



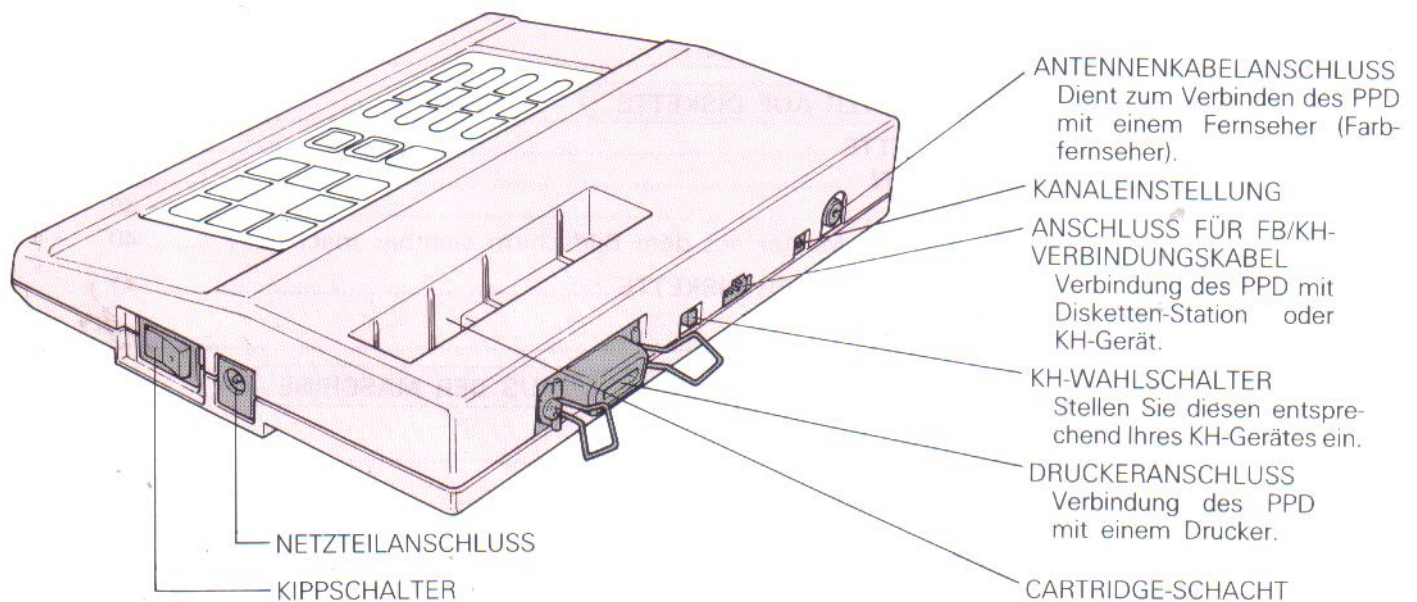
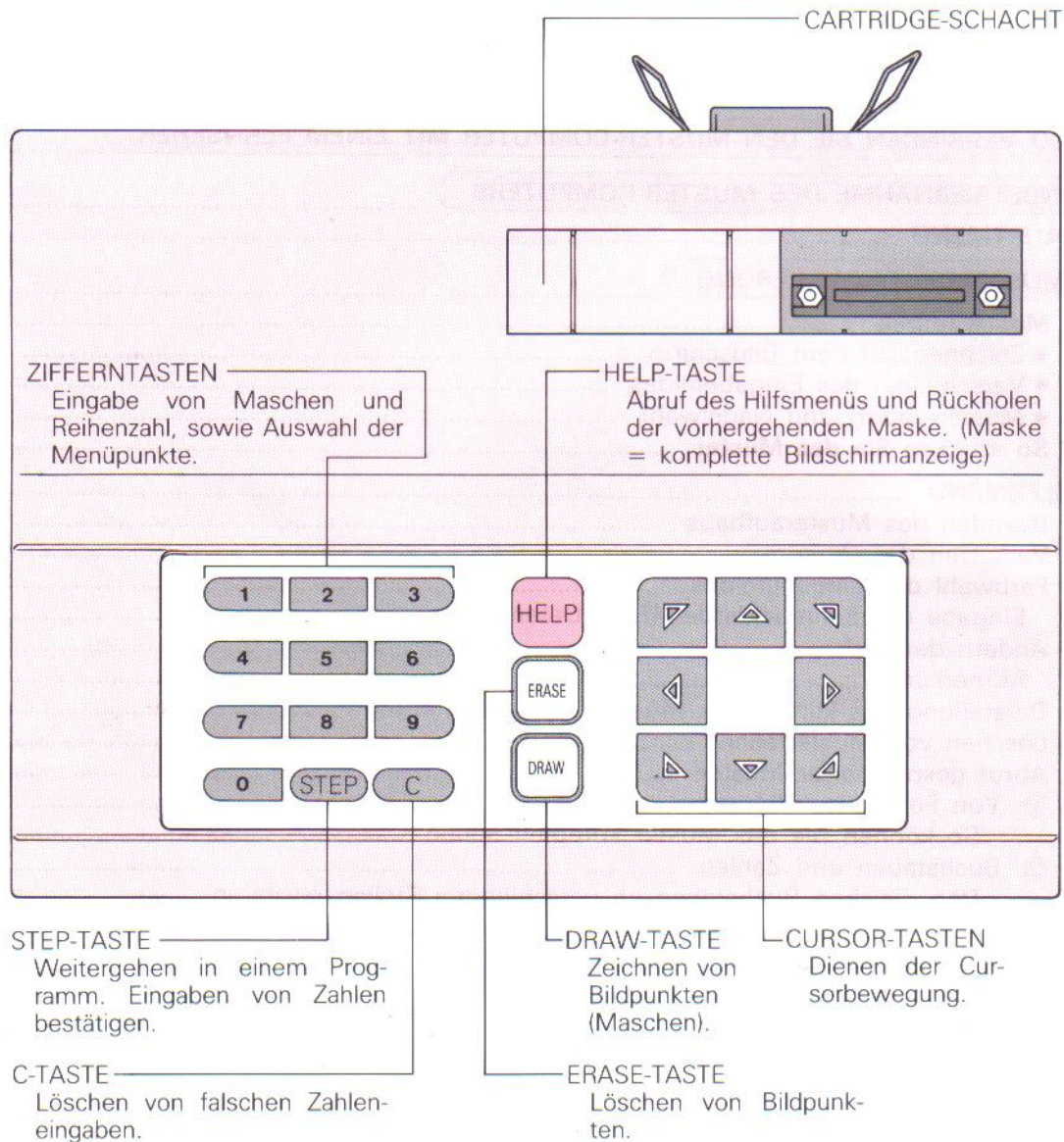
**ANLEITUNGSBUCH FÜR
DEN BROTHER MUSTER-COMPUTER
PPD-100**

INHALT

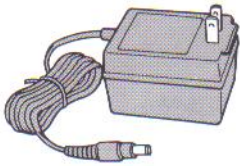
NAMEN DER FUNKTIONSTEILE	1
SO VERBINDEN SIE DEN MUSTER-COMPUTER MIT EINEM FERNSEHER	3
INBETRIEBNAHME DES MUSTER-COMPUTERS	5
HAUPTMENÜ	6
MUSTERPROGRAMMIERUNG	7
1. Musteraufbau	7
• Zeichnen auf dem Bildschirm	9
• Verschieben des Eingabefeldes	10
• Musterrapport und Nadelwahl	10
2. So stricken Sie das Muster	10
HILFSMENÜ	11
1. Beenden des Musteraufbaus	12
2. Versetzen des Cursors	12
3. Farbwahl des Eingabefeldes	13
Eingabe der Schmuckfarbe/MEMO-Daten	16
4. Ändern der Farbe	17
Anmerkung	18
5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung	19
6. Löschen von Musterteilen	20
7. Abruf gespeicherter Muster	21
① Von Festmustern/Mustern im PPD	21
So können Sie das Muster komplett sehen	23
② Buchstaben und Zahlen	24
Den gleichen Buchstaben an verschiedene Stellen plazieren	26
③ Von Disketten	27
Das gleiche Muster an verschiedene Stellen plazieren	29
Abruf weiterer Muster von Disketten	29
8. Variationen gespeicherter Muster	30
• Ausschalten der Variationen	31
9. Verkleinerung des Eingabefeldes	32
So rahmen Sie Musterausschnitte ein	33
LISTUNG UND DARSTELLUNG DER MUSTER	34
MUSTER LÖSCHEN	35
So löschen Sie alle Muster	35
EINGABE DER MEMO-INFORMATIONEN	36
ÜBERTRAGUNG DER MUSTER AUF DISKETTE	37
FORMATIEREN DER DISKETTE	38
SPEICHERN VON MUSTERN	39
ABRUFEN VON MUSTERN	40
So können Sie abgerufene Muster auf dem Bildschirm sichtbar machen	40
LÖSCHEN VON MUSTERN AUF DER DISKETTE	41
DRUCKEN DER MUSTER	42
ÜBERTRAGUNG DER MUSTER IN DIE MASCHINE/AUS DER MASCHINE	45
BEACHTEN SIE	46
DIAGRAMME DER BUCHSTABEN UND ZEICHEN	48

NAMEN DER FUNKTIONSTEILE

• MUSTER-COMPUTER



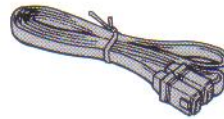
• ZUBEHÖR



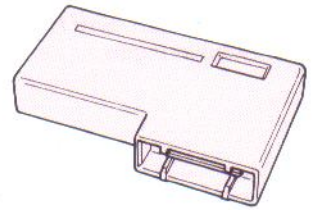
NETZADAPTER



KABEL 1
Dient der Verbindung
von PPD und Fernseher.

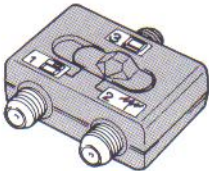


INTERFACE-KABEL
Dient der Verbindung
des PPD mit der
Disketten-Station oder
der Strickmaschine.

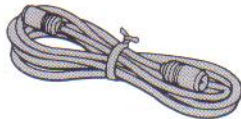


STRICKMUSTER-
CARTRIDGE

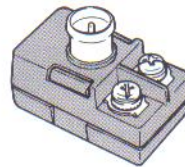
SONDERZUBEHÖR
(Im Fachhandel erhältlich)



