

# **ANLEITUNGSBUCH**

**DESIGN-SYSTEM  
PPD-35**



# INHALT

<b>DAS DESIGN-SYSTEM</b> .....	2
<b>PROGRAMMIEREN MIT DEM DESIGN-SYSTEM</b> .....	3
<b>VORBEREITUNG</b> .....	5
Hauptmenü .....	5
<b>MUSTERENTWURF</b> .....	6
<b>MUSTERAUFBAU</b> .....	6
Musterarten .....	7
<b>DOPPELBETT-JACQUARD, EINBETT-JACQUARD</b> .....	8
Zeichenmethode Masche für Masche .....	9
Zeichenmethode Flächen .....	10
Muster als Motiv stricken .....	11
Das Hilfsmenü bei den Musterarten 1 - 4 .....	12
1. Beenden des Musteraufbaus .....	12
2. Versetzen des Cursors .....	12
4. Ändern der Farbe .....	13
5. Verkleinerte Musterdarstellung .....	15
6. Löschen von Musterteilen .....	15
7. Musterabruf .....	16
① Von Festmustern/Eigenentwürfen .....	16
Farbgebung der abgerufenen Muster .....	16
Musterabruf .....	17
Das Muster mehrfach plazieren .....	18
② Buchstaben und Zahlen .....	19
Farbgebung der Buchstaben und Zahlen .....	19
Abruf der Buchstaben, Zeichen oder Ziffern .....	20
Buchstaben, Zeichen oder Ziffern mehrfach plazieren .....	20
③ Von Disketten .....	21
8. Variationen der Muster .....	21
9. Versetzen des Muster .....	21
10. Änderung des Eingabefeldes .....	22
① Verkleinerung des Feldes .....	22
② Vergrößerung des Feldes .....	22
11. Änderung der Musterartenwahl .....	22
<b>ANDERE MUSTER</b> .....	23
Den Musteraufbau vorläufig unterbrechen .....	24
Das Hilfsmenü bei der Musterart 5 .....	25
1. Beenden des Musteraufbaus .....	25
2. Versetzen des Cursors .....	25
3. Farbwahl des Eingabefeldes .....	26
Schmuckfarben und Speicherdaten festlegen .....	26
Farbwahl .....	27
4. Ändern der Farbe .....	27
5. Verkleinerte Musterdarstellung .....	28
6. Löschen von Musterteilen .....	28
7. Musterabruf .....	29
① Von Festmustern/Eigenentwürfen .....	29
② Buchstaben und Zahlen .....	29
③ Von Disketten .....	29
8. Variationen der Muster .....	30
9. Versetzen des Musters .....	30
10. Änderung des Eingabefeldes .....	30
① Verkleinerung des Feldes .....	30
② Vergrößerung des Feldes .....	30
<b>LISTUNG UND DARSTELLUNG DER MUSTER</b> .....	31
<b>MUSTER LÖSCHEN</b> .....	32

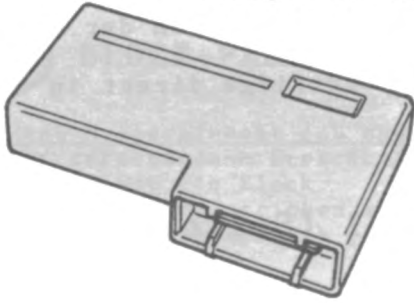


<b>EINGABE DER MEMO-INFORMATION</b> .....	33
Memo-Daten programmieren .....	34
HALTER (Muster der Art 1 - 4 (Einbett-Jacquard/Doppelbett-Jacquard))....	35
Änderung der Farbnummern in der Spalte 'Halter' .....	35
Doppelbett-Jacquard/Einbett-Jacquard und die Memo-Information.	36
HALTER (Muster der Art 5 (Andere)).....	37
INFO .....	38
Eingabe der Daten für die Spalten 'Halter' und 'Info'.....	39
STOP .....	40
LE.LA. ....	41
Markierung der Spalten 'Le.La.' und 'Stop'.....	43
VERS. ....	44
Eingabe des Versatzes .....	44
Hilfsmenü für das Memo-Informationsprogramm .....	46
1. Beenden der Memo-Eingaben.....	46
2. Versetzen des Cursors .....	46
3. Abruf der Memo-Eingaben .....	47
4. Eingabefeld .....	48
5. Verkleinerte Musterdarstellung.....	48
<b>MUSTERUMKEHRUNG</b> .....	49
<b>EINGABE DER BLOCK-DATEN</b> .....	51
<b>BLOCK-PROGRAMM</b> .....	52
<b>BLOCKAUFBAU</b> .....	53
Programmieren mehrerer Muster übereinander .....	55
Anzeigen und Programmierungen .....	56
Hilfsmenü für das Block-Programm .....	64
1. Beenden des Block-Programms.....	64
2. Muster einfügen .....	64
3. Muster im Block löschen.....	65
4. Verkleinerte Blockdarstellung .....	65
5. Halterbestimmung .....	66
6. Strickbreitenbestimmung .....	67
7. Stopbestimmung .....	70
<b>LISTUNG UND DARSTELLUNG VON BLÖCKEN</b> .....	71
<b>BLOCK LÖSCHEN</b> .....	72
<b>DISKETTEN-PROGRAMM</b> .....	73
<b>DRUCK-PROGRAMM</b> .....	74
Gedruckte Informationen und deren Bedeutung.....	76
<b>STFICKEN VON STREIFEN UND DEREN PROGRAMMIERUNG</b> .....	77
Wechsel nach einer geraden Reihenzahl .....	77
Wechsel nach einer ungeraden Reihenzahl .....	78
<b>FEHLERMELDUNGEN/HINWEISE UND DEREN BEDEUTUNG/KORREKTUREN</b> ....	80
<b>DER MENÜAUFBAU</b> .....	93



# DAS DESIGN-SYSTEM

Das Design-System besteht aus dem Steuergerät PPD und dem Cartridge CK-35. Es wird im vorliegenden Anleitungsbuch zur Vereinfachung DSC genannt.



## ● CARTRIDGE CK-35

Das Cartridge CK-35 ist ein Programm- und Datenträger. Auf dem Cartridge sind alle Programme zur Steuerung der Strickmaschine CK-35 gespeichert. Die Daten werden direkt mit dem Cartridge in den Freispeicher der CK-35 übertragen. Zur Dateneingabe das Cartridge in das Steuergerät einsetzen und die Muster wie gewünscht programmieren.

Muster- und Blockdaten werden durch eine Batterie für ca 5 Jahre gespeichert.

♣Die Batterie nach ca 5 Jahren durch den Fachhandel austauschen lassen.

## ● ACHTUNG

- Das DSC kann nur in Verbindung mit der Strickmaschine CK-35 verwendet werden. Auf keinen Fall mit einer anderen Strickmaschine benutzen.
- Das DSC nie an sehr warmen, sehr feuchten oder staubigen Plätzen aufbewahren oder in Betrieb nehmen.
- Das DSC nur mit dem beiliegenden Netzteil in Betrieb nehmen.
- Das Cartridge nie einsetzen oder entnehmen, solange das Steuergerät oder die Maschine eingeschaltet sind.
- Erscheint auf dem Bildschirm der Hinweis 'warten...', nie das DSC ausschalten.
- Nur das dem Steuergerät beiliegende Netzteil verwenden.

## DIE FUNKTION DES DESIGN-SYSTEMS

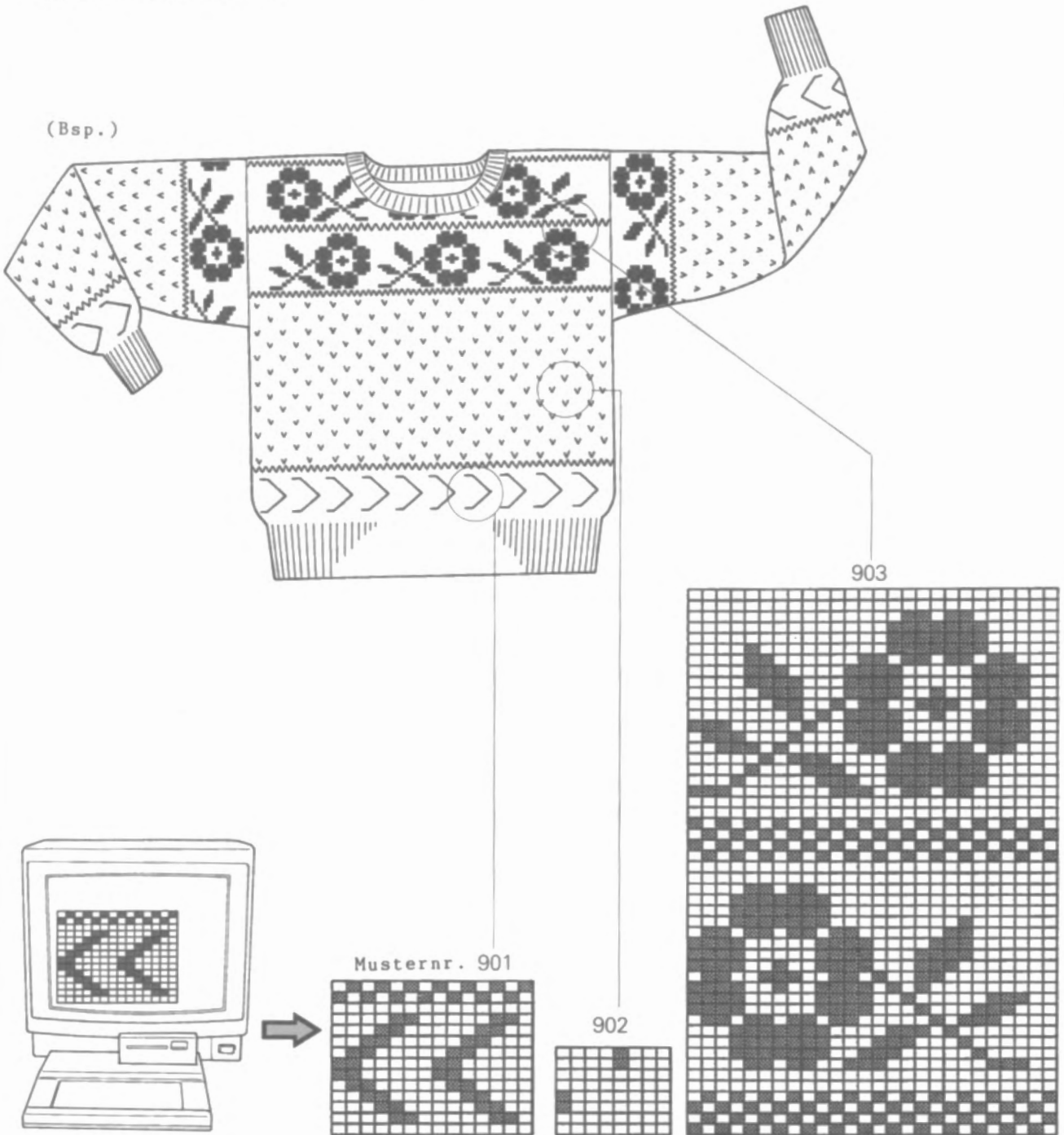
Mit dem DSC werden alle erforderlichen Daten wie Muster, Position der Muster usw. programmiert.

Die Daten zum Stricken mit der CK-35 werden mit dem Cartridge direkt in die Maschine übertragen.

### ① MUSTERENTWURF HAUPTMENÜ PROGRAMM 1 (Seite 6)

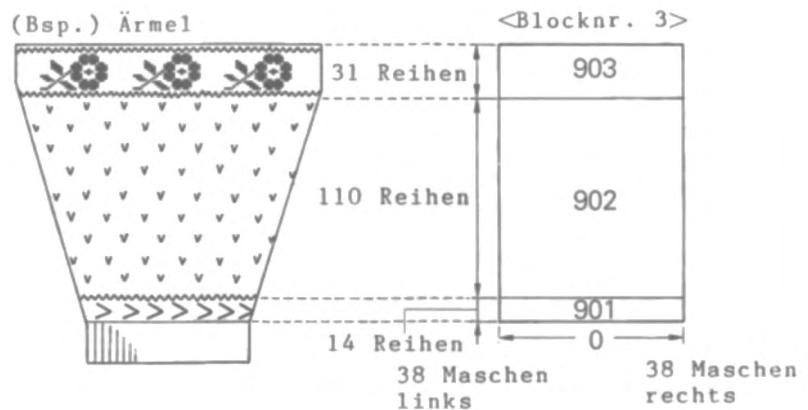
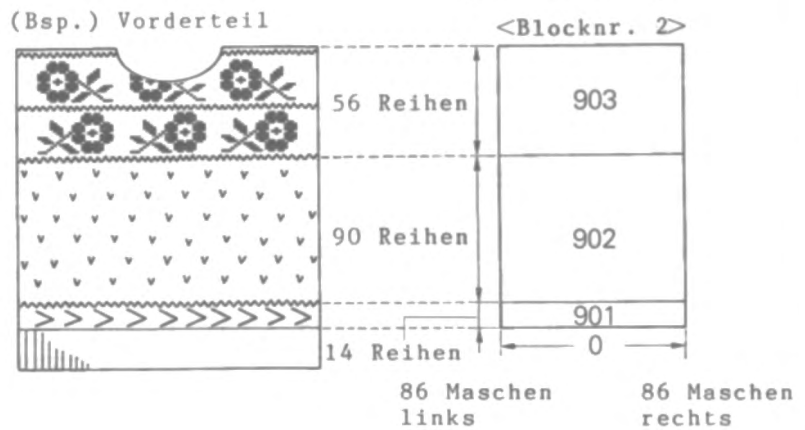
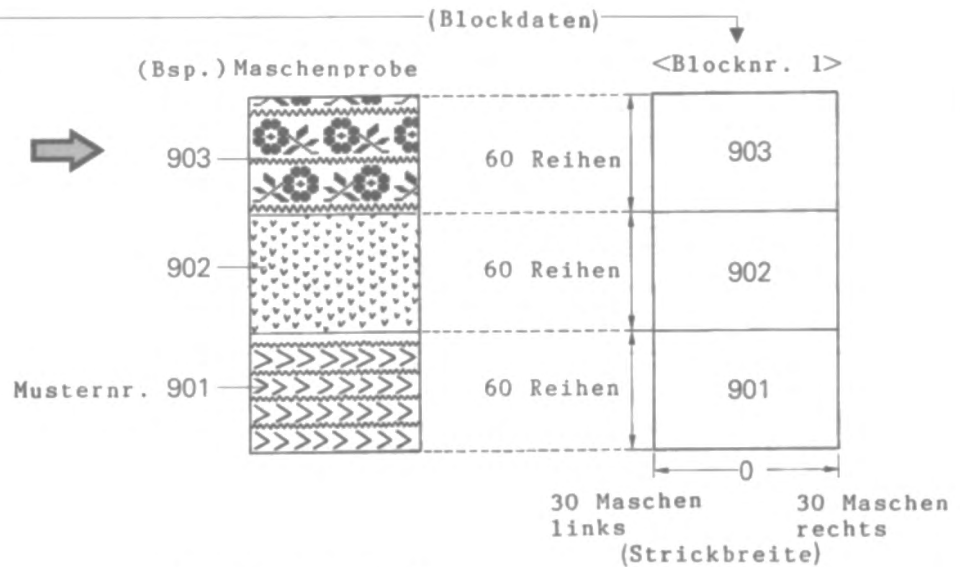
- Zu Beginn werden alle für das Strickteil erforderlichen Muster entworfen.

(Bsp.)



## ② BLOCK-PROGRAMM HAUPTMENÜ PROGRAMM 2 (Seite 51)

- Jede Mustereinheit (ob aus einem Muster oder einer Kombination von Mustern), die für verschiedene Strickteile benutzt wird, z. B. Maschenprobe, Vorderteil oder Ärmel, ist ein Block.
- Um ein Muster stricken zu können, unabhängig ob als Probe oder Strickteil, muß dieses in einem Block programmiert werden.

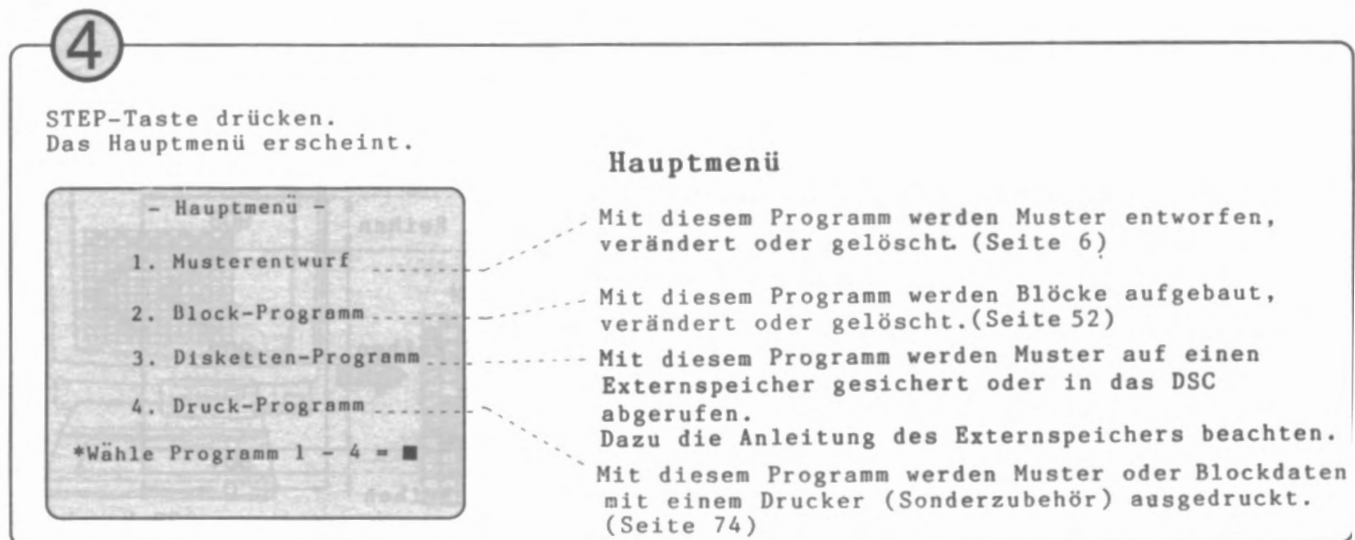
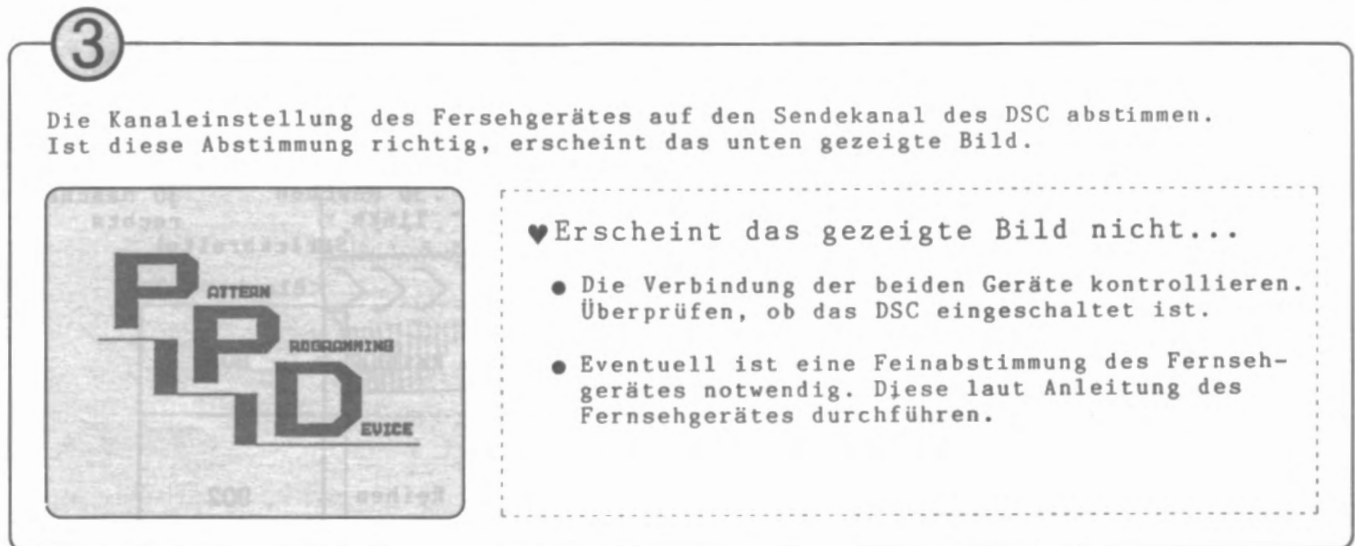




# VORBEREITUNG

## • ANSCHLUß DES DSC AN DEN FERNSEHER

Auf den Seiten 3-7 des Anleitungsbuches PPD 120 werden der Anschluß und die Funktions-  
teile des Steuergerätes erklärt. Diese Anleitung daher unbedingt vor Beginn durchlesen.



- Hauptmenü -

1. Musterentwurf
2. Block-Programm
3. Disketten-Programm
4. Druck-Programm

\*Wähle Programm 1 - 4 = ■

①

Programm 1 aus dem Hauptmenü wählen.

1

### ♥C-Taste

Bei falscher Eingabe die C-Taste drücken, um die Eingabe zu löschen. Richtige Wahl durchführen.

STEP-Taste drücken.

STEP

### ♥HELP-Taste

Bei Druck auf die HELP-Taste erscheint die vorhergehende Maske.

- Musterentwurf -

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Musterumkehrung

\*Wähle Programm 1 - 5 = ■

②

Das Musterentwurfsmenü erscheint.

Mit diesem Programm werden neue Muster aufgebaut. (Seite 6)

Mit diesem Programm werden Muster bearbeitet. (Seite 31)

Mit diesem Programm werden nicht mehr benötigte Muster gelöscht. (Seite 32)

Mit diesem Programm werden MEMO-Daten neu programmiert oder bestehende MEMO-Daten verändert. (Seite 33)

Mit diesem Programm werden Muster gedreht. (Seite 49)

♥Zurück zum Hauptmenü?...HELP-Taste drücken.

## ◀◀ MUSTERAUFBAU (MUSTERENTWURFSMENÜ 1) ▶▶

- Mit diesem Programm werden neue Muster aufgebaut.

- Musterentwurf -

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Musterumkehrung

\*Wähle Programm 1 - 5 = ■

①

Programm 1 aus dem Musterentwurfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

1

STEP

- Musterartenwahl -

Musternr. 901

1. Einbett-Jacquard (mehrfarbig)
2. Doppelbett-Jacquard (2 Farben/Reihe)
3. Doppelbett-Jacquard (3 Farben/Reihe)
4. Doppelbett-Jacquard (4 Farben/Reihe)
5. Andere Muster

\*Wähle Programm 1 - 5 = ■

②

Die Maske für die Musterartenwahl erscheint.

Hier wird die vom DSC zugeteilte Musternummer angezeigt. Diese als Merkhilfe notieren (wird beim Blockaufbau benötigt).

♣ Das DSC teilt dem ersten Muster die Nummer 901, dem zweiten Muster die Nummer 902 usw. automatisch zu.

♣ Für den Blockaufbau wichtig:  
Die Musternummer als Merkhilfe notieren.

- Musterartenwahl -  
Musternr. 901

1. Einbett-Jacquard (mehrfarbig)
2. Doppelbett-Jacquard (2 Farben/Reihe)
3. Doppelbett-Jacquard (3 Farben/Reihe)
4. Doppelbett-Jacquard (4 Farben/Reihe)
5. Andere Muster

\*Wähle Programm 1 - 5 - ■

**3** Die Musterartenwahl entsprechend der gewünschten Stricktechnik durchführen.  
(Bsp.: 4-farbiges Doppelbett-Jacquard)

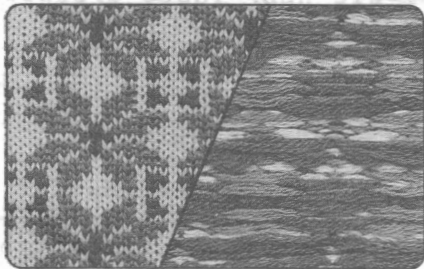
STEP-Taste drücken.

**4** • **STEP**

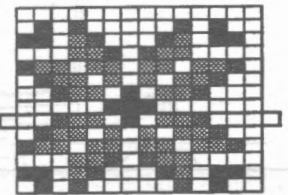
- Musterart 1 - 4: Anleitung ab Seite 8
- Musterart 5: Anleitung ab Seite 23

**MUSTERARTEN**

• **EINBETT-JACQUARD** .....



Werden mehrfarbige Einbett-Jacquards gewünscht, ist diese Musterart zu wählen. Es können bis zu 6 Farben in einer Reihe verwendet werden.

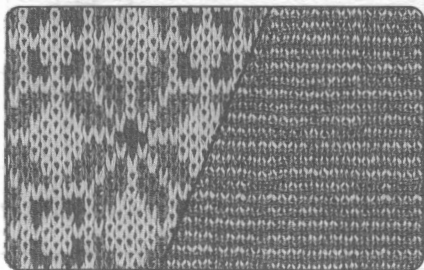


♣ Werden in einer Reihe zwei Farben verwendet, wie folgt vorgehen:

Musterart 5 wählen und das Muster als Norwegermuster programmieren.

< ACHTUNG >: Beim Stricken von Einbett-Jacquard muß die Randnadel in jeder Reihe in die D-Position kommen. (Seite 58) Einzelmotive oder Motive mit weiten Abständen sollten vermieden werden, um störende lange Spannfäden zu verhindern. Mehrere Motive mit kurzen Abständen sind möglich. (Seite 61)

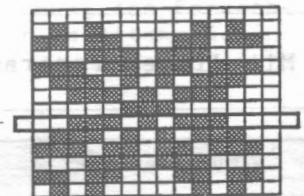
• **DOPPELBETT-JACQUARDS** .....



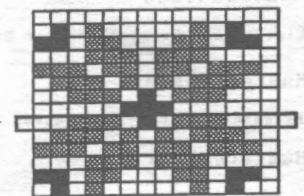
(Bsp.: 3-farbiges Doppelbett-Jacquard)

Werden Doppelbett-Jacquards gewünscht, die Musterart entsprechend der benötigten Farbzahl wählen:

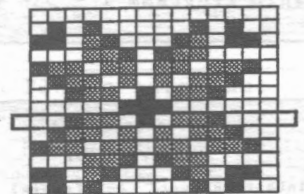
• 2-farbiges Doppelbett-Jacquard  
2 Farben werden in einer Reihe verstrickt. (□ ■)



• 3-farbiges Doppelbett-Jacquard  
3 Farben werden in einer Reihe verstrickt. (□ ■ ■)



• 4-farbiges Doppelbett-Jacquard  
4 Farben werden in einer Reihe verstrickt. (□ ■ ■ ■)

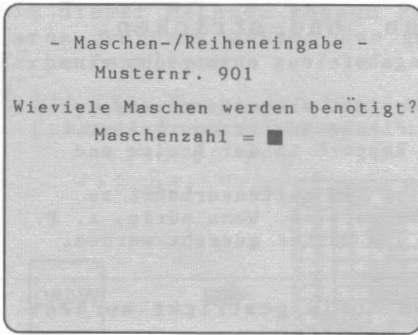


< HINWEIS > Für alle Muster der Art 2 - 4 gilt die Regel, daß pro Reihe nur die vorgegebene Anzahl von Farben verwendet werden kann. Nacheinander können bis zu 6 Farben verwendet werden.

• **ANDERE MUSTER**..... Diese Musterart ist zu wählen, wenn ein Muster programmiert wird, das nicht zur Musterart 1-4 zählt.  
(Musterart 5)



DOPPELBETT-JACQUARD, EINBETT-JACQUARD (MUSTERART 1 - 4)

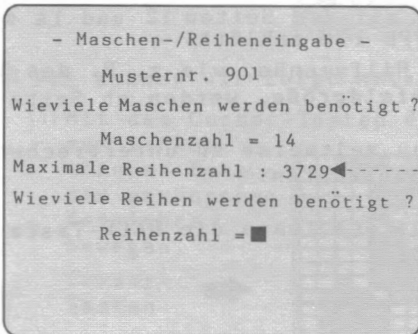


1

Gewünschte Maschenzahl eingeben und die STEP-Taste drücken.  
(Es können maximal 200 Maschen eingegeben werden.)  
(Bsp.: 14 Maschen)



♥ Soll das Muster als Motiv gestrickt werden, ist es notwendig, am rechten Rand eine Masche mehr einzugeben. (Seite 11)  
Hat das Muster z. B. 14 Maschen, müssen 15 Maschen eingegeben werden. (Motive siehe Seite 61)

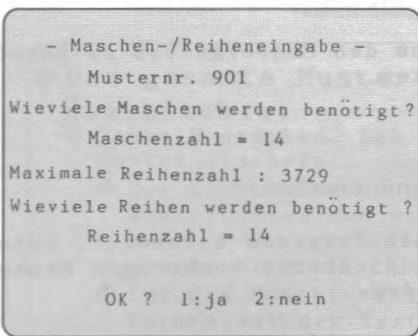
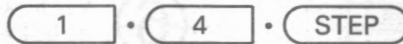


2

Gewünschte Reihenzahl eingeben und die STEP-Taste drücken.

Auf dem Bildschirm wird die für die Musterbreite mögliche maximale Reihenzahl angezeigt.  
(Im Beispiel ist dies 3729 Reihen)

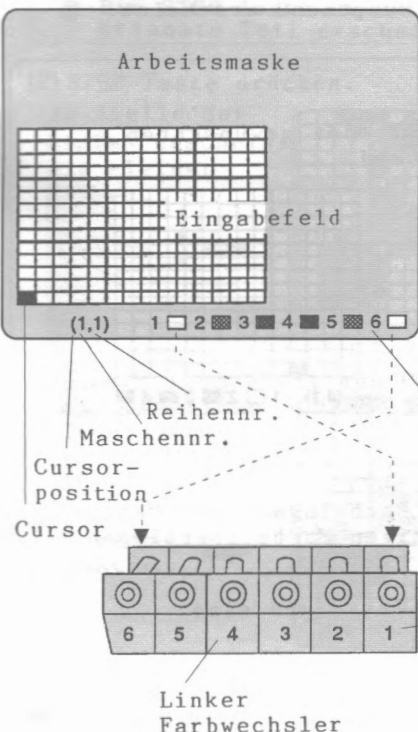
(Bsp.: 14 Reihen)



3

Die Maschen- und Reihenzahl überprüfen.

- Sind die Eingaben korrekt: Taste 1 drücken. Die nächste Maske erscheint.
- Sollen die Eingaben korrigiert werden: Taste 2 drücken. Die Maske unter Punkt 1 erscheint.



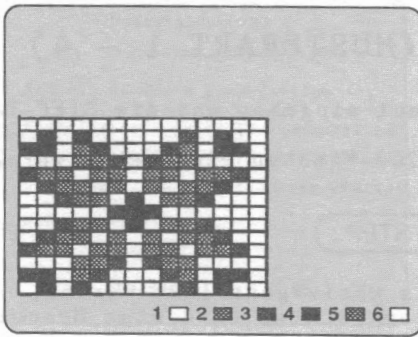
4

Die Arbeitsmaske erscheint.

- ARBEITSMASKE  
Es werden maximal 40 Maschen und 40 Reihen angezeigt.
- EINGABEFELD  
Entspricht der eingegebenen Maschen- und Reihenzahl. In diesem Bereich kann entworfen werden.
- CURSOR  
Der Cursor blinkt an der Masche, die mit einer der 6 Farben für das Muster gezeichnet wird. Der Cursor kann mit den Cursor-Tasten zu einem anderen Punkt im Eingabefeld bewegt werden.
- CURSORPOSITION  
Die Cursorposition zeigt durch die Maschen- und Reihennummer den Stand des Cursors an.

Am unteren Bildschirmrand werden 6 Farben angezeigt. Jede Farbnummer steht für eine Garnnummer. Das Eingabefeld wird in Farbe 1 dargestellt und entspricht der Garnnummer 1.

- ♣ Die gezeigten Farbnummern werden vom DSC automatisch vorgegeben. Diese können mit dem Programm 'Ändern der Farbe' (Hilfsmenü 4) geändert werden.
- ♣ Die Farbnummer wird dem jeweiligen Nüßchenhalter zugeordnet. Es ist darauf zu achten, daß in den Nüßchenhaltern deren Farbnummer zur Programmierung verwendet wurde, vor dem Stricken das benötigte Garn eingefädelt ist.



♥ Die verwendeten Farbnummern als Einfädelhilfe aufschreiben. Den Farbnummern entsprechend die Garne in die Nüßchen einfädeln.



- Hilfsmenü -  
Musternr. 901
1. Beenden des Musteraufbaus
  2. Versetzen des Cursors
  4. Ändern der Farbe
  5. Verkleinerte Musterdarstellung
  6. Löschen von Musterteilen
  7. Musterabruf
  8. Variationen der Muster
  9. Versetzen des Musters
  10. Änderung des Eingabefeldes
  11. Änderung der Musterartenwahl
- \*Wähle Programm 1 - 11 = ■

5

Mit den 6 gezeigten Farben wird das Muster entworfen. (Siehe Zeichenmethoden)

**Muster entwerfen und stricken.**

- Ein Kästchen des Eingabefeldes entspricht einer Masche.
- Das Eingabefeld entspricht einem Musterrapport. Wird das Muster als Flächenmuster gearbeitet, wiederholt sich der Rapport in der Breite und in der Höhe.
- Das Muster im Gestrick ist seitenverkehrt zu dem Muster auf dem Bildschirm. Wenn nötig, z. B. bei Schriften, kann das Muster gedreht werden. (Seite 49)

♣ Das Muster soll als Motiv gestrickt werden: Anleitung Seite 11 beachten.

♣ Die Cursorbewegung und das Verschieben des Eingabefeldes wird auf den Seiten 12 und 14 des Anleitungsbuches PPD 120 erklärt.

♣ Die Programme des Hilfsmenüs, wie z. B. das Verändern der Eingabefeldgröße, werden ab Seite 12 erklärt.

♥ Um den Musteraufbau zeitweise zu unterbrechen: Anleitung Seite 24 beachten.

6

Nach Abschluß des Musteraufbaus die HELP-Taste drücken.

HELP

Das Hilfsmenü erscheint.

7

Programm 1 wählen, um den Musteraufbau zu beenden. Die STEP-Taste drücken.

1 • STEP

Das Musterentwurfsmenü erscheint.

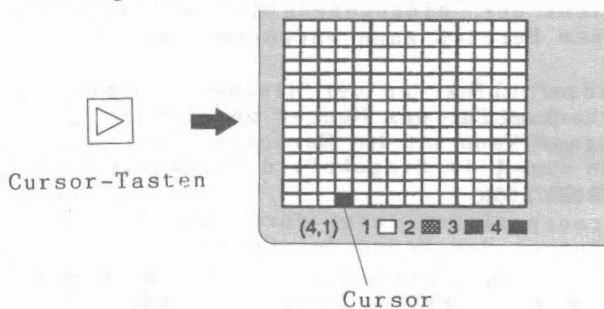
♣ Wurde das Muster mit Programm 1 beendet, kann mit der HELP-Taste nicht zur vorherigen Maske zurückgegangen werden.

