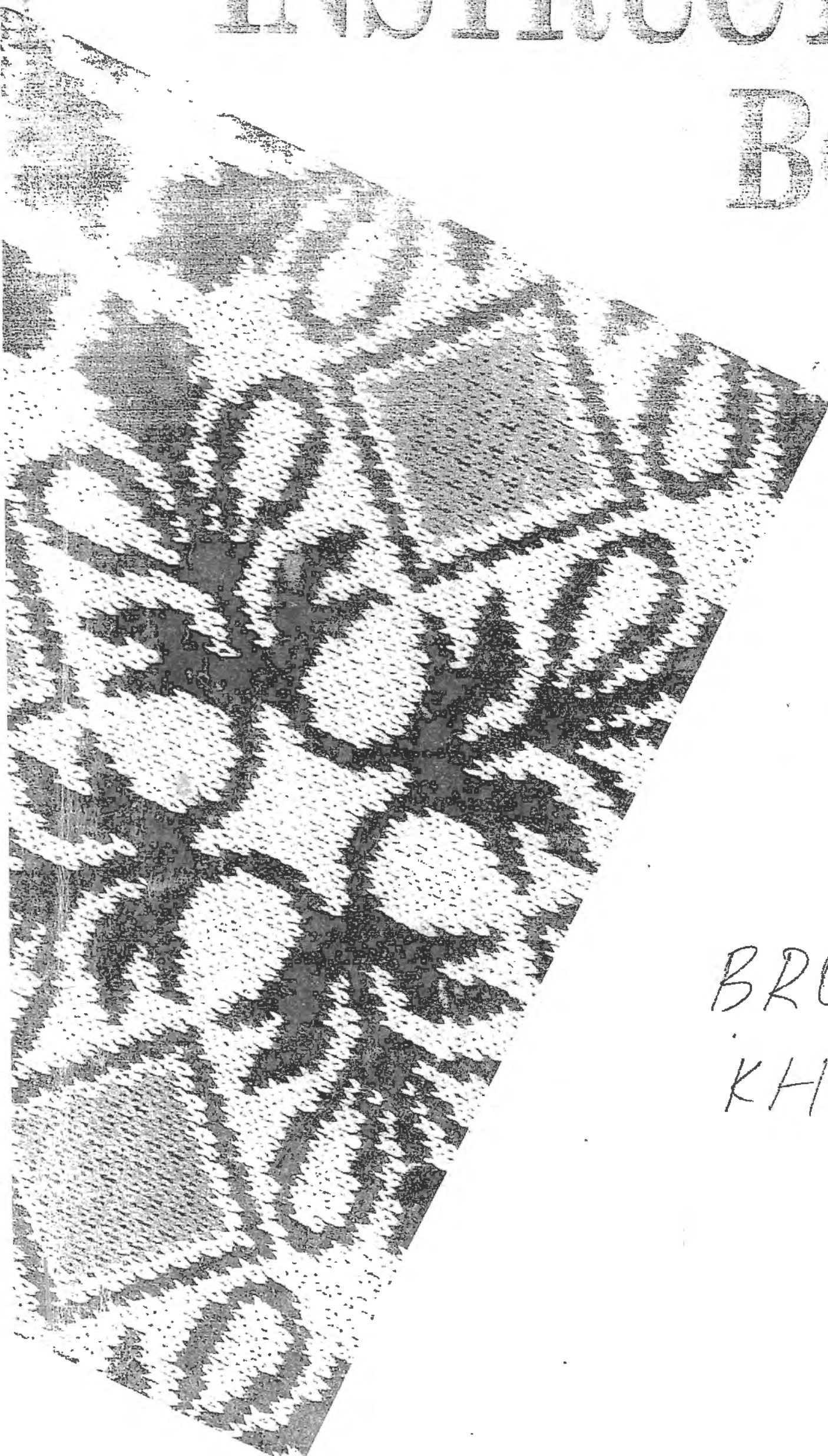


INSTRUCTION BOOK



BROTHER
KH-970

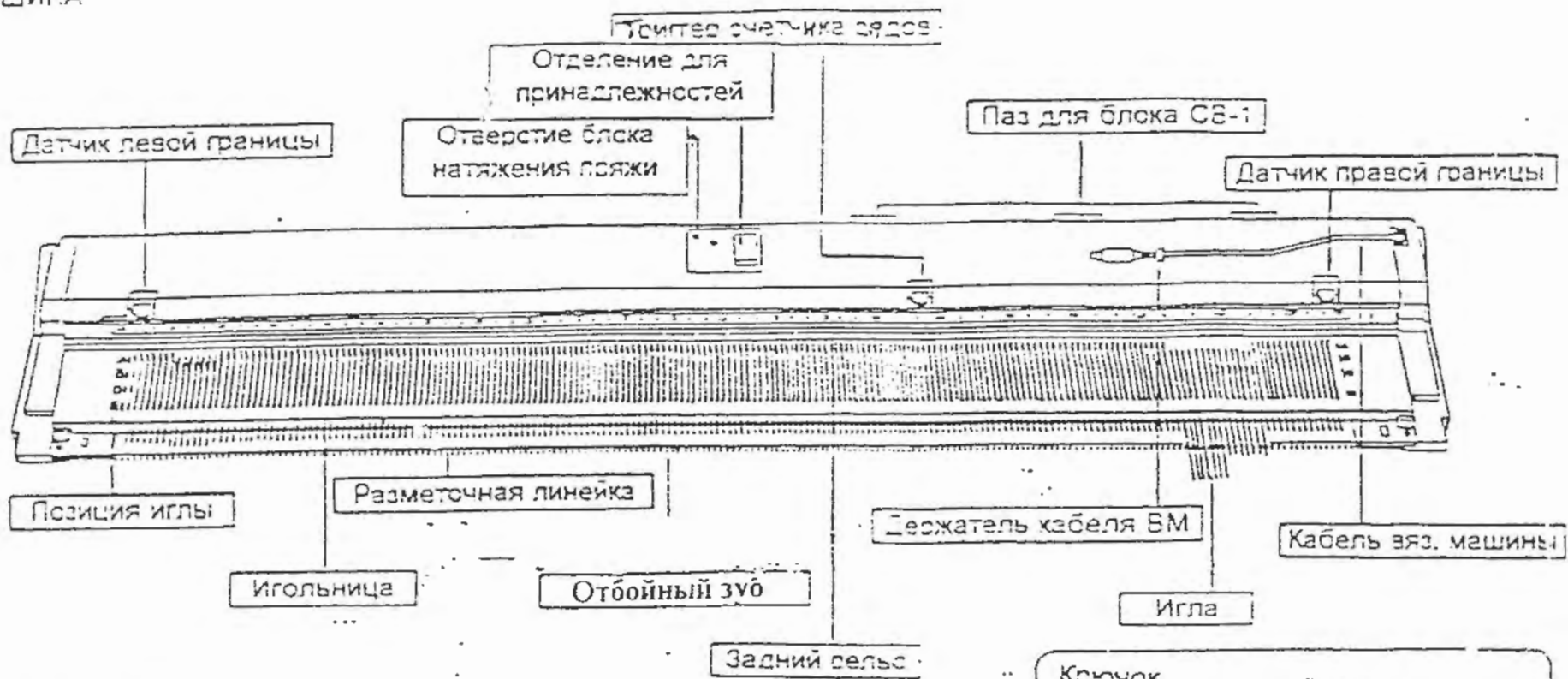
СОДЕРЖАНИЕ

<u>Как использовать Вашу вязальную машину</u>	
Наименование частей.....	1
Установка вязальной машины.....	3
Упаковка вязальной машины в футляр.....	4
Подготовка к вязанию.....	5
(последовательность заправки машины)	
<u>Основная операция (Чулочная вязка).....</u>	<u>8</u>
(Заправка нити.Набор петель.Вязка.Как снять изделие с машины.)	
<u>Как программировать</u>	
Что такое программа ?.....	11
Как использовать блок управления СВ- 1.....	12
Экранное послание на дисплее.....	13
Как работать со счетчиком рядов.....	16
Как пользоваться клавишей помощи.....	16
Описание программы.....	17
Как программировать :	
Программа установки счетчика рядов.....	19
Программа установки номера ряда	
Выкройки.....	19
Программа установки номера ряда рисунка..	19
Программа вязки.....	20
Программа позиционирования.....	21
Ввод позиции рисунка.....	21
Стирание позиции рисунка.....	25
Ввод позиции выкройки.....	25
Стирание позиции выкройки.....	26
Программа вариации рисунка.....	27
Разработка программы.....	33
Создание рисунка.....	33
Изменение рисунка.....	36
Стирание рисунка.....	36
Создание выкройки.....	37
Изменение выкройки.....	42
Стирание выкройки.....	44
Программа информация для запоминания.....	44
Ввод информации в память.....	44
Стирание информации из памяти.....	45
Программа ввода памяти рядов.....	46
Программа вызова из памяти.....	46
Программа выбора языка.....	47
Процедура программирования.....	47
<u>Вязка рисунка</u>	
Орнаментная вязка- вязка полного рисунка....	55
Орнаментная вязка- вязка сюжета.....	56
Имитация ажюра- полный рисунок.....	57
Имитация ажюра- вязка сюжета.....	58
Таковая вязка(пресс).....	59
Таковая вязка(открытый пресс).....	60
Многоцветная таковая вязка.....	61
Скип(рельефное переплетение).....	62
Многоцветный скип.....	63
Вивинговая вязка.....	63
Платинг.....	65
Смена основной и платинговой нити.....	66
Платинговый пресс.....	67
Ажурная или частичная ажурная вязка.....	67
Ажурная или частичная ажурная вязка	
Сюжетный рисунок.....	69
Чередование ажуров.....	70
Многоцветный двухфонт. жаккард.....	70
<u>Квадрат плотности.....</u>	<u>71</u>
<u>Как сформировать горловину</u>	
Использование прог.ввод позиции выкр.	
У- образная горловина.....	76
Программа запоминания ряда.....	78
Круглый вырез.....	78
У- образная горловина.....	81
<u>Опционные принадлежности</u>	
Картридж.....	83
Программа обмена данными.....	83
Запись на картридж.....	83
Загрузка картриджа.....	84
Стирание картриджа.....	84
Программатор (PPD- 35).....	85
Каретка - интарсия.....	85
Робот - каретка (КА - 95).....	86
Однофонтурный четырехцвет. (КНС).....	88
Двухфонтурный четырехцветник(КРС)...	91
Дисковод FB - 100	
Программа обмена данными.....	92
Форматирование дискеты.....	92
Запись на дискету.....	93
Запись с дискеты.....	93
Стирание информации с дискеты.....	94
<u>Полезные советы :</u>	
Если Вы ошиблись при вязании.....	95
Ошибки при вязании чулочной и платинговой вязки	
Ввод позиции выкройки не используется..	98
Ошибки при вязании чулочной и платинговой вязки	
Ввод позиции выкройки используется.....	98
<u>Как исправить ошибку:</u>	
При вязке рисунка.....	99
При вязке ажюра.....	102
Если не помните сколько рядов распустили.....	104
Если иглы выбраны неправильно.....	104
Если иглы не выдвигаются (из поз. В)....	104
Если откл. электропитание :	
при вязании.....	105
при вводе информации.....	105
при вводе выкройки.....	105
Если информация плохо видна на экране..	105
Если повреждена игла.....	106
Чистка и уход.....	107
Что делать если появилось сообщение об ошибке.....	108

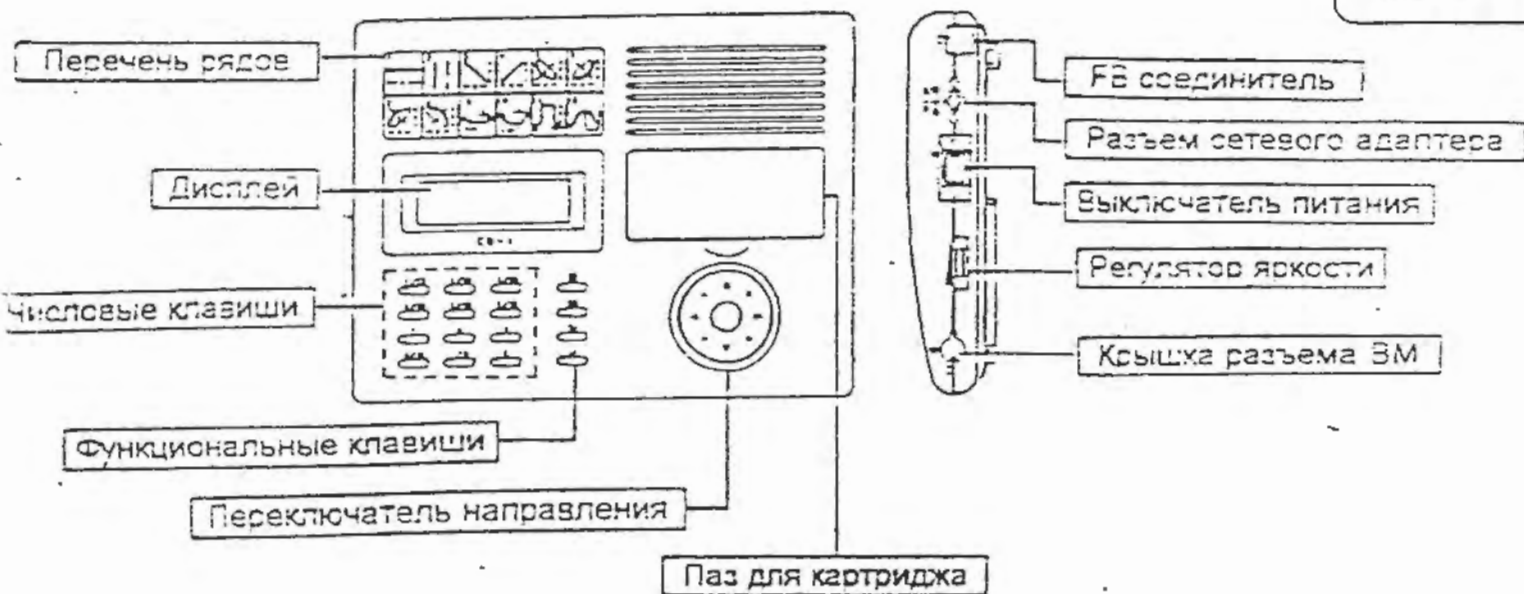
КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВАШУ ВЯЗАЛЬНУЮ МАШИНУ

НАИМЕНОВАНИЕ ЧАСТЕЙ

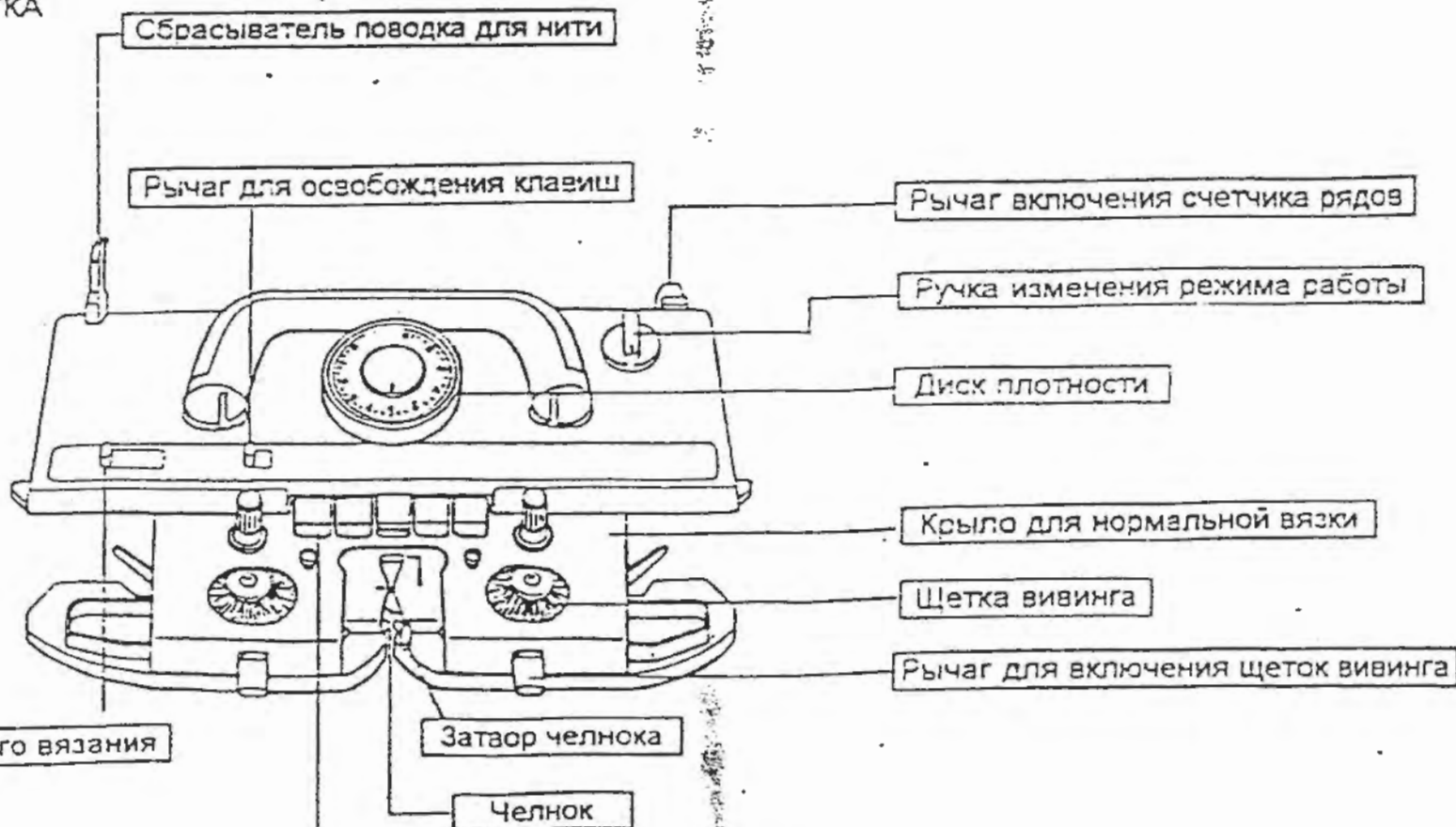
• МАШИНА



• БЛОК УПРАВЛЕНИЯ



• ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА



Челнок А - Основная нить
 Челнок В - Контрасная нить при

• ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

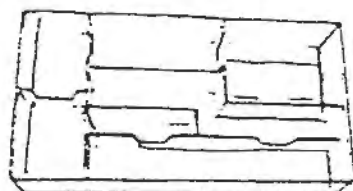
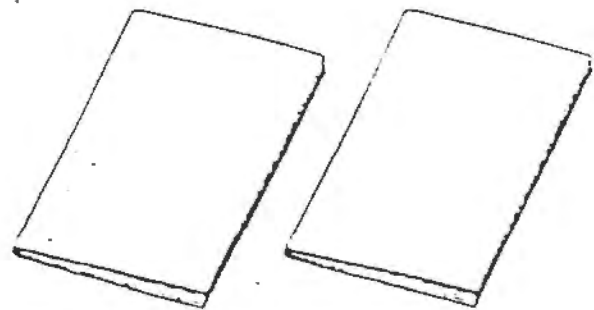
Книга рисунков
(Мир петли III)

Книга по констру-
ированию одежды

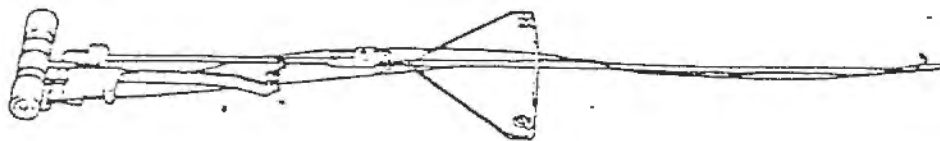
Крышка ящика для
принадлежностей

Ящик для принадлежностей

Установочная пластина
блока управления

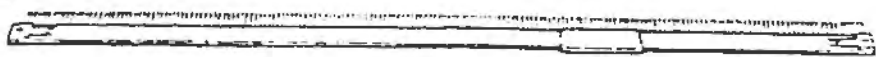


Нитенатяжитель

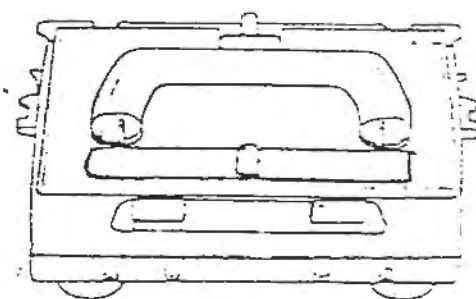


Каретка для
ажурной вязки

Пленочная линейка



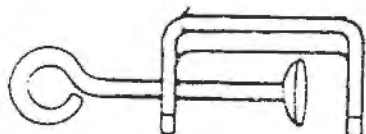
Синтетические крылья



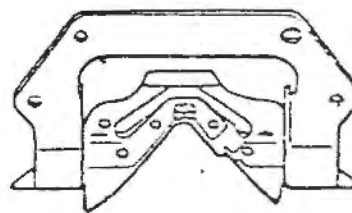
Защелкивающая игла



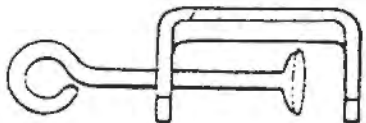
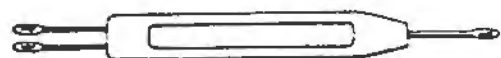
Струбцина



Челнок для
платинговой вязки



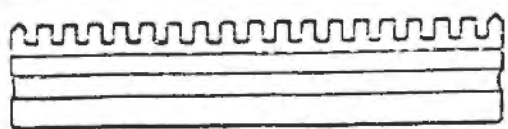
Держер



Парафин для пряжи



Линейка для выдвигания игл



Смазка



Щетка



Кордовая нить

Кордированная

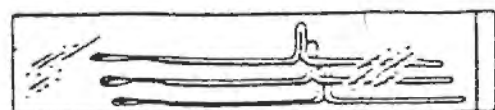


Штопальная игла

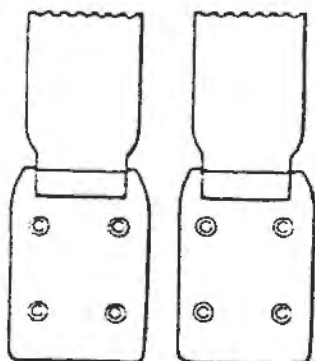
(Находится в коробке с запасными иглами)



Запасная игла

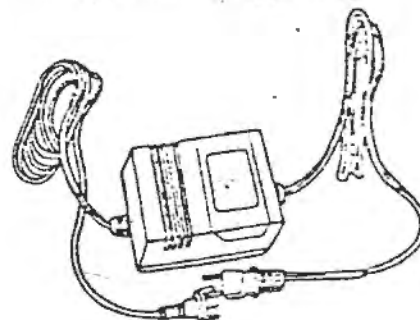


Прицепной грузик



Сетевой адаптер

Используйте только специальный адаптер



Рычаг сенсора G-каретки



Замок каретки



Опрокидыватель I-каретки

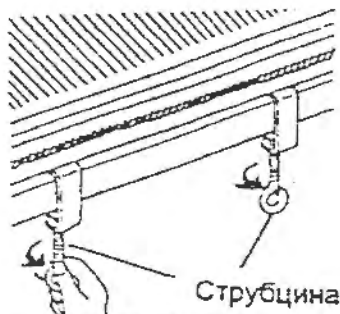


НАЛАЖИВАНИЕ ВЯЗАЛЬНОЙ МАШИНЫ

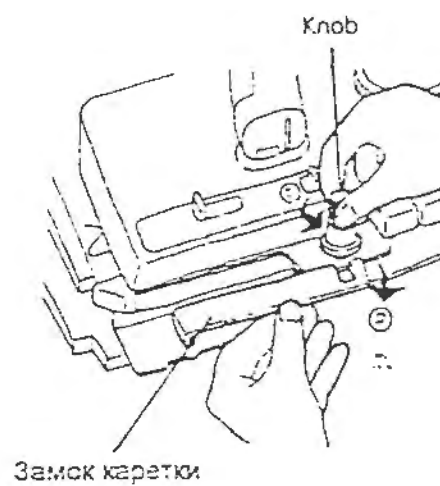
1 Поставьте машину на устойчивый стол так, чтобы ручка футляра была обращена в противоположную от вас сторону, и откройте защелки. Поднимите крышку футляра и, чтобы снять ее, потяните крышку к себе.



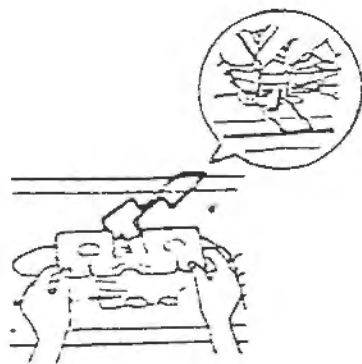
2 Выньте из ящика для принадлежностей две струбины. Закрепите машину на столе с помощью струбин.



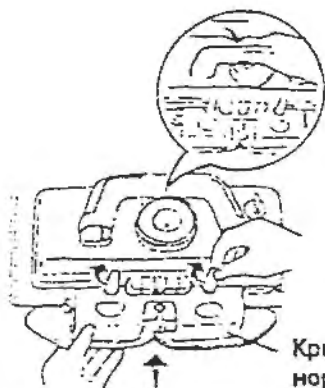
3 Отпустите крепежный винт и снимите замок каретки.



4 Отпустите пружину и выньте из крышки футляра крыло для нормальной вязки.

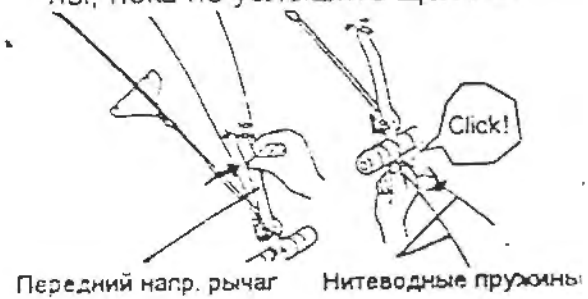


5 Закрепите крыло для нормальной вязки на вязальной каретке. Поднимите ручку каретки, потянув ее к себе.



6 Извлеките нитенатяжитель из крышки футляра.

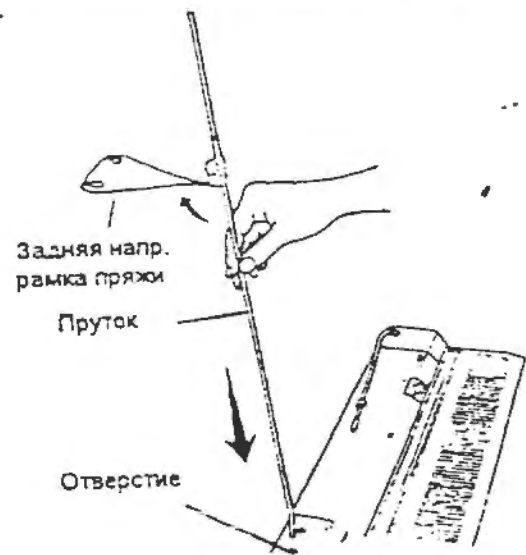
(1) Поднимите передний направляющий рычаг до упора.
(2) Вновь намотайте нитеводные пружины, пока не услышите щелчок.



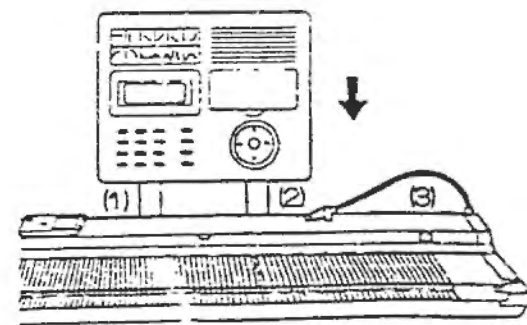
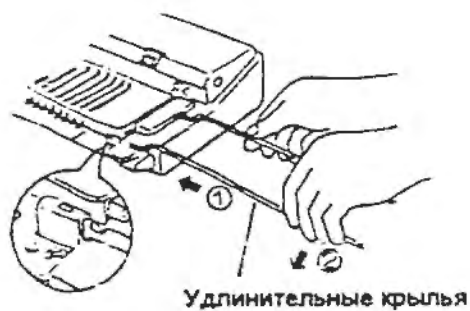
7 Поднимите заднюю направляющую рамку пряжи. Вставьте конец прутка в отверстие в тыльной части машины.

8 Выньте из футляра удлинительные крылья. Вставьте их в отверстия с обеих сторон машины.

9 Выньте установочные пластины блока управления из ящика для принадлежностей. Вставьте пластины в пазы (1) и (2). Если вы используете поводок для нити, вставьте пластины в пазы (2) и (3). После этого установите блок управления на пластины.



Обязательно устанавливайте удлинительные крылья в машину, чтобы предотвратить падение каретки

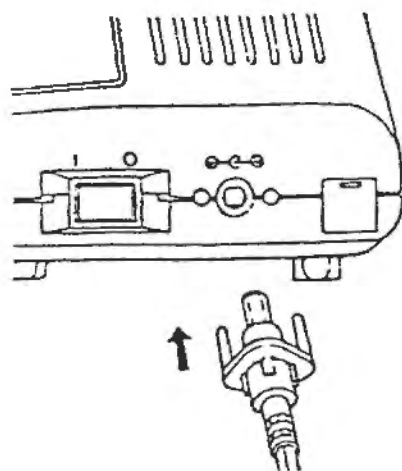
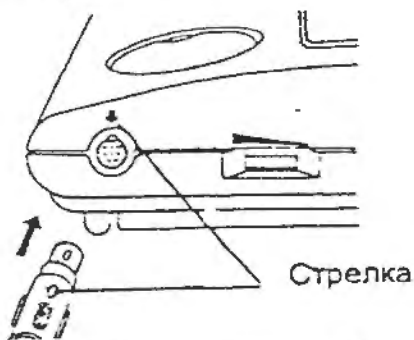


10 После установки сетевого выключателя в положение "выключено" откройте крышку разъема ВМ и вставьте в него кабель ВМ, следя за тем, чтобы обе стрелки находились друг против друга.

11 Вставьте один конец сетевого адаптера в машину, а второй в сетевую розетку.

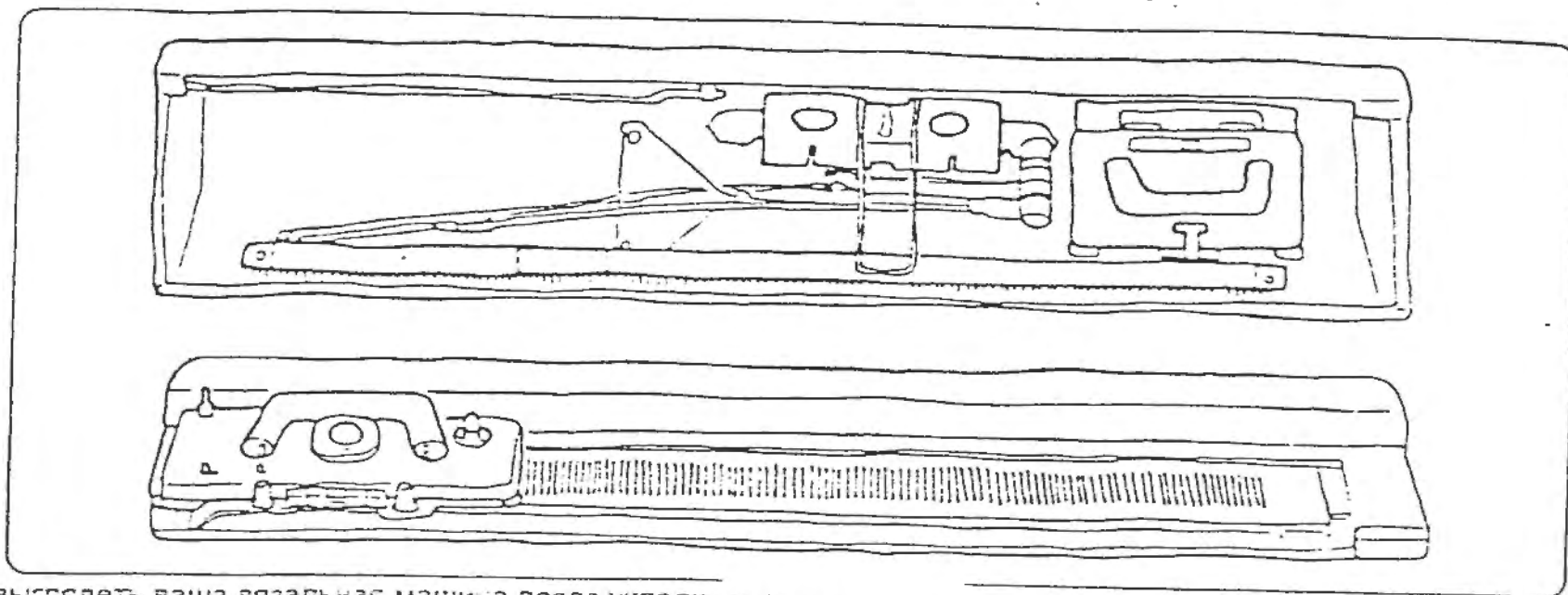
Если вы вынимаете кабель ВМ, обязательно закрывайте крышку разъема.

Внимание: Не беспокойтесь по поводу тепла, исходящего из сетевого адаптера и ВМ в процессе работы.



Если положение стрелок неправильное, кабель может быть поврежден.

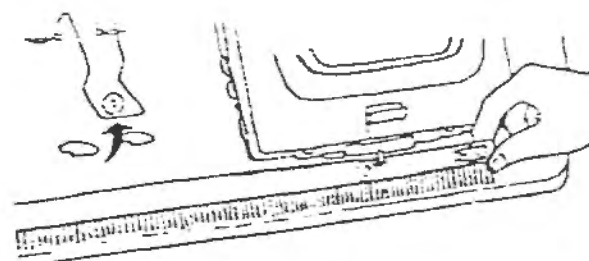
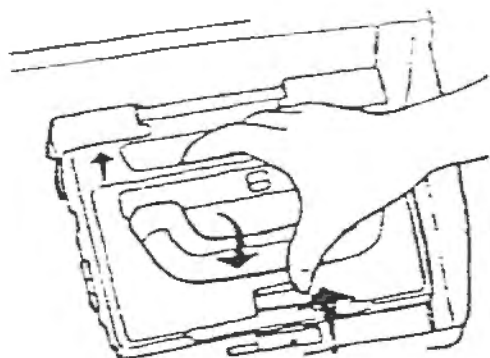
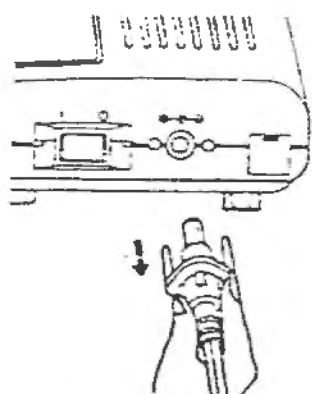
УКЛАДКА ВЯЗАЛЬНОЙ МАШИНЫ В ФУТЛЯР



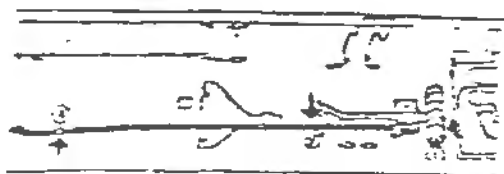
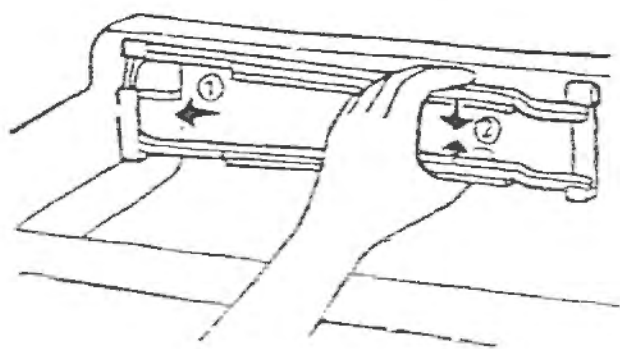
Так должна выглядеть ваша вязальная машина после укладки в футляр.

* Инструкция по эксплуатации, ящик для принадлежностей, блок управления и сетевой адаптер в футляр не укладываются.

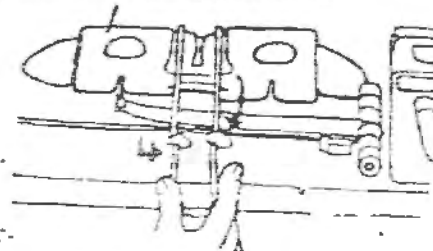
- 1 После установки сетевого выключателя в положение "выключено" выньте сетевой адаптер. Выньте кабель вязальной машины.
- 2 Уложите ручку на каретке для ажурной вязки. Нажмите отпускную кнопку и уложите эту каретку в футляр.
- 3 Поднимите пружину и уложите петлеобразную линейку в крышку футляра.



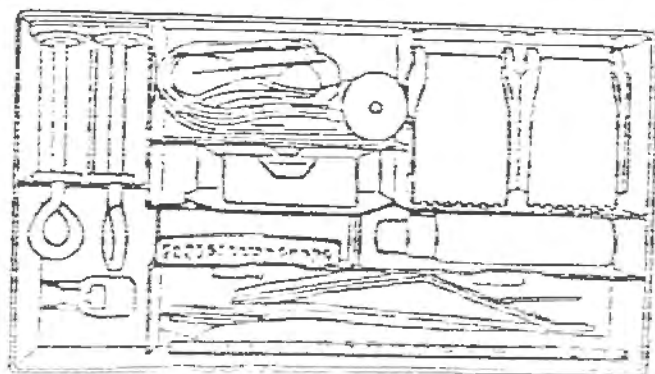
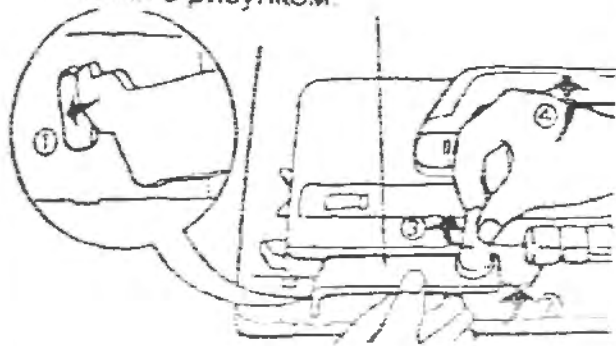
- 4 Уложите удлинительные крылья в футляр.
- 5 Уложите нитенатяжитель в футляр в соответствии с порядком 1,2,3, показанном на рисунке.
- 6 Отверните крепежные винты и снимите с вязальной каретки крыло для нормальной вязки. Уложите это крыло в футляр на обозначенное место и закрепите пружиной.



Крыло для нормальной вязки

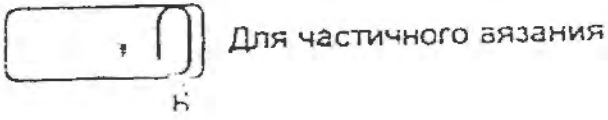


- 7 Отведите все иглы назад (в положение А) и опустите ручку на вязальной каретке. Вставьте замок каретки в отверстие на лезвой стороне машины и зафиксируйте каретку в соответствии с рисунком.
- 8 Уберите установочные пластины блока управления и другие детали в ящик для принадлежностей.
- 9 Закрепите кабель ВМ в держателе. Придерживая крышку футляра, поставьте ее на место. После этого закройте обе защелки. ЗАМЕЧАНИЕ: Открывая крышку не захватывайте кабель.



ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА

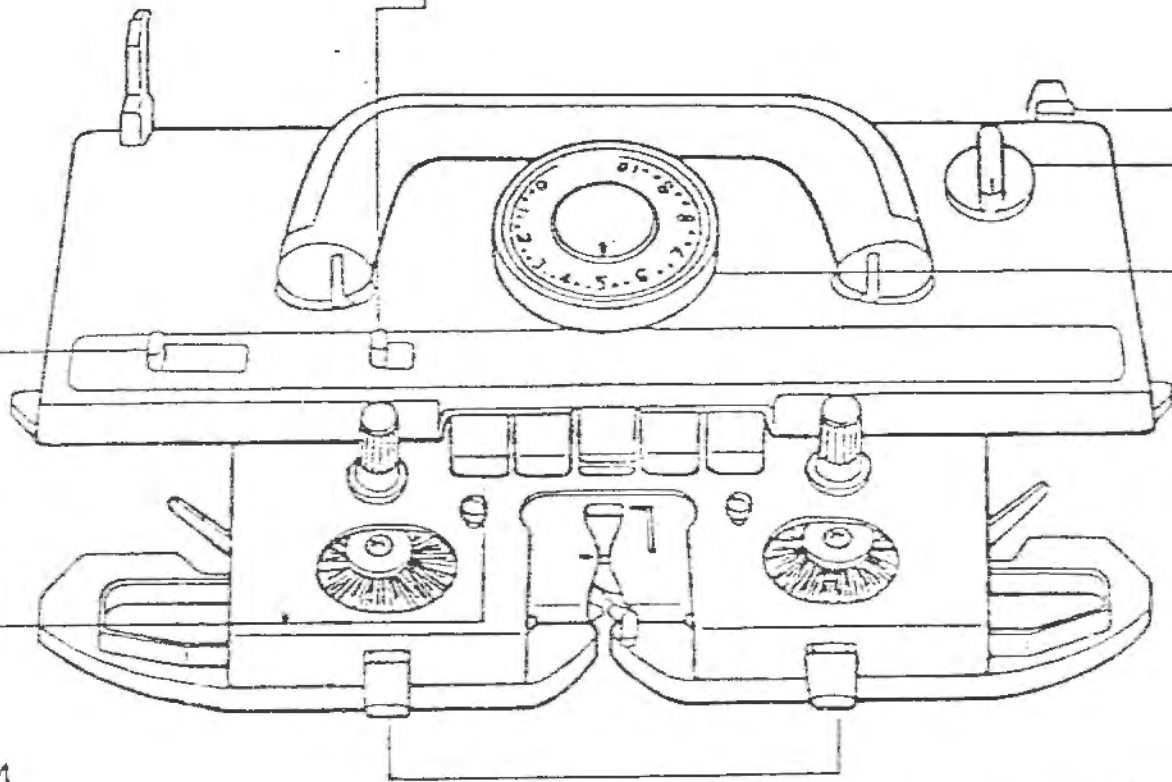
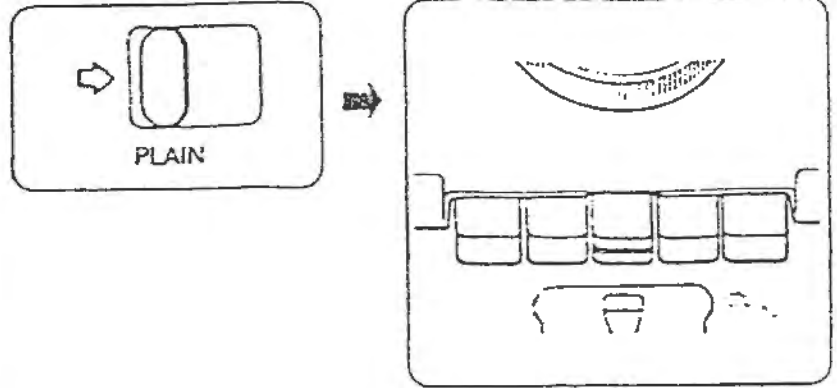
РЫЧАЖОК ДЛЯ ЧАСТИЧНОГО ВЯЗАНИЯ



РЫЧАЖОК ДЛЯ ОСВОБОЖДЕНИЯ КЛАВИШ

Разблокируйте клавиши выбора видов вязки.

Сдвиньте вправо рычажок освобождения этих клавиш.



КЛАВИШИ ВЫБОРА ВИДОВ ВЯЗКИ

Используйте эти клавиши в соответствии с нужным вам образцом.

РЫЧАГИ ВКЛ. ЩЕТОК ВИВИНГА
(Крыло для нормальной вязки)

ТАКОВАЯ ВЯЗКА
Нажмите одновременно две левые клавиши.

◀ TUCK ▶

ОРНАМЕНТ
Нажмите только верхнюю среднюю клавишу (-МС-много цветов).

-MC

ВИВИНГОВАЯ ВЯЗКА
Установите рычаги в положение W.T.
Узорообразующие щетки включены.

СКИП-ВЯЗКА
Нажмите одновременно две правые клавиши.

◀ PART ▶

АЖУР
Нажмите одновременно две средние клавиши (верхнюю и нижнюю) (=L-мигания ажюра).

=L

Прочие
Установите рычаги в положение N.
Узорообразующие щетки выключены.

* Не пользуйтесь вязальной кареткой, если вы нажали обе средние клавиши (верхнюю и нижнюю) плюс клавиши TUCK, либо клавиши PART.

● ВКЛЮЧЕНИЕ СЧЕТЧИКА РЯДОВ

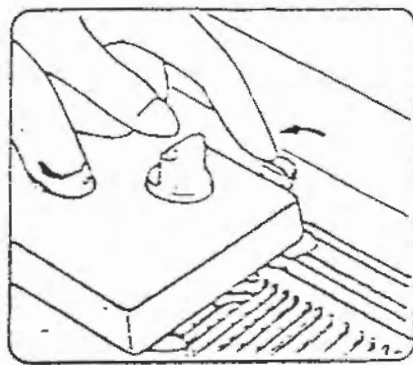
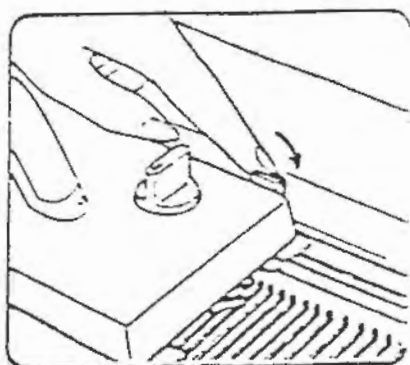
Всегда устанавливайте рычаг включения счетчика рядов в рабочее положение.

Убедитесь, что рычаг установлен в рабочее положение прежде чем начинать вязку в режиме GARMET POSITION INPUT.

Убедитесь, что рычаг включения счетчика рядов на вязальной каретке передал триггеру счетчика рядов каждый ряд.

Рабочее положение

Не рабочее положение



● ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ РЕЖИМОВ РАБОТЫ

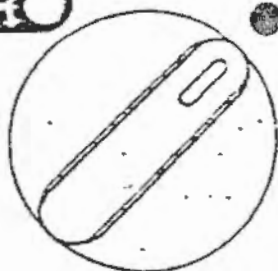
CR (Свобождеие каретки)

Используется для снятия вязальной каретки с игольницы



● К С (II)

● К С (I)



Используется для чулочной (гладкой) и ажурной вязки.

N · L

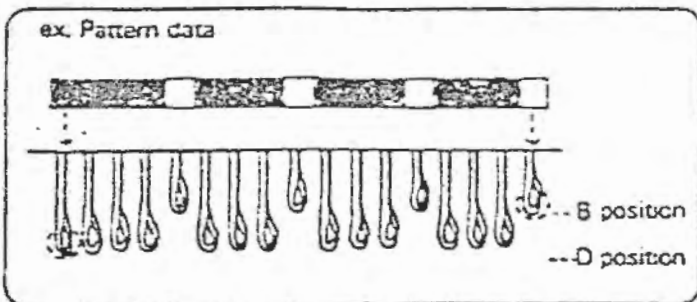
КС(I)КС(II)

Используется для вязки таких узоров как Так, Слип, Вивинг, Орнамент, Имитация Ажура и т.д.

В процессе вязки иглы автоматически занимают положение В или D в зависимости от узора.

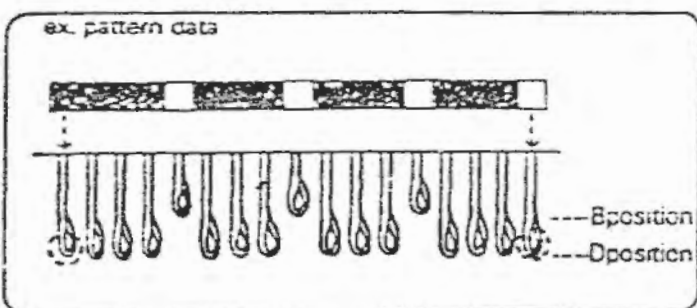
КС(II)

Крайние иглы занимают положение В или D в зависимости от рисунка.



КС(I)

Крайние иглы занимают положение D в каждом ряду независимо от рисунка.

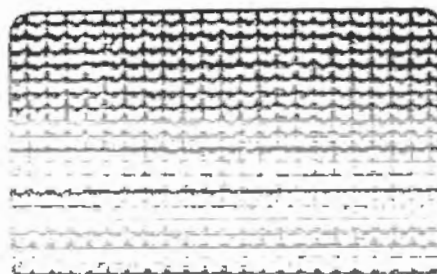


• Клавиши выбора вида вязки автоматически высвобождаются, когда вы переводите переключатель режимов из положения КС в положение NL.

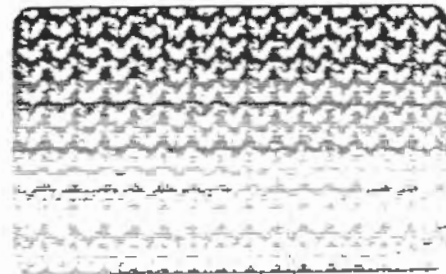
● ДИСК ПЛОТНОСТИ

Диск плотности устанавливается от 0 до 10, причем 0 — это минимальное значение, а 10 — максимальное. При этом можно изменить величину и натяжение петель. В максимальное натяжение (минимальная величина петли). По этой шкале следует установить число, соответствующее толщине и типу используемой нити.

Поскольку существует множество различных типов пряжи, невозможно указать какое именно число необходимо установить на диске. Приведенная в таблице информация является лишь ориентировочной.



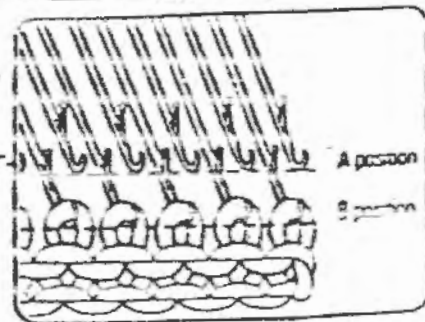
Диск установлен на минимальный отсчет



Диск установлен на максимальный отсчет

Тип пряжи	Рекомендуемая установка диска
Очень тонкая пряжа	0 - 3
Тонкая пряжа	3 - 5
Пряжа средней толщины	4 - 6
Толстая пряжа	7 - 10
Очень толстая пряжа	4 - 6

• Для очень толстой или объемной пряжи используйте каждую вторую или даже третью иглу

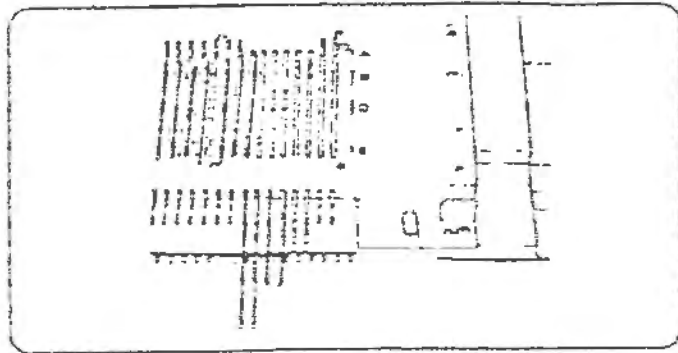


ПОЛОЖЕНИЕ ИГЛ

На обеих сторонах иглы нанесены буквы А, В, D, Е.

- А - Заднее нерабочее положение
- В - Переднее рабочее положение
- Д - Переднее рабочее положение (для программных типов вязки)
- Е - Переднее рабочее положение (для вызывания вытакет , плеч и горловины)

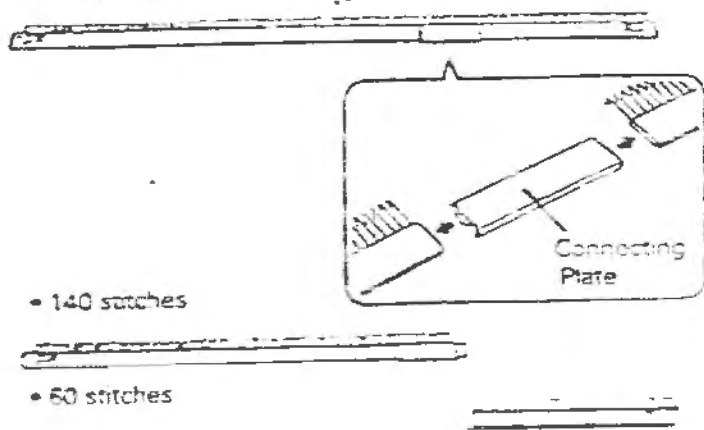
* Когда Вы упаковываете машину в футляр , обязательно возвращайте иглы в положение А (нерабочее).



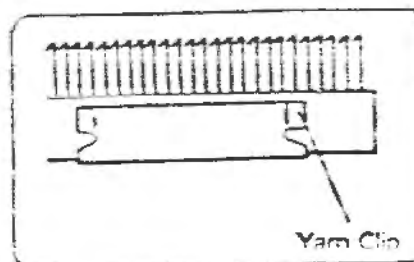
ПЕТЛЕНАБОРНАЯ ЛИНЕЙКА

Петленаборная линейка состоит из двух частей на 140 и 60 игл, в сумме это дает 200 игл. Если вы хотите уменьшить длину, обе части можно разделить, сняв соединительную пластину.

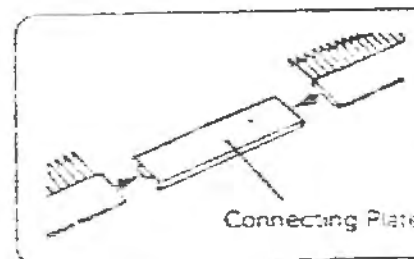
• 200 stitches



Использование соединительной пластины



С петленаборной линейкой на 140 и 60 петель используйте соединительную пластину в качестве зажима для пряжи, прикрепив пластину к концу линейки.



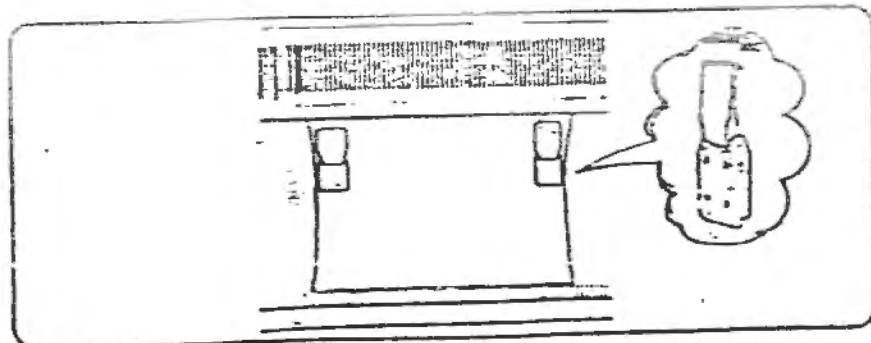
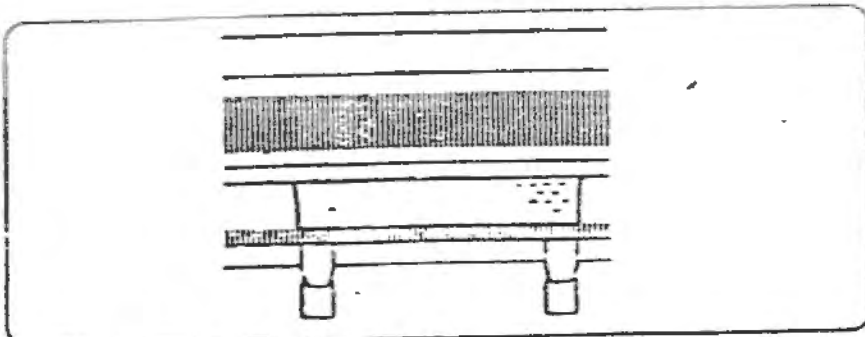
С петленаборной линейкой на 200 петель используйте соединительную пластину для соединения обеих частей линейки

ПРИЦЕПНЫЕ ГРУЗИКИ

Эти грузики используются для того, чтобы ваше изделие свисало правильно и чтобы исключить его поднятие в процессе работы.

• Навесте грузики на петленаборную линейку так, чтобы ваше изделие свисало ровно.

• Если кромки изделия лежат неровно, навесте грузики на обе кромки провязываемой части изделия



ЗАМЕЧАНИЕ

В данной вязальной машине имеются три вида датчиков.

- Датчик правой границы
- Датчик левой границы
- Триггер счетчика рядов

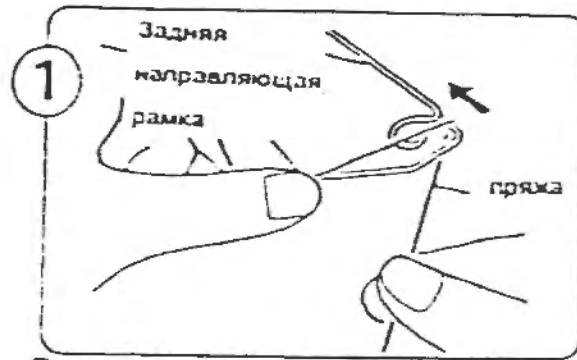
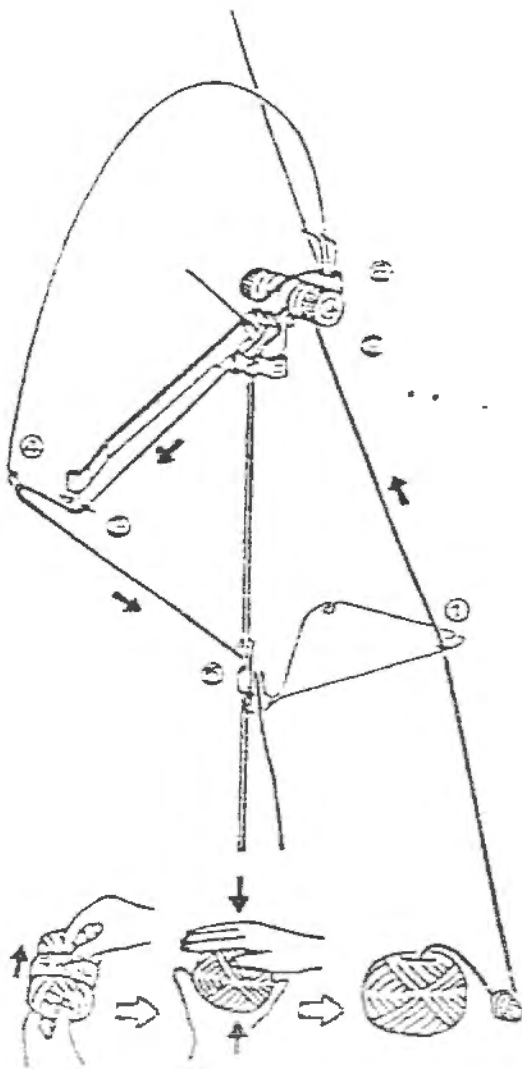
* Не следует двигать рукой любой из этих сенсоров. Содержите их в чистоте.



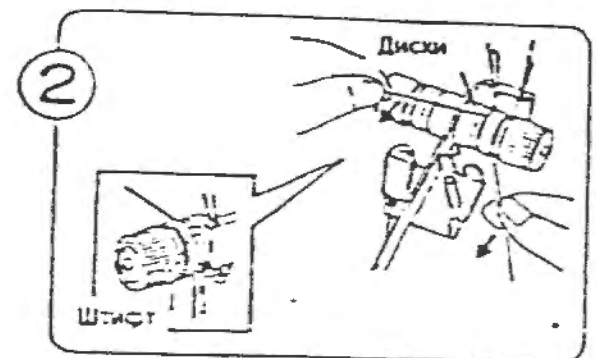
БАЗОВАЯ ОПЕРАЦИЯ (Чулочная вязка)

Чулочная вязка - базовый и простейший вид вязки в машинном вязании. Практикуйтесь с чулочной вязкой, пока не научитесь правильно ее выполнять.

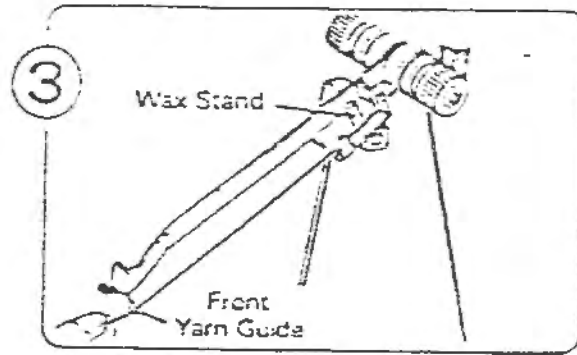
ПРОВОДКА ПРЯЖИ



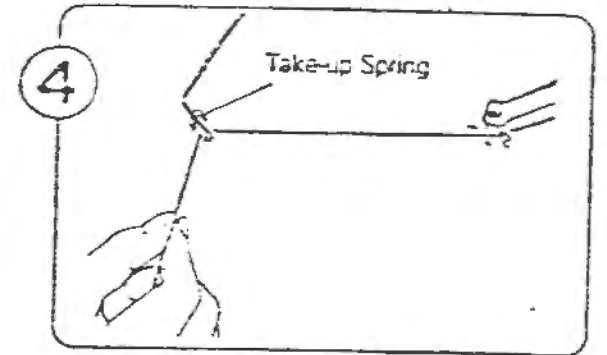
1 Проведите пряжу от мотка через заднюю направляющую рамку, пропуская нить через ушко.



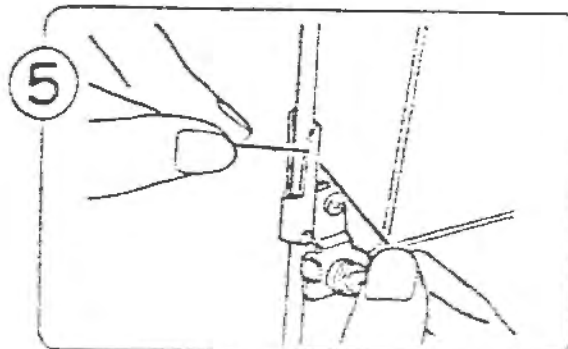
2 Проведите пряжу под штифтом и между двумя дисками с тыльной стороны. Придерживайте нить как показано выше и тяните ее к себе так, чтобы она прошла под штифтом!



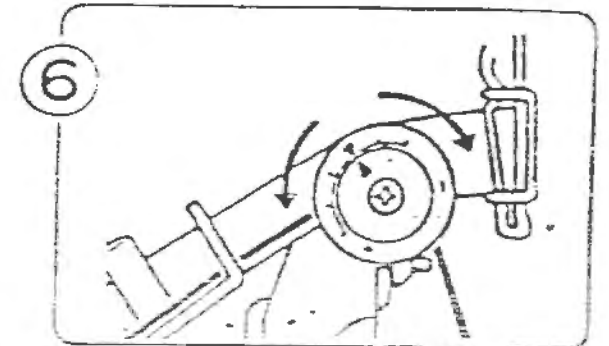
3 Протяните пряжу через переднюю направляющую.



4 Проведите пряжу в ушко нитезодной пружины.



5 Закрепите нить под нажимом для пряжи.

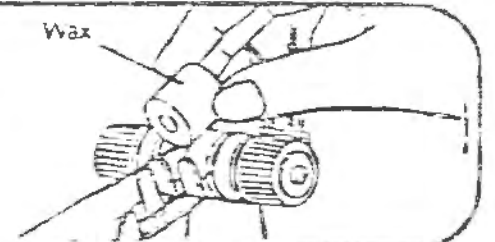


6 Установите стрелочный указатель в соответствии с толщиной пряжи.

- ◆ для средней пряжи
- ▶ для тонкой пряжи
- ▶ для толстой пряжи

ПАРАФИН

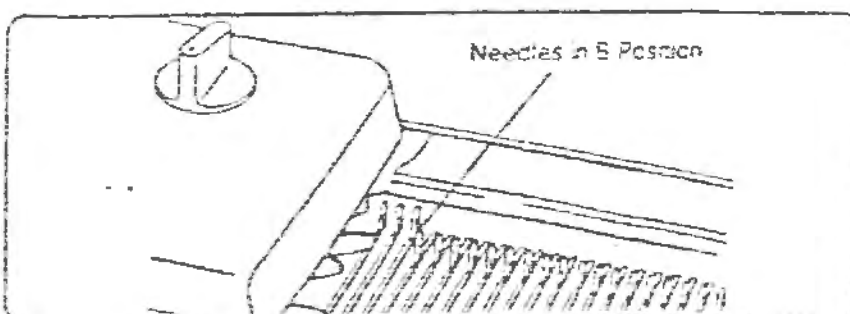
Когда вы начинаете вязать, укрепите на стойке для парафирования парафин, находящийся в ящике для принадлежностей. Парафин способствует гладкому скольжению пряжи.



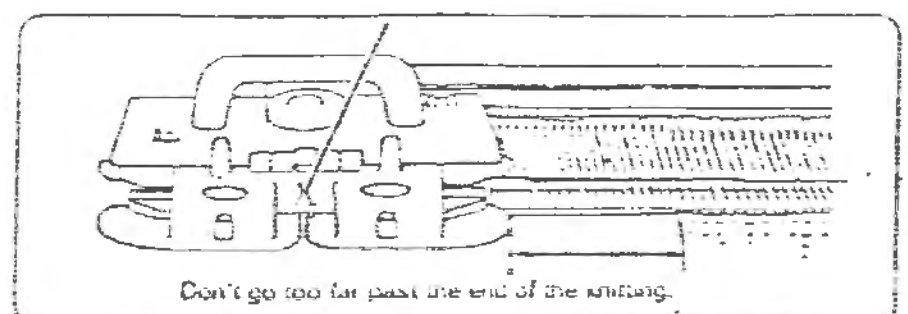
НАБОР ПЕТЕЛЬ С ЗАКРЫТЫМ КРАЕМ

Прежде чем переместить вязальную каретку

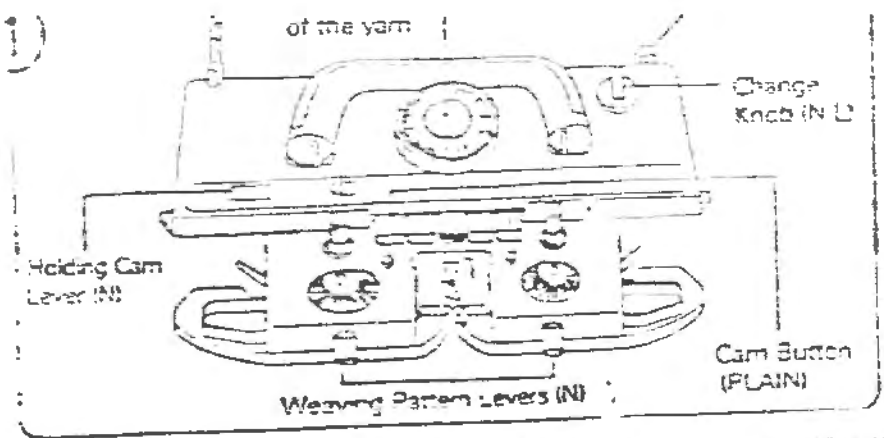
Обратите внимание на следующее



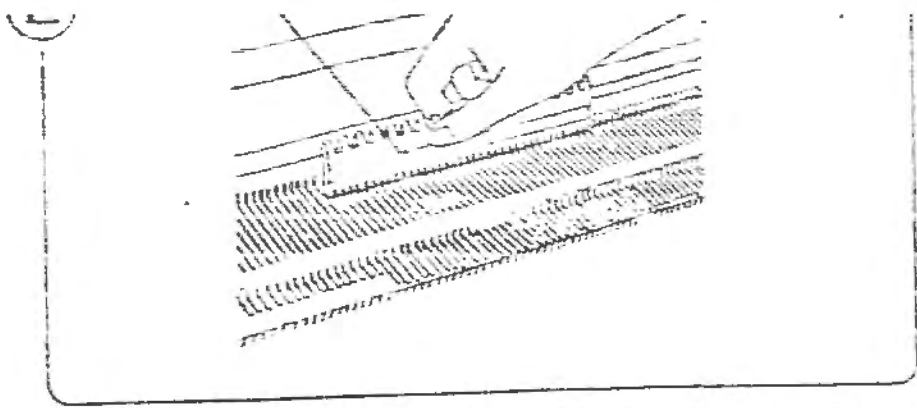
Убедитесь, что вязальная каретка (или каретка для ажурной вязки) не касается вязания, а лишь затем перемещайте каретку в другом направлении в конце ряда выводя



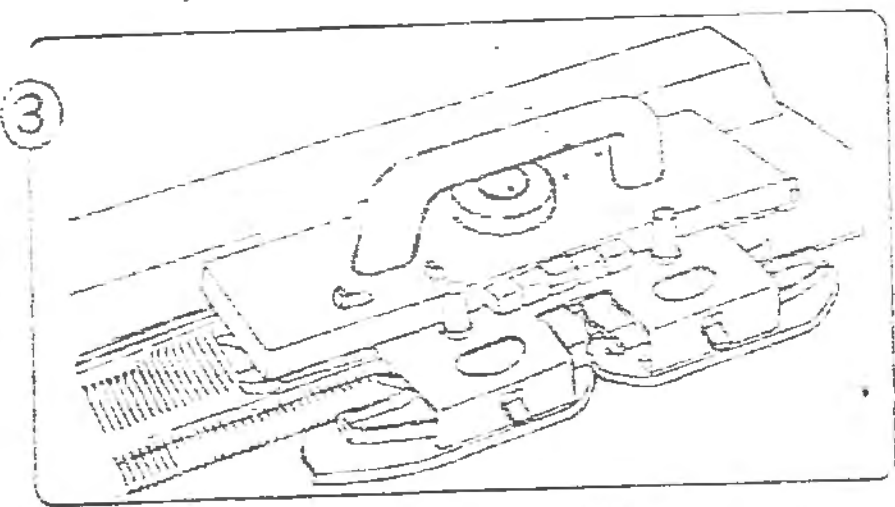
не перемещайте каретку слишком далеко за пределы вязания. Это может повредить образцу изделия.



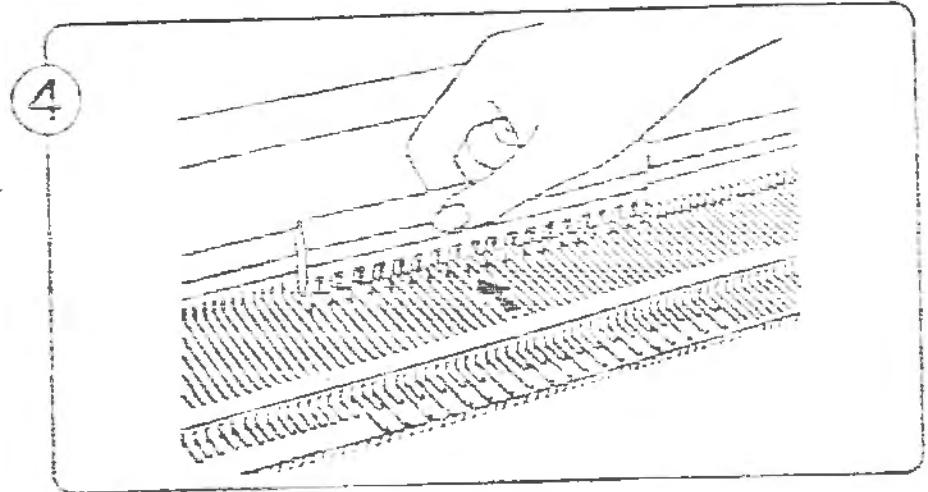
Установите вязальную каретку, как показано на рисунке.



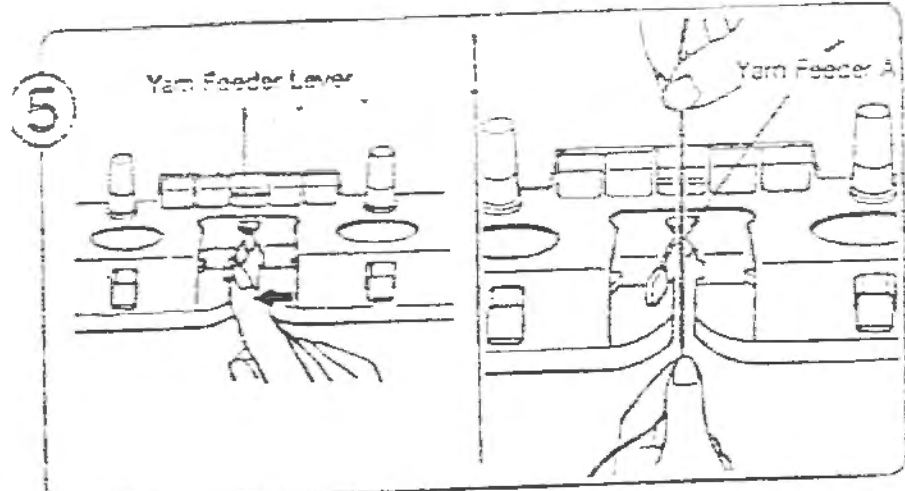
Используя плоскую сторону линейки для выдвижения игл, выдвиньте 60 игл в положение В (по 30 игл с каждой стороны от центральной отметки "0").



