

brother®

PPD 110

СОДЕРЖАНИЕ	
НАИМЕНОВАНИЕ И ФУНКЦИИ	1
ПОДСОЕДИНЕНИЕ УСТРОЙСТВА ПРОГРАММИРОВАНИЯ	2
УЗОРА К ТЕЛЕВИЗОРУ	3
ВКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ	5
ОСНОВНОЕ МЕНЮ	6
СОЗДАНИЕ НОВОГО УЗОРА	7
1. Создание нового узора	7
Рисование картинки на экране	9
Разворачивание экрана	10
Создание узора и выбор цвета	16
2. Вызывание созданного Вами узора	10
МЕНЮ ПОМОЩЬ	11
1. Окончание разработки узора	12
2. Перевод курсора	12
3. Установка цвета	13
4. Расширение контрастной яркости и данных в памяти	16
4. Замена цвета	17
Примечание	18
Увеличение	19

Инструкция по эксплуатации

До начала использования устройства программирования узора.

Установите режим работы устройства программирования узора в соответствии с моделью Вашей вязальной машины.

MODE 1 (РЕЖИМ 1) - КН-940 * КН950i

MODE 2 (РЕЖИМ 2) - КН-930

1. Включите подачу питания на устройстве программирования узора и на телевизоре (См. страницы 3-6)

2. Поверните переключатель STEP. На экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ). Экран покажет установленный сейчас режим.

При поставке устройства программирования узора настраивается режим MODE 1. Таким образом, если Вы работаете с машинами КН940 или КН950i, у Вас нет необходимости в дополнительной настройке данного режима.

(Начинайте создание узора без настройки режима).

Если Вы используете КН930, выберите MODE 2 (См «ЗАМЕНА РЕЖИМА» на странице 55)

Рисунок

MAIN MENU	-	ОСНОВНОЕ МЕНЮ
EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА
INPUT MEMO DATA	-	ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ
TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
SELECT 1-7	-	ВЫБЕРИТЕ 1-7
MODE 1	-	РЕЖИМ 1
PAGE 1	-	СТРАНИЦА 1
The selected mode	-	Выбранный режим

See the detailed instructions about mode on page 54 - Подробные инструкции о режимах см. на странице 54

СОДЕРЖАНИЕ

НАИМЕНОВАНИЕ И ФУНКЦИИ	1
ПОДСОЕДИНЕНИЕ УСТРОЙСТВА ПРОГРАММИРОВАНИЯ УЗОРА К ТЕЛЕВИЗОРУ	3
ВКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ	5
ОСНОВНОЕ МЕНЮ	6
СОЗДАНИЕ НОВОГО УЗОРА	7
1. Создание нового узора	7
Рисование картинки на экране	9
Разворачивание экрана	10
Создание узора и выбор иглы	10
Вывязывание созданного Вами узора	10
МЕНЮ ПОМОЩЬ	11
1. Окончание разработки узора	12
2. Перевод курсора	12
3. Установка цвета	13
Раскрашивание контрастной пряжи и данные в памяти	16
4. Замена цвета	17
Примечание	18
5. Уменьшение	19
6. Стирание части узора	20
7. Загрузка сохраненного в памяти узора	21
1. Из встроенного узора	21
Если Вы хотите разместить один и тот же узор в	

нескольких местах	23
2. Выбор знака (буква, цифра и т.д., встроенная в память машины)	24
Если Вы хотите разместить один и тот же знак в нескольких местах	26
3. С диска на котором записаны узоры	27
Если Вы хотите разместить один и тот же узор в нескольких местах	29
Если Вы хотите загрузить другой узор с диска	29
4. С другой страницы	30
Если Вы хотите разместить один и тот же узор в нескольких местах	32
8. Внесение изменений в загруженный узор	33
Настройка функций, изменяющих узор	36
9. Перемещение узора	37
10. Замена области выполнения узора (рабочей области)	38
1. Уменьшение области выполнения узора	38
2. Замена области выполнения узора	39
Помещение части узора в рамку	41
РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА	42
УДАЛЕНИЕ УЗОРА	43
ВВОД ДАННЫХ В ПАМЯТЬ	44
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ	45
ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКА	46
СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ	47
ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ	48
Когда Вы хотите высветить на экране узор, который Вы загрузили в устройство программирования узора	49
УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ	50
РАСПЕЧАТКА УЗОРА	51
ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)	54
ЗАМЕНА РЕЖИМА	55
ЗАМЕНА СТРАНИЦЫ	56
УДАЛЕНИЕ СТРАНИЦЫ	57
В СЛЕДУЮЩИХ СЛУЧАЯХ...	58
ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ ОТ/К ВЯЗАЛЬНОЙ МАШИНЕ	62
ДИАГРАММА ВЫБОРА ЗНАКОВ	64

Страница 1

НАИМЕНОВАНИЕ И ФУНКЦИИ.

• УСТРОЙСТВО ПРОГРАММИРОВАНИЯ УЗОРА

Рисунок

CARTRIDGE SLOT - ОТВЕРСТИЕ ДЛЯ КАРТРИДЖА

NUMERAL KEYS - ЦИФРОВЫЕ КНОПКИ

Используйте эти клавиши для ввода номеров или для выбора позиций в меню.

HELP KEY - КНОПКА ПОМОЩЬ

Используйте эту кнопку для возврата к предыдущему экрану, а также для вызова HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ).

STEP KEY - КНОПКА ШАГА

Используйте эту кнопку после ввода данных.

DRAW KEY - КНОПКА РИСОВАНИЯ

Используйте эту кнопку для выполнения рисунков.

CURSOR KEYS - КНОПКИ КУРСОРА

Используйте эти кнопки для перемещения курсора.

C-KEY - С-КНОПКА

Используйте эту кнопку для стирания введенных Вами неправильных номеров.

ERASE KEY - КНОПКА СТИРАНИЯ

Используйте эту кнопку для стирания картинок.

Рисунок

RF CONNECTOR - КОННЕКТОР RF

Подсоединяет к цветному телевизору.

CHANNEL SELECTOR - ВЫБОР КАНАЛА

KN/FB CONNECTOR - КОННЕКТОР KN/FB

Подсоединяет к электронной вязальной машине или к флоппи-дисководу.

PRINTER CONNECTOR - КОННЕКТОР ПРИНТЕРА

Подсоединяет к принтеру.

CARTRIDGE SLOT - ОТВЕРСТИЕ ДЛЯ КАРТРИДЖА

AC ADAPTER JACK - РОЗЕТКА АДАПТЕРА AC

POWER SWITCH - ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ПИТАНИЯ

Страница 2

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА

Рисунок

AC ADAPTER - АДАПТЕР AC

CABLE 1 -КАБЕЛЬ 1

Подсоединяет устройства программирования узора к телевизору.

INTERFACE CABLE - КАБЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА

Подсоединяет устройство программирования узора к вязальной машине или флоппи-дисководу.

PROGRAM CARTRIDGE - ПРОГРАММНЫЙ КАРТРИДЖ

Ваши узоры сохраняются на данном картридже и батарейка позволяет сохранять их в памяти в течение 5 лет.

- По истечению 5 лет с момента приобретения устройства программирования узора, обратитесь к Вашему дилеру для замены батарейки.

RF SWITCH (USA, CANADA only) - ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ RF (только США, КАНАДА).

CABLE 2 (USA, CANADA only) -КАБЕЛЬ 2 (только США, КАНАДА).

Подсоединяет телевизор и переключатель RF.

CONVERTER 1 (USA, CANADA only) - КОНВЕРТОР 1 (только США, КАНАДА).

CONVERTER 2 (USA, CANADA only) - КОНВЕРТОР 2 (только США, КАНАДА).

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

FLOPPY DISC DRIVE UNIT - ФЛОППИ-ДИСКОВОД

3.5 INCH FLOPPY DISC - 3.5 ДЮЙМА ФЛОППИ ДИСК

PRINTER CABLE - КАБЕЛЬ ПРИНТЕРА.

Страница 3

ПОДСОЕДИНЕНИЕ УСТРОЙСТВА ПРОГРАММИРОВАНИЯ УЗОРА К ТЕЛЕВИЗОРУ.

1. Убедитесь , что подача питания устройства программирования узора и телевизора отключены.
2. Отсоедините кабель антенны от телевизора.
3. Подсоедините устройство программирования узора и телевизор через гнездо для антенны, как показано внизу.

Рисунок слева

Antenna connection - Подсоединение антенны

TV antenna cable - Кабель телевизионной антенны

Cable 1 - Кабель 1

TV set - телевизор

AC adapter - адаптер AC

Outlet - Вывод розетки питания.

Рисунок справа

Antenna connection - Подсоединение антенны

TV antenna cable - Кабель телевизионной антенны

TV set - телевизор

Converter 2 - Конвертор 2

Cable 1 - Кабель 1

Страница 4

ПОДСОЕДИНЕНИЕ УСТРОЙСТВА ПРОГРАММИРОВАНИЯ УЗОРА К ТЕЛЕВИЗОРУ С ПОМОЩЬЮ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯ RF.

Рисунок 1

Antenna connection - Подсоединение антенны

TV antenna cable - Кабель телевизионной антенны

Pattern programming device - Устройство программирования узора

Cable 1 - Кабель 1

RF switch - переключатель RF

Cable 2 - Кабель 2

TV set - телевизор

Рисунок 2

Antenna connection - Подсоединение антенны

TV antenna cable - Кабель телевизионной антенны

Pattern programming device - Устройство программирования узора

Cable 1 - Кабель 1

Converter 1 - Конвертор 1

RF switch - переключатель RF

Cable 2 - Кабель 2

Converter 2 - Конвертор 2

TV set - телевизор

Рисунок 3

Antenna connection - Подсоединение антенны

TV antenna cable - Кабель телевизионной антенны

Pattern programming device - Устройство программирования узора

Cable 1 - Кабель 1

Converter 1 - Конвертор 1

TV antenna cable - Кабель телевизионной антенны

RF switch - переключатель RF

Cable 2 - Кабель 2

Converter 2 - Конвертор 2

TV set - телевизор

If there is a switch between 75 or 300, set it to 300 - Если переключатель установлен между 75 и 300, установите его на 300.

Push the fasteners to open the lid - Нажмите на закрывающее устройство, чтобы открыть крышку.

Attach the TV antenna cable - Присоедините кабель телевизионной антенны.

Страница 5

ВКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ.

1. Установите программный картридж в прорезь, предварительно убедившись, что переключатель питания устройства программирования узора выключен.

Рисунок

Program cartridge - Программный картридж

Slot - прорезь (отверстие)

Примечание:

Даже если Вы не пользуетесь устройством программирования узора, оставляйте картридж в прорези (отверстии), чтобы избежать скопления пыли.

2. За пределами Европы.

Настройте переключатель каналов на тот канал, по которому не ведется вещание (например, канал VHF-3).

Европа:

Канал предварительно установлен на UHF-36, таким образом у Вас нет необходимости настраивать переключатель.

Рисунок

Channel selector - Переключатель каналов.

3. Если Вы используете переключатель RF, установите его на 1.

Рисунок

RF Switch - Переключатель RF.

Если Вы хотите просмотреть телевизионные программы, установите переключатель RF в положение 2.

4. Включите подвод питания к телевизору и устройству программирования узора.

Рисунок

ON - ВКЛ.

Страница 6

5. Установите на телевизоре тот же номер телевизионного канала, который установлен на устройстве программирования узора.

На экране появится следующее сообщение см. Рисунок

Если сообщение не появляется на экране...

- Убедитесь, что устройство программирования узора и телевизор подсоединены правильно и что переключатель подачи питания на устройстве программирования узора включен ON.
- Если Ваш телевизор настраивается с помощью специальной ручки настройки, настройте картинку в соответствии с указаниями в инструкции по эксплуатации телевизора.

6. Подвиньте кнопку STEP. На экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

Рисунок

MAIN MENU	-	ОСНОВНОЕ МЕНЮ
CREATE A NEW PATTERN	-	ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА
EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА
INPUT MEMO DATA	-	ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ
TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
SELECT 1-7	-	ВЫБЕРИТЕ 1-7
MODE 1	-	РЕЖИМ 1
PAGE 1	-	СТРАНИЦА 1

ОСНОВНОЕ МЕНЮ

1. CREATE A NEW PATTERN - ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА - Используйте эту позицию для разработки Ваших собственных узоров (страница 7)
2. EDIT PATTERN - РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА - Используйте эту позицию для изменения созданных Вами узоров. (страница 42)
3. DELETE PATTERN - УДАЛЕНИЕ УЗОРА - Используйте эту позицию для удаления ненужных узоров, или всех созданных Вами узоров (страница 43)
4. INPUT MEMO DATA - ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ - Используйте эту позицию для ввода в память информации по вязальным узорам или для внесения изменений в уже введенные в память данные.
5. TRANSFER CREATED DATA - ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ - Используйте эту позицию для сохранения созданных Вами узоров на дискете или для

загрузки узоров с дискеты на устройство программирования узора с флоппи дисководом* (страница 45).

ПРИМЕЧАНИЕ:

Вы можете передать данные с дискеты или на дискету только если тип дискеты соответствует режиму устройства программирования узора. Если дискета была запрограммирована в другом режиме, Вы можете загрузить данные с дискеты на устройство программирования узора, используя меню 7 в заголовке HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) (См. страницу 27), не меняя режима устройства программирования узора.

6. PRINT OUT PATTERN - РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА - Используйте эту позицию для распечатывания на принтере созданный Вами узор (страница 51)

7. CHANGE MODE (PAGE) - ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ) - Режимы меняются в соответствии с типом Вашей вязальной машины (Страница 54)

Если Вы используете MODE 2 (РЕЖИМ 2), память делится на несколько страниц. Таким образом Вам также будет необходимо определить какую страницу использовать для создания узора. (страница 56).

До начала использования устройства программирования узора...

Установите режим MODE в соответствии с типом Вашей вязальной машины (см. «CHANGE MODE» - ЗАМЕНА РЕЖИМА на странице 55). Как только Вы установили режим MODE, Вам больше не нужно будет настраивать его, если Вы не заменяете тип вязальной машины.

Страница 7

СОЗДАНИЕ НОВОГО УЗОРА (ОСНОВНОЕ МЕНЮ 1 - MAIN MENU 1)

Практика выполнения основных операций на устройстве программирования узора.

1. СОЗДАНИЕ НОВОГО УЗОРА.

Пример.

- Создать узор расположенный на рисунке слева.

Рисунок

8 stitches - 8 петель

10 rows - 10 рядов.

1. Выберите позицию 1 из MAIN MENU (ОСНОВНОГО МЕНЮ)

C KEY - С КНОПКА

Если Вы сделали ошибку, нажмите С кнопку, чтобы стереть введенный Вами номер и введите правильный.

Нажмите кнопку STEP.

Рисунок

MAIN MENU	-	ОСНОВНОЕ МЕНЮ
1. CREATE A NEW PATTERN	-	ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА
2. EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
3. DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА
4. INPUT MEMO DATA	-	ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ
5. TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
6. PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
7. CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
SELECT 1-7	-	ВЫБЕРИТЕ 1-7

2. Ваш компьютер присваивает узору определенный номер.

