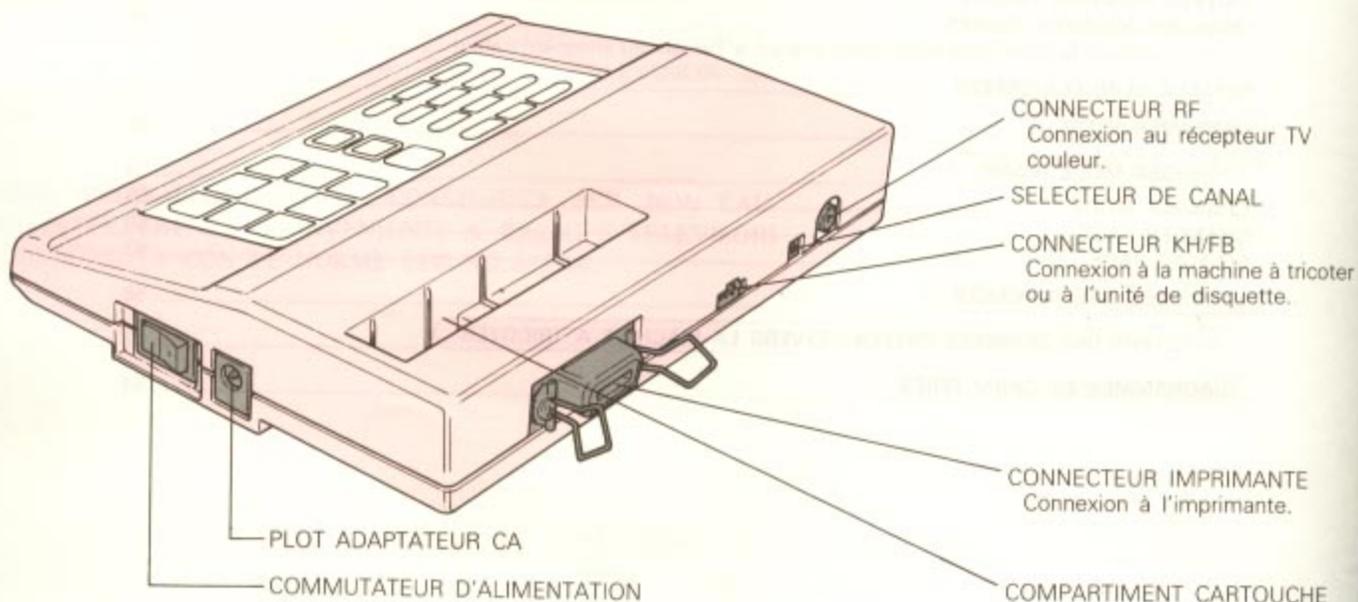
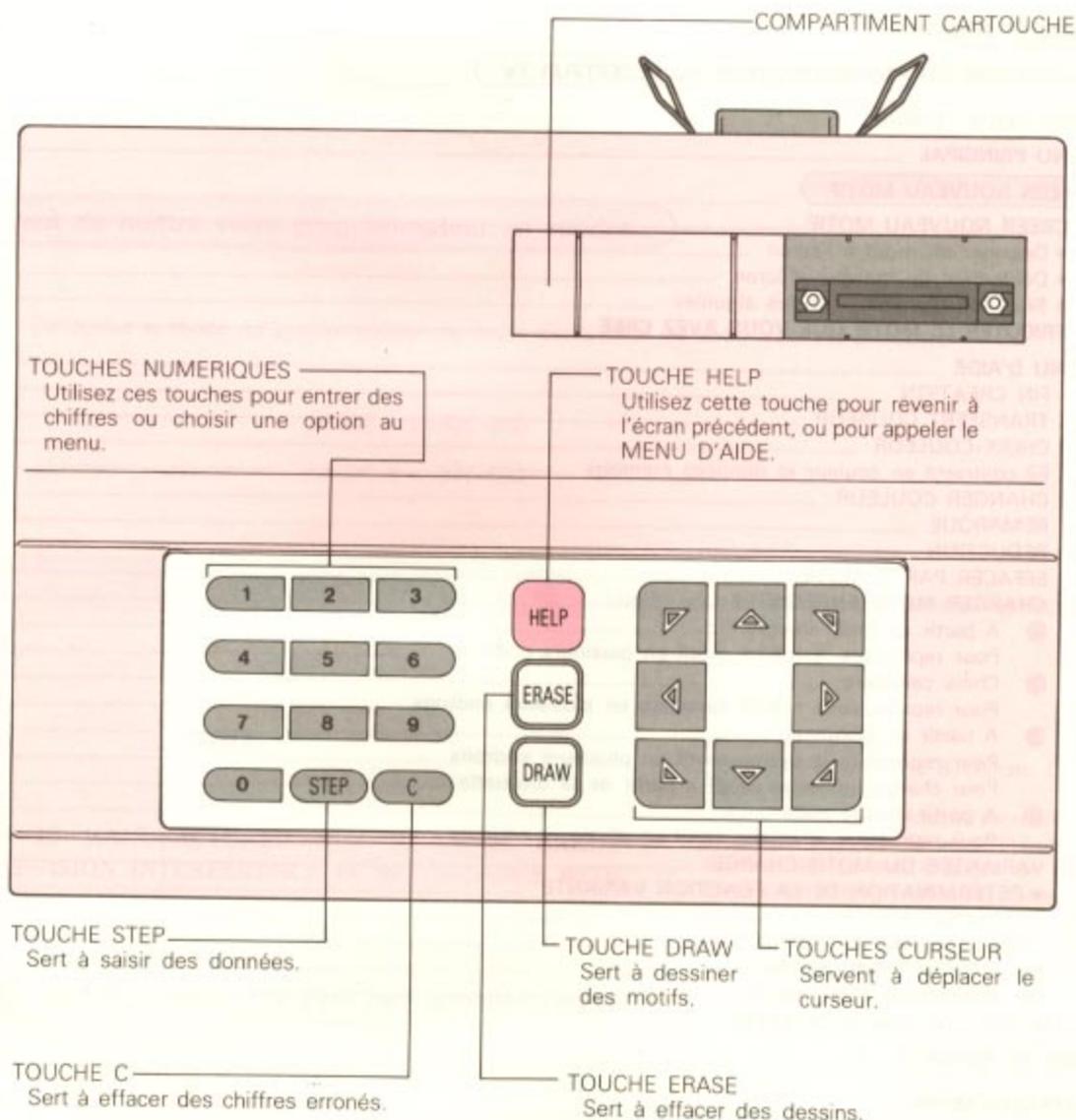


