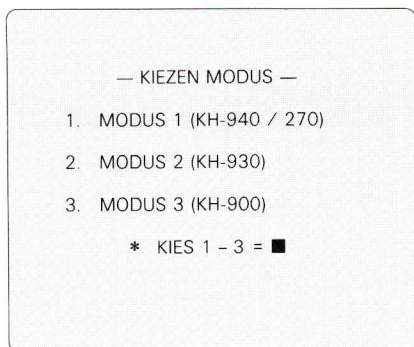


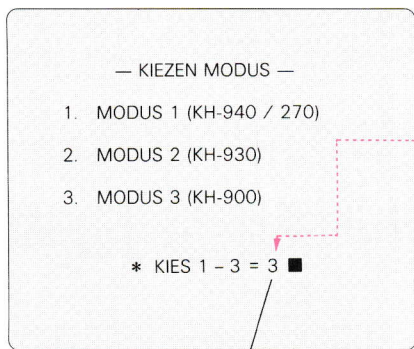
**HANDLEIDING VOOR DE  
PATROON-PROGRAMMEERMACHINE**

## Wanneer u de patroon-programmeermachine voor de eerste keer gebruikt ...

Stel de modus van de patroon-programmeermachine in overeenkomstig het type breimachine.



- 1** Sluit de patroon-programmeermachine aan op de TV en zet beide apparaten aan (zie blz. 5 - 7).  
Het links afgebeelde scherm verschijnt dan (indien het scherm van stap ③ verschijnt, zie dan onderaan de bladzijde).



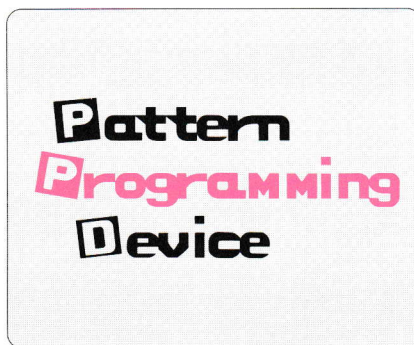
- 2** Kies de modus die correspondeert met uw breimachine (heeft u bijvoorbeeld type KH-900, kies dan "3").

3

♥ C-toets

Indien u een vergissing maakt, wis het foutief ingevoerde nummer dan door op de C-toets te drukken, en voer vervolgens het juiste nummer in.

gekozen modusnummer



- 3** Druk op de STEP-toets. Na enkele seconden verschijnt dan het links afgebeelde scherm. De modus is nu ingesteld. Ga hierna door naar stap ⑥ op blz. 8 en begin met het ontwerpen van het patroon.

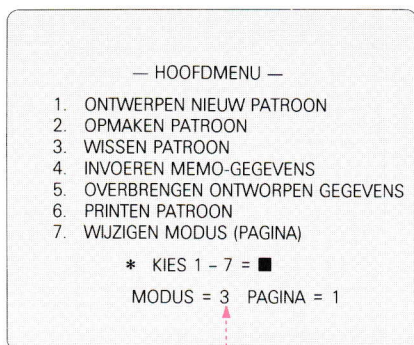
### INSTELLEN MODUS

Wanneer u de modus eenmaal heeft ingesteld, hoeft u dit pas weer opnieuw te doen, wanneer u gaat breien met een ander type machine. Wanneer u dus het apparaat aanzet, nadat u de modus heeft ingesteld, verschijnt het links afgebeelde scherm (het scherm "KIEZEN MODUS" verschijnt dus niet meer).

### OPNIEUW INSTELLEN VAN DE MODUS

Doe dit met behulp van functie 7 "WIJZIGEN MODUS" van het HOOFDMENU (zie blz. 52).

♣ Wanneer het scherm van bovengenoemde stap ③ verschijnt.



De modus is reeds ingesteld. Controleer of de modus correspondeert met de breimachine.

Druk tweemaal op de STEP-toets.

Het links afgebeelde HOOFDMENU verschijnt dan. Controleer de ingestelde modus.

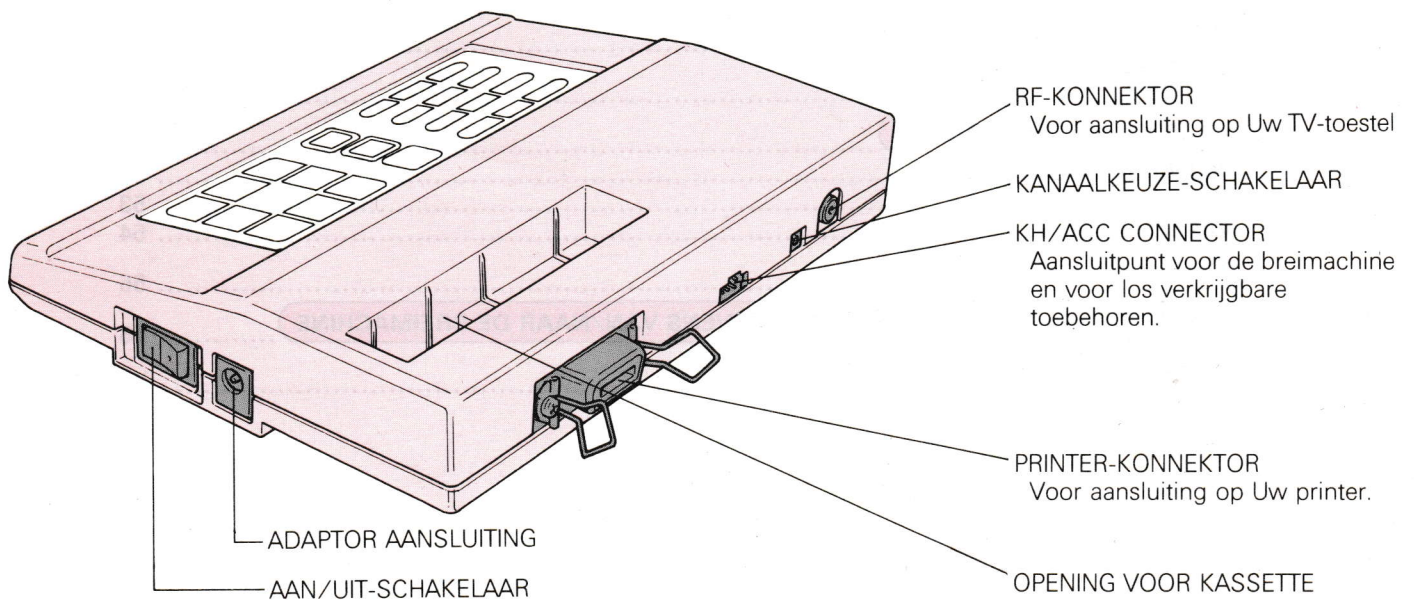
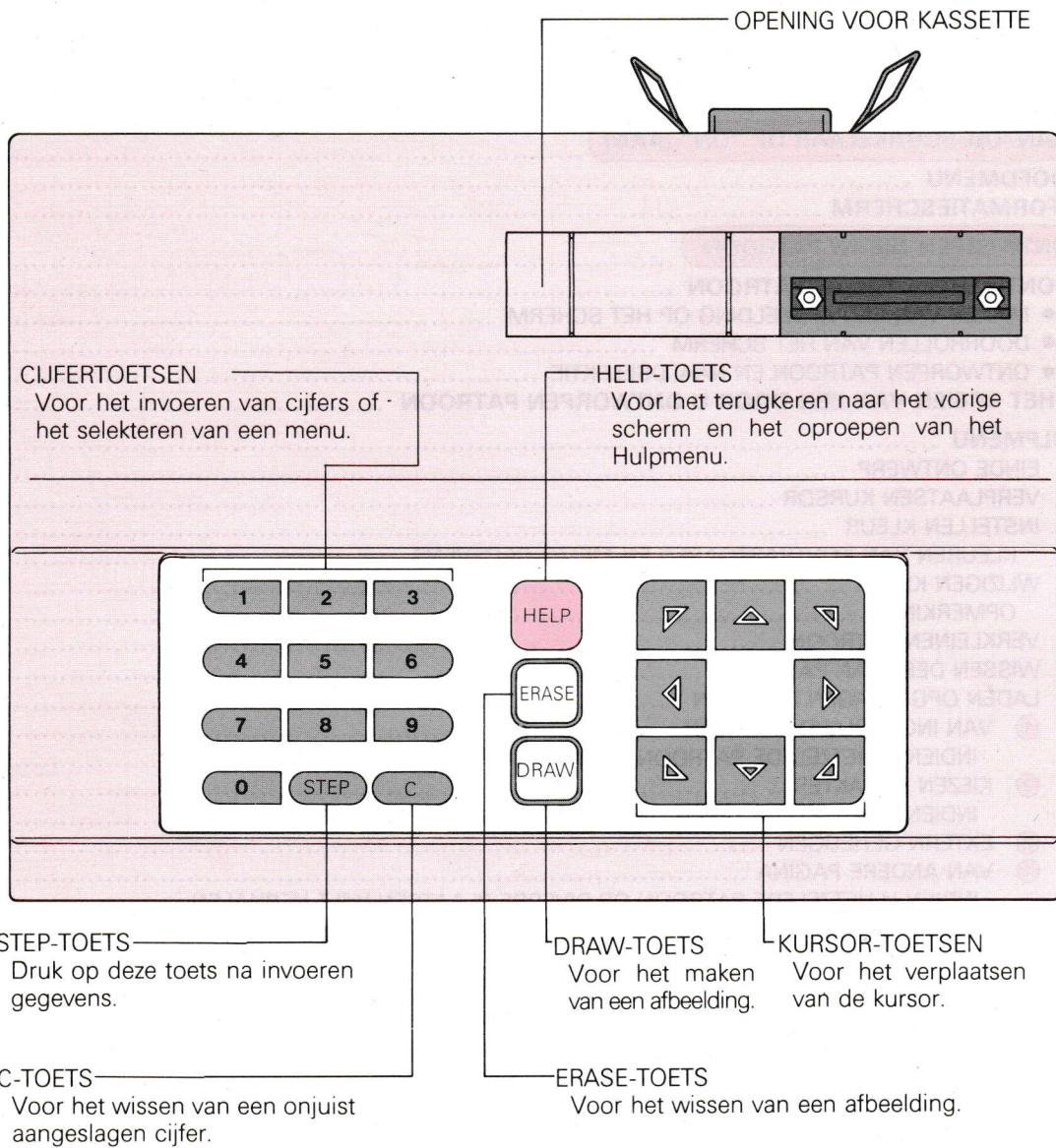
- Wanneer de modus correspondeert met uw breimachine ..... ga dan door naar bladzijde 11 en begin met het ontwerpen van het patroon.
- Wanneer de modus niet correspondeert met uw breimachine ..... kies dan de functie "WIJZIGEN MODUS" en verander de instelling (zie blz. 52).



Wanneer u de patroon-programmeermachine voor de eerste keer gebruikt .....	1
<b>NAAM EN FUNKTIE</b> .....	3
<b>AANSLUITEN VAN DE MACHINE OP UW TV-TOESTEL</b> .....	5
<b>AAN/UIT-SCHAKELAAR OP "ON" (AAN)</b> .....	7
<b>HOOFDMENU</b> .....	9
<b>INFORMATIESCHERM</b> .....	10
<b>ONTWERPEN NIEUW PATROON</b> .....	11
1. <b>ONTWERPEN NIEUW PATROON</b> .....	11
• <b>MAKEN VAN EEN AFBEELDING OP HET SCHERM</b> .....	13
• <b>DOORROLLEN VAN HET SCHERM</b> .....	14
• <b>ONTWORPEN PATROON EN NAALDSELEKTIE</b> .....	14
2. <b>HET BREIEN VAN EEN DOOR U ONTWORPEN PATROON</b> .....	14
<b>HULPMENU</b> .....	15
1. <b>EINDE ONTWERP</b> .....	16
2. <b>VERPLAATSEN KURSOR</b> .....	16
3. <b>INSTELLEN KLEUR</b> .....	17
<b>KLEUREN VAN KONTRASTGAREN EN MEMO-GEGEVENS</b> .....	20
4. <b>WIJZIGEN KLEUR</b> .....	21
<b>OPMERKING</b> .....	22
5. <b>VERKLEINEN PATROON</b> .....	23
6. <b>WISSEN DEEL VAN PATROON</b> .....	24
7. <b>LADEN OPGESLAGEN PATROON</b> .....	25
① <b>VAN INGEBOUWD PATROON</b> .....	25
<b>INDIEN U HETZELFDE PATROON OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN</b> .....	27
② <b>KIEZEN KARAKTER</b> .....	28
<b>INDIEN U HETZELFDE TEKEN OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN</b> .....	30
③ <b>EXTERN GEHEUGEN</b> .....	30
④ <b>VAN ANDERE PAGINA</b> .....	31
<b>INDIEN U HETZELFDE PATROON OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN</b> .....	33
8. <b>VARIATIES INGEVOERD PATROON</b> .....	34
• <b>INSTELLING VARIATIEFUNKTIE</b> .....	37
9. <b>VERPLAATSEN PATROON</b> .....	39
10. <b>WIJZIGEN PATROONGEBIED</b> .....	40
① <b>VERKLEINEN PATROONGEBIED</b> .....	40
② <b>VERGROTEN PATROONGEBIED</b> .....	41
<b>OMKADEREN DEEL PATROON</b> .....	43
<b>OPMAKEN PATROON</b> .....	44
<b>WISSEN PATROON</b> .....	45
<b>INVOEREN MEMO-GEGEVENS</b> .....	46
<b>OVERBRENGEN ONTWORPEN GEGEVENS</b> .....	47
<b>PRINTEN PATROON</b> .....	48
<b>WIJZIGEN MODUS (PAGINA)</b> .....	51
<b>WIJZIGEN MODUS</b> .....	52
<b>WIJZIGEN PAGINA</b> .....	53
<b>WISSEN PAGINA</b> .....	54
<b>ENKELE BIJZONDERE GEVALLEN</b> .....	55
<b>HET OVERBRENGEN VAN PATROONGEGEVENS VAN/NAAR DE BREIMACHINE</b> .....	58
<b>TEKENOVERZICHT</b> .....	62

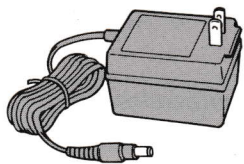
# NAAM EN FUNKTIE

## • PATROON-PROGRAMMEERMACHINE

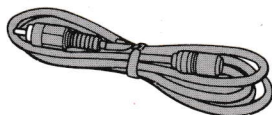


## ● TOEBEHOREN

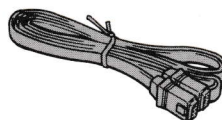
(de vorm van de diverse toebehoren kan enigszins afwijken van de afbeelding)



ADAPTOR LOS  
VERKRIJGBAAR

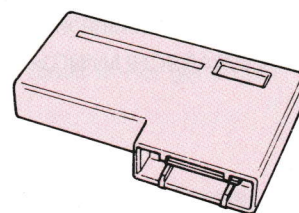


KABEL 1  
Voor aansluiting patroon-  
programmeermachine op  
TV-toestel.



INTERFACE KABEL  
Voor het aansluiten van de  
patroon-programmeer-  
machine en uw \*brei-  
machine of eventuele  
toebehoren.

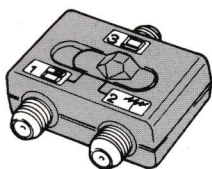
\* KH940, 930



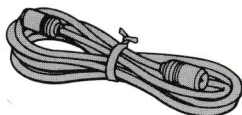
PATROONKASSETTE III  
Voor het opslaan van uw  
patronen, welke dankzij  
een ingebouwde batterij  
10 jaar bewaard blijven.

♣ Vraag uw dealer na 10  
jaar na aankoop om de  
batterij te vervangen.

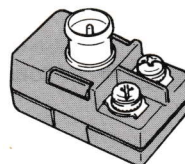
### LOS VERKRIJGBAAR



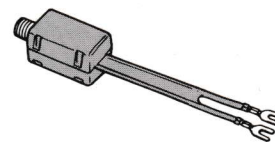
RF-SCHAKELAAR



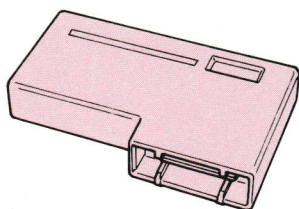
KABEL 2



OMZETTER 1

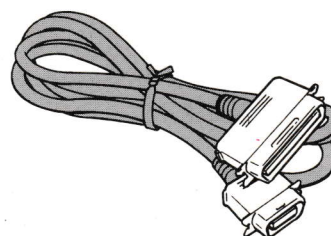


OMZETTER 2



PATROONKASSETTE III

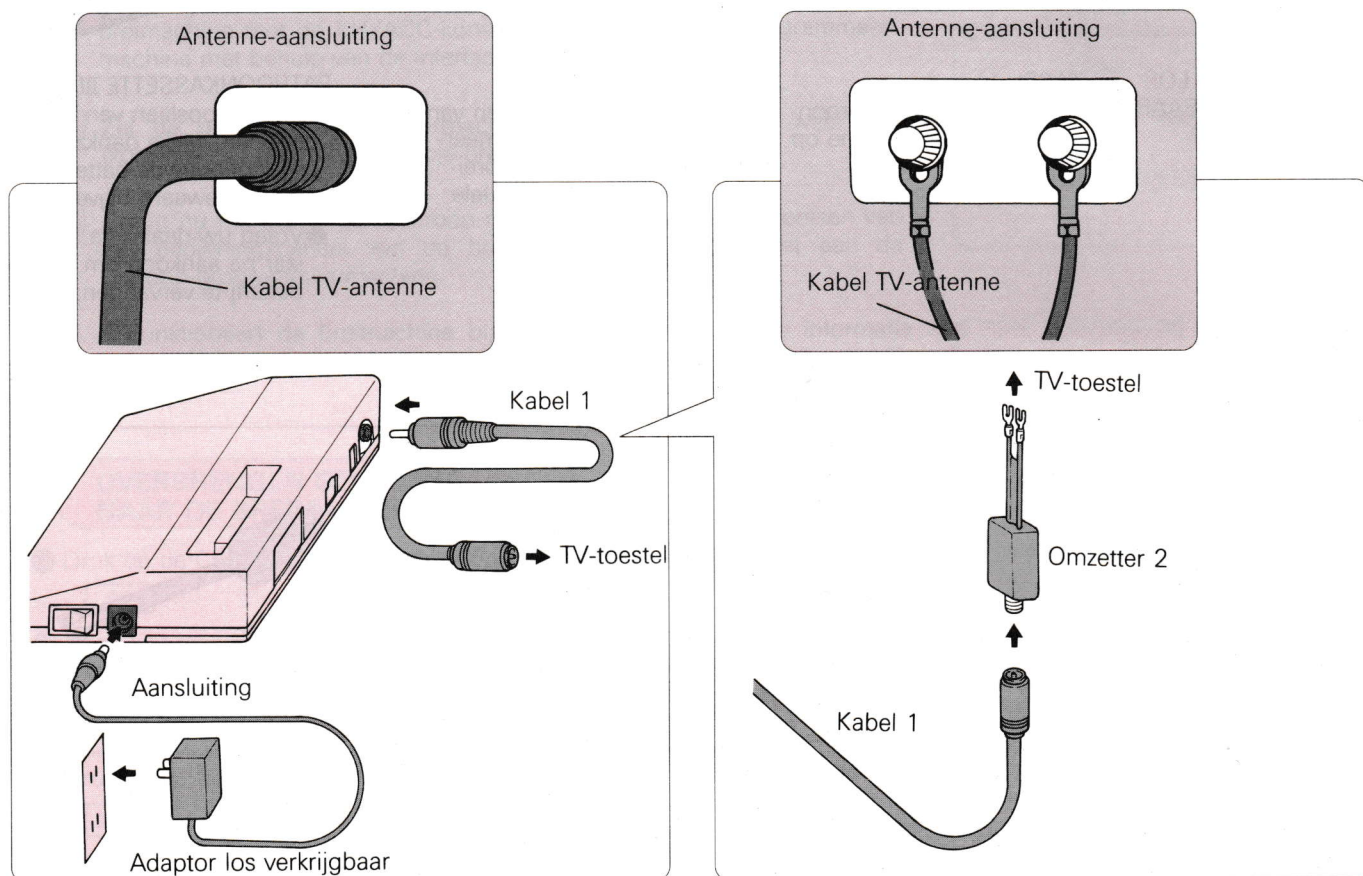
Indien het geheugen van de cassette die bij de patroon-  
programmeermachine hoort, vol raakt, koop dan een  
nieuwe cassette.



