
<u>영역삭제-전체</u>	4 - 22 - 17
<u>외곽확인-전체</u>	4 - 22 - 18
<u>외곽확인-지정</u>	4 - 22 - 19
<u>외곽보라-전체</u>	4 - 22 - 20
<u>외곽보라-지정</u>	4 - 22 - 21
<u>외곽흰색-전체</u>	4 - 22 - 22
<u>외곽흰색-지정</u>	4 - 22 - 22
<u>외곽삭제-전체</u>	4 - 22 - 23
<u>외곽삭제-지정</u>	4 - 22 - 24
<u>영역표시</u>	4 - 22 - 24

<b><u>속성</u></b>	<b>4 - 23 - 1</b>
<u>색지정-파란색</u>	4 - 23 - 2
<u>색지정-빨간색</u>	4 - 23 - 2
<u>색지정-보라색</u>	4 - 23 - 2
<u>색지정-초록색</u>	4 - 23 - 2
<u>색지정-하늘색</u>	4 - 23 - 3
<u>색지정-노란색</u>	4 - 23 - 3
<u>색지정-흰색</u>	4 - 23 - 3
<u>색변경-파란색</u>	4 - 23 - 4
<u>색변경-빨간색</u>	4 - 23 - 4
<u>색변경-보라색</u>	4 - 23 - 4
<u>색변경-초록색</u>	4 - 23 - 5
<u>색변경-하늘색</u>	4 - 23 - 5
<u>색변경-노란색</u>	4 - 23 - 5
<u>색변경-흰색</u>	4 - 23 - 6
<u>선지정-실선</u>	4 - 23 - 7
<u>선지정-점선</u>	4 - 23 - 7
<u>선지정-1점파선</u>	4 - 23 - 7

선지정-2점파선	4 - 23 - 7
선변경-실선	4 - 23 - 8
선변경-점선	4 - 23 - 8
선변경-1점파선	4 - 23 - 8
선변경-2점파선	4 - 23 - 9
변경레이	4 - 23 - 9
CAM용 - DRILL 1	4 - 23 - 10
CAM용 - DRILL 2	4 - 23 - 10

<b>단점이동</b>	<b>4 - 24 - 1</b>
초기화	4 - 24 - 2
자동영역	4 - 24 - 3
수동영역	4 - 24 - 4
영역삭제	4 - 24 - 4
좌표변화	4 - 24 - 5
상대변화	4 - 24 - 6
기점지시	4 - 24 - 8
수평변화	4 - 24 - 9
수직변화	4 - 24 - 10
표시OFF	4 - 24 - 11
표시ON	4 - 24 - 11

<b>제5장 기타 코맨드 기능</b>	<b>5 - 1</b>
파일-임시저장	5 - 3
파일-임시호출	5 - 4
파일-임시삭제	5 - 5
파일-임시참조호출	5 - 6
UNDO - U를뒤로	5 - 7
UNDO - UB를 앞으로	5 - 7
UNDO - 작업순취소	5 - 8
UNDO - 회수설정	5 - 8
화면표시-화면사이즈	5 - 9
화면표시-실제크기	5 - 10
화면표시-이전화면으로	5 - 11
화면표시-추가사이즈	5 - 12
화면표시-입력사이즈	5 - 13

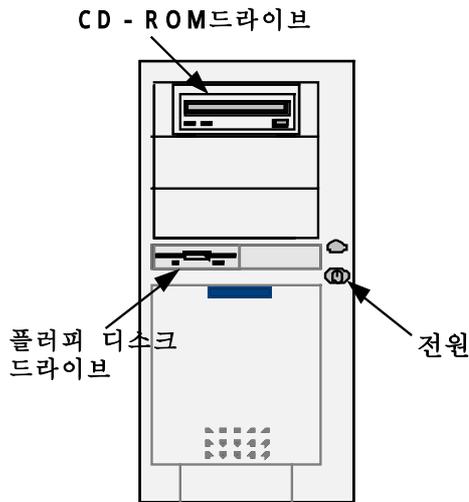
측정-요소가감산	5 - 14
측정-거리측정	5 - 15
측정-교차점곡선거리	5 - 16
측정-길이측정	5 - 17
측정-각도측정	5 - 18
측정-선의정보	5 - 19
측정-면적측정	5 - 19
측정-직선자	5 - 20
측정-곡선자	5 - 20
정보-화면요소수	5 - 21
정보-Help파일	5 - 21
요소확인-외곽확인	5 - 22
요소확인-LAY요소모두선택	5 - 23
요소확인-연속선택	5 - 24
그룹-그룹화·그룹화한 요소선택	5 - 25
그룹-그룹추가	5 - 27
그룹-그룹해제	5 - 28
요소확인-요소선택해제	5 - 28
계산기능-계산기	5 - 29
계산기능-더하기	5 - 30
계산기능-빼기	5 - 30
계산기능-나누기	5 - 31
계산기능-곱하기	5 - 31
계산기능-지수	5 - 32
계산기능-루트	5 - 32
계산기능-sin	5 - 33
계산기능-cos	5 - 33
계산기능-tan	5 - 34
접지정-선상점	5 - 35
접지정-비율점	5 - 35
접지정-점위치변경	5 - 36
선-연속직각선	5 - 37

# 제 1 장 하드웨어의 확인??

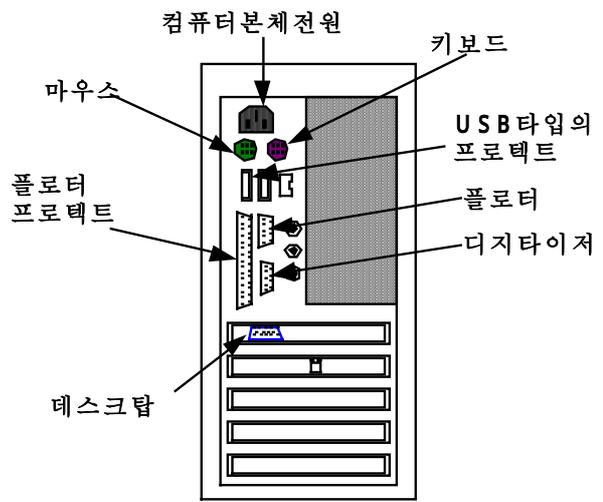
Super Alpha Plus를 이용함에 있어서, 컴퓨터의 각 명칭과 그 기능 및 주의사항 등을??기술??합니다.??

## 1 . CPU 각 부분명칭

정면



뒷면



## 2. 설치장소의 주의사항??

1) 전용 장소를 확보해 주십시오.??

본체나 화면, 디지털타이저, 플로터 등을 포함하면, 설치장소는 꽤 자리를 차지합니다.??  
충분한 넓이가 있는 전용 책상이나 수평으로 견고한 장소를 확보해 주십시오.  
또한, 컴퓨터 본체에는 무거운 것은 올리지 마십시오.??

2) 직사광선이 닿는 장소나 고온의 장소는 피해주십시오.??

직사광선은 기계의 내부 온도를 상승시키는 것뿐만 아니라, 플라스틱의 노화를?초래?합니다.?  
또한, 고온의 장소에서는 기계의 냉각이 불충분하게 되어, 고장의 원인이 될 수?있습니다.?  
설치장소는 난방기구 근처나 직사광선이 닿는 장소를 피해주시고, 본체 표면의 냉각팬의 ???  
배출구를 막지 않도록 해주십시오.??

3) 습기가 많은 장소나 먼지가 많은 장소는 피해주십시오.??

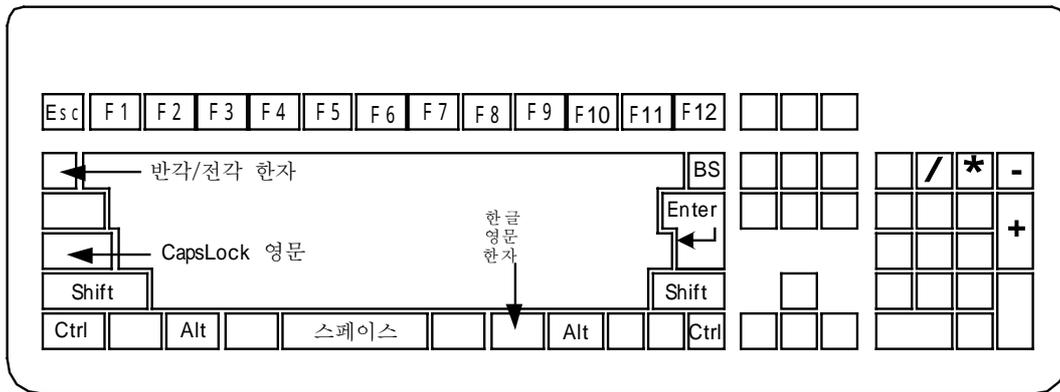
습기, 먼지 부식성 가스, 약품 등은 기계의 내부에 들어가 연결부분의 접속불량이나??  
기계부품의 동작불량 및 부식 등의 원인이 됩니다.??  
물, 금속성분 등은 전기회로에 영향을 끼쳐서 전자부품을 파손하는 원인이 됩니다.??

4) 자기를 발산하는 물건의 근접한 장소는 피해주시요??

인형모터 등의 강력한 자기를 발생하는 것을 기계 가까이에서 사용하면, 프로그램의 오조작이나 디스크 파손 등의 원인이 될 수 있습니다??

### 3. 키보드의 기능과 명칭??

DOS / V용 키보드



키보드는 CPU본체에 지시를 전하거나, 문자 숫자 등을 입력할 때 필기도구를 대신 하는 것입니다.

키보드의 각부 명칭과 특수한 기능을 소개합니다??

**ctrl**

컨트롤키 ... ①??

다른 키와 동시에 사용하는 것으로, CPU에 지시를 보낼 수 있습니다??

**Shift**

쉬프트키 ... ②??

기능키와 조합을 어떻게 이루느냐에 의해, 라벨 하단의 메뉴가 실시됩니다. ??

**한 / 영**

한글/영문 키 ... ③??

한글 입력이 됩니다??

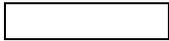
**Caps Lock**

캡스 락 키 ... ④??

대문자를 입력할 때는?? **Shift** + **Caps Lock** 으로 ON 합니다.

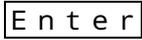
키보드 오른쪽 위에 있는 램프가 점등되어 있을 때는 ON, 소등때는 off가 됩니다.

제 1 장 하드웨어의 확인



스페이스키 ... ⑤??

워드 기능 (문자입력기능)을 사용 할 때는 문자열에 공백을 만듭니다.??  
통상 조작에서는 리턴 키와 같은 동작이 됩니다.??



엔터키 ... ⑥??



숫자 문자를 입력했을 때의 구분이 됩니다.??



기능키 ... ⑦??

팩션키의 기능설명은 제 3장에서 자세하게 설명하고 있습니다.??  
Super Alpha :Plus에서는 F1에서 F10까지를 사용합니다.??



백 스페이스키 ... ⑧??

숫자, 문자를 잘못 입력했을 때, 문자 하나만큼 돌아(삭제)갈 수 있습니다.??  
또한, 조작중에 지시한 확정전의 포인트를 하나씩 취소 할 수 있습니다.??



스랙스 키 ... ⑨??

수치입력 및 계산식의 입력에서 “나누기”의 기능입니다.??



아스타리스크키??... ⑩??

수치입력 및 계산식의 입력에서 “곱하기”의 기능입니다.??



커서이동 키??... ⑪??

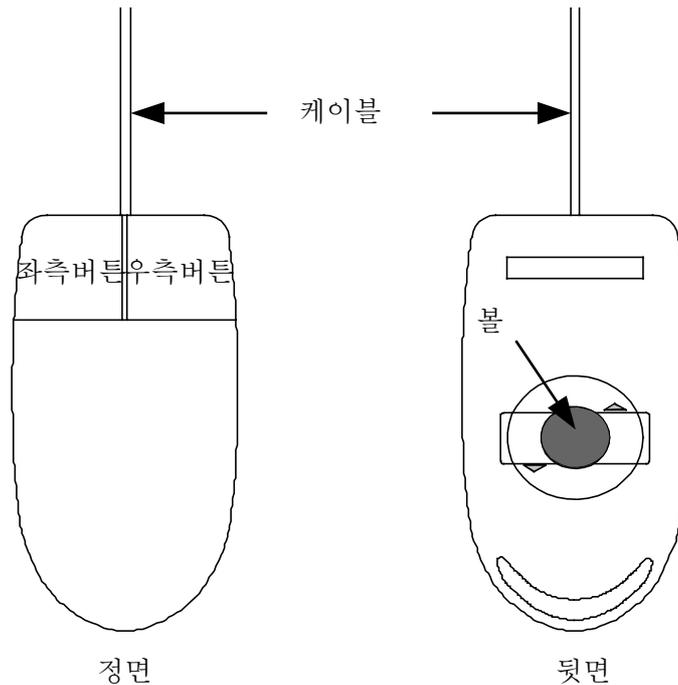


화면을 상하좌우로 이동 할 때 사용합니다. ??

## 4. 마우스??

마우스는 상부에 두 개의 버튼이 있고, 마우스 아래 중앙의 롤러(볼)을 움직임에 따라서 화면상의 커서가 이동 합니다.??

조작 시에는 케이블을 사용해 주십시오.??



왼쪽버튼 - 피크(점, 요소의 지시), 디지털라이저, 메뉴의 선택에 사용합니다.??

오른쪽버튼 - 실시 코멘트의 구분, 취소, 메인메뉴의 전환, 팝업 메뉴의 전환에??  
사용합니다.??

마우스 휠 - 화면이동, 확대축소에 사용합니다.??

마우스 설정변경은 windows화면의 **스타트** -> **설정** -> **컨트롤 패널** 을 열어,  
**마우스**를 **【마우스왼쪽】**으로 더블클릭 합니다.??

**버튼** ... 버튼 선택(B)에서, 오른쪽 움직임용, 왼쪽 움직임용을 선택할 수 있습니다.??

**동작** ... 포인터의 속도 (S)에서, 커서의 움직임을 조정 할 수 있습니다. ??

## 5. 커서??

커서(마우스 포인트)와는 마우스의 움직임에 의해, 화면상에서 움직이는 화살표 등을 말합니다.??

커서 (마우스 포인트)는 입력요구의 종류에 의해 모양이 변합니다.??



... 메뉴의 선택, 수치, 문자키의 입력 등을 요구??



... 화면상의 도형요소의 Pick(선택)를 요구??



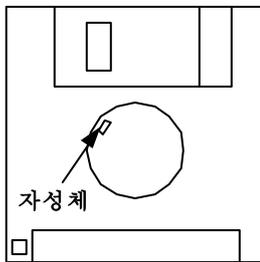
... 화면상의 임의의 위치(공간, 점), 디지털타이저 윈도우의 지시를 요구??

## 제 2 장 파일 관련??

파일이라는 것은 화면상에 표시되어 있는 패턴을 하드디스크나 플로피 디스크 등에 이름을 ?붙여 보존하는 것을 말합니다.??

### 1.플로피 디스크??

1)플로피 디스크의 종류??



3 . 5 inch 2HD

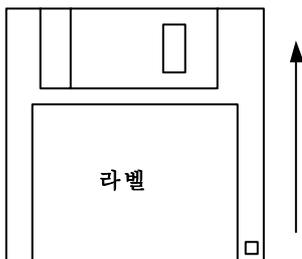
2) 취급상의 주의사항??

- 플로피 디스크내의 자성체에는 직접 손으로 만지지 말아 주십시오.??
- 직사광선이 닿는 장소나 고온, 먼지가 많은 장소에 장시간 방치하지 말고, 케이스에 넣어?? 보관하십시오.??

3) 플로피의 삽입방법??

플로피는 자성체를 아래쪽으로하여, 찰칵하고 소리가 날 때까지 넣어주십시오.??

PC의정면 (CPU) 방향



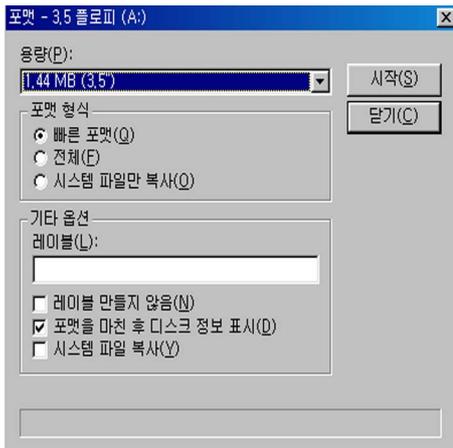
## 플로피 디스크의 포맷??

플로피 디스크를 신규로 구입하여 사용할 때, 혹은 불필요한 파일이 들어있는 사용을 마친 플로피???  
디스크는 포맷 (초기화)를 할 필요가 있다.??

이 작업을 하면, 플로피 디스크 내에 있는 파일은 전부 지워지게 되므로 주의 해 주십시오.??

### 【포맷방법】 ??

- ① Super Alpha Plus를 종료합니다.??
- ② 플로피 디스크를 삽입합니다.??
- ③ 내 컴퓨터라는 아이콘에 커서를 이동시켜, 더블클릭 합니다.??
- ④ 3.5 인치 플로피 디스크의 아이콘 커서에 맞춰서 클릭 합니다.??
- ⑤ 메뉴에서  를 선택하고, 클릭 합니다.??
- ⑥  를 선택하고, 클릭 합니다.??
- ⑦  또는  를 선택하고, 클릭 합니다.??

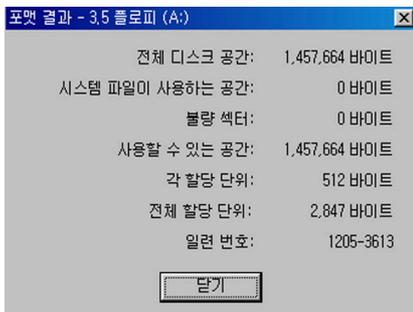


- ⑧  를 클릭 합니다.??
- ⑨ 포맷 중에는 아래와 같이 됩니다.??

제 2 장 파일 관련



⑩ 포맷 완료 후, **답음(C)** 를 클릭 합니다.??



※ 다른 플로피 디스크를 포맷하려면, 플로피 디스크를 바꿔서 넣고??

**시작(S)** 를 클릭합니다.??

⑪ 내 컴퓨터라는 아이콘을 닫으면 종료됩니다.??

### 3.파일명에 대해서??

파일명은 영문자 16자 이내에서 등록 할 수 있으나, 파일등록에 사용할 수 없는 문자나 기호가 있으니 주의 해 주십시오.

아래 표는 파일등록 시 사용할 수 없는 문자나 기호입니다.??

【파일등록에 사용할 수 없는 문자열】 ??

**a u x   c o n   p r n   n u l   c l o c k**

【파일등록에 사용할 수 없는 기호】 ??

/	슬래시	\	침
*	ASTERISK	,	COMMA
+	PLUS	<	부호
=	EQUAL	>	부호
:	COLON	?	물음표
;	SEMICOLON	{	중괄호
「	꺅임괄호	}	중괄호
」	꺅임괄호	—	언더바
‘	작은따옴표	₩	원기호
“	큰따옴표		

제 2 장 파일 관련

Super Alpha Plus System은 여러 가지 파일을 사용하지만, 그 파일명 뒤에는 확장자를 붙여 다음과 같이 분류하고 있습니다.??

XXXXXXXX.XXX  
   
 파일명      확장자

p a n	패턴파일
m k n	마카파일
m o j	기호 - 문자 - 등록문자
k n y	기호 - 문자 - 자동문자
h y o	기호 - 문자 - 표등록
c r v	파일 - 등록곡선 - 곡선등록
p b u	파일 - 원형파일 - 원형등록
c h k	체크 - 정보입력 - 파일 - 등록
g r n	그레이딩 - 파일 - 저장
g p t	그레이딩 - 점지정 - 테이블 - 파일 - 저장
n t b	체크 - 요소수정 · 너치작성 · 시접작성
e g d	그레이딩 - 단점방식 - 신규등록 · 수정 - 종료 - 룰데이터저장
m a c	P A C - 신규 · 수정 - 종료
p n m	영역 - 아이템 - 저장
i b *	마킹시스템 - 동배치저장
p a r	그이외의 시스템 데이터

## 4. 파일의 관리??

### 【백업의 중요성】??

하드디스크나 플로피디스크, 또는 MO 등의 리버블 디스크는 진동이나 먼지에 약한 결함을 가지고 있습니다.??

주의해서 사용하는 것은 물론, 정전이나 컴퓨터의 고장, 지진이나 화재 등에 의한 컴퓨터의 손상은 막을 수 없습니다. ??

또, 컴퓨터를 사용할 때에는 크러쉬 등의 읽을?수 없는 불능상태가 될 가능성을 언제나 고려하여?? 넣어두지 않으면 안됩니다. ??

하드디스크에 있어서는 기종에 1대가 플로피 디스크 1만매 이상의 용량을 가지고 있기 때문에,?? 큰 피해를 예상하고도 남습니다.??

이러한 사태를 피하기 위해서라도 평소에 백업을 해 두는 것을 권장합니다.??

하드디스크의 백업은 플로피디스크나 MO등의 리버블 디스크에 보존해 두면 좋겠습니다.????

또, 다른 플로피디스크나 MO의 COPY를 작성 해 둘 것을 권장합니다.??

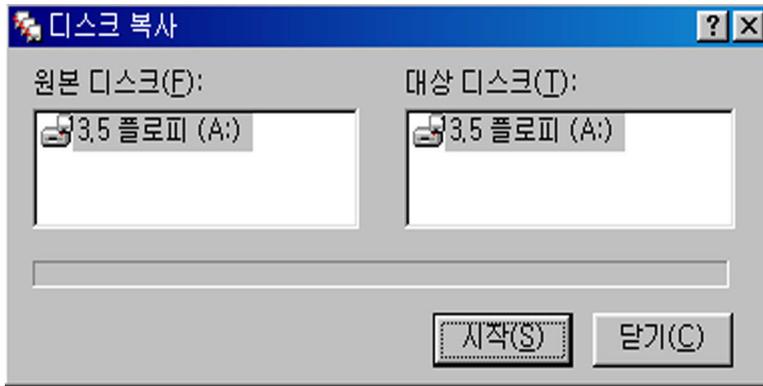
### 【다른 플로피디스크로 COPY하는 방법】??

- ① Super Alpha Plus를 완료합니다.??
- ② 내 컴퓨터의 아이콘을 더블클릭 합니다.??
- ③ 데이터가 들어있는 플로피디스크를 삽입합니다.??
- ④ 3.5인치 플로피 디스크의 아이콘을 클릭하고, 선택 된 상태로 둡니다.??
- ⑤ 메뉴에서 

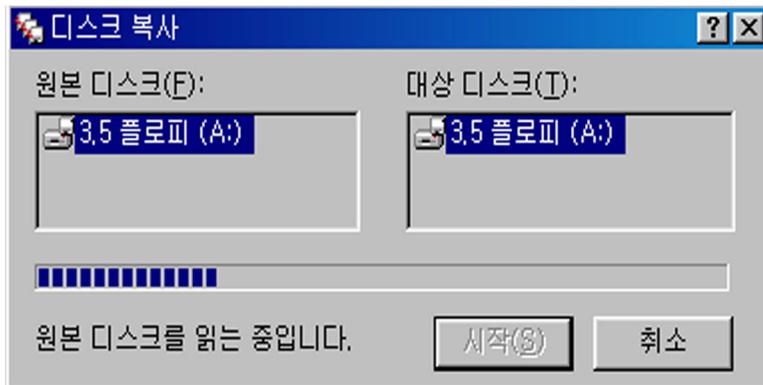
파일(F)
-------

 를 선택하여 클릭 합니다.??

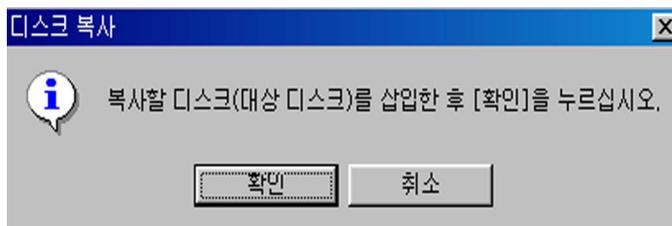
⑥  를 클릭하면 다음과 같은 알림창이 표시됩니다.??



⑦??  를 클릭하면 복사할 원본 디스크를 읽기 시작합니다.??

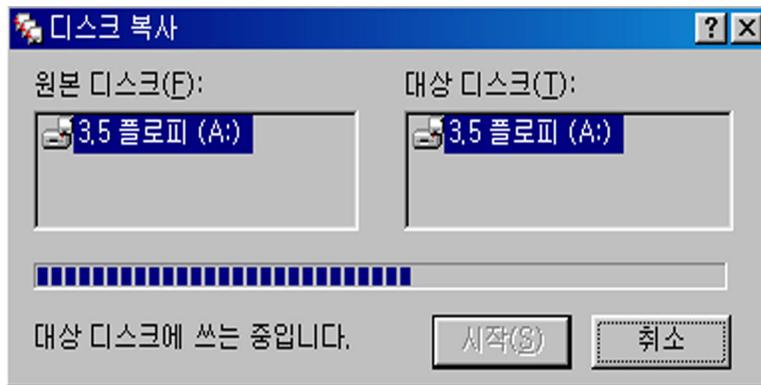


⑧ 복사할 원본 디스크의 읽기가 끝나면, 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.??

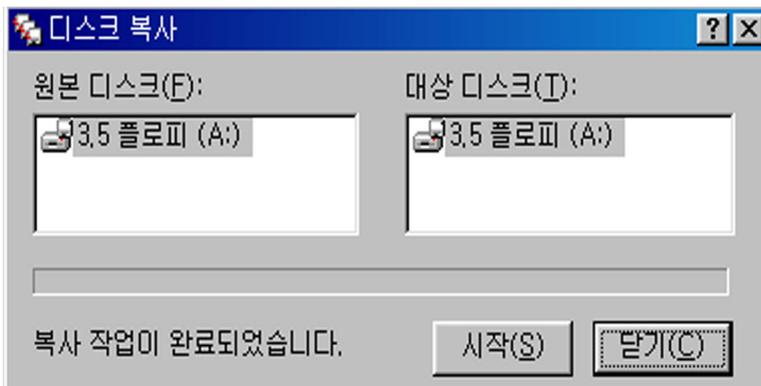


여기서 (예)  를 클릭하고 새로운 플로피디스크를 삽입합니다.??

⑨ 복사할 디스크에 입력을 시작합니다.??



⑩ 복사 완료 후에는 닫기 (C) 를 클릭합니다.??



다른 디스크의 복사를 하려면, 디스크를 바꿔 넣고 시작 (S) 을 클릭합니다.??

⑪ 내 컴퓨터의 윈도우를 닫으면 종료됩니다.??

## 5. 제한사항??

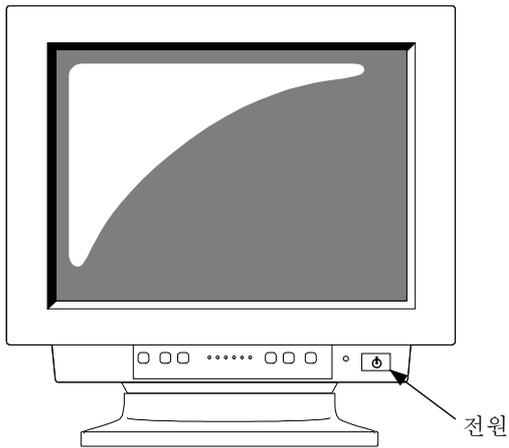
【패턴에 관한 제한】??

- ① 요소의 총수 : 격납요소는 30,000요소??
- ② 영역 처리 수 : 8,000??
- ③ 작업 지시 요소 수 : 1LAY의 전 요소 30,000, 1패치내 10,000가 됩니다.??

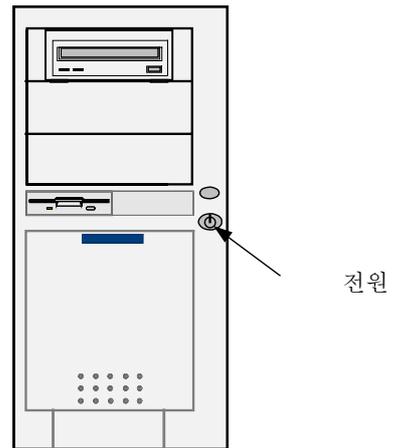
# 제 3 장 시스템의 개요??

## 1. 시스템의 기동과 종료

【시스템(컴퓨터)의 가동방법】??



DESKTOP



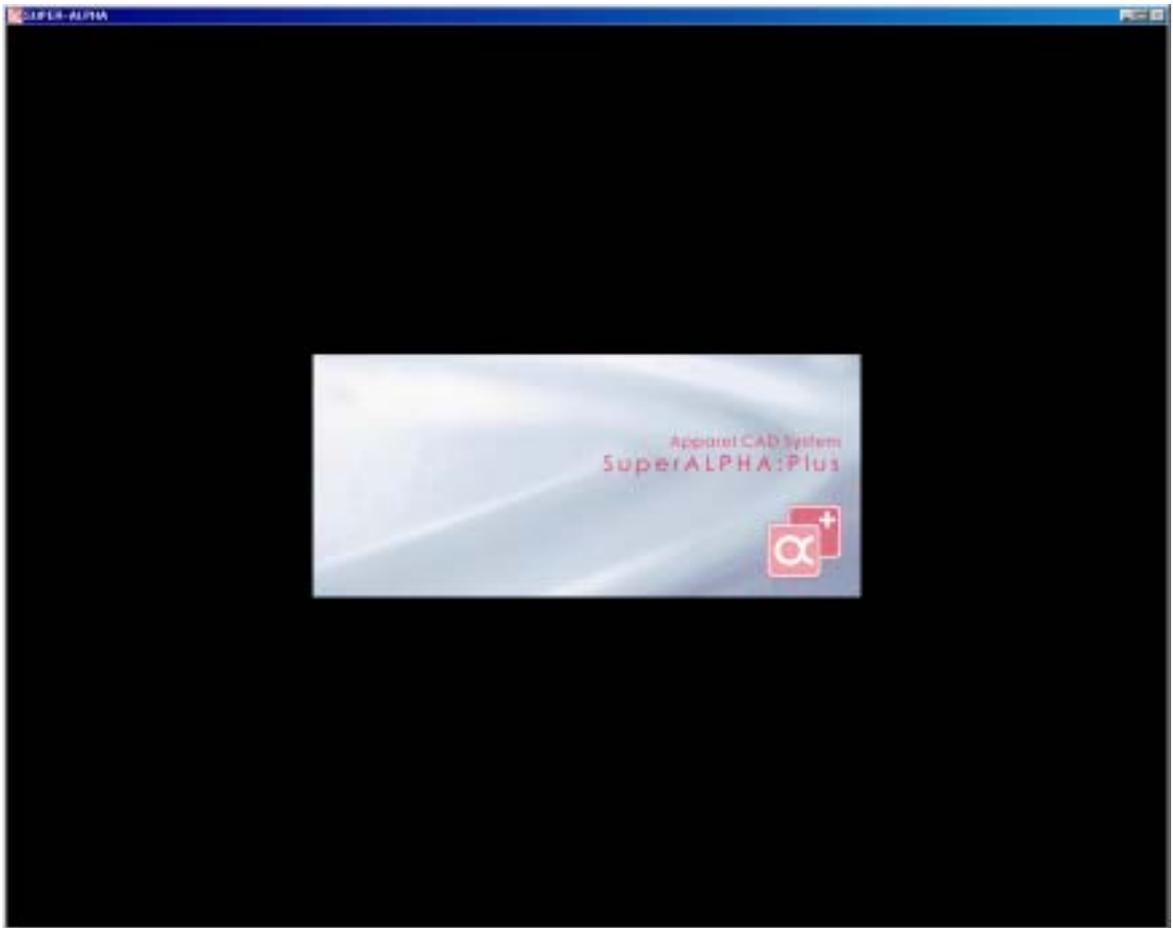
COMPUTER 본체

- ① 컴퓨터의 전원을 켭니다.??
- ② window가 가동합니다.??

- ③ Window 가동후, 데스크탑에 Super Alpha :Plus의 아이콘이 표시되므로 더블클릭하여 ??  
Super Alpha : Plus를 가동하여 주십시오.??

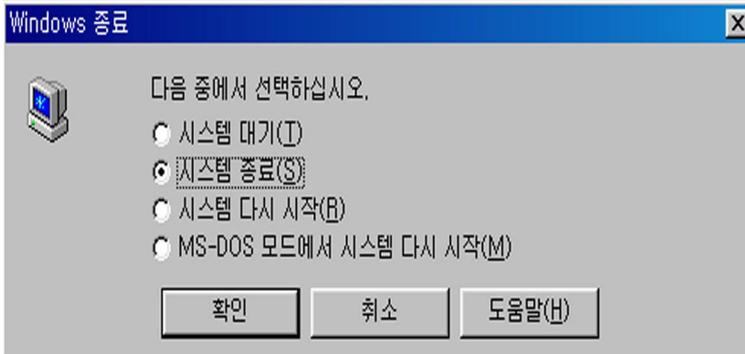


- ④ Super Alpha : Plus의 시작 화면이 표시된 후, 작업화면으로 바뀝니다.??



【시스템(컴퓨터)의 종료방법】 ??

- ① 화면에있는 **시 작** 을 클릭하여, 메뉴에서 **Window종료** 선택해서 클릭 해 주십시오.??
- ② **종료**를 선택해서 **O K** 를 클릭합니다.??



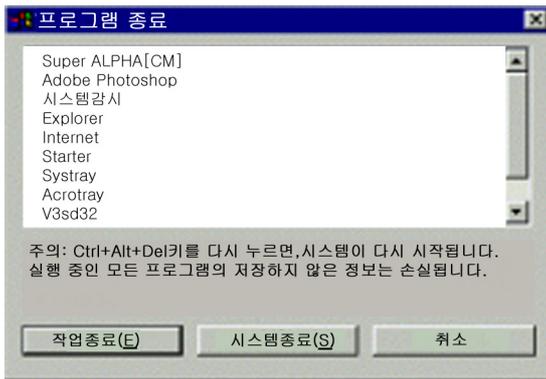
왼쪽 그림은 window 98의??  
종료 그림입니다. ??  
ME이나 XP,2000 등은??  
종료화면이 다릅니다.??

## 2. 조작을 할 수 없게 되었을 때??

【프로그램의 강제종료의 방법】 ??

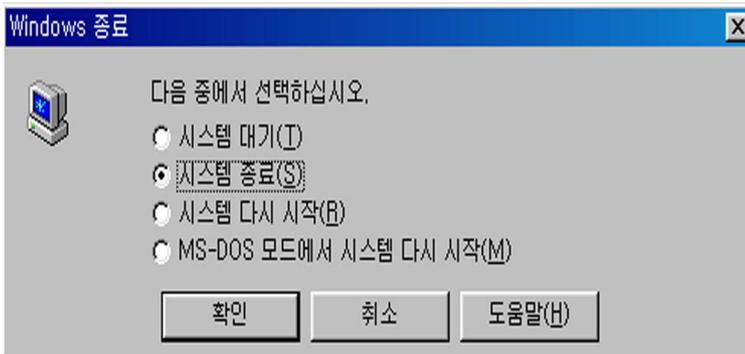
(Super Alpha : Plus 패턴제작 시스템 사용 시, 이상이 생겼을 경우를 가정했습니다)??

- ① 키보드 상의  키  키  키를 동시에 누릅니다.
- ② 아래의 대화창이 표시됩니다.??



※ 만약, 이 대화창이 표시되지 않을 경우에는 ①번을 반복해 주십시오. ??

- ③ Super Alpha : Plus를??   키로 선택하고,  를 클릭합니다. ??  
※마우스가 움직이지 않아 클릭을 할 수 없을 경우에는, 키보드에서 조작을 해주십시오.??
- ④ 화면 오른쪽 아래의 (시작)을 클릭하여, 메뉴에서 “window 종료” 아이콘을 선택해서 클릭해? 주십시오.??
- ⑤ 를 선택하고,  를 클릭합니다.??



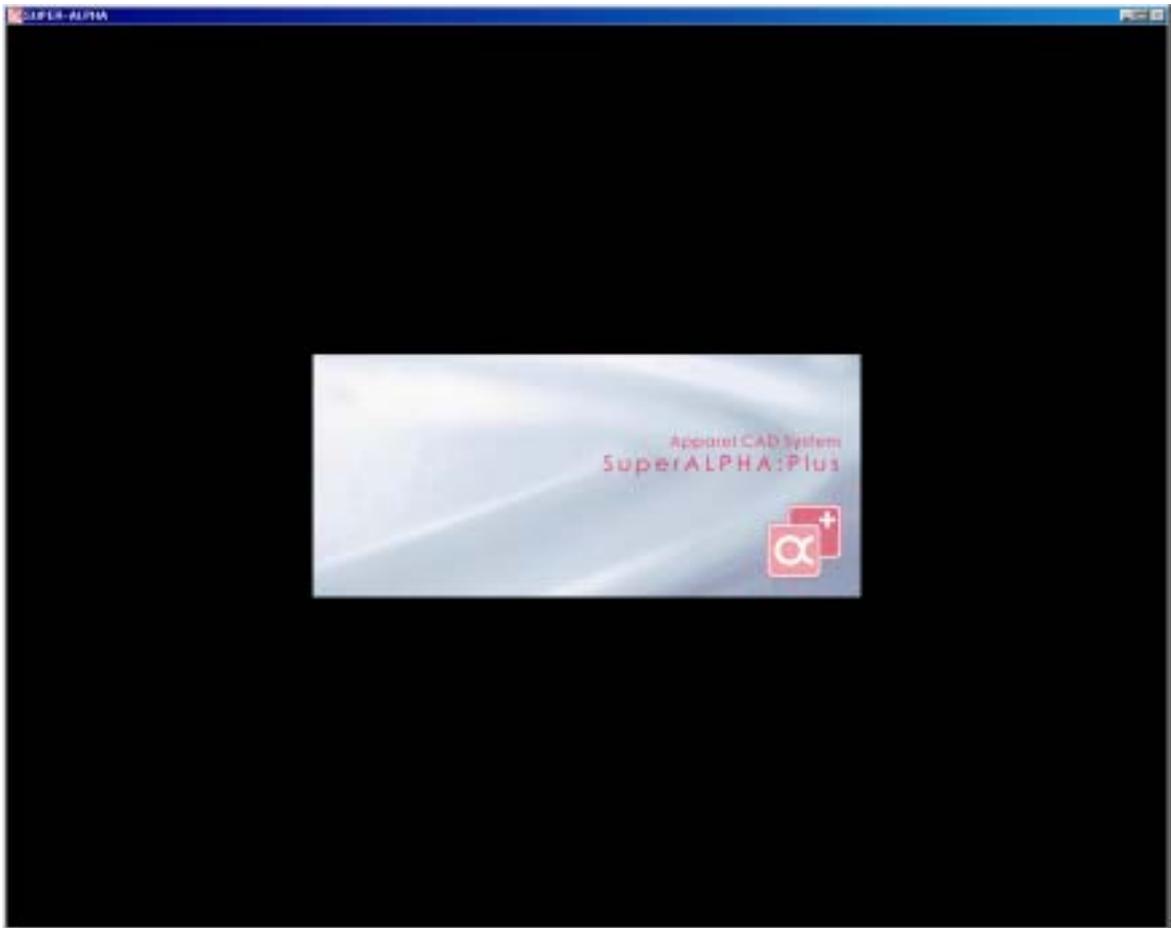
왼쪽 그림은 window 98의?? 종료 그림입니다.?? ME이나 XP,2000 등은 ?? 종료화면이 다릅니다.??

- ⑥ 전원이 꺼지면 5초정도 기다렸다가, 다시 컴퓨터의 전원을 켜서 시스템을 가동시킵니다.??

- ⑦ Super Alpha : Plus의 아이콘이 커서에 놓고 더블클릭하여 프로그램을 가동시킵니다.??



- ⑧ Super Alpha : Plus의 시작 화면이 표시된 후, 작업화면으로 바뀝니다.??



- ⑨ 화면이 바뀌고, 패턴 작지화면이 되면 아래와 같이 코멘트를 입력해 주십시오.??

LSV

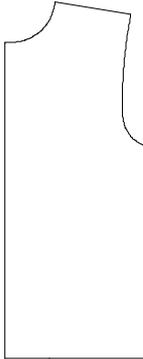
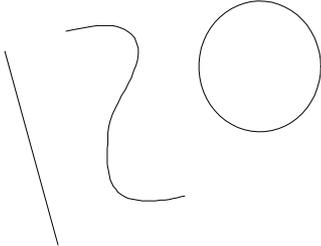
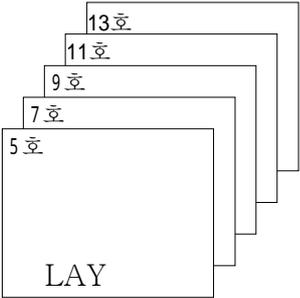
> 저장번호 : - 1

이것으로 Super Alpha : Plus로 작업을 하고 있던 상태가 복원됩니다.??

(Super Alpha : Plus는 설정에 의해 최대 5회분의 차례가 기억되고 있기 때문에, 표시된 화면과는 일부 다를 수 있습니다.)??

### 3. 용어의 설명??

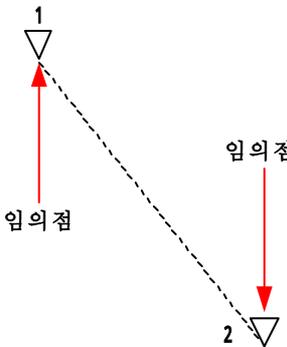
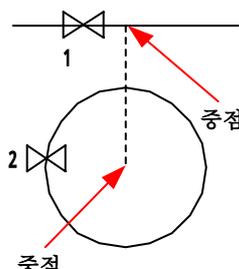
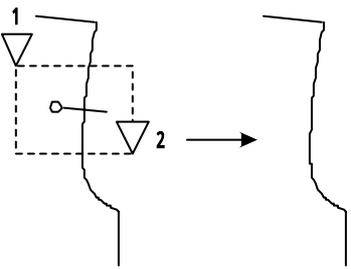
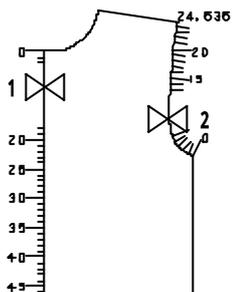
Super Alpha : Plus 시스템에서 사용하고 있는 용어가운데 대표적인 것을 아래와 같이 올려두었습니다. 그 외, 실제 패턴제작에서는 사용하지 않는 용어도 다수 ? 사용되기 때문에 용어에 익숙해지도록 암기하십시오.??

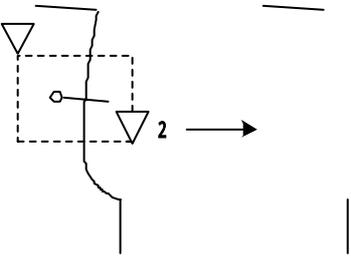
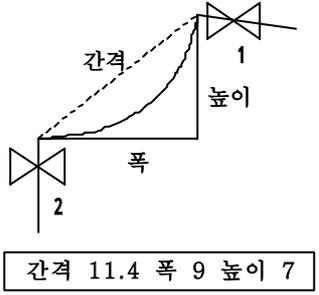
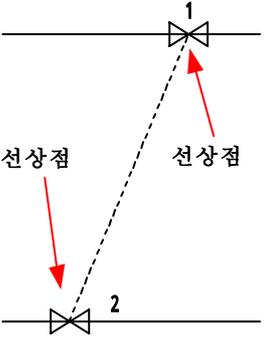
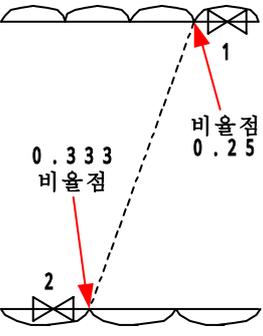
용 어	의 미	설 명
형 태	직선·원·커브 등에 의해 그려지는 집합체?? (=패턴)??	
요 소	형상을 구성하는 하나하나 단체의 선 (직선·원·곡선) 문자도 요소에 포함됩니다.??	
윈도우	장방형으로 나뉜 표시영역??	
LAY	형태·요소를 사이즈별로 분류하여 처리한 영역??  LAY는 각 1사이즈가 투명한 필름과 같은 것이라고 생각해 주십시오.??	

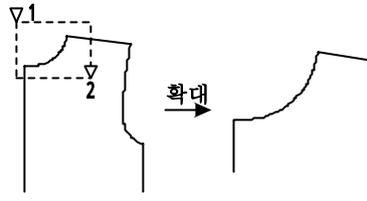
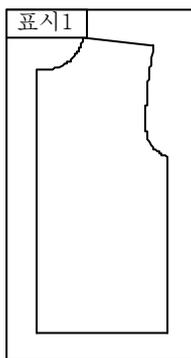
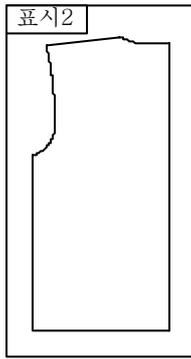
## 4. 기능(FUNCTION)키의 조작설명??

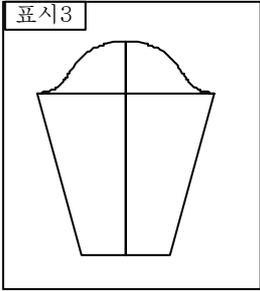
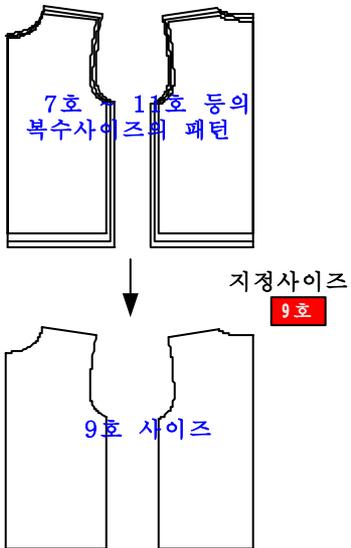
키보드 상단에 라벨로 기능명칭이 첨부 되어있습니다.??  
 상단의 기능을 사용하려면 기능키만 누르면 되고, 하단의 경우? **Shift** 를 누르면서  
 기능키를 눌러 주십시오.??  
 기능키에 주어진 기능은 메뉴 코멘트와 조합하여 사용하는 것과 단독으로 사용하는  
 사용하는 것이 있습니다.??

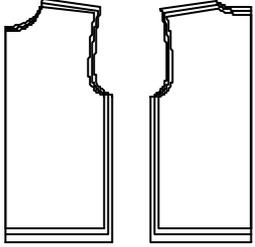
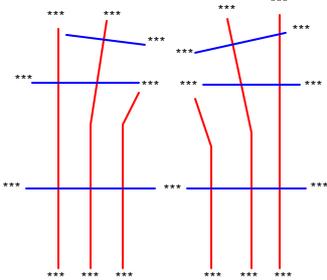
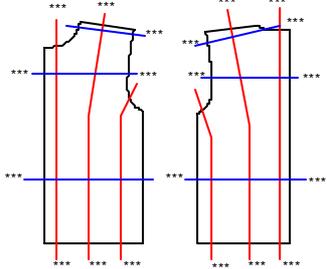
명칭과 기능키	기능설명과 사용방법	사 용 예
단점??  <b>F 1</b>	요소의 단의 점을 지시할 때 사용합니다. ??  요소의 지시위치에 의해 인식되는 단점이?다르고, 요소의 절반에 좀 더 가까운 점이 단점으로 인식됩니다.??  또, 수치를 입력해서 사용할 수 있습니다.?? • 정수치 ( + ).. 입력시킨 수치는 단점을??기준으로 기준으로 해서 요소 위에 계측해 갑니다.?? • 부수치 ( - ).. 입력시킨 수치는 단점을 기준으로?? 요소가 없는 연장방향으로 계측해 갑니다. ??  『선의종류』 『2 점선』 >2요소의 단점을 지시 : 단점 ▷<1 ▷<2??	
교점  <b>Shift</b> + <b>F 1</b>	요소와 요소가 교차되는 점을 지시할 때 사용합니다.  연장교점의 인식도 가능합니다. ??  좌표이외의 수치입력에의한 점 위치의 인식은 할 수 없습니다. 『선의종류』 『2 점선』 >2요소의 단점을 지시 : 단점 ▷<1?? <b>Shift</b> + <b>F 1</b> > [교점] 제1 요소를 지시 : 교점▷<2?? > [교점] 제2 요소를 지시 : 교점▷<3??	

명칭과 기능키	기능키 설명과 사용방법	사 용 예
임의점  F 2	화면상의 자유(임의)로운 위치에 점을 지시할 때??사용 합니다.??  좌표이외의 수치??  『선의종류』 『2 점선』 > 2요소의 단점을 지시 : 단점 F 2 >2요소의 단점을 지시 : ▽1 ▽2??	
중점  Shift + F 2	선 커브등의 요소상의 중간점을 지시할 때 사용합 니다.  원·원의 중점은 반경의 중심점이 됩니다. ??  좌표이외의 수치입력에 의한 위치인식은 할 수 없습 니다. 『선의종류』 『2 점선』 > 2요소의 단점을 지시 : 단점 Shift + F 1 > 2요소의 단점을 지시 : 중점 ▷◁1 ▷◁2??	
영역내  F 4	대각의 2점으로 요소를 에워싸면, 그 포함된 테두리 안에 있는 모든 요소를 인식합니다.??  『삭제』 『지정삭제』 > 삭제할 요소를 지시 : F 4 > 삭제할 요소를 지시 : 영역내 1 2	
자표시  Shift + F 4	선·커브의 요소상에 1cm간격의 자를 표시하여, 선분 의 길이를 측정·표시합니다.??  Shift + F 4 > 요소를 지시 :  이 기능은 단독으로 사용됩니다.??	

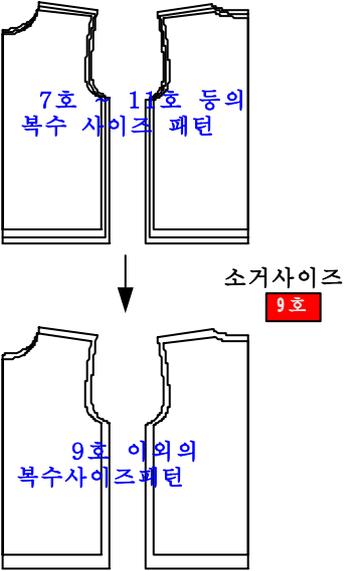
명칭과 기능키	기능키설명과 사용방법	사 용 예
영역교차내  <b>F 5</b>	대각의 2점으로 요소를 에워싸면, 그 포함된 테두리 ?? 안의 요소 및 영역테두리에 닿은 요소를 인식합니다. ??  『요소제거』 『요소지정』 >제거할 요소를 지시 :?? F 5 >제거할 요소를 지시 : 영역교차내 ▽1 ▽2??	
거리측정  <b>Shift</b> + <b>F 4</b>	2요소의 점을 지시함에 따라, 2점의 간격,폭,높이를?? 계측할 수 있습니다.?? 계측된 결과는 화면 아래쪽에 표시됩니다.??  <b>F 4</b> >2점을 지시 : 단점 ▷◁1 ▷◁2??  ※ 이 기능은 단독으로 사용합니다. ??	
선상점  <b>F 3</b>	요소상의 자유로운 점을 지시할 때 사용합니다.??  좌표이외의 수치입력에 의한 점위치 인식은 할 수 없습니다. 『선의종류』 『2 점선』 >2요소의 단점을 지시 : 단점?? <b>Shift</b> + <b>F 1</b> >2요소의 단점을 지시 : 선상점 ▷◁1 ▷◁2??	
비율점  <b>Shift</b> + <b>F 3</b>	요소상의 길이를 수치입력에 의한 비율로 인해 구해진 점을 지시할 때 사용합니다. ??  요소의 지시위치에 의해 인식된 비율점이 다르거나,?? 요소의 절반보다 가까운 점이 비율점으로 인식됩니다.  또한, 수치를 입력하고 사용할 수 있습니다.? • 정수치 (+)... 입력된 수치는 단점을 기준으로?? 하여 요소 위에 계측해 갑니다.?? • 부수치 (-)... 입력된 수치는 단점을 기준으로?? 하여 요소가 없는 연장방향으로 계측해 갑니다.??  『선의종류』 『2 점선』 >2요소의 단점을 지시 : 단점?? <b>Shift</b> + <b>F 3</b> >2요소의 단점을 지시 : 비율점 ▷◁1 ▷◁2??	

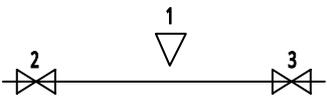
명칭과 기능키	기능설명과 사용방법	사 용 예
부분확대 F 6	대각의 2점의 영역을 확대표시 합니다.?? F 6 >대각의 2점을 지시: ∇1 ∇2?? ※ 이 기능은 단독으로 사용합니다. ??	
전체확대 F 7	작업중인 모든 패턴이 표시됩니다.?? ※ 이 기능은 단독으로 사용합니다.??	
표시1 F 8	『영역』 『영역설정』 『표시1』의 메뉴 코멘트로 설정된 영역이 확대표시 됩니다. ?? 『영역』 『영역설정』 『표시1』 >표시 1의 영역을 2점으로 지시 : ∇1 ∇2?? F 8 주) 『니트패턴』으로 작성된 형상은 설정이 필요 없습니다. ※ 이 기능은 단독으로 사용합니다.??	
표시2 F 9	『영역』 『영역설정』 『표시2』의 메뉴 코멘트로 설정된 영역이 확대표시?됩니다.? 표시1과 설정방법, 사용방법은 같습니다.??	

명칭과 기능키	기능설명과 사용방법	사 용 예
표시3  F 10	『영역』 『영역설정』 『표시3』의 메뉴 코멘트로 설정된 영역이 확대표시 됩니다. ??  표시1과 설정방법, 사용방법은 같습니다.??	
지정표시  Shift + F 6	지정된 LAY (사이즈)가 표시됩니다.??  < > □ □ ... 사이즈 페이지를 변경할 수 있습니다.??  lay ( ) ... 현재표시 되어있는 LAY 번호가 표시됩니다.??  사이즈를 LAY 번호로 지정할 때는 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">입의</span> 를 클릭하여, LAY 번호를 입력합니다.?? >LAY번호입력 :  ※ 이 기능은 단독으로 사용합니다.??	

명칭과 기능키	기능설명과 사용방법	사 용 예
<p>전사이즈 표시</p> <p><b>Shift</b> + <b>F 7</b></p>	<p>모든 사이즈를 겹쳐서 표시할 수 있습니다.?? 전 사이즈 표시에는??</p> <p><b>패턴전사이즈</b>   <b>그레이딩 정보</b> <b>전 사 이 즈</b>   <b>횡사이즈</b>   <b>종사이즈</b> 의 5종류가 있습니다.</p> <p><b>【절개 사이즈수가 0일 때】 ??</b></p> <p><b>패턴전사이즈</b> 그레이딩 정보이외의 모든 사이즈 LAY를?겹쳐서?? 표시합니다.??</p> <p><b>그레이딩 정보</b> 절개선.절개량.그레이딩 영역 등의 정보만?? 표시합니다.?? (LAY 번호는 200번이 됩니다.)??</p> <p><b>전사이즈</b> 전사이즈의 LAY와 그레이딩 정보 모두를?? 표시합니다.??</p> <p><b>【절개 사이즈수가 0이 아닐 때】 ??</b></p>	<p>패턴전사이즈</p>  <p>그레이딩 정보</p>  <p>전사이즈</p> 

명칭과 기능키	기능설명과 사용방법	사 용 예																									
	<p><b>횡사이즈</b> 현재 처리 사이즈를 중심으로 연속된 구분 사이즈를 겹쳐서 표시합니다.??</p> <p><b>종사이즈</b> 현재 처리 사이즈를 중심으로 각 구분된?? 사이즈마다 같은 위치 사이즈만 겹쳐 표시합니다.??</p> <p>※ 이 기능은 단독으로 사용합니다.??</p> <table border="1" data-bbox="395 846 1157 1243"> <tr> <td>1 A - 65</td> <td>2 A - 70</td> <td>3 A - 75</td> <td>4 A - 80</td> <td>5 A - 85</td> </tr> <tr> <td>6 B - 65</td> <td>7 B - 70</td> <td>8 B - 75</td> <td>9 B - 80</td> <td>10 B - 85</td> </tr> <tr> <td>11 C - 65</td> <td>12 C - 70</td> <td>13 C - 75</td> <td>14 C - 80</td> <td>15 C - 85</td> </tr> <tr> <td>16 D - 65</td> <td>17 D - 70</td> <td>18 D - 75</td> <td>19 D - 80</td> <td>20 D - 85</td> </tr> <tr> <td>21 E - 65</td> <td>22 E - 70</td> <td>23 E - 75</td> <td>24 E - 80</td> <td>25 E - 85</td> </tr> </table>	1 A - 65	2 A - 70	3 A - 75	4 A - 80	5 A - 85	6 B - 65	7 B - 70	8 B - 75	9 B - 80	10 B - 85	11 C - 65	12 C - 70	13 C - 75	14 C - 80	15 C - 85	16 D - 65	17 D - 70	18 D - 75	19 D - 80	20 D - 85	21 E - 65	22 E - 70	23 E - 75	24 E - 80	25 E - 85	<p>횡사이즈 표시</p> <p>종사이즈 표시</p>
1 A - 65	2 A - 70	3 A - 75	4 A - 80	5 A - 85																							
6 B - 65	7 B - 70	8 B - 75	9 B - 80	10 B - 85																							
11 C - 65	12 C - 70	13 C - 75	14 C - 80	15 C - 85																							
16 D - 65	17 D - 70	18 D - 75	19 D - 80	20 D - 85																							
21 E - 65	22 E - 70	23 E - 75	24 E - 80	25 E - 85																							

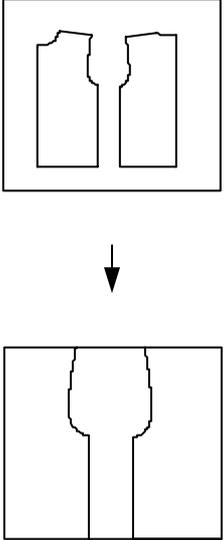
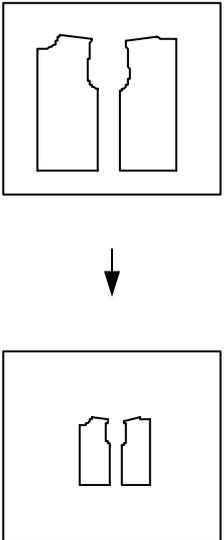
명칭과 기능키	기능설명과 사용방법	사 용 예
<p>소거표시</p> <p><b>Shift</b> + <b>F 8</b></p>	<p>표시되어 있는 복수의 LAY에서 지시한 사이즈의 ? LAY를 빼고 표시합니다.??</p> <p>주) 소거표시 된 레이어는 데이터가 소거 된 것이 ?? 아니라, 단지 화면상에 표시되지 않는 것입니다.??</p> <p>※ 이 기능은 단독으로 사용합니다.??</p>	
<p>파일호출</p> <p><b>Shift</b> + <b>F 9</b></p>	<p>화면에 디바이스명이 나타납니다. (코멘트 CALL) ??</p> <p><b>Shift</b> + <b>F 9</b></p> <p>※ 이 기능은 단독으로 사용합니다.??</p>	

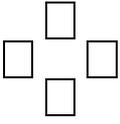
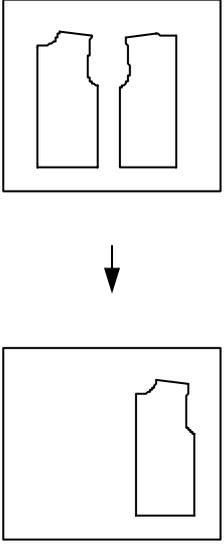
명칭과 기능키	기능설명과 사용방법	사 용 예
<p>실제사이즈 확대</p> <p><b>Shift</b> + <b>F 10</b></p>	<p>화면전체의 표시를 실제 사이즈를 기준으로 표시배율 배율을 변경 할 수 있습니다.?? (코멘트 REAL)??</p> <p>또는, 그 기능은 사용 할 컴퓨터 및 디스플레이 등의?? 기종에 따라서 실제의 패턴 치수와 화면상에서 보이는 수(눈짐작)는 다를 수 있으므로, 실제 사이즈를?설정? 할 수 있습니다.??</p> <p><b>【실사이즈 설정방법】 ??</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;스케일 (-1=조정) = -1??</li> <li>&gt;윈도우 중심을 지시 : ▽1??</li> <li>&gt;형상의 2점을 지시 : 단점 ▷&lt;1 ▷&lt;2??</li> <li>&gt;화면상의 표시길이를 입력하십시오 = ?? (계측치를 입력합니다)??</li> </ul> <p>주) 예를들어 화면상의 요소의 길이를 계측해 두십시오.</p> <p><b>【실사이즈 확대 표시】 ??</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;스케일 (-1=조정) = 1??</li> <li>&gt;윈도우 중심을 지시 : ▽1??</li> </ul> <p>※ 이 기능은 단독으로 사용합니다.??</p>	  

## 5. 그외의 키 기능에 대해서??

기능키 이외에도 기능을 갖고 있는 키가 있습니다. ??  
아래에 그 키들의 종류와 설명.사용 예를 들어 놓았습니다.??

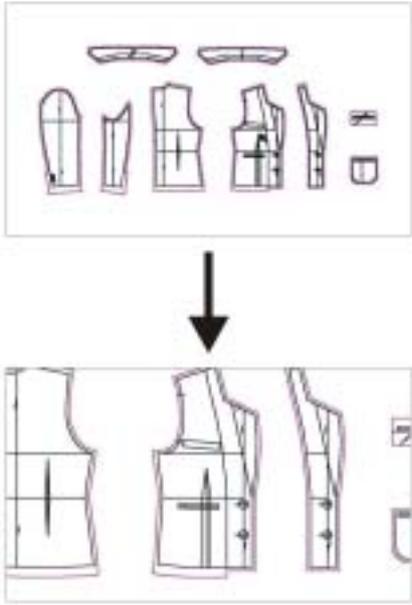
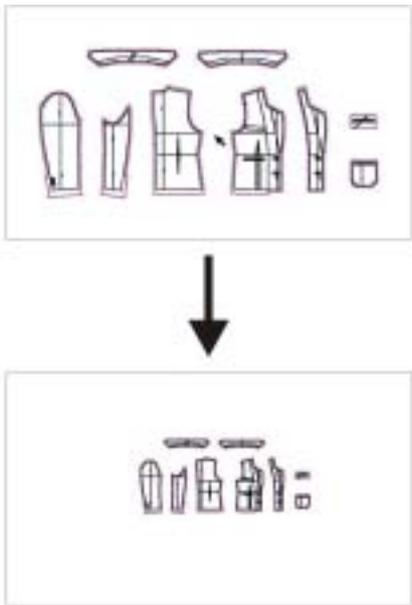
명칭과 키	기능설명과 사용방법	사 용 예
재표시 Insert	화면정리 조작 도중에 요소가 노란색 (선택마침) 상태 또는, 요소의 일부가 지워져 보일 때 사용합니다.??	
화면이동 Delete	임의의 2점을 지시함으로 화면을 이동시킵니다.??  >2점을 지시 : ▽1 ▽2??	
선의정보 Home	요소의 정보를 표시합니다.??  >요소를 지시 : ??  곡선 LAY 43 GRP 1 점 8 길이 21.87?  요소타입 선.커브.원호(원).문자.G-LINE(그레이딩의 절개선)의 종류를 표시합니다.?? L A Y LAY 번호와 사이즈명을 표시합니다.?? G R P 그룹번호를 표시합니다. (번호가 0일 경우에는 그룹화 되어있지 않습니다.) 점 곡선.절개선 구성점의 수를 표시합니다.?? (곡선의 구성점은 수색, 절개선의 구성점은 노란색으로 표시됩니다.)?? 길이 요소의 길이를 표시합니다.??	

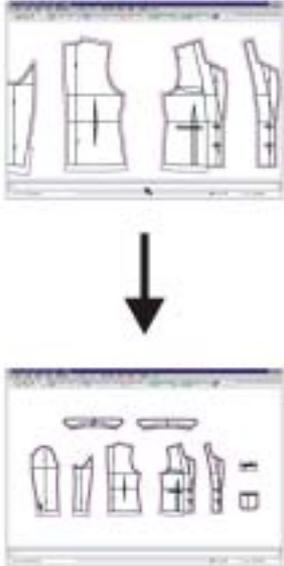
명칭과 키	기능설명과 사용방법	사 용 예
전삭제 End	바로 전에 그린 요소를 삭제합니다?? 원단의 목선이나 종이본 전개 등에서 작성된 요소는?? 시스템이 최후에 그린 요소를 삭제합니다.??	
화면확대 PageDown	확대배율을 2배로 하여 화면을 확대표시 합니다.??	
화면축소 PageUp	축소배율을 1/2로 하여 화면을 축소표시 합니다.??	

명칭과 키	기능설명과 사용방법	사 용 예
	<p>화면의 반쪽만 화살표방향으로 이동시킵니다.??                      (오른쪽 그림은 -&gt;을 사용한 경우)??</p>	

## 6. 마우스 휠 기능에 대해서 ??

마우스 휠에는 화면표시의 기능을 가지고 있습니다.??  
아래에 그 종류와 설명과 사용 예를 들어 놓았습니다.??

조작	기능설명과 사용방법	사 용 예
<p>휠을 아래로 회전</p>	<p>마우스 커서를 중심으로 하여 확대표시 됩니다. ?? (확대율은 2배가됩니다)??</p>	
<p>휠을 위로 회전</p>	<p>마우스 커서를 중심으로 하여 축소표시 됩니다. ?? (축소율은 2배가됩니다)??</p>	

<p>작업영역을 클릭</p>	<p>마우스 커서를 중심으로 화면이동 됩니다.??</p>	
<p>메세지 바를 클릭</p>	<p>전체가 확대 표시됩니다.??</p>	

# 제 4 장 패턴 제작

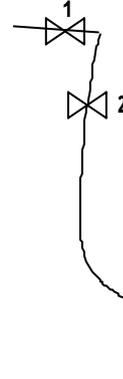
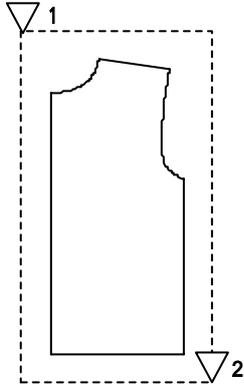
이 장에서는 패턴메이킹의 조작에 대해서 설명하겠습니다. ??  
 설명에 앞서, 먼저 모든 것에 공통되는 조작에 대해서 정리했습니다.??

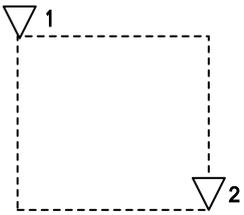
## 1. 표기에 대해서??

> 『영역교차내』 : 1 2			
주)			

- ① 제1 메뉴를 기술하고 있습니다.??
- ① 제2 메뉴를 기술하고 있습니다.??
- ③ 제3 메뉴를 기술하고 있습니다.??
- ④ 기능의 설명을 기술하고 있습니다.??
- ⑤ 간단한 코멘트를 기술하고 있습니다.??
- ⑥ 조작의 설명을, 흐름에 따라서 그림으로 설명을 하고 있습니다.??
- ⑦ 실행시, 시스템에서 요구하고 있는 메시지를 기술하고 있습니다.??  
 통상 화면의 오른쪽 아래에 표시됩니다.??  
 이 메시지에 따라서 조작해 주십시오.??  
 > : “:”가 있을 때에는 요소, 좌표를 표시 합니다.??  
 > = “=”가 있을 때에는 수치, 문자를 입력합니다.??
- ⑧ 실제 조작내용, 순서에 대해서 기술하고 있습니다.??
- ⑨ 시스템에서 실시할 때 표시된 에러메세지에 대해서 기술하고 있습니다.??
- ⑩ 제한사항 및 사용상의 주의점에 대해서 기술하고 있습니다.??
- ⑪ 표시된 메시지에 대해서 주역을 기술하고 있습니다.??
- ⑫ ⑪의 주역에 대한 주의사항에 대해서 기술하고 있습니다.??

## 2. 기호에 대해서??



<p>1 2</p>	<p>마우스에서 좌표(공간)을 지시할 때의 마우스포인터의 상태를 나타내고 있습니다. 왼쪽 클릭으로 표시합니다.??</p>
<p>▷◁1 ▷◁2??</p>	<p>마우스로 요소를 지시할 때의 마우스포인터의 상태를 나타내고 있습니다. 왼쪽클릭으로 표시합니다.??</p>
<p>1 2 3</p>	<p>복수좌표를 지시 할 때의 마우스포인터의 상태를 나타내고 있습니다. 마지막에 오른쪽을 클릭하여 그 작업을 구분합니다.??</p>
<p>▷◁1 ▷◁2 ▷◁3??</p>	<p>복수요소를 지시할 때 마우스포인터의 상태를 나타내고 있습니다. 마지막에 오른쪽을 클릭하여 그 작업을 구분합니다.??</p>
	<p>시스템이 「요소를 넣어서 선택한다」와 같은 요구했을 때 상태를 나타냅니다. 영역 구분선은 물결선으로 나타냅니다.</p>
<p>『 』</p>	<p>조작 예 중에서 『 』안에 나타낼 조작을 행해주십시오.?  【예】『영역내』는 ??<b>F4</b> 을 누릅니다.??  『영역교차내』는 ??<b>F5</b> 를 누릅니다.??</p>

### 3. 입력요구 메시지에 대해서??

1) 입력갯수의 표시??

> 요소를 지시 : [O] ※괄호 안에는 수치가 표시되어 있습니다.??

↑ 지시된 요소수를 표시합니다. (이때, 지시된 요소에 대해서 노란색으로 표시됩니다)???

미지시의 경우에는 [O]는 표시되지 않습니다. ??

[O]의 경우에는 BackSpace키를 누르면, 최후에 지시된 요소는 취소되어 [O]내의 수치 1개가 줄어듭니다.??

좌표지시의 경우도 동일합니다.???

2) 점의 지시 모드의 표시??

>요소를 지시?: 단점

↑ 점 코드의 종류를 표시합니다. ??

이 외에 교점.중점.선상점.비율점이 있습니다. ??

(임의점의 경우에는 표시되지 않습니다)??

3) 수치의 표시??

>2 점을 지시 : [수치 : s] 단점

↑ 단점에서 길이를 표시합니다. ??

단점 이외의 경우에는 표시된 수치에 있어서도, ??

모두 단점으로부터의 길이가 되어 표시됩니다.??

이 값이 "0"일 때는 표시되지 않습니다.??

같은 사용법으로서, 평행선의 간격.연계시의 결과.비율? 등이 있습니다. ??

4) 확인 메시지에 대해서??

>종료하겠습니까? 예 (Y) 아니오(N) =??

>설정하겠습니까? 예 (Y) 아니오(N) =??

↑ 상기의 메시지가 표시 될 경우에는 키보드의 "y" 또는 "n"을 입력해 주십시오. (소문자로 입력할 것)???

## 4. 요소의 지시에 대해서??

> ~의 요소를 지시 : ?? 단점

통상, 마우스로 1요소씩 지시할 것을 알려줍니다.??

그러나, 아래와 같은 방법으로도 표시하는 것이 가능합니다.??

『영역내』 ... 대각의 2점으로 영역 지정, 영역내 모든 요소를 인식합니다.

『영역교차내』 ... 대각의 2점으로 영역지정, 영역을 지나는 모든선을 인식합니다.

『z』 ... 대각의 2점에 의해서 둘러싸인 형태의 외곽요소를 인식합니다.??

『c g』 ... 시작선 부터 연속된 선을 인식합니다.??

『s l a y』 ... 선택한 요소와 같은 LAY에 있는 모든 요소를 인식합니다.??

## 5. 커서??

### > ~의 점을 지시 : ??

통상, 마우스로 위치를 지시할 곳을 나타냅니다.??

그러나, 아래와 같은 방법으로 지시하는 것도 가능합니다.??

지시 변경을 할 경우 - 『임의점』에서 『단점』과 같은 기능키를 눌러 변경하면, 『단점』으로부터 점으로써 인식 할 수 있습니다.??

점 모드 종류와 변경??

이 점 모드는 1점, 2점?? ... 매번 자유롭게 변경할 수 있습니다.??

『단점』 ... 요소의 단점 또는 단점으로부터 길이 (±) 상의 점을 지시합니다.??

『임의점』 ... 커서위치에서 지시합니다.??

『교점』 ... 2요소의 교점을 지시합니다.??

『중점』 ... 요소의 중간점을 지시합니다.??

『선상점』 ... 요소의 선상점을 지시합니다.??

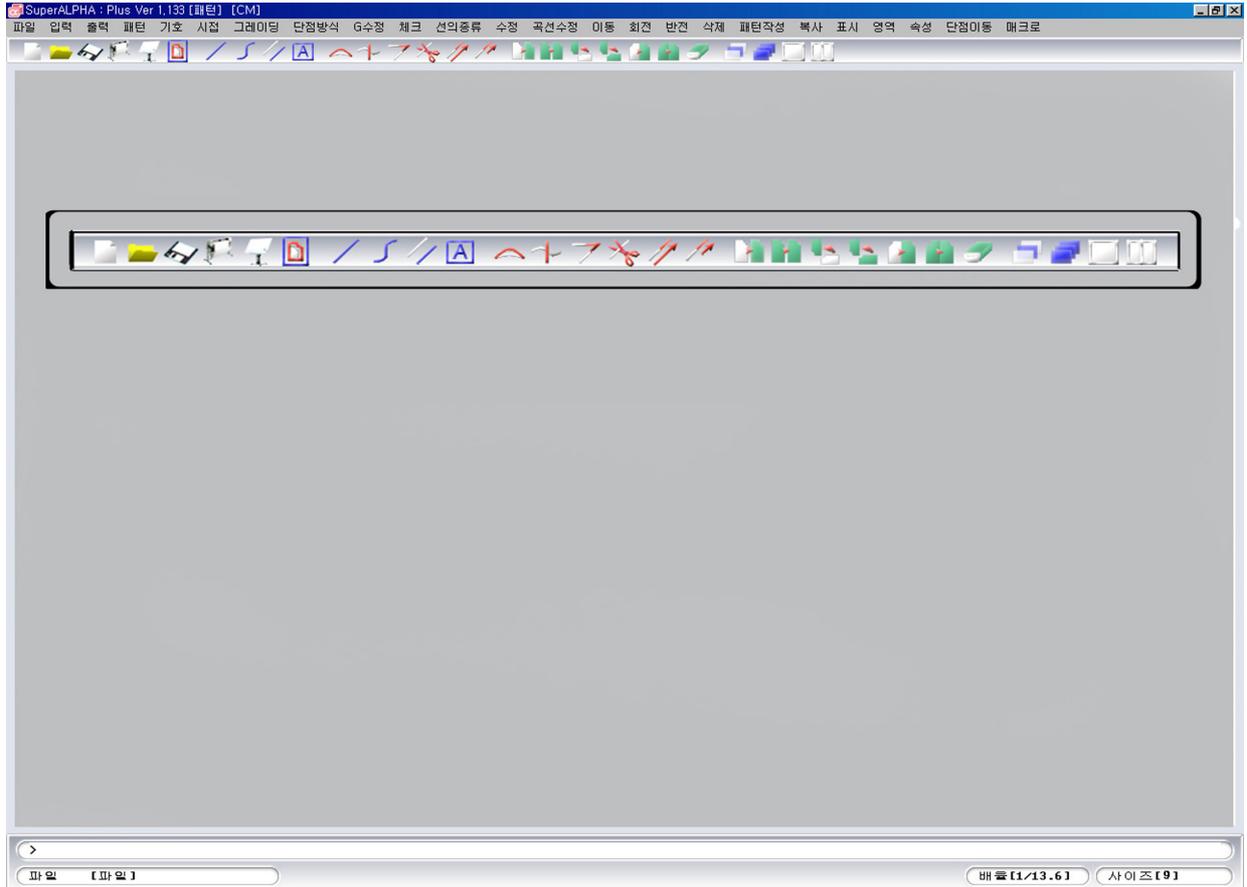
『비율점』 ... 요소의 길이를 비율로 측정하여 계산 된 점을 지시합니다.??

이외에 2점 이후에 사용할 수 있는 점의 지시방법으로써, 좌표입력이 있습니다.??

	<p>x 2 0 ... 앞점에서부터 10cm 오른쪽으로 이동한 점을 지시합니다. (x-10일때는 왼쪽으로 이동한 점)??</p> <p>y 1 0 ... 앞점에서부터 10cm상에 이동한 점을 지시합니다.?? (y-20일때는 아래로 이동한 점)??</p> <p>x 2 0 y 1 0 ... 앞 점으로부터 오른쪽으로 20cm, 위로 10cm 이동한 점을 지시합니다.??</p>
<p>【사각형의 작성】??</p>	<p>연속선 ... 1 x 1 0 y 2 0 x - 1 0 y - 1 0</p>

## 6. 툴바

자주 사용하는 기능은 메뉴에서 불러낸 다른 툴바의 아이콘을 클릭하는 것으로, 같은 기능을 사용할 수 있도록 되어있습니다.??



각 아이콘의 기능에 대해서는 아래에 일람 표기한 각각의 메뉴설명을 참조해 주십시오. ??

제 4 장 패 턴 제 작

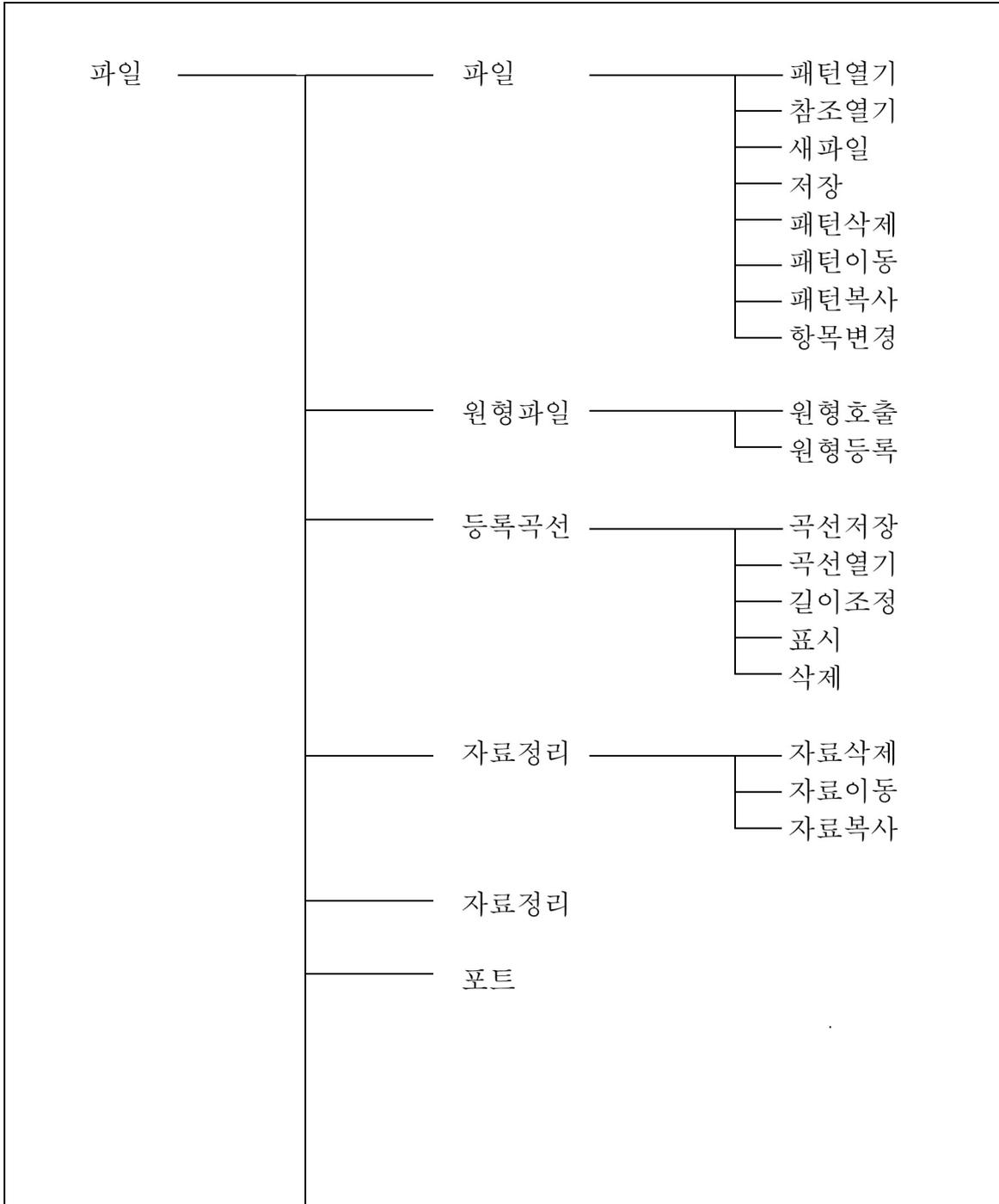
아이콘과 메뉴의 관계는 아래의 일람표를 참조해 주세요.??  
 또, 아이콘에 따라서는 복수의 메뉴를 불러내는 것도 있습니다.??  
 기능키를 사용하는 기능도 있습니다.??

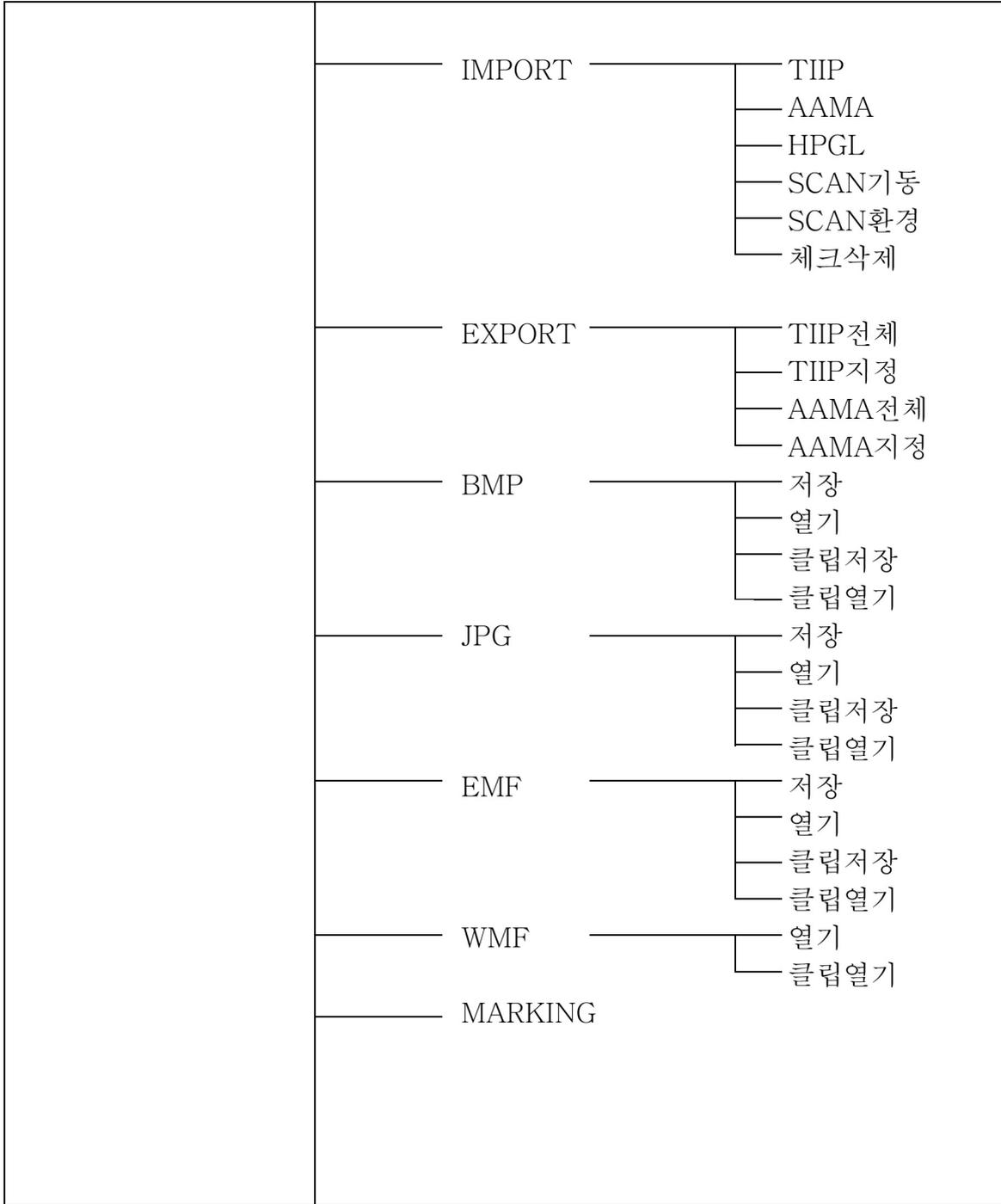
아이콘	메뉴
	『파일』 『파일』 『새 파일』
	『파일』 『파일』 『파일 열기』
	『파일』 『파일』 『저장』
	『출력』 『자동 영역』 『출력』 『배치출력』
	『입력』 『패턴입력』
	『시점』 『영역시점』
	『선의종류』 『2점선』
	『선의종류』 『곡선』
	『선의종류』 『평행』
	『기호』 『문자』 『영역문자』
	『곡선수정』 『SS수정』
	『수정』 『편측수정』
	『길이』 『각결정』
	『패턴』 『선자르기』
	『수정』 『선수정』
	『수정』 『길이조정』

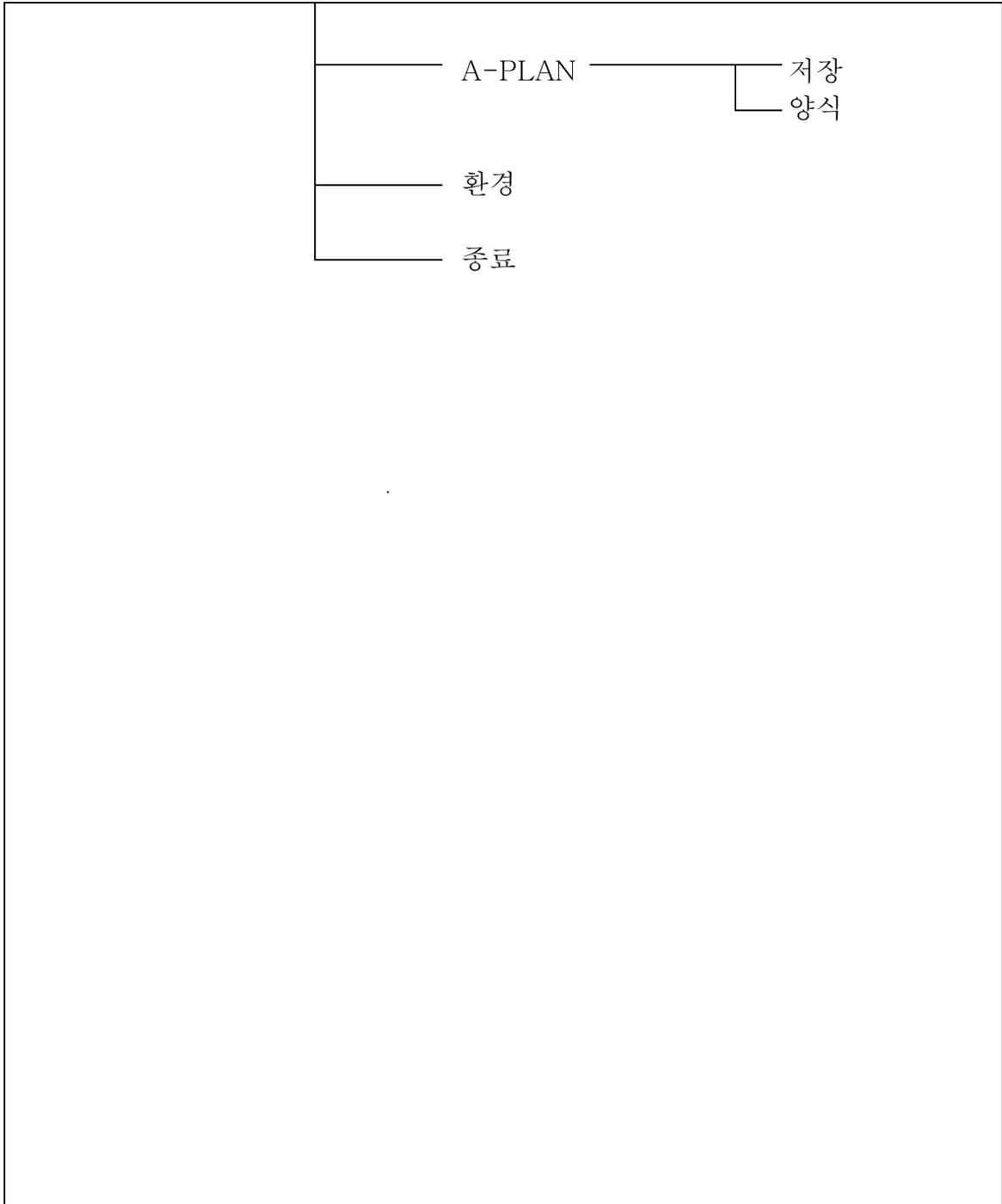
제 4 장 패턴 제작

	『 이동 』 『 이동 』 『 2 점 방향 』
	『 이동 』 『 복사 이동 』 『 2 점 방향 』
	『 회전 』 『 회전 』 『 각도 지정 』 ??
	『 회전 』 『 복사 회전 』 『 각도 지정 』
	『 반전 』 『 반전 』 『 2 점 반전 』
	『 반전 』 『 복사 반전 』 『 2 점 반전 』
	『 삭제 』 『 지정 삭제 』
	『 지정 사이즈 』 ( F 6 )
	『 전 사이즈 』 ( F 7 )
	『 표시 제어 』 『 윈도우 』 『 1 화면 』
	『 표시 제어 』 『 윈도우 』 『 2 화면 』

# 파일







파일	<b>파일열기</b>	화면상에 패턴파일을 신규(새로)로 불러옵니다.??	c a l l
----	-------------	-----------------------------	---------



저장된 디바이스를 선택합니다. 호출 할 파일이 있는 디바이스명을 지시합니다. ??  
중지 호출을 중지하고, 패턴작성 화면으로 돌아갑니다.



파일 검색방법을 선택합니다.??

**모든 파일검색** - 해당 디바이스명의 파일을 모두 검색합니다.??

**파일명 또는 일부검색** - 지정한 파일명을 포함하여 파일을 검색합니다. ??  
또는, 파일명의 선두문자열 (앞글자)? “ \* ”의 입력으로, 해당문자열로 시작하는 모든 파일을 검색합니다. (입력예 : JK?? \* )

**조건검색** - 파일명/ 브랜드명 등의 대상이 되는 항목 중에서 입력된 조건을 만족하는? 모든 파일을 검색합니다. ??  
예) 아래의 조건을 만족하는 파일만을 검색합니다. (아래의 그림은 입력의 예)??

- 파일명의 일부가 JK 또는 BL이다.??
- 브랜드명의 일부에 TK 또는 ALPHA가 있다.??
- 패턴작성자 코드의 일부에 S.I, K.S, A.S가 있다.??
- 기타의 일부에 긴소매, 반소매, 칠부소매가 있다.??
- 파일의 날짜 검색조건이 2003년5월1일부터 2003년5월24일까지인 것.??



위의 그림과 같이 입력하고, 대상버튼을 지시합니다.??

**조건검색**을 클릭하면 검색을 시작합니다.??

- 1 파일 보존 시에는 소문자의 반각 로마자로 등록한 경우, 검색 시에는 대문자의 반각 로마자로 입력해 주십시오.??
- 2 조건을 “ ,(컴 마)”로 구분하면 같은 항목 내에서 복수조건으로 검색을 할 수 있습니다.??
- 3 『지정일 이후』·『지정일 이전』 두 가지를 선택한 경우, 지정기간이 검색됩니다.??

**선택** - 검색조건을 입력시, **추가**에 따라 등록된 검색조건을 선택합니다. (☆표 참조)??

**추가** - 사용빈도가 높은 검색조건 등을 등록합니다. (☆표 참조)??

**전검색** - 입력된 문자를 모든 항목에 걸쳐서 검색합니다.??

**날짜** - 컴퓨터에서 설정된 날짜를 기간검색의 일정으로 합니다.??

**중지** - 검색을 중지하고, 패턴작성 화면으로 돌아갑니다.??

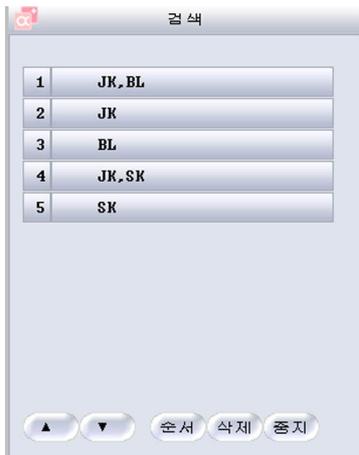
☆ 조건 선택과 추가에 대해서??

사용빈도가 높은 검색조건을 등록하여, 조건설정을 간단하게 할 수가 있습니다. ??

추가-조건입력란에 조건을 입력하고 **추가**를 클릭함으로써 검색조건 항목별 등록을 할 수 있습니다.??

그때, “, (컴마)”로 복수로 검색조건을 설정하여 등록할 수 있습니다. ??

조건선택- **선택**을 클릭하면, 조건항목에 선택한 조건이 표시됩니다.  
추가된사항은 항목마다 검색조건을 선택하여 사용할 수 있습니다.



...페이지를 이동합니다.

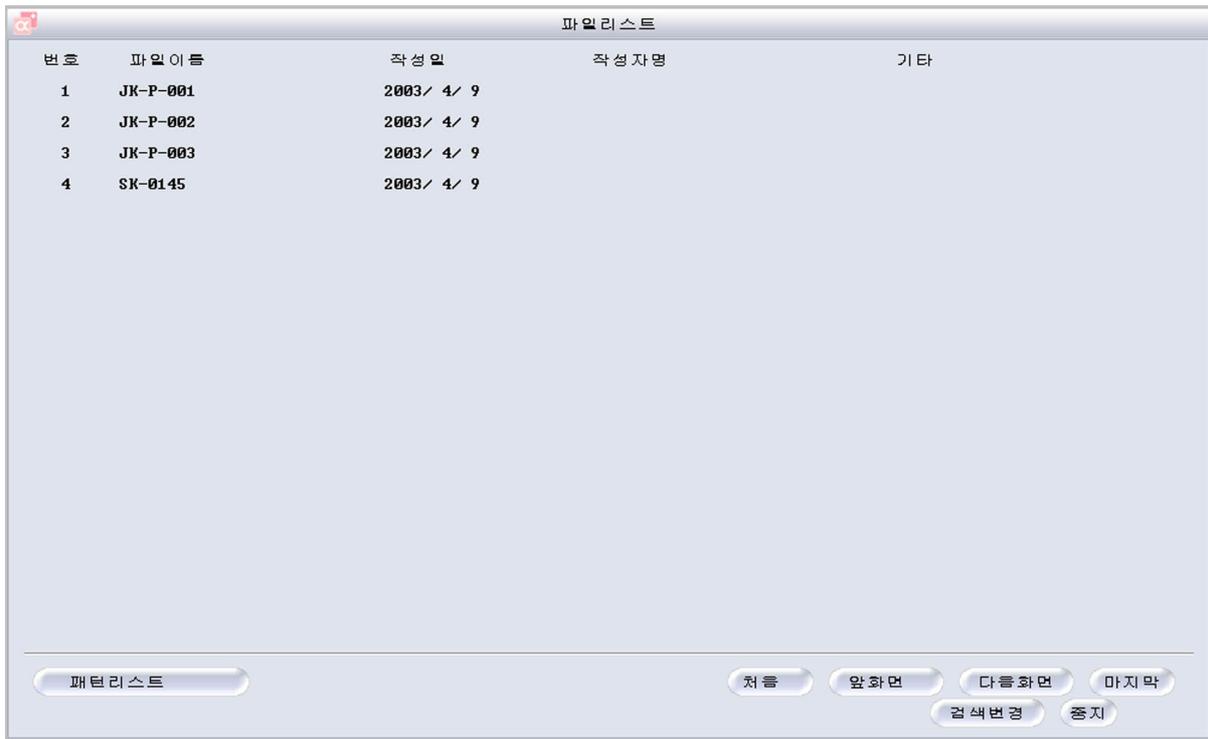
**순서** - 검색조건 순서변경을 합니다.??  
선두에 올 번호를 지시한 다음에 **순서**를 지시합니다.

**삭제** - 검색조건을 삭제합니다.??  
삭제할 번호를 지시하고, **삭제**를 지시합니다.??

**중지** - 조건선택을 중지합니다.??

파일등록으로 등록된 항목은 호출 시에는 반영되지 않습니다.??

브랜드명 / 작성자명 / 기타 / 계절 (봄,여름,가을,겨울) 은 **항목변경**의 설정에 따라서, 각각의 표시를 변경할 수 있습니다. (자세한 것은 항목변경을 참조).??



검색한 결과가 **파일명 리스트** 화면에 표시됩니다.??

주) 리스트는 파일명이 소트되어 있습니다.??

**패턴 리스트** - 패턴 형상을 표시합니다.??

**다음화면** - 현재 페이지에서 다음페이지를 표시합니다.??

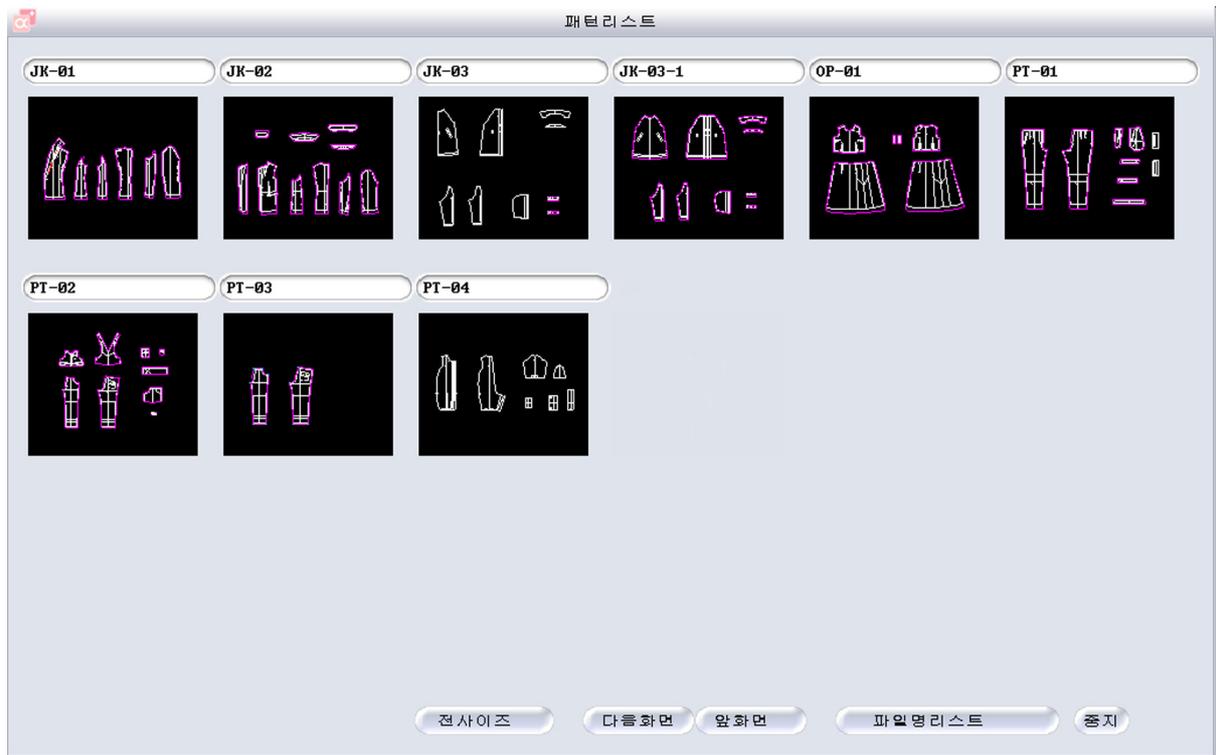
**앞화면** - 현재 페이지에서 이전페이지를 표시합니다.??

**맨 앞** - 맨앞 파일부터 표시합니다.??

**마지막** - 제일 마지막 파일을 포함한 페이지를 표시합니다.??

**검색변경** - 『파일검색방법』 화면으로 돌아갑니다.

**중지** - 검색을 중지하고, 패턴작성 화면으로 돌아갑니다.??



**전사이즈** - 패턴의 모든 사이즈를 표시합니다.??

**다음화면** - 현재 페이지에서 다음페이지의 패턴 리스트를 표시합니다.??

**앞화면** - 현재 페이지에서 이전페이지를 표시합니다.??

**파일명리스트** - **파일명리스트** 의 화면으로 돌아갑니다.??

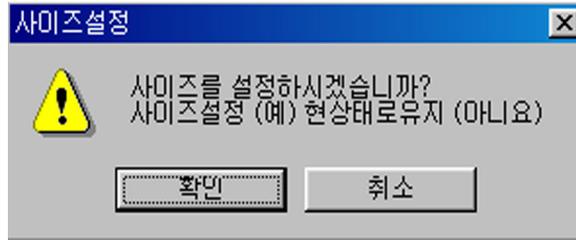
**중지** - 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

• 패턴을 호출 할 때는 파일명 영역을 표시합니다.??

4 SuperALPHA:Plus 부터 변경

< 사이즈 설정 >

Super Alpha (Ver6.0이전)에서 작성된 패턴을 불러낼 때, 다음의 메시지가 표시됩니다.



사이즈 설정 예 (Y)?? . . . 『표시』의 사이즈 설정화면으로 이동하고, 사이즈 타입을 선택, 입력할 수 있습니다.

현상태표시 아니오(N)?? . . . 현재 사이즈 그대로, 그 파일을 표시합니다.??

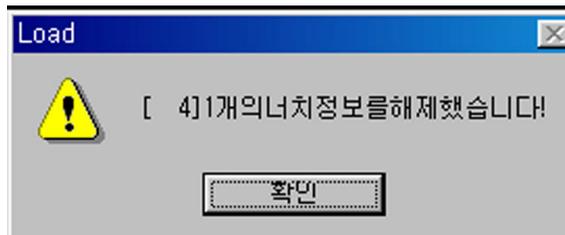
< 검색 설정 >

SuperALPHA(Ver6.3)에서는, 패턴 등록 시에 소재데이터가 기억되므로, Ver6.3 이전의 버전에서 작성된 패턴을 불러낸 후에는? 『영역』 『아이템』 『소재』를 클릭하고,??소재환경이 맞는지 확인해 보십시오.?? 자세히 하거나 영역의 『소재』를 참조해 주세요.

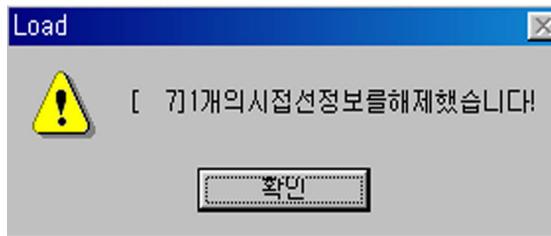
< 너치 · 시접선 >

Super ALPHA:Plus 에서는, Super ALPHA 에서 작성한 너치나 시접의 정보를 저장법이 ?? 다르므로, Super ALPHA 작성한 패턴을 호출하면, 아래의 메시지가 표시되어 SuperALPHA 에서 인식하고 있는 너치와 시접의 정보가 해제됩니다?? 호출 후, 다시 너치의 작성 및 시접을 작성해 주십시오.??

Super Alpha에서 너치를 작성한 패턴이 있는 경우??



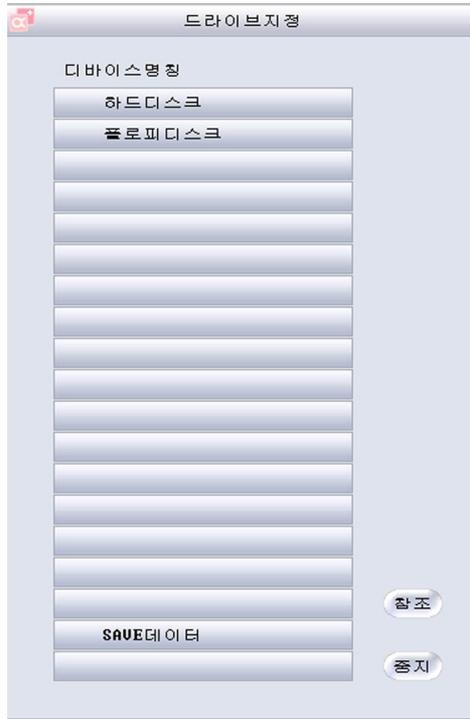
Super Alpha에서 시접을 작성한 패턴이 있는 경우??



파일	<b>참조열기</b>	참조할 패턴파일을 불러 냅니다.	r e f
<p>&gt; 표시 윈도우를 지시?? :</p>		<p>패턴을 참조할 윈도우를 지시합니다. ??</p> <p>이하 순서는 『파일열기』와 같은 방법으로 처리합니다.</p> <p>지시한 윈도우는 참조화면이 되어, 화면 영역은 ?? 하얗게 표시됩니다.??</p> <p>참조화면(흰색)에서 처리화면 (청색)으로 변경할 때는, 『표시』 『윈도우』 『처리화면』 ( w p ) 으로 돌아 갑니다.</p>	

파일	<b>새 파일</b>	패턴을 새로 작성할 수 있습니다.??	n e w
<div data-bbox="517 1240 1069 1435" style="text-align: center;"> </div> <p data-bbox="197 1473 1417 1547">신규작성 예(OK)? . . . 현재 작업하고 있는 화면이 초기화되어, 신규로 패턴을 작성할 수 있습니다.??</p> <p data-bbox="197 1581 1254 1619">작업진행 아니오(CANCEL)? . . . 현재 작업을 계속 진행 합니다.??</p> <p data-bbox="148 1653 1461 1760">주) 신규작성 예(OK) 을 선택했을 경우, 그 전에 작업하고 있던 데이터는 초기화됩니다. 데이터가 필요한 경우에는, 사전에 패턴 저장을 실행합니다.?? 패턴저장은 『파일』 『파일』 『저장』으로 실행할 수 있습니다.??</p>			

파일	<b>저 장</b>	화면상의 패턴파일을 각 디바이스에 저장합니다.??	s a v e
----	------------	-----------------------------	---------

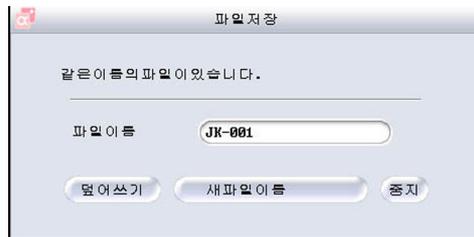


저장 디바이스를 선택합니다. 저장할 파일을 어느 디바이스에 저장 할 것인가를 지시합니다.??  
**중지** ...저장을 중지하고, 패턴작성 화면으로 돌아갑니다.??



파일명을 입력합니다. 저장할 파일명을 입력하고, 실행을 지시합니다.??  
 파일명은 반각문자로 16문자 이내로 합니다.(영문,숫자:16, 한글:8)  
**리스트명**... **파일명 리스트** 화면을 표시합니다.??  
**중지** ...저장을 중지하고, 패턴 작성화면으로 돌아갑니다.??

입력한 파일명이 중복되어 있는 경우에는, 다음과 같은 화면이 표시됩니다.??

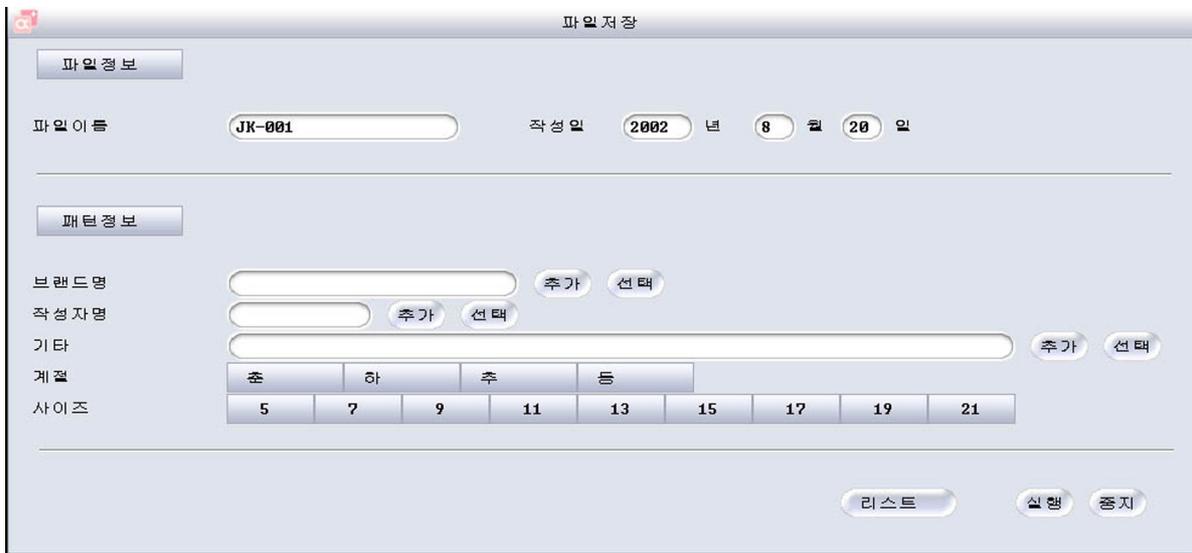


**중지** ...저장을 중지하고, 패턴작성화면으로 돌아갑니다.??

**새 파일 이름** ...현재 파일명을 무시 합니다. ??

새로운 파일명을 입력하기 위해, 『파일저장』 화면으로 돌아갑니다.??

**덮어쓰기**...파일이 위에 쓰여져, **파일정보 / 패턴정보** 화면으로 이행합니다.??



패턴 정보를 설정하고 저장하면, 파일 불러내기 할 때, 파일명의 리스트 표시에 반영됩니다.??

계절,사이즈는 복수로 지정 할 수 있습니다.??

브랜드명 / 작성자명 / 기타 / 계절 ( 봄, 여름, 가을, 겨울 ) 은, **항목변경**의 설정에 의해, 각각 표시를 변경할 수 있습니다. (자세한 것은 항목변경을 참조)??

**추가**·**선택**은 『파일열기』와 조작방법이 같습니다.??

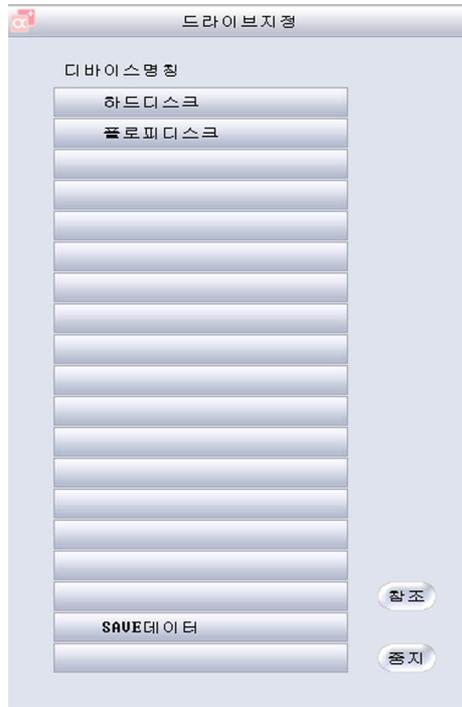
단, 저장된 저장항목은 검색조건과는 별도로 저장됩니다.??

**실행**...파일저장을 실행합니다.??

**중지**...저장을 중지하고, 패턴작성 화면으로 돌아갑니다.??

주)패턴을 불러서 정상적으로 실행할 수 없을 때는, **파일 정보** 를 표시한 후 **실행**을 지시합니다.

파일	<b>삭 제</b>	저장되어있는 패턴파일을 삭제합니다.??	p d e l
----	------------	-----------------------	---------



저장할 디바이스를 선택합니다. 삭제할 파일이 어느 디바이스에 저장되어 있는지 지시합니다. ?  
**중지** . . . 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??



파일 검색방법을 선택합니다.??

**전파일 검색** ... 해당 종류의 파일을 모두 검색합니다.??

**파일명 또는 일부검색** ... 특정한 파일을 포함하여 검색합니다. ??  
 또는, 파일명의 선두문자열? " \* "를 입력하여, 해당문자열로?시작?  
 되는 모든 파일을 검색합니다. (입력예:JK \*)

**조건검색** . . . 파일명/브랜드명 등 대상이 되는 항목중에서 입력 된 조건을 만족시키는 모든 파일을 검색합니다.??

예) 아래의 조건을 만족하는 파일만을 검색합니다.(아래 그림은 입력예)??

- 파일명의 일부가 JK 또는 BL이다.??
- 브랜드명의 일부에 TK 또는 ALPHA가 있다.??
- 패턴작성자 코드의 일부에 S.I, K.S, A.S가 있다.??
- 기타의 일부에 긴소매, 반소매, 칠부소매가 있다.??
- 파일의 작업날짜가 2001년3월3일부터 2002년4월21일까지인 것.??



위의 그림과 같이 입력하고, 대상버튼을 지시합니다.??

**조건검색**을 클릭하면 검색을 시작합니다.??

- 1 파일 보존 시에는 소문자의 반각 로마자로 저장한 경우, 검색 시에는 대문자의 반각 로마자로 입력해 주십시오.??
- 2 조건을“(, (컴마)”로 구분하면 같은 항목 내에서 복수조건을 검색할 수 있습니다.??
- 3 『지정일 이후』 · 『지정일 이전』 두 가지를 선택한 경우, 지정기간이 검색됩니다.??

**선택**... 검색조건을 입력할 때에, **추가**에 따라 저장된 검색조건을 선택합니다 (☆표 참조)??

**추가**... 사용빈도가 높은 검색조건 등을 저장합니다.(☆표 참조)??

**전검색**... 입력된 문자를 모든 항목에 걸쳐서 검색합니다.??

**날짜**... 컴퓨터에서 설정된 일자를 기간검색의 일정으로 합니다.??

**중지**... 검색을 중지하고, 패턴작성 화면으로 돌아갑니다.??



검색한 결과가 파일명 리스트 화면에 표시됩니다.??

**일부분** . . . 현재 페이지에 표시되어 있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

**전대상** . . . 모든 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

**일부취소** . . . 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일 중에서 선택되어 있는 파일의 삭제를 취소합니다.??

**모두취소** . . . 선택되어있는 모든 파일의 삭제를 취소합니다.??

**용량확인** . . . 전송할 곳의 디스크용량을 확인합니다.??

**앞화면** . . . 현재 페이지에서 이전페이지를 표시합니다.??

**다음화면** . . . 현재 페이지에서 다음페이지를 표시합니다. ??

**맨 앞** . . . 1페이지의 맨 앞 파일부터 표시합니다.??

**마지막** . . . 제일 마지막 파일을 포함한 페이지를 표시합니다.??

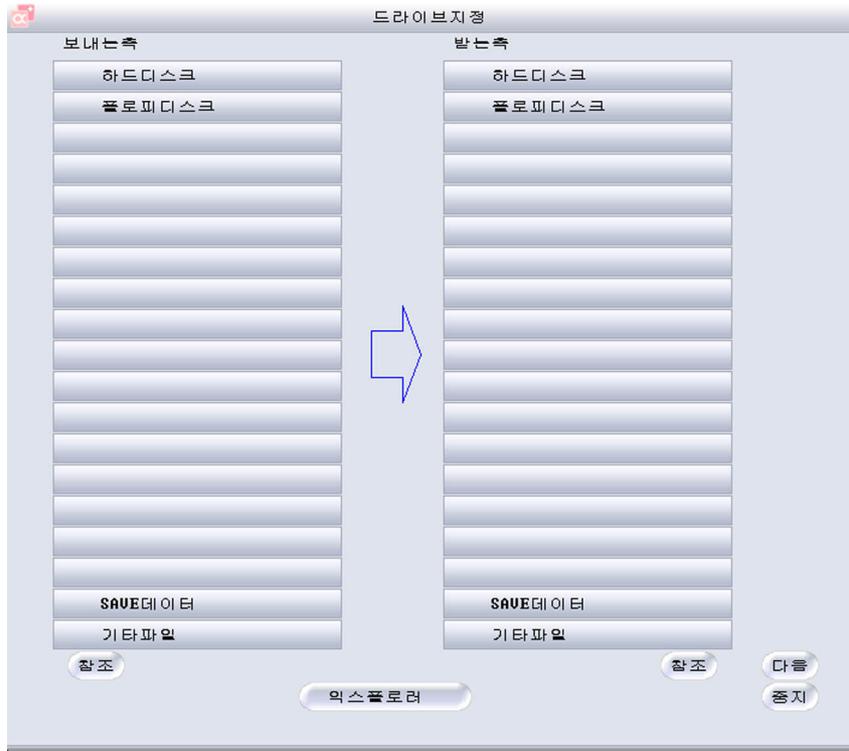
**검색변경** . . . 파일검색 방법 화면으로 돌아갑니다.??

**실행** . . . 선택한 파일이 삭제됩니다.??

**중지** . . . 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

화면상의 파일명을 마우스로 선택하여, 파일명이 적색으로 반전된 것이 삭제대상이 됩니다.??  
취소하고 싶을 때는, 다시 마우스로 선택합니다.??

파일	<b>이 동</b>	저장되어있는 패턴파일을 이동합니다.??	p m v
----	------------	-----------------------	-------



저장 디바이스를 선택합니다. 이동할 파일이 어떤 디바이스로 저장하고 있는지를 지시합니다.??

**중지** . . . 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

**익스플로러** . . . 디바이스에 설정하지 않은 폴더에서 작업 할 경우에 지시합니다.



파일 검색방법을 선택합니다.??

**전 파일 검색** ...해당종류의 파일을 모두 검색합니다.??

**파일명 또는 일부검색** ...특정한 파일을 포함하여 검색합니다. ??  
또는, 파일명의 선두문자열? “ \* ”를 입력하여, 해당문자열로 시작되는 모든 파일을 검색합니다. (입력예:JK \*)

**조건검색** . . . 파일명/브랜드명 등 대상이 되는 항목중에서 입력 된 조건을 만족시키는 모든?? 파일을 검색합니다.??

- 예) 아래의 조건을 만족하는 파일만을 검색합니다.(아래 그림은 입력예)??
- 파일명의 일부가 JK 또는 BL이다.??
  - 브랜드명의 일부에 TK 또는 ALPHA가 있다.??
  - 패턴작성자 코드의 일부에 S.I, K.S, A.S가 있다.??
  - 기타의 일부에 긴소매, 반소매, 칠부소매가 있다.??
  - 파일의 작성날짜가 2003년5월1일부터 2003년5월24일까지인 것.??



위의 그림과 같이 입력하고, 대상버튼을 지시합니다.??

**조건검색**을 클릭하면 검색을 시작합니다.??

- 1 파일 보존 시에는 소문자의 반각 로마자로 저장한 경우, 검색 시에는 대문자의 반각 로마자로 입력해 주십시오.??
- 2 조건을“(,컴마)”로 구분하면 같은 항목 내에서 복수조건을 검색할 수 있습니다.??
- 3 『지정일 이후』·『지정일 이전』 두 가지를 선택한 경우, 지정기간이 검색됩니다.??

**선택**...검색조건을 입력할 때에, **추가**에 따라 저장된 검색조건을 선택합니다 ( 표 참조)??

**추가**...사용빈도가 높은 검색조건 등을 저장합니다.( 표 참조)??

**전검색**...입력된 문자를 모든 항목에 걸쳐서 검색합니다.??

**날짜** ...컴퓨터에서 설정된 일자를 기간검색의 일정으로 합니다.??

**중지** ...검색을 중지하고, 패턴작성 화면으로 돌아갑니다.??



검색한 결과가 파일명 리스트 화면에 표시됩니다.??

**일부분** ... 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

**전대상** ... 모든 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

**일부분 취소** ... 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일 중에서 선택되어 있는 파일의 삭제를 취소합니다.??

**전대상 취소** ... 선택되어있는 모든 파일의 삭제를 취소합니다.??

**용량확인**?? ... 전송할 곳의 디스크용량을 확인합니다.??

**앞화면** ... 현재 페이지에서 이전페이지를 표시합니다.??

**다음화면** ... 현재 페이지에서 다음페이지를 표시합니다. ??

**맨 앞** ... 1페이지의 맨 앞 파일부터 표시합니다.??

**마지막** ... 제일 마지막 파일을 포함한 페이지를 표시합니다.??

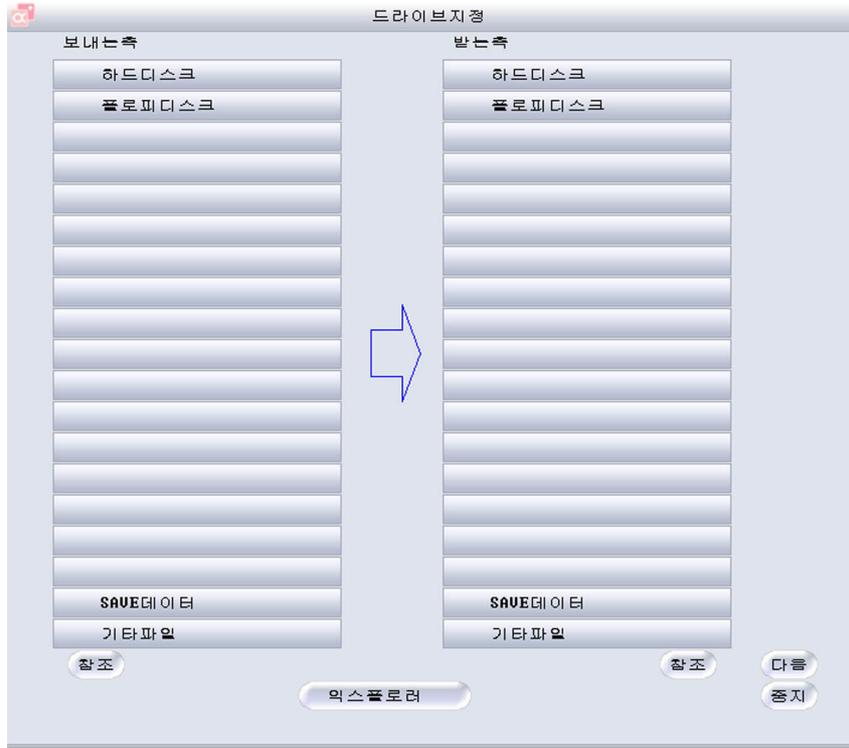
**검색변경** ... 파일검색 방법 화면으로 돌아갑니다.??

**실행** ... 선택한 파일이 삭제됩니다.??

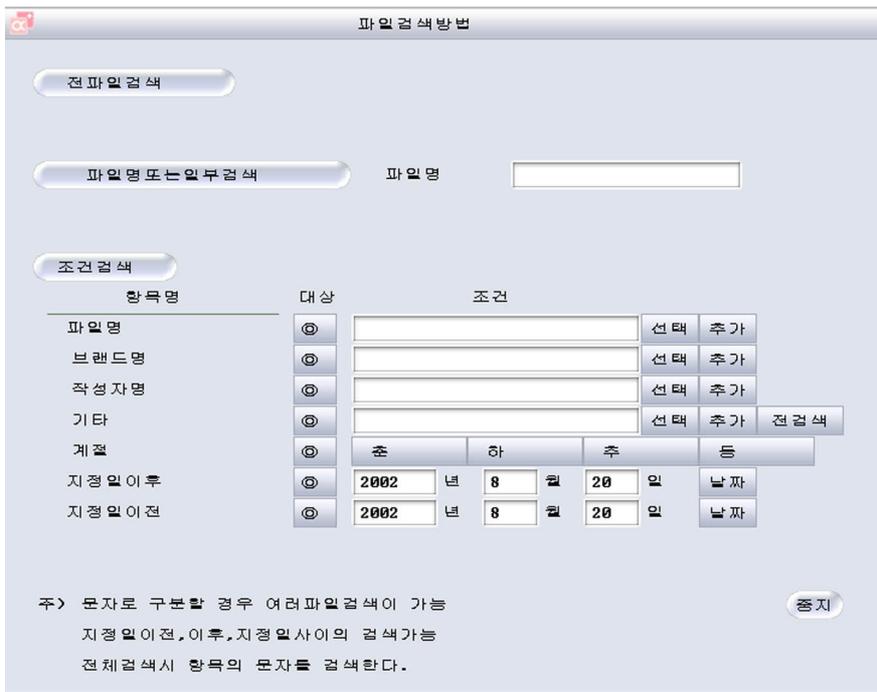
**중지** ... 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

화면상의 파일명을 마우스로 선택하여, 파일명이 적색으로 반전된 것이 삭제대상이 됩니다.??  
취소하고 싶을 때는, 다시 마우스로 선택합니다.??

파일	<b>복 사</b>	저장되어 있는 패턴파일을 복사합니다.??	p c o p
----	------------	------------------------	---------



저장 디바이스를 선택합니다. 복사할 파일이 어느 디바이스에 저장되어 있는지를 지시합니다.??  
**중지** . . . 메뉴화면으로 돌아갑니다.??  
**익스플로러** . . . 디바이스에 설정하지 않은 폴더에서 작업할 경우에 지시합니다.



파일 검색방법을 선택합니다.??

**모든파일검색**...해당종류의 파일을 모두 검색합니다.??

**파일명 또는 일부검색** ...특정한 파일을 포함하여 검색합니다. ??  
또는, 파일명의 선두문자열 “ \* ”를 입력하여, 해당문자열로 시작되는 모든 파일을 검색합니다. (입력예:JK \*)

**조건검색** . . . 파일명/브랜드명 등 대상이 되는 항목중에서 입력 된 조건을 만족시키는 모든 파일을 검색합니다.??

예) 아래의 조건을 만족하는 파일만을 검색합니다.(아래 그림은 입력예)??

- 파일명의 일부가 JK 또는 BL이다.??
- 브랜드명의 일부에 TK 또는 ALPHA가 있다.??
- 패턴작성자 코드의 일부에 S.I, K.S, A.S가 있다.??
- 기타의 일부에 긴소매, 반소매, 칠부소매가 있다.??
- 파일의 작성날짜가 2003년5월1일부터 2003년5월24일까지인 것.??



위의 그림과 같이 입력하고, 대상버튼을 지시합니다.??

**조건검색**을 클릭하면 검색을 시작합니다.??

- 1 파일 보존 시에는 소문자의 반각 로마자로 저장한 경우, 검색 시에는 대문자의 반각 로마자로 입력해 주십시오.??
- 2 조건을“(,컴마)”로 구분하면 같은 항목 내에서 복수조건을 검색할 수 있습니다.??
- 3 『지정일 이후』·『지정일 이전』 두 가지를 선택한 경우, 지정기간이 검색됩니다.??

**선택**...검색조건을 입력할 때에, **추가**에 따라 저장된 검색조건을 선택합니다 ( 표 참조)??

**추가**...사용빈도가 높은 검색조건 등을 저장합니다.( 표 참조)??

**전검색**...입력된 문자를 모든 항목에 걸쳐서 검색합니다.??

**날짜** ...컴퓨터에서 설정된 일자를 기간검색의 일정으로 합니다.??

**중지** ...검색을 중지하고, 패턴작성 화면으로 돌아갑니다.??



검색한 결과가 파일명 리스트 화면에 표시됩니다.??

**일부분** ... 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

**전대상** ... 모든 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

**일부분 취소** ... 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일 중에서 선택되어 있는 파일의 삭제를 취소합니다.??

**모두취소** ... 선택되어있는 모든 파일의 삭제를 취소합니다.??

**용량확인**?? ... 전송할 곳의 디스크용량을 확인합니다.??

**앞 화면** ... 현재 페이지에서 이전페이지를 표시합니다.??

**다음화면** ... 현재 페이지에서 다음페이지를 표시합니다. ??

**맨 앞** ... 1 페이지의 맨 앞 파일부터 표시합니다.??

**마지막** ... 제일 마지막 파일을 포함한 페이지를 표시합니다.??

**검색변경**?? ... 파일검색 방법 화면으로 돌아갑니다.??

**실행** ... 선택한 파일이 삭제됩니다.??

**중지** ... 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

화면상의 파일명을 마우스로 선택하여, 파일명이 적색으로 반전된 것이 삭제대상이 됩니다.??  
취소하고 싶을 때는, 다시 마우스로 선택합니다.??

파일	<b>항목변경</b>	파일검색 및 저장시에 항목명을 변경합니다.??
----	-------------	---------------------------



브랜드명/작성자명/기타/계절(봄,여름,가을,겨울)의 항목을 변경할 수 있습니다.??  
**항목명**란을 클릭하고, 임의의 항목명을 입력합니다.??

**설정**...입력한 항목을 저장합니다.??

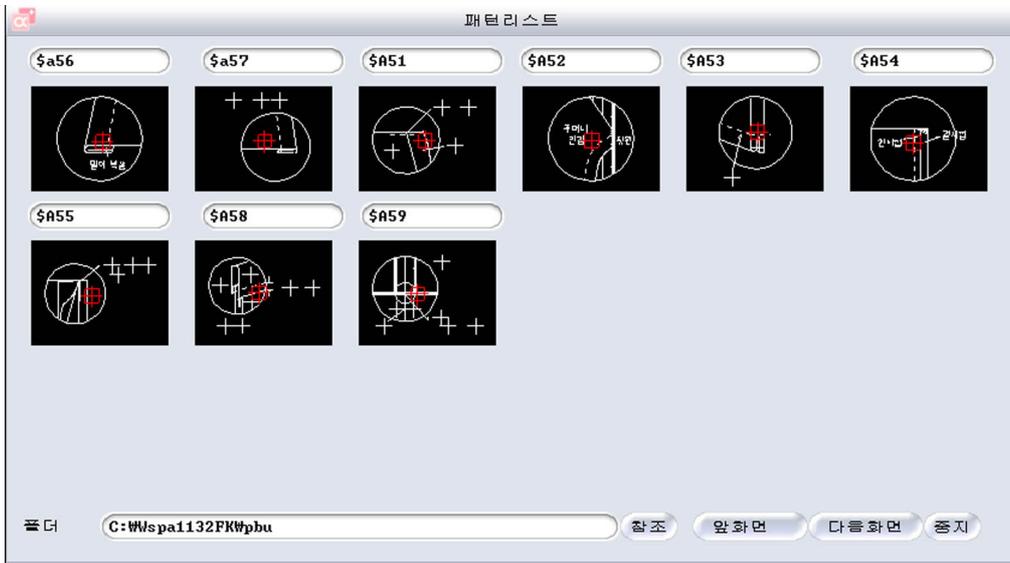
**중지** ...항목변경을 중지합니다.??

그림과 같이 항목을 설정하면, 검색·저장시에 **파일정보 / 패턴정보** 는 아래그림과 같이??  
 표시됩니다.??



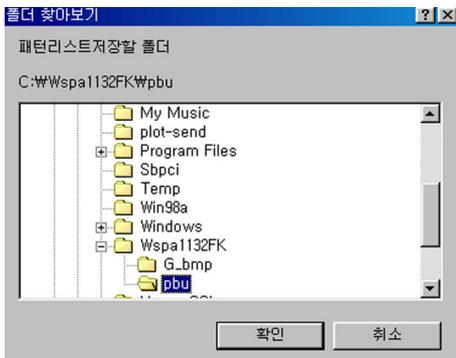
파일	<b>원형호출</b>	『원형등록』으로 저장된 형상을 불러냅니다.??
----	-------------	---------------------------

g c a l



영역안에 저장명을 입력합니다.??

**참 조** . . . 패턴파일이 저장되어 있는 폴더를 참조할 수 있습니다.??

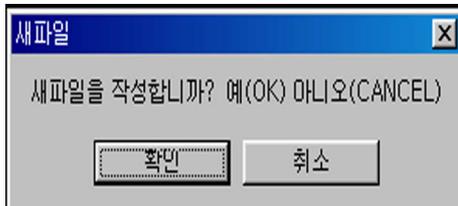


**다음화면** . . . 현재 페이지에서 다음페이지를 표시합니다.??

**앞 화면** . . . 현재 페이지에서 이전페이지를 표시합니다.??

**중 지** . . . 패턴 불러내기를 중지합니다.??

패턴리스트 중에서 패턴을 선택합니다.??  
> 배치원점을 지시 :??

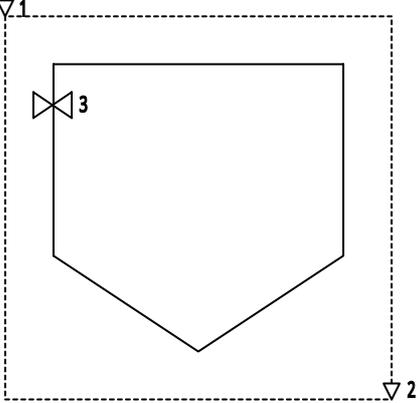


배치위치를 지시합니다.??

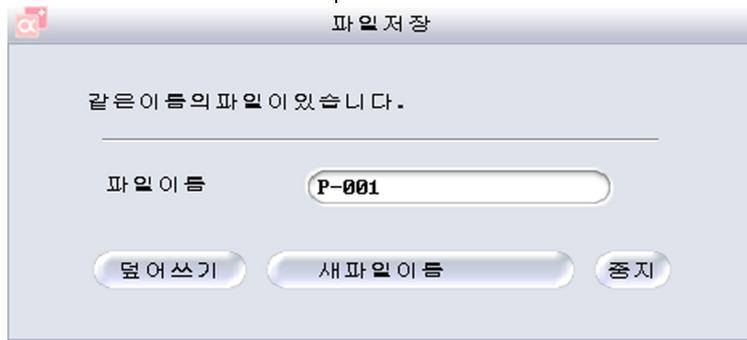
모든 점모드를 사용할 수 있습니다.??

. . . 선택한 패턴이 배치됩니다.??

. . . 패턴이 배치되지 않습니다.

과 일	원형등록	화면상에 지시한 형상을 하드디스크에 저장합니다.??	g s a v
			
<p>&gt; 저장할 형상을 지시: ?? 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 원점을 지시 : ?? 『단 점』 ▷ ◁3??</p>		<p>저장할 형상을 지시합니다.??</p> <p>저장할 형상의 기준이 되는 점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능??</p>	
			
		<p>저장형상의 명칭을 입력하고, <b>저장</b>을 클릭합니다.??</p> <p>저장명은 최대 반각문자로 16문자까지 입력할 수 있습니다.</p> <p>저장을 하면 왼쪽그림과 같은 메시지가 표시되므로,?? <b>OK</b>를 클릭해 주십시오.??</p> <p>저장 초기설정은 저장할 곳을 c:Wwspa113FKC로 하여주십시오.</p>	

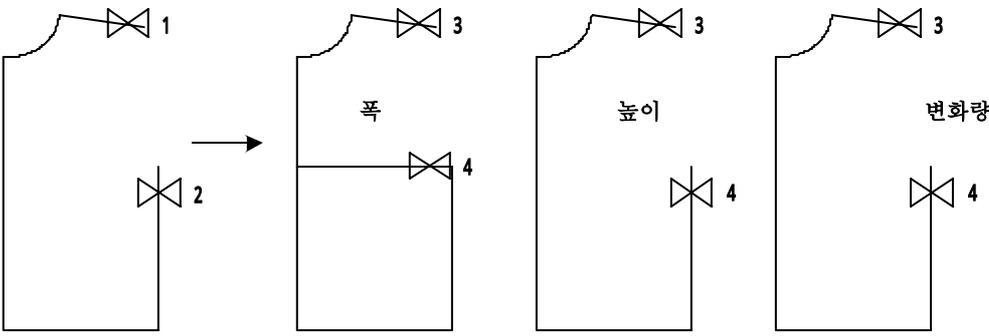
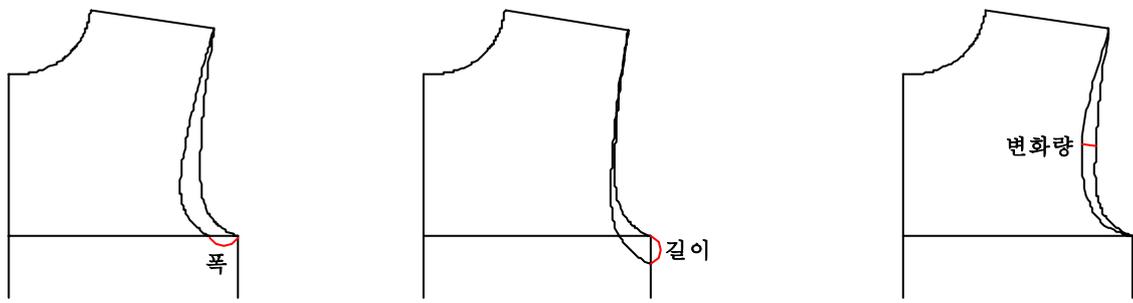
입력한 저장명이 중복되어 있을 때는, 아래의??  
화면이 표시됩니다. ??

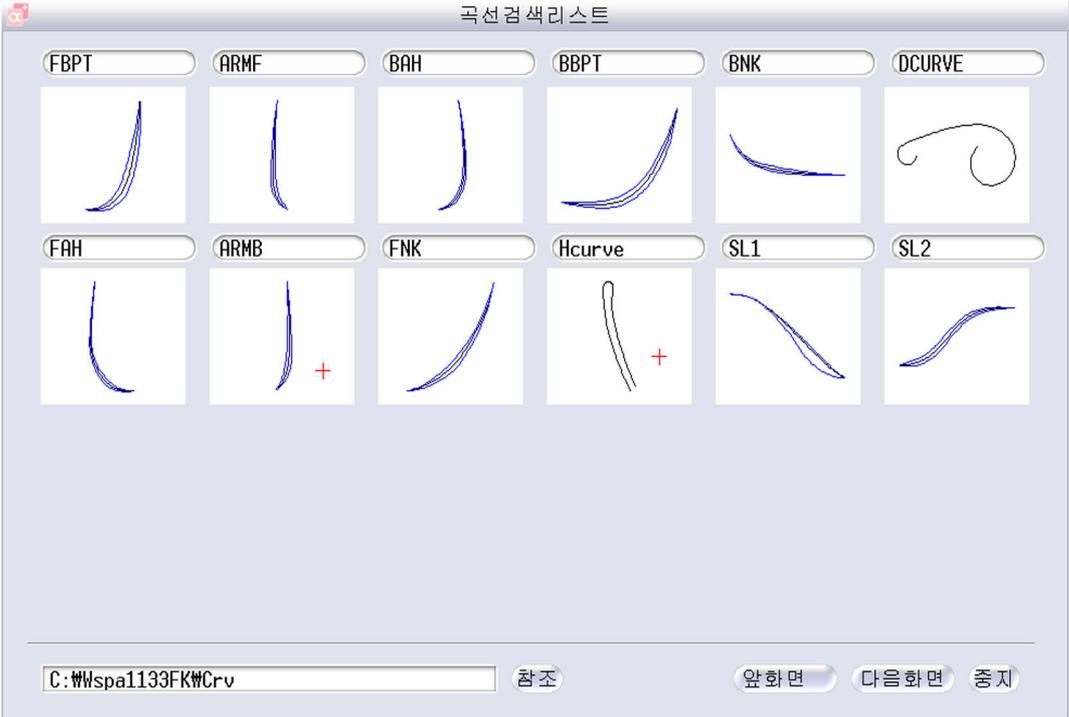


새 파일 이름 . . . 저장명 입력화면으로 돌아갑니다.  
덮어쓰기 . . . . . 같은이름으로 저장됩니다.

등록곡선	저 장	곡선을 저장합니다.	c s a v
<p>&gt; 커브를 안쪽부터 홀수로(곡선수) 지시 :?? ▷ ◁ 1 ▷ ◁ 2 ▷ ◁ 3 ??</p> <p>&gt; 커브의 시작/완료 위치를 지시: 단점 ▷ ◁ 4 ▷ ◁ 5 ??</p> <p>&gt; 커브의 곡선변경 위치를 지시 : ?? 6</p> <p>&gt; [ 저 장 ]</p> <p>&gt; 곡선이 저장되었습니다!!?? 마우스의 오른쪽 버튼을 누르세요. ??</p> <p>주) 저장할 곡선의 1번째 점이 시작점이 되도록 곡선을 만들어 두십시오.??</p>		<p>커브가 심하지 않은 순서대로 지시합니다.??</p> <p>홀수 커브를 저장할 때에는 본래의 커브가 홀수쪽?? 중심이 되도록 해 주십시오??</p> <p>커브는 선이 하나라도 저장할 수 있습니다.??</p> <p>커브의 시작점과 종료점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도가능</p> <p>커브의 곡선을 수정할 때는 기준이 되는 점을 선택합니다. 그점을 기준으로하여 곡선을 변경합니다.</p> <p>저장할 곳의 폴더를 선택합니다.??</p> <p>커브 저장할 때 ?? 홀수의 곡선이 같은 점수 일것.?? 홀수의 곡선이 시작점과 종료점이 같은 점일 것.??</p>	

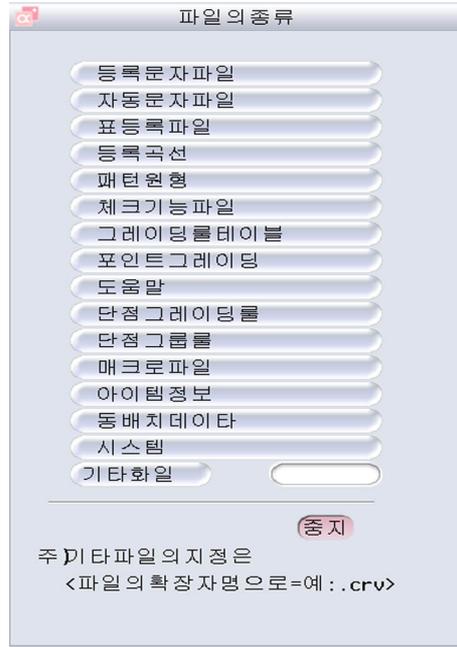
등록곡선	<b>곡선열기</b>	저장한 곡선을 불러내어 패턴에 붙입니다.??	c c a l
<p>&gt; 곡선의 이름 =??</p> <p>&gt; 기준시작점/종료점 :? <b>단점</b></p> <p>&gt; 곡선변경폭입력 = ( 깊음 = +, 얇음 = - ) =??</p>		<p>저장해둔 곡선이름을 입력합니다.??</p> <p>곡선을 포함하는 두점을 지시합니다.??</p> <p>점모드 『단점』 『임의점』 등도가능</p> <p>변경할 곡선의 양을 수치로 입력합니다.??</p>	

<p>등록곡선</p>	<h2 style="text-align: center;">길이조정</h2>	<p>저장한 곡선을 불러내어, 지정한 길이로 패턴에 붙입니다.</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div>			
<p>&gt; 곡선의 이름 = ??</p> <p>&gt; 기준시작점/종료점 :?? 단점 ▷ ◁ 1 ▷ ◁ 2 ??</p> <p>&gt; 이동방향의 시작측점/종료측점 :?? 『단점』 ▷ ◁ 3?? 『선상점』 ▷ ◁ 4??</p>		<p>저장해준 곡선의 이름을 입력합니다.??</p> <p>곡선을 붙일 패턴의 시작점과 종료점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도가능</p> <p>곡선의 시작점과 종료점을 지시합니다.??</p> <p>아래그림 중에서 1개를 골라서, 곡선의 길이조정을 실시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도가능</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div>			
<p>곡선의 폭을 조정해서 ?? 2점을 지시합니다.??</p> <p>&gt; 곡선의 길이 =??</p> <p>&gt; 변화량을 입력 =</p> <p><b>길이조정을 할 수 없습니다!! ??</b></p> <p>주) 기준시작과 완료점이 동일한 수직선상에 있으면 정상적으로 설치할 수 없습니다.??</p>		<p>곡선의 높이를 조정해서?? 2점을 지시합니다.??</p> <p>곡선의 곡선을 조정해서 ?? 2점을 지시합니다.??</p> <p>곡선의 완성된 치수를 입력합니다.??</p> <p>곡선의 변화량을 입력합니다.??</p> <p>곡선을 변화시키지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>길이조정을 할 수 없을 때에 표시됩니다.??</p>	

등록곡선	<b>표 시</b>	저장한곡선을 표시합니다.	c o n
<p>&gt; 표시할 곡선명의 일부를 입력합니다 =</p>		<p>표시할 곡선이름의 선두 문자를 입력하면, 그 문자로 시작되는곡선이 화면에 표시됩니다.</p> <p>등록한 모든 곡선을 표시 할때는 마우스 오른쪽 클릭</p>	
			

등록곡선	<b>곡선삭제</b>	저장되어있는 곡선을 삭제합니다.	c d e l
<p>&gt; 삭제할 곡선 이름 앞문자를 입력 =</p>		<p>표시할 곡선이름의 선두 문자를 입력하면, 그 문자로 시작되는곡선이 삭제됩니다.</p> <p>등록한 모든 곡선을 표시 할때는 마우스 오른쪽 클릭</p> <p>삭제할 곡선이름에 커서를 놓고 오른쪽 마우스를 클릭 합니다.</p>	

자료정리	<b>삭 제</b>	하드디스크 또는 플로피드스크에 저장한 각종 파일을 ?? 삭제합니다.??	f d e l
------	------------	---	---------



삭제할 파일의 종류를 선택합니다.??

등록문자파일	...	『등록문자』	『문자』	『등록문자』
자동문자파일	...	『등록문자』	『문자』	『자동문자』
표등록파일	...	『등록문자』	『문자』	『표등록』
등록곡선	...	『파일』	『등록곡선』	『곡선저장』
원형파일	...	『파일』	『원형파일』	『원형등록』
정보입력	...	『체크』	『정보입력』	『파일』 『저장』
그레이딩틀레이블	...	『그레이딩』	『파일』	『저장』
포인트그레이딩	...	『그레이딩』	『점지정』	『테이블』 『파일』 『저장』
도움말	...	『체크』	『요소수정』	『너치작성』
단점그레이딩틀	...	『그레이딩』	『단점방식』	『신규』 『수정』 『종료』 『롤데이터저장』
매크로파일	...	『PAC』	『신규』	『수정』 『종료』
아이템정보	...	『영역』	『아이템』	『저장』
동배치데이터	...	마킹시스템	『저장』	『동배치저장』
종료	...	메뉴화면으로 돌아갑니다.??		



저장 디바이스를 선택합니다.??  
 삭제할 파일이, 어느 디바이스에 저장되어 있는지 왼쪽 클릭으로 지시합니다.??

**중지** . . . 메뉴화면으로 돌아갑니다.??



파일 검색방법을 선택합니다.??

**중지** . . . 메뉴화면으로 돌아갑니다.??

번호	파일 이름	작성일	작성 자명	기타
1	BL-1	2003/ 4/11		
2	BL-2	2003/ 4/11		
3	BL-3	2003/ 4/11		
4	JK-001	2003/ 4/ 9		
5	JK-1	2003/ 4/11		
6	JK-2	2003/ 4/11		
7	JK-3	2003/ 4/11		
8	JK-P-001	2003/ 4/ 9		
9	JK-P-002	2003/ 4/ 9		
10	JK-P-003	2003/ 4/ 9		
11	SK-0145	2003/ 4/ 9		
12	SK-1	2003/ 4/11		
13	SK-2	2003/ 4/11		

<input type="button" value="현재면"/>	<input type="button" value="현재면취소"/>	<input type="button" value="용량확인"/>	<input type="button" value="검색변경"/>	<input type="button" value="처음"/>	<input type="button" value="앞화면"/>	<input type="button" value="다음화면"/>	<input type="button" value="마지막"/>
<input type="button" value="전체"/>	<input type="button" value="전체취소"/>				<input type="button" value="실행"/>	<input type="button" value="중지"/>	

검색한 결과가 파일리스트화면에 표시됩니다.??

- . . . 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??
- . . . 모든 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

. . . 현재 페이지에 표시되는 모든 파일 중에서 선택한 파일의 삭제를 취소합니다.

. . . 선택되어있는 모든 파일의 삭제를 취소합니다.??

. . . 선택되어있는 모든 파일의 삭제를 취소합니다.??

. . . 현재 페이지에서 이전페이지를 표시합니다.??

. . . 현재 페이지에서 다음페이지를 표시합니다. ??

. . . 1 페이지의 맨 앞 파일부터 표시합니다.??

. . . 제일 마지막 파일을 포함한 페이지를 표시합니다.??

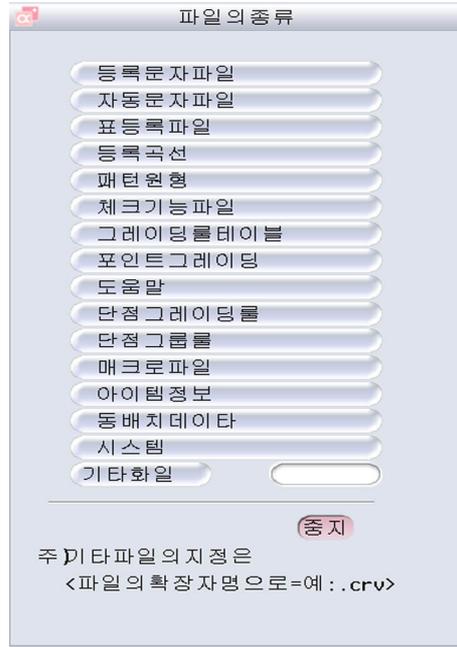
. . . 파일검색 방법 화면으로 돌아갑니다.??

. . . 선택한 파일이 삭제됩니다.??

. . . 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

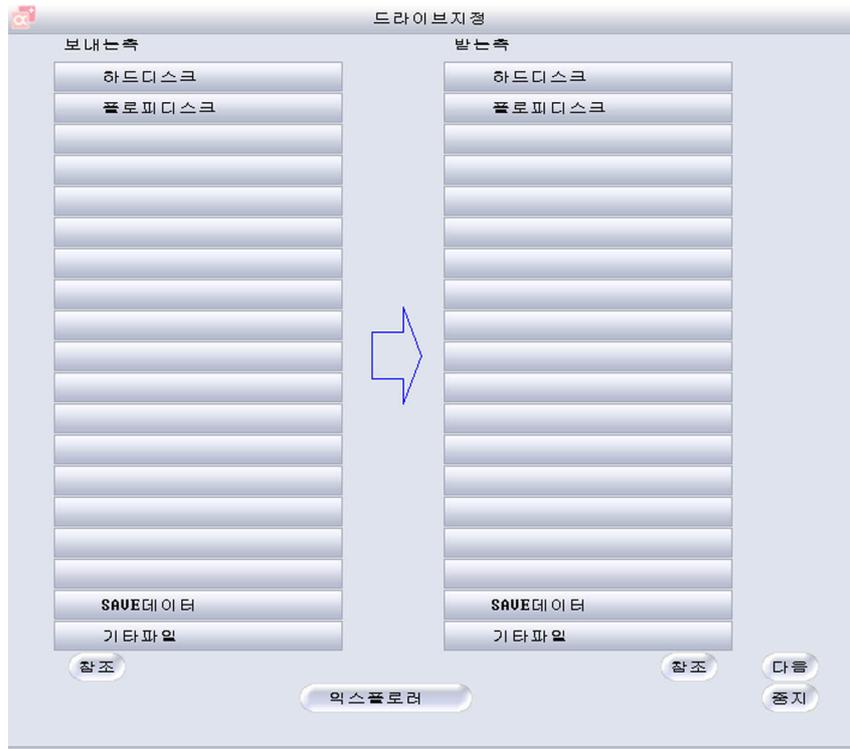
화면상의 파일명을 마우스로 선택하여, 파일명이 적색으로 반전된 것이 삭제대상이 됩니다.??  
 취소하고 싶을 때는, 다시 마우스로 선택합니다.??

자료정리	<b>자료이동</b>	하드디스크 또는 플로피디스크에 저장한 각종 파일을 다른 디바이스로 이동합니다.??	f m v
------	-------------	---	-------



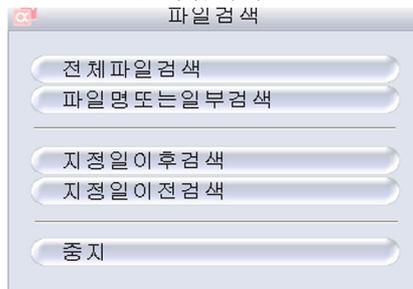
이동할 파일의 종류를 선택합니다.??

등록문자파일	...	『등록문자』 『문자』 『등록문자』
자동문자파일	...	『등록문자』 『문자』 『자동문자』
표등록파일	...	『등록문자』 『문자』 『표등록』
등록곡선	...	『파일』 『등록곡선』 『저장』
원형파일	...	『파일』 『원형파일』 『원형등록』
정보입력	...	『체크』 『정보입력』 『파일』 『저장』
그레이딩률테이블	...	『그레이딩』 『파일』 『저장』
포인트그레이딩	...	『그레이딩』 『점지정』 『테이블』 『파일』 『저장』
도움말	...	『체크』 『요소수정』·『너치작성』·『시접작성』
단점그레이딩률	...	『그레이딩』 『단점방식』 『신규』·『수정』 『종료』 『률데이터를 저장』
매크로파일	...	『PAC』 『신규』·『수정』 『종료』
아이템정보	...	『영역』 『아이템』 『저장』
동배치데이터	...	마킹시스템 『저장』 『동배치저장』
중지	...	메뉴화면으로 돌아갑니다.??



저장 디바이스를 선택합니다.??  
 이동할 파일이 어느 디바이스에 저장되어 있는지 왼쪽 클릭으로 지시합니다.??

**중지** . . . 메뉴화면으로 돌아갑니다.??  
**익스플로러** . . . 디바이스에서 설정하지 않은 폴더에서 작업할 경우에  
 표시됩니다.



파일 검색방법을 선택합니다.??

**중지** . . . 메뉴화면으로 돌아갑니다.??

번호	파일 이름	작성일	작성자명	기타
1	BL-1	2003/ 4/11		
2	BL-2	2003/ 4/11		
3	BL-3	2003/ 4/11		
4	JK-001	2003/ 4/ 9		
5	JK-1	2003/ 4/11		
6	JK-2	2003/ 4/11		
7	JK-3	2003/ 4/11		
8	JK-P-001	2003/ 4/ 9		
9	JK-P-002	2003/ 4/ 9		
10	JK-P-003	2003/ 4/ 9		
11	SK-0145	2003/ 4/ 9		
12	SK-1	2003/ 4/11		
13	SK-2	2003/ 4/11		

검색한 결과가 파일리스트화면에 표시됩니다.??