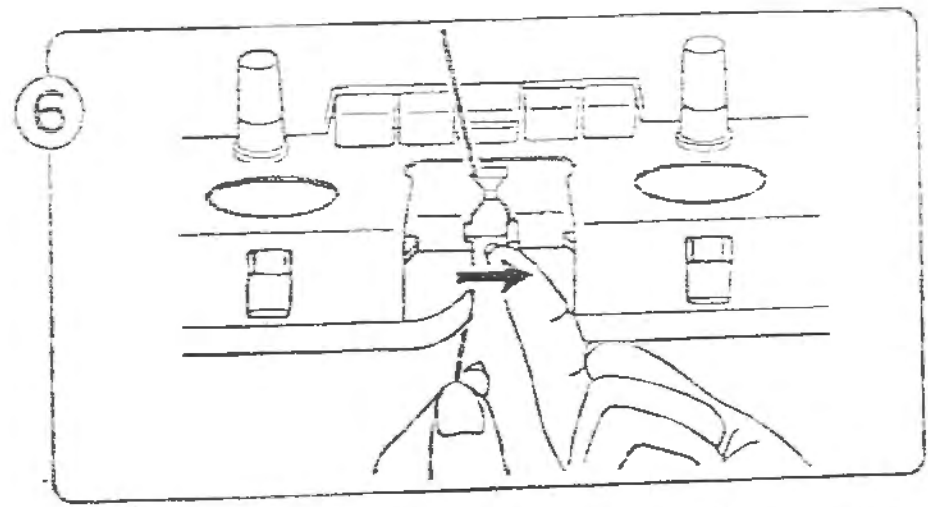
Несколько раз передвиньте вязальную каретку по иглынице, чтобы выровнять иглы, после чего оставьте каретку справа.



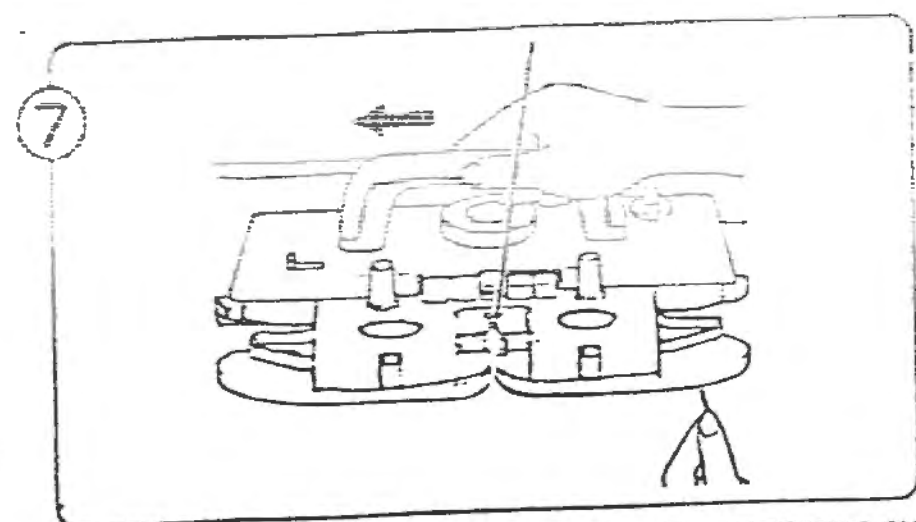
Используя линейку для выдвижения игл (сторону 1/1) возвратите каждую вторую иглу в положение А



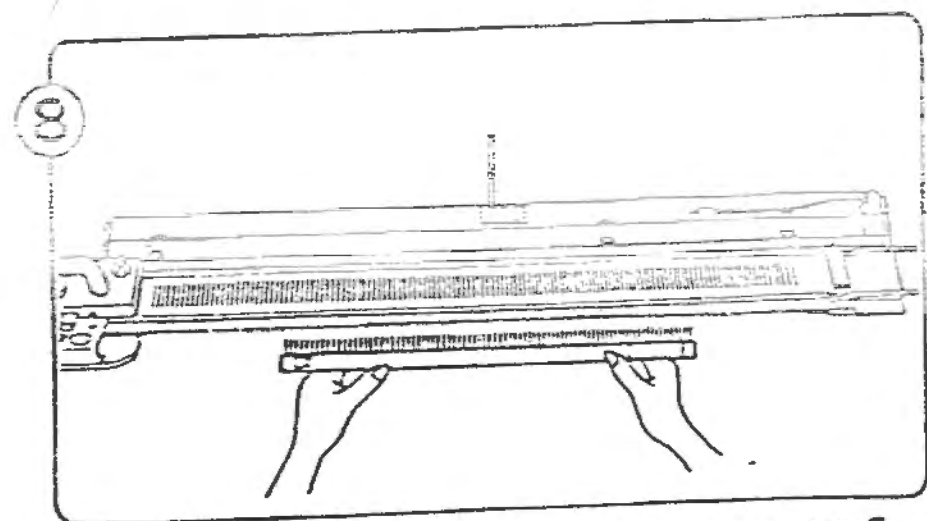
Стройте челнок А переводом затвора этого челнока влево. Возьмите пряжу из зажима и проведите ее в челнок А.



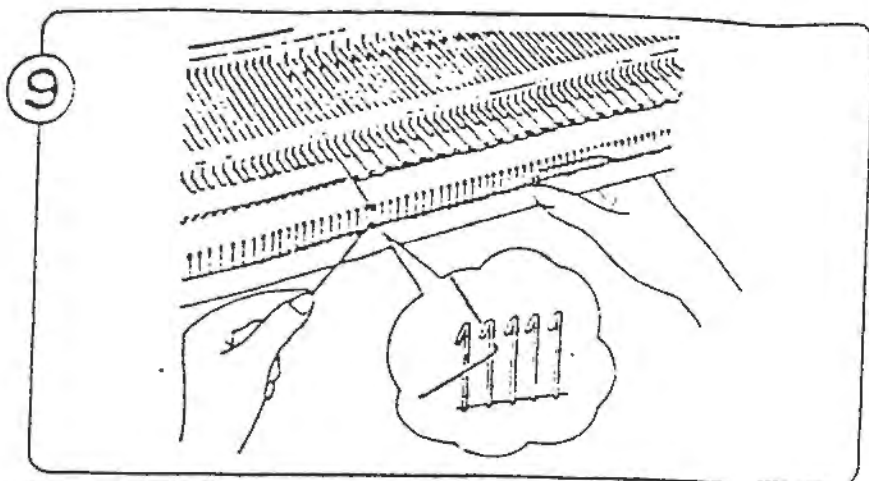
Продолжая удерживать конец нити левой рукой, закройте затвор челнока.



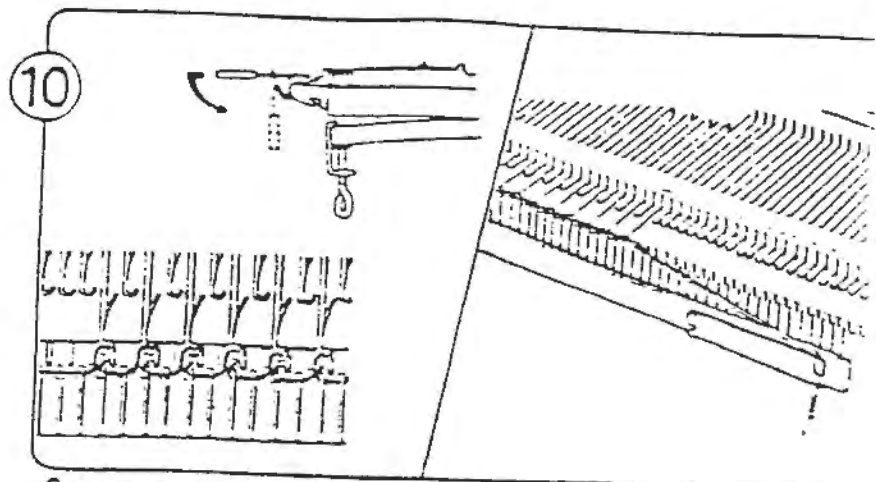
Все еще слегка придерживая конец нити, медленно смещайте вязальную каретку влево. Ощувив захват пряжи иглами, можете отпустить конец нити.



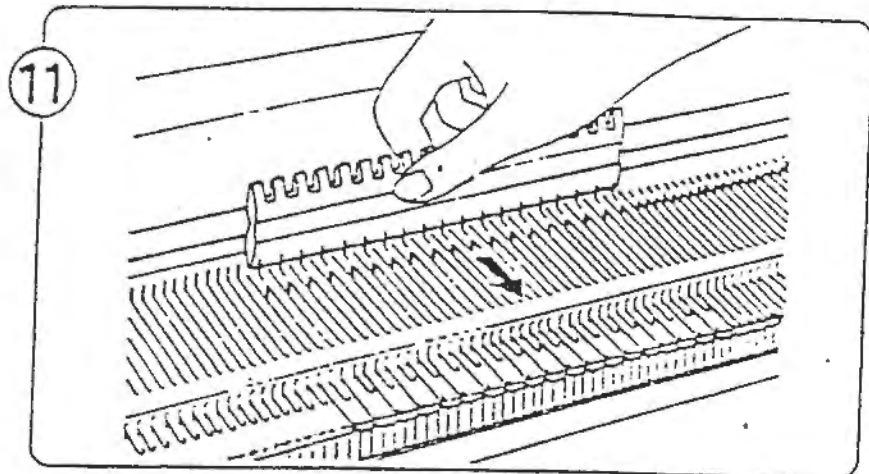
1 Выньте петленаборную линейку из ящика и выберите длину в соответствии с числом игл.
2 Держите петленаборную линейку, как показано на рисунке: крючками в сторону машины.



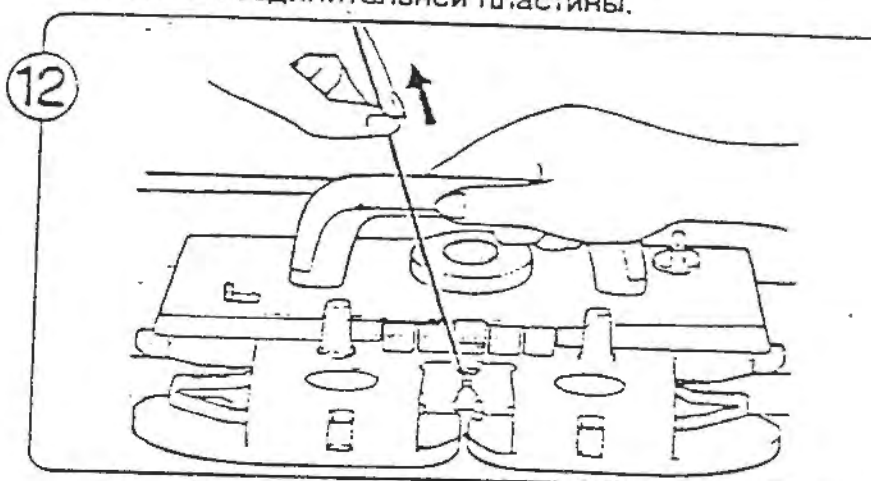
9 Протяните нить через крючок к себе, как показано на рисунке.



10 Зацепите петленосную линейку за петли и дайте ей повиснуть. Слегка потяните перегородку вниз. Зацепите свободный конец нити под зажимом для пряжи в передней части соединительной пластины.

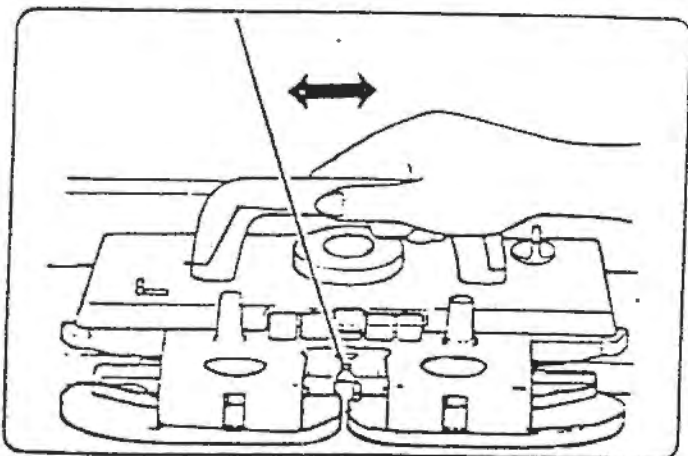


11 Возвратите в положение В те иглы, которые были переведены в положение А на шаге 4.



12 Сдвиньте вязальную каретку вправо, придерживая нить, как показано на рисунке, чтобы не образовывались петли по краям полотна.

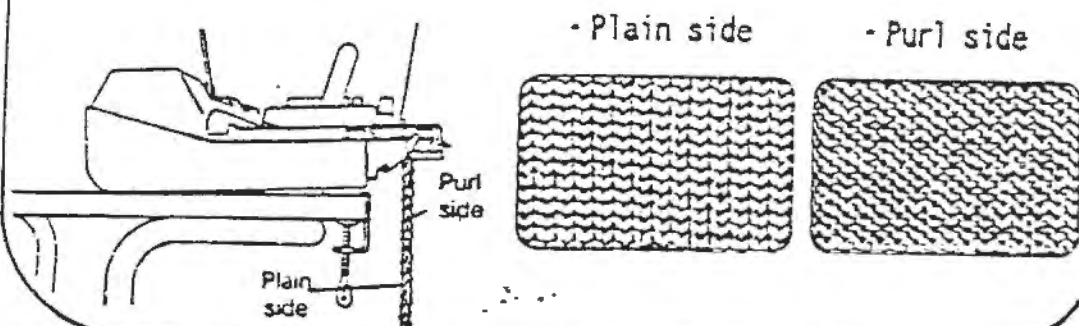
ЧУЛОЧНАЯ ВЯЗКА



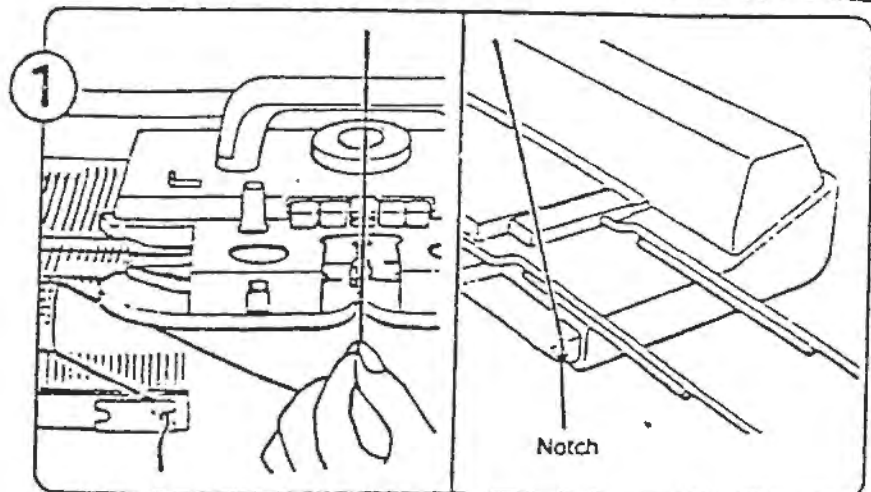
После набора петель продолжайте передвигать вязальную каретку взад вперед. Такой способ вязки называется чулочной вязкой.

Лицевая и изнаночная сторона вязания

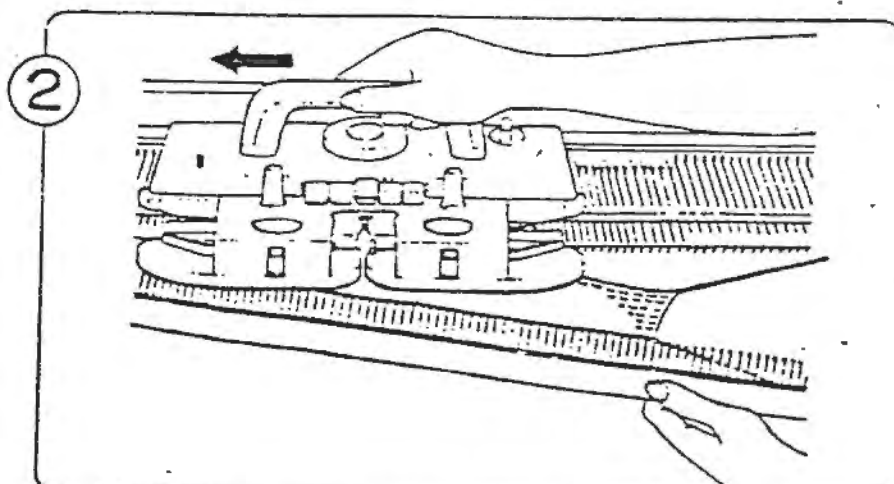
При сшивании вашего изделия вы можете использовать в качестве лицевой любую предпочитаемую вами сторону.



КАК СНЯТЬ ИЗДЕЛИЕ С МАШИНЫ



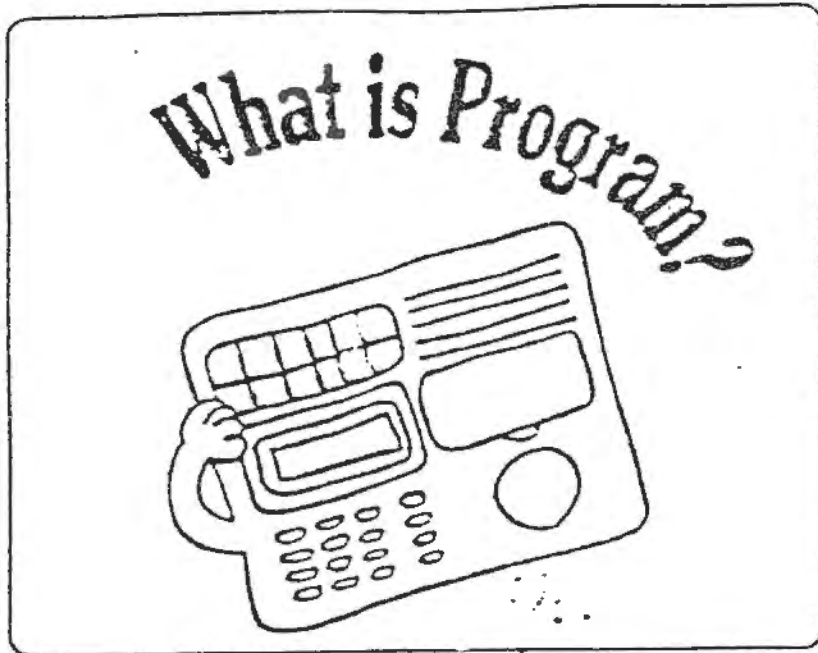
1 Снимите прицепные грузики. Выньте пряжу из челнока А и зацепите ее в пазах на кромке машины.



2 Чтобы высвободить вязание, медленно перемещайте пу- тую вязальную каретку по иглам, одновременно поддер- живая вязание одной рукой.

*Поскольку вязание не закончено и стежки представля...

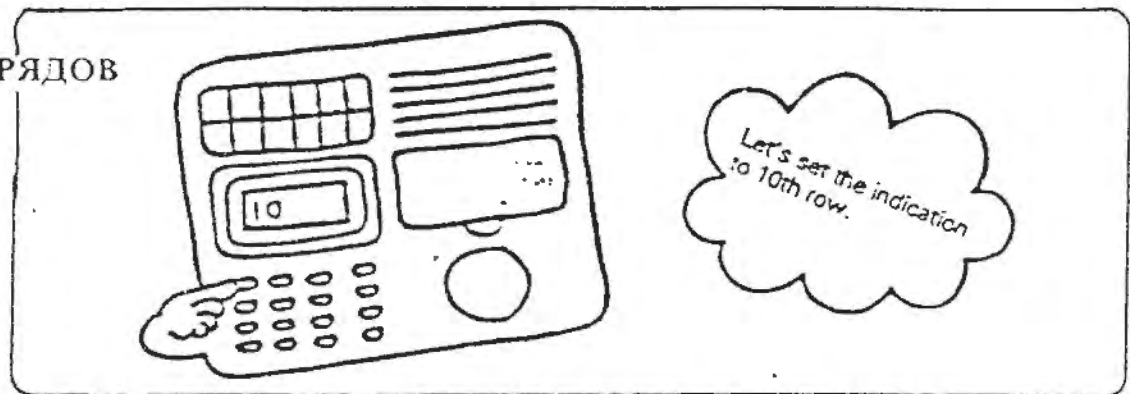
КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ ЧТО ТАКОЕ ПРОГРАММА



Написать программу - это значит сказать компьютеру, какие функции должна выполнить вязальная машина. В память блока записаны 665 различных рисунков. Вы можете выбрать один из них. Если захотите создать новый рисунок, Вам необходимо ввести его в память блока. Кроме того при вводе размеров изделия блок сделает необходимые расчеты петель и рядов. Не пожалейте времени на изучение функций Вашего компьютера и тогда Вы сможете насладиться возможностями машины.

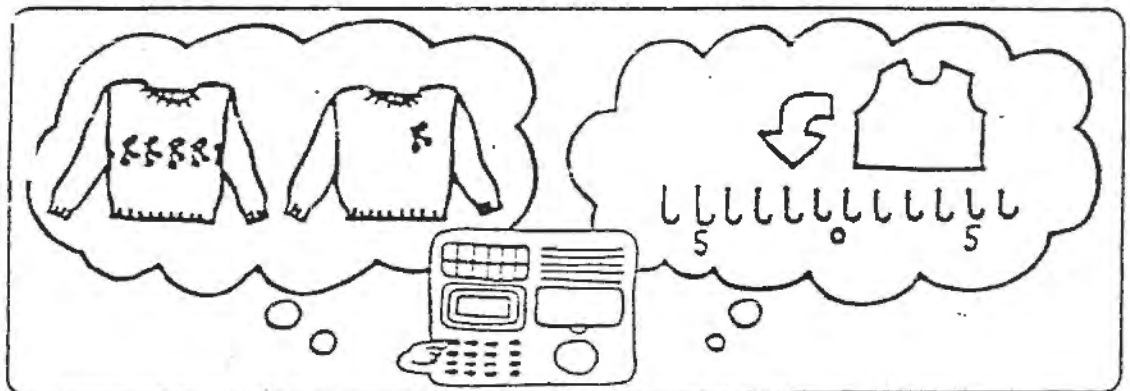
ПРОГРАММА УСТАНОВКИ СЧЕТЧИКА РЯДОВ

Вы можете установить на индикаторе счетчика рядов любое число.



ПРОГРАММА ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ

Если Вы хотите связать определенный рисунок, Вам надо ввести эту информацию в режиме GARMENT POSITION INPUT.



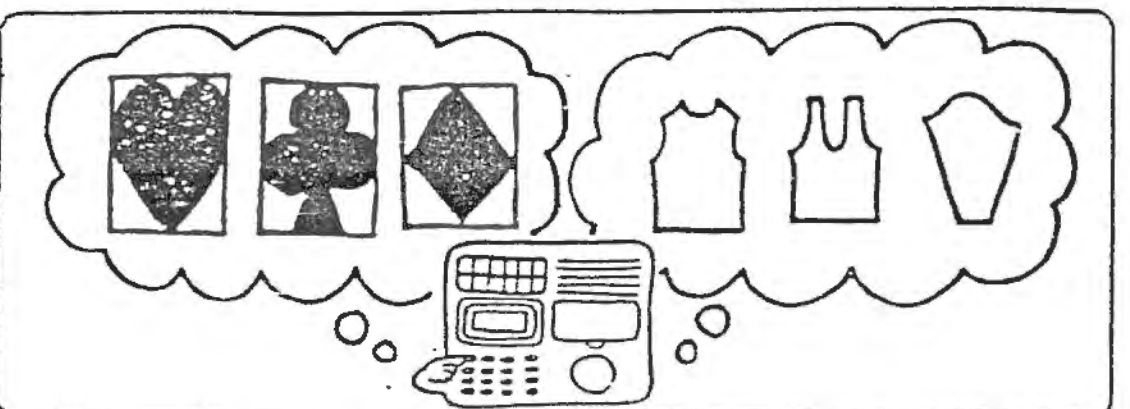
ПРОГРАММА ИЗМЕНЕНИЯ РИСУНКА

Вы можете варьировать рисунок различными способами. Можно использовать несколько преобразований одновременно. См. стр.28

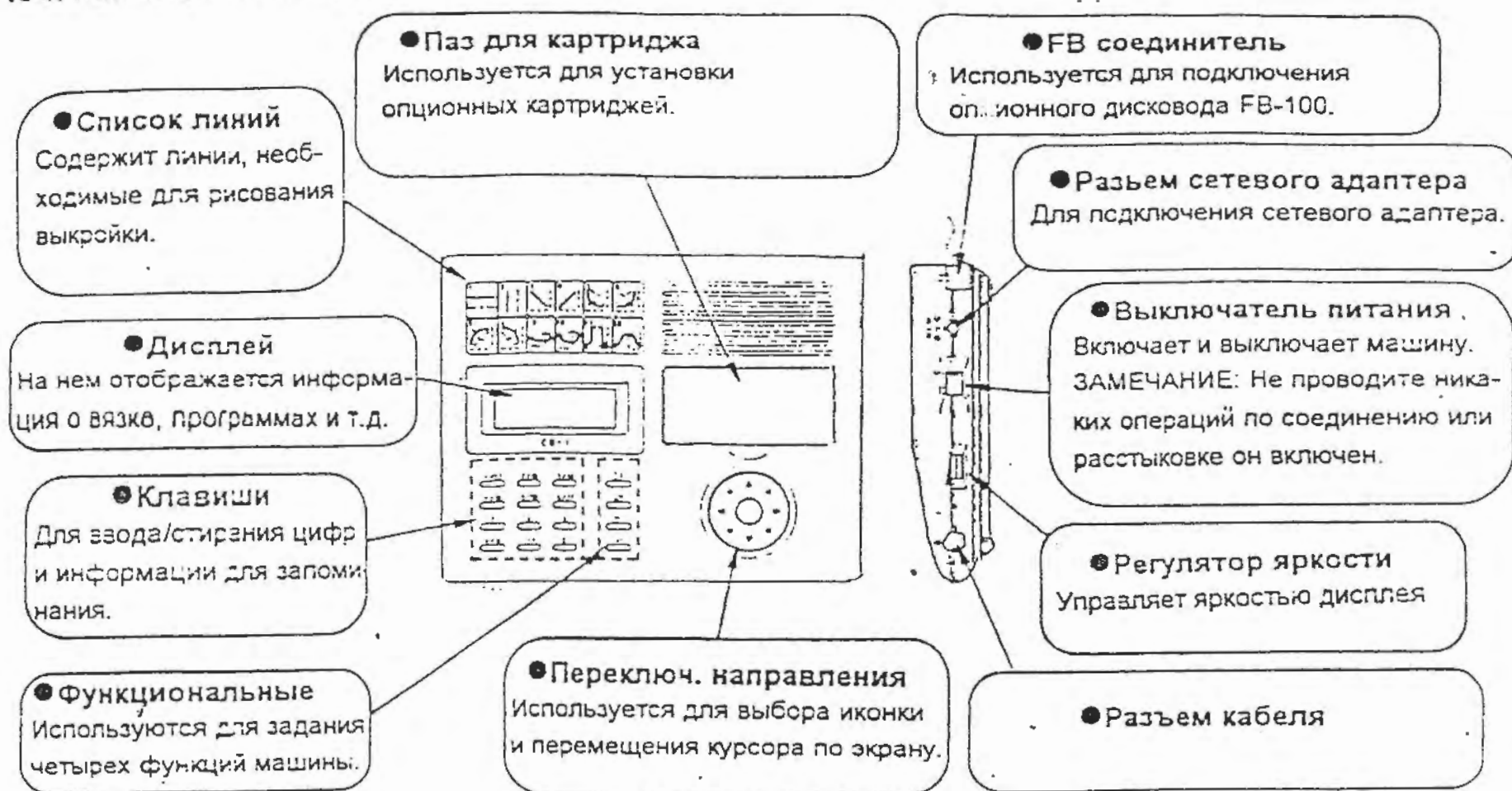


СОЗДАНИЕ ПРОГРАММЫ

Если Вы хотите ввести свой собственный рисунок и нарисовать выкройку своего изделия, используйте эту программу.



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ БЛОК УПРАВЛЕНИЯ (СВ-1)



ФУНКЦИИ КЛАВИШ

● Клавиши

1/□ — 6/□ Числовые/петлевые клавиши

- Используются для ввода чисел 0-6.
- Используются для рисования вашего собственного рисунка на экране.

1/□ 2/□ Используются для включения/выключения вариаций.

7 — 9 Числовые

- Служат для ввода чисел 7-9.

0/N Числовая клавиша/Клавиша памяти

- Служит для ввода цифры 0.
- Служит для ввода в память данных по N (норм. ажур)

/F Децимальная клавиша/Клавиша памяти

- Служит для ввода десятичной точки.
- Служит для ввода в память данных по F (тонкий ажур).

C Клавиша очистки

- Служит для стирания любой введенной информации, пока не нажата клавиша ВК (возврат каретки).

● Переключатель направления

ВЛЕВО

Двигает курсор влево

ВНИЗ

Двигает курсор вниз

ВВЕРХ

Двигает курсор вверх

ВПРАВО

Двигает курсор вправо

● Функциональные клавиши

□ Клавиша помощи

- Объясняет состояние изображаемое на экране.

□ Клавиша смены экрана

- Служит для уменьшенного/увеличенного показа рисунка и выкройки.

□ Клавиша основного меню

- Служит для возврата основного меню на экран.

□ Клавиша ВК (Исполнение)

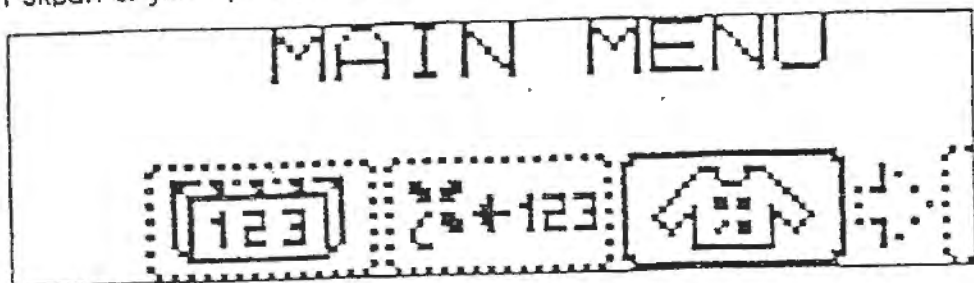
- Иницирует исполнение программы.

ЭКРАННОЕ ПОСЛАНИЕ НА ДИСПЛЕЕ

Как только вы включаете питание, на несколько секунд появляется символ "☰". После некоторой задержки на дисплее появляется следующее изображение.

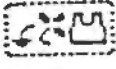



● ЭКРАН ОСНОВНОГО МЕНЮ

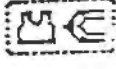


Этот экран служит для выбора программы компьютера. Каждый шаг сопровождается соответствующим заголовком.

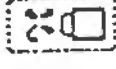




• ЧТО ТАКОЕ ИКОНКА ?

Иконкой мы называем любые картинки или буквы, обрамленные пунктирной рамкой. Иконки отображают функции в программе. Например иконка "☰" соответствует программе установки счетчика рядов. Вы можете увидеть другие иконки, двигая экран с помощью рукоятки направления.

<Ex.>  (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) →  ПОЗИЦИЯ,  РИСУНОК,  ВЫКРОЙКА

 (СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ) →  ВЫКРОЙКА,  СОЗДАНИЕ

 (СТИРАНИЕ РИСУНКА) →  РИСУНОК,  СТИРАНИЕ

• КАК ВЫБРАТЬ ИКОНКУ ?

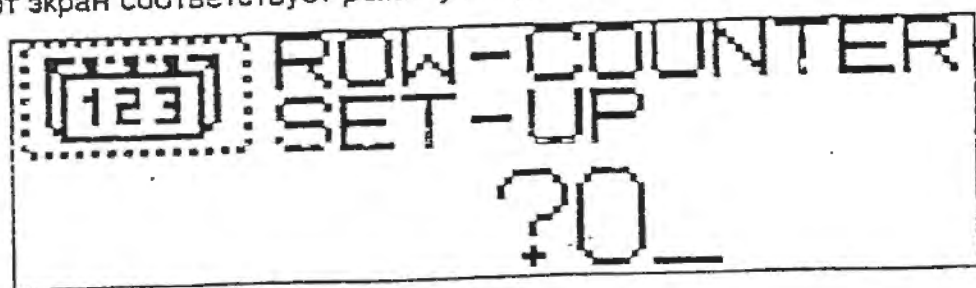
Мы называем рамку, нарисованную сплошной линией, "курсором выбора". Когда курсор выбора находится на иконке, вы можете ее выбрать. Подвигайте курсор выбора переключателем направления и нажмите клавишу (BK) для выбора программы.

• КОГДА В ПРОГРАММЕ ИМЕЮТСЯ ЕЩЕ ИКОНКИ

Если рядом с иконкой имеется стрелка, сдвиньте экран переключателем направления. Вы увидите другие иконки данной программы.

● ЭКРАН ЧИСЛОВОГО ВВОДА < ПРИМЕР: ПРОГРАММА УСТАНОВКИ СЧЕТЧИКА РЯДОВ >

Этот экран соответствует режиму ввода в компьютер специфических числовых данных.



• ИКОНКА В ЛЕВОМ УГЛУ

Иконка, которую вы выбрали, показана слева сверху. В этом примере вы выбрали (УСТАНОВКА СЧЕТЧИКА РЯДОВ).

• ЕСЛИ НА ЭКРАНЕ ПОЯВИТСЯ ЗНАК ВОПРОСА "?"

Введите число, используя числовые и десятичную клавишу. Затем нажмите клавишу (BK). При вводе информации для запоминания используйте клавиши "N" или "F".

• КАК ВВОДИТЬ ЧИСЛА

Даже если на экране есть какое-то число, вводите новое число не стирая предыдущее. Если вы ошиблись во время ввода, нажмите "C" и повторите ввод.

● ЭКРАН ПРОГРАММЫ ВЯЗКИ

Имеется два вида экрана при вязке.

1. ЭКРАН ВЯЗКИ

После выбора (KNITTING) в основном меню на экране появляется экран вязки. Этот экран показывает информацию необходимую в процессе вязки.

Каждый раз, когда двигается каретка, счетчик рядов, ряд рисунки и выкройки и данные рисунка/выкройки смещаются на один ряд.

ЗАМЕЧАНИЕ:

Сведения, отображаемые на экране вязки, могут быть различными в зависимости от выбранной программы.

① НАПРАВЛЕНИЕ ДЛЯ К ИЛИ G КАРЕТКИ — ② ПАМЯТЬ



① УКАЗАТЕЛЬ НАПРАВЛЕНИЯ ДЛЯ ВЯЗАЛЬНОЙ ИЛИ G КАРЕТКИ.

Если ручка изменения режимов работы установлена в положение KC(I) или (II), направление каретки появляется в левом верхнем углу экрана. Как только каретка проходит над триггером счетчика рядов, индикатор переключается на инверсное изображение.

② УКАЗАТЕЛЬ ПАМЯТИ

Этот указатель показывает, когда вам надо сменить пряжу и т.д. На стр.44 списано, как вводить информацию.

③ РЯД РИСУНКА

Этот указатель показывает, какой ряд рисунка должен быть провязан. Если вы хотите начать с определенного ряда рисунка, обратитесь к стр.19.

④ СЧЕТЧИК РЯДОВ/РЯД ВЫКРОЙКИ

Показывает сколько рядов уже связано.
См стр.19 об установке счетчика рядов.
См стр.20 об установке счетчика выкройки.

⑤ УКАЗАТЕЛЬ ПОЗИЦИИ РИСУНКА/ВЫКРОЙКИ

Вы можете не видеть одновременно весь рисунок или выкройку. Это число показывает, где находится рисунок/выкройка на игольнице.

→ и ← соответствуют L100 и R100 на игольнице.

⑥ УКАЗАТЕЛЬ ШИРИНЫ ВЫКРОЙКИ

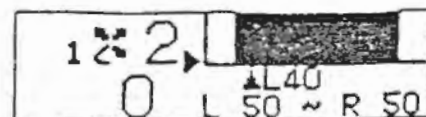
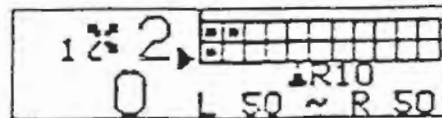
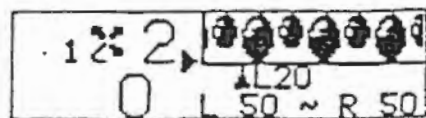
Эти числа показывают ширину выкройки, которую вы установили, выраженную числом игл. Следуя этим числам, увеличьте или уменьшите петлю для правильного формообразования.

УКАЗАНИЕ НА ЭКРАНЕ ВЯЗКИ

Вы можете изменить вид экрана вязки нажатием клавиши смены экрана. Имеется 4 экрана для показа данных по рисунку или выкройке.

Вы можете изменить видимую область экрана от числа игл L100 до R100 нажатием клавиши направления.

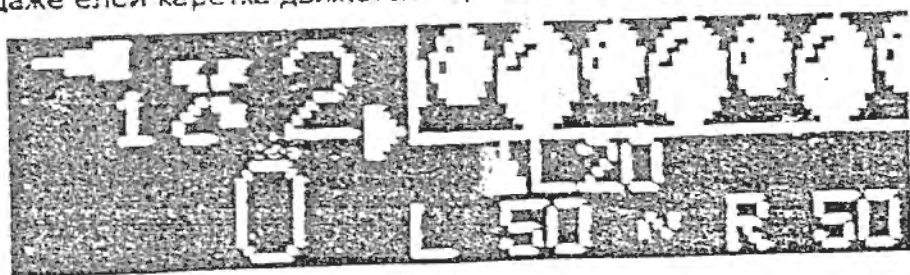
<Ex.>



2. ЭКРАН ОСТАНОВА (в инверсном цвете)

Используется для фиксации ряда, когда вы начинаете вязку, вяжете отдельный или исправляете отдельный ряд.

- Даже если каретка движется через игольницу, индикатор ряда рисунка/выкройки или счетчик рядов не меняют значение.



• ДЛЯ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ДАННЫЕ РИСУНКА/ДАННЫЕ ВЫКРОЙКИ

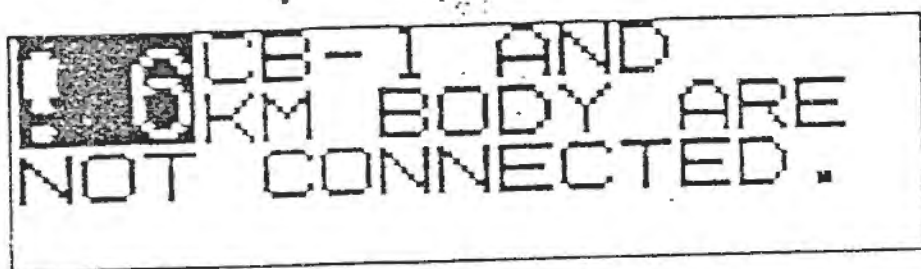
Когда появляется экран останова, вы можете двигать экран вверх или вниз, нажимая переключатель направления, чтобы проверить рисунок или выкройку.

После проверки нажмите одновременно *0* и *∇* вниз, чтобы вернуться в начальное состояние.

- Не двигайте экран вверх/вниз во время вязания.

● ЭКРАН СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКЕ

Если вы допустили ошибку, работая с блоком управления или кареткой, на экране появится сообщение об ошибке.



• НОМЕР СООБЩЕНИЯ ОБ ОШИБКЕ *! 6*

Каждое сообщение об ошибке имеет номер, пояснения см. на стр. 108-112.

Чтобы стереть с экрана сообщение об ошибке, нажмите клавишу BK.

● При вводе программы пожалуйста помните о следующем.

- Если вы выбрали не ту иконку, нажмите кнопку Основного меню, чтобы вернуться в основное меню. После этого начните снова.
- Если вы не уверены в том, что означает та или иная иконка, нажмите клавишу помощи. Появляется текст, поясняющий данное состояние. Если нажать клавишу помощи повторно, восстановится первоначальный экран.
- Если вы ошибочно ввели не то число ...
Если вы не успели нажать клавишу BK, нажмите *C* и введите правильную цифру.
Если вы уже нажали клавишу BK, нажмите клавишу вызова основного меню и начните снова.
- Всегда убедитесь в правильности введенного числа и только после этого нажимайте BK.
- Если вы неверно управляете машиной или ввели неправильные данные, появится сообщение об ошибке. Подтвердите сообщение нажатием BK. После этого продолжайте работу.
- Если на экране появляется символ *☹* во время выполнения программы, это означает, что компьютер занят вычислениями. Немного подождите.

КАК РАБОТАТЬ СО СЧЕТЧИКОМ РЯДОВ

Если вы хотите использовать блок СВ-1 как счетчик рядов, следуйте нижеприведенным инструкциям.

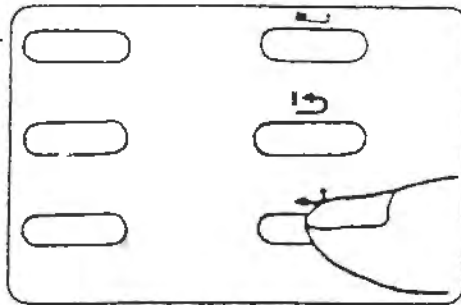
● КАК УСТАНОВИТЬ СЧЕТЧИК РЯДОВ

① Вставьте блок СВ-1 в машину, как описано на стр. 3.

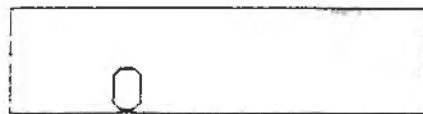
② Включите питание, на экране появится основное меню.



③ Выберите (ВЯЗКА) и нажмите клавишу ВК.



④ Появится экран вязки. Слева внизу появится число.

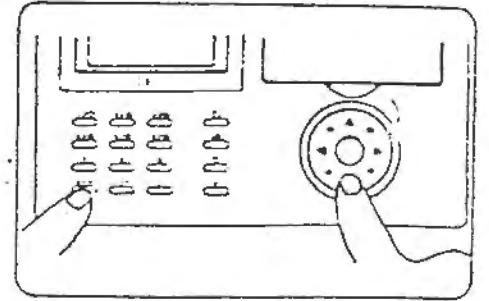


⑤ Каждый раз, когда опрокидыватель счетчика рядов на каретке толкает триггер счетчика рядов, номер ряда увеличивается на единицу.

ЗАМЕЧАНИЕ: Не останавливайте и не вынимайте вязальную каретку, пока опрокидыватель касается триггера.

● КАК ИЗМЕНИТЬ ПОКАЗАНИЯ СЧЕТЧИКА

• Нажмите одновременно "0" и "∇" Вниз.

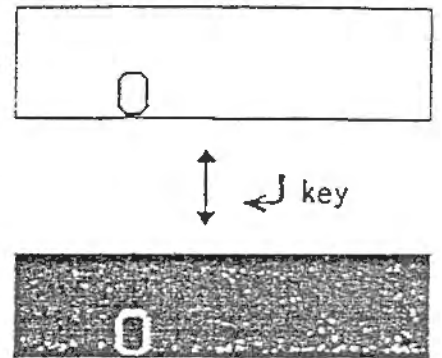


• Если вы хотите установить счетчик рядов на какой-то конкретной цифре... Выберите (ROW COUNTER SET-UP), как показано на стр. 19.

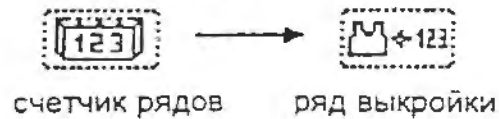
● КАК ЗАФИКСИРОВАТЬ СЧЕТЧИК

Если вы хотите зафиксировать показания счетчика...

Нажмите ВК, появится экран останова (в инверсном цвете). Пока экран останова находится на дисплее, счетчик не меняет своих показаний. Нажмите ВК еще раз, появится экран вязки.



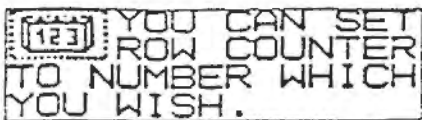
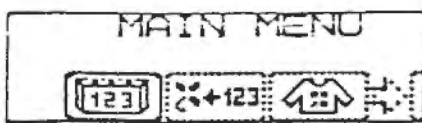
ЗАМЕЧАНИЕ: Если указано положение на выкройке с помощью (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ), показания индикатора отличаются от приведенных выше. Они называются ИНДИКАЦИЯ РЯДА ВЫКРОЙКИ.



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КЛАВИШЕЙ ПОМОЩИ

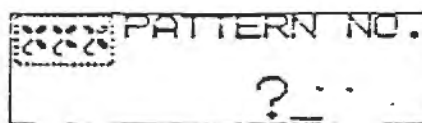
Если вы не уверены в том, что означает та или иная иконка или экран, нажмите клавишу помощи.

• Когда экран для выбора иконки появляется на экране...



Наложите курсор выбора на иконку, в которой вы сомневаетесь, и нажмите клавишу вызова помощи. Экран помощи объяснит смысл иконки. Нажмите клавишу помощи еще раз, восстановится прежний экран.

• Когда другой экран появляется на дисплее...

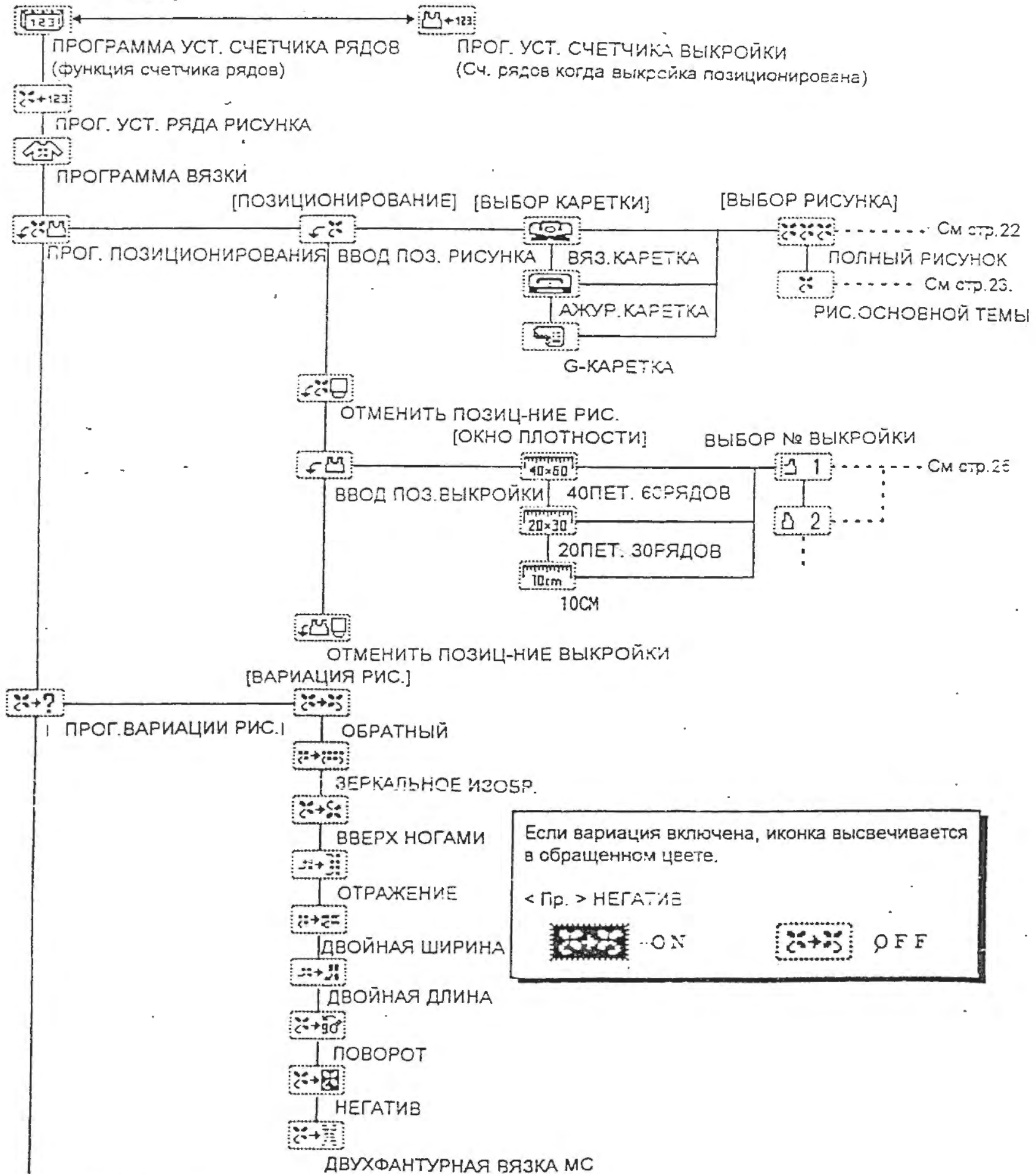


Нажмите клавишу помощи и Экран помощи объяснит смысл иконки. Нажмите клавишу помощи еще раз, восстановится прежний экран.

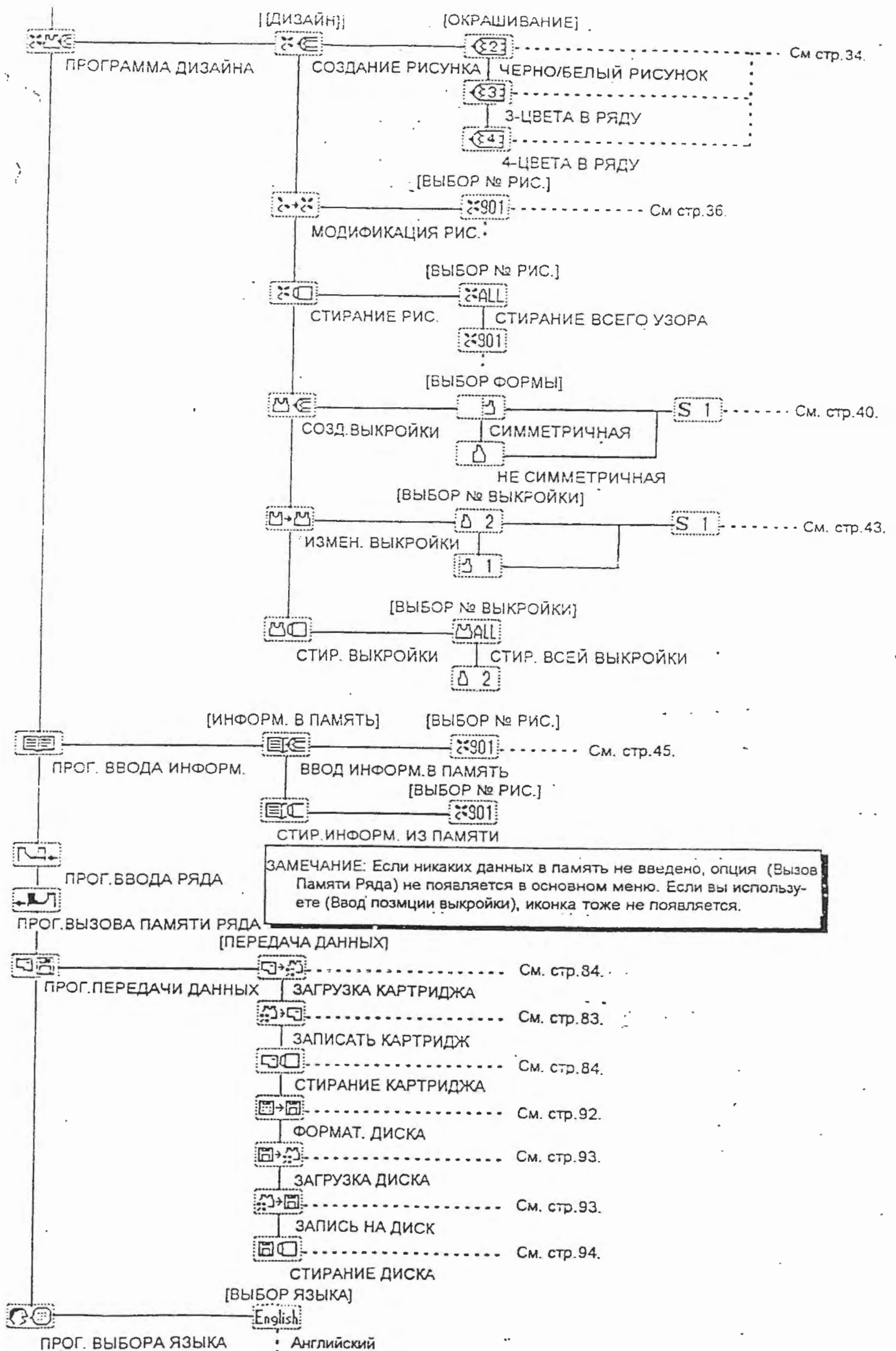
ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ

- Представленная ниже диаграмма есть не что иное как логическая схема программ, работающих с простыми рисунками "иконками".
- Иконки, расположенные в крайней левой вертикали, автоматически появляются на дисплее когда вы включаете блок управления. Эти иконки принадлежат основному меню.
- После выбора иконки программа выполняет операции, показанные на схеме справа вплоть до завершения выбранной программы. После этого основное меню вновь появляется автоматически.
- Иконку на вертикальной линии вы можете выбрать с помощью клавиши направления.

[ОСНОВНОЕ МЕНЮ]



см.продолжение



КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

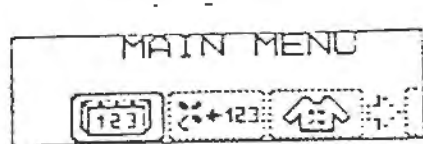
ОСНОВНОЕ МЕНЮ [ПРОГРАММА УСТАНОВКИ СЧЕТЧИКА РЯДОВ]

Эта программа используется для того, чтобы присвоить счетчику рядов тот номер, который вы хотите. Вы можете ввести номер из 4 цифр. Если вы хотите использовать блок управления СВ-1 в качестве счетчика рядов, выберите (ВЯЗКА). (См. стр. 20.)

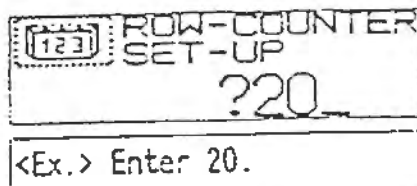
● ЗАМЕЧАНИЕ

- Если выкройка была позиционирована, (Установка счетчика рядов) не появляется в основном меню. Вместо этого появляется (Установка номера ряда выкройки).

● Как программировать



- 1 Выберите (Установка счетчика рядов) в основном меню и нажмите ВК.



- 2 Введите номер ряда, который вы хотите поменять. Нажмите ВК и на дисплее появится основное меню.

ЗАМЕЧАНИЕ: Если ввели не тот номер, нажмите *С* (очистить). Теперь введите правильное число.

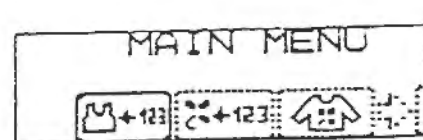
ОСНОВНОЕ МЕНЮ [ПРОГРАММА УСТАНОВКИ НОМЕРА РЯДА ВЫКРОЙКИ]

Эта программа используется для установки номера ряда в позиционированной выкройке. Если вы позиционируете новую выкройку, номер ряда автоматически устанавливается на 0.

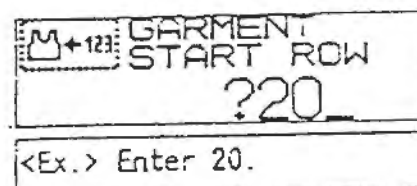
● ЗАМЕЧАНИЕ

- Если вы ввели номер ряда, который превышает максимальный номер для данной выкройки, на дисплее появится сообщение об ошибке. Нажмите ВК, чтобы стереть сообщение и введите меньший номер ряда.

● Как программировать



- 1 Выберите (Установка номера ряда выкройки) в основном меню и нажмите ВК.



- 2 Введите номер ряда, в котором вы хотите внести изменения. Нажмите ВК и появится основное меню.

ЗАМЕЧАНИЕ: Если вы ввели неверный номер, нажмите *С* (очистка). Затем введите правильный номер. Номер который вы введете, указывает номер ряда, который был связан.

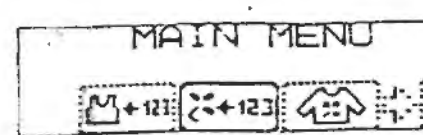
ОСНОВНОЕ МЕНЮ [ПРОГРАММА УСТАНОВКИ НОМЕРА РЯДА РИСУНКА]

Эта программа используется для установки того номера ряда, откуда вы хотите начать повторную вязку в позиционированном рисунке. Если вы позиционируете рисунок, номер ряда автоматически установится на 0. Если включена опция (Вверх ногами), на дисплее появится номер последнего (верхнего) ряда позиционированного рисунка.

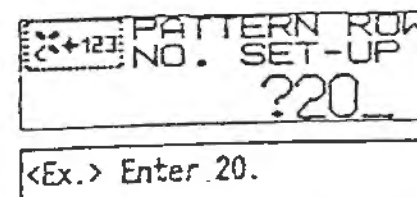
● ЗАМЕЧАНИЕ

- Если вы ввели номер ряда, который превышает максимальный номер для данного рисунка, на дисплее появится сообщение об ошибке. Нажмите ВК, чтобы стереть сообщение и введите меньший номер ряда.

● Как программировать



- 1 Выберите (Установка номера ряда рисунка) в основном меню и нажмите ВК.



- 2 Введите номер ряда, с которого вы хотите начать. Нажмите ВК и появится основное меню.

ЗАМЕЧАНИЕ: Если вы ввели неверный номер, нажмите *С* (очистка). Затем введите правильный номер.



ОСНОВНОЕ МЕНЮ [ПРОГРАММА ВЯЗКИ]

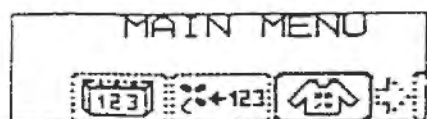
Эта программа используется для вывода на дисплей экрана вязки со всей необходимой информацией, такой как, номера рядов и рисунок/выкройка. (Информация на экране вязки может быть различной в зависимости от того, какую программу вы выбрали. См стр.14.) Прежде чем начать вязать, всегда выбирайте (ВЯЗКУ).

- Вы можете увидеть уменьшенный/увеличенный рисунок или выкройку, нажав клавишу Изменения Экрана.
- Имеется два вида экранов, экран вязки и экран останова (в обратных цветах). Вы можете переключать их попеременно, нажимая ВК.
- Нажимая одновременно "0" и "▽" Вниз, вы можете обнулить счетчик ряда (или ряд выкройки) или установить номер ряда рисунка в "1". Мы будем называть это "стартовая позиция".
* Если включена опция (ВВЕРХ НОГАМИ), на экране появится номер последнего ряда позиционированного рис.
- Если вы хотите посмотреть рисунок или выкройку перед вязкой...
Нажмите клавишу направления, когда на дисплее высвечивается экран останова. Если блок СЭ-1 и машина разъединены, появится сообщение об ошибке. В этом случае нажмите ВК, чтобы стереть это сообщение. Затем вновь нажмите ВК и вы сможете сдвигать экран вверх/вниз с помощью клавиш Верх, Низ. После прозвонки рисунка или выкройки нажмите одновременно "0" и Низ, чтобы вернуться в стартовую позицию.

● ЗАМЕЧАНИЕ

- Если вы переключились на экран останова во время вязки, поместите каретку вне Сенсора позиции и передвиньте ее через этот сенсор. Продолжайте вязку после возврата к экрану вязки.
- Если вы вяжете при экране останова, ряды рисунка или выкройки не увеличиваются. В случае ошибочного продолжения вязки в этом состоянии, распутайте ряды и продолжайте вязку с экраном вязки.
- При переключении экрана останова на экран вязки убедитесь, что каретка находится вне Сенсора Позиции.
- Если случится так, что из-за неправильного управления появится неправильно вывязанный ряд рисунка или выкройки, следуйте инструкциям, изложенным в полезных подсказках на стр.85. Если вы используете G-каретку, смотрите стр.87.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ



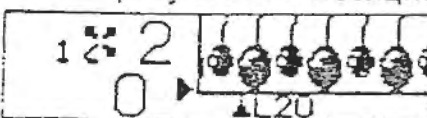
- 1 Выберите (ВЯЗКУ) в основном меню и нажмите ВК.

2 На дисплее появится следующий экран.

- Если рисунок или выкройка были позиционированы, на дисплее появится только показания счетчика рядов.



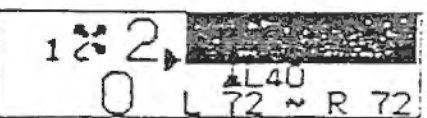
- Если рисунок был позиционирован, появятся показания счетчика рядов, ряд рисунка, данные рисунка и информация в памяти.



- Если выкройка была позиционирована, появятся показания ряда выкройки, ширина выкройки в числе игл и данные с выкройке.



- Если рисунок и выкройка были позиционированы, появятся показания рядов рисунка и выкройки, информация в памяти, ширина выкройки в числе игл и данные с рисунка или выкройке.

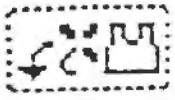


- Вы можете переключить экран с данных рисунка на данные выкройки, нажимая клавишу Смены Экрана
- Форма выкройки дается на экране для вашего сведения. Всегда следуйте указанию ширины выкройки.
- Компьютер издает звук "бип" каждый раз при переходе к следующему ряду.

<< КОГДА "ВЯЖЕТЕ ОДНУ СТОРОНУ" ПОЯВЛЯЕТСЯ ВО ВРЕМЯ ВЯЗКИ >> формирование воротника >>
Надпись "ВЯЖИТЕ ОДНУ СТОРОНУ" автоматически появляется когда вам необходимо вязать каждую сторону выкройки отдельно, как вы определили при позиционировании. Смотрите КАК ФОРМИРОВАТЬ ФОРОТНИК на стр. 72.

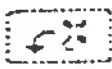
● ЗАМЕЧАНИЕ

- Когда вы выполняете рисунки ажурной/частично ажурной вязки или рисунки с вашим переключателем цветов для одинарного/двойного основания, компьютер сам решает, какую сторону вязать первой. Всегда следуйте каждому шагу ВЯЗКИ РИСУНКА в данном руководстве.



ОСНОВНОЕ МЕНЮ [ПРОГРАММА ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ]

Эта программа используется для ввода или стирания данных для вязки рисунка или выкройки. В подменю имеются четыре программы приведенные ниже.



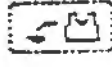
<< СВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА >>

Используется для ввода имеющихся или выших собственных рисунков в тех случаях, когда вы хотите связать их на игольнице.



<< СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ РИСУНКА >>

Используется для стирания того, что было введено в опции (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА).



<< СВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ >>

Используется для ввода имеющихся или выших собственных выкроек в тех случаях, когда вы хотите связать их на игольнице.



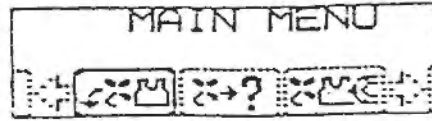
<< СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ >>

Используется для стирания того, что было введено в опции (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).

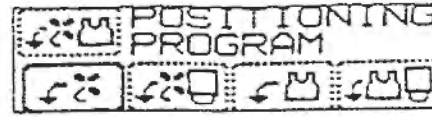
● ЗАМЕЧАНИЕ

- Если вы хотите позиционировать свой собственный рисунок или выкройку...
Прежде всего создайте рисунок или диаграмму выкройки в ПРОГРАММЕ ДИЗАЙНА.

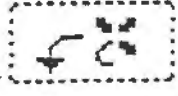
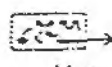
● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ



① Выберите (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) в основном меню и нажмите ВК.



② Выберите иконку на экране которую вы хотите использовать.



<< ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА >>

Используется для установки каретки, которую вы хотите использовать, номера рисунка, который вы хотите связать и позиции, в которой вы решили вязать рисунок. (Следующий пример построен с использованием петли типа "STITCH WORLD III" рисунков №99 и №105 орнаментной вязки).

● НОМЕР РИСУНКА

Имеется два вида рисунков, встроенные рисунки, отпечатанные в стиле "STITCH WORLD III" и ваши собственные рисунки.

- Встроенные рис. в стиле "STITCH WORLD III" : 1-665
Для детальной информации смотрите обратные страницы в STITCH WORLD III.

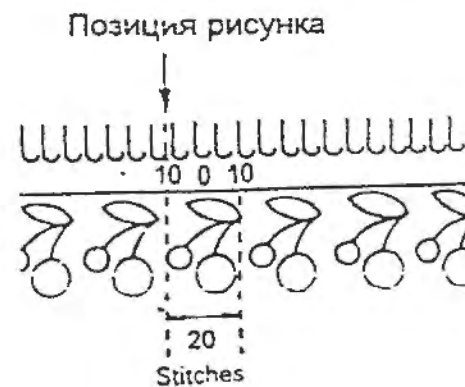
Пр. Рисунок №105		
Петли	Ряды	
105	20 × 40	
Номер рисунка		
Номер контрастной пряжи показан в памятке на дисплее.		

- Для создания своих собственных рисунков (См стр.34): номера 901-(998) отведены компьютером для ваших рисунков. Ведите аккуратные записи, чтобы избежать недоразумений.

● ПОЗИЦИЯ ПЕРВОЙ ИГЛЫ НА РИСУНКЕ

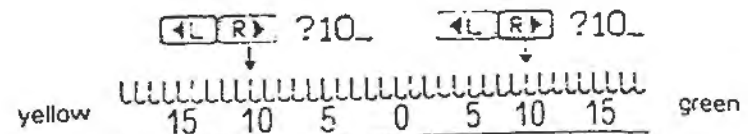
Что такое Позиция Первой Иглы...

Прежде всего надо понять, как рисунок размещается (позиционируется) на вязке. Мы должны определить левую крайнюю петлю выбранного рисунка. Когда рисунок вяжется, каждая петля имеет свою собственную иглу. Игла соответствующая этой первой петле, называется Позиция Первой Иглы (Позиция П.И.).



! ЗАМЕЧАНИЕ: Позиции игл

Иглы слева от игольницы обозначены как Левые (желтые), справа как Правые (зеленые).



Таким образом, компьютер может различить иглы с одинаковыми номерами. Например, №10 Правая и Левая.

● ЗАМЕЧАНИЕ

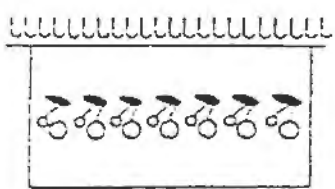
- Как начать вязку рисунка после того, как вы освоили чулочную вязку...
Введите данные опции (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) в соответствии с рисунками, как показано ниже:

Рис. для вяз. каретки	Два ряда до того как начнется рис.
Рис. для ажур. каретки	Ряд с которого начнется рисунок
Рис. для G-каретки	Один ряд до того как начнется рис.

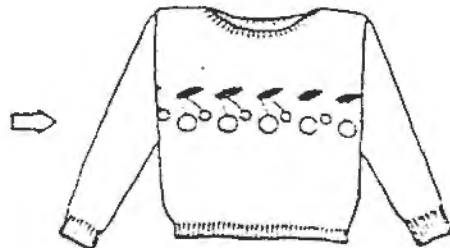
<Пр.> Если вы хотите, чтобы рисунок начался с 40-го ряда выкройки при работе с вязальной кареткой...
Введите программу, в которой на счетчике рядов или для ряда выкройки будет установлено значение "38".

- Если вы хотите изменить рисунок...
Прежде чем позиционировать рисунок, включите любые варианты.

- Помните, что направление или позиция рисунка различны, когда вы смотрите на него с лица или изнанки.



Во время вязки видна изнаночная сторона изделия

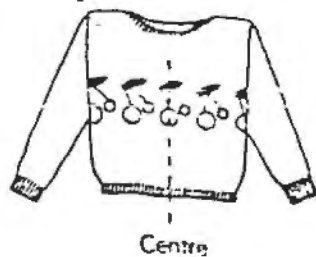


Лицевая сторона.



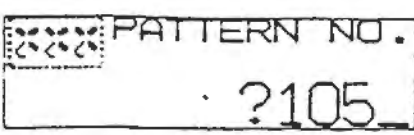
На игольницу накладывается повтор рисунка.

<Пр.> Рисунок №105 помещен в центр игольницы.



● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

- 1) Выполните вышеописанные шаги (1)-(3) опции ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА.
- 2) Выберите (ПОЛНЫЙ РИСУНОК) и нажмите ВК.



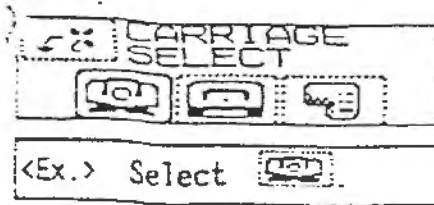
<Ex.> Enter 105.

- 3) Введите номер рисунка, который вы хотите вязать, с помощью цифровых клавиш и нажмите ВК.

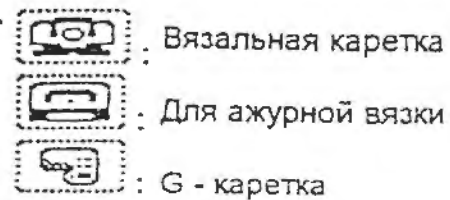
- Если на дисплее появляется один и тот же номер рисунка, введите номер еще раз как номер всего рисунка.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

- 1) Выберите (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) в основном меню и нажмите ВК.
- 2) Выберите (ВВОД ПОЗИЦИИ РИС.) и нажмите ВК.



- 3) Выберите иконку на каретке, которую вы собираетесь использовать и нажмите ВК.



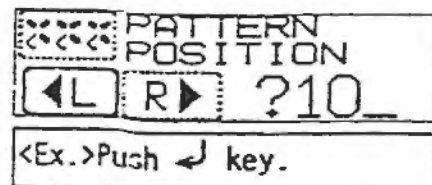
- 4) Выберите (ПОЛНЫЙ РИС.) или (РИС.ОСНОВНОЙ ТЕМЫ) и нажмите ВК.

< ПОЛНЫЙ РИСУНОК >

На игольницу накладывается повтор рисунка.

< РИСУНОК ОСНОВНОЙ ТЕМЫ >

Основная тема может состоять из одного рисунка или нескольких повторов одного рисунка. Однако, в одном ряду можно запрограммировать не более 9 различных рис.

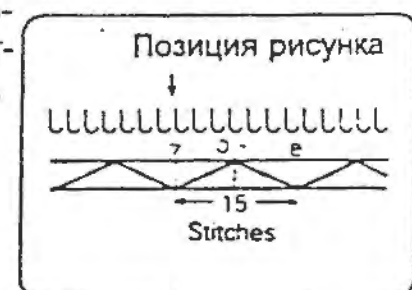


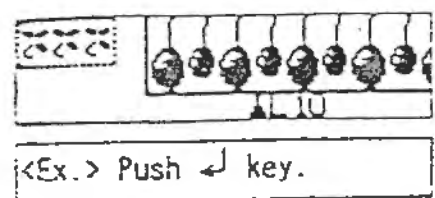
<Ex.> Push key.

- 4) Введите позицию рисунка. Дисплей показывает вам, куда автоматически помещается точка повтора рисунка относительно центра игольницы. Если вы согласны с позицией нажмите ВК.

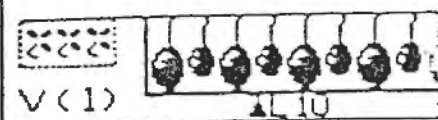
- Если вы хотите изменить эту точку и сдвинуть ее вправо или влево, нажмите соответственно клавишу Лево и Право и после этого введите новую Позицию Первой Иглы.

- Если один повтор рисунка состоит из нечетного числа петель, центральная игла автоматически устанавливается в R1. (Повторы рисунка в сюжете №1 автоматически центрируются как в полном рисунке, но их можно двигать).





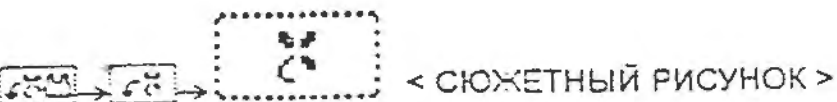
⑤ Данные о рисунке появляются на экране. (Нажимая "↵", можно переключить экран на диаграмму рисунка). После проверки рисунка нажмите ВК, появится основное меню.



Если на шаге ⑤ на экране появится "V"...

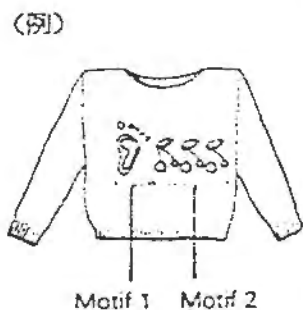
Компьютер говорит вам, что включена одна или более вариаций рисунка. Проверьте это, выбрав (ВАРИАЦИЯ РИСУНКА). "V" появляется как в случае Полного, так и Сюжетного рисунков, если любая из (ВАРИАЦИЯ РИСУНКА) включена.

