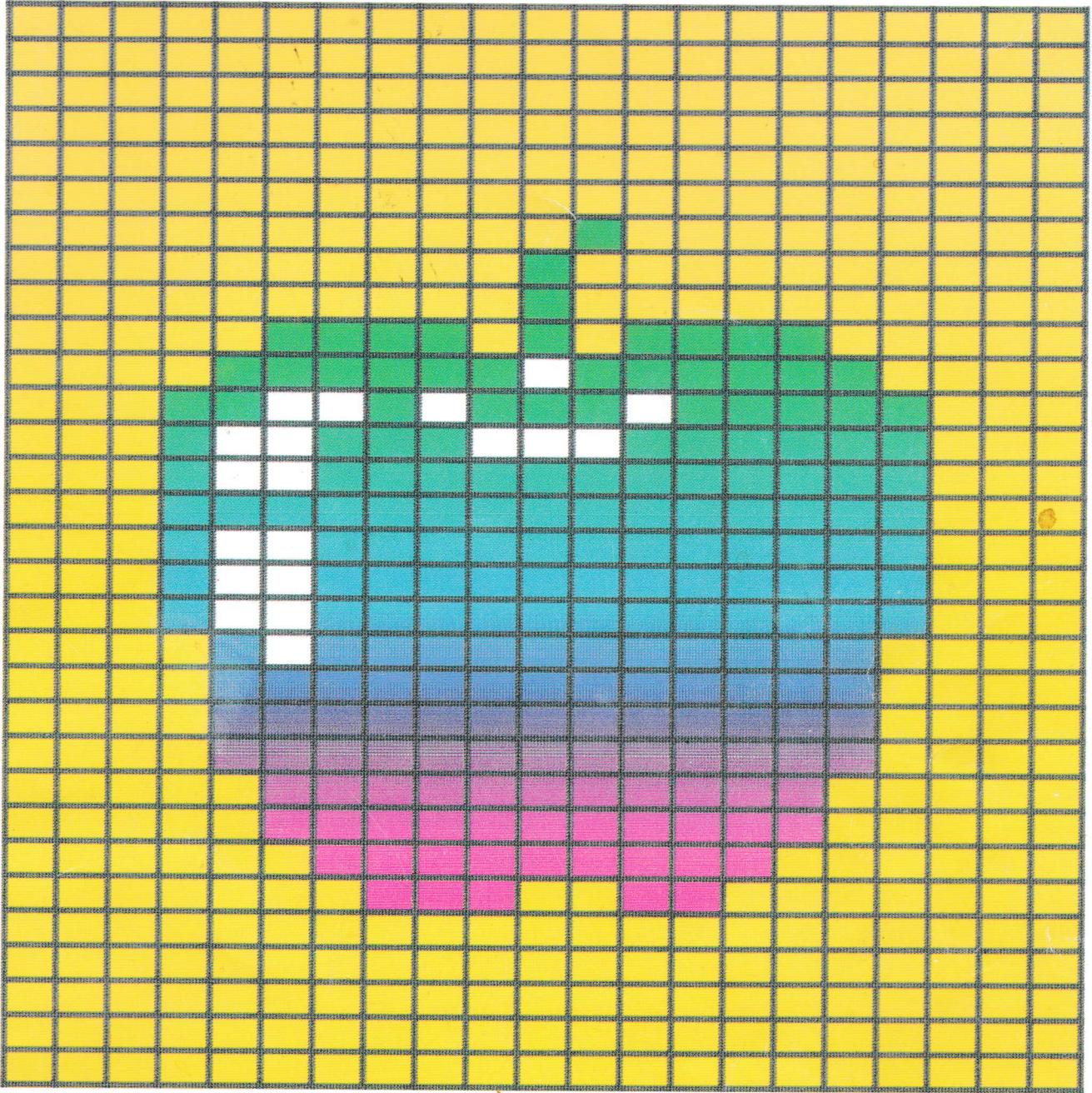


brother®



PPD-110

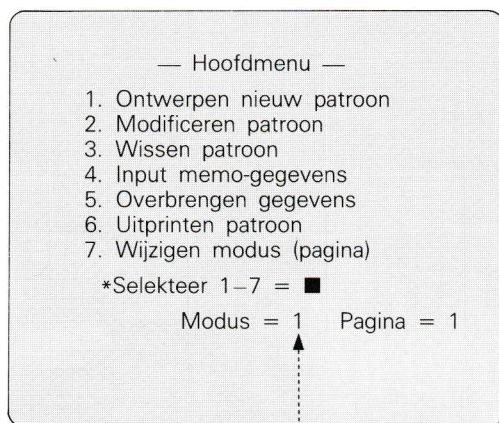
GEBRUIKSAANWIJZING voor
PATTERN PROGRAMMING DEVICE

VOORDAT U DE PATROON-PROGRAMMEERMACHINE GEBRUIKT

Zet de patroon-programmeermachine op de stand die overeenkomt met Uw breimachine.

MODUS 1 ← KH-940

MODUS 2 ← KH-930



Ingestelde modus

Zie de gedetailleerde modus-instructies op bldz. 54.

1

Zet de patroon-programmeermachine en de TV aan (zie bldz. 3-6).

2

Druk op de STEP-toets.

Het hiernaast afgebeelde Hoofdmenu verschijnt nu op het scherm.

Het beeld geeft eveneens de ingestelde modus weer.

Wanneer U de machine voor de eerste keer gebruikt, is automatisch Modus 1 geselecteerd. Heeft U dus een KH-940, dan hoeft U de modus niet in te stellen (begin met het ontwerpen van een patroon zonder de modus in te stellen).

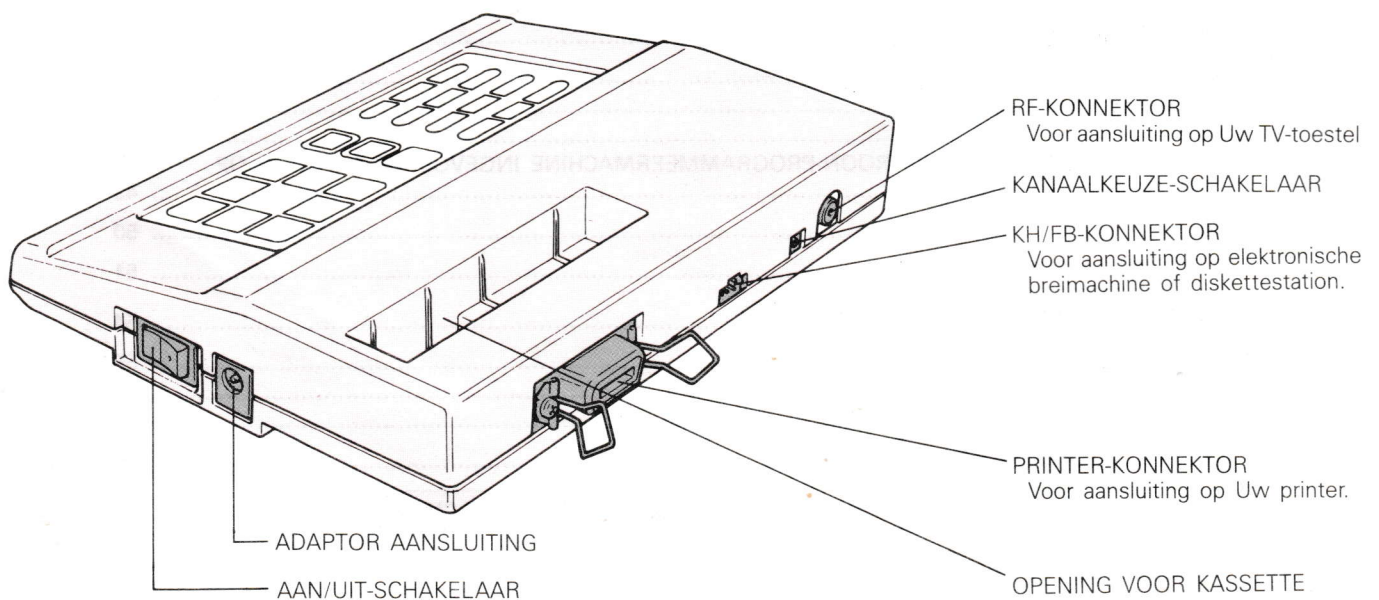
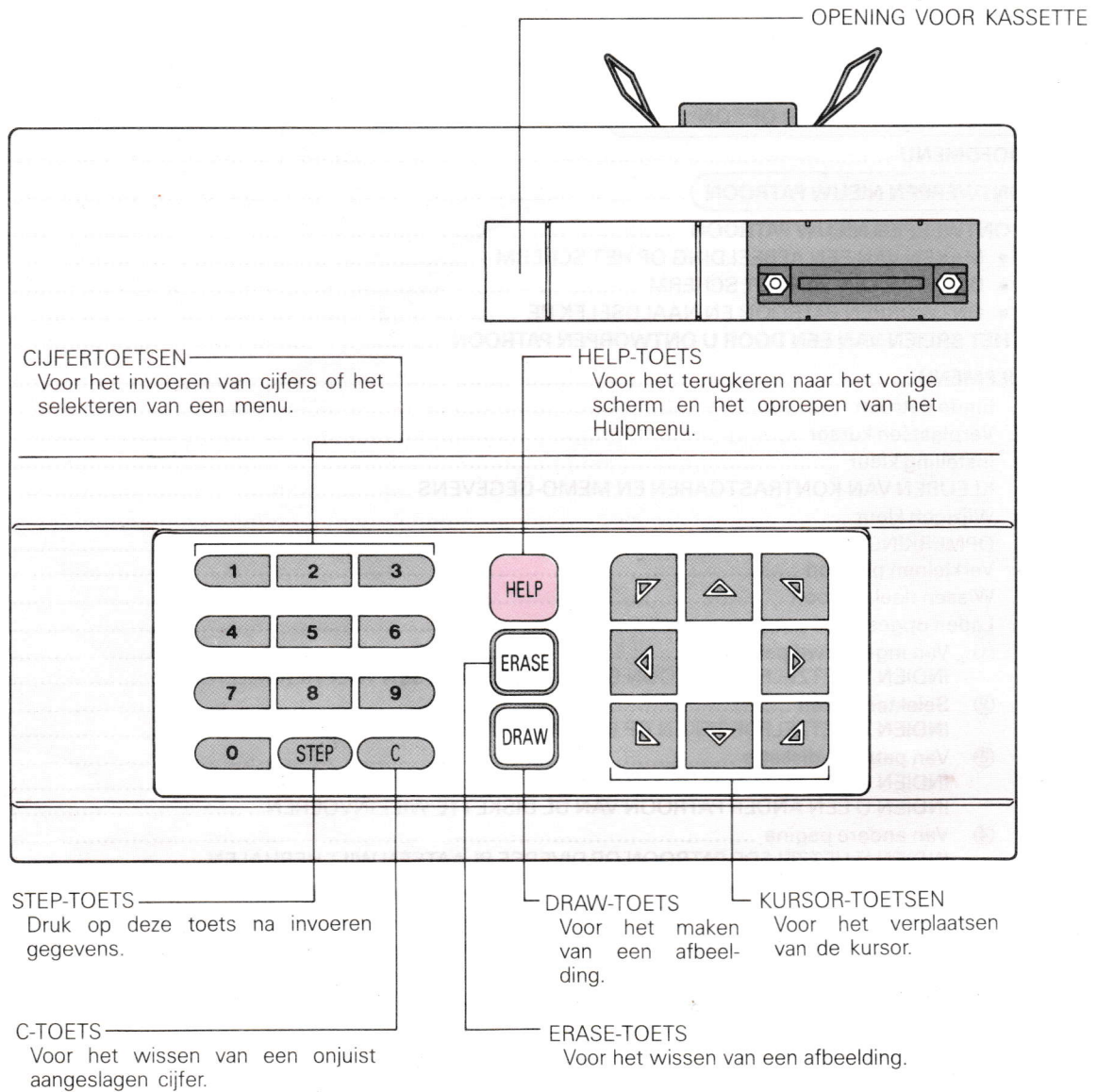
In geval van een KH-930 dient U Modus 2 te selecteren (zie "Wijzigen modus" op bldz. 55).

INHOUDSOPGAVE

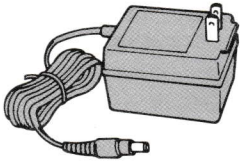
| | |
|--|----|
| NAAM EN FUNKTIE | 1 |
| AANSLUITEN VAN DE MACHINE OP UW TV-TOESTEL | 3 |
| AAN/UIT-SCHAKELAAR OP "ON" (AAN) | 5 |
| HOOFDMENU | 6 |
| ONTWERPEN NIEUW PATROON | 7 |
| 1. ONTWERPEN NIEUW PATROON | 7 |
| • MAKEN VAN EEN AFBEELDING OP HET SCHERM | 9 |
| • DOORROLLEN VAN HET SCHERM | 10 |
| • ONTWORPEN PATROON EN NAALDSELEKTIE | 10 |
| 2. HET BREIEN VAN EEN DOOR U ONTWORPEN PATROON | 10 |
| HULPMENU | 11 |
| 1. Einde patroon | 12 |
| 2. Verplaatsen cursor | 12 |
| 3. Instelling kleur | 13 |
| KLEUREN VAN KONTRASTGAREN EN MEMO-GEGEVENS | 16 |
| 4. Wijzigen kleur | 17 |
| OPMERKING | 18 |
| 5. Verkleinen patroon | 19 |
| 6. Wissen deel patroon | 20 |
| 7. Laden opgeslagen patroon | 21 |
| ① Van ingebouwd patroon | 21 |
| INDIEN U HETZELFDE PATROON OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN... | 23 |
| ② Selecteer teken | 24 |
| INDIEN U HETZELFDE TEKEN OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN... | 26 |
| ③ Van patroon-diskette | 27 |
| INDIEN U HETZELFDE PATROON OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN... | 29 |
| INDIEN U EEN ANDER PATROON VAN DE DISKETTE WILT INVOEREN... | 29 |
| ④ Van andere pagina | 30 |
| INDIEN U HETZELFDE PATROON OP DIVERSE PLAATSEN WILT HERHALEN... | 32 |
| 8. Variaties ingevoerd patroon | 33 |
| • INSTELLING VARIATIEFUNKTIE | 36 |
| 9. Verplaatsen patroon | 37 |
| 10. Wijzigen patroongebied | 38 |
| ① Verkleinen patroongebied | 38 |
| ② Vergroten patroongebied | 39 |
| OMKADEREN DEEL PATROON | 41 |
| MODIFICEREN PATROON | 42 |
| WISSEN PATROON | 43 |
| INPUT MEMO-GEGEVENS | 44 |
| OVERBRENGEN GEGEVENS | 45 |
| Formatteren diskette | 46 |
| Opslaan gegevens | 47 |
| Laden gegevens | 48 |
| WANNEER U HET IN DE PATROON-PROGRAMMEERMACHINE INGEVOERDE PATROON OP HET SCHERM WILT ZIEN | 49 |
| Wissen gegevens | 50 |
| UITPRINTEN PATROON | 51 |
| WIJZIGEN MODUS (PAGINA) | 54 |
| Wijzigen modus | 55 |
| Wijzigen pagina | 56 |
| Wissen pagina | 57 |
| ENKELE BIJZONDERE GEVALLEN | 58 |
| HET OVERBRENGEN VAN PATROONGEGEVENS VAN/NAAR DE BREIMACHINE | 62 |
| TEKENOVERZICHT | 64 |

NAAM EN FUNKTIE

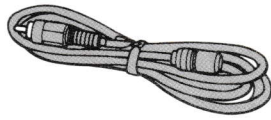
• PATROON-PROGRAMMEERMACHINE



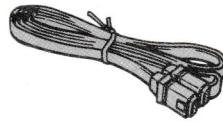
• TOEBEHOREN



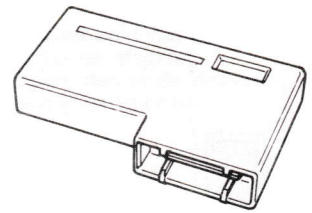
ADAPTOR LOS
VERKRIJGBAAR



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

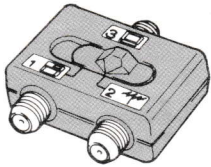


INTERFACE-KABEL
Voor aansluiting van de
patroon-programmeerma-
chine op de breimachine of
het diskteststation.

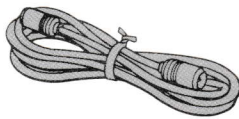


PROGRAMMA-KASSETTE
In deze kassette zit Uw pat-
roon opgeslagen, dat vijf jaar
lang bewaard blijft.
*Vraag Uw dealer om de bat-
terij vijf jaar na aankoop te
vervangen.