**현재면** . . . 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

**전체** . . . 모든 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

**현재면취소** . . . 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일 중에서 선택되어 있는 파일의 ? 삭제 를 취소합니다.

**전부취소** . . . 선택되어있는 모든 파일의 삭제 를 취소합니다.??

**용량확인** . . . 전송할 곳의 디스크용량을 확인합니다.??

**앞화면** . . . 현재 페이지에서 이전페이지를 표시합니다.??

**다음화면** . . . 현재 페이지에서 다음페이지를 표시합니다. ??

**처음** . . . 1페이지의 맨 앞 파일부터 표시합니다.??

**마지막** . . . 제일 마지막 파일을 포함한 페이지를 표시합니다.??

**검색변경** . . . 파일검색 방법 화면으로 돌아갑니다.??

**실행** . . . 선택한 파일이 삭제됩니다.??

**중지** . . . 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

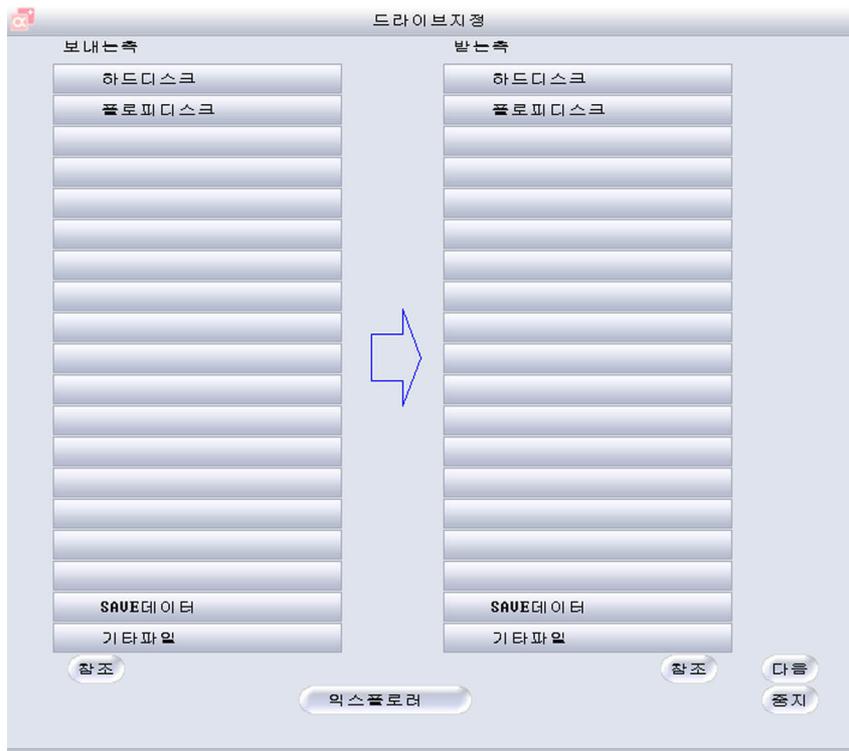
화면상의 파일명을 마우스로 선택하여, 파일명이 적색으로 반전된 것이 삭제대상이 됩니다.? 취소하고 싶을 때는, 다시 마우스로 선택합니다.??

자료정리	<b>자료복사</b>	하드디스크 또는 플로피디스크에 저장한 각종파일을 다른 디바이스로 복사합니다.??	f c o p
------	-------------	--	---------



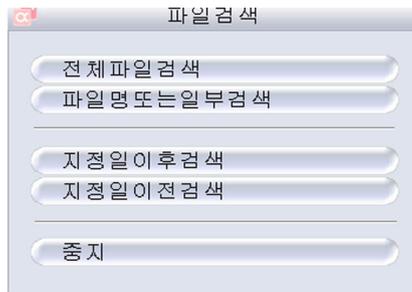
복사할 파일의 종류를 선택합니다.??

등록문자파일	...	『등록문자』 『문자』 『등록문자』
자동문자파일	...	『등록문자』 『문자』 『자동문자』
표등록파일	...	『등록문자』 『문자』 『표등록』
등록곡선	...	『파일』 『등록곡선』 『저장』
원형파일	...	『파일』 『원형파일』 『원형등록』
정보입력	...	『체크』 『정보입력』 『파일』 『저장』
그레이딩틀레이블	...	『그레이딩』 『파일』 『저장』
포인트그레이딩	...	『그레이딩』 『점지정』 『테이블』 『파일』 『저장』
도움말	...	『체크』 『요소수정』·『너치작성』·『시접작성』
단점그레이딩틀	...	『그레이딩』 『단점방식』 『신규』·『수정』 『종료』 『틀데이터를저장』
매크로	...	『P A C』 『신규』·『수정』 『종료』
아이템정보	...	『영역』 『아이템』 『저장』
동배치데이터	...	마킹시스템 『저장』 『동배치저장』
중 지	...	메뉴화면으로 돌아갑니다.??



저장 디바이스를 선택합니다. ??  
 복사할 파일이 어느 디바이스에 저장되어 있는지 왼쪽 클릭으로 지시합니다.????

**중지** . . . 메뉴화면으로 돌아갑니다.??  
**익스 플로러** . . . 디바이스에서 설정하지 않은 장소에서 작업 할 경우에 지시합니다.



파일 검색방법을 선택합니다.??

**중지** . . . 메뉴화면으로 돌아갑니다.??

번호	파일 이름	작성일	작성자명	기타
1	BL-1	2003/ 4/11		
2	BL-2	2003/ 4/11		
3	BL-3	2003/ 4/11		
4	JK-001	2003/ 4/ 9		
5	JK-1	2003/ 4/11		
6	JK-2	2003/ 4/11		
7	JK-3	2003/ 4/11		
8	JK-P-001	2003/ 4/ 9		
9	JK-P-002	2003/ 4/ 9		
10	JK-P-003	2003/ 4/ 9		
11	SK-0145	2003/ 4/ 9		
12	SK-1	2003/ 4/11		
13	SK-2	2003/ 4/11		

검색한 결과가 파일리스트화면에 표시됩니다.??

**현재면** . . . 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??  
**전체** . . . 모든 페이지에 표시되어있는 모든 파일을 대상으로 합니다.??

**현재면취소** . . . 현재 페이지에 표시되어있는 모든 파일 중에서 선택되어 있는 파일의 삭제를 취소합니다.??

**전체취소** . . . 선택되어있는 모든 파일의 삭제를 취소합니다.??

**용량확인** . . . 전송할 곳의 디스크용량을 확인합니다.??

**앞화면** . . . 현재 페이지에서 이전페이지를 표시합니다.??

**다음화면** . . . 현재 페이지에서 다음페이지를 표시합니다. ??

**처음** . . . 1페이지의 맨 앞 파일부터 표시합니다.??

**마지막** . . . 제일 마지막 파일을 포함한 페이지를 표시합니다.??

**검색변경** . . . 파일검색 방법 화면으로 돌아갑니다.??

**실행** . . . 선택한 파일이 삭제됩니다.??

**중지** . . . 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

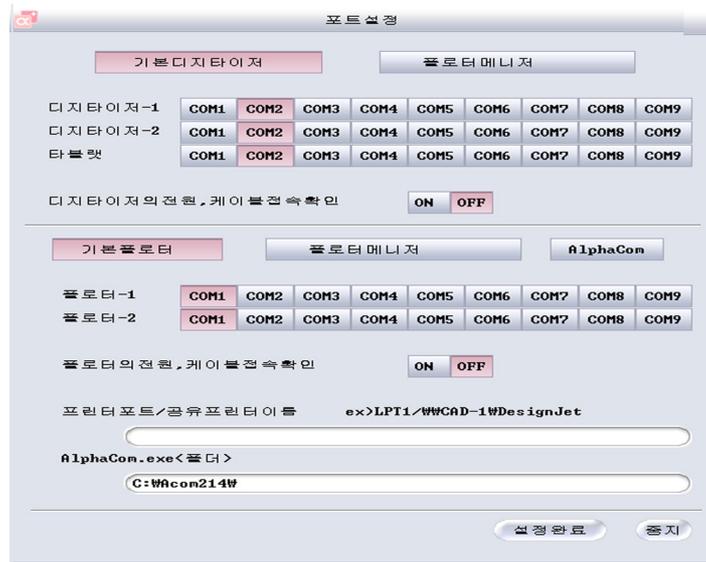
화면상의 파일명을 마우스로 선택하여, 파일명이 적색으로 반전된 것이 삭제대상이 됩니다.??  
 취소하고 싶을 때는, 다시 마우스로 선택합니다.??

<b>디바이스</b>	디바이스 정보를 참조합니다.??	dev
-------------	-------------------	-----



주) **디바이스 정보의 변경** 은 시스템을 인스톨할 경우, 하드디스크 환경에 맞추어 주는 것입니다.??

<b>포</b>	<b>트</b>	플로터, 디지털라이저의 포트를 설정합니다.?	p t?
----------	----------	--------------------------	------



CPU의 RS232C같은 COM번호를 선택합니다.??

플로터와 디지털라이저가 같은 포트일 때는, 메뉴 실행전에 변경해 주십시오.??

**기본 디지털라이저** . . . CPU에 직접접속되어 있는 디지털라이저만 입력하도록 지시합니다.??

**기본 플로터** . . . CPU에 직접접속되어있는 플로터만 출력하도록 지시합니다.??

**플로터 매니저**? . . . 네트워크를 경유해서 플로터 출력할 때 지시합니다.??

**AlphaCom** . . . 네트워크를 경유해서 플로터부터 출력할 때 지시합니다.??

PARALLEL-PORT . . . HP 잉크젯에 대응할 플로터 파일이 있는 위치를 입력합니다.

ALPHACOM . EXE . . . 알파컴의 실행 파일이 있는 장소를 입력합니다.??

**설정완료** . . . 각 포트를 지시한 후, 설정완료를 클릭합니다.??

**중지** . . . 메뉴화면으로 돌아갑니다.??

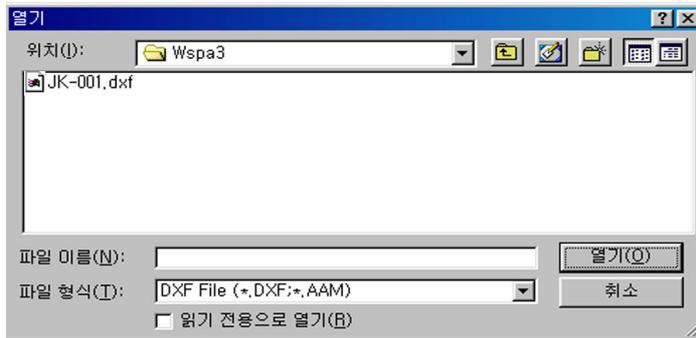
주)포트의 지시는 시스템을 인스톨 경우 컴퓨터 본체 환경에 맞추어 주는 것입니다.??

IMPORT	T I I P	TIIP용으로 변환한 DXF파일을 IMPORT합니다.	
--------	---------	-------------------------------	--

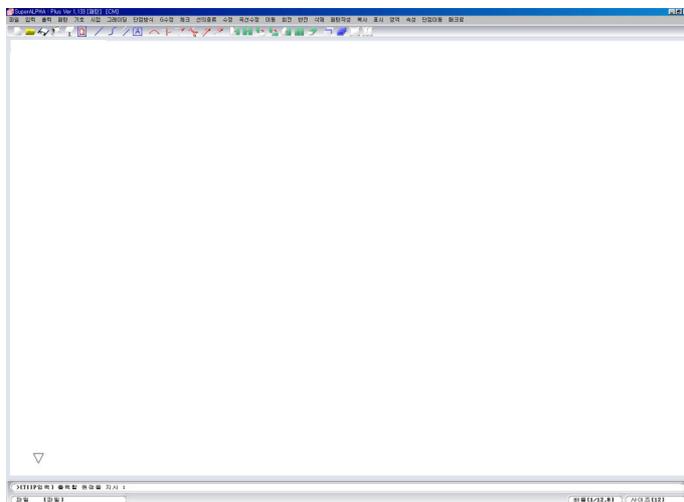


IMPORT 조건설정이나 자세한 사용방법에 대해서는, TIIP메뉴얼을 참조해 주십시오.??

각 조건을 설정하고, **설정완료**를 클릭합니다.??



IMPORT할 파일을 선택하고, **열기(O)**를 클릭합니다.??



> 출력할 원점을 표시 : ?

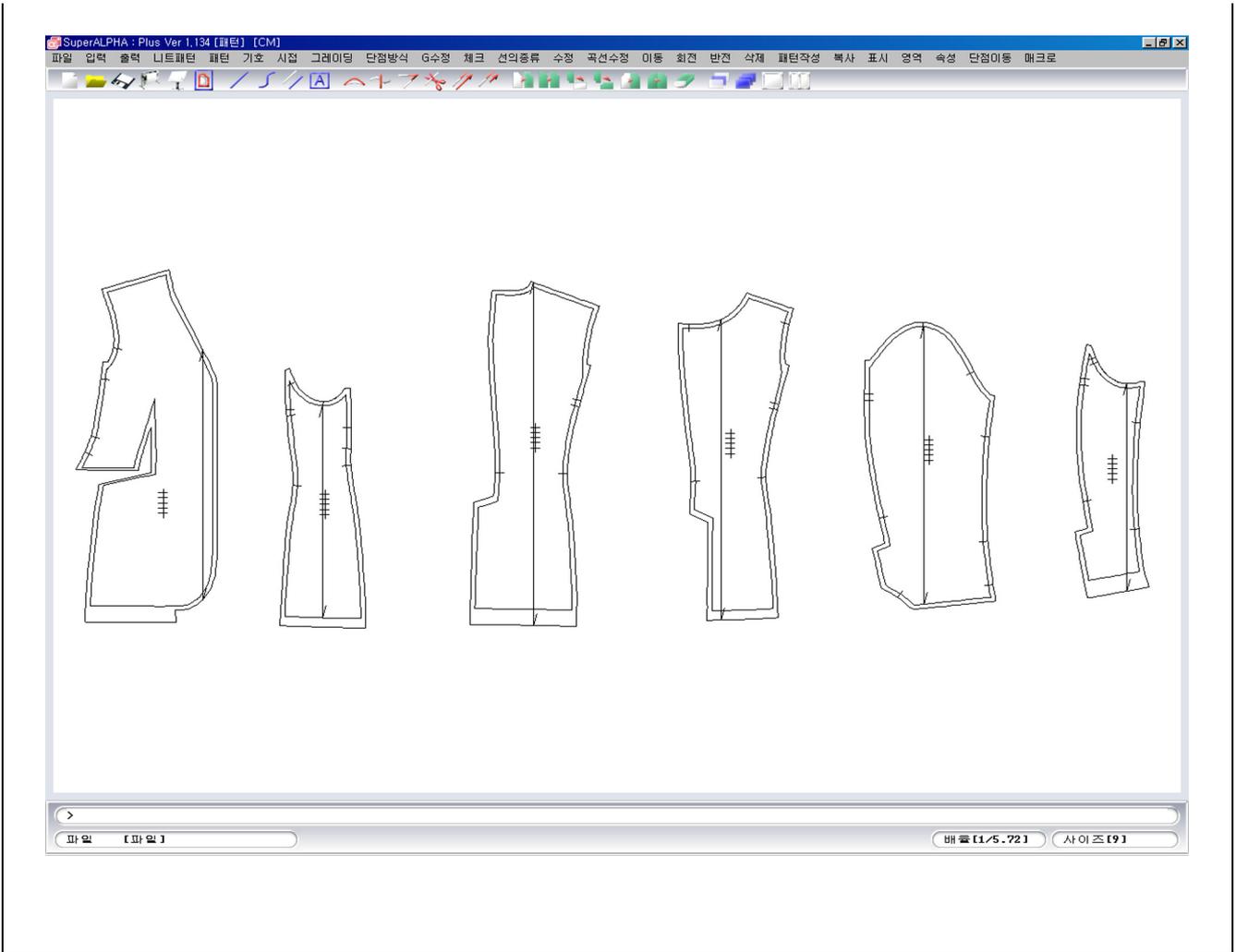
IMPORT할 패턴을 어디에 배치할??  
 것인가를 정하기 위해 출력원점을 클릭  
 합니다.??  
 이때, 패턴은 출력원점에 따라 오른쪽  
 위에 배치됩니다.??



**다음** ... DXF파일을 화면상에 배치합니다.??

**중지** ... IMPORT를 중지합니다.??

IMPORT에 성공하면, 왼쪽 그림과?? 같은 메시지가 표시 되므로. **O K** 를 클릭 해 주십시오.??

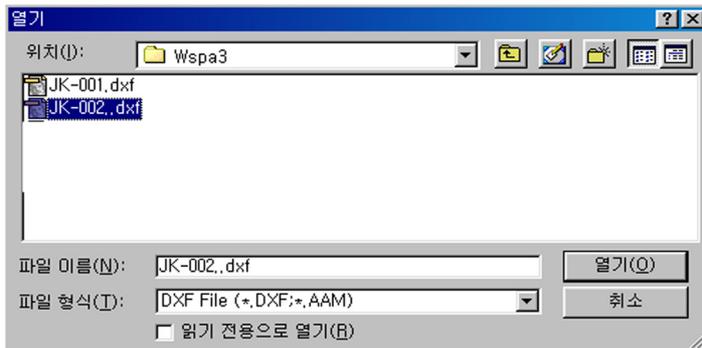


IMPORT	<b>A A M A</b>	AAMA용 DXF파일을 IMPORT합니다.??	
--------	----------------	---------------------------	--

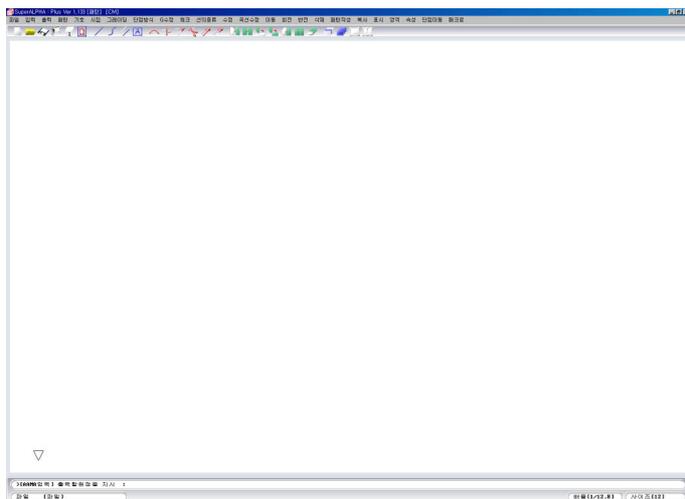


IMPORT 조건설정이나 자세한 사용방법에 대해서는, AAMA메뉴얼을 참조해 주십시오.??

각 조건을 설정하고, **설정완료**를 클릭합니다.??



IMPORT할 파일을 선택하고, ??  
**열기 (O)**를 클릭합니다.??



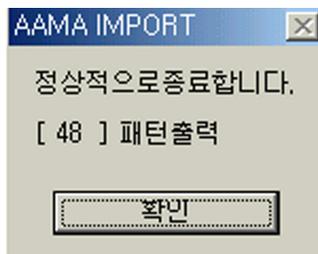
> 출력할 원점을 표시 :??

IMPORT할 패턴을 어디에 배치할??  
것인가를 정하기 위해 출력원점을??  
클릭합니다.??  
이때, 패턴군은 출력원점에 따라  
오른쪽 위에 배치됩니다.??

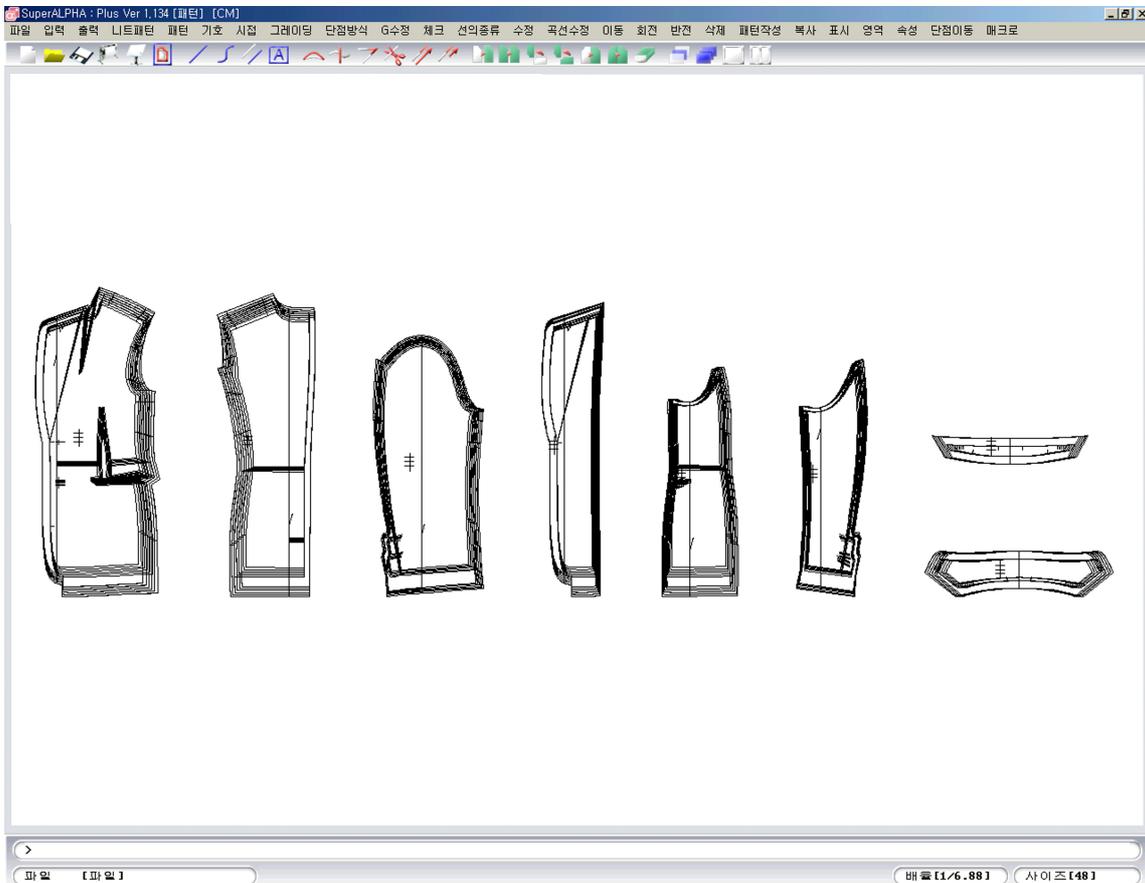


**다음** ... DXF파일을 화면상에 배치합니다.??

**중지** ... IMPORT를 중지합니다.??



IMPORT에 성공하면, 왼쪽 그림과 같은 메시지가 표시 되므로. **OK** 를 클릭 해 주십시오.??

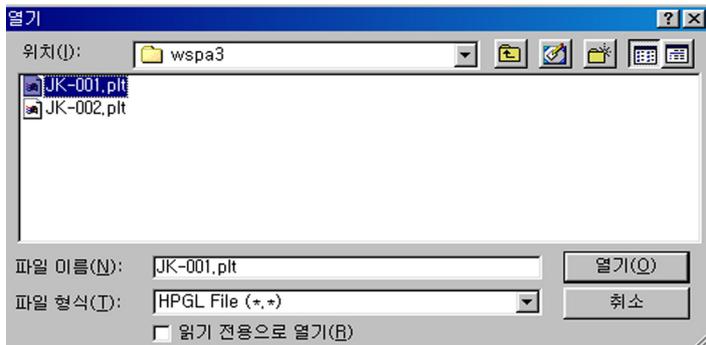


IMPORT	HPGL	HPGL파일을 IMPORT합니다.??
--------	------	----------------------

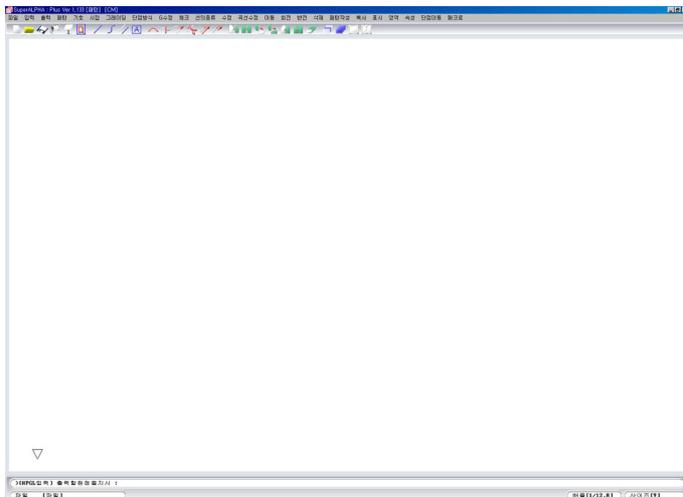


IMPORT 조건설정이나 자세한 사용방법에 대해서는, HPGL메뉴얼을 참조해 주십시오.??

각 조건을 설정하고, **설정완료**를 클릭합니다.??

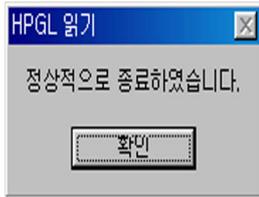


IMPORT할 파일을 선택하고, ?? **열기 (O)**를 클릭합니다.??

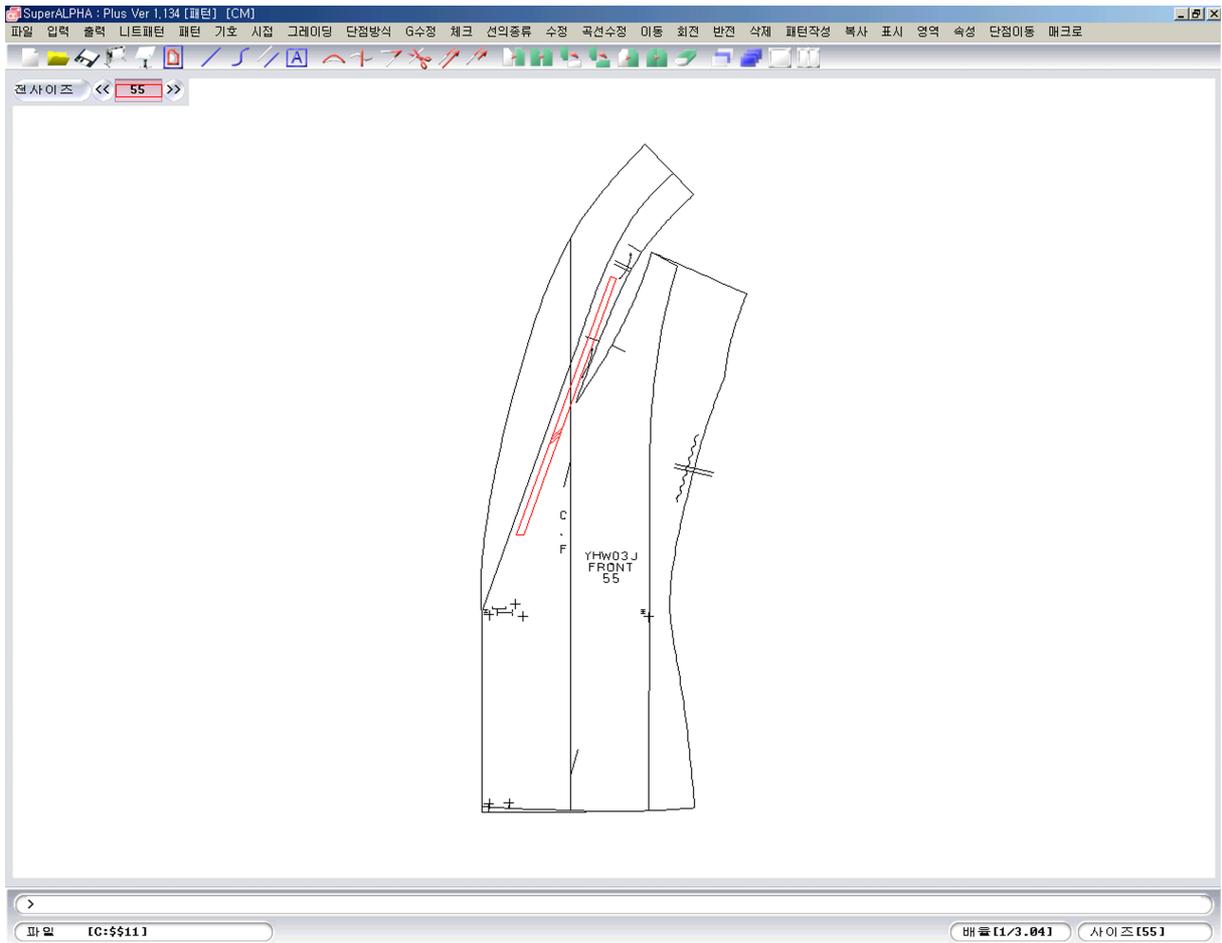


>출력할 원점을 표시 :??

IMPORT할 패턴을 어디에 배치할 ??  
 것인가를 정하기 위해 출력원점을??  
 클릭합니다.??  
 이때, 패턴군은 출력원점에 따라??  
 오른쪽 위에 배치됩니다.??



IMPORT에 성공하면, 왼쪽 그림과?? 같은 메시지가 표시 되므로. **OK** 를 클릭 해 주십시오.??



IMPORT	<b>Scan기동??</b>	AlphaScan?시스템을 가동합니다.??	
--------	-----------------	-------------------------	--



주) AlphaScan이 인스톨 되어 있지 않은 경우에는 가동되지 않습니다. ??  
 인스톨 되어 있는 경우라도 가동되지 않을 경우에는 『파일』 『IMPORT』 『Scan환경』을 참조해 주십시오.??

AlphaScan의 자세한 사용 방법에 대해서는 AlphaScan 메뉴얼을 참조해 주십시오.

IMPORT	<b>Scan환경</b>	AlphaScan?시스템의 환경설정을 합니다.??	
--------	---------------	-----------------------------	--



주) Scan환경의 설정은 시스템 인스톨시에 실행하는 것입니다.????

AlphaScan의 자세한 사용방법에 대해서는 AlphaScan메뉴얼을 참조해 주십시오.??

**<실행 프로그램>**

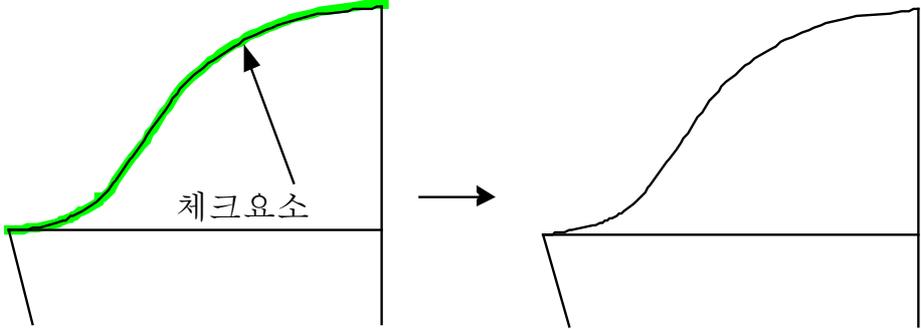
AlphaScan을 인스톨한 EXE를 지정해 주십시오.??  
 예를 들면, "C:\WScanWjvector4.exe"??

**<DXF 저장 폴더명>**

AlphaScan에서 추출한(스캔한) 형상의 DXF데이터를 보존할 폴더를 지정해 주십시오.??  
 보존폴더는 다시 작성해주십시오.??  
 예를 들면, "C:\Wdxf"??

**<출력 DXF파일명?>**

AlphaScan에서 추출한 DXF데이터를 보존할 때의 파일명입니다. 예를 들면, "Scan"??

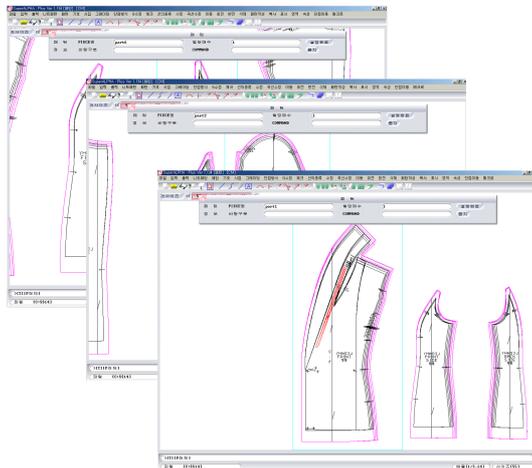
IMPORT	<b>체크삭제</b>	IMPORT한 요소중에서 체크요소 (녹색의??요소)만 삭제합니다.??	
			
<p>이 체크요소는 IMPORT된 요소와 비교하기 위한 요소로, 『이동』,이나 『요소삭제』인 통상의 패턴메이킹 기능에서는 지시할 수 없는 요소로 되어있습니다. ?? 따라서, DXF파일을 IMPORT해서 체크한 후에, 『체크삭제』할 것을 권합니다.??</p>			

EXPORT **TIIP 전체** 화면상에 있는 모든 영역내의 요소를 TIIP 변경합니다.



IMPORT조건설정이나 자세한 사용방법에 대해서는, TIIP메뉴얼을 참조해 주십시오.??

각 조건을 설정하고, **설정완료**를 클릭합니다.??



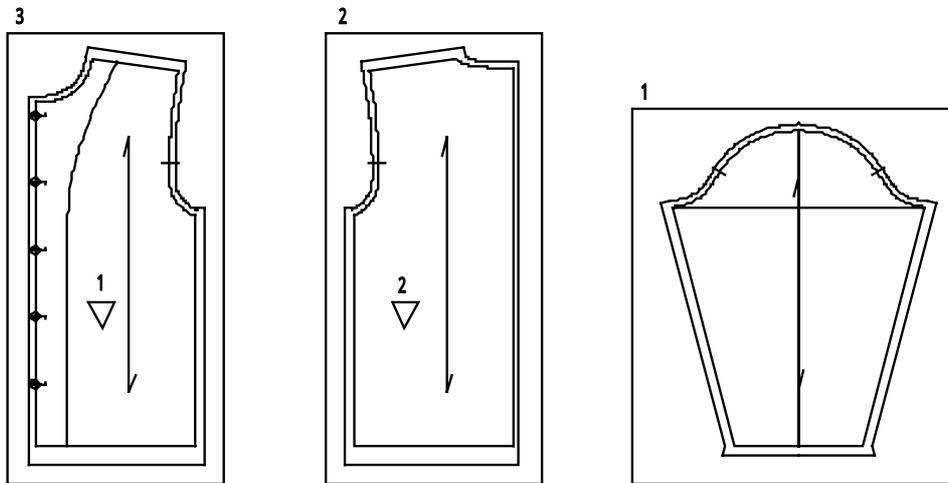
EXPORT 할 패턴의 PIECE명,별당매수 패턴구분, COMMAND를 입력하고, **설정완료**를 클릭합니다.??

PIECE명과 별당매수는 필수입력 사항입니다.

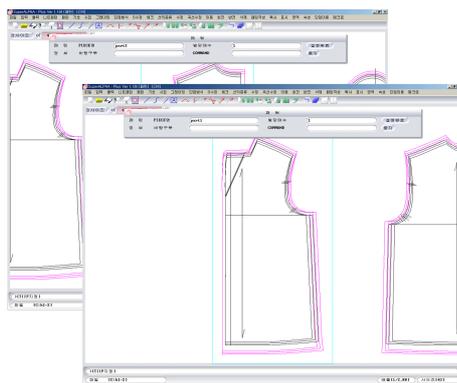
**중지** ...EXPORT를 중지합니다.

EXPORT에 성공하면 왼쪽그림과 같은 메시지가 표시 됩니다, 이때 **OK**를 클릭해 주십시오.

EXPORT	TIIP 지정	선택한 영역내의 요소를 TIIP변경합니다.??
--------	---------	---------------------------



> 패턴의 영역을 지시 :? 1 2



MPORT조건설정이나 자세한 사용?? 방법에 대해서는, TIIP메뉴얼을 참조해 주십시오.??

각 조건을 설정, **설정완료**를 클릭합니다.

EXPORT할 패턴의 PIECE명, 별당매수, 바탕구분, COMMAND를 입력하고, **설정완료**를 클릭합니다.??

PIECE명과 별당매수는 필수입력 사항입니다.

**중지** ...EXPORT를 중지 합니다.

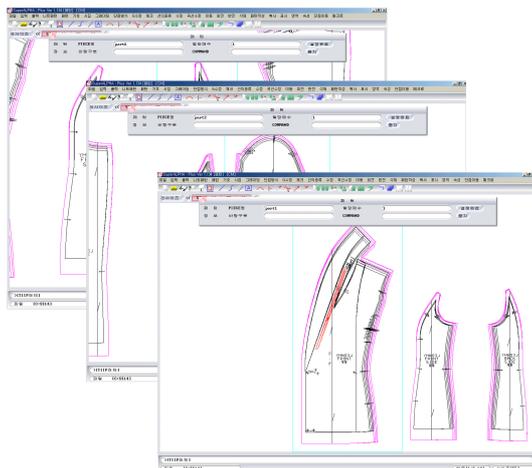
EXPORT에 성공하면 왼쪽그림과 같은 메시지가 표시 되므로, 이때 **OK** 를 클릭해 주십시오.??

EXPORT	<b>AAMA 전체</b>	화면상에 있는 모든 영역내의 요소를 AAMA 변경합니다.
--------	----------------	---------------------------------



IMPORT조건설정이나 자세한 사용방법에 대해서는, AAMA메뉴얼을 참조해 주십시오.??

각 조건을 설정하고, **설정완료**를 클릭합니다.??



EXPORT 할 패턴의 PIECE명, 별당매수,바탕구분, COMMAND를 입력하고, **설정완료**를 클릭합니다.??

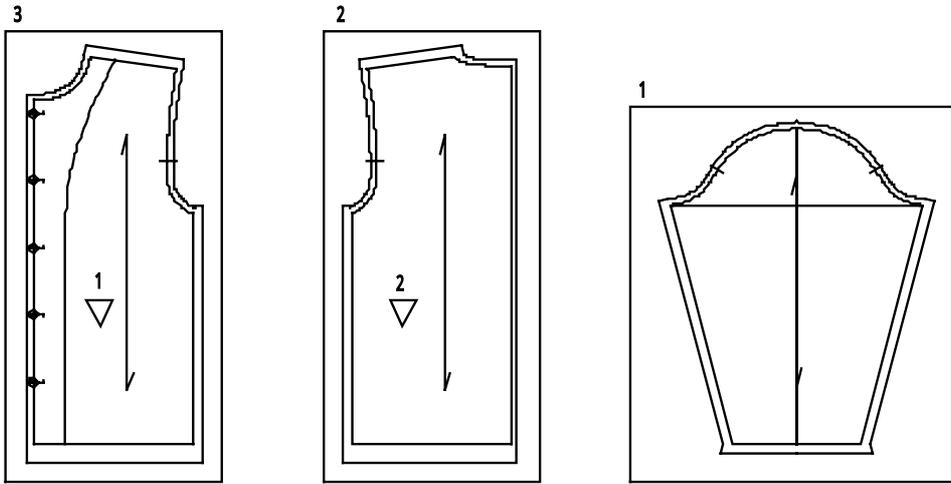
PIECE명과 별당매수는 필수 입력 사항입니다.

**중지** ...EXPORT를 중지합니다.??

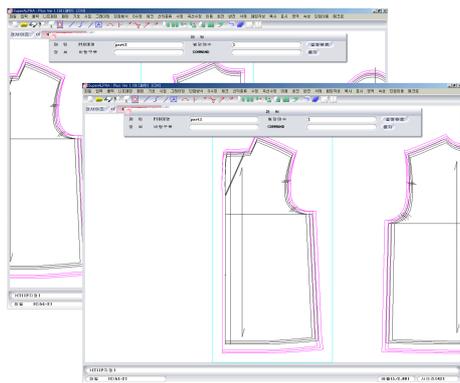
**원점** ...패턴정보의 문자열을 배치할 원점을 대각의 2점에 의해서 정해질 수 있습니다.??

EXPORT에 성공하면 왼쪽그림과 같은 메시지가 표시 되므로, 이때 **OK**를 클릭해 주십시오.??

EXPORT	<b>AAMA 지정</b>	선택한 영역내의 요소를 AAMA변경합니다.??
--------	----------------	---------------------------



> 패턴 영역을 지시: 1 2



IMPORT조건설정이나 자세한 사용방법에 대해서는, TIIP메뉴얼을 참조??해 주십시오.??

각 조건을 설정, **설정완료**를 클릭합니다.

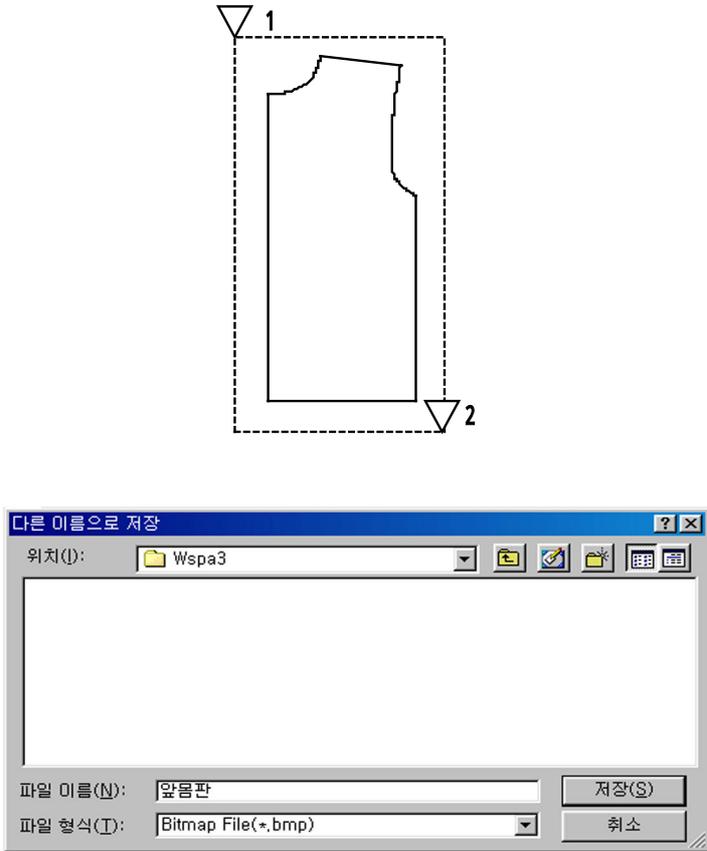
EXPORT할 패턴의 PIECE명, 별당매수, 바탕구분, COMMAND를 입력하고, **설정완료**를 클릭합니다.??

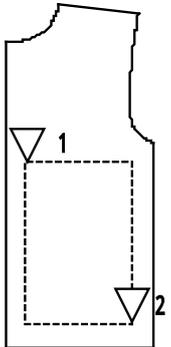
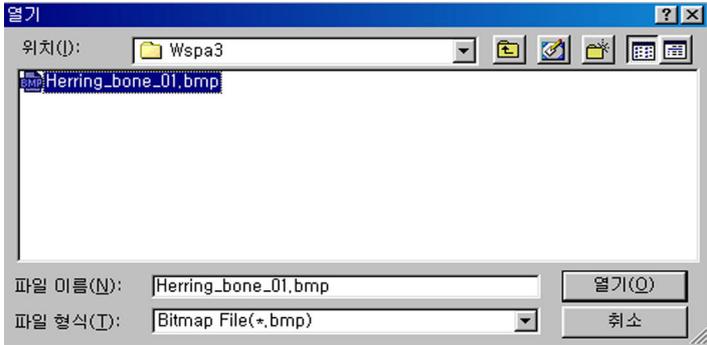
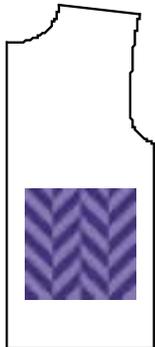
PIECE명, 별당매수는 필수 입력사항입니다.

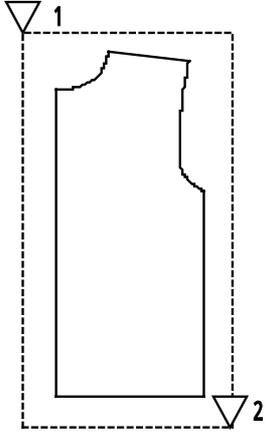
**중지** ...EXPORT를 중지합니다.

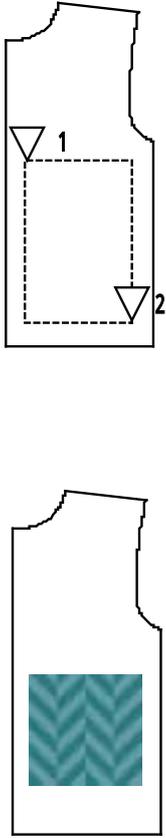
**원점** ...패턴정보의 문자열을 배치할 원점을 대각의 두점에 의해서 정할 수 있습니다.??

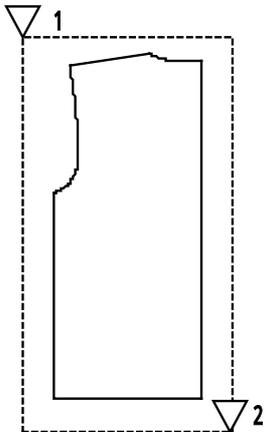
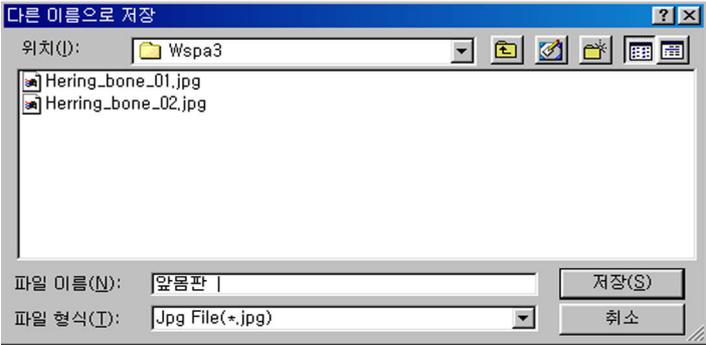
EXPORT에 성공하면 왼쪽그림과 같은 메시지가 표시 되므로, 이때 **OK**를 클릭해 주십시오.??

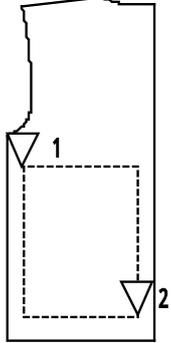
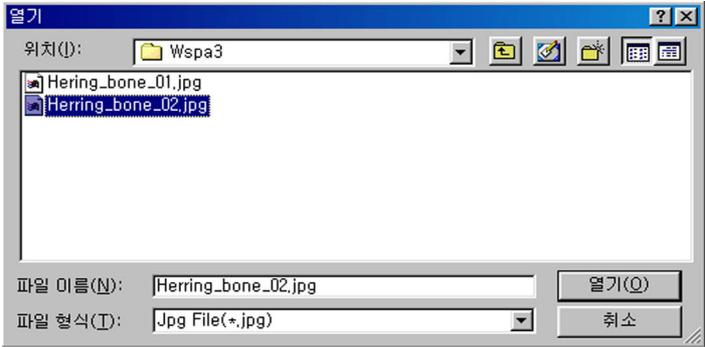
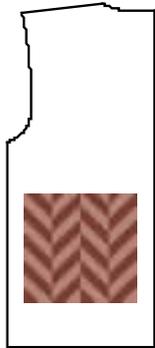
BMP	저 장	선택한 영역내의 요소를 BMP파일로써 저장합니다.	
 <p>The diagram shows a dashed rectangular selection box around a white irregular shape on a black background. Point 1 is at the top-left corner of the selection box, and point 2 is at the bottom-right corner. Below the diagram is a screenshot of a Windows 'Save As' dialog box. The title bar reads '다른 이름으로 저장'. The location is 'Wspa3'. The file name is '앞몸판' and the file type is 'Bitmap File (*.bmp)'. Buttons for '저장(S)', '취소', and '확인' are visible.</p>		<p>&gt; 대각의 2점을 지시: 1 2</p> <p>파일명을 입력하고 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">저장 (S)</span> 를 클릭해 주세요.</p> <p>기본설정에서 저장 장소는 WSPA3의 폴터로 되어있습니다.??</p>	

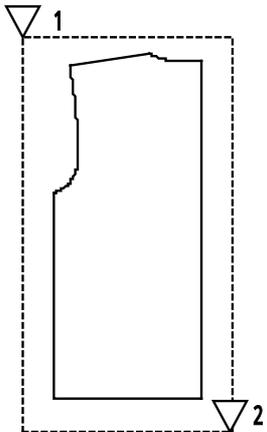
BMP	<b>열기</b>	BMP파일을 화면상에 표시합니다.	
<div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>		<p>&gt; 대각의 2점을 지시: 1 2</p> <p>파일명을 입력하고, <b>열기 (O)</b>를 클릭합니다.??</p> <p>기본설정에서 저장 장소는 WSPA3의 폴터로 되어있습니다.??</p>	

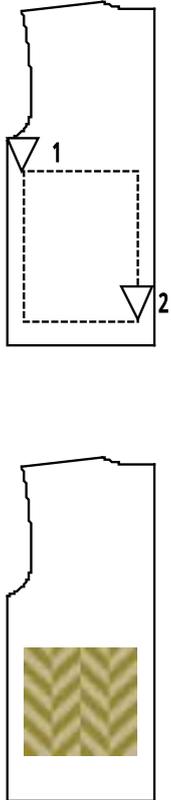
BMP	<b>클립 저장</b>	선택한 영역내의 요소를 BMP데이터로서 클립 보드에 카피합니다.??	
		<p>&gt;대각의 2점을 지시 :?    1    2</p>	

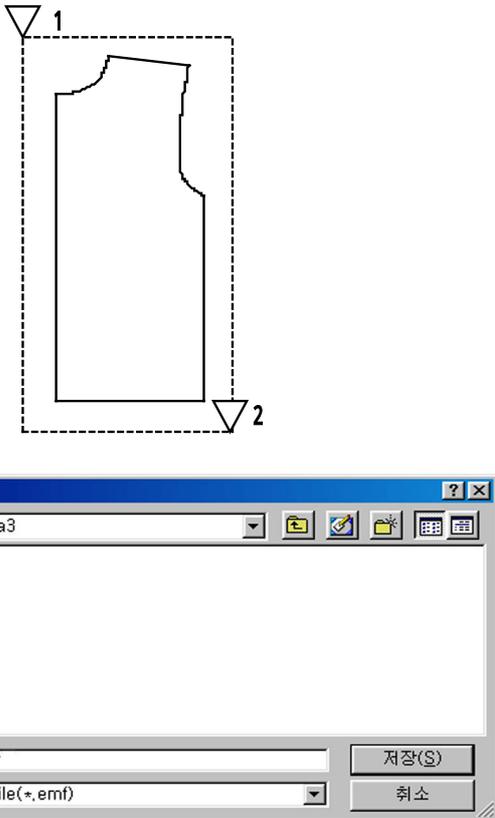
BMP	<b>클립 열기</b>	클립보드 내에 있는 BMP데이터를 화면상에 ?? 붙입니다.??	
		<p>&gt;대각의 2점을 지시: ?    1    2</p> <p>사전에 크립보드에 BMP의 데이터가 존재하고 있을 것.??</p>	

J P G	저 장	선택한 영역내의 요소를 JPG파일로 저장합니다.	
		<p>&gt;대각이 2점을 지시?:    1    2</p> <p>파일명을 입력하고 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">저장 (s)</span> 을?? 클릭합니다.??</p> <p>기본설정에서 저장할 곳은 WSPA3의?? 폴더로 되어있습니다.??</p>	
			

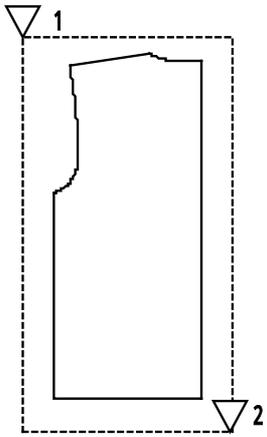
J P G	열 기	JPG파일을 화면상에 표시합니다.	
<div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>		<p>&gt; 대각의 2점을 지칭 : 1 2</p> <p>파일명을 입력하고, 열기 (O) 를 클릭 합니다.??</p> <p>기본설정에서 저장 장소는 WSPA3의 폴더로 되어 있습니다.??</p>	

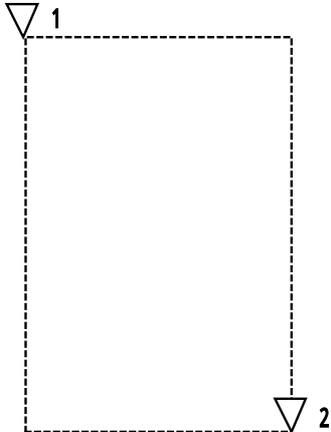
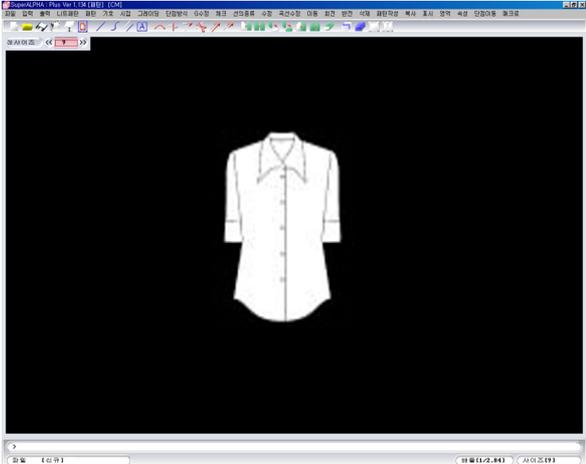
J P G	<b>클립 저장</b>	선택한 영역내의 요소를 JPG데이터로 클립보드에 저장합니다.	
		>대각의 2점을 지시:      1      2	

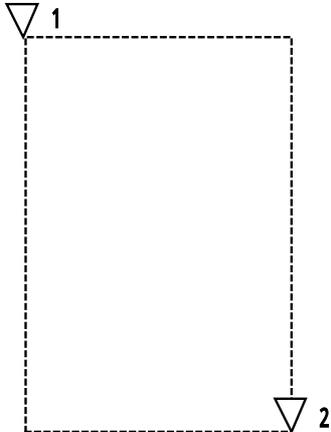
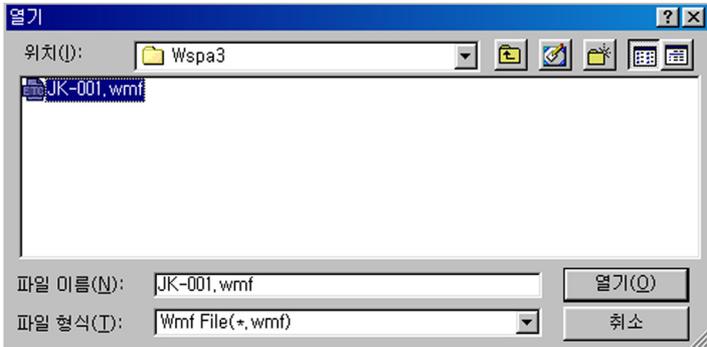
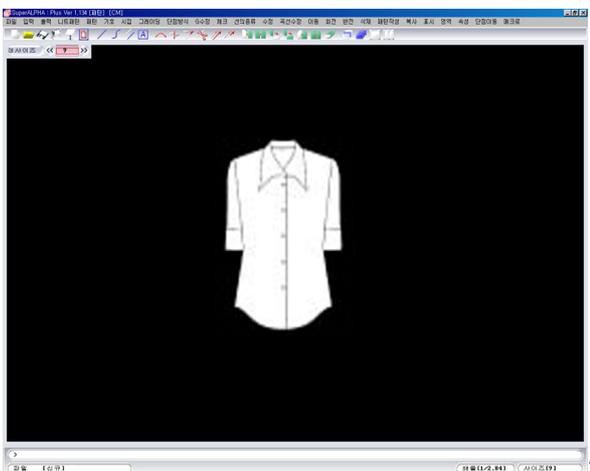
J P G	<b>클립 열기</b>	클립보드 내에있는 JPG데이터를 화면상에 표시합니다.	
		>대각의 2점을 지시:      1      2  사진에 클립보드에 JPG의 데이터가? 존재하고 있을 것.??	

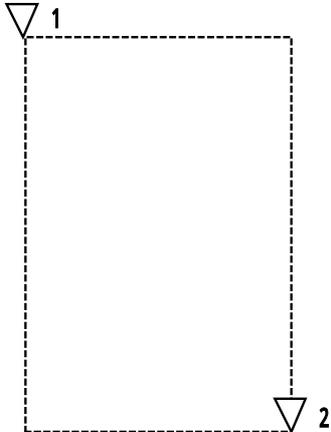
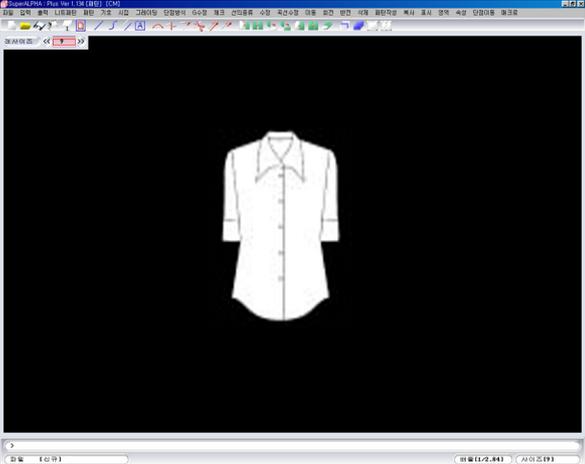
EMF	저장	선택한 영역내의 요소를 EMF파일로써 저장합니다.	
		<p>&gt; 대각의 2점을 지시: 1 2</p> <p>파일명을 입력하고, <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">저장 (s)</span> 를 클릭합니다.??</p> <p>기본설정에서 저장 장소는 WSPA3의 폴더로 되어있습니다.??</p>	

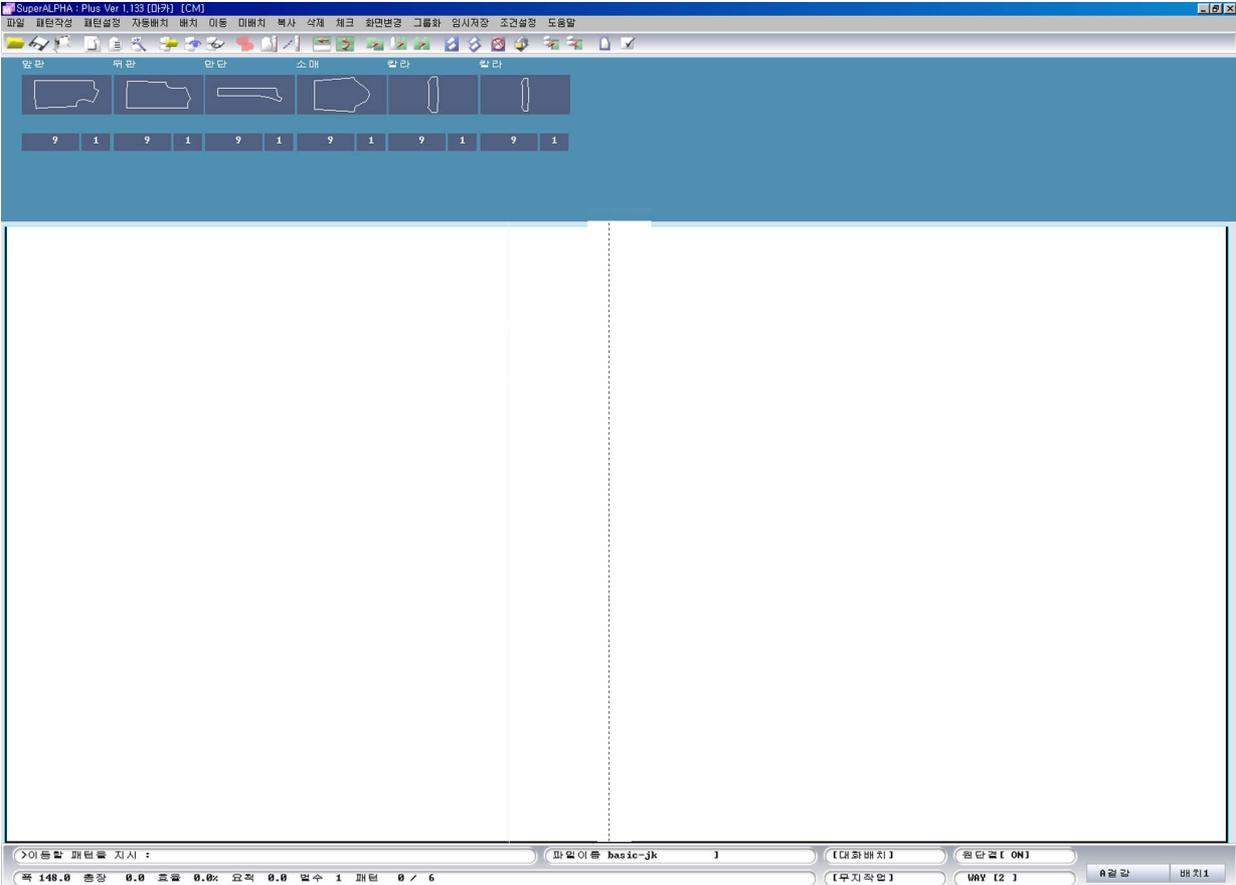
EMF	열기	EMF파일을 화면상에 표시합니다.??	
<div data-bbox="363 369 699 806" data-label="Diagram"> </div> <div data-bbox="183 882 890 1227" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="240 1256 826 1727" data-label="Image"> </div>		<p data-bbox="957 369 1404 405">&gt; 대각의 2점을 지시: 1 2</p> <p data-bbox="957 884 1452 958">파일명을 입력하고, 열기 (O) 를 클릭 합니다.??</p> <p data-bbox="981 992 1452 1066">기본설정의 저장 장소는 WSPA3의?? 폴더로 되어있습니다.??</p>	

EMF	<b>클립 저장</b>	선택한 영역내의 요소를 EMF데이터로써 클립보드에 복사합니다.??	
		>대각의 2점을 지시:? 1      2	

EMF	<h2 style="text-align: center;">클립 열기</h2>	<p>클립보드내에 있는 EMF데이터를 화면상에 표시합니다.</p>	
<div style="text-align: center;">  </div> 		<p>&gt; 대각의 2점을 지시: 1    2</p> <p>사전에 클립보드에 EMF의 데이터가 존재하고 있을 것.??</p>	

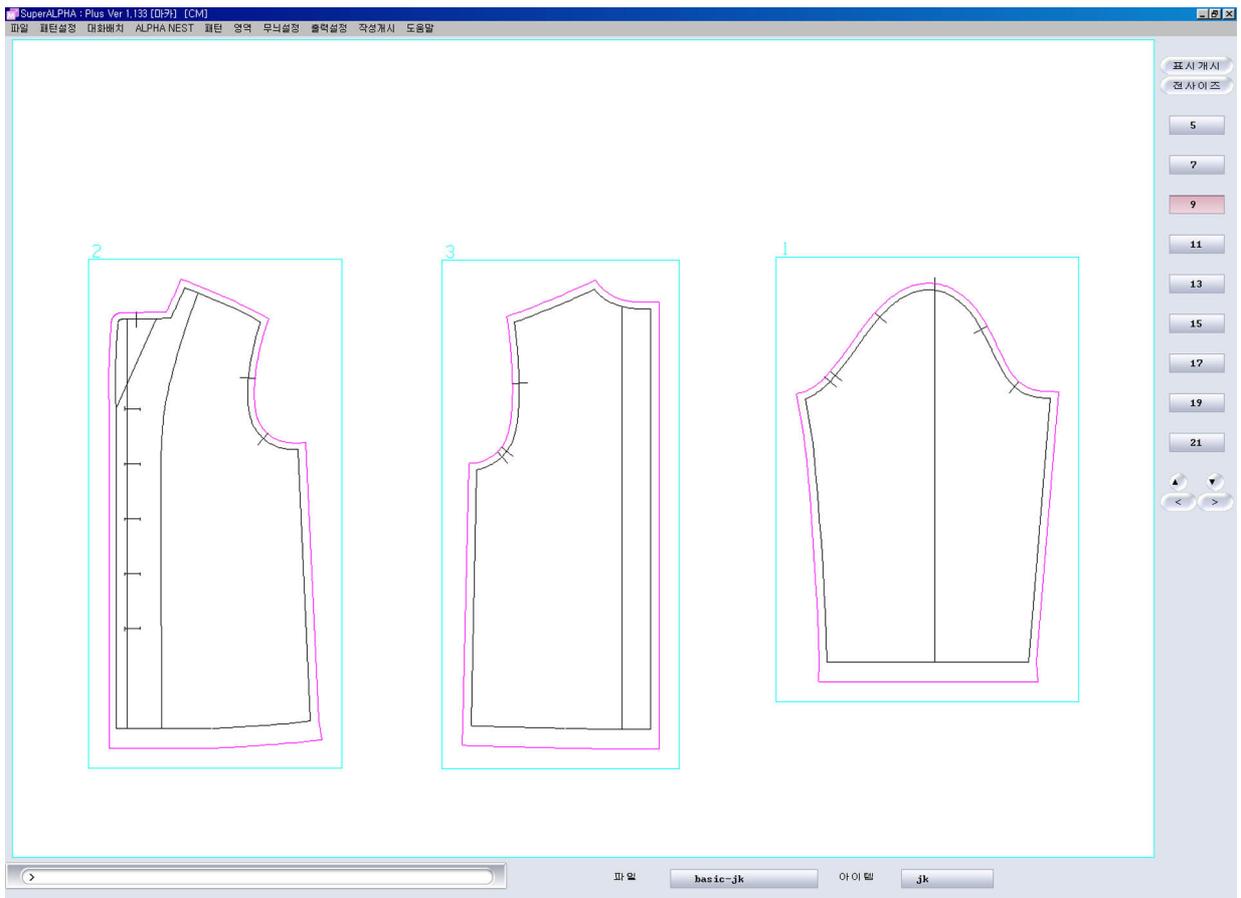
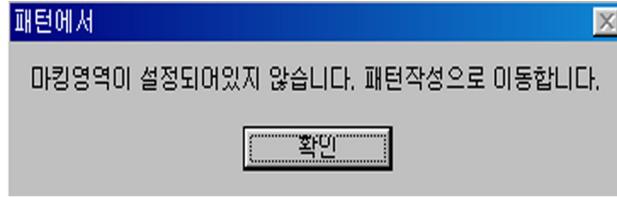
WMF	<b>열기</b>	WMF파일을 화면상에 표시합니다.??	
<div style="text-align: center;">  </div> <div style="margin-top: 20px;">  </div> <div style="margin-top: 20px;">  </div>		<p>&gt; 대각의 2점을 지시: 1 2</p> <p>파일명을 입력하고, 열기 (O) 를 클릭?? 합니다.??</p> <p>기본설정의 저장 장소는 WSPA3의?? 폴더로 되어있습니다.??</p>	

WMF	<h2 style="text-align: center;">클립열기</h2>	<p>클립보드내에 있는 WMF데이터를 화면상에 표시합니다.</p>	
<div style="text-align: center;">  </div> 		<p>&gt; 대각의 2점을 지시: 1    2</p> <p>사전에 클립보드에 WMF의 데이터가 존재하고 있을 것.??</p>	

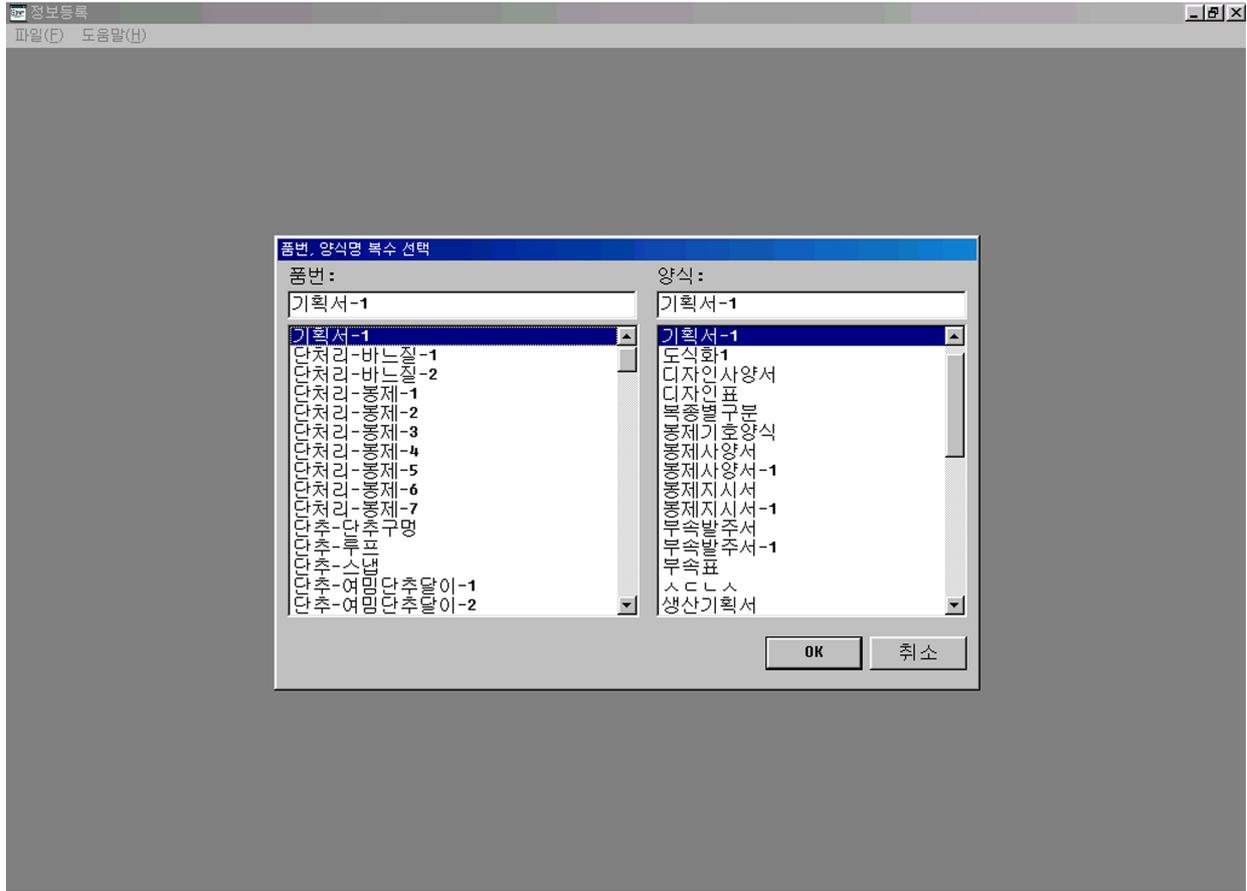
	<h1>MARKING</h1>	<p>현재사용하고 있는 패턴데이터를 그대로 이용하고, 마킹시스템을 가동합니다.??</p>	
<p>작업하고 있는 패턴데이터의 상태에 따라서, 가동되는 마킹시스템의 화면이 다릅니다.??</p> <p>마킹시스템의 설정이나 자세한 조작방법에 대해서는, 마킹 매뉴얼을 참조해 주십시오.??</p> <p><b>&lt; 패턴에 마킹정보가 설정되어 있는 경우 &gt;</b></p> <p><b>【대화배치】</b> 화면이 가동됩니다.??</p> <p>단, 별수는 「1」로 설정 되어있습니다. ??</p> <p>그 외의 설정은 이전에 사용한 것이 반영되어있습니다.??</p> 			

<패턴에 마킹정보가 설정되어있지 않은 경우>

아래의 메시지가 표시되어, **OK**를 클릭하면, **【패턴작성】** 화면이 가동됩니다.??  
화면표시 후, 『자동영역』이 실시되어, 각각의 패턴에 영역이 설정됩니다.??



A_P L A N	<b>저 장</b>	AlphaPlan 양식을 가동합니다.??	
-----------	------------	------------------------	--



「품번」 「포맷」을 선택해서 열면, AlphaPlan의 양식이 표시됩니다.??

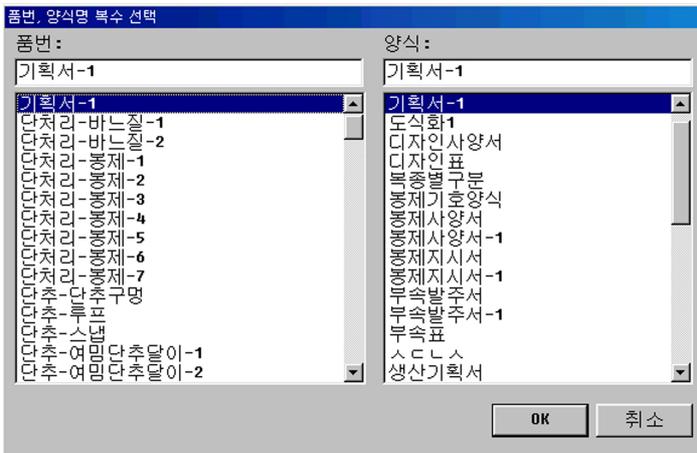
AlphaPlan의 자세한 사용방법에 대해서는, AlphaPlan 매뉴얼을 참조해주시시오.??

<패턴을 자동으로 붙일 경우>

AlphaPlan을 가동하기 전에 작업중인 패턴을 「EMF파일」로 클립보드에 저장해 두면, 저장해둔 데이터를 AlphaPlan의 양식에 반영시킬 수 있습니다. ??

그 경우에, AlphaPlan에서 그림영역을 「100」으로 설정해 두는 것이 조건이 됩니다.??  
그림영역번호는? 『A\_Plan』 『포맷』으로 설정.변경할 수 있습니다.??

『파일』 『EMF』 『클립저장』를 사용하여, AlphaPlan에 표시할 패턴을 선택합니다.??



>대각의 2점을 지시 : 1 2

품번」 「포맷」을 선택합니다.??

정보창 목록 - (양식등록 - 기획서1 - 00016.DBX - 00015.FM1)

파일(F) 편집(E) 디자인(D) 표시(V) 데이터관리(C) 기본설정(B) 관계관리(R) 포(D) 원도우(W) 설정(O) 도움말(H)

## 기 획 서

[뷰슈스하이텍]

주 소 일	2002년 8월 14일	생물납기일	2002년 8월 20일	재고비	25,260	공일	41,200	원가	63,700	소매가	242,060	생소
시 즌	가을	생물속인	2002년 8월 20일									
품번	JK10221	사이즈개발	44,55,66,77호									
아이템명	jacket											
브랜드명	YOUTH											

필	품번	JK10221	필	품번	
	품명	단 40'S		품명	
	품질	cotton		품질	
	규격	44"		규격	
	사입처	갑		사입처	
	예산요적	1.5y		예산요적	
단가	15,000	단가			
예산금액	22,500	예산금액	0		

품번	JK10221	품번	JK10221	품번	
품명	120'S	품명	IS-30	품명	
품질	poly	품질	점축심지	품질	
규격	44"	규격	36"	규격	
사입처	을	사입처	사	사입처	
예산요적	1.2y	예산요적	0.7y	예산요적	
단가	2,000	단가	1,500	단가	
예산금액	2,400	예산금액	1,050	예산금액	0

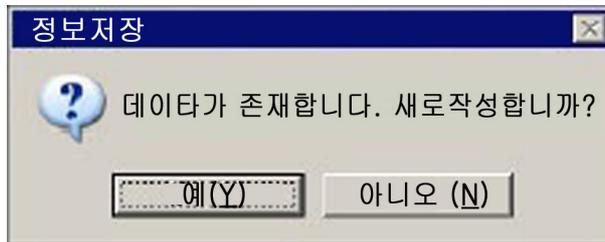
무늬명	농늬	규격	수량	단가	예산금액	사입처
단추1	BOT123	18mm	8	250	2,000	가
단추2	BOT124	10mm	4	150	600	가
속단추	BOT125	0.5mm	8	10	80	가
라벨1	제인라벨	1번	1	50	50	나
라벨2	봉실라벨		1	30	30	나
라벨3	호성라벨		1			나

C#	C#	C#	C#
검중2U	매	미색1U	매
		브라운1U	매



원장 다음 | < > | VB=44,55,66,77호

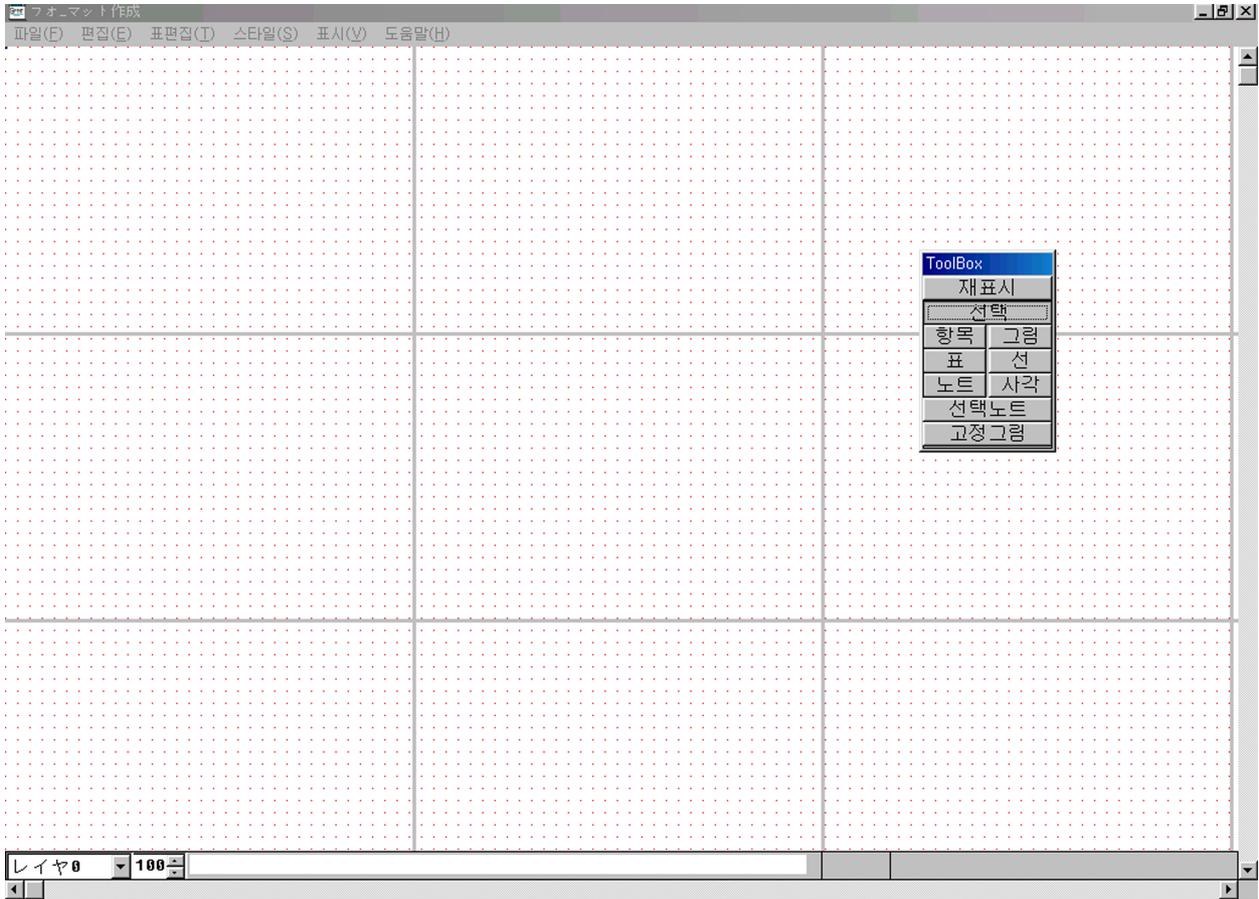
이전에, 그림영역에 데이터가 존재할 경우에는, 아래의 메시지가 표시됩니다??



예 . . . 클립보드의 데이터에 다시 씁니다.??

아니오 . . . 현재의 화면상의 데이터대로 됩니다.??

A_PLAN	양 식	AlphaPlan 포맷작성을 가동합니다.	
--------	-----	------------------------	--



AlphaPlan의 자세한 사용방법에 대해서는 AlphaPlan메뉴얼을 참조해 주십시오.??

그림영역 번호를 「100」으로 설정하면, 클립보드에 붙여진 「EMF파일」을 자동으로 표시 할 수 있습니다. ??

자세한 내용은 『파일』 『A\_PLAN』 『저장』를 참조해 주십시오.??

<b>환 경</b>	시스템을 사용함에 있어서 환경설정을 합니다.	e n v
------------	--------------------------	-------



상기의 설정은 초기설정입니다.??

각 조건을 설정하고, **설정완료**를 클릭합니다.??

색변경 . . . 작업영역에서의 배경색이나 그림선의 색을 자유롭게 설정할 수 있습니다.??  
색을 선택하면, 아래 그림과 같은 창이 표시되므로, 색을 설정하고, **OK** 를 클릭합니다.



마우스색 . . . 마우스커서의 색을 선택할 수 있습니다. ??  
배경색등에 맞춰서, 「흰색」과 「검정」을 선택해 주십시오.??

**초기화** . . . 설정한 내용을 초기화 상태로 돌아갑니다.??

대화상자위치 . . . 위치초기화를 클릭하면, 이동한 다이얼로그의 위치가 초기위치로 됩니다.??

문자크기 . . . 다이얼로그 박스나 메시지 바의 문자 크기를 설정합니다.??  
 수치입력 후 **변경**을 클릭합니다. ????  
 표준은 「13」입니다. 그 이외의 수치로 설정된 경우에는, 문자표시가 ??  
 잘 보이지 않는 경우도 있습니다.??

매크로문자크기 . . . PAC기능을 사용할 때 문자의 배율을 설정합니다. ??  
 수치입력후, **변경**을 클릭합니다.??

**초기설정** . . . 입력한 수치를 초기설정으로 되돌립니다.

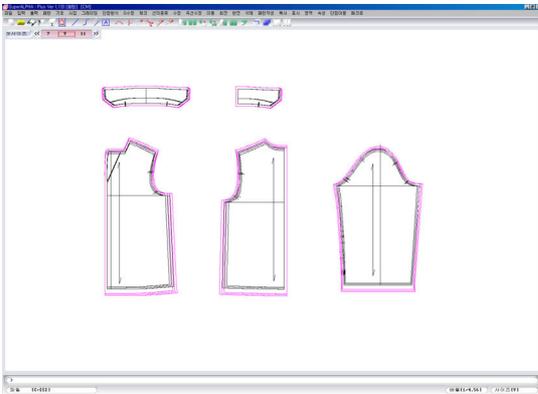
계산기표시 . . . **표시유**를 선택하고, 수치를 입력할 경우, 입력영역을 선택하면 계산기가 표시  
 되어, 수치를 입력 할 수 있습니다. (키보드에서 입력하는 것도 가능합니다.)??



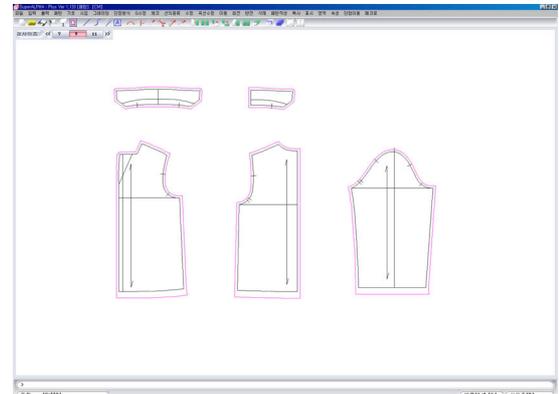
**표시무**를 선택할 경우에는 키보드에서만 입력 할 수 있습니다.??

사이즈표시 . . . 표시유를 선택하면, 작업화면상에 사이즈표가 왼쪽상단에 표시됩니다.??

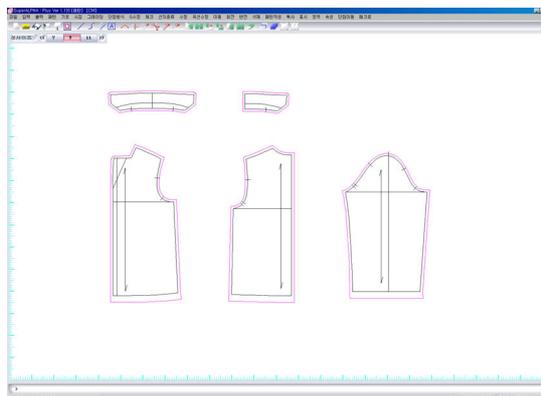
전사이즈를 클릭할 경우



1사이즈만 클릭할 경우



자표시 . . . 표시함을 선택하면, 작업화면상에 보통(CM)의 자가 표시됩니다.??



마우스오른쪽 . . . 오른쪽 클릭으로 표시되는 팝업메뉴의 설정을 실시합니다.??

**POPUP 메뉴** . . . 작업화면상에서 오른쪽을 클릭하면 팝업메뉴가 표시되고, 메뉴바에서 오른쪽을 클릭하면 메뉴페이지 변경을 할 수 있습니다.??

**CTL+POPUP** . . . 오른쪽을 클릭하면 메뉴페이지 변경을 할 수 있고, ?? **Ctrl** 키를 누르면서 오른쪽을 클릭하면, 팝업메뉴가 표시됩니다.??

**메뉴 다음 화면 표시** . . . 오른쪽 클릭으로 메뉴페이지의 변경을 할 수 있고, 팝업메뉴는 ?? 표시되지 않습니다.??

< 팝업메뉴의 종류 >

미작업형태

- 영역교차내
  - 영역내
  - 외곽확인
  - 그룹화
  - 레이지시
  - 연속선
- 
- 끝점
  - 임의점
  - 교점
  - 중점
  - 선상점
  - 비율점

점지정시

- 끝점
- 임의점
- 교점
- 중점
- 선상점
- 비율점

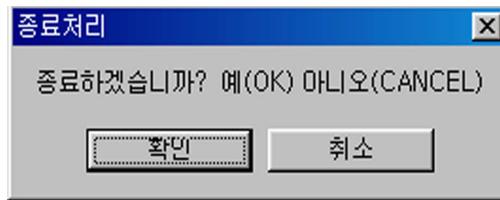
요소지정시

- 영역교차내
- 영역내
- 외곽확인

각각의 기능은 기능키나 코맨드,메뉴와 같습니다.??

메뉴표시수 . . . 메뉴바에 표시하는 1페이지의 메뉴수를 설정합니다.??  
 수치입력후에는 **변경**을 클릭합니다. ??  
 최대 24까지 설정할 수 있습니다.??  
 23이하로 설정한 경우에는 오른쪽 클릭으로 다음 페이지의 변경을 할 수 있습니다.??

	<b>종 료</b>	시스템을 종료 시킵니다.??	e x i t
--	------------	-----------------	---------

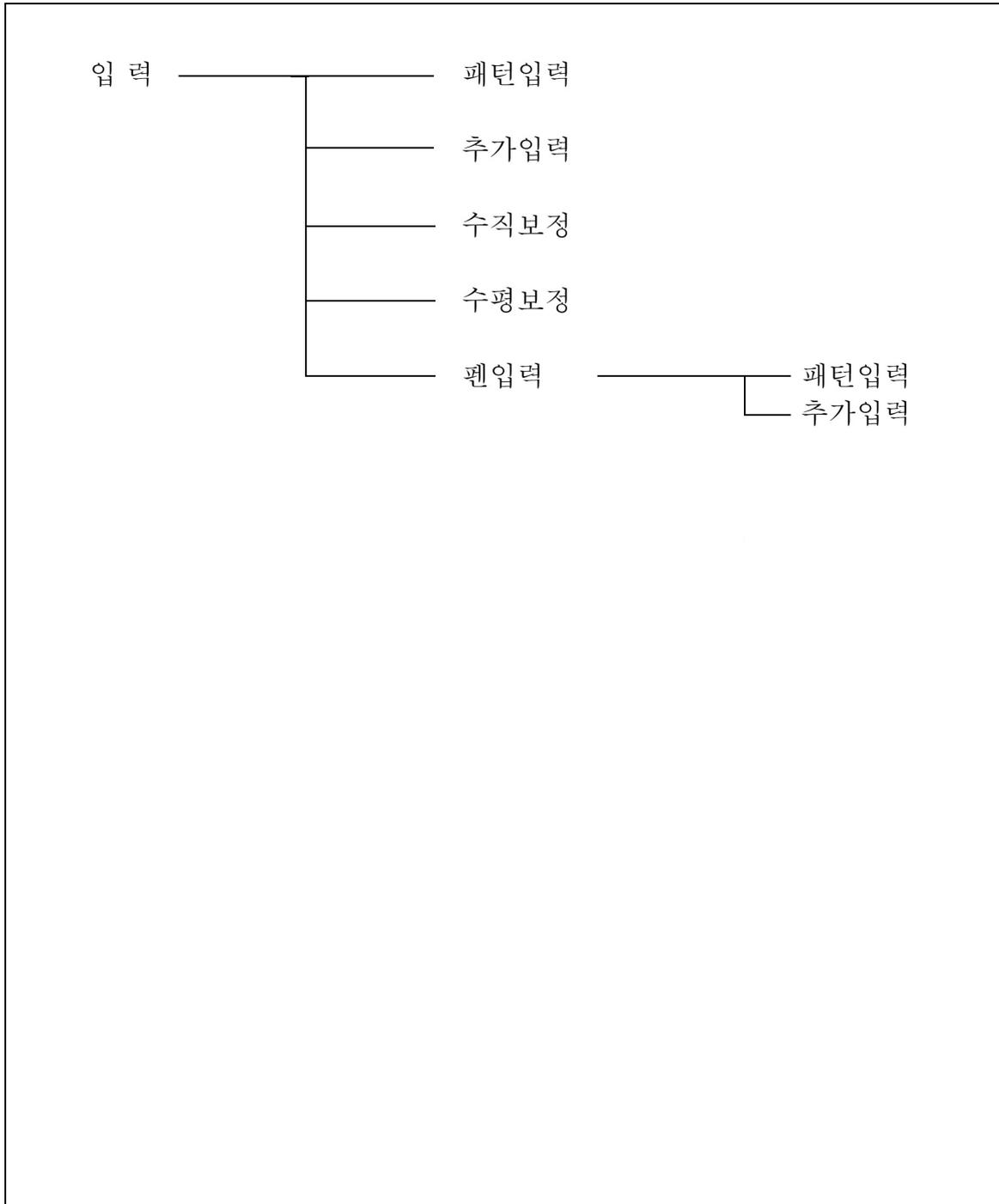


OK . . . 를 클릭하면 SuperALPHA:Plus가 종료됩니다.??

취소 . . . 를 클릭하면 작업을 계속 진행할 수 있습니다.??

작업중의 데이터는 보존되지 않고 시스템이 종료됩니다.??

# 입력



### 디지털타이저에 대해서??

디지털타이저라는 것은 패턴을 읽는 장치입니다. ??

커서의 + 교점을 선상에 맞춰서 버튼을 누릅니다.??



- 0 . . . 직선을 입력합니다.??
- 1 . . . 곡선을 입력합니다.??  
곡선의 점열수는 최대 15점까지로 되어있습니다.
- 2 . . . 1개 입력을 취소합니다. ??  
곡선입력시에는 연속해서 취소할 수 있습니다.??
- 3 . . . 입력의 완료(구분), 다시 한번 누르면 디지털타이저 입력을 완료합니다.??

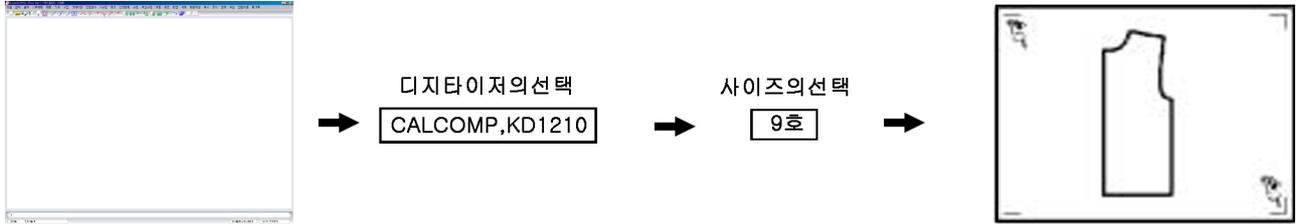
#### 입력방법

- 직선만 . . . 0 에서 시작점과 끝점을 지시합니다. ??  
종료는, 3 으로 지시합니다.??
- 직선의연속 . . . 0 에서 시작점부터 각 점 모두를 지시합니다.??  
종료는, 3 으로 지시합니다.??
- 곡선만 . . . 1 에서 시작점부터 순서간격을 주고 지시해갑니다. ??  
(14점째에서 디지털타이저 본체로부터 뻐뻐라고 경보음이 울리고, 15점째를 지시했을 때는 자동적으로 곡선입력을 종료합니다.)  
종료는, 3 으로 지시합니다.??
- 곡선의연속 . . . 1개의 곡선 입력을 입력하고, 다음 곡선의 시작점을 앞곡선의 끝점과 같은위치에서 1버튼을 지시합니다.
- 직선에서 곡선 . . . 0 로 직선을 입력하고, 다음 곡선의 시작점은 이전의 끝점이 이용되므로, 직선을 끝점을 1 로 지시합니다. ??
- 곡선에서 직선 . . . 1 로 곡선을 입력하고, 다음 직선의 시작점은 이전의 끝점이 이용되므로, 곡선을 끝점을? 0 로 지시합니다. ??
- 취소 . . . 표시되어있는 점열수가 “1”이상일 때,?? 2 를 누르면 직선의 입력점이 취소됩니다.??
- 종료 . . . 화면왼쪽 아래에 「형태을 입력하십시오」 라는 메시지가 표시되어 있을 때에 3 을 누르면 종료됩니다.??

#### 곡선입력시의 주의점

- 1 . 완만한 곡선은 점의 간격을 넓히고, 급한 곡선은 간격을 좁게 입력하면 효과적입니다.
- 2 . 곡선의 점열수는 최대 15점까지이므로, 긴 곡선을 입력할 때는 사진에 지시할 장소를?? 염두해 입력하면 좋습니다.??
- 3 . 그레이딩 할때를 위해서, 곡선의 시작점의 다음점과 끝점의 앞점은, 점의 감각을 일부분?? (어느정도는)은 작게 입력하면 좋습니다.??

<b>패턴입력</b>	디지털타이저를 사용해서, 패턴의 형상을 입력합니다.??	d i g t
-------------	--------------------------------	---------



> 입력할 윈도우의 원점을 지시:

화면의 작업영역을 지시합니다.??

이미 화면상에 패턴이 있을 경우에는, 『화면이동』을 하고, 패턴을 보이지 않게 놓던지, 작업영역의?오른쪽아래를 지정합니다.??

입력할 디지털타이저와 사이즈를 지정합니다.??

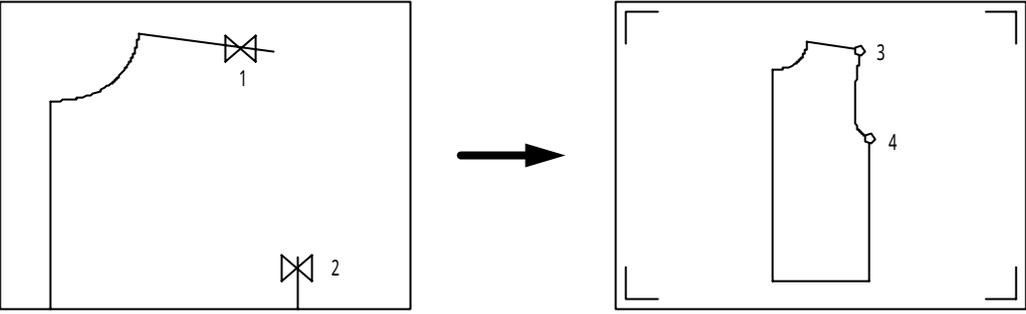


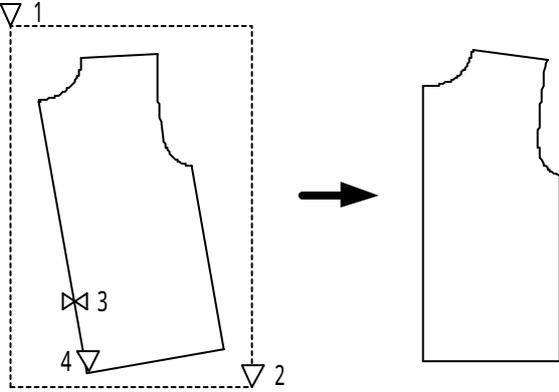
**임의**...임의의 LAY를 지시합니다.??

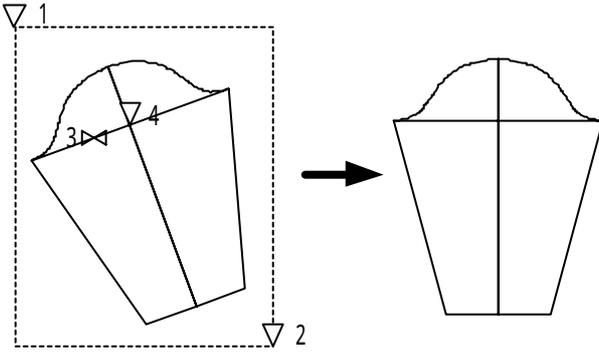
디지털타이저

- CALCOMP, KD1210
- CALCOMP, KD1210**
- CALCOMPTABLET
- MUTOH DIGI
- T사<PHOTRON>
- KD5000
- T사 DIGITIZER
- M사DIGI ,HDG3648T
- A사<HDG4460S>
- CALCOMP
- S사 <SD-013A>
- 이 등DIGITIZER
- NUMONICS2200
- P사<GTCO>
- A사<ND-915>
- A사<SD-013A>
- MUTHO XLC
- G사<KD4620>
- NUMONICS<ACCUGRID>
- A사<HDG-3648S>
- J사<NUMONICS2210>

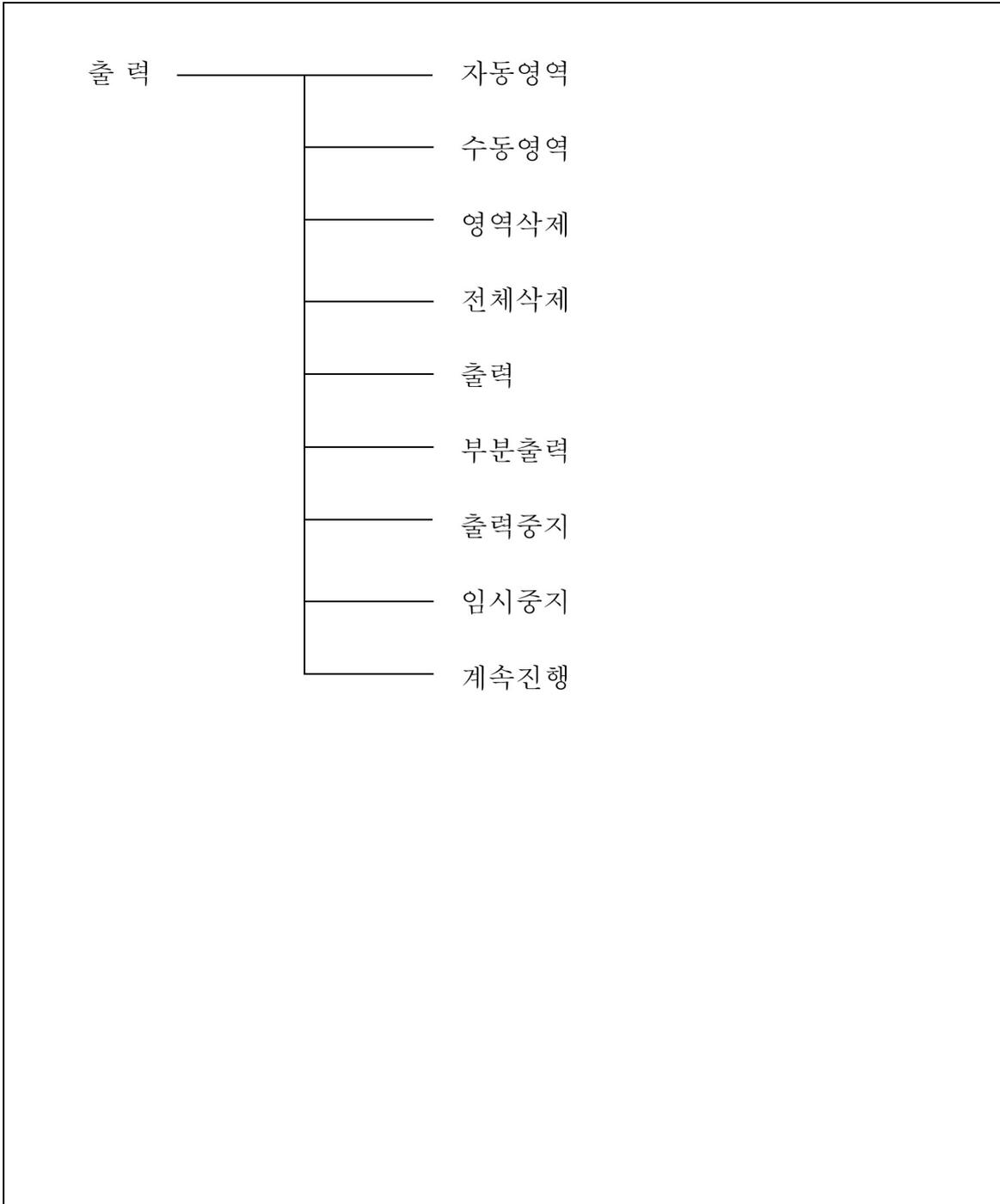
<p>&gt; 디지털타이저상의 기준이 되는 2점을 표시 :</p> <p>&gt; 종료하겠습니까 : 예 (y) 아니오(n) =</p>	<p>디지털타이저에 입력할 패턴을 붙이고, 커서의 버튼??  <input type="text" value="0"/> 으로 패턴의 대각의 2점으로 영역을 선택합니다.</p> <p>디지털타이저에 여러개의 패턴을 붙인 경우에는, 모든 패턴이 포함되도록 영역을 선택합니다.</p> <p>패턴의 외곽선을 입력하면서 디자인선이나 너치 등도 입력 합니다.          디지털타이저 입력후, <input type="text" value="3"/> 을 누릅니다</p> <p>디지털타이저 커서 (디지털타이저의 입력기능)??          버튼의 기능할당??          0...직선, 입력범위 표시설정??          1...곡선 (최대 15점열까지)??          2...취소 (BackSpace) ??          3...요소구분, 디지털타이저 입력종료</p>
--	---

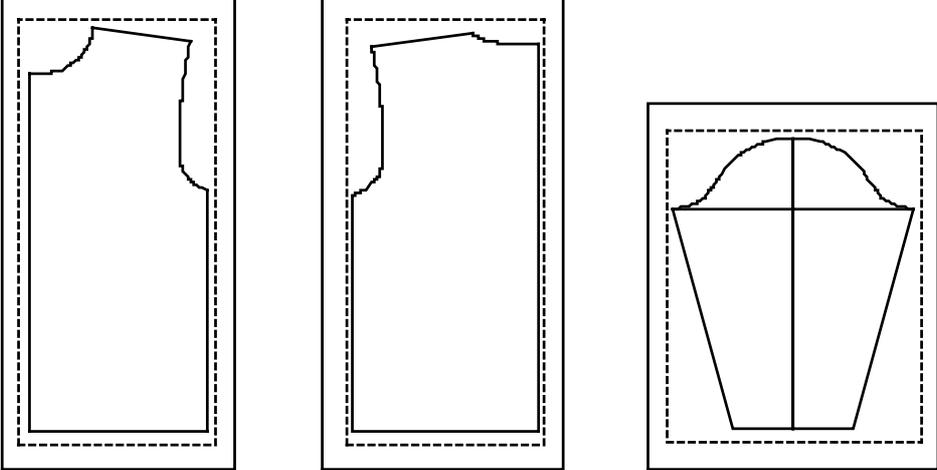
<p><b>추가입력</b></p>	<p>부분적으로 추가할 요소의 입력을 실시합니다.??</p>	<p>fit</p>
		
<p>&gt; 설치할 윈도우의 2점을 표시 : 단점                  ▷ ◁ 1 ▷ ◁ 2 ??</p> <p>&gt; 디지털타이저상의 기준이 되는 2점을 지시:                  ▷ ◁ 3 ▷ ◁ 4 ??</p> <p>&gt; 형상을 입력하십시오 :</p> <p>&gt; 종료하겠습니까? 예(y) 아니오(n)=??</p>	<p>입력할 부분의 2점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도가능</p> <p>디지털타이저상의 패턴을 화면에서 지정한 2점과 같은 점을 버튼 <input type="text" value="0"/> 로 잡는다.??</p> <p>요소를 입력합니다.??</p> <p>입력이 끝나면, 다시한번 버튼 <input type="text" value="3"/> 을 클릭합니다.</p>	

	수직보정	지시한 요소를 수직선을 기준으로 보정합니다.??	c y
			
<p>&gt; 대상요소지시: ?? 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 기준선지시: ▷ ◁ 3 ??</p> <p>&gt; 회전의 중심을 지시:?? 4</p>		<p>보정할 요소를 지시합니다.??</p> <p>수직으로 보정 할 때, 기준선을 지시합니다.??</p> <p>회전중심위치를 지시합니다.??</p>	

	수평보정	지시한 요소를 수평선을 기준으로 보정합니다.??	h h
			
<p>&gt; 대상요소지시:?? 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 기준선지시:?? ▷ ◁ 3??</p> <p>&gt; 회전의 중심을 지시:?? 4</p>		<p>보정할 요소를 지시합니다.??</p> <p>수평으로 할 때, 기준선을 지시합니다.??</p> <p>회전중심 위치를 지시합니다.??</p>	

# 플로터



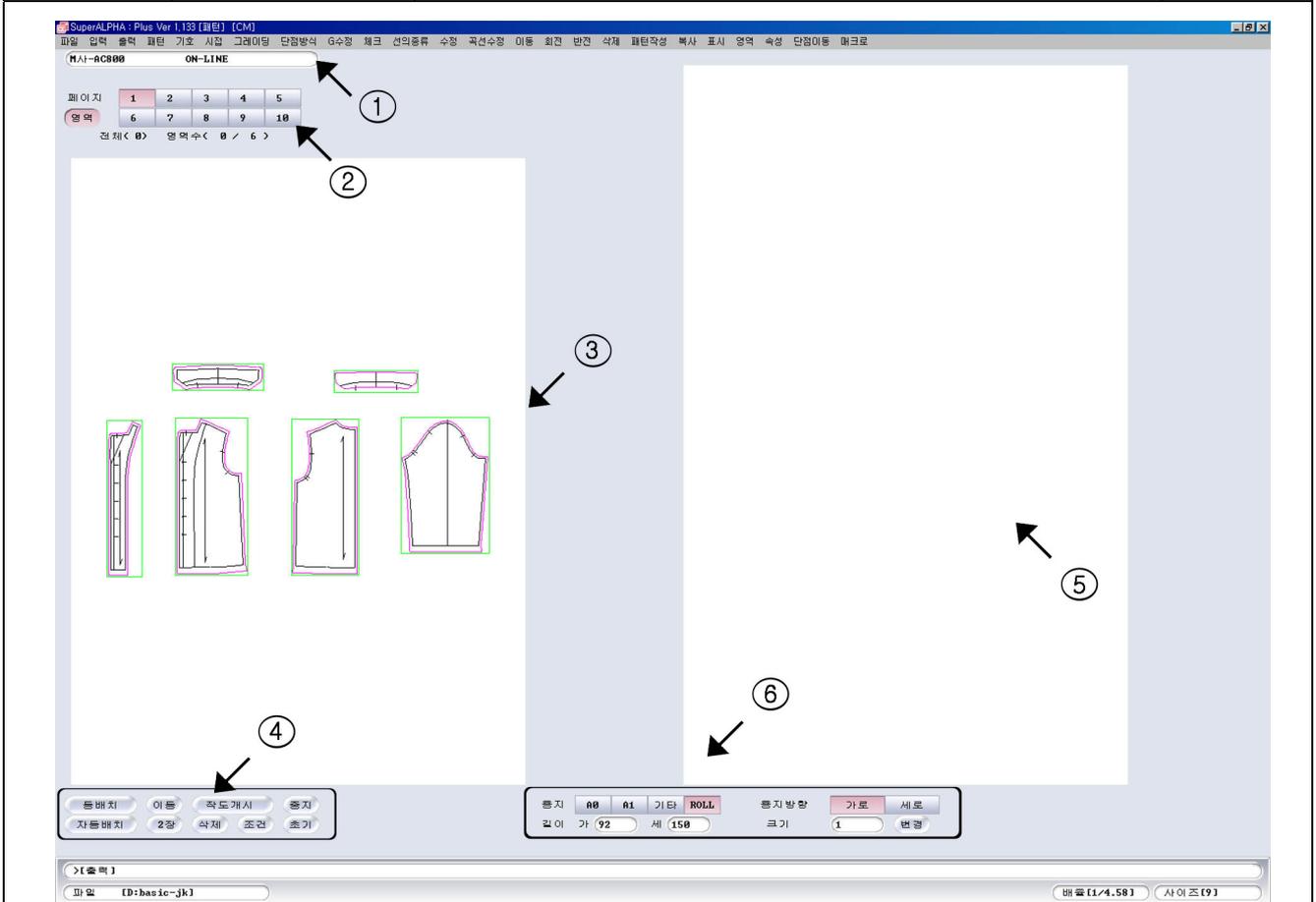
	<p><b>자동영역</b></p>	<p>화면상에 보여지는 모든패턴에 영역을 작성합니다.</p>	<p>aa</p>
			
<p>&gt;출력할 패턴과의 거리를 입력 = 0 . 2</p>		<p>여유 폭을 입력합니다. 여분폭은 패턴과 테두리와의 간격을 표시합니다.?? 마우스 오른쪽 = 0 . 5 c m 여분폭을 0cm로 할 때는 0.01을 입력합니다.??</p>	

	<h3>수동영역</h3>	패턴의 일부분을 발취할 때에 영역을 작성합니다.??	m a
> 영역의 2점을 지시: 1    2	출력할 요소를 대각의 2점으로 영역을 지시합니다.		

	<h3>영역삭제</h3>	작성한 영역을 삭제합니다.??	a d
> 삭제할 영역을 지시: 1	삭제할 영역의 안쪽을 지시합니다.		

	<b>전체삭제</b>	작성한 모든 영역을 삭제합니다.??	a d a
주)화면상에 보이지 않을 경우라도, 모든 영역이 삭제됩니다.??			

	<b>출 력</b>	영역을 설정한 패턴을 배치하고, 플로터에서 출력합니다.?	p l o t
--	------------	---------------------------------	---------



플로터의 기종 및 온라인/오프라인 표시??

배치를 마친 페이지수 표시, 용지화면의 페이지를 선택합니다.??

배치전 패턴표시화면??

조작메뉴??

용지화면, 배치후 패턴 표시화면??

작지용지 사이즈 및 크기를 설정합니다.??

< 용지 스케일 설정 >

용지     . . . 작도용지를 선택하고, 변경을 클릭합니다.??

방향 종  횡  . . . 용지중에서  또는,  선택했을 때 입력합니다.??  
롤을 선택한 경우, 세로길이는 최대 3m까지 출력이 가능합니다.

용지방향 . . . 용지를 설정한 후, 용지방향을 선택합니다.??  
 를 지시했을 때는 용지방향은 세로방향으로 자동 변경됩니다.??

크 기 . . . 작도크기를 입력하고,  을 클릭합니다.??  
크기는 “1”로 설정했을 때 실제크기로 출력 됩니다.??

< 패턴 배치방법 >

모든 영역 패턴을 배치효율이 좋은 순서로 용지화면에 자동배치합니다.??  
(사이즈를 임의로 배치합니다)??

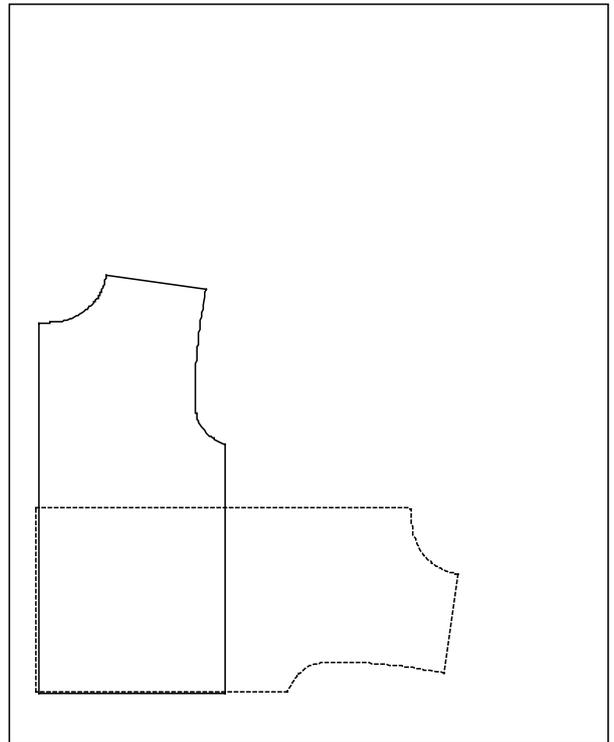
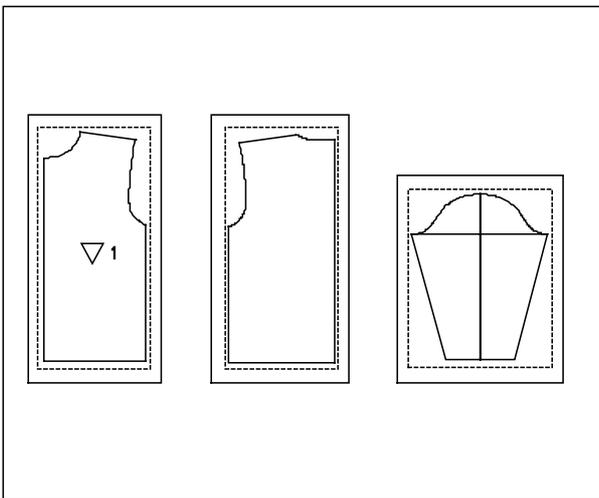
용지화면에는 최종페이지가 표시되어 있으므로, 지정한 페이지를 용지화면에 표시할 수 있습니다.??

10페이지가 넘을 때는, 10페이지가 넘었습니다 라는 메시지가 표시됩니다. ??

(패턴이 용지에서 밖으로 밀려나왔을 때도, 이 메시지가 표시 됩니다)??

용지방향은 자동적으로  이 됩니다.??

패턴을 수동배치할 때나, 용지화면에 배치한 패턴의 이동을 실행합니다.??



> 이동할 영역을 지정:

1

> 작도위치까지 이동

(회전 f·1, f·2, f·3, f·4)

배치전 패턴화면에 이동할 패턴의 영역을 지정합니다.??

패턴이 용지화면에 왼쪽아랫쪽에 배치합니다.

패턴을 이동하면서 기능키를 사용하면 패턴이 회전합니다.

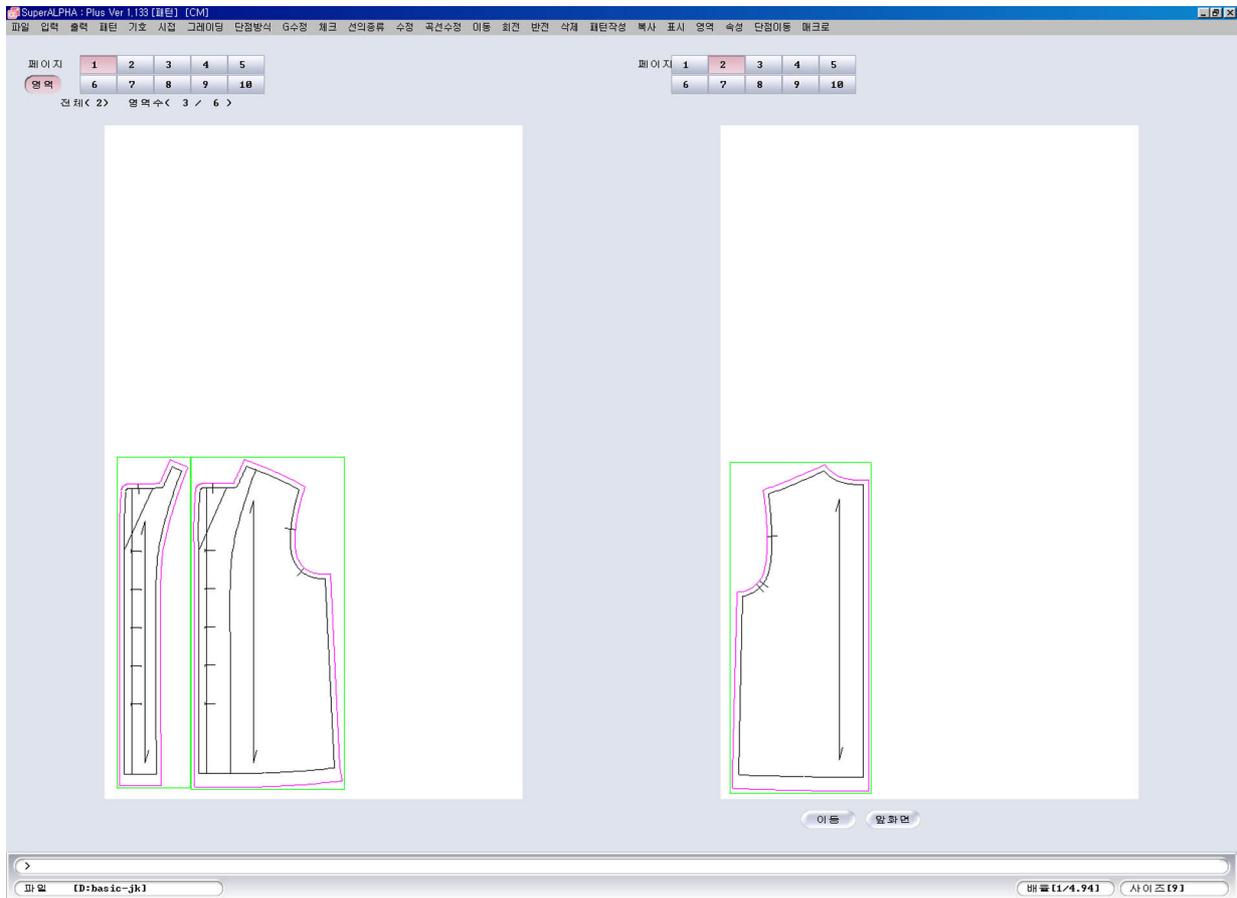
f·1	좌로 90° 회전
f·2	우로 90° 회전
f·3	좌로 5° 회전
f·4	우로 5° 회전

용지화면에 배치한 패턴은 배치전 화면의 영역이 ?? 녹색에서 노란색으로 바뀝니다.

배치전화면으로 돌아간 패턴은 영역이 노란색 테두리에서 녹색 테두리가 됩니다.

이 2

용지화면을 2페이지 표시하고, 2페이지 사이의 패턴 이동을 실행 할 수 있습니다.??



> 이동할 영역을 지시:

1

> 작도 위치까지 이동:

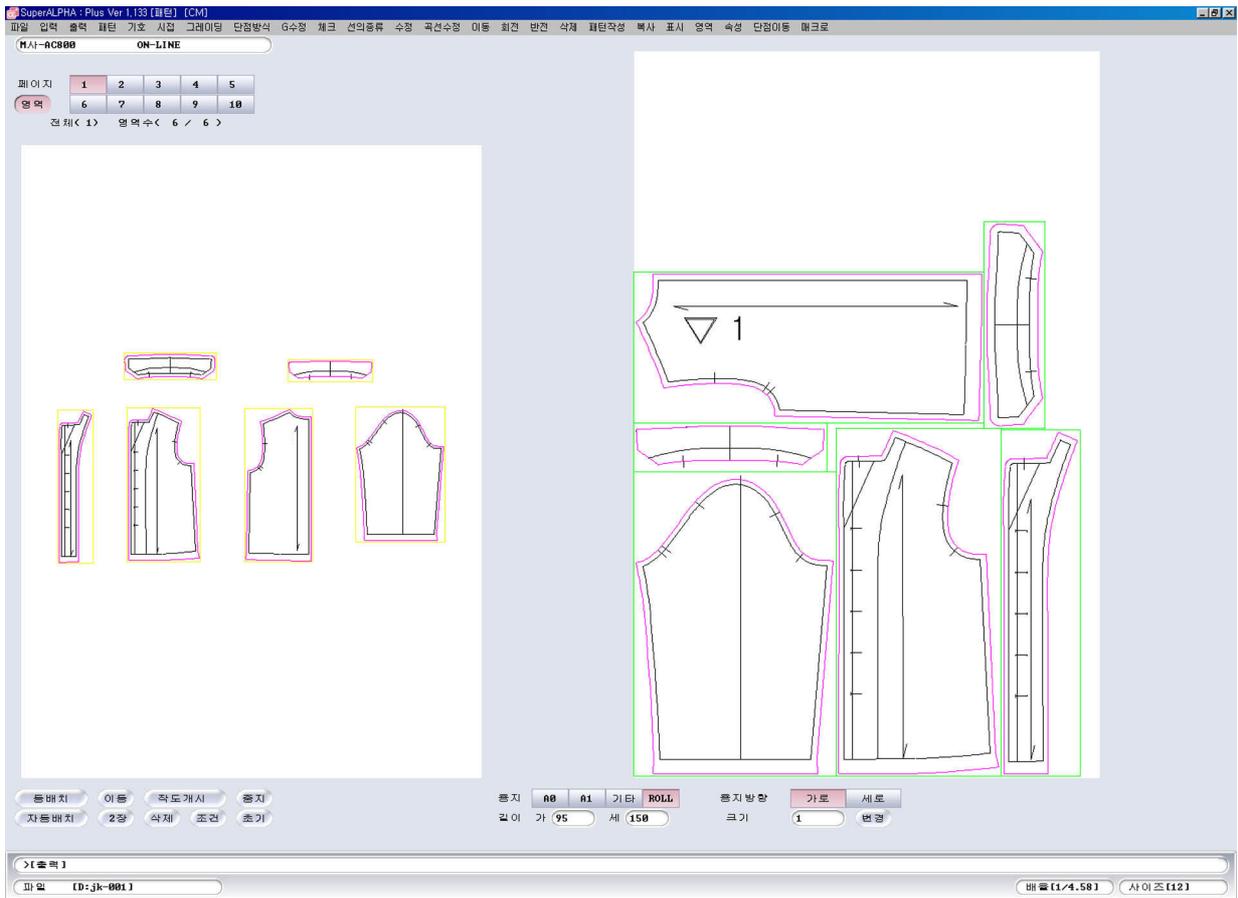
(회전 f·1, f·2, f·3, f·4)

배치전 이동할 패턴화면의 패턴영역을 지시합니다??

지시한 패턴이 드레그 하면서 이동하고, 드레그 중에도 기능을 사용하면서 패턴을 회전시킬 수 있습니다.

삭 제

용지화면의 패턴을 원래대로 돌릴때나, 같은 패턴을 다시 용지화면에 배치할??때??



> 삭제할 영역을 지시:

1

주) 같은 패턴을 복수배치해서 작도할 수 있습니다. 이때, 의 배치를 마친 패턴수가 전패턴수 보다 많게 됩니다.

삭제할 패턴 영역을 지시하세요.

용지화면의 패턴을 지시했을 때??  
용지화면의 패턴이 사라지고, 배치전 화면으로 되돌아가, 노란색 영역에서 녹색 영역으로 됩니다.

배치전 화면의 패턴을 지시했을 때 ??  
배치전 화면의 패턴 영역이 노란색 영역에서 녹색영역으로 바뀌고, 재배치할 수 있습니다.

<용지화면의 패턴을 되돌릴 때??>

**조 기** . . . 배치를 마친 모든 패턴이 배치전의 패턴화면 ( )으로 되돌아 가고, 노란색 영역에서 녹색 영역으로 됩니다.

<출력을 중지할 때 >

**중 지** . . . 패턴제작의 화면으로 돌아갑니다.??

<작도조건설정 >

작도조건 플로터종류/접속/모드/종이크기/선종류및,간격등을 설정합니다.  
한번 설정된 작도조건은 다음 사용시에 다시 설정하지 않아도 됩니다.

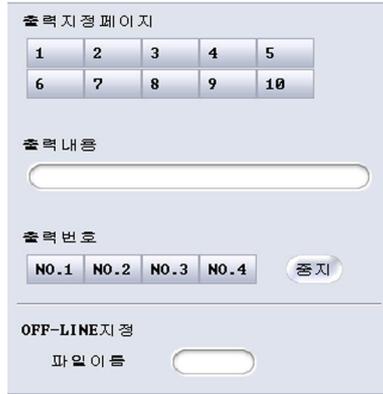


스티치의 간격을 설정할 때에는 "선의 종류및 간격"에서 "점선"에서 설정합니다.

프린터(LBP)에서 출력할 경우 에는 선의 굵기를 『컷팅압력』에서 설정하는 것이 가능합니다.

<출력개시>

작도개시 . . . 배치한 패턴의 플로터 데이터를 작성합니다.

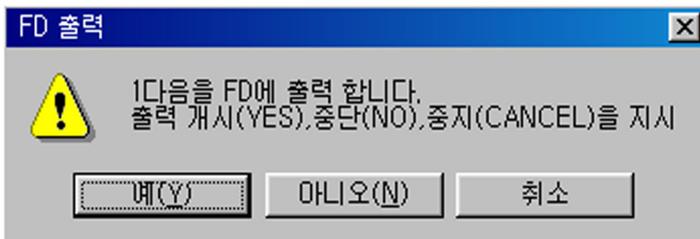


작도하는 페이지 설정 . . . 패턴이 배치되어있는 페이지가 빨간색으로 표시됩니다.

출력내용 . . . 출력데이터의 출력내용을 입력합니다.  
출력내용은, 『부분출력』 할 때에 표시됩니다.

출력번호 . . .  ~  를 선택합니다.  
(하드디스크에 4번까지 출력 데이터를 기록할 수 있습니다.)

다음 메시지가 표시될 때



. . . 플로터 출력을 시작하고, 패턴제작 화면으로 돌아갑니다.

. . . 플로터 출력은 하지 않고, 패턴형태까지 중지합니다.

. . . 플로터를 중지하고 아래의 메시지가 표시됩니다.



표시후, 를 클릭합니다.

출력을 다시 할 때는 『부분출력』을 실행합니다.

<b>부분출력</b>	출력한 출력 데이터를 다시 출력할 수 있습니다.	s p l t
-------------	----------------------------	---------



출력가능페이지 . . . 출력하는 플로터 데이터의 페이지번호를 빨간색으로 표시합니다.

출력완료페이지 . . . 이미 플로터 출력이 종료된 페이지번호를 빨간색으로 표시합니다.

출력번호 . . . 출력하는 플로터 데이터의 등록번호를 빨간색으로 표시합니다.

출력내용 . . . 출력하는 플로터 데이터의 출력내용을 표시합니다.

출력지정페이지 . . . 출력하는 페이지를 표시합니다.  
(한번 출력한 페이지번호가 빨간색으로 반전되지만, 재출력할 때에는 출력할 페이지를 다시 표시합니다.)

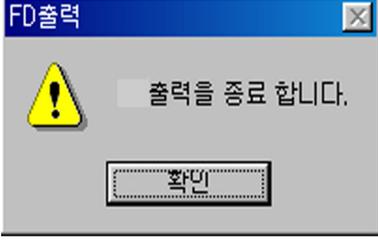
**중지** . . . 패턴제작 화면으로 돌아갑니다.

**<조작순서>**

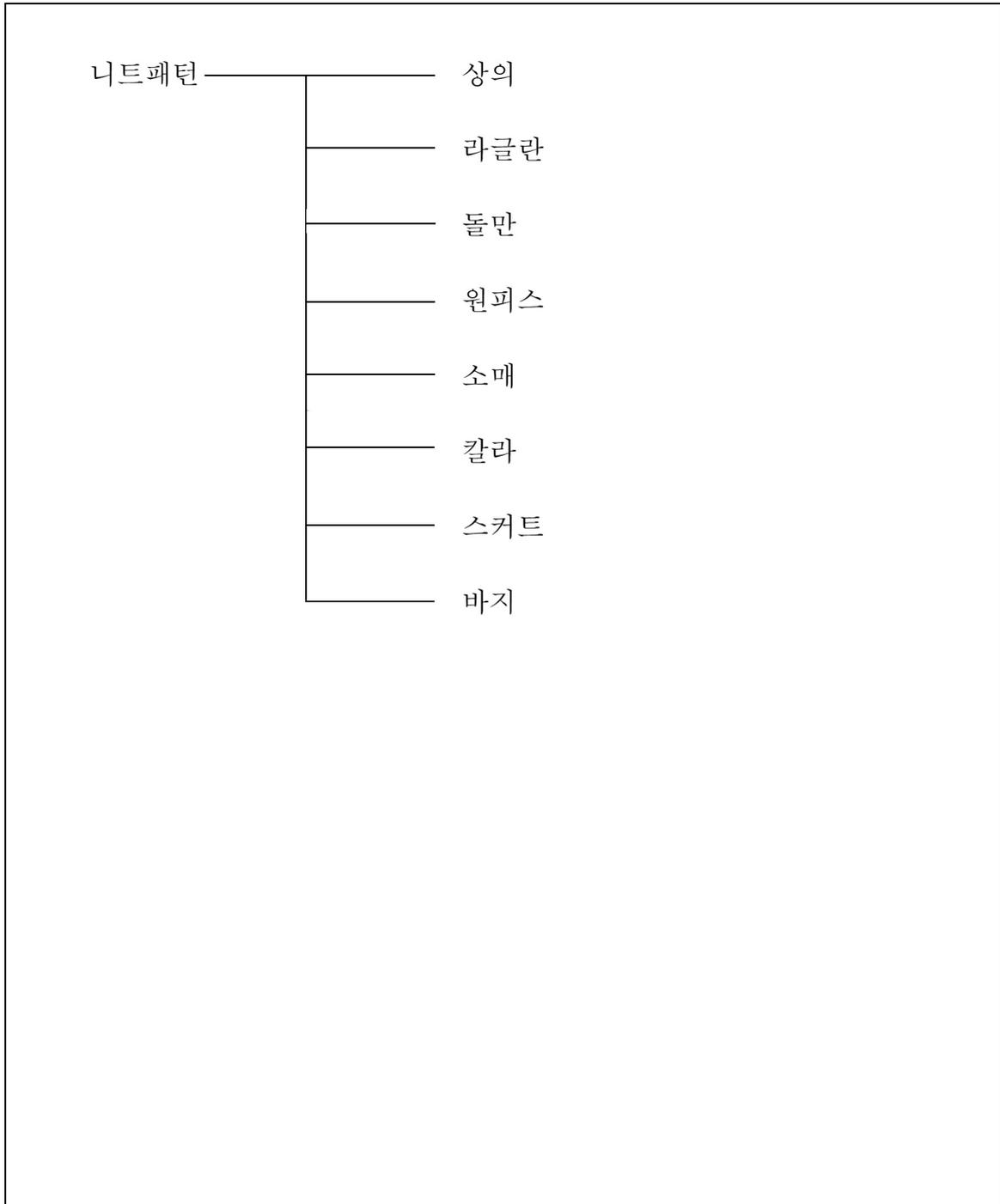
작도번호를 선택합니다.

작도지정 페이지를 선택합니다.

**작도개시**를 클릭합니다.

	<b>작도중지</b>	작도중 또는,임시중지중인 플로터 출력을 강제 종료합니다. 재출력은 『재작도』로 합니다.	s t o p
		OK를 클릭합니다.	
	<b>임시중지</b>	작도중인 플로터 출력을 일시 중지합니다. 출력을 다시 개시할 때는, 『계속진행』을 표시합니다.	
	<b>계속진행</b>	플로터 출력 중지시에 출력을 다시 진행합니다.	

## 니트패턴



상 의	측정치수를 입력하고 상의 패턴을 작성합니다.
-----	--------------------------

**< 표입력방법 >**

상의치수를 입력합니다.

품 ... 반신 측정치수를 입력합니다.

기장 ... 옆목위치 · 뒷목중심 중 하나를 선택하고, 수치를 입력합니다.

어깨폭경사 ... 경사량 · 각도 중 하나를 선택하고, 수치를 입력합니다.

밑단 ... 측정치수를 입력합니다.

몸판이동량 ... 앞뒤의 몸판 이동량이 다를때는, 앞뒤차의 수치를 입력할 수 있습니다.

어깨선이동량 ... 앞뒤의 어깨선이동량이 다를때는, 앞뒤차의 수치를 입력할 수 있습니다.

참조SPEC ... 유장, 앞품, 뒤품의 측정치수를 입력합니다.

곡선 자동작성시에는 수치를 통하여 곡선을 작성합니다.  
이 측정치수는 곡선작성시 수정할 수 있습니다.

AH곡선의 작성?? ... 곡선 자동작성, 저장곡선 중 어느 쪽인가를 선택합니다.??

곡선자동작성 ... 길의 참고수치를 지나는 곡선이 자동작성됩니다. ??  
또한, 곡선 작성시에 수정할 수도 있습니다.??

등록곡선 ... 저장해 놓은 곡선의 명을 입력하는 것으로, 그 곡선을 ??  
AH이라고 합니다.??

목둘레곡선명 ... 등록해 놓은 곡선명을 입력하는 것으로, 그 곡선을 목선이라고 합니다.??

패턴 분리 ... 유·무 중 한쪽을 선택하십시오.??

유 ... 앞뒤 중심선을 맞춘 상태로 패턴이 겹쳐서 작성됩니다.??

무 ... 앞뒤의 패턴이 분리된 상태로 작성됩니다.??

각 기능에 대해서??

순서입력 ... 각 수치를 초기화 (0이 됨)하고, 앞면의 첫 항목부터 수치를 입력합니다.??

곡선 검색 ... 등록곡선을 검색합니다.??

작성 ... 입력된 수치 및 선택된 버튼에 따라서 패턴을 작성합니다.??

중지 ... 니트형에 의한 패턴작성을 중지합니다.??

이들의 기능은 옷의 몸판 ~ 패턴에 있어서 모두 동일합니다.??

< 곡선작성방법 >

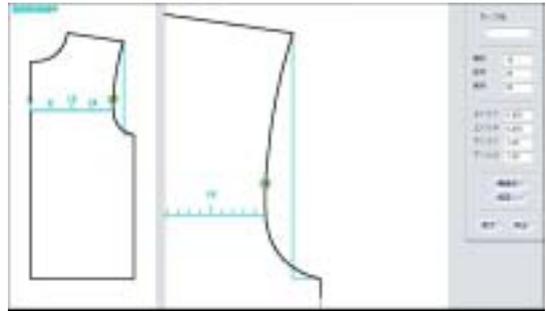
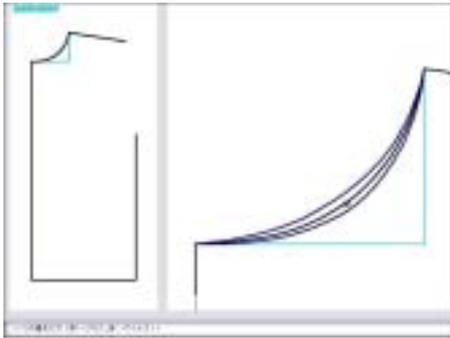
등록 곡선에서 작성할때

( 1 ) 앞목선곡선깊이를 변경합니다.

> 목둘레량을 입력 (깊게=플러스, 얇게=마이너스)

( 2 ) 앞암홀 깊이를 변경합니다.

> 암홀의 곡선을 입력 (깊게=플러스 얇게=마이너스)

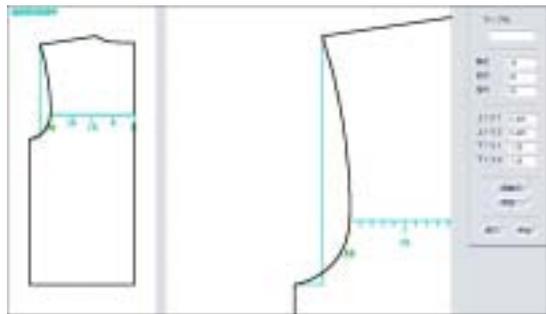
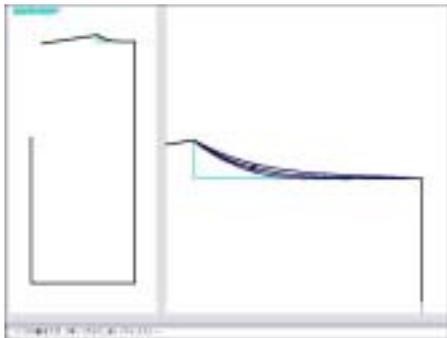


( 3 ) 뒷목둘레 곡선을 변경합니다.

> 목둘레의 양을 입력 (깊게=플러스 얇게=마이너스)

( 4 ) 뒷암홀 곡선을 변경합니다.

> 암홀의 곡선을 입력 (깊게=플러스 얇게=마이너스)



곡선을 깊게 ... 플러스값으로 수치를 입력합니다.

곡선을 얇게 ... 마이너스값으로 수치를 입력합니다.

흰색곡선 ... 기준 곡선을 나타냅니다.

청색곡선 ... 곡선둘레가 움직이는 범위를 나타냅니다.

붉은점 ... 곡선둘레의 변경점을 나타냅니다.

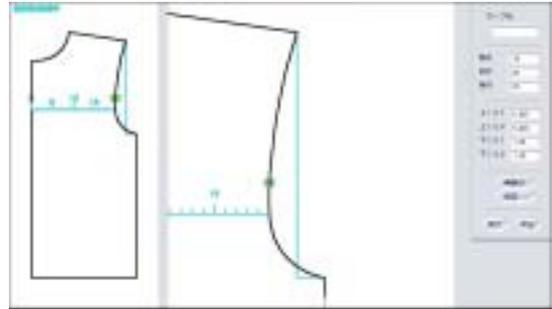
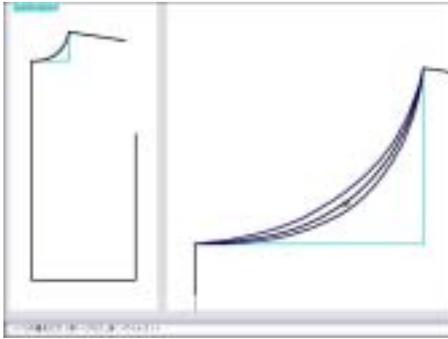
곡선둘레를 변경하지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다.

곡선 자동작성 으로 작성할 때??

앞목둘레 곡선을 변경합니다.??

앞암홀 곡선을 변경합니다.??

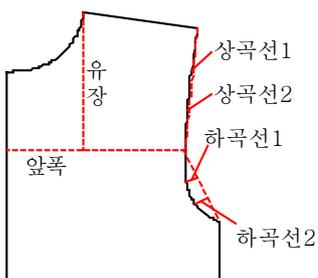
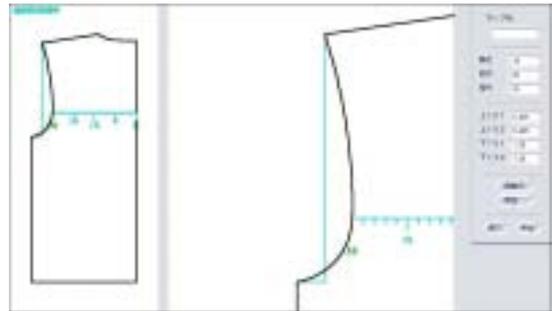
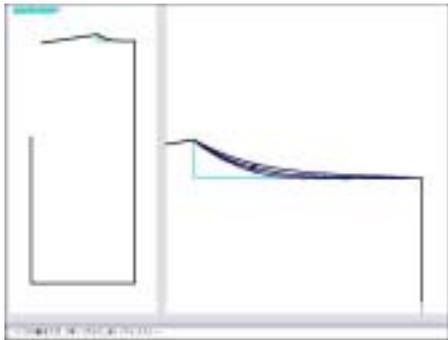
> 목둘레의 양을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)? > 암홀의 곡선을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??



뒤목둘레 곡선을 변경합니다.??

뒤암홀 곡선을 변경합니다.??

> 목둘레의 양을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)? > 암홀의 곡선을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??



화면우측에 수치를 바꿔서 곡선을 변경합니다.??

수치변경후, **재시도** 를 지시합니다. ??

**수 정** ... 곡선형상을 마우스로 수정합니다.??

**중 지** ... 메뉴화면으로 되돌아갑니다.??

**곡 선 명** ... 곡선을 등록할 때 등록명을 입력합니다.??

**종 료** ... 곡선을 확정합니다.??

곡선을 깊게 ... 플러스값으로 수치를 입력합니다.??

곡선을 얇게 ... 마이너스값으로 수치를 입력합니다.??

흰색곡선 ... 기준 곡선을 나타냅니다.??

청색곡선 ... 곡선둘레가 움직이는 범위를 나타냅니다.??

붉은점 ... 곡선둘레의 변경점을 나타냅니다.??

곡선둘레를 변경하지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다.??

# 라 글 란

측정한 치수를 입력하면, 라글란 패턴이 작성됩니다.

## <표입력방법>

상의 치수를 입력합니다. ??

몸판 ... 상등 치수를 입력합니다.??

기장 ... **목어깨폭**·**뒷목중심** 중 한쪽을 선택하고, 치수를 입력하십시오.??

어깨경사 ... **경사량**·**각도** 중 한쪽을 선택하고, 치수를 입력하십시오.??

소매 치수를 입력합니다.??

소매끝경사 ... **경사량**·**각도** 중 한쪽을 선택하고, 치수를 입력하십시오.??

어깨끝부터 경사치수를 입력하십시오. ??

소매밑 ... **라인**·**곡선** 중 한쪽을 선택하고, 치수를 입력하십시오.??

소매부리부터 가운데폭 거리까지의 치수를 입력하십시오.??

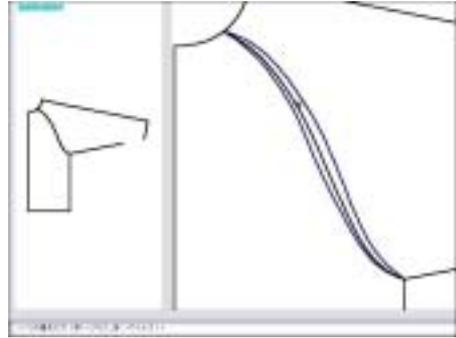
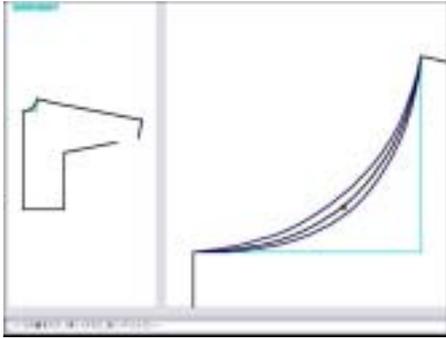
암홀 곡선명?? ... 등록해 놓은 곡선명을 입력하는 것으로, 그 곡선을 암홀로 합니다.??

목둘레 곡선명?? ... 등록해 놓은 곡선명을 입력하는 것으로, 곡선을 목둘레로 합니다.??

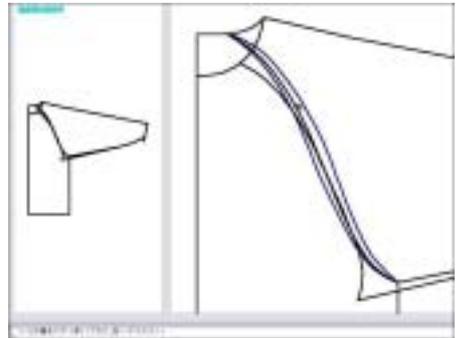
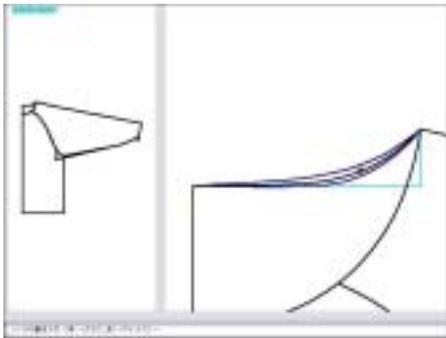
- 패턴분리? ... 유·무 중 한쪽을 선택하십시오.??
- 유 ... 앞뒤중심선을 맞춘 상태로 패턴이 겹쳐져 작성됩니다.??
- 무 ... 앞뒤의 패턴이 분리한 상태로 작성됩니다.??
- 곡선검색 ... 등록곡선을 검색할 수 있습니다. ??

<곡선의 작성방법>

- ( 1 ) 앞목둘레 곡선을 변경합니다.??
- ( 2 ) 앞암홀 곡선을 변경합니다.??
- > 목둘레의 양을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)?? > 암홀의 곡선을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??
- > 앞목둘레의 위치를 지시 :?선상점 > 팔의 반전할 위치를 지시 : 선상점



- ( 3 ) 뒤목둘레 곡선을 변경합니다.??
- ( 4 ) 뒤암홀 곡선을 변경합니다.??
- > 목둘레의 양을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)?? > 암홀의 곡선을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??
- > 뒤목둘레의 위치를 지시 :?선상점



곡선을 깊게 ... 플러스값으로 수치를 입력합니다.??  
 곡선을 얇게 ... 마이너스값으로 수치를 입력합니다.??

흰색곡선 ... 기준 곡선을 나타냅니다.??  
 청색곡선 ... 곡선둘레가 움직이는 범위를 나타냅니다.??  
 붉은점 ... 곡선둘레의 변경점을 나타냅니다.??

곡선둘레를 변경하지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다.??

<b>돌 면</b>	측정 치수를 입력하면, 돌면패턴이 작성됩니다. ??	h v
----------------	------------------------------	-----

**< 표입력방법 >**

상의의 치수를 입력합니다. ??

몸판 ... 상등 치수를 입력합니다.??

기장 ... 목어깨폭 · 뒷목중심 중 한쪽을 선택하고, 치수를 입력하십시오.??

어깨경사 ... 경사량 · 각도 중 한쪽을 선택하고, 치수를 입력하십시오.??

소매 치수를 입력합니다.??

소매끝경사 ... 경사량 · 각도 중 한쪽을 선택하고, 치수를 입력하십시오.??

어깨끝부터 경사치수를 입력하십시오. ??

등록 꼭선명을 입력합니다.??

암홀꼭선, 목둘레 꼭선(앞 뒤), 소매선 꼭선, 옆선아래쪽 선의 꼭선명을 입력하는 것으로?? 각각 그 꼭선을 암홀, 목둘레, 소매선, 옆선의 꼭선이라고 할 수 있습니다.??

패턴 분리 ... 유 · 무 중 어느 곳인지 선택하십시오.??

유 ... 앞뒤중심선을 맞춘 상태로 패턴이 겹쳐져 작성됩니다.??

무 ... 앞뒤의 패턴이 분리한 상태로 작성됩니다.??

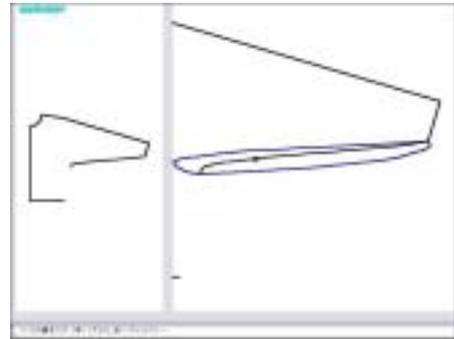
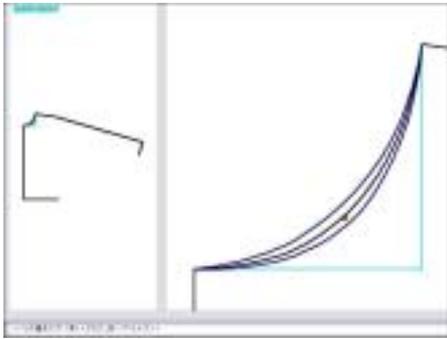
꼭선검색 ... 등록꼭선을 검색할 수 있습니다. ??

< 곡선의작성방법 >

( 1 ) 앞목둘레 곡선을 변경합니다.??

( 2 ) 소매옆선 곡선을 변경합니다.??

> 목둘레의 양을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)?> 곡선을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??



( 3 ) 어깨선의 돌면 시작위치를 결정합니다.

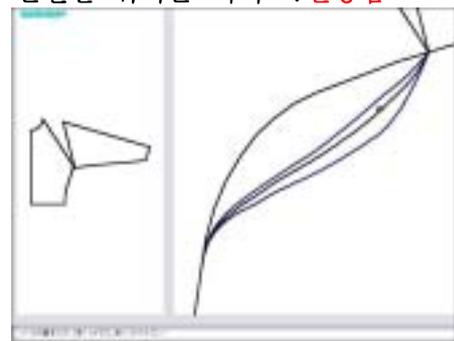
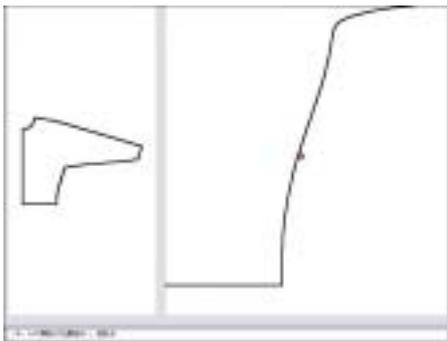
( 4 ) 옆선아래쪽 곡선을 변경하고, ??

> 앞목둘레의 위치를 지시 :?선상점

돌면곡선이 반전할 위치를 정합니다.??

> 곡선을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??

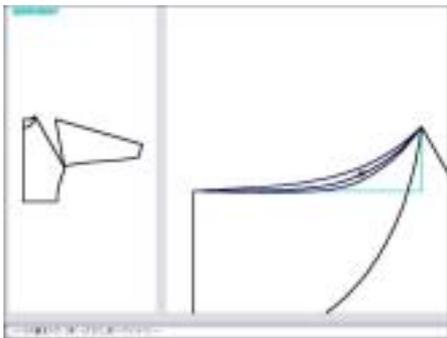
> 팔이 반전할 위치를 지시 :?선상점



( 5 ) 뒤목둘레 곡선을 변경합니다.??

> 곡선량을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??

곡선을 깊게 ... 플러스값으로 수치를 입력합니다.  
곡선의 얇게 ... 마이너스값으로 수치를 입력합니다.



흰색곡선 ... 기준곡선을 나타냅니다.??

청색곡선 ... 곡선둘레가 움직이는 범위를??

나타냅니다.??

붉은점 ... 곡선둘레의 변경점을 나타냅니다.??

곡선둘레를 변경하지 않을 때는 오른쪽을 ?  
클릭합니다.

	<b>원 피 스</b>	측정한 치수를 입력하면, 원피스 패턴이 작성됩니다.??	h h
--	--------------	--------------------------------	-----

**< 표입력방법 >**

상의의 치수를 입력합니다. ??

몸판 ... 상등 치수를 입력합니다.??

기장 ... **치짐량** · **각도** 중 한쪽을 선택하고, 치수를 입력하십시오.??

몸판폭 이동량?? ... 앞뒤의 몸판넓이가 다를 때, 차이나는 수치를 입력합니다.??

어깨선 이동량?? ... 앞 뒤 어깨선의 길이가 다를 때, 앞뒤차의 수치를 입력합니다.??

전체길이 ... **목어깨폭** · **뒷목중심** 중 어느곳인지 선택하고, 치수를 입력합니다.??

스커트부분의 치수를 입력합니다.??

허리, 힙, 힙길이?? ... 상동치수를 입력합니다.??

다트까지높이?? ... 목포인트(목중심)에서 앞 다트 끝까지의 수치를 입력합니다.??

옆다트량?? ... 앞 다트양을 입력합니다.??

허리위치 ... 뒤허리둘레 양을 입력합니다.??

암홀곡선명, 목둘레 곡선명?? ... 등록해 놓은 곡선명(이름)을 입력하는 것으로?그 곡선을? 암홀, 목둘레라고 합니다.??

패턴분리 ... 유·무 중 한쪽을 선택합니다.??

유 ... 앞뒤중심선을 맞춘 상태로 패턴이 겹쳐져 작성됩니다.??

무 ... 앞뒤의 패턴이 분리한 상태로 작성됩니다.??

곡선검색 ... 등록곡선을 검색할 수 있습니다.??

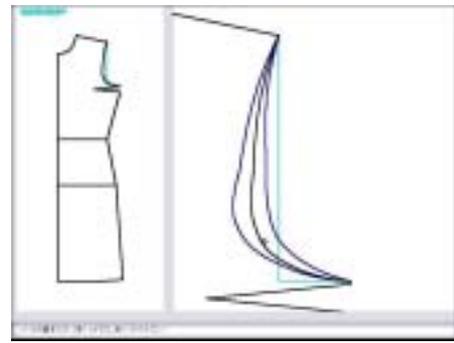
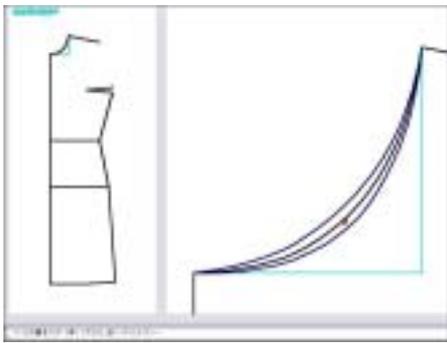
<곡선의 작성방법>

( 1 ) 앞목둘레 곡선을 변경합니다.??

>곡선량을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??

( 2 ) 앞암홀곡선을 변경합니다.??

>곡선량을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??

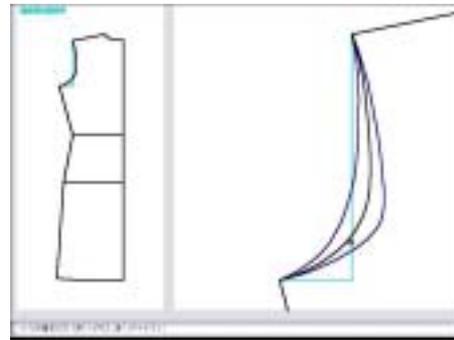
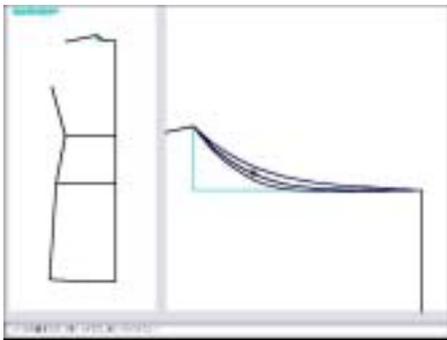


( 3 ) 뒤목둘레곡선을 변경합니다.??

>곡선량을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??

( 4 ) 뒤암홀곡선을 변경합니다.??

>곡선량을 입력 (깊게-플러스 얇게-마이너스)??



곡선을 깊게?? ... 플러스값으로 수치를 입력합니다.??

곡선을 얇게?? ... 마이너스값으로 수치를 입력합니다.??

흰색곡선 ... 기준 곡선을 나타냅니다.??

청색곡선 ... 곡선둘레가 움직이는 범위를 나타냅니다.??

붉은점 ... 곡선둘레의 변경점을 나타냅니다.??

곡선둘레를 변경하지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다.??

<b>소 매</b>	측정한 치수를 입력하면, 소매 패턴이 작성됩니다.??
------------	-------------------------------

**< 표입력방법 >**

소매의 치수를 입력합니다. ??

소맷부리폭??... 상동 치수를 입력합니다.??

소매중간폭??... 소매의 타입이 **긴소매** 일 때에 입력합니다.??  
 소매단의 타입으로 **라 인** 을 선택했을 때는 소매단과 같은 치수를 입력합니다.??  
 소매단의 타입으로 **곡선** 을 선택했을 때는 상동 치수를 입력합니다.??

팔꿈치까지거리 ... 소매타입이 **긴소매** 일 때에 입력합니다.??  
 소매단 타입으로 **라 인** 을 선택하고, 한편으로는 소매리브(립)가 있는 경우에는 소맷부리 리브의 높이를 입력합니다.??  
 소매단 타입으로 **곡선** 을 선택했을 때는 소맷부리에서 소매가운데 넓이까지의 분리를 입력합니다.??

소매부리 **직선??** ... 소매의 타입이 긴소매일 때 선택합니다.??  
 소매단선을 직선으로 작성합니다.

소매부리 **곡선??** ... 소매의 타입이 긴소매일 때 선택합니다.??  
 소매단의 선을 곡선으로 작성합니다.??

