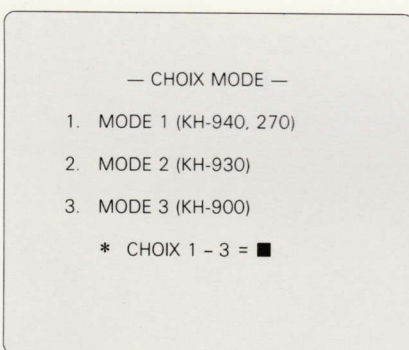


**MODE D'EMPLOI POUR UTILISATION
AVEC LE PROGRAMMATEUR**

Si vous utilisez le programmeur pour la première fois . . .

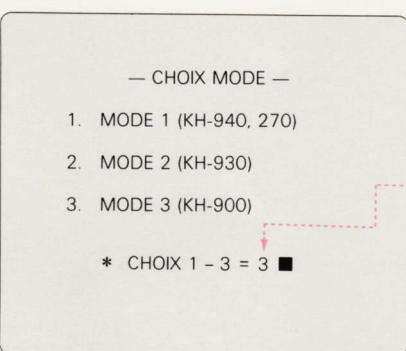
Réglez le mode du programmeur selon votre machine à tricoter.



1

Connectez le programmeur et le récepteur TV. Mettez les deux appareils sous tension (voir pages 5 et 7).

Le masque d'écran tel que reproduit ci-contre apparaît. (Si vous voyez apparaître le masque d'écran du point ③, lisez la note en bas de page.)



2

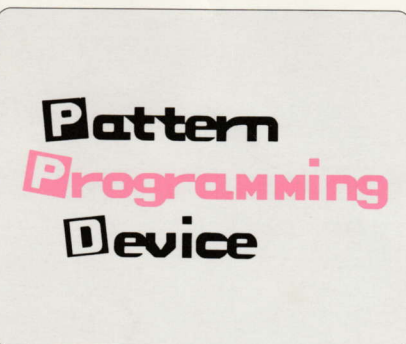
Choisissez le mode selon votre machine à tricoter.

(Ex. Si vous utilisez une KH900, choisissez 3.)

3

♥ Touche C

Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche C pour effacer le numéro tapé et retapez le numéro approprié.



3

Appuyez sur la touche STEP. Quelques secondes plus tard, le masque d'écran tel que reproduit ci-contre apparaît. Vous venez de choisir le mode. Passez au point ⑥ de la page 8 pour commencer la création d'un motif.

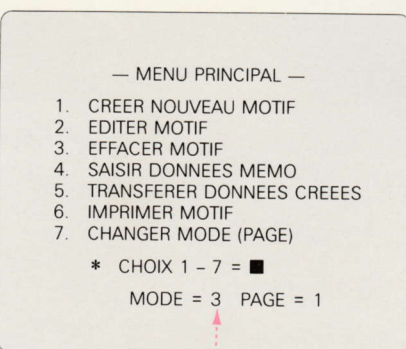
CHOIX INITIAL DU MODE

Lorsque vous avez choisi le mode, vous ne devez plus le modifier à moins que vous n'utilisiez un autre modèle de machine à tricoter. En d'autres termes, une fois le mode choisi, le masque d'écran tel que reproduit ci-contre apparaîtra toujours lorsque vous mettrez l'appareil sous tension. (Le masque 'CHOIX MODE' n'apparaîtra plus.)

CHANGEMENT DE MODE

Utilisez l'option 7 'CHANGER MODE' du menu principal (voir page 52).

♣ Si le masque d'écran du point ③ ci-dessus apparaît:



Cela signifie que le mode a déjà été choisi. Assurez-vous que le mode choisi correspond bien à votre modèle de machine à tricoter.

Appuyez deux fois sur la touche STEP.

Le Menu Principal (tel que reproduit ci-contre) s'affiche. Vérifiez le choix du mode.

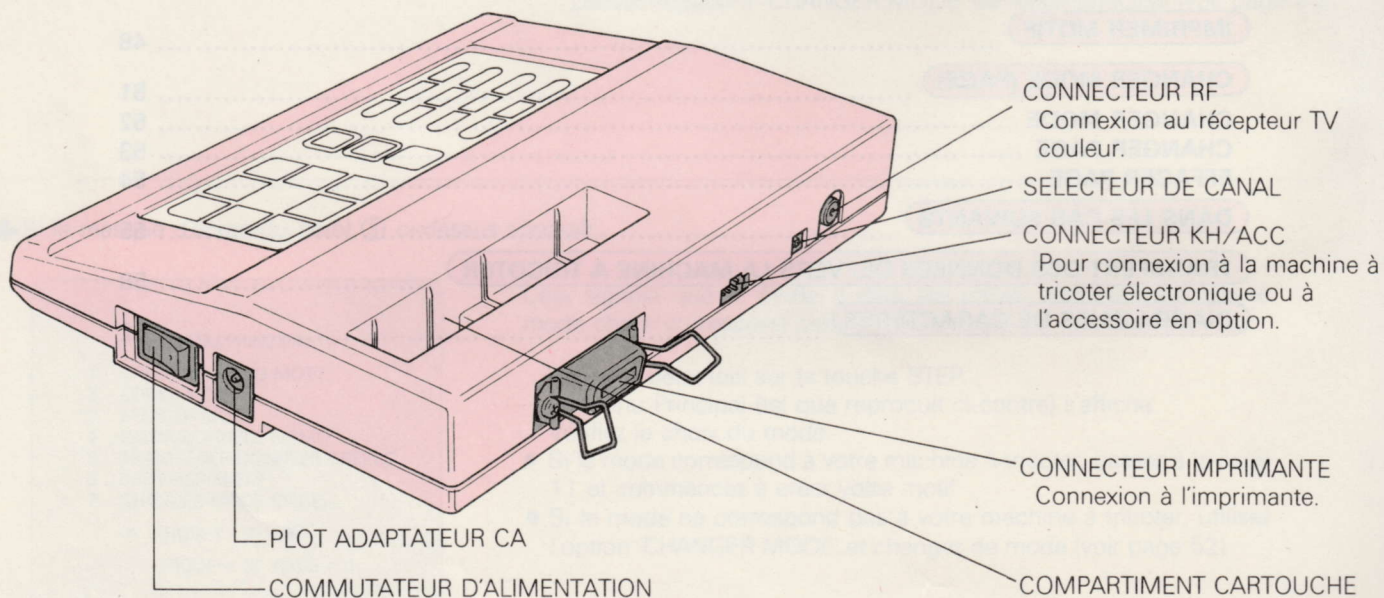
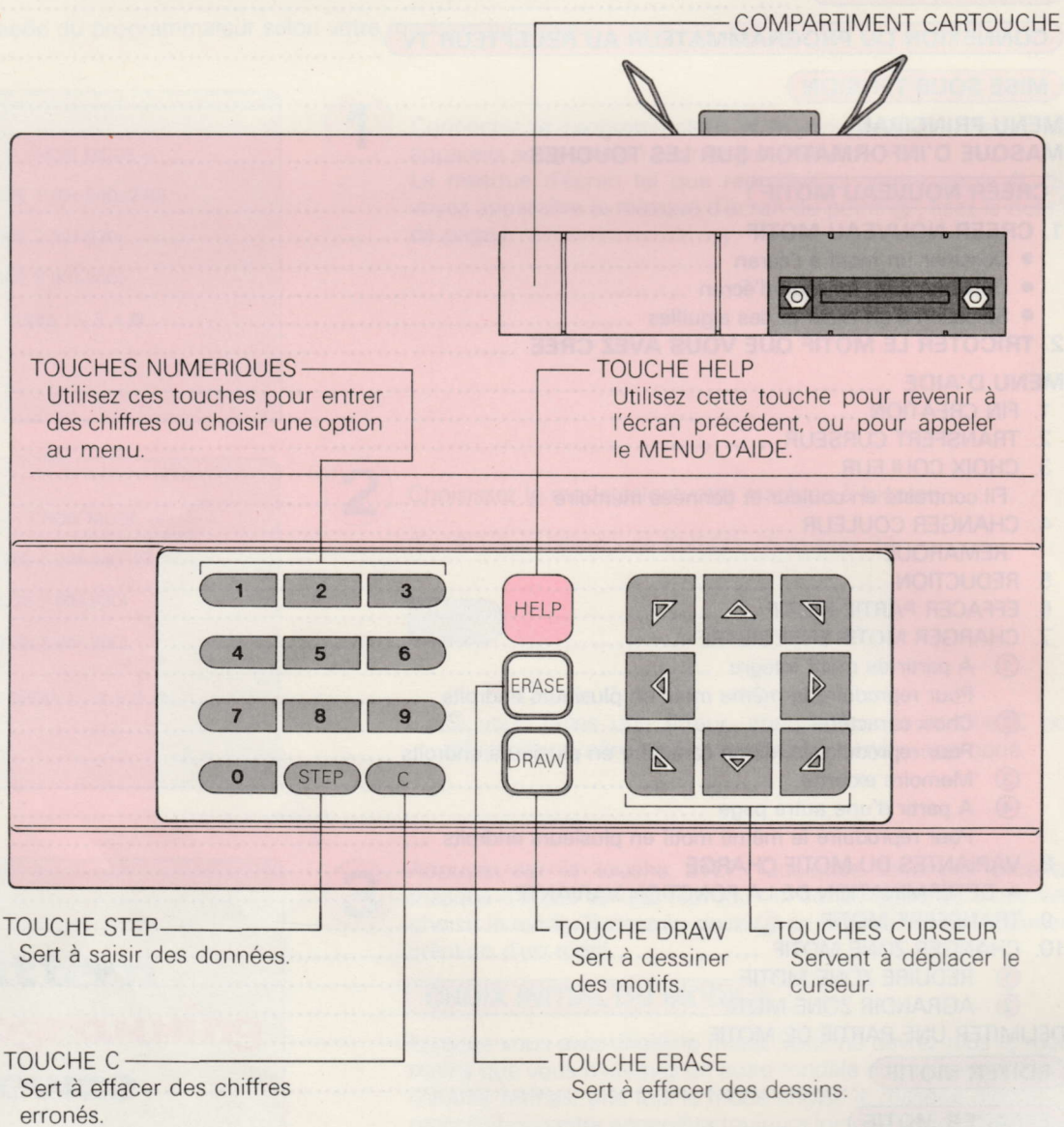
- Si le mode correspond à votre machine à tricoter, passez à la page 11 et commencez à créer votre motif.
- Si le mode ne correspond pas à votre machine à tricoter, utilisez l'option 'CHANGER MODE' et changez de mode (voir page 52).

TABLE DES MATIERES

Si vous utilisez le programmeur pour la première fois	1
NOM ET FONCTION	3
CONNEXION DU PROGRAMMATEUR AU RECEPTEUR TV	5
MISE SOUS TENSION	7
MENU PRINCIPAL	9
MASQUE D'INFORMATION SUR LES TOUCHES	10
CREER NOUVEAU MOTIF	11
1. CREER NOUVEAU MOTIF	11
• Dessiner un motif à l'écran	13
• Défilement du masque d'écran	14
• Sélection d'un motif et des aiguilles	14
2. TRICOTER LE MOTIF QUE VOUS AVEZ CREE	14
MENU D'AIDE	15
1. FIN CREATION	16
2. TRANSFERT CURSEUR	16
3. CHOIX COULEUR	17
Fil contrasté en couleur et données mémoire	20
4. CHANGER COULEUR	21
REMARQUE	22
5. REDUCTION	23
6. EFFACER PARTIE MOTIF	24
7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE	25
① A partir de motif integre	25
Pour reproduire le même motif en plusieurs endroits	27
② Choix caractère	28
Pour reproduire le même caractère en plusieurs endroits	30
③ Memoire externe	30
④ A partir d'une autre page	31
Pour reproduire le même motif en plusieurs endroits	33
8. VARIANTES DU MOTIF CHARGE	34
• DETERMINATION DE LA FONCTION VARIANTE	37
9. TRANSFERT MOTIF	39
10. CHANGER ZONE MOTIF	40
① REDUIRE ZONE MOTIF	40
② AGRANDIR ZONE MOTIF	41
DELIMITER UNE PARTIE DE MOTIF	43
EDITER MOTIF	44
EFFACER MOTIF	45
SAISIR DONNEES MEMO	46
TRANSFERER DONNEES CREEES	47
IMPRIMER MOTIF	48
CHANGER MODE (PAGE)	51
CHANGER MODE	52
CHANGER PAGE	53
EFFACER PAGE	54
DANS LES CAS SUIVANTS	55
TRANSFERT DES DONNEES DE/VERS LA MACHINE A TRICOTER	58
DIAGRAMMES DE CARACTERES	62

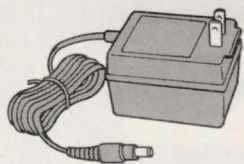
NOM ET FONCTION

• LE PROGRAMMATEUR

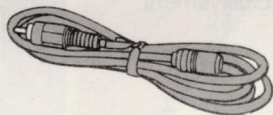


● ACCESSOIRES

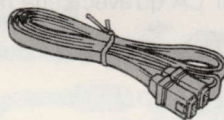
(La forme réelle de l'accessoire peut être légèrement différente de sa représentation ci-dessous.)



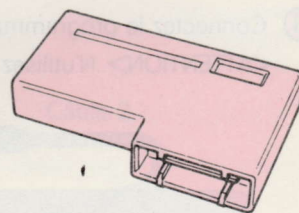
ADAPTATEUR CA



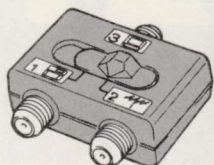
CABLE 1
Connexion entre le programmeur et le récepteur TV.