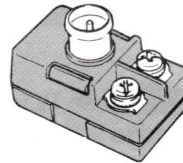
LOS VERKRIJGBAAR



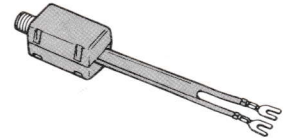
RF-SCHAKELAAR



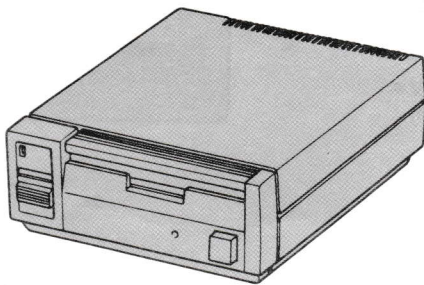
KABEL 2



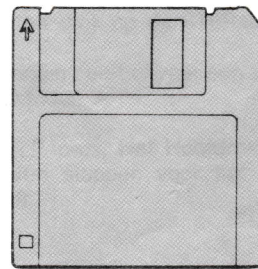
OMZETTER 1



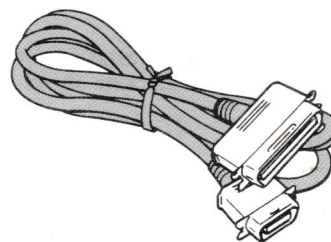
OMZETTER 2



DISKETTESTATION



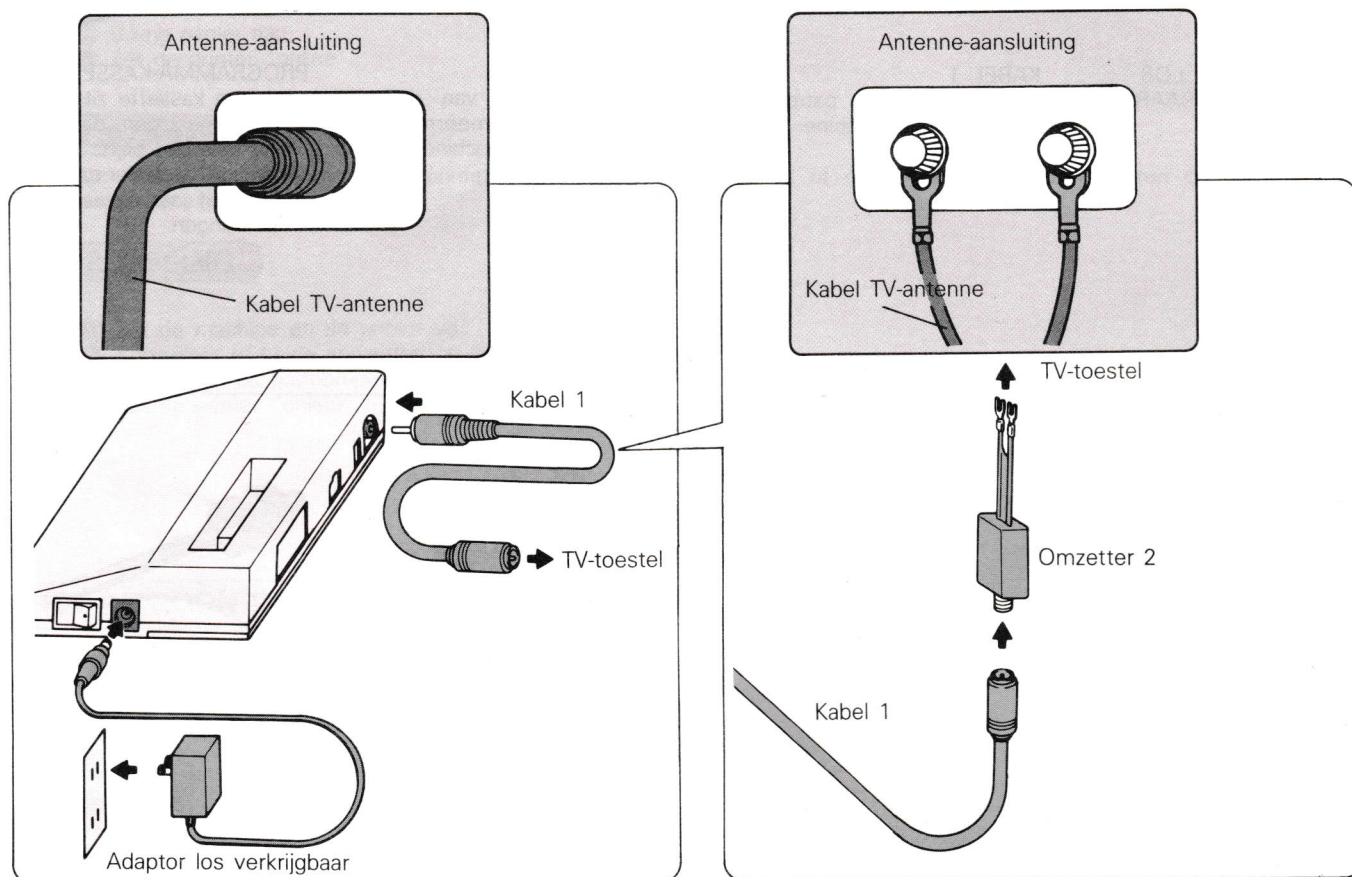
3,5 INCH KASSETTE



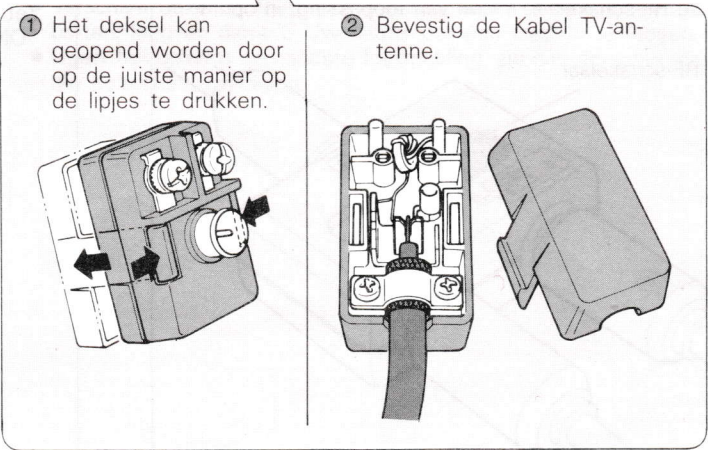
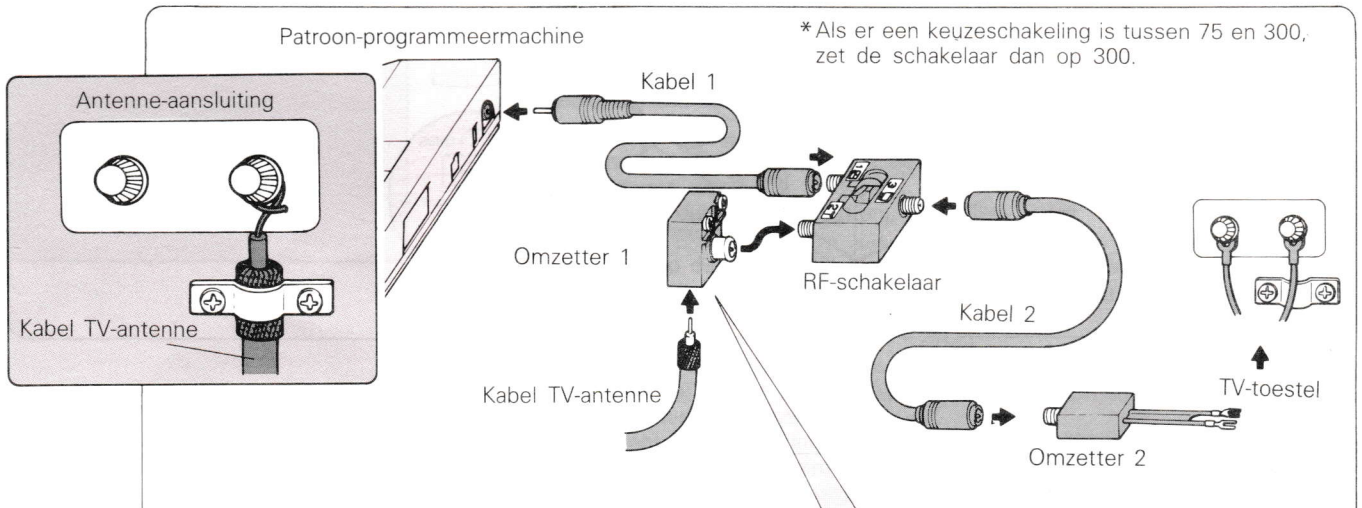
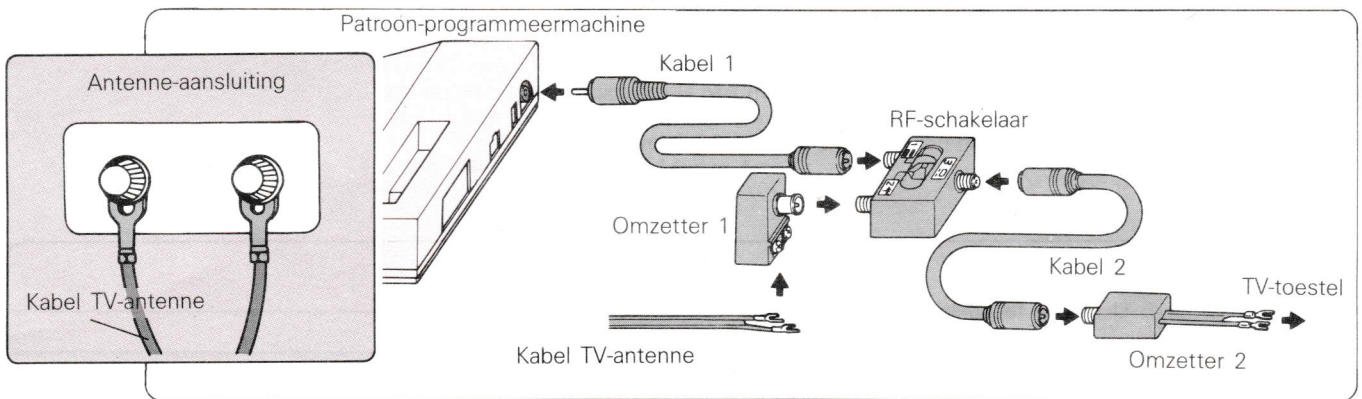
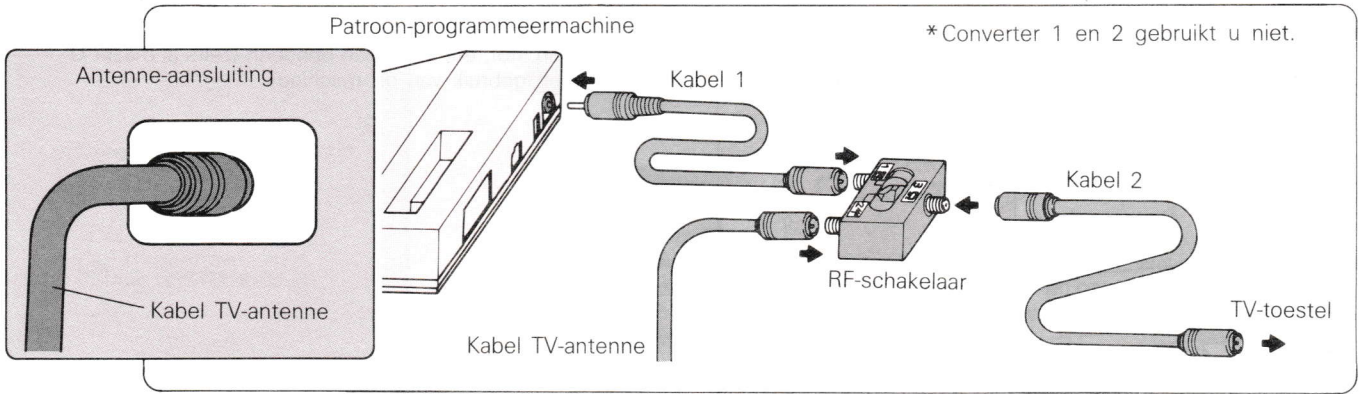
PRINTERKABEL

AANSLUITEN VAN DE MACHINE OP UW TV-TOESTEL

- ① Zorg ervoor dat zowel de patroon-programmeermachine als de TV uit staan.
- ② Maak de antennekabel van de TV los.
- ③ Sluit de machine en de TV, afhankelijk van het type antennekabel, als volgt aan:



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

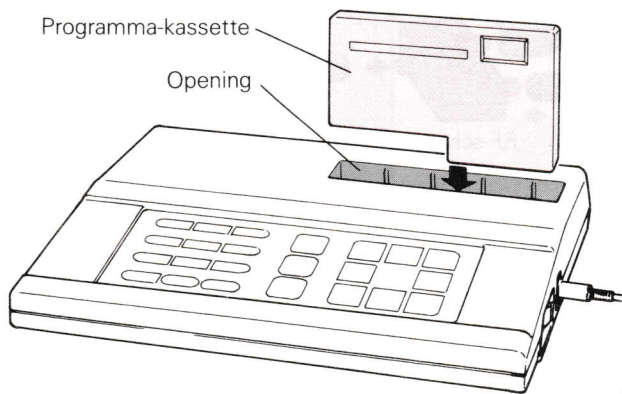


AAN/UIT-SCHAKELAAR OP "ON" (AAN)

1

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

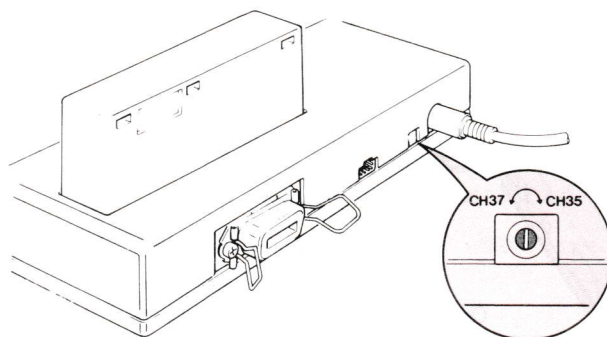
Programma-kassette
Opening



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

2

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

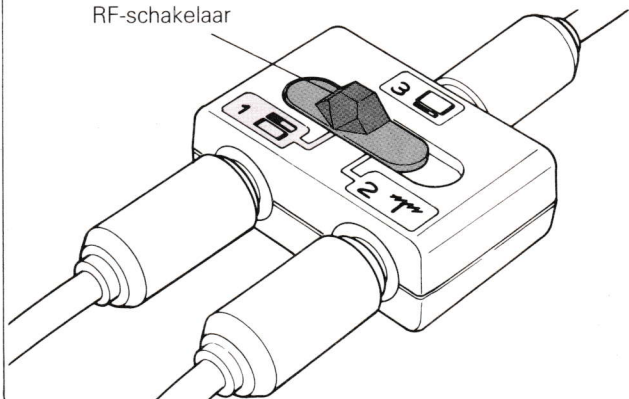


Kanaalkeuze

3

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

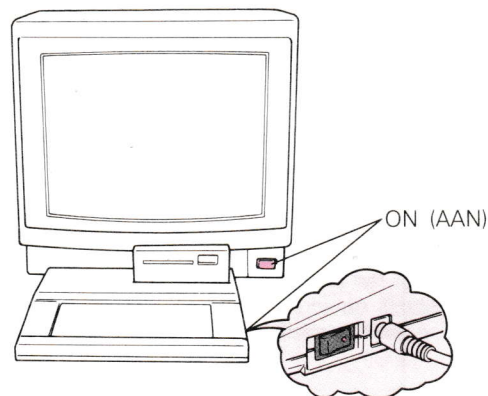
RF-schakelaar



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

4

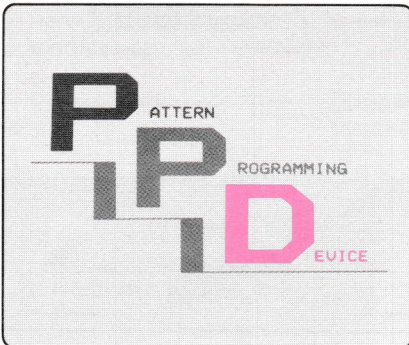
Zet de AAN/UIT-knop van zowel de machine als de TV op "ON" (AAN).



5

Stel bij de TV en bij de patroon-programmeermachine hetzelfde kanaal in.

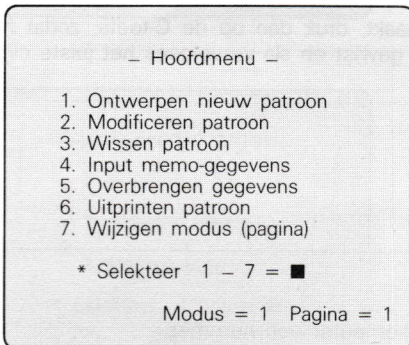
Onderstaand bericht verschijnt op het scherm.



♥ Verschijnt er geen bericht op het scherm...

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

6



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

HOOFDMENU

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. Ontwerpen nieuw patroon | Voor het ontwerpen van Uw eigen, originele patronen (bldz. 7). |
| 2. Modifieren patroon | Voor het modifieren van het door U ontworpen patroon (bldz. 42). |
| 3. Wissen patroon | Voor het wissen van een overbodig patroon of van alle door U ontworpen patronen (bldz. 43). |
| 4. Input memo-gegevens | Voor het invoeren van memo-gegevens met informatie voor patroonbreien of voor het modifieren van reeds ingevoerde memo-gegevens (bldz. 44). |
| 5. Overbrengen gegevens | Overbrengen gekreëerde gegevens voor het opslaan van de door U ontworpen patronen op de diskette of voor het laden van de patronen van de diskette naar de machine met het disktestation (bldz. 45). |
| 6. Uitprinten patroon | Voor het uitprinten van de door U ontworpen patronen m.b.v. de printer (bldz. 51). |
| 7. Wijzigen modus (pagina) | Kies de modus die past bij Uw breimachine (bldz. 54). Kiest U voor modus 2, dan is het geheugen verdeeld in een aantal pagina's. Daarom moet U ook bepalen welke pagina U gaat gebruiken voor het ontwerpen van het patroon (bldz. 56). |

Voordat U de patroon-programmeermachine gebruikt...

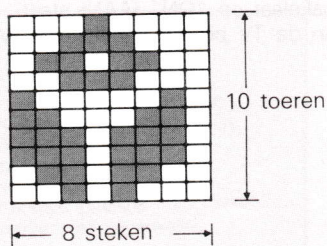
Kies de Modus die past bij Uw breimachine (zie "Wijzigen modus" op bldz. 55). U hoeft de ingestelde modus pas te wijzigen, wanneer U een andere breimachine gaat gebruiken.

ONTWERPEN NIEUW PATROON (HOOFDMENU 1)

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

1. ONTWERPEN NIEUW PATROON

Voorb.



- Ontwerp het linkerpatroon.

– Hoofdmenu –

1. Ontwerpen nieuw patroon
2. Modifieren patroon
3. Wissen patroon
4. Input memo-gegevens
5. Overbrengen gegevens
6. Uitprinten patroon
7. Wijzigen modus (pagina)

* Selekteer 1 – 7 = ■

1

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

1

♥ C-TOETS

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

Druk op de STEP-toets.

STEP

– Verhouding steken/toeren –

Patroonnr. 901

Hoeveel steken
Steken = ■

2

Uw patroon krijgt van de komputer een nummer.

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

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

♥ HELP-TOETS

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

– Verhouding steken/toeren –

Patroonnr. 901

Hoeveel steken
Steken = ■

3

Sla het aantal steken aan (max. 200 steken).

(Voorb. ... 8 steken)

8

Druk op de STEP-toets.

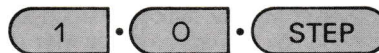
STEP



4 Sla het aantal toeren aan.

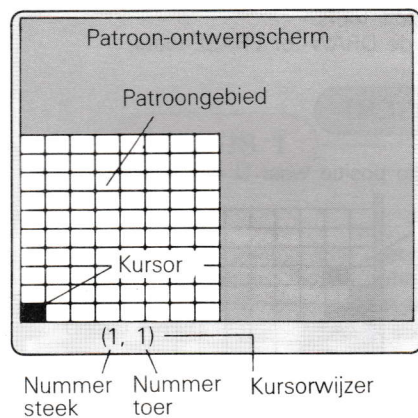
Het display geeft het max. aantal toeren aan dat U voor Uw eigen patroon kunt gebruiken.
(In dit voorbeeld kunt U max. 998 toeren gebruiken).

(Voorb. ... 10 toeren)



5 Controleer het aantal steken en toeren.

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



6 Het patroon-ontwerpscherm verschijnt.

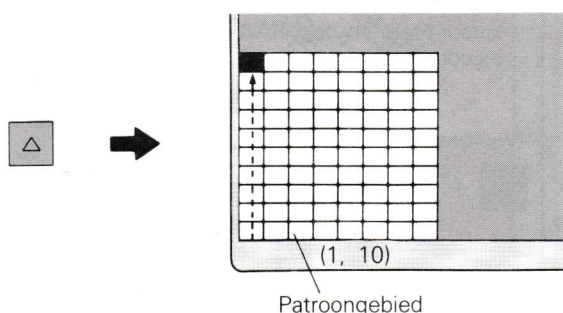
- PATROON-ONTWERPSCHERM
Bestaat uit 48 steken en 50 toeren.
- PATROONGEBIED
Het aantal steken en toeren dat U eerder in dit gebied heeft ingevoerd; in dit gebied kunt U een afbeelding maken.
- KURSOR
De kursor geeft de huidige positie aan. U kunt het vierkant bij de kursor tekenen door op de DRAW-toets te drukken.
- KURSORWIJZER
De kursorwijzer geeft de positie van de kursor aan d.m.v. een steek- en een toernummer.

*VERPLAATSEN VAN DE KURSOR

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

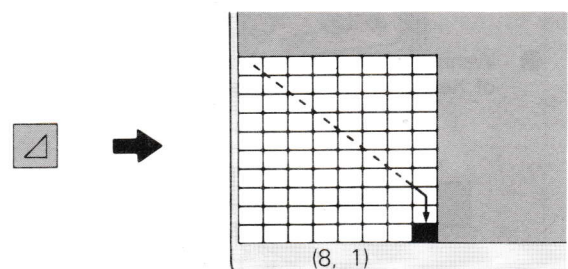
① De Toets.

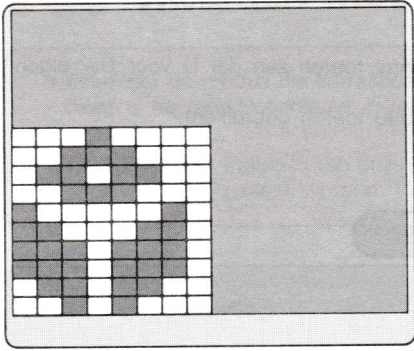
Wanneer U op de -Toets drukt, gaat de kursor 1 steek omhoog; houdt U diezelfde toets vast, dan blijft de kursor omhoog gaan. Komt de kursor bij de rand van het patroongebied, dan stopt hij.



② De Toets.

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





7

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

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

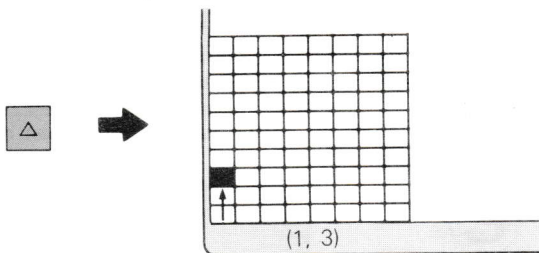
- ① Druk op de HELP-toets.
- ② Kies functie 1 (Einde patroon) uit het Hulpmenu en druk op de STEP-toets.
Het Hoofdmenu verschijnt nu op het scherm.
- ③ Zet de patroon-programmeermachine en de TV uit.
- Doorgaan met het ontwerpen van een patroon.
 - ① Zet de patroon-programmeermachine en de TV aan.
 - ② Druk op de STEP-toets.
 - ③ Kies functie 2 (Modificeren patroon) uit het Hoofdmenu en ga door met tekenen (zie bldz. 42).

MAKEN VAN EEN AFBEELDING OP HET SCHERM

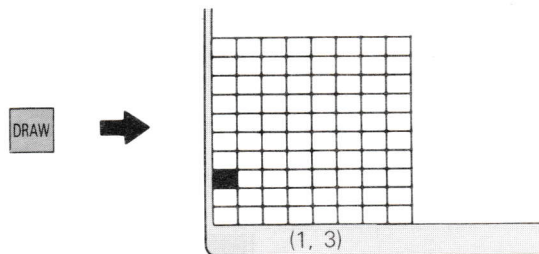
Wanneer U een ontwerp wilt tekenen, maak dan gebruik van de DRAW- en de ERASE-toets. Zet de cursor op de positie waar U wilt tekenen of wissen en druk vervolgens op de DRAW- of ERASE-toets.

DRAWING (TEKENEN)

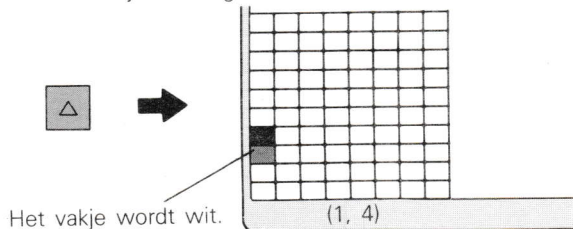
- ① Zet de cursor op de positie waar U wilt tekenen.



- ② Druk op de DRAW-toets (nadat de cursor verplaatst is, wordt het blanco vakje wit).



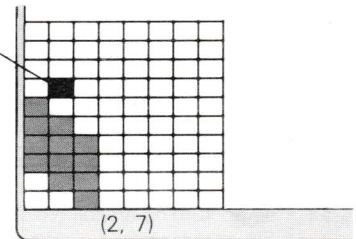
- ③ Wanneer U de cursor verplaatst, kunt U controleren of het vakje wit is geworden.



ERASING (WISSEN)

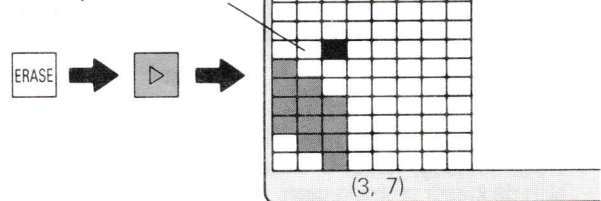
- ① Zet de cursor op de positie waar U wilt wissen.

Het te wissen vakje.



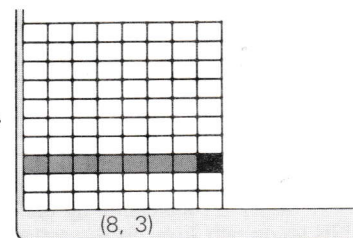
- ② Druk op de ERASE-toets en verplaats de cursor.