- Весь рисунок увидеть одновременно невозможно. Поэтому вы можете использовать клавиши Лево-Право, чтобы смещать экран в боксом направлении. Но нельзя его смещать по вертикали.
- Символы "▶", "◀" означают иглы L100 и R100 соответственно.



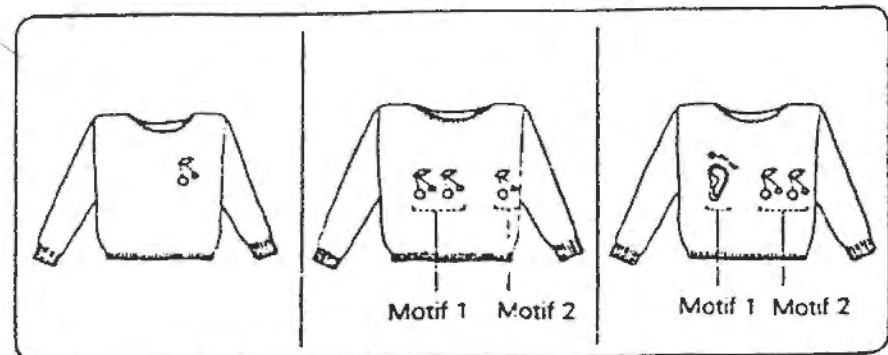
Вы можете запрограммировать до 9 областей изделия различными рисунками в каждой области.

<Пр.>
1 Повтор рисунка №99 задан от R20.
3 Повтора рисунка №105 заданы от L60.



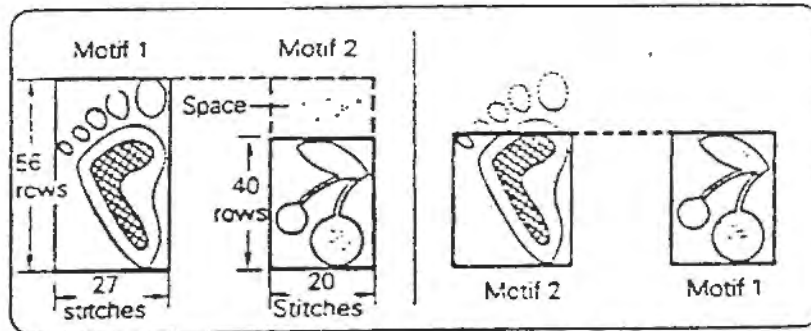
● Что такое "Сюжет"

- Сюжет может состоять из одного рисунка или нескольких повторов одного рисунка. Сюжеты нумеруются в том порядке, как вы их вводите; т.е. первый, второй, третий и т.д. (СЮЖЕТ 1) означает сюжет, который вы хотите ввести первым. Вы можете ввести вплоть до (СЮЖЕТА 9).
- Для каждой области вы можете использовать различные рисунки. Но нельзя вязать вместе такие рисунки как орнаментная вязка и многоцветные черезпетельные рисунки.



● ЗАМЕЧАНИЕ

- Если вы комбинируете более чем два различных рисунка, в качестве сюжета 1 следует вводить самый высокий рисунок.



- Высота автоматически задается сюжетом 1. Число рядов рисунка для сюжетов 2-9 будет таким как для сюжета 1.
- Если вы хотите посмотреть как располагаются рисунки... Вы можете двигать экран клавишами направлений до тех пор пока не появится экран останова.
- Вы не можете использовать стиль "STITCH WORLD III" рисунков №484-498 в качестве сюжетов.
- Существует вероятность того, что вы не сможете связать свой рисунок или рисунки №479-483, если комбинируете 4-5 цветов в одном ряду.
- Информация в памятку вводится автоматически по сюжету 1, если вы комбинируете сюжеты.

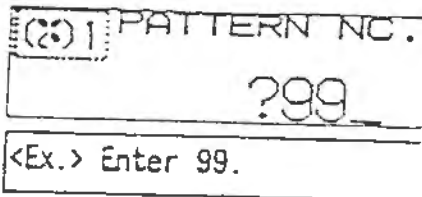
● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

① Выполните шаги ① - ③ опции (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) на стр.22

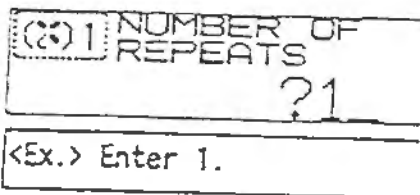
② Выберите (СЮЖЕТ) и нажмите ВК.



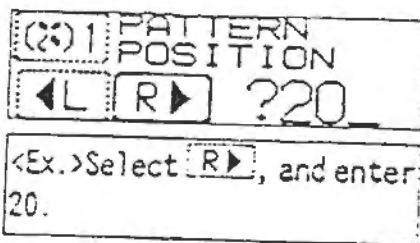
① Выберите (СЮЖЕТ) и нажмите ВК.



② Введите номер рисунка, который вы хотите использовать как первый сюжет и нажмите ВК.



③ Введите число повторов рисунка для первого сюжета и нажмите ВК.



④ Введите позицию рисунка для первого сюжета. Дисплей показывает, где находится точка повтора рисунка относительно центра игольницы. Если вас устраивает эта позиция, нажмите ВК.

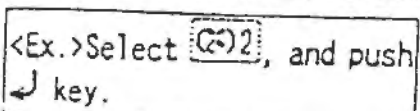
Если вы хотите изменить эту точку и сдвинуть ее вправо или влево, нажмите соответственно клавишу Лево или Право и после этого введите новую Позицию Первой Иглы.



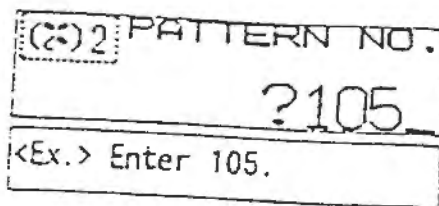
⑤ Данные рисунка появляются на экране. После проверки рисунка нажмите ВК.



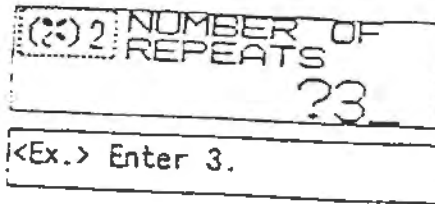
⑥ На дисплее появляются (СЮЖЕТ 1), (КОНЕЦ), (СЮЖЕТ 2).



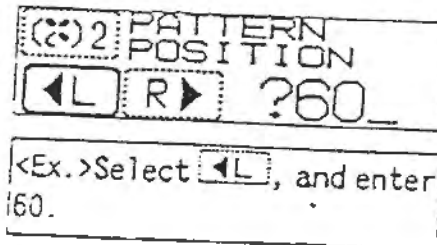
- Если вы хотите закончить прог. выберите (КОНЕЦ).
- Если вы хотите продолжить выберите (СЮЖЕТ 2).
- Если вы хотите изменить данные для сюжета 1, выберите (СЮЖЕТ 2). Затем нажмите ВК.



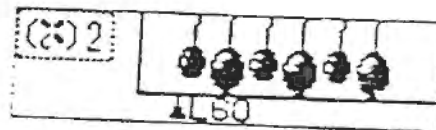
① Введите номер рисунка который вы хотите использовать как второй сюжет и нажмите ВК.



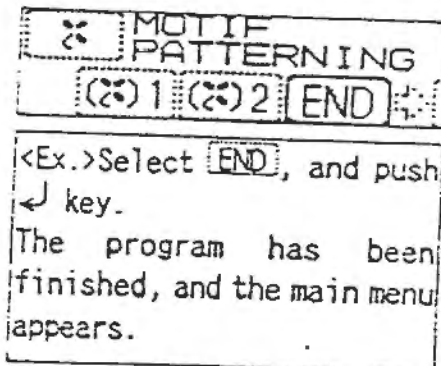
② Введите число повторов рисунка для второго сюжета нажмите ВК.



③ Введите позицию рисунка для второго сюжета. Используйте клавиши Лево и Право, после чего введите число для Позиции Первой Иглы.



④ Данные рисунка появляются на экране. После проверки рисунка нажмите ВК.



⑤ На дисплее появляются (СЮЖЕТ 1), (СЮЖЕТ 2), (КОНЕЦ) и символ стрелки.

- Если вы хотите закончить прог. выберите (КОНЕЦ).
- Если вы хотите продолжить нажмите клавишу Право и выберите (СЮЖЕТ 3).
- Если вы хотите изменить данные для сюжетов 1 или 2, выберите (СЮЖЕТ 1) или (СЮЖЕТ 2).

- ☆ Если вы выбрали номер предыдущего сюжета и изменили номер рисунка, все введенные последующие данные будут стерты.
- ☆ Вы можете программировать рисунки в сюжетах вплоть до номера 9. Если вы выберите (КОНЕЦ), на дисплее появится основное меню.



<< СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ РИСУНКА >>

Используется для стирания данных, введенных в опции ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА.

● ЗАМЕЧАНИЕ

• Если вы хотите вязать изделие гладкой вязкой, сотрите позиционный рисунок с помощью опции (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ РИСУНКА).

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

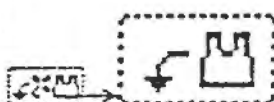
① Выберите (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) в основном меню и нажмите ВК.

② Выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ РИСУНКА) и нажмите ВК.



③ Если вы хотите стереть позиционный рисунок... Выберите (OK) и нажмите ВК, Появится основное меню.

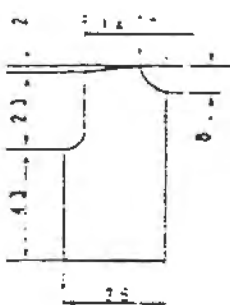
Если вы хотите сохранить позиционный рисунок... Выберите (X) и нажмите ВК. Появится тот же экран, что и на шаге (2).



<< ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ >>

Используется для размещения диаграммы выкройки на игольнице.

<Пр.> Введем диаграмму справа в качестве выкройки №1 в опции (СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ)
Выкройка №1
Не симметричная форма
КВАДРАТ ПЛОТНОСТИ:
40 петель x 60 рядов
15.6 см 18.3 см



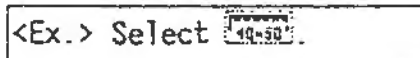
● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

① Выберите (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) в основном меню и нажмите ВК.

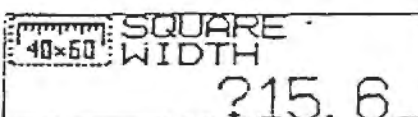
② Выберите (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ) и нажмите ВК.



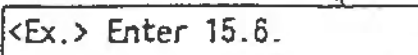
③ Выберите квадрат плотности, которым вы вязали и нажмите ВК.



- : 40 петель x 60 рядов
- : 20 петель x 30 рядов
- : 10 см x 10 см



④ Введите измерение для петель (т.е. ширину) и нажмите ВК.



Вы можете ввести размер в см до десятичной точки.

● ЗАМЕЧАНИЕ

• Перед выбором (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ) сделайте квадрат плотности с рисунком, который вы собираетесь вязать. (см. стр. 71).

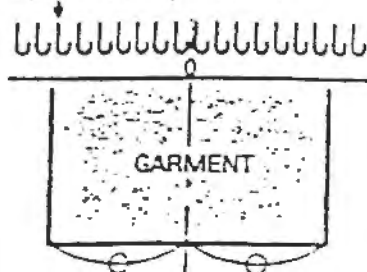
● НОМЕР ВЫКРОЙКИ

Компьютер присваивает номер 1 вашей первой выкройке, номер 2 - второй. Во избежание недоразумений рекомендуется записывать номера. (См. стр.40).

● ПОЗИЦИЯ ПЕРВОЙ ИГЛЫ ДЛЯ ВЫКРОЙКИ

Когда вы вяжете выкройку, вам надо указать, как она размещена на игольнице. Требуется идентифицировать лезую крайнюю петлю выкройки. Игла, которая соответствует этой петле на выкройке, называется Позицией Первой Иглы. Когда вы реверсируете выкройку в программе, левый край реверсированной формы является ее позицией Первой Иглы.

Позиция первой иглы

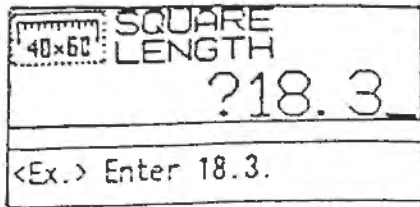


Левые

Правые

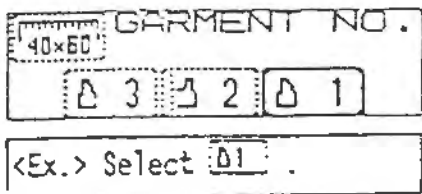
• Иглы слева от игольницы обозначаются как Левые (желтые), справа - как Правые (зеленые).

* Если вы сделали квадрат в 10 см, сосчитайте число петель и введите его. Вы можете ввести число до десятичной точки.



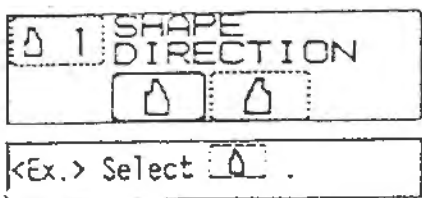
⑤ Введите измерение для рядов (т.е. длину) и нажмите ВК. Можно ввести эту величину в см до десятичной точки.

• Если вы сделали квадрат в 10 см, сосчитайте число рядов и введите его. Вы можете ввести число до десятичной точки.



⑥ Выберите номер выкройки и нажмите ВК.

- Не симметричная форма
- Симметричная форма



⑦ Выберите (ИСХОДНЫЙ) или (РЕВЕРС) и нажмите ВК.

: Выкройка вяжется так же, как вы ее нарисовали в опции (СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ).

: Выкройка вяжется в обратном порядке по отношению к тому, как вы ее нарисовали.

• Если вы выбрали симметричную форму, экран на шаге ⑦ не доступен.



<< СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ >>

Используется для стирания данных, введенных в опции ВВОД В ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ.

● ЗАМЕЧАНИЕ

• Когда вы вяжете квадрат плотности, сотрите позиционированную выкройку с помощью опции (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

① Выберите (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) в основном меню и нажмите ВК.

② Выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ) и нажмите ВК.

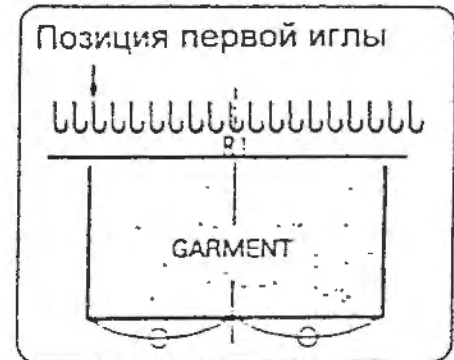


⑧ Введите позицию выкройки. Дисплей показывает, как размещается выкройка относительно центра игольницы. Если вас это устраивает нажмите ВК.

• Если вы хотите изменить позицию и сдвинуть ее вправо или влево, нажмите соответственно клавишу Право или Лево и после этого введите новую Позицию Первой иглы. Затем нажмите ВК.

На дисплее появится основное меню.

• Если выкройка состоит из нечетного числа петель, центральная петля автоматически помещается в положение R1 (Зеленый 1).



• Если вы хотите вязать выкройку в резервном режиме... (1) Выполните описанные выше шаги 1-6. Ваши прежние данные, введенные на шагах 4 и 5, появляются на экране. Если вы хотите их использовать нажмите ВК.

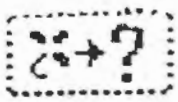
(2) Выберите (РЕВЕРС) на экране шага 7.

(3) Выполните шаг 8.

• Если вы хотите проверить, как выкройка позиционирована, выберите (ВЯЗКУ).



③ Если вы хотите стереть позиционированную выкройку... Выберите (OK) и нажмите ВК. Появится основное меню. Если вы хотите сохранить позиционированную выкройку... Выберите (X) и нажмите ВК. Вновь появится экран шага 2.



Основное меню [ПРОГРАММА ВАРИАЦИИ РИСУНКА]

● ТАБЛИЦА ВАРИАЦИИ РИСУНКА

Используйте подходящую вариацию рисунка, отмеченную галочкой в следующей таблице.

Pattern Variation	Fairisle pattern	Tuck Stitch pattern	Skip Stitch pattern	Weaving pattern	Thread Lace pattern	Plating- Tuck Stitch pattern	Lace Fine Lace pattern	Multi-colour Skip Stitch pattern (3/4 colours)	Multi-colour Rib pattern (2 colours)	Multi-colour Rib pattern (3/4 colours)	
										No. 484~498	Others
Reverse	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓ ※ 6	✓	✓	✓	✓
Mirror Image	✓	※ 1	✓	※ 1	※ 1	※ 1	—	✓	✓	✓	✓
Upside Down	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	✓	✓ ※ 4	✓	✓
Reflection	✓	※ 1	✓	✓	✓	✓	—	✓	—	—	✓
Double Width	✓	—	✓	※ 1	※ 1	—	—	✓	✓	✓	✓
Double Length	✓	※ 1	✓	✓	✓	—	—	✓	✓	—	✓
Rotation	✓	※ 1	※ 3	※ 1	※ 1	※ 1	—	—	✓	—	—
Negative	✓	※ 2	※ 2	※ 1	—	※ 2	—	—	✓	—	—
MC Rib	—	—	—	—	—	—	—	—	✓ ※ 5	—	✓

*1- Используйте вариацию согласно замечанию на стр.35 для таковой вязки, вивинга, имитации ажюра и платинговой таковой вязки.

*2- Вы можете вязать рисунки таковой вязки, платинговой таковой вязки и черезпетельный из "STITCH WORLD III" не используя НЕГАТИВ.

*3- Вы не сможете связать выбранный рисунок, если слишком много рядов должно быть пропущено после ПОВОРОТА.

*4- Не используйте ВВЕРХ НОГАМИ для любого рисунка, который заменяет основную нить.

*5- Всегда используйте MC двухфантаурную, когда вы исполняете многоцветную двухфантаурную вязку.

*6- Вы можете оказаться не в состоянии связать выбранный рисунок или преобразования будут в противоположных направлениях.

● ЗАМЕЧАНИЕ

Прежде чем позиционировать рисунок в опции (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА), введите все выбранные (ВАРИАЦИИ РИСУНКА).

Если вы хотите скомбинировать (ПОВОРОТ) с другими иконками вариаций, начинайте с (ПОВОРОТА).

Когда вы вяжете рисунок ажурной или частично ажурной вязки, можете включить (РЕВЕРС).

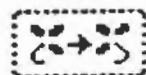
Даже если другие иконки включены, на рисунок рисунок ажурной или частично ажурной вязки это не повлияет. Однако, реверс может изменить вид рисунка, т.к. преобразования будут в противоположных направлениях.

● ВКЛЮЧЕНИЕ/ВЫКЛЮЧЕНИЕ ВАРИАЦИЙ РИС.

Вы можете узнать по виду иконки, включена или выключена любая из вариаций.

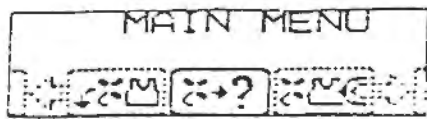


ON : Рисунок варьируется
(Используйте клавишу 2)

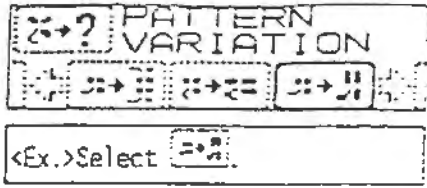


OFF : Рисунок не меняется.
(Используйте клавишу 1)

● КАК ИЗМЕНИТЬ РИСУНОК



① Выберите (ВАРИАЦИЯ РИСУНКА) в основном меню и нажмите ВК.



② Выберите иконку, которую вы хотите использовать.

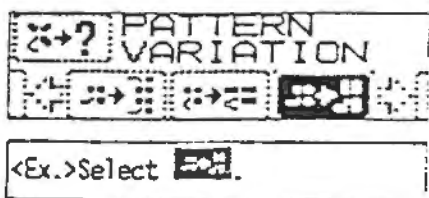


③ Нажмите числовую клавишу "2", чтобы включить ВАРИАЦИЮ. Цвет иконки при этом восстановится.

④ Выполните шаги 2-3, если вы хотите использовать другие вариации. Чтобы выйти из программы ВАРИАЦИЯ, нажмите ВК, появится основное меню.

● КАК ОТМЕНИТЬ ВАРИАЦИЮ

① Выберите (ВАРИАЦИЯ РИСУНКА) в основном меню, нажмите ВК.



② Выберите иконку, которую вы хотите отменить.



③ Нажмите числовую клавишу "1", чтобы выключить вариацию. Цвет иконки при этом восстановится.

④ Когда Вы закончите отмену иконки, нажмите ВК вновь появятся основное меню.

☆ Следующий пример разработан с использованием рисунков №105 и №99 стиля "STITCH WORLD III".



Рисунок №105

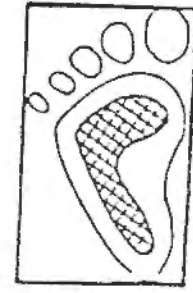
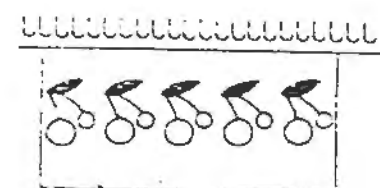
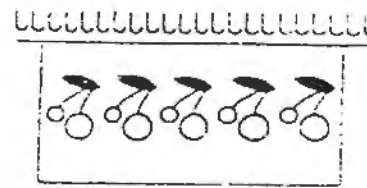


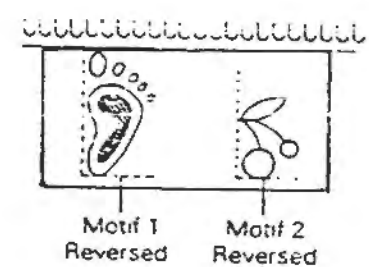
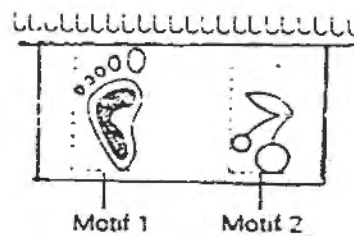
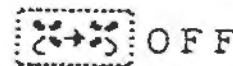
Рисунок №99



● Полный рисунок



● Сюжет



Если реверс включен... Рисунок в процессе вязки (если смотреть с изнанки) имеет обратный вид по отношению к диаграмме.

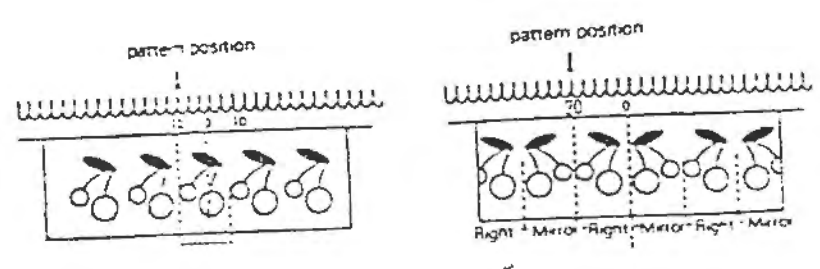
● Как изменить РЕВЕРС в процессе вязки рисунка... Изменяйте РЕВЕРС за один ряд до того, с которого вы хотите реверсировать рисунок.

<Пр.> Предположим вы хотите реверсировать с 10-ряда: Включите (РЕВЕРС), когда на счетчике рядов рисунка появится "9", а стрелка направления каретки изменит цвет.

<< ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ >>

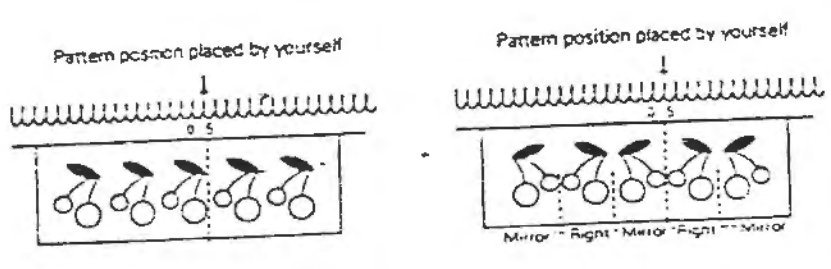
Рисунок вяжется в зеркальном отображении.

Полный рисунок
Если используется автоматически выбираемая компьютером позиция рисунка...



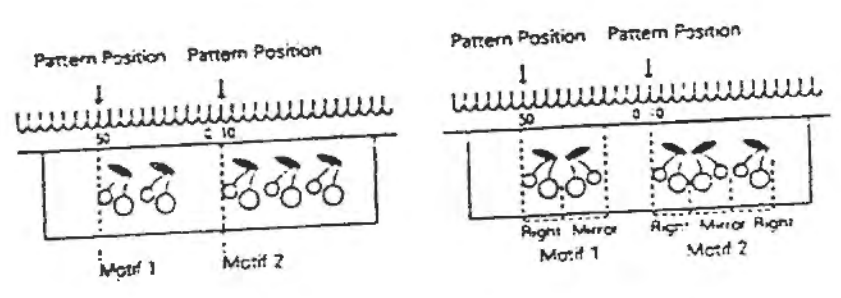
Компьютер помещает линию сгиба зеркального отображения в центре игольницы.

Если вы сами выбираете позицию рисунка...



Если ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ включено...
Компьютер попеременно создает рисунки в исходном (прямом) и реверсированном виде по обе стороны от выбранной позиции рисунка.

● Сюжет



Если ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ включено...
Компьютер попеременно создает рисунки в исходном (прямом) и реверсированном виде начиная справа от выбранной позиции рисунка.

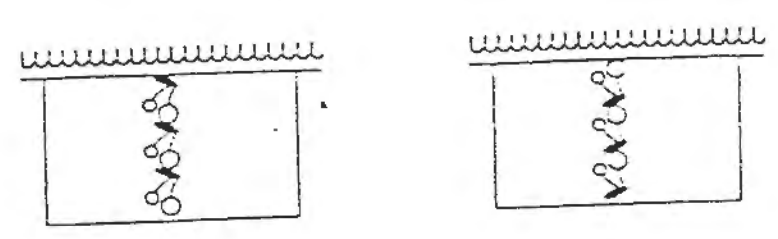
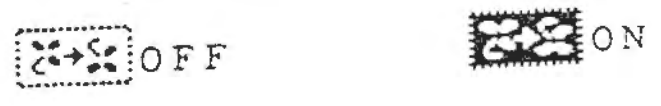
● Как изменить **ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ** в процессе вязки рисунка
Изменяйте ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ за один ряд до того, с которого вы хотите изменить рисунок.

<Пр.> Предположим, вы хотите изменить ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ с 10-го ряда...
Включите (ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ), когда на счетчике рядов рисунка появится "9", а стрелка направления рисунка изменит цвет.

Если вы вяжете в зеркальном отражении, введите более двух повторов рисунка.

<< ВВЕРХ НОГАМИ >>

Рисунок вяжется вверх ногами.
(Считая от верхнего ряда рисунка).



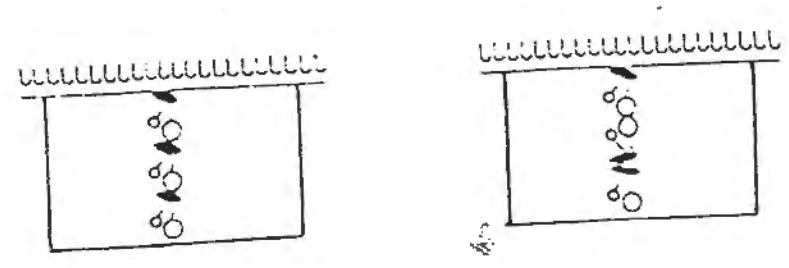
Если режим ВВЕРХ НОГАМИ включен...
Вязка начинается с последнего (верхнего) ряда. После того, как вы закончите программу (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) его верхний ряд появляется на дисплее.

● Как изменить режим ВВЕРХ НОГАМИ в процессе вязки рисунка...
Изменяйте режим ВВЕРХ НОГАМИ в том ряду, с которого вы хотите изменить рисунок.

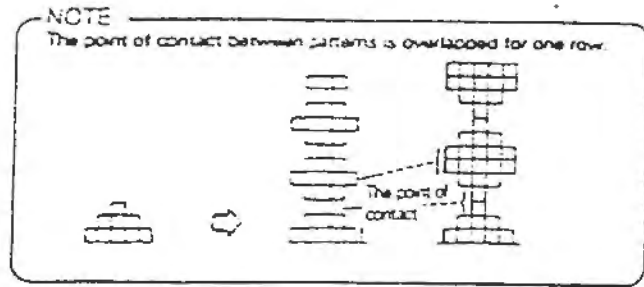
<Пр.> Предположим вы хотите вязать вверх ногами с 10-го ряда... Включите (ВВЕРХ НОГАМИ), когда на счетчике рядов рисунка появится "10", а стрелка направления каретки изменит цвет.

<< ОТРАЖЕНИЕ >>

Рисунок вяжется сначала в исходном виде, затем вверх ногами.



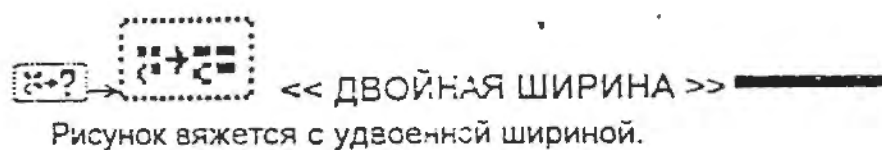
- Точка контакта между рисунками перекрывается на один ряд.
Если вы хотите, чтобы рисунок вязался сначала вверх ногами, потом в исходном виде...
Введите номер ряда для верха рисунка в режиме (ВВОД НОМЕРА РЯДА РИСУНКА).



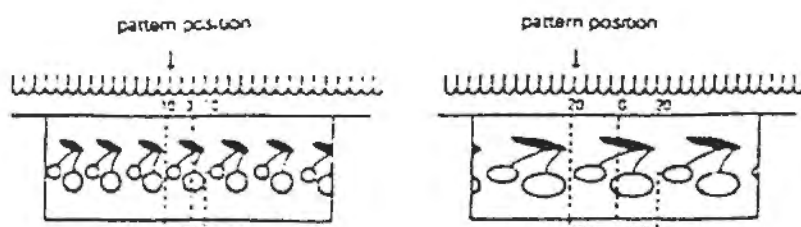
● Как изменить ОТРАЖЕНИЕ в процессе вязки...

1. OFF → ON
- Включение ОТРАЖЕНИЯ на любом ряду приводит к тому, что рисунок будет вязаться вверх ногами после завершения вязки исходного рисунка.
2. ON → OFF
- Во время вязки исходного рисунка...
Вы можете выключить вариацию на любом ряду.
- Во время вязки рисунка вверх ногами...
Измените отражение на том ряду, с которого вы хотите начать изменение рисунка.

- < Пр. > Предположим, вы хотите, чтобы рисунок вязался в исходном виде начиная с 10-го ряда...
Выключите (ОТРАЖЕНИЕ) в тот момент, когда на счетчике рядов рисунка появится "10", а стрелка направления каретки изменит цвет.



- Полный рисунок.
- При использовании автоматически устанавливаемой позиции рисунка...



Центр рисунка с двойной шириной помещается в центр иглы.

- При использовании установленной вами позиции рисунка



Установленная вами позиция рисунка (set position placed by yourself)

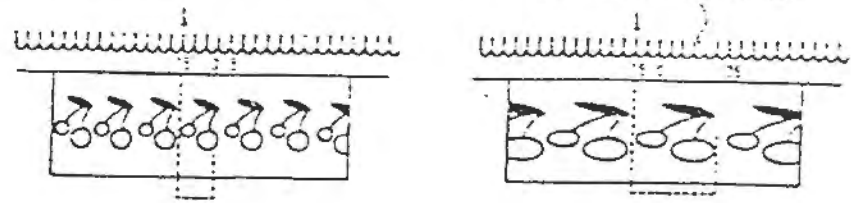
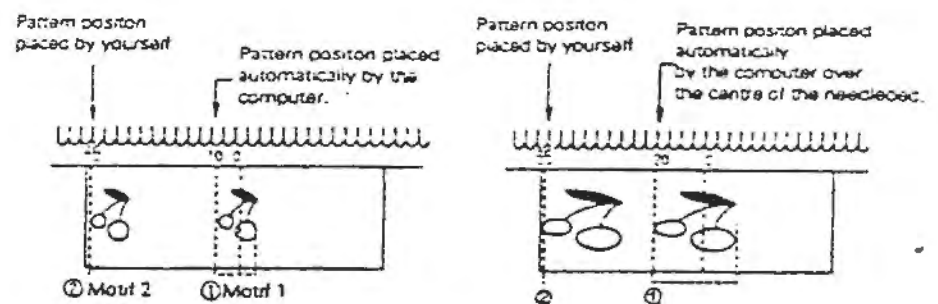


Рисунок с двойной шириной помещается справа от выбранной вами позиции рисунка.

● Сюжет

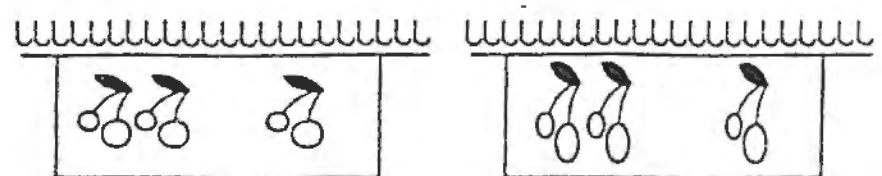
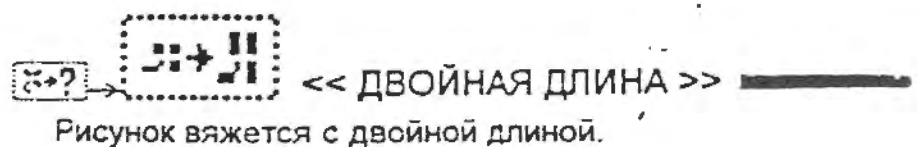
- При использовании автоматически устанавливаемой позиции рисунка для первого сюжета...
Компьютер автоматически помещает позицию рисунка для первого сюжета с двойной шириной над центром иглы. Для сюжетов от 2 до 9, сюжеты с удвоенной шириной выполняются справа от выбранной вами позиции рисунка.



При использовании установленной вами позиции рисунка...
Каждый мотив помещается справа от выбранной вами позиции рисунка.

- Как изменить ДВОЙНУЮ ШИРИНУ в процессе вязки...
Изменяйте ДВОЙНУЮ ШИРИНУ за один ряд до того, с которого вы хотите начать вязку с двойной шириной.

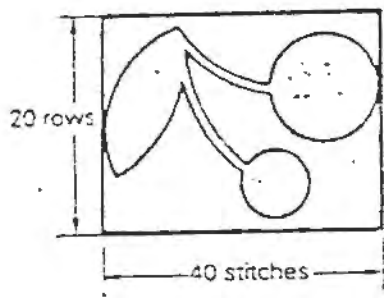
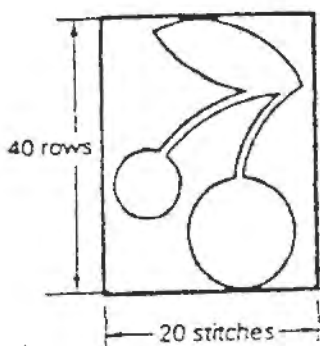
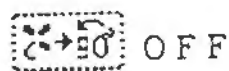
- < Пр. > Предположим вы хотите, чтобы рисунок с двойной шириной вязался начиная с 10-го ряда...
Включите (ДВОЙНУЮ ШИРИНУ) в тот момент, когда на счетчике рядов рисунка появится "9", а стрелка направления каретки изменит цвет.



ИЗМЕНЕНИЕ "ДВОЙНОЙ ДЛИНЫ" во время вязки
 Изменяйте "ДВОЙНУЮ ДЛИНУ" на том ряду, с которого вы хотите начать вязать образец с удвоенной длиной.
 Предположим, Вы хотите, чтобы рисунок с "ДВОЙНОЙ ДЛИНОЙ" вязался с 10 ряда...
 Включите "ДВОЙНУЮ ДЛИНУ" в тот момент, когда на счетчике рядов рисунка появится 10 ряд, а стрелка направления движения каретки изменит цвет.



Рисунок поворачивается на 90 градусов против часовой стрелки, если смотреть с изнаночной стороны. После поворота рисунка петли становятся рядами и наоборот.

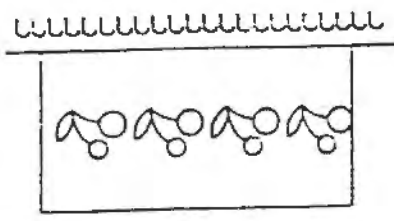
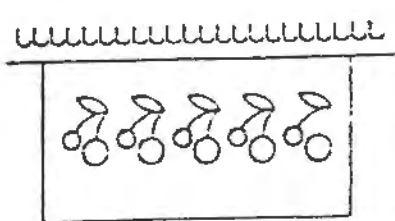


<Ex.> 20 stitches x 40 rows 40 stitches x 20 rows

ЗАМЕЧАНИЕ: Когда вы поворачиваете рисунок, содержащий более 200 рядов, привязаны будут только верхние 200 рядов.

Когда вы поворачиваете орнаментную вязку с данными в памяти, эти данные не будут появляться на дисплее.

- Полный рисунок
- При использовании позиции рисунка, устанавливаемой автоматически...



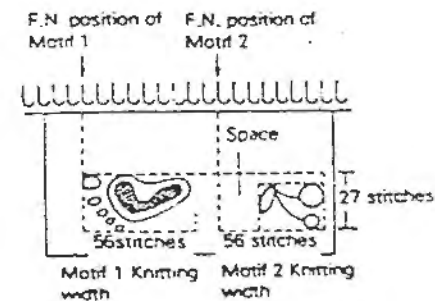
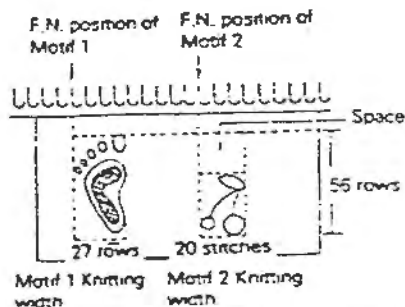
Центр поворота помещается в центре игольницы.

- При использовании позиции рисунка, устанавливаемой вами...
 Компьютер помещает рисунок согласно введенной вами позиции.

*** Сюжет**

Компьютер автоматически помещает рисунок первого сюжета над центром игольницы. Для 2-9 сюжетов повернутые сюжеты располагаются справа от введенной вами позиции.

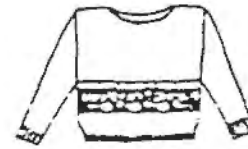
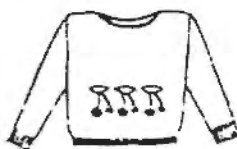
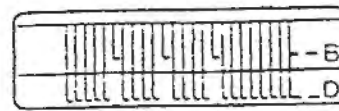
Если вы используете поворот для двух или более сюжетов, петли и ряды для сюжетов 2-9, автоматически устанавливаются такими же как для сюжета 1.



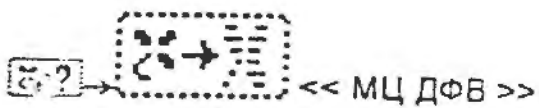
- Как изменить ПОВОРОТ во время вязки...
 Изменяйте ПОВОРОТ за один ряд до того, как вы хотите повернуть рисунок.
 <Пр.> Предположим, вы хотите, чтобы рисунок был повернут начиная с 10-го ряда...
 Включите (ПОВОРОТ) в тот момент, когда на счетчике рядов рисунка появится "9", а стрелка направления каретки изменит цвет.
- Когда вы включаете ПОВОРОТ, повернутый рисунок вяжется с "первого" ряда рисунка.



Рисунок вяжется в виде негатива. При использовании Однократного Переключателя цвета включите (НЕГАТИВ). (См. стр. 88).



- Если НЕГАТИВ включен...
 Иглы соответствующие черному квадрату (■) на диаграмме устанавливаются в положение D. Остальные остаются в положении B.
- Если НЕГАТИВ выключен...
 Иглы соответствующие черному квадрату (■) на диаграмме остаются в положении B, остальные устанавливаются в положение D.
- Как изменить НЕГАТИВ в процессе вязки...
 Изменяйте НЕГАТИВ за один ряд до того как вы хотите получить негатив.
 <Пр.> Предположим, вы хотите, чтобы рисунок стал негативным начиная с 10-го ряда...
 Включите (НЕГАТИВ) в тот момент, когда на счетчике рядов рисунка появится "9", а стрелка направления каретки изменит цвет.



<< МЦ ДФВ >>

Многоцветная двухфантурная вязка.
Включите (МЦ ДФВ), если вы хотите выполнить многоцветную двухфантурную вязку (см. стр. 91).

● ЗАМЕЧАНИЕ

- Не включайте (МЦ ДФВ), когда вы вяжете стилем "STITCH WORLD III" рисунки №84-198.
- Если вы вяжете рис. №479-483 и ваши собственные с тремя/четырьмя цветами в ряду, надо выбирать (ДВОЙНУЮ ДЛИНУ) и (МЦ ДФВ).

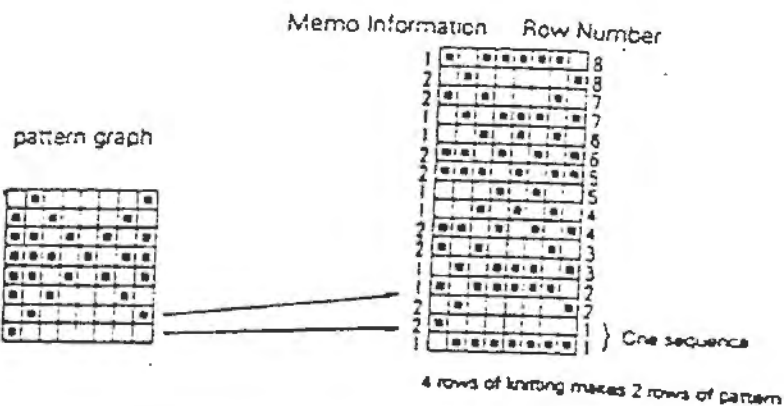
● Двухцветная дфв вязка.



OFF



ON ..



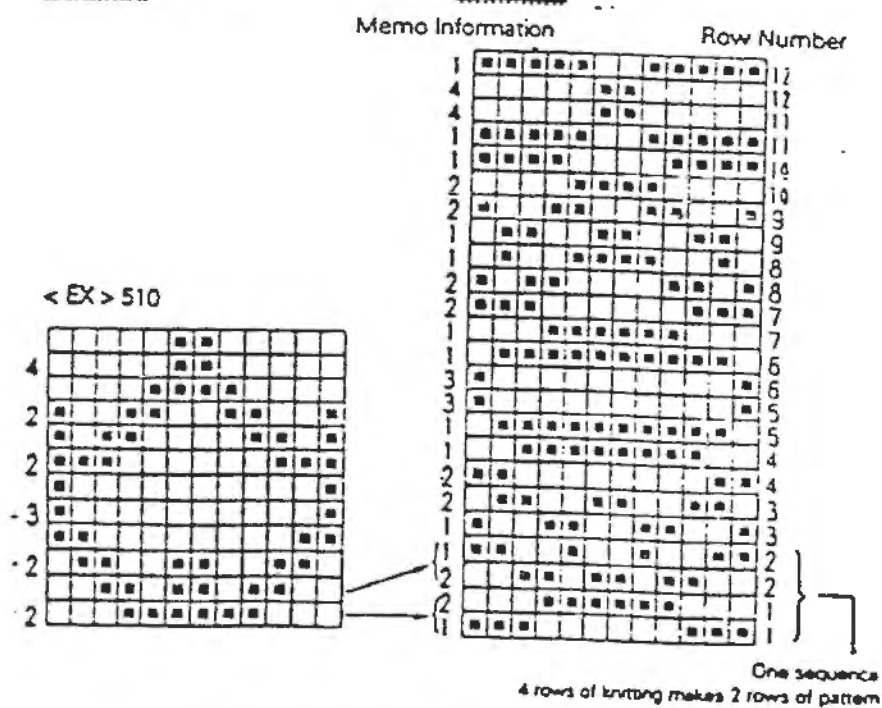
- Если в памяти нет никакой информации о рисунке... Число 1 в памятке говорит о том, что нужна основная нить, число 2 означает переход на контрастную нить при включении МЦ ДФВ.



OFF



ON

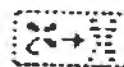


- Если в памяти есть информация о рисунке... Компьютер автоматически группирует данные так, чтобы вязать различными нитями в соответствии с информацией в памяти.

- Рисунок в три/четыре цвета в ряду. Данные о рисунках №479-483 и созданных пользователем рисунках, содержащих три/четыре цвета в ряду группируются и запоминаются в памяти компьютера таким образом, чтобы работать с четырьмя нитями 1-4.

- Если МЦ ДФВ выключен... Данные о цветах, которые используются в одном ряду, появляются на дисплее. (Данные с символом "S" не появляются).
- Если вы вяжете Многоцветный Рисунок с Пропуском Петли выключите (МЦ ДФВ).

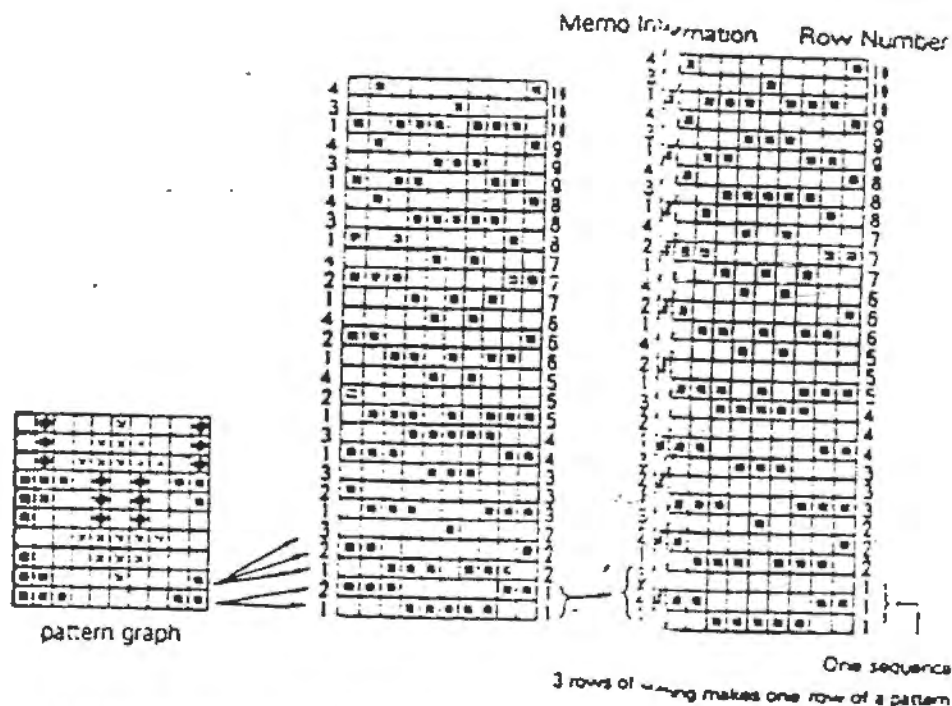
- Если МЦ ДФВ включен... Независимо от числа цветов, на экране появятся данные обо всех цветах. Если выжжется рисунок типа три/четыре цвета в ряду, появятся данные об этих цветах.
- Запомненные данные с символом "S" автоматически группируются с данными о конкретном цвете. В этих рядах вяжутся только KR-петли.



OFF









ON



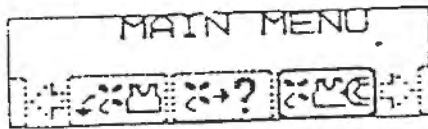
- Когда вы меняете МЦ ДФВ, ряд рисунка возвращается к "1".

Основное меню [РАЗРАБОТКА ПРОГРАММЫ]

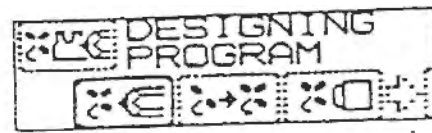
Эта программа используется для создания нового рисунка, вычерчивания вашей выкройки, редактирования или стирания ранее созданного рисунка или выкройки. Эта опция содержит шесть различных под-меню.

-  <<СОЗДАНИЕ РИСУНКА>>
Используется для создания нового рисунка петель.
-  <<ИЗМЕНЕНИЕ РИСУНКА>>
Используется для модификации созданного рисунка.
-  <<СТИРАНИЕ РИСУНКА>>
Используется для стирания созданного рисунка.
-  <<СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ>>
Используется для создания вашей собственной выкройки.
-  <<ИЗМЕНЕНИЕ ВЫКРОЙКИ>>
Используется для модификации созданной выкройки.
-  <<СТИРАНИЕ ВЫКРОЙКИ>>
Используется для стирания созданной выкройки.

КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ



① Выберите (ДИЗАЙН) и нажмите ВК.





② Выберите ту, которую вы хотите использовать. Нажмите ВК.

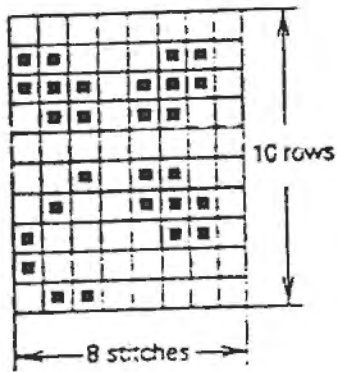
<<СОЗДАНИЕ РИСУНКА>>

Используется для создания новых рисунков таких как черно-белые (базовые) рисунки, рисунки типа три или четыре цвета в ряду.

* Рекомендуем создавать рисунки с четным числом рядов, чтобы облегчить смену пряжи.

- Черно-белый рисунок (базовый).
- Черно-белый рисунок это рисунок, состоящий из  и .
- Все рисунки, за исключением черезпетельного на 3/4 цвета и многоцветного до-жакарда являются черно-белыми.
- Вы можете создавать такого рода рисунки с помощью клавиш *1/□* и *2/■*.

<Ex.>

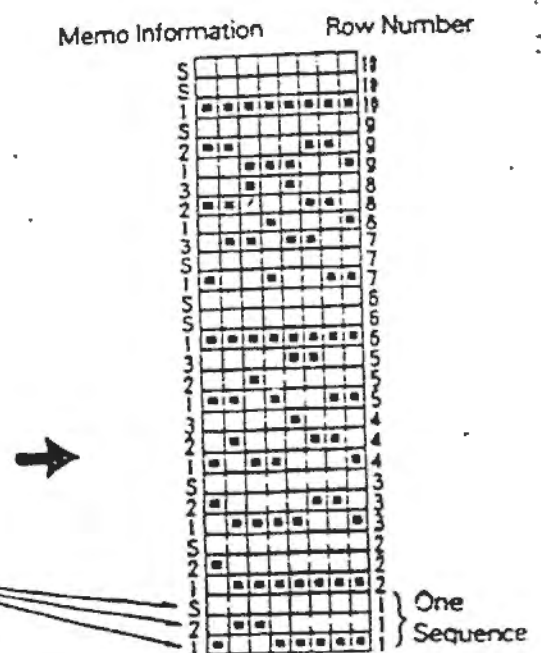
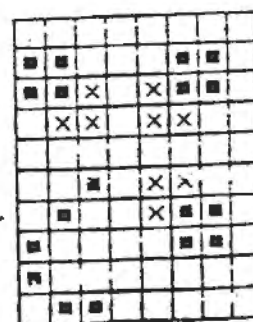


- Если все ВАРИАЦИИ установлены в ноль...
- Петля, введенная кл. *1/□* остается в позиции В.
- Петля, введенная кл. *2/■* отбирается в позицию D.

- 3/4 цвета в ряду рисунка
- Вы можете использовать 3/4 цвета в одном ряду и до шести цветов всего.
- Компьютер группирует и запоминает данные для рисунка в 3/4 цвета в ряду, чтобы вязать нити 1-3/4 по отдельности.

<Пр.> Рисунок с тремя цветами в ряду.

Памятка "S" (Пропустить Ряд) автоматически устанавливается в памяти, если вы не использовали всех цветов.



- Информация в памяти будет соответствовать числу, которое вы использовали при вводе данных рисунка.
<Пр.> Если вы вводите данные в память клавишами "3/x", в памяти появляется "3".

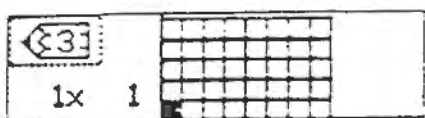
- Вы не можете использовать больше цветов в ряду, чем вы выбрали в режиме ОКРАШИВАНИЕ РИСУНКА. Если вы попытаетесь использовать больше цветов, на дисплее появится сообщение об ошибке.

● ЭКРАН СОЗДАНИЯ РИСУНКА

- Экран создания рисунка появляется после того как вы установили числа петель и рядов. Первоначально все петли сетки показаны как белые.
- Мигающая петля означает, что курсор находится в данном квадрате.
- Вы можете окрасить его клавишами петель и передвинуть курсор клавишей направления, в процессе ввода данных о рисунке.

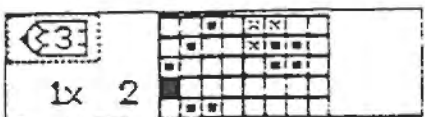
<Пр.> Следующий пример относится к рисунку типа 3 цвета в ряду со стр. 33.

[Экран создания рисунка впервые появился на дисплее]



Все петли показаны как 1x1 означает первая петля в первом ряду, место, где находится курсор.

[Нажимая клавишу Смена Экрана после ввода нескольких петель]



• ЭКРАН СОЗДАНИЯ РИСУНКА
С этим экраном вы можете ввести ваш собственный рисунок. Экран можно двигать клавишами Направления, чтобы увидеть все части рисунка.



• УМЕНЬШЕННЫЙ ЭКРАН
При таком масштабе экрана одной петле соответствует одна точка экрана. Всего можно увидеть рисунок размерами 72 петли и 32 ряда.

- Уменьшенный экран показывает только один цвет на курсоре. Мигающая область этого экрана соответствует области экрана создания рисунка.

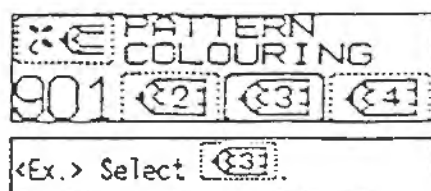
- При уменьшенном экране вводить рисунок нельзя.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

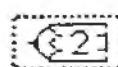
<Пр.> Следующий пример относится к рисунку типа 3 цвета в ряду со стр. 33.

① Выберите (ДИЗАЙН) в основном меню и нажмите ВК.

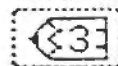
② Выберите (СОЗДАНИЕ РИСУНКА) в основном меню и нажмите ВК.



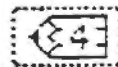
③ На дисплее появляется экран "ОКРАШИВАНИЕ РИСУНКА". Выберите иконку которую вы хотите использовать и нажмите ВК.



: Черно-белый рисунок

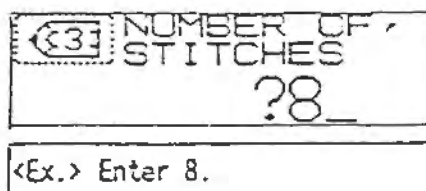


: Рисунок типа 3 цвета в ряду

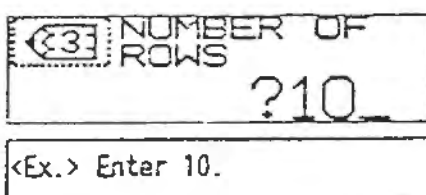


: Рисунок типа 4 цвета в ряду

Компьютер присваивает номер 901 вашему первому рисунку, 902-второму и т.д. автоматически.
* Чтобы избежать недоразумения, рекомендуем записывать номер рисунка.

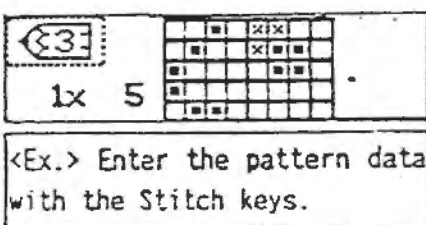


④ Введите номер петли и нажмите ВК.



⑤ Дисплей показывает максимально допустимое число рядов. Введите число рядов вашего рисунка, нажмите ВК.

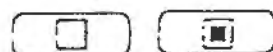
- Если вы хотите ввести больше рядов, чем показывает дисплей, сотрите ненужные рисунки или выкройки, пользуясь опциями (СТИРАНИЕ РИСУНКА) и (СТИРАНИЕ ВЫКРОЙКИ).



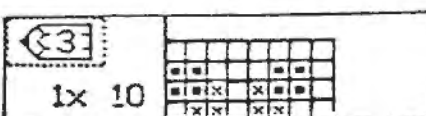
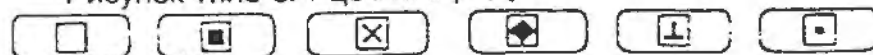
⑥ На дисплее появляется экран создания рисунка. Введите ваши данные с помощью клавиш направления и петель.

☆ Используемые клавиши петель

- Черно-белый рисунок



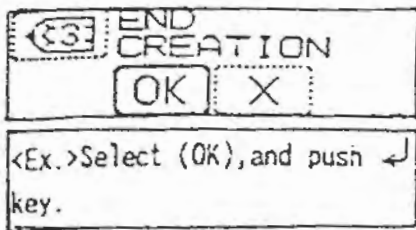
- Рисунок типа 3/4 цвета в ряду.



- Нажмите клавишу направления, чтобы сделать видимую новую область рис.

<Ex.> After you have finished entering the pattern data, push <J> key.

- После окончания ввода нажмите ВК.



⑦ Появляется экран "СОЗДАНИЕ ЗАКОНЧЕНО". Если вы хотите завершить программу, выберите OK и нажмите BK. Появится основное меню. Если хотите продолжить выберите (X) и нажмите BK. Экран создания рисунка вновь появится.

ЗАМЕЧАНИЕ: Всегда выберите (OK) при окончании создания рисунка. Если вы это не сделаете, появится сообщение об ошибке при использовании опции (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА).

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОЗДАНИЮ ВАШЕГО СОБСТВЕННОГО РИСУНКА

● При конструировании ваших собственных рисунков петель имейте в виду следующее.

Петли		Ряды	
<p>При программировании Вы не можете вводить две петли вместе см. рисунок</p> <p>Пресс (таковая вязка Многоцветный пресс)</p> <p><input type="checkbox"/> Прессовая петля</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Кулирная петля</p>		<p>1. Если хотите получить рельефный эффект, следует вводить 1 петлю прессовую - 1 кулирную (не более 4 повторов а между ними 4 кулирные петли</p> <p>4 прессовые петли 4 кулирные петли</p>	
<p>Платиновый пресс при программировании Вы не можете вводить две прессовые петли вместе</p> <p><input type="checkbox"/> Прессовая петля</p>		<p>2. Чтобы Ваш образец провязывался не вводите более 4 рядов прессовыми петлями, а между ними обязательно не меньше 3-4 рядов кулирной вязкой.</p>	
<p>Вивинговая вязка при программировании не вводите больше 5 петель</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Иглы выдвигаются в позицию D</p> <p>5 петель подряд</p>			
<p>Панчлейс 'ATERN (ложный ажур) selected to D-position</p> <p>при программировании не вводите более 5 петель в позицию D</p> <p>5 петель</p>			
<p>Ажур F-ажур</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Переносимая петля</p> <p>при программировании не вводите две ажурные петли одновременно</p>		<p>при программировании не размещайте один ажурный ряд над другим</p> <p>при программировании не размещайте ажурные ряды по диагонали</p>	
<p>Многоцветная резинка (2/3/4 цвета в ряду)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Многоцветная резинка(жаккард) выполняется с использованием дополнительной фантуры и приставки смены цвета.</p> <p>2 цвета в ряду ----- включается иконка [двухф. Многоцветн.вязка]</p> <p>3/4 цвета в ряду ----- включается иконка [двухф. Многоцветн.вязка] и [двойная длина]</p> <p>Смена цвета происходит каждые два ряда ('введите дополнительные данные для компьютера)</p>			
<p>Многоцветный скип</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Этот тип вязки выполняется с включением иконки [двойная длина]</p> <p>Цвет меняется каждый ряд.</p>			



<<ИЗМЕНЕНИЕ РИСУНКА>>

Используется для модификации рисунка, который вы ввели в опции (СОЗДАНИЕ РИСУНКА).

● ЗАМЕЧАНИЕ

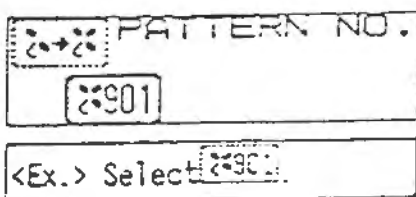
- Изменить можно только ваш собственный рисунок.
- Нельзя изменить окраску рисунка, например, рисунок с тремя цветами в ряду на черно-белый рисунок.
- Нельзя изменить площадь рисунка.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

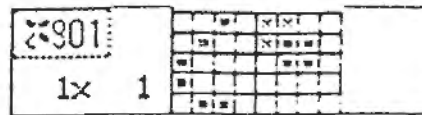
Следующий пример иллюстрирует процесс модификации рисунка с тремя цветами в ряду, показанного на стр. 33.

① Выберите (ДИЗАЙН).

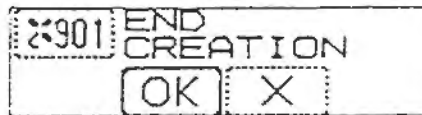
② Выберите (ИЗМЕНЕНИЕ РИСУНКА) и нажмите ВК.



③ Выберите номер ряда, который вы хотите изменить, нажмите ВК.

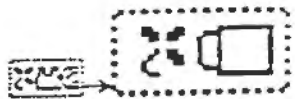


④ На дисплее появится экран создания рисунка. Изменяйте данные рисунка так же, как при СОЗДАНИИ РИСУНКА. После окончания изменений нажмите ВК.



⑤ Надпись "СОЗДАНИЕ ЗАКОНЧЕНО" появляется на дисплее. Если вы хотите завершить модификацию, выберите (OK) и нажмите ВК. Появится основное меню. Если вы хотите продолжить работу, выберите (X) и нажмите ВК. Вновь появится экран создания рисунка.

- Всегда выбирайте (OK) при окончании работы. В противном случае вы не сможете позиционировать рисунок.



<<СТИРАНИЕ РИСУНКА>>

Используется для стирания вашего рисунка.

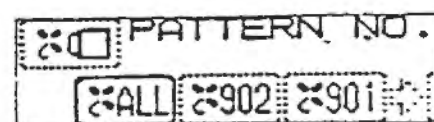
● ЗАМЕЧАНИЕ

- Когда вы стираете рисунок, введенный в опции (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) данные этого ввода будут стерты.
- Когда вы стираете один из рисунков, использованных при сюжетном дизайне, все данные ВВОДА ПОЗИЦИИ РИСУНКА будут стерты.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

① Выберите (ДИЗАЙН) в основном меню и нажмите ВК.

② Выберите (СТИРАНИЕ РИСУНКА) и нажмите ВК.



③ Выберите номер ряда, который вы хотите стереть и нажмите ВК.

- Если вы хотите стереть все рисунки сразу, выберите (ВСЕ) и нажмите ВК.



④ Если вы хотите стереть один рисунок, выберите (OK) и нажмите ВК. Появится основное меню. Если вы хотите сохранить рисунок, выберите (X) и нажмите ВК. Появится тот же экран, что и на шаге (3).

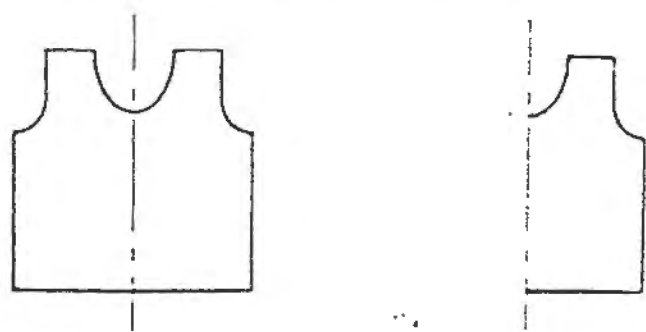


<< СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ >>

Используется для вычерчивания вышей выкройки

СИММЕТРИЧНАЯ ФОРМА

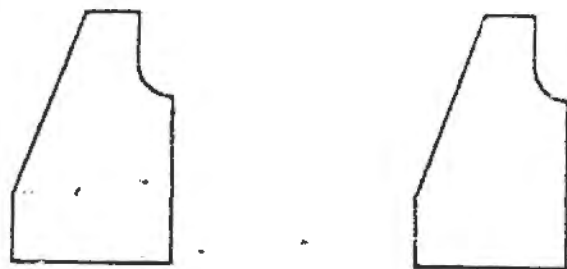
- Если вы рисуете симметричную выкройку, вводите данные только для ее правой половины.



Фактическая форма для вязки Форма для ввода данных

НЕ-СИММЕТРИЧНАЯ ФОРМА

- Если вы рисуете не-симметричную выкройку, вводите данные для всей выкройки.

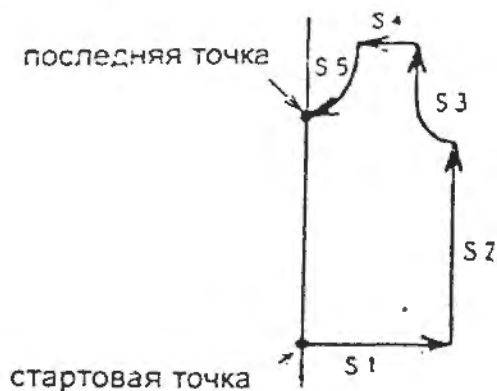


Фактическая форма для вязки Форма для ввода данных

S1 S2 S3

НОМЕРА СТАДИЙ (S1),(S2),(S3)...

- Форма выкройки состоит из линий различного типа.
- Прежде чем рисовать выкройку на компьютере... Присвойте каждой линии свой номер стадии в виде S1, S2, S3... начиная от стартовой точки как показано ниже:
- Для каждой стадии надо вводить свои данные о линии.
- Когда в этой программе на дисплее появляется буква (S), вы можете вернуться назад к предыдущей стадии, используя клавишу Влево. Если вы изменили данные какой-либо линии, все следующие за ней ранее введенные данные будут уничтожены.



СПИСОК ЛИНИЙ

- Имеется 12 разновидностей линий для рисования выкройки на компьютере.
- Список линий напечатан на блоке СБ-1.
- Каждую линию можно ввести с помощью ее номера.

☆ СПИСОК ЛИНИЙ

(Дисплей показывает ①, ②, ③... вправо)

① Номер линии		② Направление линии	РАЗМЕРЫ		
№	ЛИНИЯ		③ CM для ввода (ширина=X, длина=Y)	④ CM для регулируемой глубины : Z	⑤ Вычисляемая длина кривой : L
1			X		
2			Y		
3			X, Y		
4			X, Y		
5			X, Y	Z	L
6			X, Y	Z	L
7			X, Y	Z	L
8			X, Y	Z	L
9			X, Y		L
10			X, Y		L
11			X, Y		L
12			X, Y		L

● НАПРАВЛЕНИЕ ЛИНИИ

- Имеется два возможных направления для любой линии. Выберите направление вверх или вниз. Компьютер показывает только одно направление в зависимости от типа линии.

● РАЗМЕРЫ

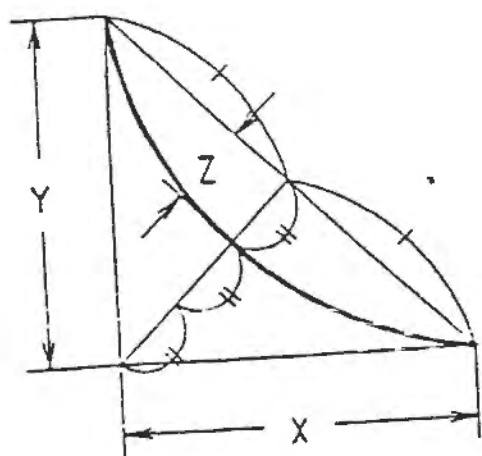
- Вы можете ввести размер по ширине "X" и длине "Y" для любой линии из списка.
- Глубина кривой "Z" и ее длина "L" вычисляются компьютером. "Z" можно варьировать, но "L" нельзя.
- Каждый размер можно вводить в см до первого десятичного знака.

● ВИДЫ ЛИНИЙ

- Линии №5-12 зашиты в компьютер при описанных ниже условиях:

☆ ЛИНИИ №5-8.

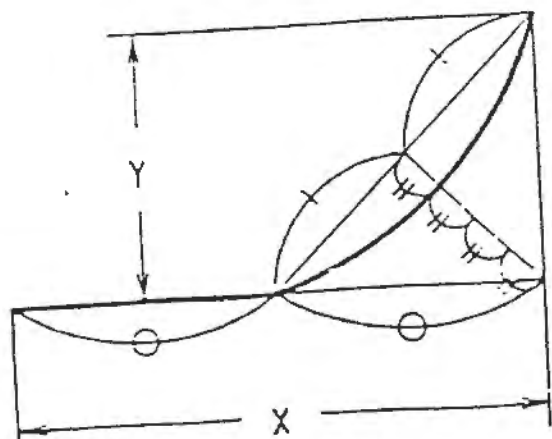
Если вы хотите нарисовать кривую свободно, используйте эти типы линий.



- Глубина "Z" допускает варьирование.

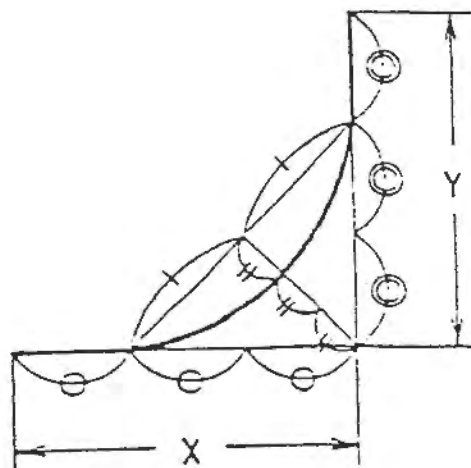
☆ ЛИНИЯ №9.

Используется для рисования линии шеи на спинке.



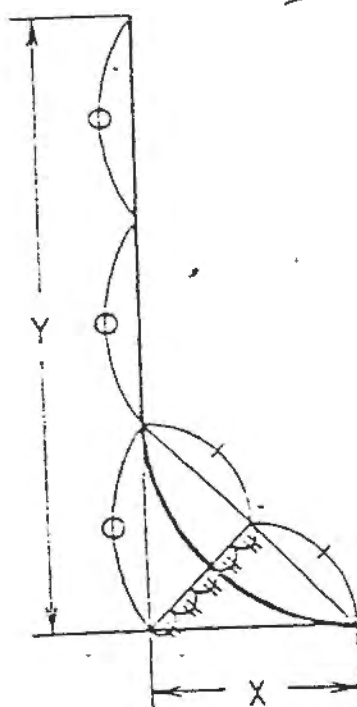
☆ ЛИНИЯ №10.

Используется для рисования линии шеи спереди.



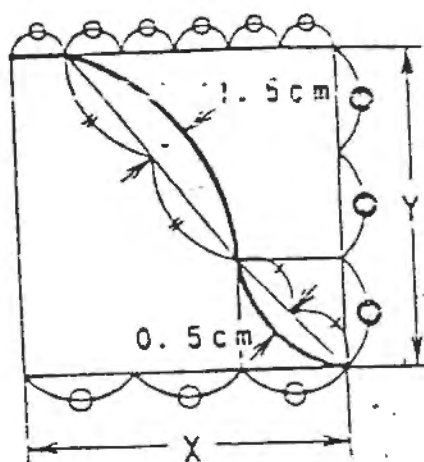
☆ ЛИНИЯ №11.

Используется для рисования armhole линию



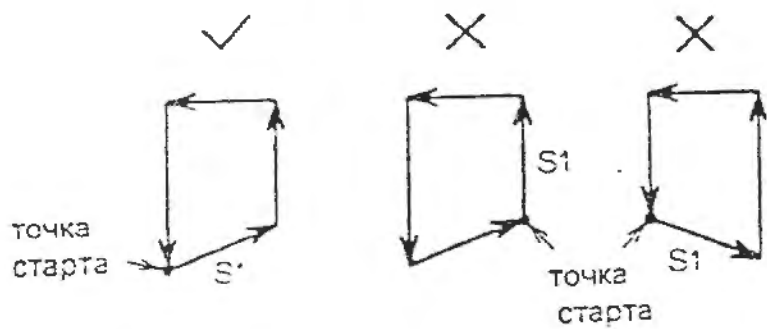
☆ ЛИНИЯ №12.

Используется для рисования sieve cap.

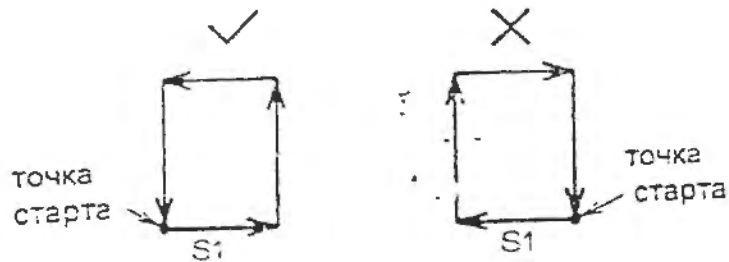


Замечание

- Начинать рисование выкройки следует снизу.



