

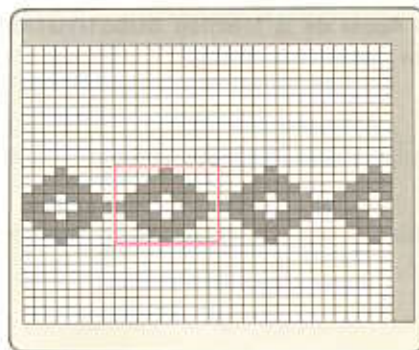
• Appel de la fonction ETIREMENT (HORIZONTAL).

ETIREMENT (HORIZONTAL) ON OFF

Lorsque vous positionnez le motif chargé, le même motif se répète automatiquement à gauche et à droite.



(Ex. 7)

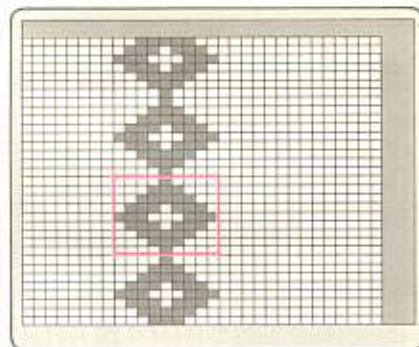


• Appel de la fonction ETIREMENT (VERTICAL).

ETIREMENT (VERTICAL) ON OFF

Lorsque vous positionnez le motif chargé, le même motif se répète automatiquement au dessus et en dessous.

(Ex. 8)

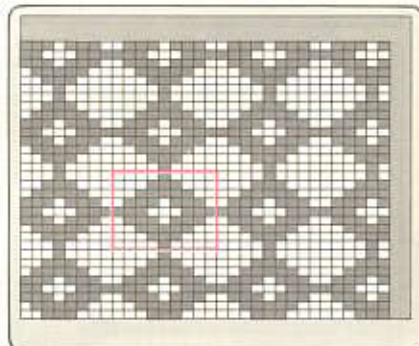


• Appel de la fonction ETIREMENT (HORIZONTAL) et ETIREMENT (VERTICAL).

ETIREMENT (VERTICAL) ON OFF
ETIREMENT (HORIZONTAL) ON OFF

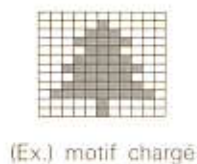
Lorsque vous positionnez le motif chargé, le même motif se répète automatiquement tout autour du motif créé.

(Ex. 9)

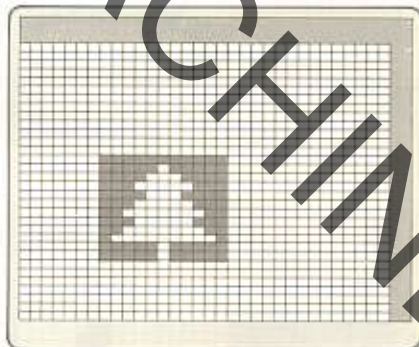


• Appel de la fonction NEGATIF.

NEGATIF ON OFF

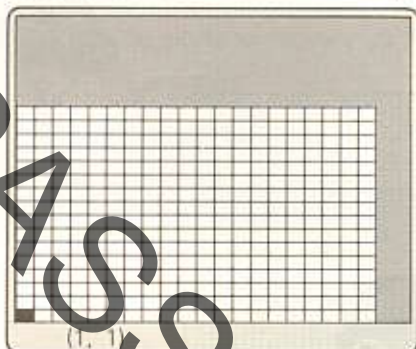


(Ex. 10)



• DETERMINATION DE LA FONCTION VARIANTE

Cet exemple est basé sur le motif (3) de la page 33.



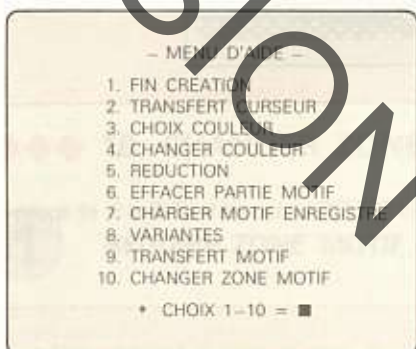
1

Préparez le masque de la création de motif.
(Reportez-vous aux phases ① à ⑥ décrites aux pages 7 à 9. Définissez la zone de motif comme indiqué ci-dessous.)

Zone de motif (Ex. 3)

Nombre de mailles: 20
Nombre de rangs : 16

Lorsque le masque de création de motif apparaît, appuyez sur la touche HELP.

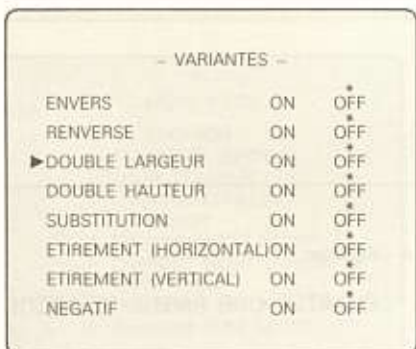


2

Choisissez l'option 8 au MENU D'AIDE en tapant le chiffre 8 et appuyez sur la touche STEP.

8

STEP

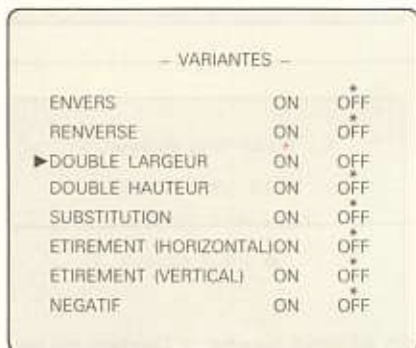


3

A l'aide des touches curseur (▲, ▼), déplacez le curseur "►" sur la fonction que vous voulez utiliser ou annuler.

(Ex. Choisissez DOUBLE LARGEUR.)

Pour ce faire, amenez le curseur en face de DOUBLE LARGEUR.



4

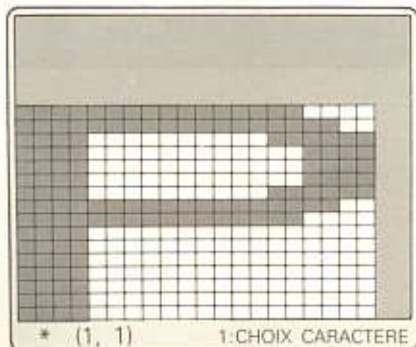
A l'aide des touches curseur (▲, ▼), amenez l'astérisque "*" sur ON ou OFF.

(Ex. Mettez DOUBLE LARGEUR on ON.)



L'astérisque se déplace sur ON; la fonction DOUBLE LARGEUR est activée.

♥ Pour choisir d'autres options, répétez la procédure décrite aux points ③ et ④.



5

Lorsque vous avez défini le type de VARIANTE voulu, appuyez sur la touche STEP. Le masque de création de motif se ré-affiche.

STEP

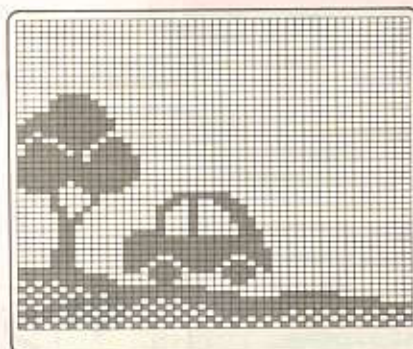
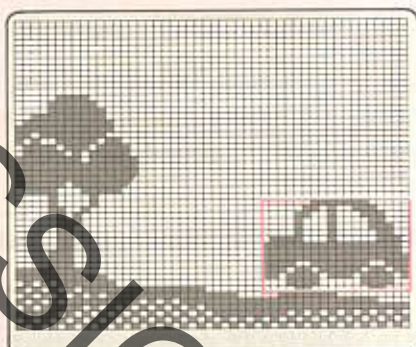
6

Appuyez sur la touche HELP et choisissez l'option 7 au MENU D'AIDE. Chargez le caractère "P" (voir phases ② à ⑦ aux pages 24 et 25). Le motif en double largeur apparaît à l'écran.

9. TRANSFERT MOTIF (OPTION 9 AU MENU D'AIDE)

- Vous pouvez déplacer une partie du motif en la délimitant dans la zone du motif.
- Si le motif transféré est en couleur, les couleurs changent selon celles de l'endroit où vous voulez placer le motif.

(Ex.)



— MENU D'AIDE —

1. FIN CREATION
2. TRANSFERT CURSEUR
3. CHOIX COULEUR
4. CHANGER COULEUR
5. REDUCTION
6. EFFACER PARTIE MOTIF
7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE
8. VARIANTES
9. TRANSFERT MOTIF
10. CHANGER ZONE MOTIF

• CHOIX 1-10 = ■

1

Choisissez l'option 9 au MENU D'AIDE en tapant le chiffre 9, et appuyez sur la touche STEP.

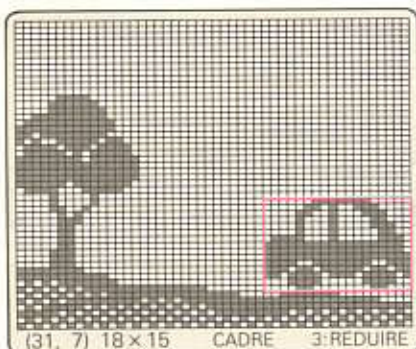
9

STEP

2

Délimitez la partie du motif à déplacer.

- Reportez-vous au chapitre "DELIMITER UNE PARTIE DE MOTIF" page 41.