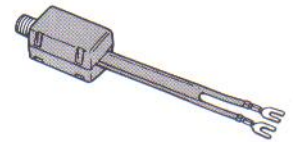
UMSCHALTER



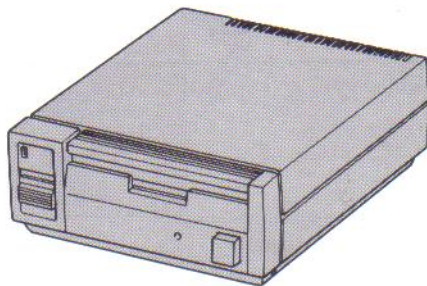
KABEL 2



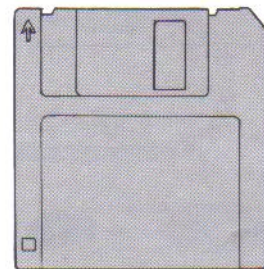
UMWANDLER 1



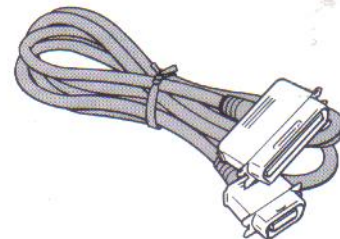
UMWANDLER 2



DISKETTEN-STATION FB-100 KM



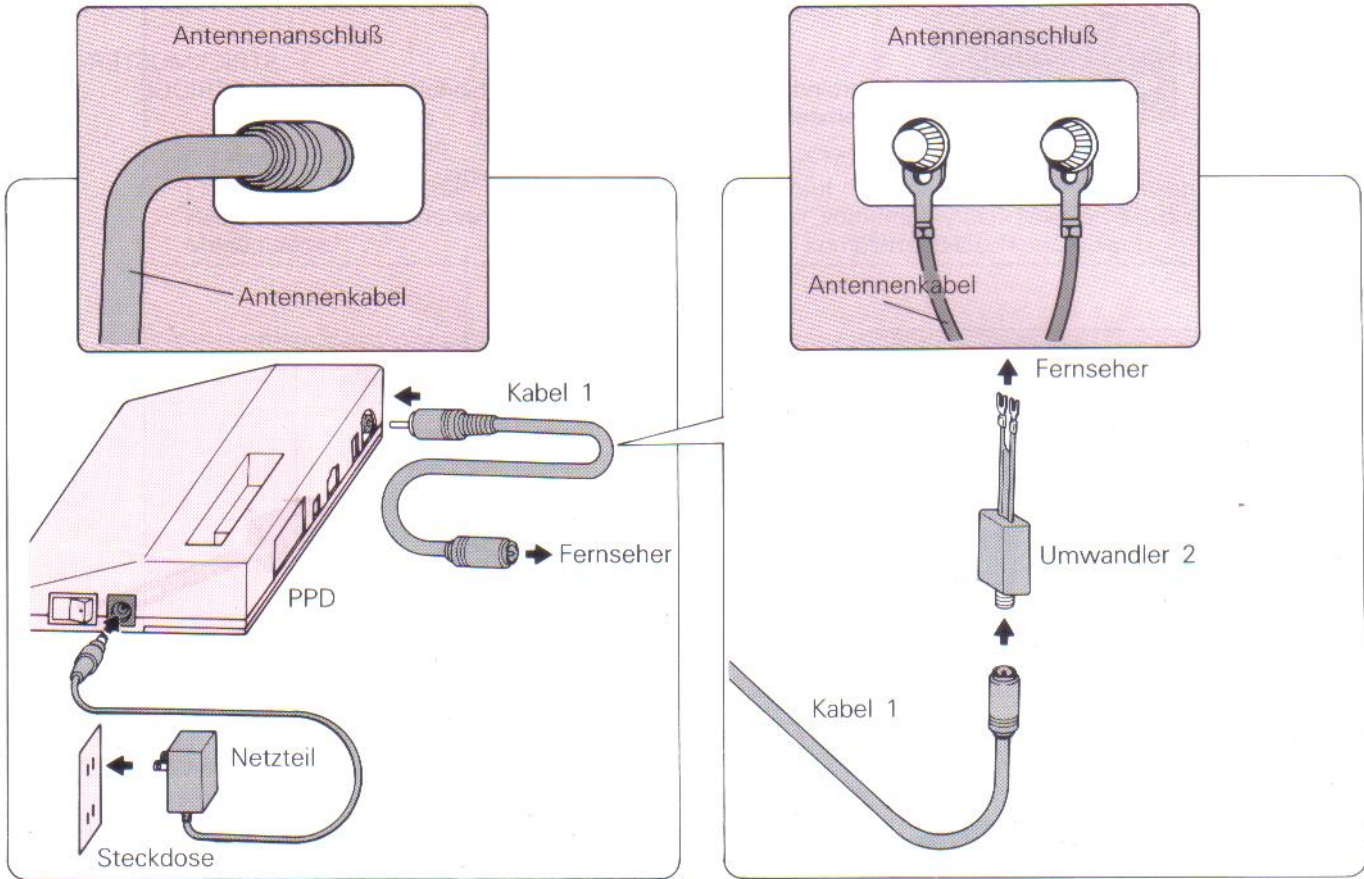
3,5-ZOLL-DISKETTE



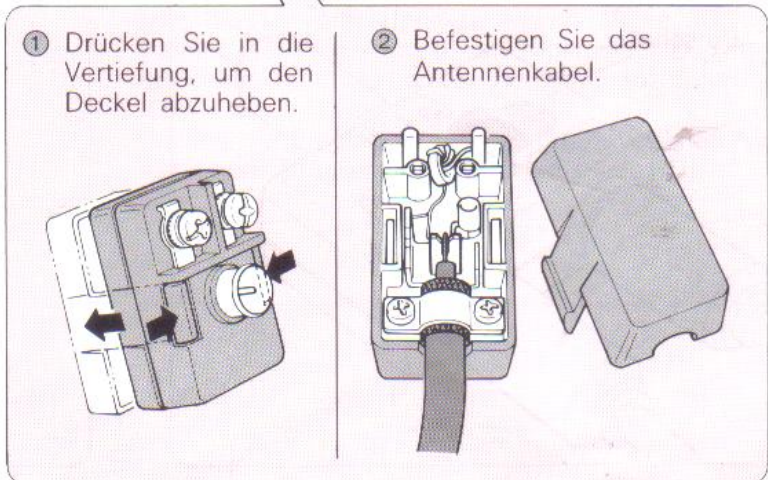
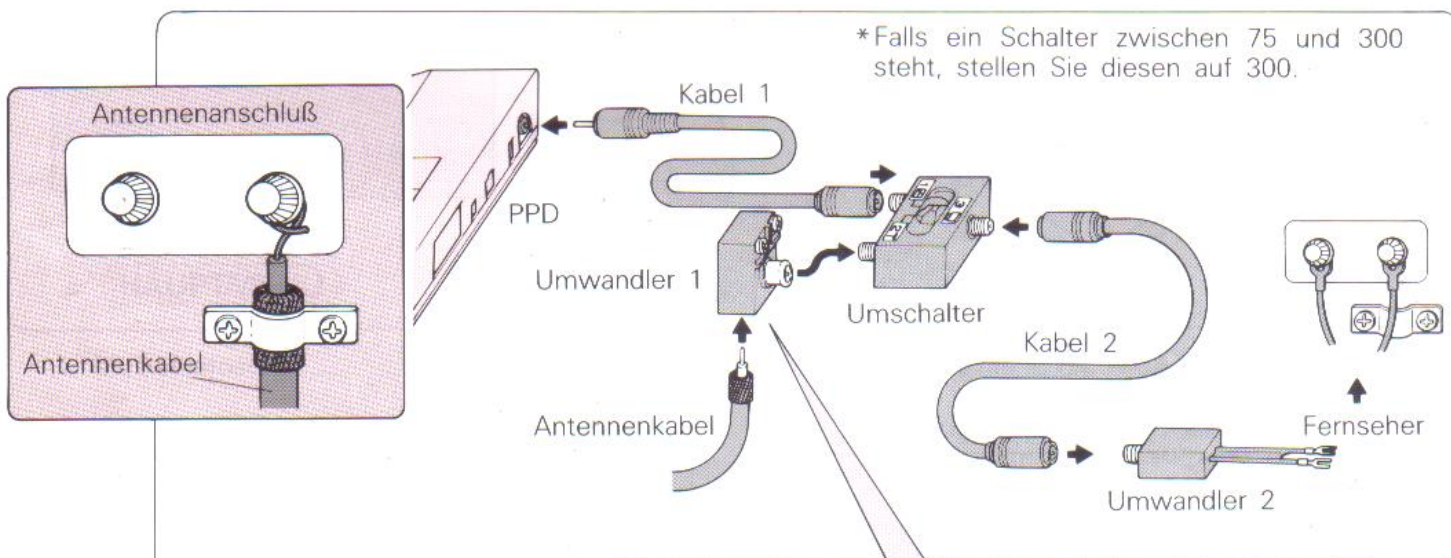
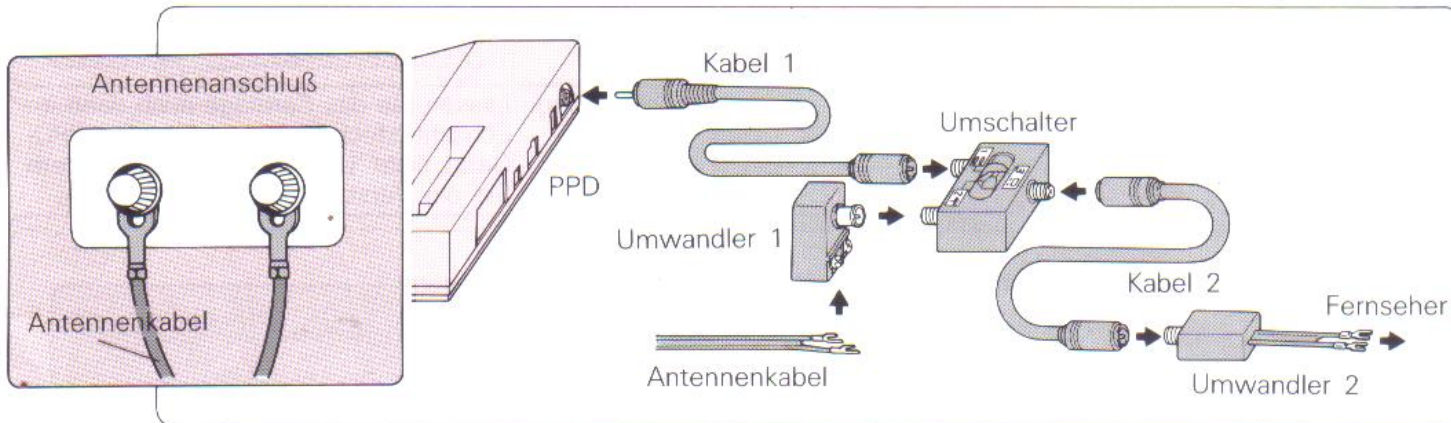
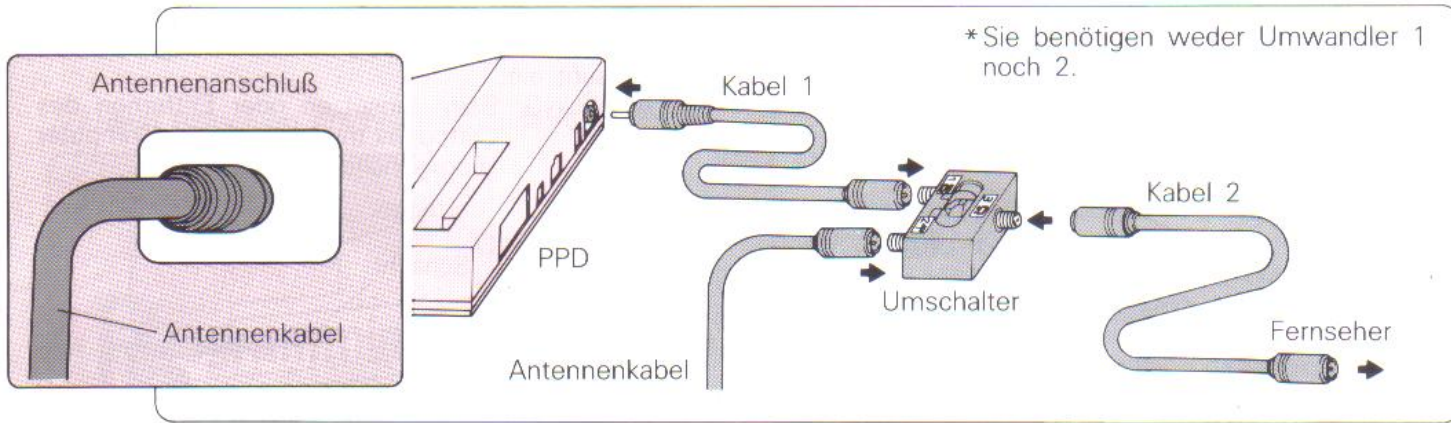
DRUCKERANSCHLUßKABEL

SO VERBINDEN SIE DEN MUSTER-COMPUTER MIT EINEM FERNSEHER

- 1 Vor Herstellung der Verbindung von Fernseher und Muster-Computer beide Geräte ausschalten.
- 2 Entfernen Sie das Antennenkabel Ihres Fernsehers.
- 3 Verbinden Sie den Muster-Computer und den Fernseher mit einem der beiliegenden Kabel laut nachfolgenden Abbildungen.



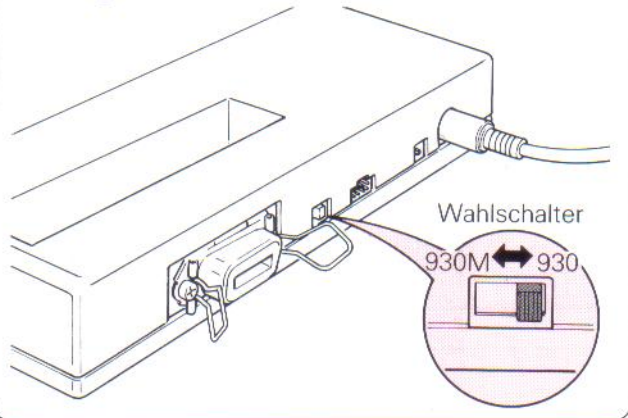
• So verbinden Sie den Muster-Computer mit einem Fernseher unter Verwendung des Umschalters.



INBETRIEBNAHME DES MUSTER-COMPUTERS

1

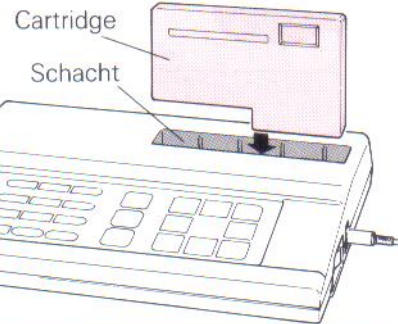
Stellen Sie den Wahlschalter auf die von Ihnen benötigte Position ein.



2

Stecken Sie das Strickmuster-Cartridge in den Schacht ein.

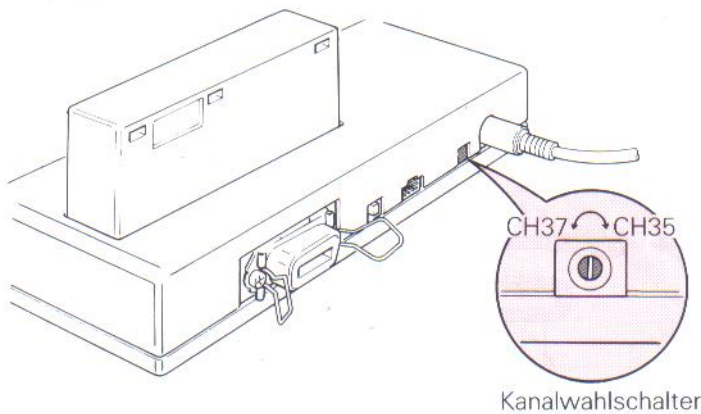
ACHTUNG: Beim Einsetzen oder Entfernen des Cartridges muß der Muster-Computer ausgeschaltet sein.



Anmerkung: Lassen Sie das Cartridge auch dann im Schacht stecken, wenn Sie das PPD-Gerät nicht verwenden. So verhindern Sie ein Verstauben des Schachtes.

3

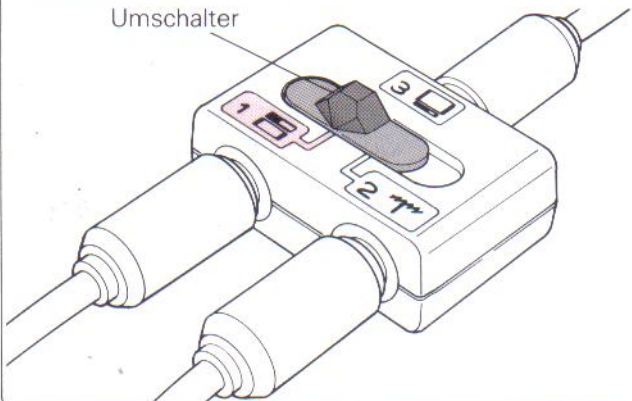
Der Kanalwahlschalter ist auf Kanal 36 eingestellt. Sie müssen nichts verändern.



4

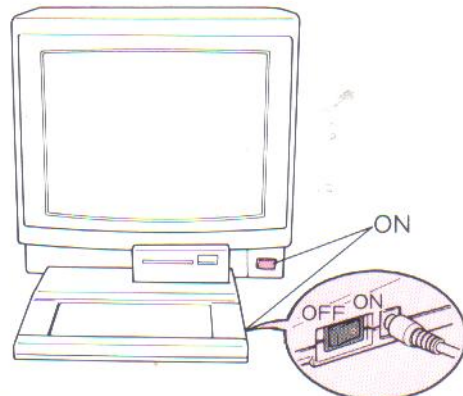
Bei Verwendung des Umschalters stellen Sie diesen auf Position 1.

Umschalter



5

Schalten Sie zuerst den Muster-Computer und dann das Fernsehgerät ein.

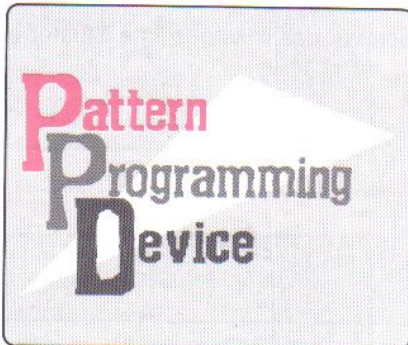


*Bei normalem Fernsehempfang stellen Sie den Umschalter auf Position 2.

6

Stimmen Sie Ihren Fernsehkanal mit der Kanaleinstellung des Muster-Computers ab.

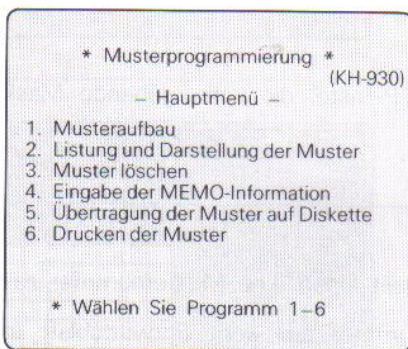
Auf dem Bildschirm erscheint folgende Information:



♥ Wenn diese Information nicht erscheint:

- Überzeugen Sie sich, daß beide Geräte ordnungsgemäß verbunden sind und der Muster-Computer eingeschaltet ist.
- Besitzt Ihr Fernsehgerät eine Feineinstellung, so justieren Sie dieses nach der Anleitung des Fernsehgerätes.

7



Drücken Sie die STEP-Taste.
Das Hauptmenü erscheint auf dem Bildschirm.

HAUPTMENÜ

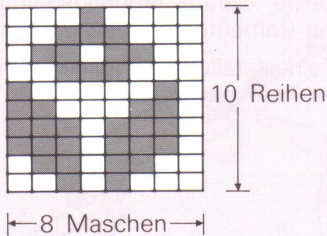
- | | |
|--|--|
| 1. Musteraufbau | Wählen Sie Programm 1, um neue Muster zu gestalten. (Seite 7) |
| 2. Listung und Darstellung der Muster | Wählen Sie Programm 2, um Muster zu ändern. (Seite 34) |
| 3. Muster löschen | Wählen Sie Programm 3, um einzelne oder alle im Muster-Computer gespeicherte Muster zu löschen. (Seite 35) |
| 4. Eingabe der MEMO-Information | Wählen Sie Programm 4, um MEMO-Daten einzugeben, oder bereits vorhandene zu ändern. (Seite 36) |
| 5. Übertragung der Muster auf Diskette | Wählen Sie Programm 5, um Muster auf Disketten zu speichern, oder Muster von Disketten abzurufen. (Seite 37) |
| 6. Drucken der Muster | Wählen Sie Programm 6, um Ihre entworfenen Muster mit einem Drucker auszudrucken. (Seite 42) |

MUSTERAUFBAU (HAUPTMENÜ PROGRAMM 1)

♥ Üben Sie die Handhabung des Muster-Computers.

1. Musteraufbau

Beispiel



○ Als Übungsbeispiel geben wir das links gezeigte Muster ein.

* Musterprogrammierung *
(KH-930)
- Hauptmenü -

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Übertragung der Muster auf Diskette
6. Drucken der Muster

* Wählen Sie Programm 1-6

1

Wählen Sie Programm 1 aus dem Hauptmenü. Drücken Sie die Zifferntaste 1.

1

♥ HELP-TASTE

Drücken Sie die HELP-Taste, die vorhergehende Maske erscheint.

- Eingabe der Maschen und Reihen -
Musternr. = 901
Wieviele Maschen werden benötigt?
Maschenzahl = ■

2

Der Muster-Computer teilt Ihnen eine Musternummer zu.

Notieren Sie diese Nummer auf dem Entwurfsblatt Ihres Musters.

♣ Der Muster-Computer teilt Ihrem ersten Muster die Nummer 901, dem zweiten Muster die Nummer 902 u.s.w. automatisch zu.

- Eingabe der Maschen und Reihen -
Musternr. = 901
Wieviele Maschen werden benötigt?
Maschenzahl = ■

3

Geben Sie die Maschenzahl ein.

(Sie können bis zu 200 Maschen eingeben.)

(In unserem Beispiel geben wir die Zahl 8 für die gewünschte Musterbreite ein.)

8

♣ Geben Sie eine höhere Maschen- und Reihenzahl ein, falls das Eingabefeld später verändert wird.

♥ C-TASTE

Drücken Sie die C-Taste um eine falsche Eingabe zu löschen. Geben Sie die richtige Zahl ein.

Drücken Sie die STEP-Taste.

STEP

- Eingabe der Maschen und Reihen -
 Musternr. = 901
 Wieviele Maschen werden benötigt?
 Maschenzahl = 8
 Maximale Reihenzahl ist 998 Reihen.
 Wieviele Reihen werden benötigt?
 Reihenzahl = ■

4 Geben Sie die Reihenzahl ein.

Auf dem Bildschirm wird die maximale Reihenzahl für die von Ihnen gewünschte Maschenzahl angezeigt. (Bei unserem Beispiel stehen 998 Reihen zur Verfügung.)

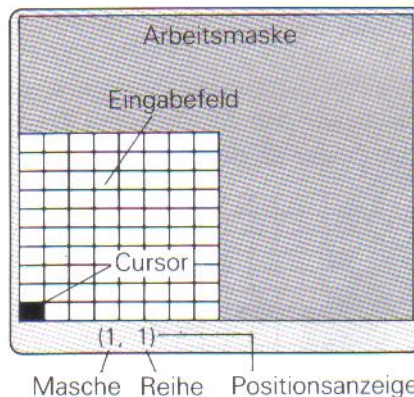
In unserem Beispiel geben wir die Zahl 10 für die gewünschte Reihenzahl ein.



- Eingabe der Maschen und Reihen -
 Musternr. = 901
 Wieviele Maschen werden benötigt?
 Maschenzahl = 8
 Maximale Reihenzahl ist 998 Reihen.
 Wieviele Reihen werden benötigt?
 Reihenzahl = 10
 OK? 1:ja 2:nein

5 Überprüfen Sie die Maschen- und Reihenzahl.

- Bei richtiger Eingabe drücken Sie die Taste 1. Die nächste Maske erscheint.
- Wird eine Änderung der Reihen- oder Maschenzahl gewünscht, drücken Sie die Taste 2. Auf dem Bildschirm erscheint die Maske unter Punkt ③.



6 Die Arbeitsmaske erscheint.

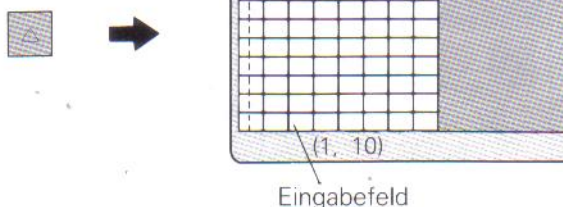
- **DIE ARBEITSMASKE**
Es werden 48 Maschen und 50 Reihen angezeigt.
- **DAS EINGABEFELD**
Das von Ihnen durch Reihen- und Maschenzahl eingegrenzte Eingabefeld wird von einer grünen Grenzfläche umrahmt. Innerhalb des gezeigten Rasters wird das Muster aufgebaut.
- **DER CURSOR**
Der cursor blinkt an der Maske, die Sie mit der DRAW-Taste als Mustermaske markieren können.
- **DIE POSITIONSANZEIGE**
Die Positionsanzeige zeigt durch die Nummer der Reihe und Masche die Position des Cursors an.

* CURSORBEWEGUNG

Der Cursor wird mit den 8 Cursortasten über das Eingabefeld gesteuert. Der Cursor bewegt sich nur innerhalb des Rasters.

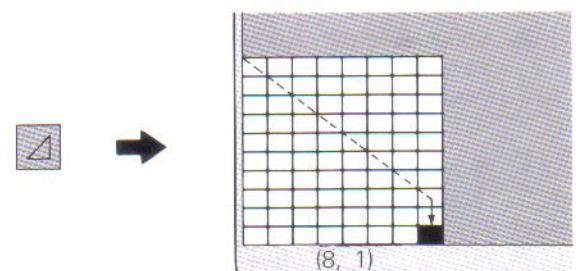
① Benutzung der -Taste.

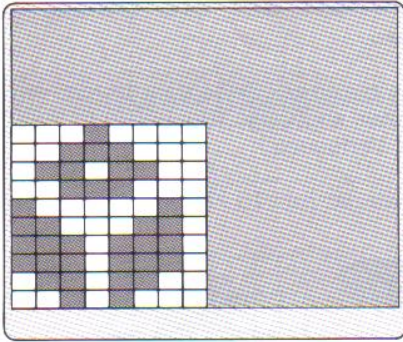
Der Cursor bewegt sich um eine Masche nach oben, wenn Sie diese Taste kurz antippen. Drücken Sie diese Taste fortlaufend, so bewegt sich der Cursor bis zum oberen Rand des Eingabefeldes und bleibt an dieser Position stehen.



② Benutzung der -Taste.

Der Cursor bewegt sich diagonal nach rechts unten. Wenn der Cursor eine seitliche Begrenzung erreicht, bewegt er sich senkrecht nach unten.





7

Aufbau des Musters nach der linken Abbildung. (Beachten Sie "Zeichnen auf dem Bildschirm")

- Den Musteraufbau beenden...
Drücken Sie die HELP-Taste.