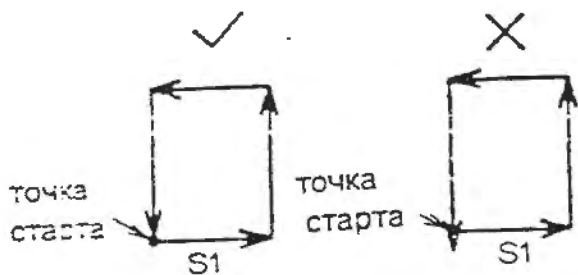
- Рисуйте выкройку против часовой стрелки



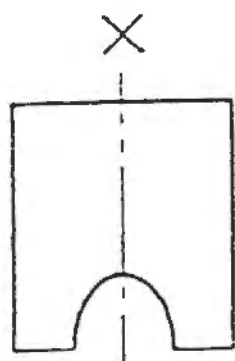
- При рисовании симметричной выкройки...
Надо заканчивать линию на центральной линии экрана. Нельзя пересекать центральную линию. Если вы ее пересечете, появится сообщение об ошибке.



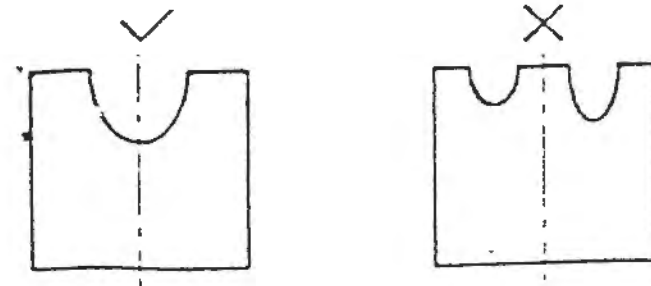
- При рисовании не-симметричной выкройки...
Надо заканчивать линию в стартовой точке.



- Нельзя рисовать выкройку как показано ниже.



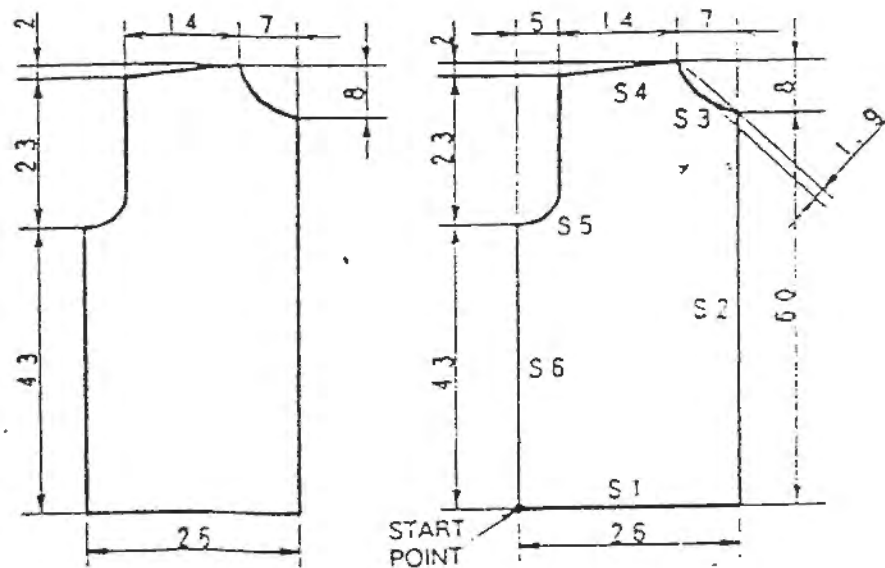
Нельзя рисовать выкройку, как показано ниже.



- ПЕРЕД ВВОДОМ ДАННЫХ О ВЫКРОЙКЕ
<Пр.> Несимметричная форма: Правый перед джемпера.

Фактическая форма для вязки (см)

Форма для ввода данных (см)



★ ЗАМЕЧАНИЕ

Помните о следующем:

1. Симметричная или несимметричная форма.
2. Стартовая точка слева внизу.
3. Помечайте каждую стадию S1, S2... в порядке против часовой стрелки.
4. Записывайте каждый размер по X и Y. Если необходимо для Z тоже.
5. Заканчивайте на центральной линии или в точке старта.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

Следующий пример иллюстрирует процесс ввода для джемпера, показанного выше.

① Выберите (ДИЗАЙН) в основном меню, нажмите ВК.

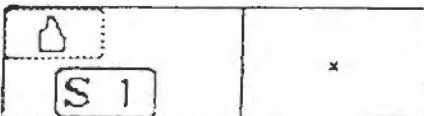
② Выберите (СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ), нажмите ВК.



<Ex.> Garment No. 1 appears.
Select

① Появляется экран, показанный слева. Число слева - это номер выкройки, которую вы вводите. Выберите (СИММЕТРИЧНАЯ) или (НЕ-СИММЕТРИЧНАЯ) и нажмите ВК.

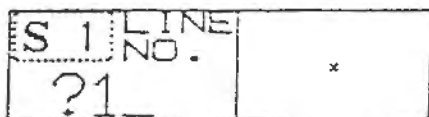
Во избежание недоразумений рекомендуем записывать номер выкройки.



<Ex.> Push key.

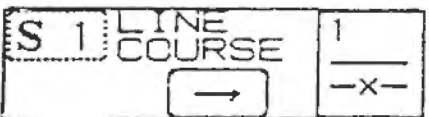
② Появляется символ S1 (Стадия 1), нажмите ВК.

Мигающий крестик "x" это стартовая точка. Каждый раз, когда вы вводите данные о линии, линия вычерчивается на дисплее.



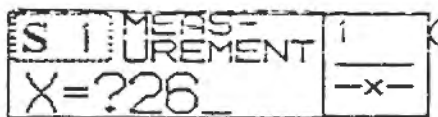
<Ex.> Enter 1.

③ Введите номер линии, который вы выбрали из списка линий, нажмите ВК.



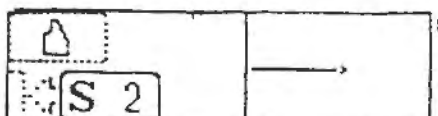
<Ex.> Push key.

④ Выберите иконку, указывающую направление линии, нажмите ВК.



<Ex.> Enter 26.

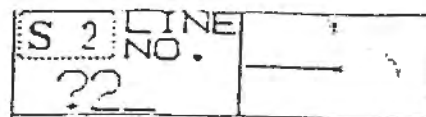
⑤ Введите размеры линии с помощью числовых и десятичной клавиш и нажмите ВК.



<Ex.> Push key.

⑥ Появляется символ S2 (Стадия 2), нажмите ВК.

Если вы хотите вернуться к стадии S1, нажмите клавишу Влево и выберите (S1). Теперь вы можете изменить данные для S1. В этом случае все последующие данные будут уничтожены.



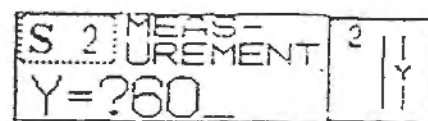
<Ex.> Enter 2.

⑦ Введите номер линии, который вы выбрали из списка линий, и нажмите ВК.



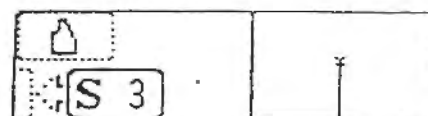
<Ex.> Push key.

⑧ Выберите иконку, указывающую направление линии и нажмите ВК.



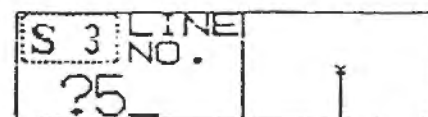
<Ex.> Enter 60.

⑨ Введите размеры линии с помощью числовых и десятичных клавиш и нажмите ВК.



<Ex.> Push key.

⑩ Появляется символ S3 (стадия 3), нажмите ВК. Если вы хотите вернуться к предыдущей стадии, выберите (S2).



<Ex.> Enter 5.

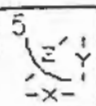
⑪ Введите номер линии, который вы выбрали из списка линий, нажмите ВК.

Вы можете свободно нарисовать кривую линию с помощью линии №5. Вы также можете нарисовать специфическую кривую для линии шеи спереди с помощью линии №10.

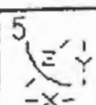


<Ex.> Push key.

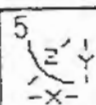
⑫ Выберите иконку, указывающую направление линии, нажмите ВК.

S 3 MEAS- UREMENT 5  X=?7

<Ex.> Enter 7 in X.


S 3 MEAS- UREMENT 5  Y=?8



<Ex.> Enter 8 in Y.

S 3 MEAS- UREMENT 5  Z=?1.9

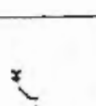
<Ex.> Z=1.7 appears. To change it, enter 1.9.

S 3 MEAS- UREMENT L= 11.5

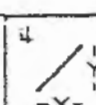
<Ex.> L=11.5 appears. This length cannot be changed. Push  key.


 S 4 

<Ex.> Push  key.

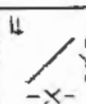
S 4 LINE NO. ?4 

<Ex.> Enter 4

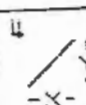
S 4 LINE COURSE 

<Ex.> Select .



(15) Введите размеры для линии и нажмите ВК. Глубина "Z" вычисляется автоматически. Если она вас устраивает, нажмите ВК. Если нет, введите новое число и нажмите ВК. Длина "L" автоматически вычисляется. Для подтверждения ее нажмите ВК.


S 4 MEAS- UREMENT 4  X=?14


<Ex.> Enter 14 in X.

S 4 MEAS- UREMENT 4  Y=?2

<Ex.> Enter 2 in Y.


 S 5 

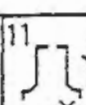
<Ex.> Push  key.

S 5 LINE NO. ?11 

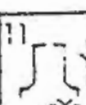
<Ex.> Enter 11.

S 5 LINE COURSE 

<Ex.> Select .


S 5 MEAS- UREMENT 11  X=?5

<Ex.> Enter 5 in X.

S 5 MEAS- UREMENT 11  Y=?23

<Ex.> Enter 23 in Y.

S 5 MEAS- UREMENT L= 24.9

<Ex.> L=24.9 appears. This length cannot be changed. Push  key.

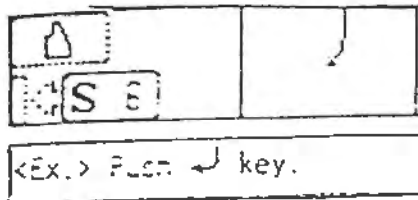
(19) Введите размеры для линии и нажмите ВК.

(20) Появляется символ S5 (Стадия 5), нажмите ВК. Если вы хотите вернуться к предыдущей стадии, выберите (S4).

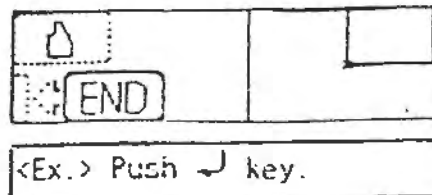
(21) Введите номер линии, который вы выбрали из списка линий, нажмите ВК.

(22) Выберите иконку, указывающую направление линии, нажмите ВК.

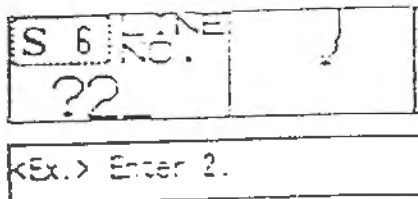
(23) Введите размеры для линии и нажмите ВК. Длина "L" автоматически вычисляется. Для подтверждения ее нажмите ВК.



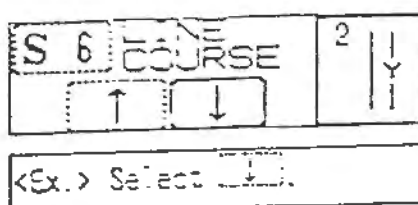
(24) Появляется символ S6 (Стадия 6), нажмите ВК.
 Если вы хотите вернуться к предыдущей стадии, выберите (S5)



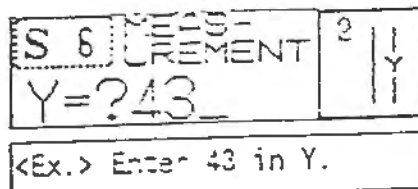
(28) Появляется надпись (END) Не забудьте нажать ВК для завершения работы. Появляется основное меню.



(25) Введите номер линии, который вы выбрали из списка линий, нажмите ВК.



(26) Выберите иконку, указывающую направление линии, нажмите ВК.

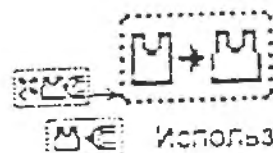


(27) Введите размеры для линии и нажмите ВК.

- Если слово (КОНЕЦ) не появилось, это означает, что вы где-то ввели неправильные данные. Возвратитесь к S1 и проверьте все введенные линии.
- Если вы изменили какую-то линию, все остальные линии будут уничтожены и их надо вводить заново.

ЗАМЕЧАНИЕ:

По окончании рисования выкройки... Убедитесь, что вы нажали ВК после появления слова (КОНЕЦ) на дисплее. Если этого не сделано, появится сообщение об ошибке, как только вы попытаетесь использовать опцию ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ.



<<ИЗМЕНЕНИЕ ВЫКРОЙКИ>>

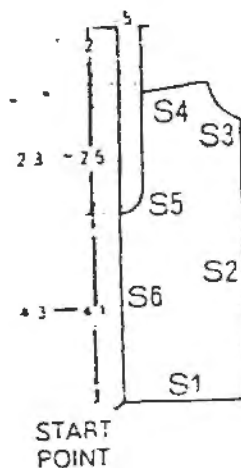
Используется для изменения ранее введенной выкройки.

● ЗАМЕЧАНИЕ

- Однажды выбрав форму, нельзя ее изменить, т.е. симметричную на не-симметричную и наоборот.
- Если позиционированная выкройка была изменена, программа (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ) отменяется.
- Если вы хотите изменить данные каких-либо линий, начинайте с наименьшего номера стадии.

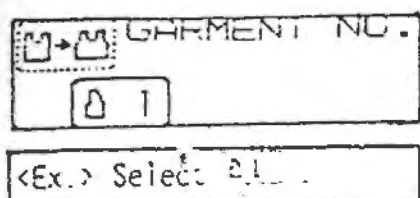
● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

<Пр.> В этом примере показано, как изменить размеры в arghole в джемпере со стр.39.



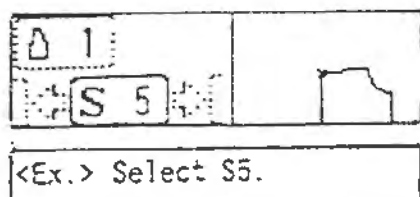
① Выберите (ДИЗАЙН) в основном меню и нажмите ВК.

② Выберите (ИЗМЕНЕНИЕ ВЫКРОЙКИ) и нажмите ВК.



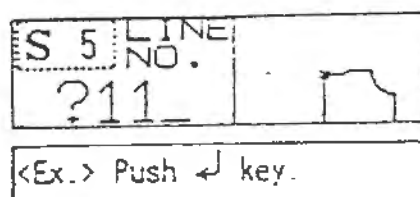
③ Выберите номер выкройки, которую вы решили изменить и нажмите ВК.

<Ex.> Select 2.1.



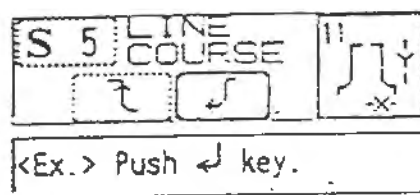
④ Выберите номер стадии, которую вы хотите изменить, нажмите ВК.

<Ex.> Select S5.



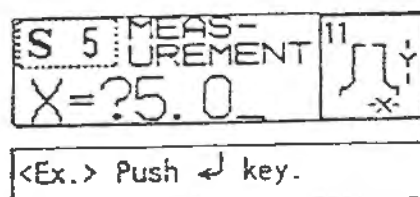
⑤ Переходим в экран с данными линии, подлежащей изменению и нажимаем ВК.

<Ex.> Push ↵ key.



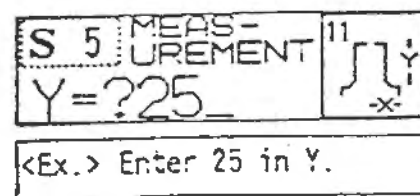
⑥ Переходим в экран, подлежащий изменению, нажимаем ВК.

<Ex.> Push ↵ key.



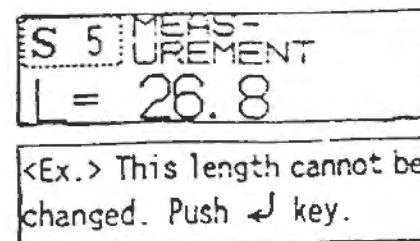
⑦ Переходим в экран, подлежащий изменению, нажимаем ВК.

<Ex.> Push ↵ key.

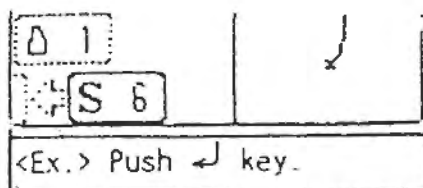


⑧ Вводим новый размер линии и нажимаем ВК. Длина "L" автоматически вычисляется. Для подтверждения ее нажимаем ВК.

<Ex.> Enter 25 in Y.

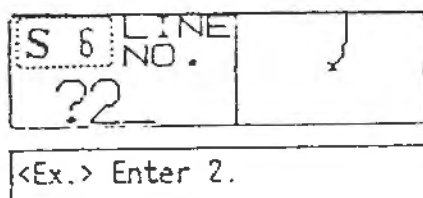


<Ex.> This length cannot be changed. Push ↵ key.



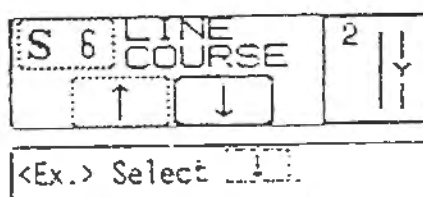
⑨ Повторяем шаги программы СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ. Для перехода к стадии 6 нажимаем ВК.

<Ex.> Push ↵ key.



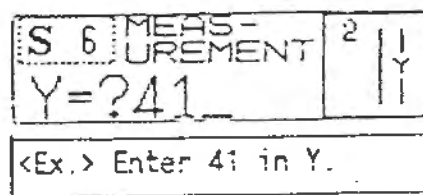
⑩ Вводим номер линии, нажимаем ВК.

<Ex.> Enter 2.



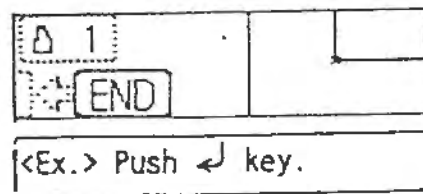
(11) Выберите иконку, указывающую направление линии, нажмите ВК.

<Ex.> Select [icon].



(12) Введите размеры для линии и нажмите ВК.

<Ex.> Enter 41 in Y.



(13) Появляется надпись (КОНЕЦ). Не забудьте нажать ВК для завершения работы. Появляется основное меню.

<Ex.> Push ↵ key.

ЗАМЕЧАНИЕ:

По окончании изменения выкройки... Убедитесь, что вы нажали ВК после появления слова (КОНЕЦ) на дисплее. Если это не сделано, вы не сможете выполнить опцию ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ.



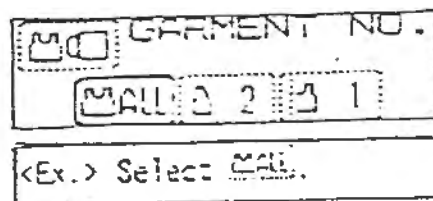
<<СТИРАНИЕ ВЫКРОЙКИ>>

Используется для стирания ранее введенной выкройки.

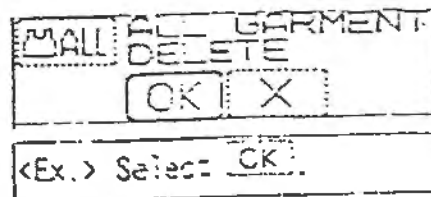
ЗАМЕЧАНИЕ. Если вы стираете выкройку, введенную через опцию (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ), данные, введенные в этой опции будут уничтожены.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

- 1 Выберите (ДИЗАЙН) в основном меню.
- 2 Выберите (СТИРАНИЕ ВЫКРОЙКИ) и нажмите ВК.



- 1 Выберите номер выкройки, которую вы хотите стереть, нажмите ВК. Если вы хотите стереть все выкройки сразу, выберите (ВСЕ) и нажмите ВК.



- 2 Если вы хотите стереть данную выкройку, выберите (OK) и нажмите ВК. Появится основное меню. Если хотите сохранить эту выкройку, выберите (X) и нажмите ВК. Восстанвится экран шага 1.



ОСНОВНОЕ МЕНЮ

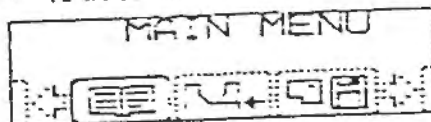
[ПРОГРАММА ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ЗАПОМИНАНИЯ]

Вы легко можете запрограммировать информацию, необходимую для вязки рисунка, которая будет демонстрироваться в палочке в процессе вязки. Можно легко вводить, стирать и изменять запоминаемую информацию.

● ЗАМЕЧАНИЕ

- * Запоминаемая информация для стиля "STITCH WORLD III" не может быть изменена или стерта.
- * Когда вы создаете рисунок с 3/4 цветами в ряду, компьютер автоматически устанавливает свою запоминаемую информацию. Если вы изменяете содержимое памяти, может появиться сообщение об ошибке или вязка может оказаться невозможной.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ



- 1 Выберите (ИНФОРМАЦИЯ В ПАМЯТЬ) в основном меню и нажмите ВК.



- 2 Выберите (ВВОД ИНФОРМАЦИИ В ПАМЯТЬ) и нажмите ВК.



<<ВВОД ИНФОРМАЦИИ В ПАМЯТЬ>>

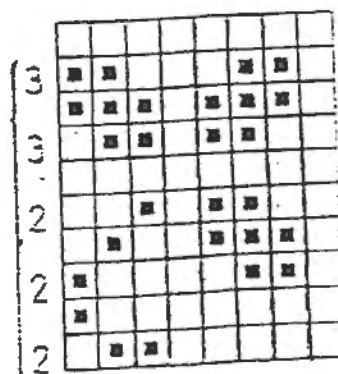
Вы можете ввести информацию о рисунке.

- Когда вы создаете рисунки ажурной вязки в режиме (СОЗДАНИЕ РИСУНКА), вы должны ввести запоминаемую информацию в соответствии со следующими правилами. Всегда вводите число рядов для чулочной вязки.

ЧЕТНОЕ ЧИСЛО РЯДОВ	Число рядов для чулочной вязки (четное менее 8) N для Нормального ажюра, F для частичного ажюра или никакой информации
НЕЧЕТНОЕ	N для Нормального ажюра, F для частичного ажюра или никакой информации

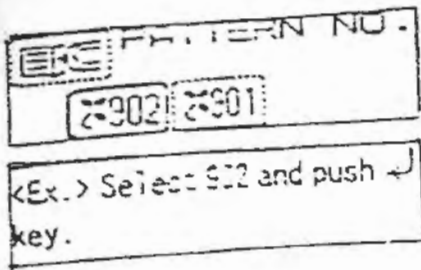
memo information

<Пр.> Следующий пример построен на основе вашего рисунка №902.

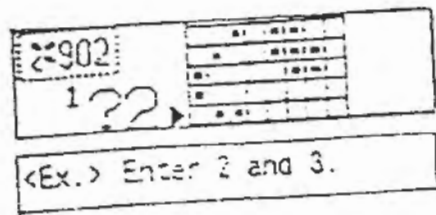


● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

- 1 Выберите (ИНФОРМАЦИЯ В ПАМЯТЬ) и нажмите ВК.
- 2 Выберите (ВВОД ИНФОРМАЦИИ В ПАМЯТЬ) и нажмите ВК.

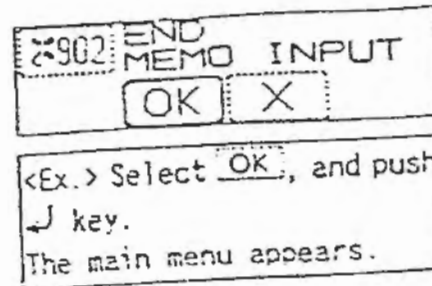


③ Выберите номер рисунка, для которого вы хотите ввести информацию в память и нажмите ВК.



④ Нажимая клавиши Вверх или Вниз, выйдите на ряд, для которого вы хотите ввести или скорректировать информацию.

⑤ После завершения ввода нажмите ВК push <key>.



⑥ Если вы хотите закончить ввод информации в память Выберите (OK) и нажмите ВК. Появится основное меню.

Если вы хотите продолжить ввод информации в память... Выберите (X) и нажмите ВК. Восстановится экран шага ④.



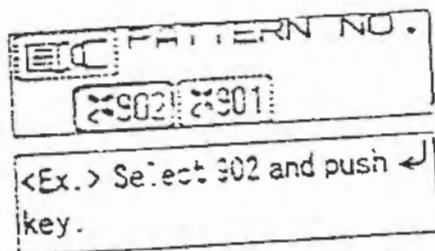
<<СТИРАНИЕ ЗАПОМНЕННОЙ ИНФОРМАЦИИ>>

Вы можете стереть информацию о рисунке из памяти.

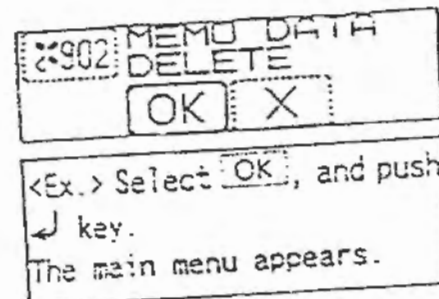
Если вы стираете информацию о рисунке типа 3,4 цвета в ряду с помощью этой программы, в памяти восстанавливаются исходные значения.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

- ① Выберите (ИНФОРМАЦИЯ В ПАМЯТЬ) в основном меню и нажмите ВК.
- ② Выберите (СТИРАНИЕ ЗАПОМНЕННОЙ ИНФОРМАЦИИ) и нажмите ВК.



③ Выберите номер рисунка, для которого вы хотите стереть информацию из памяти и нажмите ВК.



④ Если хотите стереть информацию... Выберите (OK) и нажмите ВК. Появится основное меню.

Если хотите сохранить информацию в памяти... Выберите (X) и нажмите ВК. Восстановится экран шага ③.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ [ПРОГРАММА ВВОДА ПАМЯТИ РЯДОВ]

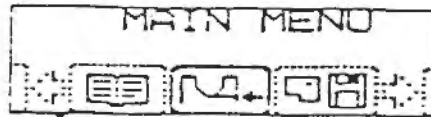
Вы можете запомнить данные в компьютере о конкретном ряде в процессе вязки.
Эту программу можно использовать, если вы хотите связать часть изделия отдельно, используя опционный поводок для нити.

ЗАМЕЧАНИЕ

Когда вы позиционировали выкройку в опции (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ)...
В основном меню не появляются ни (ВВОД ПАМЯТИ РЯДОВ) ни (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДОВ)

КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

Когда конкретный ряд, подлежащий запоминанию, появляется на экране вязки, нажмите клавишу Основное Меню. Оно появится на дисплее.



② Выберите (ВВОД ПАМЯТИ РЯДОВ) и нажмите ВК. Вслед за (ВВОД ПАМЯТИ РЯДОВ) появится (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДОВ). Это показывает, что данные для выбранного ряда запомнены.

③ Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК. Появится экран вязки. Продолжайте вязку.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ [ПРОГРАММА ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДОВ]

Вы можете вызвать данные о запомненном ряде на экран вязки.
Эту программу можно использовать с опционным поводком для нити.

ЗАМЕЧАНИЕ

Когда вы позиционировали выкройку в опции (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ)...
На дисплее не появляются ни (ВВОД ПАМЯТИ РЯДОВ) ни (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДОВ).
(ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДОВ) исчезает из основного меню после выбора этой опции.

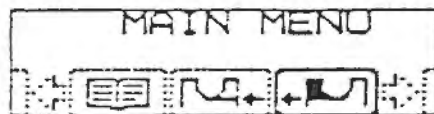
ЗАМЕЧАНИЕ

Перед началом вязки всегда устанавливайте каретку вне Сенсора Позиции, далее продолжайте вязку.

Как только вы позиционируете выкройку, запомненные в опции (ВВОД ПАМЯТИ РЯДОВ) данные стираются.

КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

① Когда конкретный ряд, подлежащий запоминанию, появляется на экране вязки, нажмите клавишу Основное Меню. Оно появится на дисплее.



② Выберите (ВВОД ПАМЯТИ РЯДОВ) и нажмите ВК. Появится (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДОВ). Это показывает, что данные для выбранного ряда запомнены.

гесал ед.

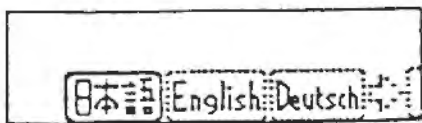
③ Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК. Появляется экран вязки. Продолжайте вязку.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ [ПРОГРАММА ВЫБОРА ЯЗЫКА]

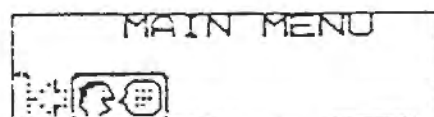
Вы можете выбрать любой из языков, показанных на дисплее.

ЗАМЕЧАНИЕ

Если на дисплее появляется следующий экран...
Батареи блока СВ-1 возможно разрядились или блок СВ-1 поврежден. Обратитесь к своему дилеру.



КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ



① Выберите (ВЫБОР ЯЗЫКА) в основном меню и нажмите ВК.

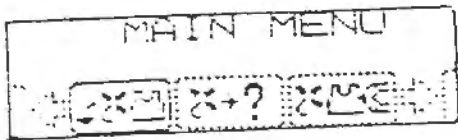
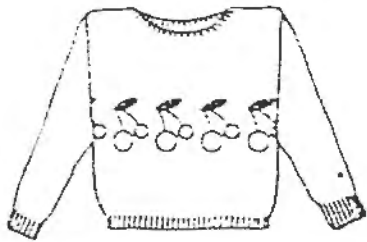


② Выберите язык, который вы хотите использовать и нажмите ВК. Восстановится основное меню с надписями, соответствующими выбранному языку.

ПРОГРАММНАЯ ПРОЦЕДУРА

Следующие примеры показывают Вам как программировать, когда Вы возьмете одежду. Если Вы хотите вязать используя заданные образцы в опционном поводе для нити, ознакомьтесь с примерами 1, 2 и 3. Если Вы хотите использовать (ВАРИАЦИИ), ознакомьтесь с примером 4. Если Вы хотите создать свой собственный рисунок, изучите примеры 5 и 6. Если Вы хотите нарисовать диаграмму Вашей одежды, см. примеры 7 и 8.

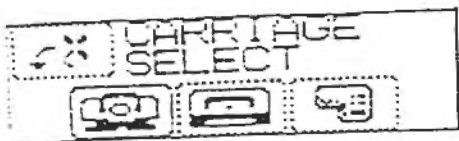
Пр.1
ПОЛНЫЙ РИСУНОК
Данный пример базируется на
стиле "STITCH WORLD III".
Орнаментной вязки рисунок №
105.



1. Выберите (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) и нажмите ВК (см.стр.21)



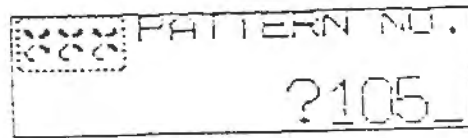
2. Выберите (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) и нажмите ВК (см.стр.21).



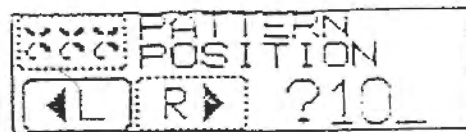
3. Выберите (ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА) нажмите ВК.



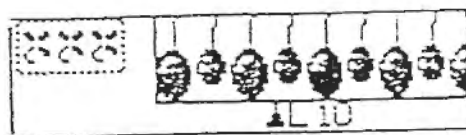
4. Выберите (ПОЛНЫЙ РИСУНОК) и нажмите ВК (см.стр.22).



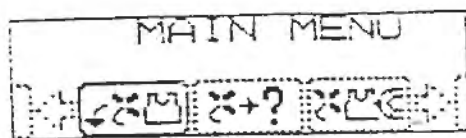
5. Выберите (СЮЖЕТ 1) и нажмите ВК.



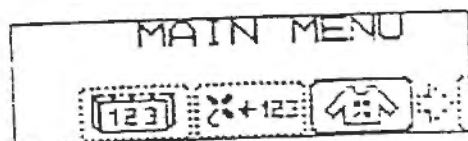
6. Проверьте или введите позицию левого края иглы центра повтора и нажмите ВК.



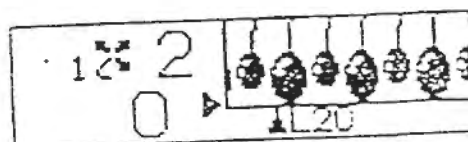
7. Данные рисунка появляются на дисплее. Нажмите ВК.



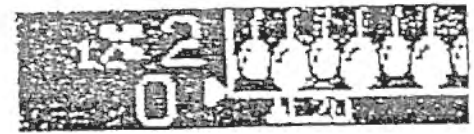
8. На экране появится основное меню.



9. Выберите (ВЯЗАНИЕ) и нажмите ВК. См.стр.20).



10. Данные рисунки появляются на дисплее. Нажмите клавиши "0" и "▽" одновременно и ряд рисунка и счетчик рядов установятся соответственно на 1 и 0 автоматически.



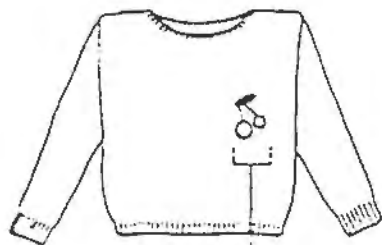
11. Нажмите ВК, появится экран останова.

* Если Вы хотите начать вязать где-то посреди рисунка, выберите (УСТАНОВКА РЯДА В РИСУНКЕ) и введите номер ряда откуда Вы хотите начать вязать. (см.стр.19).

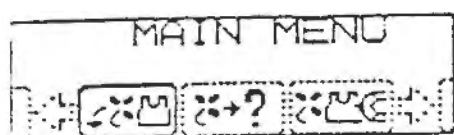
12. Следуйте этапам вязки рисунков на стр.55-70 соответственно Вашему рисунку.

<Пр.2>

СЮЖЕТЫ - ОДИН ПОВТОР РИСУНКА КАК ЕДИНСТВЕННЫЙ СЮЖЕТ. Данный пример базируется на стиле "STITCH WORLD III" Орнаментной вязки рисунок №105.



Мотив 1



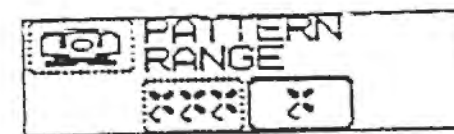
1. Выберите (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) и нажмите ВК. (См. стр.21)



2. Выберите (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) и нажмите ВК. (См. стр.21)



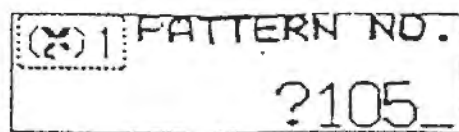
3. Выберите (ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА) нажмите ВК.



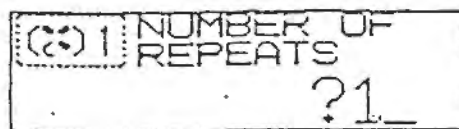
4. Выберите (СЮЖЕТНЫЙ РИСУНОК) нажмите ВК. (См. стр.23)



5. Выберите (СЮЖЕТ 1) и нажмите ВК.



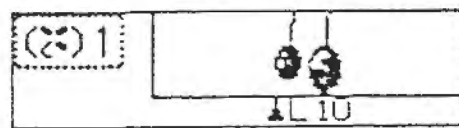
6. Введите 105 и нажмите ВК.



7. Введите 1 и нажмите ВК.



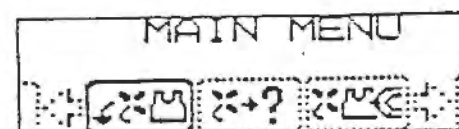
8. Проверьте или введите позицию первого сюжета и нажмите ВК.



9. Данные рисунка появляются на экране. Нажмите ВК.



10. Выберите (КОНЕЦ) и нажмите ВК.

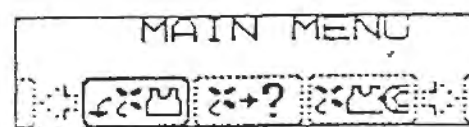


11. Появляется основное меню.

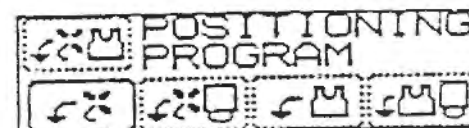
12. Выполните шаги 9-12 Примера 1 на стр.47.

<Пр.3>

СЮЖЕТЫ - ТРИ ПОВТОРА СЮЖЕТА 1 И ДВА ПОВТОРА СЮЖЕТА 2. Данный пример базируется на стиле "STITCH WORLD III" Орнаментной вязки, рисунки №99 и 105.



1. Выберите (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) и нажмите ВК. (См. стр.21)



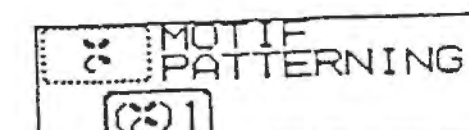
2. Выберите (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) нажмите ВК. (См. стр.21)



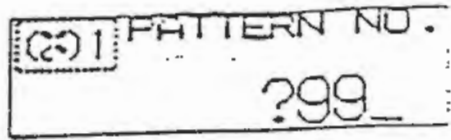
3. Выберите (ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА) нажмите ВК.



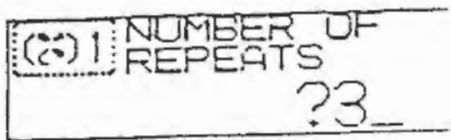
4. Выберите (СЮЖЕТНЫЙ РИСУНОК) нажмите ВК. (См. стр.23)



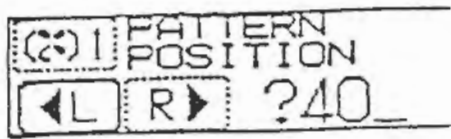
5. Выберите (СЮЖЕТ 1) и нажмите ВК.



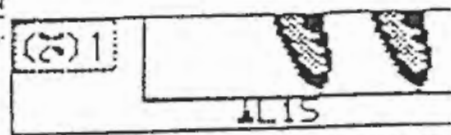
6. Введите 99 и нажмите ВК.



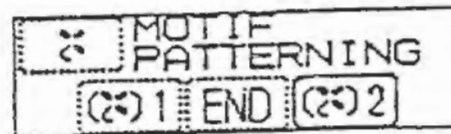
7. Введите 3 и нажмите ВК.



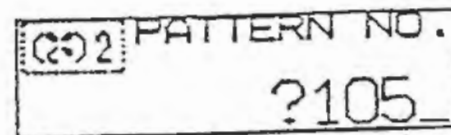
8. Рисунок центрирован. Измените позицию выбора (L). Введите 15 и нажмите ВК.



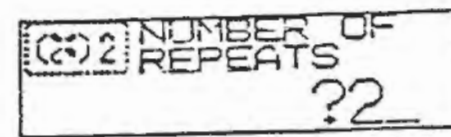
9. Данные рисунка появляются на экране. Нажмите ВК.



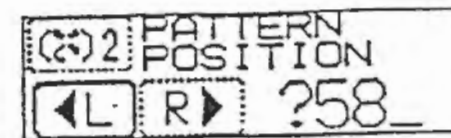
10. Выберите (СЮЖЕТ 2) и нажмите ВК.



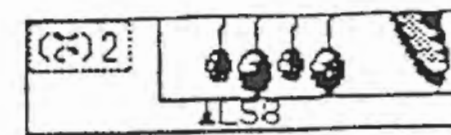
11. Введите 105 и нажмите ВК.



12. Введите 2 и нажмите ВК.



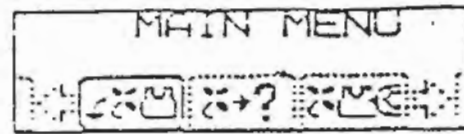
13. Выберите (L) и нажмите ВК.



14. Данные рисунка появляются на экране. Нажмите ВК.



15. Выберите (КОНЕЦ) и нажмите ВК.

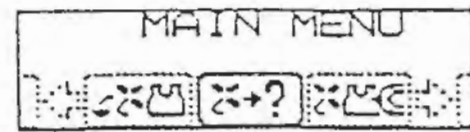
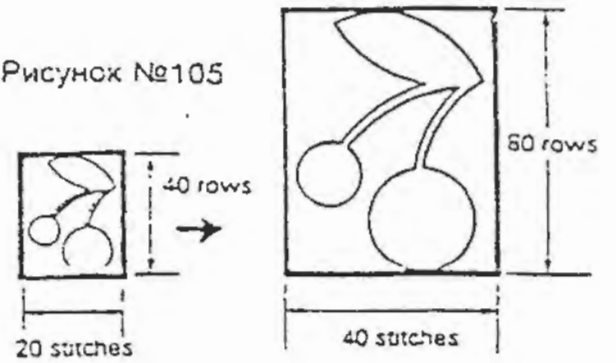


16. Появляется основное меню.

17. Выполните шаги 9-12 Примера 1 на стр. 47.

<Пр. 4>
ВАРИАЦИЯ РИСУНКА - ДВОЙНАЯ ДЛИНА И ДВОЙНАЯ ШИРИНА.

Рисунок №105



1. Выберите (ВАРИАЦИЯ РИСУНКА) и нажмите ВК. (См. стр. 27)



2. Выберите (ДВОЙНАЯ ШИРИНА) и нажмите клавишу 2.

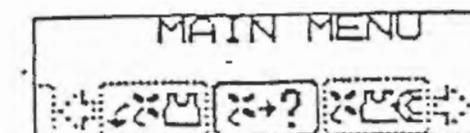


3. (ДВОЙНАЯ ШИРИНА) меняет цвет. Выберите (ДВОЙНАЯ ДЛИНА) и нажмите клавишу "2".

"2" key.



4. (ДВОЙНАЯ ДЛИНА) меняет цвет. нажмите ВК.



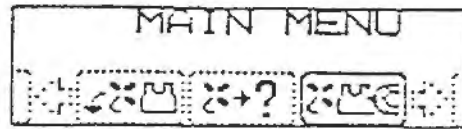
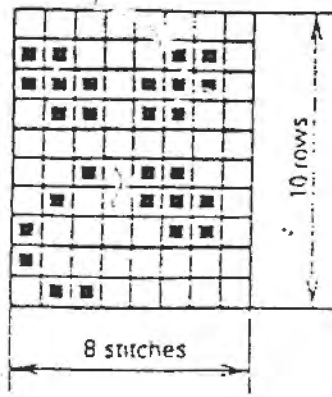
5. Появляется основное меню. Выполните шаги Примеров 1, 2 или 3

ЗАМЕЧАНИЕ:

В случае если любая из иконок (ВАРИАЦИЙ РИСУНКА) оказалась включенной, ее можно выключить выбрав ее и нажав клавишу "1". Вариации остаются включенными до тех пор пока вы их не выключите.

<Пр.5>

СОЗДАНИЕ РИСУНКА - 2 ЦВЕТА

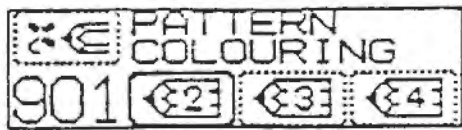


1. Выберите (ДИЗАЙН) и нажмите ВК.
(См. стр. 33.)

(use page 33.)



2. Выберите (СОЗДАНИЕ РИСУНКА) и нажмите клавишу "2".
(См. стр. 33.)



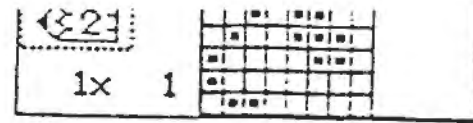
3. Выберите (ЧЕРНО/БЕЛЫЙ РИСУНОК) и нажмите ВК.
• Компьютер присваивает номер вашему рисунку.
Запишите этот номер во избежание недоразумений.



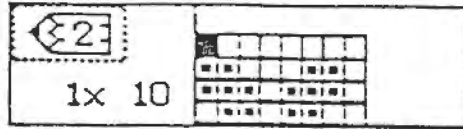
4. Введите 8 в качестве числа петель и нажмите ВК.



5. Введите 10 в качестве числа рядов и нажмите ВК.



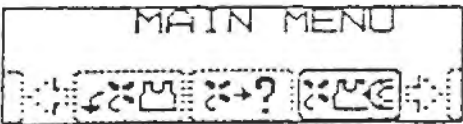
6. Появится экран создания рисунка. Введите ваш рисунок, пользуясь клавишу направления и клавишами петель "1" и "2".



7. Нажмите ВК, когда закончите.



8. Выберите (OK) и нажмите ВК.

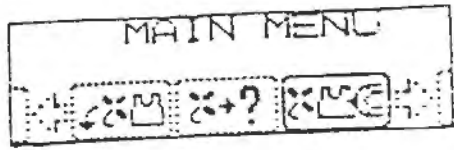
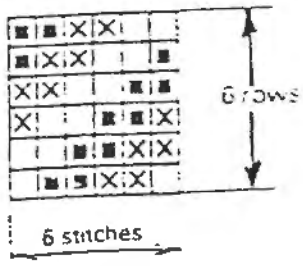


9. Появляется основное меню.

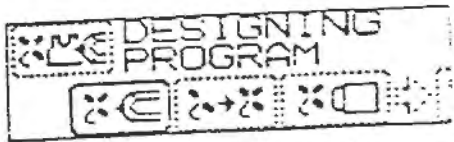
10. Выполните шаги Примеров 1,2 или 3.

<Пр.6>
СОЗДАНИЕ РИСУНКА - 3 ЦВЕТА

<Ex.>



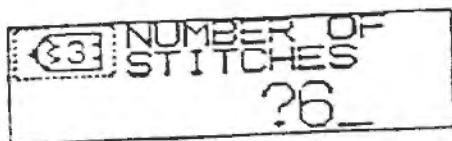
1. Выберите (ДИЗАЙН) и нажмите ВК.
(См. стр. 33.)



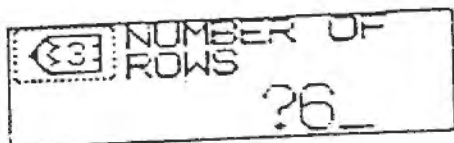
2. Выберите (СОЗДАНИЕ РИСУНКА) и нажмите клавишу "2".
(См. стр. 33.)



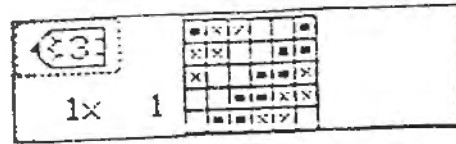
3. Выберите (РИСУНОК 3-ЦВЕТА В РЯДУ) и нажмите ВК.
* Компьютер присваивает номер вашему рисунку. Запишите этот номер во избежание недоразумений.



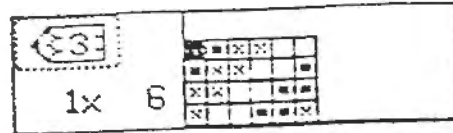
4. Введите 6 в качестве числа петель и нажмите ВК.



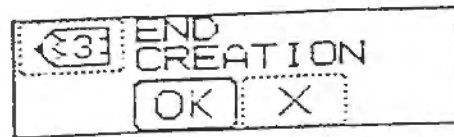
5. Введите 6 в качестве числа рядов и нажмите ВК.



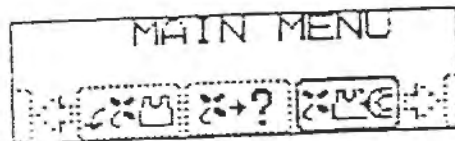
6. Появляется экран создания рисунка. Введите ваш рисунок, пользуясь клавишей направления и клавишами петель "1" - "6".



7. Нажмите ВК, когда закончите.



8. Выберите (ОК), когда закончите.



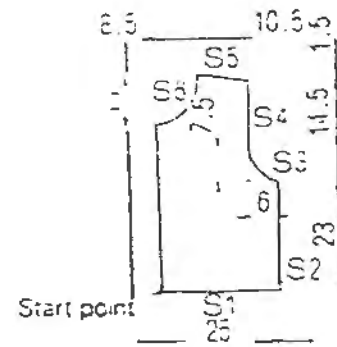
9. Появляется основное меню.

10. Выполните шаги МНОГОЦВЕТНОГО ЧЕРЕЗПЕТЕЛЬНОГО РИСУНКА на стр.88 или МНОГОЦВЕТНОГО ДФ РИСУНКА на стр.91.

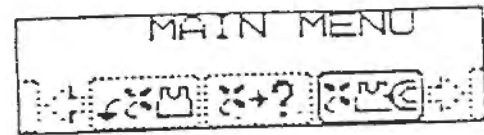
<Пр.7>

СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ - ПЕРЕДНИЙ ЛИФ

Данный пример иллюстрирует создание вашей выкройки для чулочной вязки. Параметры квадрата плотности составляют 29 петель и 36 рядов в 10-сантиметровом квадрате.



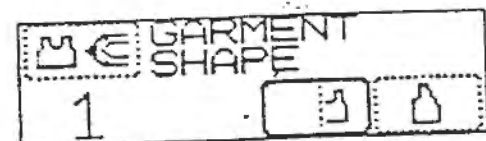
1. Задайте квадрат плотности для чулочной вязки.
(См. стр. 71.)



2. Выберите (ДИЗАЙН) и нажмите ВК.
(См. стр. 33.)



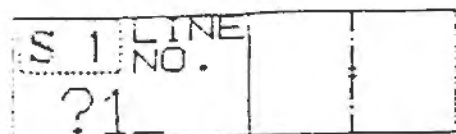
3. Выберите (СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ) и нажмите ВК.
(См. стр. 37.)



4. Выберите (СИММЕТРИЧНАЯ ФОРМА) и нажмите ВК.
* Компьютер присваивает номер вашей выкройке. Запишите этот номер во избежание недоразумений.



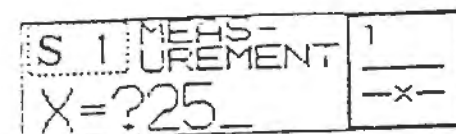
5. Появляется S1, нажмите BK.



6. Введите 1 в качестве номера линии из списка линий и нажмите BK.



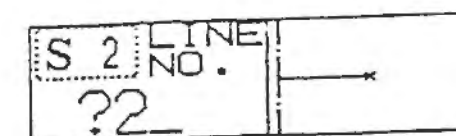
7. Подтвердите направление линии, нажав BK.



8. Введите 25 в качестве размера по ширине и нажмите BK.



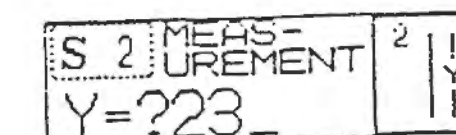
9. Появляется S2, нажмите BK.



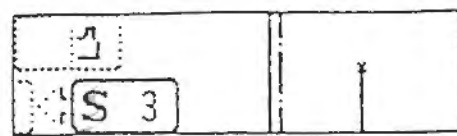
10. Введите 2 в качестве номера линии и нажмите BK.



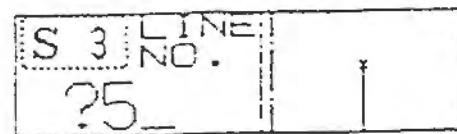
11. Подтвердите направление линии, нажав BK.



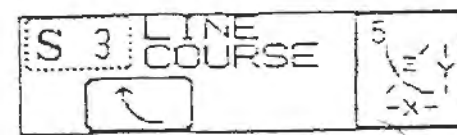
12. Введите 23 в качестве размера по длине и нажмите BK.



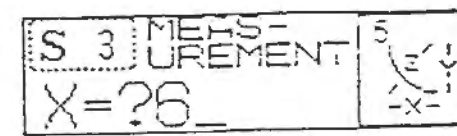
13. Появляется S3, нажмите BK.



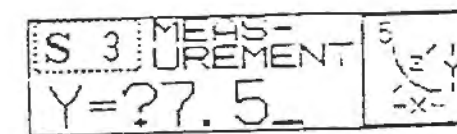
14. Введите 5 в качестве номера линии и нажмите BK.



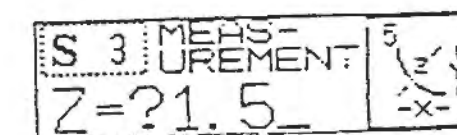
15. Подтвердите направление линии, нажав BK.



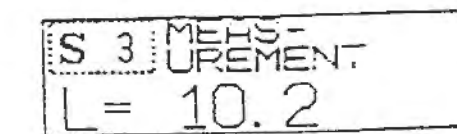
16. Введите 6 в качестве размера по ширине и нажмите BK.



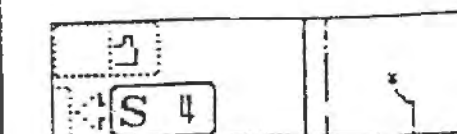
17. Введите 7.5 в качестве размера по длине и нажмите BK.



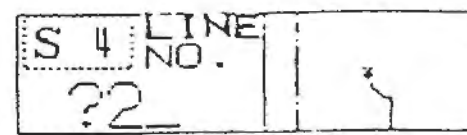
18. Появляется Z=1.5. Проверьте глубину и нажмите BK.



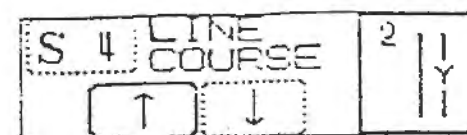
19. Появляется L=10.2. Подтвердите длину, нажав BK.



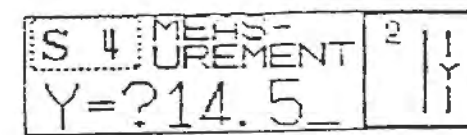
20. Появляется S4, нажмите BK.



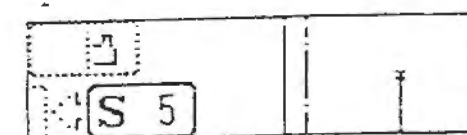
21. Введите 2 в качестве номера линии и нажмите BK.



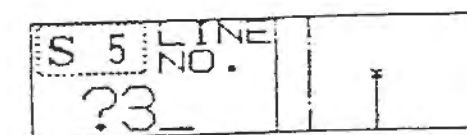
22. Выберите (ESEPX) в качестве направления линии и нажмите BK.



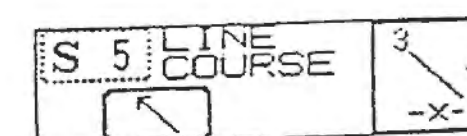
23. Введите 14.5 в качестве размера по длине и нажмите BK.



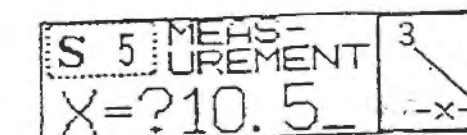
24. Появляется S5, нажмите BK.



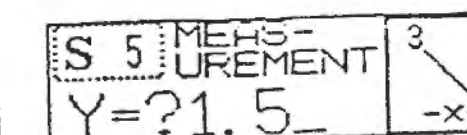
25. Введите 3 в качестве номера линии и нажмите BK.



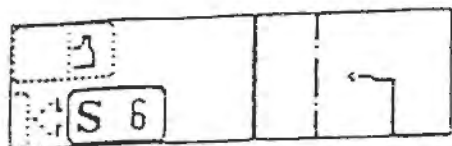
26. Подтвердите направление линии, нажав BK.



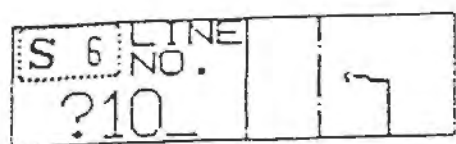
27. Введите 10.5 в качестве размера по ширине и нажмите BK.



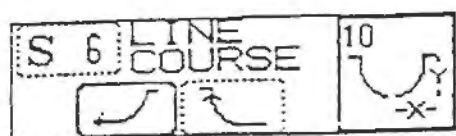
28. Введите 1.5 в качестве размера по длине и нажмите BK.



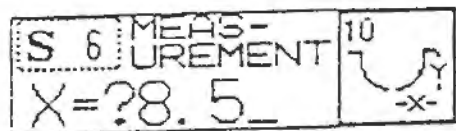
29. Появляется S6, нажмите ВК.



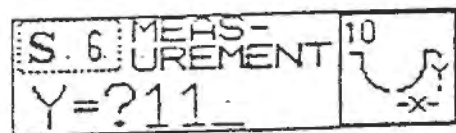
30. Выберите 10 в качестве номера линии и нажмите ВК.



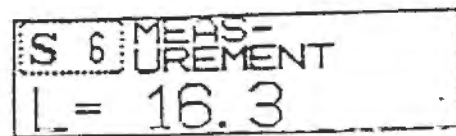
31. Выберите (ВНИЗ) в качестве направления линии и нажмите ВК.



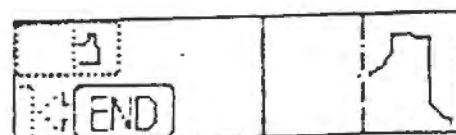
32. Введите 8.5 в качестве размера по ширине и нажмите ВК.



33. Введите 11 в качестве размера по длине и нажмите ВК.

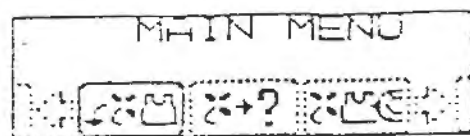


34. Появляется L=16.3. Подтвердите длину, нажав ВК.

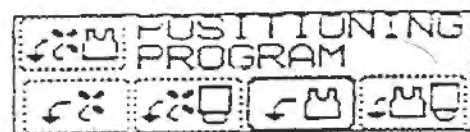


35. Выберите (КОНЕЦ) для завершения создания выкройки и нажмите ВК. Появляется основное меню.

36. Если хотите продолжить рисование слинки или рукава, выполните шаги 2-35.



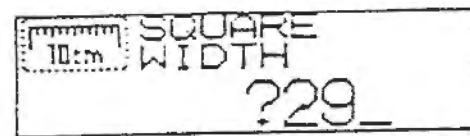
37. На дисплее основное меню. Выберите (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) и нажмите ВК. (См. стр.21)



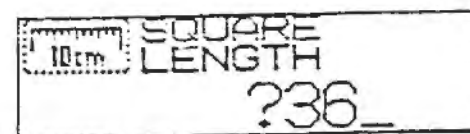
38. Выберите (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ) и нажмите ВК. (См. стр.25)



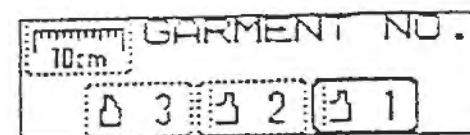
39. Выберите 10CM X 10CM и нажмите ВК.



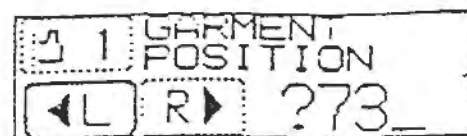
40. Введите 29-число петель и нажмите ВК.



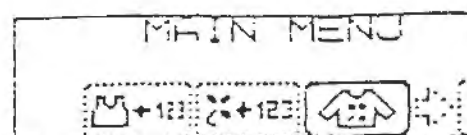
41. Введите 36-число рядов и нажмите ВК.



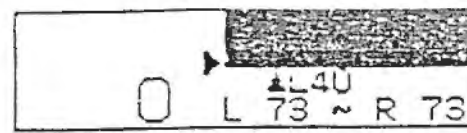
42. Выберите (ВЫКРОЙКА №1) и нажмите ВК.



43. Подтвердите позицию выкройки нажатием ВК.



44. Появляется основное меню. Выберите (БЯЗКА) и нажмите ВК.



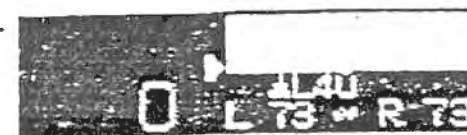
45. Появляется экран вязки. На дисплее показана также ширина вязки.



46. Нажмите ВК, появится экран остановки.

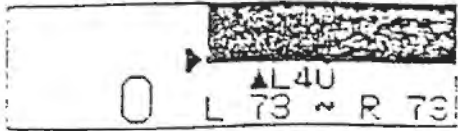
ЗАМЕЧАНИЕ.

Перед началом вязки проверьте число петель и рядов всей выкройки, пользуясь клавишами направлений. После проверки нажмите одновременно "0" и Вниз. Ряд выкройки вернется к "0". Если появится надпись "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ", см. стр.72



47. Установите иглы между L73 и R73 в позицию В. Провяжите несколько рядов для пробы ненужной пряжи.

ЗАМЕЧАНИЕ: Если у вас нет ненужной пряжи, пропустите этот шаг.



Нажмите ВК, появится экран вязки. Вязите в соответствии с указаниями на экране.

ЗАМЕЧАНИЕ:

Если вам необходимо вязать одну деталь отдельно (т.е. одну сторону шейки), надпись "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ" появляется автоматически. Далее следуйте указаниям на стр.72

Для вязки спинки или рукава выполните шаги 37-48.

<Пр. 8>

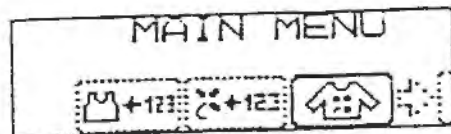
СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ-ПЕРЕДНИЙ ЛИФ

Данный пример использует дизайн переднего лифа из Примера 7 применительно к орнаментной вязке, рассмотренной в Примере 3.



1. Введите программу примера 3 на стр.48. Задайте квадрат плотности для орнаментной вязки, обращаясь к стр.71.

2. Введите программу примера 7. Выполните шаги 37-43 на стр.53.



3. Появляется основное меню. Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК.



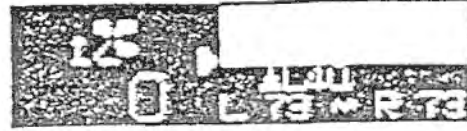
4. Нажмите ВК. Появится экран остановки.



5. Нажмите клавишу "↔". Смена экрана пока не появится выкройка.



6. Перед началом вязки проверьте число петель и рядов всей выкройки, пользуясь клавишами направлений. Если появится надпись "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ", см. стр.73



7. Нажмите одновременно "0" и Вниз. Экран вернется к стартовой позиции.

ЗАМЕЧАНИЕ:

Если хотите изменить стартовую позицию...

Нажмите клавишу "↔", чтобы вернуться в основное меню. Вновь введите (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА), следуя по шагам примера 3.



8. Установите иглы между L73 и R73 в позицию В. Провяжите несколько рядов для пробы гладкой вязкой ненужной пряжей. Установите вязальную каретку вне Сенсора Позиции.

ЗАМЕЧАНИЕ: Если у вас нет ненужной пряжи, пропустите этот шаг.

9. См. ВЯЗКА РИСУНКА на стр. 55-70 Вязите согласно указаниям на дисплее.

ЗАМЕЧАНИЕ: Если вам необходимо вязать одну деталь отдельно (т.е. одну сторону шейки), надпись "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ" появляется автоматически. Далее следуйте указаниям на стр.73

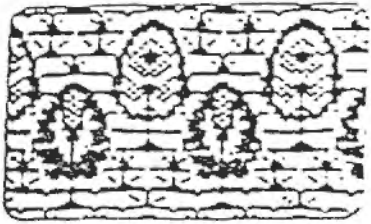
10. Для вязки спинки или рукава выполните шаги 2-9.

Вязка рисунка

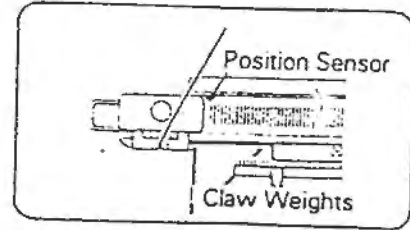
Замечание: При вязке рисунка сдвигайте основную каретку на 4 иглы за центр машины на каждом ряду. Двигайте каретку через "сенсор позиции" после переключения дисплея на экран останова или любой другой во время вязки.

ОРНАМЕНТНАЯ ВЯЗКА - Вязка полного рисунка

<Пр> Рисунок №20

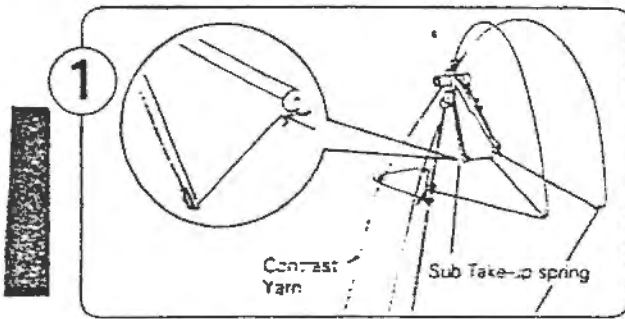


- ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ
- ① Введите следующие программы в СБ-1
 - (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить
 - (2) Выберите иконки, как показано ниже (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->(ВЯЗ. КАРЕТКА)->ПОЛНЫЙ РИСУНОК->Рисунок №20->Позиция Рисунок L15.
 - Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 - (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.

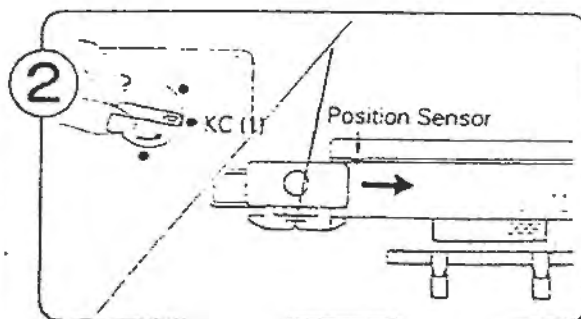


② Провяжите несколько рядов гладкой вязкой и установите вязальную каретку вне левого Сенсора Позиции. Подвесьте прицельные грузики равномерно вдоль петлеборной линейки.

● ВЯЗКА РИСУНКА

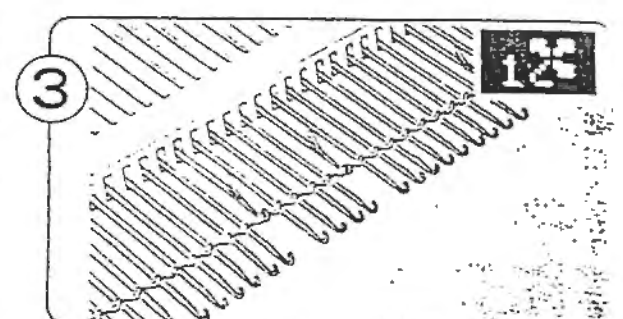


1 Проденьте контрастную пряжу в левый игольничек через поддерживающую нитеводную пружину.

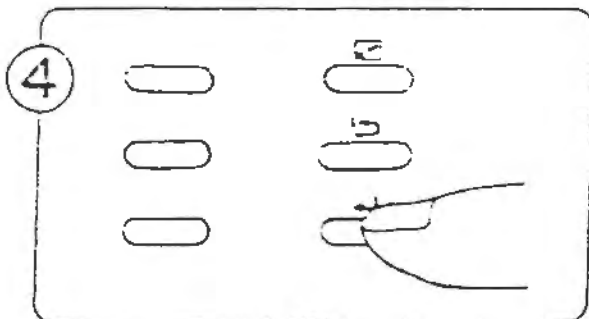


2 Установите ручку изменения режимов работы в положение КС(1). Сдвиньте вязальную каретку через левый Сенсор Позиции.

* Вам придется выводить вяз. каретку вне Сенсора Позиции только один раз при начале вязания.

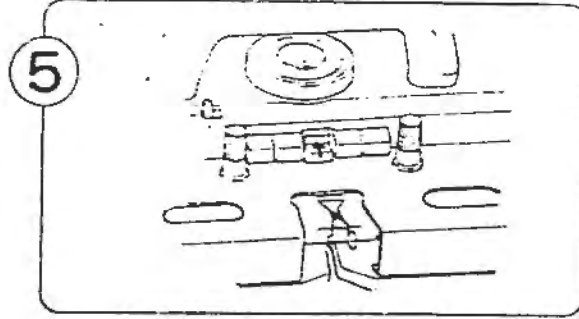


3 Поместите вязальную каретку вне правого Сенсора Позиции. Иглы выбраны.

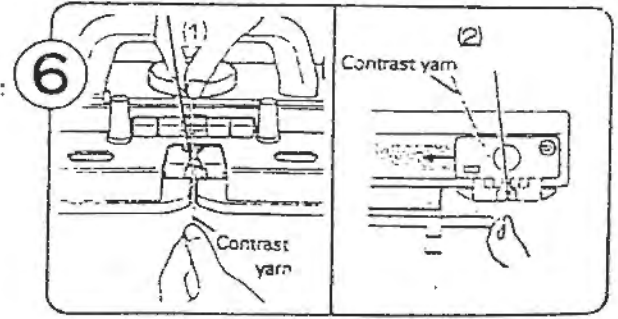


4 Нажмите ВК на блоке СБ-1, чтобы остановить экран останова. Появляется экран вязки.

* Экран останова фиксирует состояние, появляющееся на экране.

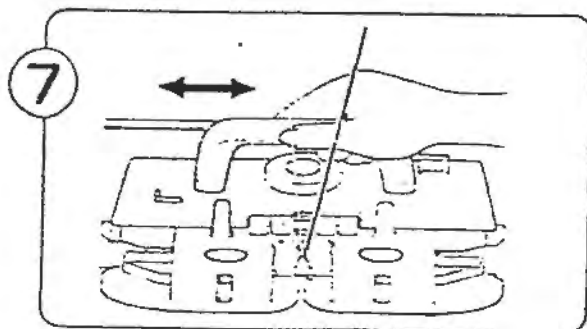


5 Нажмите верхнюю кнопку МС.

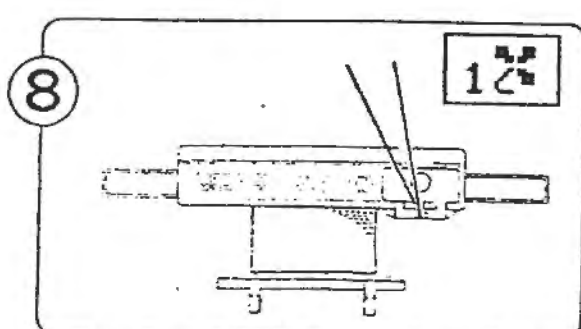


6 (1)Проденьте контрастную пряжу в челнок "В". (Затвор челнока открывать не надо).

(2)Держа рукой кончик нити, сдвиньте вязальную каретку на один ряд.

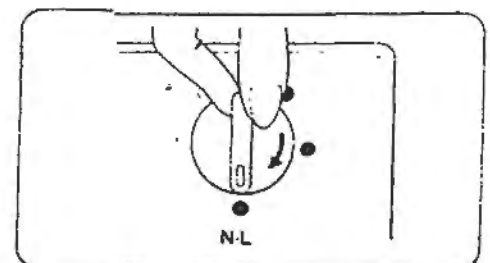


7 Подвигайте вязальную каретку взад-вперед, чтобы выполнить орнаментную вязку



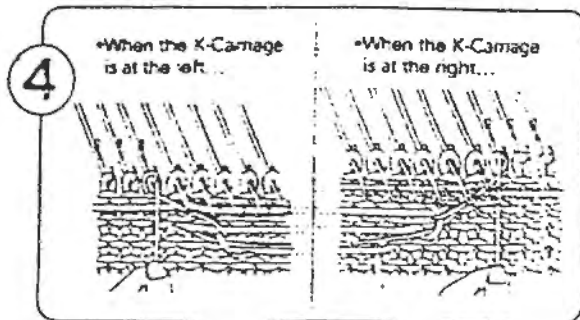
8 Число "1" в ряде рисунка вновь появляется на дисплее после выполнения одного полного рисунка. Индикатор направления также изменяет свой цвет.

- 9 • Вы можете либо продолжить... Повторите шаги 7-8.
- Либо закончить вязку рисунка...

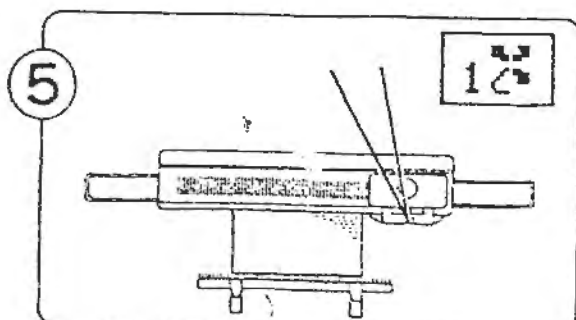


9 Установите ручку изменения режимов работы в положение N.L. Клавиша высева вида вязки высвободится автоматически.