# NOM ET FONCTION

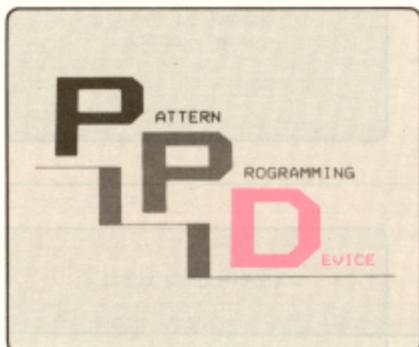
## • LE PROGRAMMATEUR



5

Choisissez sur le récepteur TV le même canal que celui sélectionné à l'aide du sélecteur de canal du programmeur.

Un message s'affiche à l'écran.

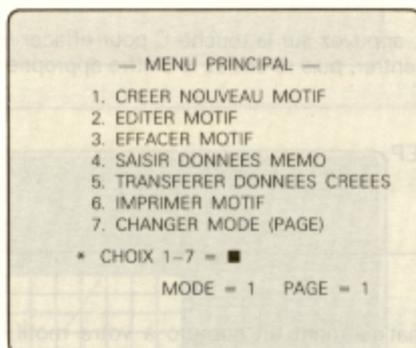


♥ Si ce message ne s'affiche pas:

- Vérifiez si le programmeur et le récepteur TV sont correctement connectés et si le programmeur est sous tension.
- Si votre récepteur TV est pourvu d'une molette de réglage fin, réglez manuellement l'image selon le mode d'emploi du récepteur TV.

6

Appuyez sur la touche STEP.  
Le MENU PRINCIPAL s'affiche à l'écran.



