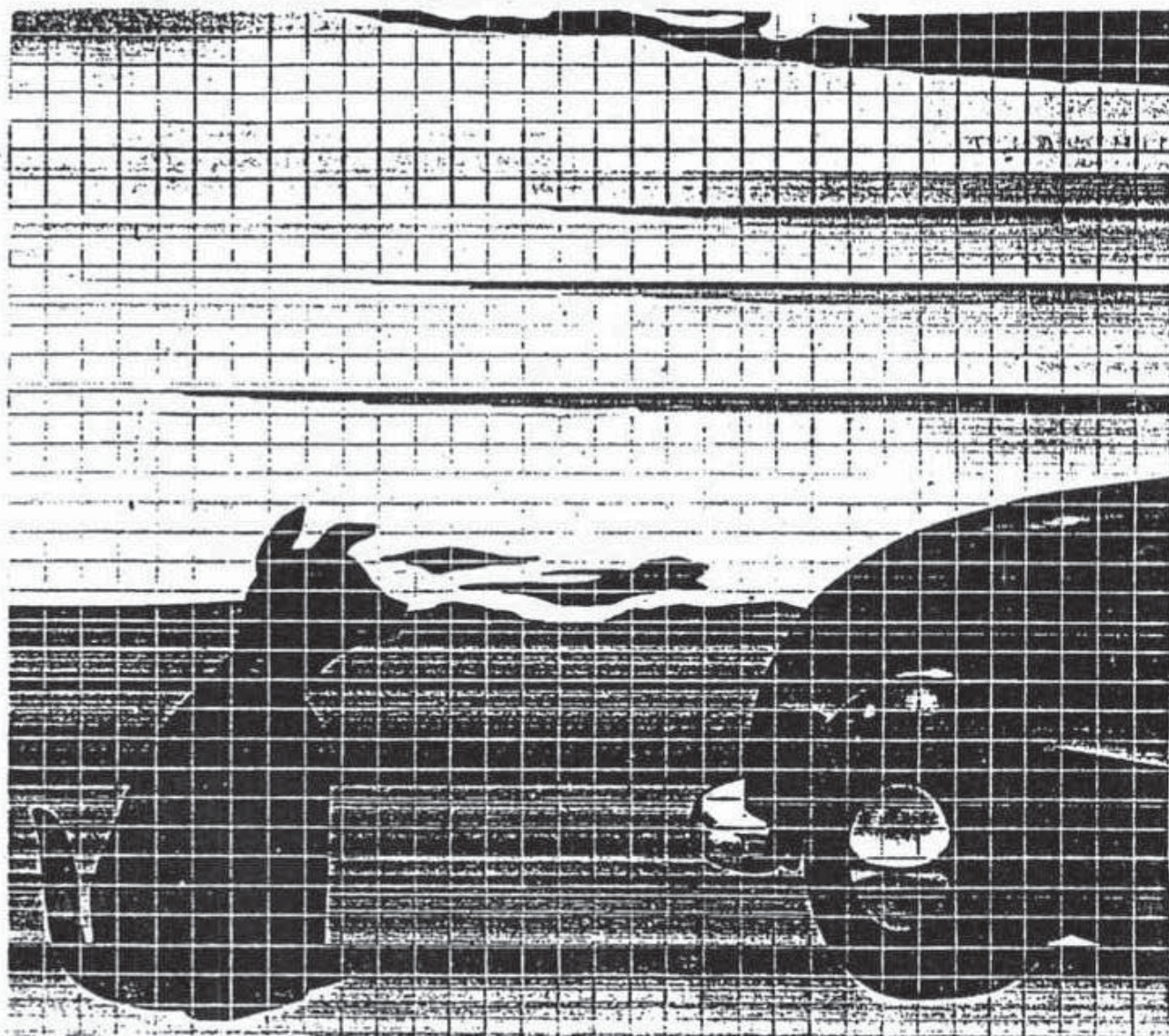


Die Zukunft heute
brother®



PPD-120, 35
электронный блок-
программатор для создания
рисунков
РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

Прежде чем приступить к программированию узоров

Установите тип машины

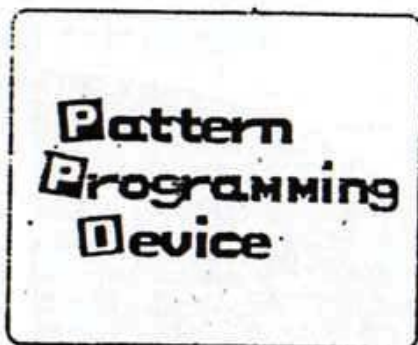
Выбор машины

1.КН-940/КН-270
2.КН-930
3.КН-900
*Наберите 1-3= ■

Выбор машины

1.КН-940/КН-270
2.КН-930
3.КН-900
*Наберите 1-3=3 ■ ←

Нужный тип машины



Устройство для программирования узоров

▲Если при включении появляется кадр, описанный выше со ссылкой на пункт 3.

-Главное меню-

1.Создание узора
2.Обработка узора
3.Стирание узора
4.Ввод данных памяти
5.Программа внешней памяти
6.Распечатка узора
7.Выбор типа машины /страницы

*Наберите 1-7= ■

Машина=КН-900 Страница= 1

1. Подсоедините PPD-120 к телевизору
Включите оба прибора (стр.5-7)
Появится кадр, изображенный слева
(Если появится кадр, описанный в пункте 3, то выполните операции, описанные в конце этой страницы)

2.Наберите тип своей машины. (например, если у Вас машина КН-900, наберите цифру 3)

3

♥ Клавиша С

Если Вы ввели неправильную цифру, нажмите на клавишу С, чтобы стереть её, и введите новую цифру.

3.Нажмите на клавишу STEP. По истечении нескольких секунд появится кадр, представленный слева. Тип машины установлен. Работайте теперь с пункта 6., стр. 8 и начинайте программировать свой узор.

Определение типа машины

Вышеописанная операция определения типа машины выполняется только в начале работы или, если начинаете работать с другим типом машины.

После установления типа машины при включении будет появляться кадр, указанный слева (кадр под пунктом 1. не будет появляться)

Смена типа машины

Работайте по программе 7 "Выбор машины" из главного меню. (см. стр. 52)

Это означает, что набор машины уже произведен. Проверьте, совпадает ли Ваш тип машины с произведенным набором.

-Нажмите на клавишу STEP. На экране появится главное меню, представленное слева. Проверьте, правильно ли набран тип машины.

•Если набор машины и тип машины совпадают, начинайте программировать узор, как описано на стр.11.

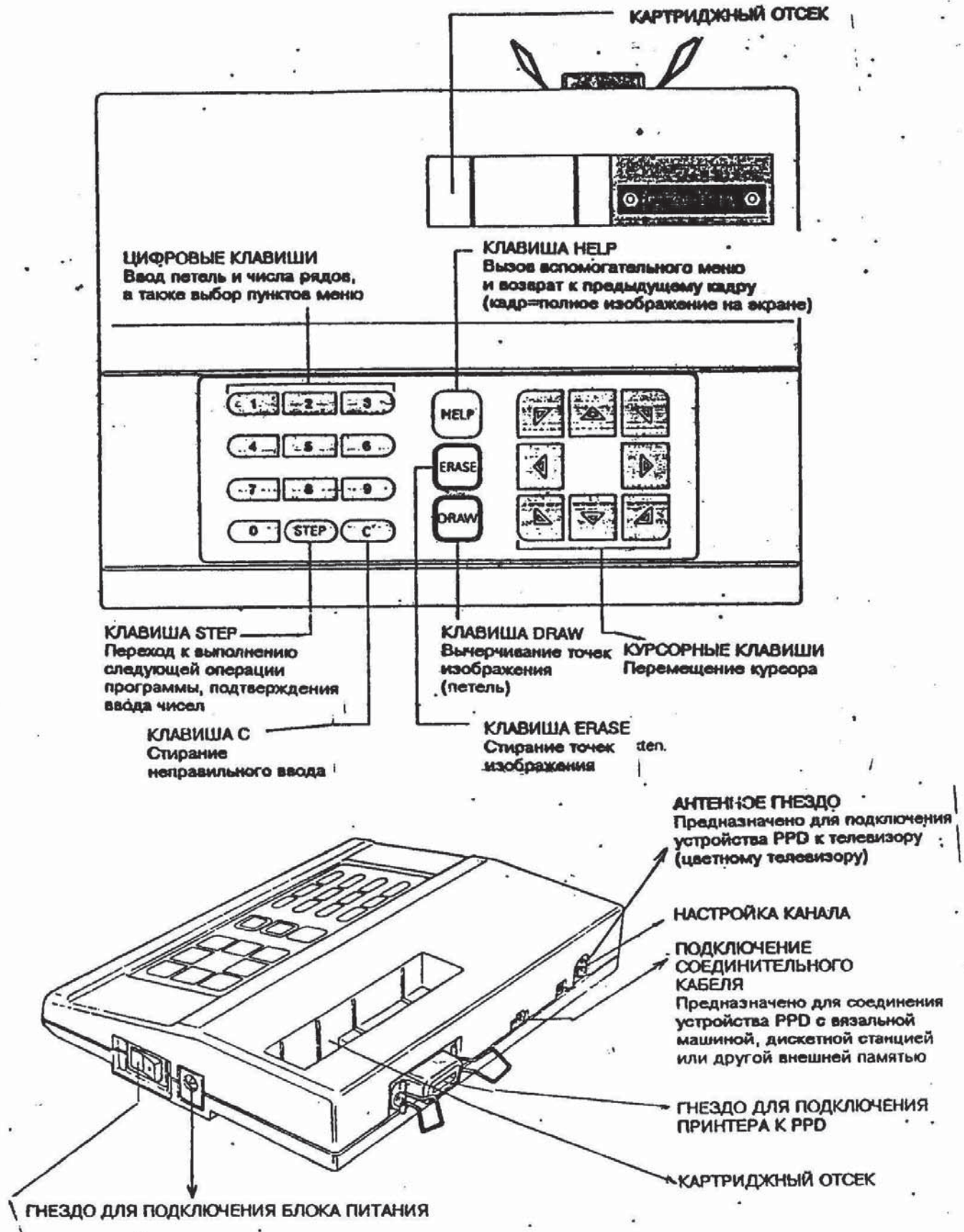
•Если набор машины необходимо изменить, работайте по программе 7 из главного меню (см. стр.52)

Оглавление

Прежде чем приступить к программированию узоров	1
НАЗВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ДЕТАЛЕЙ	3
КАК ПОДСОЕДИНИТЬ RPD-120 К ТЕЛЕВИЗОРУ	5
ВВОД RPD-120 В ЭКСПЛУАТАЦИЮ	7
Главное меню	9
Информационный текстовый кадр	10
СОЗДАНИЕ УЗОРА	11
1.Создание узора	11
•Вычерчивание на экране	13
•Смещение поля ввода	14
•Раппорт и выбор игл	14
2.Как вязать начерченный узор	14
ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ МЕНЮ	15
1.Завершение создания узора	16
2.Смещение курсора	16
3.Выбор цвета поля ввода	17
Определение декоративных цветов и данных памяти	20
4.Изменение цвета	21
Примечание	22
5.Изображение узора в уменьшенном виде	23
6.Стирание деталей узора	24
7.Вызов узора	25
ⓄИз книги с узорами/начерченных узоров	25
Размещение одного и того же узора в разных местах.	27
ⓄБуквы и цифры	28
Размещение одной и той же буквы в разных местах	30
ⓄВнешняя память	30
ⓄС других страниц	31
Размещение одного и того же узора в разных местах	33
8.Вариации узоров	34
•Включение вариационных возможностей	37
9.Смещение узора	39
10.Изменение поля ввода	40
ⓄУменьшение поля	40
ⓄУвеличение поля	41
Как заключить детали узора в рамку	43
ОБРАБОТКА УЗОРА	44
СТИРАНИЕ УЗОРА	45
ВВОД ДАННЫХ ПАМЯТИ	46
ПРОГРАММА ВНЕШНЕЙ ПАМЯТИ	47
РАСПЕЧАТКА УЗОРА	48
ВЫБОР МАШИНЫ/СТРАНИЦЫ	51
Выбор машины	52
Набор страницы	53
Стирание страницы	54
НА ЧТО НУЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ	55
ПЕРЕНОС УЗОРОВ В МАШИНУ/ИЗ МАШИНЫ	58
ИЗОБРАЖЕНИЕ БУКВ И СИМВОЛОВ	62

Название функциональных деталей

•PPD-120



• ПРИБОРЫ

(Внешний вид принадлежностей может быть немного другим)



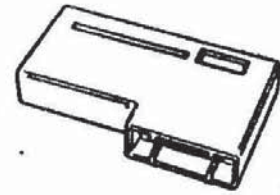
СЕТЕВОЙ АДАПТЕР



КАБЕЛЬ 1
Для соединения
устройства PPD и
телевизора

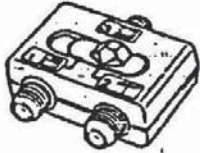


ИНТЕРФЕЙСНЫЙ
КАБЕЛЬ
Для соединения
устройства PPD и
вязальной машины,
дискетной станции или
другой внешней памяти



КАРТРИДЖ III
Созданные Вами узоры
хранятся с течением 10
лет с помощью
батарейки.
Через 10 лет
обратитесь к
специалисту для
замены

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИБОРЫ



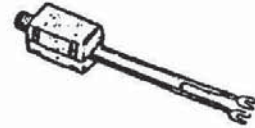
ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ



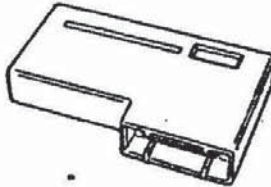
КАБЕЛЬ 2



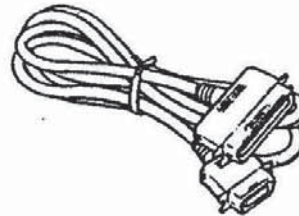
ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ 1



ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ 2



КАРТРИДЖ УЗОРОВ III
Если поставляемый картридж III занят созданными
Вами узорами, и Вы не хотите их стирать, Вы
можете приобрести новый картридж

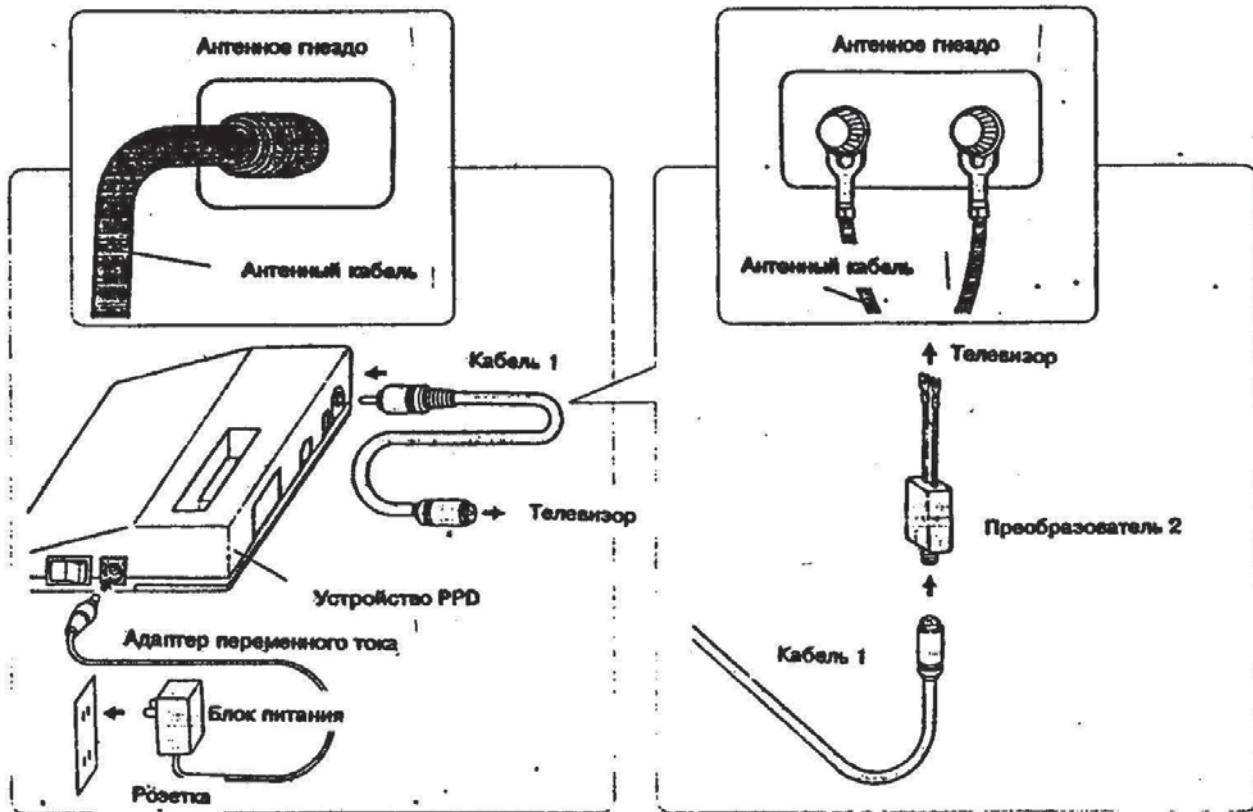


КАБЕЛЬ ДЛЯ ПОДКЛЮЧЕНИЯ ПРИНТЕРА

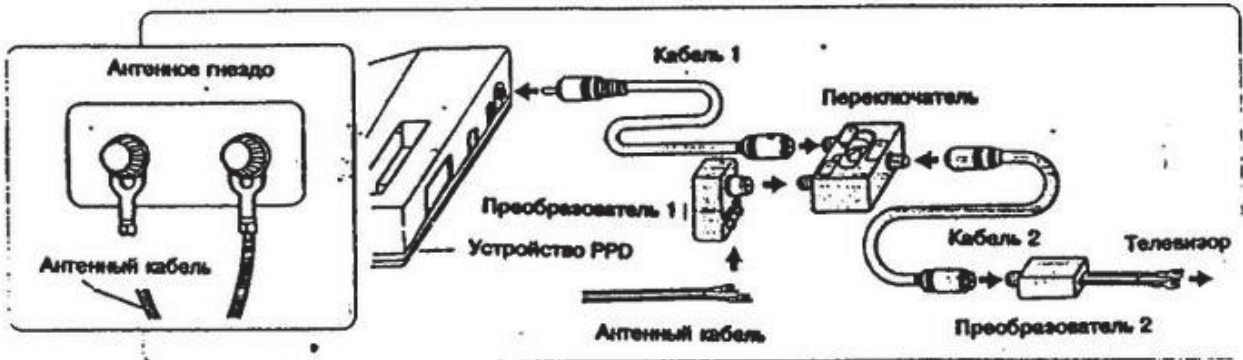
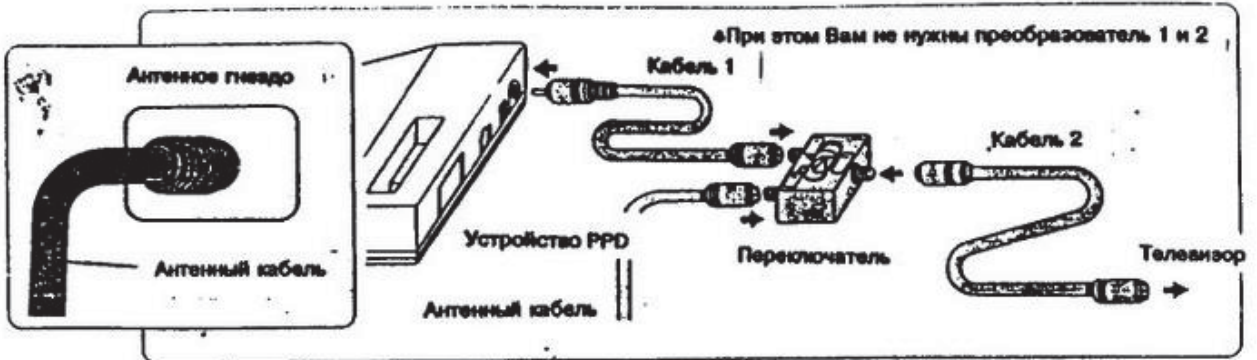
Как подсоединить PPD к телевизору

- ⓉПеред соединением отключите оба устройства
- ⓉОтсоедините антенный кабель в телевизоре
- ⓉСоедините PPD и телевизор прилагаемым кабелем по нижеописующим рисункам.