Используйте данный номер для дальнейших ссылок в списке разработанных узоров, чтобы избежать путаницы.

- Компьютер присваивает 1-му узору номер 901, 2-му узору - номер 902, и т.д. автоматически.

HELP KEY - КНОПКА ПОМОЩИ

Нажимайте кнопку HELP, чтобы вернуться к предыдущему экрану.

Рисунок

STITCH-ROW SET UP - УСТАНОВКА КОЛИЧЕСТВА ПЕТЕЛЬ-РЯДОВ

PATTERN Nr. 901 - УЗОР № 901
HOW MANY STITCHES - СКОЛЬКО ПЕТЕЛЬ
STITCHES= - ПЕТЛИ=

3. Введите количество петель.
(Вы можете ввести до 200 петель).
(Пример, 8 петель)
Нажмите кнопку STEP

Рисунок

STITCH-ROW SET UP - УСТАНОВКА КОЛИЧЕСТВА ПЕТЕЛЬ-РЯДОВ

PATTERN Nr. 901 - УЗОР № 901
HOW MANY STITCHES - СКОЛЬКО ПЕТЕЛЬ
STITCHES= - ПЕТЛИ=

Страница 8

4. Введите количество рядов.

На дисплее высветится максимальное количество рядов, которое возможно для Вашего узора. (Вы можете использовать до 998 рядов для данного примера).
(Пример, 10 рядов).

Рисунок

STITCH-ROW SET UP - УСТАНОВКА КОЛИЧЕСТВА ПЕТЕЛЬ-РЯДОВ

PATTERN Nr. 901 - УЗОР № 901
HOW MANY STITCHES - СКОЛЬКО ПЕТЕЛЬ
STITCHES= 8 - ПЕТЛИ=8
MAXIMUM ROWS 998 - МАКСИМАЛЬНО РЯДОВ 998
HOW MANY ROWS - СКОЛЬКО РЯДОВ
ROWS= - РЯДОВ=

5. Проверьте количество введенных петель и рядов.

- Если количество петель и рядов правильное, выберите 1. Экран перейдет к следующему шагу.
- Если Вы хотите ввести изменения в количество петель и рядов, выберите 2. Экран вернется к шагу 3.

STITCH-ROW SET UP - УСТАНОВКА КОЛИЧЕСТВА ПЕТЕЛЬ-РЯДОВ

PATTERN Nr. 901 - УЗОР № 901
HOW MANY STITCHES - СКОЛЬКО ПЕТЕЛЬ
STITCHES=8 - ПЕТЛИ=8
MAXIMUM ROWS 998 - МАКСИМАЛЬНО РЯДОВ 998
HOW MANY ROWS - СКОЛЬКО РЯДОВ
ROWS=10 - РЯДОВ=10
OK? 1:YES 2:NO - ОК? 1. ДА 2. НЕТ

6. На экране высветится разрабатываемый Вами узор.

- ЭКРАН ДЛЯ РАЗРАБОТКИ УЗОРА

На экране 48 петель и 50 рядов.

- ОБЛАСТЬ РАЗРАБОТКИ УЗОРА

Эта область имеет то количество петель и рядов, которое Вы ввели до этого.

В этой области Вы можете рисовать узор.

- КУРСОР

Курсор показывает текущее расположение. Вы заполняете тот квадрат, в котором находится курсор, нажимая кнопку DRAW.

- СЧЕТЧИК КУРСОРА

Счетчик курсора показывает расположение курсора с помощью номера петли и номера ряда.

Рисунок

Cursor - Курсор
Stitch number - Номер петли
Row number - Номер ряда
Cursor pointer - Счетчик курсора.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА.

Вы можете перемещать курсор с помощью 8 кнопок курсора, когда на экране высвечивается разрабатываемый Вами узор. Однако, курсор передвигается только в области разработки узора.

1. Используйте кнопку (см. оригинал инструкции)

При нажатии кнопки () курсор передвигается на одну петлю вверх. Если Вы продолжите удерживать кнопку, курсор продолжит движение. Когда он перейдет в угловое положение, он остановится.

Рисунок

Pattern area - Область разработки узора.

2. Используйте кнопку (см. оригинал инструкции)

Курсор будет двигаться вправо вниз по диагонали. Когда он подойдет к краю, он продолжит двигаться вниз.

Страница 9

7. Нарисуйте картинку, как показано на рисунке.

(см. РИСОВАНИЕ УЗОРА НА ЭКРАНЕ)

Если Вы хотите приостановить выполнение узора на некоторое время...

1. Нажмите кнопку HELP.

2. Выберите опцию END CREATION из HELP MENU и нажмите кнопку STEP.

На экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

3. Выключите питание устройства программирования узора и телевизора.

■ Чтобы продолжить выполнение узора.

1. Включите питание устройства программирования узора и телевизора.

2. Нажмите кнопку PUSH.

3. Выберите опцию 2 (EDIT PATTERN-РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА) и продолжите рисовать узор.

(См. страницу 42).

Рисование узора на экране.

Для рисования узора используйте кнопки DRAW (РИСОВАНИЕ) и ERASE (СТИРАНИЕ).

Рисование.

1. Передвиньте курсор туда, где Вы хотите выполнить рисунок.

2. Нажмите кнопку DRAW. (После передвижения курсора, пустой квадрат станет белым).

3. После того, как Вы передвинете курсор, Вы можете проверить стал ли квадрат белым.

Рисунок

The square turns white - Квадрат становится белым.

Стирание.

1. Передвиньте курсор на туда, где Вы хотите стереть рисунок.

Рисунок

The square to be erased - Квадрат, который необходимо стереть.

2. Нажмите на кнопку ERASE и подвиньте курсор.

Рисунок

The square turns blank - Квадрат становится пустым.

- Если Вы хотите нарисовать или стереть прямую линию, удерживайте одновременно кнопку курсора и кнопку DRAW (или ERASE).

Страница 10

8. Когда Вы закончите рисование, нажмите кнопку HELP.

На экране появится HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩЬ).

- Вы можете выбрать подфункцию из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩЬ).

Если Вы выберете опцию от 2 до 10, обратитесь к следующей странице.

9. Когда Вы захотите закончить выполнение узора, выберите опцию 1 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩЬ) и нажмите кнопку STEP.

На экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

- Если Вы нажмете 1 и нажмете кнопку STEP, Вы не сможете вернуться к предыдущему экрану с помощью кнопки HELP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

2. ВЫВЯЗЫВАНИЕ СОЗДАННОГО ВАМИ УЗОРА.

1. Загрузите созданные Вами с помощью устройства программирования узора данные узора в вязальную машину. См. страницу 62.

2. Вы можете вывязывать запрограммированный Вами узор.

Разворачивание экрана.

Если узор содержит более чем 48 петель или 50 рядов, Вы можете развернуть экран и продолжить выполнение узора.

■ ШАГИ

1. Подвиньте курсор в угол.

Рисунок

When you roll up the screen - Когда Вы поднимаете экран вверх.

2. Передвиньте курсор дальше.

Экран поднимется вверх.

Рисунок

30 rows - 30 рядов.

- Экран разворачивается вверх или вниз на 30 рядов с помощью кнопок и разворачивается влево или вправо на 30 петель с помощью кнопок

Создание узора и выбор иглы.

- Один квадрат означает одну петлю.

- Область разработки означает один раппорт узора.

- Если Вы программируете полный узор для вязальной машины, Вы можете вывязать узор по всему изделию.

Рисунок

White square drawn by the DRAW key... - Белый квадрат, выполненный с помощью кнопки DRAW...

The needle is selected to D position - Игла выбрана в положении D.

Black square... - Черный квадрат

The needle is selected to B position - Игла выбрана в положении D.

Рисунок

When you are knitting - Когда Вы вяжете.

Страница 11

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ

2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА

3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА

4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА

5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ

6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА

7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА

8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ

9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА

10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.

SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

- HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) имеет подфункции, которые Вы можете использовать, когда Вы работаете с MAIN MENU 1 - ОСНОВНЫМ МЕНЮ 1 (CREATE A NEW PATTERN - СОЗДАТЬ НОВЫЙ УЗОР) или 2 (EDIT PATTERN - РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА).
- Когда высветится экран с выполняемым узором высветится, нажмите кнопку HELP и высветится HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ).

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ - Используйте эту опцию для того, чтобы закончить выполнение узора. Экран вернется к MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).
2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА - Используйте эту опцию для перемещения курсора с помощью прямого указания номера петли и ряда (Страница 12).
3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА - Используйте эту опцию для замены цвета на узоре (Страница 17)
4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА - Используйте эту опцию для замены цветов на узоре (Страница 17).
5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ - Используйте эту опцию для того, чтобы полностью просмотреть узор, если выполняемый Вами узор по размеру превышает 48 петель и 50 рядов (Страница 19).
6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА - Используйте эту опцию для стирания части выполняемого Вами узора (Страница 20).
7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА - Используйте эту опцию для создания нового узора путем комбинирования и изменения существующих узоров, сохраненных в памяти устройства для программирования узоров или на дискете (Страница 21).
 - 1) FROM BUILT-IN PATTERN - ИЗ ВСТРОЕННЫХ МОДЕЛЕЙ УЗОРОВ - Выберите эту опцию, если Вы хотите использовать узоры, которые распечатаны в книге образцов узоров, которая прилагается к Вашей вязальной машине или выполнить узоры, сохраненные в памяти устройства для программирования узоров (Страница 21).
 - 2) SELECT CHARACTER - ВЫБЕРИТЕ ЗНАК - Используйте эту опцию, если Вы хотите создать узор, с помощью комбинирования узоров со знаками, встроенных в устройство программирования узоров (Страница 24).
 - 3) FROM PATTERN DISC - С ДИСКЕТЫ С УЗОРАМИ - Используйте эту опцию, если Вы хотите использовать узоры, сохраненные на дискете (Страница 27).

- 4) FROM OTHER PAGE - С ДРУГОЙ СТРАНИЦЫ - Используйте эту опцию, если Вы хотите воспользоваться узором, сохраненным на предыдущей странице.
8. VARIATION FOR LOADED PATTERN - ВАРЬИРОВАНИЕ ДЛЯ ЗАГРУЖЕННОГО УЗОРА - Используйте эту опцию для того, чтобы изменять узоры, загруженные Вами с помощью опции 7 следующим образом (страница 33)
- РЕВЕРС
 - ВНИЗ ВСТОРОНУ
 - ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ
 - ДВОЙНОЙ ПО ДЛИННЕ
 - ЗАМЕНА
 - РАСШИРЕНИЕ (ПО ГОРИЗОНТАЛИ)
 - РАСШИРЕНИЕ (ПО ВЕРТИКАЛИ)
 - НЕГАТИВ
9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА - Используйте эту опцию, чтобы перемещать узор в области разработки узора.
10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА - Используйте эту область для того, чтобы уменьшить или увеличить область разработки узора, который Вы выполняете.

Страница 12

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ (HELP MENU 1 - МЕНЮ ПОМОЩИ 1).

- Для окончания выполнения узора

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

1. Используйте опцию 1 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), и нажмите кнопку STEP. Экран вернется к MAIN MENU (ОСНОВНОМУ МЕНЮ) и Вы закончите выполнение узора.

- Даже если Вы выключите питание устройства программирования узора, то с помощью работающей батареи созданный Вами узор сохранится в памяти устройства программирования узора.

2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА (HELP MENU 2 - МЕНЮ ПОМОЩИ 2).

- Вы можете перемещать курсор не пользуясь кнопками перемещения курсора. Введите номер петли и номер ряда и курсор сам переместится в выбранную Вами позицию.

Эта функция может быть использована, когда Вам необходимо переместить курсор на большие расстояния.

Рисунок

Cursor - Курсор

Row number - Номер ряда

Stitch number - Номер петли

1. Выберите опцию 2 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

2. Введите номер той петли, где Вы хотите разместить курсор.

Вы можете передвигать курсор по области разработки узора.

На экране показано максимально возможное число петель. Введите номер петли в пределах этих ограничений и нажмите кнопку PUSH.

(Пример, число петель 46)

Рисунок

TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА

MAXIMUM STITCH No: 100 - МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПЕТЕЛЬ:100

STITCH No. = - ПЕТЛЯ =

Страница 13

3. Введите номер ряда, на котором Вы хотите разместить курсор.

Максимально возможное количество рядов указано на дисплее. Введите номер ряда, в указанных пределах и нажмите кнопку STEP.

(Например, номер ряда - 45).

Рисунок

TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА

MAXIMUM STITCH No: 100 - МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПЕТЕЛЬ:100

STITCH No. = - ПЕТЛЯ =

MAXIMUM ROW No 34 - МАКСИМАЛЬНО РЯД No 34

ROW No = - НОМЕР РЯДА=.

4. На экране высветится экран разработки узора и Вы увидите курсор, который размещен там, где Вы указали.

3. УСТАНОВКА ЦВЕТА (HELP MENU 3 - МЕНЮ ПОМОЩИ 3).

- Вы можете выполнить узор в цвете и просмотреть контраст цветов узора.
- Вы можете раскрасить как основную, так и контрастную пряжу.
- Вы можете установить новый цвет для того ряда, в котором Вы уже установили цветность.
- Данные цветов контрастной пряжи высвечиваются на дисплее вязальной машины в процессе вязания. (Обратитесь к странице 16).

1. Выберите опцию 3 из HELP MENU и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА

5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

Страница 14

2. Цветовая палитра из 15 цветов появляется на экране. Вы можете использовать эти цвета для раскрашивания Вашего узора.

Рисунок

SET COLOUR - УСТАНОВИТЕ ЦВЕТ
 CONTRAST YARN - КОНТРАСТНАЯ ПРЯЖА
 COLOUR No - ЦВЕТ №
 Colour palette - Цветовая палитра.

3. В начале выберите контрастную пряжу или основную пряжу, которую Вы хотите выкрасить.

Нажмите кнопку STEP.

На дисплее появится надпись «MAIN YARN» («ОСНОВНАЯ ПРЯЖА»).

Снова нажмите кнопку STEP.

На дисплее появится «CONTRAST YARN» («КОНТРАСТНАЯ ПРЯЖА»)

При каждом нажатии кнопки STEP на дисплее будет периодически высвечиваться или «CONTRAST YARN» («КОНТРАСТНАЯ ПРЯЖА»), или «MAIN YARN» («ОСНОВНАЯ ПРЯЖА»). Выберите одну из позиций (В данном примере «CONTRAST YARN» («КОНТРАСТНАЯ ПРЯЖА»)).

Рисунок

SET COLOUR - УСТАНОВИТЕ ЦВЕТ
 CONTRAST YARN - КОНТРАСТНАЯ ПРЯЖА
 COLOUR No - ЦВЕТ №

4. Выберите цвет, который Вы хотите использовать из цветовой палитры, введя соответствующий ему номер цвета.

Нажмите кнопку STEP.

- В данном примере, первый цвет использован для листьев, а второй для цветов (пример зеленый: листья ... 2)

Рисунок

SET COLOUR - УСТАНОВИТЕ ЦВЕТ
 CONTRAST YARN - КОНТРАСТНАЯ ПРЯЖА
 COLOUR No - ЦВЕТ №

- Очень удобно использовать функцию запоминания цвета, если Вы решите изменить цвета.