HELP

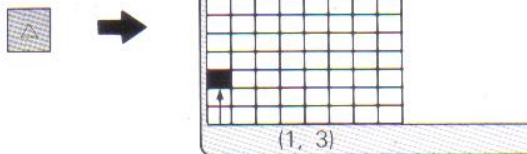
- Unterbrechung des Musteraufbaus...
Schalten Sie den Muster-Computer und das Fernsehgerät aus.
- Fortsetzung des Musteraufbaus...
 - ① Schalten Sie den Muster-Computer und das Fernsehgerät ein.
 - ② Wählen Sie das Programm 1 (Musteraufbau) aus dem Hauptmenü und arbeiten Sie weiter.

Zeichnen auf dem Bildschirm

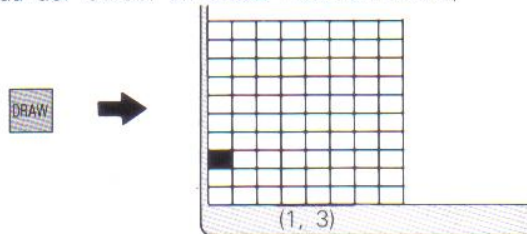
Zum Zeichnen eines Musters benutzen Sie die DRAW- oder ERASE-Taste. Bewegen Sie den Cursor an die Masche, die Sie zeichnen oder löschen möchten. Drücken Sie dann die DRAW- oder ERASE-Taste.

Zeichnen

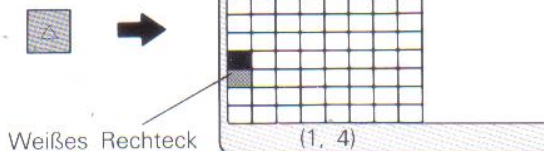
- ① Bewegen Sie den Cursor an die gewünschte Masche.



- ② Drücken Sie die DRAW-Taste. (Sie sehen noch keine weiße Mustermasche, da der Cursor an dieser Position blinkt.)



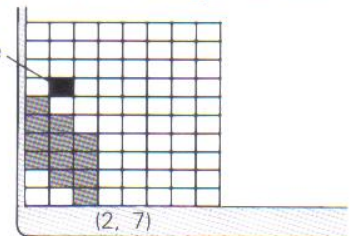
- ③ Sobald Sie den Cursor zur nächsten Masche bewegen, erscheint die Mustermasche als weißes Rechteck.



Löschen

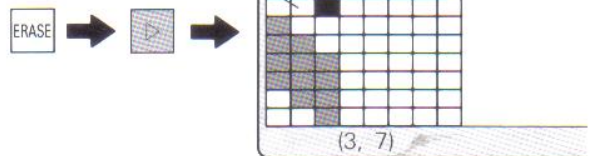
- ① Bewegen Sie den Cursor an die gewünschte Masche.

Die zu löschende Mustermasche.



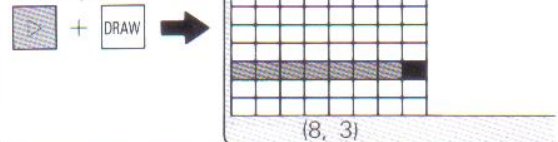
- ② Drücken Sie die ERASE-Taste und bewegen Sie den Cursor.

Schwarzes Rechteck



- Wenn Sie eine fortlaufende Reihe zeichnen oder löschen möchten, so drücken Sie fortlaufend eine der Cursor-Tasten. Gleichzeitig drücken Sie die DRAW- oder ERASE-Taste.

(Beispiel:)



– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
 2. Versetzen des Cursors
 3. Farbwahl des Eingabefeldes
 4. Ändern der Farbe
 5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
 6. Löschen von Musterteilen
 7. Abruf gespeicherter Muster
 8. Variationen gespeicherter Muster
 9. Verkleinerung des Eingabefeldes
- * Wählen Sie Programm 1–9

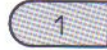
8

Das Hilfsmenü erscheint auf dem Bildschirm.

♣ Aus dem Hilfsmenü können Sie Unterprogramme wählen. Die Funktionen der Programme 2-9 finden Sie auf den nachfolgenden Seiten.

9

Wählen Sie Programm 1, um den Musteraufbau zu beenden.



Das Hauptmenü erscheint auf dem Bildschirm.

* Aus dieser Maske können Sie mit der Help-Taste nicht zurück zur vorhergehenden Maske.

2. So Stricken Sie Ihr Muster

1

Übertragen Sie das Muster aus dem Mustercomputer in die Strickmaschine. Siehe Seite 45.

2

Stricken Sie das Muster, wie im Anleitungsbuch Ihrer Strickmaschine beschrieben.

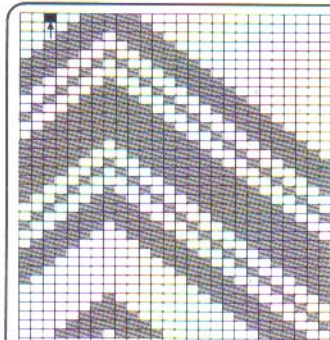
Verschieben des Eingabefeldes

Hat ein Muster mehr als 48 Maschen oder 50 Reihen, verschieben Sie das Eingabefeld wie folgt und arbeiten Sie weiter:

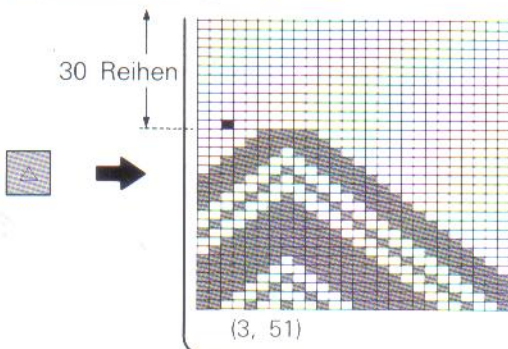
• ARBEITSSCHRITTE

- ① Bewegen Sie den Cursor an eine Begrenzung des Eingabefeldes.

Beispiel:
Versetzen nach oben



- ② Bewegen Sie den Cursor weiter. Das Eingabefeld springt nach oben.



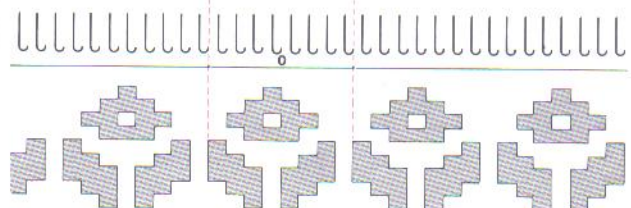
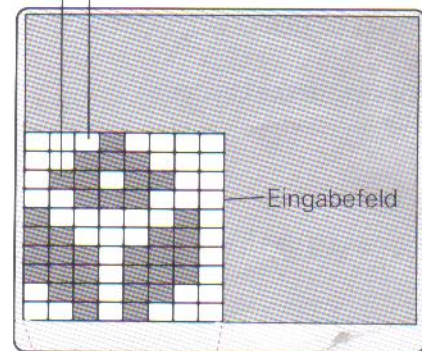
* Das Eingabefeld verschiebt sich um 30 Reihen nach oben oder unten durch die oder -Taste. Das Eingabefeld verschiebt sich um 30 Maschen nach links oder rechts durch die oder -Taste.

Rapport und Nadelwahl

- Ein Rechteck steht für eine Masche.
- Das Eingabefeld zeigt einen Musterrapport. Bei gedrückter Selectortaste 1 am KH-Gerät erscheint das Muster fortlaufend.

Weißes Rechteck mit der DRAW-Taste gezeichnet. Diese Nadel wird automatisch in die D-Position gebracht.

Schwarzes Rechteck... Diese Nadel bleibt in der B-Position.



Während Sie stricken

HILFSMENÜ

– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
2. Versetzen des Cursors
3. Farbwahl des Eingabefeldes
4. Ändern der Farbe
5. Darstellung des kompletten
Musters in Verkleinerung
6. Löschen von Musterteilen
7. Abruf gespeicherter Muster
8. Variationen gespeicherter Muster
9. Verkleinerung des Eingabefeldes

* Wählen Sie Programm 1–8 (9)

- Das Hilfsmenü beinhaltet Unterprogramme, mit denen Sie bei den Programmen 1 und 2 aus dem Hauptmenü arbeiten können.
- Drücken Sie die HELP-Taste, während auf dem Bildschirm die Arbeitsmaske zu sehen ist. Das Hilfsmenü erscheint.

- | | |
|---|---|
| 1. Beenden des Musteraufbaus | Wählen Sie Programm 1, um den Musteraufbau zu beenden. Die Maske mit dem Hauptmenü erscheint (siehe Seite 12). |
| 2. Versetzen des Cursors | Wählen Sie Programm 2, um den Cursor für die Eingabe der Maske und Reihe an die gewünschte Position zu bringen (siehe Seite 12). |
| 3. Farbwahl des Eingabefeldes | Wählen Sie Programm 3, um die Schmuck- und Grundfarbe zu bestimmen. Sie sehen das Muster in den bestimmten Farben (siehe Seite 13). |
| 4. Ändern der Farbe | Wählen Sie Programm 4, um Farben abzuändern (siehe Seite 17). |
| 5. Darstellung des kompletten
Musters in Verkleinerung | Wählen Sie Programm 5, wenn Sie das gesamte Muster verkleinert (bis 200 Maschen Breite) auf dem Bildschirm sehen möchten (siehe Seite 19). |
| 6. Löschen von Musterteilen | Wählen Sie Programm 6, um Musterteile oder komplette Muster auf dem Bildschirm zu löschen (siehe Seite 20). |
| 7. Abruf gespeicherter Muster | Wählen Sie Programm 7, um einen Musteraufbau mit gespeicherten Mustern aus dem Mustercomputer oder von der Diskette zu kombinieren oder abzuändern. |
| 1) Von Festmustern/
Mustern im PPD | Wählen Sie Unterprogramm 1, um Muster aus dem Buch "Musterwelt" (KH-930) oder bereits im Mustercomputer gespeicherte Muster in den Musteraufbau zu übernehmen (siehe Seite 21). |
| 2) Buchstaben und Zahlen | Wählen Sie Unterprogramm 2, um Buchstaben und Zeichen aus dem gespeicherten Alphabet in den Musteraufbau zu übernehmen (siehe Seite 24). |
| 3) Von Disketten | Wählen Sie Unterprogramm 3, um Muster von einer Diskette in den Musteraufbau zu übernehmen (siehe Seite 27). |
| 8. Variationen gespeicherter
Muster | Wählen Sie Programm 8, um die Muster zu verändern, welche mit Programm 7 abgerufen werden.
Möglichkeiten: Musterumkehrung waagrecht, Musterumkehrung senkrecht, Verbreiterung und Verlängerung (siehe Seite 30). |
| 9. Verkleinerung des Eingabefeldes | Wählen Sie Programm 9, um ein zu groß gewähltes Eingabefeld auf die Mustergröße zu verkleinern. Dieses Programm erscheint nur, wenn Sie Programm 1 des Hauptmenüs gewählt haben (siehe Seite 32). |

◆◆◆ 1. BEENDEN DES MUSTERAUFBAUS (HILFSMENÜ PROGRAMM 1) ◆◆◆

- So beenden Sie einen Musteraufbau ...

– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
2. Versetzen des Cursors
3. Farbwahl des Eingabefeldes
4. Ändern der Farbe
5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
6. Löschen von Musterteilen
7. Abruf gespeicherter Muster
8. Variationen gespeicherter Muster
9. Verkleinerung des Eingabefeldes

* Wählen Sie Programm 1–8 (9)

1

Wählen Sie Programm 1 aus dem Hilfsmenü. Drücken Sie die Taste 1.



Der Bildschirm zeigt das Hauptmenü, der Musteraufbau ist beendet.

◆◆◆ 2. VERSETZEN DES CURSORS (HILFSMENÜ PROGRAMM 2) ◆◆◆

(Beispiel:)

- Sie können den Cursor ohne Cursortasten bewegen. Geben Sie die Reihen- und Maschennummer ein, der Cursor springt an die gewünschte Position.

Dieser Vorgang empfiehlt sich, wenn der Cursor mehrere freie Kästchen überspringen soll.

– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
2. Versetzen des Cursors
3. Farbwahl des Eingabefeldes
4. Ändern der Farbe
5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
6. Löschen von Musterteilen
7. Abruf gespeicherter Muster
8. Variationen gespeicherter Muster
9. Verkleinerung des Eingabefeldes

* Wählen Sie Programm 1–8 (9)

1

Wählen Sie Programm 2 aus dem Hilfsmenü, indem Sie die Taste 2 drücken.



– Versetzen des Cursors –

Maximale Maschenzahl 100 ←

Masche = ■

2

Geben Sie die gewünschte Maschennummer ein.

Sie können den Cursor innerhalb des Eingabefeldes versetzen. Die maximale Maschenzahl wird angezeigt.

Geben Sie die gewünschte Maschennummer innerhalb der gezeigten Maschenzahl ein und drücken Sie die STEP-Taste.

(Beispiel: Maschennummer ... 46)



– Versetzen des Cursors –
 Maximale Maschenzahl 100
 Masche = 46
 Maximale Reihenzahl 134
 Reihe = ■

3

Geben Sie die gewünschte Reihennummer ein.

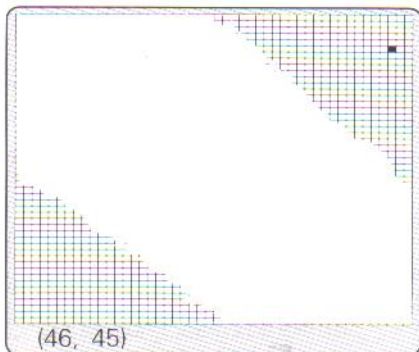
Die maximale Reihenzahl wird angezeigt. Geben Sie die gewünschte Reihennummer innerhalb der gezeigten Reihenzahl ein und drücken Sie die STEP- Taste.

(Beispiel: Reihennummer ... 45)



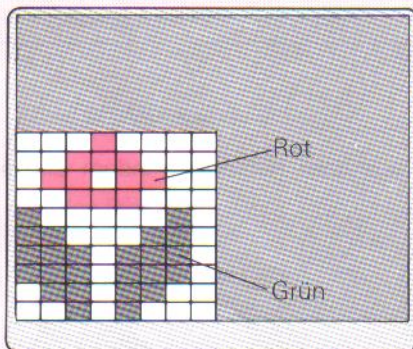
4

Die Arbeitsmaske erscheint und der Cursor blinkt an der von Ihnen gewählten Position.



◆◆◆ 3. FARBWAHL DES EINGABEFELDES (HILFSMENÜ PROGRAMM 3) ◆◆◆

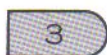
(Beispiel:)



- Sie können das Muster farbig gestalten.
- Dabei können Grund- und Schmuckfarbe getrennt bestimmt werden.
- Sie können bereits gegebene Farben gegen neue austauschen.
- Diese Angaben werden beim Stricken im Speicher – Kontroll – feld jeweils angezeigt (siehe Seite 16).

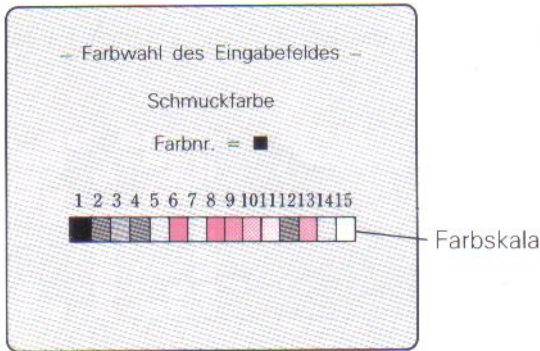
1

Wählen Sie Programm 3 aus dem Hilfsmenü, indem Sie die Taste 3 drücken.

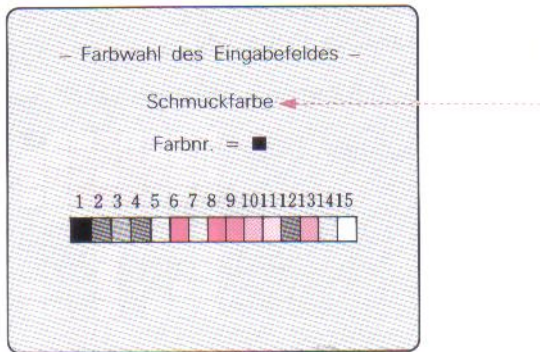


– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
 2. Versetzen des Cursors
 3. Farbwahl des Eingabefeldes
 4. Ändern der Farbe
 5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
 6. Löschen von Musterteilen
 7. Abruf gespeicherter Muster
 8. Variationen gespeicherter Muster
 9. Verkleinerung des Eingabefeldes
- * Wählen Sie Programm 1–8 (9)



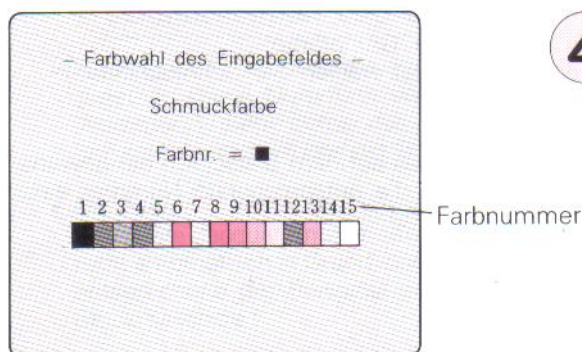
2 Auf dem Bildschirm erscheint eine Farbskala mit 15 verschiedenen Farben. Diese Farben können Sie wählen.



3 Wählen Sie zuerst die Schmuck- oder Grundfarbe, welche geändert werden soll. Drücken Sie die STEP- Taste.

Der Bildschirm zeigt "Schmuckfarbe". Drücken Sie die STEP- Taste erneut. Der Bildschirm zeigt "Grundfarbe".

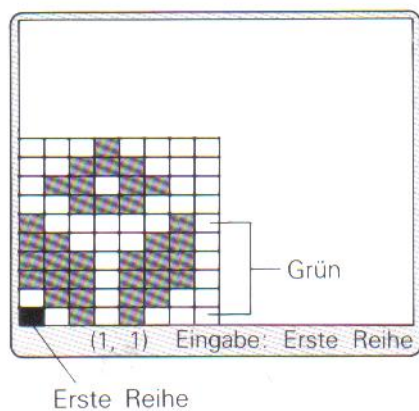
Jeweils wenn Sie die STEP- Taste drücken, erscheint "Schmuckfarbe" oder "Grundfarbe" im Wechsel. Wählen Sie die gewünschte Farbe. (Unser Beispiel zeigt "Schmuckfarbe".)



4 Wählen Sie von der Farbskala auf dem Bildschirm die gewünschte Farbe und geben Sie die entsprechende Nummer ein. Drücken Sie die STEP- Taste.
* In unserem Beispiel wählen Sie zuerst die Farbe für die Blätter dann für die Blüte.
(Beispiel: grün (Blätter) ... 2)



♣ Für evtl. nachfolgenden Farbwechsel ist es wichtig diese Farbnummer zu notieren.