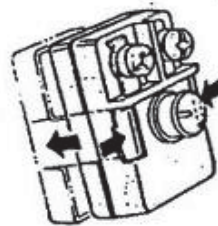
Внимание! Применяйте прилагаемый сетевой адаптер только для PPD-120



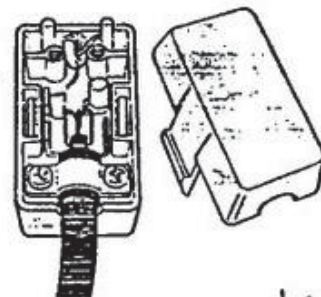
«Как подключить PPD к телевизору с помощью переключателя



⊕Нажмите на углубление, чтобы поднять крышку

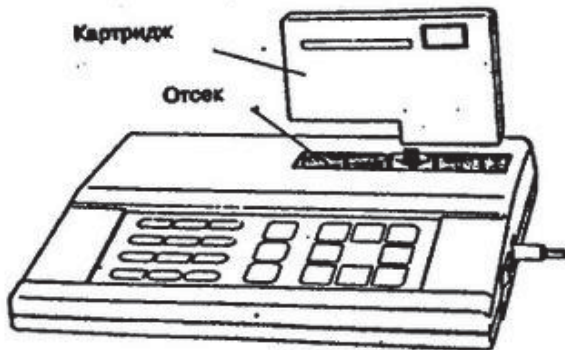


⊕Закрепите антенный кабель



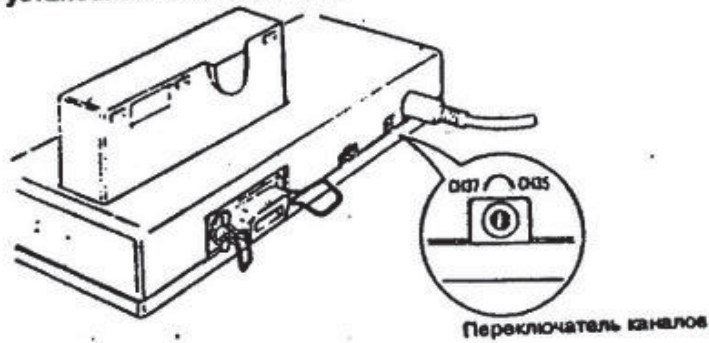
Ввод PPD в эксплуатацию

- 1.** Вставьте картридж для узоров в картриджный отсек.
Внимание: вставлять и вынимать картридж следует при отключенном PPD



Примечание: Оставляйте картридж в отсеке и тогда, когда Вы не используете устройство PPD. Благодаря этому Вы предотвратите загрязнение отсека пылью.

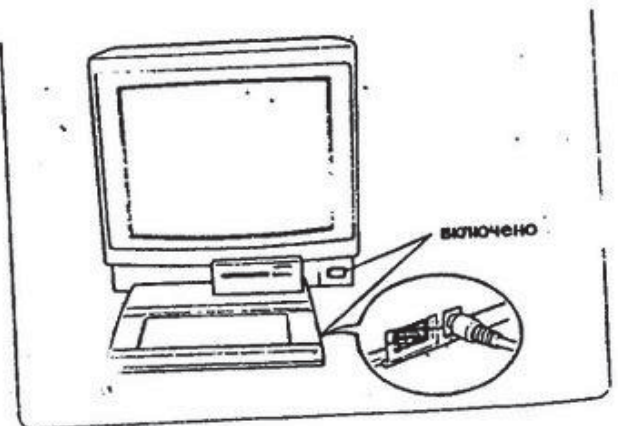
- 2.** Переключатель каналов установлен на канал 36. Ничего не меняйте.



- 3.** При применении переключателя установите его в позицию 1.



- 4.** Включите сначала PPD, а затем телевизор.



При обычном режиме работы телевизора установите переключатель в позицию 2. Указанный переключатель продается в специализированных магазинах в качестве специальной принадлежности.

8

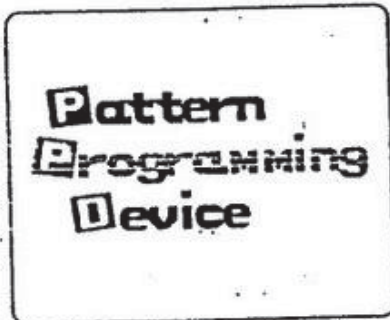
5. Отрегулируйте телевизионный канал с помощью регулятора каналов на PPD.**А. При первом включении PPD:**

-выбор машины-

1. KH-940/KH-270
2. KH-930
3. KH-900

«Наберите 1-3= ■»

Появится кадр, показанный слева. Осуществите набор в соответствии с типом Вашей вязальной машины. (см. стр. 1)

Б. Если набор уже выполнен

Появится кадр, показанный слева. Работайте по пункту 6.

«Если эта картинка не появляется:

«проверьте, правильно ли подсоединены оба прибора и включен ли PPD.

«Если в Вашем телевизоре имеется прецизионный регулятор, отрегулируйте телевизор в соответствии с руководством по эксплуатации телевизора

6.

Компьютер оснащен информационным текстом. При нажатии на клавишу 0 появится информация и указания по функциям клавиш и программам. Если информационный текст не появится, сначала нажмите на клавишу С, чтобы отменить введенные данные. После этого вновь нажмите на клавишу 0.

Работайте далее клавишей STEP.

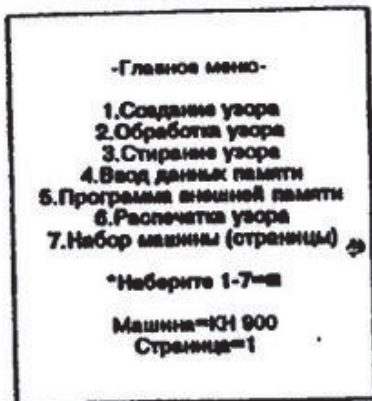
Нажмите на клавишу STEP (пошаговое выполнение операций). Появится картинка, показанная слева

Если во время создания узора не знаете, что делать дальше, нажмите на клавишу 0. Появится кадр с соответствующей информацией, и Вы получите указания, что нужно делать дальше.

«На стр. 10 приводится объяснение, как выйти на картинку с соответствующей информацией

«Если Вы нажали на клавишу 0, а информационный текст не появился...

Число "0" уже было введено ранее. Нажмите сначала на клавишу СЕ, чтобы стереть ввод и снова нажмите на клавишу "0".



7.Нажмите на клавишу STEP
На экране появится главное меню.

♦Создание узора - см. стр. 11

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

1.Создание узора

Чтобы создать новый узор, наберите программу 1 (стр.11)

2.Обработка узора

Чтобы изменить узор, наберите программу 2 (стр. 44)

3.Стирание узора

Чтобы стереть отдельные узоры или все узоры, записанные в PPD, наберите программу 3. (стр. 45)

4.Ввод данных памяти

Чтобы ввести данные памяти (MEMO) или изменить уже имеющиеся данные памяти, наберите программу 4. (стр. 46)

5.Программа внешней памяти

Чтобы записать свои собственные узоры во внешнюю память или перенести узоры из внешней памяти в PPD, наберите программу 5. Подробная информация приведена в соответствующем руководстве по эксплуатации внешнего запоминающего устройства.

6.Распечатка узоров

Чтобы распечатать созданные Вами узоры, наберите программу 6. (стр.48)

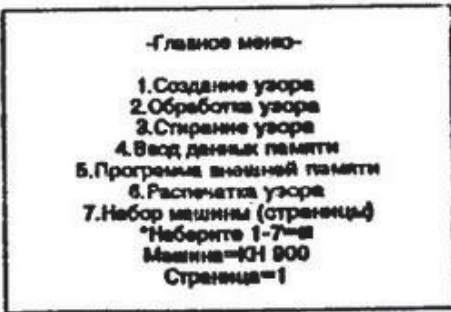
7.Выбор типа машины/
выбор страницы

Установите тип своей машины (см. стр. 51). Кроме типа 1 программируемая память разбивается на несколько страниц. Вы можете определить страницу для создания своего рисунка (см. стр. 53)

КАДР С ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕКСТОМ

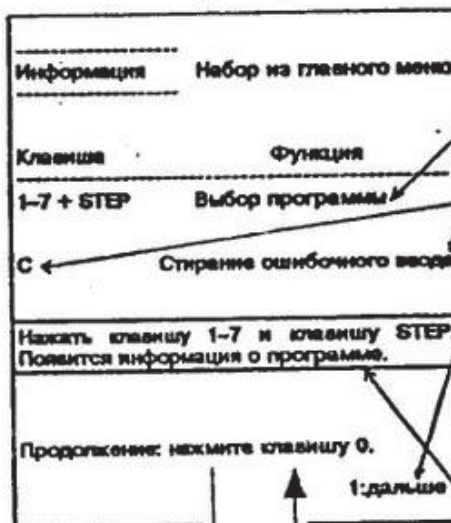
Если при создании узора Вы не знаете, что делать дальше, нажмите на клавишу 0. На экране появится информационный текст, который поможет Вам выполнить дальше программу.

•Как вызвать кадр с информационным текстом.



1.Нажмите на клавишу 0.

Смена кадра



Информационный кадр

2.Появится информационный кадр

Наберите соответствующую программу, нажав на нужную клавишу

Клавиша стирает ошибочно введенные данные

Если информационная картинка содержит дальнейший текст

После того, как Вы получили информацию о том, что нужно делать дальше, вернитесь снова к предыдущему кадру.

•Чтобы выйти из информационного кадра, нажмите на клавишу 0.

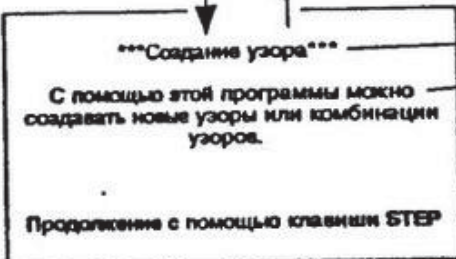
•Если появится эта информация, нажмите на нужную программу, затем на клавишу STEP. Появится объяснение по дальнейшей программе (пример: программа 1 "создание узора")

Номер программы плюс клавиша STEP.

Клавиша STEP.



Кадр с информацией о программе



Программа

Возможности программы

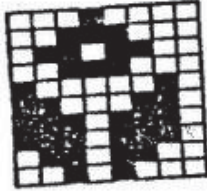
•Чтобы выйти из кадра с информацией о программе, нажмите клавишу STEP. На экране вновь появится информационный кадр

СОЗДАНИЕ УЗОРА (ГЛАВНОЕ МЕНЮ ПРОГРАММА 1)

Поупражняйтесь в обслуживании PPD.

1. Создание узора

Пример



10 рядов

«В качестве примера для упражнения введите узор, представленный слева.»

8 петель

-главное меню-
1.Создание узора
2.Обработка узора
3.Стирание узора
4.Ввод данных памяти
5.Программа внешней памяти
6.Распечатка узора
7.Набор машины (страницы)
*Наберите 1-7=»

1.Наберите программу 1 из главного меню. Нажмите цифровую клавишу 1.



«Клавиша C

Чтобы стереть ошибочный ввод, нажмите клавишу C. Введите нужную цифру.

Нажмите клавишу STEP



«Клавиша HELP (помощь)

Если Вы нажмете на клавишу HELP, появится предыдущий кадр

-Ввод кол-ва петель/рядов-
узор N 901
Нужное число петель?
Число петель = 8

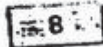
2. PPD сообщит Вам номер узора.

Запишите этот номер на бумаге для рисования узоров

«PPD автоматически присвоит Вашему первому узору номер 901, второму узору - номер 902 и т.д.»

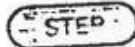
3. Введите количество петель.

Тип 3=KH-900.....Вы можете вводить до 24 петель.
Остальные типы машин.....Вы можете вводить до 200 петель
1+2



(напр. 8 петель)

Нажмите на клавишу STEP.

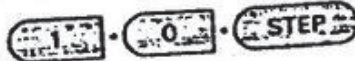


-Ввод кол-ва петель/рядов-
узор N 901
Нужное кол-во петель?
Кол-во петель=8
Максимальное кол-во рядов=999
Нужное кол-во рядов?
Кол-во рядов = 10

4. Введите число рядов

На экране появится максимальное количество рядов для выбранного Вами количества петель. (В нашем примере в распоряжении имеется 999 рядов)

В нашем примере в качестве нужного количества рядов введем цифру 10.



-Ввод кол-ва петель/рядов-
узор N 901
Нужное кол-во петель?
Кол-во петель=8
Максимальное кол-во рядов=999
Нужное кол-во рядов=10
ОК? 1: да 2: нет
(все в порядке?)

5. Проверьте количество петель и рядов

«При правильном вводе нажмите клавишу 1. Появится следующий кадр.

«Если требуется изменить количество рядов и петель, нажмите на клавишу 2. На экране появится кадр, описанный в разделе 3.

Тип КН-900



Прямоугольник указывает, находится ли курсор на заполненном или свободном поле. (см. стр. 13)

6. Появится рабочий кадр

«РАБОЧИЙ КАДР

Нарисуйте свой узор на поле ввода.

Тип 3-КН-900:

Размер видимого поля ввода на экране составляет максимум 24 петли x 40 рядов.

Тип 1+2:

Размер видимого поля ввода составляет максимум 48 петель x 50 рядов.

«ПОЛЕ ВВОДА

Поле ввода, ограниченное Вами количеством рядов и петель, обрамляется зеленой рамкой.

Узор создается в пределах указанного раstra.

«КУРСОР

Курсор мигает на петле, которую мы можем отметить клавишей DRAW (рисование узора) как петлю узора.

«ИНДИКАТОР ПОЗИЦИИ

Индикатор позиции указывает посредством номера ряда и петли позицию курсора.

«СОПРОВОДИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Она появляется лишь в том случае, когда установлен тип машины 3 - КН-900.

Индцируется ,например, № узора, размер раппорта и т.д.

Тип 1+2



Прямоугольник указывает, находится ли курсор на заполненном или свободном поле. (см. стр. 13)

*ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА

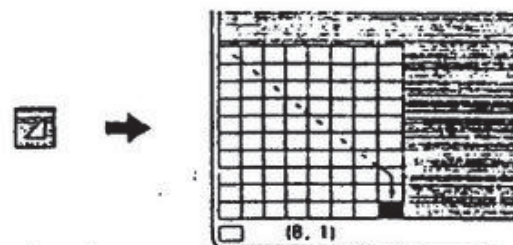
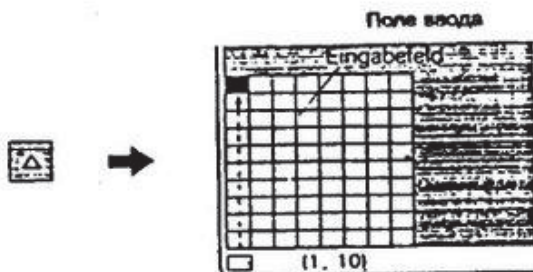
Курсор перемещается по полю ввода с помощью 8 курсорных клавиш. Курсор перемещается только в пределах раstra.

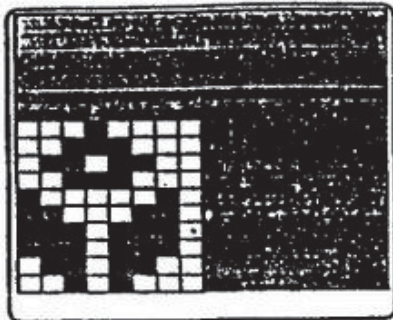
1. Применение клавиши

При кратковременном нажатии этой клавиши курсор перемещается на петлю вверх. При длительном нажатии клавиши курсор движется к верхнему краю поля ввода и остается в этой позиции.

2. Применение клавиши

Курсор перемещается по диагонали вправо вниз. После того, как курсор дойдет до бокового ограничения, он перемещается вниз по вертикали.





7. Создание узора по картинке, представленной слева.
(Выполняйте инструкции раздела "Вычерчивание узора на экране").

«Как прервать создание узора.
1.Нажмите на клавишу **HELP**
2.Нажмите на клавишу **1** для того, чтобы завершить создание узора, и на клавишу **STEP**. На экране появится главное меню.
3.Выключите PPD и телевизор.