5. Появляется экран разработки узора. Передвиньте курсор на первый ряд, в котором Вы хотите раскрасить.

- То, на какой петле находится курсор не имеет значения.

(пример, на примере будет раскрашиваться ... 1 ряд)

Передвиньте курсор на первый ряд. Нажмите кнопку STEP.

Рисунок

First row to be coloured - Первый ряд будет раскрашиваться.

Страница 15

6. Передвиньте курсор на последний из рядов, которые Вы хотите раскрасить. (пример, последний ряд ... шестой ряд)

Передвиньте курсор на 6 ряд.

Нажмите кнопку STEP.

7. Выбранная часть раскрашена в определенный цвет.

- Если Вы хотите раскрасить остальные части, выберите 1. Палитра цветов появится на экране.

(Например, Раскрасьте цветок)

Рисунок

1. SET COLOUR - УСТАНОВИТЕ ЦВЕТ

8. Выберите основную и контрастную пряжу (В данном примере выберите «CONTRAST YARN» - КОНТРАСТНАЯ ПРЯЖА).

9. Выберите цвет, который Вы хотите использовать из палитры цветов на экране, введя номер цвета.

Нажмите кнопку STEP.

(Пример, красный, цветок ... 8)

10. Высветится экран разработки узора.

Передвиньте курсор на первый ряд, который Вы хотите раскрасить.

(пример, Первый ряд, устанавливаемый к раскраске ... 7й ряд).

Передвиньте курсор к 7-му ряду.

Нажмите кнопку STEP.

Страница 16

11. Передвиньте курсор на последний ряд, который Вы хотите раскрасить.

(пример, Последний ряд к раскраске...10-й ряд).

Передвиньте курсор на 10 ряд.

Нажмите кнопку STEP.

12. Обозначенная Вами часть узора раскрашена.

- Если Вы хотите выбрать другие опции из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), нажмите кнопку HELP.

Раскрашивание контрастной пряжи и данные заметок.

Рисунок

When you colour contrast yarn as below - Когда Вы раскрашиваете контрастную пряжу, как показано ниже.

Colour No 8 Red - Цвет № 8 Красный

Colour No 2 Green - Цвет № 2 Зеленый

Colour No 12 Dark green - Цвет № 12 Темно-зеленый

Каждому цвету присвоен номер 2,3,4... , начиная снизу (номер представлен для контрастной пряжи).

- Если Вы устанавливаете более чем два цвета для контрастной пряжи, используя опцию SET COLOUR (УСТАНОВКА ЦВЕТА) и CHANGE COLOUR (ЗАМЕНА ЦВЕТА), введенные цветовые данные будут автоматически преобразованы в номера 2-9 и будут сохранены в устройстве программирования узора в виде данных заметок.

(Номер 1 в заметках представляет основную пряжу).

Для контрастной пряжи Вы не можете использовать более чем 8 цветов.

- Цветовые данные для основной пряжи не будут сохранены в устройстве программирования узора в виде заметок.
- Данные заметки будут высвечиваться на экране вязальной машины в процессе вязания.

Страница 17

4. ЗАМЕНА ЦВЕТА CHANGE COLOUR (HELP MENU 4 - МЕНЮ ПОМОЩИ 4).

- Вы можете заменить цвет узора

Эта функция удобна в том случае, если Вы хотите заменить цвет у большого количества рядов или при раскрашивании полос и т.д.

Рисунок

(пример) Вы можете заменить красный на розовый.

Before changing - до замены

After changing - после замены

1. Выберите опцию 4 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ

2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА

3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА

4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА

5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ

6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА

7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА

8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ

9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА

10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.

SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

2. Выберите цвет, который Вы хотите заменить из палитры цветов, введя номер цвета и нажмите кнопку STEP.

(пример красный ... 8)

Рисунок

CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА

ORIGINAL COLOUR № - ЦВЕТ ОРИГИНАЛА №

3. Выберите новый цвет, введя номер цвета и нажмите кнопку STEP

(пример, розовый ... 13)

CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА

ORIGINAL COLOUR № 6 - ЦВЕТ ОРИГИНАЛА № 6

NEW COLOUR № - НОВЫЙ ЦВЕТ №

Страница 18

4. Экран вернется к экрану разработки узора и Вы можете убедиться, что цвета были изменены в соответствии с Вашими указаниями.

Когда Вы хотите выбрать другие опции из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), нажмите кнопку HELP.

Примечание.

В опции замены цветов CHANGE COLOUR нет различий между основной и контрастной пряжей. При замене цвета, каждая окрашиваемая часть одинакового цвета перекрашивается автоматически.

Страница 19

5. **REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ (HELP MENU 5 - МЕНЮ ПОМОЩИ 5).**

Вы можете проверить как выглядит весь узор, уменьшив его в процессе разработки, если Вы работаете с узором, превышающим 48 петель и/или 50 рядов.

1. Выберите опцию 5 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ

2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА

3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

2. Вы можете просмотреть весь разрабатываемый Вами в данный момент узор, уменьшив его.

- Уменьшенный экран разработки узора
 - Экран вмещает 200 петель и 200 рядов
 - Зеленая рамка квадрата, который показан на экране обрамляет всю область разработки узора. Если Вы хотите просмотреть другие части узора, поместите их в белую рамку с помощью кнопок курсора.
 - Если Вы разрабатываете узор, превышающий 200 рядов, Вы можете передвинуть экран вверх или вниз на 180 рядов выбрав 1 или 2.
- Вверх - кнопка 1.
Вниз - кнопка 2.

3. Нажмите кнопку STEP.

Экран вернется к экрану разработки узора.

Рисунок

White frame	-	Белая рамка
Green frame	-	Зеленая рамка
Row 70	-	Ряд 70
Row 1	-	Ряд 1

Номера в нижней части экране обозначают верхний и нижний номера рядов, той части узора, которая показана на экране.

Страница 20

6. СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА (HELP MENU 6 - МЕНЮ ПОМОЩИ 6).

- Вы можете стереть часть узора, выделив его в рамку.

1. Выберите опцию 6 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

2. Поместите в рамку ту часть узора, которую Вы хотите удалить.

- Обратитесь к разделу «Обрамление части узора» (Страница 41).

- Если Вы хотите стереть весь узор, выберите 1 и перейдите к шагу 3.

3. Часть узора, которая находилась в рамке исчезнет.

Убедитесь, что Вы стерли необходимую Вам часть.

Если Вы проверяете весь узор путем его уменьшения...

1. Выберите 3. Уменьшенный узор появится на экране.

- Если Вы хотите увидеть какую либо другую часть узора на экране разработки узора, передвиньте белую рамку с помощью кнопок курсора.
- Если узор превышает 200 рядов, Вы можете передвинуть экран вверх или вниз с помощью кнопок 1 или 2.

2. Нажмите кнопку STEP. Экран вернется к экрану разработки узора.

- Если Вы стерли ту часть узора, которая Вам необходима, выберите 1.
- Для того, чтобы перезагрузить выполнение функции, выберите 2.
- Если Вы хотите выбрать другую опцию из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), нажмите кнопку HELP.

Страница 21

7. ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА. (HELP MENU 7 - МЕНЮ ПОМОЩИ 7).

1. ВСТРОЕННЫЕ УЗОРЫ (ПРЕДВАРИТЕНО УСТАНОВЛЕННЫЕ НА ЗАВОДЕ-ИЗГОТОВИТЕЛЕ).

- Вы можете загрузить один из узоров, который описан в книге с образцами узоров, сохраненных в памяти устройства программирования узора, чтобы затем изменять или комбинировать его при создании новых узоров.
- Если Вы накладываете один узор на другой, Вы можете создавать перекрывающиеся друг друга узоры.
- Если узор, который Вы хотите загрузить имеет дополнительную информацию в виде заметок к нему, то эти заметки не будут загружены.

Рисунок

Надпись на рисунке

Когда Вы перекрываете выполненный Вами узор , узором, который описан в книге с образцами. (№ 55).

1. Сначала выполните узор стакана, как показано на рисунке (См. Шаги 1-7 на странице 7-9. Установите область разработки узора, как обозначено ниже)

Область разработки узора

Количество петель : 16 петель

Количество рядов : 28 рядов.

После того, как Вы выполните узор стакана, нажмите кнопку STEP.

2. Выберите опцию 7 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

3. Выберите опцию 1 из подменю LOAD STORED PATTERN (ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА.

1. FROM BUILT-IN PATTERN - ИЗ ВСТРОЕННЫХ УЗОРОВ
2. SELECT CHARACTER - ВЫБЕРИТЕ ЗНАК
3. FROM PATTERN DISC - С ДИСКЕТЫ С УЗОРАМИ
4. FROM OTHER PAGE - С ДРУГОЙ СТРАНИЦЫ - Эта опция не будет работать, если Вы установили РЕЖИМ 1 (MODE 1).
 - SELECT 1-3/4 - ВЫБЕРИТЕ 1-3/4.

Страница 22

4. Выберите узор из книги с образцами узоров к электронной вязальной машине, который Вы хотите использовать или из уже созданных Вами узоров, которые сохранены в памяти устройства для программирования узора. Введите номер узора с помощью цифровой клавиатуры.

Нажмите кнопку STEP.

(пример, номер узора ... 55).

Рисунок

FROM BUILT-IN PATTERN - ИЗ ВСТРОЕННЫХ УЗОРОВ
PATTERN Nr - УЗОР №

5. Узор, который Вы указали, появится на экране.
6. Поместите в рамку ту часть узора, которую Вы планируете использовать.
(В данном примере, использована только лента).
 - Обратитесь к разделу «FRAMING A PART OF THE PATTERN» (ОБРАМЛЕНИЕ ЧАСТИ УЗОРА) на странице 41.
 - Если Вы хотите использовать узор полностью, нажмите кнопку 1 и перейдите к шагу 7.
7. Экран вернется к экрану разработки узора и на экране появится «*». Этот значок означает, что загруженный и обрамленный узор готов к появлению на экране.
8. Передвиньте курсор в нижний левый угол той области, в которой Вы планируете разместить узор.
Нажмите кнопку STEP.

Страница 23

9. Обрамленный узор появится на экране. Проверьте правильность расположения узора.

Если Вы проверяете весь узор путем его уменьшения...

1. Выберите 3. Уменьшенный узор появится на экране.
 - Если Вы хотите увидеть какую либо другую часть узора на экране разработки узора, передвиньте белую рамку с помощью кнопок курсора.
 - Если узор превышает 200 рядов, Вы можете передвинуть экран вверх или вниз с помощью кнопок 1 или 2.
2. Нажмите кнопку STEP. Экран вернется к экрану разработки узора.
 - Если расположение узора правильное, выберите 1.
 - После того, как Вы выберете 1, иногда, проходит несколько минут, пока появляется следующий экран.
Подождите немного. Не выключайте питание.
 - Если Вы хотите поменять место расположения узора, выберите 2. Экран вернется к шагу 6.
10. Изменяйте узор с помощью кнопок DRAW и ERASE, пока не получите необходимый Вам рисунок.
 - Если Вы хотите выбрать другую опцию из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), нажмите кнопку HELP.

Если Вы хотите разместить некоторые узоры в нескольких различных местах...

Каждый раз, когда Вы размещаете значок «*», в различных частях экрана, загруженный и обрамленный до этого узор готов к появлению на экране.

Повторите шаги 8-9.

- Обрамленный ранее узор не меняется, пока Вы не выберите другой узор или не выберете опцию «END CREATION» (ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ).

Страница 24

7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА

2. ВЫБОР ЗНАКА.

- Вы можете создавать узоры путем комбинирования знаков (буквы алфавита, цифры и т.д.), который встроены в память устройства программирования узора.
(См. диаграмму знаков на странице 64).
- Перекрывая один знак другим Вы можете создавать новый перекрываемые (налагаемые друг на друга) узоры.

Рисунок

ex1 - пример 1
ex2 - пример 2
ex3 - пример 3

- Данный пример использован на узоре (пример 2). Действия для (примера 1) и (примера 3), те же, что и для (примера 2).

1. Подготовьте экран разработки узора. Просмотрите шаги 1-6 на стр. 7-9. Установите область разработки узора, которая указана внизу.

Область разработки узора

Количество петель : 16 петель

Количество рядов : 26 рядов.

Когда появится экран разработки узора, нажмите кнопку HELP.

2. Выберите опцию 7 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

3. Выберите опцию 2 из меню LOAD STORED PATTERN (ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА.

1. FROM BUILT-IN PATTERN - ИЗ ВСТРОЕННЫХ УЗОРОВ
2. SELECT CHARACTER - ВЫБЕРИТЕ ЗНАК
3. FROM PATTERN DISC - С ДИСКЕТЫ С УЗОРАМИ
4. FROM OTHER PAGE - С ДРУГОЙ СТРАНИЦЫ - Эта опция не будет работать, если Вы установили РЕЖИМ 1 (MODE 1).
 - SELECT 1-3(4) - ВЫБЕРИТЕ 1-3(4).

Страница 25

4. Знаки появятся на экране.

Используя кнопки перемещения курсора

, передвиньте курсор под тот знак,

который Вы хотите использовать.

(Пример, курсор передвигается под букву U).

Нажмите кнопку STEP.

Рисунок

SELECT CHARACTER - ВЫБЕРИТЕ ЗНАК.

5. Экран вернется к экрану разработки узора и на экране появится значок «*».

Этот значок означает, что выбранный Вами знак готов к появлению на экране.

6. Передвиньте курсор в нижний левый угол той области, в которой Вы хотите разместить знак.

Нажмите кнопку STEP.

7. Выбранный Вами знак появится на экране. Проверьте расположение знака.

Если Вы проверяете весь узор путем его уменьшения...

1. Выберите 3. Уменьшенный узор появится на экране.

- Если Вы хотите увидеть какую либо другую часть узора на экране разработки узора, передвиньте белую рамку с помощью кнопок курсора.

- Если узор превышает 200 рядов, Вы можете передвинуть экран вверх или вниз с помощью кнопок 1 или 2.

2. Нажмите кнопку STEP. Экран вернется к экрану разработки узора.

- Если расположение знака правильное, выберите 1.

- Если Вы хотите поменять место расположения знака, выберите 2. Экран вернется к шагу 6.

Страница 26

8. Вы закончили размещение знака.

Если Вы хотите выбрать следующий знак, выберите 1. Экран вернется к шагу 4.

(Пример. Выберите знак «P»)

Выберите 1.

9. Разместите «P» таким же образом, как Вы разместили «U». (Просмотрите шаги 4-7).

- Если Вы хотите выбрать другую опцию из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), нажмите кнопку HELP.

Если Вы хотите разместить некоторые знаки в нескольких различных местах...

Каждый раз, когда Вы размещаете значок «*», в различных частях экрана, загруженный до этого знак готов к появлению на экране.

Повторите шаги 6-7, приведенные на странице 25.

- Выбранный знак не меняется, пока Вы не выберите другой знак или не выберете опцию «END CREATION» (ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ).

