

H A N D L E I D I N G

KASSETTE

ONTWERFSYSTEEM

## INHOUDSOPGAVE

KASSETTE .....	2
GEBRUIK VAN HET ONTWERPSYSTEEM .....	3
VOORBEREIDING .....	5
Hoofdmenu .....	5
PATROONONTWERP .....	6
ONTWERPEN VAN EEN NIEUW PATROON .....	6
Stekenpatroon-methode .....	7
DUBBELBED-JACQUARD, ENKELBED-JACQUARD .....	8
Tekenmethode (steek voor steek) .....	9
Tekenmethode (groot gedeelte) .....	10
Wanneer u het patroon in motief breidt .....	11
Hulpmenu voor enkelbed/dubbelbed-jacquard .....	12
1. Einde ontwerp .....	12
2. Verplaatsen cursor .....	12
4. Wijzigen kleur .....	15
5. Verkleinen patroon .....	15
6. Wissen deel van patroon .....	15
7. Laden opgeslagen patroon .....	16
1) Van ingebouwd patroon .....	16
Inkleuren van het geladen patroon .....	16
Laden van het patroon .....	17
Indien u hetzelfde patroon op diverse	
plaatsen wilt aanbrengen .....	18
2) Kiezen van een karakter .....	19
Inkleuren van het geladen karakter .....	19
Laden van het karakter .....	20
Indien u hetzelfde karakter op diverse	
plaatsen wilt aanbrengen .....	20
3) Van patroondiskette .....	21
8. Variaties voor geladen patroon .....	21
9. Overbrengen patroon .....	21
10. Wijzigen patroongebied .....	22
1) Verkleinen patroongebied .....	22
2) Vergroten patroongebied .....	22
11. Wijzigen patroonmethode .....	22
ANDERE PATRONEN .....	23
Wanneer u het ontwerpen tijdelijk wilt onderbreken .....	24
Hulpmenu voor de methode "others" (andere patronen) .....	25
1. Einde ontwerp .....	25
2. Verplaatsen cursor .....	25
3. Instellen kleuren .....	26
Inkleuren van het contrastgaren en memo-gegevens .....	26
Inkleuren .....	27
4. Wijzigen van kleuren .....	27
5. Verkleinen van het patroon .....	28
6. Wissen van een deel van het patroon .....	28
7. Laden opgeslagen patroon .....	29
1) Van ingebouwd patroon .....	29
2) Kiezen van een karakter .....	29
3) Van patroondiskette .....	29
8. Variaties voor geladen patronen .....	30

9. Overbrengen patroon .....	30
10. Wijzigen patroongebied .....	30
1) Verkleinen patroongebied .....	30
2) Vergroten patroongebied .....	30
WIJZIGEN VAN EEN PATROON .....	31
WISSEN VAN EEN PATROON .....	32
INVOEREN VAN MEMO-GEGEVENS .....	33
Invoeren van memo-gegevens .....	34
DRAADHOUDER - patronen ontworpen met methode 1-4 (enkelbed- en dubbelbed-jacquard) .....	35
Wijzigen van draadnummers onder "HOLDER" .....	35
Dubbelbed/enkelbed-jacquard en memo-gegevens .....	36
DRAADHOUDER - patronen ontworpen met methode 5 (andere patronen) .....	37
NOTE .....	38
Het invoeren van gegevens onder "NOTE" en "HOLDER" .....	39
STOP .....	40
CAM .....	41
Invoeren van het "*" onder "CAM" en "STOP" .....	43
RACK .....	44
Inbrengen van de verzetpositie .....	44
Hulpmenu voor de memo-invoer .....	46
1. Einde memo-invoer .....	46
2. Verplaatsen cursor .....	46
3. Herroepen memo-gegevens .....	47
4. Patroonscherm .....	48
5. Verkleinen patroon .....	48
SPIEGELBEELD-PATROON .....	49
PROGRAMMEREN VAN DE BLOKGEGEVENS .....	51
BLOK VOOR BREIEN .....	52
ONTWERPEN VAN EEN NIEUW BLOK .....	53
Indien u meer dan één patroon in vertikale richting in het blok breit .....	55
Scherm-display en programmeren .....	56
Hulpmenu van "Blok voor breien" .....	64
1. Einde blok .....	64
2. Invoegen patroon .....	64
3. Wissen patroon in blok .....	65
4. Verkleining .....	65
5. Instellen draadhouderpositie .....	66
6. Instellen breibereik .....	67
7. Instellen stoppositie .....	70
WIJZIGEN BLOK .....	71
WISSEN BLOK .....	72
FUNKTIES DISKETTESTATION .....	73
PRINTEN .....	74
Geprinte meldingen .....	76
BREIEN VAN EEN STREPENPATROON .....	77
Wanneer het garen ieder even toernummer wordt verwisseld .....	77
Wanneer het garen na een oneven aantal toeren moet worden verwisseld .....	78
WANNEER U GEBRUIK MAAKT VAN DE DISKETTE, WAAROP DE GEGEVENS VAN DE PPD-110 STEKENPATROON-KASSETTE ZIJN OPGESLAGEN .....	79
DE VOLGENDE GEVALLEN KUNNEN ZICH VOORDOEN .....	80
MENU .....	93

## KASSETTE

---

### ■ KASSETTE

Deze kassette bevat alle programma's voor het ontwerpsysteem. Schuif de kassette in de schacht van de patroon-programmeermachine.

Op deze kassette kunt u steekpatroon-gegevens en memo-gegevens opgeslaan, welke ongeveer 5 jaar vastgehouden worden door de batterij.

▲ Wanneer u de kassette 5 jaar in uw bezit heeft, vraag de dealer dan om de batterij te vervangen.

### ■ LET OP

- U kunt dus de, door het ontwerpsysteem geprogrammeerde, gegevens naar wens breien, maar alleen met de CK-35. Gebruik dan ook geen andere breimachine.
- Zet de machine niet op een warme, vochtige of stoffige plaats.
- Schuif nooit de kassette in de schacht, noch verwijder deze, wanneer de AAN/UIT-schakelaar van de patroon-programmeermachine of het hoofdbed op "ON" (AAN) staat.
- Zet nooit de patroon-programmeermachine en het diskette-station uit, wanneer het scherm de melding "WAIT" (WACHTEN) weergeeft.
- Zet de patroon-programmeermachine en het diskette-station ook niet uit, wanneer het toegangslampje van het station brandt.

## GEBRUIK VAN HET ONTWERPSYSTEEM

---

### WAT KUNT U MET HET ONTWERPSYSTEEM DOEN ?

Met dit systeem kunt u breigegevens, zoals het stekenpatroon, de plaats van het patroon op het breiwerk, etc. programmeren. Breng de gegevens over naar de breimachine en brei overeenkomstig de ingevoerde informatie.

#### (1) PATROONONTWERP                      HOOFDMENU 1 (zie blz. 6)

- Ontwerp het patroon dat u voor uw kledingstuk nodig heeft.

(Bijv.)

Patroonnr. 901

(2) PROGRAMMEREN VAN BLOKGEGEVENS

HOOFDMENU 2 (zie blz. 51)

- Ieder onderdeel dat overeenkomstig de verschillende breigegevens apart wordt verwerkt, zoals middenpand, mouw of proeflap, wordt een "blok" genoemd.
- Voor het breien van de ontworpen patronen is het nodig dat u de blokgegevens programmeert.

(Blokgegevens)

(Bijv.) Proeflap <Bloknr.1>

60 toeren

60 toeren

60 toeren.

Patroonnummer

Links 30 steken Rechts 30 steken  
(Breibereik)

(Bijv.) Voorpand <Bloknr.2>

56 toeren

90 toeren

14 toeren

Links 86 steken Rechts 86 steken

(Bijv.) Mouw <Bloknr.3>

31 toeren

110 toeren

14 toeren

Links 38 steken Rechts 38 steken

VOORBEREIDING

▪ VOORDAT U HET APPARAAT AANZET

Zie blz. 1-4 van de handleiding voor de FFD-110 (NAAM ONDERDELEN EN FUNKTIES, AANSLUITEN VAN DE MACHINE OP UW TV-TOESTEL).

1) Controleer of de patroon-programmeermachine uitstaat en schuif daarna de kassette in de schacht.

2) Zet nu zowel de machine als uw TV-toestel aan.

kassette

schacht

ON (aan)  
OFF (uit)

3) Zorg dat de kanaalkeuze-instelling van de TV overeenkomt met die van de patroon-programmeermachine.

Op het scherm verschijnt onderstaande melding.

▼ Indien er geen melding verschijnt.....

- Controleer dan of de patroon-programmeermachine en de TV op de juiste wijze zijn aangesloten en of beide apparaten aan staan.
- Stel, indien mogelijk, het beeld handmatig af (zie de handleiding van het TV-toestel).

4) Druk op de STEP-toets. Het HOOFDMENU verschijnt dan op het scherm.

HOOFDMENU

1. Gebruik deze functie voor het ontwerpen van uw eigen originele patronen. Hiermee kunt u ook een ontworpen patroon wijzigen of wissen (zie blz. 6).
2. Gebruik deze functie voor het invoeren van de breigegevens voor het blok. Hiermee kunt u ook blokgegevens wijzigen of wissen (zie blz. 51).
3. Gebruik deze functie voor het opslaan van, door u ontworpen, gegevens op diskette of voor het invoeren van de gegevens van de diskette in de kassette met behulp van het diskette-station (extra verkrijgbaar - zie blz. 73).
4. Gebruik deze functie om patronen of gegevens met behulp van een printer (extra verkrijgbaar) uit te printen (zie blz. 74).

PATROONONTWERP (HOOFDMENU 1)

---

1. Kies functie 1 van het HOOFDMENU.

▼ C-toets

Indien u een fout maakt, druk dan op de C-toets, zodat het ingegeven nummer gewist wordt, en sla vervolgens het juiste nummer aan.

Druk op de STEP-toets. [STEP]

▼ HELP-toets

Druk op de HELP-toets en het vorige scherm verschijnt weer.

---

2. Het display geeft het PATROONONTWERP-MENU weer.

1) Gebruik deze functie voor het ontwerpen van een nieuw patroon (zie blz. 6).

2) Gebruik deze functie voor het wijzigen van een door u ontworpen patroon (zie blz. 31).

3) Gebruik deze functie voor het wissen van één of alle patronen (zie blz. 32).

4) Gebruik deze functie voor het invoeren van memo-gegevens met informatie voor patroonbreien, of voor het wijzigen van reeds ingevoerde memo-gegevens (zie blz. 33).

5) Gebruik deze functie voor het in spiegelbeeld breien van het ontworpen patroon (zie blz. 49).

▼ Wilt u terugkeren naar het HOOFDMENU, druk dan op de HELP-toets.

◀◀◀ ONTWERPEN VAN EEN NIEUW PATROON (CREATE NEW PATTERN)  
PATROON-ONTWERPMENU 1) ▶▶▶

■ GEBRUIK DEZE FUNKTIE VOOR HET ONTWERPEN VAN EEN NIEUW PATROON

1. Kies functie 1 van het PATROON-ONTWERPMENU en druk op de STEP-toets.  
[1] [STEP]

---

2. Op het display verschijnt nu het menu INSTELLEN PATROONMETHODE.

De computer geeft uw patroon een nummer (gebruik dit als referentienummer op uw ontwerpkaart om verwarring te voorkomen).

▲ De computer kent nr. 901 toe aan uw eerste patroon, nr. 902 aan uw tweede patroon, etc.

- 3. Kies de methode die past bij het patroon dat u wilt ontwerpen.  
(Bijv. 4-kleuren dubbelbed-jacquard).

Druk op de STEP-toets.  
[4] [STEP]

- Kiest u methode 1,2,3 of 4, ga dan naar bladzijde 8.
- Kiest u methode 5, ga dan naar bladzijde 23.

STEKENPATROON-METHODE

- ENKELBED-JACQUARD ..... Wanneer u enkelbed-jacquard wilt breien, kies dan methode 1 (u kunt maximaal zes kleuren in één toer breien) .....

▲ Wilt u twee kleuren in één toer breien, dan is er nog een andere mogelijkheid: ontwerp het patroon met behulp van methode 5 (OTHERS) en brei een Noors patroon.

< LET OP >: Breit u enkelbed-jacquard, dan moeten beide kantraalden bij iedere toer in de D-stand staan (zie blz. 58). Indien u enkelbed-jacquard (motief) breit, dan wordt de lus erg lang en dit is niet goed. Maar als u de motieffatronen over heel het breiwerk aanbrengt en de lussen niet lang worden, dan kunt u gewoon enkelbed-jacquard (motief) breien (zie blz. 61).

- DUBBELBED-JACQUARD ..... Wanneer u dubbelbed-jacquard wilt ontwerpen, kies dan functie 2,3 of 4, afhankelijk van het aantal gewenste kleuren in één toer.

- Dubbelbed-jacquard (2 kleuren/toer)  
In één toer worden twee kleuren gebreid. In één patroon kunt u maximaal 6 kleuren breien.

Bijv. dubbelbed-jacquard (3 kleuren/toer) - Dubbelbed-jacquard (3 kleuren/toer)  
In één toer worden 3 kleuren gebreid. In één patroon kunt u maximaal 6 kleuren breien.

- Dubbelbed-jacquard (4 kleuren/toer)  
In één toer worden 4 kleuren gebreid. In één patroon kunt u maximaal 6 kleuren breien.

- OTHERS ..... Wanneer u geen dubbelbed- of enkelbed-jacquard (Andere patronen) breit, kies dan deze methode (5).

▪ DUBBELBED-JACQUARD, ENKELBED-JACQUARD (PATROONMETHODE 1-4)

1. Voer het aantal steken in en druk op de STEP-toets (u kunt maximaal 200 steken invoeren).  
(Bijv. 14 steken)

[1] [4] [STEP]

- ▼ Indien u het patroon in motief breidt, voer dan het aantal steken + 1 in (zie blz.11).  
(motief ..... zie blz. 61).

- 
2. Voer het aantal toeren in en druk op de STEP-toets.  
Op het display ziet u nu hoeveel toeren u kunt breien voor uw patroon (in het voorbeeld maximaal 3729 toeren).  
(Bijv. 14 toeren)

[1] [4] [STEP]

- 
3. Controleer het aantal steken en toeren,
    - Is het aantal steken en toeren juist, kies dan 1.  
Het scherm loopt vervolgens door naar de volgende stap.
    - Wilt u echter het aantal steken of toeren wijzigen, kies dan 2.  
Het scherm keert hierop terug naar (1).
-

Patroon-ontwerpscherm

4. Het patroon-ontwerpscherm verschijnt nu.

- PATROON-ONTWERPSCHEM

Het scherm bevat 40 steken en 40 toeren.

Patroongebied

- PATROONGEBIED

Dit gebied bestaat uit het aantal door u ingevoerde steken en toeren. In dit gebied kunt u nu een afbeelding tekenen.

Steeknummer

Toernummer

- KURSOR

De cursor geeft het vakje aan waar u kunt handelen. U kunt het vakje waar de cursor staat, inkleuren door op de cijfertoets te drukken die correspondeert met de gewenste kleur.

Kursorwijzer

Kursor

Draadnummer

Slot draadhouder

Linkerkleurenwisselaar

- KURSORWIJZER

De kursorwijzer geeft het steek- en toernummer aan waar de cursor zich bevindt.

Onderaan het scherm staan 6 nummers, die elk corresponderen met een afzonderlijke kleur. Het hele patroongebied is automatisch ingekleurd met kleur 1 (draadnummer 1).

▲ De zes draadkleuren worden automatisch ingesteld. Deze kunt u echter veranderen met behulp van de functie "CHANGE YARN COLOUR" (WIJZIGEN DRAADKLEUR) van het HULPMENU.

▲ Het draadnummer correspondeert met het nummer van het draadhouderslot. Zorg dus dat de juiste draad in het juiste slot zit.

5. Teken de afbeelding onderaan het scherm met behulp van 6 kleuren (zie TEKENMETHODE).

--- Ontworpen patroon en breien -----

▼ Laat de draadnummers op het memo-display staan, zodat u de kleurenwisselaar gemakkelijk kunt inrijgen.

Draad 1 ..... grijs  
Draad 2 ..... geel  
Draad 3 ..... bruin  
Draad 4 ..... groen

- Eén vakje correspondeert met één steek.  
- Het patroongebied correspondeert met één patroonherhaling. Indien u volledig patroonbreit, kunt u het patroon aanbrengen op het hele kledingstuk.

- Wanneer u de rechte zijde van het breiwerk bekijkt, dan is de patroonrichting anders dan die op het scherm (u kunt het ontworpen patroon in spiegelbeeld breien. Zie blz.49)

▲ Wanneer u het patroon in motief breit, zie dan blz. 11.

▲ Zie blz. 8 van de handleiding voor de PPD-110 voor het verplaatsen van de cursor en het doorrollen van het scherm.

▲ Wanneer u gebruik maakt van de sub-functies van het HULPMENU, zoals het veranderen van het patroongebied, zie dan blz. 12.

▼ Wanneer u tijdelijk met tekenen wilt stoppen, zie dan blz.24.

6. Wilt u stoppen met tekenen, druk dan op de HELP-toets.

[HELP]

Het HULPMENU verschijnt nu op het scherm.

7. Wanneer u wilt stoppen met tekenen, kies dan functie 1 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

[1] [STEP]

Op het scherm verschijnt nu het PATROON-ONTWERPMENU.

▲ U kunt met de HELP-toets niet terugkeren naar het vorige scherm, wanneer u op "1" drukt en op de STEP-toets drukt.

▼ Verschijnt er een foutmelding, zie dan blz.80.

- Druk, voor het invoeren van de blokgegevens, op de HELP-toets. Het HOOFDMENU verschijnt nu weer (zie blz. 51).

TEKENMETHODE (STEEK VOOR STEEK)

1) Verplaats de cursor naar het vakje waar u wilt inkleuren.

2) Voer het draadnummer in, waarmee u de steek wilt kleuren (Bijv. draadnr.2).

Kursortoetsen

U kunt controleren, of de steek met de aangegeven kleur is gekleurd.

Cursor

▼ Indien u een vergissing maakt, voer dan het juiste draadnummer alsnog in.

-----

▲ Wilt u een rechte lijn inkleuren, houd dan zowel de kursortoets als de kleurnummertoeets tegelijkertijd ingedrukt.

TEKENMETHODE (GROOT GEDEELTE)

Omkader het deel dat u wilt tekenen en geef het draadnummer ter verwisseling aan.

- 1) Druk op de DRAW-toets. Het raakpunt van de twee lijnen geeft aan waar de cursor staat.

[DRAW]

- 2) Omkader het deel, dat u van kleur wilt veranderen.
  - (1) Verplaats nu het raakpunt met behulp van de cursor-toetsen naar de linker-benedenhoek van het gebied dat u wilt tekenen.

Kursortoetsen

▼ Indien u het hele patroon wilt controleren door het te verkleinen...

- [1] Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt op het scherm.
- ▲ Wilt u een ander deel van het patroon op het ontwerpscherm zien, verplaats dan het witte kader met behulp van de kursortoetsen.
- ▲ Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt u het scherm door- of terugrollen met de toetsen "1" en "2".

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

(2) Druk op de STEP-toets en de haakse lijnen veranderen in een wit kader.

[STEP]

(3) Omkader het gebied dat u een andere kleur wilt geven met behulp van de kursortoetsen.

Kursortoetsen

(Aantal steken) (Aantal toeren)

- ▲ Deze cijfers geven het aantal toeren en steken van het omkaderde gebied aan.

- (4) Druk na het omkaderen op de STEP-toets.

[STEP]

- 3) Voer nu het nummer van de te wijzigen kleur in.

Bijv. Het deel van draadnummer 2 moet een andere kleur krijgen.

[2]

Het ingevoerde nummer wordt hier weergegeven.

▼ Maakt u een vergissing, sla dan alsnog het juiste draadnummer aan.

- 4) Druk op de STEP-toets.

[STEP]

- 5) Voer nu het draadnummer in waarmee u het aangegeven deel wilt inkleuren (Bijv. draadnummer 3).

[3]

Het ingevoerde draadnummer wordt hier weergegeven.

▼ Maakt u een vergissing, voer dan alsnog het juiste nummer in.

- 6) Druk op de STEP-toets.

[STEP]

Het kader wordt nu ingekleurd.

WANNEER U HET PATROON IN MOTIEF BREIT

Wanneer u enkel- of dubbelbed-jacquard in motief breit, let dan bij het ontwerpen van het patroon op de volgende punten:

- 1) Wanneer u het patroongebied instelt, voer dan het vereiste aantal steken + 1 in.
- 2) Laat bij het tekenen van het patroon de rechterkantsteken leeg.
- 3) Deze zijn voor de achtergrondkleur. Kleur de rechterkantsteken dus in met de achtergrondkleuren.

[OPMERKING]

Voor enkelbed/dubbelbed-jacquard heeft u diverse kleuren nodig. Aangezien de computer niet kan weten, welke kleur de achtergrondkleur is, moet u deze aangegeven met behulp van de extra rechterkantsteken.

Vereiste aantal steken (13 st.)

Kleur de rechterkantsteken in met de achtergrondkleur.

▲ Wanneer u het breiwerk van de rechte zijde bekijkt, dan lijkt het patroon op het scherm een spiegelbeeld.  
(rechte zijde) <één patroonherhaling>

(rechte zijde) <twee patroonherhalingen>

13 steken 13 steken

Vereiste aantal steken (13 st.)

Kleur de rechterkantsteken in met de achtergrondkleur.

(rechte zijde) <één patroonherhaling>

--- LET OP -----

- Indien u het patroon breit dat (rechte zijde)  
ontworpen is voor motiefbreien  
en waarvan de rechtekantsteken <volledig patroonbreien>  
een achtergrondkleur hebben  
gekregen (volledig patroonbreien), dan wordt de rechterkantsteek alleen maar onderdeel van één patroonherhaling. 14 steken

HULPMENU VOOR ENKELBED/DUBBELBED-JACQUARD

- Het HULPMENU heeft een aantal sub-functies die u kunt gebruiken voor PATROON-ONTWERP-MENU 1 (ONTWERPEN NIEUW PATROON - CREATE NEW PATTERN) of 2 (WIJZIGEN PATROON - EDIT PATTERN), wanneer u voor enkelbed- of dubbelbed-jacquard heeft gekozen.
- Druk op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt; hierdoor krijgt u het hulpmenu weer te zien.
- ▲ Functie 3 komt niet voor in het hulpmenu.