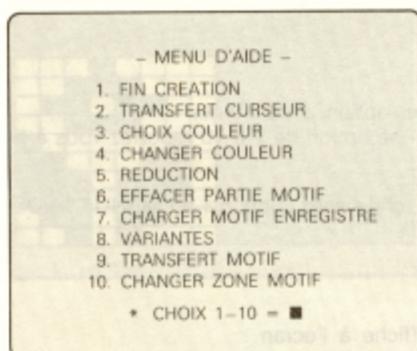
### MENU PRINCIPAL

- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 1. CREER NOUVEAU MOTIF .....       | Cette option permet de créer des motifs inédits (page 7).   |
| 2. EDITER MOTIF .....              | Cette option permet de modifier des motifs créés (page 42).   |
| 3. EFFACER MOTIF .....             | Cette option permet d'effacer un motif inutile, ou tous les motifs que vous avez créés (page 43).   |
| 4. SAISIR DONNEES MEMO .....       | Cette option sert à entrer en mémoire des données sur le motif à tricoter, ou à modifier des données déjà enregistrées (page 44).   |
| 5. TRANSFERER DONNEES CREEES ..... | Cette option sert à sauvegarder sur disquette des motifs existants, ou à charger, à partir de l'unité de disquette, des motifs dans la mémoire du programmeur (page 45).  |
| 6. IMPRIMER MOTIF .....            | Cette option permet d'imprimer les motifs que vous avez créés sur une imprimante (page 51).   |
| 7. CHANGER MODE (PAGE) .....       | Choisissez le MODE selon le type de machine à tricoter (page 54).<br>Si vous choisissez le MODE 2, la mémoire se subdivise en plusieurs pages. Vous devrez donc aussi choisir la page sur laquelle vous allez créer un motif (page 56). |

### Avant de mettre votre programmeur en service

Définissez le MODE du programmeur de motif en fonction de votre machine à tricoter (voir "CHANGER MODE" page 55). Une fois le MODE défini, vous ne devrez plus le modifier, à moins que vous ne changiez de machine à tricoter.

## MENU D'AIDE



- Le MENU D'AIDE a des sous-options que vous pouvez utiliser lorsque vous avez sélectionné l'option 1 (CREER NOUVEAU MOTIF) ou l'option 2 (EDITER MOTIF) au MENU PRINCIPAL.
- Enfoncez la touche HELP pendant que le masque de création de motif est affiché: le MENU D'AIDE apparaîtra.

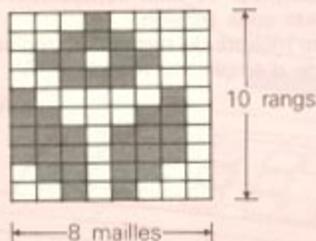
1. FIN CREATION ..... Utilisez cette option pour terminer la création d'un motif. Le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran (page 12).
2. TRANSFERT CURSEUR ..... Utilisez cette option pour amener directement le curseur sur le numéro de maille et de rang spécifiés (page 12).
3. CHOIX COULEUR ..... Utilisez cette option pour définir la couleur du motif. Les différents coloris sont indiqués sur le motif (page 13).
4. CHANGER COULEUR ..... Utilisez cette option pour changer la couleur du motif (page 17).
5. REDUCTION ..... Utilisez cette option pour vérifier un motif de plus de 48 mailles et/ou 50 rangs en le réduisant (page 19).
6. EFFACER PARTIE MOTIF ..... Utilisez cette option pour effacer une partie du motif (page 20).
7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE ..... Utilisez cette option pour créer un nouveau motif en combinant et modifiant un motif déjà enregistré dans le programmeur ou sur disquette.
  - 1) A PARTIR DE MOTIF INTEGRE ..... Cette option permet d'utiliser des motifs publiés dans le répertoire des motifs livrés avec la machine à tricoter électronique, ou des motifs que vous avez créés et enregistrés dans le programmeur (page 21).
  - 2) CHOIX CARACTERE ..... Cette option permet de créer des motifs en combinant des caractères intégrés au programmeur (page 24).
  - 3) A PARTIR DE DISQUETTE ..... Cette option permet d'utiliser des motifs enregistrés sur disquette (page 27).
  - 4) A PARTIR D'AUTRE PAGE ..... Cette option permet d'utiliser des motifs enregistrés sur une autre page de la même mémoire (page 30).
8. VARIANTES ..... Utilisez cette option pour modifier les motifs que vous aurez sélectionnés à l'aide de l'option 7 (page 33).  
 Les variantes possibles sont:
  - ENVERS
  - RENVERSE
  - DOUBLE LARGEUR
  - DOUBLE HAUTEUR
  - SUBSTITUTION
  - ETIREMENT (HORIZONTAL)
  - ETIREMENT (VERTICAL)
  - NEGATIF
9. TRANSFERT MOTIF ..... Utilisez cette option pour importer des motifs dans la zone de motif.
10. CHANGER ZONE MOTIF ..... Utilisez cette option pour agrandir ou réduire la zone de motif dans laquelle vous travaillez.