Страница 27

7. ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА. (HELP MENU 7 - МЕНЮ ПОМОЩИ 7).

3. С ДИСКЕТЫ НА КОТОРОЙ СОХРАНЕНЫ УЗОРЫ.

- Вы можете загрузить узоры, которые до этого были сохранены на дискете и затем изменять их при выполнении нового узора.

- Вы можете накладывать узоры один на другой создавая перекрываемый узор.

- Если сохраненный Вами узор содержит заметки, они не будут загружены.

Пример, выполнение узора «Надушенное яблоко», используя узор «Яблоко», сохраненный на дискете.

- Подготовка дисководов.

- Пожалуйста, ознакомьтесь с инструкцией к дисководу и прочтите раздел «FLOPPY DISC DRIVE UNIT» (ДИСКОВОД ДЛЯ ФЛОППИ-ДИСКОВ) инструкции к вязальной машине.

- Для нормальной работы флоппи-дисковод должен быть размещен перед экраном телевизора, а не за ним.

1. Выключите питание устройства программирования узора и дисковода.

2. Соедините устройство программирования узора и дисковод с помощью кабеля интерфейса.
3. Включите питание устройства программирования узора и дисковода.

Рисунок

Convex - Выпуклая часть
Interface cable - Кабель интерфейса

1. Подготовьте экран разработки узора.
Обратитесь к шагам 1-6 на странице 7-9.
Введите область разработки узора, как указано ниже.
Область разработки узора.

Количество петель : 15 петель

Количество рядов : 20 рядов

Когда появится экран разработки узора, нажмите кнопку HELP.

2. Выберите опцию 7 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

Страница 28

3. Выберите опцию 3 из меню LOAD STORED PATTERN (ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА.

1. FROM BUILT-IN PATTERN - ИЗ ВСТРОЕННЫХ УЗОРОВ
2. SELECT CHARACTER - ВЫБЕРИТЕ ЗНАК
3. FROM PATTERN DISC - С ДИСКЕТЫ С УЗОРАМИ
4. FROM OTHER PAGE - С ДРУГОЙ СТРАНИЦЫ - Эта опция не будет работать, если Вы установили РЕЖИМ 1 (MODE 1).
■ SELECT 1-3(4) - ВЫБЕРИТЕ 1-3(4).

4. Убедившись, что флоппи-дисковод подсоединен и питание дисковода включено, нажмите кнопку STEP.

Рисунок

CONNECT INTERFACE CABLE - ПОДСОЕДИНИТЕ КАБЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА

TURN POWER ON - ВКЛЮЧИТЕ ПИТАНИЕ

PUSH STEP KEY - НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

5. Вставьте дискету с записанными на ней узорами, которую Вы хотите использовать в флоппи-дисковод и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

FROM PATTERN DISC - С ДИСКЕТЫ С УЗОРАМИ

INSERT DISC - ВСТАВЬТЕ ДИСКЕТУ

PUSH STEP KEY - НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP

6. Введите номер дорожки, на которой сохранен необходимый Вам узор с помощью цифровой кнопки и нажмите кнопку STEP.

(пример, номер дорожки...1)

Рисунок

FROM PATTERN DISC - С ДИСКЕТЫ С УЗОРАМИ

TRACK No - ДОРОЖКА №

7. Введите номер узора с помощью цифровой кнопки и нажмите кнопку STEP.

(пример, номер узора...901)

Рисунок

FROM PATTERN DISC - С ДИСКЕТЫ С УЗОРАМИ

TRACK No - ДОРОЖКА №

PATTERN No - УЗОР №

Страница 29

8. Выбранный Вами узор появится на экране. Обозначьте часть узора, которую Вы хотите использовать.

(пример, Чтобы использовать весь узор, выберите 1).

Если Вы хотите использовать часть узора, поместите ее в рамку, действуя согласно инструкций на странице 41.

9. Экран вернется к экрану разработки узора и на экране появится значок «*».

Этот значок означает, что загруженная и помещенная в рамку часть узора готова к появлению на экране.

Передвиньте курсор в левый нижний угол той области, в которой Вы хотите разместить узор.

Нажмите кнопку STEP.

Рисунок

Put the pattern at this position - Разместите узор в этом месте.

10. Узор появится на экране.

Проверьте расположение узора.

Если Вы проверяете весь узор путем его уменьшения, см. шаг 9 на странице 23.

- Если расположение узора правильное, выберите 1.

- Если Вы хотите изменить расположение узора, выберите 2. Экран вернется к шагу 9.

11. Изменяйте узор с помощью кнопок DRAW и ERASE, чтобы завершить его выполнение.

- Если Вы хотите выбрать другую опцию из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), нажмите кнопку HELP.

Если Вы хотите разместить некоторый узор в нескольких различных местах...

Каждый раз, когда Вы размещаете значок «*», в различных частях экрана, загруженный до этого узор готов к появлению на экране.

Повторите шаги 9-10.

- Узор, обрамленный Вами не меняется, пока Вы не выберите другой узор или не выберете опцию «END CREATION» (ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ).

Если Вы хотите загрузить другой узор с дискеты.

Нажмите кнопку HELP и повторите шаги 2-3, описанные на странице 27. Экран вернется к шагу 7, потому что устройство программирования узора сохраняет в памяти номер ранее введенной Вами дорожки.

- Если Вы используете эту дорожку, введите номер необходимого Вам узора.

- Если Вы хотите загрузить узор, находящийся на другой дорожке или на другой дискете, нажмите кнопку HELP, чтобы вернуться к шагу 5.

Страница 30

7. ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА. (HELP MENU 7 - МЕНЮ ПОМОЩИ 7).

4. С ДРУГОЙ СТРАНИЦЫ

- Вы можете воспользоваться этой опцией, только если Вы установили Mode 2 (Режим 2).
- Вы можете загружать узоры, сохраненные на другой странице и изменять и комбинировать их для создания новых узоров.
- Вы можете накладывать узоры один на другой и таким образом создавать перекрывающиеся узоры.
- Если загружаемый Вами узор содержит данные в виде заметок, данные не будут загружены.

Рисунок

Создание нового узора ,используя узор «Дом и деревья», сохраненные на другой странице и добавляя «Дым».

1. Подготовьте экран разработки узора. Обратитесь к шагам 1-6 на странице 7-9. Установите область разработки узора, как указано ниже.

Область разработки узора

Количество петель : 15 петель

Количество рядов : 20 рядов

Когда появится экран разработки узора, нажмите кнопку HELP.

2. Выберите опцию 7 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

3. Выберите опцию 4 из меню LOAD STORED PATTERN (ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА.

1. FROM BUILT-IN PATTERN - ИЗ ВСТРОЕННЫХ УЗОРОВ
 2. SELECT CHARACTER - ВЫБЕРИТЕ ЗНАК
 3. FROM PATTERN DISC - С ДИСКЕТЫ С УЗОРАМИ
 4. FROM OTHER PAGE - С ДРУГОЙ СТРАНИЦЫ - Эта опция не будет работать, если Вы установили РЕЖИМ 1 (MODE 1).
- SELECT 1-4 - ВЫБЕРИТЕ 1-4.

Страница 31

4. Введите номер страницы, на которой сохранен необходимый Вам узор и нажмите кнопку STEP.

(пример, страница...2)

Рисунок

FROM OTHER PAGE - С ДРУГОЙ СТРАНИЦЫ

PAGE No - СТРАНИЦА №

5. Введите номер узора и нажмите кнопку STEP.

(пример, узор №...901)

Рисунок

FROM OTHER PAGE - С ДРУГОЙ СТРАНИЦЫ

6. Выбранный Вами узор появится на экране. Обозначьте ту часть узора, которую Вы хотите использовать. (пример, Чтобы использовать весь узор, выберите 1).

Если Вы хотите использовать часть узора, поместите ее в рамку, согласно инструкций, приведенных на странице 41.

Рисунок

1) T CORNER - УСТАНОВИТЕ УГОЛ

1. ALL - ВСЕ

2. REDUCE - УМЕНЬШИТЬ

7. Экран вернется к экрану разработки узора и на экране появится «*».

Этот значок означает, что загруженный и помещенный в рамку узор, готов к появлению на экране.

Передвиньте курсор в нижний левый угол области, в которой Вы хотите разместить узор.

Нажмите кнопку STEP.

8. Узор появится на экране.

Проверьте расположение узора.

- Если Вы проверяете весь узор путем его уменьшения, см. шаг 9 на странице 23.

- Если расположение узора правильное, выберите 1.

- Если Вы хотите изменить расположение узора, выберите 2. Экран вернется к шагу 7.

Страница 32

9. Изменяйте узор с помощью кнопок DRAW и ERASE, чтобы завершить его выполнение.

- Если Вы хотите выбрать другую опцию из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), нажмите кнопку HELP.

Если Вы хотите разместить некоторый узор в нескольких различных местах...

Каждый раз, когда Вы размещаете значок «*», в различных частях экрана, загруженный до этого узор готов к появлению на экране.

Повторите шаги 7-8.

- Узор, обрамленный Вами не меняется, пока Вы не выберете другой узор или не выберете опцию «END CREATION» (ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ).

Страница 33

8. ВАРЬИРОВАНИЕ ЗАГРУЖЕННОГО УЗОРА (HELP MENU 8) МЕНЮ ПОМОЩИ 8.

Вы можете варьировать выбранный Вами узор с помощью опции 7 (LOAD STORED PATTERN) (ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА) в REVERSE (РЕВЕРС), UPSIDE DOWN (НАОБОРОТ ВНИЗ), DOUBLE WIDTH (ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ), DOUBLE LENGTH (ДВОЙНОЙ ПО ДЛИНЕ), SUBSTITUTION (ЗАМЕНА), SPREAD HORIZONTAL (РАСШИРЕНИЕ ПО ГОРИЗОНТАЛИ), SPREAD VERTICAL (РАСШИРЕНИЕ ПО ВЕРТИКАЛИ), NEGATIVE (НЕГАТИВ).

- Вариационные изменения сохраняются, пока Вы не измените их.

Любой узор, загруженный Вами с помощью опции 7 будет изменен в соответствии с внесенными Вами вариационными изменениями. (Когда Вы выбираете опцию «END CREATION» (ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ), все функции отключаются OFF)

- Установленные вариационные изменения не изменяют узор, выполненный с помощью кнопки DRAWN или загруженный до того, как Вы включили функцию вариационных изменений.

- Вы можете свободно комбинировать все 8 вариационных функций.

- Установите функцию REVERSE (РЕВЕРС) в ON (Вкл)

Рисунок

REVERSE ON OFF - РЕВЕРС ВКЛ ВЫКЛ
ex. Loaded pattern - пример Загруженный узор.

■ Установите функцию **UPSIDE DOWN (НАОБОРОТ ВНИЗ)** в ON (ВКЛ).

Рисунок

UPSIDE DOWN ON OFF - НАОБОРОТ ВНИЗ ВКЛ ВЫКЛ

■ Установите функцию **DOUBLE WIDTH (ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ)** в ON (ВКЛ).

Рисунок

DOUBLE WIDTH ON OFF - ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ ВКЛ ВЫКЛ

■ Установите функцию **DOUBLE LENGTH (ДВОЙНОЙ ПО ДЛИНЕ)** в ON (ВКЛ).

Рисунок

DOUBLE LENGTH ON OFF - ДВОЙНОЙ ПО ДЛИНЕ ВКЛ ВЫКЛ

Страница 34

■ Функция **SUBSTITUTION (ЗАМЕНА)**

Рисунок

Before loading the pattern - До загрузки узора

SUBSTITUTION ON OFF - ЗАМЕНА ВКЛ ВЫКЛ

Рисунок

loaded pattern - загруженный узор

SUBSTITUTION ON OFF - ЗАМЕНА ВКЛ ВЫКЛ

Страница 35

■ Установите функцию **SPREAD (HORIZONTAL) (РАСШИРЕНИЕ ПО ГОРИЗОНТАЛИ)** в ON (ВКЛ).

Рисунок

SPREAD (HORIZONTAL) ON OFF - РАСШИРЕНИЕ (ПО ГОРИЗОНТАЛИ) ВКЛ ВЫКЛ

loaded pattern - загруженный узор

Когда Вы располагаете загруженный узор, он автоматически повторяется с левой и с правой стороны.

■ Установите функцию **SPREAD (VERTICAL) (РАСШИРЕНИЕ ПО ВЕРТИКАЛИ)** в ON (ВКЛ).

Рисунок

SPREAD (VERTICAL) ON OFF - РАСШИРЕНИЕ (ПО ВЕРТИКАЛИ) ВКЛ ВЫКЛ

loaded pattern - загруженный узор

Когда Вы располагаете загруженный узор, он автоматически повторяется сверху и снизу.

■ Одновременная установка функций **SPREAD HORIZONTAL (РАСШИРЕНИЕ ПО ГОРИЗОНТАЛИ)** и **SPREAD VERTICAL (РАСШИРЕНИЕ ПО ВЕРТИКАЛИ)** в ON (ВКЛ).

Рисунок

SPREAD (HORIZONTAL) ON OFF - РАСШИРЕНИЕ (ПО ГОРИЗОНТАЛИ) ВКЛ ВЫКЛ

SPREAD (VERTICAL) ON OFF - РАСШИРЕНИЕ (ПО ВЕРТИКАЛИ) ВКЛ ВЫКЛ

Когда Вы располагаете загруженный узор, он автоматически повторяется вокруг по всей области разработки узора.

■ **Установите функцию NEGATIVE (НЕГАТИВ) в ON (ВКЛ).**

Рисунок

NEGATIVE ON OFF - **НЕГАТИВ ВКЛ ВЫКЛ**

loaded pattern - загруженный узор

Страница 36

■ **УСТАНОВКА ФУНКЦИЙ ВАРЬИРОВАНИЯ УЗОРА**

В качестве примера использован узор (пример 3) со страницы 33.

1. подготовьте экран разработки узора. (См. шаги 106 на странице 7-9. Введите область разработки узора согласно приведенных ниже инструкции.)

Область разработки узора

Количество петель : 20 петель

Количество рядов : 16 рядов.

Когда появится экран разработки узора, нажмите кнопку HELP.

2. Выберите опцию 8 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ), нажав 8 на цифровой клавиатуре и, затем, нажав кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

3. Используя кнопки перемещения курсора передвиньте курсор к функции, которую Вы хотите отменить или использовать.

(Пример, Выберите DOUBLE WIDTH (ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ)).

Передвиньте курсор к DOUBLE WIDTH (ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ).

Рисунок

VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ

REVERSE ON OFF - РЕВЕРС ВКЛ ВЫКЛ,

UPSIDE DOWN ON OFF - НАОБОРОТ ВНИЗ ВКЛ ВЫКЛ,

DOUBLE WIDTH ON OFF - ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ ВКЛ ВЫКЛ,

DOUBLE LENGTH ON OFF - ДВОЙНОЙ ПО ДЛИНЕ ВКЛ ВЫКЛ,

SUBSTITUTION ON OFF - ЗАМЕНА ВКЛ ВЫКЛ,

SPREAD (HORIZONTAL) ON OFF - РАСШИРЕНИЕ (ПО ГОРИЗОНТАЛИ) ВКЛ
ВЫКЛ,

SPREAD (VERTICAL) ON OFF - РАСШИРЕНИЕ (ПО ВЕРТИКАЛИ) ВКЛ ВЫКЛ,

NEGATIVE ON OFF - НЕГАТИВ ВКЛ ВЫКЛ.