♥ Erscheint eine Fehlermeldung: Anleitung auf Seite 80 beachten.

• Für die Eingabe der Blockdaten die HELP-Taste drücken. Das Hauptmenü erscheint. (Seite 51)

**ZEICHENMETHODE MASCHE FÜR MASCHE**

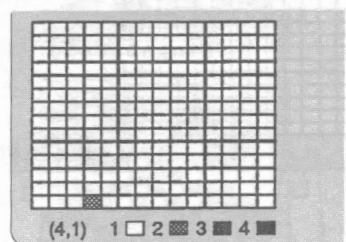
① Den Cursor an die gewünschte Position bringen um eine Masche zu zeichnen.



② Die Ziffern-Taste der gewünschten Farbe entsprechend drücken. (Im Bsp.: Taste 2)

2

Die Masche wird in der gewählten Farbe dargestellt.



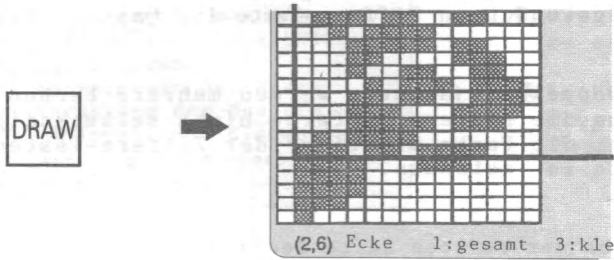
♥ Bei falscher Farbeingabe die Masche mit der richtigen Farbe übertippen.

♣ Zum Zeichnen einer Linie werden gleichzeitig eine Cursor-Taste und eine Ziffern-Taste fortlaufend gedrückt.

## ZEICHENMETHODE FLÄCHEN

Mit dieser Methode können Flächen gezeichnet oder bestehende Musterteile in der Farbe geändert werden. Den gewünschten Teil des Eingabefeldes einrahmen und die neue Farbe festlegen.

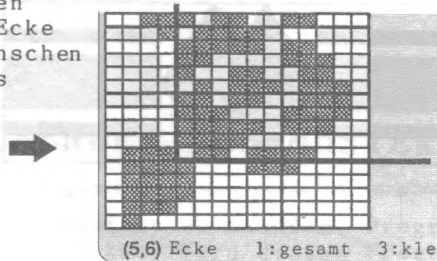
- ① Die DRAW-Taste drücken. An Stelle des Cursors erscheinen zwei weiße Linien.



- ② Den Rahmen wir folgt setzen:

- (1) Mit den Cursor-Tasten die weißen Linien zur linken unteren Ecke des gewünschten Bereiches bewegen.

Cursor-Tasten



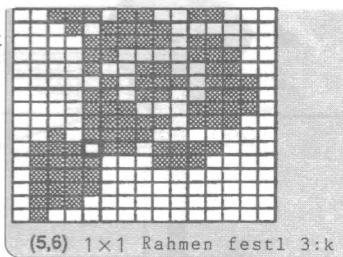
♥ Das gesamte Muster im Überblick...

- ① Taste 3 drücken. Das verkleinerte Muster erscheint.
- ♣ Zur Sichtbarmachung eines anderen Musterteiles den weißen Rahmen mit den Cursor-Tasten an den gewünschten Ausschnitt bewegen.
  - ♣ Ist das Muster höher als 200 Reihen, mit den Tasten 1 oder 2 das Eingabefeld nach oben oder unten versetzen.
- ② Die STEP-Taste drücken. Der weiß gerahmte Teil erscheint.

- (2) STEP-Taste drücken.

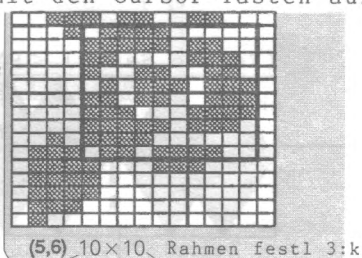
An Stelle der Linien erscheint ein kleiner Rahmen.

STEP



- (3) Diesen Rahmen mit den Cursor-Tasten auf die benötigte Größe bringen, in der die Farbe gewechselt werden soll.

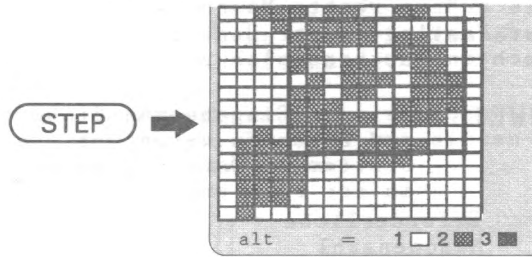
Cursor-Tasten



(Anzahl der Maschen) (Anzahl der Reihen)

- ♣ Diese Angaben zeigen die Größe des gerahmten Teiles.

- (4) Rahmen mit der STEP-Taste festlegen.

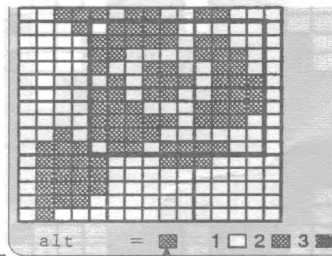


- ③ Ändern der Farbe im gerahmten Teil:

- ( Bsp. Farbe 2 im Rahmen wird durch eine andere Farbe ersetzt.

2

Die eingegebene Farbe wird angezeigt.



- ♥ Falsche Eingabe löschen. Eingabe wiederholen.

- ④ STEP-Taste drücken.

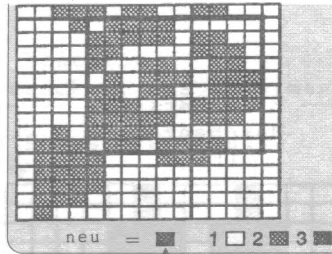
STEP

- ⑤ Die neue Farbe wählen und mit der Zifferntaste eingeben.

- (Bsp.: Farbe 3)

3

Die eingegebene Farbe wird angezeigt.

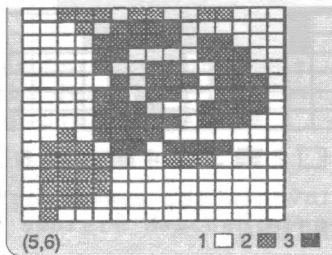


- ♥ Falsche Eingabe löschen. Eingabe wiederholen.

- ⑥ STEP-Taste drücken.

STEP

Im gewünschten Teil erscheint die neue Farbe.



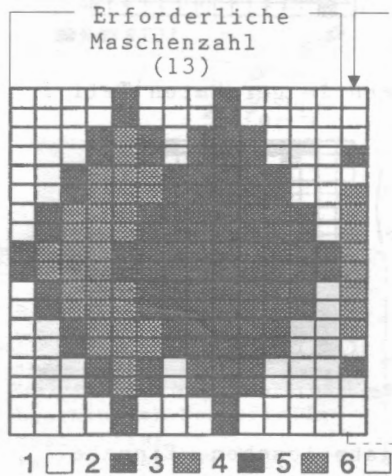


## MUSTER ALS MOTIV STRICKEN...

Bei der Eingabe von Mustern, die später bei Einbett- oder Doppelbettjaquard als Motiv gestrickt werden, muß folgendes beachtet werden:

- ① Das Eingabefeld muß am rechten Rand um eine Masche breiter sein, als für den eigentlich erforderlichen Musterrapport.
- ② Die äußere rechte Maschenspalte darf nicht für die Musterzeichnung verwendet werden.
- ③ Die äußere rechte Maschenspalte dient der Festlegung der Hintergrundfarbe. Zur Festlegung der Hintergrundfarbe mit der gewünschten Ziffern-Taste die Maschen der rechten Maschenspalte zeichnen.

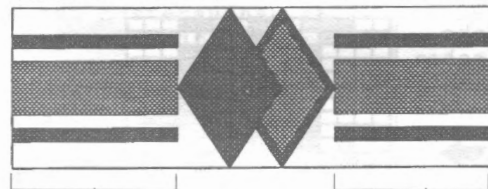
<HINWEIS>: Bei der Eingabe von Einbett- oder Doppelbettjaquards werden mehrere Farben zum Zeichnen verwendet. Das DSC kann die Hintergrundfarbe nicht selbständig bestimmen. Dazu ist es erforderlich, die Farbe mit einer der Ziffern-Tasten in der rechten äußeren Maschenspalte zu zeichnen.



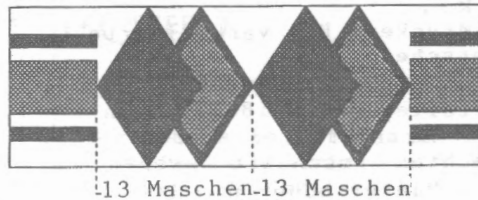
Maschenspalte mit der Hintergrundfarbe zeichnen.

♣ Von der rechten Seite des Strickteiles betrachtet erscheint das Muster zum Entwurf auf dem Bildschirm seitenverkehrt.

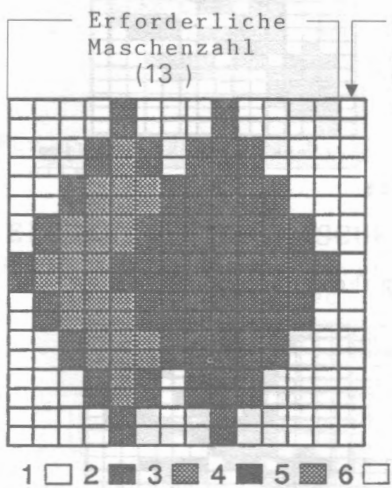
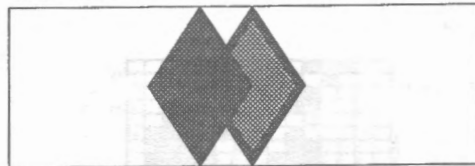
(Rechte Seite) <Einzelmotiv>



(Rechte Seite) <Zwei Motive>



(Rechte Seite) <Einzelmotiv>



Maschenspalte mit der Hintergrundfarbe zeichnen.

(Rechte Seite) <Flächenmuster>



### ACHTUNG

- Wird ein Muster, das zuvor als Motiv programmiert wurde, flächendeckend gestrickt, erscheint die Hintergrundfarbe als Abstandsmasche zwischen den Rapporten. Diese Masche wird nur beim Setzen von Einzelmotiven unterdrückt.

## DAS HILFSMENÜ BEI DEN MUSTERARTEN 1 - 4

- Hilfsmenü -  
Musternr. 901

1. Beenden des Musteraufbaus
  2. Versetzen des Cursors
  4. Ändern der Farbe
  5. Verkleinerte Musterdarstellung
  6. Löschen von Musterteilen
  7. Musterabruf
  8. Variationen der Muster
  9. Versetzen des Musters
  10. Änderung des Eingabefeldes
  11. Änderung der Musterartenwahl
- \*Wähle Programm 1 - 11 = ■

- Das Hilfsmenü beinhaltet Programme, die beim Musteraufbau (Musterentwurfsmenü 1) oder bei der Musterbearbeitung (Musterentwurfsmenü 2) für die Musterarten 1 - 4 nützlich sind.
- Die HELP-Taste drücken, solange die Arbeitsmaske zu sehen ist. Das Hilfsmenü erscheint.
- ♣ Im Hilfsmenü für die Mustarten 1 - 4 ist das Programm 3 nicht verfügbar. Es wird bei diesen Musterarten nicht benötigt.

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

- Um den Musteraufbau zu beenden, Programm 1 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken. Wird dieses Programm nicht benützt, ist der Musteraufbau nicht beendet. Das Muster kann in diesem Fall nicht für den Blockaufbau verwendet werden.

1

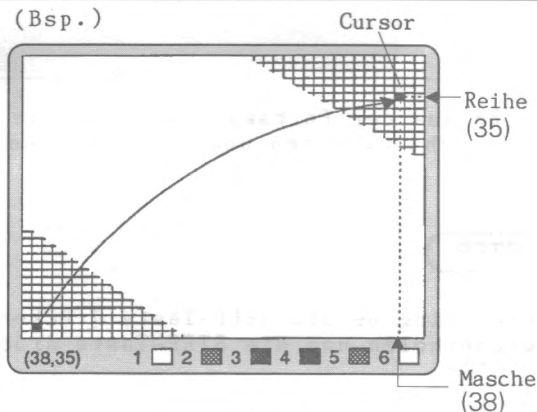
STEP

Das Musterentwurfsmenü erscheint und der Musteraufbau ist beendet. Erscheint eine Fehlermeldung: Anleitung ab Seite 80 beachten.

- Für einen neuen Musteraufbau erneut ab Seite 6 arbeiten.
- Für die Eingabe der MEMO-Daten die Anleitung ab Seite 33 beachten.
- Für die Eingabe der Block-Daten zunächst die HELP-Taste drücken. Das Hauptmenü erscheint. Die Anleitung ab Seite 51 beachten.
- Sind die Programmierungen abgeschlossen, das DSC und das Fernsehgerät ausschalten. Alle Muster- und Blockdaten sind im DSC gespeichert.

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

(Bsp.)



- Der Cursor kann ohne die Cursor-Tasten bewegt werden.

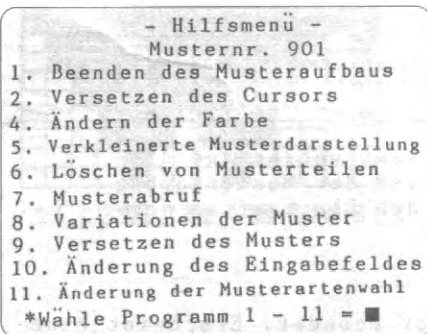
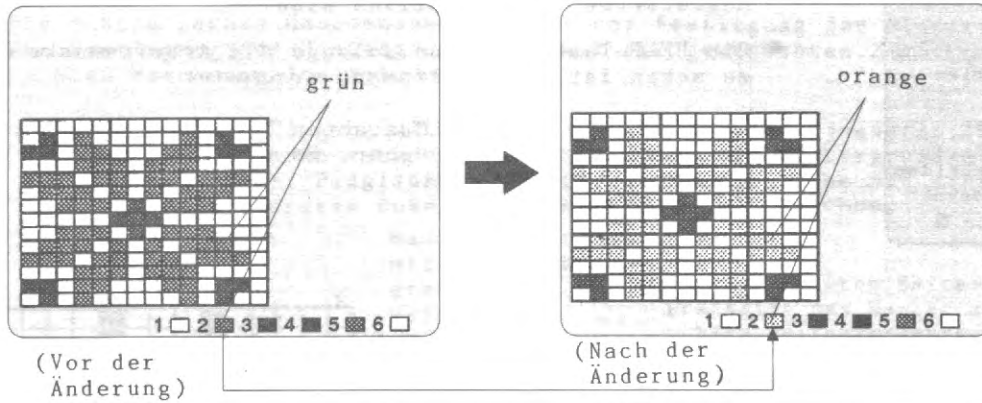
Die neue Position des Cursors durch die Eingabe der Masche und der Reihe bestimmen. Der Cursor springt an die gewünschte Position.

Die Nutzung dieses Programmes ist sinnvoll, wenn der Cursor über mehrere Maschen schnell versetzt werden soll.

- ◆ Der genaue Ablauf: Seite 16/17 im Anleitungsbuch PPD 120.

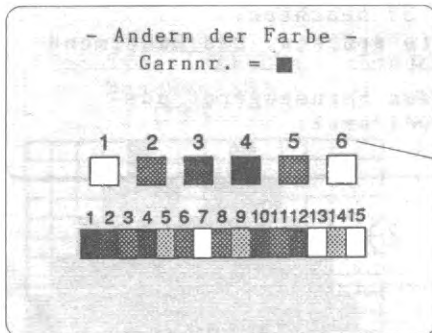
## ◆◆◆ 4. ANDERN DER FARBE (HILFSMENU 4) ◆◆◆

- Die 6 Farben am unteren Bildschirmrand können geändert werden.
- Wird eine Farbe geändert, werden alle in dieser Farbe gezeichneten Maschen in der Arbeitsmaske ebenfalls geändert.  
(Bsp.: Die Farbnummer 2 wird von grün (Farbe 13) in orange (Farbe 9) geändert.)



- ① Programm 4 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

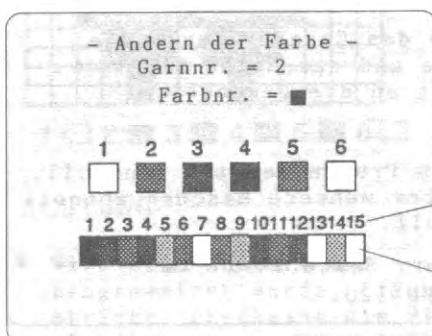
4 • STEP



- ② Die Farbnummer eingeben, für die eine Änderung gewünscht wird.

(Bsp.: Farbnummer 2)

2 • STEP



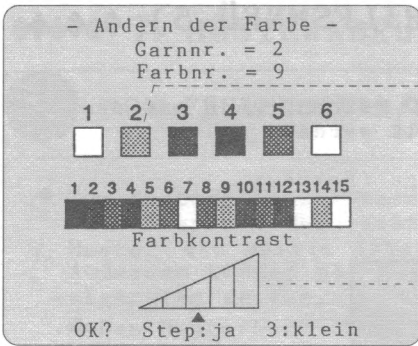
- ③ Die neue Farbe aus der Farbskala wählen, die dazugehörige Zahl eingeben und die STEP-Taste drücken.

(Bsp.: Farbe 9)

9 • STEP

♥ Bei falscher Eingabe die HELP-Taste drücken. Eingabe wiederholen und die STEP-Taste drücken.





4

Die Farbe ist wie gewünscht geändert. Auf dem Bildschirm erscheint ein Kontrastpegel. Mit dem Pegel kann die Intensität und Helligkeit der Farbe geändert werden.

- Soll die Farbe unverändert übernommen werden, die STEP-Taste drücken und bei Punkt ⑤ weiterarbeiten.
- Das gesamte Muster im Überblick...

Kontrast-pegel

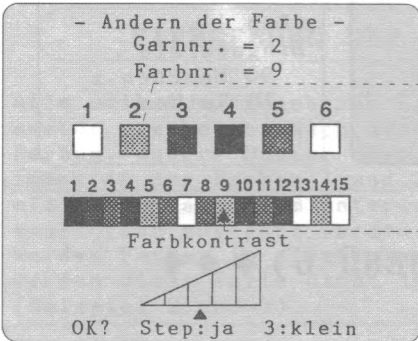
① Taste 3 drücken. Das verkleinerte Muster erscheint.

♣ Ist das Muster höher als 200 Reihen, mit den Tasten 1 oder 2 das Eingabefeld nach oben oder unten versetzen.

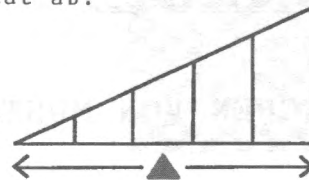
② STEP-Taste drücken. Die Maske mit dem Kontrastpegel erscheint.

- Soll die Farbe in der Intensität und Helligkeit verändert werden...

Wird die ◀-Taste gedrückt, nimmt die Intensität zu. Wird die ▶-Taste gedrückt, nimmt die Intensität ab.



Intensität nimmt zu, die Farbe wird dunkler.

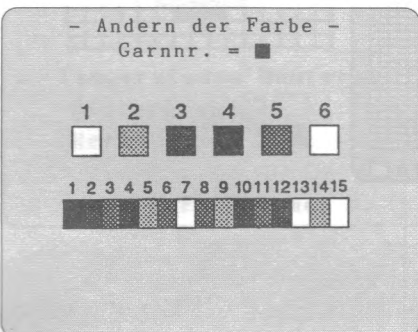


Intensität nimmt ab, die Farbe wird heller.

♣ ◀- oder ▶-Taste bewegt die Pfeilmarkierung. Sie zeigt die momentane Intensität und Helligkeit an.

♣ Wird Farbe 1 (schwarz) oder Farbe 15 (weiß) gewählt, erscheint kein Kontrastpegel.

♣ Wird die Intensität und Helligkeit der Farbe verändert, werden alle Maschen in der Arbeitsmaske automatisch angepaßt, die in der neuen Farbe erscheinen.



5

Nach Bestimmung der Intensität die STEP-Taste drücken. Die Maske unter Punkt ② erscheint.

STEP

• Sollen weitere Farben geändert werden, die Punkte ② - ④ wiederholen.

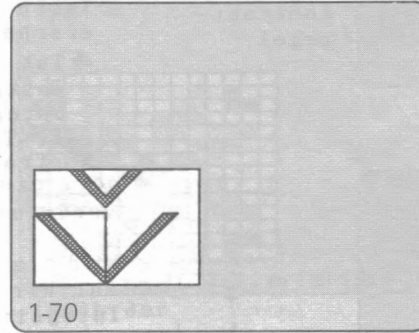
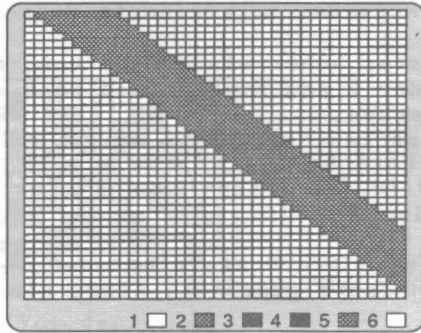
• Wird keine weitere Änderung gewünscht, die STEP-Taste drücken. Die Arbeitsmaske erscheint.

### ◆◆◆ 5. VERKLEINERTE MUSTERDARSTELLUNG (HILFSMNEÜ 5) ◆◆◆

- Zur Kontrolle eines Musters mit mehr als 40 Maschen und 40 Reihen, kann mit dem Programm 5 das Muster zum Überblick verkleinert dargestellt werden.

◆ Der genaue Ablauf: Seite 23 im Anleitungsbuch PPD 120.

(Bsp.)



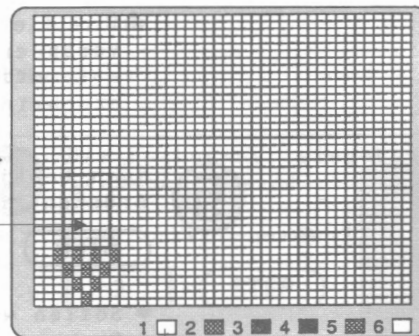
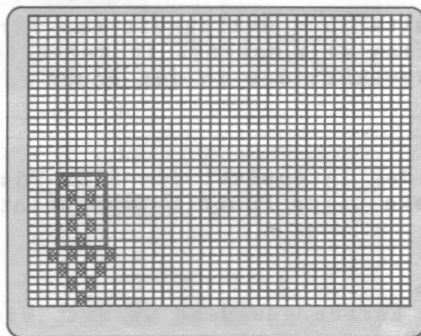
(Bsp.)  
Eingabefeld  
90 Maschen x  
70 Reihen

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

- Mit dem Programm 6 können Musterteile oder komplette Muster im Eingabefeld gelöscht werden. Gelöschte Bereiche erscheinen in der Farbnummer 1.

◆ Der genaue Ablauf: Seite 24 Im Anleitungsbuch PPD 120.

(Bsp.)



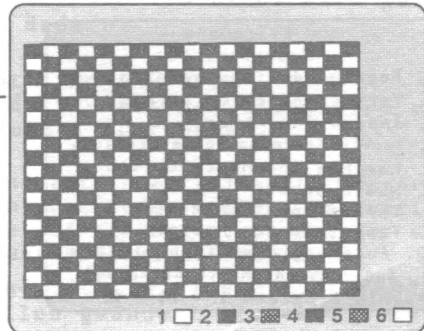
# ◆◆◆ 7. MUSTERABRUF (HILFSMENÜ 7) ◆◆◆

## ① VON FESTMUSTERN/EIGENENTWÜRFEN

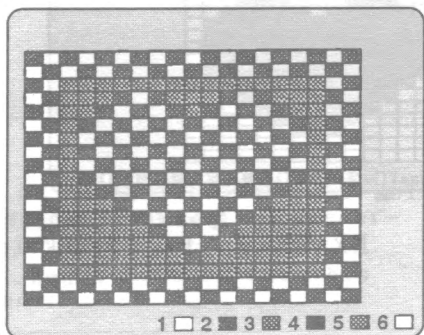
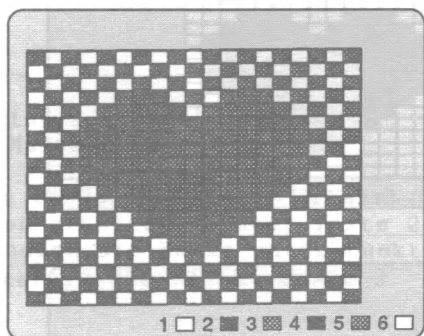
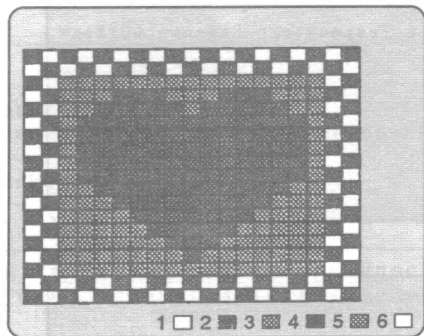
- Zum Musteraufbau können alle im Freispeicher des DSC befindlichen Eigenentwürfe benutzt werden. Dazu gehört auch das Muster, an dem gerade gearbeitet wird. Die Musterart spielt dabei keine Rolle. Außerdem können 555 Muster, die im DSC festgespeichert sind, für den Musteraufbau abgerufen werden.
  - ♣ Das Musterbuch 'MUSTERWELT' mit den Abbildungen und Diagrammen dieser 555 Muster ist als Zubehör lieferbar.
- Bei Mustern mit MEMO-Daten werden die MEMO-Daten nicht automatisch übernommen.

### FARBGEBUNG DER ABGERUFENEN MUSTER

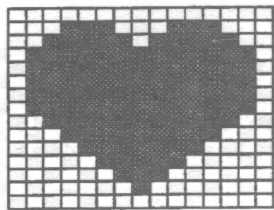
Alle selbst eingegebenen Einbett- und Doppelbett-Jacquardmuster erscheinen nach dem Abruf in Ihren ursprünglichen Farben. Andere Muster oder die 555 Festmuster erscheinen immer in den Farben 1 und 2. Das abgerufene Muster kann mit den 6 Farben am unteren Bildschirmrand für den Musteraufbau angepaßt werden. (Beispiel 1) Werden Farben in einem abgerufenen Muster gelöscht, werden diese Teile nicht in den Musteraufbau übernommen. (Beispiel 2 und 3)



↓ (Vor dem Abruf)

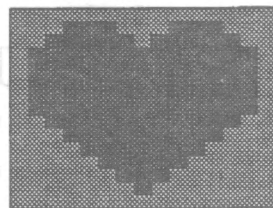


◆ Ablauf des Musterabrufes auf den nächsten Seiten.



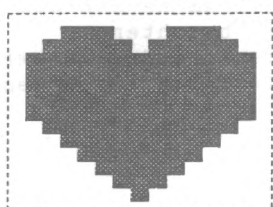
(Abgerufenes Muster)  
 Hintergrund.. 1 □  
 Herz ..... 2 ■  
 Farbnr.

(Bsp.: 1)  
 Muster komplett übernehmen



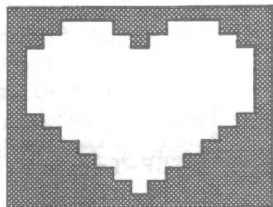
Hintergrund.. □ → 3 ■  
 Herz ..... ■ → 2 ■

(Bsp.: 2)  
 Nur das Herz übernehmen



Hintergrund.. □ → löschen  
 Herz ..... ■ → 2 ■

(Bsp.: 3)  
 Nur den Hintergrund übernehmen

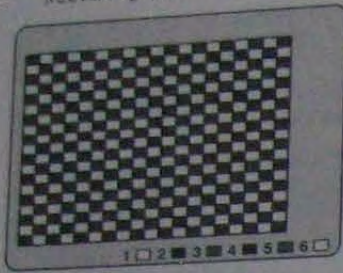


Hintergrund.. □ → 3 ■  
 Herz ..... ■ → löschen



• MUSTERABRUF

Nachfolgend wird das Beispiel 3 von Seite 16 erklärt.

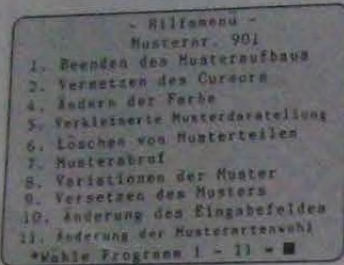


①

Das Muster wie links gezeigt zeichnen. Dazu die Seiten 6 - 9 <sup>Ⓢ</sup> beachten. Musterart 3 (Doppelbett-Jacquard mit 3 Farben pro Reihe) wählen und das Eingabefeld wie folgt festlegen.

Eingabefeld für Beispiel 3  
 Maschenzahl : 19  
 Reihenzahl : 19

Ist das Muster gezeichnet, die HELP-Taste drücken.



②

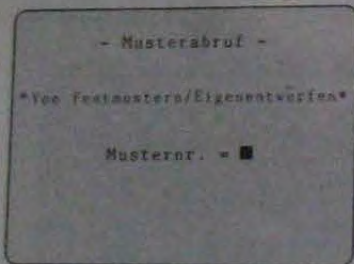
Programm 7 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

•

③

Programm 1 aus dem Musterabrufmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

•



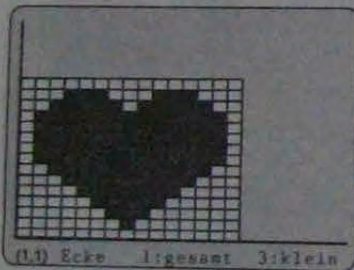
④

Das gewünschte Muster aus den Eigenentwürfen oder den 555 Festmustern auswählen. Die Nummer des Musters mit den Zifferntasten eingeben und die STEP-Taste drücken.

(Bsp.: 902)

•  •  •

♥ Wir die Musternummer nach dem Drücken der STEP-Taste gelöscht, ist kein Muster mit dieser Nummer im DSC gespeichert.



⑤

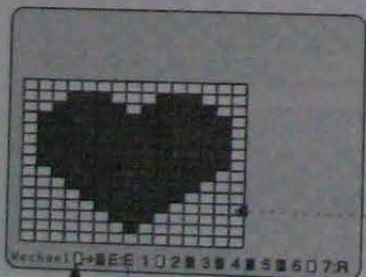
Das gewünschte Muster erscheint auf dem Bildschirm. (Andere Muster und die 555 Festmuster erscheinen in den Farben 1 und 2, Muster der Musterart 1 - 4 in ihren ursprünglichen Farben.)

Den gewünschten Musterteil einrahmen.

\* Zum Rahmen die Seite 43 Anleitungsbuch PPD 120 beachten.

\* Soll das gesamte Muster abgerufen werden, die Taste 1 drücken und ab Punkt <sup>Ⓢ</sup> weiterarbeiten.

(Im Beispiel wird das gesamte Muster abgerufen.)



⑥

Der gerahmte Teil oder das gesamte Muster erscheint. Am unteren Bildrand erscheinen 6 Farbnummern. Alle im Muster befindlichen Farben erscheinen Schritt für Schritt am linken Bildschirmrand. Ist eine Farbe im Muster nicht enthalten, macht das DSC einen Vorschlag. Wenn nötig, die Farben für den Musteraufbau abändern.

① Mit den Zifferntasten die neue Farbe für die angezeigte Farbe eingeben.

(Bsp.: Farbe Nr. 3 für den Hintergrund)

Farbe 3 wählen und die STEP-Taste drücken.

• Soll die angezeigte Farbe nicht geändert werden: STEP-Taste drücken.

• Soll die angezeigte Farbe gelöscht werden: ERASE-Taste drücken.

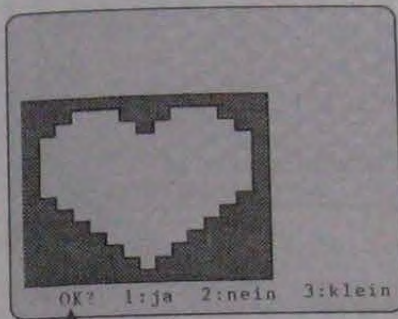
♥ Das gesamte Muster im Überblick: Taste 7 drücken.

ERASE-Taste (Reduktion)

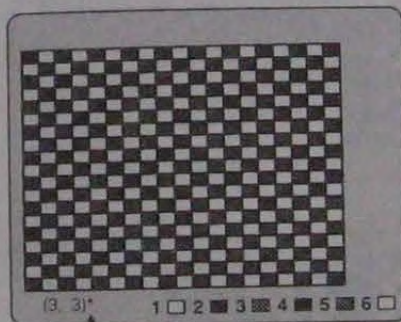




Nach Drücken der Erase-Taste erscheint 'E'.

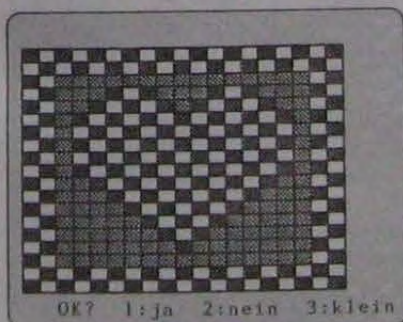


- ② Die Farbe ändert sich wie gewünscht.  
(Bsp.: Der Hintergrund erscheint in Farbe 3)
- ♣ Wurde im vorherigen Arbeitsschritt die Farbe gelöscht, erscheint diese nicht mehr.
- ③ Die neue Farbe für die zweite Farbe eingeben.  
(Bsp.: Die ERASE-Taste drücken, um die Farbe des Herzes zu löschen.)
- ④ STEP-Taste drücken. Die Farbe ändert sich wie gewünscht.  
(Bsp.: Das Herz wird gelöscht)
- ♣ Die weiteren Farben, wie vom Bildschirm gezeigt, auf diese Weise ändern.
- ⑤ Die richtige Farbigkeit überprüfen.  
(Das Muster wird, wie auf dem Bildschirm gezeigt, in den Mustersaufbau übernommen.)
- ♣ Auf schwarz geänderte oder gelöschte Musterteile können nicht unterschieden werden. Es empfiehlt sich, die Farbe auf schwarz erst nach der Übernahme in den Mustersaufbau zu ändern.
- Die Farben sind richtig: Taste 1 drücken.
- Die Farben sollen geändert werden: Taste 2 drücken. Die vorherige Maske erscheint. Wird eine weitere vorhergehende Maske gewünscht, die HELP-Taste entsprechend oft drücken.
- Das gesamte Muster im Überblick: Taste 3 drücken.



- ⑦ Die Arbeitsmaske erscheint.  
Den Cursor zur unteren linken Ecke der gewünschten Platzierung bringen.  
Die STEP-Taste drücken.

♥ Diese Markierung zeigt an, daß das gewünschte Musterteil oder das Muster plaziert werden kann.