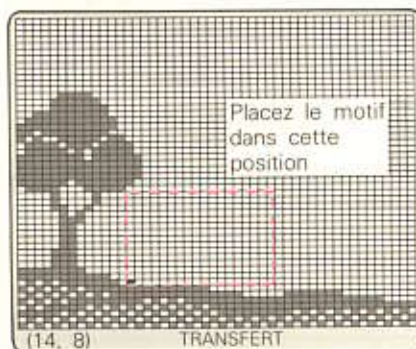
3

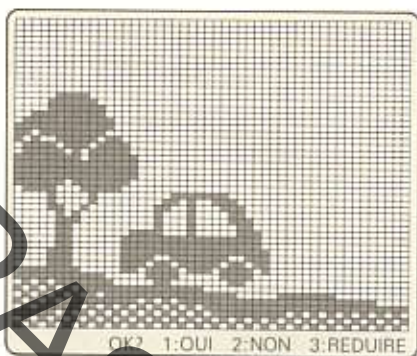
La partie délimitée disparaît.

Amenez le curseur dans le coin inférieur gauche, à l'endroit où vous voulez placer le motif.

Appuyez sur la touche STEP.

STEP





4

Le motif délimité s'affiche à l'écran.
Vérifier la position du motif.

♥ Pour vérifier l'intégralité d'un motif en le réduisant...

- ① Choisissez l'option 3. Le motif s'affiche à l'écran en taille réduite.
* Si vous voulez afficher une autre partie du motif sur le masque de création de motif, déplacez le cadre blanc à l'aide des touches curseur.
* Si le motif dépasse 200 rangs, vous pouvez faire défiler le masque d'écran vers le haut ou vers le bas en choisissant l'option 1 ou 2.
- ② Appuyez sur la touche STEP. Le masque de création de motif ré-apparaît.

- Si la position du motif est correcte, choisissez l'option 1.
- Si vous désirez changer la position du motif, choisissez l'option 2. Le masque d'écran qui s'affiche alors est celui de la phase ③ ci-dessus.

◆◆◆ 10. CHANGER ZONE MOTIF (OPTION 10 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

1

REDUIRE ZONE MOTIF

- Vous pouvez réduire la zone du motif en cours de création.

— MENU D'AIDE —

1. FIN CREATION
2. TRANSFERT CURSEUR
3. CHOIX COULEUR
4. CHANGER COULEUR
5. REDUCTION
6. EFFACER PARTIE MOTIF
7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE
8. VARIANTES
9. TRANSFERT MOTIF
10. CHANGER ZONE MOTIF

• CHOIX 1-10 = ■

1

Choisissez l'option 10 au MENU D'AIDE, et appuyez sur la touche STEP.



2

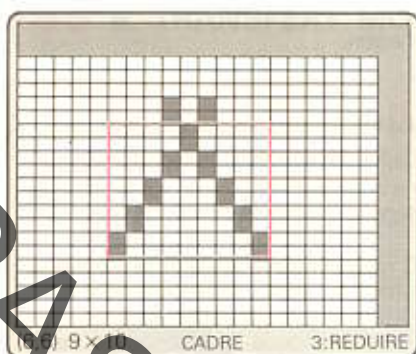
Choisissez l'option 1 au menu CHANGER ZONE MOTIF, et appuyez sur la touche STEP.



— CHANGER ZONE MOTIF —

1. REDUIRE ZONE MOTIF
2. AGRANDIR ZONE MOTIF

• CHOIX 1-2 = ■



3

Délimitez la partie du motif que vous voulez utiliser.

- Reportez-vous au chapitre "DELIMITER UNE PARTIE DE MOTIF" à la page 41.



4

Le motif est réduit en fonction de la nouvelle zone de motif et s'affiche à l'écran.

Vérifiez si la nouvelle zone de motif est correcte.

♥ Pour vérifier l'intégralité d'un motif en le réduisant...

① Choisissez l'option 3. Le motif s'affiche à l'écran en taille réduite.

* Si vous voulez afficher une autre partie du motif sur le masque de création de motif, déplacez le cadre blanc à l'aide des touches curseur.

* Si le motif dépasse 200 rangs, vous pouvez faire défiler le masque d'écran vers le haut ou vers le bas en choisissant l'option 1 ou 2.

② Appuyez sur la touche STEP. Le masque de création de motif ré-apparaît.

• Si la position est correcte, choisissez l'option 1.

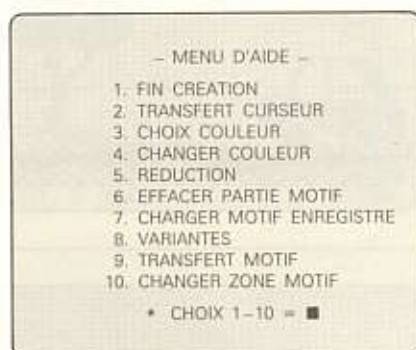
• Si vous désirez changer la position du motif, choisissez l'option 2.

◆◆◆ 10. CHANGER ZONE MOTIF (OPTION 10 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

2

AGRANDIR ZONE MOTIF

- Vous pouvez agrandir la zone du motif en cours de création.



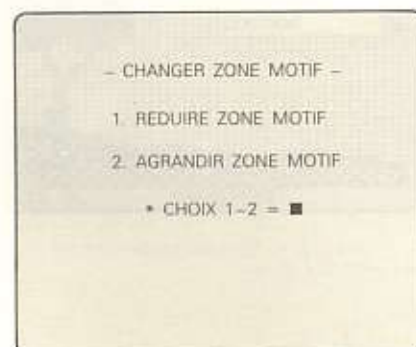
1

Choisissez l'option 10 au MENU D'AIDE, et appuyez sur la touche STEP.



2

Choisissez l'option 2 au menu CHANGER ZONE MOTIF, et appuyez sur la touche STEP.



— AGRANDIR ZONE MOTIF —
MAILLES EN COURS = 8
RANGS EN COURS = 10
NOUVELLES MAILLES
MAILLES = ■

3

L'écran affiche le nombre de mailles et de rangs du motif, tel qu'il se présente.

Tapez le nouveau nombre de mailles, puis appuyez sur la touche STEP.
REMARQUE: Vous ne pouvez entrer un nombre inférieur au nombre de mailles.

(Ex...12 mailles)

1 • 2 • STEP

— AGRANDIR ZONE MOTIF —
MAILLES EN COURS = 8
RANGS EN COURS = 10
NOUVELLES MAILLES
MAILLES = 12

RANGS MAX. 872
NOUVEAUX RANGS
RANGS = ■

4

L'écran affiche le nombre maximum de rangs disponibles pour votre motif.

(Dans cet exemple, vous avez droit à 872 rangs maximum).

Tapez le nouveau nombre de rangs, puis appuyez sur la touche STEP.
REMARQUE: Vous ne pouvez entrer un nombre inférieur au nombre de rangs en cours, ni supérieur au nombre de rangs maximum.

(Ex...20 rangs)

2 • 0 • STEP

— AGRANDIR ZONE MOTIF —
MAILLES EN COURS = 8
RANGS EN COURS = 10
NOUVELLES MAILLES
MAILLES = 12

RANGS MAX. 872
NOUVEAUX RANGS
RANGS = 20

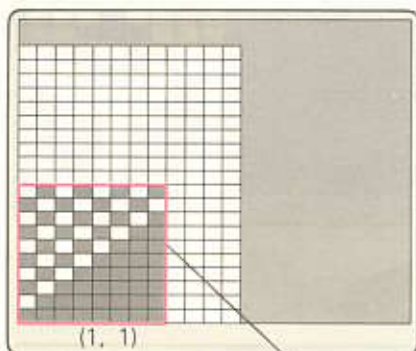
OK? 1:OUI 2:NON

5

Vérifier le nombre de mailles et de rangs.

• Si le nombre de mailles et de rangs est correct, choisissez l'option 1. Le masque d'écran suivant s'affiche.

• Si vous voulez changer le nombre de rangs et de mailles, choisissez l'option 2. Le masque d'écran du point ③ ci-dessus ré-apparaît.



Ancienne zone de motif

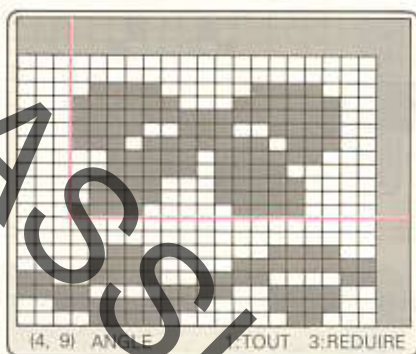
6

Le masque de création de motif s'affiche, la zone du motif est agrandie suivant vos spécifications.

- ✦ La zone de motif a été agrandie vers le haut et vers la droite.
- ✦ Si le motif était coloré, la partie agrandie vers le haut prend la couleur du fil principal du dernier rang de l'ancienne position. Si vous dessinez un motif sur cette partie, les cases dessinées adopteront la couleur du fil contrasté du dernier rang de l'ancien motif.

◆◆◆ DELIMITER UNE PARTIE DE MOTIF ◆◆◆

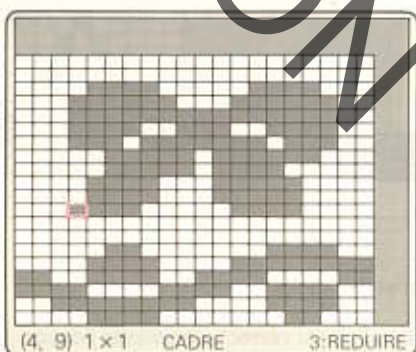
- Pour spécifier la partie d'un motif à utiliser ou effacer, vous devez d'abord la délimiter.