4. Используя кнопки перемещения курсора, передвиньте звездочку «*» в положение ON (ВКЛ) или OFF (ВЫКЛ).

(пример, Установите DOUBLE WIDTH в ON (ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ в ВКЛ))

Звездочка передвинута в положение ON (ВКЛ) и теперь функция DOUBLE WIDTH

(ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ) работает.

Если Вы хотите выбрать другую функцию, повторите шаги 3-4.

Рисунок

VARIATIONS	-	ВАРЬИРОВАНИЕ
REVERSE	ON OFF	- РЕВЕРС ВКЛ ВЫКЛ,
UPSIDE DOWN	ON OFF	- НАОБОРОТ ВНИЗ ВКЛ ВЫКЛ,
DOUBLE WIDTH	ON OFF	- ДВОЙНОЙ ПО ШИРИНЕ ВКЛ ВЫКЛ,
DOUBLE LENGTH	ON OFF	- ДВОЙНОЙ ПО ДЛИНЕ ВКЛ ВЫКЛ,
SUBSTITUTION	ON OFF	- ЗАМЕНА ВКЛ ВЫКЛ,
SPREAD (HORIZONTAL)	ON OFF	-РАСШИРЕНИЕ (ПО ГОРИЗОНТАЛИ) ВКЛ ВЫКЛ,
SPREAD (VERTICAL)	ON OFF	-РАСШИРЕНИЕ (ПО ВЕРТИКАЛИ) ВКЛ ВЫКЛ,
NEGATIVE	ON OFF	- НЕГАТИВ ВКЛ ВЫКЛ.

5. После того, как Вы завершите настройку варьирования, нажмите кнопку STEP. Появится экран разработки узора.
6. Нажмите кнопку HELP и выберите кнопку 7 HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ). Загрузите знак «Р» (см. шаги 2-7 на страницах 24-25).
На экране появится двойной по ширине узор.

Страница 37

9. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА (HELP MENU 9) (МЕНЮ ПОМОЩИ 9).

- Вы можете переместить часть узора, поместив его в рамку в области разработки узора.
- Если перемещаемый узор раскрашен, цвета будут изменены в соответствии с цветами, которые уже установлены в той области, куда Вы перемещаете узор.

1. Выберите опцию 9 из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ).

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

2. Поместите в рамку ту часть узора, которую Вы хотите переместить.

- См. «FRAMING PART OF THE PATTERN» («ОБРАМЛЕНИЕ ЧАСТИ УЗОРА») на странице 41.

3. Часть, которую Вы поместили в рамку исчезнет.

Передвиньте курсор в левый нижний угол той области, в которой Вы хотите расположить узор.

Нажмите кнопку STEP.

Страница 38

4. Узор появится на экране.

Проверьте правильно ли расположен узор.

Если Вы проверяете весь узор путем его уменьшения...

1. Выберите 3. Уменьшенный узор появится на экране.

- Если Вы хотите увидеть какую либо другую часть узора на экране разработки узора, передвиньте белую рамку с помощью кнопок курсора.
 - Если узор превышает 200 рядов, Вы можете передвинуть экран вверх или вниз с помощью кнопок 1 или 2.
2. Нажмите кнопку STEP. Экран вернется к экрану разработки узора.
- Если расположение узора правильное, выберите 1.
 - Если Вы хотите поменять место расположения узора, выберите 2. Экран вернется к шагу 3.

10. ЗАМЕНА (ИЗМЕНЕНИЕ) ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.

1. УМЕНЬШЕНИЕ ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА

- Вы можете уменьшить область разрабатываемого Вами в данный момент узора

1. Выберите опцию 10 из HELP MENU (МНЮ ПОМОЩИ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
 2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
 3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
 4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
 5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
 6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
 7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
 8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
 9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
 10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.
- SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

2. Выберите опцию 1 из меню CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.

1. REDUCE PATTERN AREA - УМЕНЬШЕНИЕ ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА
 2. INCREASE PATTERN AREA - УВЕЛИЧЕНИЕ ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА
- SELECT 1-2 - ВЫБЕРИТЕ 1-2.

Страница 39

3. Поместите в рамку ту часть узора, которую Вы хотите использовать.
 - См. «FRAMING PART OF THE PATTERN» («ОБРАМЛЕНИЕ ЧАСТИ УЗОРА») на странице 41.
4. Область узора уменьшится до новых размеров и появится на экране. Проверьте правильно ли изменена область разработки узора.

Если Вы проверяете весь узор путем его уменьшения...

1. Выберите 3. Уменьшенный узор появится на экране.
 - Если Вы хотите увидеть какую либо другую часть узора на экране разработки узора, передвиньте белую рамку с помощью кнопок курсора.
 - Если узор превышает 200 рядов, Вы можете передвинуть экран вверх или вниз с помощью кнопок 1 или 2.
2. Нажмите кнопку STEP. Экран вернется к экрану разработки узора.
 - Если расположение узора правильное, выберите 1.
 - Если Вы хотите перезагрузить узор, выберите 2.

10. ЗАМЕНА (ИЗМЕНЕНИЕ) ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.

2. УВЕЛИЧЕНИЕ ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА

■ Вы можете увеличить область разрабатываемого Вами в данный момент узора

1. Выберите опцию 10 из HELP MENU (МНЮ ПОМОЩИ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

HELP MENU - МЕНЮ ПОМОЩИ

1. END CREATION - ЗАКОНЧИТЬ ВЫПОЛНЕНИЕ
2. TRANSFER CURSOR - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА
3. SET COLOUR - УСТАНОВКА ЦВЕТА
4. CHANGE COLOUR - ЗАМЕНА ЦВЕТА
5. REDUCTION - УМЕНЬШЕНИЕ
6. ERASE PART OF THE PATTERN - СТИРАНИЕ ЧАСТИ УЗОРА
7. LOAD STORED PATTERN - ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОГО УЗОРА
8. VARIATIONS - ВАРЬИРОВАНИЕ
9. TRANSFER PATTERN - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УЗОРА
10. CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.

SELECT 1-10 - ВЫБЕРИТЕ 1-10

2. Выберите опцию 2 из меню CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

CHANGE PATTERN AREA - ЗАМЕНА ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА.

1. REDUCE PATTERN AREA - УМЕНЬШЕНИЕ ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА
2. INCREASE PATTERN AREA - УВЕЛИЧЕНИЕ ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА

■ SELECT 1-2 - ВЫБЕРИТЕ 1-2.

Страница 40

3. На дисплее появится текущее количество петель и рядов.

Введите новое количество петель и нажмите кнопку STEP.

ПРИМЕЧАНИЕ: Меньшее количество не может быть введено.

(пример...12 петель)

Рисунок

INCREASE PATTERN AREA - УВЕЛИЧЕНИЕ ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА

CURRENT STITCHES=8 - ТЕКУЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ПЕТЕЛЬ=8

CURRENT ROWS=10 - ТЕКУЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО РЯДОВ=10

INPUT NEW STITCHES= - ВВЕДИТЕ НОВОЕ КОЛИЧЕСТВО ПЕТЕЛЬ=

4. На дисплее появится максимально возможное количество рядов для Вашего узора.

(В данном примере Вы можете использовать до 872 рядов)

Введите новое количество рядов и нажмите кнопку STEP.

ПРИМЕЧАНИЕ: Меньшее, чем существующее или большее, чем допустимое, количество не может быть введено.

(Пример...20 рядов).

Рисунок

INCREASE PATTERN AREA - УВЕЛИЧЕНИЕ ОБЛАСТИ РАЗРАБОТКИ УЗОРА

CURRENT STITCHES=8 - ТЕКУЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ПЕТЕЛЬ=8

CURRENT ROWS=10 - ТЕКУЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО РЯДОВ=10

INPUT NEW STITCHES=12- ВВЕДИТЕ НОВОЕ КОЛИЧЕСТВО ПЕТЕЛЬ=12

MAXIMUM ROWS 872 - МАКСИМАЛЬНО РЯДОВ 872

INPUT NEW ROWS= - ВВЕДИТЕ НОВОЕ КОЛИЧЕСТВО РЯДОВ

5. Проверьте количество петель и рядов.

■ Если количество петель и рядов правильное, выберите 1. Экран перейдет к следующему шагу.

■ Если Вы хотите изменить количество петель или рядов, выберите 2. Экран вернется к шагу 3.

6. Экран вернется к экрану разработки узора и Вы увидите, что область разработки узора изменилась до указанных Вами размеров.

- Область разработки узора расширяется в направлениях : направо и вверх.
- Если узор был до этого раскрашен, то часть которая расширяется вверх имеет цвет основной пряжи последнего ряда предыдущего узора.

Если Вы рисуете узор на этой части, то рисуемый квадрат имеет цвет контрастной пряжи последнего ряда предыдущего узора.

Страница 41

ОБРАМЛЕНИЕ ЧАСТИ УЗОРА.

- Когда Вы обозначаете часть узора, которую Вы хотите использовать или стереть, помещайте ее в белую квадрат.

1. Скрещенная линия высвечивается на экране.

Передвиньте скрещенную линию в левый нижний угол области, которую Вы хотите использовать или стереть.

Если Вы хотите просмотреть весь узор в помощью его уменьшения, см. нижнюю часть этой страницы.

2. Нажмите кнопку STEP.

Скрещенная линия превратится в рамку белого цвета.

3. Поместите в эту рамку ту область, которую Вы хотите использовать или стереть с помощью кнопок курсора (Например, квадрат расширяется вправо вверх с помощью кнопки см. лист оригинала).

Если Вы хотите просмотреть весь узор в помощью его уменьшения, см. нижнюю часть этой страницы.

После того, как Вы поместите необходимую Вам область в рамку, нажмите кнопку STEP.

Рисунок

Number of rows - Количество рядов

Number of stitches - Количество петель

Эти цифры показывают ширину и длину области, помещенной в рамку.

Если Вы проверяете весь узор с помощью его уменьшения.

1. Выберите 3. Уменьшенный узор появится на экране.

- Рамка голубого цвета показывает область узора, которую Вы поместили в рамку.
- Рамка зеленого цвета показывает всю область разработки узора.
- Белая рамка показывает часть узора, которую Вы можете увидеть на экране разработки узора.

Если Вы хотите увидеть другую часть узора на экране разработки узора, передвиньте белую рамку с помощью кнопок курсора.

- Если узор превышает 200 рядов, Вы можете поднять или опустить экран ,выбрав 1 или 2.
- Нажмите кнопку STEP. Экран вернется к экрану разработки узора.

Страница 42

РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА (MAIN MENU 2) (ОСНОВНОЕ МЕНЮ 2).

- Вы можете изменять созданный Вами узор.
- Вы можете использовать функции HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) при работе с EDIT PATTERN (РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА), так же как при работе с CREATE NEW PATTERN (СОЗДАНИЕ НОВОГО УЗОРА).

1. Выберите опцию 2 из MAIN MENU (ОСНОВНОГО МЕНЮ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

MAIN MENU - ОСНОВНОЕ МЕНЮ

1. CREATE A NEW PATTERN - ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА

2. EDIT PATTERN - РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА

3. DELETE PATTERN - УДАЛЕНИЕ УЗОРА

4. INPUT MEMO DATA	-	ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ
5. TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
6. PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
7. CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
SELECT 1-7=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-7=

2. Список разработанных Вами узоров появится на экране.

Используя кнопки курсора, передвиньте курсор на тот номер узора, который Вы хотите редактировать.

Рисунок

EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
PATTERN №	-	НОМЕР УЗОРА
STITCHES	-	ПЕТЕЛЬ
ROWS	-	РЯДОВ

3. Нажмите кнопку STEP.

Выбранный Вами узор появится на экране.

- Редактируйте узор, используя те же операции, что и в «CREATE A NEW PATTERN» (ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА) (См. шаги 7-8 на странице 9-10).
- Если Вы загружаете узор, который был раскрашен с помощью функций «SET COLOUR» (УСТАНОВКА ЦВЕТА) или «CHANGE COLOUR» (ЗАМЕНА ЦВЕТА), узор на экране не будет иметь цветов, но цветовые данные сохраняются в памяти в виде заметки.

Страница 43

УДАЛЕНИЕ УЗОРОВ (MAIN MENU 3) (ОСНОВНОЕ МЕНЮ 3).

- Вы можете удалить ненужный Вам узор или все созданные узоры (сохраненные на той странице, которую Вы в данный момент используете).

1. Выберите опцию 3 из MAIN MENU (ОСНОВНОГО МЕНЮ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

MAIN MENU	-	ОСНОВНОЕ МЕНЮ
1. CREATE A NEW PATTERN	-	ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА
2. EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
3. DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА
4. INPUT MEMO DATA	-	ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ
5. TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
6. PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
7. CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
SELECT 1-7=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-7=

2. Список созданных Вами узоров появится на экране.

Используя кнопки курсора, передвиньте курсор к номеру того узора, который Вы хотите удалить.

Если Вы хотите удалить все сохраненные узоры (сохраненные на той странице, которую Вы в данный момент используете), передвиньте курсор к разделу «ALL OF THE PATTERNS» (ВСЕ УЗОРЫ).

К количеству всех узоров (сохраненных на той странице, которую Вы в данный момент используете).

Нажмите кнопку STEP.

Рисунок

DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА
PATTERN No	-	НОМЕР УЗОРА
STITCHES	-	ПЕТЕЛЬ
ROWS	-	РЯДОВ

ALL OF THE PATTERNS:10 - ВСЕГО УЗОРОВ: 10.

3. Подтвердите номер выбранного Вами узора.

Если Вы хотите увидеть узор на экране...

1. Выберите 3. Уменьшенный узор появится на экране. Проверьте узор.

- Если узор превышает 200 рядов, Вы можете просмотреть его, подняв экран вверх или опустив вниз, с помощью 1 или 2.

2. Нажмите кнопку PUSH. Экран вернется к предыдущему виду экрана.

- Если номер узора правильный, выберите 1.

Выбранный Вами узор удален и на экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

- Если Вы хотите заменить номер узора, выберите 2. Экран вернется к шагу 2.

Страница 44

ВВОД ДАННЫХ (ЗАМЕТОК) В ПАМЯТЬ (MAIN MENU 4 - ОСНОВНОЕ МЕНЮ 4).

- Вместе с информацией по вязке, Вы можете ввести заметки, которые будут высвечиваться на дисплее вязальной машины в процессе вывязывания узора.

- Вы также можете легко вводить, удалять и изменять данные заметок.

- Для ввода информации воспользуйтесь цифровой клавиатурой от 1 до 9 и кнопками DRAW и ERASE.