# CREER NOUVEAU MOTIF (OPTION 1 AU MENU PRINCIPAL)

♥ Exercice de manipulation élémentaire du programmeur.

## 1. CREER NOUVEAU MOTIF

ex.



- Créez le motif gauche.

- MENU PRINCIPAL -

1. CREER NOUVEAU MOTIF
2. EDITER MOTIF
3. EFFACER MOTIF
4. SAISIR DONNEES MEMO
5. TRANSFERER DONNEES CREEES
6. IMPRIMER MOTIF
7. CHANGER MODE (PAGE)

• CHOIX 1-7 = ■

1

Choisissez l'option 1 au MENU PRINCIPAL.

1

♥ TOUCHE C

Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche C pour effacer le chiffre que vous venez d'entrer, puis ré-entrez le chiffre approprié.

Appuyez sur la touche STEP.

STEP

- CHOIX MAILLE-RANG -

MOTIF N° 901  
NOMBRE DE MAILLES  
MAILLES = ■

2

L'ordinateur assigne automatiquement un numéro à votre motif.

Utilisez ce numéro comme référence sur votre feuille de dessin, pour éviter toute confusion.

♣ L'ordinateur assigne le nombre 901 au premier motif, 902 au deuxième motif, et ainsi de suite.

♥ TOUCHE HELP

Appuyez sur la touche HELP pour revenir à l'écran précédent.

- CHOIX MAILLE-RANG -

MOTIF N° 901  
NOMBRE DE MAILLES  
MAILLES = ■

3

Entrez le nombre de mailles (maximum autorisé: 200).

(Ex ... 8 mailles)

8

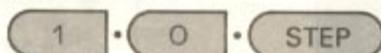
Appuyez sur la touche STEP.

STEP

#### 4 Entrez le nombre de rangs.

L'écran affiche le nombre maximal de rangs autorisés pour votre motif. (Dans cet exemple, ce maximum est fixé à 998 rangs.)

(Ex ... 10 rangs)



#### 5 Vérifiez le nombre de mailles et de rangs.

- Si le nombre de mailles et de rangs est correct, choisissez l'option 1. Le masque d'écran suivant s'affiche.
- Si vous voulez changer le nombre de mailles ou de rangs, choisissez l'option 2. Le masque d'écran de la phase ③ ré-apparaît.

#### 6 Le masque de création de motif s'affiche.

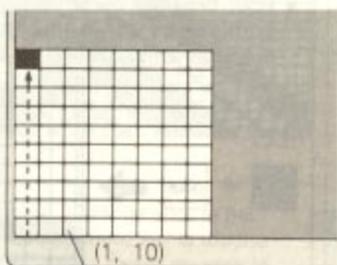
- **MASQUE DE CREATION DE MOTIF**  
Il y a 48 mailles et 50 rangs à l'écran.
- **ZONE DU MOTIF**  
Cette zone représente le nombre de mailles et de rangs demandés. Votre dessin prendra place dans la "zone du motif".
- **CURSEUR**  
Le curseur indique l'endroit où vous vous trouvez. Pour remplir la case sur laquelle se trouve le curseur, appuyez sur la touche DRAW.
- **POINTEUR DU CURSEUR**  
Le pointeur indique l'emplacement du curseur par numéro de maille et de rang.

#### \* DEPLACEMENT DU CURSEUR

Les 8 touches curseur vous permettent de déplacer le curseur dès que le masque de création de motif s'affiche. Le curseur ne peut toutefois se déplacer que dans la zone du motif.