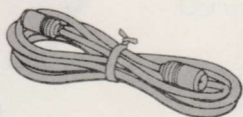
CABLE D'INTERFACE
Pour connexion du programmeur et de la machine à tricoter (KH940 ou KH930) ou d'un accessoire en option.



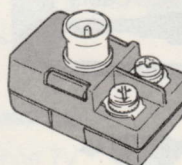
CARTOUCHE DE MOTIF III
Votre motif est enregistré sur cette cartouche. La pile le conservera 10 ans.
♣ Dix ans après l'achat de la cartouche, demandez au revendeur de changer la pile.



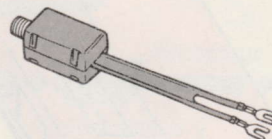
COMMUTATEUR RF
(Canada uniquement)



CABLE 2
(Canada uniquement)
Connexion entre récepteur TV et commutateur RF.

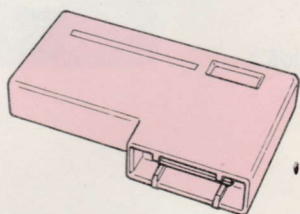


CONVERTISSEUR 1
(Canada uniquement)



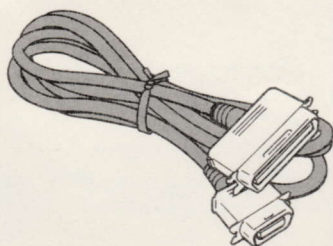
CONVERTISSEUR 2
(Canada uniquement)

OPTION



CARTOUCHE DE MOTIF III

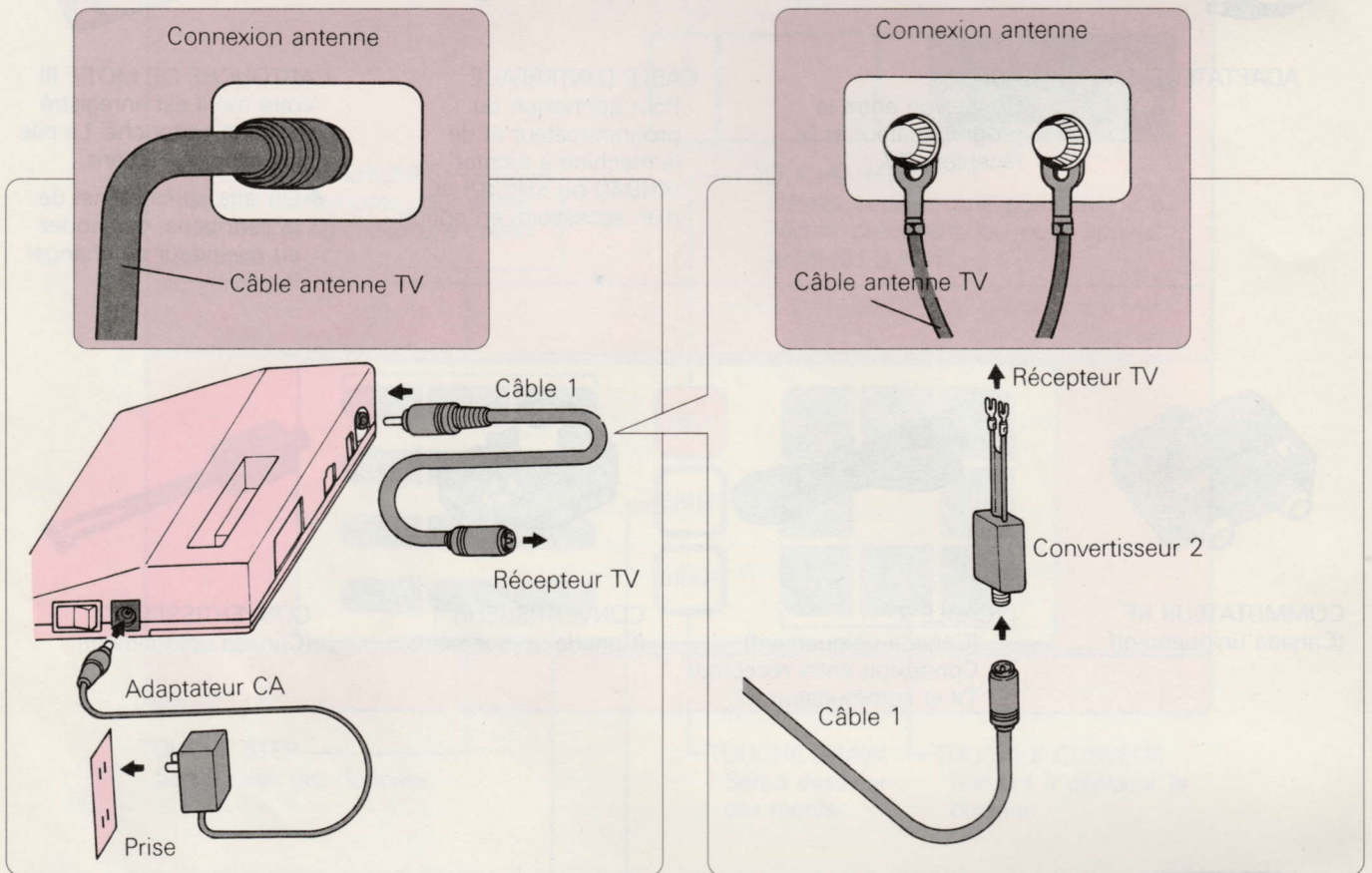
Achetez une autre cartouche si la mémoire de la cartouche livrée d'origine avec le programmeur de motif est saturée.



CABLE D'IMPRIMANTE

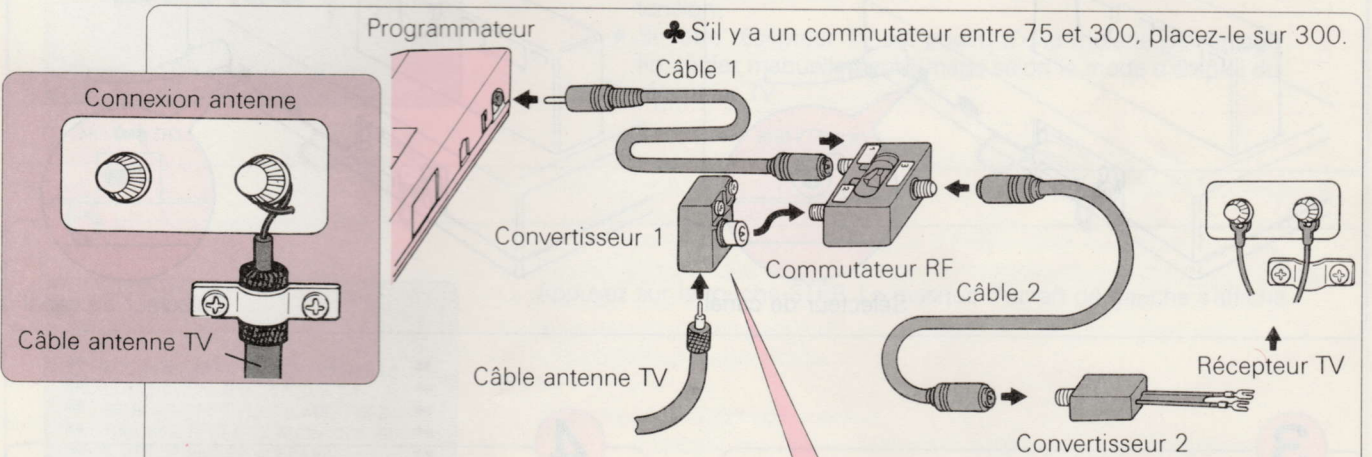
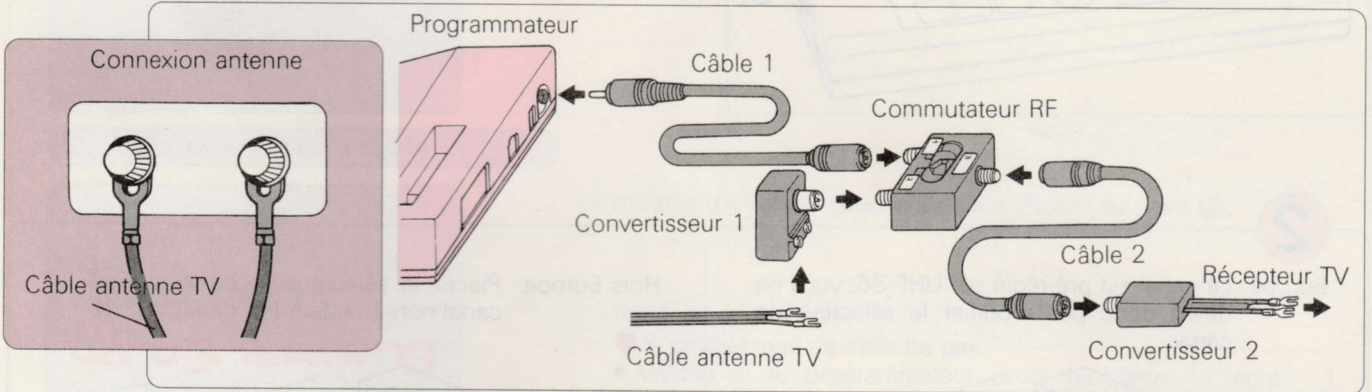
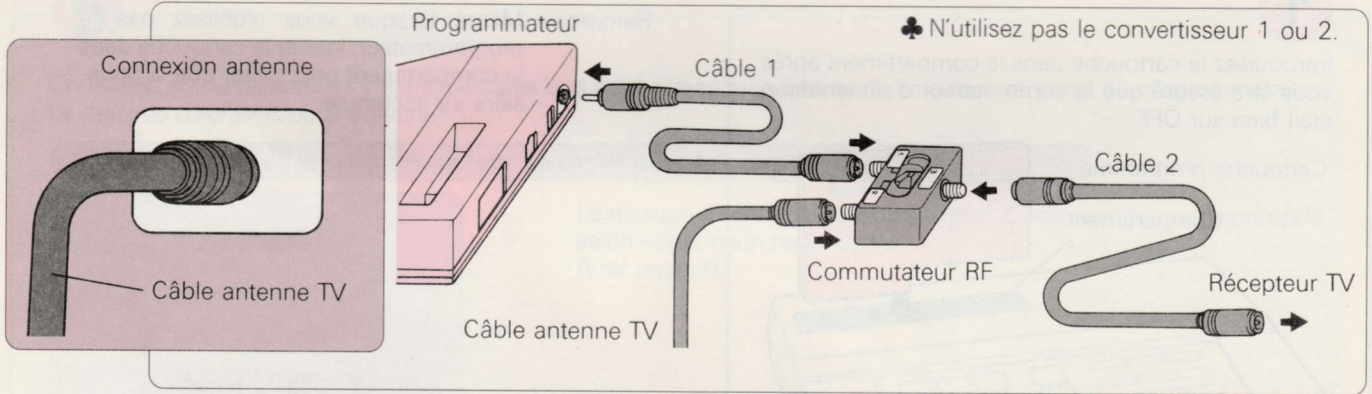
CONNEXION DU PROGRAMMATEUR AU RECEPTEUR TV

- ① Assurez-vous que les commutateurs d'alimentation du programmeur et du récepteur TV soient sur OFF.
- ② Débranchez le câble d'antenne du récepteur TV.
- ③ Connectez le programmeur au récepteur TV selon le chemin du câble d'antenne, comme suit.
<ATTENTION> N'utilisez l'adaptateur CA qu'avec cette machine exclusivement.



• CONNEXION DU PROGRAMMATEUR AU RECEPTEUR TV A L'AIDE DU COMMUTATEUR RF

♣ N'utilisez pas le convertisseur 1 ou 2.



① Appuyez sur les attaches pour ouvrir le couvercle.

② Raccordez le câble d'antenne TV.

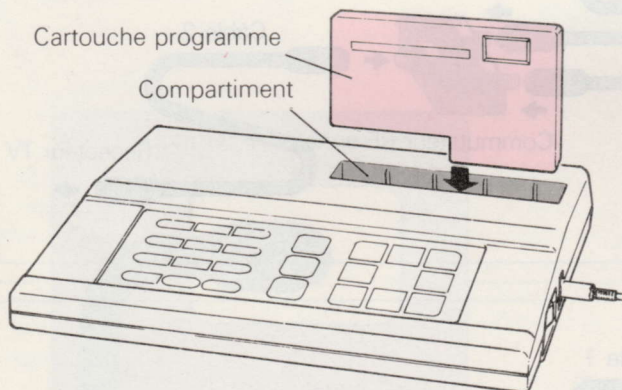
MISE SOUS TENSION

1

Introduisez la cartouche dans le compartiment après vous être assuré que le commutateur d'alimentation était bien sur OFF.

Cartouche programme

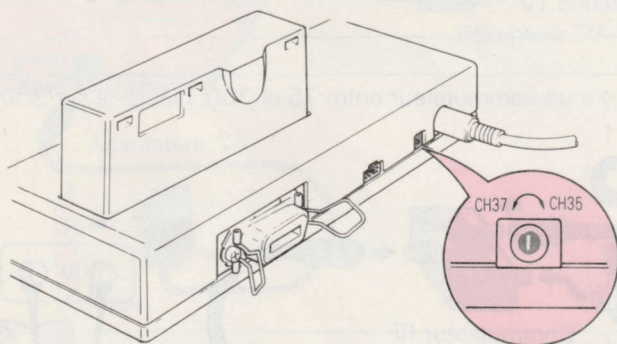
Compartiment



Remarque: Même lorsque vous n'utilisez pas le programmeur, laissez la cartouche dans le compartiment pour éviter que la poussière s'y accumule.