소매산 곡선을 설정합니다.??

**등록 곡선** · **곡선 자동작성** 중 한쪽을 선택합니다.??

**등록곡선** ... 등록해 놓은 곡선명을 입력하는 것으로, 그 곡선을 소매산이라고 합니다.

**곡선 자동 작성** ... 몸판의 참고 치수치를 지나는 곡선이 자동작성됩니다. ??  
또한, 곡선 작성시에 수정할 수 있습니다.??

**소매옆곡선??** ... 소매의 곡선이 반소매일 때에 등록곡선명을 입력합니다??

소매의 타입을 선택합니다.??

**긴소매** ... 소매옆선을 입력한 치수 (소매 가운데 넓이, 가운데 넓이까지의 분리)나??  
소매단의 타입 (라인, 곡선)에 따라서 작성합니다.??

**반소매** ... 소매옆선을 등록곡선으로 작성합니다.??

연동타입??

**연동하지않음** ... 입력치수치 (앞뒤소매넓이, 소매산의 높이)로 작성합니다.??  
이때, 몸판의 암홀 길이와 소매산 곡선의 길이는 연동하지 않습니다.

**소매산높이고정연동??** ... 소매산의 높이를 고정 하고, 소매산 곡선을 작성합니다.?  
이때에, 소매산 높이의 고정 치수치에 따라 소매넓이를 조정?  
하고, 몸판의 암홀길이와 소매산 곡선의 길이를 연동시킵니다.??

**소매폭고정연동??** ... 소매넓이를 고정하고, 소매산 곡선을 작성합니다.??  
이때에, 소매넓이의 고정 치수치에 따라 소매산의 높이를 조정하고  
몸판의 암홀이 길이와 소매산 곡선의 길이를 연동시킵니다.??

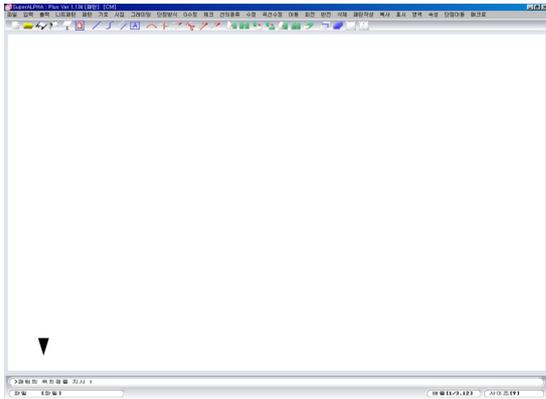
**소매산높이고정연동** · **소매폭고정연동**을 선택했을 때는,?앞암홀의 치수, 뒤암홀의 치수,  
이세분량은 자동적으로 설정됩니다.??

곡선검색 ... 등록곡선을 검색할 수 있습니다.??

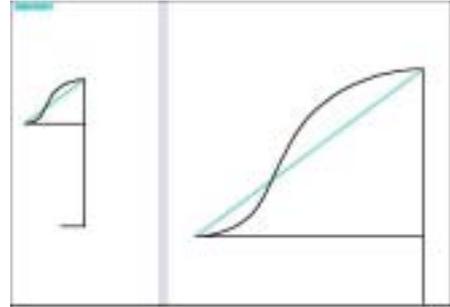
< 곡선작성방법 >

등록 곡선 / 연동하지않음 을 선택했을 때??

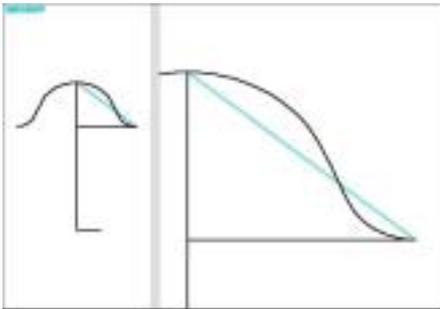
( 1 ) 소매의 작성위치를 정합니다. ??  
>작도의 원점을 지시?? :



( 2 ) 앞소매산 곡선을 변경합니다.??  
>곡선의 양을 입력 (깊게 = 플러스)  
(얕게 = 마이너스)??



( 3 ) 뒤소매산 곡선을 변경합니다.??  
>곡선의 양을 입력 (깊게 = 플러스) (얕게 = 마이너스)??



곡선을깊게 ... 플러스값으로 수치를 입력합니다.??  
곡선을얕게 ... 마이너스값으로 수치를 입력합니다.

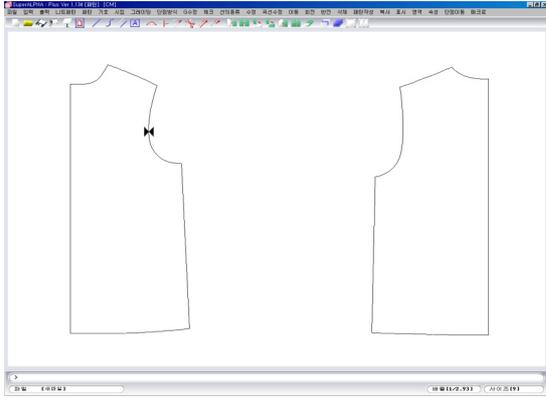
흰색곡선 ... 기준 곡선을 나타냅니다.??  
청색곡선 ... 곡선둘레가 움직이는 범위를 ??  
나타냅니다.??  
붉은점 ... 곡선둘레의 변경점을 나타냅니다.??

곡선둘레를 변경하지 않을 때는 오른쪽을  
클릭합니다

등록 곡선 / 소매산높이고정연동 · 소매폭고정연동 을 선택했을 때??

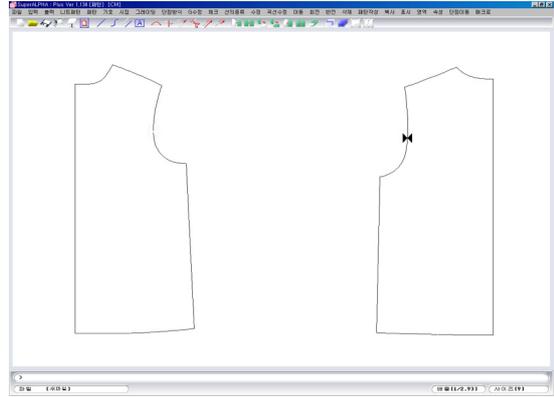
( 1 ) 앞암홀의 길이를 측정합니다.??

> 앞몸판의 AH을 지시 :?



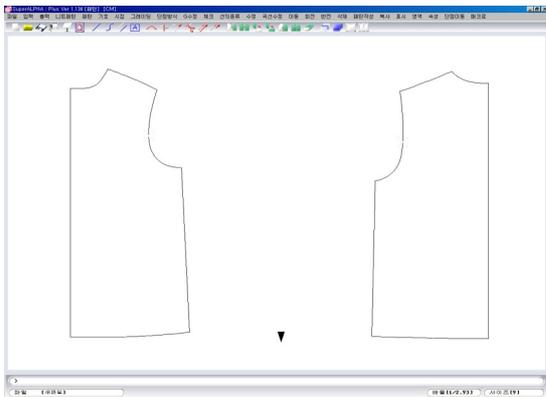
( 2 ) 뒤암홀의 길이를 측정합니다.??

> 뒤몸판의 AH을 지시 :??



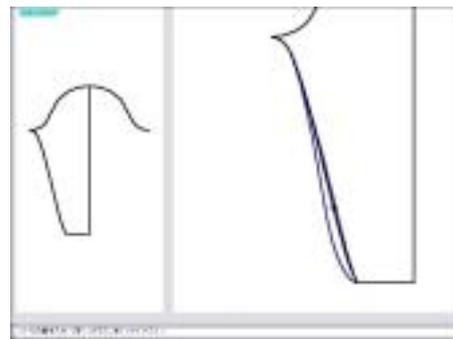
( 3 ) 소매의 작성위치를 정합니다.??

> 작도의 원점을 지시 :



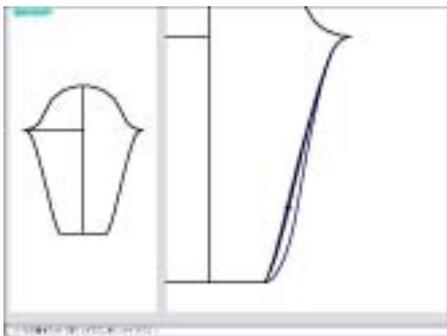
( 4 ) 앞소매산의 곡선을 변경합니다.??

> 곡선의 양을 입력 (깊게 = 플러스) ??  
(얕게 = 마이너스)??



( 5 ) 뒤소매산의 곡선을 변경합니다.??

> 곡선의 양을 입력 (깊게 = 플러스) (얕게 = 마이너스)??



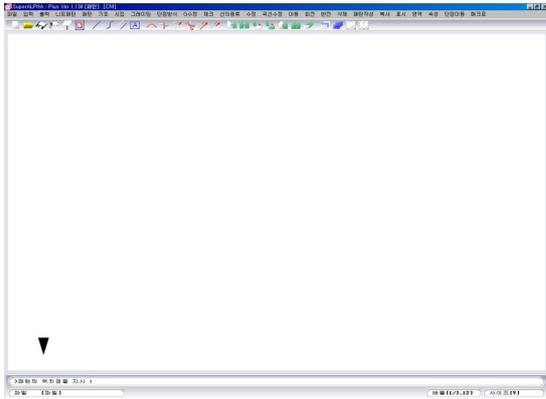
곡선을깊게??... 플러스값으로 수치를 입력합니다.??  
곡선을얕게??... 마이너스값으로 수치를 입력합니다.??

- 흰색곡선 ... 기준 곡선을 나타냅니다.??
  - 청색곡선 ... 곡선둘레가 움직이는 범위를 ?? 나타냅니다.??
  - 붉은점 ... 곡선둘레의 변경점을 나타냅니다.??
- ※ 곡선(둘레)를 변경하지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다??

**곡선 자동작성** / **연동하지않음** 을 선택했을 때??

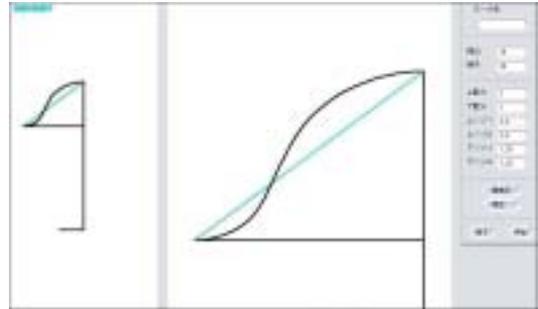
( 1 ) 소매의 작성위치를 정합니다.??

>작도의 원점을 지시 :



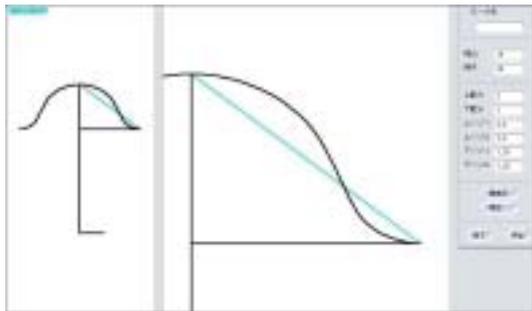
( 2 ) 앞소매산 곡선을 변경합니다.??

>곡선의 양을 입력 (깊게 = 플러스) ??  
(얕게 = 마이너스)??



( 3 ) 뒤소매산 곡선을 변경합니다.??

>곡선의 양을 입력 (깊게 = 플러스) (얕게 = 마이너스)??



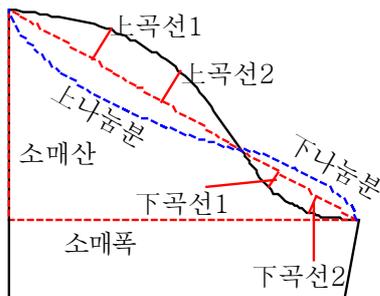
곡선을깊게??... 플러스값으로 수치를 입력합니다.??  
곡선을얕게??... 마이너스값으로 수치를 입력합니다.

흰색곡선 ... 기준 곡선을 나타냅니다.??

청색곡선 ... 곡선둘레가 움직이는 범위를 나타냅니다.

붉은점... 곡선둘레의 변경점을 나타냅니다.??

곡선둘레를 변경하지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다



화면 우측의 수치를 바꿔 넣어주어 곡선을 변경합니다.??

수치변경후 **재표시**를 지시합니다.??

**수 정** ... 곡선모양을 마우스로 수정합니다.??

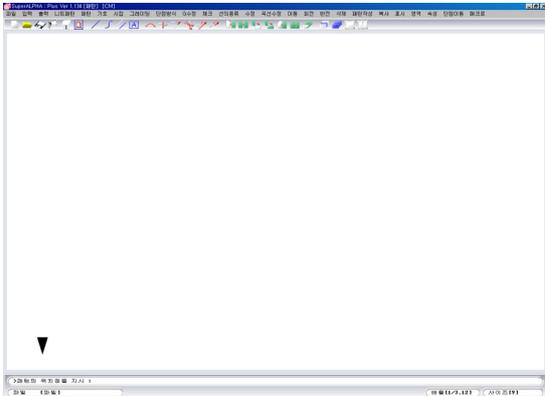
**중 지** ... 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

**곡선이름** ... 곡선을 등록할때에 등록명을 입력합니다.??

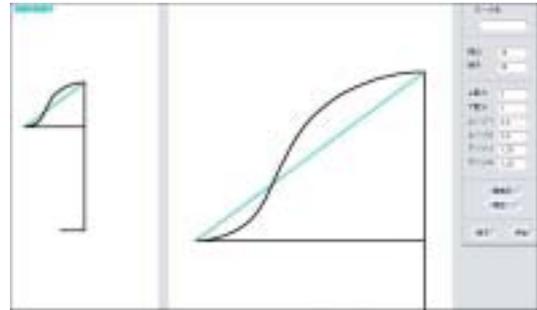
**종 료** ... 곡선을 확정합니다.

**곡선 자동 작성?? / 소매산높이고정연동 · 소매폭고정연동**을 선택했을 때??

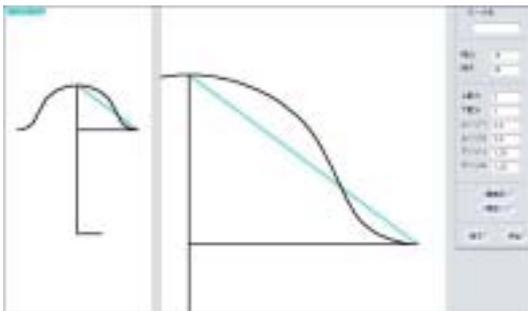
( 1 ) 소매 작성위치를 정합니다. ??  
 > 작도의 원점을 지시?? :



( 2 ) 앞소매산곡선을 변경합니다.??  
 > 곡선의 양을 입력 (깊게 = 플러스)  
 (얕게 = 마이너스)



( 3 ) 뒤소매산 곡선을 변경합니다.??  
 > 곡선의 양을 입력 (깊게 = 플러스)(얕게 = 마이너스)



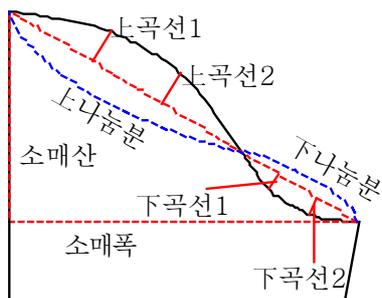
곡선을깊게?? ... 플러스값으로 수치를 입력합니다.??  
 곡선을얕게?? ... 마이너스값으로 수치를 입력??  
 합니다.??

흰색곡선 ... 기준 곡선을 나타냅니다.??

청색곡선 ... 곡선둘레가 움직이는 범위를 나타냅니다.??

붉은점 ... 곡선둘레의 변경점을 나타냅니다.??

곡선둘레를 변경하지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다



화면 우측의 수치를 바꿔 넣어주어 곡선을 변경합니다.??

수치변경후 **재표시**를 지시합니다.??

**수 정** ... 곡선형태를 마우스로 수정합니다.??

**중 지** ... 메뉴 화면으로 돌아갑니다.??

**곡선이름** ... 곡선을 등록할때에 등록명을 입력합니다.??

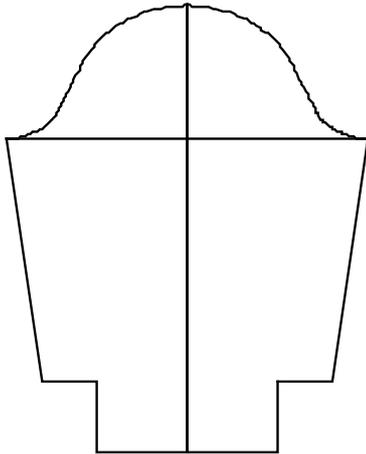
**종 료** ... 곡선을 확정합니다.

<소매의 작성예>

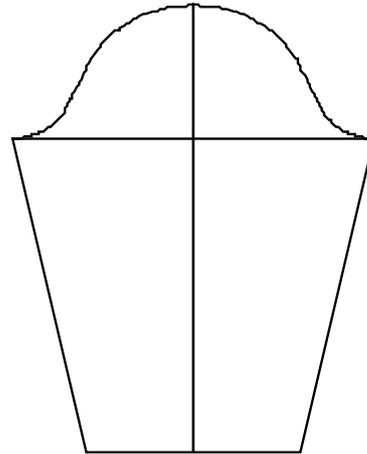
소매 타입을 긴소매로 작성할 때??

소매중간폭를 입력하고, 소매아래 (손목부분)의 타입 (라인/곡선)을 선택합니다.??

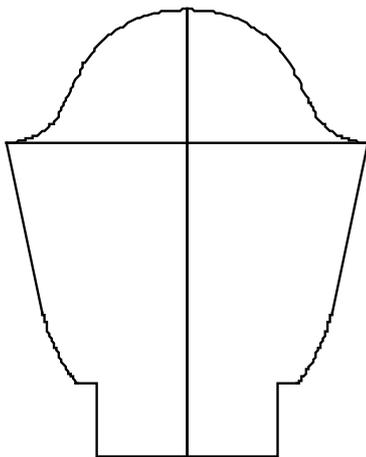
이때, 소매옆선 곡선명 (등록곡선)은 무시됩니다.??



소매부리폭	...	1 0
소매중간폭	...	1 6
중간폭까지의거리	...	8
소매리브높이	...	8
소매아래	...	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">라 인</span>

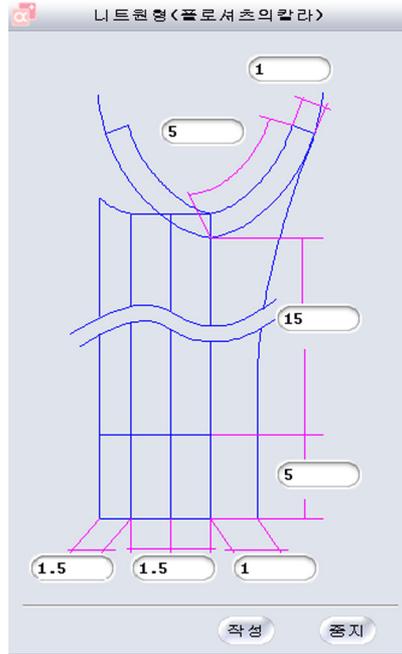


소매부리폭	...	1 2
소매중간폭	...	1 2
중간폭까지의거리	...	0
소매리브높이	...	0
소매아래	...	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">라 인</span>



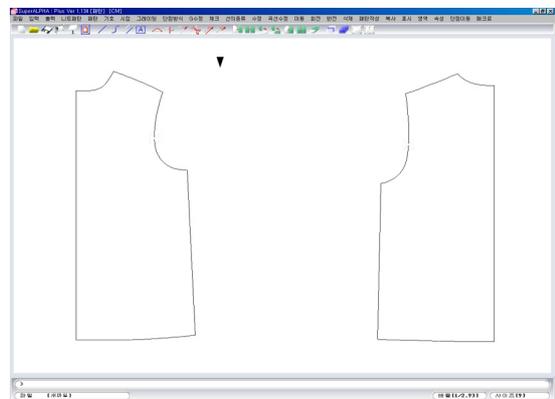
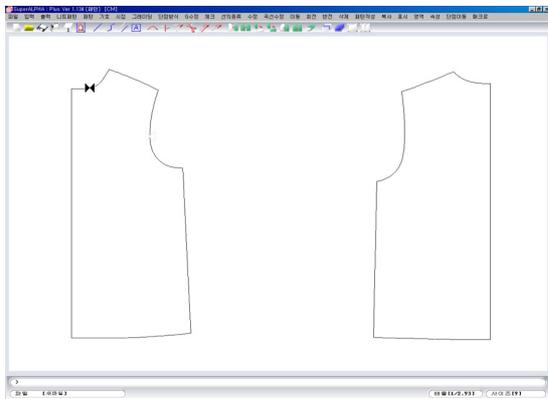
소매부리폭	...	1 0
소매중간폭	...	1 6
중간폭까지의거리	...	1 6
소매리브높이	...	8
소매아래	...	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">라 인</span>

<b>칼라(폴로)</b>	측정한 치수를 입력하면, 폴로셔츠의 칼라패턴이 작성됩니다.
---------------	----------------------------------



( 1 ) 앞칼라 곡선의 길이를 측정합니다.??  
 > 앞칼라 곡선을 지시??

( 2 ) 폴로셔츠의 칼라를 작성할 위치를 지시합니다.  
 > 작지의 원점을 지시 :



<h1>스커트</h1>	측정한 치수를 입력하면, 스커트 패턴이 작성됩니다.
--------------	------------------------------

**< 표입력방법 >**

치수를 입력합니다.??

허리둘레 ... 상동치수를 입력합니다.??

영덩이둘레 ... 상동치수를 입력합니다.??

스커트의 타입을 세미타이트 · 플레어 · 서클라 중에서 선택합니다.??

세미타이트·플레어를 선택했을 때는 밑단폭, 다투량의 치수를 입력하고, 다투의 타입을 선택합니다.

밑단폭 ... 상동치수를 입력합니다.??

다트의 량 ... 다트의 량을 입력합니다.??

다트의 수?? ... 다트의 타입을 선택합니다.??

무 ... 다투없는 스커트를 작성합니다.??

1작성 ... 1/4되는 자리에 1개의 다투로 스커트를 작성합니다.??

2작성 ... 1/4되는 자리에 2개의 다투로 스커트를 작성합니다.??

서클라를 선택했을때는 각도를 입력합니다.??

각도 ... 1/4자리에 스커트의 각도를 입력합니다.??

작성버튼을 클릭합니다.??

	<b>바 지</b>	측정한 치수를 입력하면, 바지의 패턴이 작성됩니다.??	
--	------------	--------------------------------	--

**<표입력방법 >**

치수를 입력합니다.??

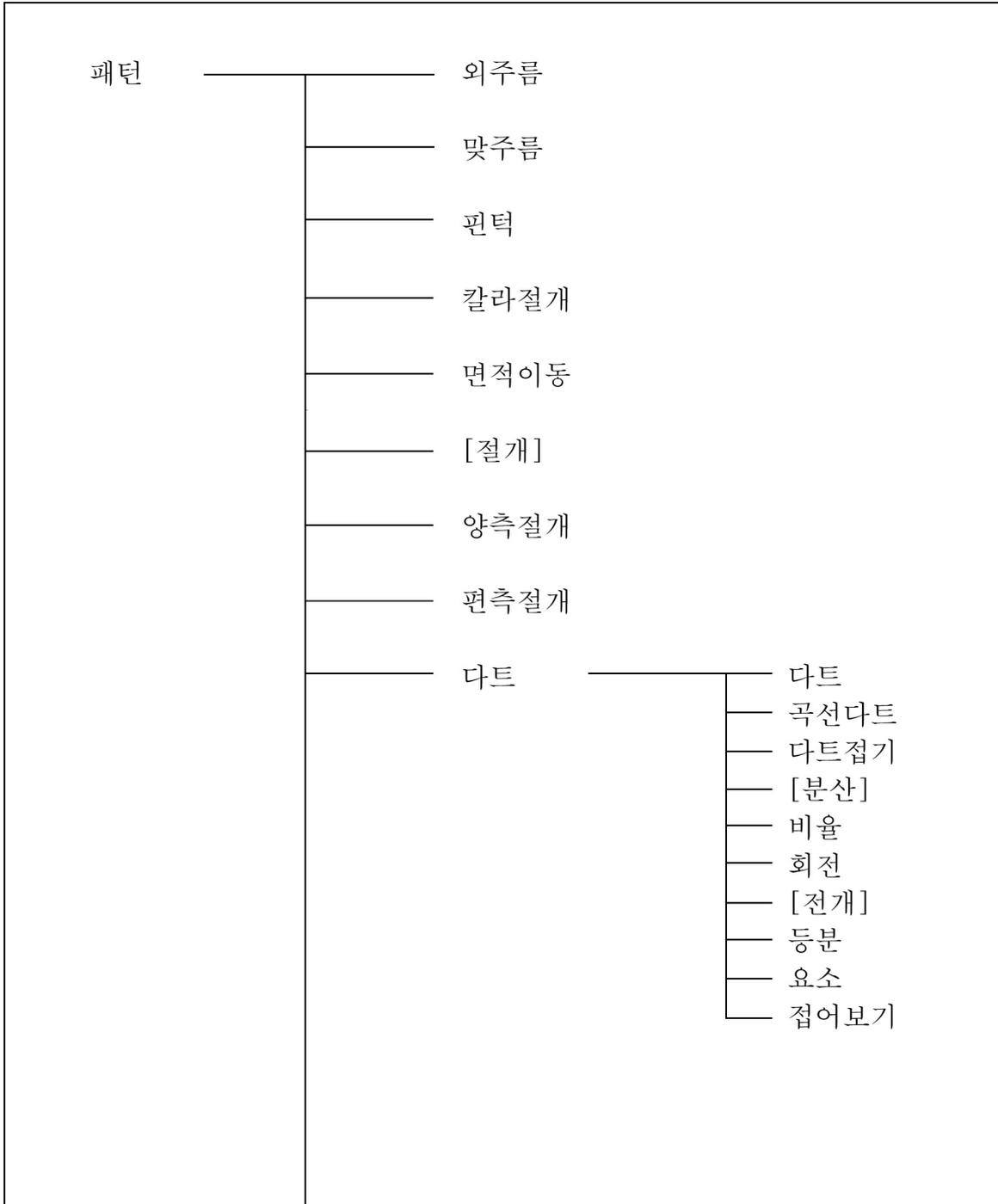
허리둘레 ... 상동치수를 입력합니다.??

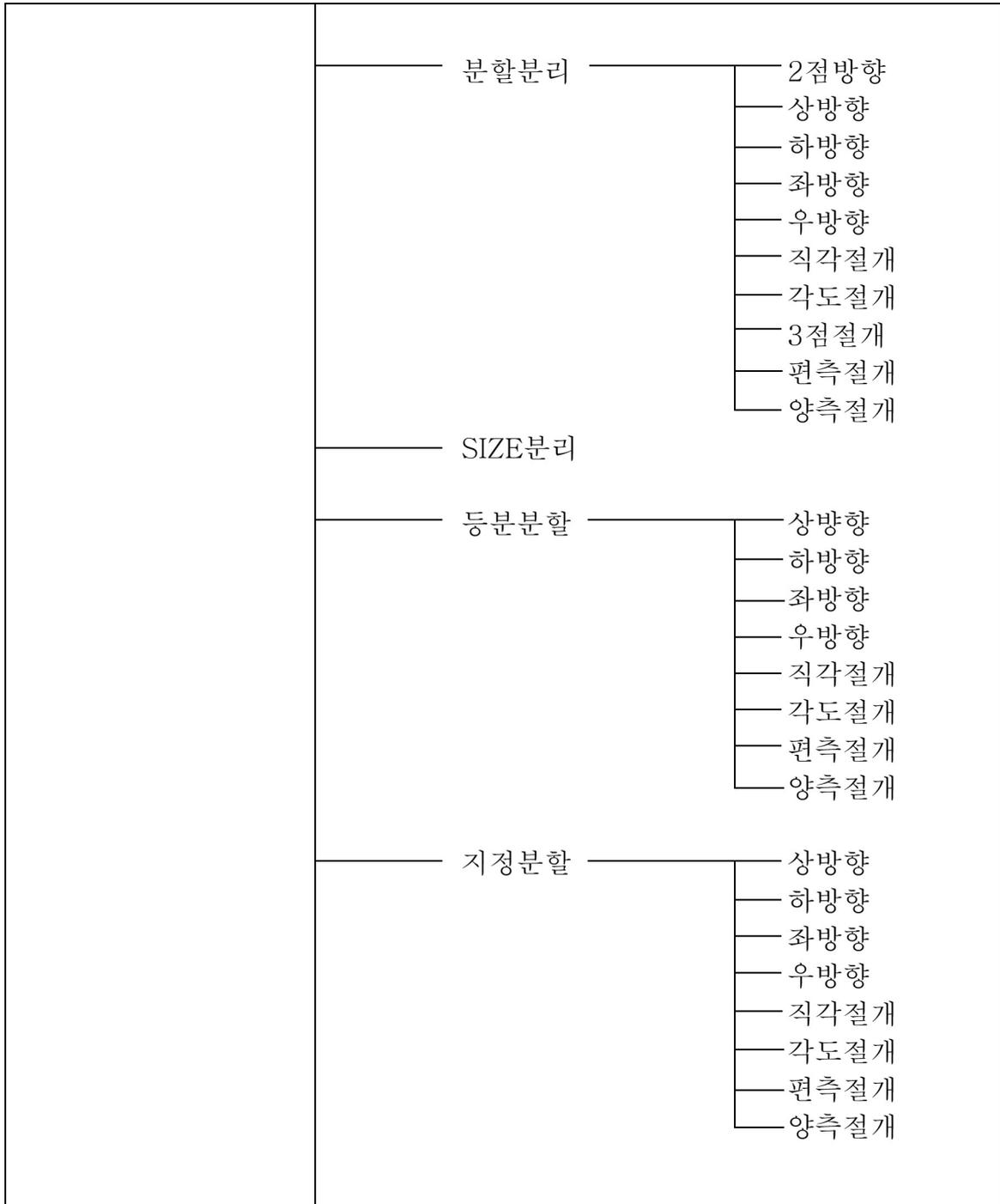
엉덩이둘레 ... 상동치수를 입력합니다.??

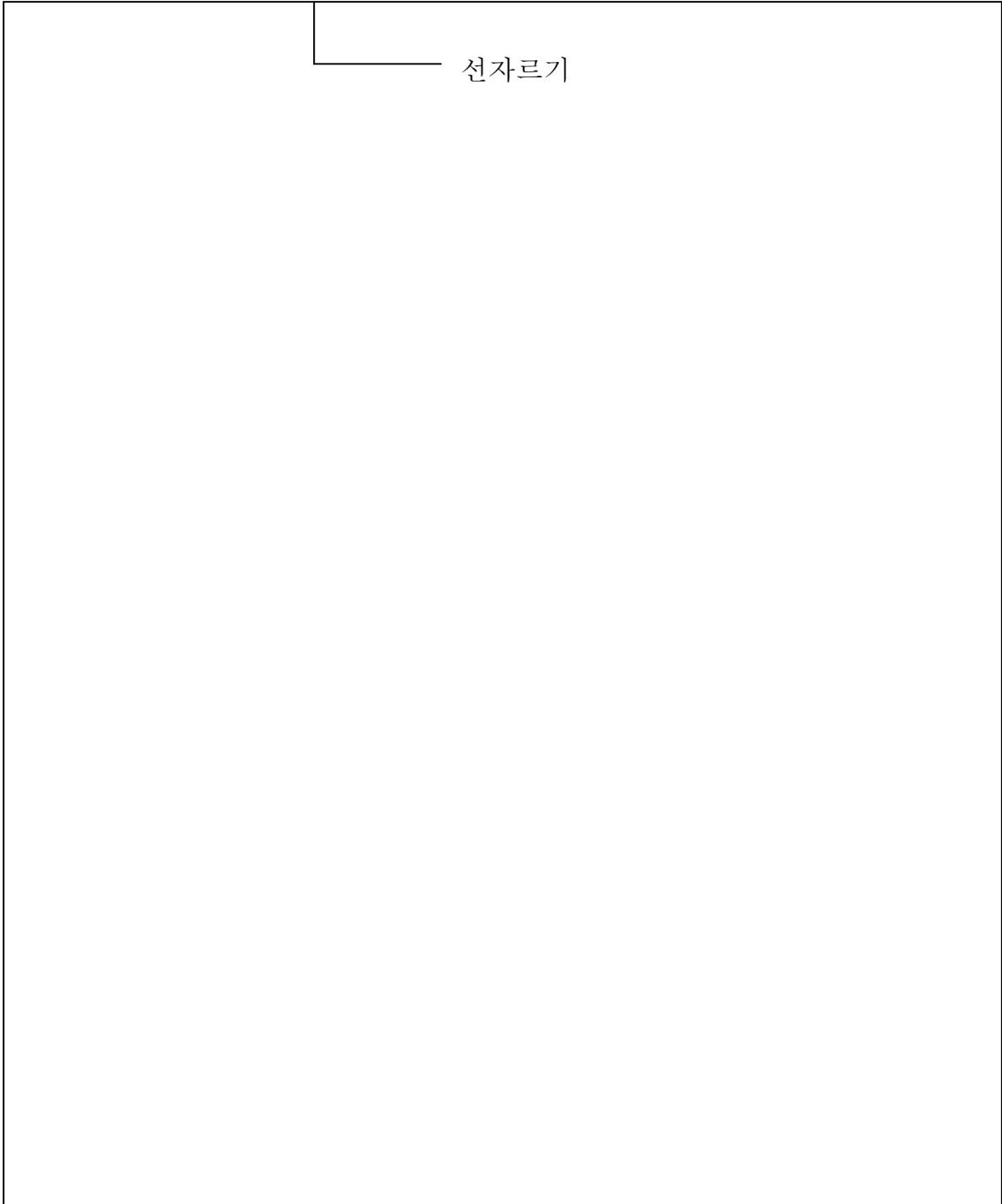
그 외, 밑위길이, 바지길이, 무릎길이(위치), 밑단폭, 길이변화량, 다트량, 벨트폭, 벨트넨단분  
부분의 량을 입력합니다. ??

작성버튼을 클릭합니다.??

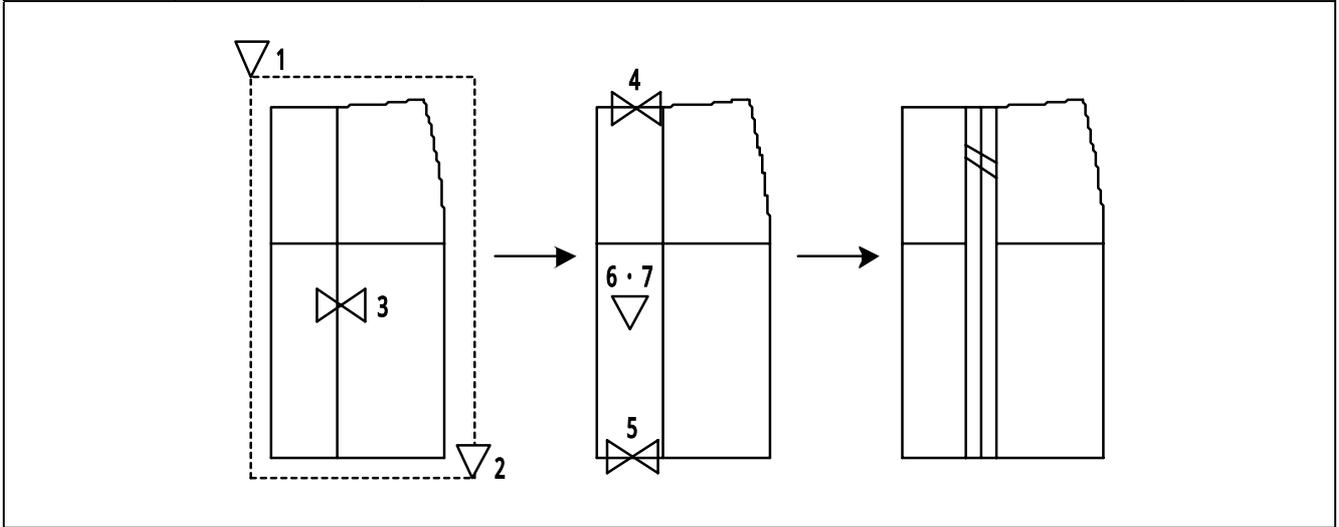
# 패턴







<b>외주름</b>	한쪽주름을 작성합니다.??	k h d a
------------	----------------	---------



>영역을 대각으로 지시 :  
1 2

>주름선을 지시 (고정측부터)??:  
▷ <3????

>상단 기준선을 지시 (생략가능)??:  
▷ <4????

>하단 기준선을 지시 (생략가능)??:  
▷ <5????

>주름방향을 지시 :??  
6  
(주름선이 1개일 때)??

>이동하지 않는 패턴을 지시 :??  
7

겹쳐진 매수에 맞춰 상단·하단의 절개량을 입력합니다.  
(상단·하단의 절개량을 다르게 지정할 수 있습니다.)??

사선  유 일 경우에는 사선수·개시위치·간격을 입력  
 실행을 지시합니다.??

주름을 작성할 형상을 대각의 2점으로 포함시킵니다.

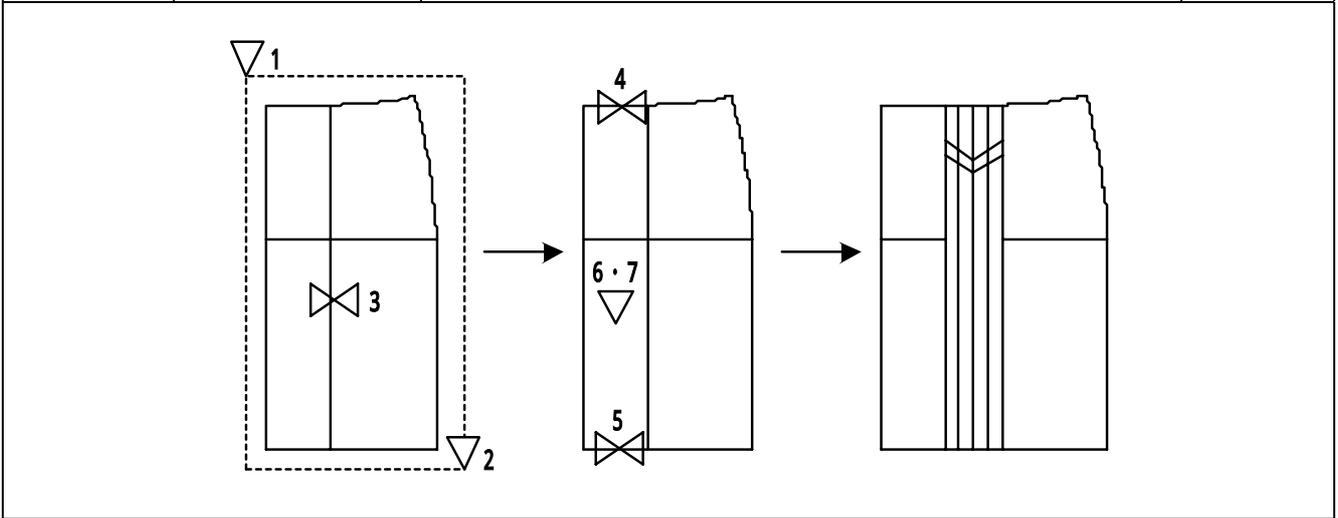
주름선을 단부터 순서대로 지시합니다.??  
처음에 지시한 주름선 측이 고정되어, 2개째 이후의  
방향으로 패턴이 전개됩니다.?  
상부의 기준선을 지시합니다.  
(복수로 지시할 수 있습니다)??

하단에 기준선을 지시합니다. ??

주름방향을 지시합니다.??

고정되는 쪽을 지시합니다.??

<b>맞주름</b>	맞주름을 작성합니다.??	b h d a
------------	---------------	---------



겹쳐진 매수에 맞춰 상단·하단의 절개량을 입력합니다.??  
(상단·하단의 절개량이 서로 다른 것도 지정할 수 있음)??

사선  유 일 경우에는 사선수·개시위치·간격을 입력  실행을 지시합니다.??

> 영역을 대각으로 지시?  
1 2

> 주름선을 지시 (고정측부터)??:  
▷ <4????

> 상단 기준선을 지시 (생략가능)??:  
▷ <4????

> 하단 기준선을 지시 (생략가능)??:  
▷ <5????

(주름선이 1개일 때)??

> 이동하지 않는 패턴을 지시 :??  
6

주름을 작성할 형상을 대각의 2점으로 지시합니다.

주름선을 단부터 순서대로 지시합니다.??

처음에 지시한 주름선 측이 고정되어, 2개째 이후의 방향으로 패턴이 전개됩니다.?

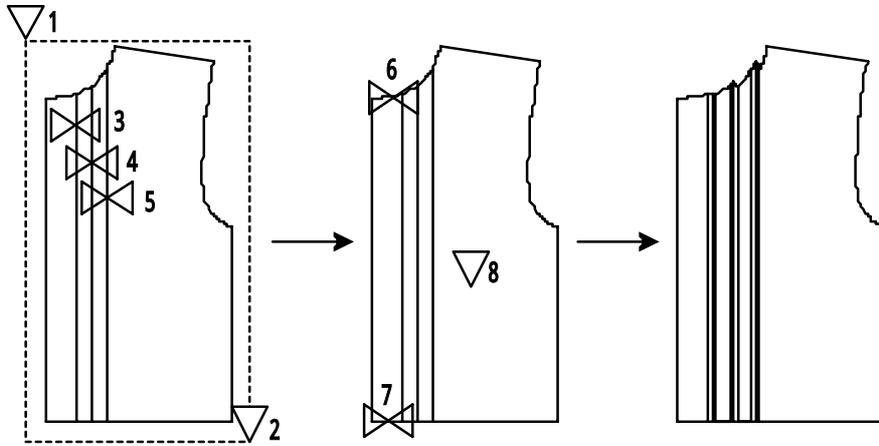
상부의 기준선을 지시합니다.

(복수로 지시할 수 있습니다)??

하단에 기준선을 지시합니다. ??

고정되는 쪽을 지시합니다.??

<b>핀 턱</b>	핀턱을 작성합니다.??	p h d a
------------	--------------	---------



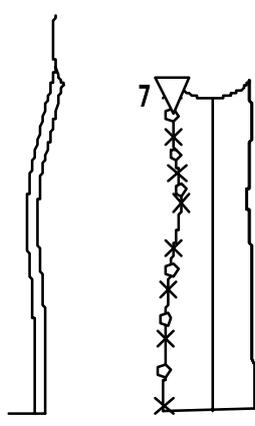
상단·하단 절개량을 입력합니다.??  
 (상단·하단의 절개량을 다르게 지정할 수 있습니다.)??  
 사선 **유** 일 경우에는 사선수·개시위치·편차를 입력  
**실행**을 지시합니다.??

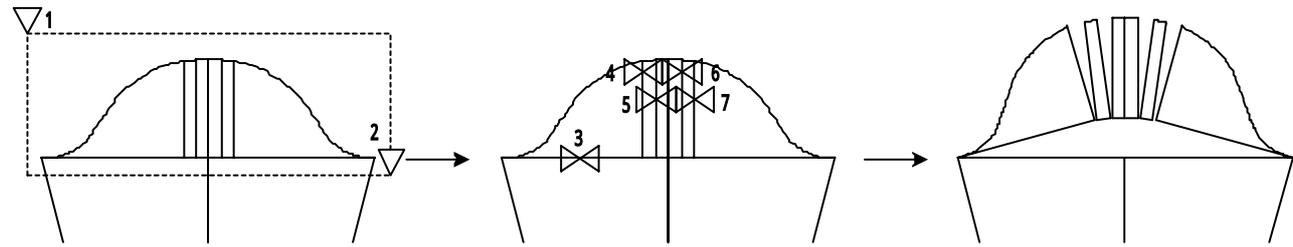
- > 영역을 대각으로 지시 :??  
1 2
- > 주름선을 지시 (고정측부터)??  
▷ <3 ▷ <4 ▷ <5??
- > 상단 기준선을 지시 (생략가능)??  
▷ <6 ??
- > 하단 기준선을 지시 (생략가능)??  
▷ <7??
- > 주름방향을 지시 :??  
8  
(주름선이 1개일 때)??
- > 이동하지 않는 패턴을 지시 :??

주름을 작성할 형상을 대각의 2점으로 지시합니다.??  
 주름선을 단부터 순서대로 지시합니다.??  
 처음에 지시한 주름선 측이 고정되어, 2개째 이후의  
 방향으로 패턴이 전개됩니다. ??  
 상부 기준선을 지시합니다.??  
 (복수로 지시할 수 있습니다.)??  
 하단 기준선을 지시합니다. ??  
 주름이 넘어갈 방향을 지시합니다.??  
 고정되는 쪽을 지시합니다.??

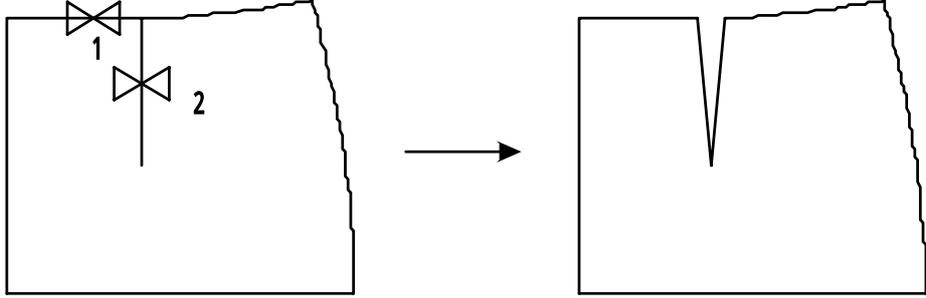
	<h2 style="text-align: center;">칼라절개</h2>	기본칼라를 입체로 전개합니다.??	c o l a
<p>&gt; 영역의 2점을 지시 :?? 1     2</p> <p>&gt; 칼라 접는 선을 지시:?? ▷ ◁3??</p> <p>&gt; 절개선을 지시:?? ▷ ◁4 ▷ ◁5??</p> <p>&gt; 내측 절개량 =?? 0 . 2</p> <p>&gt; 외측 절개량 = 0 . 3</p> <p>&gt; 방향점 (내측)을 지시:?? 6</p>	<p>전개할 패턴을 대각의 2점으로 지시합니다.?</p> <p>칼라 접히는 선을 지시합니다.??</p> <p>절개하여 벌어질 선을 지시합니다.??</p> <p>칼라 꺾임선의 내측 절개량을 입력합니다.</p> <p>칼라 꺾임선의 외측절개량을 입력합니다.</p> <p>꺾임선 내측을 지시합니다.</p>		

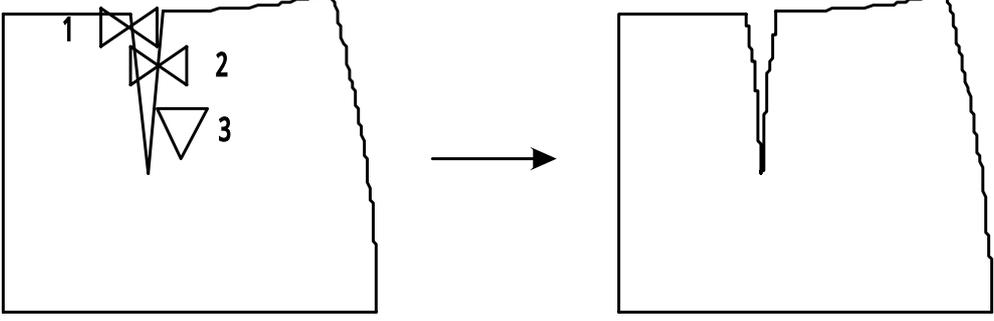
	<p><b>면적이동</b>      절개된 패턴에서 패턴의 면적을 이동 합니다.??</p>	<p>a m v</p>
<p>&gt; 분할 할 패턴을 지시 : 1    2</p> <p>&gt; 분할선을 지시 : ▷ ◁3??</p> <p>&gt; 이동전 기준선을 지시 : ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 이동후의 대응선을 지시:?? ▷ ◁5??</p> <p>&gt; 대응선 임의점을 지시 (max20점) :?? 6 ~</p>	<p>이동할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>이동하는 요소의 분할선을 지시합니다.</p> <p>이동하는 요소의 기준선을 지시합니다.</p> <p>    기준선은 1개의 곡선으로 되어있을 것??</p> <p>이동후의 대응선을 지시합니다.??</p> <p>    대응선은 1개의 곡선으로 되어있을 것??</p> <p>대응선상의 분할위치를 지시합니다.??</p> <p>    미세한 곡선은 분할위치의 간격을 좁게 지시합니다.</p> 	

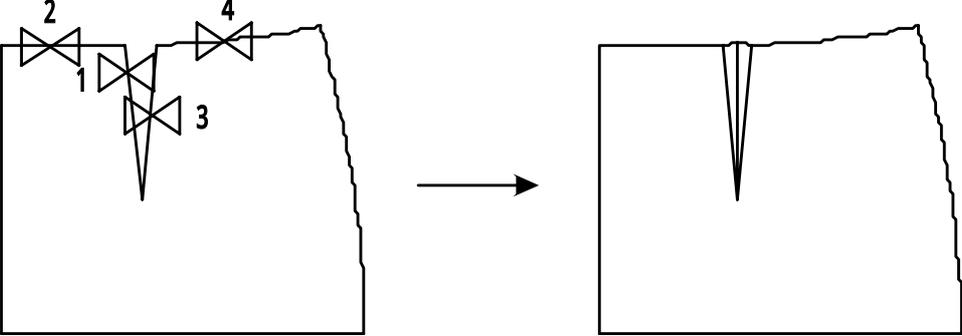
<p>&gt; 이세량과 장소를 지시 (max19점)?? 7 ~</p> 	<p>기준선과 대응점의 이세분량을 어느 위치에 분배할?? 것인가 지시합니다.??</p> <p>이세분량은 지시위치에서 등분됩니다.?? 이세분배를 생략했을 때는, 대응선 임의점의 ?? 최후 위치에 이세가 분배됩니다.??</p> <p>표시는 이세를 분배할 위치입니다.??</p>
--	--

양측절개	패턴의 절개선에 절개량을 지정함에 따라 자동전개합니다.	b t e n
		
<p>&gt; 이동요소의 영역을 대각으로 지시:?? 1 2</p> <p>&gt; 분할의 기준선을 지시:?? ▷ ◁ 3 ??</p> <p>&gt; 절단선을 지시:?? ▷ ◁ 4 ▷ ◁ 5 ▷ ◁ 6 ▷ ◁ 7??</p> <p>&gt; 절개량 = 2</p> <p>&gt; 설정하겠습니까? 예 (y) 아니요 (n) =</p>	<p>전개할 요소를 대각의 2점으로??지시합니다.</p> <p>전개할 때의 기준선을 지시합니다.??</p> <p>절단선을 지시합니다.??</p> <p>절개선 1개에 대한 양을 입력하고, 오른쪽을 클릭합니다.</p>	

	<h2 style="text-align: center;">편측절개</h2>	패턴의 절개선에 절개량을 지시함에 따라 자동전개합니다.	k t e n
<p>&gt; 이동요소의 영역을 대각으로 지시:?? 1 2</p> <p>&gt; 분할의 기준선을 지시:?? ▷ ◁3??</p> <p>&gt; 고정측의 선을 지시 :?? ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 절단선을 고정측부터 지시:?? ▷ ◁5 ▷ ◁6 ??</p> <p>&gt; 절개량 = 2</p> <p>&gt; 설정하겠습니까? 예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>	<p>전개할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>전개할 때의 기준선을 지시합니다.??</p> <p>고정측의 선을 지시합니다.??</p> <p>고정측에서 절개선을 지시합니다.??</p> <p>절개선 1개에 대한 양을 입력하고, 오른쪽을 클릭</p>		

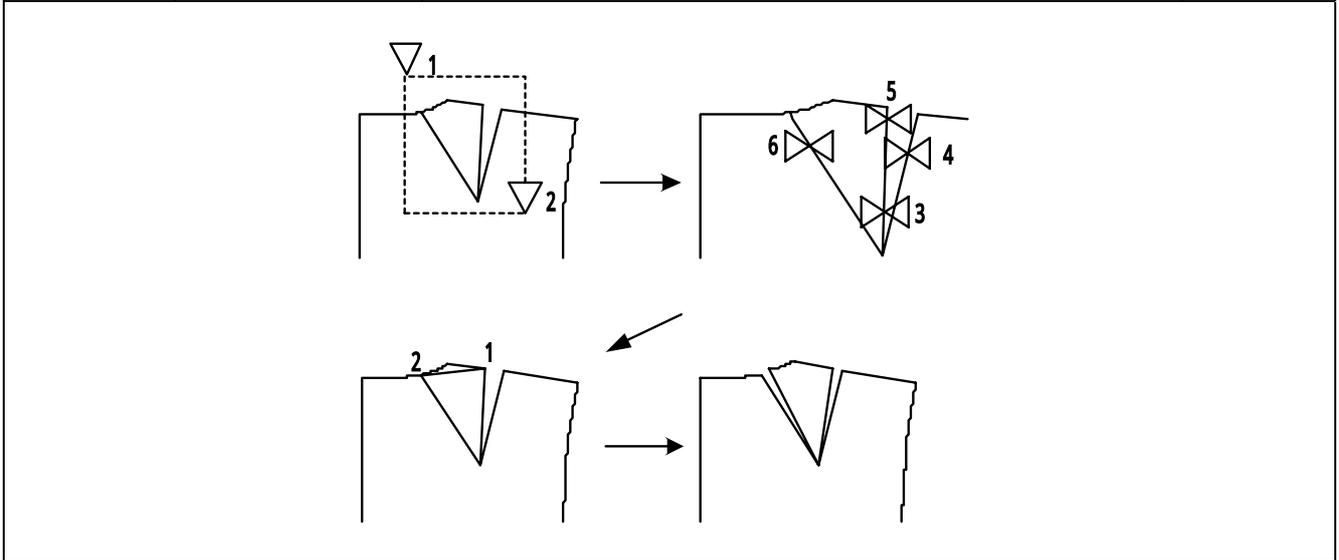
다트	<b>다트</b>	다트량을 입력하는 것으로 다트를 작성합니다.??	d a r t
			
<p>&gt; 허리선 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt; 다트의 중심선을 지시 :?? ▷ &lt;2??</p> <p>&gt; 다트량 = 2 . 5</p>		<p>다트를 만들 허리선을 지시합니다.</p> <p>다트중심선을 지시합니다.</p> <p>다트량을 입력합니다.</p> <p>다트선으로 등분됩니다.</p>	

다트	<b>곡선다트</b>	다트선을 곡선으로 합니다.	d a r c
			
<p>&gt; 다트를 지시 (넓은쪽부터) :?? ▷ &lt;1 ▷ &lt;2??</p> <p>&gt; 시작점을 지시 :?? 3</p>		<p>다트선의 위쪽을 반시계 방향으로 지시합니다.??</p> <p>곡선을 시작할 위치를 지시합니다.??</p>	

다트	<b>다트접기</b>	다트가 접히는 부분의 허리선을 작성합니다.?	d a r a
			
<p>&gt;기준측다트 / 허리선 지시 :</p> <p>▷ &lt;1 ▷ &lt;2??</p> <p>&gt;상대측 다트 / 허리선 지시 :</p> <p>▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p>		<p>다트를 꺾어 접었을 때 산이 될 다트선과 곡선을 ?? 지시합니다.??</p> <p>반대쪽의 다트선과 곡선을 지시합니다.??</p>	

다트	비 율	다트를 분산 또는 통합시킨다.??	d a p
<p>&gt; 이동요소의 영역을 대각으로 지시 :?? 1 2</p> <p>&gt; 다트내측점을 지시 : 3</p> <p>&gt; 왼쪽부터 1=절개선 2=다트 3=종료?? 1</p> <p>&gt; 절개선을 지시 :?? ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 분리될 선의 비율을 입력 = 1</p> <p>&gt; 왼쪽부터 1=절개선 2=다트 3=종료?? 2</p> <p>&gt; 다트의 왼쪽선을 지시 :?? ▷ &lt;5??</p> <p>&gt; 다트의 오른쪽선을 지시:?? ▷ &lt;6 ??</p> <p>&gt; 분리될 선의 비율을 입력 = 0</p> <p>&gt; 왼쪽부터 1=절개선 2=다트 3=종료 1</p> <p>&gt; 절개선을 지시 :?? ▷ &lt;7??</p> <p>&gt; 분리될 선의 비율을 입력 = 1</p> <p>&gt; 왼쪽부터 1=절개선 2=다트 3=종료?? 3</p> <p>&gt; 설정하겠습니까? 예 (y) 아니요 (n) =</p>	<p>분산 통합할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>다트 끝을 지시합니다.??</p> <p>분산 통합할 요소를 왼쪽부터 순서대로 지시합니다.??</p> <p>절개선을 지시합니다.??</p> <p>절개선에서의 비율을 입력합니다.??</p> <p>다트의 왼쪽을 지시합니다.??</p> <p>다트의 오른쪽을 지시합니다.??</p> <p>다트에서의 비율을 입력합니다.??</p> <p>절개선을 지시합니다.??</p> <p>절개선에서의 비율을 입력합니다.??</p>		

다트	회 전	다트의 분량을 각도/비율/단점에서 절개량의 어느것으로 변경할 수 있습니다.??	d r t
----	-----	---	-------



<p>&gt; 처리대상 요소를 지시 :?? 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 다트의 회전중심을 지시 :??<b>끝점</b> ▷ &lt;3□□</p> <p>&gt; 다트선을 반시계방향으로 지시 :?? (절개선은 1개지시) :?? ▷ &lt;4 ▷ &lt;5 ▷ &lt;6□□</p> <p>&lt;각도로 회전처리할때 &gt;</p> 	<p>회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>다트를 지시합니다.??</p> <p>다트/절개선을 반시계방향으로 지시합니다.??</p> <p>다트선은 2개/절개선은 1개 지시하고, 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>지시한 순으로 각각에 번호가 표시되어, 지시완료 후에는 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>각도를 지정하고 회전할때는 1또는 1의 영역에?각도를 남는영역에 “99”를 입력하고 <b>각도로부터</b>를 지시합니다.?? <b>전개개시</b>를 지시합니다.??</p> <p>처리형태의 2군데 이상에 “99”를 입력했을 때는 남은 각도를 입력할 곳으로 분배합니다.??</p> <p><b>개량처리</b> . . . <b>개량에서</b>의 화면으로 이동합니다.?? <b>초기로?</b> . . . 초기화하고, 다시 입력합니다.?? <b>중 지</b> . . . 초기화면으로 돌아갑니다.??</p>
---	--

< 비율로 회전처리 할때 >

< 절개량으로 회전 처리할때 >

비율을 지정해서 회전할때는 1과 2의 영역으로 비율을 입력합니다.??

비율에서 를 지시하고, 전개개시 를 지시합니다.??

입력할 곳은 합계가 “1”이 되도록 비율에 다시 써서 바꿀 수 있습니다.??

단점으로 전개량을 지시해서 회전할 때는?전개량처리를 지시합니다.??

1또는 2의 영역에 전개량을 입력하고, 남은 량은 “99”라고 입력합니다.??

전개량에서 를 지시하고 전개처리를 지시합니다. \_

다트	등 분	1개의 다트를 다른 장소로 등분으로 전개시킵니다.?	d aa
<p>&gt; 처리할 요소를 지시 :?? 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 분할 기준선을 지시 :?? ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 다트 이동측 / 이동후 :?? ▷ &lt;4 ▷ &lt;5??</p> <p>&gt; 전개할 선을 지시 :?? ▷ &lt;6??</p> <p>&gt; 절개선수 =?? 7</p> <p>&gt; 설정하겠습니까? 예 (y) 아니요 (n) =</p>		<p>전개할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>전개할 때에 기준이 될 선을 지시합니다.??</p> <p>다트를 접을 때의 방향을 다트선으로 지시합니다.?? 이동측, 이동후의 순서로 지시합니다.??</p> <p>다트를 전개할 선을 지시합니다.??</p> <p>절개할 선의 수를 입력합니다.??</p>	

다트	요 소	절개선을 임의로 지정하고, 1개의 다트를 다른 장소로 전개시킵니다.	d a d
<p>&gt; 처리할 요소를 지시 :?? 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 분할 기준선을 지시 :?? ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 다트 이동측 / 이동후 :?? ▷ &lt;4 ▷ &lt;5??</p> <p>&gt; 전개할 선을 지시 :?? ▷ &lt;6 ??</p> <p>&gt; 절개요소를 지시(기준측 부터) : ▷ &lt;7 ▷ &lt;8 ▷ &lt;9 ▷ &lt;10??</p> <p>&gt; 설정하겠습니까? 예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>		<p>전개할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.?</p> <p>전개할 때 기준이 되는 선을 지시합니다.??</p> <p>다트를 접을 방향을 다트선으로 지시합니다.?? 이동측 / 이동후의 순서로 지시합니다.??</p> <p>다트를 전개할 선을 지시합니다.??</p> <p>다트를 전개할 선을 지시합니다.??</p>	

다트	접어보기	다트를 접은 상태를 표시하고 요소를 수정합니다.??	t a
<p>&gt; 허리선을 지시 :?? ▷ &lt;1 ▷ &lt;2 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 다트선을 지시 (2개씩) :?? ▷ &lt;4 ▷ &lt;5 ▷ &lt;6 ▷ &lt;7??</p> <p>&gt; 다트끝을 지시 :?? 8</p> <p>&gt; 점수를 입력 (중지 마우스 오른쪽) =?? 8 또는 4</p> <p>&gt; 이동할 점을 지시 :??</p> <p>&gt; 마우스를 이동하여 수정하십시오.??</p> <p>&gt; 설정하겠습니까? 예 (y) 아니요 (n) =</p>	<p>수정할 요소를 지시합니다.??</p> <p>다트를 접었을 때, 고정될 쪽 다트선부터 표시합니다.</p> <p>다트를 접은 상태가 표시됩니다.??</p> <p>곡선에 점수를 입력합니다.??</p> <p>곡선을 수정을 할 수 있습니다.?? (메뉴 『SS수정』의 처리와 같습니다)??</p> <p>곡선 수정후, 오른쪽을 클릭합니다.??</p>		

<p>분할분리</p>	<h2 style="text-align: center;">2점방향</h2>	<p>분할할 요소의 절개선을 지시함으로, 패턴을 분리합니다.??</p>	<p>b 2</p>
<p>&gt; 분할될 요소를 지시합니다? 1 2</p> <p>&gt; 분할선을 지시 : ▷ ◁ 3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시:?? 4</p> <p>&gt; 이동할 2점을 지시 : 5 6</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>분할선을 지시합니다.</p> <p>분할될 선이 복수여도 가능합니다.</p> <p>분할될 요소의 이동방향을 2점으로 지시합니다.??</p> <p>이동할 방향은 1점부터 2점?? 이동량은 1점과 2점의 거리??</p> <p>점모드 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

분할분리	상방향	분할할 요소의 절개선을 지시하고, 지정된 이동량 만큼 위로 분리합니다.??	b u
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : ? 1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지시 : ▷ ◁ 3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시 :?? 4</p> <p>&gt; 이동량 = 5</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>분할될 선을 지시합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>	

분할분리	하방향	분할할 요소의 절개선을 지지하고, 지정된 이동량 만큼 아래로 이동합니다.	b d
<p>&gt; 분할될 요소를 지지 :</p> <p>1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지지 :</p> <p>▷ ◁ 3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지지 :</p> <p>4</p> <p>&gt; 이동량 =</p> <p>5</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지지합니다.</p> <p>분할될 선을 지지합니다.</p> <p>이동할 측을 지지합니다.</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>	

분할분리	좌방향	분할할 요소의 절개선을 지시하고, 지정된 이동량 만큼 왼쪽으로 이동합니다.	b 1
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : ?? 1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지시:?? ▷ ◁3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시 :?? 4</p> <p>&gt; 이동량 = 5</p>	<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>분할될 선을 지시합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>		

분할분리	우방향	분할할 요소의 절개선을 지시하고, 지정된 이동량 만큼 오른쪽으로 이동합니다.	b r
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : ?? 1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지시 : ▷ ◁ 3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시 : 4</p> <p>&gt; 이동량 = 5</p>	<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.?</p> <p>분할될 선을 지시합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>		

<p>분할분리</p>	<p><b>직각절개</b></p>	<p>분할할 요소의 절개선을 지시하고, 지정된 이동량 만큼 직각으로 이동합니다.?</p>	<p>b q</p>
<p>&gt; 분할될 요소를 지시합니다.?? 1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지시 : ▷ ◁ 3??</p> <p>&gt; 이동측을 지시 : 4</p> <p>&gt; 이동량 = 5</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로?지시합니다.?</p> <p>분할될 선을 지시합니다.</p> <p>이동할 측을 지시합니다.</p> <p>이동량을 입력합니다.</p>	

분할분리	각도절개	분할할 요소의 절개선을 지시하고, 지정한 각도 만큼 회전해서 분리합니다.??	b a
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지시 : ▷ ∠3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시:?? 4</p> <p>&gt; 각도 = 2 0</p>	<p>분할할 요소를 대각의 2점으로?지시합니다.?</p> <p>분할될 선을 지시합니다.</p> <p>분할선을 지시할 때 지시한 쪽에서 가까운 단점이 회전의 중심이 됩니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.</p> <p>각도를 입력합니다.</p> <p>+ 반시계방향?? -시계방향??</p>		

<p>분할분리</p>	<h3>3점절개</h3>	<p>분할할 요소의 절개선을 지시하고, 분할선의 단점을 중심으로 지시한 2점으로 회전하여 분리합니다.</p>	<p>b 3</p>
<p>&gt; 분할될 요소를? 지시 :? 1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지시 : ▷ ◁ 3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시 :?? 4</p> <p>&gt; 다른 2점을 지시 :? 단점 『입의점』 5 6</p>		<p>분할 될 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>분할될 선을 지시합니다.</p> <p>분단선을 지시할 때, 지시한 쪽에 가까운 단점이?? 회전의 중심이 됩니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p> <p>회전할 2점을 지시합니다. ??</p> <p>점모드, 『단점』 『입의점』 등도 가능</p>	

분할분리	<h3>편측절개</h3>	분할할 요소의 절개선을 지시하고, 절개선의 단점을 중심으로하여 지시한 이동량 만큼 회전하여 분리합니다.	b e
<p>&gt; 분할될 요소를? 지시 : ? 1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지시 : ▷ &lt; 3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시?? 4</p> <p>&gt; 단점에서의 이동량 =?? 3</p>	<p>분할할 요소를 대각의 2점으로? 지시합니다.?</p> <p>분할될 선을 지시합니다.??</p> <p>분단선을 지시할 때, 지시한 쪽에 가까운 단점이?? 회전의 중심이 됩니다.??</p> <p>이동할 쪽을 지시합니다.??</p> <p>회전시킬 이동량을 입력합니다.??</p>		

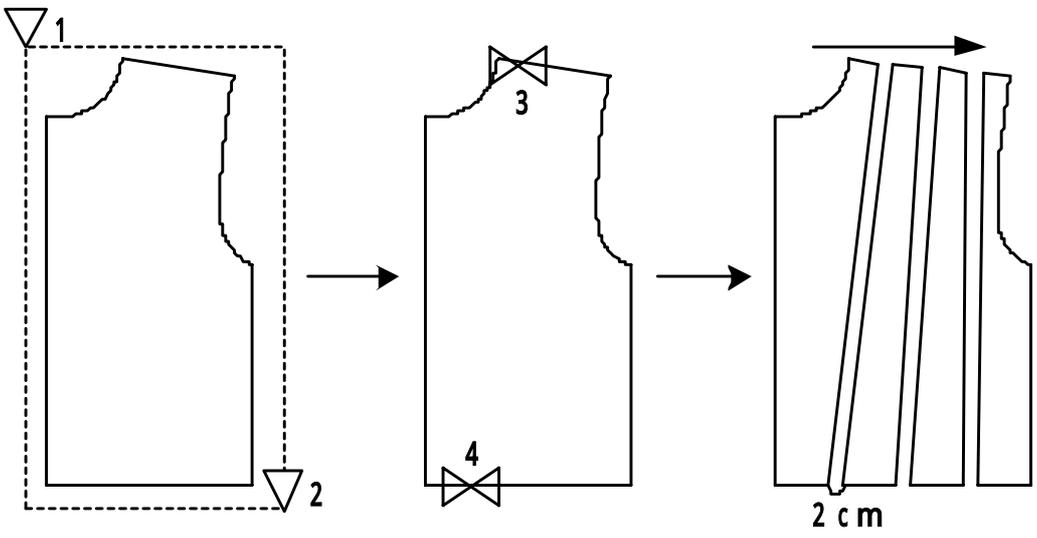
<p>분할분리</p>	<p><b>양측절개</b></p>	<p>분할할 요소의 절개선을 지시하고, 절개선의 양측에 지정된 이동량만큼 분리합니다.??</p>	<p>b b</p>
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : ?? 1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지시 : ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시 :?? 4</p> <p>&gt; 시작점에서의 이동량 =?? 1 . 5</p> <p>&gt; 끝점에서의 이동량 =?? 3</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할될 선을 지시합니다.</p> <p>분할될 선을 지시할 때, 지시한 쪽에 가까운 단점이? 회전의 중심이 됩니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p> <p>시작점 쪽의 이동량을 입력합니다.??</p> <p>끝점에서의 이동량을 입력합니다.??</p>	

	<h2 style="text-align: center;">2점방향</h2>	<p>패턴의 절개선으로 지시한 패턴을 복사 분리합니다.</p>	<p>g t</p>
<p>&gt; 분할될 요소를? 지시 : ? 1 2</p> <p>&gt; 분할될 선을 지시 : ▷ ◁ 3??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시:?? 4</p> <p>&gt; 이동할 2점을 지시:?? 5 6</p>	<p>분할할 요소를 대각의 2점으로? 지시합니다.?</p> <p>분할될 선을 지시합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p> <p>분리할 패턴의 이동방향을 2점으로 지시합니다. ??</p> <p>이때 분리된 패턴은 그룹으로 set됩니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>		

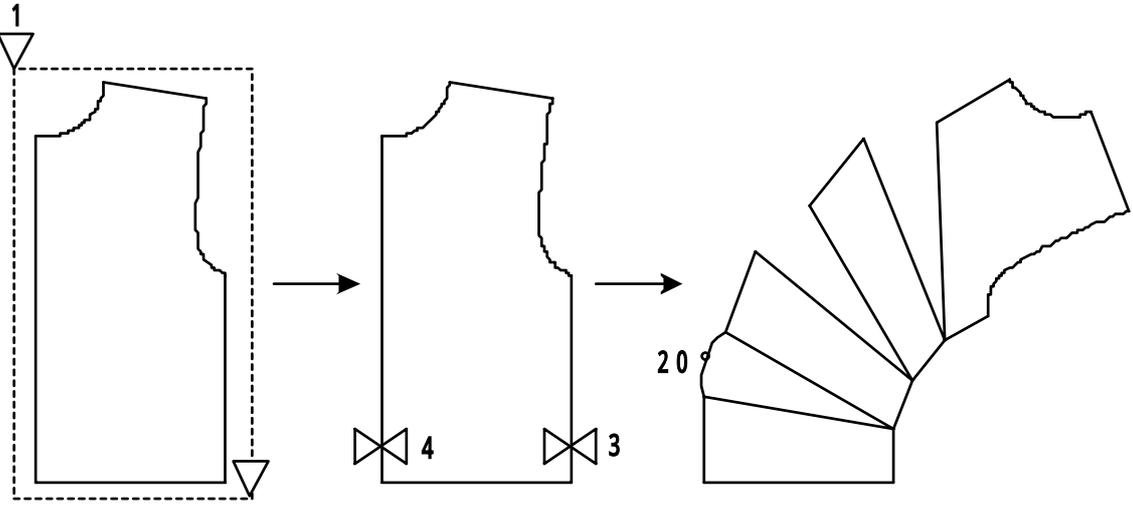
등분분할	상방향	분할할 요소를 지정한 장에 등분분할하고, 이동량 만큼씩 ?? 위쪽으로 이동합니다.	b e u
<p>&gt; 분할될 요소를? 지시 :? 1 2</p> <p>&gt; 양쪽의 2요소를 지시 (지시단부터 분할) :?? ▷ ◁3 ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 분할수 = 3</p> <p>&gt; 이동량 = 2</p> <p>(분할수가 1일 때):??</p> <p>&gt; 방향을 지시 :??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로? 지시합니다.?</p> <p>분할할 2요소를 고정측부터 지시합니다.??</p> <p>분할할 수를 입력합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.. ??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p>	

등분분할	하방향	분할할 요소를 지정한 장에 등분분할하고, 지정한 이동량 ?? 만큼씩 아래쪽으로 이동합니다.	b e d
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : ?? 1 2</p> <p>&gt; 양쪽의 2요소를 지시 (지시단부터 분할) :?? ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 분할수 = 3</p> <p>&gt; 이동량 = 2</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로?지시합니다.?</p> <p>분할할 2요소를 고정측부터 지시합니다.??</p> <p>분할할 수를 입력합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.. ??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p>	

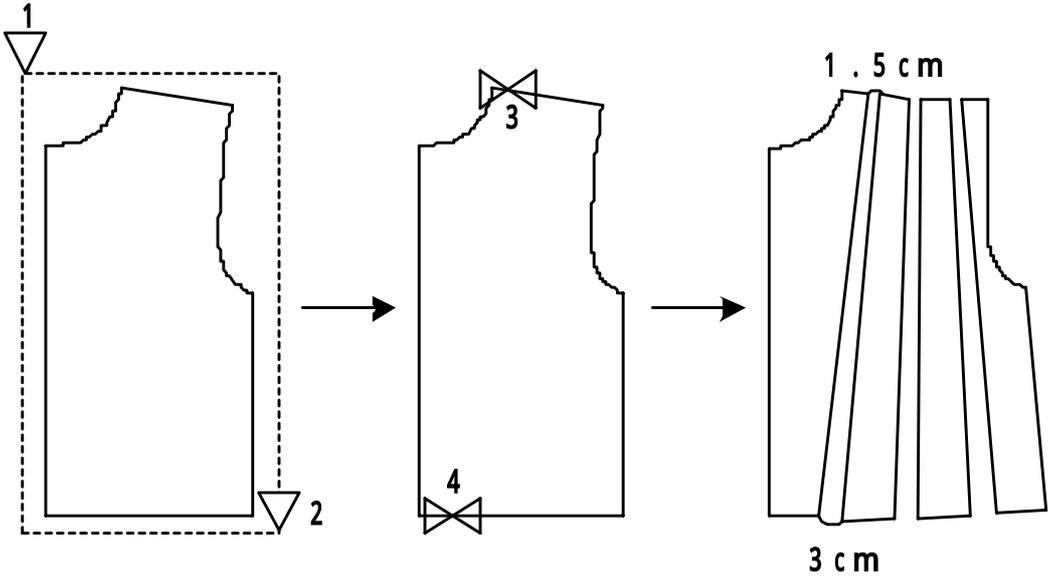
등분분할	좌방향	분할할 패턴을 지정한 장에 등분할하고, 지정한 이동량 만큼씩 왼쪽으로 이동합니다.??	b e l
<p>&gt; 분할될 요소를?지시 :? 1 2</p> <p>&gt; 양쪽의 2요소를 지시 (지시단부터 분할) :?? ▷ ◁3 ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 분할수 = 3</p> <p>&gt; 이동량 = 2</p> <p>(분할 수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>분할할 2요소를 고정측부터 지시합니다.??</p> <p>분할할 수를 입력합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p>	

등분분할	우방향	분할할 요소를 지정한 장에 등분할하고, 지정한 이동량?? 만큼씩 오른쪽으로 이동합니다.??	ber
			
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 양측의 2요소를 지시 (지시단부터 분할):?? ▷◁3 ▷◁4??</p> <p>&gt; 분할수 = 3</p> <p>&gt; 이동량 = 2</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할할 2요소를 고정측부터 지시합니다.??</p> <p>분할할 수를 입력합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.. ??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p>	

등분분할	직각절개	분할할 요소를 지정한 장에 등분분할하고, 지정한 이동량?? 만큼씩 직각으로 이동합니다.??	b e q
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 양측의 2요소를 지시 (지시단부터 분할):?? ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 분할수 =?? 3</p> <p>&gt; 이동량 =?? 2</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시 ??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할할 2요소를 고정측부터 지시합니다.??</p> <p>분할할 수를 입력합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p>	

등분분할	각도절개	분할할 요소를 지정한 장에 등분할하고, 지정한 이동량?? 만큼씩 회전하여 이동합니다.??	b e a
			
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 중심축/전개축 2요소를 지시 ?? (지시단부터 분할) :?? ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 분할수 =?? 3</p> <p>&gt; 전개각도 =?? 2 0</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할할 2요소를 고정축의 회전중심축, 전개축 순으로?? 지시합니다.??</p> <p>분할할 수를 입력합니다.??</p> <p>각도를 입력합니다.??</p> <p>+ 반시계방향?? - 시계방향??</p> <p>이동할 축을 지시합니다.??</p>	

<p>등분분할</p>	<h3>3점절개</h3>	<p>분할할 요소를 지정한 장에 등분분할하고, 지정한 양 만큼씩 회전하여 이동합니다.??</p>	<p>b e e</p>
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 중심축/전개축 2요소를 지시 ?? (지시단부터 분할) :?? ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 분할수 =?? 3</p> <p>&gt; 전개각도 =?? 1 . 5</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할할 2요소를 고정축의 회전중심축, 전개축 순으로?? 지시합니다.??</p> <p>분할할 수를 입력합니다.??</p> <p>각도를 입력합니다. ??</p> <p>이동할 축을 지시합니다.??</p>	

등분분할	양측절개	분할할 요소를 지정한 장에 등분분할하고, 지정한 양단의 ?? 전개량 만큼씩 회전하여 이동합니다.??	b e b
			
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 중심측/전개측 2요소를 지시 ?? (지시단부터 분할) :?? ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 분할수 =?? 3</p> <p>&gt; 시작점 전개량=?? 1 . 5</p> <p>&gt; 끝점 전개량 =?? 3</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할할 2요소를 고정측의 회전중심측, 전개측 순으로?? 지시합니다.??</p> <p>분할할 수를 입력합니다.??</p> <p>회전중심측의 전개량을 입력합니다.??</p> <p>전개측의 전개량을 입력합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p>	

지정분할	상방향	분할할 요소의 복수로 분단선을 지시하고, 지정한 이동량?? 만큼씩 위측으로 이동합니다.??	b s u
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 분단선을 지시 (고정할 측부터):?? ▷ ◁3 ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 이동량 =?? 1</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분단선을 고정측부터 순서대로 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p>	

지정분할	하방향	분할할 요소에서 복수로 분단선을 지시하고, 이동량?만큼씩 위로 이동합니다.??	b s d
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 분할선을 지시 (고정할 측부터):?? ▷ ◁3 ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 이동량 =?? 1</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할선을 고정측부터 순서대로 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다??</p>	

지정분할	좌방향	분할할 요소에서 복수로 분할선을 지시하고, 지정한 이동량만큼씩 좌측으로 이동합니다.??	b s l
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 :?? 1 2</p> <p>&gt; 분할선을 지시 (고정할 측부터) :?? ▷ ◁3 ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 이동량 =?? 1</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>	<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할선을 고정측부터 순서대로 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다??</p>		

지정분할	우방향	분할할 요소에서 복수로 분할선을 지시하고, 지정한 이동량만큼씩 오른쪽으로 이동합니다.??	b s r
<p>&gt; 분할될 요소를 지시:?? 1 2</p> <p>&gt; 분할선을 지시 (고정할 측부터) :?? ▷ ◁3 ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 이동량 =?? 1</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할선을 고정측부터 순서대로 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p>	

지정분할	<b>직각절개</b>	분할할 요소에서 복수로 분할선을 지시하는 것으로 이동량 만큼씩 직각으로 이동됩니다.??	b s q
<p>&gt; 분할될 요소를 지시?? 1 2</p> <p>&gt; 분할선을 지시 (고정할 측부터) :?? ▷ ◁3 ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 이동량 =?? 1</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할선을 고정측부터 순서대로 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다??</p>	

지정분할	<h3>3점절개</h3>	분할할 요소에서 복수로 분할선을 지시하고, 지정한량? 만큼씩 회전 이동합니다.??	b s e
<p>&gt; 분할될 요소를 지시 :?? 1 2</p> <p>&gt; 분할선의 고정측부터 지시?? (회전중심측/전개측) :?? ▷ ◁3 ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 이동량 =?? 1 . 5</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할선을 고정측의 회전중심측, 전개측의 순서로 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다.??</p>	

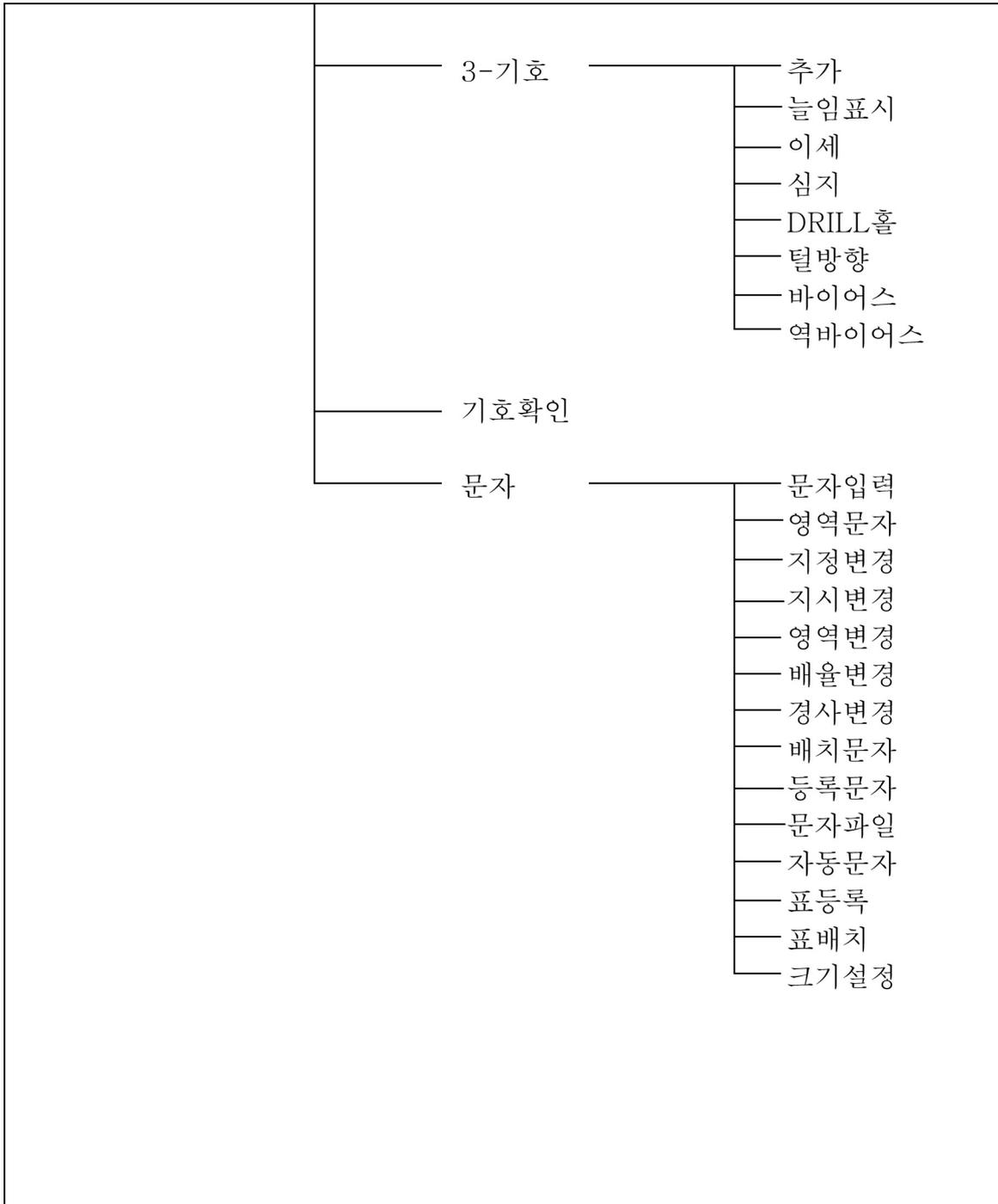
지정분할	각도절개	분할할 요소에서 복수로 분할선을 지정하고, 지정한 각도 회전 이동합니다.??	b s a
<p>&gt; 분할될 요소를 지시?? 1 2</p> <p>&gt; 분할선을 지시?? (고정할측부터/회전중심측) :?? ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 각도 = 2 0</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할선을 고정측의 회전중심측, 전개측의 순서로?? 지시합니다.??</p> <p>각도를 입력합니다.</p> <p>+ 반시계방향?? - 시계방향??</p> <p>이동할 측을 지시합니다??</p>	

지정분할	<h3 style="text-align: center;">양측절개</h3>	분할할 요소에서 복수로 분할선을 지정하고, 지정한 양측단의 전개량 만큼씩 회전하고 이동합니다.??	b s b
<p>&gt; 분할될 요소를 지시:?? 1 2</p> <p>&gt; 분할선을 지시 :?? (고정할측부터/회전중심측) :?? ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 시작점 전개량 =?? 1</p> <p>&gt; 끝점 전개량 =?? 3</p> <p>(분할수가 1일 때) :??</p> <p>&gt; 방향의 점을 지시??</p>		<p>분할할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>분할선을 고정측의 회전중심측, 전개측의 순서로?? 지시합니다.??</p> <p>회전중심측의 전개량을 입력합니다.??</p> <p>전개측의 전개량을 입력합니다.??</p> <p>이동할 측을 지시합니다??</p>	

	<h2 style="text-align: center;">선자르기</h2>	요소의 분단을 실행합니다.??	C
<p>&gt; 분할될 선을 지시 :?? ▷ &lt;1??</p> <p>&gt; 기준선을 지시 :?? ▷ &lt;2??</p> <p>주) 화면상에서는 어떤 변화도 없지만, 요소는 절단선으로 나뉘어져 있습니다.??</p>	<p>분할될 선을 지시합니다.??</p> <p>기준선을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>		

# 기호

기호	1-기호	직각결선 — 평행결선 — 반시계 — 시계방향 — 임의결선 — 스티치 — W스티치 — 이세표시 — 터크잡기 — 터크 — 사선 — 화살표 — 골표시
	2-기호	단추 — 상.하SNAP — 구멍표시 — 너치 — 봉제너치 — 자동너치 — 너치수정 — 너치연동 — 너치확인 — 너치설정 — 너치화

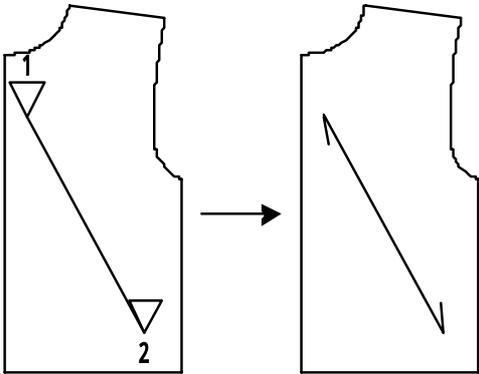


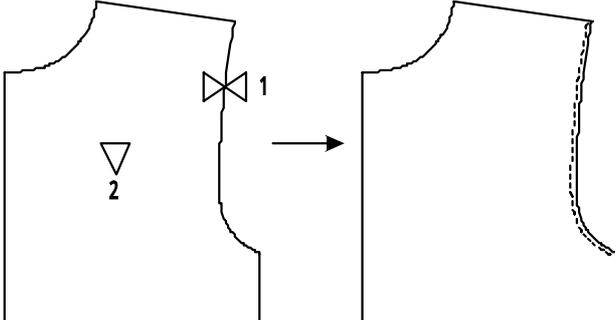
1 - 기호	<b>직각결선</b>	기준선에 대해서 직각으로 옷감의 방향선을 표시합니다.	q a z
<p>&gt; 시작점 지시 : 1</p> <p>&gt; 종료점 지시 : 2</p> <p>&gt; 기준선을 지시 : ▷ ◁?? ▷ ◁3??</p>		<p>결선 시작점을 지시합니다.</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>결선의 종료점을 지시합니다.</p> <p>기준선을 지시합니다.??</p> <p>결선작성후, 『이전삭제』로 옷감의 방향의 중심선을 지울 수 있습니다.??</p>	

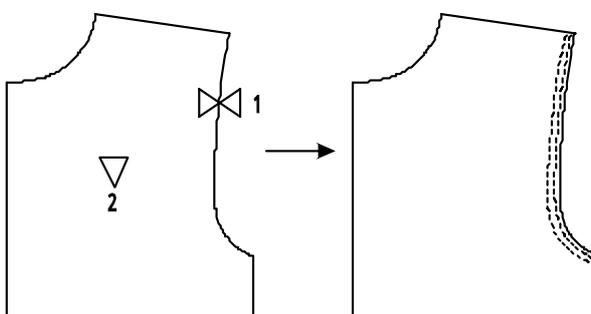
1 - 기호	<b>평행결선</b>	기준선에 대해서 평행으로 원단결선을 작성합니다.??	p a z
<p>&gt; 시작점지시 : 1</p> <p>&gt; 종료점지시 : 2</p> <p>&gt; 기준선지시 : ▷ ◁?? ▷ ◁3??</p>		<p>원단결선의 시작점을 지시합니다. 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>원단결선의종료점을 지시합니다.</p> <p>기준선을 지시합니다.??</p> <p>결선작성 후, 『이전삭제』로 원단방향 중심선을 지울 수 있습니다.??</p>	

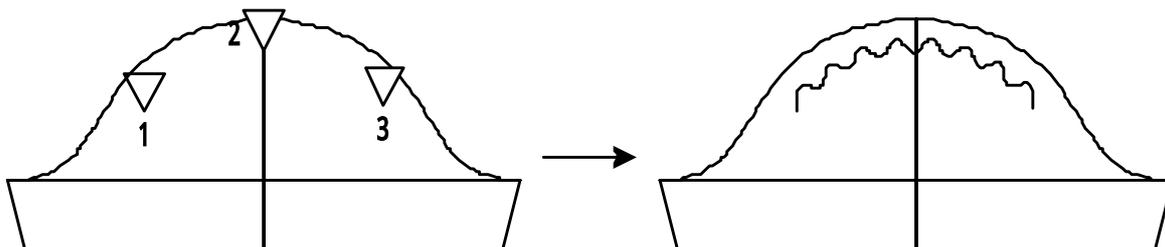
<p>1 - 기호</p>	<p><b>반시계방향</b></p>	<p>기준선에 대해서 시작점부터 반시계 방향으로 45도로 원단의 방향선을?작성합니다.?</p>	
<p>&gt; 시작점 지시 : 1</p> <p>&gt; 종료점 지시 : 2</p> <p>&gt; 기준선을 지시 : ▷◁?? ▷◁3??</p>	<p>원단결선의 시작점을 지시합니다. 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>원단결선의 종료점을 지시합니다.</p> <p>기준선을 지시합니다.??</p> <p>결선작성 후, 『이전삭제』로 원단방향 중심선을 지울 수 있습니다.??</p>		

<p>1 - 기호</p>	<p><b>시계방향</b></p>	<p>기본선에 대해서 시작점부터 시계방향으로 45도 원단의?? 결선을 작성합니다.</p>	
<p>&gt; 시작점 지시 : 1</p> <p>&gt; 종료점 지시 : 2</p> <p>&gt; 기준 선을 지시 : ▷◁?? ▷◁3??</p>		<p>원단결선의 시작점을 지시합니다. 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>원단결선의 종료점을 지시합니다.</p> <p>기준선을 지시합니다. 원단결선 작성후, 『이전삭제』로 원단방향 중심선을 지울 수 있습니다.??</p>	

1 - 기호	<b>임의결선</b>	임의로 원단결선을 작성합니다.??	z i m
			
<p>&gt; 시작점 지시 : 1</p> <p>&gt; 종료점 지시 : 2</p>	<p>원단결선의 시작점을 지시합니다.</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>원단의 종료점을 지시합니다.</p> <p>원단결선작성 후, 『이전삭제』로 원단방향 중심선을?? 지울 수 있습니다.??</p>		

1 - 기호	<b>스티치</b>	지시한 요소에 스티치선으로 표시합니다.??	s t
			
<p>&gt; 평행의 대상을 지시?: ▷◁?? ▷◁3??</p> <p>&gt; 방향을 지시?: 2</p> <p>&gt; 간격 =?? 0 . 2</p>	<p>스티치를 표시할 요소를 지시합니다.??</p> <p>요소의 어느 쪽으로 스티치를 표시할지를 지시합니다.</p> <p>스티치 간격을 입력합니다.</p>		

1 - 기호	<b>W스티치</b>	지시한 요소에 2줄로 스티치선을 표시합니다.?	w s t
			
<p>&gt; 제1의 폭 =?? 0 . 1</p> <p>&gt; 제2의 폭 =?? 0 . 6</p> <p>&gt; 기준대상을 지시? : ▷ ◁??</p> <p>&gt; 방향을 지시? : 2</p>		<p>표시 할 요소에서 첫번째 시작위치를 입력합니다.</p> <p>표시 할 요소에 두번째 스티치의 위치를 입력합니다.??</p> <p>더블스티치를 표시를 위한 기준 요소를 지시합니다.??</p> <p>더블스티치 표시할 방향을 지시합니다.</p>	

1 - 기호	<b>이세표시</b>	이세를 표시합니다.	g a z
			
<p>&gt; 기점을 지시 : 1 2 3</p> <p>&gt; 크기를 입력 = 1</p>		<p>이세표시 위치를 지시합니다.</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>이세사이즈는 의 길이를 입력합니다.??</p>	

1 - 기호	<h2 style="text-align: center;">터크접기</h2>	전개한 요소에?터크표시와 접힘표시를 합니다.?	t u c a
<p>&gt; 터크길이 = 4</p> <p>&gt; 사선의 간격 =?? 1</p> <p>&gt; 겹쳐진 다투선과 곡선 : ▷◁?? ▷◁3 ▷◁4??</p> <p>&gt; 겹쳐진 다투선과 곡선 : ▷◁?? ▷◁3 ▷◁4??</p>		<p>터크의 완성 길이를 입력합니다.??</p> <p>사선의 폭을 입력합니다.??</p> <p>터크를 접었을 때 접산이 되는 다투선과?곡선을 표시합니다.??</p> <p>반대쪽의 다투와 곡선을 지시합니다.??</p>	

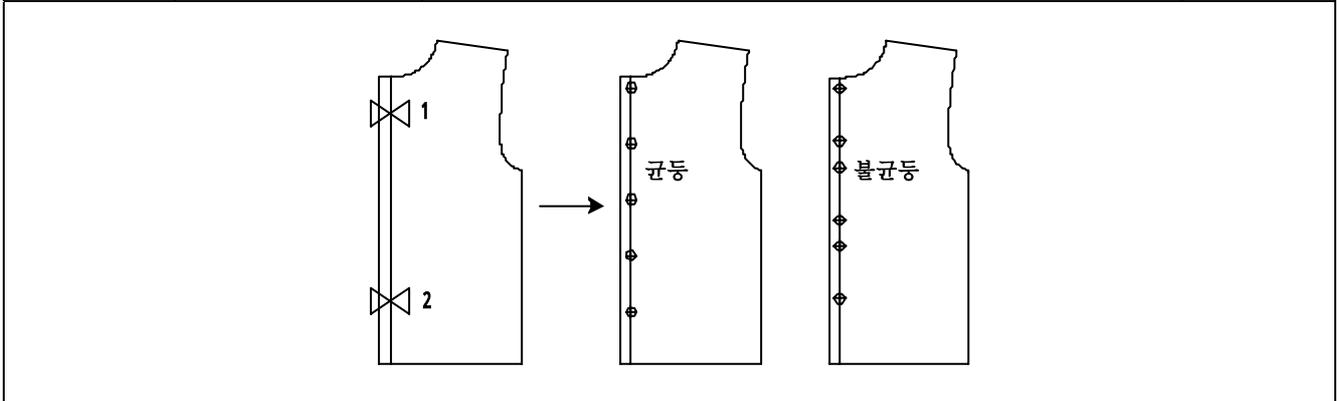
1 - 기호	<h2 style="text-align: center;">터크</h2>	터크를 표시합니다.??	t u c
<p>&gt; 터크의 길이 = ?? 6</p> <p>&gt; 사선의 간격 =?? 2</p> <p>&gt; 겹쳐진 다투선과 곡선 : ▷◁?? ▷◁1??</p> <p>&gt; 다른 다투선과 곡선을 지시 : ▷◁?? ▷◁2??</p>		<p>터크의 완성 길이를 입력합니다.??</p> <p>사선의 폭을 입력합니다.??</p> <p>접었을 때 접산이 되는 다투선과 곡선을 표시합니다.??</p> <p>반대쪽의 다투와 곡선을 지시합니다.??</p>	

1 - 기호	<b>사 선</b>	사선을 표시합니다.??	h t
<p>&gt;사선의 간격 = ?? 1</p> <p>&gt;대상요소를 지시?? : ▷◁?? ▷◁1 ▷◁2??</p>		<p>사선의 폭을 입력합니다.</p> <p>사선을 표시할 요소 (2개의 선또는 곡선)를 지시합니다.??</p> <p>먼저 지시한 요소의 단점부터 사선이 그려집니다.??</p>	

1 - 기호	<b>화살표??</b>	화살표를 표시합니다.??	a r w
<p>&gt;직각... 1 , 평행... 2 , 임의... 3 =</p> <p>&gt;편측... 1 , 양측... 2 = 2</p> <p>&gt;2점을지시 : 1 2</p> <p>&gt;기준선을 지시 : ▷◁?? ▷◁3??</p>		<p>기준선에 대해 어느 화살표를 표시할 것인가를 입력합니다.</p> <p>화살표를 표시할 위치를 지시합니다.??</p> <p>1점이 화살표의 시작위치로, 2점이 완료점?위치가 됩니다.??</p> <p>기준선을 지시합니다.??</p>	

1 - 기호	<b>골표시</b>	골표시를 합니다.	W
<p>&gt; 골표시 크기 = 2</p> <p>&gt; 중심선을 지시?? : ▷◁?? ▷◁1??</p> <p>&gt; 방향을 지시?? : 2</p>		<p>골표시의 크기를 입력합니다.</p> <p>골표시의 위치를 지시합니다.</p> <p>골표시의 방향을 지시합니다.</p>	

2 - 기호	<b>단 추</b>	지시한 위치에 단추 단추구멍을 표시합니다.??	b t
--------	------------	---------------------------	-----



단추

단추구멍

가로

세로

여유표시

유

무

단추지름

여유량

단추수

불균등

작성개시

종지

단 추

단추구멍

작성할 영역을 지시합니다.

양쪽을 지시했을 때는 단추·단추구멍을 동시에 작성할 수 있습니다.??

단추크기 . . . 단추의 직경을 입력합니다.??

여유량 . . . 단추구멍의 여유분을 입력합니다.??

가로

가로구멍, 세로구멍을 지시합니다.??

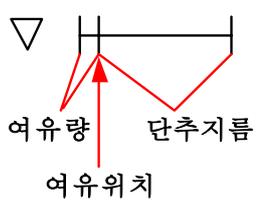
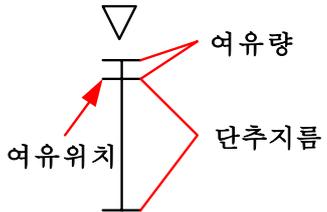
세로

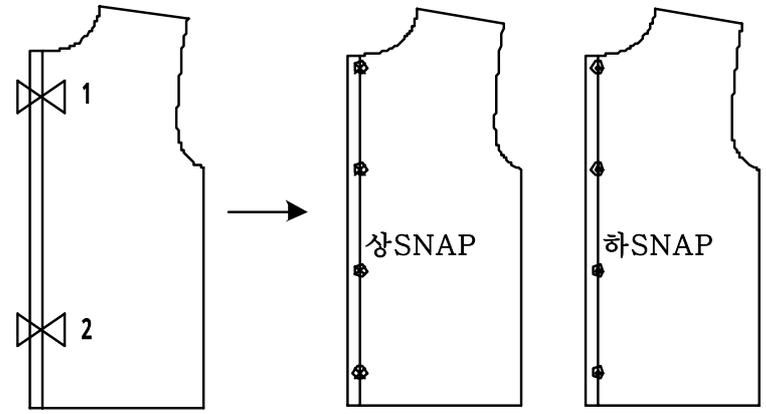
세로구멍만 작성할 경우, 단추위치를 작성할 것인지 아닌지를 지시합니다.??

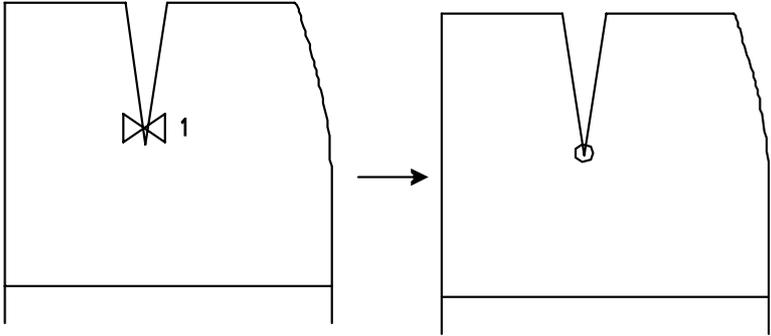
여유표시

유

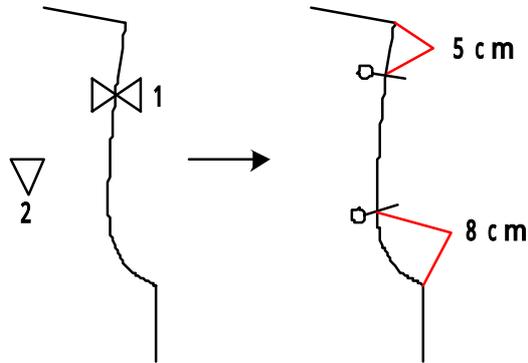
무

<p>&gt; 점 열을 지시: 단 점 ▷◁??          [수치: 1] ▷◁1 [수치: 4] ▷◁2</p> <p>(단추구멍을 지시했을 때) ??          &gt; 방향을 지시?:          (불균등시)??          &gt; 다음 간격(0=종료)?? =</p>	<p>&lt; 가로 &gt;          단추구멍방향</p>  <p>&lt; 세로 &gt;          단추구멍방향</p>  <p>단추수 . . . 균등하게 배치할 단추 갯수를 입력합니다.          균등할 때는 <b>불균등</b>을 지시하지 않을 것??  <b>불균등</b> . . . 지시하지 않을 때는, 단추는 불균등으로?          불인다.??          제 1단추 위치와 종료 단추 위치를 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>곡선상에 표시할때는? 『선상점』으로 차례대로 간격을 주며 지시합니다.??</p> <p>1개를 표시할 때는 종료 위치를 표시한 선의 『단점』으로 지시합니다.??</p> <p>단추구멍의 여유분을 표시 할 방향을 지시합니다.??</p> <p><b>불균등</b>을 지시했을 때, 1개는 제1 단추위치로 붙이고 2개 이후는 간격을 차례대로 입력합니다.??</p> <p>종료는 0을 입력합니다.??</p>
--	---

2 - 기호	상SNAP 하SNAP	지시한 위치에 스냅을 표시합니다.??	s n p o s n p m
			
<p>&gt; 점열을 지시?? : 단점 ▷◁??                  [수치 : 1] ▷◁1?? [수치 : 3] ▷◁2??</p> <p>&gt; 스냅의 지름 =??                  1</p> <p>&gt; 스냅의 개수 = ??                  4</p>		<p>스냅을 표시할 시작위치와 종료위치를 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>곡선상에 붙일 때는,?? 『선상점』으로 차례대로 ??                  간격을 주며 지시합니다.??</p> <p>1개를 표시할 때는 종료 위치를 표시한 선의 『단점』                  으로 지시합니다.??</p> <p>스냅의 지름을 입력합니다.??</p> <p>스냅을 표시할 개수를 입력합니다.??                  (시작위치와 종료위치상의 길이를 등분하여, 그 위치에                  배치합니다.)??</p>	

2 - 기호	<b>구멍표시</b>	구멍을 표시합니다.	h o l
			
<p>&gt; 반경 =?? 0 . 1 5</p> <p>&gt; 중심점 : 『단점』</p> <p>구멍표시는 보라색의 원형으로 표시되므로, 컷팅 플로터에서 출력하면 컷팅됩니다.??</p>		<p>반지름을 입력합니다.</p> <p>구멍표시할 위치를 지시합니다.</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

2 - 기호	너 치	너치표시를 합니다. (복수 가능)??	a i j
--------	-----	----------------------	-------



> 대상요소를 지시[주) 순서대로 시작점측을] :

> O의 방향을 지시 :  
2

너 치

1	<input type="text" value="5"/>
2	<input type="text" value="0"/>
3	<input type="text" value="0"/>
4	<input type="text" value="0"/>
5	<input type="text" value="8"/>
합계	<input type="text" value="13"/>
전장	22.925
차	9.925

재계산

순서 입력   초기화

---

θ의 크기  

형태  

너치종류  

자동수정  

---

길이

1	<input type="text" value="1"/>	2 /
2	<input type="text" value="1"/>	

실행   중지

너치표시를 표시할 요소를 지시합니다.??  
 요소가 복수일 때는, 요소의 시작점측부터 차례로??  
 지시합니다.??  
 너치머리방향을 지시합니다.

1~5까지 영역에 입력할 수 있습니다.??

요소를 지시한 단이 1의 영역이 됩니다.??

영역에 "0"을 입력한 곳부터 구분되어, 5의 영역부터?  
 너치가 표시됩니다.

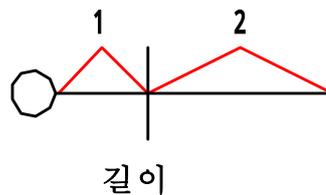
전장 . . . 너치가 표시될 요소의 길이

차 . . . 전장에서 너치의 거리를 뺀 길이??

재계산 . . . 1~5에 수치를 입력한 후에 지시합니다.??

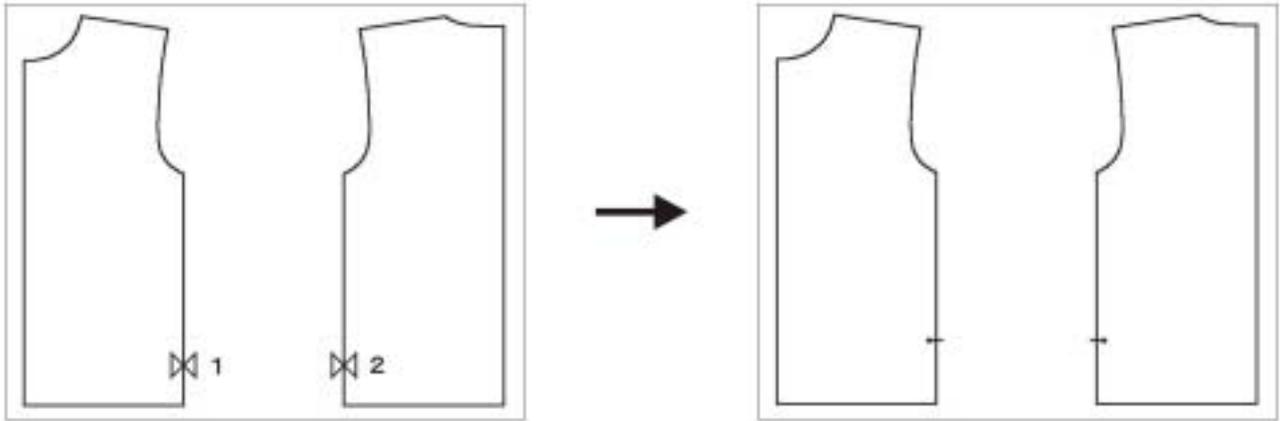
크기 . . . 너치에 표시될 너치머리의 크기??

길이 . . . 너치의 길이??



순서입력 . . . 1 ~ 5의 순서로 수치를 입력할 때 지시  
 합니다.

2 - 기호	<b>봉제너치</b>	서로 봉제될 요소에 너치를 표시합니다.(복수 가능)	a n a
--------	-------------	------------------------------	-------



> 기준선을 지시 [주)순서대로 시작점쪽을] :  
▷ <1??

> 봉제될선을 지시 [주)순서대로 시작점측을] :  
▷ <2??

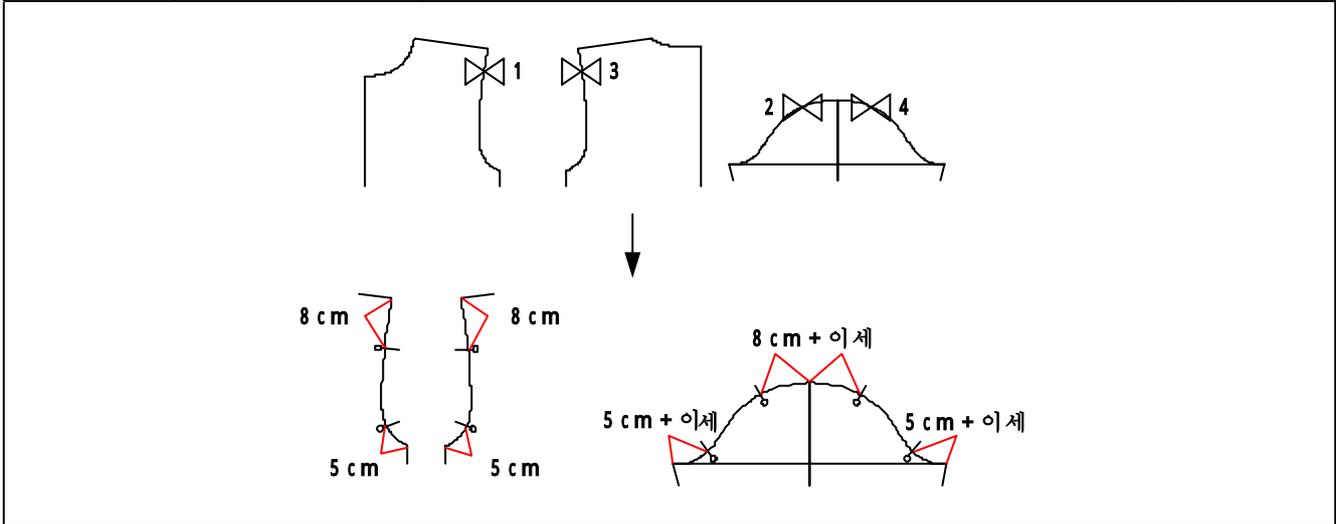
봉제 너치를 표시할 기준이 되는 요소를 지시합니다.  
요소가 복수일 때는, 요소의 시작점측부터 차례대로 지시합니다.  
기준 요소에 상대가 되는 요소를 지시합니다.??  
요소가 복수일 때는 요소의 시작점측을 순서대로 지시합니다.



대상1 . . . 기준선에 대해서 너치머리가 표시될 방향을 지시합니다.??

대상2 . . . 봉제될 선에 대해서 너치머리가 표시될 방향을 지시합니다.??

2 - 기호	<b>자동너치</b>	소매산 곡선과 AH을 연동해서 너치를 표시합니다.	a j s
--------	-------------	-----------------------------	-------



<p>&gt; 앞AH을 지시 [주]순서대로 시작점 쪽을]: ▷ &lt;1??</p> <p>&gt; 앞소매산 지시 [주]순서대로 시작점 쪽을]: ▷ &lt;2??</p> <p>&gt; 뒤AH을 지시 [주]순서대로 시작점 쪽을]: ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 뒤소매산 지시 [주]순서대로 시작점 쪽을]: ▷ &lt;4??</p>	<p>앞AH을 지시합니다.??</p> <p>요소가 복수일 때는 요소의 시작점측에서 순서대로 지시합니다. 소매산을 지시합니다.??</p> <p>뒤AH을 지시합니다.??</p> <p>뒤소매산을 지시합니다.??</p>
---	--

자동너치									
	전체길이A	1	2	3	4	5	합계B	차<A-B>	
앞소매산	24.645	8	0	0	0	5	13	11.645	앞중심
앞AH	24.645	8	0	0	0	5	13	11.645	좌 우
이세	0	0.5	0	0	0	0.3	0.8	0	너치종류
뒤소매산	24.645	6	0	0	0	5	11	13.645	자동수정
뒤AH	24.645	6	0	0	0	5	11	13.645	OFF ON 2 1
이세	0	0.8	0	0	0	0.5	1.3	0	크기
									대 중 소 무
									형태
									-0 -< -! -> 길이
									좌 우
									재계산
									순서인력 초기화
									실행 중지

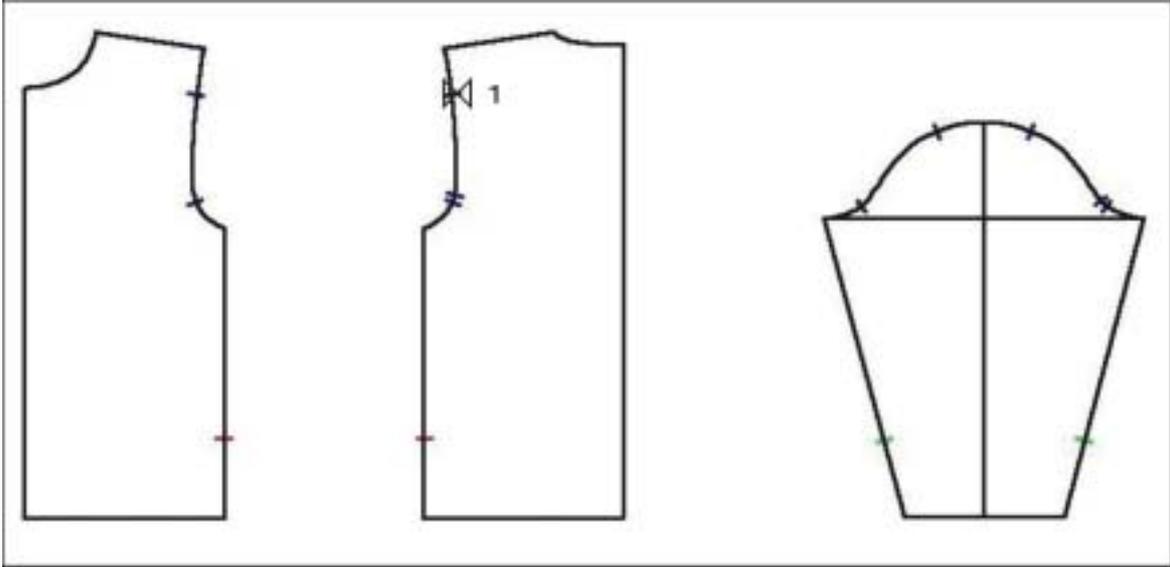
앞중심 . . . 앞중심선이 어느 쪽인가를 지시합니다.??

뒤중심 . . . 뒤중심선이 어느 쪽인가를 지시합니다.??

크기 . . . 너치머리 크기를 선택합니다.

길이 . . . 너치의 길이??

2 - 기호	<h1>너치수정</h1>	너치기능으로 작성한 너치의 수정이나 수치의 확인을? 실행할 수 있습니다. (표시되는 다이얼로그는 너치표시의 종류에 따라서 달라집니다.)??	a j m
--------	---------------	---	-------



> 수정할 너치를 지시 : ▷◁??  
▷◁1??

수정할 너치를 지시합니다.??

연동되어있는 경우에는 한 개의 너치를 지시하는 것으로도 가능합니다.??

너치의 다이얼로그가 표시되어, 수치의 확인이나 수정을 할 수 있습니다.??

자동너치

	전체길이A	1	2	3	4	5	합계B	차<A-B>
앞소매산	24.645	6	0	0	0	5	11	13.645
앞AH	24.645	6	0	0	0	5	11	13.645
이세	0	0	0	0	0	0	0	0
뒤소매산	24.645	6	0	0	1	5	12	12.645
뒤AH	24.645	6	0	0	1	5	12	12.645
이세	0	0	0	0	0	0	0	0

앞중심 좌 우

뒤중심 좌 우

크기 대 중 소 무

형태 -0 -< -! -> 길이

너치종류 컷 결 속 1 1

자동수정 OFF ON 2 1

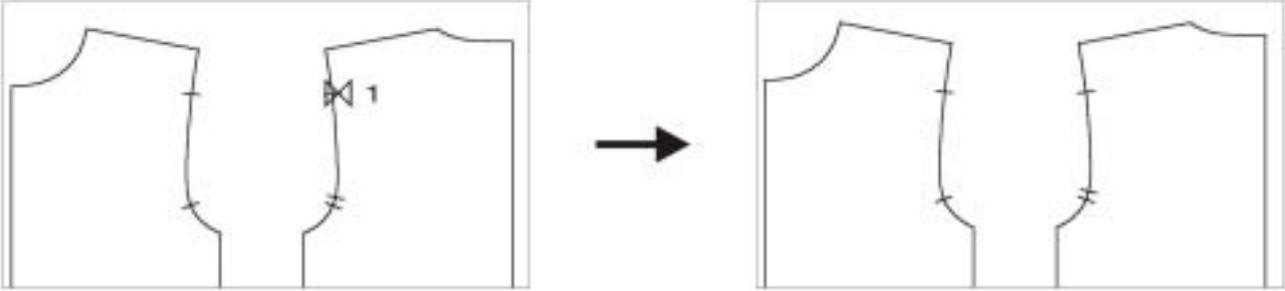
재계산

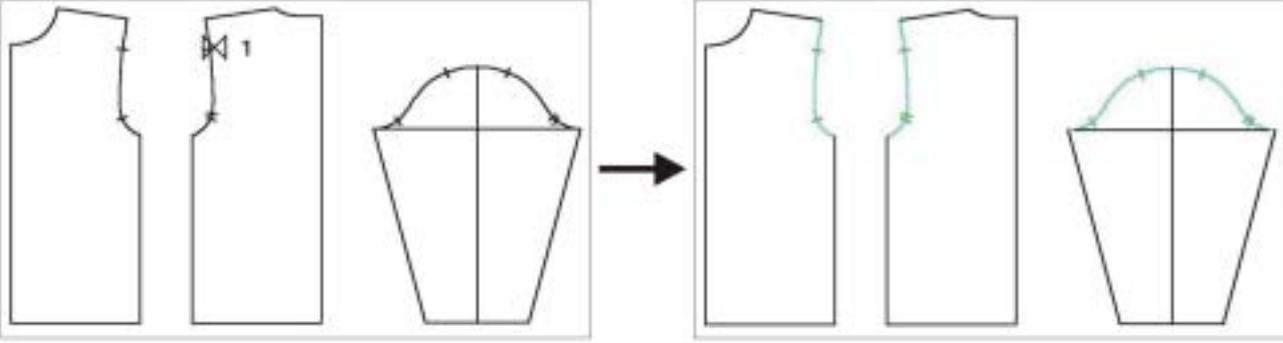
순서인력 초기화

실행 중지

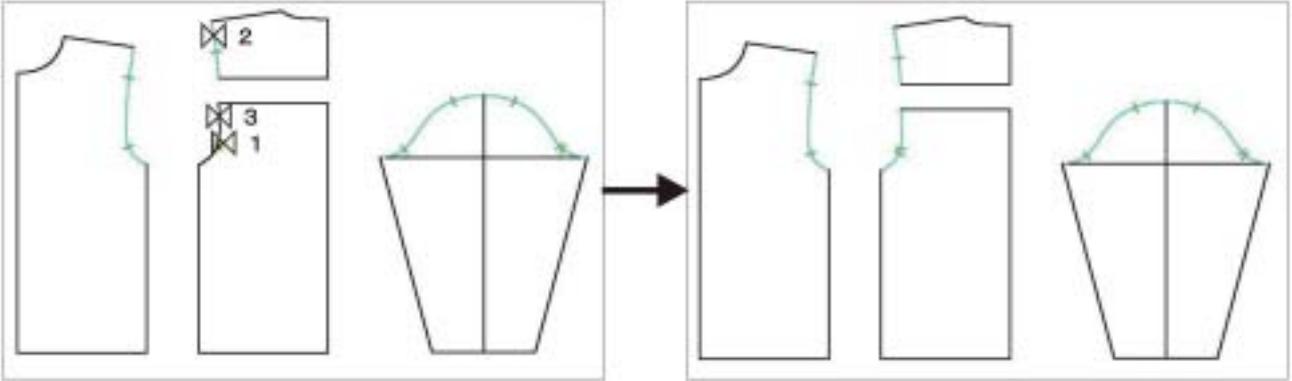
조작방법은 각각의 너치의 작성방법과 같습니다.??

너치타입에 따라서 너치의 다이얼로그는 달라질 수 있습니다.??

2 - 기호	<b>너치연동</b>	너치를 작성한 요소를 수정한 후, 설정한 위치에 자동적으로 너치를 수정할 수 있습니다.??	a r e
			
<p>&gt; 연동할 너치를 지시?: ▷◁?? ▷◁1 ??</p>		<p>자동 수정할 너치를 지시합니다.?? 연동되어있는 경우에는 한 개의 너치를 지시하는 것으로도 가능합니다. (수정이 가능합니다.)??</p>	

2 - 기호	<b>너치확인</b>	너치와 너치가 표시된 선의 관계를 색표시로 확인할 수? 있습니다.??	a c h k
			
<p>&gt;너치를 지시?? : ▷◁?? ▷◁1??</p>		<p>확인하고 싶은 너치를 지시합니다.??</p> <p>너치를 지시하기 어려울 경우에는, 부분 확대하여 ?? 조작하십시오.??</p> <p>너치의 관계가 설정되어있는 경우, 너치가 표시되어있는 선은 수색으로 표시되며 너치는 녹색으로 표시됩니다.</p> <p>주)관계가 깨져있는 경우에는, 『문자』 『2 - 기호』 『너치설정』으로 다시 관계설정을 해 주십시오.</p>	

2 - 기호	<b>너치설정</b>	너치의 관계가 깨어진 너치를 다시 설정합니다. (표시되는 다이얼로그는 너치의 종류에 따라서 달라집니다.)	a s t
--------	-------------	---	-------



그림은 알기 쉽도록 너치 확인으로 표시해 놓았습니다.??

> 너치를 지시 : ▷ <1??  
▷ <1??

> 대상요소를 지시[주]순서대로 시작점 쪽을] :  
▷ <2 ▷ <3??

설정할 너치를 지시합니다.??

요소가 복수일 때는 요소의 시작점 쪽을 순서대로?? 지시합니다.??

너치가 표시될 요소(소매곡선)을 지시합니다.??

자동너치

	전체길이A	1	2	3	4	5	합계B	차<A-B>
앞소매산	24.645	6	0	0	0	5	11	13.645
앞AH	24.645	6	0	0	0	5	11	13.645
이세	0	0	0	0	0	0	0	0
뒤소매산	24.645	6	0	0	1	5	12	12.645
뒤AH	24.645	6	0	0	1	5	12	12.645
이세	0	0	0	0	0	0	0	0

앞중심 좌 우

뒤중심 좌 우

크기 대 중 소 무

형태 -0 -< -! -> 길이

너치종류 컷 길 속 1 1

자동수정 OFF ON 2 1

재계산

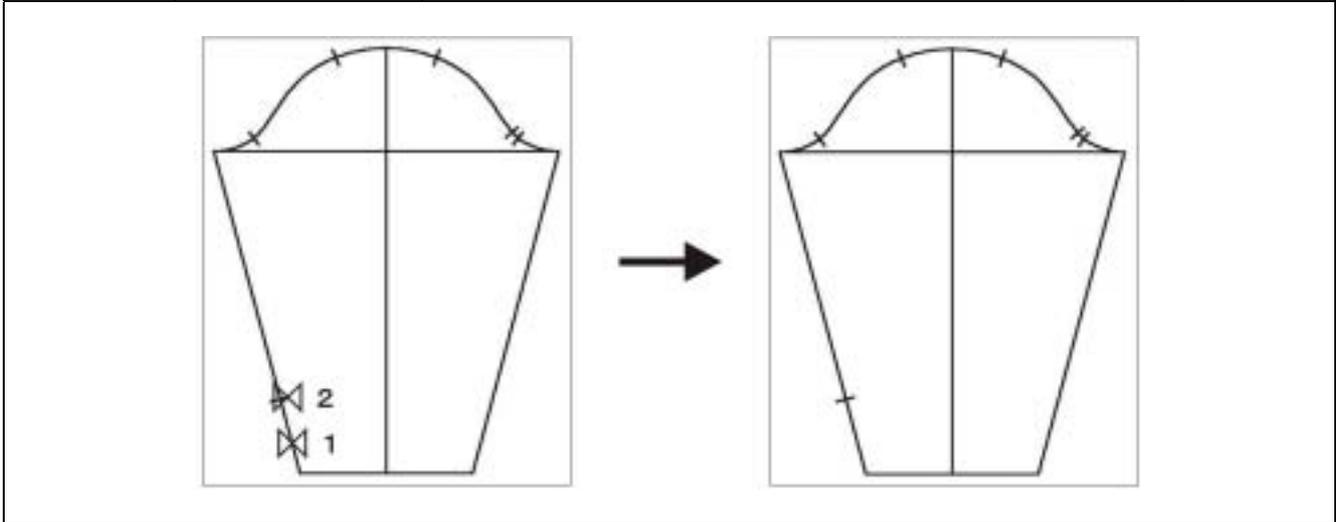
순서인력 초기화

실행 중지

조작방법은 각각의 너치의 작성방법과 같습니다.??

타입에 따라서 너치의 다이얼로그는 다릅니다.??

2 - 기호	<b>너 치 화</b>	디지털라이저 입력 등으로 작성된 요소를 너치로 설정할?수? 있습니다.??	a g n
--------	--------------	--	-------



**> 「너치화」**

너치화

너치    봉제너치    자동너치

**> 대상요소를 지시[주]순서대로 시작점 쪽을] :**  
 ▷ <1??

**> 순서대로 지시 :**    ▷ <??  
 ▷ <2??

**> 역순으로 지시 :**    ▷ <??  
 오른쪽 클릭

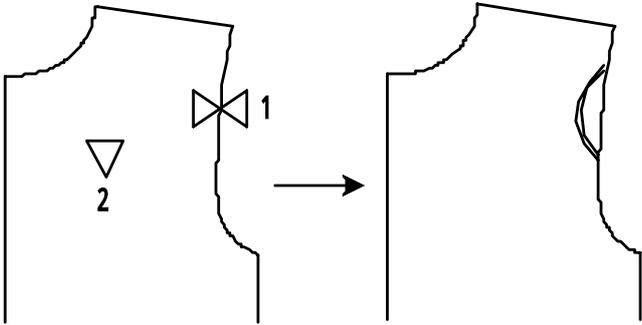
대화상자가 표시되어, 세가지 너치 중에서 선택합니다.

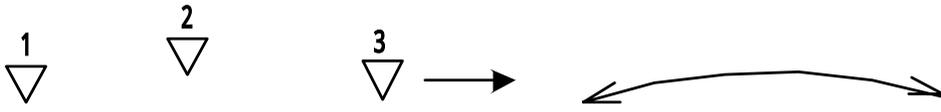
너치를 설정할 요소를 지시합니다.??  
 요소가 복수일때는 요소의 시작점 쪽을 순서대로 지시합니다.??  
 시작점쪽부터 너치화할 너치를 지시합니다.??  
 (설정하지 않을 경우에는 오른쪽을 클릭합니다.)??

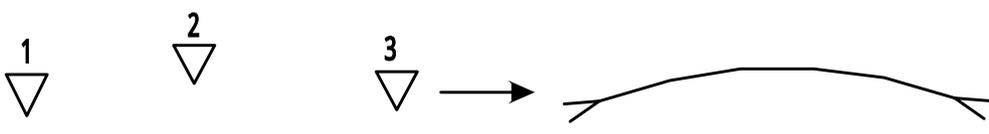
끝점쪽부터 너치를 지시합니다.??  
 (설정하지 않을 경우에는 오른쪽을 클릭합니다.)??

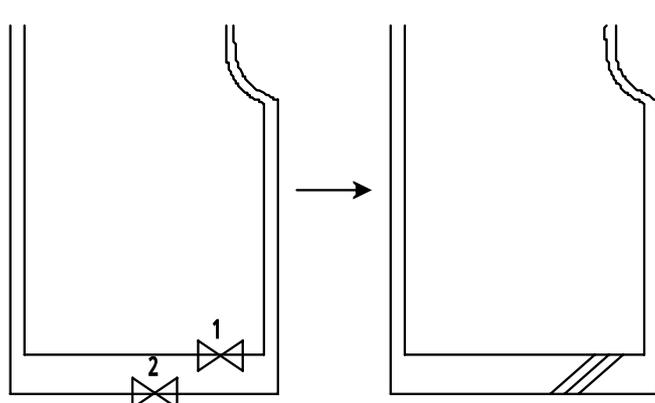
조작방법은 각각의 너치의 작성방법과 같습니다.??

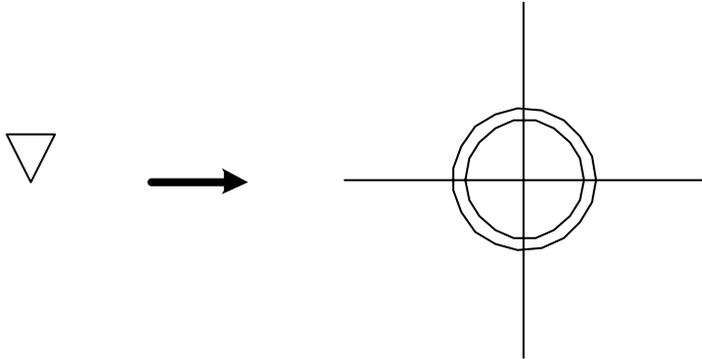
타입에 따라서 너치의 다이얼로그는 다릅니다.??

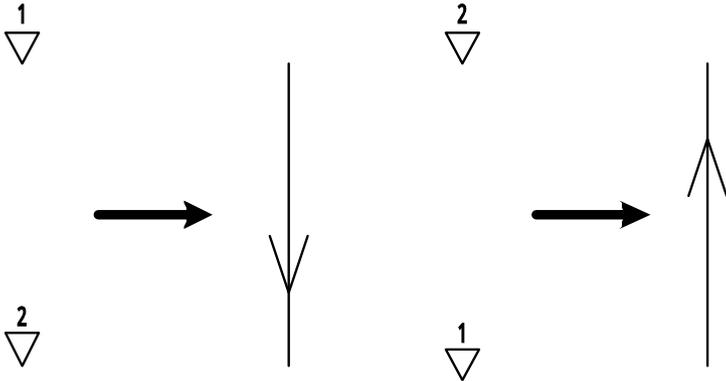
3-기호	<b>추 가</b>	『추가』 기호를 표시합니다.	
			
<p>&gt; 설치할 요소를 지시?? : ▷◁?? ▷◁1??</p> <p>&gt; 통과할 점? : 2</p>		<p>기호를 표시할 요소를 지시합니다.??</p> <p>통과시킬 점을 지시합니다.??</p>	

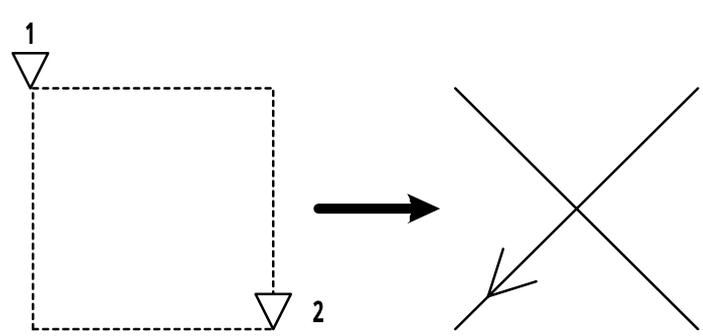
3-기호	<b>늘임표시</b>	『늘임표시』 기호를 표시합니다.	n o b a
			
<p>&gt; 3 점을 지시 : 1    2    3</p>		<p>기호를 표시할 3점을 지시합니다.??</p>	

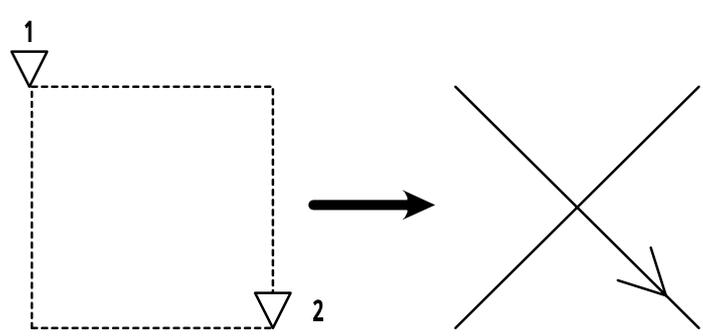
3-기호	<b>줄 입</b>	『줄입』 기호를 표시합니다.	
			
<p>&gt; 3 점지시 : 1    2    3</p>		기호를 표시할 3점을 지시합니다.	

3-기호	<b>심지</b>	『심지』 기호를 표시합니다.	s i m
			
<p>&gt; 시작할 위치의 요소를 지시?? : ▷◁?? ▷◁1??</p> <p>&gt; 종료할 위치의 요소를 지시?? : ▷◁?? ▷◁2 ??</p> <p>&gt; 평행 간격 =?? 0 . 2</p>		<p>시작할 위치의 요소를 지시합니다.??</p> <p>종료할 위치의 요소를 지시합니다.??</p> <p>평행 간격을 입력합니다.??</p>	

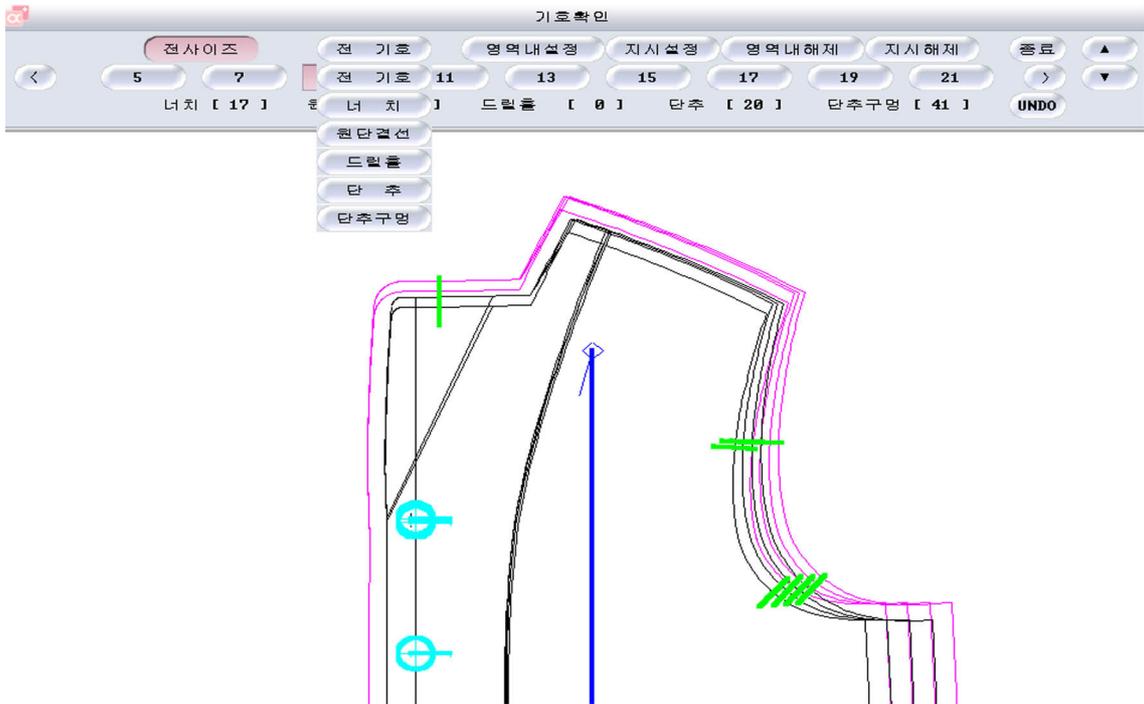
3-기호	<b>DRILL홀</b>	『DRILL홀』 기호를 표시합니다.??	d r i l
			
<p>&gt; 홀의 지름 =?? 0 . 2</p> <p>&gt;홀의 중심위치 :</p> <p>주) 『이전삭제』로 바깥측의 원이 지워집니다.??</p>		<p>드릴홀의 직경을 입력합니다. ??</p> <p>기호를 표시할 위치를 지시합니다.??</p> <p>점모드 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

3-기호	<b>털방향</b>	『털방향』 기호를 표시합니다.	s f t
			
<p>&gt; 2점을 지시(원단결선은 수직선이 된다) : 1 2</p> <p>주) 『이전삭제』로 중심선이 지워집니다.??</p>		<p>원단결선 시작점과 종료점을 지시합니다.??</p> <p>시작점을 지나 종료점 방향으로 수직으로 그려집니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

3-기호	바이어스	『바이어스』 기호를 표시 합니다.	b i a s
			
<p>&gt; 대각의 2점을 지시?? (원단의 방향은 우측상단에서 좌측하단으로):</p> <p>1    2</p>		<p>대각의 2점으로 바이어스의 크기를 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

3-기호	역바이어스	『역바이어스』 기호를 표시합니다.	
			
<p>&gt; 대각의 2점을 지시?? (원단의 방향은 좌측상단에서 우측하단으로):</p> <p>1    2</p>		<p>대각의 2점으로 바이어스의 크기를 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

<h1>기호확인</h1>	<p>너치·원단결선·드릴홀·단추·단추구멍의 기호 정의를 확인합니다. 기호정의를 설정, 변경합니다.</p>	a c k
---------------	--	-------



- 기호확인 을 지시하면 화면상에 있는 너치·원단결선·드릴홀·단추·단추구멍이 녹색이 됩니다.
- 녹색으로 되지 않은 기호는 너치전개 등의 처리가 되지 않았기 때문에, 그 요소를 기호로 인식시킬 필요가 있습니다.??  
그 때, 전사이즈 나 지정사이즈를 선택할 수 있습니다.??
- 기호확인으로 녹색이 된 기호는 TIIP변경시의 요소정의를 됩니다.??  
(TIIP변경 = SuperAlpha와 타사의 CAD의 데이터 호환)??
- 현재 표시하고 있는 사이즈 버튼 (레이어)는 수색으로 반전되어 표시됩니다.??
- 전기호 를 지시하면, 너치·원단결선·드릴홀·단추·단추구멍의 모든 메뉴가 표시되므로,???  
설정, 변경할 기호의 종류를 선택합니다. ??  
그때 이하의 메뉴를 사용하여 기호를 지시합니다.??

**영역내설정** : 영역내에서 선택한 요소를 상기의 기호로 설정합니다.??  
> 1개의 기호를 영역선택(기호명) 이라는 메시지가 표시됩니다.??

**지시설정** : 지시한 요소를 상기의 기호로 설정합니다.??  
기호1개 분의 요소를 지시(기호명) 이라는 메시지가 표시됩니다.??

**영역내해제** : 영역내로 선택했던 기호의 설정을 해제합니다.??

**지시해제** : 지시한 기호의 설정을 해제합니다.??  
(복수의 요소 선택가능/ 영역내·영역교차내 사용가능??)

**종 료** : 기호확인을 종료합니다.??

● 기호확인에 대한 주의사항??

너 치

- 너치로 인식할 수 있는 요소는 직선뿐입니다.??
- 로 붙는 너치를 복사한 경우에는,? 만 너치로 인식되지 않습니다.??

원 단 결 선

- 원단의 방향선의 구성요소는 직선이며, 직선 1개의 요소가 3개의 요소입니다.??

드 릴 홀

- 드릴홀의 구성요소는 직선2요소와 원2요소입니다.??
- 드릴 홀은 3-기호로 작성된 드릴홀만 기호로 인식합니다.??  
(CAM용 드릴홀은 기호로써 인식되지 않습니다)??

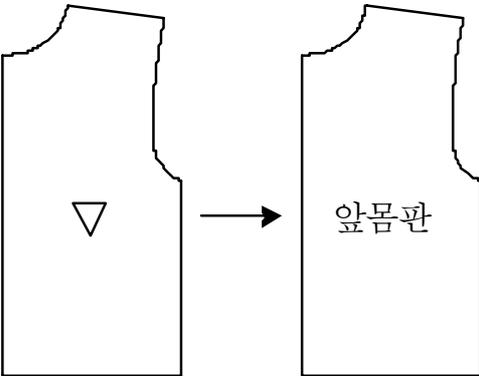
단 추

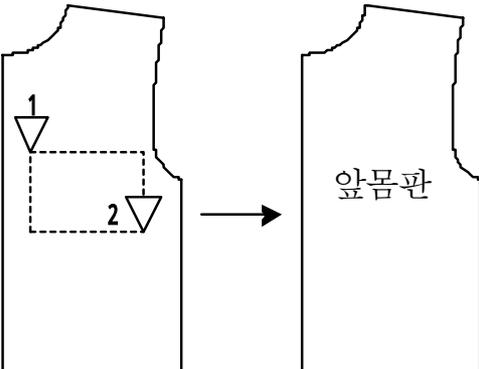
- 단추의 구성요소는 직선2요소와 원1요소입니다.??

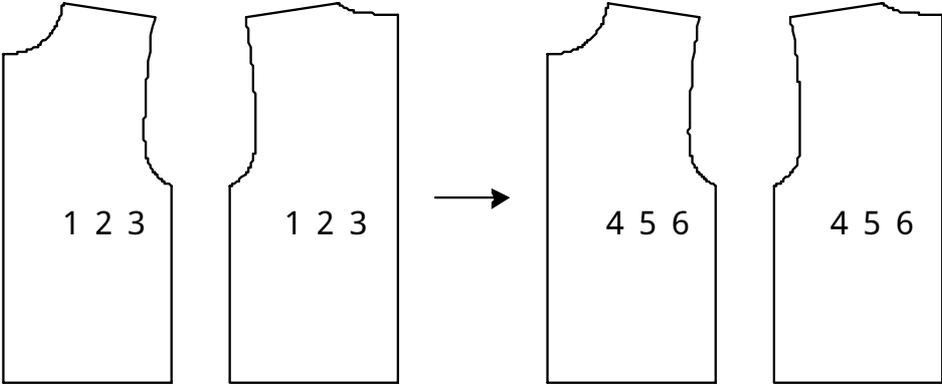
단 추 구 명

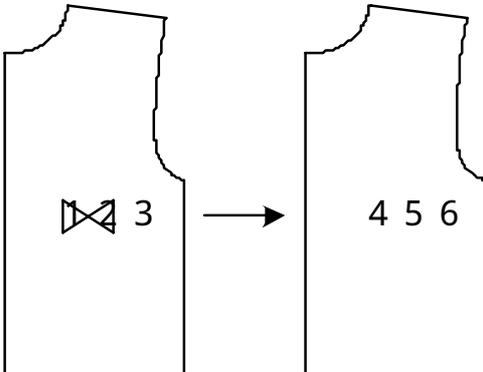
- 단추구명의 구성요소는 직선3요소입니다.??

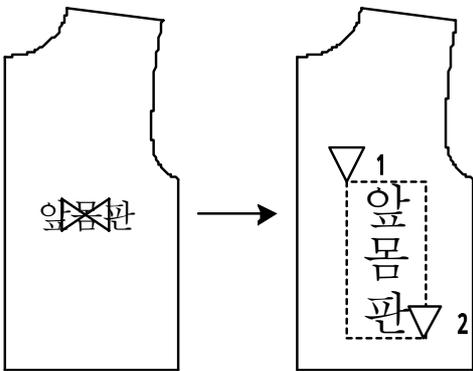
너치전개·너치유사·그레이딩후 너치처리 등을 실행하는 데는, 너치가 되는 기호요소가 "너치"로 인식되어야만 합니다. (너치로 인식되지 않으면 실행 되지 않습니다.??)

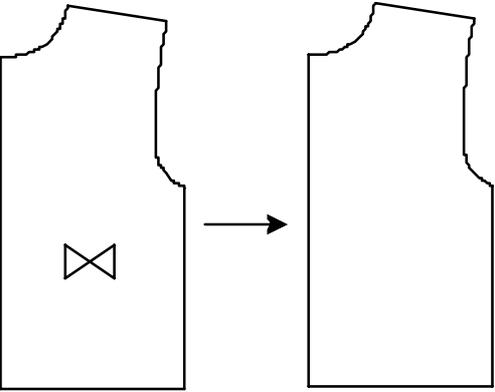
문자	<b>문자입력</b>	문자를 표시합니다.	t
			
<p>&gt;문자를 입력 = 앞몸판</p> <p>&gt;문자의 위치를 지시? :</p>		<p>문자를 입력합니다.??</p> <p>한글을 입력할 때는 <b>Alt</b>을 누르고, 워드프로세스 모드로 입력합니다.??</p> <p>문자를 표시할 위치를 지시합니다.??</p> <p>표시할 위치는 복수 가능</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

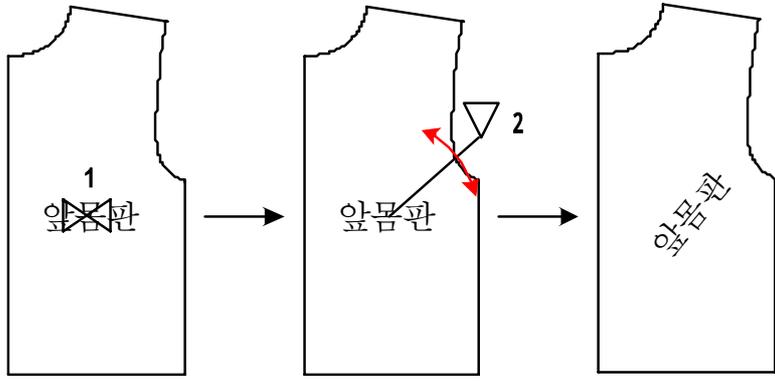
문자	<b>영역문자</b>	문자를 입력한 후, 영역을 지시함으로써 그 영역내의 크기에 표시됩니다.	t b
			
<p>&gt;문자입력 = 앞몸판</p> <p>&gt;영역의 2점을 지시? : 1 2</p>		<p>문자를 입력합니다.</p> <p>문자의 크기를 대각의 2점으로 표시합니다.??</p> <p>세로방향·가로방향도 가능</p>	

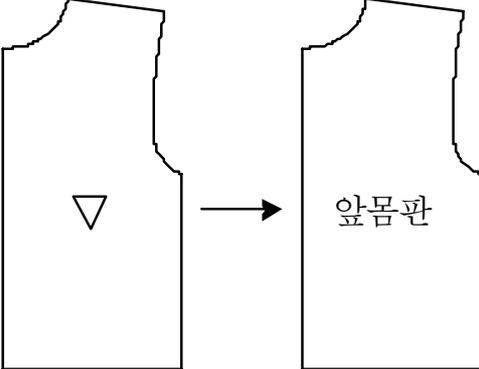
문자	<b>지정변경</b>	화면상에 있는 이전 문자를 검색하고, 새로운 문자로 ? 바꿉니다.	t r
			
<p>&gt;이전문자열 입력 = 1 2 3</p> <p>&gt;새로운 문자를 입력?= 4 5 6</p> <p>주)대문자·소문자는 구별해서 판정하므로, NO와 no는 다른 것으로 한쪽만 변경됩니다.??</p> <p>이전 문자열과 새로운 문자열의 문자수가 달라도 괜찮습니다.??</p> <p>검색은 화면상에 표시 되지 않은 모든 사이즈에 대해서 행해지므로, 1사이즈만 지정은 할 수 없습니다.??</p>		<p>화면상에 이전문자를 입력합니다.??</p> <p>화면상의 모든 품번 등을 변경합니다.??</p> <p>바꿀 문자를 입력합니다.??</p>	

문자	<b>지시변경</b>	문자를 변경합니다.??	t m
			
<p>&gt; 변경할 문자를 지시? : ▷◁?? ▷◁1 ??</p> <p>&gt; 문자입력 = 4 5 6</p>		<p>변경할 문자를 지시합니다.??</p> <p>변경할 문자를 입력합니다.??</p>	

문자	<b>영역변경</b>	영역에 따라서 문자의 크기를 변경합니다.??	t m b
			
<p>&gt; 변경할 문자를 지시 : ▷◁?? ▷◁??</p> <p>&gt; 대각의 2점을 지시 : 1 2</p>		<p>변경할 문자를 지시합니다.??</p> <p>변경할 크기를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p>	

문자	<b>배율변경</b>	문자의 크기를 배율로 변경합니다.??	t m s
			
<p>&gt; 변경할 문자를 지시 : ▷◁?? ▷◁??</p> <p>&gt; 배 율 = 0 · 5</p>		<p>변경할 문자를 지시합니다.??</p> <p>변경할 크기의 배율을 입력합니다.??</p>	

문자	<b>경사변경</b>	문자를 회전시켜서 경사지게 합니다.??	t m a
			
<p>&gt; 변경할 문자를 지시 : ▷◁1??</p>		<p>변경할 문자를 지시합니다.??</p> <p>커서가 로 되면, 커서를 움직여서 회전시킵니다.??</p> <p>원하는 위치에서 왼쪽을 클릭합니다.?? 오른쪽 클릭으로 완료합니다.??</p>	

<p>문자</p>	<h2 style="text-align: center;">배치문자</h2>	<p>『등록문자』에서 등록된 문자를 배치합니다.??</p>	<p>m o l</p>
<p>&gt;등록문자 파일명 = a 1</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">배치문자</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">앞몸판</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">앞사이바</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">뒤몸판</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">뒤사이바</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">안단</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">결소매</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">안소매</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">결칼라</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">안칼라</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">벨트</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">벨트고리</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;">주머니</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;"> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;"> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;"> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <span style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 2px 10px;">순서 입력</span> </div> </div> <p>&gt;문자의 위치를 지시? :</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>		<p>『등록 문자』에서 등록된 파일명을 입력합니다. ?? 예) 이곳에서는 파일명을 a1이라고 합니다.??</p> <p>배치할 문자를 영역내에서 지시합니다.??</p> <p>예) 앞몸판을 선택??</p> <p>순서입력 · · 위에서부터 순서대로 배치할 수 있습니다.?? 배치하지 않는 문자가 있을 경우에는 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>문자를 배치할 위치를 지시합니다.??</p>	

문자	<b>등록문자</b>	사용빈도가 많은 문자를 등록합니다.??	m o f
----	-------------	-----------------------	-------

>등록문자 파일명 =  
a 1

등록할 파일명을 입력합니다.??  
예) 이곳에서는 파일명을 a1이라고 합니다.??  
파일명은 최대반각문자로 18자까지 입력할 수?있습니다.



- 번호 . . . 표시한 번호가 등록됩니다.
- 배치문자 . . . 영역안을 지시하고 등록할 문자를 입력합니다.??  
(문자열은 최대 반각문자로 26자까지 입력할 수 있습니다.)??

반각“?”을 입력했을 때??

?에 대한 문자를 입력= 이라는 메시지가 표시됩니다.??

사용할 때에 문자를 입력합니다. (1행에 복수의 ?를 입력할 수 있습니다.)???

반각“&”을 입력했을 때??

화면 사이즈 표시에서 배치할 그레이딩으로 전개했을 때, 각 사이즈 표시에 자동으로 변경 ?? 할 수 있습니다.??

- 입력방법 . . . 세로·가로를 지시합니다.??
- 문자원점 . . . 배치점을 좌하·중앙·영역을 지시합니다.??
- 높이 . . . 문자의 높이를 입력합니다.??
- 간격 . . . 문자의 간격을 입력합니다.??
- 회수 . . . 사용할 회수를 입력합니다.??