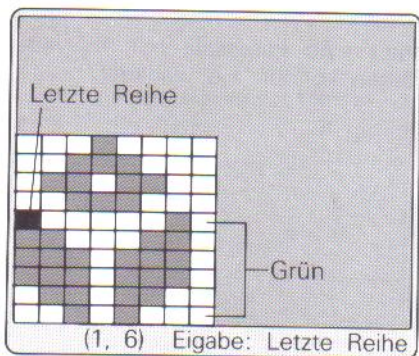


5 Die Arbeitsmaske erscheint erneut. Bewegen Sie den Cursor in die erste Reihe, wo Ihre gewünschte Farbe beginnen soll.

♣ Der Cursor kann auf einer gezeichneten Masche stehen.
(Beispiel: Startreihe ... 1. Reihe)

Bewegen Sie den Cursor in die erste Reihe. Drücken Sie die STEP- Taste.

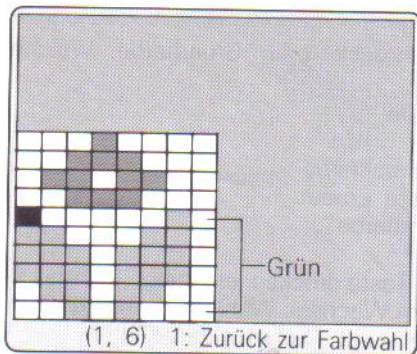




- 6** Bewegen Sie den Cursor in die letzte Reihe, wo Ihre Farbe enden soll.

(Beispiel: Letzte Reihe ... 6. Reihe)
Bewegen Sie den Cursor in die sechste Reihe.
Drücken Sie die STEP- Taste.

STEP

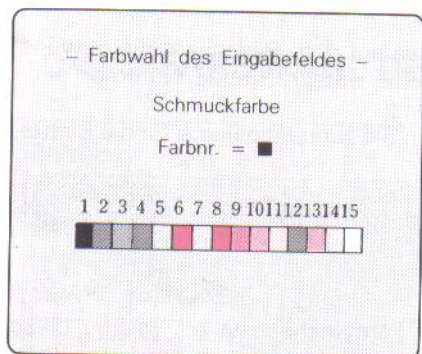


- 7** Dieser Teil nimmt die gewünschte Farbe an.

♣ Wenn Sie weitere Teile farblich ändern möchten, drücken Sie die Taste 1.
Die Farbskala erscheint auf dem Bildschirm.

(Beispiel: Farbe der Blüte)
Drücken Sie die Taste 1.

1

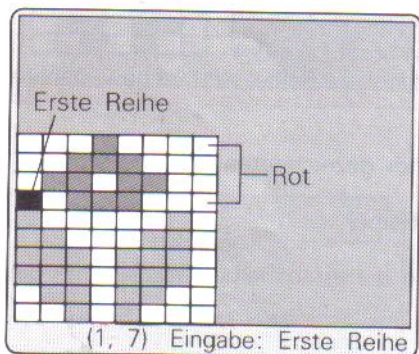


- 8** Wählen Sie Schmuck- oder Grundfarbe.
(Beispiel: In diesem Beispiel wählen Sie Schmuckfarbe.)

- 9** Wählen Sie aus der Farbskala auf dem Bildschirm die gewünschte Farbe und geben Sie die entsprechende Nummer ein.
Drücken Sie die STEP- Taste.

(Beispiel: rot (Blüte) ... 8)

8 • STEP

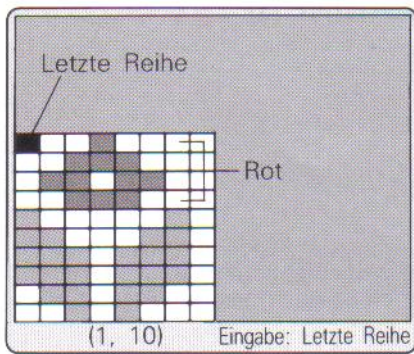


- 10** Die Arbeitsmaske erscheint erneut.

Bewegen Sie den Cursor in die erste Reihe, wo Ihre gewünschte Farbe beginnen soll.

(Beispiel: Erste Reihe ... 7. Reihe)
Bewegen Sie den Cursor in die siebte Reihe.
Drücken Sie die STEP- Taste.

STEP

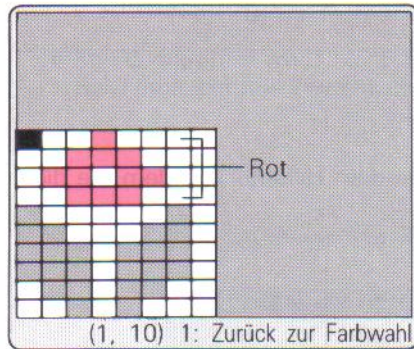


11 Bewegen Sie den Cursor in die letzte Reihe, wo Ihre Farbe enden soll.

(Beispiel: Letzte Reihe ... 10. Reihe)

Bewegen Sie den Cursor in die zehnte Reihe. Drücken Sie die STEP- Taste.

STEP



12 Dieser Teil nimmt die gewünschte Farbe an.

*Wenn Sie weitere Programme aus dem Hilfsmenü wünschen, drücken Sie die HELP- Taste.

Schmuckfarben und Speicherdaten festlegen

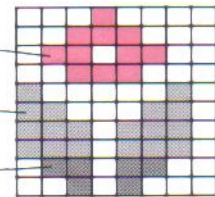
- Farbangaben, die über die Programme 3 und 4 festgelegt werden, erhalten automatisch die Nummern 2-9 zugeteilt. Diese Nummern werden als Memo – Informationen im Mustercomputer gespeichert. (Nummer 1 steht immer für die Grundfarbe.) Sie können nicht mehr als 9 Schmuckfarben verwenden.
- Die Memo – Informationen werden während des Strickens im Speicher-Kontrollfeld angezeigt. Wenn Sie Jacquardmuster am Doppelbett mit der Variationstaste 7 stricken möchten, wird diese Farbauswahl nicht automatisch in Grund- und Schmuckfarbe geteilt. Geben Sie die Memo – Informationen für Jacquardmuster entsprechend der Beispiele auf der Seite 36 ein. (Beachten Sie auch die Hinweise im Anleitungsbuch Ihrer Strickmaschine.)

(Beispiel) Wenn Sie die Farben wie unten gezeigt gewählt haben ...

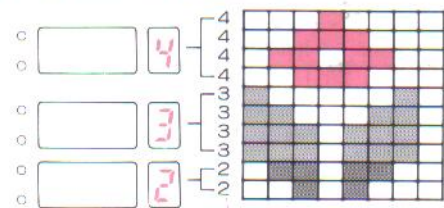
Farbe Nr.8 ... Rot

Farbe Nr.2 ... Grün

Farbe Nr.12 ... Dunkelgrün



- Jeder Farbe wird von unten nach oben eine Nummer zugeteilt (diese Nummern zeigen die Schmuckfarben an).

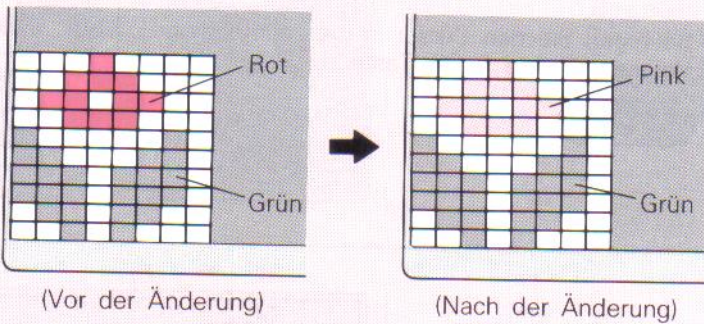


Speicher-Kontrollfeld

Memo-Informationen

◆◆◆ 4. ÄNDERN DER FARBE (HILFSMENÜ PROGRAMM 4) ◆◆◆

(Beispiel) Ändern Sie die Farbe rot in pink.



- Sie können die Farben ändern.

Es ist vorteilhaft dieses Programm zu verwenden, wenn mehrere Reihen der gleichen Farbe an verschiedenen Stellen geändert werden sollen.

– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
 2. Versetzen des Cursors
 3. Farbwahl des Eingabefeldes
 4. Ändern der Farbe
 5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
 6. Löschen von Musterteilen
 7. Abruf gespeicherter Muster
 8. Variationen gespeicherter Muster
 9. Verkleinerung des Eingabefeldes
- * WÄHLEN SIE PROGRAMM 1–8 (9)

- 1 Wählen Sie Programm 4 aus dem Hilfsmenü, indem Sie die Taste 4 drücken.

4

– Ändern der Farbe –

Alte Farbnr. = ■

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



- 2 Wählen Sie die zu ändernde Farbe aus der Farbskala aus. Geben Sie die Farbnummer ein und drücken Sie die STEP-Taste.

(Beispiel: rot ... 8)

8 • STEP

– Ändern der Farbe –

Alte Farbnr. = 8

Neue Farbnr. = ■

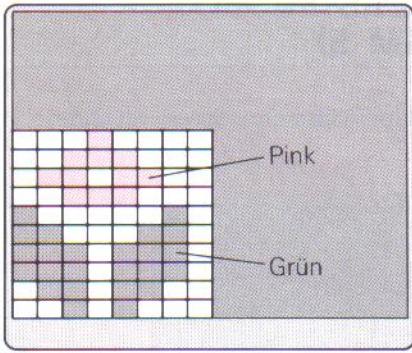
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15



- 3 Geben Sie die Nummer der neuen Farbe ein und drücken Sie die STEP-Taste.

(Beispiel: pink ... 13)

1 • 3 • STEP



4

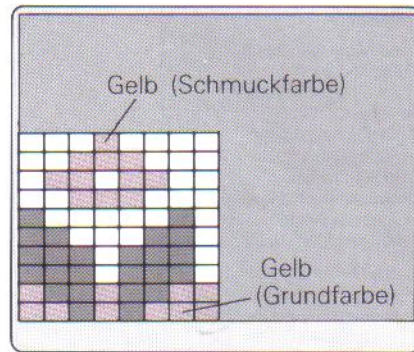
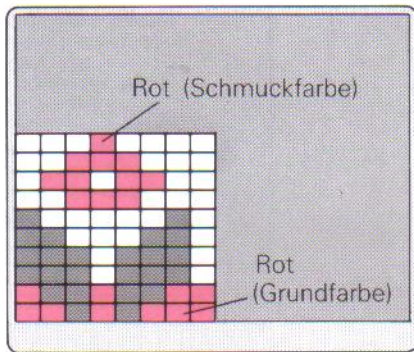
Die Arbeitsmaske erscheint erneut und die Farben sind wie gewünscht geändert.

* Wenn Sie weitere Programme aus dem Hilfsmenü wünschen, drücken Sie die HELP- Taste.

Anmerkung

- Im Programm 4 wird nicht zwischen Grund- und Schmuckfarbe unterschieden. Bei Farbänderung werden alle mit der gleichen Farbe gezeigten Teile automatisch gewechselt.

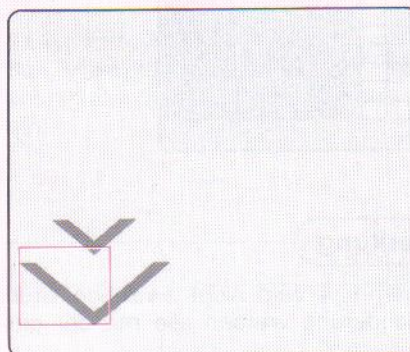
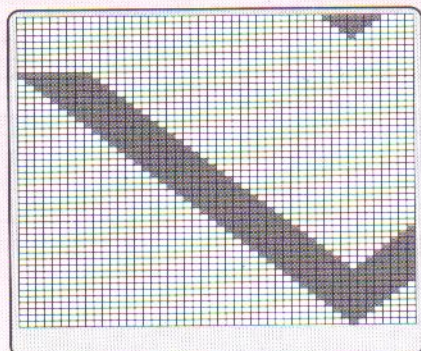
(Beispiel) Wenn Sie rot in gelb wechseln möchten.



◆◆◆ 5. DARSTELLUNG DES KOMPLETTEN MUSTERS IN VERKLEINERUNG (HILFSMENÜ PROGRAMM 5) ◆◆◆

- Wählen Sie Programm 5, wenn Sie das gesamte Muster verkleinert auf dem Bildschirm sehen möchten.

(Beispiel)



– Hilfsmenü –

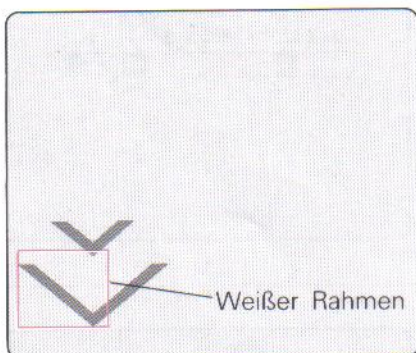
1. Beenden des Musteraufbaus
2. Versetzen des Cursors
3. Farbwahl des Eingabefeldes
4. Ändern der Farbe
5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
6. Löschen von Musterteilen
7. Abruf gespeicherter Muster
8. Variationen gespeicherter Muster
9. Verkleinerung des Eingabefeldes

* Wählen Sie Programm 1–8 (9)

1

Wählen Sie Programm 5, indem Sie die Taste 5 drücken.

5



Der weiße Rahmen begrenzt immer eine Fläche von 48 Maschen Breite und 50 Reihen höhe.

2

Sie sehen das von Ihnen erstellte komplette Muster.

♣ Maske mit Musterverkleinerung

- Der Bildschirm zeigt bis zu 200 Maschen Breite und 200 Reihen Höhe.
- Der im weißen Rahmen sichtbare Teil des Musters wäre durch Drücken der STEP- Taste auf der Arbeitsmaske sichtbar.
Wenn Sie einen anderen Musterausschnitt sehen möchten, bewegen Sie den weißen Rahmen mit den Cursortasten an die gewünschte Position.
- Wenn der Musterentwurf 200 Reihen übersteigt, springt die Maske zu den nächsten 200 Reihen, sobald der weiße Rahmen am oberen Bildrand angekommen ist. Das heißt, der weiße Rahmen springt nach unten und beginnt bei der 180. Reihe.

3

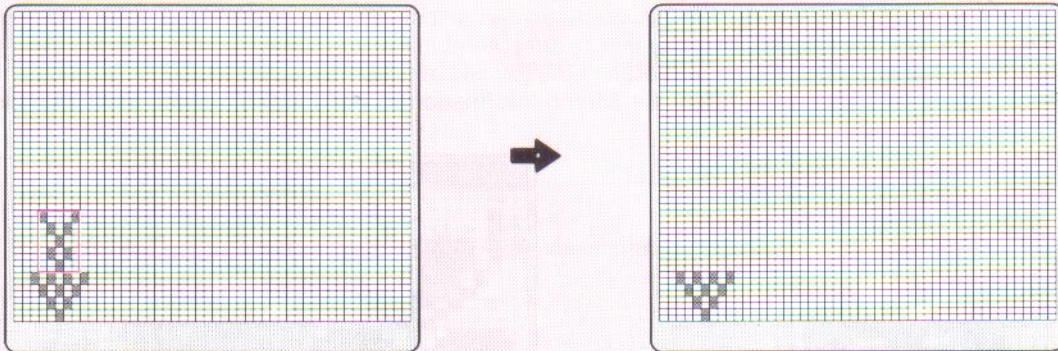
Drücken Sie die STEP- Taste.
Die Arbeitsmaske erscheint erneut.

STEP

◆◆◆ 6. LÖSCHEN VON MUSTERTEILEN (HILFSMENÜ PROGRAMM 6) ◆◆◆

- Sie können Musterteile einrahmen und löschen.

(Beispiel)



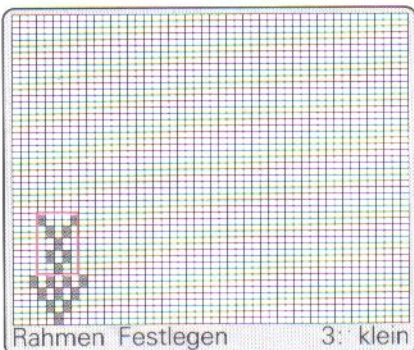
– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
 2. Versetzen des Cursors
 3. Farbwahl des Eingabefeldes
 4. Ändern der Farbe
 5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
 6. Löschen von Musterteilen
 7. Abruf gespeicherter Muster
 8. Variationen gespeicherter Muster
 9. Verkleinerung des Eingabefeldes
- * Wählen Sie Programm 1–8 (9)

1

Wählen Sie Programm 6, indem Sie die Taste 6 drücken.

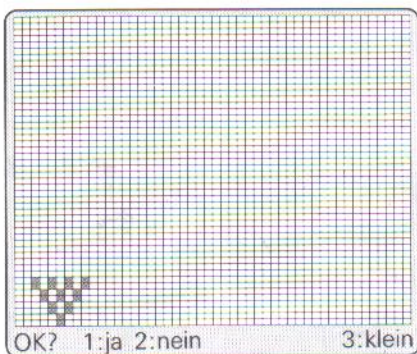
6



2

Rahmen Sie den zu löschenden Musterteil ein.

- Beachten Sie Seite 33 "So rahmen Sie Musterteile ein".
- Wenn Sie das gesamte Muster löschen wollen, drücken Sie die Taste 1.



3

Der eingerahmte Musterteil ist nicht mehr sichtbar.

Überzeugen Sie sich, daß der gewünschte Musterausschnitt gelöscht ist.

♥ Wenn Sie das gesamte Muster nochmals kontrollieren möchten ...

- ① Drücken Sie die Taste 3. Das verkleinerte gesamte Muster erscheint auf dem Bildschirm.
* Wenn Sie einen anderen Musterausschnitt sehen möchten, bewegen Sie den weißen Rahmen mit den Cursortasten an die gewünschte Position.
- ② Drücken Sie die STEP- Taste, die Arbeitsmaske erscheint erneut.

- Bestätigen Sie den Löschvorgang mit der Taste 1.
- Soll der gerahmte Teil bleiben, drücken Sie die Taste 2.

* Wenn Sie weitere Programme aus dem Hilfsmenü wünschen, drücken Sie die HELP- Taste.