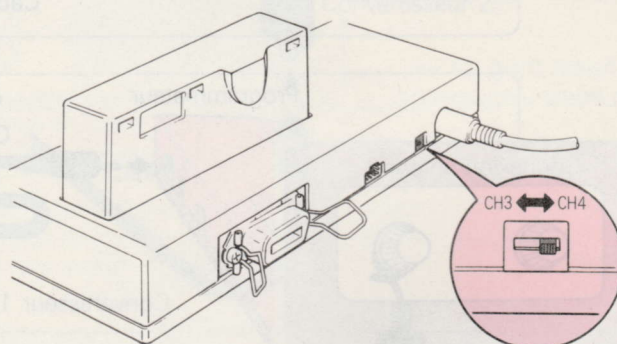
2

Europe: Le canal est pré-réglé sur UHF-36; vous ne devez donc pas modifier le sélecteur de canal.



Sélecteur de canal

Hors Europe: Placez le sélecteur de canal sur un canal non-émetteur (ex. canal VHF 3).

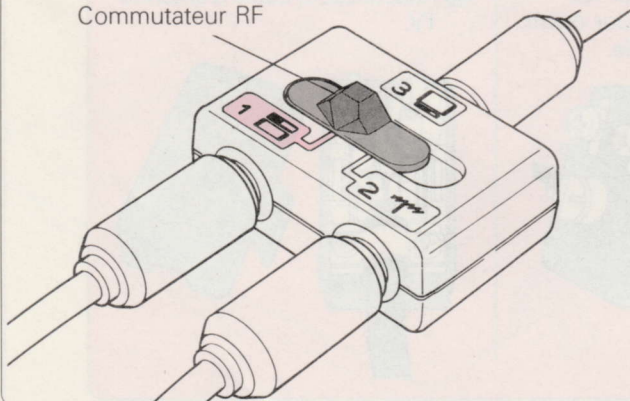


Sélecteur de canal

3

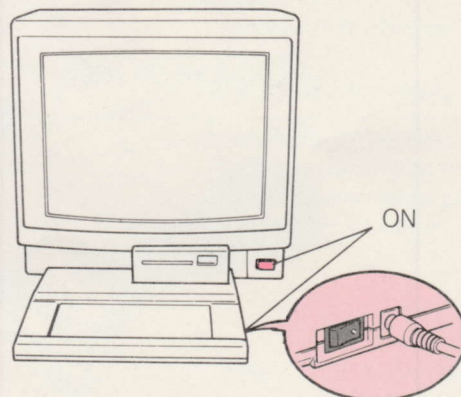
Si vous utilisez un commutateur RF, placez-le sur 1.

Commutateur RF



4

Mettez le commutateur d'alimentation du programmeur et du récepteur TV sur ON.

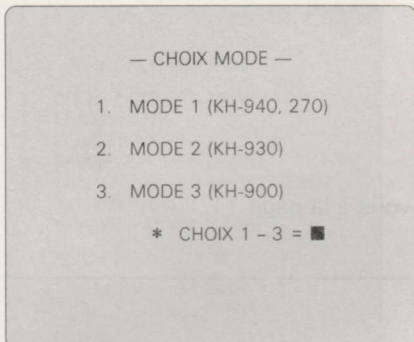


♣ Lorsque vous regardez un programme TV, placez le commutateur RF sur 2.

5

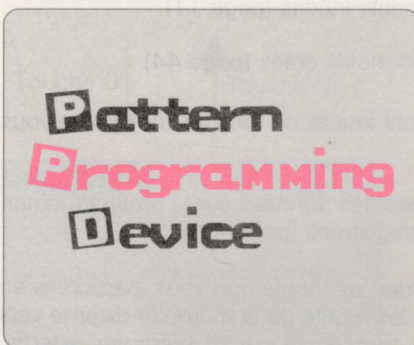
Choisissez sur le récepteur TV le même canal que celui sélectionné à l'aide du sélecteur de canal du programmeur. Le masque d'écran A ou B s'affiche.

A. Si vous utilisez le programmeur de motif pour la première fois:



Le masque d'écran de gauche s'affiche. Choisissez le mode approprié selon votre machine à tricoter. (Voir page 1).

B. Après avoir choisi le mode

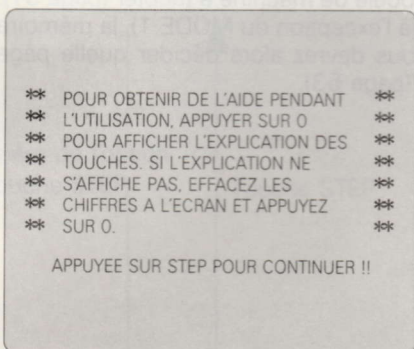


Le masque d'écran de gauche s'affiche. Passez au point ⑥.

♥ Si ce message ne s'affiche pas:

- Vérifiez si le programmeur et le récepteur TV sont correctement connectés et si le programmeur est sous tension.
- Si votre récepteur TV est pourvu d'une molette de réglage fin, réglez manuellement l'image selon le mode d'emploi du récepteur TV.

6



Appuyez sur la touche STEP. Le masque d'écran de gauche s'affiche.

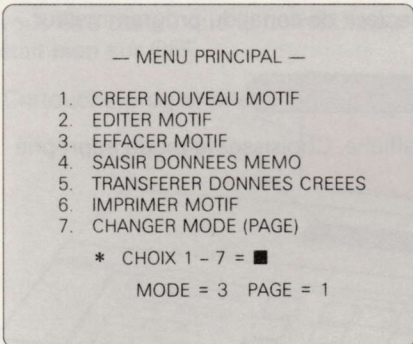
Si vous hésitez lorsque vous utilisez le programmeur, appuyez sur la touche 0. Des informations apparaissent au bas de l'écran et vous indiquent la fonction des différentes touches.

♣ Voir page 10 pour les détails sur le masque d'information sur les touches.

♥ Si le masque d'information sur les touches n'apparaît pas lorsque vous appuyez sur la touche 0:

Cela signifie que l'instruction 0 n'a pas été enregistrée. Appuyez sur la touche CE, puis réappuyez sur la touche 0.

7



Appuyez sur la touche STEP.
Le MENU PRINCIPAL s'affiche à l'écran.

◆ Pour créer un motif, reportez-vous à la page 11.

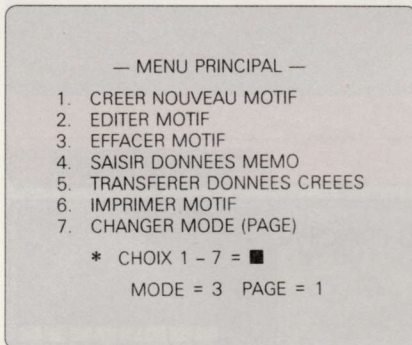
MENU PRINCIPAL

1. CREER NOUVEAU MOTIF..... Cette option permet de créer des motifs inédits (page 11).
2. EDITER MOTIF..... Cette option permet de modifier des motifs créés (page 44).
3. EFFACER MOTIF..... Cette option permet d'effacer un motif inutile, ou tous les motifs que vous avez créés (page 45).
4. SAISIR DONNEES MEMO..... Cette option sert à entrer en mémoire des données sur le motif à tricoter, ou à modifier des données déjà enregistrées (page 46).
5. TRANSFERER DONNÉES CREEES..... Utilisez cette option pour sauvegarder les motifs que vous avez créés en mémoire externe, ou pour charger les motifs de la mémoire externe vers le programmateur de motif. Pour tout détail sur la mémoire externe, reportez-vous au mode d'emploi de cet appareil.
6. IMPRIMER MOTIF..... Cette option permet d'imprimer les motifs que vous avez créés sur une imprimante (page 48).
7. CHANGER MODE (PAGE)..... Choisissez le MODE selon votre modèle de machine à tricoter (page 51). Lorsque vous avez choisi le mode (à l'exception du MODE 1), la mémoire est divisée en plusieurs pages. Vous devrez alors décider quelle page utiliser pour la création d'un motif (page 53).

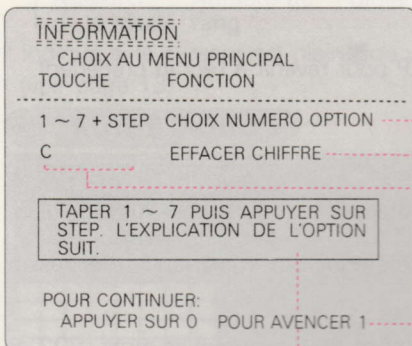
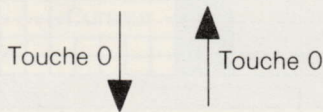
MASQUE D'INFORMATION SUR LES TOUCHES

Si vous hésitez pendant que vous utilisez le programmeur, appuyez sur la touche 0. Des informations sur les touches apparaissent à l'écran et vous indiquent la fonction des différentes touches.

• APPELER LE MASQUE D'INFORMATION SUR LES TOUCHES

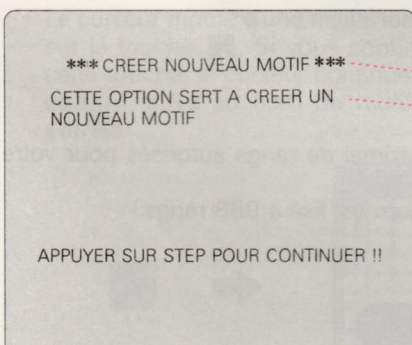


Masque d'exploitation normal



Numéro de l'option
+ Touche STEP

Touche STEP



1 Appuyez sur la touche 0.

MASQUE D'INFORMATION SUR LES TOUCHES

2 Le masque d'information sur les touches s'affiche.

Explique la fonction de la touche.

Indique les touches disponibles.

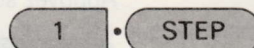
Signifie qu'il y a encore d'autres informations à consulter. Appuyez sur 1 pour faire défiler le masque de l'écran.

Pour continuer, quittez le masque d'information sur les touches et revenez au masque d'exploitation normal.

- Appuyez sur la touche 0 pour quitter le masque d'information sur les touches.

- Lorsque ce message apparaît:
 Appuyez sur le numéro de l'option, puis sur la touche STEP. Le système affiche alors une explication de l'option.

(EX. CREER NOUVEAU MOTIF)



MASQUE D'EXPLICATION DE L'OPTION

Option

Explique les possibilités disponibles sous cette option.

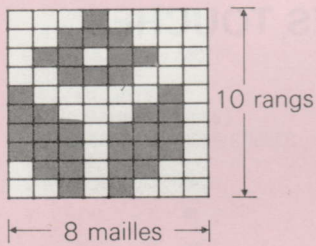
- Pour quitter le masque d'explication de l'option, appuyez sur la touche 0. Le masque d'information sur les touches apparaît.

CREER NOUVEAU MOTIF (OPTION 1 AU MENU PRINCIPAL)

Exercice de manipulation élémentaire du programmeur.

1. CREER NOUVEAU MOTIF

ex.



- Créez le motif gauche.

— 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 1 au MENU PRINCIPAL.

1

♥ TOUCHE C

Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche C pour effacer le chiffre que vous venez d'entrer, puis ré-entrez le chiffre approprié.

Appuyez sur la touche STEP.

STEP

♥ TOUCHE HELP

Appuyez sur la touche HELP pour revenir à l'écran précédent.

— CHOIX MAILLE-RANG —

MOTIF N° 901

NOMBRE DE MAILLES
MAILLES = ■

2

L'ordinateur assigne automatiquement un numéro à votre motif.

Utilisez ce numéro comme référence sur votre feuille de dessin, pour éviter toute confusion.

- ♣ L'ordinateur assigne le nombre 901 au premier motif, 902 au deuxième motif, et ainsi de suite.

3

Entrez le nombre de mailles.

Mode KH900 Vous pouvez entrer jusqu'à 24 mailles.
Autre mode Vous pouvez entrer jusqu'à 200 mailles.

8

(Ex ... 8 mailles)

Appuyez sur la touche STEP.

STEP

— CHOIX MAILLE-RANG —

MOTIF N° 901

NOMBRE DE MAILLES
MAILLES = 8

RANGS MAX. : 998
NOMBRE DE RANGS
RANGS = ■

4

Entrez le nombre de rangs.

L'écran affiche le nombre maximal de rangs autorisés pour votre motif.

(Dans cet exemple, ce maximum est fixé à 998 rangs.)

(Ex ... 10 rangs)

1

0

STEP

— CHOIX MAILLE-RANG —

MOTIF N° 901

NOMBRE DE MAILLES
MAILLES = 8

RANGS MAX. : 998
NOMBRE DE RANGS
RANGS = 10

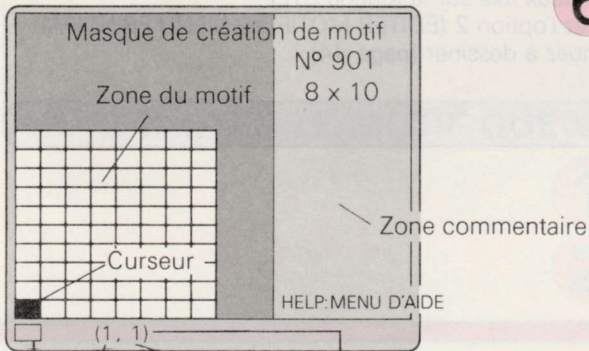
OK? 1:OUI 2:NON

5

Vérifiez le nombre de mailles et de rangs.