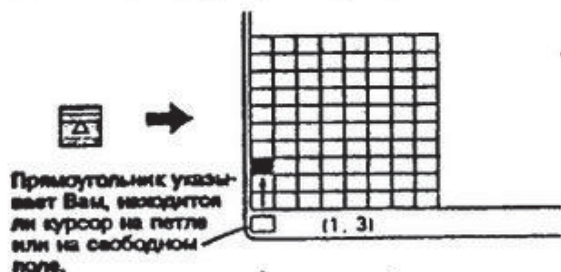
«Продолжение создания узора.
1.Включите PPD и телевизор
2.Нажмите два раза на клавишу **STEP**
3.Нажмите клавишу **2** для изображения узора и продолжайте создавать узор дальше.(Работайте, как описано на стр. 44)

Вычерчивание узора на экране.

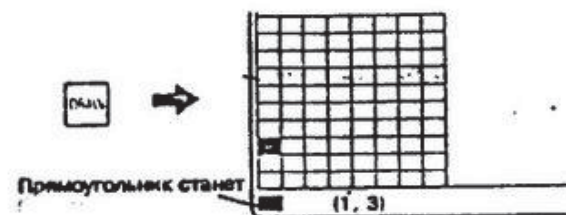
Для вычерчивания узора пользуйтесь клавишей **DRAW** (вычерчивание) и **ERASE** (стирание). Подведите курсор к петле, которую Вы хотите нарисовать или стереть. Нажмите на клавишу **DRAW** или **ERASE**.

Вычерчивание

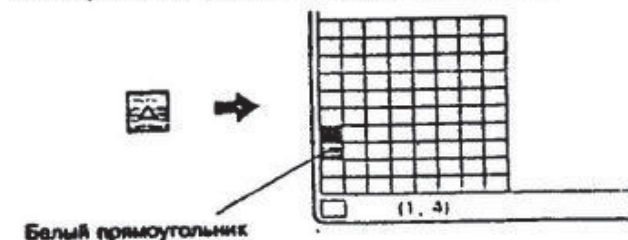
1.Установите курсор на нужную петлю



2.Нажмите на клавишу **DRAW** (Вы ещё не увидите на экране белую петлю узора, потому что в этой позиции мигает курсор)

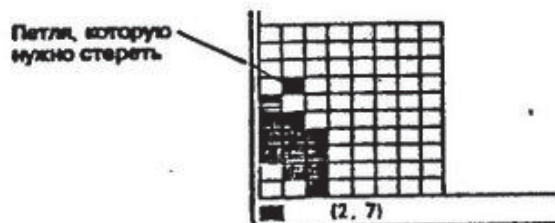


3.Как только курсор переместится к следующей петле, вычерченная петля появится на экране в виде белого прямоугольника.

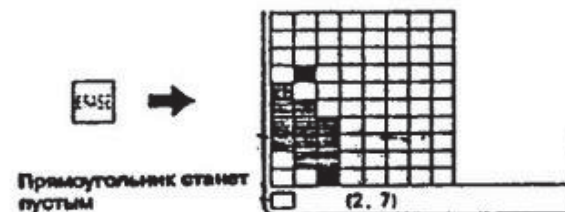


Стирание

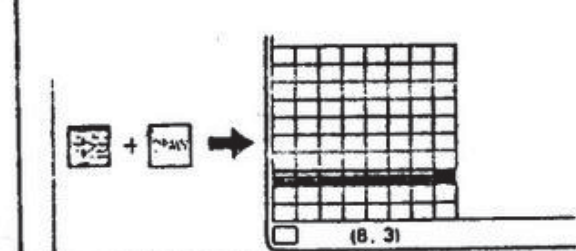
1.Установите курсор на нужную петлю



2.Нажмите на клавишу **ERASE**



«Если Вы хотите начертить или стереть целый ряд, удерживайте и держите клавишу-курсора. Одновременно нажмите на клавишу **DRAW** или **ERASE**.



- Вспомогательное меню-
1. Завершение создания узора
 2. Смещение курсора
 3. Выбор цвета
 4. Изменение цвета
 5. Обзор
 6. Стирание деталей узора
 7. Высота узора
 8. Варианты
 9. Смещение узора
 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=*

8. После завершения создания узора нажмите на клавишу HELP.



На экране появится главное меню.
 Из вспомогательной программы Вы можете выбрать подпрограммы. Функции программ 2-10 Вы найдете на следующих страницах.

9. Чтобы завершить создание узора, наберите программу 1.



На экране появится вспомогательное меню.
 Из этого кадра Вы не можете вернуться к предыдущему кадру с помощью клавиши HELP.

2. Как вязать начерченный узор.

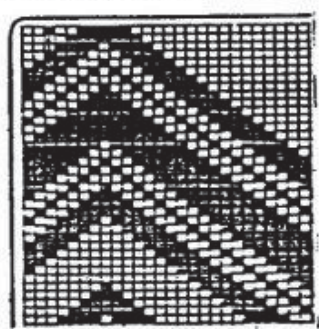
1. Перенесите узор из компьютера узоров в вязальную машину. См. стр. 58-60.

2. Провяжите узор, как описано в руководстве по эксплуатации вязальной машины.

Смещение поля ввода

Если узор по размерам больше, чем кадр, переместите курсор к краю кадра, поле ввода расширится для продолжения узора.
РАБОЧИЕ ОПЕРАЦИИ
 Переместите курсор к границе поля ввода.

Пример: смещение вверх

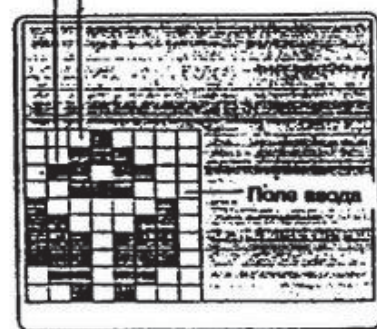


Раппорт и выбор игл

Одной петле соответствует один прямоугольник.
 Поле ввода показывает раппорт узора. Если нажать на селекторную клавишу 1 на системе КН, появится продолжение узора.

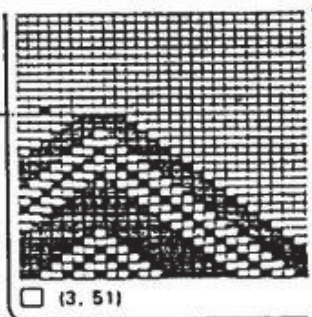
Белый прямоугольник, вычерченный с помощью клавиши DRAW. Эта игла устанавливается автоматически в позицию D.

Черный прямоугольник. Эта игла остается в позиции D.

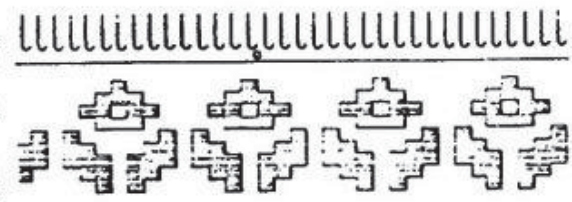


Перемещайте курсор дальше. Поле ввода переместится вверх.

30 рядов



Поле ввода с помощью клавиш или перемещается на 30 рядов вверх или вниз. Поле ввода смещается на 30 рядов влево или вправо с помощью клавиш или . В машине типа КН-900 поле ввода может смещаться только вверх или вниз.



Во время вязания

- Вспомогательное меню-
1. Завершение создания узора
 2. Смещение курсора
 3. Выбор цвета
 4. Изменение цвета
 5. Обзор
 6. Стирание деталей узора
 7. Вызов узора
 8. Вариации
 9. Смещение узора
 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10—и

«Вспомогательное меню содержит подпрограммы, с которыми Вы можете работать в программах 1 и 2 из главного меню.

«Нажмите на клавишу HELP, когда на экране представлена рабочая маска. Появится вспомогательное меню.

1. Завершение создания узора
2. Смещение курсора
3. Выбор цвета поля ввода
4. Изменение цвета
5. Представление узора в уменьшенном виде.
6. Стирание деталей узора
7. Вызов узора

Чтобы завершить создание узора, наберите программу 1. Появится кадр, с главным меню. (см. стр. 16)
 Чтобы привести курсор для ввода петли и ряда в нужную позицию, наберите программу 2. (см. стр. 16)
 Для выбора основного и декоративного цвета наберите программу 3. Вы увидите цветной узор. (см. стр. 17)
 Чтобы изменить цвет, наберите программу 4 (см. стр. 21).

Если Вы хотите увидеть весь узор (шириной до 200 петель) на экране в уменьшенном виде, наберите программу 5. (см. стр. 23)
 Чтобы стереть детали узора или весь узор на экране, наберите программу 6. (стр.24)
 Чтобы создать узор на основе узоров, записанных в компьютере или в других внешних запоминающих устройствах, или скомбинировать их, наберите программу 7.

1) Из книги имеющихся узоров/нарисованных узоров

Для того, чтобы активизировать узор из книги имеющихся узоров Muster Welt (KN-940) или нарисованных Вами узоров, записанных в компьютере, для работы по созданию узоров, наберите подпрограмму 1. (см. стр. 25)
 Для того, чтобы активизировать буквы и цифры из записанного алфавита для работы по созданию узора, наберите подпрограмму 2. (см. стр. 28)

2) Буквы и цифры

Чтобы активизировать узоры из внешнего запоминающего устройства для работы по созданию узора, наберите подпрограмму 3. При этом выполняйте инструкции по эксплуатации внешнего запоминающего устройства (например, дискетная станция FB-100)
 Чтобы перенести узор из других страниц, наберите подпрограмму 4. (см. стр. 31)

3) Из внешнего запоминающего устройства

Чтобы изменить узоры, вызванные с помощью программы 7, наберите программу 8 (см. стр. 34)
 Можно выполнить:

4) Из других страниц

- «Поворот узора (по горизонтали)
- «Поворот узора (по вертикали)
- «Расширение
- «Удлинение
- «Наложение узоров
- «Копирование (по горизонтали)
- «Копирование (по вертикали)
- «Негатив узора
- «Поворот влево на 90°

8. Вариации узоров

Чтобы сместить узор в поле ввода, наберите программу 9 (см. стр. 39).
 Чтобы уменьшить или увеличить поле ввода, наберите программу 10 (см. стр. 40)

9. Смещение узора

10. Изменение поля ввода

1. ЗАВЕРШЕНИЕ СОЗДАНИЯ УЗОРА (ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ МЕНЮ, ПРОГРАММА 1)

«Как завершить создание узора»

- Вспомогательное меню-
- 1. Завершение создания узора
- 2. Смещение курсора
- 3. Выбор цвета
- 4. Изменение цвета
- 5. Обзор
- 6. Стирание деталей узора
- 7. Вызов узора
- 8. Вариации
- 9. Смещение узора
- 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=»

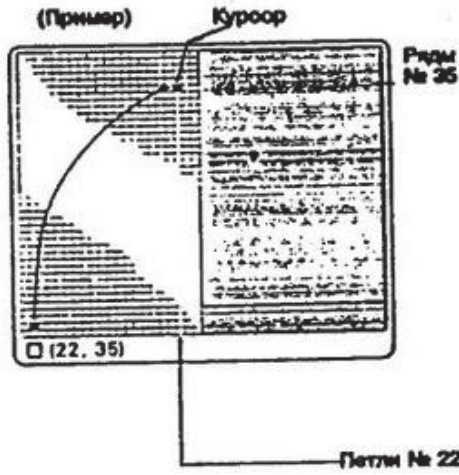
1. Наберите программу 1 из вспомогательного меню. Нажмите цифровую клавишу 1 и клавишу STEP.



На экране появится главное меню, создание узора завершено.

«При отключении компьютера узор останется записанным с помощью батареи.»

2. СМЕЩЕНИЕ КУРСОРА (ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ МЕНЮ, ПРОГРАММА 2)



«Вы можете переместить курсор без курсорных клавиш.»

Введите номер ряда и петли, курсор встанет на нужную позицию.

Эту операцию рекомендуется делать, если курсор должен перепрыгнуть через несколько свободных клеточек.

Размер поля ввода
Количество петель: 24
Количество рядов: 40

- Вспомогательное меню-
- 1. Завершение создания узора
- 2. Смещение курсора
- 3. Выбор цвета
- 4. Изменение цвета
- 5. Обзор
- 6. Стирание деталей узора
- 7. Вызов узора
- 8. Вариации
- 9. Смещение узора
- 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=»

1. Наберите программу 2 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 2 и клавишу STEP.



-Смещение курсора-

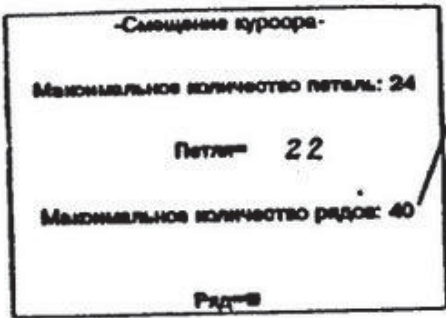
Максимальное количество петель: 24

Петли=» ..

2. Введите нужный номер петли.

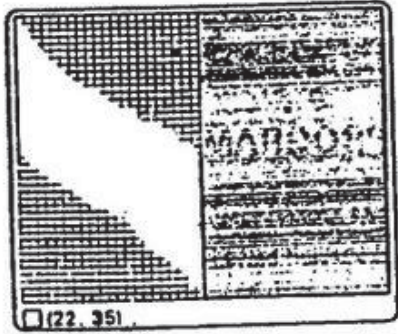
Вы можете смещать курсор в пределах поля ввода. Будет индцироваться максимальное количество петель. Введите нужный номер петли в пределах индцируемого количества петель и нажмите на клавишу STEP. (Пример: Номер петли 22)





3. Введите нужное количество рядов.

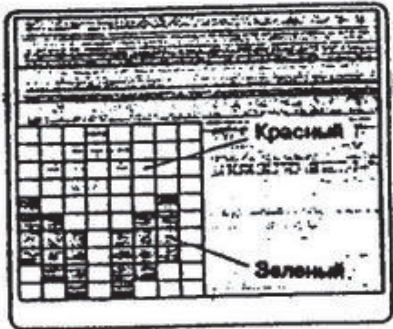
Будет индцироваться максимльное количество рядов. Введите нужный номер ряда в пределах индцируемого количества рядов и нажмите на клавишу STEP.
(Пример: Номер ряда 35)



4. Появится рабочий кадр, и курсор будет мигать на выбранной Вами позиции.

3. ВЫБОР ЦВЕТА ПОЛЯ ВВОДА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 3)

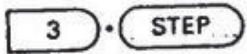
(Пример)



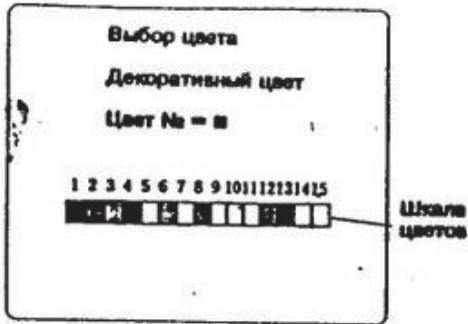
- Вы можете изобразить узор в цвете
- При этом можно выбрать отдельно цвет для основного и декоративного тона.
- Вы можете поменять уже выбранный цвет на новый
- Эта информация индцируется при вязании на контрольном поле запоминающего устройства. (см. стр. 20)

- Вспомогательное меню-**
1. Завершение создания узора
 2. Сдвигание узора
 3. Выбор цвета
 4. Изменение цвета
 5. Обзор
 6. Стирание деталей узора
 7. Вызов узора
 8. Барнация
 9. Сдвигание узора
 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10-#

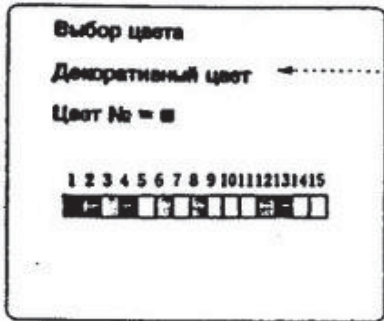
1. Наберите программу 3 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 3 и клавишу STEP.



2. На экране появится шкала цветов с 15 различными цветами. Вы можете выбрать эти цвета.



3. Выберите сначала декоративный или основной цвет, который нужно изменить.



Нажмите на клавишу STEP

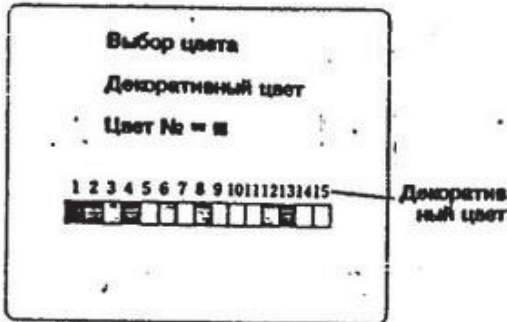
На экране появится "основной цвет".
Снова нажмите на клавишу STEP.
На экране появится "декоративный цвет".

Всегда при нажатии на клавишу STEP поочередно будет появляться "декоративный цвет" или "основной цвет" поочередно. Выберите нужный цвет. (В нашем примере показан декоративный цвет)

4. Выберите по шкале цветов на экране нужный Вам цвет и введите соответствующий номер. Нажмите на клавишу STEP.
•В нашем примере выберите сначала цвет для листьев, затем для цветка. (Пример: зеленый (лепестки) 4)



•Для последующей возможной смены цвета важно записать этот номер цвета.

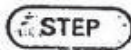
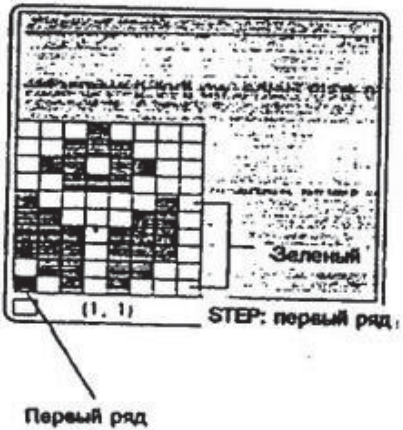


5. Снова появится рабочий кадр. Переведите курсор в первый ряд туда, где должен начаться нужный Вам цвет.

•Курсор может стоять на какой-либо вычерченной петле.

(Пример: Стартовый ряд.....1ряд)

Передвиньте курсор в первый ряд. Нажмите на клавишу STEP.





6. Передвиньте курсор в последний ряд, где должен заканчиваться нужный Вам цвет.