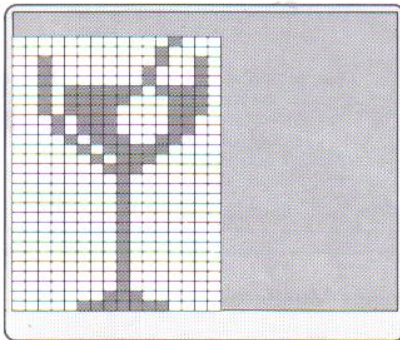
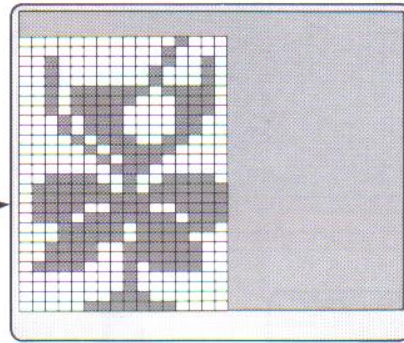
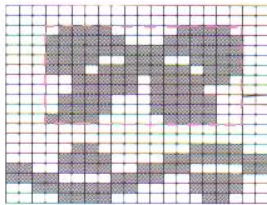
◆◆◆ 7. ABRUF GESPEICHERTER MUSTER (HILFSMENÜ PROGRAMM 7) ◆◆◆

1 VON FESTMUSTERN/MUSTERN IM PPD

Die 555 Muster der "Musterwelt KH-930" sind auf dem Strickmuster-Cartridge gespeichert.

- Sie können aus den 555 Mustern der KH-930 oder aus den selbst gespeicherten Mustern im Mustercomputer wählen. Diese Muster können beliebig verändert oder kombiniert werden.
- Wenn Sie zwei Motive übereinander platzieren, erhalten Sie ein kombiniertes Muster.
- Bei einem kombinierten Muster werden die Memo-Informationen der Originalmuster nicht berücksichtigt.

(Beispiel) Wenn Sie das Muster Nr. 55 mit einem selbstgeworfenen Muster kombinieren möchten...



- 1 Geben Sie zuerst den links gezeigten Entwurf ein (siehe Bild). (Arbeiten Sie nach den Punkten 1–7 auf den Seiten 7–9. Geben Sie die Größe des Eingabefeldes ein.)

Größe des Eingabefeldes
Anzahl der Maschen = 16
Anzahl der Reihen = 28

Nachdem Sie das Muster gezeichnet haben, drücken Sie die HELP – Taste.

– Hilfsmenü –

1. Beenden des Mustersaufbaus
2. Versetzen des Cursors
3. Farbwahl des Eingabefeldes
4. Ändern der Farbe
5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
6. Löschen von Musterteilen
7. Abruf gespeicherter Muster
8. Variationen gespeicherter Muster
9. Verkleinerung des Eingabefeldes

* Wählen Sie Programm 1–8 (9)

- 2 Wählen Sie Programm 7 aus dem Hilfsmenü, indem Sie die Taste 7 drücken.

7

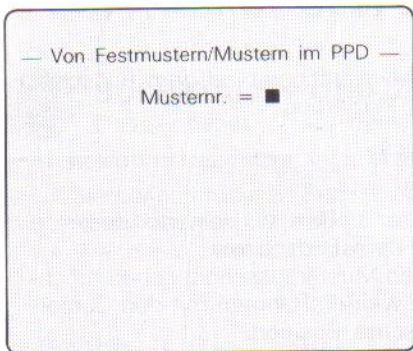
– Abruf gespeicherter Muster –

1. von Festmustern/Mustern im PPD
2. Buchstaben und Zahlen
3. von Disketten

* Wählen Sie Programm 1–3

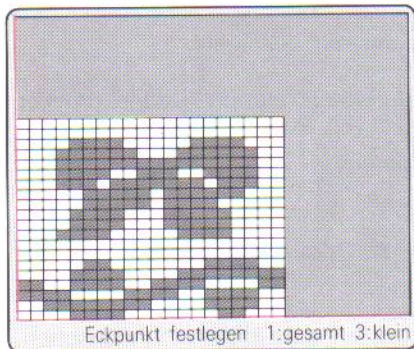
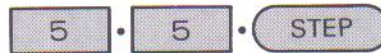
- 3 Wählen Sie das Unterprogramm 1.

1

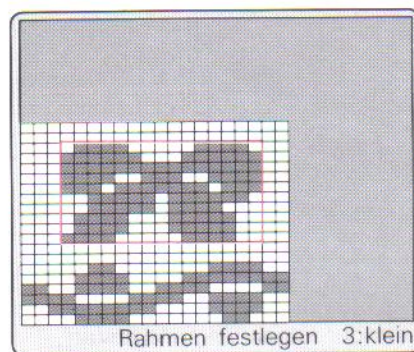


- 3** Wählen Sie das von Ihnen gewünschte Muster aus dem Musterbuch oder Mustercomputer und geben Sie die entsprechende Musternummer mit den Zifferntasten ein. Drücken Sie die STEP – Taste.

(Beispiel: Musternummer ... 55)

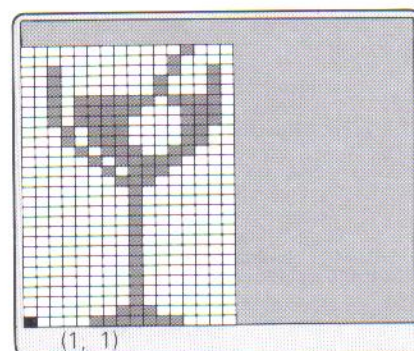


- 4** Das von Ihnen gewählte Muster erscheint auf dem Bildschirm.

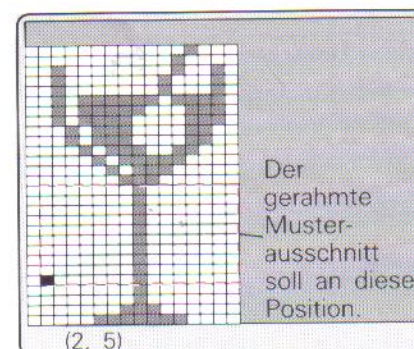


- 5** Rahmen Sie den gewünschten Musterausschnitt ein.
(In unserem Beispiel nur die Schleife).

- Arbeiten Sie wie auf Seite 33 erklärt.
- Wenn Sie das gesamte Muster wünschen, drücken Sie die Taste 1.

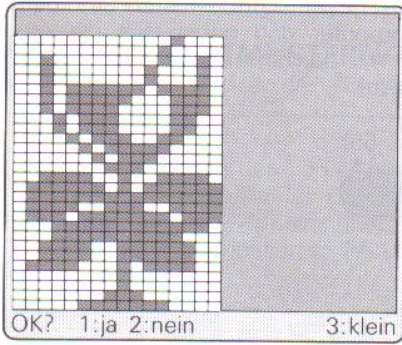


- 6** Die Arbeitsmaske erscheint erneut.



- 7** Bewegen Sie den Cursor an die linke untere Ecke des gedachten Rahmens, in den der gewünschte Musterausschnitt (Schleife) erscheinen soll. Drücken Sie die STEP – Taste.



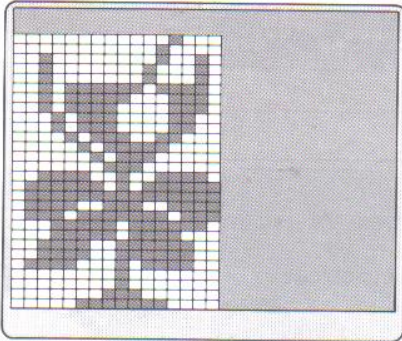


- 8** Der gerahmte Musterausschnitt erscheint auf dem Bildschirm. Überprüfen Sie die richtige Platzierung.

♥ Wenn Sie das gesamte Muster nochmals kontrollieren möchten...

- ① Drücken Sie die Taste 3. Das verkleinerte gesamte Muster erscheint auf dem Bildschirm. Wenn Sie einen anderen Musterausschnitt sehen möchten, bewegen Sie den weißen Rahmen mit den Cursortasten an die gewünschte Position.
- ② Drücken Sie die STEP – Taste, die Arbeitsmaske erscheint erneut.

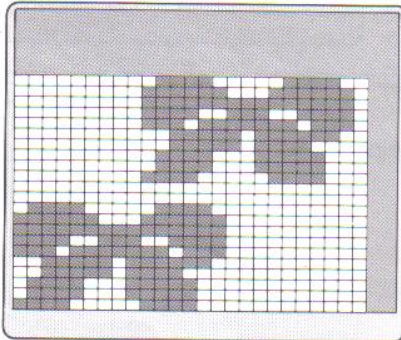
- Bestätigen Sie die Platzierung mit der Taste 1.
- Soll das Muster an eine andere Stelle platziert werden, drücken Sie die Taste 2. Die Maske von Punkt ⑦ erscheint.



- 9** Verändern Sie das Muster mit der Draw – oder Erase – Taste wie gewünscht.

* Wenn Sie weitere Programme aus dem Hilfsmenü wünschen, drücken Sie die HELP – Taste.

Das gleiche Muster an verschiedene Stellen plazieren...



- Das gerahmte Muster kann beliebig oft gesetzt werden, bis ein neues Muster gewählt wird oder einer der folgenden Fälle eintritt:
 - Wenn Sie eines der Programm 1, 6 oder 9 wählen.
 - Wenn Sie den Mustercomputer ausschalten.

Wiederholen Sie die Punkte ⑦–⑧.

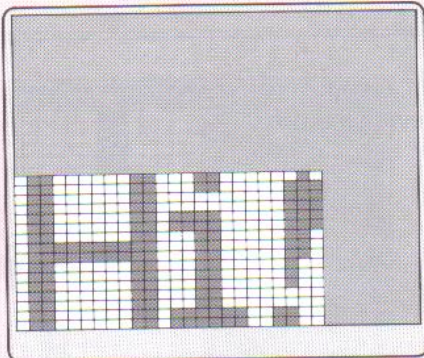
◆◆◆ 7. ABRUF GESPEICHERTER MUSTER (HILFSMENÜ PROGRAMM 7) ◆◆◆

2 BUCHSTABEN UND ZAHLEN

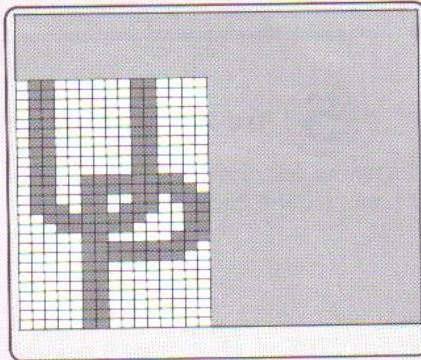
Das Alphabet ist auf dem Strickmuster – Cartridge gespeichert.

- Sie können mit den Buchstaben und Zeichen des Programmes 2 durch Kombination Wörter und Sätze bilden. (Beachten Sie Seite 48).
- Wenn Sie zwei Buchstaben übereinander plazieren, erhalten Sie z. B. ein Monogramm.

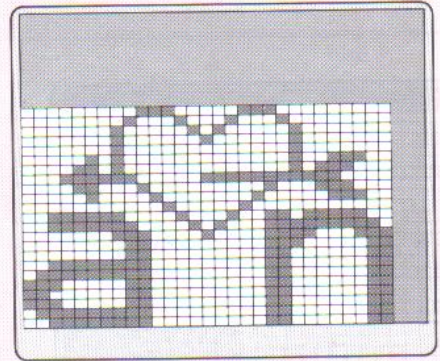
(Beispiel 1)



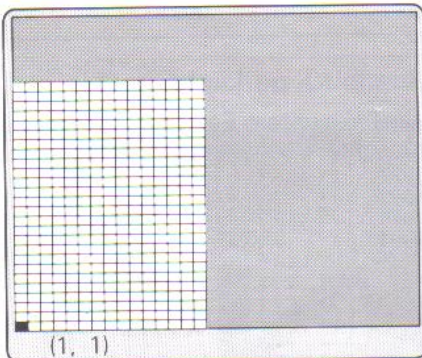
(Beispiel 2)



(Beispiel 3)



- Folgende Beschreibung steht für Beispiel 2. Die Vorgänge für die Beispiele 1 und 3 sind gleich wie Beispiel 2.



- 1 Geben Sie die Größe des Eingabefeldes ein. Arbeiten Sie nach den Punkten ①–⑥ auf den Seiten 7–9.

Größe des Eingabefeldes
Anzahl der Maschen = 15
Anzahl der Reihen = 26

Wenn die Arbeitsmaske erscheint, drücken Sie die HELP – Taste.

– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
2. Versetzen des Cursors
3. Farbwahl des Eingabefeldes
4. Ändern der Farbe
5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
6. Löschen von Musterteilen
7. Abruf gespeicherter Muster
8. Variationen gespeicherter Muster
9. Verkleinerung des Eingabefeldes

* Wählen Sie Programm 1–8 (9)

- 2 Wählen Sie Programm 7 aus dem Hilfsmenü, indem Sie die Taste 7 drücken.

7

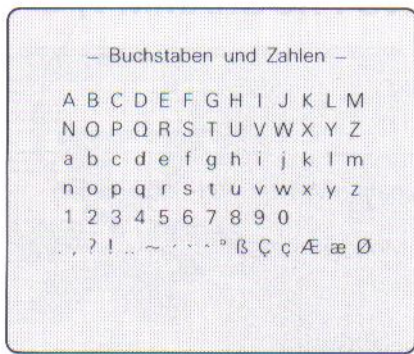
– Abruf gespeicherter Muster –

1. von Festmustern/Mustern im PPD
2. Buchstaben und Zahlen
3. von Disketten

* Wählen Sie Programm 1–3

- 3 Wählen Sie Unterprogramm 2.

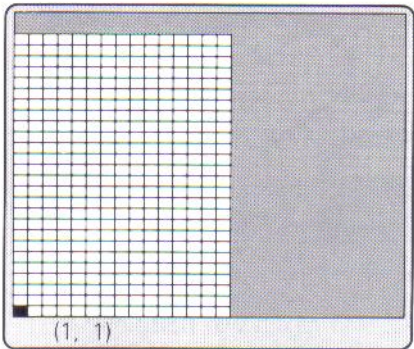
2



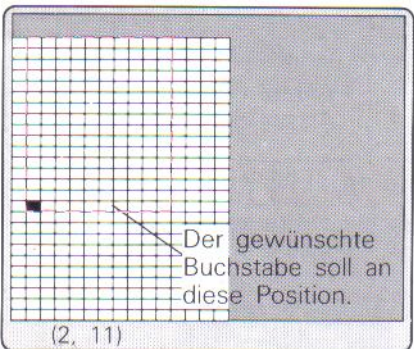
- 4** Das Alphabet erscheint auf dem Bildschirm.
Bewegen Sie den Cursor "▲" mit den Cursortasten unter den gewünschten Buchstaben.
(Beispiel: Bewegen Sie den Cursor unter das "U".)

Drücken Sie die STEP – Taste.

STEP



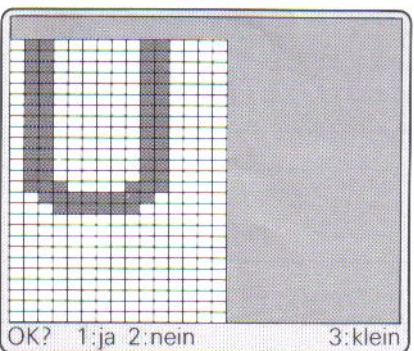
- 5** Die Arbeitsmaske erscheint erneut.



- 6** Bewegen Sie den Cursor an die linke untere Ecke des gedachten Rahmens, in dem der gewünschte Buchstabe (U) erscheinen soll.

Drücken Sie die STEP – Taste.

STEP

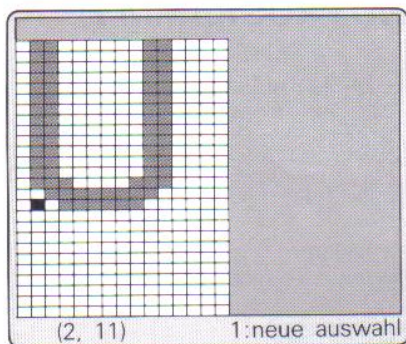


- 7** Der gewünschte Buchstabe erscheint auf dem Bildschirm. Überprüfen Sie die richtige Platzierung.

♥ Wenn Sie das gesamte Muster nochmals kontrollieren möchten...

- ① Drücken Sie die Taste 3. Das verkleinerte gesamte Muster erscheint auf dem Bildschirm.
*Wenn Sie einen anderen Musterausschnitt sehen möchten, bewegen Sie den weißen Rahmen mit den Cursortasten an die gewünschte Position.
- ② Drücken Sie die STEP – Taste, die Arbeitsmaske erscheint erneut.

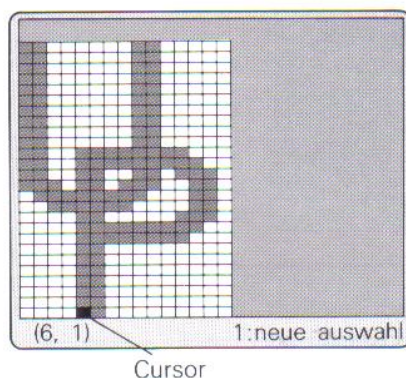
- Bestätigen Sie die richtige Platzierung mit der Taste 1.
- Soll der Buchstabe an eine andere Stelle platziert werden, drücken Sie die Taste 2. Die Maske von Punkt ⑥ erscheint.



8 Wenn der Buchstabe plaziert ist:

♥ Drücken Sie die Taste 1, wenn Sie einen neuen Buchstaben wünschen. Die Maske von Punkt ④ erscheint.

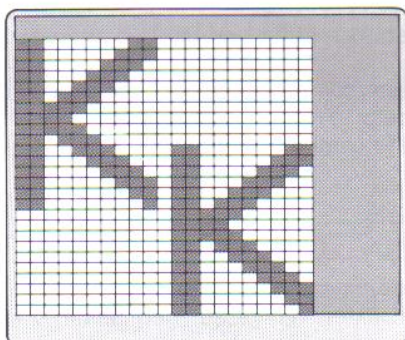
(Beispiel: Wählen Sie Buchstabe "P".)
Drücken Sie Taste 1.



9 Plazieren Sie das "P". (Beachten Sie die Punkte ④–⑦.)

* Wenn Sie weitere Programme aus dem Hilfsmenü wünschen, drücken Sie die HELP – Taste.

Den gleichen Buchstaben an verschiedene Stellen plazieren...



- Der gewählte Buchstabe kann beliebig oft gesetzt werden, bis ein neuer Buchstabe gewünscht wird oder einer der folgenden Fälle eintritt:

- Wenn Sie eines der Programme 1, 6 oder 9 wählen.
- Wenn Sie den Mustercomputer ausschalten.