Het vakje wordt blanco.



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

(Voorbeeld)



- Hulpmenu -
1. Einde patroon
 2. Verplaatsen cursor
 3. Instelling kleur
 4. Wijzigen kleur
 5. Verkleinen patroon
 6. Wissen deel patroon
 7. Laden opgeslagen patroon
 8. Variaties
 9. Verplaatsen patroon
 10. Wijzigen patroongebied
- * Selekteer 1 - 10 = ■

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

HELP

Het Hulpmenu verschijnt nu op het scherm.

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

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

1

STEP

Het Hoofdmenu verschijnt nu op het scherm.

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

2. HET BREIEN VAN EEN DOOR U ONTWERPEN PATROON

1 Laad de door U met de machine gekreëerde patroongegevens naar de breimachine (zie bldz. 62).

2 U kunt nu het patroon volgens het programma breien.

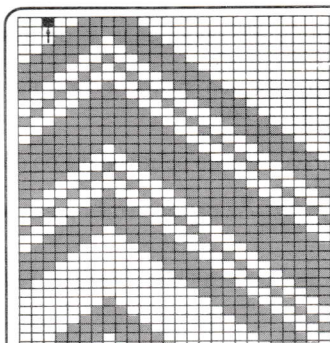
DOORROLLEN VAN HET SCHERM

Heeft het patroon meer dan 48 steken of 50 toeren, rol dan het scherm door en ga verder met het ontwerp.

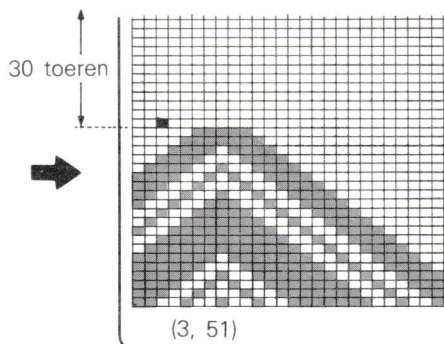
• STAPPEN

1 Verplaats de cursor naar een zijkant.

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



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



* Het scherm rolt 30 toeren omhoog of omlaag m.b.v. of en rolt 30 steken naar rechts of naar links m.b.v. of .

ONTWORPEN PATROON EN NAALD-SELEKTIE

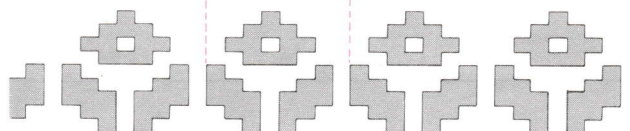
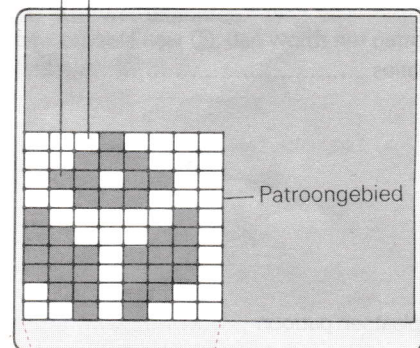
- Eén vierkantje correspondeert met 1 steek.
- Eén patroongebied correspondeert met één patroonherhaling. Indien U de breimachine voor patroonherhaling programmeert, dan kunt U het patroon over het gehele kledingstuk breien.

Wit vierkantje getekend m.b.v. de DRAW-toets:

De naald staat in de D-stand.

Zwart vierkantje:

De naald staat in de B-stand.



Wanneer U aan het breien bent

HULPMENU

- Hulpmenu -
1. Einde patroon
 2. Verplaatsen cursor
 3. Instelling kleur
 4. Wijzigen kleur
 5. Verkleinen patroon
 6. Wissen deel patroon
 7. Laden opgeslagen patroon
 8. Variaties
 9. Verplaatsen patroon
 10. Wijzigen patroongebied
- * Selekteer 1 - 10 = ■

- Het Hulpmenu bestaat uit sub-functies die U kunt gebruiken, wanneer U met Hoofdmenu 1 (Ontwerpen nieuw patroon) of 2 (Modificeren patroon) werkt.
- Druk op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt; het display geeft dan het Hulpmenu weer.

1. Einde patroon Voor het beëindigen van een ontworpen patroon.
Op het scherm verschijnt weer het Hoofdmenu (bldz. 12).
2. Verplaatsen cursor Voor het direkt verplaatsen van de cursor door vermelding van het nummer van een steek en van een toer (bldz. 12).
3. Instelling kleur Voor het instellen van de kleur van een patroon.
Hierdoor kunt U het kleurcontrast van het patroon zien (bldz. 13).
4. Wijzigen kleur Voor het wijzigen van de kleur van een patroon (bldz. 17).
5. Verkleinen patroon Wanneer U een patroon ontwerpt dat groter is dan 48 steken en/of 50 toeren, kunt U het verkleinen en zodoende controleren (bldz. 19).
6. Wissen deel patroon Voor het wissen van een gedeelte van een patroon (bldz. 20).
7. Laden opgeslagen patroon Voor het ontwerpen van een nieuw patroon door het combineren en modificeren van het in de machine of op de diskette opgeslagen patroon.
 - 1) Van ingebouwd patroon Wanneer U gebruik maakt van in het patronenboek vermelde ontwerpen of van de ontworpen patronen die zijn opgeslagen in de machine (bldz. 21).
 - 2) Selekteer teken Voor het ontwerpen van een patroon door het combineren van in de machine ingebouwde tekens (bldz. 24).
 - 3) Van patroon-diskette Wanneer U gebruik maakt van de patronen die op de diskette zijn opgeslagen (bldz. 27).
 - 4) Van andere pagina Wanneer U gebruik maakt van patronen die op een andere pagina zijn opgeslagen (bldz. 30).
8. Variaties Deze functie dient om het door functie 7 gekozen patroon te veranderen (bldz. 33) in:
 - Spiegelbeeld
 - Ondersteboven
 - Dubbele breedte
 - Dubbele lengte
 - Vervanging
 - Spreiding (horizontaal)
 - Spreiding (vertikaal)
 - Negatief
9. Verplaatsen patroon Voor het verschuiven van patronen in het patroongebied.
10. Wijzigen patroongebied Deze functie dient voor het verkleinen of vergroten van het patroongebied dat U aan het ontwerpen bent.

◆◆◆ 1. EINDE PATROON (HULPMENU 1) ◆◆◆

- Het beëindigen van een ontwerp.

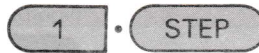
– Hulpmenu –

1. Einde patroon
2. Verplaatsen cursor
3. Instelling kleur
4. Wijzigen kleur
5. Verkleinen patroon
6. Wissen deel patroon
7. Laden opgeslagen patroon
8. Variaties
9. Verplaatsen patroon
10. Wijzigen patroongebied

* Selekteer 1 – 10 = ■

1

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



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

- De ontworpen patronen blijven bewaard in het geheugen van de patroon-programmeermachine, ook al zet U de machine uit.

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

(Voorbeeld) Cursor

Toernummer (45)

Steeknummer (46)

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

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

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

– Hulpmenu –

1. Einde patroon
2. Verplaatsen cursor
3. Instelling kleur
4. Wijzigen kleur
5. Verkleinen patroon
6. Wissen deel patroon
7. Laden opgeslagen patroon
8. Variaties
9. Verplaatsen patroon
10. Wijzigen patroongebied

* Selekteer 1 – 10 = ■

1

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



– Verplaatsen cursor –

Max. steeknr. : 100

Steeknr. = ■

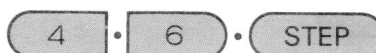
2

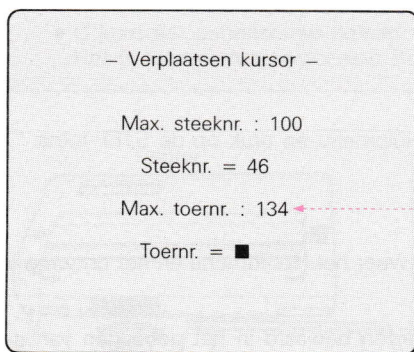
Sla het nummer van de steek aan, waar U de cursor wilt hebben.

U kunt de cursor binnen het gebied verplaatsen. Het max. steeknummer wordt weergegeven.

Sla het steeknummer, dat dus onder het maximum ligt, aan en druk op de STEP-toets.

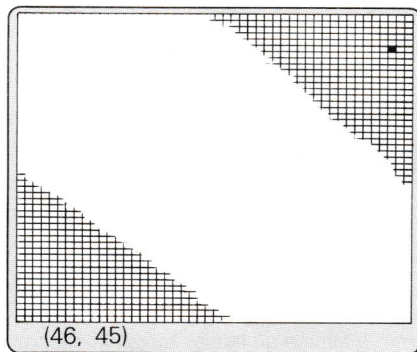
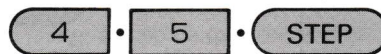
(Voorbeeld: steeknummer ... 46)





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

(Voorbeeld: toernummer ... 45)



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

◆◆◆ 3. INSTELLING KLEUR (HULPMENU 3) ◆◆◆

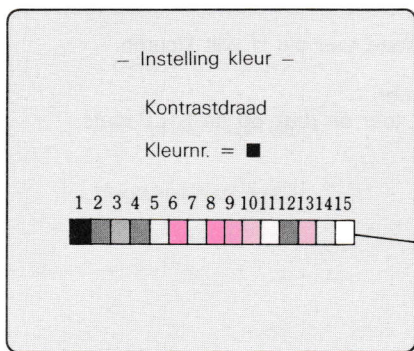
(Voorbeeld)

- U kunt het patroon ook een kleur geven, waardoor U het kleurcontrast van het ontwerp kunt zien.
- U kunt zowel de hoofdraad als de contrastdraad kleuren.
- U kunt nu de nieuwe kleur instellen bij de toer waar reeds een kleur was gekozen.
- De kleur-gegevens van de contrastdraad worden tijdens het breien weergegeven op het display van de breimachine (zie bldz. 16).

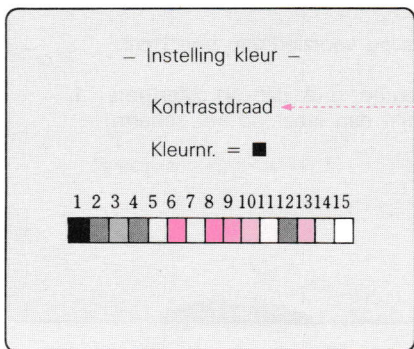


- 1** Selekteer functie 3 van het Hulpmenu en druk op de STEP-toets.





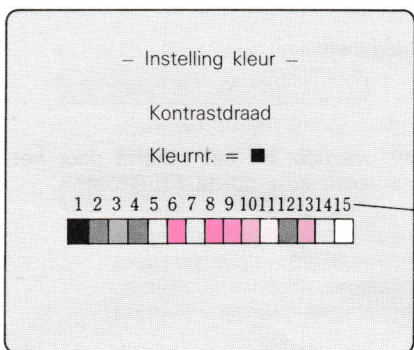
2 Voor het aanbrengen van kleuren verschijnt een overzicht van 15 verschillende kleuren op het scherm.



3 Kies eerst de kontrastdraad of de hoofddraad die U wilt gaan kleuren.
Druk op de STEP-toets.

Op het display verschijnt dan "Hoofddraad".
Druk nogmaals op de STEP-toets.
Op het display verschijnt nu "Kontrastdraad".

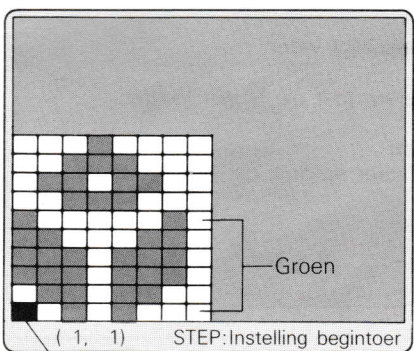
Telkens wanneer U op de STEP-toets drukt, zal afwisselend "Kontrastdraad" of "Hoofddraad" op het scherm verschijnen. Kies één van beide mogelijkheden. In het voorbeeld hebben we gekozen voor "Kontrastdraad".



4 Kies vervolgens de door U gewenste kleur uit het overzicht op het scherm door het betreffende kleurnummer aan te slaan. Druk op de STEP-toets.
*Kleur in dit voorbeeld eerst de blaadjes en dan de bloem.
(Voorbeeld: groen—blaadjes ... 2)



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



Begintoer

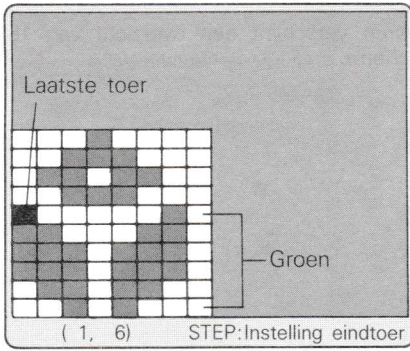
5 Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer.
Verplaats de cursor naar de eerste toer die U wilt kleuren.

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

(Voorbeeld: begintoer ... 1^e toer)

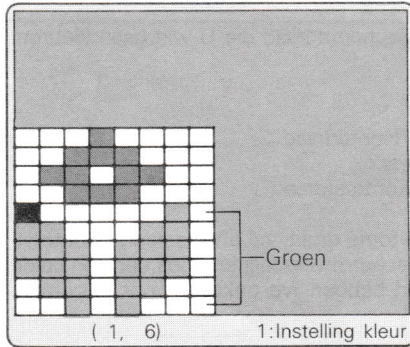
Verplaats de cursor naar de begintoer en druk op de STEP-toets.





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

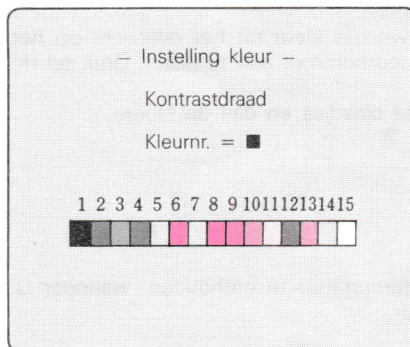
STEP



- 7** Het gespecificeerde gedeelte is nu voorzien van een kleur.
 ✦ Wilt U andere gedeelten kleuren, druk dan op cijfertoets "1".
 Het kleurenoverzicht verschijnt dan weer op het scherm.

(Voorbeeld: kleur de bloem)

1

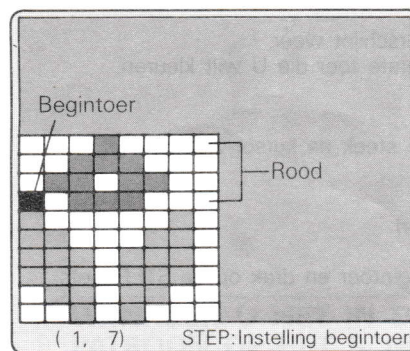


- 8** Kies de contrastdraad of de hoofddraad.
 (Voorbeeld: "Kontrastdraad")

- 9** Kies de gewenste kleur uit het overzicht op het scherm door het betreffende kleurnummer aan te slaan; druk op de STEP-toets.

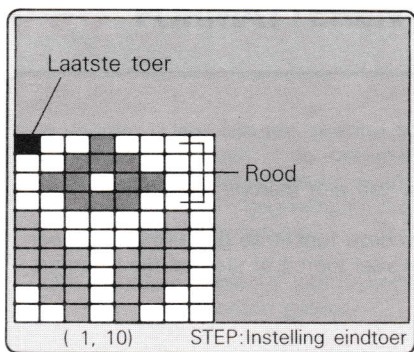
(Voorbeeld: rood—bloem ... 8)

8 • STEP



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

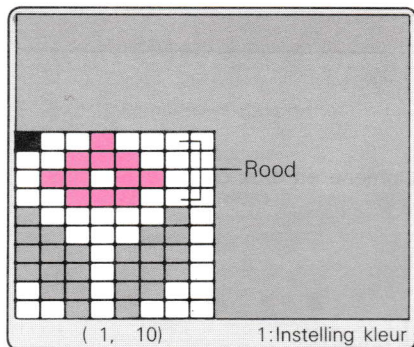
STEP



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

Verplaats de cursor naar de 10^e toer.
Druk op de STEP-toets.

STEP



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

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

KLEUREN VAN KONTRASTGAREN EN MEMO-GEGEVENS

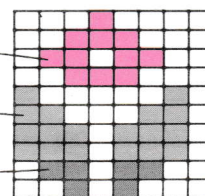
- Wanneer U meer dan twee kleuren voor de contrastdraad instelt m.b.v. de functies "Instelling kleur" en "Wijzigen kleur", dan zullen de kleurgegevens automatisch overgaan in nummer 2-9 en in het geheugen van de patroon-programmeermachine worden opgeslagen als memo-gegevens (nummer 1 als memo-gegeven correspondeert met de hoofddraad). Voor de contrastdraad kunt U niet meer dan 8 kleuren gebruiken.
- De kleur-gegevens van de hoofddraad zullen niet als memo-gegevens in de machine worden opgeslagen.
- De memo-gegevens zullen tijdens het breien worden weergegeven op het display van de breimachine. Breit U echter een meerkleurig boordpatroon op KRC, dan worden de m.b.v. de functies "Instelling kleur" of "Wijzigen kleur" ingevoerde memo-gegevens niet aangepast aan dit patroon. Zie daarom voor het invoeren van memo-gegevens voor een meerkleurig boordpatroon bldz. 44 (zie ook de bladzijden over het memo-programma van de handleiding van de elektronische breimachine).

(Voorbeeld) Wanneer U als volgt contrastgaren kleurt

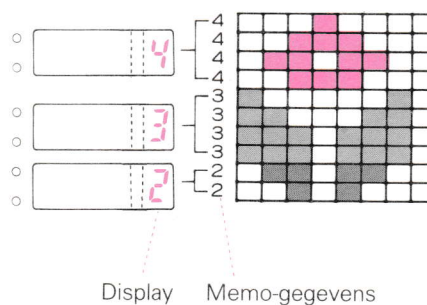
Kleur nr.8 ... rood

Kleur nr.2 ... groen

Kleur nr.12 ... donkergroen

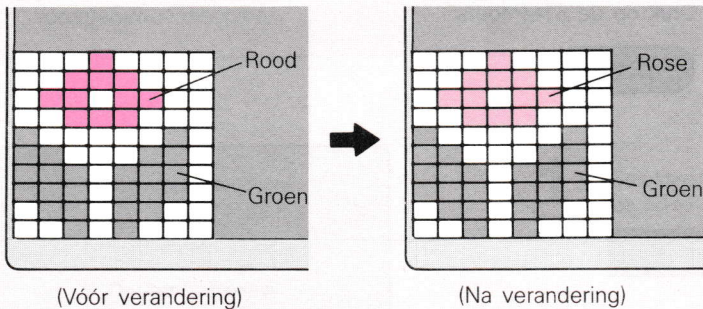


- Iedere kleur krijgt een nummer 2, 3, 4, etc. (het nummer correspondeert met de contrastdraad).



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

(Voorbeeld) U verandert rood in rose.



- U kunt de kleur van een patroon veranderen.

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

(Vóór verandering)

(Na verandering)

– Hulpmenu –

1. Einde patroon
 2. Verplaatsen cursor
 3. Instelling kleur
 4. Wijzigen kleur
 5. Verkleinen patroon
 6. Wissen deel patroon
 7. Laden opgeslagen patroon
 8. Variaties
 9. Verplaatsen patroon
 10. Wijzigen patroongebied
- * Selekteer 1 – 10 = ■

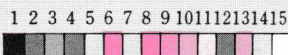
1

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



– Wijzigen kleur –

Oorspronkelijk kleurnr. = ■



2

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

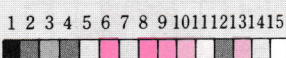
(Voorbeeld: rood ... 8)



– Wijzigen kleur –

Oorspronkelijk kleurnr. = 8

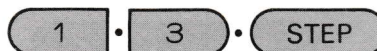
Nieuw kleurnr. = ■

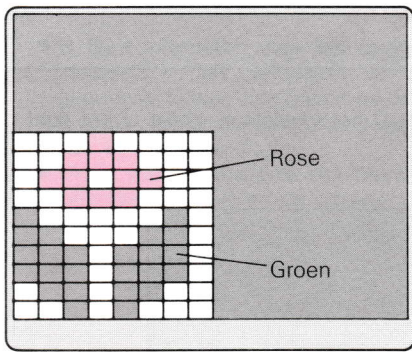


3

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

(Voorbeeld: rose ... 13)





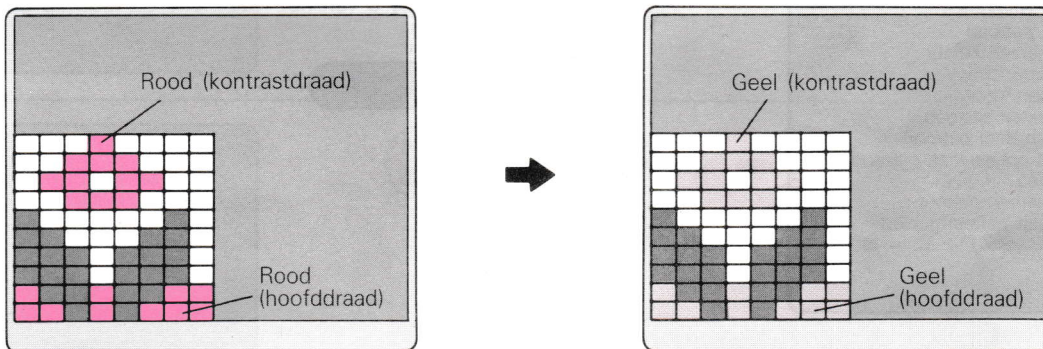
4 Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer en U kunt zien dat de kleur volgens Uw instructies is gewijzigd.