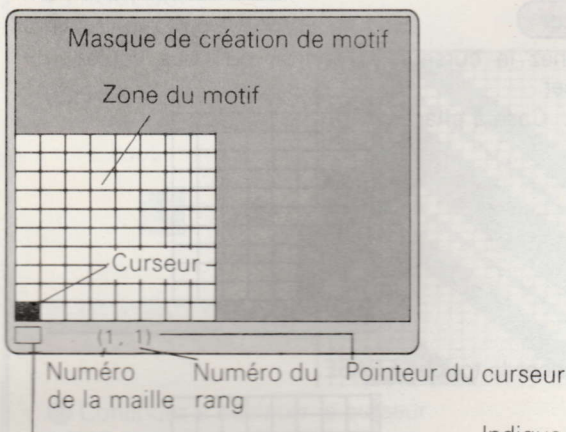
- Si le nombre de mailles et de rangs est correct, choisissez l'option 1. Le masque d'écran suivant s'affiche.
- Si vous voulez changer le nombre de mailles ou de rangs, choisissez l'option 2. Le masque d'écran de la phase ③ ré-apparaît.

MODE KH900



Indique si le curseur est plein ■ ou vide □
(voir page 13).

AUTRE MODE



Indique si le curseur est plein ■ ou vide □ (voir page 13).

6

Le masque de création de motif s'affiche.

- MASQUE DE CREATION DE MOTIF
Créez votre motif sur cet écran.

MODE KH900

Il y a 40 rangs de 24 mailles sur cet écran.


AUTRE MODE


Il y a 50 rangs de 48 mailles sur cet écran.

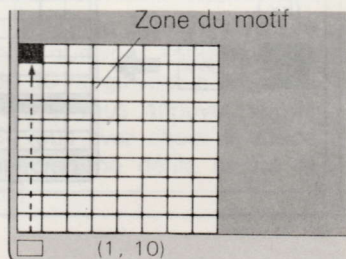
- ZONE DU MOTIF
Cette zone représente le nombre de mailles et de rangs demandés. Votre dessin prendra place dans la "zone du motif".
- CURSEUR
Le curseur indique l'endroit où vous trouvez. Pour remplir la case sur laquelle se trouve le curseur, appuyez sur la touche DRAW.
- POINTEUR DU CURSEUR
Le pointeur indique l'emplacement du curseur d'après le numéro de maille et de rang.
- ZONE COMMENTAIRE
Cette zone ne s'affiche que si vous avez choisi le mode KH900. Elle reprend le numéro de motif, la taille du motif ...


* DEPLACEMENT DU CURSEUR

Les 8 touches curseur vous permettent de déplacer le curseur dès que le masque de création de motif s'affiche. Le curseur ne peut toutefois se déplacer que dans la zone du motif.

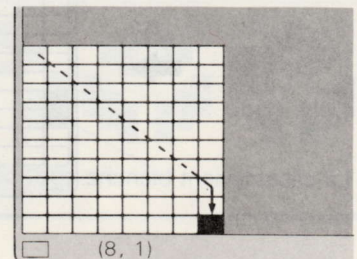
- 1 Utilisez la touche .

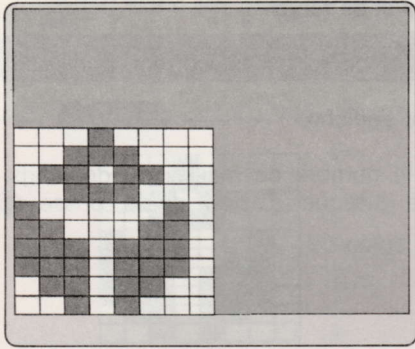
Le curseur monte d'une maille lorsque vous appuyez sur la touche . Si vous continuez d'appuyer sur cette touche, le curseur continue de monter jusqu'à ce qu'il arrive au bord du motif. A ce moment, il s'arrête.



- 2 Utilisez la touche .

Le curseur se déplace en diagonale, vers le bas et la droite. Lorsqu'il arrive à un bord, il continue à descendre verticalement.





7 Dessinez un motif comme illustré ci-contre.
(Voir "Dessiner un motif à l'écran".)

♥ Si vous souhaitez suspendre la création d'un motif:

- ① Appuyez sur la touche HELP.
- ② Choisissez l'option 1 (FIN CREATION) au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.
Le MENU PRINCIPAL se réaffiche à l'écran.
- ③ Mettez le programmeur et le récepteur TV hors tension.

• Si vous souhaitez reprendre la création d'un motif:

- ① Mettez le programmeur et le récepteur TV sous tension.
- ② Appuyez deux fois sur la touche STEP.
- ③ Choisissez l'option 2 (EDITER MOTIF) au MENU PRINCIPAL et continuez à dessiner (page 44).

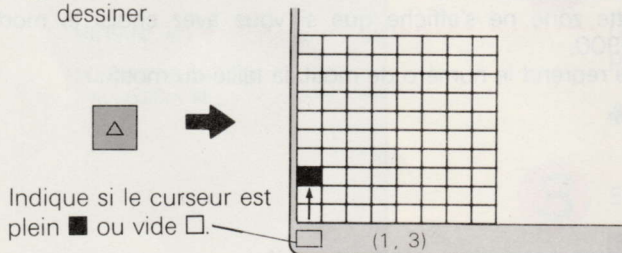
Dessiner un motif à l'écran

Lorsque vous dessinez un motif, utilisez les touches DRAW et ERASE.

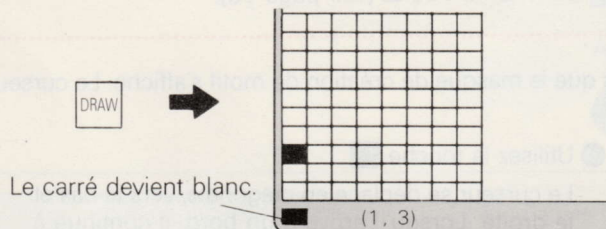
Déplacez le curseur là où vous voulez dessiner ou effacer, puis appuyez sur la touche DRAW ou ERASE.

Dessiner

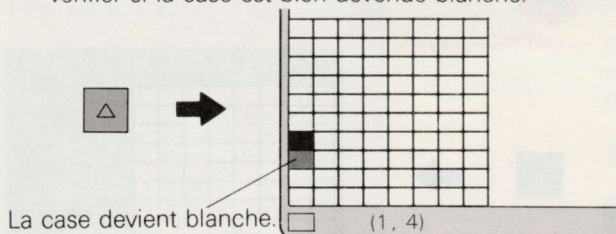
- ① Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez dessiner.



- ② Enfoncez la touche DRAW.

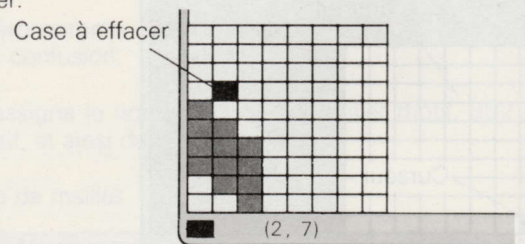


- ③ Lorsque vous déplacez le curseur, vous pouvez vérifier si la case est bien devenue blanche.

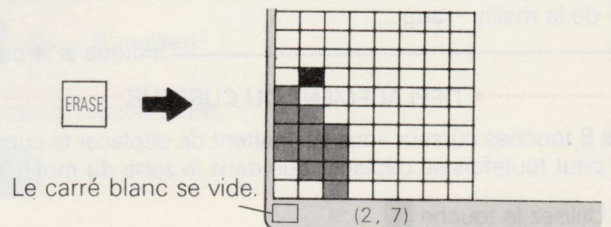


Effacer

- ① Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez effacer.

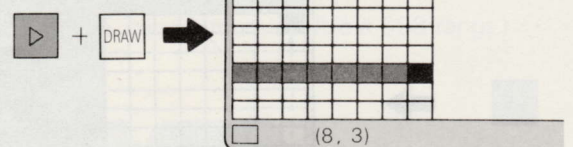


- ② Enfoncez la touche ERASE.



- Pour dessiner ou effacer toute une ligne, maintenez la touche curseur enfoncée et appuyez sur la touche DRAW ou ERASE respectivement.

(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 = ■

8

Lorsque vous avez fini de dessiner, appuyez sur la touche HELP.

HELP

Le MENU D'AIDE s'affiche.

- ♣ Vous pouvez choisir une sous-option à ce menu. Si vous voulez sélectionner une option de 2 à 10, reportez-vous à la page suivante.

9

Pour mettre fin à votre création, choisissez l'option 1 au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.

1

STEP

Le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran.

- ♣ Vous ne pouvez revenir à l'écran précédent à l'aide de la touche HELP si vous avez choisi l'option 1 et appuyé sur la touche STEP.

2. TRICOTER LE MOTIF QUE VOUS AVEZ CREE

1

Chargez dans la machine à tricoter les données du motif que vous avez créé sur le programmeur (voir pages 58-60).

2

Vous pouvez tricoter le motif d'après le programme de motif.

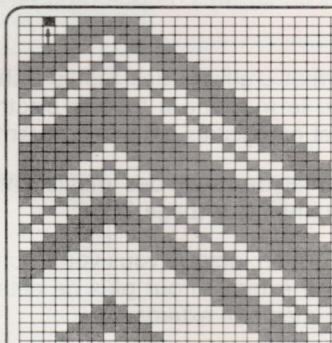
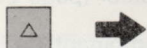
Défilement du masque d'écran

Si le motif que vous créez est plus grand que le masque de création de motif, faites défiler l'écran et poursuivez votre dessin.

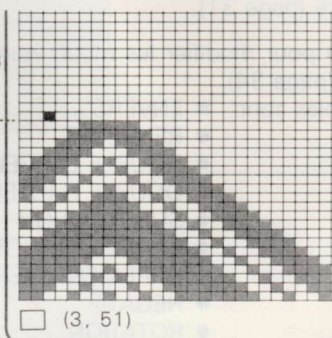
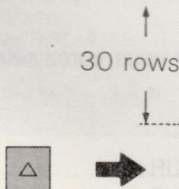
● PROCEDURE

- ① Amenez le curseur sur un bord.

(Ex.) Pour faire défiler le masque vers le haut.



- ② Continuez à déplacer le curseur.



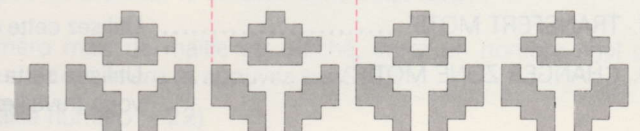
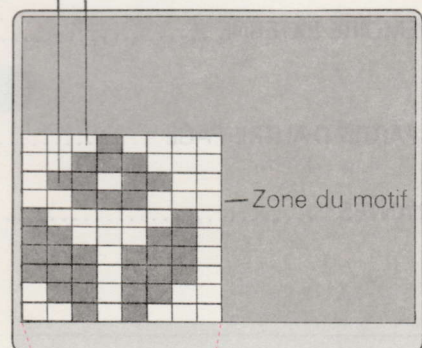
- ♣ Le masque de l'écran défile de 30 rangs vers le haut ou vers le bas, selon que vous appuyez sur la touche ou , et de 30 rangs vers la droite ou vers la gauche selon que vous appuyez sur la touche ou . (Si vous avez choisi le mode KH900, le masque d'écran ne défile ni sur la gauche, ni sur la droite.)

Sélection d'un motif et des aiguilles

- Une case présente une maille.
- La zone du motif représente une occurrence du motif. Si vous programmez un motif intégral sur votre machine à tricoter, ce motif sera reproduit sur la totalité de votre modèle.

Case blanche dessinée avec la touche DRAW.
L'aiguille est sélectionnée en position D.

Case noire.
L'aiguille est sélectionnée en position B.



Lorsque vous tricotez

MENU D'AIDE

— 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 = ■

- Le MENU D'AIDE a des sous-options que vous pouvez utiliser lorsque vous avez sélectionné l'option 1 (CREER NOUVEAU MOTIF) ou l'option 2 (EDITER MOTIF) au MENU PRINCIPAL.
- Enfoncez la touche HELP pendant que le masque de création de motif est affiché: le MENU D'AIDE apparaîtra.

1. FIN CREATION Utilisez cette option pour terminer la création d'un motif. Le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran (page 16).
2. TRANSFERT CURSEUR Utilisez cette option pour amener directement le curseur sur le numéro de maille et de rang spécifiés (page 16).
3. CHOIX COULEUR Utilisez cette option pour définir la couleur du motif. Les différents coloris sont indiqués sur le motif (page 17).
4. CHANGER COULEUR Utilisez cette option pour changer la couleur du motif (page 21).
5. REDUCTION Utilisez cette option pour vérifier un motif complet en le réduisant. Cette option est utile si le motif que vous créez est plus grand que le masque de création de motif (page 23).
6. EFFACER PARTIE MOTIF Utilisez cette option pour effacer une partie du motif (page 24).
7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE Utilisez cette option pour créer un nouveau motif en combinant et/ou modifiant des motifs enregistrés dans le programmeur ou dans la mémoire externe.
 - 1) A PARTIR DE MOTIF INTEGRE Cette option permet d'utiliser des motifs publiés dans le répertoire des motifs livrés avec le machine à tricoter électronique, ou des motifs que vous avez créés et enregistrés dans le programmeur (page 25).
 - 2) CHOIX CARACTERE Cette option permet de créer des motifs en combinant des caractères intégrés au programmeur (page 28).
 - 3) MEMOIRE EXTERNE Choisissez cette option lorsque vous voulez utiliser des motifs enregistrés dans une mémoire externe. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de cette mémoire externe.
 - 4) A PARTIR D'AUTRE PAGE Cette option permet d'utiliser des motifs enregistrés sur une autre page de la même mémoire (page 31).
8. VARIANTES Utilisez cette option pour modifier les motifs que vous aurez sélectionnés à l'aide de l'option 7 (page 34).
Les variantes possibles sont:
 - ENVERS
 - RENVERSE
 - DOUBLE LARGEUR
 - DOUBLE HAUTEUR
 - SUBSTITUTION
 - ETIREMENT (HORIZONTAL)
 - ETIREMENT (VERTICAL)
 - NEGATIF
 - ROTATION
9. TRANSFERT MOTIF Utilisez cette option pour importer des motifs dans la zone de motif (page 39).
10. CHANGER ZONE MOTIF Utilisez cette option pour agrandir ou réduire la zone de motif dans laquelle vous travaillez (page 40).