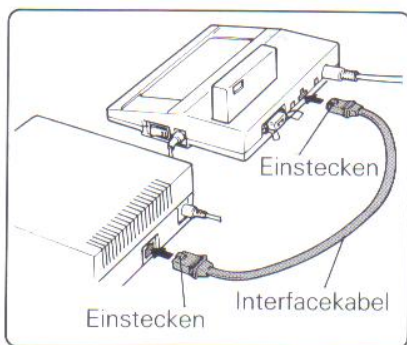
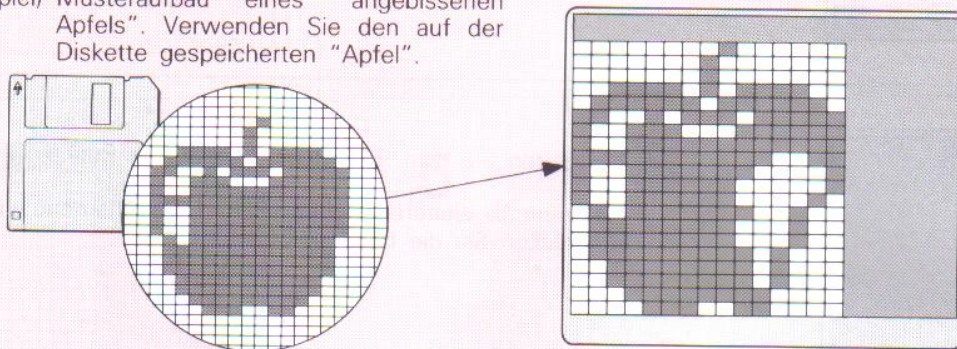
Wiederholen Sie die Punkte ⑥–⑦ auf Seite 25.

◆◆◆ 7. ABRUF GESPEICHERTER MUSTER (HILFSMENÜ PROGRAMM 7) ◆◆◆

3 VON DISKETTEN

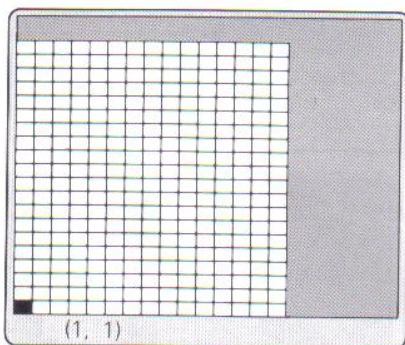
- Sie können gespeicherte Muster von einer Diskette abrufen. Diese können verändert oder mit anderen Mustern kombiniert werden.
- Wenn Sie zwei Motive übereinander plazieren, erhalten Sie ein kombiniertes Muster.
- Bei einem kombinierten Muster werden die Memo – Informationen der Originalmuster nicht berücksichtigt.

(Beispiel) Musteraufbau eines "angebissenen Apfels". Verwenden Sie den auf der Diskette gespeicherten "Apfel".



- Schließen Sie die Diskettenstation an.
- * Lesen Sie das Anleitsbuch der Diskettenstation, sowie die Seiten 73–77 im KH-930 Anleitsbuch.
- * Stellen Sie die Diskettenstation nicht direkt neben das Fernsehgerät.

- ① Schalten Sie den Mustercomputer und die Diskettenstation aus.
- ② Verbinden Sie den Mustercomputer und die Diskettenstation mit dem Interfacekabel.
- ③ Schalten Sie den Mustercomputer und die Diskettenstation ein.



- 1 Geben Sie die Größe des Eingabefeldes ein.
Arbeiten Sie nach den Punkten ①–⑥ auf den Seiten 7–9.

Größe des Eingabefeldes
Anzahl der Maschen = 15
Anzahl der Reihen = 20

Wenn die Arbeitsmaske erscheint, drücken Sie die HELP – Taste.

– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
2. Versetzen des Cursors
3. Farbwahl des Eingabefeldes
4. Ändern der farbe
5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
6. Löschen von Musterteilen
7. Abruf gespeicherter Muster
8. Variationen gespeicherter Muster
9. Verkleinerung des Eingabefeldes

* Wählen Sie Programm 1 – 8 (9)

- 2 Wählen Sie Programm 7 aus dem Hilfsmenü, indem Sie die Taste 7 drücken.

7

– Abruf gespeicherter Muster –

1. von Festmustern/Mustern im PPD
2. Buchstaben und Zahlen
3. von Disketten

* Wählen Sie Programm 1–3

3 Wählen Sie Unterprogramm 3.

3

Verbinden Sie PPD und

Disketten-Station

Schalten Sie

die Disketten-Station ein

Drücken Sie die STEP – Taste

4 Nachdem der Mustercomputer mit der Diskettenstation verbunden ist und beide Geräte eingeschaltet sind, drücken Sie die STEP – Taste.

STEP

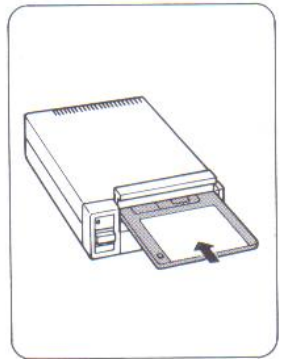
– Von Disketten –

Legen Sie eine Diskette ein

Drücken Sie die STEP – Taste

5 Stecken Sie die Diskette mit dem gewünschten Muster ein und drücken Sie die STEP – Taste.

STEP



– Von Disketten –

Gewünschte Spurnr. = ■

6 Geben Sie die Spurnummer des gewünschten Musters mit den Zifferntasten ein und drücken Sie die STEP – Taste.

(Beispiel: Spurnummer...1)

1

STEP

– Von Disketten –

Gewünschte Spurnr. = 1

Musternr. = ■

7 Geben Sie die Musternummer mit den Zifferntasten ein und drücken Sie die STEP – Taste.

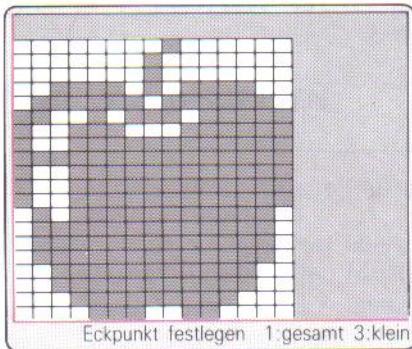
(Beispiel: Musternummer...901)

9

0

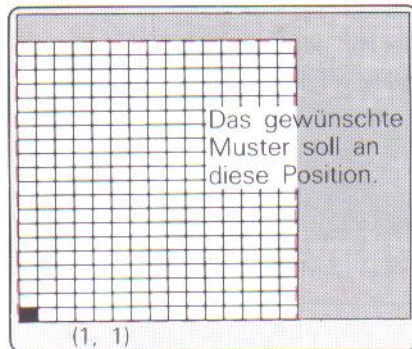
1

STEP



- 8** Das gewünschte Muster erscheint auf dem Bildschirm. Rahmen Sie den gewünschten Musterausschnitt ein.
(In unserem Beispiel benötigen wir das komplette Muster. Drücken Sie die Taste 1.)

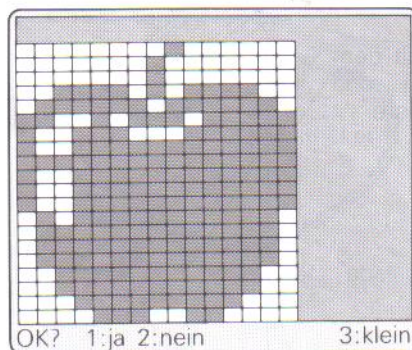
♥ Benötigen Sie nur einen Teil des Musters, so rahmen Sie diesen, wie auf Seite 33 erklärt, ein.



- 9** Die Arbeitsmaske erscheint erneut. Bewegen Sie den Cursor an die linke untere Ecke des Eingabefeldes.

Drücken Sie die STEP – Taste.

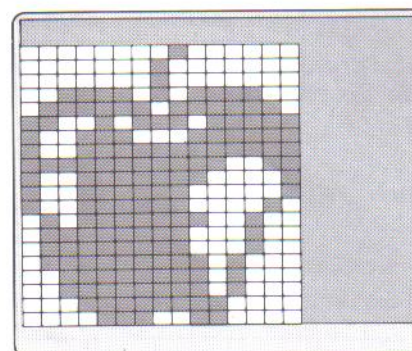
STEP



- 10** Das Muster erscheint auf dem Bildschirm. Überprüfen Sie die richtige Plazierung.

♥ Wenn Sie das gesamte Muster nochmals kontrollieren möchten, arbeiten Sie nach dem Punkt ⑧ auf Seite 23.

- Bestätigen Sie die Plazierung mit der Taste 1.
- Soll das Muster an eine andere Stelle plaziert werden, drücken Sie die Taste 2. Die Maske von Punkt ⑨ erscheint.



- 11** Verändern Sie das Muster mit der DRAW – oder ERASE – Taste wie gewünscht.

* Wenn Sie weitere Programme aus dem Hilfsmenü wünschen, drücken Sie die HELP – Taste.

Das gleiche Muster an verschiedene Stellen plazieren...

- Das gerahmte Muster kann beliebig oft gesetzt werden, bis ein neues Muster gewählt wird oder einer der folgenden Fälle eintritt:
 - Wenn eines der Programme 1, 6 oder 9 gewählt wird.
 - Wenn Sie den Mustercomputer ausschalten.
 Wiederholen Sie die Punkte ⑨–⑩.

Wenn Sie andere gespeicherte Muster von der Diskette abrufen möchten.

- Drücken Sie die HELP – Taste und arbeiten Sie nach den Punkten ②–③ auf Seite 27. Die Maske von Punkt ⑦ erscheint. Der Mustercomputer hat die zuvor eingegebene Spurnummer noch gespeichert.
 - Wenn Sie die gleiche Spur benötigen, geben Sie die Musternummer ein.
 - Benötigen Sie ein Muster von einer anderen Spur oder Diskette, so drücken Sie die HELP – Taste. Die Maske von Punkt ⑤ erscheint.

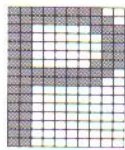
◆◆◆ 8. VARIATIONEN GESPEICHERTER MUSTER ◆◆◆ (HILFSMENÜ PROGRAMM 8)

Sie können die Muster, die mit dem Programm 7 abgerufen werden, wie folgt variieren: MUSTERUMKEHRUNG waagrecht, MUSTERUMKEHRUNG senkrecht, VERBREITERUNG und VERLÄNGERUNG.

- Die Variationen bleiben bis zum Ausschalten derselben erhalten.
Jedes unter Programm 7 abgerufene Muster wird entsprechend der gewählten Variationen, auf dem Bildschirm sichtbar, abgeändert.
(Wenn Sie die Programme 1 oder 9 wählen, werden die Variationsanzeigen automatisch ausgeschaltet. Dies geschieht auch, wenn Sie den Mustercomputer ausschalten.)
- Die Variationen beziehen sich weder auf Muster, die Sie mit der DRAW – Taste zeichnen noch den Mustern, die Sie bereits im Eingabefeld sehen können.
- Sie können alle 4 Variationen verwenden.

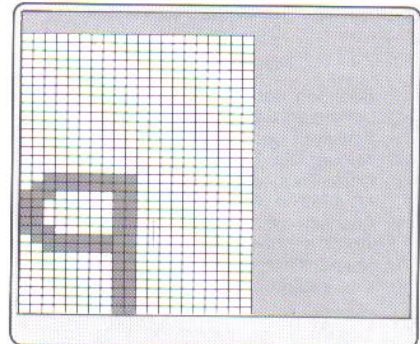
• Einschalten der Umkehrung waagrecht.

Umkehrung ein aus



(Beispiel) Gewünschtes Muster

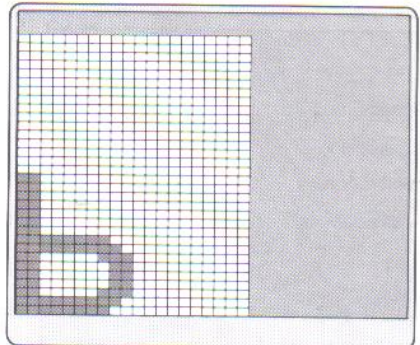
(Beispiel 1)



• Einschalten der Spiegelung senkrecht.

Spiegelung ein aus

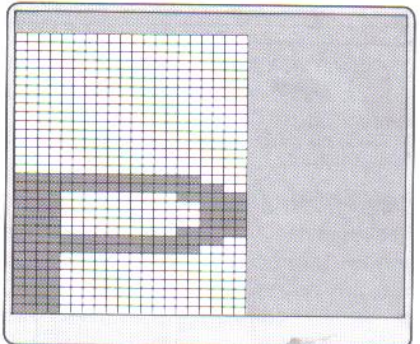
(Beispiel 2)



• Einschalten der Verbreiterung.

Verbreiterung ein aus

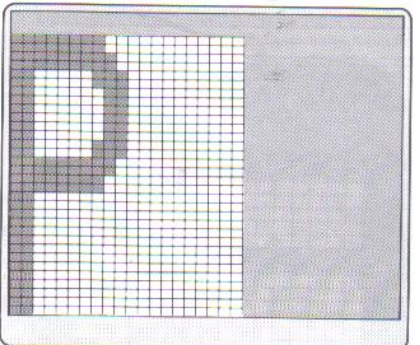
(Beispiel 3)



• Einschalten der Verlängerung.

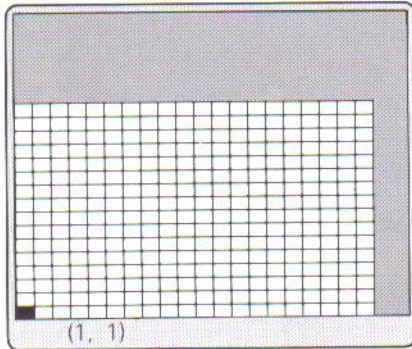
Verdoppelung ein aus

(Beispiel 4)



• EINSCHALTEN DER VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

Nehmen Sie Beispiel 3 auf Seite 30.



- 1** Geben Sie die Größe des Eingabefeldes ein.
(Arbeiten Sie nach den Punkten ①–⑥ auf den Seiten 7–9.)

Größe des Eingabefeldes Beispiel 3
Anzahl der Maschen = 20
Anzahl der Reihen = 16

Wenn die Arbeitsmaske erscheint, drücken Sie die HELP – Taste.

- 2** Wählen Sie Programm 8 aus dem Hilfsmenü, indem Sie die Taste 8 drücken.

8

– Hilfsmenü –

1. Beenden des Musteraufbaus
2. Versetzen des Cursors
3. Farbwahl des Eingabefeldes
4. Ändern der Farbe
5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
6. Löschen von Musterteilen
7. Abruf gespeicherter Muster
8. Variationen gespeicherter Muster
9. Verkleinerung des Eingabefeldes

* Wählen Sie Programm 1–8 (9)

- 3** Mit den Cursortasten · bewegen Sie den Pfeil "►" an die gewünschte Variation, die Sie ein- oder ausschalten möchten.

(Beispiel: Wählen Sie "Verbreiterung")
Bewegen Sie den Pfeil "►" in die Zeile "Verbreiterung".

– Variationen –

Umkehrung	ein	aus *
Spiegelung	ein	aus *
►Verbreiterung	ein	aus *
Verdoppelung	ein	aus *

- 4** Mit den Cursortasten · bewegen Sie die Markierung "*" auf die Position "ein" oder "aus".

(Beispiel: Bringen Sie die "*" -Markierung auf "ein".)



Die Markierung springt nach links (ein), die VERBREITERUNG ist eingeschaltet.

♥ Wenn Sie weitere Variationen ein- oder ausschalten möchten, wiederholen Sie die Punkte ③–④.

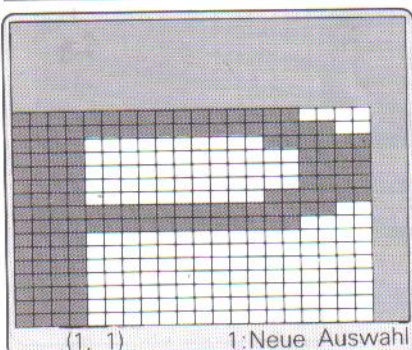
– Variationen –

Umkehrung	ein	aus *
Spiegelung	ein	aus *
►Verbreiterung	ein *	aus *
Verdoppelung	ein	aus *

- 5** Wenn alle Variationen gewählt sind, drücken Sie die STEP – Taste. Die Arbeitsmaske erscheint erneut.

STEP

- 6** Drücken Sie die HELP – Taste und wählen Sie Programm 7 aus dem Hilfsmenü. Rufen Sie den Buchstaben "P" ab (siehe Seite 24–25 die Punkte ②–⑥).
Das verbreiterte Muster erscheint auf dem Bildschirm.



◆◆◆ 9. VERKLEINERUNG DES EINGABEFELDES ◆◆◆ (HILFSMENÜ PROGRAMM 9)

- Sie können das Eingabefeld auf die Größe Ihres Musters verkleinern, indem Sie den gewünschten Bereich einrahmen.
- Dieses Programm kann nur gewählt werden, wenn ein neuer Musteraufbau beendet ist (Programm 1 aus Hauptmenü).

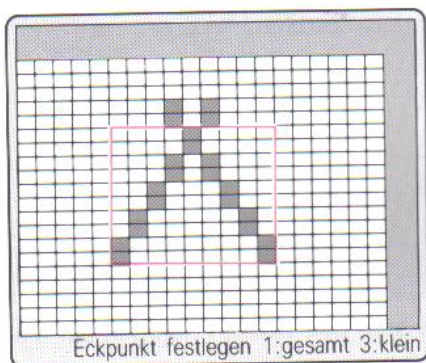
– Hilfsmenü –

1. Beenden des musteraufbaus
2. Versetzen des Cursors
3. Farbwahl des Eingabefeldes
4. Ändern der Farbe
5. Darstellung des kompletten Musters in Verkleinerung
6. Löschen von Musterteilen
7. Abruf Gespeicherter Muster
8. Variationen gespeicherter Muster
9. Verkleinerung des Eingabefeldes

* Wählen Sie Programm 1–9

1

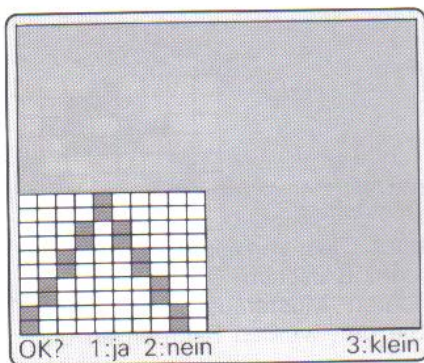
Wählen Sie Programm 9 aus dem Hilfsmenü, indem Sie die Taste 9 drücken.



2

Rahmen Sie den gewünschten Musterrapport ein (wenn nötig mit Abstandsmaschen und Abstandsreihen).

- Arbeiten Sie nach Seite 33.



3

Der unter Punkt ② gewählte Musterrapport erscheint auf dem Bildschirm (beginnend am linken unteren Arbeitsmaskenrand). Überprüfen Sie die richtige Platzierung.

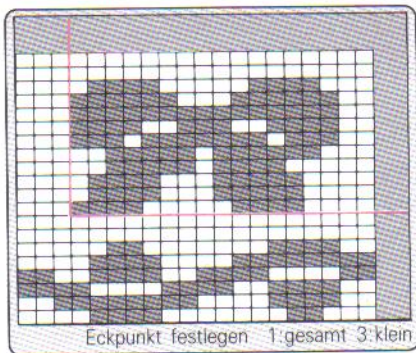
♥ Wenn Sie das gesamte Muster nochmals kontrollieren möchten...