<配置・登録文字ファイル対応表>

M J 1

1	前身頃
2	後身頃
3	脇身頃
4	前脇身頃
5	後脇身頃
6	左前身頃
7	右前身頃
8	左後身頃
9	右後身頃
10	左脇身頃
11	右脇身頃
12	左前脇身頃
13	右前脇身頃
14	左後脇身頃
15	右後脇身頃

M J 2

1	前身頃裏
2	後身頃裏
3	脇身頃裏
4	前脇身頃裏
5	後脇身頃裏
6	左前身頃裏
7	右前身頃裏
8	左後身頃裏
9	右後身頃裏
10	左脇身頃裏
11	右脇身頃裏
12	左前脇身頃裏
13	右前脇身頃裏
14	左後脇身頃裏
15	右後脇身頃裏

M J 3

1	袖
2	前袖
3	後袖
4	外袖
5	内袖
6	袖裏
7	前袖裏
8	後袖裏
9	外袖裏
10	内袖裏
11	
12	
13	
14	
15	

M J 4

1	カフス
2	剣ぼろ
3	下ぼろ
4	短冊
5	タブ
6	袖口タブ
7	袖口ゴム
8	袖口あき
9	本あき
10	あき見せ
11	あき見せ止まり
12	袖山
13	袖下
14	
15	

M J 5

1	衿
2	表衿
3	上衿
4	裏衿
5	地衿
6	台衿
7	一枚衿
8	衿腰
9	衿先
10	衿付け止まり
11	フード
12	フード裏
13	替え衿
14	ラベル
15	

M J 6

1	前ヨーク
2	後ヨーク
3	肩ヨーク
4	前肩ヨーク
5	後肩ヨーク
6	オーバーヨーク
7	前立て
8	上前立て
9	下前立て
10	比翼布
11	ペプラム
12	前ペプラム
13	後ペプラム
14	前ケープ
15	後ケープ

M J 7

1	前パンツ
2	後パンツ
3	脇パンツ
4	前脇パンツ
5	後脇パンツ
6	左前パンツ
7	右前パンツ
8	左後パンツ
9	右後パンツ
10	左脇パンツ
11	右脇パンツ
12	左前脇パンツ
13	右前脇パンツ
14	左後脇パンツ
15	右後脇パンツ

M J 8

1	前パンツ裏
2	後パンツ裏
3	脇パンツ裏
4	前脇パンツ裏
5	後脇パンツ裏
6	左前パンツ裏
7	右前パンツ裏
8	左後パンツ裏
9	右後パンツ裏
10	左脇パンツ裏
11	右脇パンツ裏
12	左前脇パンツ裏
13	右前脇パンツ裏
14	左後脇パンツ裏
15	右後脇パンツ裏

M J 9

1	前スカート
2	後スカート
3	脇スカート
4	前脇スカート
5	後脇スカート
6	左前スカート
7	右前スカート
8	左後スカート
9	右後スカート
10	左脇スカート
11	右脇スカート
12	左前脇スカート
13	右前脇スカート
14	左後脇スカート
15	右後脇スカート

M J 1 0

1	前スカート裏
2	後スカート裏
3	脇スカート裏
4	前脇スカート裏
5	後脇スカート裏
6	左前スカート裏
7	右前スカート裏
8	左後スカート裏
9	右後スカート裏
10	左脇スカート裏
11	右脇スカート裏
12	左前脇スカート裏
13	右前脇スカート裏
14	左後脇スカート裏
15	右後脇スカート裏

M J 1 1

1	上前スカート
2	下前スカート
3	左上前スカート
4	右上前スカート
5	左下前スカート
6	右下前スカート
7	上前スカート裏
8	下前スカート裏
9	左上前スカート裏
10	右上前スカート裏
11	左下前スカート裏
12	右下前スカート裏
13	
14	
15	

M J 1 2

1	胸当て
2	背当て
3	細腹
4	パネル
5	おおい布
6	ラップ
7	肩ベルト
8	肩章
9	背バンド
10	肩紐
11	ウエスト布
12	リボン
13	ウエストリボン
14	サッシュベルト
15	

M J 1 3

1	ベルト
2	ウエストベルト
3	ベルト通し
4	ベルト通し位置
5	シック
6	ひざ当て
7	共布ループ
8	糸ループ
9	ウエスト見返し
10	前ウエスト見返し
11	後ウエスト見返し
12	持ち出し
13	前立て持ち出し
14	下前立て持ち出し
15	てんぐ

M J 1 4

1	前見返し
2	後見返し
3	脇前見返し
4	前脇前見返し
5	後脇前見返し
6	衿ぐり見返し
7	前衿ぐり見返し
8	後衿ぐり見返し
9	前袖ぐり見返し
10	後袖ぐり見返し
11	前裾見返し
12	後裾見返し
13	脇裾見返し
14	袖口見返し
15	ポケット口見返し

M J 1 5

1	ポケット
2	胸ポケット
3	脇ポケット
4	腰ポケット
5	後ポケット
6	切りポケット
7	パッチポケット
8	アウトポケット
9	ふた付きポケット
10	フラップ付きポケット
11	両玉縁ポケット
12	片玉縁ポケット
13	箱ポケット
14	縫い目ポケット
15	内ポケット

M J 1 6

1	左胸ポケット
2	雨ぶた
3	舌ぶた
4	三角ぶた
5	フラップ
6	玉縁布
7	両玉縁布
8	片玉縁布
9	箱布
10	フラップ布
11	フラップはさみ込み
12	ポケット位置
13	ポケット付け位置
14	ポケット口
15	

M J 1 7

1	袋布
2	ポケット袋布
3	胸ポケット袋布
4	脇ポケット袋布
5	内ポケット袋布
6	向布
7	ポケット向布
8	胸ポケット向布
9	脇ポケット向布
10	内ポケット向布
11	口布
12	マチ
13	袋布たたき付け
14	袋布はさみ込み
15	向布たたき付け

M J 1 8

1	芯
2	前芯
3	脇芯
4	裾芯
5	前裾芯
6	後裾芯
7	脇裾芯
8	前脇裾芯
9	後脇裾芯
10	袖口芯
11	ポケット口芯
12	ポケット見返し芯
13	
14	
15	

M J 1 9

1	全面芯
2	前芯
3	背芯
4	増し芯
5	前身増し芯
6	胸増し芯
7	前立て芯
8	ベント芯
9	ファスナー芯
10	見返し部分芯
11	芯すえ
12	
13	
14	
15	

M J 2 0

1	芯地
2	毛芯
3	麻芯
4	ばす芯
5	不織布芯
6	フェルト芯
7	接着芯
8	ベース芯
9	台芯
10	作り芯
11	加工芯
12	補強芯
13	力芯
14	
15	

M J 2 1

1	裏布
2	総裏
3	半裏
4	背裏
5	胴裏
6	腰裏
7	ひざ裏
8	身頃半裏
9	背抜き
10	前立て裏
11	肩すべり
12	共布
13	当て布
14	力布
15	まち布

M J 2 2

1	表 ?枚
2	裏 ?枚
3	芯 ?枚
4	別布 ?枚
5	配色 ?枚
6	スレキ ?枚
7	キルティング ?枚
8	綿 ?枚
9	カプリ ?枚
10	キルト ?枚
11	ボア ?枚
12	カラークロス ?枚
13	
14	
15	

M J 2 3

1	C . F
2	C . B
3	F
4	B
5	N . P
6	S . P
7	W . L
8	H . L
9	前中心
10	後中心
11	前
12	後
13	脇
14	左
15	右

M J 2 4

1	地の目線
2	見返し線
3	折り山線
4	折り返し線
5	折り目線
6	仕上り線
7	裁ち切り線
8	裁ち出し
9	切り替え
10	縫い目
11	わ
12	
13	
14	
15	

M J 2 5

1	合印
2	ノッチ
3	ゆとり
4	ゆるみ
5	いせる
6	ころす
7	追い込む
8	くせとり
9	きせ
10	きせかけ
11	ひかえる
12	?cm 裁ち切り寸法
13	?cm 出来上り寸法
14	
15	

M J 2 6

1	ブリーツ
2	ボックスブリーツ
3	ピンタック
4	箱ひだ
5	片ひだ
6	ひだ山
7	ひだ山方向
8	ダーツ
9	ダーツ方向
10	タック
11	タック方向
12	ギャザー
13	スカラップ
14	アップリケ
15	エンブレム

M J 2 7

1	上前
2	下前
3	左前
4	右前
5	左上前
6	右上前
7	左下前
8	右下前
9	前明き
10	後明き
11	脇明き
12	左前明き
13	右前明き
14	左脇明き
15	右脇明き

M J 2 8

1	上側
2	下側
3	左側
4	右側
5	上前側
6	下前側
7	左前側
8	右前側
9	左上前側
10	右上前側
11	左下前側
12	右下前側
13	前中心側
14	中心側
15	脇側

M J 2 9

1	縫い止まり
2	明き止まり
3	ギャザー止まり
4	スリット止まり
5	ファスナー止まり
6	スラッシュ明き止まり
7	股止まり
8	かんぬき止め
9	かん止め
10	くさり止め
11	セツパ止め
12	
13	
14	
15	

M J 3 0

1	ステッチ
2	?mm ステッチ
3	押えステッチ
4	?mm 押えステッチ
5	コバステッチ
6	押えコバステッチ
7	コバ+?mm ステッチ
8	ダブルステッチ
9	?mm+?mm ダブルステッチ
10	コバ+?mm ダブルステッチ
11	折って押えステッチ
12	折って?mm 押えステッチ
13	飾りステッチ
14	2本針ステッチ
15	3本針ステッチ

M J 3 1

1	伸び止めテープ
2	バイアステープ
3	ハーフバイアステープ
4	ペアテープ
5	ストレートテープ
6	衿みつテープ
7	袖口テープ
8	端打ちテープ
9	中打ちテープ
10	縁取りテープ
11	マジックテープ
12	衿吊りテープ
13	吊りテープ
14	伏せテープ
15	衿綿

M J 3 2

1	?cm ファスナー
2	?cm オープンファスナー
3	?cm コンシールファスナー
4	ファスナー付け位置
5	ファスナーはさみ込み
6	虫見せる
7	虫見せない
8	紐通す
9	紐出し口
10	?コール平ゴム
11	?mm 平ゴム
12	平ゴム通す
13	平ゴムたたき付け
14	
15	

M J 3 3

1	?mm 釦
2	?mm 釦 × ?個
3	?mm くるみ釦
4	?mm ドット釦
5	力釦
6	?mm 釦ホール
7	?mm 鳩目穴
8	?mm ネムリ穴
9	釦穴かがり
10	鳩目穴かがり
11	眠り穴かがり
12	穴かがり
13	丸穴かがり
14	セツパかがり
15	

M J 3 5

1	手縫い
2	本縫い
3	縁かがり縫い
4	すくい縫い
5	千鳥縫い
6	返し縫い
7	地縫い
8	伏せ縫い
9	半伏せ縫い
10	折り伏せ縫い
11	両伏せ縫い
12	割り伏せ縫い
13	はさみ縫い
14	はさみ端縫い
15	

M J 3 6

1	はぎ
2	割りはぎ
3	重ねはぎ
4	突き合せはぎ
5	突き合せ千鳥はぎ
6	袋縫い
7	合せ縫い
8	重ね縫い
9	突き合せ縫い
10	二重合せ縫い
11	毛抜き縫い
12	飾り縫い
13	二重縫い
14	段さ縫い
15	

M J 3 7

1	縁縫い
2	玉縁縫い
3	パイピング
4	コードパイピング
5	バイアス縁取り縫い
6	バインダ縁取り縫い
7	くるみ縫い
8	バイアスくるみ縫い
9	包み縫い
10	二つ折り縫い
11	三つ折り縫い
12	二つ折り端縫い
13	三つ折り端縫い
14	巻き縫い
15	三つ巻縫い

M J 3 8

1	合せ三つ巻
2	巻き伏せ縫い
3	端縫い
4	捨て縫い
5	ほつれ止め
6	裾引き
7	かがり縫い
8	裁ち目かがり
9	縁かがり
10	千鳥かがり
11	まつり
12	まつり縫い
13	手まつり
14	機械まつり
15	たてまつり

M J 3 9

1	千鳥まつり
2	奥まつり
3	渡しまつり
4	刺し縫い
5	八刺し
6	八刺し縫い
7	えり刺し
8	手刺し
9	星縫い
10	本星
11	すくい星
12	端星
13	奥星
14	ししゅう縫い
15	

M J 4 0

1	割る
2	縫い割り
3	地縫い割り
4	縫い返し
5	地縫い返し
6	折り返し
7	袋仕立て
8	どんでん返し
9	縫い消す
10	中とじ
11	とじ縫い
12	止め縫い
13	縫い止め
14	芯止め
15	両止め

## C - M

1	前身頃 / 前身片
2	後身頃 / 后身片
3	前脇 / 前腋
4	後脇 / 后腋
5	ヨーク / 約克
6	表 1 / 面料 1
7	表 2 / 面料 2
8	表 4 / 面料 4
9	前中心
10	後中心 / 后中心
11	脇線 / 腋線
12	前立 / 前面貼辺
13	M / 尺寸 = M
14	L / 尺寸 = L
15	M L 通用

## C - S Q

1	袖 / 袖子
2	内袖
3	外袖
4	前
5	後 / 后
6	袖山 / 袖山頭
7	キセ / 座勢?cm
8	カフス / 袖克福
9	ケンボロ / 袖又貼決
10	表 2 / 面料 2
11	
12	
13	
14	
15	

## C - E

1	上衿 / 面領
2	地衿 / 底領
3	衿腰 S / 領腰圧線
4	N . P / 領肩対合点
5	衿付止 / 領子止位
6	返り線 / 翻轉線
7	見返し / 里片
8	後見返 / 后里片
9	台衿 / 領襯架
10	表 1 / 面料 1
11	表 2 / 面料 2
12	後中心 / 后中心
13	
14	
15	

## C - P F

1	前パンツ / 前袂子
2	前スカート / 前裙片
3	表地 / 面料 ?
4	上前中心
5	下前中心
6	ファスナー位置 / 拉練位置
7	ファスナー止 / 拉練止位
8	ファスナー見返 / 拉練里片
9	ファスナー台 / 拉練托布
10	股 2 度縫い / 裆下車二道
11	左身片返し / 向左身一辺倒
12	地縫い止り / 併縫止位
13	ギャザー寄る / 收勢至?cm 為止
14	
15	

## C - P B

1	後パンツ / 后袂子
2	後スカート / 后裙片
3	後中心 / 后中心
4	ダーツ方向 / 省方向
5	タック方向 / 平省方向
6	ポケット位置 / 袋位置
7	フラップ位置 / 貼袋蓋位置
8	左右に付る / 装在左右
9	左のみ付る / 僅装在左辺
10	後片倒し / 后一辺倒
11	折込む / 折入
12	へム / 翻辺
13	折り山 / 折轉線
14	
15	

## C - U

1	裏 1 / 里襯 - 1
2	裏 2 / 里襯 - 2
3	裏 4 / 里襯 - 4
4	見返し接ぐ / 接里片
5	生成スレキ / 本白袋布料
6	縞スレキ / 条子袋布料
7	キセ 0.3 / 座勢 0.3
8	キセ 0.5 / 座勢 0.5
9	キセ 1cm / 座勢 1cm
10	キセ 1.5 / 座勢 1.5
11	中閉じ / 内部縫住
12	
13	
14	
15	

## C - W

1	ウエスト布 / 腰頭
2	共地ベルト / 原布腰帶
3	インベル / 使用?cm 腰襯
4	バックル位置 / 框扣位置
5	Dカン位置 / D型環位置
6	インカード / 挟入洗濯標
7	デミリット / 挟入注意標
8	ゴム巾 / ?cm 寬度松緊帶
9	ゴム押えミシン / 松緊帶圧線
10	ゴム真中ミシ / 松緊帶中心圧線
11	ボタン /
12	ハトメ / 圓眼?mm
13	スプリングホック / 小塔鉤
14	金属ハトメ / 鷄眼
15	

## C - P

1	両玉縁 / 双嵌折辺
2	箱ポケット / 方型鉤袋
3	アウトポケット / 外貼袋
4	フラップ表 / 貼袋蓋 - 僅表面
5	フラップ裏 / 貼袋蓋 - 僅里面
6	ポケット口 / 袋口
7	フラップ挟む / 貼袋蓋挟込
8	貫抜き / 套結
9	機械貫抜き / 機器套結
10	折り線 / 折轉線
11	袋布 / 口袋布
12	向布
13	向袋布
14	片玉縁 / 單嵌袋
15	マジックテープ / 刺毛扣

## C - N 1

1	ファスナー位置 / 拉練位置
2	パイピング /
3	パイピング布 /
4	共布ループ / 原布帶子
5	マチ / 袋辺条
6	袋縫い / 縫口袋
7	見返し接ぐ / 接里片
8	前身接ぐ / 接前身片
9	前身中接ぐ / 接前身片中
10	前脇接ぐ / 接前腋
11	後身接ぐ / 接后身片
12	後身中接ぐ / 接后身片中
13	後脇接ぐ / 接后腋
14	前ヨーク接ぐ / 接前約克
15	後ヨーク接ぐ / 接后約克

C - N

1	ロック始末 / 鎖辺
	インターロック / 合併鎖辺
3	ロックルイス / 機械挑辺
4	伏せ縫 / 包縫
5	縫割り / 縫頭分開
6	中縫 / 暗縫
7	片倒し / 一辺倒
8	後倒し / 向後一辺倒
9	身頃倒し / 身片致向一方
10	縫い止 / 縫止位
11	スリット止 / 開又止位
12	ファスナー止 / 拉練止位
13	裾線 / 下
14	インカード / 左面洗濯標
15	デミリット / 左面注意標

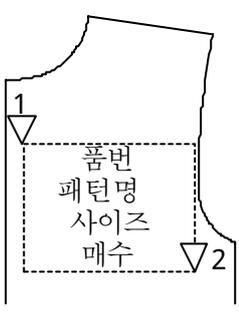
C - B

1	ハトメ / 圓眼?mm
2	ネムリ / 平眼?mm
3	ボタン /
4	右上左下
5	左上右下
6	(右)
7	(左)
8	金属ハトメ / 鷄眼
9	アイレット / 鷄眼
10	
11	
12	
13	
14	
15	

C - S

1	コバS / 辺圧線
2	コバ + 0.6 / 辺圧線+0.6cm 双圧線
3	0.5st / 0.5cm 圧線
4	0.7st / 0.7cm 圧線
5	3つ折りS / 双折包縫処理
6	?cm+0.5Wst / ?cm+0.5Wst / 双圧線
7	2つ折山端ミソ / 折轉圧辺線
8	2つ折山コバ S / 折轉圧辺折線
9	タック方向 / 平省方向
10	ダーツ方向 / 省縫方向
11	押さえS / 明圧線
12	トリプルS / 三条切線
13	2本針 / 双針車
14	0.6Wst / 0.6cm 双圧線
15	

문자	<b>자동문자</b>	패턴에 기입한 문자열을 복수로 정리해서 출력합니다.	k y
----	-------------	------------------------------	-----

<p><b>크기</b>를 선택할때</p> 	<p><b>영역</b>을 선택할때</p> 
--	---

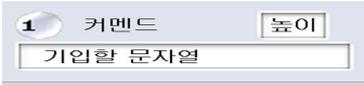
**>등록문자명 =**

등록 · 호출할 파일명을 입력합니다.??

파일명은 최대반각문자로 8자까지 입력할 수 있습니다



- 문자간격 . . . 배치방법이 **크기** 일 때 문자열과 문자열의 간격을 입력합니다.??
- 문자위치 . . . **좌측**: 문자열을 왼쪽 끝으로 배치합니다.??  
**중앙**: 문자열을 중앙으로 정리해 배치합니다. ??
- 배치방법 . . . **크기**: 문자열을 입력높이로 배치합니다.??  
**영역**: 대각의 2점으로 배치영역을 지시합니다.??



- 항목번호 . . . 반전표시 (적색)되어있는 상태에서 문자의 배치가 가능합니다.??
- 높이 . . . 배치방법 [크 기]에서 배치할 때의 문자높이를 입력합니다.??
- 기입할 문자열? . . . 패턴에 기입할 문자를 입력합니다.??  
(문자열은 최대반각문자로 14자)??

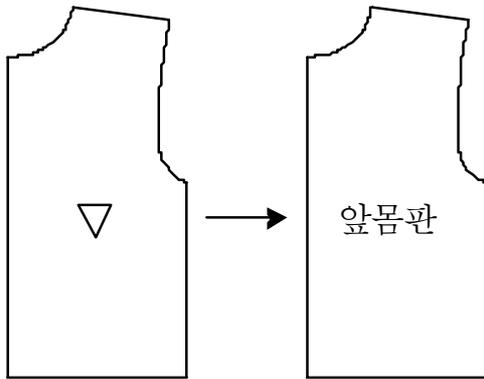
반각“?”을 입력했을 때??  
 ?에 대한 문자를 입력= 이라는 메시지가 표시됩니다.??  
 사용할 때에 문자를 입력합니다. ??  
 (1행에 복수의 ?를 입력할 수 있습니다.)??

반각“&”을 입력했을 때??  
 화면 사이즈 표시에서 배치할 그레이딩으로 전개했을 때, 각 사이즈 표시에 자동으로  
 변경 할 수 있습니다.??

반각“!”을 입력했을 때??  
 이 뒤에 이어져 『등록문자』의 파일명을 입력함으로, 등록문자를 사용할?수 있습니다.?  
 (문자열 14자 이상이라도 입력 가능합니다.)??

배치방법 [크 기]를 지시??

>배치위치를 지시 :

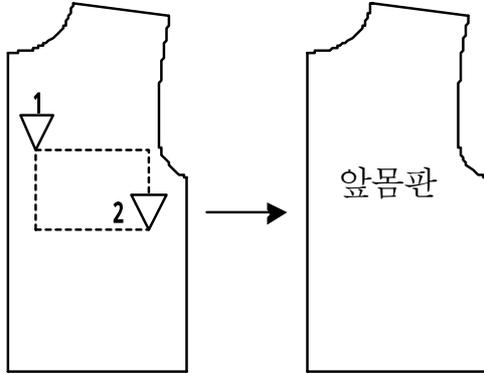


문자를 배치할 위치를 지시합니다.??

지시한 크기의 문자열로 배치합니다.??

배치방법 **영역**을 지시??

>문자의 영역인 2점을 지시 :  
1 2



문자를 배치할 영역을 대각의 2점으로 지시합니다.??

문자	<b>표 등록</b>	치수표를 작성하기 위해 각종 항목 데이터를 등록합니다.??	s u f
----	-------------	----------------------------------	-------

치수표를 작성하는데 필요한 각종 데이터를 등록합니다.??  
 실제 치수표는 여기서 입력한 항목 데이터와 『표배치』에서 입력할 데이터로 작성됩니다.??

> 배치등록명을 입력 =  
 s 1

등록할 파일명을 입력합니다. ??

파일명은 반각문자로 8자까지 입력할 수 있습니다.??

The screenshot shows a dialog box titled 'SPEG표등록'. On the left, there is a list of 18 rows labeled '순서 응답메세지' (Order Response Message), each with a circular selection button and an empty text input field. On the right, there is a grid for '입력타입' (Input Type) with four columns: '단점' (Point), '요소' (Element), '수치' (Value), and '문자' (Character). Each cell in the grid contains a small button. At the bottom of the dialog, there is a note: '입력타입의지시사항이없는경우에는 다음화면으로 체크됩니다.' (If there are no input type instructions, it will be checked to the next screen.) and two buttons: '다음' (Next) and '중지' (Cancel).

- 응답메세지 . . . 치수표를 작성 할때의 화면좌측하단에 표시될 메시지를 입력합니다.?? (문자열은 최대반각 문자로 40자까지 입력 할 수 있습니다.)??
- 입력타입 . . . 4개중에서 1개를 선택합니다.??
  - 단점 . . . 단점지시에 따라 그 요소의 길이를 찾아냅니다.
  - 요소 . . . 요소지시에 따라 그 요소의 길이를 찾아냅니다.?
  - 수치 . . . 수치를 입력합니다.??
  - 문자 . . . 문자를 입력합니다.??
- 다음 . . . 【영역배치 데이터의 등록화면】으로 바꿉니다.??

배치TABLE등록

순서	배치문자	표시분류							층단No.		배율
1 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
2 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
3 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
4 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
5 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
6 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
7 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
8 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
9 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
10 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
11 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
12 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
13 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
14 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
15 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
16 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
17 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1
18 무		2점	높이	폭	길이	수치	문자	날짜	0	0	× 1

분류명의 날짜는층단번호가필요였습니다.

메세지화면    저장    중지

- 순서      . . .    표를 표시할 것인지 아닌지를 표시합니다. ??  
 표시할 때는 번호를 지시하고 색을 반전시킵니다.  
 표시하지 않을 때는[무]를 지시하고 반전표시 시킵니다.?? ??
- 배치문자    . . .    영역안을 지시하고, 표에 표시할 문자를 입력합니다.??  
 (문자열은 반각으로 최대 20자까지 입력이 가능합니다.)??
- 표시분류    . . .    다음 7개의 분류 중에서 1개만을 선택합니다.??
  - ( 1 ) 2점    . . .    패턴의 2점간의 직선거리를 측정해서 그 치수치로 합니다.??  
 주) 응답화면의 입력타입은 [단점]·[요소]중 하나를 지시해 둡니다.??  
 예) [단점]일 때: 응답 No.를 2개 설정합니다.??  
     [요소]일 때: 응답 No.를 1개 설정합니다.??
  - ( 2 ) 높이    . . .    패턴의 2점간의 높이 (Y방향의 거리)를 측정해서 그 치수치로 합니다.??  
 주)응답화면의 입력타입은 [단점] [요소] 중 하나를 지시해 둡니다.??  
 예) [단점]일 때: 응답 No.를 2개 설정합니다.??  
     [요소]일 때: 응답 No.를 1개 설정합니다.??
  - ( 3 ) 폭      . . .    형상의 2점간의 폭(X방향의 거리)을 측정해서 그 치수치로 합니다.??  
 주) 응답화면의 입력타입은 [단점] [요소]중 하나를 지시해 둡니다.??  
 예) [단점]일 때: 응답 No.를 2개 설정합니다.??  
     [요소]일 때: 응답 No.를 1개 설정합니다.??

( 4 ) 길이 . . . 형상의 길이를 측정해서 그 치수치로 합니다.??  
 주) 응답화면의 입력타입은 **요소**를 지시해줍니다.??  
 예) **요소** : 응답 No.를 1개 설정합니다.??

( 5 ) 수치 . . . 입력한 수치를 치수치로 합니다.??  
 주) 응답화면의 입력타입은 **수치**를 입력합니다. (응답 No.를 1개만 설정)??

( 6 ) 문자 . . . 입력한 문자열을 표시합니다.??  
 주) 응답화면의 입력타입은 **문자**를 입력합니다. (응답 No.를 1개만 설정)??

( 7 ) 날짜 . . . 치수표를 작성할 때 컴퓨터에 설정되어있는 날짜에 의해 일자를?표시 ?  
 표시합니다.??  
 주) 응답화면의 입력타입은 응답 No의 설정은 필요 없습니다.??

- 응답No . . . 【치수표 데이터의 등록】의 응답 메시지의 항목과 번호를 지정합니다.??  
 예

>품번을 입력?? = JK-008

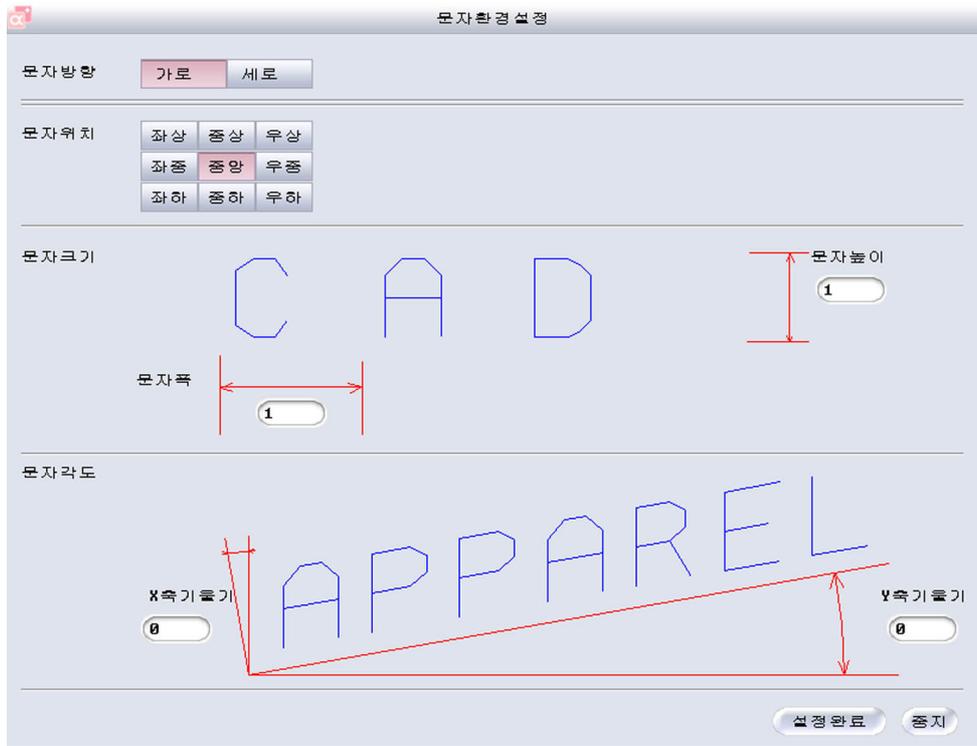
>앞중심선을 지시? :

>앞옆선을 지시? :

- 배 율 . . . 치수치에 대한 배율을 입력합니다??  
 여기서 입력한 배율로 연산하고, 치수표에 표시됩니다.????  
 예) 몸판의 1/2을 측정할 경우에는 배율난에 **2** 를 입력해 주세요.
- 응답화면 . . . 【치수표 데이터의 등록】의 화면으로 변경됩니다.
- 등 록 . . . 입력한 데이터를 등록하고 등록처리를 완료합니다.??

문자	<b>표 배 치</b>	표등록으로 입력·설정된 데이터를 원래상태로 돌려놓고?? 치수표를 작성·배치합니다.	s u l																																				
<p>&gt; 배치치수 파일명을 입력 = s 1</p>		<p>『표등록』으로 등록한 파일명을 입력합니다.??</p> <p>화면 좌측하단에 등록된 응답 메시지가 차례대로 표시되므로 대응합니다. ??</p> <div data-bbox="331 539 1246 1223" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">총법표의 확인</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>품번</td><td>JK-008</td></tr> <tr><td>날짜</td><td>2003년6월2일</td></tr> <tr><td>기장</td><td>60</td></tr> <tr><td>품</td><td>82</td></tr> <tr><td>어깨폭</td><td>45</td></tr> <tr><td>특둘레</td><td>0</td></tr> <tr><td>앞처질</td><td>5.999</td></tr> <tr><td>뒤처질</td><td>0</td></tr> <tr><td>앞A.H</td><td>48.144</td></tr> <tr><td>뒤A.H</td><td>47.083</td></tr> <tr><td>소매길이</td><td>55</td></tr> <tr><td>소매산</td><td>12</td></tr> <tr><td>소매폭</td><td>40.879</td></tr> <tr><td>앞소매산</td><td>48.65</td></tr> <tr><td>뒤소매산</td><td>48.9</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> <p style="margin: 5px 0 0 0;">총법표를작성합니까?</p> <div style="text-align: right; margin: 0;"> <input type="button" value="배치"/> <input type="button" value="종지"/> </div> </div>		품번	JK-008	날짜	2003년6월2일	기장	60	품	82	어깨폭	45	특둘레	0	앞처질	5.999	뒤처질	0	앞A.H	48.144	뒤A.H	47.083	소매길이	55	소매산	12	소매폭	40.879	앞소매산	48.65	뒤소매산	48.9						
품번	JK-008																																						
날짜	2003년6월2일																																						
기장	60																																						
품	82																																						
어깨폭	45																																						
특둘레	0																																						
앞처질	5.999																																						
뒤처질	0																																						
앞A.H	48.144																																						
뒤A.H	47.083																																						
소매길이	55																																						
소매산	12																																						
소매폭	40.879																																						
앞소매산	48.65																																						
뒤소매산	48.9																																						
<p>&gt; 치수표의 위치를 대각의 2점으로 지시 :</p>		<p>배치위치에 치수표의 크기를 대각의2점으로 지시합니다.??</p>																																					

문자	크 기	『문자입력』으로 사용할 문자의 크기를 설정합니다.??	t p
----	-----	-------------------------------	-----



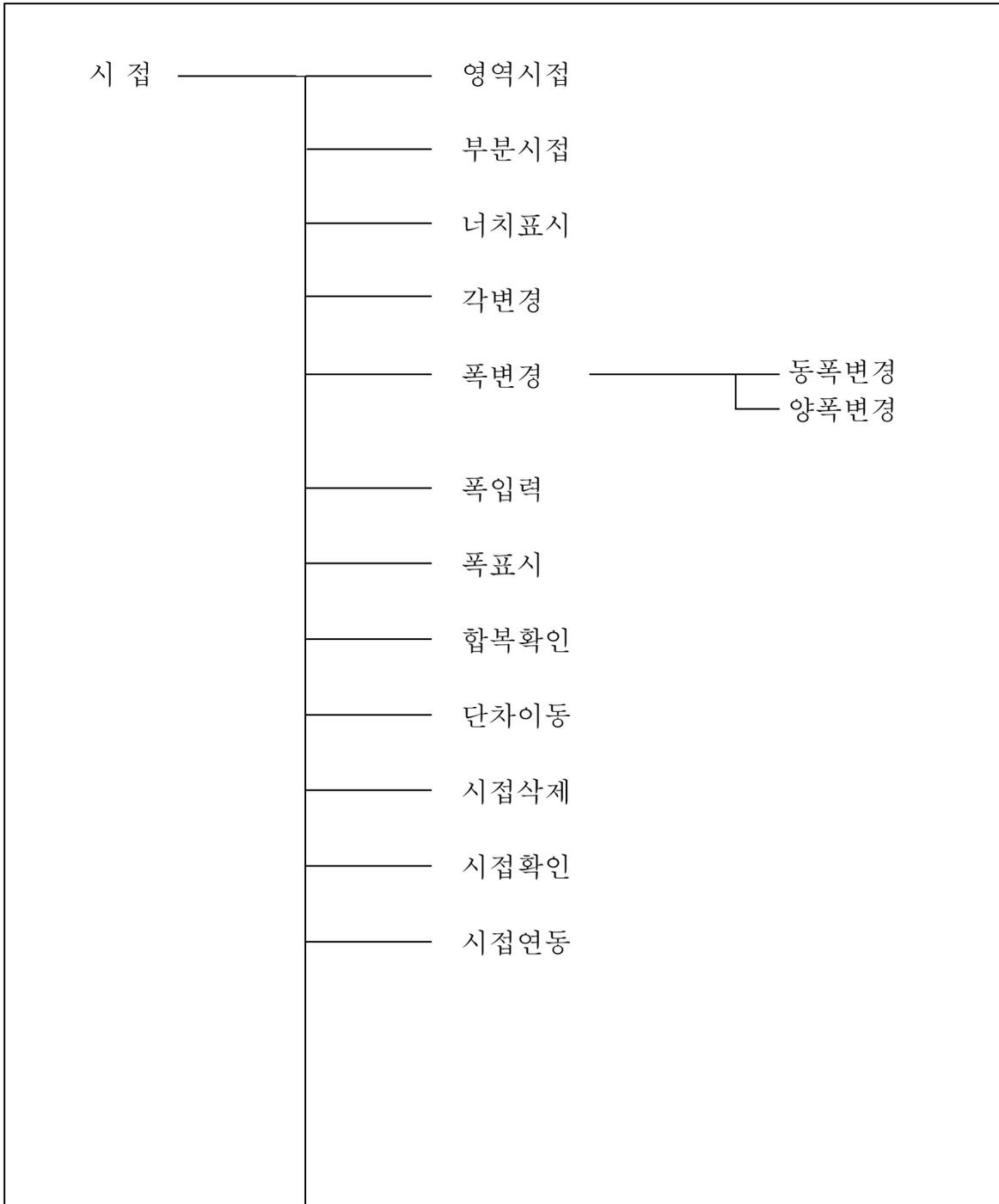
문자방향 . . . 가로쓰기, 세로쓰기 중에서 지시합니다.??

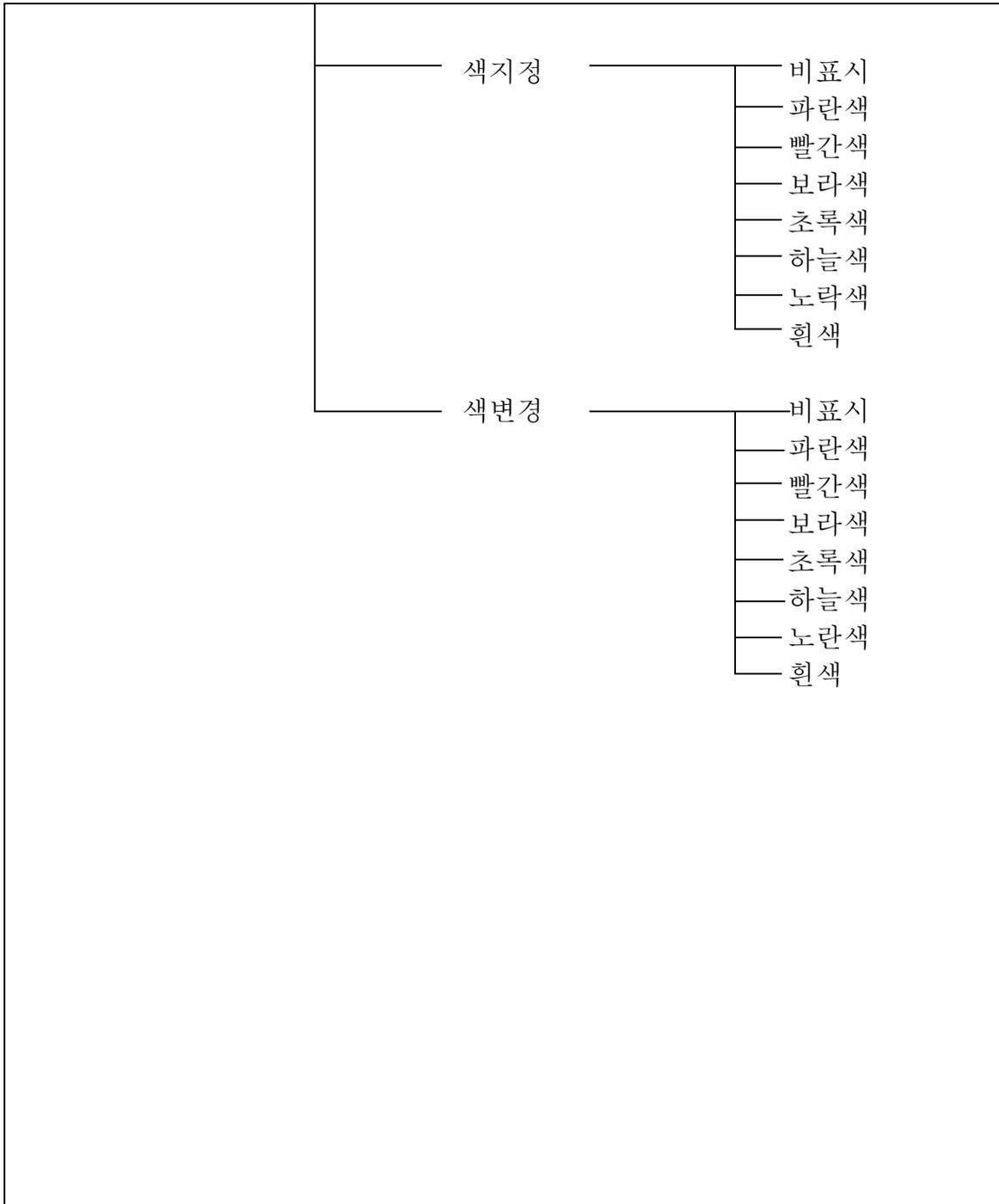
문자원점 . . . 문자를 배치할때에 문자열의 어디를 원점으로 할 것인가를 지시합니다.??

문자사이즈 . . . 문자의 종방향(높이) 횡방향(수평간격)의 크기를 입력합니다.??

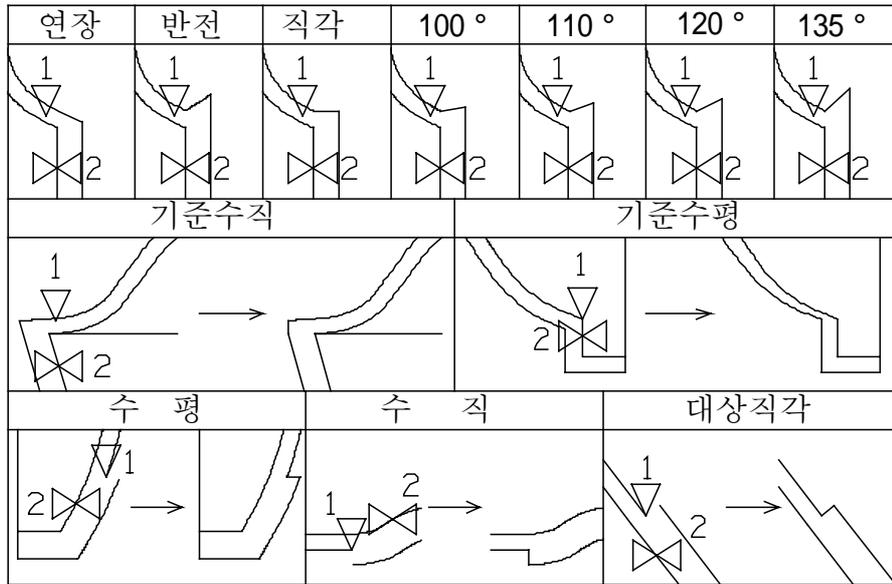
문자각도 . . . 문자에 경사의 각도를 입력합니다.??

# 시접





영역시접	패턴의 폭, 각처리의 지정을 주어 시접을 표시합니다.??	c s a
<p>&gt; 패턴을 대각의 2점으로 지시? :</p> <p>1 2</p> <p>&gt; 폭의 변경점을 지시 :</p> <p>3 4 5 6 7 8</p> <p>&gt; 시접폭을 입력 =</p> <p>0 1 1.5 1 1.5</p> <p>3</p> <p>변경점과 시접폭은 서로 다르게 지시할 수 있습니다.</p>	<p>시접을 표시할 패턴을 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>좌측하단의 붉은점부터 수색의 선이 시계방향으로 한번 회전합니다. ??</p> <p>수색의 선이 도중에 중단되었을 때는 외곽이 떨어져?? 있으므로 패턴을 수정합니다.??</p> <p>붉은 점부터 시접폭을 변경할 각까지 지시합니다.??</p> <p>변경점은 각요소의 단점부근을 지시합니다.??</p> <p>먼저 지시한 변경점까지의 시접폭을 입력합니다.?? (단위 cm)??</p> <p>시접선을 패턴 봉제완성선의 안쪽에 넣고 싶을 때는 수치에 “-”를 붙여서 시접폭을 입력합니다.??</p> <p>변경점과 간격의 지정은 붉은점까지 반복하고,?오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>지정한 시접폭이 표시되며, 각변경 화면이 됩니다.??</p>	



>각의 변경점을 지시 :  
1

>기준이 되는 선을 지시 :  
▷ ◁???

각의 변경항목을 선택하고, 각 처리를 실행합니다.??

모든것을 연장할 때는 **종료**를 지시합니다. ??  
각을 변경할 때는 각각의 변경항목을 지시합니다.??

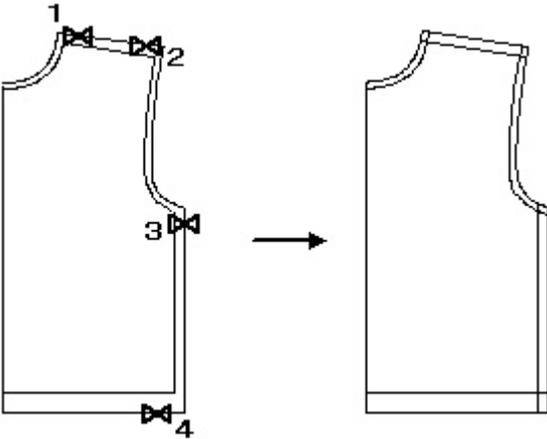
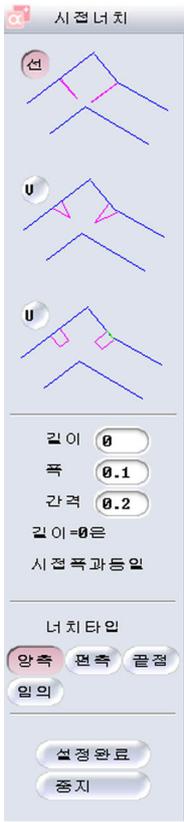
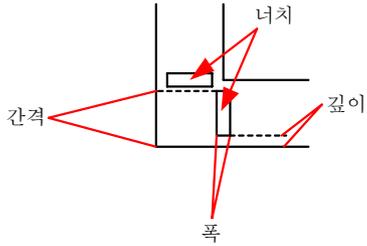
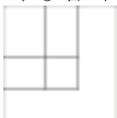
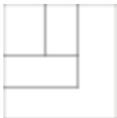
변경할 각을 지시합니다.??

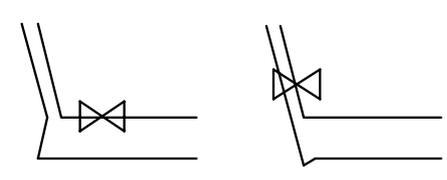
각을 구성하는 2개의 선을 처리할 때에 기준이 되는 선을 지시합니다.??

각변경이 모두 끝나면 **종료**를 지시합니다.??  
(오른쪽 클릭으로도 같은 조작이 가능합니다)??

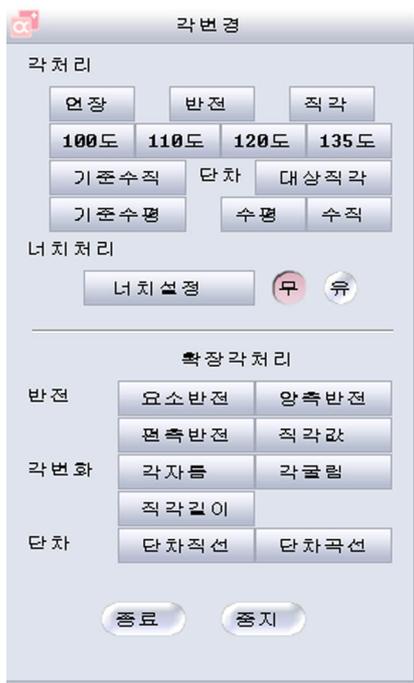
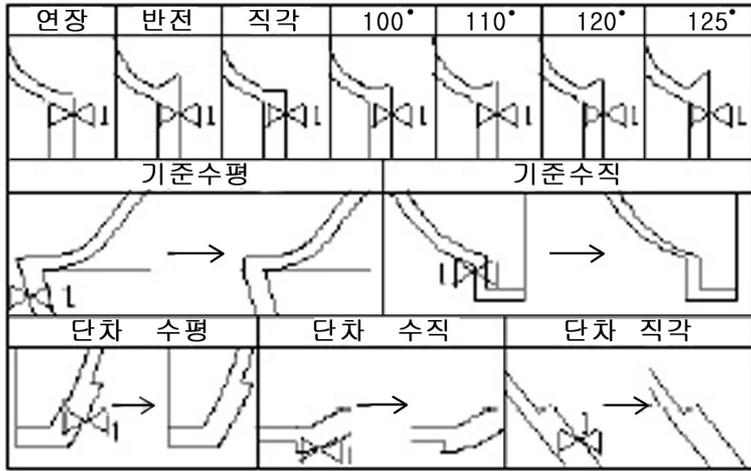
그레이딩 사이즈가 있으면, 기본과 같은 설정으로 시접이 작성됩니다.??

<p><b>부분시접</b></p>	<p>『영역시접』으로 시접이 작성되지 않을 때 시접을 작성합니다.</p>	<p>c m a</p>
<p>&gt; 패턴의 외곽을 지시 (시계방향으로): ▷ &lt;1,2??</p> <p>&gt; 시접폭의 변경점을 지시: 3 4 5 6 7 8</p> <p>&gt; 시접폭입력 = 0 1 1.5 1 1.5 3</p> <p>변경점과 시접폭을 서로 다르게 지시할수 있습니다.</p> <p>위사항은, 『영역시접』과 같은 순서로 진행합니다.</p>	<p>시접을 작성할 패턴요소를 시계방향으로 지시합니다.</p> <p>요소를 반시계방향으로 지시할시 시접에 마이너스 값이 적용되고, 패턴의 내측에 시접이 작성됩니다.</p> <p>처음에 지시한 끝점을 기준으로 폭변경점을 지시한다.</p> <p>변경점은 각 요소의 단점에 가까운 점으로 지시합니다.</p> <p>먼저 지시한 변경점 까지의 시접폭을 입력합니다. (단위 cm)</p> <p>변경점과 시접폭의 지정은 처음 지시한 단점까지 계속하고, 마우스 오른쪽을 클릭합니다.</p> <p>지정된 시접폭이 빨간색으로 나타나고, 각변경화면이 나타납니다.</p>	

	<h2 style="text-align: center;">시접너치</h2> <p style="text-align: center;">시접의 각에?시접너치를 표시합니다.?</p>	c s n
		
	<p>너치의 종류를 지시하고, 길이·폭·간격을 입력하고, 표시하는 방법을 선택합니다.</p>  <p><b>양측</b> . . . 지시한 시접의 각의 양측에 너치가?? 작성됩니다.</p>  <p><b>편측</b> . . . 지시한 시접에 지시측에만 너치가?? 작성됩니다.??</p>  <p><b>끝점</b> . . . 끝점에서 시접의 각에 너치가 작성됩니다.</p>  <p><b>설정완료</b>를 선택합니다.</p>	

<p>&gt;기준이 되는 선을 각에 가까운 점으로 지시 : ▷ ◁1 ▷ ◁2 ▷ ◁3 ▷ ◁4??</p>	<p>각을 구성하는 2개의 선중에, 처리할 때 기준이 되는 마스터 선을 지시합니다. ?? 연장일때는 어느쪽이라도 상관없습니다.??</p> 
--	---

<b>각변경</b>	시접 표시 후에 각을 변경합니다.??	c a s
------------	----------------------	-------

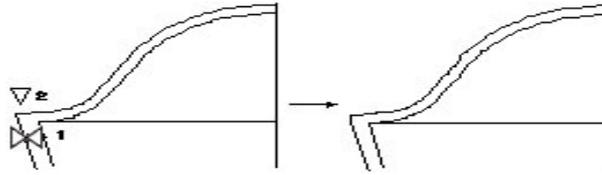


각의 변경 항목을 선택하고, 각 처리를 실행합니다.

> 기준이 되는 선을 각에 가까운 점에서 지시 :

각을 구성하는 2개의 선중 처리를 할 때 기준이 되는 선을 지시합니다.??

**기준 수직** . . . 각 처리의 화면에서 소매아래의 각을 록 봉제방법으로 각처리합니다.??



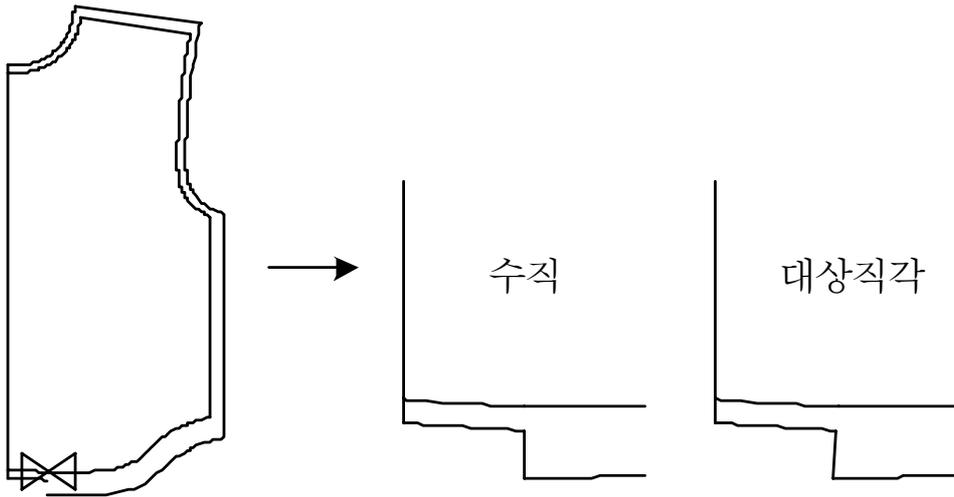
**기준 수평** . . . . 각처리 화면에서 소매부리의 각을 록 봉제방법으로 각처리합니다.??

단차 . . . . 각처리 화면에서 폭이 다른 시접을 붙일 때에 사용합니다.??

**수 평** . . . 화면에 대해서 수평(횡선 가로선)의 단차를 표시합니다.

**수 직** . . . 화면에 대해서 수직 (종선 세로선)의 단차를 표시합니다.

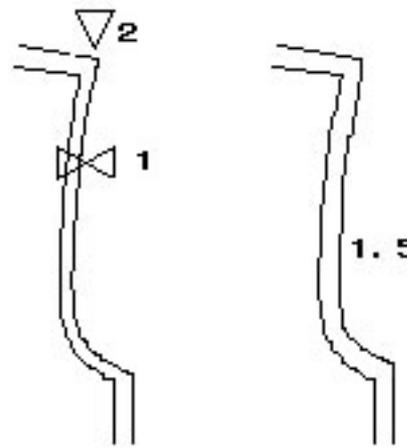
**대상직각** . . . 기준선에 대해서 직각에 단차를 붙입니다.??



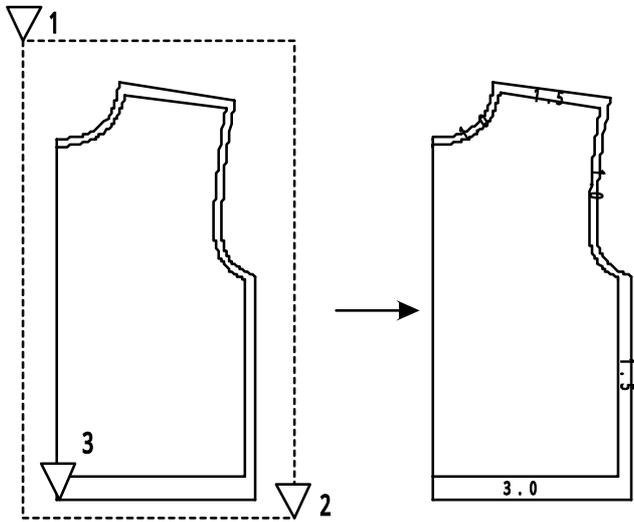
**!!단차를 할 수 없습니다. ??**

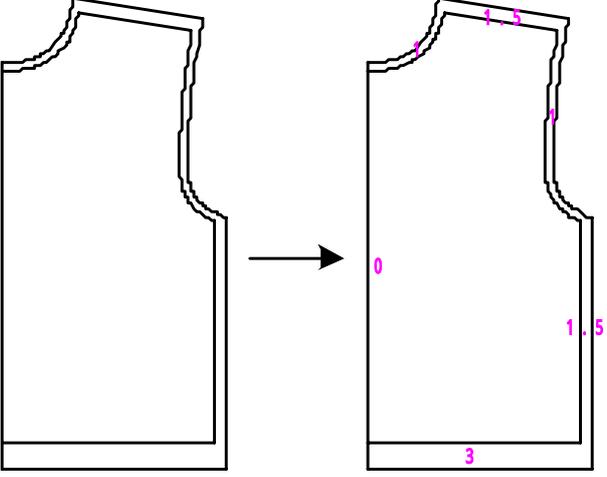
폭이 같은 시접이나 수평·수직의 단차가 표시되지 않는 곳을 지시했을 때에 표시됩니다.??

주) 『영역시접』 『부분시접』 으로 표시한 시접만??  
 처리할 수 있습니다.??  
 (시접이 붙어있는 형상을 복사 등을 하더라도 처리할 수 없습니다.??)

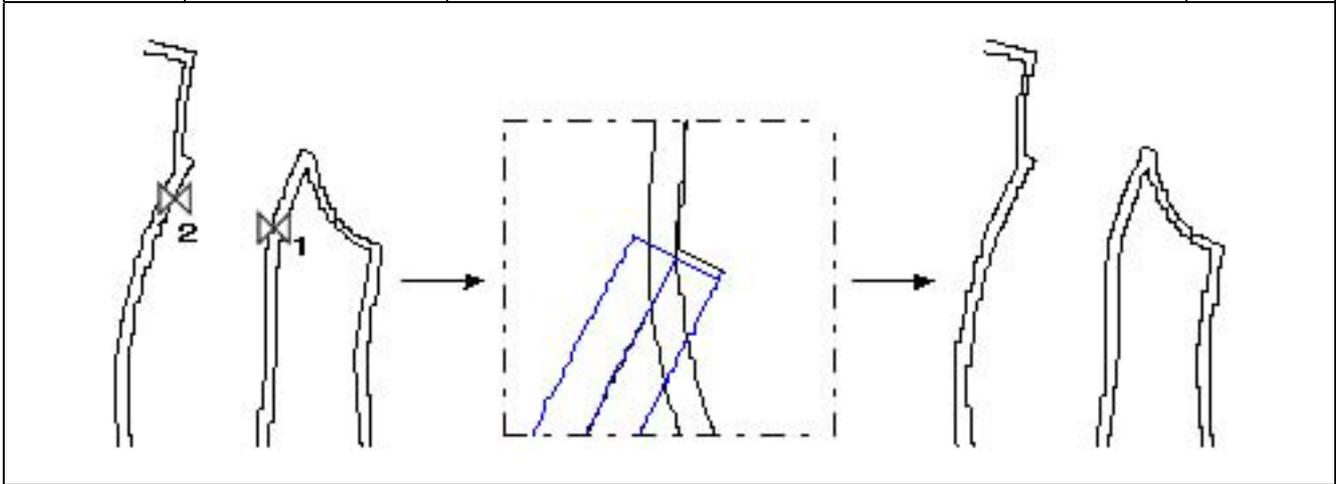
<p>폭변경</p>	<p><b>동폭변경</b></p>	<p>시접을 표시한 후에 시접폭을 같은 폭으로 변경합니다.??</p>	<p>c p m</p>
			
<p>&gt; 폭입력 = 1 . 5</p> <p>&gt; 폭을 변경할 시접을 지시 : ▷ ◁??</p> <p>주) 『영역시접』 『부분시접』 으로 작성한 시접만 처리할 수 있습니다.?? (시접이 붙어있는 형상을 복사 등을 하더라도 처리할 수 없습니다.)??</p>		<p>변경할 시접폭을 입력합니다.??</p> <p>변경할 시접을 지시합니다.??</p>	

폭변경	양폭변경	시접을 표시한 후에 시접의 양폭에서 다른 분량을 변경합니다.	c p b
<p>&gt; 제1의 폭 입력? = 1 . 5</p> <p>&gt; 제2의 폭 입력? = 1</p> <p>&gt; 폭을 변경할 시접을 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt; 제1의 폭의 위치 (마우스 오른쪽으로 평행) : 2</p> <p>주) 『영역시접』 『부분시접』 으로 작성한 시접만 처리할 수 있습니다.?? (시접이 붙어있는 형상을 복사 등을?? 하더라도 처리할 수 없습니다.)??</p>		<p>변경할 제1의 시접폭을 입력합니다.??</p> <p>변경할 제2의 시접폭을 입력합니다.??</p> <p>변경할 시접을 지시합니다.??</p> <p>변경할 시접단을 지시합니다.??</p> <p>시접폭을 평행으로 하고 싶을때는 오른쪽을 클릭합니다.</p>	

<h2 style="margin: 0;">폭 입력</h2>	시접내에 폭을 기입합니다.??	c s m
		
<p>&gt; 수치의 단위를 입력??                  (예:cm, 단위없이는 마우스 오른쪽) =??                  《마우스오른쪽》</p> <p>&gt; 문자의 크기 (마우스 오른쪽 :자동) =??                  《마우스오른쪽》</p> <p>&gt; 폭을 표시할 시접을 지시 :                  『z』    1    2    3</p> <p style="margin-top: 20px;">시접 이의를 지시하고 있습니다.??</p> <p>주) 『영역시접』 『부분시접』으로 작성한 시접만??                  처리할 수 있습니다.??                  (시접이 붙어있는 형상을 복사 등을??                  하더라도 처리할 수 없습니다.??)</p> <p style="margin-top: 20px;">소수점 이하가 0일때는 「.0」이 첨가 됩                  니다.</p>	<p>폭을 표시할 때의 단위를 입력합니다. ??                  수치만을 표시시킬 때는 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>문자의 높이를 입력합니다. ??</p> <p>마우스 오른쪽일때, 문자의 높이는 폭의 80%정도의                  폭이 넓은 때에는 최대 1cm가 됩니다.??</p> <p>시접을 지시합니다.??</p> <p style="margin-top: 20px;">모든 시접에 기입할 때는 코맨드 『z』를 사용??</p>	

	<p><b>폭 표시</b></p>	<p>시접을 작성한 후에 시접폭의 확인이 가능합니다.??</p>	<p>c p s</p>
			
<p>주) 『영역시접』 『부분시접』 으로 작성한 시접만??          처리할 수 있습니다.??          (시접이 작성된 형상을 복사 등을??          하더라도 처리할 수 없습니다.)??</p>	<p>폭표시는 『재표시』 를 누르면 지워집니다.? ?</p>		

<b>합복확인</b>	패턴끼리 접합하는 것을 전제로 시접작성후에 오차가 생기고 있는 시접 각부분의 높이를 맞춥니다.??	s m
-------------	--	-----



<p>&gt; 길이를 점검할 시접선을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt; 수정할 각의 시접선을 지시 : ▷ &lt;2??</p>	<p>수정할 요소의 시접선을 각측에서 지시합니다.</p> <p>봉합할 요소의 시접선을 각측에서 지시합니다.??</p>
--	---



합복 길이?? . . . 지시한 2요소의 각측의 단점에서 맞출 위치를 표시합니다.??

**재표시** . . . 영역내의 수치를 넣어 바꿀때에 이 버튼을 클릭함으로써 새로운 봉합?상태를 다시?? 표시합니다.??

합복차 . . . 지시한 2요소의 단점에서 각각의 시접각까지의 거리의 차를?'합복차'라고 표시합니다.??

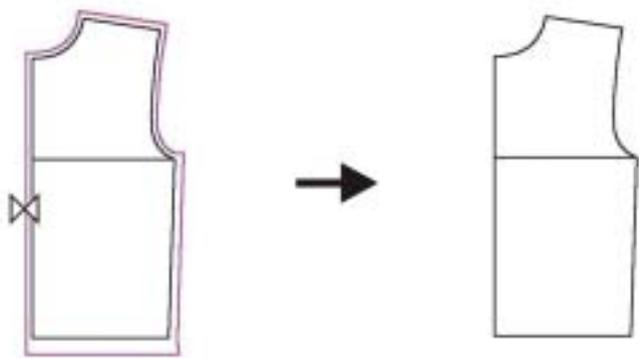
**수정** . . . 이곳을 클릭하면, 합복을 실행?? 결정합니다.??

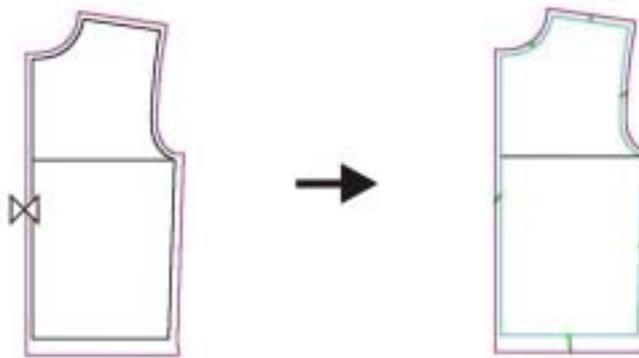
**중지** . . . 합복확인을 중지합니다.

**합복확인을 할 수 없습니다??**

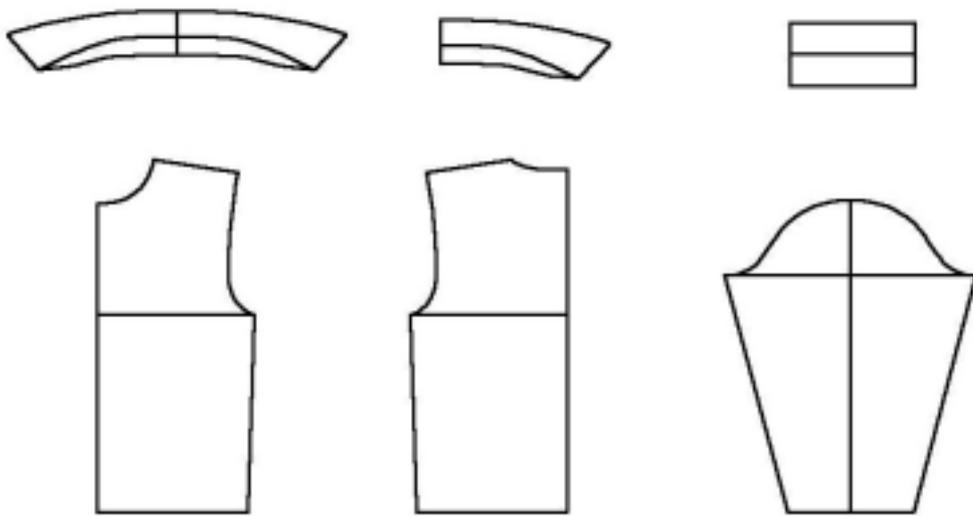
주) 『영역시접』 『부분시접』으로 작성한 시접만 처리할 수 있습니다.??  
((시접이 작성된 형상을 복사 등을 하더라도 처리할 수 없습니다.))??

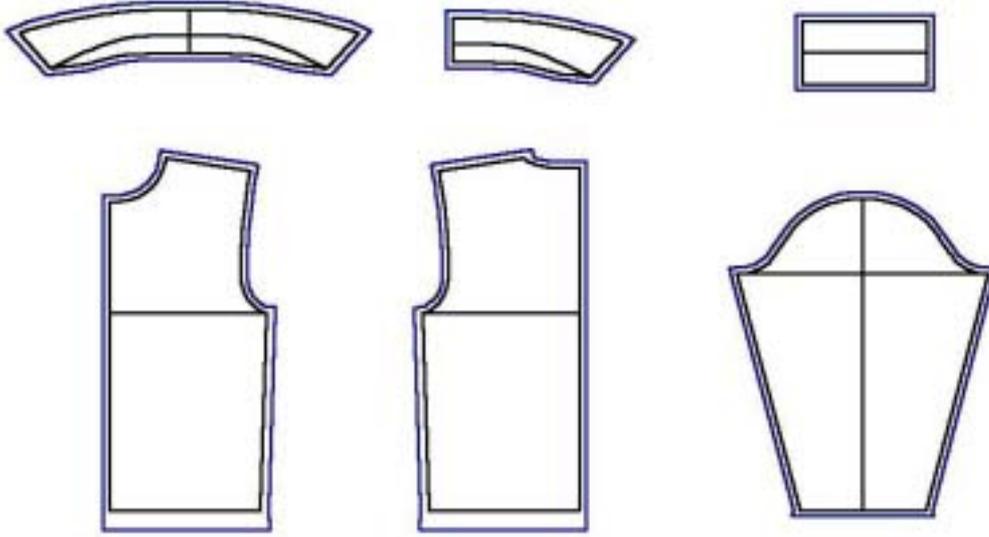
	<h2 style="text-align: center;">단차이동</h2>	시점의 단차의 각의 보조선을 지시방향으로 평행이동합니다.??	s m m
<p>&gt; 수정할 각의 기준선을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt; 이동할 량을 입력? = 1</p> <p>&gt; 이동할 방향을 지시?? : 2</p> <p>&gt; 설정하겠습니까? 예 (y) 아니요 (n) =</p> <p>시점선을 조정할수 없습니다.</p> <p>주) 『영역시점』 『부분시점』 으로 작성한 시점만?? 처리할 수 있습니다.?? (시점이 작성된 형상을 복사 등을 ?? 하더라도 처리할 수 없습니다.)??</p>		<p>단차로 각처리한 시점선을 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p> <p>이동방향을 지시합니다.??</p>	

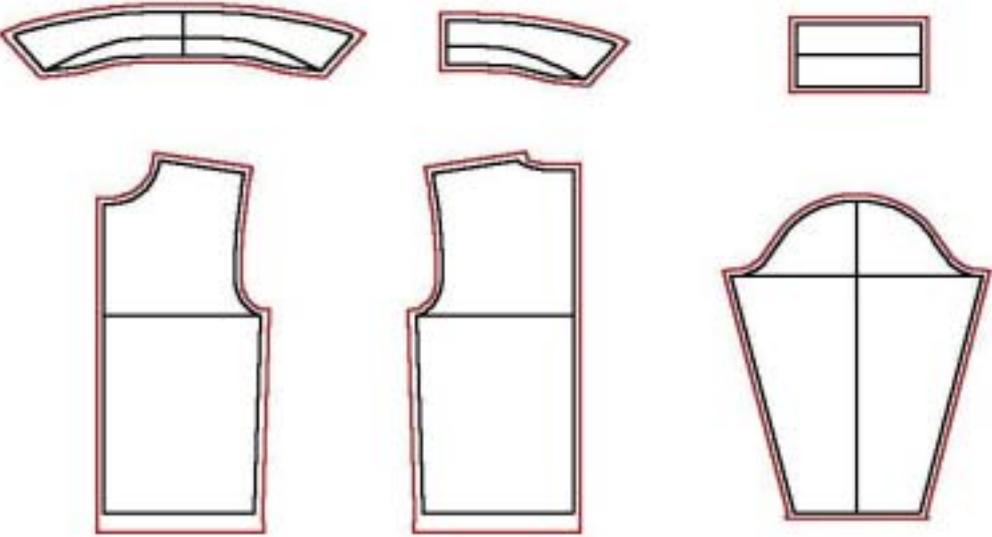
	<h3>시접삭제</h3>	지시한 시접이 삭제됩니다. ?? (어느 시접선을 선택해도 패턴마다의 시접이 삭제됩니다.)??	c p d
			
<p>&gt; 시접을 삭제할 요소를 지시 : ▷ ◁</p> <p>주) 시접을 삭제하면 너치도 같이 삭제 됩니다.</p>		<p>시접선을 선택합니다.??</p> <p>그레이딩 되어있을 경우, 마스터 사이즈의 시접을 삭제할 경우, 그레이딩전개 되어있는 모든 사이즈의 시접이 동시에 삭제됩니다.??</p> <p>또한, 전개사이즈를 삭제하면, 그 사이즈만 삭제됩니다.</p>	

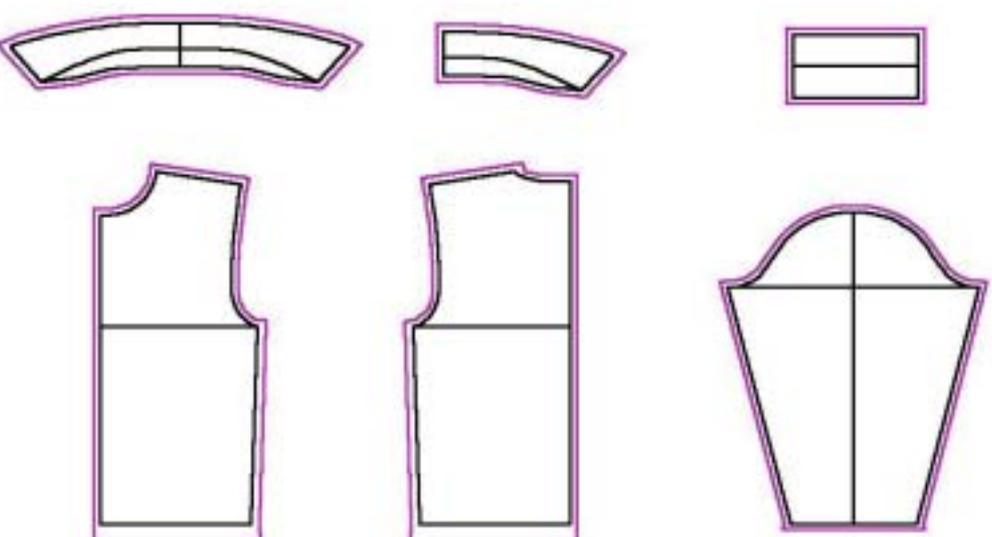
	<h3>시접확인</h3>	완성선과 시접선의 관계 (시접정보)를 표시합니다.?? 또한, 관계의 설정이나 시접연동도 실행할 수 있습니다.??	c p s m
			
<p>&gt; 시접선을 지시 : ▷ ◁??</p> 		<p>확인하고 싶은 봉제선을 선택합니다.??</p> <p><b>설정</b> . . . 시접과 완성선의 관계를 설정할 수 있습니다.</p> <p><b>연동</b> . . . 『시접연동』 과 같은 기능입니다.??</p> <p><b>종료</b> . . . 『시접확인』 을 종료합니다.??</p>	

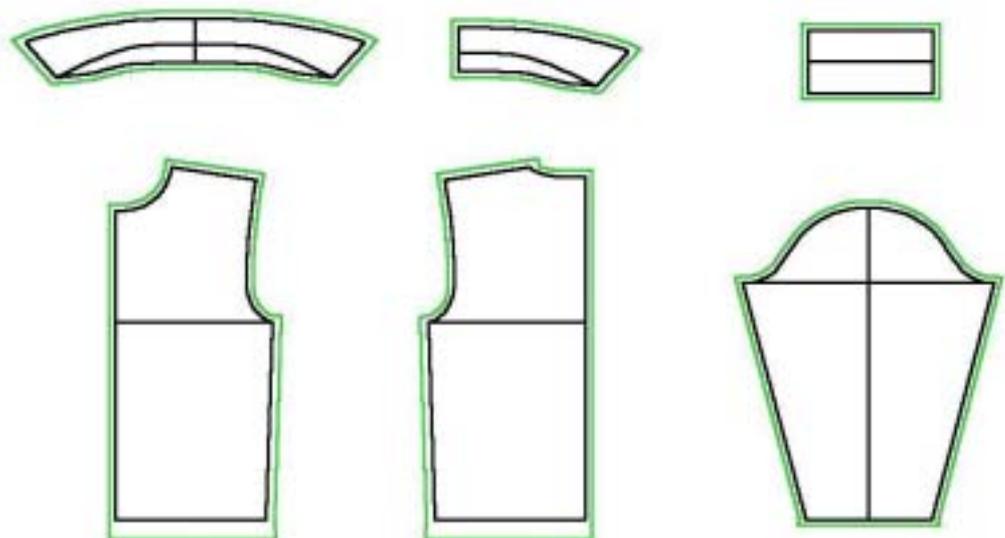
	<p><b>시접연동</b></p>	<p>완성선을 수정 후, 시접선을 완성선에 맞춰 자동수정 합니다.</p>	<p>n r e</p>
<p><b>&gt;시접선을 지시 :</b> ▷ ◁??</p> <p>주) 위의 그림은?? 『수정』 『단점이동』 『상방향』을 사용하여, 길이를 cut하고 있습니다. 『시접연동』으로 시접폭을 수정합니다.??</p>	<p>연동시킬 시접선을 선택합니다.??</p> <p>『G수정』에 있는 기능을 사용했을 경우에,?완성선의 수정과 동시에 시접이 수정됩니다.??</p>		

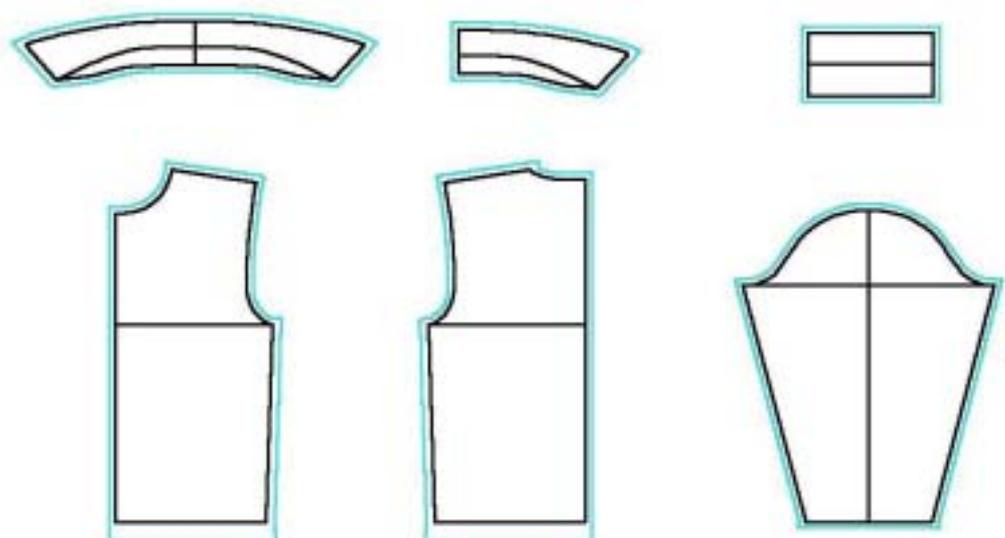
색지정	<b>비표시</b>	모든 패턴의 시접선이 비표시 됩니다.??	c n a
			
<p>표시 되어있는 사이즈만, 모든 패턴의 시접이 비표시 됩니다.??                  그레이딩 전개를 했을 경우, 전사이즈를 표시하면, 전사이즈의 모든 패턴의 시접이 비표시 됩니다.??                  너치도 비표시 됩니다.??</p>			

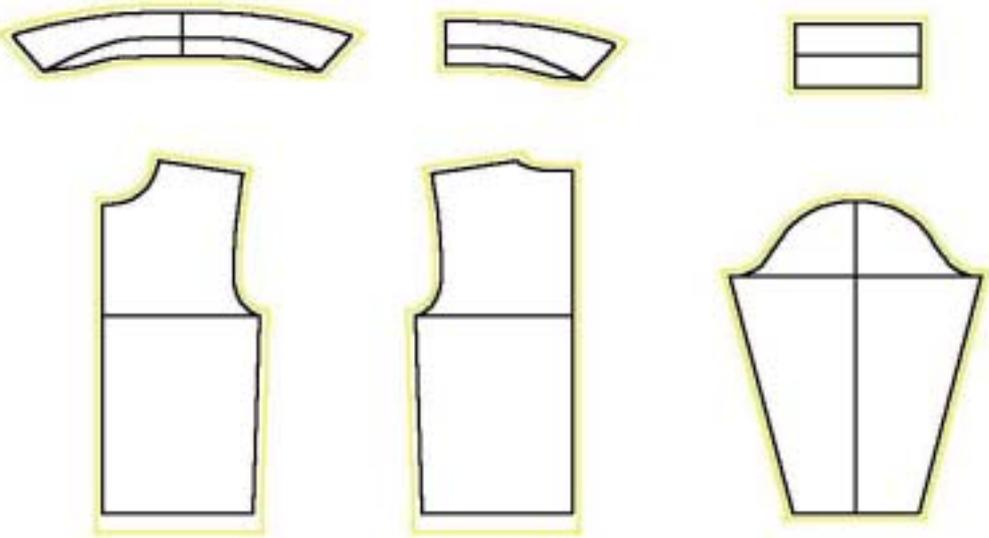
색지정	<b>파란색</b>	모든 패턴의 시접선이 파란색으로 표시됩니다.??	
			
<p>표시되어있는 사이즈만 모든 패턴의 시접이 파랗게 변합니다.??                  그레이딩 전개를 했을 경우, 전사이즈를 표시하면, 전사이즈의 모든 패턴의 시접이 비표시 됩니다.??                  너치의 색은 바뀌지 않습니다.??</p>			

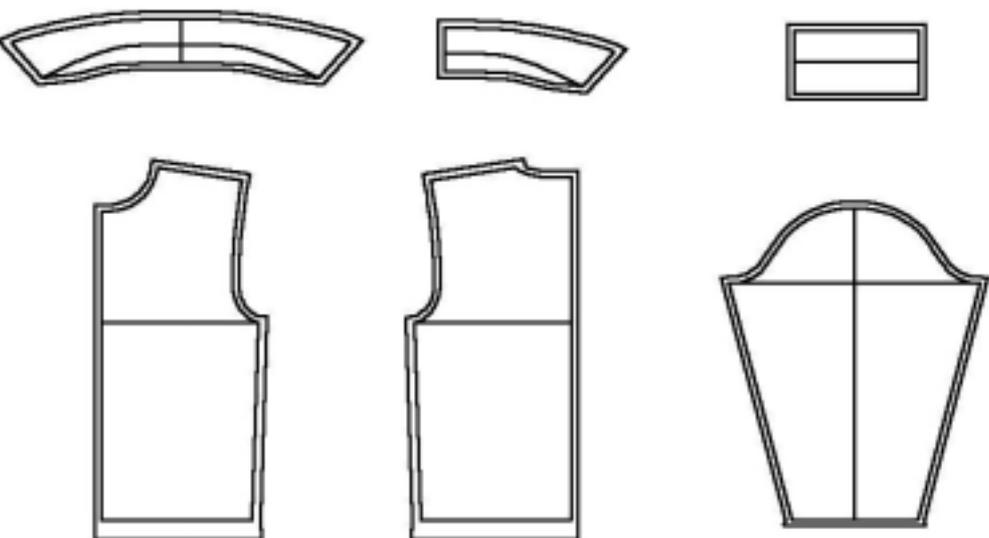
색지정	<b>빨간색</b>	모든 패턴의 시접선이 빨간색으로 표시됩니다.??	
			
<p>표시되어있는 사이즈만 모든 패턴의 시접이 빨강색으로 변합니다.??                  그레이딩 전개를 했을 경우, 전사이즈를 표시하면, 전사이즈의 모든 패턴의 시접이 비표시 됩니다.??                  너치의 색은 바뀌지 않습니다.??</p>			

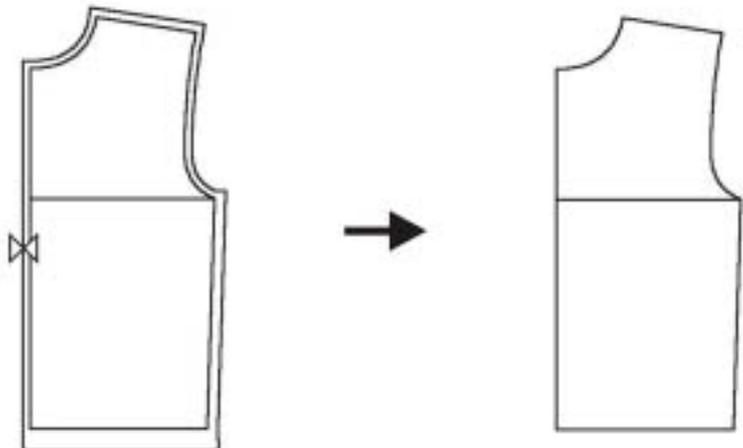
색지정	<b>보라색</b>	모든 패턴의 시접선이 보라색으로 표시됩니다.??	c p a
			
<p>표시되어있는 사이즈만 모든 패턴의 시접이 보라색으로 변합니다.??                  그레이딩 전개를 했을 경우, 전사이즈를 표시하면, 전사이즈의 모든 패턴의 시접이 비표시 됩니다.??                  너치의 색은 바뀌지 않습니다.??</p>			

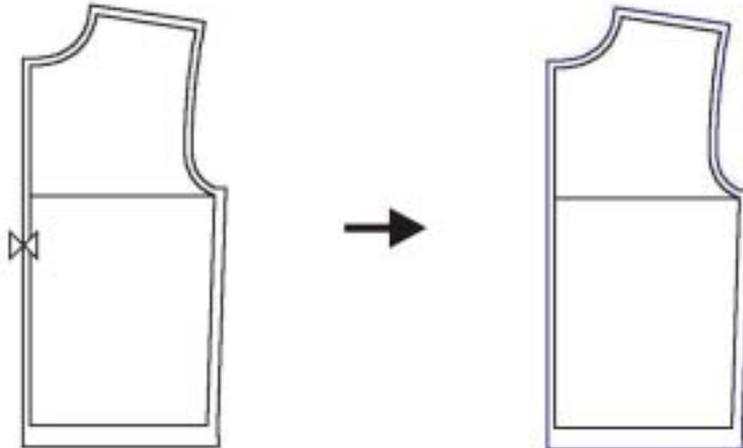
색지정	<b>녹 색</b>	모든 패턴의 시접선이 녹색으로 표시됩니다.??	
			
<p>표시되어있는 사이즈만 모든 패턴의 시접이 녹색으로 변합니다.??                  그레이딩 전개를 했을 경우, 전사이즈를 표시하면, 전사이즈의 모든 패턴의 시접이 비표시 됩니다.??                  너치의 색은 바뀌지 않습니다.??</p>			

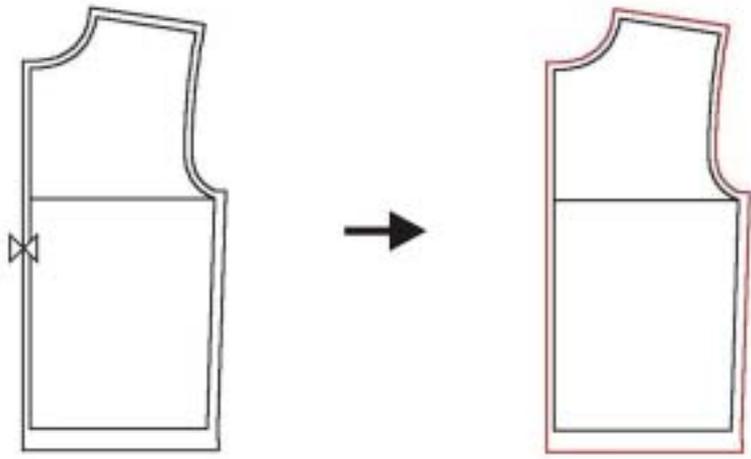
색지정	<b>수 색</b>	모든 패턴의 시접선이 수색으로 표시됩니다.??	
			
<p>표시되어있는 사이즈만 모든 패턴의 시접이 수색으로 변합니다.??                  그레이딩 전개를 했을 경우, 전사이즈를 표시하면, 전사이즈의 모든 패턴의 시접이 비표시 됩니다.??                  너치의 색은 바뀌지 않습니다.??</p>			

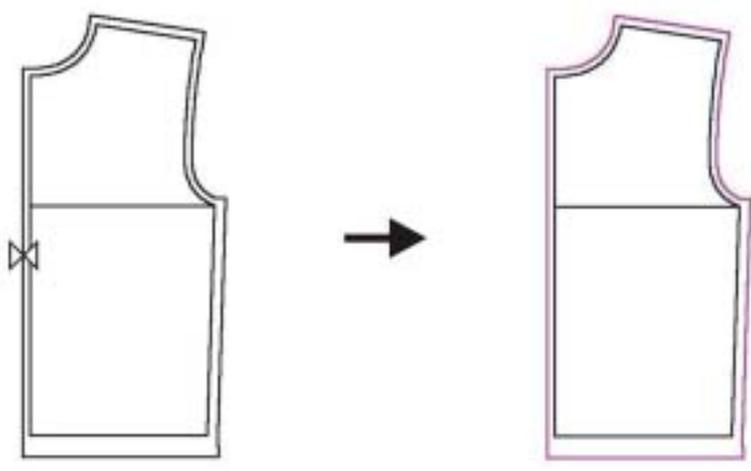
색지정	<b>노란색</b>	모든 패턴의 시접선이 노란색으로 표시됩니다.??	
			
<p>표시되어있는 사이즈만 모든 패턴의 시접이 노랗게 변합니다.??                  그레이딩 전개를 했을 경우, 전사이즈를 표시하면, 전사이즈의 모든 패턴의 시접이 비표시 됩니다.??                  너치의 색은 바뀌지 않습니다.??</p>			

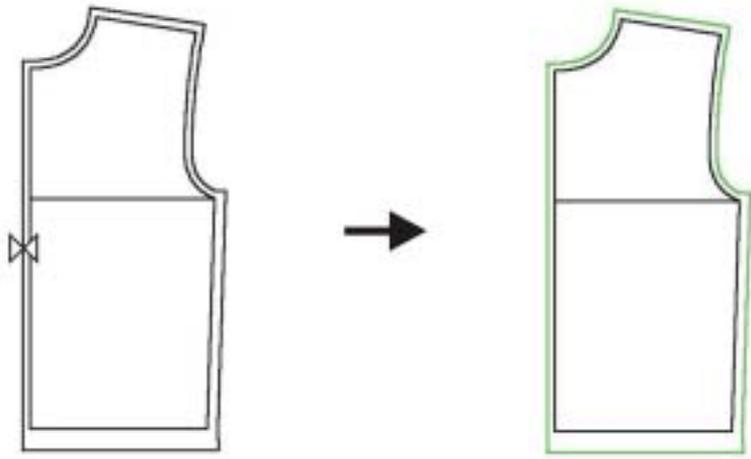
색지정	<b>흰색</b>	모든 패턴의 시접선이 흰색으로 표시됩니다.??	c w a
			
<p>매뉴얼 상에서는 인쇄를 위해서 검정색으로 표시합니다. 화면상에서는 흰색으로 표시됩니다.??</p> <p>표시되어있는 사이즈만 모든 패턴의 시접이 하얗게 변합니다.??                  그레이딩 전개를 했을 경우, 전사이즈를 표시하면, 전사이즈의 모든 패턴의 시접이 비표시 됩니다.??                  너치의 색은 바뀌지 않습니다.??</p>			

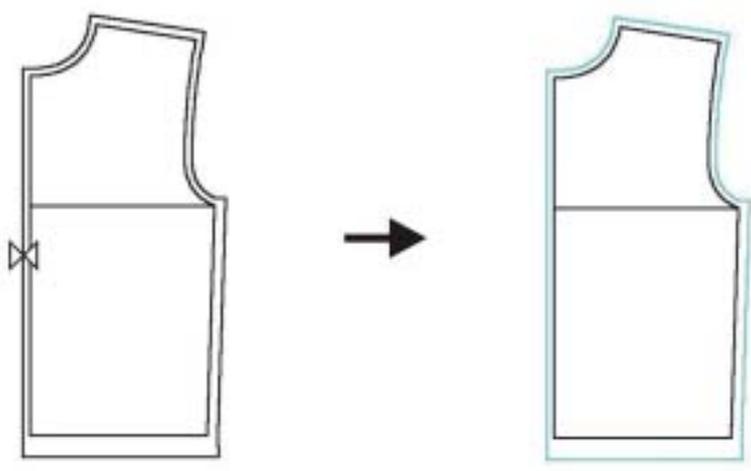
색변경	<b>비 표시</b>	지시한 시접선이 비표시 됩니다. ?? (어떤 시접선을 선택해도 패턴마다 시접이 표시되지 않습니다.)	c n
			
<p>&gt; 시접선을 지시 : ▷ ◁??</p>		<p>비표시 할 시접선을 선택합니다.??</p> <p>너치도 동시에 비표시됩니다.??</p> <p>비표시 한 시접을 재표시 하려면 색지정 색선택 패턴 선을 왼쪽 클릭하면 원래의 시접이 표시됩니다. ??</p>	

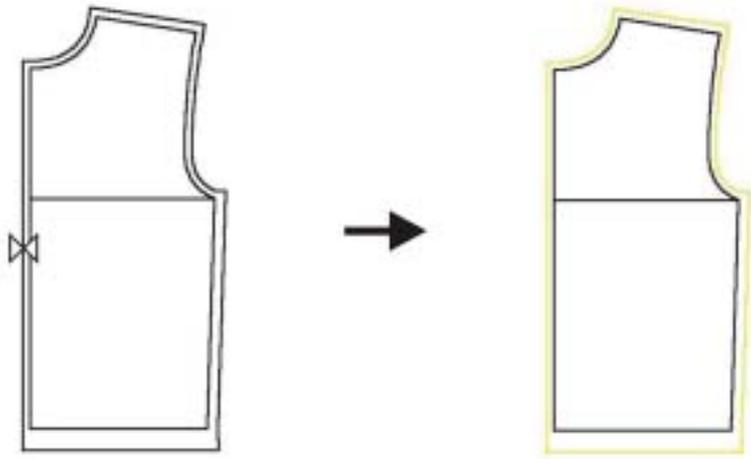
색변경	<b>파란색</b>	지시한 시접선이 파란색으로 표시됩니다.?? (어떤 시접선을 선택해도 패턴마다 시접이 파란색으로 표시 됩니다.)??	
			
<p>&gt; 시접선을 지시 : ▷ ◁??</p>		<p>파란색으로 표시할 시접선을 선택합니다.??</p>	

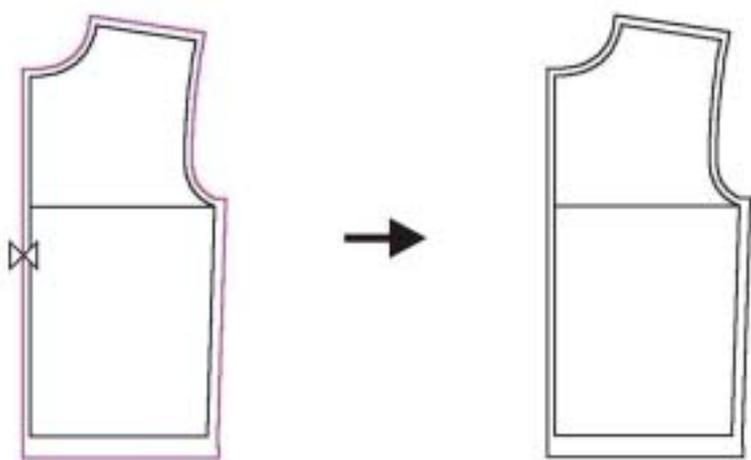
색변경	<b>빨간색</b>	지시한 시접선이 빨간색으로 표시됩니다.?? (어떤 시접선을 선택해도 패턴마다 시접이 빨간색으로 표시?? 됩니다.)??	
			
<p>&gt; 시접선을 지시 : ▷ ◁??</p>		<p>빨간색으로 표시할 시접선을 선택합니다.??</p>	

색변경	<b>보라색</b>	지시한 시접선이 보라색으로 표시됩니다.?? (어떤 시접선을 선택해도 패턴마다 시접이 보라색으로 표시?? 됩니다.)??	c p
			
<p>&gt; 시접선을 지시 : ▷ ◁??</p>		<p>보라색으로 표시할 시접선을 선택합니다.??</p>	

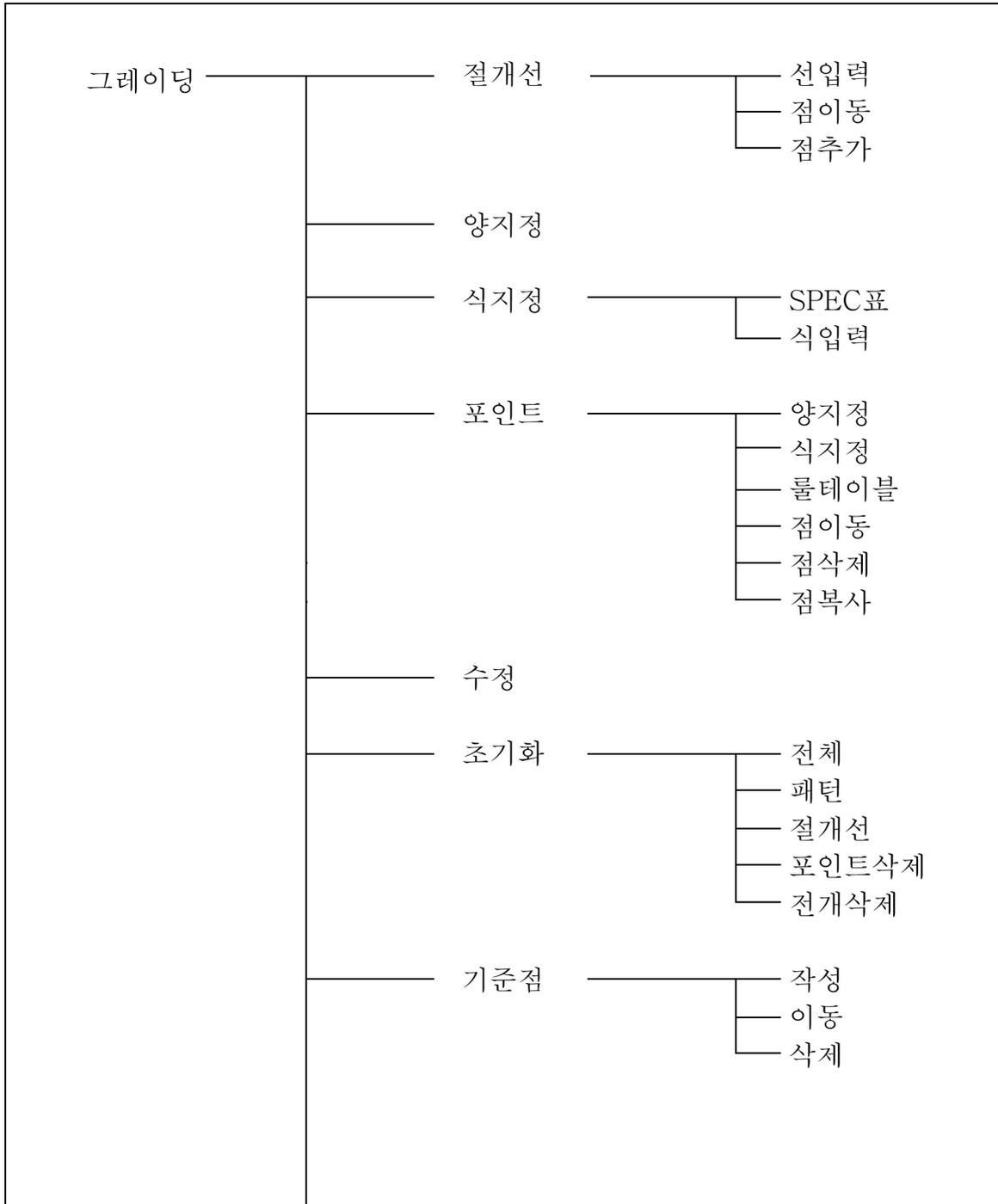
색변경	<b>녹 색</b>	지시한 시접선이 녹색으로 표시됩니다.?? (어떤 시접선을 선택해도 패턴마다 시접이 녹색으로 표시 됩니다.)??	
			
<p>&gt; 시접선을 지시 : ▷ ◁??</p>		<p>녹색으로 표시할 시접선을 선택합니다.??</p>	

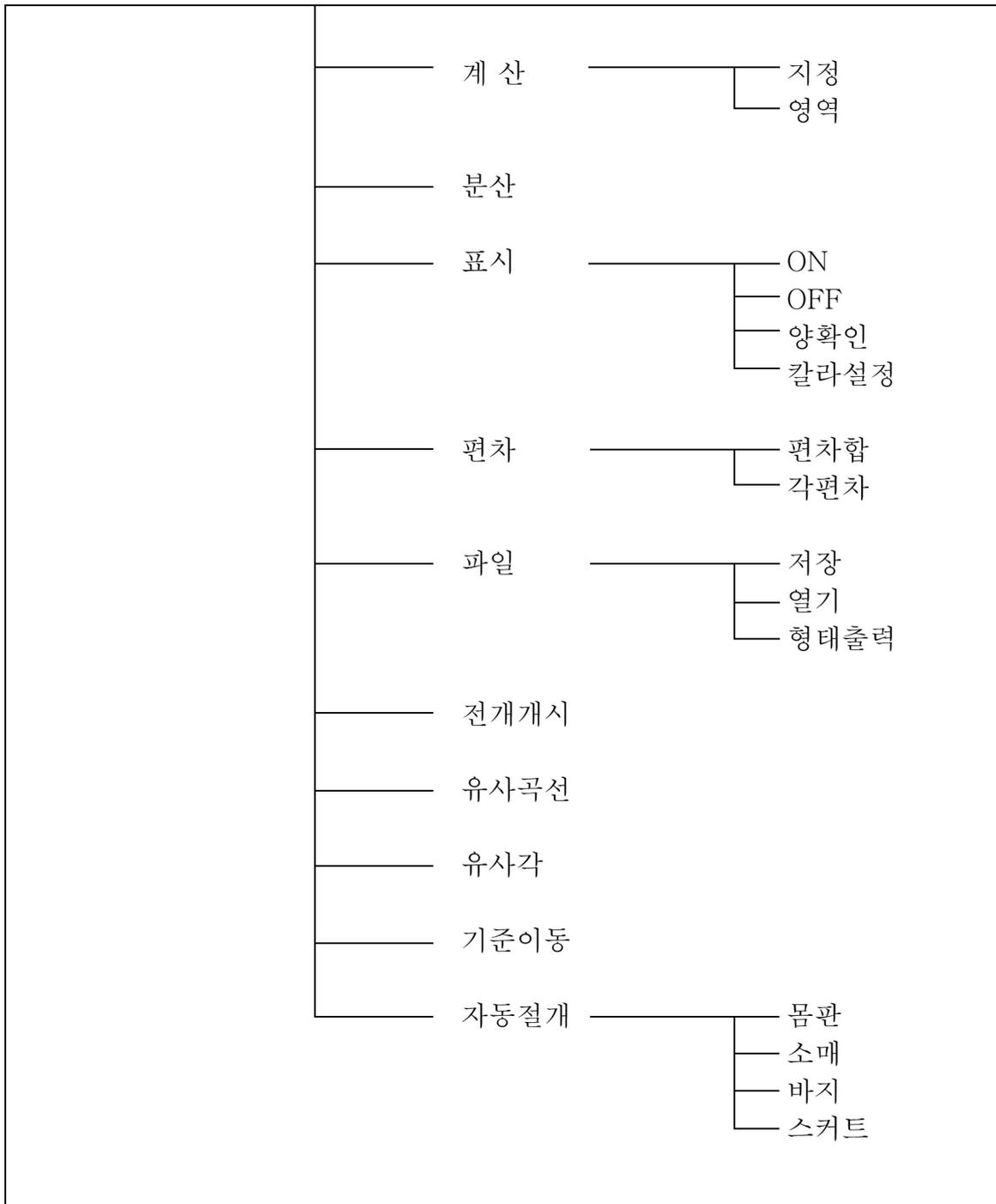
색변경	<b>수 색</b>	지시한 시접선이 물색으로 표시됩니다.?? (어떤 시접선을 선택해도 패턴마다 시접이 수색으로 표시?? 됩니다.)??	
			
<p>&gt; 시접선을 지시 : ▷ ◁??</p>		<p>수색으로 표시할 시접선을 선택합니다.??</p>	

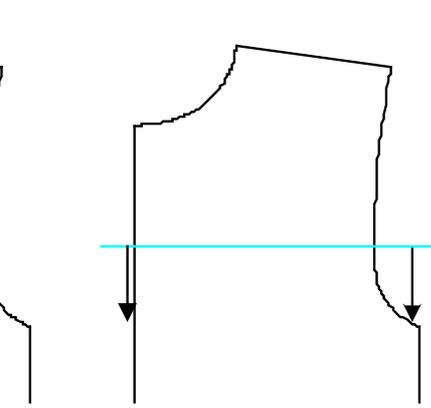
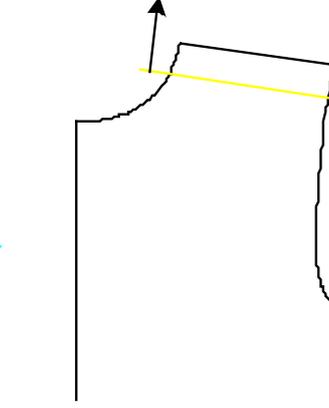
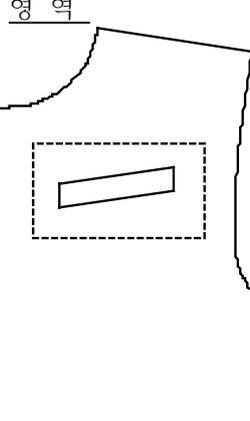
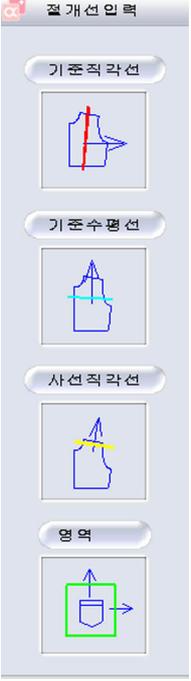
색변경	<b>노란색</b>	지시한 시접선이 노란색으로 표시됩니다.?? (어떤 시접선을 선택해도 패턴마다 시접이 노란색으로 표시?? 됩니다.)??	
			
<p>&gt; 시접선을 지시 : ▷ ◁??</p>		<p>노란색으로 표시할 시접선을 선택합니다.??</p>	

색변경	<b>흰색</b>	지시한 시접선이 흰색으로 표시됩니다.?? (어떤 시접선을 선택해도 패턴마다 시접이 흰색으로 표시?? 됩니다.)??	c w
			
<p>매뉴얼 상에서는 인쇄를 위해서 검정색으로 표시합니다. 화면상에서는 흰색으로 표시됩니다.??</p>			
<p>&gt; 시접선을 지시 : ▷ ◁??</p>		<p>흰색으로 표시할 시접선을 선택합니다.??</p>	

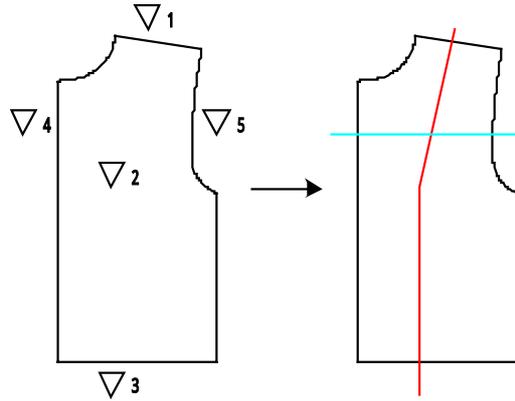
# 그레이딩





절개선	<h2 style="text-align: center;">선 입력</h2>	절개선을 입력합니다.	g 1
<div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div data-bbox="300 331 550 806"> <p><u>기준직각선</u></p>  </div> <div data-bbox="550 331 981 806"> <p><u>기준수평선</u></p>  </div> <div data-bbox="981 331 1310 806"> <p><u>사선직각선</u></p>  </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p><u>영역</u></p>  </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>주) 절개선이 요소·형상의 확대축소를 함에 있어서, 영역은?전개?                  영역의 형상에 의해 형상 및 단점이 이동됩니다. ???                  이 전개영역내에 있는 단점은, 절개선의 이동에는 영향을                  미치지 않습니다.??</p> </div>			
			

● 기준직각선, 기준평행선, 사선직각선의 경우(절개선 입력)



절개선은 실선으로 종류에 따라 색을 나눠 표시됩니다.

**기준직각선**...기준선에 대해서 직각방향 이동합니다.??  
(빨간선으로 표시)??

**기준수평선**...기준선에 대해서 평행방향 이동합니다.??  
(수색선으로 표시)??

**사선직각**.....절개선에 대해서 직각방향으로 이동합니다.??  
(노란색선으로 표시)??

(기준직각선)

>절개선의 점열을 지시 : ▽1 ▽2 ▽3  
마우스오른쪽클릭

(기준수평선)

>절개선의 점열을 지시 : ▽4 ▽5  
마우스오른쪽클릭

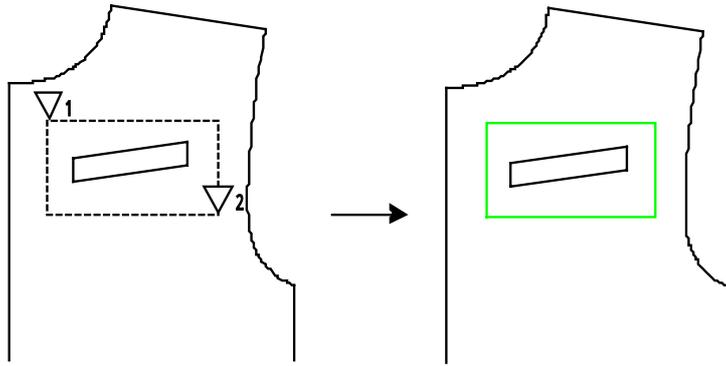
기능영역을 클릭합니다.??

점열을 순서대로 지시합니다 . (1개째 - 첫번째)??

점열을 순서대로 지시합니다. (2개째 - 두 번째)??

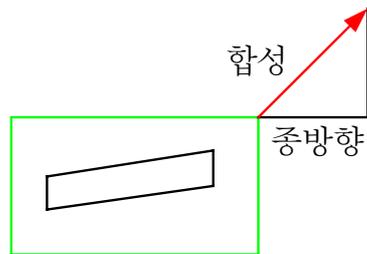
주) 절개선의 점열은 최대 15점입니다.??

● 영역의 경우

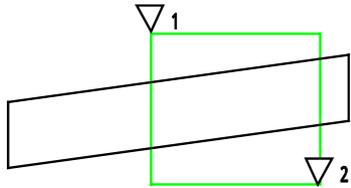
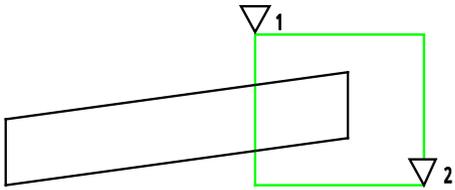


>영역의 대각의 2점을 지시 : ▽1 ▽2

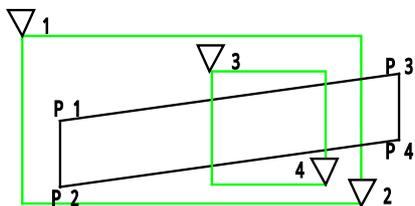
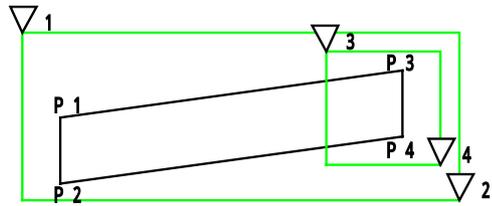
영역의 대각의 2점을 지시합니다.??  
영역의 이동량은 횡방향과 종방향의 이동량을 합성하여 이동합니다. (양지정 참조)??



●패턴의 일부를 포함할 경우??



●영역의 겹침지정??

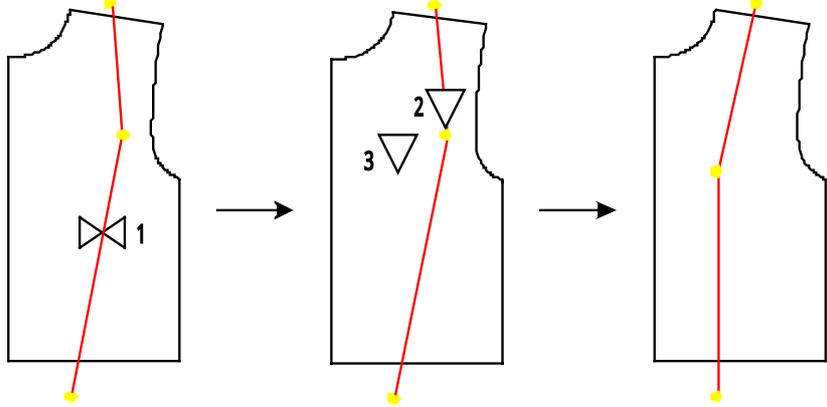
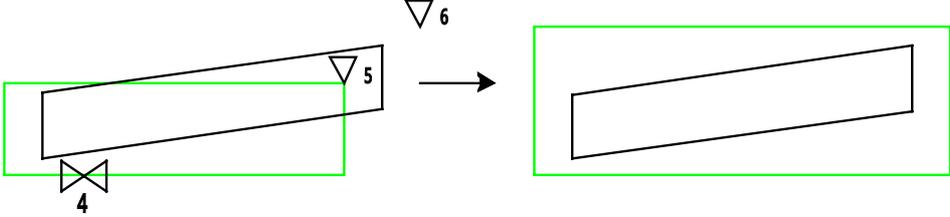


전개영역내의 패턴의 단점측만이 이동합니다.??

전개영역내에 단점이 포함되어 있지 않으므로, 이동되지 않습니다.??

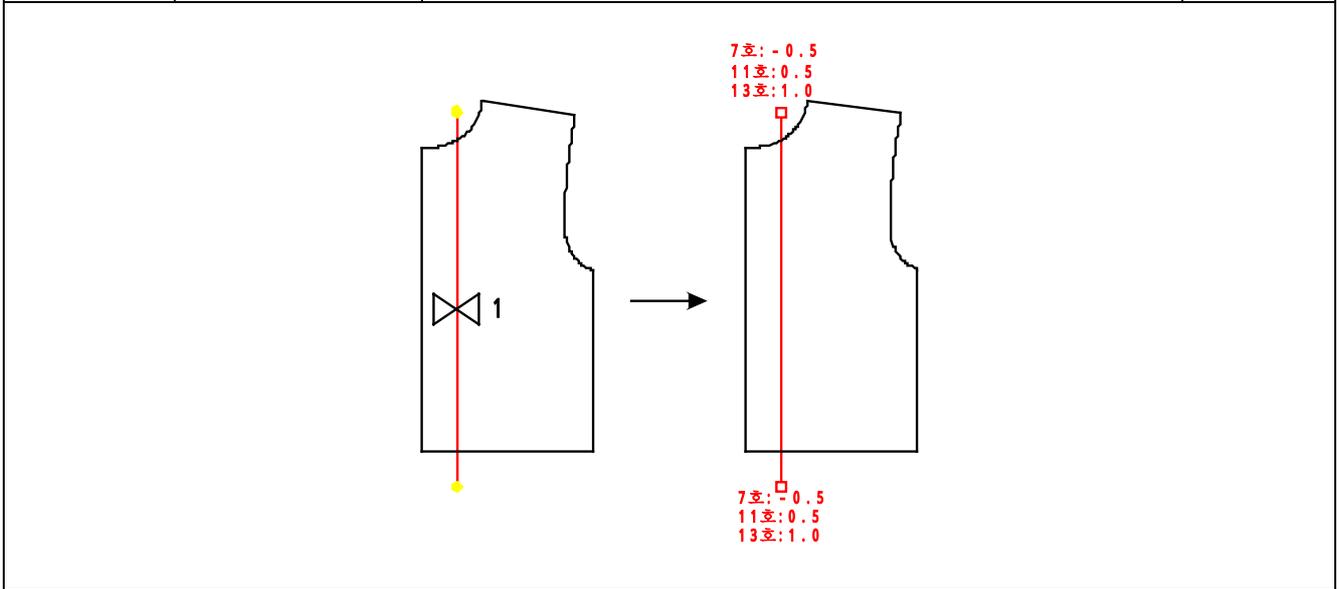
외부영역의 이동으로 P1, P2, P3, P4 전체가 이동하고, 더욱이 P3, P4가 내부 영역에서 중첩방향으로 늘어나, 이동이 합성되어있습니다.??

P3, P4는 전개영역 안에 포함되어있지 않으므로 P1, P2만 이동됩니다. ??

절개선	점이동	입력한 절개선의 위치, 또는 영역을 수정합니다.??	g l m
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>절개선</p>  </div> <div style="width: 30%;"> <p>영역</p>  </div> </div>			
<p>(절개선의 경우)??</p> <p>&gt;이동할 점의 절개선을 지시 : ▷◁1??</p> <p>&gt;이동할 점을 지시 : ▽2</p> <p>&gt;수정할 점을 지시 : ▽3</p> <p>(영역의 경우)??</p> <p>&gt;이동할 점의 절개선을 지시 : ▷◁4??</p> <p>&gt;이동할 점을 지시 : ▽5</p> <p>&gt;수정할 점을 지시 : ▽6</p>		<p>점을 이동할 절개선을 지시합니다.</p> <p>지시한 절개선의 이동할 점의 위치를 지시한다.??</p> <p>새로운 점의 위치를 지시합니다.</p> <p>변화할 영역의 사각형을 지시합니다.??</p> <p>이동할 사각형의 1점을 지시합니다.??</p> <p>확장할 새로운 위치를 지시합니다.??</p> <p>주)이처리는 's수정' 'ss수정' 과 동일하게 사용할수 있습니다.</p>	

절개선	<b>점 추가</b>	입력한 절개선에 점을 추가 합니다.	g l p
<p>&gt;점을 추가할 절개선을 지시 : ▷◁1??</p> <p>&gt;추가할 점을 지시 : ▽2</p> <p>&gt;이동할 점을 지시 : ▽3</p> <p>&gt;수정할 점을 지시 : ▽4</p>		<p>점을 추가할 절개선을 지시합니다.</p> <p>라인상의 지시한 위치에 점이 추가됩니다. (지시한 선의 선상점에 점이 추가 됩니다.)</p> <p>추가한 점을 지시합니다.</p> <p>마우스를 움직여서 점이 이동하는 모양을 보면서 지시? 하고 원하는 위치에서 마우스 왼쪽클릭합니다.</p> <p>주) ● 절개선의 점수가 15점일 경우는 무시?? ● 영역에 대해서는 점이동은 실행되지 않음 ● 같은 조작은 "PA" 코멘드에서도 가능합니다.??</p>	

<b>양지정</b>	절개선의 절개량, 또는 영역에 이동량을 설정합니다.??	g i
------------	--------------------------------	-----

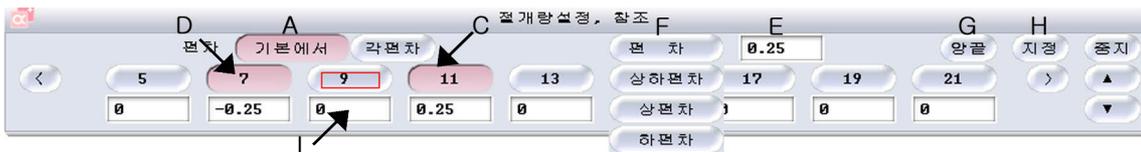


>절개선을 지시 : ▷◁1??

절개량을 설정할 절개선을 지시합니다??

주)

- 절개량은 선택한 위치에 가까운 점이 설정됩니다.??
- 같은 절개량을 복수선택으로 설정할 수 있습니다.??
- 양끝으로 설정할 경우에는 픽크 위치는 어디라도 상관없습니다.??



<편차설정순서>

1. 편차설정을 기본에서(A)와 각편차(B) 중 한쪽을 선택합니다.??
2. 필요에 따라서, 그레이딩의 최대사이즈 (C) 최소사이즈 (D)의 사이즈 버튼을 선택합니다.??
3. 편차량(E)를 입력하고 편차(F) 에서 상하 편차 · 상 편차 · 하 편차 를 클릭하면, 기본사이즈를 기준으로하여 선택된 최대·최소사이즈까지 자동계산에 따라 같은 편차값으로 수치가입력됩니다.
4. 1개의 절개선이 “평행절개”일 경우에는 양끝(G)를, 이량절개의 경우에는 지정(H) 를 클릭합니다.??

※ 편차설정설명

- 기본에서와 각편차에서는 표시방법이 다른것 뿐으로 전개 결과의 결과는 같습니다.??
- 현재표시 되어있는 사이즈의 사이즈버튼은 회색으로 색반전되어 있습니다.??
- 같은편차량 이외의 편차량은, 편차영역(I)를 클릭하여 전개량을 입력합니다.??
- 절개량이 플러스값 일때는 크게 전개가 실행되며, 마이너스값 일때는 작게 전개가 실행됩니다.??
- 큰사이즈 작은사이즈의 표시·선택은??< > ▲ ▼을 이용하여 컨트롤합니다.??
- 큰사이즈 측, 또는 작은 사이즈측에 복수 사이즈가 선택 되어있을 경우에는 마스터 사이즈에 가까운 사이즈 안에서 계산이 됩니다.??



-0.5 -0.5 0.5 0.5 0.5  
 이 사이즈까지 계산됩니다.      큰사이즈측에 복수사이즈를 선택했을 경우

절개(전개)를 하지 않을 포인트 및 사이즈는 “0”을 입력하십시오.??

**상 하 편 차** : 선택 사이즈내의 모든 사이즈에 편차를 설정합니다.??

**상 편 차** : 마스터에서 상사이즈의 선택사이즈에 편차를 설정합니다.??

**하 편 차** : 마스터에서 하사이즈의 선택사이즈에 편차를 설정합니다.??

**상 편 차** **하 편 차** 를 구분하여 사용함에 따라 마스터 사이즈의 상하에서 다른 편차를 입력할 수 있습니다.??

<양출력>

**양끝**을 클릭하면 절개선의 어느 위치가 픽크되어있든지 양단에 같은 량이 출력됩니다.?? (오른쪽 클릭해도 같습니다)??

선택한 위치의 점에만 절개량을 설정할 경우에는 **지정**을 클릭합니다??

**중지**는 입력을 취소 합니다.??

2회 이상의 『양지정』의 실행으로는 절개량은 앞회에 입력된 수치가 남아있습니다.??

1개의선에 대응하여, 최대 5곳까지 절개량을 입력할수 있습니다. (절개량이 다를경우)

절개선 이외의 요소를 선택한 경우는 에러가 됩니다.??

(「절개선 이외를 지시했음」 라는 메시지를 표시합니다) ??

이미 설정을 마친 절개선에 절개량을 설정한 경우에는 에러가 됩니다.??

(「이미 설정을 마침」 이라는 메시지가 표시됩니다.)??

절개량은 “사이즈: 절개량”으로 표시됩니다.??

절개량은 『그레이딩』 → 『표시』 → 『ON』 『OFF』 으로 표시를 컨트롤 할 수있습니다.??

(단, 절개량이 “0”인 곳은 표시 되지않습니다)??

식지정	<b>SPEC표</b>	식으로 사용할 변수명 및 절개량의 설정을 실행합니다.??
-----	--------------	---------------------------------

수치표의 설정방법은 『체크』 → 『정보입력』 과 같은 조작방법입니다.??  
 단 등록된 치수 테이블은 정보입력 파일과는 별도로 등록됩니다.??  
 (파일의 확장자 = GRN)??

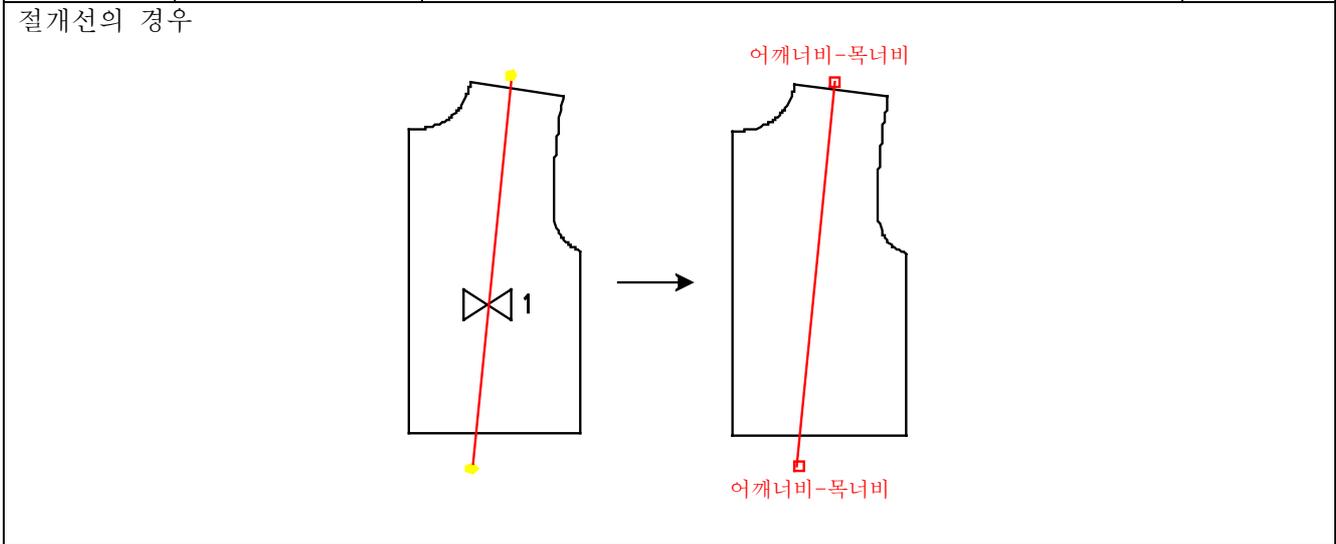
SPEC테이블

표시    입력    범위    <    ▲    앞 장  
입력    요소지시    거리    식    전표시    입력    범위 삭제    >    ▼    다음 장

	항목명	변수명	5	7	9	11	13				
1	음판노치이름	bno	0	-0.25	0	0.25	0.5	0	0	0	0
2	소매노치이름	sno	0	-0.35	0	0.35	0.7	0	0	0	0
3	예상이세	f	0	0.7	0.9	1.1	1.3	0	0	0	0
4	예상이세	b	0	0.7	0.9	1.1	1.3	0	0	0	0
5	앞암홀	f1	0	24	25	26	27	0	0	0	0
6	뒤암홀	b1	0	25	26	27	28	0	0	0	0
7	앞소매암홀	fs1	0	25	26	27	28	0	0	0	0
8	뒤소매암홀	bs1	0	26	27	28	29	0	0	0	0
9	앞묵	fnk1	0	10	11	11	11	0	0	0	0
10	뒷묵	bnk1	0	8	8.2	8.4	8.6	0	0	0	0
11	앞밀단	fb1	0	25	26	27	28	0	0	0	0
12	뒷밀단	bb1	0	25	26	27	28	0	0	0	0

파 일    음1/소매1    추가    순서    삭제    처리    정 보    계산개시    종료    중지  
편 차

식지정	<b>식입력</b>	절개선에 식으로 절개량, 영역으로 이동량을 설정합니다.??
-----	------------	----------------------------------



>절개선의 지시 : ▷◁1 ??

식을 설정할 절개량을 지시합니다.??  
 주)  
 ● 절개량을 선택한 위치에 가까운 점으로 설정됩니다.??  
 ● 같은 식을 복수의 절개선으로 설정할 수 있습니다.??  
 ● 양끝에 설정할 경우에는 피크위치는 어디라도 괜찮습니다.



<식의 설정>

• 식 입력 바 (A)를 클릭하면 치수테이블의? 《변수 리스트》가 표시됩니다.??

식 : ① 어깨폭 - 목너비

항목명	변수명
가슴둘레	bust
어깨너비 ②	lsh
옷길이	length
목너비 ③	lneck
등길이	lback

- ①식입력 바를 클릭합니다.??
- ②를 클릭하고, 키보드에서 “-”를 key in후 ?③을 클릭합니다.??

※ 식으로 사용할 키보드상의 설명은, 정보입력의 식 입력을 참조하십시오.??  
 또한, 관수도 같은 방법으로 참조할 것.??

주) 키보드에서 식을 입력하는 것도 가능합니다.??  
 단, 틀린 변수명은 체크되어, 전개시에 “계산식 에러”가 됩니다.??

<식의 확인>

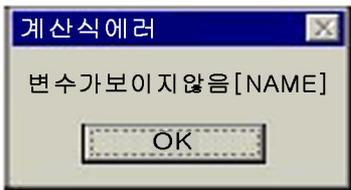
1. 치수표의 항목을 설정후, 그레이딩할 사이즈의 편차를 치수테이블표에서 설정합니다.??
2. 식을 입력합니다.??
3. 그레이딩의 최대.최소 사이즈를 선택합니다.??
4. **계산개시**을 클릭하면 각 사이즈가 계산되어 다음의 표가 표시됩니다.??



5. 확인후 돌아갈경우 **돌아감** 을 클릭합니다.??

※ 식 확인의 보충??

- 사이즈를 컨트롤할 경우에는?? **<** **>** **▲** **▼** 로 실행합니다.??
- 변수명에 틀린 것이 있으면 에러를 표시합니다.??



<식의 출력>

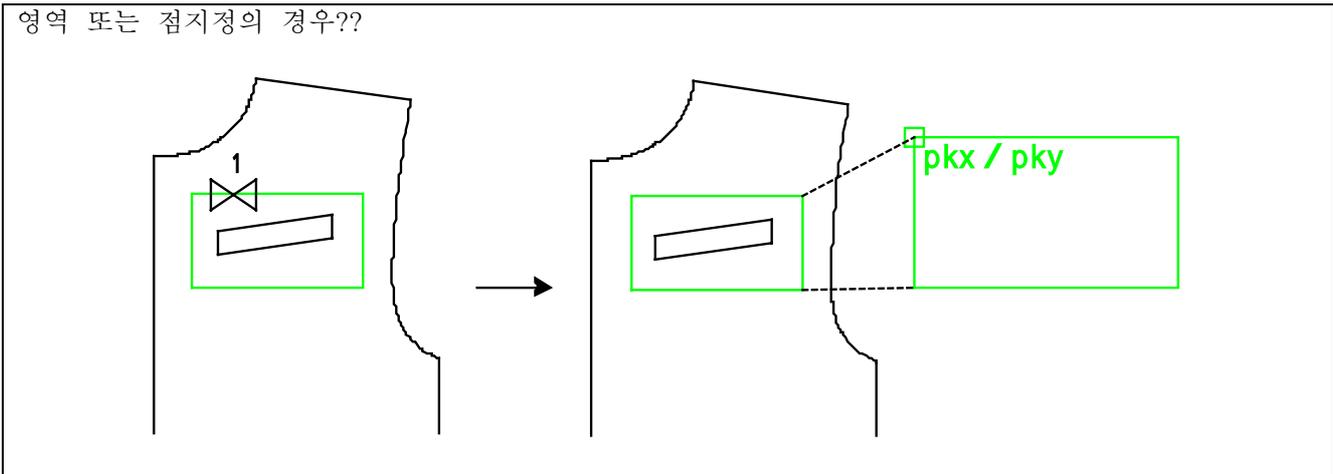
절개선의 양끝에 출력할 경우에는 **양끝** 또는 마우스의 오른쪽을 클릭합니다.??

지정한 점에 출력할 경우에는 **지정**을 클릭합니다.??

**중지**를 클릭하면 입력을 취소할 수 있습니다.??

절개선 이외의 요소를 선택한 경우나, 이미 설정을 마친 절개선을 다시 선택한 경우에는?에러가? 발생합니다.

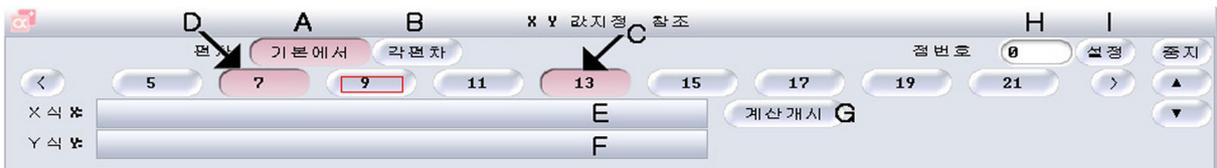
- 다른량절개에 대해서는 절개량 지정과 같습니다.??



> 절개선을 지정:  
▷ ◁ 1 ??

영역의 네개의 포인트 중에서 한포인트를 선택합니다.??

영역내의 형상단점의 이동량을 식으로 지정합니다.??



<편차설정 순서>

1. 편차표시를 기본에서(A)와 각편차(B) 중 한쪽을 선택합니다.??
2. 그레이딩할 임의의 최대사이즈 (C) 최소사이즈 (D)의 사이즈 버튼을 선택합니다.??
3. 이동의 횡방향을 X식(E)으로, 종방향을 Y식(F)로 설정합니다.??  
식의 바를 클릭하면 《변수명 리스트》가 표시되어, 그것을 이용하여 식을 입력합니다.??
4. 식의 확인은 치수테이블의 설정확인 후, 계산개시(G)의 버튼을 클릭합니다.??
5. 확인후, 돌아감을 클릭합니다.??
6. 점지정 그레이딩으로 할 경우에는 점번호(H)를 입력합니다.??



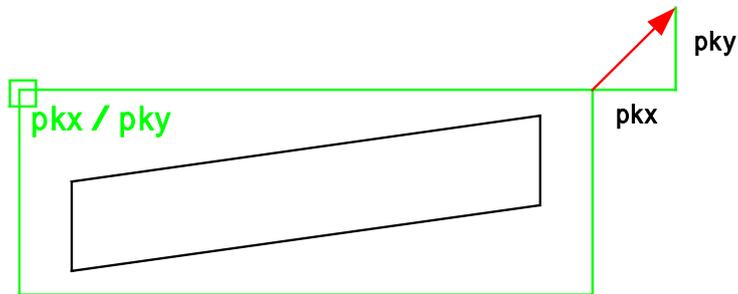
편차설정의 보충설명??

- 식에 에러가 있을 경우에는 에러 메시지를 표시합니다.??
- 식의 표시는 X식/Y식으로 표시됩니다.??
- 영역내의 형상이 X방향으로 pkx분, Y방향으로 pky분 이동합니다.??

예)

X 식 : p k x

Y 식 : p k y



영역내의 형상이 X방향으로 pkx분, Y방향으로 pky분 이동합니다??

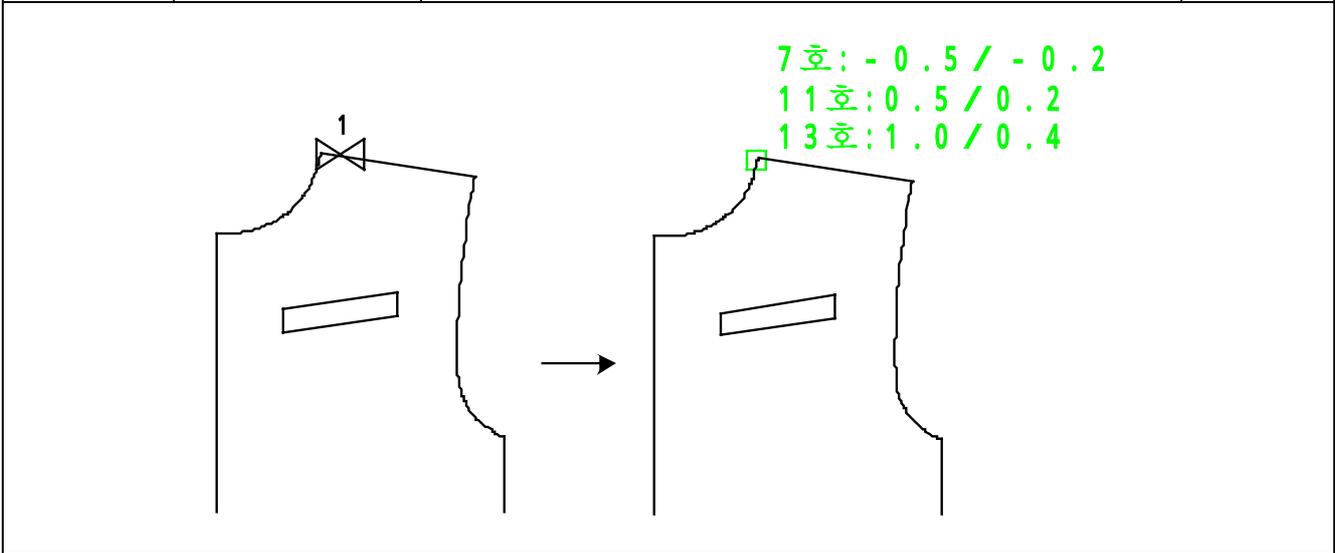
<식의출력>

설정 또는 마우스의 오른쪽 클릭으로 식이 출력됩니다.??

중지 를 클릭하면 입력이 취소됩니다.??

●영역 이외의 요소를 선택한 경우나, 이미 설정을 마친 영역을 다시 선택한 경우에는 에러가 발생합니다.????

포인트	<b>양 지 정</b>	포인트 그레이딩의 양지정을 실행합니다.??
-----	--------------	-------------------------

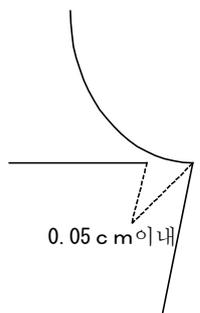


>그레이딩할 점을 지정 :  
 > <1??  
 형태의 단점 또는 문자를 지시합니다.??

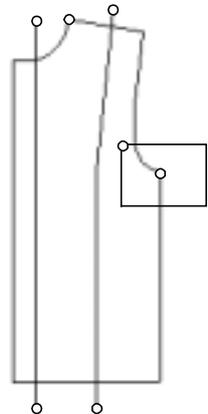


<편차설정><양출력><점번호>의 설정방법은 영역의 그레이딩과 같습니다.??

- ※ 보충
- 포인트 그레이딩의 지정점부터 0.05cm 이내에 있는 점은 동시에 단점이 전개 됩니다.??  
 ((다른 점은 별도의 점지정 또는 절개선에 의해 이동합니다)??
- 전개는 절개선에 영향을 미치지 않습니다. 또한, 영역내에 있어도 같습니다.??

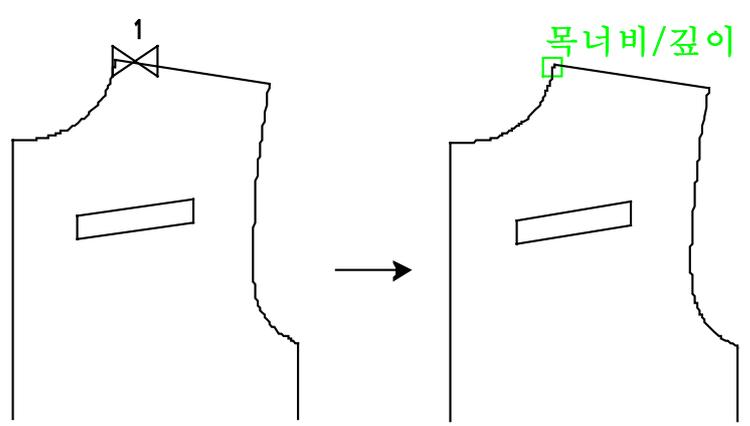


0.051 cm 이상의 점은 이동하지 않습니다.



절개선은 영역의 이동에 영향을 주지 않습니다.

- 점번호를 점 테이블에 설정할 경우에는 1~500이내에서 설정합니다.??

포인트	<b>식 지정</b>	포인트 그레이딩의 식지정을 실행합니다.
		
<p>&gt;그레이딩할 점을 지정 : ▷ &lt;1 ??</p>		<p>형상의 단점 또는 문자를 지시합니다.??</p>
		
<p>&lt;식입력&gt;&lt;식출력&gt;&lt;식확인&gt;&lt;점번호&gt;의 설정방법은 식 입력의 영역의 그레이딩과 같습니다.??</p> <p>보충</p> <p>치수 테이블과 식에 의해 점의 이동이 결정됩니다??</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 점 번호를 점 테이블에 설정할 경우에는 1~500이내에서 설정합니다.??</li> </ul>		

점지정	<b>테이블</b>	포인트그레이딩의 룰 테이블에 대해서 설정 및 참조를 실행합니다??
-----	------------	--------------------------------------

점번호	량 / 식		X		Y	
	X	Y	X	Y	X	Y
1	0					-(웃길 이 ..
2	0					등길이 -앞
3	목너비 /2					등길이
4	어깨너비/2					등길이
5	앞폴/2				0	
6	단/2					-(웃길 이 ..
7	-2	0	9	2	0	
8	-1	-1	9	1	1	
9	0					-(웃길 이 ..
10	목너비 /2					등길이
11	어깨너비/2					등길이
12	앞폴/2				0	
13	단/2					-(웃길 이 ..
14	0				0	
15	0					소매산
16	0					소매폭

주) 점테이블은 양과 식의 복합사용이 가능합니다??

<룰등록>

1) 양추가를 클릭하면 이동량에 의한 테이블이 등록됩니다??

- 표시될 번호는 현재 열려있는 점번호입니다??
- 점번호는 1~500내에서 설정합니다??
- 점번호가 501이상일 경우, 다음의 에러 메시지가 표시됩니다??



- 편차설정은 절개량의 영역의 경우와 같습니다.??
- 설정 또는 마우스의 오른쪽 클릭으로 테이블에 추가됩니다.??
- 중지로 등록을 취소합니다.??
- 이미 같은 점번호가 존재할 경우에는 덮어쓰기 됩니다.??
- 정상으로 등록되면 다음과 같이 표시 됩니다.??

저장점번호	X값	Y값	X값	Y값
7	-2	0	9	2
8	-1	-1	9	1

기본사이즈

↑

기본사이즈보다  
하나아래사이즈의  
X값 · Y값

↑

기본사이즈보다  
하나위사이즈의  
X값 · Y값

2) **식추가**를 클릭하면, 식에 의해 이동률이 테이블에 등록됩니다.??



- 점번호는 양추가와 같습니다.??
- 식의 입력은 **식지정**의 영역의 경우와 같습니다.??
- 설정 또는 오른쪽 클릭으로 테이블에 등록됩니다.??
- **중지**로 등록을 취소합니다.??
- 이미 같은 점번호가 존재할 경우에는 덮어쓰기 됩니다.??
- 정상으로 등록되면 다음과 같이 표시됩니다.??

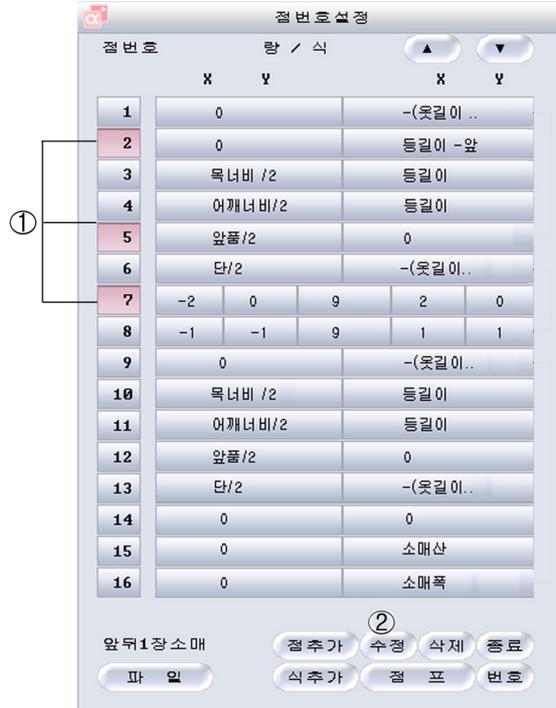
등록점번호	X 식	Y 식
2	0	등길이 -앞
3	목너비 /2	등길이

- 식이 12문자이상일 경우에는 다음과 같이 표시됩니다.??

-(옷길이 ..

3) 테이블의 수정??

수정할 양, 식의 점번호를 클릭합니다. 이때, 점번호는 복수지정 할 수 있습니다.??



① 수정할 점번호를 선택합니다. ??  
복수 점번호의 선택이 가능??

② 점번호 선택후 **수정**을 클릭합니다.??

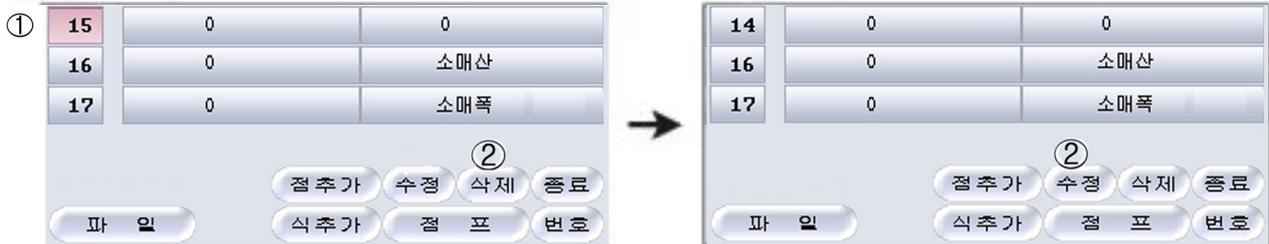
**수정**을 클릭하면 선택한 점번호의 등록시의 정보가 다음과 같이 표시됩니다.??



- 양으로 추가될 데이터의 경우, 양추가의 화면이 표시됩니다.??  
양의 수정을 하면 우측상단의 **수정** 을 클릭하거나, 오른쪽을 클릭합니다.????
- 식으로 추가 될 데이터의 경우, 양추가의 화면이 표시됩니다.??  
식의 수정을 하면, 우측상단의 **수정** 을 클릭하거나, 오른쪽을 클릭합니다.??
- 확인만 할 경우에는 순서대로 오른쪽을 클릭하십시오.??

4) 테이블의 삭제??

삭제할 테이블의 점번호를 클릭하고, **삭제**를 클릭하면 데이터가 테이블에서 삭제됩니다??



① 점번호를 선택합니다.??

② **삭제**를 클릭합니다.??

점번호를 다시 클릭하면 지정이 취소됩니다.

5) 테이블의 표시??

**▲ ▼**의 클릭에 의해, 앞 페이지, 다음 페이지의 표시를 할 수 있습니다.??

지정한 점표시 이외에 이후의 번호를 표시할 경우에는 **취소**를 클릭합니다.??

>점프할 점번호를 입력 = n (n은 점번호를 표시합니다)??

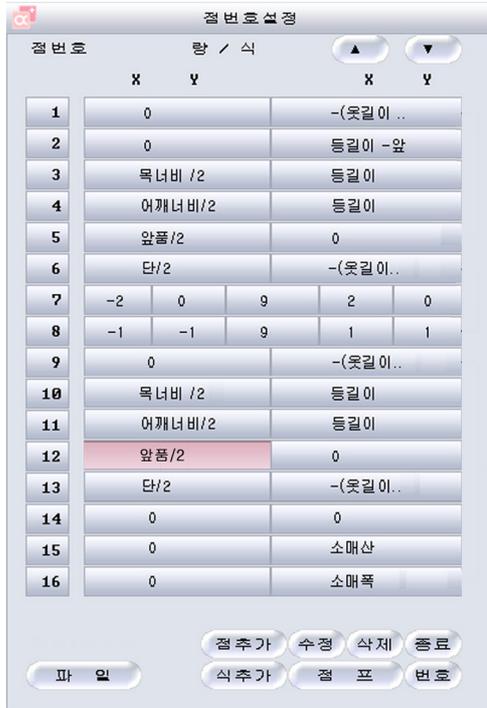
n : 지정한 점번호를 선두로 할 테이블이 표시됩니다.??

지정한 점번호가 존재하지 않을때는 다음에 등록되어있는 점번호부터 표시됩니다.??

6) 점테이블의 이용??

등록한 점테이블을 이용하는 방법은 2에 있습니다.??

- 테이블을 지시하여 실행하는 방법??



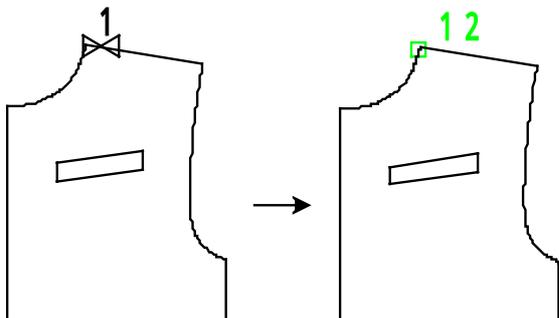
점번호	량 / 식		X		Y	
	X	Y	X	Y	X	Y
1	0				-(옷길이 ...	
2	0				등길이 -앞	
3	목너비 /2				등길이	
4	어깨너비/2				등길이	
5	앞폭/2				0	
6	단/2				-(옷길이..	
7	-2	0	9	2	0	
8	-1	-1	9	1	1	
9	0				-(옷길이..	
10	목너비 /2				등길이	
11	어깨너비/2				등길이	
12	앞폭/2				0	
13	단/2				-(옷길이..	
14	0				0	
15	0				소매산	
16	0				소매폭	

양/식 항목의 데이터를 클릭하면??

>그레이딩할 점을 지시 :

라는 메시지가 표시됩니다.??

패턴의 단점 또는 문자를 선택합니다.??

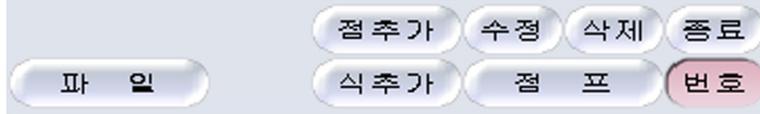


점번호의 좌측에 출력데이터가 녹색의 점으로 ?? 표시됩니다.??

점테이블의 데이터는 영역의 양/식의 설정에도 ?? 이용할 수 있습니다.??

● 점번호를 지시하여 실행하는 방법??

**번호**를 클릭하면 점번호의 입력이 가능합니다.??



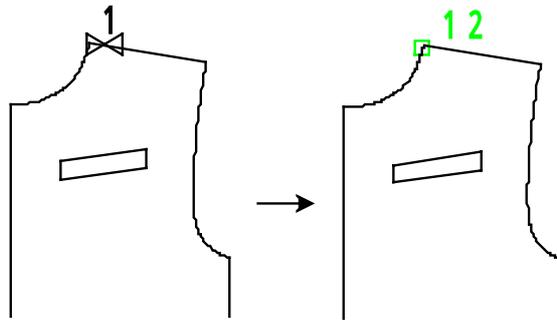
점번호의 직접입력에 의해 형상의 단점에 물을 설정할 수 있습니다.??

>점번호입력= n(n은 점번호를 표시합니다)??

n : 전 테이블상의 점번호를 입력하고, 오른쪽 클릭으로 완료합니다.??

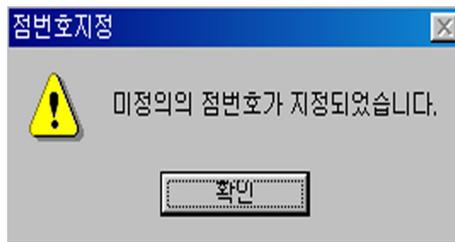
>그레이딩할 점을 지시 :

패턴의 단점 또는 문자를 선택합니다. 이때, 영역을 지정할 수 있습니다.??



오른쪽 클릭으로 점번호 입력으로 돌아갑니다.??

점번호가 미정일 경우 (점 테이블에 점번호가 없을 경우)에는 예러가 표시됩니다.??



7) 파일

파일을 클릭하면, 아래의 그림과 같이 메뉴가 표시됩니다.??



- 초기화를 클릭하면 등록 데이터가 모두 삭제됩니다.??
- 등록을 클릭하면 현재의 점테이블을 파일 등록할 수 있습니다.??



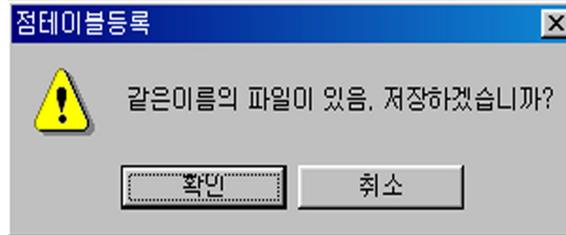
코멘트 및 파일명의 영역에 각각 입력하고 등록을 클릭합니다.??

종지로 등록을 취소할 수 있습니다.??

### 《덮어쓰기 등록》

오른쪽 클릭을 2번 행하여 (엔터키라도 좋음) 덮어쓰기할 파일을 클릭하면 입력란에 코멘트와 파일 명이 표시 되므로, 여기서 등록을 클릭하십시오.??

입력한 파일명이 이미 존재하고 있는 경우에도 덮어쓰기가 됩니다. 그때, 아래 그림과 같은 메시지가 표시 됩니다.??



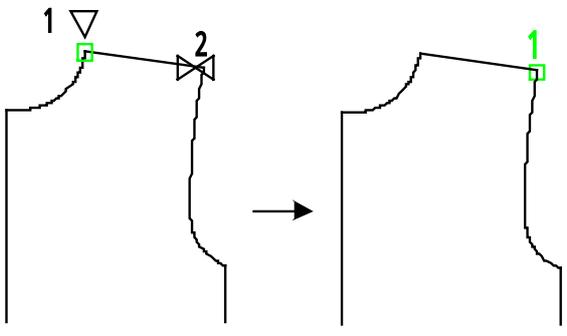
**OK** 로 덮어쓰기를 실행합니다.??

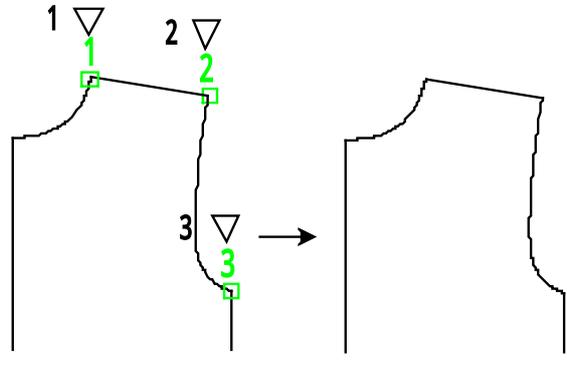
**취 소** 로 파일명의 재입력이 됩니다.??

- **호출** 를 클릭하면, 등록을 마친 점테이블 파일이 표시됩니다.??



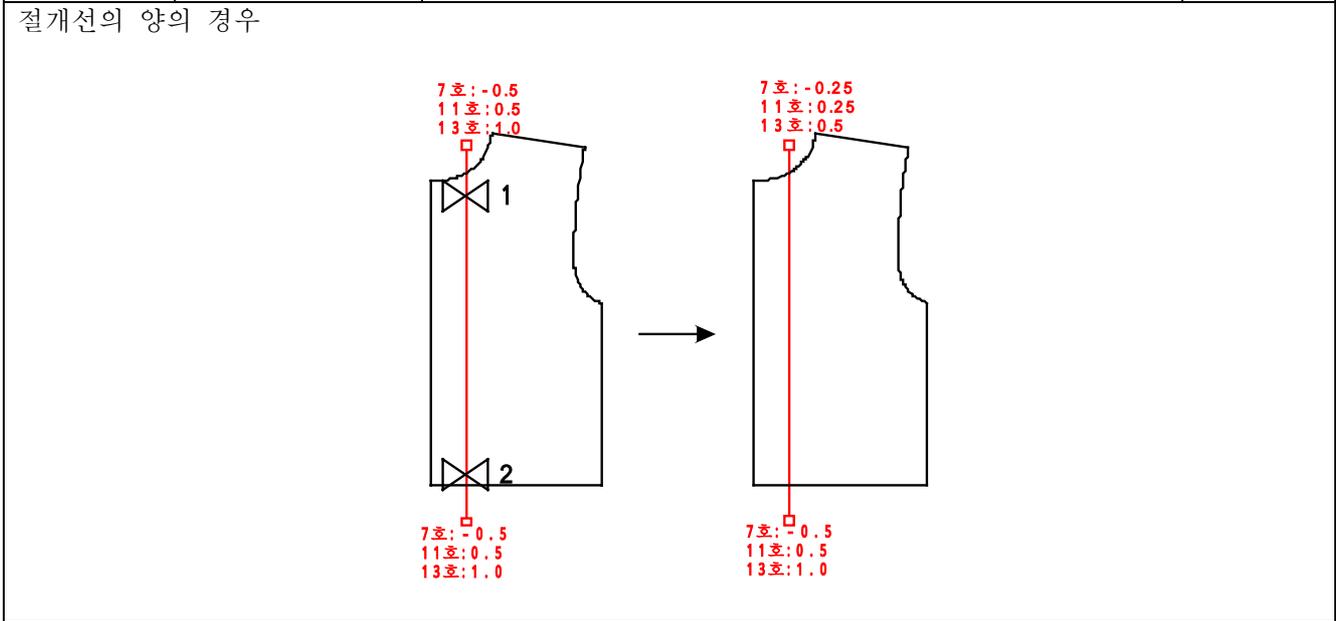
불러내고 싶은 데이터의 영역내를 클릭하면 점테이블에 데이터가 설정됩니다.??

포인트	<b>점이동</b>	포인트그레이딩의 이동을 실행합니다.??	
			
<p>&gt;그레이딩 점을 지시 : ▽ 1</p> <p>&gt;이동후의 위치를 지시 : ▷◁2 ??</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 그레이딩 점 위를 지시합니다.?? (오른쪽 클릭으로 완료합니다)??</li> <li>● 이동후의 위치를 요소의 단점으로 지시합니다.?? (오른쪽 클릭으로 상기의 메시지로 돌아갑니다)??</li> </ul>	

포인트	<b>점삭제</b>	포인트를 삭제합니다.??	
			
<p>&gt;그레이딩점을 지시 : ▽ 1 ▽ 2 ▽ 3</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 삭제할 점그레이딩을 지시합니다.?? (오른쪽 클릭으로 완료합니다)??</li> </ul>	

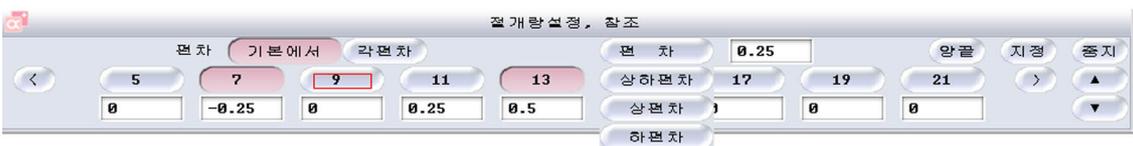
포인트	<b>점 복사</b>	이미 설정된 포인트를 다른 위치에 복사합니다.??	
<p>&gt;그레이딩점을 지시 : ▽ 1</p> <p>&gt;복사할 위치를 지시 : ▷◁2 ▷◁3?? ??</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 복사할 그레이딩점을 지시합니다.?? (오른쪽 클릭으로 완료합니다)??</li> <li>● 복사할 곳의 위치를 요소의 단점으로 지시합니다.?? (오른쪽 클릭으로 처음의 조작으로 돌아갑니다)??</li> </ul> <p>※) 복사할 곳은 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">영역</span>으로도 가능합니다.??</p>	

<b>수 정</b>	이미 배치를 마친 절개양 또는 식의 데이터를 수정합니다.??
------------	-----------------------------------



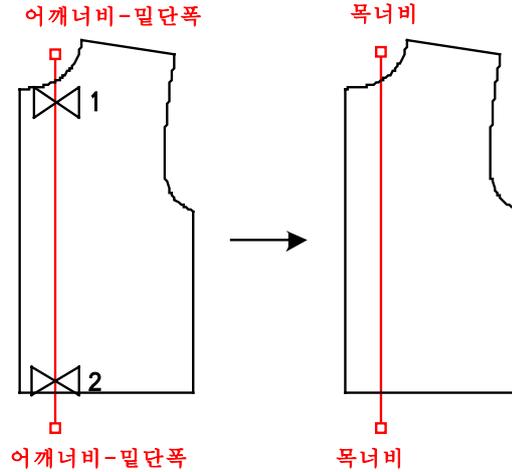
>수정할 절개선의 양의 위치를 지시 :  
 ▷ <1?> <2??>

- 수정할 양의 위치에 가까운 점으로, 절개선을 지시?? 합니다. (오른쪽 클릭으로 완료합니다)??
- 수정할 양이 보라색으로 표시됩니다.??



- 수정할 사이즈의 수치를 클릭하고 수치를 입력합니다.??
- > < ▲ ▼ 를 클릭하면 사이즈 컨트롤이 가능합니다.??
- 최대사이즈와 최소사이즈를 클릭하여 편차영역에 편차를 입력하고 **편 차**를 클릭하면 각사이즈의?? 영역에 편차가 자동계산 되어 입력됩니다.??
- **수정**을 클릭하면, 절개선상의 수치가 수정됩니다.?? 복수의 절개량 위치를 선택한 경우에는 모두 같은 양으로 수정됩니다.??
- 절개량의 참조만할 경우 또는 수정을 취소할 경우에는 오른쪽을 클릭합니다.??

절개선의 “식”의 경우??