■■■ 1. EINDE ONTWERP (END CREATION) - HULPMENU 1 ■■■

- Wilt u stoppen met ontwerpen, kies dan functie 1 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. Zonder deze functie is het patroonontwerp niet echt klaar, waardoor u het niet kunt gebruiken voor het blok.

[1] [STEP]

Het scherm keert terug naar het PATROON-ONTWERPMENU en het ontwerpen is nu afgerond. Indien een foutmelding verschijnt, zie dan blz. 80.

- Wilt u een ander patroon ontwerpen, herhaal dan de stappen van blz.6.
- Voor het invoeren van de memo-gegevens, zie blz. 33.
- Wanneer u de blokgegevens inbrengt, druk dan op de HELP-toets. Het HULPMENU verschijnt dan op het scherm (zie blz. 51).
- Wanneer u stopt met programmeren met behulp van het ontwerpsysteem, zet dan de patroon-programmeermachine en de TV uit. De ontworpen patronen zijn nu opgeslagen in het geheugen van het ontwerpsysteem.

■■■ 2. VERPLAATSEN KURSOR (TRANSFER CURSOR) - HULPMENU 2 ■■■

- Bijv.           Kursor           - U kunt de kursor ook zonder de kursor-  
                  Toernummer       toetsen verplaatsen.
- (35)
- Geef een steek- en toernummer aan en de kursor zal rechtstreeks naar de betreffende positie schuiven.
- Deze functie is vooral nuttig, wanneer u de kursor over relatief lange afstanden wilt verplaatsen.
- Zie verder blz. 12 van de handleiding voor de PFD-110.

Steeknummer (38)

\*\*\* 4. WIJZIGEN KLEUR (CHANGE YARN COLOUR) - HULPMENU 4 \*\*\*

- Als u wilt kunt u de 6 draadkleuren onderaan het scherm wijzigen.
- Wanneer u een bepaalde draadkleur wijzigt, zal automatisch het gehele deel in die kleur worden gewijzigd.

Bijv. Verander de kleur van draad nummer 2 van groen (kleurnr. 13) in oranje (kleurnr. 9).

Groen

Oranje

(Vóór wijziging)

(Na wijziging)

- 
1. Kies functie 4 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets,

[4] [STEP]

- 
2. Voer het nummer in van de kleur die u wilt wijzigen en druk op de STEP-toets.

(Bijv. .... draadnummer 2)

Draadnummer

[2] [STEP]

- 
3. Kies de nieuwe kleur uit het kleurpalet door het korresponderende nummer in te voeren en druk weer op de STEP-toets.

(Bijv. .... kleurnummer 9)

Kleurnummer  
Kleurpalet

[9] [STEP]

- ▼ Indien u een vergissing maakt, drukt dan op de HELP-toets, voer het juiste kleurnummer in en druk tenslotte op de STEP-toets.

4. De kleur van de draad is nu gewijzigd, zoals u had aangegeven en het display geeft de gradatie van kleurintensiteit weer. Nu kunt u nog de intensiteit van de juist ingevoerde kleur instellen.

- Wanneer u de kleur van het palet gebruikt zoals die is, druk dan op de STEP-toets en ga verder naar stap 5.

Gradatie  
kleurintensiteit

- Indien u het hele patroon wilt controleren door het te verkleinen.....

1. Druk op "3" en het verkleinde patroon verschijnt op het scherm.

▲ Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt u het scherm terug- of doorrollen met behulp van "1" en "2".

2. Druk op de STEP-toets en op het scherm verschijnt weer de kleurgradatie.

- Wanneer u de intensiteit van de kleur wilt veranderen.....

Drukt u op de [◀]-toets, dan wordt de gekozen kleur donkerder. Drukt u op de [▶]-toets, dan wordt de kleur lichter.

←←←                      →→→  
Donker                      Licht

▲ Door op de [◀]- of de [▶]-toets te drukken verschuift het teken "▲" op het kleurpalet.

▲ In geval van kleurnummer 1 (zwart) en kleurnummer 15 (wit) kunt u de intensiteit niet instellen en zal er ook geen gradatie verschijnen.

▲ Wanneer u aldus de intensiteit van de kleur wijzigt, geldt dit voor ieder deel van het patroon in die bepaalde kleur.

-----  
5) Druk na het instellen van de kleurintensiteit weer op de STEP-toets en het scherm keert terug naar stap 2.  
[STEP]

- Wilt u de kleur van nog een ander draadnummer wijzigen, herhaal dan de stappen 2-4.

- Wanneer u klaar bent met wijzigen, druk dan weer op de STEP-toets, zodat het patroon-ontwerpscherm verschijnt.

\*\*\* 5. VERKLEINEN PATROON (REDUCTION) - HULPMENU 5 \*\*\*

- Wanneer u een patroon ontwerpt van meer dan 40 steken en/of toeren, kunt u dit toch helemaal controleren door het te verkleinen.

▪ Zie hiervoor blz. 19 van de handleiding voor de PFD-110.

(Bijv.)

Patroongegebied

Aantal steken : 90

Aantal toeren : 70

-----  
\*\*\* 6. WISSEN DEEL VAN PATROON (ERASE PART OF PATTERN) - HULPMENU 6 \*\*\*

- U kunt een deel van het patroon wissen door het te omkaderen. Het gewiste deel is gekleurd met draadnummer 1.

▪ Zie voor deze functie blz. 20 van de handleiding voor de PFD-110.

(Bijv.)

\*\*\* 7. LADEN OPGESLAGEN PATROON (LOAD STORED PATTERN) \*\*\*  
HULPMENU 7

1) VAN INGEBOUWD PATROON

- U kunt, in het ontwerpsysteem opgeslagen, patronen laden en wijzigen of combineren en aldus een nieuw patroon ontwerpen. Dit kunt u doen met het patroon dat u nu aan het ontwerpen bent. De patroonmethode is hierbij van geen belang. U kunt het, in het ontwerpsysteem opgeslagen, programma ook laden met patroonnummer 1-555.  
▲ Het patroonboek "STITCH WORLD" dat foto's en afbeeldingen van deze 555 patronen bevat, is extra verkrijgbaar.
- Indien het patroon dat u wilt gaan laden, memo-gegevens bevat, dan zullen deze gegevens niet worden geladen.

INKLEUREN VAN HET GELADEN PATROON

In geval van enkelbed- of dubbelbed-jacquard, verschijnt het patroon in de kleuren, zoals door u ingegeven. Andere ontworpen patronen en de 555 ingebouwde patronen verschijnen automatisch op het scherm in de kleuren "1" en "2". Kleur het te laden patroon met behulp van de 6 kleuren op het patroonontwerpscherm (Voorbeeld 1).

Indien u een kleur van dit patroon wilt wissen, dan zal het korresponderende patroongedeelte niet worden geladen naar het patroonontwerpscherm (Voorbeeld 2 en 3).

Vóór het laden

■ Zie de volgende pagina's voor gedetailleerde instructies.

(Voorbeeld 1)

Laad zowel het hart als de achtergrond

(te laden patroon)

Achtergrond → 3  
Hart → 2

Achtergrond → 1  
Hart → 2

(Voorbeeld 2)

Laad alleen het hart

Draadnummer

Achtergrond → wissen  
Hart → 2

(Voorbeeld 3)

Laad alleen de achtergrond

Achtergrond → 3  
Hart → wissen

▪ LADEN VAN HET PATROON

Onderstaande instructies geven uitleg over voorbeeld 3 van de vorige bladzijde.

1. Teken het patroon, zoals dat links is afgebeeld.  
Druk op "3" (dubbelbed-jacquard/3 kleuren per toer) voor de patroonmethode en voer het onder aangegeven patroongebied in.

Patroongebied (Voorbeeld 3)  
Aantal steken : 19  
Aantal toeren : 19

Bent u klaar met tekenen, druk dan op de HELP-toets.

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

[7] [STEP]

3. Kies functie 1 van het menu LADEN OPGESLAGEN PATROON (LOAD STORED PATTERN) en druk op de STEP-toets.

[1] [STEP]

- 
4. Kies het patroon dat u wilt gebruiken uit de door u ontworpen of uit de 555 reeds ingebouwde patronen in het ontwerpsysteem. Voer het betreffende patroonnummer in met behulp van de cijfertoetsen en druk vervolgens weer op de STEP-toets (Bijv. 902).

[9] [0] [2] [STEP]

- ▼ Wanneer het nummer bij het invoeren verdwijnt, dan wil dat zeggen, dat het patroonnummer niet is opgeslagen in het ontwerpsysteem.
-

5. Het geselecteerde patroon verschijnt nu op het scherm (wanneer u een van de 555 ingebouwde patronen of een ander patroon dat niet voor enkelbed/dubbelbed-jacquard is ontworpen, kiest, dan verschijnt het ingekleurd met draadnummer 1 en 2). Omkader het deel van het patroon dat u wilt gebruiken.
- Zie "OMKADEREN VAN EEN DEEL VAN EEN PATROON" op blz. 41 van de handleiding voor de FPD-110.
  - Wilt u het hele patroon gebruiken, druk dan op toets 1 en ga verder naar stap 6.

-----

6. Het scherm geeft nu het omkaderde patroon en 6 draadkleuren weer. Alle kleuren die in het omkaderde patroon zijn gebruikt, worden linksonder op het scherm één voor één weergegeven. Indien een kleur in het omliggende patroon niet tot de 6 draadkleuren behoort, dan zal het scherm een nieuwe kleur voorstellen. Indien nodig kunt u wijzigingen doorvoeren met behulp van de 6 draadkleuren rechtsonder op het scherm.

1. Toets nu het nieuwe draadnummer voor de linksonder op het scherm afgebeelde kleur in (Bijv. gebruik draad nummer 3 voor de achtergrond). Kies dus "3" en druk op de STEP-toets.
- Wanneer u geen kleuren wijzigt of de voorgestelde kleur overneemt, druk dan alleen maar op de STEP-toets.
  - Wanneer u het deel van de gespecificeerde kleur wilt wissen, dan moet u eerst op de ERASE-toets en vervolgens op de STEP-toets drukken.

ERASE-TOETS  
(WISSEN)            REDUCTION  
                          (VERKLEINEN)

- ▼ Wanneer u het hele patroon wilt controleren door het te verkleinen, druk dan op "7".

2. De kleur verandert, zoals door u ingegeven (Bijv. .... de achtergrondkleur verandert in nummer 3),
  - ▲ Wanneer u in de vorige stap opdracht gaf om een bepaald deel te wissen, dan zal dit geschieden.
3. Voer nu het nieuwe draadnummer in voor de tweede kleur (Bijv. .... druk op de ERASE-toets, omdat u het hart zelf niet gebruikt).
4. Druk op de STEP-toets en de kleur verandert, zoals door u ingegeven (Bijv. .... het hart wordt gewist),
  - ▲ Verander de rest van de, door het scherm weergegeven, kleuren op dezelfde wijze.
5. Controleer of de kleurstellingen in orde zijn (het patroon dat nu op het scherm staat, zal worden geladen naar het patroon-ontwerpscherm),
  - ▲ Indien u een deel zwart kleurt, dan zult u geen onderscheid kunnen maken tussen het zwarte deel en het gewiste deel. Het is daarom raadzaam, om het betreffende deel pas zwart te kleuren, nadat het omkaderde patroon naar het patroon-ontwerpscherm is geladen.
  - Zijn de kleurstellingen in orde, druk dan op "1".
  - Wilt u echter een kleur wijzigen, dan moet u op "2" drukken.
    - Het vorige scherm verschijnt dan weer. Wilt u nog verder terug, maak dan gebruik van de HELP-toets.
  - Wilt u het hele patroon controleren door het te verkleinen, kies dan "3".

"E" verschijnt, wanneer u op de ERASE-toets drukt.

7. Het patroon-ontwerpscherm verschijnt nu

Verplaats de cursor linksonder de plaats waar u het omkaderde patroon wilt hebben en druk hierna op de STEP-toets.

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

---

8. Het omkaderde patroon verschijnt vervolgens op het scherm. Controleer of de plaats ervan juist is.

- Is dit het geval, druk dan op "1".
- Wilt u de positie van het patroon echter wijzigen, druk dan op "2". Het scherm van stap 7 verschijnt dan weer.
- Wilt u het hele patroon controleren door het te verkleinen, kies dan "3".

Indien u hetzelfde patroon op diverse plaatsen wilt aanbrengen...

Telkens wanneer er een "\*" linksonder verschijnt, is het geladen en omliggende patroon klaar om op het scherm te verschijnen. Herhaal de stappen 7 en 8.

- Het omliggende patroon verandert pas, wanneer u een ander patroon kiest of de functie "END CREATION" (EINDE ONTWERP) selekteert.

\*\*\* 7. LADEN OPGESLAGEN PATROON (LOAD STORED PATTERN) \*\*\*  
HULPMENU 7

2) KIEZEN VAN EEN KARAKTER

- U kunt een patroon ontwerpen door de karakters welke zijn ingebouwd in het ontwerpsysteem, te combineren (cijfers, letters etc.). Zie blz. 64 van de handleiding voor de PPD-110.

INKLEUREN VAN HET GELADEN KARAKTER

Wanneer u een karakter kiest, zal het automatisch in de draadkleuren 1 en 2 op het scherm verschijnen. Kleur het te laden patroon nu in met behulp van de 6 draadkleuren op het patroon-ontwerpscherm (Voorbeeld 1). Indien u een kleur van het te laden patroon wist, dan zal het korresponderende deel niet worden geladen naar het patroon-ontwerpscherm (Voorbeeld 2 en 3).

Vóór het laden

(Voorbeeld 1)  
Laad zowel het karakter als de achtergrond

Te laden karakter

Achtergrond → 1	Achtergrond → 3
Karakter → 2	Karakter → 2

Draadnummer

(Voorbeeld 2)  
Laad alleen het karakter

Achtergrond → wissen
Karakter → 3

(Voorbeeld 3)  
Laad alleen de achtergrond

Achtergrond → 3
Karakter → wissen

▪ LADEN VAN HET KARAKTER

Onderstaande instructies geven uitleg over voorbeeld 2 van de vorige bladzijde.

1. Teken het patroon, zoals dat links is afgebeeld. Zie blz. 6-9 (5).  
Kies "3" (dubbelbed/enkelbed-jacquard - 3 kleuren per toer) als patroonmethode en voer het hieronder aangegeven patroongebied in.

Patroongebied (Voorbeeld 2)

Aantal steken : 16

Aantal toeren : 20

Bent u klaar met tekenen, druk dan op de HELP-toets.

---

2. Kies karakter "K" en zie stap 2 van blz. 24 en stap 4 van blz. 25 van de handleiding voor de PPD-110.
  3. Het geselecteerde karakter verschijnt nu, ingekleurd met draadnr. 1 en 2, op het scherm.
- 

4. Wijzig, indien nodig, de kleuren van het karakter en de achtergrond met behulp van de 6 draadkleuren (zie stap 6 - 1 - 5 op blz. 17).

Achtergrond ... 1 → E (Wis de achtergrond met de ERASE-toets).

Karakter ..... 2 → 3 (Voer draadnr. 3 in).

---

5. Het patroon-ontwerpscherm verschijnt weer. Verplaats de cursor linksonder de plaats waar u het karakter wilt hebben en druk op de STEP-toets.

6. Het karakter verschijnt dan op het scherm. Controleer de plaats ervan.

- Is de positie van het karakter juist, druk dan op "1".
- Wilt u de positie van het karakter echter wijzigen, kies dan "2". Het scherm van stap 5 verschijnt weer.
- Indien u het hele patroon wilt controleren door het te verkleinen, kies dan "3".
- Wilt u een ander karakter selekteren, druk dan op "7" (de karakters verschijnen dan op het scherm).
- ▼ Dit tekenkje geeft aan, dat het gekozen karakter klaar is om op het scherm te verschijnen.

Kursor

Select Character  
(Kies karakter)

Indien u hetzelfde karakter op diverse plaatsen wilt aanbrengen....

Telkens wanneer een "\*" linksonder op het scherm verschijnt, is het gekozen karakter klaar om op het scherm afgebeeld te worden. Herhaal de stappen 5 en 6 van deze pagina.

- Het karakter verandert pas, wanneer u een ander karakter of patroon kiest of functie 1 van het HULPMENU (END CREATION - EINDE ONTWERP) selekteert.

=== 7. LADEN OPGESLAGEN PATROON (LOAD STORED PATTERN) - HULPMENU 7 ===

3) VAN PATROONDISKETTE

- U kunt alle, op de diskette opgeslagen, patronen laden en wijzigen of combineren en zo een nieuw patroon ontwerpen.
- Indien het patroon dat u gaat laden, memo-gegevens bevat, dan zullen deze gegevens niet worden geladen.
- Het inkleuren van het geladen patroon van de diskette is hetzelfde als van een ingebouwd patroon (zie blz. 16).

▲ LADEN VAN HET PATROON

- 1) Kies het patroon van de diskette, dat u wilt gebruiken (zie blz. 27-28 van de handleiding voor de PFD-110).
- 2) Laad het patroon, na het wijzigen van de kleur, naar het patroon-ontwerpscherm (zie blz. 17(5)-18 van deze handleiding).

=== 8. VARIATIES VOOR GELADEN PATROON (VARIATIONS FOR LOADED PATTERN) HULPMENU 8 ===

Indien u wilt, kunt u variaties aanbrengen in het door middel van functie 7 (LOAD STORED PATTERN - LADEN OPGESLAGEN PATROON) gekozen patroon: SPIEGELBEELD (reverse), ONDERSTEBOVEN (upside down), DUBBELE BREEDTE (double width), DUBBELE LENGTE (double length), HERHALING-HORIZONTAAL (spread horizontal) en HERHALING-VERTIKAAL (spread vertical). (De functies "VERVANGING" (substitution) en "NEGATIEF BEELD" (negative) komen niet voor.

- Een variatie-instelling blijft onveranderd, totdat u een nieuwe instelling maakt. Een patroon dat u met behulp van functie 7 laadt, zal overeenkomstig de variatie-instelling worden gewijzigd. (Wanneer u functie "END CREATION - EINDE ONTWERP" selekteert, worden alle functies op OFF (UIT) gezet.

▲ Staat er een variatie-functie ON (AAN), dan verschijnt rechts van het "\*" een "V".

- De afbeelding die u met behulp van de cijfertoetsen heeft getekend of het patroon dat u naar het patroon-ontwerpscherm heeft geladen, voordat u de variatie-functie aktiveerde, zal door deze instelling niet worden gewijzigd.
- U kunt de 6 functies naar wens combineren (zie hiervoor blz. 33-36 van de handleiding voor de PFD-110).

=== 9. OVERBRENGEN PATROON (TRANSFER PATTERN) - HULPMENU 9 ===

- U kunt een deel van het patroon verplaatsen door het binnen het patroongebied te omkaderen.
- Het lege deel vanwaar u het patroon heeft overgebracht, krijgt de kleur van draadnummer 1.
- Zie voor deze functie blz. 37 van de handleiding voor de PFD-110.

\*\*\* 10. WIJZIGEN PATROONGEBIED (CHANGE PATTERN AREA) - HULPMENU 10 \*\*\*

1) VERKLEINEN PATROONGEBIED

- U kunt het gebied van het patroon dat u wilt ontwerpen, verkleinen. Omkader het benodigde deel.
  - Zie voor deze functie blz. 38 van de handleiding voor de PPD-110.

2) VERGROTEN PATROONGEBIED

- U kunt het gebied van het patroon dat u wilt ontwerpen, ook vergroten. Voer het nieuwe aantal steken en toeren in.
- Het patroongebied wordt dan hoger en breder.
- Het deel dat erbij gekomen is, krijgt de kleur van draadnummer 1.  
LET OP : ) Indien u een verzetpositie heeft ingegeven in het memo-invoerscherm (RACK - VERZETTEN), dan wordt dezelfde verzetpositie als bij de laatste toer automatisch ingevoerd voor het deel dat erbij gekomen is. Indien nodig, kunt u deze verzetposities wijzigen met behulp van de functie "INPUT MEMO DATA - INVOEREN MEMO-GEGEVENS".
  - Voor het vergroten van het patroongebied, zie blz. 39 van de handleiding voor de PPD-110.  
(Bijv.)  
Vergroot het patroongebied tot 12 steken x 20 toeren.

-----  
\*\*\* 11. WIJZIGEN PATROONMETHODE (CHANGE PATTERN MODE) - HULPMENU 11 \*\*\*

- Als u wilt, kunt u de patroonmethode van het patroon dat u nu aan het ontwerpen bent, wijzigen. U kunt echter niet methode 1-4 in methode 5 omzetten.

- 1) Kies functie 1 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

[1] [1] [STEP]

- 2) Kies de gewenste patroonmethode en druk weer op de STEP-toets.  
(Bijv. .... Kies methode 4)

[4] [STEP]

- 3) Het patroon-ontwerpscherm verschijnt nu.  
▼ Verschijnt er echter een foutmelding, zie dan blz. 80.

\* ANDERE PATRONEN (OTHERS) - PATROONMETHODE 5

1) Voer het aantal steken in (max. 200 steken)  
(Bijv. 8 steken)

[8]

Druk op de STEP-toets.

[STEP]

▲ Wanneer u het patroon in motief ontwerpt met behulp van methode 5, dan hoeft u geen extra steek toe te voegen, zoals u doet bij volledig patroonbreien.

2) Voer het aantal toeren in.  
Het display geeft het maximum aantal toeren aan, dat u nog voor uw patroon kunt gebruiken (in dit voorbeeld dus nog 9999 toeren).

(Bijv. 10 toeren)

[1] [0] [STEP]

3) Controleer het aantal steken en toeren.

- Is het aantal steken en toeren juist, druk dan op "1". Het scherm gaat dan door naar de volgende stap.

- Wilt u echter het aantal steken en/of toeren wijzigen, druk dan op "2". Het scherm keert dan terug naar stap 1.

-----  
Patroon-ontwerpscherm 4) Het patroon-ontwerpscherm verschijnt.

Patroongegebied - PATROON-ONTWERPSCHERM  
Bestaat uit 48 steken en 50 toeren.

Kursor - PATROONGEBIED  
Bestaat uit het aantal door u ingegeven steken en toeren. In dit gebied kunt u een afbeelding tekenen.

Steeknummer  
Toernummer - KURSOR  
Kursorwijzer De kursor geeft de betreffende positie aan. Dit geeft aan, of het vakje waar de kursor staat, kunt u invullen door op de DRAW-toets te drukken. staat, zwart of wit is.