<ПОКАЗАНИЯ НА ДИСПЛЕЕ>

Когда Вы вводите информацию по узору для вязания с помощью кнопок 1-9:

Рисунок

Display - Дисплей

Когда Вы вводите информацию по узору для вязания с помощью кнопок DRAW и ERASE, Вы можете использовать их, чтобы просмотреть какую из кнопок изменения узора использовать

Рисунок

Set the lace change lever to N - Установите кнопку изменения узора в положение N

Set the lace change lever to F - Установите кнопку изменения узора в положение F

1. Выберите опцию 4 из MAIN MENU (ОСНОВНОГО МЕНЮ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

MAIN MENU	-	ОСНОВНОЕ МЕНЮ
1. CREATE A NEW PATTERN	-	ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА
2. EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
3. DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА
4. INPUT MEMO DATA	-	ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ
5. TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
6. PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
7. CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
SELECT 1-7=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-7=

2. На экране появится список созданных Вами узоров.

Используя кнопки перемещения курсора, передвиньте курсор к номеру того узора, который Вы хотите использовать для ввода данных заметки.

Рисунок

INPUT MEMO DATA	-	ВВОД ДАННЫХ ЗАМЕТОК
PATTERN No	-	НОМЕР УЗОРА
STITCHES	-	ПЕТЕЛЬ
ROWS	-	РЯДОВ

3. Нажмите кнопку STEP и выбранный Вами узор появится на экране.
4. Передвиньте курсор на тот ряд, где Вы хотите записать заметку и введите данные заметки, используя цифровую клавиатуру, кнопки DRAW и ERASE.

(пример, Ввод 2 на 5 ряду)

1. Передвиньте курсор на 5-й ряд
 - На какую петлю передвигается курсор значения не имеет
 2. Введите 2
- Если Вы сделали ошибку, перенаберите данные еще раз.
Если Вы хотите удалить данные, нажмите кнопку С.
- Продолжите ввод такого количества данных заметки, которое Вам необходимо.

5. Когда Вы закончите ввод данных заметки, нажмите кнопку STEP. На экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

Рисунок

Cursor - Курсор
Row number - Номер ряда
Memo data - Данные заметки.

Страница 45

ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ (MAIN MENU 5)

- Если Вы используете флоппи-диск, Вы можете сохранять созданные узоры на дискете или загружать узоры с дискеты на устройство программирования узора.
- Пожалуйста, предварительно ознакомьтесь с инструкцией к дисководу и прочтите раздел «FLOPPY DISC DRIVE UNIT» (ДИСКОВОД ДЛЯ ФЛОППИ-ДИСКОВ) инструкции к вязальной машине.

Подготовка флоппи-дисковода.

- Для нормальной работы флоппи-дисковод должен быть размещен перед экраном телевизора, а не за ним.
1. Выключите питание устройства программирования узора и дисковода.
 2. Соедините устройство программирования узора и дисковод с помощью кабеля интерфейса.
 3. Включите питание устройства программирования узора и дисковода.

Рисунок

Convex - Выпуклая часть
Interface cable - Кабель интерфейса

1. Выберите опцию 5 из MAIN MENU (ОСНОВНОГО МЕНЮ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

MAIN MENU	-	ОСНОВНОЕ МЕНЮ
1. CREATE A NEW PATTERN	-	ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА
2. EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
3. DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА
4. INPUT MEMO DATA	-	ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ
5. TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
6. PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
7. CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
SELECT 1-7=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-7=

2. Проверьте правильность подсоединения флоппи-дисковода к устройству программирования узора и включено ли питание дисковода. Затем нажмите кнопку STEP.

Рисунок

CONNECT INTERFACE CABLE - ПОДСОЕДИНИТЕ КАБЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА
TURN POWER ON - ВКЛЮЧИТЕ ПИТАНИЕ
PUSH STEP KEY - НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

3. На экране появится меню TRANSFER CREATED DATA (ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ).

- 1 - Выберите эту опцию, если Вы используете новую дискету.
Форматирование - это процедура подготовки новой дискеты, чтобы она была готова принимать данные.
- 2 - Выберите эту опцию, когда Вы сохраняете созданный узор на дискете.
3 - Выберите эту опцию, когда Вы загружаете и редактируете узор, сохраненный до этого на дискете.
4 - Выберите эту опцию, если Вы стираете узор, сохраненный до этого на дискете. (За один раз стирается одна дорожка с записанным на ней узором).

Если Вы хотите вернуться к MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ), нажмите кнопку HELP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
1. FORMAT DISC	-	ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКЕТЫ
2. SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
3. LOAD CREATED DATA	-	ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
4. DELETE CREATED DATA	-	УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ.
• SELECT 1-4=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-4=

Страница 46

ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКЕТЫ

- До того, как Вы сможете использовать новую дискету для сохранения данных узора, разработанных на Вашем устройстве программирования узора, Вам необходимо подготовить ее к приему данных.
- Процесс подготовки называется «форматирование». Отформатированная дискета (с сохраненными на ней узорами) может затем быть использована для работы с электронной вязальной машиной при создании узоров на устройстве программирования узора.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Если Вы форматируете дискету на которой до этого были записаны данные узоров, то все эти данные будут стерты.

1. Выберите опцию 1 из меню TRANSFER CREATED DATA (ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
1. FORMAT DISC	-	ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКЕТЫ
2. SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
3. LOAD CREATED DATA	-	ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
4. DELETE CREATED DATA	-	УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ.
• SELECT 1-4=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-4=

2. Вставьте дискету в дисковод и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
FORMAT DISC	-	ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКЕТЫ
INSERT DISC	-	ВСТАВЬТЕ ДИСКЕТУ
PUSH STEP KEY	-	НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

3. Начинается процесс форматирования.

■ Дискковод обычно форматирует дискету около 100 секунд.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
FORMAT DISC	-	ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКЕТЫ
NOW FORMATTING...	-	ИДЕТ ПРОЦЕСС ФОРМАТИРОВАНИЯ

4. Когда процесс форматирования будет закончен, экран вернется к 1.

Страница 47

СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ.

■ Вы можете сохранить на дискете узоры, находящиеся в устройстве программирования узора.

■ Одна дорожка на дискете используется для сохранения всех данных по одной странице устройства программирования узора.

1. Выберите опцию 2 из меню TRANSFER CREATED DATA (ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
1. FORMAT DISC	-	ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКЕТЫ
2. SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
3. LOAD CREATED DATA	-	ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
4. DELETE CREATED DATA	-	УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ.
• SELECT 1-4=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-4=

2. Вставьте дискету в дискковод и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
INSERT DISC	-	ВСТАВЬТЕ ДИСКЕТУ
PUSH STEP KEY	-	НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

3. Компьютер устройства программирования узора будет искать свободную дорожку.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
SEARCHING	-	ПОИСК

4. Если установлен MODE 1 (РЕЖИМ 1)

Перейдите к шагу 5.

Если установлен MODE 2 (РЕЖИМ 2)

Проверьте правильно ли указан номер страницы, которая должна быть сохранена на дискете (На экране высвечивается номер страницы, которую Вы в данный момент используете).

■ Если Вы сохраняете страницу, которую Вы в данный момент используете, выберите 2.

Введите номер страницы, которую Вы хотите сохранить и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
PAGE No.=1	-	НОМЕР СТРАНИЦЫ=1
OK? 1:YES 2:NO	-	OK? 1:ДА 2:НЕТ

Страница 48

5. На экране высветится номер дорожки на которой будет сохранен узор и начнется процесс сохранения информации.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
SAVED TRUCK No.1	-	ДОРОЖКА № 1
WAIT...	-	ПОДЖДИТЕ...

6. Когда процесс сохранения будет закончен, на дисплее высветится информация показанная на рисунке.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
SAVED TRUCK No.1	-	ДОРОЖКА № 1
PUSH STEP KEY	-	НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

Проверьте номер дорожки.

(Используйте этот номер при ссылках на Ваш список сохраненных узоров, чтобы избежать путаницы).

Нажмите кнопку STEP. Экран вернется к 1.

ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ.

- Вы можете загружать узоры, сохраненные на дорожках дискеты в устройство программирования узора.

Если установлен MODE 1 (РЕЖИМ 1).

При загрузке узора в устройство программирования узора все данные узоров в памяти устройства будут удалены. Если эти данные Вам необходимы, предварительно сохраните их на дискете.

Если установлен MODE 2 (РЕЖИМ 2).

Узоры с одной дорожки будут загружаться на одну страницу устройства программирования узора. Компьютер устройства программирования узора будет искать свободную страницу и загружать узор на нее. Вы можете указать страницу на которую должен быть загружен узор.

Однако, если на указанной Вами странице будут какие-либо узоры, они будут стерты в процессе загрузки следующего узора на эту страницу. Если Вам необходимы эти узоры, предварительно сохраните их на дискете.

1. Выберите опцию 3 из TRANSFER CREATED DATA (ПЕРЕДАЧИ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
1. FORMAT DISC	-	ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКЕТЫ
2. SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
3. LOAD CREATED DATA	-	ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
4. DELETE CREATED DATA	-	УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ.
• SELECT 1-4=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-4=

2. Вставьте дискету с данными узора, который Вы хотите загрузить в дисковод и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
INSERT DISC	-	ВСТАВЬТЕ ДИСКЕТУ
PUSH STEP KEY	-	НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

3. Введите номер дорожки на которой находится узор, который Вы хотите загрузить и нажмите кнопку STEP.

(пример, дорожка № ...1)

Если установлен MODE 1 (РЕЖИМ 1).

Начнется загрузка.

Когда загрузка будет закончена, экран вернется к 1.

Если установлен MODE 2 (РЕЖИМ 2).

Перейдите к шагу 4.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
LOAD CREATED DATA	-	ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
TRACK No	-	ДОРОЖКА №

4. Компьютер устройства программирования узора ищет пустую страницу и показывает номер страницы.

■ Когда Вы загружаете узор на указанную Вами страницу, нажмите кнопку 1, начнется загрузка.

■ Когда Вы загружаете узор на страницу, которую вы не указывали, нажмите кнопку 2. Введите номер страницы на которой должен быть сохранен узор и нажмите кнопку STEP. Начнется загрузка.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
LOAD CREATED DATA	-	ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
PAGE No.=1	-	НОМЕР СТРАНИЦЫ=1
OK? 1:YES 2:NO	-	OK? 1:ДА 2:НЕТ

Если появляется сообщение «NO EMPTY PAGE» (НЕТ ПУСТОЙ СТРАНИЦЫ)...

Это значит, что свободной страницы нет. Указанная Вами страница в данный момент используется.

■ Если Вы загружаете узор на указанную страницу, нажмите кнопку 1 (Все узоры на этой странице будут автоматически затерты).

■ Если Вы загружаете узор на другую, не обозначенную Вами страницу...

1. Нажмите кнопку 2.

2. Введите номер страницы на которой должен быть сохранен узор и нажмите кнопку STEP (Все узоры на данной странице будут затерты).

■ Когда Вы хотите в начале сохранить на дискете необходимые Вам узоры...

1. Нажмите кнопку HELP три раза, затем появится меню TRANSFER CREATED DATA (ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ)

2. Выберите опцию 2 (SAVE CREATED DATA - СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ) и сохраните узоры на дискете (См. страницу 47).

3. Вернитесь к LOAD CREATED DATA (ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ).

5. После того, как загрузка будет закончена, экран вернется к 1.

Если Вы хотите просмотреть на экране узор, который Вы сохраняете в устройстве программирования узора.

1. Нажмите кнопку HELP. На экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

2. Выберите опцию 2 из MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ) и следуйте инструкциям, приведенным на странице 42.

Страница 50

УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ.

■ Записанные и сохраняемые на дискете данные узора могут быть удалены, одна дорожка удаляется за один раз.

- Если Вы хотите удалить все данные узоров, сохраненных на дискете, произведите процедуру форматирования. Она удалит с дискеты все сохраненные там данные.

1. Выберите опцию 4 из меню TRANSFER CREATED DATA (ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
1. FORMAT DISC	-	ФОРМАТИРОВАНИЕ ДИСКЕТЫ
2. SAVE CREATED DATA	-	СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
3. LOAD CREATED DATA	-	ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
4. DELETE CREATED DATA	-	УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ.
SELECT 1-4=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-4=

2. Вставьте дискету с записанной на ней информацией по узорам, которую Вы хотите удалить в дисковод и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
DELETE CREATED DATA	-	УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
INSERT DISC	-	ВСТАВЬТЕ ДИСКЕТУ
PUSH STEP KEY	-	НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

3. Введите номер дорожки, которую Вы хотите стереть и нажмите кнопку STEP.
(пример, номер дорожки ...1)

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
DELETE CREATED DATA	-	УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
TRACK No=	-	ДОРОЖКА №=

4. Проверьте номер введенной Вами дорожки.

- Если номер дорожки правильный, выберите 1.

Данные узоров на выбранной Вами дорожке будут затерты.

- Если Вы хотите заменить номер дорожки, выберите 2.

Экран вернется к 3.

Рисунок

TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
DELETE CREATED DATA	-	УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
TRACK No=	-	ДОРОЖКА №=
OK? 1:YES 2:NO	-	OK? 1:ДА 2:НЕТ

5. Когда удаление будет закончено, экран вернется к 1.

Страница 51.

РАСПЕЧАТКА УЗОРА (MAIN MENU 6)

- Вы можете распечатать узор с помощью дополнительного принтера.

Рекомендуем Вам использовать 9-игольчатый матричный принтер Brother.

- Подготовка принтера

- Пожалуйста, ознакомьтесь с инструкцией к принтеру до того, как использовать его.

1. Отключите питание принтера и питание устройства программирования узора.
2. Подсоедините принтер к устройству программирования узора с помощью кабеля принтера.
3. Включите питание принтера и питание устройства программирования узора.

Размер бумаги.

Выберите размер бумаги, соответствующий Вашему принтеру. Размер распечатки (количество петель и рядов) зависит от размера бумаги.

Рисунок

approx. 21cm x 30 cm (8'' x 12'') - примерно 21 см x 30 см (8 дюймов x 12 дюймов).

75 rows - 75 рядов

50 stitches - 50 петель

approx. 38cm x 30 cm (15'' x 12'') - примерно 38 см x 30 см (15 дюймов x 12 дюймов).

75 rows - 75 рядов

90 stitches - 90 петель

Рисунок слева

Printer - Принтер

Pattern programming device - Устройство программирования узора

Printer cable - Кабель принтера

1. Выберите опцию 6 из MAIN MENU (ОСНОВНОГО МЕНЮ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

MAIN MENU - ОСНОВНОЕ МЕНЮ

1. CREATE A NEW PATTERN - ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА

2. EDIT PATTERN - РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА

3. DELETE PATTERN - УДАЛЕНИЕ УЗОРА

4. INPUT MEMO DATA - ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ

5. TRANSFER CREATED DATA - ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ

6. PRINT OUT PATTERN - РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА

7. CHANGE MODE (PAGE) - ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)

SELECT 1-7= - ВЫБЕРИТЕ 1-7=

2. На экране появится список разработанных Вами узоров.

Используя кнопки курсора, передвиньте курсор к номеру узора, который Вы хотите распечатать.

Нажмите кнопку STEP.