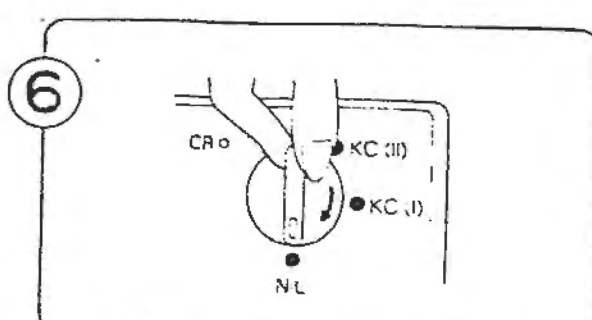
ЗАМЕЧАНИЕ. Если вы используете более 2-х различных цветов пряжи, меняйте пряжу в соответствии с информацией в памяти.



4
 «When the K-Cam is at the left...»
 «When the K-Cam is at the right...»
 Оберните синюю нить вокруг крючка иглы, примыкающей к первой игле, и слегка потяните вниз. Убедитесь, что эта игла находится в позиции В прежде чем вы переведете каретку для следующего ряда вязки.



5
 Цифра "1" для ряда рисунка вновь появляется на дисплее после провязки одного полного рисунка. Кроме того, направление меняется на обратный цвет.



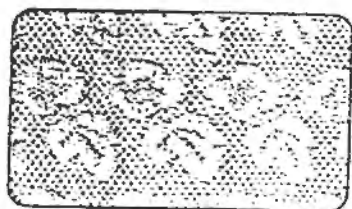
6
 Установите переключатель режимов работы в положение N.L. Клавиша вязки высвободится автоматически.

ЗАМЕЧАНИЕ Если вы используете нити более двух различных цветов, меняйте нить в соответствии с подсказкой.

РИСУНОК ИМИТАЦИИ АЖУРА - Вязка полного рисунка

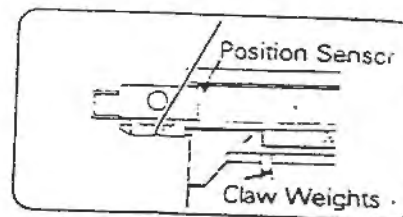
- ☆ Этот рисунок можно вязать комбинацией средней и очень тонкой нитей.
 - ☆ Используйте среднюю (или тонкую) нить в качестве основной, а очень тонкую (того же цвета, что и основная) в качестве контрастной.
- ЗАМЕЧАНИЕ:** Если вы используете различные цвета, вязка может получиться полосатой.

<Пр.> Рисунок №356



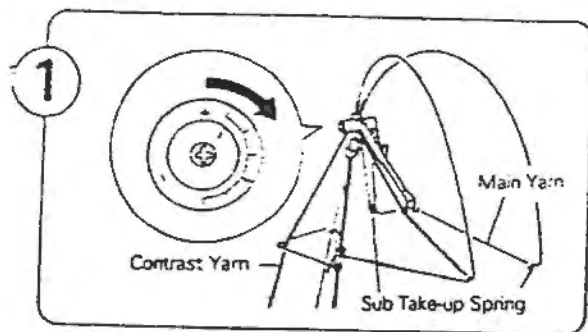
● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

- 1 Введите следующие программы в СВ-1.
 (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 (2) Выберите иконки, как показано ниже:
 (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->
 (ВЯЗ. КАРЕТКА)->(ПОЛНЫЙ РИСУНОК)->Рисунок №356
 Позиция рисунка L12.
 Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
- (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.

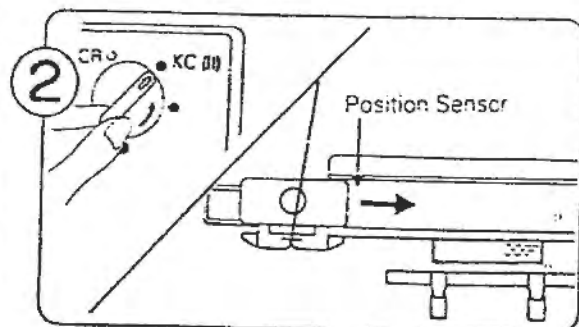


Провяжите несколько рядов гладкой вязкой и установите вязальную каретку вне левого Сенсора Позиции. Подвесьте прицепные грузики равномерно вдоль петлениборной линейки.

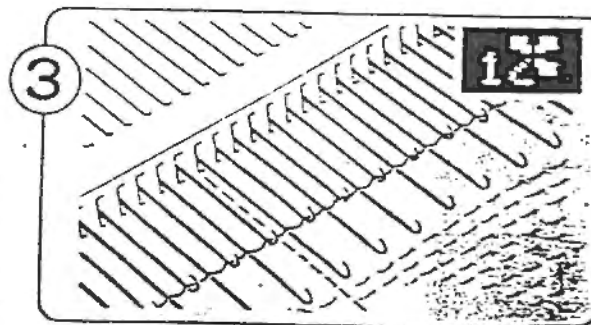
● ВЯЗКА РИСУНКА



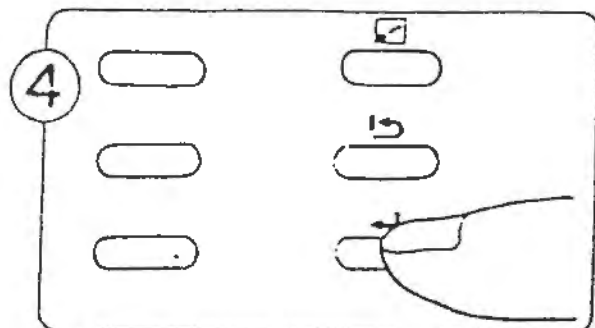
1
 Проденьте очень тонкую контрастную нить в левый нитенатяжитель. Проденьте основную нить в поддерживающую нитеводную пружину.
 * Поверните диск плотности (оба, правый и левый), в положение "+".



2
 Установите переключатель режимов в KC(II). Сдвиньте вязальную каретку через левый Сенсор Позиции.
 * Вам придется выводить вязальную каретку вне Сенсора Позиции только один раз при начале вязки.



3
 Поместите вязальную каретку вне правого Сенсора Позиции. Иглы выбраны.

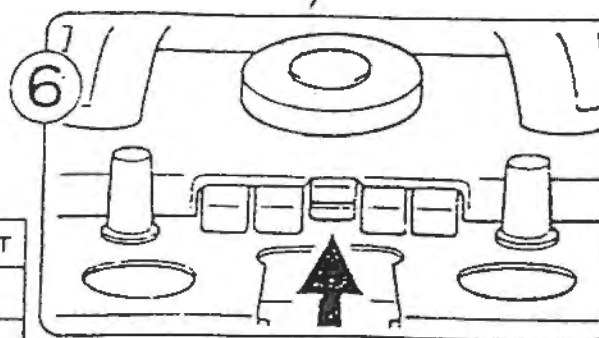


4
 Нажмите ВК на блоке СВ-1, чтобы стереть экран останова. Появляется экран вязки.

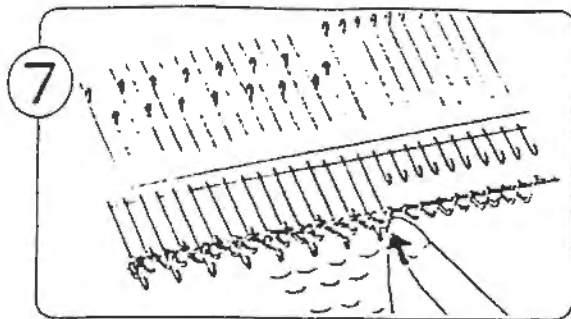
* Экран останова фиксирует состояние, появляющееся на экране.

5
 Установите диск плотности в соответствии с таблицей.

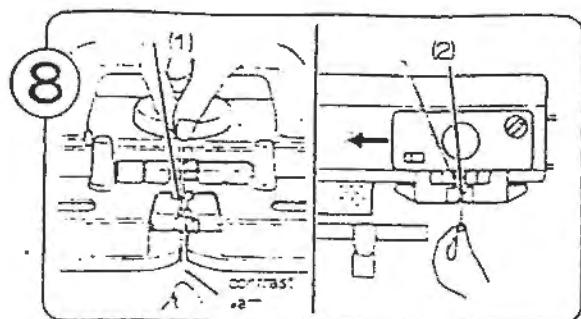
н. - нить		
Основная н.	Контрастная н.	Отсчет
Тонкая н.	Очень тонкая н.	4-9
Средняя н.	Очень тонкая н.	6-9



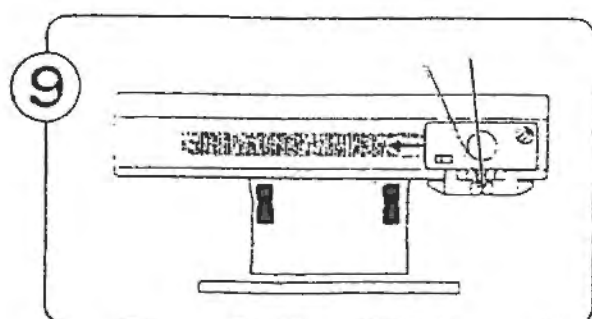
6
 Нажмите одновременно верхнюю и нижнюю кнопки (L).



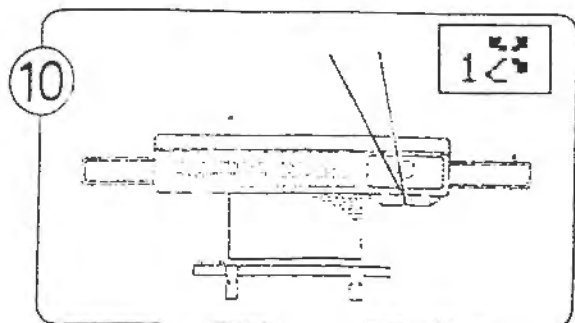
Если концевая игла находится в позиции Э. Верните ее обратно в позицию В.



- (1) Проденьте контрасную пряжу в челнок "В". (Затвор челнока открывать не надо).
 (2) Держа рукой кончик нити, свяжите вязальной кареткой один ряд.



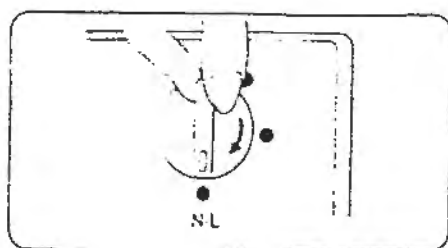
Продолжайте вязать, не забывая возвращать выбранную концевую иглу в позицию В. (См. шаг 7).
 * Двигайте вязальную каретку медленно.
 * Перевешивайте грузики через каждые 20 рядов или около того.



Число "1" в ряде рисунка вновь появляется на дисплее после выполнения одного полного рисунка. Индикатор направления также изменяет свой цвет.

11

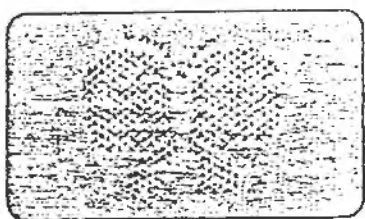
- Вы можете либо продолжить... Повторите шаги 9-10.
- Либо закончить вязку рисунка...



Установите ручку изменения режимов работы в положение N.L. Клавиша выбора вида вязки высвободится автоматически.

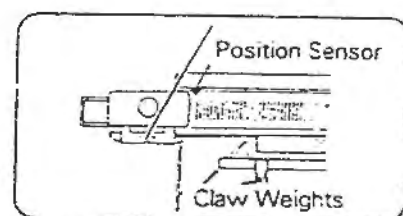
РИСУНОК ИМИТАЦИИ АЖУРА - Вязка сюжета

<Пр > Рисунок №376



● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

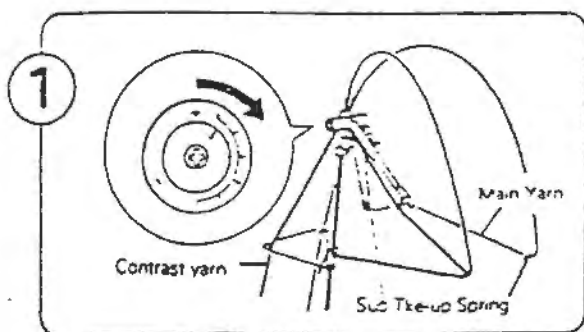
- ① Введите следующие программы в СВ-1.
 (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 (2) Выберите иконки, как показано ниже:
 (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ -> (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) -> (ВЯЗ. КАРЕТКА) -> (РИСУНОК СЮЖЕТА) -> Рисунок №376, Число повторов 1, Поз. рис. L19 в сюжете №1 -> (КОНЕЦ). Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ЕК, появится экран останова.



② Провяжите несколько рядов гладкой вязкой и установите вязальную каретку вне левого Сенсора Позиции. Подвесьте прицепные грузики равномерно вдоль петленаборной линейки.

● ВЯЗКА РИСУНКА

Контрастная нить вяжется вместе с основной нитью весь рисунок. Поэтому если вы вяжете отдельные области гладкой вязкой, вам следует использовать основную и контрасную нити вместе, чтобы они согласовывались с рисунком имитации ажюра.



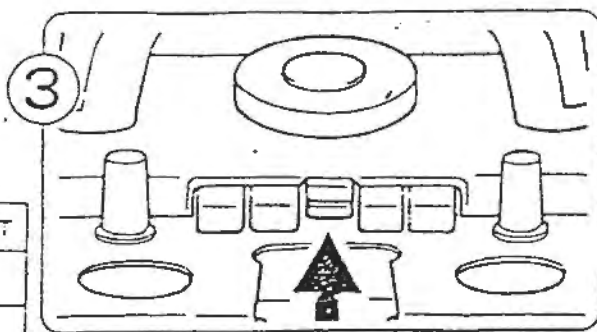
Проденьте очень тонкую контрасную нить в левый нитенатяжитель. Проденьте основную нить в поддерживающую нитеводную пружину.

- * Поверните диск плотности (оба, правый и левый) в положение "++".

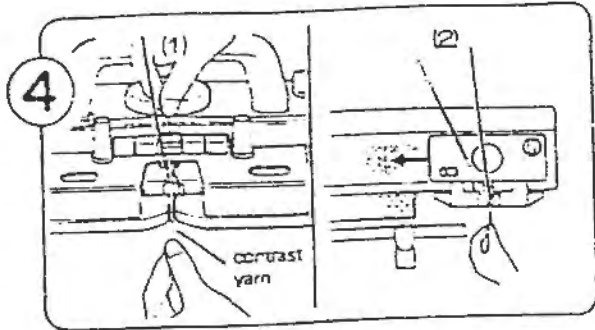
2

Установите диск плотности в соответствии с таблицей.

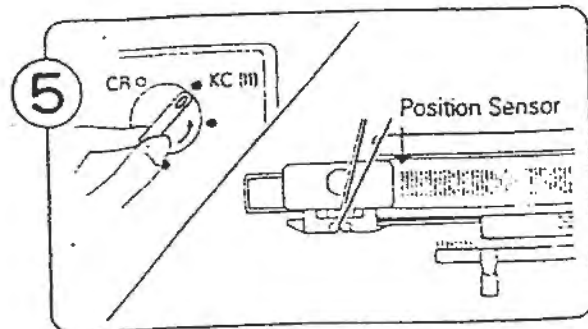
Н. - НИТЬ		Отсчет
Основная н.	Контрастная н.	
Тонкая н.	Очень тонкая н.	4-9
Средняя н.	Очень тонкая н.	6-9



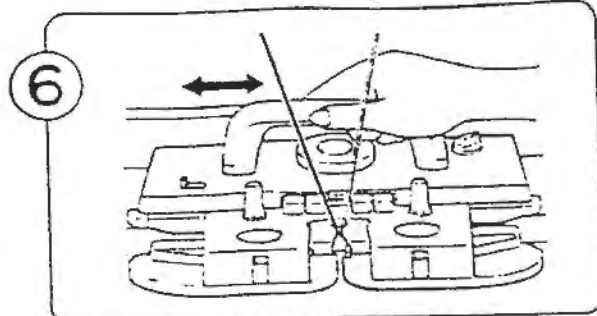
Нажмите одновременно верхнюю и нижнюю кнопки L.



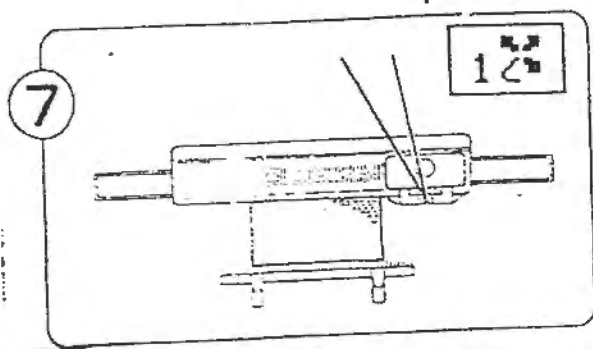
- (1) Проденьте контрастную пряжу в челнок "Б". (Затвор челнока открывать не надо).
- (2) Держа рукой кончик нити свяжите вязальной кареткой один ряд.



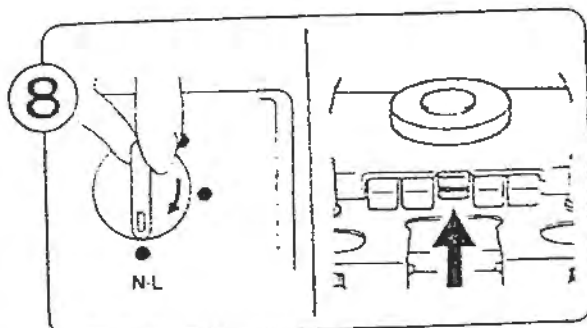
- Продолжайте вязать, пока вы не захотите начать вязку Имитации ажюра. Сдвиньте вязальную каретку через левый Сенсор Позиции. Установите переключатель режимов в КС(II). Двигайте вязальную каретку медленно через Сенсор Позиции, чтобы провязать один ряд. Иглы выбраны.
- Вам придется выводить каретку вне Сенсора Позиции только один раз при начале вязки.



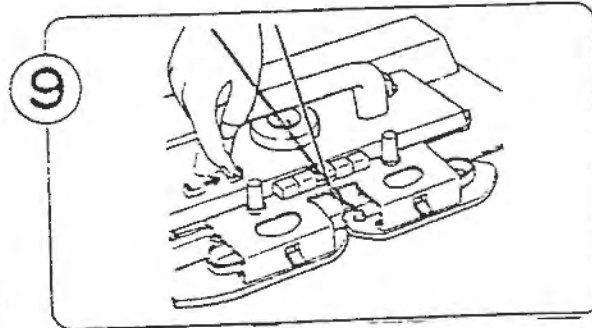
- Нажмите ВК на СВ-1, чтобы отменить экран останова. Появляется экран вязки.
- Экран останова фиксирует состояние, появляющееся на дисплее. Двигайте каретку взад-вперед, выполняя имитацию ажюра.



- Число "1" в ряде рисунка вновь появляется на дисплее после выполнения одного полного рисунка. Индикатор направления также изменяет свой цвет.



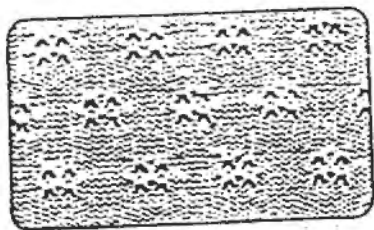
- (1) Установите ручку изменения режимов работы в положение N.L. Клавиша выбора вида вязки высвободится автоматически.
- (2) Нажмите одновременно верхнюю и нижнюю клавиши (L) и выровняйте все иглы в позиции В. После этого продолжайте вязку до конца.



- Передвиньте рычажок для освобождения клавиш вправо, чтобы освободить клавиши выбора вида вязки.

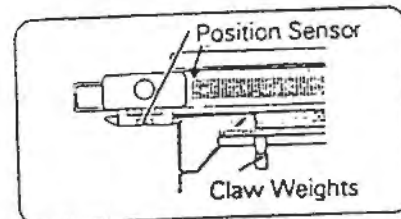
РИСУНОК ТАКОВОЙ ВЯЗКИ

<Пр.> Рисунок №213



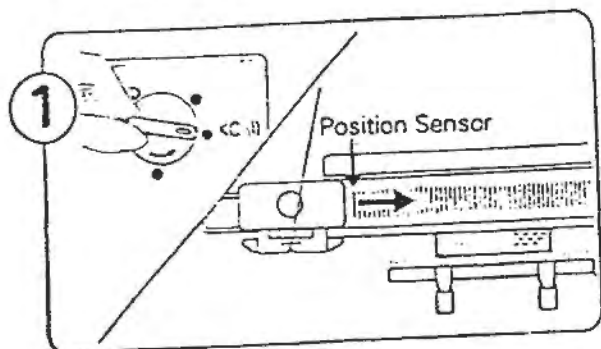
● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

- ① Введите следующие программы в СВ-1.
 - (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 - (2) Выберите иконки, как показано ниже: (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) → (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) → (ВЯЗ. КАРЕТКА) → (ПОЛНЫЙ РИСУНОК) → Рисунок №213, Позиция рисунка L5.
 Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
- (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "С", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.

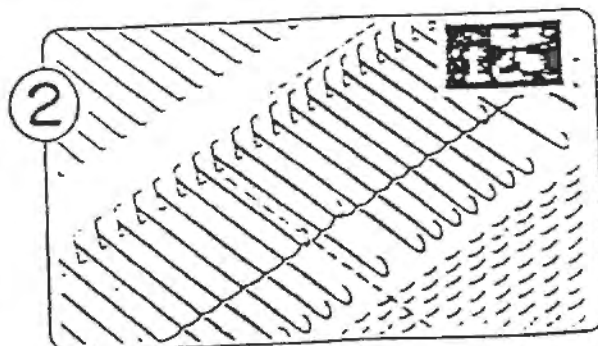


- ② Провяжите несколько рядов гладкой вязкой и установите вязальную каретку вне левого Сенсора Позиции. Подвесьте прицепные грузики равномерно вдоль петлениборной линейки.

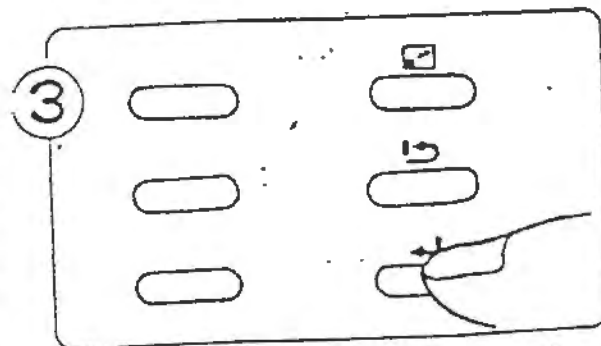
● ВЯЗКА РИСУНКА



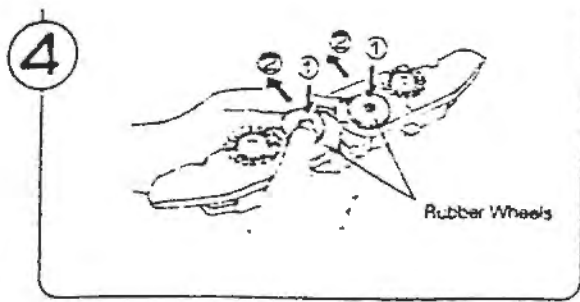
- Установите переключатель режимов в КС(II). Сдвиньте каретку медленно через левый Сенсор Позиции, провязывая один ряд.
- Вам придется выводить каретку вне Сенсора Позиции только один раз при начале вязки.



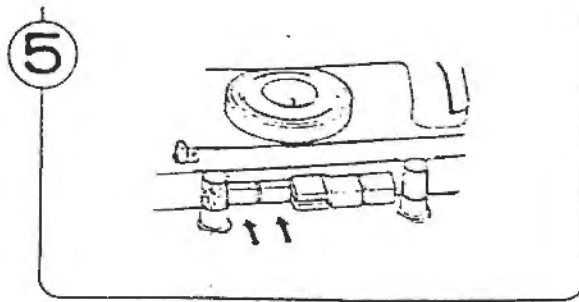
- Поместите вязальную каретку вне правого Сенсора Позиции. Иглы выбраны.



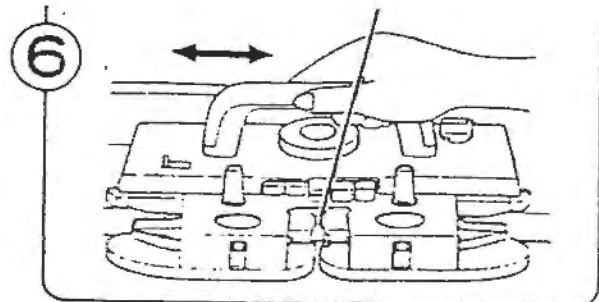
- Нажмите ВК на блоке СВ-1, чтобы стереть экран останова. Появляется экран вязки.
- Экран останова фиксирует состояние, появляющееся на экране.



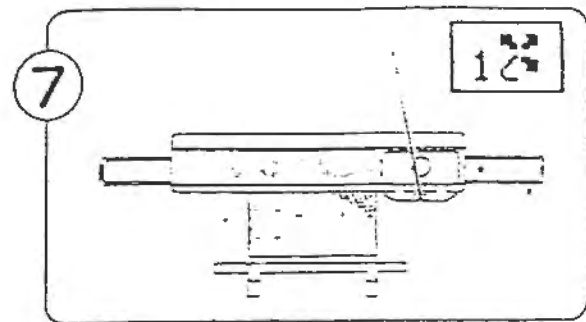
Снимите крыло для нормальной вязки с вязальной каретки и пересерните его. Передвиньте резиновые колесики в рабочее положение и вновь закрепите крыло на вязальной каретке



Нажмите одновременно обе клавиши ТАК.

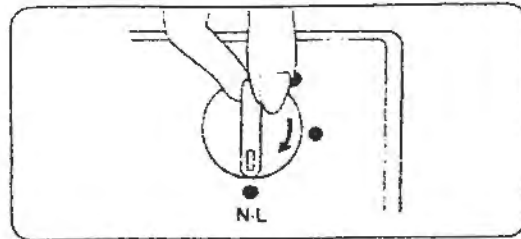


Двигая вязальную каретку взад-вперед, вы можете осуществить такую вязку

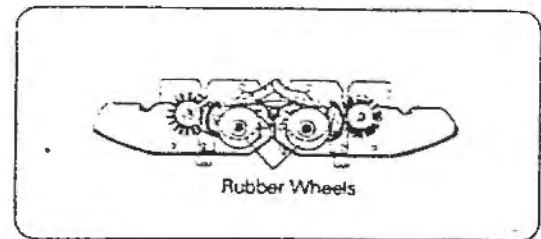


Число "1" в ряде рисунка вновь появляется на дисплее после выполнения одного полного рисунка. Индикатор направления также изменяет свой цвет.

- 8
- Вы можете либо продолжить... Повторите шаги 6-7.
 - Либо закончить вязку рисунка...



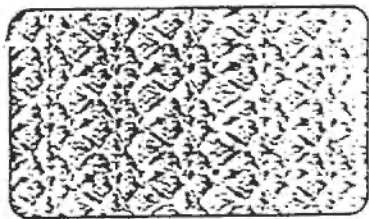
(1) Установите Ручку изменения режима работы в положение N.L. Клавиши выбора вида вязки освободятся автомат.



(2) Передвиньте резиновые колесики в нерабочее положение.

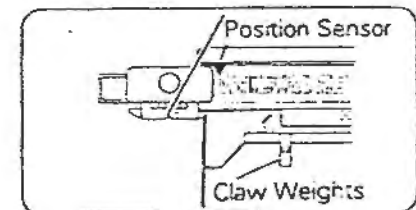
ОТКРЫТАЯ ТАКОВАЯ ВЯЗКА (ТАКОВЫЙ АЖУР)

<Пр.> Рисунок №256



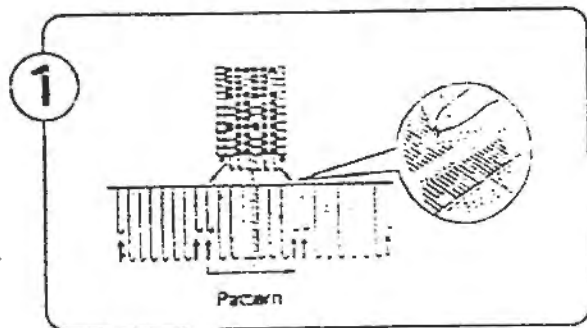
● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

- 1 Задайте следующие программы в СВ-1.
 - (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 - (2) Выберите иконки, как показано ниже: (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) -> (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) -> (ВЯЗ. КАРЕТКА) -> (ПОЛНЫЙ РИСУНОК) -> Рисунок №256, Позиция рисунка L4. Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 - (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.

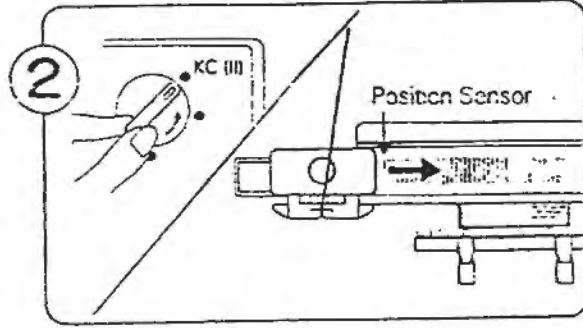


- 2 Провяжите несколько рядов гладкой вязкой и установите вязальную каретку вне левого Сенсора Позиции. Подвесьте прицепные грузики равномерно вдоль петленаборной линейки.

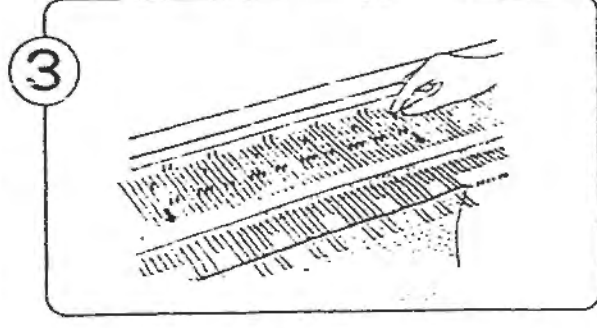
● ВЯЗКА РИСУНКА



Выдвиньте иглы, отмеченные символом "0" на диаграмме в книге "STITCH WORLD III" вперед в позицию E и обратно в позицию A. В результате соответствующие петли выпадут. Если вы вязали выкройку, вы можете перевести лезую отмеченную петлю на иглы с левой стороны, а правую - с правой. После этого верните свободные иглы обратно в позицию "A".

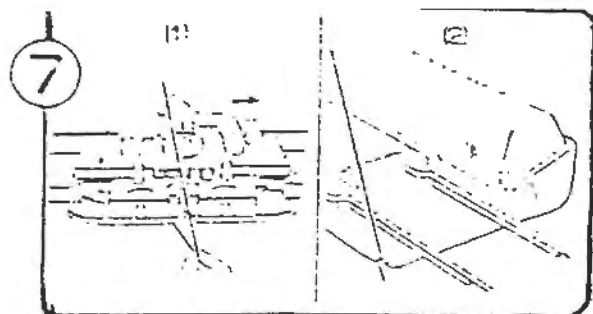


Установите переключатель режимов в KC(II). Сдвиньте вязальную каретку медленно через Сенсор Позиции, провявывая один ряд.
* Вам придется выводить вязальную каретку вне Сенсора Позиции только один раз при начале вязки.

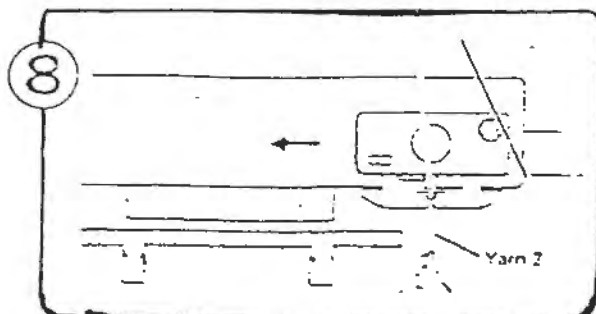


Выполните шаги 2-5 со стр. 59-60, не забывая выдвигать вперед концевые иглы в позицию D, на каждом ряду, если они не выбраны.
Двигайте каретку взад-вперед, провявывая открытый тактовый рисунок.
* Выполните вышеуказанные шаги 7-8, не забывая выдвигать вперед концевые иглы в позицию D, если они не выбраны.

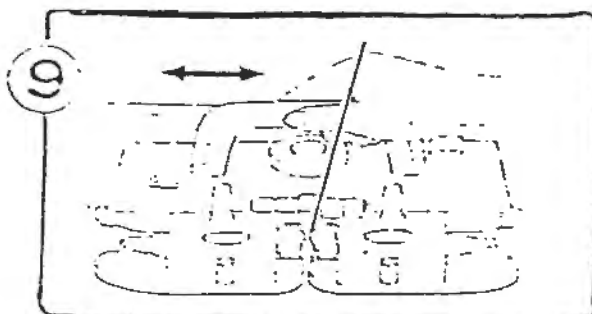
ЗАМЕЧАНИЕ: Вы можете связать шнурок, используя рис. №665 из книги "STITCH WORLD III". Выберите в позицию B иглы от левой (L) 5 до правой (R) 6. Передвиньте иглы (L) 1 & 2 и (R) 2 & 3 обратно в позицию A. Остальные иглы пропустите. Выполните шаги ОТКРЫТОЙ ТАКОВОЙ ВЯЗКИ, чтобы получить шнурок.



- (1) Выньте нить 1 из челнока "А". Если вы слегка подвините каретку вправо, вынуть нить будет легко.
 (2) Обведите нить 1 вокруг выемки на конце машины.



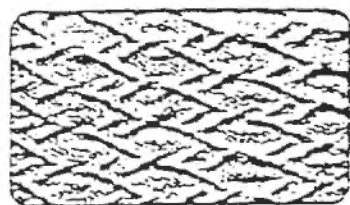
Заправьте нить 2 в челнок "А" и продолжайте вязать до тех пор, пока в подсказке не появится цифра "1".



- Продолжайте вязать, меняя нити согласно цифре в подсказке. (При смене нити следите за тем, чтобы они не пересекались друг друга).
 * При перезаправке нити в челнок "А" провяжите ряд держа ее, чтобы на конце не образовывались петли.
 * Выполните шаги 7-8 на стр. 60.

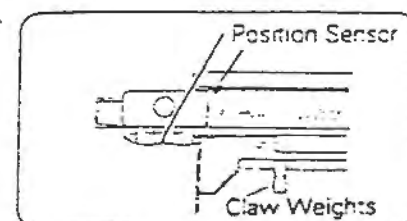
СКИП-РИСУНОК (рельефное переплетение)

<Пр > Рисунок №311



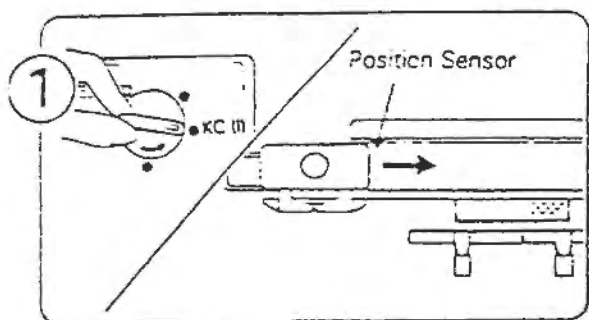
● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

- ① Введите следующие программы в СВ-1.
 (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 (2) Выберите иконки, как показано ниже:
 (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->
 (ВЯЗ. КАРЕТКА)->(ПОЛНЫЙ РИСУНОК)->Рисунок №311,
 Позиция рисунка L5.
 Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.

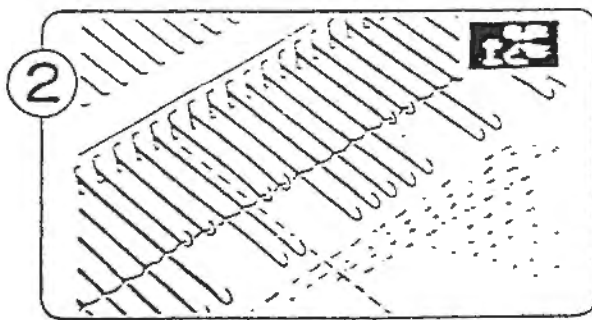


- ② Провяжите несколько рядов гладкой вязкой и установите вязальную каретку вне левого Сенсора Позиции. Подвесьте прицельные грузики равномерно вдоль петлениборной линейки.

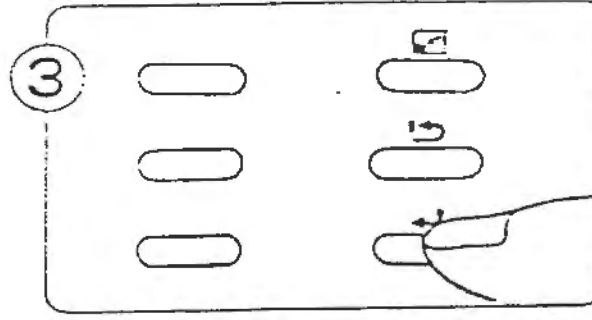
● ВЯЗКА РИСУНКА



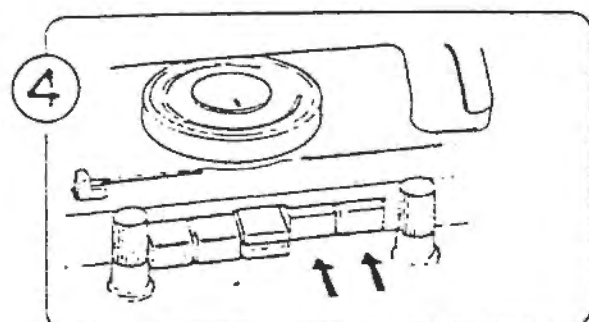
- Установите переключатель режимов в КС(I). Медленно сдвиньте вязальную каретку через Сенсор Позиции, чтобы провязать один ряд.
 * Вам придется выводить каретку вне Сенсора Позиции только один раз при начале вязки.



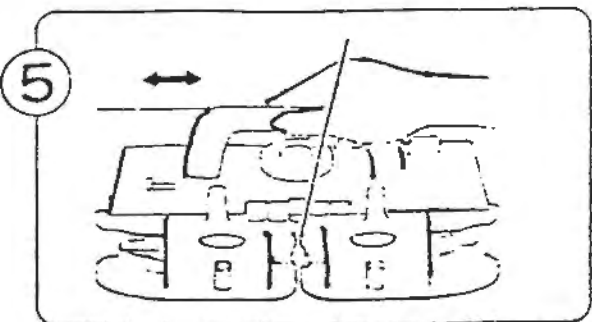
Поместите вязальную каретку вне правого Сенсора Позиции. Иглы выбраны.



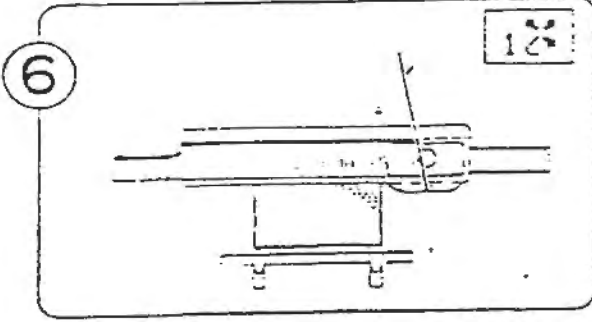
- Нажмите ВК на блоке СВ-1, чтобы стереть экран останова. Появляется экран вязки.
 * Экран останова фиксирует состояние, появляющееся на экране.



Нажмите одновременно обе клавиши PART.



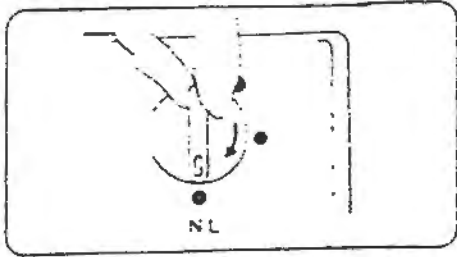
Двигая вязальную каретку взад-вперед, вы свяжете skip-рисунок.



Число "1" в ряде рисунка вновь появляется на дисплее после выполнения одного полного рисунка. Индикатор направления также изменяет свой цвет.

Повторите шаги 5-6.

- Либо закончить вязку рисунка...



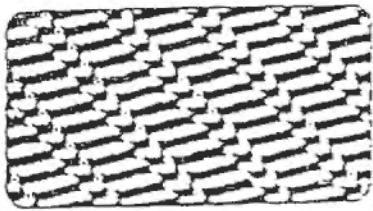
Установите ручку изменения режимов работы в положение NL. Клавиша выбора вида вязки высвободится автоматически.

МНОГОЦВЕТНЫЙ СКИП-РИСУНОК (2 цвета)

Этот рисунок вяжется так же, как таковой, за исключением смены нитей согласно подсказке. (стр.61).

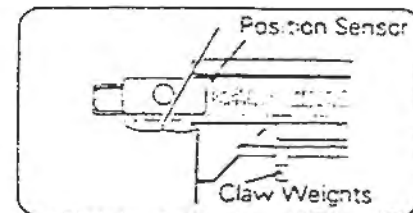
Рисунок №331 требует пряжи 2-х цветов (цвет 1 и цвет 2), которые обозначаются цифрами 1 и 2 в памяти. Поэтому прежде, чем начать, решите какая пряжа соответствует какому номеру.

<Пр.> Рисунок №331:



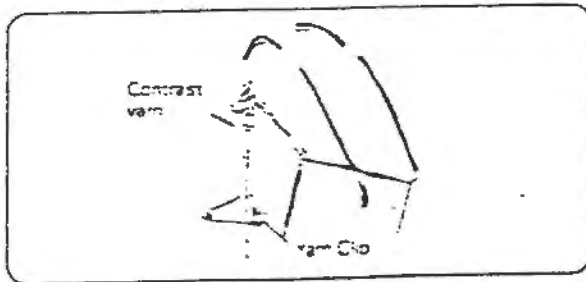
● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

- 1 Введите следующие программы в СБ-1.
 - (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 - (2) Выберите иконки, как показано ниже: (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->(ВЯЗ. КАРЕТКА)->(ПОЛНЫЙ РИСУНОК)->Рисунок №331, Позиция рисунка L6. Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 - (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.



- 2 Провяжите несколько рядов гладкой вязкой и установите вязальную каретку вне лезого Сенсора Позиции. Подвесьте прицепные грузики равномерно вдоль петленаборной линейки.

● ВЯЗКА РИСУНКА



- 1 Проденьте нить 2 в левый нитенатяжитель.
- 2 Выполните шаги 1-4 на стр.62. Цифра "1" в подсказке напоминает, что надо вязать основной нитью 1.
- 3 Выполните шаги 6-9 на стр.61.

МНОГОЦВЕТНЫЙ СКИП-РИСУНОК

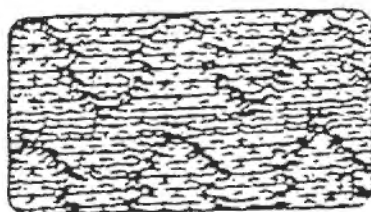
Когда вы работаете с четырехцветником

См стр.88.

МНОГОЦВЕТНЫЙ СКИП-РИСУНОК (2 цвета)

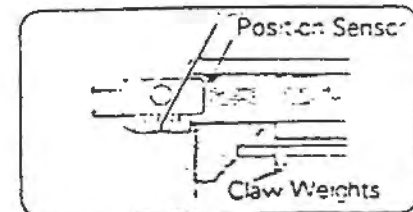
- ☆ Этот рисунок требует 2-х типов нитей - основную и вивинговую.
- ☆ Наилучший эффект будет, если вивинговая нить будет толще основной.

<Пр.> Рисунок №414

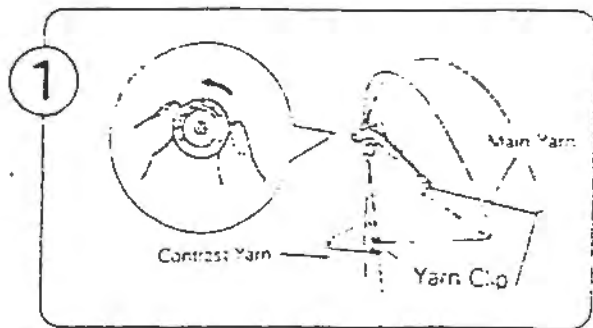


● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

- 1 Введите следующие программы в СБ-1.
 - (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 - (2) Выберите иконки, как показано ниже: (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->(ВЯЗ. КАРЕТКА)->(ПОЛНЫЙ РИСУНОК)->Рисунок №414, Позиция рисунка L6. Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 - (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.

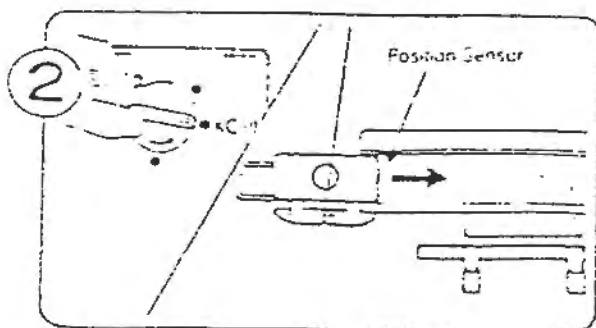


- 2 Провяжите несколько рядов гладкой вязкой и установите вязальную каретку вне лезого Сенсора Позиции. Подвесьте прицепные грузики равномерно вдоль петленаборной линейки.



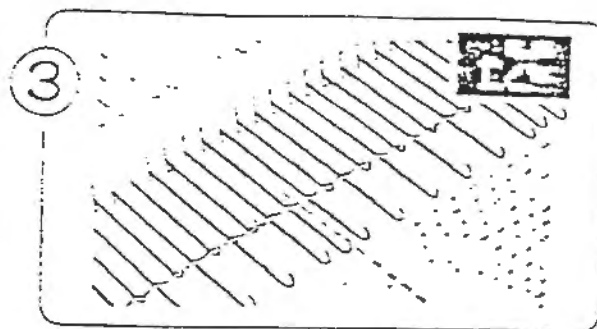
Проденьте вивинговую нить в левый нитенатяжитель. Установите диск плотности на нитенатяжителе согласно толщине вивинговой нити.

* Установите диск плотности на нитенатяжителе в положение "1", а диск плотности на большее число, если вы используете толстую вивинговую нить.

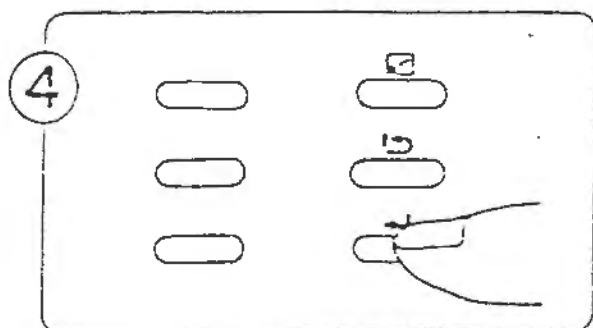


Установите переключатель режима в КС(1). Сдвиньте вязальную каретку слева направо через Сенсор Позиции.

* Вам придется выводить вязальную каретку вне Сенсора Позиции только один раз при начале вязки.

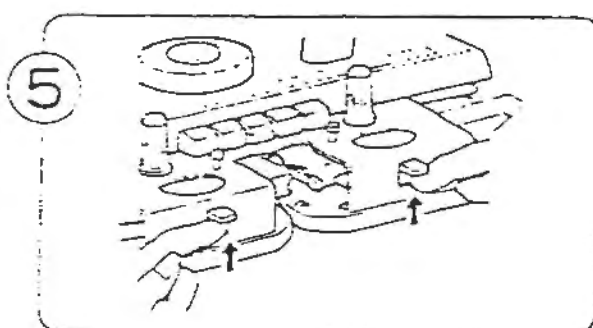


Поместите вязальную каретку вне правого Сенсора Позиции. Иглы выбраны.

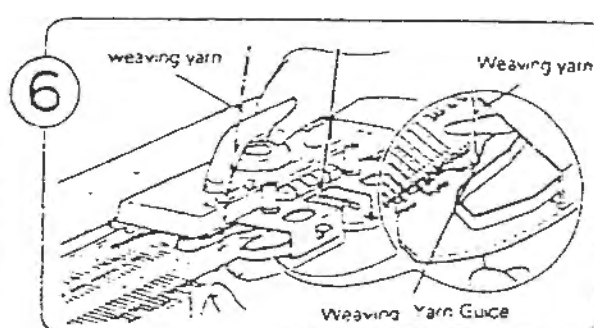


Нажмите ВК на блоке СВ-1, чтобы стереть экран останова. Появляется экран вязки.

* Экран останова фиксирует состояние, появляющееся на экране.

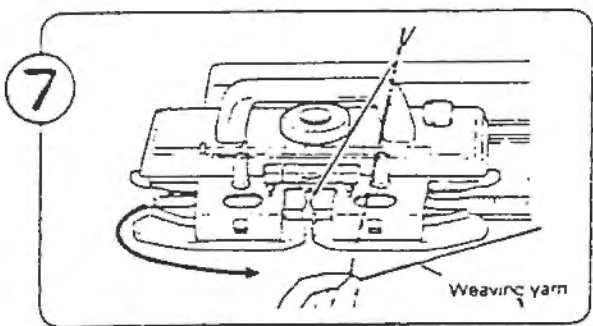


Установите рычаг для включения щеток вивинга в положение W.T.

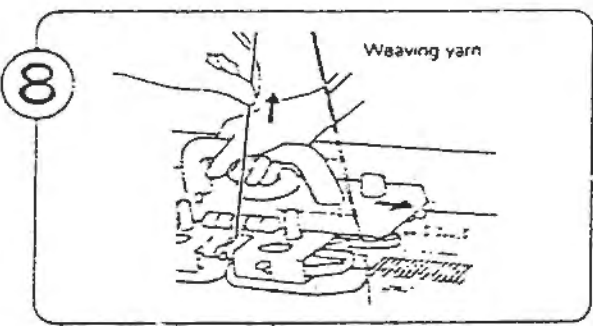


Придерживая конец вивинговой нити левой рукой, вставьте его в направляющую для вивинговой нити с левой стороны вязальной каретки. Затем проведите каретку через игольницу.

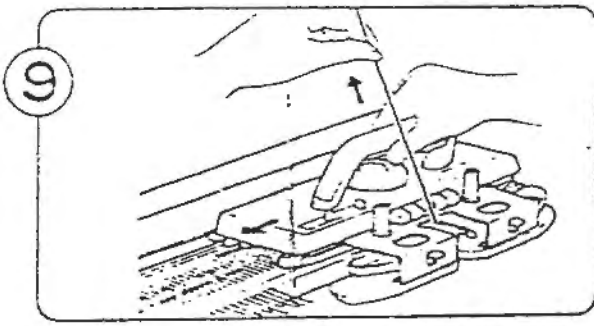
* Освободите нить после провязки одного ряда.



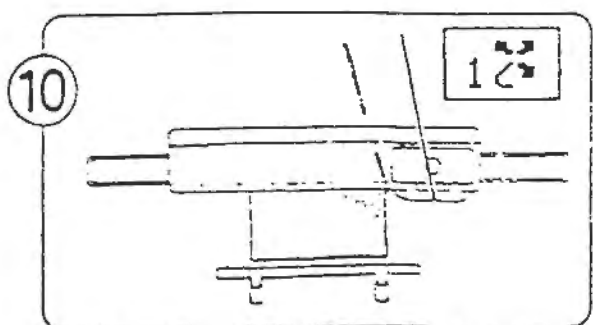
Снимите вивинговую нить с левой направляющей, слегка подвинув каретку влево. Переведите вивинговую нить под кареткой в правую направляющую.



Двигайте каретку вправо, слегка подтягивая основную нить кверху - убедитесь, что вивинговая нить находится с правой стороны.

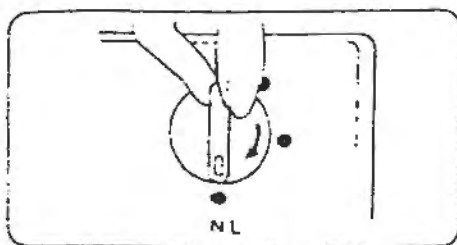


Продолжайте вязать, переводя постоянно вивинговую нить в левую или правую направляющую в зависимости от направления движения каретки и слегка подтягивая ее кверху.

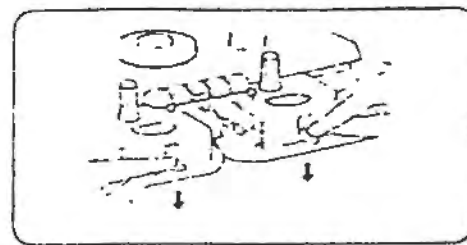


Число "1" в ряде рисунка вновь появляется на дисплее после выполнения одного полного рисунка. Индикатор направления также изменяет свой цвет.

- 11 • Вы можете либо продолжить...
Выполните шаги 9-10.
- Либо закончить вязку рисунка...



(1) Установите ручку изменения режима работы в положение N.L.

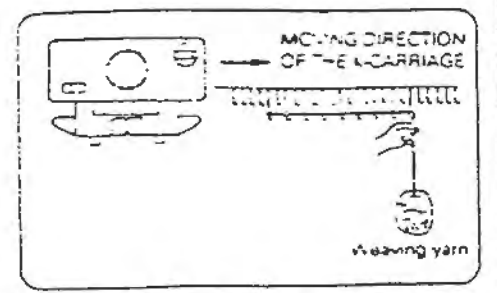
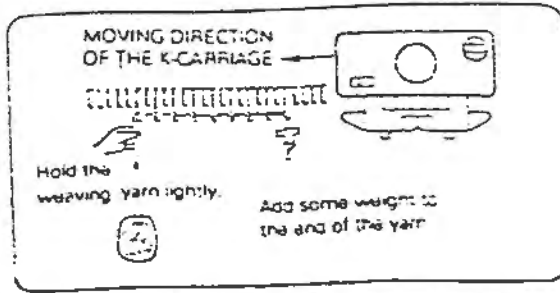


(2) Верните рычаг для включения щеток вивинга в положение N.

ЕСЛИ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ БОЛЕЕ ЧЕМ ДВЕ ВИВИНГОВЫЕ НИТИ

Меняйте вивинговые нити согласно числам в памяти на дисплее. Имеется два способа вязки. Один состоит в том, чтобы менять нить в нитенатяжителе, другой - в прокладке вивинговой нити через иглы вручную.

Второй метод... Уложите вивинговую нить на выбранные иглы, начиная с той же стороны, что и каретка, как показано на рисунке.



ПОДСКАЗКА ДЛЯ РИСУНКОВ ВИВИНГОВОЙ ВЯЗКИ В STITCH WORLD III

- Подсказка используется для различения вивинговых нитей.
- Если в подсказке никакой номер не указан, надо вязать этот ряд без вивинговой нити.

Вяжите без вивинговой нити.

Вяжите вивинговой нитью №2.

Вяжите вивинговой нитью №3.

Вяжите вивинговой нитью №2.



ПЛАТИНГ

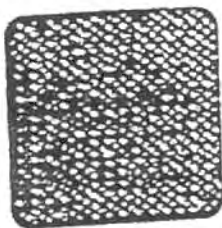
☆ С помощью челнока для платинговой вязки вы можете использовать две нити для получения двусторонней ткани, одна сторона которой имеет один цвет, а вторая - другой.

- Приготовьте две нити - используйте тонкую или очень тонкую пряжу.

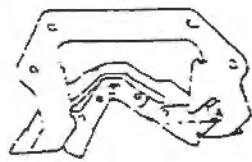
- ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ
- Введите следующие программы в СВ-1.
 - Если рисунок был позиционирован, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ). Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 - (ВЯЗКА)... Нажмите одновременно клавиши *C* и Вниз. Экран вернется к стартовой позиции. Нажмите ВК, появится экран останова.



Лицо

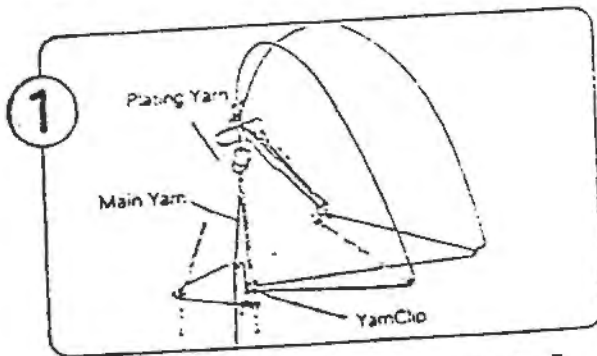


Изнанка

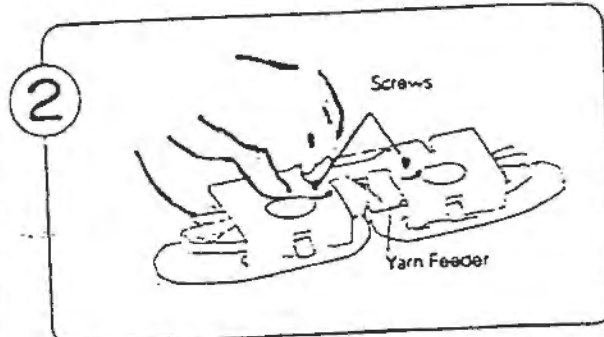


Челнок для платинговой вязки

● ВЯЗКА РИСУНКА

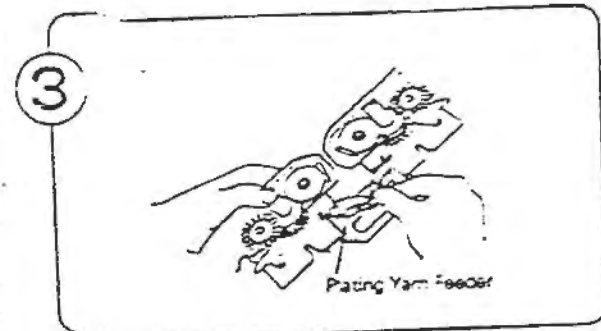


1 Проденьте основную нить в правый нитенатяжитель, а контрасную - в левый.

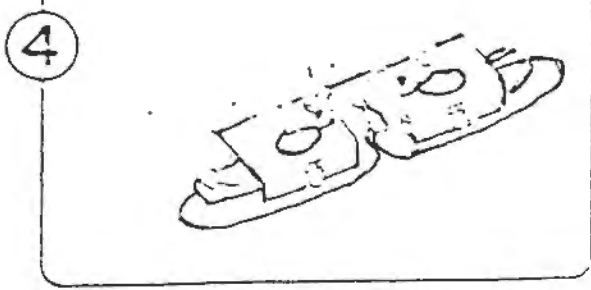


2 Отвинтите два винта и снимите челнок с крыла для нормальной вязки.

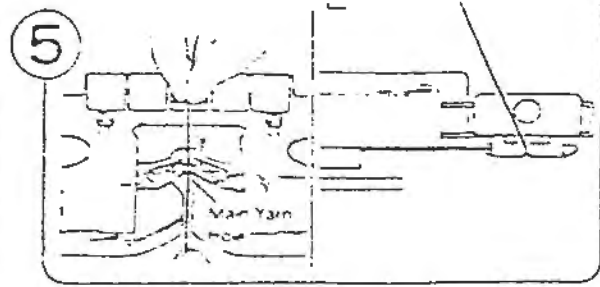
- Уберите винты, чтобы не потерять их.



3 Вставьте челнок для платинговой вязки из ящика для принадлежностей и закрепите его на крыле для нормальной вязки, как показано на рисунке.



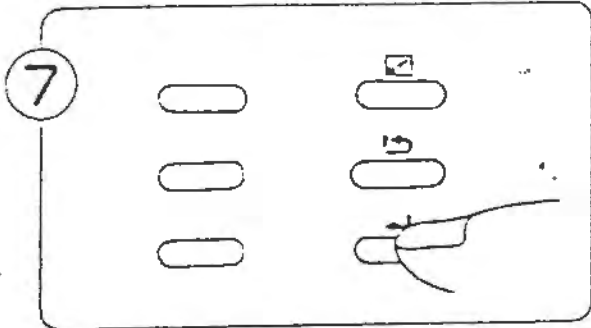
Завинтите два винта. Установите крыло для нормальной вязки снова на вязальной каретке.



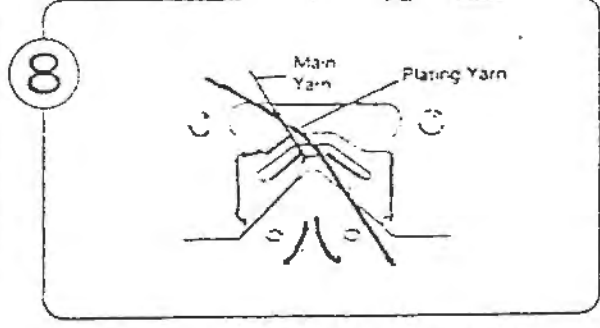
(1) Заправьте основную нить в челнок основной нити.
(2) Провяжите несколько рядов гладкой вязкой. Стведите каретку за правый Сенсор Позиции.

6 Установите диск плотности в соответствии с таблицей

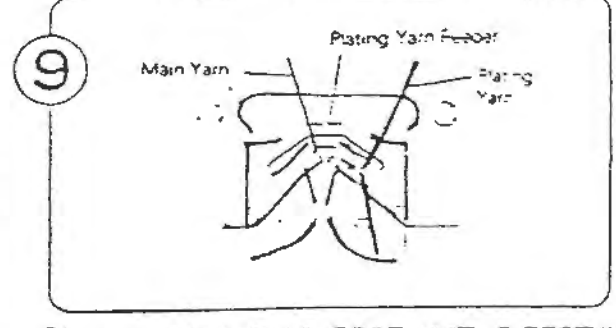
Основная нить	Платинговая нить	Диск плотности
Очень тонкая	Очень тонкая	4 - 5
Тонкая	Тонкая	6 - 7
Тонкая	Тонкая	8 - 9



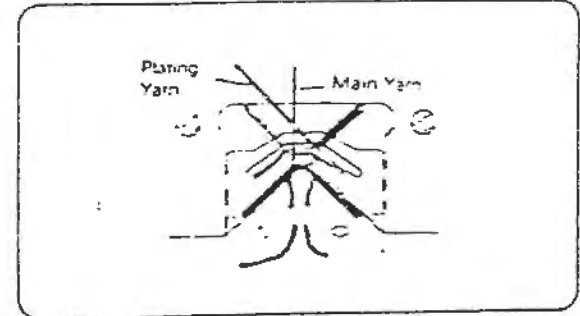
Нажмите BK на блоке СВ-1, чтобы стереть экран останова. Появляется экран вязки.
* Экран останова фиксирует состояние, пояляющееся на экране.



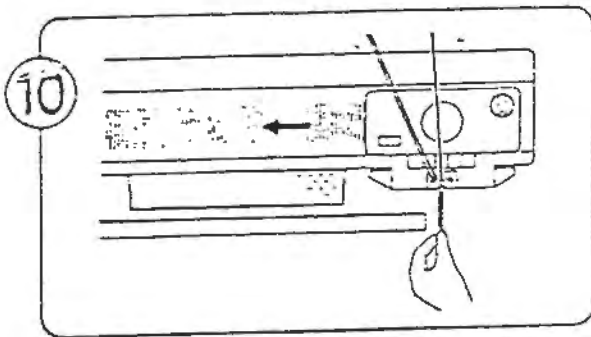
Пропустите платинговую нить за основной нитью



Теперь заправьте плат. нить в платинг. челнок. (Пропустите нить через щель).



* Убедитесь, что нити не перекрестились.

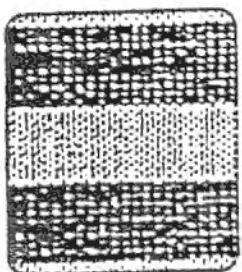


Придерживая конец платинговой нити рукой, продвиньте вязальную каретку на один ряд. Как только иглы поймали нить, можно освободить конец нити. Продолжайте вязку.

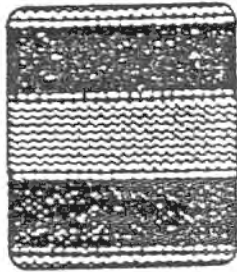
СМЕНА ОСНОВНОЙ И ПЛАТИНГОВОЙ НИТЕЙ

☆ Вы можете заменять основную и платинговую нить непосредственно в процессе вязки.

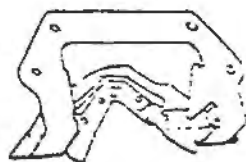
• Приготовьте две очень тонких пряжи.



Лицо



Изнанка



Челнок для платинговой вязки

● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

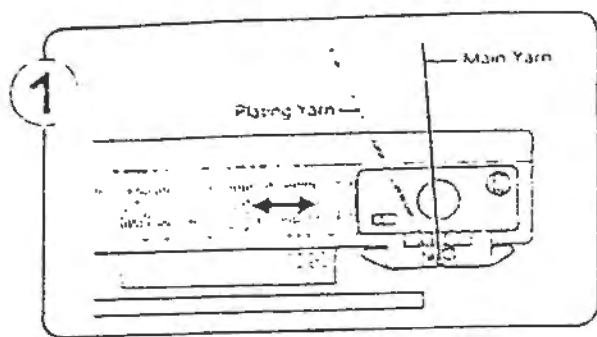
• Введите следующие программы в СВ-1.

(1) Если рисунок был позиционирован, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).

Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).

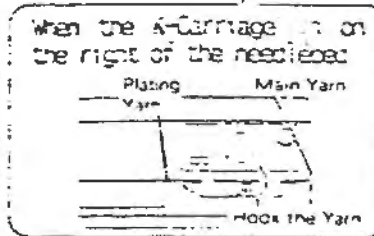
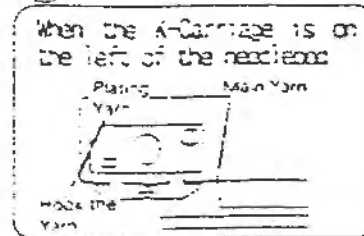
(2) (ВЯЗКА)... Нажмите одновременно клавиши "0" и Вниз. Экран вернется к стартовой позиции. Нажмите BK, появится экран останова.

● ПЛАТИНГОВАЯ ВЯЗКА



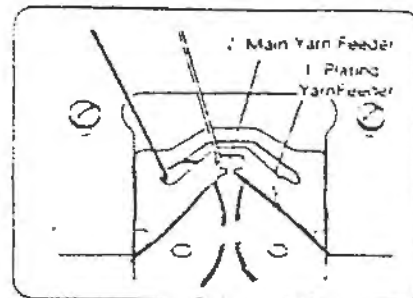
Выполняйте шаги, указанные для платинга до тех пор, пока не захотите сменить нить.

2 Для смены нитей сделайте следующее:



(1)

- (1) Выньте нить из челнока для основной нити.
- (2) Выньте нить из челнока для платинговой нити.
 - Зацепите нить из правого нитенатяжителя в правой выемке.
 - Зацепите нить из левого нитенатяжителя в левой выемке.

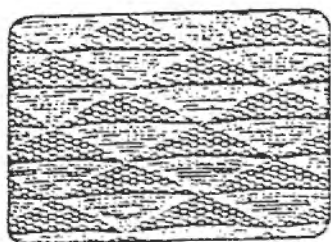


- (2) Заправьте нить из челнока платинговой нити, а затем из челнока основной нити.

ПЛАТИНГОВАЯ ТАКОВАЯ ВЯЗКА

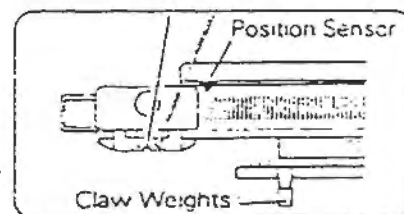
☆ Этот рисунок можно вязать так же как таковой с помощью челнока платинговой нити и двух нитей.

<Пр.> Рисунок №283



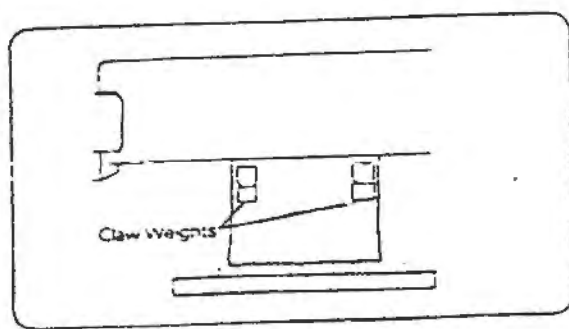
● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

- 1 Введите следующие программы в СБ-1.
 - (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 - (2) Выберите иконки, как показано ниже: (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВСЕД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->(ВЯЗ. КАРЕТКА)->(ПОЛНЫЙ РИСУНОК)->Рисунок №283, Позиция рисунка L10. Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 - (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.



- 2 Провяжите несколько рядов гладкой вязкой и установите вязальную каретку вне левого Сенсора Позиции. Подвесьте прицепные грузики равномерно вдоль петленаборной линейки.

● ВЯЗКА РИСУНКА



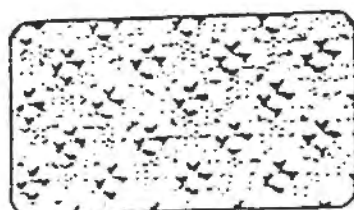
Вяжите, следуя инструкциям для таковой вязки. (См. стр.59.)

- Перезешивайте грузики через каждые 20 рядов или около того.

АЖУРНАЯ ИЛИ ЧАСТИЧНО АЖУРНАЯ ВЯЗКА - Полный рисунок

☆ С помощью каретки для ажурной вязки (L - каретки) вы выбираете и переносите петли автоматически. Вы можете вязать ажурные и частичные ажурные рисунки, изменяя положение рычага выбора вида ажурной вязки.

• АЖУРНЫЙ РИСУНОК



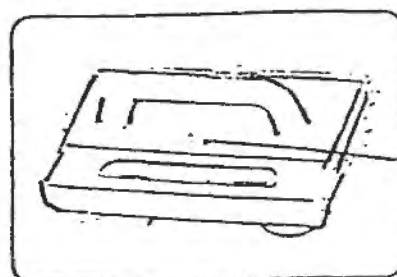
<Пр.> Рисунок №165

• ЧАСТИЧНЫЙ АЖУР. РИС.



<Пр.> Рисунок №181

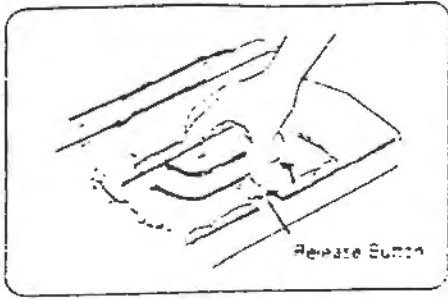
● L - каретка



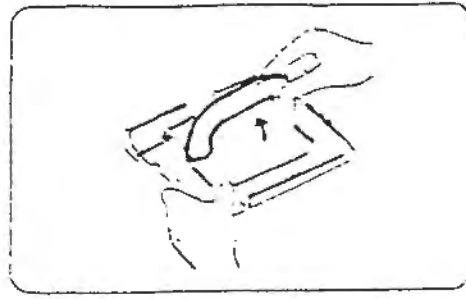
<Рычаг выбора вида ажур. вязки>

- N Нормальная ажурная вязка
- F Частичная ажурная вязка

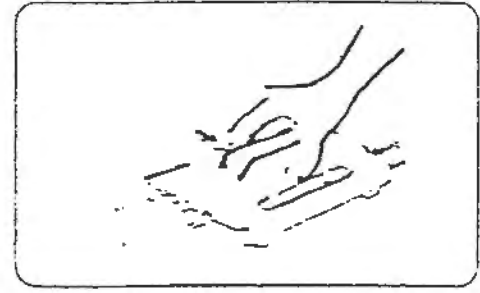
● КАК УСТАНОВИТЬ L-КАРЕТКУ



① Снимите L-каретку, нажав кнопку освобождения.



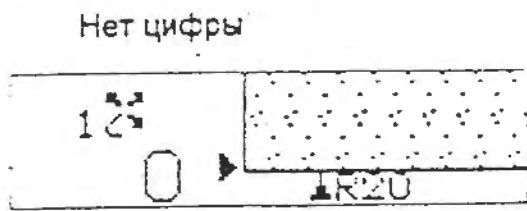
② Поднимите рукоятку L-каретки.



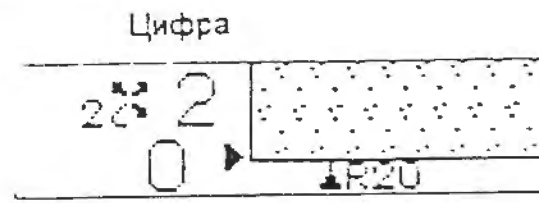
③ Нажмите кнопку освобождения и надежно закрепите L-каретку на левом удлинительном крыле.

● ПОДСКАЗКА ДЛЯ АЖУРНОЙ ИЛИ ЧАСТИЧНОЙ АЖУРНОЙ ВЯЗКИ

Оперируйте L-кареткой и K-кареткой (вязальной) согласно памятке на дисплее.



Если в подсказке нет цифры, работайте L-кареткой до тех пор, пока какая-либо цифра не появится в подсказке.



Когда цифра появилась, прсвяжите K-кареткой столько рядов, сколько указывает эта цифра, затем работайте L-кареткой.