##### ① Utilisez la touche

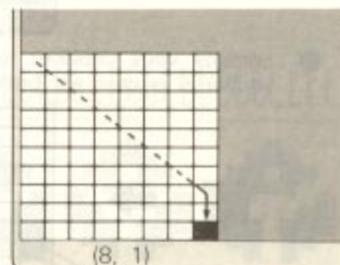
Le curseur monte d'une maille lorsque vous appuyez sur la touche . Si vous continuez d'appuyer sur cette touche, le curseur continue de monter jusqu'à ce qu'il arrive au bord du motif. A ce moment, il s'arrête.

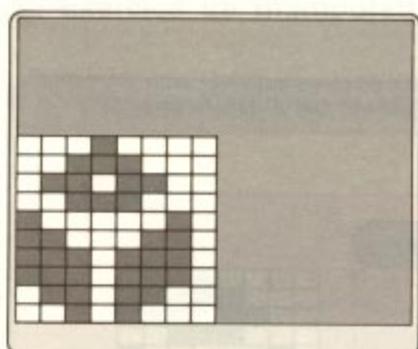


Zone du motif

##### ② Utilisez la touche

Le curseur se déplace en diagonale, vers le bas et la droite. Lorsqu'il arrive à un bord, il continue à descendre verticalement.





7

Dessinez un motif comme illustré ci-contre.  
(Voir "Dessiner un motif à l'écran".)

♥ Si vous souhaitez suspendre la création d'un motif:

- ① Appuyez sur la touche HELP.
- ② Choisissez l'option 1 (FIN CREATION) au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.  
Le MENU PRINCIPAL se réaffiche à l'écran.
- ③ Mettez le programmeur et le récepteur TV hors tension.

• Si vous souhaitez reprendre la création d'un motif:

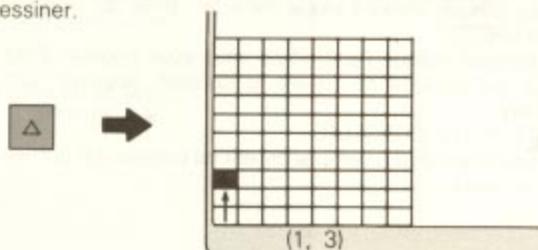
- ① Mettez le programmeur et le récepteur TV sous tension.
- ② Appuyez sur la touche STEP.
- ③ Choisissez l'option 2 (EDITER MOTIF) au MENU PRINCIPAL et continuez à dessiner (page 42).

### Dessiner un motif à l'écran

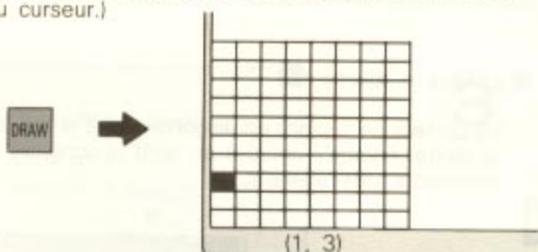
Lorsque vous dessinez un motif, utilisez les touches DRAW et ERASE.  
Déplacez le curseur là où vous voulez dessiner ou effacer, puis appuyez sur la touche DRAW ou ERASE.

#### Dessiner

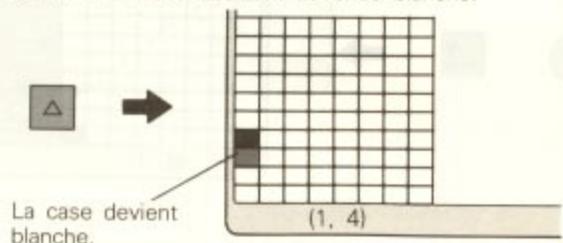
- ① Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez dessiner.



- ② Enfoncez la touche DRAW.  
(La case vierge devient blanche après le mouvement du curseur.)

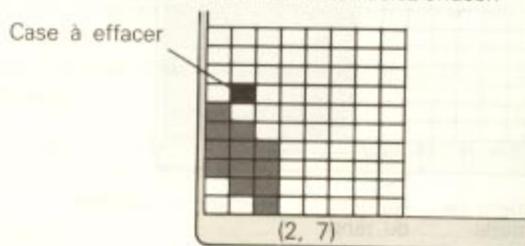


- ③ Lorsque vous déplacez le curseur, vous pouvez vérifier si la case est bien devenue blanche.