Рисунок

PRINT OUT PATTERN - РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА

PATTERN No - НОМЕР УЗОРА

STITCHES - ПЕТЕЛЬ

ROWS - РЯДОВ

3. Выберите ширину бумаги

(пример, 21 см)

Рисунок

PRINT OUT PATTERN - РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА

PAPER WIDTH? - ШИРИНА БУМАГИ?

1. 21 cm (8 inches) - 1. 21 см (8 дюймов)

2. 38 cm (15 inches) - 1. 38 см (15 дюймов)

Страница 52

4. Выбранный Вами узор появится на экране.

Часть узора, находящаяся в белой рамке, будет распечатана.

(Белая рамка на экране означает часть узора, которая поместится при распечатке на одном листе бумаги. Часть, обрамленная белой рамкой будет распечатываться).

■ Если Вы хотите распечатать узор, размеры которого превышают 50 (или 90) петель и/или 75 рядов, передвиньте белую рамку с помощью кнопок курсора. (Следуйте инструкциям приведенным ниже).

■ Если Вы используете бумагу шириной 38 мм, количество петель в одном ряду 90.

Нажмите кнопку STEP.

Рисунок

White frame (When using paper 21 cm wide) бумаги 21 см шириной).	-	Белая рамка (При использовании
White frame (When using paper 38 cm wide) бумаги 38 см шириной).	-	Белая рамка (При использовании
The green frame indicates the whole pattern area	-	Зеленой рамкой отмечается вся область разработки узора.

ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ РАСПЕЧАТАТЬ УЗОР, РАЗМЕРЫ КОТОРОГО ПРЕВЫШАЮТ 50 (ИЛИ 90) ПЕТЕЛЬ И/ИЛИ 75 РЯДОВ.

Рисунок

White frame	-	Белая рамка
75 rows	-	75 рядов
50 stitches (90 stitches)	-	50 петель (90 петель).

- Если узор превышает 50(или90) петель и/или 75 рядов, узор делится на несколько отдельных частей и распечатывается в том порядке, который показан на рисунке.
- Если Вы не хотите распечатывать часть 1, передвиньте белую рамку с помощью кнопок курсора на ту часть, которая Вам нужна.

Например, если Вы передвигаете белую рамку на 3, то узор будет распечатан в следующем порядке 3,4,5,6.

Страница 53

5. Если Вы распечатываете узор, сохраненный на дискете, введите номер дискеты в качестве ссылки и номер дискеты также будет распечатан.

(Пример, номер дискеты ...1).

Если Вам не нужно распечатывать номер дискеты, нажмите только кнопку STEP.

Рисунок

PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
INDEX	-	ИНДЕКС
DISC No	-	№ ДИСКЕТЫ.

6. Если Вы вводите номер дорожки в качестве ссылки, то он также будет распечатан.
(пример, номер дорожки...1).

Если Вам не нужно распечатывать номер дорожки, нажмите только кнопку STEP.

Рисунок

PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
INDEX	-	ИНДЕКС
DISC No 1	-	ДИСКЕТА №1
TRACK No=	-	ДОРОЖКА №=

7. Вставьте бумагу в принтер и нажмите на нем на кнопку запуска печати.

Нажмите кнопку STEP.

Рисунок

PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
PRINTER READY?	-	ПРИНТЕР ГОТОВ?
PUSH THE STEP KEY	-	НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

8. Начнется процесс распечатки.

В случае, если узор превышает 50 петель и/или 75 рядов, по окончании печати повторите шаг

7.

Рисунок

PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
PRINTING WAIT	-	ОЖИДАЙТЕ, ИДЕТ ПЕЧАТЬ.

9. Когда на экране появляется MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ), то это означает, что печать скоро будет закончена.

Страница 54

ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ) (MAIN MENU 7) (ОСНОВНОЕ МЕНЮ 7).

- **MODE (РЕЖИМ).**

Устройство программирования узора имеет два режима работы MODE 1 и MODE 2. Разница между ними заключается в объеме данных по вывязыванию, которые могут переданы за один раз между устройством программирования узора и вязальной машиной.

Вам необходимо выбрать режим, соответствующий типу Вашей вязальной машины. Существует несколько типов вязальных машин с различным объемом памяти для разработанных узоров. Объем данных передаваемых за один раз должен соответствовать объему памяти Вашей вязальной машины.

Пока Вы не установите правильный режим, соответствующий типу Вашей вязальной машины, Вы не сможете передавать данные с узорами от устройства программирования узора к Вашей вязальной машине. В этом случае, Вы не сможете вывязывать узоры, требующие значительных усилий для разработки.

Таким образом, очень важно правильно выбрать режим, до того, как Вы начнете разрабатывать узор (КАК ВЫБРАТЬ РЕЖИМ ... См. страницу 55).

- **СТРАНИЦА**

Максимальный объем памяти устройства программирования узора соответствует объему памяти вязальной машины с самой большой памятью. Если Вы используете вязальную машины с меньшим объемом памяти, то объем памяти разделяется на несколько различных частей при выборе нужного режима MODE. Каждая из частей называется страницей.

Объем памяти в одну страницу соответствует объему памяти вязальной машины. При записи данных на флоппи-дискету он соответствует одной дорожке.

MODE 1 (РЕЖИМ 1).

Если Вы используете вязальную машину с большим объемом памяти, выберите MODE 1 (РЕЖИМ 1). В этом случае память устройства программирования узора будет иметь одну страницу.

Представьте ее как один большой лист бумаги.

Рисунок

Page 1 - Страница 1

MODE 2 (РЕЖИМ 2).

Если Вы используете вязальную машину с меньшим объемом памяти, выберите MODE 2 (РЕЖИМ 2). В этом случае память устройства программирования узора будет иметь 16 страница.

Представьте их себе как записную книжку с 16 страницами.

Если Вы использовали всю свободную память на одной странице, используйте новую страницу.

(КАК ПОМЕНИТЬ СТРАНИЦУ... См. страницу 56).

Страница 55

ЗАМЕНА РЕЖИМА.

Выберите режим в соответствии с типом Вашей вязальной машины. Если Вы один раз установили определенный режим, Вам больше не нужно менять его, пока Вы не заменяете вязальную машину на машину другого типа.

ПРИМЕЧАНИЕ: При выборе этой опции, все узоры, которые до этого были разработаны в устройстве программирования узора, будут стерты. Если эти узоры Вам необходимы, предварительно сохраните их на дискете.

1. Выберите опцию 7 из MAIN MENU (ОСНОВНОГО МЕНЮ) и нажмите кнопку STEP. Если в данный момент установлен режим MODE 1, перейдите сразу к шагу 3.

Рисунок

MAIN MENU	-	ОСНОВНОЕ МЕНЮ
1. CREATE A NEW PATTERN	-	ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА
2. EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
3. DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА
4. INPUT MEMO DATA	-	ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ
5. TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
6. PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
7. CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
SELECT 1-7=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-7=
MODE =1 PAGE=1	-	РЕЖИМ 1 СТРАНИЦА 1.

На экране высвечивается номер используемых вами режима и страницы.

2. Выберите опцию 1 из меню CHANGE MODE (PAGE) (ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
1. CHANGE MODE	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА
2. CHANGE PAGE	-	ЗАМЕНА СТРАНИЦЫ
3. DELETE PAGE	-	УДАЛИТЬ СТРАНИЦУ
SELECT 1-3=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-3=

3. Выберите режим, соответствующий типу Вашей вязальной машины и нажмите кнопку STEP.

- На экране будут показаны типы вязальных машин соответствующие каждому режиму.

(пример, выберите MODE 2 (РЕЖИМ 2))

Рисунок

CHANGE MODE	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА
1. MODE 1	-	РЕЖИМ 1
2. MODE 2	-	РЕЖИМ 2
SELECT 1-2=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-2=

4. Проверьте правильно ли Вы выбрали режим.

- Если выбранный Вами режим правильный, нажмите 1 (Если разработанные до этого узоры были сохранены на устройстве программирования узора, они будут удалены).

Установка режима закончена и на экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

- Если Вы хотите поменять режим, нажмите 2. Экран вернется к шагу 3. Если Вы хотите прекратить настройку этой опции, нажмите и удерживайте кнопку HELP, пока на экране не появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

Рисунок

CHANGE MODE	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА
1. MODE 1	-	РЕЖИМ 1
2. MODE 2	-	РЕЖИМ 2
SELECTED MODE=2	-	ВЫБРАННЫЙ РЕЖИМ=2
ALL DATA IS DELETED	-	ВСЕ ДАННЫЕ УДАЛЯЮТСЯ
OK? 1:YES 2:NO	-	ОК? 1:ДА 2:НЕТ

■ Вы можете воспользоваться этой опцией, только если Вы предварительно установили MODE 2 (РЕЖИМ 2).

■ Вы можете выбрать страницу.

При выборе MODE 2, память устройства программирования узора делится на 16 страниц. Вы можете выбрать любую из них.

1. Выберите опцию 7 из MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

MAIN MENU	-	ОСНОВНОЕ МЕНЮ
1. CREATE A NEW PATTERN	-	ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА
2. EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
3. DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА
4. INPUT MEMO DATA	-	ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ
5. TRANSFER CREATED DATA	-	ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ
6. PRINT OUT PATTERN	-	РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА
7. CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
SELECT 1-7=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-7=
MODE =1 PAGE=1	-	РЕЖИМ 1 СТРАНИЦА 1

2. Выберите опцию 2 из меню CHANGE MODE (PAGE)(ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

CHANGE MODE (PAGE)	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)
1. CHANGE MODE	-	ЗАМЕНА РЕЖИМА
2. CHANGE PAGE	-	ЗАМЕНА СТРАНИЦЫ
3. DELETE PAGE	-	УДАЛИТЬ СТРАНИЦУ
SELECT 1-3=	-	ВЫБЕРИТЕ 1-3=

3. На экране будет показано, какое количество памяти на каждой из страниц занято.

Рисунок

CHANGE PAGE	-	ЗАМЕНА СТРАНИЦЫ
PAGE	-	СТРАНИЦА
CURRENT PAGE	-	ТЕКУЩАЯ СТРАНИЦА
PAGE No	-	СТРАНИЦА №

Если белый квадратик внутри пустой, это означает, что страница пустая.

Белая часть рамки показывает какое количество памяти на странице занято.

Введите номер страницы, которую Вы хотите использовать и нажмите кнопку STEP (например, страница номер...2).

Номер страницы будет заменен и на экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

Страница 57

УДАЛЕНИЕ СТРАНИЦЫ

■ Вы можете воспользоваться этой опцией, только если Вы предварительно установили MODE 2 (РЕЖИМ 2).

■ Все узоры на указанной странице могут быть удалены за один раз.

1. Выберите опцию 7 из MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

MAIN MENU	-	ОСНОВНОЕ МЕНЮ
1. CREATE A NEW PATTERN	-	ВЫПОЛНЕНИЕ НОВОГО УЗОРА
2. EDIT PATTERN	-	РЕДАКТИРОВАНИЕ УЗОРА
3. DELETE PATTERN	-	УДАЛЕНИЕ УЗОРА

- | | | |
|--------------------------|---|-------------------------------|
| 4. INPUT MEMO DATA | - | ВВЕДЕНИЕ ДАННЫХ В ПАМЯТЬ |
| 5. TRANSFER CREATED DATA | - | ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ |
| 6. PRINT OUT PATTERN | - | РАСПЕЧАТЫВАНИЕ УЗОРА |
| 7. CHANGE MODE (PAGE) | - | ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ) |
| SELECT 1-7= | - | ВЫБЕРИТЕ 1-7= |

2. Выберите опцию 3 из меню CHANGE MODE (PAGE)(ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ)) и нажмите кнопку STEP.

Рисунок

- | | | |
|--------------------|---|--------------------------|
| CHANGE MODE (PAGE) | - | ЗАМЕНА РЕЖИМА (СТРАНИЦЫ) |
| 1. CHANGE MODE | - | ЗАМЕНА РЕЖИМА |
| 2. CHANGE PAGE | - | ЗАМЕНА СТРАНИЦЫ |
| 3. DELETE PAGE | - | УДАЛИТЬ СТРАНИЦУ |
| SELECT 1-3= | - | ВЫБЕРИТЕ 1-3= |

3. Введите номер страницы с узорами, которые Вы хотите удалить и нажмите кнопку STEP. (пример, страница...3).

Рисунок

- | | | |
|-------------|---|------------------|
| DELETE PAGE | - | УДАЛИТЬ СТРАНИЦУ |
| PAGE No | - | СТРАНИЦА № |

4. Проверьте правильно ли указана страница.

- Если страница указана правильно, нажмите кнопку 1.

Все узоры на указанной странице будут удалены и на экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

- Если Вы хотите заменить номер страницы, нажмите кнопку 2. Экран вернется к шагу 3.

Рисунок

- | | | |
|----------------|---|------------------|
| DELETE PAGE | - | УДАЛИТЬ СТРАНИЦУ |
| PAGE No=3 | - | СТРАНИЦА № 3 |
| OK? 1:YES 2:NO | - | ОК? 1:ДА 2:НЕТ |

Страница 58

В СЛЕДУЮЩИХ СЛУЧАЯХ

Если на экране появляются следующие надписи...

Рисунок

- | | | |
|---------------------------|---|----------------------------|
| MEMORY IS COMPLETELY FULL | - | ПАМЯТЬ ПОЛНОСТЬЮ ЗАПОЛНЕНА |
| DELETE SOME PATTERNS | - | УДАЛИТЕ НЕСКОЛЬКО УЗОРОВ |
| PUSH STEP KEY | - | НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP. |

Причина.

Память страницы, которую Вы используете в данный момент переполнена.

Необходимые действия.

Если Вы работаете в MODE 1 (РЕЖИМЕ 1)...

Нажмите кнопку STEP и на экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

После того, как Вы удалите ненужные Вам узоры с помощью «DELETE PATTERN» (УДАЛЕНИЕ УЗОРА), Вы можете разрабатывать Ваш следующий узор.

Если Вам нужны все узоры, сохраните их на флоппи-дисковом (дополнительном).

Если Вы работаете в MODE 2 (РЕЖИМЕ 2)...

Нажмите кнопку STEP и на экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

Используя опцию «CHANGE PAGE» (ЗАМЕНА СТРАНИЦЫ), выберите страницу на которой есть свободное место.

Если все страницы заполнены, удалите ненужную Вам страницу с помощью опции «DELETE PAGE» (УДАЛЕНИЕ СТРАНИЦЫ) и используйте эту страницу для разработки Вашего нового узора. Или сохраните страницу на дискете, как Вы делали в режиме MODE 1.

Рисунок

ERROR MESSAGE	-	СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ
PATTERN DATA IS DAMAGED	-	ДАнные С УЗОРОМ ПОВРЕЖДЕННЫ
PUSH THE STEP KEY	-	НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

Причина

Данные с узором могут быть повреждены по различным причинам, например, батарейка, которая используется устройством, сохраняющим узор в памяти села.

Необходимые действия.

После удаления поврежденного узора, Вы снова можете разрабатывать следующий узор, но, если села батарейка, устройство программирования узора не сможет сохранять узор в памяти.

Проверьте не села ли батарейка с помощью следующих действий.