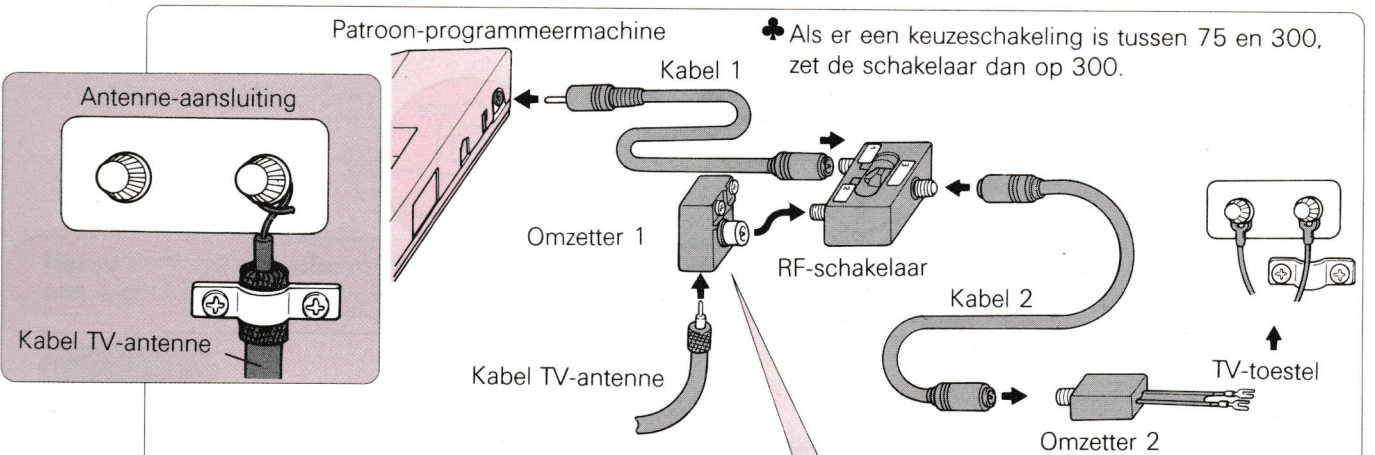
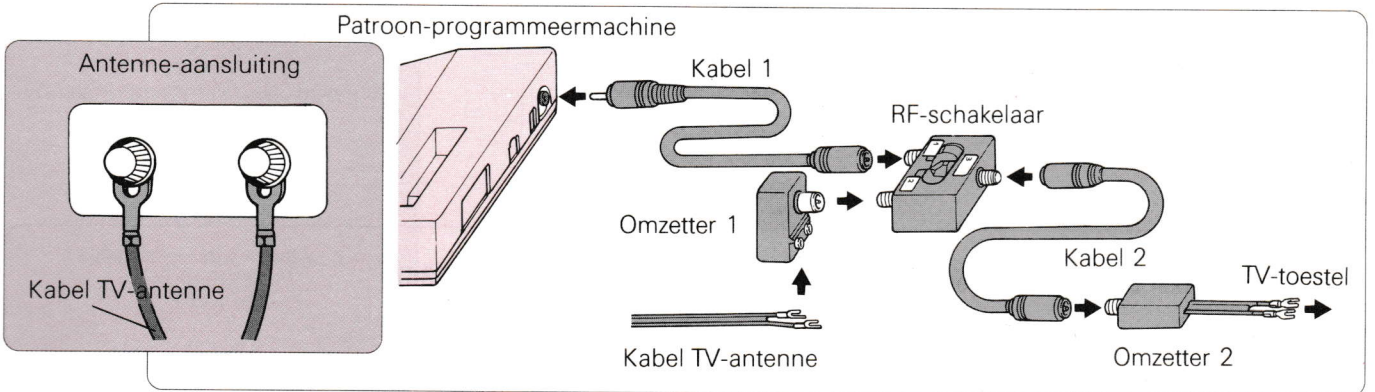
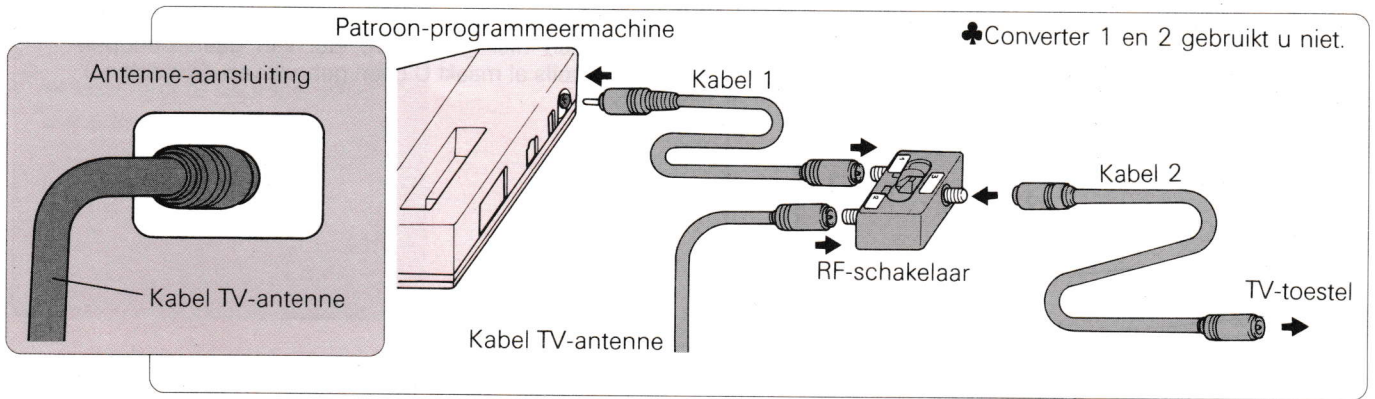
PRINTERKABEL

# AANSLUITEN VAN DE MACHINE OP UW TV-TOESTEL

- ① Zorg ervoor dat zowel de patroon-programmeermachine als de TV uit staan.
- ② Maak de antennekabel van de TV los.
- ③ Sluit de machine en de TV, afhankelijk van het type antennekabel, als volgt aan:  
<WAARSCHUWING> Gebruik de adaptor uitsluitend bij deze machine.

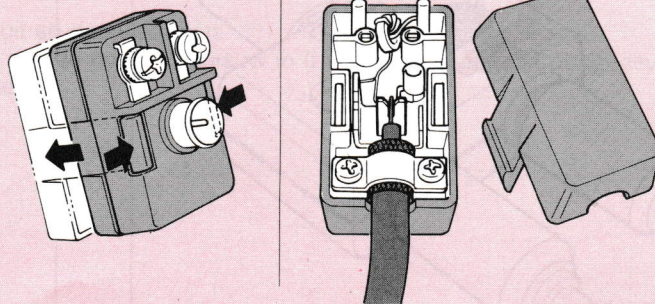


• AANSLUITEN VAN DE MACHINE OP UW TV-TOESTEL M.B.V. DE RF-SCHAKELAAR



① Het deksel kan geopend worden door op de juiste manier op de lipjes te drukken.

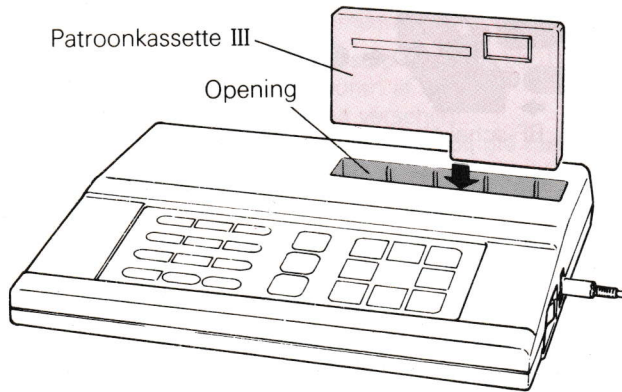
② Bevestig de Kabel TV-antenne.



# AAN/UIT-SCHAKELAAR OP "ON" (AAN)

1

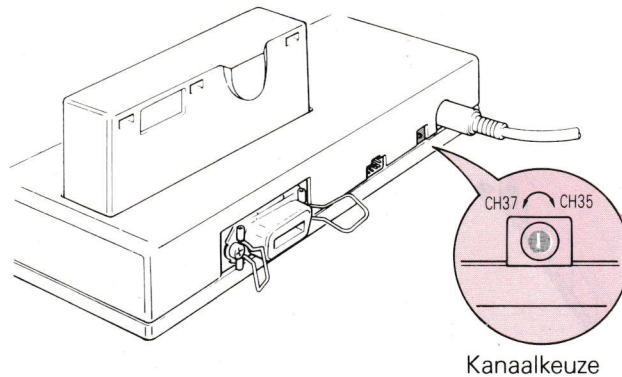
Zorg dat de AAN/UIT-schakelaar op "OFF" (UIT) staat en schuif de programma-kassette in de daarvoor bedoelde opening.



N.B. Laat de kassette in de opening zitten, zodat zich hier geen stof, etc. kan gaan ophopen (zelfs al maakt U geen gebruik van de machine).

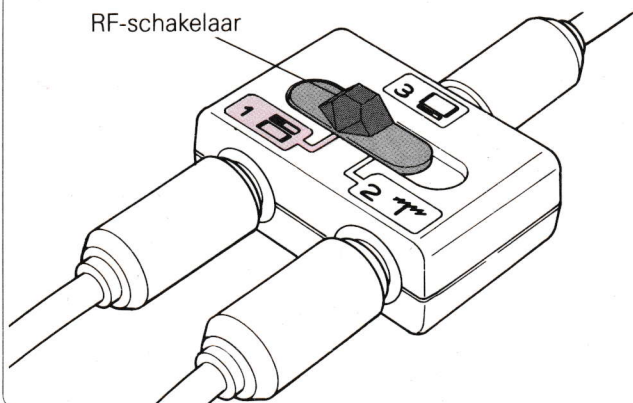
2

Het kanaal hoeft U niet in te stellen, omdat dit reeds van tevoren is gedaan (UHF-36).



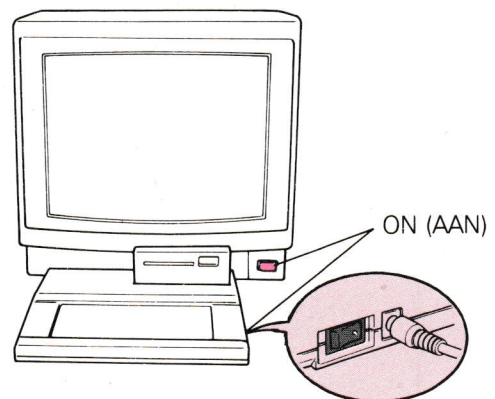
3

Stel de RF-schakelaar, indien van toepassing, in op "1".



4

Zet de AAN/UIT-knop van zowel de machine als de TV op "ON" (AAN).



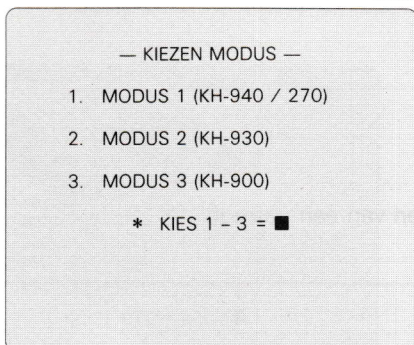
♣ Kijkt U naar een TV-programma, zet de RF-schakelaar dan op "2".



5

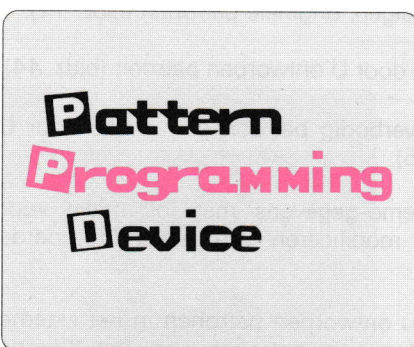
Stel bij de TV en bij de patroon-programmeermachine hetzelfde kanaal in. Scherm A of B verschijnt dan.

**A. Wanneer u de patroon-programmeermachine voor de eerste keer gebruikt.**



Het links afgebeelde scherm verschijnt nu. Stel hierna de modus in overeenkomstig het type breimachine (zie blz. 1).

**B. Na de modus eenmaal ingesteld te hebben.**



Het links afgebeelde scherm verschijnt nu. Ga door naar stap ⑥.

- ♥ Verschijnt er geen bericht op het scherm...
  - Controleer dan of de machine en de TV op de juiste wijze zijn aangesloten en of de AAN/UIT-schakelaar op "ON" (AAN) staat.
  - Stel, indien mogelijk, het beeld van de TV bij (zie handleiding TV-toestel).

6



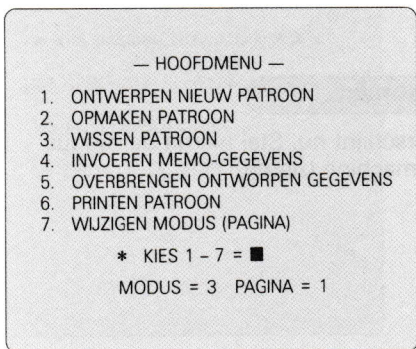
Druk op de STEP-toets. Het links afgebeelde scherm verschijnt dan.

Wanneer u bij het bedienen van de patroon-programmeermachine even de draad kwijt bent, druk dan op de 0-toets. Hierop verschijnt het informatiescherm, dat aangeeft hoe de diverse toetsen werken.

- ♣ Voor nadere gegevens over het informatiescherm verwijzen wij u naar blz. 10.

- ♥ Indien het informatiescherm niet verschijnt, wanneer u op de 0-toets drukt .....  
U heeft dan reeds een nummer (anders dan "0") ingevoerd. Wis dit nummer door op de CE-toets te drukken en druk vervolgens weer op de 0-toets.

# 7



Druk op de STEP-toets.  
Het HOOFDMENU verschijnt nu op het scherm.

◆ Zie blz. 11 voor het ontwerpen van een patroon.

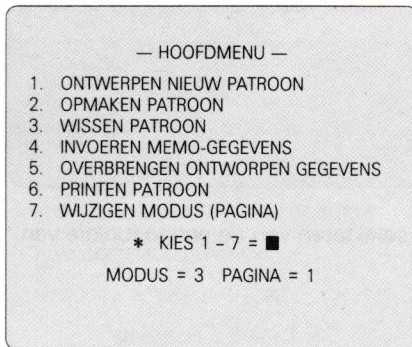
## HOOFDMENU

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| 1. ONTWERPEN NIEUW PATROON .....      | Voor het ontwerpen van Uw eigen, originele patronen (bldz. 11).  |
| 2. OPMAKEN PATROON .....              | Voor het modificeren van het door U ontworpen patroon (bldz. 44).  |
| 3. WISSEN PATROON .....               | Voor het wissen van een overbodig patroon of van alle door U ontworpen patronen (bldz. 45).  |
| 4. INVOEREN MEMO-GEGEVENS .....       | Voor het invoeren van memo-gegevens met informatie voor patroonbreien of voor het modificeren van reeds ingevoerde memo-gegevens (bldz. 46).   |
| 5. OVERBRENGEN ONTWERPEN GEGEVENS ... | Voor het opslaan van door u ontworpen patronen in het externe geheugen of voor het laden van patronen van het externe geheugen naar de patroon-programmeermachine. Zie voor nadere informatie het instructieboek van het externe geheugen.         |
| 6. PRINTEN PATROON .....              | Voor het uitprinten van de door U ontworpen patronen m.b.v. de printer (bldz. 48).   |
| 7. WIJZIGEN MODUS (PAGINA) .....      | Kies de modus die past bij Uw breimachine (bldz. 51).<br>Kiest U voor modus 2 of 3, dan is het geheugen verdeeld in een aantal pagina's.<br>Daarom moet U ook bepalen welke pagina U gaat gebruiken voor het ontwerpen van het patroon (bldz. 53). |

## INFORMATIESCHERM

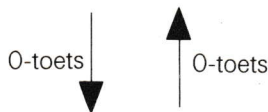
Wanneer u tijdens het bedienen van de patroon-programmeermachine even de draad kwijt bent, druk dan op de 0-toets. Op het scherm verschijnt dan informatie over de functies van de diverse toetsen.

### • OPROEPEN VAN HET INFORMATIESCHERM



Normale scherm

**1** Druk op de 0-toets.



**2** Het informatiescherm verschijnt.

Uitleg over de functies van de toetsen.

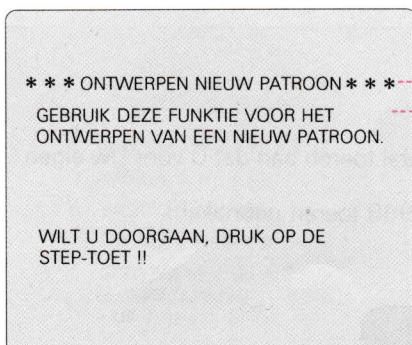
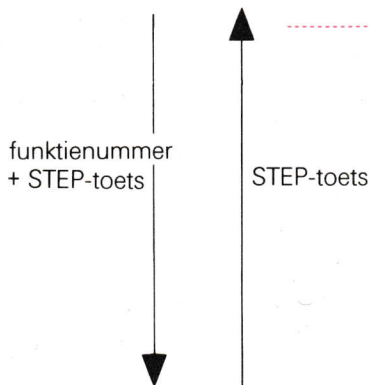
Geeft de beschikbare toetsen weer.

Dit wil zeggen dat het scherm verder gaat. U kunt het scherm laten doorrollen door op "1" te drukken.

Wanneer u weer verder wilt gaan, verlaat dan het informatiescherm en ga terug naar het normale scherm.

- Verlaten van het informatiescherm ..... Druk op de 0-toets.

- Wanneer deze melding verschijnt ..... Druk dan eerst op de funktienummer-toets en vervolgens op de STEP-toets. Hierna verschijnt informatie over de funkties (Bijv. .... ONTWERPEN NIEUW PATROON ... 1).



## FUNKTIE-UITLEGSCHERM

Funktie  
Geeft uitleg over de mogelijkheden van de funktie.

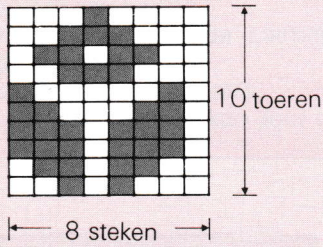
- Verlaten van het funktie-uitlegscherm ..... Druk op de 0-toets. Het informatiescherm verschijnt nu weer.

# ONTWERPEN NIEUW PATROON (HOOFDMENU 1)

♥ Oefen eerst wat met de machine, zodat U de basisprincipes leert kennen.

## 1. ONTWERPEN NIEUW PATROON

Voorb.



- Ontwerp het linkerpatroon.

— HOOFDMENU —

1. ONTWERPEN NIEUW PATROON
2. OPMAKEN PATROON
3. WISSEN PATROON
4. INVOEREN MEMO-GEGEVENS
5. OVERBRENGEN ONTWERPEN GEGEVENS
6. PRINTEN PATROON
7. WIJZIGEN MODUS (PAGINA)

\* KIES 1 - 7 = ■

1

Druk op cijfertoets 1 voor het selecteren van de eerste functie van het HOOFDMENU.

1

♥ C-TOETS

Heeft U een fout gemaakt, druk dan op de C-toets, zodat het ingevoerde cijfer wordt gewist en sla vervolgens het juiste cijfer aan.

Druk op de STEP-toets.

STEP

♥ HELP-TOETS

Druk op de HELP-toets, wanneer U wilt terugkeren naar het vorige scherm.

— INSTELLEN AANTAL STEKEN/TOEREN —

PATROONNUMMER 901

HOEVEEL STEKEN ?  
STEKEN = ■

2

Uw patroon krijgt van de komputer een nummer.

Gebruik dit nummer als referentie op Uw ontwerpvel om verwarring te voorkomen.

♣ Uw eerste patroon krijgt van de komputer nr. 901, het tweede patroon nr. 902, etc.

3

Sla het aantal steken aan.

KH-900 modus ..... u kunt maximaal 24 steken invoeren.  
Andere modus ..... u kunt maximaal 200 steken invoeren.

8

(Voorb. ... 8 steken)

Druk op de STEP-toets.

STEP

— INSTELLEN AANTAL STEKEN/TOEREN —

PATROONNUMMER 901

HOEVEEL STEKEN ?  
STEKEN = 8

MAXIMUM AANTAL TOEREN : 998  
HOEVEEL TOEREN ?  
TOEREN = ■

4

Sla het aantal toeren aan.

Het display geeft het max. aantal toeren aan dat U voor Uw eigen patroon kunt gebruiken.  
(In dit voorbeeld kunt U max. 998 toeren gebruiken).

(Voorb. .... 10 toeren)

1

0

STEP

— INSTELLEN AANTAL STEKEN/TOEREN —

PATROONNUMMER 901

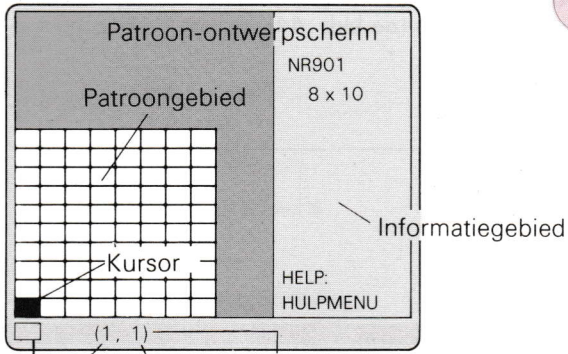
HOEVEEL STEKEN ?  
STEKEN = 8

MAXIMUM AANTAL TOEREN : 998  
HOEVEEL TOEREN ?  
TOEREN = 10

OK ? 1:JA 2:NEE

- 5** Controleer het aantal steken en toeren.
- Is dit aantal juist, druk dan op cijfertoets "1" en het scherm zal doorlopen naar de volgende stap.
  - Wilt U het aantal steken en toeren veranderen, druk dan op cijfertoets "2"; het scherm keert dan terug naar ③.

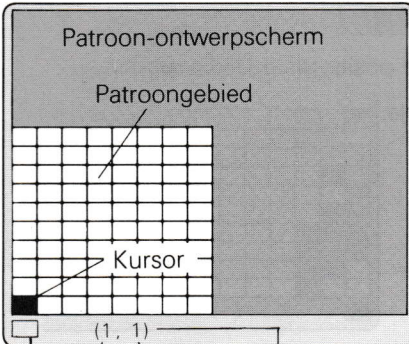
**KH-900 MODUS**



Nummer steek    Nummer toer    Kursorwijzer

Geeft aan dat het cursorvakje ■ of □ is (zie blz. 13).

**ANDERE MODUS**



Nummer steek    Nummer toer    Kursorwijzer

Geeft aan dat het cursorvakje ■ of □ is (zie blz. 13).

- 6** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt.

- **PATROON-ONTWERPSCHERM**  
Ontwerp het patroon op dit scherm.

**KH-900 MODUS**  
Het scherm bestaat uit 24 steken en 40 toeren.  
**ANDERE MODUS**  
Het scherm bestaat uit 48 steken en 50 toeren.

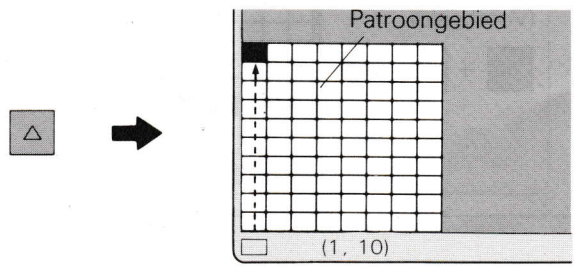
- **PATROONGEBIED**  
Het aantal steken en toeren dat U eerder in dit gebied heeft ingevoerd; in dit gebied kunt U een afbeelding maken.
- **KURSOR**  
De cursor geeft de huidige positie aan. U kunt het vierkant bij de cursor tekenen door op de DRAW-toets te drukken.
- **KURSORWIJZER**  
De cursorwijzer geeft de positie van de cursor aan d.m.v. een steek- en een toernummer.
- **INFORMATIEGEBIED**  
Dit verschijnt alleen maar, indien u de KH-900 modus heeft geselecteerd. In dit gebied worden het nummer en de afmeting van het patroon, etc. weergegeven.

**\* VERPLAATSEN VAN DE KURSOR**

Wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt, kunt U de cursor verplaatsen d.m.v. de 8 kursor-toetsen; de cursor kan echter alleen in het patroongebied verplaatst worden.

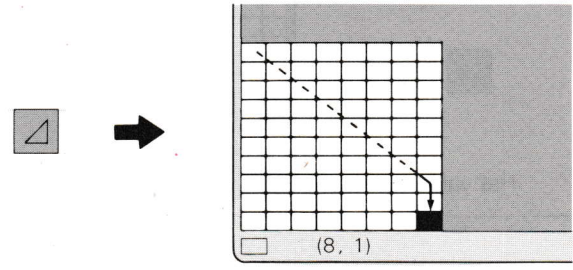
- ① De Toets.

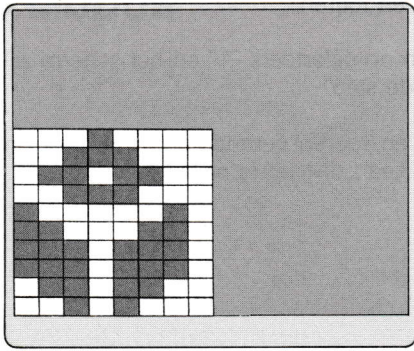
Wanneer U op de -Toets drukt, gaat de cursor 1 steek omhoog; houdt U diezelfde toets vast, dan blijft de cursor omhoog gaan. Komt de cursor bij de rand van het patroongebied, dan stopt hij.



- ② De Toets.

De cursor verplaatst zich schuin rechts naar beneden. Wanneer de cursor bij de rand van het patroongebied komt, gaat hij verder loodrecht omlaag.





**7** Maak een afbeelding, zoals hiernaast staat aangegeven (zie "MAKEN VAN EEN AFBEELDING OP HET SCHERM").

♥ Wanneer U het ontwerpen van een patroon tijdelijk wilt onderbreken...