- ⑧ Das Muster erscheint auf dem Bildschirm.  
Die Position des Musters überprüfen.
- Ist die Position richtig: Taste 1 drücken.
- Soll die Position geändert werden: Taste 2 drücken. Es erscheint die Maske unter Punkt ②.
- Das gesamte Muster im Überblick: Taste 3 drücken.

### Das Muster mehrfach plazieren...

Solange das Zeichen '\*' am linken unteren Bildschirmrand zu sehen ist, kann das selbe Muster oder Musterteil beliebig oft plaziert werden. Dazu die Punkte ② - ④ wiederholen.

- Das Muster oder Musterteil bleibt bis zum Abruf eines neuen Musters oder bis zum Beenden mit dem Programm 1 des Hilfsmenüs erhalten.



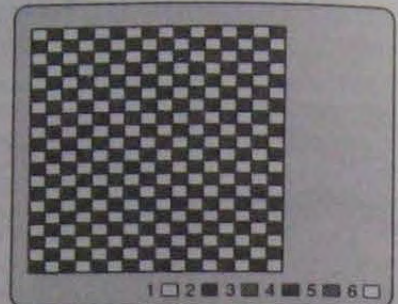
## ◆◆◆ 7. MUSTERABRUF (HILFSMENÜ 7) ◆◆◆

### ② BUCHSTABEN UND ZAHLEN

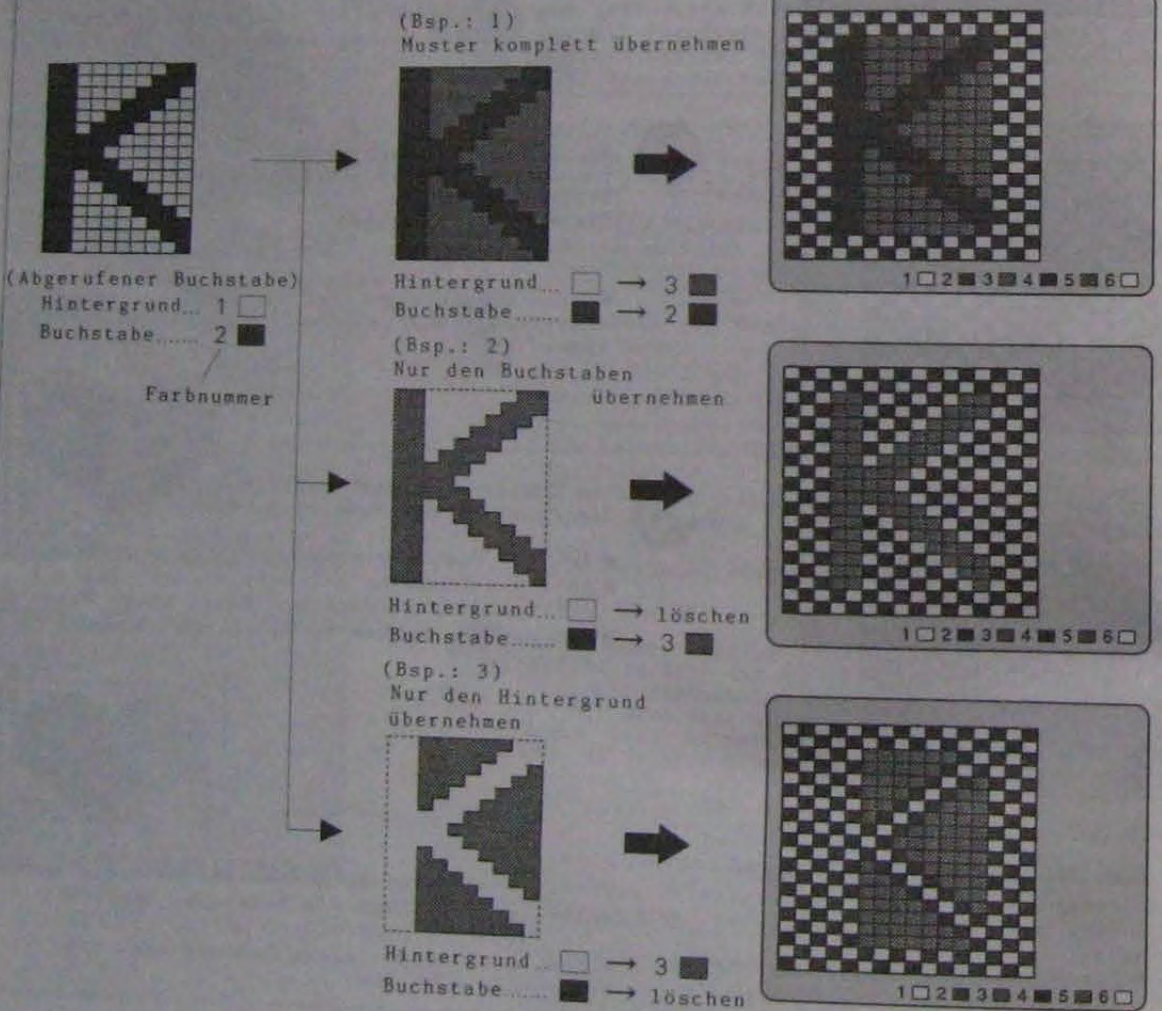
- Mit den Buchstaben, Zahlen und Zeichen können Wörter und Sätze oder Monogramme aufgebaut werden. Außerdem lassen sich diese Elemente in ein Muster einbauen. (Die Diagramme der Buchstaben, Zahlen und Zeichen: Anleitungsbuch PPD 120 Seite 62)

#### FARBGEBUNG DER BUCHSTABEN UND ZAHLEN

Wird ein Buchstabe, eine Zahl oder ein Zeichen abgerufen, erscheint dies/diese immer in den Farben 1 und 2. Das abgerufene Element kann mit den 6 Farben am unteren Bildschirmrand für den Mustersaufbau angepaßt werden. (Beispiel 1)  
 Werden Farben in einem abgerufenen Element gelöscht, werden diese Teile nicht in den Mustersaufbau übernommen. (Beispiel 2 und 3)



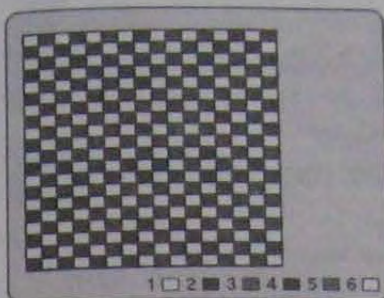
(Vor dem Abruf)





## • ABRUF DER BUCHSTABEN, ZEICHEN ODER ZIFFERN

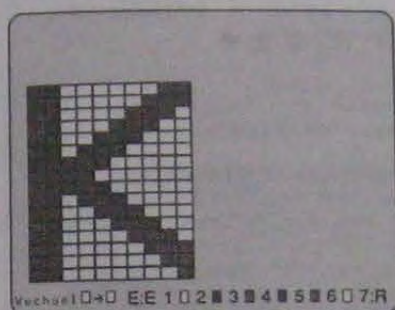
Nachfolgend wird das Beispiel 2 von Seite 19 erklärt.



- ① Das Muster wie links gezeigt zeichnen. Dazu die Seiten 6 - 9 <sup>②</sup> beachten. Musterart 3 (Doppelbett-Jacquard mit 3 Farben pro Reihe) wählen und das Eingabefeld wie folgt festlegen.

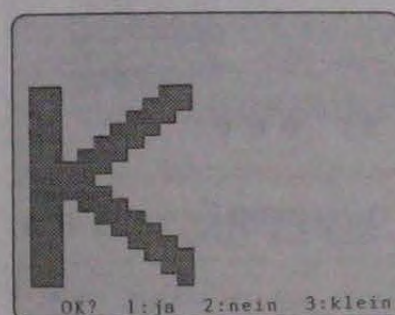
Eingabefeld für Beispiel 2  
 Maschenzahl: 16  
 Reihenzahl: 20

Ist das Muster gezeichnet, die HELP-Taste drücken.



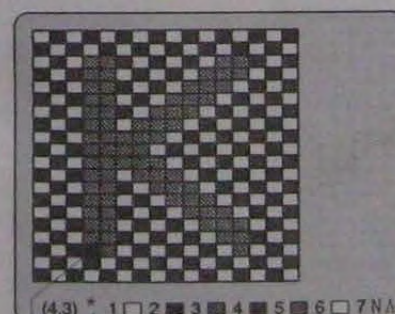
- ② Den Buchstaben 'K' auswählen. Dazu die Seiten 28 <sup>②</sup> bis 29 <sup>⑤</sup> im Anleitungsbuch PPD 120 beachten.

- ③ Der gewünschte Buchstabe erscheint in den Farben 1 und 2 auf dem Bildschirm.



- ④ Die Farbe des Buchstabens oder des Hintergrundes mit einer der 6 Farben, wenn nötig, abändern.

Hintergrund..... 1  → E (löschen mit der ERASE-Taste)  
 Buchstabe..... 2  → 3  (Farbe 3 eingeben)



- ⑤ Die Arbeitsmaske erscheint. Den Cursor zur linken unteren Ecke der gewünschten Platzierung bringen. Die STEP-Taste drücken.

- ⑥ Der Buchstabe erscheint auf dem Bildschirm. Die Position des Buchstabens überprüfen.
- Ist die Position richtig: Taste 1 drücken.
  - Soll die Position geändert werden: Taste 2 drücken. Es erscheint die Maske unter Punkt <sup>⑤</sup>.
  - Das gesamte Muster im Überblick: Taste 3 drücken.
  - Für neue Auswahl: Taste 7 drücken. Das Alphabet erscheint.
  - ♥ Diese Markierung zeigt an, daß der gewünschte Buchstabe plaziert werden kann.

Cursor: (4,3) \* 1  2  3  4  5  6  7 NA \*  
 Neue Auswahl

### Buchstaben, Zeichen oder Ziffern mehrfach plazieren...

Solange das Zeichen '\*' am linken unteren Bildschirmrand zu sehen ist, kann das selbe Element beliebig oft plaziert werden. Dazu die Punkte <sup>⑤</sup> - <sup>⑥</sup> wiederholen.

- Das Element bleibt bis zum Abruf eines anderen Elements oder bis zum Beenden mit dem Programm 1 aus dem Hilfsmenü erhalten.



### ◆◆◆ 7. MUSTERABRUF (HILFSMENÜ 7) ◆◆◆

#### ③ VON DISKETTEN

Zum Musteraufbau können alle Muster ganz oder teilweise vom Externspeicher abgerufen und verwendet werden.

Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten.

### ◆◆◆ 8. VARIATIONEN DER MUSTER (HILFSMENÜ 8) ◆◆◆

Die mit dem Programm 7 (Musterabruf) abgerufenen Muster können wie folgt variiert werden: Musterumkehr waagrecht und senkrecht, Verbreiterung, Verlängerung, Vervielfältigung waagrecht und senkrecht.

- Die Variationen bleiben bis zum Ausschalten erhalten. Jedes unter Programm 7 abgerufene Muster wird entsprechend der gewählten Variation auf dem Bildschirm sichtbar abgeändert. (Wird das Muster mit dem Programm 1 aus dem Hilfsmenü beendet, werden alle Variationen ausgeschaltet.)

- ♣ Solange Variationen eingeschaltet sind, erscheint neben der '\*'-Markierung der Buchstabe 'V'.

- Muster, die mit der DRAW-Taste auf dem Eingabefeld gezeichnet werden oder bereits auf dem Eingabefeld zu sehen sind, verändern sich nicht entsprechend der Variation.

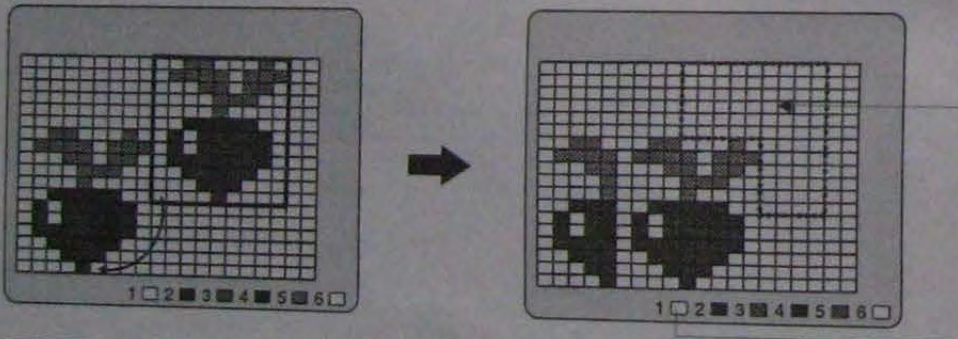
- Alle Variationen können beliebig kombiniert werden.

Dazu die Anleitung auf den Seiten 34 - 38 im Anleitungsbuch PPD 120 beachten. (Musterüberlagerung, Musternegativ und Drehung ist nicht möglich.)

### ◆◆◆ 9. VERSETZEN DES MUSTERS (HILFSMENÜ 9) ◆◆◆

- Auf dem Eingabefeld können Muster oder Musterteile beliebig versetzt werden.
- An Stelle der gezeichneten Maschen erscheint nach dem Versatz die Farbe 1.
- ◆ Der genaue Ablauf: Seite 39/40 im Anleitungsbuch PPD 120.

(Bsp.)





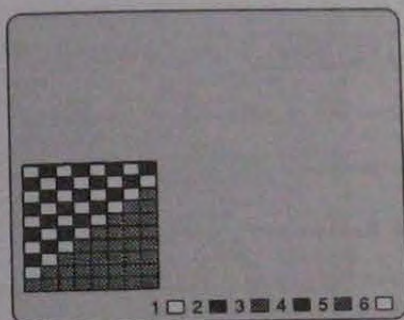
◆◆◆ 10. ÄNDERUNG DES EINGABEFELDES (HILFSMENÜ 10) ◆◆◆

① VERKLEINERUNG DES FELDES

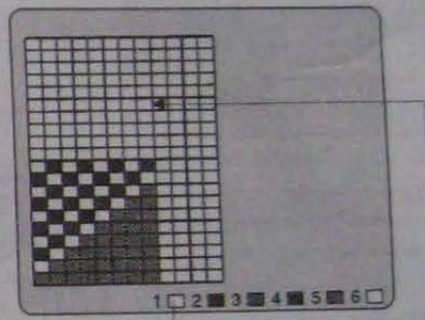
- Das Eingabefeld kann auf den benötigten Musterrapport verkleinert werden. Den gewünschten Bereich einrahmen.
- ◆ Der genaue Ablauf: Seite 40/41 im Anleitungsbuch PPD 120.

② VERGRÖßERUNG DES FELDES

- Das Eingabefeld kann beliebig vergrößert werden. Dazu werden die neue Maschen- und Reihenzahl eingegeben.
- Das Eingabefeld wird nach oben und rechts vergrößert.
- Der vergrößerte Bereich erscheint in Farbe 1.
- < ACHTUNG >: Wurden für das Muster MEMO-Daten für den Versatz programmiert, werden die Daten der letzten Reihe für den nach oben vergrößerten Bereich übernommen. Die Daten mit dem Programm 'Eingabe der MEMO-Information' unter Versatz wenn nötig abändern.
- ◆ Der genaue Ablauf: Seite 41/42 im Anleitungsbuch PPD 120.



(Bsp.)  
Vergrößern des  
Eingabefeldes  
auf 12 Maschen  
und 20 Reihen.



◆◆◆ 11. ÄNDERUNG DER MUSTERARTENWAHL (HILFSMENÜ 11) ◆◆◆

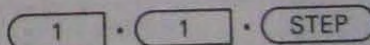
- Die Musterart des gerade aufzubauenden Musters kann innerhalb der Musterarten 1 - 4 geändert werden. Die Musterarten 1 - 4 können nicht in Musterart 5 geändert werden.

- Hilfsmenü -  
Musterart, 901

1. Beenden des Mustersaufbaus
2. Versetzen des Cursors
4. Ändern der Farbe
5. Verkleinerte Musterdarstellung
6. Löschen von Musterteilen
7. Musterabruf
8. Variationen der Muster
9. Versetzen des Musters
10. Änderung des Eingabefeldes
11. Änderung der Musterartenwahl

\*Wähle Programm 1 - 11 = ■

- ① Programm 11 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.



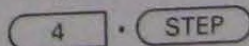
- Musterartenwahl -

1. Einbett-Jacquard (mehrfarbig)
2. Doppelbett-Jacquard (2 Farben/Reihe)
3. Doppelbett-Jacquard (3 Farben/Reihe)
4. Doppelbett-Jacquard (4 Farben/Reihe)

\* Alle Musterart = 3 Farben/Reihe

\*Wähle Programm 1 - 4 = ■

- ② Neue Musterart auswählen und die STEP-Taste drücken.  
(Bsp.: Musterart 4 wählen)



- ③ Die Arbeitsmaske erscheint.

♥ Erscheint eine Fehlermeldung: Anleitung ab Seite 80 beachten.



□ ANDERE MUSTER (MUSTERART 5)

- Maschen-/Reiheneingabe -  
 Musternr. 901  
 Wieviele Maschen werden benötigt?  
 Maschenzahl = ■

①

Gewünschte Maschenzahl eingeben.  
 (Es können maximal 200 Maschen eingegeben werden.)  
 (Bsp.: 8 Maschen)

8

STEP-Taste drücken.

STEP

♣ Soñ das Muster als Motiv gestrickt werden, ist es bei der Musterart 5 nicht notwendig, am rechten Rand eine Masche mehr einzugeben.

- Maschen-/Reiheneingabe -  
 Musternr. 901  
 Wieviele Maschen werden benötigt?  
 Maschenzahl = 8  
 Maximale Reihenzahl : 9999  
 Wieviele Reihen werden benötigt?  
 Reihenzahl = ■

②

Gewünschte Reihenzahl eingeben und die STEP-Taste drücken.

Auf dem Bildschirm wird die für die Musterbreite mögliche maximale Reihenzahl angezeigt.  
 (Im Beispiel ist dies 9999 Reihen)

(Bsp.: 10 Reihen)

1 • 0 • STEP


- Maschen-/Reiheneingabe -  
 Musternr. 901  
 Wieviele Maschen werden benötigt?  
 Maschenzahl = 8  
 Maximale Reihenzahl : 9999  
 Wieviele Reihen werden benötigt?  
 Reihenzahl = 10  
 OK? 1:ja 2:nein

③

Die Maschen- und Reihenzahl überprüfen.

- Sind die Eingaben korrekt: Taste 1 drücken. Die nächste Maske erscheint.
- Sollen die Eingaben korrigiert werden: Taste 2 drücken. Die Maske unter Punkt ① erscheint.

Arbeitsmaske  
 Eingabefeld



Cursor

□ (1,1)

④

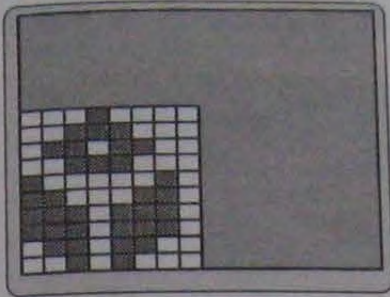
Die Arbeitsmaske erscheint.

- ARBEITSMASKE  
 Es werden maximal 48 Maschen und 50 Reihen angezeigt.
- EINGABEFELD  
 Entspricht der eingegebenen Maschen- und Reihenzahl. In diesem Bereich kann entworfen werden.
- CURSOR  
 Der Cursor blinkt an der gegenwärtigen Masche. Durch drücken der DRAW-Taste wird diese Masche gezeichnet.
- CURSORPOSITION  
 Die Cursorposition zeigt durch die Maschen- und Reihennummer den Stand des Cursors an.

Maschennr. Reihennr. Cursorposition

Dieses Feld zeigt an, ob die Masche leer oder gezeichnet ist.





5 Mit der DRAW- und ERASE-Taste werden die Muster entworfen. Siehe Anleitung PFD 120 folgende Seiten:

- Seite 12 ... CURSORBEWEGUNG
- Seite 13 ... ZEICHNEN AUF DEM BILDSCHIRM
- Seite 14 ... VERSCHIEBEN DES EINGABEFELDES
- Seite 14 ... RAPPORT UND NADELWAHL

< ACHTUNG >

- Bei Musterart 5 werden die flächendeckenden Muster und die Motive in der gleichen Weise entworfen. Die Eingabe einer zusätzlichen Masche am rechten Rand des Musterrapportes ist nicht notwendig. Die Hintergrundfarbe muß nicht bestimmt werden.
- Das Muster im Gestrick ist seitenverkehrt zu dem Muster auf dem Bildschirm. Wenn nötig, z. B. bei Schriften, kann das Muster gedreht werden. (Seite 49)

♣ Die Programme des Hilfsmenüs werden ab der folgenden Seite erklärt.

- Hilfsmenü -  
Musternr. 901

1. Beenden des Musteraufbaus
  2. Versetzen des Cursors
  3. Farbwahl des Eingabefeldes
  4. Ändern der Farbe
  5. Verkleinerte Musterdarstellung
  6. Löschen von Musterteilen
  7. Musterabruf
  8. Variationen der Muster
  9. Versetzen des Musters
  10. Änderung des Eingabefeldes
- \*Wähle Programm 1 - 10 - ■

6 Nach Abschluß des Musteraufbaus die HELP-Taste drücken.

HELP

Das Hilfsmenü erscheint.

7 Programm 1 wählen, um den Musteraufbau zu beenden. Die STEP-Taste drücken.

1 • STEP

Das Musterentwurfsmenü erscheint.

♣ Wurde das Muster mit Programm 1 beendet, kann mit der HELP-Taste nicht zur vorherigen Maske zurückgegangen werden.

♥ Erscheint eine Fehlermeldung: Anleitung auf Seite 80 beachten.

• Für die Eingabe der Blockdaten die HELP-Taste drücken. Das Hauptmenü erscheint. (Seite 51)

♥ Den Musteraufbau vorläufig unterbrechen...

- ① Die HELP-Taste drücken, solange die Arbeitsmaske zu sehen ist.
- ② Das DSC und den Fernseher ausschalten, sobald das Hilfsmenü erscheint.

• Den Musteraufbau fortsetzen...

- ① Das DSC und den Fernseher einschalten.
- ② Die STEP-Taste drücken.
- ③ Programm 1 aus dem Hauptmenü wählen und die STEP-Taste drücken.
- ④ Programm 2 aus dem Musterentwurfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken. Mit dem Cursor die Musternummer wählen und die STEP-Taste drücken. Mit dem Musteraufbau fortfahren.



## DAS HILFSMENÜ BEI DER MUSTERART 5

- Hilfsmenü -  
Musterart 501
1. Beenden des Musteraufbaus
  2. Versetzen des Cursors
  3. Farbwahl des Eingabefeldes
  4. Änderung der Farbe
  5. Verkleinerte Musterdarstellung
  6. Löschen von Musterteilen
  7. Musterabruf
  8. Variationen der Muster
  9. Versetzen des Musters
  10. Änderung des Eingabefeldes
- \*Wähle Programm 1 - 10. -■

- Das Hilfsmenü beinhaltet Programme, die beim Musteraufbau (Musterentwurfsmenü 1) oder bei der Musterbearbeitung (Musterentwurfsmenü 2) für die Musterart 5 nützlich sind.
- Die HELP-Taste drücken, solange die Arbeitsmaske zu sehen ist. Das Hilfsmenü erscheint.

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

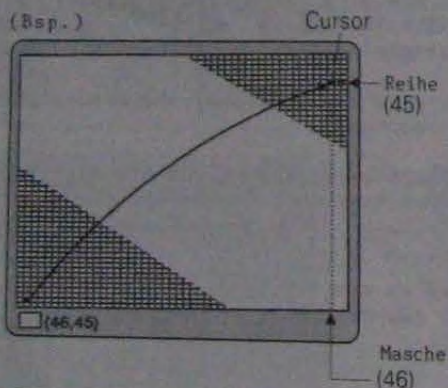
- Um den Musteraufbau zu beenden, Programm 1 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken. Wird dieses Programm nicht benutzt, ist der Musteraufbau nicht beendet. Das Muster kann in diesem Fall nicht für den Blockaufbau verwendet werden.

1 - STEP

Das Musterentwurfsmenü erscheint und der Musteraufbau ist beendet. Erscheint eine Fehlermeldung: Anleitung ab Seite 51 beachten.

- Für einen neuen Musteraufbau erneut ab Seite 6 arbeiten.
- Für die Eingabe der MEMO-Daten die Anleitung ab Seite 33 beachten.
- Für die Eingabe der Block-Daten zunächst die HELP-Taste drücken. Das Hauptmenü erscheint. Die Anleitung ab Seite 51 beachten.
- Sind die Programmierungen abgeschlossen, das DSC und das Fernsehgerät ausschalten. Alle Muster- und Block-Daten sind im DSC gespeichert.

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



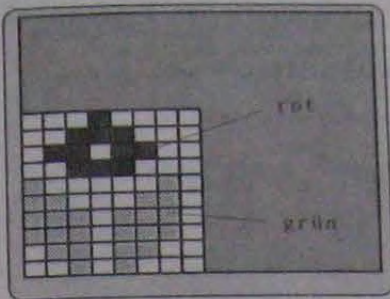
- Der Cursor kann ohne die Cursor-Tasten bewegt werden.  
Die neue Position des Cursors durch die Eingabe der Masche und Reihe bestimmen.  
Der Cursor springt an die gewünschte Position.

Die Nutzung dieses Programmes ist sinnvoll, wenn der Cursor über mehrere Maschen schnell versetzt werden soll.

- ◆ Der genaue Ablauf: Seite 16/17 im Anleitungsbuch PPD 120.



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

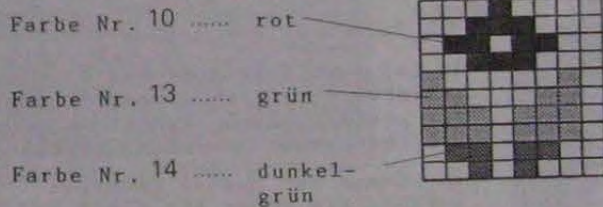


- Das Muster kann farbig gestaltet werden.
- Dabei können Grund- und Schmuckfarbe getrennt bestimmt werden.
- Bestehende Farben können gegen neue Farben ausgetauscht werden.

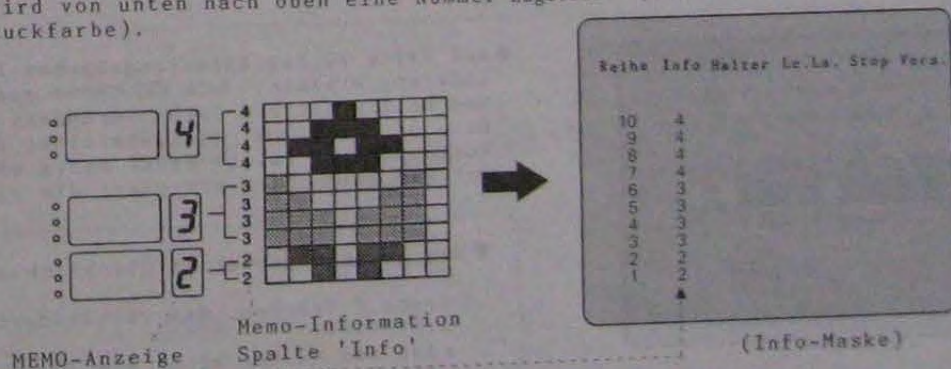
#### Schmuckfarben und Speicherdaten festlegen

- Werden Farben mit dem Programm 'FARBWAHL DES EINGABEFELDES' bestimmt, erhalten die Farbdaten der Schmuckfarbe automatisch die Ziffern 2 - 9 zugeteilt. Diese werden als Memo-Info im DSC gespeichert (Die 1 steht für die Grundfarbe). Wird das Programm 'EINGABE DER MEMO-INFORMATION' gewählt, erscheinen diese Ziffern in der Spalte 'Info' der Info-Maske. (Wird von der ersten bis zur letzten Reihe des Musters nur eine Schmuckfarbe verwendet, wird diese nicht im DSC gespeichert).
- <ACHTUNG>: Werden die Farben durch das Programm 'FARBWAHL DES EINGABEFELDES' bestimmt, werden die bestehenden Daten der Spalten 'Halter' und 'Le.La.' gelöscht. Wenn erforderlich, diese neu eingeben.
- Es können maximal 8 Schmuckfarben eingegeben werden.
- Die Daten für die Grundfarbe werden im DSC nicht als Memo-Info gespeichert. Soll die Grundfarbe während des Strickens gewechselt werden, die Ziffer als Hinweis in der gewünschten Reihe der Spalte 'Info' eingeben (Programm 'EINGABE DER MEMO-INFORMATION')

— (Bsp.) Eingabe der folgenden Farben



- Jeder Farbe wird von unten nach oben eine Nummer zugeteilt (die Nummer steht für eine Schmuckfarbe).

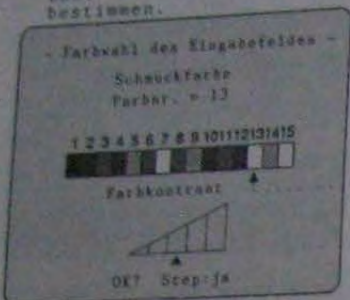


- Die Memo-Informationen erscheinen während des Strickens in der MEMO-Anzeige.
- Bei Arbeiten mit dem Motor ist es sinnvoll, die Farbwechselreihen in der Spalte 'Stop' mit dem \*-Zeichen zu markieren. Der Motor stoppt automatisch und der Farbwechsel kann erfolgen. (Seite 40)

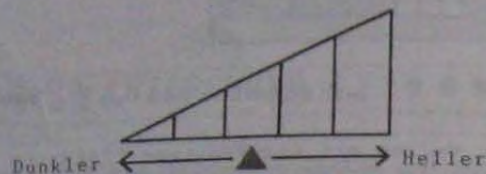


• **FARBWAHL**

Auf den Seiten 17 - 20 des Anleitungsbuches PPD 120 wird die Farbwahl erklärt. Beim DSC können zusätzlich die Intensität und Helligkeit der Farbe verändert werden. Dazu bei den Punkten ③ und ④ die Intensität und Helligkeit mit dem Kontrastpegel bestimmen.



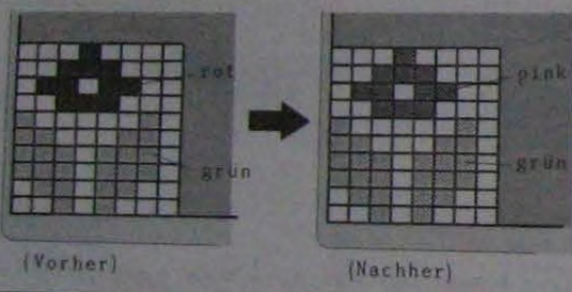
Der Bildschirm zeigt die Farbskala.  
 • Soll die Farbe unverändert übernommen werden, die STEP-Taste drücken.  
 • Soll die Farbe in der Intensität und Helligkeit verändert werden...  
 Wird die [ ]-Taste gedrückt, nimmt die Intensität zu.  
 Wird die [ ]-Taste gedrückt, nimmt die Intensität ab.  
 Nach Bestimmung der Intensität die STEP-Taste drücken.



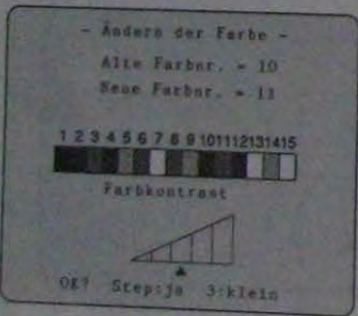
- ♣ [ ] - oder [ ]-Taste bewegt die Pfeilmarkierung. Sie zeigt die momentane Intensität und Helligkeit an.
- ♣ Wird Farbe 1 (schwarz) oder Farbe 15 (weiß) gewählt, erscheint kein Kontrastpegel.
- ♣ Wird die Intensität und Helligkeit der Farbe verändert, werden alle Maschen in der Arbeitsmaske automatisch angepaßt, die in der neuen Farbe erscheinen.
- ♣ Erscheint am unteren Bildschirmrand das Zeichen 1: CV (Cursor versetzen), kann der Cursor ohne die Cursor-Tasten direkt versetzt werden. Taste 1 drücken und die Maschen- und Reihenzahl eingeben.

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

(Bsp.) Ändern der Farbe rot in pink.



- Die Farben können geändert werden. Es ist vorteilhaft dieses Programm zu verwenden, wenn mehrere Reihen der gleichen Farbe an verschiedenen Stellen geändert werden sollen.
- ♣ Es können nur Muster geändert werden, die zuvor mit dem Programm 3 'FARBWAHL' aus dem Hilfsmenü bearbeitet wurden.



◆ Auf Seite 21 des Anleitungsbuches PPD 120 wird die Farbänderung erklärt. Beim DSC können zusätzlich die Intensität und Helligkeit der Farbe verändert werden. Dazu bei Punkt ③ die Intensität und Helligkeit mit dem Kontrastpegel (siehe diese Seite oben) bestimmen. Auf dem Bildschirm erscheint die Farbskala.

- ♥ Das gesamte Muster im Überblick...
  - ① Taste 3 drücken. Das verkleinerte Muster erscheint.
    - Ist das Muster höher als 200 Reihen, mit den Tasten 1 oder 2 das Eingabefeld nach oben oder nach unten versetzen.
  - ② STEP-Taste drücken. Die Maske mit dem Kontrastpegel erscheint.

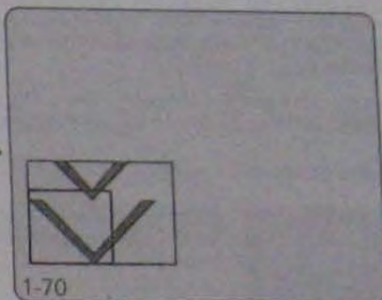
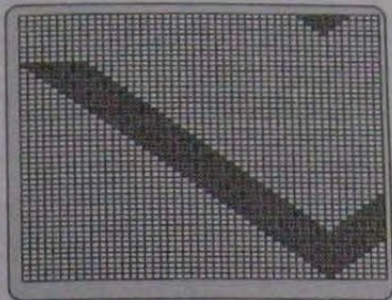


### ◆◆◆ 5. VERKLEINERTE MUSTERDARSTELLUNG (HILFSMENÜ 5) ◆◆◆

- Zur Kontrolle eines Musters mit mehr als 48 Maschen und 50 Reihen, kann mit dem Programm 5 das Muster zum Überblick verkleinert dargestellt werden.

◆ Der genaue Ablauf: Seite 23 im Anleitungsbuch PPD 120.

(Bsp.)



(Bsp.)