*Wilt U andere functies uit het Hulpmenu selekteren, druk dan op de HELP-toets.

OPMERKING

- Voor wat betreft de functie "Wijzigen kleur", bestaat er geen onderscheid tussen de hoofddraad en de contrastdraad. Wanneer U dus een kleur verandert, zullen alle stukjes van dezelfde kleur automatisch overgaan in de nieuwe kleur.

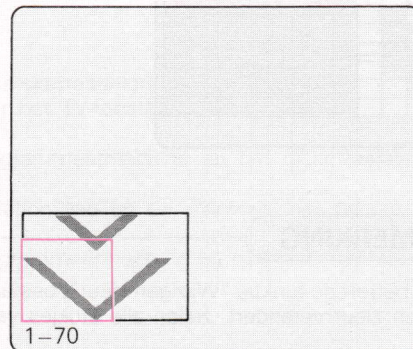
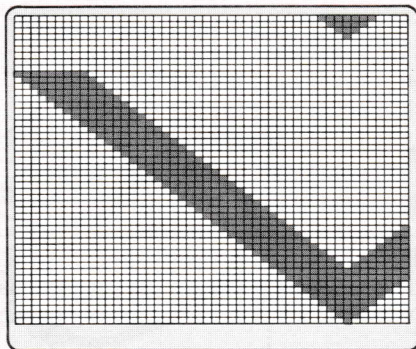
(Voorbeeld) Wanneer U rood wilt veranderen in geel.



5. VERKLEINEN PATROON (HULPMENU 5)

- Wanneer U een patroon ontwerpt dat groter is dan 48 steken en/of 50 toeren, kunt U het verkleinen, zodat U het kunt controleren.

(Voorbeeld)



- Hulpmenu –
1. Einde patroon
 2. Verplaatsen cursor
 3. Instelling kleur
 4. Wijzigen kleur
 5. Verkleinen patroon
 6. Wissen deel patroon
 7. Laden opgeslagen patroon
 8. Variaties
 9. Verplaatsen patroon
 10. Wijzigen patroongebied
- * Selekteer 1 – 10 = ■

1

Selekteer functie 5 van het Hulpmenu en druk op de STEP-toets.

5

STEP

2

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

♣ Verkleind patroonscherm

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

OMHOOG → toets 1

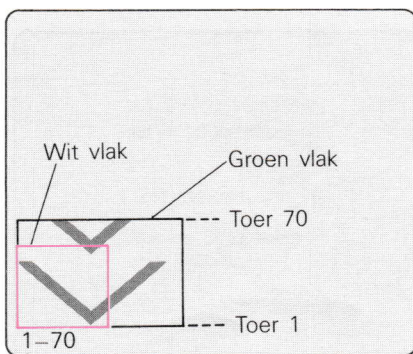
OMLAAG → toets 2

3

Druk op de STEP-toets.

Het patroon-ontwerpscherm verschijnt nu weer.

STEP

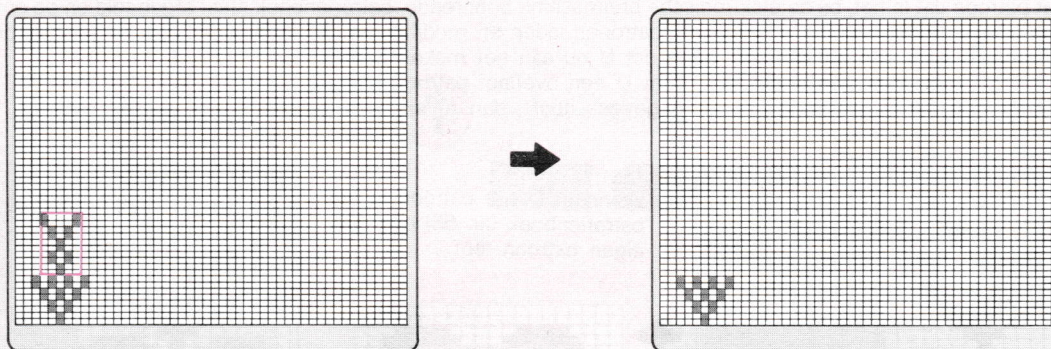


De cijfers geven de bovenste en onderste toer aan van het patroongedeelte dat op het scherm te zien is.

6. WISSEN DEEL PATROON (HULPMENU 6)

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

(Voorbeeld)



- Hulpmenu –
1. Einde patroon
 2. Verplaatsen kursor
 3. Instelling kleur
 4. Wijzigen kleur
 5. Verkleinen patroon
 6. Wissen deel patroon
 7. Laden opgeslagen patroon
 8. Variaties
 9. Verplaatsen patroon
 10. Wijzigen patroongebied
- * Selekteer 1 – 10 = ■

1

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

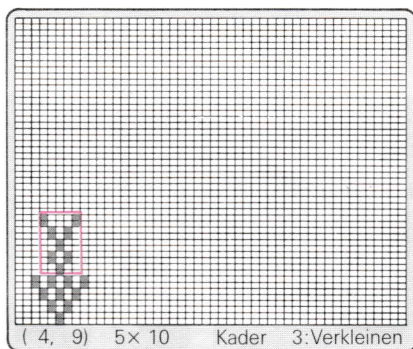
6

STEP

2

Omkader het gedeelte van het patroon dat U wilt wissen.

- Zie bldz. 41: "OMKADEREN DEEL PATROON".
- Wilt U het gehele patroongedeelte wissen, druk dan op cijfertoets "1" en ga verder naar punt ③.



3

Het omkaderde deel verdwijnt nu.

Kontroleer of U het juiste deel heeft gewist.

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

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

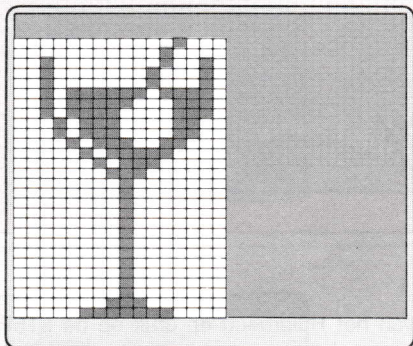
- Heeft U het juiste deel gewist, druk dan op "1".
- Wilt U het patroon weer in zijn oorspronkelijke vorm terugbrengen, druk dan op cijfertoets "2".
- * Wanneer U andere functies van het Hulpmenu wilt, selekteren, druk dan op de HELP-toets.

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

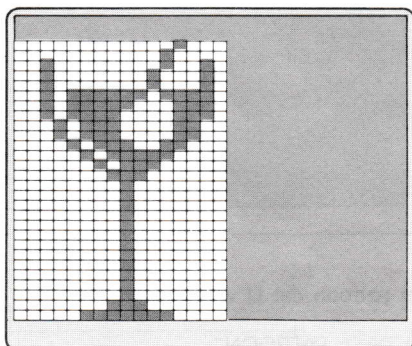
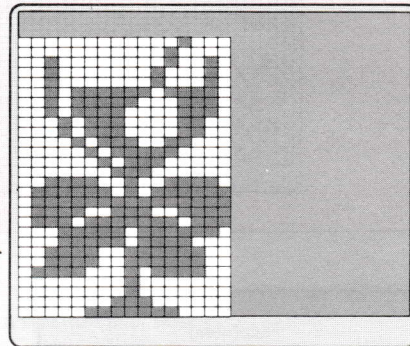
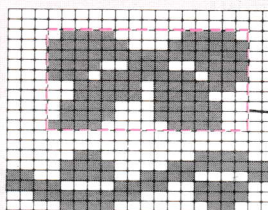
1 VAN INGEBOUWD PATROON

- U kunt het patroon dat in het, bij de elektronische breimachine behorende, patronenboek staat afgebeeld en de ontworpen, in de patroon-programmeermachine opgeslagen, patronen laden en modifieren of combineren voor het ontwerpen van een nieuw patroon (U kunt ook het patroon laden dat U nu aan het maken bent).
- Indien U een patroon over een ander legt, kunt U een overlapt patroon maken.
- Indien het patroon dat U gaat laden memo-gegevens heeft, dan zullen deze gegevens niet geladen worden.

(Voorbeeld)



Wanneer U het patroon in het patronenboek (nr. 55) over Uw eigen patroon legt...



1

Ontwerp eerst het glasvormige patroon, zoals dat hiernaast staat aangegeven (zie stap ①–⑦ op bldz. 7–9). Voer het patroongebied als volgt in:

— Patroongebied —

Aantal steken : 16 steken
Aantal toeren : 28 toeren

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

- Hulpmenu —
1. Einde patroon
 2. Verplaatsen cursor
 3. Instelling kleur
 4. Wijzigen kleur
 5. Verkleinen patroon
 6. Wissen deel patroon
 7. Laden opgeslagen patroon
 8. Variaties
 9. Verplaatsen patroon
 10. Wijzigen patroongebied
- * Selekteer 1 – 10 = ■

2

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

7

STEP

— Laden opgeslagen patroon —

1. Van ingebouwd patroon
2. Selekteer teken
3. Van patroon-diskette
- (4. Van andere pagina)

* Selekteer 1 – 3(4) = ■

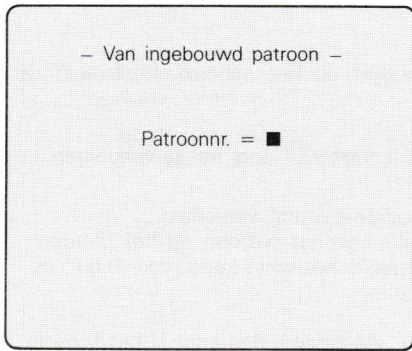
3

Selekteer functie 1 van het "Laden opgeslagen patroon"-menu en druk op de STEP-toets.

1

STEP

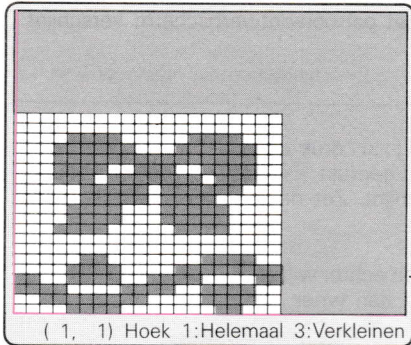
Deze functie verschijnt niet op het scherm, wanneer Modus 1 is ingesteld.



4

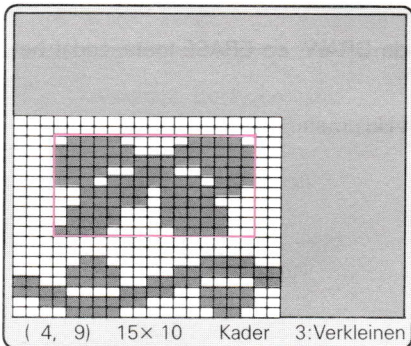
Kies het door U gewenste patroon uit het patronenboek van de elektronische breimachine of uit de ontworpen patronen die zijn opgeslagen in de patroon-programmeermachine; voer hierna het patroonnummer in m.b.v. de betreffende cijfer-toetsen en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: patroonnummer ... 55)



5

Het door U aangegeven patroon verschijnt nu op het scherm.

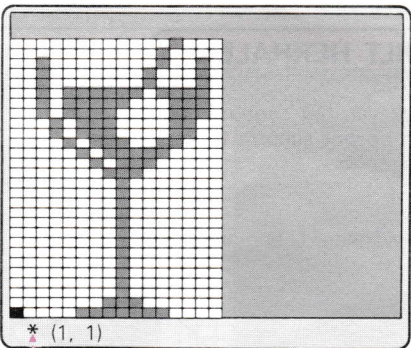


6

Omkader het gedeelte van het patroon dat U wilt gebruiken.

(Gebruik in dit voorbeeld alleen het lint.)

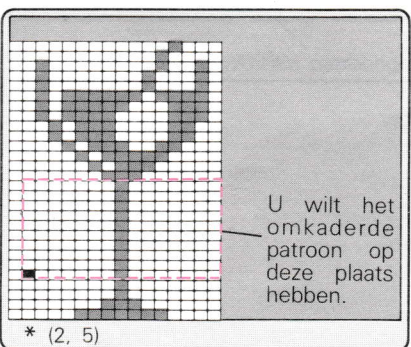
- Zie bldz. 41: "OMKADEREN DEEL PATROON".
- Wilt U het gehele patroon gebruiken, druk dan op cijfer-toets "1" en ga door naar 7.



7

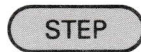
Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer en verder ziet U linksonder "*" "

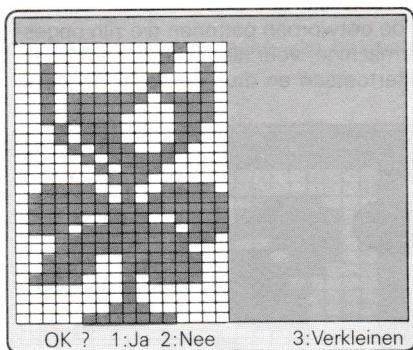
Dit tekenje geeft aan dat het geladen en omkaderde patroon klaar is om op het scherm te verschijnen.



8

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





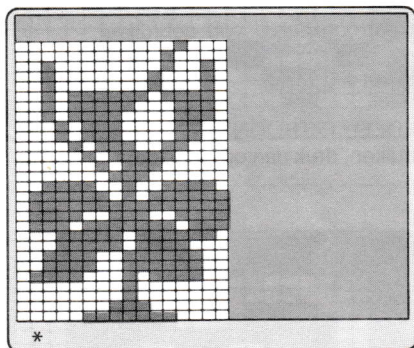
9

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

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

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

- Is de positie van het patroon juist, druk dan op "1".
*Nadat U op cijfertoets 1 heeft gedrukt, kan het even duren, voordat het volgende scherm verschijnt. Zet de machine niet uit, maar wacht even.
- Wilt U de positie van het patroon echter wijzigen, druk dan op "2". Het scherm van stap ⑧ verschijnt dan weer.

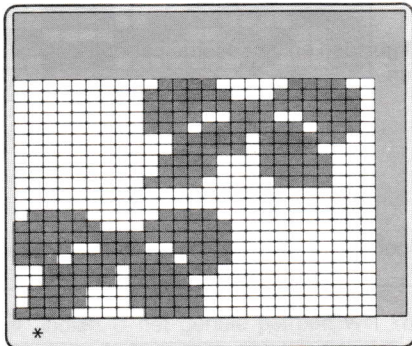


10

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

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

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



Wanneer U "*" in de linkerbenedenhoek van het scherm ziet, dan is het geladen en omkaderde patroon klaar om op het scherm te verschijnen.

Herhaal stap ⑧ en ⑨.

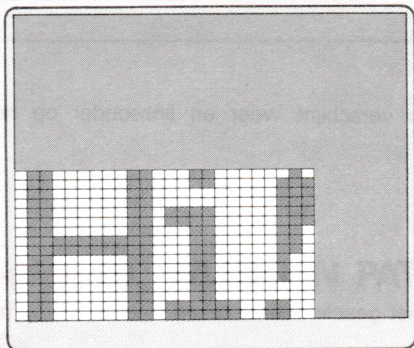
- Het omkaderde patroon verandert pas, wanneer U een ander patroon kiest of functie "Einde patroon" selekteert.

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

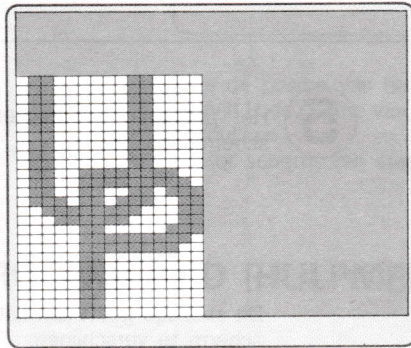
2 SELEKTEER TEKEN

- U kunt een patroon ontwerpen door het combineren van de tekens die zijn opgeslagen in de patroon-programmeermachine (letters, cijfers, etc.). Zie het teken-overzicht op bldz. 64.
- Indien U een teken over een ander heen legt, kunt U een overlapt patroon ontwerpen.

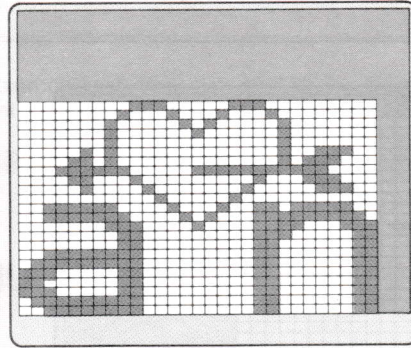
(Voorbeeld 1)



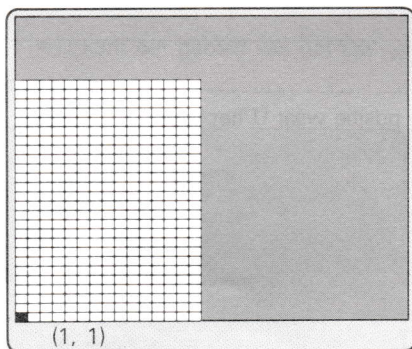
(Voorbeeld 2)



(Voorbeeld 3)



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



- 1 Laat het patroon-ontwerpscherm verschijnen. Zie stap ①–⑥ op bldz. 7–9 en voer het patroongebied als volgt in:

— Patroongebied —

Aantal steken : 15 steken
Aantal toeren : 26 toeren

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

- Hulpmenu —
1. Einde patroon
 2. Verplaatsen cursor
 3. Instelling kleur
 4. Wijzigen kleur
 5. Verkleinen patroon
 6. Wissen deel patroon
 7. Laden opgeslagen patroon
 8. Variaties
 9. Verplaatsen patroon
 10. Wijzigen patroongebied
- * Selekteer 1 – 10 = ■

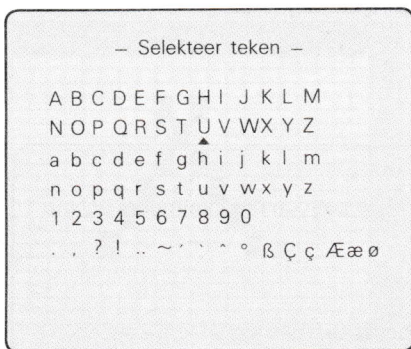
- 2 Selekteer functie 7 van het Hulpmenu en druk op de STEP-toets.



- Laden opgeslagen patroon —
1. Van ingebouwd patroon
 2. Selekteer teken
 3. Van patroon-diskette
 - (4. Van andere pagina)
- * Selekteer 1 – 3(4) = ■

- 3 Selekteer functie 2 van het "Laden opgeslagen patroon"-menu en druk op de STEP-toets.



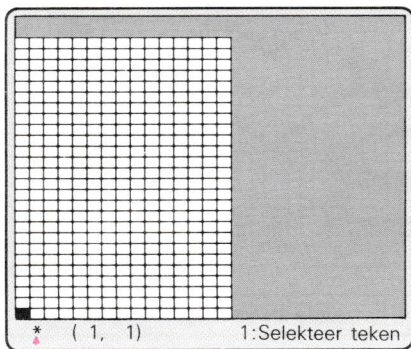


4 De tekens verschijnen op het scherm.

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

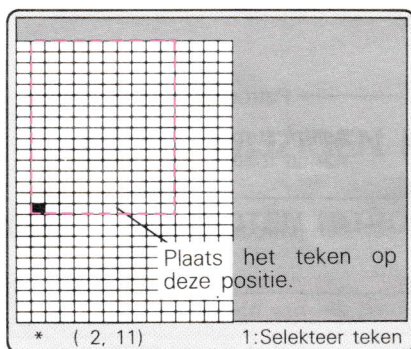
Druk op de STEP-toets.

STEP



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

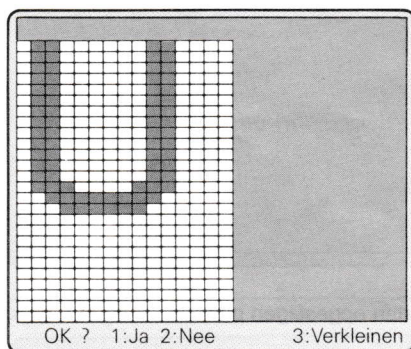
Dit sterretje geeft aan dat het geselecteerde teken klaar is om op het scherm te verschijnen.



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

Druk op de STEP-toets.

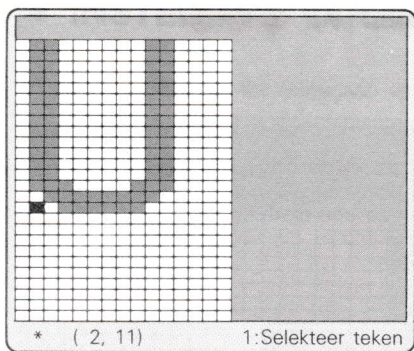
STEP



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

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

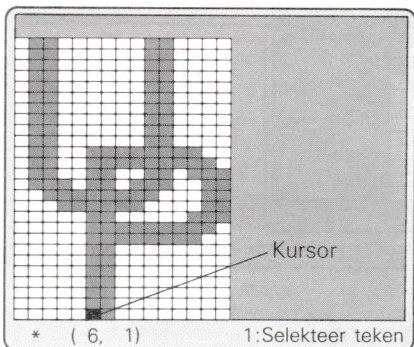
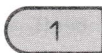
- Is de positie van het teken juist, druk dan op "1".
- Wilt U de positie van het teken echter wijzigen, druk dan op "2". Het scherm van stap ⑥ verschijnt dan weer.