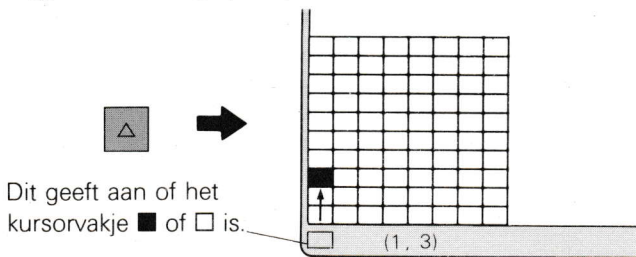
- ① Druk op de HELP-toets.
  - ② Kies functie 1 (EINDE ONTWERP) uit het HULPMENU en druk op de STEP-toets.  
Het HOOFDMENU verschijnt nu op het scherm.
  - ③ Zet de patroon-programmeermachine en de TV uit.
- Doorgaan met het ontwerpen van een patroon.
- ① Zet de patroon-programmeermachine en de TV aan.
  - ② Druk tweemaal op de STEP-toets.
  - ③ Kies functie 2 (OPMAKEN PATROON) uit het HOOFDMENU en ga door met tekenen (zie blz. 44).

### MAKEN VAN EEN AFBEELDING OP HET SCHERM

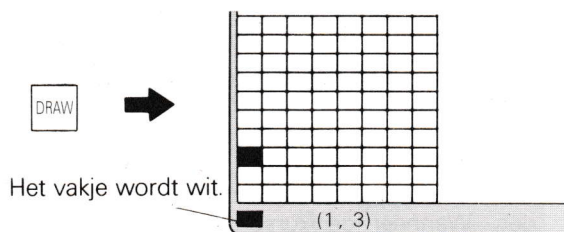
Wanneer U een ontwerp wilt tekenen, maak dan gebruik van de DRAW- en de ERASE-toets.  
Zet de cursor op de positie waar U wilt tekenen of wissen en druk vervolgens op de DRAW- of ERASE-toets.

#### DRAWING (TEKENEN)

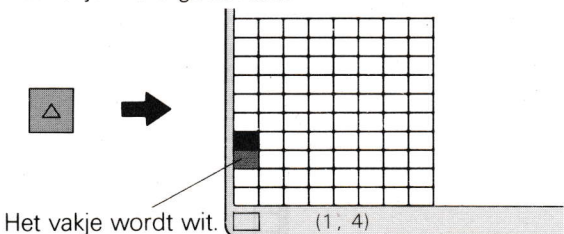
① Zet de cursor op de positie waar U wilt tekenen.



② Druk op de DRAW-toets.

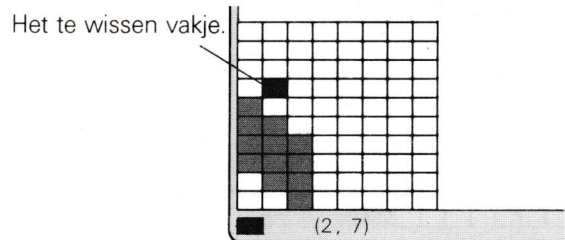


③ Wanneer U de cursor verplaatst, kunt U controleren of het vakje wit is geworden.

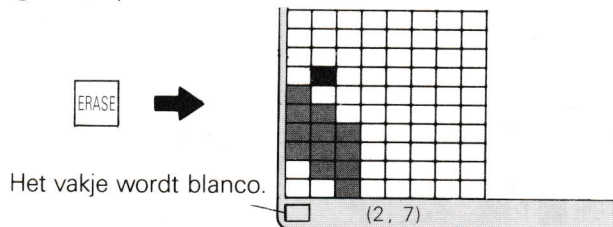


#### ERASING (WISSEN)

① Zet de cursor op de positie waar U wilt wissen.

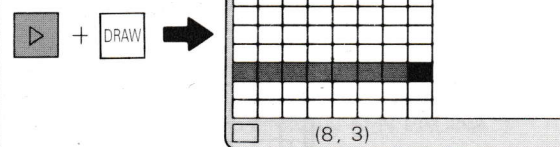


② Druk op de ERASE-toets.



• Wilt U een rechte lijn tekenen of wissen, houd dan de cursor-toets en de DRAW- of ERASE-toets gelijktijdig ingedrukt.

(Voorbeeld)



— HULPMENU —

1. EINDE ONTWERP
2. VERPLAATSEN KURSOR
3. INSTELLEN KLEUR
4. WIJZIGEN KLEUR
5. VERKLEINING
6. WISSEN DEEL VAN PATROON
7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
8. VARIATIES
9. VERPLAATSEN PATROON
10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

\* KIES 1 - 10 = ■

8

Wanneer U klaar bent met tekenen, druk dan op de HELP-toets.

HELP

Het HULPMENU verschijnt nu op het scherm.

♣ U kunt vervolgens een sub-functie van het HULPMENU kiezen. Voor de functies 2 - 10 zie volgende bladzijde.

9

Wilt U het ontwerp beëindigen, kies dan functie 1 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

1

STEP

Het HOOFDMENU verschijnt nu op het scherm.

♣ Wanneer U nu "1" aanslaat en op de STEP-toets drukt, kunt U niet meer terugkeren naar het vorige scherm m.b.v. de HELP-toets.

## 2. HET BREIEN VAN EEN DOOR U ONTWERPEN PATROON

1

Laad de door U met de machine gekreëerde patroongegevens naar de breimachine (zie bldz. 58-60).

2

U kunt nu het patroon volgens het programma breien.

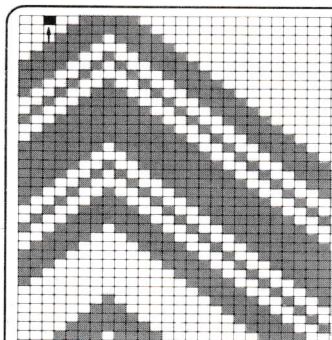
### DOORROLLEN VAN HET SCHERM

Als het patroon langer is dan het beeldscherm kan tonen, verplaats het beeld en ga door met uw ontwerp.

● STAPPEN

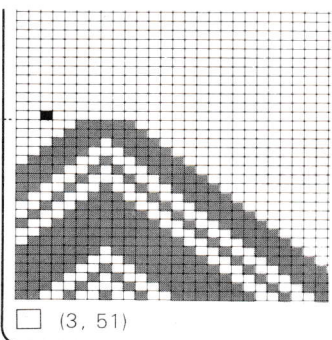
① Verplaats de cursor naar een zijkant.

(Voorbeeld) Wanneer U het scherm naar boven laat rollen.



② Ga door met het verplaatsen van de cursor; het scherm loopt dan omhoog.

30 toeren



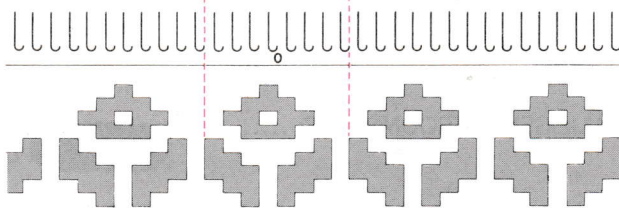
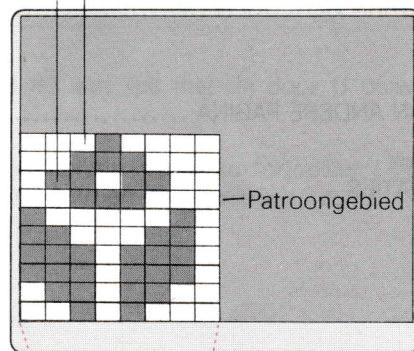
♣ Het scherm rolt 30 toeren omhoog of omlaag m.b.v. ▲ of ▼ en rolt 30 steken naar rechts of naar links m.b.v. ► of ◄. (In geval van de KH-900 modus kan het scherm niet naar links of naar rechts rollen.)

### ONTWORPEN PATROON EN NAALDSELEKTIE

- Eén vierkantje correspondeert met 1 steek.
- Eén patroongebied correspondeert met één patroonherhaling. Indien U de breimachine voor patroonherhaling programmeert, dan kunt U het patroon over het gehele kledingstuk breien.

Wit vierkantje getekend m.b.v. de DRAW-toets:  
De naald staat in de D-stand.

Zwart vierkantje:  
De naald staat in de B-stand.



Wanneer U aan het breien bent

## HULPMENU

— HULPMENU —

1. EINDE ONTWERP
2. VERPLAATSEN KURSOR
3. INSTELLEN KLEUR
4. WIJZIGEN KLEUR
5. VERKLEINING
6. WISSEN DEEL VAN PATROON
7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
8. VARIATIES
9. VERPLAATSEN PATROON
10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

\* KIES 1 - 10 = ■

- Het HULPMENU bestaat uit sub-funkties die U kunt gebruiken, wanneer U met HOOFDMENU 1 (ONTWERPEN NIEUW PATROON) of 2 (OPMAKEN PATROON) werkt.
- Druk op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt; het display geeft dan het HULPMENU weer.

- |                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1. EINDE ONTWERP .....            | Voor het beëindigen van een ontworpen patroon. Op het scherm verschijnt weer het HOOFDMENU (bldz. 16).  |
| 2. VERPLAATSEN KURSOR .....       | Voor het direkt verplaatsen van de cursor door vermelding van het nummer van een steek en van een toer (bldz. 16).  |
| 3. INSTELLEN KLEUR .....          | Voor het instellen van de kleur van een patroon. Hierdoor kunt U het kleurcontrast van het patroon zien (bldz. 17).   |
| 4. WIJZIGEN KLEUR .....           | Voor het wijzigen van de kleur van een patroon (bldz. 21).  |
| 5. VERKLEINING .....              | Voor het controleren van het gehele patroon door het te verkleinen, indien u een patroon ontwerpt dat groter is dan het patroon-ontwerpscherm (zie blz. 23).  |
| 6. WISSEN DEEL VAN PATROON .....  | Voor het wissen van een gedeelte van een patroon (bldz. 24).  |
| 7. LADEN OPGESLAGEN PATROON ..... | Voor het ontwerpen van een nieuw patroon door een in de patroon-programmeermachine of externe geheugen opgeslagen patroon te combineren en te wijzigen.   |
| 1) VAN INGEBOUWD PATROON .....    | Wanneer U gebruik maakt van in het patronenboek vermelde ontwerpen of van de ontworpen patronen die zijn opgeslagen in de machine (bldz. 25).   |
| 2) KIEZEN KARAKTER .....          | Voor het ontwerpen van een patroon door het combineren van in de machine ingebouwde tekens (bldz. 28).  |
| 3) EXTERN GEHEUGEN .....          | Voor het gebruiken van patronen die zijn opgeslagen in het externe geheugen. Voor nadere informatie, zie het instructieboek van het externe geheugen.   |
| 4) VAN ANDERE PAGINA .....        | Wanneer U gebruik maakt van patronen die op een andere pagina zijn opgeslagen (bldz. 31).   |
| 8. VARIATIES .....                | Deze funktie dient om het door funktie 7 gekozen patroon te veranderen (bldz. 34) in: <ul style="list-style-type: none"> <li>● OMGEKEERD</li> <li>● OP-Z'N-KOP</li> <li>● DUBBELBREED</li> <li>● DUBBELLANG</li> <li>● VERVANGING</li> <li>● HERHALING (HORIZONTAAL)</li> <li>● HERHALING (VERTIKAAL)</li> <li>● NEGATIEF</li> <li>● ROTATIE</li> </ul> |
| 9. VERPLAATSEN PATROON .....      | Voor het verschuiven van patronen in het patroongebied (bldz. 39).  |
| 10. WIJZIGEN PATROONGEBIED .....  | Deze funktie dient voor het verkleinen of vergroten van het patroongebied dat U aan het ontwerpen bent (bldz. 40).  |

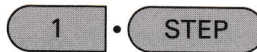


## ◆◆◆ 1. EINDE ONTWERP (HULPMENU 1) ◆◆◆

- Het beëindigen van een ontwerp.



1. Selecteer functie 1 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.



Op het scherm verschijnt dan weer het HOOFDMENU en het ontwerp is beëindigd.

- ♣ Ook al zet u de patroon-programmeermachine uit, de batterij blijft werken, zodat de ontworpen patronen in het geheugen van de cassette bewaard blijven.

## ◆◆◆ 2. VERPLAATSEN KURSOR (HULPMENU 2) ◆◆◆

(Voorbeeld)    Kursor

- U kunt de kursor ook zonder gebruikmaking van de kursor-toetsen verplaatsen.

Sla het steeknummer en het toernummer aan en de kursor zal direkt naar de opgegeven positie schuiven.

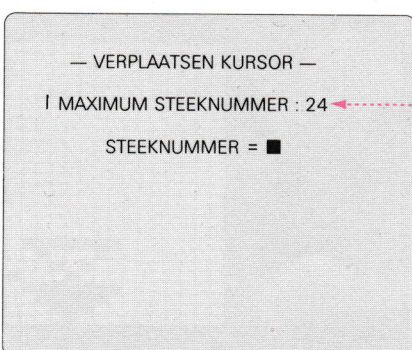
Dit is handig voor het verplaatsen van de kursor over relatief lange stukken.

Patroongebied

Aantal steken : 24 steken  
Aantal toeren : 40 toeren

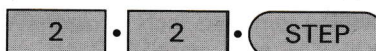


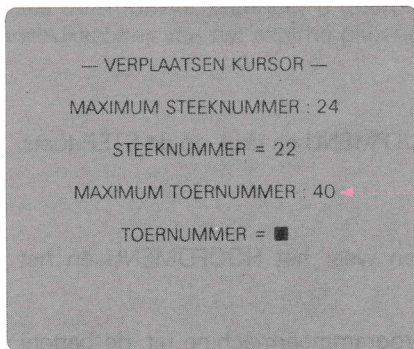
1. Selecteer functie 2 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.



2. Sla het nummer van de steek aan, waar U de kursor wilt hebben.

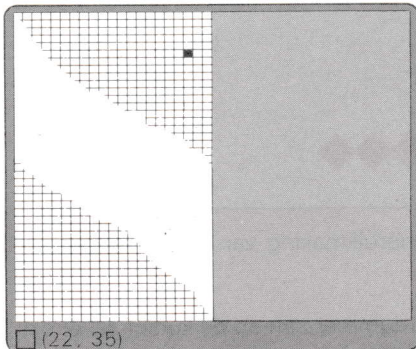
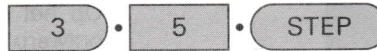
U kunt de kursor binnen het gebied verplaatsen. Het maximum steeknummer wordt weergegeven. Sla het steeknummer, dat dus onder het maximum ligt, aan en druk op de STEP-toets.  
(Voorbeeld: steeknummer ... 22)





- 3** Sla het nummer van de toer aan, waar U de cursor wilt hebben.
- Het max. toernummer wordt weergegeven.  
Sla het toernummer, dat dus onder het maximum ligt, aan en druk op de STEP-toets.

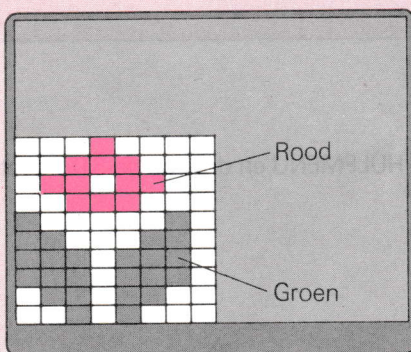
(Voorbeeld: toernummer ... 35)



- 4** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt en U ziet de cursor op de door U aangegeven positie.

### ◆◆◆ 3. INSTELLEN KLEUR (HULPMENU 3) ◆◆◆

(Voorbeeld)



- U kunt het patroon ook een kleur geven, waardoor U het kleurcontrast van het ontwerp kunt zien.
- U kunt zowel de hoofdgaren als de contrastgaren kleuren.
- U kunt nu de nieuwe kleur instellen bij de toer waar reeds een kleur was gekozen.
- De kleur-gegevens van de contrastgaren worden tijdens het breien weergegeven op het display van de breimachine (zie bldz. 20).



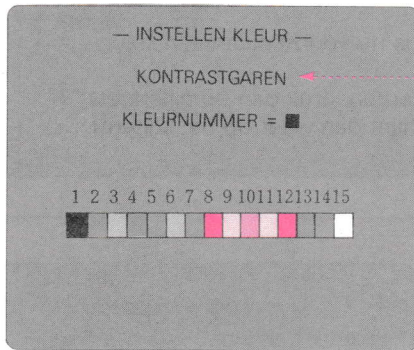
- 1** Selekteer functie 3 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.





Overzicht kleuren

**2** Voor het aanbrengen van kleuren verschijnt een overzicht van 15 verschillende kleuren op het scherm.



**3** Kies eerst de contrastgaren of de hoofdgaren die U wilt gaan kleuren.

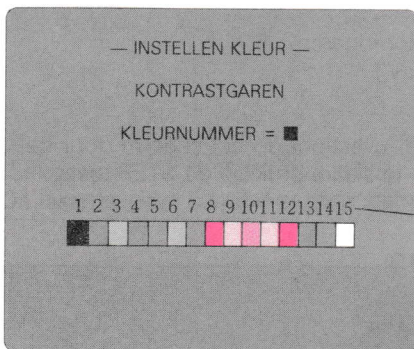
Druk op de STEP-toets.

Op het display verschijnt dan "HOOFDGAREN".

Druk nogmaals op de STEP-toets.

Op het display verschijnt nu "KONTRASTGAREN".

Telkens wanneer U op de STEP-toets drukt, zal afwisselend "KONTRASTGAREN" of "HOOFDGAREN" op het scherm verschijnen. Kies één van beide mogelijkheden. In het voorbeeld hebben we gekozen voor "KONTRASTGAREN".



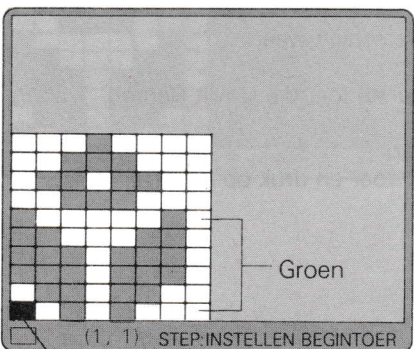
Kleurnummer

**4** Kies vervolgens de door U gewenste kleur uit het overzicht op het scherm door het betreffende kleurnummer aan te slaan. Druk op de STEP-toets.

• Kleur in dit voorbeeld eerst de blaadjes en dan de bloem. (Voorbeeld: groen - blaadjes ... 4)



♣ Het is raadzaam om het kleurnummer te onthouden, wanneer U overgaat op een andere kleur.



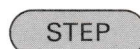
Begintoer

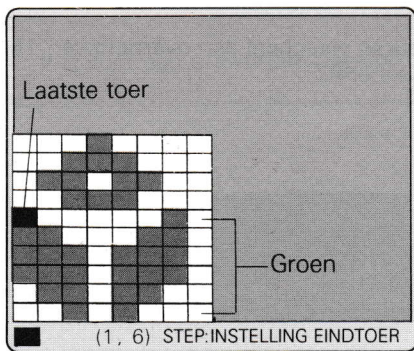
**5** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer. Verplaats de cursor naar de eerste toer die U wilt kleuren.

♣ Het maakt niet uit bij welke steek de cursor zich bevindt.

(Voorbeeld: begintoer ... 1<sup>e</sup> toer)

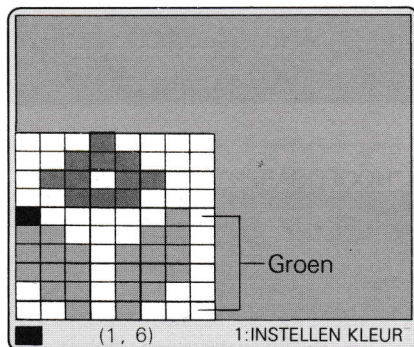
Verplaats de cursor naar de begintoer en druk op de STEP-toets.





- 6** Verplaats de cursor naar de laatste toer die U wilt kleuren.  
 (Voorbeeld: laatste toer ... 6<sup>e</sup> toer)  
 Verplaats de cursor naar de 6<sup>e</sup> toer en druk op de STEP-toets.

STEP



- 7** Het gespecificeerde gedeelte is nu voorzien van een kleur.  
 ♣ Wilt U andere gedeelten kleuren, druk dan op cijfertoets "1".  
 Het kleurenoverzicht verschijnt dan weer op het scherm.  
 (Voorbeeld: kleur de bloem)

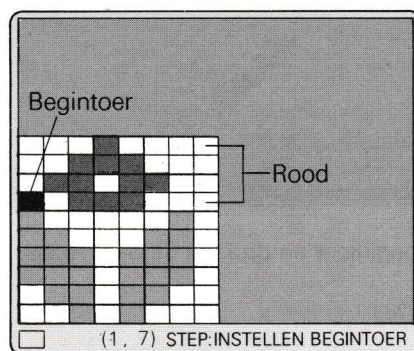
1



- 8** Kies de contrastgaren of de hoofdgaren.  
 (Voorbeeld: "KONTRASTGAREN")
- 9** Kies de gewenste kleur uit het overzicht op het scherm door het betreffende kleurnummer aan te slaan; druk op de STEP-toets.

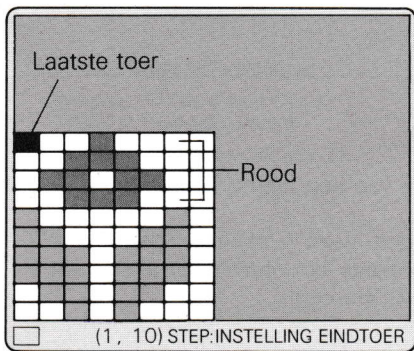
(Voorbeeld: rood – bloem ... 10)

1 • 0 • STEP



- 10** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer.  
 Verplaats de cursor naar de eerste toer die U wilt kleuren.  
 (Voorbeeld: begintoer ... 7<sup>e</sup> toer)  
 Verplaats de cursor naar de 7<sup>e</sup> toer en druk op de STEP-toets.

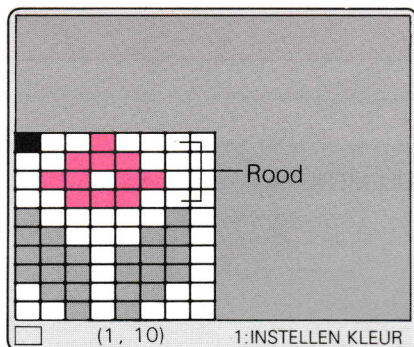
STEP



- 11** Verplaats de cursor naar de laatste toer die U wilt kleuren.  
(Voorbeeld: laatste toer ... 10<sup>e</sup> toer)

Verplaats de cursor naar de 10<sup>e</sup> toer.  
Druk op de STEP-toets.

STEP



- 12** Het gespecificeerde gedeelte is nu voorzien van een kleur.

♣ Wilt U andere functies uit het HULPMENU selecteren, druk dan op de HELP-toets.

### KLEUREN VAN KONTRASTGAREN EN MEMO-GEGEVENS

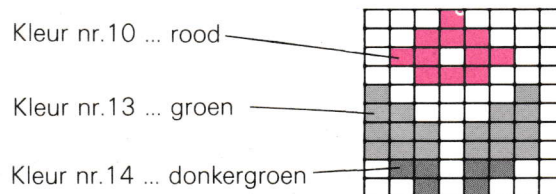
- Wanneer U meer dan twee kleuren voor de contrastgaren instelt m.b.v. de functies "INSTELLEN KLEUR" en "WIJZIGEN KLEUR", dan zullen de kleurgegevens automatisch overgaan in nummer 2 – 9 en in het geheugen van de patroon-programmeermachine worden opgeslagen als memo-gegevens (nummer 1 als memo-gegeven correspondeert met de hoofdgaren).