1 Une ligne d'intersection apparaît à l'écran.

Déplacez cette ligne dans le coin inférieur gauche de la zone à délimiter.

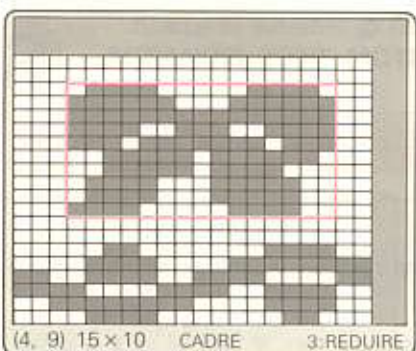
♥ Pour vérifier l'intégralité d'un motif en le réduisant, reportez-vous aux instructions reprises au bas de cette page.




2 Appuyez sur la touche STEP.

STEP

La ligne d'intersection se transforme en cadre blanc.



3 Délimitez la zone à utiliser ou effacer à l'aide des touches curseur. (Utilisez par exemple la touche  pour étirer le cadre vers le haut et vers la droite.)

♥ Pour vérifier l'intégralité d'un motif en le réduisant, reportez-vous aux instructions reprises au bas de cette page.

Après avoir délimité la partie voulue du motif, appuyez sur la touche STEP.

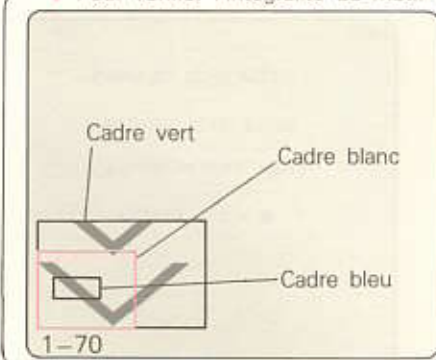
STEP

— nombre de rangs (10)

— nombre de mailles (15)

Ces chiffres indiquent le nombre de rangs et le nombre de mailles du motif.

♥ Pour vérifier l'intégralité du motif en le réduisant



① Choisissez l'option 3. Le motif apparaît à l'écran en taille réduite.

* Le cadre bleu représente la partie délimitée du motif.

* Le cadre vert représente toute la zone du motif.

* Le cadre blanc représente la partie du motif que vous voulez afficher sur le masque de création de motif.

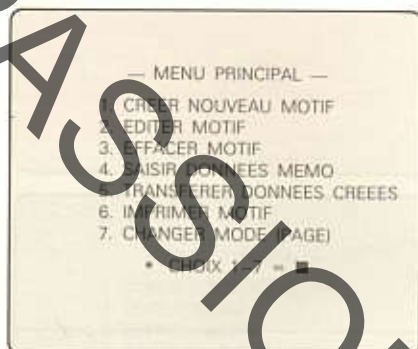
Pour afficher une autre partie du motif sur ce masque, déplacer le cadre blanc à l'aide des touches curseur.

* Si le motif dépasse 200 rangs, choisissez l'option 1 ou 2 pour faire défiler le masque d'écran vers le haut ou vers le bas.

② Appuyez sur la touche STEP. Le masque de création de motif se ré-affiche.

EDITER MOTIF (OPTION 2 AU MENU PRINCIPAL)

- Vous pouvez modifier le motif que vous avez créé.
- Lorsque vous travaillez avec l'option EDITER MOTIF, vous pouvez utiliser les options du MENU D'AIDE comme sous l'option CREER NOUVEAU MOTIF.



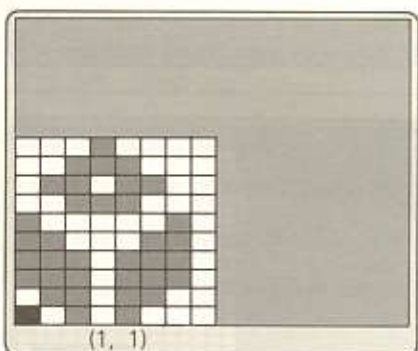
- ① Choisissez l'option 2 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.



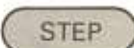
— EDITER MOTIF —

MOTIF N°	MAILLES	RANGS
▶ 901	8	10
902	16	28
903	15	26
904	15	20
.	.	.
.	.	.
.	.	.

- ② La liste des motifs créés s'affiche à l'écran.
- A l'aide des touches curseur (◀-▶), amenez le curseur "▶" sur le numéro du motif que vous voulez éditer.



- ③ Appuyez sur la touche STEP.



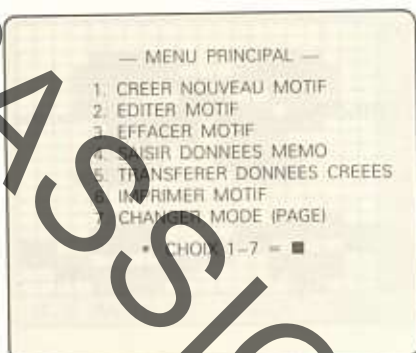
Le motif que vous avez choisi, s'affiche à l'écran.

* Pour éditer le motif, suivez la même procédure que pour l'option CREER NOUVEAU MOTIF (voir phases ③ et ④ aux pages 9 et 10).

♣ Lorsque vous chargez un motif mis en couleur à l'aide de l'option CHOIX COULEUR ou CHANGER COULEUR, le motif qui apparaît à l'écran n'est pas coloré, mais les données mémorisées restent en mémoire, telles qu'elles ont été définies.

EFFACER MOTIF (OPTION 3 AU MENU PRINCIPAL)

- Vous pouvez effacer un motif que vous avez créé mais dont vous n'avez plus besoin ou tous les motifs créés (sauvegardés sur la page sur laquelle vous travaillez).

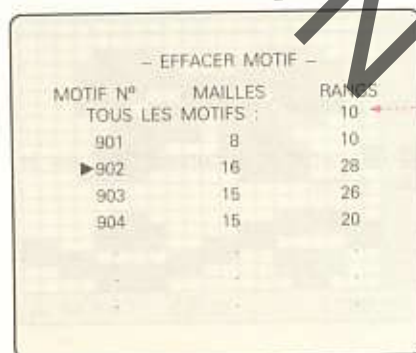


1

Choisissez l'option 3 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.

3

STEP



2

La liste des motifs que vous avez créés apparaît à l'écran.

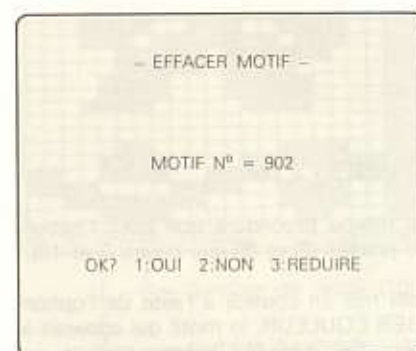
A l'aide des touches curseur (◀ ▶), amenez le curseur "▶" sur le numéro du motif à effacer.

♥ Si vous voulez effacer tous les motifs créés (sauvegardés sur la page sur laquelle vous travaillez), amenez le curseur "▶" sur la première rubrique TOUS LES MOTIFS.

Numéro de l'option TOUS LES MOTIFS (sauvegardés sur la page sur laquelle vous travaillez).

Appuyez sur la touche STEP.

STEP



3

Confirmez le numéro du motif que vous avez choisi d'effacer.

♥ Pour voir le motif à l'écran...

- 1 Choisissez l'option 3. Le motif apparaît en taille réduite à l'écran. Vérifier ce motif.
* S'il dépasse 200 rangs, faites défiler le masque d'écran vers le haut ou vers le bas en choisissant l'option 1 ou 2.
- 2 Appuyez sur la touche STEP. Le masque d'écran précédent se ré-affiche.

- Si le numéro du motif à effacer est correct, choisissez l'option 1. Le motif que vous avez choisi est effacé et le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran.
- Si vous voulez changer de numéro de motif, choisissez l'option 2. Le masque de la Phase 2 se ré-affiche à l'écran.

SAISIR DONNEES MEMO (OPTION 4 AU MENU PRINCIPAL)

- Vous pouvez saisir des données à mémoriser pour le tricotage du motif; ces données s'afficheront à l'écran de la machine pendant que vous tricotez.
- Vous pouvez aussi saisir, effacer et modifier aisément les données mémo.
- Utilisez les touches numériques 1 à 9 et les touches DRAW et ERASE pour saisir les données.

< INDICATION A L'ECRAN >

Lorsque vous entrez des données relatives au tricotage à l'aide des touches numériques 1 à 9 :



Lorsque vous entrez des données relatives au tricotage à l'aide des touches DRAW et ERASE, vous pouvez utiliser ces données pour indiquer quel type de sélecteur de dentelle à utiliser, etc.



— MENU PRINCIPAL —

1. CREER NOUVEAU MOTIF
2. EDITER MOTIF
3. EFFACER MOTIF
4. SAISIR DONNEES MEMO
5. TRANSFERER DONNEES CREPES
6. IMPRIMER MOTIF
7. CHANGER MODE (PAGE)

* CHOIX 1-7 = ■

1

Choisissez l'option 4 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.

4

STEP

2

La liste des motifs créés s'affiche à l'écran.

A l'aide des touches curseur (▲, ▼), amenez le curseur "►" sur le numéro du motif pour lequel vous désirez saisir les données mémo.

— SAISIR DONNEES MEMO —

MOTIF N°	MAILLES	RANGS
901	8	10
902	16	28
► 903	15	26
904	15	20

3

Appuyez sur la touche STEP. Le motif spécifié apparaît à l'écran.

STEP

4

Amenez le curseur sur le rang pour lequel vous voulez introduire des données mémo, et saisissez ces données à l'aide des touches numériques, de la touche DRAW ou de la touche ERASE. (Ex. Saisir 2 sur le 5ème rang.)