8 De positie van het teken is nu bepaald.

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

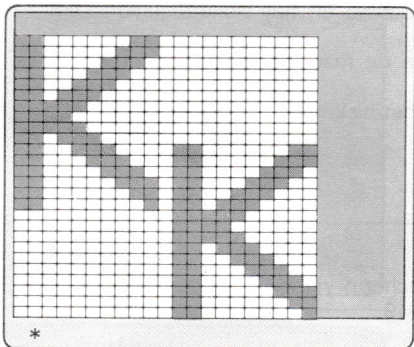
(Voorbeeld: kies de letter "P".)
Selekteer "1".



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

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

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



Wanneer U een "*" linksonder op het scherm ziet, is het geselekteerde teken klaar om op het scherm te verschijnen.

Herhaal stap ⑥ en ⑦ op bldz. 25.

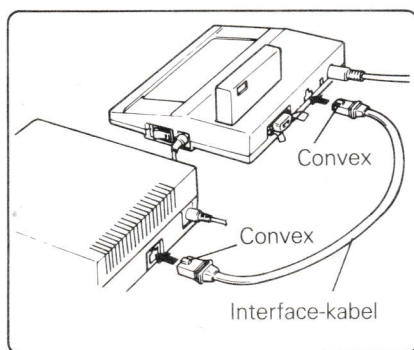
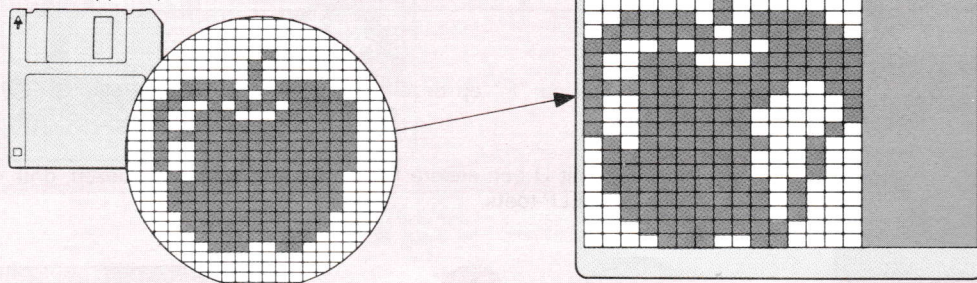
- Het teken verandert pas, wanneer U een ander teken of patroon kiest of functie "Einde patroon" selekteert.

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

3 VAN PATROON-DISKETTE

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

(Voorbeeld) Ontwerp het "appel-met-hap-eruit"-patroon m.b.v. het op de diskette opgeslagen "appel"-patroon.

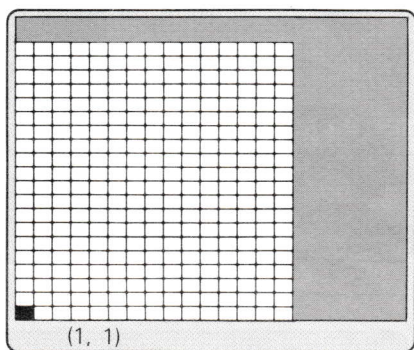


• GEREEDMAKEN VAN HET DISKETTESTATION

* Lees eerst de bedieningshandleiding van het diskettestation door, alsmede het hoofdstuk "DISKETTESTATION" van de handleiding van de elektronische breimachine.

* Plaats het diskettestation vóór het TV-scherm.

- 1 Zet de patroon-programmeermachine en het diskettestation OFF (UIT).
- 2 Sluit het diskettestation aan op de machine m.v.b. de interface-kabel.
- 3 Zet vervolgens de machine en het diskettestation weer ON (AAN).



1

Laat het patroon-ontwerpscherm verschijnen.
Zie stap ①-⑥ op bldz. 7-9.
Voer het patroongebied als volgt in:

— Patroongebied —

Aantal steken : 15 steken
Aantal toeren : 20 toeren

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

- Hulpmenu —
1. Einde patroon
 2. Verplaatsen cursor
 3. Instelling kleur
 4. Wijzigen kleur
 5. Verkleinen patroon
 6. Wissen deel patroon
 7. Laden opgeslagen patroon
 8. Variaties
 9. Verplaatsen patroon
 10. Wijzigen patroongebied
- * Selekteer 1 - 10 = ■

2

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



– Laden opgeslagen patroon –

1. Van ingebouwd patroon
2. Selecteer teken
3. Van patroon-diskette
4. Van andere pagina)

* Selecteer 1 – 3(4) = ■

3

Selecteer functie 3 van het "Laden opgeslagen patroon"-menu en druk op de STEP-toets.

3

STEP

Sluit interface-kabel aan

Zet apparaat aan !

Druk op STEP-toets !!

4

Kontroleer of het diskettestation aangesloten is op de patroon-programmeermachine en de AAN/UIT-schakelaar van het diskettestation op ON (AAN) staat. Druk hierna op de STEP-toets.

STEP

– Van patroon-diskette –

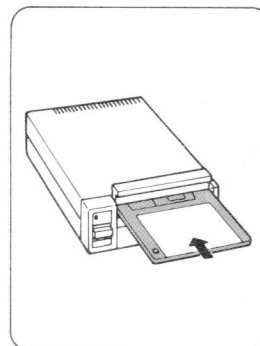
Breng diskette in !

Druk op STEP-toets !!

5

Schuif de diskette met het gewenste patroon in het diskettestation en druk op de STEP-toets.

STEP



– Van patroon-diskette –

Spoornr. = ■

6

Sla het spoornummer aan, waarop het desbetreffende patroon is opgeslagen, m.b.v. de cijfertoetsen en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: spoornummer ... 1)

1

STEP

– Van patroon-diskette –

Spoornr. = 1

Patroonnr. = ■

7

Voer het patroonnummer in m.b.v. de betreffende cijfertoetsen en druk op de STEP-toets.

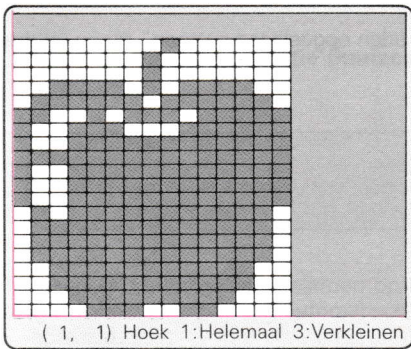
(Voorbeeld: patroonnummer ... 901)

9

0

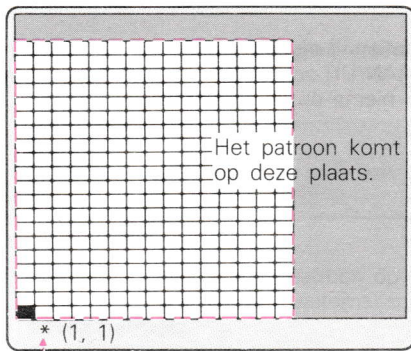
1

STEP



- 8** Het door U gespecificeerde patroon verschijnt op het scherm. Geef nu aan, welk gedeelte van het patroon U wilt gebruiken. (Voorb. wilt U het gehele patroon gebruiken, druk dan op "1".)

♥ Gaat het slechts om een gedeelte van het patroon, dan moet U dat gedeelte omkaderen (zie bldz. 41).



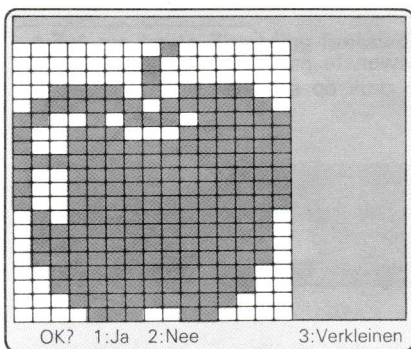
- 9** Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer en linksonder op het scherm ziet U "*".

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

Plaats de cursor linksonder in de hoek waar U het patroon wilt hebben.

Druk op de STEP-toets.

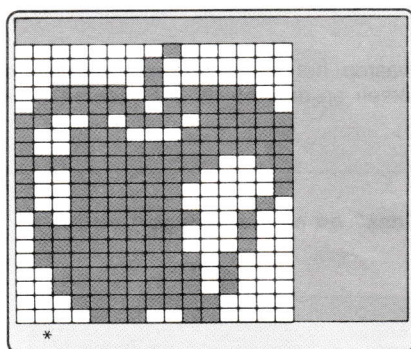
STEP



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

♥ Indien U het gehele patroon wilt controleren door het te verkleinen, zie dan punt 9 op bldz. 23.

- Is de positie van het patroon juist, druk dan op "1".
- Wilt U de positie van het patroon echter wijzigen, druk dan op "2". Het scherm van punt 9 verschijnt dan weer.



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

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

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

Wanneer U een "*" linksonder op het scherm ziet, is het geladen en omkaderde patroon klaar om op het scherm te verschijnen. Herhaal stap 9 en 10. Het omkaderde patroon verandert pas, wanneer U een ander patroon kiest of "Einde patroon" selekteert.

INDIEN U EEN ANDER PATROON VAN DE DISKETTE WILT INVOEREN...

Druk op de HELP-toets en volg stap 2 en 3 op bldz. 27. Het scherm van stap 7 verschijnt nu weer, omdat de patroon-programmeermachine het door U eerder geladen spoornummer opslaat.

• Sla het patroonnummer aan, indien U dit spoor gebruikt.

• Wilt U een patroon van een ander spoor van de diskette of van een andere diskette laden, druk dan op de HELP-toets, zodat U terugkeert naar stap 5.

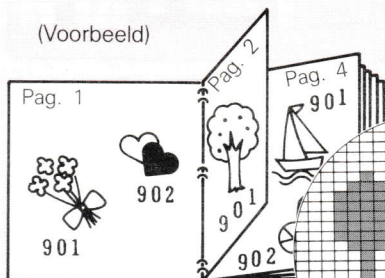
◆◆◆ 7. LADEN OPGESLAGEN PATROON (HULPMENU 7) ◆◆◆

4 VAN ANDERE PAGINA

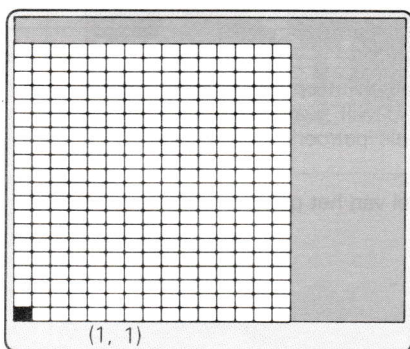
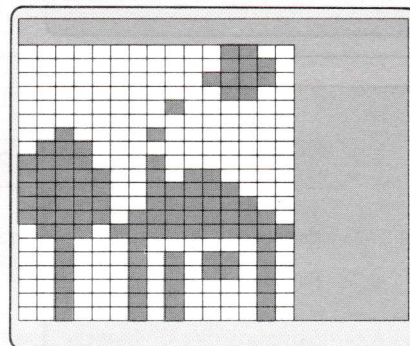
*U kunt alleen maar gebruik maken van deze functie in geval van Modus 2.

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

(Voorbeeld)



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



- 1** Laat het patroon-ontwerpscherm verschijnen. Zie stap ①–⑥ op bldz. 7–9.

Voer het patroongebied als volgt in:

— Patroongebied —

Aantal steken : 15 steken
Aantal toeren : 20 toeren

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

- Hulpmenu —
1. Einde patroon
 2. Verplaatsen cursor
 3. Instelling kleur
 4. Wijzigen kleur
 5. Verkleinen patroon
 6. Wissen deel patroon
 7. Laden opgeslagen patroon
 8. Variaties
 9. Verplaatsen patroon
 10. Wijzigen patroongebied
- * Selekteer 1 – 10 = ■

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

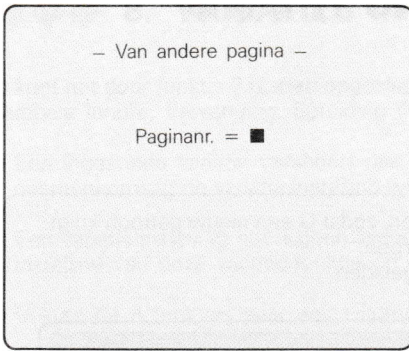


— Laden opgeslagen patroon —

1. Van ingebouwd patroon
 2. Selekteer teken
 3. Van patroon-diskette
 4. Van andere pagina
- * Selekteer 1 – 4 = ■

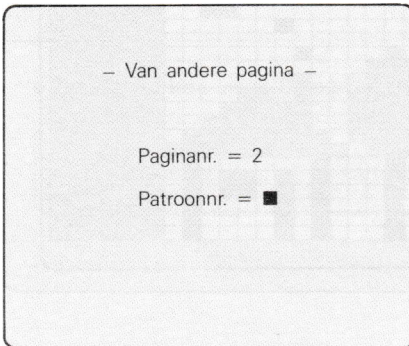
- 3** Selekteer functie 4 van het "Laden opgeslagen patroon"-menu en druk op de STEP-toets.





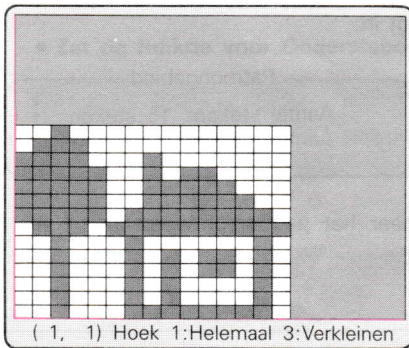
4 Sla het paginanummer aan, waar het gewenste patroon is opgeslagen en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: paginanummer ... 2)



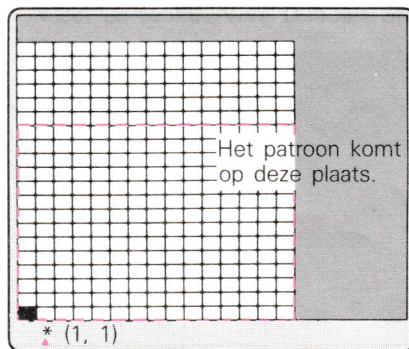
5 Sla het patroonnummer aan en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: patroonnummer ... 901)



6 Het door U gekozen patroon verschijnt op het scherm. Geef nu aan, welk gedeelte van het patroon U wilt gaan gebruiken. (Voorbeeld: gebruikt U het gehele patroon, druk dan op "1".)

♥ Wilt U echter slechts een deel van het patroon gebruiken, omkader dat deel dan (zie bldz. 41).

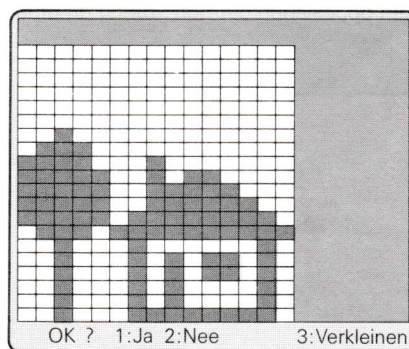
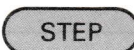


7 Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer en op het scherm ziet U "*".

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

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

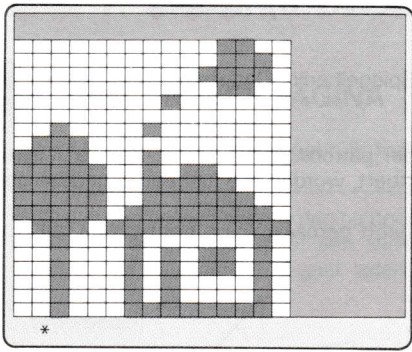
Druk op de STEP-toets.



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

♥ Controleert U het gehele patroon door het te verkleinen, zie dan stap ⑨ op bldz. 23.

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

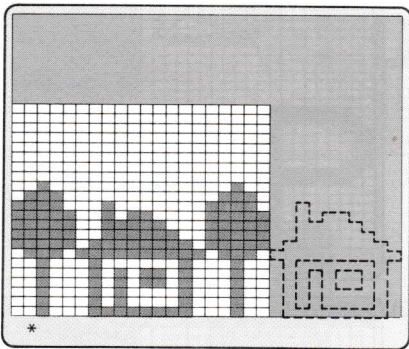


9

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

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

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



Wanneer U een "*" linksonder op het scherm ziet, is het geladen en omkaderde patroon klaar om op het scherm te verschijnen. Herhaal stap ⑦ en ⑧.

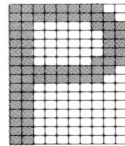
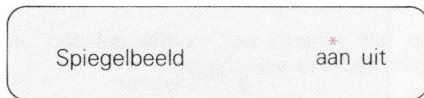
- Het omkaderde patroon verandert pas, wanneer U een ander patroon kiest of "Einde patroon" selekteert.

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

U kunt het door functie 7 (Laden opgeslagen patroon) geselecteerde patroon veranderen in Spiegelbeeld, Ondersteboven, Dubbele breedte, Dubbele lengte, Vervanging, Spreiding (horizontaal), Spreiding (vertikaal) en Negatief.

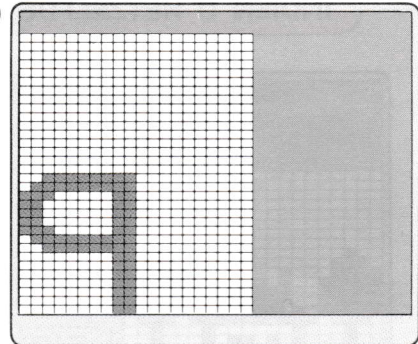
- Een ingestelde variatie verandert pas, wanneer U opnieuw een patroon selecteert. Ieder patroon dat U m.b.v. functie 7 invoert, zal overeenkomstig de variatie-instelling worden gewijzigd (wanneer U "Einde patroon" selecteert, worden alle functies ongedaan gemaakt).
- Een variatie-instelling heeft geen invloed op de afbeelding die U m.b.v. de DRAW-toets heeft gemaakt of op het patroon dat U vóór de instelling van deze variatie-functie op het patroon-ontwerpscherm heeft ingevoerd.
- U kunt de 8 functies naar wens combineren.

• Zet de functie voor Spiegelbeeld op "aan".

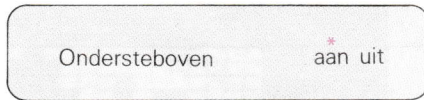


(Voorbeeld) ingevoerd patroon

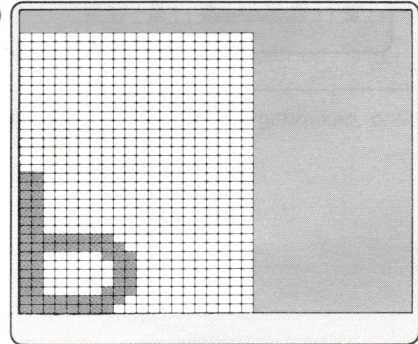
(Voorbeeld 1)



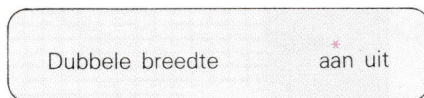
• Zet de functie voor Ondersteboven op "aan".



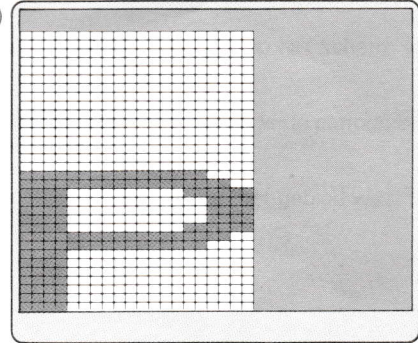
(Voorbeeld 2)



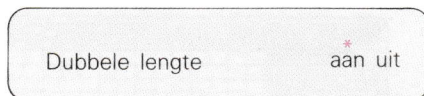
• Zet de functie voor Dubbele breedte op "aan".



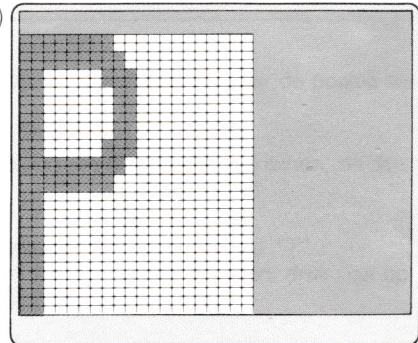
(Voorbeeld 3)



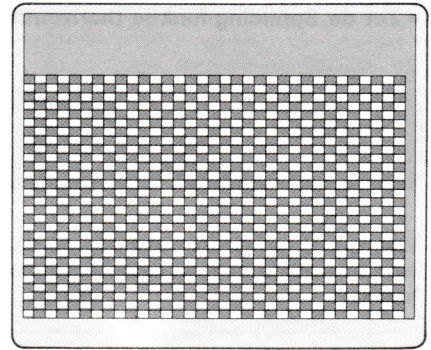
• Zet de functie voor Dubbele lengte op "aan".



(Voorbeeld 4)



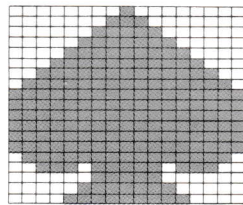
• Vervanging-functie



Vóór het laden van het patroon

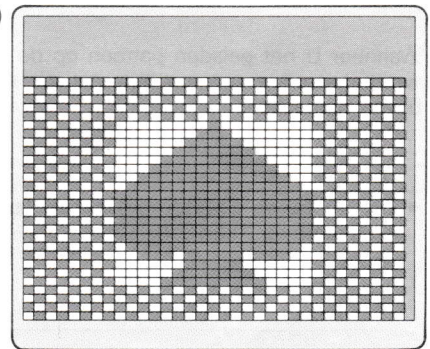


Vervanging *
aan uit

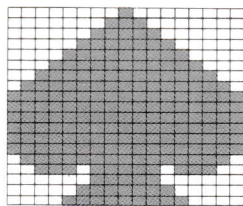


(Voorbeeld) ingevoerd patroon

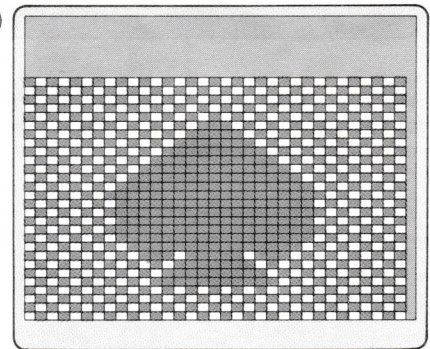
(Voorbeeld 5)



Vervanging *
aan uit

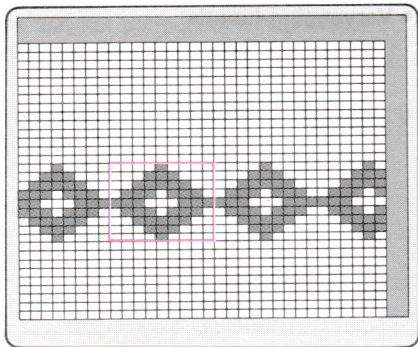
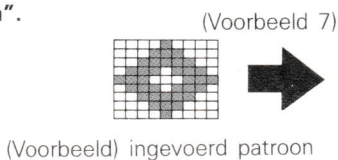


(Voorbeeld 6)



• Zet de Spreiding-funktie (horizontaal) op "aan".