Voor de contrastgaren kunt U niet meer dan 8 kleuren gebruiken.

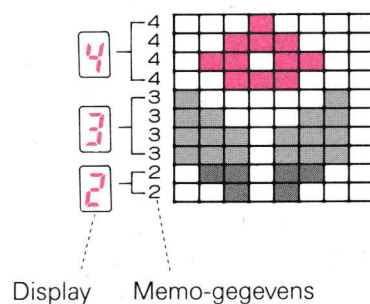
- De kleur-gegevens van de hoofdgaren zullen niet als memo-gegevens in de machine worden opgeslagen.
- De memo-gegevens zullen tijdens het breien worden weergegeven op het display van de breimachine. Breit U echter een meerkleurig bordpatroon op KRC, dan worden de m.b.v. de functies "INSTELLEN KLEUR" of "WIJZIGEN KLEUR" ingevoerde memo-gegevens niet aangepast aan dit patroon.

Zie daarom voor het invoeren van memo-gegevens voor een meerkleurig bordpatroon bldz. 46 (zie ook de bladzijden over het memo-programma van de handleiding van de elektronische breimachine).

(Voorbeeld) Wanneer U als volgt contrastgaren kleurt

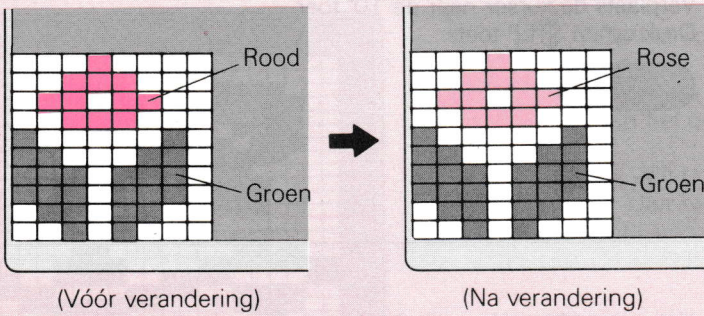


- Iedere kleur krijgt een nummer 2, 3, 4, etc.  
(het nummer correspondeert met de contrastgaren).



## ◆◆◆ 4. WIJZIGEN KLEUR (HULPMENU 4) ◆◆◆

(Voorbeeld) U verandert rood in rose.



- U kunt de kleur van een patroon veranderen.

Het is raadzaam deze functie te gebruiken, wanneer er sprake is van veel toeren of strepen die U anders wilt kleuren.

### — HULPMENU —

1. EINDE ONTWERP
2. VERPLAATSEN KURSOR
3. INSTELLEN KLEUR
4. WIJZIGEN KLEUR
5. VERKLEINING
6. WISSEN DEEL VAN PATROON
7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
8. VARIATIES
9. VERPLAATSEN PATROON
10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

\* KIES 1 - 10 = ■

1

Selekteer functie 4 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

4

STEP

### — WIJZIGEN KLEUR —

OORSPRONKELIJK KLEURNUMMER = ■

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



2

Kies de kleur die U wilt veranderen uit het overzicht door het bijbehorende kleurnummer aan te slaan; druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: rood ... 10)

1

0

STEP

### — WIJZIGEN KLEUR —

OORSPRONKELIJK KLEURNUMMER = 10

NIEUW KLEURNUMMER = ■

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



3

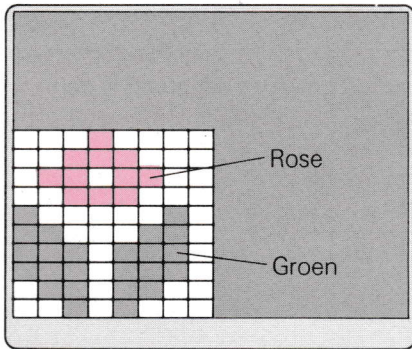
Kies de nieuwe kleur door het betreffende kleurnummer aan te slaan en druk weer op de STEP-toets.

(Voorbeeld: rose ... 12)

1

2

STEP



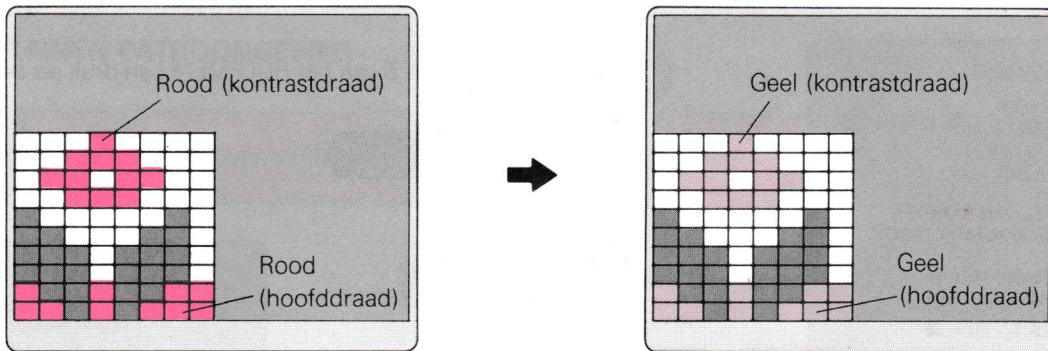
**4** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer en U kunt zien dat de kleur volgens Uw instructies is gewijzigd.

♣ Wilt U andere functies uit het HULPMENU selecteren, druk dan op de HELP-toets.

#### OPMERKING

- Voor wat betreft de functie "WIJZIGEN KLEUR", bestaat er geen onderscheid tussen de hoofdgaren en de contrastgaren. Wanneer U dus een kleur verandert, zullen alle stukjes van dezelfde kleur automatisch overgaan in de nieuwe kleur.  
(Wanneer u één kleur wijzigt in meer dan twee kleuren, kleur dan ieder deel afzonderlijk in met behulp van functie 3 – INSTELLEN KLEUR).

(Voorbeeld) Wanneer U rood wilt veranderen in geel.



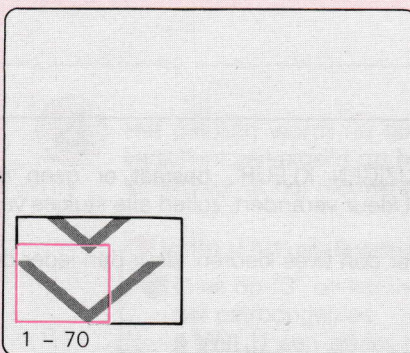
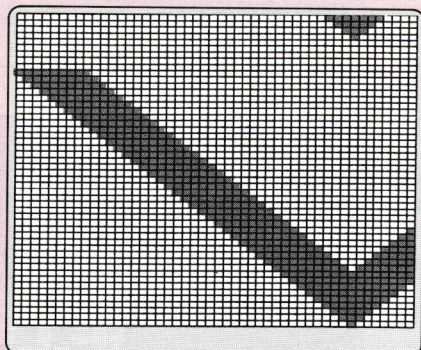
## ◆◆◆ 5. VERKLEINEN PATROON (HULPMENU 5) ◆◆◆

- U kunt het gehele patroon controleren door het te verkleinen, wanneer u een patroon ontwerpt dat groter is dan het patroon-ontwerpscherm.

Het patroon-ontwerpscherm bestaat uit:

24 steken x 40 toeren .....	indien de KH-900 modus is ingesteld
48 steken x 50 toeren .....	indien een andere modus is ingesteld

(Voorbeeld)



Patroongebied

Aantal steken : 16 steken  
Aantal toeren : 28 toeren

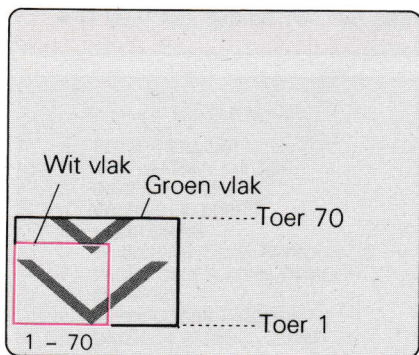
— HULPMENU —

1. EINDE ONTWERP
2. VERPLAATSEN KURSOR
3. INSTELLEN KLEUR
4. WIJZIGEN KLEUR
5. VERKLEINING
6. WISSEN DEEL VAN PATROON
7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
8. VARIATIES
9. VERPLAATSEN PATROON
10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

\* KIES 1 - 10 = ■

1

1. Selecteer functie 5 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.



De cijfers geven de bovenste en onderste toer aan van het patroongedeelte dat op het scherm te zien is.

2

2. U kunt het gehele patroon dat U tekent, zien door het te verkleinen.

♣ Verkleind patroonscherm

- Het scherm bevat 200 steken en 200 toeren.
- De groene rechthoek op het scherm geeft het gehele patroongebied weer.
- Het witte vierkant geeft het gedeelte van het patroon weer dat U kunt zien op het patroon-ontwerpscherm. Wilt U een ander gedeelte van het patroon-ontwerpscherm zien, verplaats het vierkant dan m.b.v. de kursor-toetsen.
- Indien U een patroon ontwerpt dat groter is dan 200 toeren, dan kunt U het scherm naar boven of naar beneden laten rollen door "1" of "2" te selecteren (doorrollen 180 toeren).

OMHOOG → toets 1

OMLAAG → toets 2

3

3. Druk op de STEP-toets. Het patroon-ontwerpscherm verschijnt nu weer.

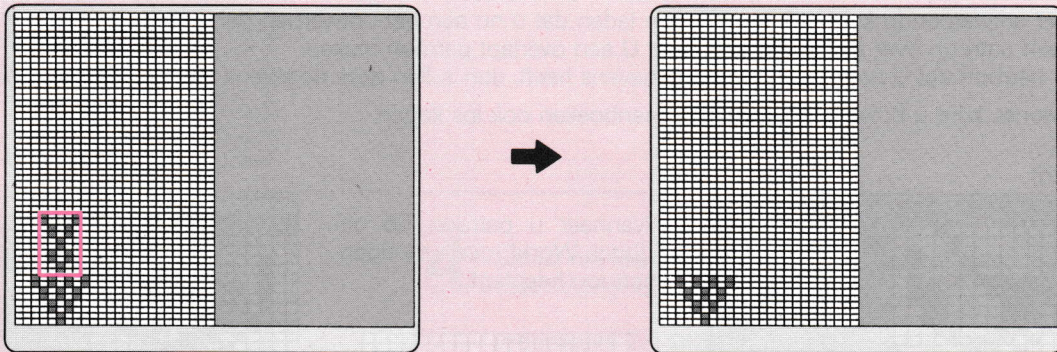




## ◆◆◆ 6. WISSEN DEEL VAN PATROON (HULPMENU 6) ◆◆◆

- U kunt een gedeelte van het patroon wissen door het betreffende stuk te omkaderen.

(Voorbeeld)



— HULPMENU —

1. EINDE ONTWERP
2. VERPLAATSEN KURSOR
3. INSTELLEN KLEUR
4. WIJZIGEN KLEUR
5. VERKLEINING
6. WISSEN DEEL VAN PATROON
7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
8. VARIATIES
9. VERPLAATSEN PATROON
10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

\* KIES 1 - 10 = ■

1

Selekteer functie 6 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

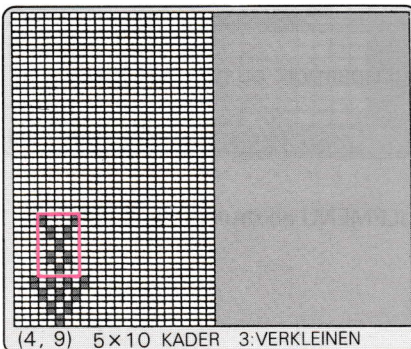
6

STEP

2

Omkader het gedeelte van het patroon dat U wilt wissen.

- Zie blz. 43: "OMKADEREN DEEL PATROON".
- Wilt U het gehele patroongedeelte wissen, druk dan op cijfertoets "1" en ga verder naar punt ③.



3

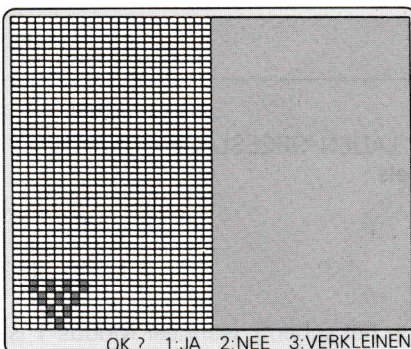
Het omkaderde deel verdwijnt nu.

Kontroleer of U het juiste deel heeft gewist.

♥ Indien U het gehele patroon controleert door het te verkleinen ...

- ① Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt.
  - Wilt U een ander gedeelte van het patroon op het patroon-ontwerpscherm zien, verplaats het witte kader dan m.b.v. de kursor-toetsen.
  - Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten doorrollen m.b.v. "1" of "2".
- ② Druk op de STEP-toets; het patroon-ontwerpscherm verschijnt nu weer.

- Heeft U het juiste deel gewist, druk dan op "1".
- Wilt U het patroon weer in zijn oorspronkelijke vorm terugbrengen, druk dan op cijfertoets "2".
- ♣ Wanneer U andere functies van het HULPMENU wilt, selekteren, druk dan op de HELP-toets.

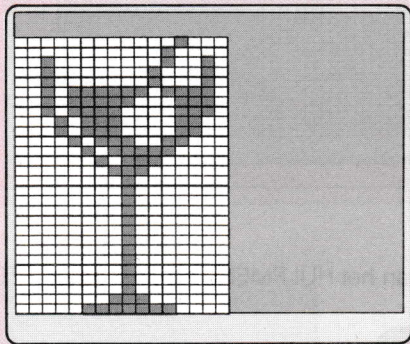


## 7. LADEN OPGESLAGEN PATROON (HULPMENU 7)

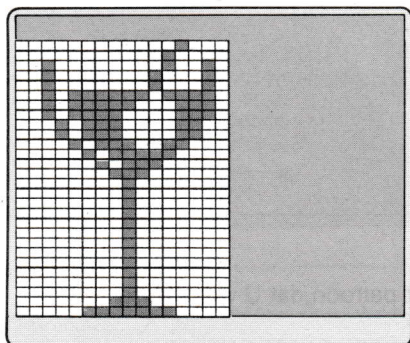
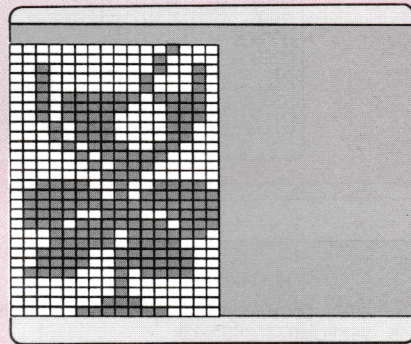
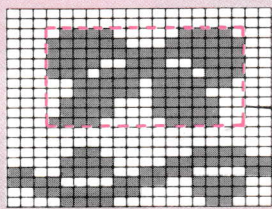
### 1 VAN INGEBOUWD PATROON

- Patronen uit het patronenboek ("Stitch World" of "KH270-patronenboek") en ontworpen patronen die zijn opgeslagen in de patroon-programmeermachine, kunt u laden en eventueel wijzigen of combineren om aldus weer nieuwe patronen te ontwerpen (u kunt ook het patroon laden dat u nu aan het ontwerpen bent).
- Indien U een patroon over een ander legt, kunt U een overlapt patroon maken.
- Indien het patroon dat U gaat laden memo-gegevens heeft, dan zullen deze gegevens niet geladen worden.
- ♣ Indien gewenst, kunt u bovengenoemde patronenboeken ook los kopen.

(Voorbeeld)



Wanneer u patroon 55 uit "Stitch World" over uw eigen patroon heenlegt .....



- 1** Ontwerp eerst het glasvormige patroon, zoals dat hiernaast staat aangegeven (zie stap ① - ⑦ op bldz. 11-13). Voer het patroon-gebied als volgt in:

— Patroongebied —

Aantal steken : 16 steken  
Aantal toeren : 28 toeren

Druk, na het tekenen van dit glaspatroon, op de HELP-toets.

— HULPMENU —

1. EINDE ONTWERP
2. VERPLAATSEN KURSOR
3. INSTELLEN KLEUR
4. WIJZIGEN KLEUR
5. VERKLEINING
6. WISSEN DEEL VAN PATROON
7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
8. VARIATIES
9. VERPLAATSEN PATROON
10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

\* KIES 1 - 10 = ■

- 2** Selekteer functie 7 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

7

STEP

— LADEN OPGESLAGEN PATROON —

1. VAN INGEBOUWD PATROON
2. KIEZEN KARAKTER
3. EXTERN GEHEUGEN
- (4. VAN ANDERE PAGINA)

\* KIES 1 - 3 (4) = ■

• SELECT 1 - 3 (4) = ■

- 3** Selekteer functie 1 van het "LADEN OPGESLAGEN PATROON"-menu en druk op de STEP-toets.

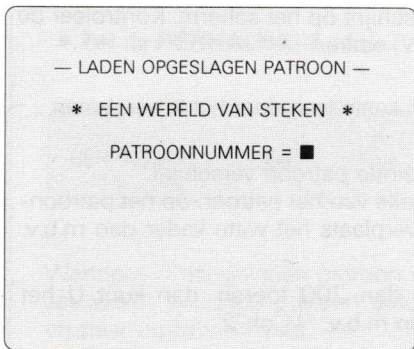
1

STEP

Deze functie verschijnt niet op het scherm, wanneer Modus 1 is ingesteld.

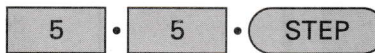


**4** Kies één van beide patronenboeken of het ontworpen patroon (ingestelde pagina), van waaruit u het patroon wilt laden (bijv ... "Stitch World" ... 2).

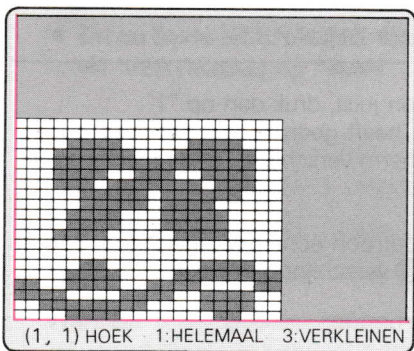


**5** Kies het door U gewenste patroon uit het patronenboek van de elektronische breimachine of uit de ontworpen patronen die zijn opgeslagen in de patroon-programmeermachine; voer hierna het patroonnummer in m.b.v. de betreffende cijfertoetsen en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: patroonnummer ... 55)



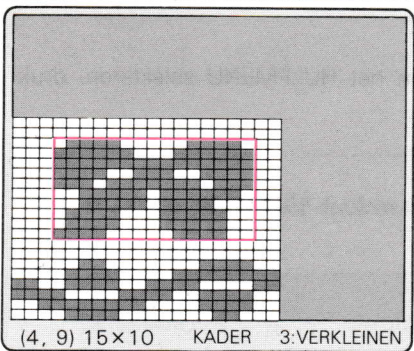
♥ Indien het ingevoerde patroonnummer verdwijnt, wil dat zeggen dat dit nummer niet voorkomt op de ingestelde pagina.



**6** Het door U aangegeven patroon verschijnt nu op het scherm.

**Indien de KH-900 modus is ingesteld .....**

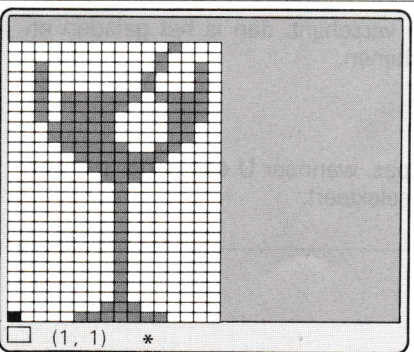
Het scherm kan maximaal 24 steken weergeven. Indien het gekozen patroon meer dan 24 steken bevat, verplaats de dwarslijn dan naar rechts met behulp van de -toets. Het scherm rolt zo door naar rechts.



**7** Omkader het gedeelte van het patroon dat U wilt gebruiken.

(Gebruik in dit voorbeeld alleen het lint.)

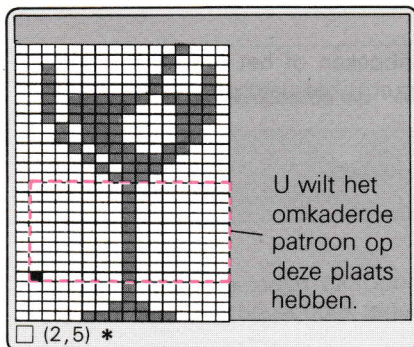
- Zie bldz. 43: "OMKADEREN DEEL PATROON".
- Wilt U het gehele patroon gebruiken, druk dan op cijfertoets "1" en ga door naar **8**.



**8** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer en verder ziet U links onder " \* ".

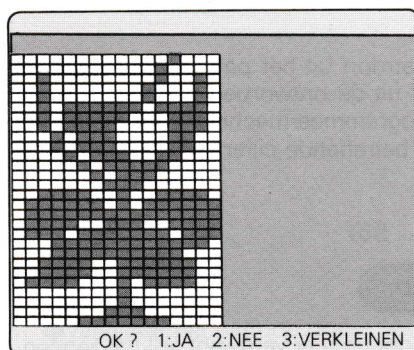
Dit tekenje geeft aan dat het geladen en omkaderde patroon klaar is om op het scherm te verschijnen.

Wanneer de KH-900 modus is ingesteld, verschijnt "LADEN PATROON" in het informatiegebied in plaats van " \* ".



- 9** Verplaats de cursor naar de linkerbenedenhoek van de positie waar U het omkaderde patroon wilt hebben en druk op de STEP-toets.

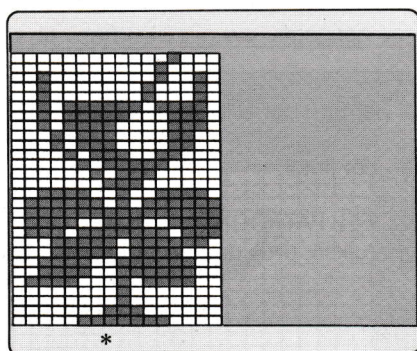
STEP



- 10** Het afgebakende patroon verschijnt op het scherm. Controleer de positie van het patroon.

♥ Indien U het gehele patroon controleert door het te verglijnen ...

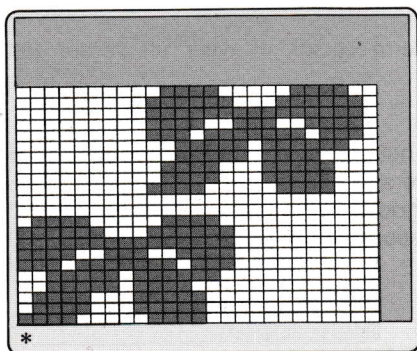
- ① Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt.
    - Wilt U een ander gedeelte van het patroon op het patroon-ontwerpscherm zien, verplaats het witte kader dan m.b.v. de cursortoetsen.
    - Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten doorrollen m.b.v. "1" of "2".
  - ② Druk op de STEP-toets; het patroon-ontwerpscherm verschijnt nu weer.
- Is de positie van het patroon juist, druk dan op "1".
  - ♣ Nadat U op cijfertoets 1 heeft gedrukt, kan het even duren, voordat het volgende scherm verschijnt. Zet de machine niet uit, maar wacht even.
  - Wilt U de positie van het patroon echter wijzigen, druk dan op "2". Het scherm van stap ⑨ verschijnt dan weer.