- KURSORWIJZER  
De kursorwijzer geeft de positie van de kursor weer door vermelding van het steek- en toernummer.

5) Maak nu een afbeelding met behulp van de DRAW-toets (opvullen) en de ERASE-toets (wissen).

Zie hiervoor ook de volgende bladzijden van de handleiding voor de PPD-110

- Blz. 8 ..... verplaatsen van de cursor
- Blz. 9 ..... tekenen van een afbeelding op het scherm
- Blz. 10 ..... doorrollen van het scherm
- Blz. 10 ..... ontworpen patroon en naaldselectie

< LET OP >

- Wanneer u patroon-methode 5 (OTHERS) heeft gekozen, ontwerp het patroon dan zowel voor volledig patroon als motief op dezelfde wijze (u hoeft geen steken te maken voor de achtergrond, zoals u wel doet bij methode 1-4).
- Wanneer u het breiwerk van de rechte zijde bekijkt, is de patroonrichting verschillend van de richting van het patroon op het scherm (u kunt het ontworpen patroon in spiegelbeeld krijgen - zie blz. 49).

▲ Wanneer u een sub-functie van het HULPMENU gebruikt, zoals inkleuren, zie dan de volgende pagina.



6) Bent u klaar met tekenen, druk dan op de HELP-toets.

[HELP]

Het HULPMENU verschijnt dan op het scherm.

- 7) Wilt u stoppen met ontwerpen, kies dan functie 1 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

[1] [STEP]

Het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt.

- ▲ U kunt niet terugkeren naar het vorige scherm met de HELP-toets, wanneer u in deze stap op "1" en vervolgens op de STEP-toets drukt.
  - ▼ Verschijnt er een foutmelding, zie dan blz. 80-87.
  - Wanneer u de blokgegevens invoert, druk dan op de HELP-toets. Het HOOFDMENU verschijnt dan op het scherm.
- ▼ Wanneer u het ontwerpen tijdelijk wilt onderbreken .....
- 1 Druk dan op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm wordt weergegeven.
  - 2 Zet de patroon-programmeermachine en de TV uit, wanneer het HULPMENU verschijnt.
- Weer doorgaan met ontwerpen.
- 1 Zet de patroon-programmeermachine en de TV weer aan.
  - 2 Druk op de STEP-toets.
  - 3 Kies functie "1" (PATROONONTWERP - PATTERN CREATION) van het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.
  - 4 Kies functie 2 (WIJZIGEN PATROON - EDIT PATTERN) van het PATROON-ONTWERPMENU en druk op de STEP-toets. Kies het gewenste patroon en ga door met tekenen.

HULPMENU VOOR DE METHODE "OTHERS" (ANDERE PATRONEN)

- Het HULPMENU heeft een aantal sub-functies die u kunt gebruiken wanneer u met HOOFDMENU 1 (CREATE NEW PATTERN - ONTWERPEN NIEUW PATROON) of 2 (EDIT PATTERN - WIJZIGEN PATROON) werkt en als methode "OTHERS-ANDERE PATRONEN" selekteert.
- Druk op de HELP-toets, wanneer het patroon-ontwerpscherm staat afgebeeld, zodat het HULPMENU verschijnt.

■■■ 1. EINDE ONTWERP (END CREATION) - HULPMENU 1 ■■■

- Wilt u stoppen met ontwerpen, kies dan functie 1 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. Alleen hierdoor wordt het ontwerpen beëindigd en u kunt immers voor het blok geen patroon gebruiken dat niet klaar is.

[1] [STEP]

Het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt weer en het ontwerpen van het patroon is nu klaar (wanneer een foutmelding verschijnt, zie dan blz. 80-87).

- Wilt u nog een patroon ontwerpen, herhaal dan de stappen van blz. 6.
- Wanneer u de memo-gegevens wilt invoeren, zie dan blz. 33.
- Wanneer u de blokgegevens invoert, drukt dan op de HELP-toets, zodat het HOOFDMENU op het scherm verschijnt (zie blz. 51).
- Wanneer u klaar bent met programmeren met behulp van het ontwerpsysteem, zet dan de patroon-programmeermachine en de TV uit. De ontworpen patronen zijn nu opgeslagen in het geheugen van het ontwerpsysteem.

■■■ 2. VERPLAATSEN KURSOR (TRANSFER CURSOR) - HULPMENU 2 ■■■

- (Bijv.)      Kursor                      - U kunt de kursor ook zonder de kursor-  
              Toernummer                toetsen verplaatsen.
- (45)
- Specificeer het steek- en toernummer en de kursor springt rechtstreeks naar de ingegeven positie.
- Deze functie is vooral nuttig voor het verplaatsen van de kursor over relatief lange stukken.
- Steeknummer (46)
- Zie voor deze functie blz. 12 van de hand-leiding voor de PPD-110.

\*\*\* 3. INSTELLEN KLEUREN (SET COLOUR) HULPMENU 3 \*\*\*

- U kunt het patroon inkleuren, waardoor contrast ontstaat.
- Rood - U kunt zowel het hoofdgaren als het contrastgaren kleuren.
- Groen - U kunt een bestaande kleur bovendien vervangen door een nieuwe.

INKLEUREN VAN HET KONTRASTGAREN EN MEMO-GEGEVENS

- Wanneer u het patroon inkleurt met behulp van de functie "INSTELLEN KLEUREN - SET COLOUR", dan zullen de kleurgegevens van het contrastgaren automatisch overgaan op nr. 2-9 en als memo-gegevens opgeslagen worden in het ontwerpsysteem (nummer 1 als memo-gegeven correspondeert met de hoofddraad). Indien u gebruik maakt van de functie "INVOEREN MEMO-GEGEVENS - INPUT MEMO DATA", dan worden deze nummers weergegeven onder "NOTE" van het memo-invoerscherm (indien u voor het contrastgaren slechts één kleur instelt van de eerste tot de laatste toer van het patroongebied, dan zullen de kleurgegevens van het contrastgaren niet in het ontwerpsysteem worden opgeslagen).
- < OPMERKING > Indien u het patroon inkleurt met behulp van de functie "INSTELLEN KLEUREN - SET COLOUR", dan zullen alle gegevens die u onder "HOLDER" en alle sterretjes (\*) die u onder "CAM" heeft ingevoerd, gewist worden. Programmeer deze, indien nodig, opnieuw.
- U kunt niet meer dan 8 kleuren voor het contrastgaren gebruiken.
- Kleurgegevens van het hoofdgaren zullen niet als memo-gegevens in het ontwerpsysteem worden opgeslagen. Indien u het hoofdgaren tijdens het breien wilt veranderen, voer dan het nummer dat correspondeert met de hoofddraad als geheugensteuntje bij de betreffende toer in onder "NOTE" met behulp van de functie "MEMO INPUT".
- (Bijv.) Wanneer u het contrastgaren als volgt inkleurt.....

Kleurnummer 10 ..... rood  
 Kleurnummer 13 ..... groen  
 Kleurnummer 14 ..... donker groen

- Iedere kleur krijgt nummer 2,3,4 ..... van beneden af aan (het nummer correspondeert met het contrastgaren).

Memo-display      Memo-gegevens (NOTE)      (Memo-invoerscherm)

- Terwijl u breit, zullen de memo-gegevens op het memo-display van het hoofdbed worden weergegevens.

▲ Breit u met motoraandrijving, dan is het raadzaam om een "\*" te plaatsen bij de toer waar de draad zal worden verwisseld, en wel onder "STOP" met behulp van de functie "INVOEREN MEMO-GEGEVENS-INPUT MEMO DATA", zodat de motor automatisch stopt met het aandrijven van de slede, wanneer dit moet geschieden (zie blz. 40).

▪ INKLEUREN

Zie blz. 13 van de handleiding voor de PPD-110 voor het instellen van de kleuren. Maar met dit ontwerpsysteem kunt u bovendien de intensiteit van de kleuren nog bepalen. Stel de kleurintensiteit daarom bij de stappen 4 en 9 in met behulp van de afgebeelde gradatie.

Instellen kleuren  
Kontrastgaren  
Kleurnummer 13  
  
Niveau  
kleurintensiteit

Het display geeft de kleurgradatie weer.  
- Wilt u de kleur op het palet gebruiken, zoals deze is, druk dan op de STEP-toets.  
- Wanneer u echter de intensiteit van de kleur met behulp van de gradatie wilt wijzigen.....

Wanneer u op de [◀]-toets drukt, wordt de kleur van het gekozen nummer donkerder.  
Wanneer u op de [▶]-toets drukt, wordt de kleur van het gekozen nummer lichter.  
Druk, na het instellen van de gewenste intensiteit, op de STEP-toets.

▲ Het kleurenpalet van het ontwerpsysteem heeft een aantal verschillende kleuren, zoals wordt uitgelegd in de handleiding van de PPD-110.



▲ Door op de [◀]- of de [▶]-toets te drukken, verschuift het teken "▲" op het kleurenpalet.

▲ In geval van kleurnr. 1 (zwart) en kleurnr.15 (wit) kunt u de intensiteit niet instellen en zal er ook geen gradatie verschijnen.

▲ Wanneer u aldus de intensiteit van de kleur wijzigt, geldt dit automatisch voor ieder deel van het patroon in die bepaalde kleur.

▲ Wanneer "1:TC" (Transfer Cursor - Verplaatsen Cursor) onderaan het scherm verschijnt, kunt u de cursor, zonder gebruikmaking van de kursor-toetsen, verplaatsen. Druk op "1" en specificieer het steek- en toernummer (zie blz. 25).

-----

\*\*\* 4. WIJZIGEN VAN KLEUREN (CHANGE COLOUR) - HULPMENU 4 \*\*\*

(Bijv.) U verandert rood in roze. - Indien gewenst kunt u een kleur van het patroon wijzigen.

Rood	Roze	Het gebruik van deze functie is vooral handig, wanneer er veel toeren van een te wijzigen kleur zijn of strepen, etc.
Groen	Groen	

▲ U kunt deze functie niet toepassen voor een patroon, dat niet is ingekleurd met behulp van functie 3 (INSTELLEN KLEUREN - SET COLOUR) van het HULPMENU.

(Vóór de wijziging)	(Na de wijziging)
---------------------	-------------------

- wijzigen van kleuren -

Oorspronkelijk kleurnr.	10
Nieuw kleurnr.	11

Niveau kleurintensiteit

■ Zie blz. 17 van de handleiding voor de PPD-110 voor het wijzigen van kleuren, maar met behulp van dit ontwerpsysteem kunt u bovendien de intensiteit van een nieuw in te voeren kleur instellen. Stel dan ook bij stap 3 de intensiteit in met behulp van de kleurgradatie. (Zie "INKLEUREN" bovenaan blz. 27). Deze gradatie ziet u op het scherm.

▼ Indien u het gehele patroon wilt controleren door het te verkleinen.....

1) Kies dan "3". Het verkleinde patroon verschijnt hierna op het scherm.

- Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt u het scherm terug- of doorrollen met behulp van "1" en "2".

2) Druk op de STEP-toets en de kleurgradatie verschijnt weer op het scherm.

\*\*\* VERKLEINEN VAN HET PATROON (REDUCTION) - HULPMENU 5 \*\*\*

- Wanneer u een patroon ontwerpt dat groter is dan 48 steken en/of 50 toeren, kunt u het toch in zijn geheel controleren door het te verkleinen.

■ Zie hiervoor blz. 19 van de handleiding voor de PPD-110.

(Bijv.)

```
-- Patroongebied --  
Aantal steken : 90  
Aantal toeren : 70
```

-----  
\*\*\* 6. WISSEN VAN EEN DEEL VAN HET PATROON  
(ERASE PART OF PATTERN) - HULPMENU 6. \*\*\*

- U kunt een deel van het patroon wissen door het te omkaderen.

■ Zie hiervoor blz. 20 van de handleiding voor de PPD-110.

(Bijv.)

\*\*\* LADEN OPGESLAGEN PATROON (LOAD STORED PATTERN) - HULPMENU 7. \*\*\*

1) VAN INGEBOUWD PATROON

- U kunt de ontworpen patronen die in het ontwerpsysteem zijn opgeslagen, wijzigen of combineren en aldus een nieuw patroon maken. U kunt het patroon laden, dat u nu aan het ontwerpen bent (u kunt de patronen van methode 1-4 niet laden). Verder kunt u de patronen welke in het ontwerpsysteem zijn opgeslagen onder nr. 1-555 laden.
- ▲ Het patroonboek "STITCH WORLD", dat foto's en tekeningen van deze 555 patronen bevat, is extra verkrijgbaar.
- Indien u een patroon over een ander heen legt, kunt u een overlapt patroon ontwerpen.
- Indien het patroon dat u wilt gaan laden, memo-gegevens bevat, dan zullen deze gegevens niet worden geladen. Voor nadere instructies verwijzen wij u naar de handleiding voor de PPD-110.

(Bijv.)                                   Wanneer u het patroon  
uit het patroonboek (nr.55)  
over uw originele patroon  
heen legt.

-----  
2) KIEZEN VAN EEN KARAKTER

(Bijv.)

- U kunt een patroon ontwerpen door, in het ontwerpsysteem ingebouwde, karakters te combineren (letters, cijfers etc.).
- Indien u twee karakters over elkaar legt, krijgt u een overlapt patroon.

(Zie de tekening op blz. 64 van de handleiding voor de PPD-110).

- Voor nadere gegevens verwijzen wij u naar blz. 24 van dezelfde handleiding.

-----  
3) VAN PATROONDISKETTE

- U kunt patronen die op de diskette zijn opgeslagen, wijzigen of combineren en aldus een nieuw patroon ontwerpen (patronen van methode 1-4 kunt u niet laden).
- Indien u twee patronen over elkaar legt, kunt u een overlapt patroon ontwerpen.
- Indien het patroon dat u wilt gaan laden, memo-gegevens bevat, dan zullen deze gegevens niet worden geladen.

(Bijv.)                                   Ontwerp het patroon "appel met hap eruit"  
met behulp van het "appel"-patroon dat  
op de diskette is opgeslagen.

- Voor nadere gegevens verwijzen wij u naar blz. 27 van de handleiding voor de PPD-110.

=== VARIATIES VOOR GELADEN PATRONEN  
(VARIATIONS FOR LOADED PATTERN) - HULPMENU 8 ===

U kunt het door u met functie 7 gekozen patroon (LADEN OPGESLAGEN PATROON - LOAD STORED PATTERN) naar wens variëren: SPIEGELBEELD (reverse), ONDERSTEBOVEN (upside down), DUBBELE BREEDTE (double width), DUBBELE LENGTE (double length), VERVANGING (substitution), HERHALING-HORIZONTAAL (spread-horizontal), HERHALING VERTIKAAL (spread vertical), NEGATIEF BEELD (negative).

- Een ingestelde variatie blijft tot een nieuwe instelling onveranderd. Een patroon dat u met behulp van functie 7 laadt, zal worden gewijzigd overeenkomstig de variatie-instelling (wanneer u functie "EINDE ONTWERP - END CREATION" kiest, worden alle functies UIT (OFF) gezet.
- ▲ Wanneer er een variatie-functie geactiveerd is, dan verschijnt een "V" rechts van het "\*".
- De afbeelding die u met de DRAW-toets heeft getekend of het patroon dat u naar het patroon-ontwerpscherm heeft geladen, voordat u deze functie instelt, wordt niet door de variatie-instelling gewijzigd.
- U kunt de 8 functies naar wens combineren.

■ Zie verder blz. 33-36 van de handleiding voor de PPD-110.

-----  
=== 9. OVERBRENGEN PATROON (TRANSFER PATTERN) - HULPMENU 9 ===

- U kunt een deel van het patroon verplaatsen door het binnen het patroongebied te omkaderen.
- Indien het betreffende deel ingekleurd is, dan zullen de kleuren veranderen overeenkomstig de kleuren van de plaats waar u het patroondeel wilt hebben.
- Zie hiervoor ook blz. 37 van de handleiding voor de PPD-110.

(Bijv.)

-----  
=== WIJZIGEN PATROONGEBIED (CHANGE PATTERN AREA) - HULPMENU 10 ===

1) VERKLEINEN PATROONGEBIED

- U kunt het gebied van het patroon dat u aan het ontwerpen bent, verkleinen door het te omkaderen.
- Zie hiervoor ook blz. 38 van de handleiding voor de PPD-110.

2) VERGROTEN PATROONGEBIED

- U kunt het gebied van het patroon dat u aan het ontwerpen bent, ook vergroten door het nieuwe aantal steken en toeren in te voeren.
- Zie hiervoor ook blz. 39 van de handleiding voor de PPD-110.  
LET OP: Indien u het cijfer invoert onder "NOTE" of RACK" op het memo-invoerscherm, wordt automatisch hetzelfde nummer als dat van de laatste toer ingevoerd voor het deel dat erbij komt. Verander deze nummers, indien gewenst, met behulp van de functie "INVOEREN MEMO-GEGEVENS - INPUT MEMO DATA".

\*\*\* WIJZIGEN VAN EEN PATROON (EDIT PATTERN) -  
PATROONONTWERPMENU 2

\*\*\*

- U kunt het door u ontworpen patroon wijzigen of het ontwerpen halverwege tijdelijk onderbreken.
- U kunt de HULPMENU-functies bij WIJZIGEN VAN EEN PATROON (EDIT PATTERN) gebruiken als bij ONTWERPEN VAN EEN NIEUW PATROON (CREATE NEW PATTERN - PATROONONTWERPMENU 1).

OPMERKING :

Indien u het dubbelbed-jacquard patroon wijzigt na eerst de memo-gegevens (draadnummer) onder "HOLDER" (HOLDER) veranderd te hebben, dan gaan de gewijzigde gegevens terug naar de situatie, welke de computer het eerste specificieert. Indien nodig, kunt u de memo-gegevens opnieuw veranderen.

- 1) Kies functie 2 van het PATROONONTWERPMENU en druk op de STEP-toets.

[2] [STEP]

- ▼ Indien het scherm niet verandert, dan betekent dat, dat er in het geheugen geen ontworpen patroon zit.

- 
- 2) Op het scherm wordt nu een lijst van door u ontworpen patronen afgebeeld. Ga met behulp van de kursoroetsen [▲], [▼], naar het patroon dat u wilt wijzigen.

(M) ... enkelbed-jacquard  
(2) ... dubbelbed-jacquard (2 kleuren/toer)  
(3) ... dubbelbed-jacquard (3 kleuren/toer)  
(4) ... dubbelbed-jacquard (4 kleuren/toer)  
(0) ... andere patronen

Dit teken geeft aan dat er nog meer patronen zijn. Druk op "1", zodat het scherm doorrolt.

\* ... Dit patroon is niet af.  
x ... De memo-invoer van dit patroon is niet af.

3) Druk op de STEP-toets.

(STEP)

Het scherm geeft aan, dat het gekozen patroon al dan niet voor een blok wordt gebruikt.

Voorbeeld 1 ..... Het gekozen patroon wordt voor geen enkel blok gebruikt.

Voorbeeld 2 ..... Het gekozen patroon wordt voor de volgende blokken gebruikt. Indien u het patroon wijzigt, dan zal het patroon in het blok veranderen, maar de ingevoerde nummers voor de "BREITTOEREN" en de patroonpositie blijven hetzelfde. Indien nodig, kunt u de blokinvoer wijzigen.

4) Bevestig het door u gekozen patroon.

- Is het patroonnummer juist, kies dan "1".
- Wilt u het patroonnummer echter wijzigen, kies dan "2". Het scherm gaat dan terug naar stap 2.

-----

5) Het door u gekozen patroon verschijnt nu op het scherm.

- Wijzig het patroon vervolgens en ga te werk als bij "ONTWERPEN VAN EEN NIEUW PATROON" (CREATE NEW PATTERN).
- ▲ Wanneer u het met patroonmethode 5 ("others") ontworpen patroon laadt, heeft het patroon op het scherm geen kleur, maar de memo-gegevens, voor wat de kleur betreft, blijven onveranderd in het geheugen, indien het patroon is ingekleurd met de functie "INSTELLEN KLEUREN" (SET COLOUR).

\*\*\* WISSEN VAN EEN PATROON (DELETE PATTERN) - \*\*\*  
PATROONONTWERPMENU 3

- Indien u wilt, kunt u een bepaald patroon of zelfs alle ontworpen patronen wissen.

1) Kies functie 3 van het PATROONONTWERPMENU en drukt op de STEP-toets.

[3] [STEP]

-----  
2) Op het scherm verschijnt nu een lijst van de door u ontworpen patronen.  
..... Aantal patronen.

Ga hierna met behulp van de kursor-toetsen [▲], [▼], naar het patroon dat u wilt wissen.

▼ Wanneer u alle ontworpen patronen wilt wissen, zet dan de cursor "▶" bij "ALL OF THE PATTERNS" (alle patronen).  
..... Zie voor deze tekentjes stap 2 van blz. 31.

-----  
3) Druk op de STEP-toets.

[STEP]

Het scherm geeft aan, of het gekozen patroon al dan niet voor een blok wordt gebruikt.

Voorbeeld 1 ..... Het patroon wordt voor geen enkel blok gebruikt.

Voorbeeld 2 ..... Het patroon wordt voor de volgende blokken gebruikt.

< LET OP > Indien u het patroon wist, zal het in alle blokken die dit patroon gebruiken, eveneens worden gewist.

4) Bevestig het patroonnummer

---- ▼ Indien u het patroon op het scherm wilt zien ----  
1. Druk op "3". Op het scherm verschijnt dan het verkleinde patroon, dat u dus in zijn geheel kunt controleren.

▲ Is het patroon groter dan 200 toeren, dan kunt u het scherm laten doorrollen door op "1" of "2" te drukken.

2. Druk op de STEP-toets en het vorige scherm verschijnt weer.

-----  
- Is het patroonnummer juist kies dan "1". Het door u gekozen patroon wordt hierop gewist en op het scherm verschijnt het PATROONONTWERPMENU.

- Wilt u het patroonnummer echter wijzigen, kies dan "2". Het scherm van stap 2 verschijnt dan weer.

=== INVOEREN VAN MEMO-GEGEVENS (INPUT MEMO DATA) ===  
- PATROONONTWERPMENU 4

- U kunt met deze functie memo's met brei-informatie invoeren (verwisseling van draad, instelling hefhandels, etc.). Breit u bijvoorbeeld met motoraandrijving, programmeer dan de functie "STOP", zodat de motor bij de gespecificeerde toerstoppt met breien.
- Afhankelijk van de door u gebruikte patroonmethode, heeft u met het MEMO-INVOERSCHERM (MEMO-INPUT SCREEN) diverse mogelijkheden.