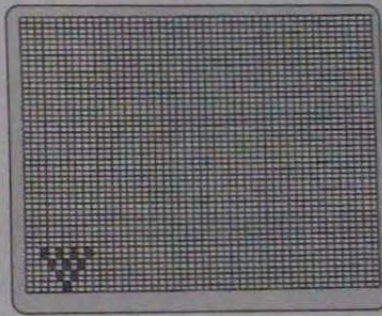
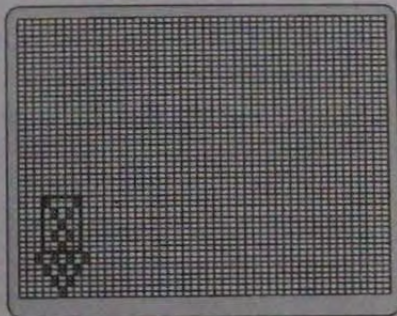
Eingabefeld  
90 Maschen x  
70 Reihen

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

- Mit dem Programm 6 können Musterteile oder komplette Muster im Eingabefeld gelöscht werden.

◆ Der genaue Ablauf: Seite 24 im Anleitungsbuch PPD 120.

(Bsp.)





## ◆◆◆ 7. MUSTERABRUF (HILFSMENÜ 7) ◆◆◆

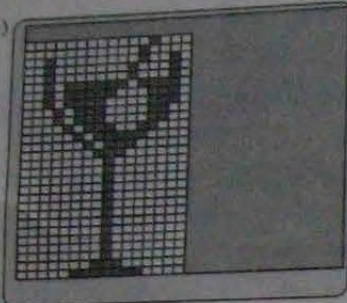
### ① VON FESTMUSTERN/EIGENENTWÜRFEN

- Zum Musteraufbau können alle Muster der Musterart 5, die im Freispeicher des DSC gespeichert sind, abgerufen und verändert oder kombiniert werden. Dies gilt auch für das Muster, an dem gerade gearbeitet wird. Die Muster der Musterarten 1 - 4 können in einem Muster der Musterart 5 nicht verwendet werden. Außerdem können 555 Muster, die im DSC fest gespeichert sind, für den Musteraufbau abgerufen werden.
- ◆ Das Musterbuch "MUSTERWELT" mit den Abbildungen und Diagrammen dieser 555 Muster ist als Zubehör lieferbar.

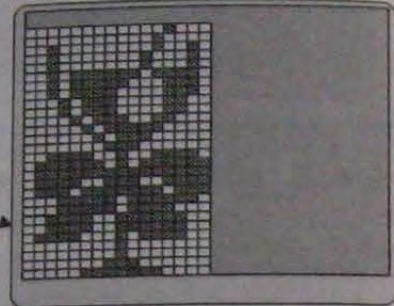
- Ein kombiniertes Muster entsteht durch Überlagerung zweier Motive.
- Die Memo-Daten der Muster werden nicht übernommen.

◆ Der genaue Ablauf: Anleitungsbuch PPD 120 Seite 25 - 27. (Punkt ④ übergehen.)

(Bsp.)



Muster 55 wird über den Eigenentwurf gelegt.



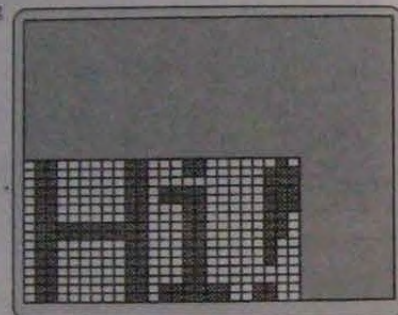
### ② BUCHSTABEN UND ZAHLEN

- Im DSC sind Buchstaben, Zahlen und Zeichen gespeichert. Diese können mit dem Programm 2 beliebig aneinander gefügt werden (z. B. Wörter und Sätze).
- Werden Buchstaben überlagert, entsteht z. B. ein Mono-gramm.

(Diagramme der Buchstaben: Anleitungsbuch PPD 120 Seite 62.)

◆ Der genaue Ablauf: Seite 28 im Anleitungsbuch PPD 120.

(Bsp.)



### ③ VON DISKETTEN

Zum Musteraufbau können alle Muster ganz oder teilweise vom Externspeicher abgerufen und verwendet werden.

Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten.



## ◆◆◆ 8. VARIATIONEN DER MUSTER (HILFSMENÜ 8) ◆◆◆

Die mit dem Programm 7 (Musterabruf) abgerufenen Muster können wie folgt variiert werden: Musterumkehr waagrecht und senkrecht, Verbreiterung, Verlängerung, Vervielfältigung waagrecht und senkrecht, Musterüberlagerung und Musternegativ.

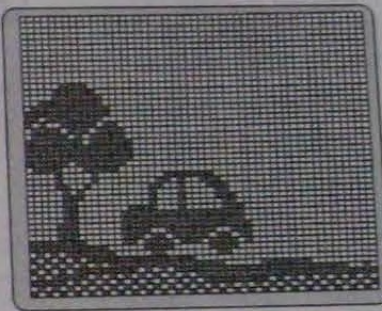
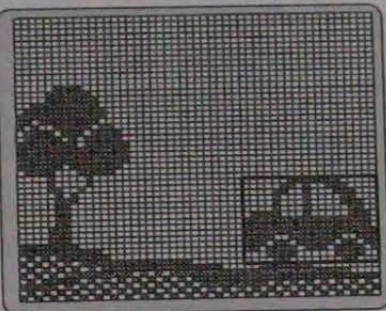
- Die Variationen bleiben bis zum Ausschalten erhalten. Jedes unter Programm 7 abgerufene Muster wird entsprechend der gewählten Variationen auf dem Bildschirm sichtbar abgeändert. (Wird das Muster mit dem Programm 1 aus dem Hilfsmenü beendet, werden alle Variationen ausgeschaltet.)
- ♣ Solange Variationen eingeschaltet sind, erscheint neben der '\*'-Markierung der Buchstabe 'V'.
- Muster, die mit der DRAW-Taste auf dem Eingabefeld gezeichnet werden oder bereits auf dem Eingabefeld zu sehen sind, verändern sich nicht entsprechend der Variation.
- Alle Variationen können beliebig kombiniert werden.
- ◆ Der genaue Ablauf: Seite 34 - 38 im Anleitungsbuch PPD 120.  
(Drehung ist nicht möglich.)

## ◆◆◆ 9. VERSETZEN DES MUSTERS (HILFSMENÜ 9) ◆◆◆

- Auf dem Eingabefeld können Muster oder Musterteile beliebig versetzt werden.
- Sind für die neue Platzierung des Musters zuvor Farbwechsel programmiert worden, erscheint das Muster in den entsprechenden Farben.

◆ Der genaue Ablauf: Seite 39 im Anleitungsbuch PPD 120.

(Bsp.)



## ◆◆◆ 10. ÄNDERUNG DES EINGABEFELDES (HILFSMENÜ 10) ◆◆◆

## ① VERKLEINERUNG DES FELDES

- Das Eingabefeld kann auf den benötigten Musterrapport verkleinert werden. Den gewünschten Bereich einrahmen.

◆ Der genaue Ablauf: Seite 40 im Anleitungsbuch PPD 120.

## ② VERGRÖßERUNG DES FELDES

- Das Eingabefeld kann beliebig vergrößert werden. Dazu werden die neue Maschen- und Reihenzahl eingegeben.

◆ Der genaue Ablauf: Seite 41 im Anleitungsbuch PPD 120.  
<ACHTUNG>: Wurden für das Muster Memo-Daten für den Versatz programmiert, werden die Daten der letzten Reihe für den nach oben vergrößerten Bereich übernommen. Die Daten mit dem Programm 'Eingabe der MEMO-Information' unter Versatz wenn nötig abändern.



# LISTUNG UND DARSTELLUNG DER MUSTER (MUSTERENTWURFSMENÜ 2)

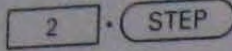
- Mit Programm 2 können fertige Muster abgeändert oder unterbrochene Entwürfe beendet werden.
- Das Hilfsmenü sieht wie bei neuen Musterentwürfen zur Verfügung.
- <Hinweis> Werden Doppelbett-Jacquards neu bearbeitet, nachdem die Memo-Informationen der Spalte 'Halter' programmiert wurden, ändert das DSC die Spalte auf die ursprünglichen Daten ab. Falls notwendig, die Daten neu programmieren.

- Musterentwurf -

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster.
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Musterumkehrung

\*Wähle Programm 1 - 5 \*

1 Programm 2 aus dem Musterentwurfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.



♥ Wechselt der Bildschirm nicht zu einer anderen Maske, sind keine Muster im DSC gespeichert.

Listung und Darstellung von Mustern

Musternr.	Reihen	Blöcke
905	20	30 (M)
903	41	22 (2)
904	90	06 (2)
907	14	14 (3)
▶ 902	54	38 (3)
908	30	40 (4)
907	24	60 (4)
909	52	80 (A)
909	35	48 (A) X

▲ aufwärts

2 Die Listung der gespeicherten Muster erfolgt. Mit den Cursor-Tasten (▲, ▼), das Muster auswählen, das bearbeitet werden soll.

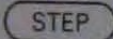
- (M) ..... Einbett-Jacquard (mehrfarbig)
- (2) ..... Doppelbett-Jacquard (2 Farben/Reihe)
- (3) ..... Doppelbett-Jacquard (3 Farben/Reihe)
- (4) ..... Doppelbett-Jacquard (4 Farben/Reihe)
- (A) ..... Andere Muster
- \* ..... Dieses Muster ist nicht beendet.
- X ..... Die Memo-Eingaben dieses Musters sind nicht beendet.

Diese Anzeige gibt an, daß weitere Muster gespeichert sind. Taste 1 drücken, um weitere Musternummern abzurufen.

Listung und Darstellung von Mustern  
Musternr. = 902  
\*Nicht in Blöcken verwendet

027 1:je 2reie

3 STEP-Taste drücken.



Auf dem Bildschirm erscheint, ob und in welchen Blöcken das Muster verwendet wird.

Das Muster wird in keinem Block verwendet.

Das Muster wird in den gezeigten Blöcken verwendet. Wird das Muster bearbeitet, ändern sich im Block die Daten entsprechend. Ausnahme: Die eingegebene Zahl der Strickreihen und die Platzierung des Musters. Falls notwendig, die Blockdaten abändern.

4 Die Auswahl überprüfen.

- Ist die Auswahl richtig, Taste 1 drücken.
- Soll die Musternummer gewechselt werden, Taste 2 drücken. Es erscheint die Maske unter Punkt 2.

Listung und Darstellung von Mustern  
Musternr. = 903  
\*Verwendet in folgenden Blöcken

Block : 1

027 1:je 2reie

5 Das gewünschte Muster erscheint auf dem Bildschirm.

- Das Muster kann, wie unter 'Musteraufbau' beschrieben, bearbeitet werden.

♥ Wird ein Muster der Musterart 5 (Andere) abgerufen, erscheint dies ohne Farben. Die Memo-Informationen bleiben jedoch im DSC erhalten, sofern die Farben mit dem Programm 'Farbwahl des Eingabefeldes' bestimmt wurden.



# ◀◀◀ MUSTER LÖSCHEN (MUSTERENTWURFSMENÜ 3) ▶▶▶

- Wahlweise ist es möglich, einzelne nicht benötigte Muster oder alle gespeicherten Muster zu löschen.

## - Musterentwurf -

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Musterumkehrung

\*Wähle Programm 1 - 5 = ■

- 1 Programm 3 aus dem Musterentwurfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

3 • STEP

## - Muster löschen -

Musternr.	Maschen	Reihen
Anzahl der Muster : 10 ◀		
905	20	30 (M)
903	41	32 (2)
▶ 904	90	86 (2)
901	14	14 (3)
902	54	36 (3)
906	30	40 (4)
907	24	60 (4)*
908	62	60 (A)

1: aufwärts

Diese Anzeige gibt an, daß weitere Muster gespeichert sind. Taste 1 drücken, um weitere Musternummern abzurufen.

- 2 Die Listung der gespeicherten Muster erfolgt.

Die Zahl der gesamten Muster

Mit den Cursor-Tasten (◀ • ▽) das Muster auswählen.

♥ Sollen alle Muster gelöscht werden, den Cursor zur Anzeige 'Anzahl der Muster' bringen.

Diese Zeichen werden auf Seite 31 Punkt 2 erklärt.

## - Muster löschen -

Musternr. = 902

\*Nicht in Blöcken verwendet

OK? 1:ja 2:nein 3:klein

- 3 STEP-Taste drücken.

STEP

Auf dem Bildschirm erscheint, ob und in welchen Blöcken das Muster verwendet wird.

(Bsp. 1)

Das Muster wird in keinem Block verwendet.

(Bsp. 2)

Das Muster wird in den gezeigten Blöcken verwendet.  
<ACHTUNG> Alle Blöcke, die das zu löschende Muster beinhalten, werden ebenfalls gelöscht.

- 4 Die Auswahl überprüfen.

♥ Das gesamte Muster im Überblick...

① Taste 3 drücken. Das verkleinerte Muster erscheint auf dem Bildschirm.

♣ Ist das Muster höher als 200 Reihen, mit den Tasten 1 oder 2 das Eingabefeld nach oben oder unten versetzen.

② STEP-Tasten drücken. Die Maske unter Punkt 3 erscheint.

- Ist die Auswahl richtig, Taste 1 drücken. Das gewählte Muster wird gelöscht und das Musterentwurfsmenü erscheint auf dem Bildschirm.
- Soll die Musternummer gewechselt werden, Taste 2 drücken. Es erscheint die Maske unter Punkt 2.



## ◀◀◀ EINGABE DER MEMO-INFORMATION (MUSTERENTWURFSMENÜ 4) ▶▶▶

- Mit diesem Programm erfolgt die Eingabe von Strick-Anweisungen wie Farbwechsel, Schaltungen der Leerlaufhebel usw. So kann z. B. in der Spalte 'Stop' eine Reihe bestimmt werden, in der der Motor automatisch hält.
- Die Eingabe der Memo-Information erfolgt in unterschiedlichen Spalten, die abhängig der gewählten Musterart angezeigt werden.

### <INFO-MASKE>

Reihe Halter Stop Vers.

#### ● Musterart 1 (Einbettjacquard)

- Stop ..... Das Zeichen \* für die Reihen setzen, in denen der Motor halten soll. (Seite 40)
- Vers. .... Die Stellung des Versatzdrehgriffes programmieren. (Seite 44)

♣ Die Farbnummern (Nußchenhalter), die durch das DSC festgelegt wurden, erscheinen in der Spalte 'Halter'. Diese Farbnummern können nicht gelöscht werden. (Seite 35)

Reihe Halter Stop Vers.

#### ● Musterart 2 - 4 (Doppelbettjacquard)

- Halter .. Die Farbnummern (Nußchenhalter), die durch das DSC festgelegt wurden, erscheinen in Spalte 'Halter'. Diese können nicht gelöscht werden. Nicht gerahmte Farbnummern können verändert werden. (Seite 35)
- Stop ..... Das Zeichen \* für die Reihen setzen, in denen der Motor halten soll. (Seite 40)
- Vers. .... Die Stellung des Versatzdrehgriffes programmieren. (Seite 44)

Reihe Info Halter Le.La. Stop Vers.

#### ● Musterart 5 (Andere)

- Info ..... Farbwechsel oder Stellung des Wechselschalters am Lochschlitten (Sonderzubehör) werden in dieser Spalte programmiert. (Seite 38) Diese Eingabe erscheint während des Strickens in der MEMO-Anzeige.
- Halter .. Bei Verwendung des Farbwechslers in dieser Spalte mit den Ziffern 1 - 6 die Wechsel programmieren. (Seite 37)
- Le.La. .... Das Zeichen \* für die Reihen setzen, in denen die Leerlaufhebel des Doppelbett-schlittens auf 'S' gestellt werden sollen. Die Leerlaufhebel werden automatisch während des Strickens auf 'S' gestellt. (Seite 41)
- Stop ..... Das Zeichen \* für die Reihen setzen, in denen der Motor halten soll. (Seite 40)
- Vers. .... Die Stellung des Versatzdrehgriffes programmieren. (Seite 44)



## • Memo-Daten programmieren

## - Musterentwurf -

1. Musteraufbau
2. Listung und Darstellung der Muster
3. Muster löschen
4. Eingabe der MEMO-Information
5. Musterumkehrung

\*Wähle Programm 1 - 5 - ■

①

Programm 4 aus dem Musterentwurfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

4 • STEP

♥ Wechselt der Bildschirm nicht zu einer anderen Maske, sind keine Muster im DSC gespeichert.

## - Eingabe der MEMO-Information -

Musternr.	Maschen	Reihen
905	20	30 (M)
903	41	32 (2)
904	90	86 (2)
901	14	14 (3)
902	54	36 (3)
906	30	40 (4)
907	24	60 (4)*
908	62	80 (A)
909	35	48 (A) x

1 aufwärts

②

Die Listung der gespeicherten Muster erfolgt.

Mit den Cursor-Tasten (▲ • ▼) das Muster auswählen, das bearbeitet werden soll.

Für dieses Muster können keine Memo-Informationen eingegeben werden. Es wurde nicht beendet. Mit dem Programm 1 aus dem Hilfsmenü das Muster abschließen.

Diese Zeichen werden auf Seite 31 Punkt ② erklärt.

Diese Anzeige gibt an, daß weitere Muster gespeichert sind. Taste 1 drücken, um weitere Musternummern abzurufen.

## - Eingabe der MEMO-Information -

Musternr. = 902

\*Nicht in Blöcken verwendet

OK? 1:ja 2:nein

③

STEP-Taste drücken.

STEP

(Bsp. 1)

Auf dem Bildschirm erscheint, ob und welchen Blöcken das Muster verwendet wird.

Das Muster wird in keinem Block verwendet.

Das Muster wird in den gezeigten Blöcken verwendet.

Werden für ein Muster Memo-Informationen programmiert, werden diese automatisch in die Blöcke übernommen.

## - Eingabe der MEMO-Information -

Musternr. = 903

\*Verwendet in folgenden Blöcken  
Block : 1

OK? 1:ja 2:nein

④

Die Auswahl überprüfen.

• Ist die Auswahl richtig, Taste 1 drücken.

• Soll die Musternummer gewechselt werden, Taste 2 drücken. Es erscheint die Maske unter Punkt ⑤.

(Bsp. 2)

## Reihe Info Halter Ls.Ls. Stop Vers.

20  
19  
18  
...

▶

Cursor

⑤

Die Info-Maske erscheint.

♣ Diese Maske ist abhängig von der Art des Musters. Gleiche Spalten benötigen gleiche Eingabevorgänge unabhängig von der Musterart. (Die Spaltenprogrammierung wird auf den folgenden Seiten im Einzelnen erklärt.)

♣ Mehrere Spalten der Maske können zur selben Zeit programmiert werden.

♣ Die Info-Maske zeigt die Memo-Infos für 20 Reihen. Hat das Muster mehr als 20 Reihen den Cursor zur Reihe 20 bringen. Die Cursor-Taste (▲) einmal drücken. Der Bildschirm springt zu den nächsten 20 Reihen.



HALTER (MUSTER DER ART 1 - 4 (EINBETT-JACQUARD/DOPPELBETT-JACQUARD))

- Diese Spalte wird bei den Mustern der Art 1 - 4 (Einbett-Jacquard/Doppelbett-Jacquard) angezeigt. Die Maske zeigt in der Spalte 'Halter', welche Farben in den Reihen gestrickt werden.

Reihe	Halter	Stop	Verh.
10	1	2	3
9	1	2	3
8	1	2	3
7	1	2	3
6	1	2	3
5	1	2	3
4	1	2	3
3	1	2	3
2	1	2	3
1	1	2	3

Diese Farbnummern können geändert werden.

### Änderung der Farbnummern in der Spalte 'Halter'

Bei Doppelbett-Jacquard: Nicht gerahmte Farbnummern können geändert werden.  
Bei Einbett-Jacquard: Es kann keine Farbnummer geändert oder gelöscht werden.  
Genauere Beschreibung: Seite 36

<HINWEIS> Werden die Muster mit dem Programm 2 aus dem Musterentwurfsmenü neu bearbeitet, nachdem in der Spalte 'Halter' Informationen programmiert wurden, ändert das DSC die Spalte auf die ursprünglichen Daten ab. (Wird die Bearbeitung für das Muster unter Punkt ④, Seite 31 durch Drücken der Taste 2 abgebrochen, bleiben die geänderten Farbnummern erhalten.)

- Änderung der Farbnummern in der Spalte 'Halter'.

Reihe	Halter	Stop	Verh.
10	1	2	3
9	1	2	3
8	1	2	3
7	1	2	3
6	1	2	3
5	1	2	3
4	1	2	3
3	1	2	3
2	1	2	3
1	1	2	3

Cursor

①

Mit den Cursor-Tasten(  $\leftarrow$  •  $\downarrow$  •  $\rightarrow$  •  $\uparrow$  ) die Farbnummer auswählen, die geändert werden soll.

(Bsp.: Wechsel der Farbe 4 auf 5 in Reihe 5)

♣  $\leftrightarrow$  erscheint rechts der Reihenzahl und zeigt die Cursor-Position.

Reihe	Halter	Stop	Verh.
10	1	2	3
9	1	2	3
8	1	2	3
7	1	2	3
6	1	2	3
5	5	2	3
4	1	2	3
3	1	2	3
2	1	2	3
1	1	2	3

②

Neue Farbnummer eingeben.

(Bsp.: 5)

-Hilfsmenü -	
Musternr. 906	
1.	Beenden der MEMO-Eingaben
2.	Veranlassen des Cursors
3.	Abruf der MEMO-Eingaben
4.	Eingabefeld
5.	Verkleinerte Musterdarstellung
*Wähle Programm 1 - 5 = ■	

③

Punkt ① und ② wiederholen.

- Wird das Hilfsmenü des Memo-Informationsprogrammes benötigt, die HELP-Taste drücken. (Seite 46)
- Soll die Eingabe beendet werden:
  - ① HELP-Taste drücken.
  - ② Programm 1 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.  
Das Musterentwurfsmenü erscheint.

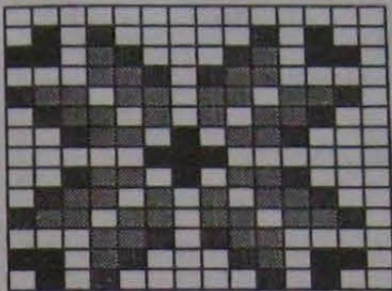


## DOPPELBETT-JACQUARD/EINBETT-JACQUARD UND DIE MEMO-INFORMATION

Das DSC übernimmt automatisch die Farbnummern als Memo-Information, die für ein entworfenes Doppelbett- oder Einbett-Jacquardmuster verwendet wurden. Auf dem Bildschirm werden alle Farben sichtbar, die für eine Reihe benötigt werden.

## EINBETT-JACQUARD

Bsp.: Doppelbett-Jacquard  
(4 Farben/Reihe)



Reihe	Halter	Stop	Vers.	
14	1	2	3	4
13	1	3	4	2
12	1	2	3	4
11	1	2	3	4
10	1	2	3	4
9	1	2	3	4
8	1	2	3	4
7	1	4	2	3
6	1	2	3	4
5	1	2	3	4
4	1	2	3	4
3	1	2	3	4
2	1	2	3	4
1	1	3	4	2

Nicht gerahmte Farbnummern können geändert werden.

- Im Beispiel wird ein 4-farbiges Doppelbett-Jacquard dargestellt, daher werden 4 Farben für jede Reihe benötigt und 4 Farbnummern für jede Reihe in der Spalte 'Halter' angezeigt.
- Die Farbnummern in der Spalte 'Halter' können nicht gelöscht werden.
- Die waagrechten Anzeigen der Farbnummern entsprechen nicht der Strickfolge.

## &lt;Ändern der Farbnummern&gt;

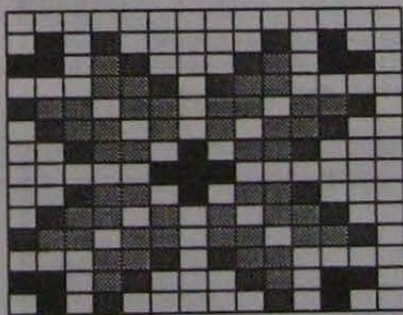
Nicht gerahmte Farbnummern können geändert werden. (Diese Farben werden nur vom Doppelbett verstrickt.)

- Bei 4-Farb-Jacquard ist es möglich, daß auf der rechten Seite (Einbettgerät) nur 2 oder 3 Farben erscheinen, auf der linken Strickseite (Doppelbett) jedoch alle 4 Farben benötigt werden. Im Beispiel werden in der ersten Reihe die Farben 1, 3 und 4 auf beiden Nadelbetten, die Farbe 2 nur auf dem vorderen Nadelbett verstrickt. Die Farbe 2 kann durch die Farben 5 oder 6 ersetzt werden. Das Garn, das nur auf dem vorderen Nadelbett verstrickt wird, dient zum Erhalt des Strickbildes. Daher kann in den Nüßchen 5 und 6 die gleiche Farbe eines anderen Nüßchens zusätzlich eingefädelt sein.

Die Farbnummer kann in eine der Farben 1 - 6 geändert werden, die nicht für die Strickreihe benötigt wird.

(Im Beispiel kann Farbe 2 der ersten Reihe in Farbe 5 oder 6 geändert werden.)

## DOPPELBETT-JACQUARD



Reihe	Halter	Stop	Vers.	
14	1	3	4	
13	1	2	3	4
12	1	2	3	4
11	1	2	3	4
10	1	2	3	4
9	1	2	3	4
8	1	2	3	4
7	1	4	2	3
6	1	2	3	4
5	1	2	3	4
4	1	2	3	4
3	1	2	3	4
2	1	2	3	4
1	1	3	4	2

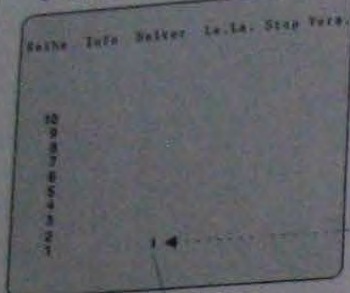
Farbnummer

- Auf dem Bildschirm werden alle Farben sichtbar, die für die Reihen benötigt werden.
- Die Farbnummern in der Spalte 'Halter' können weder gelöscht noch geändert werden.
- Die waagrechten Anzeigen der Farbnummern entsprechen nicht der Strickfolge.



## ☐ HALTER (MUSTER DER ART 5 (ANDERE))

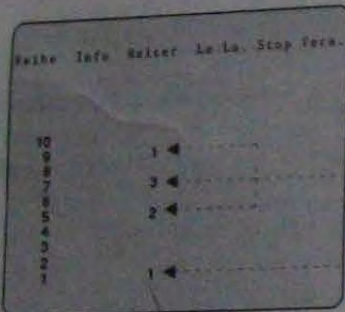
- Bei Verwendung der Farbwechsellanlage in der Spalte 'Halter' die Farbnummer für den Farbwechsel für die gewünschte Reihe eingeben. Das Garn wird in dieser Reihe automatisch gewechselt.
- Es können die Farbnummern 1 - 6 gewählt werden, da die Farbwechsellanlage bis zu 6 Garne beinhalten kann. (Andere Zifferntasten können nicht gedrückt werden.)
- Wird nur eine Farbe verwendet



Farbnummer

Die benötigte Farbnummer in der Spalte 'Halter' für die Reihe 1 eingeben.

(Bsp.: Farbe 1 wird verwendet)



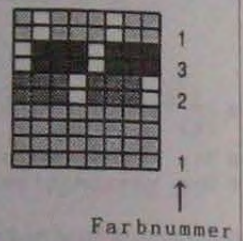
Farbnummer

- Werden mehrere Farben verwendet

Die gewünschte Farbnummer in den erforderlichen Reihen eingeben.

Es ist unbedingt erforderlich, für die 1. Reihe eine Farbnummer einzugeben.

(Bsp.)



## SCHLITTENBEWEGUNG WÄHREND DES STRICKENS

Bei Verwendung des Motors wird der Schlitten automatisch zu den Farbwechslern geführt. Die programmierten Farben werden in den entsprechenden Reihen automatisch gewechselt.

Ist die benötigte Farbe im gegenüberliegenden Farbwechsler...

- ① Das Wechsellnübchen wird an den Wechsler übergeben und der Motor stoppt. Alle Nadeln sind in B-Position. Steht die Randnadel in der D-Position, diese mit der Hand in die B-Position schieben.
- ② Beide Part-Tasten drücken, um ein Abwerfen des Gestrückes zu verhindern.
- ③ Die S/S-Taste drücken. Der Motor arbeitet eine Reihe.
  - ♣ Bei Verwendung des Doppelbettes werden die Leerlaufhebel automatisch auf S gestellt. (Sobald der Motor anläuft.)
- ④ Mustertasten wie für das Muster benötigt drücken. Die S/S-Taste drücken. Der Verbindungsbügel übernimmt das benötigte Wechsellnübchen. Der Motor strickt weiter.
  - ♣ Bei Verwendung des Doppelbettes werden die Leerlaufhebel automatisch auf N gestellt. (Sobald der Motor anläuft.)

- Weitere wichtige Hinweise zur Spalte 'Halter': Seite 39.

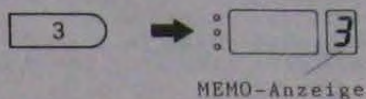


□ INFO

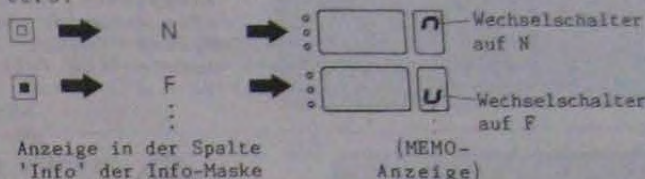
- Diese Spalte kann nur für die Musterart 5 (Andere) verwendet werden.
- Zur Eingabe können die Zifferntasten 1 - 9, die DRAW- und die ERASE-Taste verwendet werden. Diese programmierten Memo-Informationen erscheinen während des Strickens in der MEMO-Anzeige.

<ANZEIGE>

- Wird die Anzeige mit den Tasten 1 - 9 bestimmt.

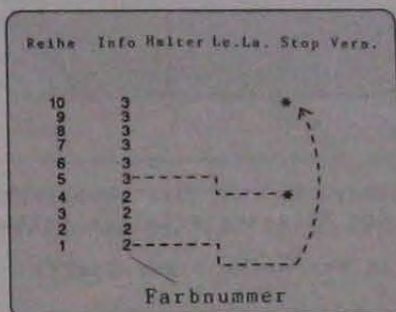


- Wird die Memo-Information mit der DRAW- oder ERASE-Taste bestimmt, erscheint in der Anzeige z. B. die Stellung des Lochmusterwechselschalters.



- Folgende Informationen können programmiert werden:

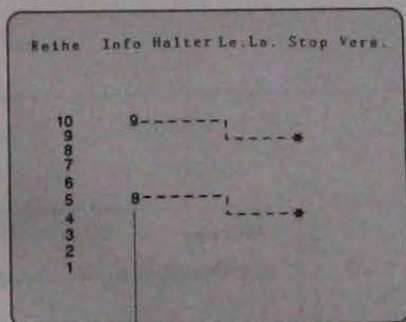
① Farbnummern



Soll während des Strickens die Farbe gewechselt werden (ohne Farbwechsler), wird hier die Farbnummer als Hinweis eingegeben (z. B. bei Norwegermustern). Werden Farben mit dem Programm 3 des Hilfsmenus bestimmt, erscheinen diese Farbnummern in der Spalte 'Info' der Info-Maske (Seite 26). Diese Farbnummern können gelöscht oder geändert werden. Soll die Grundfarbe gewechselt werden, den Farbwechsel als Hinweis für die entsprechende Reihe eingeben.

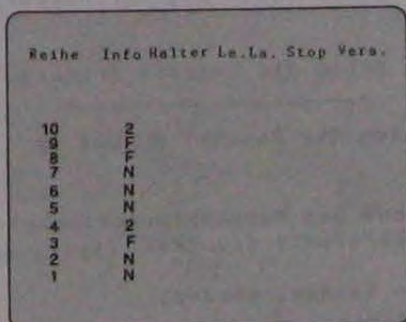
- ♣ Wird mit dem Motor gearbeitet, ie Stoppreihen für den Farbwechsel eingeben. Der Motor stoppt automatisch. (Seite 40)

② Andere Hinweise



Werden z. B. für ein Muster manuelle Arbeiten nötig, als Hinweis N oder F in der gewünschten Reihe eingeben.

- ♣ Wird mit dem Motor gearbeitet, die Stoppreihen bestimmen. Diese Eingabe muß eine Reihe vor der Hinweisreihe für manuelle Arbeiten erfolgen. Der Motor stoppt automatisch. (Seite 40)



<Beim Stricken von Lochmustern>

Werden mit dem Lochschlitten (Sonderzubehör) Lochmuster gearbeitet, werden in der Spalte 'Info' die Strickreihen markiert.

Werden Muster mit Loch-/Feinlochkombination gearbeitet, in der Spalte 'Info' die Markierung N und F eingeben.

- 2.... Anzahl der Strickreihen mit dem Strickschlitten (z. B. 2 Reihen)
- F.... Den Wechselschalter am L-Schlitten auf F stellen.
- N.... Den Wechselschalter am L-Schlitten auf N stellen.

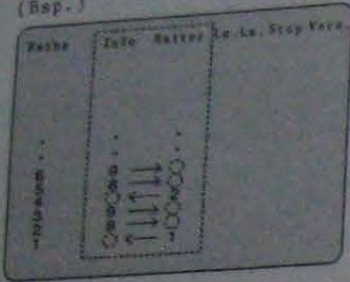
- Weitere wichtige Hinweise zur Spalte 'Info': Seite 39.



• Eingabe der Daten für die Spalten 'Halter' und 'Info'

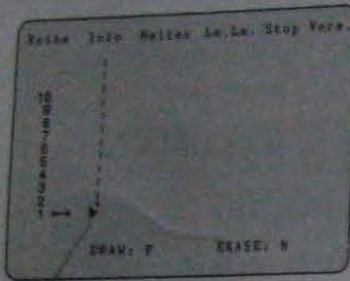
Beziehungen zwischen den Spalten 'Info' und 'Halter'

(Bsp.)



• Daten für die Spalten 'Info' und 'Halter' werden auf gleiche Weise eingegeben. Daher ist es nur möglich, entweder die Daten für die Spalte 'Info' oder die Spalte 'Halter' in einer Reihe zu programmieren.

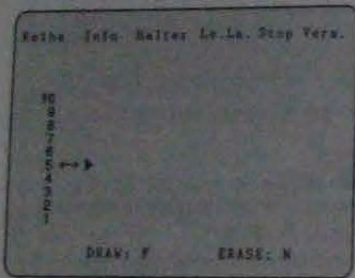
Werden Daten für die Spalte 'Info' in einer Reihe eingegeben, in der bereits in Spalte 'Halter' eine Information besteht, wird diese in der Spalte 'Halter' gelöscht. Dies gilt auch für den umgekehrten Fall.



Cursor

①

Mit den Cursor-Tasten (◀ • ▶) die gewünschte Spalte wählen.

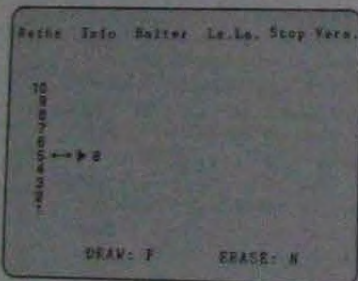


②

Mit den Cursor-Tasten (▲ • ▼) die gewünschte Reihe wählen, in der Eingaben erfolgen sollen.