- 11** Modificeer de tekening m.b.v. de DRAW- en ERASE-toets, zodat het patroon compleet is.

- ♣ Wilt U andere functies van het HULPMENU selecteren, druk dan op de HELP-toets.

**INDIEN U HETZELFDE PATROON OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN...**



Wanneer " \* " onderaan het scherm verschijnt, dan is het geladen en omkaderde patroon klaar om te verschijnen.

Herhaal stap ⑨ en ⑩.

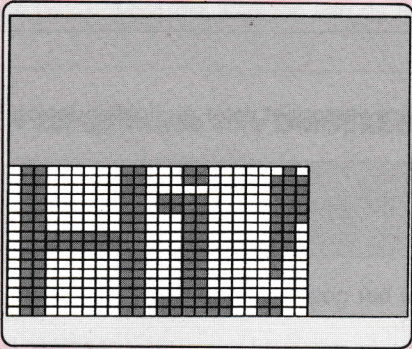
- Het omkaderde patroon verandert pas, wanneer U een ander patroon kiest of functie "EINDE ONTWERP" selekteert.

## 7. LADEN OPGESLAGEN PATROON (HULPMENU 7)

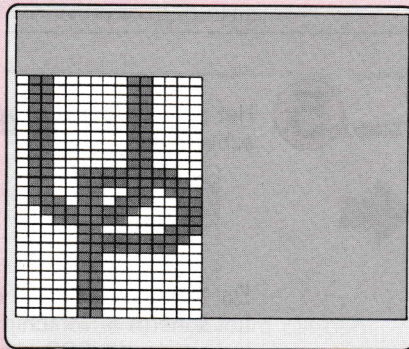
### 2 KIEZEN KARAKTER

- U kunt een patroon ontwerpen door het combineren van de tekens die zijn opgeslagen in de patroon-programmeermachine (letters, cijfers, etc.). Zie het teken-overzicht op bldz. 62.
- Indien U een teken over een ander heen legt, kunt U een overlapt patroon ontwerpen.

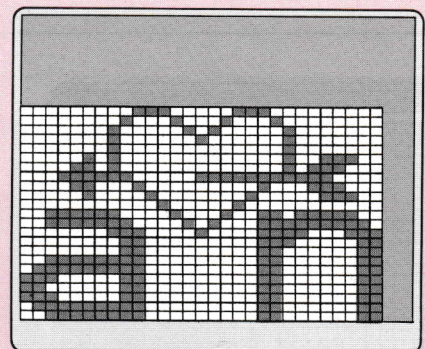
(Voorbeeld 1)



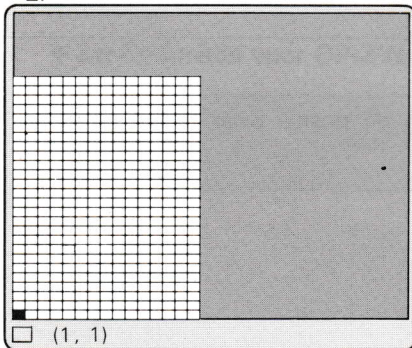
(Voorbeeld 2)



(Voorbeeld 3)



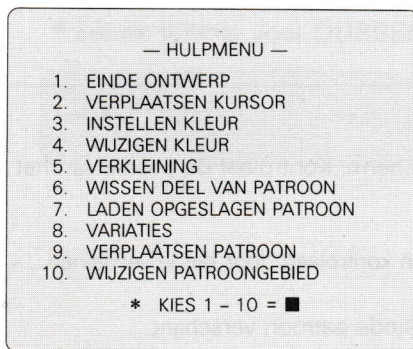
- We gaan uit van het patroon van voorbeeld 2; de werkwijze voor voorbeeld 1 en voorbeeld 3 is hetzelfde als voor voorbeeld 2.



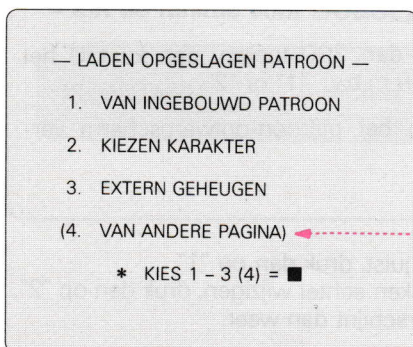
- 1 Laat het patroon-ontwerpscherm verschijnen. Zie stap ① - ⑥ op bldz. 11-12 en voer het patroongebied als volgt in:

Patroongebied  
 Aantal steken : 15 steken  
 Aantal toeren : 26 toeren

Druk op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt.



- 2 Selekteer functie 7 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.



- 3 Selekteer functie 2 van het "LADEN OPGESLAGEN PATROON"-menu en druk op de STEP-toets.



Deze functie verschijnt niet op het scherm, indien MODUS 1 is ingesteld.

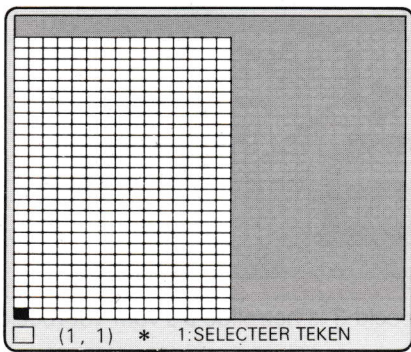


**4** De tekens verschijnen op het scherm.

Verplaats de cursor "▲" m.b.v. de kursor-toetsen (▲•▼•◀•▶) onder het gewenste teken.  
(Voorbeeld: plaats de cursor "▲" onder de "U".)

Druk op de STEP-toets.

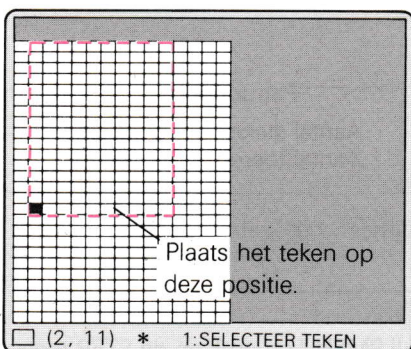
STEP



**5** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer en linksonder op het scherm een "\*" .

Dit sterretje geeft aan dat het geselecteerde teken klaar is om op het scherm te verschijnen.

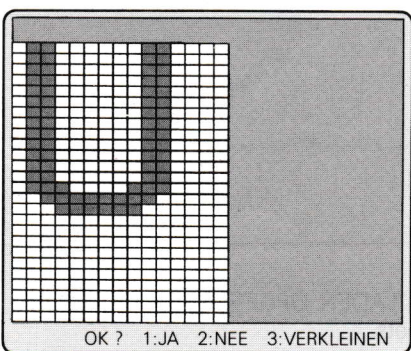
Indien de KH-900 modus is ingesteld, verschijnt "LADEN PATROON" in het informatiegebied in plaats van "\*" .



**6** Zet de cursor linksonderaan de positie waar U het teken wilt hebben.

Druk op de STEP-toets.

STEP

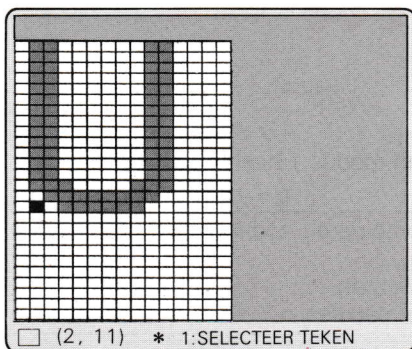


**7** Het teken verschijnt op het scherm. Controleer de positie van het teken.

♥ Indien U het gehele patroon controleert door het te verkleinen ...

- ① Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt.
  - Wilt U een ander gedeelte van het patroon op het patroon-ontwerpscherm zien, verplaats het witte kader dan m.b.v. de kursor-toetsen.
  - Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten doorrollen m.b.v. "1" of "2".
- ② Druk op de STEP-toets; het patroon-ontwerpscherm verschijnt nu weer.

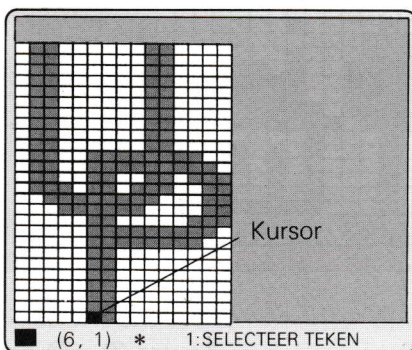
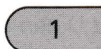
- Is de positie van het teken juist, druk dan op "1".
- Wilt U de positie van het teken echter wijzigen, druk dan op "2". Het scherm van stap ⑥ verschijnt dan weer.



**8** De positie van het teken is nu bepaald.

♥ Wilt U een ander teken selekteren, druk dan op cijfertoets 1; het scherm van stap ④ verschijnt dan weer.

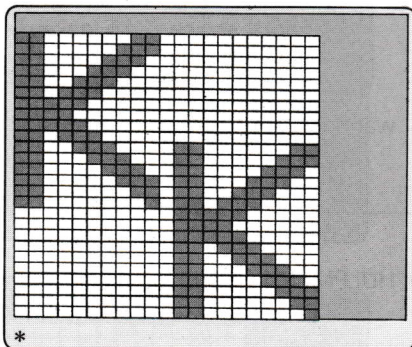
(Voorbeeld: kies de letter "P".)  
Selekteer "1".



**9** Stel nu "P" op dezelfde wijze in als "U". (zie stap ④ - ⑦).

♣ Wilt U een andere functie uit het HULPMENU kiezen, druk dan op de HELP-toets.

### INDIEN U HETZELFDE TEKEN OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN...



Wanneer "\*" onderaan het scherm verschijnt, dan is het gekozen karakter klaar om te verschijnen.

Herhaal stap ⑥ en ⑦ op bldz. 29.

- Het teken verandert pas, wanneer U een ander teken of patroon kiest of functie "EINDE ONTWERP" selekteert.

## ◆◆◆ 7. LADEN OPGESLAGEN PATROON (HULPMENU 7) ◆◆◆

### 3 EXTERN GEHEUGEN

In het externe geheugen opgeslagen patronen kunt u laden en wijzigen of combineren, om aldus nieuwe patronen te ontwerpen.

Voor nadere informatie, zie het instructieboek van het externe geheugen.

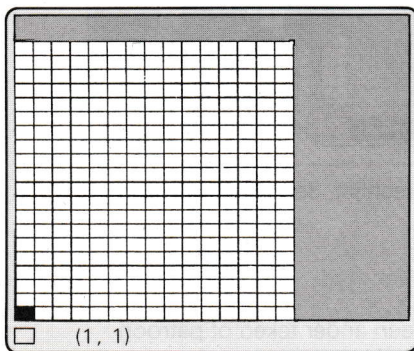
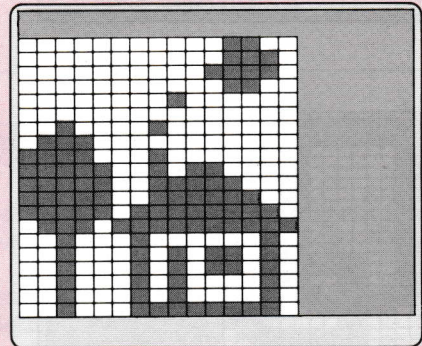
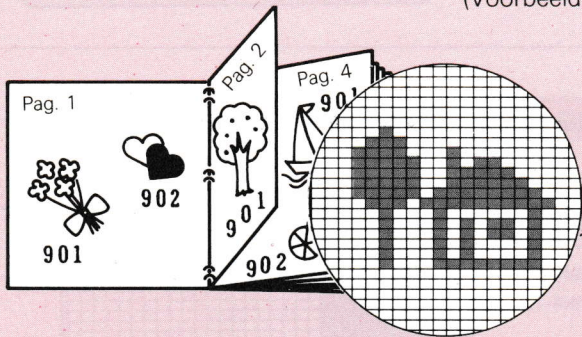
## ◆◆◆ 7. LADEN OPGESLAGEN PATROON (HULPMENU 7) ◆◆◆

### 4 VAN ANDERE PAGINA

♣ U kunt deze functie alleen maar gebruiken, wanneer u een andere modus dan modus 1 heeft ingesteld (zie blz. 51 voor nadere gegevens over "PAGINA").

- U kunt een op een andere pagina opgeslagen patroon laden en modifieren of combineren, zodat U een nieuw patroon krijgt.
- Indien U een patroon over een ander heen legt, kunt U een overlapt patroon ontwerpen.
- Indien het patroon dat U gaat laden, memo-gegevens heeft, dan worden deze niet geladen.

(Voorbeeld) Ontwerp het nieuwe patroon m.b.v. de op een andere pagina opgeslagen patronen "huis met boom" en voeg "rook" toe.



- 1 Laat het patroon-ontwerpscherm verschijnen. Zie stap ① – ⑥ op bldz. 11-12.  
Voer het patroongebied als volgt in:

— Patroongebied —

Aantal steken : 15 steken  
Aantal toeren : 20 toeren

Druk op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt.

— HULPMENU —

1. EINDE ONTWERP
2. VERPLAATSEN KURSOR
3. INSTELLEN KLEUR
4. WIJZIGEN KLEUR
5. VERKLEINING
6. WISSEN DEEL VAN PATROON
7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
8. VARIATIES
9. VERPLAATSEN PATROON
10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

\* KIES 1 - 10 = ■

- 2 Selekteer functie 7 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

7

STEP

— LADEN OPGESLAGEN PATROON —

1. VAN INGEBOUWD PATROON
2. KIEZEN KARAKTER
3. EXTERN GEHEUGEN
4. VAN ANDERE PAGINA

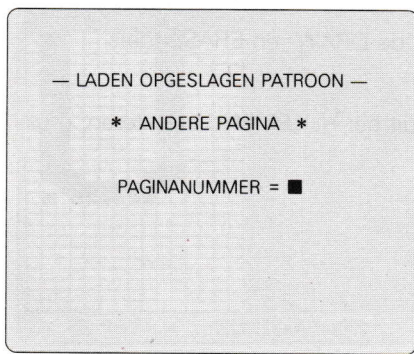
\* KIES 1 - 4 = ■

- 3 Selekteer functie 4 van het "LADEN OPGESLAGEN PATROON"-menu en druk op de STEP-toets.

4

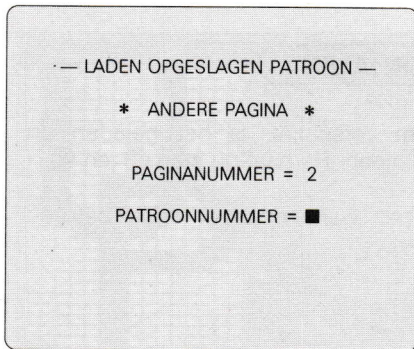
STEP





- 4** Sla het paginanummer aan, waar het gewenste patroon is opgeslagen en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: paginanummer ... 2)

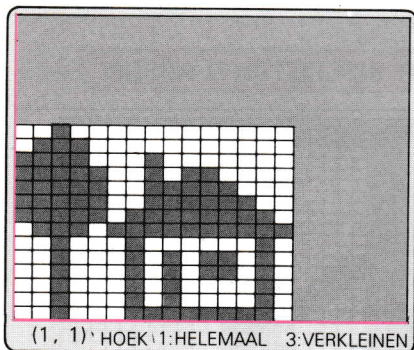


- 5** Sla het patroonnummer aan en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: patroonnummer ... 901)



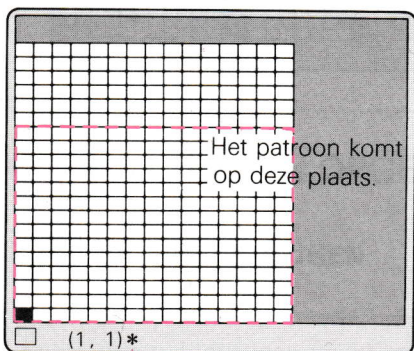
♥ Indien het ingevoerde patroonnummer verdwijnt, wil dat zeggen dat dit nummer niet op de pagina voorkomt.



- 6** Het door U gekozen patroon verschijnt op het scherm. Geef nu aan, welk gedeelte van het patroon U wilt gaan gebruiken.

(Voorbeeld: gebruikt U het gehele patroon, druk dan op "1".)

♥ Wilt U echter slechts een deel van het patroon gebruiken, omkader dat deel dan (zie bldz. 43).



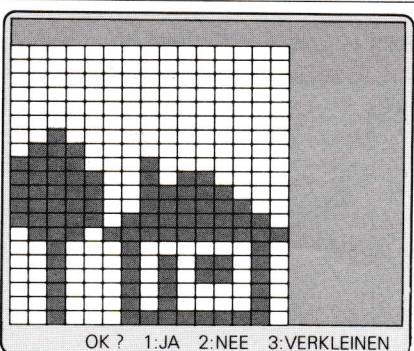
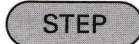
- 7** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer en op het scherm ziet U " \* ".

Dit sterretje geeft aan, dat het geladen en en omkaderde patroon klaar is om op het scherm te verschijnen.

Wanneer u de KH-900 modus heeft ingesteld, verschijnt "LADEN PATROON" in het informatiegebied in plaats van " \* ".

Verplaats de cursor naar de linkeronderhoek van het gebied waar U het patroon wilt hebben.

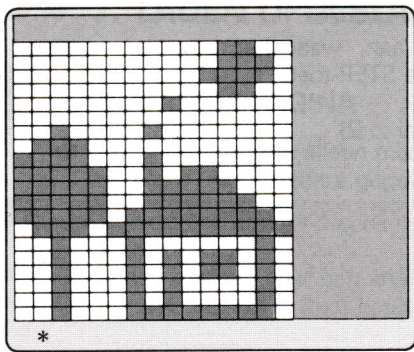
Druk op de STEP-toets.



- 8** Het patroon verschijnt nu op het scherm. Controleer de positie van het patroon.

♥ Controleert U het gehele patroon door het te verkleinen, zie dan stap 10 op bldz. 27.

- Is de positie van het patroon juist, druk dan op "1".
- Wilt U de positie van het patroon echter wijzigen, druk dan op "2". Het scherm van stap 7 verschijnt dan weer.

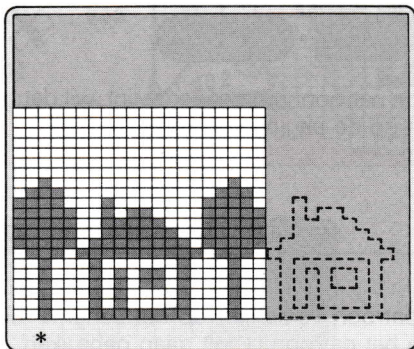


9

Modificeer de tekening m.b.v. de DRAW- en ERASE-toets.

- ♣ Wilt U een andere functie uit het HULPMENU selekteren, druk dan op de HELP-toets.

**INDIEN U HETZELFDE PATROON OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN...**



Wanneer "\*" onderaan het scherm verschijnt, is het geladen en omkaderde patroon klaar om te verschijnen. Herhaal nu stap ⑦ en ⑧.

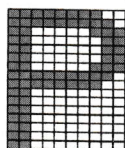
- Het omkaderde patroon verandert pas, wanneer U een ander patroon kiest of "EINDE ONTWERP" selekteert.

## ◆◆◆ 8. VARIATIES INGEVOERD PATROON (HULPMENU 8) ◆◆◆

Het met behulp van functie 7 (LADEN OPGESLAGEN PATROON) gekozen patroon kunt u variëren en wijzigen in: OMGEKEERD, OP-Z'N-KOP, DUBBELBREED, DUBBELLANG, VERVANGING, HERHALING (HORIZONTAAL), HERHALING (VERTIKAAL), NEGATIEF of ROTATIE.

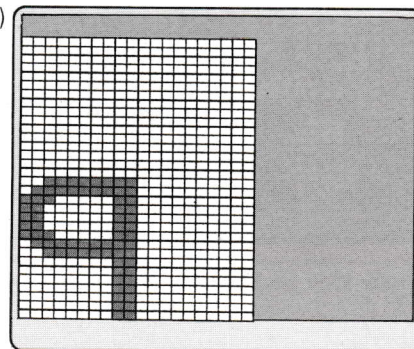
- Een ingestelde variatie verandert pas, wanneer U opnieuw een patroon selekteert, leder patroon dat U m.b.v. functie 7 invoert, zal overeenkomstig de variatie-instelling worden gewijzigd (wanneer U "EINDE ONTWERP" selekteert, worden alle functies ongedaan gemaakt).
- Een variatie-instelling heeft geen invloed op de afbeelding die U m.b.v. de DRAW-toets heeft gemaakt of op het patroon dat U vóór de instelling van deze variatie-functie op het patroon-ontwerpscherm heeft ingevoerd.
- U kunt de 9 functies naar wens combineren.  
Zie blz. 37 voor het instellen van de PATROONVARIATIE-functie.

### • Zet de functie voor OMGEKEERD op "AAN".



(Voorbeeld) ingevoerd patroon

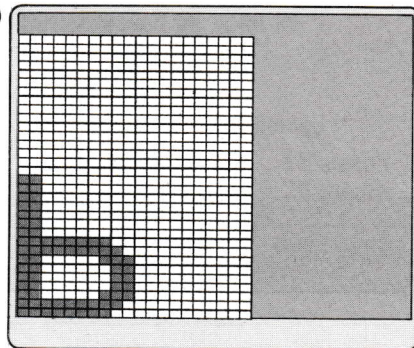
(Voorbeeld 1)



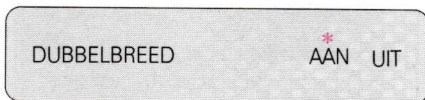
### • Zet de functie voor OP-Z'N-KOP op "AAN".



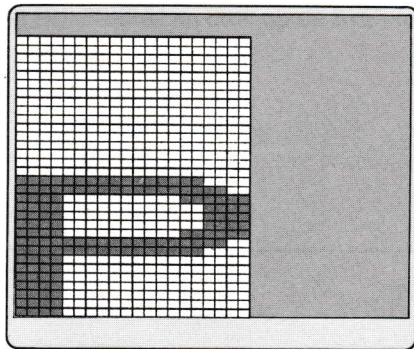
(Voorbeeld 2)



### • Zet de functie voor DUBBELBREED op "AAN".



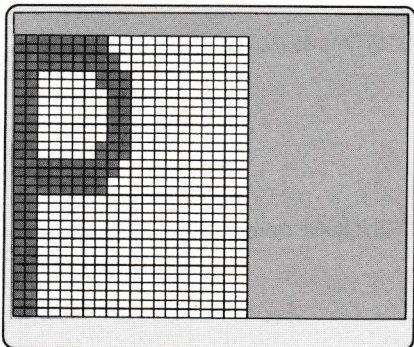
(Voorbeeld 3)



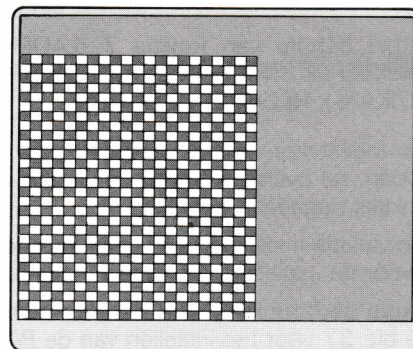
### • Zet de functie voor DUBBELLANG op "AAN".