< MEMO-INVOERSCHERM >

■ Patroonmethode 1 (enkelbed-jacquard)

- STOP ..... Zet het teken "X" bij het toernummer, waar de motor moet stoppen met breien (zie blz.40)
- RACK ..... Voer de verzetpositie in, wanneer u gebruik maakt van de verzethendel (zie blz. 44).

▲ Het draadnummer (nummer van het draadhoudersslot) dat door de computer wordt aangegeven, verschijnt onder "HOLDER". Dit nummer kunt u niet wijzigen of wissen (zie blz. 35).

■ Patroonmethode 2-4 (dubbelbed-jacquard)

- HOLDER ..... Het draadnummer dat door de computer wordt bepaald, verschijnt onder "HOLDER". Het niet-omkaderde draadnummer kunt u wijzigen, maar niet wissen (zie blz. 35).
- STOP ..... Zet het teken "X" bij het toernummer, waar de motor moet stoppen met breien (zie blz.40)
- RACK ..... Voer de verzetpositie in, wanneer u gebruik maakt van de verzethendel (zie blz. 44).

▪ Patroonmethode 5 (andere patronen)

- o NOTE ..... U kunt de informatie invoeren met behulp van de cijfers 1-9 en N, F en deze zullen tijdens het breien worden afgebeeld op het memo-display van het hoofdbed (zie blz. 38).
- o HOLDER ..... Maakt u gebruik van de kleurenwisselaar, voer dan het nieuwe draadnr. (1-6) in bij de toer waar de draad moet worden verwisseld, onder "HOLDER" (zie blz. 37).
- o CAM ..... Zet het teken "\*" bij het toernummer, waar de hefhandel van de dubbelbed-slede op "S" moet worden gezet. De hefhandel zal dan bij de aangegeven toer tijdens het breien automatisch op "S" worden gezet (zie blz. 41).
- o STOP ..... Zet het teken "\*" bij het toernummer, waar de motor moet stoppen met breien (zie blz. 40).
- o RACK ..... Voer de verzetpositie in, wanneer u gebruik maakt van de verzethandel (zie blz.44).

• INVOEREN VAN MEMO-GEGEVENS

- 1) Kies functie 4 van het PATROONONTWERPMENU en druk op de STEP-toets. [4] [STEP]
- ▼ Indien het scherm niet verandert, dan wil dat zeggen, dat er in het geheugen geen ontworpen patroon zit.

- 2) Op het scherm verschijnt nu een lijst van de door u ontworpen patronen.

Ga hierna met behulp van de kursortoetsen [▲], [▼] naar het patroonnummer, waar u de memo-gegevens wilt invoeren.

..... U kunt geen memo-gegevens invoeren voor een patroon, waarvan het ontwerp niet af is. Kies dus eerst functie 1 (EINDE ONTWERP-END CREATION) van het HULPMENU en maak het patroon af.

..... Zie voor deze teken-tjes stap 2 van blz. 31.

Dit teken-tje geeft aan dat er nog meer patronen zijn. Druk op "1", zodat het scherm doorrolt.

- 3) Druk op de STEP-toets. [STEP]

Het scherm geeft aan, of het gekozen patroon al dan niet voor een blok wordt gebruikt.

Voorbeeld 1 ..... Het patroon wordt voor geen enkel blok gebruikt.

Voorbeeld 2 ..... Het patroon wordt voor de volgende blokken gebruikt.

- 4) Bevestig het patroonnummer
  - Is het patroonnummer juist, kies dan "1".
  - Wilt u echter het patroonnummer wijzigen, kies dan "2". Het scherm van stap 2 verschijnt dan weer.

.....  
 ▲ Het memo-invoerscherm geeft memo-gegevens weer voor 20 toeren. Heeft het patroon meer dan 20 toeren, veplaats dan de cursor naar de 20e toer met behulp van de [▲]-toets. Druk hierna opnieuw op deze toets en het scherm zal doorrollen en de gegevens voor de volgende 20 toeren weergegevens.  
 .....

- 5) Het memo-invoerscherm verschijnt nu.
  - ▲ Dit scherm is verschillend, overeenkomstig de patroonmethode. Bij hetzelfde item hoort dezelfde werkwijze, ook al behoort het tot een andere patroonmethode (de volgende pagina's behandelen de instructies voor ieder item).

- ▲ Items op één scherm kunnen tegelijkertijd worden geprogrammeerd.

- DRAADHOUDER (HOLDER) - Patronen ontworpen met methode 1-4 (enkelbed- en dubbelbed-jacquard).
- Dit item wordt afgebeeld voor bovengenoemde patronen. Onder "HOLDER" wordt aangegeven, welke draadnummers voor elke toer worden gebruikt.

Wijzigen van draadnummers onder "HOLDER"

In geval van dubbelbed-jacquard kunt u het niet-omkaderde nummer wijzigen.  
In geval van enkelbed-jacquard kunt u het nummer noch wijzigen noch wissen.  
Zie blz. 36 voor nadere gegevens.

< OPMERKING > Indien u functie 2 (WIJZIGEN VAN EEN PATROON - EDIT PATTERN) van het PATROON-ONTWERPMENU gebruikt na het draadnummer onder "HOLDER" gewijzigd te hebben, dan veranderen de nummers weer in de eerder door de computer bepaalde nummers (stopt u de wijzigingshandeling echter in stap 4 van blz. 31, door "2" te kiezen, dan blijven de gewijzigde nummers zoals ze zijn).

- 
- Wijzigen van het nummer onder "HOLDER".
    - 1) Zet de cursor met behulp van de kursorstoetsen [▶], [◀], [▲], [▼] bij het draadnummer dat u wilt wijzigen. (Verander bijvoorbeeld draadnummer 4 bij de 5e toer in nummer 5).

Kursor

▲ Rechts van het toernummer verschijnt "↔" en geeft de positie van de kursor aan.

- 
- 2) Voer het nieuwe draadnummer in (Bijv. 5).
- 
- 3) Herhaal de stappen 1 en 2.
    - Indien u het HULPMENU wilt gebruiken, druk dan op de HELP-toets en zie verder blz. 46.
    - Wanneer u klaar bent met het invoeren van de memo-gegevens,
      1. Druk dan op de HELP-toets en
      2. kies vervolgens functie 1 (EINDE INVOEREN MEMO-GEGEVENS - END INPUT MEMO) van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. Het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt dan weer.

DUBBELBED/ENKELBED-JACQUARD EN MEMO-GEGEVENS

Wanneer u dubbelbed- of enkelbed-jacquard ontwerpt, dan slaat de computer de gebruikte draadnummers in zijn geheugen op als memo-gegevens. Op het memo-invoerscherm kunt u zien, welke draadnummers voor iedere toer worden gebruikt.

DUBBELBED-JACQUARD (Bijv. dubbelbed-jacquard 4 kleuren/toer)

Draadnummer                      Draadnummer                      U kunt niet-omkaderde nummers wijzigen.

- In dit voorbeeld staat 4-kleuren dubbelbed-jacquard afgebeeld. Dit betekent dus dat er voor iedere toer 4 draden worden gebruikt en de 4 bijbehorende nummers worden voor iedere toer aangegeven, onder "HOLDER".
- De draadnummers onder "HOLDER" kunt u niet wissen.
- De horizontale volgorde van de draadnummers korrespondeert niet met de breivolgorde.

< WIJZIGEN VAN EEN DRAADNUMMER >

U kunt alleen niet-omkaderde nummers wijzigen (een niet-omkaderd draadnummer breit alleen de naalden van het dubbelbed).

▲ Wanneer u 4-kleuren dubbelbed-jacquard breit, ziet u aan de rechte zijde slechts 2 of 3 draden overeenkomstig het patroon (gebreid door de naalden van het hoofdbed, maar aan de averechte zijde worden alle vier de draden in één toer gebreid (gebreid door de naalden van het dubbelbed). Zo worden voor de eerste toer van het voorbeeld draadnummer 1-3 en 4 gebruikt, waarbij de 4e draad alleen de naalden van het dubbelbed breit, dus dit hoeft niet draadnummer 2 te zijn. Dit kan ook nummer 5 en 6 zijn. De draad die niet de naalden van het hoofdbed, maar alleen de naalden van het dubbelbed breit, beïnvloedt het eigenlijke breiwerk, dus moet u, indien nodig, dat draadnummer wijzigen.

U kunt het nummer wijzigen in draadnummer 1-6, dat niet voor de toer wordt gebruikt (in bovenstaand voorbeeld kan bij de eerste toer draadnummer 2 worden veranderd in nummer 5 of 6).

ENKELBED-JACQUARD

Draadnummer                      Draadnummer

- Het memo-invoerscherm geeft onder "HOLDER" aan, welke draadnummers worden gebruikt voor iedere toer.
- Draadnummer onder "HOLDER" kunt u noch wijzigen noch wissen.
- De horizontale volgorde van de draadnummers korrespondeert niet met de breivolgorde.

■ DRAADHOUDER (HOLDER) - Patronen ontworpen met methode 5 (andere patronen)

- Wanneer u de kleurenwisselaar gebruikt, voer dan onder "HOLDER" het draadnummer (nummer van het draadhouderslot) in bij de toer, waar u van draad wilt verwisselen. Verwisseling van de draad bij het aangegeven toernummer geschiedt automatisch.

- U voert nummer 1-6 in, omdat de kleurenwisselaar 6 draden bevat (de overige cijfertoetsen functioneren niet).

■ Wanneer u slechts één draad gebruikt.  
Voer dan het betreffende draadnummer (nummer van het draadhouderslot) in bij de eerste toer onder "HOLDER".

..... U gebruikt bijvoorbeeld draadnummer 1.

Draadnummer

■ Wanneer u meerdere draden gebruikt.  
..... Voer dan onder "HOLDER" het draadnummer in bij de toer waar de draad verwisseld moet worden.

..... Wanneer u het draadnummer bij een willekeurige toer onder "HOLDER" invoert, vergeet dan niet het door u te gebruiken draadnummer in te voeren.

BEWEGING VAN DE SLEDE TIJDENS HET BREIEN

Wanneer u met motoraandrijving breit, dan wordt de slede naar de kleurenwisselaar gebracht, zodat de gespecificeerde draad bij de aangegeven toer onder "HOLDER" in de slede wordt ingevoerd.

Indien de gewenste draad in de kleurwisselaar zit tegenover de zijde waar de slede staat.....

1 De draad in de slede gaat terug in de kleurenwisselaar en de slede stopt. Alle naalden worden daarna op één lijn in de B-stand gezet (Staat de kantnaald in de D-stand, schuif deze dan handmatig in de B-stand).

2 Druk beide PART-knoppen van de hoofdbedslede in, zodat de slede naar de andere kant gaat zonder de steken van het breiwerk te laten vallen.

3 Druk op de S/S-toets van de motoraandrijving, waardoor de slede één toer wordt overgehaald.

Wanneer u breit met behulp van het dubbelbed dan wordt de hefhendel van de dubbelbedslede automatisch op "S" gezet, zodra de slede in beweging komt.

4 Stel de patroontoetsen van de hoofdbedslede in overeenkomstig het patroon en druk op de S/S-toets van de motoraandrijving. De slede komt in beweging en de gewenste draad wordt ingebracht. De motoraandrijving zorgt dat het breien verder gaat.

▲ Wanneer u breit met behulp van het dubbelbed, wordt de hefhendel van de dubbelbedslede automatisch op "N" gezet, zodra de slede in beweging komt.

-----  
■ Voor het invoeren van gegevens onder "HOLDER", zie blz. 39.

■ NOTE

- Dit item kan alleen worden geprogrammeerd voor patronen die u hebt ontworpen met methode 5 (others - andere patronen).
- Gebruik voor het invoeren van de informatie de cijfertoetsen 1-9 en de DRAW- en ERASE-toets. Deze informatie zal tijdens het breien worden weergegeven op het memo-display van het hoofdbed.

< AANDUIDING OP HET DISPLAY >

- Wanneer u informatie over patroonbreien invoert met behulp van de toetsen 1-9.

Memo-display

- Wanneer u informatie over patroonbreien invoert met behulp van de DRAW- en de ERASE-toets, kunt u ook de instelling van de kantveranderhendel zien, etc.

Zet de kantveranderhendel op "N".

Zet de kantveranderhendel op "F".

Display onder "NOTE" van memo-invoerscherm. Memo-display

■ Wat voor informatie kunt u met behulp van het item "NOTE" programmeren ?

1) DRAADNUMMER ..... Wanneer u tijdens het breien van draad wilt verwisselen, terwijl u geen gebruik maakt van de kleurenwisselaar, voer dan het betreffende draadnummer in als geheugensteuntje. U kunt dit item erg goed gebruiken voor het breien van een Noors patroon. Indien u het patroon inkleurt met behulp van functie 3 (INSTELLEN KLEUREN - SET COLOUR) van het HULPMENU dan worden de kleurgegevens van het contrastgaren omgezet naar het draadnummer en onder "NOTE" op het memo-invoerscherm afgebeeld (zie blz 26). Indien gewenst, kunt u deze draadnummers op het memo-invoerscherm wijzigen of wissen. Wanneer u de hoofddraad verandert, voer dan het draadnummer bij de betreffende toer in als geheugensteuntje.

▲ Wanneer u met motoraandrijving breidt, zet dan een "\*" onder "STOP", zodat de motor-aandrijving voor het verwisselen van de draad automatisch stopt (zie blz.40).

2) ANDERE "NOTES" ..... Indien u ook handmatig moet breien, voer dan een "N" of "F" bij de betreffende toer in als geheugensteuntje.

▲ Indien u met motoraandrijving breit, zet dan een "\*" bij de toer vóór de toer waar u wilt beginnen met handmatig breien, onder "STOP", zodat de motor automatisch stopt (zie blz. 40).

Nummer als  
geheugensteuntje

< Wanneer u een kantpatroon breit >

Wanneer u een kantpatroon breit met de (extra verkrijgbare) kantslede, voer dan het aantal toeren in dat door de hoofdslede moet worden gebreid.

Wanneer u kant en fijne kant in één patroon breit, voer dan een "N" en een "F" in, zodat u weet welke kant-veranderhendel u moet gebruiken.

2 ..... Het aantal toeren dat door de hoofdslede moet worden gebreid.

F ..... Zet de kant-veranderhendel op "F".

N ..... Zet de kant-veranderhendel op "N".

-----  
■ Voor het invoeren van gegevens onder "NOTE", zie blz. 39.

■ Het invoeren van gegevens onder "NOTE" en "HOLDER".

--- De relatie tussen de items "NOTE" en "HOLDER" ---  
Bijv.

- De gegevens van het item "NOTE" en die van het item "HOLDER" worden op dezelfde plaats opgeslagen, zodat u de gegevens dus voor een bepaalde toer óf onder "NOTE" óf onder "HOLDER" moet invoeren. Indien u gegevens over een toer onder "NOTE" invoert, terwijl ook het item "HOLDER" is ingevuld, dan zullen de gegevens onder "HOLDER" worden gewist en vice versa.

---

1) Plaats de cursor met behulp van de cursor-toetsen [◀][▶] onder het item dat u wilt programmeren.

---

2) Plaats hierna de cursor met behulp van de cursortoetsen [▲][▼] bij de toer waar u de gegevens wilt invoeren.

(Bijv. voer "8" in bij de 5e toer onder "NOTE" ).

▲ Rechts van het toernummer verschijnt het teken  $\leftrightarrow$ , dat de positie van de cursor "▶" weergeeft.

---

3) Voer nu de memo-gegevens in.

--- NOTE ---	--- HOLDER ---
cijfertoets → 1-9	cijfertoets → 1-6
ERASE-toets → N	
DRAW-toets → F	

- Indien u een vergissing maakt, druk dan op de juiste toets, zodat de gegevens worden herschreven.
  - Indien u de memo-gegevens wilt wissen, druk dan op de C-toets.
- 

4) Herhaal vervolgens de stappen 2 en 3 voor het inbrengen van de gewenste memo-gegevens.

- Indien u gebruik wilt maken van het HULPMENU, druk dan op de HELP-toets en zie verder blz. 46.
- Wanneer u klaar bent met het invoeren van memo-gegevens,
  1. druk dan op de HELP-toets,
  2. kies functie 1 (EINDE MEMO-INVOER - END INPUT MEMO) van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.
 Op het scherm verschijnt nu het PATROON-ONTWERPMENU.

▪ STOP

- Wanneer u bij een bepaalde toer onder "STOP" een "\*" zet, dan zal de motoraandrijving, na het afmaken van die toer, automatisch stoppen.

Voorbeeld 1 ..... De motoraandrijving stopt na het breien van de 4e toer.  
Het memo-display geeft "3" weer, welk cijfer is ingevoerd bij de 5e toer onder "NOTE".

Voorbeeld 2 ..... De motoraandrijving stopt na het breien van de 4e toer.

- ▲ In geval van enkelbed-jacquard zijn voor het afmaken van één toer van het patroon meerdere sledebewegingen nodig. De motoraandrijving zal stoppen, wanneer de hele toer van het patroon af is.

-----  
▪ Zie blz. 43 voor het invoeren van een "\*" onder "STOP".

■ CAM

- Van dit item kunt u alleen maar gebruik maken, wanneer u een patroon breit dat u met behulp van de kleurenwisselaar volgens methode 5 heeft ontworpen (others - andere patronen).

Een toer met een "\*" onder "CAM"

Een toer met een "\*" onder "CAM" wordt als volgt gebreid:

- Indien u een patroon met het dubbelbed breit..... dan zal de hefhendel van de dubbelbedslede automatisch op "S" worden gezet.
  - Indien u het draadnummer onder "HOLDER" bij de toer met het "\*" onder "CAM" invoert, dan wordt de gespecificeerde draad in de slede ingebracht en zullen alleen de naalden van het hoofdbed worden gebreid .....Voorbeeld 1
  - Indien u het draadnummer onder "HOLDER" niet bij de toer met het "\*" onder "CAM" invoert, zal de slede zonder draad worden overgehaald.  
(De steken van het dubbelbed zullen niet vallen) .....Voorbeeld 2
- Indien u een patroon zonder het dubbelbed breit.....
  - dan zal de slede zonder draad worden overgehaald .....Voorbeeld 2

< LET OP > :           Vergeet niet het draadnummer (nummer van het draadhoudersslot) onder "HOLDER" bij de toer volgend op de toer met het "\*" onder "CAM" in de voeren, omdat immers de draad in de slede moet worden ingebracht.

Voorbeeld 1     -   OVERHALEN VAN DE SLEDE MET GAREN (WAARBIJ DE NAALDEN VAN HET HOOFDBED WORDEN GEBREID)

Zet het tekentje onder "CAM" bij de toer die alleen met het hoofdbed wordt gebreid.  
Voer vervolgens het draadnummer (nummer van het draadhoudersslot) in bij dezelfde toer onder "HOLDER".

.....           Toeren die alleen met het hoofdbed worden gebreid.

.....           Voer het draadnummer onder "HOLDER" in bij de toer volgend op de toer met het "\*" onder "CAM".

Voorbeeld 2 - OVERHALEN VAN DE SLEDE ZONDER GAREN.

Indien de gewenste draad zich bijvoorbeeld tijdens het breien in de kleurenwisselaar bevindt die aan de andere kant van het naaldenbed staat, dan zal de slede automatisch stoppen. U moet dan de PART-knop van de hoofdbedslede indrukken, zodat de slede, zonder te breien, naar de andere zijde schuift. Om in dit geval onafgebroken te kunnen breien, dient u bij het ontwerpen van het patroon en het programmeren van het item "CAM" op de volgende punten te letten.

▲ U kunt deze methode alleen maar gebruiken, in geval van een patroon dat gebreed is met beide PART/TUCK-knoppen ingedrukt.

■ ONTWERPEN VAN EEN PATROON

Stel u voor hoe de richting van de slede en de draadordening in de kleurenwisselaar zullen zijn. Maak één toer om de slede aan de andere zijde van het naaldenbed te zetten, indien de gewenste draad zich in de wisselaar tegenover de slede bevindt. Bij deze toer moeten de naalden van het hoofdbed op één lijn in de B-stand worden gezet en moet u onder "CAM" een "\*" inbrengen.

(Stekenpatroon)

←-- De slede verschuift ---→  
zonder te breien

←-- De slede verschuift ---→  
zonder te breien

Sledebeweging	Toernummer	Draadnummer
Draadbeweging		
Toernummer		

- Draad- en sledebeweging bij het toernummer waar u het "\*" onder "CAM" hebt ingebracht.
- 1. Wanneer u de toer afmaakt vóór de toer met het "\*" (onder "CAM"), dan zal de slede naar de kleurenwisselaar toe schuiven en de draad overgeven.
- 2. De slede verandert van richting en de hef-hendel van de dubbelbedslede van de schuif-richting wordt automatisch op "S" gezet. De slede gaat nu zonder draad naar de andere zijde van het naaldenbed.
- 3. De slede verandert weer van richting en de hef-hendel wordt weer op "N" gezet.
- 4. In de slede zit nu de draad, welke is gespecificeerd onder "HOLDER" bij de toer volgend op de toer met het "\*" onder "CAM".

Voer het draadnummer in onder "HOLDER" bij de toer volgend op de toer met het "\*" onder "CAM".

■ Zie blz. 43 voor het invoeren van een "\*" onder "CAM".

■ Invoeren van het "\*" onder "CAM" en "STOP".

- 1) Zet de cursor met behulp van de cursor-toetsen [◀][▶] onder het item waar u een "\*" wilt invoeren of wissen.

Kursor

- 
- 2) Zet de cursor hierna met behulp van de kursor-toetsen [▲][▼] bij de toer waar u het "\*" wilt invoeren of wissen.

(Bijv. Zet een "\*" bij de 5e toer onder "STOP")

- ▲ Rechts van het toernummer verschijnt het teken  $\leftrightarrow$ , dat de positie van de kursor weergeeft.

- 
- 3) Druk op de DRAW-toets voor het inbrengen van het "\*".

Druk op de ERASE-toets voor het wissen van het "\*".

- 
- 4) Wilt u meerdere "\*" invoeren, herhaal dan gewoon de stappen 1-3.