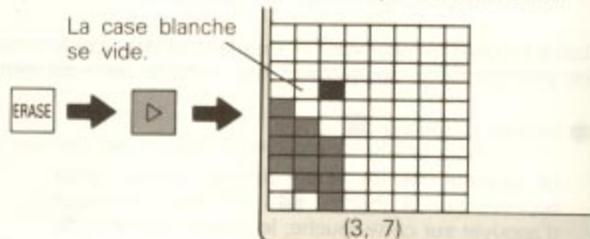


#### Effacer

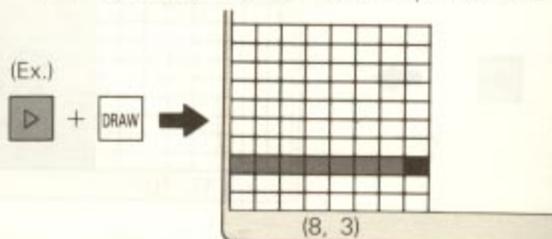
- ① Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez effacer.



- ② Enfoncez la touche ERASE et déplacez le curseur.



- Pour dessiner ou effacer toute une ligne, appuyez en permanence sur la touche curseur et simultanément sur la touche DRAW ou ERASE respectivement.

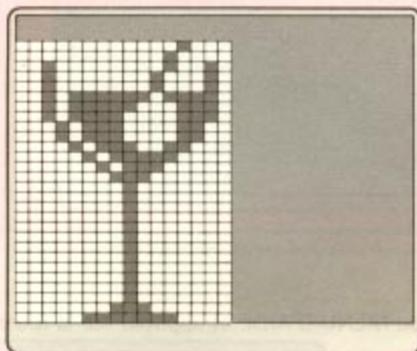


## ◆◆◆ 7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE (OPTION 7 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

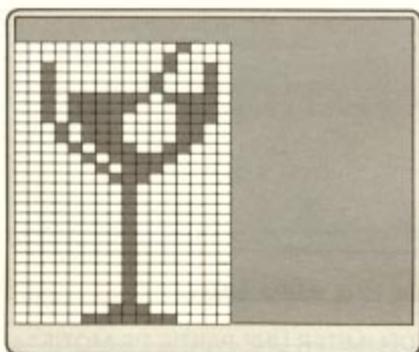
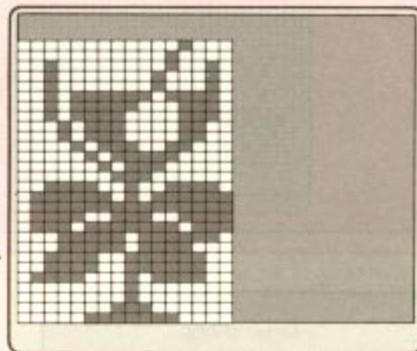
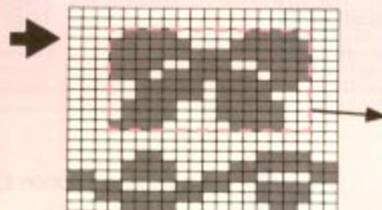
### 1 A PARTIR DE MOTIF INTEGRE

- Vous pouvez charger un motif repris dans le guide des motifs joints à votre machine à tricoter électronique ou les motifs que vous avez enregistrés dans le programmeur, et les modifier ou les combiner pour créer un nouveau motif. (Vous pouvez également charger le motif que vous êtes occupé à créer.)
- Si vous superposez deux motifs, vous créez un motif superposé.
- Si le motif que vous voulez charger contient des données mémo, ces données ne seront pas chargées.

(Ex.)



Exemple de superposition d'un motif du guide (N° 55) sur votre motif...



1

Commencez par créer le motif d'un verre, comme illustré ci-contre. (Reportez-vous à la procédure décrite aux pages 7 à 9. Points ① à ⑦. Définissez la zone de motif comme indiqué ci-dessous.)

Zone de motif

Nombre de mailles : 16  
Nombre de rangs : 28

Après avoir dessiné le verre, appuyez sur la touche HELP.