① Amenez le curseur sur le 5ème rang.

♣ Peu importe sur quelle maille se trouve le curseur.

② Tapez 2.

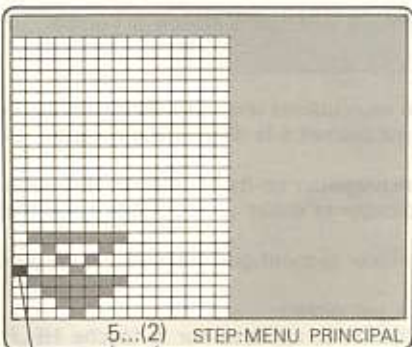
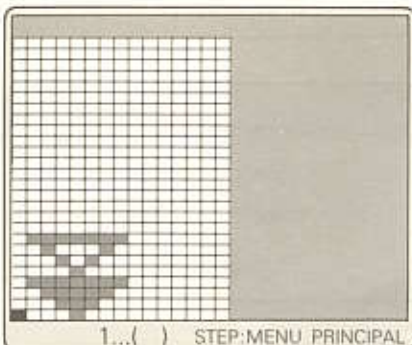
♥ Si vous faites erreur, appuyez sur la touche de correction et recommencez.

♥ Si vous effacez les données mémo, appuyez sur la touche C.

* Poursuivez la saisie jusqu'à ce que vous ayez entré toutes les données mémo requises.

5

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche STEP. Le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran.

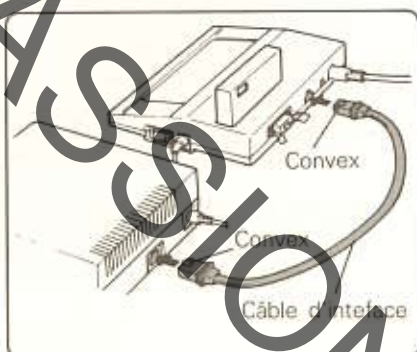


Curseur
Données mémo
Numéro de rang

TRANSFERER DONNEES CREEES (OPTION 5 AU MENU PRINCIPAL)

- Si vous utilisez un unité de disquette en option, vous pouvez sauvegarder les motifs créés sur disquette, ou charger des motifs de la disquette dans le programmeur.

* Veuillez lire le mode d'emploi de l'unité de disquette, ainsi que le chapitre consacré à "L'UNITE DE DISQUETTE" dans le mode d'emploi de votre machine à tricoter électronique.



- Préparez l'unité de disquette
- * Pour assurer un bon fonctionnement de l'unité de disquette, placez la devant – et non derrière – le récepteur TV.

- ① Mettre le programmeur et l'unité de disquette hors tension.
- ② Reliez le programmeur à l'unité de disquette par le câble d'interface.
- ③ Mettez le programmeur et l'unité de disquette sous tension.

— MENU PRINCIPAL —

1. CREER NOUVEAU MOTIF
2. EDITER MOTIF
3. EFFACER MOTIF
4. SAISIR DONNEES MEMO
5. TRANSFERER DONNEES CREEES
6. IMPRIMER MOTIF
7. CHANGER MODE (PAGE)

• CHOIX 1-7 = ■

①

Choisissez l'option 5 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.

5

STEP

CONNEXION CABLE D'INTERFACE

MISE SOUS TENSION !

TOUCHE STEP !!

②

Vérifiez si l'unité de disquette est correctement branchée sur le programmeur et si elle est sous tension. Appuyez ensuite sur la touche STEP.

STEP

— TRANSFERER DONNEES CREEES —

1. FORMATER DISQUE
2. SAUVER DONNEES CREEES
3. CHARGER DONNEES CREEES
4. EFFACER DONNEES CREEES

• CHOIX 1-4 = ■

③

Le menu TRANSFERER DONNEES CREEES s'affiche à l'écran.

Choisissez cette option lorsque vous utilisez une nouvelle disquette. Le formatage est une procédure qui permet à la disquette d'accepter vos données.

Choisissez cette option pour sauvegarder un motif créé sur disquette. Choisissez cette option pour charger et éditer un motif que vous avez enregistré sur disquette.

Choisissez cette option pour effacer le motif que vous avez enregistré sur disquette.

(Les motifs sont effacés piste par piste.)

♥ Pour revenir au MENU PRINCIPAL, appuyez sur la touche HELP.

◆◆◆ FORMATER DISQUE ◆◆◆

- Avant de pouvoir utiliser une nouvelle disquette pour y enregistrer des données provenant de la machine à tricoter ou du programmeur, il faut préparer cette disquette à accepter vos données.

- ♣ Cette procédure porte le nom de formatage. Vous pouvez utiliser la disquette que vous formatez (et sur laquelle vous aurez enregistré vos motifs), si votre machine à tricoter électronique est pourvue du programmeur.

REMARQUE: Si vous formatez une disquette qui contient déjà des données de motifs, ces données seront effacées.

— TRANSFERER DONNEES CREEES —

1. FORMATER DISQUE
2. SAUVER DONNEES CREEES
3. CHARGER DONNEES CREEES
4. EFFACER DONNEES CREEES

• CHOIX 1-4 = ■

1

Choisissez l'option 1 au menu TRANSFERER DONNEES CREEES, et appuyez sur la touche STEP.

1

STEP

— TRANSFERER DONNEES CREEES —

• FORMATER DISQUE •

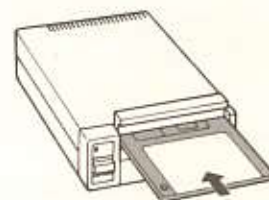
INTRODUIRE DISQUE I

ENFONCEZ TOUCHE STEP II

2

Introduisez une disquette dans l'unité et appuyez sur la touche STEP.

STEP



— TRANSFERER DONNEES CREEES —

• FORMATER DISQUE •

FORMATAGE EN COURS ...

3

Le formatage commence.

- Il faut à peu près 100 secondes à l'unité pour formater une disquette.

4

Lorsque le formatage est terminé, le masque d'écran de la phase ① ci-dessus ré-apparaît.

◆◆◆ SAUVER DONNEES CREEES ◆◆◆

- Vous pouvez sauvegarder sur disquette le motif que vous avez enregistré à l'aide du programmeur.
- Une piste de la disquette sert à sauvegarder toutes les données page du programmeur.

— TRANSFERER DONNEES CREEES —

1. FORMATER DISQUE
2. SAUVER DONNEES CREEES
3. CHARGER DONNEES CREEES
4. EFFACER DONNEES CREEES

• CHOIX 1-4 = ■

1

Choisissez l'option 2 au menu TRANSFERER DONNEES CREEES, et appuyez sur la touche STEP.

2

STEP

— TRANSFERER DONNEES CREEES —

• SAUVER DONNEES CREEES •

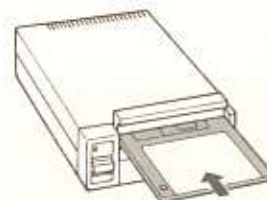
INTRODUIRE DISQUE I

ENFONCEZ TOUCHE STEP II

2

Introduisez une disquette dans l'unité et appuyez sur la touche STEP.

STEP



— TRANSFERER DONNEES CREEES —

• SAUVER DONNEES CREEES •

RECHERCHE EN COURS

3

L'ordinateur du programmeur recherche une piste vide.

— TRANSFERER DONNEES CREEES —

• SAUVER DONNEES CREEES •

PAGE N° = 1

OK? 1:OUI 2:NON

4

Si vous êtes en MODE 1 :

Passez à la phase ⑤.

Si vous êtes en MODE 2 :

Vérifiez si le numéro de page à sauvegarder sur disquette est correct. (L'écran indique le numéro de page en vigueur.)

- Si vous voulez sauvegarder la page indiquée à l'écran, choisissez l'option 1.
- Si vous voulez sauvegarder une autre page, choisissez l'option 2. Tapez le numéro de la page voulu et appuyez sur la touche STEP.

- TRANSFERER DONNEES CREEES -

• SAUVER DONNEES CREEES •

N° PISTE SAUVEGARDEE = 1

ATTENDRE...

5

Le numéro de piste sur laquelle les données seront sauvegarder s'affiche à l'écran; l'opération de sauvegarde commence.

- TRANSFERER DONNEES CREEES -

• SAUVER DONNEES CREEES •

N° PISTE SAUVEGARDEE = 1

ENFONCEZ TOUCHE STEP II

6

Lorsque la sauvegarde est terminée, l'écran se présente comme ci-contre.

Vérifiez le numéro de piste.

(Utilisez ce numéro comme référence sur votre feuille de dessin pour éviter toute confusion ultérieure.)

Appuyez sur la touche STEP. Le masque d'écran de la phase ① ré-apparaît.

STEP

◆◆◆ CHARGER DONNEES CREEES ◆◆◆

- Vous pouvez charger dans le programmeur des motifs que vous avez sauvegardés sur une piste de disque.

Si vous êtes en MODE 1 :

Lorsque vous chargez le motif dans le programmeur, toutes les données de motif se trouvant dans la mémoire du programmeur seront effacées. Si vous avez besoin de ces données, sauvegardez-les d'abord sur disquette.

Si vous êtes en MODE 2 :

Les motifs sauvegardés sur une piste sont chargés sur une page du programmeur. L'ordinateur du programmeur cherche une page vide, avant de transférer le motif.

Vous pouvez également spécifier la page sur laquelle les motifs doivent être chargés. Si cette page comporte déjà des motifs, ceux-ci seront effacés après chargement des nouveaux motifs.

Si vous avez besoin des motifs existant sur cette page, sauvegardez-les d'abord sur disquette.