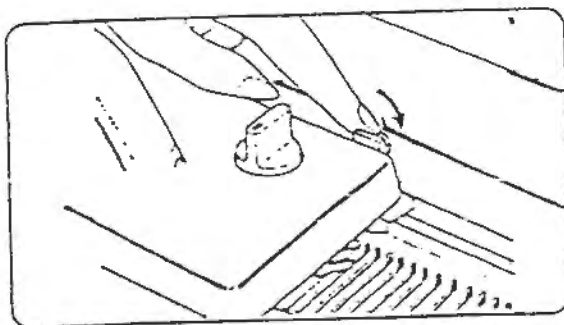
● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

- ① Введите следующие программы в СБ-1.
 - (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 - (2) Выберите иконки, как показано ниже: (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) → (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) → (L-КАРЕТКА) → (ПОЛНЫЙ РИСУНОК) → Рисунок №165, Позиция рисунка L4. Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 - (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.

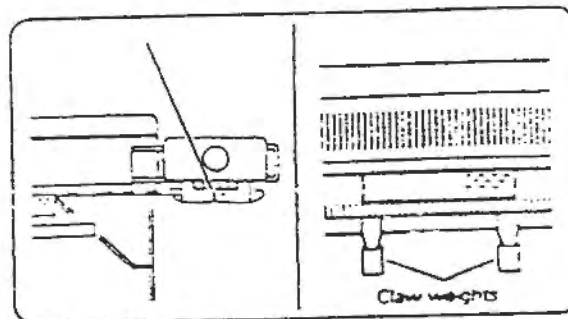
② Установите диск плотности в соответствии с используемой нитью.

Приближенная таблица плотности

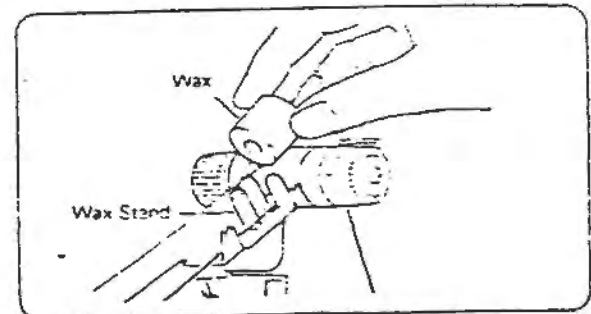
Очень тонкая пряжа	4-5
Тонкая пряжа	4-5
Средняя по толщине пряжа	5-6



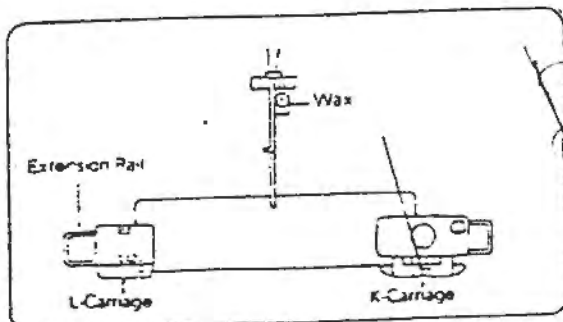
③ Установите счетчик рядов в рабочее положение.



④ Прсвяжите несколько рядов гладкой вязкой и отведите K-каретку на ^{на 2 ряда} левое удлинительное крыло. Подвесьте грузики равномерно вдоль петлениборной линейки.

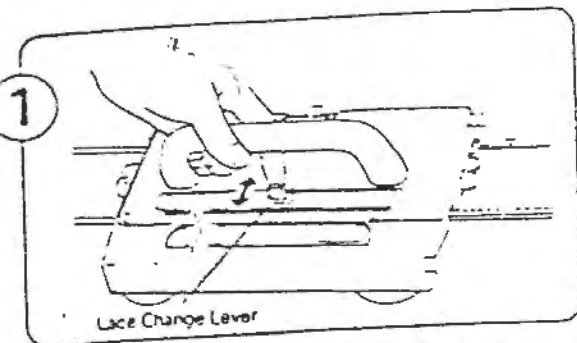


⑤ Достаньте парафин из коробочки и установите на стойке для парафирования. Парафин необходимо использовать, когда вы вяжете ажур или частичный ажур.

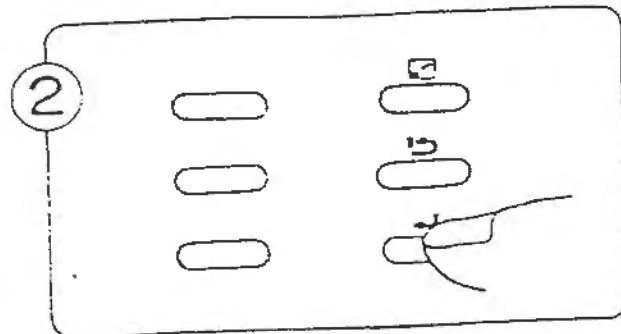


⑥ Поместите L-каретку на левом удлинительном крыле.

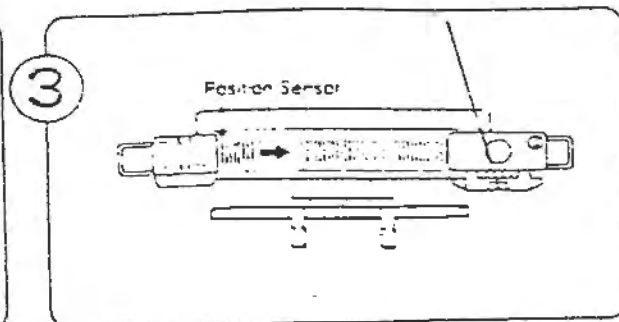
● ВЯЗКА РИСУНКА



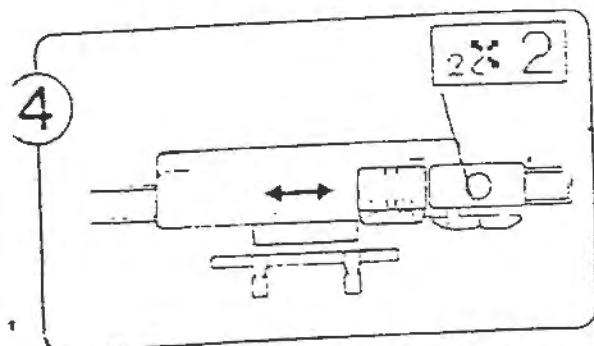
1 Установите рычаг выбора вида ажурной вязки либо в N либо в F в зависимости от выбранного рисунка.



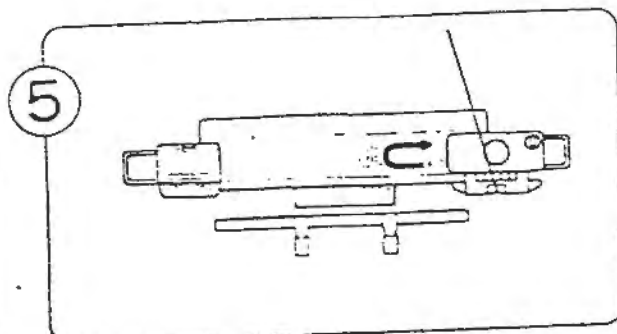
2 Нажмите ВК на блоке СВ-1, чтобы стереть экран останова. Появится экран вязки.
 • Экран останова фиксирует состояние, появляющееся на экране.



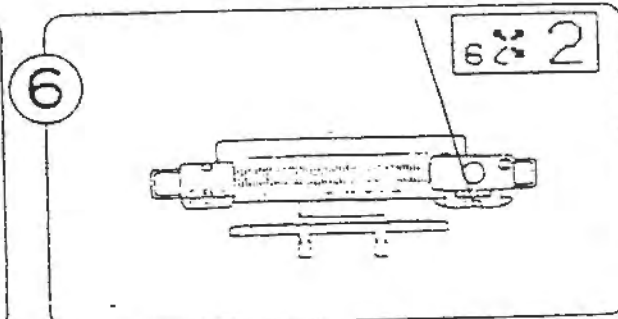
3 Двигайте L-каретку из-за левого сенсора позиции вправо.
 • Это придется сделать лишь однажды при начале вязки.



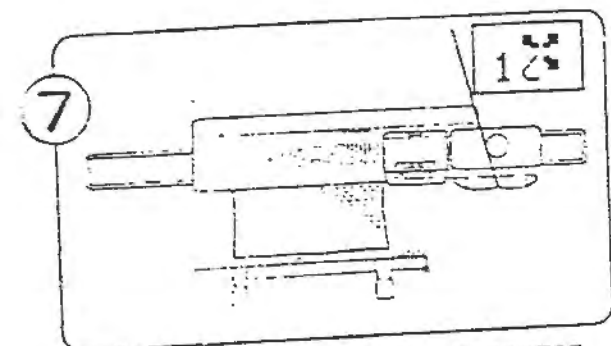
4 Двигайте L-каретку взад-вперед через вязку до того момента, как в подсказке появится цифра "2".



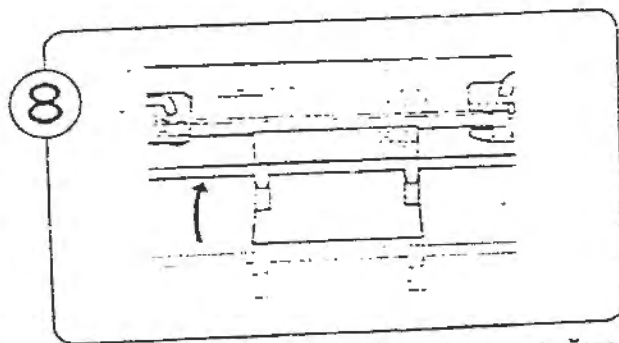
5 Провяжите 2 ряда K-кареткой.



6 Работайте L-кареткой до тех пор, пока не появится цифра в подсказке. Работайте K и L-каретками согласно подсказке.



7 Цифра "1" в ряду рисунка появится вновь после завершения одного полного рисунка.



8 Перевесьте петленаборную линейку и прицепные грузики, если вязка становится слишком длинной.

9

• Вы можете либо продолжить... Повторите шаги 6-8.
 • Либо закончить вязку рисунка... Нажмите ВК, появится экран останова. Вяжите гладкой вязкой столько рядов, сколько пожелаете.

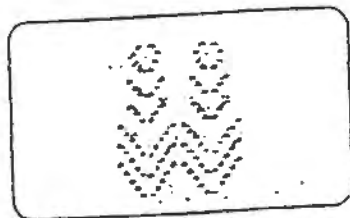
Когда вы закончите рис. №176 из STITCH WORLD III, сделайте следующее

- 1) Свяжите 2 ряда K-кареткой.
- 2) Установите рычаг выбора вида ажурной вязки в F.
- 3) Поработайте L-кареткой 4 раза.
- 4) Вяжите гладкой вязкой столько рядов, сколько пожелаете.

АЖУРНАЯ ИЛИ ЧАСТИЧНАЯ АЖУРНАЯ ВЯЗКА - Сюжетный рисунок (Мотив)

☆ Процедура та же, что и для полного рисунка, за исключением следующих программ.

<Пр.> Рисунок №133.



● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

- 1 Введите следующие программы в СВ-1.
 (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 (2) Выберите иконки, как показано ниже:
 (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) -> (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) -> (L-КАРЕТКА) ->
 (СЮЖЕТНЫЙ РИСУНОК) -> Рисунок №133, Число повторов 2, Позиция рисунка L12 для мотива 1 -> (КОНЕЦ).
 Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз.
 Экран вернется в стартовую позицию.
 Нажмите ВК, появится экран останова.

2 Выполните шаги 2-6 раздела ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ РИСУНКА на стр.68.

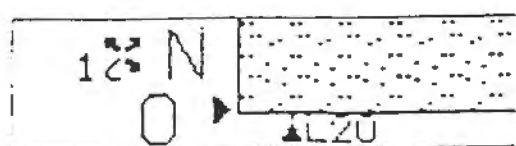
● ВЯЗКА РИСУНКА

- Выполните шаги 1-3, описанные выше.

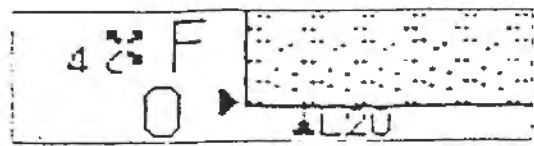
*на каретке - N
ажурной*

СМЕСЬ АЖУРНОЙ И ЧАСТИЧНОЙ АЖУРНОЙ ВЯЗКИ

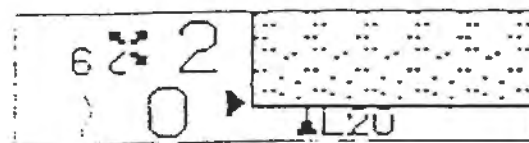
● ПОДСКАЗКА ДЛЯ СМЕСИ АЖУРНОЙ И ЧАСТИЧНОЙ АЖУРНОЙ ВЯЗКИ
Используйте L-каретку и K-каретку (вязальную) согласно памятке на дисплее.



N: Установите рычаг выбора вида ажурной вязки в N и работайте L-кареткой, пока не сменится подсказка.

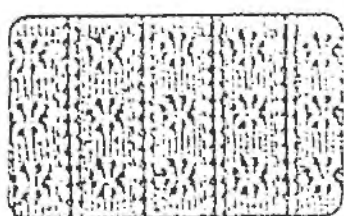


F: Установите рычаг выбора вида ажурной вязки в F и работайте L-кареткой, пока не сменится подсказка.



2-8: Если в подсказке появляется число... Провяжите K-кареткой столько рядов, сколько указано подсказкой и далее работайте L-кареткой.

<Пр.> Рисунок №199

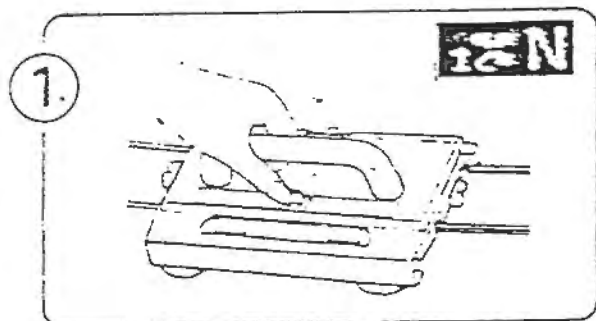


● ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ

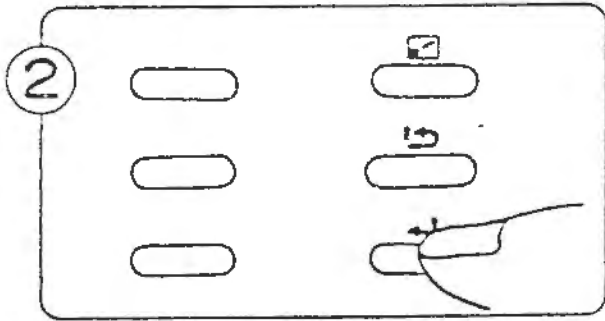
- ① Введите следующие программы в СВ-1.
 - (1) (ВАРИАЦИИ РИСУНКА) ... Все иконки отключить.
 - (2) Выберите иконки, как показано ниже:
(ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) → (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) → (L-КАРЕТКА) → (ПОЛНЫЙ РИСУНОК) → Рисунок №199, Позиция рисунка L6.
Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).
 - (3) (ВЯЗКА) ... Нажав и удерживая клавишу "0", нажмите Вниз. Экран вернется в стартовую позицию. Нажмите ВК, появится экран останова.

② Выполните шаги 2-6 раздела ПЕРЕД НАЧАЛОМ ВЯЗКИ РИСУНКА на стр.68.

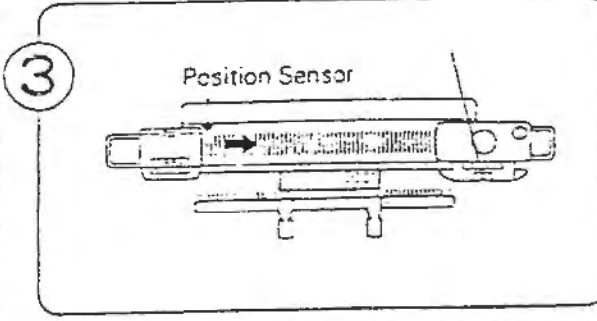
● ВЯЗКА РИСУНКА



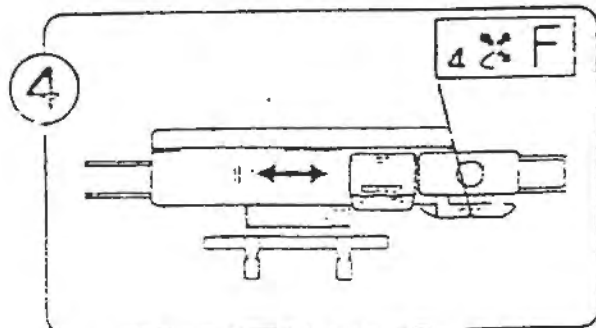
1. Установите рычаг выбора вида ажурной вязки в N, что соответствует подсказке.



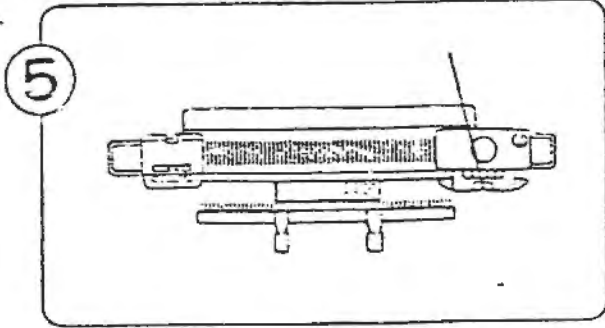
2. Нажмите ВК на блоке СВ-1, чтобы стереть экран останова. Появится экран вязки.
* Экран останова фиксирует состояние, появляющееся на экране.



3. Двигайте L-каретку из-за левого сенсора позиции вправо.
* Это придется сделать лишь однажды при начале вязки.



4. Двигайте L-каретку взад-вперед через вязку до того момента, как в подсказке что-либо изменится.



5. Работайте K и L каретками в соответствии с подсказкой.

6. Выполните шаги 7-9 ВЯЗКИ РИСУНКА на стр.69.

МНОГОЦВЕТНАЯ ДВУФАНТУРНАЯ ВЯЗКА - Жакард

См. стр.91.

КВАДРАТ ПЛОТНОСТИ

ЧТО ТАКОЕ КВАДРАТ ПЛОТНОСТИ...

Квадрат плотности это базис для подсчета требуемого числа петель и рядов. Эталон - это образец, связанный точно таким же образом, как изделие.

• В компьютере имеется три вида квадратов плотности. Решите, какой из них вы хотите связать.

40X60 (40 петель X 60 рядов)	рекомендуется для тонкой или средней пряжи
20X30 (20 петель X 30 рядов)	рекомендуется для толстой пряжи
10 CM (10 см X 10 см)	рекомендуется для гладкой вязки или тех рисунков, для которых вы можете легко сосчитать число петель и рядов

КАК ИЗГОТОВИТЬ КВАДРАТ ПЛОТНОСТИ

1. Введите в СВ-1 следующие программы.

1) (ВАРИАЦИЯ РИСУНКА)... Выберите вариации, если хотите.

2) (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) ... Разместите рисунок нужным образом на выкройке.

* Если вы вяжете гладкой вязкой, сотрите позиционированный рисунок с помощью (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ РИСУНКА).

3) Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).

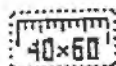
4) (ВЯЗКА)->Нажмите одновременно клавиши "0" и Вниз. Нажмите ВК, появится экран останова.

2. Оперируйте требуемыми иглами как показано на следующих рисунках.

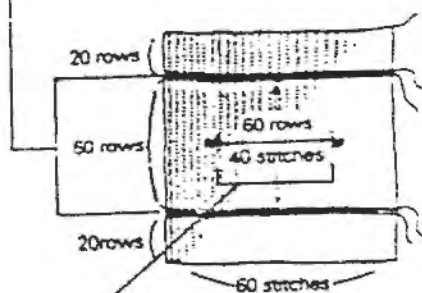
3. Установите каретку в соответствии с рисунком, который вы хотите вязать.

4. Нажмите ВК, чтобы вернуться к экрану вязки.

5. Продолжайте вязку, следуя приведенным рисункам.

 40 петель X 60 рядов

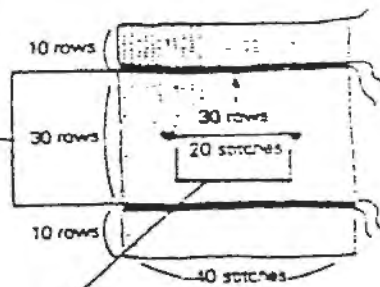
Првяжите 2 ряда ненужной нитью



Сделайте петлю-маркер ненужной нитью на 21 игле с каждой стороны.

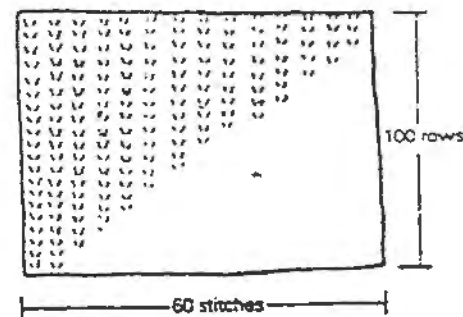
 20 петель X 30 рядов

Првяжите 2 ряда ненужной нитью



Сделайте петлю-маркер ненужной нитью на 11 игле с каждой стороны.

 10 см X 10 см

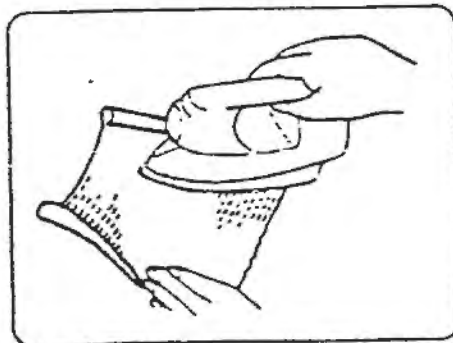


Изготовьте квадрат плотности размерами не менее 40 петель и 60 рядов из толстой пряжи.

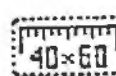

Изготовьте квадрат плотности размерами не менее 60 петель и 100 рядов из тонкой пряжи.

6. Расправьте квадрат плотности.

После снятия с машины квадрат плотности часто бывает растянут в боковых направлениях, потяните его в длину 2-3 раза, чтобы убрать эту растяжку. Слегка похлопайте квадрат ладонями, чтобы расправить его. Положите его под пресс на гладкую поверхность согласно инструкции к пряже и оставьте на 4-5 часов (предпочтительно на ночь), чтобы дать пряже время расправиться.

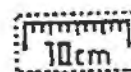


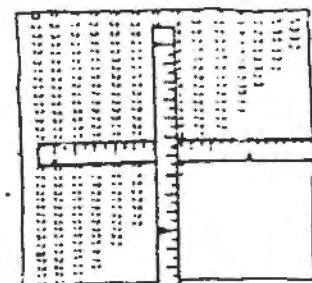
7. Измерьте квадрат плотности. Положите его на плоскую поверхность.

  40 петель X 60 рядов / 20 петель X 30 рядов.

(1) Измерьте ширину 40(20) петель (между 2-мя петлями-маркерами).

(2) Измерьте длину 60(30) рядов (между рядами, связанными ненужной нитью).

 10 см X 10 см



Размерьте 10-сантиметровый квадрат с помощью линейки и булавок. Сосчитайте число петель и рядов в 10 см.

ЗАМЕЧАНИЕ: Введите измеренное число петель и рядов в программу (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).

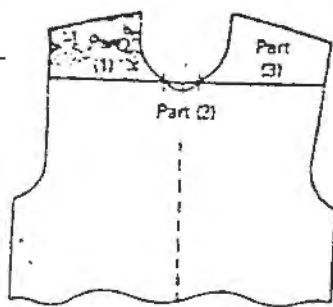
КАК СФОРМИРОВАТЬ ГОРЛОВИНУ

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ПРОГРАММЫ ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ... На дисплее появл. "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ"
 КАК СФОРМИРОВАТЬ КРУГЛУЮ ГОРЛОВИНУ * Следующие шаги приведены в качестве примера. Вы можете изменить сообщения клавишей "☑".

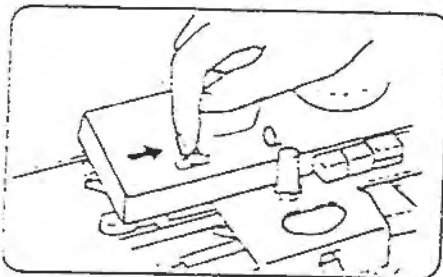
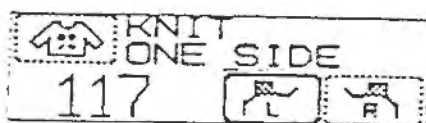
1. ГЛАДКАЯ И ПЛАТИНГОВАЯ ВЯЗКА

(С использованием рычажка для частичного вязания)

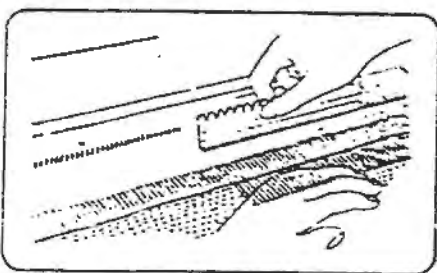
• Данный пример начинается при положении нити и К-каретки слева. Резерсируйте (т.е. читайте лево вместо право), если начинаете при нити и К-каретке справа.



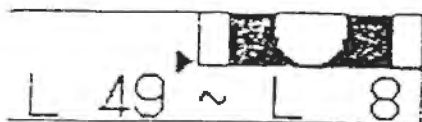
① Если необходимо вязать отдельно, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ" и звуковой сигнал "бип". Выберите (L) и нажмите ВК. На К-каретке установите рычажок для частичного вязания в положение H. Отведите К-каретку за левый сенсор позиции.



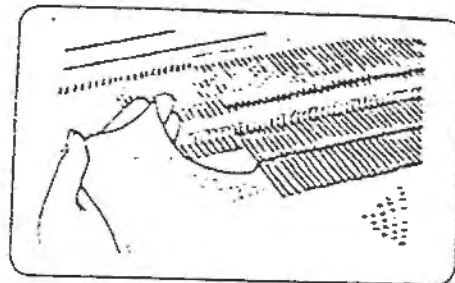
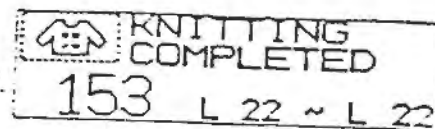
② Появляется сообщение: Вязка ширины для части 1. Установите указанные на дисплее иглы в позицию В. Используя плоскую сторону 1x1 линейки для выдвижения игл, выдвиньте иглы для частей 2 и 3 в Е-позицию. (Эти иглы в вязке не участвуют).



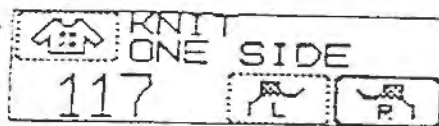
③ Нажмите ВК, появляется экран вязки. Передвиньте К-каретку через левый сенсор позиции. Вязите часть 1 согласно указаниям по ширине.



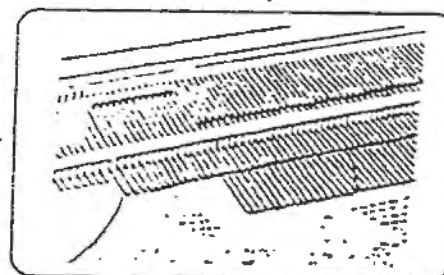
④ Продолжайте вязку до тех пор, пока не услышите "бип". Провяжите еще один ряд, появится сообщение "ВЯЗКА ЗАКОНЧЕНА". Снимите часть 1 с машины и верните иглы, работавшие в части 1, в А-позицию.



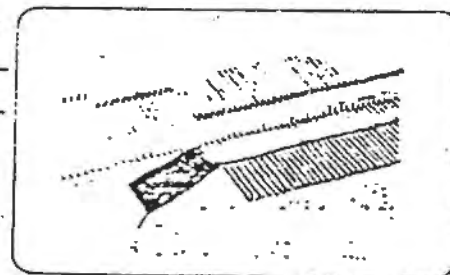
⑤ Нажмите ВК, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ". Выберите (R) и нажмите ВК.



⑥ Появляется сообщение: Вязка ширины для части 3. Установите иглы для части 3 в позицию Е. Верните иглы для части 2 обратно в В-позицию, заменяя петли в крюках игл с помощью инструмента для переноса.

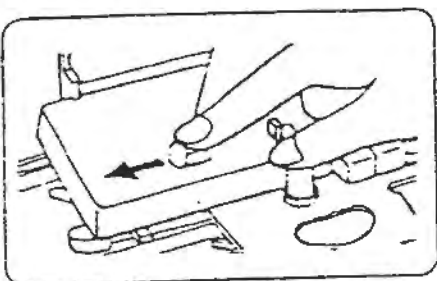
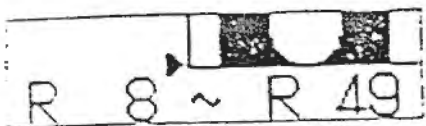


⑦ Провяжите сбросовой нитью часть 2 и снимите ее с машины. Верните иглы части 2 обратно в А-позицию. Теперь только иглы для части 3 находятся в Е-позиции. Поместите К-каретку вне правого сенсора позиции.

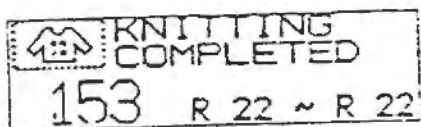


• Если вы вязали первой часть 3, поместите К-каретку вне левого сенсора позиции.

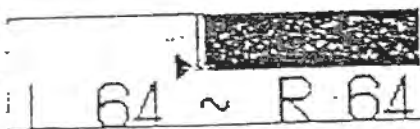
⑧ Установите на К-каретке рычажок для частичного вязания в положение N. Нажмите ВК, появится экран вязки. Заправьте нить в челнок. Продвиньте К-каретку за правый сенсор позиции. Вяжите часть 3 согласно указаниям на дисплее.



⑨ Вяжите, пока не услышите "бип". Провяжите еще ряд, увидите сообщение "ВЯЗКА ЗАКОНЧЕНА". Формирование горловины завершено.

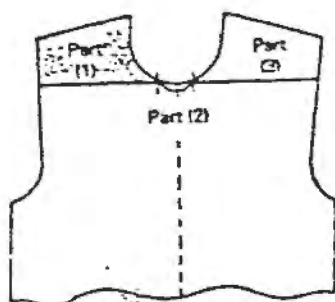


⑩ Нажмите ВК, сообщения вернутся к стартовой позиции.

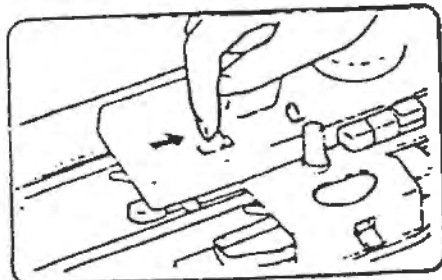
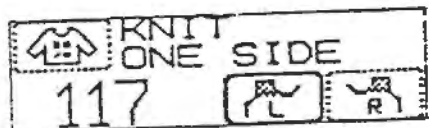


2. ВЯЗКА РИСУНКА (Используя рычажок для частичного вязания)

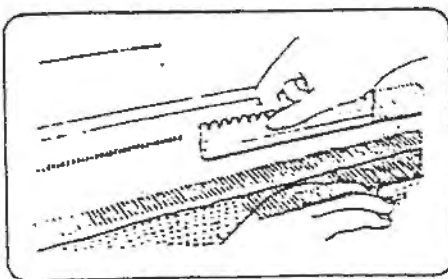
• Данный пример начинается при положении нити и К-каретки слева. Резерсируйте (т.е. читайте лево вместо право), если начинаете при нити и К-каретке справа.



① Если необходимо вязать отдельно, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ" и звуковой сигнал "бип". Выберите (L) и нажмите ВК. На К-каретке установите рычажок для частичного вязания в положение N. Отведите К-каретку за левый сенсор позиции.

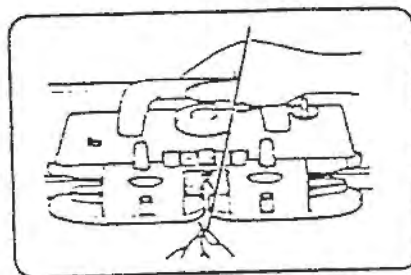


② Появляется сообщение: Вязка ширины для части 1. Установите указанные на дисплее иглы в позицию В. Используя плоскую сторону 1x1 линейки для выдвижения игл, выдвиньте иглы для частей 2 и 3 в Е-позицию. (Эти иглы в вязке не участвуют).

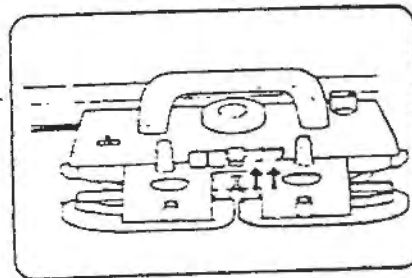


ЗАМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ ВЫБРАННЫЕ ИГЛЫ СДВИНУТЫ ОБРАТНО ПО ОШИБКЕ...

1. Верните все иглы обратно в В-позицию и выньте пряжу из челнока. Убедитесь, что К-каретка помещена вне сенсора позиции, противоположного нити.

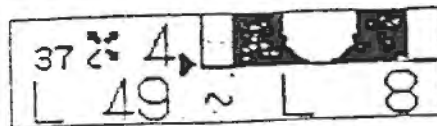


2. Для выбора игл нажмите обе кнопки ЧАСТЬ и поверните ручку изменения режимов работы в положение КС(I) или КС(II). Двигайте К-каретку через вязку, пока на дисплее имеется экран останова.

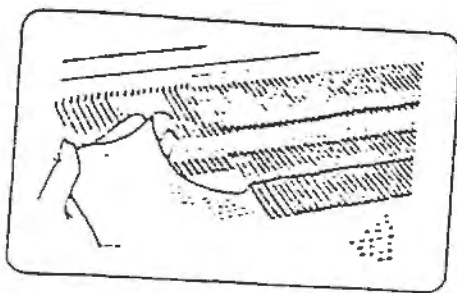
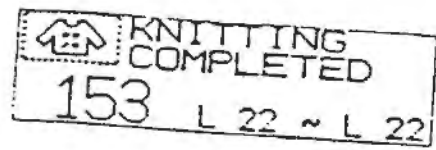


3. Вновь заправьте нить в челнок. Нажмите клавиши выбора вязки в соответствии с вашим рисунком.

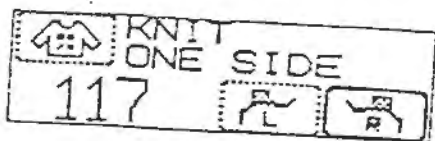
③ Нажмите ВК, появляется экран вязки. Передвиньте К-каретку через сенсор позиции. Вяжите часть 1 согласно указаниям по ширине.



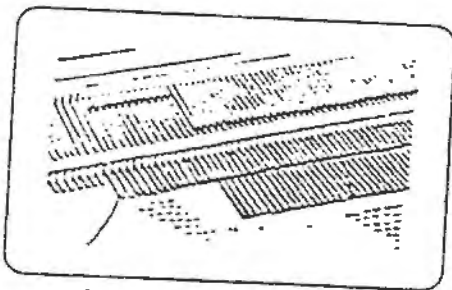
④ Продолжайте вязку до тех пор, пока не услышите "бип". Провяжите еще один ряд. Появится сообщение "ВЯЗКА ЗАКОНЧЕНА". Снимите часть 1 с машины и верните иглы, работавшие в части 1, в А-позицию.



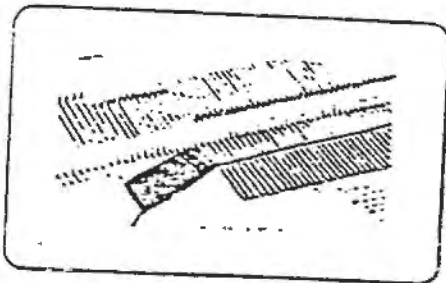
⑤ Нажмите ВК, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ". Выберите (R) и нажмите ВК.



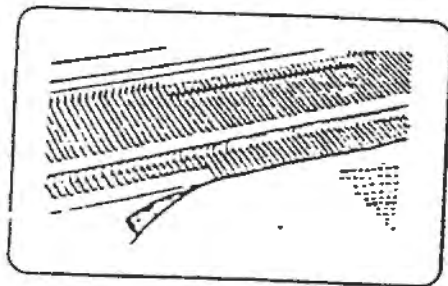
⑥ Появляется сообщение: Вязка ширины для части 3.
 • Убедитесь, что на дисплее экран останова. Установите иглы для части 3 в позицию Е. Верните иглы для части 2 обратно в В-позицию, заменяя петли в крюках игл с помощью инструмента для переноса.



⑦ Поверните ручку изменения режимов работы в положение N.L. Провяжите сбросовой нитью часть 2 и снимите ее с машины. Верните иглы части 2 обратно в А-позицию. Теперь только иглы для части 3 находятся в Е-позиции.

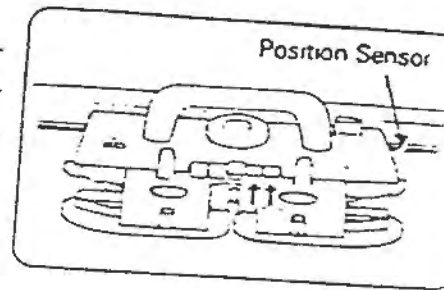


⑧ Поместите К-кадетку вне левого сенсора позиции. Верните эти иглы обратно в В-позицию так же, как вы это делали для части 2.

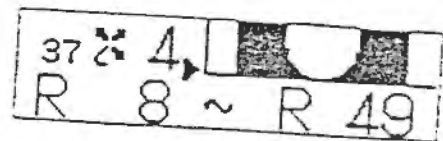


• Если вы вязали первой часть 3, поместите К-кадетку вне правого сенсора позиции.

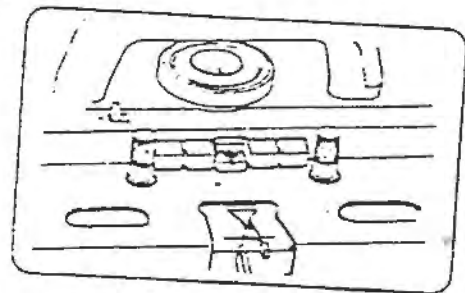
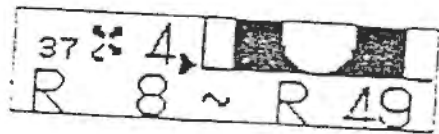
⑨ Нажмите обе кнопки ЧАСТЬ одновременно и поверните ручку изменения режимов работы в положение КС(I) или КС(II). Двигайте К-кадетку слева направо мимо левого сенсора позиции. Иглы выбраны.



⑩ Нажмите ВК, появляется экран вязки.



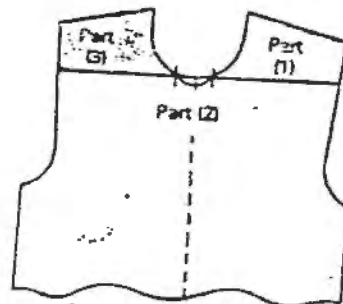
(11) Нажимайте клавиши выбора вида вязки согласно рисунку. Вязите часть 3 в соответствии с указаниями на дисплее.



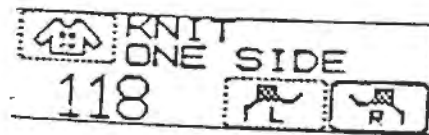
(12) Выполните шаги 9-10 раздела ГЛАДКАЯ И ПЛАТИНГОВАЯ ВЯЗКА, стр.73.

3. АЖУР ИЛИ ЧАСТИЧНЫЙ АЖУР (С использованием кордовой нити)

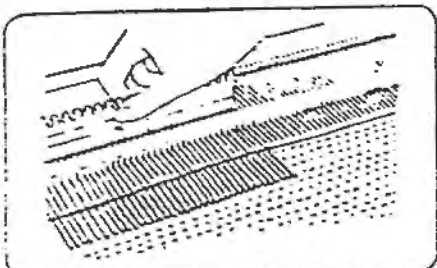
• При формировании горловины в ажурном рисунке компьютер выбирает в качестве первой правую сторону.



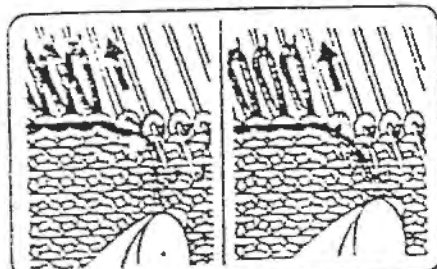
① Если необходимо вязать отдельно, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ" и звуковой сигнал "бип". Выберите (R) и нажмите ВК. Отведите К-кадетку за правый сенсор позиции, а L-кадетку за левый сенсор позиции.



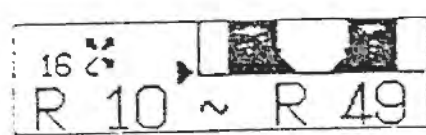
Появляется сообщение. Вязка ширины для части 1. Установите указанные на дисплее иглы в позицию В. Используя плоскую сторону 1x1 линейки для выдвижения игл, выдвиньте иглы для частей 2 и 3 в Е-позицию.



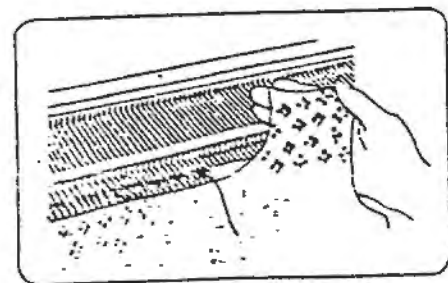
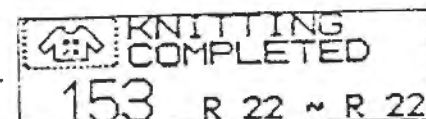
Зацепите кордовую нить за крючки игл, находящихся в Е-позиции и протяните их обратно в А-позицию вручную. (Эти иглы в А-позиции в вязке не участвуют).



Нажмите ВК, появляется экран вязки. Вяжите часть 1 согласно указаниям на дисплее, пользуясь обеими каретками L и К.



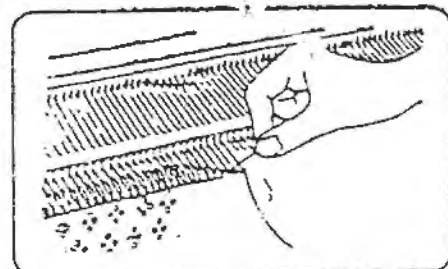
Продолжайте вязку до тех пор, пока не услышите "бип". Провяжите еще один ряд, появится сообщение "ВЯЗКА ЗАКОНЧЕНА". Снимите часть 1 с машины и верните иглы, работавшие в части 1, в А-позицию.



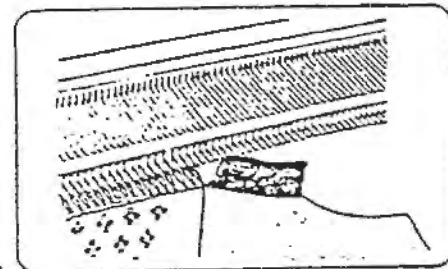
Нажмите ВК, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ". Выберите (L) и нажмите ВК.



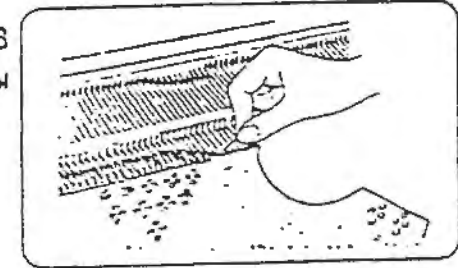
Появляется сообщение: Вязка ширины для части 3. Переведите иглы для части 2 из А в В-позицию, переставляя петли в крючки игл и снимая кордовую нить. Иглы для части 3 остаются пока в А-позиции.



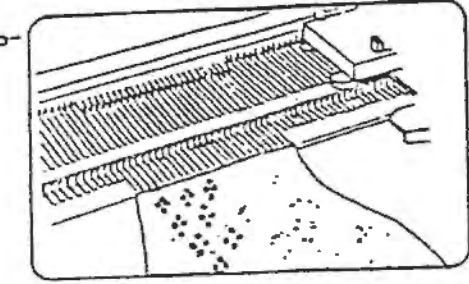
Провяжите сбросовой нитью часть 2 и снимите ее с машины. Верните иглы обратно в А-позицию. Поместите К-кадетку вне правого сенсора позиции, а L-кадетку вне левого сенсора позиции.



Сдвиньте иглы для части 3 в В-позицию так же, как вы это делали для части 2.



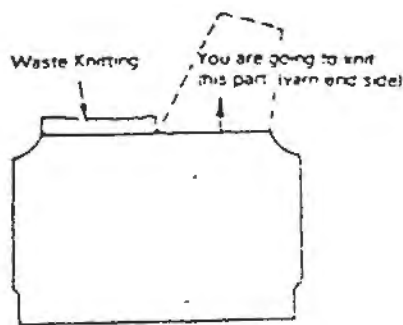
Нажмите ВК, вновь восстановится экран вязки. Заправьте пряжу в челнок. Вяжите часть 3 согласно указаниям на дисплее, используя К- и L-кадетки.



(11) Выполните шаги 9-10 раздела ГЛАДКАЯ И ПЛАТИНГОВАЯ ВЯЗКА, стр.73.

ЧАСТЬ ВЯЗАНИЯ НА БРОСОВУЮ НИТЬ (перенос)

- При использовании частичной вязки чтобы разделить вязание (напр. для V-образного выреза) или при работе со светлой нитью петли, участвующие в частичной вязке, могут испачкаться. Чтобы избежать этого, перенесите эти петли на сбросовую нить вместо использования частичной вязки



1. чулочная (гладкая) и платинговая вязка

- 1 Если необходимо вязать отдельно, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ" и звуковой сигнал "бип". Выберите (L) или (R) в зависимости от того, какую сторону вы уже связали и нажмите ВК.
- 2 Появляется ширина вязки для той части, с которой вы решили начать. Выдвиньте иглы в позицию E для той части, с которой вы решили начать.
- 3 Установите рычажок для частичного вязания в положение H.
- 4 Выньте основную нить из челнока и зацепите ее на краю машины.
- 5 Нажмите обе кнопки ЧАСТЬ и передвиньте К-кадетку на противоположную сторону без пряжи в челноке. Освободите клавиши выбора вида вязки с помощью рычажка.
- 6 Заметьте себе номера игл с обеих сторон в В-позиции.
- 7 Заправьте сбросовую нить в челнок и провяжите примерно 10 рядов. Выньте сбросовую нить и провяжите 1 ряд с пустым челноком, чтобы освободить вязку. Верните пустые иглы в А-позицию.
- 8 Проведите К-кадетку через конец основной нити и поместите ее вне сенсора позиции. Заправьте основную нить в челнок и установите рычажок для частичного вязания в положение N.
- 9 Нажмите ВК, появится экран вязки. Двигайте К-кадетку мимо сенсора позиции. Вязите первую часть V-образного выреза согласно указаниям.

- 10 Продолжайте вязку до тех пор, пока не услышите "бип". Провяжите еще один ряд, появится сообщение "ВЯЗКА ЗАКОНЧЕНА". Снимите часть с машины и верните иглы в А-позицию.

- (11) Нажмите ВК, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ". Выберите иконку, которую вы не выбрали на шаге (1) и нажмите ВК.

- (12) Переставьте петли со сбросовой вязки обратно на иглы, замеченные на шаге (6), с помощью деккера. Установите иглы в В-позицию.

- (13) Поместите К-кадетку вне сенсора позиции и заправьте основную нить в челнок.

- (14) Выполните шаги 9-10.

* Убедитесь, что индикация ширины соответствует иглам в В-позиции.

- (15) Нажмите ВК, индикатор возвращается в стартовое состояние.

2. ВЯЗКА РИСУНКА (по образцу)

- 1 Если необходимо вязать отдельно, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ" и звуковой сигнал "бип". Выберите (L) или (R) в зависимости от того, какую сторону вы уже связали и нажмите ВК.
- 2 Появляется ширина вязки для той части, с которой вы решили начать. Выдвиньте иглы в позицию E для той части, с которой вы решили начать. Остальные иглы поставьте в В-позицию.
- 3 Установите ручку изменения режимов в N.L. а рычажок для частичного вязания в положение H.
- 4 Выньте основную нить из челнока и зацепите ее на краю машины.
- 5 Нажмите обе кнопки ЧАСТЬ и передвиньте К-кадетку на противоположную сторону без пряжи в челноке. Освободите клавиши выбора вида вязки с помощью рычажка.
- 6 Заметьте себе номера игл с обеих сторон в В-позиции.
- 7 Заправьте сбросовую нить в челнок и провяжите примерно 10 рядов. Выньте сбросовую нить и провяжите 1 ряд с пустым челноком, чтобы освободить вязку. Верните пустые иглы в А-позицию.

③ Проведите К-каретку к концу, противоположному основной нити и поместите ее вне сенсора позиции.

④ Верните иглы из Е-позиции в В, заменяя петли в крюках с помощью деккера.

⑤ Нажмите обе клавиши ЧАСТЬ. Установите ручку изменения режимов в КС(1) или КС(II).

(11) Для выбора игл проведите К-каретку через сенсор позиции, пока на дисплее не появится экран останова.

(12) Нажмите клавиши выбора вида вязки в соответствии с рисунком и заправьте нить в челнок.

(13) Нажмите ВК, появляется экран вязки. Вяжите эту часть выреза и плеча согласно указаниям.

(14) Вяжите, пока не услышите "бип". Провяжите еще 1 ряд, появится сообщение "ВЯЗКА ЗАКОНЧЕНА". Снимите готовую часть с машины и верните иглы в А-позицию.

(15) Нажмите ВК, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ". Выберите иконку, которую вы не выбирали на шаге (1) и нажмите ЕК.

(16) Переставьте петли со сбросовой вязки обратно на иглы, замеченные на шаге (6), с помощью деккера. Установите иглы в В-позицию.

(17) Поместите К-каретку вне сенсора позиции с противоположной стороны от вязки.

(18) Выполните шаги 10-14.
* Убедитесь, что индикация ширины соответствует иглам в В-позиции.

(19) Нажмите ВК, индикатор возвращается в стартовое состояние.

3. АЖУРНАЯ ИЛИ ЧАСТИЧНО АЖУРНАЯ ВЯЗКА

* При вязке горловины ажуром компьютер выбирает сначала правую сторону.

① Если необходимо вязать отдельно, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ" и звуковой сигнал "бип". Выберите (R) и нажмите ВК.

② Перенесите левое плечо на сбросовую нить.
(См. шаги 2-7 ЧУЛОЧНАЯ (ГЛАДКАЯ) И ПЛАТИНГОВАЯ ВЯЗКА, стр 76)

③ Поместите К-каретку вне правого сенсора позиции и L-каретку вне левого сенсора позиции.

④ Верните иглы из Е-позиции в В, заменяя петли в крюках с помощью деккера.

⑤ Нажмите ВК, появляется экран вязки. Заправьте нить в челнок и вяжите правую сторону горловины и плеча согласно указаниям и с использованием К- и L-кареток.

⑥ Вяжите, пока не услышите "бип". Провяжите еще 1 ряд, появится сообщение "ВЯЗКА ЗАКОНЧЕНА". Снимите готовую часть с машины и верните иглы в А-позицию.

⑦ Нажмите ВК, появляется сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ". Выберите (L) и нажмите ВК.

⑧ Переставьте петли со сбросовой вязки обратно на иглы, замеченные ранее, с помощью деккера. Установите иглы в В-позицию.

⑨ Поместите К-каретку вне правого сенсора позиции. Заправьте нить в челнок.

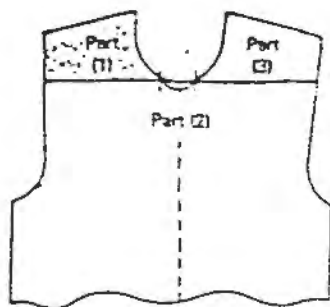
⑩ Выполните шаги 5-6.
* Убедитесь, что индикация ширины соответствует иглам в В-позиции.

(11) Нажмите ВК, индикатор возвращается в стартовое состояние.

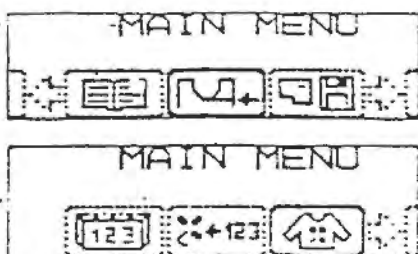
РЯДА) запомнить данные конкретного ряда ФОРМИРОВАНИЕ КРУГЛОЙ ГОРЛОВИНЫ.

1. ЧУЛОЧНАЯ (ГЛАДКАЯ) И ПЛАТИНГОВАЯ ВЯЗКА (С использованием рычажка для частичного вязания)

- Данный пример начинается при положении нити и К-каре-тки слева. Реверсируйте (т.е. читайте лево вместо право), если начинаете при нити и К-каретке справа.

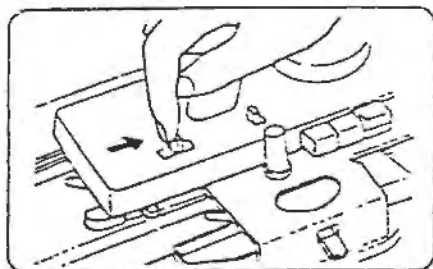


- Прежде чем выполнять К-кареткой следующий ряд, нажмите клавишу *D* чтобы загрузить основное меню. Выберите (ПРОГРАММУ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА), нажмите ВК, появится экран вязки.

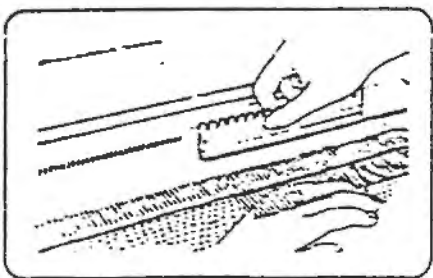


- Иконка ВВОД ПАМЯТИ РЯДА не появится в основном меню, если выкройка была позиционирована. Прежде всего сотрите все позиционированные выкройки.

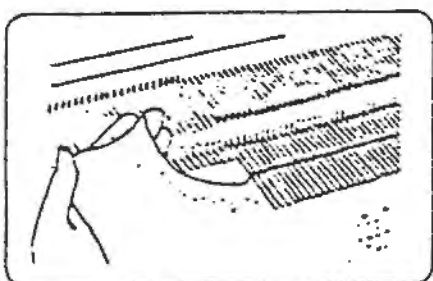
- Установите рычажок для частичного вязания на К-каретке в положение H.



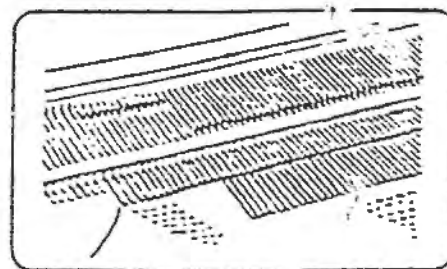
- Пользуясь плоской стороной линейки для выдвижения игл 1x1, выдвиньте иглы для частей 2 и 3 вперед в позицию E. (Эти иглы не будут участвовать в вязке).



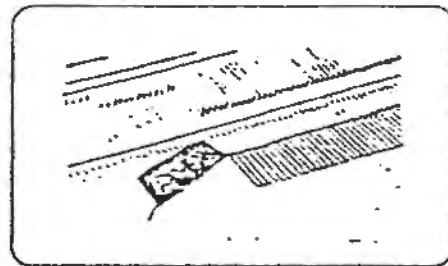
- Провяжите часть 1 согласно вашему рисунку, снимите ее с машины и верните иглы для части 1 снова в А-позицию.



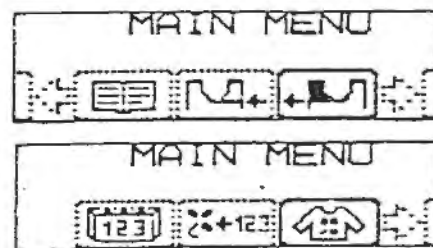
- Переведите иглы для части 2 обратно в В-позицию, переставляя петли в крюки игл с помощью деккера.



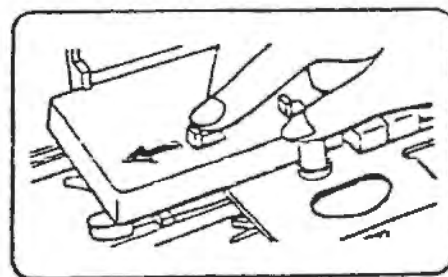
- Провяжите часть 2 сбросовой нитью и снимите ее с машины. Верните иглы обратно в А-позицию. Теперь только иглы для части 3 остаются в Е-позиции.



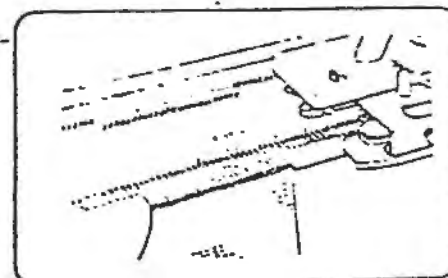
- Нажмите клавишу *D* чтобы загрузить основное меню. Выберите (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК, восстановится экран вязки.



- Установите рычажок для частичного вязания в положение N.



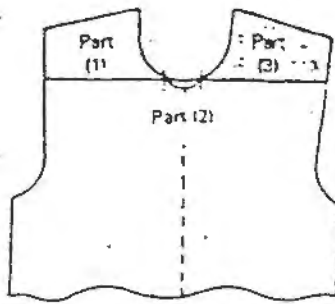
- Провяжите часть (3) согласно вашему рисунку. Теперь формирование горловины завершено.



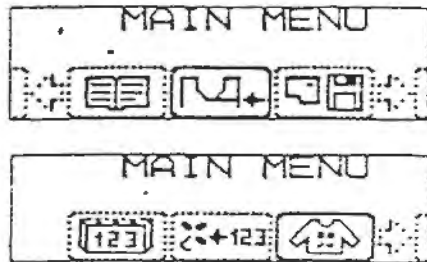
2. ВЯЗКА РИСУНКА

(С использованием рычажка для частичного вязания)

- Данный пример начинается при положении нити и К-каретки слева. Резерсируйте (т.е. читайте лево вместо правс), если начинаете при нити и К-каретке справа.



- 1 Прежде чем выполнять К-кареткой следующий ряд, нажмите клавишу "↵" чтобы загрузить основное меню. Выберите (ПРОГРАММУ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА), нажмите ВК, появится экран вязки.



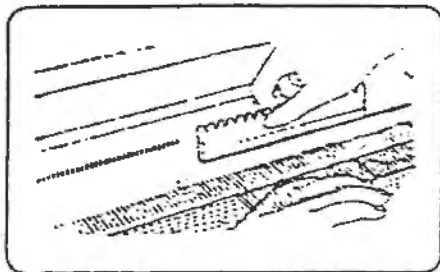
- Иконка ВВОД ПАМЯТИ РЯДА не появится в основном меню, если выкройка была позиционирована. Прежде всего сотрите все позиционированные выкройки.

ЗАМЕЧАНИЕ: Прежде чем выполнить К-кареткой следующий ряд, вам следует.

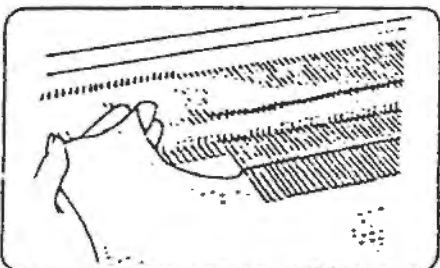
Если вы работали К-кареткой, нажмите ВК, чтобы загрузить экран останова. Поместите К-каретку за сенсором позиции. Используйте клавишу Вниз, чтобы вернуть счетчик номера ряда на единицу назад, затем нажмите ВК. Далее выберите (ВВОД ПАМЯТИ РЯДА).

- 2 Установите рычажок для частичного вязания в положение Н.

- 3 Пользуясь плоской стороной линейки для выдвижения игл 1x1, выдвиньте иглы для частей 2 и 3 вперед в позицию Е. (Эти иглы не будут участвовать в вязке).

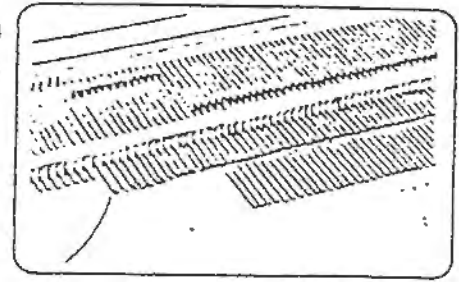


- 4 Провяжите часть 1 согласно вашему рисунку, снимите ее с машины и верните иглы для части 1 снова в А-позицию.

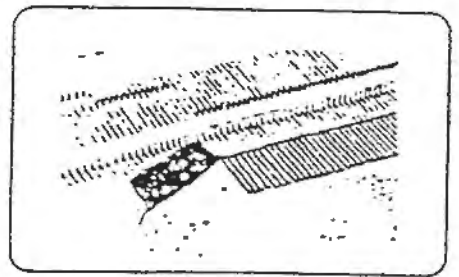


- 5 Установите ручку изменения режимов работы в положение N.L.

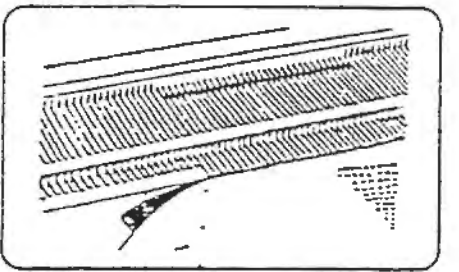
- 6 Переведите иглы для части 2 обратно в В-позицию, переставляя петли в крюки игл с помощью деккера.



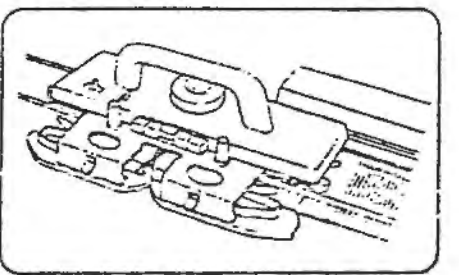
- 7 Провяжите часть 2 сбросом нити и снимите ее с машины. Верните иглы для части 2 обратно в А-позицию.



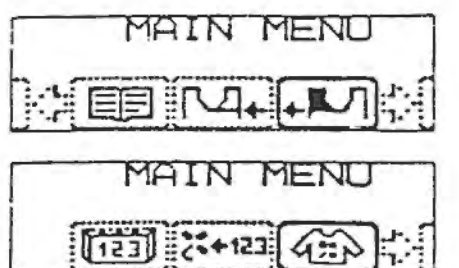
- 8 Теперь только иглы для части 3 остаются в Е-позиции. Верните эти иглы обратно в В-позицию так же, как вы это делали для части 2.



- 9 Поместите К-каретку вне левого сенсора позиции. Если вы вязали первой частью 3, поместите К-каретку вне правого сенсора позиции.

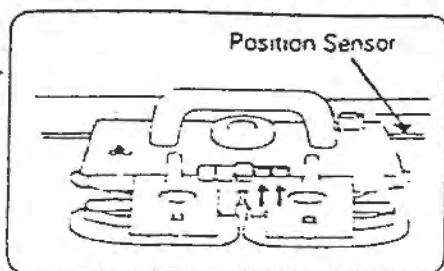


- 10 Нажмите клавишу "↵" чтобы загрузить основное меню. Выберите (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК, восстановится экран вязки. Далее выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, появится экран вязки.

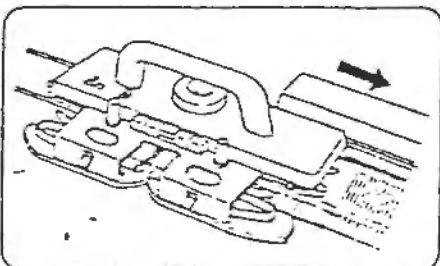


(11) Нажмите ВК, появится экран останова. Нажмите обе клавиши ЧАСТЬ.

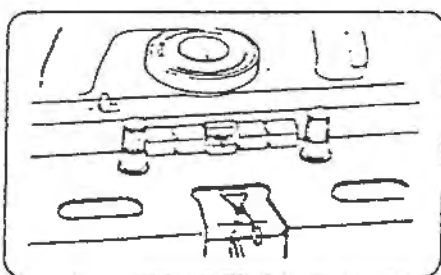
Установите ручку изменения режимов работы в положение КС(I) или КС(II).



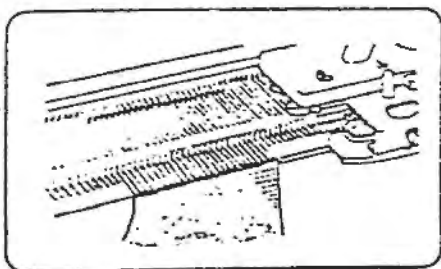
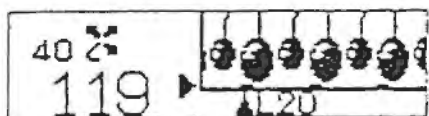
(12) Двигайте К-каретку взад-вперед. Иглы выбираются согласно рисунку ряда, запомненному в программе (ВВОД ПАМЯТИ РЯДА).



(13) Нажмите клавиши выбора видов вязки согласно рисунку. Заправьте нить в челнок.



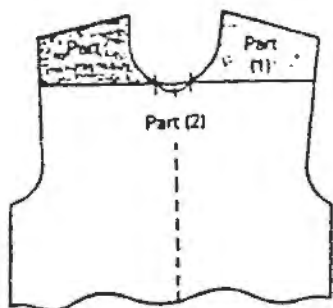
(14) Нажмите ВК, появится экран вязки. Вяжите часть 3 согласно вашему рисунку. На этом формирование горловины завершено.



3. АЖУР ИЛИ ЧАСТИЧНЫЙ АЖУР

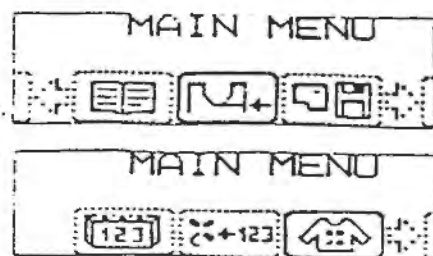
(С использованием кордовой нити)

- При формировании горловины в ажурном рисунке вяжите первую правую сторону. Если конец нити слева, свяжите еще один ряд так, чтобы К-каретка оказалась с правой стороны.



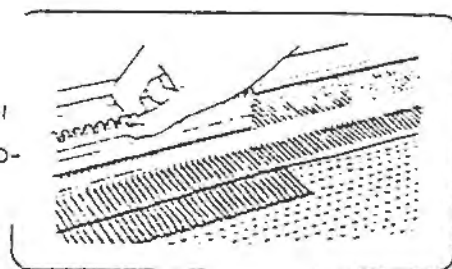
ЗАМЕЧАНИЕ: Пока вы вяжете сбросовой нитью, может появиться сообщение об ошибке. Выполняйте вязку сбросовой нитью первой и нажмите ВК, чтобы стереть сообщение об ошибке.

- 1 Нажмите клавишу "5" чтобы загрузить основное меню. Выберите (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, появится экран вязки.

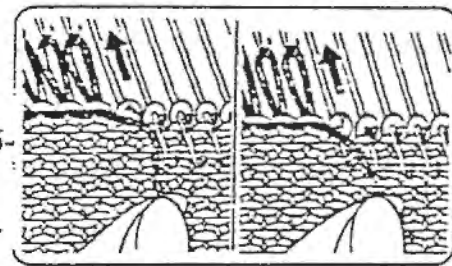


- Иконка ВВОД ПАМЯТИ РЯДА не появится в основном меню, если выкройка была позиционирована. Прежде всего сотрите все позиционированные выкройки.

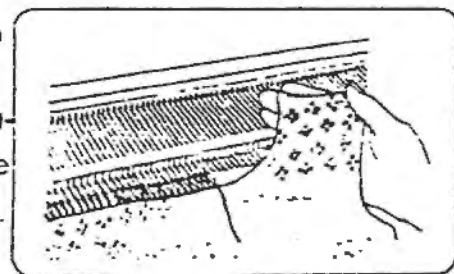
- 2 Пользуясь плоской стороной линейки для выдвижения игл 1x1, выдвиньте иглы для частей 2 и 3 вперед в позицию E.



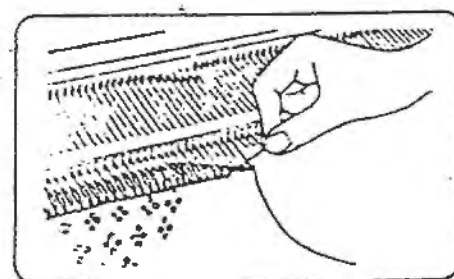
- 3 Зацепите кордовую нить за крючки игл, находящихся в E-позиции и протяните их обратно в A-позицию вручную. (Эти иглы в A-позиции в вязке не участвуют).



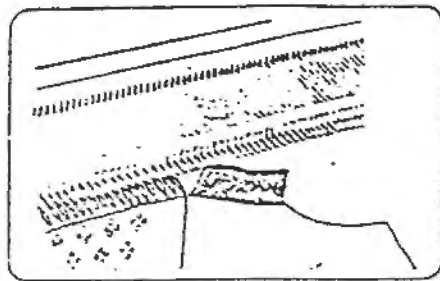
- 4 Провяжите часть 1 согласно вашему рисунку, используя обе каретки L и K, затем снимите ее с машины и верните эти иглы снова в A-позицию.



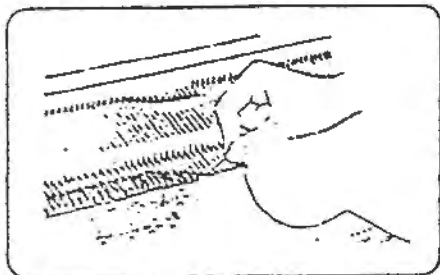
- 5 Переведите иглы для части 2 из A- в B-позицию, представляя петли в крышки игл с помощью деккера.



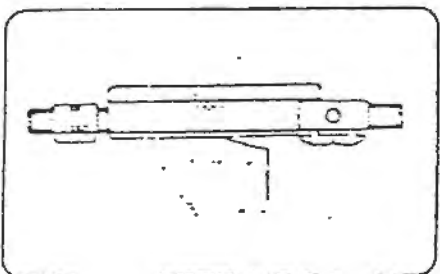
Провяжите часть 2 и снимите ее с машины. Верните иглы обратно в А-позицию.



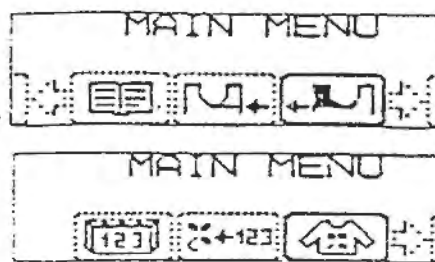
Теперь только иглы для части 3 остаются в А-позиции. Верните их в В-позицию так же, как вы это делали для части 2.



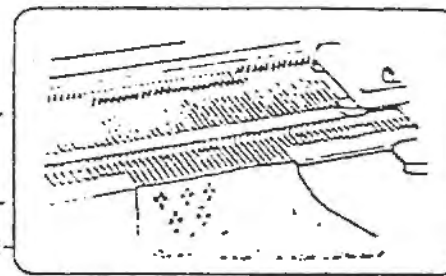
Поместите К-кадетку вне правого сенсора позиции, а L-кадетку вне левого сенсора позиции.



⑨ Нажмите клавишу "↵" чтобы загрузить основное меню. Выберите (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, появится экран вязки.



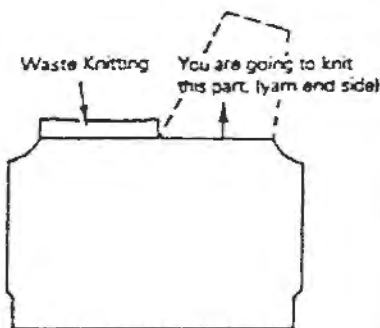
⑩ Заправьте нить в челнок. Вяжите часть 3 согласно вашему рисунку, используя К- и L-кадетки. На этом формирование горловины завершается.



КАК СФОРМИРОВАТЬ V-ОБРАЗНУЮ ГОРЛОВИНУ

(Переноса часть вязания на сбросовую нить)

При использовании частичной вязки чтобы разделить вязание (напр. для V-образного выреза) или при работе со светлой нитью петли, участвующие в частичной вязке, могут испачкаться. Чтобы избежать этого, перенесите эти петли на сбросовую нить вместо использования частичной вязки.



1. ЧУЛОЧНАЯ (ГЛАДКАЯ) И ПЛАТИНГОВАЯ ВЯЗКА

① Прежде чем выплнять К-кадеткой следующий ряд, нажмите клавишу "↵" чтобы загрузить основное меню. Выберите (ПРОГРАММУ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА), нажмите ВК, появится экран вязки.

Иконка ВВОД ПАМЯТИ РЯДА не появится в основном меню, если выкройка была позиционирована. Прежде всего сотрите все позиционированные выкройки.