— MENU D'AIDE —

1. FIN CREATION
2. TRANSFERT CURSEUR
3. CHOIX COULEUR
4. CHANGER COULEUR
5. REDUCTION
6. EFFACER PARTIE MOTIF
7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE
8. VARIANTES
9. TRANSFERT MOTIF
10. CHANGER ZONE MOTIF

• CHOIX 1-10 = ■

2

Choisissez l'option 7 au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.

7

STEP

— CHARGER MOTIF ENREGISTRE —

1. A PARTIR DE MOTIF INTEGRE
2. CHOIX CARACTERE
3. A PARTIR DE DISQUETTE
4. A PARTIR D'AUTRE PAGE

• CHOIX 1-3 (4) = ■

3

Choisissez l'option 1 au menu CHARGER MOTIF ENREGISTRE et appuyez sur la touche STEP.

1

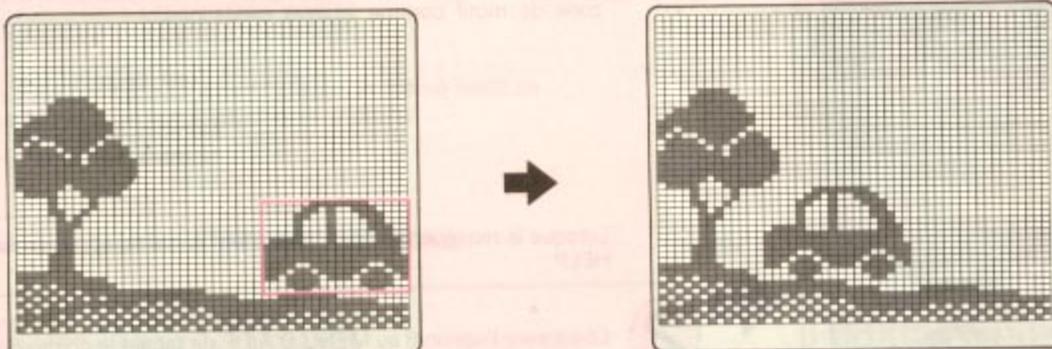
STEP

Cette option n'apparaît pas au menu lorsque le programmeur est en MODE 1.

## ◆◆◆ 9. TRANSFERT MOTIF (OPTION 9 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

- Vous pouvez déplacer une partie du motif en la délimitant dans la zone du motif.
- Si le motif transféré est en couleur, les couleurs changent selon celles de l'endroit où vous voulez placer le motif.

(Ex.)



- MENU D'AIDE -

1. FIN CREATION
2. TRANSFERT CURSEUR
3. CHOIX COULEUR
4. CHANGER COULEUR
5. REDUCTION
6. EFFACER PARTIE MOTIF
7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE
8. VARIANTES
9. TRANSFERT MOTIF
10. CHANGER ZONE MOTIF

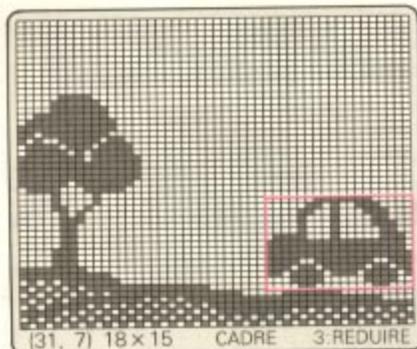
• CHOIX 1-10 = ■

1

Choisissez l'option 9 au MENU D'AIDE en tapant le chiffre 9, et appuyez sur la touche STEP.

9

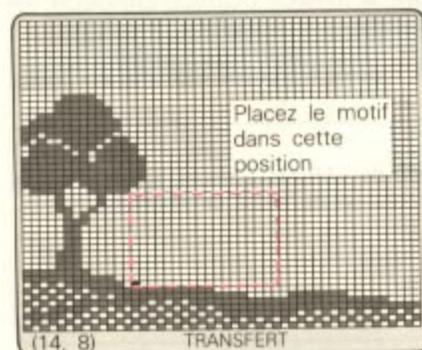
STEP



2

Délimitez la partie du motif à déplacer.

- Reportez-vous au chapitre "DELIMITER UNE PARTIE DE MOTIF" page 41.



3

La partie délimité disparaît.

Amenez le curseur dans le coin inférieur gauche, à l'endroit où vous voulez placer le motif.

Appuyez sur la touche STEP.

STEP