◆◆◆ 1. FIN CREATION (OPTION 1 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

- Pour terminer la création d'un motif.

— 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 1 au MENU D'AIDE et appuyez sur STEP.

1 • STEP

Le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran; vous avez terminé la création de votre motif.

- ♣ Même si vous mettez le programmeur hors tension à ce moment, la pile enregistre dans la mémoire de la cartouche les motifs que vous avez créés.

◆◆◆ 2. TRANSFERT CURSEUR (OPTION 2 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

(Ex.)

Curseur

Numéro de rang (35)

Numéro de maille (22)

Zone do motif

Nombre de mailles : 24

Nombre de rangs : 40

□ (22, 35)

- Vous pouvez déplacer le curseur sans utiliser nécessairement les touches curseur.

Spécifiez le numéro de maille et de rang: le curseur se pose directement à l'emplacement spécifié.

Cette fonction est utile pour déplacer le curseur sur de longues distances.

— 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 2 au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.

2 • STEP

— TRANSFERT CURSEUR —

N° MAX. DE MAILLE : 24

MAILLE N° = ■

2

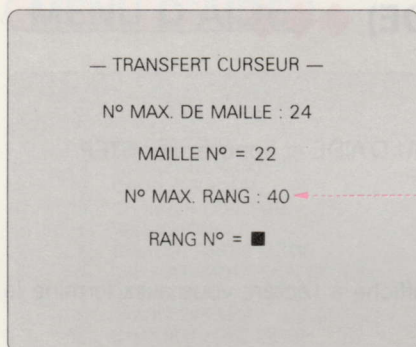
Tapez le numéro de maille où vous voulez amener le curseur.

Vous pouvez déplacer le curseur dans cette zone.

Le numéro max. de maille est affiché; tapez un nombre égal ou inférieur à ce numéro et appuyez sur STEP.

(Ex. maille numéro ... 22)

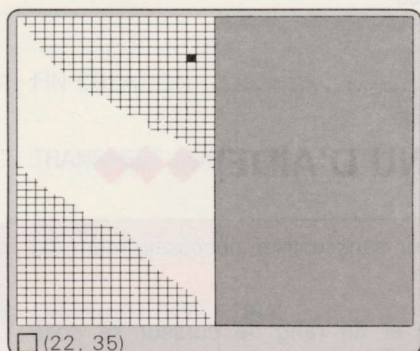
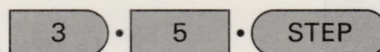
2 • 2 • STEP



3 Tapez le numéro de rang où vous voulez amener le curseur.

Vous pouvez déplacer le curseur dans cette zone. Le numéro max. de rang est affiché; tapez un nombre égal ou inférieur à ce numéro et appuyez sur STEP.

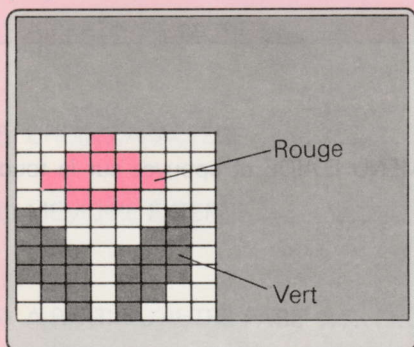
(Ex. rang numéro ... 35)



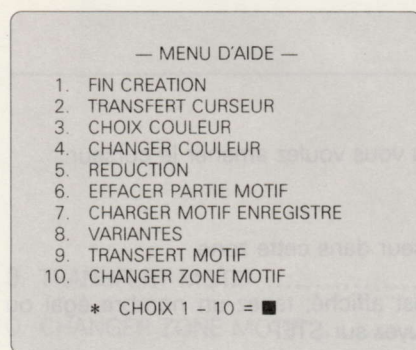
4 Le masque de création de motif s'affiche; le curseur est placé à l'endroit que vous venez de spécifier.

◆◆◆ 3. CHOIX COULEUR (OPTION 3 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

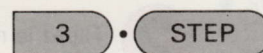
(Ex.)

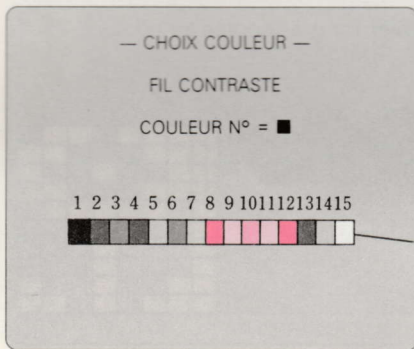


- Vous pouvez changer la couleur du motif et visualiser les contrastes de couleur à l'écran.
- Vous pouvez choisir un fil principal et un fil contraste de couleur.
- Vous pouvez choisir une nouvelle couleur à hauteur du rang dont vous avez déjà défini la couleur.
- Les données de la couleur du fil contrasté sont affichées à l'écran de la machine, pendant que vous tricotez (voir page 20).



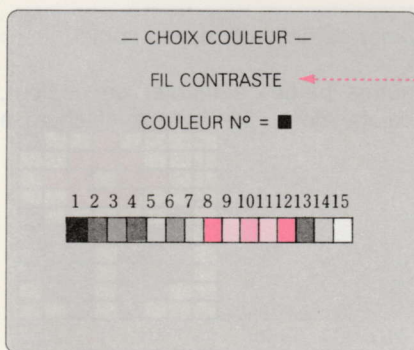
1 Choisissez l'option 3 au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.





Palette des couleurs

2 Une palette de 15 couleurs s'affiche à l'écran. Faites votre choix.

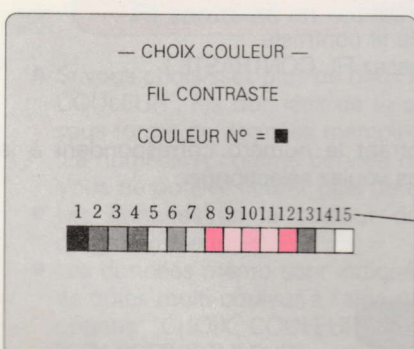


3 Choisissez d'abord le type de fil — fil principal ou fil contrasté — pour lequel vous allez sélectionner une couleur.

Appuyez sur la touche STEP.

Le message "FIL PRINCIPAL" s'affiche à l'écran.
Appuyez à nouveau sur la touche STEP.
Le message "FIL CONTRASTE" s'affiche.

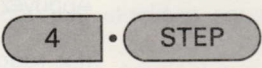
Chaque fois que vous appuyez sur la touche STEP, les messages "FIL PRINCIPAL" et "FIL CONTRASTE" s'affichent alternativement. Choisissez le fil voulu.
(Dans cet exemple, nous avons choisi le "FIL CONTRASTE".)



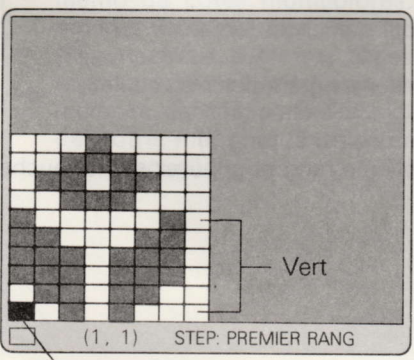
Numéro de la couleur

4 Choisissez la couleur en vous référant à la palette de l'écran. Entrez simplement le numéro correspondant à la couleur souhaitée. Appuyez sur la touche STEP.

• Dans cet exemple, coloriez d'abord les feuilles, puis la fleur.
(Ex. vert: feuilles ... 4)



♣ Il est utile de se rappeler le numéro de la couleur lorsqu'on change de couleur.



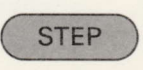
Premier rang à tricoter en couleur.

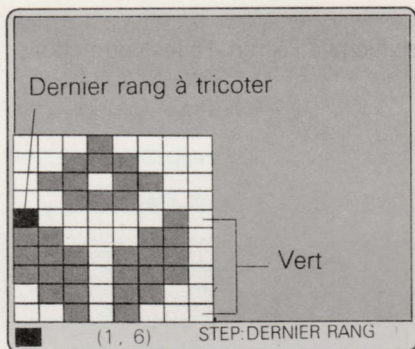
5 Le masque de création de motif ré-apparaît. Déplacez le curseur sur le premier rang à tricoter en couleur.

♣ Peu importe la maille sur laquelle se trouve le curseur.

(Ex. premier rang à tricoter en couleur ... rang 1)

Amenez le curseur sur le premier rang et appuyez sur la touche STEP.

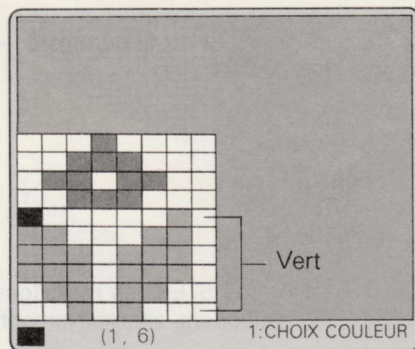




6 Amenez le curseur sur le dernier rang à tricoter en couleur.

(Ex. dernier rang ... rang six)
Amenez le curseur sur le sixième rang.
Appuyez sur la touche STEP.

STEP

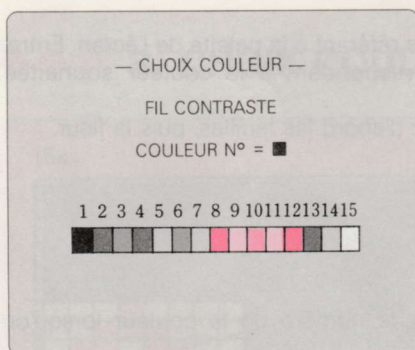


7 Le partie du motif que vous venez de délimiter est en couleur.

♣ Si vous voulez définir d'autres parties à tricoter en couleur, choisissez l'option 1. La palette de couleurs se ré-affichera à l'écran.

(Ex. Coloriez les fleurs.)

1



8 Choisissez le fil principal ou le fil contrasté.
(Ex. Dans cet exemple, choisissez FIL CONTRASTE.)

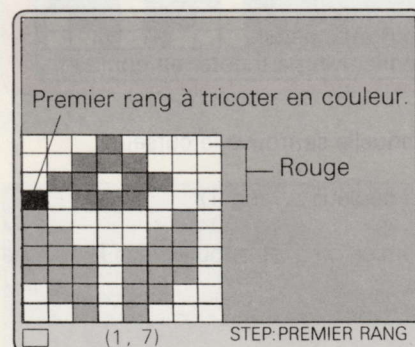
9 Choisissez la couleur en entrant le numéro correspondant à la couleur de la palette que vous voulez sélectionner.
Appuyez sur la touche STEP.

(Ex. rouge: fleur ... 10)

1

• 0

STEP

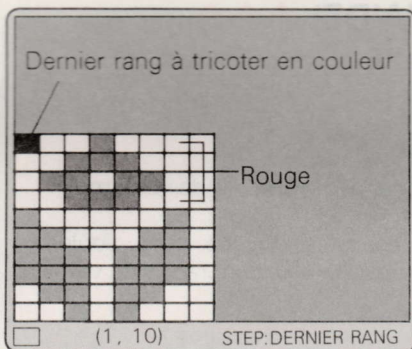


10 Le masque de création de motif s'affiche à l'écran.

Amenez le curseur sur le premier rang à tricoter en couleur.

(Ex. premier rang à tricoter en couleur ... rang 7)
Amenez le curseur sur le septième rang et appuyez sur la touche STEP.

STEP



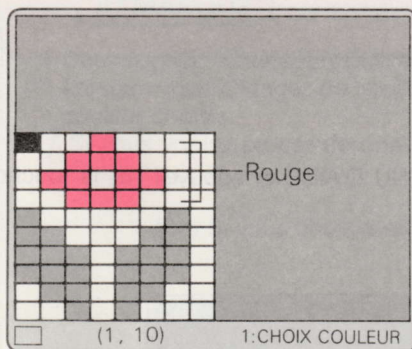
11

Amenez le curseur sur le dernier rang à tricoter en couleur

(Ex. dernier rang ... rang dix)

Amenez le curseur sur le dixième rang.
Appuyez sur la touche STEP.

STEP



12

La partie du motif que vous venez de délimiter est en couleur.

♣ Si vous voulez choisir d'autres options au MENU D'AIDE, appuyez sur la touche HELP.