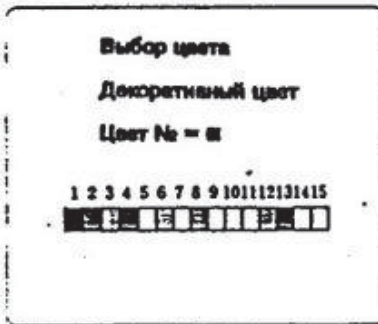
(Пример: последний ряд... 6 ряд)
Передвиньте курсор в шестой ряд.
Нажмите на клавишу STEP.



7. Эта часть приобретает новый цвет.

Если Вы хотите изменить цвет других деталей, нажмите на клавишу 1.
Шкала цветов появится на экране.

(Пример: цвет цветка)



8. Выберите декоративный или основной цвет.
(Пример: В этом примере выберите декоративный цвет)

9. Выберите из шкалы цветов на экране нужный цвет и введите соответствующий номер.
Нажмите на клавишу STEP

(Пример: красный (цветок)10)

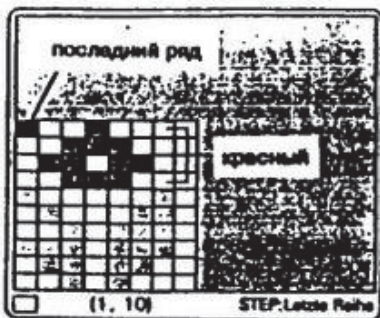


10. Снова появится рабочий кадр.

Передвиньте курсор в первый ряд, где должен начаться нужный Вам цвет.

(Пример: первый ряд... 7 ряд)
Передвиньте курсор в седьмой ряд.
Нажмите на клавишу STEP.





11. Передвиньте курсор в последний ряд, где должен закончиться Ваш цвет.

(Пример: последний ряд... 10 ряд)
Передвиньте курсор в десятый ряд.
Нажмите на клавишу STEP.



12. Эта часть приобретает новый цвет.

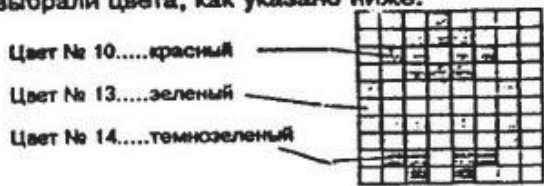
Если Вы хотите перейти к другим программам из вспомогательного меню, нажмите клавишу HELP.

Установка декоративных цветов и данных памяти

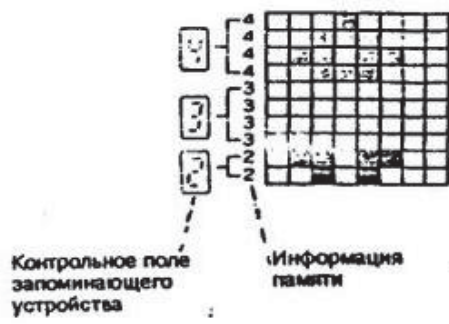
Данным о цвете, которые устанавливаются программами 3 и 4, автоматически присваиваются номера 2-9. Эти номера хранятся в компьютере узоров в качестве памяти (MEMO). (номер 1 всегда присваивается основному цвету).
Нельзя использовать более 8 декоративных цветов.

- Цифра 1, которая присваивается основному цвету, в виде памяти не индицируется.
- Информация памяти индицируется во время вязания на контрольном поле запоминающего устройства. Если Вы хотите провязать жаккардовый узор на дополнительной игольнице с помощью клавиш 7 для вариации, то этот выбор цвета не распределяется автоматически на основной и декоративный цвет. Введите информацию памяти для жаккардового узора по примеру на стр. 4.
- (Следуйте также и указаниям в руководстве по эксплуатации Вашей вязальной машины).

(Пример:) Если Вы выбрали цвета, как указано ниже:

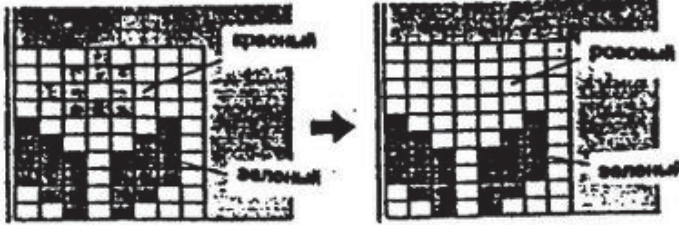


Каждому цвету будет присваиваться номер снизу вверх. (Эти номера показывают декоративные цвета).



4. ИЗМЕНЕНИЕ ЦВЕТА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 4)

(Пример) Изменение красного цвета на розовый



(Перед изменением)

(После изменения)

«Вы можете изменить цвет»

Розовый Целесообразно применять эту программу, когда нужно изменить несколько рядов с одинаковым цветом в разных местах.

Зеленый

-Вспомогательное меню-

1. Завершение создания узора
2. Смещение курсора
3. Выбор цвета
4. Изменение цвета
5. Обзор
6. Стирание деталей узора
7. Вызов узора
8. Варианты
9. Смещение узора
10. Изменение поля ввода

*Наберите 1-10=В

1. Наберите программу 4 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 4 и клавишу STEP.



-изменение цвета-

Старый цвет № = В

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

2. По шкале цветов выберите цвет, который нужно заменить. Введите номер цвета и нажмите на клавишу STEP.

(Пример: красный..... 10)



-изменение цвета-

Старый цвет № = 10

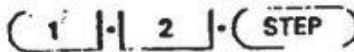
Новый цвет № = В

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

3. Введите номер нового цвета и нажмите на клавишу STEP.

(Пример: розовый.....12)



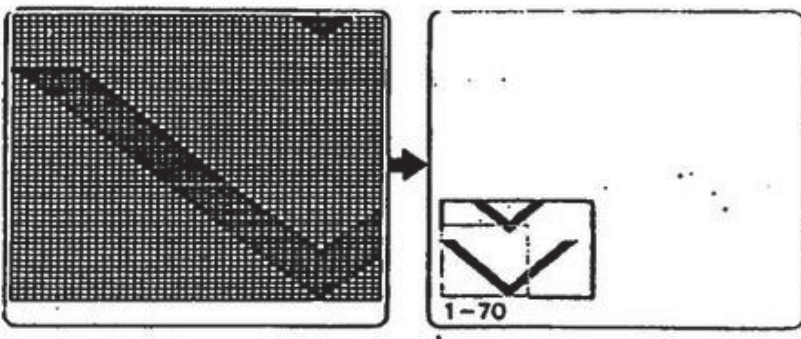
5. ИЗОБРАЖЕНИЕ УЗОРА В УМЕНЬШЕННОМ ВИДЕ (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 5)

С помощью программы 5 Вы можете весь узор представить на экране в уменьшенном виде также и во время создания узора.

Размер поля ввода на экране не представляется в уменьшенном виде:

в машине КН-900 до24 петель и 40 рядов
в машинах всех остальных типов до.....48 петель и 60 рядов

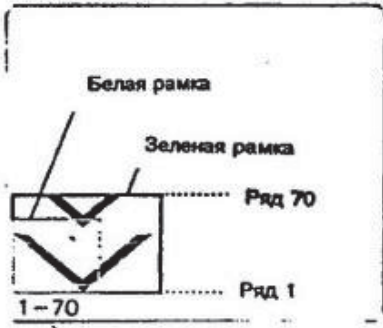
(Пример)



Размер поля ввода
количество петель: 90
количество рядов: 70

- Вспомогательное меню-
1. Завершение создания узора
 2. Сдвиг курсора
 3. Выбор цвета
 4. Изменение цвета
 5. Обзор
 6. Стирание деталей узора
 7. Вызов узора
 8. Вариации
 9. Сдвиг узора
 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=*

1. Наберите программу 5 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 5 и клавишу STEP.



Обе цифры на экране указывают на первый и последний ряд узора

2. Вы видите полный узор, составленный Вами.

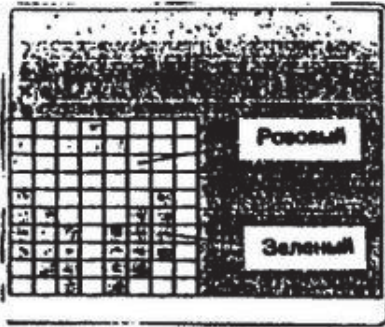
Кадр с уменьшенным узором

- На экране изображается до 200 петель и 200 рядов.
- Зеленая рамка на экране обрамляет весь узор.
- Деталь узора в белой рамке будет видна на рабочем кадре после нажатия на клавишу STEP. Если Вы захотите увидеть какой-либо другой фрагмент узора, то передвиньте белую рамку в нужную позицию с помощью курсорных клавиш.
- Если узор состоит более, чем из 200 рядов, Вы можете передвинуть кадр вверх или вниз с помощью цифровых клавиш 1 и 2. Первая картинка представляет ряды 1-200, вторая - с ряда 181 вверх.

Вверх --> Клавиша 1
Вниз --> Клавиша 2

3. Нажмите на клавишу STEP. Снова появится рабочий кадр





4. Снова появится рабочий кадр и цвета будут изменены.

«Если Вы хотите работать с другими программами из вспомогательного меню, нажмите на клавишу HELP»

Примечание:

«В программе 4 не различается основной и декоративный цвет. При изменении цвета автоматически изменяются все детали, отмеченные одинаковым цветом.

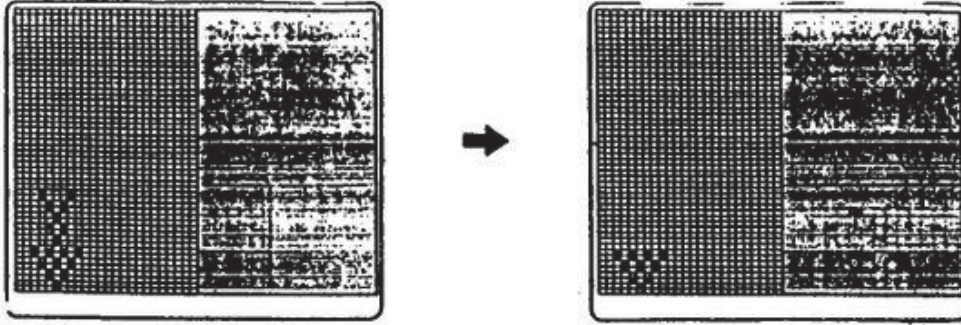
(Если Вы хотите детали с одинаковым цветом изменить на детали с разным цветом, то работайте по программе 3 вспомогательного меню).

(Пример:) Если Вы хотите поменять красный цвет на желтый.



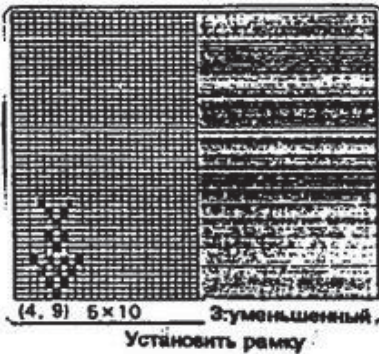
6. СТИРАНИЕ ДЕТАЛЕЙ УЗОРА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 6)

•Вы можете заключить детали узора в рамку и стереть.
(Пример)



- Вспомогательное меню
1. Завершение создания узора
2. Смещение курсора
3. Выбор цвета
4. Изменение цвета
5. Обеср
6. Стирание деталей узора
7. Вызов узора
8. Вариации
9. Смещение узора
10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=в

1. Наберите программу 6 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 6 и клавишу STEP.



2. Заключите деталь узора, которую Вы хотите стереть, в рамку.

•Следуйте инструкциям на стр. 43 "Как заключить деталь узора в рамку".

•Если Вы хотите стереть весь узор, нажмите на клавишу 1 и работайте по пункту 3.



3. Деталь, заключенная в рамку, стерта.

Убедитесь, что Вы стерли тот фрагмент узора, который нужно было стереть.

♥Если Вы хотите проверить еще раз весь узор.

☐Нажмите на клавишу 3. Весь уменьшенный узор появится на экране.

•Если Вы хотите увидеть другой фрагмент узора, переместите белую рамку в нужную позицию с помощью курсорных клавиш.

•При высоте узора более 200 рядов Вы можете сместить рамку с помощью цифровых клавиш 1 (вверх) или 2 (вниз).
☐Нажмите на клавишу STEP, снова появится рабочий кадр.

•Подтвердите процесс стирания с помощью клавиши 1.

•Если деталь, заключенную в рамку, нужно оставить, нажмите на клавишу 2.

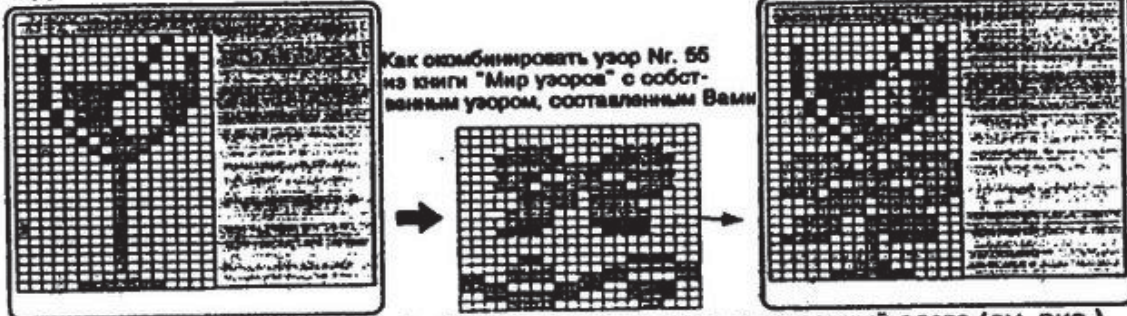
•Если Вы хотите работать с другими программами из вспомогательного меню, нажмите на клавишу HELP.

7. ВЫЗОВ УЗОРА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 7)

Из книги "Мир узоров"/начерченных узоров

- При работе над созданием узора Вы можете вызвать узоры из книги "Мир Узоров" (книга с узорами КН-940) или из книги узоров для КН-270. Вы можете изменить эти узоры или использовать их как часть своей работы. (Все эти узоры записаны в устройстве PFD).
- Если Вы расположите 2 мотива друг над другом, то вы получите скомбинированный узор.
- В скомбинированном узоре не учитывается информация памяти исходных узоров.

• Если у Вас отсутствуют книги с узорами, Вы можете заказать их отдельно. Вновь созданный узор можно запомнить.
(Пример)

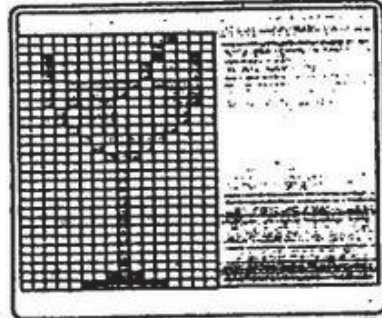


Как скомбинировать узор № 65 из книги "Мир узоров" с собственным узором, составленным Вами

1. Вначале введите узор, показанный слева (см. рис.) (Работайте по пунктам 1-7 на стр. 11-13). Введите размер поля ввода.

Размер поля ввода
Число петель - 16
Число рядов - 28

После того, как Вы начертили узор, нажмите на клавишу HELP.



- Вспомогательное меню-
1. Завершение создания узора
 2. Смещение курсора
 3. Выбор цвета
 4. Изменение цвета
 5. Обзор
 6. Стирание деталей узора
 7. Вызов узора
 8. Вариации
 9. Смещение узора
 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=■

2. Наберите программу 7 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 7 и клавишу STEP.

7 • STEP

- Вызов узора-
1. Узор из книги/начерченный узор
 2. Буквы и цифры
 3. Внешнее запоминающее устройство
(4. Другая страница) <
- *Наберите 1-3(4)=■

3. Наберите подпрограмму 1 и нажмите на клавишу STEP.

1 • STEP

Эта программа не появится, если Вы работаете с типом машины 1.

-Вызов узора-

1. Начерченный узор (актуальная страница)
2. Книга с узорами для КН-940/930
3. Книга с узорами для КН-270

*Наберите 1-3=»

4. Наберите нужный узор либо из книги "Мир Узоров" или свой собственный начерченный узор из программируемой памяти (актуальная страница).

(Пример: Если Вы набираете узор из книги "Мир узоров"...2)



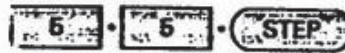
-Вызов узора-

*Книга с узорами для КН-940/930

*Узор №=»

5. Выберите нужный Вам узор из книги с узорами или компьютера узоров и введите соответствующий номер узора с помощью цифровой клавиши. Нажмите на клавишу STEP.

(Пример: номер узора..... 55)

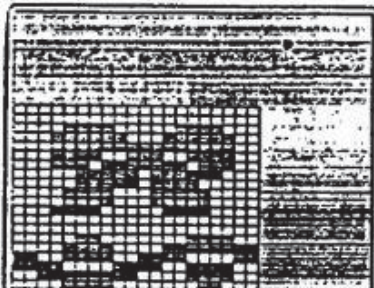


▼Если введенный номер узора не появляется, это означает, что его нет на указанной странице.

6. Нужный Вам узор появится на экране.

При работе на машине типа КН-900:

Поле ввода индицирует ширину раппорта = 24 петли. Если Вы выбрали узор с большей шириной раппорта, то подведите курсорные линии с помощью курсорных клавиш к нужному фрагменту узора. После того, как линии достигнут правого края, кадр переместится влево.



(1, 1) Угол : 1:весь, 3:уменьшенный

7. Заключите нужный фрагмент узора в рамку.

(В нашем примере - бант)

•Работайте, как описано на стр. 43.

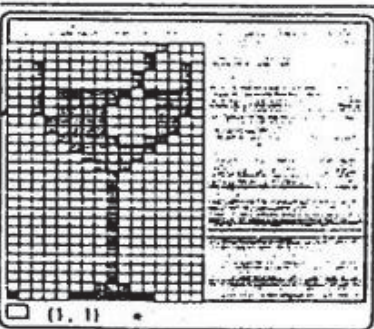
•Если Вы хотите увидеть весь узор, нажмите на 1.

Работайте дальше по пункту 8.