- ① Drücken Sie die Taste 3. Das verkleinerte gesamte Muster erscheint auf dem Bildschirm.
* Wenn Sie einen anderen Musterausschnitt sehen möchten, bewegen Sie den weißen Rahmen mit den Cursortasten an die gewünschte Position.
- ② Drücken Sie die STEP – Taste, die Arbeitsmaske erscheint erneut.

- Bestätigen Sie den richtigen Musterrapport mit der Taste 1.
- Entspricht der Musterrapport nicht Ihren Wünschen, drücken Sie die Taste 2.

◆◆◆ SO RAHMEN SIE MUSTERAUSSCHNITTE EIN ◆◆◆

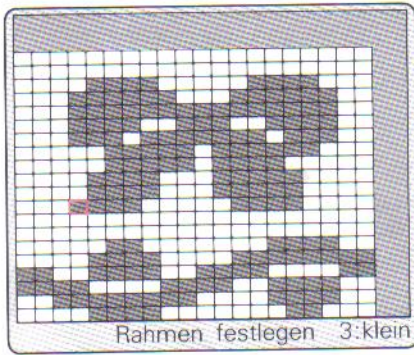
- Wenn Sie Teile eines Musters löschen oder bearbeiten möchten, rahmen Sie diesen zuvor ein.



- 1 Eine senkrechte und eine waagrechte weiße Linie treffen sich am linken unteren Bildschirmrand.

Mit den Cursortasten bewegen Sie den Schnittpunkt dieser Linien bis zur linken unteren Ecke des gewählten Musterausschnittes.

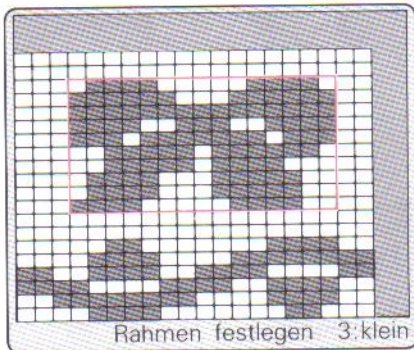
- ♥ Wenn Sie das gesamte Muster kontrollieren möchten, arbeiten Sie nach den Punkten ③-① und ③-② auf dieser Seite.



- 2 Drücken Sie die STEP – Taste.

STEP

Die beiden weißen Linien verschwinden und es erscheint ein kleiner weißer Rahmen. (= ein Kästchen).



- 3 Bringen Sie mit den Cursortasten den weißen Rahmen auf die gewünschte Ausschnittgröße.

- ♥ Wenn Sie das gesamte Muster kontrollieren möchten, arbeiten Sie nach den Punkten ③-① und ③-② auf dieser Seite.

Drücken Sie die STEP – Taste.

STEP

- ♥ Wenn Sie das gesamte Muster nochmals kontrollieren möchten...

- ① Drücken Sie die Taste 3. Das verkleinerte gesamte Muster erscheint auf dem Bildschirm.
*Wenn Sie einen anderen Musterausschnitt sehen möchten, bewegen Sie den weißen Rahmen an die gewünschte Position.
- ② Drücken Sie die STEP – Taste, die Arbeitsmaske erscheint erneut.

LISTUNG UND DARSTELLUNG VON MUSTERN (HAUPTMENÜ PROGRAMM 2)

- Mit Programm 2 können Sie bereits gespeicherte Muster verändern.
- Mit Programm 2 können Sie auch die Programme des Hilfsmenüs verwenden, ausgenommen Programm 9 (erscheint nicht mehr im Hilfsmenü).

* Musterprogrammierung *
(KH-930)
– Hauptmenü –

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Übertragung der Muster auf Diskette
6. Drucken der Muster

* Wählen Sie Programm 1–6

1

Wählen Sie Programm 2 aus dem Hauptmenü, indem Sie die Taste 2 drücken.

2

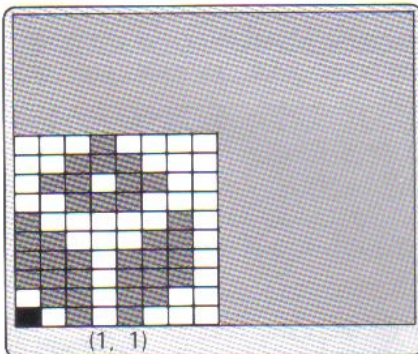
– Listung und Darstellung von Mustern –

Musternr.	Maschenzahl	Reihenanzahl
▶ 901	8	10
902	16	28
903	15	26
904	15	20
.	.	.
.	.	.
.	.	.

2

Alle schon belegten Musternummern erscheinen auf dem Bildschirm.

Mit Hilfe der Cursortasten (◀ · ▶) bewegen Sie den Cursor "▶" an die gewünschte Musternummer, die Sie verändern möchten.



3

Drücken Sie die STEP – Taste.

STEP

Das gewünschte Muster erscheint auf dem Bildschirm.

* Ab jetzt arbeiten Sie nach den Punkten ⑦–⑧ auf den Seiten 9–10.

♣ Farben, die Sie zuvor unter Programm 3 des Hilfsmenüs für diese Musternummer gespeichert haben, erscheinen nicht auf dem Bildschirm. Trotzdem bleiben die MEMO-Informationen der Farbwahl erhalten.

MUSTER LÖSCHEN (HAUPTMENÜ PROGRAMM 3)

- Wehlweise können mit diesem Programm alle oder nicht mehr benötigte Muster gelöscht werden.

* Musterprogrammierung *
(KH-930)
– Hauptmenü –
1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Übertragung der Muster auf Diskette
6. Drucken der Muster
* Wählen Sie Programm 1–6

- 1 Wählen Sie Programm 3 aus dem Hauptmenü, indem Sie die Taste 3 drücken.

3

– Muster löschen –

Musternr. = ■

- 2 Geben Sie die zu löschende Musternummer ein.

(Beispiel: Musternummer...901)

9 • 0 • 1 • STEP

– Muster löschen –

Musternr. = 901

OK? 1:ja 2:nein

- 3 Überprüfen Sie die angezeigte Musternummer.

- Drücken Sie die Taste 1, wenn die Musternummer richtig ist. Die gewünschte Musternummer wird gelöscht und das Hauptmenü erscheint erneut.
- Bei falsch eingegebener Musternummer drücken Sie die Taste 2. Die Maske unter Punkt ② erscheint.

Wenn Sie alle Muster auf einmal löschen möchten...

- Geben Sie unter Punkt ② die Zahl '888' ein und drücken Sie die STEP – Taste.

8 • 8 • 8 • STEP

Alle Muster werden gelöscht und das Hauptmenü erscheint erneut.

EINGABE DER MEMO-INFORMATION (HAUPTMENÜ PROGRAMM 4)

- Mit Programm 4 können Sie MEMO-Informationen eingeben, diese werden beim Stricken im Speicher-Kontrollfeld sichtbar.
- Mit Programm 4 können Sie eingeben, löschen und abändern.
- Diese Informationen geben Sie mit den Tasten 1-9, der DRAW – und ERASE – Taste ein.

< ANZEIGE IM SPEICHERKONTROLLFELD >

- Bei Eingabe von Farbwechslern verwenden Sie die Tasten 1-9.



- Bei Eingabe von Loch- und Feinlochmustern verwenden Sie die ERASE – oder DRAW – Taste. Diese Markierungen zeigen die Position des Wechselschalters am Lochschlitten an.



* Musterprogrammierung*
(KH-930)
– Hauptmenü –

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Übertragung der Muster auf Diskette
6. Drucken der Muster

* Wählen Sie Programm 1-6

1

Wählen Sie Programm 4 aus dem Hauptmenü, indem Sie die Taste 4 drücken.



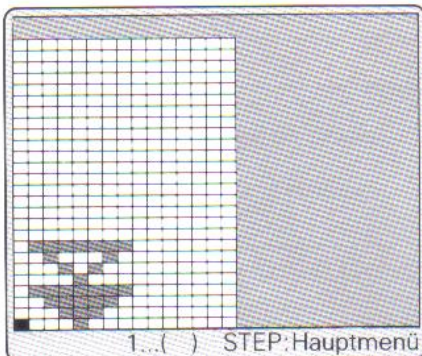
– Eingabe der MEMO-Information –

Musternr.	Maschenzahl	Reihenzahl
901	8	10
902	16	28
▶ 903	15	26
904	15	20

2

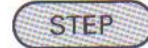
Alle schon belegten Musternummern erscheinen auf dem Bildschirm.

Mit Hilfe der Cursortasten (◀ ▶) bewegen Sie den Cursor "▶" an die gewünschte Musternummer, für die Sie MEMO-Informationen eingeben möchten.



3

Drücken Sie die STEP – Taste.



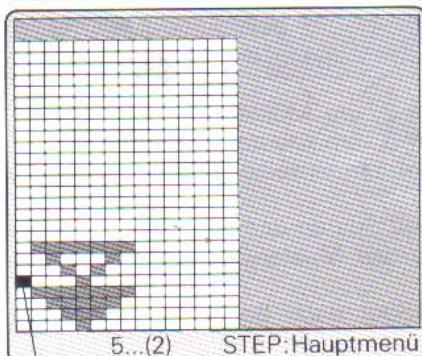
Das gewünschte Muster erscheint auf dem Bildschirm.

4

Bringen Sie den Cursor in die gewünschte Reihe, für die Sie MEMO-Informationen eingeben möchten. Drücken Sie entsprechend der Informationen eine Zifferntaste, die DRAW – oder ERASE – Taste.

(Beispiel: Eingabe '2' in Reihe 5..)

- ⌚ Bringen Sie den Cursor in die 5. Reihe.
- ♣ Der Cursor kann auch auf einem gezeichneten Feld stehen.
- ⌚ Drücken Sie die Taste 2.
- ♥ Schon erscheinende MEMO-Informationen können mit der neuen Information übertippt werden (die C – Taste muß zuvor nicht gedrückt werden).
- ♥ Nicht benötigte Eingaben werden mit der C – Taste gelöscht.
- * Geben Sie weitere MEMO-Informationen wie gewünscht ein.



Cursor
MEMO-Information
Reihennummer

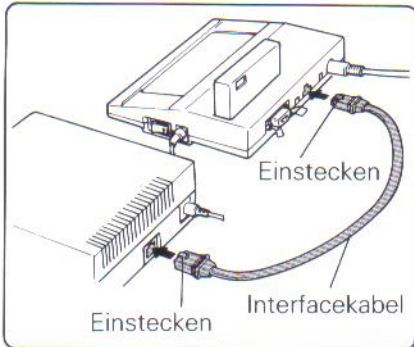
5

Drücken Sie die STEP – Taste, wenn keine weiteren MEMO – Informationen benötigt werden. Das Hauptmenü erscheint erneut.

ÜBERTRAGUNG DER MUSTER AUF DISKETTE (HAUPTMENÜ PROGRAMM 5)

- Bei Verwendung der Disketten-Station FB-100 (Sonderzubehör) können Sie Muster auf Disketten speichern oder von Disketten abrufen.

*Lesen Sie zu Beginn das Anleitungsbuch der Disketten-Station und Seite 73–77 im KH 930 Anleitungsbuch.



- Verbinden Sie die Disketten-Station mit dem Muster-Computer.
- *Stellen Sie die Disketten-Station nicht direct neben den Fernseher. Es können auf der Diskette fehlerhafte Muster entstehen.

- ① Schalten Sie den Muster-Computer und die Disketten-Station aus.
- ② Verbinden Sie beide Geräte mit dem Interfacekabel.
- ③ Schalten Sie beide Geräte ein.

* Musterprogrammierung * (KH-930)

– Hauptmenü –

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Übertragung der Muster auf Diskette
6. Drucken der Muster

* Wählen Sie Programm 1–6

1

Wählen Sie Programm 5 aus dem Hauptmenü, indem Sie die Taste 5 drücken.

5

Verbinden Sie PPD und
Disketten-Station
Schalten Sie
die Disketten-Station ein
Drücken Sie die STEP-Taste

2

Überprüfen Sie, daß beide Geräte richtig miteinander verbunden und die Disketten-Station eingeschaltet ist. Drücken Sie die STEP – Taste.

STEP

Übertragung der Muster auf Diskette –

1. Formatieren der Diskette
 2. Speichern von Mustern
 3. Abrufen von Mustern
 4. Löschen von Mustern
- * Wählen Sie Programm 1 – 4

3

Das Untermenü von Programm 5 erscheint auf dem Bildschirm.

Wählen Sie Unterprogramm 1, um eine neue Diskette zu formatieren. Formatieren ist der Vorgang, der die Aufnahme von Daten ermöglicht.

Wählen Sie Unterprogramm 2, um Muster zu speichern.

Wählen Sie Unterprogramm 3, um Muster abzurufen.

Wählen Sie Unterprogramm 4, um einzelne Diskettenspuren zu löschen.

*Jede 3,5-Zoll-Diskette hat 40 Spuren und jede Spur kann das gesamte Speichervolumen des Muster-Computers übernehmen.

Es kann jeweils nur eine Spur nach der anderen gelöscht werden.

♥ Drücken Sie die HELP – Taste, so erscheint das Hauptmenü auf dem Bildschirm.

◆◆◆ FORMATIEREN DER DISKETTE ◆◆◆

- Eine neue Diskette muß vor Aufnahme von Daten vorbereitet werden.
- ♣ Dieser Vorgang nennt sich 'Formatieren'. Sie können auch eine Diskette verwenden, die mit der 'Elektronik' formatiert wurde.

ACHTUNG: Werden schon bespielte Disketten formatiert, so sind alle gespeicherten Daten gelöscht.

Übertragung der Muster auf Diskette

1. Formatieren der Diskette
 2. Speichern von Mustern
 3. Abrufen von Mustern
 4. Löschen von Mustern
- * Wählen Sie Programm 1-4

1

Wählen Sie Programm 1 aus dem Untermenü, indem Sie die Taste 1 drücken.

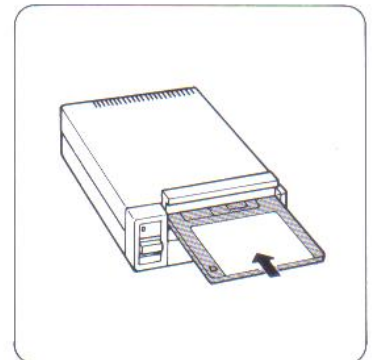


Übertragung der Muster auf Diskette

- * Formatieren der Diskette *
- Legen Sie eine Diskette ein
Drücken Sie die STEP-Taste

2

Stecken Sie eine Diskette in die Disketten-Station und drücken Sie die STEP - Taste.



Übertragung der Muster auf Diskette

- * Formatieren der Diskette *
- Diskette wird formatiert

3

Die Formatierung läuft.

*Dieser Vorgang dauert ca. 2 Minuten.

4

Nach Beendigung der Formatierung erscheint die Maske unter Punkt ①.

◆◆◆ SPEICHERN VON MUSTERN ◆◆◆

- Alle Muster aus dem Muster-Computer können auf einer Diskette gespeichert werden.
- Jede Spur kann das gesamte Speichervolumen des Muster-Computers übernehmen.

– Übertragung der Muster auf Diskette –

1. Formatieren der Diskette
2. Speichern von Mustern
3. Abrufen von Mustern
4. Löschen von Mustern

* Wählen Sie Programm 1–4

1 Wählen Sie Unterprogramm 2, indem Sie die Taste 2 drücken.

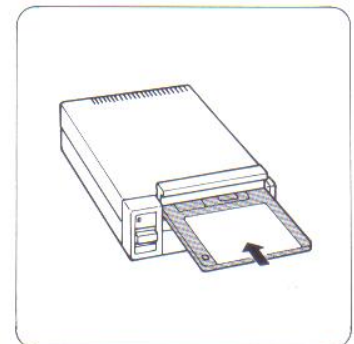


– Übertragung der Muster auf Diskette –

* Speichern von Mustern *

Legen Sie eine Diskette ein
Drücken Sie die STEP – Taste

2 Stecken Sie eine Diskette ein und drücken Sie die STEP – Taste.



– Übertragung der Muster auf Diskette –

* Speichern von Mustern *

Muster gespeichert auf Spurnr. = 1

3 Der Computer sucht eine freie Spur und zeigt diese auf dem Bildschirm an (die Musterspeicherung beginnt automatisch).

– Übertragung der Muster auf Diskette –

* Speichern von Mustern *

Muster gespeichert auf Spurnr. = 1

Drücken Sie die STEP – Taste

4 Nach Abschluß der Speicherung erscheint die nebenstehende Maske.

Notieren Sie die Spurnummer.
(Die notierte Spurnummer erleichtert das Wiederfinden und Abrufen des Musters.)

Drücken Sie die STEP – Taste, die Maske unter Punkt ① erscheint.



- Mit diesem Programm können Sie Muster von bespielten Disketten abrufen.

ACHTUNG: Wenn Sie Muster von einer Diskette abrufen, werden alle im Muster-Computer gespeicherten Muster gelöscht. Wenn Sie diese Muster erhalten möchten, sollten die Muster vorher gespeichert werden.

– Übertragung der Muster auf Diskette –

1. Formatieren der Diskette
 2. Speichern von Mustern
 3. Abrufen von Mustern
 4. Löschen von Mustern
- * Wählen Sie Programm 1–4

1

Wählen Sie Unterprogramm 3, indem Sie die Taste 3 drücken.

3

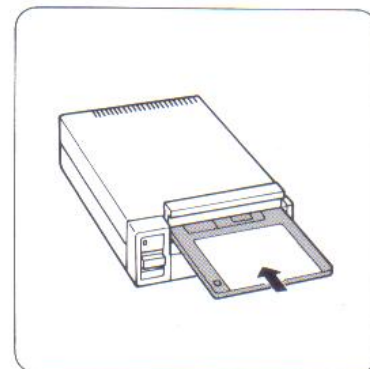
– Übertragung der Muster auf Diskette –

- * Abrufen von Mustern *
- Legen Sie eine Diskette ein
Drücken Sie die STEP – Taste

2

Schieben Sie die Diskette mit dem gewünschten Muster in die Disketten-Station und drücken Sie die STEP – Taste.

STEP



– Übertragung der Muster auf Diskette –

- * Abrufen von Mustern *
- Gewünschte Spurnr. = ■

3

Geben Sie die Spurnummer des gewünschten Musters ein und drücken Sie die STEP – Taste.
(Beispiel: Spurnummer ... 1)

1

STEP

Der Datenabruf beginnt.

4

Wenn der Abruf beendet ist, erscheint die Maske unter Punkt ①.

So können Sie sich die Muster ansehen, die Sie von der Diskette abgerufen haben...

- ① Drücken Sie die HELP – Taste, das Hauptmenü erscheint auf dem Bildschirm.
- ② Wählen Sie Programm 2 aus dem Hauptmenü und arbeiten Sie wie auf Seite 34 beschrieben.

◆◆◆ LÖSCHEN VON MUSTERN ◆◆◆

- Mit diesem Programm können Sie einzelne Spuren löschen.
- ♣ Sollen alle Muster gelöscht werden, formatieren Sie die Diskette neu.