- TRANSFERER DONNEES CREEES -

1. FORMATER DISQUE

2. SAUVER DONNEES CREEES

3. CHARGER DONNEES CREEES

4. EFFACER DONNEES CREEES

• CHOIX 1-4 = ■

1

Choisissez l'option 3 au menu TRANSFERER DONNEES CREEES, et appuyez sur la touche STEP;

3

STEP

2

Introduisez la disquette contenant les données du motif à charger dans l'unité de disquette et appuyez sur la touche STEP.

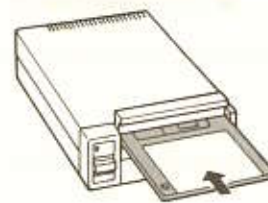
STEP

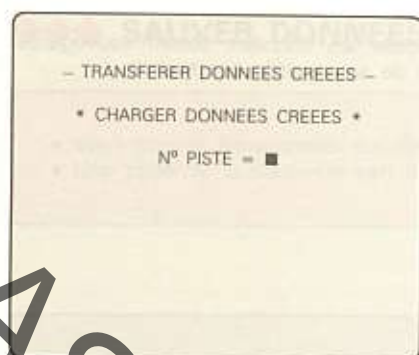
- TRANSFERER DONNEES CREEES -

• CHARGER DONNEES CREEES •

INTRODUIRE DISQUE I

ENFONCEZ TOUCHE STEP II





- ③ Tapez le numéro de la piste contenant le motif à charger, puis appuyez sur la touche STEP.

(Ex. Numéro piste ... 1)



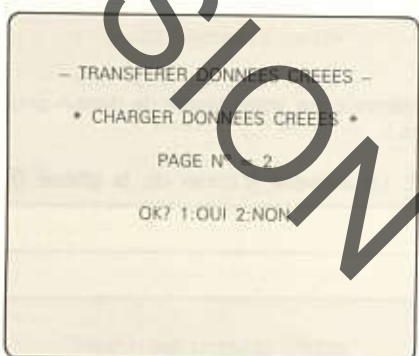
Si vous êtes en MODE 1 :

Le chargement commence.

Lorsque le chargement est terminé, le masque d'écran de la phase ① se ré-affiche.

Si vous êtes en MODE 2 :

Passez à la phase ④.



- ④ L'ordinateur du programmeur cherche une page vide et affiche le numéro de la page.

- Si vous chargez les motifs sur la page indiquée, appuyez sur la touche 1. Le chargement commence.
- Si vous chargez les motifs sur une autre page, appuyez sur la touche 2. Tapez le numéro de la page sur laquelle vous voulez charger les motifs et appuyez sur la touche STEP. Le chargement commence.

♥ Si le message "PAS DE PAGE VIDE!" s'affiche...

Il n'y a plus de page vide. La page indiquée est celle sur laquelle vous travaillez pour le moment.

- Si vous chargez les motifs sur la page indiquée, appuyez sur la touche 1.

(Tous les motifs existants que cette page sont effacés.)

- Si vous chargez les motifs sur une autre page,

① Appuyez sur la touche 2..

② Tapez le numéro de la page sur laquelle vous voulez charger les motifs et appuyez sur la touche STEP. (Tous les motifs existants sur cette page seront effacés.)

- Si vous voulez d'abord sauvegarder les motifs nécessaires sur disquette,

① Appuyez trois fois sur la touche HELP. Le menu de TRANSFERER DONNEES CREEES s'affiche.

② Choisissez l'option 2 (SAUVER DONNEES CREEES) et sauvegardez les motifs voulus sur la disquette (voir page 47).

③ Revenez à l'option CHARGER DONNEES CREEES.

- ⑤ Lorsque le chargement est terminé, le masque d'écran de la phase ① se ré-affiche.

Pour afficher le motif que vous avez chargé à l'écran du programmeur.

- ① Appuyez sur la touche HELP. Le MENU PRINCIPAL s'affiche à l'écran.
- ② Choisissez l'option 2 au MENU PRINCIPAL et suivez la procédure décrite en page 42.

◆◆◆ EFFACER DONNEES CREEES ◆◆◆

- Vous pouvez effacer, piste par piste, les données d'un motif enregistré sur disquette.
- ✦ Pour effacer toutes les données des motifs enregistrés sur disquette, exécutez la procédure de formatage. Vous effacerez ainsi toutes les données.

— TRANSFERER DONNEES CREEES —
1. FORMATER DISQUE
2. SAUVER DONNEES CREEES
3. CHARGER DONNEES CREEES
4. EFFACER DONNEES CREEES
• CHOIX 1-4 = ■

1

Choisissez l'option 4 au menu TRANSFERER DONNEES CREEES, et appuyez sur la touche STEP.

4

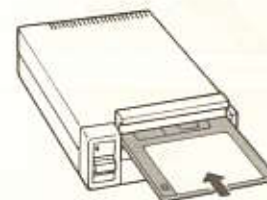
STEP

— TRANSFERER DONNEES CREEES —
• EFFACER DONNEES CREEES •
INTRODUIRE DISQUE I
ENFONCEZ TOUCHE STEP II

2

Introduisez la disquette contenant les données du motif à effacer dans l'unité de disquette et appuyez sur la touche STEP.

STEP



— TRANSFERER DONNEES CREEES —
• EFFACER DONNEES CREEES •
N° PISTE = ■

3

Tapez le numéro de la piste contenant le motif à effacer, puis appuyez sur la touche STEP.
(Ex. Numéro piste ... 1)

1

STEP

— TRANSFERER DONNEES CREEES —
• EFFACER DONNEES CREEES •
N° PISTE = 1
OK? 1:OUI 2:NON

4

Vérifiez le numéro de piste que vous tapez.

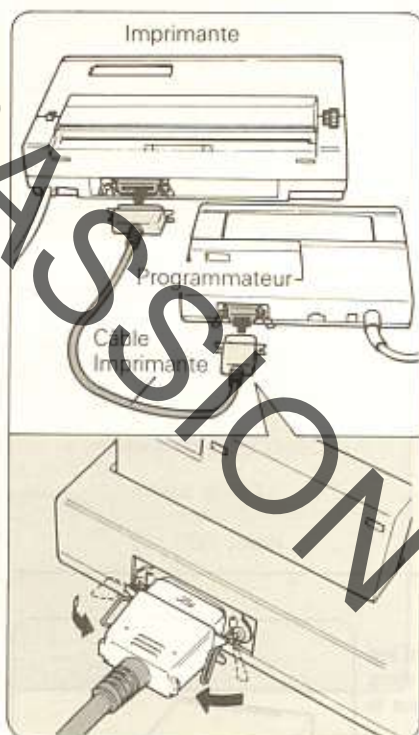
- Si le numéro de piste est correct, choisissez l'option 1. Les données du motifs enregistrés sur la piste spécifié sont effacées.
- Si vous voulez changer de numéro de piste, choisissez l'option 2. Le masque d'écran de la phase ③ se ré-affiche.

5

Lorsque les données spécifiées sont effacées, le masque de la piste ① ré-apparaît.

IMPRIMER MOTIF (OPTION 6 AU MENU PRINCIPAL)

- Vous pouvez imprimer vos motifs sur l'imprimante disponible en option. Utilisez de préférence une imprimante matricielle Brother 9 aiguilles.



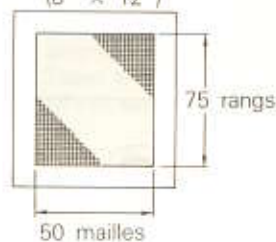
- Préparation de l'imprimante
- * Lisez d'abord le mode d'emploi joint à l'imprimante avant de mettre celle-ci en service.

- ① Mettez le programmeur et l'imprimante hors tension.
- ② Reliez le programmeur à l'imprimante à l'aide du câble imprimante.
- ③ Mettez le programmeur et l'imprimante sous tension.

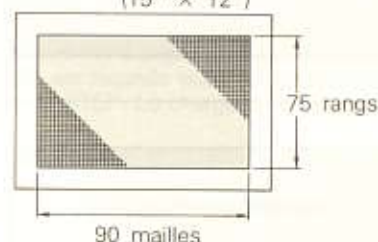
Format du papier

Choisissez le format de papier en fonction de l'imprimante. Le format d'impression (nombre de mailles x nombre de rangs) dépend du format de papier.

- environ 21 x 30 cm (8" x 12")



- environ 38 x 30 cm (15" x 12")



— MENU PRINCIPAL —

1. CREER NOUVEAU MOTIF
2. EDITER MOTIF
3. EFFACER MOTIF
4. SAISIR DONNEES MEMO
5. TRANSFERER DONNEES CREEES
6. IMPRIMER MOTIF
7. CHANGER MODE (PAGE)

• CHOIX 1-7 = ■

- ① Choisissez l'option 6 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.

6 • STEP

— IMPRIMER MOTIF —

MOTIF N°	MAILLES	RANGS
901	8	10
902	16	28
▶ 903	15	26
904	15	20

- ② La liste des motifs que vous avez créés s'affiche à l'écran.

A l'aide des touches curseur (▲, ▼), amenez le curseur "▶" sur le numéro du motif à imprimer.

Appuyez sur la touche STEP.

STEP

- ③ Choisissez la largeur du papier et appuyez sur la touche STEP.

(Ex. 21 cm)

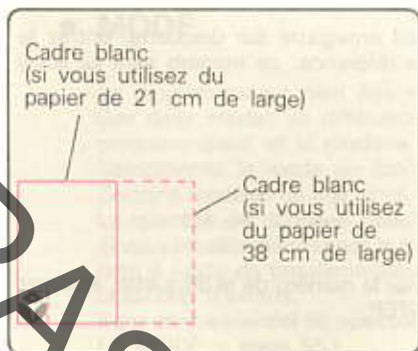
1 • STEP

— IMPRIMER MOTIF —

LARGEUR PAPIER ?