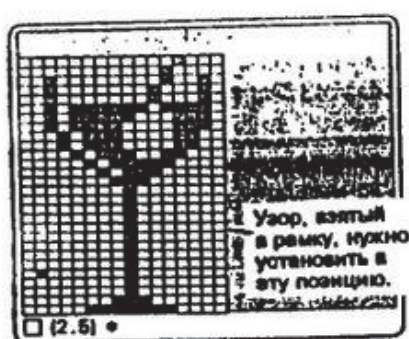


(4, 9) 15x10 Установить рамку: 3:уменьшенный

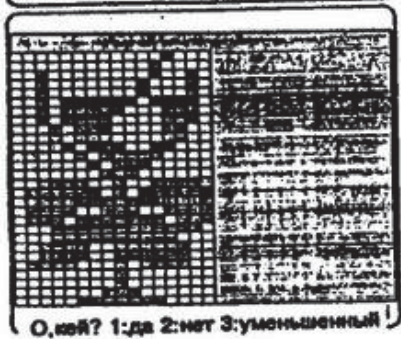
8. Снова появится рабочий кадр и внизу на экране вы увидите символ *. Этот символ показывает Вам, что узор, взятый в рамку, может быть размещен. Если Вы работаете на машине типа КН-900, на экране вместо * появится команда "Вызов узора".



(1, 1)



Узор, взятый в рамку, нужно установить в эту позицию.



О, кей? 1: да 2: нет 3: уменьшенный!

9. Передвиньте курсор в левый нижний угол воображаемой рамки, в которой должен появиться нужный фрагмент узора (бант). Нажмите на клавишу STEP.



10. На экране появится фрагмент узора, взятый в рамку. Проверьте, правильно ли он размещен.

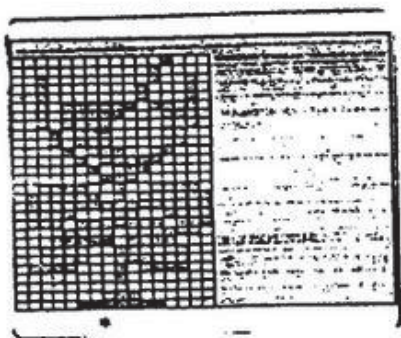
- Если Вы хотите еще раз проверить весь узор:
 - ◻ Нажмите на клавишу 3. На экране появится весь узор в уменьшенном виде.
 - Если Вы хотите посмотреть другой фрагмент узора, передвиньте белую рамку с помощью курсорных клавиш в нужную позицию.
 - При высоте узора более 200 рядов Вы можете смещать белую рамку цифровыми клавишами 1 (вверх) и 2 (вниз).
 - ◻ Нажмите на клавишу STEP, снова появится рабочий кадр.

• Подтвердите размещение узора клавишей 1.
 • После нажатия на клавишу 1 нужно немного подождать, пока не появится следующий кадр. Компьютер не выключайте.

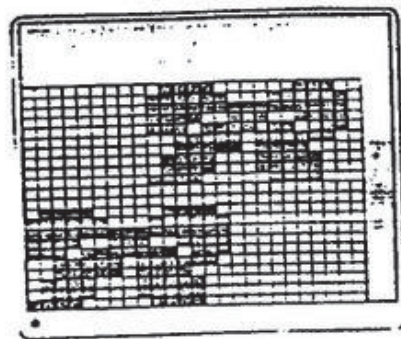
• Если узор нужно переместить в другое место, нажмите на клавишу 2. Появится кадр пункта 9.

11. Изменяйте узор по своему желанию с помощью клавиш DRAW и ERASE.

• Если Вы хотите работать с другими программами из вспомогательного меню, нажмите на клавишу HELP.



Размещение одного и того же узора в разных местах...



Пока в левом нижнем углу экрана индицируется символ "•", Вы можете разместить узор, взятый в рамку, в любое место.

Повторите пункты 9-10.

• Узор в рамке будет заменен на другой, когда Вы выберете новый узор или завершите работу вспомогательным меню, пункт 1.

7.ВЫЗОВ УЗОРА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 7)

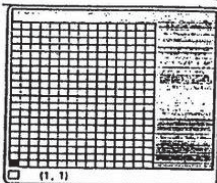
стр. 31

С других страниц

«Следующее описание не имеет силы для машины типа 1. (см. более подробное описание о "страницах" на стр. 51)

- «Вы можете вызвать записанные узоры с других страниц, дополнить их, изменить и создать на их основе новые узоры.
- «Вы можете наложить узоры друг на друга.
- «При наложении узоров информация памяти исходных узоров не учитывается.

(Пример) Создайте новый узор, взяв за основу "дом и дерево" с одной страницы и пририсовав к нему дом.



1. Введите размер поля ввода. Работайте по пунктам 1-6 на стр. 11-12).

Размер поля ввода
Число петель - 15
Число рядов - 20

Когда появится рабочий кадр, нажмите на клавишу HELP.

2. Наберите программу 7 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 7 и клавишу STEP.



- Вспомогательное меню-
1. Завершение создания узора
 2. Смещение курсора
 3. Выбор цвета
 4. Изменение цвета
 5. Обзор
 6. Стирание деталей узора
 7. Вызов узора
 8. Вариации
 9. Смещение узора
 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=■

3. Наберите подпрограмму 4, нажав на цифровую клавишу 4 и клавишу STEP.



- Вызов узора-
1. Узор из книги/начерченный узор
 2. Буквы и цифры
 3. Внешнее запоминающее устройство
 4. Другая страница
- *Наберите 1-4=■

7.ВЫЗОВ УЗОРА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 7)

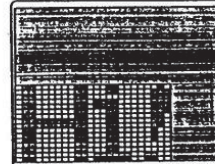
стр. 28

Буквы и цифры

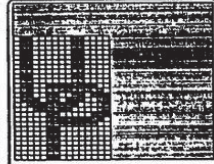
Алфавит записан на картридж о узорами для вязания.

- «Вы можете с помощью комбинации букв и символов программы 2 составлять слова и предложения (см. инструкцию на стр. 82)
- «Наложением двух букв друг на друга Вы можете получить, например, монограмму.

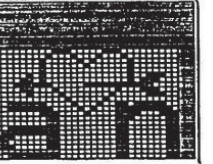
(Пример 1)



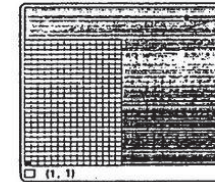
(Пример 2)



(Пример 3)



«Следующее описание относится к примеру 2. Операции для примеров 1 и 3 аналогичны операциям примера 2.



1. Введите размер поля ввода. Работайте по пунктам 1-6 на стр. 11-12).

Размер поля ввода
Число петель - 15
Число рядов - 20

Когда появится рабочий кадр, нажмите на клавишу HELP.

2. Наберите программу 7 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 7 и клавишу STEP.



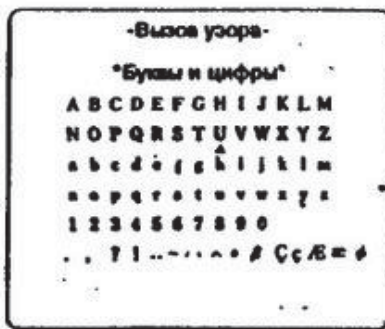
- Вспомогательное меню-
1. Завершение создания узора
 2. Смещение курсора
 3. Выбор цвета
 4. Изменение цвета
 5. Обзор
 6. Стирание деталей узора
 7. Вызов узора
 8. Вариации
 9. Смещение узора
 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=■

3. Наберите подпрограмму 2 и нажмите на клавишу STEP.



- Вызов узора-
1. Узор из книги/начерченный узор
 2. Буквы и цифры
 3. Внешнее запоминающее устройство (4. Другая страница) ←
- *Наберите 1-3(4)=■

«Эта программа не появится, если Вы работаете с типом машины 1.



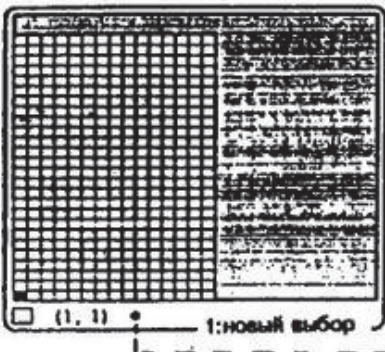
4. Алфавит появится на экране.

Передвиньте курсор "▲" с помощью курсорных клавиш (▲▼◀▶) под нужные буквы.
(Пример: передвиньте курсор "▲" под букву "U")

Нажмите на клавишу STEP.



5. Появится рабочий кадр, и в левом нижнем углу экрана Вы увидите символ "*".



Символ "*" покажет Вам, что выбранная буква может быть размещена.
Если Вы работаете с машиной типа КН-900, то вместо символа "*" появится информация "Вызов узора".

6. Переместите курсор в левый нижний угол воображаемой рамки, в которой должна появиться нужная буква (U).

Нажмите на клавишу STEP.



7. На экране появится нужная буква. Проверьте, правильно ли она расположена.

Если Вы хотите еще раз проверить весь узор:
Нажмите на клавишу 3. На экране появится весь узор в уменьшенном виде.

Если Вы хотите посмотреть другой фрагмент узора, передвиньте белую рамку с помощью курсорных клавиш в нужную позицию.

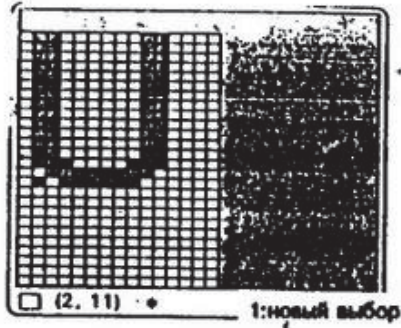
При высоте узора более 200 рядов Вы можете смещать белую рамку цифровыми клавишами 1 (вверх) и 2 (вниз).

Нажмите на клавишу STEP, снова появится рабочий кадр.

OK? 1: да 2: нет 3: уменьшенный

Подтвердите размещение узора клавишей 1.

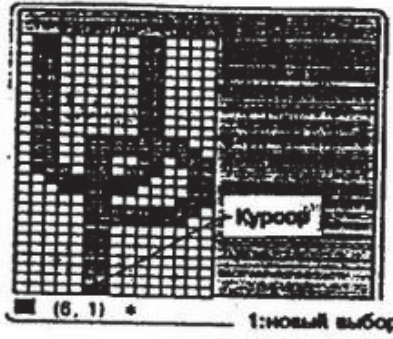
Если буква должна быть размещена в другом месте, нажмите на клавишу 2. Появится кадр пункта 6.



8. Если буква уже размещена:

Нажмите на клавишу 1, если вы хотите разместить новую букву. Появится кадр пункта 4.

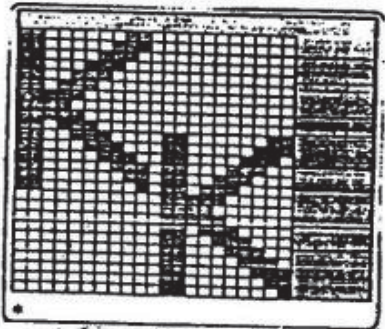
(Пример: Вы выбрали букву "P").
Нажмите на клавишу 1.



**9. Разместите букву "P".
(Работайте по пунктам 4-7)**

Если Вы хотите работать с другими программами из вспомогательного меню, нажмите на клавишу HELP.

Размещение одной и той же буквы в разных местах...



Пока в левом нижнем углу экрана индицируется символ "*", Вы можете разместить выбранную букву в любое место.

Повторите пункты 6-7 на стр. 29.

Буква будет заменена на другую, когда Вы выберете новую букву или завершите работу вспомогательным меню, пункт 1.

7. ВЫЗОВ УЗОРА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 7)

Внешнее запоминающее устройство

С помощью этой программы Вы можете вызывать узоры из внешнего запоминающего устройства для создания нового узора. Работайте по инструкции по эксплуатации внешнего запоминающего устройства.

7.ВЫЗОВ УЗОРА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 7)

С других страниц

«Следующее описание не имеет силы для машины типа 1. (см. более подробное описание о "страницах" на стр. 51)

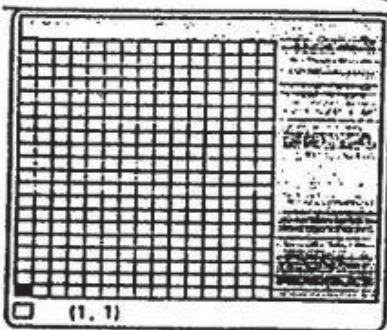
«Вы можете вызвать записанные узоры с других страниц, дополнить их, изменить и создать на их основе новые узоры.

«Вы можете наложить узоры друг на друга.

«При наложении узоров информация памяти исходных узоров не учитывается.



(Пример) Создайте новый узор, вызвав мотив "дом и дерево" с одной страницы и пририсовав к нему дым.



1. Введите размер поля ввода. Работайте по пунктам 1-6 на стр. 11-12).

Размер поля ввода
Число петель - 15
Число рядов - 20

Когда появится рабочий кадр, нажмите на клавишу HELP.

- Вспомогательное меню-
- 1.Завершение создания узора
 - 2.Смещение курсора
 - 3.Выбор цвета
 - 4.Изменение цвета
 - 5.Обзор
 - 6.Стирание деталей узора
 - 7.Вызов узора
 - 8.Вариации
 - 9.Смещение узора
 - 10.Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=■

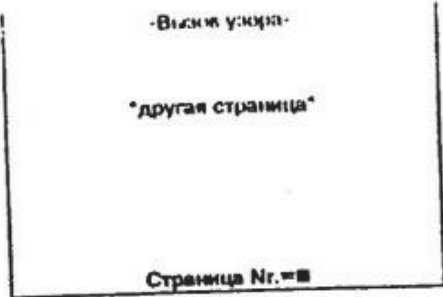
2. Наберите программу 7 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 7 и клавишу STEP.



- Вызов узора-
- 1.Узор из книги/нарисованный узор
 - 2.Буквы и цифры
 - 3.Внешнее запоминающее устройство
 - 4.Другая страница
- *Наберите 1-4=■

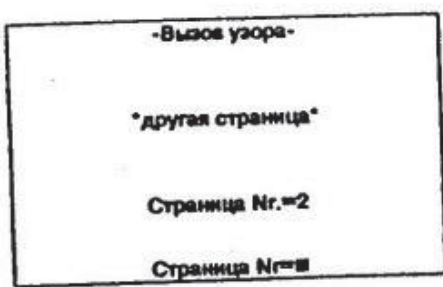
3. Наберите подпрограмму 4, нажав на цифровую клавишу 4 и клавишу STEP.





4. Введите нужный номер страницы, нажав на соответствующую цифровую клавишу и клавишу STEP.

(Пример: номер страницы.....2)

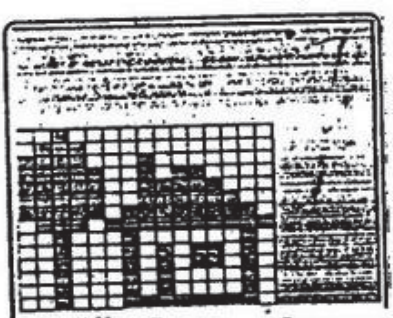


5. Введите номер узора с помощью цифровой клавиши и нажмите на клавишу STEP.

(Пример: номер узора 901)



Если введенный номер узора не появится, это означает, что его нет на указанной странице.



(1. 1) УГОЛ 1: весь 3: уменьшенный

6. Нужный узор появится на экране. Возьмите в рамку нужный фрагмент узора.

(В нашем примере нам нужен весь узор. Нажмите на клавишу 1.)

Если Вам нужна только часть узора, то возьмите ее в рамку, как описано на стр. 43.

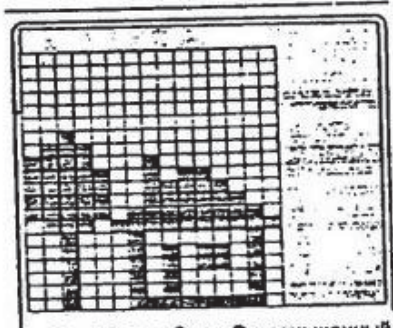


7. Снова появится рабочий кадр, и в нижнем левом углу экрана Вы увидите символ "*".

Этот символ "*" указывает Вам, что узор, взятый в рамку, может быть размещен.

При работе на машине КН-900 на экране вместо "*" появится информация "вызов узора".

Передвиньте курсор в левый нижний угол зоны размещения. Нажмите на клавишу STEP.



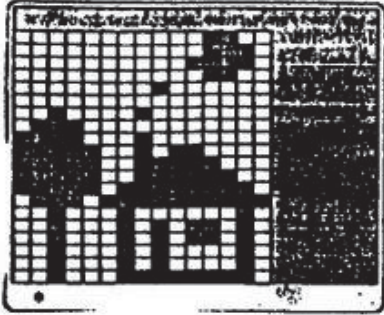
8. На экране появится узор. Проверьте, правильно ли он размещен.

Если Вы хотите проверить еще раз весь узор, работайте по пункту 10. на стр. 27.

Подтвердите размещение клавишей 1.

Если узор нужно разместить в другом месте, нажмите на клавишу 2.

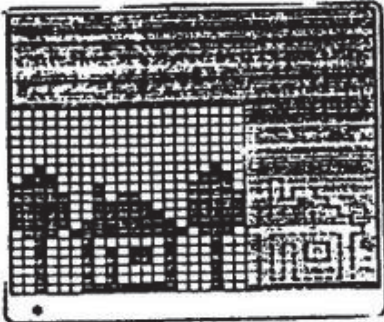
Появится кадр пункта 7.



9. Изменяйте узор по своему желанию с помощью клавиш DRAW и ERASE.
(Работайте по пунктам 4-7)

•Если Вы хотите работать с другими программами из вспомогательного меню, нажмите на клавишу HELP.

Размещение одного и того же узора в разных местах...



Пока в левом нижнем углу экрана индицируется символ "++", Вы можете переместить узор, взятый в рамку, в любое место.

Повторите пункты 7-8.

•Узор, взятый в рамку, будет заменен после того, как Вы выберете новый узор или завершите работу вспомогательным меню, пункт 1.

8. ВАРИАЦИИ УЗОРОВ (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 8)

стр. 34

Вы можете изменить узоры, которые вызываются по программе 7, следующим образом: Зеркальное отображение узора (по горизонтали), зеркальное отображение узора (по вертикали), расширение, удлинение, наложение узоров, копирование (по горизонтали), копирование (по вертикали), негатив узора и поворот влево на 90 градусов.

•Вариации сохраняются до их отключения. Каждый узор, вызванный по программе 7, изменяется на экране в соответствии с выбранной вариацией. (Если Вы наберете программы 1 или 9, то индикация вариаций будет автоматически отключена. Это произойдет также, если Вы отключите компьютер узоров).

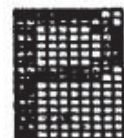
•Вариации не могут быть осуществлены с узорами, которые вы вычерчиваете с помощью клавиши DRAW, а также с узорами, которые уже находятся в поле ввода.