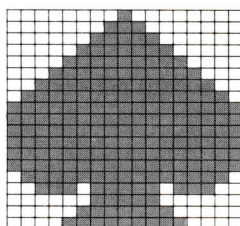
(Voorbeeld 4)



● VERVANGING-funktie

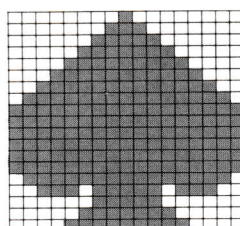
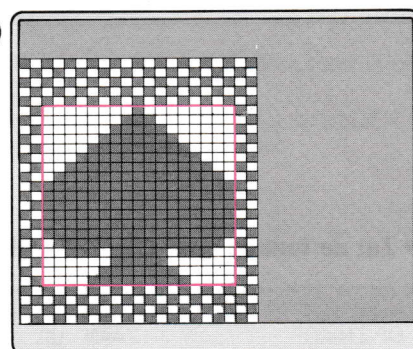


Vóór het laden van het patroon

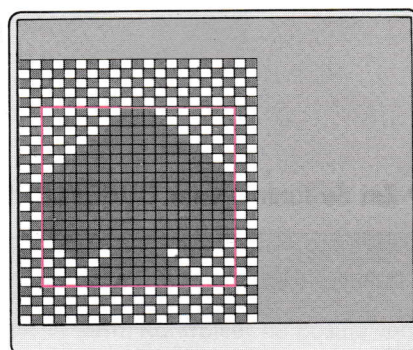


(Voorbeeld) ingevoerd patroon

(Voorbeeld 5)

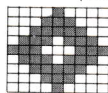


(Voorbeeld 6)

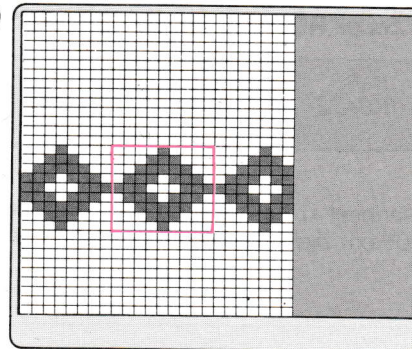


- Zet de **HERHALING-functie (HORIZONTAAL)** op "AAN". (Voorbeeld 7)

HERHALING (HORIZONTAAL) \*  
AAN UIT



(Voorbeeld) ingevoerd patroon

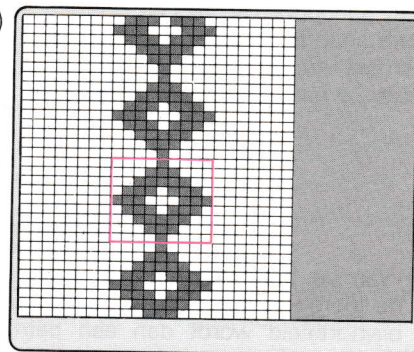


Wanneer U het geladen patroon op de gewenste positie zet, wordt hetzelfde patroon automatisch naar links en naar rechts herhaald.

- Zet de **HERHALING-functie (VERTIKAAL)** op "AAN".

(Voorbeeld 8)

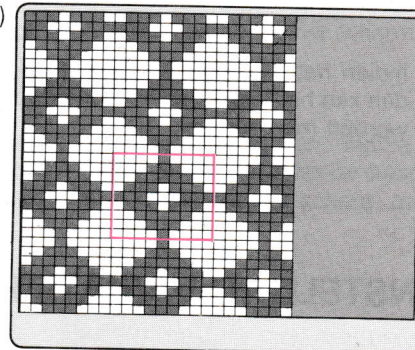
HERHALING (VERTIKAAL) \*  
AAN UIT



Wanneer U het geladen patroon op de gewenste positie zet, wordt hetzelfde patroon automatisch naar onderen en naar boven herhaald.

- Zet nu beide **HERHALING-functies (zowel HORIZONTAAL als VERTIKAAL)** op "AAN". (Voorbeeld 9)

HERHALING (HORIZONTAAL) \*  
AAN UIT  
HERHALING (VERTIKAAL) \*  
AAN UIT

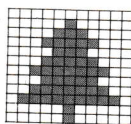


Wanneer U het geladen patroon op de gewenste positie zet, wordt hetzelfde patroon automatisch over het gehele patroon-ontwerpgebied herhaald.

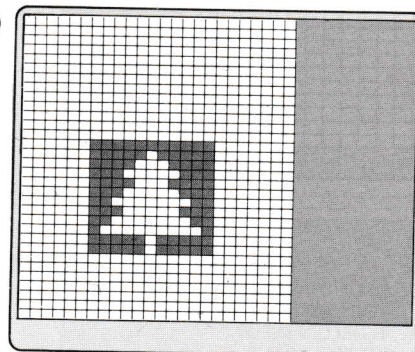
- Zet de **NEGATIEF-functie** op "AAN".

(Voorbeeld 10)

NEGATIEF \*  
AAN UIT



(Voorbeeld) ingevoerd patroon

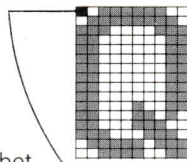


• Zet de ROTATIE-functie op "AAN".

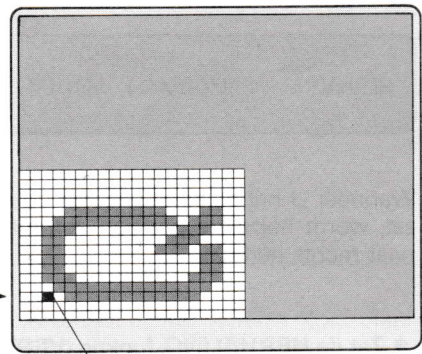


Wanneer u het geladen patroon plaatst, draait het 90° om zijn linkerbovenhoek tegen de klok in.

(bijv.) geladen patroon

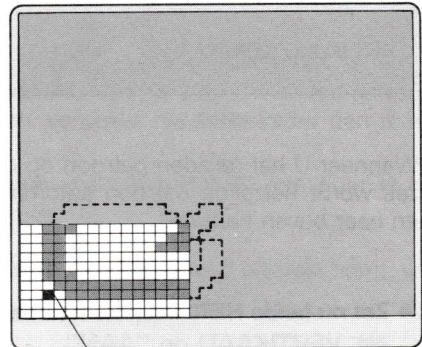


(bijv. 11)



Kursor

(bijv. 12)



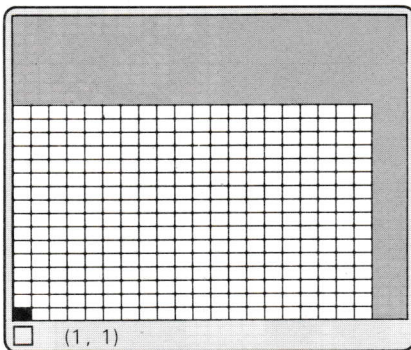
Kursor

♣ Wanneer het patroon draait, veranderen de steken in toeren en de toeren in steken (een patroon van 10 steken x 16 toeren bijvoorbeeld wordt dan een patroon van 16 steken x 10 toeren).

Indien het patroongebied kleiner is dan het geladen patroon, dan kan het rechter-of bovendeel van het patroon niet geladen worden (zie voorbeeld 12).

• INSTELLING VARIATIEFUNKTIE

In dit voorbeeld zijn we uitgegaan van het patroon van voorbeeld 3 op bldz. 34.



- 1 Laat het patroon-ontwerpscherm verschijnen. Zie stap ① – ⑥ op bldz. 11-12.  
Voer het patroongebied als volgt in:

(Voorbeeld 3) patroongebied

Aantal steken : 20 steken  
Aantal toeren : 16 toeren

Druk op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt.

- HULPMENU —
1. EINDE ONTWERP
  2. VERPLAATSEN KURSOR
  3. INSTELLEN KLEUR
  4. WIJZIGEN KLEUR
  5. VERKLEINING
  6. WISSEN DEEL VAN PATROON
  7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
  8. VARIATIES
  9. VERPLAATSEN PATROON
  10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

\* KIES 1 – 10 = ■

- 2 Selecteer functie 8 van het HULPMENU m.b.v. de cijfertoetsen en druk op de STEP-toets.



— VARIATIES —		
OMGEKEERD	AAN	UIT *
OP-ZN-KOP	AAN	UIT *
▶ DUBBELBREED	AAN	UIT *
DUBBELLANG	AAN	UIT *
VERVANGING	AAN	UIT *
HERHALING (HORIZONTAAL)	AAN	UIT *
HERHALING (VERTIKAAL)	AAN	UIT *
NEGATIEF	AAN	UIT *
ROTATIE	AAN	UIT *

- 3 Schuif het sterretje "\*" met behulp van de cursortoetsen (◀ • ▼) naar AAN of UIT.

(Voorbeeld: Kies DUBBELBREED.)  
Schuif de cursor "▶" naar DUBBELBREED.

— VARIATIES —		
OMGEKEERD	AAN	UIT *
OP-ZN-KOP	AAN	UIT *
▶ DUBBELBREED	AAN	UIT *
DUBBELLANG	AAN	UIT *
VERVANGING	AAN	UIT *
HERHALING (HORIZONTAAL)	AAN	UIT *
HERHALING (VERTIKAAL)	AAN	UIT *
NEGATIEF	AAN	UIT *
ROTATIE	AAN	UIT *

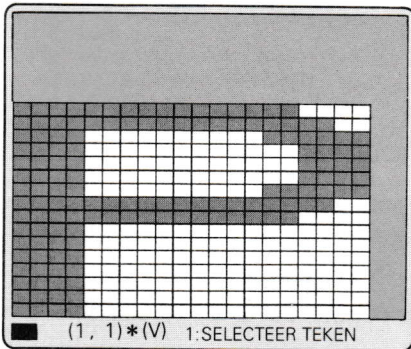
- 4 Schuif het sterretje "\*" met behulp van de cursortoetsen (◀ • ▶) naar AAN of UIT.

(Voorbeeld: Zet DUBBELBREED op AAN.)



Het sterretje schuift naar AAN en de DUBBELBREED-functie is nu ingesteld.

♥ Wilt U een andere functie selekteren, herhaal dan stap 3 en 4.



- 5 Wanneer U de Variatie-instelling wilt opheffen, druk dan op de STEP-toets. Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer.

STEP

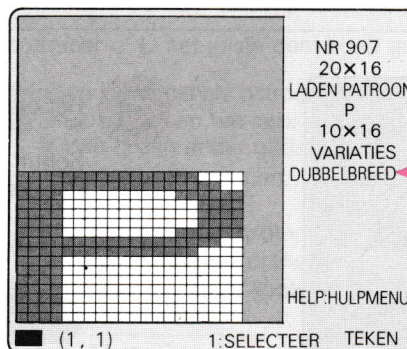
- 6 Druk op de HELP-toets en selekteer functie 7 uit het HULPMENU. Voer vervolgens de letter "P" in (zie stap 2 - 7) op bldz. 28-29). Het dubbele breedte-patroon verschijnt op het scherm.

**Wanneer de KH-900 modus niet is ingesteld ...**

Wanneer een van de VARIATION-functies op "AAN" is gezet, verschijnt "(V)" onderaan het scherm.

**Wanneer de KH-900 modus wél is ingesteld ...**

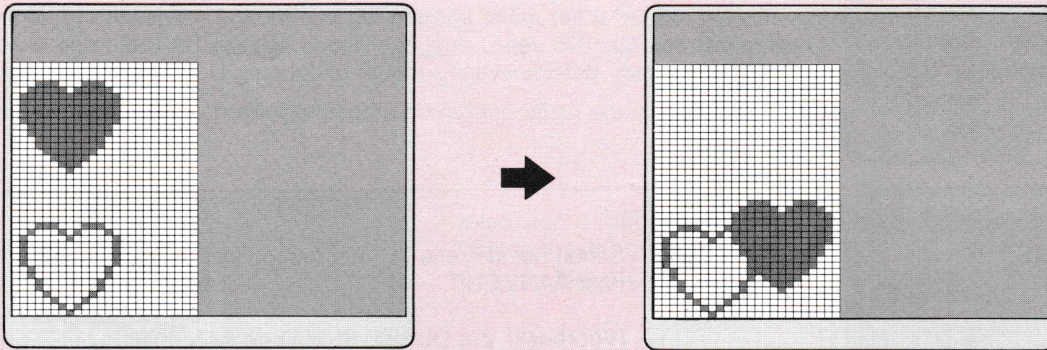
Wanneer een van de VARIATION-functies op "AAN" is gezet, dan wordt die betreffende functie weergegeven in het informatiegebied.



## ◆◆◆ 9. VERPLAATSEN PATROON (HULPMENU 9) ◆◆◆

- U kunt een gedeelte van het patroon verplaatsen door dat deel binnen het patroongebied te omkaderen.
- Is het verplaatste gedeelte gekleurd, dan veranderen de kleuren al naar gelang de kleur van de nieuwe positie.

(Voorbeeld)



— HULPMENU —

1. EINDE ONTWERP
2. VERPLAATSEN KURSOR
3. INSTELLEN KLEUR
4. WIJZIGEN KLEUR
5. VERKLEINING
6. WISSEN DEEL VAN PATROON
7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
8. VARIATIES
9. VERPLAATSEN PATROON
10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

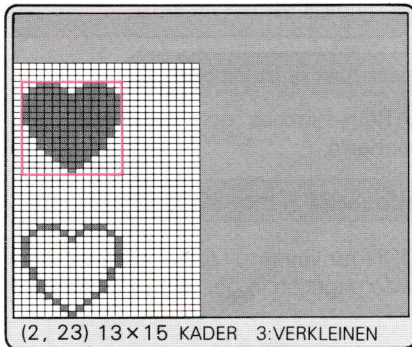
\* KIES 1 - 10 = ■

1

Selecteer functie 9 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

9

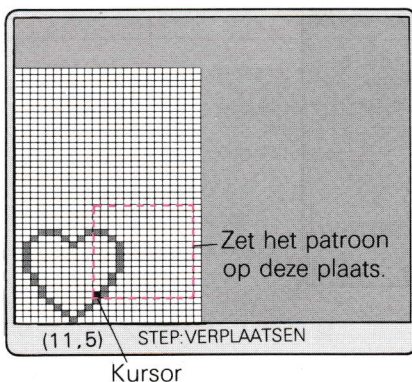
STEP



2

Omkader het gedeelte van het patroon dat U wilt verplaatsen.

- Zie bldz. 43: "OMKADEREN DEEL PATROON".
- Indien u het gehele patroongedeelte wilt verplaatsen, kies dan "1" en ga verder naar ③.



3

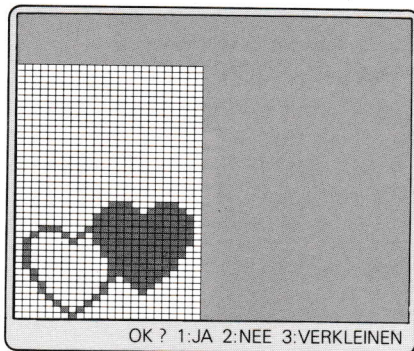
Het omkaderde deel verdwijnt nu.

Schuif de kursor naar de linkerbenedenhoek van het gebied waar het patroon moet komen.

Druk op de STEP-toets.

STEP





**4** Het patroon verschijnt op het scherm. Controleer de positie van het patroon.

- ♥ Indien U het gehele patroon controleert door het te verkleinen...
- ① Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt.
    - Wilt U een ander deel van het patroon op het patroon-ontwerpscherm zien, verplaats het witte kader dan met behulp van de kursor-toetsen.
    - Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten door- of terugrollen met "1" of "2".
  - ② Druk op de STEP-toets en het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer.

- Is de positie van het patroon juist, druk dan op "1".
- Wilt U de positie van het patroon echter wijzigen, dan moet U op "2" drukken. Het scherm van stap ③ verschijnt dan weer.

♣ Wilt U andere functies uit het HULPMENU selecteren, druk dan op de HELP-toets.

## ◆◆◆ 10. WIJZIGEN PATROONGEBIED (HULPMENU 10) ◆◆◆

### 1 VERKLEINEN PATROONGEBIED

• U kunt het gebied van het patroon dat U aan het ontwerpen bent, verkleinen.

— HULPMENU —

1. EINDE ONTWERP
2. VERPLAATSEN KURSOR
3. INSTELLEN KLEUR
4. WIJZIGEN KLEUR
5. VERKLEINING
6. WISSEN DEEL VAN PATROON
7. LADEN OPGESLAGEN PATROON
8. VARIATIES
9. VERPLAATSEN PATROON
10. WIJZIGEN PATROONGEBIED

\* KIES 1 - 10 = ■

**1** Selecteer functie 10 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.



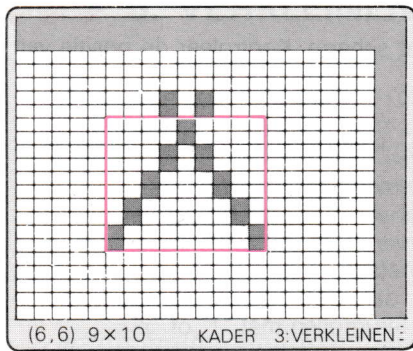
— WIJZIGEN PATROONGEBIED —

1. VERKLEINEN PATROONGEBIED
2. VERGROTEN PATROONGEBIED

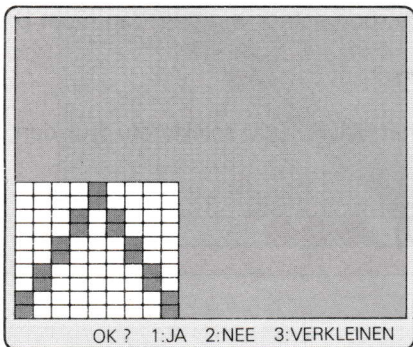
\* KIES 1 - 2 = ■

**2** Selecteer functie 1 van het "WIJZIGEN PATROONGEBIED"-menu en druk op de STEP-toets.





- 3** Omkader het gedeelte van het patroon dat U wilt gebruiken.
- Zie bldz. 43: "OMKADEREN DEEL PATROON".



- 4** Het patroon wordt nu teruggebracht tot het nieuwe gebied en verschijnt vervolgens op het scherm. Controleer of het nieuwe gebied juist is.

♥ Indien U het gehele patroon wilt controleren door het te verkleinen...

- ① Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt. Controleer het patroongebied.
  - Wilt U een ander deel van het patroon op het patroon-ontwerpscherm zien, verplaats dan het witte kader met behulp van de cursortoetsen.
  - Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten door- of terugrollen met "1" of "2".
- ② Druk op de STEP-toets en het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer.

- Is het patroongebied juist, druk dan op "1".
- Wilt U het patroon weer herstellen, dan moet U op cijfertoets "2" drukken.

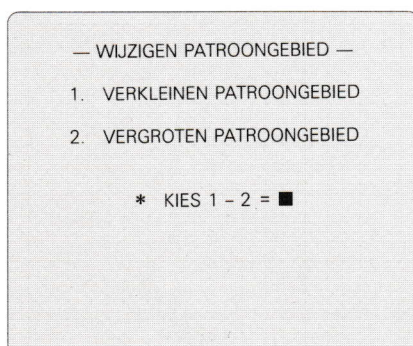
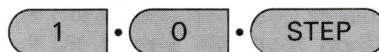
## ◆◆◆ 10. WIJZIGEN PATROONGEBIED (HULPMENU 10) ◆◆◆

### 2 VERGROTEN PATROONGEBIED

- U kunt het gebied van het patroon dat U aan het ontwerpen bent, vergroten.



- 1** Selecteer functie 10 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.



- 2** Selecteer functie 2 uit het "WIJZIGEN PATROONGEBIED"-menu en druk op de STEP-toets.



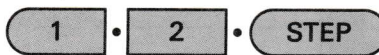
— VERGROTEN PATROONGEBIED —  
 INGESTELD AANTAL STEKEN = 8  
 INGESTELD AANTAL TOEREN = 10  
 INVOEREN NIEUW AANTAL STEKEN  
 STEKEN = ■

**3** Op het display ziet U het aantal steken en toeren van het patroon.  
 Sla het nieuwe aantal steken aan en druk op de STEP-toets.  
 OPM.

- ♣ Wanneer u de KH-900 modus heeft ingesteld, kunt u maximaal 24 steken invoeren.  
 Wanneer u een andere modus heeft ingesteld, kunt u maximaal 200 steken invoeren.

♣ U kunt geen kleiner nummer invoeren.

(Voorbeeld ... 12 steken)

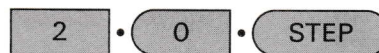


— VERGROTEN PATROONGEBIED —  
 INGESTELD AANTAL STEKEN = 8  
 INGESTELD AANTAL TOEREN = 10  
 INVOEREN NIEUW AANTAL STEKEN  
 STEKEN = 12  
 MAXIMUM AANTAL TOEREN : 872  
 INVOEREN NIEUW AANTAL TOEREN  
 TOEREN = ■

**4** Het display geeft het maximum aantal toeren weer dat U kunt gebruiken voor Uw patroon (in dit voorbeeld: 872 toeren).

Sla het nieuwe aantal toeren aan en druk op de STEP-toets.  
 OPM. U kunt geen aantal invoeren dat kleiner is dan het reeds aanwezige aantal toeren of groter is dan het maximum.

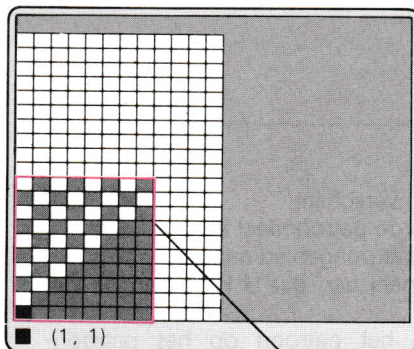
(Voorbeeld ... 20 toeren)



— VERGROTEN PATROONGEBIED —  
 INGESTELD AANTAL STEKEN = 8  
 INGESTELD AANTAL TOEREN = 10  
 INVOEREN NIEUW AANTAL STEKEN  
 STEKEN = 12  
 MAXIMUM AANTAL TOEREN : 872  
 INVOEREN NIEUW AANTAL TOEREN  
 TOEREN = 20  
 OK ? 1:JA 2:NEE

**5** Controleer het aantal steken en toeren.

- Is het aantal steken en toeren juist, druk dan op "1". Het scherm gaat nu door naar de volgende stap.
- Wilt U het aantal steken of toeren echter wijzigen, dan moet U op cijfertoets "2" drukken. Het scherm van stap 3 verschijnt nu weer.



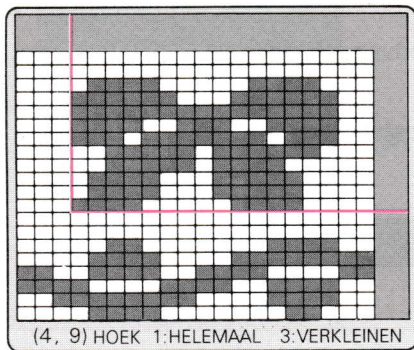
Oorspronkelijke patroongebied

**6** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt vervolgens en U kunt zien dat het patroon vergroot is, zoals U heeft aangegeven.

- ♣ Het patroongebied vergroot zich naar rechts en naar boven.
- ♣ Wanneer het patroon eerder is gekleurd, dan heeft het gedeelte boven het oorspronkelijke patroon de kleur van de hoofddraad van de laatste toer van dat patroon. Indien U op dat deel een tekening maakt, dan heeft de getekende rechthoek de kleur van de contrastdraad van de laatste toer van het oorspronkelijke patroon.