>수정할 절개선의 양의 위치를 지시 :  
▷ <1 ▷ <2??

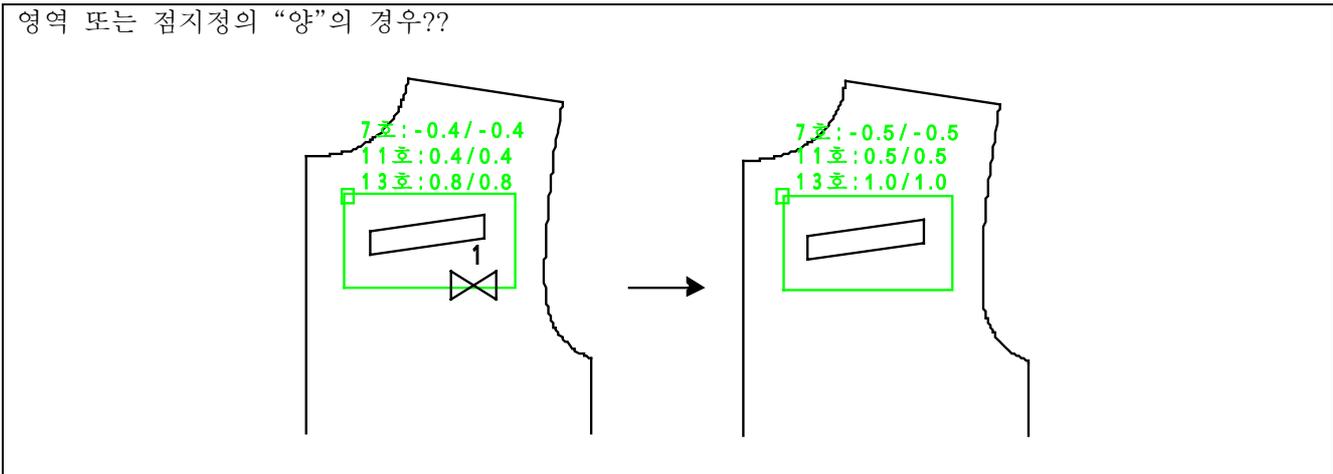
- 수정할 양의 위치에 가까운 점으로 절개선을 지시??  
합니다.(마우스 오른쪽클릭으로 종료합니다.)??
- 수정할 양이 보라색으로 표시됩니다.??



- 식의 영역을 클릭하여, 새로운 식을 입력합니다. ??  
영역을 클릭하면 《변수명리스트》가 표시 됩니다.??  
입력방법은 등록시와 같습니다.??
- 최대사이즈 · 종료 사이즈를 클릭하여 **계산개시**을 클릭하면 편차가 표시됩니다.??



- **돌아감**으로 식입력으로 돌아갑니다??
- **수정**을 클릭하면 절개선상의 식이 수정됩니다.??
- 복수인 곳의 절개양 위치를 선택한 경우에는 모든 같은 범위에 변경됩니다.??
- 절개양의 참조만할 경우 또는 수정을 취소할 경우에는 오른쪽을 클릭합니다.??



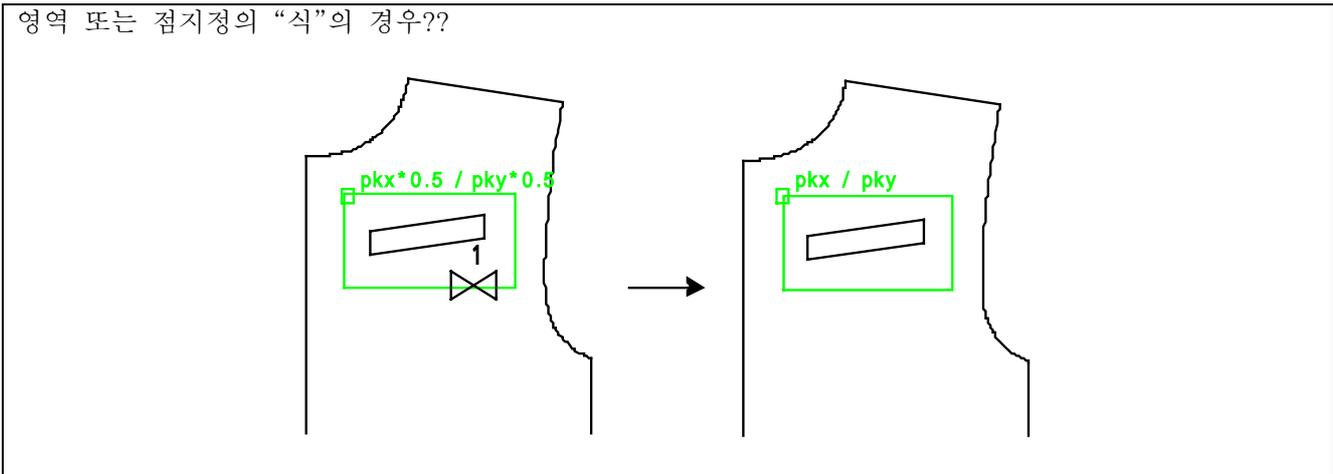
>수정할 절개선의 양의 위치를 지시 :

▷ <1□□

- 수정할 영역의 4곳 중 1곳을 지시합니다.?? 또는 점그레이딩의 점위치를 확인합니다.??
- 수정할 양이 보라색으로 표시됩니다.



- 절개선의 경우와 같이 양을 입력하고 **수정** 을 클릭합니다.??
  - 절개량의 참조만할 경우 또는 수정을 취소할 경우에는 오른쪽을 클릭합니다.??
  - 복수인 곳의 영역을 선택 (영역과 점을 동시에 선택하는 것도 가능합니다)한 경우에는,모두 같은 양으로 수정됩니다.??
- ※ 점번호의 수치를 변경해도 점그레이딩에는 등록되지 않습니다.??

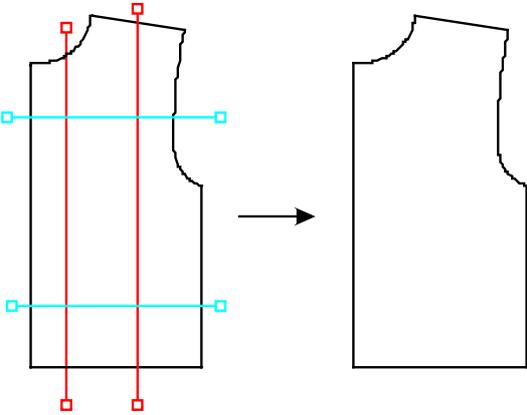


>수정할 절개선의 양의 위치를 지시 :  
▷ <1??

- 수정할 영역의 4곳 중 한곳을 지시합니다.??  
또는 점 그레이딩의 점의 위치를 확인합니다.??
- 수정할 양이 보라색으로 표시됩니다.??

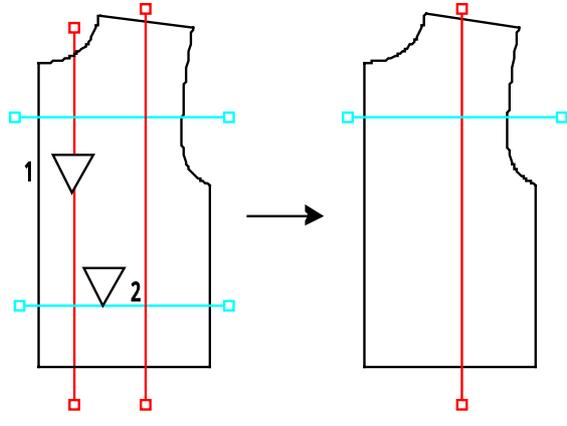


- 절개선의 경우와 같은 식을 입력하고, 수정 을 클릭합니다.??
  - 절개양의 참조만 할 경우나 수정을 취소할 경우에는 오른쪽을 클릭합니다.??
  - 복수인 곳의 영역을 선택 (영역과 점을 동시에 선택하는 것도 가능합니다)한 경우에는,모두 같은 양으로 수정됩니다.??
- ※ 점번호의 수치를 변경해도 점그레이딩에는 등록되지 않습니다.??

초기화	<b>전 체</b>	모든 그레이딩정보를 삭제합니다.??	g d a
			
<p>&gt;초기화 하겠습니까? yes[y] no[n]:??</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 메시지에 대해서 “y”를 입력하면 모든 그레이딩?? 정보가 초기화(삭제)됩니다.??</li> <li>● “n”을 입력하면 초기화는 실행되지 않습니다.?? (오른쪽 클릭으로도 가능)??</li> <li>☆ 절개선, 영역, 포인트그레이딩, 기준점, 전개를마친 영역을 그레이딩 정보라고 합니다.??</li> </ul>		

초기화	<b>패 턴</b>	영역교차내의 그레이딩 정보를 삭제합니다.??	g d t
<p>&gt;패턴의 영역을 2점으로 지시 : ▽ 1 ▽ 2</p> <p style="text-align: right;">마우스오른쪽</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 대각의 2점으로 영역교차내에 있는 그레이딩 정보를 삭제합니다.??</li> <li>● 반복하여 조작할 수 있습니다.??</li> <li>● 오른쪽 클릭으로 초기화를 완료합니다.??</li> </ul>	

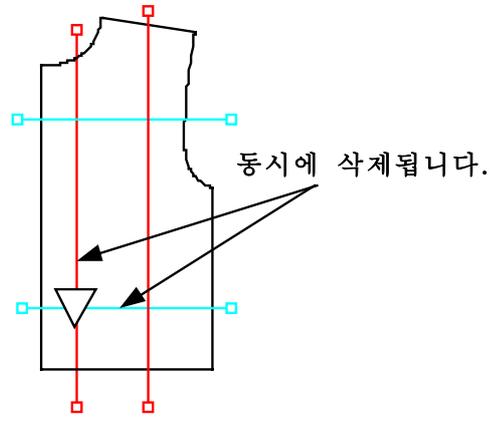
초기화	<b>절개선</b>	지시한 그레이딩정보를 삭제합니다.??	g d l
-----	------------	----------------------	-------



>절개선을 지시 :  
▽ 1 ▽ 2

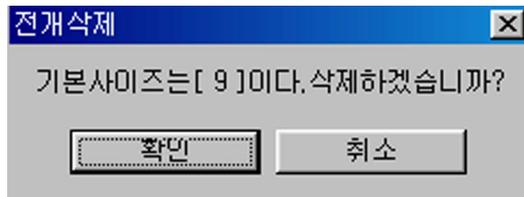
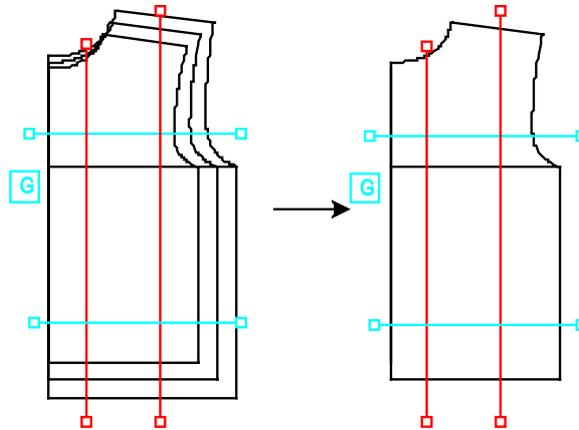
마우스오른쪽

- 절개선, 영역의 경우에는 선위를 지시합니다.??
  - 포인트그레이딩, 기준점의 경우에는?점위를 클릭??합니다.??
- 지시한 위치에서 데이터가 겹쳐있는 경우, 겹쳐 있는 모든 것이 삭제 됩니다.??



초기화	POINT	절개선량 또는 식, 영역의 이동량 또는 식을 삭제합니다.	g d p
<p>&gt;절개량가까운 절개선을 지시 : ▷◁1 ▷◁2 ??</p> <p>마우스오른쪽</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 절개선의 절개량/식의 경우에는 절개선의 점의 위치에 가까운 데이터가 삭제됩니다.??</li> <li>● 영역의 경우에는 4곳 중 1곳을 지시합니다.??</li> <li>● 데이터에 없는 위치를 지시하면 무시됩니다.??</li> <li>● 절개선, 영역이외를 지시한 경우에는 에러가 발생합니다.</li> </ul> <div data-bbox="927 1272 1318 1464" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>절개량설정</p> <p>절개선 이외를 지시했습니다</p> <p>확인</p> </div>		

초기화	<b>전개삭제</b>	기본 사이즈이외의 전개된사이즈를 삭제합니다.??	g d e l
-----	-------------	----------------------------	---------



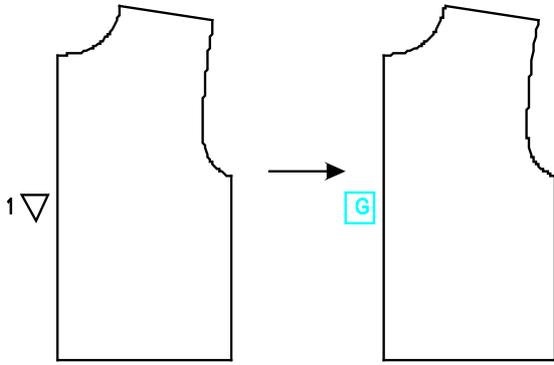
기본라는것은, 현재 표시되어있는 혹은 기준이 되고있는 사이즈를 말합니다.??  
 기본사이즈를 변경할 경우에는 『지정표시』 ( F 6 ) 으로 임의의 사이즈를 표시하여 주십시오.??

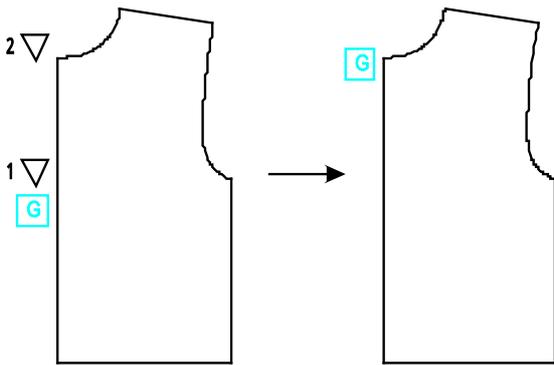
**예 (Y)** ...기본 사이즈 이외의 요소를 모두 삭제합니다.??  
 이때에 그레이딩정보는 삭제되지 않습니다.??

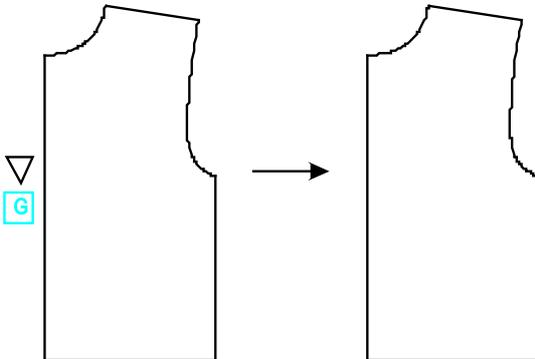
**아니요 (N)** ...전개삭제를 중지합니다.??

※ 임의의 패턴을 선택하여 전개삭제는 할 수 없습니다.??  
 모든 패턴이 전개삭제의 대상이 됩니다.??

주) 사이즈간 복사한 요소도 삭제됩니다.??

기준점	<b>작 성</b>	그레이딩 전개서에 필요한 기준점을 작성합니다.??	g w p
			
<p>&gt;그레이딩 기준점을 지시 : ▽ 1</p>		<p>그레이딩기준점이 되는 위치를 지시합니다.??</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 기준점은 <b>G</b>마크로 표시됩니다.??</li> <li>● 기준점은 가능한한 패턴의 내부 혹은 가까운 곳에?? 작성하십시오.?? (그레이딩전개서의 자동영역으로 포함되는 패턴범위 내에 작성하도록 하십시오)??</li> </ul>	

기준점	<b>이 동</b>	설정을 마친 기준점의 위치를 이동합니다.??	g w m
			
<p>&gt;기준점을 지시 : ▽ 1</p> <p>&gt;이동후의 위치를 지시 : ▽ 2</p>		<p><b>G</b>의 위치를 클릭합니다.??</p> <p>새로운 위치를 클릭합니다.??</p>	

기준점	<b>삭 제</b>	기준점을 삭제합니다.??	g w d
			
>기준점을 지시 : ▽ 1		삭제할 기준점을 지시합니다.??	

계산	<b>지 정</b>	지정한 전개량 또는 식의 합계를 산출합니다.??	p l p
----	------------	----------------------------	-------

절개선의 경우

7호: -0.25 11호: 0.25  
11호: 0.25 13호: 0.5  
13호: 0.5

7호: -0.25 7호: -0.25  
11호: 0.25 11호: 0.25  
13호: 0.5 13호: 0.5

목너비 폼-어깨너비

목너비 폼-어깨너비

>절개량의 위치를 지시 :  
 ▷ <1 ▷ <2 ??  
 또는 ▷ <3 ▷ <4??

합계할 절개량에서 가까운 절개선을 지시합니다.??  
 (오른쪽으로 클릭하여 완료합니다)??



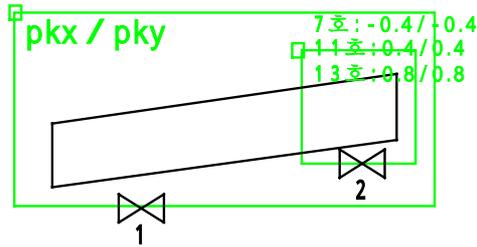
- 합계한 양이 각 사이즈의 영역에 표시됩니다.??
- 식의 경우에는 계산식이 해석(분석)되어, 절개량을 계산한 수치가 각사이즈에 표시됩니다.??
- 표시한 점수가 "합계점수"로 표시됩니다.
- 지시한 가운데 식이 있으면 “식데이터가 n개 있음”이라고 표시됩니다. (n은 식의 수)??
- 수정을 클릭하면 수정메뉴와 같은 처리를 행할 수 있습니다. ??  
 그때, 이하의 메시지를 표시합니다.??

>수정할 절개선의 양의 위치를 지시 :

- 수정후, 재계산 되어 각 사이즈에 입력됩니다.??
- 오른쪽 클릭으로 다시 절개선을 선택할 수 있습니다.??

주) 절개선의 타입이 다르더라도 계산은 가능합니다.??  
 단, 절개선의 절개량과 영역(점저정)의 전개량은 계산할 수 없습니다.??

영역의 경우??



> 절개선의 위치를 지시 :

▷ <1 ▷ <2??

함께할 영역의 1곳을 지시합니다.??  
(오른쪽 클릭으로 완료합니다)??



- 함께한 양이 각 사이즈의 영역에 표시됩니다.??
- 식의 경우에는 계산식이 분석되어, 절개량을 계산한 수치가 각사이즈에 표시됩니다.??
- 지시한 점수 (영역틀 및 점지정의 틀)이 “합계점수”로 표시됩니다.??
- 지시한 가운데 식이 있으면 “식데이터가 n개있음”이라고 표시됩니다. (n은 식의 수)??
- 수정을 클릭하면 수정 메뉴와 같은 처리를 실행할 수 있습니다.??  
그때, 이하의 메시지를 표시합니다.??

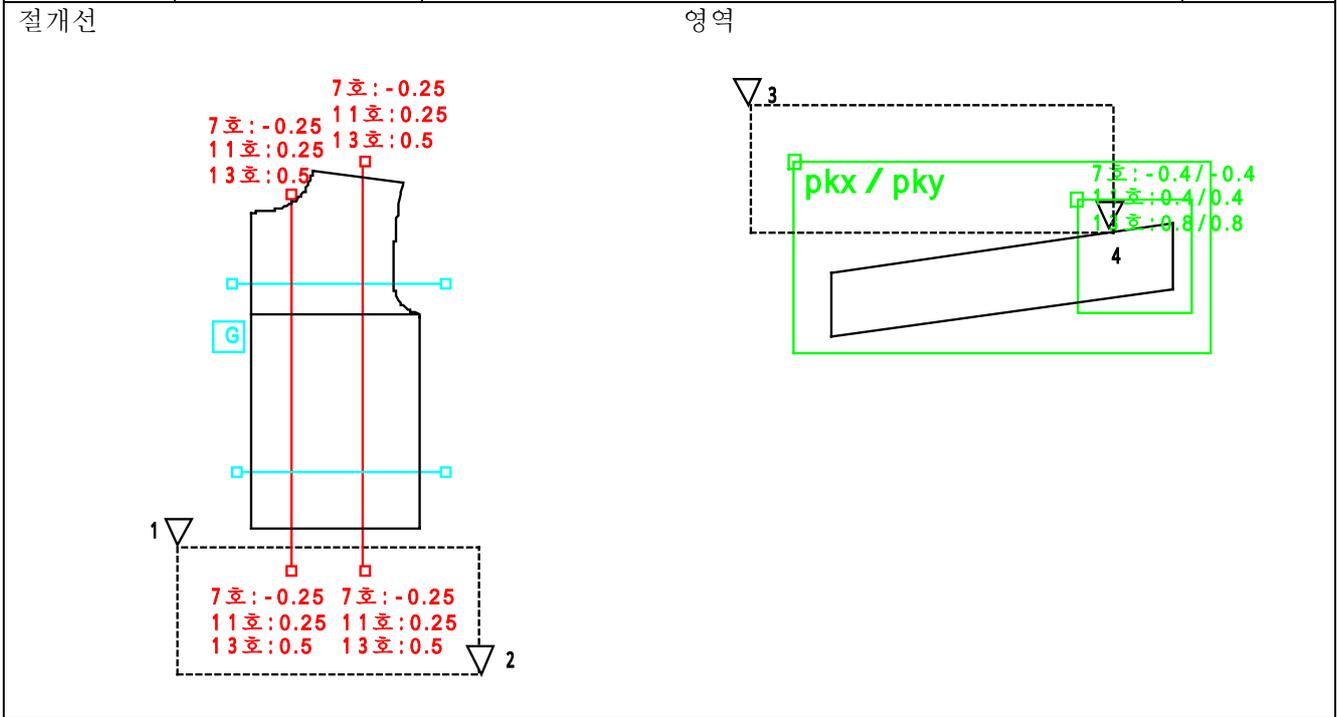
> 수정할 절개선의 양의 위치를 지시 :

- 수정후, 재개산 되어 각 사이즈에 입력됩니다.??
- 오른쪽 클릭으로 다시 절개선을 선택할 수 있습니다.??

주1) 절개선의 절개량과 영역(점지정)의 전개량은 계산할 수 없습니다.??

주2) 점번호는 처음에 지시한 데이터의 번호가 표시됩니다.??

계산	<b>영역</b>	영역내의 양, 식의 데이터 합계를 계산합니다.??	p 1 2
----	-----------	-----------------------------	-------

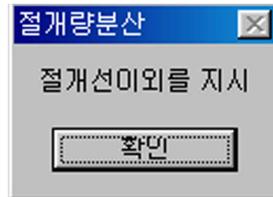


<p>&gt; 절개양을 포함한 2점을 지시 :</p> <p>▽ 1    ▽ 2</p> <p>또는   ▽ 3   ▽ 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 절개선의 양, 식이 설정되어있는 영역을 지시합니다.</li> <li>● 영역의 데이터가 설정되어있는 ? (물음)표시를 영역으로 지시합니다.</li> </ul> <p>입력된 데이터가 절개선으로 있으면 이후??  <input type="checkbox"/> 계산   <input type="checkbox"/> 지정 (절개선의 경우)와 같습니다.??</p> <p>입력된 데이터가 영역에 있으면 이후??  <input type="checkbox"/> 계산   <input type="checkbox"/> 지정 (영역의 경우)와 같습니다.??</p> <p>처음에 인식된 데이터가 절개선일 경우 영역은 무시됩니다.??</p> <p>시작이 영역일 경우에는 절개선이 무시됩니다.??</p>
---	---

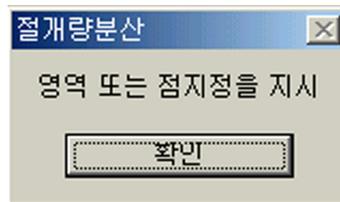
	<p style="text-align: center; font-size: 1.2em; font-weight: bold;">분 산</p>	<p>절개선의 양 또는 식을 복수의 절개선에 분산합니다.??</p>	<p style="text-align: right;">p l m</p>
<p>&gt;분산전의 절개선을 지시 : ▷◁1??</p> <p>&gt;분산후의 절개선을 지시 : ▷◁2 ▷◁3 ▷◁4??</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>●원래의 절개선을 지시합니다.?? (오른쪽을 클릭하여 완료합니다)??</li> <li>●분산할 전개선을 지시합니다.?? (오른쪽을 클릭하여 처음의 조작으로 돌아갑니다)??</li> </ul> <p style="text-align: center;">분산후의 절개선은 사전에 입력을 마친 것입니다.??</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 분산전의 절개량을 분산후에 지시한 수로 등분할되어 설정됩니다.??</li> <li>• 분산전의 데이터가 식일 경우에는 분산전의 식을 분산후의 절개선 수로 나눕니다.??</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●분산전의 식?:?폭-어깨너비</li> <li>●분산후의 식?: (폭-어깨너비)/3 (3개로 분산한 경우)??</li> </ul>	

《절개선 지정시 주의할 점》

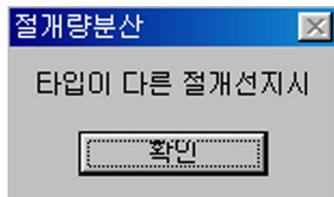
- 1. 분산후에 분산전의 절개선이 포함되어있지 않은 경우에는 분산전의 절개선은 삭제됩니다.??
- 2. 절개선 이외의 요소를 지시한 경우에는 다음의 메시지가 표시되며 분산할 수 없습니다.??



- 3. 영역,점지정을 지시한 경우에는 다음의 메시지가 표시되며 분산할 수 없습니다.??

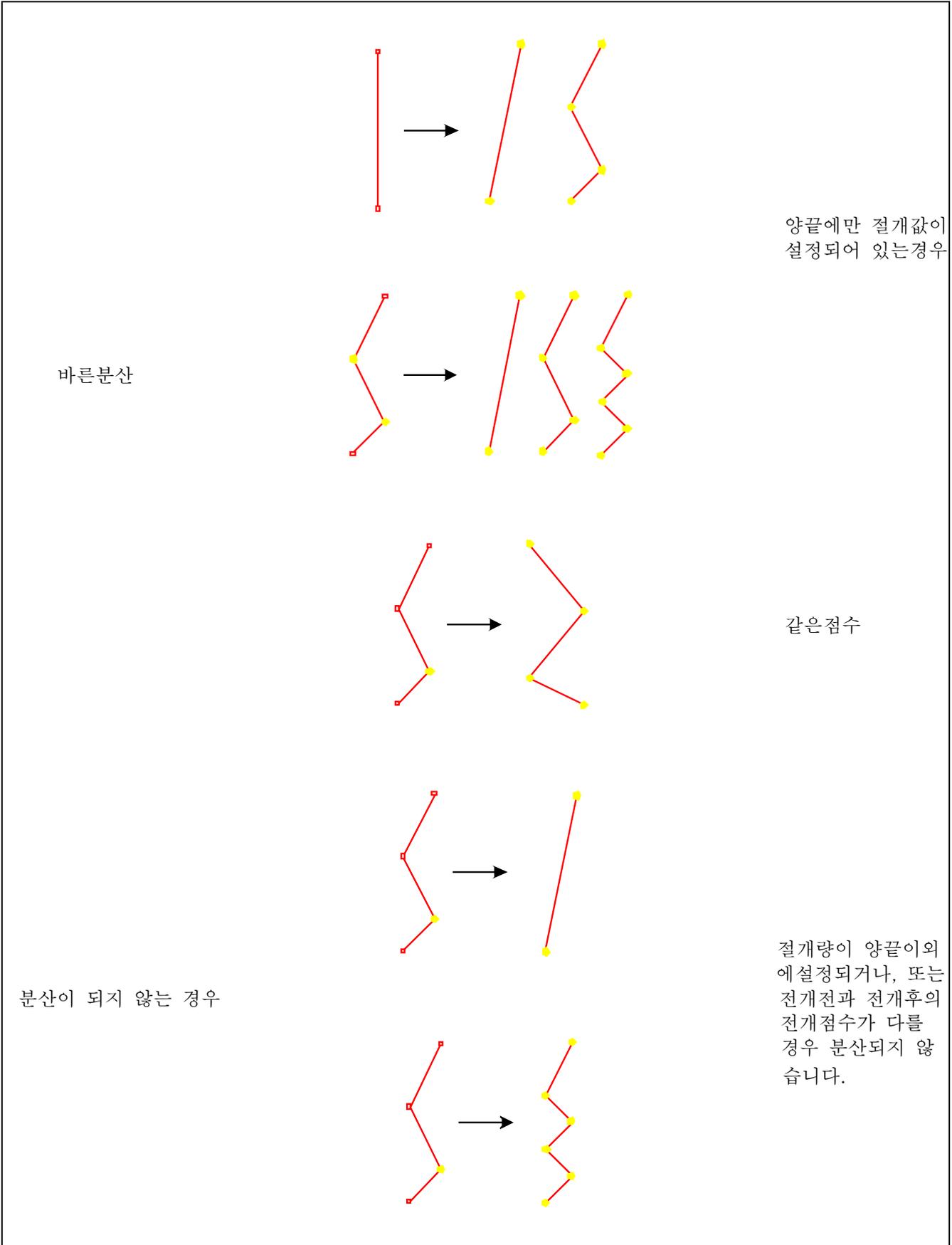


- 4. 반드시 같은 타입의 절개선끼리 분산하십시오.??  
만약에, 다른 타입의 절개선을 지시한 경우에는 다음과 같은 메시지가 표시되며, 분산할 수 없습니다.??



- 5. 분산후의 절개선에 절개량이 설정되어있는 경우에는 그 양은 삭제되어, 새롭게 분산된 분의 절개량이 설정됩니다.??
- 6. 같은 타입의 절개선을 지시해도 그 절개선의 점수가 다른 경우에는 분산할 수 없는 경우가 있습니다.??
  - 절개량이 양끝의 절개점만 있을 경우...분산전, 분산후의 점수가 일치하지 않아도 분산가능
  - 절개량이 3곳이상 있을 경우...분산전, 분산후의 구성점수를 일치시키십시오.??  
일치하지 않을 경우에는 다음과 같은 메시지가 표시되면 분산 할 수 없습니다.??

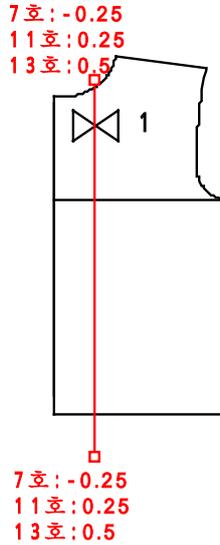




표시	O N	절개량·식 또는 영역전개양·식을 표시하도록 합니다.??	p o o
<p>메뉴를 지시한 후에는 절개량, 또는 식의 데이터가 표시되도록 됩니다.??                  단, 화면의 축소율이 작으면, 절개양?식은 “+”로 표시됩니다.??</p>			

표시	O F F	절개량·식 또는 영역전개양·식을 보통 표시하지 않도록 합니다.	p f
<p>메뉴를 지시한 후에는 절개양, 또는 식의 데이터가 보통 표시되지 않고, □만이 표시됩니다.??</p>			

표 시	<b>양 확인</b>	그레이딩 정보를 지시하고 등록시의 화면에서 양, 식을 확인 할 수 있습니다.??	p v i
-----	-------------	--	-------



> 확인할 절개선의 양의 위치를 지시 :  
▷ ◁1 ▷ ◁2 ▷ ◁3??

- 확인할 양, 식의 절개를 지시, 또는 영역의 1곳 또는 포인트그레이딩을 지시합니다.??



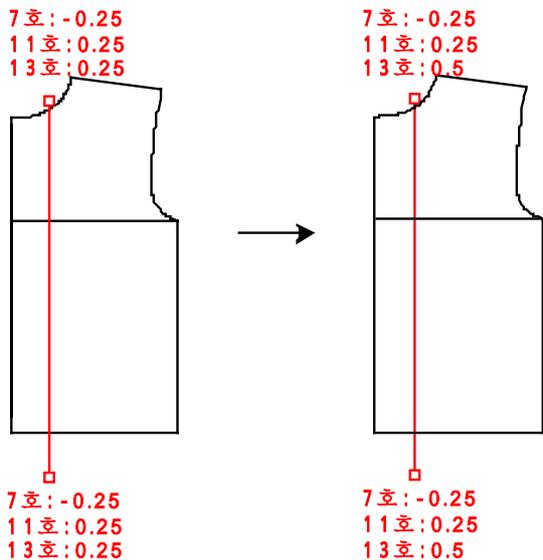
- 지시한 데이터의 타입에 따라서, 등록시의 화면시 표시됩니다.??  
(데이터의 타입에 대해서는 양지정, 식입력, 점지정의 항목을 참조하십시오)??
- 절개선의 경우에 대해서 다음과 같은 메시지가 사이즈 버튼의 윗측에 표시됩니다. ??
  - 절개선의 양단이 같은량, 혹은 같은 식의 경우...평행절개??
  - 절개선의 양끝이 다른 양,식 혹은 3곳 이상의 양,식이 설정되어있는 경우??  
n곳 이상의 지정절개 (n은 절개하는 곳의 수)??

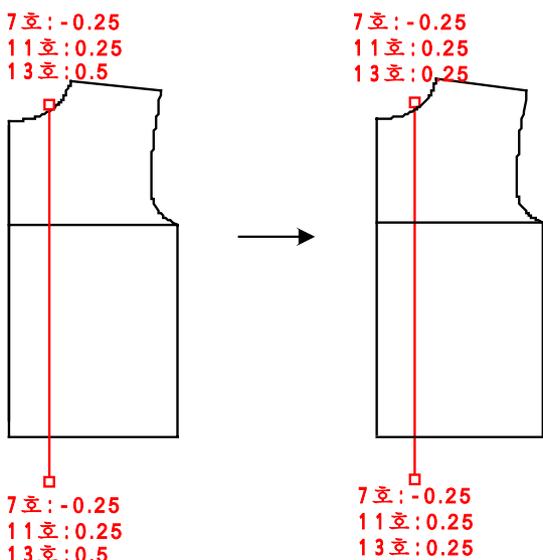
표시	<b>칼라설정</b>	사이즈마다 선의 색을 변경합니다.??	g c l
----	-------------	----------------------	-------



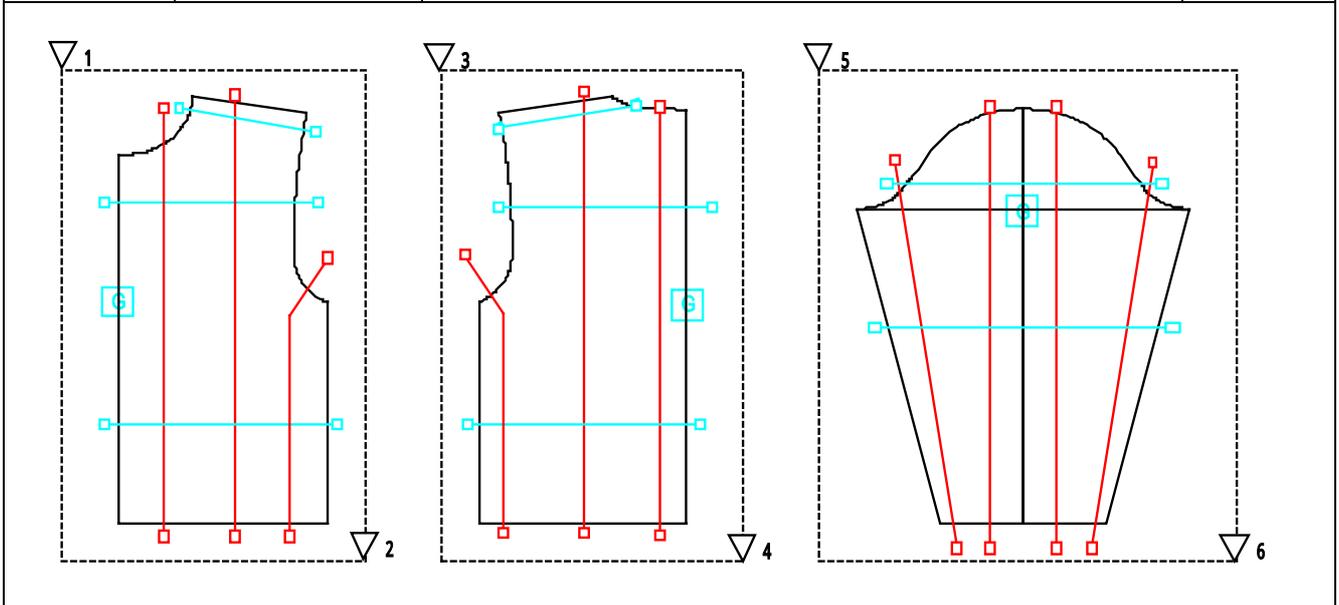
컬러번호를 클릭함에 따라 사이즈마다의 색을 설정 할 수 있습니다.??

- **별수색지정**... 『속성』 → 『색지정』 (또는 『색변경』) 에 따라 작성된 색으로 요소를 표시합니다.??
- **사이즈색지정**...사이즈마다의 요소색을 위의 그림에서선택한 칼라로 설정하고, 표시합니다.??
- ▲ ▼ ...사이즈컨트롤을 합니다.??
- **설정완료**...선택된 컬러번호로 설정을 완료합니다.??
- **중지**...컬러설정을 중지합니다.??

표시	<b>편차합</b>	편차표시를 기본에서누적된편차를 표시합니다.??	g p u
 <p>The diagram illustrates the '편차합' (accumulation of differences) method. It shows two versions of a collar pattern with a vertical red line indicating the center. On the left, the differences for sizes 7, 11, and 13 are listed as -0.25, 0.25, and 0.25 respectively. On the right, the cumulative differences are shown: for size 7, it is -0.25; for size 11, it is 0.25; and for size 13, it is 0.5. This shows how the differences build up from the base size.</p>			

표시	<b>각편차</b>	편차표시를 각각의 편차를 표시합니다.??	g i n
 <p>The diagram illustrates the '각편차' (individual differences) method. It shows two versions of a collar pattern with a vertical red line indicating the center. On the left, the differences for sizes 7, 11, and 13 are listed as -0.25, 0.25, and 0.5 respectively. On the right, the differences for sizes 7, 11, and 13 are listed as -0.25, 0.25, and 0.25 respectively. This shows that each size has its own specific difference value, rather than being cumulative.</p>			

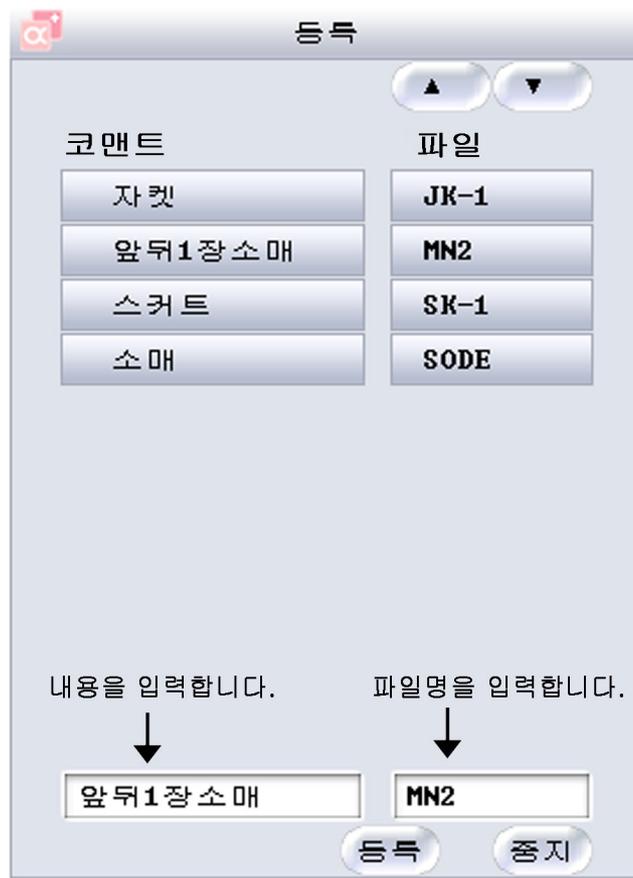
파일	<b>저 장</b>	패턴에 그려져 있는 그레이딩 정보를 파일로 등록합니다.??	g p s a
----	------------	----------------------------------	---------



- >패턴의 영역을 지시 :  
▽ 1 ▽ 2
- >패턴명을 입력??=  
앞몸판
- >패턴의 영역을 지시 :  
▽ 3 ▽ 4
- >패턴명을 입력=  
뒷모판
- >패턴의 영역을 지시 :  
▽ 5 ▽ 6
- >패턴명을 입력=  
소매
- >패턴의 영역을 지시 :  
  
마우스오른쪽

각각의 앞몸판을 대각의 2점으로 지시합니다.

패턴의 명칭을 붙입니다.??  
(오른쪽 클릭으로 생략할 수 있습니다)??

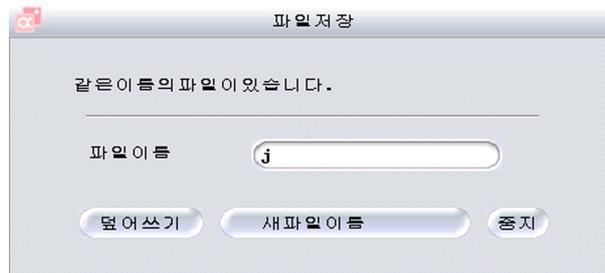


- 코멘트, 파일명의 KEY IN영역을 클릭하고, 각각 입력합니다.??

코멘트는 오른쪽 클릭으로 생략할 수 있습니다.??

**등록**을 클릭하면 파일등록을 완료합니다.??

이미 파일명이 존재할 때는 다음의 메시지가 표시됩니다.??



**덮어쓰기**면 덮어쓰고, **새파일이름** 하면 재입력할 수 있습니다.??

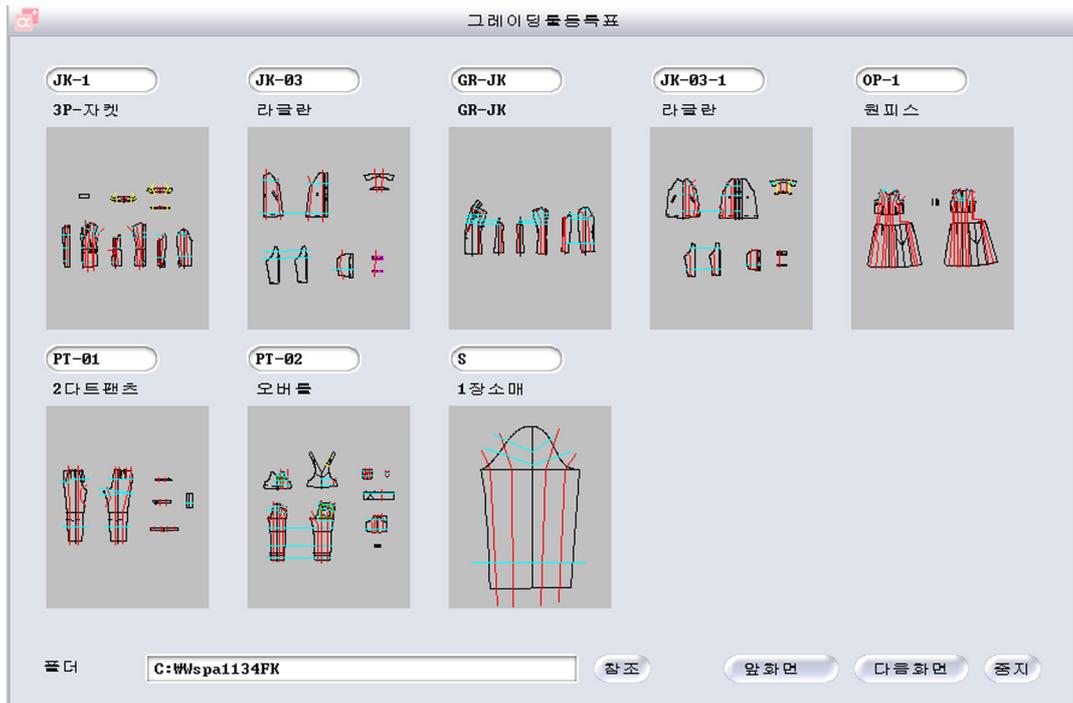
- 패턴은 전사이즈가 표시되어 있어도, 기본패턴만이 등록됩니다.??
  - 영역에 요소가 없을 경우에는 다시 패턴의 영역을 잡습니다.
  - 절개선, 영역, 점그레이딩, 기준점은 동시에 등록됩니다.??  
가능한 한 기준점을 배치한 패턴으로 등록하는 편이 파일 불러오기를 한후의 조작이 편해집니다.
  - 식이 있는 경우에는 치수표의 데이터도 동시에 등록됩니다.??  
따라서, 치수표의 변수명과 식이 대응하지 않을 경우에는 불러오기 한후의 전개로 에러가 발생합니다.
- 주) 등록된 파일명은 "\*.GRN"이 됩니다.??  
(\*은 파일명, GRN은 확장자)??

파일	<b>열기</b>	등록된 그레이딩정보를 불러와서 패턴에 표시합니다.	g p c a
----	-----------	-----------------------------	---------

> 검색을 하기 위해 첫글자 입력 :  
(생략시에는 모두 입력)??

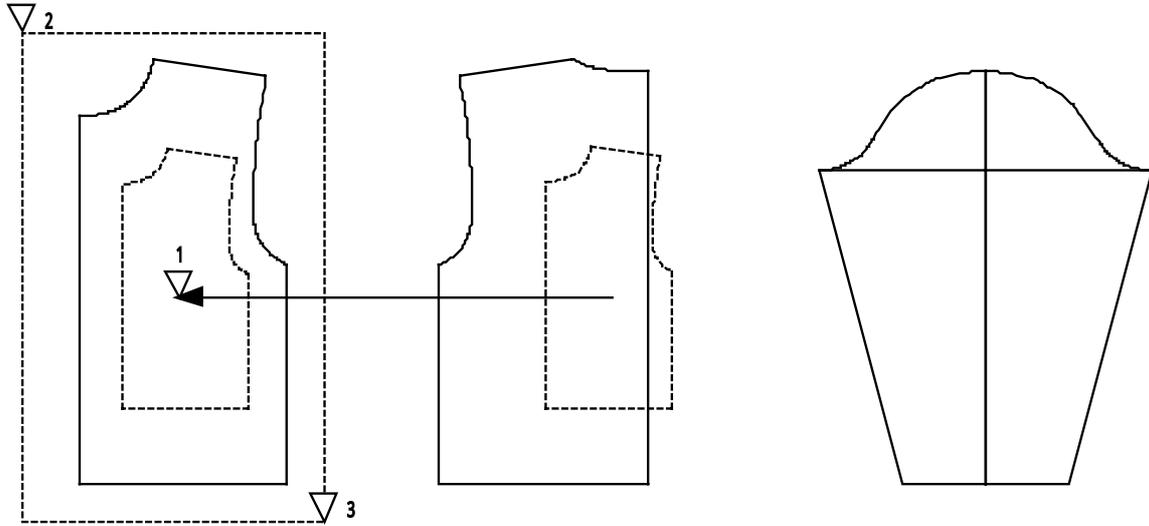
● 파일명의 첫(앞)글자를 입력합니다.??  
(파일명의 앞 글자보다 일부, 또는 파일명을??  
다 입력해도 상관없습니다)??

오른쪽 클릭하면 모든 데이터를 검색대상으로 합니다.??



- 앞글자를 입력한 경우에는 앞글자를 가진 모든 파일이 일람표로 표시됩니다.??  
다음화면으로 다음파일을 표시합니다.??
- 파일명을 모두 입력한 경우에는 한데이터만 표시됩니다.??
- 검색을 효율적으로 실행하기 위해서는 파일명의 앞글자를 파일별로 분류하는 등의 방법을 고려 하십시오.??
- 파일명이 표시되어있는 영역을 클릭하면 그레이딩 표시화면이 됩니다.??
- 점그레이딩 정보의 유,무로 그레이딩 정보의 설치 처리는 달라집니다.??

- 화면중앙에 원래의 패턴이 표시됩니다.??



참조패턴을 목적의 패턴까지 이동하고, 왼쪽을 클릭합니다.??

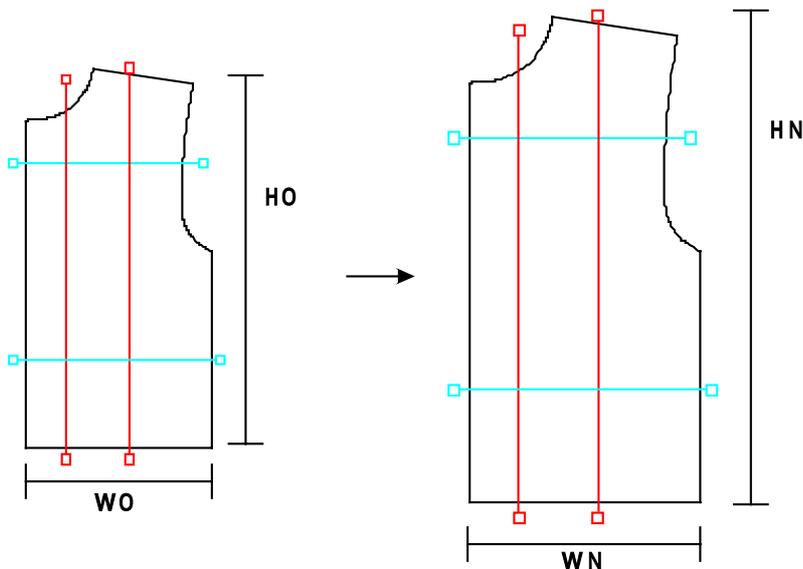
▽ 1

> [            ]을 대각의 2점으로 지시 :

▽ 2    ▽ 3

[            ]안에는 등록시에 입력한 패턴명이 표시됩니다.??  
(패턴명 생략시에는 공백입니다.??)  
오른쪽 클릭을 한 경우에는 SKIP되고,?다음 참조패턴이 표시됩니다.??

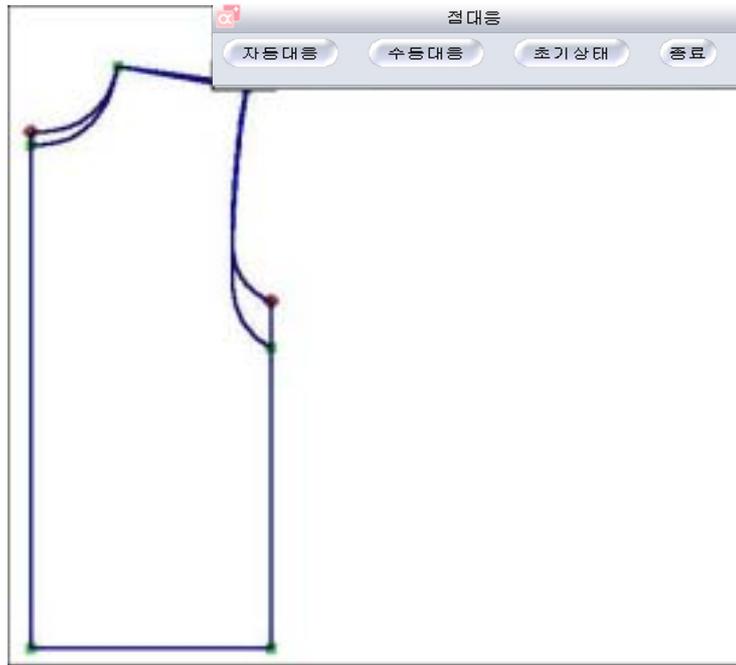
- 패턴의 영역을 표시하면 등록된 절개선, 영역, 점 그레이딩, 기준점이 설치됩니다.??  
등록시의 패턴사이즈(패턴)와 설치 될 패턴사이즈가 다른 경우에는 설치시의 패턴 종·횡의 사이즈에 조정되어서, 절개선 등의 위치가 바뀝니다.??  
설치 후에는 각각의 모든 패턴이 같은 동작을 반복합니다.??



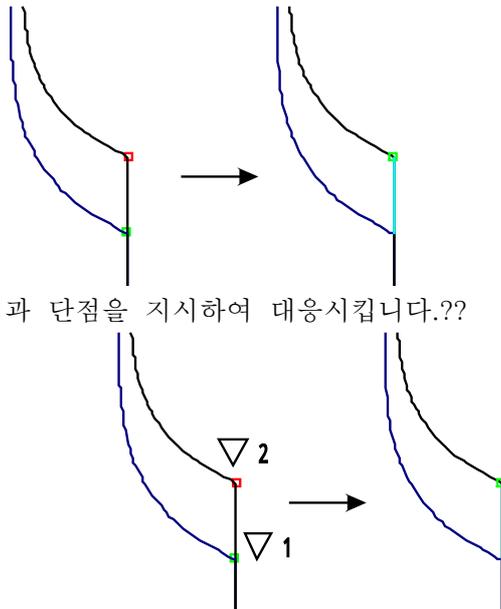
횡은 W0와 WN의 비율??  
종은 HO와 HN의 비율로??  
각 절개선의 위치가 결정됩니다.??

- 디자인 등의 변경에 따라 절개선, 영역의 축소변화는 『절개선』의 『점이동』 등을 사용하십시오.??

- 데이터에 포인트그레이딩 정보가 있는 경우, 다음의 화면이 표시됩니다.??



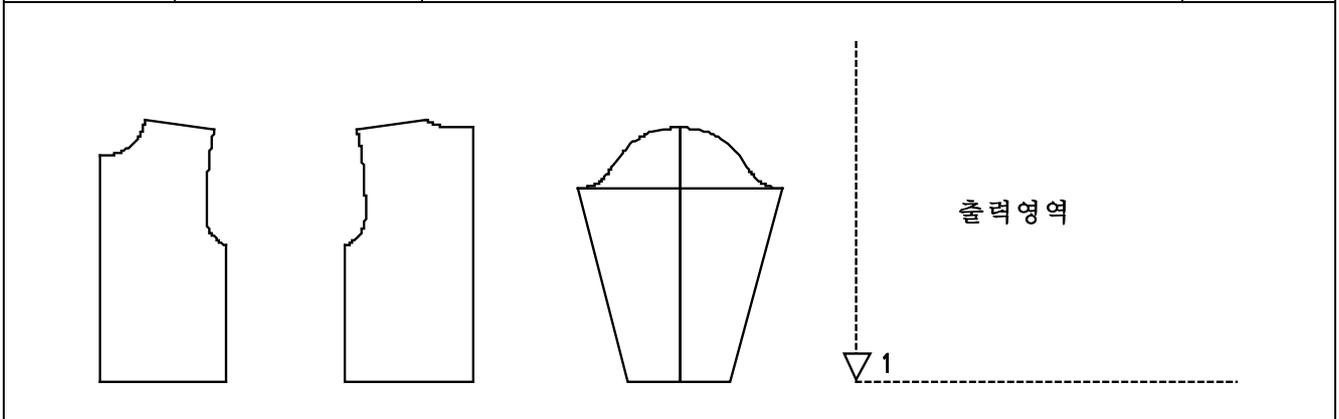
- 화면상의 패턴은 흰색선으로 표시되고, 각 요소의 단점은?□으로 표시됩니다.??
- 불러내기한 패턴의 외형선은 청색으로 표시되고, 점그레이딩은 □으로 표시됩니다.??
- **자동대응**을 클릭하면 단점과 점그레이딩의 가까운 곳에 있는 점이 대응하도록 이동합니다.?? 이때의 자동대응 가능한 거리는 반경 3cm이내입니다.??



- **수동대응**은 마우스로 점그레이딩과 단점을 지시하여 대응시킵니다.??

<p>&gt;점데이터를 지시 : ▽ 1</p> <p>&gt;설치할 위치를 지시 : ▽ 2</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 자동대응, 수동대응 함께, 대응시킨 점들을 수색의 라인으로 묶어 표시합니다.??</li><li>● 초기설정을 클릭하면 대응시킨 점이 원래상태로 돌아옵니다.??</li><li>● 완료를 클릭하면 다음 패턴의 점대응의 작업이 됩니다.??</li></ul> <p>주) 불러내기가 실행된 후에는 치수표도 등록시의 내용으로 바뀝니다. ??</p>	<p>점그레이딩의 (□) 을 지시합니다.??</p> <p>화면상의 패턴의 단점 (□) 을 지시합니다.??</p> <p>오른쪽 클릭으로 수동대응을 완료합니다.??</p>
--	---

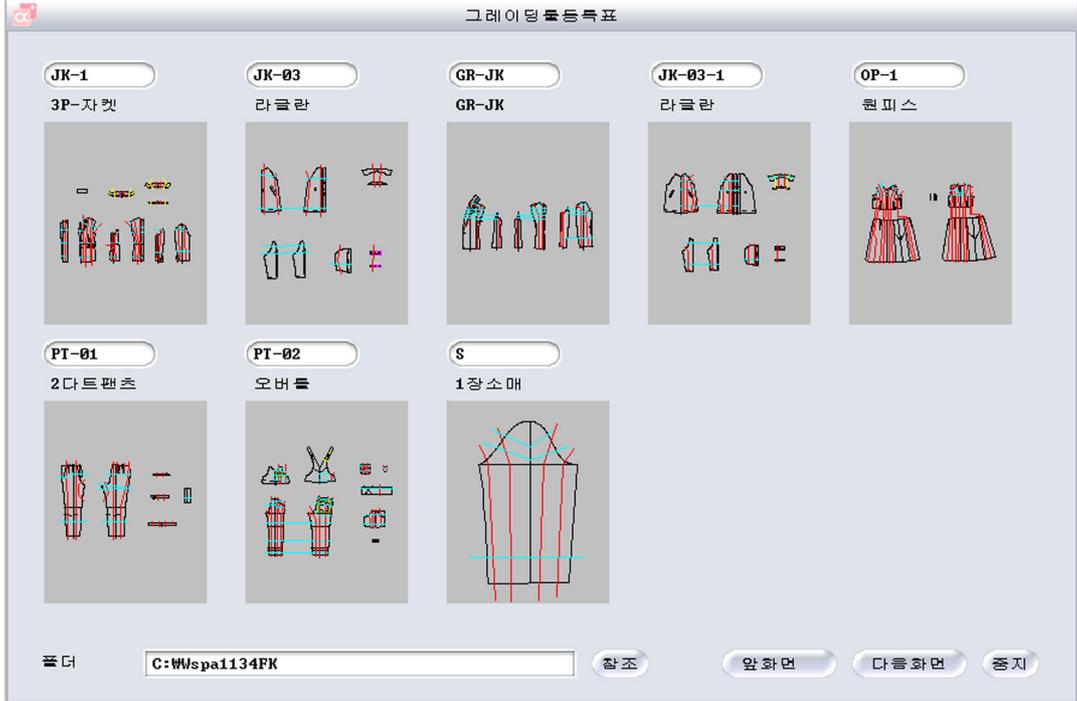
파일	<b>형태출력</b>	등록된 그레이딩정보를 패턴과 함께 불러냅니다.??	g c a g
----	-------------	-----------------------------	---------



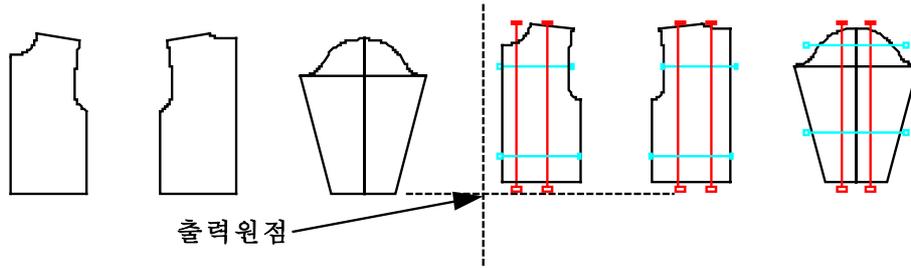
>패턴위치의 원점을 표시 :  
▽ 1

>검색을 하기위해 앞글자 입력 ?=  
(생략에는 모두입력)??

●등록 그레이딩정보와 패턴외형이 지시한 위치가??  
좌측하단에 출력됩니다.??

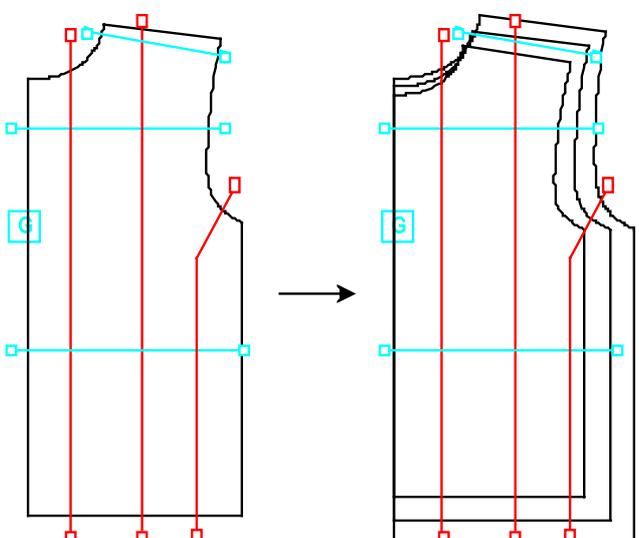


- 파일명의 영역을 클릭하면 그레이딩정보를 가진 패턴이 지시한 점을 좌측하단 (XY의 원점)으로 출력됩니다.??



출력원점

주) 패턴출력한 후에는 치수표도 등록시의 내용을 바꿉니다.??

	<b>전개개시</b>	설정한 그레이딩정보로 그레이딩을 실행합니다.??	g r
			



**《전개사이즈 지정》**

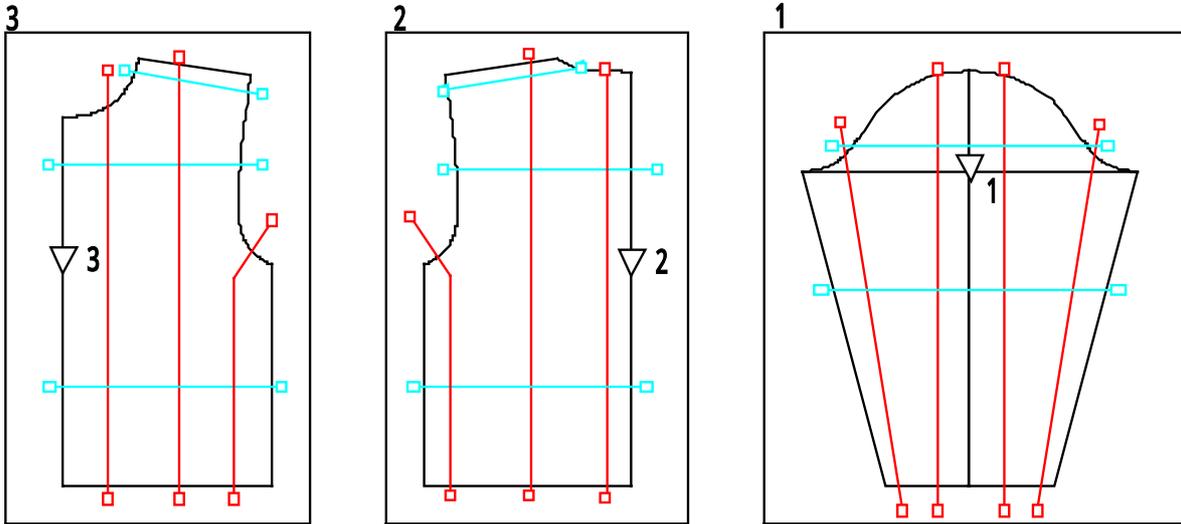
코맨드를 가동했을 때 모든 그레이딩정보가 분석되어, 양·식이 설정되어있는 사이즈는 빨강게 표시되어 있습니다.??

- 전개할 사이즈만을 사이즈버튼을 클릭하여 적색반전 상태(전개 가능한 상태)로 합니다. ?? (기본은 파란색으로 반전되어 있습니다)??  
초기상태에는 앞글처럼, 이미 양·식이 설정되어있는 사이즈는 빨강게 반전되어있으므로, 그대로 전개를 하고 싶은 경우에는 아무것도 선택하지 않아도 좋습니다.??  
화면상에 사이즈가 안보이는 경우?? < > ▲ ▼ 를 사용하여 컨트롤합니다.??
- 최대, 최소사이즈를 선택해서 **범위**를 클릭함으로써, 그 사이에 있는 기본 이외의 사이즈가 전개사이즈로 설정됩니다.??  
(최대사이즈=기본 보다 윗사이즈    최소사이즈=기본보다 아래사이즈)??  
이때 아래사이즈로 전개를 하지않는 경우라도, 최대 사이즈만 선택하여, **범위**를 클릭하여도, ??? 최대사이즈에서 기본까지의 사이즈는 전개사이즈로 지정됩니다.??
- **클리어** 를 클릭하면 전개사이즈의 지정이 해제됩니다.

《전개 패턴의 설정》

패턴의 선택에는 『자동영역』 과 『패턴영역』 의 2가지 방법이 있습니다.??

(1) 자동영역



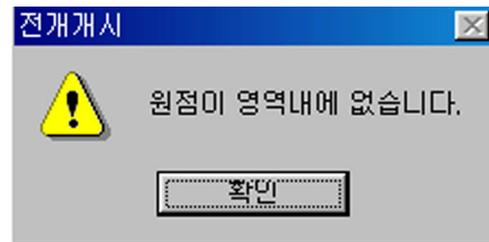
>전개하지 않는 영역을 지시 :

▽ 1

>기준점을 지시 (기준선은 기준점부터 수직이 된다)??:

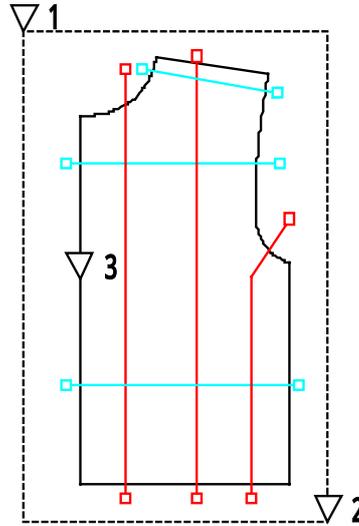
▽ 2 ▽ 3

- **자동영역**을 클릭하면, 화면상의 패턴이 자동적으로 수색영역으로 표시합니다.  
이때, 절개선이 없는 패턴도 영역으로 표시됩니다.??
- 이미 전개를 마쳤거나, 절개선이 없는 전개대상 외의 패턴을 지시합니다. (오른쪽 클릭으로 완료)
- 사전에 각패턴에 기준점이 설정되어 있으면 이 메시지는 표시되지 않습니다.??
- 만약 기준점이 없는 패턴이 있으면 번호순으로 녹색의 영역이 표시되므로 다시, 기준점 설정합니다.
- 녹색의 영역외를 지시한 경우에는 다음의 에러 ?? 메시지가 표시되므로 다시, 기준점 설정합니다.



- 정상적으로 기준점이 인식되면 보라색 영역으로 변경됩니다.??

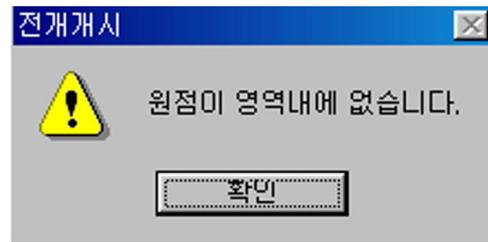
(2) 패턴영역



>패턴요소를 대각의 2점으로 지시 :  
▽1 ▽2

>기준점을 지시 (기준선은 기준점부터 직선이 된다)??  
▽3

- **패턴 영역**을 클릭합니다.??
- 전개할 패턴을 지시합니다. ?? (오른쪽 클릭으로 완료합니다)??
- 사전에 기준점이 설정을 마치면 이 메시지는 표시되지 않는다.??
- 기준점이 없는 경우에는 녹색의 영역이 표시되므로 기준점의 설정합니다.
- 녹색의 영역외를 지시한 경우에는 다음의 에러메시지가 표시되므로, 다시 기준점 설정합니다.



- 정상적으로 기준점이 인식되면 보라색 영역으로 변경됩니다.??

(3) 전개대상외??

**유** ...패턴 상의 요소,패턴 (주머니, 단추, 합표 등)에서 그레이딩 하지않은 것이 있는 경우에?? 지시합니다.??

>전개대상외 요소를 지시 :

전개대상외의 패턴은 위치를 변경하지 않고 각사이즈에 복사됩니다.??

**무** ...전개합니다.??  
초기상태에서는 **무**로 되어있습니다.??

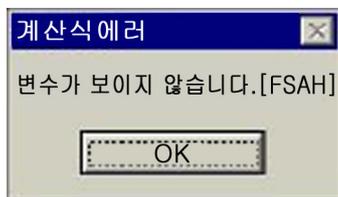
(4) 패턴의 처리??

- **유사복선** ...그레이딩했을 때에, 커브를 기본사이즈에 대해서 유사처리를 하면서 전개?? 합니다.??  
그때 『기호』의 『합복확인』으로 합복확인으로 인식되어있는 것은 합복확인의 대응요소상에 전개이동 됩니다.??

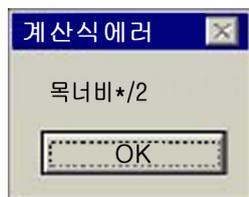
(5) 전개

- **전개개시**을 클릭하면 패턴지시 데이터가 차례대로 전개되어 갑니다.??
- 절개선 등에 식이 설정되어서 분석에러가 날 경우, 전개는 정상으로 실행되지 않고, 도중에 중지됩니다.??

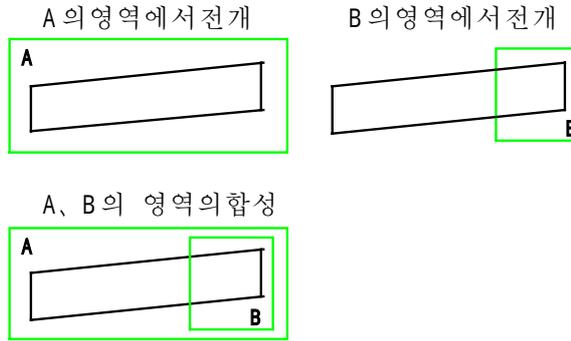
FSAH라는 변수가 변수 테이블에 존재하지 않습니다.??



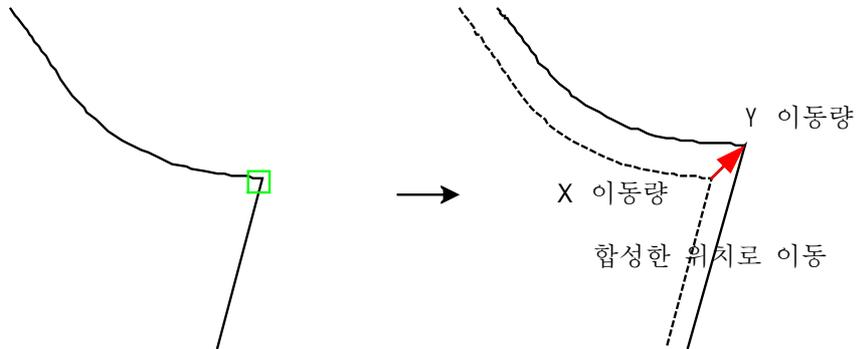
틀린식 사측연산의 “\*/”가 계속 입력되어 있습니다.??



● 영역그레이딩??

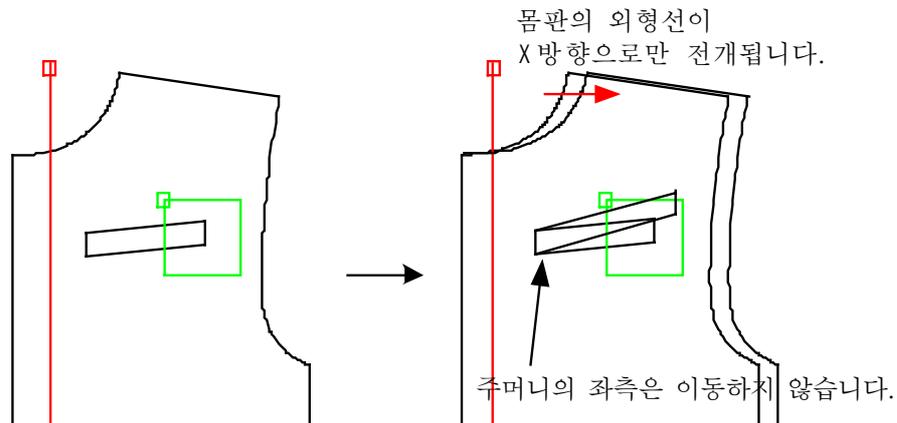


● 포인트그레이딩



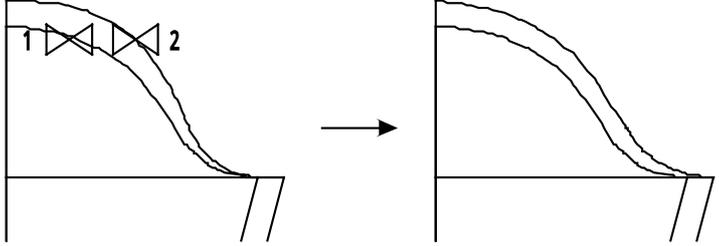
● 절개선과 영역, 점그레이딩의 조합??

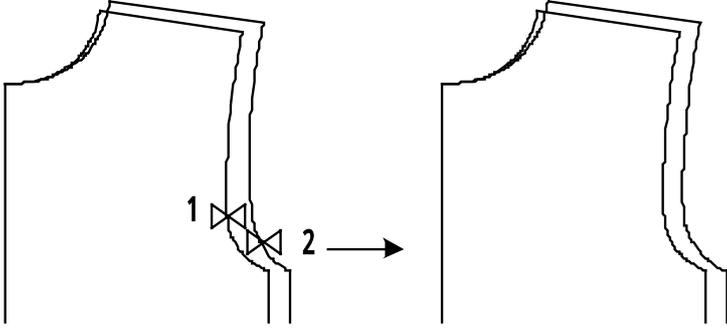
영역내에 있는 데이터는 절개선의 양은 모두 무시되고, 영역의 이동량만으로 전개됩니다.??  
 포인트그레이딩은 절개선의 지정은 모두 무시되고, 점의 x,y의 이동량만으로 전개됩니다.??  
 따라서, 커브, 라인의 한쪽이 영역, 또는 점그레이딩으로, 다른 한쪽은 절개선의 경우에 다음과 같이 전개됩니다.??



(6) 중지??

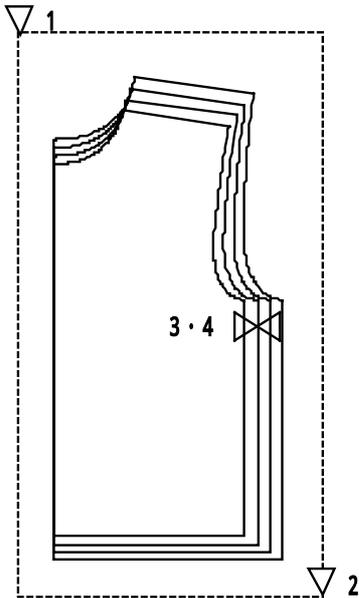
중지로 그레이딩 전개를 중지합니다.??

	<h3>유사곡선</h3>	지시한 요소를 기준요소의 곡선과 유사하게 바꿉니다.	g s r
			
>기준선을 지시 : ▷ ◁1??  >수정할 곡선을 지시 : ▷ ◁2??		기준이 되는 요소를 지시합니다.??  수정할 요소를 지시합니다.??	

	<h3>유사각</h3>	지시한 요소를 기준요소의 각도와 유사하게 바꿉니다.??	g s a
			
>기준선 지시 : ▷ ◁1??  >수정할선 지시 : ▷ ◁2??		기준이 되는 요소를 지시합니다.??  수정할 요소를 지시합니다.??	

	<p><b>기준이동</b></p>	<p>그레이딩후, 지시한 점을 기준으로 전사이즈의 패턴을 맞춤</p>	<p>g p p</p>
<p>&gt;이동할 요소를 지시 : 『영역교차내』 ▽ 1 ▽ 2</p> <p>&gt;기준이 되는 선을 지시 [단점측] : ▷ ◁ 3 □□</p> <p>&gt;각레이어 마다의 기준선을 지시 [단점측] : 『영역교차내』 ▽ 4 ▽ 5</p> <p>주) 『기준이동』을 실행하기 전에 다음 페이지에서 조작을 실행한다면 좋겠지요?? 이 조작에 의해 원래 패턴위치를 기억시킬 수 있습니다.??</p>	<p>이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>기본사이즈의 맞출점을 지시합니다.??</p> <p>각 사이즈의 맞출점(단점측)을 지시합니다.??</p> <p>☆ 『영역교차내』를 사용하여 각lay를 지시했을 때, 기본사이즈가 포함되어 있어도 기본의 기준선은 무시됩니다.??</p> <p>맞출위치는 단점이 자동으로 인식되어 있으므로, (『교점』·『중점』 등) 은 적용되지 않습니다.??</p>		

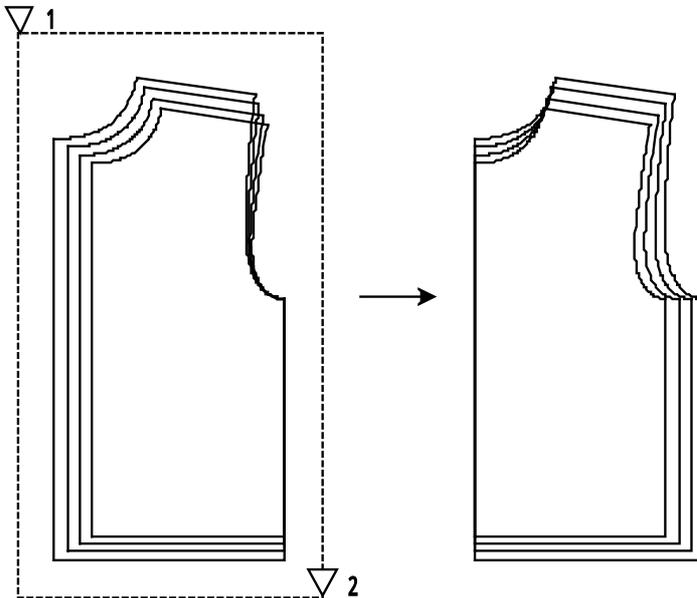
『체크』 → 『접속확인』 → 『이동』 (c k m)



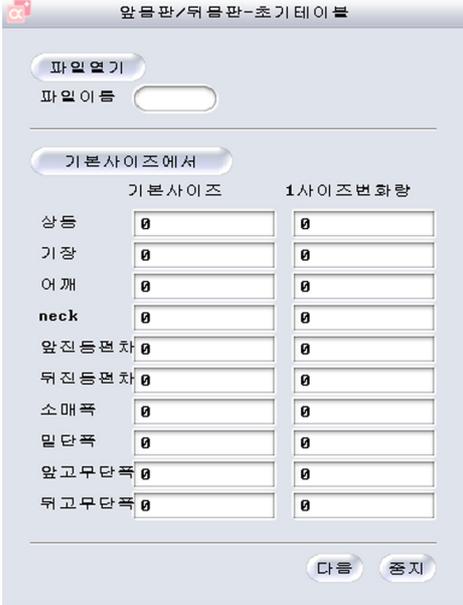
- >이동할 요소를 지시 : 『영역교차내』 ∇1 ∇2  
원점을 맞출 요소를 지시합니다.??
- >이동원점을 지시 : ▷◁3 ??  
이동원점을 지시합니다.??
- >이동후의 점을 지시 : ▷◁4??  
이동원점과 같은 점을 지시합니다.??

『체크』 → 『접속확인』 → 『원상대로』 (c k b)

- 『기준이동』을 실행한 후에 『원상대로』의 조작을 함으로, 각 사이즈의 패턴을 본래의 위치로 돌아가게 할 수 있습니다.??  
(UNDO회수이상의 조작을 행한 후라도 유효합니다)??



- >원상대로 돌아갈 요소를 지시 : 『영역교차내』 ∇1 ∇2  
원상대로 돌아갈 요소를 지시합니다.??

자동질개	<b>몸 판</b>	그레이딩편차 치수를 입력하면 옷길에 그레이딩 데이터가 ?? 자동출력됩니다.??
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">앞몸판, 뒷몸판, 그레이딩 일람표가 표시됩니다.??</p> <p style="text-align: center;">초기설정을 지시합니다.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>파일에서?...등록한 데이터를 사용할때에 클릭합니다.??</p> <p>기본사이즈에서...측정한 치수, 또는 편차치수를 입력할 때 사용합니다.??</p> <p style="margin-left: 40px;">☆ 치수측정...기본사이즈 혹은 1사이즈 변화양을 입력합니다.?? 편차치수...1사이즈 치수만을 입력합니다.??</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>파일에서를지시하고, 파일명을 입력합니다.?? 다음을 지시합니다.??</p> <p>기본사이즈에서를 지시하고 치수를 입력합니다?? 다음을 지시합니다??</p> </div>		

앞/뒤 몸판 그레이딩 일람표

기본 << < 5 7 9 11 13 15 17 19 21 > >>

전 개사이즈	5	7	9	11	13	15	17	19	21
상등	0	-2	0	2	4	0	0	0	0
기장	0	-3	0	3	6	0	0	0	0
어깨폭	0	-1	0	1	2	0	0	0	0
NECK폭	0	-0.5	0	0.5	1	0	0	0	0
앞진등길이	0	-0.5	0	0.5	1	0	0	0	0
뒤진등길이	0	-0.2	0	0.2	0.4	0	0	0	0
거드랑폭/어깨폭	0	-1	0	1	2	0	0	0	0
밑단폭	0	-2	0	2	4	0	0	0	0
앞고무단	0	0	0	0	0	0	0	0	0
뒤고무단	0	0	0	0	0	0	0	0	0

소매산/A.H

소매산연동

소매폭지정

어깨선폭

앞중심선위치

패턴의좌측

패턴의우측

어깨선평행

지정무시

지정유효

NECK형

표준

U형

뒤중심선위치

패턴의좌측

패턴의우측

옆선평행

지정무시

지정유효

주>유효는 밑단폭무시

소매산/AH??

**소매산연동**...소매산의 곡선의 길이로 AH의 길이를 그레이딩합니다.??  
(사전에 소매의 그레이딩을 해줘야 합니다.)??

**소매폭지정**...소매붙임 폭을 지정하여 AH의 길이를 그레이딩할 때 선택합니다.??

**어깨선폭**...어깨폭선을 지정하여 AH의 길이를 그레이딩할 때 선택합니다.??

NECK형??

**표준**...목둘레가 U네크라인 일 때 선택합니다.??

**V형**...목둘레가 V네크라인 일 때 선택합니다.??

앞중심선의 위치??

**패턴의 좌측**...앞몸판의 앞중심선 위치가 좌측일 때 선택합니다.??

**패턴의 우측**...앞몸판의 앞중심선 위치가 우측일 때 선택합니다.??

뒤중심선의 위치??

**패턴의 좌측**...뒤몸판의 앞중심선 위치가 좌측일 때 선택합니다.??

**패턴의 우측**...앞몸판의 앞중심선 위치가 우측일 때 선택합니다.??

어깨선 평행??

**지정안함**...어깨선을 평행하게 그레이딩하지 않을 때에 선택합니다.??

**지정함**...어깨선을 평행하게 그레이딩할 때 선택합니다.??

옆선평행??

**지정안함**...옆선을 평행하게 그레이딩하지 않을 때에 선택합니다.??

**지정함**...옆선을 평행하게 그레이딩할 때 선택합니다.??

신규 파일명...파일명을 입력하여 **실행**을 클릭하면 그레이딩 편차가 등록됩니다.??

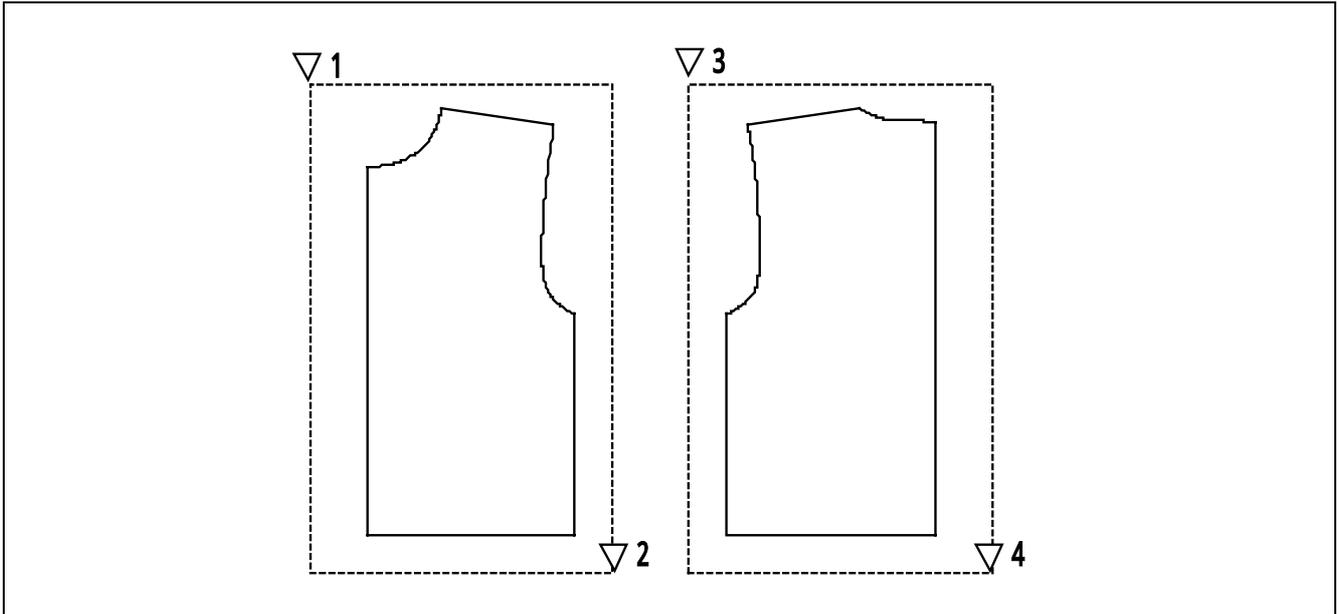
불러내기하여 사용할때는 **초기설정**의 **파일로부터**를 지시하여 파일명을 입력합니다.??

**초기설정**...신규로 그레이딩 편차를 입력할 때에 클릭합니다.??

**사이즈재설정**...기본 사이즈, 전개 사이즈를 변경할 때 클릭합니다.??

**사이즈재설정**을 클릭하고, 사이즈를 변경하여 **사이즈데이터설정**을 클릭합니다.??

자동질개	<b>소 매</b>	그레이딩 편차 치수를 입력하면, 소매에 그레이딩 데이터가 ?? 자동출력됩니다.??																								
		<p data-bbox="762 369 1292 407"><b>소매초기테이블</b> 이 표시됩니다.??</p> <p data-bbox="762 443 1088 481"><b>초기설정</b>을 지시합니다.??</p> <div data-bbox="560 512 1023 1046" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">소매초기테이블</p> <p><b>파일열기</b></p> <p>파일 이름 <input type="text"/></p> <hr/> <p><b>기본사이즈</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: x-small;"> <thead> <tr> <th></th> <th>기본사이즈</th> <th>1사이즈변화량</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>앞소매폭</td> <td><input type="text" value="0"/></td> <td><input type="text" value="0"/></td> </tr> <tr> <td>뒤소매폭</td> <td><input type="text" value="0"/></td> <td><input type="text" value="0"/></td> </tr> <tr> <td>소매길이</td> <td><input type="text" value="0"/></td> <td><input type="text" value="0"/></td> </tr> <tr> <td>소매산높이</td> <td><input type="text" value="0"/></td> <td><input type="text" value="0"/></td> </tr> <tr> <td>소매부리폭</td> <td><input type="text" value="0"/></td> <td><input type="text" value="0"/></td> </tr> <tr> <td>소매고무단중</td> <td><input type="text" value="0"/></td> <td><input type="text" value="0"/></td> </tr> <tr> <td>A.H길이조절</td> <td><input type="text" value="0"/></td> <td><input type="text" value="0"/></td> </tr> </tbody> </table> <p style="font-size: x-small;">A.H길이조절은소매폭연등시유효</p> <p style="text-align: right;">다음    중지</p> </div> <p data-bbox="172 1081 906 1120"><b>파일에서</b> ...등록한 데이터를 사용할 때 클릭합니다.??</p> <p data-bbox="172 1155 1120 1193"><b>기본사이즈에서</b> ...측정치수, 또는 편차치수를 입력할 때 사용합니다.??</p> <p data-bbox="443 1229 1248 1294">★ 실제치수...본 사이즈 혹은 1사이즈 변화량을 입력합니다?? 편차치수...1사이즈 치수만을 입력합니다.??</p> <div data-bbox="762 1330 1407 1406" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><b>파일에서</b>를 지시하고, 파일명을 입력합니다.??</p> <p><b>다음</b>를 지시합니다.??</p> </div> <div data-bbox="762 1442 1449 1518" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><b>기본사이즈에서</b>를 지시하고 치수를 입력합니다.??</p> <p><b>다음</b>를 지시합니다.??</p> </div>		기본사이즈	1사이즈변화량	앞소매폭	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	뒤소매폭	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	소매길이	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	소매산높이	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	소매부리폭	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	소매고무단중	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	A.H길이조절	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
	기본사이즈	1사이즈변화량																								
앞소매폭	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>																								
뒤소매폭	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>																								
소매길이	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>																								
소매산높이	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>																								
소매부리폭	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>																								
소매고무단중	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>																								
A.H길이조절	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>																								



> 앞 몸판의 패턴 영역을 2점으로 지시 :  
▽ 1    ▽ 2

( ▽ 형을 지시할 때 )??

> 앞판의 V형의 단을 지시 : 단점

> 뒤판의 패턴 영역을 2점으로 지시 :  
▽ 3    ▽ 4

앞몸판을 대각의 2점으로 지시합니다.

카라둘레의 앞중심선측을 지시합니다.??

뒤몸판을 대각의 2점으로 지시합니다.

소매그레이딩일람표

기본	5	7	9	11	13	15	17	19	21
----	---	---	---	----	----	----	----	----	----

전개사이즈	5	7	9	11	13	15	17	19	21
앞소매폭/앞AH길이	0	0	0	0	0	0	0	0	0
뒤소매폭/뒤AH길이	0	0	0	0	0	0	0	0	0
소매길이	0	0	0	0	0	0	0	0	0
소매산높이	0	0	0	0	0	0	0	0	0
소매무리폭	0	0	0	0	0	0	0	0	0
소매고무단	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AH길이조정	0	0	0	0	0	0	0	0	0

연등너치

반소매의처리

긴소매의처리

주>앞뒤소매폭은소매폭지정시  
앞뒤AH길이는소매폭연등시  
AH길이조정은소매폭연등시유효

연동모드??

**소매산지정**??...앞뒤소매폭을 지정하여 소매산의 커브의 길이를 그레이딩 할때 선택합니다.??

**소매폭지정**??...AH의 길이에서 소매산 커브의 그레이딩을 할때 선택합니다.

(사전에, 앞뒤몸판의 그레이딩을 해줘야 합니다.??)

반소매의처리??

**패턴의 좌측**??...소매의 중심선 위치가 좌측일 때 선택합니다.??

**패턴의 우측**??...소매의 중심선 위치가 우측일 때 선택합니다.??

긴소매의 처리??

**앞소매가패턴의좌측**??...앞소매위치가 소매의 좌측일 때 선택합니다.??

**앞소매가패턴의우측**??...앞소매위치가 소매의 우측일 때 선택합니다.??

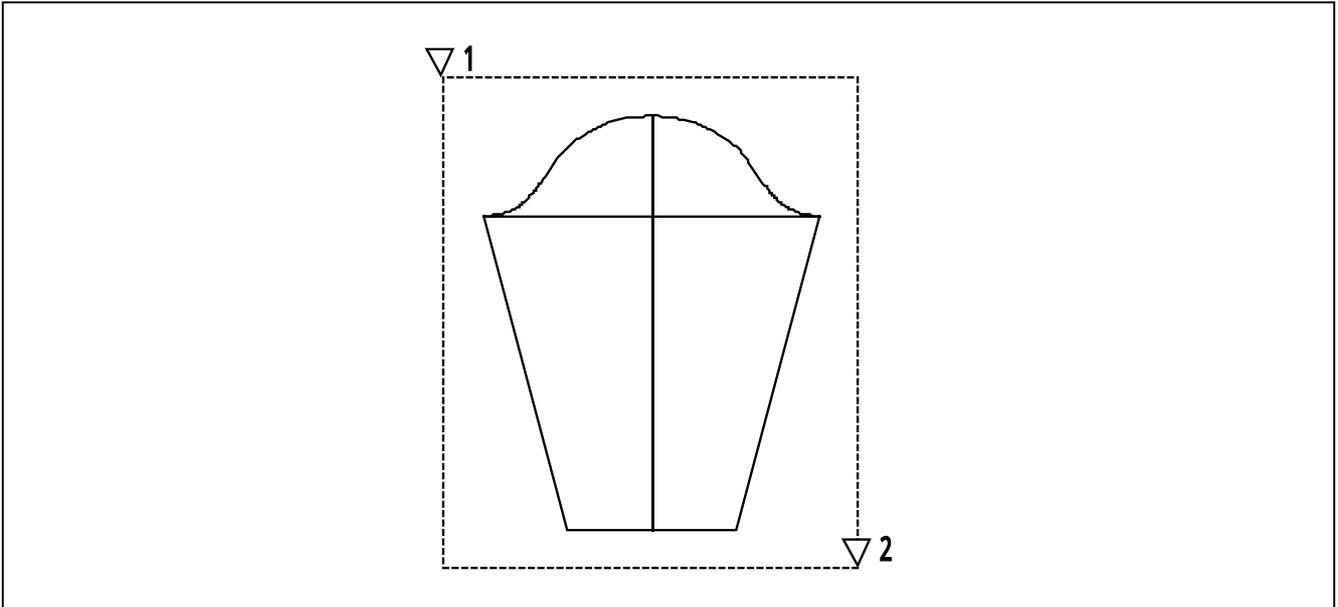
신규파일명??...파일명을 입력하여 **실행**을 클릭하면 그레이딩 편차가 등록됩니다.??

불러내기하여 사용할때는 **초기설정**의 **파일로부터**를 지시하여 파일명을 입력합니다.??

**초기설정**??...신규로 그레이딩 편차를 입력할 때에 클릭합니다.??

**사이즈재설정**??...기본 사이즈, 전개 사이즈를 변경할 때 클릭합니다.??

**사이즈재설정**을 클릭하고, 사이즈를 변경하여 **사이즈 데이터설정**을 클릭합니다.??



(긴소매를 지시했을 때)??

>소매 패턴의 영역을 2점으로 지시 :  
▽ 1    ▽ 2

소매를 대각의 2점으로 지시합니다.

(반소매를 지시했을 때)??

>소매 패턴의 영역을 2점으로 지시 :  
▽ 1    ▽ 2

소매를 대각의 2점으로 지시합니다.

자동질개	<b>바 지</b>	그레이딩 편차 치수를 입력하면 바지에 그레이딩 데이터가 자동출력됩니다.??
<div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">패 턴 앞 / 뒤 초 기 테 이 블</span> 이 표시됩니다.??  <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">초기설정</span> 을 지시합니다.??         </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">파일로부터</span> ...등록한 데이터를 사용할 때 클릭합니다.??         </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">기본 사이즈에서</span> ...측정치수 또는 편차 치수를 입력할 때 사용합니다.??         </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">★ 측정치수...기본 사이즈 혹은 1사이즈 변화량을 입력합니다??              편차치수...1사이즈 치수만을 입력합니다.??</p> </div> <div style="text-align: right;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">파 일 에 서</span> 를 지시하고, 파일명을 입력합니다.??  <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">다음</span> 를 지시합니다.??   <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">기 본 사 이 즈 에 서</span> 를 지시하고 치수를 입력합니다.??  <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">다음</span> 를 지시합니다.??         </div>		



종류 ...그레이딩을 할 아이템을 선택합니다.??

- 바 지
- 큐 롯
- 반 바 지

앞살둘레위치?

- 패턴의 좌측 ...앞판 바지의 이동위치가 좌측일 때 선택합니다.??
- 패턴의 우측 ...앞판 바지의 이동위치가 우측일 때 선택합니다.??

뒤살둘레위치??

- 패턴의 좌측 ...뒤판 바지의 이동위치가 좌측일 때 선택합니다.??
- 패턴의 우측 ...뒤판 바지의 이동위치가 우측일 때 선택합니다.??

절개선 수...단의 시점 1cm위에서 5cm간격으로 지시한 수가 패턴에 출력됩니다.??

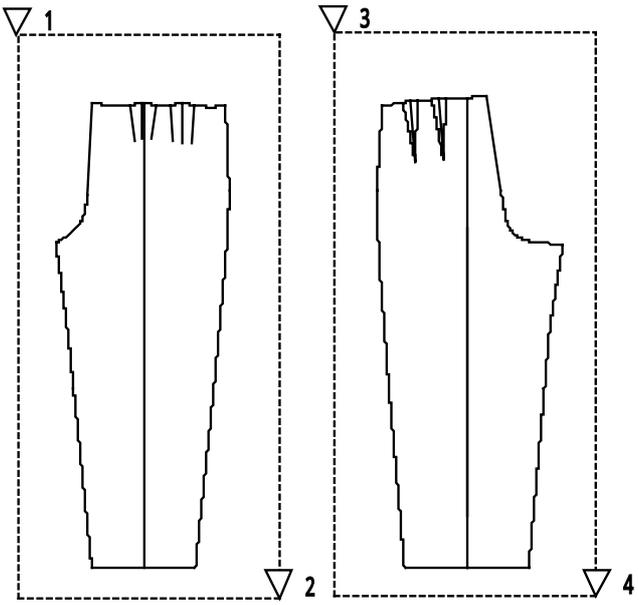
신규 파일명...파일명을 입력하여  실행을 클릭하면 그레이딩 편차가 등록됩니다.??

불러내기하여 사용할때는  초기설정의  파일로부터를 지시하여 파일명을 입력합니다.??

초기설정...신규로 그레이딩 편차를 입력할 때에 클릭합니다.??

사이즈재설정...기본 사이즈, 전개 사이즈를 변경할 때 클릭합니다.??

사이즈재설정을 클릭하고, 사이즈를 변경하여  사이즈 데이터 설정을 클릭합니다.??

	
<p>&gt; 앞판 바지의 영역을 2점으로 지시 : ▽ 1   ▽ 2</p> <p>&gt; 뒤판 바지의 영역을 2점으로 지시 : ▽ 3   ▽ 4</p>	<p>앞판바지를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>뒤판바지를 대각의 2점으로 지시합니다.</p>

자동질개	<b>스커트</b>	그레이딩 편차 치수를 입력하면 스커트에 그레이딩 데이터가 자동출력됩니다.??
		<p data-bbox="762 367 1378 405">스 커 트 초 기 테 이 블 이 표시됩니다.??</p> <p data-bbox="762 441 1086 479">초기설정을 지시합니다.??</p> <div data-bbox="564 517 1031 1041" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> </div> <p data-bbox="172 1072 903 1111">파일로부터...등록한 데이터를 사용할 때 클릭합니다.??</p> <p data-bbox="172 1146 1118 1184">기본사이즈에서...측정치수 또는 편차 치수를 입력할 때 사용합니다.??</p> <p data-bbox="443 1220 1270 1285">★ 측정치수...기본 사이즈 혹은 1사이즈 변화량을 입력합니다?? 편차치수...1사이즈 치수만을 입력합니다.??</p> <p data-bbox="762 1321 1406 1395">파일에서를 지시하고, 파일명을 입력합니다.?? 다음을 지시합니다.??</p> <p data-bbox="762 1431 1449 1505">기본사이즈에서를 지시하고 치수를 입력합니다.?? 다음을 지시합니다.??</p>



스커트의 형태...그레이딩을 할 스커트의 형태을 선택합니다.??

표 준  
플 레 어

스커트중심선??

스커트-좌측...스커트의 중심선의 위치가 좌측일 때 선택합니다.??  
스커트-우측...스커트의 중심선의 위치가 우측일 때 선택합니다.??

밑단,옆선의지정??

단폭지정...밑단폭을 지정하여 그레이딩할 때 선택합니다.??  
옆선평행...옆선을 평행하게 그레이딩할때 선택합니다.?(단폭의 편차는 무시됩니다) ???  
주) 플레어일때는 옆선평행은 선택할 수 없습니다.??

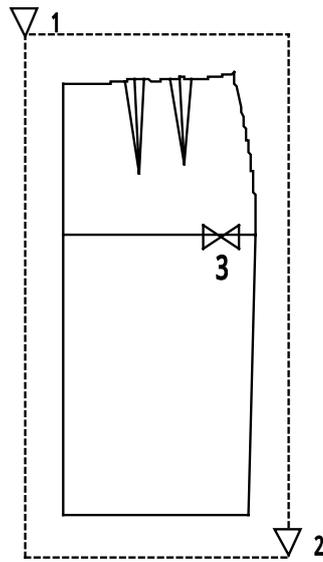
신규 파일명...파일명을 입력하여 실행을 클릭하면 그레이딩 편차가 등록됩니다.??

불러내기하여 사용할 때는 초기설정의 파일로부터를 지시하여 파일명을 입력합니다.??

초기설정...신규로 그레이딩 편차를 입력할 때에 클릭합니다.??

사이즈재설정...기본 사이즈, 전개 사이즈를 변경할 때 클릭합니다.??

사이즈재설정을 클릭하고, 사이즈를 변경하여각사이즈데이터설정을 클릭합니다.??



(표준틀 지시했을 때)??

>스커트의 패턴 영역을 2점으로 지시 :  
▽1   ▽2

>힙 위치를 지시 : **단점**  
▷ <3 ??

(플레어를 지시했을 때)??

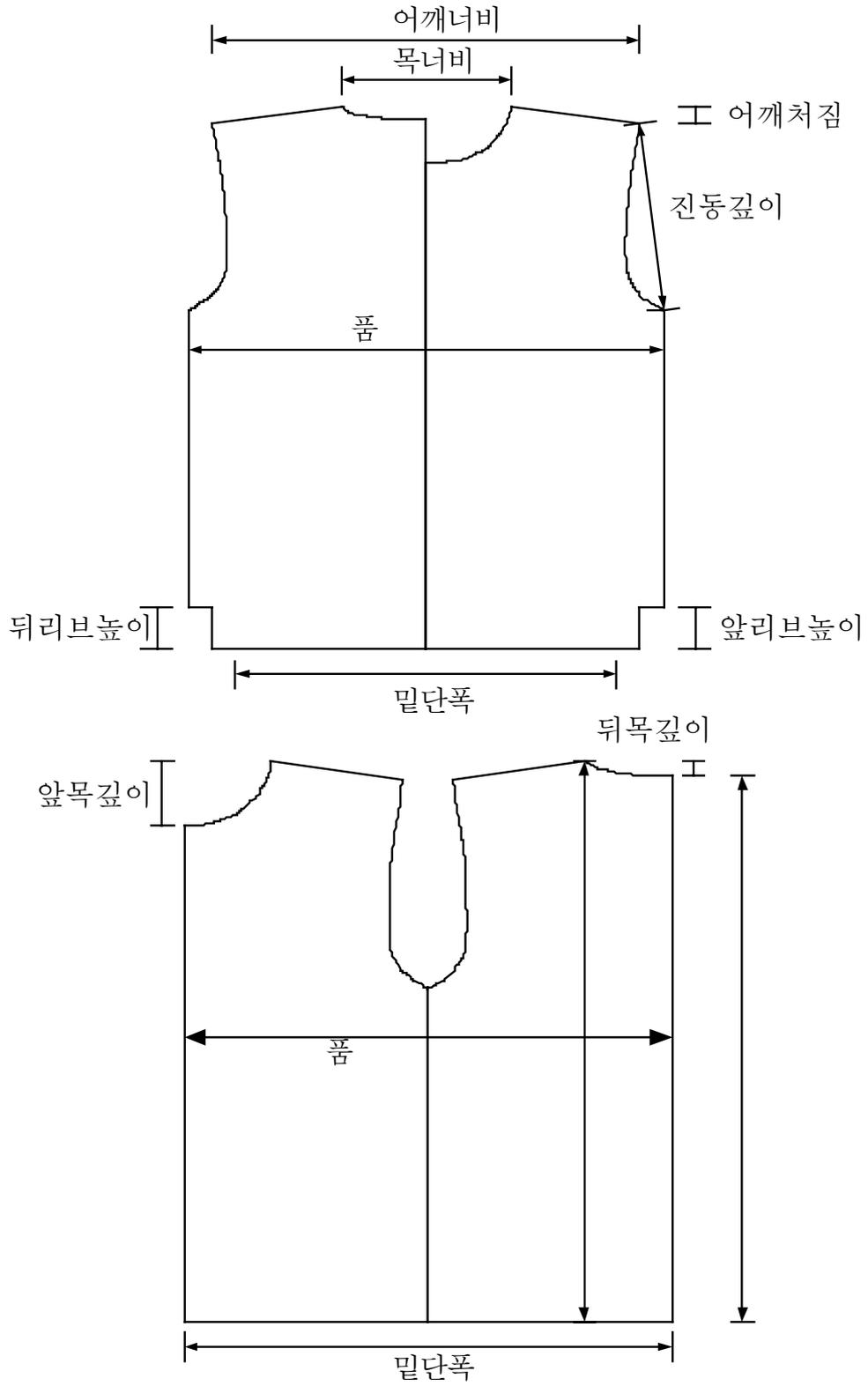
>스커트의 패턴 영역을 2점으로 지시 :  
▽1   ▽2

스커트를 대각의 2점으로 지시합니다.

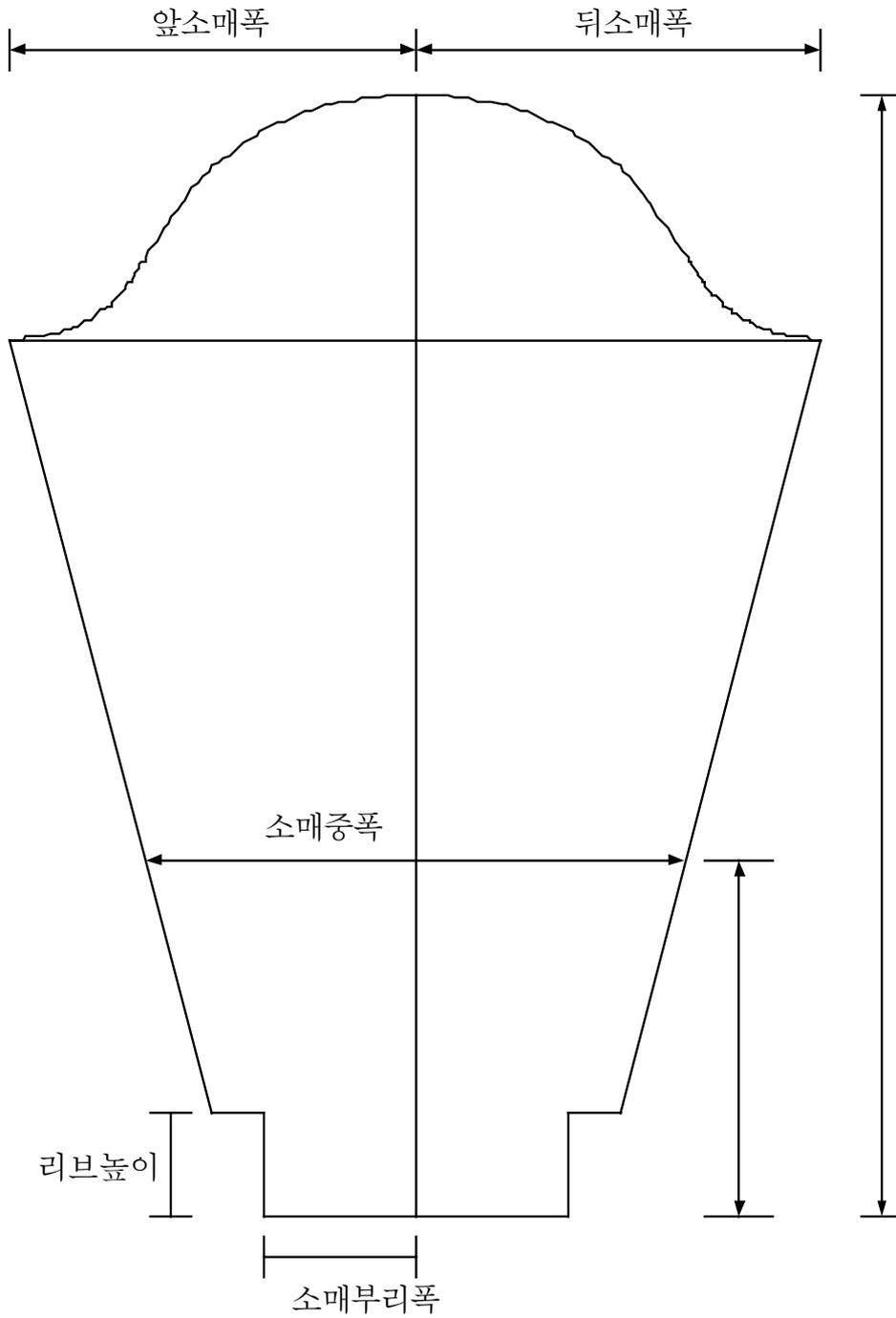
단점   힙라인 옆쪽을 지시합니다.??

스커트를 대각의 2점으로 지시합니다.??

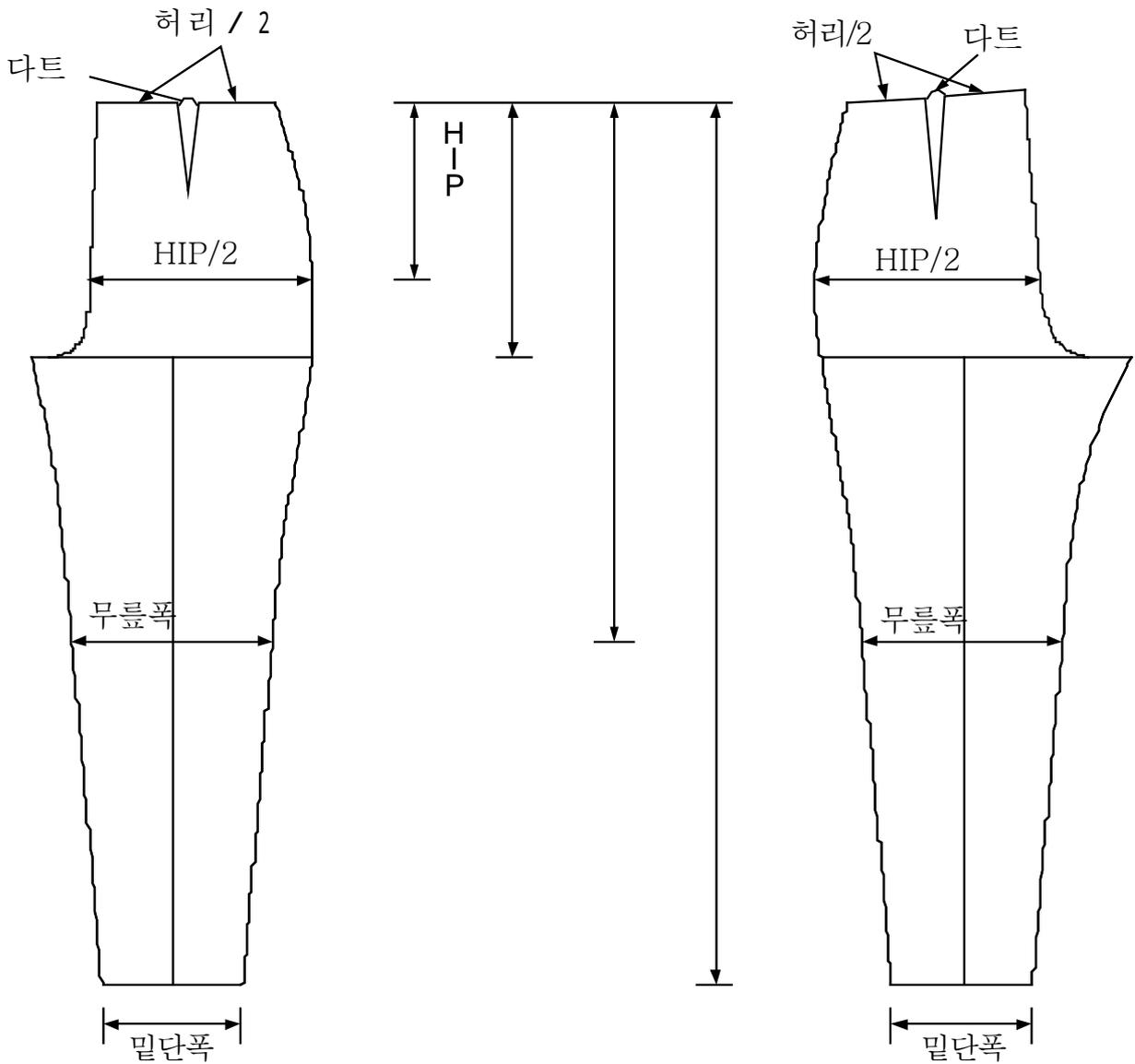
몸 판



소매

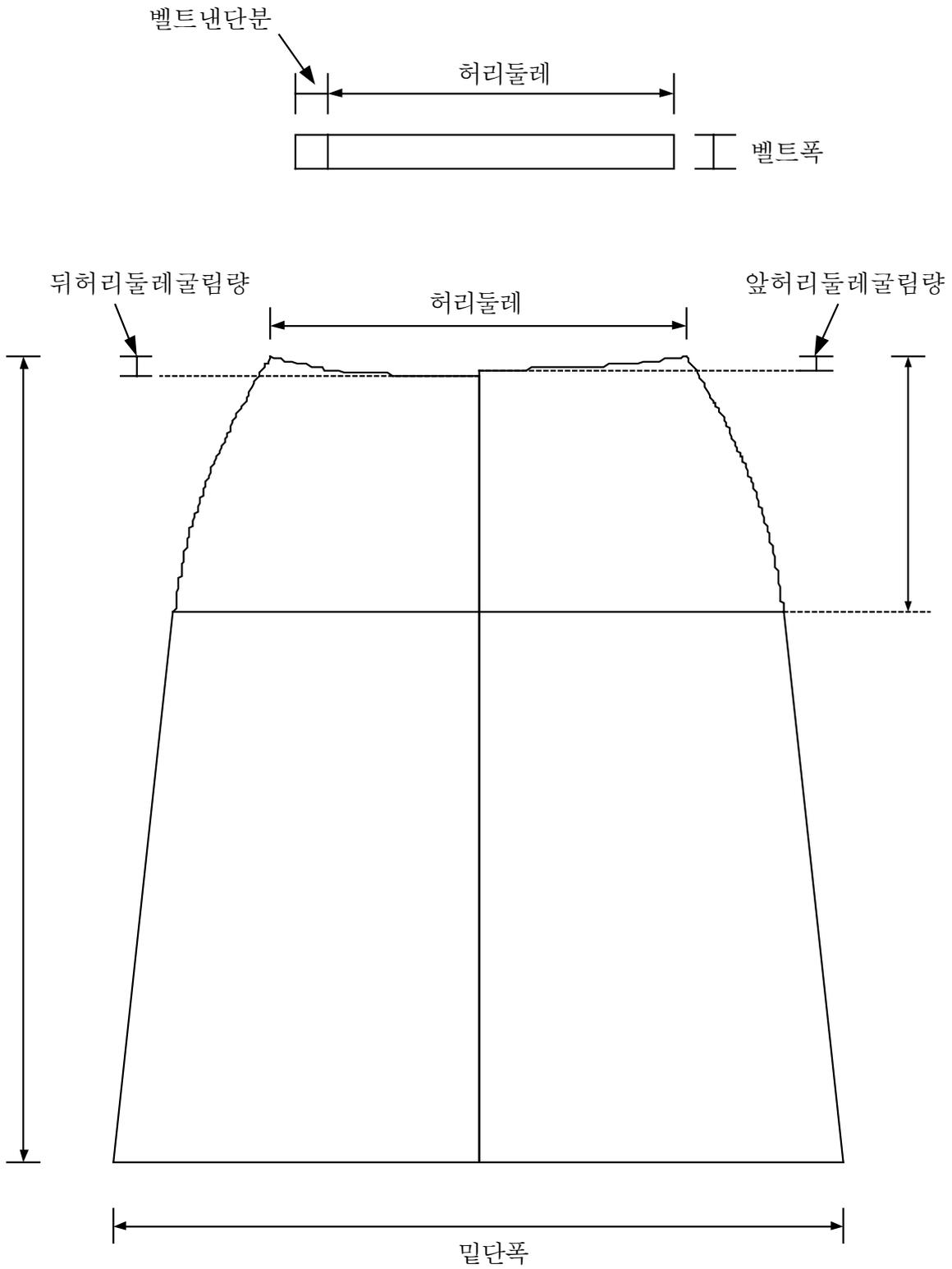


パンツ

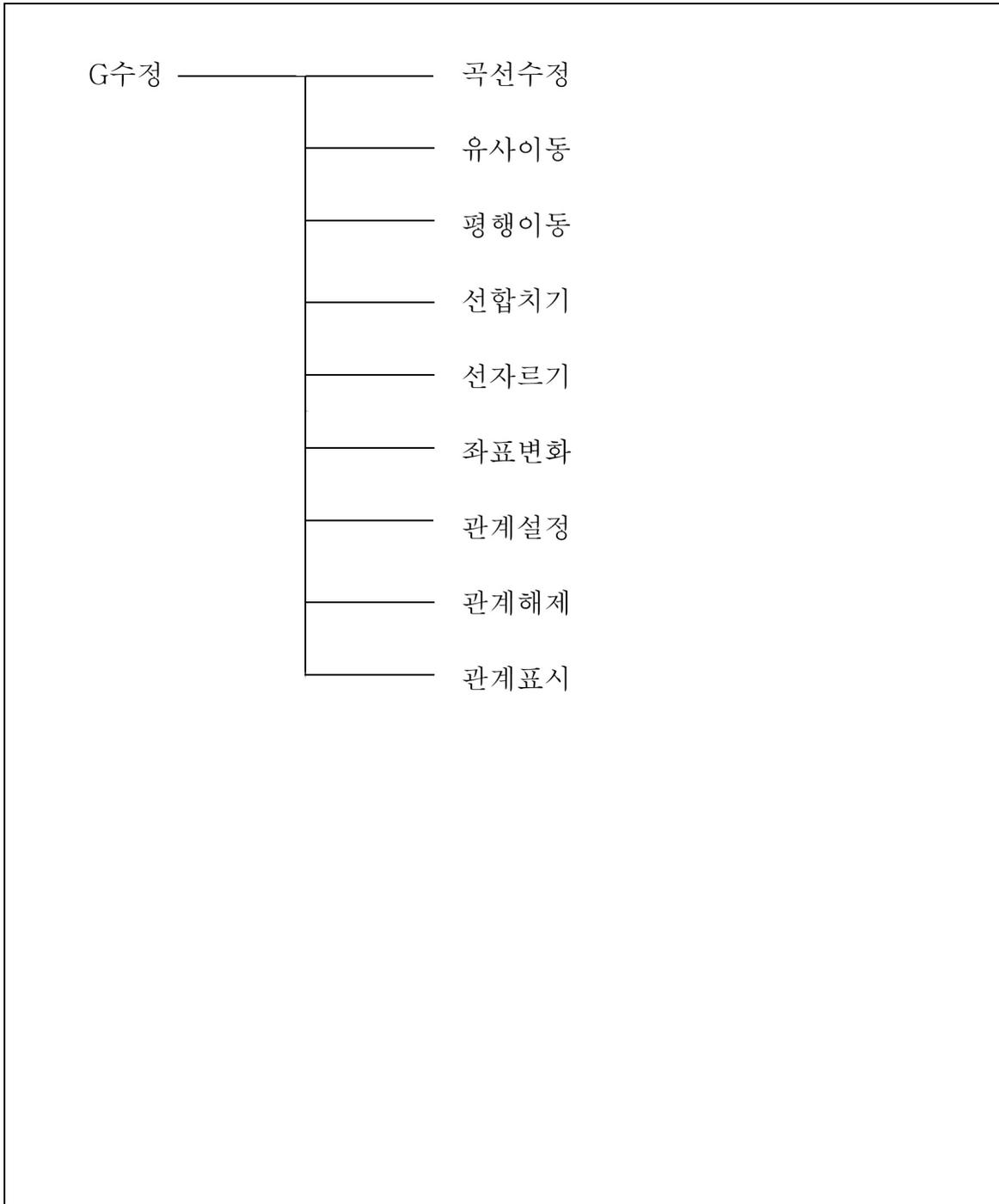


스커트

세미타이트 · 플레어

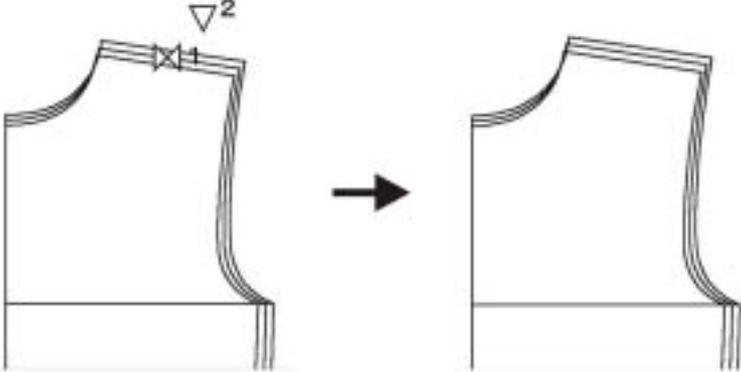


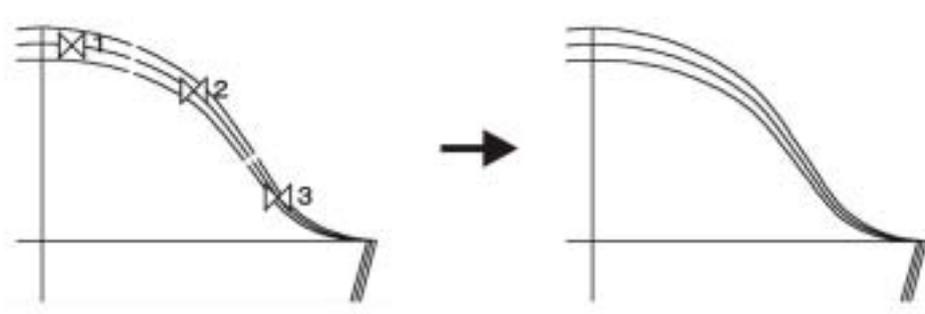
## G수정

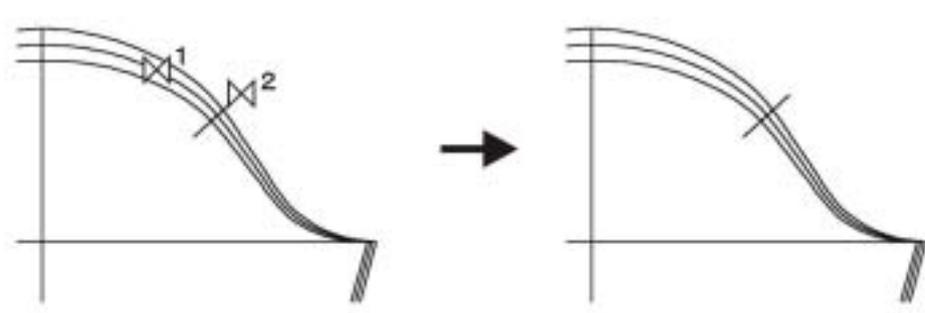


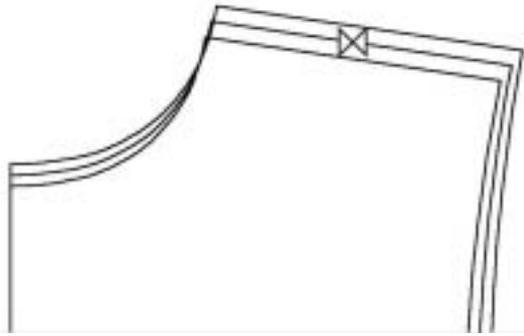
	<h3>곡선수정</h3>	기본사이즈의 커브형태의 점열을 수정하면 그레이딩전개되어 있는 사이즈 모든 라인도 유사처리해서 수정됩니다.??	g s s
<p>&gt;수정할 선을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;이동할 점을 지시 : 2 3</p>		기본 사이즈의 수정할 곡선을 지시합니다.??  곡선의 점을 이동하오수정합니다.??  점을 이동하여 곡선을 수정합니다.?? 수정시, 오리지널 커브가 적색으로 남습니다.?? 수정후, 오리지널 커브는 사라집니다.?? 수정시, <u>길이·간격·폭·높이</u> 의 수치가 표시됩니다.?? <u>간격·폭·높이</u> 는 이동전의 수정점과 이동후의 수정점과의 거리가 됩니다.??	

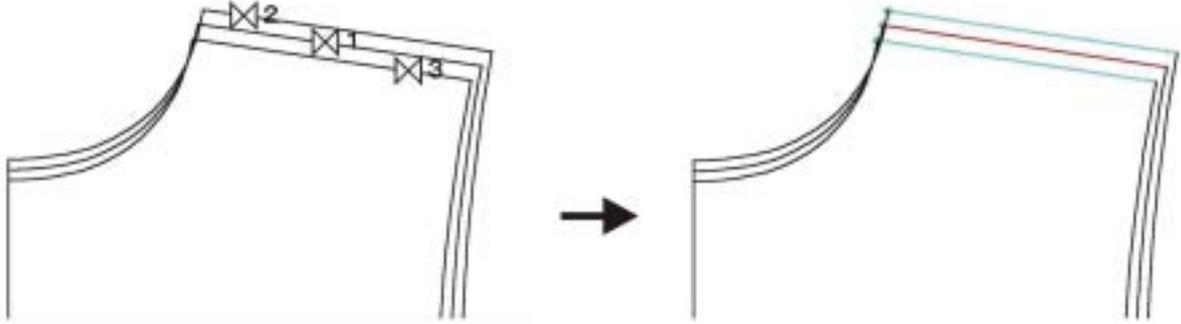
	<h3>유사이동</h3>	기본사이즈가 지시한 요소의 단점을 이동하면, 그레이딩전개되어있는 모든 사이즈도 동시에 수정됩니다.??	s r g
<p>&gt;대상요소를 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;새로운 점을 지시 : 단점 ▷ &lt;2 ??</p>		이동할 단점측을 지시합니다.??  이동후의 점을 지시합니다.??  점모드 『단점』 『임의점』 등도 가능	

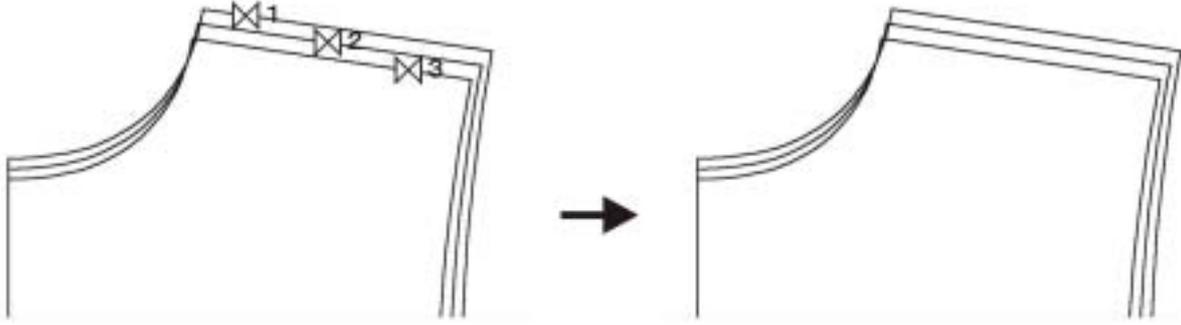
	<p><b>평행이동</b></p>	<p>기본사이즈의 요소를 평행이동할 때 그레이딩 전개되어 있는 모든 사이즈도 동시에 수정됩니다.??</p>	<p>g p l</p>
			
<p>&gt; 이동할 요소를 지시 : ▷ &lt;1 ??</p> <p>&gt; 이동할 측을 지시 : 2</p> <p>주) 방향을 가리키는 위치는 모든 사이즈의 라인에 대한 위치를 지정하십시오.??</p> <p>&gt; 평행이동의 간격 : 0 . 3</p> <p>주) 커브의 평행선을 그릴 때는 시작점에 ?? 가까운 점을 지시합니다.??</p> <p>시작점을 모르면, 지시한 쪽과 반대쪽에 평행선이 그려졌을 때는 다시 안쪽의 단점에 가까운 점을 지시하던지 간격을 마이너스로 입력합니다. ??</p>	<p>평행이동하고 싶은 기본 사이즈 패턴 요소를 지시??</p> <p>평행이동한 요소에 다른 요소가 접속되어있는 경우에는, 그 요소도 동시에 수정됩니다.??</p> <p>평행이동하고 싶은 방향을 지시??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>		

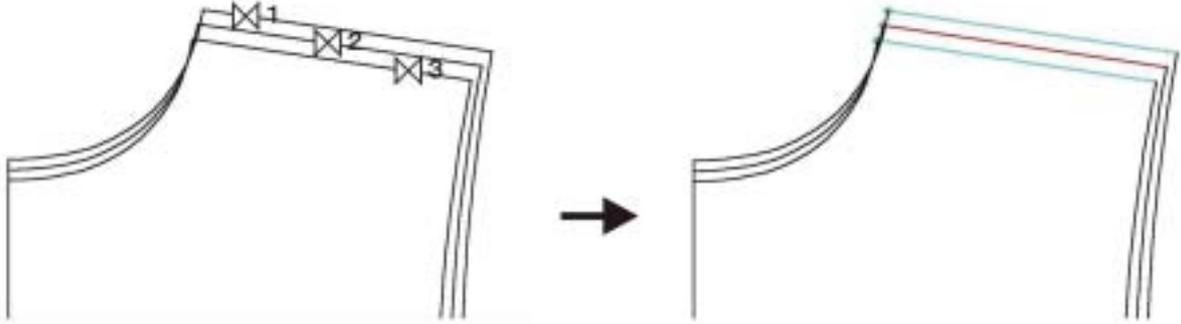
	<h3>선합치기</h3>	기본 사이즈의 복수요소를 1개의 곡선으로 고치고, 또한?? 곡선을 지정한 점열수를 변경하면, 그레이딩 전개되어있는 모든 사이즈도 동시에 수정됩니다.??	g r c
			
<p>&gt;선합치기할 요소를 지시 : ▷ ◁1 ▷ ◁2 ▷ ◁3??</p> <p>&gt;점수 = 8</p>	곡선에서 합칠 요소를 차례로 지시합니다.??  새로 만들 곡선의 점열수를 입력합니다.??  이때 점열수는 3점이상 15점이하가 됩니다.??  고친 커브를 수정하고 싶을때는 『SS선수정』을 사용?? 하십시오??		

	<h3>선자르기</h3>	1사이즈의 요소를 지정하여 컷트하면 모든 사이즈의 라인이 절단되고, 동시에 각각 G관계 데이터가 설정됩니다. ??	영??
			
<p>&gt;분할될 요소를 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;기준선을 지시 : ▷ ◁2??</p> <p>주) 화면상에서는 아무것도 변화하지 않으나, 요소는 절단선으로 나뉘져 있습니다.??</p>	절단할 요소를 지시합니다.??  기준선을 지시합니다.  점모드 『단점』 『임의점』 등도 가능		

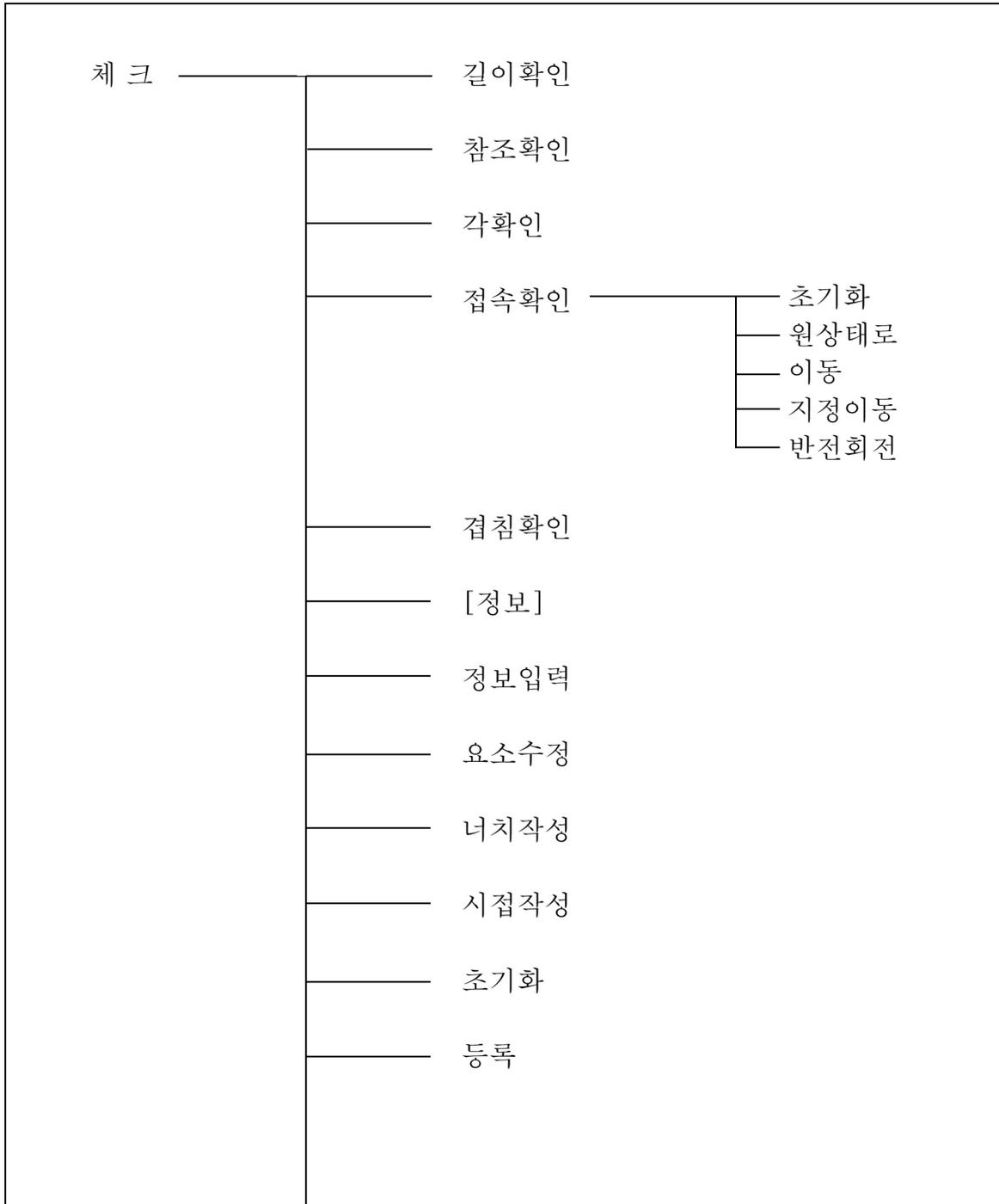
	<h2 style="text-align: center;">좌표변화</h2>	<p>요소의 단점을 지시하면 각사이즈와 기본과의 XY변경량이 표에 의해 일람되며, 변화량을 변경하여 수정 버튼을 클릭하면 단점위치가 이동합니다. 기본사이즈 단점의 색은 빨간색으로 표시됩니다.??</p>	<p>g x y</p>																										
																													
<p>&gt; 대상요소를 지시 : ▷ ◁??</p>	<p>기본사이즈 패턴에서 이동하고 싶은 단점을 지시합니다.??</p> <p>기본사이즈에서 본 그레이딩 사이즈의 좌표변화량이 표시됩니다.??</p> <p>수정한 경우에는 표의 수치를 바꿔넣고 수정 버튼을 클릭???? 하십시오.??</p> <div data-bbox="571 1070 1027 1234" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">결과표</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: right; padding-right: 5px;">표시행</td> <td style="border: 1px solid gray; width: 40px; text-align: center;">12</td> <td style="padding: 0 5px;">수정</td> <td style="padding: 0 5px;">처음</td> <td style="padding: 0 5px;">끝</td> <td style="padding: 0 5px;">▲</td> <td style="padding: 0 5px;">▼</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right; padding-right: 5px;">사이즈</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">Y</td> <td style="text-align: center;">길이</td> <td style="text-align: center;">폭</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: right; padding-right: 5px;">7</td> <td style="border: 1px solid gray; text-align: center;">-0.5</td> <td style="border: 1px solid gray; text-align: center;">-0.5</td> <td style="border: 1px solid gray; text-align: center;">9.5</td> <td style="border: 1px solid gray; text-align: center;">9.5</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: right; padding-right: 5px;">11</td> <td style="border: 1px solid gray; text-align: center;">0.5</td> <td style="border: 1px solid gray; text-align: center;">0.5</td> <td style="border: 1px solid gray; text-align: center;">10.5</td> <td style="border: 1px solid gray; text-align: center;">10.5</td> <td colspan="2"></td> </tr> </table> <p style="text-align: center; font-size: x-small;">주&gt;수정은 XY좌표 만니다.</p> </div>	표시행	12	수정	처음	끝	▲	▼	사이즈	X	Y	길이	폭			7	-0.5	-0.5	9.5	9.5			11	0.5	0.5	10.5	10.5		
표시행	12	수정	처음	끝	▲	▼																							
사이즈	X	Y	길이	폭																									
7	-0.5	-0.5	9.5	9.5																									
11	0.5	0.5	10.5	10.5																									

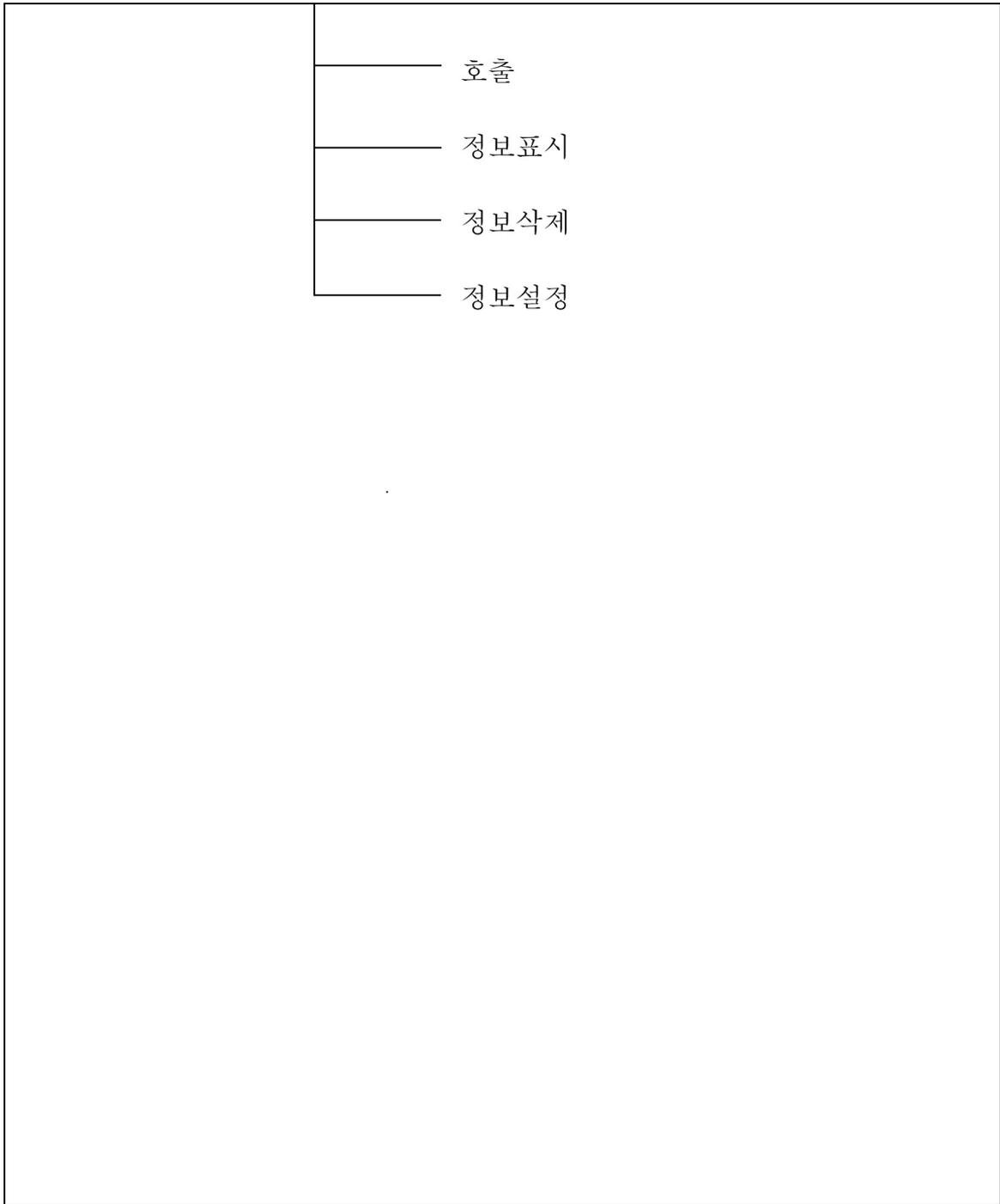
	<b>관계설정</b>	G관계정보를 설정합니다.??	g r s
			
<p>&gt;기본 요소를 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;다른 사이즈 요소를 지시 : ▷ &lt;2 ▷ &lt;3??</p>		<p>기본사이즈 패턴을 지시합니다.??</p> <p>그레이딩된 요소를 모두 선택합니다.??</p> <p>기본사이즈는 빨간색표시, 그레이딩사이즈는 파란색으로 표시됩니다.??</p>	

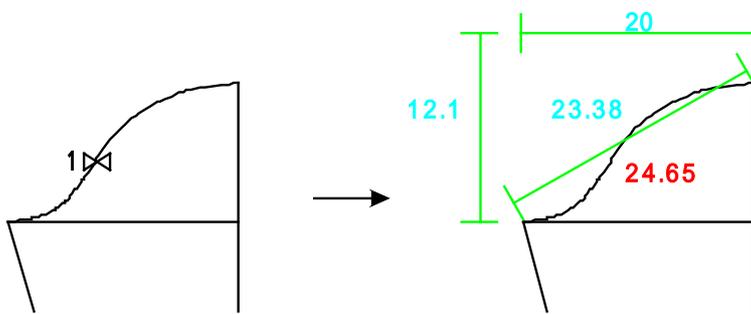
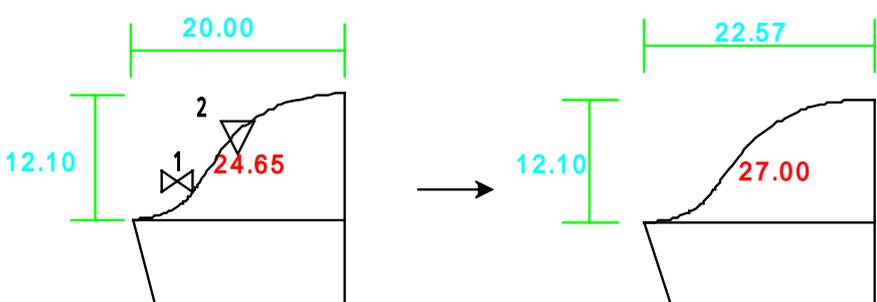
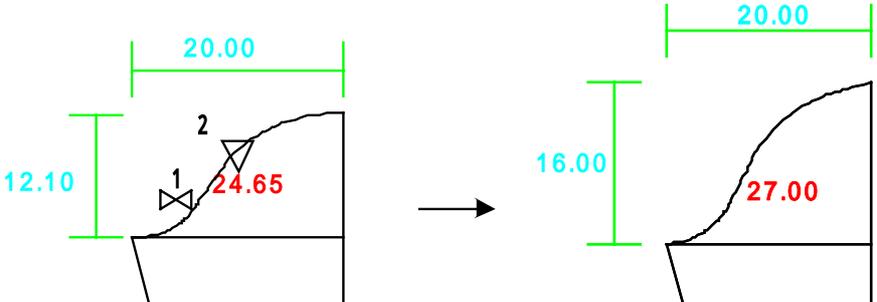
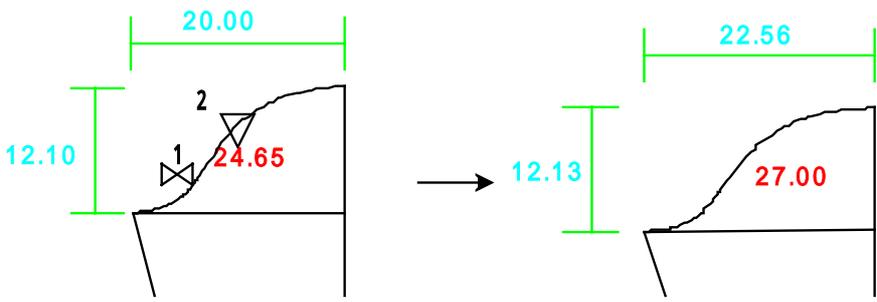
	<b>관계해제</b>	G관계정보를 해제합니다.??	g r d
			
<p>&gt;그레이딩 요소를 지시 : ▷ &lt;1 ▷ &lt;2 ▷ &lt;3 ??</p> <p>주) 화면상에서 아무것도 변화하지 않으나, G관계정보는 삭제되어 있습니다.??</p>		<p>그레이딩정보를 삭제하고 싶은 요소를 선택합니다.??</p> <p>『정보표시』를 하면, G정보를 삭제한 요소는 모두 빨간색으로 표시됩니다.</p>	

	<p><b>정보표시</b></p>	<p>G관계정보의 설정상태를 표시합니다.?? (기본 사이즈는 빨간색, 그레이딩사이즈는 파란색을 표시됩???) 니다.)</p>	<p>g d s p</p>
			
<p>&gt;그레이딩 요소를 지시 : ▷ ◁1 ▷ ◁2 ▷ ◁3 ??</p>		<p>그레이딩 관계를 표시하고 싶은 요소를 선택합니다.??  기본사이즈는 적색표시, 그레이딩 사이즈는 청색으로 표시됩니다.??</p>	

# 체 크

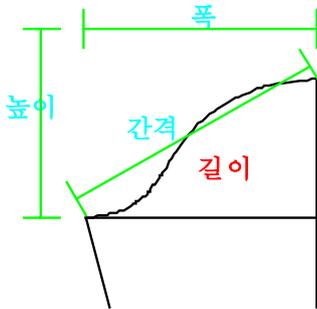




길이확인	요소의 치수를 화면상에 표시하고, 수치를 다시 입력하여 패턴을 수정합니다.??	dim
		
1 = 좌우		
2 = 상하		
3 = 선상		

>요소를 지시 :  
▷ <1??

화면상에 치수를 표시할 요소를 지시합니다.??



치수를 표시할 때는 ON 표시하지 않을 때는 OFF 중에 선택합니다.??

표시 . . . ON · OFF의 선택에 따라, 폭, 높이, 간격 길이의 화면상에서의 치수표시를 변경합니다.

도형 . . . 중지후, 화면상에 수치를 남길 수 있습니다.??

요소삭제 · 「요소지정」으로 삭제할 수치를 지정합니다.

수정 . . . 수치를 수정합니다??

중지 . . . 중지 · 종료를 합니다.

(수치를 수정할 때)??

>수정하고 싶은 곳을 지시 :

>수정치수치를 입력 =  
2 2 . 5

>이동단점을 지시 : 단점  
▷ <

>이동방향을 지시:  
1 = 좌우 , 2 = 상하 , 3 = 선상 :  
1

수정 을 클릭합니다. ??  
수정할 수치를 지시합니다.??

수정할 수치를 입력합니다.??

수정할 요소의 이동축을 지시합니다.??

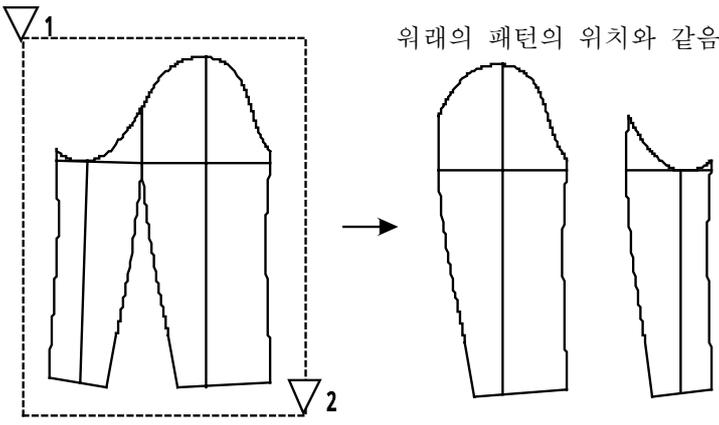
수정할 단점이 어떤 방향으로 이동할 것인가를 선택합니다.

필요없을 때는 메시지는 표시되지 않습니다.??

체크	참조확인	요소를 이동하여 다른 요소에 맞춥니다.??	a
<p>&gt; 대상요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 기준선을 지시 : ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 접점시작위치 (교차할 요소 또는 점) : ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 대응할 선을 지시 : ▷ &lt;5??</p> <p>&gt; 접점시작위치(교차할 요소 또는 점) : ▷ &lt;6??</p> <p>&gt; 맞출점을 지시 :</p> <p>&gt; 이대로 종료(y) 복사(c) ?? 원래상태로 돌아감(n) 반전(m)?? =</p>	<p>이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동측에 맞출 기준선을 지시합니다.??</p> <p>이동측에 맞출 위치를 지시합니다.??</p> <p>교차요소를 지시했을때는 교점을 구할 수 있습니다.?? 단점부터 몇cm 또는 선상점을 사용할 수 있습니다.?? 오른쪽 클릭은 기준선의 단점을 지시한 것으로 간주합니다. 점모드, 『단점』·『임의점』 등도 사용가능합니다.</p> <p>대응할 요소가 맞출 선의 단점측을 지시합니다.??</p> <p>대응측의 맞출위치를 지시합니다.?? (이동측과 같음)??</p> <p>대응선상을 지시하면 그 위치에서의 접점이 바뀌고, 요소가 표시됩니다.?? 이때, 오른쪽을 클릭하면 코맨드의 입력도 가능해집니다.</p> <p>화면에서 지시하고 있는 녹색선이 지워지지만, 마우스로 위치를 지시하면 다시 표시됩니다.?? 점모드, 『단점』·『임의점』 등도 사용가능합니다.</p> <p>이대로 종료...현상태의 녹색 위치로 원래의 요소가 이동합니다.??</p> <p>복사...현상태의 녹색 위치로 요소가 이동복사됩니다.??</p> <p>원상태로 돌아감...원상태로 돌아갑니다.??</p> <p>반전...접점의 위치에서 요소가 반전 표시됩니다.??</p>		

	<h2 style="text-align: center;">각 확인</h2>	접하는 2개의 패턴의 요소의 연결을 수정합니다.??	ac
<p>&gt; 이동측 기준선 : ▷◁□□ ▷◁1□□</p> <p>&gt; 이동측 연결선 : ▷◁□□ ▷◁2□□</p> <p>&gt; 대응측 기준선 : ▷◁□□ ▷◁3□□</p> <p>&gt; 대응측 연결선 : ▷◁□□ ▷◁4□□</p> <p>&gt; 수정하는 점수 (3~15) = 1 0</p> <p>&gt; 이동할 점을 지시 :</p> <p>&gt; 마우스로 이동하여 수정 :</p> <p>&gt; 설정하시겠습니까? 예 (y) 아니요 (n) =</p>		<p>이동하는 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동할 요소의 연결선을 지시합니다.??</p> <p>대응할 요소를 지시합니다.??</p> <p>대응하는 요소 연결선을 지시합니다.??</p> <p>연결선을 커브에 점열수를 입력합니다??</p> <p>곡선수정을 합니다. (『ss수정』의 처리와 같습니다.)??</p> <p>곡선수정을 하지않을 때는 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>곡선수정후 오른쪽을 클릭합니다.??</p>	

접속확인	<b>초기화</b>	이전에 행한 접속확인을 기억한 데이터를 삭제합니다. ?? (시스템 가동시에는 초기화됩니다.)??	c k i
시스템에 기억되어있는 데이터가 초기화되므로, 화면상에서의 변화는 없습니다.??			

접속확인	<b>원상태로</b>	기억한 원래의 위치로 수정한 요소를 돌려놓습니다.??	c k b
			
<p>&gt; 원래대로 돌릴 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p>		<p>원래상태로 돌릴 요소를 지시합니다.??</p> <p>패턴 마다 돌릴 때는, 『영역교차내』를 사용합니다.?? 기억하지 않은 요소를 지시했을 때는 무시됩니다.??</p> <p>위치기억은 『이동』·『지정이동』·『반전회전』 으로 실행합니다.?? 각 코멘드는 몇 번이라도 사용 가능하지만, 최초에 실행한 위치를 기억합니다.??</p>	

<p>접속확인</p>	<p><b>이 동</b></p>	<p>각 요소의 접속부분을 체크하기 위해 원래의 위치를 기억 하고, 요소를 2점 사이에서 이동합니다.??</p>	<p>c k m</p>
<p>&gt;이동할 요소를 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;이동할 원점을 지시 : 단점 ▷ &lt;2??</p> <p>&gt;이동후의 점을 지시 : 단점 ▷ &lt;3??</p>		<p>이동할 요소를 지시합니다.?? 패턴마다 이동할 때는, 『영역교차내』를 사용합니다.??</p> <p>이동할 점을 지시합니다.?? 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 사용가능합니다.</p> <p>이동후의 점을 지시합니다.?? 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 사용가능합니다.</p>	

<p>접속확인</p>	<p><b>지정이동</b></p>	<p>각 요소의 연결부분을 체크하기 위해 원래의 위치를?기억 각요소를 맞춰 이동(2개의 기준선이 맞도록)합니다.??</p>	<p>c k a</p>
<p>&gt;이동할 요소를 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;이동할 기준선을 지시 : ▷ &lt;2??</p> <p>&gt;이동후의 기준선을 지시 : ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;맞춤위치 (오른쪽 클릭=3.0)?? =</p>		<p>이동할 요소를 지시합니다.?? 패턴마다 이동할 때는, 『영역교차내』를 사용합니다.??</p> <p>이동할 기준선의 단점을 지시합니다.??</p> <p>이동후의 기준선의 단점을 지시합니다.??</p> <p>기준선이 겹치는 위치의 길이를 입력합니다.?? (오른쪽을 클릭하면 겹치는 위치가 3cm로 됩니다.)??</p>	

<p>접속확인</p>	<h2 style="text-align: center;">반전회전</h2>	<p>각 요소의 접속부분을 체크하기 위해서 원래위치를 기억하고, 요소를 반전(2개의 기준선이 맞춰지도록)합니다.??</p>	<p>c k a m</p>
<p>&gt; 이동할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 이동할 점을 지시 : ▷ ◁3??</p> <p>&gt; 이동후의 기준선을 지시 : ▷ ◁4??</p> <p>&gt; 맞춤위치 (오른쪽 클릭=3.0) = 1</p>		<p>이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>패턴마다 이동할 때는, 『영역교차내』를 사용합니다.??</p> <p>이동할 기준선의 단점을 지시합니다.??</p> <p>이동후의 기준선의 단점을 지시합니다.??</p> <p>기준선이 겹치는 위치의 길이를 입력합니다.?? (오른쪽을 클릭하면 겹치는 위치가 3cm로 됩니다.)??</p>	

	<h2 style="text-align: center;">겹침확인</h2>	<p>겹쳐져 있는 요소(작수치)를 빨간선으로 표시합니다.??</p>	<p>p a c</p>
<p>주) 작수의 요소가 겹쳐져있는 부분이 빨강색 표시되고, 홀수의 겹침 (1개의 선이라도)이 있는 곳은 물색으로 표시됩니다.??</p> <p>주) 중복되어있는 요소가 홀수일 때는 체크되지 않습니다.??</p> <p>주) 홀수요소가 겹쳐있을 때는 요소삭제의 영역교차내(F4)로 감싸서 선택되었다[O]로 확인할 수 있습니다.??</p>			

**정보입력** 『요소수정』 『합인(대조인)작성』 『시점작성』을 하기 위해서, 수정을 위한 입력치수, 요소의 길이, 2점간의 거리, 수정을 위한 계산식 등을 설정합니다.??



1 . spec룰테이블 **입력** · **요소지시** · **거리** · **식** 정보데이터의 종류??