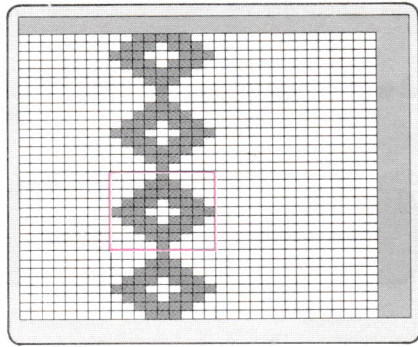
Spreiding (horizontaal) *
aan uit



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

• Zet de Spreiding-funktie (vertikaal) op "aan".

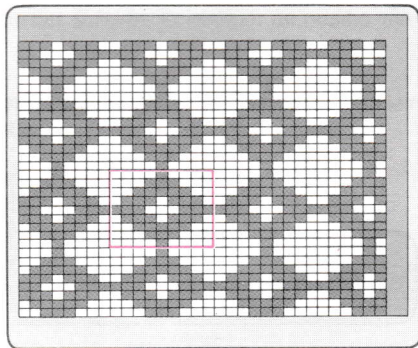
Spreiding (vertikaal) *
aan uit



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

• Zet nu beide Spreiding-funkties (zowel horizontaal als vertikaal) op "aan".

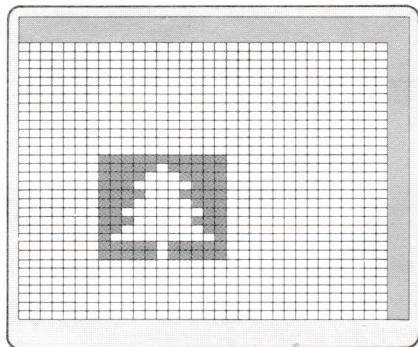
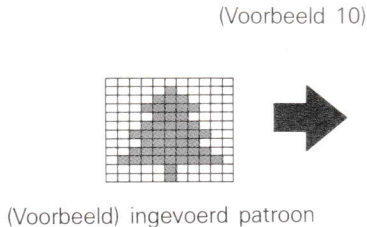
Spreiding (vertikaal) *
aan uit
Spreiding (horizontaal) *
aan uit



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

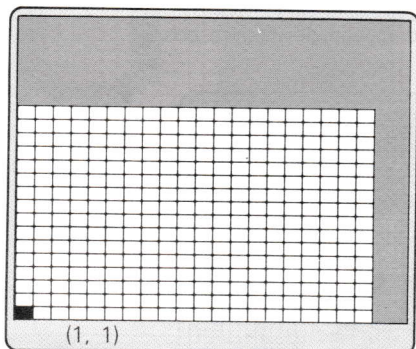
• Zet de Negatief-funktie op "aan".

Negatief *
aan uit



• INSTELLING VARIATIEFUNKTIE

In dit voorbeeld zijn we uitgegaan van het patroon van voorbeeld 3 op bldz. 33.



1

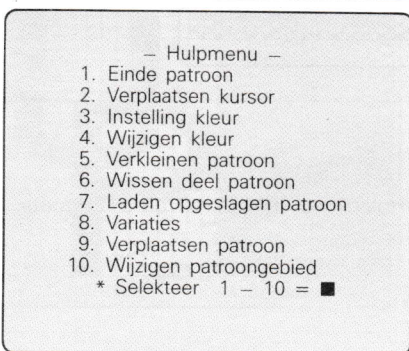
Laat het patroon-ontwerpscherm verschijnen. Zie stap ①–⑥ op bldz. 7–9.

Voer het patroongebied als volgt in:

(Voorbeeld 3) patroongebied

Aantal steken: 20 steken
Aantal toeren: 16 toeren

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



2

Selekteer functie 8 van het Hulpmenu m.b.v. de cijfertoetsen en druk op de STEP-toets.

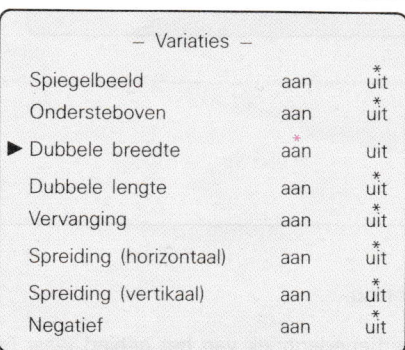


3

Schuif het sterretje "*" met behulp van de kursoroetsen (◀, ▶) naar aan of uit.

(Voorbeeld: Kies Dubbele breedte.)

Schuif de cursor "▶" naar Dubbele breedte.



4

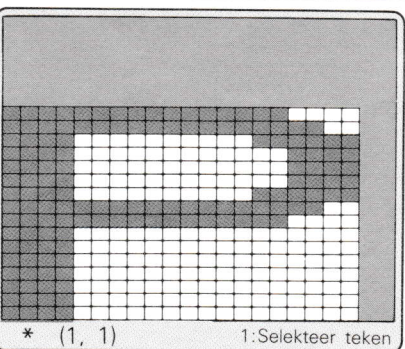
Schuif het sterretje "*" met behulp van de kursoroetsen (◀, ▶) naar aan of uit.

(Voorbeeld: Zet Dubbele breedte op aan.)



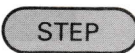
Het sterretje schuift naar aan en de Dubbele breedte-functie is nu ingesteld.

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



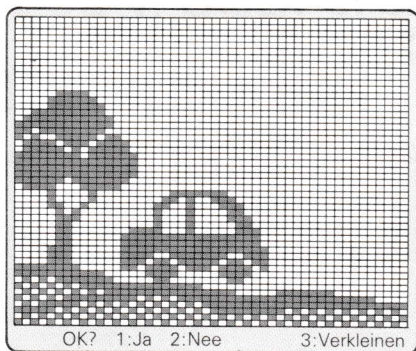
5

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



6

Druk op de HELP-toets en selekteer functie 7 uit het Hulpmenu. Voer vervolgens de letter "P" in (zie stap ②–⑦ op bldz. 24–25). Het dubbele breedte-patroon verschijnt op het scherm.



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

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

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

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

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

1 VERKLEINEN PATROONGEBIED

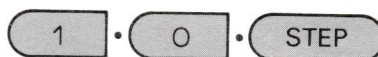
- U kunt het gebied van het patroon dat U aan het ontwerpen bent, verkleinen.

– Hulpmenu –

1. Einde patroon
2. Verplaatsen kursor
3. Instelling kleur
4. Wijzigen kleur
5. Verkleinen patroon
6. Wissen deel patroon
7. Laden opgeslagen patroon
8. Variaties
9. Verplaatsen patroon
10. Wijzigen patroongebied

* Selekteer 1 – 10 = ■

1 Selekteer functie 10 van het Hulpmenu en druk op de STEP-toets.



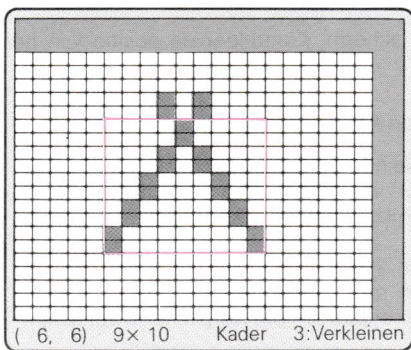
– Wijzigen patroongebied –

1. Verkleinen patroongebied
2. Vergroten patroongebied

* Selekteer 1 – 2 = ■

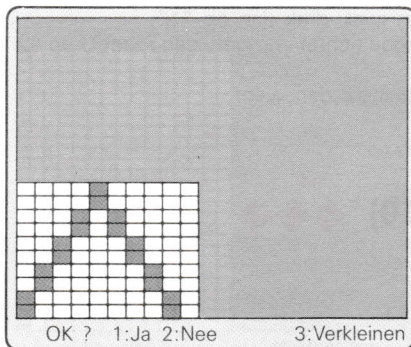
2 Selekteer functie 1 van het "Wijzigen patroongebied"-menu en druk op de STEP-toets.





3

Omkader het gedeelte van het patroon dat U wilt gebruiken..
 • Zie bldz. 41: "OMKADEREN DEEL PATROON".



4

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

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

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

* Wilt U een ander deel van het patroon op het patroon-ontwerpscherm zien, verplaats dan het witte kader met behulp van de kursor-toetsen.

* Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten door- of terugrollen met "1" of "2".

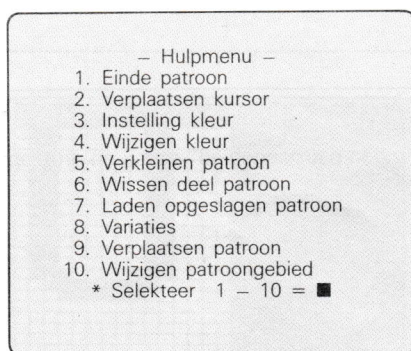
② Druk op de STEP-toets en het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer.

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

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

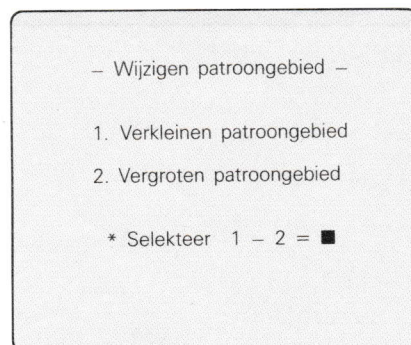
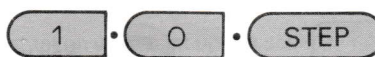
2 VERGROTEN PATROONGEBIED

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



1

Selekteer functie 10 van het Hulpmenu en druk op de STEP-toets.



2

Selekteer functie 2 uit het "Wijzigen patroongebied"-menu en druk op de STEP-toets.



– Vergroten patroongebied –
 Aantal steken = 8
 Aantal toeren = 10

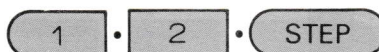
Invoer nieuwe steken
 Steken = ■

3

Op het display ziet U het aantal steken en toeren van het patroon.

Sla het nieuwe aantal steken aan en druk op de STEP-toets.
 OPM. U kunt geen kleiner nummer invoeren.

(Voorbeeld ... 12 steken)



– Vergroten patroongebied –
 Aantal steken = 8
 Aantal toeren = 10

Invoer nieuwe steken
 Steken = 12

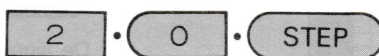
Max. aantal toeren : 872
 Invoer nieuwe toeren
 Toeren = ■

4

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

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

(Voorbeeld ... 20 toeren)



– Vergroten patroongebied –
 Aantal steken = 8
 Aantal toeren = 10

Invoer nieuwe steken
 Steken = 12

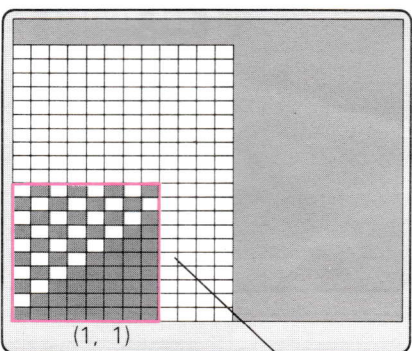
Max. aantal toeren : 872
 Invoer nieuwe toeren
 Toeren = 20

OK ? 1:Ja 2:Nee

5

Kontroleer het aantal steken en toeren.

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



Oorspronkelijke patroongebied

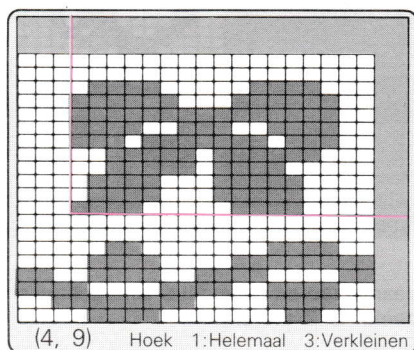
6

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

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

◆◆◆ OMKADEREN DEEL PATROON ◆◆◆

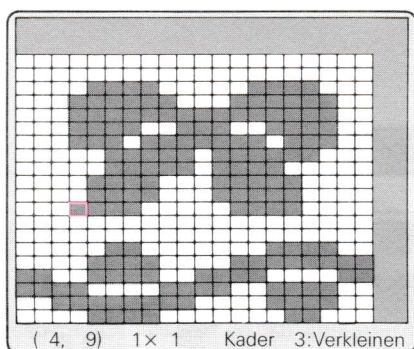
- Omkader het gedeelte van het patroon dat U wilt gebruiken of wissen met het witte vierkant.



- 1** Op het scherm verschijnen twee lijnen.

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

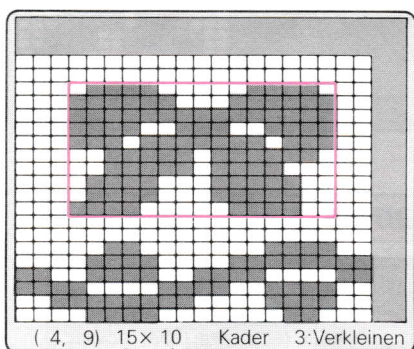
- ♥ Wilt U het gehele gebied controleren door het te verkleinen, zie dan het onderste gedeelte van deze bladzijde.



- 2** Druk op de STEP-toets.

STEP

De lijnen veranderen in een wit kader.



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

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

Druk na het omkaderen op de STEP-toets.

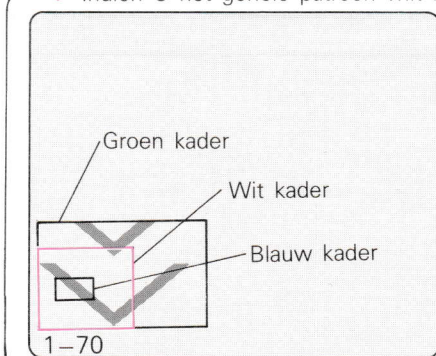
STEP

Aantal toeren

Aantal steken

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

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



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

* Het blauwe kader geeft het omkaderde patroondeel aan.

* Het groene kader geeft het gehele patroongebied aan.

* Het witte kader geeft het patroondeel aan dat U kunt zien op het patroon-ontwerpscherm.

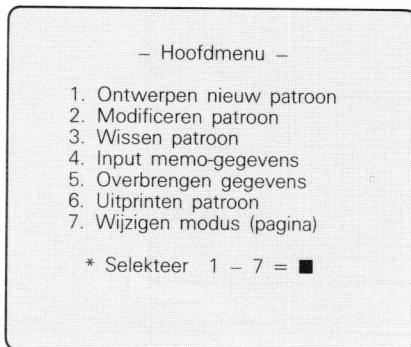
Wilt U een ander gedeelte van het patroon op het patroon-ontwerpscherm zien, verplaats het witte kader dan met behulp van de cursortoetsen.

* Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten door- of terugrollen met "1" of "2".

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

MODIFICEREN PATROON (HOOFDMENU 2)

- U kunt het door U ontworpen patroon modifieren.
- U kunt bij het modifieren van een patroon (Modifieren patroon), net als bij het ontwerpen van een nieuw patroon (Ontwerpen nieuw patroon), gebruik maken van de functies van het Hulpmenu.



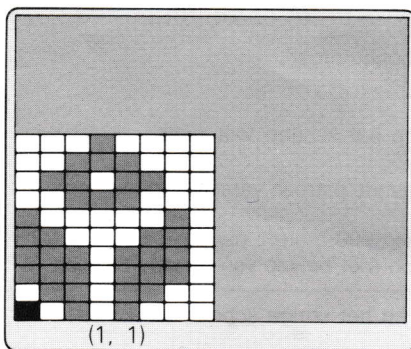
1 Selekteer functie 2 uit het Hoofdmenu en druk op de STEP-toets.



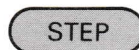
– Modifieren patroon –

| Patroonnr. | Steken | Toeren |
|------------|--------|--------|
| ▶901 | 8 | 10 |
| 902 | 16 | 28 |
| 903 | 15 | 26 |
| 904 | 15 | 20 |
| . | . | . |
| . | . | . |

2 Op het scherm verschijnt een lijst met de door U ontworpen patronen. Schuif de cursor "▶" met behulp van de cursortoetsen (▲ · ▼) naar het nummer van het patroon dat U wilt modifieren.



3 Druk op de STEP-toets.

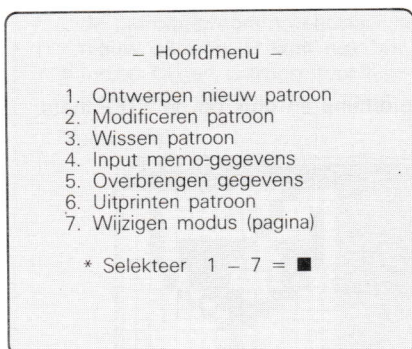


Het door U gekozen patroon verschijnt op het scherm.

* Modificeer het patroon nu en ga te werk als bij "Ontwerpen nieuw patroon" (zie punt ⑦–⑧ van bldz. 9–10).

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

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



- 1** Selekteer functie 3 uit het Hoofdmenu en druk op de STEP-toets.



- Wissen patroon -

| Patroonnr. | Steken | Toeren |
|----------------------|--------|--------|
| Totaal patronen : 10 | | |
| 901 | 8 | 10 |
| ▶902 | 16 | 28 |
| 903 | 15 | 26 |
| 904 | 15 | 20 |
| . | . | . |
| . | . | . |

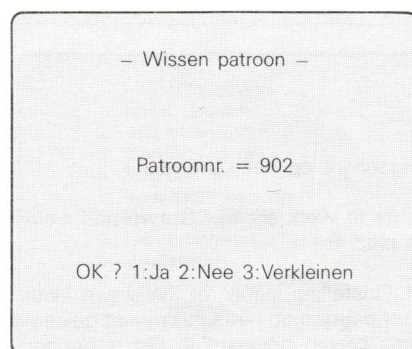
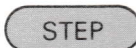
- 2** Op het scherm ziet U nu een lijst met alle, door U ontworpen, patronen.

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

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

Het totale aantal patronen die op deze pagina zijn opgeslagen.

Druk op de STEP-toets.



- 3** Controleer het vermelde patroonnummer.

♥ Indien U het patroon op het scherm wilt zien.

- ① Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt op het scherm. Controleer het patroon.
* Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt U het scherm laten door- of terugrollen met behulp van de cijfertoetsen "1" en "2".
- ② Druk op de STEP-toets en het vorige scherm verschijnt weer.

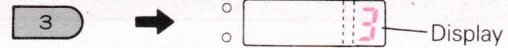
- Is het patroonnummer juist, druk dan op "1". Het door U gekozen patroon wordt gewist en op het scherm verschijnt het Hoofdmenu.
- Wilt U het patroonnummer echter wijzigen, dan moet U op cijfertoets "2" drukken.
Het scherm van stap ② verschijnt nu weer.

INPUT MEMO-GEGEVENS (HOOFDMENU 4)

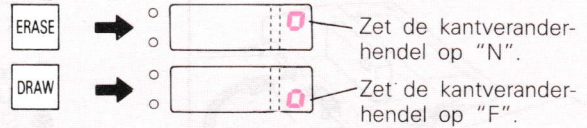
- U kunt informatie voor het breien van een patroon invoeren in het geheugen; U ziet de ingevoerde gegevens tijdens het breien op het memo-display.
- U kunt probleemloos memo-gegevens invoeren, wissen en modifieren.
- Maak, voor het invoeren van informatie, gebruik van de cijfertoetsen 1-9 en de DRAW-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

<WEERGAVE DISPLAY>

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



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



– Hoofdmenu –

1. Ontwerpen nieuw patroon
2. Modifieren patroon
3. Wissen patroon
4. Input memo-gegevens
5. Overbrengen gegevens
6. Uitprinten patroon
7. Wijzigen modus (pagina)

* Selekteer 1 - 7 = ■

1

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

4

STEP

2

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

Schuif de cursor "►" met behulp van de kursor-toetsen (▲ · ▼) naar het nummer van het patroon waar U de memo-gegevens wilt invoeren.

– Input memo-gegevens –

| Patroonnr. | Steken | Toeren |
|------------|--------|--------|
| 901 | 8 | 10 |
| 902 | 16 | 28 |
| ►903 | 15 | 26 |
| 904 | 15 | 20 |
| . | . | . |
| . | . | . |
| . | . | . |

3

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

STEP

4

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

(Voorbeeld: voer "2" in op de 5^e toer)

① Schuif de cursor naar de 5^e toer.

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

② Sla nu "2" aan.