•Все 9 вариаций Вы можете комбинировать любым образом.

См. стр. 37: "Включение вариационных возможностей".

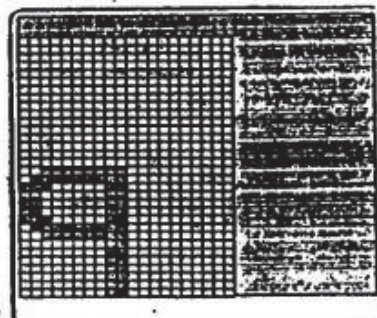
•Включение зеркального отображения (по горизонтали)

Зеркаль. отображ. по гориз. Вкл. Выкл.



(Пример: вызванный узор)

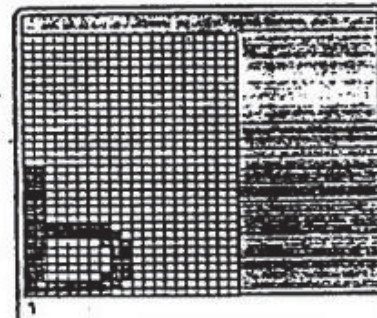
(Пример 1)



•Включение зеркального отображения (по вертикали)

Зеркаль. отображ. по вертик. Вкл. Выкл.

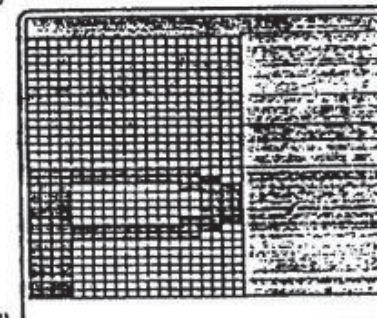
(Пример 2)



•Включение расширения

Расширение Вкл. Выкл.

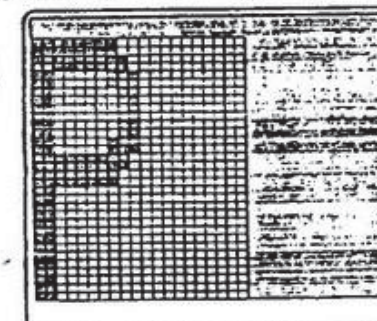
(Пример 3)



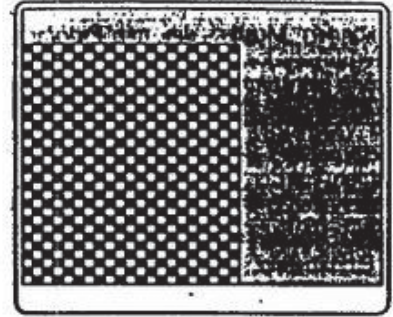
•Включение удлинения

Удлинение Вкл. Выкл.

(Пример 4)

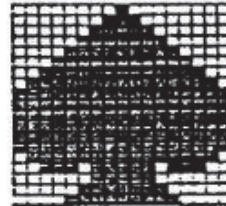


Наложение узоров



До вызова узора

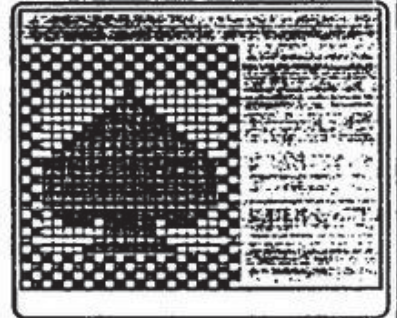
Наложение узоров Вкл. Выкл.



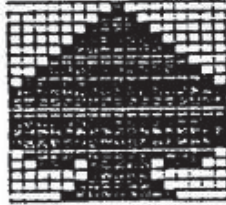
(Пример: вызванный узор)



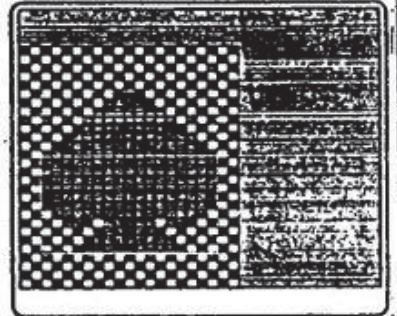
(Пример 5)



Наложение узоров Вкл. Выкл.



(Пример 6)



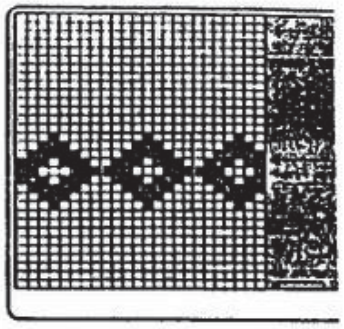
•Установите копирование (по горизонтали) в позицию "включено"

Копирование уз. по horiz. Вкл. Выкл.

Когда вы разместите вызванный узор в поле ввода, он будет скопирован как влево, так и вправо по всей ширине поля.



(Пример: вызванный узор)

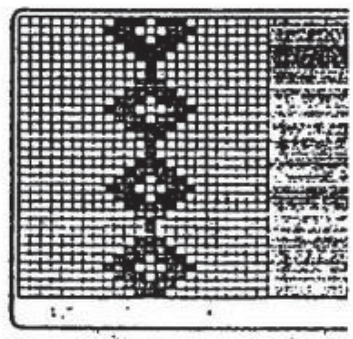


•Установите копирование (по вертикали) в позицию "включено".

Копирование уз. по вертикал. Вкл. Выкл.

Когда Вы разместите вызванный узор в поле ввода, он будет скопирован как вверх так и вниз по всей высоте поля.

(Пример 8)

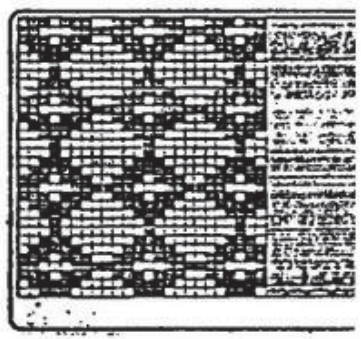


•Установите оба вида копирования в позицию "включено".

Копирование уз. по horiz. Вкл. Выкл.
Копирование уз. по вертикал. Вкл. Выкл.

Когда Вы разместите вызванный узор в поле ввода, он будет скопирован по всему полю.

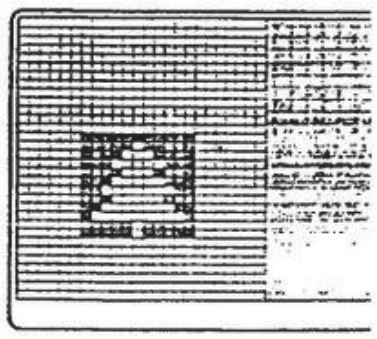
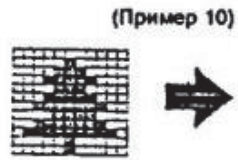
(Пример 9)



•Установите негатив узора в позицию "включено".

Негатив узора Вкл. Выкл.

(Пример: вызванный узор)

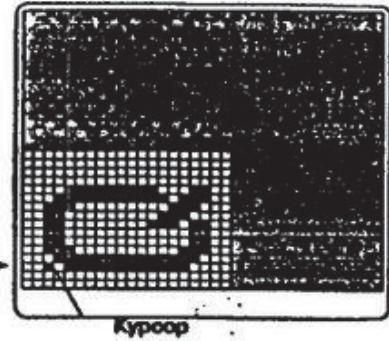


«Установите "поворот влево" в позицию "выключено".

(Пример) вызванный узор (Пример 11)



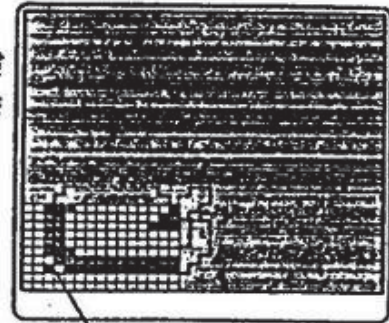
Если Вы разместите вызванный узор в поле ввода, то узор будет повернут влево на 90 градусов против часовой стрелки.



(Пример 12)

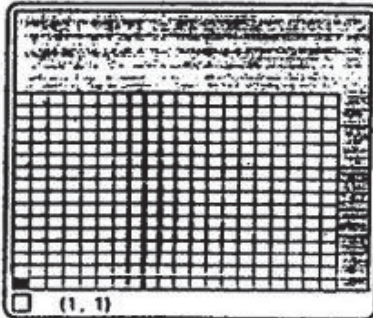
«Если Вы поворачиваете узор, то высота раппорта автоматически становится шириной раппорта. (Например, узор шириной 10 петель и высотой 16 рядов превратится в узор шириной 16 петель и высотой 10 рядов).

Если поле ввода меньше повернутого узора, то правая и верхняя часть узора останется невыбранной. (см. пример 12)



• Включение вариационных возможностей

Возьмите пример 3 на стр. 34



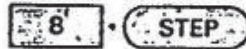
1. (Работайте по пунктам 1-8 на стр. 11-12). Введите размер поля ввода.

(Пример 3) Размер поля ввода
Число петель - 20
Число рядов - 18

После того, как появится рабочий кадр, нажмите на клавишу HELP.

- Вспомогательное меню
 - 1. Завершение создания узора
 - 2. Сдвиг курсора
 - 3. Выбор цвета
 - 4. Изменение цвета
 - 5. Обзор
 - 6. Скрытие деталей узора
 - 7. Вызов узора
 - 8. Вариации
 - 9. Сдвиг узора
 - 10. Изменение поля ввода
- *Наберите 1-10=#

2. Наберите программу 8 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 8 и клавишу STEP.



-Вариации-	
Зеркаль. отобр. по горизонтали	Вкл. > Выкл.
Зеркаль. отобр. по вертикали	Вкл. > Выкл.
> Расширение	Вкл. > Выкл.
Удлинение	Вкл. > Выкл.
Наложение	Вкл. > Выкл.
Копирование по горизонтали	Вкл. > Выкл.
Копирование по вертикали	Вкл. > Выкл.
Негатив	Вкл. > Выкл.
Поворот влево	Вкл. > Выкл.

3. С помощью курсорных клавиш () передвиньте стрелку ">" к нужной вариации, которую Вы хотите включить или выключить.

(Пример: Наберите "расширение")
Передвиньте стрелку > в строку "расширение".

-Вариации-	
Зеркаль. отобр. по горизонтали	Вкл. > Выкл.
Зеркаль. отобр. по вертикали	Вкл. > Выкл.
> Расширение	> Вкл. Выкл.
Удлинение	Вкл. > Выкл.
Наложение	Вкл. > Выкл.
Копирование по горизонтали	Вкл. > Выкл.
Копирование по вертикали	Вкл. > Выкл.
Негатив	Вкл. > Выкл.
Поворот влево	Вкл. > Выкл.

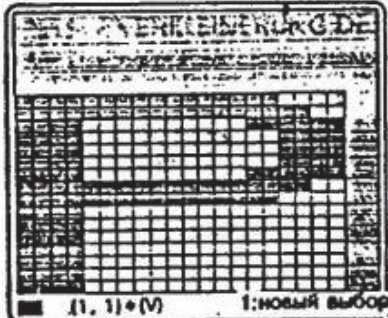
4. С помощью курсорных клавиш () передвиньте маркер "*" в позицию "Включено" или "Выключено".

(Пример: Установите маркер "*" в позицию "Включено")



Маркер установится влево (в позицию "Включено"), расширение включено.

Если Вы хотите включить или выключить другие вариации, повторите пункты 3-4.



5. После того, как все вариации узора набраны, нажмите клавишу STEP. Снова появится рабочий кадр.



6. Нажмите на клавишу HELP и наберите программу 7 из вспомогательного меню. Вызовите букву "P". (см. стр. 28-29, пункты 2-7).
На экране появится расширенный узор.

Если не установлена машина типа KH-900:

Когда Вы включаете вариации, то внизу по краю экрана появится (V).

Если установлена машина типа KH-900:

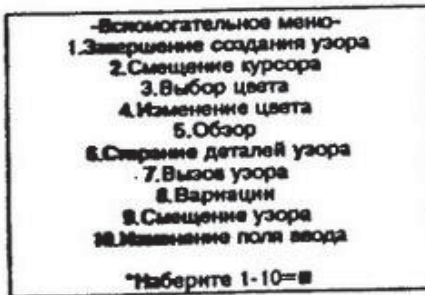
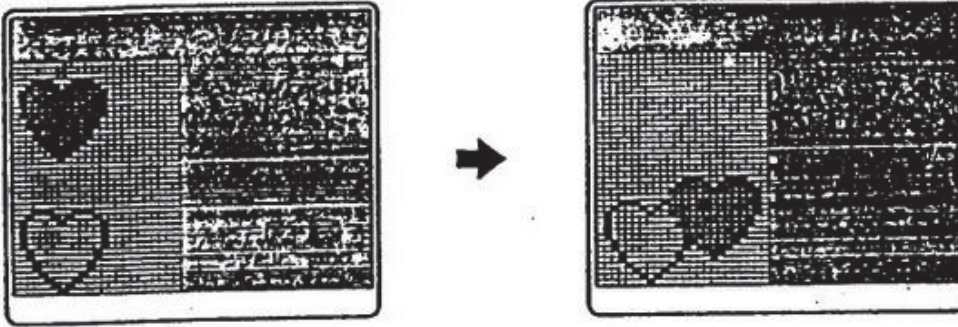
Когда Вы включаете вариации, то на экране появляется индикация.



9. СМЕЩЕНИЕ УЗОРА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 9)

- Вы можете заключить в рамку в пределах поля ввода детали узора и разместить их по другому.
- Если в пределах смещенного узора осуществляется смена цвета, то смена цвета изменится в соответствии с размещением.

(Пример)



1. Наберите программу 9 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 9 и клавишу STEP.



2. Возьмите в рамку нужный фрагмент узора.

- Работайте, как описано на стр. 43.
- Если Вы хотите сместить всю деталь узора, нажмите на клавишу 1 и работайте дальше по пункту 3.



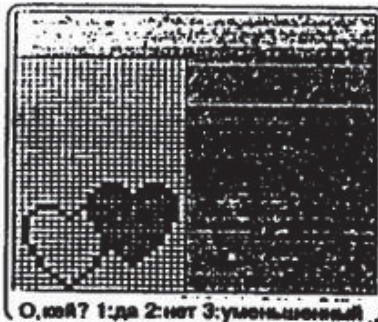
3. Деталь, взятая в рамку, будет стерта.

Передвиньте курсор в левый нижний угол желаемой зоны размещения.

Нажмите на клавишу STEP.



Курсор



4. На экране появится узор. Проверьте, правильно ли он расположен.

▼Если Вы хотите еще раз проверить весь узор:
 ◻Нажмите на клавишу 3. На экране появится весь узор в уменьшенном виде.

◻Если Вы хотите посмотреть другой фрагмент узора, передвиньте белую рамку с помощью курсорных клавиш в нужную позицию.

◻При высоте узора более 200 рядов Вы можете смещать белую рамку цифровыми клавишами 1 (вверх) и 2(вниз).
 ◻Нажмите на клавишу STEP, снова появится рабочий кадр.

◻Подтвердите размещение узора клавишей 1.

◻Если узор должен быть размещен в другом месте, нажмите на клавишу 2. Появится кадр пункта 2.

◻Если Вам нужны другие программы из вспомогательного меню, нажмите на клавишу STEP.

10.ИЗМЕНЕНИЕ ПОЛЯ ВВОДА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 10)

○ Уменьшение поля

◻Вы можете уменьшить поле ввода до размера своего узора.

- Вспомогательное меню-
- 1.Завершение создания узора
- 2.Смещение курсора
- 3.Выбор цвета
- 4.Изменение цвета
- 5.Обзор
- 6.Стирание деталей узора
- 7.Вызов узора
- 8.Вариации
- 9.Смещение узора
- 10.Изменение поля ввода

*Наберите 1-10=■

1. Наберите программу 10 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 1 и 0 (10) и клавишу STEP.



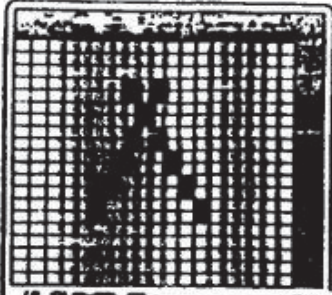
-Изменение поля ввода-

- 1.Уменьшение поля ввода
- 2.Увеличение поля ввода

*Наберите 1-2=■

2. Наберите подпрограмму 1 и нажмите клавишу STEP.

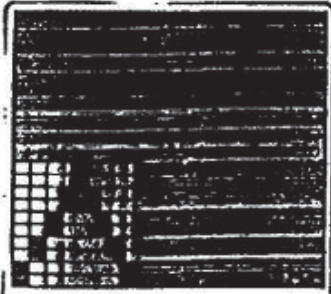




0.000000 Уменьшенный

3. Заключите нужный раппорт узора в рамку.
(При необходимости с пропусками между петлями и рядами).

•Работайте по стр. 43.



0.000000 Уменьшенный

4. На экране появится раппорт узора, выбранный по пункту 3 (начиная с левого нижнего края рабочего кадра).
Проверьте, правильно ли он расположен.

▼Если Вы хотите еще раз проверить весь узор:
☐Нажмите на клавишу 3. На экране появится весь узор в уменьшенном виде.

•Если Вы хотите посмотреть другой фрагмент узора, передвиньте белую рамку с помощью курсорных клавиш в нужную позицию.

•При высоте узора более 200 рядов Вы можете смещать белую рамку цифровыми клавишами 1 (вверх) и 2(вниз).
☐Нажмите на клавишу STEP, снова появится рабочий кадр.

•Подтвердите размещение узора клавишей 1.

•Если узор должен быть размещен в другом месте, нажмите на клавишу 2.

10.МЕНЮ ДЛЯ ВВОДА (ВСПОМОГАТ. МЕНЮ, ПРОГРАММА 10)

☐Увеличение поля

•Вы можете увеличить поле ввода до нужных размеров.



1. Наберите программу 10 из вспомогательного меню, нажав цифровую клавишу 1 и 0 (10) и клавишу STEP.



2. Наберите подпрограмму 2 и нажмите клавишу STEP.



-Увеличено поле ввода-

Действительное число петель=8
 Действительное число рядов=10

Новое количество петель

Петли=8

3. На экране Вы видите старое число петель и рядов Вашего узора.
 Введите новое количество петель и нажмите на клавишу STEP.