**입력** . . . 숫자입력 (사이즈 영역내에 수치를 설정합니다.??)

**요소지시** . . . 패턴을 구성하는 요소에 대해서 정보명칭을 붙입니다.??  
정보명칭이 붙어있는 요소의 길이를 지시합니다.??

**거리** . . . 정보명칭이 붙어있는 요소의 단점에서, 2점간의 넓이 · 높이 · 거리의 지정을 행하고, ??  
SPEC테이블에 측정결과를 표시합니다.??

**식** . . . **입력** **요소지시** **거리** 의 수치에서 식을 작성하고, 그 수치를 SPEC테이블에 지시합니다.

2 . SPEC 룰테이블 **추가** help등록 · spec 룰테이블의 설정??

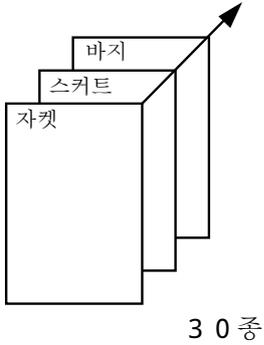
spec 룰테이블의 **입력** · **요소지시** · **거리** · **식** 의 종류를 선택합니다.??

spec 룰테이블의 **추가**를 클릭합니다.??

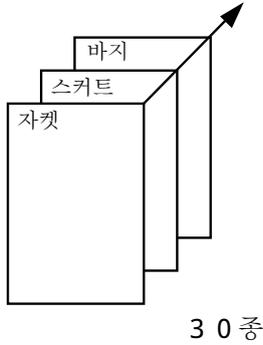
Help화면은 각 정보 데이터마다 다르므로, 각 아이템마다 분류해서 등록합니다.??

분류는 정보데이터마다 30종이 등록가능합니다.??

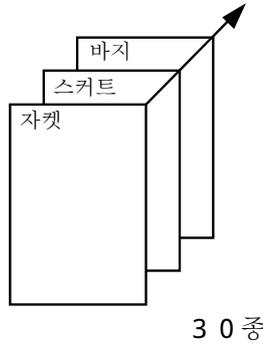
입 력



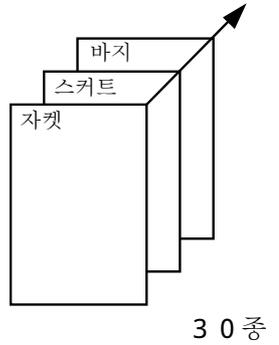
요소지시



거리



식



**HELP**

▲
▼

	항목명	변수명
1	앞목길이	fnl
2	뒤목길이	bnl
3	앞A.H	fah
4	뒤A.H	bah
5	앞소매산	fs

분류명

항목명은 전각으로 6자·반각12문자로 입력하십시오.??

변수명은 반각6자 이내에서 입력하십시오.??

. . . 이전화면·다음화면의 변경을 행합니다.??

중지 . . . spec 룰레이블?화면으로 돌아갑니다.???

분류명칭내를 지시하면 분류화면이 지시됩니다.??



번호를 선택하고 **삭제**를 클릭하면 등록되어있는 분류가 항목명·변수와 함께 삭제됩니다.??

등록되어있는 분류명을 클릭하면 그 분류의 항목명·변수help를 열 수 있습니다.??

. . . 이전 화면·다음화면의 변경을 행합니다.??

**중지** . . . spec를 테이블 화면으로 돌아갑니다.??

영역안쪽을 지시하고, 분류명을 입력한 후 **설정**을 클릭합니다.??  
(전각 6문자, 반각12문자입니다)??

**《입력한 문자를 변경할 때》**

왼쪽클릭 . . . 커서위치를 지정합니다.??

오른쪽클릭 . . . 커서위치를 무시하고 입력을 완료합니다.??

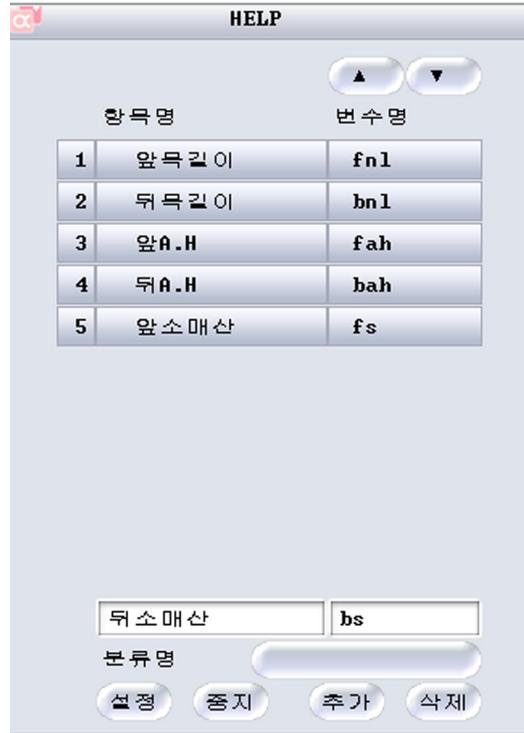
. . . 커서위치를 1글자왼쪽으로 이동합니다.??

. . . 커서위치를 1글자 오른쪽으로 이동합니다.??

**BS** . . . 커서위치의 앞 문자를 삭제합니다.??

**화면이동** . . . 커서위치 다음 문자를 삭제합니다.??

Enter key . . . 커서위치 이후의 문자를 삭제하고 입력을 완료합니다.??



번호를 선택하고 **삭제**를 클릭하면 등록되어있는 항목명이 변수와 함께 삭제됩니다.??

왼쪽을 지시하고 항목명을 입력합니다. (생략가능)??

오른쪽을 지시하고 변수명을 입력합니다.??

**추가**를 지시하면 **Help**에 등록됩니다.??

spec 룰테이블에 표시할때는 항목명 또는 변수명을 클릭합니다.??

항목명과 변수명을 입력후 **설정**을 지시하면 help등록하지 않고 spec 룰테이블에 직접?? 설정됩니다.??

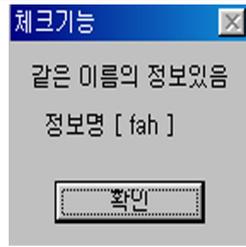
**help**의 표시순서를 변경할 때는 항목명 또는 변수명을 지시하면 다음 행에 삽입됩니다.??

변수명을 6자이상 입력 했을때는 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.??



**OK** 를 클릭합니다.??

동명의 항목명과 변수명이 spec 룰테이블에 있을 때는, 다음 메시지가 표시됩니다.??



OK 를 클릭합니다.??

3 . spec 룰테이블 **입 력** · **요소지시** · **거 리** · **식** 정보 데이터의 설정??

**입력** . . . **Help**의 항목명과 변수명을 설정합니다.??  
 흰색문자로 표시됩니다.

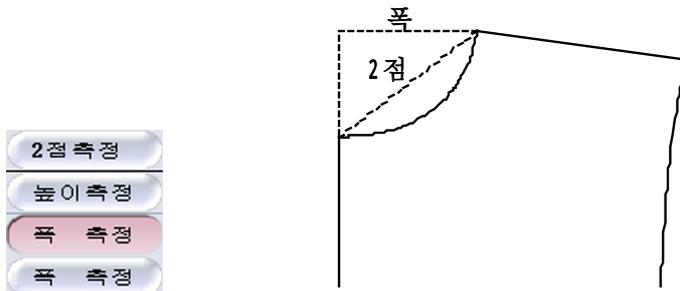
**요소지시** . . . **Help**의 항목명과 변수명을 설정합니다.??  
 노란색문자로 표시됩니다.

**거리** . . . **Help**의 항목명과 변수명을 설정합니다. ??  
 항목명 또는 변수명을 지시하면 입력설정화면이 표시됩니다.  
 녹색문자로 표시됩니다.??



항목명 · 변수명을 변경할 때는, 영역내를 지시하고 입력변경을 실행합니다.??  
 Help는 변경되지 않습니다.??

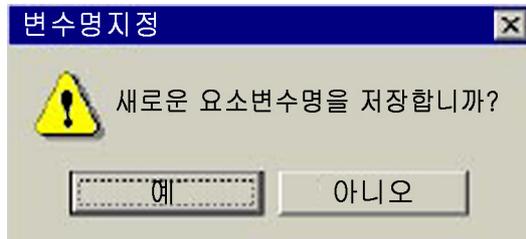
계측타입 영역내를 클릭합니다.??



제1점의 요소 왼쪽영역을 지시하면 요소지시 Help화면이 표시됩니다.??



항목명 · 변수명이 없을 때는,   을 클릭하면 항목명 · 변수명을 입력합니다.??  
 입력후, 설정완료를 클릭합니다.??  
 입력예) ‘어깨폭’을 측정할 때에는 어깨선 등의 항목 · 변수가 spec 룰테이블에 있어야만 합니다.

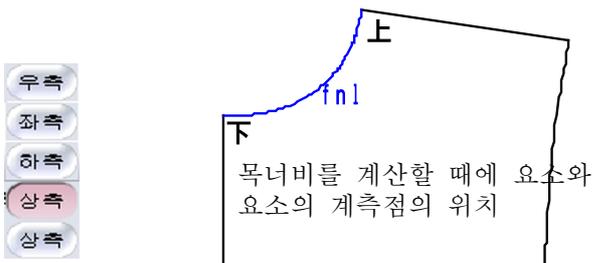


예를 클릭합니다.??

측정위치의 항목명 또는 변수명을 지시하면, spec 룰테이블에 변수명이 표시됩니다.??

제 1 점 의 요소??

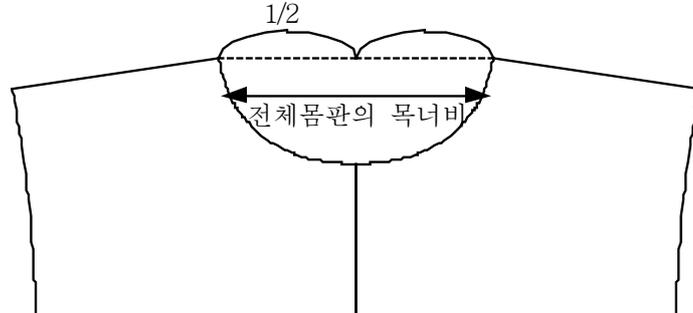
오른쪽 영역안을 클릭합니다.??



제2점을 요소??

좌우영역 안을 1점의 요소와 같이 입력합니다.??

배율 계측결과에 대해서 구하는 거리의 배수를 입력합니다.??



**등록** . . . 각 영역안을 설정후, **등록**을 클릭합니다.??

**중지** . . . 이전 화면으로 돌아갑니다.??

**거리** 를 변경할때는 항목명 또는 변수명을 지시하면 입력설정화면이 표시됩니다.??  
설정변경후 **수정** 을 클릭합니다.??



**삭제** . . . spec 룰테이블 **거리** 의 항목명과 변수명을 삭제합니다.??

**중지** . . . spec 룰테이블 화면으로 돌아갑니다.??

**식** . . . **Help** 의 항목명과 변수명을 설정합니다.??  
항목명 또는 변수명을 지시하면 입력화면이 표시됩니다. ??  
표시는 수색문자입니다.??



항목명 · 변수명을 변경할 때는 영역안쪽을 클릭하여 입력변경을 실행합니다.??  
Help는 변경되지 않습니다.??

식영역내를 클릭하면 **요소지시**의 Help 화면이 표시됩니다.??  
식을 설정할 항목명 또는 변수명을 클릭하면 변수명이 표시됩니다.??

《식에 사용 할 수 있는 기호·문자》

항목명 . . . [ 예 ] F A R M F S L B 등

수치 . . . [ 예 ] 2 . 5 2 3 . 1 4 1 5 등

4칙 . . . + - \* /

괄호 . . . [ 예 ] ( F A R M + B A R M ) / 2 등

관수 . . . S I N C O S T A N  
[ 예 ] S I N ( A N G ) C O S ( A N G ) T A N ( A N G )  
ANG는 홑수입니다.??

평방근 . . . S Q R T [ 예 ] S Q R T ( 2 )

최소치 . . . M I N [ 예 ] M I N ( a , b , c , d )  
a , b , c , d 내의 제일 작은 수치를 얻을 수 있습니다.??

최대치 . . . M A X [ 예 ] M A X ( a , b , c , d , )  
a , b , c , d 내의 제일 큰 수치를 얻을 수 있습니다.??

기본 사이즈의 변수명 . . . [ 예 ] F A R M - \$ F A R M ( 증가한 앞AH의 길이 ) ??  
\$가 붙으면 무조건 기본 사이즈의 변수명을 얻을 수 있습니다.??

**등록** . . . 각 영역안을 설정 후 **등록**을 클릭합니다.??

**중지** . . . spec 룰테이블 화면으로 돌아갑니다.??

**식** 을 설정할 때는 항목명 또는 변수명을 클릭하면 식입력 설정화면이 표시됩니다.??

설정변경 후 **수정** 을 클릭합니다.??



**삭제** . . . **식** 의 항목명과 변수명을 삭제합니다.??

**중지** . . . 이전화면으로 돌아갑니다.??

4 . spec 룰데이블의 표시??

**입력** • **요소지시** • **거리** • **식** . . . 지시한 정보데이터가 표시됩니다.??

**앞 화 면** . . . 페이지를 변경합니다.??  
**다 음 화 면**

**전표시** . . . 모든 정보데이터가 표시됩니다.??

5 . spec 룰데이블 **순서** 항목명의 순서변경??

정보데이터의 항목명을 변경할 때는 선두부터 순서대로 지시하고 **순서** 를 클릭합니다.????

[ 예 ] **입력**

지시순

	항목명	변수명
	1번항목	aaa
3	2번항목	bbb
	3번항목	ccc
1	4번항목	ddd
2	5번항목	eee
	6번항목	fff
	7번항목	ggg
4	8번항목	hhh



	항목명	변수명
1	4번항목	ddd
2	5번항목	eee
3	2번항목	bbb
4	8번항목	hhh
5	1번항목	aaa
6	3번항목	ccc
7	6번항목	fff
8	7번항목	ggg

주) 복수 페이지에 재차 클릭했을 경우에는 순서가 일정하지 않게 됩니다.??

6 . spec 룰 테이블 삭제 항목명의 삭제??

삭제할 항목번호를 선택하고, spec룰 테이블의 삭제를 클릭합니다.??  
취소할 때는 다시 항목번호를 지시합니다.??

7 . spec룰 테이블 ON OFF 처리의 ON · OFF

정보처리나 계산실행시에 처리를 할 것인지 안할 것인지 선택합니다.??  
항목번호를 선택하고, 처리를 클릭합니다.??

- ON . . . 처리대상이 됩니다. (영역표시는 주홍색)??
- OFF . . . 처리미대상이 됩니다. (영역표시는 색)??

8 . spec 룰 테이블 정보 정보의 처리??

요소지시로 입력한 변수명을 화면의 각 패턴에 설정합니다.??

정보를 클릭합니다.??



정보추가 . . . 지시한 요소에 정보명을 붙입니다.??

정보를 붙일 사이즈를 지시합니다.??  
취소할 때는 다시 사이즈 영역안쪽을 클릭합니다.??

범위 . . . 복수 사이즈에 정보를 붙일 때는 하나 작은 사이즈와 하나 큰 사이즈를 지시하고, [범위]를 클릭합니다.??

< > □ □ . . . 사이즈가 표시되지 않을 때에 페이지를 바꿔줍니다.??

사이즈 선택 후 **정보추가**를 클릭합니다.??

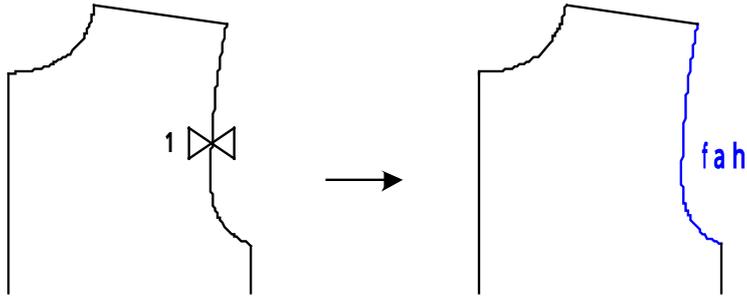
> 앞AH(fan)을 지시합니다.??  
사이즈는 (9호)입니다.??  
▷ <1 ??

> 다음으로 마우스 오른쪽 클릭?? :

항목명 또는 변수명에 대응할 요소를 지시합니다.??

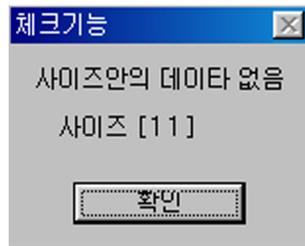
이미 정보가 붙어있는 사이즈나 **오프**미처리의 페이지는 무시됩니다.??

오른쪽 클릭합니다.??



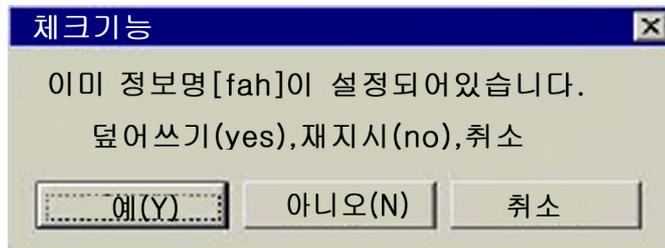
청색의 굵은 선으로 정보가 표시되어, 변수명이 요소의 중앙에 표시됩니다.??

지시사이즈에 요소 데이터가 없을 때 다음 메시지가 표시됩니다.



**OK**를 클릭합니다.??

이미 정보가 붙어있는 요소를 지시했을 때는 다음 메시지가 표시됩니다.??



**예 (y)** . . . 새로운 정보명을 바꿔 붙입니다.??

**아니오 (n)** . . . 재지시를 행합니다.??

**취 소** . . . 무시합니다.??

**정보교체** . . . 이미 설정된 정보명을 새로운 정보명으로 바꿉니다.??

정보를 붙일 사이즈를 선택합니다.??  
취소할 때는 다시 사이즈 영역안을 클릭합니다.??

**범위** . . . 복수사이즈 정보교환을 할 때는 상사이즈 하사이즈 하나씩 사이즈를 지시하고, **범위**??  
를 클릭합니다.??

**< > □ □** . . . 사이즈가 표시되지 않을 때에 페이지를 바꿔줍니다.??

변경할 항목번호를 지시하고, **정보변경**을 클릭합니다.??  
**요소지시** 이외의 항목번호는 무시됩니다.??

> AH(fan)을 지시합니다. ??  
사이즈는 [9호]입니다.??

항목명 또는 변수명에 대응할 요소를 지시합니다.??

정보에 대응하지 않는 요소를 지시했을 때는 정보가 추가 됩니다.

> 다음으로 마우스 오른쪽 :

오른쪽을 클릭합니다.??

**확인표시** . . . 정보 표시를 확인합니다.??

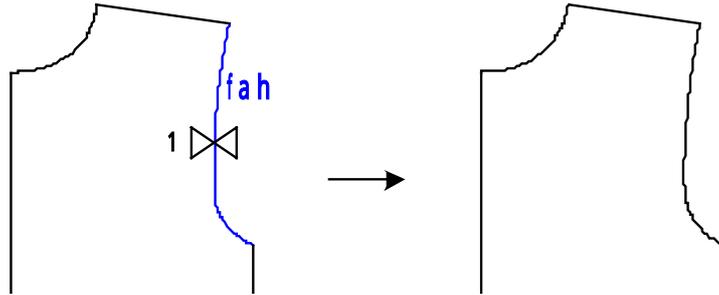
확인할 사이즈를 지시합니다. ??  
취소할 때는 다시 사이즈 영역안쪽을 클릭합니다.??

사이즈 지시 후 **확인표시**를 클릭합니다.??  
1사이즈마다 화면표시됩니다.??

**정보삭제** . . . 요소에 표시된 정보를 삭제합니다.??

삭제할 사이즈를 선택합니다. ??  
취소할 때는 다시 사이즈 버튼을 클릭하십시오.??

사이즈 지시 후 **정보삭제**를 클릭합니다.??  
1사이즈마다 화면표시됩니다.??



> 정보를 제거할 요소를 지시합니다.??  
사이즈는 [9호]입니다.??

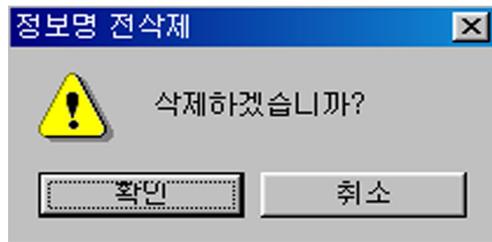
삭제할 요소를 지시합니다 ??

정보가 표시되어있지 않은 요소를 지시했을 때는 무시됩니다.??

> 다음으로 마우스 오른쪽 :

오른쪽을 클릭합니다.??

**전삭제** . . . 모든 사이즈의 정보를 삭제합니다.??



**OK** 를 클릭합니다.??

삭제하지 않을 때는 **취 소** 를 클릭합니다.??

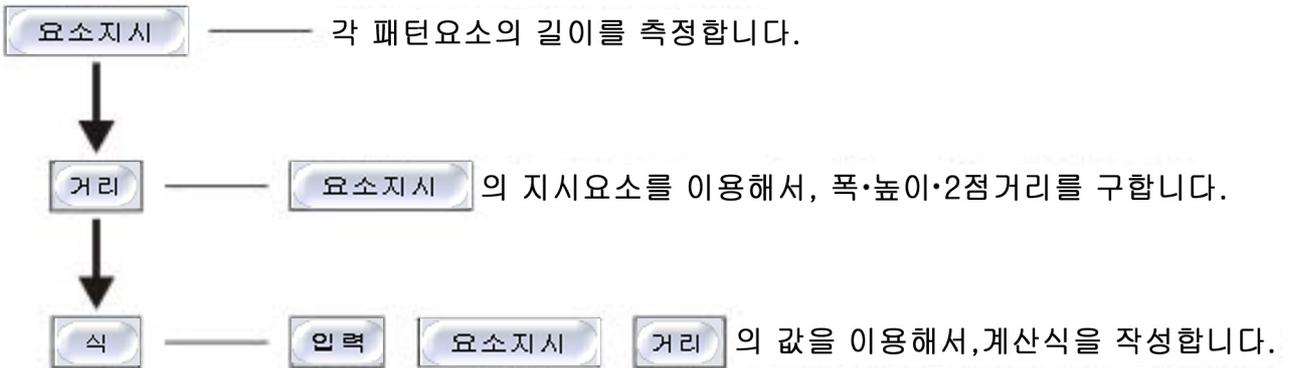
9 . spec 룰테이블 **계산시작** 계산의 실행??

spec 룰테이블의 각 항목에 따라서 계측·식 등을 처리하고, 결과를 표시합니다.??

**계산시작**을 클릭하기 전에 **정보추가**를 실행합니다.??

<처리순서>

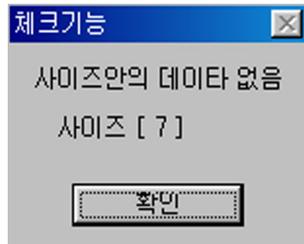
각 정보데이터마다 각 항목의 결과로 순차처리 됩니다.??



계산처리 할 사이즈를 지시합니다.??

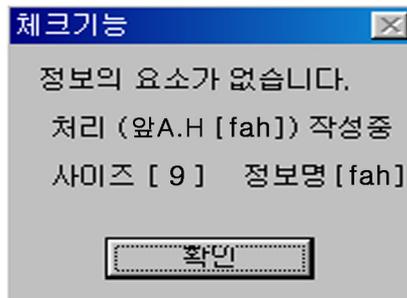
사이즈 선택 후, **계산시작**을 클릭합니다.??

선택한 사이즈에 요소가 없을 경우에는 다음 메시지가 표시됩니다.??



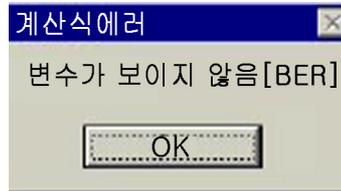
**OK**를 클릭하십시오.??

요소에 정보가 표시되어있지 않은 경우에는 다음 메시지가 표시됩니다.??

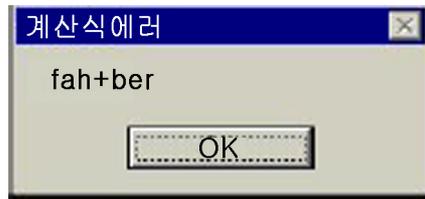


**OK**를 클릭하십시오.??

계산식에 에러가 있을 경우에는 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.??  
(변수는 모두 대문자로 표시됩니다.)??



OK를 클릭하십시오.??



OK를 클릭하십시오.??

10. spec 룰테이블 **파일** 치수테이블에 입력한 데이터의 등록·불러내기를 실행합니다.??

**파일**을 클릭합니다.??

**파일**  표시하고 있는 spec 룰테이블의 코멘트가 표시됩니다.??  
**초기화**의 실행 후에는 **신규**라고 표시됩니다.??

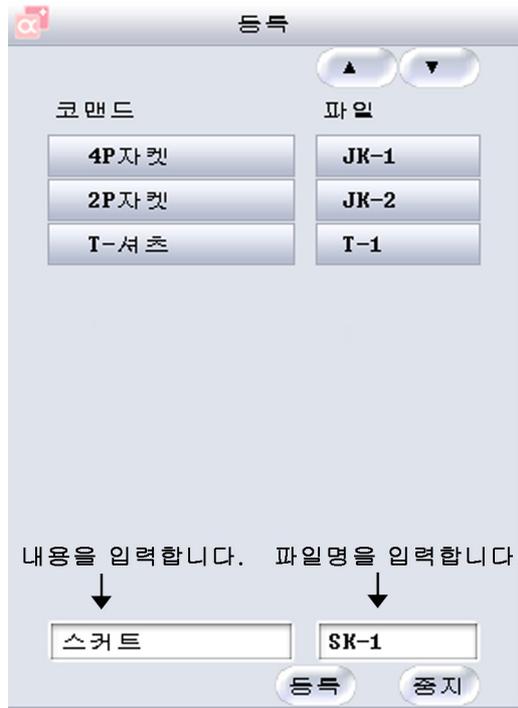


**초기화**... 표시하고 있는 spec 룰테이블을 모두 제거합니다.??

주) **요소수정** **너치작성** **시접작성**의 모든 데이터를 등록합니다.??

『체크』 『초기화』 과 같은 기능입니다.

**등록** . . . 입력 spec 룰테이블 **요소수정** . **너치작성** . **시접작성** 의 모든 데이터를 등록합니다.??



코멘트는 전각 6자 · 반각 12자로 입력하십시오.??

파일명은 반각 8자 이내에서 입력하십시오.??

. . . 이전화면 · 다음화면의 변경을 실행합니다.??

**등록** . . . 파일명 입력 후 **등록**을 클릭합니다.??

**중지** . . . spec 룰테이블 화면으로 돌아갑니다.??

『체크』 『등록』 과 같은 기능입니다.??

호출 . . . 등록된 spec 룰테이블의 모든 데이터를 불러냅니다.??



코멘트 또는 파일명칭을 클릭합니다.??

주) 요소수정 · 너치작성 · 시접작성의 데이터도 동시에 불러내어줍니다.??

『체크』 『호출』 과 같은 기능입니다.

11. spec 룰테이블 **편차**??

정보 데이터의 **입력**이 클릭되어 있을 때만 다음 메뉴가 표시됩니다.??

**편 차**를 클릭합니다.??



편차 설정??

항목명	변수명	기본	1사이즈 편차
1 앞이세입력항	fii	0	1
2 뒤이세입력항	bii	0	1

기본·1사이즈편차 . . . 기본 치수, 1사이즈의 편차를 입력합니다.??  
 기본사이즈는 생략할 수 있습니다.??

순서입력 . . . 기본사이즈·1사이즈 편차를 위에서부터의 순으로 입력합니다.??

설정완료 . . . 편차입력 후, 설정완료를 클릭합니다.??

편차를 입력할 사이즈를 선택하고 편차계산을 클릭합니다.??

<기본 사이즈와 1사이즈 편차의 관계>

기본수치는 기본사이즈 치수가 표시됩니다.??

기본사이즈와 이웃하는 사이즈부터 1사이즈 편차량이 등편차로 설정됩니다.??

지시한 사이즈가 기본사이즈에서 떨어져 있어도(차가 나더라도) 그 사이즈가 이웃하는 사이즈가 될 편차가 다를 때는 사이즈 영역안쪽을 클릭하여 입력합니다. ??

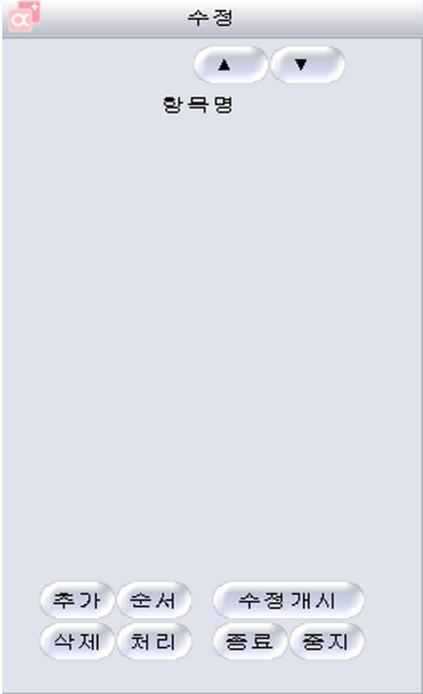
기본편차설정표

기본	1사이즈 편차
10	1
20	2



SPEC 테이블

5	7	9	11	13
8	9	10	11	12
16	18	20	22	24

	<h2 style="text-align: center;">요소수정</h2>	<p>수정방법을 설정하고, spec 룰테이블에 입력한 치수에서 패턴을 수정합니다.??</p>	
<p>1 . 수정방법의 설정??</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">추가</span>를 클릭하면 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">수정</span>의 Help화면이 표시됩니다.??</p> <p>수정항목 · 변수명을 입력합니다.??</p>			

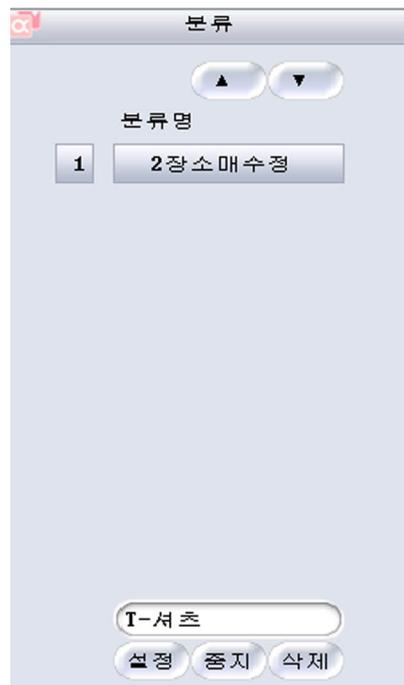


항목명을 입력합니다.??

항목명은 전각 6자 · 반각 12자에서 입력하십시오.??  
변수의 입력은 필요하지 않습니다.??

. . . 이전화면 · 다음화면의 변경을 실행합니다.??

분류명 . . . 분류등록 할 경우에는  분류명을 클릭하고, 분류명 · 항목명을 입력합니다.??



영역내를 클릭하고, 분류명을 입력후 **설정**을 클릭합니다.??  
항목명은 전각 6자 · 반각 12자에서 입력하십시오.??

이미 등록되어있는 요소수정용의 항목을 사용할 때는 그 분류명을 클릭합니다.??  
예) 2매 소매이세 수정??

. . . 앞화면 · 다음화면의 변경을 실행합니다.??

**중지** . . . 요소수정 실행화면으로 돌아갑니다.??

**삭제** . . . 번호를 선택하고 **삭제**를 클릭하면 등록되어있는 분류가 항목명 · 변수와 함께 삭제 됩니다.??



**삭제** . . . 번호를 선택하고, **삭제**를 클릭하면 등록되어있는 항목명이 삭제됩니다.??

**설정**을 클릭하면 입력화면이 표시됩니다.??



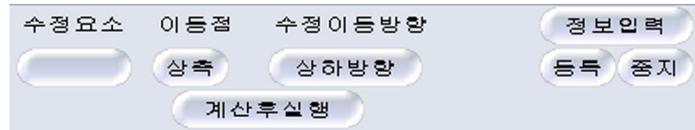
항목명 · 변수명을 변경할 때는 영역안쪽을 클릭하고 입력 · 변경을 하십시오.??  
Help는 변경되지 않습니다.??

수정 타입 영역내를 클릭합니다.??



수정방법을 선택합니다.??

평행수정 그레이딩된 요소를 기본과 평행이 되도록 수정합니다.??  
그레이딩된 요소만 수정을 실행합니다.??



수정요소 . . . spec 룰테이블 요소지시의 Help화면이 표시됩니다. ??  
수정할 요소의 변수명을 설정합니다.??

수정점 영역내를 클릭합니다.??



수정요소의 이동점측을 선택합니다.??

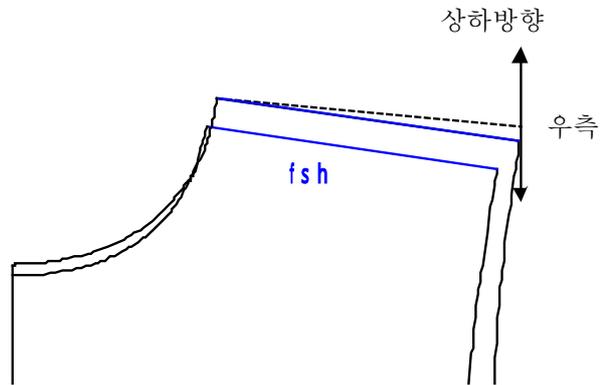
수정이동방향 영역내를 클릭합니다.??



수정요소의 이동방향을 선택합니다.??

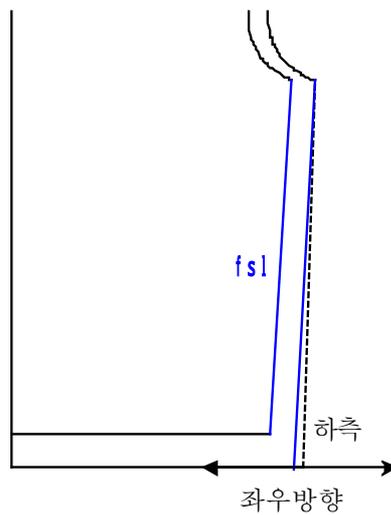
[ 예 ] 어깨너비를 변경하지 않고, 어깨선을 평행 수정합니다.??

수정요소	이동점	수정 이동방향	정보인력
fsh	좌측	상하방향	수정 중지
계산후실행			삭제

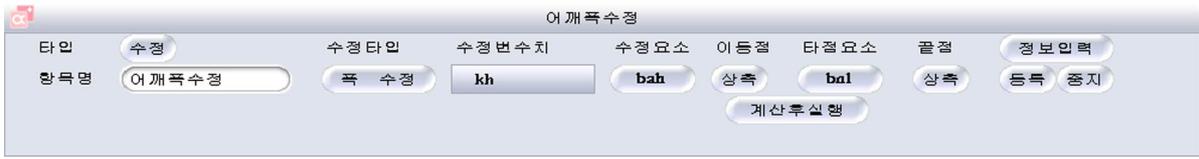


[ 예 ] 몸판길이를 변경하지 않고, 옆선을 평행수정합니다.??

수정요소	이동점	수정 이동방향	정보인력
fsl	하측	상하방향	수정 중지
계산후실행			삭제



**높이·폭수정** 수정요소를 치수테이블의 수치를 기본으로 2점간의 높이 또는 넓이를 수정합니다.??



수정치변경 . . . 치수테이블의 전 항목명이 표시되며, 식 입력이 가능합니다.??

요소수정 . . . 치수테이블 **요소지정**의 Help화면이 표시됩니다.??  
수정할 요소의 변수명을 설정합니다.??

이동점 영역내를 클릭합니다.??



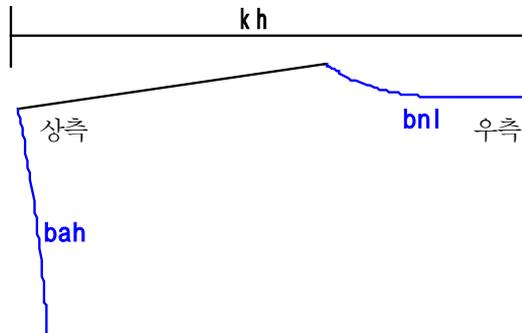
수정요소의 이동점측을 선택합니다.??

타점 요소 . . . spec 룰테이블 **요소지시**의 Help화면이 표시됩니다.??  
높이·폭의 기점이 되는 요소의 변수명을 설정합니다.??

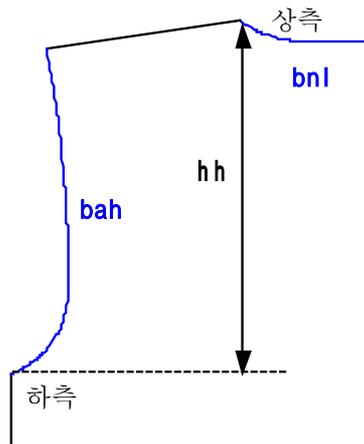
단점 영역안쪽을 클릭합니다.??



기점을 지시합니다.??



[ 예 ]



**거리수정** 두점간의 거리를 spec 룰테이블에 입력한 치수로 수정합니다.??



수정치수변경 spec 룰테이블의 항목명이 표시되며, 식의 입력이 가능합니다.??

수정요소 spec 룰테이블 **요소지시**의 Help화면이 표시됩니다.??  
수정할 요소의 정보명을 설정합니다.??

이동점 영역내를 클릭합니다. ??



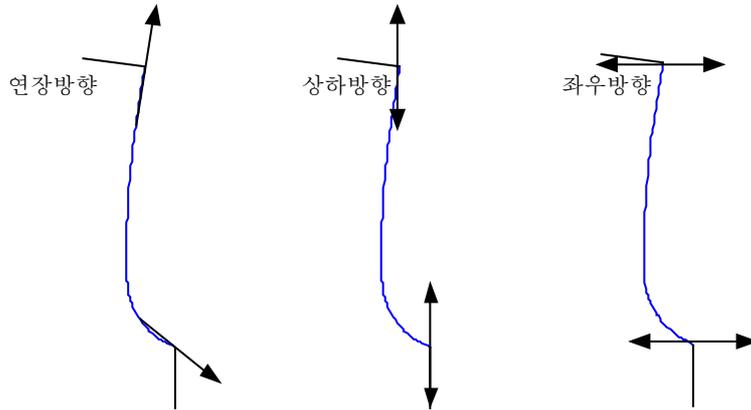
수정요소의 단점측을 선택합니다.??

이동점의 반대측의 단점이 거리의 기점이 됩니다.??

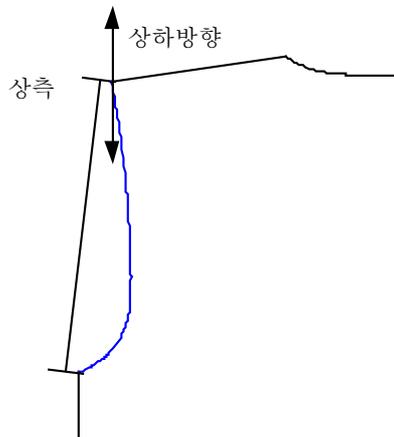
수정 이동방향 영역안쪽을 클릭합니다. ??



수정요소의 이동방향을 선택합니다.??



[ 예 ] 어깨폭을 변경하지 않고 수정한 소매붙임 넓이로 어깨쪽을 수직방향으로 수정합니다.??



**길이수정** 요소의 길이를 spec 룰테이블에 입력한 치수로 수정합니다.??



수정치변경 . . . spec 룰테이블의 항목명이 표시되며, 식의 입력이 가능합니다.  
(반각 10자 이내)

수정요소 . . . spec 룰테이블 **요소지시**의 Help화면이 표시됩니다.??  
수정할 요소의 정보명을 설정합니다.??

이동점 영역내를 클릭합니다. ??



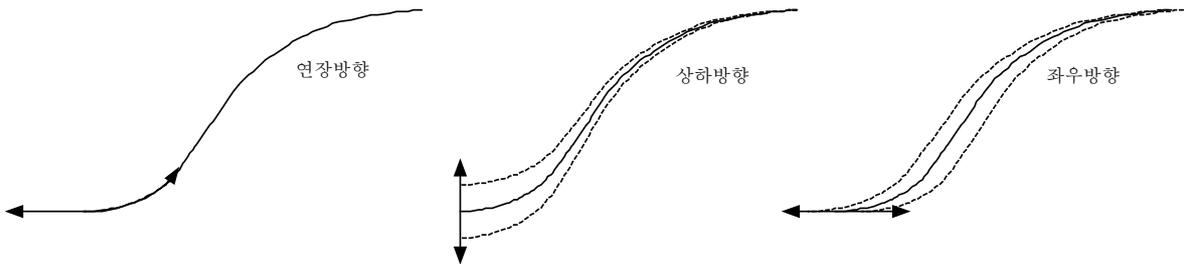
수정요소의 이동단점측을 선택합니다.??

이동점의 반대측의 단점이 거리의 기준이 됩니다.??

수정이동방향 영역내를 클릭합니다.??

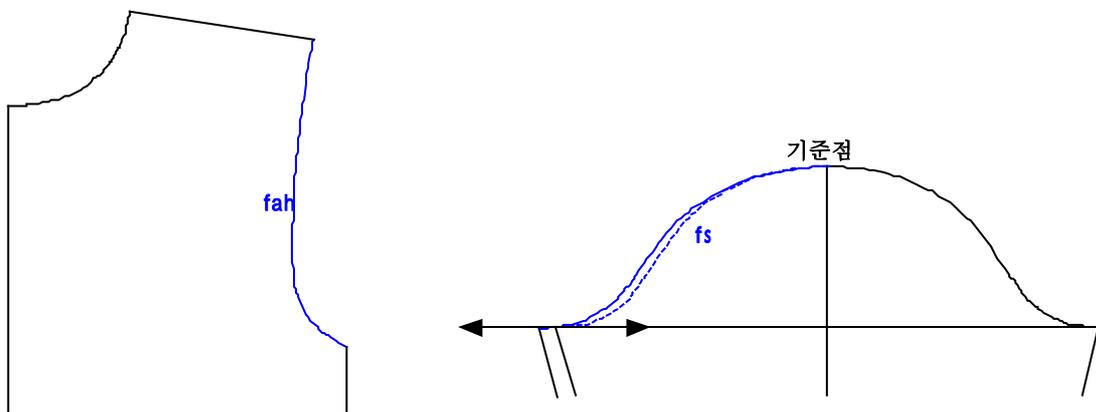


수정요소의 이동방향을 선택합니다.??



[ 예 ] 앞소매산을 지정한 이세량이 되도록 소매산의 왼쪽하단쪽을 좌우로 이동하여 길이를 맞춥니다.??

수정 변수치	수정요소	이동점	수정이동방향	정보입력
fii+fah	fs	하측	좌우방향	등록 중지
계산후실행				





**계산후실행** . . . spec 룰테이블의 모든 계산을 하고 난 후에 수정항목을 실행합니다.??

**정보입력** . . . spec 룰테이블이 표시됩니다.??

**등록** . . . 각 영역내 설정한 후 **등록**을 클릭합니다.??

**수정**의 Help화면의 항목명 또는 변수명을 클릭하면 입력설정 화면이 표시됩니다.??  
 설정변경 후, **수정**을 클릭합니다.??



2 . 수정의 실행??



**순서** . . . 항목명의 순서변경을 합니다.??  
 선두에 오는 번호부터 순서대로 선택하고, **순서**를 클릭합니다.??

**삭제** . . . 항목명의 삭제를 합니다. ??  
 삭제할 항목번호를 선택하고 **삭제**를 클릭합니다.??

**처리** . . . 수정 처리를 할 것인지 아닌지 선택합니다. ??  
항목명을 선택하고 **처리**를 클릭합니다.??

**ON** . . . 처리대상이 됩니다.??  
**OFF** . . . 처리 미대상이 됩니다.??

**수정개시** . . . **수정개시**를 클릭하면 수정실행 화면이 표시됩니다.??



**초기화** . . . 사이즈를 초기상태로 합니다. ??

**범위** . . . 복수 사이즈 요소수정할 때는 작은 사이즈와 큰 사이즈를 지시하고 **범위**를 클릭합니다.??

**<** **>** **□** **□** . . . 사이즈가 표시되어있지 않을 때, 페이지를 바꿉니다.??

**중지** . . . 패턴제작 화면으로 돌아갑니다.??

**뒤로** . . . 수정항목 화면으로 돌아갑니다.??

**정보** . . . 정보설정이 되어있지 않을 때 **정보**를 클릭합니다.??

	<h1>너치작성</h1>	지시한 요소에 너치를 표시합니다.??	
<p>1 . 너치의작성</p> <div data-bbox="587 436 1007 1131"></div> <p><b>추가</b>를 클릭하면 <b>너치</b>의 Help화면이 표시됩니다.??</p> <p>수정항목 · 변수명을 입력합니다.??</p>			



항목명을 입력합니다.??

항목명은 전각 6자·반각 12자안에서 입력하십시오??  
변수의 입력은 필요하지 않습니다.??

... 앞화면·다음화면의 변경을 실행합니다.??

분류명 ... 분류등록할 경우에는  분류명을 클릭하고 분류명·항목명을 입력합니다.??



영역내을 클릭하고 분류명을 입력 후 **설정**을 클릭합니다.??  
분류명은 전각 6자·반각 12자 안에서 입력하십시오.??

이미 등록되어있는 요소수정 용어항목을 사용할 때는 그 분류명을 클릭합니다.??  
예) 1매 소매 너치??

. . . 앞화면·다음화면의 변경을 실행합니다.??

**중지** . . . 너치작성 실행화면으로 돌아갑니다.??

**삭제** . . . 번호를 선택하고 **삭제**를 클릭하면 등록되어있는 분류가 항목명·변수와 함께 삭제됩니다.



**삭제** . . . 번호를 선택하고 **삭제**를 클릭하면 등록되어있는 항목명이 삭제됩니다.??

**설정** 그렇지 않으면 너치항목을 클릭하면 너치작성 설정화면이 표시됩니다.??



항목명을 변경할 때는 영역안을 클릭하고 입력변경을 실행합니다.??  
Help는 변경되지 않습니다.??

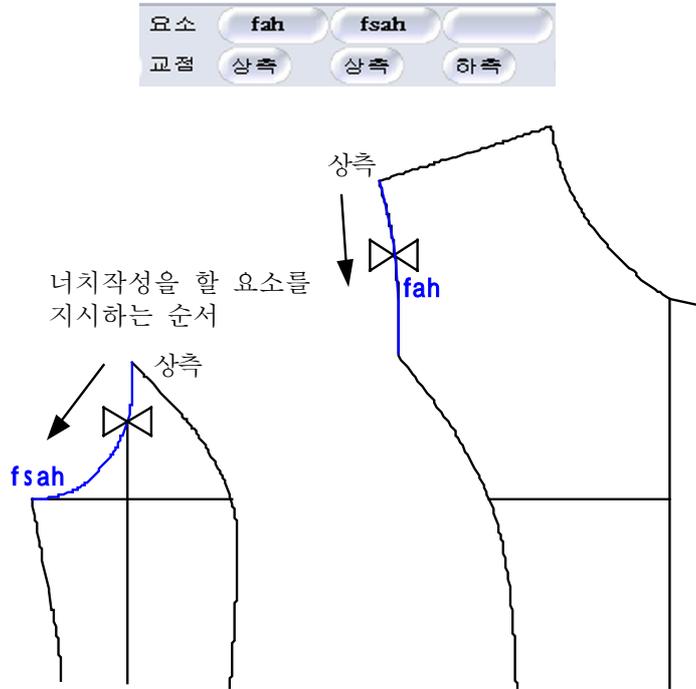
요소 . . . spec 룰테이블 요소 지시의 Help화면이 표시됩니다.??  
 너치를 붙일 요소의 변수명을 설정합니다.????  
 너치를 표시할 요소수는 3요소까지 설정이 가능합니다.??  
 너치를 표시하는 순으로 변수명을 설정합니다.??

시점 영역안을 클릭합니다.??



너치를 표시할 시작점측을 지시합니다.??

[ 예 ]



사용량 영역안을 클릭합니다.??

**기 본** 그레이딩된 요소에 기본과 같은 위치에 너치를 표시합니다. 그때, 이세량 영역안에는 0을 입력합니다.??

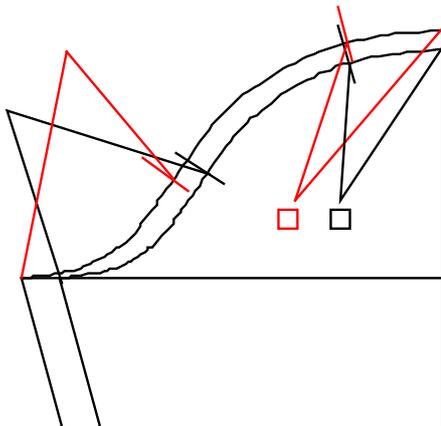


너치를 표시할 방법을 선택합니다.??

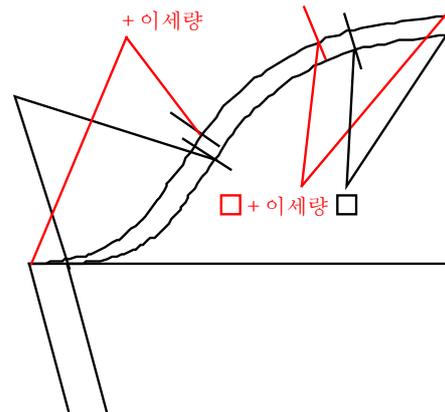
너치량·이세량 ··· spec 룰테이블의 모든 항목명이 표시되며, 식 입력이 가능합니다.??  
표시할 위치와 이세량을 설정합니다.??

이세량은 생략가능합니다.

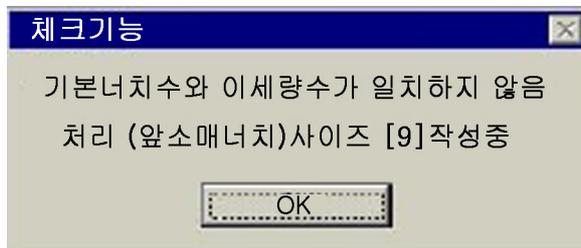
이세량을 설정하지 않았을 때



이세량을 설정했을 때



기본의 너치 수와 이세량의 수가 일치하지 않을 때는 다음과 같은 메시지가 표시됩니다.??

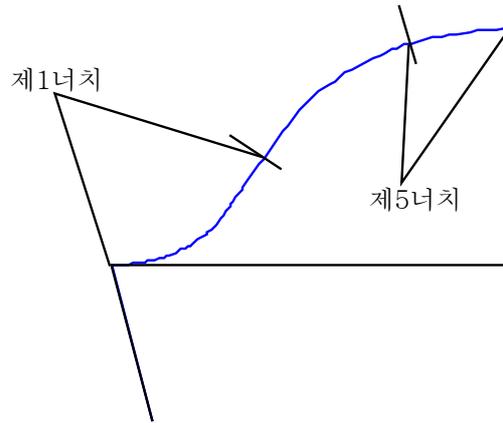


**OK**를 클릭합니다.??

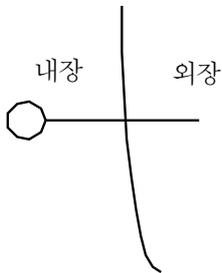
**너치량**    설정한 너치량과 이세량으로 너치를 표시합니다.??  
 너치량 · 이세량 · · · spec 룰테이블의 항목명이 표시되며, 식 입력이 가능합니다.??  
 표시할 위치와 이세량을 설정합니다.??

	제1너치	제2너치	제3너치	제4너치	제5너치
너치량	10				5
이세량	0				0.5

도중에 공백 (제2, 제3, 제4)이 있을 때는 제5의 양에서 시작점의 반대측의 단점부터 표시할 수 있습니다.



외장/내장    너치의 길이를 입력합니다.??



표시    영역안을 클릭합니다.??

무	우측	O의크기를 선택합니다.	O의방향을 선택합니다.	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>좌측</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>우측</p> </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>상측</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>하측</p> </div> </div>
소	좌측				
중	하측				
대	상측				
무	우측				

**정보입력** . . . spec 룰 테이블이 표시됩니다.??

**등록** . . . 각 영역 안을 설정한 후, **등록**을 클릭합니다.??

너치의 Help화면에 항목명 또는 변수명을 클릭하면 입력 설정화면이 표시됩니다.??

설정변경 후 **수정**을 클릭합니다.??



**삭제** . . . Help화면의 항목명과 변수명을 삭제합니다.??

## 2 . 너치의 실행



**순서** . . . 맨앞에 오는 번호부터 순서대로 선택하고 **순서**를 클릭합니다.??

**삭제** . . . 삭제할 항목번호를 선택하고 **삭제**를 클릭합니다.??

**처리** . . . 항목번호를 선택하고 **처리**를 클릭합니다.??

**ON** . . . 처리대상이 됩니다.??

**OFF** . . . 처리 미대상이 됩니다.??

**수정개시** . . . **수정개시**를 클릭하면 수정실행 화면이 표시됩니다.??



**초기화** . . . 사이즈를 초기상태로 합니다.??

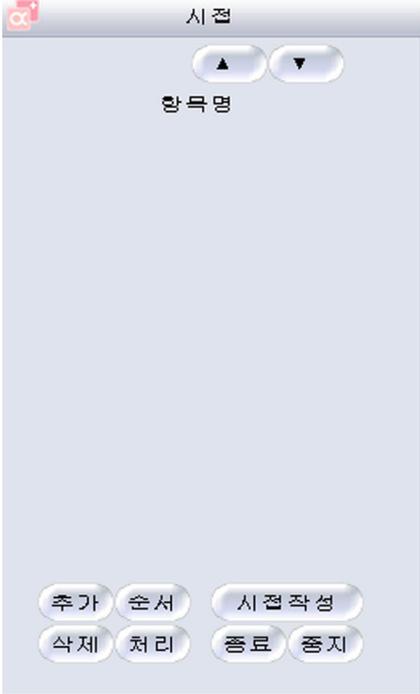
**범위** . . . 복수 사이즈를 요소수정할 때는 작은 사이즈와 큰 사이즈를 지시하고 **범위**를?? 클릭합니다.??

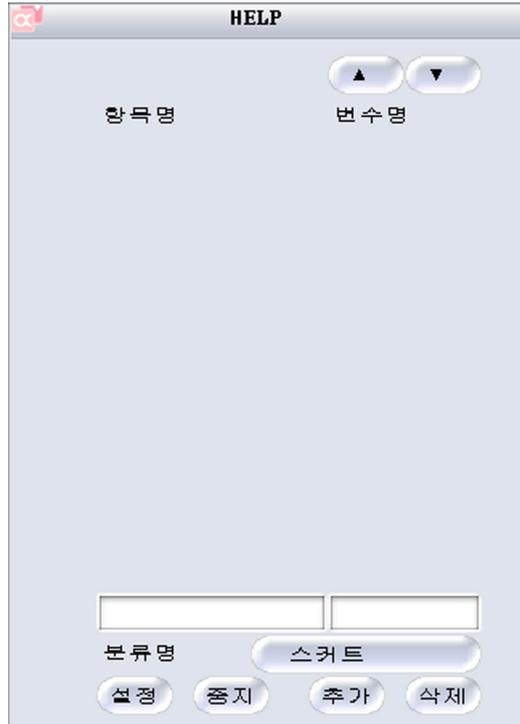
**<** **>** **□** **□** . . . 사이즈가 표시되어 있지 않을 때, 페이지를 바꿉니다.??

**중지** . . . 패턴제작 화면으로 돌아갑니다.??

**뒤로** . . . 수정항목 화면으로 돌아갑니다.??

**정보** . . . 정보설정이 되어있지 않을 때 **정보**를 클릭합니다.??

	<h2 style="text-align: center;">시접작성</h2>	<p>지시한 패턴에 시접을 만듭니다.??</p>	
<p>1 . 시접의 설정</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">추가</span>를 지시하면 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">시접의</span> Help화면이 표시됩니다.??</p> <p>수정항목 · 변경명을 입력합니다.</p>			



항목명을 입력합니다.

항목명은 전각 6자·반각 12자에서 입력하십시오.??  
변수의 입력은 필요하지 않습니다.??

... 앞화면·다음화면의 변경을 실행합니다.??

분류명 ... 분류등록 할 경우에는  분류명을 클릭하고, 분류명·항목명을 입력합니다.??



영역내를 클릭하고, 분류명을 입력 후 **설정**을 클릭합니다.??

항목명은 전각 6자·반각 12자에서 입력하십시오.??

이미 등록되어있는 요소수정용의 항목을 사용할 때는 그 분류명을 클릭합니다.??

예) 4P자켓

. . . 앞화면·다음페이지의 변경을 실행합니다.??

**중지** . . . 요소수정 실행화면으로 돌아갑니다.??

**삭제** . . . 번호를 선택하고 **삭제**를 클릭하면 등록되어있는 분류가 항목명·변수와 함께 삭제됩니다.



**삭제** . . . 번호를 선택하고, **삭제**를 클릭하면 등록되어있는 항목명이 삭제됩니다.??

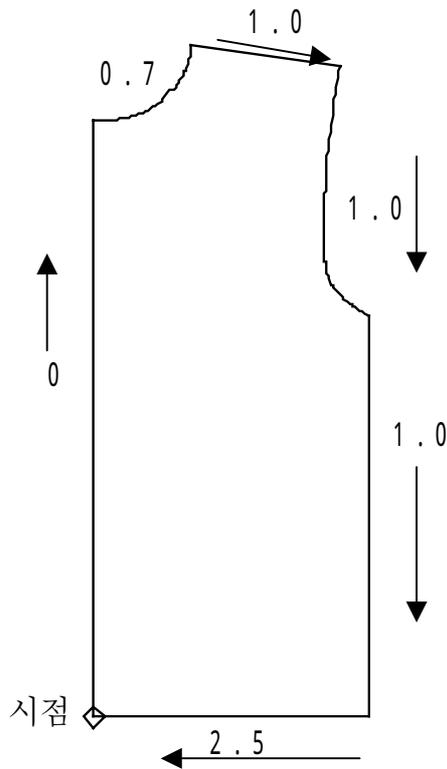
설정을 클릭하면 입력화면이 표시됩니다.??



일부는 생략합니다.

항목명 변수명을 변경할 때는 영역안쪽을 클릭하고 입력변경을 하십시오.??  
Help는 변경되지 않습니다.??

삭제... 삭제를 클릭하고 삭제할 번호를 선택합니다.



시점의 폭은 패턴의 왼쪽하단부터 시계방향으로 지정합니다.

폭지정을 클릭하고 이어서 **추가**를 클릭합니다.??

HELP에서 항목, 변수를 선택하면, 폭지정의 설정화면이 표시됩니다.

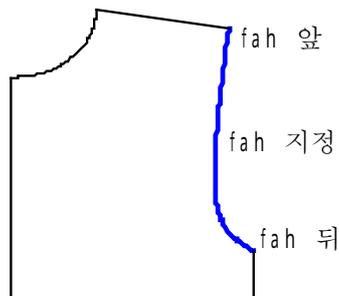
추가를 클릭하면, 요소지시의 항목명이 HELP라고 표시됩니다.

중점요소 . . . spec 룰테이블의 **요소지시**의 Help화면이 표시되므로, 시점폭의 중점요소의?? 변경명을 지정합니다.??

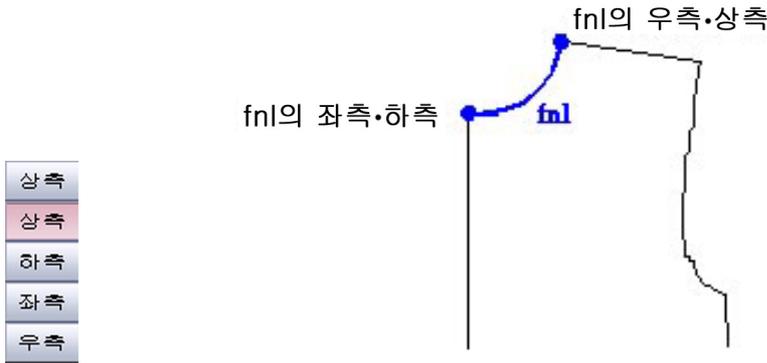
위치 . . . 시점은 패턴의 좌측아래의 단점부터 시계방향으로 작성됩니다.??

- 지정
- 지정
- 전
- 후

- 지정 . . . 선택한 정보 요소자신이 중점요소가 됩니다.??
- 앞 . . . 선택한 정보요소의 앞에 있는 요소가 중점요소가 됩니다.??
- 뒤 . . . 선택한 정보요소의 뒤에 있는 요소가 중점요소가 됩니다.??



단점측 . . . 종점요소의 종점을 설정합니다.??

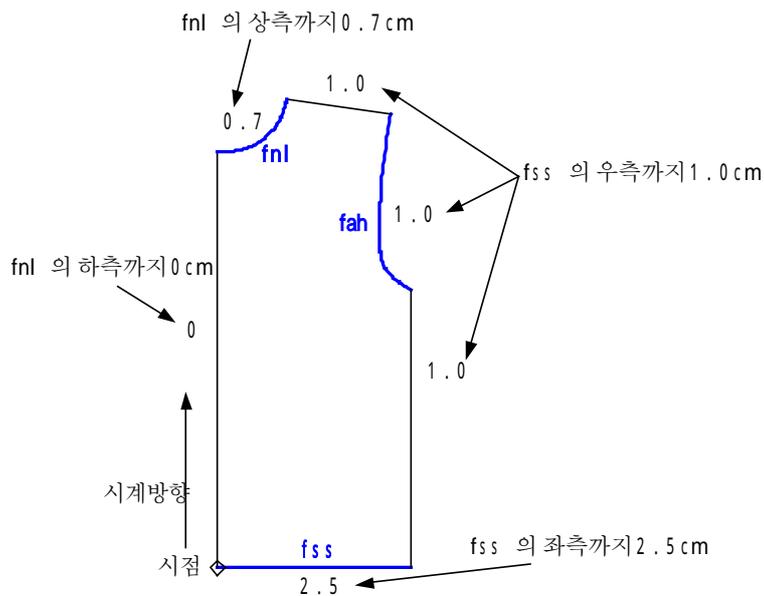


폭지정의 단점측을 지시합니다.??

시점폭 . . . 영역안을 클릭하고 시점폭을 입력합니다.??

설정변경 후, 오른쪽을 클릭합니다.??

타입		항목명		
시점		앞등판		폭지정
		각지정		
	종점요소의	위치		끝점측
1	fnl	지정	하측	0
2	fnl	지정	상측	0.7
3	fs s	지정	우측	1
4	fs s	지정	우측	2.5



입력설정화면의 **종점요소** · **위치** · **단점측** · **시점폭** 을 클릭하면 폭지정 입력화면이 표시됩니다.

설정변경 후, 오른쪽을 클릭합니다.??

각지정을 클릭하고 이어서, 추가를 클릭합니다.??

HELP에서 항목, 변수를 선택하면, 꼭지점의 설정화면이 표시됩니다.

추가를 클릭하면, 요소지시의 항목명이 HELP라고 표시됩니다.

각요소 . . . spec 를 테이블 요소지시의 Help화면이 표시됩니다.??  
 각처리할 기준요소의 변경명을 설정합니다.??

위치 . . . 시점은 패턴의 좌측아래의 단점부터 시계방향으로 작성됩니다.??

- 지정
- 지정
- 전
- 후

각의 반전 · 직각등의 기준선이 됩니다.??

점위치 영역을 클릭합니다.??

- 상측
- 상측
- 하측
- 좌측
- 우측

각처리의 단점측을 지시합니다.??

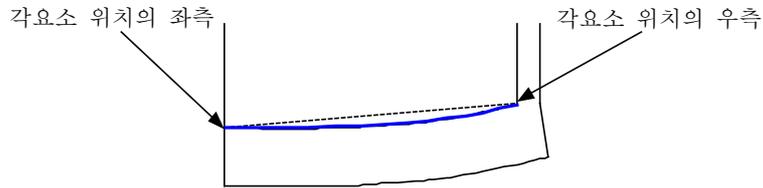
<각의종류>

**연장** 각지정이 되지 않은 각은 연장으로 간주되므로 설정은 필요하지 않습니다.??

**반전**



반전측 타요소 . . . spec 룰테이블 **요소지시**의 help화면이 표시됩니다. ??  
각처리의 반전측이 되는 요소의 변수명을 설정합니다.??



위치 영역을 클릭합니다.??



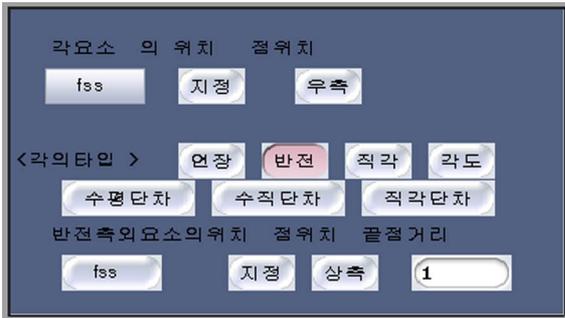
각의 반전 · 직각등의 기준선이 됩니다.??

점위치 영역을 클릭합니다.??

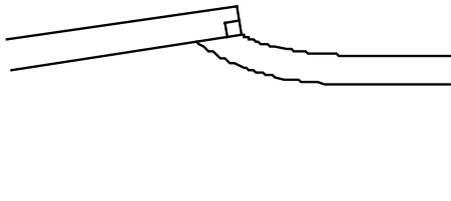


각처리의 단점측을 지시합니다.??

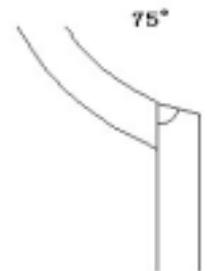
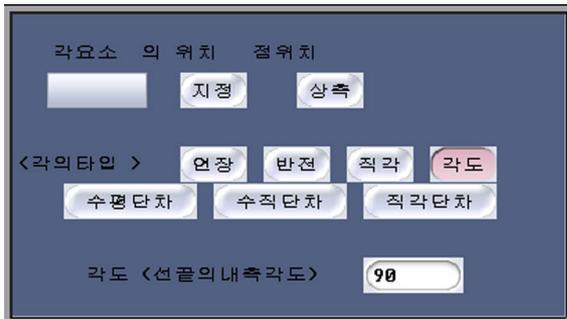
단점거리 반전측의 2번째 점의 위치를 입력합니다.??



직각 직각을 클릭합니다.??

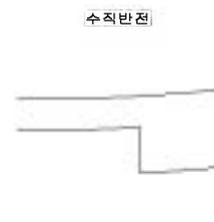
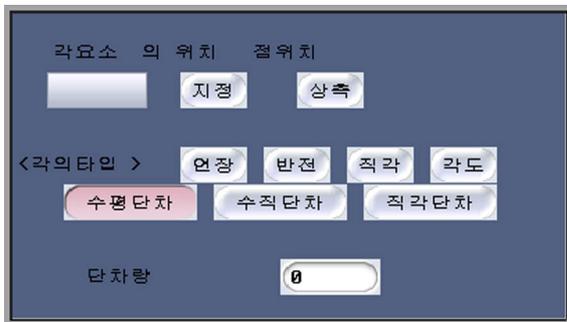


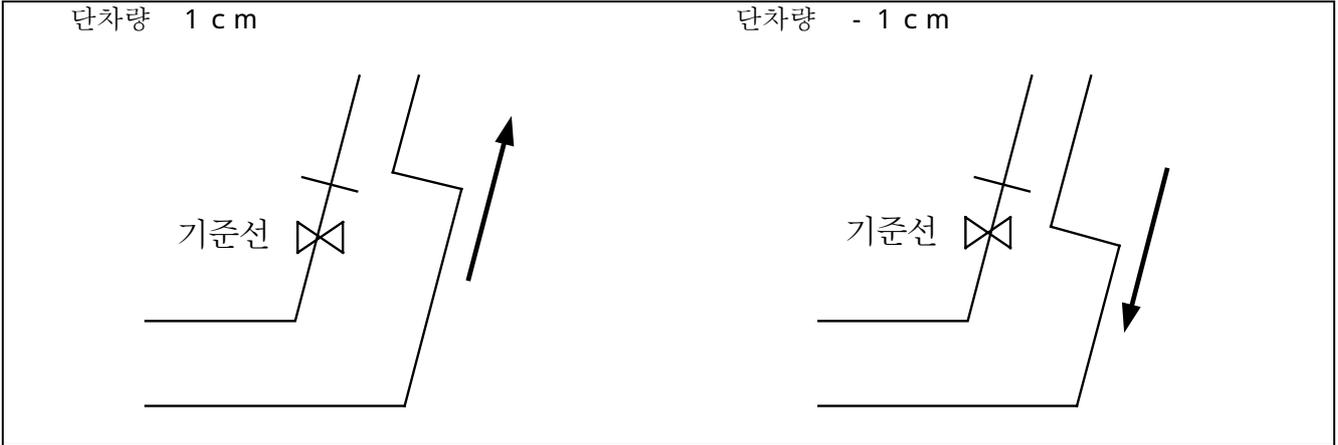
각도 각도 (끝단의 내각도) [ ] 각처리의 각도를 입력합니다.??



수평단차 · 수직단차 · 대상직각

단차의 종류를 골라서 단차의 차이량을 입력합니다.??  
기준선에 대해 +, -의 차이량을 입력하십시오.??





2 . 시접작성의 실행??



**순서** . . . 맨앞에 오는 번호부터 순서대로 **선택**하고 순서를 클릭합니다.??

**삭제** . . . 삭제할 항목번호를 선택하고 **삭제**를 클릭합니다.??

**처리** . . . 항목번호를 클릭하고 **처리**를 클릭합니다.??

**ON** . . . 처리 대상이 됩니다.??

**OFF** . . . 처리 미대상이 됩니다.??

시점작성 . . . 시점작성을 클릭하면 수정실행 화면이 표시됩니다.??



보라색 흰색 . . . 시점선의 색을 선택합니다.??

초기화 . . . 사이즈를 초기상태로 합니다.??

범위 . . . 복수사이즈에 시점을 붙일 때는 작은 사이즈와 큰 사이즈를 지시하고 범위를 클릭합니다.??

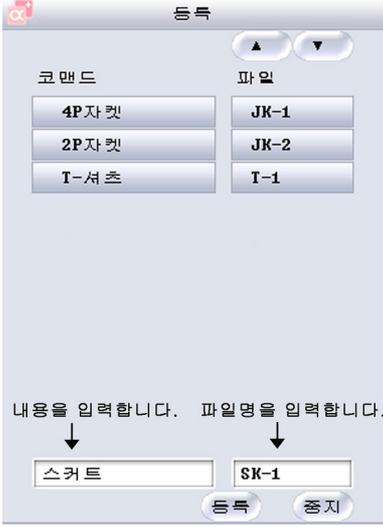
< > □ □ . . . 사이즈가 표시되어있지 않을 때, 페이지를 바꿉니다.??

중지 . . . 패턴제작 화면으로 돌아갑니다.??

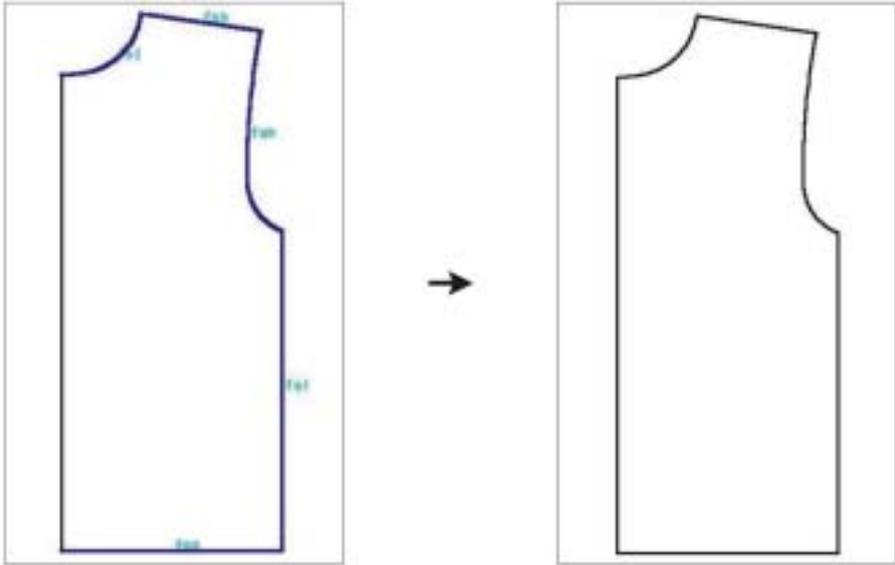
뒤로 . . . 수정항목 화면으로 돌아갑니다.??

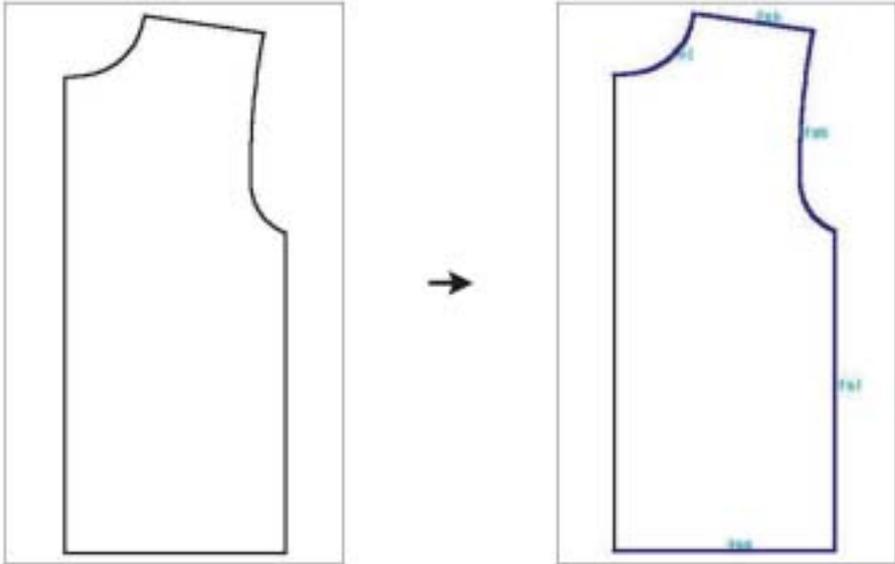
정보 . . . 정보설정이 되어있지 않을 때 정보를 클릭합니다.??

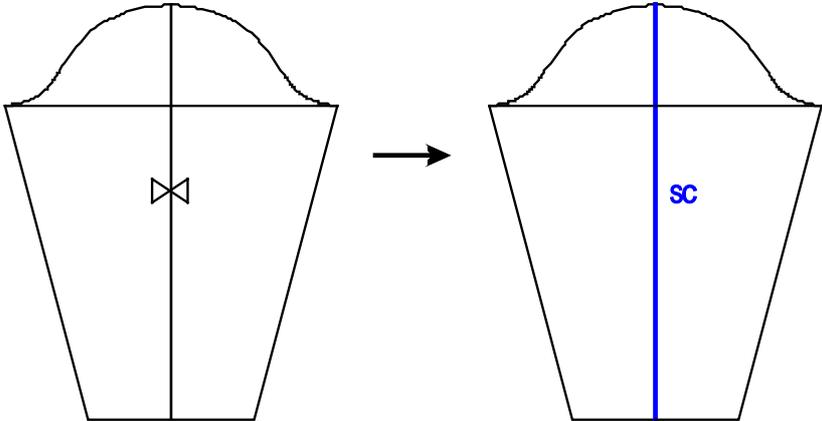
<b>초기화</b>	표시하고 있는 spec 룰테이블을 모두 소거합니다.??
주) <b>요소수정</b> <b>너치작성</b> <b>시접작성</b> 의 모든 데이터도 소거됩니다.?? spec 룰테이블의 『파일』 『초기화』와 같은 기능입니다.??	

<b>등록</b>	입력한 spec 룰테이블 <b>요소수정</b> · <b>너치작성</b> · <b>시접작성</b> 의?? 모든 데이터를 등록합니다.??
	
코멘트는 전각 6자·반각 12자로 입력하십시오.?? 파일명은 전각 8자이내에서 입력하십시오.??	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ... 앞화면·다음화면의 변경을 실행합니다.??	
<input type="checkbox"/> ... 파일명 입력 후, <b>등록</b> 을 클릭합니다.??	
<input type="checkbox"/> ... spec 룰테이블 화면으로 돌아갑니다.??	
spec 룰테이블의 『파일』 『등록』과 같은 기능입니다.??	

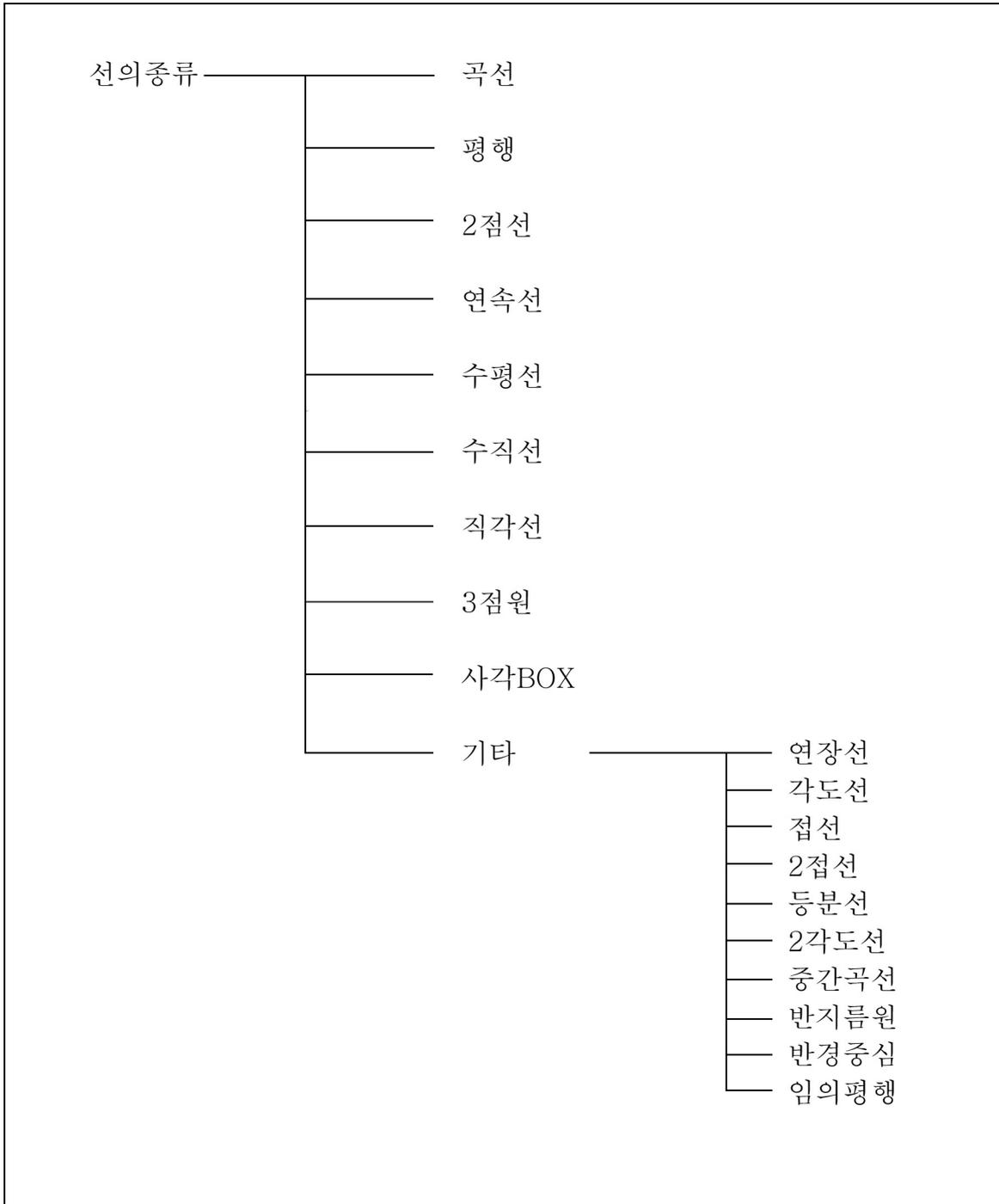
	<b>호출</b>	등록한 spec 룰테이블의 모든 데이터를 불러냅니다.??	
			
<p>코멘트는 파일명 영역을 클릭합니다.</p> <p>주) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">요소수정</span> · <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">너치작성</span> · <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">시접작성</span>의 데이터도 동시에 불러내어 집니다.??</p> <p>spec 룰테이블의 『파일』 『호출』와 같은 기능합니다.??</p>			

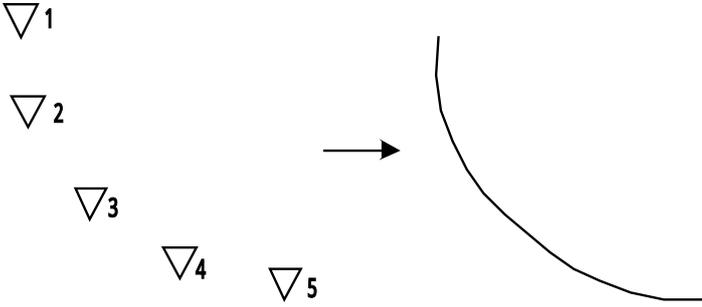
<p><b>정보표시</b></p>	<p>정보명을 화면에 표시합니다.</p>	
 <p>The diagram illustrates the '정보표시' (Information Display) process. On the left, a pattern piece for a bodice is shown with several labels in blue text: 'neck' at the top, 'shoulder' on the upper side, 'waist' on the lower side, and 'hem' at the bottom. An arrow points to the right, where the same pattern piece is shown but without any labels, representing the state where information is not displayed.</p>		

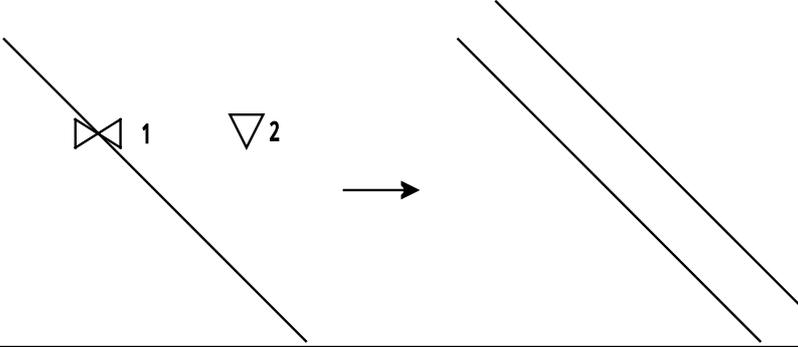
<p><b>정보삭제</b></p>	<p>정보명을 화면에 표시하지 않습니다.??</p>	
 <p>The diagram illustrates the '정보삭제' (Information Deletion) process. On the left, a pattern piece for a bodice is shown without any labels. An arrow points to the right, where the same pattern piece is shown with labels in blue text: 'neck' at the top, 'shoulder' on the upper side, 'waist' on the lower side, and 'hem' at the bottom, representing the state where information is displayed.</p>		

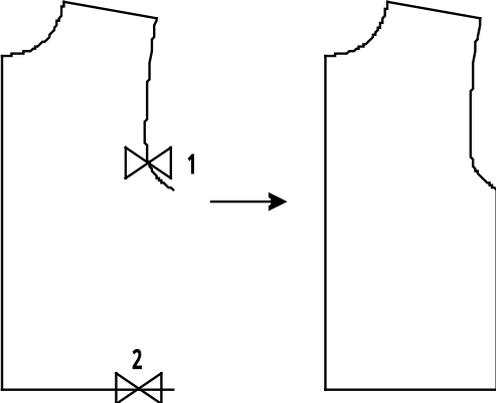
	정보설정	요소에 정보명을 설정합니다.??	
			
<p>&gt; 정보를 표시할 요소를 지시 = ▷ ◁??</p> <p>&gt; 정보명을 입력 = s c</p>	<p>정보를 표시할 요소를 지시합니다.??</p> <p>정보명을 입력합니다.?? (반각 6자 이내에서 입력하십시오)??</p> <p>정보명을 설정한 후에는 정보입력 화면을 열고, 지시한 요소에 대한 요소지시의 테이블을 설정하십시오.</p>		

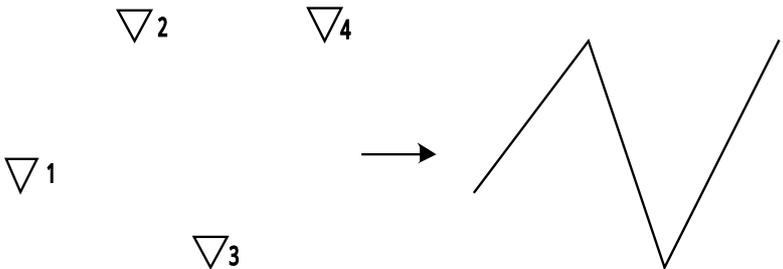
# 선의종류



	곡 선	곡선을 그립니다.??	c r v
			
<p>&gt; 점열을 지시 : 1    2    3    4    5</p> <p>주) 곡선은 3점부터 최대 15점까지입니다.??</p>		<p>작성할 곡선을 따라 점열을 순서대로 지시합니다.??</p> <p>3점 이상일 때부터 화면에 표시됩니다.</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

	평 행	지시한 요소에 평행선을 그립니다.??	p l
			
<p>&gt; 평행의 대상을 지시 : ▷ ◁ 1??</p> <p>&gt; 방향을 지시 : 2</p> <p>&gt; 간격 = 5</p> <p>주) 커브의 평행선을 그릴 때는 시작점에 가까운 점을 지시합니다.??</p>		<p>평행의 대상을 지시합니다.??</p> <p>어느쪽 방향에 그리고 싶은지를 지시합니다.??</p> <p>평행의 간격을 입력합니다.??</p> <p>시작점을 모르나, 지시하고 싶은 쪽과 반대쪽에 평행선이 그려졌을 때는 다시 다른 단점에 가까운 점을 지시하거나, 간격을 마이너스로 입력합니다.</p>	

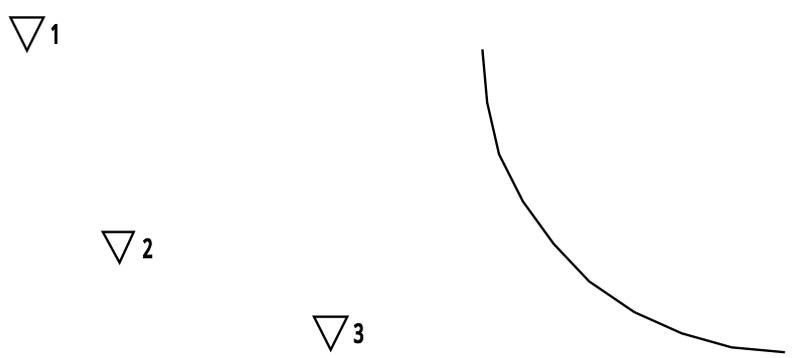
	<h2 style="text-align: center;">2점선</h2>	2점으로 직선을 그립니다.??	1
			
> 단점을 지시 : 단점 ▷ <1 ▷ <2??		2점을 지시합니다.  점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능	

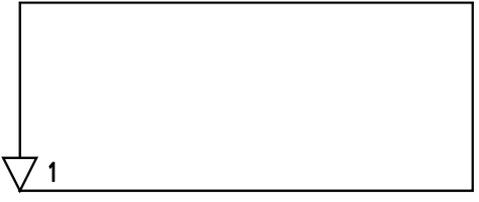
	<h2 style="text-align: center;">연속선</h2>	연속으로 직선을 그립니다.	1 c
			
> 점열을 지시 : 1    2    3    4		작성할 선을 따라 점열을 순서대로 지시합니다.??  2점의 만족되는 곳이 표시됩니다. ??  점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능	

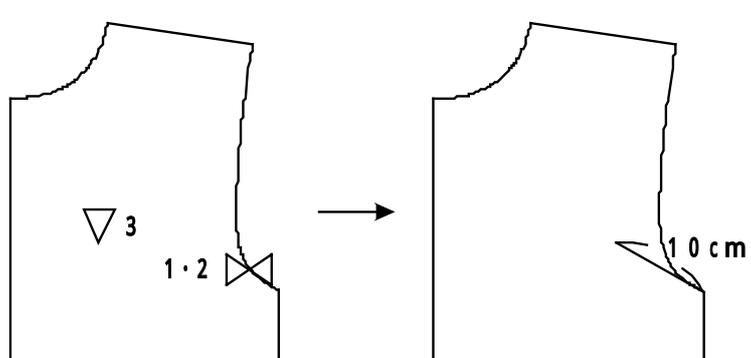
	<h2 style="text-align: center;">수평선</h2>	수평선을 그립니다.??	1 h
<p>&gt; 2점을 지시 : 단점 ▷ ◁1 ▷ ◁2??</p>	제일 첫 번째 점이 기준점이 되며, 두 번째 점의 X성분으로 수평선을 그립니다.??  점모드, 『단점』 『임의점』 『선상점』 등도 가능		

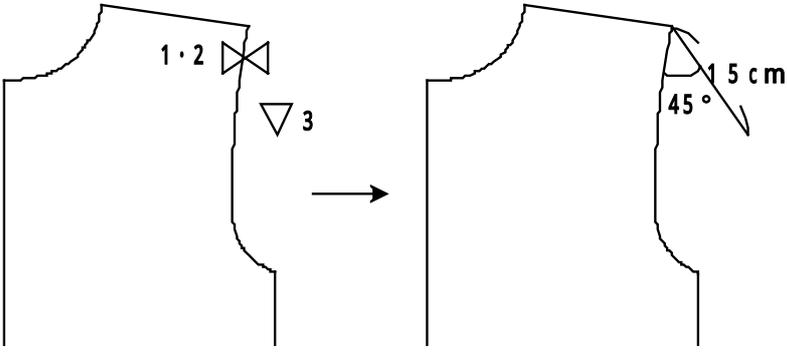
	<h2 style="text-align: center;">수직선</h2>	수직선을 그립니다.??	1 v
<p>&gt; 2점을 지시 : 단점 ▷ ◁1 ▷ ◁2??</p>	제일 첫 번째 점이 기준점이 되며, 두 번째 점의 Y성분으로 수직선을 그립니다.??  점모드, 『단점』 『임의점』 『선상점』 등도 가능		

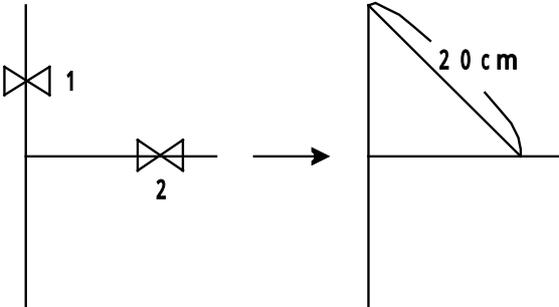
	<h2 style="text-align: center;">직각선</h2> <p style="text-align: center;">요소상의 방향을 지시함에 따라 직각선을 그립니다.??</p>	l q
<p>&gt; 기준선을 지시 : ▷ ◁ 1??</p> <p>&gt; 선의길이 = 1 0</p> <p>&gt; 통과할 점(끝점)을 지시 : 단점 ▷ ◁ 2??</p> <p>&gt; 방향을 지시 : 3</p>	<p>직각선을 그릴 요소를 지시합니다.??</p> <p>길이를 입력합니다.??</p> <p>요소상의 직각선의 개시위치를 지시합니다.??</p> <p style="padding-left: 40px;">점 모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>직각선의 방향을 지시합니다.?? 주) 직각선은 1회의 처리로 됩니다.??</p>	

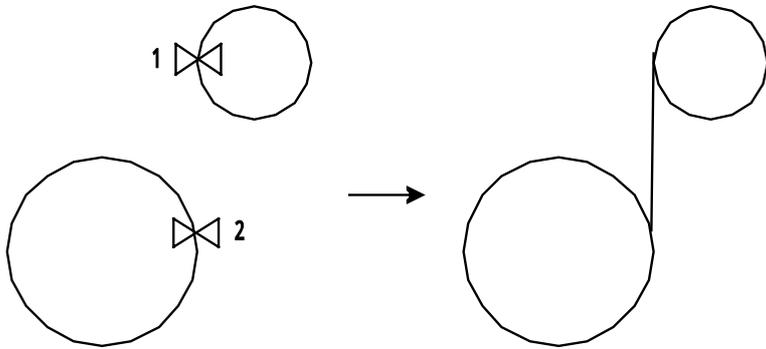
	<b>3점 원</b>	지시한 3점을 지나는 원을 그립니다.??	a 3
			
<p>&gt; 3을 지시 : 단점 『임의점』 1 2 3</p>	<p>단점 작성할 원을 따라 3점을 지시합니다.?? 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>		

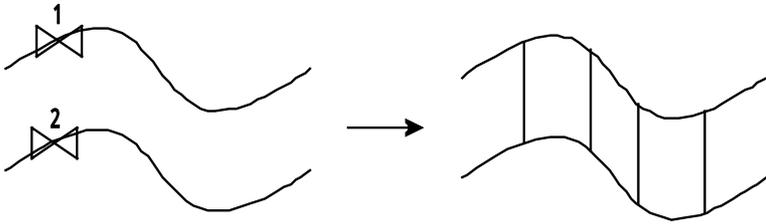
	<b>사각BOX</b>	사각형을 그립니다.??	b o x
			
<p>&gt; 폭을 입력 = 1 0</p> <p>&gt; 높이를 입력 = 5</p> <p>&gt; 원점을 지시 : 1</p>	<p>폭을 입력합니다.??</p> <p>높이를 입력합니다.??</p> <p>사각의 좌측하단의 원점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>		

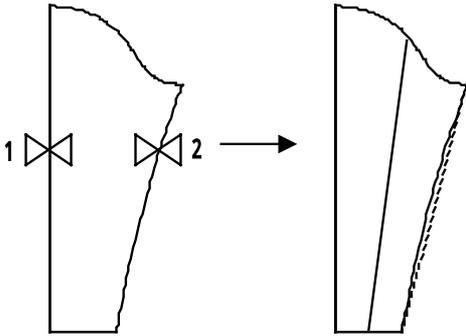
기타	<b>연장선</b>	요소상에 위치를 지시함에 따라 연장선을 그립니다.??	l t
			
<p>&gt;기준선을 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;선의길이 = 1 0</p> <p>&gt;시작점을 지시 : 단점 ▷ ◁2??</p> <p>&gt;방향을 지시 : 3</p>		<p>연장선을 그릴 요소를 지시합니다.??</p> <p>길이를 입력합니다.??</p> <p>요소상의 점선개시 위치를 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>방향을 지시합니다.??</p>	

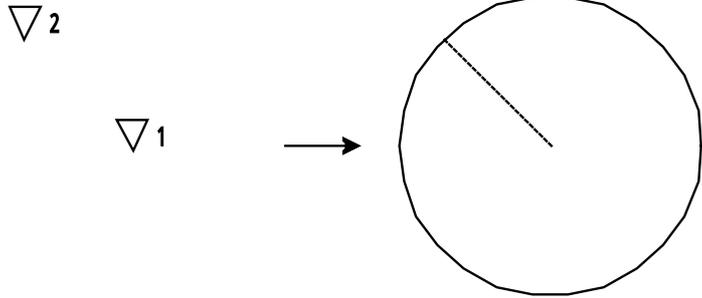
기타	<b>각도선</b>	요소에서 각도를 지정함에 따라서 각도선을 그립니다.??	1 a
			
<p>&gt; 선을 지시 : ▷ ◁ 1??</p> <p>&gt; 선의 길이 = 1 5</p> <p>&gt; 통과할 점을 지시 : 단점 ▷ ◁ 2??</p> <p>&gt; 방향을 지시 : 3</p> <p>&gt; 각도 = 4 5</p>		<p>각도선을 그릴 요소를 지시합니다.??</p> <p>길이를 입력합니다.??</p> <p>요소상의 각도선 개시 위치를 지시합니다.?? 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>방향을 지시합니다.??</p> <p>각도를 입력합니다.?? + 수치 . . . 반시계 방향?? - 수치 . . . 시계방향??</p>	

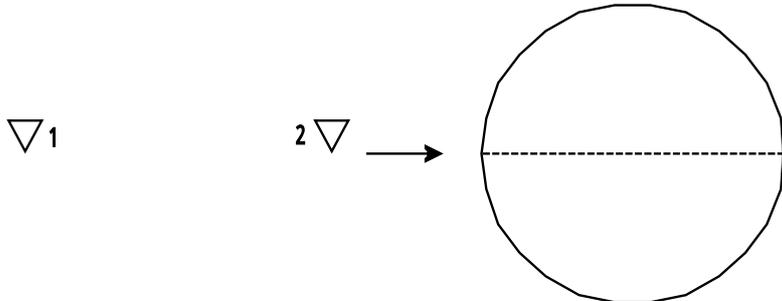
기타	<b>접 선</b>	어떤 점이 지정한 길이를 가진 선을 요소상에 그립니다.??	l d
			
<p>&gt;기준점을 지시 : 단점 ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;대상요소를 지시 : ▷ &lt;2??</p> <p>&gt;길이를 입력 = 2 0</p> <p>주) 지정한 길이이가 기준점부터 요소상의 길이에 맞지 않을 때는 요소상에 작성하지 않습니다.</p>		<p>기준이 되는 점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>작성할 선을 지시합니다.??</p> <p>이때 기준점에 대해서 어느쪽에 선을 작성할 것인가를 지시도 행하고 있습니다.??</p> <p>길이를 입력합니다.</p>	

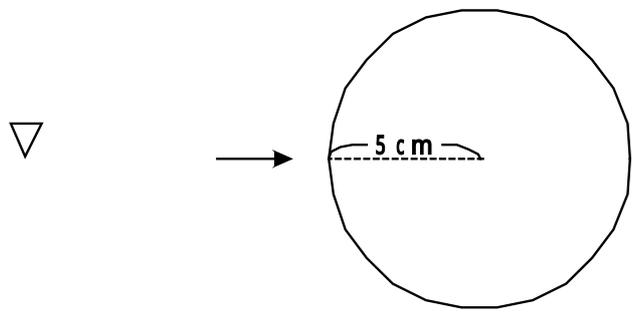
기타	<b>2접선</b>	2요소에 대해서 접선을 그립니다.??	l d 2
			
<p>&gt; 제1요소를 지시 : ▷ ◁1 ??</p> <p>&gt; 제2요소를 지시 : ▷ ◁2 ??</p>		<p>접선의 시점측의 요소를 지시합니다.??</p> <p>접선의 끝점쪽의 요소를 지시합니다.??</p> <p>접선이 복수로 생각되어질 때 ?? 제1 제2의 요소를 지시할 위치에 따라 접선의 장소가 바뀝니다.?? 요소의 위치에 따라 접선이 나오지 않을때가 있습니다. 요소가 선일 때?? 선의 단점부터 접선이 됩니다. ?? 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능 단, 같은 직선끼리에서는 접선이 나오지 않습니다.??</p>	

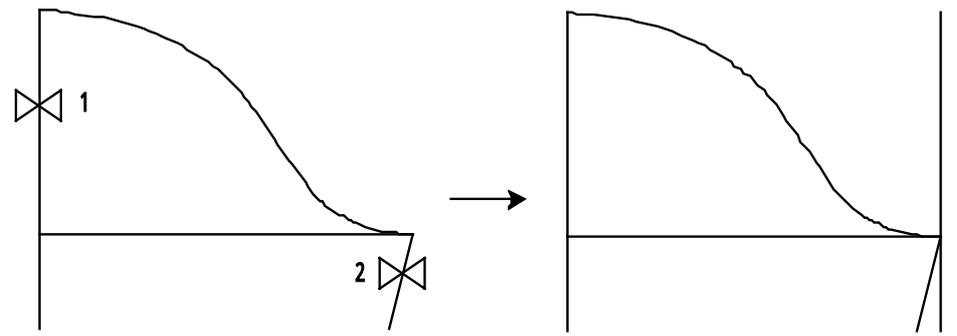
기타	<b>등분선</b>	2개의 요소의 길이를 등분한 점끼리 선으로 묶습니다.??	l d q
			
<p>&gt; 제 1의 요소를 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt; 제 2의 요소를 지시 : ▷ ◁2??</p> <p>&gt; 등분선수 = 5</p>		<p>시작점측의 단점을 지시합니다.??</p> <p>종료점측의 단점을 지시합니다.??</p> <p>등분수를 입력합니다.??</p>	

기타	<b>중간곡선</b>	2개의 선이 이루는 선사이의 중간곡선을 그립니다.	l c t
			
<p>&gt; 제 1의 요소를 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt; 제 2의 요소를 지시 : ▷ ◁2??</p> <p>주) 2개의 요소가 평행일 때는 작성되지 않습니다.</p>		<p>제 1의 요소를 지시합니다.??</p> <p>제 2의 요소를 지시합니다.??</p>	

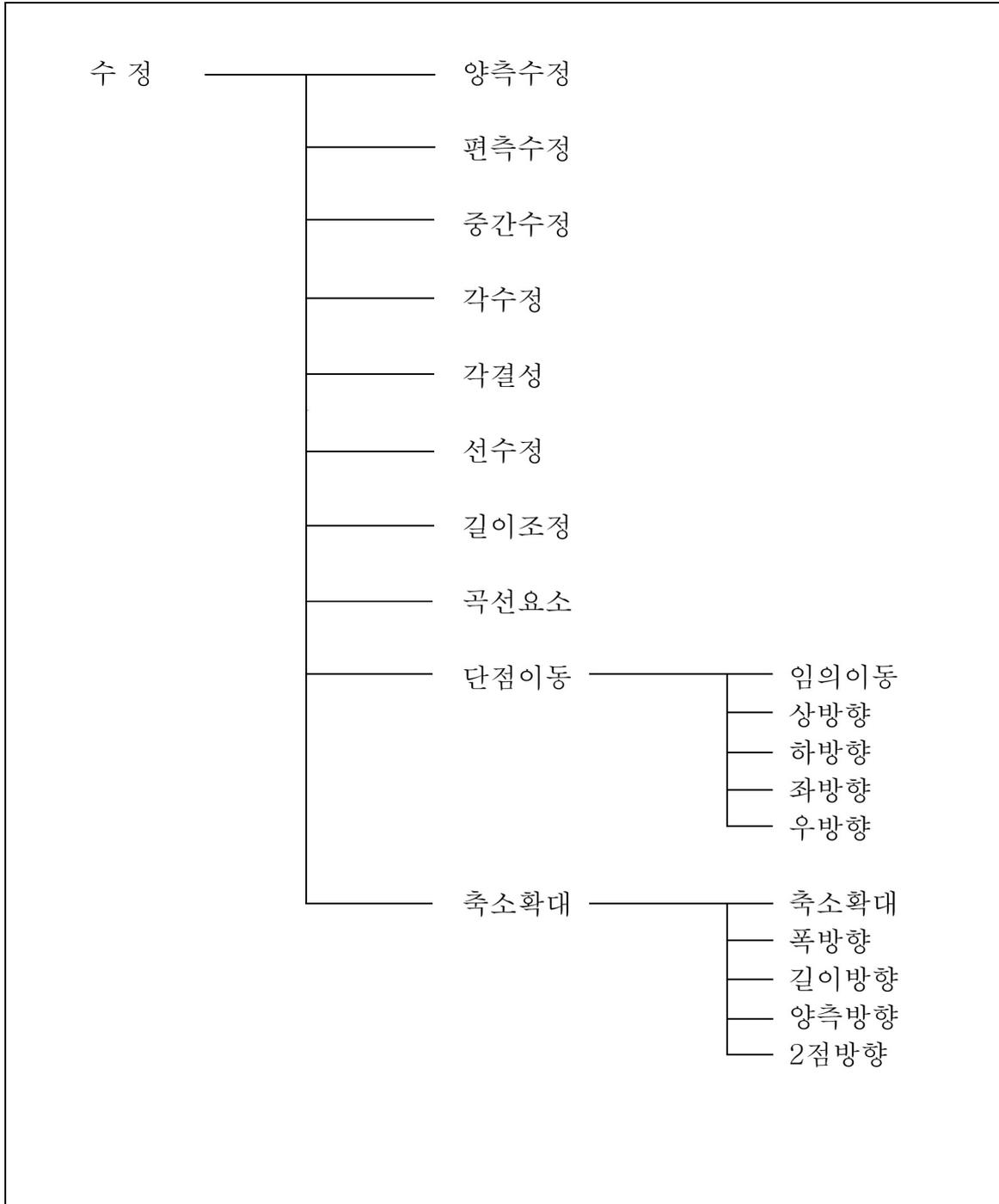
기타	<b>반지름원</b>	지시한 2점간의 길이의 반경이 되는 원을 그립니다.??	c c
			
<p>&gt; 중심과 원주상의 점을 지시 : 단점 『임의점』 1 2</p>		<p>원의 중심점을 제 1점으로, 반경을 나타내는 점을 제 2점으로 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

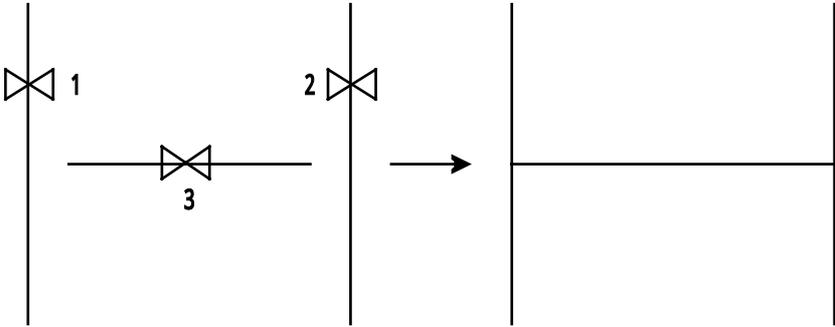
기타	<b>지름원</b>	지시한 2점을 직경으로 하는 원을 그립니다.??	c d
			
<p>&gt; 지름의 두점을 지시 : 단점 『임의점』 1 2</p>		<p>직경의 길이를 나타내는 2점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

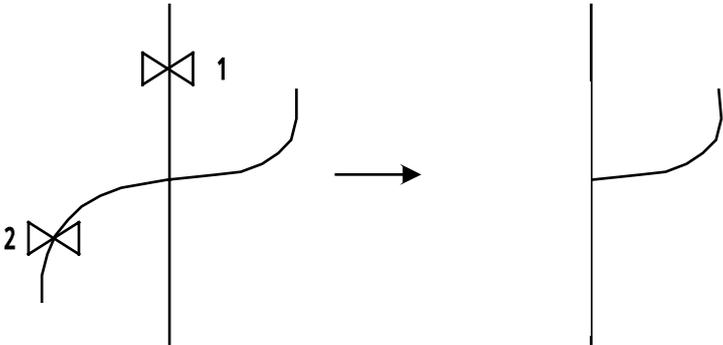
기타	<b>반경중심</b>	지정한 반경으로 원을 그립니다.??	c r c
			
<p>&gt; 반경 = 5</p> <p>&gt; 중심점 : 단점 『임의점』 1</p>		<p>반경을 입력합니다.??</p> <p>원의 중심위치를 지시합니다. ??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

기타	<b>임의평행</b>	지시한 점에 평행선을 그립니다.??	p p
			
<p>&gt; 평행의 대상을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt; 통과점을 지시 : 2</p>		<p>평행의 대상을 지시합니다.??</p> <p>평행선을 통과할 점을 지시합니다. ??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

# 수 정

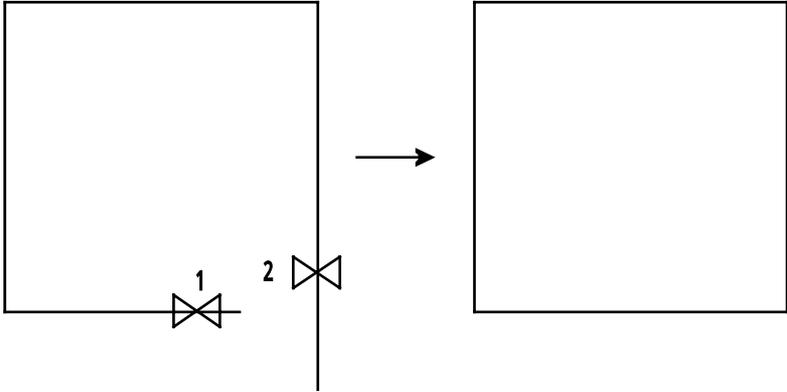


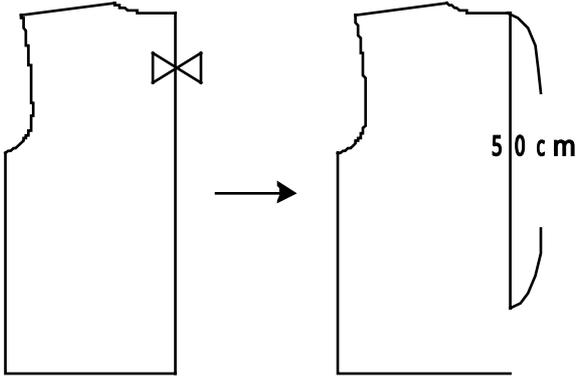
	<b>양측수정</b>	수정할 요소를 2개의 구분된 요소사이에서 줄이거나 늘이거나 합칩니까??	b
			
<p>&gt;기준선 지시 : ▷ ◁1 ▷ ◁2??</p> <p>&gt;방향 지시 : ▷ ◁3??</p> <p>주) 원이나 원호를 수정할 때는 구분된 선의 사양에 따라 처리가 달라집니다.??</p>		<p>기준선을 지시한다.??</p> <p>그려질 방향을 지시한다.?? 복수선을 동시에 처리할 수 있습니다.??</p>	

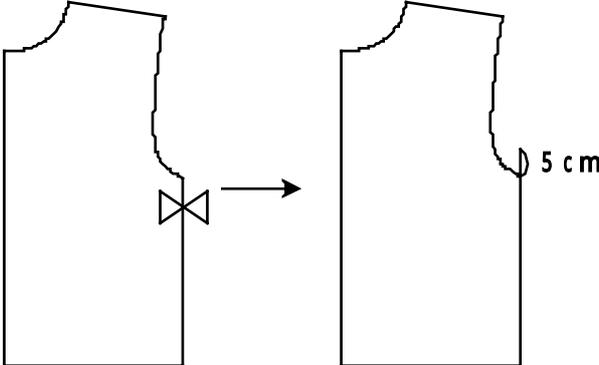
	<b>편측수정</b>	수정할 요소를 구분하는 요소까지 줄였다가 늘였다가?합니까.	k
			
<p>&gt;기준선 지시 : ▷ ◁1 ??</p> <p>&gt;수정할 선을 지시 : ▷ ◁2 ??</p> <p>주) 요소를 나타낼 때는 요소의 가운데점보다도 수정할 쪽을 지시합니다.??</p>		<p>기준으로 할 선을 지시한다.??</p> <p>수정할 선을 지시한다.?? 복수선을 동시에 처리할 수 있습니다.??</p>	

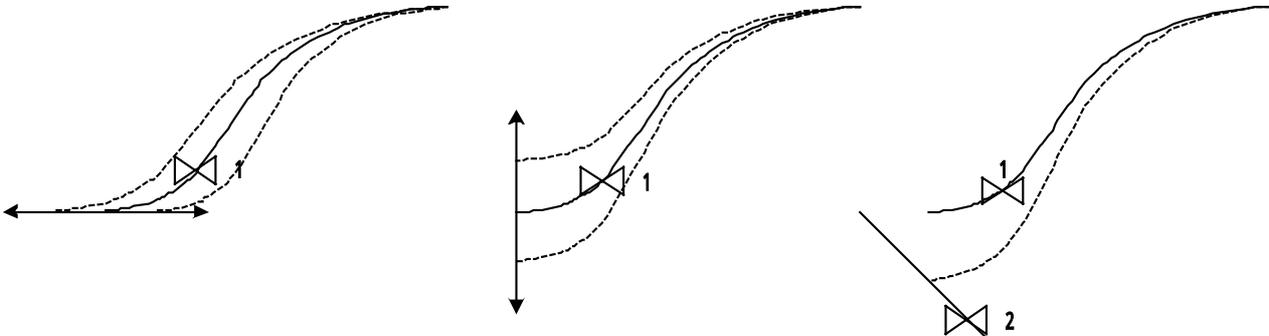
	<h3>중간수정</h3>	2개이상, 짝수개의 구분선의 간격을 삭제합니다.??	j
<p>&gt;기준선 지시 :</p> <p>▷ &lt;1 ▷ &lt;2 ▷ &lt;3 ▷ &lt;4 ??</p> <p>&gt;수정할 선을 지시 :</p> <p>▷ &lt;5 ??</p>		<p>기준으로 할 선을 짝수로 지시한다.??</p> <p>구분선의 사이를 소거할 요소를 지시합니다.??</p>	

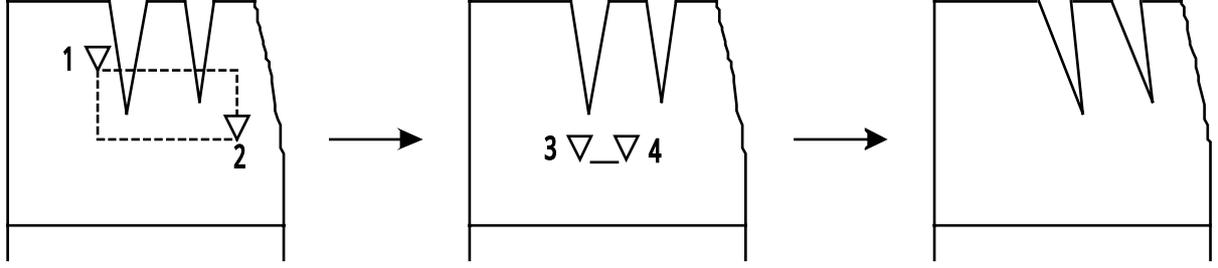
	<h3>각수정</h3>	2요소로 된 각을 원호에 의해 둥글게 합니다.??	f i l
<p>&gt;각을 구성하는 요소를 지시 :</p> <p>▷ &lt;1 ▷ &lt;2??</p> <p>&gt;시작점을 지시 :</p> <p>『단점』 [ 수치 : 2 ] ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;설정하겠습니까?</p> <p>예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>		<p>각을 구성하는 2개의 요소를 지시합니다.??</p> <p>각을 둥글게 할 때 시작점을 최초로 지시한 각을 구성하는 요소상에 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

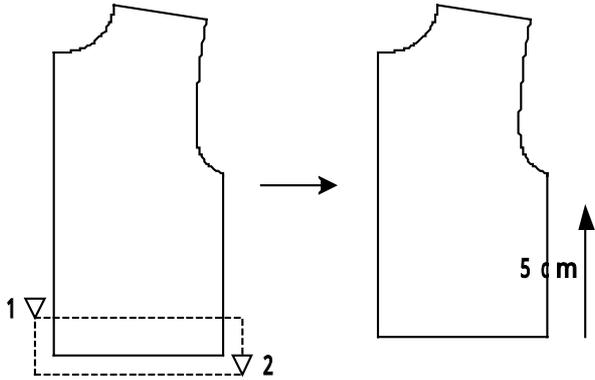
	각결정	2요소의 단점을 연결합니다.??	k m
			
<p>&gt; 대상요소를 지시 : ▷ &lt;1 ▷ &lt;2??</p>	<p>각을 만들 두선을 지시한다.?? 영역교차내 (F5)로 감싸도 처리할 수 있습니다.??</p>		

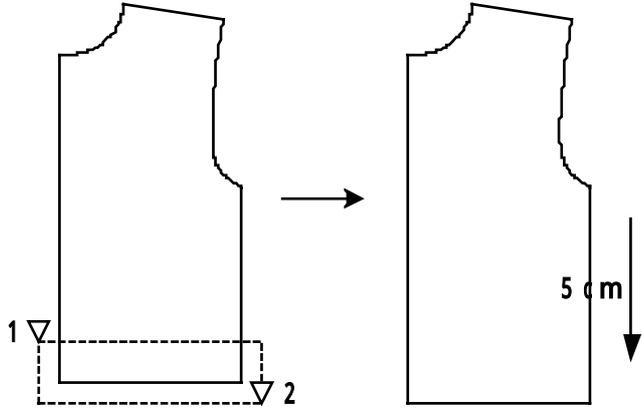
	선수정	요소를 지정한 길이로 합니다.??	c l
			
<p>&gt; 선의 길이 = 5 0</p> <p>&gt; 원하는 선을 지시 : ▷ &lt;??</p>	<p>요소의 완성된 치수를 입력합니다.??</p> <p>수정할 요소의 개시점측을 지시합니다.??</p> <p>마이너스 수치를 입력하면 개시점부터 반대로 ? 지정된 길이의 선을 그립니다.??</p>		

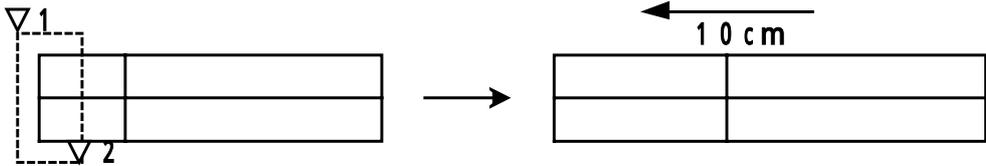
	<b>길이조정</b>	지정한 길이분 요소를 줄이거나 늘이거나 합니다.??	n
			
<p>&gt;조정할 길이 입력 = 2</p> <p>&gt;조정할 선 지시 : ▷ &lt;1??</p>		<p>조정할 길이를 입력합니다.?? 늘릴 때는 플러스 수치, 줄일 때는 마이너스 수치를?? 입력합니다.??</p> <p>수정할 요소를 지시합니다. 이때, 수정할 단점측을 지시합니다.??</p>	

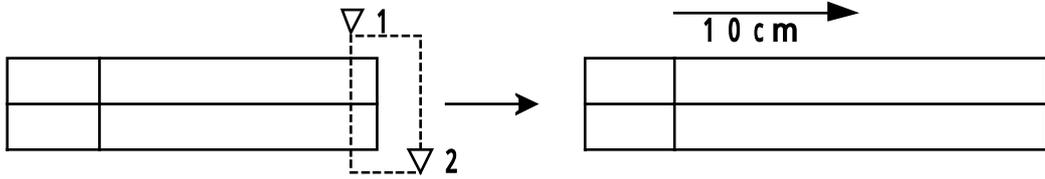
	<b>곡선요소</b>	곡선 또는 라인을 지정한 길이로 합니다. ??	s a a
			
<p>&gt;요소를 지시 (이동측) : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;길이를 입력 = 3 0</p> <p>&gt;이동방향 1= 좌우 2=상하 3=요소상??</p> <p>(3= 요소상을 선택했을 때)??</p> <p>&gt;접한 요소를 지시?? : ▷ &lt;2??</p>		<p>수정할 요소를 이동할 단점측으로 지시합니다.??</p> <p>요소의 완성된 치수를 입력합니다.??</p> <p>수정할 요소의 단점이 어느 방향으로 이동할 것인가를 선택합니다.??</p> <p>수정후 접한 요소를 지시합니다.??</p>	

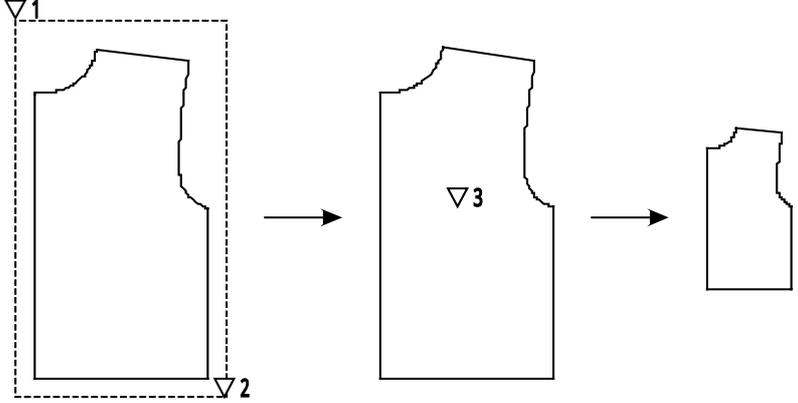
단점이동	<b>2점 방향</b>	지시한 2점간 단점을 이동합니다.??	e 2
			
<p>&gt; 영역의 2점을 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 이동할 2점을 지시 : 3 4</p>		<p>이동할 단점측의 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>이동량과 방향을 나타내는 2점을 지시합니다.?? X,Y좌표도 사용할 수 있습니다.?? 이때, 영역내에 복수의 단점이 있을 때는 일괄적으로 이동합니다.??</p>	

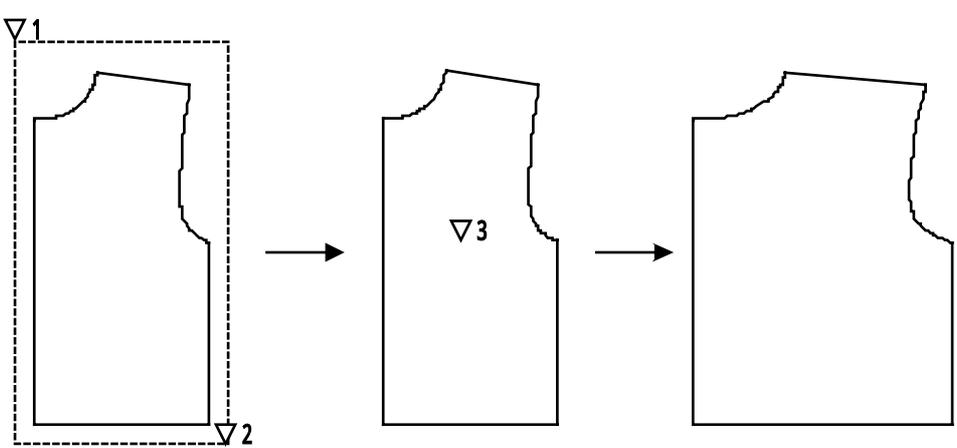
단저이동	<b>상방향</b>	상방향으로 지정한 이동량 만큼 단점을 이동합니다.??	e u
			
<p>&gt; 영역의 2점을 지시 : 1 2</p> <p>&gt; 이동량 = 5</p>		<p>이동할 단점측의 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>이동량을 입력합니다.?? 곡선에 대해서는 다른 메뉴를 권장합니다.??</p>	

단점이동	<b>하 방향</b>	아랫쪽으로 지정한 이동량 만큼 단점을 이동합니다.??	e d
			
<p>&gt; 영역의 2점을 지시 : 1    2</p> <p>&gt; 이동량 = 5</p>		<p>이동할 단점측의 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>	

단점이동	<b>좌 방향</b>	좌방향으로 지정한 이동량 만큼 단점을 이동합니다.??	e l
			
<p>&gt; 영역의 2점을 지시 : 1    2</p> <p>&gt; 이동량 = 10</p>		<p>이동할 단점측의 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>	

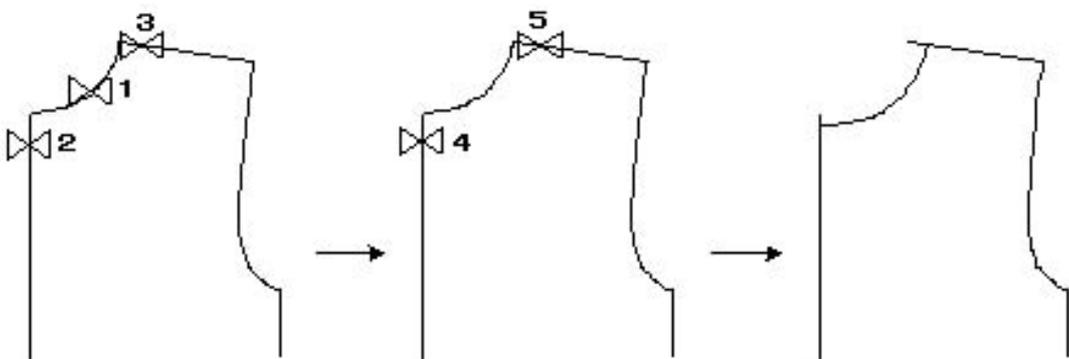
단점이동	<b>우 방향</b>	오른쪽으로 지정한 이동량 만큼 단점을 이동합니다.??	e r
			
<p>&gt; 영역의 2점을 지시 : 1 2</p> <p>&gt;이동량 = 10</p>		<p>이동할 단점측의 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>	

축소확대	<b>축소확대</b>	요소를 지정한 배율로 확대 또는 축소합니다.??	e x
			
<p>&gt;대상요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt;중심을 지시 : 3</p> <p>&gt;배율 = 0.5</p>		<p>확대 또는 축소할 요소를 지시합니다.??</p> <p>중심을 지시합니다.??</p> <p>배율을 입력합니다.?? 1이상은 축소, 1이상은 확대?? 문자입력에서 붙여넣은 문자열의 크기를 변경하고 ? 싶은 경우에는 이 메뉴를 권합니다.??</p>	

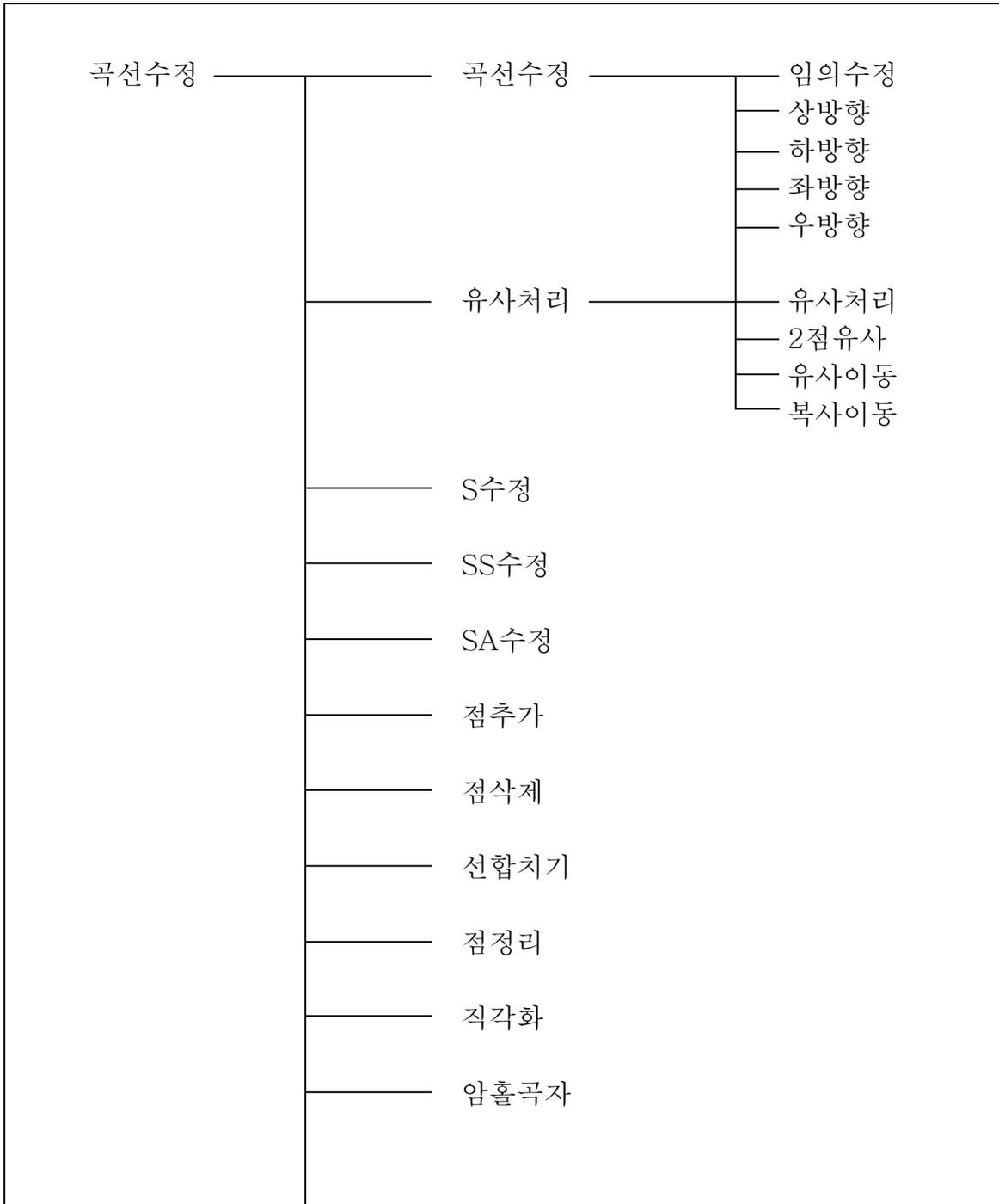
<p>축소확대</p>	<p><b>폭 방향</b></p>	<p>요소를 지정한 배율로 횡방향만이 확대 또는 축소합니다.?? 원단의 배율처리 등에 사용합니다.??</p>	<p>e x x</p>
			
<p>&gt;대상요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt;중심을 지시 : 3</p> <p>&gt;배율을입력 = 1 . 5</p> <p>&gt;설정하겠습니까? 예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>		<p>확대 또는 축소할 요소를 지시합니다.??</p> <p>중심을 지시합니다.??</p> <p>배율을 입력합니다.??</p>	

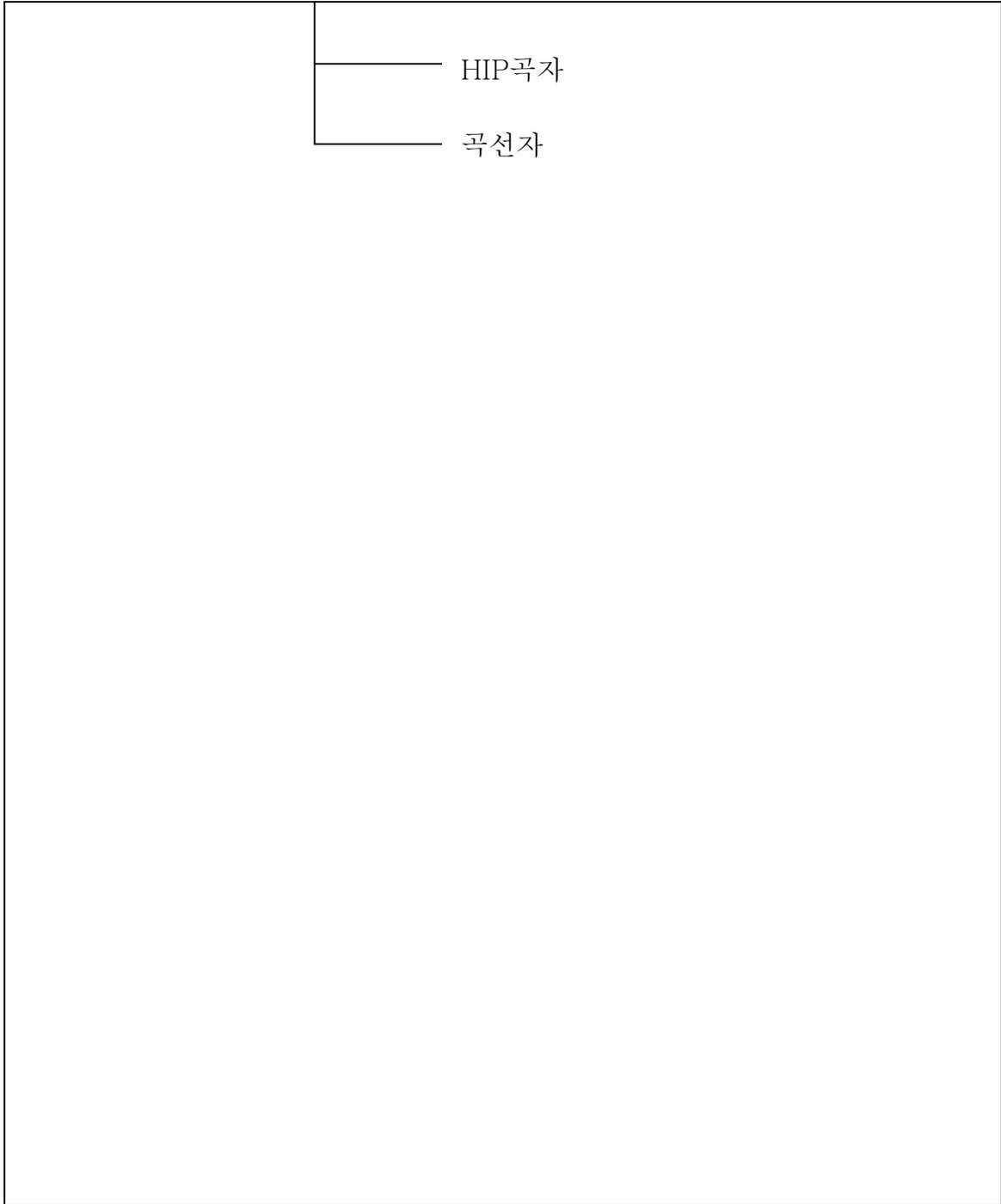
<p>축소확대</p>	<p><b>길이방향</b></p>	<p>요소를 지정한 배율로 중방향만이 확대 또는 축소합니다.?? e x y 원단의 배율처리 등에 사용합니다.??</p>
<p>&gt;대상요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt;중심을 지시 : 3</p> <p>&gt;배율을 입력 = 1 . 5</p> <p>&gt;설정하겠습니까? 예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>	<p>확대 또는 축소할 요소를 지시합니다.??</p> <p>중심을 지시합니다.??</p> <p>배율을 입력합니다.??</p>	

<p>축소확대</p>	<p><b>양측방향</b></p>	<p>요소를 지정한 배율로 중횡방향이 각각 확대 또는 축소합니다. 원단의 배율처리등에 사용합니다.</p>	<p>e x a</p>
<p>&gt;대상요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt;중심을 지시 : 3</p> <p>&gt;세로 배율을 입력 = 1 . 5</p> <p>&gt;가로 배율을 입력??= 1 . 5</p> <p>&gt;설정하시겠습니까? 예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>		<p>확대 또는 축소할 요소를 지시합니다.??</p> <p>중심을 지시합니다.??</p> <p>배율을 입력합니다.??</p> <p>배율을 입력합니다.??</p>	

<p>축소확대</p>	<h2 style="text-align: center;">2점방향</h2>	<p>요소를 지시한 장소에 확대 또는 축소하여 넣어둡니다.??</p>	<p>e x 2</p>
			
<p>&gt;대상요소를 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;이동전의 기준점 : 단점 ▷ ◁2 ▷ ◁3??</p> <p>&gt;이동후의 기준점 : 단점 [ 수치 : 1 ] ▷ ◁4 ▷ ◁5??</p> <p>&gt;설정하시겠습니까? 예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>		<p>확대 또는 축소할 요소를 지시합니다.??</p> <p>확대 또는 축소할 요소의 양단 2점을 지시합니다.??</p> <p style="padding-left: 40px;">점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>적용시킬 장소의 2점을 지시합니다.??</p> <p>이때, 이동 전의 기준점과 이동 후의 기준점이? 대응하도록 지시합니다.??</p> <p style="padding-left: 40px;">점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

# 곡선수정

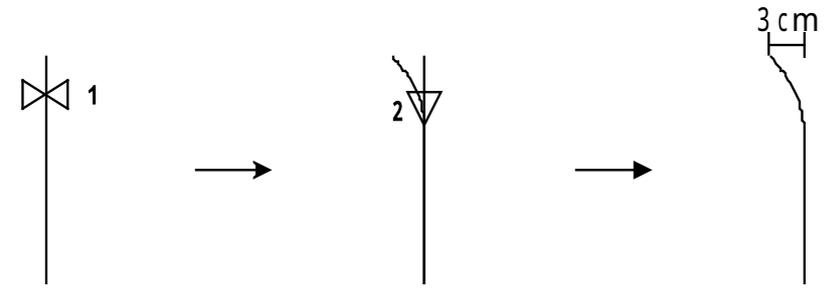


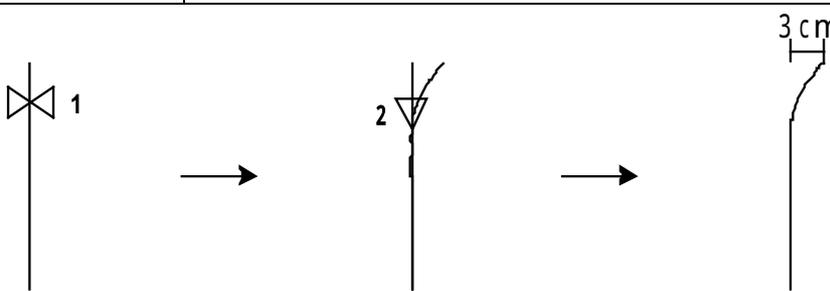


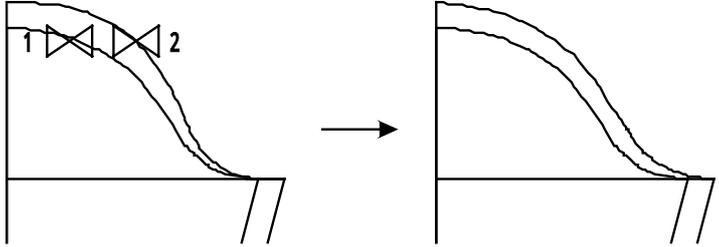
곡선수정	<b>임의수정</b>	지시한 2점간의 방향으로 기울여 곡선을 만듭니다.??	s t r
<p>&gt;수정할 선의 끝점을 지시 : ▷◁1??</p> <p>&gt;이동후의 점을 지시 : 단점 [ 수치 : 3 ] ▷◁2 ??</p> <p>&gt;곡선의 시작점을 지시 : 3</p> <p>&gt;설정하겠습니까? 예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>		<p>곡선을 만들 요소의 단점을 지시합니다.??</p> <p>곡의 방향을 나타낼 점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>곡선의 시작점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

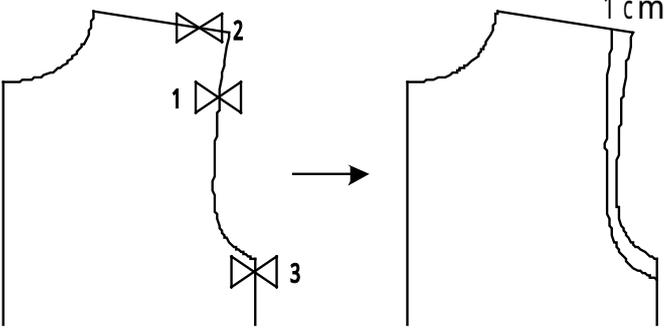
곡선수정	<b>상 방 향</b>	위쪽으로 지정한 이동량을 기울여 곡선을 만듭니다.??	s t u
<p>&gt;수정할 선의 끝점을 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;이동량 = 3</p> <p>&gt;곡선의 시작점을 지시?? : 2</p> <p>&gt;설정하겠습니까? 예 (y) 아니요 (n) =</p>		<p>곡선을 만들 요소의 단점을 지시합니다.??</p> <p>곡선으로 만들 양을 입력합니다.??</p> <p>곡선의 시작점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

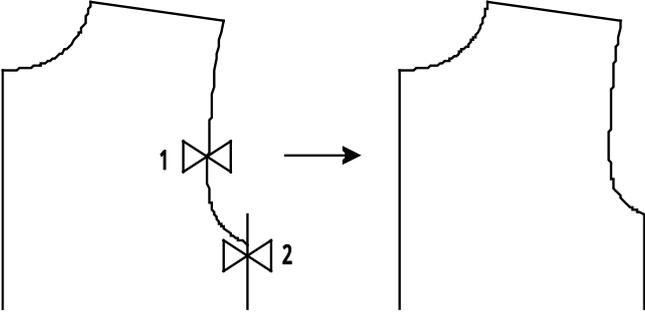
곡선수정	<b>하 방 향</b>	아래쪽으로 지정한 이동량을 기울여 곡선을 만듭니다.??	s t d
<p>&gt;수정할 선의 끝점을 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;이동량 = 3</p> <p>&gt;곡선의 시작점을 지시?? : 2</p> <p>&gt;설정하겠습니까? 예 (y) 아니요 (n) =</p>		<p>곡선을 만들 요소의 단점을 지시합니다.??</p> <p>곡선으로 만들 양을 입력합니다.??</p> <p>곡선의 시작점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

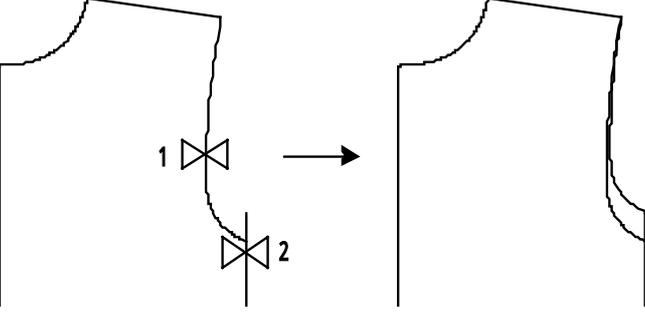
곡선수정	<b>좌 방 향</b>	왼쪽으로 지정한 이동량을 기울여 곡선을 만듭니다.??	s t l
			
<p>&gt;수정할 선의 끝점을 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;이동량 = 3</p> <p>&gt;곡선의 시작점을 지시 : 2</p> <p>&gt;설정하겠습니까? 예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>		<p>곡선을 만들 요소의 단점을 지시합니다.??</p> <p>곡선으로 만들 양을 입력합니다.??</p> <p>곡선의 시작점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

곡선수정	<b>우 방 향</b>	오른쪽으로 지정한 이동량을 기울여 곡선을 만듭니다.??	s t r r
			
<p>&gt;수정할 선의 끝점을 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;이동량 = 3</p> <p>&gt;곡선의 시작점을 지시 : 2</p> <p>&gt;설정하겠습니까? 예 ( y ) 아니요 ( n ) =</p>		<p>곡선을 만들 요소의 단점을 지시합니다.??</p> <p>곡선으로 만들 양을 입력합니다.??</p> <p>곡선의 시작점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

유사처리	<b>유사처리</b>	지시한 요소를 기준의 요소와 유사하게 옮겨놓습니다.??	s g c
			
<p>&gt;기본의 곡선을 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;수정할 곡선을 지시 : ▷ ◁2??</p>		<p>기준이 되는 요소를 지시합니다.??</p> <p>수정할 요소를 지시합니다.??</p>	

유사처리	<b>2점유사</b>	지시한 2점에 기준의 요소와 유사한 곡선을 만듭니다.	s g 2
			
<p>&gt;기본의 곡선을 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;수정할 위치의 2점을 지시 : 단점 [ 수치 : 1 ] ▷ ◁2 ▷ ◁3??</p>		<p>기준이 되는 요소를 지시합니다.??</p> <p>배치하고자 하는 선의 위치를 끝점이나 수치를 ? 입력 후 지시한다. 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

유사처리	<b>유사이동</b>	지시한 요소의 단점을 유사하게 이동합니다.??	s r
			
<p>&gt; 대상요소를 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt; 새로운 점을 지시 : 단점 ▷ ◁2??</p>		<p>이동할 단점측을 지시합니다.??</p> <p>이동 후의 점을 지시합니다. ??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

유사처리	<b>복사이동</b>	원래의 요소를 남기고 지시한 요소의 복수단점을 유사하게 복사이동시킵니다.??	c s r
			
<p>&gt; 대상요소를 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt; 새로운 점을 지시 : 단점 ▷ ◁2??</p>		<p>이동할 단점측을 지시합니다.??</p> <p>이동 후의 점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

	<b>S 수정</b>	곡선의 점열을 변경합니다.??	S
<p>&gt;조정할 곡선을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;선의점/ 새로운 점의 위치 : 2</p>		<p>점열을 변경할 곡선을 지시합니다.??</p> <p>1점은 이동할 점을 2점은 1점의 이동 후의 점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

	<b>SS수정</b>	곡선의 점열을 1점씩 이동하고, 곡선을 수정합니다.??	S S
<p>&gt;수정할 곡선을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;이동할 점지시 : 2 3</p> <p>&gt;마우스를 이동하여 수정한다.??</p>		<p>수정할 곡선의 선을 지시한다.??</p> <p>이동할 점을 지시하고, 이동시킬 마우스의 버튼을?? 떼어놓습니다.(드롭)??</p> <p>점을 이동하고 곡선을 수정합니다. ??</p> <p>수정 시, 오리지널 곡선이 적색으로 남습니다.??</p> <p>수정 후, 오리지널 곡선이 지워집니다.??</p> <p>수정 시, 곡선의 길이·간격·폭·높이 수치가 표시됩니다. 간격·폭·높이는 이동 전의 수정점과 이동 후의 수정점과 의거리가 됩니다.??(SS모드 시에는 모든 장면에서 표시)??</p>	

<p><b>SA수정</b></p>	<p>곡선이 지시한 점을 변경함에 따라 곡선 전체를 수정합니다.</p>	<p>s a</p>
<p>&gt;수정할 곡선을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;이동할 점지시 : 2</p> <p>&gt;마우스를 이동하여 수정한다.??</p>	<p>수정할 곡선의 선을 지시한다.??</p> <p>이동할 점을 지시합니다.??</p> <p>점을 이동하여 곡선을 수정합니다.??</p> <p>수정시, 오리지널 곡선이 적색으로 남습니다.?? 수정후, 오리지널 곡선이 지워집니다.??</p>	

	점추가	곡선의 점을 추가하고, 커브를 수정합니다.??	p a
<p>&gt; 점을 추가할 곡선을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt; 추가할 점을 지시 : 2</p> <p>&gt; 이동할 점을 지시 : 3</p> <p>&gt; 마우스를 이동하고 수정하십시오.??</p>		<p>점을 추가할 곡선을 지시합니다.??</p> <p>점을 추가할 장소를 지시합니다.?? 이때 곡선의 점열수가 15점이하일 것.??</p> <p>이동할 점을 지시합니다.??</p> <p>점을 이동하여 곡선을 수정합니다.?? 수정시, 오리지널 곡선이 적색으로 남습니다.?? 수정후, 오리지널 곡선이 지워집니다.?? 직선에 점을 추가하고, 곡선화할 수 있습니다.??</p>	

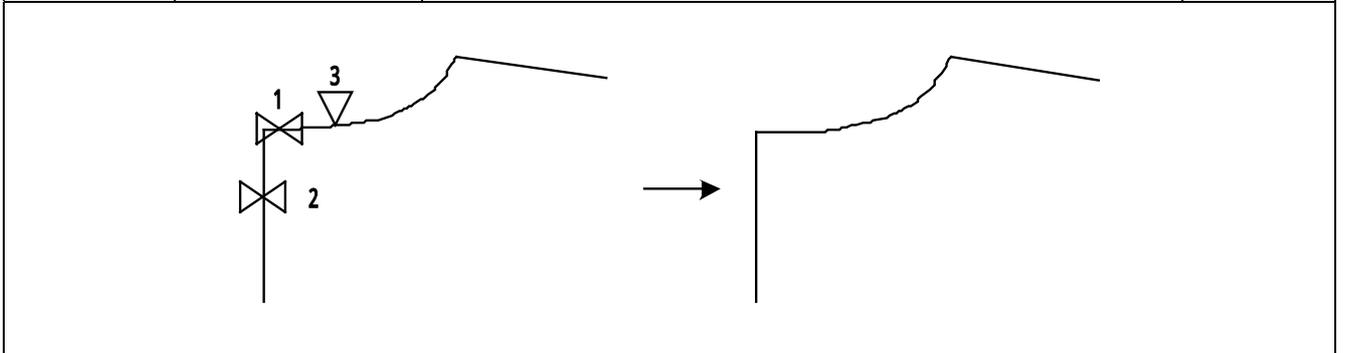
	점삭제	곡선의 점을 삭제하고 곡선을 수정합니다.??	p d e
<p>&gt; 점을 삭제할 곡선을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt; 삭제할 점을 지시 : 2</p> <p>&gt; 이동할 점을 지시 : 3</p> <p>&gt; 마우스를 이동하고 수정하십시오.</p>		<p>점을 삭제할 곡선을 지시합니다.??</p> <p>삭제할 점을 지시합니다.?? 점열수가 3점의 곡선은 점을 삭제할 수 없습니다.??</p> <p>이동할 점을 지시합니다.??</p> <p>점을 이동하여 곡선을 수정합니다.?? 수정시, 오리지널 곡선이 적색으로 남습니다.?? 수정후, 오리지널 곡선이 지워집니다.??</p>	

	<h2 style="text-align: center;">선택치기</h2>	요소(직선도 포함합니다)를 지정한 점열수로 1개의 곡선으로 만듭니다. 또는 지정한 점열에 점수를 변경합니다.??	r c
<p>&gt; 합칠 곡선을 순서대로 지시 : ▷ ◁1 ▷ ◁2 ▷ ◁3 ??</p> <p>&gt;점수 = 8</p> <p>&gt;설정하겠습니까? 예 (y) 아니요 (n) =</p>	요소를 순서대로 지시합니다.?? 어느쪽인가 한쪽 방향으로 지시 합니다.  새로 만들 곡선의 점열수를 입력합니다.??  이때 점열수는 3점 이상 15점 이하로 합니다.??  곡선을 수정하고 싶을 때는 "s"를 입력합니다.??  수정(s)는 『s수정』의 처리와 같습니다.??		

	<h2 style="text-align: center;">점정리</h2>	절개된 곡선의 양끝에 점을 작성하여 점을 정리 합니다.	q

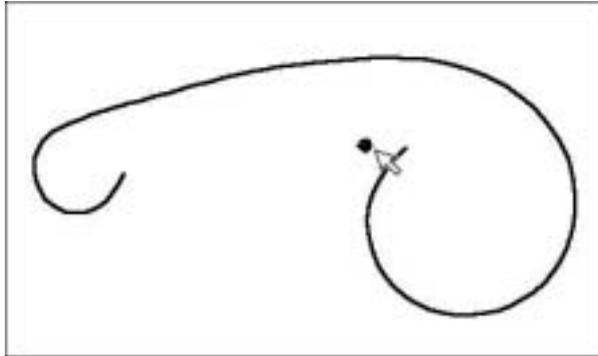
<p>&gt;수정할 곡선을 지시 :                  あ 1</p> <p>주) 『선택치기』과 다른 점은 곡선의 원 형태를??                  바꾸지 않고 양단에 점을 작성합니다.</p> <p>곡선의 점수가 적어 얻어진 커브가?완만할?                  때는 패턴이 다소 깨져있습니다. ??</p>	<p>곡선의 양단에 점을 작성하여 점정리를 합니다.??</p> <p>패턴전체에 대해서 실행할 때는 『여역교차내』등을??                  이용하여 대상요소를 지시합니다.</p> <p>트리밍되어 있지 않은 곡선 이외는 무시됩니다.??</p>
---	--

	<h2>직각화</h2>	<p>각도에 교차하는 곡선의 직각수정을 행합니다.??</p> <p style="text-align: right;">s l q</p>
--	--------------	---



<p>&gt;곡선을 지시 :                  ▷ ◁1??</p> <p>&gt;기준선을 지시 :                  ▷ ◁2??</p> <p>&gt;직선시작위치를 지시 :                  3</p> <p>&gt;이동할 점을 지시 :</p> <p>&gt;마우스를 이동하고 수정하십시오 :</p>	<p>수정할 곡선을 지시합니다.??</p> <p>직각이 될 기준의 요소를 지시합니다.??</p> <p>기준선은 곡선이라도 상관없습니다.??                  기준선이 경사일 경우에는 그 경사에 대해서 직각이                  됩니다.</p> <p>직각으로 할 위치를 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>이동할 점을 지시합니다.??</p> <p>『s 수정』의 처리와 같습니다.??</p> <p>수정하지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>점을 이동하고 곡선을 수정합니다.??</p> <p>수정시, 오리지널 곡선이 적색으로 남습니다.??</p> <p>수정후, 오리지널 곡선이 지워집니다.??</p>
--	--

	<b>암홀곡자</b>	암홀곡자를 곡선상에 표시하고, 곡선수정 · 곡선을 작성할 수 있습니다.	r d
--	-------------	---	-----



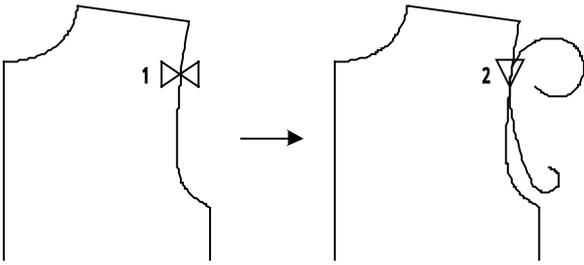
- 1 마우스 왼쪽 드레그 . . . 곡선자를 회전합니다.??
- 2 마우스 휠?? . . . 곡선자가 확대 축소됩니다.??  
위로 회전하면 축소됩니다. 아래로 회전하면 확대됩니다.??
- 3 오른쪽 클릭?? . . . 팝업 메뉴가 표시됩니다.??

부분확대
전체확대
통과점지시
기점변경
반전
곡선작성
곡선수정
커맨드
초기상태
다른곡선
종료

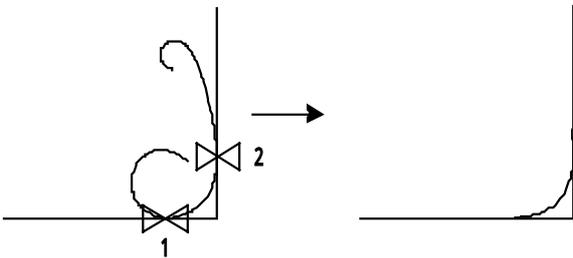
- 부분확대 . . . 부분확대 기능을 사용할 수 있습니다.??
- 전체확대 . . . 전체확대 기능을 사용할 수 있습니다.??
- 통과 점 지정 . . . 곡선자를 배치할 때 통과할 점을 고정합니다.??
- 기점변경 . . . 회전의 중심기점을 변경할 수 있습니다.??
- 반전 . . . 곡선자가 반전합니다.??
- 곡선작성 . . . 곡선자의 일부를 붙입니다.??
- 곡선수정 . . . 곡선자에 맞춰 곡선을 수정합니다.??  
『ss수정』의 처리와 같습니다.??

- 커맨드 . . . 통상 커맨드를 사용할 수 있습니다.??
- 초기화 . . . 곡선자의 상태를 불러낼 때 돌아옵니다.??
- 다른곡선 . . . 『곡선수정』 『곡선자』를 불러냅니다.??
- 종료 . . . 곡선을 종료합니다.