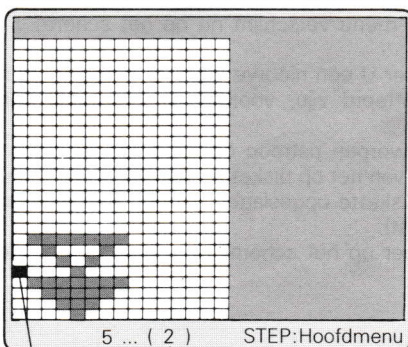
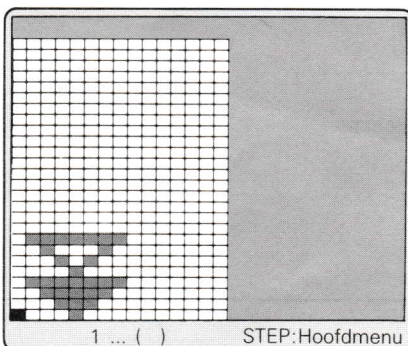
♥ Maakt U een vergissing, druk dan op de C-toets en probeer het opnieuw.

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

* U kunt zoveel gegevens invoeren als U wilt.

5

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

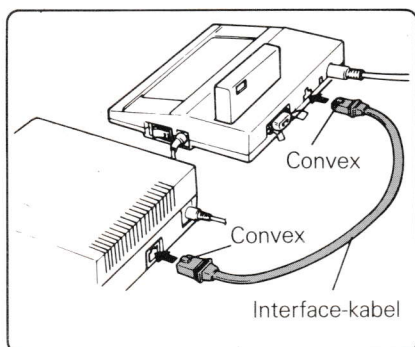


Kursor
Memo-gegevens
Toernummer

OVERBRENGEN GEGEVENS (HOOFDMENU 5)

- Indien U gebruik maakt van het disktestation (los verkrijgbaar), dan kunt U de ontworpen patronen op diskette vastleggen of laden vanaf de diskette naar de patroon-programmeermachine.

* Lees eerst de bedieningshandleiding van het disktestation door, alsmede de paragraaf "DISKETTESTATION" van de elektronische breimachine.



- Klaarmaken van het disktestation
- * Zet het apparaat vóór het TV-toestel.

- ① Zet de patroon-programmeermachine en het disktestation OFF (UIT).
- ② Sluit het disktestation aan op de machine met behulp van de interface-kabel.
- ③ Zet de patroon-programmeermachine en het disktestation weer ON (AAN).

– Hoofdmenu –

1. Ontwerpen nieuw patroon
2. Modifieren patroon
3. Wissen patroon
4. Input memo-gegevens
5. Overbrengen gegevens
6. Uitprinten patroon
7. Wijzigen modus (pagina)

* Selekteer 1 – 7 = ■

1

Selekteer functie 5 van het Hoofdmenu en druk op de STEP-toets.

5

STEP

Sluit interface-kabel aan

Zet apparaat aan !

Druk op STEP-toets !!

2

Kontroleer of het disktestation en de patroon-programmeermachine op de juiste wijze zijn aangesloten en beide AAN/UIT-schakelaars op ON (AAN) staan.
Druk hierna op de STEP-toets.

STEP

– Overbrengen gegevens –

1. Formatteren diskette
2. Opslaan gegevens
3. Laden gegevens
4. Wissen gegevens

* Selekteer 1 – 4 = ■

3

Het "Overbrengen gegevens"-menu verschijnt nu op het scherm.

Selekteer deze functie, wanneer U een nieuwe diskette gebruikt. Zo'n diskette moet eerst geformatteerd zijn, voordat hij informatie kan opnemen.

Voor het opslaan van het ontworpen patroon op diskette.

Voor het laden en modifieren van het op diskette opgeslagen patroon.

Voor het wissen van het op diskette opgeslagen patroon (het patroon wordt spoor voor spoor gewist).

♥ Wilt U het Hoofdmenu weer op het scherm zien, druk dan op de HELP-toets.

◆◆◆ FORMATTEREN DISKETTE ◆◆◆

- Voordat U een nieuwe diskette kunt gebruiken voor het opslaan van gegevens van Uw patroon-programmeermachine en breimachine, dient U de kassette voor te bereiden op het accepteren van deze informatie.

♣ Dit voorbereidingsproces wordt "formatteren" genoemd. U kunt de door U geprogrammeerde diskette (waarop U het patroon heeft opgeslagen) toepassen bij de elektronische breimachine, wanneer U gebruik maakt van de patroon-programmeermachine.

OPMERKING: Indien U een diskette formateert die reeds voorzien is van gegevens, dan zullen deze opgeslagen gegevens worden gewist.

– Overbrengen gegevens –

1. Formatteren diskette
2. Opslaan gegevens
3. Laden gegevens
4. Wissen gegevens

* Selekteer 1 – 4 = ■

1

Selekteer functie 1 van het "Overbrengen gegevens"-menu en druk op de STEP-toets.

1

STEP

– Overbrengen gegevens –

* Formatteren diskette *

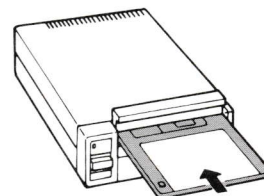
Breng diskette in !

Druk op STEP-toets !!

2

Schuif een diskette in het diskettestation en druk op de STEP-toets.

STEP



–Overbrengen gegevens –

* Formatteren diskette *

Diskette wordt nu geformatteerd ...

3

Het formatteren begint nu.

*Het diskettestation heeft hiervoor ongeveer 100 seconden nodig.

4

Na het formatteren verschijnt het scherm van punt ① weer.

◆◆◆ OPSLAAN GEGEVENS ◆◆◆

- U kunt het in het geheugen van de patroon-programmeermachine opgeslagen patroon op diskette bewaren.
- Eén spoor van een diskette wordt gebruikt voor het opslaan van alle gegevens van één pagina van de patroon-programmeermachine.

– Overbrengen gegevens –

1. Formatteren diskette
2. Opslaan gegevens
3. Laden gegevens
4. Wissen gegevens

* Selekteer 1 – 4 = ■

1

Selekteer functie 2 van het "Overbrengen gegevens"-menu en druk op de STEP-toets.

2

STEP

– Overbrengen gegevens –

* Opslaan gegevens *

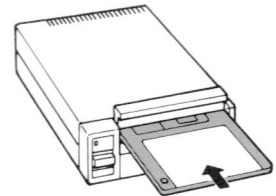
Breng diskette in !

Druk op STEP-toets !!

2

Schuif een diskette in het diskettestation en druk op de STEP-toets.

STEP



– Overbrengen gegevens –

* Opslaan gegevens *

Zoeken ...

3

De komputer van de patroon-programmeermachine zoekt nu naar een leeg spoor.

– Overbrengen gegevens –

* Opslaan gegevens *

Paginanr. = 1

OK ? 1:Ja 2:Nee

4

In geval van Modus 1...

Ga door naar stap ⑤.

In geval van Modus 2...

Kontroleer of het nummer van de pagina, die op diskette moet worden opgeslagen, juist is (U ziet dat nummer op het scherm).

- Wilt U de op het scherm aangegeven pagina opslaan, druk dan op cijfertoets "1".
- Wilt U echter een andere pagina opslaan, dan moet U op cijfertoets "2" drukken. Sla vervolgens het juiste nummer aan en druk op de STEP-toets.

– Overbrengen gegevens –

* Opslaan gegevens *

Opgeslagen spoornr. = 1

Wacht ...

5

Het scherm geeft nu het nummer van het spoor weer, waarop de patronen zullen worden opgeslagen. Het opslaan begint.

– Overbrengen gegevens –

* Opslaan gegevens *

Opgeslagen spoornr. = 1

Druk op STEP-toets !!

6

Na het opslaan verschijnt het hier links afgebeelde scherm.

Kontroleer het spoornummer (gebruik dit nummer als referentie op Uw ontwerpblad om verwarring te voorkomen).

Druk hierna op de STEP-toets.
Het scherm van stap ① verschijnt weer.

STEP

◆◆◆ LADEN GEGEVENS ◆◆◆

- U kunt de op een diskettespoor opgeslagen patronen invoeren (laden) in de patroon-programmeermachine.

In geval van Modus 1...

Wanneer U een patroon in de patroon-programmeermachine invoert, zullen alle patroongegevens in het geheugen van de machine worden gewist. Heeft U die informatie nog nodig, dan moet U de gegevens eerst op diskette opslaan.

In geval van Modus 2...

De patronen van één spoor worden op één pagina van de machine geladen. De komputer van de machine zoekt naar een lege pagina en voert de patronen vervolgens in. U kunt ook aangeven op welke pagina U de informatie wilt hebben. Bevat de door U aangegeven pagina echter reeds gegevens, dan zullen de betreffende patronen, bij het laden van nieuwe patronen, worden gewist. Heeft U deze patronen nog nodig, sla ze dan eerst op diskette op.

– Overbrengen gegevens –

1. Formatteren diskette
2. Opslaan gegevens
3. Laden gegevens
4. Wissen gegevens

* Selekteer 1 – 4 = ■

1

Selekteer functie 3 van het “Overbrengen gegevens”-menu en druk op de STEP-toets.

3

STEP

2

Schuif de diskette met de patroongegevens die U wilt laden, in het diskettestation en druk op de STEP-toets.

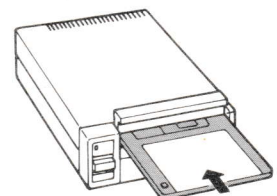
STEP

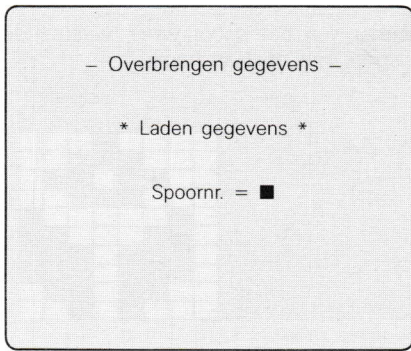
– Overbrengen gegevens –

* Laden gegevens *

Breng diskette in !

Druk op STEP-toets !!





- 3** Sla het nummer van het spoor met het in te voeren patroon, aan en druk op de STEP-toets.
(Voorbeeld: spoornummer ... 1)

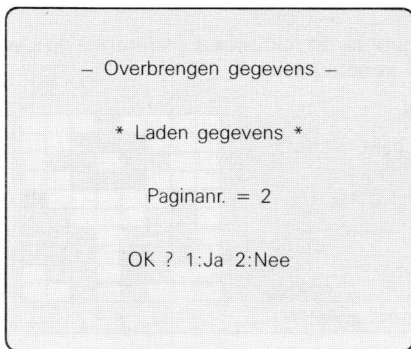


In geval van Modus 1...

Het laden begint.
Na het laden verschijnt het scherm van stap ① weer.

In geval van Modus 2...

Ga door naar stap ④.



- 4** De komputer van de patroon-programmeermachine zoekt nu naar een lege pagina en geeft het bijbehorende nummer weer.

- Wilt U de patronen op de vermelde pagina laden, druk dan op cijfertoets "1". Het laden begint nu.
- Wilt U de patronen echter op een andere pagina laden, dan moet U op cijfertoets "2" drukken. Sla vervolgens het juiste paginanummer aan en druk op de STEP-toets. Het laden begint nu.

♥ Wanneer het bericht "Geen lege pagina!" verschijnt...

Er is geen lege pagina. Het weergegeven nummer hoort bij de pagina die U nu gebruikt.

- Wilt U de patronen op de vermelde pagina laden, druk dan op cijfertoets "1" (de andere patronen op die pagina worden tegelijkertijd gewist).
- Wilt U de patronen echter op een andere pagina laden,
 - ① Druk dan op cijfertoets "2".
 - ② Sla het juiste paginanummer aan; druk hierna op de STEP-toets (de andere patronen op die pagina worden tegelijkertijd gewist).
- Wanneer U bepaalde patronen niet wilt wissen, maar wilt opslaan op diskette...
 - ① Druk driemaal op de HELP-toets. Het "Overbrengen gegevens"-menu verschijnt.
 - ② Druk op 2 (Opslaan gegevens), zodat de patronen op diskette worden opgeslagen (zie bldz. 47).
 - ③ Keer terug naar "Laden gegevens".

- 5** Na het laden verschijnt het scherm van stap ① weer.

WANNEER U HET IN DE PATROON-PROGRAMMEERMACHINE INGEVOERDE PATROON OP HET SCHERM WILT ZIEN...

- ① Druk op de HELP-toets; het Hoofdmenu verschijnt.
- ② Selekteer functie 2 van het Hoofdmenu en volg de stappen op bldz. 42.

◆◆◆ WISSEN GEGEVENS ◆◆◆

- De op diskette opgeslagen patroongegevens kunnen per spoor gewist worden.
- ♣ Wilt U alle, op een diskette opgeslagen, patroongegevens wissen, formateer de diskette dan opnieuw; hierdoor worden alle gegevens gewist.

– Overbrengen gegevens –

1. Formatteren diskette
2. Opslaan gegevens
3. Laden gegevens
4. Wissen gegevens

* Selekteer 1 – 4 = ■

1

Selekteer functie 4 van het "Overbrengen gegevens"-menu en druk op de STEP-toets.

4

STEP

– Overbrengen gegevens –

* Wissen gegevens *

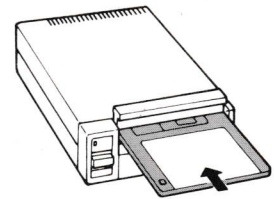
Breng diskette in !

Druk op STEP-toets !!

2

Schuif de diskette met de te wissen patroongegevens in het diskettestation en druk op de STEP-toets.

STEP



– Overbrengen gegevens –

* Wissen gegevens *

Spoornr. = ■

3

Sla het nummer van het spoor dat U wilt wissen, aan en druk op de STEP-toets.

(Voorbeeld: spoornummer ... 1)

1

STEP

– Overbrengen gegevens –

* Wissen gegevens *

Spoornr. = 1

OK ? 1:Ja 2:Nee

4

Kontroleer het ingevoerde spoornummer.

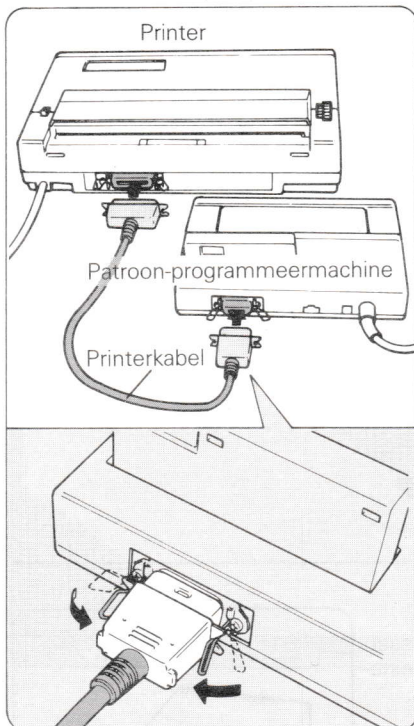
- Is het nummer juist, druk dan op "1". De patroongegevens van het door U aangegeven spoornummer worden nu gewist.
- Wilt U het spoornummer echter wijzigen, dan moet U op cijfertoes "2" drukken. Het scherm van stap ③ verschijnt nu weer.

5

Na het wissen verschijnt het scherm van stap ① weer.

UITPRINTEN PATROON (HOOFDMENU 6)

- U kunt het patroon met behulp van een printer uitprinten.
Het is raadzaam hiervoor een Brother 9-pin dot matrix printer te gebruiken.

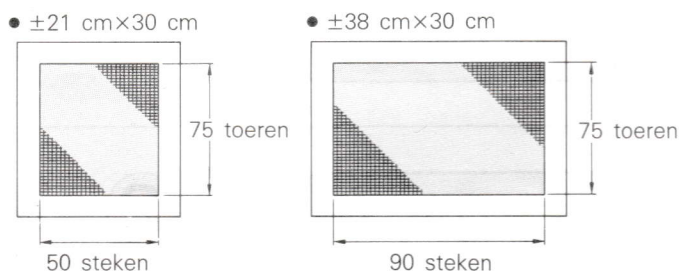


- Installeren van de printer.
* Lees eerst de bijgesloten printerhandleiding goed door.

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

Afmetingen papier

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



- Hoofdmenu -

1. Ontwerpen nieuw patroon
2. Modificeren patroon
3. Wissen patroon
4. Input memo-gegevens
5. Overbrengen gegevens
6. Uitprinten patroon
7. Wijzigen modus (pagina)

* Selekteer 1 - 7 = ■

1

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



- Uitprinten patroon -

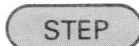
| Patroonnr. | Steken | Toeren |
|------------|--------|--------|
| 901 | 8 | 10 |
| 902 | 16 | 28 |
| ▶903 | 15 | 26 |
| 904 | 15 | 20 |

2

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

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

Druk op de STEP-toets.



- Uitprinten patroon -

Papierbreedte ?

1. 21 cm
2. 38 cm

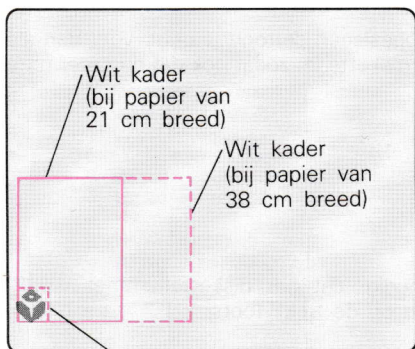
* Selekteer 1 - 2 = ■

3

Voer hierna de breedte van het papier in.

(Voorbeeld: 21 cm)





Het groene kader geeft het gehele patroongebied aan.

4

Het door U aangegeven patroon verschijnt op het scherm. Het witte kader op het scherm geeft aan welk gedeelte uitgeprint wordt. (Het witte kader op het beeldscherm geeft de maat van het patroon aan, dat op één vel papier geprint kan worden. Het witte kader zal van nu af aan geprint worden.)

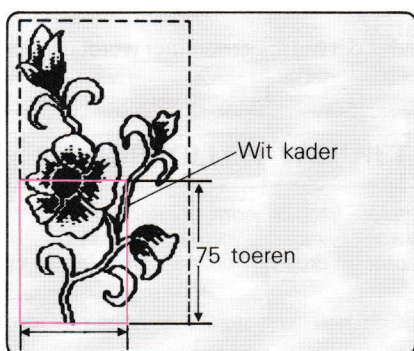
♥ Wilt U een gedeelte van een patroon uitprinten dat groter is dan 50 (of *90) steken en/of 75 toeren, verplaats de cursor dan met de kursoroets (zie onder).

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

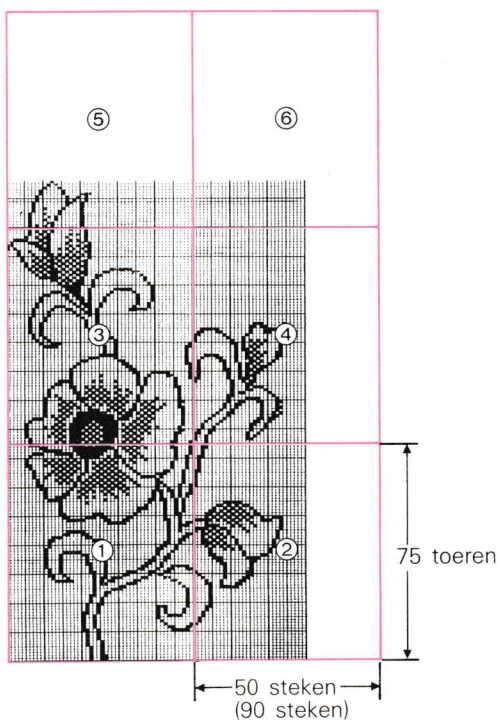
Druk op de STEP-toets.

STEP

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



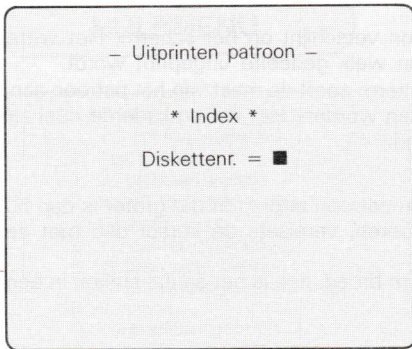
50 steken
(90 steken)



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

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

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

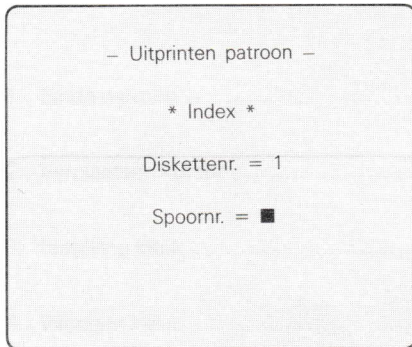


- 5 Wanneer U het op diskette opgeslagen patroon uitprint, voer dan als referentie het nummer van de diskette in, zodat ook dat nummer mee uitgeprint wordt.

(Voorbeeld: diskettenummer ... 1)



- ♥ Vindt U het echter niet nodig, dat het diskettenummer wordt uitgeprint, druk dan gewoon op de STEP-toets.

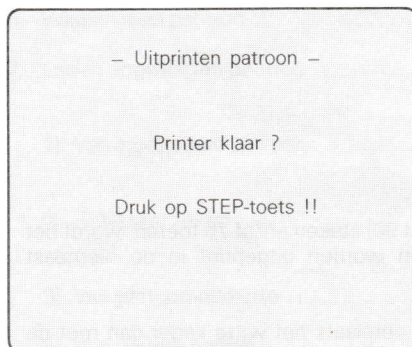


- 6 Wanneer U het spoornummer als referentie invoert, wordt dat nummer eveneens uitgeprint.

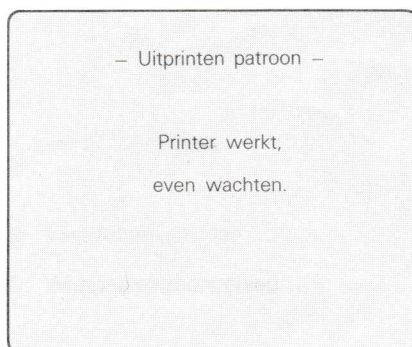
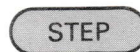
(Voorbeeld: spoornummer ... 1)



- ♥ Vindt U het echter niet nodig, dat het spoornummer wordt uitgeprint, druk dan gewoon op de STEP-toets.