② Нажмите ВК, появится экран останова.

③ Выдвиньте иглы в позицию Е для той части, с которой вы решили начать.

④ Установите рычаг для частичного вязания в положение N.

⑤ Выньте основную нить из челнока и зацепите ее на краю машины.

⑥ Нажмите обе кнопки ЧАСТЬ и передвиньте К-кадетку на противоположную сторону без пряжи в челноке. Освободите клавиши выбора вида вязки с помощью рычажка.

⑦ Заправьте сбросовую нить в челнок и провяжите примерно 10 рядов. Выньте сбросовую нить и провяжите 1 ряд с пустым челноком, чтобы освободить вязку.

⑧ Верните пустые иглы в А-позицию.

⑨ Проведите К-кадетку через конец основной нити и поместите ее вне сенсора позиции. Заправьте основную нить в челнок и установите рычажок для частичного вязания в положение N.

⑩ Нажмите ВК, появится экран вязки.

(11) Вяжите первую часть V-образного выреза.

(12) Верните пустые иглы в А-позицию.



(13) Поместите К-кадетку вне сенсора позиции с противоположной стороны к первой части горловины и плеча.

(14) Переставьте петли со сбросовой вязки обратно на иглы с помощью деккера. Установите иглы в В-позицию.

(15) Нажмите клавишу "↵" чтобы загрузить основное меню. Выберите (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, появится экран вязки.

(16) Вяжите вторую часть V-образного выреза.



2. ВЯЗКА РИСУНКА

- ① Прежде чем выполнять К-кареткой следующий ряд, нажмите клавишу  чтобы загрузить основное меню. Выберите (ПРОГРАММУ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА), нажмите ВК, появится экран вязки.
- ② Установите ручку изменения режимов работы в положение N.L.
- ③ Нажмите ВК, появится экран останова.
- ④ Выдвиньте иглы в позицию E для той части, с которой вы решили начать. Остальные иглы установите в В-позицию.
- ⑤ Переведите часть вязания на сбросовую нить. (См. шаги 4-8, стр.81).
- ⑥ Поместите К-каретку вне сенсора позиции с противоположной стороны к нити.
- ⑦ Верните иглы из E-позиции в В-позицию. Используйте деккер для переноса петель. Установите все иглы в В-позицию.
- ⑧ Установите ручку изменения режимов работы в положение КС(I) или КС(II). Нажмите обе клавиши ЧАСТЬ.
- ⑨ Переведите К-каретку через сенсор позиции при пустом челноке.
- ⑩ Нажмите клавиши выбора вида вязки в соответствии с рисунком и заправьте нить в челнок.
- (11) Нажмите ВК, появляется экран вязки.
- (12) Вяжите первую часть горловины и плеча. Сдвиньте пустые иглы в А-позицию.
- (13) Поместите К-каретку вне сенсора позиции с противоположной стороны к первой части.
- (14) Переставьте петли со сбросовой вязки обратно на иглы с помощью деккера. Установите иглы в В-позицию.
- (15) Установите ручку изменения режимов работы в положение КС(I) или КС(II). Нажмите обе клавиши ЧАСТЬ.
- (16) Нажмите клавишу  чтобы загрузить основное меню. Выберите (ПРОГРАММУ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА), нажмите ВК, появится экран вязки.
- (17) Нажмите ВК, появится экран останова.
- (18) Выполните шаги 9-11. Завершите вторую часть горловины и плеча, реверсируя процесс формирования.

3. АЖУР ИЛИ ЧАСТИЧНЫЙ АЖУР

- При формировании горловины в ажурном рисунке вяжите первой правую сторону. Если конец нити слева, свяжите еще один ряд так, чтобы К-каретка оказалась с правой стороны.

ЗАМЕЧАНИЕ: Пока вы вяжете сбросовой нитью, может появиться сообщение об ошибке. Выполняйте вязку сбросовой нитью первой и нажмите ВК, чтобы стереть сообщение об ошибке.

- ① Нажмите клавишу  чтобы загрузить основное меню. Выберите (ВВОД ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, появится экран вязки.
- ② Переведите левое плечо на сбросовую нить. (См. шаги 2-8, стр.81).
- ③ Поместите К-каретку вне правого сенсора позиции, а L-каретку вне левого сенсора позиции.
- ④ Верните иглы из E-позиции в В-позицию. Используйте деккер для переноса петель. Установите все иглы в В-позицию.
- ⑤ Нажмите ВК, появляется экран вязки.
- ⑥ Заправьте нить в челнок и провяжите правую сторону горловины и плечо, используя К- и L-каретки.
- ⑦ Верните пустые иглы в А-позицию.
- ⑧ Поместите К-каретку вне правого сенсора позиции, а L-каретку вне левого сенсора позиции.
- ⑨ Переставьте петли с левой стороны обратно на иглы с помощью деккера. Установите иглы в В-позицию.
- ⑩ Нажмите клавишу  чтобы загрузить основное меню. Выберите (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК. Далее выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, появится экран вязки.
- (11) Заправьте нить в челнок и провяжите левую сторону горловины и плечо, используя К- и L-каретки согласно вашего рисунка.

ОПЦИОННЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ КАРТРИДЖ

КАРТРИДЖ РИСУНКОВ/КАРТРИДЖ АЖУРА/МНОГО-ОЦВЕТНЫЙ КАРТРИДЖ

Вы можете записать в картридж все свои рисунки и выкройки, созданные на вашей машине. Вы также можете загрузить рисунки или выкройки из картриджа в машину. С помощью картриджа вы можете вязать рисунки, созданные на других машинах, и на программирующем устройстве (ПУ). Однако нельзя перенести данные, созданные на KN970 на другие машины или ПУ.

СОДЕРЖИМОЕ КАРТРИДЖА РИСУНКОВ под именем Stitch Pattern Cartridge Extra's

Этот картридж содержит более 800 рисунков из 5-го тома книги Punchcard Book. Вы можете загрузить эти рисунки в вашу вязальную машину.

ЧИСТЫЙ КАРТРИДЖ

Вы можете записать в картридж все свои рисунки и выкройки, созданные на вязальных машинах. Если вы записали рисунки или выкройки в картридж, вы можете в любой момент загрузить их в машину.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- Не вставляйте и не вынимайте картридж из паза при включенном питании.
- Не вставляйте и не вынимайте картридж из паза во время установки блока СВ-1 в машину.
- Не касайтесь металлической части дна картриджа пальцами или металлом.
- Не мочите картридж.
- Не роняйте картридж и ничего не ставьте на него.
- Не оставляйте картридж в жарком или влажном помещении.
- Батарея картриджа позволяет сохранять данные примерно в течение 10 лет. По прошествии 10 лет с момента покупки попросите дилера заменить батарею.

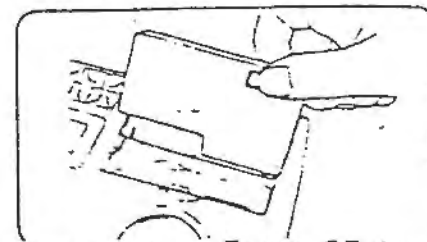
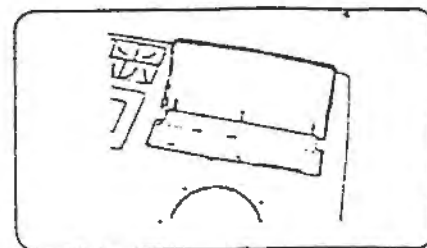


ОСНОВНОЕ МЕНЮ [ПРОГРАММА ОБМЕНА ДАННЫМИ]

- Служит для считывания/записи на картридж...
- Перед считыванием/записью данных на картридж,

① Выключите питание на блоке СВ-1.

② Положите блок СВ-1 на стол.



③ Откройте крышку паза для картриджа на блоке СВ-1 и вставьте картридж в паз.

* Убедитесь, что картридж вставлен правильно.

④ Включите питание.

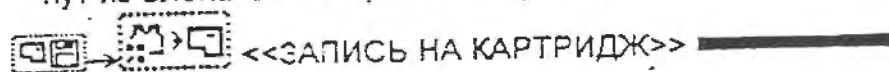
• После считывания/записи данных с картриджа,

① Выключите питание на блоке СВ-1.

② Выньте картридж из блока СВ-1 на столе.

③ Включите питание.

ЗАМЕЧАНИЕ: Во всех случаях, кроме работы с ПРОГРАММОЙ ОБМЕНА ДАННЫМИ, картридж должен быть вынут из блока СВ-1 и крышка закрыта.



Вы можете записать на картридж данные, находящиеся в памяти вашей вязальной машины.

● ЗАМЕЧАНИЕ:

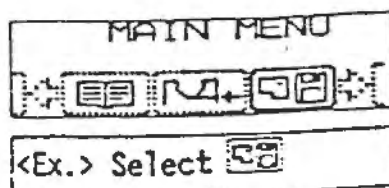
Запись данных на картридж стирает все данные, которые могут на нем находиться. Прежде, чем записывать данные на картридж, проверьте с помощью программы (ЗАГРУЗКА КАРТРИДЖА), нет ли на нем ранее сделанных записей.

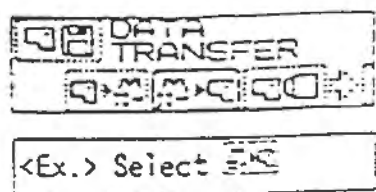
Если вы пытаетесь записать данные на картридж, использованный на других электронных вязальных машинах, на дисплее появляется сообщение об ошибке *36*. В этом случае сначала очистите картридж с помощью программы (СТИРАНИЕ КАРТРИДЖА) а затем используйте картридж для записи.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

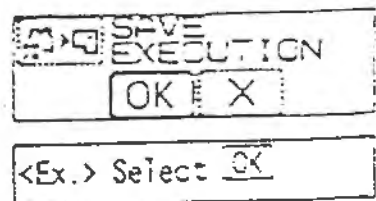
① Вставьте картридж в паз и включите питание.

② Выберите (ОБМЕН ДАННЫМИ) в основном меню и нажмите ВК.





③ Выберите (ЗАПИСЬ НА КАРТРИДЖ) и нажмите ВК.



④ Выберите (ОК) и нажмите ВК, если вы хотите записать данные на картридж. Появляется символ "☐". По окончании записи основное меню вновь появляется на дисплее.

Выберите (x) и нажмите ВК, когда вы захотите закончить запись данных.

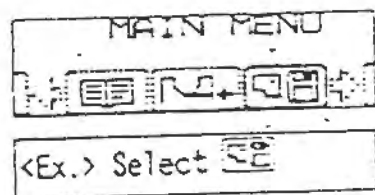
Экран вернется к шагу 3.



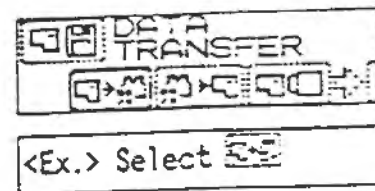
Вы можете загружать данные с картриджа в вашу вязальную машину.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

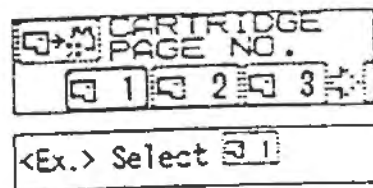
① Вставьте картридж в паз и включите питание.



② Выберите (ОБМЕН ДАННЫМИ) в основном меню и нажмите ВК.

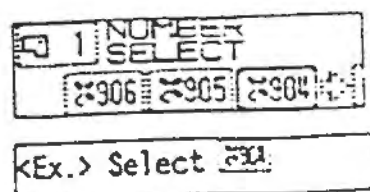


③ Выберите (ЗАГРУЗКА КАРТРИДЖА) и нажмите ВК.

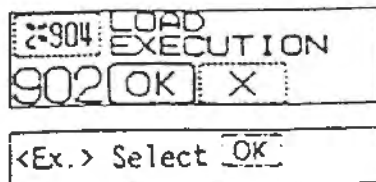


④ Выберите номер страницы, с которой вы хотите загрузить рисунок или выкройку и нажмите ВК.

ЗАМЕЧАНИЕ: Этот экран появляется, когда вы используете картридж Stitch Cartridge Extra's или картридж, использованный для записи с других моделей. Если вы загружаете данные, записанные на КН970, вышеприведенный экран не появляется.



⑤ Выберите рисунок/выкройку, которую вы хотите загрузить, и нажмите ВК.



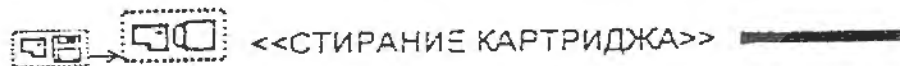
⑥ Выберите (ОК) и нажмите ВК, если вы хотите загрузить данные. Появляется символ "☐". Запись происходит мгновенно. После этого основное меню вновь появляется на дисплее.

Выберите (x) и нажмите ВК, когда вы захотите закончить загрузку данных.

Экран вернется к шагу 5.

ЗАМЕЧАНИЕ: Вязальная машина присваивает этому рисунку/выкройке следующий свободный номер на вашей машине. В этом случае рис.#904 на картридже запишется в СВ-1, например, под номером 902.

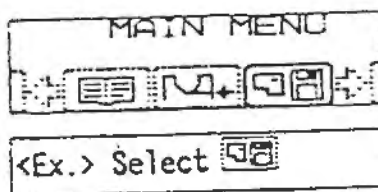
ЗАМЕЧАНИЕ: Рекомендуется записывать номер рисунка/выкройки для использования в программе.



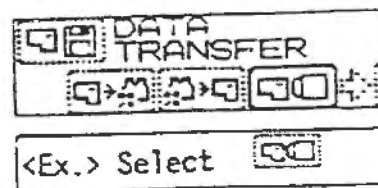
С помощью этой программы вы можете стереть с картриджа все данные. Если вы используете картридж, на котором записаны данные с других вязальных машин, сначала сотрите данные с помощью этой программы, а затем используйте с моделью КН970.

● КАК ПРОГРАММИРОВАТЬ

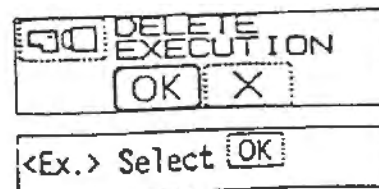
① Вставьте картридж в паз и включите питание.



② Выберите (ОБМЕН ДАННЫМИ) в основном меню и нажмите ВК.



③ Выберите (СТИРАНИЕ КАРТРИДЖА) и нажмите ВК.



④ Выберите (ОК) и нажмите ВК, если вы хотите записать данные на картридж. Появляется символ "☐". По окончании стирания основное меню вновь появляется на дисплее.

Выберите (x) и нажмите ВК, когда вы захотите закончить стирание данных. Экран вернется к шагу 3.

● ИСПОЛЬЗОВАНИЕ Stitch Pattern Cartridge Extra's

Следующие рисунки предназначены только для КН900 и не могут быть выполнены на КН970.

Таковые и ажурные рис.	№232-№252 №707-№729
Ткацкая ажурная вязка	№274-№286 №769-№783
Ажурные рисунки	№167-№176 №198 №558, 559, 565, 630, 638, 639, 640, 648

- ПОДСКАЗКИ В Stitch Pattern Cartridge Extra's
В процессе вязки рисунка дисплей выдает подсказки, когда менять нить и т.д. При вязке орнаментов 1,80,98, 529,530,531,532 и платиновой таковой вязке 876, подсказка "С" в ряду сигнализирует о необходимости одновременной смены основной и контрастной нитей.

	Подсказка	
Орнамент	1-9	Цифры в подсказке соответствуют номерам цветов основной и контрастной нитей.
Ажур и частичный ажур		Двигайте L - каретку, если подсказка не появляется.
	2-8	Двигайте К - каретку согласно цифре.
Вивинг	2-9	Цифры в подсказке соответствуют номерам цветов вивинговой нити.
		Отсутствие цифры в подсказке означает, что надо вязать без вивинговой нити.
Многоцветная таковая Многоцветная скип вязка	1-9	Цифры в подсказке соответствуют номерам цветов основной нити.
Ажур и частичный ажур	N	Установите рычаг выбора вида ажурной вязки в положение N и двигайте L-кадетку.
	F	Установите рычаг выбора вида ажурной вязки в положение F и двигайте L-кадетку.
	2-8	Двигайте К-кадетку согласно

ПРОГРАММИРУЮЩЕЕ УСТРОЙСТВО (PPD120)
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММИРУЮЩЕГО УСТРОЙСТВА (PPD120)

- Когда вы создаете рисунок для КН970 на PPD...
Руководствуйтесь инструкцией пользователя PPD и выберите режим для КН965i.
- Когда вы переписываете данные из PPD в СВ-1...
① Выключите питание PPD и TV. Выньте картридж из паза PPD.

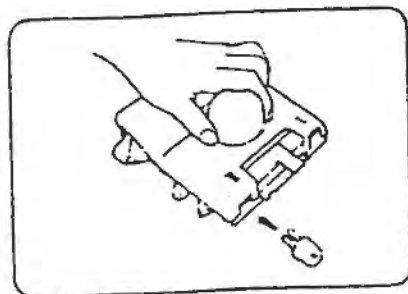
- ② Вставьте картридж в паз СВ-1 и выберите (ЗАГРУЗКА КАРТРИДЖА). См. ЗАГРУЗКА КАРТРИДЖА на стр.84.

ЗАМЕЧАНИЕ: Нельзя соединять PPD и СВ-1 интерфейсным кабелем.

ИНТАРСИОННАЯ КАРЕТКА

При использовании каретки для интарсии на КН970 прочтите соответствующее руководство вместе со следующими инструкциями.

РАЗМЫКАТЕЛЬ ДЛЯ ИНТАРСИОННОЙ КАРЕТКИ
Размыкатель I-Trigger для интарсионной каретки поставляется с КН970. Держа размыкатель меткой "II" вверх, вставьте его в гнездо "II" I-кадетки.
Показание счетчика рядов увеличивается при толкании триггера счетчика рядов на вязальной машине размыкателем.

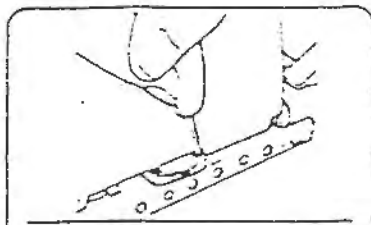


- ЕСЛИ ВЫ ОШИБЛИСЬ ПРИ ВЯЗКЕ ИНТАРСИИ (См. стр. 96-99)
Вы можете действовать так же как при гладкой вязке с К - кареткой.

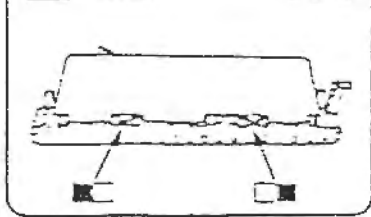
АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАРЕТКА (KG-95)

- Перед началом вязки с G-кареткой,

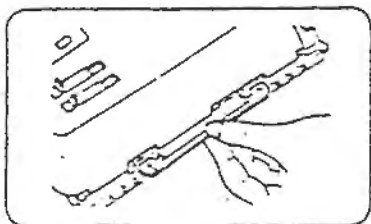
① Вставьте деккер в магнит с задней стороны G-каретки и потяните его, чтобы извлечь магнит. Извлеките оба магнита.



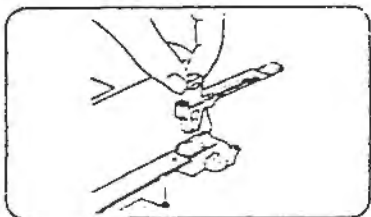
- Если вы снова используете G-каретку с другой вязальной машиной, вставьте оба магнита обратно так, чтобы белые метки были обращены друг к другу.



② Вставьте рычажок G-сенсора, поставляемый вместе с КН970, в отверстия, держа его меткой "O" вверх. Убедитесь, что он надежно зафиксирован.



③ Снимите размыкатель счетчика рядов с G-каретки.



☆ Пожалуйста, прочтите следующие инструкции, дополняющие руководство для KG.

- Термин "turn Mark" в руководстве KG-95 эквивалентен "Сенсору позиции" в КН970.
- Эта вязальная машина не имеет G-ламп. Выберите рисунок для G-каретки в программе (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА). Если вы нажмете клавишу "↵" или выключите питание во время работы с G-кареткой, всегда отводите ее за любой из сенсоров позиции и затем начинайте снова.

ЗАМЕЧАНИЕ: Даже если G-каретка прошла через триггер счетчика, показания на дисплее не изменятся. Они переключатся только после того, как G-каретка пройдет примерно 35 игл после поворота.

- МЕТОД ОБМЕТЫВАНИЯ (стр. 13* в руководстве KG)
** означает руководство KG.

(стр. 13*)

Прежде чем приступить к обметыванию, загрузите экран основного меню нажатием клавиши "↵". Теперь обметывайте.

ЗАМЕЧАНИЕ: G-каретка обметывает по иглам, помеченным белыми квадратами.

(4. на стр. 14*)

4. После прохода G-каретки через сенсор позиции никакого сообщения на дисплее не появляется.

- ВЯЗКА РЕЗИНКИ (стр. 17*)

Вы можете вязать различные резинки, используя следующие рисунки.

Резинка	Номер рисунка
1 X 1 Рез.	№ 519
2 X 1 Рез.	№ 520
2 X 2 Рез.	№ 521
3 X 3 Рез.	№ 522
4 X 4 Рез.	№ 523

- Если вы хотите связать резинку 1x1, выполните следующие шаги.

① Отмените все иконки в (ВАРИАЦИИ РИСУНКА).

② Выберите следующие иконки: (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->(G-КАРЕТКА)->(ПОЛНЫЙ РИСУНОК)->Рис. №519 ->Позиция рис-ка L1.

③ Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК.

- ДИЗАЙН G-РИСУНКА (стр.21*)

- Если вы хотите вязать рисунки G-кареткой, выполните следующие шаги.

<Пр. Рис. №534>

① Отмените все иконки в (ВАРИАЦИИ РИСУНКА).

② Выберите следующие иконки: (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->(G-КАРЕТКА)->(ПОЛНЫЙ РИСУНОК)->Рис. №534 ->Позиция рис-ка L6.

③ Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК.

КАК ССОРМИРОВАТЬ ГОРЛОВИНУ (стр.33*)

Имеется 2 программы формирования горловины. Выполняйте все шаги совместно с Руководством по КГ.

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ВВОДА ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ

- (1) Переведите рычаг Автоматического Возврата в положение "↔", когда сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ" появится на дисплее.
(2) Когда G-каретка закончит вязку, нажмите клавишу Стоп.
- Выберите (R) и нажмите ВК.
- Нажмите ВК, появляется экран вязки. Установите рычаг направления каретки в положение ← и нажмите клавишу Старт.
Вяжите часть 1, уменьшая петли. Затем появляется сообщение "ВЯЗКА ЗАКОНЧЕНА".
- Установите G-каретку справа от вязки.
Нажмите ВК, вновь появится сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ".
- Выберите (L) и нажмите ВК, чтобы загрузить экран вязки.

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ПРОГРАММЫ ПАМЯТИ РЯДА

- Введите следующую программу.
1 Нажмите клавишу "↵" основного меню.
- Выберите (ВВОД ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК.
- Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК.

ЗАМЕЧАНИЕ

Если вязка узкая, возможно, что поводок для нити не будет переключаться, в таком случае делайте это вручную.
Номера рядов переключаются на экране вязки автоматически.
При использовании (ВВОДА ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ) показания на дисплее увеличиваются автоматически ряд за рядом.

(Стр.35*)

- Введите следующую программу.
1 Нажмите клавишу "↵".
- Выберите (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК.
- Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК.

СМЕНА НИТИ (стр.41*)

- Выберите (ВВОД ИНФОРМАЦИИ В ПАМЯТЬ) и введите каждый из цветов 1-9 для конкретного ряда.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ (стр.43*)

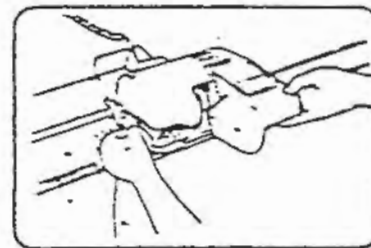
ЕСЛИ G-КАРЕТКА ОСТАНОВИЛАСЬ

- 1 Выполните шаги 1-9 на стр.43-45.

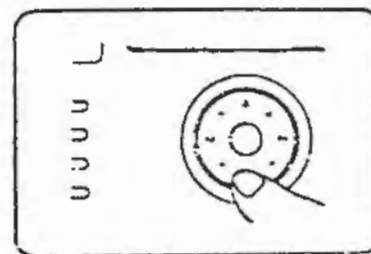
ЗАМЕЧАНИЕ: Сдвиньте G-каретку в направлении, указываемом рычагом направления, и поместите ее вне Сенсора позиции.

- 2 Нажмите ВК, появится экран останова.

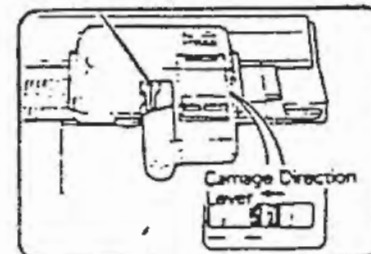
- 3 Если нить находится с противоположной стороны от G-каретки, сдвиньте ее назад к началу ряда (в направлении обратном движению G-каретки).



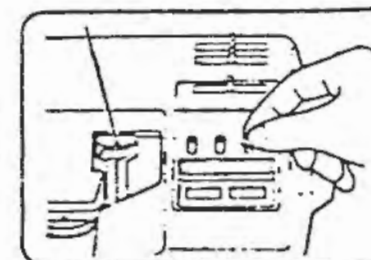
- 4 Нажмите клавишу Вниз на число распутанных рядов.
ЗАМЕЧАНИЕ: Даже если вы распутываете только одну петлю, вы ее должны считать как один ряд.



- 5 Заправьте нить в нитеводитель и установите рычаг направления движения каретки.



- 6 Настройте счетчик рядов.
(Если вы используете поводок для нити, отверните питающий счетчик в обратную сторону на число распутанных рядов).



- 7 Нажмите ВК, появится экран вязки. Затем нажмите клавишу Старт на G-каретке.

(Стр.45*)

● Если G-каретка остановилась вне вязки,

- ① Нажмите ВК, появится экран останова.
- ② Проверьте, показывает ли индикатор направления для G-каретки текущий ряд рисунка или следующий ряд.
- ③ Приподнимите передний край G-каретки и переведите ее вне сенсора позиции.
- ④ Выполните шаги 7 и 9 на стр. 44-45. Если вы распутали несколько рядов, повторите шаг 9.
- ⑤ Выполните шаги 3-7 на стр. 87 из раздела ЕСЛИ G-КАРЕТКА ОСТАНОВИЛАСЬ. Если индикатор направления показывает следующий ряд, нажмите клавишу Вниз на число распутанных рядов плюс один.

(Стр.52-53*)

● Если питание отключилось в процессе вязки

1. Если G-каретка остановилась посреди вязки...

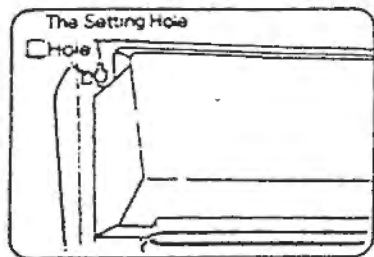
ПРИСТАВКА ИЗМЕНЕНИЯ ЦВЕТА (КНС)

ПРИСТАВКА ИЗМЕНЕНИЯ ЦВЕТА используется для многоцветных рисунков, например, Многоцветная таковая или скип-вязка или многоцветный орнамент. Она позволяет вязать эти рисунки быстрее и легче, чем обычно. Она может быть использована как с электронной, так и с перфокарточной машиной.

Пожалуйста, прочтите руководство по КНС и следующие инструкции.

- Как установить КНС на вязальную машину.
См. руководство по КНС и см. следующие дополнения к (6) на стр.3 и к (7) на стр.4.

Вам не нужно устанавливать стойку нитенатяжителя. Вы можете воспользоваться установочными отверстиями на углу корпуса вязальной машины.



- ① Приподнимите передний край G-каретки и переведите ее обратно к началу ряда (в направлении обратном движению G-каретки). Поместите ее вне сенсора позиции.
- ② Распутайте ряд.
- ③ Включите питание.
- ④ Нажмите ВК, появится экран останова. Нажмите клавишу Вниз один раз.
- ⑤ Нажмите ВК, появится экран вязки. Переведите G-каретку к краю вязки и заправьте нить в нитеводитель. Снова начните вязку.

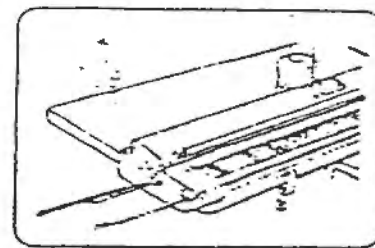
2. Если G-каретка остановилась вне вязки...

- ① Приподнимите передний край G-каретки и переведите ее вне сенсора позиции со стороны нити.
- ② Включите питание.
- ③ Переведите G-каретку к краю вязки, нажмите клавишу Старт и снова начните вязку.

[(7) на стр.4]

Установите второй нитенатяжитель в установочное отверстие.

● Не вставляйте нитенатяжитель в отверстие, обозначенное □.



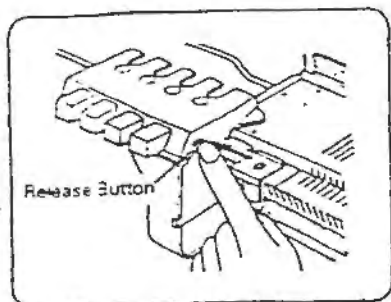
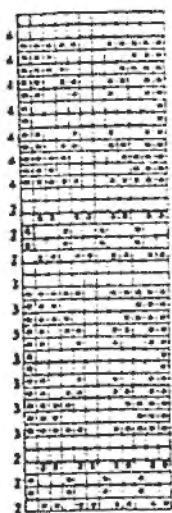
- Рисунок
- Все рисунки в руководстве КНС находятся в памяти компьютера, поэтому вы можете выбрать их из книги.
- В можете также использовать КНС при вязке следующих рисунков:

РИСУНОК	№ РИСУНКА	НЕГАТИВ
Орнамент и Таковый, показанные в Руководстве КНС.	499-508	ВКЛ.
Многоцветные орнаменты.	67-92	ВКЛ.
Многоцветные Таковые рисунки.	259-275	ВЫКЛ.
Многоцветные Скип-рисунки (2 цвета)	325-342	ВЫКЛ.
(3/4 цвета)	479-484	ВЫКЛ.

Если между рядами рисунка имеются ряды лицевой вязки.

Пример. STITCH WORLD III Рис. №536

Когда вяжутся ряды 5, 19, 25 и 39, все иглы выбираются в D-позицию. Нажмите кнопку освобождения на КНС и вяжите 2 ряда только основной нитью.



Нажмите кнопку освобождения.

● ВЯЗКА РИСУНКА

Орнамент

1. Введите следующие программы на СВ-1.

(1)ВАРИАЦИЯ РИСУНКА... (НЕГАТИВ) ВКЛ

(2)Выберите следующие иконки:

(ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->(ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА)->(ПОЛНЫЙ РИСУНОК)->Номер рис-ка-> Позиция рисунка.

(3)Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).

(4)Выберите (ВЯЗКА), нажмите ВК.

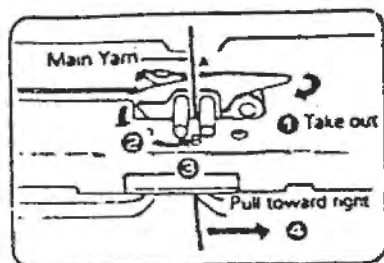
Нажмите одновременно клавиши "0" и Вниз. Экран вернется к стартовой позиции.

(5) Нажмите ВК, появится экран останова.

2. Обратитесь к стр. 5 руководства КНС и заправьте основную и контрастную нити.

Кнопка №1-Основная нить. Кнопка №2/3/4-Контрастная нить.

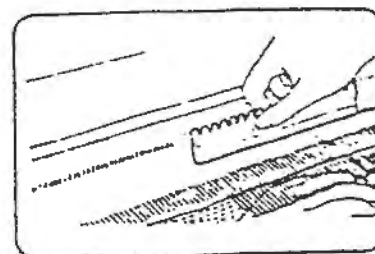
3. Провяжите примерно 10 рядов гладкой вязкой основной нитью и выведите К-кадетку за правый сенсор позиции.



4. Переведите основную нить из челнока "А" в челнок "В".

5. Выньте основную нить из ролика 1 и отожмите кнопку 1 КНС.

6. Выдвиньте все иглы из В- в Е-позицию.



7. Установите переключатель режима в КС(1) и нажмите верхнюю кнопку МС.

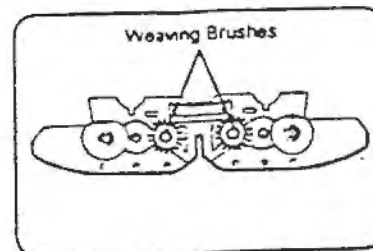
8. Двигайте вязальную каретку справа налево через левый сенсор позиции. Иглы были выбраны.

9. Нажмите ВК, появляется экран вязки.

10. Продолжайте вязать, нажимая кнопки КНС согласно подсказке.

Многоцветная таковая и скуп- вязка (2 цвета)

1. При многоцветной таковой вязке с КНС вводите в действие вивинговые щетки. (Убирайте их, когда вы вяжете другие типы вязки).



2. Введите следующие программы на СВ-1.

(1)ВАРИАЦИЯ РИСУНКА... Все иконки выкл.

(2)Выберите следующие иконки:

(ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ)->(ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА)->(ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА)->(ПОЛНЫЙ РИСУНОК)->Номер рис-ка-> Позиция рисунка.

(3)Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).

(4)Выберите (ВЯЗКА), нажмите ВК.

Нажмите одновременно клавиши "0" и Вниз.

(5)Нажмите ВК, появится экран останова.

3. Заправьте нить в КНС и прсвяжите примерно 10 рядов, закончив при положении К-каретки справа. Поместите К-каретку вне правого сенсора позиции.
4. Установите переключатель режимов в КС(1) и двигайте К-каретку справа налево так, что она заходит за левый сенсор позиции и иглы выбираются.
5. Нажмите ВК, появляется экран вязки.
6. Нажмите обе кнопки Т-К для Таксовой вязки. Нажмите обе кнопки ЧАСТЬ для Слип- вязки.
7. Продолжайте вязать, нажимая кнопки КНС согласно подсказке.

Многоцветная слип- вязка (3 цвета/4 цвета)

Для выполнения этих рисунков выполняйте шаги Многоцветной таковой и слип-вязки (2 цвета). Установите в ПРОГРАММЕ (ВАРАЦИЯ РИСУНКА) опцию (ДВОЙНАЯ ДЛИНА) вкл.

ЗАМЕЧАНИЕ:







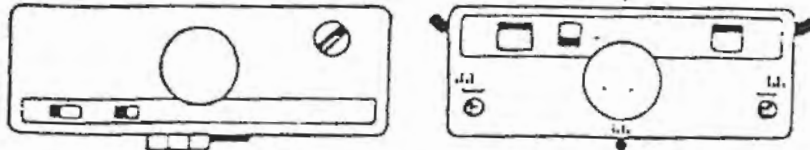
- Если вы вяжете Многоцветную слип- вязку (3 цвета /4 цвета) в режиме (СЮЖЕТ)...
Передвиньте К-каретку через вязку дважды без пряжи, если иглы не выбраны.
- Подсказка для Сюжета 1 появляется, если вы программируете более чем 2 рисунка.

ДВУХФОНТУРНАЯ ПРИСТАВКА ДЛЯ СМЕНЫ ЦВЕТА- KRC

С помощью KRC вы можете выполнять многоцветную двухфонтурную вязку (rib), которая не имеет никаких протяжек на изнаночной стороне.

• Пожалуйста, прочитайте руководства для KR и KRC совместно с нижеследующими инструкциями.

● Рисунок

РИСУНОК	РИСУНКИ №484-498	РИСУНКИ №1-107, 509-518 (Оригинальные рисунки для KRC) Ваши собственные 2-цветные рисунки	РИСУНКИ №479-483 Ваши собственные 3- и 4-цветные рисунки
Вариация рисунка	 (Двойная длина) Выкл.  (МНЦ 2-Фант) Выкл	 (Двойная длина) Выкл.  (МНЦ 2-Фант) Вкл	 (Двойная длина) Вкл.  (МНЦ 2-Фант) Вкл
<p>1. Введите следующие программы для СВ-1 (1) (ВАРИАЦИЯ РИСУНКА) ... ВКЛ или ВЫКЛ как выше. (2) Выберите следующие иконки: (ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ) -> (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) -> (ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА) -> (ПОЛНЫЙ РИСУНОК) / (СЮЖЕТНЫЙ РИСУНОК) -> Номер рисунка -> Позиция рисунка (3) Если выкройка была позиционирована, выберите (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ). (4) Выберите (ВЯЗКА), нажмите ВК. Нажмите одновременно клавиши "C" и Вниз. (5) Нажмите ВК появится экран останова.</p>			
2. Установите пазел и приставку для изменения цвета и введите Knitting Bar.			
3. См. стр. 8-9 руководства KRC. Заправьте нити в KRC. См. комбинации цветов в нижней части рисунка.		3. См. стр. 8-9 руководства KRC. Заправьте основную нить в крюк на кнопке 1, а контрастные нити на 2, 3 и 4.	
4. Сдвиньте иглы для полного дф-рисунка. Наберите петли, которые должны быть использованы в первом ряду рисунка из Книги. Провяжите 10 рядов, закончив при положении кареток за левым сенсором позиции.		4. Сдвиньте иглы для полного дф-рисунка. Наберите основную нить. Провяжите 10 рядов; закончив при положении кареток за левым сенсором позиции.	
5. Установите рукоятку режимов в положение KC(II).			
6. Двигайте каретки слева направо через левый сенсор позиции. Иглы были выбраны.		6. Двигайте каретки в направлении KRC, пока не услышите щелчок. Нажмите кнопки согласно подсказки.	
7. Нажмите ВК, появится экран вязки.			
8. Установите каретки KH/KR как показано.			
			
9. Двигайте каретки в направлении KRC, пока не услышите щелчок. Провяжите 2 ряда указанной нитью.		9. Провяжите 2 ряда	
10. Меняйте нить согласно подсказке, когда каретки сдвинуты влево.			
ЗАМЕЧАНИЕ: При нажатии кнопок слушайте щелчок, подтверждающий фиксацию.			

ДИСКОВОД ДЛЯ ГИБКОГО ДИСКА FB-100

Вы можете сохранять свои рисунки и выкройки на гибком (флоппи-) диске с помощью блока FB-100. Можно также загружать рисунки/выкройки в СВ-1.

ВНИМАНИЕ:

- Прежде чем включать или выключать питание, убедитесь, что диск не вставлен в дисковод и заслонка щели опущена.
- Не выключайте питание СВ-1 и дисковода, пока индикатор доступа светится.
- Если вы не пользуетесь дисководом, опускайте заслонку, чтобы защитить аппарат от пыли.
- Пока основное меню не появится на дисплее, не выключайте питание СВ-1 и дисковода и не вытаскивайте диск.

● ЗАМЕЧАНИЕ

- FB-100 работает с дискетами 3.5 дюйма плотностью 1D, 2D, 1DD, 2DD.
- Перед использованием дисковода прочтите его инструкцию.



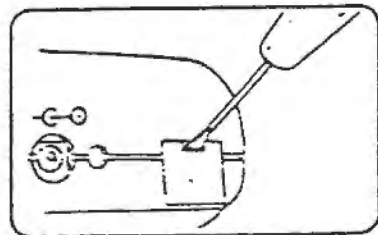
ОСНОВНОЕ МЕНЮ
[ПРОГРАММА ОБМЕНА ДАННЫМИ]

● СОЕДИНЕНИЕ ДИСКОВОДА С СВ-1

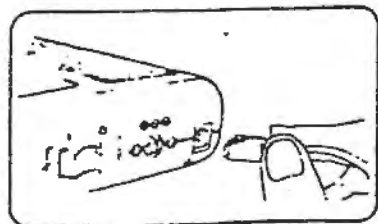
① Выключите питание дисковода и СВ-1.

② Снимите крышку соединителя FB с правой стороны СВ-1 с помощью декера.

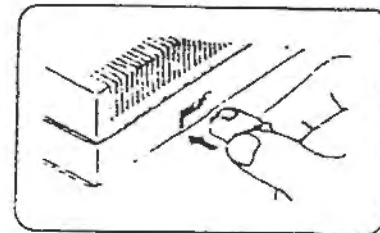
ЗАМЕЧАНИЕ: Если вы не используете FB, поставьте крышку соединителя на место.



③ Вставьте интерфейсный кабель в гнездо соединителя FB на СВ-1.



④ Другой конец кабеля вставьте в дисковод.



⑤ Включите питание, после чего вставьте дискету в дисковод.

⑥ Включите питание СВ-1.



<<ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКА>>

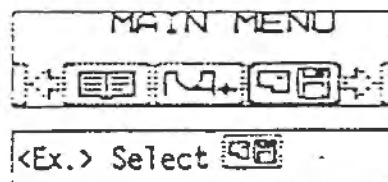
Перед использованием нового диска для записи информации с вашей электронной вязальной машины необходимо подготовить диск. Этот процесс называется "форматирование". Не забывайте выполнять его с каждым новым диском.

● ЗАМЕЧАНИЕ:

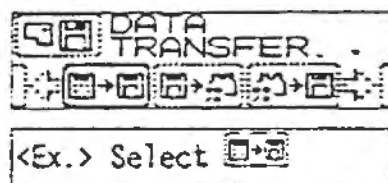
- Если вы форматируете диск, на котором уже что-то записано, все данные будут стерты.
- Диск, отформатированный для КН970, нельзя использовать для других машин.

● КАК ОТФОРМАТИРОВАТЬ ВАШ ДИСК

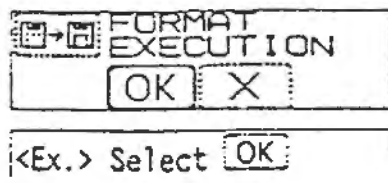
① Вставьте диск, который вы хотите отформатировать, в дисковод.



② Выберите (ОБМЕН ДАННЫМИ) в основном меню и нажмите ВК.



③ Выберите (ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКА) в основном меню и нажмите ВК.



④ Выберите (OK) и нажмите ВК, если вы хотите форматировать диск. Появляется символ "Ⓜ" и основное меню вновь появляется на дисплее после окончания форматирования.

Выберите (x) и нажмите ВК, когда вы захотите закончить форматирование диска. Экран вернется к шагу 3.

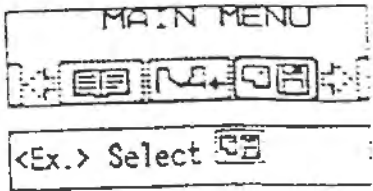
<<ЗАПИСЬ НА ДИСК>>

На каждом диске имеется 2 страницы или дорожки. Если данные записаны на обеих страницах, сотрите их с каждой страницы, после чего записывайте новые данные. Компьютер показывает номер страницы, на которую можно записать данные.

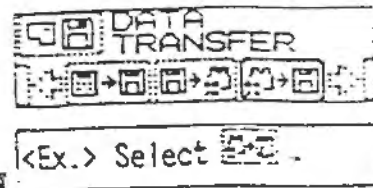
Любые данные по рисунку или выкройке, введенные в вашу машину, могут быть записаны на диск.

● КАК ЗАПИСАТЬ ВАШИ ДАННЫЕ

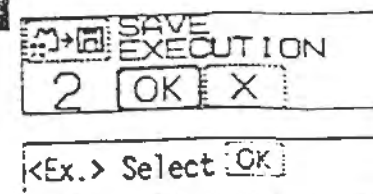
① Вставьте диск в дисковод.



② Выберите (ОБМЕН ДАННЫМИ) в основном меню и нажмите ВК.



③ Выберите (ЗАПИСЬ НА ДИСК) и нажмите ВК. На дисплее появляется символ "D", а затем экран принимает следующий вид.



④ Выберите (ОК) и нажмите ВК. На дисплее появляется символ "D", а после завершения записи появляется основное меню.

Выберите (x) и нажмите ВК, если вы хотите прекратить запись данных. Экран вернется к шагу 3.

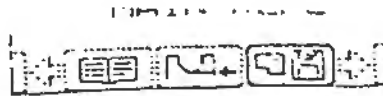
ЗАМЕЧАНИЕ: Рекомендуется записывать номер страницы на шаге 4.



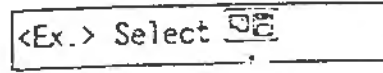
Если вы хотите воспользоваться данными, записанными на диск, надо снова загрузить их в СВ-1.

● КАК ЗАГРУЗИТЬ ВАШИ ДАННЫЕ

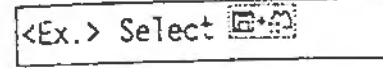
① Вставьте диск в дисковод.



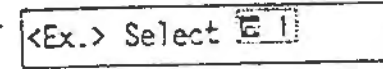
② Выберите (ОБМЕН ДАННЫМИ) в основном меню и нажмите ВК.



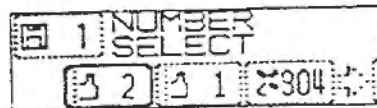
③ Выберите (ЗАГРУЗКА С ДИСКА) и нажмите ВК.



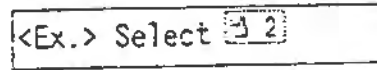
④ Выберите номер страницы, содержащей рисунок или выкройку, которые вы хотели бы загрузить и нажмите ВК. На дисплее появляется символ "D", а затем экран принимает следующий вид.



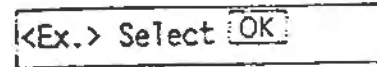
ЗАМЕЧАНИЕ: Если вы вставите диск, на который записаны данные с других моделей машин, на дисплее могут появиться другие цифры вместо 1 или 2.



⑤ Выберите номер рисунка/выкройки, который вы хотите загрузить, и нажмите ВК.



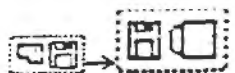
⑥ Выберите (ОК) и нажмите ВК, если вы хотите загрузить данные. На дисплее появляется основное меню.



Выберите (x) и нажмите ВК, если вы хотите прекратить запись данных. Экран вернется к шагу 5.

ЗАМЕЧАНИЕ: Компьютер присваивает загруженному рисунку или выкройке следующий свободный номер на вашей машине. В этом случае выкройка #1 на диске может получить в СВ-1 номер, например, 1.

ЗАМЕЧАНИЕ: Новый номер рисунка/выкройки появляется на дисплее. Рекомендуется записать этот номер на шаге 6.

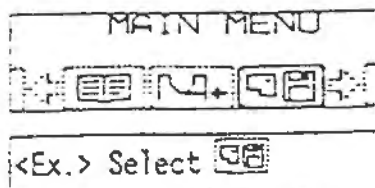


<<СТИРАНИЕ ДИСКА>>

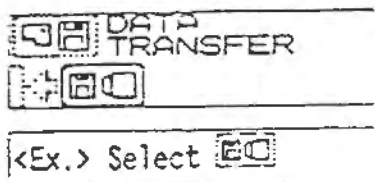
Записанные на диск данные могут быть стерты постранично.

● КАК СТЕРЕТЬ ДАННЫЕ

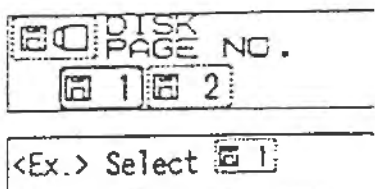
- 1 Вставьте диск в дисковод.



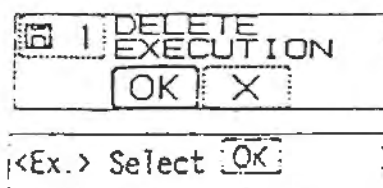
- 2 Выберите (ОБМЕН ДАННЫМИ) в основном меню и нажмите ВК.



- 3 Выберите (СТИРАНИЕ ДИСКА) и нажмите ВК. На дисплее появляется символ "C", а затем экран принимает следующий вид.



- 4 Выберите номер СТРАНИЦЫ, которую вы хотите стереть, и нажмите ВК.



- 5 Выберите (OK) и нажмите ВК, если вы хотите стереть данные. На дисплее появляется символ "C", а после завершения стирания появляется основное меню.

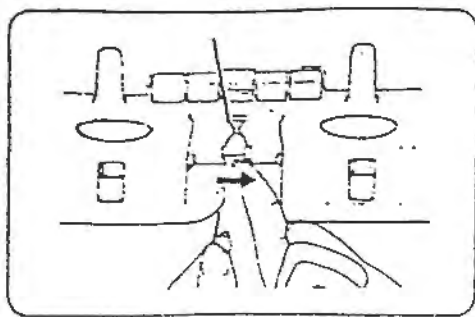
Выберите (x) и нажмите ВК, если вы хотите прекратить стирание данных. Экран вернется к шагу 4.

☆ ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ОТКЛЮЧИЛОСЬ ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ С ДИСКОВОДОМ ИЛИ С БЛОКОМ СВ-1

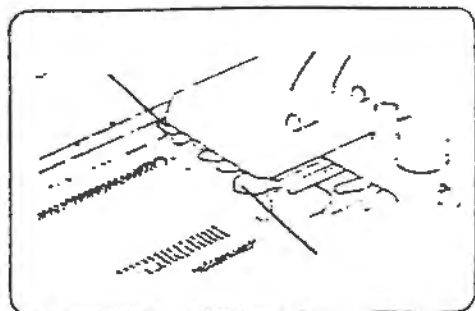
- 1 Проверьте, что лампа доступа выключена.
- 2 Выньте диск из дисковода.
- 3 Выключите тумблеры питания на дисковом блоке и блоке СВ-1.
- 4 Вставьте диск в дисковод.
- 5 Начните все сначала.

1. ИГЛЫ НЕ ЗАЦЕПЛЯЮТ ПРЯЖУ

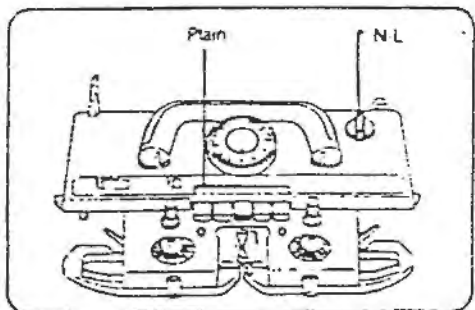
- Правильно ли размещена нить в челноке А?
- Закрыт ли затвор челнока?



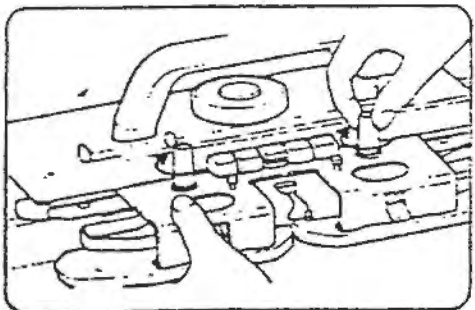
- Правильно ли установлена вязальная (К-) каретка на игольнице?



- Установлена ли в положение N.L. ручка изменения режимов работы?
- Нажата ли какая-либо клавиша выбора вида вязки?



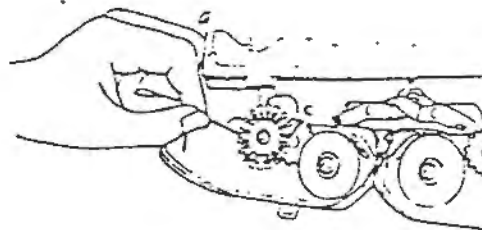
- Правильно ли присоединено к К-каретке крыло для нормальной вязки?



2. ТЯЖЕЛО ПРОТАЛКИВАТЬ ВЯЗАЛЬНУЮ КАРЕТКУ ВПЕРЕД И НАЗАД

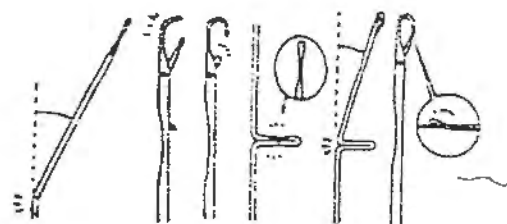
- Убедитесь, что диск плотности и регулировочные диски нитенатяжителя установлены в соответствии с толщиной вашей пряжи. (Диск плотности см. стр. 6, диски нитенатяжителя - стр. 8)
- Убедитесь, что машина не загрязнена и не имеет повреждений.
- Если машина нуждается в смазке или чистке, см. стр. 107.
- Убедитесь, что вы правильно заправили нить в нитенатяжитель. (См.стр.8).
- Убедитесь, что пряжа свободно сходит с бобины или мотка.

- Убедитесь, что щетки вивинга вращаются беспрепятственно. Если на них намоталась пряжа, ее нужно снять.



3. ПЕТЛИ ФОРМИРУЮТСЯ НЕПРАВИЛЬНО

- Не погнута ли или не испорчена ли игла? Если да замените ее на новую (См.стр.106).

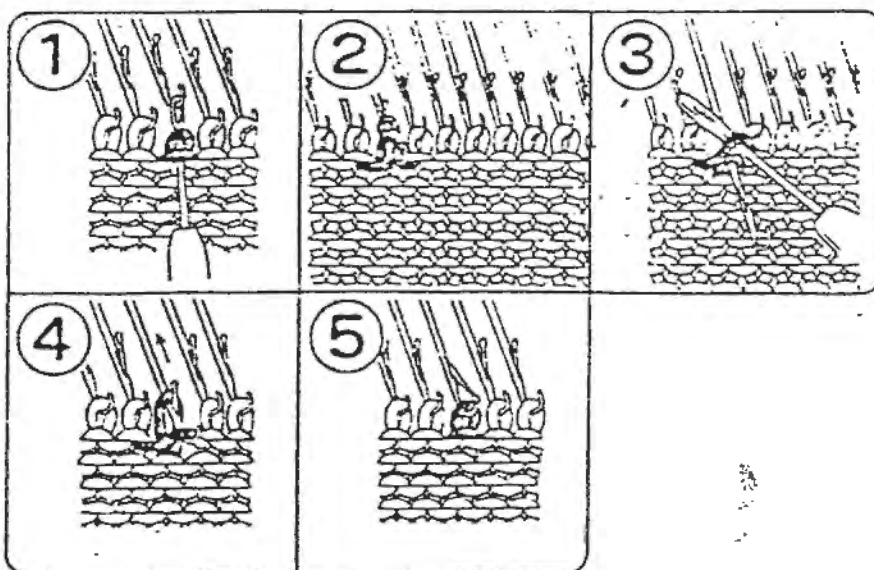


- Установите обрезиненные ролики в рабочее положение 2, если пряжа (например хлопковая или акриловая) неправильно вяжется. (1)Снимите крыло для нормальной вязки с К-каретки и переверните его. (2)Сдвиньте обрезиненные ролики в рабочее положение 2.

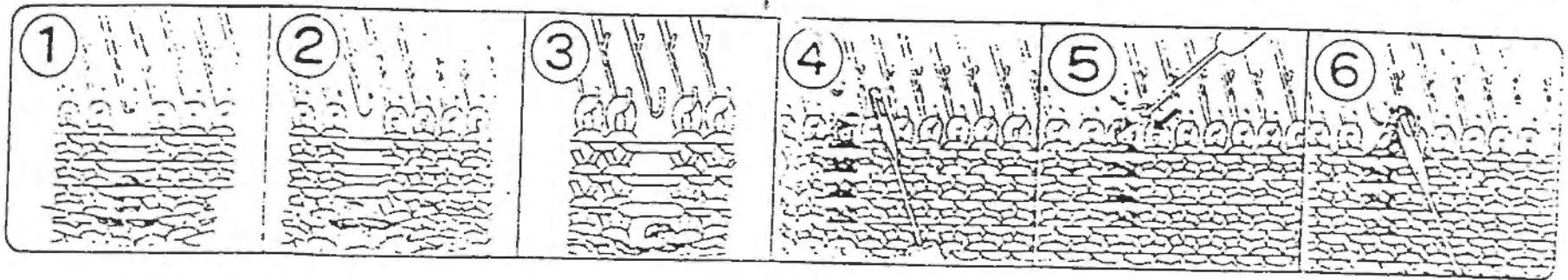


4. КАК ПОДНЯТЬ СПУЩЕННУЮ ПЕТЛЮ

- Исправление спущенной петли. Вставьте в петлю из ряда, расположенного ниже спущенной петли. Исправьте спущенную петлю, как показано на рисунке.



• Исправление петли, спустившей несколько рядов. Используйте подведенную сзади петлеуловительную иглу, чтобы зацепить нижнюю петлю. Восстанавливайте спущенные петли ряд за рядом. В последнем ряду перебросьте петли с петлеуловительной иглы на деккер и верните эту петлю на место на игле машины.

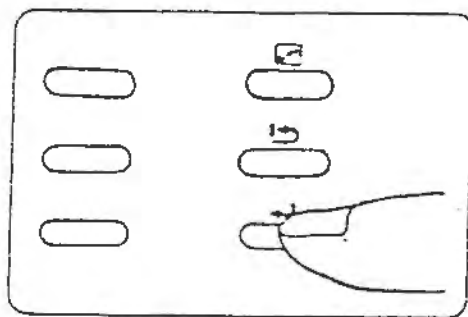


ЧТО ДЕЛАТЬ ЕСЛИ ВЫ ОШИБЛИСЬ ПРИ ВЯЗАНИИ ЧУЛОЧНОЙ И ПЛАТИНГОВОЙ ВЯЗКОЙ ЕСЛИ (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ) НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ

1. ЕСЛИ ЗАСТРЯЛА ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА.

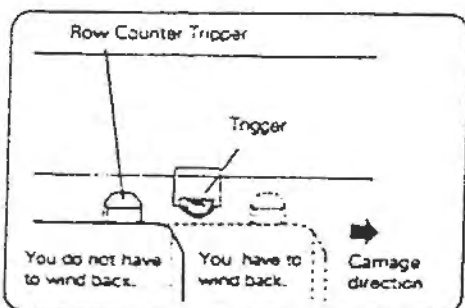
• Не пытайтесь сдвинуть К-каретку силой. Действуйте следующим образом:

① Нажмите ВК, появится экран останова.

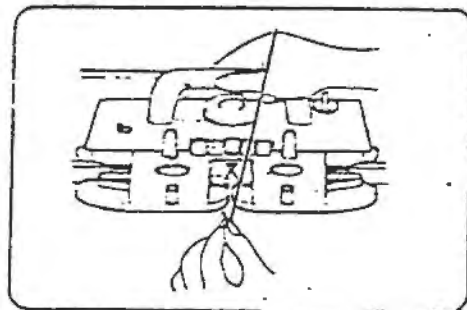


② Проверьте, остановилась ли К-каретка перед триггером.

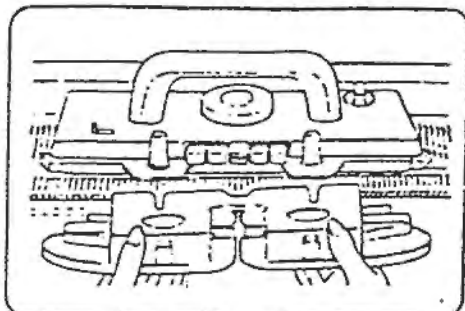
• Нет необходимости учитывать последний ряд, если рычаг включения счетчика рядов и рычаг поводка для нити не работали, например, каретке не прошла триггер.



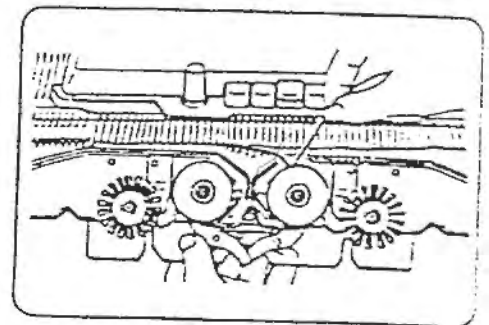
③ Выньте нить из челнока.



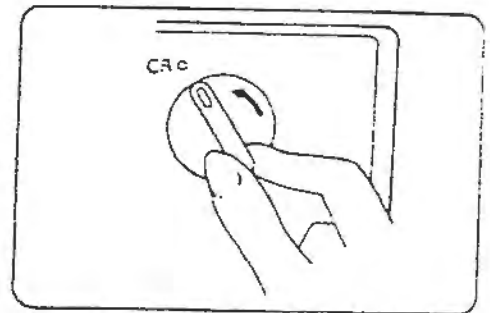
④ Отверните винты и снимите крыло для нормальной вязки.



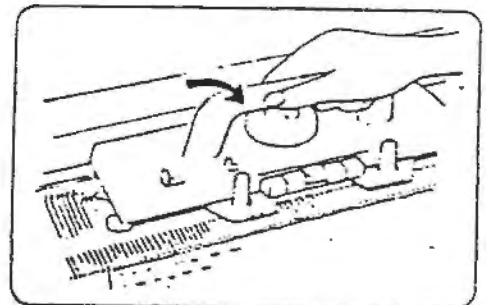
⑤ Распутайте пряжу, наматывающуюся на колесики.



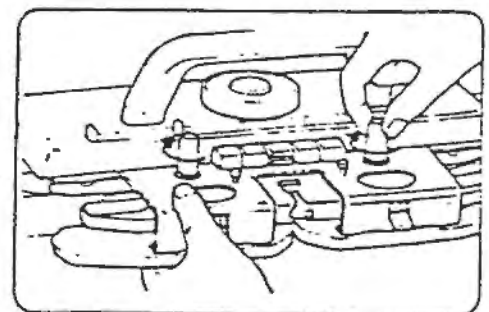
⑥ Установите ручку изменения режимов работы в положение CR, чтобы снять К-каретку с машины.



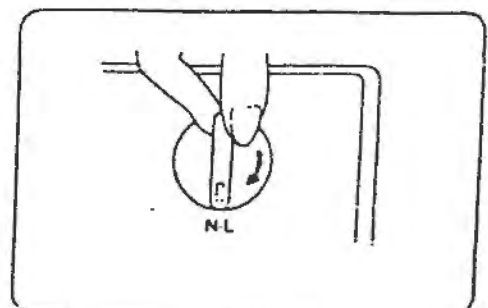
⑦ Поднимите и снимите К-каретку.



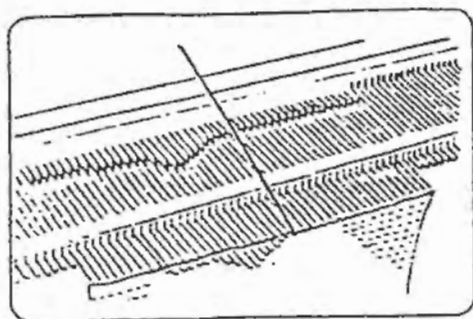
⑧ Поставьте К-каретку на одно из удлинительных крыльев. Вновь приверните крыло для нормальной вязки к К-каретке.



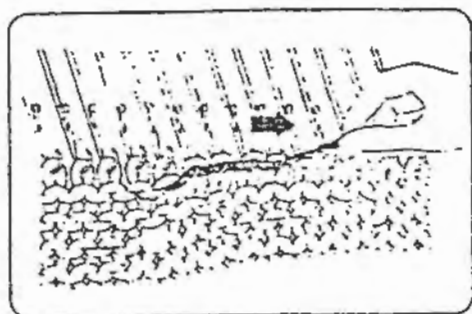
⑨ Установите ручку изменения режимов работы в положение N.L.



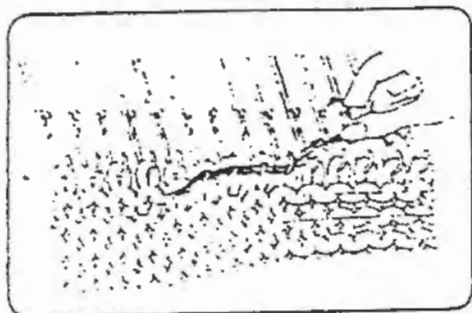
(10) Пользуясь Деккером, верните обратно на крючки петли, оказавшиеся на стеблях игл, чтобы исключить их спускание. (См. ЗАМЕНА ПЕТЕЛЬ на стр.98)



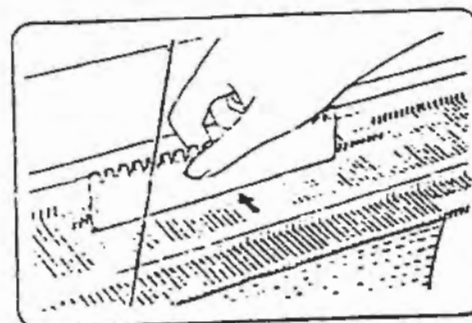
(11) Слегка потяните нить вбок так, чтобы она плотно держалась в крючках игл.



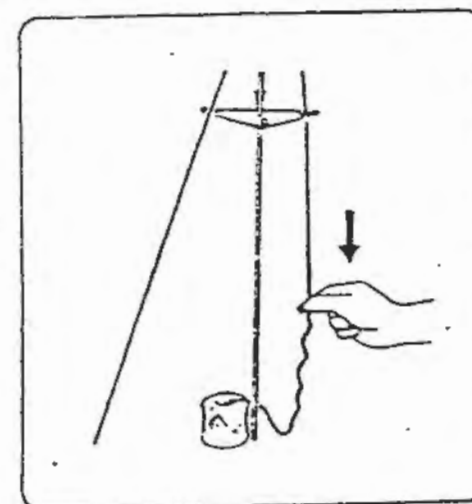
(12) Теперь потяните нить вверх, чтобы распутать вязание. Петли распускаются, а петли из ряда, находящегося ниже, сползают на крючки игл. Обрабатывайте за один раз несколько петель и повторяйте операции 11-12 вдоль ряда.



(13) После распутывания ряда проверьте, все ли петли находятся на крючках игл. Используя плоскую кромку линейки 1x1 для выдвижения игл, выровняйте все иглы в позиции В.

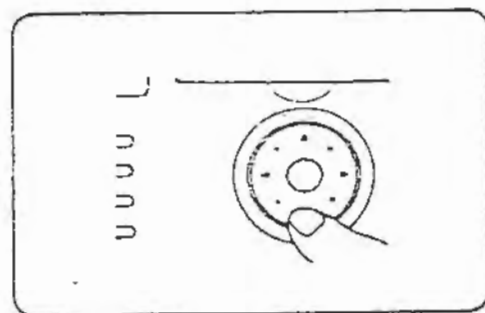


(14) Стяните вниз размотанную пряжу, свободно свисающую с задней направляющей рамки нитенатяжителя.
* Чтобы распутать несколько рядов, повторяйте операции 11-14.

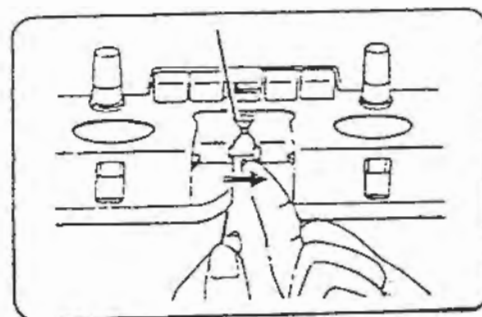


(15) Отмотайте назад поводок для нити (если он используется) на то число рядов, которое вы распутали.

(16) Нажмите клавишу Вниз на то число рядов, которое вы распутали.

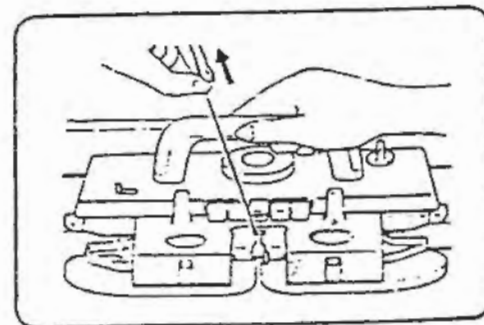


(17) Убедитесь, что К-каретка находится за сенсором позиции с той же стороны, что и нить. Заправьте нить в челнок А.



(18) Нажмите ВК, появится экран вязки.

(19) Продолжайте вязку К-кареткой, слегка подтягивая нить на первом ряду, чтобы устранить любую слабинку.

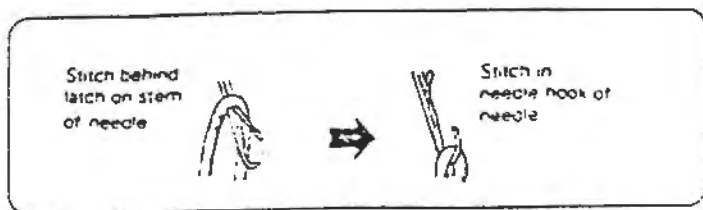


2. ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ РАСПУСТИТЬ ЧАСТЬ ВЯЗАНИЯ (когда каретка прошла за конец вязки)

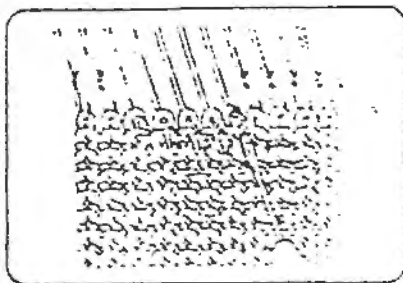
① Нажмите ВК, чтобы загрузить экран останова.

② Выполните операции 11-19 пункта 1.

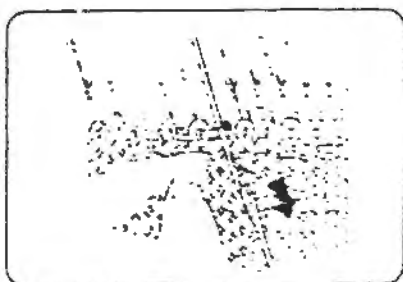
ЗАМЕНА ПЕТЕЛЬ В КРЮЧКАХ ИГЛ



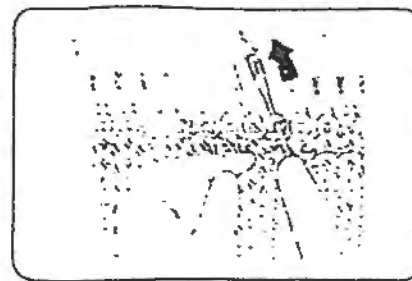
(1) Оденьте отверстие деккера на крючок иглы.



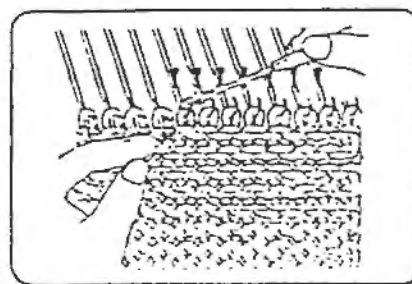
(2) Держа деккер параллельно игле, потяните его к себе.



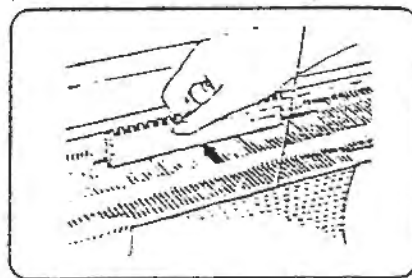
(3) Толкайте деккер от себя к машине, пока петля не окажется на деккере.



(4) Переведите петлю в крючок иглы.



(5) Когда все петли окажутся надежно надеты на крючки игл, выровняйте иглы в В-позицию, используя плоскую кромку линейки 1x1 для выдвигания игл.



ЧТО ДЕЛАТЬ ЕСЛИ ВЫ ОШИБКВСМ ПРИ ВЯЗАНИИ ЧУЛОЧНОЙ И ПЛАТИНГОВОЙ ВЯЗКОЙ ЕСЛИ (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ) ИСПОЛЬЗУЕТСЯ

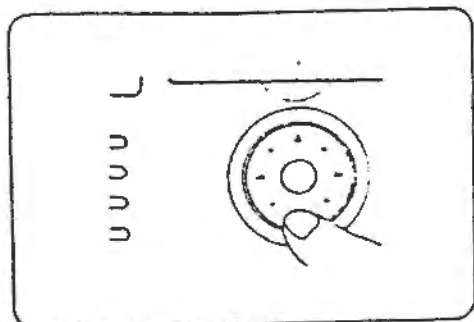
1. ЕСЛИ ЗАСТРЯЛА ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА

• Не пытайтесь сдвинуть К-кадетку силой. Действуйте следующим образом:

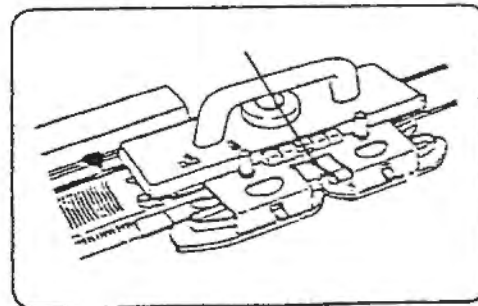
① Выполните операции 1-14 на стр! 96-97.

② Проверьте, сколько рядов вы распустили. (Последний ряд считать не надо, если рычаг включения счетчика рядов не сработал, т.е. К-кадетка остановилась до прохода через триггер).

③ Нажмите клавишу Ениз на то число рядов, которое вы распустили.
ЗАМЕЧАНИЕ: Проверьте, что ширина вязки на дисплее соответствует числу игл в В-позиции на игольнице.