1. 21 cm (8 pouces)
2. 38 cm (15 pouces)

• CHOIX 1-2 = ■



Le cadre vert indique la zone du motif

4

Le motif que vous avez spécifié s'affiche à l'écran. La partie qui sera imprimée est celle délimitée par le cadre blanc. (Le cadre blanc à l'écran indique le format du motif pouvant être imprimé sur une feuille de papier. La partie délimitée par ce cadre blanc sera imprimée.)

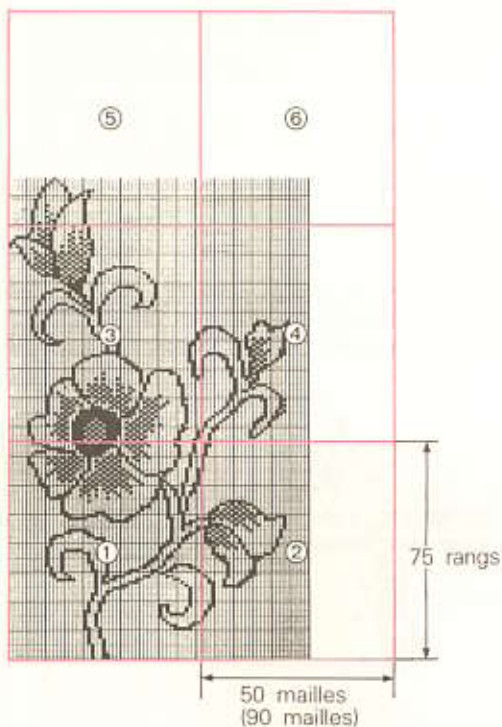
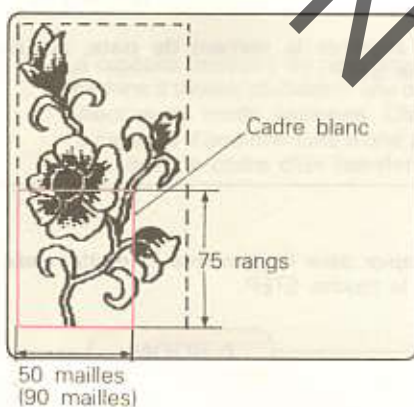
♥ Pour imprimer une partie de motif de plus de 50 (ou *90) mailles et/ou 75 rangs, déplacez le cadre blanc à l'aide de la touche curseur (voir colonne suivante).

* Si vous utilisez du papier de 38 cm de large, vous pourrez imprimer un motif de 90 mailles par rang.

Appuyez sur la touche STEP.

STEP

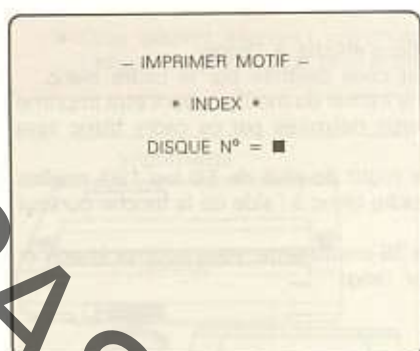
♥ POUR IMPRIMER UN MOTIF DE PLUS DE 50 (OU 90) MAILLES ET/OU 75 RANGS



• Si le motif dépasse 50 (ou 90) mailles et/ou 75 rangs, il sera divisé en plusieurs parties; celles-ci seront imprimées dans l'ordre indiqué sur le schéma ci-contre.

• Si vous ne voulez pas imprimer la partie N° ①, déplacez le cadre blanc à l'aide de la touche curseur pour délimiter la partie à imprimer.

* Exemple: si vous déplacez le cadre blanc sur ③, le motif sera imprimé dans l'ordre suivant: ③-④-⑤-⑥

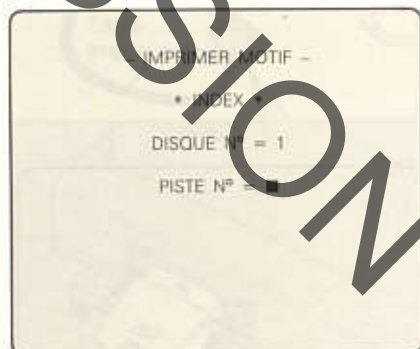


- 5 Lorsque vous imprimez un motif enregistré sur disquette, entrez le numéro de la disquette comme référence; ce numéro sera lui aussi imprimé.

(Ex. disque numéro ... 1)



♥ Si vous ne voulez pas imprimer le numéro de la disquette, appuyez uniquement sur la touche STEP.



- 6 Si vous tapez la numéro de piste comme référence, ce numéro sera également imprimé.

(Ex. piste numéro ... 1)



♥ Si vous ne voulez pas imprimer le numéro de piste, appuyez, uniquement sur la touche STEP.



- 7 Introduisez une feuille de papier dans l'imprimante et mettez celle-ci sous tension. Appuyez sur la touche STEP.



- 8 L'impression commence.
♥ Si le motif compte plus de 50 mailles et/ou 75 rangs, le masque d'écran de la phase 7 ci-dessus se ré-affiche lorsque l'imprimante a terminé l'impression d'une feuille. Répétez les opérations à partir du point 7.

- 9 Lorsque le MENU PRINCIPAL s'affiche à l'écran, cela signifie que l'impression est pratiquement terminée.

CHANGER MODE (PAGE) (OPTION 7 AU MENU PRINCIPAL)

• MODE

Le programmeur peut être exploité dans deux modes: le MODE 1 et le MODE 2.

Ces deux modes se différencient par le volume des données de tricot pouvant être transférées en une fois entre le programmeur et la machine à tricoter.

Sélectionnez le mode en fonction du type de votre machine à tricoter électronique.

Certains modèles de machines à tricoter ont des capacités de mémoire différentes pour l'enregistrement des motifs créés.

La quantité de données transférées en une fois doit correspondre à la capacité mémoire de la machine à tricoter.

Si vous ne sélectionnez pas le mode approprié, vous ne pourrez pas transférer vers la machine à tricoter les données du motif créé à l'aide du programmeur. Dans ce cas, vous ne pourrez pas tricoter un motif dont la création vous a demandé beaucoup d'efforts.

Il est donc essentiel de sélectionner le mode approprié avant de commencer à créer un motif. (COMMENT SÉLECTIONNER LE MODE – page 55.)

• PAGE

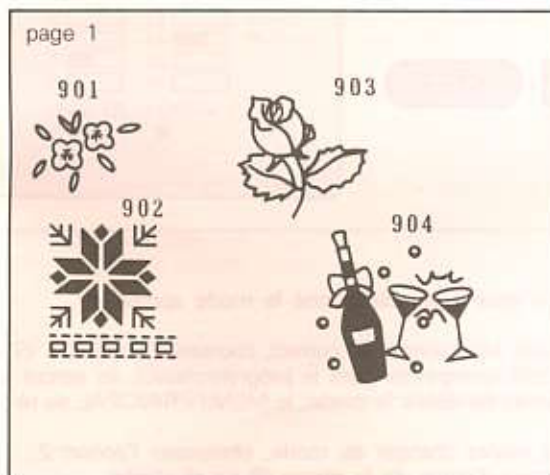
La capacité mémoire du programmeur est égale à celle du plus haut modèle de machine à tricoter. Si vous utilisez une machine à tricoter possédant une capacité de mémoire moindre, cet espace-mémoire sera divisé en plusieurs segments, par sélection du mode approprié. Chaque segment porte le nom de 'page'.

La capacité d'une mémoire d'une page est identique à la capacité mémoire de la machine à tricoter. Elle correspond à une piste dans le cadre d'un transfert de données vers une disquette.

MODE 1

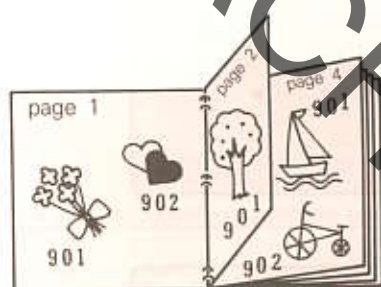
Si vous utilisez une machine à tricoter dont la capacité mémoire est plus grande, choisissez le MODE 1. Dans ce cas, la mémoire du programmeur ne comportera qu'une seule page.

On pourrait dire que cette mémoire peut contenir une feuille de dessin.



MODE 2

Si vous utilisez une machine à tricoter dont la capacité mémoire est plus petite, choisissez le MODE 2. Dans ce cas, la mémoire du programmeur comportera 16 pages. On pourrait dire que cette opération peut contenir 16 feuilles de dessin.



Lorsque vous avez rempli la totalité d'une page, prenez une nouvelle page.
(COMMENT CHANGER DE PAGE ... page 56.)

◆◆◆ CHANGER MODE ◆◆◆

- Choisissez le mode en fonction du modèle de votre machine à tricoter. Une fois le mode défini, vous ne devrez plus le changer à moins que vous n'utilisiez une autre machine à tricoter.

REMARQUE: Si vous utilisez cette option, tous les motifs créés dans le programmeur seront effacés. Si vous en avez besoin, veuillez d'abord sauvegarder ces motifs sur disquette.

MENU PRINCIPAL —
 1. CREER NOUVEAU MOTIF
 2. EDITER MOTIF
 3. EFFACER MOTIF
 4. SAISIR DONNEES MEMO
 5. TRANSFERER DONNEES CREEES
 6. IMPRIMER MOTIF
 7. CHANGER MODE (PAGE)
 * CHOIX 1-7 = ■

MODE = 1 PAGE = 1

Le numéro de mode et de page en vigueur est indiqué à l'écran.