Fil contrasté en couleur et données mémoire

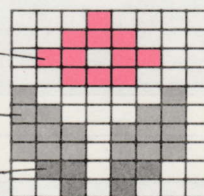
- Si vous choisissez plus de deux couleurs pour le fil contrasté à l'aide des options "CHOIX COULEUR" et "CHANGER COULEUR", les données de la couleur du fil contrasté seront automatiquement converties en 2-9 et enregistrées sous forme de données mémoire dans le programmeur.
(Le numéro 1, comme donnée mémo, représente le fil principal.)
Vous ne pouvez utiliser plus de 8 couleurs différentes pour le fil contrasté.
- Les données de la couleur du fil principal ne sont pas stockées sous forme de données mémo dans le programmeur.
- Les données mémo sont indiquées à l'écran de votre machine, pendant que vous tricotez. Si vous tricotez au point de côtes multi-couleur à l'aide de la touche KRC, les données de la couleur que vous avez enregistrées à l'aide des options "CHOIX COULEUR" ou "CHANGER COULEUR" ne seront pas converties en côtes multicolores. Pour entrer les données mémo de côtes multicolores, reportez-vous à la page 46.
(Reportez-vous aussi aux pages relatives aux informations en mémoire, dans le mode d'emploi de votre machine à tricoter électronique.)

(Ex.) Si vous utilisez des fils contrastés de couleur comme ci-dessous

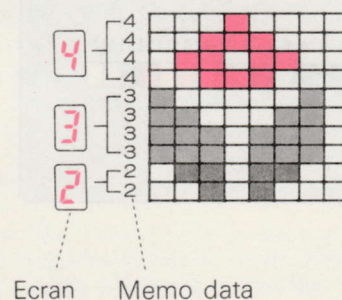
Couleur N°10 ... rouge

Couleur N°13 ... vert

Couleur N°14 ... vert foncé

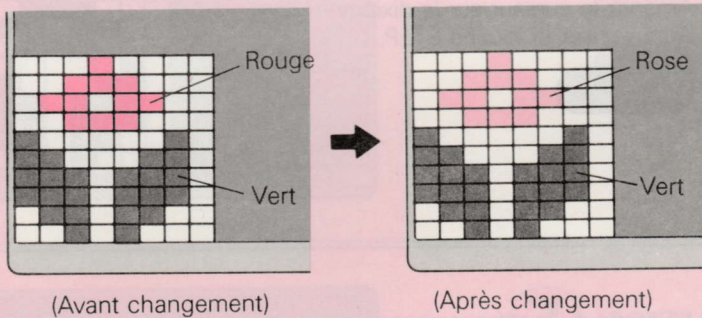


- Chaque couleur se voit assigner un nombre 2, 3, 4 ... par ordre croissant (ce nombre identifie le fil contrasté).



◆◆◆ 4. CHANGER COULEUR (OPTION 4 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

(Ex.) Vous voulez choisir du rose au lieu du rouge.



- Vous pouvez changer la couleur de votre motif.
- Cette option est utile lorsque vous voulez changer la couleur de plusieurs rangs de votre motif.

— 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 4 au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.

4

STEP

— CHANGER COULEUR —

N° COULEUR ORIGINALE = ■

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

2

Choisissez la couleur à changer en vous référant à la palette de couleurs. Entrez le numéro de la couleur à changer et appuyez sur la touche STEP.

(Ex. rouge ... 10)

1

0

STEP

— CHANGER COULEUR —

N° COULEUR ORIGINALE = 10

N° NOUVELLE COULEUR = ■

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

3

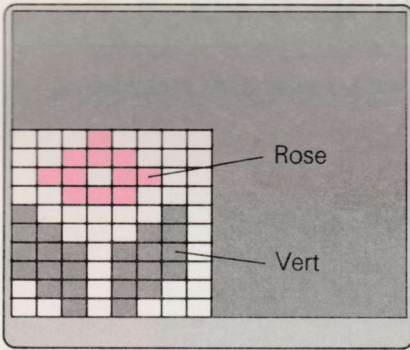
Choisissez la nouvelle couleur; entrez le numéro de cette couleur et appuyez sur la touche STEP.

(Ex. rose ... 12)

1

2

STEP



4

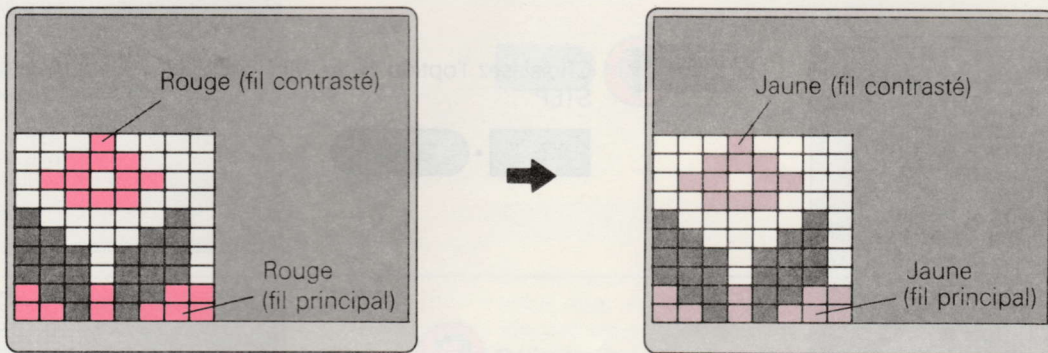
Le masque de création de motif se ré-affiche à l'écran; la couleur a été modifiée suivant vos spécifications.

♣ Si vous souhaitez choisir d'autres options au MENU D'AIDE, appuyez sur la touche HELP.

REMARQUE

- Dans l'option "CHANGER COULEUR", aucune distinction n'est faite entre le fil principal et le fil contrasté. Lorsque vous changez de couleur, chaque partie de motif de cette couleur adoptera automatiquement la nouvelle couleur choisie.
 (Si vous voulez passer de une à plus de deux couleurs, coloriez chaque partie séparément à l'aide de l'option 3)
 (Choix couleur).

(Ex.) Si vous choisissez du jaune à la place du rouge

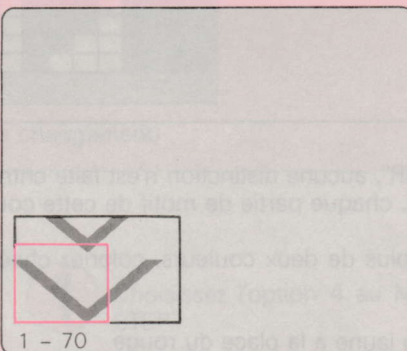
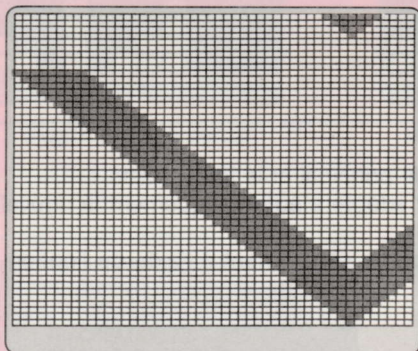


◆◆◆ 5. REDUCTION (OPTION 5 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

- Si vous créez un motif plus grand que le masque de création de motif, vous pouvez le vérifier dans sa totalité en le réduisant.

Taille du masque de création de motif	
Mode KH900	40 rangs de 24 mailles
Autre Mode	50 rangs de 48 mailles

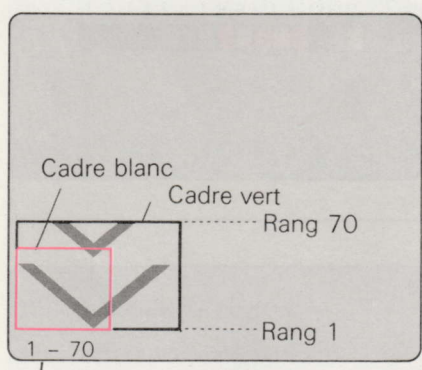
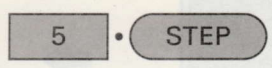
(Ex.)



Zone de motif	
Nombre de mailles :	90
Nombre de rangs :	70

- 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 5 au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.



Les numéros indiquent les premier et dernier rangs de la partie du motif affichée à l'écran.

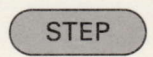
2 Vous pouvez à présent voir la totalité du motif que vous dessinez en taille réduite.

- ♣ Ecran pour motif réduit
 - L'écran mesure 200 rangs x 200 mailles.
 - Le cadre vert à l'écran indique la totalité du motif.
 - Le cadre blanc indique la partie du motif représentée sur le masque de création de motif.
Si vous voulez afficher d'autres parties du motif à l'écran de création de motif, il vous suffira de déplacer le cadre blanc à l'aide des touches curseur.
 - Si vous voulez créer un motif de plus de 200 rangs, vous pouvez faire défiler le masque de l'écran vers le haut ou vers le bas de 180 rangs en tapant le chiffre 1 ou 2.

VERS LE HAUT → touche 1

VERS LE BAS → touche 2

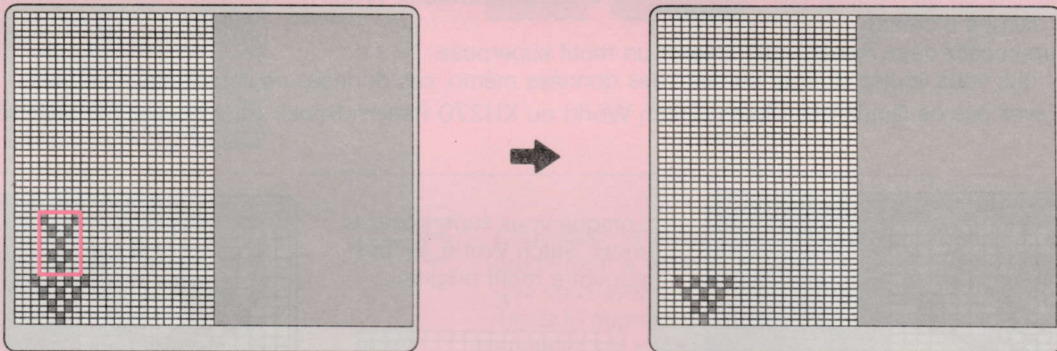
3 Appuyez sur la touche STEP.
Le masque de création de motif ré-apparaît à l'écran.



◆◆◆ 6. EFFACER PARTIE MOTIF (OPTION 6 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

- Vous pouvez effacer une partie du motif après l'avoir délimitée à l'aide du cadre.

(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 6 au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.

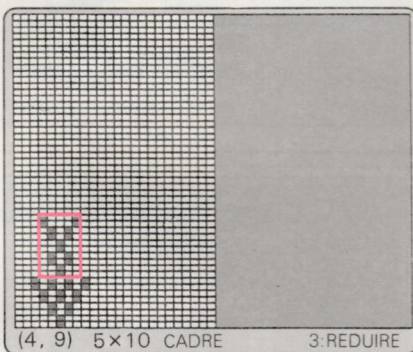
6

STEP

2

Délimitez la partie du motif que vous voulez effacer.

- Reportez-vous à la rubrique "DELIMITER UNE PARTIE DE MOTIF" à la page 43.
- Si vous voulez effacer la partie du motif sélectionnée, appuyez sur la touche 1 et passez à la phase ③ ci-dessous.



3

La partie du motif délimitée disparaît.

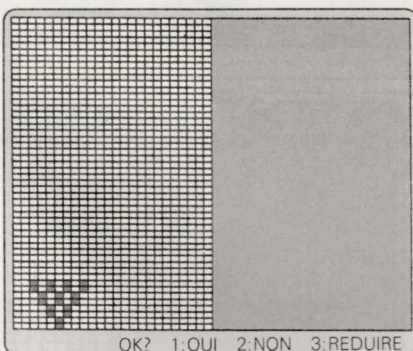
Assurez-vous d'avoir correctement effacé la partie délimitée.

♥ Pour vérifier un motif complet 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 réapparaît.

- Lorsque vous avez tracé la partie voulue du motif, choisissez 1.
- Pour rappeler le motif dans son état initial, choisissez 2.

- ♣ Pour choisir d'autres options au MENU D'AIDE, appuyez sur la touche HELP.

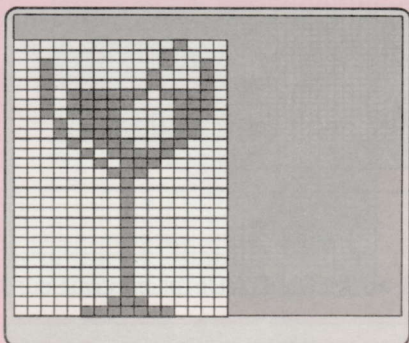


7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE (OPTION 7 AU MENU D'AIDE)

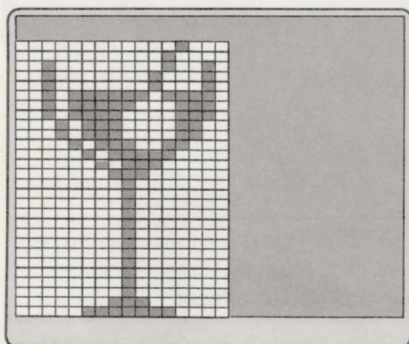
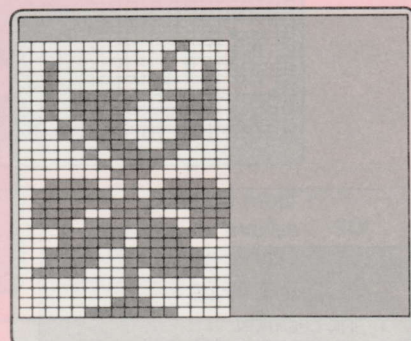
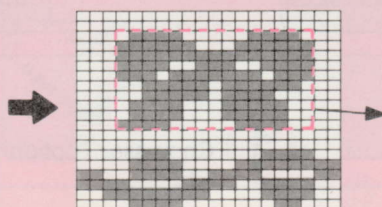
1 A PARTIR DE MOTIF INTEGRE

- Vous pouvez charger un motif reproduit dans le Guide des Motifs (Stitch World, ou KH270 Pattern Book), livré avec la machine à tricoter, ainsi que les motifs que vous avez créés et enregistrés dans le programmeur de motifs. Vous pouvez associer et/ou modifier ces motifs pour en créer de nouveaux. (Vous pouvez également charger le motif que vous êtes occupé à créer.)
- Si vous superposez deux motifs, vous créez un motif superposé.
- Si le motif que vous voulez charger contient des données mémo, ces données ne seront pas chargées.
- ♣ Si vous n'avez pas de Guide des Motifs (Stitch World ou KH270 Pattern Book), vous pouvez l'acheter séparément (option).