(Bsp.: Eingabe 8 in der Reihe 5 der Spalte 'Info')

↔ erscheint rechts der Reihenzahl und zeigt die Cursor-Position.



③

Daten eingeben

Info	Halter
Zifferntasten → 1~9	Zifferntasten → 1~6
◻ DRAW → N	
◼ ERASE → F	

• Bei falscher Eingabe, diese mit der richtigen Taste übertippen.

• Zum Löschen der Daten die C-Taste drücken.

-Hilfsmenü -  
Musterart. 808

1. Beenden der MEMO-Eingaben
2. Verschieben des Cursors
3. Abrufen der MEMO-Eingaben
4. Eingabefeld
5. Verkleinerte Musterdarstellung

\*Wähle Programm 1 - 5 - ■

④

Für weitere Eingaben die Punkte ② und ③ wiederholen.

• Wird das Hilfsmenü des Memo-Informationsprogrammes benötigt, die HELP-Taste drücken. (Seite 46)

• Soll die Eingabe beendet werden:

① HELP-Taste drücken.

② Programm 1 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

Das Musterentwurfsmenü erscheint.



STOP

Reihe	Info	Halter	Le.La.	Stop	Vers.
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4				*	
3					
2					
1					

- Wird das Zeichen \* für eine bestimmte Reihe gesetzt, stoppt der Motor automatisch nach Beendigung dieser Reihe.

(Bsp. 1)

Der Motor stoppt nach der 4. Reihe.  
In der MEMO-Anzeige erscheint die Ziffer 3, die für die Reihe 5 in der Spalte 'Info' programmiert wurde.

Reihe	Halter	Stop	Vers.
10	1111111111		
9	1111111111		
8	1111111111		
7	1111111111		
6	1111111111		
5	1111111111		
4	1111111111	4	
3	1111111111		
2	1111111111		
1	1111111111		

(Bsp. 2)

Der Motor stoppt nachdem die 4. Reihe komplett gestrickt ist.

- ♣ Wird ein mehrfarbiges Einbett-Jacquard gestrickt, sind mehrere Arbeitsreihen für eine Strickreihe notwendig. Der Motor stoppt, nachdem alle Farben der Reihe eingestrickt sind.

- Markieren der Spalte 'Stop': Seite 43.



LE.LA.

- Diese Spalte kann nur für Eingaben der Musterart 5 (Andere) bei Verwendung der Farbwechsellanlage programmiert werden.

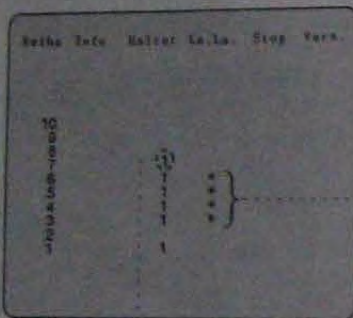
**\*-markierte Reihen in der Spalte 'Le.La.'**

\*-markierte Reihen werden wie folgt gestrickt:

- Muster, die mit dem Doppelbett gestrickt werden:  
Die Leerlaufhebel werden am Doppelbettschlitten automatisch auf S gestellt.
- Wird eine Farbnummer in die Spalte 'Halter' einer mit \* markierten Reihe der Spalte 'Le.La.' eingegeben, wird das entsprechende Wechselnüßchen vom Verbindungsbügel übernommen und nur auf dem Einbettgerät ..... **Bsp. 1**
- Wird keine Farbnummer in der Spalte 'Halter' einer mit \* markierten Reihe der Spalte 'Le.La.' eingegeben, strickt der Schlitten leer über das Nadelbett. (Die Maschen des Doppelbettes werden nicht abgeworfen.) ..... **Bsp. 2**
- Muster, die ohne Doppelbett gestrickt werden:
- Der Schlitten strickt leer über das Nadelbett. .... **Bsp. 2**

<ACHTUNG> In der Spalte 'Halter' muß unbedingt nach einer \*-markierten Reihe der Spalte 'Le.La.' eine Farbnummer programmiert werden, damit der Verbindungsbügel ein Wechselnüßchen übernehmen kann.

**Bsp. 1 STRICKEN MIT GARN (NUR DIE NADELN DES EINBETTGERÄTES STRICKEN)**



Die Markierung in der Spalte 'Le.La.' für die Reihen setzen, in der nur das Einbettgerät strickt. Farbnummer der Spalte 'Halter' in der gleichen Reihe programmieren.

Reihen, die nur vom Einbettgerät gestrickt werden.

In der Folgereihe der mit \* markierten Reihe eine Farbnummer in der Spalte 'Halter' programmieren.



## Bsp. 2 STRICKEN OHNE GARN

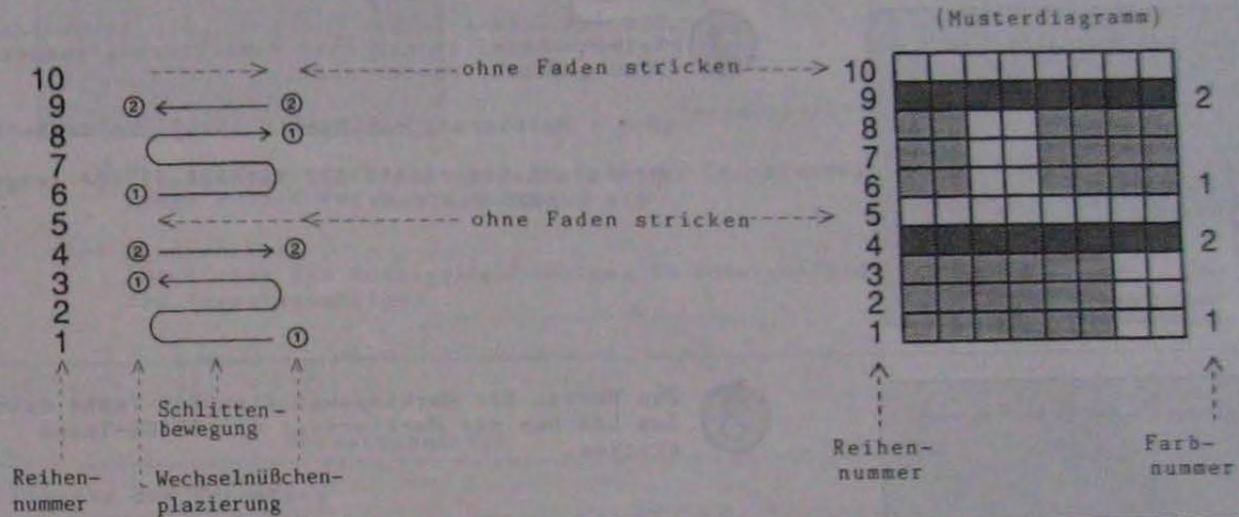
Ist während des Strickens das benötigte Wechselnübchen auf der dem Schlitten gegenüberliegenden Seite, stoppt der Motor automatisch. Es müssen beide Part-Tasten gedrückt und der Schlitten von Hand zum Wechselnübchen geführt werden. Sollen die Arbeitsschritte automatisch ablaufen (ohne Strickunterbrechung), auf die folgenden Punkte beim Musterentwurf und bei der Programmierung der Spalte 'Le.La.' achten.

✱ Nachfolgende Beschreibung gilt nur für Muster, bei denen beide Part- oder Tuck-Tasten gedrückt sind.

## ● MUSTERAUFBAU

Die Richtung des Schlittens und die Platzierung des Wechselnübchens in Erinnerung rufen. Eine Reihe den Schlitte ohne zu Stricken zum Wechselnübchen führen.

In dieser Reihe müssen alle Nadeln in B-Position bleiben und es muß ein \* in die Spalte 'Le.La.' programmiert werden.



Reihe	Info	Halter	Le.La.	Stop	Vers.
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					

Das Diagramm zeigt die Schlittenbewegung in der Spalte 'Le.La.' mit Pfeilen, die von den Reihennummern 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 ausgehen und in der Spalte 'Halter' enden. Die Reihennummern sind von 1 bis 10 aufgeführt.

In der Folgereihe der mit \* markierten Reihe eine Farbnummer in der Spalte 'Halter' programmieren.

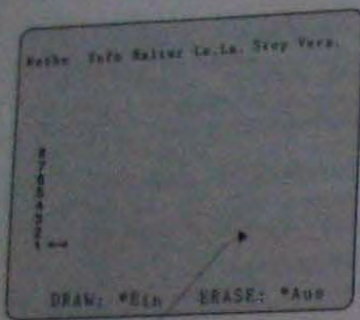
## ● Wechselnübchenplatzierung und Schlittenbewegung für die mit \* markierten Reihen der Spalte 'Le.La.'.

- ① Die Reihe vor der mit \* markierten Reihe der Spalte 'Le.La.' wird beendet. Der Schlitten läuft bis zum Farbwechsler und übergibt das Wechselnübchen an den entsprechenden Nübchenhalter.
- ② Der Schlitten wendet. Die Leerlaufhebel am Doppelbettschlitten werden auf S geschaltet. Der Schlitten strickt eine Reihe leer zum entgegengesetzten Wechsler.
- ③ Der Schlitten wendet. Die Leerlaufhebel werden auf N geschaltet.
- ④ Der Verbindungsbügel übernimmt das benötigte Wechselnübchen, das in der Spalte 'Halter' nach der \*-markierten Reihe der Spalte 'Le.La.' programmiert wurde.

● Markieren der Spalte 'Le.La.': Seite 43.

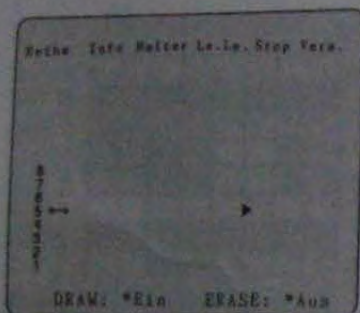


• Markierung der Spalten 'Le.La.' und 'Stop'



Cursor

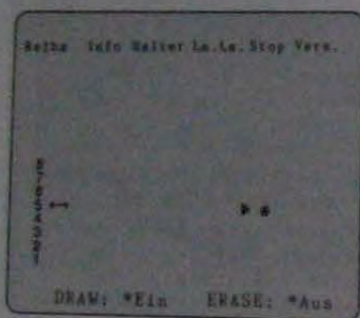
① Mit den Cursor-Tasten (  $\leftarrow$  •  $\rightarrow$  ) die gewünschte Spalte wählen, in der eine \*-Markierung gesetzt oder gelöscht werden soll.



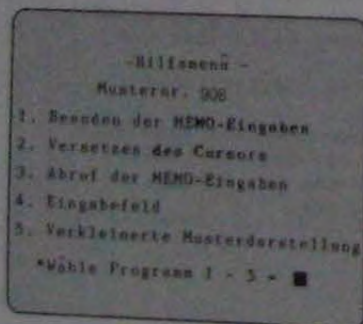
② Mit den Cursor-Tasten (  $\uparrow$  •  $\downarrow$  ) die gewünschte Reihe wählen, in der eine \*-Markierung gesetzt oder gelöscht werden soll.

(Bsp.: Markierung der Spalte 'Stop' in Reihe 5)

\* $\rightarrow$  erscheint rechts der Reihenzahl und zeigt die Cursor-Position.



③ Zum Setzen der Markierung: die DRAW-Taste drücken. Zum Löschen der Markierung: die ERASE-Taste drücken.



④ Sollen mehrere Reihen mit Markierungen versehen werden, die Punkte ① - ③ wiederholen.

• Wird das Hilfsmenü des Memo-Informationsprogrammes benötigt, die HELP-Taste drücken.

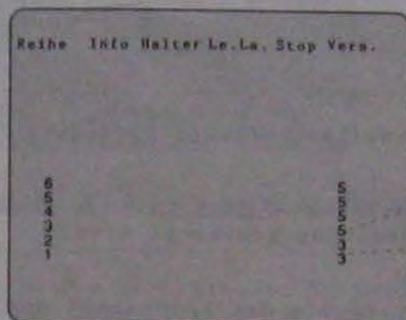
• Soll die Eingabe beendet werden:

- ① HELP-Taste drücken.
  - ② Programm 1 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.
- Das Musterentwurfsmenü erscheint.

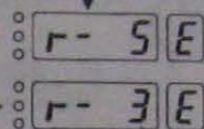


VERS.

- Diese Spalte wird bei Versatzmustern verwendet. Die Versatzanzeige als Hinweis programmieren. Die Versatzanzeige erscheint im Anzeigefeld der CK-35.
- Bei Verwendung des Motors...  
Der Motor stoppt in den Reihen, in denen der Versatzdrehgriff betätigt werden muß. Im Anzeigefeld erscheint die Versatzposition.



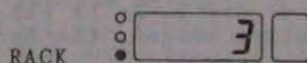
Anzeige der Maschine



Versatzposition

- ♣ Die Anzeige erscheint auch im Fall der leuchtenden 'BLOCK'- oder 'PATT'-Lampe sobald der Motor stoppt.

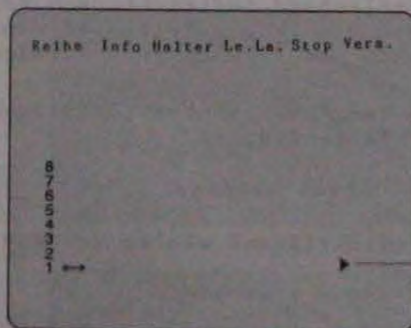
- Bei Handbetrieb...  
'RACK' für das Anzeigefeld wählen. Im Anzeigefeld erscheint für jede Reihe die Versatzposition.



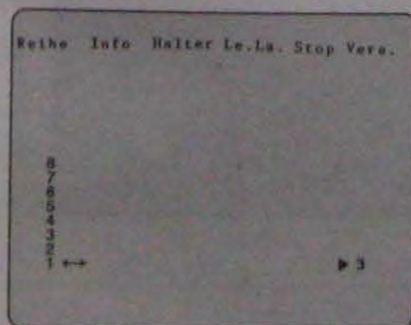
Versatzposition

- Eingabe des Versatzes

- < ACHTUNG >:
- Der Versatz reicht von 0 - 10, daher kann die Eingabe nur von 0 - 10 erfolgen.
  - Der Versatz kann von einer zur anderen Reihe maximal um 2 Stufen<sup>‡</sup> erfolgen.



- ① Mit den Cursor-Tasten ( • ) den Cursor zur Spalte 'Vers.' bringen.



- ② Die Versatzposition programmieren.  
(Bsp.: 1. Reihe ... 3)

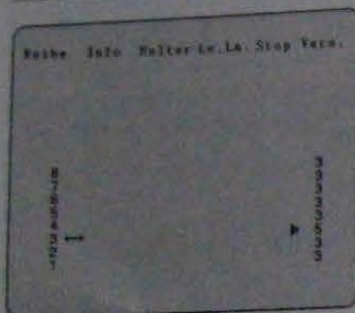
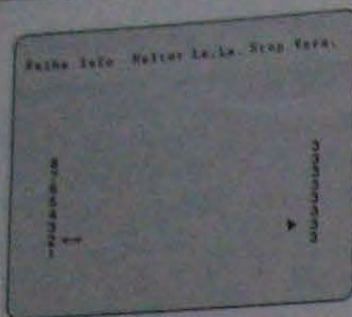
3

- Bei falscher Eingabe mit der richtigen übertippen.

♥ Wird die 0 programmiert um die 1 in 0 abzuändern, erscheint die Zahl 10. Nochmals die 0 drücken.

- Die Versatzeingaben können nicht mit der C-Taste gelöscht werden. Sollen die Eingaben gelöscht werden, Programm 3 des Hilfsmenus verwenden. (Seite 47)





- ③ Cursor-Taste (  $\Delta$  ) drücken.  
 Sobald der Cursor sich um eine Reihe nach oben bewegt, erscheint für alle Reihen die gleiche Versatzposition, die unter Punkt ② bestimmt wurde.
- ♣ Erfolgt eine Eingabe für die Spalte 'Vers.', erscheint diese nach Drücken der HELP- oder einer der Cursor-Tasten für alle Reihen.

- ④ Die Versatzanzeige ist beliebig änderbar.

- ① Mit den Cursor-Tasten (  $\Delta$  •  $\nabla$  ) die Reihe wählen, für die eine Änderung gewünscht wird.

♣  $\leftrightarrow$  erscheint rechts der Reihenzahl und zeigt die Cursor-Position.

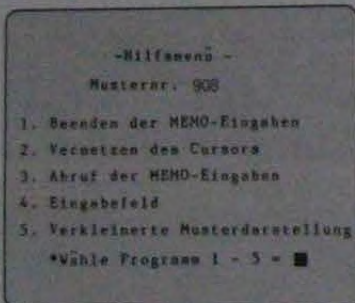
- ② Die Versatzposition ändern.

(Bsp.: 3. Reihe ... 5)

5

- Im Beispiel kann für die 2. Reihe ein Versatz\* von 1 - 5 programmiert werden. (Im Bereich 3  $\pm$  2)

- Bei falscher Eingabe mit der richtigen Nummer übertippen. (Seite 44 Punkt ②)



- ⑤ Für weitere Eingaben die Punkte ④ ① - ② wiederholen.

- ♣ Wird das Muster fortlaufend gestrickt, muß darauf geachtet werden, daß die letzte Reihe und die erste Reihe ebenfalls den Versatz von  $\pm 2$  nicht überschreiten.
- Wird das Hilfsmenü des Memo-Informationsprogrammes benötigt, die HELP-Taste drücken.
- Soll die Eingabe beendet werden:
  - ① HELP-Taste drücken.
  - ② Programm 1 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.  
 Das Musterentwurfsmenü erscheint.



## HILFSMENÜ für das MEMO-INFORMATIONSPROGRAMM

-Hilfsmenü -

Musternr. No. 901

1. Beenden der MEMO-Eingaben
2. Versetzen des Cursors
3. Abruf der MEMO-Eingaben
4. Eingabefeld
5. Verkleinerte  
Musterdarstellung

\*Wähle Programm 1 - 5 - ■

- Durch drücken der HELP-Taste während der Memo-Eingabe erscheint das Hilfsmenü des Memo-Informationsprogrammes.

### ◆◆◆ 1. BEENDEN DER MEMO-EINGABEN (HILFSMENÜ (MEMO) 1) ◆◆◆

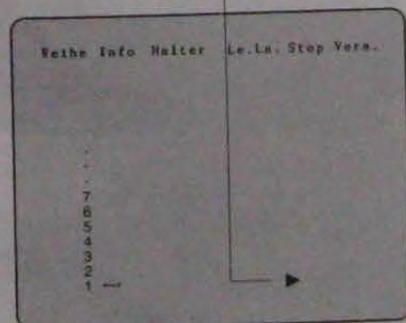
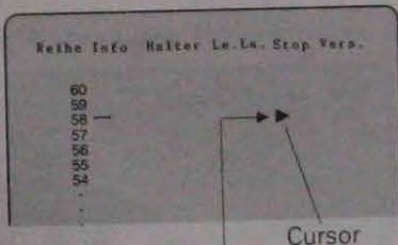
- Um die Memo-Eingabe zu beenden, Programm 1 wählen und die STEP-Taste drücken. Die Memo-Eingabe ist beendet und das Musterentwurfsmenü erscheint.

1 . STEP

Wird die Memo-Eingabe nicht mit dem Programm 1 beendet, kann das Muster nicht für den Blockaufbau verwendet werden.

- Zum Programmieren der Blockdaten die HELP-Taste drücken. Das Hauptmenü erscheint auf dem Bildschirm. (Seite 51)
- Ist die Eingabe komplett abgeschlossen, das DSC und den Fernseher ausschalten. Die entworfenen Muster und die Memo-Eingaben werden im DSC gespeichert.

### ◆◆◆ 2. VERSETZEN DES CURSORS (HILFSMENÜ (INFO) 2) ◆◆◆



- Der Cursor kann ohne Gebrauch der Cursor-Tasten nach oben oder unten versetzt werden. Nach Eingabe der gewünschten Reihenzahl springt der Cursor in die gewählte Reihe. Dieses Programm ist sinnvoll, sobald der Cursor über lange Abstände bewegt werden muß.

#### VERSETZEN DES CURSORS

Der Cursor kann nach der folgenden Methode in jede beliebige Reihe gebracht werden.

- ① Programm 2 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

2 . STEP

- ② Der Cursor kann innerhalb der maximalen Reihenzahl bewegt werden. Diese erscheint auf dem Bildschirm. Zum Versetzen die Reihe eingeben und die STEP-Taste drücken.

(Bsp.: Reihe...58)

5 . 8 . STEP

- ③ Die Info-Maske erscheint. Der Cursor zeigt die gewünschte Reihe an.



### ◆◆◆ 3. ABRUF DER MEMO-EINGABEN (HILFSMENÜ (INFO) 3)◆◆◆

- Mit Hilfe des Programmes 3 können Memo-Eingaben geändert oder gelöscht werden. Wahlweise kann dies für eine oder alle Spalten durchgeführt werden. Es ist zu beachten, daß durch den Abruf die Daten der Spalte 'Halter' zu den ursprünglichen Daten des Musters zurückgehen, die restlichen Spalten gelöscht werden, sobald unter Punkt ② die Taste 1 gedrückt wird.
- Die Abruf-Maske ist abhängig von der gewählten Musterart.

#### Abruf-Maske

- Einbett-Jacquard (Musterart 1)

- Abruf der MEMO-Eingaben -

1. Stop
2. Versatz
3. Alle Eingaben

\*Wähle Programm 1 - 3 - ■

- Doppelbett-Jacquard (Musterart 2 - 4)

- Abruf der MEMO-Eingaben -

1. Halter
2. Stop
3. Versatz
4. Alle Eingaben

\*Wähle Programm 1 - 4 - ■

- Andere Muster (Musterart 5)

- Abruf der MEMO-Eingaben -

1. Info
2. Halter
3. Le.La.
4. Stop
5. Versatz
6. Alle Eingaben

\*Wähle Programm 1 - 6 - ■

#### ABRUF DER MEMO-EINGABEN

- ① Programm 3 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

3 • STEP

- ② Die Abruf-Maske erscheint. Gewünschte Spalte auswählen und die STEP-Taste drücken.

- Sollen alle Memo-Eingaben abgerufen werden: 'Alle Eingaben' wählen und die STEP-Taste drücken.

- ③ Die gewählte Eingabe überprüfen.

- Ist die Spalte richtig gewählt: Taste 1 drücken.
- Wird eine andere Spalte gewünscht: Taste 2 drücken. Die Maske unter Punkt ② erscheint.

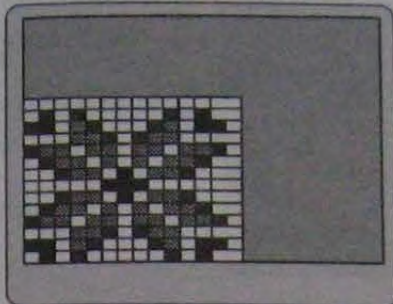
- ④ Die Info-Maske erscheint. Der Abruf ist beendet.



## ◆◆◆ 4. EINGABEFELD (HILFSMENÜ (INFO) 4) ◆◆◆

- Während der Memo-Eingabe kann das Muster jederzeit überprüft werden.

(Bsp.)



## Muster überprüfen

- ① Programm 4 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

4 • STEP

- ② Auf dem Bildschirm erscheint das Muster, für das die Memo-Eingaben programmiert werden.

- Ist das Muster größer als auf dem Bildschirm gezeigt, kann der Bildschirm mit den Cursor-Tasten beliebig verschoben werden.

- ♣ Muß der Cursor über eine lange Strecke bewegt werden, kann der zu prüfende Musterausschnitt direkt ausgewählt werden. (Hilfsmenü Programm 5)

- (1) HELP-Taste drücken.
- (2) Programm 5 wählen und die STEP-Taste drücken.
- (3) Mit den Cursor-Tasten den weißen Rahmen zum benötigten Ausschnitt bewegen.
- (4) HELP-Taste drücken.
- (5) Programm 4 wählen und die STEP-Taste drücken.

- ③ Nach dem Überprüfen die STEP-Taste drücken.

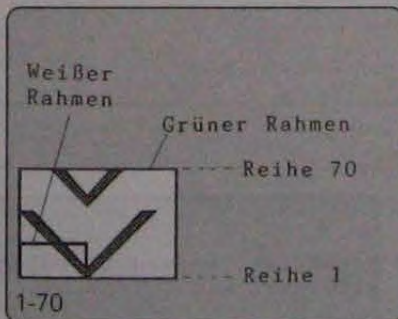
STEP

Die Info-Maske erscheint und der Cursor ► erscheint in der Reihe, die durch den Cursor ■ auf dem Muster markiert wurde.

## ◆◆◆ 5. VERKLEINERTE MUSTERDARSTELLUNG

## (HILFSMENÜ (INFO) 5) ◆◆◆

- Während der Memo-Eingabe kann das gesamte Muster verkleinert dargestellt werden.



Diese Zahlen zeigen die erste und letzte Reihe des Musters auf dem Bildschirm an.

## Prüfen des verkleinerten Musters

- ① Programm 5 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

5 • STEP

- ② Das verkleinerte Muster erscheint.

- ♣ Verkleinertes Musterfeld:

- Auf dem Bildschirm werden 200 Maschen und 200 Reihen dargestellt.
- Der grüne Rahmen umschließt das gesamte Muster.
- Der weiße Rahmen (40 M x 20 R bei Musterart 1 - 4, 48 M x 20 R bei Musterart 5) stellt die Höhe der in der Info-Maske gezeigten Reihen dar. Werden andere Anzeigen auf der Info-Maske benötigt, den weißen Rahmen nach oben oder unten bewegen.

- Ist das Muster höher als 200 Reihen, kann der Bildschirm um 200 Reihen nach oben oder unten verschoben werden. (1: aufwärts, 2: abwärts)

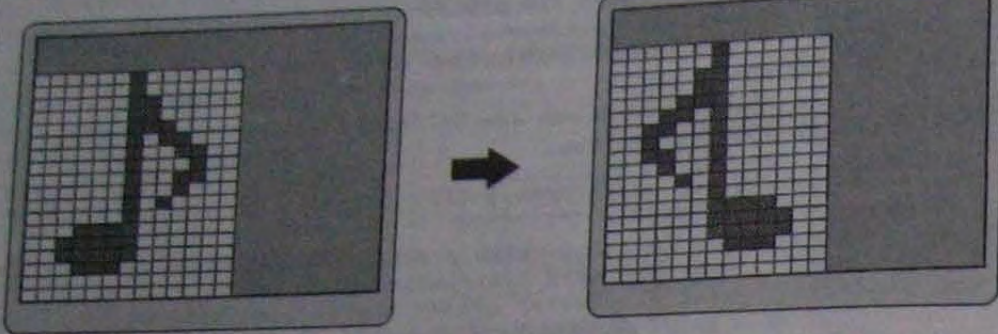
- ③ STEP-Taste drücken. Die Info-Maske erscheint.

STEP



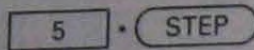
# ◀◀◀ MUSTERUMKEHRUNG (MUSTERENTWURFSMENÜ 5) ▶▶▶

• Mit diesem Programm wird das komplette Muster in die andere Richtung gedreht.



- Musterentwurf -
1. Mustersaufbau
  2. Listung und Darstellung der Muster
  3. Muster löschen
  4. Eingabe der nZHO-Informationen
  5. Musterumkehrung
- \*Wähle Programm 1 - 5 = ■

① Programm 5 aus dem Musterentwurfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.



♥ Wechselt der Bildschirm nicht zu einer anderen Maske, sind keine Muster im DSC gespeichert.

- Musterumkehrung -

Musternr.	Maschen	Reihen
905	20	30 (M)
903	41	32 (2)
904	90	86 (2)
901	14	14 (3)
902	14	18 (3)
906	30	40 (4)
907	24	60 (4)*
▶ 908	13	18 (A)
909	35	48 (A) x

↑:aufwärts

② Die Listung der gespeicherten Muster erfolgt. Mit den Cursor-Tasten ( ▾ • ▴ ) das Muster auswählen, das umgekehrt werden soll.

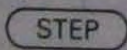
Diese Zeichen werden auf Seite 31 Punkt ② erklärt.

Diese Anzeige gibt an, daß weitere Muster gespeichert sind. Taste 1 drücken, um weitere Musternummern abzurufen.

- Musterumkehrung -  
Musternr. = 908  
\*Nicht in Blöcken verwendet\*

OE7 1:ja 2:nein 3:klein

③ STEP-Taste drücken.



Auf dem Bildschirm erscheint, ob und in welchen Blöcken das Muster verwendet wird.

④ Die Auswahl überprüfen.

♥ Zum Überblick des gesamten Musters Taste 3 drücken. (Seite 32 Punkt ④)

• Ist die Auswahl richtig, Taste 1 drücken.

◆ Musterart 1 - 4: weiter bei Punkt ⑤

◆ Musterart 5: weiter bei Punkt ⑥

• Soll die Musternummer gewechselt werden, Taste 2 drücken. Die Maske unter Punkt ② erscheint.



- Musterumkehrung -

Musternr. 904

- 1. Fortlaufend
- 2. Motiv
- 3. klein

\*Wähle Programm 1 - 3 = ■

⑤

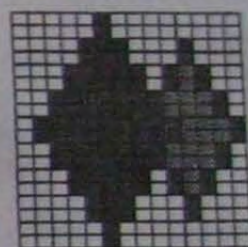
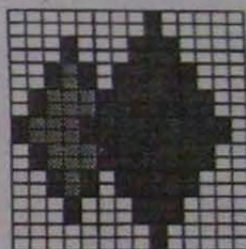
Bei Verwendung der Musterart 1 - 4 entscheiden, ob dieses Muster flächendeckend oder als Motiv gestrickt werden soll.

- ◆ Seite 59 - 62: Genaue Beschreibung der Programmierung von flächendeckenden Mustern oder Motiven.
- ♥ Zum Überblick des gesamten Musters Taste 3 drücken. (Seite 32 Punkt ④)
- Wird das Muster flächendeckend gestrickt, Taste 1 und danach die STEP-Taste drücken.
- Wird das Muster als Motiv gestrickt, Taste 2 und danach die STEP-Taste drücken.

Die Umkehrung des Musters erfolgt abhängig der Auswahl:

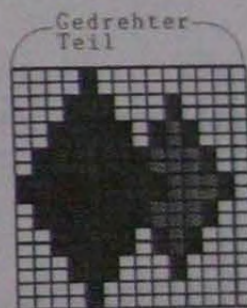
- Bei Auswahl 1 (Fortlaufend) wird das gesamte Muster gedreht.

(Bsp.)



(Gedrehtes Muster)

- Bei Auswahl 2 (Motiv) wird das Muster ohne Berücksichtigung der Maschenspalte für die Hintergrundfarbe gedreht. (Die rechte Maschenspalte dient der Programmierung der Hintergrundfarbe.... Seite 11.)



⑥

Das verkleinerte Muster erscheint. Das Muster wird umgekehrt gezeigt.

STEP-Taste drücken.

STEP

Das Musterentwurfsmenü erscheint.



1-18



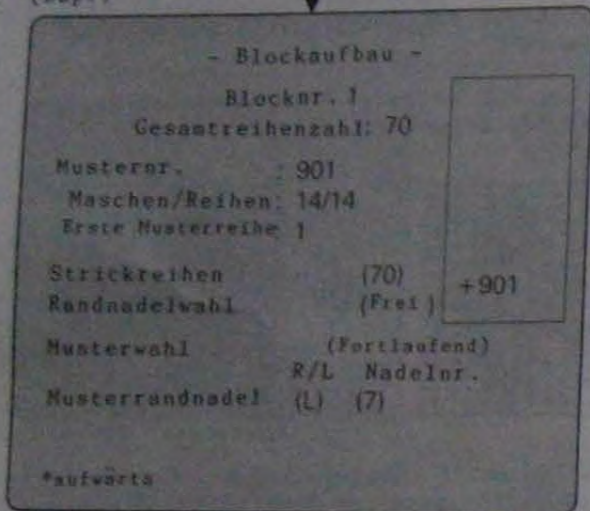
# EINGABE DER BLOCK-DATEN

## • DIE BLOCK-DATEN

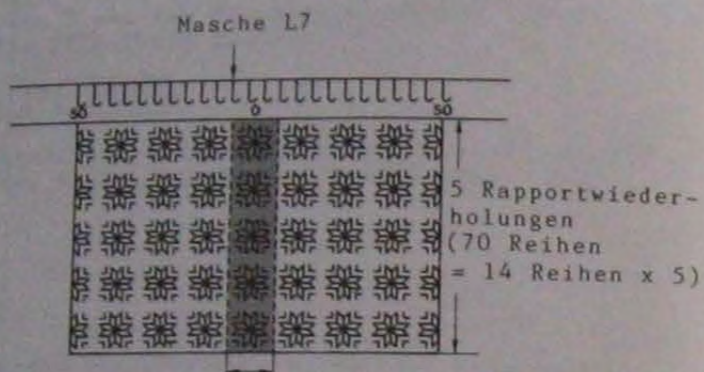
- Jedes Teil, das entsprechend der Musterdaten getrennt gestrickt wird (z. B. Maschenproben, Vorderteil, Ärmel usw.) trägt die Bezeichnung **Block**. Jeder Block enthält bestimmte Strickdaten oder Blockdaten und erhält vom DSC eine Blocknummer zugeordnet.
- Für den Block werden die benötigten Muster, die Musterposition, die Strickbreite usw. als Daten programmiert. Der Computer der Maschine überwacht abhängig von diesen Daten die Nadelwahl, die Schlittenbewegung, den Farbwechsel und alle weiteren für die Maschine notwendigen Funktionen.

Anfang der Blockprogrammierung

(Bsp.)



----- Programmieren der Daten zum Musterstricken, (Seite 53)



Eine Rapportbreite (14 Maschen)

HALTERBESTIMMUNG (Seite 66)

----- Dieses Programm wird verwendet, um die Position der Wechselnübchen zu Beginn des Strickens festzulegen. (Verteilung auf beide Farbwechsler.)

STRICKBREITENBESTIMMUNG (Seite 67)

----- Die hier festgelegte Nadel wird durch die Randnadelwahl gesteuert. (Seite 58) Die Arbeitsbreite des Motors wird durch diese Eingabe festgelegt.

STOPBESTIMMUNG (Seite 70)

----- Bei Verwendung des Motors können Stopreihen vorbestimmt werden.

Ende der Blockprogrammierung



# BLOCK-PROGRAMM (HAUPTMENÜ 2)

- Hauptmenü -

1. Musterentwurf
2. Block-Programm
3. Disketten-Programm
4. Druck-Programm

\*Wähle Programm 1 - 4 = ■

①

Block-Programm aus dem Hauptmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

2

STEP

- Block-Programm -

1. Blockaufbau
2. Listung und Darstellung der Blöcke
3. Block löschen

\*Wähle Programm 1 - 3 = ■

②

Auf dem Bildschirm erscheint das Blockmenü.