Если установлена машина КН-900, Вы можете ввести до 24 петель в ширину.
 В других типах машин Вы можете ввести до 200 петель.

ВНИМАНИЕ: Введенное новое количество петель должно быть не меньше старого количества петель.

(Пример.....12 петель)



-Увеличение поля ввода-

Действительное число петель=8
 Действительное число рядов=10

Новое количество петель=12

Максимальное кол-во рядов: 872 ←
 Новое кол-во рядов

Ряды=8

4. На экране указывается максимальное количество рядов для нужного Вам количества петель (В нашем примере это 872 ряда).

Введите новое количество рядов и нажмите клавишу STEP.

ВНИМАНИЕ: введенное новое количество рядов не должно быть меньше старого количества рядов и больше максимального количества рядов.

(Пример.....20 рядов)



-Увеличение поля ввода-

Действительное число петель=8
 Действительное число рядов=10

Новое количество петель=12

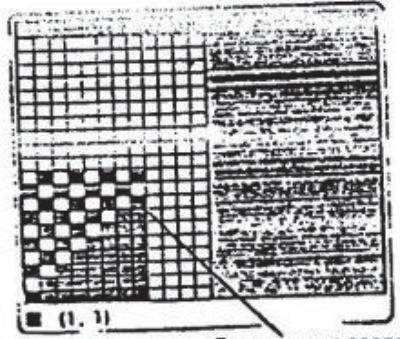
Максимальное кол-во рядов: 872
 Новое кол-во рядов

Ряды=20
 О, кай? 1:да 2:нет

5. Проверьте правильность количества петель и рядов.

Если все правильно, нажмите клавишу 1. Появится следующий кадр.

Если нужно изменить количество петель и рядов, нажмите на клавишу 2. На экране появится кадр под пунктом 3.



Старое поле ввода

Появится экран, на котором вы увидите следующее:

Новые пустые поля будут расположены справа и над узором.

Если в старом поле ввода имеется смена цвета, то новые пустые поля над узором автоматически приобретут основной цвет последнего ряда узора.

Новые начерченные поля автоматически приобретут декоративный цвет последнего ряда.

РАБОТА С ФРАГМЕНТАМИ УЗОРА

Чтобы стереть или обработать детали узора, заключите их сначала в рамку.

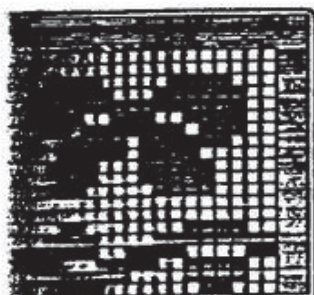


Экран. Узор. Зуммированный

1. Вертикальная и горизонтальная белая линия пересекаются в левом нижнем углу экрана.

С помощью курсорных клавиш перемещайте пересечение этих линий до левого нижнего угла выбранного фрагмента узора.

Если Вы хотите проверить весь узор, то выполните операции, описанные ниже (стр. 43).



Экран. Узор. Зуммированный

2. Нажмите на клавишу STEP.



Обе белые линии исчезнут, и появится маленькая белая рамка. (=ящикек)



Экран. Узор. Зуммированный

3. С помощью курсорных клавиш подведите белую рамку к нужному размеру фрагмента.

Если Вы хотите проверить весь узор, то выполните операции, описанные ниже (стр. 43).

Нажмите на клавишу STEP.



Экран. Узор. Зуммированный

Если хотите проверить весь узор...



- Нажмите на клавишу 3.

На экране появится уменьшенный узор.

Голубая рамка представляет деталь узора, заключенную в рамку.

Зеленая рамка представляет весь уменьшенный узор.

Белая рамка представляет рабочий кадр. Если Вы хотите увидеть другой фрагмент узора, то подвиньте белую рамку курсорными клавишами в нужную позицию.

При высоте узора более 200 рядов Вы можете смещать белую рамку цифровыми клавишами 1 (вверх) и 2(вниз).

- Нажмите на клавишу STEP, снова появится рабочий кадр.

Обработка узора (главное меню, программа 2).

•С помощью программы 2 вы можете изменять уже записанные узоры.
•Работая с программой 2, Вы можете использовать также программы вспомогательного меню (как при создании узоров в главном меню, программа 1).

- главное меню-
- 1.Создание узора
 - 2.Обработка узора
 - 3.Стирание узора
 - 4.Ввод данных памяти
 - 5.Программа внешней памяти
 - 6.Распечатка узора
 - 7.Выбор машины (страницы)
- *Наберите 1-7=в

1. Наберите программу 2 из главного меню, нажав цифровую клавишу 2 и клавишу STEP.



-Обработка узора-

Узор N	Петли	Ряды
>901	8	10
902	16	28
903	15	26
904	15	20
•	•	•
•	•	•
•	•	•

1: следующий номер

2. На экране появятся все уже занятые номера узоров.

С помощью курсорных клавиш () передвиньте курсор ">" к нужному номеру узора, который Вы хотите изменить.

Эта информация указывает, что в памяти есть еще другие номера узоров. Нажмите на клавишу 1, и появятся следующие номера узоров.

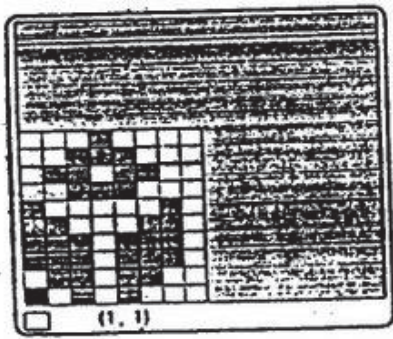
3. Нажмите на клавишу STEP.



На экране появится нужный узор.

•Теперь выполняйте операции по пунктам 7-8 на стр. 13-14.

•Цвета, которые Вы записали прежде в программе 3 или 4 вспомогательного меню для этих номеров узоров, на экране не появятся, несмотря на это информация памяти по выбору цвета сохраняется.



Стирание узоров (главное меню, программа 3).

«С помощью этой программы Вы можете стереть либо все узоры, либо те узоры, которые Вам больше не нужны. При этом следите за страницами.

-главное меню-

- 1.Создание узора
- 2.Обработка узора
- 3.Стирание узора
- 4.Ввод данных памяти
- 5.Программа внешней памяти
- 6.Расчетка узора
- 7.Набор машины (страницы)

*Наберите 1-7-ш

1. Наберите программу 3 из главного меню, нажав цифровую клавишу 3 и клавишу STEP.



-Стирание узоров-

Узор N	Петли	Ряды
Количество узоров: 10		
901	8	10
>902	16	28
903	15	26
904	15	20
.	.	.
.	.	.
.	.	.

1: другие номера

2. На экране появятся все узоры, которые записаны на этой странице.

С помощью курсорных клавиш () передвиньте курсор ">" к нужному номеру узора, который Вы хотите стереть.

«Если Вы хотите стереть все узоры на данной странице, то передвиньте курсор ">" к информации "количество узоров"

Число узоров, записанных на этой странице.

Нажмите на клавишу STEP.



Эта информация указывает, что в памяти есть еще другие узоры. Нажмите 1 и появятся следующие номера узоров.

-Стирание узоров-

Узор № =902

О,кай? 1:да 2:нет 3:уменьшенный

3. Проверьте номера узоров.

«Если Вы хотите увидеть узор на экране...
 ◊Нажмите на клавишу 3. На экране появится весь узор в уменьшенном виде. Проверьте узор.
 «При высоте узора более 200 рядов Вы можете смещать белую рамку цифровыми клавишами 1 (вверх) и 2(вниз).
 ◊Нажмите на клавишу STEP, снова появится рабочий кадр.

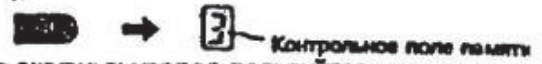
«Нажмите на клавишу 1, если номер узора правильный. Нужный узор будет стерт, и снова появится главное меню.
 «При неправильно введенном номере узора нажмите на клавишу 2. Появится кадр под пунктом 2.

Ввод данных памяти (главное меню, программа 4).

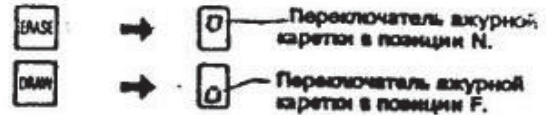
стр. 416

«С помощью программы 4 Вы можете ввести информацию памяти, она индицируется при вязании на контрольном поле памяти.
«С помощью программы 4 вы можете произвести ввод, стирание и изменение.
«Эта информация вводится клавишами 1-9»
клавиш DRAW и ERASE.

<ИНДИКАЦИЯ НА КОНТРОЛЬНОМ ПОЛЕ ПАМЯТИ>
При вводе смены цвета пользуйтесь клавишами 1-9.



При вводе ажурных узоров пользуйтесь клавишами ERASE и DRAW. Нижеуказанные маркеры указывают позиции переключателя на ажурной каретке:



- главное меню-
- 1.Создание узора
- 2.Обработка узора
- 3.Стирание узора
- 4.Ввод данных памяти
- 5.Программа внешней памяти
- 6.Распечатка узора
- 7.Набор машины (страницы)
- *Наберите 1-7=»

1. Наберите программу 4 из главного меню, нажав цифровую клавишу 4 и клавишу STEP.



-Ввод данных памяти-

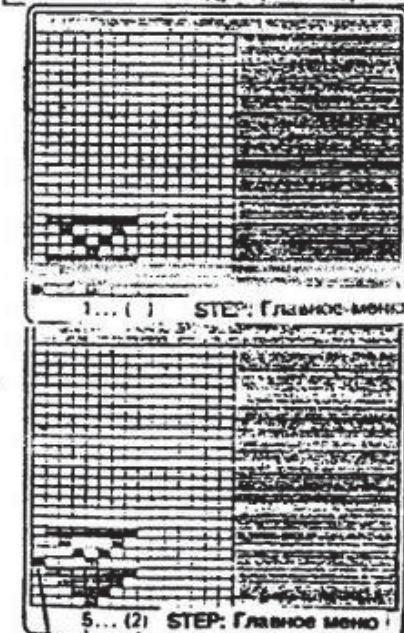
Узор N	Петли	Ряды
901	8	10
902	16	28
>903	15	26
904	15	20
.	.	.
.	.	.
.	.	.

1: следующий номер

2. На экране появятся все уже занятые номера узоров.

С помощью курсорных клавиш () передвиньте курсор ">" к нужному номеру узора, для которого Вы хотите ввести информацию памяти.

Эта информация указывает, что в памяти есть еще другие номера узоров. Нажмите на клавишу 1, и появятся следующие номера узоров.



Курсор Информация памяти
Номер ряда

3. Нажмите на клавишу STEP.
На экране появится нужный узор.



4. Передвиньте курсор в нужный ряд, для которого Вы хотите ввести информацию памяти. В соответствии с информацией нажмите цифровую клавишу (позиции DRAW или ERASE.

(Пример: Ввод "2", ряд 5).

⓪ Установите курсор в пятый ряд.

▲ Курсор может стоять также на нарисованном поле.

⓪ Нажмите клавишу 2.

▼ Уже появившуюся информацию памяти можно перебить на новую информацию (при этом не нужно предварительно нажимать на клавишу C).

▼ Неужная введенная информация может быть стерта клавишей C.

«Введите следующую информацию памяти по желанию.

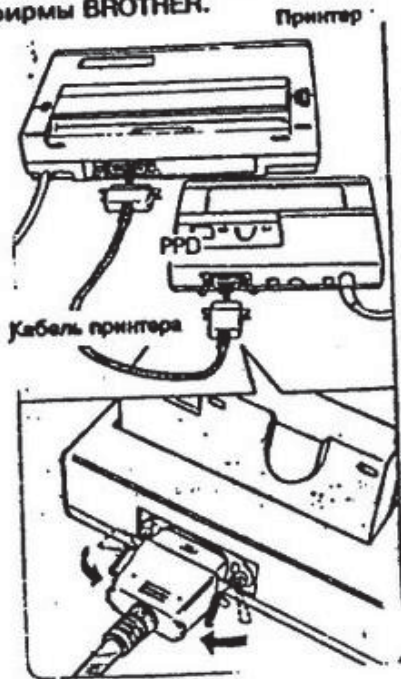
5. Если больше не нужно вводить информацию памяти, нажмите на клавишу STEP. Снова появится главное меню.

Программа внешней памяти (главное меню, программа 5)

Если Вы работаете с внешней памятью (специальная принадлежность), наберите программу 5. Соблюдайте инструкции в руководстве по эксплуатации внешней памяти и работайте по ним (например, дискетная станция FB-100).

Распечатка узоров (главное меню, программа 6) стр. 48

•Вы можете распечатать узоры с помощью принтера (специальная принадлежность).
 •Рекомендуется применять 9-игольчатый или 24-игольчатый точечный матричный принтер фирмы BROTHER.

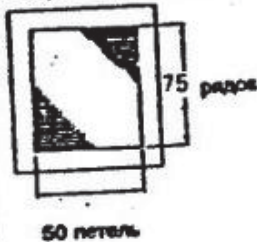


•Как подключить принтер.
 Прочтите инструкцию по эксплуатации принтера.

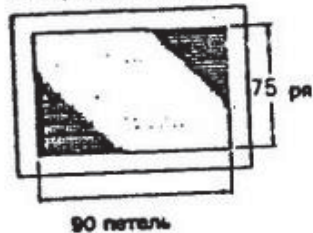
- ☐ Выключите PPD и принтер.
- ☐ Соедините оба устройства принтерным кабелем.
- ☐ Включите оба устройства.

Формат бумаги.
 Выберите формат бумаги в соответствии со своим принтером.
 Ширина печати зависит от применяемого формата бумаги.

•Формат 21 см x 30 см



•Формат 38 см x 30 см





- главное меню-
- 1.Создание узора
 - 2.Обработка узора
 - 3.Стирание узора
 - 4.Ввод данных памяти
 - 5.Программа внешней памяти
 - 6.Распечатка узора
 - 7.Набор машины (страницы)
- *Наберите 1-7=»

1. Наберите программу 6 из главного меню, нажав цифровую клавишу 6 и клавишу STEP.



2. На экране появятся номера узоров (901-910).

С помощью курсорных клавиш ( ) передвиньте курсор ">" к номеру узора, который необходимо распечатать.

Нажмите на клавишу STEP.



-Распечатка узоров-

Узор N	Петли	Ряды
901	8	10
902	16	28
>903	15	26
904	15	20
•	•	•
•	•	•
•	•	•

3. Наберите тип принтера.

(Пример...9-игольчатый точечный матричный принтер...)



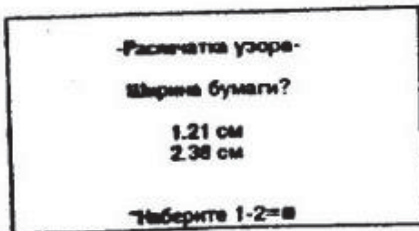
•Если установлена машина KH-900, опустите пункт 4 и продолжайте работу по пункту 5.

-Распечатка узора-

Тип принтера?

- 1.9-игольчатый точечный матричный принтер
- 2.24-игольчатый точечный матричный принтер

*Наберите 1-2=»



4. Наберите ширину печати.

(Например: 21 см)



Белая рамка
(при ширине печати 21 см)



Зеленая рамка на экране обрывает весь узор.

Белая рамка
(при ширине
печати 38 см)

5. На экране появится нужный узор. Распечатываться будет фрагмент узора, заключенный в белую рамку.

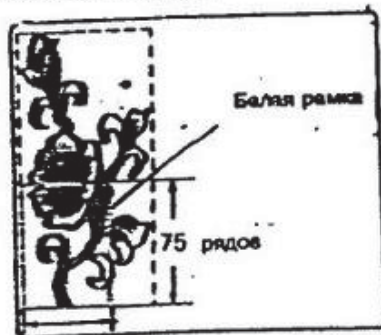
(Белая рамка на экране указывает фрагмент узора, который будет распечатан на листе бумаги).

Если Вы хотите распечатать другой фрагмент узора, передвиньте с помощью курсорных клавиш белую рамку в нужную позицию. (Работайте по нижеследующему описанию).

Если Вы выбрали ширину печати 38 см, в каждом ряду распечатывается 90 петель, в то время, как при ширине печати 21 см в каждом ряду распечатывается 50 петель. Если высота узора составляет более 200 рядов, Вы можете переместить кадр вверх клавишей 1 и вниз - клавишей 2. Нажмите на клавишу STEP.



Если Вы хотите распечатать узоры, которые состоят из более чем 50 (или 90) петель и 75 рядов:

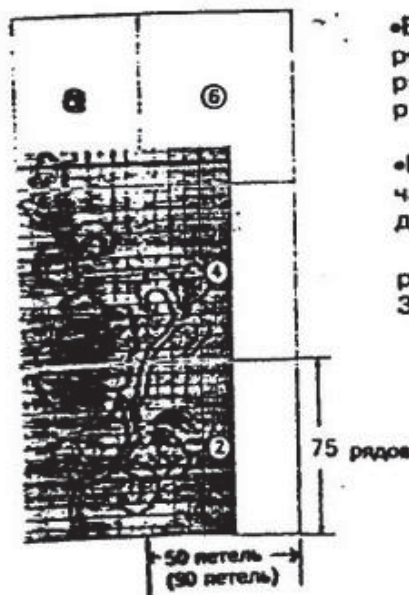


Ширина (50 петель)

Если узор состоит более чем из 50 (или 90) петель и 75 рядов, он разделяется на несколько частей и распечатывается в последовательности, указанной на рисунке.

Если Вы хотите распечатать другие фрагменты узора без части 1, установите рамку в нужную позицию, с которой должна начинаться распечатка.

Пример: Вы устанавливаете рамку во фрагмент 3. Узор распечатывается в следующей последовательности: деталь 3, деталь 4, деталь 5 и деталь 6.



-Распечатка узора-
 "Индекс"
 Внешняя память №=8
 Если номер внешней памяти не нужен,
 нажмите на клавишу STEP!

6. Если Вы хотите распечатать узор из внешней памяти и Вы вводите номер внешней памяти, то он распечатывается для памяти.

(Например: Внешняя память номер1)



▼Если Вы не хотите распечатывать номер внешней памяти, нажмите только на клавишу STEP.

-Распечатка узора-
 "Индекс"
 Внешняя память №=1
 Страница внешней памяти №=8
 Если номер страницы внешней памяти не нужен,
 нажмите на клавишу STEP!