(Ex.)



Lorsque vous superposez le motif 'Stitch World' (N°55) sur votre motif original ...



- 1** Commencez par créer le motif d'un verre, comme illustré ci-contre. (Reportez-vous à la procédure décrite aux pages 11 à 13. Points ① à ⑦.)
Définissez la zone de motif comme indiqué ci-dessous.)

— Zone de motif —

Nombre de mailles : 16
Nombre de rangs : 28

Après avoir dessiné le verre, appuyez sur la touche HELP.

— 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 = ■

- 2** Choisissez l'option 7 au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.

7 • STEP

— CHARGER MOTIF ENREGISTRE —

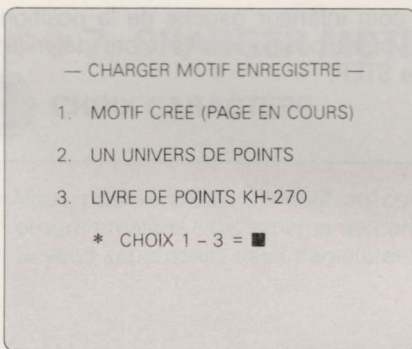
1. A PARTIR DE MOTIF INTEGRE
2. CHOIX CARACTERE
3. MÉMOIRE EXTERNE
4. A PARTIR D'AUTRE PAGE) ←

* CHOIX 1 - 3 (4) = ■

- 3** Choisissez l'option 1 au menu CHARGER MOTIF ENREGISTRE et appuyez sur la touche STEP.

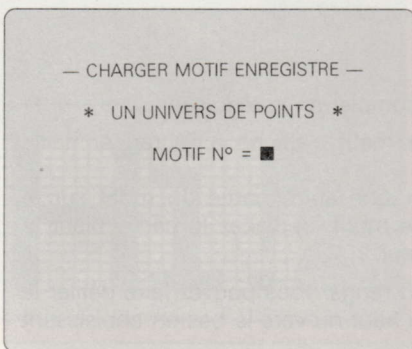
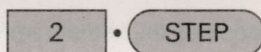
1 • STEP

Cette option n'apparaît pas au menu lorsque le programmeur est en MODE 1.



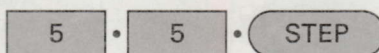
4 Choisissez le motif que vous voulez charger dans le guide des motifs, ou parmi les motifs que vous avez créés (page en cours).

(Ex. Si vous choisissez le motif N°2 dans le guide des motifs:)

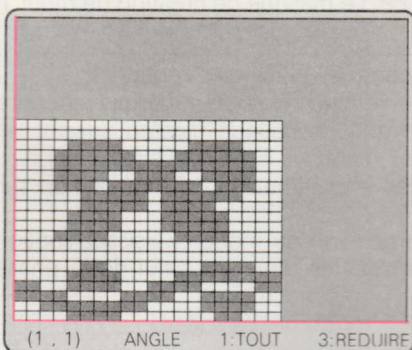


5 Choisissez le motif que vous voulez utiliser en vous référant au guide joint à votre machine à tricoter électronique, ou aux motifs que vous avez créés et enregistrés dans le programmeur. Tapez le numéro du motif choisi à l'aide des touches numériques et appuyez sur la touche STEP.

(Ex. motif numéro ... 55)



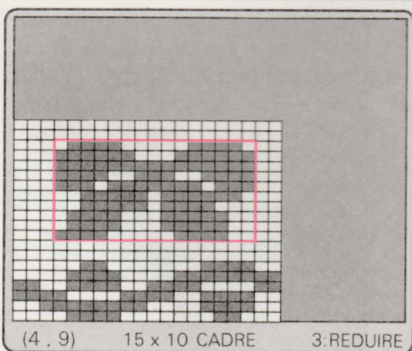
♥ Si le numéro de motif que vous avez tapé disparaît, cela signifie que ce numéro ne se trouve pas sur la page en cours.



6 Le motif que vous avez spécifié s'affiche à l'écran.

Si vous avez choisi le mode KH900:

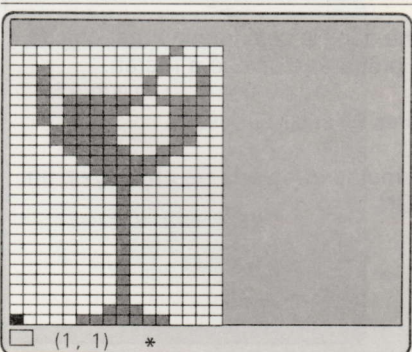
Le masque d'écran ne peut contenir que 24 mailles. Si le motif que vous avez choisi a plus de 24 mailles, déplacez la ligne d'intersection vers la droite à l'aide de la touche . L'écran défile alors vers la droite.



7 Délimitez la partie du motif que vous voulez utiliser.

(Dans cet exemple, ne délimitez que le ruban.)

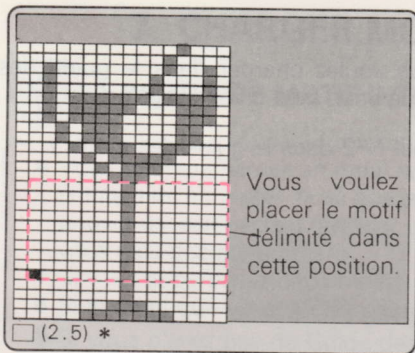
- Reportez-vous à la rubrique "DELIMITER UNE PARTIE DE MOTIF" (page 43).
- Si vous voulez sélectionner la totalité du motif, appuyez sur la touche 1 et passez à la phase ⑧.



8 Le masque de création de motif ré-apparaît et un "*" s'affiche à l'écran.

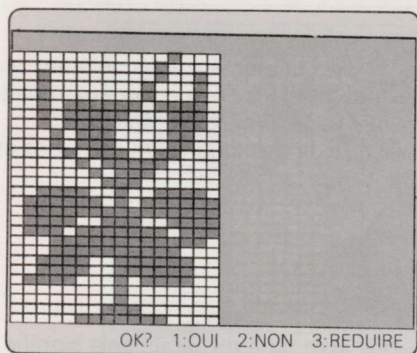
Cet astérisque "*" indique que le motif chargé et délimité est prêt à être affiché à l'écran.

Si vous avez choisi le mode KH900, l'astérisque est remplacé par le message "CHARGER MOTIF" dans la zone de commentaire.



- 9** A menez le curseur dans le coin inférieur gauche de la position choisie, à l'endroit où vous voulez positionner le motif délimité. Appuyez ensuite sur la touche STEP.

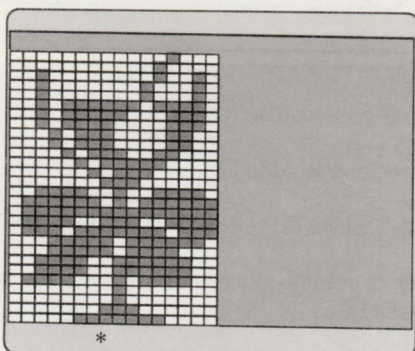
STEP



- 10** Le motif délimité s'affiche à l'écran. Vérifiez la position du motif.

♥ Pour vérifier un motif complet en le réduisant ...

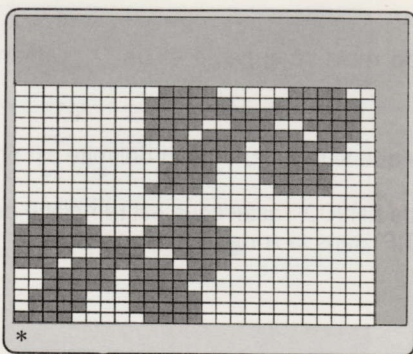
- ① Choisissez l'option 3. Le motif s'affiche à l'écran en taille réduite.
 - Si vous voulez afficher une autre partie du motif sur le masque de création de motif, déplacez le cadre blanc à l'aide des touches curseur.
 - Si le motif dépasse 200 rangs, vous pouvez faire défiler le masque d'écran vers 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.
 - ♣ Après avoir sélectionné l'option 1, il faut parfois attendre quelques instants avant que le masque d'écran suivant ne s'affiche. Attendez et ne mettez pas le commutateur d'alimentation sur OFF (hors tension).
 - 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 ⑨ ci-dessus.



- 11** Modifiez le motif à l'aide des touches DRAW et ERASE pour terminer votre dessin.

- ♣ Si vous souhaitez choisir d'autres options au MENU D'AIDE, appuyez sur la touche HELP.

Pour reproduire le même motif en plusieurs endroits



Chaque fois que l'astérisque "*" s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran, le motif chargé et délimité est prêt à être affiché à l'écran.

Répétez les opérations décrites au points ⑨ et ⑩ ci-dessus.

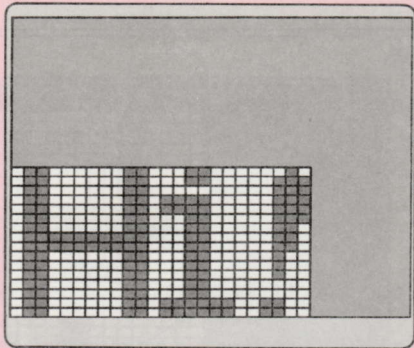
- Le motif délimité ne change pas à moins que vous ne choisissiez un autre motif ou l'option "FIN CREATION".

◆◆◆ 7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE (OPTION 7 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

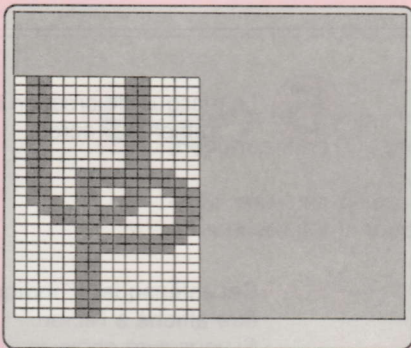
2 CHOIX CARACTERE

- Vous pouvez créer un motif en combinant des caractères (lettres de l'alphabet, chiffres, etc.) enregistrés dans le programmeur (voir schéma de caractère à la page 62).
- Si vous superposez deux caractères, vous créez un caractère superposé.

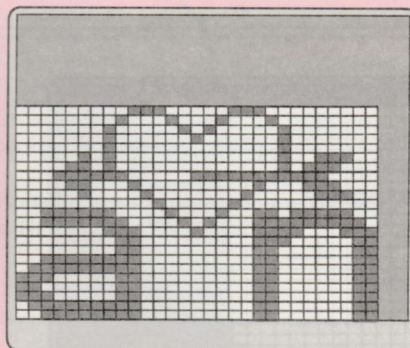
(Ex. 1)



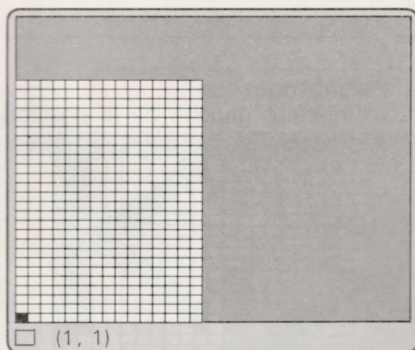
(Ex. 2)



(Ex. 3)



- La procédure qui suit est basée sur l'exemple 2. Elle est identique pour les exemples 1 et 3.



1

Commencez par préparer le masque de création de motif. Reportez-vous aux phases ① à ⑥, décrites aux pages 11 à 12. Définissez la zone de motif comme indiqué ci-dessous.

— Zone de motif —

Nombre de mailles : 15
Nombre de rangs : 26

Lorsque le masque de création de motif s'affiche, appuyez sur la touche HELP.

— 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 = ■

2

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

7

STEP

— CHARGER MOTIF ENREGISTRE —

1. A PARTIR DE MOTIF INTEGRE
2. CHOIX CARACTERE
3. MEMOIRE EXTERNE
- (4. A PARTIR D'AUTRE PAGE)

* CHOIX 1 - 3 (4) = ■

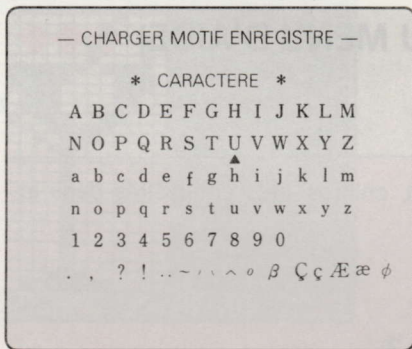
3

Choisissez l'option 2 au menu CHARGER MOTIF ENREGISTRE et appuyez sur la touche STEP.

2

STEP

Cette option n'apparaît pas au menu lorsque le programmeur est en MODE 1.