## ◆◆◆ OMKADEREN DEEL PATROON ◆◆◆

- Omkader het gedeelte van het patroon dat U wilt gebruiken of wissen met het witte vierkant.

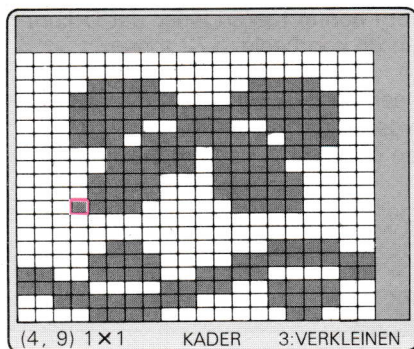


1

Op het scherm verschijnen twee lijnen.

Verplaats het raakpunt van de lijnen naar de linkerbenedenhoek van het gebied dat U wilt gebruiken of wissen.

- ♥ Wilt U het gehele gebied controleren door het te verkleinen, zie dan het onderste gedeelte van deze bladzijde.

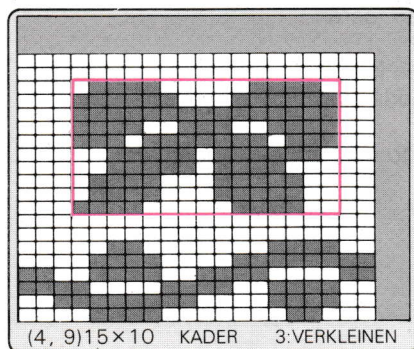


2

Druk op de STEP-toets.

STEP

De lijnen veranderen in een wit kader.



3

Omkader het gedeelte dat U wilt gebruiken of wissen met behulp van de cursortoetsen (het kader gaat bijvoorbeeld rechts omhoog) met behulp van de  toets).

- ♥ Wilt U het gehele patroon controleren door het te verkleinen, zie dan het onderste gedeelte van deze bladzijde.

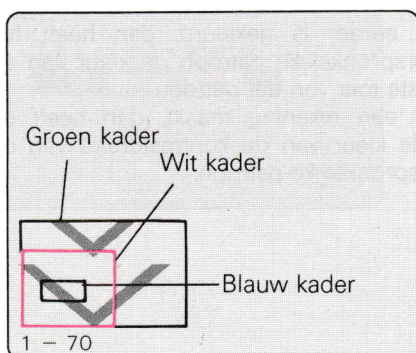
Druk na het omkaderen op de STEP-toets.

STEP

┌ Aantal toeren  
└ Aantal steken

- ♣ Deze aantallen geven de breedte en de lengte van het omkaderde patroon aan.

♥ Indien U het gehele patroon wilt controleren door het te verkleinen.



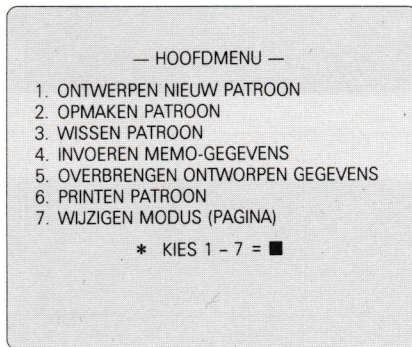
① Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt.

- Het blauwe kader geeft het omkaderde patroondeel aan.
- Het groene kader geeft het gehele patroongebied aan.
- Het witte kader geeft het patroondeel aan dat U kunt zien op het patroon-ontwerpscherm.  
Wilt U een ander gedeelte van het patroon op het patroon-ontwerpscherm zien, verplaats het witte kader dan met behulp van de cursortoetsen.
- Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten door- of terugrollen met "1" of "2".

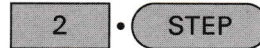
② Druk op de STEP-toets; het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer.

# OPMAKEN PATROON (HOOFDMENU 2)

- U kunt het door U ontworpen patroon modifieren.
- U kunt bij het modifieren van een patroon (OPMAKEN PATROON), net als bij het ontwerpen van een nieuw patroon (ONTWERPEN NIEUW PATROON), gebruik maken van de functies van het HULPMENU.



- 1** Selecteer functie 2 uit het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.



— OPMAKEN PATROON —

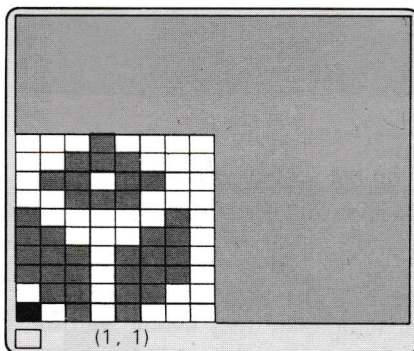
PATROONNUMMER	STEKEN	TOEREN
▶ 901	8	10
902	16	28
903	15	26
904	15	20
•	•	•
•	•	•
•	•	•

1: DOORROLLEN

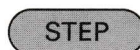
- 2** Op het scherm verschijnt een lijst met de door U ontworpen patronen.

Schuif de cursor "▶" met behulp van de kursor-toetsen (▲ · ▼) naar het nummer van het patroon dat U wilt modifieren.

Dit tekenje geeft aan dat er meer patronen zijn. Druk op "1" om het scherm te laten doorrollen.



- 3** Druk op de STEP-toets.

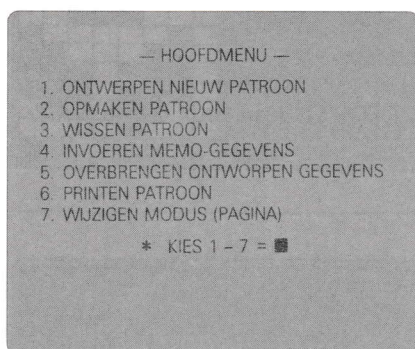


Het door U gekozen patroon verschijnt op het scherm.

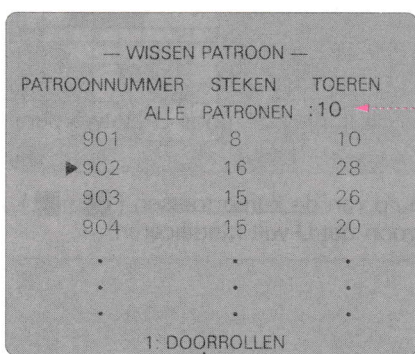
- Modificeer het patroon nu en ga te werk als bij "ONTWERPEN NIEUW PATROON" (zie punt ⑦ - ⑧ van bldz. 13-14).

- ♣ Wanneer U het door U met "INSTELLEN KLEUR" of "WIJZIGEN KLEUR" gekleurde patroon laadt, zal het patroon op het scherm niet gekleurd zijn, maar de memo-gegevens blijven bewaard in het geheugen.

- U kunt een ontworpen patroon dat U niet (meer) nodig heeft of alle patronen die op een pagina staan, wissen.



- 1** Selecteer functie 3 uit het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.



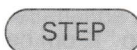
- 2** Op het scherm ziet U nu een lijst met alle, door U ontworpen, patronen.

Schuif de cursor "▶" met behulp van de kursoroetsen ( [ ] · [ ] ) naar het nummer van het patroon dat U wilt wissen.

- ♥ Wanneer U alle ontworpen patronen die op deze pagina staan, wilt wissen, schuif de cursor "▶" dan naar "ALLE PATRONEN".

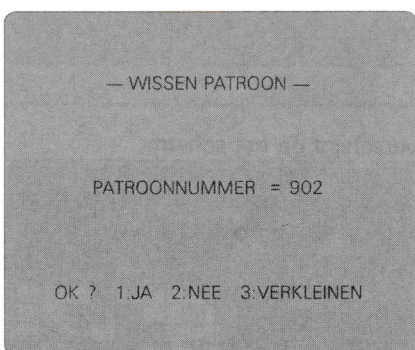
Het totale aantal patronen die op deze pagina zijn opgeslagen.

Druk op de STEP-toets.



Dit tekenkje geeft aan dat er meer patronen zijn. Druk op "1" om het scherm te laten doorrollen.

- 3** Controleer het vermelde patroonnummer.



♥ Indien U het patroon op het scherm wilt zien.

- ① Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt op het scherm.

Kontroleer het patroon.

- ♣ Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten door- of terugrollen met behulp van de cijfertoetsen "1" en "2".

- ② Druk op de STEP-toets en het vorige scherm verschijnt weer.

- Is het patroonnummer juist, druk dan op "1". Het door U gekozen patroon wordt gewist en op het scherm verschijnt het HOOFDMENU.

- Wilt U het patroonnummer echter wijzigen, dan moet U op cijfertoets "2" drukken.

Het scherm van stap ② verschijnt nu weer.

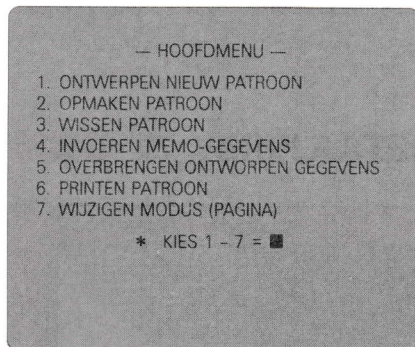
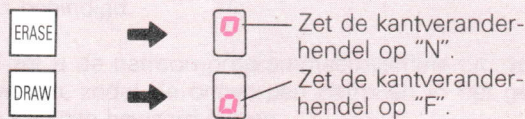
- U kunt informatie voor het breien van een patroon invoeren in het geheugen; U ziet de ingevoerde gegevens tijdens het breien op het memo-display.
- U kunt probleemloos memo-gegevens invoeren, wissen en modificeren.
- Maak, voor het invoeren van informatie, gebruik van de cijfertoetsen 1-9 en de DRAW- en ERASE-toets.

## < WEERGAVE DISPLAY >

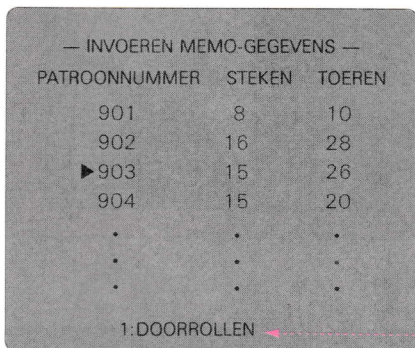
Wanneer U informatie voor het breien van een patroon invoert met behulp van de cijfertoetsen 1-9:



Wanneer U informatie invoert met behulp van de DRAW- en ERASE-toets (ook voor het bepalen van de stand van de kant-veranderhendel, etc.):



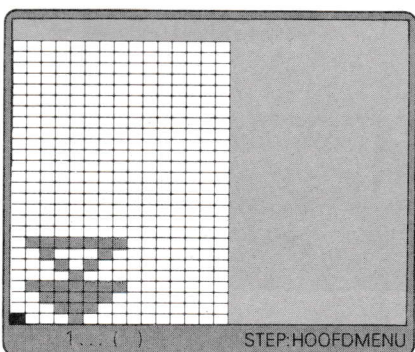
1. Selekteer functie 4 uit het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.



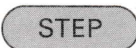
2. Op het scherm verschijnt een lijst met de door U ontworpen patronen.

Schuif de cursor "▶" met behulp van de kursoroetsen ( [ ] • [ ] ) naar het nummer van het patroon waar U de memo-gegevens wilt invoeren.

Dit tekenje geeft aan dat er meer patronen zijn. Druk op "1" om het scherm te laten doorrollen.



3. Druk op de STEP-toets en het door U aangegeven patroon verschijnt op het scherm.



4. Verplaats de cursor naar de toer waar U de informatie wilt invoeren en doe dit met behulp van de cijfertoetsen, de DRAW-toets of de ERASE-toets.

(Voorbeeld: voer "2" in op de 5<sup>e</sup> toer)

1. Schuif de cursor naar de 5<sup>e</sup> toer.

♣ Het maakt niet uit, bij welke steek de cursor staat.

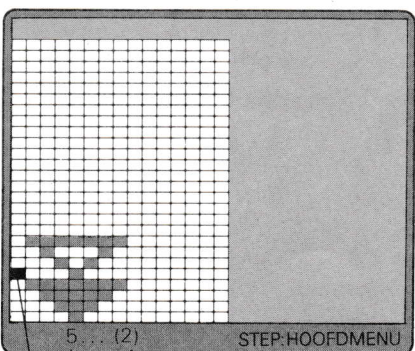
2. Sla nu "2" aan.

♥ Maakt U een vergissing, druk dan op de C-toets en probeer het opnieuw.

♥ Indien U de informatie wist, druk dan op de C-toets.

• U kunt zoveel gegevens invoeren als U wilt.

5. Wanneer U klaar bent met het invoeren van informatie, druk dan op de STEP-toets. Het HOOFDMENU verschijnt dan op het scherm.



Kursor  
Memo-gegevens  
Toernummer

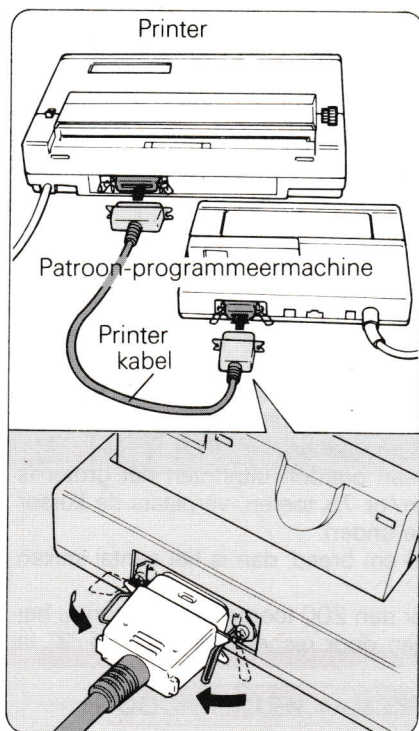
# OVERBRENGEN ONTWORPEN GEGEVENS (HOOFDMENU 5)

Kies deze functie, wanneer u gebruik maakt van het externe geheugen (los verkrijgbaar). Voor nadere informatie, zie het instructieboek van het externe geheugen.



# PRINTEN PATROON (HOOFDMENU 6)

- U kunt het patroon met behulp van een printer uitprinten.
- ♣ Het is raadzaam om een Brother 9-pins of 24-pins dot matrix printer te gebruiken.



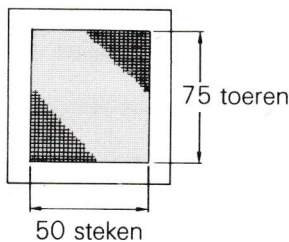
- Installeren van de printer.  
Lees eerst de bijgesloten printerhandleiding goed door.

- ① Zet de patroon-programmeermachine en de printer OFF (UIT).
- ② Sluit de printer aan op de machine met behulp van de printerkabel.
- ③ Zet hierna de patroon-programmeermachine en de printer weer ON (AAN).

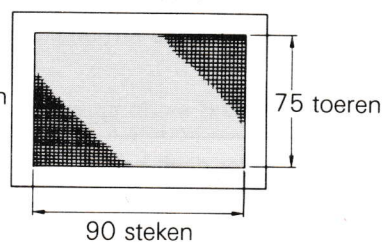
## Afmetingen papier

Kies de papier-afmetingen overeenkomstig Uw printer. Het print-oppervlak (aantal steken en toeren) hangt af van de afmetingen van het papier.

- ±21 cm x 30 cm



- ±38 cm x 30 cm



## — HOOFDMENU —

1. ONTWERPEN NIEUW PATROON
2. OPMAKEN PATROON
3. WISSEN PATROON
4. INVOEREN MEMO-GEGEVENS
5. OVERBRENGEN ONTWERPEN GEGEVENS
6. PRINTEN PATROON
7. WIJZIGEN MODUS (PAGINA)

\* KIES 1 - 7 = ■

1

Selekteer functie 6 uit het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.

6

STEP

## — PRINTEN PATROON —

PATROONNUMMER	STEKEN	TOEREN
901	8	10
902	16	28
▶903	15	26
904	15	20
.	.	.
.	.	.
.	.	.

2

Op het scherm ziet U nu een lijst met de door U ontworpen patronen.

Schuif de cursor "▶" met behulp van de kursoroetsen (▲ · ▼) naar het nummer van het patroon dat U wilt uitprinten.

Druk op de STEP-toets.

STEP

## — PRINTEN PATROON —

### TYPE PRINTER

1. 9-PINS DOT MATRIX PRINTER
2. 24-PINS DOT MATRIX PRINTER

\* KIES 1 - 2 = ■

3

Kies het type printer.

(bijv. ... 9-pins dot matrix printer)

1

STEP

- ♣ Wanneer u de KH-900 modus heeft ingesteld, sla dan stap ④ over en ga door naar stap ⑤.

— PRINTEN PATROON —

BREEDTE PAPIER

1. 21 CM (8 INCH)
2. 38 CM (15 INCH)

\* KIES 1 - 2 = ■

4

Voer hierna de breedte van het papier in.

(Voorbeeld: 21 cm)

1

STEP

5

Het door U aangegeven patroon verschijnt op het scherm. Het witte kader op het scherm geeft aan welk gedeelte uitgeprint wordt.

(Het witte kader op het beeldscherm geeft de maat van het patroon aan, dat op één vel papier geprint kan worden. Het witte kader zal van nu af aan geprint worden.)

♥ Wilt U een gedeelte van een patroon uitprinten dat groter is dan 50 (of \*90) steken en/of 75 toeren, verplaats de cursor dan met de kursoroets (zie onder).

\*Gebruikt U papier van 38 cm breed, dan is het aantal steken in één toer: 90.

Indien het patroon uit meer dan 200 toeren bestaat, kunt u het scherm door- of terugrollen door respectievelijk "1" of "2" te kiezen.

Druk op de STEP-toets.

STEP

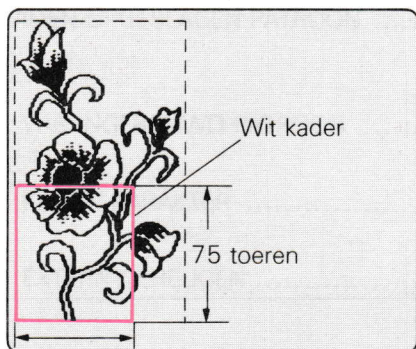
Wit kader  
(bij papier van  
21 cm breed)

Wit kader  
(bij papier van  
38 cm breed)

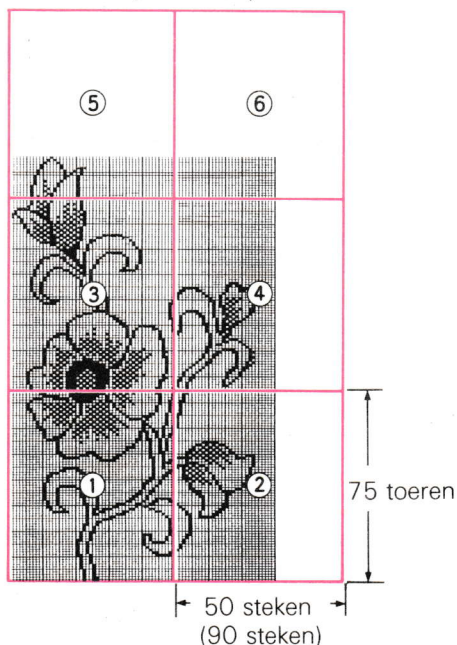
1-10

Het groene kader geeft het gehele patroongebied aan.

♥ WANNEER U EEN PATROON WILT UITPRINTEN DAT GROTER IS DAN 50 (of 90) STEKEN EN/OF 75 TOEREN



50 steken (90 steken)



• Ingeval het patroon groter is dan 50 (of 90) steken en/of 75 toeren, wordt het in stukken onderverdeeld, die zullen worden uitgeprint in de hiernaast aangegeven volgorde.

• Wilt U echter deel ① niet uitprinten, verplaats het witte kader dan met de kursoroets naar het deel dat U wel wilt uitprinten.

♣ Verplaatst U het witte kader bijvoorbeeld naar ③, dan wordt het patroon in deze volgorde uitgeprint: ③ - ④ - ⑤ - ⑥.

— PRINTEN PATROON —  
\* INDEX \*  
NUMMER EXTERN GEHEUGEN = ■

INDIEN U GEEN EXTERN GEHEUGENUMMER  
NODIG HEEFT,  
DRUK DAN OP DE STEP-TOETS !!

- 6 Wanneer u een in het externe geheugen opgeslagen patroon wilt printen, voer dan het nummer van het externe geheugen in als referentienummer (dit nummer wordt dan eveneens geprint).

(bijv. nummer extern geheugen ... 1)

1 • STEP

- ♥ Indien u dit nummer niet wilt printen, druk dan alleen maar op de STEP-toets.

— PRINTEN PATROON —  
\* INDEX \*  
NUMMER EXTERN GEHEUGEN = 1  
NUMMER EXTERNE PAGINA = ■

INDIEN U GEEN EXTERN PAGINANUMMER  
NODIG HEEFT,  
DRUK DAN OP DE STEP-TOETS !!

- 7 Indien u het nummer van de externe pagina invoert, dan zal ook dit nummer geprint worden.

(bijv. nummer externe pagina ... 1)

1 • STEP

- ♥ Indien u dit nummer niet wilt printen, druk dan alleen maar op de STEP-toets.

- ♣ Wanneer u een patroon-print dat is opgeslagen op de cassette, dan wordt het paginanummer automatisch geprint.

— PRINTEN PATROON —

PRINTER KLAAR VOOR GEBRUIK ?

DRUK DAN OP DE STEP-TOETS !!

- 8 Voer een vel papier in de printer en druk op "online". Druk hierna op de STEP-toets.

STEP

— PRINTEN PATROON —

PRINTER WERKT,

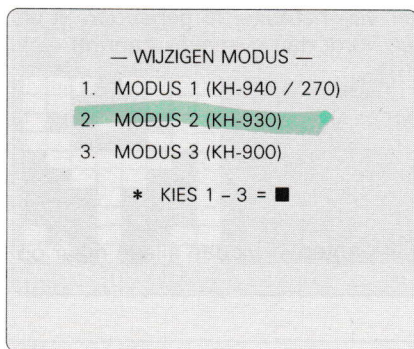
EVEN WACHTEN !!

- 9 Het printen begint nu.  
♥ Ingeval het patroon groter is dan 50 (90) steken en/of 75 toeren, zal, wanneer de printer klaar is met printen, het scherm van stap 8 weer verschijnen, waarna deze stap 8 wordt herhaald.

- 10 Wanneer het HOOFDMENU op het scherm verschijnt, is de printer bijna klaar met printen.

# WIJZIGEN MODUS (PAGINA) (HOOFDMENU 7)

## • MODUS



U kunt de patroon-programmeermachine instellen op Modus 1 of Modus 2. Het verschil tussen beide modi zit in de hoeveelheid breigegevens die in één keer van de patroon-programmeermachine naar de breimachine kan worden overgebracht en vice versa. Selecteer de modus die correspondeert met het type breimachine. Niet elke elektronische breimachine heeft dezelfde geheugenkapaciteit. De hoeveelheid informatie die U in één keer wilt overbrengen, moet dan ook overeenkomen met de geheugenkapaciteit van de breimachine. Alleen wanneer U de juiste modus heeft geselecteerd, kunt U patroongegevens van de patroon-programmeermachine naar de breimachine overbrengen. Anders is het niet mogelijk om het zo zorgvuldig ontworpen patroon te breien. Het is dan ook erg belangrijk om de juiste modus in te stellen, voordat U met het ontwerpen van een patroon begint. (Zie bldz. 52: "WIJZIGEN MODUS".)