Programm 1 dient dem Aufbau neuer Blöcke. (Seite 53)

Programm 2 dient der Bearbeitung bestehender Blöcke. (Seite 71)

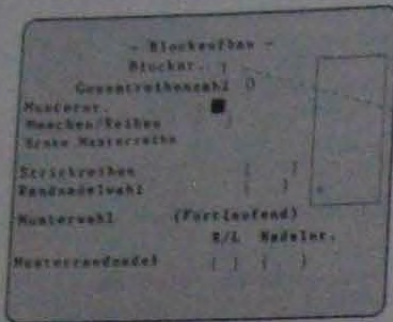
Programm 3 dient zum Löschen einzelner oder aller Blöcke. (Seite 72)

♥ Zurück zum Hauptmenü?...HELP-Taste drücken.



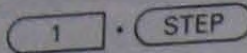
# ◀◀◀ BLOCKAUFBAU (BLOCKMENÜ 1) ▶▶▶

• Programm 1 dient dem Aufbau eines neuen Blockes.



1

Programm 1 aus dem Blockmenü wählen und die STEP-Taste drücken.



Die links gezeigte Maske erscheint. Darin werden alle Daten, wie z. B. die Strickreihen, die Musterplatzierung usw. programmiert.

♣ In einer Maske werden die Daten für ein Muster programmiert. Umfaßt ein Block übereinander mehrere Muster, werden diese wie auf Seite 55 erklärt angeordnet.

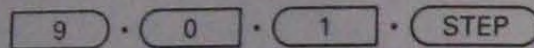
♣ Dem Block wird vom DSC eine Blocknummer zugeordnet. Block 1 erhält die Blocknummer 1, Block 2 die Blocknummer 2 usw. automatisch.

♥ Wechselt der Bildschirm nicht zu einer anderen Maske, sind keine Muster- oder Blockdaten im DSC gespeichert.

2

Der Cursor "■" steht in der Zeile 'Musternr.'. Die Nummer des ersten Musters eingeben.

(Bsp.: Muster 901)



♥ Erscheint die gewünschte Musternummer nicht, ist diese nicht im DSC gespeichert oder die Programmierung nicht vollständig.

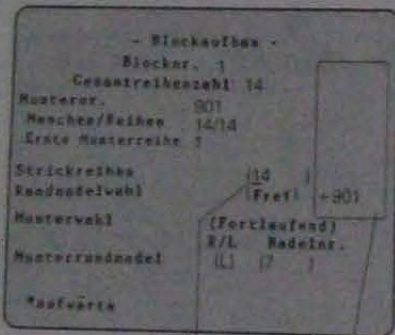
♥ Die Musternummern 1 - 555 können nicht direkt verwendet werden. Diese müssen zunächst in ein Muster mit den Musternummer 901 - 999 umgewandelt werden.

3

Die gewählte Musternummer erscheint im Rahmen auf der rechten Seite der Maske (Musteranzeige). Der Computer geht zunächst davon aus, daß das gewünschte Muster flächendeckend gestrickt wird (\*). In den einzelnen Zeilen erscheinen die einzelnen Daten automatisch.

\* ..... Fortlaufendes Muster ..... Seite 59.

♦ Auf Seite 56 werden die einzelnen Zeilen und Ihre Bedeutung für das Muster erklärt.



Cursor Musteranzeige



#### ④ Datenanzeige auf der Maske überprüfen.

- Werden die vom DSC vorgegebenen Daten gewünscht..... weiter mit Punkt ⑤.
- Sollen die gezeigten Daten geändert werden..... Die Zeile mit dem Cursor ist veränderbar. (Wechsel der 'Strickreihen' für Beispiel Seite 51 auf Seite 70)

### EINGABE DER DATEN

- Zahlen/Bestimmung bleibt unverändert ..... STEP-Taste drücken. Der Cursor springt in die nächste Zeile.
- Zahl ändern ..... ① Zahl eingeben.
  - ♥ Bei falscher Eingabe die C-Taste drücken und die richtige Eingabe durchführen.
  - ② STEP-Taste drücken. Der Cursor springt in die nächste Zeile. (Wird die Step-Taste nicht gedrückt, übernimmt das DSC die programmierten Daten nicht in den Speicher).
- Bestimmung ändern ..... ① Die Bestimmung mit der Taste 1 ändern. (1: Wechsel...erscheint am unteren Bildrand)
  - ② STEP-Taste drücken. Der Cursor springt in die nächste Zeile.
- Cursor bewegen ..... Die Cursor-Tasten verwenden.
- ♥ Werden Programme aus dem Hilfsmenü benötigt...Seite 64.

#### ⑤ Wird nur ein Muster (Inklusiv Glatt rechts) im Block benötigt: weiter mit Punkt ⑥ .

• Werden mehrere Muster (Inklusiv Glatt rechts) im Block übereinander benötigt, die daten für das nächste Muster programmieren. (Seite 55)

#### ⑥ Nach der Eingabe der Musterdaten die folgenden Bestimmungen (falls benötigt)durchführen:

- Halterbestimmung..... Seite 66
- Strickbreitenbestimmung. Seite 67
- Stopbestimmung..... Seite 70

Beispiel Seite 51  
Bestimmung der Strickbreite wie folgt:

	Links	Rechts	Strat
	R/L Nadel	R/L Nadel	Reihe
Nr.1 (L)	(50)	(R) (50)	(1)

#### ⑦ Sind alle Blockdaten programmiert, die HELP-Taste drücken. Programm 1 wählen und die STEP-Taste drücken. Der Bildschirm zeigt das Blockmenü.

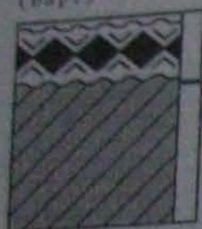
#### HINWEIS:

- Soll nun nach den Blockdaten entsprechend gestrickt werden: DSC und Fernseher ausschalten. Dann, wie auf Seite 29 im Anleitungsbuch der CK-35 beschrieben, die Daten in den Speicher der Maschine übertragen.



## Programmieren mehrerer Muster übereinander

(Bsp.)



Musternr. 904

Musterar. 903

- Innerhalb eines Blockes ist es möglich, bis zu 9 Muster übereinander anzuordnen. Die Eingabe erfolgt beginnend mit dem untersten Muster in der gewünschten Reihenfolge.  
(Im Beispiel werden zunächst die Daten für das Muster 903, danach durch Maskenwechsel die für das Muster 904 programmiert.)



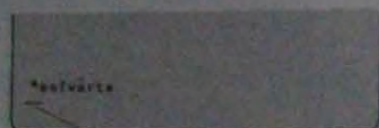
Musternr. 902

Musterar. 902

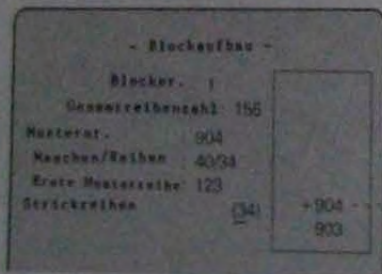
Musterar. 902

- Wird das gleiche Muster im Block als Einzelmotiv, Motivgruppe oder flächendeckend wechselweise verwendet, muß die Eingabe immer als neues Muster entsprechend der Gruppierung erfolgen.

## Maskenwechsel



Cursor



- 1 Ist die Programmierung des ersten Musters abgeschlossen, den Cursor mit der Cursor-Taste(↕) zur Anzeige 'aufwärts' bringen.

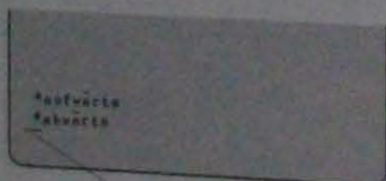
- 2 STEP-Taste drücken. Die Maske wechselt. Die Programmierung des nächsten Musters kann erfolgen.

- 3 Musternummer des zweiten Musters eingeben.  
(Bsp.: Musternr. 904)  
STEP-Taste drücken.

9 . 0 . 4 . STEP

Die gewünschte Musternummer erscheint als zweite Zahl in der Musteranzeige. Das DSC geht davon aus, daß das Muster flächendeckend gestrickt wird. Die Daten erscheinen in den Zeilen automatisch. Die Anzeigen überprüfen und wenn benötigt ändern.

♥ Vorherige Masken abfragen...



Cursor

- 1 Cursor mit der Cursor-Taste(↕) zur Anzeige 'abwärts' bringen.

- 2 STEP-Taste drücken. Die vorherige Maske erscheint.



## ANZEIGEN UND PROGRAMMIERUNGEN

Diese Anzeigen werden mit Ausnahme der Zeile 3 vom DSC automatisch bestimmt.

Diese Anzeigen und Bestimmungen können verändert werden.

- Blockaufbau -

① ..... Blocknr. 1

② ..... Gesamtreihenzahl: 14

③ Musternr. : 901

④ ..... Maschen/Reihen : 14/14

⑤ ..... Erste Musterreihe 1

⑥ Strickreihen (14 )

⑦ Randnadelwahl (Frei) +901

⑧ Musterwahl (Fortlaufend)

R/L Nadelnr.

Musterrandnadel (L) (7 )

⑨ \*aufwärts

⑩ Musteranzeige

① Blocknr.: Die Blocknummer wird dem Block vom DSC zugewiesen. Das DSC ordnet dem ersten Block die Zahl 1, dem zweiten Block die Zahl 2 usw. automatisch zu. (Zum Stricken wird an der CK-35 die Blocknr. ausgewählt. Diese Nummer notieren.)

♣ Werden Blöcke gelöscht, wird als neue Blocknummer die nächstfolgende, niedrigste Nummer vergeben.

② Gesamtreihenzahl: Das DSC addiert automatisch die Gesamtreihenzahl der für den Block übereinander programmierten Muster an Hand der Strickreihen aus Zeile 'Strickreihen'.

③ Musternr.: Hier wird die für den Block gewünschte Musternummer programmiert. Nach der Eingabe erscheint die Musternummer im Rahmen am rechten oberen Bildrand (Musteranzeige). Das DSC geht davon aus, daß das Muster flächen-deckend gestrickt wird. Die Daten erscheinen entsprechend der Musterprogrammierung. Die Anzeigen können wie unter den einzelnen Punkten beschrieben verändert werden.

♥ Wird mehr als nur ein Muster (Inklusiv Glattrechts) übereinander benötigt: ...Seite 55.

♥ Wurde eine falsche Musternummer gewählt:

- Steht der Cursor "■" oder "-" in der Zeile Musterar. ...
  - Der Cursor "■" blinkt:  
Falsche Eingabe mit der C-Taste löschen und richtige Nummer eingeben.
  - Der Cursor "-" ist zu sehen:  
Die falsche Eingabe mit der richtigen Nummer übertippen.
- Steht der Cursor in einer anderen Maske...

• Es kann nur in der Maske der in der Musteranzeige zu oberst angezeigten Musternummer geändert werden. Die Musternummer wird mit dem Zeichen + markiert. Den Cursor mit der Cursor-Taste (Δ) zur Zeile Musterar. bringen und die Musternummer ändern.

• Die Änderung kann nicht wie zuvor beschrieben erfolgen: HELP-Taste drücken und Programm 3 (Seite 65) wählen um die falsche Musternummer zu löschen. Danach mit Programm 2 (Seite 64) die richtige Musternummer einfügen.

(Bsp.)

+905  
904  
903  
901

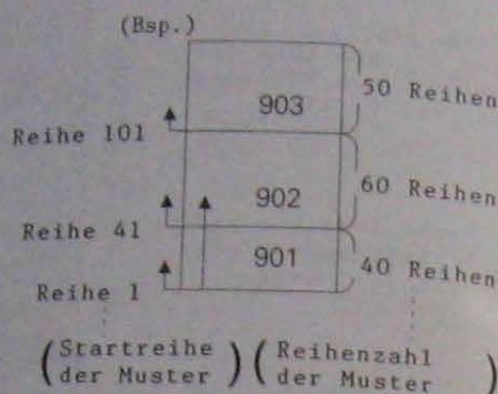
905  
904  
+903  
901



④ Maschen/Reihen: Anzeige der Maschen- und Reihenzahl des gewählten Musters.

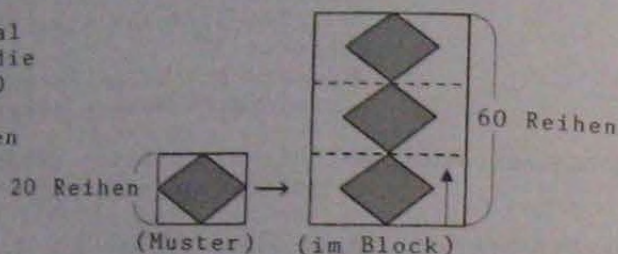
⑤ Erste Musterreihe: Anzeige der Reihe, an der das Muster im Block beginnt.

(Bsp.)  
 Das mit der Musternummer 901  
 zuerst programmierte Muster  
 im Block beginnt in der Reihe '1'.  
 Das mit der Musternummer 902  
 anschließende Muster beginnt  
 in Reihe '41'. Diese Reihe  
 ist die Folgereihe der letz-  
 ten Reihe des Musters '901'.

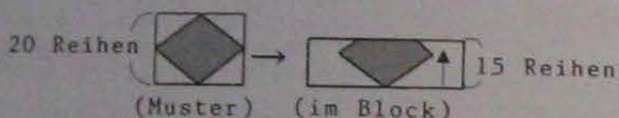


⑥ Strickreihen: Anzeige der Strickreihen des Musters. Der Computer berechnet diese Anzeige zunächst automatisch ausgehend von einer einmaligen Musterwiederholung. Diese Anzeige kann mit den Ziffern-Tasten beliebig geändert werden.

(Bsp. 1) Der Mustersatz soll 3 mal wiederholt werden. Für die Strickreihen die Zahl 60 eingeben.  
 $20 \text{ Reihen} \times 3 = 60 \text{ Reihen}$



(Bsp. 2) Vom Muster sollen nur 15 Reihen gestrickt werden. Für die Strickreihen die Zahl 15 eingeben.



♣ Die Zahl der Strickreihen kann nicht höher als 9999 programmiert werden.

<ACHTUNG>. Das Muster kann in jeder beliebigen Reihe beendet, jedoch nicht in jeder beliebigen Reihe begonnen werden. Soll mit einer anderen als der ersten Reihe begonnen werden, wird die geänderte Startreihe mit Hilfe der Steuertasten am Computer der CK-35 angewählt. Dies erfolgt nach Auswahl der Blocknummer. (Anleitungsbuch CK-35 Seite 42)



⑦ Randnadelwahl: [Frei], [Ein] und [Aus] erscheint durch Drücken der Taste 1 im Wechsel.

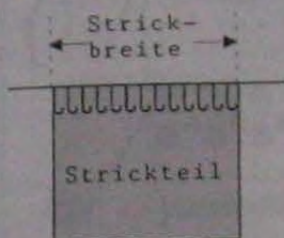
**RANDNADELWAHL MIT DEM DSC**

Durch die Randnadelwahl werden beide Randnadeln gesteuert, die mit dem Programm \*a) 'Strickbreitenbestimmung' festgelegt werden. Der Strickschlitten besitzt eine zusätzliche \*b) Randnadelsteuerung. Diese hat zwei Stellungen: [Ein] und [Frei]. Beide Randnadelsteuerungen arbeiten wie folgt:

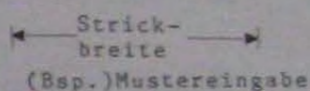
- ★a) 'Strickbreitenbestimmung'...Seite 67.
- ★b) Randnadelsteuerung.....Seite 75 im Anleitungsbuch CK-35.

● Die Strickbreite, die mit der 'Strickbreitenbestimmung' festgelegt wird, ist gleich der benötigten Nadelzahl...

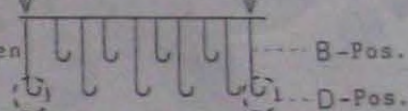
**RANDNADELSTEUERUNG AM STRICKSCHLITTEN: [FREI]**



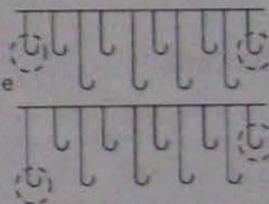
Randnadelwahl mit dem DSC



**Ein** ..... Die Randnadel kommt unbeachtet der Musterdaten in jeder Reihe in die D-Position. (Ausnahme: Bleiben laut Eingabe alle Nadeln in der B-Position, bleibt auch die Randnadel in der B-Position)



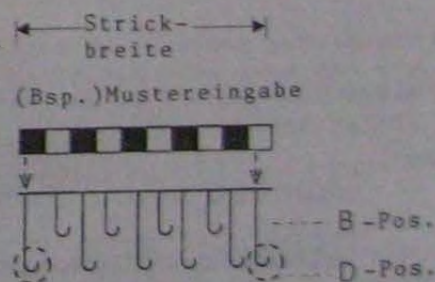
**Aus** ..... Die Randnadel bleibt unbeachtet der Musterdaten in jeder Reihe in der B-Position.  
**Frei** ..... Die Randnadel kommt abhängig der Musterdaten in die D-Position oder bleibt in der B-Position.



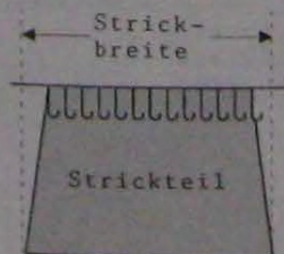
**RANDNADELSTEUERUNG AM STRICKSCHLITTEN: [EIN]**

Die eingeschaltete Randnadelsteuerung am Strickschlitten ist der Programmierung des DSC übergeordnet. Unbeachtet der Randnadelwahl mit dem DSC kommt die Randnadel in jeder Reihe in die D-Position.

(Dies gilt auch, wenn durch die Eingabe alle Nadeln in der B-Position verbleiben sollen)



● Die Strickbreite, die mit der 'Strickbreitenbestimmung' festgelegt wird, ist größer als die benötigte Nadelzahl...



Die Randnadeln befinden sich in der A- oder E-Position. Die Randnadelwahl des DSC spricht nicht an. Die Randnadeln der aktuellen Strickbreite werden nur durch die Randnadelsteuerung des Strickschlittens gesteuert.



- **Musterwahl:** Wahl zwischen einem fortlaufenden Muster, einem oder mehreren Motiven. Die Anzeige wechselt durch drücken der Taste 1 von 'Fortlaufend' auf 'Motiv' und umgekehrt. Musterwahl durchführen und die STEP-Taste drücken.

### • FORTLAUFENDES MUSTER

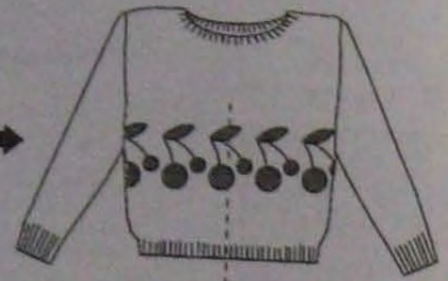
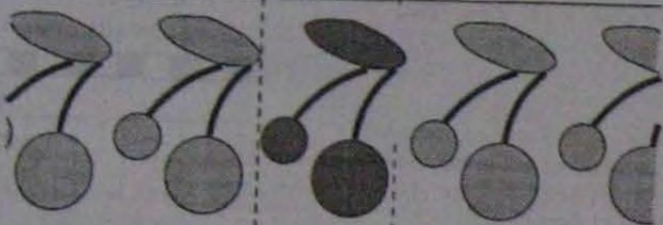
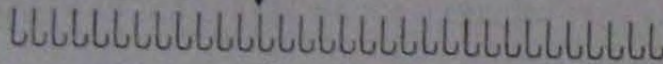
Soll das Muster fortlaufend gestrickt werden, die Musterwahl entsprechend festlegen. 'Fortlaufend' bedeutet, daß das Muster vom linken zum rechten Strickteilrand aneinanderhängend erscheint.

### MUSTERRANDNADEL festgelegt durch das DSC

Bei Festlegung eines fortlaufenden Musters werden die Musterrapporte so angeordnet, daß ein Rapport exakt in der Mitte des Nadelbettes gestrickt wird. Gleichzeitig wird auf dem Bildschirm die linke Masche des Rapportes angezeigt, dessen Maschen gleichmäßig links und rechts der 'Null' verteilt gestrickt werden. (Ändern dieser Anzeige und damit verbundenes Verschieben des Musters: Seite 60)

MUSTERRANDNADEL..... In diesem Beispiel umfaßt der Musterrapport 20 Maschen. Die Maschen werden so verteilt, daß im Strickteil 10 Maschen links und 10 Maschen rechts der '0' erscheinen.

(Bsp.)  
Muster-  
rapport



Beim Stricken ist die Rückseite sichtbar.

(VORDERSEITE)

### MUSTERRANDNADEL

- Die Position des Musters wird durch die linke Randnadel des mittleren Rapportes festgelegt.

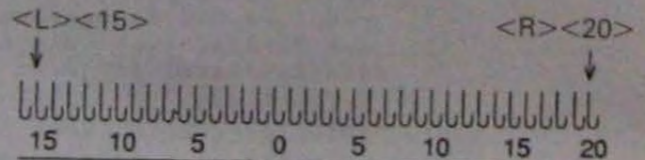
- Umfaßt das Muster eine ungerade Zahl von Maschen, wird die Mitte des Musters automatisch an der Nadel R 1 festgelegt.

(Bsp.)



### ANZEIGE DER MUSTERRANDNADEL

Das Nadelbett der Maschine ist in zwei Hälften geteilt. Die linke Hälfte wird mit dem 'L', die rechte mit dem 'R' bezeichnet.

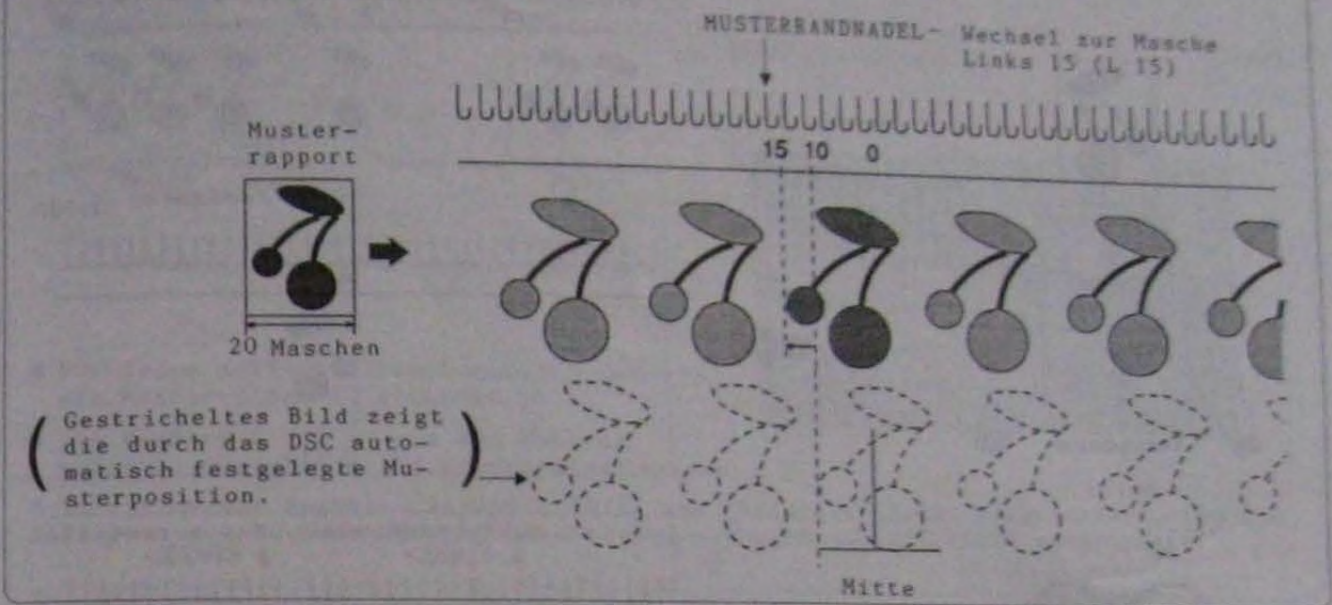




## INDIVIDUELLE MUSTERRANDNADEL

Die Musterrandnadel kann individuell verändert und damit das Muster verschoben werden.

Bsp.: Verschieben der Musterrandnadel von L 10 auf L 15



### ● Ändern der Musterrandnadel

Der Wechsel kann im Bereich L 299 bis R 100 erfolgen.

<R/L>

①

'L' und 'R' erscheinen durch drücken der Taste l im Wechsel. Stellung 'L' bei Platzierung der Masche auf der linken Nadelbetthälfte, 'R' bei Platzierung auf der rechten Nadelbetthälfte.

②

STEP-Taste drücken. Der Cursor springt zur nächsten Anzeige.

Musterwahl (Fortlaufend)  
R/L Nadelnr.  
Musterrandnadel (L) (10)

\*aufwärts  
\*abwärts

<NADELNR.>

①

Die Nadelnummer mit den Zifferntasten eingeben.

(Bsp. Nadelnummer 15)

1 . 5

②

STEP-Taste drücken. Der Cursor bleibt in dieser Zeile, da diese die letzte Zeile ist, in der Änderungen möglich sind.

STEP

Musterwahl (Fortlaufend)  
R/L Nadelnr.  
Musterrandnadel (L) (15)

\*aufwärts  
\*abwärts

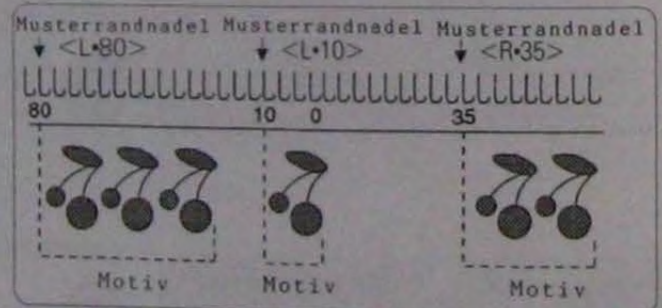
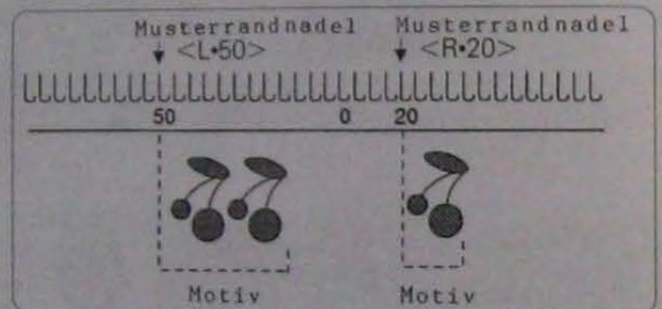
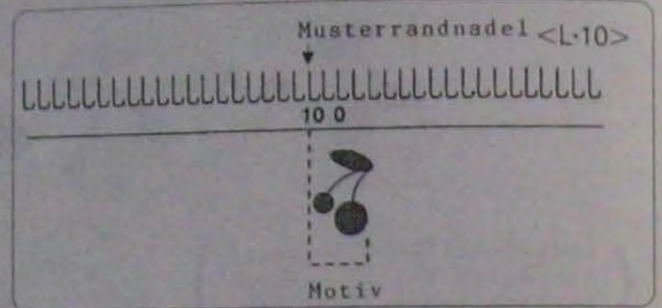
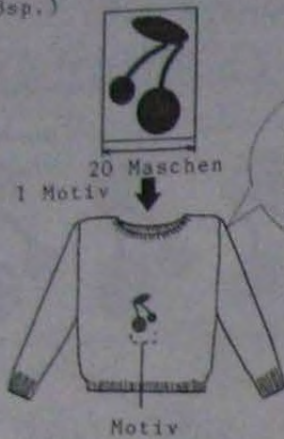
<ACHTUNG>: Wurde die Musterrandnadel für ein fortlaufendes Muster geändert, und von 'Fortlaufend' auf 'Motiv' gewechselt, löscht das DSC die geänderten Daten automatisch. Dies hat zur Folge, daß bei einem erneuten Wechsel zu 'Fortlaufend' das Muster wieder exakt über der Mitte der Maschine plaziert erscheint.



● MOTIV

Ein Motiv kann wahlweise einen Musterrapport (Einzelmotiv) oder mehrere Musterrapporte (Gruppenmotiv) umfassen. Wird der Musterrapport mehrmals gewünscht, stricken die benötigten Nadeln ein Gruppenmotiv. Es können maximal 6 Motive programmiert werden.

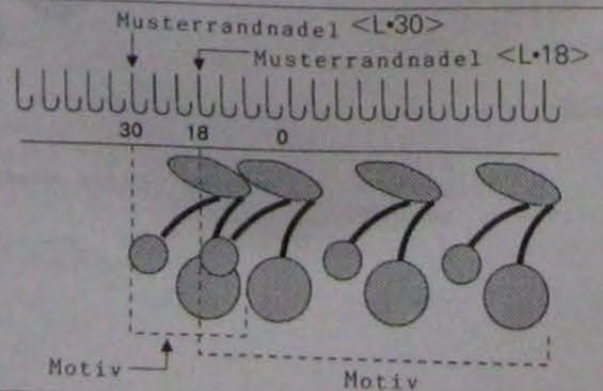
(Bsp.)



MUSTER ÜBERLAPPEN

● Bei Mustern der Musterart 5 ist es möglich, Motive übereinanderzulegen oder teilweise zu überlappen.

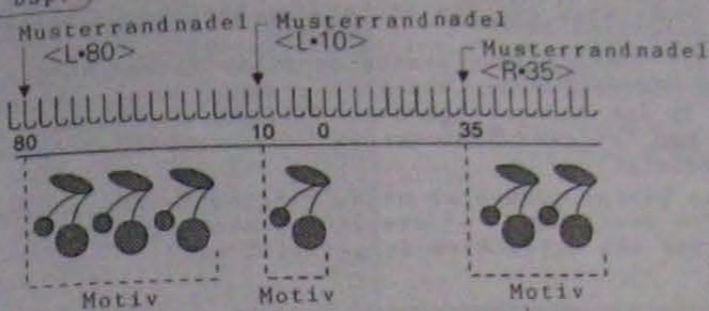
Bei den Mustern der Musterarten 1 - 4 sollte eine Überlappung der Motive unbedingt vermieden werden.





# Motivprogrammierung

Bsp.



Musterwahl	Anzahl	R/L	Nadelnr.
Nr.1	( 2 )	( R )	( 35 )
Nr.2	( 1 )	( L )	( 10 )
Nr.3	( 3 )	( L )	( 80 )
Nr.4	( )	( )	( )
.	.	.	.
.	.	.	.

\*aufwärts  
\*abwärts

- Für jedes Motiv die Rapportanzahl und die Musterrandnadel eingeben.
- Die Nummern 1 - 6 können den Motiven beliebig zugewiesen und programmiert werden.
- Wird einer der Angaben 'Anzahl', 'R/L' und 'Nadelnr.' nicht programmiert, ist die Eingabe des Motives nicht abgeschlossen und wird vom DSC nicht gespeichert.

Musterwahl	Anzahl	R/L	Nadelnr.
Nr.1	( 2 )	( ■ )	( )
Nr.2	( )	( )	( )
Nr.3	( )	( )	( )
Nr.4	( )	( )	( )
.	.	.	.
.	.	.	.

< ANZAHL > Die Anzahl ist von 1 bis 100 frei wählbar.

1

Die Anzahl mit den Zifferntasten eingeben.

(Bsp. 2)

2

2

STEP-Taste drücken. Der Cursor springt zur nächsten Anzeige.

STEP

Musterwahl	Anzahl	R/L	Nadelnr.
Nr.1	( 2 )	( R )	( ■ )
Nr.2	( )	( )	( )
Nr.3	( )	( )	( )
Nr.4	( )	( )	( )
.	.	.	.
.	.	.	.

< R/L >

1

'L', 'R' und '■' erscheinen durch drücken der Taste 1 im Wechsel. Stellung 'L' bei Platzierung der Masche auf der linken Nadelbetthälfte, 'R' bei der Platzierung auf der rechten Nadelbetthälfte.

♥ Um die Anzeige 'L' oder 'R' zu löschen, zu '■' wechseln.

(Bsp. R)

2

STEP-Taste drücken. Der Cursor springt zur nächsten Anzeige.

STEP

Musterwahl	Anzahl	R/L	Nadelnr.
Nr.1	( 2 )	( R )	( 35 )
Nr.2	( ■ )	( )	( )
Nr.3	( )	( )	( )
Nr.4	( )	( )	( )
.	.	.	.
.	.	.	.

< Nadelnr. > Die Nadelnummer mit den Zifferntasten eingeben.

< ACHTUNG >: Wurden Eingaben für die Motive durchgeführt und von 'Motiv' auf 'Fortlaufend' gewechselt, löscht das DSC die Motivdaten automatisch. Dies hat zur Folge, daß bei erneutem Wechsel zu 'Motiv' keine Motivdaten angezeigt werden.



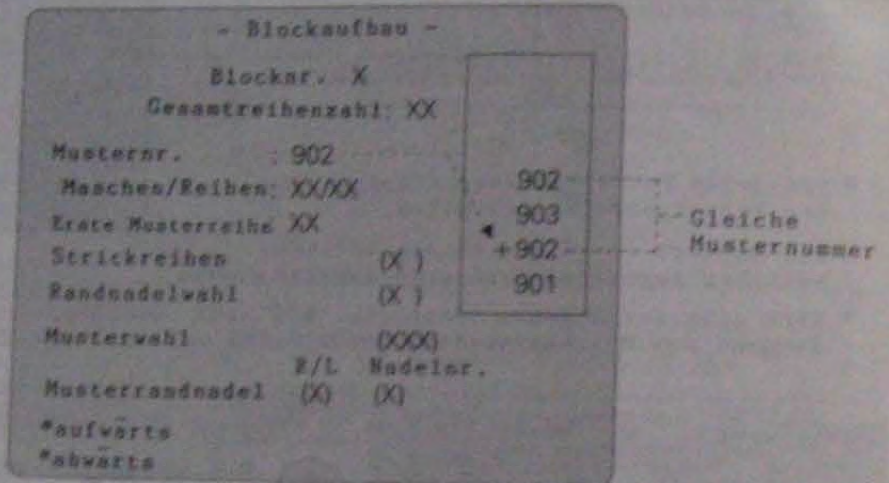
② \*aufwärts/\*abwärts:

Sollen innerhalb eines Blockes mehrere Muster programmiert werden, den Cursor in diese Zeilen bewegen und die STEP-Taste drücken. Die Maske wird für das nächste/vorhergehende Muster erscheint. (Seite 55)

③ Musteranzeige:

Nach Eingabe der Musternummer erscheint diese in der Musteranzeige. Werden mehrere Muster für den Block programmiert, erscheinen die Musternummern in der Reihenfolge ihrer Eingabe übereinander. Die Daten der mit dem '+' gekennzeichneten Musternummer werden auf dem Bildschirm angezeigt.