7. Если Вы введете номер страницы внешней памяти, то он также будет распечатан.

(Например: номер страницы внешней памяти.....1.



▼Если номера страниц внешней памяти Вам не нужны, нажмите только на клавишу STEP.

▲При распечатке узоров с картриджа, номера страниц распечатываются автоматически.

-Распечатка узора-
 Принтер готов?
 Нажмите на клавишу STEP

8. Вставьте бумагу в принтер и подключите принтер. Проверьте рабочую контрольную лампочку. Если она горит - нажмите на клавишу STEP.



-Распечатка узора-
 Принтер работает!
 Пожалуйста, подождите...

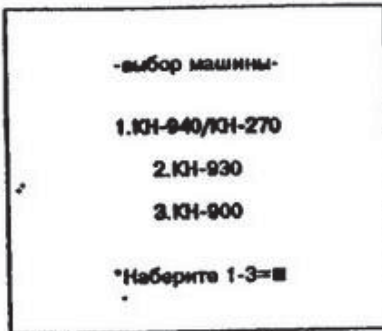
9. Распечатка начинается.
 ▼Если узор состоит более чем из 50 (или 90) петель и 75 рядов, появится кадр под пунктом 8 после того, как будет распечатана деталь 1.

Повторите пункт 8.

10. Когда на экране появится главное меню - печать завершена.

Выбор машины/выбор страницы (главное меню, программа 7)

•ВЫБОР МАШИНЫ



Компьютер узоров предлагает Вам большие возможности в выборе машины. Различие машин заключается в емкости узорной области, которая за один раз может быть перенесена из компьютера узоров в машину. Наберите тип машины в соответствии с Вашей машиной. Каждый тип имеет программируемую память разной емкости для программирования собственных узоров. Емкость программируемой памяти устройства программирования узоров (PPD) должны быть настроены друг на друга. Если Вы по ошибке неправильно установили тип машины, Вы не сможете перенести начерченный вами узор в машину.

ВНИМАНИЕ: Обязательно перед программированием своего узора наберите правильный тип машины. (см. стр. 52).

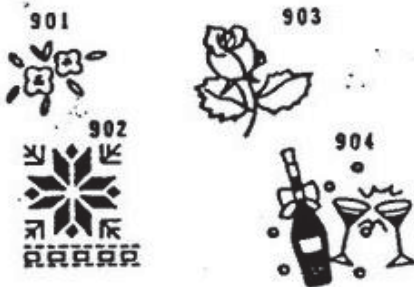
•ВЫБОР СТРАНИЦЫ

Емкость памяти компьютера узоров равна емкости самой мощной программируемой памяти базальной машины с компьютерным управлением. Если емкость программируемой памяти машины меньше, то емкость памяти PPD разбивается в соответствии с типом машины на несколько частей. Эти части называются страницами. Если Вы работаете с одной дискетой, то одна страница соответствует одной дорожке на дискете. Количество дорожек дискеты зависит от типа машины.

Выбор машины КН-940/КН-270

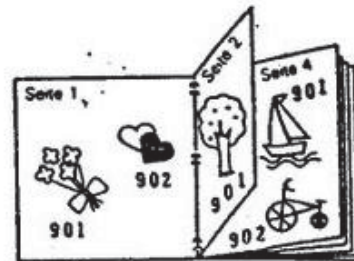
Если Вы будете использовать PPD для машин КН-940/КН-270, наберите тип 1. В этом случае память устройства программирования узоров (PPD) соответствует только одной странице. Представьте себе, что Вы работаете на одном большом листе бумаги.

Стр. 1



Выбор машины КН-930(2) или КН-900(3).

Если Вы используете PPD для машин с меньшей емкостью программируемой памяти, то наберите тип 2 или 3. В этом случае память устройства PPD соответствует нескольким страницам.
 Тип 2(КН930).....16 стр.
 Тип 3(КН-900).....8 стр.
 Представьте себе, что Вы будете чертить в блоке с 16 или 8 страницами.



Если страница заполнена, листайте дальше. (см. стр. 53)

Выбор машины

• Установите выбор машины в соответствии с типом Вашей машины. Сохраняется постоянно однажды выбранный выбор машины. Он будет изменен только тогда, когда будет осуществляться вязание на другом типе машины.

ВНИМАНИЕ: При изменении выбора машины все начерченные узоры в компьютере стираются. Если эти узоры еще будут Вам нужны, перенесите их на дискету.

-главное меню-

- 1.Создание узора
- 2.Обработка узора
- 3.Стирание узора
- 4.Ввод данных памяти
- 5.Программа внешней памяти
- 6.Расчетка узора
- 7.Набор машины (страницы)

*Наберите 1-7=■

Машина КН-940/270 Стр=1

На экране индицируется набранный номер машины и номер страницы.

1. Наберите программу 7 из главного меню, нажав цифровую клавишу 7 и клавишу STEP.



• Если установлен тип 1, продолжайте работать по пункту 3.

-Выбор машины/страницы-

- 1.Выбор машины
- 2.Выбор страницы
- 3.Стирание страницы

*Наберите 1-3=■

2. Наберите подпрограмму 1 и нажмите на клавишу STEP.



-Выбор машины-

- 1.КН-940/КН-270
- 2.КН-930
- 3.КН-900

*Наберите 1-3=■

3. Наберите 1 или 2 в соответствии с типом Вашей машины.

Нажмите на клавишу STEP.

(Пример: КН-930.....2)



-выбор машины-

- 1.КН-940/КН-270
- 2.КН-930
- 3.КН-900

*Наберите 1-3=2

Выбранная машина=КН-930
 Все данные стираются.
 О,кей? 1:да 2:нет

4. Проверьте, правильно ли выбрана машина.

• Если машина выбрана правильно, нажмите клавишу 1. (Если в программируемой памяти компьютера записаны узоры, они будут стерты). Если выбор машины произведен, на экране появится главное меню.

• Если Вы хотите изменить выбор машины, нажмите на клавишу 2. На экране появится кадр под пунктом 3.

• Если Вы хотите прервать программу, то нажимайте на клавишу HELP, пока на экране не появится главное меню.

Выбор страницы

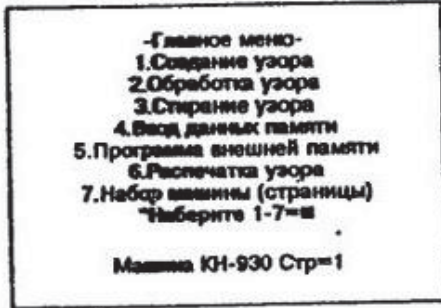
Эта программа работает только при выборе машины типа 2 или 3.

•Вы можете набрать страницу.

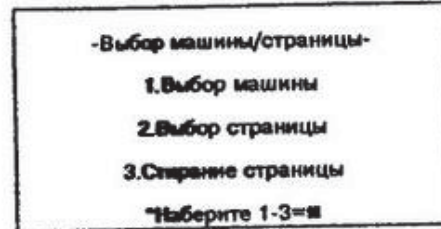
Если установлен тип 2 или 3, программируемая память PPD будет разбита на несколько страниц:

Тип 2.....16 страниц Тип 3.....8 страниц.

Каждая страница может быть набрана отдельно.



1. Наберите программу 7 из главного меню, нажав цифровую клавишу 7 и клавишу STEP.



2. Наберите подпрограмму 2 и нажмите на клавишу STEP.



-Выбор страницы-

Страница	1	9
	2	10
	3	11
	4	12
	5	13
	6	14
	7	15
	8	16

Актуальная страница=1
 Страница №=

3. Кадр показывает 16 страниц и то, насколько заняты отдельные страницы.

Если какое-либо поле свободно, то и страница также свободна.

Пустое пространство указывает на то, что на этой странице есть еще в распоряжении свободные места.

Введите нужный номер страницы и нажмите на клавишу STEP.

(Пример: номер страницы.....2)



Номер страницы изменен, и на экране вновь появится главное меню.

Стирание страницы

Эта программа работает только при выборе машины типа 2 или 3.

•Можно стереть за один раз все узоры на одной странице.

-Главное меню-

- 1.Создание узора
- 2.Обработка узора
- 3.Стирание узора
- 4.Ввод данных памяти
- 5.Программа внешней памяти
- 6.Распечатка узора
- 7.Набор машины (страницы)

*Наберите 1-7=■

1. Наберите программу 7 из главного меню, нажав цифровую клавишу 7 и клавишу STEP.



-Выбор машины/страницы-

- 1.Выбор машины
- 2.Выбор страницы
- 3.Стирание страницы

*Наберите 1-3=■

2. Наберите подпрограмму 3 и нажмите на клавишу STEP.



-Стирание страницы-

Стр. №=■

3. Введите номер страницы, которую нужно стереть и нажмите на клавишу STEP.

(Пример:страница номер.....3)



-Стирание страницы-

Стр. №=3

О,вей? 1:да 2:нет

4. Проверьте, правильно ли набран номер страницы.

•Если правильно, нажмите клавишу 1. Все узоры на этой странице будут стерты, и на экране вновь появится главное меню.

•Если Вы хотите изменить номер страницы, нажмите на клавишу 2. На экране появится кадр под пунктом 3.

Обратите внимание на следующие пункты

Если на экране появятся следующие сообщения:

Предупреждение 1
Память заполнена!!
Стереть некоторые узоры.
Нажать клавишу STEP!!

Причина:

Программируемая память выбранной Вами страницы заполнена.

Устранение сбоя:

•В машине типа 1....

Нажмите на клавишу STEP, на экране появится главное меню. После того, как ненужные узоры будут стерты по программе "стирание узоров", Вы можете запрограммировать новые узоры.

Если узоры Вам нужны, Вы можете записать их в новый картридж (см. стр. 4).

Узоры могут храниться также на дискетах (дискетная станция является специальной принадлежностью).

•В машинах типа 2 или 3.....

Нажмите на клавишу STEP, на экране появится главное меню. Наберите пустую страницу по программе "набор страницы". Если все страницы заняты, нужно стереть некоторые ненужные узоры по программе "стирание страницы", чтобы использовать освободившиеся страницы для программирования новых узоров. Или запишите свои узоры в новый картридж, как в типе 1.

Извещение об ошибке 1
Данные узора нарушены.
Нажмите клавишу STEP!!

Причина:

В данном узоре имеются ошибки (напр. батарейка памяти села)

Устранение сбоя:

После стирания ошибочных данных узора Вы можете продолжать программирование узоров. Они не записываются, если батарейка села. По нижеследующему описанию определите, села батарейка или нет.

☐Нажмите клавишу STEP. (Ошибочные данные узора будут стерты).

☐На экране появится кадр "Выбор машины". Наберите тип машины в соответствии с Вашей машиной (см. пункт 1-3 на стр. 1).

☐Два раза нажмите клавишу STEP, на экране появится главное меню.

☐Наберите программу 1 из главного меню и определите размер поля ввода.

(Пример:10 петельх10 рядов)

☐Если появится рабочий кадр, нажмите на клавишу HELP.

☐Наберите программу 1 из вспомогательного меню. выключите компьютер узоров.

☐Подождите несколько минут и вновь включите PPD.

•Если на экране будет индицироваться информация, представленная в пункте 5 на стр. 8, батарейка в порядке.

•Если вновь появится извещение об ошибке, батарейка села. Замените ее у специалиста.

•Если появится другое извещение об ошибке, проверьте, соблюдены ли указания по соответствующим пунктам.

Извещение об ошибке 2
 Неисправность в картридже или блоке управления.
 Проверьте у специалиста
 Нажмите клавишу STEP!

Устранение сбоя:

Если картридж или блок управления неисправны, их нужно проверить у специалиста.

Если при установлении поля ввода в качестве количества рядов индицируется "0".....

-Ввод петель/рядов
 Узор номер 908
 Нужное количество петель?
 Количество петель = 80
 Максимальное количество рядов: 0 --
 Нужное количество рядов?
 Количество рядов = 8

Причина:

Для выбранной ширины узора не хватает места в памяти.

Устранение сбоя:

•Введите меньшую ширину узора
 •Нажмите на клавишу HELP.
 •"0" •Введите новую ширину узора и нажмите на клавишу STEP.

•Сотрите ненужные узоры или замените страницу на свободную, если установлен тип 2 или 3.
 •Нажмите на клавишу HELP два раза. На экране появится главное меню.
 •Работайте, как описано на стр. 55 сверху "Память занята".

Если индикация на экране ошибочна или искажена, и клавиши работают неправильно...

Причина:

Нарушено основное программирование компьютера узоров. (Это может случиться, если вынуть картридж с узорами из компьютера узоров (PPD) в то время, когда он включен.)

Устранение сбоя:

Сотрите ошибочные данные узора.

•Выключите PPD и снова включите его.
 •Наберите программу 7 из главного меню. Измените выбор машины, как описано на стр. 52.
ВНИМАНИЕ: При изменении выбора машины все начерченные Вами узоры в PPD будут стерты.
 Если эти узоры Вам еще нужны, перепишите их на дискету.
 •Начните сначала.

•Батарейки могут выйти из строя приблизительно через 10 лет. Обратитесь к специалисту.

Если извещение "Подождите" стоит на экране более 3 минут.....

Устранение сбоя:

Сначала выключите компьютер узоров, затем опять включите.

•Если появляется кадр, описанный в пункте 5-B на стр. 8....

Начните ввод сначала.

•Если появится извещение об ошибке....

Изучите информацию этого извещения об ошибке.

•Если такое происходит часто, это означает, что либо картридж, либо устройство PPD неисправны. Обратитесь к специалисту.

Если принтер не работает.....

Причина 1:

В принтере нет бумаги или принтер не включен в режим "on line".

Устранение сбоя:

☐Заправьте бумагу в принтер

☐Переключите принтер в режим "on line".

Причина 2:

Главный переключатель принтера стоит в позиции "Выключено".

Принтер не соединен с устройством программирования узоров PPD.

Устранение сбоя:

☐Выключите оба устройства

☐Проверьте соединения обоих устройств.

☐Включите оба устройства в режим "on line".

☐Переключите принтер в режим "on line".

Если узор распечатывается с ошибками.....

Причина:

Переключатель режима принтера установлен неправильно.

Устранение сбоя.....

В соответствии с инструкцией по эксплуатации Вашего принтера установите переключатель "Control Modus"(или "Emulation-Modus") в позицию совместимости с EPSON FX.

Перенос узоров в машину/из машины.

Перенос узоров в машину:

Перед началом вязания необходимо перенести нужные узоры из компьютера узоров в машину.

ВНИМАНИЕ: Если Вы переносите узоры в вязальную машину, все узоры, находящиеся в программируемой памяти машины, будут стерты.

Перенос узоров из машины:

Узоры можно перенести также из машины в компьютер узоров.

ВНИМАНИЕ: В машине типа 1.

Если Вы переносите узоры из вязальной машины, все узоры, находящиеся в программируемой памяти PPD будут стерты.

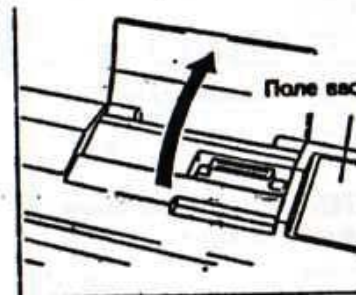
В машине типа 2 или 3.

Все узоры из программируемой памяти машины будут перенесены на свободную страницу компьютера узоров. Если страницы заняты, нужно перед переносом стереть узоры или страницы.

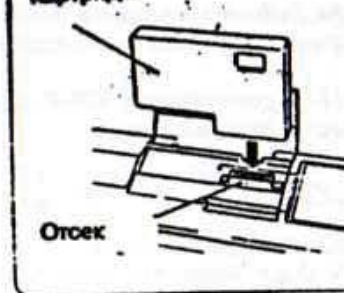
«Если используется картридж к машинам КН-900/КН-270...

1. Выключите устройство программирования узоров и телевизор.
2. Выключите вязальную машину.
3. Откройте картриджный отсек слева рядом с полем ввода и вставьте картридж вертикально в отсек.
4. Включите машину и перенесите данные в машину или в картридж. Работайте по пунктам 3-4 "Запись" и "Загрузка" в соответствующем руководстве по эксплуатации вязальных машин.

Вязальная машина



Картридж



• Если компьютер узоров используется для вязальных машин КН-930/940.

1. Выключите устройство программирования узоров и телевизор.
 2. Отсоедините PPD от телевизора.
 3. Выключите вязальную машину. Соедините вязальную машину и PPD интерфейсным кабелем.
 4. Включите оба устройства. На программном пульте вязальной машины должна гореть лампочка "READY" (готово)
 5. Перенос данных осуществляется компьютером вязальной машины.
- ВНИМАНИЕ:** Во время этой операции на программном пульте устройства PPD нельзя нажимать никакие клавиши!



• Если компьютер вязальной машины работает во время переноса данных узора с ошибками, выключите вязальную машину и PPD. Начните все сначала.

Перенос узоров в машину

1. Нажмите клавишу CE, чтобы стереть контрольное поле режима.



2. Введите число 551 в качестве номера вызова. (551 - это постоянное командное число)



3. Нажмите клавишу STEP.



4. При работе с машиной КН-930 введите число страницы 1



При работе с машиной КН-930 введите число страницы, которое необходимо записать.

5. Нажмите клавишу STEP. Все контрольные индикаторы погаснут.



Перенос данных начат. (Он будет продолжаться прибл. 20-30 сек)

6. После завершения операции вызова раздастся звуковой сигнал. Контрольные индикаторы загорятся.

• После завершения вызова машина готова к вязанию. (Вязание узоров: работайте с инструкцией по эксплуатации вязальной машины).

Перенос узоров из машины

1. Нажмите клавишу CE, чтобы стереть контрольное поле режима.



2. Введите число 552 в качестве номера вызова. (552 - это постоянное командное число)



3. Нажмите на клавишу STEP. На контрольном поле режима появится число 1. Лампа "READY" (готово) и лампа "PATTERN" (узор) загорятся. (при работе на машине КН-940)



При работе на машине КН-930 вводится номер страницы, на которую нужно записать узор.

4. Нажмите клавишу STEP. Все контрольные индикаторы погаснут.



Перенос данных начат. (Он будет продолжаться прибл. 20-30 сек)

5. После завершения вызова раздастся звуковой сигнал. Контрольная индикация загорится.

• Если Вы хотите увидеть перенесенные данные на экране, наберите программу 2 из главного меню. (см. стр. 44)

Внимание: Если машина соединена с устройством PPD, нельзя применять командные числа 551 и 552.