1

Choisissez l'option 7 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.

7

STEP

* Si le MODE 1 est déjà sélectionné, passez directement à la phase ③.

— CHANGER MODE (PAGE) —

1. CHANGER MODE
2. CHANGER PAGE
3. EFFACER PAGE

* CHOIX 1-3 = ■

2

Choisissez l'option 1 au menu CHANGER MODE (PAGE) et appuyez sur la touche STEP.

1

STEP

— CHANGER MODE —

1. MODE 1
KH-940
2. MODE 2
KH-930

* CHOIX 1-2 = ■

3

Choisissez le mode en fonction du type de machine à tricoter et appuyez sur la touche STEP.

* Pour chaque mode, le numéro du modèle de machine à tricoter est affiché à l'écran.

(Ex. Choisissez le MODE 2.)

2

STEP

— CHANGER MODE —

1. MODE 1
KH-940
2. MODE 2
KH-930

* MODE CHOISI = 2
TOUTES DONNEES SONT EFFACEES
OK? 1:OUI 2:NON

4

Vérifiez si vous avez sélectionné le mode approprié.

- Si le mode sélectionné est correct, choisissez l'option 1. (S'il y avait des motifs enregistrés dans le programmeur, ils seront effacés.) Vous venez de définir le mode; le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran.
- Si vous voulez changer de mode, choisissez l'option 2. Le masque d'écran de la phase ③ se ré-affiche.
- Si vous voulez quitter cette option, appuyez sur la touche HELP jusqu'à ce que le MENU PRINCIPAL se ré-affiche.

◆◆◆ CHANGER PAGE ◆◆◆

* Cette option n'est accessible qu'en MODE 2.

- Vous pouvez choisir la page sur laquelle vous allez travailler.

Lorsque le MODE 2 est en vigueur, la mémoire du programmeur est divisée en 16 pages.
Choisissez-en une.

MENU PRINCIPAL —

1. CRER NOUVEAU MOTIF
2. EDITER MOTIF
3. EFFACER MOTIF
4. SAISIR DONNEES MEMO
5. TRANSFERER DONNEES CREEES
6. IMPRIMER MOTIF
7. CHANGER MODE (PAGE)

* CHOIX 1-7 = ■

MODE = 2 PAGE = 1

1

Choisissez l'option 7 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.

7

STEP

— CHANGER MODE (PAGE) —

1. CHANGER MODE
2. CHANGER PAGE
3. EFFACER PAGE

* CHOIX 1-3 = ■

2

Choisissez l'option 2 au menu CHANGER MODE (PAGE) et appuyez sur la touche STEP.

2

STEP

— CHANGER PAGE —

PAGE 1	9
2	10
3	11
4	12
5	13
6	14
7	15
8	16

PAGE EN COURS = 1
PAGE N° = ■

3

Le programmeur indique à l'écran, la quantité d'espace utilisée sur chaque page.
(Dans cet exemple le MODE 2 est sélectionné.)

Si l'intérieur du cadre blanc est vide, la page est vide.

La partie blanche de ce cadre indique combien il reste d'espace sur cette page.

Tapez le numéro de la page sur laquelle vous voulez travailler, et appuyez sur la touche STEP.

(Ex. page numéro ... 2)

2

STEP

Le numéro de page change et le MENU PRINCIPAL s'affiche à l'écran.

◆◆◆ EFFACER PAGE ◆◆◆

* Cette option n'est accessible qu'en MODE 2.

- Tous les motifs enregistrés sur la page à effacer seront effacés.

MENU PRINCIPAL —
 1. CREER NOUVEAU MOTIF
 2. EDITER MOTIF
 3. EFFACER MOTIF
 4. SAISIR DONNEES MEMO
 5. TRANSFERER DONNEES CREEES
 6. IMPRIMER MOTIF
 7. CHANGER MODE (PAGE)
 • CHOIX 1-7 = ■

1

Choisissez l'option 7 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.

7

STEP

— CHANGER MODE (PAGE) —

1. CHANGER MODE
 2. CHANGER PAGE
 3. EFFACER PAGE
 • CHOIX 1-3 = ■

2

Choisissez l'option 3 au menu CHANGER MODE (PAGE) et appuyez sur la touche STEP.

3

STEP

— EFFACER PAGE —

PAGE N° = ■

3

Tapez le numéro de la page contenant les motifs à effacer, et appuyez sur la touche STEP.

(Ex. page numéro ... 3)

3

STEP

— EFFACER PAGE —

PAGE N° = 3

4

Vérifiez si le numéro de page spécifié est correct.

- Si le numéro de page est correct, appuyez sur la touche 1. Tous les motifs de cette page seront effacés et le MENU PRINCIPAL se réaffichera à l'écran.
- Si vous voulez changer de numéro de page, appuyez sur la touche 2. Le masque d'écran de la phase ③ ré-apparaît.

OK? 1:OUI 2:NON

DANS LES CAS SUIVANTS

Si les messages suivants s'affichent à l'écran:

MEMOIRE PLEINE !
EFFACER QUELQUES MOTIFS.
ENFONCEZ TOUCHE STEP !!

Cause:

La mémoire de la page sur laquelle vous travaillez est pleine.

Mesures à prendre:

En MODE 1 ...

Appuyez sur la touche STEP: le MENU PRINCIPAL s'affiche.

Après avoir effacé les motifs inutiles à l'aide de l'option "EFFACER MOTIF," créez votre nouveau motif.

Si vous avez besoin de tous les motifs, sauvegardez-les sur disquette à l'aide de l'unité de l'unité de disquette (option).

En MODE 2 ...

Appuyez sur la touche STEP: le MENU PRINCIPAL s'affiche.

A l'aide de l'option "CHANGER PAGE," choisissez une page où il reste de la place.

Si toutes les pages sont pleines, effacez une page inutile à l'aide de l'option "EFFACER PAGE" et utilisez-la pour votre nouveau motif.

Ou sauvegardez une page sur disquette comme en MODE 1.

*** MESSAGE ERREUR ***

DONNEES DU MOTIF ENDOMMAGEES.

ENFONCEZ TOUCHE STEP !!

Cause:

Les données du motif ont été endommagées pour l'une ou l'autre raison (ex. la pile de sauvegarde est usée).

Mesures à prendre:

Vous pouvez créer un nouveau motif après avoir effacé les données du motif endommagées, mais si la pile est usée, le programmeur ne pourra pas enregistrer les données de ce nouveau motif.

Vérifiez donc l'état de la pile. Procédez comme suit :

- ① Appuyez sur la touche STEP (les données endommagées sont effacées).
- ② Choisissez l'option 1 "CREER NOUVEAU MOTIF" au MENU PRINCIPAL et définissez la zone de motif voulue.
(Ex. 10 rangs de 10 mailles).
- ③ Lorsque le masque de création de motif s'affiche, appuyez sur la touche HELP.
- ④ Choisissez l'option 1 "FIN CREATION" au MENU D'AIDE, et mettez le programmeur hors tension.
- ⑤ Attendez quelques minutes et remettez le programmeur sous tension.
 - Si l'écran présente le masque tel qu'illustré au point ⑤ de la page 6, la pile est opérationnelle. Poursuivez la création de votre motif.
 - Si le même message d'erreur s'affiche, la pile est usée. Demandez à votre revendeur de changer de pile.
 - Si un autre message d'erreur apparaît, reportez-vous aux instructions à suivre pour ce message.

*** MESSAGE ERREUR ***
DEFECTUOSITE AU NIVEAU
DE LA CARTOUCHE/DU CHASSIS.
REPARATION NECESSAIRE.
ENFONCEZ TOUCHE STEP !!

Mesure à prendre:

La cartouche du motif ou le programmeur lui-même est défectueux.
Demandez une vérification à votre revendeur.

*** MESSAGE ERREUR ***
TYPE DE DISQUE ERRONNE !!
ENFONCEZ TOUCHE STEP !!

Cause:

Le type de disquette est déterminé par le mode utilisé au moment où vous avez transféré le motif du programmeur sur la disquette. Ce message d'erreur vous avertit que le type de disquette ne correspond pas au mode en vigueur, ou que la disquette contenant les motifs est placée dans l'unité de disquette alors que le programmeur est en MODE 1.

*Ces disquettes ne peuvent être utilisées avec les options 2 "SAUVER DONNEES CREEES", 3 "CHARGER DONNEES CREEES" et 4 "EFFACER DONNEES CREEES" du MENU PRINCIPAL si vous n'avez pas changé de mode.

Mesure à prendre 1:

Si vous avez introduit une mauvaise disquette:

- ① Introduisez la disquette voulue.
- ② Appuyez sur la touche STEP.
- ③ L'ordinateur relance le programme.

Mesure à prendre 2:

Si vous voulez utiliser un motif de la disquette, utilisez les fonctions du MENU D'AIDE, Option 7.

- ① Appuyez sur la touche STEP, puis deux fois sur la touche HELP. Le MENU PRINCIPAL s'affiche à l'écran.
- ② Reportez-vous à la page 27 pour charger le motif à partir de la disquette.

*** MESSAGE ERREUR ***
DISQUE NON FORMATE,
OU
DISQUE DEFECTUEUX.
ENFONCEZ TOUCHE STEP !!

Cause:

La disquette n'a pas été formatée, ou est défectueuse.