- Wilt u gebruik maken van het HULPMENU, druk dan op de HELP-toets en zie verder blz.46.

- Wilt u stoppen met het invoeren van memo-gegevens,

1. druk dan op de HELP-toets,
2. kies functie 1 (EINDE MEMO-INVUER - END INPUT MEMO) van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.  
Het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt nu.

\* RACK

- Gebruik dit item, wanneer u een verzetpatroon wilt breien. Voer de verzetpositie in als geheugensteuntje. Deze positie verschijnt dan op het display van de breimachine.

- Wanneer u met motoraandrijving breit .....  
De slede stopt automatisch bij de toer waar u de verzethendel moet omzetten.  
Het display van de breimachine geeft de verzetpositie aan.

Display van de breimachine

Verzetpositie

▲ Het display geeft de verzetpositie weer, wanneer de slede stopt, zelfs al brandt het BLOCK- of PATT-lampje.

- Wanneer u handmatig breit .....  
Selekteer "RACKING" (verzetten) voor de display-aanduiding. Het geeft dan bij iedere toer de verzetpositie aan.

RACKING

(verzetten)

Verzetpositie

- Inbrengen van de verzetpositie.

- LET OP :
- U kunt alleen maar kiezen uit een nummer van de reeks 0-10, omdat de verzetpositie van 0-10 loopt.
  - U kunt de verzethendel tussen twee standen verschuiven. U kunt dus een nummer invoeren, dat valt binnen ± 2 van het nummer, één toer eronder en erboven.

1) Plaats de cursor met behulp van de cursor-toetsen [◀] [▶] onder het item "RACK".

Kursor

2) Voer nu de verzetpositie in.  
(Bijv. 1e toer ---- 3)

[3]

- Indien u een vergissing maakt, voer dan gewoon alsnog het juiste nummer in.
- ▼ Indien u "0" invoert om "1" te veranderen in "0", dan krijgt u het nummer "10". Voer hierna nogmaals "0" in.
- U kunt het nummer van de verzetpositie niet wissen met behulp van de C-toets. Dit moet u, indien gewenst, doen met behulp van functie 3 (OPROEPEN MEMO-GEGEVENS-RECALL MEMO DATA) van het HULPMENU (zie blz. 47).

3) Druk op kursor-toets [▲].

Bij het omhoog gaan van de cursor wordt het nummer dat u bij stap 2 heeft ingevoerd, bij iedere toer gezet.

- ▲ Wanneer u op de kursor-toetsen [▲][▼][▶][◀] of op de HELP-toets drukt, nadat u de verzetpositie voor de eerste keer onder "RACK" heeft ingevoerd, dan zal dat nummer van de positie worden ingebracht voor alle toeren.

---

4) Indien gewenst, kunt u de automatisch ingevoerde verzetpositie wijzigen.

1. Plaats de cursor met behulp van de kursor-toetsen [▲][▼] bij de toer, waar u het nummer wilt wijzigen.

- ▲ Rechts van het toernummer verschijnt dan het teken  $\leftarrow$ , dat de positie van de cursor weergeeft.

2. Voer nu de gewenste verzetpositie in.  
(Bijv. 3e toer ----- 5) [5]

- Wanneer u de verzetpositie voor de 2e toer in dit voorbeeld invoert, kunt u kiezen uit 1-5 (binnen het bereik van  $3 \pm 2$ ).

- Indien u een vergissing maakt, voer dan gewoon het juiste nummer in (zie stap 2 op blz. 44).

---

5) Herhaal de stappen 4(1-2).

- ▲ Wanneer u tijdens het breien het patroon herhaalt, dan valt het nummer bij de eerste toer binnen het bereik van  $\pm 2$  van het nummer bij de laatste toer.

- Wilt u gebruik maken van het HULPMENU, druk dan op de HELP-toets en zie verder blz. 46.

- Wilt u stoppen met het invoeren van memo-gegevens,

1. druk dan op de HELP-toets,
2. kies functie 1 (EINDE MEMO-INVOER - END INPUT MEMO) van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. Het PATROON-ONTWERFMENU verschijnt nu weer.

HULPMENU VOOR DE MEMO-INVUER

- Druk op de HELP-toets, wanneer het memo-invoerscherm staat afgebeeld. Hierop zal het HULPMENU verschijnen.

\*\*\* 1. EINDE MEMO-INVUER (END INPUT MEMO) - HULPMENU MEMO-INVUER 1 \*\*\*

- Stoppen met memo-invoer....

Kies functie 1 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. Op het scherm verschijnt nu het PATROON-ONTWERPMENU en u hebt de memo-invoer afgerond. [1] [STEP]

Indien u deze functie niet aktiveert, is de memo-invoer niet afgerond en kunt u het patroon niet in de blokgegevens gebruiken.

Daarna.....

- Wanneer u de blokgegevens programmeert, druk dan op de HELP-toets, zodat het HOOFDMENU verschijnt (zie blz. 51).
- Wanneer u stopt met programmeren met behulp van het ontwerpsysteem, zet dan zowel de patroon-ontwerpmachine als de TV uit. De ontworpen patronen en de ingevoerde memo-gegevens zijn nu opgeslagen in het geheugen van het ontwerpsysteem.

-----  
\*\*\* 2. VERPLAATSEN KURSOR (TRANSFER CURSOR) - HULPMENU MEMO-INVUER 2 \*\*\*

- U kunt de kursor, zonder gebruikmaking van de kursor-toetsen, in verticale richting verplaatsen. Geef het toernummer aan en de kursor gaat direkt naar de gespecificeerde positie. Deze functie is vooral handig, wanneer u de kursor over relatief lange stukken moet verplaatsen.

VERPLAATSEN VAN DE KURSOR

U kunt de kursor op dezelfde wijze naar iedere positie verplaatsen.

1. Kies functie 2 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. [2] [STEP]
2. Voer het toernummer in, waar u de kursor wilt hebben. U kunt de kursor binnen het patroongebied verplaatsen. Het maximale toernummer wordt weer-gegeven. Voer een toernummer in dat binnen de limiet valt en druk op de STEP-toets (Bijv. toernummer ... 58). [5] [8] [STEP]
3. Het memo-invoerscherm verschijnt nu en u kunt de kursor zien op de door u aangegeven positie.

\*\*\* 3. HERROEPEN MEMO-GEGEVENS (RECALL MEMO DATA) - \*\*\*  
 HULPMENU - MEMO-INPUT 3

- Met behulp van deze functie kunt u de gewijzigde memo-gegevens weer terugbrengen in de vorige toestand (item "HOLDER" van enkelbed/dubbelbed-jacquard - de gewijzigde memo-gegevens gaan weer terug naar de toestand welke in eerste instantie door de computer werd gespecificeerd. Overige items - de ingevoerde memo-gegevens worden gewist) -- dit noemt men het "herroepen" van memo-gegevens. U kunt memo-gegevens item voor item, of allemaal tegelijkertijd oproepen.
- Het memo-herroepscherm verschilt, al naar gelang de patroonmethode, als volgt:

Het memo-herroepscherm

HERROEPEN VAN MEMO-GEGEVENS

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enkelbed-jacquard<br/>(patroonmethode 1)</li> </ul>    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kies functie 3 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.<br/>[3] [STEP]</li> <li>2. Het memo-herroepscherm verschijnt nu. Kies het item dat u wilt herroepen en druk weer op de STEP-toets.           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indien u alle memo-gegevens wilt herroepen, kies dan "ALL" (allemaal) en druk op de STEP-toets.</li> </ul> </li> </ol> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dubbelbed-jacquard<br/>(patroonmethode 2-4)</li> </ul> | <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Bevestig het door u aangegeven item.           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Is het item juist, kies dan "1".</li> <li>- Wilt u het item wijzigen, kies dan "2". Het scherm van stap 2 verschijnt nu weer.</li> </ul> </li> </ol>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Andere patronen<br/>(patroonmethode 5)</li> </ul>      | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Het memo-invoerscherm verschijnt opnieuw en het herroepen van memo-gegevens is nu afgerond.</li> </ol>   |

\*\*\* 4. PATROONSCHEM (PATTERN SCREEN) - HULPMENU MEMO-INVDER 4 \*\*\*

- Tijdens het invoeren van memo-gegevens kunt u het patroon op het scherm controleren.

(Bijv.)

Kontrolleren van het patroon

1. Kies functie 4 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. [4] [STEP]

2. U kunt nu het patroon zien waarvan u de memo-gegevens aan het invoeren bent.

- Is het patroon te groot voor één scherm, dan kunt u het scherm naar boven/naar onderen/naar links/naar rechts doorrollen met respectievelijk de [▲], [▼], [◀], [▶]-kursor-toets.

▲ Moet u de cursor over een relatief lange afstand verplaatsen, verschuif dan het witte kader naar het deel dat u wilt controleren met behulp van functie 5 (VERKLEINEN - REDUCTION) van het HULPMENU.

(1) Druk op de HELP-toets.

(2) Kies functie 5 en druk op de STEP-toets

(3) Verplaats het witte kader met de kursor-toetsen [▲][▼][◀][▶] naar het deel dat u wilt controleren.

(4) Druk weer op de HELP-toets.

(5) Kies functie 4 en druk op de STEP-toets

3. Druk na het controleren tenslotte nog een keer op de STEP-toets. [STEP]

Het memo-invoerscherm verschijnt en cursor "▶" bevindt zich bij het toernummer, waar cursor "■" op het patroonscherm stond.

-----

\*\*\* 5. VERKLEINEN PATROON (REDUCTION) - HULPMENU MEMO-INVOKER 5 \*\*\*

- U kunt het gehele patroon tijdens het invoeren van de memo-gegevens kontroleren door het te verkleinen.

Kontroleren van het verkleinde patroon

1. Kies functie 5 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

[5] [STEP]

Witte kader  
Groene kader

Toer 70

Toer 1

1-70

De cijfers geven de bovenste en onderste toer aan van het gedeelte van het patroon dat op het scherm is afgebeeld.

2. Het verkleinde patroon verschijnt vervolgens.

▲ Verkleinde patroongebied.

- Het scherm bestaat uit 200 steken en 200 toeren.

- Het groene frame dat u op het scherm ziet, geeft het gehele patroongebied weer.

- Het witte frame (40 steken x 20 toeren bij enkelbed/dubbelbed-jacquard, 48 steken x 20 toeren in andere gevallen) geeft het aantal toernummers aan dat op het memo-invoerscherm staat afgebeeld. Wanneer u andere toernummers van het patroon op het memo-invoerscherm wilt zien, verplaats het witte kader dan met behulp van de kursortoetsen [▲][▼].

- Wanneer u een patroon ontwerpt dat meer dan 200 toeren bevat, dan kunt u het scherm 200 toeren door- of terugrollen door "1" of "2" te selekteren.

3. Druk op de STEP-toets. Het memo-invoerscherm verschijnt weer.

[STEP]

◀◀◀ SPIEGELBEELD-PATROON (REVERSE PATTERN) - PATROON-ONTWERPMENU 5 ▶▶▶

- U kunt rechts en links van het ontworpen patroon ook spiegelen.

- 
- 1) Kies functie 5 van het PATROON-ONTWERPMENU en druk op de STEP-toets.  
[5] [STEP]

▼ Indien het scherm niet verandert, wil dat zeggen, dat het geheugen geen ontworpen patroon bevat.

- 
- 2) Op het scherm ziet u een lijst van door u ontworpen patronen. Zet vervolgens de cursor met behulp van de kursortoetsen [▼][▲] bij het patroonnummer waarvan u rechts en links wilt spiegelen.

..... De betekenis van deze tekentjes wordt uitgelegd in stap 2 van blz. 31.

..... Dit tekentje geeft aan dat er nog meer patronen zijn.  
Druk op "1", zodat het scherm doorrolt.

- 
- 3) Druk op de STEP-toets.  
[STEP]

..... Het scherm geeft aan of het gekozen patroon al dan niet voor blokken wordt gebruikt.

- 4) Bevestig het patroonnummer.  
▼ Wilt u het patroon op het scherm zien, kies dan "3" (zie stap 4 op blz. 32).

- Is het patroonnummer juist, kies dan "1".

■ Maakt u gebruik van patroonmethode 1-4, ga dan naar stap 5.

■ Maakt u echter gebruik van patroonmethode 5, ga dan door naar stap 6.

- Wilt u het patroonnummer wijzigen, kies dan "2". Het scherm van stap 2 verschijnt dan weer.

5) Wanneer u patroonmethode 1-4 gebruikt, bepaal dan of u volledig patroon(\*) of in motief(\*) wilt breien.

▪ Zie blz. 57-59 voor nadere uitleg over volledig patroonbreien en motiefbreien.

▼ Wilt u het patroon op het scherm zien, kies dan "3" en druk op de STEP-toets (zie stap 4 op blz. 32).

- Wanneer u volledig patroonbreit, kies dan "1" en druk op de STEP-toets.

- Wanneer u het patroon in motief breit, kies dan "2" en druk op de STEP-toets.

-----  
Uw keuze bij deze stap heeft de volgende invloed op het te spiegelen patroon:

- Wanneer u "1" kiest (volledig patroon), dan wordt het gehele patroon gespiegeld.

<Bijv.>

Gespiegeld patroon

- Wanneer u "2" kiest (motief), dan wordt het patroon behalve de rechterkantsteken gespiegeld (de rechterkantsteken zijn voor de achtergrondkleur... zie blz. 11).

Gespiegeld deel

-----  
6) Het verkleinde patroon verschijnt.  
Het patroon is nu gespiegeld.

Druk op de STEP-toets.

[STEP]

Het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt vervolgens weer op het scherm.

PROGRAMMEREN VAN DE BLOKGEGEVENS

■ BLOKGEGEVENS

- Ieder onderdeel dat afzonderlijk overeenkomstig de breigegevens wordt verwerkt, zoals middenpand, mouw of proeflap, wordt een "blok" genoemd. Ieder blok heeft zijn breigegevens (blokgegevens) en krijgt een nummer (bloknummer 1, 2, 3, etc.).
- U moet het te gebruiken patroonnummer, de patroonpositie, het breibereik, etc. programmeren als blokgegevens. De computer regelt de naaldselectie, het overhalen van de slede, het verwisselen van de draden en alle functies van de breimachine overeenkomstig deze blokgegevens.

Begin met het programmeren van de blokgegevens.

(Bijv.) ----- Programmeer de gegevens voor het patroonbreien (zie blz. 53).

5 Patroonherhalingen (70 toeren = 14 toeren x 5)

Eén patroonherhaling (14 steken)

INSTELLEN DRAADHOUDER-POSITIE

(set holder position - zie blz. 66) ..... Gebruik deze functie, wanneer u met de kleurenwisselaar breit en de positie (links of rechts) van iedere draadhouder wilt instellen.

INSTELLEN BREIBEREIK

(set knitting range - zie blz. 67) ..... Het ingevoerde naaldnummer wordt bij deze functie geregeld door het kommando van "KANTNAALD-SELEKTIE" (END NEEDLE SELECTION - zie blz.58). Het bereik van de motor-aandrijving wordt geregeld door de gegevens van deze functie.

INSTELLEN STOP-POSITIE

(set stop position - zie blz. 70) ..... Wanneer u met motoraandrijving breit, kunt u van tevoren programmeren, waar deze moet stoppen.

U bent nu klaar met het programmeren van de blokgegevens.

BLOK VOOR BREIEN (BLOCK FOR KNIT) - HOOFDMENU 2

- 1) Kies functie 2 (BLOK VOOR BREIEN - BLOCK FOR KNIT) van het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.

[2] [STEP]

-----  
2) Op het display verschijnt nu het BLOKMENU.

- 1..... Gebruik deze functie voor het programmeren van nieuwe blokgegevens (zie blz. 53).
- 2..... Gebruik deze functie voor het wijzigen van door u geprogrammeerde gegevens (zie blz. 71).
- 3..... Gebruik deze functie voor het wissen van onnodige gegevens, of voor het wissen van alle door u geprogrammeerde gegevens (zie blz. 72).

- ▼ Wilt u terugkeren naar het HOOFDMENU, druk dan op de HELP-toets.

◀◀◀ ONTWERPEN VAN EEN NIEUW BLOK (CREATE NEW BLOCK) - BLOKMENU 1 ▶▶▶

- Gebruik deze functie voor het programmeren van nieuwe blokgegevens.

- 1) Kies functie "1" (ONTWERPEN VAN EEN NIEUW BLOK - CREATE NEW BLOCK) van het BLOKMENU en druk op de STEP-toets. [1] [STEP]

Het hier links afgebeelde scherm verschijnt dan. Op dit scherm moet u de gegevens over het patroon programmeren, zoals breitoeren, patroonpositie, etc.

- ▲ Op één scherm programmeert u de gegevens voor één patroon. Wanneer een blok meer dan één patroon in verticale richting heeft, programmeer dan de gegevens voor het eerst te breien patroon (zie blz. 55).
- ▲ Het blok krijgt van de computer een nummer (nr. 1 voor het eerste geprogrammeerde blok, nr. 2 voor het tweede geprogrammeerde blok, etc.).
- ▼ Indien het scherm niet verandert, dan wil dat zeggen, dat het geheugen noch ontworpen patronen noch blokgegevens bevat.

- 2) Cursor "■" staat bij "PATTERN N" (patroonnummer). Voer nu het patroonnummer in, dat u het eerst wilt breien (Bijv. nr. 901).

[9] [0] [1] [STEP]

- ▼ Indien het ingevoerde nummer verdwijnt, dan wil dat zeggen, dat dit patroonnummer niet in het geheugen zit of dat het patroon nog niet af is.
- ▼ U kunt geen gebruik maken van de patroonnummers 1-555, welke in het geheugen zijn ingebouwd om te laden.

- 3) Het ingevoerde patroonnummer staat afgebeeld in het kader rechtsboven (patroonnummer-display).

De computer vult de rest in en gaat ervan uit, dat het aangegeven patroon in \* volledig patroon gebreid wordt. De getallen van deze berekening worden eveneens op het scherm afgebeeld.

\* VOLLEDIG PATROON ..... zie blz. 59.

- Zie blz. 56 voor de betekenis van de berekende getallen onder ieder item.

Kursor

Patroonnummer-display

- 4) Bevestig de gegevens omtrent het patroonbreien op het scherm.
- Indien u breit met door de computer berekende gegevens, ga dan verder naar stap 5.
- Wilt u een van de weergegeven getallen of instellingen wijzigen, dan moet u de cursor bij het betreffende getal of de instelling zetten (voorbeeld op blz. 51: verander "KNITTING ROWS" (BREITTOEREN) in "70").

Invoeren van de gegevens

- Een getal/instelling blijft ongewijzigd ..... Druk op de STEP-toets en de cursor gaat naar het volgende item.
- Een getal moet worden gewijzigd ..... 1 Voer het getal in.  
     ▼ Indien u een vergissing maakt, wis dan het foutieve getal met de C-toets en voer hierna het juiste getal in.  
     2 Druk op de STEP-toets.  
     De cursor gaat door naar het volgende item (indien u niet op de STEP-toets drukt, dan zal het ingebrachte getal niet worden opgeslagen).
- Een instelling moet worden gewijzigd ..... 1 Verander de instelling met de "1"-toets ("1: CHANGE " verschijnt onderaan het scherm).  
     2 Druk op de STEP-toets en de cursor gaat door naar het volgende item.
- Verplaatsen van de cursor ..... Doe dit met behulp van de kursoroetsen [▲], [▼], [◀], [▶].
- ▼ Indien u sub-funkties van het HULPMENU wilt gebruiken zie dan blz.64.

5)

- Indien u slechts één patroon (inklusief tricotsteek) in het blok gebruikt, ga dan verder naar stap 6.
- Indien u meer dan één patroon (inklusief tricotsteek) in verticale richting in het blok gebruikt, programmeer dan de gegevens voor het volgende patroon (zie blz. 55).

6)

- Programmeer, indien nodig, hierna de gegevens voor de diverse instellingen: Voorbeeld op blz. 51  
Voer het breibereik als volgt in:
- Instelling draadhouders... zie blz. 66
  - Instelling breibereik ..... zie blz. 67      LINKS                      RECHTS
  - Instelling stop-positie ... zie blz. 70      R/L naaldnr.      R/L naaldnr.

7) Bent u klaar met het programmeren van de blokgegevens, druk dan op de HELP-toets. Kies vervolgens functie 1 (EINDE BLOK - END BLOCK) van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. Op het scherm verschijnt weer het BLOKMENU.

- Indien u breit overeenkomstig de blokgegevens, zet dan zowel de patroon-programmeermachine als de TV uit en zie blz. 29 van de handleiding voor de CK-35.

Indien u meer dan één patroon in verticale richting in het blok breit,

(Bijv.)

Patroonnr. 904

Patroonnr. 903

Patroonnr. 902

- U kunt in één blok de gegevens voor maximaal 9 patronen programmeren.

Programmeer de gegevens van het eerste breipatroon (het laagste patroon in het breiwerk) in de breivolgorde. Bijvoorbeeld: programmeer eerst de gegevens voor patroonnummer 903, rol daarna het scherm door en programmeer tenslotte de gegevens voor patroonnummer 904.

- Indien u hetzelfde patroonnummer zowel in motief als in volledig patroon in één blok breit, dan moeten het patroonnummer in motief én het patroonnummer voor volledig patroon worden geprogrammeerd.

Doorrollen van het scherm

\* FORWARD (vooruit)  
Kursor

1) Wanneer u klaar bent met het programmeren van de gegevens voor het eerste patroon, schuif de kursor "-" dan naar "\* FORWARD" met behulp van kursorstoets [▼].

2) Druk op de STEP-toets, zodat het scherm verandert. Op dit scherm moet u gegevens voor het volgende patroon programmeren.

3) Voer het volgende patroonnummer in.  
(Bijv. patroonnummer 904)  
Druk op de STEP-toets.  
[9] [0] [4] [STEP]

+ 904..... Het ingevoerde patroonnummer wordt nu toegevoegd op het patroonnummer-display. De computer berekent nu de getallen en gaat ervan uit dat het gespecificeerde patroon in volledig patroon wordt gebreid. De getallen worden vervolgens bij de betreffende items gezet. Bevestig de gegevens op het scherm en wijzig ze, indien nodig, zoals u ook bij het eerst patroon doet.

▼ Indien u het scherm van het vorige patroon wilt zien.....