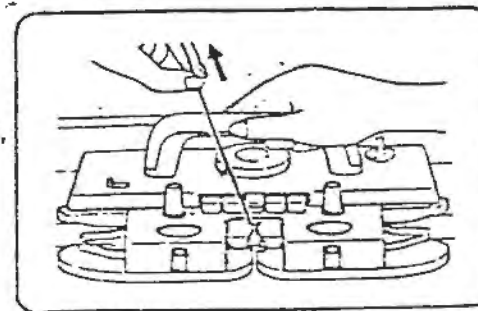


④ Убедитесь, что К-кадетка находится за сенсором позиции с той же стороны, что и нить. Заправьте нить в челнок.



⑤ Нажмите ВК, появится экран вязки.

⑥ Продолжайте вязку К-кадеткой, слегка подтягивая нить на первом ряду, чтобы устранить любую слабинку.



СЛИ ВЫ ЗАБЫЛИ УВЕЛИЧИТЬ ИЛИ УМЕНЬШИТЬ ЧИСЛО ПЕТЕЛЬ ПРИ ВЯЗКЕ

- ① Закончите ряд, который вы вяжете, и поместите К-каретку вне сенсора позиции.
- ② Заметьте номер ряда выкройки, показываемый на дисплее.
- ③ Нажмите ВК, появится экран останова.
- ④ Нажимайте клавишу Вниз до тех пор, пока ширина вязки на дисплее не придет в соответствие с числом игл в В-позиции на игольнице.
- ⑤ Нажмите один раз клавишу Вверх после того как ширина вязки пришла в соответствие с числом игл в В-позиции на игольнице.
- ⑥ Вычтите из числа рядов на дисплее число, записанное на шаге 2. Распустите столько рядов, какова получилась разность. Затем выровняйте иглы в В-позиции.
- ⑦ Поместите К-каретку за сенсором позиции с той же стороны, что и нить. Заправьте нить в челнок.
- ⑧ Нажмите ВК, появится экран вязки.
- ⑨ Вяжите рисунок согласно подсказке на дисплее.

3. ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ РАСПУСТИТЬ НЕМНОГО ВЯЗКИ (когда каретка ушла за конец вязки)

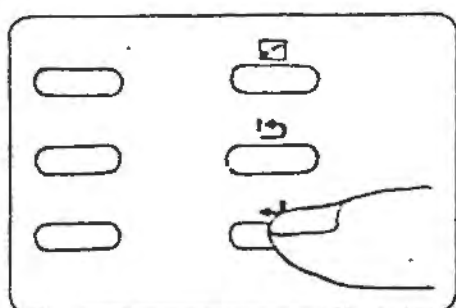
- ① Нажмите ВК, появляется экран останова.
- ② Распустите требуемое число рядов.
- ③ Выполните операции 3-6 на стр.98.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ ОШИБЛИСЬ ПРИ ВЯЗКЕ РИСУНКА

1. ЕСЛИ ЗАСТРЯЛА ВЯЗАЛЬНАЯ КАРЕТКА.

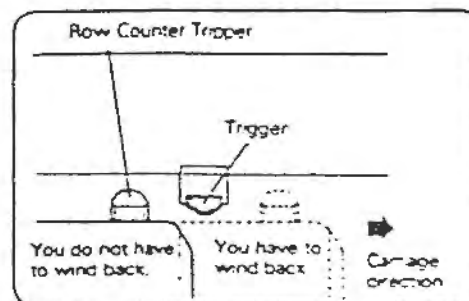
- Не пытайтесь сдвинуть К-каретку силой. Действуйте следующим образом:

- ① Нажмите ВК, появится экран останова.

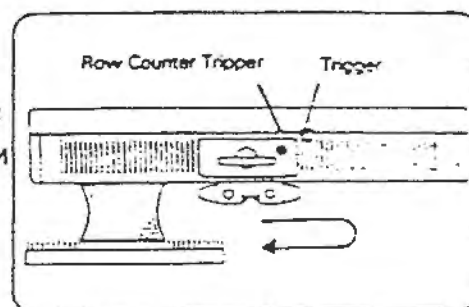


Если вязка не помещена в центр игольницы, проделайте следующие операции.

- ① Нажмите ВК, появляется экран останова.
- ② Проверьте, где остановилась К-каретка.
 - а. Рычаг включения счетчика рядов на К-каретке не прошел триггер после вязки последнего ряда.



- б. Рычаг включения счетчика рядов на К-каретке прошел триггер после вязки последнего ряда.



- с. Рычаг включения счетчика рядов на К-каретке прошел триггер до вязки следующего ряда.

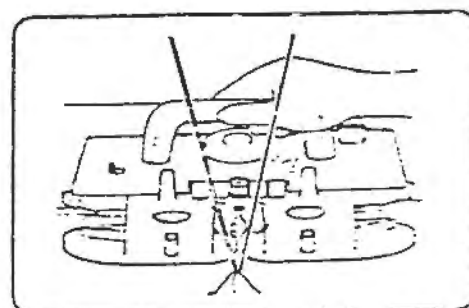
- ③ Распустите требуемое число рядов.
- ④ Нажимайте клавишу Вниз согласно следующей таблице.

a	Число распущенных рядов -1
b	Число распущенных рядов
c	Число распущенных рядов +1

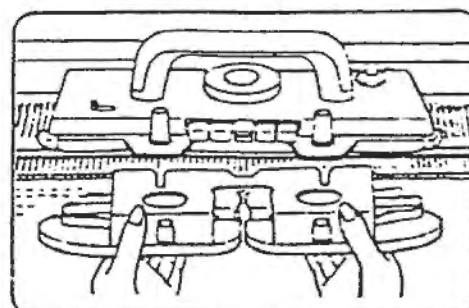
- * Проверьте, что ширина вязки на дисплее соответствует числу игл в В-позиции на игольнице.

- ⑤ Выполните операции 406 на стр.98.

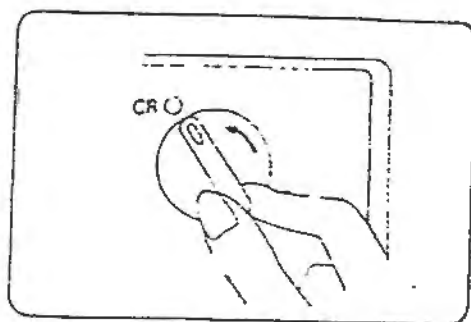
- ② Выньте нить из челнока.



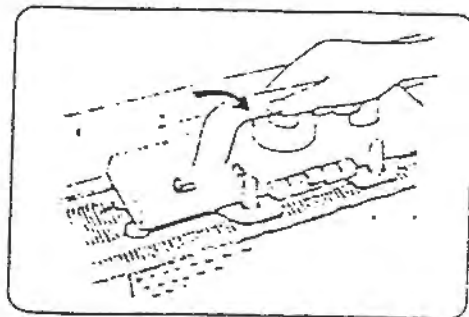
- ③ Отверните винты и снимите крыло для нормальной вязки.



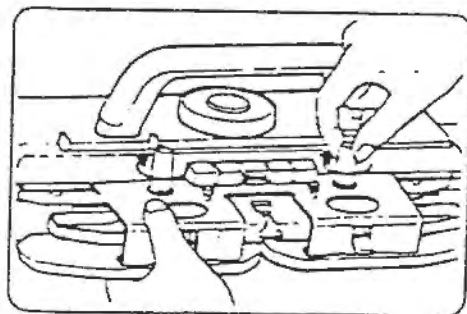
- ④ Установите ручку изменения режимов работы в положение CR, чтобы снять К-кадетку с машины.



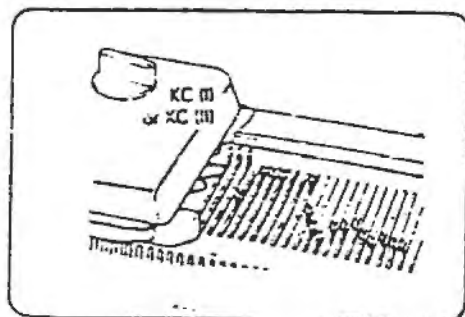
- ⑤ Поднимите и снимите К-кадетку. Поставьте К-кадетку на одно из удлинительных крыльев. Установите ручку изменения режимов работы в положение N.L.



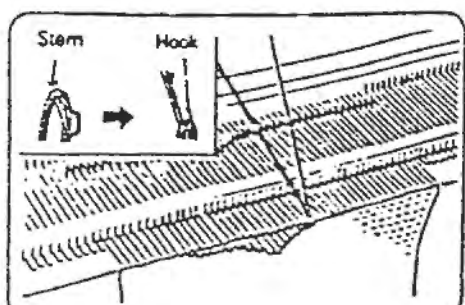
- ⑥ Вновь приверните крыло для нормальной вязки к К-кадетке.



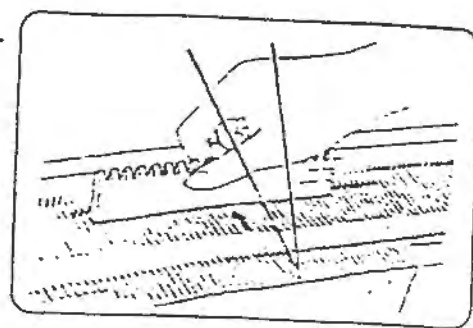
- ⑦ Если некоторые иглы соскользнули вниз по игльнице, установите ручку изменения режимов работы в положение KC(I) или KC(II) и подвигайте К-кадетку взад-вперед над игльницей со стороны вашей вязки, не проходя над иглами в рабочей позиции. Это вернет иглы в правильное положение.



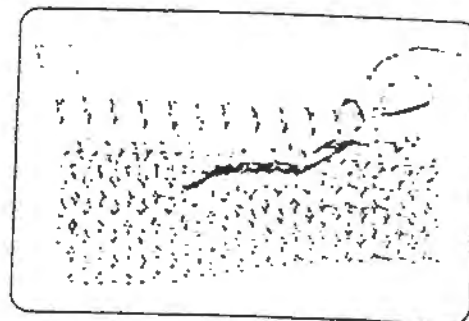
- ⑧ С помощью деккера переместите петли, сказавшиеся на стеблях игл, обратно в крючки, чтобы они не упали. (См. ЗАМЕНА ПЕТЕЛЬ В КРЮЧКАХ ИГЛ на стр.98)



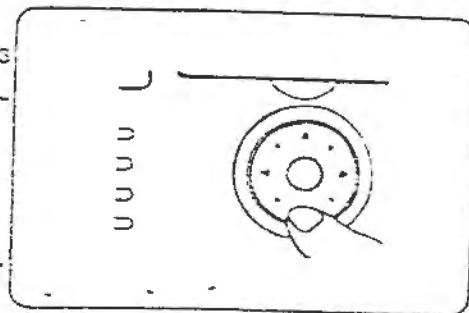
- ⑨ Выровняйте иглы в В-позицию, используя плоскую кромку линейки 1x1 для выдвижения игл.



- ⑩ Потяните пряжу, чтобы распустить вязку. После распустивания ряда проверьте, что все петли находятся в крючках. Используя плоскую кромку линейки 1x1 для выдвижения игл, выровняйте иглы в В-позицию. (Даже если вы остановились на середине последнего ряда, его надо считать за целый ряд).



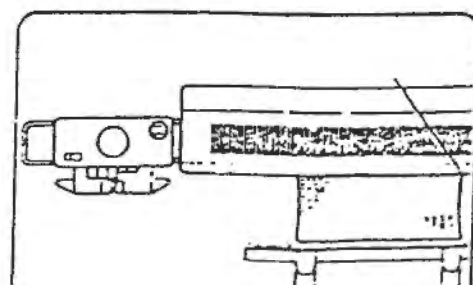
- (11) Нажмите клавишу Вниз на то число рядов, которое вы распустили.
 Проверьте, что ширина вязки на дисплее соответствует числу игл в В-позиции на игльнице.



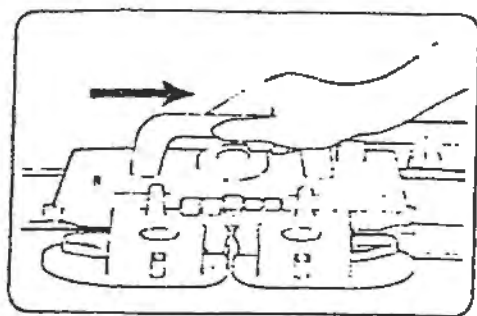
- (12) Отмотайте назад поводок для нити (если он используется) на то число рядов, которое вы распустили.
 Последний ряд считать не надо, если рычаг включения счетчика рядов не сработал.
 Проверьте, что ширина вязки на листе соответствует числу игл в В-позиции.

ЗАМЕЧАНИЕ: Если вы используете ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ...
 Все указания на дисплее автоматически заменяются нажатием клавиши Вниз.

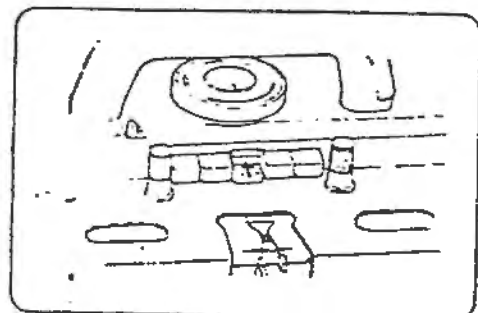
- (13) Убедитесь, что К-кадетка находится за сенсором позиции с той же стороны, что и нить. Чтобы выбрать иглы, нажмите обе кнопки ЧАСТЬ и установите ручку изменения режимов работы в положение KC(I) или KC(II).



14) Чтобы выровнять иглы при заправке пользуйтесь основной кареткой с пустым челноком.



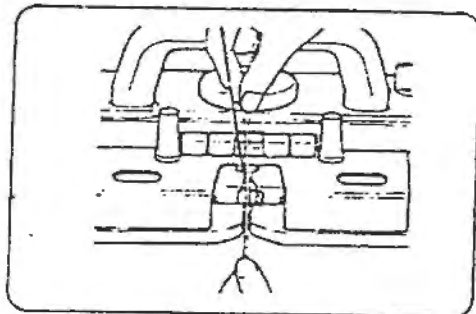
15) Нажмите клавиши выбора вида вязки в соответствии с рисунком.



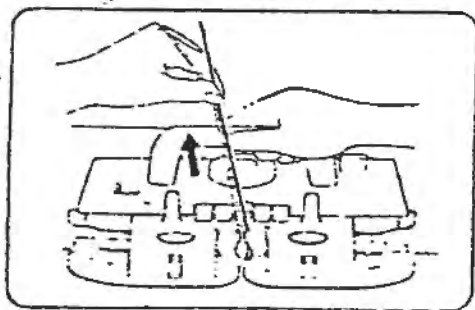
16) Нажмите ВК, появляется экран вязки.

17) Заправьте нить в челнок А.

- Если вы используете контрастную или вивинговую пряжу, не забывайте также заправить ее.
- Перезагрузите рычаг поводка для нити снова в рабочее положение.



18) Продолжайте вязать с помощью К-каретки, легко подтягивая нить в первом ряду, чтобы устранить слабинку.

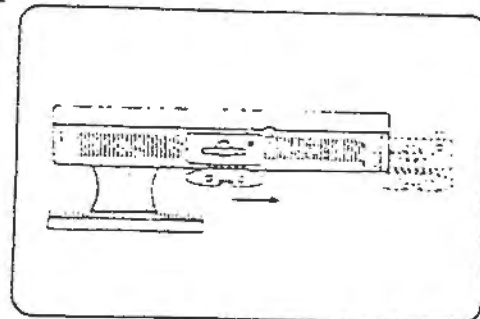


2. ЕСЛИ ВЫ ЗАБЫЛИ УВЕЛИЧИТЬ ИЛИ УМЕНЬШИТЬ ЧИСЛО ПЕТЕЛЬ ПРИ ВЯЗКЕ (Если ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ используется)

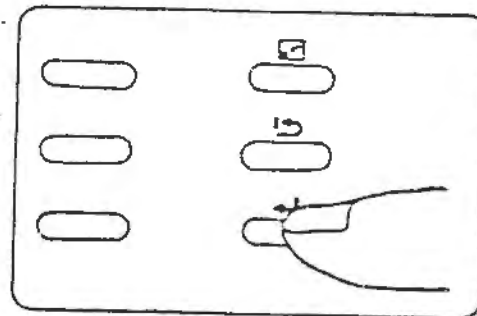
- 1) Выполните шаги 1-6 на стр.99.
- 2) После роспуска рядов поместите К-каретку с противоположной стороны от конца нити за сенсором позиции.
- 3) Выполните шаги 13-17 на стр.100.
- 4) Вяжите свой рисунок согласно подсказке на дисплее.

5. ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ РАСПУСТИТЬ НЕМНОГО ВЯЗКИ (когда каретка ушла за конец вязки)

- 1) Проверьте, прошел ли рычаг включения счетчика рядов на К-каретке через триггер.
 - Закончите ряд, если рычаг включения счетчика рядов не прошел через триггер.



- 2) Нажмите ВК, появляется экран останова. Поместите К-каретку вне сенсора позиции.

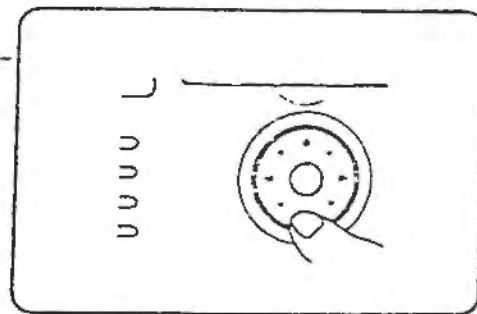


- 3) Убедитесь, что индикатор направления К-каретки показывает текущий ряд рисунка или следующий ряд. Выполняйте каждую операцию согласно указанию.

- Если индикатор указывает направление противоположное тому, в котором движется К-каретка... Он показывает текущий ряд рисунка.

- 4) Распустите вязку.

- 5) Нажмите клавишу Вниз соответственно числу рядов, которое вы распустите.

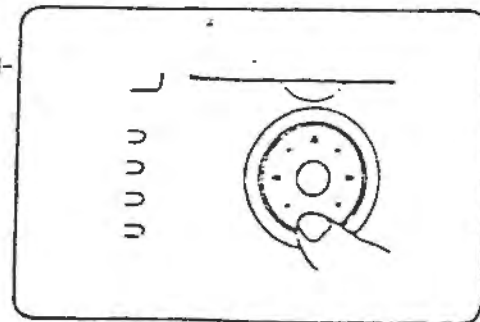


- 6) Выполните шаги 12-18 на стр.100.

- Если индикатор указывает то же самое направление, в котором движется К-каретка... Он показывает следующий ряд рисунка.

- 4) Распустите вязку.

- 5) Нажмите клавишу Вниз соответственно числу рядов, которое вы распустите + 1.



- 6) Выполните шаги 12-18 на стр.100.

4. ЕСЛИ ВЫБРАННЫЕ ИГЛЫ ОШИБОЧНО ВЕРНУЛИСЬ В ПРЕЖНЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

① Выполните шаги 103 раздела "Если вы хотите распустить некоторое количество вязки" на стр. 101.

② Если индикатор указывает направление противоположное тому, в котором движется К-каретка, нажмите клавишу Вниз один раз.

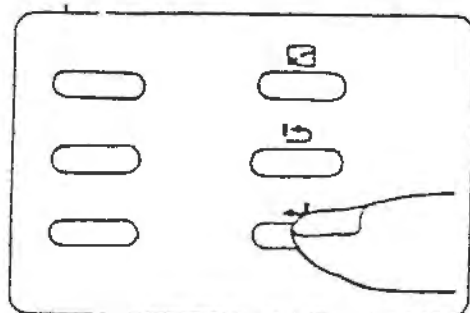
③ Сдвиньте иглы в В-позицию. После удаления пряжи из челнока выполните шаги 13-18 раздела 1. Если застряла вязальная каретка на стр. 100.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ ОШИБЛИСЬ ПРИ НОРМАЛЬНОЙ ИЛИ ЧАСТИЧНОЙ АЖУРНОЙ ВЯЗКИ

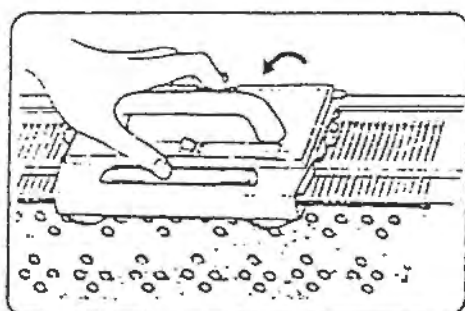
1. ЕСЛИ ЗАСТРЯЛА L-КАРЕТКА.

• Не пытайтесь сдвинуть L-каретку силой. Действуйте следующим образом:

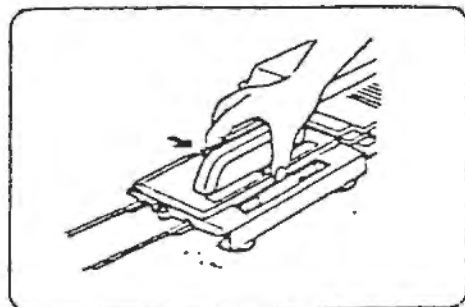
① Нажмите ВК, появится экран останова.



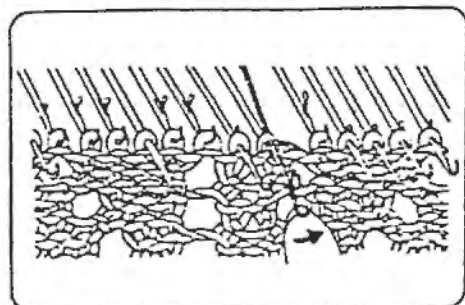
② Снимите L-каретку, нажав клавишу освобождения. Если L-каретка захвачена иглами, будьте осторожны, снимая ее.



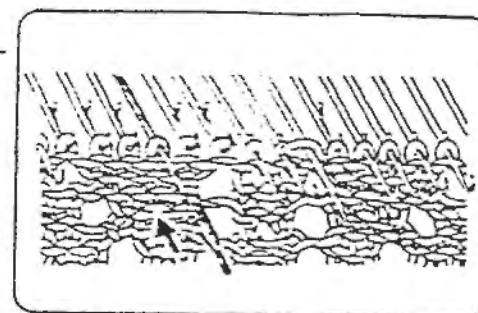
③ Надежно установите L-каретку на левое удлинительное крыло.



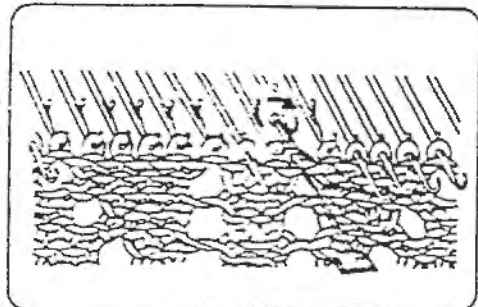
④ Если иглы сцепились одна с другой, разделите их, подняв концы, как показано справа.



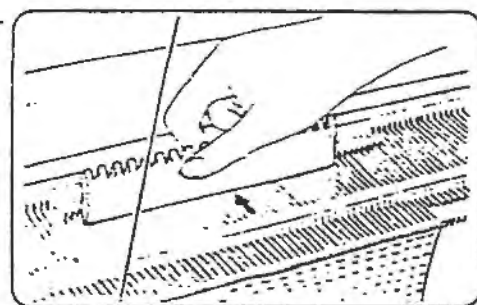
⑤ Используя деккер, верните все петли со стеблей игл обратно на крючки.



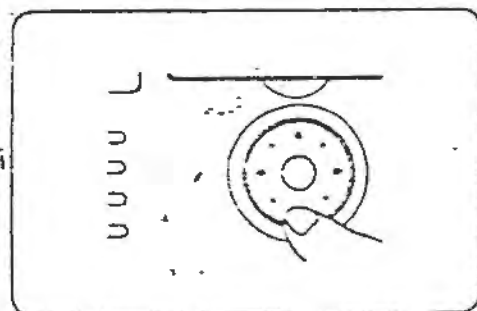
⑥ Верните петли, которые были перенесены, назад на смежные иглы с помощью деккера.



⑦ Верните все иглы в положение В.



⑧ Нажмите один раз клавишу Вниз, указатель ряда рисунка вернется к следующему ряду последней гладкой вязки.



⑨ Сдвиньте L-каретку на один ряд за правый сенсор позиции.

⑩ Нажмите ВК, появится экран вязки. Продолжайте вязать, работая с L- или К-каретками согласно подсказке.

2. ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ РАСПУСТИТЬ НЕМНОГО ВЯЗКИ
Нажмите ВК, появится экран останова.

3. Выполните шаги 6-7 на стр. 102 с L-кареткой. Нажимайте клавишу Вниз, пока на дисплее не появится цифра.

4. Распустите ряды чулочной вязки, следуя шагам 11-14 на стр. 97.

5. Если вы распустили немного больше рядов, нажмите клавишу Вниз один раз.
Если цифра появится в подсказке, распустите один ряд. Если цифра в подсказке не появилась, повторите вышеуказанные шаги 2 и 3.

6. Отведите назад поводок для нити, если необходимо.
Проверьте, соответствует ли ширина вязки числу игл в В-позиции на игольнице.

7. Убедитесь, что К-каретка помещена с той же стороны, что и пряжа. Заправьте нить в челнок А.

8. Нажмите ВК, появится экран вязки.

9. Вяжите ряды согласно номерам рядов на дисплее.
(К-каретка помещается справа после вязки рядов).

10. Продолжайте вязать, работая с L- или К-каретками согласно подсказке.

3. ЕСЛИ ВЫ ЗАБЫЛИ УВЕЛИЧИТЬ ИЛИ УМЕНЬШИТЬ ЧИСЛО ПЕТЕЛЬ ПРИ ВЯЗКЕ
(Если ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ используется)

1. Завершите ряд, который вы вяжете и поместите К-каретку на правое удлинительное крыло, а L-каретку - на левое удлинительное крыло.

2. Следуйте шагам 2-9 раздела "Если вы забыли увеличить или уменьшить число петель при вязке" на стр. 99.
3. Распустите ряды, руководствуясь указаниями из вышеприведенного раздела "Если вы хотите распустить некоторое количество вязки".

4. ЕСЛИ К-КАРЕТКА ЗАСТРЯЛА В НОРМАЛЬНОЙ ИЛИ ЧАСТИЧНОЙ АЖУРНОЙ ВЯЗКЕ
(Если ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ используется)

1. Выполните шаги 1-5 на стр. 98.

2. Провяжите К-кареткой столько рядов, как гласит подсказка. (К-каретка помещается справа после вязки).

3. Продолжайте вязать, работая с L- или К-каретками согласно подсказке.

5. ЕСЛИ ВЫ СВЯЗАЛИ К- ИЛИ L-КАРЕТКОЙ ЛИШНИЙ РЯД
• Если вы связали К- или L-кареткой лишний ряд, на дисплее появится сообщение об ошибке, сопровождаемое звуковым сигналом бип. В этом случае ряды или данные на дисплее перестают меняться.

1. Если появился код ошибки "10" или "11", поместите К-каретку за правый сенсор позиции, а L-каретку за левый.

2. Если вы работали с К-кареткой, распустите ряды следуя шагам 3-14 на стр. 96.
Если вы работали с L-кареткой, верните выбранные иглы из D в В-позицию.

3. Нажмите ВК, сообщение об ошибке сменяется экраном вязки.

4. Работайте с L- или К-каретками согласно подсказке.

6. ЕСЛИ ВЫБРАННЫЕ ИГЛЫ ОШИБОЧНО ВЕРНУЛИСЬ В ПРЕЖНЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

• Прежде чем вы приступите к следующему ряду с помощью L-каретки...

1. Нажмите ВК, появится экран останова.

2. Переведите выбранные иглы из D- в В-позицию.



3. Сдвиньте L-каретку на другую сторону и поместите ее вне сенсора позиции.

4. Нажмите ВК, появится экран вязки.

5. Работайте с L- или К-каретками согласно подсказке.

• После того, как вы перевели L-каретку на следующий ряд...
Следуйте шагам из раздела "Если застряла L-каретка" на стр. 102.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ВСПОМНИТЬ, СКОЛЬКО РЯДОВ ВЫ РАСПУСТИЛИ

- ① Нажмите клавишу  "смены экрана", чтобы загрузить диаграмму рисунка.
- ② Найдите, какой ряд был связан последним, двигая диаграмму рисунка с помощью клавиши Вниз.
- ③ Установите ряд, который должен быть связан следующим, напротив метки  с левой стороны диаграммы.

④ Следуйте шагам 13-18 на стр.100.

- Если вы вяжете рисунок с использованием вариации рисунка, диаграмма покажет измененный рисунок.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ИГЛЫ ВЫБРАНЫ НЕПРАВИЛЬНО

Проверьте следующие моменты:

- Убедитесь, что вы запрограммировали ... (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА) правильно.
- Убедитесь, что вы установили К-кадетку правильно и начали первый ряд из положения каретки вне сенсора позиции.
- Убедитесь, что К-кадетка проходила через центр машины (зеленая игла 1) на каждом ряду. Если каретка возвращается, не пройдя через центр игольницы, тот же выбор игл появится опять. Если именно в этом состояла ваша ошибка, исправьте выбор игл следующим образом:


(1) Поместите каретку вне сенсора позиции.

(2) Установите все выбранные иглы в В-позицию.

(3) Передвиньте каретку на другую сторону игольницы. Если вы работаете с К-кадеткой, нажмите обе кнопки ЧАСТЬ.

(4) Установите все выбранные иглы в В-позицию.

(5) Передвиньте каретку на другую сторону игольницы опять, на этот раз для того, чтобы обеспечить правильный выбор игл.

(6) Нажмите клавишу  основного меню. Установите правильный номер ряда выкройки с помощью программы (УСТАНОВКА НОМЕРА РЯДА ВЫКРОЙКИ) или правильный номер ряда рисунка с помощью программы (УСТАНОВКА НОМЕРА РЯДА РИСУНКА).

(7) Выберите (ВЯЗКА), чтобы вернуться к экрану вязки.

(8) Нажмите клавиши выбора вида вязки согласно рисунку, проверьте пряжу в челноке и продолжайте вязку.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ИГЛЫ НЕ ВЫБИРАЮТСЯ И ОСТАЮТСЯ В В-ПОЗИЦИИ

Проверьте следующие моменты:

- Убедитесь, что вы установили К-кадетку правильно и начали из положения каретки вне сенсора позиции при начале вязки или после исправления ряда.
- Когда вы начали вязать рисунок снова после сдвига К-кадетки за сенсор позиции, прошла ли К-кадетка сенсор позиции после установки ручки изменения режима в положение КС(I) или КС(II)?
Если К-кадетка не прошла сенсор позиции, исправьте ситуацию следующим образом:

(1) Распустите вязку вплоть до правильного ряда.

(2) Поместите К-кадетку вне сенсора позиции со стороны, противоположной концу нити.



(3) Установите ручку изменения режима в положение КС(I) или КС(II) и нажмите обе кнопки ЧАСТЬ.



(4) Передвиньте К-кадетку через игольницу, чтобы выбрать иглы.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВО ВРЕМЯ ВЯЗАНИЯ ОТКЛЮЧИЛОСЬ ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ:

- Если питание отключилось, когда К-каретка вяжет образец или вы вяжете несколько рядов после отключения питания.
- Завершите ряд, который вы вяжете, и поместите К-каретку вне сенсора позиции.
- Выключите питание.
- Нажмите ВК, появится экран останова.
- Распустите вязку до правильного ряда. Распустите еще один ряд и установите иглы в В-позицию.
- Нажмите клавишу Вниз один раз.
- Поместите К-каретку вне сенсора позиции со стороны, противоположной концу нити. Нажмите обе кнопки ЧАСТЬ и работайте К-кареткой. Иглы выбраны.
- Нажмите ВК, появляется экран вязки.
- Нажмите клавиши выбора вида вязки согласно рисунку, провяжите пряжу в челноке и продолжайте вязать.

- 2. Если питание отключилось, когда работает L-каретка.
 - ① Завершите ряд, который вы вяжете, снимите L-каретку и поместите ее на левом удлинительном крыле.
 - ② Включите питание.
 - ③ Нажмите ВК, появится экран останова.
 - ④ Верните все петли, которые были перенесены обратно на примыкающие иглы. Установите все иглы снова в В-позицию.
 - ⑤ Нажмите клавишу Вниз один раз.
 - ⑥ Нажмите ВК, появляется экран вязки.
 - ⑦ Работайте с L- или К-каретками согласно подсказке.
- 3. Если питание отключилось, когда К-или L-каретка находится вне вязки.
 - ① Включите питание.
 - ② Сдвиньте К-или L-каретку мимо сенсора позиции и продолжайте вязку.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ ОТКЛЮЧИЛОСЬ ВО ВРЕМЯ ВВОДА ДАННЫХ РИСУНКА
Если вы использовали экран создания рисунка, выберите "  " (МОДИФИКАЦИЯ РИСУНКА), выберите рисунок, с которым вы работали и продолжайте ввод данных. Если вы еще не начали использование экрана создания рисунка, выберите "  " (СОЗДАНИЕ РИСУНКА) и продолжайте ввод данных.

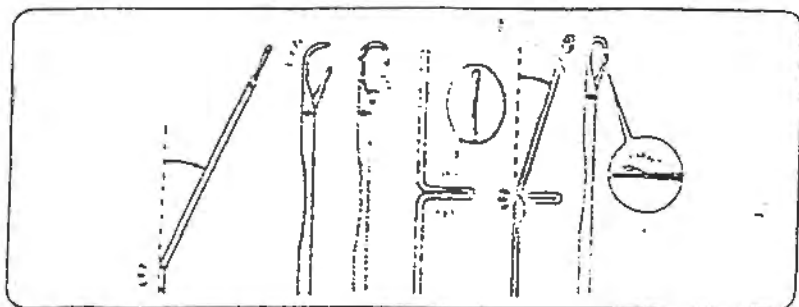
ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ ОТКЛЮЧИЛОСЬ ВО ВРЕМЯ ВВОДА ДАННЫХ ВЫКРОЙКИ
Если вы достигли экрана S1, выберите "  " (ИЗМЕНЕНИЕ ВЫКРОЙКИ) и продолжайте рисование вашей диаграммы выкройки. Если вы не успели дойти до экрана S1, выберите "  " (СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ) и продолжайте рисование вашей диаграммы выкройки.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ИНФОРМАЦИЯ НА ЭКРАНЕ ВИДНА НЕ ДОСТАТОЧНО ХОРОШО

Подрегулируйте регулятор яркости. Если и после этого вы плохо видите дисплей, проконсультируйтесь у вашего дилера по поводу изменения Заднего Света.

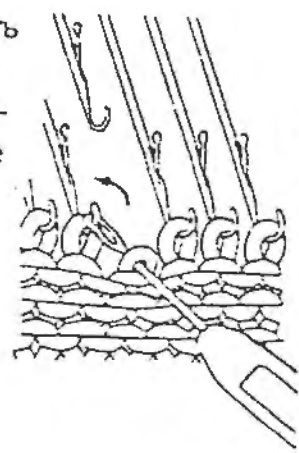
ЗАМЕЧАНИЕ: Задний Свет используется при включении питания блока СВ-1. Поэтому рекомендуется выключать питание, если вы не используете блок СВ-1.

ЕСЛИ ПОВРЕЖДЕНА ИГЛА

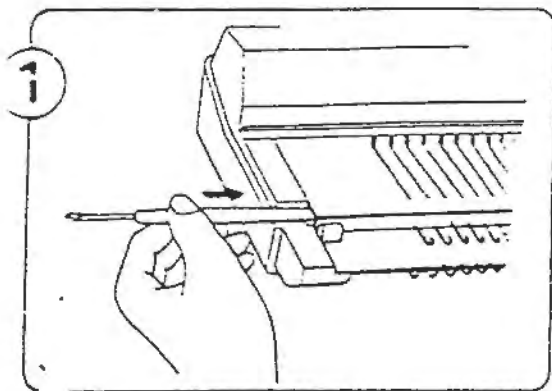


Поспущенные, сломанные или поврежденные иглы создадут проблемы при вязании. Если у вас появились пропущенные или плохо связанные петли, проверьте иглы и немедленно замените все негодные. На худой конец, если у вас не оказалось запасных игл, используйте крайние иглы игольницы.

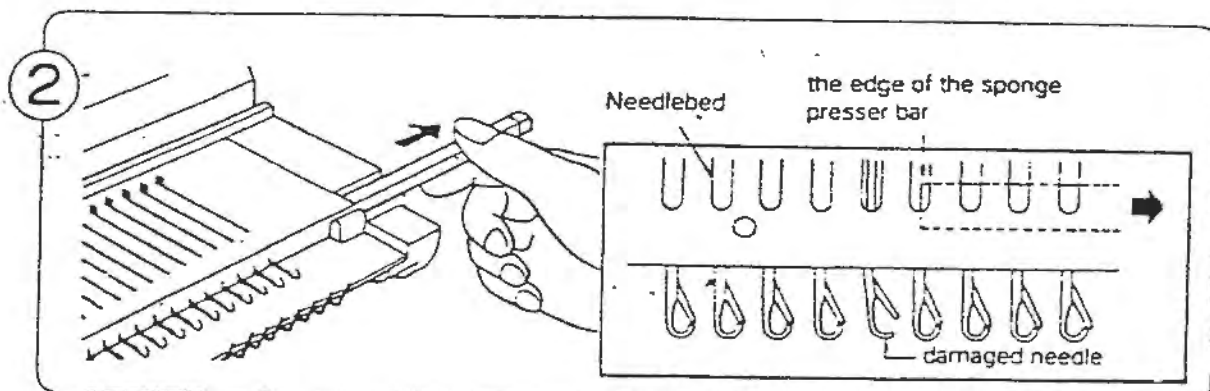
Если вам потребовалось заменить иглу в процессе вязки, перенесите петлю с негодной иглы на соседнюю. После замены иглы верните петлю на место.



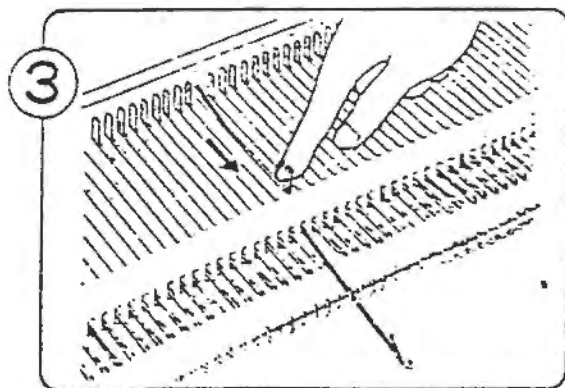
● ЗАМЕНА ИГЛЫ



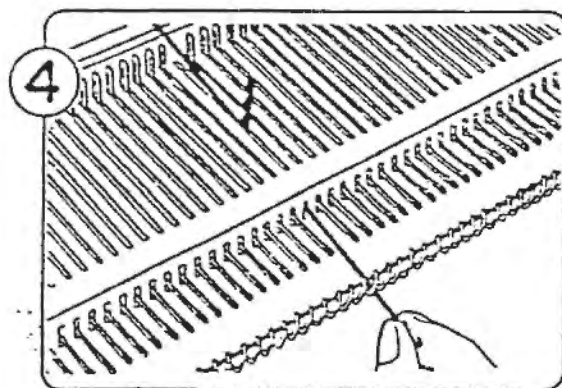
1 Толкайте один конец губчатого пресса рукояткой вашей петлеуловительной иглы, пока пресс не появится на другой стороне игольницы.



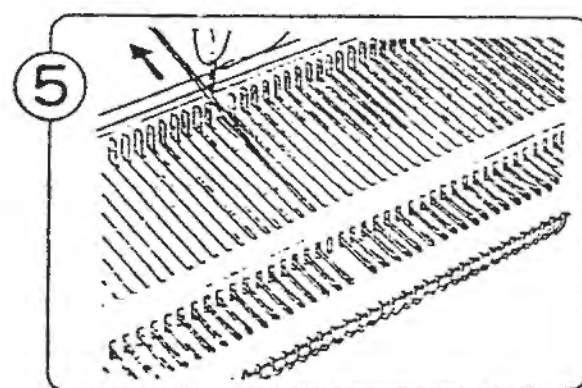
2 Вытягивайте пресс рукой, пока он не минует иглу, которую необходимо сменить.



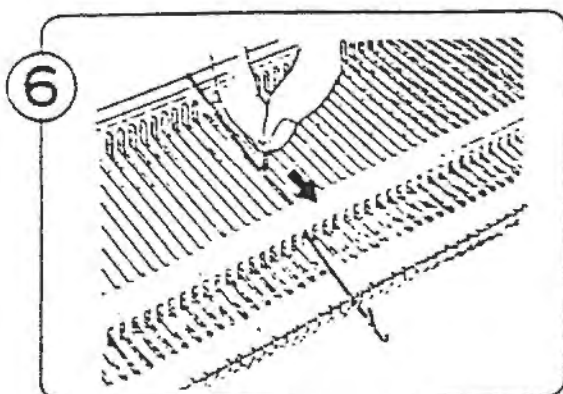
3 Проталкивайте дефектную иглу вперед в положение E, насколько это возможно.



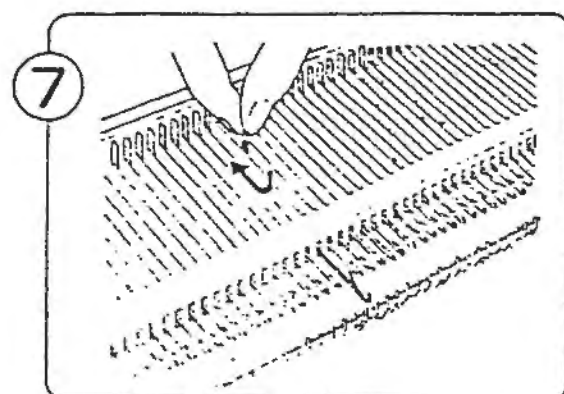
4 Надавите на крючковый конец иглы таким образом, чтобы ее хвостовая часть полностью оторвалась от игольницы.



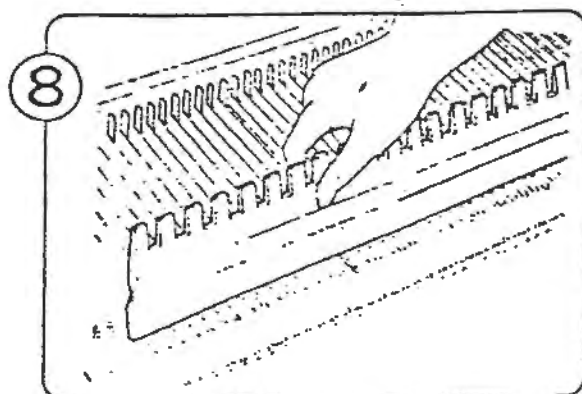
5 Ухватитесь за хвостовик и тяните дефектную иглу из игольницы при закрытой игольнице.



6 Вставьте новую иглу при открытой защелке.



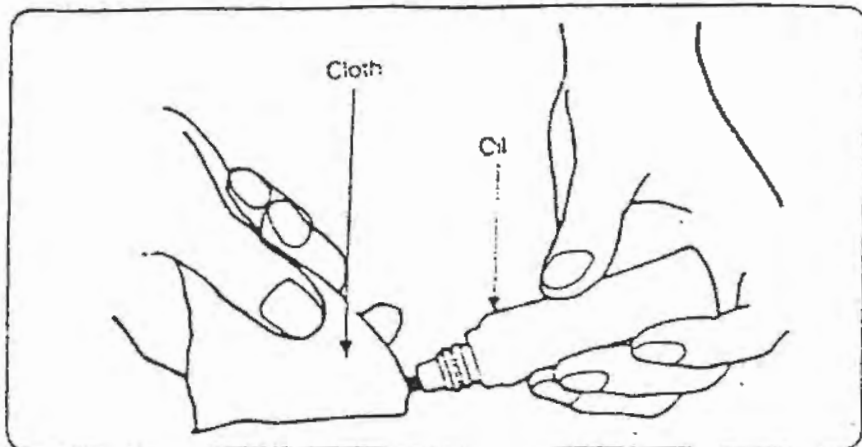
7 Верните иглу в положение A.



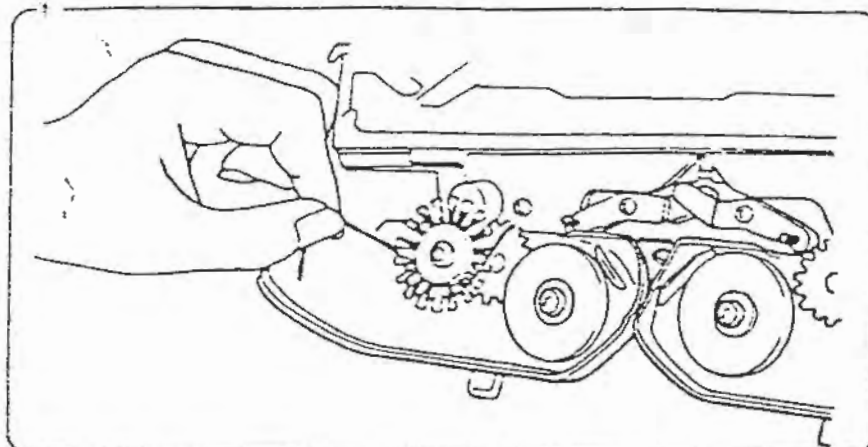
8 Прижимая иглы рукой или плоской стороной линейки для выдвигания игл 1/1, вытолкните пресс для игл обратно на его место.

ВЯЗКА И УХОД

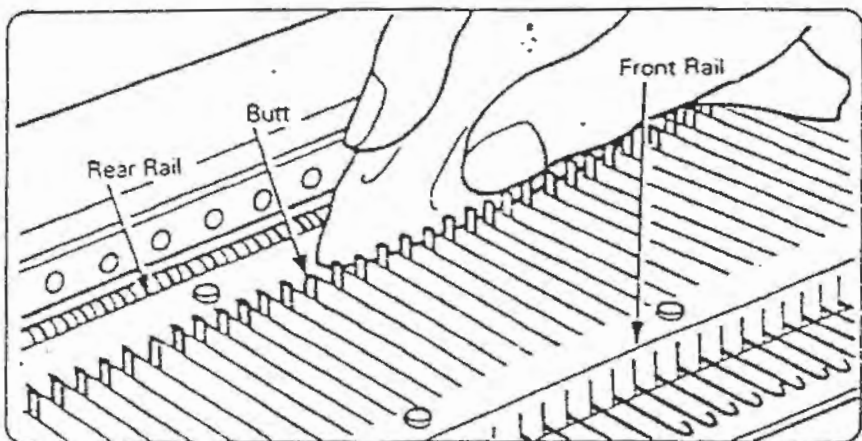
• Не применяйте спирт, бензин, растворители или керосин



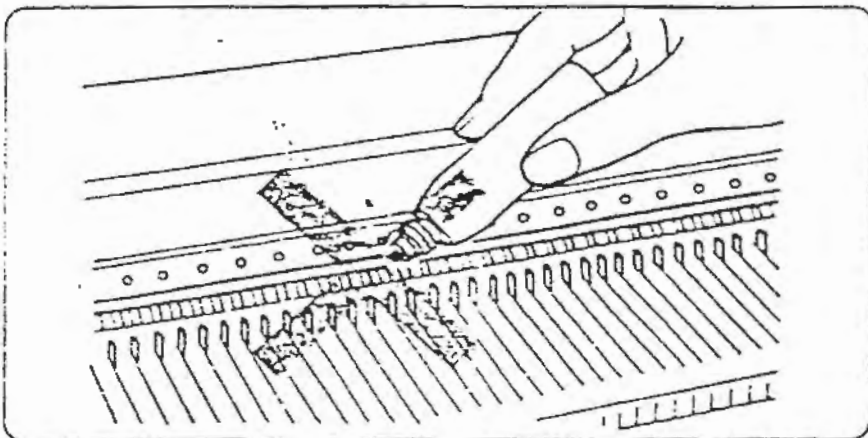
Протрите металлические части промасленной тканью и очистите пластмассовые детали мягким нейтральным очистителем.



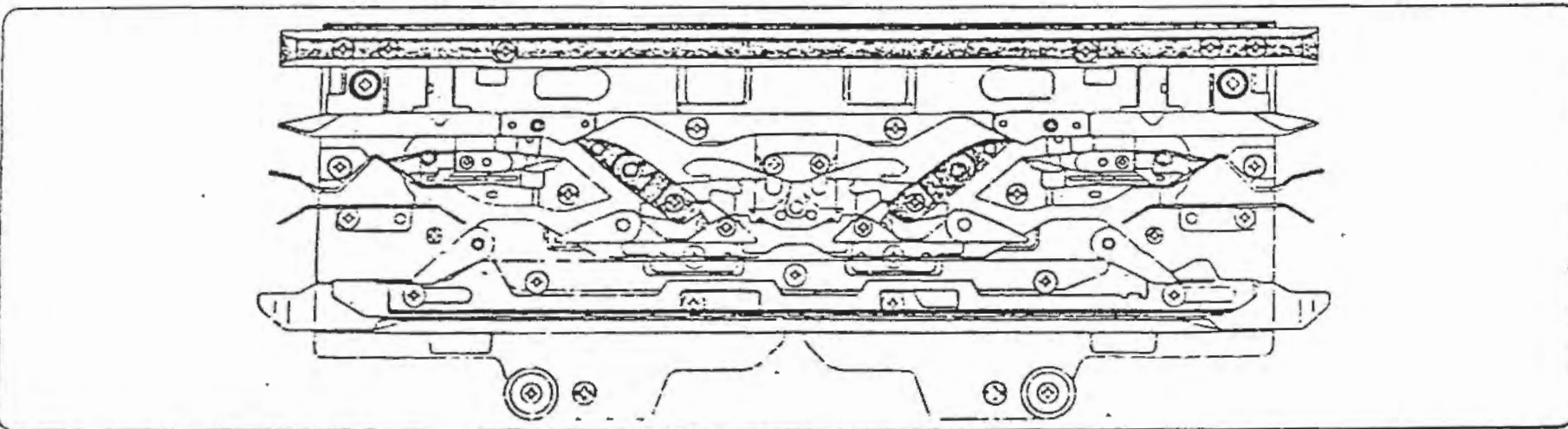
Снимите K- и L- каретки с игольницы и вычистите всю пыль и пух. Проверьте, чтобы щетки были свободны от пуха и обрывков пряжи и свободно вращались.



Установите все иглы в В-позицию и очистите промасленной тканью пятки, задние и передние рельсы, как показано на рисунке.



Не лейте масло прямо на машину.
Не применяйте силиконовый спрей на вашей машине.



Если K-кадетка идет тяжело, очистите и смажьте области, показанные выше, используя промасленную ткань. Если вы регулярно чистите и смазываете вашу машину, вязка будет проходить легко и вы предотвратите преждевременный износ.

☆ Если вы достали машину после некоторого перерыва в работе, провяжите 20-30 рядов сбросовой пряжей, чтобы снять загрязненную смазку.

ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ПОЯВЛЯЕТСЯ СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ

- Если появится сообщение об ошибке, пожалуйста, обратитесь к следующей таблице.
- Нажмите ВК, сообщение об ошибке исчезнет, восстановится прежний экран.

(Числа приводятся в качестве примера)

Сообщение	Причина	Лечение
1 TURN OFF SWITCH. CHANGE TO PROPER ADAPTER.	Вы пытались использовать высоковольтный адаптер.	Немедленно выключите питание. Замените адаптер на предназначенный для использования с КН970.
2 BATTERY HAS BEEN DAMAGED.	Батарея в СБ-1 разрядилась.	Собратитесь к вашему дилеру для замены батареи.
	Сам блок СБ-1 имеет дефекты.	Собратитесь к вашему дилеру для проверки.
	Картридж или введенная страница имеют дефект.	Сотрите данные с помощью программы (СТИРАНИЕ КАРТРИДЖА). Начните все сначала. Если это сообщение появится, обратитесь к вашему дилеру. * Данные на другой странице могут остаться неперезаписанными. См.стр.83, 84.
3 YOU CAN ENTER ROW NUMBER UP TO 123.	Вы пытались ввести номер ряда больший, чем верхний ряд выкройки.	Снова введите номер ряда не превышающий показанного на дисплее. См.стр.19.
4 YOU CAN ENTER ROW NUMBER UP TO 12.	Вы пытались ввести номер ряда больший, чем верхний ряд рисунка.	Снова введите номер ряда не превышающий показанного на дисплее. См.стр.19.
5 PATTERN HAS NOT BEEN POSITIONED IN COMPUTER.	Вы устанавливаете номер ряда рисунка, который не был позиционирован.	Сначала позиционируйте рисунок с помощью (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА). См. стр. 21-24.
	Вы не ввели (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА).	Нет необходимости выбирать (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ РИСУНКА). См. стр. 25.
6 CB-1 AND KCM BODY ARE NOT CONNECTED.	Блок СБ-1 и вязальная машина не соединены.	• Выключите тумблер питания на блоке СБ-1. Соедините его с вязальной машиной. • Нажмите ВК и работайте с СБ-1. См. стр. 3.
7 PATTERN NO.901 HAS NOT BEEN COMPLETED.	Вы не завершили создание или модификацию рисунка №901.	Выберите рис. №901 в (МОДИФИКАЦИИ РИСУНКА) и ВК в ЗАКОНЧИТЬ СОЗДАНИЕ. См. стр. 36.
8 PATTERN NO. 1 HAS NOT BEEN COMPLETED.	Вы не завершили создание или изменение выкройки №1.	Выберите выкройку №1 в (ИЗМЕНЕНИЕ ВЫКРОЙКИ) и ВК в ЗАКОНЧИТЬ СОЗДАНИЕ. См. стр. 42 и 43.
9 PLEASE KNIT MORE SLOWLY.	Вы пытались двигать каретку слишком быстро.	Поместите каретку вне сенсора позиции и двигайте ее медленно.
10 YOU ARE OPERATING WRONG CARRIAGE. USE K-CARRIAGE.	Вы пытались использовать не ту каретку.	Поместите К-каретку за сенсор позиции и работайте ее правильно. Проверьте правильность установки ручки изменения режимов работы.
11 YOU ARE OPERATING WRONG CARRIAGE. USE L-CARRIAGE.	Вы пытались использовать не ту каретку.	Поместите L-каретку за сенсор позиции и работайте ее правильно.
12 ENTERED PATTERN HAS NOT BEEN FOUND IN COMPUTER.	Введенный номер рисунка не может быть найден в компьютере.	Введите правильный номер еще раз. См. стр. 21-24.

Сообщение	Причина	Лечение
13 ENTERED PATTERN IS NOT LACE PATTERN.	Вы ввели номер рисунка, который не является рисунком Ажура.	Нажмите "↵" и снова введите данные в программе (ВВОД ПОЗИЦИИ РИСУНКА). См. стр. 21-24.
	Вы ввели незерную подсказку в рисунок Ажура.	Исправьте подсказку, пользуясь стр. 44-45. См. стр. 44 и 45.
14 ENTERED NUMBER IS OUTSIDE NUMBER OF NEEDLES.	Введенная позиция рисунка превышает число игл.	Введите правильную позицию рисунка. См. стр. 21-24.
15 ENTERED NUMBER IS OUTSIDE NUMBER OF NEEDLES.	Введенная позиция выкройки превышает число игл.	Введите правильную позицию выкройки. См. стр. 25-26.
16 GARMENT WIDTH IS BEYOND NUMBER OF NEEDLES.	Введенная позиция выкройки превышает номер иглы. R100 (Green 100). Вы пытались поместить правую сторону выкройки за R100.	Введите правильную позицию выкройки. См. стр. 25-26.
17 THIS NUMBER OF STITCHES CANNOT BE ENTERED.	Вы ввели число петель более 200.	Введите число менее 200. См. стр. 34.
18 THIS NUMBER OF ROWS CANNOT BE ENTERED.	Введенное число рядов превышает максимум, показанный на дисплее.	Введите меньшее число, чем показанное на дисплее. * Если вы сотрете ненужный рисунок или выкройку, у вас будет больше рядов для создания рисунка. - Максимальный ч/б рисунок 998 рядов - Максимальный рисунок *3 цвета на ряд*: 332 ряда - Максимальный рисунок *4 цвета на ряд*: 248 рядов См. стр.34.
19 GARMENT HAS NOT BEEN STORED IN COMPUTER.	Вы не создали никакой выкройки.	Создайте выкройку в программе (СОЗДАНИЕ ВЫКРОЙКИ). См. стр. 37-42.
20 THIS GARMENT CANNOT BE USED.	Введенная выкройка не может быть использована с этой вяз. машиной.	Выберите подходящую выкройку.
21 NUMBER OF NEEDLES IS INSUFFICIENT.	Введенная ширина выкройки требует более чем 200 игл.	Измените квадрат плотности или ширину выкройки. См.стр. 41 и 42.
22 GARMENT HAS NOT BEEN POSITIONED IN COMPUTER.	Вы не ввели (ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ).	Нет необходимости выбирать (СТИРАНИЕ ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ). См. стр.26.
23 MEMORY CAPACITY FOR CREATION IS COMPLETELY FULL	- Память для создания рисунков/выкроек заполнена. - Вы создали 98 рисунков или выкроек.	Сотрите ненужные рисунки или выкройки. См. стр. 36 и 44.
24 TOO MANY COLOURS HAVE BEEN USED. ROW: 6	Вы использовали больше цвета, чем предусмотрено рисунком *3/4 цвета в ряду*.	Исправьте расцветку согласно показанному номеру ряда. Сообщение об ошибке появится вновь, если несколько рядов имеют больше цветов. См. стр. 33-36.
25 MEMO INFORMATION HAS BEEN DAMAGED.	Вы изменили подсказку рисунка *3/4 цвета в ряду* в программе (ВВОД ИНФОРМАЦИИ В ПАМЯТЬ).	- Введите первоначальный номер подсказки в (ИНФОРМАЦИЯ В ПАМЯТИ). - Нажмите ВК и верните первоначальный рисунок. См. стр.44 и 45.

Сообщение	Причина	Лечение
26 PATTERN HAS NOT BEEN STORED IN COMPUTER.	Вы не создали никакого рисунка.	Выберите (МОДИФИКАЦИЯ РИСУНКА) или (ИНФОРМАЦИЯ В ПАМЯТЬ) после создания вашего рисунка. См. стр. 33-36.
27 POSITIONED GARMENT HAS BEEN DELETED.	Вы модифицировали выкройку, которая была позиционирована.	Введите данные позиционирования снова в программе (БАЗА ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ) См. стр. 25 и 26.
28 ACCEPTABLE WIDTH MEASUREMENT IS UP TO 20.0.	Вы пытались ввести ширину превышающую максимум.	Введите правильное значение ширины. См. стр. 37-42.
29 ACCEPTABLE LENGTH MEASUREMENT IS UP TO 20.0.	Вы пытались ввести длину превышающую максимум.	Введите правильное значение длины. См. стр. 37-42.
30 ACCEPTABLE DEPTH MEASUREMENT IS UP TO 3.9.	Вы пытались ввести глубину превышающую максимум.	Введите правильное значение глубины. См. стр. 37-42.
31 ENTERED MEASUREMENT IS TOO SMALL TO ENTER.	Введенное значение ширины или длины слишком мало.	Введите правильное значение ширины или длины. См. стр. 37-42.
32 MEMORY CAPACITY OF GARMENT CREATION IS FULL.	Память для создания выкройки заполнена.	Сократите число линий. Если сообщение об ошибке не исчезает, вы не можете вязать эту выкройку. См. стр. 37-42.
33 ENTERED DATA FOR GARMENT IS IMPROPER ONE.	Вы пытались ввести неверную линию или размер на этой стадии.	Руководствуясь инструкциями по созданию выкройки на стр. 39, введите правильную линию или размер. См. стр. 39.
34 CARTRIDGE IS NOT INSERTED INTO SLOT OF CB-1.	Картридж не был вставлен в паз в блоке CB-1.	Вставьте картридж надежно.
35 ENTERED DATA HAS NOT BEEN FOUND IN PAGE.	На картридже или диске нет данных о рисунке или выкройке.	- Выключите питание и вставьте подходящий картридж. Начните все сначала. См. стр. 84 - Проверьте диск и номер страницы. Вставьте новый диск или введите правильный номер страницы. См. стр. 93.
36 IMPROPER CARTRIDGE IS INSERTED IN SLOT OF CB-1.	Вы пытались использовать картридж от другой машины.	Выключите питание и вставьте подходящий картридж.
37 THIS PATTERN DATA CANNOT BE LOADED.	Вы пытались загрузить неполный рисунок.	После завершения рисунка загрузите его в CB-1.
38 DISK HAS NOT FORMATTED FOR THIS KNITTING MACHINE.	Вы пытались использовать диск от другой машины.	Используйте правильный диск.
39 FB-100 POWER SWITCH IS NOT ON.	- Вы не включили тумблер питания блока FB-100. - Не подключен интерфейсный кабель. - Блок FB-100 неисправен.	Выключите тумблеры питания CB-1 и FB-100. Соедините их интерфейсным кабелем. Включите оба тумблера питания. Если сообщение об ошибке снова появляется, обратитесь к вашему дилеру для проверки FB-100. См. стр. 92.
40 FB-100/CB-1 IS NOT WORKING CORRECTLY.	- CB-1 или FB-100 неисправен. - FB-100 был помещен вблизи какого-то электрического прибора, не являющегося вязальной машинной.	Выключите тумблеры питания CB-1 и FB-100. Измените расположение FB-100. Снова включите оба тумблера питания. Если сообщение об ошибке снова появляется, значит имеется дефект в CB-1 или FB-100. Обратитесь к вашему дилеру.

Сообщение	Причина	Лечение
DISK IS NOT INSERTED INTO FB-100.	Диск был неправильно вставлен в FB-100.	Вставьте диск правильно.
DISK IS WRITE-PROTECTED.	Вы используете диск защищенный от записью	Возьмите другой диск или снимите защиту.
DISK HAS NOT BEEN FORMATTED.	Вы используете неформатированный диск.	Возьмите другой диск или отформатируйте этот. См. стр. 92.
NO DATA ON DISK IS BEING LOADED INTO COMPUTER.	На диске имеется царапина.	На этот диск нельзя записать данные.
NO SPACE LEFT IN DISK TO SAVE DATA.	На диске нет свободного места.	- Используйте диск после стирания ненужной страницы. - Используйте другой диск. См. стр. 92-94.
FLUORESCENCE DISK IS NOT WORKING CORRECTLY.	Вы используете дефектный диск.	- Используйте другой диск - Возьмите новый диск, если сообщение об ошибке появляется во время форматирования.
YOU HAVE CHANGED DISK TO ANOTHER IN FB-100.	Вы поменяли диск на другой во время работы.	Вернитесь к (СБМЕНУ ДАННЫМИ) в основном меню. Вставьте подходящий диск и начните все сначала. См.стр. 92-94.
CARTRIDGE HAS NOT PASSED ACROSS TRIGGER.	Каретка не прошла триггер счетчика рядов. Поэтому номер ряда не поменялся.	(1) Поместите К-каретку за сенсор позиции. (2) Нажмите ВК, появится экран вязки. (3) Распустите вязку, пока ряд, показанный на дисплее, не скажется на иглах. Установите иглы в В-позицию. (4) Нажмите обе клавиши ЧАСТЬ и установите ручку изменения режима работы в положение КС(I) и КС(II). (5) Убедитесь, что К-каретка находится с противоположной стороны от конца нити. Передвиньте ее по сенсора позиции и триггера счетчика рядов. (6) Заправьте нить и нажмите клавиши выбора вид вязки согласно вашего рисунка. Продолжайте вяз.

☆ Пожалуйста, читайте первичное руководство для КН-970 совместно со следующими инструкциями.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ СВЯЗАЛИ РИСУНОК НЕПРАВИЛЬНО

- Если вы вяжете без вывязывания одной стороны отдельно.

<При использовании К-каретки>

- (1) Поместите К-каретку вне сенсора позиции. Выньте пряжу из челнока.
- (2) Нажмите ВК, появится экран останова. Распустите вязку до того ряда, где начинается правильная вязка
- (3) Изучите образчик, чтобы определить, сколько рядов вы связали.
- (4) Изучите образчик, чтобы определить, какой ряд рисунка был связан последним.
- (5) Определите, какой ряд рисунка был связан последним, двигая диаграмму рисунка клавишами Вверх и Вниз по дисплею.
- (6) Установите ряд, который надо связать, напротив метки в левой части диаграммы.
- (7) Поместите К-каретку с противоположной стороны от конца нити вне сенсора позиции.
- (8) Нажмите обе клавиши ЧАСТЬ и установите ручку изменения режимов работы в положение КС(I) или КС(II).
- (9) Для выбора игл проведите К-каретку через вязку с пустым челноком. Нажмите ВК, появится экран вязки.
- (10) Выберите (УСТАНОВКА СЧЕТЧИКА РЯДОВ) или (УСТАНОВКА НОМЕРА РЯДА ВЫКРОЙКИ) и нажмите ВК. Введите номер того ряда, который вы уже связали.
- (11) Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, вновь появится экран вязки.
- (12) Нажмите клавиши выбора вида вязки в соответствии с рисунком. Продолжайте вязать, слегка подтягивая нить на первом ряду, чтобы убрать слабинку.

<При использовании L-каретки>

- (1) Поместите L-каретку вне левого сенсора позиции, а К-каретку вне правого сенсора позиции. Выньте пряжу из челнока.
- (2) Нажмите ВК, появится экран останова. Руководствуйтесь стр. 103. Распустите вязку до того ряда, где начинается правильная вязка. Верните все петли на их иглы. (Конец нити должен быть справа).
- (3) Изучите образчик, чтобы определить, сколько рядов вы связали.
- (4) Изучите образчик, чтобы определить, какой ряд ажурного рисунка был связан.
- (5) Определите, какой ряд должен быть выбран следующим, двигая диаграмму рисунка клавишами Вверх и Вниз по дисплею.
- (6) Установите этот ряд напротив метки. " в левой части диаграммы. (В подсказке никакой номер не появляется).
- (7) Заправьте нить в челнок.
- (8) Нажмите ВК, появится экран вязки.
- (9) Выберите (УСТАНОВКА СЧЕТЧИКА РЯДОВ) или (УСТАНОВКА НОМЕРА РЯДА ВЫКРОЙКИ) и нажмите ВК. Введите номер того ряда, который вы уже связали.
- (10) Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, вновь появится экран вязки. Начинайте двигать L-каретку.

<При использовании G-каретки>

- (1) Выполните шаги 1-5 раздела <При использовании К-каретки>.
- (2) Установите ряд, найденный на шаге 5, напротив метки в левой части диаграммы.
- (3) Передвиньте G-каретку к концу нити и поместите ее за сенсором позиции.
- (4) Нажмите ВК, появится экран вязки.
- (5) Выберите (УСТАНОВКА СЧЕТЧИКА РЯДОВ) или (УСТАНОВКА НОМЕРА РЯДА ВЫКРОЙКИ) и нажмите ВК. Введите номер того ряда, который вы уже связали.
- (6) Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, вновь появится экран вязки.
- (7) Заправьте нить в нитеводитель и установите рычаг направления каретки.

- Если вы вяжете после вывязывания одной стороны отдельно

<При использовании К-каретки>

- (1) Поместите К-каретку вне сенсора позиции. Выньте пряжу из челнока.
- (2) Нажмите ВК, появится экран останова. Распустите вязку до того ряда, где начинается правильная вязка.
- (3) Определите, какой ряд рисунка был связан последним, выполняя следующие инструкции.

• ЕСЛИ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ВВОД ПОЗИЦИИ ВЫКРОЙКИ

- ① Выберите (УСТАНОВКА НОМЕРА РЯДА ВЫКРОЙКИ) и введите число 9999.
- ② После символа " " появится сообщение об ошибке "3". Запишите номер, появившийся на дисплее.
- ③ Нажмите ВК и введите номер, показанный на шаге 2.
- ④ Выберите (ВЯЗКА) и нажмите ВК, появится сообщение "ВЯЗКА ЗАВЕРШЕНА".
- ⑤ Нажмите ВК один раз, появится сообщение "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ".
- ⑥ Выберите сторону, которую вы вязали.
- ⑦ Определите, какой ряд был связан, двигая диаграмму рисунка

• ЕСЛИ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПРОГРАММА ПАМЯТИ РЯДА

- ① Выберите (ВЫЗОВ ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК.
- ② Выберите (ВВОД ПАМЯТИ РЯДА) и нажмите ВК.
- ③ Выберите (ВЯЗКА) и экран вязки вернется к тому состоянию, которое было при (ВВОДЕ ПАМЯТИ РЯДА).
- ④ Убедитесь, что появился экран останова.
- ⑤ Определите, какой ряд был связан, двигая диаграмму рисунка клавишами Вверх и Вниз по дисплею.

- (4) Установите ряд, который надо связать, напротив метки в левой части диаграммы.
- (5) Поместите К-каретку с противоположной стороны от конца нити вне сенсора позиции.
- (6) Нажмите обе клавиши ЧАСТЬ и установите ручку изменения режимов работы в положение КС(I) или КС(II).

- (7) Для выбора игл проведите К-каретку через вязку с пустым челноком. Нажмите ВК, появится экран вязки.
- (8) Нажмите клавиши выбора вида вязки в соответствии с рисунком. Продолжайте вязать, слегка подтягивая нить на первом ряду, чтобы убрать слабинку.

<При использовании L-каретки>

- (1) Поместите L-каретку вне левого сенсора позиции, а К-каретку вне правого сенсора позиции. Выньте пряжу из челнока.
- (2) Нажмите ВК, появится экран останова. Руководствуйтесь стр. 103. Распустите требуемый ряд. Верните все петли на их иглы. (Конец нити должен быть справа).
- (3) Следуйте шагу 3 раздела "Если вы вяжете после вывязывания одной стороны отдельно <При использовании К-каретки>". Изучите образчик, чтобы определить, какой ряд ажурного рисунка вы связали.

- (4) Определите, какой ряд должен быть выбран следующим, двигая диаграмму рисунка клавишами Вверх и Вниз по дисплею. Установите этот ряд напротив метки "➤" в левой части диаграммы. (В подсказке никакой номер не появляется).
- (5) Заправьте нить в челнок.

<При использовании G-каретки>

- (1) Выполните шаги 1-3 раздела "Если вы вяжете после вывязывания одной стороны отдельно <При использовании К-каретки>".
- (2) Установите найденный ряд напротив метки "➤" в левой части диаграммы.
- (3) Передайте G-каретку к концу нити и поместите ее за сенсором позиции.
- (4) Нажмите ВК, появится экран вязки.
- (5) Заправьте нить в нитеводитель и установите рычаг направления каретки.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ НАЧАЛИ ВЯЗКУ РИСУНКА БЕЗ ПЕРЕХОДА К ЭКРАНУ ВЯЗКИ

<При использовании К-каретки>

- (1) Поместите К-каретку вне сенсора позиции в экране останова. Выньте пряжу из челнока. Распустите вязку до первого ряда и установите иглы в В-позиции.
- (2) Поместите К-каретку с противоположной стороны от конца нити вне сенсора позиции. Нажмите обе клавиши ЧАСТЬ и установите ручку изменения режимов работы в положение КС(I) или КС(II).
- (3) Нажмите ВК, появится экран вязки.
- (4) Для выбора игл проведите К-каретку через вязку с пустым челноком.
- (5) Заправьте нить в челнок. Нажмите клавиши выбора вида вязки в соответствии с рисунком.

<При использовании G-каретки>

- (1) Распустите ряды, связанные в экране останова.
- (2) Передвиньте G-каретку к концу нити и поместите ее за сенсором позиции.
- (3) Заправьте нить в нитеводитель и установите рычаг направления каретки.

<При использовании L-каретки>

1. После вязки первого ряда рисунка, вязки одного ряда после корректирующих рядов или вязки одной стороны отдельно...
 - (1) Поместите L-каретку вне правого сенсора позиции при экране останова.
 - (2) Поместите L-каретку вне левого сенсора позиции и выровняйте иглы в В-позиции.
 - (3) Нажмите по одному разу клавиши Вверх и Вниз.
 - (4) Нажмите ВК, появится экран вязки.
 - (5) Двигайте L-каретку, продолжая вязку.
2. Другие
 - (1) Поместите L-каретку вне сенсора позиции при экране останова.
 - (2) Поместите L-каретку вне противоположного сенсора позиции. Выровняйте иглы в В-позиции.
 - (3) Нажмите ВК, появится экран вязки. Продолжайте вязку.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ СВЯЗАЛИ ИЗДЕЛИЕ, НЕ ПРОВЯЗАВ ОДНУ СТОРОНУ ОТДЕЛЬНО

<При использовании К-каретки>

- (1) Распустите вязку до того ряда, где начинается правильная вязка.
- (2) Выберите (L) или (R) на экране "ВЯЖЕМ ОДНУ СТОРОНУ".
- (3) Обратитесь к Замечанию в разделе "ЕСЛИ ВЫБРАННЫЕ ИГЛЫ..." на стр. 73.
- (4) Продолжайте вязать согласно подсказке.

<При использовании L-каретки>

- Поместите L-каретку вне левого сенсора позиции.
- Продолжайте вязку правильно.

<При использовании G-каретки>

- (1) Распустите требуемые ряды.
- (2) Передвиньте G-каретку к концу нити и поместите ее за сенсором позиции. Заправьте нить в нитеводитель.
- (3) Продолжайте вязку правильно.