## • PAGINA

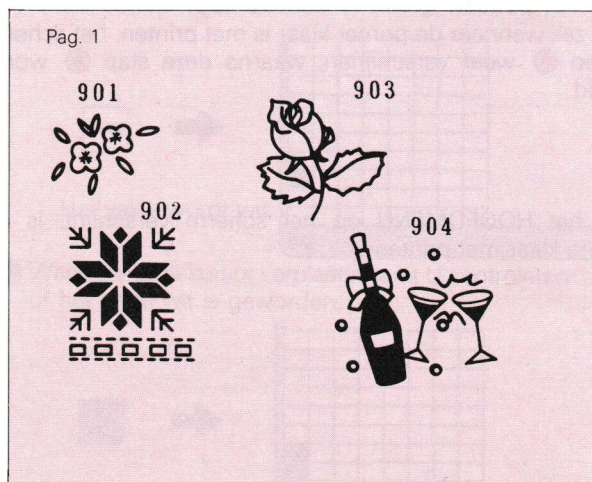
De geheugenkapaciteit van de patroon-programmeermachine is even groot als die van een breimachine met de grootste capaciteit.

Indien U gebruik maakt van een breimachine met een kleinere capaciteit, dan wordt het geheugen, door het selecteren van de juiste modus, verdeeld in een aantal stukken. Zo'n deel van het geheugen wordt ook wel een pagina genoemd.

De capaciteit van één pagina correspondeert met de geheugenkapaciteit van de breimachine en komt overeen met één spoor, wanneer U gegevens op diskette overbrengt.

### MODUS 1

Gebruikt U een breimachine met een groter geheugen, selecteer dan Modus 1. Het geheugen van de patroon-programmeermachine heeft dan slechts één pagina. U kunt het in feite beschouwen als één groot vel papier.



### MODUS 2/3

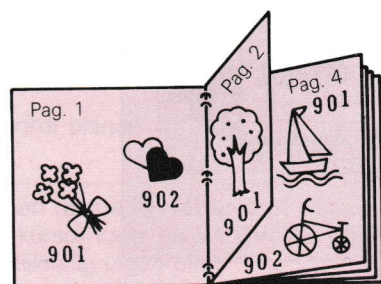
Gebruikt U een breimachine met een kleiner geheugen, selecteer dan Modus 2 of 3.

Het geheugen van de patroon-programmeermachine is, afhankelijk van de ingestelde modus, als volgt onderverdeeld:

Modus 2 ... 16 pagina's

Modus 3 ... 8 pagina's

Zie het geheugen is dit geval als een boek met 16 of 8 pagina's.



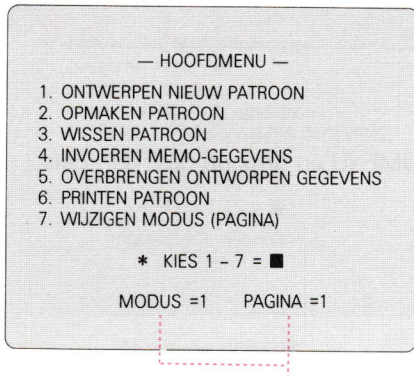
Wanneer een pagina vol is, gaat U gewoon door naar de volgende.

(Zie bldz. 53: "WIJZIGEN VAN EEN PAGINA".)

## ◆◆◆ WIJZIGEN MODUS ◆◆◆

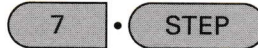
- Selekteer de modus die correspondeert met Uw breimachine. Pas wanneer U een ander type breimachine gaat gebruiken, dient U de modus opnieuw in te stellen.

OPMERKING: Indien U van deze functie gebruik maakt, zullen alle ontworpen patronen in de patroon-programmeermachine gewist worden.

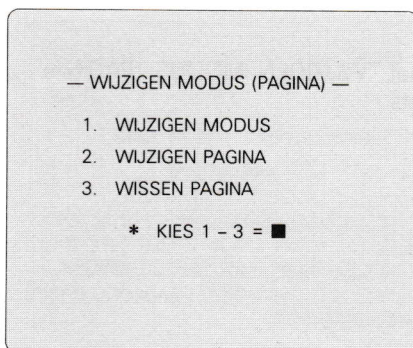


Op het scherm ziet U het nummer van de modus en de pagina die U gebruikt.

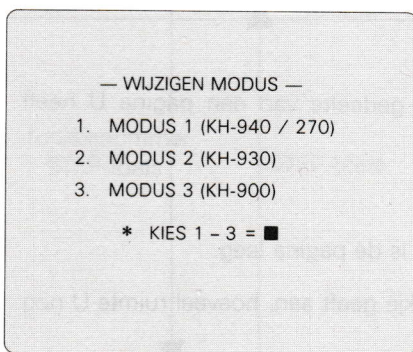
- 1 Selekteer functie 7 van het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.



- ♣ Is Modus 1 ingesteld, ga dan door naar stap ③.

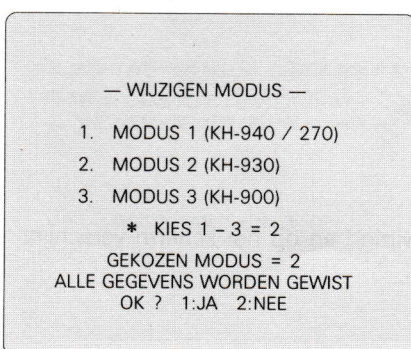


- 2 Selekteer functie 1 van het "WIJZIGEN MODUS (PAGINA)"-menu en druk op de STEP-toets.



- 3 Stel de modus in die hoort bij Uw breimachine en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: Selekteer Modus 2)



- 4 Controleer of U de juiste modus heeft ingesteld.

- Heeft U de juiste modus ingesteld, druk dan op cijfertoets "1" (indien er in de patroon-programmeermachine patronen zijn opgeslagen, dan zullen deze gewist worden). De modus is nu ingesteld en op het scherm verschijnt het HOOFDMENU.
- Wilt U de modus echter wijzigen, dan moet U op cijfertoets "2" drukken. Het scherm van stap ③ verschijnt nu weer.
- Wanneer U deze functie wilt beëindigen, druk dan op de HELP-toets, totdat het HOOFDMENU verschijnt.

## ◆◆◆ WIJZIGEN PAGINA ◆◆◆

U kunt deze functie gebruiken, wanneer modus 2 of 3 is ingesteld.

- Selekteer een pagina.

Het geheugen van de patroon-programmeermachine is, afhankelijk van de ingestelde modus, als volgt onderverdeeld:

Modus 2 ... 16 pagina's      Modus 3 ... 8 pagina's

Elk van deze pagina's kan door u worden gekozen.

— HOOFDMENU —

1. ONTWERPEN NIEUW PATROON
2. OPMAKEN PATROON
3. WISSEN PATROON
4. INVOEREN MEMO-GEGEVENS
5. OVERBRENGEN ONTWERPEN GEGEVENS
6. PRINTEN PATROON
7. WIJZIGEN MODUS (PAGINA)

\* KIES 1 - 7 = ■

MODUS = 3    PAGINA = 1

- 1** Kies functie 7 van het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.



— WIJZIGEN MODUS (PAGINA) —

1. WIJZIGEN MODUS
2. WIJZIGEN PAGINA
3. WISSEN PAGINA

\* KIES 1 - 3 = ■

- 2** Selekteer nu functie 2 van het "WIJZIGEN MODUS (PAGINA)"-menu en druk op de STEP-toets.



— WIJZIGEN PAGINA —

PAGINA	1	<input checked="" type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>
	2	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>
	3	<input type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>
	4	<input type="checkbox"/>	12	<input type="checkbox"/>
	5	<input type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>
	6	<input type="checkbox"/>	14	<input checked="" type="checkbox"/>
	7	<input checked="" type="checkbox"/>	15	<input type="checkbox"/>
	8	<input type="checkbox"/>	16	<input type="checkbox"/>

INGESTELDE PAGINA = 1  
PAGINANUMMER= ■

- 3** Het scherm geeft aan, welk gedeelte van een pagina U heeft gebruikt.

Is het vakje helemaal wit, dan is de pagina leeg.

Het witte gedeelte van het vakje geeft aan, hoeveel ruimte U nog heeft op die pagina.

Sla het nummer aan van de pagina die U wilt gebruiken en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: pagina nr. 2)



Het paginanummer is nu gewijzigd en op het scherm verschijnt weer het HOOFDMENU.

## ◆◆◆ WISSEN PAGINA ◆◆◆

U kunt deze functie gebruiken, wanneer modus 2 of 3 is ingesteld.

- Alle patronen op de aangegeven pagina kunnen in één keer worden gewist.

— HOOFDMENU —

1. ONTWERPEN NIEUW PATROON
2. OPMAKEN PATROON
3. WISSEN PATROON
4. INVOEREN MEMO-GEGEVENS
5. OVERBRENGEN ONTWERPEN GEGEVENS
6. PRINTEN PATROON
7. WIJZIGEN MODUS (PAGINA)

\* KIES 1 - 7 = ■

- 1** Selecteer functie 7 uit het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.



— WIJZIGEN MODUS (PAGINA) —

1. WIJZIGEN MODUS
2. WIJZIGEN PAGINA
3. WISSEN PAGINA

\* KIES 1 - 3 = ■

- 2** Selecteer functie 3 uit het "WIJZIGEN MODUS (PAGINA)"-menu en druk op de STEP-toets.



— WISSEN PAGINA —

PAGINANUMMER = ■

- 3** Sla het paginanummer aan van de patronen die U wilt wissen en druk daarna op de STEP-toets.

(Voorbeeld: paginanummer ... 3)



— WISSEN PAGINA —

PAGINANUMMER = 3

OK ? 1:JA 2:NEE

- 4** Controleer of het aangegeven paginanummer juist is.

- Is het paginanummer juist, druk dan op "1". Alle patronen van de betreffende pagina worden nu gewist; op het scherm verschijnt weer het HOOFDMENU.
- Wilt U het paginanummer echter wijzigen, dan moet U op cijfertoets "2" drukken. Vervolgens zal het scherm van stap ③ weer verschijnen.

# ENKELE BIJZONDERE GEVALLEN

## HET VOLGENDE BERICHT VERSCHIJNT OP HET SCHERM:

\*\*\* WAARSCHUWING 1 \*\*\*

HET GEHEUGEN IS HELEMAAL VOL !!

WIS ENKELE PATRONEN.

DRUK OP DE STEP-TOETS !!

### OORZAAK

Het geheugen van de pagina die U wilt gebruiken is helemaal vol.

### OPLOSSING

- In geval van Modus 1:  
Druk op de STEP-toets, zodat het HOOFDMENU verschijnt. Wis nu de patronen die U niet meer nodig heeft met "WISSEN PATROON" en ontwerp daarna Uw patroon.  
Kunt U echter geen patronen missen, koop dan een nieuwe cassette en gebruik deze voor het opslaan van nieuwe patronen (zie blz. 4).
- In geval van Modus 2 of 3:  
Druk op de STEP-toets, zodat het HOOFDMENU verschijnt. Selekteer functie "WIJZIGEN PAGINA" en kies een lege pagina.  
Zijn alle pagina's echter vol, wis dan met "WISSEN PAGINA" de patronen van een pagina die U niet meer nodig heeft en gebruik vervolgens die pagina voor Uw nieuwe patroon.  
U kunt ook een nieuwe cassette kopen en deze gebruiken voor het opslaan van een pagina, net als bij modus 1.

\*\*\* FOUTMELDING 1 \*\*\*

DE PATROONGEGEVENS ZIJN BESCHADIGD.

DRUK OP DE STEP-TOETS !!

### OORZAAK

De patroongegevens kloppen niet meer, bijvoorbeeld omdat de betreffende batterij leeg is.

### OPLOSSING

U kunt de onjuiste gegevens wissen en het patroon opnieuw ontwerpen, maar wanneer de batterij inderdaad leeg is, kan het patroon niet in de machine opgeslagen worden. Controleer dus eerst de batterij, en wel als volgt:

- ① Druk op de STEP-toets (de onjuiste gegevens worden dan gewist).
  - ② Het scherm van "KIEZEN MODUS" verschijnt. Kies nu de modus die correspondeert met uw breimachine (zie stap ① – ③ op blz. 1).
  - ③ Druk tweemaal op de STEP-toets, hierna verschijnt het HOOFDMENU.
  - ④ Selekteer functie 1 "ONTWERPEN NIEUW PATROON" uit het HOOFDMENU en voer het gewenste patroongebied in. (Bijvoorbeeld: 10 steken x 10 toeren)
  - ⑤ Druk op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt.
  - ⑥ Selekteer functie 1 "EINDE ONTWERP" uit het HULPMENU en zet vervolgens de patroon-programmeermachine uit.
  - ⑦ Wacht een paar minuten en zet dan de machine weer aan.
- Verschijnt het scherm van stap ⑤ – B op bldz. 8, dan is de batterij in orde en kunt U gewoon doorgaan met ontwerpen.
  - Verschijnt dezelfde foutmelding echter weer op het scherm, dan is de batterij leeg en dient U Uw dealer om een nieuwe te vragen.
  - Geeft het scherm een andere foutmelding, zie dan de aanwijzingen voor die betreffende melding.



\*\*\* FOUTMELDING 2 \*\*\*

DE KASSETTE OF DE MACHINE IS DEFEKT.  
LAAT DEZE REPAREREN.

DRUK OP DE STEP-TOETS !!

### OPLOSSING

Er mankeert iets aan de kassette of aan de machine zelf. Laat Uw dealer er dan even naar kijken.

**Wanneer het maximum aantal toeren, bij functie "Ontwerpen nieuw patroon" voor het bepalen van het patroongebied, wordt aangegeven als "0".**

— INSTELLEN AANTAL STEKEN/TOEREN —

PATROONNUMMER 908

HOEVEEL STEKEN ?  
STEKEN = 80

MAXIMUM AANTAL TOEREN : 0  
HOEVEEL TOEREN ?  
TOEREN = ■

"0"

### OORZAAK

Het geheugen is niet groot genoeg meer voor het ingevoerde aantal steken.

### OPLOSSING

- Sla een kleiner aantal steken aan.
  - ① Druk op de HELP-toets.
  - ② Sla een nieuw aantal aan en druk op de STEP-toets.
- Wis één of meerdere patronen die u niet meer nodig heeft of wijzig het paginanummer (indien u modus 2 of 3 heeft ingesteld).
  - ① Druk tweemaal op de HELP-toets.  
Het HOOFDMENU verschijnt nu.
  - ② Volg daarna de aangegeven stappen voor het bericht "HET GEHEUGEN IS HELEMAAL VOL !" op bldz. 55.

**Het patroon op het scherm wordt vervormd of geeft aan dat er iets niet in orde is; een toets funktioneert niet naar behoren.**

### OORZAAK

De informatie in de patroon-programmeermachine is geschonden. Dit kan gebeuren, wanneer U de programma-kassette in of uit de machine schuift, terwijl deze "ON" (AAN) staat, of wanneer U de konnektoren aanraakt.

### OPLOSSING

Wis de geschonden patroongegevens.

- ① Zet de patroon-programmeermachine eerst uit en dan weer aan.
- ② Selekteer functie 7 uit het HOOFDMENU en stel de modus opnieuw in (zie bldz. 52). Alle patroongegevens in de patroon-programmeermachine worden nu gewist.
- ③ Begin vervolgens weer van voren af aan.

♣ Indien U de patroon-programmeermachine reeds langer heeft dan 10 jaar, kan de batterij leeg zijn.  
Vraag Uw dealer dan om advies.

## Indien de melding "WACHTEN ..." en binnen 3 minuten niet veranderd

### OPLOSSING

Zet de patroon-programmeermachine eerst uit en vervolgens weer aan.

- Indien het scherm van stap ⑤ -B op blz. 8 verschijnt .....  
begin dan weer van voren af aan.
- Indien een foutmelding verschijnt .....  
zie dan de instructies die horen bij die melding.

♣ Indien dit steeds opnieuw gebeurt, is de machine of de kassette waarschijnlijk defekt. Ga in zo'n geval naar uw dealer.

## DE PRINTER FUNKTIONEERT NIET

### OORZAAK 1

Er zit geen papier in de printer of het "online"-lampje brandt niet.

### OPLOSSING

- ① Breng papier aan.
- ② Zet de printer "online".

### OORZAAK 2

De AAN/UIT-schakelaar van de printer staat niet op "ON" (AAN) of de printer is niet aangesloten op de patroon-programmeermachine.

### OPLOSSING

- ① Zet de machine en de printer uit.
- ② Controleer of beide apparaten op de juiste wijze zijn aangesloten.
- ③ Zet daarna de patroon-programmeermachine en de printer weer aan.
- ④ Zet de printer "online".

## HET PATROON WORDT VERKEERD UITGEPRINT

### OORZAAK

De DIP-schakelaar van de printer staat verkeerd.

### OPLOSSING

Zie de handleiding van de printer en zet DIP-schakelaar "Control Mode" of "Emulation Mode" op "Epson FX Compatible".

# HET OVERBRENGEN VAN PATROONGEGEVENS VAN/NAAR DE BREIMACHINE

## Overbrengen van gegevens naar de breimachine (laden).

Om een met de machine ontworpen patroon te kunnen breien, moet U de patroongegevens in de machine overbrengen naar de breimachine.

OPMERKING: Wanneer U patroongegevens naar de breimachine overbrengt; zullen alle, reeds in het geheugen van de breimachine opgeslagen, gegevens worden gewist.

## Overbrengen van gegevens van de breimachine (opslaan).

U kunt alle gegevens in de breimachine overbrengen naar de patroon-programmeermachine.

OPMERKING: **In geval van Modus 1...**

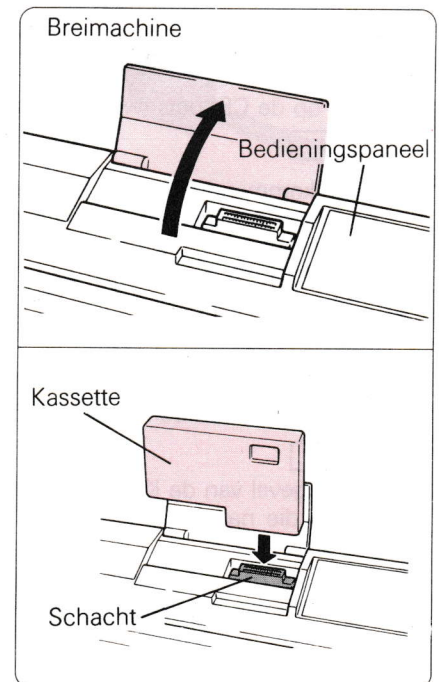
Wanneer U patroongegevens naar de patroon-programmeermachine overbrengt, zullen alle, reeds in het geheugen van de machine opgeslagen, gegevens worden gewist.

**In geval van Modus 2/3...**

Alle patroon-informatie in de breimachine wordt overgebracht naar een lege pagina van de patroon-programmeermachine. Is er geen lege pagina beschikbaar, wis dan eerst een pagina met gegevens die U niet meer nodig heeft (functie: "WISSEN PAGINA").

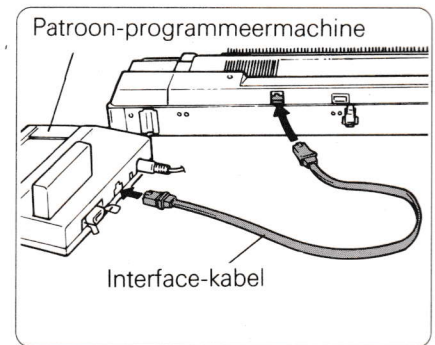
### • Wanneer u met de KH-900/270 breit .....

- 1** Zet zowel de patroon-programmeermachine als de TV uit en haal de kassette uit de schacht.
- 2** Zet hierna ook de breimachine uit.
- 3** Zet het klepje van de schacht links van het bedieningspaneel omhoog en breng de kassette aan.
- 4** Verricht de nodige handelingen met de breimachine en breng de gegevens over naar/van de kassette. Volg hierna de stappen ③ en ④ van "OPSLAAN EN LADEN" van de handleiding voor de breimachine.



• Wanneer u met de KH-940/930 breit .....

- 1 Zet de patroon-programmeermachine en de TV uit.
- 2 Maak de aansluiting van de machine met de TV los.
- 3 Zet nu ook de breimachine uit en verbind de FB-konnektor van de breimachine met de KH/ACC-konnektor van de patroon-programmeermachine met behulp van de interface-kabel.
- 4 Zet de patroon-programmeermachine en de breimachine weer aan (controleer of het READY-lampje brandt).
- 5 Breng nu het ontworpen patroon met behulp van de juiste toetsen van het bedieningspaneel van de breimachine over. Kom niet aan de patroon-programmeermachine.



♥ Funktioneeert de breimachine bij het overbrengen van de informatie niet naar behoren, zet dan zowel de breimachine als de patroon-programmeermachine uit en begin van voren af aan.

**OVERBRENGEN GEGEVENS NAAR DE BREIMACHINE**

- 1 Druk op de CE-toets (wissen display).
  - 2 Voer kommandonummer 551 in. Hierdoor weet de komputer dat U een patroon naar de breimachine wilt overbrengen.
  - 3 Druk op de STEP-toets.
  - 4 Sla, in geval van de KH-940, pagina het cijfer 1 aan.  

Sla, in geval van de KH-930, het nummer aan van de pagina die naar de breimachine moet worden overgebracht.
  - 5 Druk op de STEP-toets, zodat het scherm wordt gewist en alle lampjes uitgaan.  

Het overbrengen van de informatie begint nu. (dit kan 20-30 sekonden duren)
  - 6 Wanneer het patroon is overgebracht, hoort U een waarschuwingssignaal; de informatie in het display verschijnt weer en de lampjes gaan aan.
- ♥ Na het programmeren kunt U het overgebrachte patroon breien (zie de handleiding van de elektronische breimachine).

**OVERBRENGEN GEGEVENS VAN DE BREIMACHINE**

- 1 Druk op de CE-toets (wissen display).
  - 2 Voer kommandonummer 552 in. Hierdoor weet de komputer dat U een patroon van de breimachine wilt overbrengen.
  - 3 Druk op de STEP-toets. In geval van de KH-940 verschijnt het cijfer "1" op het display en gaan het READY-lampje en het patroonnummerlampje branden.  

In geval van de KH-930, verschijnt het nummer van de pagina waarop de gegevens zullen worden overgebracht.
  - 4 Druk op de STEP-toets, zodat het scherm wordt gewist en alle lampjes uitgaan.  

Het overbrengen van de informatie begint. (dit kan 20-30 sekonden duren)
  - 5 Wanneer het patroon is overgebracht, hoort U een waarschuwingssignaal; de informatie op het display verschijnt weer en de lampjes gaan aan, zoals vóór de druk op de CE-toets.
- ♥ Wanneer U het naar de patroon-programmeermachine overgebrachte patroon op het TV-scherm wilt zien, selekteer dan functie "OPMAKEN PATROON" (zie bldz. 44).

OPMERKING: Sla nooit nummer 550 en 553 aan, wanneer de breimachine is aangesloten is op de programmeermachine.





# TEKENOVERZICHT