1. Zet de kursor "-" bij "\*BACKWARD" met behulp van kursorstoets [▼].

\* FORWARD (vooruit)  
\* BACKWARD (achteruit)  
- Kursor

2. Druk op de STEP-toets, zodat het scherm verandert.

SCHERM-DISPLAY EN PROGRAMMEREN

Patroonnummer-display

De getallen behalve "3" (PATROONNUMMER) worden door de computer berekend en weergegeven.

U kunt een door de computer berekend getal/instelling wijzigen.

1) BLOKNUMMER: De computer geeft de blokken een nummer: nummer 1 voor het eerste geprogrammeerde blok, nummer 2 voor het tweede geprogrammeerde blok, etc. (wanneer u een blok breit, moet u het bijbehorende nummer in de breimachine invoeren, dus dient u het te onthouden).

▲ Indien u blokgegevens wist, dan wordt het laagste vacante bloknummer toegekend, wanneer u daarna weer blokgegevens programmeert.

2) TOTAAL AANTAL TOEREN: De computer berekent automatisch het aantal benodigde toeren voor een blok, en het totaal aantal BREITTOEREN (KNITTING ROWS - 6) van elk patroon.

3) PATROONNUMMER: Voer het patroonnummer in dat u voor het blok wilt gebruiken. U zie het nummer in het kader rechtsboven (patroonnummer-display). De computer berekent de diverse getallen, ervan uitgaande dat het patroon in volledig patroon wordt gebreid, en zet deze getallen bij de betreffende items. Indien gewenst, kunt u de getallen wijzigen (zie de uitleg voor ieder item).

▼ Indien u meer dan één patroon (inclusief tricotsteek) in verticale richting breit, zie dan blz. 55.

▼ Indien u een verkeerd patroonnummer heeft ingevoerd.....

- Wanneer de cursor "■" of "-" bij het item "PATTERN NO." (PATROONNR.) staat:
  - In geval van cursor "■".  
Wis het nummer met de C-toets en voer vervolgens het juiste nummer in.
  - In geval van cursor "-".  
Voer simpelweg het juiste nummer in.
- Wanneer de cursor bij een ander item staat....
  - U kunt alleen het patroonnummer bovenaan het patroonnummer-display wijzigen. Met andere woorden, wanneer het "+" bij het bovenste patroonnummer staat, schuif dan de cursor naar het item "PATTERN NO." met kursor-toets [▲] en voer het gewenste nummer in.
  - U kunt alleen in bovengenoemd geval het patroonnummer wijzigen. In andere gevallen kunt u de cursor niet verplaatsen naar het item "PATTERN NUMBER". Druk daarom op de HELP-toets en kies functie 3 (WISSEN PATROON IN BLOK - DELETE PATTERN IN BLOCK) voor het wissen van het patroon (zie blz. 65). Voer hierna het juiste patroonnummer in met behulp van functie 2 (INVOEGEN PATROON - INSERT PATTERN). Zie blz 64.

4) STEKEN / TOEREN:

Weergave van het aantal steken en toeren voor het ingevoerde patroon.

5) BEGINTOER:

Weergave van de eerste toer in het blok, waar het ingevoerde patroon begint.

(Bijv.)

(Bijv.)

Indien u patroonnr. 901 invoert als het eerste patroon in het blok, dan is de begintoer "1".

Indien u patroonnr. 902 invoert als het tweede patroon in het blok, dat is de begintoer "41",

het toernummer volgend op het laatste toernummer van het eerste patroon.

(Begintoer  
voor ieder  
patroon)

(Aantal toeren  
voor ieder  
patroon)

6) BREITTOEREN:

Wanneer u het patroonnummer invoert, berekent de computer het vereiste aantal toeren voor het patroon, ervan uitgaande dat u slechts één patroonherhaling breit, en geeft dit weer bij item "KNITTING ROWS" (breitvoer).

U kunt het aantal breivoeren wijzigen met behulp van de cijfertoetsen.

(Vorb. 1)

Indien u drie patroonherhalingen breit, voer dan 60 breivoeren in.

(20 x 3 = 60 toeren)

(Vorb. 2)

Indien u slechts 15 toeren breit, voer dan "15" in als aantal breivoeren.

▲ U kunt geen aantal onder "KNITTING ROWS" invoeren, waardoor het totaal aantal toeren groter is dan 9999.

< OPMERKING >

U kunt het patroon bij iedere toer beëindigen, maar het patroon begint altijd bij de eerste toer. Wilt u dus een patroon vanuit het midden breien, dan moet u eerst het toernummer op het display wijzigen met behulp van de UP-toets, na het blok geselecteerd te hebben (zie blz. 42 van de handleiding voor de CK-35).

7) KANTNAALD-SELEKTIE: Wanneer u op "1" drukt, verschijnt beurtelings: [FREE], [ON], [OFF].

KANTNAALD-SELEKTIE GEPROGRAMMEERD DOOR HET ONTWERPSYSTEEM

Het programma van de KANTNAALD-SELEKTIE (END NEEDLE SELECTION) regelt beide kantnaalden met behulp van de functie \* a) INSTELLEN BREIBEREIK (SET KNITTING RANGE). De hoofdbedslede heeft eveneens een \* b) kantnaald-selektiemechanisme en u kiest uit twee functies: [ON] en [FREE].

Het selekteren van de kantnaalden, geprogrammeerd door het ontwerpsysteem en het mechanisme in de slede, geschiedt als volgt:

- \* a) INSTELLEN BREIBEREIK (SET KNITTING RANGE zie blz. 67).
- \* b) selektiemechanisme in de slede: zie blz. 75 van de handleiding voor de CK-35.

■ Wanneer het, met de functie INSTELLEN BREIBEREIK geprogrammeerde, breibereik gelijk is aan het feitelijke aantal breinaalden.....

het kantnaald-selektiemechanisme van de hoofdbedslede wordt op [FREE] gezet.

←Breibereik→	Naaldselectie van het ontwerpsysteem	←Breibereik→
Breiwerk	ON --- De kantnaalden worden bij iedere toer in de D-stand gezet, ongeacht de patroongegevens (wanneer alle naalden volgens de patroongegevens in de B-stand moeten staan, blijven de kantnaalden, in de D-stand.	Patroongegevens B-stand D-stand
	OFF -- De kantnaalden blijven bij iedere toer in de B-stand, ongeacht de patroongegevens.	
	FREE - De kantnaalden worden in de B- of D-stand gezet, overeenkomstig de patroongegevens.	

Het kantnaald-selektiemechanisme van de hoofdbedside wordt op (ON) gezet.

Het kantnaald-selektiemechanisme van de hoofdbedside heeft prioriteit over dat van het ontwerpsysteem; de kantnaalden worden dan ook bij iedere toer in de D-stand gezet, ongeacht de kantnaald-selektie zoals geprogrammeerd door het ontwerpsysteem (zelfs wanneer de patroongegevens aangeven dat alle naalden in de B-stand moeten worden gezet).

- Wanneer het, met de functie INSTELLEN BREIBEREIK (SET KNITTING RANGE) geprogrammeerde, breibereik groter is dan het feitelijke aantal breinaalden .....

←Breibereik→

Breiwerk

De kantnaalden van het breibereik staan in de A- of E-stand en de kantnaald-selektie van het ontwerpsysteem is niet van toepassing. Dit wordt namelijk geregeld door de hoofdbedside.

8) INSTELLEN:

Geef aan, of u het gespecificeerde patroon in motief of volledig patroon wilt breien. Wanneer u op toets "1" drukt verschijnen op het display afwisselend de meldingen "ALL OVER" (VOLLEDIG) en "MOTIF" (MOTIEF). Maak een keuze en druk op de STEP-toets.

■ VOLLEDIG PATROON -----

Wanneer u volledig patroon breit, kies dan voor "ALL OVER". Dit betekent dat het patroon van links naar rechts over het hele breiwerk zal worden aangebracht.

PATROONPOSITIE - Automatische instelling door de computer.

Wanneer u voor "ALL OVER" kiest, zet de computer de patroonherhaling automatisch over het midden van het naaldenbed en wordt het nummer van de linkerkantnaald, van deze patroonherhaling weergegeven (wilt u de positie van de patroonherhaling wijzigen, zie dan blz. 60).

-----  
PATROONPOSITIE..... De patroonherhaling in dit voorbeeld is 20 steken, dat wil zeggen 10 steken links en 10 steken rechts van "0".

Bijv. Eén patroonherhaling

20 steken

20 steken

Midden

Wanneer u aan het breien bent, ziet u de verkeerde kant van het breiwerk.

Voorzijde

-----  
--PATROONPOSITIE-----

--AANGEVEN VAN DE PATROONPOSITIE--

- De positie van de patroonherhaling wordt bepaald door de linkerkantnaald van die patroonherhaling.

Het naaldenbed is verdeeld in twee helften. De linkerzijde wordt aangegeven met "L" en de rechterzijde met "R".

- Wanneer een patroonherhaling bestaat uit een oneven aantal steken, dan wordt de middelste naald automatisch bij R1 gezet.

<Bijv.> PATROONPOSITIE - links 7

15 steken

PATROONPOSITIE - INSTELLING DOOR UZELE

U kunt de automatisch door de computer ingestelde patroonpositie naar wens wijzigen.

-- Voorbeeld: Verander de patroonpositie van Links-10 naar Links-15 --

Eén patroonherhaling	Patroonpositie - Verander de positie
	van de linkerkantnaald
	in Links-15 (L15)
(20 steken)	

(Automatisch door de computer ingestelde patroonpositie)

Midden

-----

- U kunt de patroonpositie wijzigen binnen de grenzen van Links-100 tot Rechts-100.

<R/L>

1. Wanneer u op "1" drukt verschijnen afwisselend de meldingen "L" en "R". Kies "L", wanneer de naald links van het naaldenbed staat en "R", wanneer deze rechts staat.
2. Druk op de STEP-toets (de cursor gaat dan naar het volgende item).

<NAALDNUMMER>

1. Voer het naaldnummer in met behulp van de cijfertoetsen.

(Bijv. naaldnummer15)

[1] [5]

- ..... 2. Druk op de STEP-toets (de cursor blijft nu staan, omdat dit het laatste item is).

<OPMERKING>:

Indien u van "ALL OVER" overschakelt om "MOTIF" na de patroonpositie van volledig patroonbreien gewijzigd te hebben, dan wordt de veranderde patroonpositie gewist. Gaat u dus weer terug naar "ALL OVER", dan zal de computer de patroonherhaling in het midden plaatsen.

- MOTIEF -----  
 Een motief kan bestaan uit één patroonherhaling (SINGLE PATTERN REPEAT) of meerdere patroonherhalingen (MULTIPLE PATTERN REPEAT). Hoewel het patroon meer dan een keer wordt herhaald, vormen de naalden van deze patronen nog altijd een motief.

(Bijv.)

20 steken

1 Motief

Tijdens het breien ziet u de achterzijde van het werk.

Patroonpositie <L10>

Motief

Motief

2 Motieven

Patroonpositie <L50> - Patroonpositie <R20>

Motief

Motief

Motief

Motief

3 Motieven

P-Positie <L80> - P-Positie <L10> - P-Positie <R35>

Motief

Motief

Motief

Motief

Motief

Motief

-- OVERLAPT PATROON -----

- Wanneer u het patroon met methode 5 (others - overige) heeft ontworpen, kunt u motieven over elkaar heen breien.

Heeft u het patroon echter met methode 1-4 ontworpen, dan is dit niet mogelijk.

▪ PROGRAMMEREN VOOR MOTIEFBREIEN

---- <BIJVOORBEELD> -----

- Voer voor ieder motief het aantal patroonherhalingen en de patroonpositie in.
- U kunt de motieven een willekeurig nummer van 1-6 geven en deze programmeren in de door u gewenste volgorde.
- Pas wanneer alle items "QUANTITY", "R/L" en "NEEDLE NUMBER" zijn ingevuld, is het programmeren van een motief compleet en zal de computer het in zijn geheugen opslaan.

-----  
<QUANTITY - HOEVEELHEID>

Hiervoor kunt u een aantal invoeren van 1-100.

1. Voer het aantal patroonherhalingen in met behulp van de cijfertoetsen (bijv.2).  
[2]
2. Druk op de STEP-toets (de cursor gaat dan naar het volgende item).  
[STEP]

<R/L - RECHTS/LINKS>

1. Wanneer u op toets "1" drukt zal afwisselend "L", "R" en "■" verschijnen. Kies "L", wanneer de naald links en "R", wanneer de naald rechts van het naaldenbed staat.  
▼ Wanneer u "L" of "R" wilt wissen, kies dan "■".  
(Bijv. R)
2. Druk op de STEP-toets (de cursor gaat dan naar het volgende item).  
[STEP]

<NEEDLE NO. - NAALDNR.>

Voer het nummer van de linkerkantnaald van het motief op dezelfde wijze in als de "QUANTITY" (aantal patroonherhalingen voor een motief).  
(Bijv. 35)

<OPMERKING>:

Indien u van "MOTIF" overschakelt op "ALL OVER" na de gegevens voor het motief geprogrammeerd te hebben, zullen alle geprogrammeerde gegevens worden gewist. Gaat u dus weer terug naar "MOTIF" dan zult u op het display geen gegevens meer zien.

9) \* VOORUIT / \* ACHTERUIT: Wanneer u meer dan één patroon in één blok programmeert, zet de cursor dan bij dit item en druk op de STEP-toets, zodat het scherm doorrolt naar het volgende/vorige patroon (zie blz. 55).

10) PATROONNUMMER-DISPLAY: Wanneer u een patroonnummer invoert, wordt het op dit display weergegeven. Wanneer u meer dan één patroon in één blok programmeert, dan wordt het nieuwe patroonnummer aan het vorige toegevoegd. Op het scherm ziet u dan de gegevens van het nummer met een "+" ervoor.

(Voorbeeld) Dankzij dit "+" kunt u altijd zien welk patroon op het scherm staat, zelfs al heeft u hetzelfde patroonnummer meerdere malen geprogrammeerd.

Hetzelfde patroonnummer

HULPMENU VAN "BLOK VOOR BREIEN" (BLOCK FOR KNIT)

- Het HULPMENU heeft een aantal subfuncties, waarvan u gebruik kunt maken, wanneer u met functie 1 (CREATE NEW BLOCK - ONTWERPEN NIEUW BLOK) of functie 2 (EDIT BLOCK-WIJZIGEN BLOK) van het BLOK VOOR BREIEN MENU werkt.
- Druk op de HELP-toets, wanneer het programmeerscherm verschijnt. Hierdoor verschijnt het HULPMENU.

\*\*\* 1. EINDE BLOK (END BLOCK) - HULPMENU 1 \*\*\*

- Indien u het programmeren van blokgegevens wilt beëindigen, kies dan functie 1 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. Doet u dit niet, dan zal het programmeren niet worden afgesloten. En blokgegevens die niet "af" zijn, kunt u niet breien.  
[1] [STEP]

Op het scherm verschijnt nu weer het BLOK VOOR BREIEN MENU en u bent klaar met het programmeren van de blokgegevens.

DAARNA.....

- Indien u nog andere blokgegevens wilt breien, herhaal dan de stappen van blz. 53.
- Wanneer u breit overeenkomstig de blokgegevens, zet dan de patroonprogrammeermachine en de TV uit en breng de gegevens over van het ontwerpsysteem naar de breimachine (zie de handleiding voor de CK35).

\*\*\* 2. INVOEGEN PATROON (INSERT PATTERN) - HULPMENU 2 \*\*\*

- Wanneer u een patroon wilt invoegen tussen twee reeds geprogrammeerde patronen, gebruik dan deze functie voor het invoeren van het patroonnummer en de betreffende gegevens.

INVOEGEN

1. Kies functie 2 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. U ziet dan alle patroonnummers die gebruikt worden voor het blok.
  2. Verplaats de cursor "■" met behulp van de kursoroetsen [▲][▼] naar de plaats waar u het patroon wilt invoegen.
  3. Voer nu het patroonnummer in.  
..... (Bijv. patroonnummer 903)
  4. Druk op de STEP-toets, zodat het scherm voor het programmeren van het ingevoegde patroon verschijnt.
- ▼ Indien het ingevoerde patroonnummer verdwijnt, dan wil dat zeggen, dat dit patroon niet in het geheugen van het ontwerpsysteem zit of nog niet klaar is.

=== 3. WISSEN PATROON IN BLOK (DELETE PATTERN IN BLOCK) - ===  
HULPMENU 3.

Wis het patroon - U kunt ook een patroon in een blok wissen. Zowel het patroonnummer als de, voor dat patroon geprogrammeerde, gegevens zullen worden gewist.

Patroonnummer-display

-----

WISSEN

1. Kies functie 3 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. Op het scherm verschijnen nu alle patronen in het blok.
2. Zet de cursor "█" met behulp van de cursor-toetsen [▲] [▼] bij het patroon dat u wilt wissen.
3. Druk op de STEP-toets.
4. Bevestig het patroonnummer.

- Wanneer het patroonnummer juist is, kies dan "1".

. Het betreffende patroon wordt nu gewist en het scherm voor het patroon dat was geprogrammeerd boven het gewiste patroon, zal verschijnen. U kunt op het patroonnummer-display controleren of het bedoelde patroon inderdaad is gewist.

- Wilt u het patroonnummer echter wijzigen, kies dan "2". Het scherm van stap 2 verschijnt nu weer.

-----

=== 4. VERKLEINING (REDUCTION) - HULPMENU 4 ===

- Met behulp van deze functie kunt u de lay-out van het patroon in het blok zien.

OPMERKING: Wanneer u het breiwerk van de rechte zijde bekijkt, dan is de patroonrichting anders dan die op het scherm.

VERKLEINING

1. Kies functie 4 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets. De lay-out van het patroon in het blok verschijnt nu.

- Lay-out scherm.

- Het scherm heeft altijd 200 staken.
- Het scherm heeft ook altijd 200 toeren. Heeft een blok meer dan 200 toeren, rol dan het scherm door met behulp van de cijfertoetsen "1" (OMHOOG) en "2" (OMLAAG).

Indien een stoppositie is ingesteld met behulp van functie 7 (SET STOP POSITION - INSTELLEN STOPPOSITIE) van het HULPMENU, verschijnt "-" bij deze positie.

- Het patroon krijgt de middelste kleur van de kleurenschaal.

2. Druk, na het controleren van het lay-out scherm, op de STEP-toets. Het scherm voor het vorige patroon zal dan verschijnen.

=== 5. INSTELLEN DRAADHOUDERPOSITIE (SET HOLDER POSITION) ===  
HULPMENU 5.

- Wanneer u breit met de kleurenwisselaar, dan worden de draden vóór het breien automatisch in de rechter- of linkerkleurenwisselaar (draadnummer 1,3 en 5 in de rechterwisselaar en draadnummer 2,4 en 6 in de linkerwisselaar) gezet. Met behulp van deze functie kunt u, indien gewenst, deze automatische ordening wijzigen.

INSTELLEN DRAADHOUDERPOSITIE

1. Kies functie 5 van het HULPMENU en druk op de STEP-toets.

[5] [STEP]

Het scherm voor het instellen van de draadhouderpositie verschijnt nu. Een "\*" geeft aan, of een draad in de linker-, dan wel rechterwisselaar zit.

- 
2. Zet de cursor "\*" met behulp van de cursor-toetsen [▼] [▲] bij het nummer van de draadhouder die u in de andere wisselaar wilt hebben.

..... (Bijvoorbeeld, U wilt de draad van houder nr.4 in de rechterkleurenwisselaar hebben).

- 
3. Verplaats het "\*" met behulp van de cursor-toetsen [▶] [◀] naar "LEFT" (LINKS) of "RIGHT" (RECHTS).

- 
4. Herhaal de stappen 2 en 3, totdat u klaar bent met ordenen.

▲ Indien een houder geen draad bevat, maakt het niet uit of het "\*" links of rechts staat.

5. Druk, na het ordenen van de draden op de HELP-toets; het HULPMENU verschijnt dan weer.

\*\*\* 6. INSTELLEN BREIBEREIK (SET KNITTING RANGE) - HULPMENU 6 \*\*\*

L75                    R75  
← Breibereik →

- Voer het breibereik in met de naaldnummers.
- ▲ Maakt u geen gebruik van deze functie, dan wordt het breibereik door de computer automatisch ingesteld op L100-R100.

UITERSTE NAALDNUMMERS

- Wanneer u zonder motoraandrijving breit.....  
Dan is er geen beperking bij het instellen van het breibereik. Voer, overeenkomstig de breibreedte, de nummers van de uiterst linkse en uiterst rechtse naald in.
- Wanneer u met motoraandrijving breit.....  
Het breibereik houdt verband met het bereik van de aangedreven slede. Let hierbij op de volgende punten:

- Voer geen breibereik in dat kleiner is dan het eigenlijke breiwerk (mocht u dit wel doen, dan verandert de slede van richting, voordat deze één toer heeft gebreid en stopt bij dat punt).
- Voer het breibereik zodanig in, dat de slede bij elke toer het midden van het naaldenbed passeert.

Uiteinde (links)

De uiterst linkse naald moet liggen tussen L100 en R24 (deze beide naalden inbegrepen).

Midden

(De slede beweegt zoals het pijltje aangeeft, wanneer u R24 invoert als uiterst linkse naald).

Hoofdbedslede

<L100>            <R24>

Breiwerk

Uiteinde (rechts)

De uiterst rechtse naald moet liggen tussen L24 en R100 ( deze beide naalden inbegrepen).

- De computer regelt, overeenkomstig het breibereik, de volgende werking van het hoofdnaaldenbed en de motoraandrijving .

SLEDEBEWEGING WANNEER U BREIT MET MOTORAANDRIJVING

▪ Wanneer u de kleurenwisselaar gebruikt,

<L100> <L60> R60> <R100>

----- Breiwerk -----

----- - Indien de uiterst linkse naald zich tussen L60 en R24 bevindt.....  
- Indien de uiterst rechtse naald zich tussen L24 en R60 bevindt.....  
De slede verandert van richting na het breien van de kantnaald.

----- - Indien de uiterst linkse naald zich tussen L61 en L100 bevindt.....  
- Indien de uiterst rechtse naald zich tussen R61 en R100 bevindt.....  
De slede gaat bij iedere toer over de ingevoerde kantnaald naar de kleurenwisselaar.

▪ Wanneer u geen gebruik maakt van de kleurenwisselaar,

De slede verandert van richting, na het breien van de ingevoerde kantnaald.

KANTNAALDSELEKTIE VAN HET ONTWERPSYSTEEM

- De kantnaalden selekteert u, bij het programmeren van het patroon en het blok, door met behulp van deze functie de betreffende naaldnummers in te voeren (zie blz. 58).