(곡선을 수정할 때)??  
 암홀곡선을 수정할 위치에 고정합니다.??



곡선을 작성할때  
 암홀곡선을 작성할 위치에 곡자를  
 고정시킵니다.



오른쪽 클릭 → 곡선수정을 선택합니다.??

>수정할 곡선을 지시 :

▷◁1??

>이동할 점을 지시 :

>마우스를 이동하고 수정하십시오. :

오른쪽 클릭→곡선작성을 선택합니다.??

>작성할 2점을 지시 : 단점

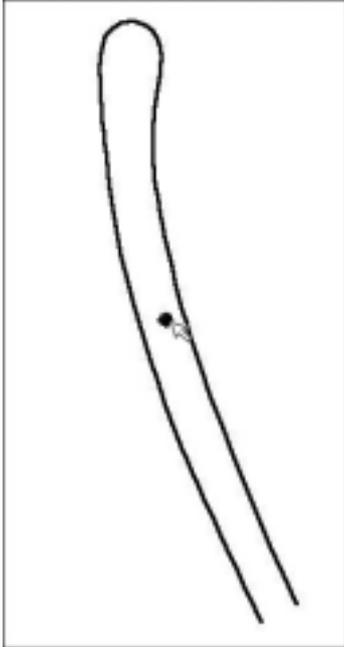
『선상점』 ▷◁1 ▷◁2??

지시한 위치에 가장 가까운 곡선의 일부가 나와서??  
 작성됩니다.

그때, 곡선은 확대 축소됩니다.??

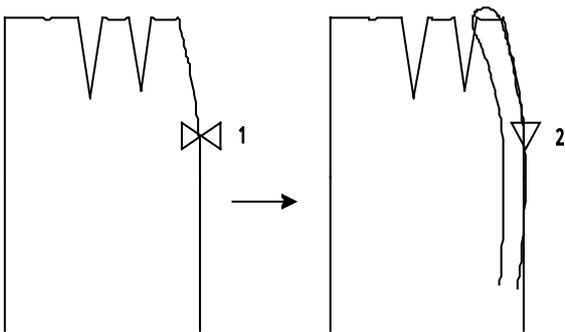
위치가 곡선에서 떨어져 있는 경우에는 지시한 곡선은  
 정상으로 표시되지 않습니다.??

점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능

	<h2 style="text-align: center;">HIP곡자</h2>	H곡선자를 곡선 상에 표시하고 곡선수정·곡선을?작성할 수 있습니다.	r h
			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 마우스 왼쪽 드레그? . . . 곡선자를 회전합니다.??</li> <li>2 마우스 휠 . . . 곡선자가 확대축소됩니다.?? 위로 회전하면 축소됩니다. 아래로 회전하면 확대됩니다.??</li> <li>3 오른쪽 클릭 . . . 팝업 메뉴가 표시됩니다.??</li> </ol> <div style="border: 1px solid gray; background-color: #e0e0e0; padding: 5px; margin: 10px 0;">                 부분확대                  전체확대             </div> <div style="border: 1px solid gray; background-color: #e0e0e0; padding: 5px; margin: 10px 0;">                 통과점지시                  기점변경                  반전             </div> <div style="border: 1px solid gray; background-color: #e0e0e0; padding: 5px; margin: 10px 0;">                 곡선작성                  곡선수정                  커맨드             </div> <div style="border: 1px solid gray; background-color: #e0e0e0; padding: 5px; margin: 10px 0;">                 초기상태                  다른곡선                  종료             </div> <p>부분확대 . . . 부분확대 기능을 사용할 수 있습니다.??</p> <p>전체확대 . . . 전체확대 기능을 사용할 수 있습니다.??</p>			

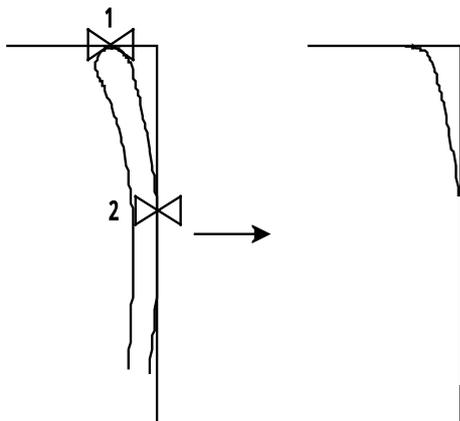
- 통과 점 지정 . . . 곡선자 배치할 때 통과할 점을 고정합니다.??
- 기점변경 . . . 회전의 중심기점을 변경할 수 있습니다.??
- 반 전 . . . 곡선자가 반전합니다.??
- 곡선작성 . . . 곡자의 일부를 표시합니다.??
- 곡선수정 . . . 곡선자에 맞춰 곡선을 수정합니다.??  
『ss수정』의 처리와 같습니다.??
- 커맨드 . . . 통상 커맨드를 사용할 수 있습니다.??
- 초기화 . . . 커브자의 상태를 불러낼 때 돌아갑니다.??
- 다른곡선 . . . 『곡선수정』 『곡선자』를 불러냅니다.??
- 종료 . . . 곡선자를 종료합니다.??

(곡선을 수정할 때)??  
H곡선을 수정할 위치에 고정합니다.??



- 오른쪽 클릭 → 곡선수정을 선택합니다.??
- >점열을 바꿀 커브를 지시 :  
▷ <1??
- >이동할 점을 지시 :
- >마우스를 이동하고 수정하십시오. :

(곡선을 붙일 때)??  
H곡선자를 표시할 위치에 고정합니다.??



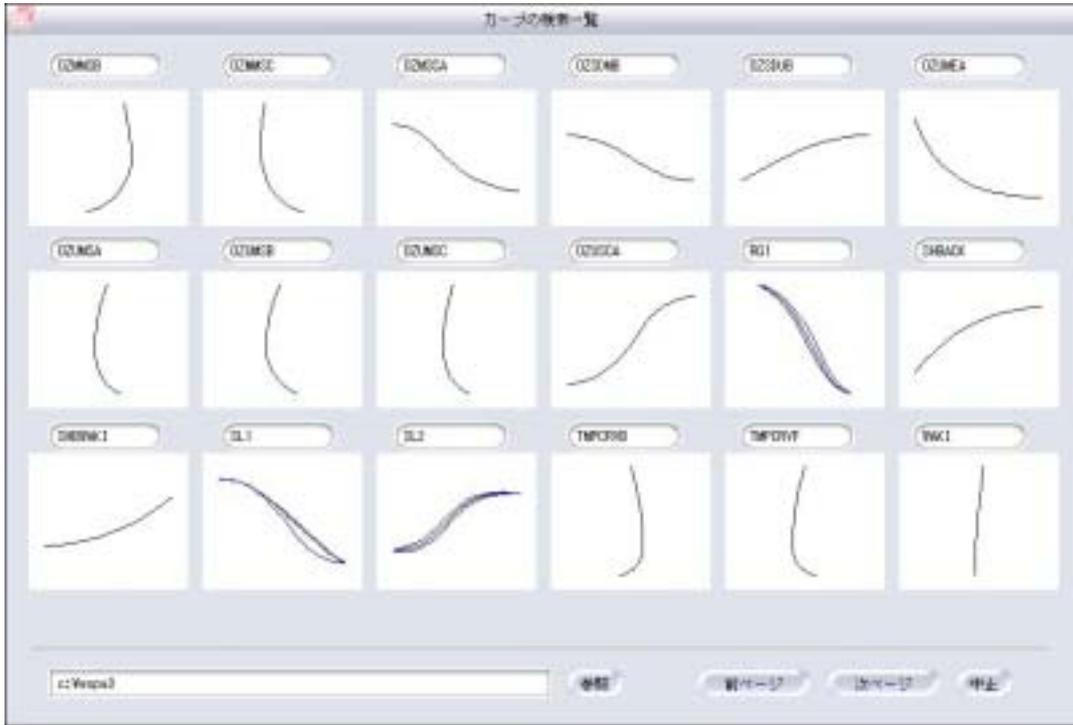
- 오른쪽 클릭 → 곡선작성을 선택합니다.??
- >작성할 2점을 지시 : 단점  
『선상점』 ▷ <1 ▷ <2??

지시한 위치에 가장 가까운 자의 일부를 선택하여?  
표시합니다.  
그때, 곡선은 확대 축소됩니다.??

위치가 자에서 떨어져 있을 경우에는 지시한 곡선은  
정상적으로 표시되지 않습니다.??

점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능

<b>곡 선 자</b>	등록한 곡선을 곡자로 사용할 수 있습니다.??	r m
--------------	---------------------------	-----



- 1 마우스 왼쪽 드레그 . . . 곡선자를 회전합니다.??
- 2 마우스 휠 . . . 곡선자가 확대축소됩니다.??  
위로 회전하면 축소됩니다. 아래로 회전하면 확대됩니다.??
- 3 오른쪽 클릭 . . . 팝업 메뉴가 표시됩니다.??

부분확대
전체확대
통과점지시
기점변경
반전
곡선작성
곡선수정
커맨드
초기상태
다른곡선
종료

부분확대 . . . 부분확대 기능을 사용할 수 있습니다.??

전체확대 . . . 전체확대 기능을 사용할 수 있습니다.??

통과 점 지정 . . . 곡선자 배치할 때 통과할 점을 고정합니다.??

기점변경 . . . 회전의 중심기점을 변경할 수 있습니다.??

반전 . . . 곡선자가 반전합니다.??

곡선작성 . . . 자의 일부를 표시합니다.

곡선수정 . . . 곡선롤러에 맞춰 곡선을 수정합니다.??  
『ss수정』의 처리와 같습니다.??

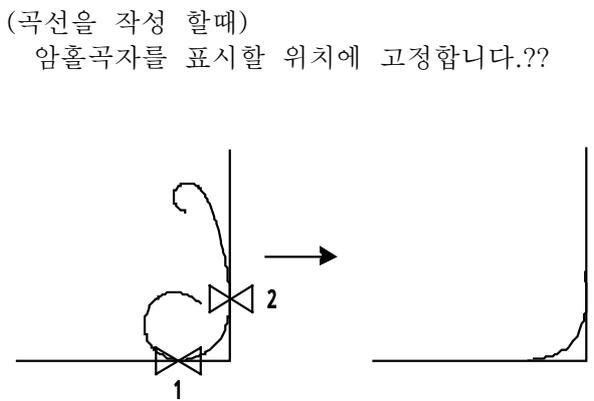
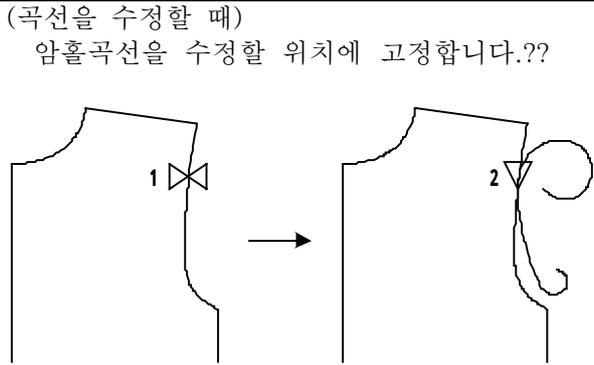
커멘드 . . . 통상 커멘드를 사용할 수 있습니다.??

초기화 . . . 커브롤러의 상태를 불러낼 때 돌아갑니다.??

다른곡선 . . . 곡선 불러내기 화면으로 돌아갑니다.??

종료 . . . 곡선자를 종료합니다.??

사용방법은, 『암홀곡자』 『HIP곡자』 과 같습니다.??



- 『F·6』을 누릅니다.
- >점열을 바꿀 곡선을 지시 :  
 ▷◁1??
- >이동할 점을 지시 :
- >마우스를 이동하고 수정하십시오. :

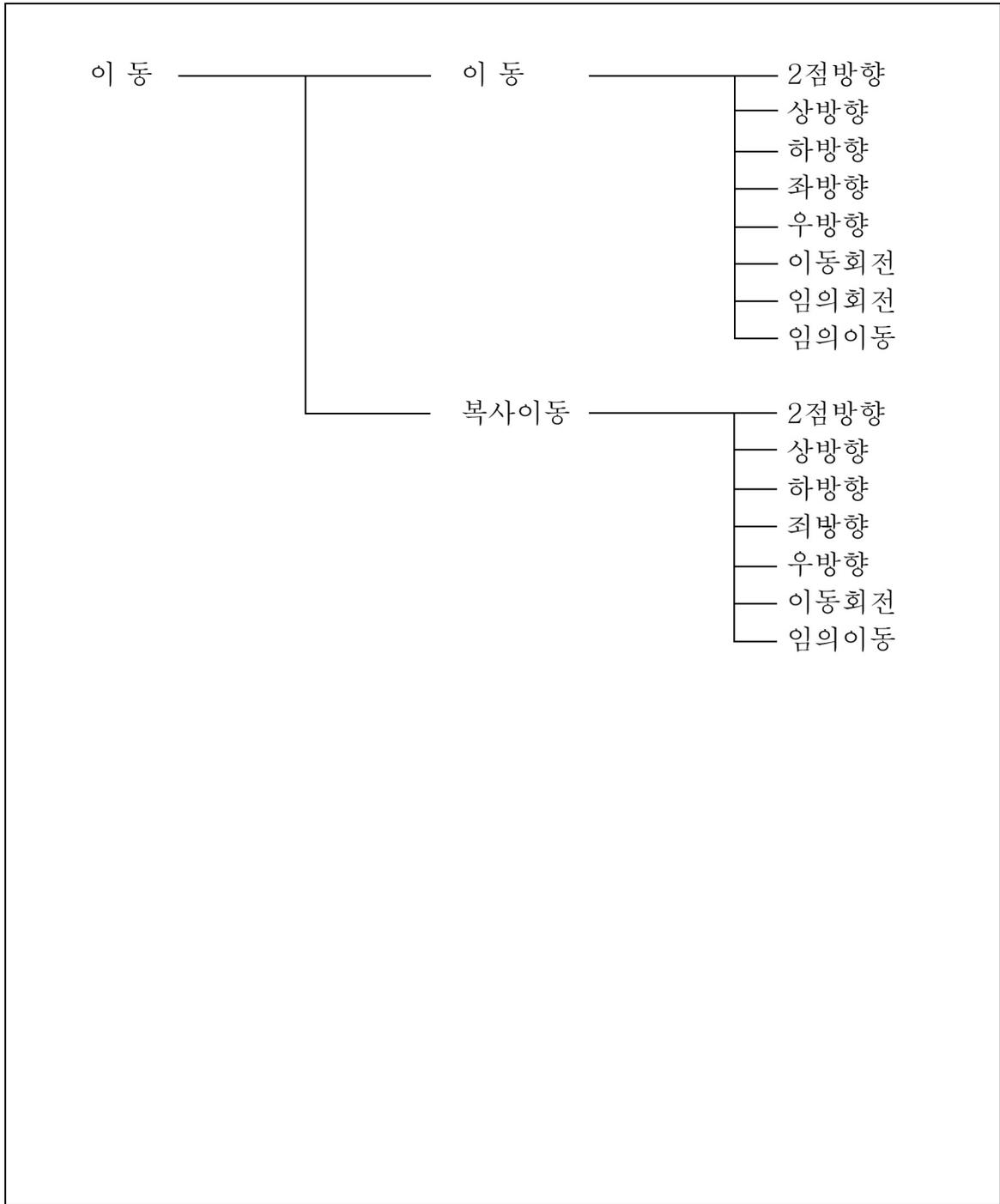
- 『F·7』을 누릅니다.??
- >설치할 2점을 지시 : 단점  
 『선상점』 ▷◁1 ▷◁2??

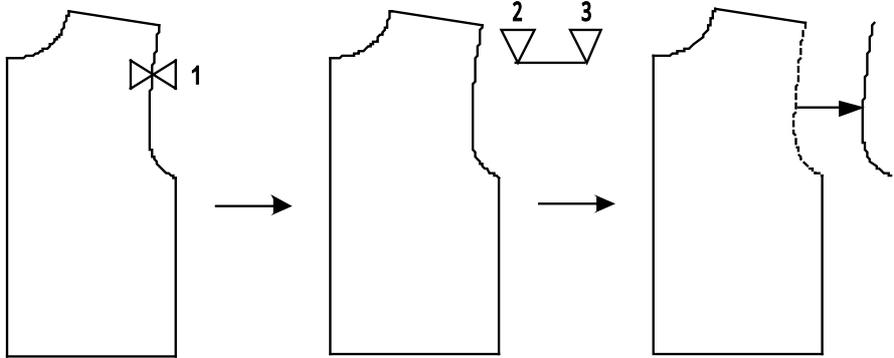
지시한 위치에 가장 가까운 자의 일부를 선택하여 표시합니다.  
 그때 곡선은 확대축소 됩니다.??

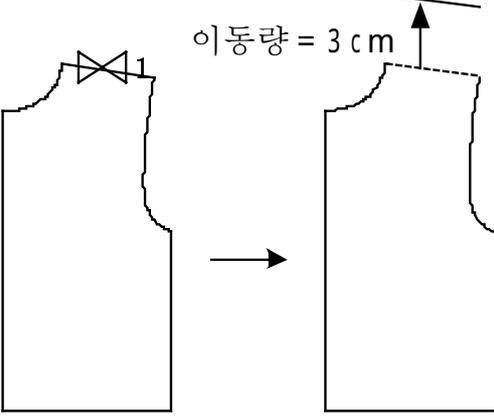
위치가 자에서 떨어져 있을 때는 지시한 곡선은 정상??  
 적으로 표시되지 않습니다.

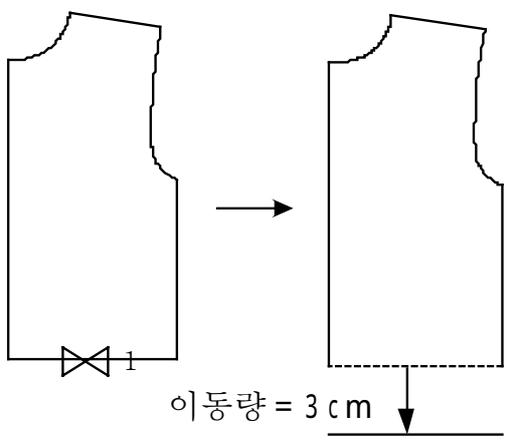
점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능

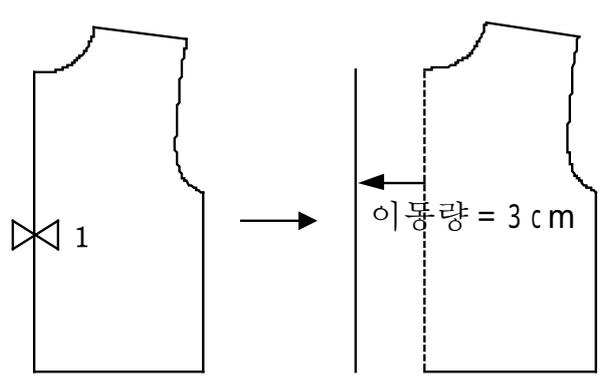
# 이동

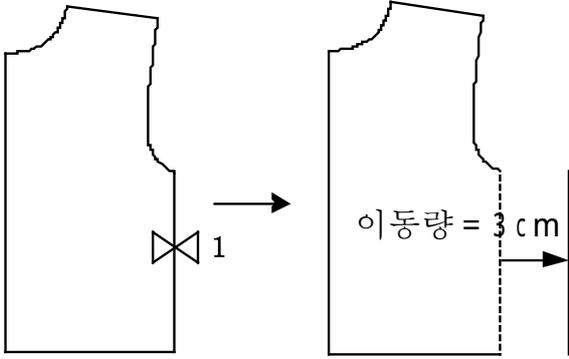


이동	<b>2점 방향</b>	지시한 2점간의 거리와 방향에서 이동합니다.??	m v
			
<p>&gt;이동할 선 지시 : ▷◁1??</p> <p>&gt;2점 지시 : 2 3</p>		<p>이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동의 방향, 거리를 나타낼 2점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

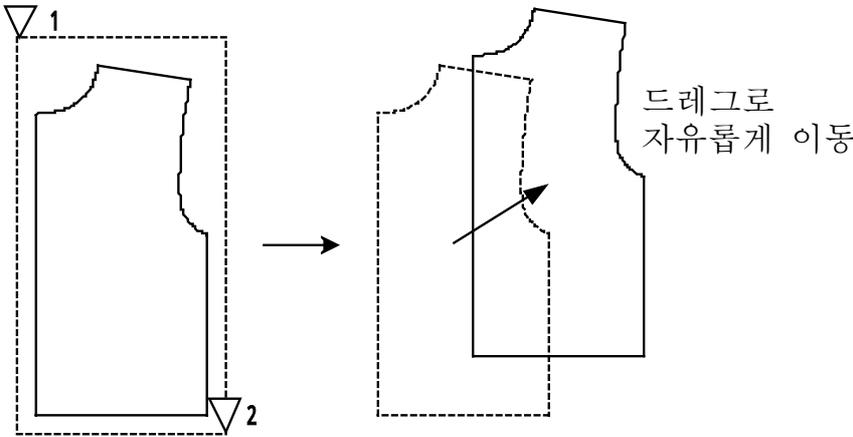
이동	<b>상방향</b>	지정된 거리에서 상방향으로 평행이동합니다.??	m v u
			
<p>&gt;이동할 선 지시 : ▷◁1</p> <p>&gt;이동량 = 3</p>		<p>이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p> <p>마이너스(-)치를 입력하면 하방향으로 이동합니다.</p>	

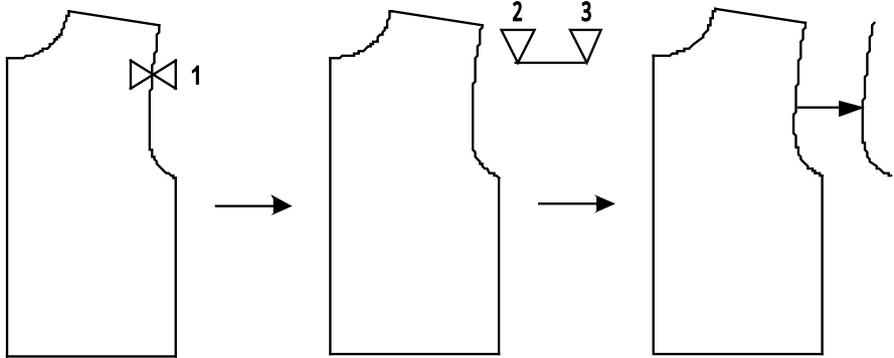
이동	<b>하 방향</b>	지정한 거리에서 하방향으로 평행 이동합니다.??	m v d
			
<p>&gt;이동할 선 지시 : ▷◁1??</p> <p>&gt;이동량 = 3</p>		<p>이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.?? 마이너스(-)치를 입력하면 상방향으로 이동합니다.</p>	

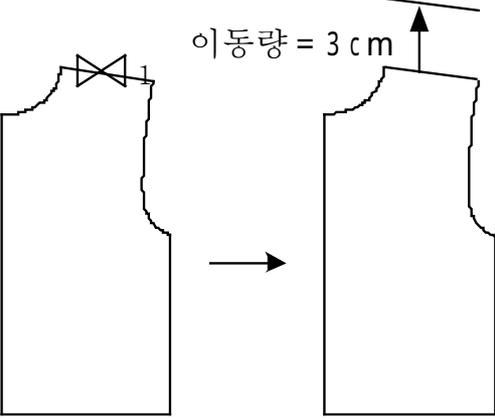
이동	<b>좌 방향</b>	지정한 거리에서 좌방향으로 평행이동합니다.??	m v l
			
<p>&gt;이동할 선 지시 : ▷◁1</p> <p>&gt;이동량 = 3</p>		<p>이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.?? 마이너스(-)치를 입력하면 우방향으로 이동합니다.??</p>	

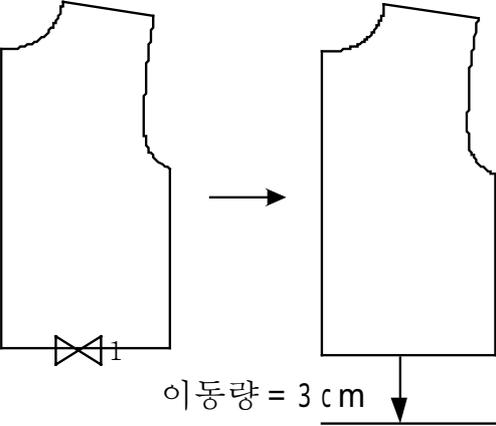
이동	<b>우 방 향</b>	지정된 거리에서 우방향으로 평행이동합니다.??	m v r
			
<p>&gt;이동할 선 지시 : ▷ ◁ 1??</p> <p>&gt;이동량 = 3</p>		<p>이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.?? 마이너스(-)치를 입력하면 좌방향으로 이동합니다.</p>	

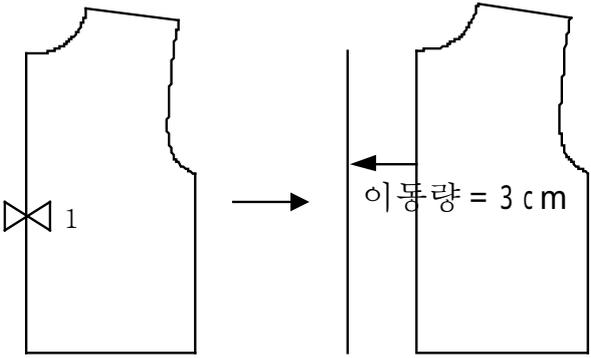
이동	이동회전	지정한 2점을 기준으로 회전이동합니다.??	m v r t
<p>&gt;이동회전할 선을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;이동요소의 원점/이동점 : 단점 ▷ &lt;2 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;이동 후의 원점/대응점 : 단점 ▷ &lt;4 ▷ &lt;5??</p>		<p>이동회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>1점은 이종의 원점을 2점은 회전의 기준선을 정할 점을???? 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>1점은 이동 후의 원점을 2점은 이동 후의 기준선을 정할점을 지시합니다.??</p> <p>원점끼리 대응하고 이동을 행하여, 이동요소의 2점이 되는 요소와 이동 후의 2점이 될 요소가 대응하여 회전합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

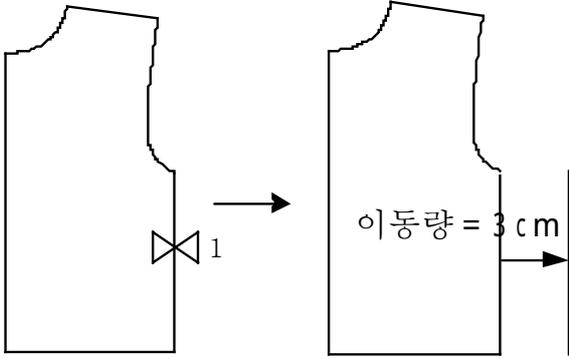
이동	<b>임의이동</b>	지시한 요소를 드레그표시로 이동합니다.??	dm
			
<p>&gt; 이동할 요소를 2점으로 지시 : 1    2</p> <p>&gt; 마우스를 이동 (오른쪽 버튼 = 수치에 의해 이동) :</p> <div data-bbox="151 1048 746 1176">  </div>		<p>이동할 요소를 2점으로 지시합니다.</p> <p>마우스를 이동하면 녹색의 요소가 이동합니다.??</p> <p>거리 · 폭 · 길이로 표시합니다.</p> <p>왼쪽클릭 · · · 지시한 위치에 요소가 이동합니다.??</p>	

복사이동	<b>2점 방향</b>	복사한 요소를 지시한 2점의 거리와 방향으로 평행이동?합니다.	c m v
			
<p>&gt; 이동할 요소를 지시 : ▷ ◁ 1??</p> <p>&gt; 2점을 지시 : 2 3</p>		<p>복사이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동의 방향, 거리를 표시할 2점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

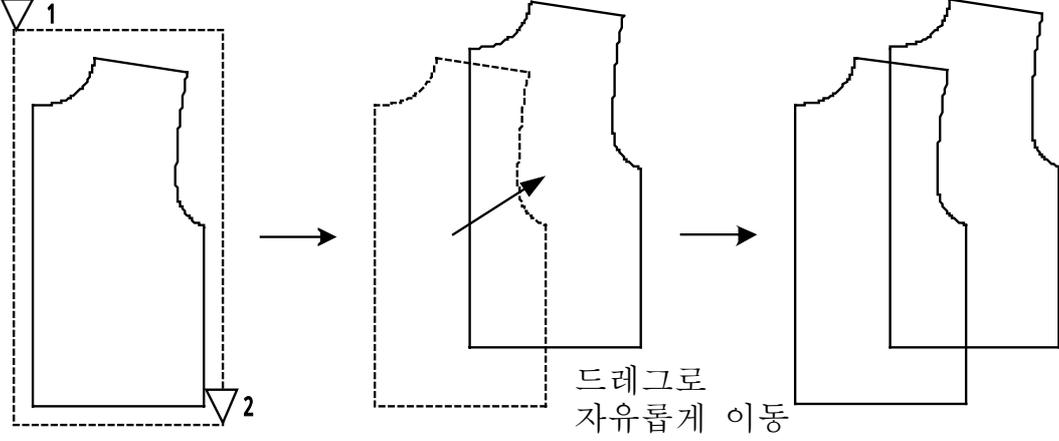
복사이동	<b>상방향</b>	복사한요소를 지정한 거리에서 상방향으로 평행이동합니다.	c m v u
			
<p>&gt; 이동할 요소를 지시 : ▷ ◁ 1</p> <p>&gt; 이동량 = 3</p>		<p>복사이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>	

복사이동	<b>하 방향</b>	복사한 요소를 지시한 거리에서 하방향으로 평행이동합니다.??	c m v d
			
<p>&gt; 이동할 요소를 지시 : ▷ ◁ 1??</p> <p>&gt; 이동량 = 3</p>		<p>복사이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>	

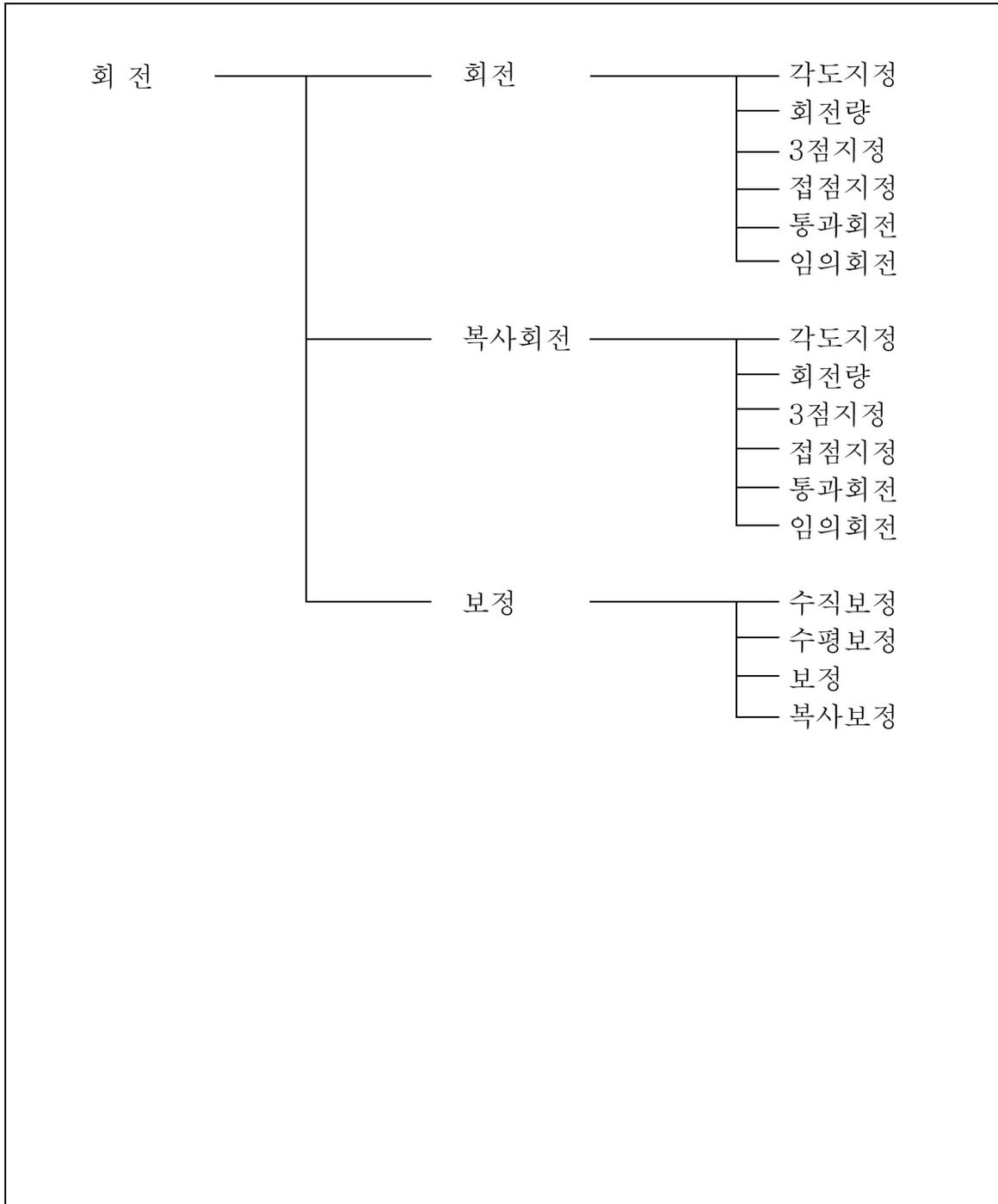
복사이동	<b>좌 방향</b>	복사한 요소를 지정한 거리에서 좌방향으로 평행이동합니다.??	c m v l
			
<p>&gt; 이동할 요소를 지시 : ▷ ◁ 1</p> <p>&gt; 이동량 = 3</p>		<p>복사이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>	

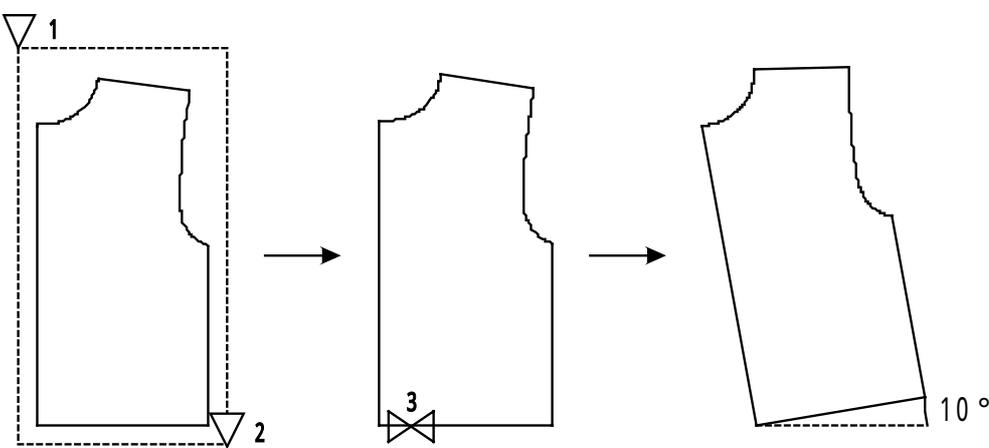
복사이동	<b>우 방 향</b>	복사한 요소를 지정한 거리에서 우방향으로 평행이동합니다.??	c m v r
			
<p>&gt;이동할 요소를 지시 : ▷◁1</p> <p>&gt;이동량 = 3</p>		<p>복사이동할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동량을 입력합니다.??</p>	

복사이동	<b>이동회전</b>	복사한 요소를 지시한 2점을 기준으로 하여 회전이동합니다.??	c m v r t
<p>&gt;이동회전할 요소를 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;이동요소의 원점/이동점 : 단점 ▷ ◁2 ▷ ◁3??</p> <p>&gt;이동 후의 원점/대응점 : 단점 ▷ ◁4 ▷ ◁5??</p>		<p>복사이동회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>1점은 이중의 원점, 2점은 회전의 기준선을 정할 점을 지시합니다.??</p> <p style="text-align: center;">점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>1점은 이동 후의 원점을 2점은 이동 후의 기준선을 정할점을 지시합니다.??</p> <p style="text-align: center;">원점끼리 대응하고 이동을 행하여, 이동요소의 2점이?? 되는 요소와 이동 후의 2점이 될 요소가 대응하여 회 전 합니다.??</p> <p style="text-align: center;">점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

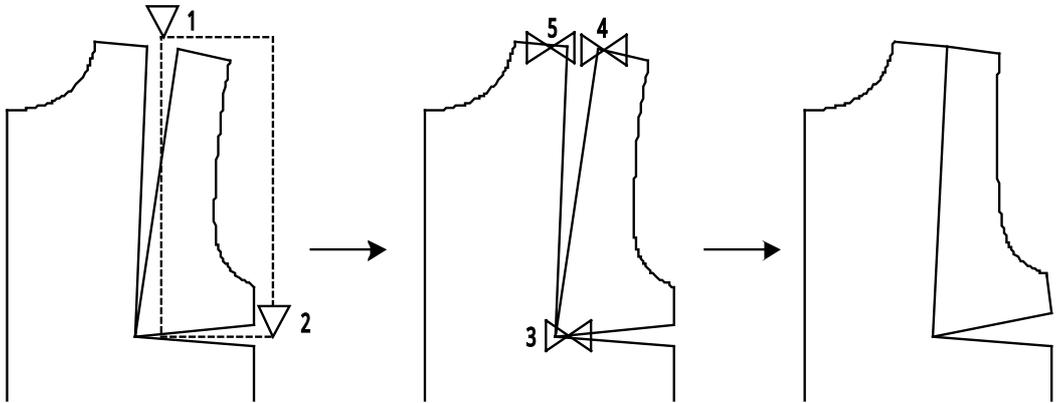
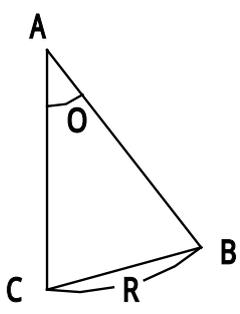
복사이동	<b>임의이동</b>	지시한 복사요소를 드레그 표시로 이동합니다.??	c d m
			
<p>&gt; 이동할 요소를 2점으로 지시 :</p> <p>1      2</p> <p>&gt; 마우스를 이동 (오른쪽 버튼 = 수치에 의해 이동) :</p> 		<p>이동할 요소를 2점으로 지시합니다.</p> <p>마우스를 이동하면 녹색의 요소가 이동합니다.??</p> <p>거리 · 폭 · 높이를 표시합니다.</p> <p>왼쪽클릭 · · · 지시한 위치에 요소가 이동합니다.??</p>	

# 회전



회전	각도지정	지시한 각도에서 회전합니다.??	r t
			
<p>&gt; 회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 회전중심을 지시 : 단점 ▷ ◁ 3??</p> <p>&gt; 각도를 지시(마이너스는 시계방향) : 1 0</p>		<p>회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전의 중심을 지시합니다. ??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>각도를 입력합니다.??</p> <p>+ 반시계방향?? - 시계방향??</p>	

회전	회전량	지정된 이동량 (cm)만큼 회전합니다.??	r e
<p>&gt; 회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 회전중심 : 단점 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 이동할 점을 지시 : 단점 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 이동량 = 1</p> <p>&gt; 방향을 지시 : 5</p>		<p>회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전의 중심을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>회전할 때 이동할 점을 지시합니다. ??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 등도 가능</p> <p>회전할 이동량을 입력합니다.??</p> <p>회전할 방향을 지시합니다.??</p>	

회전	<b>3점지정</b>	중심점과 다른 2점으로 이동분량을 지정하고 회전합니다.??	r t 3
			
<p>&gt;회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt;회전중심을 지시 : 단점 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;다른 2점을 지시 : 단점 ▷ &lt;4 ▷ &lt;5 ??</p>		<p>회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전의 중심을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 이외에도 가능</p> <p>회전의 분량을 정할 시작점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 이외에도 가능</p> <div data-bbox="837 1220 1077 1534" style="text-align: center;">  </div> <p>중심(A) 시점(B) 중점(C)의 3점에 의해 얻어진 각도 (O)의 회전을 행합니다.??</p>	

회전	점점지정	요소를 지시하고 다시 하나의 요소에 접할 때까지 회전합니다.??	r t t
<p>&gt; 회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 회전의 중심 : 단점 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 이동 후 접할점 : 단점 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 접할 요소 : ▷ &lt;5??</p>		<p>회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전 중심을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 등도 가능</p> <p>회전할 요소의 점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 등도 가능</p> <p>회전할 요소가 접할 요소를 지시합니다.??</p> <p>접할 점이 복수일 경우에는 접할 요소가 지시측에 가까운 쪽이 됩니다.??</p>	

회전	<h2 style="text-align: center;">통과회전</h2>	지시한 요소가 회전하여 지시한 점을 통과할 때까지 회전합니다.??	r t p
<p>&gt; 회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 회전의 중심 : 단점 ▷ &lt;13??</p> <p>&gt; 통과할 점 지시 : 단점 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 통과하고 싶은 요소 지시 : ▷ &lt;5??</p>		<p>회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전의 중심을 지시합니다.??</p> <p style="padding-left: 20px;">점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>회전할 요소가 통과할 점을 지시합니다.??</p> <p style="padding-left: 20px;">점모드, 『교점』 『중점』 등도 가능</p> <p>회전할 요소의 통과요소를 지시합니다.??</p> <p>통과할 점이 복수일 경우에는 통과하고 싶은 요소의 지시측에 가까운 쪽이 됩니다.??</p>	

회전	임의회전	지시한 요소를 드래그 표시로 회전합니다.??	d r
<p>&gt; 회전대상의 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 이동전의 회전중심/방향점 : 단점 ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 이동후의 회전중심/방향점 : 단점 ▷ &lt;5 ▷ &lt;6??</p> <p>&gt; 마우스를 이동 (오른쪽 버튼 = 수치에 따라 이동) :</p> <div data-bbox="145 1182 737 1312"> </div>		<p>회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동 전의 회전중심점과 방향점을 지시합니다.?? 점모드, 『교점』 『중점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>이동 후의 회전중심점과 방향점을 지시합니다.?? 점모드, 『교점』 『중점』 『임의점』 이외에도 가능</p> <p>마우스를 이동하면 녹색의 요소가 회전합니다.??</p> <p>각도 · 간격이 영역 아래에 표시됩니다.??</p> <p>각도 . . . 중심점과 이동 전의 방향점 · 이동 후의 방향점의 3점에 의해 얻어지는 각도??</p> <p>간격 . . . 이동 전의 방향점 · 이동 후의 방향점의 2점에 의해 얻어지는 거리??</p> <p>왼쪽 클릭 . . . 지시의 위치에 요소가 회전합니다.??</p>	

복사회전	<b>각도지정</b>	복사한 요소를 지정한 각도에서 회전합니다.??	c r t
<p>&gt; 회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 회전중심을 지시 : 단점 ▷ ◁ 3 ??</p> <p>&gt; 각도를 지시 (마이너스는 시계방향) : 1 0</p>		<p>복사회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전의 중심을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>각도를 입력합니다. ??</p> <p>+ 반시계 방향?? - 시계방향??</p>	

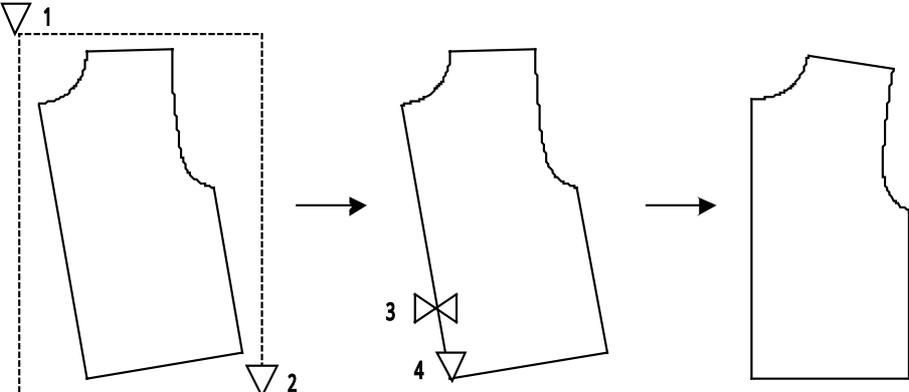
복사회전	회전량	복사한 요소를 지정한 이동향 (길이)로 회전합니다.??	c r e
<p>&gt; 회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 회전중심 : 단점 ▷ &lt;3 ??</p> <p>&gt; 이동할 점을 지시 : 단점 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 이동량 = 1</p> <p>&gt; 방향을 지시 : 5</p>		<p>복사회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전의 중심을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>회전각을 정하기 위해 시점(시작점)을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 이외에도 가능</p> <p>회전각을 정할 이동양을 입력합니다.??</p> <p>회전의 방향을 지시합니다.??</p> <div data-bbox="829 1433 1085 1747" style="text-align: center;"> </div> <p>중심(A), 단점(B), 이동양(R), 방향점(C)에 의해 얻어지는 각도(O)의 회전을 실행합니다.??</p>	

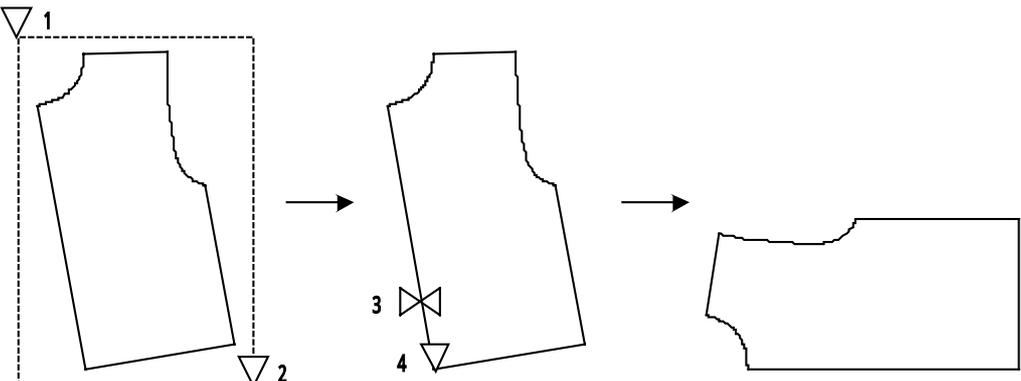
복사회전	<b>3점지정</b>	중심점과 다른 2점에 이동분량을 지정하여 회전합니다.??	c r t 3
<p>&gt;회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt;회전중심을 지시 : 단점 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;다른 2점을 지시 : 단점 ▷ &lt;4 ▷ &lt;5??</p>		<p>복사회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전의 중심을 지시합니다. ??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 이외에도 가능</p> <p>회전각을 정해 시점, 종점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 이외에도 가능</p> <div data-bbox="829 1209 1085 1523" style="text-align: center;"> </div> <p>중심(A), 시점(B), 종점(C)의 3점에 의해 얻어지는?? 각도(O)의 회전을 실행합니다.??</p>	

복사회전	<b>점점회전</b>	요소를 지시하고, 다시 1개의 요소에 접할 때까지 회전합니다.??	c r t t
<p>&gt; 회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 회전의 중심 : 단점 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 이동하여 접할 점 : 단점 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 접할 요소 : ▷ &lt;5??</p>		<p>복사회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전의 중심을 지시합니다. ??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 등도 가능</p> <p>회전할 요소의 점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 등도 가능</p> <p>회전할 요소가 접할 요소를 지시합니다.??</p> <p>접할 점이 복수일 때는 접할 요소의 지시측에 기깝게? 됩니다. ??</p> <div data-bbox="829 1411 1085 1724" style="text-align: center;"> </div> <p>중심(A), 시점(B), 중점(C)의 3점에 의해 얻어지는 각도(O)의 회전을 실행합니다.??</p>	

복사회전	<b>통과회전</b>	복사한 요소가 회전하여 지시한 점을 통과할 때까지 회전합니다.??	c r t p
<p>&gt; 회전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt;회전의 중심 : 단점 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;통과할 점지시 : 단점 ▷ &lt;4 ??</p> <p>&gt; 통과하고 싶은 요소 : ▷ &lt;5??</p>		<p>복사회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>회전의 중심을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>회전할 요소가 통과할 점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 이외에도 가능</p> <p>회전할 요소의 통과요소를 지시합니다.??</p> <p>통과할 점이 복수일 경우에는, 통과하고 싶은 요소의 지시측에 가까운 쪽이 됩니다.??</p>	

복사회전	임의회전	복사할 요소를 드래그 표시로 회전합니다.??	c d r						
<p>&gt; 회전대상의 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 이동전의 회전중심/방향점 : 단점 ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p> <p>&gt; 이동후의 회전중심/방향점 : 단점 ▷ &lt;5 ▷ &lt;6 ??</p> <p>&gt; 마우스를 이동 (오른쪽 버튼 = 수치에 따라 이동) :</p> <div data-bbox="145 1176 737 1308" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">회전위치</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">수정위치</td> <td style="width: 50%;">회전위치</td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">34.961</td> <td style="text-align: center;">31.465</td> <td style="text-align: center;">수정 중지</td> </tr> </table> </div>		수정위치	회전위치		34.961	31.465	수정 중지	<p>회전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동 전의 회전중심점과 방향점을 지시합니다.?? 점모드, 『교점』 『중점』 이외에도 가능</p> <p>이동후의 회전중심점과 방향점을 지시합니다.?? 점모드, 『교점』 『중점』 이외에도 가능</p> <p>마우스를 이동하면 녹색의 요소가 회전합니다.??</p> <p>각도 · 간격이 영역아래에 표시됩니다.??</p> <p>각도 . . . 중심점과 이동 전의 방향점 · 이동 후의 방향점의 3점에 의해 얻어지는 각도??</p> <p>간격 . . . 이동 전의 방향점 · 이동 후의 방향점의 2점에 의해 얻어지는 거리??</p> <p>왼쪽 클릭 . . . 지시의 위치에 요소가 회전합니다??</p>	
수정위치	회전위치								
34.961	31.465	수정 중지							

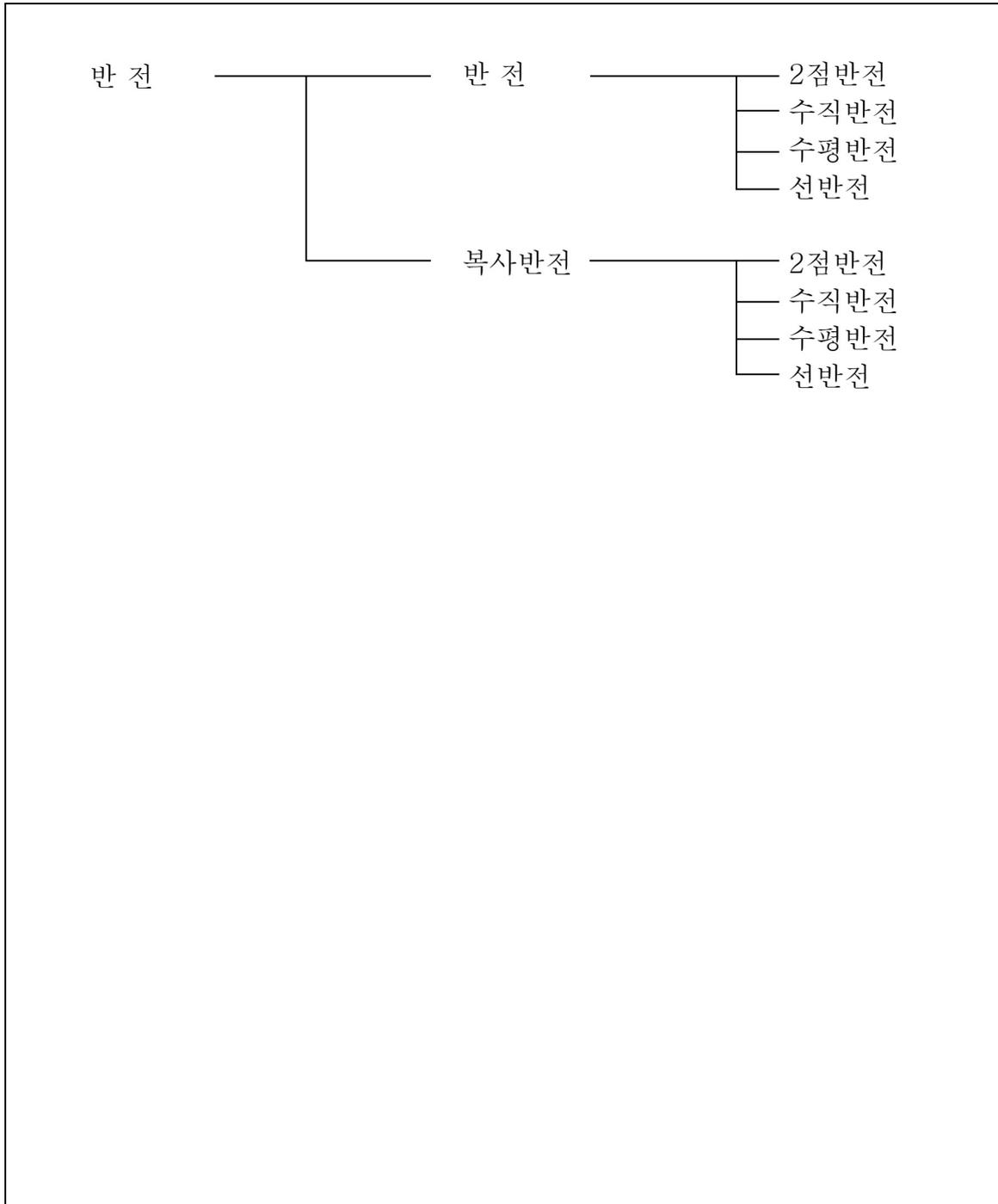
보정	수직보정	지시한 요소를 수직으로 보정합니다.??	h v
			
<p>&gt; 대상요소지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 기준선지시 : ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 회전의 중심을 지시 : 4</p>		<p>보정할 요소를 지시합니다.??</p> <p>수직의 기준선을 지시합니다.??</p> <p>회전중심위치를 지시합니다.??</p>	

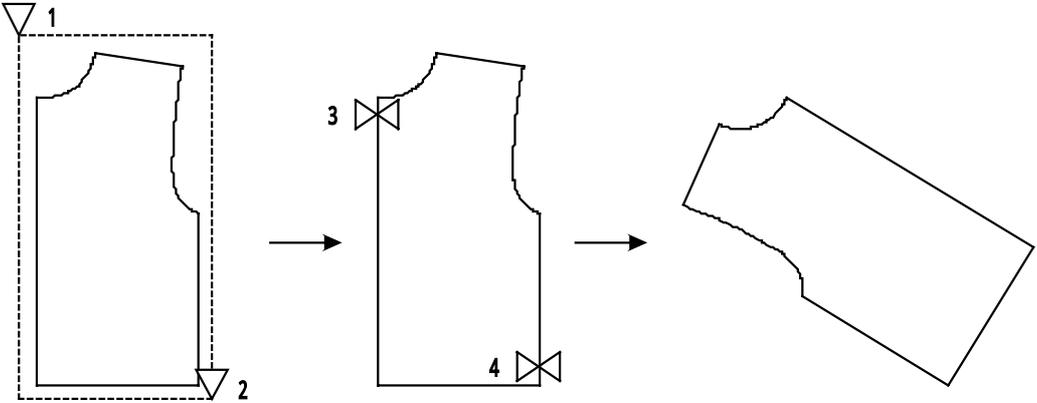
보정	수평보정	지시한 요소를 수평으로 보정합니다.??	h h
			
<p>&gt; 대상요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 기준선지시 : ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 회전의 중심을 지시 : 4</p>		<p>보정할 요소를 지시합니다.??</p> <p>수평의 기준선을 지시합니다.??</p> <p>회전중심 위치를 지시합니다.??</p>	

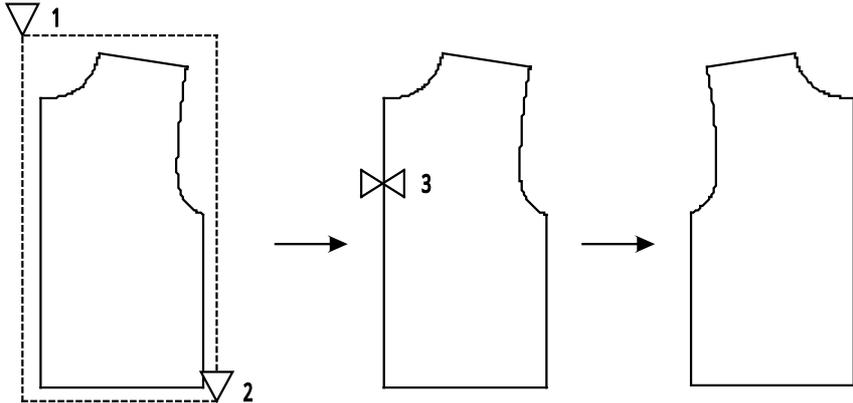
보정	<b>보 정</b>	지시한 요소가 수직이 되도록 회전합니다.??	c y
<p>&gt; 대상요소지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 기준선 지시 : ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 새로운 기준점을 지시 : 4</p>		<p>보정할 요소를 지시합니다.??</p> <p>보정할 때의 기준선을 지시합니다.?? 지시단측이 보정의 기준점이 됩니다.??</p> <p>새로운 기준이 될 위치를 지시합니다.?? 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

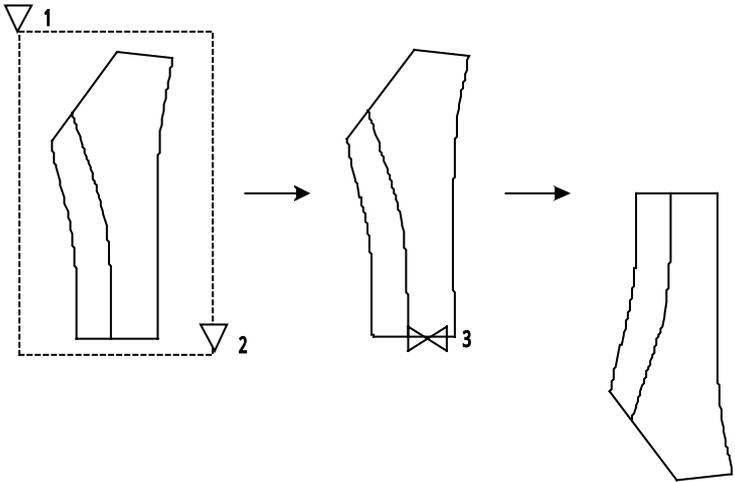
보정	<b>복사보정</b>	지시한 요소를 복사하고, 보정하도록 회전합니다.??	c c y
<p>&gt; 대상요소지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 기준선 지시 : ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 회전중심을 지시 : 4</p>		<p>직립할 요소를 지시합니다.??</p> <p>직립할 때의 기준선을 지시합니다.?? 지시단측이 직립의 기준점이 됩니다.??</p> <p>새로운 기준이 될 위치를 지시합니다.?? 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>	

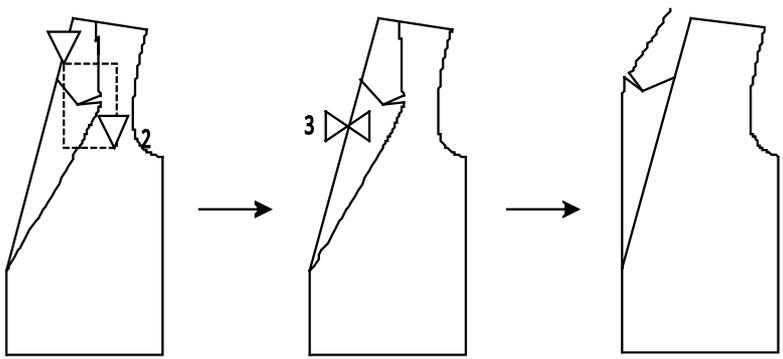
# 반전

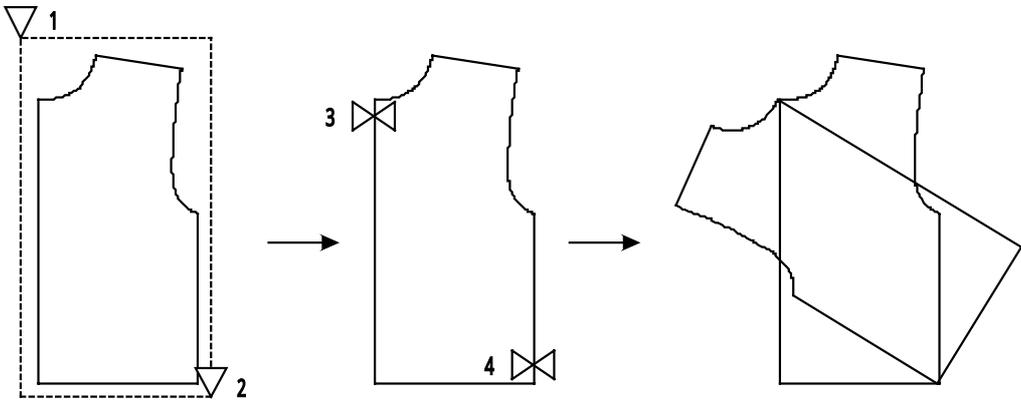


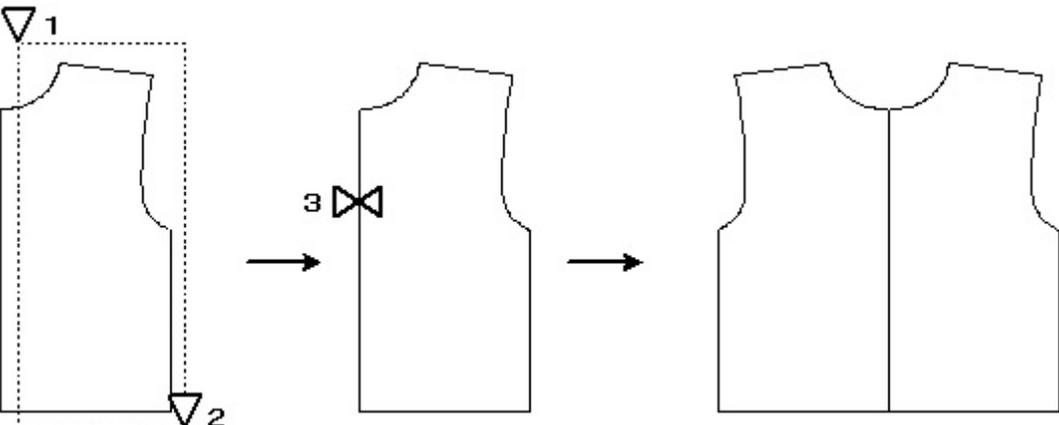
반전	<b>2점반전</b>	지시한 2점을 직선을 기준으로 하여 반전합니다.??	mir
			
<p>&gt; 반전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt;2점을 지시 : 단점 ▷ &lt;3 ▷ &lt;4??</p>		<p>반전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>기준이 될 직선을 정할 2점을 지시합니다. ??</p> <p>2점을 반전의 기준으로 합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 등도 가능</p>	

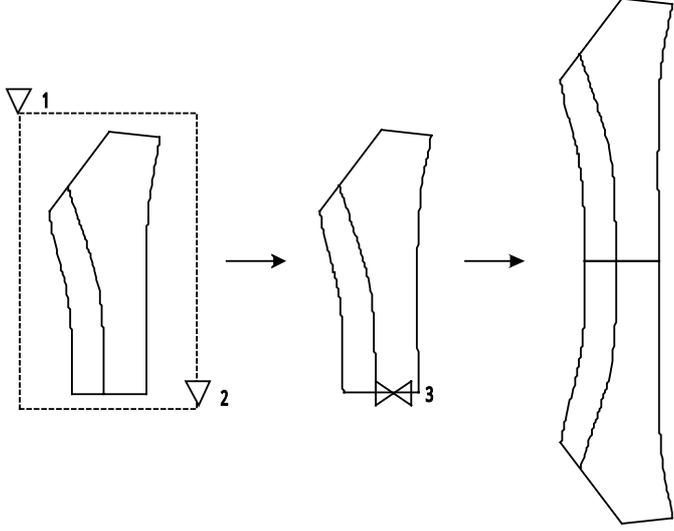
반전	<b>수직반전</b>	지시한 2점을 기준으로 하여 수직방향으로 회전합니다.??	vm
			
<p>&gt; 반전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt;반전기준점을 지시 : 단점 ▷ &lt;3??</p>		<p>반전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>기준이 될 수직선 (Y축에 평행한 직선)의 위치를 정할 ?? 1점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『중점』 등도 가능</p>	

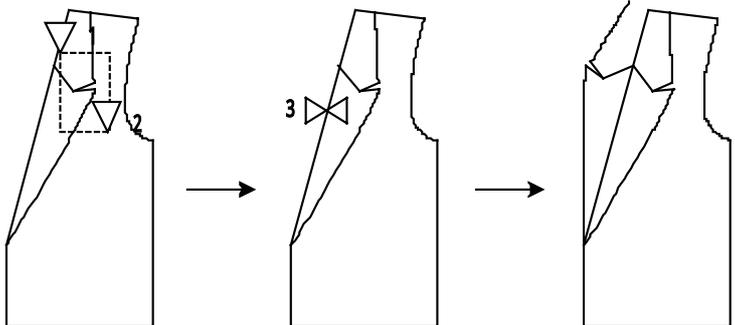
반전	<b>수평반전</b>	지시한 1점을 기준으로 하여 수평방향으로 반전합니다.??	h m
			
<p>&gt; 반전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 반전기준을 지시 : 단점 ▷ &lt;3??</p>		<p>반전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>기준이 될 수평선 (X축에 평행한 수직)의 위치를 정할?? 1점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『임의점』 등도 가능</p>	

반전	<b>선반전</b>	지시한 요소를 기준으로 하여 반전합니다.??	m l
			
<p>&gt; 반전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 반전기준의 요소를 지시 : ▷ &lt;3??</p>		<p>반전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>반전의 기준이 될 요소를 지시합니다.??</p>	

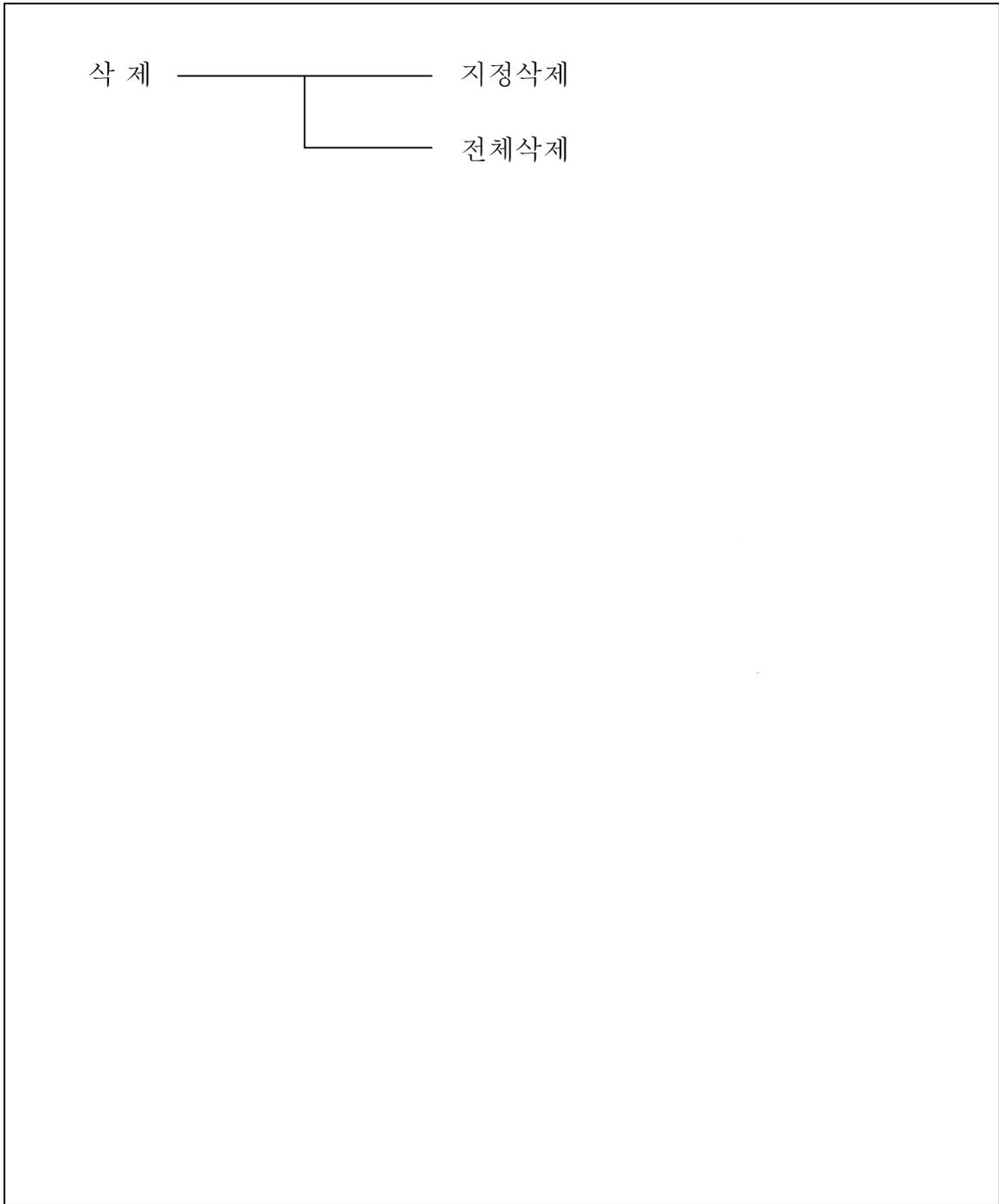
복사반전	<b>2점반전</b>	지시한 2점으로 될 직선을 기준으로 반전복사합니다.??	c m i r
			
<p>&gt; 반전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 반전기준점을 지시 : 단점 ▷ &lt;3 ▷ &lt;4 ??</p>		<p>복사반전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>기준이 될 직선을 정할 2점을 지시합니다.??</p> <p>2점이 반전의 기준이 됩니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『임의점』 등도 가능</p>	

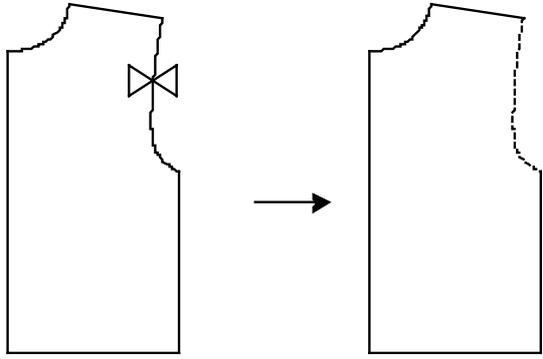
복사반전	<b>수직반전</b>	지시한 1점으로 될 수직선을 기준으로 하여 반전복사합니다.??	c v m
			
<p>&gt; 반전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 반전기준점을 지시 : 단점 ▷ &lt;3??</p>		<p>복사반전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>기준이 될 수직선 (Y축에 평행한 직선)의 위치를?정할? 1점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『임의점』 등도 가능</p>	

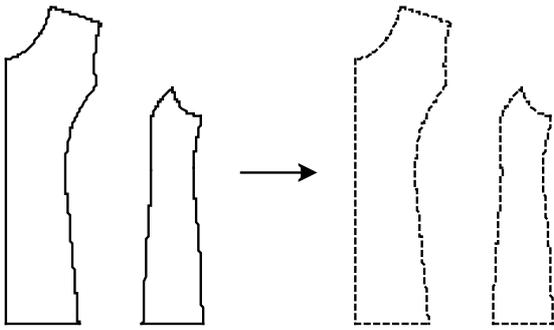
복사반전	<b>수평반전</b>	지시한 1점을 기준으로 하여 수평방향으로 반전복사합니다.?? <sup>c h m</sup>	
			
<p>&gt; 반전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 반전기준을 지시 : 단점 ▷ ◁ 3??</p>		<p>복사반전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>기준이 될 수평선 (X축에 평행한 수직)의 위치를 정할?? 1점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『교점』 『임의점』 등도 가능</p>	

복사반전	<b>선반전</b>	지시한 요소를 기준으로 하여 반전복사합니다.??	c m l
			
<p>&gt; 반전할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> <p>&gt; 반전기준의 요소를 지시 : ▷ ◁ 3??</p>		<p>복사반전할 요소를 지시합니다.??</p> <p>반전의 기준이 될 요소를 지시합니다.??</p>	

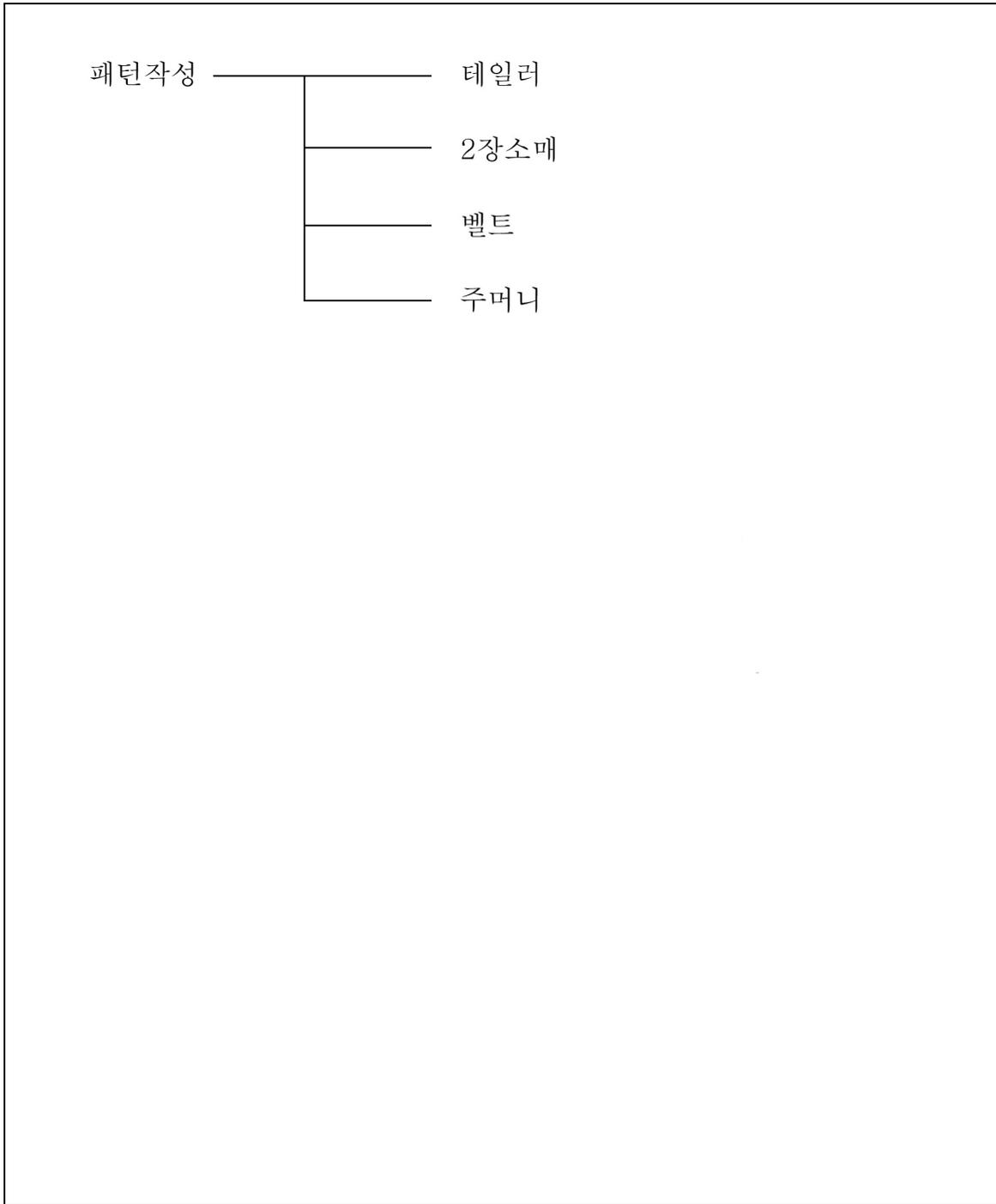
# 삭제



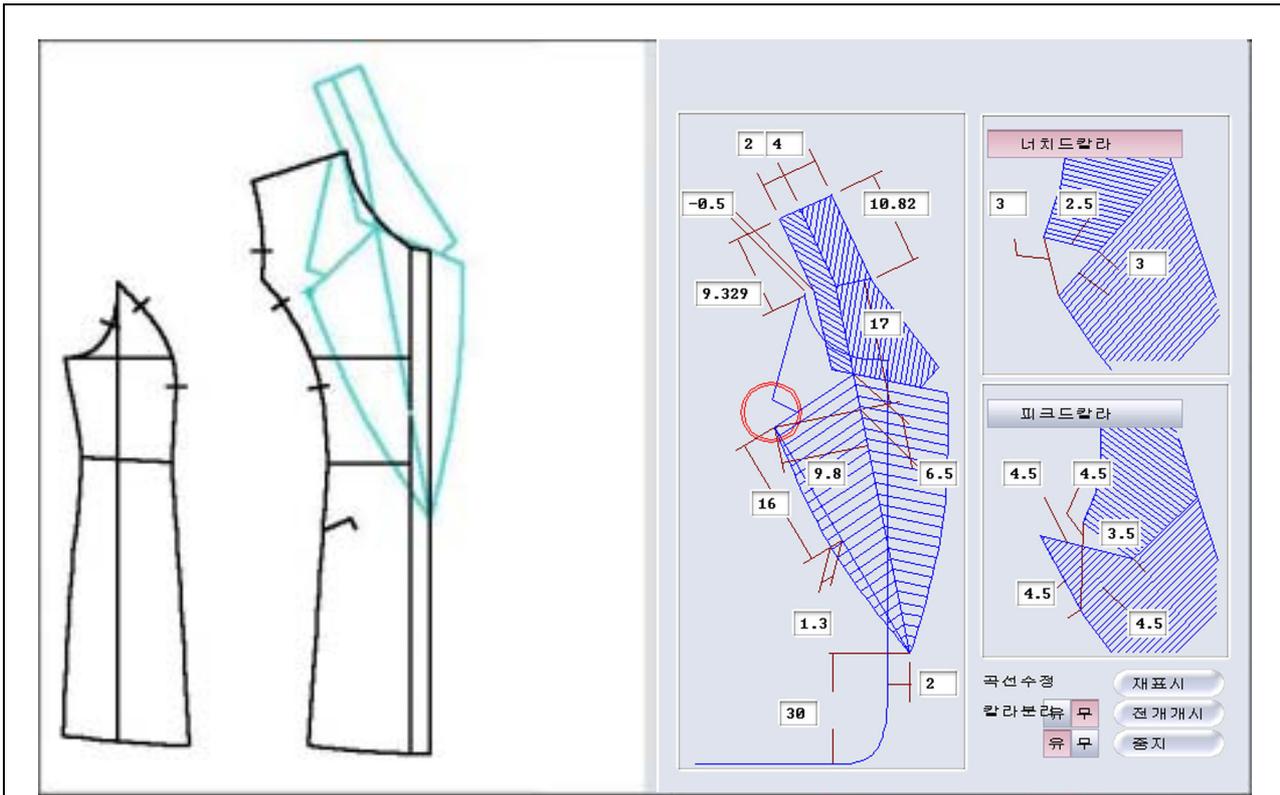
	<b>지정삭제</b>	지시한 요소를 삭제합니다.??	d
			
<p>&gt; 삭제할 요소를 지시 : ▷ ◁</p>	<p>삭제할 요소를 지시합니다.??</p>		

	<b>전체삭제</b>	작업중의 lay에 있는 요소를 모두 삭제합니다.??	d e l a
			
<p>&gt; 삭제하겠습니까? 예(y) 아니요(n)?? =</p>	<p>화면에 표시되지 않은 요소라도 같은 lay의 요소는 모두 삭제됩니다.??</p>		

## 패턴작성



	테일러	테일러 칼라를 자동작성합니다.??	t e r i
<p>&gt; 어깨선을 NP(넥포인트) 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt; 앞중심선을 지시 : ▷ &lt;2??</p> <p>&gt; 밑단의 위치를 지시 : 단점 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt; 뒷목선을 지시 : ▷ &lt;4??</p>		<p>앞어깨선의 NP측을 지시합니다.??</p> <p>앞중심선을 지시합니다.??</p> <p>앞중심선의 밑단측을 지시합니다.? 점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>뒷목선을 지시합니다.??</p>	

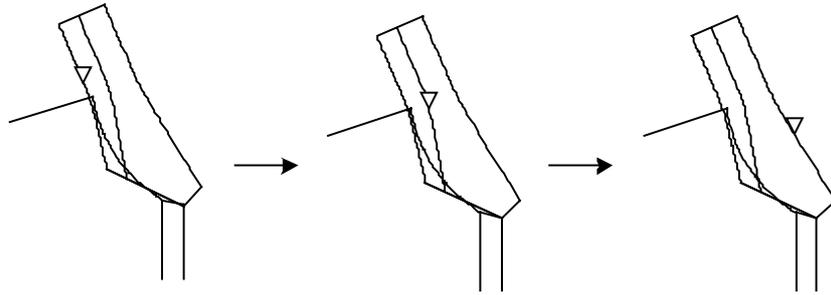


**너치드칼라** **피크드칼라**를 지시합니다.

영역안에 수치를 다시 넣고 **재표시**를 지시하면 왼쪽에 완성된 패턴이 표시됩니다.??

칼라폭 · 세움분 · 곡선수정 **유** **무** 칼라분리 **유** **무**를 지시하고, **작성개시**를 지시합니다.

곡선수정  유  일때



> 목깃선의 곡선수정할 점수 (3~15) = 6

곡선에 점열수를 입력합니다.??

> 목둘레의 곡선수정할 점수 (3~15) = 6

곡선에 점열수를 입력합니다.??

> 이동할 점을 지시 :

칼라폭 · 세움분 · 곡선수정을 실행할 수 있습니다.??  
(메뉴 『s수정』의 처리와 같습니다)? ?

곡선수정을 하지 않을 때는 오른쪽을 클릭합니다.??

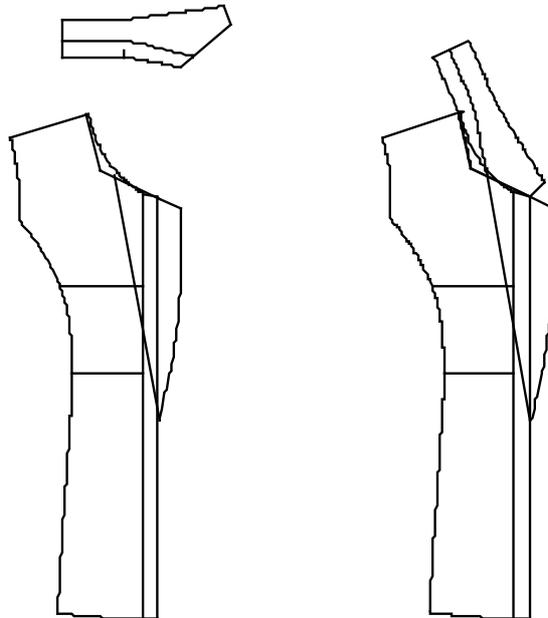
> 마우스를 이동하고 수정하십시오. :

곡선수정 후에는 오른쪽을 클릭합니다.??

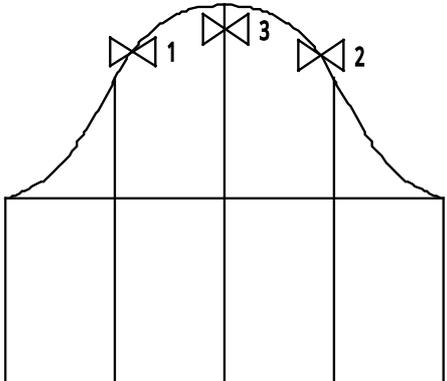
칼라분리  유  무

칼라분리  유

칼라분리  무



칼라분리 '유'로 하면 라펠과 원단칼라가 분리되어 작성됩니다.??  
(원단칼라는 그룹화가 됩니다.)??

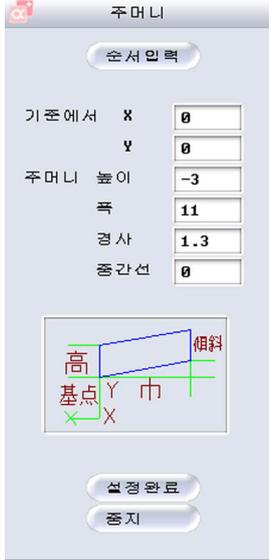
	<h2 style="text-align: center;">2장소매</h2>	2장소매를 자동작성합니다.??	s 1 2
			
<p>&gt; 앞소매산을 지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt; 뒤소매산을 지시 : ▷ ◁2??</p> <p>&gt; 원점을 지시 : 단점 ▷ ◁3??</p>	<p>앞소매산을 지시합니다.??</p> <p>뒤소매산을 지시합니다.??</p> <p>작업지시서의 원점을 지시합니다.??</p> <p style="text-align: center;">점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p>		

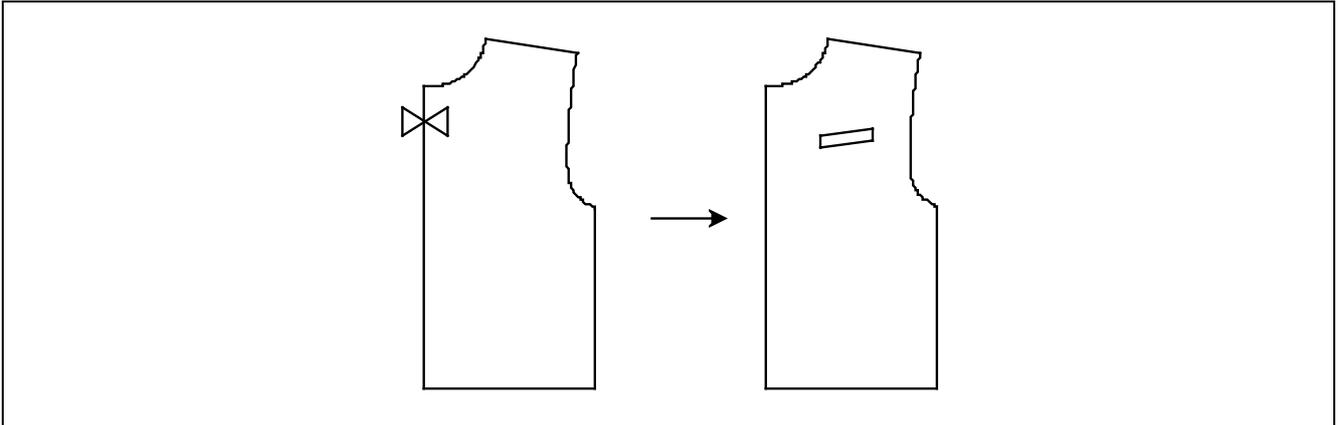
영역안의 수치를 수정하고 **재시도**를 지시하면 왼쪽에 완성된 패턴이 표시됩니다.??

소매 아래 곡선수정 **유** **무**를 지시하고, **작성개시**을 지시합니다.??

(바깥소매 · 안쪽소매는 각각 그룹화됩니다.)??

	<b>벨트</b>	벨트를 작성합니다.??	o b
			
<p>&gt; 벨트의 배치점 (원점은 좌측아래) :</p> <p>&gt; 허리치수 = 65</p> <p>&gt; 낸단분량 = 3</p> <p>&gt; 벨트폭?? = 3</p>	<p>벨트의 배치위치를 지시합니다.??</p> <p>허리치수(허리둘레)를 입력합니다.??</p> <p>낸단분량을 입력합니다.</p> <p>벨트폭을 입력합니다.??</p>		

	<h1 style="text-align: center;">주머니</h1>	주머니를 작성합니다.??	p k
			
<p>기점부터 X값?? <input type="text"/></p> <p>Y 값 <input type="text"/></p> <p>포켓 높이?? <input type="text"/></p> <p>폭?? <input type="text"/></p> <p>경사 <input type="text"/></p> <p>중선수 <input type="text"/></p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">순서입력</span></p>	<p>포켓의 원점의 기점부터 X값, Y값을 입력합니다.??</p> <p>기점보다 좌측에 작성 할때는 X치를 마이너스 수치로 합니다.</p> <p>점보다 하단일 경우에는 Y치를 마이너스 수치로 합니다.</p> <p>주머니의 높이 · 폭 · 경사를 입력합니다.</p> <p>포켓의 개시점에 대해서 좌측에 작성할 때는 “높이”에 마이너스 수치를 입력합니다.??</p> <p>아랫측일 때는 “높이”에 마이너스 수치를 입력합니다.??</p> <p>경사는 포켓에 기울기를 넣어줍니다. ??</p> <p>포켓 안에 중선을 표시합니다.??</p> <p>0 . . . 표시하지 않습니다.??</p> <p>1 . . . 중앙에 1개를 표시합니다.??</p> <p>2 . . . 3등분하여 2개를 표시합니다.??</p> <p>위에서부터 순서대로 수치를 입력할 때 표시합니다.??</p>		

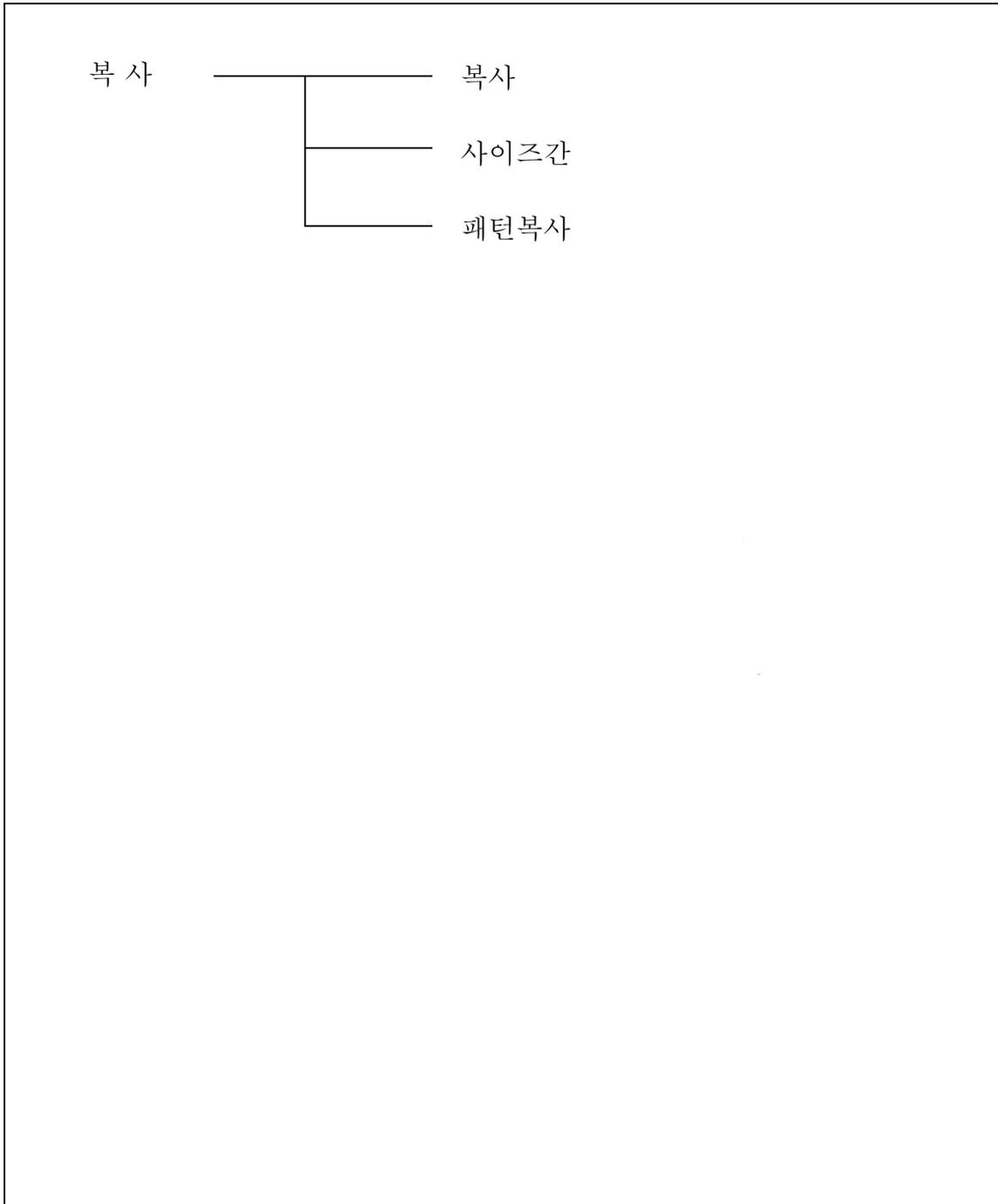


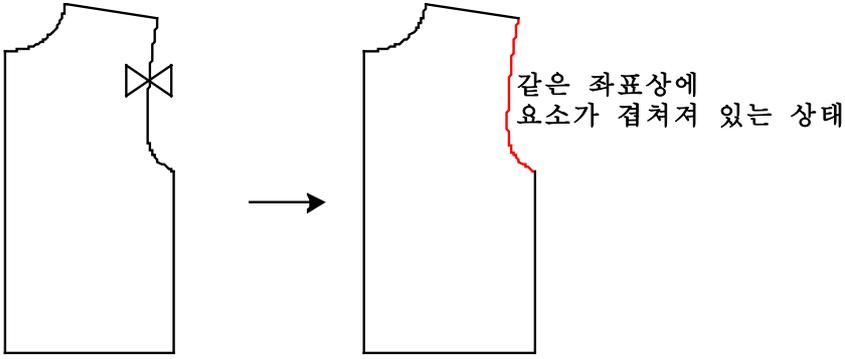
>기점을 지시 : 단점  
▷◁

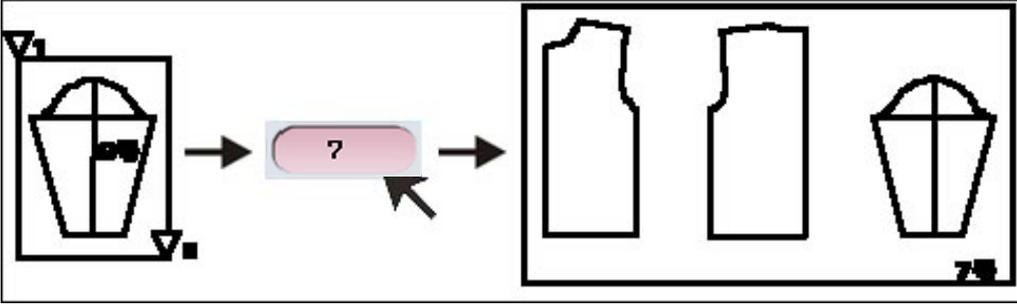
포켓의 기점을 지시합니다.??

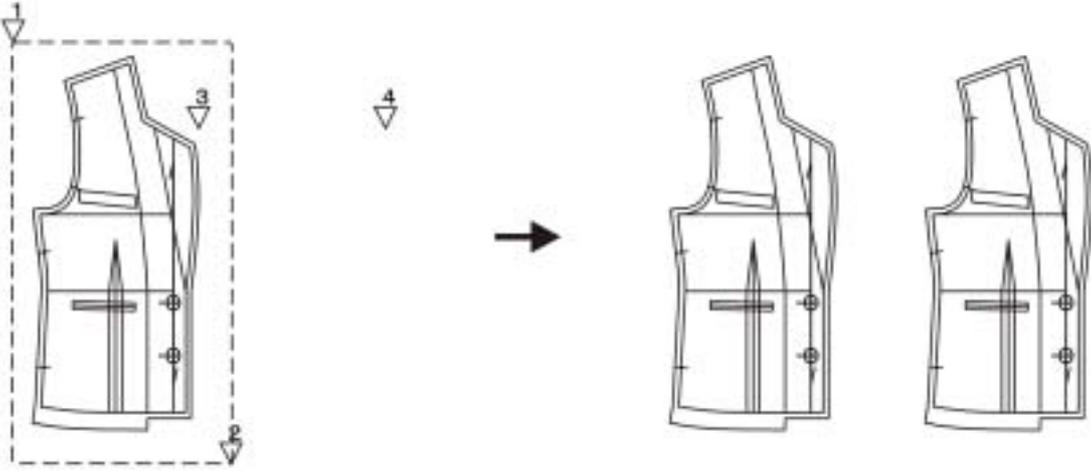
점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능

# 복사

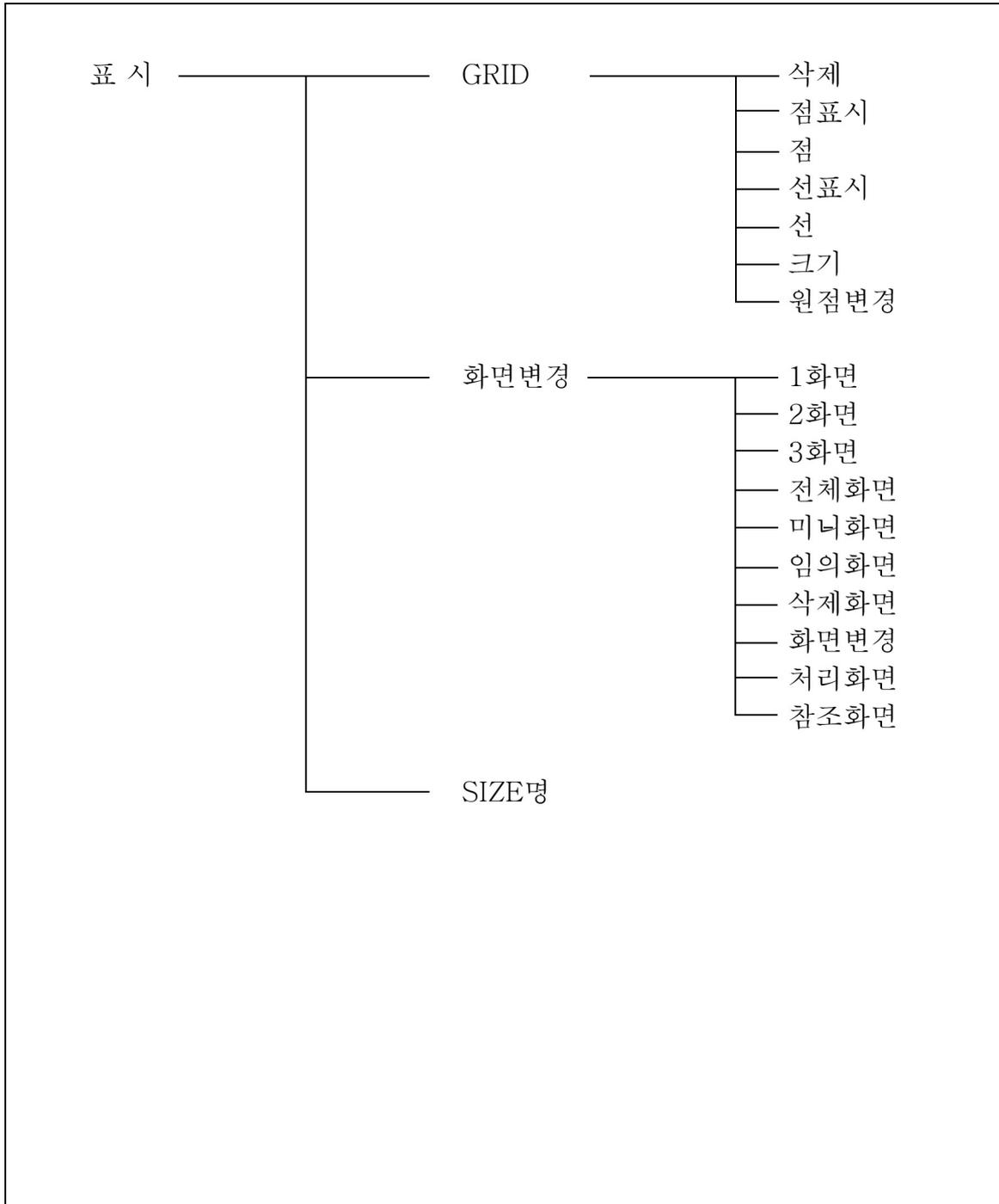


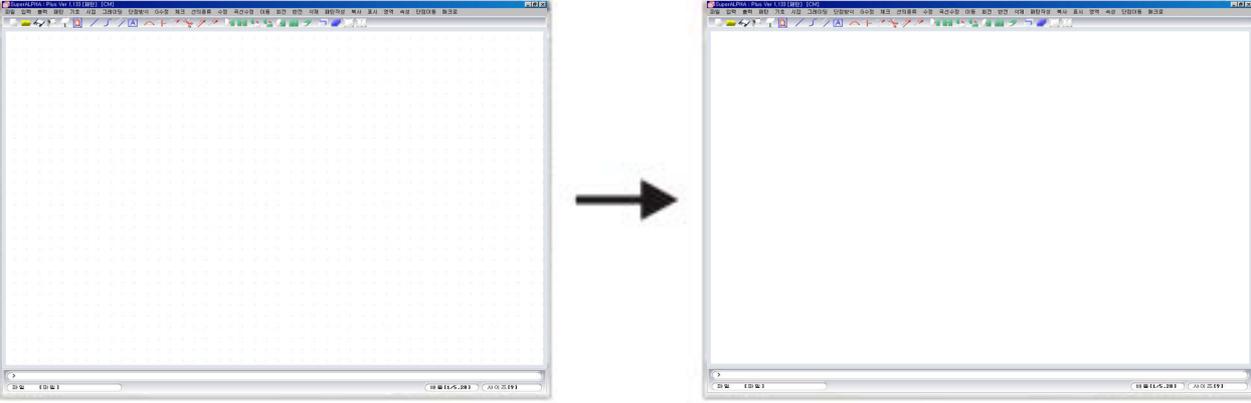
	<h1>복 사</h1>	요소를 같은 좌표상에 복사(copy)합니다. ?? (화면상에서의 변화는 없지만 지시한 요소가 겹쳐쓰기?? 되어있습니다)??	c o p
			
> 복사할 요소를 지시 : ▷ ◁	복사할 요소를 지시합니다.  『체크』의 『겹침확인』에 의해 요소가 겹쳐져 있는 것을 확인할 수 있습니다.??		

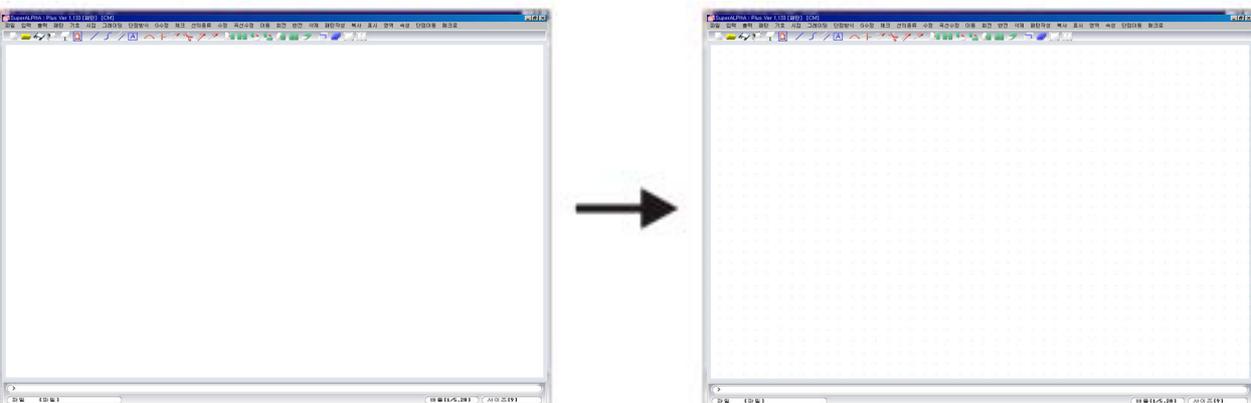
<p>사이즈간</p>	<p>작업 lay의 요소를 다른 lay에 복사합니다.??</p>	<p>l c o p</p>
		
<p>&gt; 복사할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2</p> 	<p>복사할 요소를 지시합니다.??</p> <p>복사할 사이즈를 지시합니다.??</p> <p>복사한 요소는, 『지정표시』에서 참조할 수 있습니다.??</p> <p><u>임의</u> ...임의의 lay를 선택할 수 있습니다.??</p> <p><u>&lt;</u> <u>&gt;</u> ...사이즈 페이지를 바꿀 때 사용합니다.??</p> <p>오른쪽 클릭으로 사이즈간 복사를 완료합니다.??</p>	

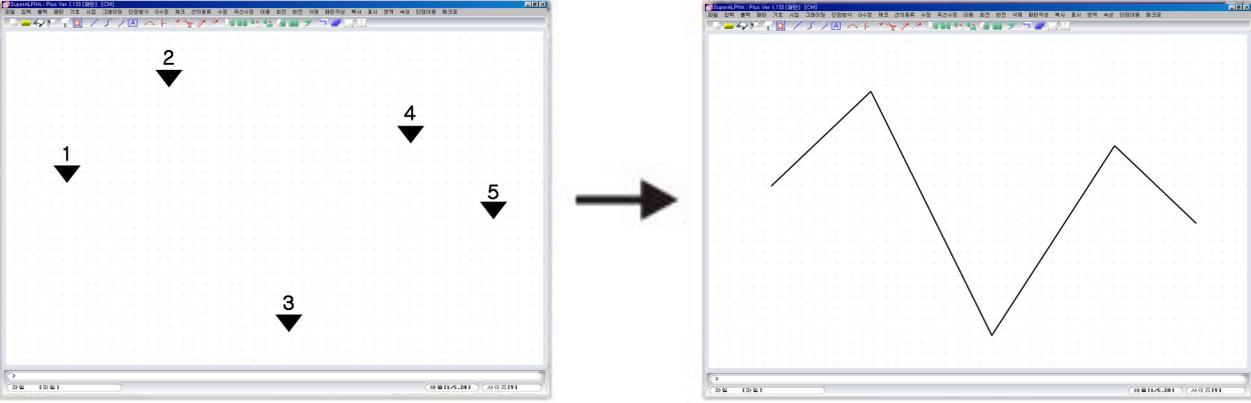
	<p><b>패턴복사</b></p>	<p>시접 또는 너치의 관련정보가 설정되어 있는 패턴을 정보와 함께 복사합니다. ??</p>	<p>g c m v</p>
			
<p>&gt; 영역의 대각의 2점을 지시 : 1    2</p> <p>&gt; 이동할 2점을 지시 : 3    4</p>		<p>복사할 패턴을 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>이동의 방향, 거리를 나타낼 2점을 지시합니다.??</p> <p>시접·너치 모두 정보가 없이는?? 『이동』 『복사』와 같습니다.??</p>	

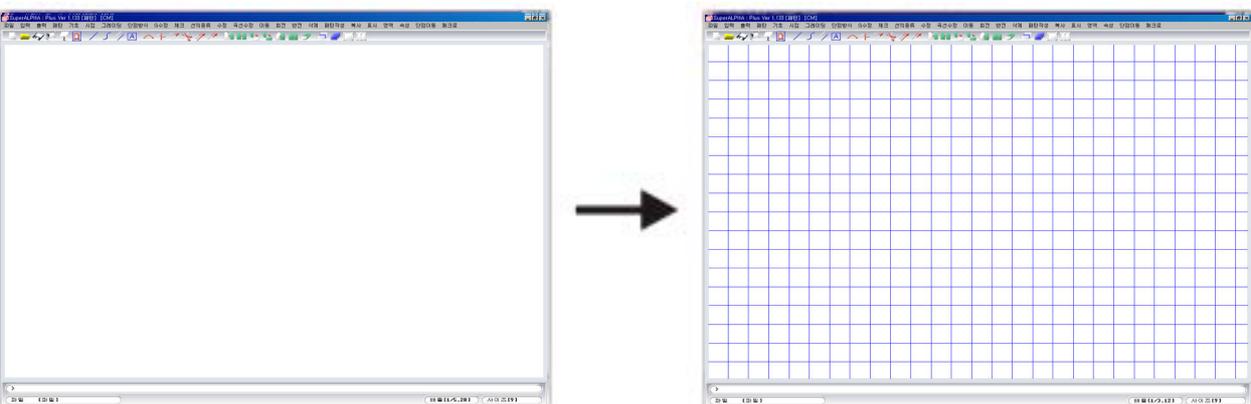
# 표시

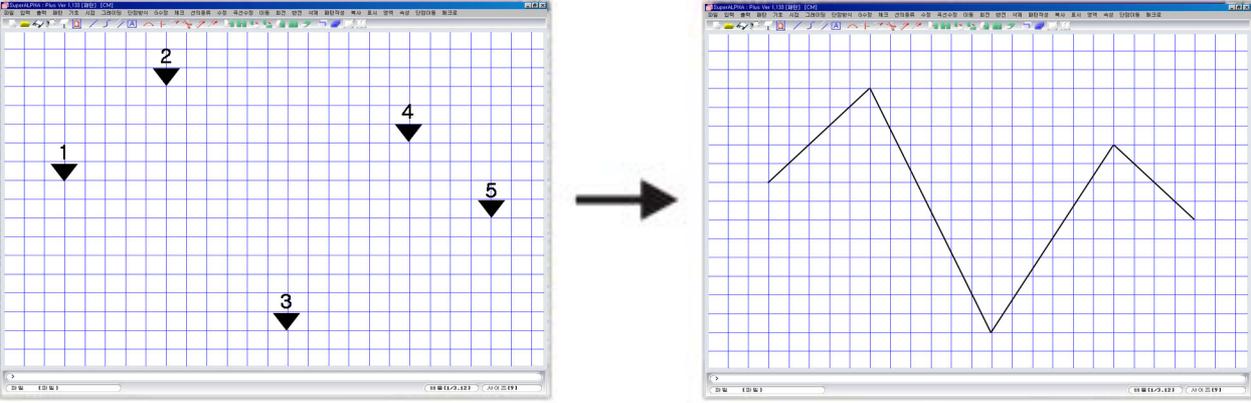


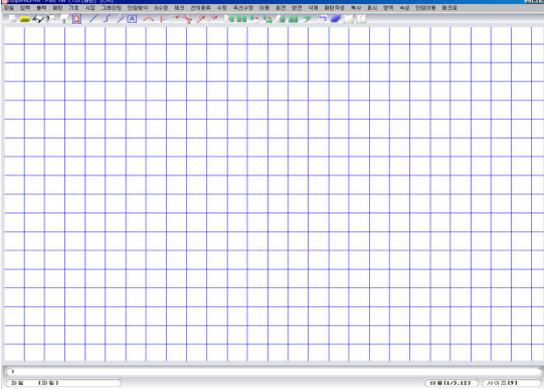
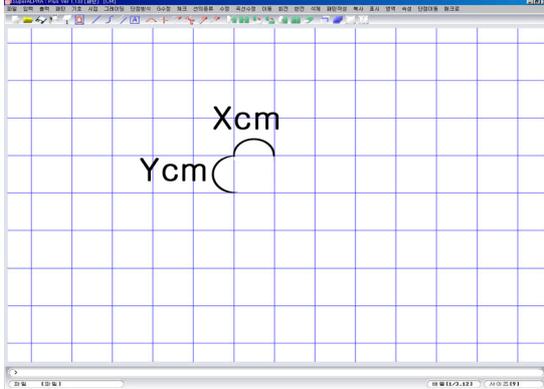
GRID	<b>삭 제</b>	표시되어있는 GRID(점 또는 선)을 삭제합니다.??	g o f
			
		<p>GRID를 지우고 싶은 화면을 지시합니다.??</p> <p>2화면이상 있을 때에도 같은 조작을 실행합니다.??</p>	

GRID??	<b>점 표시</b>	GRID(점)을 표시합니다.??	g d s
			
<p>주) GRID의 간격은 통상 5cm이므로 확대율에 따라 화면상 보이지 않을 때가 있습니다.??</p>		<p>GRID를 표시할 화면을 지시합니다.??</p>	

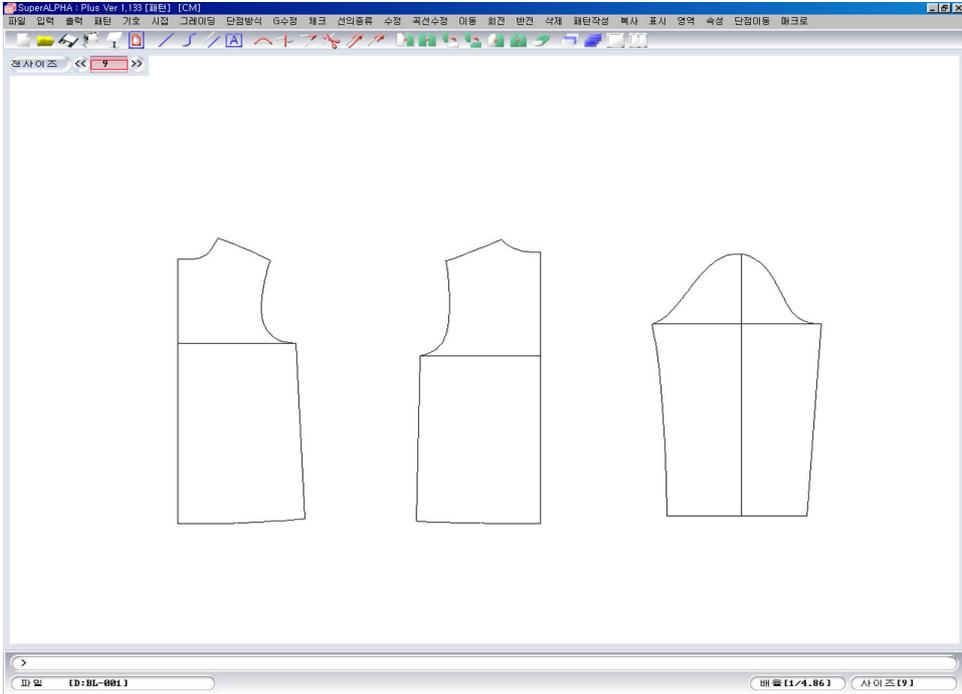
GRID??	<b>점</b>	지시한 임의의 점이 GRID점에 흡수되어버려?GRID점 상에 요소가 그려집니다.??	g d o
			
<p>주) GRID의 간격은 통상 5cm이므로 확대율에 따라 화면상 보이지 않을 때가 있습니다.??</p>		<p>GRID를 표시할 화면을 지시합니다.??</p>	

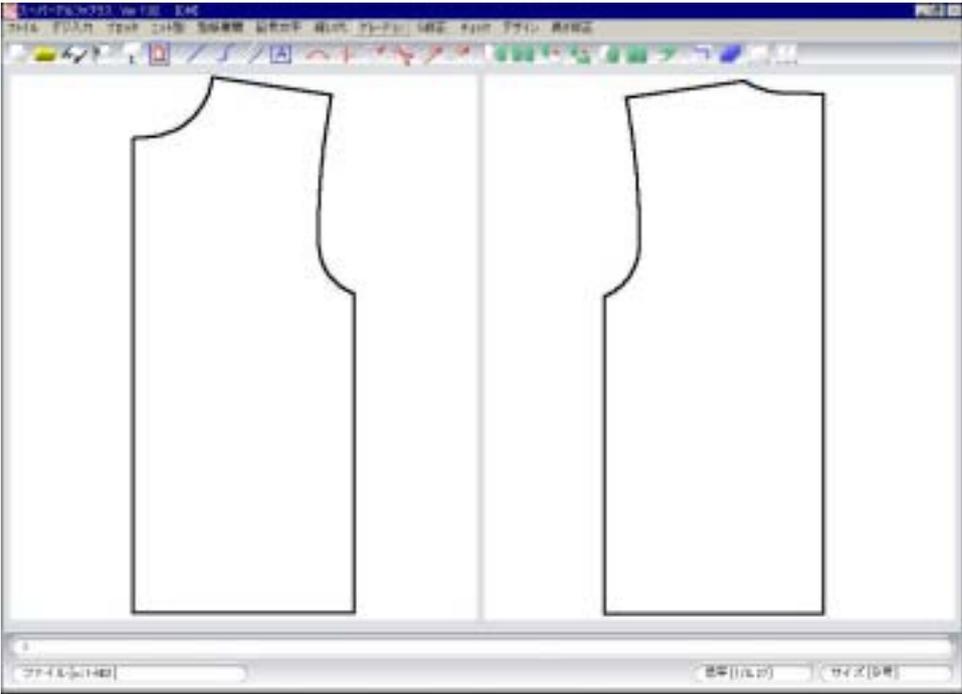
GRID??	<b>선 표시</b>	GRID (방안선)을 지시합니다.??	
			
<p>주) GRID의 간격은 통상 5cm이므로 확대율에?? 따라 화면상 보이지 않을 때가 있습니다.??</p>		<p>GRID를 표시할 화면을 지시합니다.??</p>	

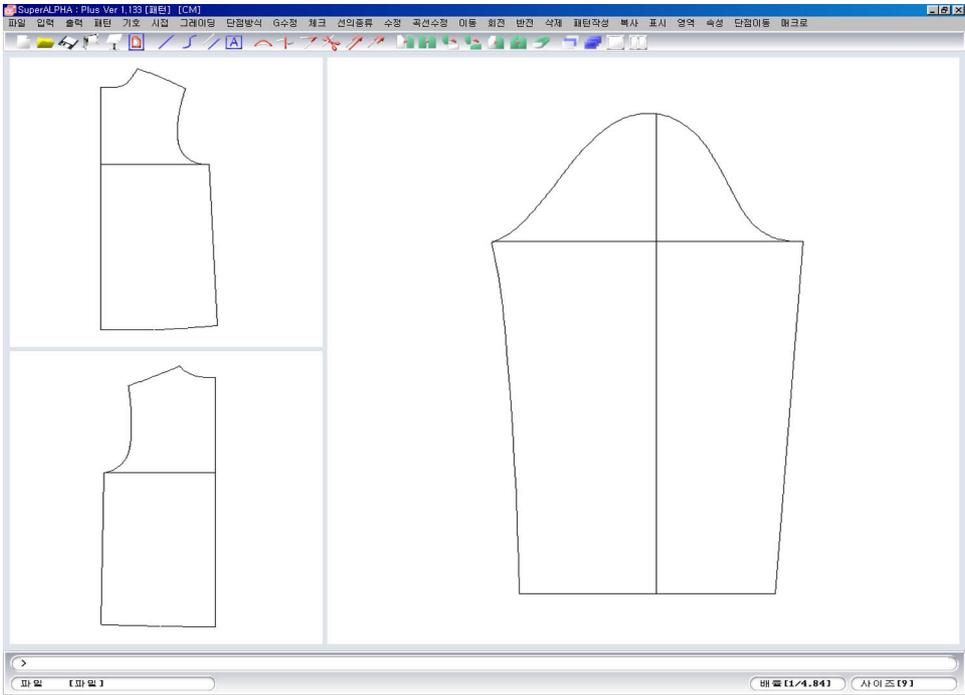
GRID??	<b>선</b>	지시한 임의의 점이 GRID선의 교점에 흡수되어버려? GRID 교점 상에 요소가?그려집니다.??	g   o
			
<p>주) GRID의 간격은 통상 5cm이므로 확대율에 ?? 따라 화면상 보이지 않을 때가 있습니다.??</p>		<p>GRID를 표시할 화면을 지시합니다.??</p>	

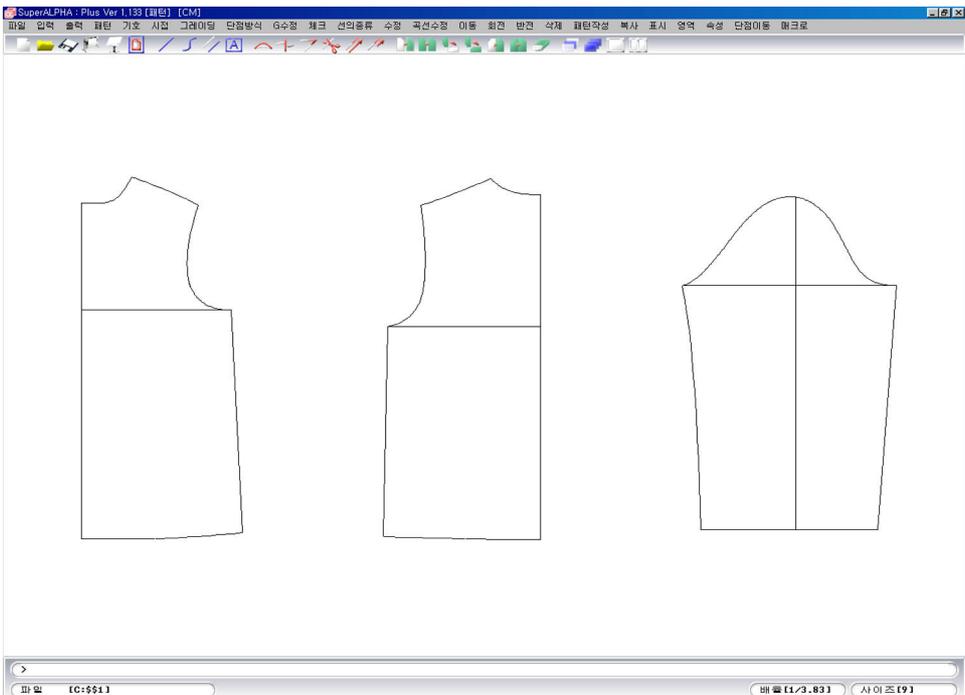
GRID??	크 기	지시한 간격에서 GRID를 표시합니다.??	g s
<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>			
<p>&gt; 가로 길이 = 1 0</p> <p>&gt; 세로 길이 = 1 0</p>		<p>GRID의 가로간격을 입력합니다.??</p> <p>GRID이 세로간격을 입력합니다.??</p> <p>먼저 GRID를, 『표시』 또는 『11』으로 표시하고, ?? 사용합니다.??</p> <p>먼저 간격을 지정했을 때는 그 후의, 『표시』 또는 『11』 을 선택하여 표시되게 합니다.??</p>	

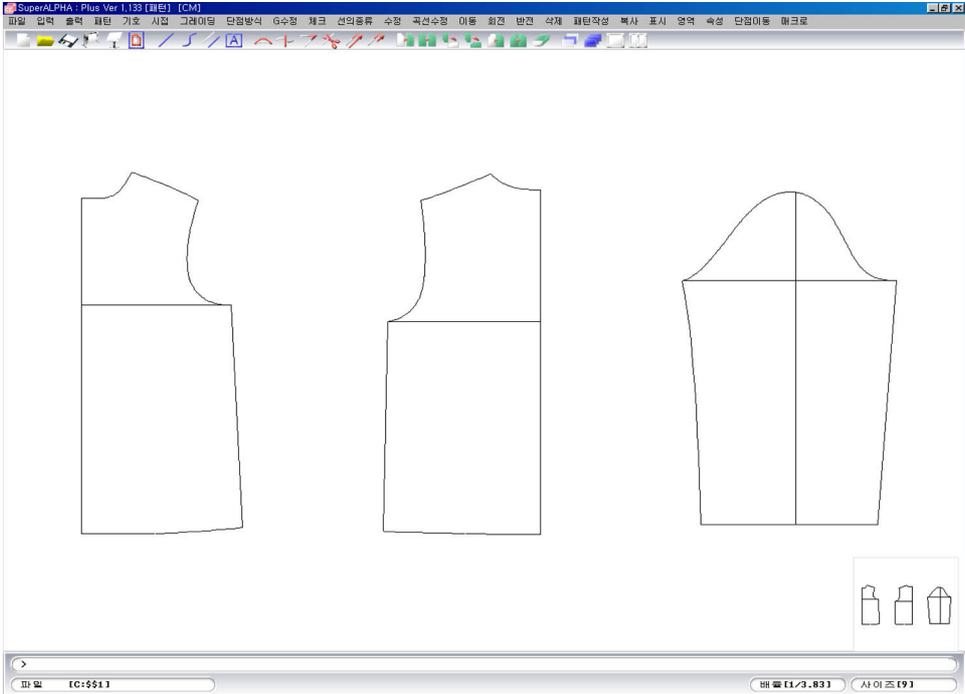
GRID??	<h2 style="text-align: center;">원점변경</h2>	이미 표시되어있는 GRID의 원점을 지시한 점에 맞도록 ?? GRID의 위치를 변경합니다.	g o g
<p>&gt; 원점을 지시 : 단점                  ▷ ◁</p> <p>주) GRID의 간격은 5cm이므로 확대율에 따라?? 화면상 보이지 않을 때가 있습니다??</p>		<p>GRID를 어디에 맞출 것인가를 나타낼 점을 지시합니다.??</p> <p>점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능</p> <p>원점을 변경할 화면을 지시합니다.??</p>	

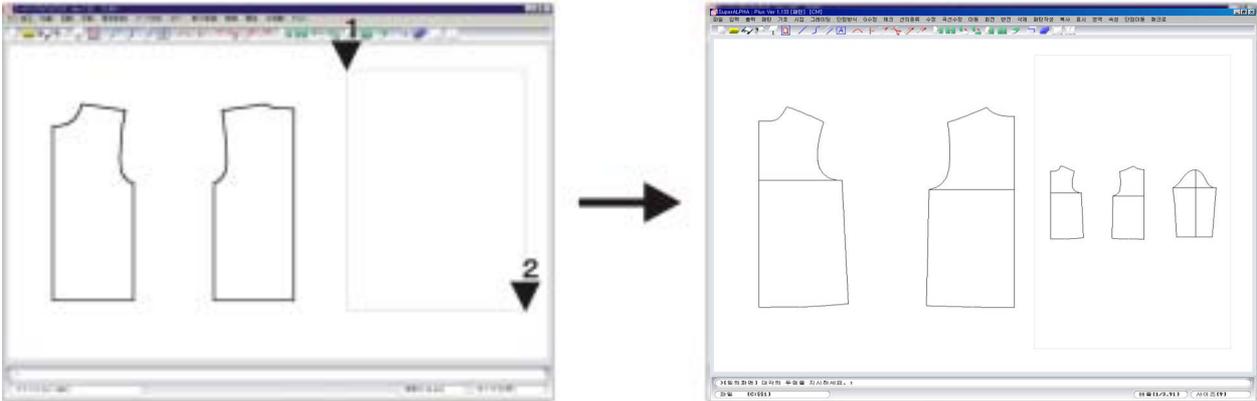
화면변경	<b>1 화면</b>	화면을 1개로 합칩다.??	1 q
 <p>The screenshot shows the SuperALPHA software interface. The main workspace contains three separate pattern pieces: a bodice front piece on the left, a bodice back piece in the center, and a skirt or skirt-like piece on the right. The software's toolbar and status bar are visible at the top and bottom of the window.</p>			

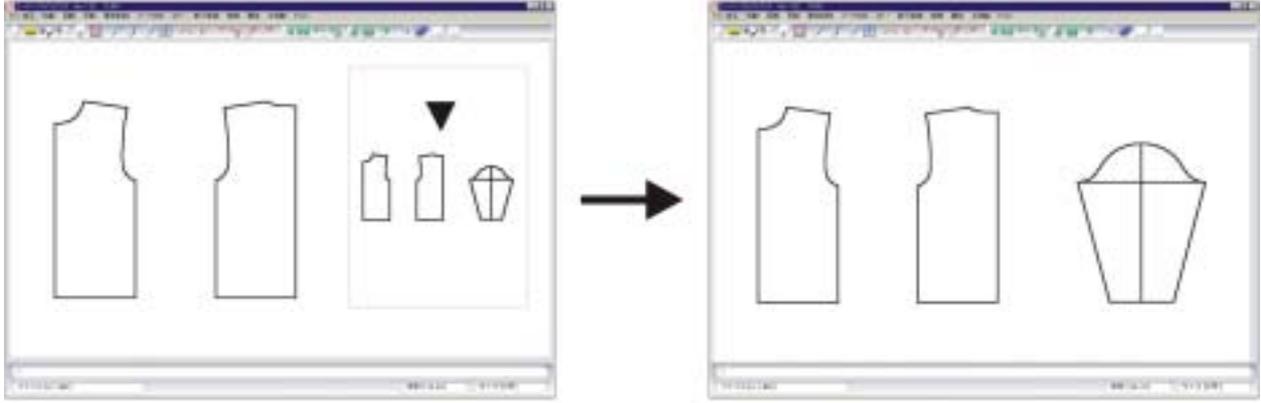
화면변경	<b>2 화면</b>	화면을 2개로 합칩다.??	2 q
 <p>The screenshot shows the SuperALPHA software interface. The main workspace now contains two pattern pieces side-by-side, representing the bodice front and back pieces. The software's toolbar and status bar are visible at the top and bottom of the window.</p>			

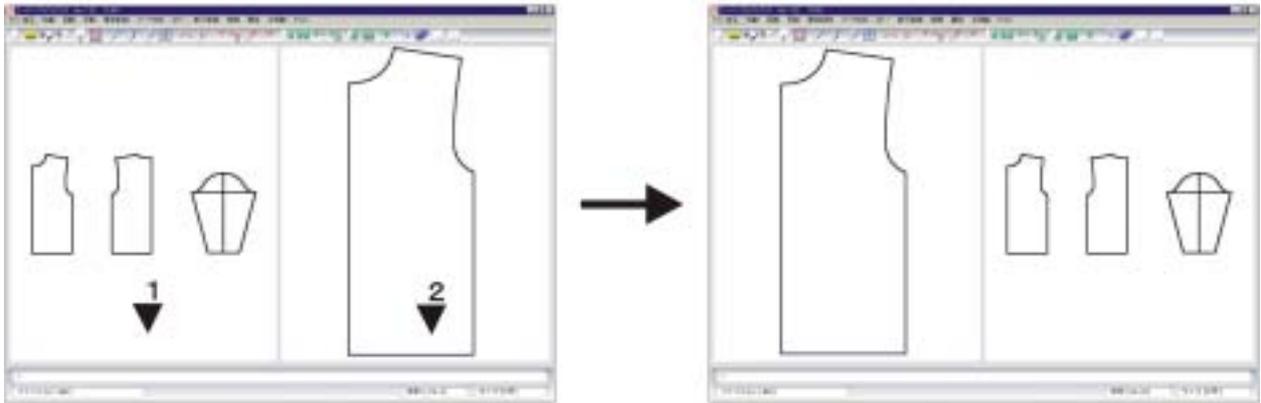
화면변경	<b>3 화면</b>	화면을 3개로 합니다.??	3 q
			

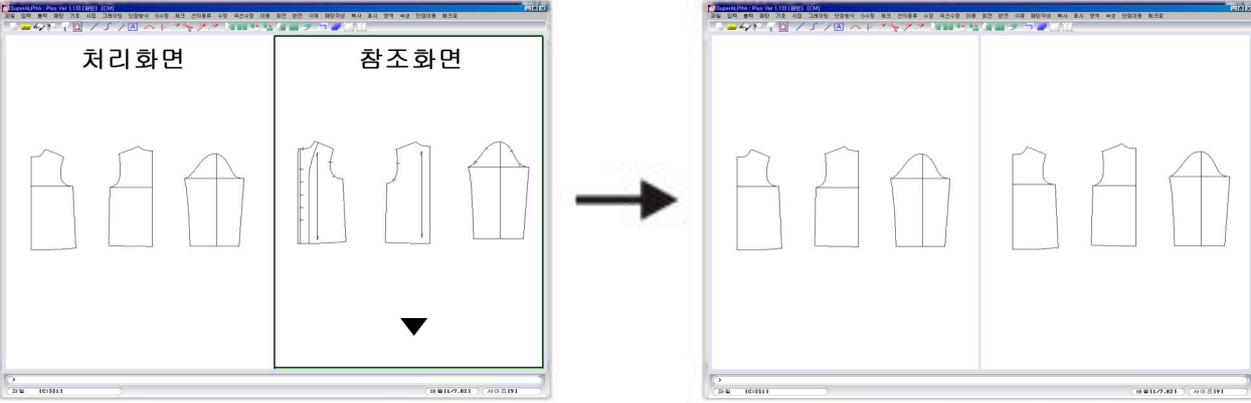
화면변경	<b>전체화면</b>	화면을 1개로 합니다.?? (메세지 영역을 포함합니다)??	full
			

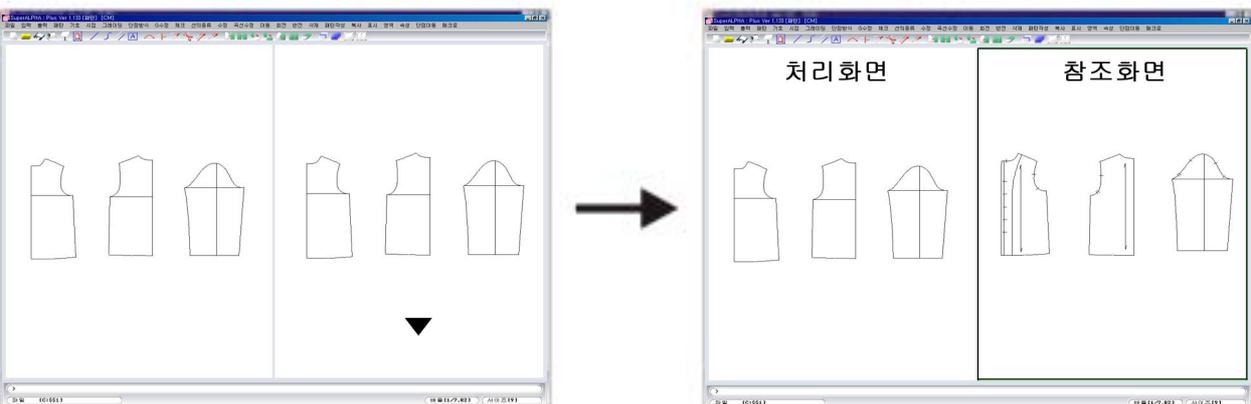
<p>화면변경</p>	<h2 style="text-align: center;">미니화면</h2>	<p>화면 우측하단에 작은 화면을 추가합니다.??</p>	<p>a q</p>
			

<p>화면변경</p>	<h2 style="text-align: center;">임의화면</h2>	<p>임의의 위치에 임의의 크기의 화면을 작성합니다.??</p>	<p>f r</p>
			
<p>&gt; 대각의 2점을 지시 : 1      2</p> <p>주) 화면은 대소에 상관없이 16화면까지 작성되지만, 등록할 수 있는 것은 6화면까지입니다.??</p>		<p>화면의 크기를 대각의 2점으로 지시합니다.??</p>	

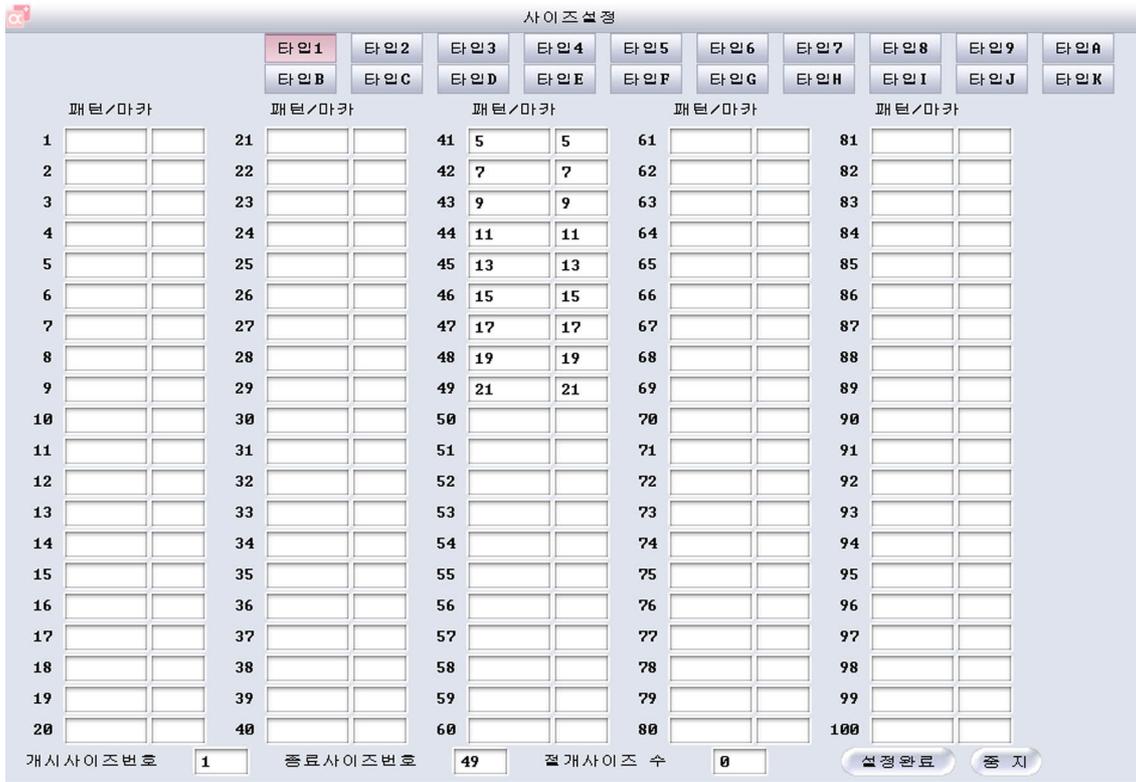
화면변경	<b>삭제화면</b>	작성한 화면을 삭제합니다.??	w d
			
<p>&gt; 삭제할 윈도우 지시 :</p>		<p>삭제할 화면을 지시합니다.??</p>	

화면변경	<b>화면변경</b>	화면상의 요소의 교체를 실시합니다.??	S W
			
<p>&gt; 교체 윈도우 1 : 1</p> <p>&gt; 교체 윈도우 2 : 2</p>		<p>요소를 교체할 화면을 지시합니다.??</p> <p>요소를 교체할 다른 한 개의 화면을 지시합니다.??</p>	

화면변경	<b>처리화면</b>	『참조화면』을 『처리화면』으로 합니다.??	w p
			
<p>&gt; 처리화면으로 돌아갈 윈도우지시 :</p>		<p>『처리화면』으로 할 『참조화면』을 지시합니다.??</p> <p>『처리화면』이라는 것은 통상의 오퍼레이션 작업이 가능한 화면을 말하며, 화면들의 색은 수색이 됩니다. 이곳에서는 『참조화면』으로써 사용한 화면을?? 원상태로 돌려놓는 것을 의미합니다.??</p>	

화면변경	<b>참조화면</b>	『처리화면』을 『참조화면』으로 합니다.??	w r
			
<p>&gt; 참조할 패턴의 윈도우지시 :</p>		<p>『참조화면』으로 할 『처리화면』을 지시합니다.??</p> <p>『참조화면』이라는 것은 참고하기 위한 화면으로?? 통상의 오퍼레이션 조작이 불가능한 화면을 말하며, 화면들의 색은 흰색들이 되어있습니다. ??</p>	

<b>사이즈</b>	20종류의 사이즈 명칭을 설정하고, 사이즈표시를?변경할 수 있습니다.	s i z e
------------	--	---------



**타입**

: 사이즈 명칭은 타입의 선택??  
 현재 설정되어있는 타입이 적색으로 색반전 되어있습니다. ??  
 변경할 때는 타입번호를 지시합니다.??

패턴/마카 ?? : 사이즈를 나타냅니다.??

**패턴 마카**

왼쪽영역 패턴사이즈...패턴 메이킹, 그레이딩, 패턴작성, 패턴설정 등의??  
 사이즈표시입니다.??

오른영역 마카사이즈...마킹 패턴내의 사이즈표시입니다.??  
 마카제작을 사용하지 않은 경우에는 설정이 불필요합니다.??

개시사이즈 번호      사용할 사이즈 타입의 개시사이즈를 나타냅니다. (lay 번호에 대응합니다.)??

종료사이즈 번호??      사용할 사이즈타입의 종료사이즈를 나타냅니다. (lay 번호에 대응합니다)??

구분사이즈번호 화면표시번호의 설정을 합니다.??  
“0”을 입력했을 때는, 개시사이즈부터 종료사이즈까지 연속표시 됩니다.??

[ 예 ] 개시사이즈  종료사이즈  구분사이즈

개시사이즈	패턴 / 마카			패턴 / 마카	
	1	2		11	12
1	A - 6 5	A 6 5	11	C - 6 5	C 6 5
2	A - 7 0	A 7 0	12	C - 7 0	C 7 0
3	A - 7 5	A 7 5	13	C - 7 5	C 7 5
4	A - 8 0	A 8 0	14	C - 8 0	C 8 0
5	A - 8 5	A 8 5	15	C - 8 5	C 8 5
6	B - 6 5	B 6 5	16	D - 6 5	D 6 5
7	B - 7 0	B 7 0	17	D - 7 0	D 7 0
8	B - 7 5	B 7 5	18	D - 7 5	D 7 5
9	B - 8 0	B 8 0	19	D - 8 0	D 8 0

설정을 종료합니다.??

작업화면으로 돌아갑니다.??

주) 사이즈명 컨트롤 파일은 \$ \$ s i z e n . p a r 에 등록됩니다.??

사이즈번호 ( 1 · 2 · 3 · 4 · 5 · 6 · 7 · 8 · 9 · A )

설정순서??

설정할 사이즈명칭의 타입번호를 지시합니다.??

패턴사이즈를 입력합니다. (전각 3문자 반각 6문자)??

마킹사이즈를 입력합니다. (반각3문자)??

각각 사용할 lay번호에 입력하십시오.??

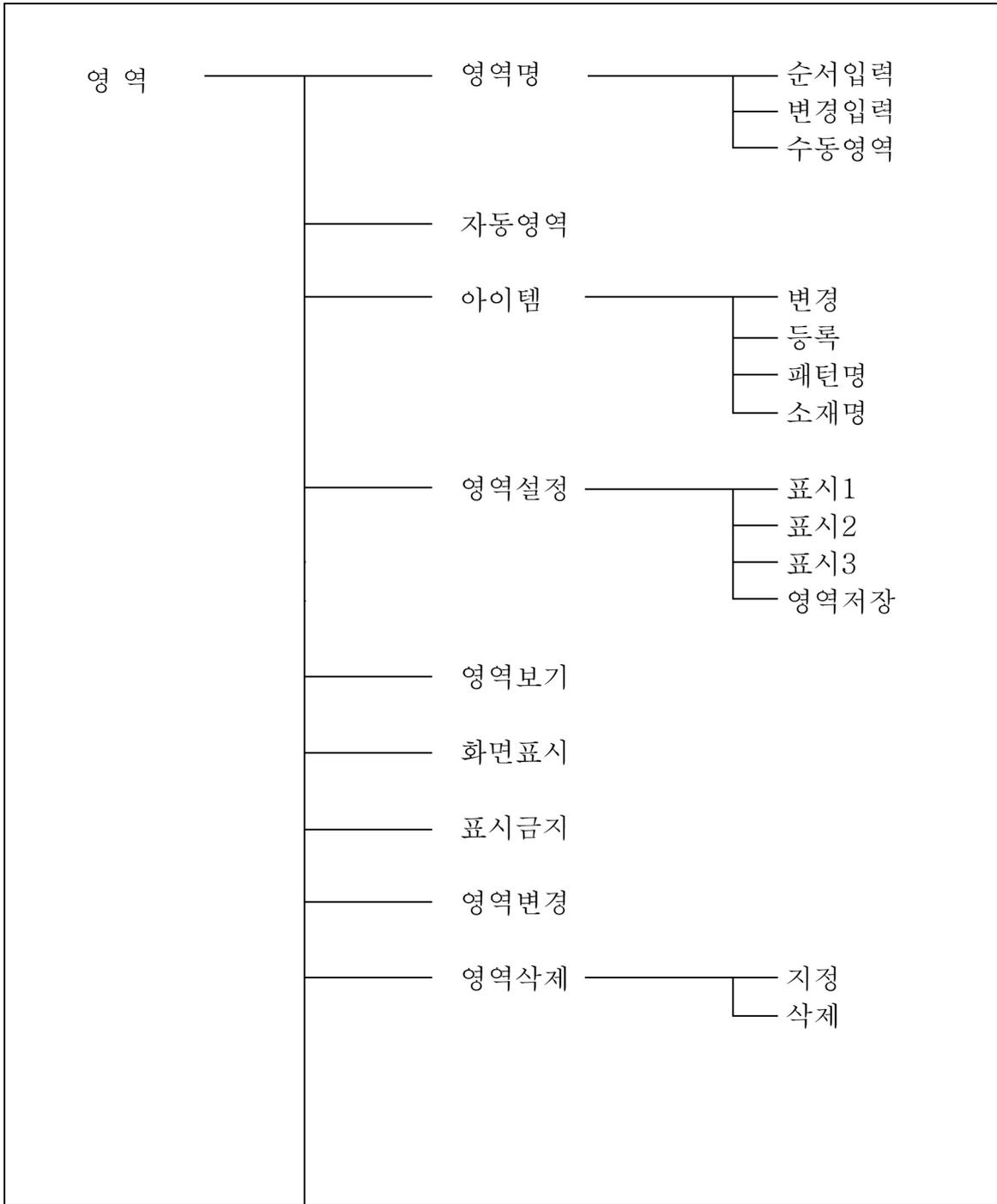
개시사이즈 번호를 입력합니다.??

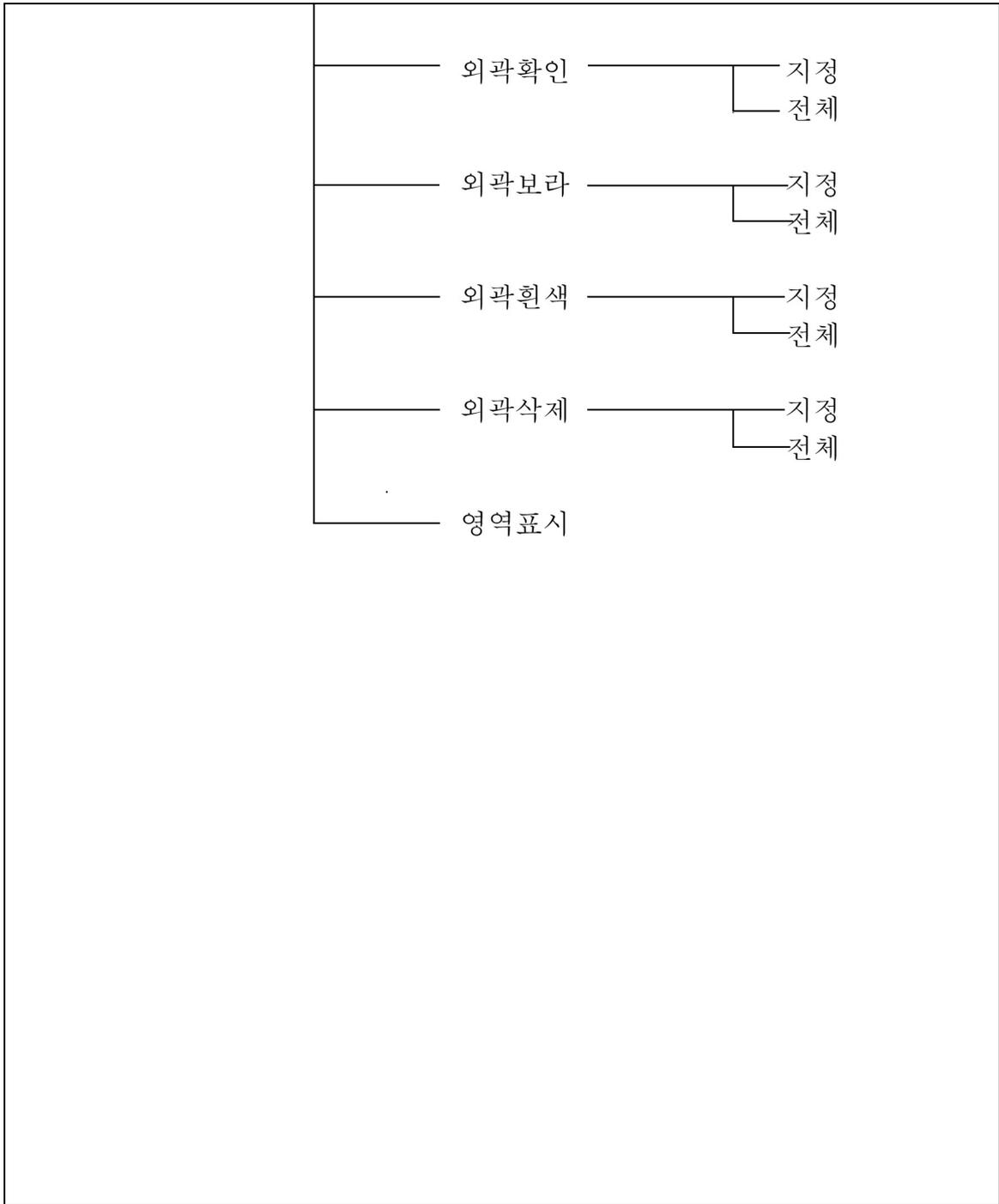
종료사이즈 번호를 입력합니다.??

구분사이즈 번호를 입력합니다.??

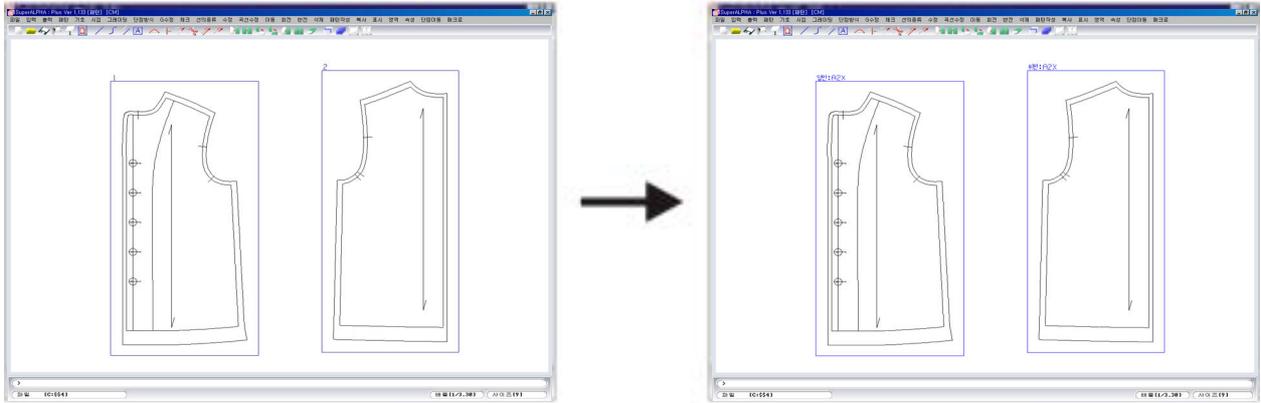
를 지시합니다.??

# 영역





영역명	<b>순서입력</b>	영역에 마킹정보를 순서입력을 합니다. ?? 영역번호 순으로 패턴정보를 설정합니다.??	g n
-----	-------------	--	-----



설정전에, 『자동영역』에 따라 영역번호가 표시되도록 하십시오.??

**<마킹정보설정화면 및 변경 >**

아이템 <input type="text" value="jk"/> A: 결감 V: 양방향 매수 <input type="text" value="1"/>	← 소재명을 선택할 경우, 영역내를 지시합니다. ← 원단결선을 선택할 경우, 영역내를 지시합니다. ← 매수의 영역내를 지시하고, 매수를 입력합니다.
--	--

(아이템명을 변경할 때)??

자켓 1 의 영역안을 지시하면 아이템명 리스트가 표시되므로, 사용할 아이템을 선택합니다.??



다음화면
앞 화면
종 료

- 아이템리스트의 페이지 변경을 실행합니다. ??
- 전화면으로 돌아갑니다.??

주) 아이템의 등록은 『아이템』 → 『등록』 으로 실행합니다.??

(소재를 변경할 때)??

**A : 원 단 1** 의 영역안을 지시하면 소재가 표시되므로 사용할 소재를 선택합니다.??



주) 소재명의 등록은 『아이템』 → 『소재명』 으로 실행합니다.??

(원단결방향을 변경할 때)??

**U : 양방향** 의 영역안을 지시하면 원단의 결이 표시되므로 사용할 원단결방향을 선택합니다.??



<패턴명 리스트>??

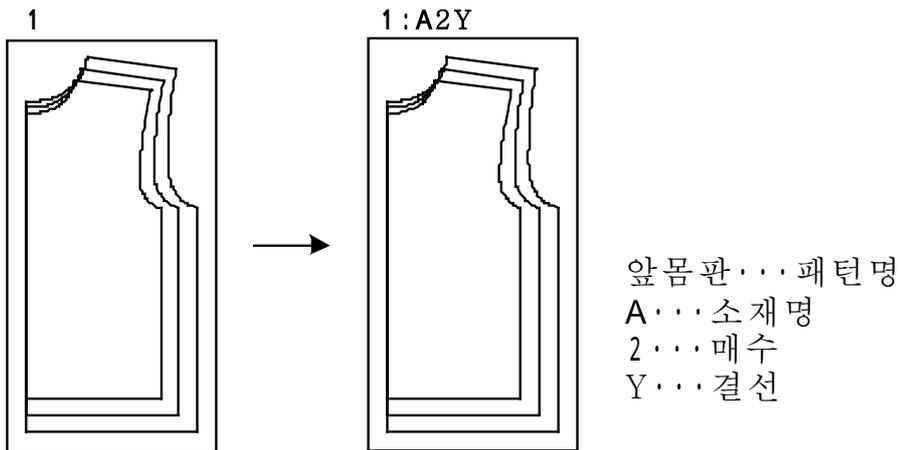


주) 패턴명의 등록은 『아이템』 → 『패턴명』 으로 실행합니다.??

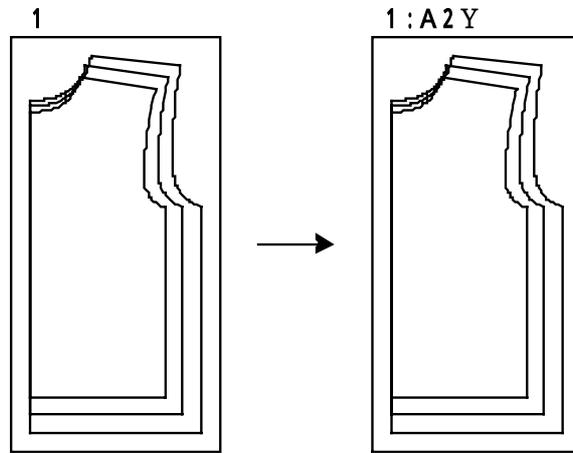
마카정보화면이 표시되지 않을 때는 『아이템』 → 『변경』 으로 아이템명이 입력되어있는 영역을 지시합니다.??

<정보의 부가>

마카정보를 설정하고, 패턴명을 지시하면 부가됩니다.??



주) 패턴명을 지시하지 않고 오른쪽 클릭했을 때는 영역 번호가 패턴명으로 부가됩니다.??