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



- 8 Het printen begint nu.
♥ Ingeval het patroon groter is dan 50 steken en/of 75 toeren, zal, wanneer de printer klaar is met printen, het scherm van stap 7 weer verschijnen, waarna deze stap 7 wordt herhaald.

- 9 Wanneer het Hoofdmenu op het scherm verschijnt, is de printer bijna klaar met printen.

WIJZIGEN MODUS (PAGINA) (HOOFDMENU 7)

• MODUS

U kunt de patroon-programmeermachine instellen op Modus 1 of Modus 2.

Het verschil tussen beide modi zit in de hoeveelheid breigegevens die in één keer van de patroon-programmeermachine naar de breimachine kan worden overgebracht en vice versa.

Selekteer de modus die correspondeert met het type breimachine.

Niet elke elektronische breimachine heeft dezelfde geheugenkapaciteit. De hoeveelheid informatie die U in één keer wilt overbrengen, moet dan ook overeenkomen met de geheugenkapaciteit van de breimachine.

Alleen wanneer U de juiste modus heeft geselecteerd, kunt U patroongegevens van de patroon-programmeermachine naar de breimachine overbrengen. Anders is het niet mogelijk om het zo zorgvuldig ontworpen patroon te breien.

Het is dan ook erg belangrijk om de juiste modus in te stellen, voordat U met het ontwerpen van een patroon begint. (Zie bldz. 55: "INSTELLEN MODUS".)

• PAGINA

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

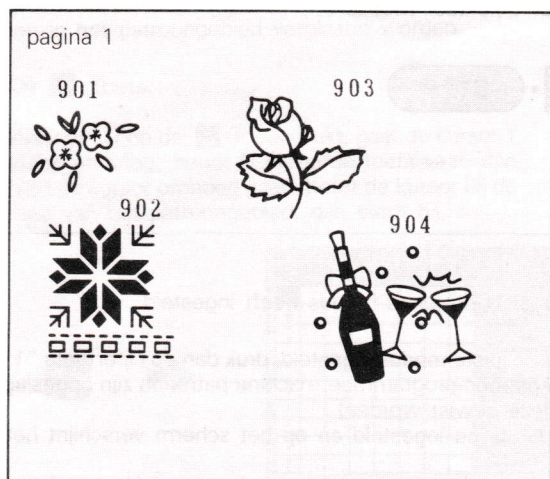
Indien U gebruik maakt van een breimachine met een kleinere capaciteit, dan wordt het geheugen, door het selekteren van de juiste modus, verdeeld in een aantal stukken. Zo'n deel van het geheugen wordt ook wel een pagina genoemd.

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

MODUS 1

Gebruikt U een breimachine met een groter geheugen, selekteer dan Modus 1. Het geheugen van de patroon-programmeermachine heeft dan slechts één pagina.

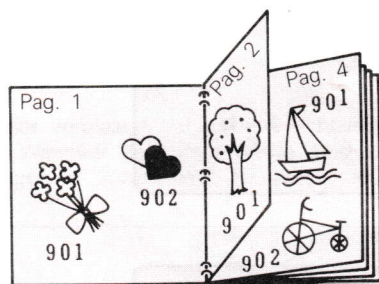
U kunt het in feite beschouwen als één groot vel papier.



MODUS 2

Gebruikt U een breimachine met een kleiner geheugen, selekteer dan Modus 2. Het geheugen van de patroon-programmeermachine bestaat dan uit 16 pagina's.

U kunt het zich voorstellen als een tekenboek met 16 pagina's.



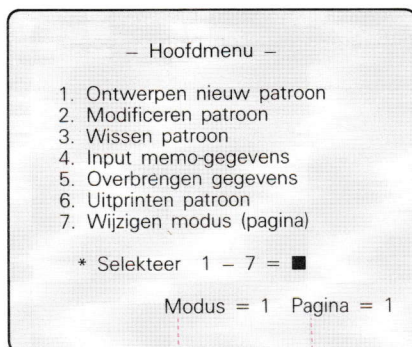
Wanneer een pagina vol is, gaat U gewoon door naar de volgende.

(Zie bldz. 56 "WIJZIGEN VAN EEN PAGINA".)

◆◆◆ WIJZIGEN MODUS ◆◆◆

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

OPMERKING: Indien U van deze functie gebruik maakt, zullen alle ontworpen patronen in de patroon-programmeermachine gewist worden. Heeft U die patronen nog nodig, dan moet U ze eerst op diskette opslaan.

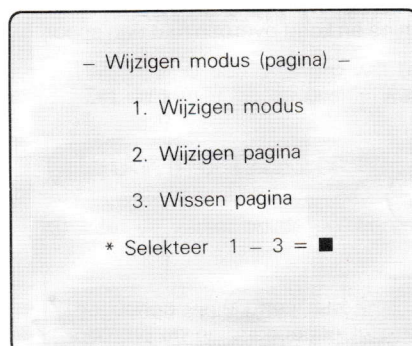


Op het scherm ziet U het nummer van de modus en de pagina die U gebruikt.

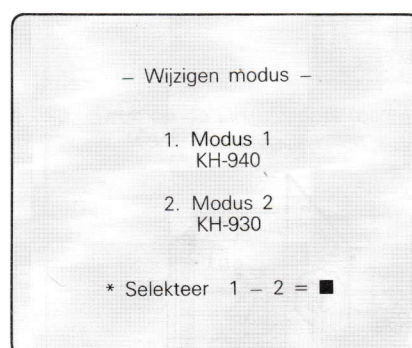
- 1** Selekteer functie 7 van het Hoofdmenu en druk op de STEP-toets.



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

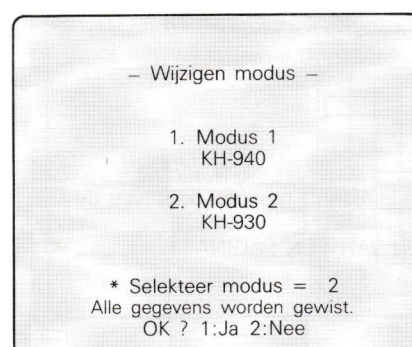


- 2** Selekteer functie 1 van het "Wijzigen modus (pagina)"-menu en druk op de STEP-toets.



- 3** Stel de modus in die hoort bij Uw breimachine en druk op de STEP-toets.
*Op het scherm ziet U welke typen breimachines bij Modus 1 respectievelijk Modus 2 horen.

(Voorbeeld: Selekteer Modus 2)



- 4** Controleer of U de juiste modus heeft ingesteld.

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

◆◆◆ WIJZIGEN PAGINA ◆◆◆

*U kunt slechts in geval van Modus 2 deze functie gebruiken.

- Selekteer een pagina.

Heeft U Modus 2 geselecteerd, dan is het geheugen van de patroon-programmeermachine verdeeld in 16 pagina's. U kunt elk van deze pagina's selekteren.

– Hoofdmenu –

1. Ontwerpen nieuw patroon
2. Modificeren patroon
3. Wissen patroon
4. Input memo-gegevens
5. Overbrengen gegevens
6. Uitprinten patroon
7. Wijzigen modus (pagina)

* Selekteer 1 – 7 = ■

Modus = 2 Pagina = 1

1

Kies functie 7 van het Hoofdmenu en druk op de STEP-toets.

7 • STEP

– Wijzigen modus (pagina) –

1. Wijzigen modus
2. Wijzigen pagina
3. Wissen pagina

* Selekteer 1 – 3 = ■

2

Selekteer nu functie 2 van het "Wijzigen modus (pagina)"-menu en druk op de STEP-toets.

2 • STEP

– Wijzigen pagina –

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

Ingestelde pagina = 1
Paginanr. = ■

3

Het scherm geeft aan, welk gedeelte van een pagina U heeft gebruikt. (In dit voorbeeld is Modus 2 gekozen (bldz. 56) unquote.)

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

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

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

(Voorbeeld: pagina nr. 2)

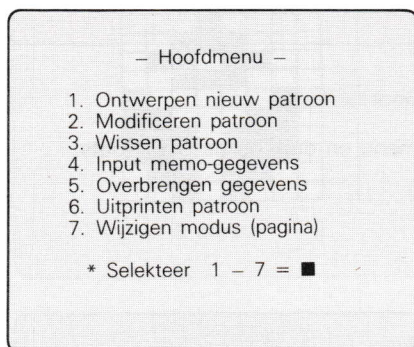
2 • STEP

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

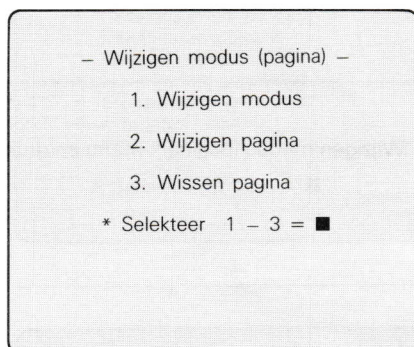
◆◆◆ WISSEN PAGINA ◆◆◆

*U kunt slechts in geval van Modus 2 deze functie gebruiken.

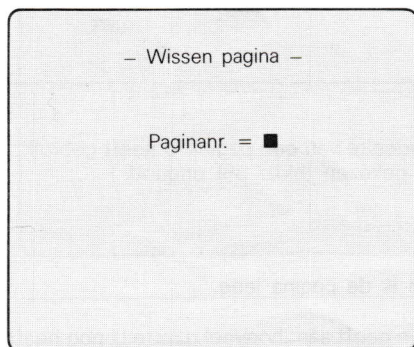
- Alle patronen op de aangegeven pagina kunnen in één keer worden gewist.



1 Selekteer functie 7 uit het Hoofdmenu en druk op de STEP-toets.

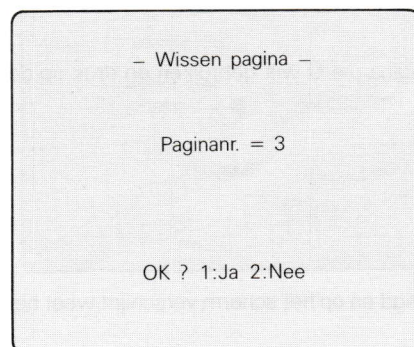


2 Selekteer functie 3 uit het “Wijzigen modus (pagina)”-menu en druk op de STEP-toets.



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

(Voorbeeld: paginanummer ... 3)



4 Controleer of het aangegeven paginanummer juist is.

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

ENKELE BIJZONDERE GEVALLEN

HET VOLGENDE BERICHT VERSCHIJNT OP HET SCHERM:

Geheugen is helemaal vol !

Wis enkele patronen.

Druk op STEP-toets !!

OORZAAK

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

OPLOSSING

In geval van Modus 1:

Druk op de STEP-toets, zodat het Hoofdmenu verschijnt. Wis nu de patronen die U niet meer nodig heeft met "Wissen patroon" en ontwerp daarna Uw patroon. Wilt U echter alle patronen behouden, sla ze dan met behulp van het diskettestation op diskette op.

In geval van Modus 2:

Druk op de STEP-toets, zodat het Hoofdmenu verschijnt. Selecteer functie "Wijzigen pagina" en kies een lege pagina.

Zijn alle pagina's echter vol, wis dan met "Wissen pagina" de patronen van een pagina die U niet meer nodig heeft en gebruik vervolgens die pagina voor Uw nieuwe patroon.

Als alternatief kunt U de patronen van die pagina ook op diskette overbrengen, zoals bij Modus 1.

*** Foutmelding ***

Patroongegevens geschonden.

Druk op STEP-toets !!

OORZAAK

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

OPLOSSING

U kunt de onjuiste gegevens wissen en het patroon opnieuw ontwerpen, maar wanneer de batterij inderdaad leeg is, kan het patroon niet in de machine opgeslagen worden.

Kontroleer dus eerst de batterij, en wel als volgt:

- ① Druk op de STEP-toets (de onjuiste gegevens worden dan gewist.)
- ② Selecteer functie 1 "Ontwerpen nieuw patroon" uit het Hoofdmenu en voer het gewenste patroongebied in.
(Bijvoorbeeld: 10 steken×10 toeren)
- ③ Druk op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt.
- ④ Selecteer functie 1 "Einde patroon" uit het Hulpmenu en zet vervolgens de patroon-programmeermachine uit.
- ⑤ Wacht een paar minuten en zet dan de machine weer aan.
 - Verschijnt het scherm van stap ⑤ op bldz. 6, dan is de batterij in orde en kunt U gewoon doorgaan met ontwerpen.
 - Verschijnt dezelfde foutmelding echter weer op het scherm, dan is de batterij leeg en dient U Uw dealer om een nieuwe te vragen.
 - Geeft het scherm een andere foutmelding, zie dan de aanwijzingen voor die betreffende melding.

*** Foutmelding ***

Er is iets niet in orde met
de kassette/het apparaat.
Reparatie noodzakelijk.

Druk op STEP-toets !!

OPLOSSING

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

*** Foutmelding ***

Type diskette niet juist !!

Druk op STEP-toets !!

OORZAAK

Het type diskette hangt af van de modus bij het overbrengen van het patroon van de machine naar de diskette. De hiernaast afgebeelde melding geeft aan dat het type diskette niet korrespondeert met de ingestelde modus of dat de los verkrijgbare diskette in het disktestation zit, terwijl Modus 1 is ingesteld.

*Deze diskettes korresponderen niet met functie 2 "Modificeren patroon", functie 3 "Wissen patroon", en functie 4 "Input memo-gegevens" van het Hoofdmenu 5, zonder dat U de modus-instelling wijzigt.

OPLOSSING 1

Wanneer U de verkeerde diskette aanbrengt

- ① Schuif de juiste diskette in het disktestation.
- ② Druk op de STEP-toets.
- ③ De komputer start het programma opnieuw op.

OPLOSSING 2

Wanneer U een patroon van diskette wilt gebruikenzie dan de functies van Hulpmenu 7.

- ① Druk eenmaal op de STEP-toets en tweemaal op de HELP-toets. Het Hoofdmenu verschijnt nu op het scherm.
- ② Zie vervolgens bldz. 27 en voer het patroon van diskette in.

*** Foutmelding ***

Diskette niet geformatteerd.
of

Diskette niet in orde.
Druk op STEP-toets !!

OORZAAK

De diskette is niet geformatteerd of is niet helemaal in orde.

OPLOSSING

Formateer de diskette (zie bldz. 46).

Is de diskette niet helemaal in orde, dan verschijnt tijdens het formatteren het bericht "Diskette niet in orde" op het scherm. U kunt de diskette dus niet gebruiken; schuif vervolgens een nieuwe in het diskette-station.

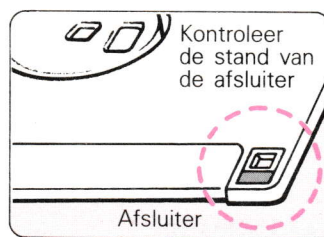
*** Foutmelding ***

Diskette is schrijf-beschermd.

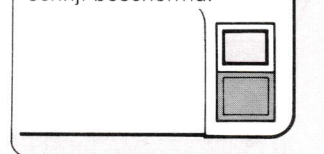
Druk op STEP-toets !!

OORZAAK

De diskette is schrijf-beschermd.



Staat de afsluiter open, dan is de diskette schrijf-beschermd.

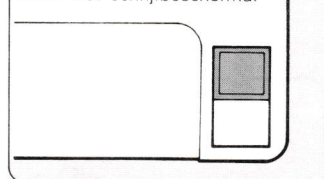


Wanneer de afsluiter naar beneden en open staat, kunt U geen gegevens op de diskette overbrengen en zijn de reeds opgeslagen gegevens beschermd tegen per abuis wissen.

OPLOSSING

- 1 Druk op de STEP-toets.
- 2 Haal de diskette uit het diskette-station. Bevestig dat de schrijfbeschermd-instelling opgeheven kan worden en handel vervolgens aldus.
- 3 Schuif de diskette weer in het station en druk op de STEP-toets. De computer start het programma dan opnieuw op.

Is de afsluiter dicht, dan is de diskette niet schrijfbeschermd.



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

– Verhouding steken/toeren –

Patroonnr. 908

Hoeveel steken
Steken = 80

Max. aantal toeren : 0
Hoeveel toeren
Toeren = ■ ← "0"

OORZAAK

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

OPLOSSING

- Sla een kleiner aantal steken aan.
 - 1 Druk op de HELP-toets.
 - 2 Sla een nieuw aantal aan en druk op de STEP-toets.
- Wis patronen die U niet meer nodig heeft of voer een ander paginanummer in, indien U gebruik maakt van Modus 2.
 - 1 Druk tweemaal op de HELP-toets. Het Hoofdmenu verschijnt nu.
 - 2 Volg daarna de aangegeven stappen voor het bericht "Geheugen is helemaal vol!" op bldz. 58.

Wanneer de informatie op het scherm verdwijnt bij het programmeren voor gebruik van een diskette.

OORZAAK

De AAN/UIT-schakelaar van het diskette-station staat niet op "ON" (AAN) of het station is niet aangesloten op de machine.

OPLOSSING

- 1 Zet de patroon-programmeermachine en het diskette-station uit.
- 2 Controleer of beide apparaten op de juiste wijze zijn aangesloten met behulp van de interface-kabel.
- 3 Zet de machine en het diskette-station weer aan.
- 4 Begin vervolgens weer van voren af aan.

DE PRINTER FUNKTIONEERT NIET

ORZAAK 1

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

OPLOSSING

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

ORZAAK 2

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

OPLOSSING

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

HET PATROON WORDT VERKEERD UITGEPRINT

ORZAAK

De DIP-schakelaar van de printer staat verkeerd.

OPLOSSING

Zie de handleiding van de printer en zet DIP-schakelaar "Control Mode" of "Emulation Mode" op "Epson FX Compatible" en DIP-schakelaar "Auto Line Feed" op "CR+LF" (of "with LF").

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

ORZAAK

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

OPLOSSING

Wis de geschonden patroongegevens.

- 1 Zet de patroon-programmeermachine eerst uit en dan weer aan.
- 2 Selekteer funktie 7 uit het Hoofdmenu en stel de modus opnieuw in (zie bldz. 55). Alle patroongegevens in de patroon-programmeermachine worden nu gewist.
- 3 Begin vervolgens weer van voren af aan.

※ Indien U de patroon-programmeermachine reeds langer heeft dan 5 jaar, kan de batterij leeg zijn. Vraag Uw dealer dan om advies.

HET OVERBRENGEN VAN PATROONGEGEVENS VAN/ NAAR DE BREIMACHINE

Wanneer het patroon behoren klasse is dan alleen van het breimachine in te trekken. Breina

Overbrengen van gegevens naar de breimachine

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

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

Overbrengen van gegevens van de breimachine

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

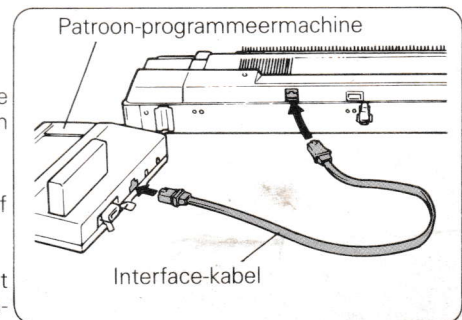
OPMERKING: In geval van Modus 1...

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

In geval van Modus 2...

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

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



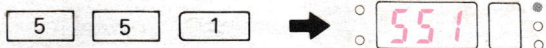
♥ Funktioneeert de breimachine bij het overbrengen van de informatie niet naar behoren, zet dan zowel de breimachine als de patroon-programmeermachine uit en begin van voren af aan.

OVERBRENGEN GEGEVENS NAAR DE BREIMACHINE

- 1 Druk op de CE-toets (wissen display).



- 2 Voer kommandonummer 551 in. Hierdoor weet de komputer dat U een patroon naar de breimachine wilt overbrengen.



- 3 Druk op de STEP-toets.



- 4 Sla, in geval van de KH-940, pagina het cijfer 1 aan.



Sla, in geval van de KH-930, het nummer aan van de pagina die naar de breimachine moet worden overgebracht.

- 5 Druk op de STEP-toets, zodat het scherm wordt gewist en alle lampjes uitgaan.



Het overbrengen van de informatie begint nu.

- 6 Wanneer het patroon is overgebracht, hoort U een waarschuwingssignaal; de informatie in het display verschijnt weer en de lampjes gaan aan.

♥ Na het programmeren kunt U het overgebrachte patroon breien (zie de handleiding van de elektronische breimachine)

OVERBRENGEN GEGEVENS VAN DE BREIMACHINE

- 1 Druk op de CE-toets (wissen display).



- 2 Voer kommandonummer 552 in. Hierdoor weet de komputer dat U een patroon van de breimachine wilt overbrengen:



- 3 Druk op de STEP-toets. In geval van de KH-940 verschijnt het cijfer "1" op het display en gaan het READY-lampje en het patroonnummerlampje branden.



In geval van de KH-930 verschijnt het nummer van de pagina waarop de gegevens zullen worden overgebracht.

- 4 Druk op de STEP-toets, zodat het scherm wordt gewist en alle lampjes uitgaan.



Het overbrengen van de informatie begint.

- 5 Wanneer het patroon is overgebracht, hoort U een waarschuwingssignaal; de informatie op het display verschijnt weer en de lampjes gaan aan, zoals vóór de druk op de CE-toets.

♥ Wanneer U het naar de patroon-programmeermachine overgebrachte patroon op het TV-scherm wilt zien, selekteer dan functie "Modificeren patroon" (zie bldz.42).

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

TEKENOVERZICHT