AANGEVEN VAN HET BREIBEREIK

<Weergave op het display van het hoofdbed>

- Het ingestelde breibereik wordt op het display van het hoofdbed weergegeven (zie blz. 44 van de handleiding voor de CK35).

Bijv. Voer het volgende breibereik in: .....Linkerkant/Rechterkant

Linkerkantnaald ... L70  
Rechterkantnaald .. R65

VOORBEELDEN

<L75>

<R75>

Wanneer u niet wilt minderen of meerderen, voer dan de kantnaaldnummers van het breiwerk in.

- Alleen wanneer u met motoraandrijving breit -----

<L68>

<R77>

Wanneer u steken mindert of meerdert, voer dan de kantnaaldnummers in van het breedste stuk van het breiwerk.

Wanneer de motoraandrijving een tamelijk groot stuk doorschuift zonder te breien, omdat u immers de kantnaalden van het breedste stuk heeft ingevoerd, kunt u dit oplossen door (maximaal) 4 breibereiken in te stellen.

▲ Wanneer u meer dan één breibereik invoert, stopt de motoraandrijving, voordat het breibereik verandert. Op het display van het hoofdbed ziet u nu het volgende breibereik.

INSTELLING

Voer de nummers van beide kantnaalden in.

<R/L> ---

1. Wanneer u op "1" drukt, verschijnt afwisselend "L", "R" en "■". Kies "L", wanneer de naald links staat en "R", wanneer de naald rechts staat.

▼ Wilt u "R" of "L" wissen, kies dan "■".

2. Druk op de STEP-toets.

<NEEDLE>

Voer het naaldnummer in en druk op de STEP-toets.

<START ROW>

De begintoer van no.1 wordt automatisch op 1 gezet. Wanneer u de begintoer van bereik 2-4 wilt instellen, voer dan het toernummer in en druk op de STEP-toets.

▲ Is het ingevoerde nummer groter dan het aantal toeren, dan heeft deze instelling geen effect.

• Wanneer u klaar bent met het instellen van het(de) breibereik(en), druk dan op de HELP-toets. Het HULPMENU verschijnt dan weer.

\*\*\* 7. INSTELLEN STOPPOSITIE (SET STOP POSITION) - HULPMENU 7 \*\*\*

- Wanneer u met motoraandrijving breidt en deze automatisch bij een bepaalde positie wilt laten stoppen, dan kunt u van tevoren zo'n stoppositie instellen.

De motoraandrijving zal dan de aangegeven toer eerst afbreien en vervolgens stoppen.

120e toer

20e toer

Blok

Stoppositie

-----  
INSTELLING

1. Voer het nummer in van de toer waar u wilt stoppen met breien (bijv. de 20e toer).

[2] [0]

2. Druk op de STEP-toets (de cursor gaat dan naar de volgende haakjes).

3. Herhaal de stappen 1 en 2, totdat de gewenste instelling gereed is.

▲ Het is niet nodig om de nummers van klein naar groot in te voeren en verder maakt het ook niet uit, of u een set haakjes overslaat. Aan het einde van de instelling wordt dit automatisch door de computer geregeld.

▲ Indien u een nummer invoert dat groter is dan het totale aantal toeren, dan heeft deze instelling geen effekt.

..... ▼ Indien u alle stopposities ongedaan wilt maken, zet de cursor dan bij "ALL DELETE" (ALLES WISSEN) en druk op de STEP-toets.

4. Wanneer u klaar bent met het instellen van de stoppositie(s), druk dan op de HELP-toets. Het HULPMENU verschijnt nu weer.

◀◀◀ WIJZIGEN BLOK (EDIT BLOCK) - BLOKMENU 2 ▶▶▶

- U kunt de geprogrammeerde blokgegevens wijzigen of het programmeren tijdelijk onderbreken.
- Evenals bij "CREATE NEW BLOCK" (ONTWERPEN NIEUW BLOK - BLOKMENU 1) kunt u ook bij "EDIT BLOCK" (WIJZIGEN BLOK) gebruik maken van een aantal HULPMENU-functies.

1. Kies functie 2 van het BLOKMENU en druk op de STEP-toets.

[2] [STEP]

▼ Indien het scherm niet verandert, dan wil dat zeggen, dat er zich in het geheugen geen blokgegevens bevinden.

2. Op het scherm verschijnt nu een lijst van door u geprogrammeerde blokgegevens. Zet vervolgens de cursor "▶" met behulp van de kursor-toetsen [▼][▲] bij het bloknummer dat u wilt wijzigen.

..... Het programmeren van dit blok is nog niet klaar.

..... Dit blok bevat een patroon wat niet klaar is.

Dit teken geeft aan dat er meer blokken zijn. U kunt het scherm laten doorrollen door op "1" te drukken.

▲ Op het scherm verschijnt een "x", wanneer het wijzigen van het patroon in het blok nog niet klaar is of wanneer de memo-invoer van het patroon nog niet ten einde is. U kunt dan niet breien volgens de blokgegevens, waar dit "x" bij staat. Maak daarom eerst het inkomplete patroon af.

3. Druk op de STEP-toets.

[STEP]

Het programmeerscherm verschijnt nu.

■ Wijzig vervolgens het patroon via het afwerken van dezelfde stappen als bij "CREATE NEW BLOCK" (ONTWERPEN NIEUW BLOK).

Kursor

◀◀◀ WISSEN BLOK (DELETE BLOCK) - BLOKMENU 3 ▶▶▶

- Indien gewenst, kunt u bepaalde, of zelfs alle blokgegevens wissen.  
▲ Hoewel u eventueel blokgegevens wist, blijven de patronen, die gebruikt worden voor het gewiste blok, gewoon bestaan.

-----  
1. Kies functie 3 van het BLOKMENU en druk op de STEP-toets. [3] [STEP]

▲ Indien het scherm niet verandert, dan wil dat zeggen, dat het geheugen geen blokgegevens bevat.

-----  
2. Op het scherm ziet u nu een lijst verschijnen van de door u geprogrammeerde blokgegevens.

..... Aantal ingevoerde blokgegevens.

Zet de cursor "▶" met behulp van de cursor-toetsen [▲][▼] bij het bloknummer dat u wilt wissen.

▼ Wanneer u alle blokgegevens wilt wissen, zet de cursor "▶" dan bij het item "ALL OF THE BLOCKS".

..... De betekenis van deze tekenjes wordt uitgelegd in stap 2 van blz. 71.

Dit tekenje geeft aan, dat er meer blokken zijn dan afgebeeld. Indien u op "1" drukt, zal het scherm doorrollen.

-----  
3. Druk op de STEP-toets. [STEP]

Het scherm geeft het gekozen bloknummer weer.

-- ▼ Indien u het verkleinde lay-out scherm-- van het blok wilt zien,

1. kies dan "3". Het verkleinde scherm verschijnt nu.

▲ Is het blok groter dan 200 toeren, dan kunt u het scherm vooruit- of terugrollen door respektievelijk "1" of "2" te kiezen.

2. Druk op de STEP-toets. Het vorige scherm verschijnt nu weer.

-----  
- Is het bloknummer juist, kies dan "1". Het door u gekozen blok wordt dan gewist en op het scherm verschijnt het BLOKMENU.

- Wilt u echter het bloknummer wijzigen, kies dan "2". Het scherm van stap 2 verschijnt nu weer.

## FUNKTIES DISKETTESTATION (OPERATION FOR FDD) - HOOFDMENU 3

■ Indien u gebruik maakt van het (extra verkrijgbare) diskettestation, kunt u ontworpen patronen of blokgegevens op diskette bewaren, of patronen/blokgegevens laden van de diskette naar het ontwerpsysteem.

▲ Gebruik alleen 1D, 2D, 1DD of 2DD diskettes.

■ Zie blz. 45 van de handleiding voor de PFD-110 voor het aansluiten van het diskettestation op de patroon-programmeermachine.

1) Kies functie 3 van het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.

[3] [STEP]

2) Controleer, of het diskettestation op de juiste wijze is aangesloten op de patroon-programmeermachine en of het station aan staat. Druk hierna op de STEP-toets.

[STEP]

3) Het menu voor de functies van het diskettestation (OPERATION FOR FDD) verschijnt nu op het scherm.

## FUNKTIES DISKETTESTATION-MENU (OPERATION FOR FDD)

1. FORMATTEREN DISKETTE ... Kies deze functie, wanneer u een nieuwe diskette wilt gebruiken. Door deze handeling maakt u een diskette gereed voor het opnemen van uw gegevens.  
(format disc)

< OPMERKING > Indien u een diskette formatteert die reeds patroongegevens of blokgegevens bevat, dan zullen deze gegevens worden gewist.

■ Zie blz. 46 van de handleiding voor de PFD-110 voor het formatteren van een diskette.

▲ Voor het formatteren van een diskette heeft het station 3-4 minuten nodig.

2. OPSLAAN ONTWERPGEGEVENS. U kunt op een diskette de patroon- of blokgegevens opslaan, welke zijn vastgelegd in het ontwerpsysteem. De diskette heeft twee sporen en één spoor wordt gebruikt voor het opslaan van alle gegevens in het ontwerpsysteem.  
(save created data)

- Zie de stappen 1, 2, 3, 5 en 6 op blz. 47-48 van de handleiding voor de PPD-110 voor het opslaan van gegevens.

3. LADEN ONTWERPGEGEVENS ..  
(load created data)

U kunt het patroon of de blokgegevens die zijn opgeslagen op één spoor van de diskette, laden in het ontwerpsysteem. Wanneer u gegevens in het ontwerpsysteem laadt, zullen alle patronen en blokgegevens in het geheugen van het ontwerpsysteem worden gewist. Heeft u deze gegevens nog nodig, dan moet u ze dus eerst opslaan op diskette.

- Zie de stappen 1 en 3 op blz. 48-49 van de handleiding voor de PPD-110 voor het laden van gegevens.

4. WISSEN ONTWERPGEGEVENS ..  
(delete created data)

Op diskette opgeslagen patronen of blokgegevens kunt u ook wissen (één spoor tegelijk).

- ▲ Indien u alle gegevens op een diskette wilt wissen, dan hoeft u deze slechts te formatteren; hierdoor worden automatisch alle gegevens gewist.
- Voor het wissen van gegevens, zie blz. 50 van de handleiding voor de PPD-110.

PRINTEN (PRINT-OUT) - HOOFDMENU 4

- Met de, extra verkrijgbare, printer kunt u een patroon of blokgegevens printen.
- ▲ We raden u aan om hiervoor een BROTHER 9-pins dot matrix printer te gebruiken.

Printer

- Bedrijfsklaar maken van de printer.  
Lees vóór het gebruik eerst de handleiding van de printer goed door.
- 1) Zet de patroon-programmeermachine en de printer uit.
- 2) Sluit hierna de printer aan op de machine met behulp van de printerkabel.
- 3) Zet tenslotte de patroon-programmeermachine en de printer aan.

Patroon-programmeermachine

--- Afmetingen papier -----  
 Gebruik papier dat qua afmetingen past bij uw printer.

Printerkabel

- ▲ De printafmetingen (aantal steken en toeren) van het patroon hangen af van de afmetingen van het papier.
- ± 21cm x 30cm      • 38cm x 30cm

70 toeren

70 toeren

40 steken

80 steken

- ▲ Beide vellen papier kunnen maximaal 45 regels met blokgegevens bevatten.

- 
- 1) Kies functie 4 van het HOOFDMENU en druk op de STEP-toets.

[4] [STEP]

- 
- 2) Op het scherm verschijnt een lijst van ontworpen patronen en blokgegevens.  
Zet de cursor "►" met behulp van de cursor-toetsen [▲][▼] bij het patroon of blok dat u wilt printen.

..... Deze tekentjes worden uitgelegd in stap 2 op blz. 31 en stap 2 op blz. 71.

Dit teken geeft aan, dat er nog meer blokken/patronen zijn. Druk op "1", zodat het scherm doorrolt.

Druk op de STEP-toets.

[STEP]

Daarna.....

- Wanneer u een patroon wilt printen.... zie dan stap 3-9 op blz. 51-53 van de handleiding voor de PPD-110.
  - Wanneer u blokgegevens wilt printen.... ga dan verder naar stap 3 hieronder.
- 

3) Het gespecificeerde blok verschijnt nu verkleind op het scherm.

▲ Dit scherm is hetzelfde als dat van functie 4 van het HULPMENU (BLOK). Zie blz. 65 ("4.VERKLEINING - HULPMENU 4") voor nadere informatie.

- Is het weergegeven blok juist, druk dan op de STEP-toets en ga door naar stap 4.
- Wilt u het blok echter wijzigen, druk dan op de HELP-toets; het scherm van stap 2 verschijnt dan weer.

-----  
4) Wanneer u een blok print dat op diskette is opgeslagen, voer dan als referentie het diskettenummer in; dit nummer zal dan ook geprint worden.

(Bijv. diskettenummer.....1)

[1] [STEP]

▼ Is het echter niet nodig om dit nummer te printen, druk dan alleen maar op de STEP-toets.

-----  
5) Indien u het spoornummer als referentie invoert, dan zal ook dit nummer geprint worden.

(Bijv. spoornummer.....1)

[1] [STEP]

▼ Is het echter niet nodig om dit nummer te printen, druk dan alleen maar op de STEP-toets.

-----  
6) Zorg eerst dat er papier in de printer zit en zet deze vervolgens "ON LINE". Druk hierna op de STEP-toets.

[STEP]

-----  
7) Het printen begint.

▼ Op één vel papier kunnen 45 regels worden geprint. In geval de blokgegevens meer dan 45 regels bevatten, verschijnt het scherm van stap 6 weer, wanneer het eerste vel vol is. Herhaal hierna stap 6.

-----  
8) Wanneer het HOOFDMENU op het scherm verschijnt, wil dat zeggen, dat het printen bijna klaar is.

GEFRINTE MELDINGEN

PATROON NIET AF ..... U bent niet klaar met het ontwerpen of  
(pattern not completed) wijzigen van het patroon. Kies functie 1  
(EINDE ONTWERP - END CREATION) van het  
PATROON-HULPMENU.

MEMO-GEGEVENS NIET AF .... U bent niet klaar met het invoeren van de  
(memo not completed) memo-gegevens. Kies functie 1 (EINDE MEMO-  
INVOER - END INPUT MEMO) van het MEMO-  
HULPMENU.

BLOK NIET AF ..... U bent niet klaar met het programmeren van  
(block not completed) de blokgegevens. Kies functie 1 (EINDE BLOK  
- END BLOCK) van het BLOK-HULPMENU.

BEVAT INKOMPLÉET  
PATROON ..... Het blok bevat een patroon, waarvan het  
(contains incomplete ontwerp/wijzigen niet voltooid is.  
pattern) Het blok bevat een patroon waarvan de  
memo-invoer niet voltooid is.

- . Een "▶" geeft aan dat de betreffende toer een fout bevat. Spoor de fout op door deze toer en de toeren er-naast te controleren. ....

Soort fouten.

- . Items van de memo-invoer.
- . Teveel kleuren in één toer (ingeval u het patroon ontwerpt met methode 1-4).

▼ Indien u de fout niet kunt vinden, laad dan het patroon naar het scherm voor wijzigingen/memo-invoer en kies functie 1 (EINDE ONTWERP/EINDE MEMO-INVOER - END CREATION/END INPUT MEMO) van elk HULPMENU. Vervolgens zal een foutmelding op het scherm aangeven, wat de fout of de oorzaak ervan is.

```

-----
DISKETTENUMMER =          SPOORNUMMER =
STEKEN = 14              TOEREN = 14
DUBBELBED-JACQUARD (4 KLEUREN/TOER)

DRAADHOUDER  1  2  3  4  5  6
TEKENTJE

```

- Indien het patroon overeenkomstig methode 2/4 is ontworpen, dan wordt op de afbeelding het nummer weergegeven van de draad die slechts de dubbelbednaalden breedt ..... Dit nummer is hetzelfde (niet omkaderd) als dat onder "HOLDER" op het memo-invoerscherm; zie hiervoor blz. 36.

BREIEN VAN EEN STREPENPATROON

- In de volgende voorbeelden wordt gebreid met motoraandrijving en worden de draden automatisch verwisseld. Onderstaande methoden kunt u gebruiken voor het breien van de tricot- en boordsteek.

■ Wanneer het garen ieder even toernummer wordt verwisseld.

■ PATROONONTWERP -----  
<voorbeeld>

    Draad 3           - Patroonmethode 5 ("others")  
    Draad 2

Eén patroonherhaling  
8 toeren

    Draad 1

- Patroongegebied
- Aantal steken: ieder aantal is OK.
- Aantal toeren: één patroonherhaling.
- Tekenen van het patroon.  
Naaldselectie is niet nodig, dus u hoeft niet te tekenen.
- ▲ Wanneer u het kleurcontrast van de streep wilt zien, kies dan functie 3 (INSTELLEN KLEUREN - SET COLOUR) van het HULPMENU en kleur het hoofdgaarn (zie blz. 26).

■ MEMO-INVOER VOOR HET VERWISSELEN VAN DE DRAAD -----

- Voer onder "HOLDER" de nummers in van de toeren waar u van draad wilt verwisselen (zie blz. 35).

■ INSTELLEN DRAADHOUDERPOSITIE -----

- Zet sterretjes (\*) bij de draadhouders die u alleen RECHTS of LINKS gaat gebruiken (Indien een draadhouder geen garen bevat, dan maakt het niet uit of het "\*" RECHTS of LINKS staat).

■ INSTELLEN SLEDEN -----  
<tricotsteek> <boordsteek>

    BLOCK           BLOCK

niet ingedrukt      niet ingedrukt

- Maak voor het breien in tricotsteek de verbindingsarm vast aan de breislide, omdat u immers met de kleurenwisselaar gaat werken.
- Stel de sleden in, zoals links is aangegeven.

- Wanneer het garen na een oneven aantal toeren moet worden verwisseld.

Methode 1

Wanneer u, overeenkomstig het patroon, het garen na een oneven aantal toeren moet verwisselen, dan kan het zijn dat de benodigde draad aan de tegenovergestelde zijde van de slede staat. Volgens deze methode wordt de slede, zonder te breien, automatisch naar de andere zijde van het naaldenbed gebracht om genoemde draad op te pakken; alle naalden van het hoofdbed worden bij iedere toer in de D-stand gezet.

■ PATROONONTWERP -----  
<voorbeeld>

- |                                    |   |  |
|------------------------------------|---|--|
| Draad 3                            | - | Patroonmethode 1 (enkelbed-jacquard).                                      |
| Draad 2                            | - | Patroongegebied  |
| Eén patroonherhaling<br>(8 toeren) |   | Aantal steken: ieder aantal is OK.<br>Aantal toeren: één patroonherhaling. |
| Draad 1                            | - | Tekenen van het patroon.   |
| Draad 2                            | - | Teken een streep met behulp van de 6 kleuren onderaan het scherm.          |
| Draad 1                            |   |  |
- ▲ Voor het verwisselen van de draad hoeft u de memo-gegevens niet in te voeren.

■ INSTELLING SLEDEN-----  
<tricotsteek>

- Bevestig de verbindingsarm aan de breislede, wanneer u in tricotsteek breit, omdat u immers de kleurenwisselaar gebruikt.

<boordsteek>

- Druk voor tricot- en boordsteek beide PART-knoppen van de hoofdbedslede in.

<naaldselectie>

Omdat u gebruik maakt van patroonmethode 1, worden alle naalden van het hoofdbed bij iedere toer in de D-stand gezet. Maar bij de toer waar de slede verschuift zonder te breien, worden alle naalden van het hoofdbed op één lijn in de B-stand gezet (omdat de PART-knoppen zijn ingedrukt, zullen de steken niet vallen).

- ▲ Indien u in boordsteek breit, wordt de hefhendel van de dubbelbedslede automatisch op "S" gezet, wanneer de slede zonder te breien verschuift; wanneer de slede de draad oppakt, wordt de hendel weer op "N" gezet.

Methode 2

Bij deze methode worden de naalden niet in de D-stand gezet en zal de slede automatisch stoppen, wanneer de benodigde draad zich aan de tegenovergestelde zijde van de slede bevindt.

\* PATROONONTWERP -----

Ontwerp het patroon en voer de memo-gegevens in, zoals beschreven op de vorige bladzijde. Het is niet nodig om draadhouderposities in te stellen.

- Breien

1. Stel de slede in voor het breien in tricot- of boordsteek (zie "INSTELLING SLEDEN" op blz 77) en begin met breien.
2. De slede zal automatisch stoppen, wanneer de benodigde draad zich aan de tegenovergestelde zijde van de slede bevindt. Druk beide PART-knoppen van de hoofdbedslede in en druk op de S/S-toets van de motoraandrijving.
3. Na één toer zal de slede stoppen. Maak de PART-knoppen van de hoofdbedslede weer vrij. Druk op de S/S-toets en ga door met breien. Herhaal de stappen 2 en 3 (indien u in boordsteek breit, wordt de hefhandel van de dubbelbedslede automatisch op "S" of "N" gezet.

WANNEER U GEBRUIK MAAKT VAN DE DISKETTE, WAAROP DE GEGEVENS VAN DE PPD-110 STEKENPATROON-KASSETTE ZIJN OPGESLAGEN.

-----

- Wanneer u het patroon van de diskette naar de kassette van het ontwerpsysteem laadt.....

kies functie 7 (LADEN OPGESLAGEN PATROON - LOAD STORED PATTERN) van het HULPMENU (PATROONONTWERP - PATTERN CREATION) en kies "3" (VAN PATROONDISKETTE - FROM PATTERN DISC). Zie ook blz. 21 of 29.

- ▲ U kunt geen gebruik maken van functie 3 (FUNKTIES DISKETTESTATION-OPERATION FOR FDD) van het HOOFDMENU. De diskette moet met behulp van deze functie worden geformatteerd met het ontwerpsysteem voor het overbrengen van de gegevens van/naar het ontwerpsysteem.

TIP :

U kunt de diskette voor de stekenpatroon-kassette veranderen in de diskette voor het ontwerpsysteem door deze te formatteren. Onthoud echter, dat alle patronen op de diskette hierdoor zullen worden gewist. Het is niet mogelijk een patroon van de diskette waarop de gegevens van het ontwerpsysteem zijn opgeslagen te laden naar de PPD-110 stekenpatroon-kassette.