Mesure à prendre:

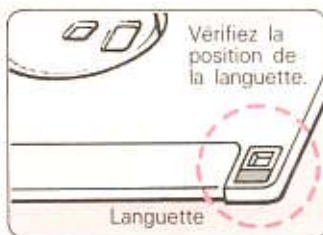
Formatez la disquette (reportez-vous à la page 46 pour les instructions). Si la disquette est défectueuse, le message "DISQUE DEFECTUEUX." s'affiche pendant le formatage.
Dans ce cas, mettez cette disquette à l'écart et utilisez une autre disquette.

*** MESSAGE ERREUR ***

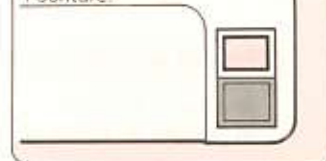
DISQUE PROTEGE CONTRE ECRITURE
ENFONCEZ TOUCHE STEP II

Cause:

La disquette est protégée contre l'écriture.



Si la languette est ouverte, la disquette est protégée contre l'écriture.

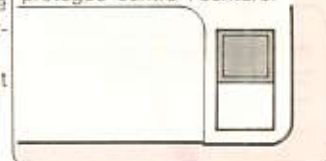


Lorsque la languette est abaissée, et surmontée d'un petit trou, vous ne pouvez écrire aucune donnée sur la disquette; les données déjà enregistrées sont protégées contre tout effacement accidentel.

Mesure à prendre:

- 1 Appuyez sur la touche STEP.
- 2 Retirez la disquette de l'unité.
Après avoir vérifié s'il était opportun de retirer la protection contre l'écriture, retirez-la.
- 3 Ré-introduisez la disquette dans l'unité et appuyez sur la touche STEP.
L'ordinateur relance le programme.

Lorsque la languette est rabattue, la disquette n'est pas protégée contre l'écriture.



Si le nombre maximum de rangs = 0 lorsque vous spécifiez la zone de motif, sous l'option "CREER NOUVEAU MOTIF".

— CHOIX MAILLE-RANG —

MOTIF N° 908
NOMBRE DE MAILLES
MAILLES = 80
RANGS MAX. 0
NOMBRE DE RANGS
RANGS = ■ — "0"

Cause:

Il n'y a plus assez d'espace mémoire pour le nombre de mailles spécifié.

Mesure à prendre:

- Entrez un nombre de mailles plus petit.
 - 1 Appuyez sur la touche HELP.
 - 2 Tapez un nouveau nombre et appuyez sur la touche STEP.
- Effacez les motifs inutiles ou changez de numéro de page, si vous êtes en MODE 2.
 - 1 Appuyez deux fois sur la touche HELP.
Le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran.
 - 2 Suivez les mesures à prendre pour le message "MEMOIRE PLEINE!", page 58.

Si le masque de l'écran disparaît lorsque vous programmez l'utilisation d'une disquette ...

Cause:

Le commutateur de l'unité de disquette n'est pas sur ON. Ou l'unité de disquette n'est pas reliée au programmeur.

Mesure à prendre:

- 1 Mettez le programmeur et l'unité de disquette hors tension.
- 2 Vérifiez si le programmeur et l'unité de disquette sont bien connectés à l'aide du câble d'interface.
- 3 Mettez le programmeur et l'unité de disquette sous tension.
- 4 Recommencez la procédure qui avait été interrompue.

Si l'imprimante ne fonctionne pas:

Cause 1:

Il n'y a pas de papier dans l'imprimante; ou le témoin d'alimentation de l'imprimante n'est pas sur ON.

Mesure à prendre:

- ① Placez du papier dans l'imprimante.
- ② Mettez le témoin d'alimentation de l'imprimante sur ON.

Cause 2:

Le commutateur d'alimentation de l'imprimante n'est pas sur ON, ou l'imprimante n'est pas connectée au programmeur.

Mesure à prendre:

- ① Mettez le programmeur et l'imprimante hors tension.
- ② Vérifiez si le programmeur et l'imprimante sont bien connectés à l'aide du câble imprimante.
- ③ Mettez le programmeur et l'unité de disquette sous tension.
- ④ Mettez le témoin d'alimentation de l'imprimante sur ON.

Si le motif ne s'imprime pas correctement:

Cause:

Le commutateur DIP de l'imprimante n'est pas bien réglé.

Mesure à prendre:

Reportez-vous au mode d'emploi de votre imprimante, placez le commutateur DIP "Mode de Commande" ou "Mode d'Emulation" sur Epson (FX compatible) et le commutateur DIP "Auto Line Feed" sur "CR-LF" (ou sur "LF").

Si le motif à l'écran n'est pas stable ou reflète une perturbation; si une touche ne fonctionne pas...

Cause:

Les données du motif enregistrées dans le programmeur sont endommagées. (Cela peut arriver si vous introduisez ou retirez la cartouche du programme alors que le programmeur est sous tension, ou si vous touchez les connecteurs.)

Mesure à prendre:

Effacez les données du motif endommagées.

- ① Mettez le programmeur hors tension, puis remettez-le sous tension.
- ② Choisissez l'option 7 au MENU PRINCIPAL: reportez-vous à la page 55 pour le choix du Mode (toutes les données de motifs enregistrées dans votre programmeur auront été effacées.)
- ③ Recommencez votre travail.

※ Cinq ans après l'achat de votre programmeur, vérifiez l'état de la pile. Celle-ci peut être usée. Demandez l'avis de votre revendeur.

TRANSFERT DES DONNÉES DE/VERS LA MACHINE À TRICOTER

Transférer des données vers la machine à tricoter

Pour tricoter le motif que vous avez créé à l'aide du programmeur, vous devez transférer les données de motif dans votre machine à tricoter.

REMARQUE: Lorsque vous transférez les données d'un motif dans votre machine à tricoter, toutes les données de motif se trouvant dans la mémoire de la machine sont effacées.

Transférer des données de la machine à tricoter

Vous pouvez transférer toutes les données de motifs de la machine à tricoter vers le programmeur.

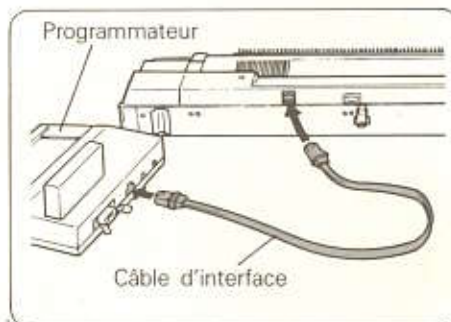
REMARQUE: (Si vous êtes en MODE 1:)

Au moment du transfert vers le programmeur, toutes les données de motifs se trouvant dans la mémoire du programmeur seront effacées.

(Si vous êtes en MODE 2:)

Toutes les données de motifs se trouvant dans la machine à tricoter sont transférées sur une page inutile à l'aide de l'option "EFFACER PAGE" avant de transférer les données.

- 1 Mettez le programmeur et le récepteur TV hors tension.
- 2 Débranchez le programmeur du récepteur TV.
- 3 Mettez la machine à tricoter hors tension. Branchez le connecteur FB de la machine à tricoter sur le connecteur KH/FB du programmeur, à l'aide du câble d'interface.
- 4 Mettez le programmeur et la machine à tricoter sous tension (veillez à ce que le témoin rouge soit allumé).
- 5 L'exécution de la procédure appropriée au tableau de commande de la machine à tricoter entraîne le transfert des données du motif créé. Ne faites pas fonctionner le programmeur à ce moment-là.



♥ Si la machine à tricoter ne fonctionne pas correctement pendant le transfert de données, mettez-la hors tension, ainsi que le programmeur, et recommencez depuis le début.

Transférer les données vers la machine à tricoter

- 1 Appuyez sur la touche CE pour vider l'écran.



- 2 Tapez la commande 551. Ce nombre avertit de l'ordinateur que vous voulez transférer un motif sur votre machine à tricoter.



- 3 Appuyez sur la touche STEP.



- 4 Si vous utilisez une KH-940, entrez le numéro de page 1.



Si vous utilisez une KH-930, tapez le numéro de la page à transférer vers la machine à tricoter.

- 5 Appuyez sur la touche STEP. Tous les messages à l'écran et tous les témoins s'éteignent.



Le transfert de données commence.

- 6 Lorsque le motif a été transféré, vous entendez un signal sonore; les messages ré-apparaissent à l'écran et les témoins se rallument.

♥ Vous pouvez alors tricoter le motif transféré sur votre machine à tricoter à l'aide du Programme Motifs. (Reportez-vous au mode d'emploi de votre machine à tricoter pour plus de détails sur le programme Motifs).

Transférer les données de la machine à tricoter

- 1 Appuyez sur la touche CE pour vider l'écran.



- 2 Tapez la commande 552. Ce nombre avertit l'ordinateur que vous voulez transférer un motif de votre machine à tricoter.



- 3 Appuyez sur la touche STEP.

Si vous utilisez une KH-940, le numéro de page 1 s'affiche à l'écran et le témoin READY, ainsi que le témoin du numéro de motif s'allument.



Si vous utilisez une KH-930, le numéro de la page ou seront transférées les données s'affiche à l'écran.

- 4 Appuyez sur la touche STEP. Tous les messages à l'écran et tous les témoins s'éteignent.



Le transfert de données commence.

- 5 Lorsque le motif a été transféré, vous entendez un signal sonore; les messages ré-apparaissent à l'écran et les témoins se rallument, dans l'état qui était le leur avant que vous n'appuyiez sur la touche CE.

♥ Pour voir sur le récepteur TV le motif que vous venez de transférer dans le programmeur, choisissez l'option EDITER MOTIF (voir page 42).

REMARQUE: N'entrez jamais les commandes 550 et 553 lorsque la machine à tricoter est connectée au programmeur.