(Bsp.) Wird ein Muster innerhalb eines Blockes mehrmals verwendet, ist durch das Zeichen '+' die Unterscheidung möglich, welches Muster auf dem Bildschirm dargestellt wird.





## HILFSMENÜ für das BLOCK-PROGRAMM

### - Hilfsmenü - Blockar. 1

1. Beenden des Block-Programms
  2. Muster einfügen
  3. Muster im Block Löschen
  4. Verkleinerte Blockdarstellung
  5. Halterbestimmung
  6. Strickbreitenbestimmung
  7. Stoppbestimmung
- \*Wähle Programm 1 - 7 - ■

- Das Hilfsmenü beinhaltet Programme, die beim Blockaufbau (Blockmenü 1) oder bei der Blockbearbeitung (Blockmenü 2) nützlich sind.
- Die HELP-Taste drücken solange die Blockmaske zu sehen ist. Das Hilfsmenü erscheint.

### ◆◆◆ 1. BEENDEN DES BLOCK-PROGRAMMS (HILFSMENÜ 1) ◆◆◆

- Um den Blockaufbau zu beenden, Programm 1 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken. Wird dieses Programm nicht benutzt, ist der Blockaufbau nicht beendet. Der Block kann mit der CK-35 nicht gestrickt werden.

1 • STEP

Das Blockmenü erscheint und der Blockaufbau ist beendet.

- Für einen neuen Blockaufbau erneut ab Seite 53 arbeiten.
- Sollen die Blockdaten in die CK-35 übertragen werden: DSC und Fernsehgerät ausschalten und die Daten, wie im Anleitungsbuch der CK-35 auf Seite 29 beschrieben, in den Speicher der Maschine übertragen.

### ◆◆◆ 2. MUSTER EINFÜGEN (HILFSMENÜ 2) ◆◆◆

(Bsp.)

#### - Muster einfügen - Blockar. 1

903 > ——— 905  
                  ■ ←  
                  902  
                  901

#### - Muster einfügen - Blockar. 1

905  
903 ■ ←  
902  
901

#### EINFÜGEN

- Soll ein Muster zwischen bereits vorhandene Muster eingefügt werden, die Musternummer eingeben und die Daten wenn nötig ändern.

① Programm 2 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken. Alle Musternummern des Blockes werden angezeigt.

② Mit den Cursor-Tasten (◀ • ▶) den Cursor '■' an die Position bringen, an der ein Muster eingefügt werden soll.

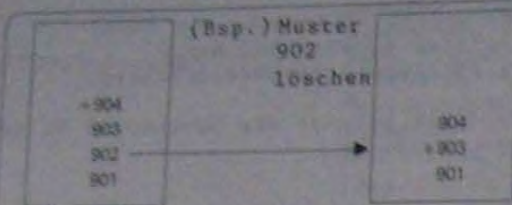
③ Die Musternummer eingeben.  
(Bsp. Musternummer 903)

④ STEP-Taste drücken. Die Maske für das eingefügte Muster erscheint. Die Daten wenn nötig ändern.

♥ Wird die eingefügte Musternummer nach drücken der STEP-Taste wieder gelöscht, ist dieses Muster nicht im DSC gespeichert oder die Programmierung nicht beendet.

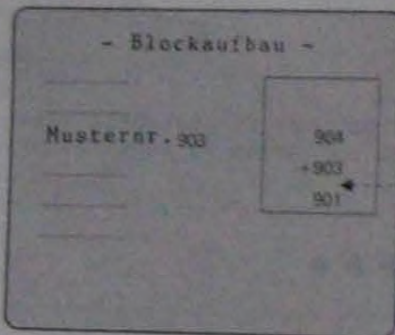
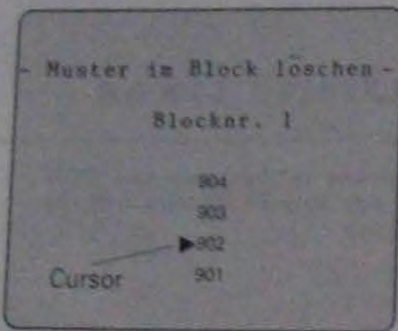


### ◆◆◆ 3. MUSTER IM BLOCK LÖSCHEN (HILFSMENÜ 3)◆◆◆



(Musteranzeige)

• Nicht benötigte Muster können im Block gelöscht werden.  
Die Musternummer und die dazugehörigen Daten werden gelöscht.



#### LÖSCHEN

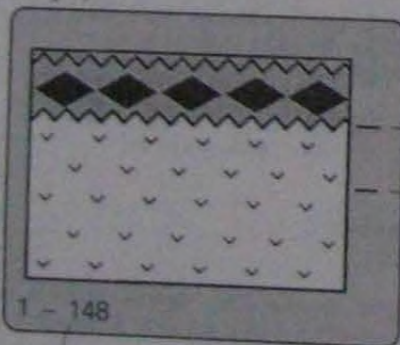
- ① Programm 3 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken. Alle Musternummern des Blockes werden angezeigt.
- ② Mit den Cursor-Tasten (▲ • ▣) den Cursor an die Musternummer bringen, die gelöscht werden soll.
- ③ STEP-Taste drücken.
- ④ Musternummer überprüfen.

• Ist die Musternummer richtig: Taste 1 drücken. Das gewählte Muster wird gelöscht. Die Maske des nachfolgenden Musters erscheint. In der Musteranzeige ist das Muster gelöscht.

• Soll die Musternummer gewechselt werden: Taste 2 drücken. Ab Punkt ② weiterarbeiten.

### ◆◆◆ 4. VERKLEINERTE BLOCKDARSTELLUNG (HILFSMENÜ 4)◆◆◆

(Bsp.)



Anzeige der ersten und der letzten Reihe des Blockausschnittes, der momentan gezeigt wird.

Wurden mit dem Programm 7 (Stopbestimmung) Stopreihen programmiert, werden diese mit dem Zeichen '-' angezeigt.

• Mit diesem Programm wird der Block mit allen aufeinander folgenden Mustern dargestellt.

<ACHTUNG>: Diese Anzeige ist in der Musterrichtung umgekehrt zum wirklichen Strickteil.

#### VERKLEINERUNG

- ① Programm 4 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken. Die Musterfolge des Blockes erscheint.
- Musterfolgenmaske
  - Die Musterfolgenmaske umfaßt immer 200 Reihen.
  - Hat der Block mehr als 200 Reihen, kann die Maske mit den Tasten 1 und 2 verschoben werden.  
Taste 1...aufwärts  
Taste 2...abwärts
  - Die Farben entsprechen der mittleren Stellung des Kontrastpegels.
- ② Nach Überprüfung der Maske die STEP-Taste drücken. Die Maske der letzten Musternummer im Block erscheint.



## ◆◆◆ 5. HALTERBESTIMMUNG (HILFSMENÜ 5) ◆◆◆

- Bei Verwendung der Farbwechsler legt das DSC die Verteilung der Farben (Nüßchen) vor Strickbeginn automatisch fest. (Farben 1-3-5 im rechten, Farben 2-4-6 im linken Wechsler. Die Farbnr. entspricht der dazugehörenden Halternummer.) Wird musterbedingt eine andere Verteilung benötigt, wird mit dem Programm 5 eine Änderung der Verteilung ermöglicht. Diese Änderung wird als Halterbestimmung bezeichnet.

### HALTERBESTIMMUNG

- 1 Programm 5 aus dem Hilfsmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

5 • STEP

Die Halterbestimmungsmaske erscheint. Die Halter sind jeweils dem mit dem \*-Zeichen markierten Wechsler zugeordnet.

#### - Halterbestimmung - Blocknr. 1

Halternr.	Position
▶ Nr. 1	Links *Rechts
Nr. 2	*Links Rechts
Nr. 3	Links *Rechts
Nr. 4	*Links Rechts
Nr. 5	Links *Rechts
Nr. 6	*Links Rechts

HELP:Hilfsmenü

- 2 Mit den Cursor-Tasten (◀ • ▶) den Cursor zu der gewünschten Halternummer bringen, deren Position geändert werden soll.

#### - Halterbestimmung - Blocknr. 1

Halternr.	Position
Nr. 1	Links *Rechts
Nr. 2	*Links Rechts
Nr. 3	Links *Rechts
▶ Nr. 4	*Links Rechts
Nr. 5	Links *Rechts
Nr. 6	*Links Rechts

HELP:Hilfsmenü

(Bsp.: Halternr. 4 soll für den rechten Wechsler bestimmt werden.)

#### - Halterbestimmung - Blocknr. 1

Halternr.	Position
Nr. 1	Links *Rechts
Nr. 2	*Links Rechts
Nr. 3	Links *Rechts
▶ Nr. 4	Links *Rechts
Nr. 5	Links *Rechts
Nr. 6	*Links Rechts

HELP:Hilfsmenü

- 3 Mit den Cursor-Tasten (◀ • ▶) den Wechsler ändern.

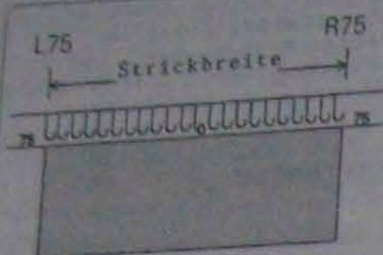
- 4 Die Punkte 2 und 3 wiederholen, bis die gewünschte Verteilung erreicht ist.

\*Für Halter, die keinen Faden im Nüßchen haben, ist die Verteilung beliebig.

- 5 Ist die Bestimmung abgeschlossen, die HELP-Taste drücken. Das Hilfsmenü erscheint.



## ◆◆◆ 6. STRICKBREITENBESTIMMUNG (HILFSMENÜ 6) ◆◆◆



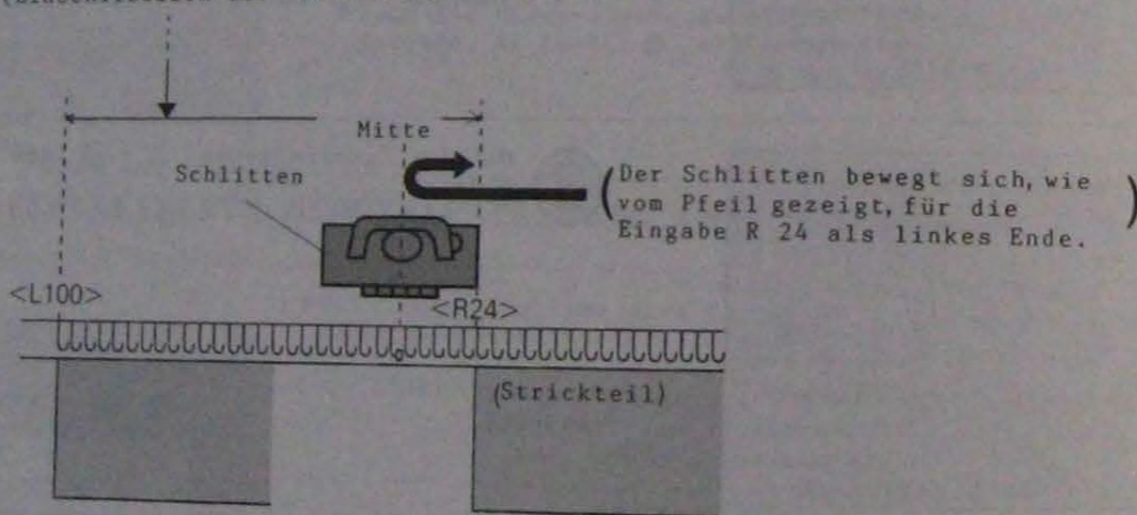
- Die Bestimmung erfolgt durch die Eingabe der Nadelzahl.
- Wird mit diesem Programm keine Eingabe durchgeführt, legt das DSC die Strickbreite L 100 bis R 100 automatisch fest.

### EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DIE STRICKBREITE

- Ohne Motor...  
In diesem Fall liegt keine Einschränkung vor.  
Die Strickbreite entsprechend der Nadelzahl eingeben.
- Mit Motor...  
Die Strickbreitenbestimmung überwacht die Arbeitsbreite des Motors.  
Die folgenden Punkte sind unbedingt zu beachten.
  - Die Strickbreite auf keinen Fall kleiner als die benötigte Nadelzahl eingeben.  
Im Falle dieser Eingabe wendet der Schlitten innerhalb des Strickteiles. Der Schlitten bleibt stehen. Motor und Schlitten werden automatisch getrennt.
  - Die Strickbreite immer so festlegen, daß der Schlitten die Mitte der Maschine passiert.

#### Linkes Ende

Das linke Ende muß im Bereich L 100 - R 24 liegen.  
(Einschließlich der Nadel L 100 und R 24)



#### Rechtes Ende

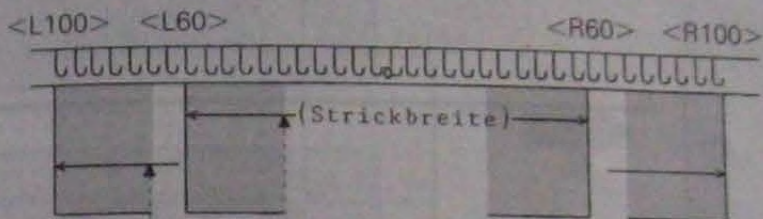
Das rechte Ende muß im Bereich L 24 und R 100 liegen.  
(Einschließlich der Nadel L 24 und R 100)



- Folgende Arbeiten der Strickmaschine und des Motors werden durch die Strickbreitenbestimmung vom Computer gesteuert.

### SCHLITTENBEWEGUNG BEI MOTORBETRIEB

- Mit dem Farbwechsler



- Linkes Ende im Bereich L 60 - R 24...
- Rechtes Ende im Bereich L 24 - R 60...  
Der Schlitten wendet am Ende des Strickteiles.

- Linkes Ende im Bereich L 61 - L 100...
- Rechtes Ende im Bereich R 61 - R 100...  
Der Schlitten bewegt sich in jeder Reihe bis zur Wechselmarkierung und wendet.

- Ohne Farbwechsler  
Der Schlitten wendet am Ende des Strickteiles.

### RANDNADELWAHL MIT DEM DSC

- Die Randnadelwahl für den Block bezieht sich auf die mit diesem Programm angegebene Nadelnummer. (Seite 58)

### STRICKBREITENANZEIGE

- Wird am Computer der Maschine die Anzeige der Strickbreite abgerufen, erscheint die mit diesem Programm festgelegte Strickbreite. (Seite 44 im Anleitungsbuch CK-35)

Bsp.: Bestimmung der Strickbreite wie folgt:-->

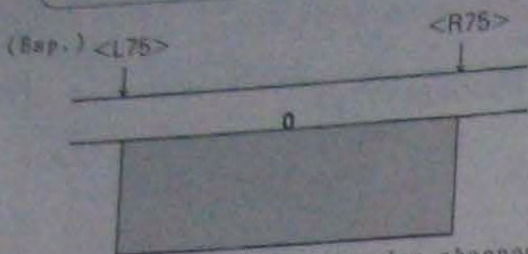
Linkes Ende...L70      Rechtes Ende...R65

<Anzeige an der Strickmaschine>





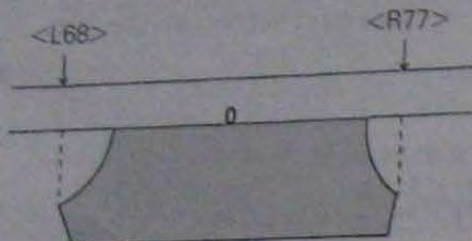
**BEISPIEL**



Werden keine Maschen zu- oder abgenommen, die benötigte Nadelzahl als Strickbreite eingeben.

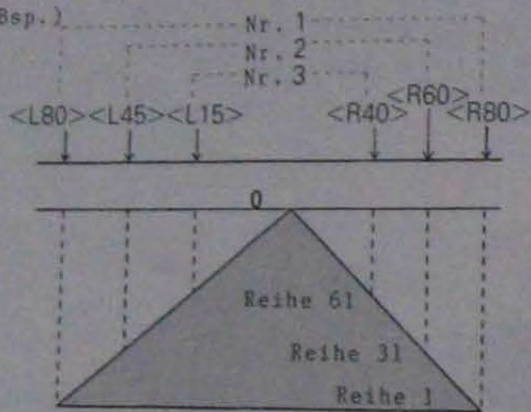
• Nur bei Motorbetrieb...

(Bsp.)



Werden Maschen zu- oder abgenommen, die Nadelzahl der breitesten Stelle des Strickteiles als Strickbreite eingeben.

(Bsp.)



Soll sich der Schlitten nicht zu weit über das Gestrick hinaus bewegen, die Maschenzahl hingegen abnehmen, kann die Strickbreite bis zu vier mal unterschiedlich programmiert werden. (Vor Strickbeginn)

**BESTIMMUNG**

Die Nadelnummer für beide Enden eingeben.

<R/L>..... ① 'L', 'R' und '■' erscheinen durch drücken der Taste 1 im Wechsel. Stellung 'L' bei Platzierung der Masche auf der linken Nadelbetthälfte, 'R' bei der Platzierung auf der rechten Nadelbetthälfte.  
♥ Um die Anzeige 'L' oder 'R' zu löschen, zu '■' wechseln.  
② STEP-Taste drücken.

<Nadelnummer> Nadelnummer eingeben und die STEP-Taste drücken.

<Startreihe>... Die Startreihe für Bestimmung Nr. 1 wird automatisch auf 1 festgelegt. Die Startreihen Nr. 2 - 4 mit den Zifferntasten eingeben und die STEP-Taste drücken.

♣ Wird eine Startreihenanzahl höher eingegeben als mögliche Strickreihen vorhanden sind, ist diese Eingabe ungültig.

• Nach Beendigung der Strickbreitenbestimmung die HELP-Taste drücken. Das Hilfsmenü erscheint.

- Strickbreitenbestimmung -  
Blocknr. 1 Gesamtzeihenanzahl: 32

	Links R/L Nadel	Rechts R/L Nadel	Strat Reihe
Nr. 1	(L) (75)	(R) (75)	(1)
Nr. 2	( ) ( )	( ) ( )	( )
Nr. 3	( ) ( )	( ) ( )	( )
Nr. 4	( ) ( )	( ) ( )	( )

1: Wechsel  
HELP: Hilfsmenü

- Strickbreitenbestimmung -  
Blocknr. 1 Gesamtzeihenanzahl: 82

	Links R/L Nadel	Rechts R/L Nadel	Strat Reihe
Nr. 1	(L) (88)	(R) (77)	(1)
Nr. 2	( ) ( )	( ) ( )	( )
Nr. 3	( ) ( )	( ) ( )	( )
Nr. 4	( ) ( )	( ) ( )	( )

1: Wechsel  
HELP: Hilfsmenü

- Strickbreitenbestimmung -  
Blocknr. 1 Gesamtzeihenanzahl: 90

	Links R/L Nadel	Rechts R/L Nadel	Strat Reihe
Nr. 1	(L) (80)	(R) (80)	(1)
Nr. 2	(L) (45)	(R) (60)	(31)
Nr. 3	(L) (15)	(R) (40)	(61)
Nr. 4	( ) ( )	( ) ( )	( )

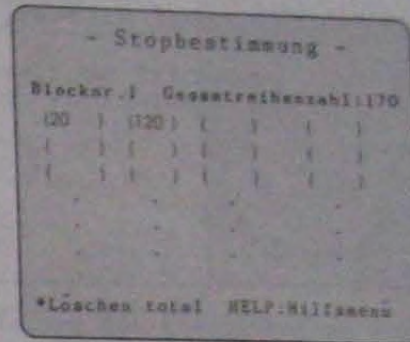
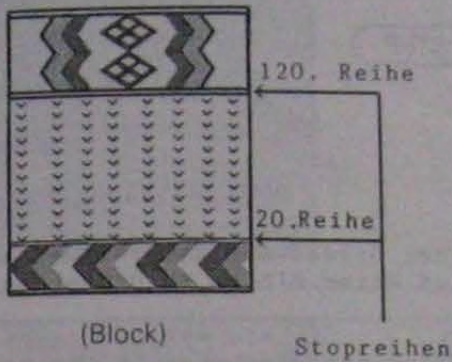
1: Wechsel  
HELP: Hilfsmenü

♣ Wird mehr als eine Strickbreite eingegeben, stoppt der Motor vor der nächsten Strickbreitenänderung. Durch die Anzeige an der Maschine kann die neue Strickbreite abgelesen werden.



## ◆◆◆ 7. STOPBESTIMMUNG (HILFSMENÜ 7) ◆◆◆

- Bei Motorbetrieb können für spezielle Arbeitsgänge vor Strickbeginn Stops eingegeben werden. Der Motor hält automatisch nach Fertigstellung der programmierten Reihe.



### - Stopbestimmung -

Blocknr.1 Gesamtzeilenanzahl:170

(20)	( )	( )	( )	( )
( )	( )	( )	( )	( )
( )	( )	( )	( )	( )

\*Löschen total HELP:Hilfsmenü



### BESTIMMUNG

- 1 Die Stoppreihen für die Strickunterbrechung eingeben.  
(Bsp. Reihe 20)
- 
- 2 STEP-Taste drücken. Der Cursor springt zur nächsten Klammer.
  - 3 Punkt ① und ② wiederholen, bis alle gewünschten Stops programmiert sind.
    - ♣ Die Eingabe der Stops ist beliebig. Es spielt keine Rolle, wenn Klammern leer übergangen werden. Das DSC sortiert die Reihen nach Ende der Eingabe in der richtigen Reihenfolge.
    - ♣ Wird eine höhere Zahl eingegeben als mögliche Strickreihen vorhanden sind, ist diese Eingabe ungültig.
    - ♥ Sollen alle Stoppreihen gelöscht werden, den Cursor zu 'Löschen total' bringen und die STEP-Taste drücken.
  - 4 Nach Beendigung der Strickbreitenbestimmung die HELP-Taste drücken. Das Hilfsmenü erscheint.



## ◀◀◀ LISTUNG UND DARSTELLUNG VON BLÖCKEN ( BLOCKMENÜ 2) ▶▶▶

- Mit Programm 2 können fertige Blöcke abgeändert oder unterbrochene Blockprogrammierungen beendet werden.
- Das Hilfsmenü steht wie beim Blockaufbau zur Verfügung.

- Block-Programm -

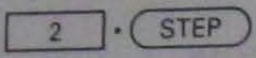
1. Blockaufbau

2. Listung und Darstellung der Blöcke

3. Block löschen

\*Wähle Programm 1 - 3 - ■

① Programm 2 aus dem Blockmenü wählen und die STEP-Taste drücken.



♥ Wechselt der Bildschirm nicht zu einer anderen Maske, sind keine Blöcke im DSC gespeichert.

- Listung und Darstellung von Blöcken -

Blocknr.	Musternzahl	Zeilenzahl
1	1	80
▶2	2	82*
3	4	120
4	1	120
5	1	60
6	2	78
7	3	116 X
8	1	116
9	1	86

: aufwärts

② Die Listung der gespeicherten Blöcke erfolgt. Mit den Cursor-Tasten ( ▾ \* ▴ ) den Block auswählen, der bearbeitet werden soll.

Die Programmierung dieses Blockes ist nicht beendet.  
Dieser Block beinhaltet ein nicht beendetes Muster.

♣ Mit 'X' markierte Blöcke enthalten Muster, deren Mustersaufbau oder Memo-Eingaben nicht beendet sind. Diese Blöcke können nicht gestrikt werden. Die betreffenden Muster oder deren Memo-Eingaben beenden.

Diese Anzeige gibt an, daß weitere Blöcke gespeichert sind. Taste 1 drücken, um weitere Blocknummern zu erhalten.

- Listung und Darstellung von Blöcken -

Blocknr. X

Musternr. 903

---



---



---



---

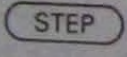


---

904  
- 903

: aufwärts

③ STEP-Taste drücken.



Die Maske für die Blockprogrammierung erscheint.

♦ Den Block bearbeiten. Dazu kann wie beim Blockaufbau vorgegangen werden.

Cursor



## ◀◀◀ BLOCK LÖSCHEN (BLOCKMENÜ 3) ▶▶▶

- Wahlweise ist es möglich, einzelne nicht benötigte Blöcke oder alle gespeicherten Blöcke zu löschen.
- ♣ Werden Blöcke gelöscht, bleiben die Musterdaten unabhängig davon im DSC erhalten.

- Block-Programm -

1. Blockaufbau
  2. Listung und Darstellung der Blöcke
  3. Block löschen
- \*Wähle Programm 1 - 3 = ■

- ① Programm 3 aus dem Blockmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

3 • STEP

- ♥ Wechselt der Bildschirm nicht zu einer anderen Maske, sind keine Blöcke im DSC gespeichert.

- Block löschen -

Blocknr.	Musteranzahl	Reihenanzahl
Anzahl der Blöcke : 16 ◀		
1	1	60
2	2	82 • ◀
▶ 3	4	120
4	1	120
5	1	60
6	2	78
7	3	116 × ◀
8	1	116

↑ aufwärts

- ② Die Listung der gespeicherten Blöcke erscheint.

Gesamtblockzahl

Mit den Cursor-Tasten (◀ • ▶) den Block auswählen, der gelöscht werden soll.

- ♥ Sollen alle Blöcke gelöscht werden, den Cursor zur Anzeige 'Anzahl der Blöcke' bringen.

Diese Zeichen werden auf Seite 71 Punkt ② erklärt.

Diese Anzeige gibt an, daß weitere Blöcke gespeichert sind. Taste 1 drücken, um weitere Blocknummern zu erhalten.

- Block löschen -

Blocknr. = 3

OK? 1:ja 2:nein 3:klein

- ③ STEP-Taste drücken.

STEP

Der Bildschirm zeigt die gewählte Blocknummer.

- ♥ Der gesamte Block im Überblick...

- ① Taste 3 drücken. Die Musterfolgenmaske erscheint.
- ♣ Ist der Block höher als 200 Reihen, mit den Tasten 1 oder 2 die Musterfolgenmaske nach oben oder unten versetzen.
- ② STEP-Taste drücken. Die links gezeigte Maske erscheint.

- Ist die Blocknummer richtig. Taste 1 drücken. Der Block wird gelöscht und das Blockmenü erscheint.
- Soll die Blocknummer gewechselt werden, Taste 2 drücken. Die Maske unter Punkt ② erscheint.



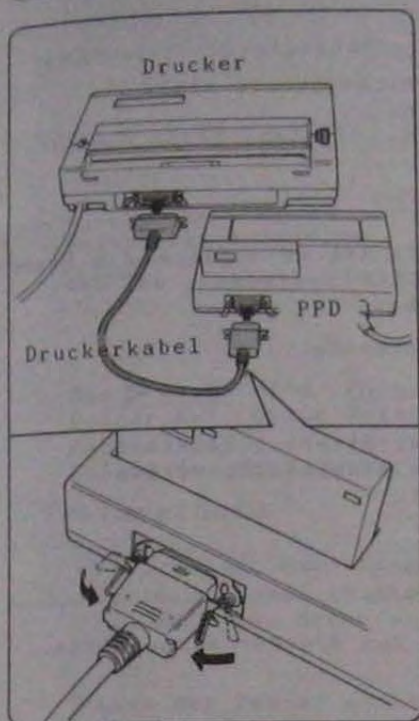
## DISKETTEN-PROGRAMM (HAUPTMENÜ 3)

Programm 3 aus dem Hauptmenü wählen, um Muster auf einem Externspeicher zu sichern oder von dort abzurufen.  
Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten.



# DRUCK-PROGRAMM (HAUPTMENÜ 4)

- Wahlweise ist es möglich, Muster- oder Block-Daten auszudrucken. Der Drucker ist im Computer-Fachhandel als Sonderzubehör erhältlich.
- ♣ Wir empfehlen die Verwendung eines BROTHER-Nadeldruckers.



- So schließen Sie den Drucker an.

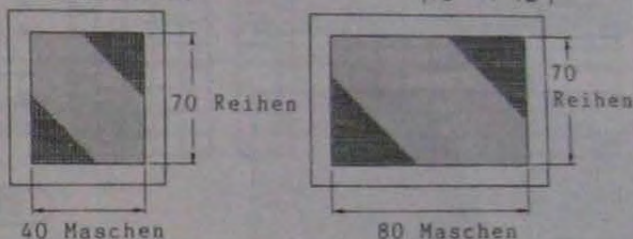
- Lesen Sie das Anleitungsbuch des Druckers durch.
- ① Schalten Sie den Muster-Computer und den Drucker aus.
  - ② Verbinden Sie beide Geräte mit dem Drucker-Kabel.
  - ③ Schalten Sie beide Geräte ein.

## Papier-Format

Wählen Sie das Papier-Format entsprechend Ihrem Drucker.

- ♣ Die Druckgröße (in Maschen und Reihen) ist abhängig von der verwendeten Papiergröße.

- Format 21 cm x 30 cm (8" x 12")
- Format 38 cm x 30 cm (15" x 12")



- ♣ Auf beiden Papiergrößen werden maximal 45 Zeilen (pro Seite) gedruckt.

- Druck-Programm -

Nr.	Muster/Block	Maschen	Reihen
1	1	80	
2	2	82	
3	4	120	*
4	1	120	X
901	40	32(M)	
902	46	82(2)	
904	30	46(3)*	
905	26	30(4)	
906	52	80(A)	X

1: aufwärts

Diese Anzeige gibt an, daß weitere Blöcke/Muster gespeichert sind. Taste 1 drücken, um weitere Blöcke/Muster abzurufen.

- ① Programm 4 aus dem Hauptmenü wählen und die STEP-Taste drücken.

4 . STEP

- ② Auf dem Bildschirm erscheint die Liste aller im DSC gespeicherten Blöcke und Muster. Mit den Cursor-Tasten (↑, ↓) den Block/das Muster auswählen, der/das gedruckt werden soll.

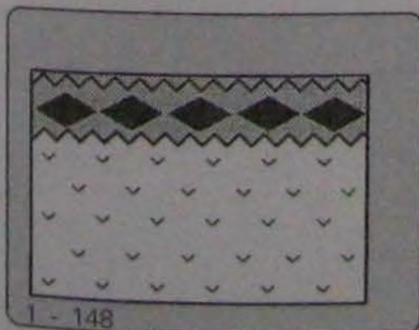
Diese Zeichen werden auf Seite 31 Punkt ② und Seite 71 Punkt ② erklärt. STEP-Taste drücken.

STEP

- Ausdruck der entworfenen Muster  
Arbeitsablauf: Seite 49 - 50 Punkt ④ - ⑤ im Anleitungsbuch PPD-120.
- Ausdruck der Blockdaten  
Weiter bei Punkt ③ dieser Seite.

- ③ Die Musterfolgenmaske des Blockes erscheint.

- ♣ Diese Maske entspricht der verkleinerten Blockdarstellung unter Punkt ④ des Blockhilfsmenus. Die Angaben zur Maske: Seite 65.
- Wird der richtige Block angezeigt: STEP-Taste drücken. Weiter bei Punkt ④ dieser Seite.
- Soll der Block gewechselt werden, die HELP-Taste drücken. Die Maske unter Punkt ② erscheint.





- Druck-Programm -  
\* INDEX \*  
Diskettennr. = ■  
Wird keine Diskettennr. benötigt:  
STEP-Taste drücken

④ Sind die Daten auf einem Externspeicher gesichert, kann die Externspeichernummer (Diskettennummer) als Merkhilfe ausgedruckt werden.

(Bsp.: Externspeichernummer... 1)

1 • STEP

♥ Soll die Externspeichernummer nicht ausgedruckt werden:  
STEP-Taste drücken.

- Druck-Programm -  
\* INDEX \*  
Diskettennr. = 1  
Spurnr. = ■  
Wird keine Spurnr. benötigt:  
STEP-Taste drücken

⑤ Als weitere Merkhilfe ist es möglich, die Nummer der Externspeicherseite (Spurnummer auf der Diskette) auszudrucken.

(Bsp.: Externspeicherseite... 1)

1 • STEP

♥ Soll die Nummer der Externspeicherseite (Spurnummer) nicht ausgedruckt werden:  
STEP-Taste drücken.

- Druck-Programm -  
  
Drucker in Betrieb?  
  
STEP-Taste drücken

⑥ Papier einlegen und den Drucker einschalten.  
STEP-Taste drücken.

STEP

- Druck-Programm -  
  
Drucker arbeitet!  
Bitte warten...

⑦ Der Ausdruck beginnt.

♥ Auf einem Blatt werden maximal 45 Zeilen gedruckt. Umfassen die Blockdaten mehr als 45 Zeilen, erscheint die Maske unter Punkt ⑥ erneut. Punkt ⑥ wiederholen.

⑧ Erscheint das Hauptmenü ist der Druck kurz vor dem Abschluß.



**GEDRUCKTE INFORMATIONEN UND DEREN BEDEUTUNG**

- (Muster unvollständig) ..... Ein Entwurf oder die Bearbeitung eines Musters ist nicht abgeschlossen. Mit Programm 1 aus dem Hilfsmenü den Entwurf beenden. (Hilfsmenü Programm 1 Seite 12)
- (MEMO-Info unvollständig) ..... Die Memo-Eingabe eines Musters ist nicht abgeschlossen. Mit Programm 1 des Hilfsmenüs die Eingabe beenden. (Hilfsmenü Programm 1 Seite 46)
- (Block nicht komplett) ..... Der Block ist nicht abgeschlossen. Mit Programm 1 des Hilfsmenüs die Eingabe beenden. (Hilfsmenü Programm 1 Seite 64)
- (Beinhaltet unfertige Muster) ..... Der Block beinhaltet Muster, deren Entwurf oder Bearbeitung bzw. deren Memo-Eingabe nicht abgeschlossen ist.

- Die ►-markierte Reihe weist Fehler auf. Diese Reihe zur Fehlerfindung mit den anderen Reihen des Musters vergleichen.

**Fehlergründe**

- Spalten der Memo-Eingaben
- Zu viele Farben in einer Reihe.  
(Im Fall der Musterarten 1 - 4)

♥ Kann der Fehler nicht gefunden werden, das Muster auf den Bildschirm zur Bearbeitung/Memo-Eingabe holen und in beiden Fällen mit dem Programm 1 des entsprechenden Hilfsmenüs beenden. Eine Fehlermeldung erscheint und gibt den Hinweis auf die Fehlerquelle an.