– Übertragung der Muster auf Diskette –

1. Formatieren der Diskette
 2. Speichern von Mustern
 3. Abrufen von Mustern
 4. Löschen von Mustern
- * Wählen Sie Programm 1–4

1 Wählen Sie Unterprogramm 4, indem Sie die Taste 4 drücken.

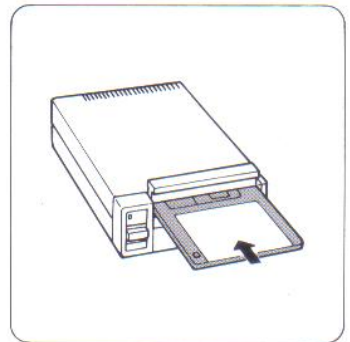
4

– Übertragung der Muster auf Diskette –

- * Löschen von Mustern *
- Legen Sie eine Diskette ein
Drücken Sie die STEP-Taste

2 Schieben Sie die Diskette mit dem zu löschenden Muster in die Disketten-Station und drücken Sie die STEP – Taste.

STEP



– Übertragung der Muster auf Diskette –

- * Löschen von Mustern *
- Gewünschte Spurnr. = ■

3 Geben Sie die zu löschende Spurnummer ein und drücken Sie die STEP – Taste.

(Beispiel: Spurnummer ... 1)

1

STEP

– Übertragung der Muster auf Diskette –

- * Löschen von Mustern *
- Gewünschte Spurnr. = 1
OK? 1: ja 2: nein

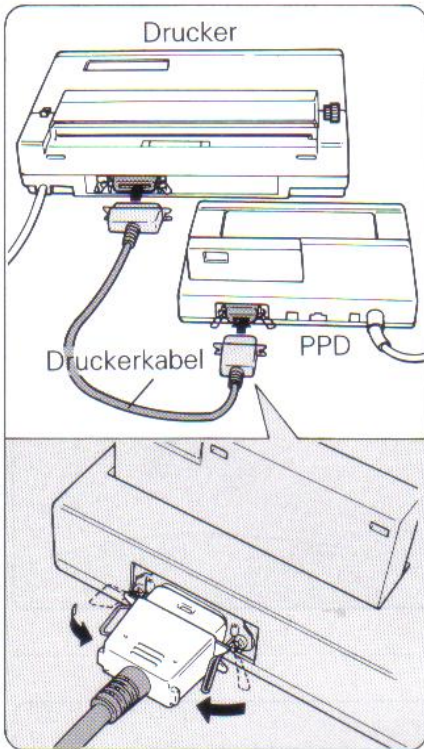
4 Überprüfen Sie die eingegebene Spurnummer.

- Ist die Spurnummer richtig gewählt, drücken Sie die Taste 1. Die Musterdaten dieser Spurnummer werden gelöscht.
- Ist die Spurnummer verkehrt gewählt, drücken Sie Taste 2, die Maske unter Punkt ③ erscheint.

5 Sind die Daten gelöscht, erscheint die Maske unter Punkt ①.

DRUCKEN DER MUSTER (HAUPTMENÜ PROGRAMM 6)

- Mit einem Drucker (Sonderzubehör) können Sie die Muster bildlich darstellen.
Verwenden Sie einen Epson-compatiblen 9-Punkt Matrix-Drucker.
*Epson ist ein registriertes Warenzeichen der Seiko-Epson-Corp.



- So schließen Sie den Drucker an.
*Lesen Sie das Anleitungsbuch des Druckers durch.
- ① Schalten Sie den Muster-Computer und den Drucker aus.
 - ② Verbinden Sie beide Geräte mit dem Druckerkabel.
 - ③ Schalten Sie beide Geräte ein.

* Musterprogrammierung*
(KH-930)
– Hauptmenü –

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Übertragung der Muster auf Diskette
6. Drucken der Muster

* Wählen Sie Programm 1–6

1

Wählen Sie Programm 6 aus dem Hauptmenü, indem Sie die Taste 6 drücken.

6

– Drucken der Muster –

Musternr. = ■

2

Geben Sie die gewünschte Musternummer ein, die Sie ausdrucken möchten und drücken Sie die STEP – Taste.

(Beispiel: Musternummer ...901)

9

0

1

STEP

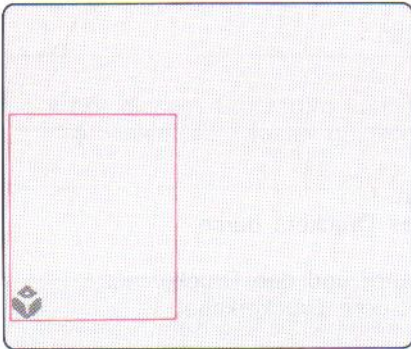
3

Das gewünschte Muster erscheint auf dem Bildschirm. Der weiß gerahmte Musterausschnitt in der Größe von 50 Maschen und 75 Reihen wird ausgedruckt.

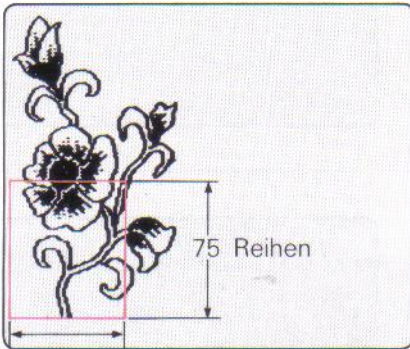
♥ Möchten Sie einen anderen Musterausschnitt, so bewegen Sie den weißen Rahmen mit den Cursortasten an die gewünschte Position. (Arbeiten Sie nach der folgenden Beschreibung.)

Drücken Sie die STEP – Taste.

STEP



♥ WENN SIE MUSTER AUSDRUCKEN MÖCHTEN, DIE GRÖßER ALS 50 MASCHEN UND 75 REIHEN SIND...



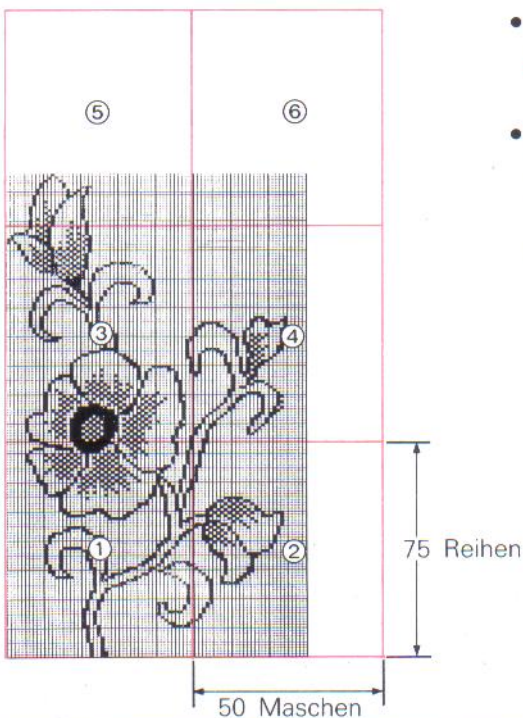
- Sie können Muster bis zu 50 Maschen und 75 Reihen auf ein Blatt Papier ausdrucken. Dieser Bereich wird durch den weißen Rahmen auf dem Bildschirm gezeigt.

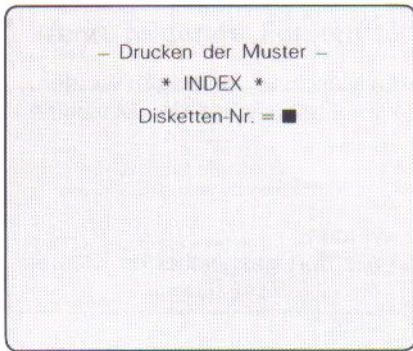
50 Maschen

- Ist das Muster größer als 50 Maschen und 75 Reihen, wird das Muster in mehrere Teile zerlegt und in der nebenstehend gezeigten Reihenfolge ausgedruckt.

- Falls Sie andere Musterausschnitte ohne Teil ① ausdrucken möchten, bringen Sie den weißen Rahmen an die gewünschte Position, mit welcher der Ausdruck beginnen soll.

*Beispiel: Sie bringen den Rahmen an den Ausschnitt ③. Das Muster wird wie folgt ausgedruckt: Teil ①, Teil ④, Teil ⑤ und Teil ⑥.



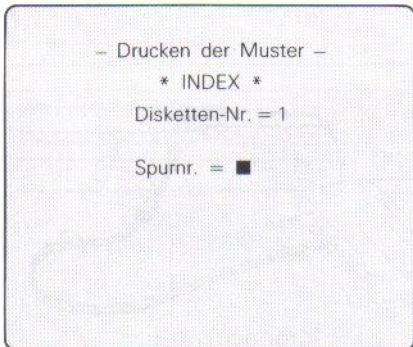


- 4** Wenn Sie auf der Diskette gespeicherte Muster ausdrucken möchten, so geben Sie die entsprechende Diskettennummer ein. Diese Nummer wird mit ausgedruckt.

(Beispiel: Diskettennummer ... 1)



- ♥ Benötigen Sie die Diskettennummer nicht, so drücken Sie nur die STEP – Taste.

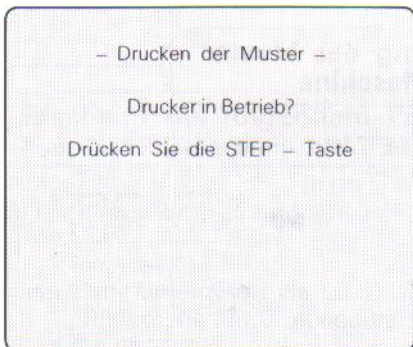


- 5** Wenn Sie die Spurnummer ausdrucken möchten, so geben Sie die entsprechende Spurnummer ein. Diese Nummer wird mit ausgedruckt.

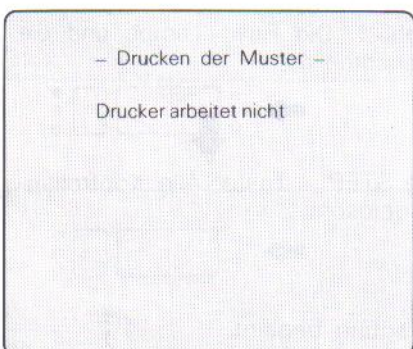
(Beispiel: Spurnummer ... 1)



- ♥ Benötigen Sie die Spurnummer nicht, so drücken Sie nur die STEP – Taste.



- 6** Ziehen Sie ein Blatt Papier in den Drucker ein und schalten Sie den Drucker an. Überprüfen Sie die Betriebs-Kontrollleuchte. Leuchtet diese, so drücken Sie die STEP – Taste.



- 7** Der Ausdruck beginnt.
♥ Ist das Muster größer als 50 Maschen und 75 Reihen, erscheint die Maske unter Punkt **6**, wenn der Musterteil 1 ausgedruckt ist. Wiederholen Sie Punkt **6**.

- 8** Erscheint das Hauptmenü auf dem Bildschirm, ist der Ausdruck beendet.

ÜBERTRAGUNG DER MUSTER IN DIE MASCHINE/ AUS DER MASCHINE

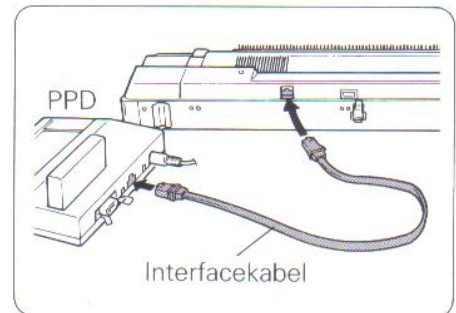
Übertragung der Muster in die Maschine

Vor Strickbeginn müssen die gewünschten Muster aus dem Muster-Computer in die Maschine übertragen werden.
ACHTUNG: Wenn Sie Muster in die Strickmaschine übertragen, werden alle im Freispeicher der Maschine befindlichen Muster gelöscht.

Übertragung der Muster aus der Maschine

Muster können auch aus der Maschine in den Muster-Computer übertragen werden.
ACHTUNG: Wenn Sie die Muster in den Muster-Computer übertragen, werden alle dort gespeicherten Muster gelöscht.

- 1 Schalten Sie Mustercomputer und Fernseher aus.
- 2 Unterbrechen Sie die Verbindung von Muster-Computer und Fernseher.
- 3 Schalten Sie die Strickmaschine aus. Verbinden Sie die Strickmaschine und den Muster-Computer mit dem Interfacekabel.
- 4 Schalten Sie beide Geräte ein. Am Programmpult der Strickmaschine muß die 'Ready' – Lampe leuchten.
- 5 Die Datenübertragung erfolgt durch den Computer der Strickmaschine.



ACHTUNG: Am PPD-Programmpult dürfen während dieses Vorganges keine Tasten gedrückt werden.

Übertragung der Muster in die Maschine

- 1 Drücken Sie die CE-Taste, um das Betriebskontrollfeld zu löschen.



- 2 Geben Sie die Zahl 551 als Abrufnummer ein. (551 ist eine feststehende Kommandozahl.)



- 3 Drücken Sie die STEP – Taste.



- 4 Geben Sie die Zahl 1 ein.



- 5 Drücken Sie die STEP – Taste. Alle Kontrollanzeigen werden gelöscht.



- 6 Nachdem der Abrufvorgang beendet ist, ertönt ein Signalton. Die Kontrollanzeigen leuchten auf.

♥ Nach dem Abruf ist Ihre Maschine strickbereit. (Muster stricken: Arbeiten Sie nach dem Anleitungsbuch der Strickmaschine.)

Übertragung der Muster aus der Maschine

- 1 Drücken Sie die CE-Taste, um das Betriebskontrollfeld zu löschen.



- 2 Geben Sie die Zahl 552 als Speichernummer ein. (552 ist eine feststehende Kommandozahl.)



- 3 Drücken Sie die STEP – Taste. Im Betriebskontrollfeld erscheint die Zahl 1. Die Ready-Lampe und die Pattern-Lampe leuchten auf.



- 4 Drücken Sie die STEP – Taste. Alle Kontrollanzeigen werden gelöscht.



Die Datenübertragung beginnt.

- 5 Nachdem alle Musterdaten gespeichert sind, ertönt ein Signalton. Die Kontrollanzeigen leuchten auf.

♥ Möchten Sie die übertragenen Muster auf dem Bildschirm sichtbar machen, wählen Sie Programm 2 aus dem Hauptmenü (siehe Seite 34).

♥ Arbeitet der Computer der Strickmaschine während der Übertragung der Musterdaten fehlerhaft, so schalten Sie Muster-Computer und Strickmaschine aus. Beginnen Sie erneut.

Wenn folgende Fehlermeldung auf dem Bildschirm erscheint...

ACHTUNG!
Wahlschalterstellung
wurde gewechselt.
Alle Muster werden
gelöscht und das
Modell gewechselt.
OK? STEP:ja HELP:nein

Grund

Der KH-Wahlschalter wurde verstellt.

Fehlerbehebung

- Steht der KH-Wahlschalter nicht in der richtigen Position, so berichtigen Sie dieses und drücken Sie die die HELP – Taste.
- Steht der KH-Wahlschalter in der richtigen Position, drücken Sie die STEP – Taste.
ACHTUNG: Alle Muster im Computer werden gelöscht!!

*** Fehlermeldung ***
Falscher Disketten-Typ
Drücken Sie die STEP – Taste

Grund

Der Muster-Computer kann mit der von Ihnen gewählten Diskette nicht arbeiten.
ACHTUNG: Verwenden Sie nur 3,5-Zoll-Disketten (einfache Dichte, einseitig bespielbar) Disketten, die mit einem anderen Strickmaschinentyp programmiert wurden, werden von dem Muster-Computer nicht angenommen.

Fehlerbehebung

Nehmen Sie eine entsprechende Diskette und drücken Sie die STEP – Taste.

Erscheint bei folgendem Programm keine neue Maske...

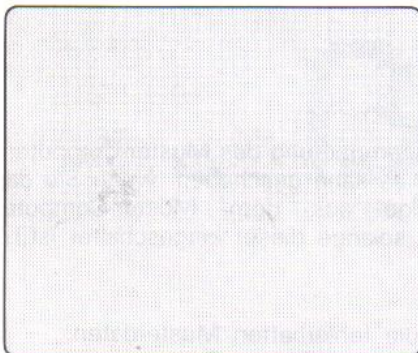
– Übertragung der Muster auf Diskette –
1. Formatieren der Diskette
2. Speichern von Mustern
3. Abrufen von Mustern
4. Löschen von Mustern
* Wählen Sie Programm 1–4

Grund

Die Disketten-Station ist nicht mit dem Muster-Computer verbunden oder nicht eingeschaltet.

Fehlerbehebung

- ① Schalten Sie beide Geräte aus.
- ② Überprüfen Sie die Verbindung beider Geräte.
- ③ Schalten Sie beide Geräte wieder ein.
- ④ Beginnen Sie erneut.



Wenn der Drucker nicht arbeitet und folgende Fehlermeldung erscheint...

– Drucken der Muster –

Drucker arbeitet nicht

Grund

Der Drucker ist nicht druckbereit.

Fehlerbehebung

Schalten Sie den Drucker auf 'on line'.

– Drucken der Muster –

Drucker in Betrieb?

Drücken Sie die STEP – Taste

Grund

Der Hauptschalter des Druckers steht auf 'aus'. Der Drucker ist nicht mit dem Muster-Computer verbunden.

Fehlerbehebung

- ① Schalten Sie beide Geräte aus.
- ② Überprüfen Sie die Verbindung beider Geräte.
- ③ Schalten Sie beide Geräte ein.

* Musterprogrammierung *
(KH-930)

– Hauptmenü –

1. Mustersaufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Übertragung der Muster auf Diskette
6. Drucken der Muster

* Wählen Sie Programm 1–6

Wird das Muster fehlerhaft ausgedruckt...

Grund

Der Betriebs-Wahlschalter des Druckers ist nicht richtig eingestellt.

Fehlerbehebung

Stellen Sie den Betriebs-Wahlschalter laut dem Anleitungsbuch des Druckers ein.

Sind die Anzeigen auf dem Bildschirm gestört oder fehlerhaft und die Tasten arbeiten fehlerhaft...

Grund

Die Grundprogrammierung des Muster-Computers ist gestört. (Dies kann geschehen, wenn Sie das Muster-Cartridge aus dem Muster-Computer herausziehen, solange dieser eingeschaltet ist.)

Fehlerbehebung

Löschen Sie die fehlerhaften Musterdaten.

- ① Schalten Sie den Muster-Computer aus und erneut ein.
- ② Wählen Sie Programm 3 aus dem Hauptmenü. Geben Sie die Zahl '888' ein und drücken Sie die STEP – Taste.
- ③ Beginnen Sie von vorne.

※Ca. nach 5 Jahren können die Batterien verbraucht sein. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

DIAGRAMME DER BUCHSTABEN UND ZEICHEN