1. Нажмите кнопку STEP. (Поврежденные данные с узором будут удалены).
2. Выберите опцию 1 «CREATE A NEW PATTERN» из MAIN MENU (ОСНОВНОГО МЕНЮ) и обозначьте необходимую Вам область разработки узора (пример, 10 петельх10рядов).
3. Когда на экране появится экран разработки узора, нажмите кнопку HELP.
4. Выберите опцию 1 «END CREATION» (ОКОНЧАНИЕ РАЗРАБОТКИ) из HELP MENU (МЕНЮ ПОМОЩИ) и выключите питание устройства программирования узора.
5. Подождите несколько минут и затем включите питание снова.
 - Если на экране появится информация, как показано в шаге 5 на странице 6, батарейка в порядке. Продолжайте разработку узора.
 - Если появится та же ошибка, батарейка села. Попросите Вашего дилера заменить батарейку.
 - Если возникнет другое сообщение об ошибке, поищите это сообщение в инструкции.

Страница 59

Рисунок

ERROR MESSAGE	-	СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ
THERE IS SOME DEFECT IN THE CARTRIDGE/MAIN BODY	-	ЕСТЬ ДЕФЕКТ В КАРТРИДЖЕ/ОСНОВНОМ КОРПУСЕ
IT MUST BE REPAIRED	-	ОН НУЖДАЕТСЯ В РЕМОНТЕ
PUSH STEP KEY	-	НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

Необходимые действия.

Картридж устройства программирования узора имеет какой-то дефект. Попросите дилера проверить картридж.

Рисунок

ERROR MESSAGE	-	СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ
DISC TYPE IS WRONG	-	НЕПРАВИЛЬНЫЙ ТИП ДИСКЕТЫ
PUSH STEP KEY	-	НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP/

Причина

Тип дискеты определяется использованным Вами при передаче узора типом режима MODE. На экране высвечивается информация о том, что тип дискеты не соответствует режиму, в котором Вы сейчас работаете или дискета записана в MODE 1.

- Эти дискеты не могут работать с опциями 2 «SAVE CREATED DATA» (СОХРАНЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ), 3 «LOAD CREATED DATA» (ЗАГРУЗКА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ) и 4 «DELETE CREATED DATA»

(УДАЛЕНИЕ РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ) в MAIN MENU (ОСНОВНОМ МЕНЮ) 5 без предварительной замены режима.

Необходимые действия 1.

Если Вы вставили не ту дискету...

1. Установите правильную дискету.
2. Нажмите кнопку STEP.
3. Компьютер начнет выполнение программы заново.

Необходимые действия 2.

Если Вам необходимо использовать узор с данной дискеты...

Воспользуйтесь функциями HELP MENU 7 (МЕНЮ ПОМОЩИ 7).

1. Нажмите кнопку STEP и нажмите два раза на кнопку HELP. На экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).
2. Для загрузки узора с дискеты следуйте инструкциям, приведенным на странице 27.

Рисунок

ERROR MESSAGE - СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ
THIS DISC HAS NOT BEEN FORMATTED - ЭТА ДИСКЕТА НЕ БЫЛА
ОТФОРМАТИРОВАНА
OR THIS DISC IS DEFECTIVE - ИЛИ ЭТА ДИСКЕТА ИСПОРЧЕНА
PUSH STEP KEY - НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP.

Причина

Дискета не была отформатирована или на ней есть какие-либо дефекты.

Необходимые действия .

Отформатируйте дискету (См. страницу 46).

Если на дискете есть дефекты, то в процессе форматирования на экране появится сообщение «THIS DISC IS DEFECTIVE»(ЭТА ДИСКЕТА ИСПОРЧЕНА). В этом случае Вы не сможете воспользоваться данной дискетой.

Используйте другую дискету.

Страница 60

ERROR MESSAGE - СООБЩЕНИЕ ОБ ОШИБКЕ
THIS DISC IS WRITE-PROTECTED - ДАННАЯ ДИСКЕТА ЗАЩИЩЕНА ОТ ЗАПИСИ
PUSH STEP KEY - НАЖМИТЕ КНОПКУ STEP

Причина

Дискета защищена от записи

Рисунок

Shutter - Замок (задвижка, язычок на дискете).

Check the position of the shutter - Проверьте положение замка на дискете.

When the shutter is open the disc is write protected - Когда замок (язычок на дискете) открыт, дискета защищена от записи.

Если язычок на дискете опущен вниз и отверстие открыто, Вы не можете записывать данные на нее и существующие на дискете предохраняются от случайного затирания.

Необходимые действия .

1. Нажмите кнопку STEP.
 2. Выньте дискету из дисковода.
- Проверив можно ли снять защиту от записи с дискеты, снимите защиту.
3. Снова вставьте дискету в дисковод и нажмите кнопку STEP. Компьютер снова начнет выполнение программы.

Рисунок

When the shutter is closed the disc is not write protected - Когда замок (язычок на дискете) закрыт, дискета не защищена от записи.

Если при определении рабочей области в функции «CREATE A NEW PATTERN» (СОЗДАНИЕ НОВОГО УЗОРА), максимальное количество рядов ограничивается 0...

Рисунок

STITCH-ROW SET UP - УСТАНОВКА КОЛИЧЕСТВА ПЕТЕЛЬ-РЯДОВ

PATTERN №. 906 - УЗОР № 906

HOW MANY STITCHES - СКОЛЬКО ПЕТЕЛЬ

STITCHES= 8 - ПЕТЛИ=8

MAXIMUM ROWS 0 - МАКСИМАЛЬНО РЯДОВ 0

HOW MANY ROWS - СКОЛЬКО РЯДОВ

ROWS= - РЯДОВ=

Причина

Нет достаточного объема памяти для ввода рядов.

Необходимые действия .

■ Введите меньшее количество петель, чем Вы вводили раньше

1. Нажмите кнопку HELP.

2. Введите новое количество и нажмите кнопку STEP.

■ Удалите ненужные узоры, или, если Вы используете MODE 2 (РЕЖИМ 2), поменяйте страницу.

1. Нажмите кнопку HELP два раза. На экране появится MAIN MENU (ОСНОВНОЕ МЕНЮ).

2. Следуйте инструкциям при сообщении «MEMORY IS COMPLETELY FULL» (ПАМЯТЬ ПОЛНОСТЬЮ ЗАПОЛНЕНА) на странице 58.

Если в процессе программирования использования дискеты с экрана пропадают показания дисплея.

Причина

Не включено питание флоппи-дисковода или флоппи-дисковод не подсоединен к устройству программирования узора.

Необходимые действия .

1. Выключите питание устройства программирования узора и флоппи-дисковода.

2. Проверьте подсоединение флоппи-дисковода и устройства программирования узора с помощью кабеля интерфейса.

3. Включите питание устройства программирования узора и флоппи-дисковода.

4. Начните выполнение операции с начала.

Страница 61

Когда не работает принтер.

Причина 1.

В принтер не вставлена бумага или не нажата кнопка ON LINE.

Необходимые действия .

1. Установите бумагу в принтер

2. Нажмите кнопку ON LINE.

Причина 2.

Не включено питание принтера или принтер не подсоединен к устройству программирования узора.

Необходимые действия .

1. Выключите питание принтера и устройства программирования узора.

2. Проверьте правильность подсоединения принтера и устройства программирования узора.

3. Включите питание принтера и устройства программирования узора.

4. Включите кнопку ON LINE на принтере.

Если узор не распечатывается правильно...

Причина.

Переключатель DIP принтера неправильно настроен.

Необходимые действия .

В соответствии с инструкцией к Вашему принтеру настройте переключатель DIP «Control Mode» или «Emulation Mode» на Epson FX совместимый и переключатель DIP «Auto line feed» в «CR+LF» (или «with LF»).

Если узоры на экране прерываются или показывают, что что-то не в порядке или не работает ни одна из кнопок...

Причина.

Данные узора в устройстве программирования узора повреждены (это может произойти в случае, если Вы вставляете или удаляете картридж в тот момент, когда включено питание устройства программирования узора или если Вы прикасаетесь к коннекторам.)

Необходимые действия .

Удалите поврежденные данные.

1. Выключите питание устройства программирования узора, затем снова включите его.
2. Выберите опцию 7 из MAIN MENU (ОСНОВНОГО МЕНЮ). Перезагрузите режим MODE в соответствии с инструкциями на странице 55 (все данные узоров в устройстве программирования узора будут стерты).
3. Начните работу заново.

Если с момента приобретения Вами устройства программирования узора прошло более 5 лет, батарейка может сесть. Проконсультируйтесь в отношении этого вопроса с Вашим дилером.

Страница 62

ПЕРЕДАЧА РАЗРАБОТАННЫХ ДАННЫХ ОТ/К ВЯЗАЛЬНОЙ МАШИНЕ

Передача данных к вязальной машине.

Для того, чтобы вывязать разработанный Вами узор, Вам необходимо передать данные по этому узору на вязальную машину.

ПРИМЕЧАНИЕ: При передаче данных на вязальную машину, все узоры, сохраненные в памяти вязальной машины будут стерты.

Передача данных от вязальной машины.

Вы можете передавать все данные узоров от вязальной машины в устройство программирования узора.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Если установлен MODE 1 (РЕЖИМ 1).

При передаче данных на устройство программирования узора, все данные узоров сохраненные в памяти устройства до этого, будут стерты.

Если установлен MODE 2 (РЕЖИМ 2).

Все данные из вязальной машины передаются на пустую страницу устройства программирования узора. Если пустой страницы нет, удалите ненужную Вам страницу с помощью функции «DELETE PAGE» до начала передачи данных.

При использовании модели КН-940/930.

1. Выключите питание устройства программирования узора и телевизора.
2. Отсоедините устройство программирования узора от телевизора.
3. Выключите питание вязальной машины. Подсоедините коннектор FB вязальной машины к коннектору КН/FB устройства программирования узора с помощью кабеля интерфейса. Подсоедините устройство программирования узора к основному питанию (розетке) с помощью АС адаптера.
4. Включите питание устройства программирования узора и вязальной машины (проверьте, загорелась ли лампочка индикатора готовности)
5. Произведите необходимые действия на панели вязальной машины, чтобы передать разработанный узор.

Не производите никаких действий на устройстве программирования узора.

Если вязальная машина не работает корректно при передаче данных узора с устройства программирования узора, выключите питание вязальной машины и устройства программирования узора и начните операцию с начала.

Передача данных на вязальную машину.

1. Нажмите кнопку СЕ, чтобы очистить дисплей.
 2. Введите номер команды 551. Этот номер говорит компьютеру о том, что Вы хотите передать узор на Вашу вязальную машину.
 3. Нажмите кнопку STEP
 4. Если Вы используете модель КН-940, введите номер страницы 1.
Если Вы используете КН-930, введите номер страницы, которую Вы хотите загрузить в Вашу вязальную машину.
 5. Нажмите кнопку STEP индикатор дисплея и все лампы перестанут светиться. Начнется передача данных.
 6. Когда передача данных будет закончена, Вы услышите звуковой сигнал и лампы включатся.
- Следуя программе вывязывая узор, Вы можете выполнить узор, переданный на вязальную машину.
(Программа вывязывания узора: см. инструкцию к электронной вязальной машине).

Передача данных с вязальной машины.

1. Нажмите кнопку СЕ, чтобы очистить дисплей.
 2. Введите номер команды 552. Этот номер говорит компьютеру о том, что Вы хотите передать узор с Вашей вязальной машины.
 3. Нажмите кнопку STEP
 4. Если Вы используете модель КН-940, на дисплее высветится 1 и загорится индикатор готовности и индикатор номера узора.
Если Вы используете КН-930, высветится номер страницы на которую будут переданы данные.
 5. Нажмите кнопку STEP индикатор дисплея и все лампы перестанут светиться. Начнется передача данных.
 6. Когда передача данных будет закончена, Вы услышите звуковой сигнал и лампы включатся таким же образом, как и до нажатия кнопки СЕ.
- Если Вы захотите просмотреть узор, переданный на устройство программирования узора на экране телевизора, выполните опцию «EDIT PATTERN» (См. страницу 42).

ПРИМЕЧАНИЕ:

Пока вязальная машина подсоединена к устройству программирования узора, не давайте на выполнение вязальной машине команды 550 и 553.

Страница 63

При использовании модели КН-950i.

1. Выключите питание устройства программирования узора и телевизора.
2. Отсоедините устройство программирования узора от телевизора.
3. Выключите питание вязальной машины. Подсоедините коннектор FB вязальной машины к коннектору КН/FB устройства программирования узора с помощью кабеля интерфейса.
4. Включите питание устройства программирования узора и вязальной машины (проверьте, загорелась ли лампочка индикатора готовности)
5. Произведите необходимые действия на панели вязальной машины, чтобы передать разработанный узор.

Не производите никаких действий на устройстве программирования узора.

Если вязальная машина не работает корректно при передаче данных узора с устройства программирования узора, выключите питание вязальной машины и устройства программирования узора и начните операцию с начала.

Передача данных на вязальную машину.

1. Введите номер команды 551. Этот номер говорит компьютеру о том, что Вы хотите передать узор на Вашу вязальную машину.
2. Нажмите кнопку M
3. Введите номер 1.
4. Нажмите кнопку M, индикатор дисплея и все лампы перестанут светиться. Начнется передача данных.
5. Когда передача данных будет закончена, Вы услышите звуковой сигнал и лампы включатся.
6. Выключите питание и отсоедините кабель интерфейса.

Следуя программе вывязывая узор, Вы можете выполнить узор, переданный на вязальную машину.

Примечание:

- Когда Вы программируете выполнение узора, разработанного с помощью устройства программирования узора, выполняйте те же операции, что и для узоров «Stitch World»
- Если Вы программируете выполнение узора на листе mylar и затем изменяете с помощью устройства программирования узора...
 - Если программа содержит заметки, сохраненные в опциях «SET COLOUR» (УСТАНОВКА ЦВЕТА), «CHANGE COLOUR» (ЗАМЕНА ЦВЕТА) или «INPUT MEMO DATA» (ВВОД ДАННЫХ ЗАМЕТОК), выполняйте те же операции, что и для узоров «Stitch World»
 - Если узор не содержит заметок, работайте с ним так как Вы работаете с узорами листа mylar.

(Программа вывязывания узора: см. инструкцию к электронной вязальной машине).

Передача данных с вязальной машины.

1. Введите номер команды 552. Этот номер говорит компьютеру о том, что Вы хотите передать узор с Вашей вязальной машины.
2. Нажмите кнопку M, на дисплее высветится 1 и загорится индикатор готовности и индикатор номера узора.
3. Нажмите кнопку M индикатор дисплея и все лампы перестанут светиться. Начнется передача данных.
4. Когда передача данных будет закончена, Вы услышите звуковой сигнал и лампы включатся таким же образом, как и до нажатия 552.

Если Вы захотите просмотреть узор, переданный на устройство программирования узора на экране телевизора, выполните опцию «EDIT PATTERN» (См. страницу 42).

ПРИМЕЧАНИЕ:

Пока вязальная машина подсоединена к устройству программирования узора, не давайте на выполнение вязальной машине команды 550 и 553.