Diskettennr. =                      Spurnr. =  
 Maschen = 10                      Reihen = 10  
 Andere Muster (Muster unvollständig)

I	H	L	S	V
				2
				1
				2
				1
				10
				1
				2
				10
				2
				1

- Bei Mustern der Musterarten 2 - 4 werden in den gezeigten Spalten die Farben gedruckt, die nur auf dem vorderen Nadelbett verstrickt werden. Die Nummern entsprechen den nicht gerahmten Farbnummern auf der Info-Maske. (Siehe hierzu Seite 36 oben)

Diskettennr. =                      Spurnr. =  
 Maschen = 14                      Reihen = 14  
 Doppelbett-Jac. ( 4 Farben/Reihe)

Halter	1	2	3	4	5	6
Zeichen	□	■	▨	▩		

S	V
2	
2	
4	
4	
4	
2	3
4	
4	
4	
2	



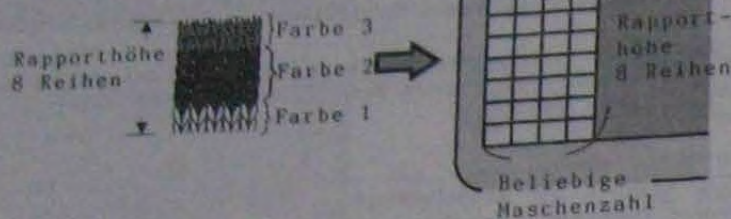
# STRICKEN VON STREIFEN UND DEREN PROGRAMMIERUNG

- In den folgenden Fällen arbeiten Motor und Farbwechsler. Der Farbwechsel erfolgt automatisch. Nachfolgende Anleitung kann für Glatt rechts und Rechts/Links angewendet werden.

## • Wechsel nach einer geraden Reihenzahl

### • MUSTERAUFBAU

(Bsp.)



- Musterart: 5 (Andere)
- Eingabefeld: Maschenzahl: beliebig
- Reihenzahl: eine Rapporthöhe
- Muster zeichnen: Keine Nadelwahl notwendig, daher keine Maschen zeichnen.
- ♣ Soll die Streifenfolge sichtbar werden, Programm 3 (Farbwahl) im Hilfsmenü des Musterentwurfs wählen. Die Grundfarben programmieren. (Seite 26)

## • MEMO-EINGABE FÜR DEN FARBWECHSEL

Reihe	Info	Halter	Le/La	Stop	Verz.
8					
7		3			
6					
5					
4					
3		2			
2					
1		1			

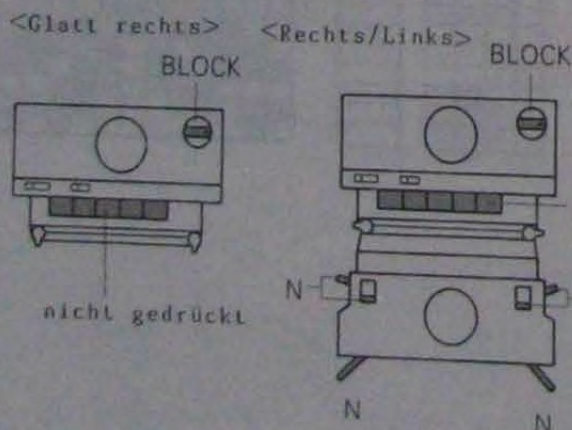
- In der Reihe des benötigten Farbwechsels die entsprechende Farbnummer in der Spalte 'Halter' setzen. (Seite 37)

## • HALTERBESTIMMUNG

- Halterbestimmung -	
Blocknr. 1	
Halternr.	Position
Nr. 1	Links * Rechts
Nr. 2	Links * Rechts
Nr. 3	Links * Rechts
Nr. 4	Links * Rechts
Nr. 5	Links * Rechts
Nr. 6	Links * Rechts
HELP: Hilfsmenü	

- Die Halter, die für den Farbwechsel benötigt werden, mit der Markierung '\*' nur dem linken oder rechten Farbwechsler zuordnen. (Halter, die für den Wechsel nicht benötigt werden, müssen keinem Wechsler zugeordnet werden.)

## • SCHLITTENEINSTELLUNG



- Werden mit den Farbwechslern Streifen gestrickt, muß immer der Verbindungsbügel am Schlitten befestigt sein.
- Schlitten wie links gezeigt einstellen.

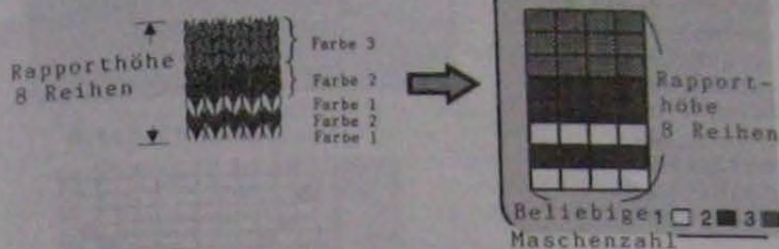


• Wechsel nach einer ungeraden Reihenzahl

Methode 1) Ist für ein Muster der Wechsel nach einer ungeraden Zahl von Reihen erforderlich, befindet sich die folgende Farbe auf der dem Schlitten gegenüberliegenden Seite. In der folgenden Methode bewegt sich der Schlitten ohne zu Stricken zur folgenden Farbe hin. Dabei werden für die nächste Reihe die Nadeln in die erforderliche Strickposition D gebracht.

• MUSTERAUFBAU

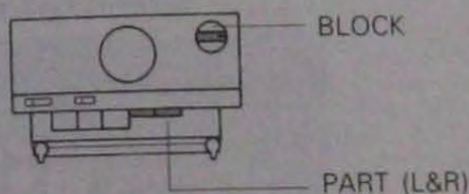
(Bsp.)



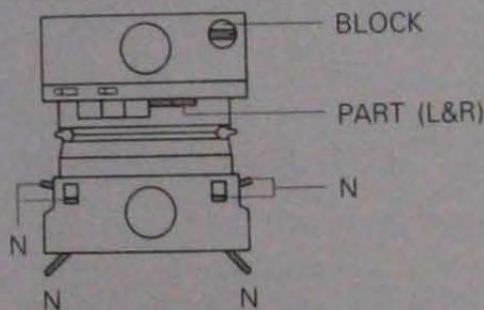
- Musterart: 1 (Einbett-Jacquard)
- Eingabefeld: Maschenzahl: beliebig  
Reihenzahl: eine Rapporthöhe
- Muster zeichnen: Mit den 6 gezeigten Farben am unteren Bildrand die Streifen zeichnen.
- Eine Eingabe von Memo-Informationen für den Wechsel ist nicht erforderlich.

• SCHLITTENEINSTELLUNG

<Glatt rechts>



<Rechts/Links>



- Werden mit den Farbwechslern Streifen gestrickt, muß immer der Verbindungsbügel am Schlitten befestigt sein.
- Am Strickschlitten beide PART-Tasten drücken. (Für Streifen am Einbett oder Doppelbett)

<Nadelauswahl >

Alle Nadeln, bedingt durch die Musterart 1, werden in die D-Position gebracht. In Reihen, die nur zum holen der nächsten Farbe dienen, bleiben alle Nadeln in der B-Position. Da beide PART-Tasten gedrückt sind, wird ein Abwerfen des Gestricktes vermieden.

- Bei Doppelbettgestriken werden die Leerlaufhebel automatisch auf S und auf N geschaltet.

Methode 2) Bei der folgenden Methode werden keine Nadeln in die D-Position gebracht und der Schlitten bleibt gegenüber der folgenden Farbe stehen.

• MUSTERAUFBAU

- Den Musteraufbau und die Memo-Eingabe wie auf der vorhergehenden Seite beschrieben durchführen. Eine Halterbestimmung ist nicht erforderlich.

• STRICKEN

- ① Schlitten für das Stricken wie auf Seite 77 unten einstellen und mit dem Stricken beginnen.
- ② Der Schlitten stoppt, sobald die benötigte Farbe auf der entgegengesetzten Seite ist. Am Strickschlitten beide PART-Tasten drücken. Die S/S-Taste drücken. Die S/S-Taste drücken
- ③ Der Schlitten stoppt nach einer Reihe. Die PLAIN-Taste drücken. Die S/S-Taste drücken und weiterstricken. Punkt ② und ③ wiederholen. (Bei Doppelbettgestriken werden die Leerlaufhebel automatisch auf S und N geschaltet.)



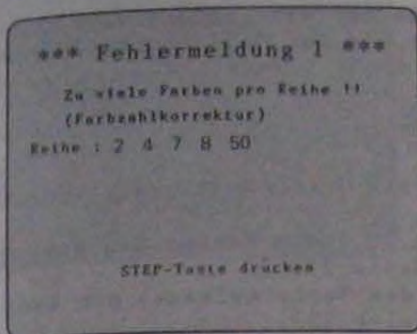




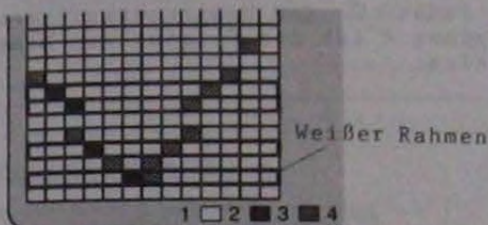
# FEHLERMELDUNGEN/HINWEISE UND DEREN BEDEUTUNG/KORREKTUREN

Eine der folgenden Fehlermeldungen erscheint...

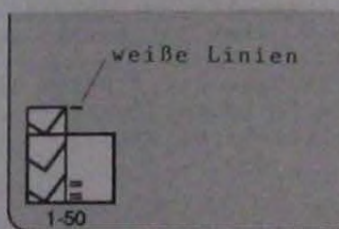
## • FEHLERMELDUNG 1



### • Arbeitsmaske



### • Verkleinert



### Grund

Bei den Musterarten 2 - 4 wurden innerhalb einer Reihe mehr Farben als erlaubt verwendet.

### Fehlerbehebung

- Die Musterart wird nicht geändert...
  - ① Die Fehlerreihen notieren.
  - ② STEP-Taste drücken. Die Arbeitsmaske erscheint.
  - ③ Die weißgerahmten Reihen weisen zu viele Farben auf. Die Korrektur entsprechend der Musterart durchführen. (Die weißen Linien im Programm 5 (Verkleinerte Musterdarstellung) markieren die Fehlerreihen.) Im Beispiel sind die Reihen 2, 4, 7, 8 und 50 fehlerhaft.
- Die Musterart wird geändert...
  - ① HELP-Taste drücken. Das Hilfsmenü erscheint.
  - ② Die Musterart mit dem Programm 11 des Hilfsmenüs ändern. Wurde der Fehler dadurch nicht beseitigt, erscheint die Fehlermeldung erneut, sobald das Programm 1 des Hilfsmenüs gewählt wird. Die Musterart nochmals wie vor ändern.

Der weiße Rahmen und die weißen Linien werden durch einen der folgenden Arbeitsgänge gelöscht:

- Löschen von Musterteilen (Hilfsmenü 6)
- Musterabruf (Hilfsmenü 7)
- Versetzen des Musters (Hilfsmenü 9)
- Änderung des Eingabefeldes (Hilfsmenü 10)
- Durch Änderung der Musterart (Hilfsmenü 11) werden alle Fehler korrigiert.



### • FEHLERMELDUNG 2

\*\*\* Fehlermeldung 2 \*\*\*  
Vor Eingabe der MEMO-Information  
den Musteraufbau beenden !!  
  
STEP-Taste drücken

#### Grund

Das Programm 4 (Eingabe der Memo-Information) kann nicht verwendet werden, da der Musteraufbau/die Bearbeitung des Musters nicht beendet ist.

#### Fehlerbehebung

- ① STEP-Taste drücken. Das Musterentwurfsmenü erscheint.
- ② Programm 2 auswählen. Mit dem Cursor das gewünschte Muster auswählen. (Seite 31)
- ③ Programm 1 (Beenden des Musteraufbaus) aus dem Hilfsmenü wählen. (Seite 12)
- ④ (Erscheint erneut eine Fehlermeldung, nach der entsprechenden Beschreibung vorgehen.)  
Erscheint nach Punkt ③ das Musterentwurfsmenü, erneut das Programm 4 für die Eingabe der Memo-Information wählen.

### • FEHLERMELDUNG 3

\*\*\* Fehlermeldung 3 \*\*\*  
Bei Bestimmung von Halter oder Le.La.  
Eingabe für Halter in der 1. Reihe !!  
Reihe : 2 5  
  
STEP -Taste drücken

#### Grund

Werden bei der Musterart 5 Eingaben in den Spalten 'Halter' oder 'Le.La.' durchgeführt, muß hiermit in der 1. Reihe begonnen werden. Dies ist bisher nicht erfolgt.

(Grund für diese Eingabe: An Hand der Eingabe in der 1. Reihe von Spalte 'Halter'/'Le.La.' erkennt das DSC, daß mit Farbwechsler gearbeitet wird.)

#### Fehlerbehebung

- ① Reihenzahlen notieren. Die gezeigten Reihen enthalten Eingaben in den Spalten 'Halter' oder 'Le.La.'. (Im Beispiel: Reihe 2 und 5)
- ② STEP-Taste drücken. Die Info-Maske erscheint.
- ③ Wird das Muster mit Farbwechsler gestrickt, die Daten für die erste Reihe der Spalte 'Halter' programmieren.  
Wird das Muster ohne Farbwechsler gestrickt, die Daten in den Spalten 'Halter' und 'Le.La.' löschen.



## • FEHLERMELDUNG 4

### \*\*\* Fehlermeldung 4 \*\*\*

Bei Bestimmung der Le.La.:  
Eingabe für Halter in der nächsten  
Reihe !!  
Reihe : 10

STEP-Taste drücken

### Grund

Wird eine \*-Markierung in der Spalte 'Le.La.' gesetzt und diese in der nächsten Reihe nicht wiederholt, muß für diese Folgereihe eine Halterbestimmung erfolgen. (Grund für diese Eingabe: Die Eingabe des Halters ist erforderlich, damit das DSC den Farbwechsel für die nächste Reihe erkennt (Seite 41).)

### Fehlerbehebung

- ① Reihenzahlen notieren. Die gezeigten Reihenzahlen benötigen eine Halterbestimmung für den Farbwechsel. (Im Beispiel Reihe 10)
- ② STEP-Taste drücken. Die Info-Maske erscheint.
- ③ Die Eingabe in der Spalte 'Halter' für die entsprechenden Reihen eingeben oder die Markierungen in der Spalte 'Le.La.' löschen (nur wenn diese Eingabe nicht erforderlich ist!).

## • FEHLERMELDUNG 5

### \*\*\* Fehlermeldung 5 \*\*\*

Versatz nur bis 2 Stufen eingeben !!

Reihe : 5 10

STEP-Taste drücken

### Grund

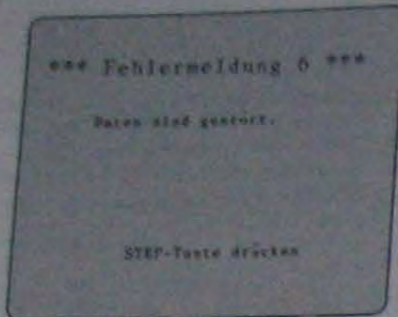
Der mögliche Versatz ist eingegrenzt. (Der Versatzdrehgriff kann um maximal 2 Stufen bewegt werden. Der Versatz kann um  $\pm 2$  Stufen zur Eingabe der Vorreihe erfolgen.) Der Versatz wurde überschritten.

### Fehlerbehebung

- ① Reihenzahlen notieren. Die gereihten Reihen enthalten in der Spalte 'Versatz' eine Stufenüberschreitung. (Im Beispiel Reihe 5 und 10)
- ② STEP-Taste drücken. Die Info-Maske erscheint.
- ③ Die Eingaben für den Versatz im zulässigen Bereich in den entsprechenden Reihen korrigieren. Wird kein Versatz benötigt, können diese Eingaben mit dem Programm 3 des Hilfsmenus für Memo-Eingaben gelöscht werden. (Seite 47)



### • FEHLERMELDUNG 6



#### Grund

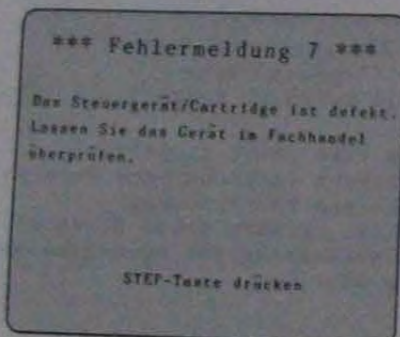
Die gespeicherten Daten sind gestört. Dies kann z. B. durch die Batterie, deren Energie verbraucht ist, ausgelöst werden.

#### Fehlerbehebung

Die Muster und die Blockdaten können nach dem Löschen der gestörten Daten neu erstellt werden. Ist die Batterieenergie nicht ausreichend, kann das neue Muster nicht gespeichert werden. Batterie wie folgt überprüfen:

- ① STEP-Taste drücken. Die gestörten Daten werden gelöscht.
- ② Programm 1 aus dem Musterentwurfsmenü wählen und das Eingabefeld bestimmen. Musterart und Feldgröße ist beliebig. Es muß kein Muster gezeichnet werden.
- ③ Die Arbeitsmaske erscheint. Die HELP-Taste drücken.
- ④ Das Musterentwurfsmenü erscheint. Das DSC ausschalten.
- ⑤ Einige Minuten warten und das DSC erneut einschalten.
  - Erscheint die Maske unter Punkt ③ auf Seite 5 ist die Batterie in Ordnung.
  - Erscheint die gleiche Fehlermeldung erneut, ist die Batterie erschöpft. Das Gerät zum Fachhandel bringen und die Batterie erneuern lassen.
  - Erscheint eine andere Fehlermeldung, nach entsprechender Beschreibung vorgehen.

### • FEHLERMELDUNG 7



#### Grund und Fehlerbehebung

Das DSC oder Programmiergerät ist defekt.  
Im Fachhandel überprüfen lassen.



## ● FEHLERMELDUNG 8

\*\*\* Fehlermeldung 8 \*\*\*

Speicherschutz ist eingeschaltet.

STEP-Taste drücken

### Grund

Diese Fehlermeldung erscheint bei Verwendung eines Externspeichers.  
Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten.

## ● FEHLERMELDUNG 9

\*\*\* Fehlermeldung 9 \*\*\*

Zur Fehlerfindung folgende Punkte überprüfen:

- (1) Standort
- (2) Stromversorgung
- (3) Verbindung zum FPD

FPD ausschalten, wieder einschalten und von Vorne beginnen.

### Gründe

Diese Fehlermeldung erscheint bei Verwendung eines Externspeichers.  
Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten.

## ● FEHLERMELDUNG 10

\*\*\* Fehlermeldung 10 \*\*\*

Auf der gewählten Spur ist sind keine Daten gespeichert.

STEP-Taste drücken

### Grund

Diese Fehlermeldung erscheint bei Verwendung eines Externspeichers.  
Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten.



• FEHLERMELDUNG 11

\*\*\* Fehlermeldung 11 \*\*\*  
Bei Fehlermeldung folgende Punkte überprüfen:  
  
(1) Standort  
(2) Diskette nicht formatiert  
(3) Diskette defekt  
  
STOP-Taste drücken

Gründe

Diese Fehlermeldung erscheint bei Verwendung eines Externspeichers. Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten.



## • FEHLERMELDUNG 12

\*\*\* Fehlermeldung 12 \*\*\*

Falscher Diskettentyp.

STEP-Taste drücken

### Grund

Diese Fehlermeldung erscheint bei Verwendung eines Externspeichers.  
Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten.

## • FEHLERMELDUNG 13

\*\*\* Fehlermeldung 13 \*\*\*

Die Speicherkapazität der Diskette reicht nicht, um das Muster zu speichern.

STEP-Taste drücken

### Grund

Diese Fehlermeldung erscheint bei Verwendung eines Externspeichers.  
Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten.



### • FEHLERMELDUNG 14

\*\*\* Fehlermeldung 14 \*\*\*

Die Daten sind auf dieser  
Spur nicht komplett gespeichert.  
Spur löschen, dann speichern.

Spur nr. = 1

STEP-Taste drücken

#### Grund

Diese Fehlermeldung erscheint bei Verwendung eines Externspeichers.  
Dazu die Anleitung des Externspeichers beachten. 181a

### • FEHLERMELDUNG 15

\*\*\* Fehlermeldung 15 \*\*\*

Die Daten sind auf dieser  
Spur nicht komplett gespeichert.  
Die Spur kann nicht abgerufen  
werden.

Spur nr. = 1

STEP-Taste drücken

Einer der folgenden Hinweise erscheint auf dem Bildschirm...

### • HINWEIS 1

\*\*\* Hinweis 1 \*\*\*

Bestimmung der Halter und Le.La.  
sind gelöscht !  
Wenn nötig, neu eingeben !

STEP-Taste drücken

#### Bedeutung

Dieser Hinweis erscheint bei einer Farbbestimmung für Musterart 5 unter Verwendung des Programmes 3 aus dem Hilfsmenü, sofern bereits zuvor Memo-Eingaben in den Spalten 'Halter' und 'Le.La.' bestimmt wurden. Bei Fortsetzung des Vorganges werden die Farbdaten des Programmes 3 in die Spalte 'Info' übernommen. Die Daten der Spalten 'Halter' und 'Le.La.' werden gelöscht. (Seite 39)

- ① STEP-Taste drücken.  
Das Musterentwurfsmenü erscheint.
- ② Die Memo-Eingaben für die Spalten 'Halter' und 'Le.La.' falls erforderlich neu programmieren.



● HINWEIS 2

\*\*\* Hinweis 2 \*\*\*

MEMO-Informationen sind gestört !  
Die MEMO-Informationen überprüfen !  
Dieses Muster ist ohne Überprüfung  
nicht zu verwenden !

STEP-Taste drücken

Bedeutung

Dieser Hinweis erscheint bei Änderung der Musterfeldgröße (Musterart 5), sofern zuvor bereits Daten in den Spalten 'Halter' und 'Le.La.' bestimmt wurden. Wird die Musterfeldgröße geändert, kann es zu Fehlern in den Spalten 'Halter' und 'Le.La.' führen.

- Z. B.:
- (1) Die Verkleinerung des Musterfeldes führt zur Löschung der Daten in der Spalte 'Halter'.
  - (2) Die Vergrößerung des Musterfeldes führt zu einer Fehlinformation in der letzten Musterreihe in Spalte 'Le.La.' und der folgenden Reihe in Spalte 'Halter'.  
Dadurch geht das DSC von einer Fehlinformation aus. Die Memo-Eingabe ist für das DSC nicht beendet. (Anzeige 'X' auf dem Bildschirm. Erklärung Seite 31, Punkt ②)
- ① STEP-Taste drücken. Das Musterentwurfsmenü erscheint.
  - ② Programm 4 wählen.
  - ③ Daten der Spalten 'Halter' und 'Le.La.' überprüfen.

● HINWEIS 3

\*\*\* Hinweis 3 \*\*\*

Dieser Block beinhaltet Versatz-  
muster !  
Die Versatzeingabe vor den Stricken  
überprüfen !

STEP-Taste drücken

Bedeutung

Dieser Hinweis erscheint sobald ein Block beendet wird, der Muster mit Versatz enthält.

Der Versatz kann nur innerhalb  $\pm 2$  Stufen verändert werden. Mehrere aufeinander folgende Versatzmuster müssen entsprechend angeglichen werden. Die Versatzmuster des Blockes überprüfen. (DABEI AUF DIE ANZAHL DER STRICKREIHEN DER MUSTER ACHTEN.)

- ① STEP-Taste drücken. Das Blockmenü erscheint.
- ② Zur Überprüfung der Versatzeingaben Programm 4 aus dem Musterentwurfsmenü wählen.



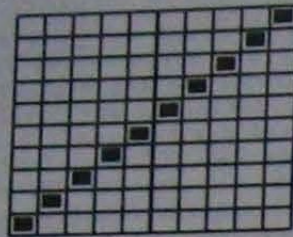
• HINWEIS 4

Diskettennr.\*  
 Maschen = 10  
 Andere Muster (Muster unvollständig)

Spurnr. =  
 Reihen = 10

\*\* Hinweis 4 \*\* Die Bestimmung der Halter ←-- Dieser Hinweis wird ausgedruckt,  
 und Le.La. sind gelöscht !

I	H	L	S	V
3				5
3			*	3
3				1
2				0
2				1
2			*	3
2				5
2			*	4
2				3
2			*	1



**Bedeutung**

Die Farbbestimmung des Musters (Musterart 5) mit dem Programm 3 aus dem Hilfsmenü (Musterentwurf) wird in Spalte 'Info' übernommen. Die Daten der Spalten 'Halter' und 'Le.La.' werden für dieses Muster, sofern zuvor bereits eingegeben, gelöscht.  
 (Seite 39)

- ① Programm 2 aus dem Musterentwurfsmenü wählen und das gewünschte Muster abrufen.  
 Programm 1 aus dem Hilfsmenü wählen.
- ② Falls erforderlich, die Memo-Eingaben für die Spalten 'Halter' und 'Le.La.' durchführen.



• HINWEIS 5

\*\*\* Hinweis 5 \*\*\*

Speicher ist erschöpft !  
Löschen Sie einige Daten !

STEP-Taste drücken

- Erscheint dieser Hinweis bei Wahl des Programmes 1 aus dem Musterentwurfsmenü...

**Bedeutung**

Der Speicher des DSC ist erschöpft. Es kann kein neues Muster eingegeben werden bzw. ein bestehendes Eingabefeld vergrößert werden. Mit dem Programm 2 des Musterentwurfs- oder Blockmenüs kann gearbeitet werden. Außerdem besteht die Möglichkeit nach dieser Anzeige einen Block zu programmieren.

- ① STEP-Taste drücken. Das Musterentwurfsmenü erscheint.
- ② Zum Entwurf neuer Muster nicht mehr benötigte Muster oder Blöcke löschen.

- Erscheint dieser Hinweis bei Wahl des Programmes 1 aus dem Blockmenü...

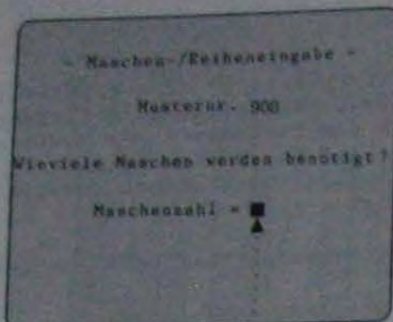
**Bedeutung**

Der Speicher des DSC ist erschöpft. Es kann kein neues Muster oder kein neuer Block eingegeben bzw. ein bestehendes Eingabefeld vergrößert werden. Mit dem Programm 2 des Musterentwurfsmenüs kann gearbeitet werden. Blöcke hingegen können nur teilweise bearbeitet werden.

- ① STEP-Taste drücken. Das Blockmenü erscheint.
- ② Zum Entwurf neuer Blöcke nicht mehr benötigte Muster oder Blöcke löschen.



Für den Musteraufbau können keine Maschen oder Reihen eingegeben werden...



Eingabe wird gelöscht

#### Grund

Die Speicherkapazität ist zu klein, um die gewünschten Eingaben zu übernehmen.

#### Fehlerbehebung 1

Maschenzahl....Eine kleinere Maschenzahl als zuvor eingeben.

Reihenzahl....Eine kleinere oder gleiche Reihenzahl wie angezeigt eingeben.

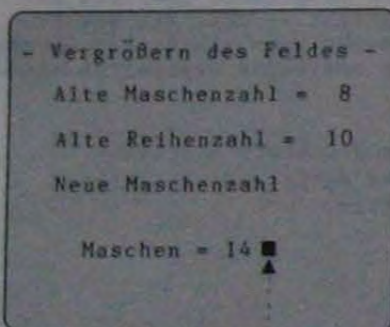
#### Fehlerbehebung 2

Nicht benötigte Muster oder Blöcke löschen.

①HELP-Taste 2 bis 3 mal drücken. Das Musterentwurfsmenü erscheint.

②Nicht benötigte Muster oder Blöcke löschen.

Das Eingabefeld kann durch Mascheneingabe nicht vergrößert werden...



Die vorhergehende Maske erscheint, sobald die STEP-Taste gedrückt wird.

#### Grund

Die Speicherkapazität ist für die gewünschte Maschenzahl zu klein.

#### Fehlerbehebung 1

Eine kleinere Maschenzahl als zuvor eingeben und die STEP-Taste drücken.

#### Fehlerbehebung 2

Nicht benötigte Muster oder Blöcke löschen. (Evtl. Eingabefelder verkleinern)

Das Muster ist fehlerhaft, eine Fehlermeldung erscheint oder eine Taste des DSC arbeitet nicht...

#### Grund

Die Daten im Cartridge sind gestört. (Dies ist möglich auf Grund folgender Punkte:  
1. Das Cartridge wurde bei dem eingeschalteten DSC herausgezogen oder hineingesteckt.  
2. Die Anschlüsse wurden verschmutzt oder berührt.)

#### Fehlerbehebung

Die gestörten Daten löschen.

①DSC aus- und erneut einschalten.

②•Erscheint eine Fehlermeldung, nach entsprechender Beschreibung vorgehen.  
•Erscheint keine Fehlermeldung, wie folgt arbeiten:

1) Programm 1 aus dem Hauptmenü wählen.

2) Programm 3 aus dem Musterentwurfsmenü wählen und alle Muster löschen. (Alle Musterdaten im DSC werden gelöscht.)

③Von vorne beginnen.

♣ Nach ca. 5 Jahren ist die Speicherbatterie des DSC erschöpft. Die Batterie im Fachhandel wechseln lassen.



## Der Drucker arbeitet nicht

### Grund 1

Es ist kein Papier eingelegt oder die 'on line'-Lampe aus.

### Fehlerbehebung

- ① Papier einlegen.
- ② 'on line'-Schalter betätigen, damit die 'on line'-Lampe leuchtet.

### Grund 2

Der Drucker ist nicht eingeschaltet oder nicht mit dem DSC verbunden.

### Fehlerbehebung

- ① DSC und Drucker ausschalten.
- ② Die Verbindung des DSC mit dem Drucker überprüfen.
- ③ DSC und Drucker einschalten.
- ④ 'on line' am Drucker einschalten.
- ⑤ Druck erneut beginnen.

## Der Druck wird fehlerhaft...

### Grund

Die DIP-Schalter des Druckers sind nicht richtig eingestellt.

### Fehlerbehebung

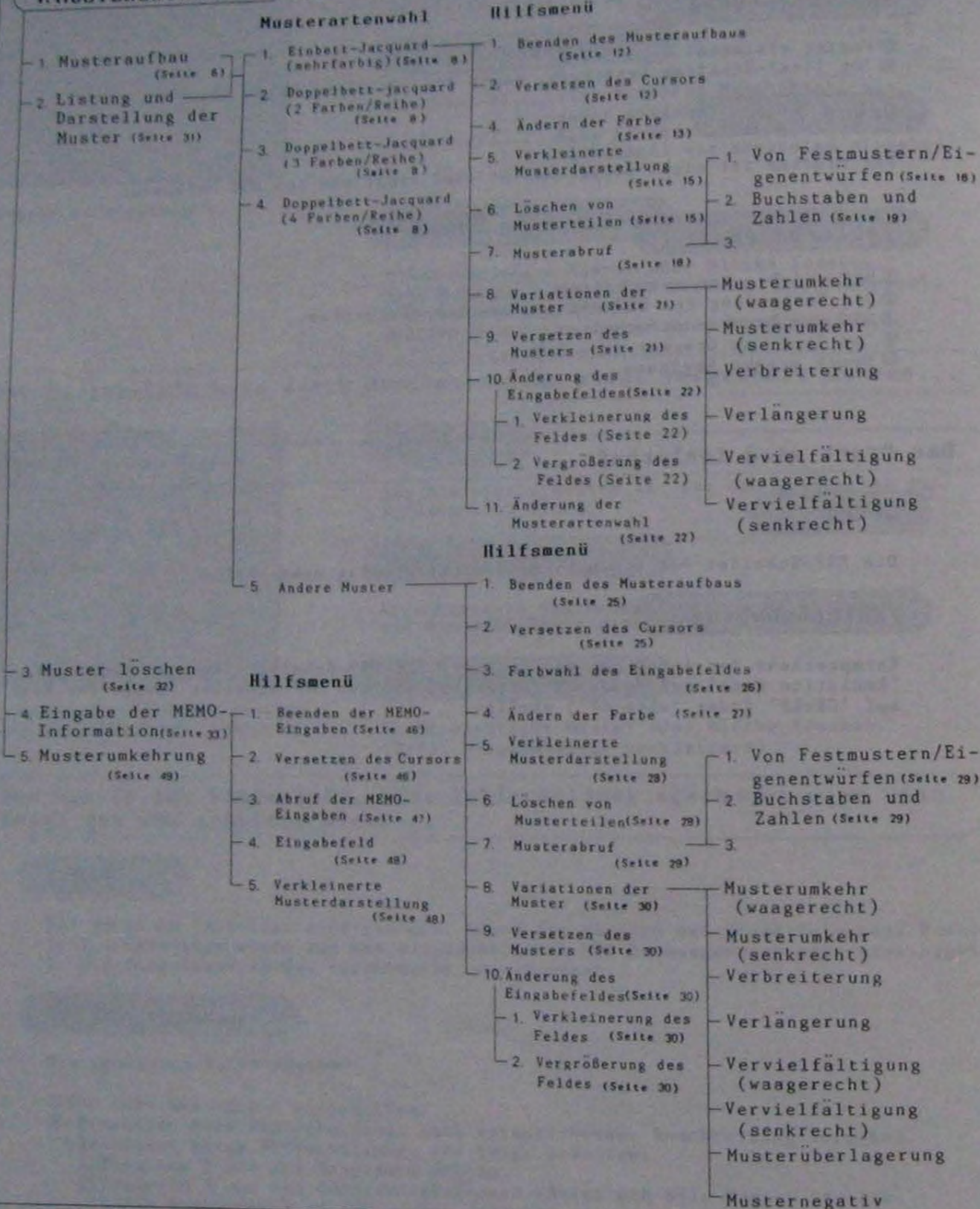
Entsprechend der Anleitung des Druckers die DIP-Schalter 'Control Mode' oder 'Emulation Mode' auf Epson FX kompatibel und den DIP-Schalter 'Auto Line Feed' auf 'CR+LF' (oder 'with LF') stellen.



# DER MENÜAUFBAU

## HAUPTMENÜ

### 1. MUSTERENTWURF (Seite 6)





## HAUPTMENÜ

## 2. BLOCK-PROGRAMM (Seite 52)

- |   |   |  |
|---|---|--|
|   |   | Hilfsmenü                                      |
| 1 | Blockaufbau (Seite 52)                              | 1. Beenden des Block-Programms<br>(Seite 64)   |
| 2 | Listung und<br>Darstellung der Blöcke<br>(Seite 71) | 2. Muster einfügen (Seite 64)                  |
|   |   | 3. Muster im Block Löschen<br>(Seite 65)       |
|   |   | 4. Verkleinerte Blockdarstellung<br>(Seite 65) |
|   |   | 5. Halterbestimmung (Seite 66)                 |
|   |   | 6. Strickbreitenbestimmung (Seite 67)          |
|   |   | 7. Stopbestimmung (Seite 70)                   |
| 3 | Block löschen (Seite 72)                            |  |

## HAUPTMENÜ

## 3. DISKETTEN-PROGRAMM (Seite 73)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

## HAUPTMENÜ

## 4. DRUCK-PROGRAMM (Seite 74)



### **Bescheinigung des Herstellers/Importeurs**

Hiermit wird bestätigt, daß das Steuerungsgerät für Strickmaschine PPD-35 in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Amtsblattverfügung 1046 funktionsstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.  
Brother International GmbH, 6368 Bad Vilbel.