DE VOLGENDE GEVALLEN KUNNEN ZICH VOORDOEN

Indien onderstaande foutmelding op het scherm verschijnt.....

\* FOUTMELDING 1  
(Error Message 1)

Oorzaak

Er zijn teveel kleuren in één toer van het dubbelbed-jacquard patroon dat u heeft ontworpen.

Oplossing

- Patroon-ontwerpscherm
  1. Onthoud, indien nodig, de toer die de foutmelding veroorzaakte (op het scherm).
  2. Druk op de STEP-toets. Het patroonontwerpscherm verschijnt nu.
  3. De wit-omkaderde toer heeft teveel kleuren. Corrigeer dit overeenkomstig de patroonmethode (de witte streep geeft deze toer op het verkleinde scherm van het HULPMENU 5 (VERKLEINING - REDUCTION) weer. In dit voorbeeld zijn de toernummers 2, 4, 7, 8 en 50 de veroorzakers van de foutmelding.

wit kader

- Wanneer u de patroonmethode niet verandert,
  1. Druk dan op de HELP-toets, zodat het HULPMENU verschijnt.
  2. Verander de patroonmethode met behulp van functie 11 (WIJZIGEN PATROONMETHODE-CHANGE PATTERN MODE) van het HULPMENU.

- Verkleind scherm

-- Wit streepje

Kies hierna functie 1 (EINDE ONTWERP - END CREATION) van het HULPMENU. Indien de oorzaak niet wordt weggenomen, zal dezelfde foutmelding verschijnen. Herhaal dan bovengenoemde stappen. Het witte kader op het patroonontwerpscherm en het witte streepje op het verkleinde scherm zullen verdwijnen na het uitvoeren van de volgende handelingen:

- WISSEN DEEL VAN PATROON - HULPMENU 6 (Erase part of pattern)
- LADEN OPGESLAGEN PATROON - HULPMENU 7 (Load stored pattern)
- OVERBRENGEN PATROON - HULPMENU 9 (Transfer pattern)
- WIJZIGEN PATROONGEBIED - HULPMENU 10 (Change pattern area)
- Door de patroonmethode (HULPMENU 11) te wijzigen zullen alle fouten worden gecorrigeerd.

▪ FOUTMELDING 2  
(Error Message 2)

Oorzaak

U kunt geen gebruik maken van functie 4 (INVOEREN MEMO-GEGEVENS - INPUT MEMO DATA) van het PATROON-ONTWERPMENU voor het patroon waarvan het ontwerpen/wijzigen niet is voltooid.

Oplossing

1. Druk op de STEP-toets; het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt nu.
2. Kies functie 2 (WIJZIGEN PATROON - EDIT PATTERN) en vervolgens het patroon dat de fout bevat (zie blz. 31).
3. Kies nu functie 1 (EINDE ONTWERF - END CREATION) van het HULPMENU (zie blz. 12).
4. Indien een andere foutmelding verschijnt, zie dan de korresponderende bladzijde. Wanneer na stap 3 het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt, kunt u functie 4 (INVOEREN MEMO-GEGEVENS - INPUT MEMO DATA) voor het patroon gebruiken.

---

▪ FOUTMELDING 3  
(Error Message 3)

Oorzaak

Wanneer u de memo-gegevens van het met methode 5 ontworpen patroon invoert onder "HOLDER" of "CAM", dan moet u de gegevens bij de eerste toer onder "HOLDER" zetten (maar dit is nog niet gebeurd). Hierdoor weet de computer dat het patroon wordt gebreed met behulp van de kleurenwisselaar.

Oplossing

1. Onthoud, indien nodig, de toer op het scherm. Het weergegeven toernummer betreft de toer die memo-gegevens heeft onder "HOLDER" of "CAM" (in het voorbeeld de 2e en 5e toer).
2. Druk op de STEP-toets; het memo-invoerscherm verschijnt dan.
3. Indien het patroon wordt gebreed met de kleurenwisselaar, voer dan de gegevens in bij de eerste toer onder "HOLDER". Is dit niet het geval, wis de gegevens dan onder "HOLDER" en "CAM".

■ FOUTMELDING 4  
(Error Message 4)

Oorzaak

Wanneer u onder "CAM" een "\*" invoert en dit niet doet bij de volgende toer onder hetzelfde item, dan moet u de gegevens invoeren bij de volgende toer onder "HOLDER" (maar dit is nog niet gebeurd).

De reden hiervan is, dat de computer het nummer van de draad moet weten die bij de volgende toer door de slede wordt opgepakt (zie blz 41).

Oplossing

1. Onthoud, indien nodig, de toer op het scherm. Het weergegeven nummer betreft de toer waarvan het item "HOLDER" de gegevens moet hebben (in het voorbeeld moeten de gegevens bij de 10e toer onder "HOLDER" worden gezet).
  2. Druk op de STEP-toets; het memo-invoerscherm verschijnt dan.
  3. Voer nu de gegevens in bij de korresponderende toer onder "HOLDER", of wis "\*" onder "CAM", indien dit niet nodig is.
- 

■ FOUTMELDING 5  
(Error Message 5)

Oorzaak

Bij het invoeren van de verzetpositie is er sprake van een grens (u kunt de verzethendel tussen twee standen verschuiven; u kunt dus een positie invoeren die valt binnen  $\pm 2$  van de positie één toer eronder). U heeft de verzetpositie voorbij deze grens ingevoerd.

Oplossing

1. Onthoud, indien nodig, de toer op het scherm. Het weergegeven nummer betreft de toer waarbij onder "RACK" het foutieve nummer staat (in het voorbeeld de 5e en 10e toer onder "RACK").
2. Druk op de STEP-toets; het memo-invoerscherm verschijnt dan.
3. Corrigeer nu de verzetpositie bij de korresponderende toer (binnen de grenzen) of herroep de verzetpositie met behulp van functie 3 (HERROEPEN MEMO-GEGEVENS - RECALL MEMO DATA) van het HULPMENU, indien dit niet nodig is (zie blz. 47).

■ FOUTMELDING 6  
(Error Message 6)

Oorzaak

Om een of andere reden zijn de opgeslagen gegevens beschadigd. Zo kan bijvoorbeeld de batterij voor het vasthouden van het patroon leeg zijn.

Oplissing

U kunt het patroon ontwerpen en de blokgegevens programmeren na de beschadigde gegevens gewist te hebben, maar indien de batterij leeg is, kan het ontwerpsysteem de gegevens toch niet vasthouden. Controleer of de batterij inderdaad leeg is door het uitvoeren van onderstaande stappen.

1. Druk op de STEP-toets (de beschadigde gegevens worden dan gewist).
2. Kies functie 1 (ONTWERPEN NIEUW PATROON-CREATE NEW PATTERN) van het PATROON-ONTWERPMENU en voer het patroongebied in (ieder gebied en iedere patroonmethode is OK en u hoeft het patroon niet te tekenen - zie blz. 6-8).
3. Wanneer het patroon-ontwerpscherm verschijnt, druk dan op de HELP-toets en kies functie 1 (EINDE ONTWERP - END CREATION).
4. Het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt dan. Zet hierna de patroon-programmeermachine uit.
5. Wacht enkele minuten en zet het apparaat dan weer aan.
  - Indien het scherm van stap 3 op blz. 4 verschijnt, dan is de batterij nog in orde. Ga dus gewoon verder.
  - Indien echter dezelfde foutmelding verschijnt, dan is de batterij leeg. Vraag uw dealer in zo'n geval om de batterij te vervangen.
  - Verschijnt er een andere foutmelding, zie dan de informatie omtrent die melding.

-----  
■ FOUTMELDING 7  
(Error Message 7)

Oorzaak en Oplissing

Het ontwerpsysteem of de patroon-programmeermachine is defekt. Laat beide apparaten door uw dealer nakijken.

■ FOUTMELDING 8  
(Error Message 8)

Oorzaak

De diskette is schrijfbeschermd.

Kontroleer de stand van de afsluiter.

Wanneer de afsluiter openstaat, is de diskette schrijfbeschermd.

Oplossing

1. Druk op de STEP-toets. Is de afsluiter gesloten, dan is de diskette niet schrijfbeschermd.
  2. Haal de diskette uit het apparaat. Afsluiter Ga na, of u deze bescherming zonder meer ongedaan kunt maken en doe dit, wanneer het inderdaad kan.
  3. Stop de diskette weer in het apparaat en druk op de STEP-toets. De computer zal het programma dan weer opstarten.
- 

■ FOUTMELDING 9  
(Error Message 9)

Oorzaak

- Het diskettestation staat te dicht bij de TV.
- Het diskettestation staat niet aan.
- Het diskettestation en de patroon-programmeermachine zijn niet op de juiste wijze aangesloten met de interface-kabel.

Oplossing

1. Zet de patroon-programmeermachine en het diskettestation uit.
  2. Controleer nu bovengenoemd punt.
  3. Zet hierna beide apparaten weer aan.
  4. Begin vervolgens weer opnieuw.
- 

■ FOUTMELDING 10  
(Error Message 10)

Oorzaak

De gegevens zijn niet opgeslagen op het door u ingevoerde spoor.

Oplossing

1. Druk op de STEP-toets.
2. Controleer de diskette en het spoornummer.

\* FOUTMELDING 11  
(Error Message 11)

Oorzaak

- Het diskettestation staat te dicht bij de TV.
- De diskette is defekt.
- De diskette is niet geformatteerd.

Oplossing

Is de diskette niet geformatteerd, doe dit dan alsnog.

1. Druk eerst op de STEP-toets en vervolgens op de HELP-toets.
2. Zie blz. 71 en formatteer de diskette.

Volg, behalve in bovengenoemd geval, de onderstaande stappen.

1. Haal de diskette uit het station en controleer deze.
  2. Schuif de diskette weer in het station, zet het apparaat voor de TV, maar zorg dat er voldoende ruimte tussen blijft.
  3. Zet eerst het diskettestation uit en vervolgens weer aan.
  4. Zet nu ook de patroon-programmeermachine eerst uit en vervolgens weer aan. Begin hierna opnieuw.
- Indien dezelfde foutmelding opnieuw verschijnt .....

< De foutmelding verschijnt tijdens het formatteren van de diskette ..... >

De diskette is defekt en dus onbruikbaar. Neem een andere diskette.

< De foutmelding verschijnt tijdens het opslaan van de gegevens .....>

De diskette is defekt en niet meer geschikt voor het opslaan van gegevens. Het is wel mogelijk om de reeds opgeslagen gegevens te laden.

< De foutmelding verschijnt tijdens het laden/wissen van het spoor .....>

Het door u gespecificeerde spoor bevat een defekt, zodat u geen gegevens meer op het spoor kunt opslaan, noch het spoor kunt laden/wissen.

■ FOUTMELDING 12  
(Error Message 12)

Oorzaak

Het type van de diskette wordt bepaald door het soort kassette dat is gebruikt voor het formatteren van deze diskette. Het scherm hiernaast geeft aan, dat het type diskette niet korrespondeert met de kassette van het ontwerpsysteem. U kunt dan ook met deze diskette geen gebruik maken van functie 3 (FUNKTIES DISKETTESTATION - OPERATION FOR FDD) van het HOOFDMENU.

Oplossing 1

Indien u een verkeerde diskette in het station heeft geplaatst.....

1. Vervang deze diskette dan door een goede.
2. Druk op de STEP-toets.
3. De computer start hierna het programma weer op.

Oplossing 2

Indien u een patroon van de verkeerde diskette wilt gebruiken .....

kies dan functie 7 (PATROONONTWERP - PATTERN CREATION) van het HULPMENU.

1. Druk op de STEP-toets.
2. Kies functie 1 of 2 van het PATROON-ONTWERPMENU en maak het patroon-ontwerpscherm in orde.
3. Druk vervolgens op de HELP-toets en kies functie 7. Laad tenslotte het betreffende patroon.
  - Wanneer u patroonmethode 1-4 gebruikt .... zie blz 21.
  - Wanneer u patroonmethode 5 gebruikt ..... zie blz. 29.

■ FOUTMELDING 13  
(Error Message 13)

Oorzaak

Een diskette bevat twee sporen en beide zijn reeds gebruikt voor het opslaan van gegevens.

Oplossing 1

1. Plaats een andere diskette, die nog ruimte heeft voor het opslaan van gegevens.
2. Druk op de STEP-toets.
3. Ga hierna gewoon verder.

Oplossing 2

U kunt ook een spoor wissen.

1. Druk op de STEP-toets.
2. Druk hierna op de HELP-toets, zodat het menu voor de FUNKTIES VAN HET DISKETTESTATION (FDD) verschijnt.
3. Kies vervolgens functie 4 (WISSEN ONTWERP-GEGEVENS - DELETE CREATED DATA) en wis het door u gewenste spoor (zie blz. 32).
4. Begin daarna helemaal opnieuw.

■ FOUTMELDING 14  
(Error Message 14)

Oorzaak

De gegevens worden niet volledig op het weergegeven spoor opgeslagen, omdat de stroomtoevoer van de patroon-programmeermachine of het diskettestation tijdens het opslaan of wissen van de gegevens op die diskette, werd onderbroken.

Oplossing

Wis het op het scherm weergegeven spoor.

1. Druk op de STEP-toets.
2. Kies functie 4 (WISSEN ONTWORPEN PATROON-DELETE CREATED PATTERN) van het menu voor de FUNKTIES VAN HET DISKETTESTATION (FDD) en wis het spoor.  
Begin hierna weer helemaal opnieuw.

■ FOUTMELDING 15  
(Error Message 15)

-----  
Indien onderstaande waarschuwing op het scherm verschijnt .....

■ WAARSCHUWING 1  
(Warning 1)

Betekenis

Deze melding verschijnt, wanneer u het patroon inkleurt (patroonmethode 5) met behulp van functie 3 (INSTELLEN KLEUREN - SET COLOUR) van het HULPMENU, waarbij onder "HOLDER" of "CAM" reeds memo-gegevens staan.

In dat geval zullen de met functie 3 ingevoerde kleurgegevens worden omgezet in memo-gegevens en onder "NOTE" worden geplaatst. De reeds ingevoerde memo-gegevens onder "HOLDER" en "CAM" worden hierbij gewist (zie blz. 39).

1. Druk op de STEP-toets; het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt dan.
2. Voer hierna, indien nodig, de memo-gegevens voor de items "HOLDER" en "CAM" in.

■ WAARSCHUWING 2  
(Warning 2)

Betekenis

Deze melding verschijnt, wanneer u het patroongebied van het patroon (patroonmethode 5) wijzigt, dat reeds memo-gegevens onder "HOLDER" of "CAM" bevat.

In dat geval kunt u een fout maken onder "HOLDER" of "CAM".

Bijvoorbeeld .....

Door het patroongebied te verkleinen worden de memo-gegevens bij de eerste toer onder "HOLDER" gewist of de memo-gegevens bij de laatste toer onder "CAM" moeten de memo-gegevens bij de volgende toer onder "HOLDER" hebben, omdat het patroongebied wordt vergroot.

Hierdoor begrijpt de computer dat de memo-invoer van dit patroon niet afgerond is. In dat geval verschijnt op het scherm een "x" (zie stap 2 op blz. 31.

1. Druk op de STEP-toets; het patroon-ontwerpscherm verschijnt dan.
2. Kies functie 4 (INVOEREN MEMO-GEGEVENS-INPUT MEMO DATA).
3. Controleer de memo-gegevens onder "HOLDER" en "CAM"

-----  
■ WAARSCHUWING 3  
(Warning 3)

Betekenis

Deze melding verschijnt, wanneer u stopt met het programmeren van een blok dat een verzetpatroon bevat.

U kunt de verzethendel slechts tussen twee standen verschuiven. De patronen moeten dus met elkaar verbonden zijn, zodat het verzetten op de juiste wijze verloopt.

Kontroleer de verzetpositie in het blok (let wel op de breitoeren van ieder patroon).

1. Druk op de STEP-toets; het BLOKMENU verschijnt dan.
2. Indien u de verzetpositie controleert, kies dan functie 4 (INVOEREN MEMO-GEGEVENS-INPUT MEMO DATA) van het PATROON-ONTWERP-MENU.

- WAARSCHUWING 4  
(Warning 4)

\*\* WAARSCHUWING 4 \*\* DE GEGEVENS ONDER "HOLDER" EN "CAM" ZIJN GEWIST !!

----- Deze melding wordt geprint.

### Betekenis

Indien u het patroon (patroonmethode 5) inkleurt met behulp van functie 3 (INSTELLEN KLEUREN - SET COLOUR) van het HULPMENU en het bevat memo-gegevens onder "HOLDER" en "CAM", dan zullen de met deze functie ingevoerde kleurgegevens worden omgevormd tot memo-gegevens onder "NOTE" en zullen de reeds ingevoerde memo-gegevens onder "HOLDER" en "CAM" volledig worden gewist (zie blz. 39).

1. Kies functie 2 (WIJZIGEN PATROON - EDIT PATTERN) van het PATROON-ONTWERPMENU en selekteer het patroon. Kies functie 1 (EINDE ONTWERP - END CREATION) van het HULPMENU.
2. Voer hierna, indien nodig, memo-gegevens in onder "HOLDER" en "CAM".

■ WAARSCHUWING 5  
(Warning 5)

- Indien deze waarschuwing verschijnt, wanneer u functie 1 (ONTWERPEN NIEUW PATROON - CREATE NEW PATTERN) kiest uit het PATROON-ONTWERPMENU .....

Betekenis

Het geheugen is vol, zodat u het patroon niet meer kunt ontwerpen.

Bovendien kunt u het patroongebied niet vergroten. Maar u kunt wel werken met functie 2 (WIJZIGEN PATROON - EDIT PATTERN) van het PATROON-ONTWERPMENU en functie 2 (WIJZIGEN BLOK - EDIT BLOCK) van het BLOKMENU. Verder kunt u nog één set blokgegevens programmeren, wanneer deze melding tenminste voor de eerste keer verschijnt.

1. Druk op de STEP-toets.

Het patroon-ontwerpmenu verschijnt dan.

2. Indien u een nieuw patroon wilt ontwerpen, dan moet u eerst een overbodig patroon (PATROON-ONTWERPMENU 3) of een onnodig blok (BLOKMENU 3) wissen.

Of, u slaat de gegevens in het ontwerpsysteem op diskette op met behulp van het (extra verkrijgbare) diskettestation.

- Indien deze waarschuwing verschijnt, wanneer u functie 1 (ONTWERPEN NIEUW BLOK - CREATE NEW BLOCK) kiest uit het BLOKMENU..

Betekenis

Het geheugen is vol, zodat u geen patroon of blok meer kunt ontwerpen.

Bovendien kunt u het patroongebied niet vergroten. Maar u kunt wel werken met functie 2 (WIJZIGEN PATROON - EDIT PATTERN) van het PATROON-ONTWERPMENU. Sommige blokken kunnen worden gewijzigd, andere daarentegen niet (BLOKMENU 2).

- 1) Druk op de STEP-toets: het BLOKMENU verschijnt dan.

- 2) Indien u een nieuw blok wilt ontwerpen, moet u een onnodig patroon (PATROON-ONTWERPMENU 3) of een onnodig blok (BLOKMENU 3) wissen.

Of, de gegevens in het ontwerpsysteem opslaan op diskette met behulp van het (extra verkrijgbare) diskettestation.

Indien u het aantal steken of toeren niet kunt invoeren bij het aangeven van het patroongebied volgens functie "ONTWERPEN NIEUW PATROON" (CREATE NEW PATTERN) .....

Oorzaak

Er is niet genoeg ruimte in het geheugen voor het ingevoerde aantal steken of toeren.

Oplossing 1

.....ingevoerde  
aantal verdwijnt.

Aantal steken ..... Voer een kleiner aantal steken in dan u daarvoor deed.

Aantal toeren ..... Voer een aantal toeren in dat even groot of kleiner is dan "MAXIMUM ROWS".

Oplossing 2

Wis een onnodig patroon of blok.

1. Druk twee- of driemaal op de HELP-toets. Het PATROON-ONTWERPMENU verschijnt dan.
2. Wis het patroon of blok, dat u niet meer nodig heeft.

U kunt geen nieuw aantal steken invoeren bij het vergroten van het patroongebied.....

Oorzaak

Er is niet voldoende ruimte in het geheugen.

Oplossing 1

Voer een kleiner aantal steken in en druk op de STEP-toets.

Oplossing 2

Wis een onnodig patroon of blok, óf verklein het patroongebied.

Wanneer u op de STEP-toets drukt, verschijnt het vorige scherm weer.

Indien het patroon op het scherm niet meer klopt, dan wel aangeeft dat er iets niet in orde is, of indien een toets niet goed funktioneert....

### Oorzaak

De patroongegevens in de patroon-programmeermachine zijn beschadigd (dit kan gebeuren, indien u de kassette verwijdert of aanbrengt, terwijl het apparaat aanstaat, of indien u de konnektoren aanraakt).

### Oplossing

Wis de beschadigde gegevens.

- 1) Zet de patroon-programmeermachine eerst uit en dan weer aan.
- 2) . Indien er een foutmelding verschijnt, zie dan de betreffende blz.  
 . Verschijnt er geen foutmelding, volg dan onderstaande stappen.
  1. Kies functie 1 (PATROONONTWERP - PATTERN CREATION) van het HOOFDMENU.
  2. Kies daarna functie 3 (WISSEN PATROON - DELETE PATTERN) en wis het gehele patroon (alle gegevens in het ontwerpsysteem worden dan gewist).
- 3) Begin weer van voren af aan.

▲ Indien u de patroon-programmeermachine reeds langer dan 5 jaar in uw bezit heeft, dan kan het zijn dat de batterij leeg is. Neem in zo'n geval contact op met uw dealer.

Wanneer de printer niet werkt.....

Oorzaak 1

Er zit geen papier in de printer of het apparaat staat niet ON LINE.

Oplossing

- 1) Breng papier aan.
- 2) Zet de printer ON LINE.

Oorzaak 2

Printer staat niet aan of het apparaat is niet aangesloten op de patroon-programmeermachine.

- 1) Zet zowel de patroon-programmeermachine als de printer uit.
- 2) Controleer of beide apparaten op de juiste wijze zijn aangesloten.
- 3) Zet hierna beide apparaten weer aan.
- 4) Zet de printer ON LINE.
- 5) Begin opnieuw met printen.

Indien het patroon niet normaal wordt geprint.....

Oorzaak

De DIP-schakelaars van de printer staan in de verkeerde stand.

Oplossing

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