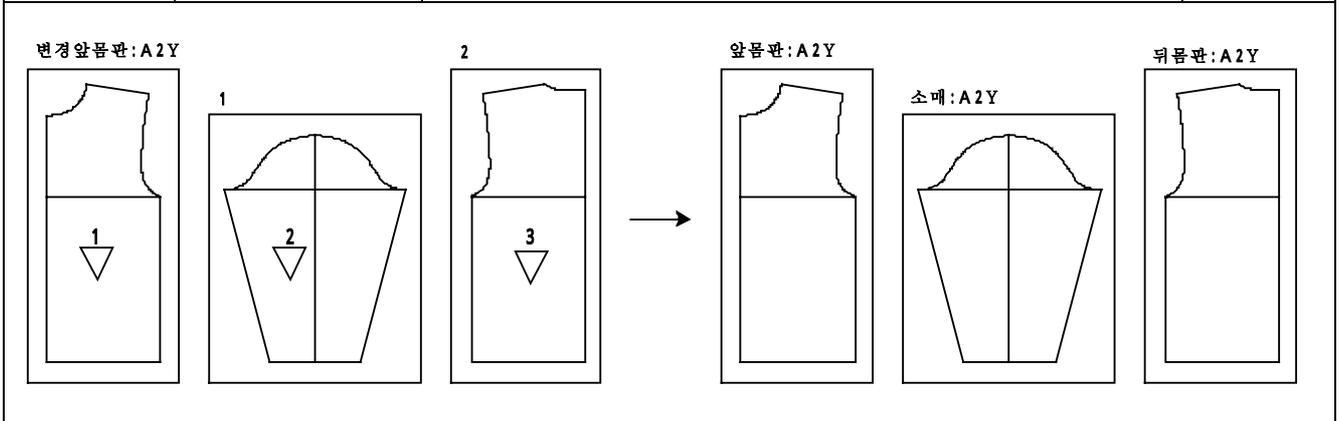


이미 존재하는 패턴명을 지시했을 때는 영역이 노란색으로 표시됩니다.??

『순서입력』 사용 시에는 다음번호의 영역이 빨강게 표시되므로 같은 처리를 행합니다.??

도중에서 종료할 때는 패턴명 리스트의 **종료**를 지시합니다.??

영역명	<b>변경입력</b>	지시한 마킹 정보의 설정, 변경을 실행합니다.??	g c n
-----	-------------	-----------------------------	-------



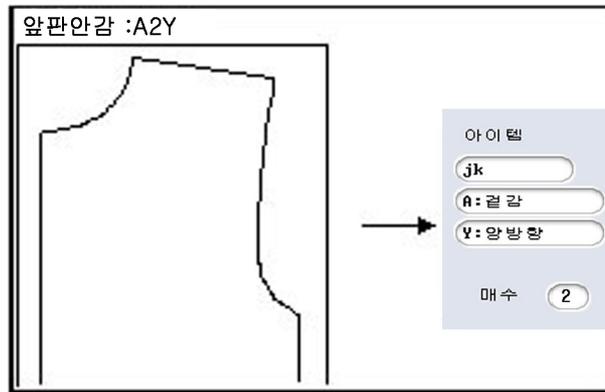
> 영역명을 변경할 영역을 지시 :  
1 2 3

마킹정보를 변경·설정할 패턴을 지시합니다.??

<마킹정보를 변경할 때>

지시한 패턴의 마킹정보가 표시됩니다.??

(패턴명을 변경할 때는 패턴명리스트부터 선택합니다)??

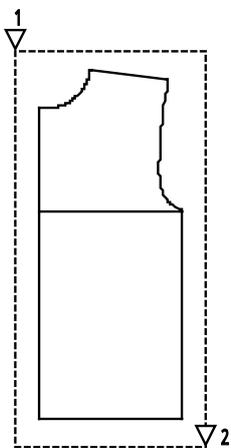
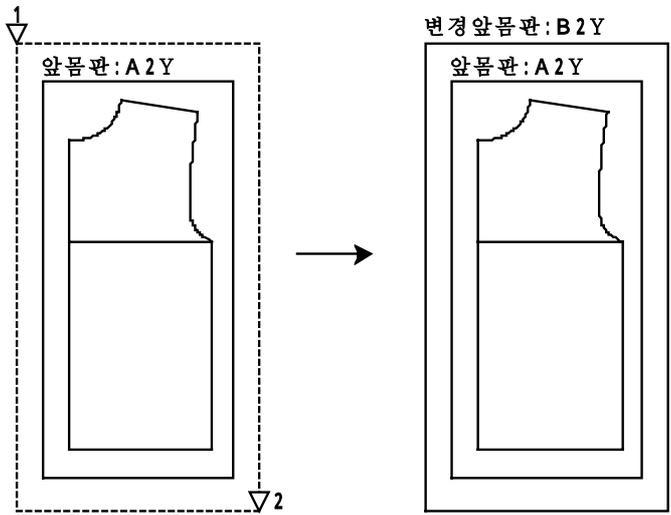


- 아이템  ← 아이템명을 선택할경우, 영역내를 지시합니다.
- A:결감  ← 소재명을 선택할경우, 영역내를 지시합니다.
- Y:양방향  ← 원단결선을 선택할경우, 영역내를 지시합니다.
- 매수  ← 매수의 영역내를 지시하고, 매수를 입력합니다.

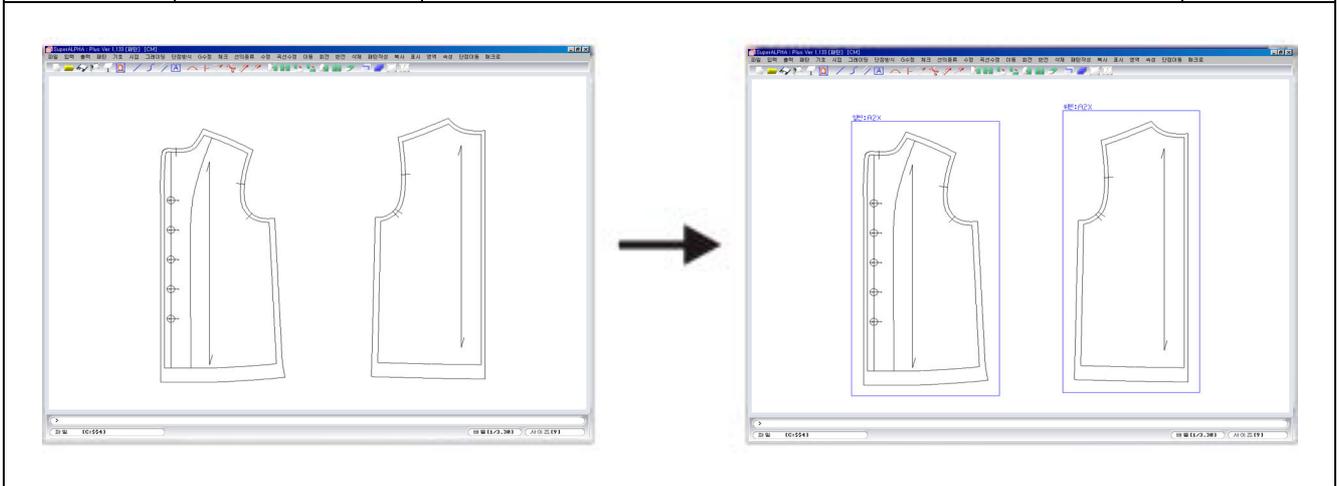
<마킹정보를 설정할 때>

패턴을 지시하고 『순서입력』과 같은 순서로 마킹정보를 설정합니다.??

주) 같은 소재·원단결선·매수마다 패턴을 선택하고, 마킹정보를 설정하면 효과적입니다.??

<p>영역명</p>	<p><b>수동영역</b></p>	<p>영역지시한 패턴에 마킹정보를 설정합니다. 또는 마킹정보 설정을 마친 패턴에 다른 마킹정보를 설정합니다. ? (같은 형태에서 다른 소재를 쓸 경우등)??</p>	<p>g g d</p>
			
<p>&gt; 영역의 2점을 지시 : 1    2</p>		<p>패턴을 대각의 2점으로 지시합니다.  그레이딩되어 있을 때는 모든 사이즈를 표시하고 모든 라인이 포함되도록 지시합니다.</p>	
<p>이후에는 『순서입력』과 같은 순서로 마킹정보를 설정합니다.??</p>			
			

<b>자동영역</b>	패턴을 자동으로 영역을 만들어 영역에 번호를 부가합니다.?? a g r 마킹정보가 있더라도 초기화하고 영역번호만을 붙입니다.
-------------	---



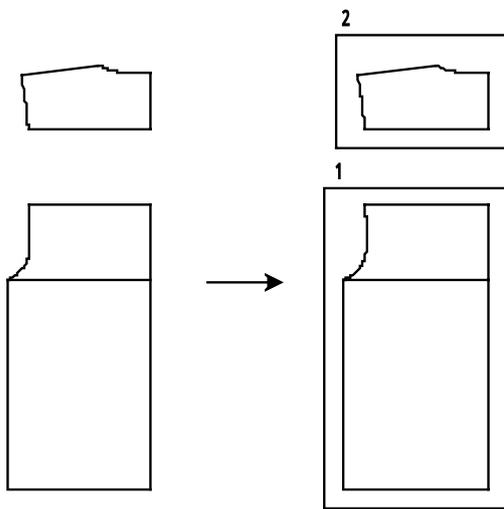
영역번호는 면적의 크기순으로 1부터 120까지 설정됩니다.??

이미 설정되어있을 때는 모든 영역번호가 해제되고 설정됩니다.??

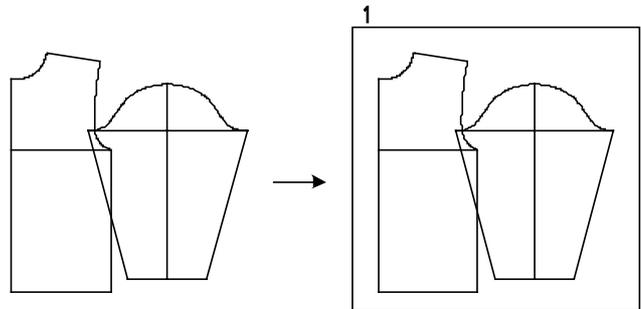
전사이즈가 겹쳐서 표시된 상태에서 영역이 결정됩니다.

따라서, 라인이 패턴영역에서 떨어져 있거나, 또는 2개의 패턴에 겹쳐진 라인이 있을 때는 1개의??? 패턴으로 인정됩니다.??

(라인 또는 패턴이 떨어져 있다)??



(라인 또는 패턴이 겹쳐져 있다)??



주) 복수 사이즈중, 1사이즈라도 라인 또는 패턴이 겹쳐져있는 경우라도 사이즈에 영향이?있으므로? 각 패턴은 떨어뜨려 배치해두도록 하십시오.??

또, 실제로 라인 또는 패턴이 겹쳐있지 않아도 1패턴을 감싸야할 영역안에 다른 라인이나 패턴이 있을 경우에도 위 그림과 같이 1개의 영역으로 만들어 집니다.

아이템	<b>변경</b>	아이템의 변경을 실행합니다.??	i c						
<div style="text-align: center;">  </div> <p>아이템명 영역안을 지시합니다.??</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 150px;">다음화면</td> <td></td> </tr> <tr> <td>앞 화면</td> <td>...아이템 리스트의 페이지 변경을 실행합니다. ??</td> </tr> <tr> <td>종 료</td> <td>...전 화면으로 돌아갑니다.??</td> </tr> </table>				다음화면		앞 화면	...아이템 리스트의 페이지 변경을 실행합니다. ??	종 료	...전 화면으로 돌아갑니다.??
다음화면									
앞 화면	...아이템 리스트의 페이지 변경을 실행합니다. ??								
종 료	...전 화면으로 돌아갑니다.??								

아이템	<b>등록</b>	아이템의 등록을 실행합니다.??	i s v						
<p>면상</p> <p>아이템명 영역안을 지시하고, 아이템을 입력합니다. (파일명이 되므로 반각8문자이내)??</p> <p>아이템란을 지시하고, 아이템를 입력합니다. (전각 9문자 · 반각18문자이내)??</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 150px;">다음화면</td> <td></td> </tr> <tr> <td>앞 화면</td> <td>...아이템리스트의 페이지 변경을 실행합니다. (3페이지 18아이템에서 선택합니다)??</td> </tr> <tr> <td>종 료</td> <td>...앞화면으로 돌아갑니다.??</td> </tr> </table> <p>주) 아이템명 컨드롤 파일은 \$\$ ITEM. PNM에 등록됩니다.??</p> <p>각 아이템명은 패턴명리스트가 부가되어, 아이템명, PNM의 파일명에 등록됩니다.??</p>				다음화면		앞 화면	...아이템리스트의 페이지 변경을 실행합니다. (3페이지 18아이템에서 선택합니다)??	종 료	...앞화면으로 돌아갑니다.??
다음화면									
앞 화면	...아이템리스트의 페이지 변경을 실행합니다. (3페이지 18아이템에서 선택합니다)??								
종 료	...앞화면으로 돌아갑니다.??								

아이템	<b>패턴명</b>	패턴명의 등록, 수정을 실행합니다.??	p a n
-----	------------	-----------------------	-------



아이템명 영역안을 지시합니다.??

지시했던 아이템명이 표시됩니다. 클릭하면, 아이템 정보표시가 바뀝니다.

아이템
패턴명

→

영역안을 지시하고, 패턴이름을 입력합니다.  
(전부 4문자, 영문, 숫자 8문자이내)

앞 화면

뒤 판

결소매

안소매

결칼라

안칼라

주머니

소매단

벨트

벨트고리

안단

다음 화면

패턴이름 저장을 확정하고, 종료합니다.

→

패턴이름의 화면변경을 합니다.  
전부 4페이지, 60패턴분의 패턴등록이 가능합니다.

지시한 아이템이 표시됩니다. 클릭하면 아이템 정보표시로 돌아갑니다.??

아이템	<b>소재명</b>	마킹정보의 소재명을 등록변경합니다.??	m a n
-----	------------	-----------------------	-------



영역안을 지시하고 소재명을 입력합니다. (전각 4자, 반각8자이내)??

오리지널 : 시스템에 등록되어있는 소재데이터입니다.??

패턴 : 패턴 데이터에 등록되어있는 소재데이터입니다.??

**등록**...영역안에 입력한 소재명을 시스템에 등록합니다.??

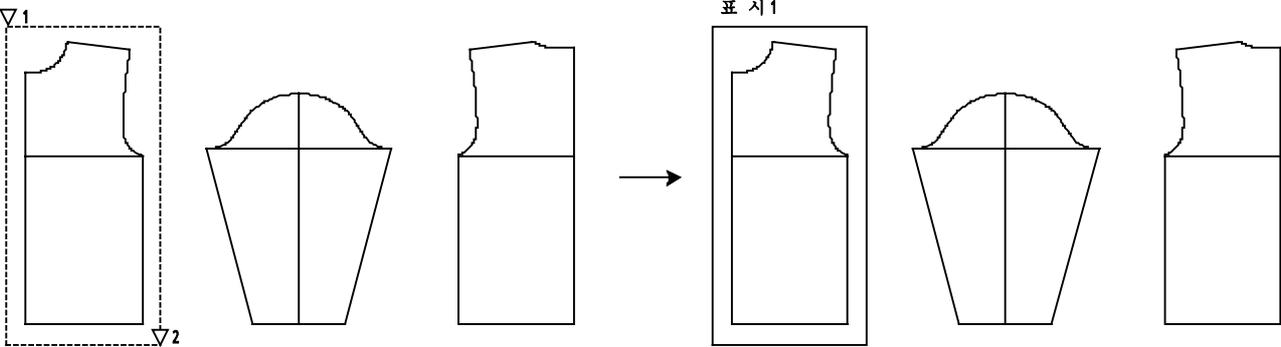
**호출**...시스템에 등록되어있는 소재 데이터를 불러냅니다.??  
 패턴데이터에는 소재데이터가 기억되어있으므로, 파일을 불러냈을 때 소재환경도 바뀝니다.  
 그래서 오리지널 소재명을 사용하고 싶을 경우등에 소재데이터를 불러낼 필요가 있습니다.??

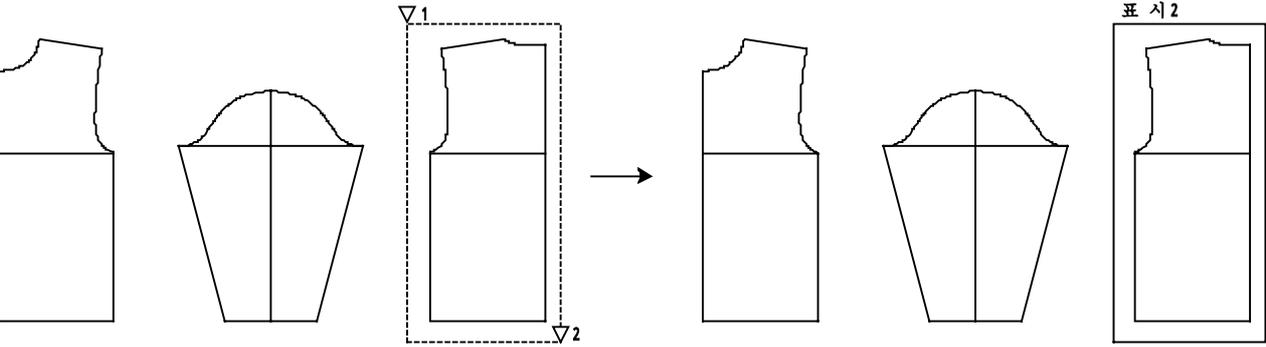
**설정완료**...소재의 환경을 보존하고, 소재설정을 종료합니다.??

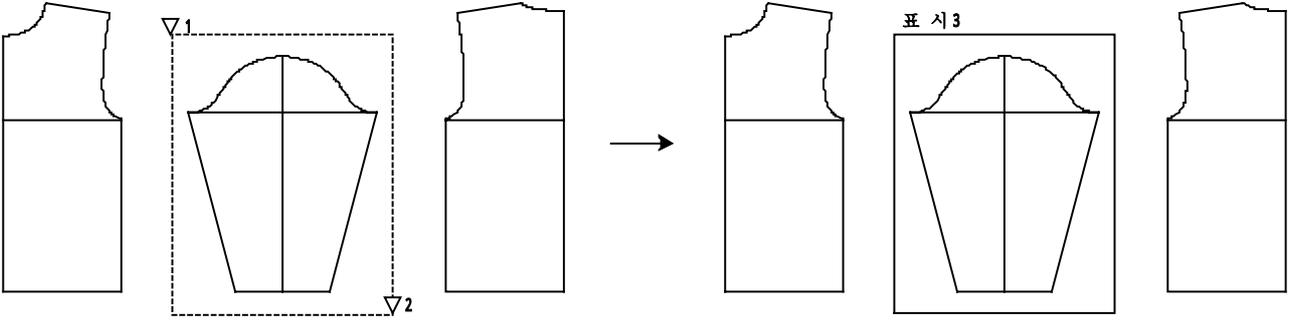
**다시호출**...패턴데이터에 기억되어있는 소재데이터를 불러냅니다.??

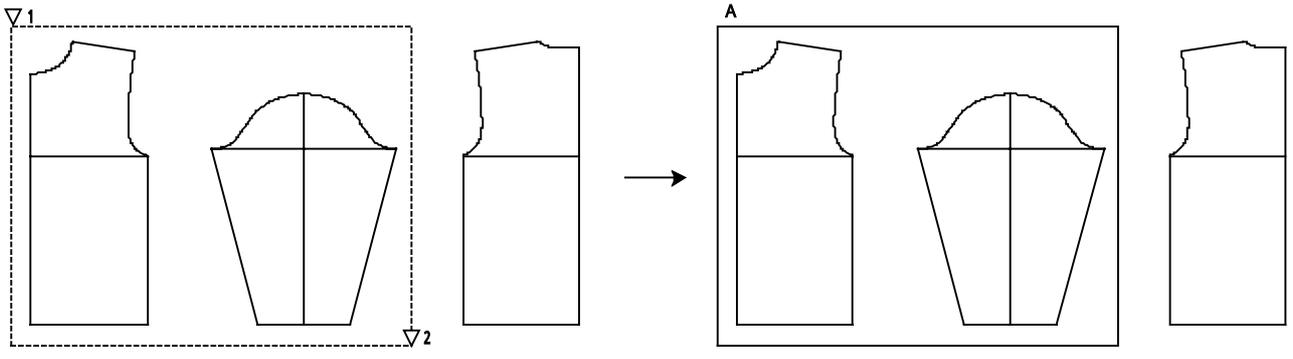
**종지**...소재설정을 중지하고 패턴작성화면으로 돌아갑니다.??

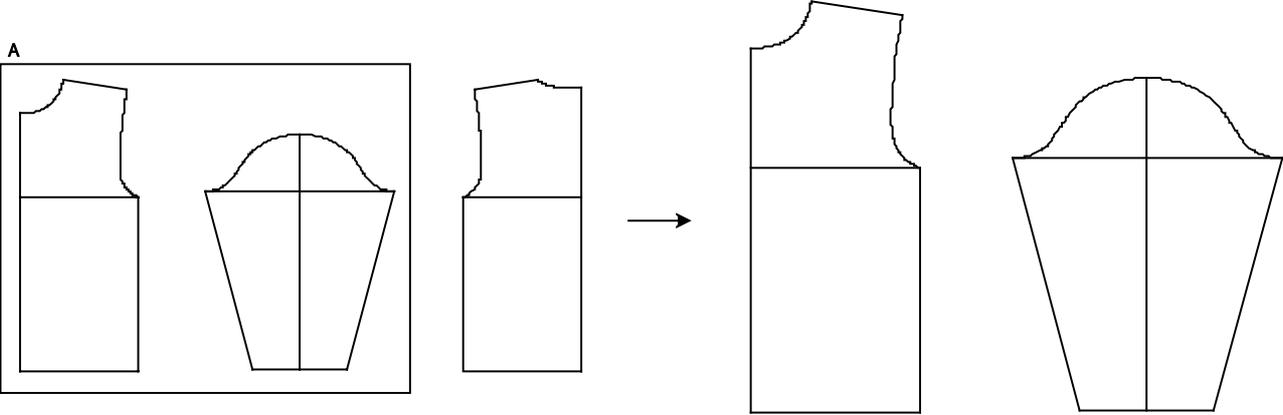
주) 소재리스트는 && LAYER. PAR에 등록됩니다.??

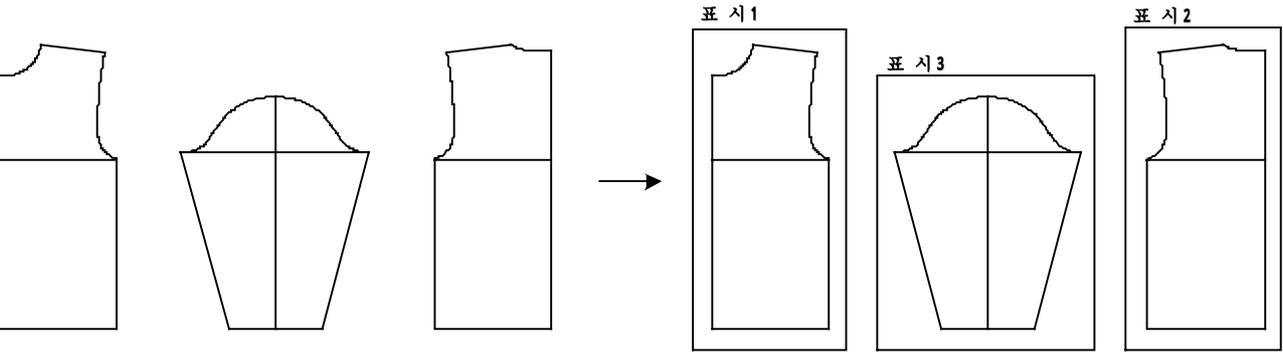
영역설정	<b>표시1</b>	『표시1』 (F8)에서 화면에 표시할 영역을 기억시킵니다.??	w 1
			
<p>&gt; 표시1의 영역을 2점으로 지시 : 1    2</p>		<p>표시영역을 기억시킬 영역을 대각의 2점으로 지시합니다.??</p> <p>이후, 『표시1』을 지시하면 기억한 영역이 표시됩니다.</p>	

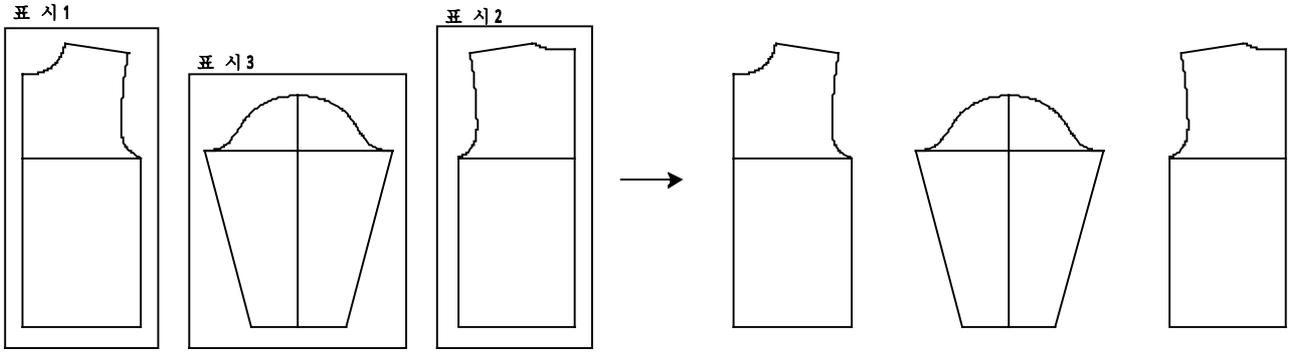
영역설정	<b>표시2</b>	『표시2』 (F9)에서 화면에 표시할 영역을 기억시킵니다.??	w 2
			
<p>&gt; 표시 2의 영역을 2점으로 지시 : 1    2</p>		<p>표시영역을 기억시킬 영역을 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>이후, 『표시2』를 지시하면 기억한 영역이 표시됩니다.??</p>	

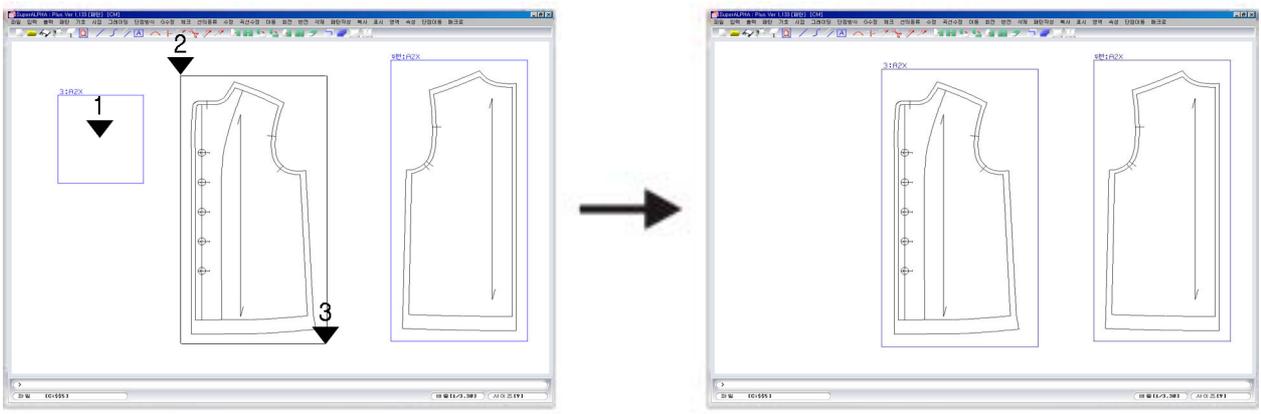
영역설정	<b>표시3</b>	『표3』 (F10)에서 화면에 표시할 영역을 기억시킵니다.??	w 3
			
<p>&gt; 표시 3의 영역을 2점으로 지시 : 1    2</p>		<p>표시영역을 기억시킬 영역을 대각의 2점으로 지시합니다.  이후, 『표시3』을 지시하면 기억한 영역이 표시됩니다.</p>	

영역설정	<b>영역저장</b>	화면에 표시할 영역에 명칭을 붙여서 기억시킵니다.??	wm
			
<p>&gt; 영역의 2점을 지시 : 1    2</p> <p>&gt; 영역이름 =</p>		<p>표시영역을 기억시킬 영역을 대각의 2점으로 지시합니다.  기억시킬 영역에 붙일 명칭을 입력합니다.??  불러낼 경우에는 『영역호출』을 사용합니다.??</p>	

	<b>영역보기</b>	『영역기억』에서 기억한 영역을 불러냅니다.??	w l
			
<p>&gt; 영역이름 =</p>		<p>『영역』 → 『영역기억』으로 설정한 명칭을 입력합니다.??</p>	

	<b>화면표시</b>	『표시1』 『표시2』 『표시3』 『영역설정』에서 설정한 영역이 항상 표시됩니다.??	w o n
			

	<b>표시금지</b>	『자동영역』 『표시1』 『표시2』 『표시3』 『영역설정』에서 설정한 영역을 표시하지 않습니다.??	w o f
 <p>표시1      표시3      표시2</p> <p>주) 다시 표시하려면 『영역보기』를 클릭합니다.??</p>			

	<b>영역변경</b>	지시한 영역을 다른 영역으로 변경합니다.??	p s
			
<p>&gt; 변경할 영역으로 지시 : 1</p> <p>&gt; 새로운 영역을 대각으로 지시 : 2    3</p>	<p>변경하고 싶은 영역안을 지시합니다.??</p> <p>변경할 곳의 영역을 대각의 2점으로 지시합니다.</p>		

영역삭제	<b>지 정</b>	지시한 영역을 삭제합니다.??	a d d
<p>&gt; 삭제할 기억화면의 영역을 지시 :</p> <p style="text-align: center;">1</p>		<p>영역삭제할 영역을 지시합니다.??</p> <p>영역이 겹쳐져 있을 때는 최초에 정의한 영역이 지워집니다. ??</p>	

영역삭제	<b>전 체</b>	화면상의 모든 영역을 삭제합니다.??	a s d

외곽확인	<b>전 체</b>	모든 패턴의 외곽을 확인합니다.??	a a z
------	------------	---------------------	-------



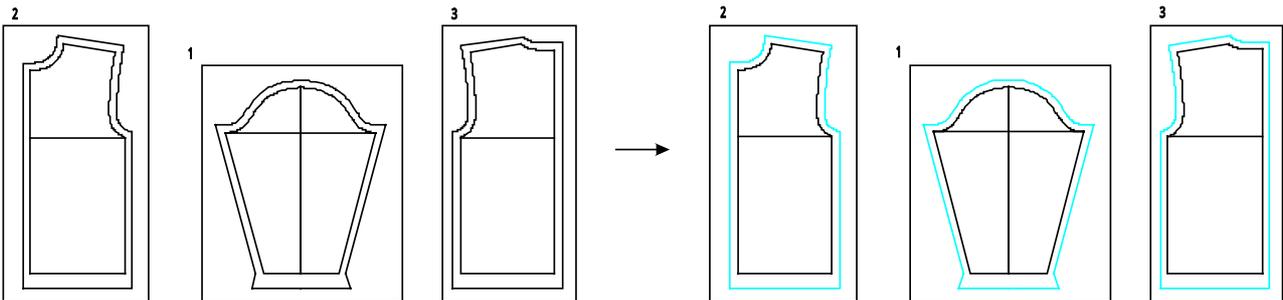
설정전에 『자동영역』에 따른 영역 번호가 표시되던지, 패턴 영역에 마킹정보가 표시되어 있을 필요가 있습니다.??

(모든 사이즈의 확인)??

**전확인**을 지시하면 모든영역안의 패턴이 모든 사이즈연속으로 패턴의 외곽확인을 실행합니다.???

주) 외곽의 확인을 실행하면 패턴의 외곽가 수색으로 표시됩니다.??

외곽가 떨어져 있을 때는 영역의 색이 적색이 됩니다.??  
외곽를 수정해서 다시 외곽확인을 실행합니다.??



(사이즈마다 확인)??

확인할 사이즈를 선택하고 **사이즈확인**을 지시하면 작은사이즈부터 순서대로 패턴의 외곽확인을?? 실행합니다.??

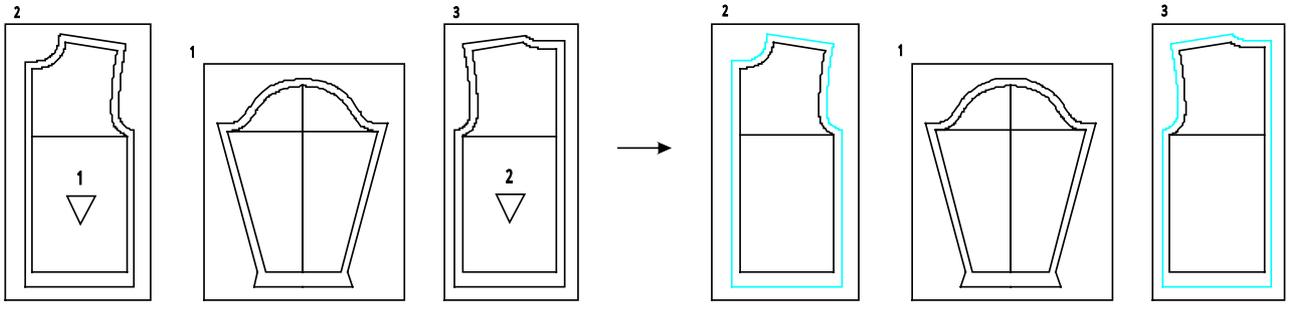
1사이즈 종료할 때마다 다음과 같은 메시지확인을 합니다.??

**> 다음(마우스오른쪽) 이대로종지 ( e ) =**

오른쪽마우스를 클릭하면 다음사이즈 확인을 합니다.

『e』를 입력했을 때는 그상태 그대로 처리를 중지합니다.??

주) 자동영역을 사용하면 마킹정보가 초기화되어 버립니다.??

외곽확인	지 정		s a z
			
<p>&gt; 외곽를 확인할 영역을 지시? :</p> <p style="margin-left: 40px;">1    2</p>		<p>외곽확인할 패턴 영역 안을 지시합니다.??</p> <p>『전체』로 외곽이 떨어져있을 때에 패턴수정을 하고, 그 패턴만의 확인에 이용합니다.??</p> <p>모든사이즈 표시가 아니라, 1사이즈만 표시하여 ?? 실행하십시오.??</p>	

외곽보라	<b>전 체</b>	모든패턴의 외곽을 보라색으로 변경합니다.	a a p
------	------------	------------------------	-------



설정전에 『자동영역』에 따른 영역번호가 있던지, 패턴영역에 마킹정보가 필요합니다.

<전사이즈 외곽보라>

**전 확인**을 지시하면 모든영역의 패턴이 연속으로 패턴의 외곽이 자주색으로 변경됩니다.??

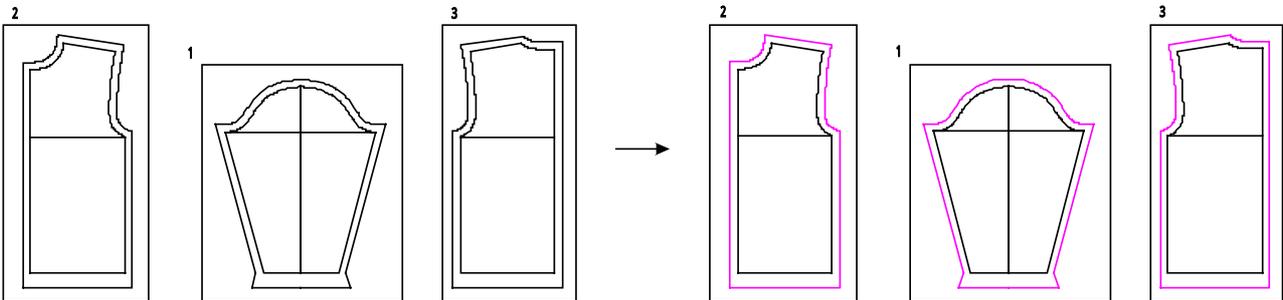
1사이즈 완료마다 다음의 메시지가 표시됩니다.??

> 다음(마우스오른쪽) 이대로 중지 ( e ) =

오른쪽을 클릭했을 때는 다음사이즈 처리를 행합니다.??

『e』를 입력했을 때는 그 상태 그대로 처리를 중지합니다.??

주) 외곽이 떨어져 있을 때는 영역이 적색이됩니다.??  
외곽을 수정하고 다시 외곽확인을 행합니다.??



<사이즈 마다의 외곽보라>

외곽보라할 사이즈를 지시하고, **사이즈 확인**을 지시하면 작은사이즈부터 순서대로 패턴의 외곽이 ?? 보라색이 됩니다.

1사이즈 종료마다 다음의 메시지가 표시됩니다.??

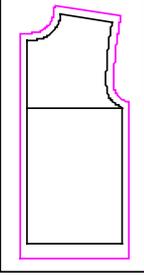
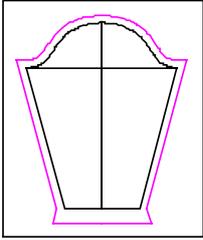
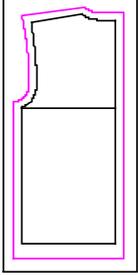
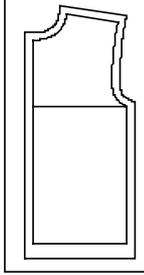
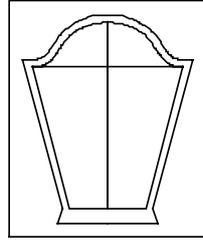
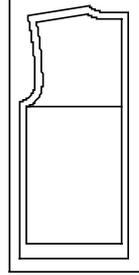
> 다음으로 (마우스 오른쪽) 이대로 중지 ( e ) =

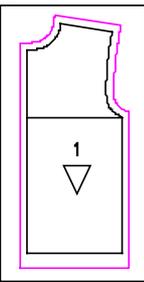
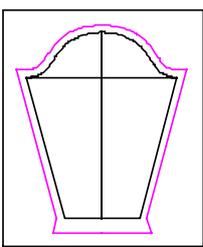
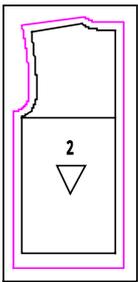
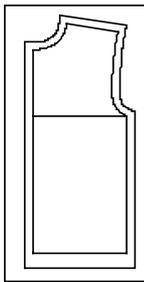
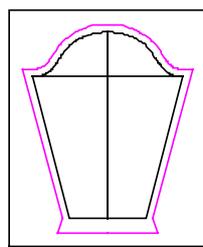
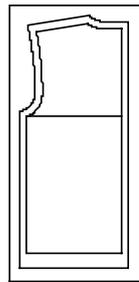
《마우스오른쪽》일 때는 다음사이즈 확인을 행합니다.??

『e』를 입력했을 때는 그 상태 그대로 처리를 중지합니다.??

주) 자동영역을 사용하면 마킹정보가 초기화 되어버립니다.??

외곽보라	<b>지 정</b>	지시한 패턴의 외곽을 보라색으로 변경합니다.??	s a p
<p>&gt;영역을 지시 :</p> <p>1    2</p>		<p>외곽보라로 변경할 영역을 지시합니다.</p> <p>모든사이즈 표시에서가 아니라, 1사이즈만 표시하여?? 실행하십시오.??</p>	

외곽흰색	<b>전 체</b>	모든 패턴영역의 외곽을 흰색으로 변경합니다.??	a a w
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">외곽흰색</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span style="font-size: x-small;">범위</span> <span style="font-size: x-small;">범위삭제</span> <span style="font-size: x-small;">전환인</span> <span style="font-size: x-small;">사이즈확인</span> <span style="font-size: x-small;">중지</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 5px;"> <span style="font-size: x-small;">&lt;</span> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; font-size: x-small;">5</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; font-size: x-small;">7</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; font-size: x-small; border-color: red;">9</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; font-size: x-small;">11</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; font-size: x-small;">13</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; font-size: x-small;">15</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; font-size: x-small;">17</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; font-size: x-small;">19</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px; font-size: x-small;">21</div> </div> <span style="font-size: x-small;">&gt;</span> </div> </div> <p style="font-size: small;">『외곽보라』 『전체』 과 같은 조작이나, 자색으로 변경될 부분이 흰색이 됩니다.??</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">2</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">3</p>  </div> <div style="font-size: 2em; margin: 0 10px;">→</div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">2</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">3</p>  </div> </div>			

외곽흰색	<b>흰 색</b>	지시한 패턴영역의 외곽을 흰색으로 변경합니다.	s a w
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">2</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">3</p>  </div> <div style="font-size: 2em; margin: 0 10px;">→</div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">2</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">1</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: x-small;">3</p>  </div> </div>			
<p style="font-size: small;">&gt;영역을 지시 :</p> <div style="display: flex; gap: 20px; font-size: x-small;"> <span>1</span> <span>2</span> </div>		<p style="font-size: small;">외곽을 흰색으로 변경할 패턴영역안을 지시합니다.??</p> <p style="font-size: small;">모든사이즈 표시가 아니라, 1사이즈만 표시하여 ?? 실행합니다.</p>	

외곽삭제	<b>전 체</b>	모든 패턴영역의 외곽을 삭제합니다. ??	a a d
------	------------	------------------------	-------



설정전에 『자동영역』에 따른 영역번호가 있던지, 패턴영역에 마킹정보가 있어야 합니다.??

(모든사이즈의 외곽삭제)??

**전 확인** 을 지시하면 모든 영역패턴이 모든 사이즈와 연속으로 패턴의 외곽삭제를 합니다.??

1사이즈 완료마다 다음의 메시지가 표시됩니다.??

**>삭제 (마우스 오른쪽) 이대로중지 (s) 중지 (e)?? = :**

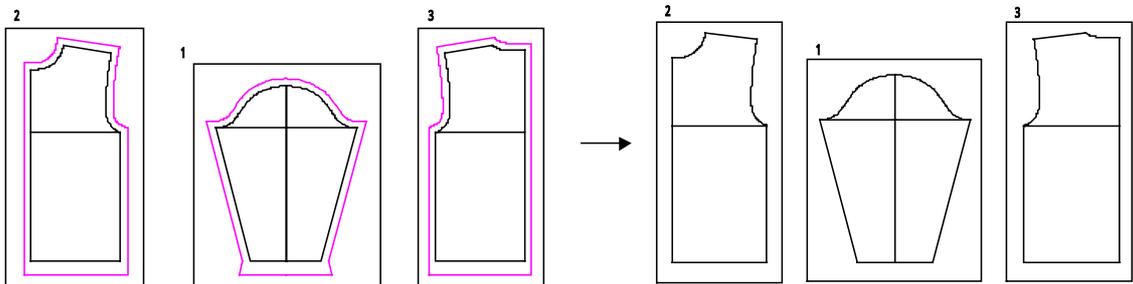
오른쪽을 클릭했을 때는 대상패턴의 외곽삭제를 처리합니다.??

『s』를 입력했을 때는 대상패턴의 외곽삭제를 하지않고, 다음패턴이 대상으로 됩니다. ??

『e』를 입력했을 때는 그상태 그대로 처리를 중지합니다.??

주) 외곽이 떨어져 있을 때는 영역이 적색이됩니다.??

외곽을 수정하고 다시 외곽확인을 합니다.????



(사이즈 마다의 외곽삭제)??

삭제할 사이즈를 지시하고, **사이즈확인**을 지시하면 작은 사이즈부터 순서대로 패턴의 외곽삭제를?? 합니다.

1사이즈 종료마다 다음의 메시지가 표시됩니다.??

**>삭제 (마우스 오른쪽) 이대로중지 (s) 중지 (e)?? = :**

오른쪽을 클릭했을 때는 대상패턴의 외곽삭제를 처리를 행합니다.??

『s』를 입력했을 때는 대상패턴의 외곽삭제를 하지 않고, 다음 패턴이 대상으로됩니다. ??

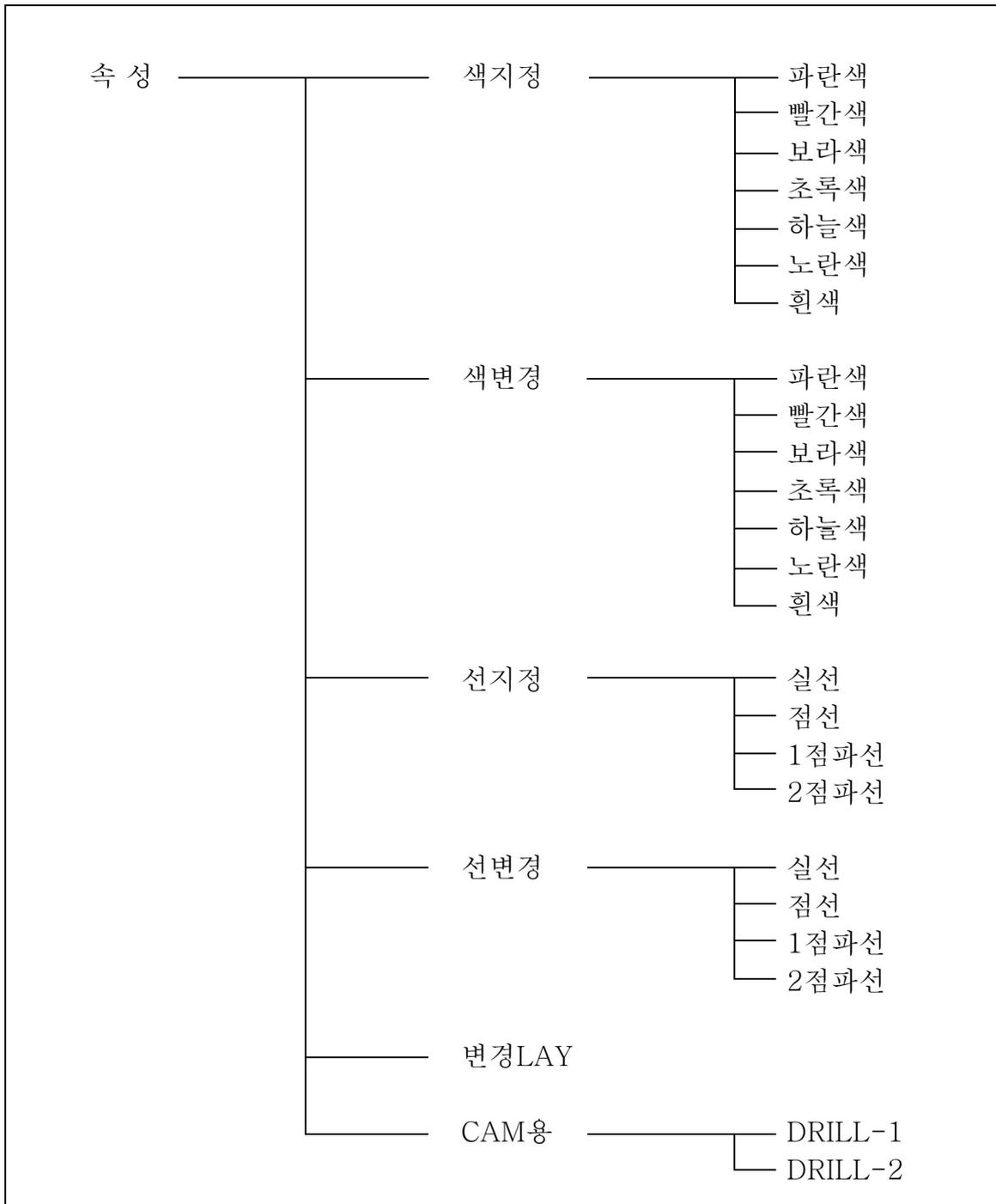
『e』를 입력했을 때는 그상태 그대로 처리를 중지합니다.??

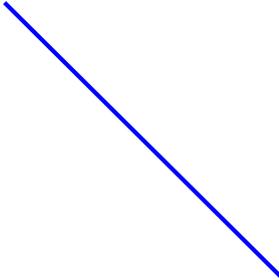
주) 패턴영역은 마킹정보가 있어도 상관없습니다.??

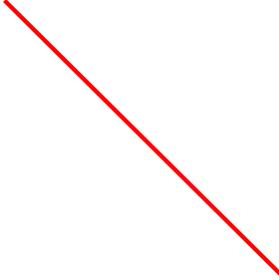
외곽삭제	<b>지 정</b>	지시한 패턴의 외곽을 삭제합니다.??	s a d
<p>&gt;영역을 지시 : 1    2</p>		<p>외곽을 삭제할 패턴의 영역을 지시합니다.</p> <p>모든 사이즈표시에서가 아니라, 1사이즈만 표시하여?? 실행하십시오.??</p>	

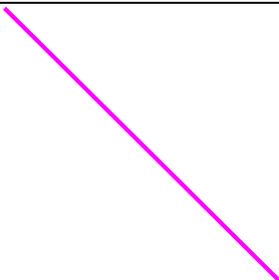
	<b>영역표시</b>	패턴 영역명으로 패턴의 확대표시를 행합니다.??	s o n
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; width: 300px;"> <p>패턴정보 jk</p> <p>패턴이름</p> <p>← 앞화면</p> <p>앞판</p> <p>뒤판</p> <p>다름화면</p> <p>→ 종료</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>← 화면상에 설정되어 있는 패턴영역이름이 표시됩니다.</p> <p>← 패턴이름의 화면변경을 합니다. 4페이지, 60개 패턴까지 표시됩니다.</p> <p>→ 영역표시를 종료합니다.</p> </div> </div> <p>패턴명 영역안을 지시하면 화면상에 확대표시됩니다.??</p>			

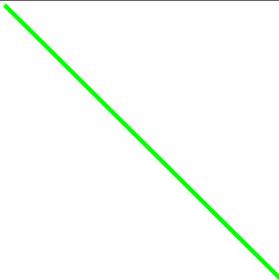
# 속성

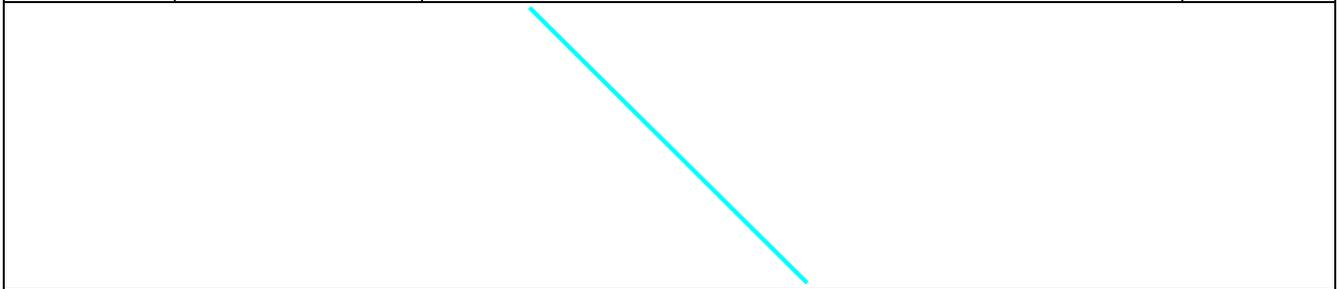


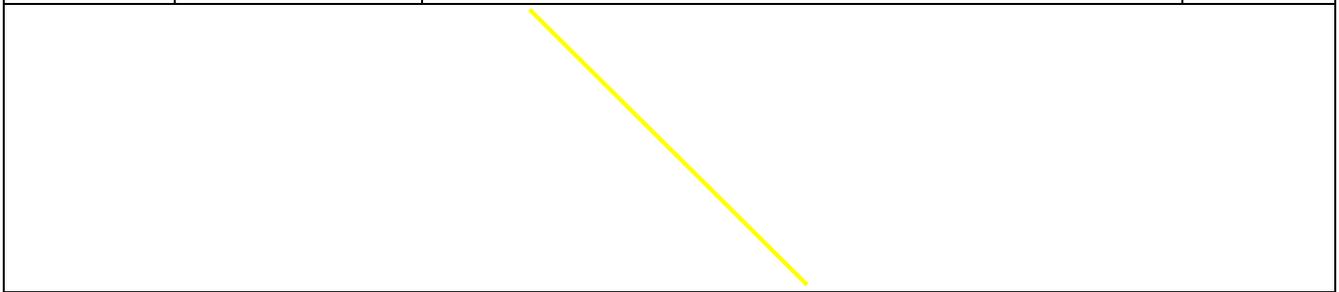
색지정	<b>파란색</b>	입력할 요소를 파란색으로 화면에 표시합니다.??	b l u e
			

색지정	<b>빨간색</b>	입력할 요소를 빨간색으로 화면에 표시합니다.??	r e d
			

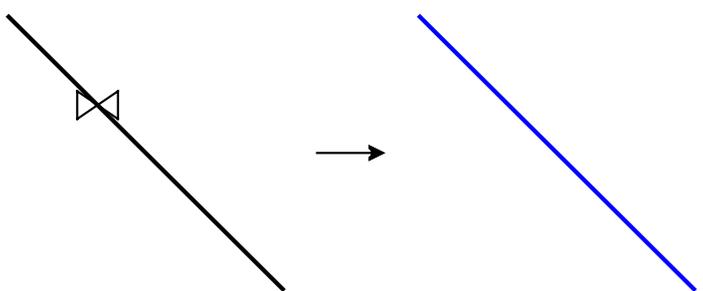
색지정	<b>보라색</b>	입력할 요소를 보라색으로 화면에 표시합니다.??	p u r p
			

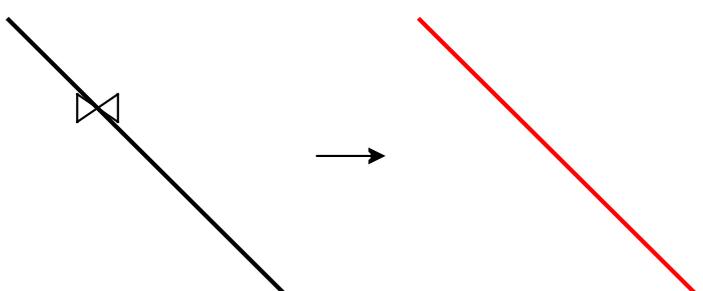
색지정	<b>녹 색</b>	입력할 요소를 녹색으로 화면에 표시합니다.??	g r e e
			

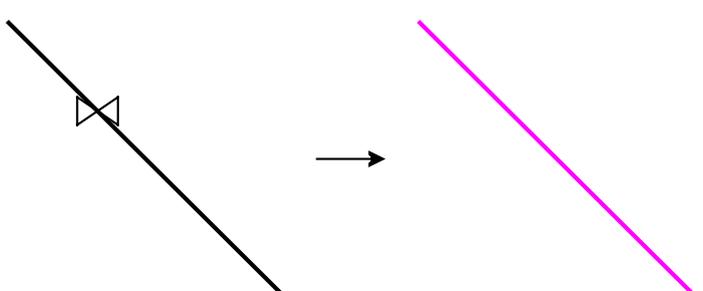
색지정	<b>수 색</b>	입력할 요소를 수색으로 화면에 표시합니다.??	m i z u
			

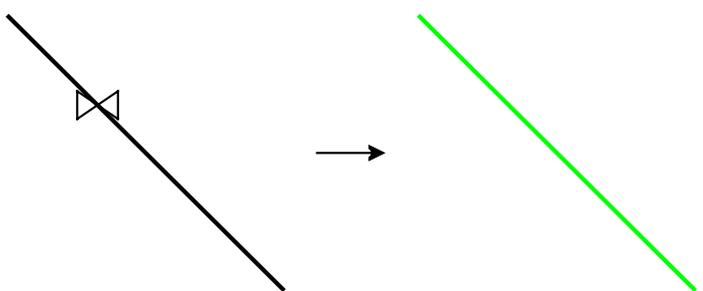
색지정	<b>노란색</b>	입력할 요소를 노란색으로 화면에 표시합니다.??	y w l l
			

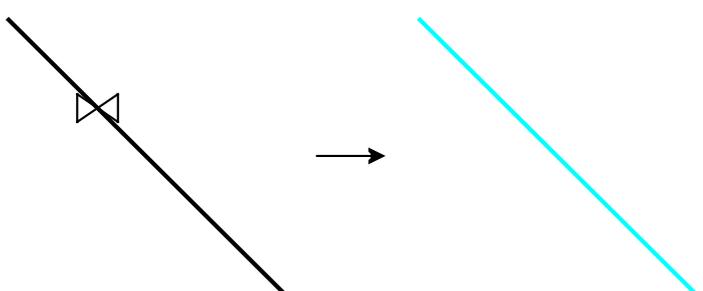
색지정	<b>흰 색</b>	입력할 요소를 흰색으로 화면에 표시합니다.??	w h i t
			
<p>매뉴얼상에서는 인쇄를 위해 회색으로 표시합니다. 화면상에서는 흰색으로 표시됩니다.??</p>			

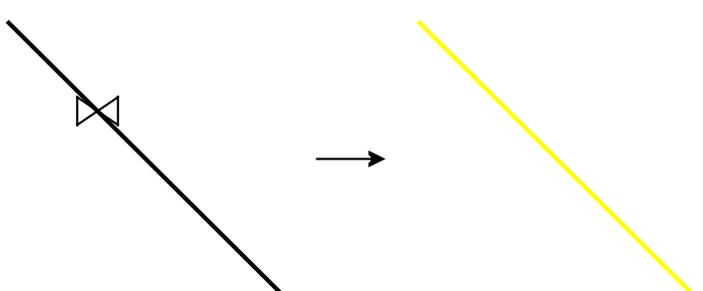
색변경	<b>파란색</b>	지시한 요소를 파란색으로 변경합니다.??	c b l u
			
>변경할 요소를 지시 : ▷◁??		변경할 요소를 지시합니다.??	

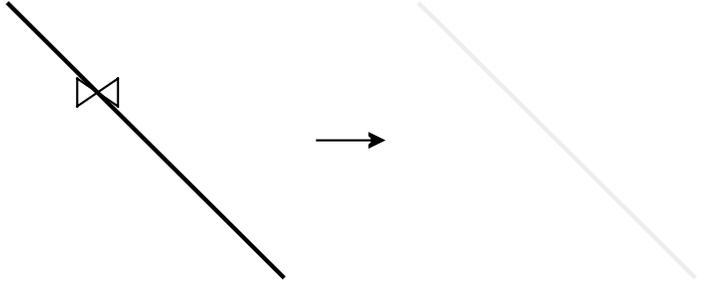
색변경	<b>빨간색</b>	지시한 요소를 빨간색으로 변경합니다.??	c r e d
			
>변경할 요소를 지시 : ▷◁??		변경할 요소를 지시합니다.??	

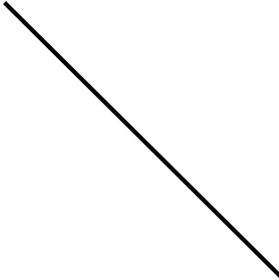
색변경	<b>보라색</b>	지시한 요소를 보라색으로 변경합니다.??	c p u r
			
>변경할 요소를 지시 : ▷◁??		변경할 요소를 지시합니다.??	

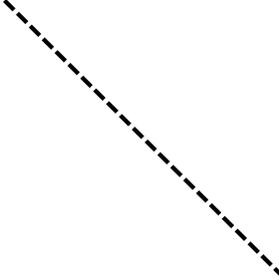
색변경	<b>녹 색</b>	지시한 요소를 녹색으로 변경합니다.??	c g r e
			
> 변경할 요소를 지시 : ▷◁??		변경할 요소를 지시합니다.??	

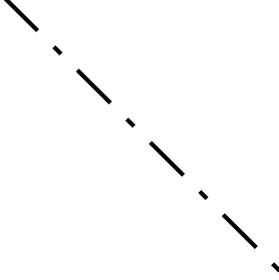
색변경	<b>수 색</b>	지시한 요소를 수색으로 변경합니다.??	c m i z
			
> 변경할 요소를 지시 : ▷◁??		변경할 요소를 지시합니다.	

색변경	<b>노란색</b>	지시한 요소를 노란색으로 변경합니다.??	c y e l
			
> 변경할 요소를 지시 : ▷◁??		변경할 요소를 지시합니다.??	

색변경	<b>흰 색</b>	지시한 요소를 흰색으로 변경합니다.??	c w h i
 <p>매뉴얼상에서는 인쇄를 위해 회색으로 표시합니다. 화면상에서는 흰색으로 표시됩니다.??</p>			
<p>&gt; 변경할 요소를 지시 : ▷◁??</p>		<p>변경할 요소를 지시합니다.??</p>	

선지정	<b>실 선</b>	입력할 요소를 실선으로 표시합니다.??	s o l i
			

선지정	<b>점 선</b>	입력할 요소를 점선으로 표시합니다.??	d a s h
			
<p>점선의 간격은 『플로터』 → 『출력』 → 『조건』 으로 설정할 수 있습니다.??</p>			

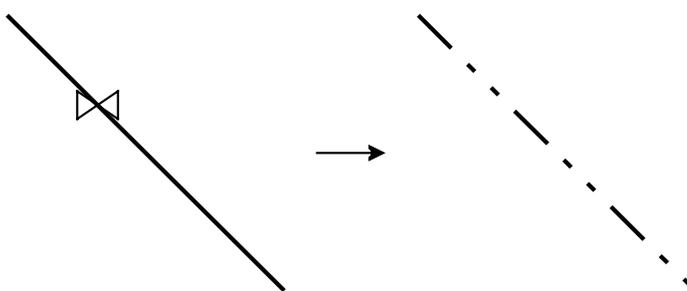
선지정	<b>1점파선</b>	입력할 요소를 1점파선으로 표시합니다.??	d s 1
			
<p>1점파선의 간격은 『플로터』 → 『출력』 → 『조건』 으로 설정할 수 있습니다.</p>			

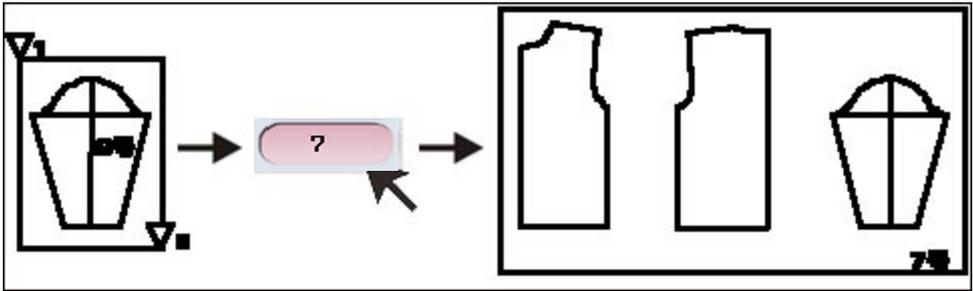
선지정	<b>2점파선</b>	입력할 요소를 2점파선으로 표시합니다.??	d s 2
			
<p>2점파선의 간격은 『플로터』 → 『출력』 → 『조건』 으로 설정할 수 있습니다.</p>			

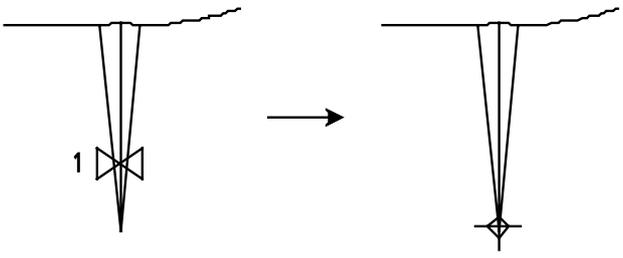
선변경	<b>실 선</b>	지시한 요소를 실선으로 변경합니다.??	c s o l
> 변경할 요소를 지시 : ▷◁??		변경할 요소를 지시합니다.??	

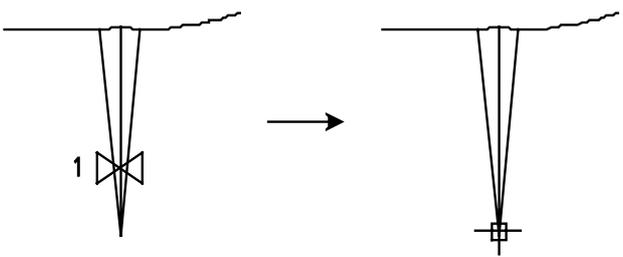
선변경	<b>점 선</b>	지시한 요소를 점선으로 변경합니다.??	c d a s
> 변경할 요소를 지시 : ▷◁??		변경할 요소를 지시합니다.??  점선의 간격은 『플로터』 → 『출력』 → 『조건』 으로 설정할 수 있습니다.	

선변경	<b>1점파선</b>	지시한 요소를 1점파선으로 변경합니다.??	c d s 1
> 변경할 요소를 지시 : ▷◁??		변경할 요소를 지시합니다.??  1점파선의 간격은 『플로터』 → 『출력』 → 『조건』 으로 설정할 수 있습니다.	

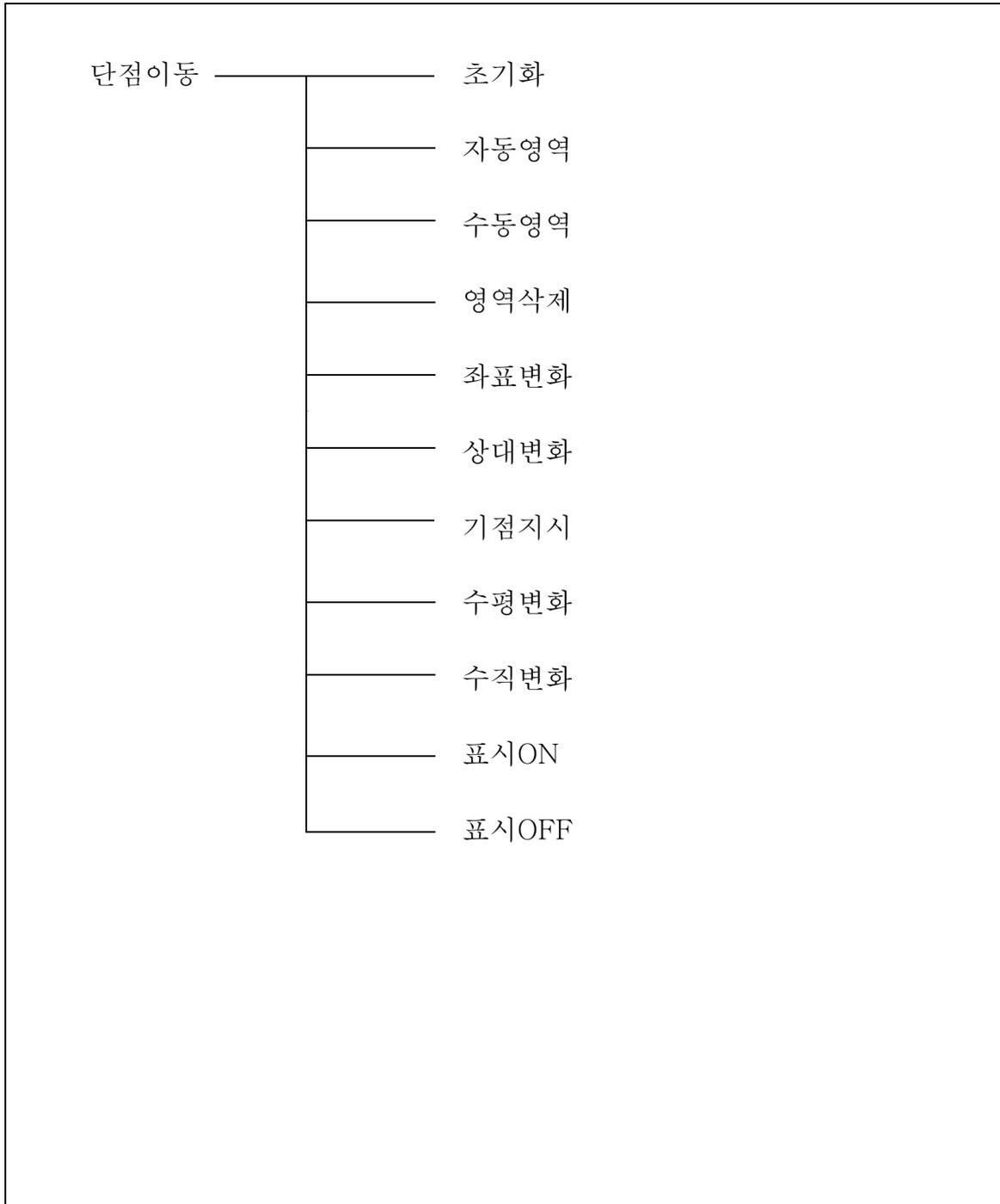
선변경	<b>2점파선</b>	지시한 요소를 2점파선으로 변경합니다.??	c d s 2
			
> 변경할 요소를 지시 : ▷ ◁ ??		변경할 요소를 지시합니다.??  2점파선의 간격은 『플로터』 → 『출력』 → 『조건』 으로 설정합니다.	

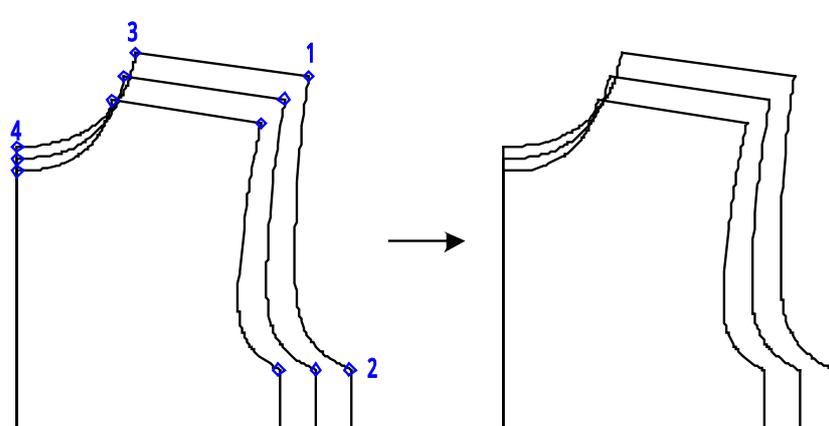
	<b>변경레이</b>	지시한 요소의 lay 번호를 변경합니다.??	c l a y
			
> 변경할 요소를 지시 : 『영역교차내』 1 2		lay 번호를 변경할 요소를 지시합니다.??	
> lay 번호를 입력 =		 작업 lay의 요소를 변경할 사이즈를 지시합니다.?? 임의...임의의 lay를 선택할 수 있습니다.?? < > ...사이즈 화면을 바꿀 때 사용합니다.?? 변경할 곳의 lay번호를 입력합니다.?? lay범위는 1~255까지입니다.?? 변경한 요소는 『지정표시』로 확인할 수 있습니다.??	

CAM 용	<b>DRILL 1</b>	CAM 출력용의 드릴 홀을 표시합니다.??	c a m
			
<p>&gt; CAM 의 드릴 점을 지시?? : 단점 ▷ ◁ 1??</p>		<p>CAM 용 드릴홀을 표시할 위치를 지시합니다.??</p> <p>출력할 곳의 CAM에 따라 DRILL -1과 DRILL-2를 구분해서 사용하십니까??</p>	

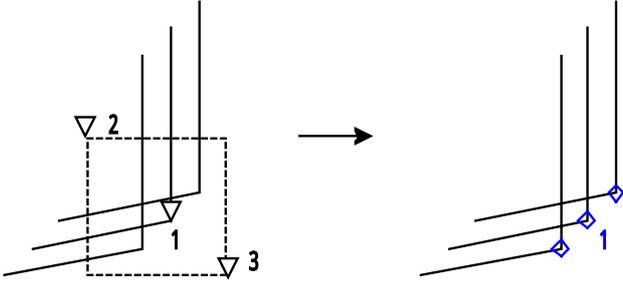
CAM 용	<b>DRILL 2</b>	CAM 출력용의 드릴홀을 표시합니다.??	
			
<p>&gt; CAM 의 드릴 점을 지시?? : 단점 ▷ ◁ 1??</p>		<p>CAM 용 드릴홀을 표시할 위치를 지시합니다.??</p> <p>출력할 곳의 CAM에 따라 DRILL -1과 DRILL-2를 구분해서 사용하십니까??</p>	

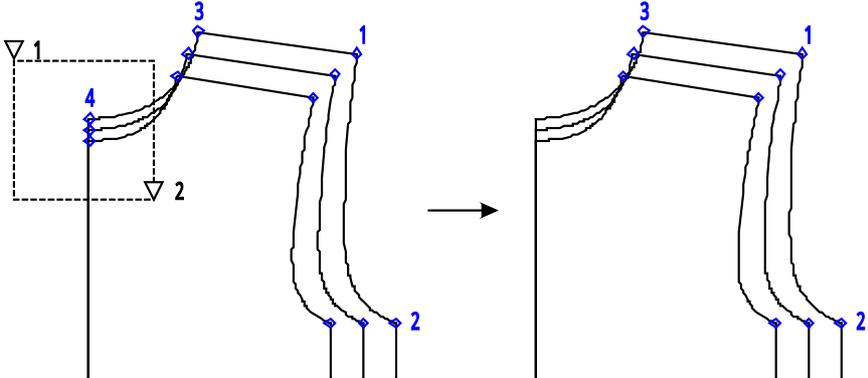
# 단점이동



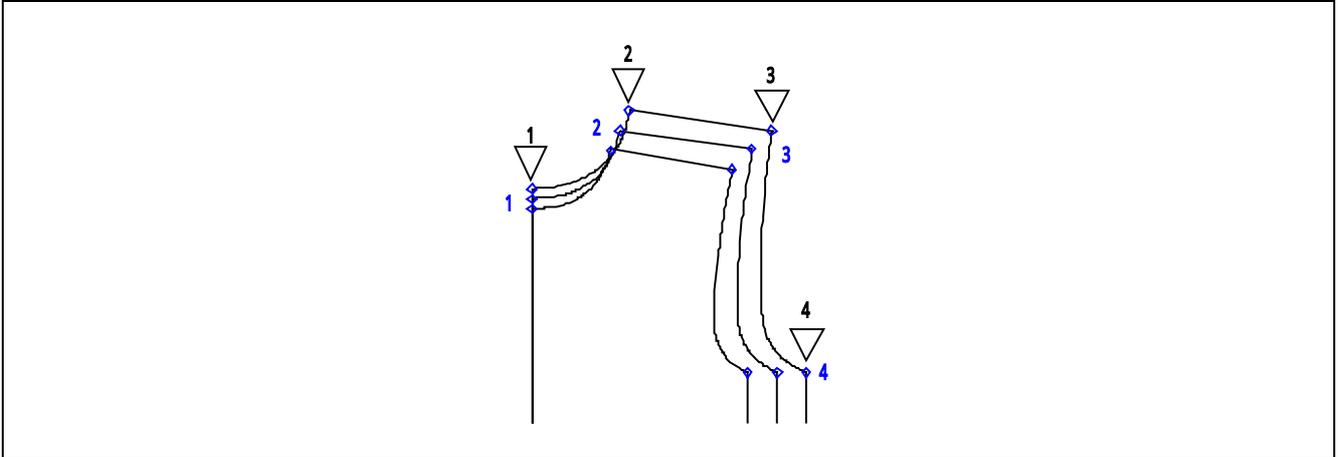
<h1 style="margin: 0;">초기화</h1>	점정의 번호를 소거합니다.??	p
 <p data-bbox="129 851 670 896">주) 시스템 기동시는 초기화상태입니다.??</p>		

	<h3 style="text-align: center;">자동영역</h3>	그레이딩 한 모든 사이즈의 단점에 점 번호를 붙입니다.??	p a a
<p>&gt; 영역의 2점을 지시 : 1    2</p>	<p>점번호를 붙일 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>모든 사이즈표시를 하고나서, 점번호를 붙입니다.??</p> <p>점번호는 시스템이 자동적으로 부가합니다.??</p> <p>이미 점번호가 표시되어 있을때는 무시합니다.??</p> <p>주) 복잡한 패턴등을 포함하면 자동으로 확인되기 위한 다른점과 잘못 묶일 가능성이 있습니다.????</p> <p>이러한 때는 『삭제』를 할 작은 부분에서 포함하든지 『자동영역』에서 설정합니다.??</p> <p>파일보존 (등록)시, 이 점번호는 등록되지 않습니다.??</p> <p>점번호를 붙인 후에 요소를 이동할때는 그 이동한 부분의 『삭제』를 행하고, 다시 설정합니다.??</p>		

	<h3>수동영역</h3>	수동으로 점번호를 붙입니다.??	p m a
			
<p>&gt;원점을 지시 : 1</p> <p>&gt;영역의 2점을 지시 : 2 3</p> <p>주) 『자동영역』으로 다른 점위치에 점번호가 표시되었을 때는 『삭제』를 행하여 점번호를 고쳐서 표시합니다.</p>	<p>점의 기점을 지시합니다.??</p> <p>추가할 점을 대각의 2점으로 지시합니다. (연속하여 추가합니다)??</p> <p>오른쪽 클릭으로 &gt;원점을 지시 : 의 메시지로 돌아갑니다.??</p> <p>원래의 점이나 이미 정의되어있는 점은 무시됩니다.??</p>		

	<h3>영역삭제</h3>	지시한 점 번호를 삭제합니다.??	p a d
			
<p>&gt;영역의 2점을 지시 : 1 2</p>	<p>삭제할 점번호를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>삭제할 때는 묶여있는 점그룹을 1개라도 남기지 말고?? 지시해 주십시오.</p>		

<b>좌표변화</b>	기본점부터 좌표변화량의 표시, 수정을 합니다.??	x y p
-------------	-----------------------------	-------



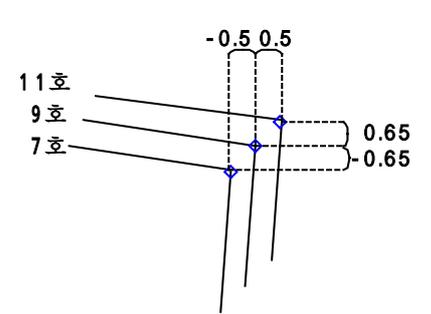
>대상의 점열을 지시 :  
1    2    3    4

변경량을 표시할 점번호를 지시합니다.??  
지시한 점에서 가장 가까운 점번호가 인식됩니다.??  
최대 5점까지 동시에 표시됩니다.??

표시 행		12		수정	처음	끝	▲	▼
사이즈	1	2	3	4				
7	0	0	-0	-0.25	-0.25	0	-0.25	0
11	0	0	-0	0.25	0.25	0	0.25	0
13	0	0	-0	0.5	0.5	0	0.5	0

<변화량의 표시 >

기본 (9호)를 중심으로 상하의 사이즈의 변화량을 표시합니다.??  
표시영역은 점열수만 표시하고, 상하의 단수는 각사이즈분을 표시합니다.??



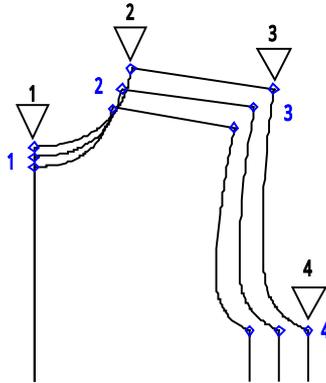
<점의 위치수정 >

영역안의 수치를 변경후, 수정을 지시하면 점의 이동이 행해집니다.??

복수의 점을 동시에 변경할 수 있습니다.??

주) 실행 시에, 『영역교차내』 『수동영역』 으로 점번호가 설정을 마치도록 하십시오.??

<b>상대변화</b>	기본점간에 대한 상대변화량의 지시, 수정을 합니다.??	p r e
-------------	--------------------------------	-------



>기점을 지시 :  
1

>대상의 점열을 지시 :  
2 3 4

상대위치의 기점이 되는 점을 지시합니다.??

이미 기점이 설정을 마쳤을 때는 이 지시는 없습니다. ??

또 기점을 변경할 때는 『기점설정』으로 실행합니다. ????

기점은 적색으로 표시됩니다.??

상대변화를 보고 싶은 점번호를 지시합니다.??

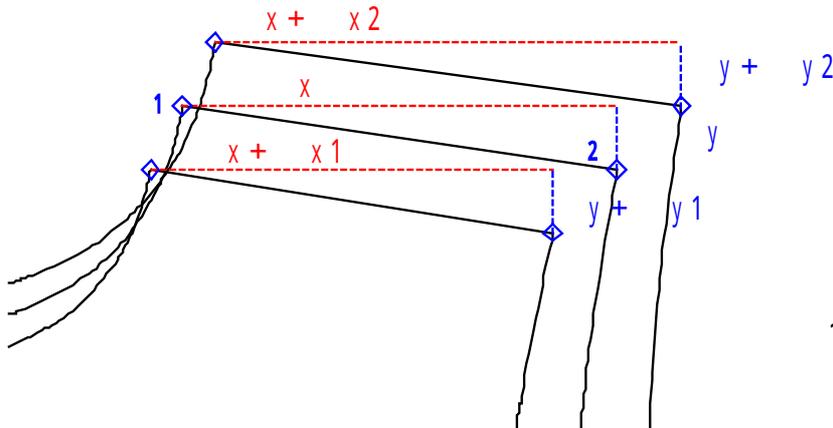
지시점에 가장가까운 점번호가 확인됩니다.??

최대 5점까지 동시에 표시됩니다.??

점 좌표									
표시행 12									
수정 처음 끝 ▲ ▼									
사이즈	1		2		3		4		
7	0	0	-0	-0.25	-0.25	0	-0.25	0	
11	0	0	-0	0.25	0.25	0	0.25	0	
13	0	0	-0	0.5	0.5	0	0.5	0	

표시영역은 대상점열수분만 표시되며, 상하의 단수는 각사이즈분만 표시됩니다.??

<상대량의 표시>



	2	
7호	x1	y1
11호	x2	y2
	폭 증가량	높이 증가량

주) 점이 기점과 이웃하고 있지 않아도 2점간의 넓이·높이로 표시됩니다.??

기본 9호의 기점에 대한 폭·높이를 0으로 하고 7호·11호 다른 사이즈의 폭·높이를 각각?? 구하여 그 증가량을 표시합니다.??

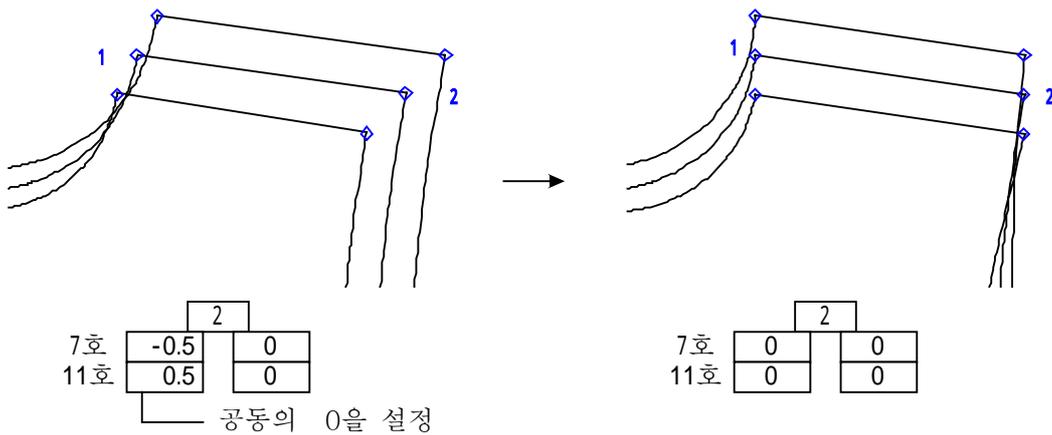
따라서, +는 폭·높이가 크게 -는 작아 집니다.

0은 기본사이즈와 같은 폭·높이 입니다.

<점의 위치수정>

영역안의 수치를 변경후, 수정을 지시하면 점이 이동합니다.??

복수의 점을 동시에 변경할 수 있습니다.??

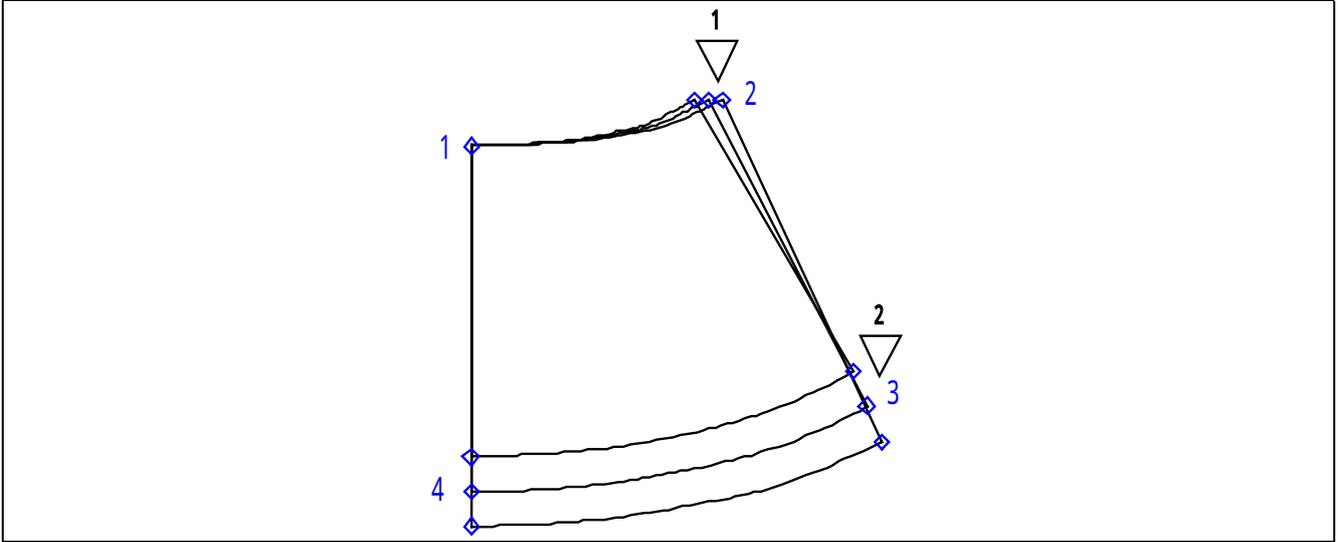


0을 +수치로 했을 경우에 폭·높이가 커지도록 또 -수치로 했을 때는?작아지도록 점이 이동합니다.??

주) 실행시에 『자동영역』 『수동영역』으로 점번호가 설정을 마치도록 하십시오.??

	<h2 style="text-align: center;">기점지시</h2>	<p>상대변화의 기점을 변경합니다.??</p>	<p>p s t</p>
<p>The diagram illustrates a circuit layout with four numbered points (1, 2, 3, 4) and a triangle symbol labeled '1'. Point 1 is at the top left, point 2 is at the top middle, point 3 is at the top right, and point 4 is at the bottom right. A triangle symbol labeled '1' is located at the bottom right, near point 4. The layout consists of several curved lines connecting these points, representing a circuit path.</p>			
<p>&gt;기점을 지시 : 1</p>	<p>새로운 기점의 위치를 지시합니다.??</p> <p>기점은 적색으로 표시됩니다.??</p> <p>이미 기점설정을 마쳤을 때는 적색표시가 이동됩니다.??</p> <p>이 기능은 『상대변화』와 함께 사용하십시오.??</p>		

	<b>수평변화</b>	수평위치를 변경하지 않고 점을 평행위치로 이동합니다.??
--	-------------	---------------------------------



>기점을 지시 :  
1

>대상의 점열을 지시 :  
2

평행기점을 지시합니다.??

평행 후 이동할 점을 지시합니다.??

이미 기점이 있으면 위치는 변경됩니다. ??

이미 평행상태이면 점이동은 실행되지 않습니다.??

<수평변화>

수평변화란 이동할 점에서 수평선을 당겨(내어), 그 라인위와 기본 라인과의 평행선의?교점을? 구하면서 점을 이동시키는 것입니다.??

기점

기본의 평행선

수평선

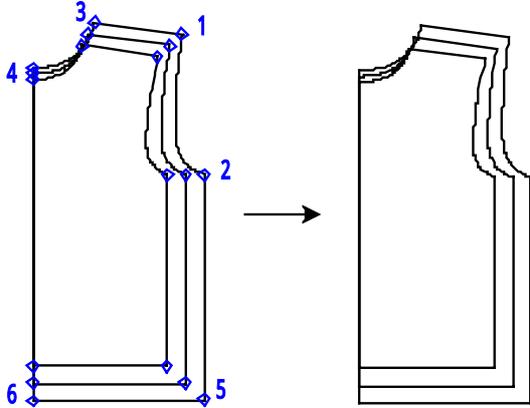
수평변화 후 이동할점

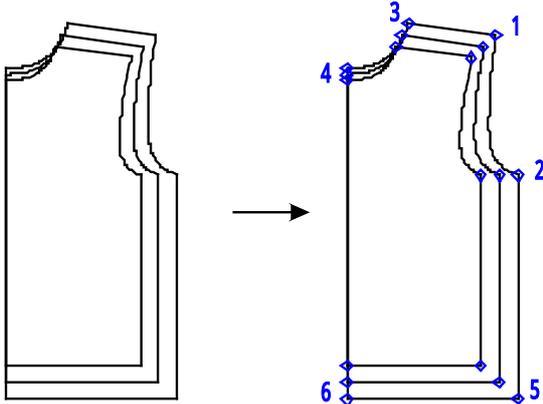
원래위치

주) 교점이 구해지지 않을 때는 무시됩니다.??

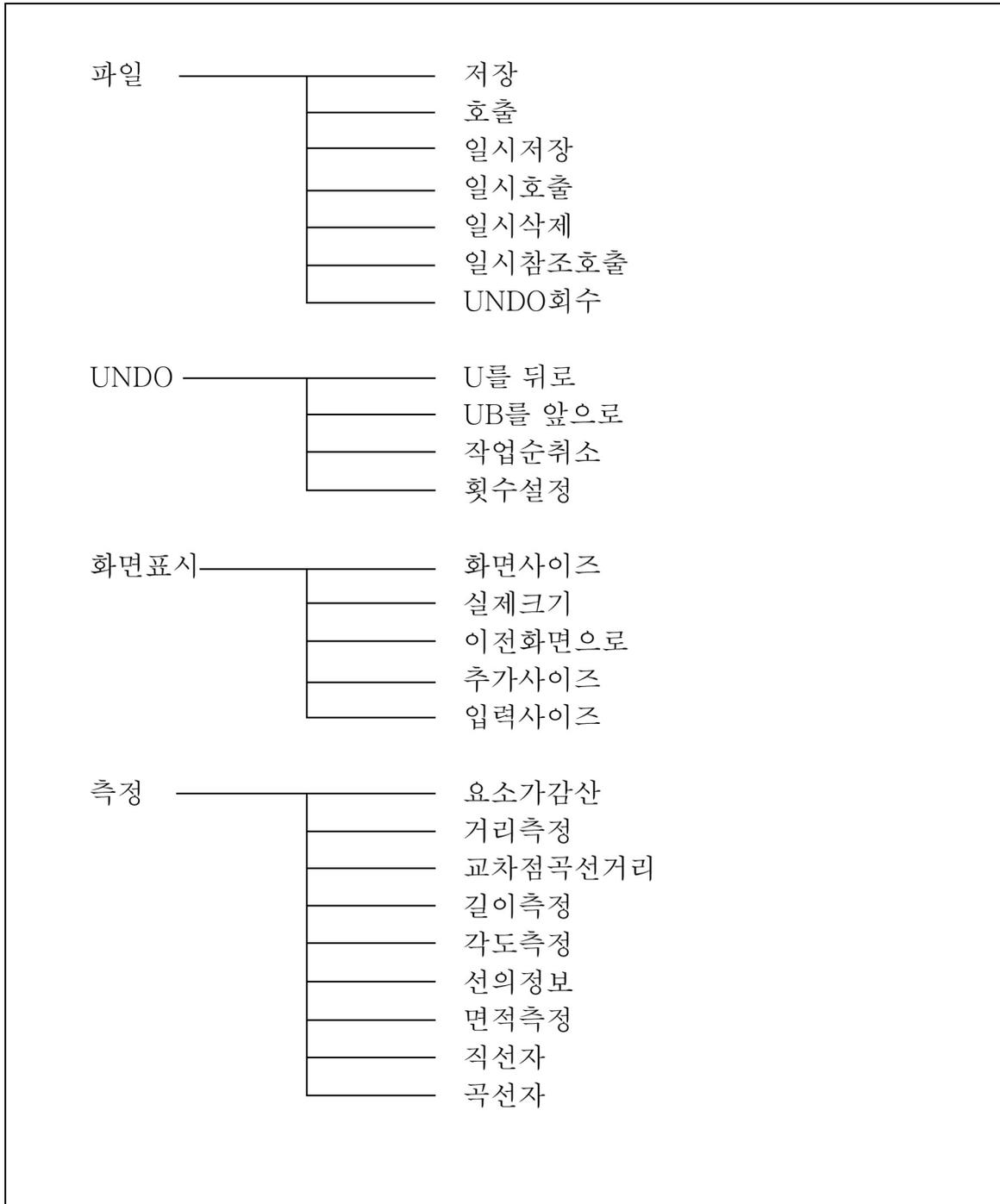
이동 후의 높이는 변화하지 않습니다.??

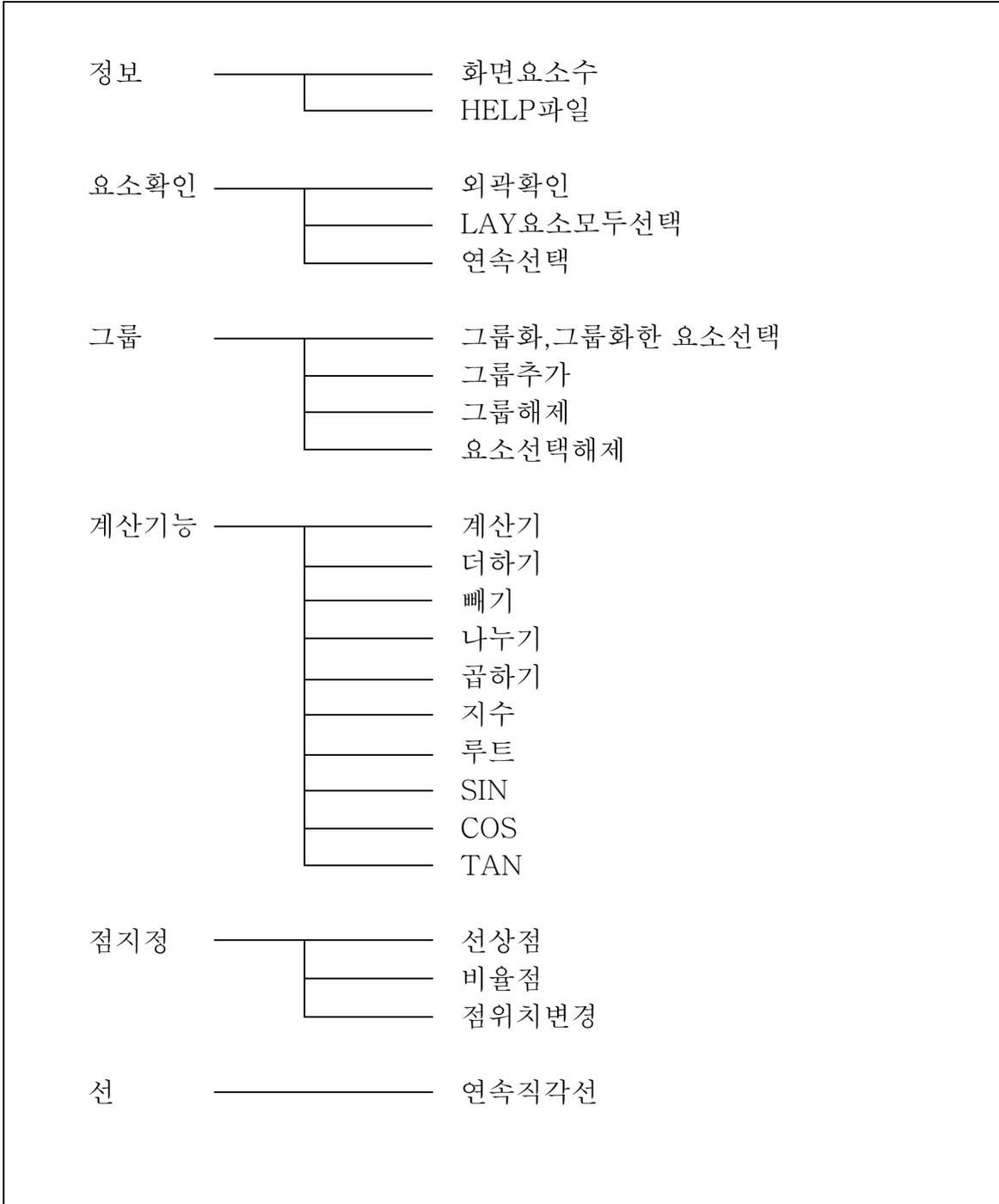
<h2>수직변화</h2>	<p>수직위치를 변경하지 않고, 점을 평행위치로 이동합니다.</p>	<p>p v c</p>
<p>&gt;기점을 지시 : 1</p> <p>&gt;대상의 점열을 지시 : 2</p>	<p>평행의 기점을 지시합니다.??</p> <p>평행 후, 이동할 점을 지시합니다.??</p> <p>이미 기점이 있으면 위치는 변경됩니다.??</p> <p>이미 평행상태에 있으면 점이동은 실행되지 않습니다.??</p>	
<p>&lt;수직변화&gt;</p> <p>수직변화라는 것은 이동할 점에서 수직선을 당겨내어, 그 라인위와 기본 라인과의 평행선의 교점을?? 구하면서 점을 이동시키는 것입니다.??</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="159 1344 734 1724"> </div> <div data-bbox="750 1568 845 1612" style="font-size: 2em;">→</div> <div data-bbox="861 1344 1436 1724"> </div> </div> <p>주) 교점이 구해지지 않을 때는, 무시됩니다. ??</p> <p>이동후의 폭은 변화하지 않습니다.??</p>		

	<b>표시 OFF</b>	점번호가 화면표시되지 않는다.??	p o f f
<div style="text-align: center;">  </div> <p>주) 『표시ON』을 할 때까지, 점번호는 표시되지 않습니다.??</p>			

	<b>표시 ON</b>	점번호를 화면표시 합니다.??	p o n
<div style="text-align: center;">  </div> <p>주) 초기상태에는 『표시ON』이 되어있습니다.??</p>			

## 제5장 기타기능





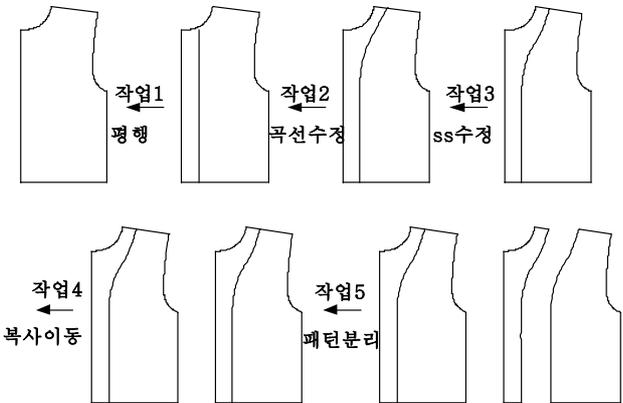
파일	<b>임시저장</b>	화면상의 패턴파일을 하드디스크에 저장합니다.??	s v
<p>s v</p> <p>&gt;저장번호 = 1</p> <p>주) 조작도중에 중지할 때는 <b>CTRL+E</b> 를?? 누릅니다.??</p>		<p>코맨드를 입력합니다.</p> <p>등록할 번호를 입력합니다. ??</p> <p>☆파일명은 숫자만으로 최대 32000까지 등록이 가능합니다. (번호는 1~32000까지의 정수입니다)??</p> <p>☆같은 번호로 등록했을 때는 마지막에 등록한 패턴 파일이 남습니다.??</p>	

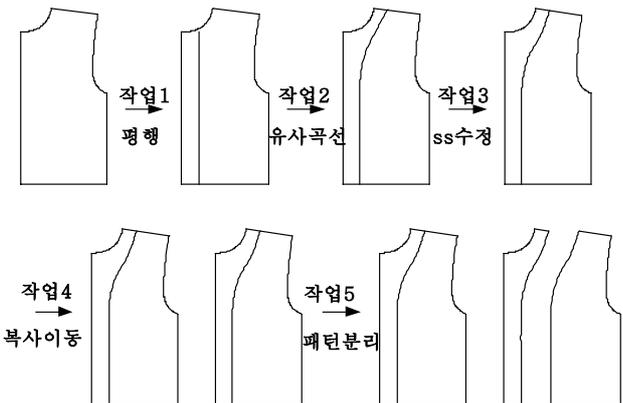
파일	<b>임시호출</b>	『sv』로 등록한 패턴 파일을 불러냅니다.??	l s v
<p>l s v</p> <p>&gt;저장번호 = 1</p> <p>주) 조작도중에 중지할 때는 <b>CTRL+E</b> 를 누릅니다.??</p>		<p>코맨드를 입력합니다.</p> <p>불러낼 번호를 입력합니다.??</p>	

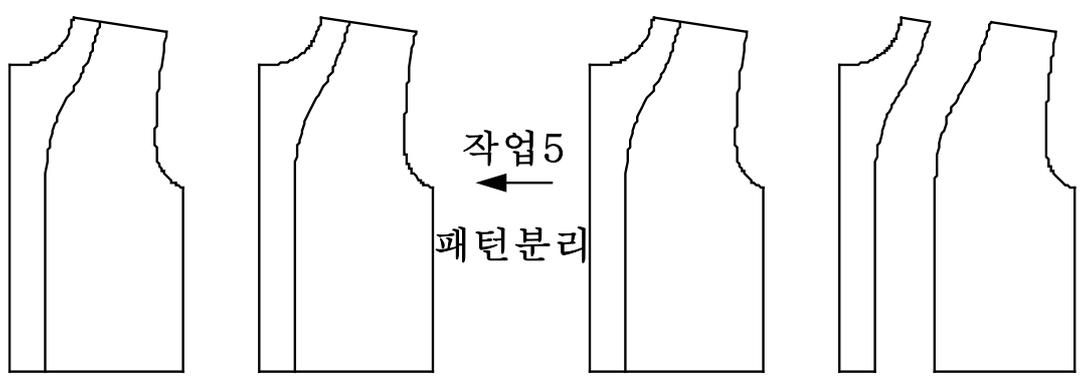
파일	임시삭제	『sv』로 등록된 패턴 파일을 삭제합니다.??	d s v
<p>d s v</p> <p>&gt;저장번호 = 1</p> <p>주) 조작도중에 중지할 때는 <b>CTRL+E</b> 를 누릅니다??</p>		<p>코맨드를 입력합니다.</p> <p>삭제할 번호를 입력합니다.</p> <p>★삭제 후의 패턴화일은 원상복구할 수 없으므로 ?? 주의하십시오.??</p>	

파일	<b>임시 참조 호출</b>	『sv』로 등록된 패턴 파일을 참조합니다.	r s v
<p>예)</p> <p>2 q</p> <p>r s v</p> <p>&gt;저장번호 = 1</p> <p>&gt;표시윈도를 지시 : ▽ 1</p> <p>cm v</p> <p>&gt;이동할 요소를 지시 : 『영역교차내』 ▽ 2 ▽ 3</p> <p>&gt;2점을 지시 : 4 ▽ 5</p> <p>1 q</p>	<p>『표시』 → 『윈도』 → 『2화면』의 코맨드를 입력합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.</p> <p>참조로 불러낼 번호를 입력합니다.??</p> <p>2화면 중에서 어느쪽이든 표시할 윈도를 지시합니다.??</p> <p>이하의 순서는 코맨드 『lsv』와 동시에 처리를 행합니다.</p> <p>★지시한 윈도는 참조화면 (흰색테두리)이 됩니다.??</p> <p>『이동』 → 『복사』 → 『2점간』의 코맨드를 입력합니다.??</p> <p>이동할 패턴을 2점으로 지시합니다.</p> <p>참조화면 (흰색테두리)이 이동할 패턴을 지시하고, 처리 화면(청색테두리)의 이동 후?장소를 지시합니다.??</p> <p>『표시』 → 『윈도』 → 『1화면』의 코맨드를 입력합니다.??</p>		

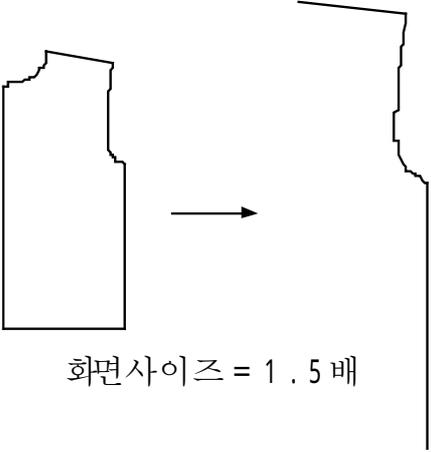
파일	<b>UNDO 횃수</b>	작업중의 패턴파일을 하드디스크에 기억시키기 위한 횃수를 설정합니다.??	u c
<p>u c</p> <p>&gt;되돌릴 횃수 입력 = 5</p> <p>【호출방법】</p> <p>① (CTRL+Alt+화면이동 De l)</p> <p>② 슈퍼 알파를 가동합니다.??</p> <p>③ l s v</p> <p>&gt;저장번호 = - 1</p>		<p>코맨드를 입력합니다.</p> <p>하드디스크에 기억시킬 횃수를 입력합니다.??</p> <p>하드디스크에 입력횃수마다 기억하기 위해, 횃수가 적을수록 처리시간이 걸립니다.?(최대5회까지)??</p> <p>시스템을 재가동합니다.??</p> <p>세이브 번호 = 『파일』 → 『일시호출』의 코맨드를 입력합니다. [- 1] 을 입력합니다.?? 리커버리 데이터는 세이브 번호의 [-1]에 등록되어?? 있습니다.?? (일시등록(sv)할 경우에는 -1을 사용하지 않고, 정수만 사용하십시오)??</p>	

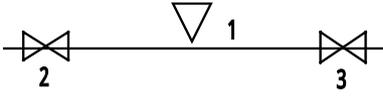
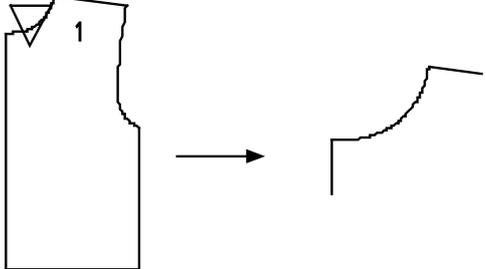
UNDO	<b>U를뒤로</b>	전 작업에 계속 돌아갈 수 있습니다. ??	u b
			
u b	<p>코맨드를 입력합니다.</p> <p>☆최대 5회까지 실행할 수 있습니다.?? (코맨드 『uc』의 횟수지정으로 달라집니다)??</p> <p>계속 . . . 왼쪽 클릭?? 종료 . . . 오른쪽 클릭??</p>		

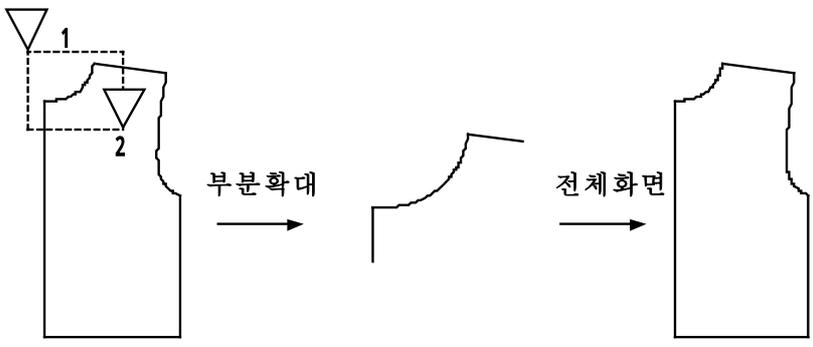
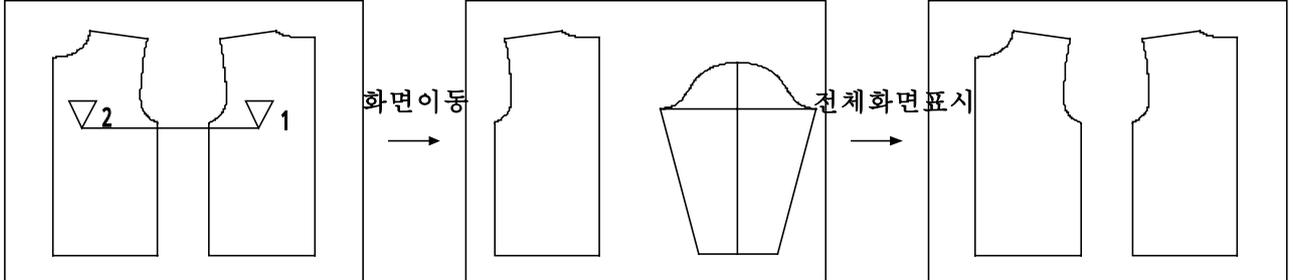
UNDO	<b>UB를앞으로</b>	코맨드 『u』 또는 코맨드 『ub』로 이전작업으로 돌아온 후, 원래의 계획에 계속해서 역되돌리기?? 합니다.??	u f ????
			
u f	<p>코맨드를 입력합니다.</p> <p>☆최대 5회까지 실행할 수 있습니다.?? (코맨드 『uc』의 횟수지정으로 달라집니다)??</p> <p>계속 . . . 왼쪽클릭?? 종료 . . . 오른쪽클릭??</p>		

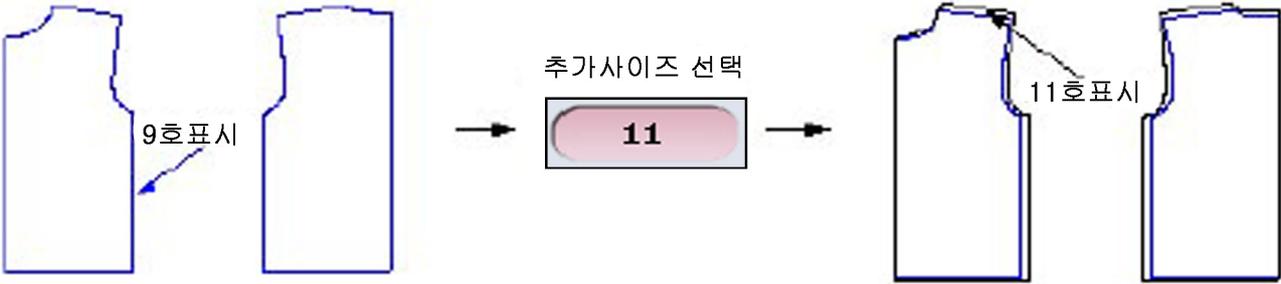
UNDO	<b>작업순취소</b>	이전작업으로 돌아갑니다.??	u
			
u	코맨드를 입력합니다. ☆최대 5회까지 실행할 수 있습니다.?? (코맨드 『uc』의 횡수지정으로 달라집니다)??		

UNDO	<b>횡수설정</b>	횡수설정을 합니다.??	u c
u >UNDO 횡수 (1회부터 5회 -1의경우는무시)= 3  주) 처리를 기억할 수 있는 요소는 500요소 까지입니다.?? 만약 삭제나 이동등으로 500요소를 넘을 때는 작업을 되돌릴 수 없습니다.??	코맨드를 입력합니다.?? 이전작업으로 돌아갈 횡수를 입력합니다.?? ☆최대 5회까지 실행할 수 있습니다.?? [-1]의때는 『u』 『u b』는 실행되지 않습니다.?? ☆횡수를 많이 설정하면 등록횡수가 늘어나므로 처리속 도가 늦어집니다.??		

화면표시	<h2>화면사이즈</h2>	화면 전체의 표시배율을 변경합니다.??	s c f
 <p>화면사이즈 = 1.5 배</p>			
s c f  >크기 = 1.5	코맨드를 입력하세요  배율을 입력합니다.??  [ 1 ] 을 입력하면 화면사이즈는 변경되지 않습니다.?? F 9 와 같은 기능입니다.??		

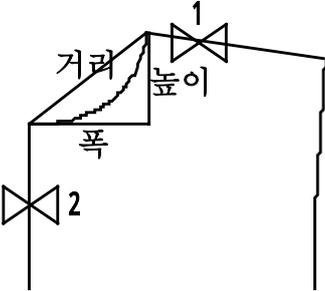
<p>화면표시</p>	<h2 style="text-align: center;">실제크기</h2>	<p>지시한 점을 중심에 표시배율을 변경합니다.??                  ※먼저, 실제크기 표시를 한 화면에서 실치수의 설정을 합니다.</p>	<p style="text-align: center;">r e a l</p>
<p>실제크기의 설정</p> 		<p>실제크기의 표시</p> 	
<p>실제크기표시</p> <p style="text-align: center;">r e a l</p> <p>&gt;크기 (- 1 =주정) = 1</p> <p>&gt;윈도우 중심을 지시 : ▽ 1</p> <p>실제크기 설정</p> <p style="text-align: center;">r e a l</p> <p>&gt;크기 (- 1 =주정) = - 1</p> <p>&gt;윈도우 중심을 지시 : ▽ 1</p> <p>&gt;패턴의 2점을 지시 : 단점 ▷ &lt;2 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;화면상의 표시길이를 입력하십시오 =</p>		<p>☆화면상의 선의 길이를 측정해 둡니다.??                  (작성한 선의 길이와 측정치는 다를가능성이 있습니다.?)</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>표시배율을 입력합니다.??                  ☆ [ 1 ] 을 입력하면 실치수의 표시가 됩니다.??</p> <p>표시할 중심을 지시합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>[ - 1 ] 을 입력합니다.??</p> <p>표시할 중심을 지시합니다.??</p> <p>요소의 2점을 지시합니다.??</p> <p>계측치를 입력합니다.??</p>	

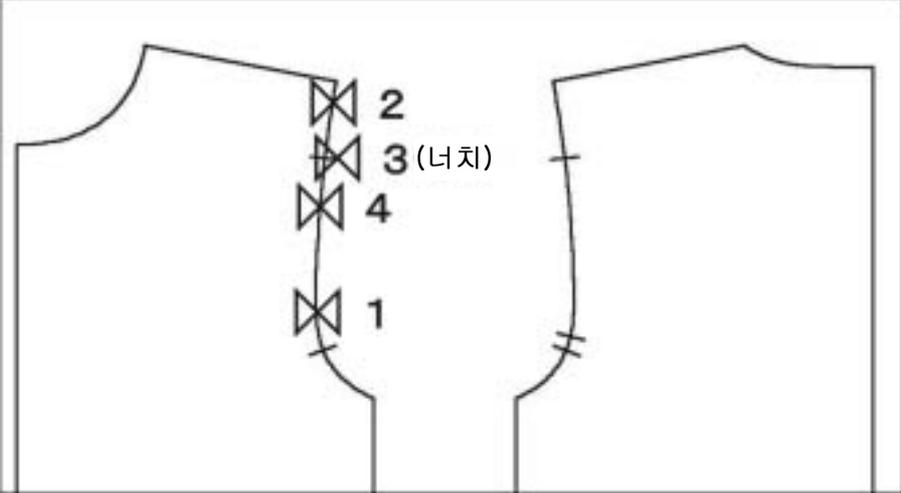
화면표시	<b>이전 화면으로</b>	이전 화면표시로 돌아가고 싶을 때 사용합니다.??	v
<p>부분 확대 → 이전 화면??</p>  <p>부분 확대 → 전체 화면표시 ??</p> 			
v	코맨드를 입력합니다.??		

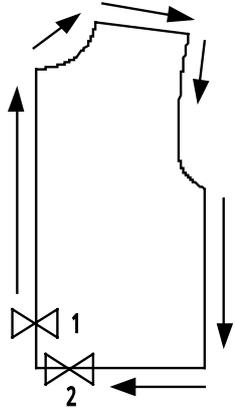
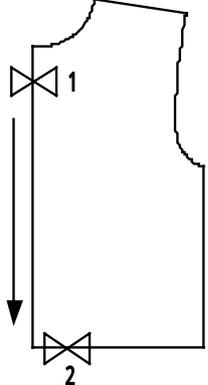
<p>화면표시</p>	<h1>추가사이즈</h1>	<p>화면에 표시되어있는 lay에 다른 lay를 겹쳐서 ?? 표시합니다.??</p>	<p>a l a y</p>
			
<p>a l a y</p>	<p>코맨드를 입력합니다. ??</p>  <p>추가할 사이즈를 지시합니다.??</p> <p><b>임의</b> . . . 임의의 lay를 지시할 때 사용합니다.??</p> <p>  . . . 사이즈 페이지를 바꿀 때 사용합니다.??</p> <p> </p>		



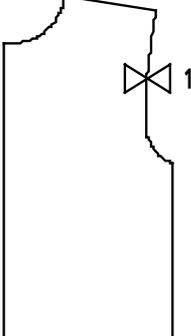
측정	<h2 style="margin: 0;">요소가감산??</h2>	복수의 요소를 가감산할 수 있습니다.?? m-
<p>더하기??</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>빼기 ??</p> <div style="text-align: center;"> </div>		
<p>예) 앞 AH과 뒷AH의 길이를 더할 때 ?? m-</p> <p>&gt;제 1요소 : ▷◁1 ▷◁2 ▷◁3 ▷◁4? [오른쪽클릭]</p> <p>&gt;제 2요소 : 계 53. 360 [오른쪽클릭]</p> <p>예) 소매산 곡선에서 AH곡선의차를 구할 때?? (이세량을 구할때) m-</p> <p>&gt;제 1요소 : ▷◁1 ▷◁2 [오른쪽클릭]</p> <p>&gt;제 2요소 : ▷◁3 ▷◁4 [오른쪽클릭]</p> <p>계 1. 896 [오른쪽클릭]</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>앞AH과 뒤AH을 지시하고 오른쪽 클릭합니다.??</p> <p>덧셈일 때, 제 2의 요소는 없으므로 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>화면의 하단중앙에 수치가 표시됩니다. ?? 다음의 측정이 없을 때는, 오른쪽 클릭으로 취소합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>앞뒤소매산 곡선을 지시하고 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>앞뒤AH을 지시하고 오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>화면 하단중앙에 수치가 표시됩니다. ?? 다음 측정이 없을 때는 오른쪽 클릭으로 취소합니다.??</p>	

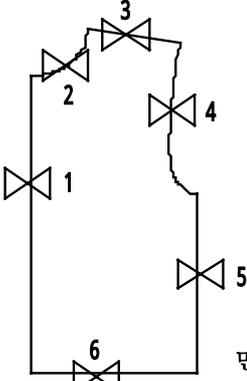
측정	<h2 style="text-align: center;">거리측정</h2>	요소상의 2점을 지시함에 의해 간격, 폭, 높이를 측정합니다.??	d s
			
d s  >2점을 지시 : 단점 ▷ ◁1 ▷ ◁2??  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">거리 11.5</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">폭 9</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">높이 7</div> </div> <p style="text-align: right;">[오른쪽클릭]</p>	코맨드를 입력합니다.??  측정할 요소상의 2점을 지시합니다.??  ☆점모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능  화면 하단중앙에 측정치가 표시됩니다.??  측정할 것이 없을 때는 오른쪽 클릭으로 취소합니다.??		

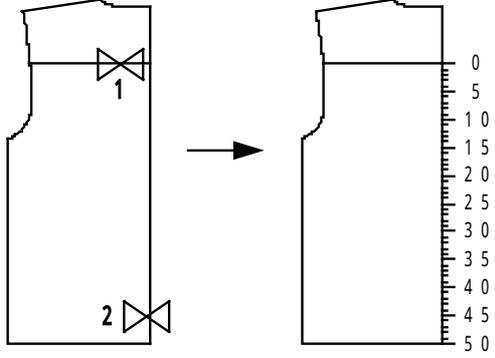
측정	<h2 style="text-align: center;">교차점곡선거리</h2>	패턴의 중간위치까지의 길이를 측정합니다.??	n s
			
<p>n s</p> <p>&gt;측정요소를 지정 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;개시위치를 지시 : 단점 ▷ &lt;2??</p> <p>&gt;종료위치를 지시 : 교점 ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;제2의 요소를 지시 : ▷ &lt;4??</p> <p>&gt;종료위치를 지시 : [수치 : 1 1] 교점 [오른쪽클릭]</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>측정할 패턴을 지시합니다.??</p> <p>측정할 패턴의 개시점을 지시합니다.??</p> <p>☆점 모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능??</p> <p>교점의 제 1의 요소를 지시합니다.??</p> <p>☆점 모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능??</p> <p>교점의 제2요소를 지시합니다.??</p> <p>측정치가 표시됩니다.??</p> <p>다음 측정할 것이 없을 때는 오른쪽 클릭으로 취소합니다.???</p>		

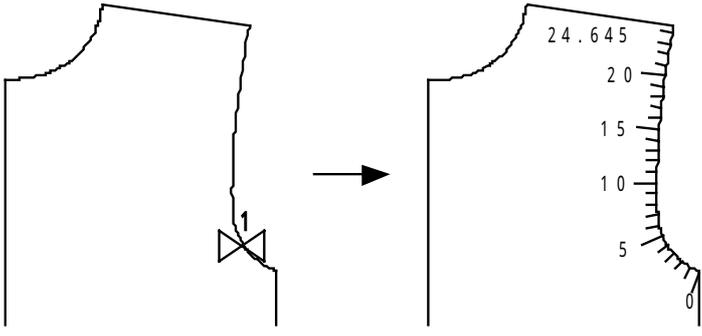
측정	<h2 style="text-align: center;">길이 측정</h2>	연속된 복수의 패턴의 길이를 측정합니다.??	l n
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>앞중심 밑단이 시작점인 경우</p> <p>수치: 167.023</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>앞중심 목라인이 시작점인 경우</p> <p>수치: 54.5</p> </div> </div>			
<p><b>n c g</b></p> <p>&gt;개시패턴을 지시 : ▷◁1??</p> <p>&gt;종료점을 지시 : ▷◁2 ??</p> <p>&gt;개시패턴을 지시 : <b>[수치 : 157.3]</b></p> <p style="text-align: right;">[오른쪽클릭]</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>측정할 요소를 지시합니다.??</p> <p>측정할 요소의 종료점을 지시합니다.??</p> <p>합계치가 표시됩니다.??</p> <p>다음 측정할 것이 없을 때는 오른쪽 클릭으로 취소합니다.????</p>		

측정	각도측정	각도를 측정합니다.??	a n g
<p>예) 수치와 직선의 각도를 측정합니다.??</p> <p>a n g</p> <p>&gt;각의 정점을 지시 : 단점 ▷ ◁1??</p> <p>&gt;다른 2점을 지시 : 단점 ▷ ◁2 ▷ ◁3??</p> <p>&gt;각의 정점을 지시 : [수치 1 3. 2 5] 단점 [오른쪽클릭]</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>측정할 각의 정점을 지시합니다.??</p> <p>☆점 모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능??</p> <p>각을 구성할 패턴의 2점을 지시합니다. ??</p> <p>☆반시계방향으로 2점을 지시합니다.??</p> <p>점 모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능??</p> <p>각도가 표시됩니다. ??</p> <p>다음 측정할 것이 없을 때는 오른쪽 클릭으로 취소합니다.??</p>		
<p>예) 직선과 곡선의 각도를 측정합니다. ??</p> <p>a n g</p> <p>&gt;각의 정점을 지시 : 단점 ▷ ◁1??</p> <p>&gt;다른 2점을 지시 : 단점 ▷ ◁2??</p> <p>&gt;다른 2점을 지시 : 단점 [수치 : 1] ▷ ◁3??</p> <p>&gt;각의 정점을 지시 : [수치 8 8. 1] 단점 [오른쪽클릭]</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>측정할 각의 정점을 지시합니다.??</p> <p>각을 구성할 패턴의 1점째를 지시합니다.??</p> <p>☆반시계방향으로 2점을 지시합니다??</p> <p>각을 구성할 곡선의 단점에서 몇cm의 장소에서 측정할 것인가를 입력하고, 2번째점을 지시합니다.??</p> <p>각도가 표시됩니다.??</p> <p>다음 측정할 것이 없을 때는 오른쪽 클릭으로 취소합니다.??</p>		

측정	<b>선의정보</b>	패턴의 길이를 측정합니다.??	v e r
 <p data-bbox="598 649 1189 683">곡 선 LAY 43:9호 GRP 0 점 7 길이 24.64</p>			
<p data-bbox="167 705 247 728">v e r</p> <p data-bbox="135 772 327 840">&gt;요소를 지시 : ▷ ◁1??</p> <p data-bbox="167 873 686 940">&gt;곡 선 LAY 43 GRP 1 점 9 길이 24.64</p> <p data-bbox="135 974 343 1008">&gt;요소를 지시 :</p>		<p data-bbox="742 705 1045 739">코맨드를 입력합니다.??</p> <p data-bbox="742 772 1109 806">측정할 패턴을 지시합니다.??</p> <p data-bbox="742 873 1460 940">요소타입 (선·곡선등), 레이어 번호, 그룹번호,?점 (곡선의 구성점), 길이가 표시됩니다.??</p> <p data-bbox="742 974 1492 1008">다음 측정할 것이 없을 때는 오른쪽 클릭으로 취소합니다.??</p>	

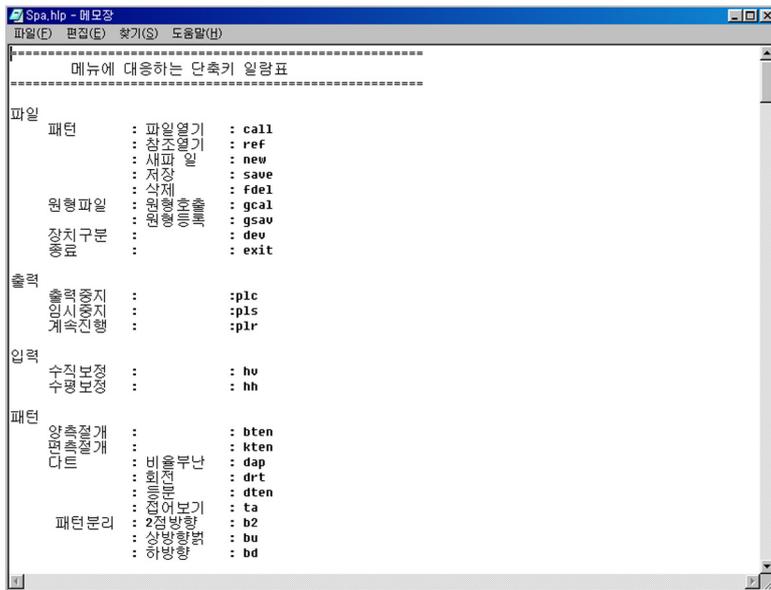
측정	<b>면적측정</b>	패턴의 면적을 측정합니다.	m s e k i
 <p data-bbox="837 1556 1013 1590">면적 1392.3</p>			
<p data-bbox="135 1646 694 1713">&gt;요소의 영역을 시계방향 순으로 지시 : ▷ ◁1 ▷ ◁2 ▷ ◁3 ▷ ◁4 ▷ ◁5 ▷ ◁6??</p> <div data-bbox="143 1747 359 1780" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p data-bbox="143 1747 359 1780">면적 1392.3</p> </div>		<p data-bbox="742 1646 1204 1680">패턴을 구성할 요소를 지시합니다.??</p> <p data-bbox="742 1747 1444 1814">★패턴의 외주요소의 면적을 측정할대는, 코맨드 Z가?? 사용가능합니다.??</p> <p data-bbox="742 1848 1444 1915">★측정할 패턴이 연결되어 있지 않아도, 연장된 패턴?? 으로서 면적을 측정합니다.??</p>	

측정	<b>직선자</b>	지시한 2점에 자를 표시합니다.??	m
			
m	>2점을지시 : 단점 ▷ <1 ▷ <2 ??		코맨드를 입력합니다.?? 표시할 2점을 지시합니다. ?? ☆점 모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능?? 『재표시』를 하면 화면상의 자표시가 지워집니다.??

측정	<b>곡선자</b>	지시한 패턴에 자를 표시합니다.??	m c
			
m c	>요소를 지시 : ▷ <1??		코맨드를 입력합니다.?? 표시할 패턴을 지시합니다.?? ☆ 자표시는 지시축이 0cm 가 됩니다.?? 『재표시』를 하면 화면상의 자표시가 지워집니다.??

정보	<b>화면요소수</b>	데이터 베이스 정보를 표시합니다.??	<b>d a t a</b>
<b>d a t a</b> 요소 1 2 3 0    격납 1 2 9 0		코맨드를 입력합니다.?? 화면아래에 요소수와 격납수가 표시됩니다.?? ☆요소 . . . 실제 존재하는 데이터수를 나타냅니다.?? 격납 . . . 사용하고 있는 데이터 베이스의 크기를?? 나타냅니다.?? (데이터를 격납해두기 위한 영역의 크기)?? ☆처리할 수 있는 요소수는 10,000요소까지입니다.?? 『파일』 - 『패턴』 - 『등록』 · 코맨드 『일시등록(sv)』?? 을 실행하면 <b>요소수</b> 와 <b>격납수</b> 와 같은 수치로 됩니다.	

정보	<b>Help파일??</b>	코맨드의 일람표를 작업화면에 표시합니다.??	?
? >Help 파일명=		코맨드를 입력합니다.?? Help 파일명을 입력합니다.?? ☆Enter . . . 코맨드 일람표가 텍스트에서 표시됩니다.?? 사용방법은 Window의 메모장과 같습니다.	



요소 확인	<h2>외곽 확인</h2>	외곽을 지시합니다.	<b>z</b>
<p>예) 시점을 삭제합니다. ??</p> <p>d</p> <p>&gt;삭제할 요소를 지시 : z</p> <p>&gt;영역의 2점을 지시 : 1 ∇2</p> <p>&gt;개시위치를 지시 : ∇3</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>패턴을 대각의 2점으로 감쌉니다.??</p> <p>외곽의 개시위치를 지시합니다.?? ★패턴의 좌측하단이 개시위치입니다.??</p>		
<p>예2) 1패턴의 외곽확인 ??</p> <p>z</p> <p>&gt;영역의 2점을 지시 : ∇1 ∇2</p> <p>&gt;개시위치를 지시 : ∇3</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>패턴을 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>외곽의 개시위치를 지시합니다.?? ★패턴의 좌측하단이 개시위치입니다.??</p> <p>※외곽이 모두 감싸져있으면 패턴 좌측하단에 적색표시, 외곽선은 파랗게 표시됩니다.??</p> <p>※외곽이 감싸져 있지 않으면 도중에 적색의?둥근표시, 외곽선은 노란색으로 표시됩니다.??</p> <p>전후의 선을 확인하고 수정하십시오.??</p>		

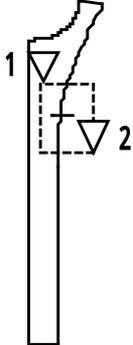
요소확인	<b>LAY요소모두선택</b>	화면에 복수 사이즈가 표시되어 있을 때, 지정된 사이즈가 선택됩니다.	<b>s l a y</b>
<p>예) 지정된 사이즈를 이동합니다.??</p> <p><b>m v</b></p> <p>&gt;이동할 요소를 지시 : <b>s l a y</b></p> <p>&gt; 1개의 요소지시 : ▷ ◁1??</p> <p>&gt;이동할 요소를 지시 : [ 1 2] [오른쪽클릭]</p> <p>&gt;2점을 지시 : ▽ 2 ▽ 3</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>선택할 패턴의 요소를 지시합니다.??</p> <p>★1개의 요소를 지시함에 의해, 그 사이즈에 그려져 있는 모든 패턴을 선택합니다.??</p> <p>오른쪽을 클릭합니다.??</p> <p>이동방향, 거리를 나타낼 2점을 지시합니다.??</p>		

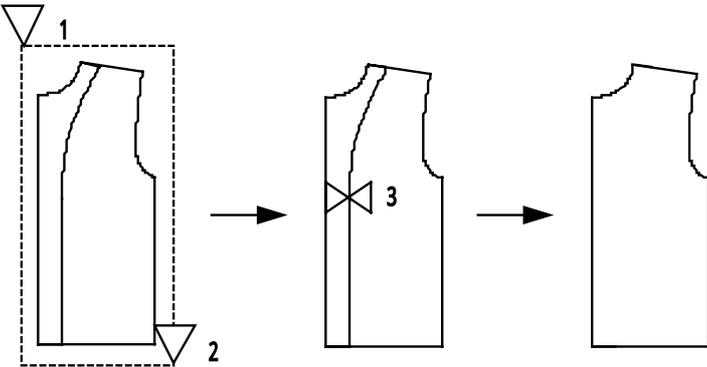
요소 확인	연속선택	지시한 요소까지의 요소를 선택합니다.	c g
<p>예) 뒷 옆 몸판을 이동합니다.??</p> <p>m v</p> <p>&gt;이동할 요소를 지시 : c g</p> <p>&gt;개시패턴을 지시 : ▷ &lt;1??</p> <p>&gt;종료점을 지시 : ▷ &lt;2??</p> <p>&gt;분기점이므로 다음패턴을 지시 : ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;분기점이므로 다음패턴을 지시 : ▷ &lt;4??</p> <p>&gt;분기점이므로 다음패턴을 지시 : ▷ &lt;5??</p> <p>&gt;2점을 지시 : ▽ 6 ▽ 7</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>측정할 요소의 개시위치를 지시합니다.??</p> <p>측정할 요소의 완료위치를 지시합니다.??</p> <p>요소가 복수이므로, 어느쪽의 요소를 측정할 것인지 지시합니다.??</p> <p>이미 분기점이 있는 경우에는, 다음의 요소를 지시합니다.??</p>		

그룹	<b>그룹화</b>	복수의 요소·패턴을 그룹화 합니다.??	s g
그룹	<b>그룹화한요소선택</b>	그룹화 된 요소, 패턴을 그룹선택합니다.	g
<p>예) 몸판에 심지를 겹쳐서 그레이딩한 후, 심지를 이동합니다.</p> <p>s g</p> <p>&gt;그룹으로 할 요소지시 : 『영역교차내』 ▽1 ▽2</p> <p>m v</p> <p>&gt;이동할 요소를 지시 : g</p> <p>&gt;1개의 요소 : ▷ &lt;3??</p> <p>&gt;2점을 지시 : 단점 ▷ &lt;4 ▷ &lt;5??</p>		<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>그룹화할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>그룹화한 1개의 패턴을 지시합니다.??</p> <p>이동방향, 거리를 나타낼 2점을 지시합니다.??</p>	

<p>그레이딩을 실행하고, 심지를 이동합니다. ??          이때, 그레이딩 된 심지도 기본 사이즈와 ??          같은 그룹이 됩니다.??</p> <p><b>m v</b></p> <p><b>&gt;이동할 요소를 지시 :</b>  <b>g</b></p> <p><b>&gt;1개의 요소 :</b>          ▷ &lt;6??</p> <p><b>&gt;2점을 지시 :</b>          ▽7 ▽8</p> <p>주) 그룹화 된 패턴을 복사하면, 복사된 패턴도??          같은 그룹이 되므로, 이동이나 삭제를 하면 ??          같은 식으로 처리됩니다. 복사 후, 어느쪽이          든 패턴을 그룹해제해줄 것을 권합니다.??</p>	<p>☆점 모드, 『단점』 『임의점』 등도 가능??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>그룹화한 1개의 패턴을 지시합니다.??</p> <p>이동방향, 거리를 나타낼 2점을 지시합니다.??</p>
--	--

그룹	<h2 style="text-align: center;">그룹 추가</h2>	기본 『sg』 한 요소에 추가합니다.??	a g
<p>예) 그룹세트한 심지에 맞춤표시를 추가합니다.??</p> <p>a g</p> <p>&gt;원래 그룹의 요소지시 : g ▷◁1??</p> <p>&gt;추가할 요소 지시 : 『영역내』 ▽2 ▽3</p>		<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>추가할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p>	

그룹	<b>그룹해제</b>	코맨드 『sg』 한 요소를 해제합니다.??	r g
			
<p>r g</p> <p>&gt;그룹에서 해제할 요소를 지시 : 『영역내』 ▽1 ▽2</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>해제할 요소를 대각의 2점으로 지시합니다.</p>		

그룹	<b>요소선택해제</b>	지시한 요소를 대상요소에서 제외 시킵니다.	r
			
<p>예) 패턴을 이동합니다.??</p> <p>m v</p> <p>&gt;이동할 요소를 지시 : 『영역교차내』 ▽1 ▽2</p> <p>&gt;이동할 요소를 지시 : [ 7 ]</p> <p>r</p> <p>&gt;지시요소에서 제외할 요소를 지시 : ▷◁3?? [오른쪽클릭]</p> <p>&gt;2점을 지시 : ▽4 ▽5</p>		<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>이동할 패턴을 대각의 2점으로 지시합니다.</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>이동시키고 싶은 요소를 지시합니다.??</p> <p>이동방향, 거리를 나타낼 2점을 지시합니다.??</p>	

계산기능	<b>계산기</b>	계산을 실행합니다.	c a
<p>예) 더하기를 합니다.??</p> <pre> c a &gt;=     2 &gt;= [수치 : 2]     +  &gt;= [수치 : 2]  [+]     5  &gt;= [수치 : 7]         </pre>		<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>수치를 입력합니다.??</p> <p>사칙연산부호를 입력합니다. ??</p> <p>☆더하기 . . . . +  빼기 . . . . -  나누기 . . . . /  곱하 기 . . . . *  루 트 . . . . s q r t  싸인 . . . . s i n  코싸인 . . . . c o s  탄젠트 . t a n</p> <p>더할 수치를 입력합니다.??</p> <p>계산결과가 표시됩니다.??</p> <p>수치입력후 · 연산 key입력후에는 반드시 Enter키를 누릅니다.??</p>	

계산기능	더 하기	덧셈을 합니다.??	+
<p>예) 덧셈을 합니다.??</p> <pre> c a &gt;=     2 &gt;= [수치 : 2]     + &gt;= [수치 : 2]  [+]     5 &gt;= [수치 : 7]                     </pre>		<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>수치를 입력합니다.??</p> <p>사칙연산부호를 입력합니다. ??</p> <p>더할 수치를 입력합니다.??</p> <p>계산결과가 표시됩니다.??</p> <p>수치입력 후 · 연산 key입력후에는 반드시 Enter키를 누릅니다??</p>	

계산기능	빼 기	뺄셈을 합니다.??	-
<p>예) 뺄셈을 합니다.??</p> <pre> c a &gt;=     5 &gt;= [수치 : 5]     - &gt;= [수치 : 5]  [-]     5 &gt;= [수치 : 3]                     </pre>		<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>수치를 입력합니다.??</p> <p>사칙연산부호를 입력합니다. ??</p> <p>뺄 수치를 입력합니다.??</p> <p>계산결과가 표시됩니다.??</p> <p>수치입력 후 · 연산 key입력후에는 반드시 Enter키를 누릅니다??</p>	

계산기능	<b>나 누 기</b>	나눗셈을 합니다.??	/
예) 나눗셈을 합니다.??  c a  >= 6  >= [수치 : 6] /  >= [수치 : 6]    [ / ] 2  >= [수치 : 3]		코맨드를 입력합니다.??  수치를 입력합니다.??  사칙연산부호를 입력합니다. ??  나눌 수치를 입력합니다.??  계산결과가 표시됩니다.??  수치입력 후 · 연산 key입력후에는 반드시 Enter키를 누릅니다??	

계산기능	<b>곱 하 기</b>	곱셈을 합니다.??	*
예) 곱셈을 합니다.??  c a  >= 5  >= [수치 : 5] *  >= [수치 : 5]    [ * ] 2  >= [수치 : 1 0]		코맨드를 입력합니다.??  수치를 입력합니다.??  사칙연산부호를 입력합니다. ??  곱할 수치를 입력합니다.??  계산결과가 표시됩니다.??  수치입력후 · 연산 key입력후에는 반드시 Enter키를?? 누릅니다??	

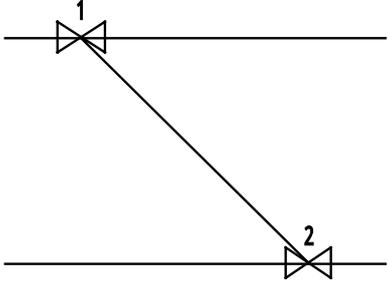
계산기능	<b>지 수</b>	지수계산을 합니다.??	* *
예) 지수계산을 합니다.??  c a  >= 2  >= [수치 : 2] * *  >= [수치 : 2]   [ * * ] 3  >= [수치 : 8]		코맨드를 입력합니다.??  수치를 입력합니다.??  사칙연산부호를 입력합니다. ??  지수계산의 수치를 입력합니다.??  계산결과가 표시됩니다.??  수치입력 후 · 연산 key입력후에는 반드시 Enter키를?? 누릅니다??	

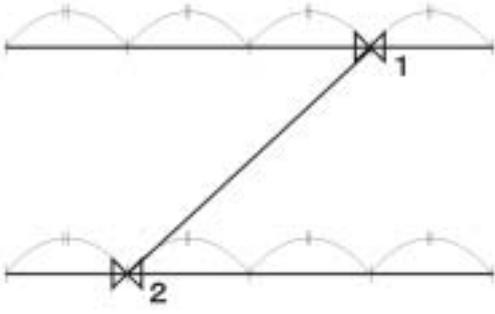
계산기능	<b>루 트</b>	루트계산을 합니다.??	s q r t
예) 루트계산을 합니다.??  c a  >= s q r t  >= [s q r t] 2  >= [수치 : 1. 4 1 4] 2		코맨드를 입력합니다.??  사칙연산부호를 입력합니다. ??  수치를 입력합니다.??  계산결과가 표시됩니다.??  수치입력 후 · 연산 key입력후에는 반드시 Enter키를?? 누릅니다??	

계산기능	<b>S I N</b>	SIN계산을 합니다.??	<b>s i n</b>
예) sin계산을 합니다.??  <code>c a</code>  <code>&gt;=</code> <code>    s i n</code>  <code>&gt;= [s i n]</code> <code>    3 0°</code>  <code>&gt;= [수치 : 0. 5]</code>		코맨드를 입력합니다.??  사칙연산부호를 입력합니다. ??  수치를 입력합니다.??  계산결과가 표시됩니다.??  수치입력 후 · 연산 key입력후에는 반드시 Enter키를?? 누릅니다??	

계산기능	<b>C O S</b>	COS계산을 합니다.	<b>c o s</b>
예) cos계산을 합니다.??  <code>c a</code>  <code>&gt;=</code> <code>    c o s</code>  <code>&gt;= [c o s]</code> <code>    2</code>  <code>&gt;= [수치 : 0. 9 9 9]</code>		코맨드를 입력합니다.??  사칙연산부호를 입력합니다. ??  수치를 입력합니다.??  계산결과가 표시됩니다.??  수치입력 후 · 연산 key입력후에는 반드시 Enter키를?? 누릅니다??	

계산기능	TAN	TAN 계산을 합니다.??	t a n
<p>예) tan 계산을 합니다.??</p> <pre> c a &gt;=     t a n &gt;= [ t a n ]     2 &gt;= [수치 : 0. 035]</pre>		<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>사칙연산부호를 입력합니다. ??</p> <p>수치를 입력합니다.??</p> <p>계산결과가 표시됩니다.??</p> <p>수치입력 후 · 연산 key입력 후에는 반드시 Enter키를?? 누릅니다??</p>	

점지정	<b>선 상 점</b>	요소상에 자유로운 점을 지시합니다.??	o
			
<p>예) 요소상의 선상점에 2점선을 그립니다.</p> <p> </p> <p>&gt;2요소<span style="color: red;">의</span> 단점을 지시 : <span style="color: red;">단점</span> 0</p> <p>&gt;2요소<span style="color: red;">의</span> 단점을 지시 : <span style="color: red;">선상점</span> ▷ &lt;1 ▷ &lt;2 ??</p>		<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>2개요소의 연결하고 싶은 요소상의 점을 지시합니다.??</p>	

점지정	<b>비 율 점</b>	요소상의 길이를 비율로 구한 점을 지시합니다.??	p
			
<p>예) 2개의 요소에 같은 비율점을 선택합니다.</p> <p> </p> <p>&gt;2요소<span style="color: red;">의</span> 단점을 지시 : <span style="color: red;">단점</span> p</p> <p>&gt;2요소<span style="color: red;">의</span> 단점을 지시 : <span style="color: red;">비율점</span> 0. 2 5    ▷ &lt;1 ▷ &lt;2 ??</p>		<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>2개요소의 연결하고 싶은 요소상의 점을 지시합니다.??</p> <p>★비율은 소수점에서 입력합니다.??</p> <p>1 / 2 → 0. 5      1 / 3 → 0. 3 3 3 1 / 4 → 0. 2 5      3 / 4 → 0. 7 5</p>	

점지정	<h2 style="text-align: center;">점위치변경??</h2>	지시한 점을 기준으로 새로운 목표가 되는 점을 좌표치에서 지시합니다.??	l o c
<p>예) 선을 이동한다.</p> <p> </p> <p>&gt;2점요소의 단점을 지시 : <b>[끝점]</b>          ▷◁1 ? l o c</p> <p>&gt;로컬의 점을 지시 : <b>[끝점]</b>          ▷◁2?? y 1</p>	<p>코맨드를 입력합니다.??</p> <p>선의 시작점을 지시하고, 코맨드를 입력합니다.??</p> <p>2번째점 (중점)을 지시하고, 이동방향을 좌표치에서 입력합니다.</p> <div style="text-align: center;"> </div>		

선	<h2 style="text-align: center;">연속직각선</h2>	지시한 점을 수평, 수직으로 묶을 연속선을 그립니다.	c
c   >2점을 지시 : ▽ 1   ▽ 2  >다음점을 지시 : ▽ 3  >다음점을 지시 : <b>끝점</b> ▷ ◁ 4??		코맨드를 입력합니다.? 1번째점 · 2번째의점을 지시합니다.??  3번째점을 지시합니다.?? ☆점 모드, 『끝점』 『임의점』 등도 가능?? 4번째점을 지시합니다.?? ☆점 모드, 『끝점』 『임의점』 등도 가능?? x,y를 사용하여 선을 그릴 수 있습니다.????	

**PLUS COMMAND**

<b>파일</b>		<b>편집</b>	bze	<b>외측확인</b>	smb	<b>원상태로</b>	ckb	<b>임의이동</b>	cdm	<b>지정</b>	saz
+ 파일		+ <b>등분분할</b>		<b>양측확인</b>	smb	<b>이동</b>	ckm	<b>회전</b>		+ <b>외곽노라</b>	
파일열기	call	상방향	beu	단차이동	smm	지정이동	cka	+ 회전		전체	aap
참조열기	ref	하방향	bed	시점삭제	cpd	반전회전	ckam	각도지정	rt	지정	sap
새파일	new	좌방향	bel	시점확인	cpsm	<b>겹침확인</b>	pac	회전량	re	+ <b>외곽흰색</b>	
지장	save	우방향	ber	시점연동	nre	<b>선의 종류</b>		3점지정	rt3	전체	aaw
패턴삭제	pdel	직각절개	beq	연동삭제		곡선	crv	점점지정	rtt	지정	saw
패턴이동	pmv	각도절개	bea	연동복원		평행	pl	통과회전	rtp	+ <b>외곽삭제</b>	
패턴복사	pcop	편측절개	bee	연동표시		2점선	l	임의회전	dr	전체	aad
항목변경		양측절개	beb	+ 색지정		연속선	lc	+ 복사회전		지정	sad
+ 원형파일		+ <b>지정분할</b>		비표시	cna	수평선	lh	각도지정	crt	영역표시	son
원형호출	gcal	상방향	bsu	파란색		수직선	lv	회전량	cre	<b>속성</b>	
원형등록	gsav	하방향	bsd	빨간색		직각선	lq	3점지정	crt3	+ 색지정	
+ <b>등쪽곡선</b>		좌방향	bsl	보라색	cpa	3점원	a3	점점지정	crtt	파란색	blue
곡선지장	csav	우방향	bsr	초록색		사각BOX	box	통과회전	crtp	빨간색	red
곡선열기	ccal	직각절개	bsq	하늘색		+ 기타		임의회전	cdr	보라색	purp
길이조정		각도절개	bsa	노랑색		연장선	lt	+ 보정		초록색	gree
표시	con	편측절개	bse	흰색	cwa	각도선	la	수직보정	vv	하늘색	mizu
삭제	cdei	양측절개	bsb	+ 색변경		점선	ld	수평보정	hh	노란색	yell
+ 자료정리		부속분리	bx	비표시	cn	2점선	ld2	보정	cy	흰색	whit
자료삭제	fdel	선자르기	c	파란색		등분선	ldq	복사보정	ccy	+ 색변경	
자료이동	fmv	<b>기호</b>		빨간색		2각도선	la2	<b>반전</b>		파란색	cblu
자료복사	fcop	+ 1-기호		보라색	cp	중간곡선	lct	+ 반전		빨간색	cred
장치구분	dev	직각결선	qaz	초록색		반지름원	cc	2점반전	mir	보라색	cpur
포트	pt	평행결선	paz	하늘색		지름원	cd	수직반전	vm	초록색	cgre
+ <b>환경</b>	env	반시계		노랑색		변경중심	crc	수평반전	hm	하늘색	cmiz
배경색	bcol	시계방향		흰색	cw	임의평행	pp	선반전	ml	노란색	cvel
메뉴표사수	menu	임의결선	zim	<b>그레이딩</b>		연속직각	lcl	+ 복사반전		흰색	cwhi
메뉴문자크기	font	스티치	st	+ 절개선		<b>수정</b>		2점반전	cmir	+ 색지정	
계산기 on	calon	W스티치	wst	선입력	gl	양측수정	b	수직반전	cvm	실선	sol
계산기 off	calof	이세표시	gaz	점이동	glm	편측수정	k	수평반전	chm	점선	dash
종료	exit	터크접기	tuca	점추가	glp	중간수정	j	선반전	cml	1점파선	ds1
<b>입력</b>		터크	tuc	양지정	gi	각수정	fil	<b>삭제</b>		2점파선	ds2
패턴입력	digl	사선	ht	+ 식지정		2각수정	dfil	지정삭제	d	+ 선변경	csol
추가입력	fit	화살표	arw	SPEC표	gb	각결정	kl	전체삭제	dela	실선	cdas
수직보정	cy	골표시	w	식입력	gbi	선수정	cm	<b>패턴작성</b>		점선	cds1
수평보정	hh	+ 2-기호		+ 포인트		길이조정	n	테일러	teri	1점파선	cds2
+ <b>펜입력</b>		단추	bt	양지정	gpt	곡선요소	saa	2장소매	sl2	2점파선	cds2
패턴입력	pig	상SNAP	snpo	식지정	gptb	+ 단점이동		볼트	ob	변경레이	clay
추가입력	pit	하SNAP	snpm	롤테이블	gptu	임의이동	e2	주머니	pk	+ CAM용	
<b>출력</b>		구멍표시	hol	점이동	gpm	상방향	eu	<b>복사</b>		DRILL-1	cam
자동영역	aa	나치	aij	점삭제	gpd	하방향	ed	복사	cop	DRILL-2	
수동영역	ma	봉제나치	ana	절복사	gpc	좌방향	el	사이즈간	lcpo	<b>단점이동</b>	
영역삭제	ad	자동나치	ajs	수정	gre	우방향	er	패턴복사	gcmv	초기화	p
전체삭제	ada	나치수정	aim	+ 축소화		+ 축소확대		<b>표시</b>		자동영역	paa
출력	plot	나치연동	are	전체	gda	축소확대	ex	+ GRID		수동영역	pma
부분출력	split	나치확인	achk	패턴	gdt	폭방향	exx	삭제	gof	영역삭제	pad
출력중지	stop	나치설정	ast	절개선	gdl	길이방향	exy	점표시	gds	좌표변화	xyp
임시중지		나치화	agn	POINT	gdp	양측방향	exa	점	gds	상대변화	pre
계속진행		+ 3-기호		전개삭제	gdcl	2점방향	ex2	선표시	gls	가정지시	pst
<b>패턴</b>		추가		+ 기준점		<b>곡선수정</b>		선	gls	수평변화	phc
외주를	khda	늘임표시	noba	작성	gwp	+ 곡선수정		크기	gs	수직변화	pvc
맞주를	bhda	이세		이동	gwm	임의수정	str	원점변경	gog	표시OFF	poff
핀더	phda	삼지	sim	삭제	gwd	상방향	stu	+ 화면변경		표시ON	pon
칼라절개	cola	DRILL홀	dril	+ 계산		하방향	std	1화면	lq	<b>기타</b>	
면적이동	amv	탈방향	sft	지정	plp	좌방향	stl	2화면	2q	임시저장	sv
[잘개]		바이어스	bias	영역	pl2	우방향	str	3화면	3q	sv열기	lsv
양측절개	bten	역BIAS		분산	plm	+ 유사처리		전체화면	full	sv삭제	dsv
편측절개	kten	기호확인	ack	+ 표시		유사처리	sgc	미니화면	aq	sv참조열기	rsv
+ <b>다트</b>		+ <b>문자</b>		ON	poo	2점유사	sg2	임의화면	fr,free	저장	f
다트	dart	문자입력	t	OFF	pf	유사이동	sr	삭제화면	wd	열기	load
곡선다트	darc	영역문자	tb	양확인	pvi	복사이동	csr	화면변경	sw	undo를 뒤로	ub
접어보기	ta	[수정]		칼라설정	gcl	S수정	s	처리화면	wp	ub를 앞으로	uf
다트집기	dara	지정변경	tr	[편차]		SS수정	ss	참조화면	wr	작업순회소	u
[분산]		지시변경	tm	편차합	gpu	SA수정	sa	사이즈	size	u의 회수를 정함	uc
비율	dap	영역변경	tmb	각편차	gin	점추가	pa	<b>영역</b>		현화면확대, 축소	scf
회전	drt	배출변경	tms	+ 파일		점삭제	pde	+ 영역명		실제크기	real
[전개]		경사변경	tma	저장	gpsa	선합치기	rc	순서입력	gn	전화면으로	v
등분	daa	[배치]		열기	gpca	점정리	q	변경입력	gcn	추가사이즈	alay
요소	dad	배치문자	mol	형태출력	gcag	영역수정	rrc	수동영역	ggd	입력사이즈	ilay
+ <b>분할분리</b>		등록문자	mof	전개개시	gr	직각화	slq	자동영역	agr	한레이만선택	slay
2점방향	b2	자동문자	ky	유사곡선	gsr	암홀곡자	rd	+ 아이템		데이터수표시	data
상방향	bu	[표등록]		유사각	gsa	HIP곡자	rh	변경	ic	외곽확인	z
하방향	bd	표등록	suf	기준이동	gpp	곡선자	rm	등록	isv	그림화	sg
좌방향	bl	표배치	sul	<b>G수정</b>		<b>I동</b>		패턴명	pan	그림화패턴표시	g
우방향	br	크기설정	tp	곡선수정	gss	+ 이동		소재명	man	그림추가	ag
직각절개	bq	<b>시점</b>		유사이동	srq	2점방향	mv	+ 영역설정		그림해제	rg
각도절개	ba	영역시점	csa	평행이동	gpl	상방향	mvu	표시1	w1	요소선택해제	r
3점절개	b3	부분시점	cma	선합치기	grc	하방향	nvd	표시2	w2	계산기능	ca
편측절개	be	등록시점	cea	선자르기	gc, gcut	좌방향	mvl	표시3	w3		
양측절개	bb	동치표시	csn	좌표변화	gxy	우방향	mvr	영역저장	wm	<b>[속성]</b>	
+ <b>SIZE분리</b>		각변경	cas	관계설정	grs	이동회전	nvt	영역보기	wl	길이합과차이	m-
2점방향	bz	+ <b>복합</b>		관계해제	grd	임의이동	dm	화면표시	wof	교차점곡선거리	ns
상방향	bzu	등록변경	cpm	정보표시	gdsp	+ 복사이동		표시금지		점과점곡선거리	ds
하방향	bzd	양쪽변경	cpb	<b>체크</b>		2점방향	cmv	영역변경	ps	곡선자표시	mc
좌방향	bzl	복입력	csm	길이확인	dim	상방향	cmvu	+ 영역삭제		직선자표시	m
우방향	bzr	복표시	cps	참조확인	a	하방향	cmvd	전체	asd	길이확인	ln
직각절개	bzq	+ <b>합복</b>		각확인	ac	좌방향	cmvl	지정	add	선의정보	ver
각도절개	bza	합복확인	sm	+ <b>접속</b>		우방향	cmvr	+ 외곽확인			
3점절개	bz3	내측확인	smi	초기화	cki	이동회전	cmvrt	전체	aaaz		