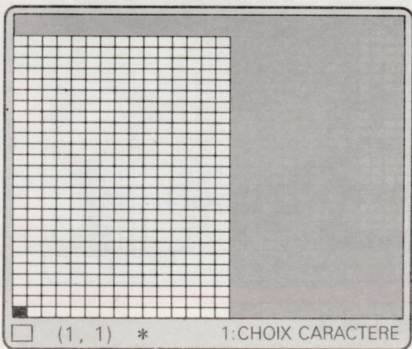


4 Des caractères s'affichent à l'écran.

Utilisez les touches curseur (▲, ▼, ◀, ▶) pour amener le curseur "▲" sous le caractère que vous souhaitez utiliser. (Ex. Amenez le curseur "▲" sous le "U".)

Appuyez sur la touche STEP.

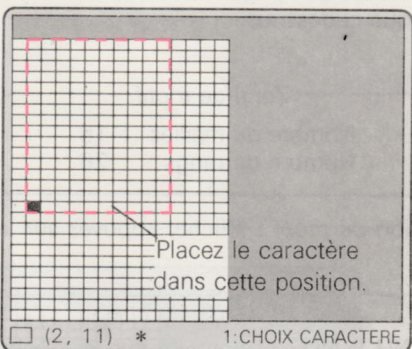
STEP



5 Le masque de création de motif ré-apparaît, tandis qu'un astérisque "*" s'affiche à l'écran.

Cet astérisque "*" indique que le motif chargé et délimité est prêt à être affiché à l'écran.

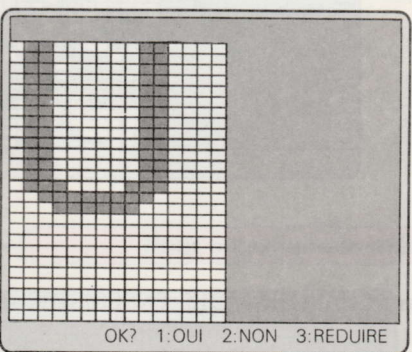
Si vous avez choisi le mode KH900, l'astérisque est remplacé par le message "CHARGER MOTIF" dans la zone de commentaire.



6 Amenez le curseur dans le coin inférieur gauche de la position choisie, à l'endroit où vous voulez positionner le caractère sélectionné.

Appuyez ensuite sur la touche STEP.

STEP

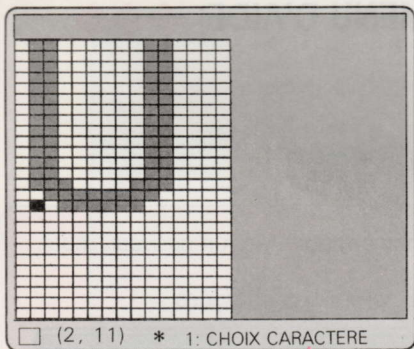


7 Le caractère s'affiche à l'écran. Vérifiez la position du caractère.

♥ Pour vérifier un motif complet 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 le bas en choisissant l'option 1 ou 2.
- ② Appuyez sur la touche STEP. Le masque de création de motif réapparaît.

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



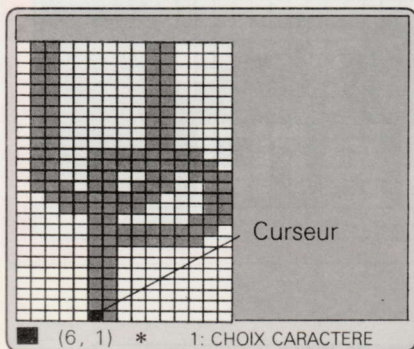
8

Vous avez fini de positionner le caractère.

♥ Si vous souhaitez sélectionner un autre caractère, choisissez l'option 1. Le masque d'écran tel que décrit à la phase ④ ci-dessus se ré-affiche.

(Ex. Choisissez le caractère "P")
Sélectionnez l'option 1.

1

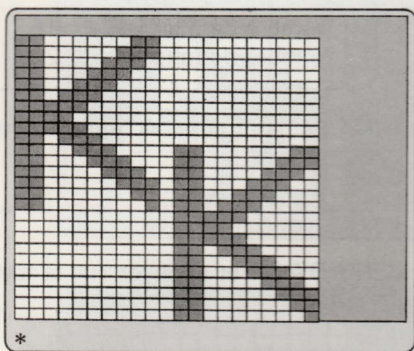


9

Placez le "P" comme vous avez placé le "U".
(Reportez-vous à la procédure ④ à ⑦ ci-avant.)

♣ Si vous souhaitez choisir d'autres options au MENU D'AIDE, appuyez sur la touche HELP.

Pour reproduire le même caractère en plusieurs endroits ...



Chaque fois que l'astérisque "*" s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran, le caractère sélectionné est prêt à être affiché à l'écran.

Répétez les opérations décrites aux points ⑥ et ⑦ à la page 29.

- Le caractère ne change pas à moins que vous ne choisissiez un autre caractère ou motif, ou l'option "FIN CREATION".

◆◆◆ 7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE (OPTION 7 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

3

MEMOIRE EXTERNE

- Vous pouvez charger les motifs enregistrés en mémoire externe et les modifier/les associer pour créer un nouveau motif.

Reportez-vous au mode d'emploi de la mémoire externe pour plus de détails.

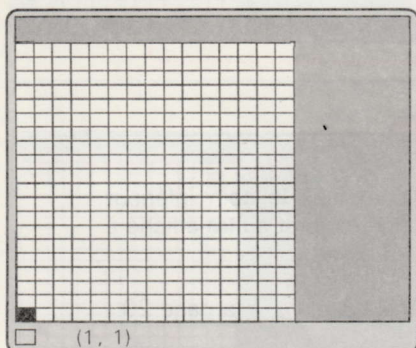
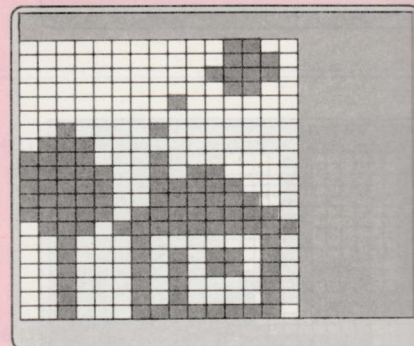
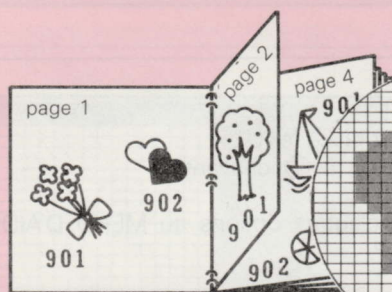
◆◆◆ 7. CHARGER MOTIF ENREGISTRE (OPTIONS 7 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

4 A PARTIR D'UNE AUTRE PAGE

♣ Cette option n'est accessible que lorsque vous avez choisi un mode autre que le mode 1.
(Voir page 51 pour plus de détails sur 'PAGE'.)

- Vous pouvez charger un motif enregistré sur une autre page et le modifier ou le combiner pour créer un nouveau motif.
- Si vous superposez deux motifs, vous créez un motif superposé.
- Si le motif que vous voulez charger contient des données mémo; ces données ne seront pas chargées.

(Ex.) Créez un nouveau motif à partir de la maison et de l'arbre enregistrés sur l'autre page, et ajoutez-y de la fumée.



- 1 Préparez le masque de création de motif.
Reportez-vous aux phases ① à ⑥ décrites aux pages 11 à 12.
Définissez la zone de motif comme indiqué ci-dessous.

— Zone de motif —

Nombre de mailles : 15
Nombre de rangs : 20

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

— 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 = ■

- 2 Choisissez l'option 7 au MENU D'AIDE et appuyez sur la touche STEP.

7 • STEP

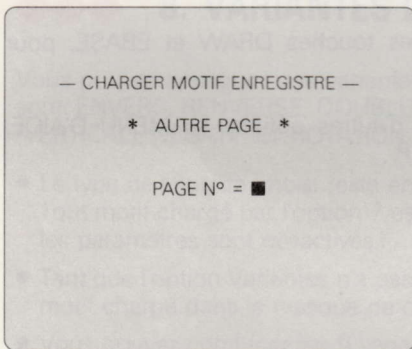
— CHARGER MOTIF ENREGISTRE —

1. A PARTIR DE MOTIF INTEGRE
2. CHOIX CARACTERE
3. MEMOIRE EXTERNE
4. A PARTIR D'AUTRE PAGE

* CHOIX 1 - 4 = ■

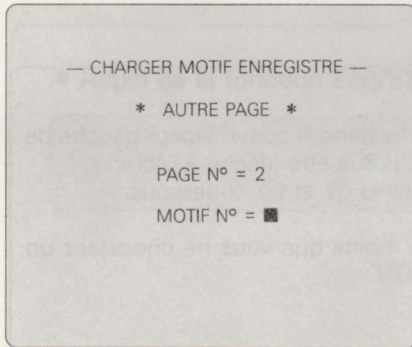
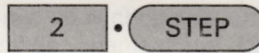
- 3 Choisissez l'option 4 au menu CHARGER MOTIF ENREGISTRE et appuyez sur la touche STEP.

4 • STEP



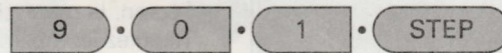
4 Tapez le numéro de la page où se trouve le motif enregistré, puis appuyez sur la touche STEP.

(Ex. page numéro ... 2)

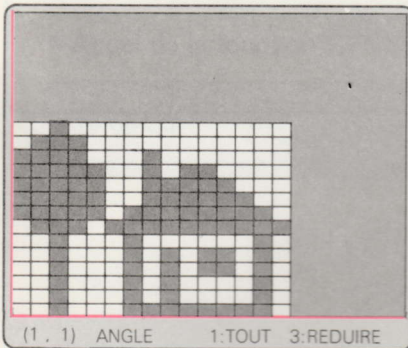


5 Tapez le numéro du motif à charger, puis appuyez sur la touche STEP.

(Ex. motif numéro ... 901)



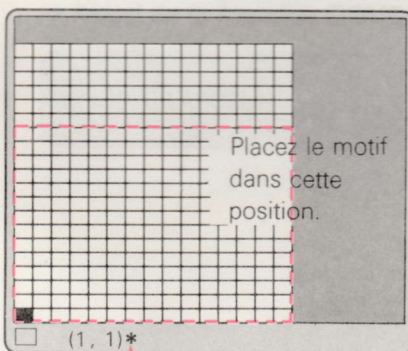
♥ Si le numéro de motif que vous avez tapé disparaît, cela signifie que ce numéro ne se trouve pas sur la page en cours.



6 Le motif que vous avez choisi s'affiche à l'écran. Spécifiez la partie du motif que vous voulez utiliser.

(Ex. si vous voulez utiliser l'intégralité du motif, choisissez l'option 1.)

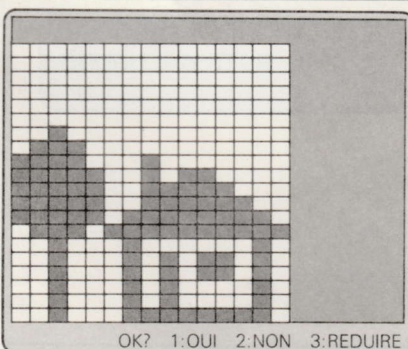
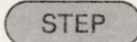
♥ Si vous ne voulez utiliser qu'une partie du motif, délimitez cette partie suivant les instructions reprises en page 43.



7 Le masque de création de motif ré-apparaît et un "*" s'affiche à l'écran.

Cet astérisque "*" indique que le motif chargé et délimité est prêt à être affiché à l'écran.

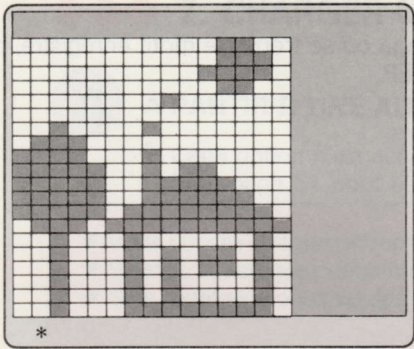
Si vous avez choisi le mode KH900, l'astérisque est remplacé par le message "CHARGER MOTIF" dans la zone de commentaire. Amenez le curseur dans le coin inférieur gauche de la position choisie, à l'endroit où vous voulez positionner le motif délimité. Appuyez ensuite sur la touche STEP.



8 Le motif s'affiche à l'écran. Vérifiez la position du motif.

♥ Pour vérifier l'intégralité d'un motif en le réduisant, reportez-vous à la page 27 phase 10.

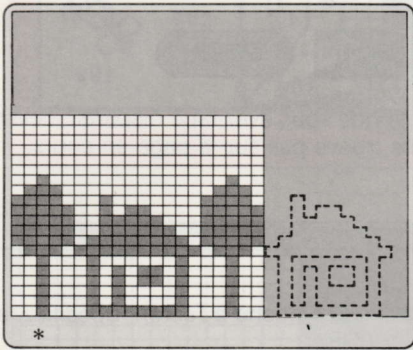
- Si la position du motif est correcte, choisissez l'option 1.
- Si vous désirez changer la position du motif, choisissez l'option 2. Le masque d'écran qui s'affiche alors est celui de la phase 7 ci-dessus.



9 Modifiez le motif à l'aide des touches DRAW et ERASE, pour terminer votre dessin.

♣ Si vous souhaitez choisir d'autres options au MENU D'AIDE, appuyez sur la touche HELP.

Pour reproduire le même motif en plusieurs endroits



Chaque fois que l'astérisque "*" s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran, le motif chargé et délimité est prêt à être affiché à l'écran. Répétez les opérations décrites aux points 7 et 8 ci-dessous.

- Le motif délimité ne change pas à moins que vous ne choisissiez un autre motif ou l'option "FIN CREATION".

◆◆◆ 8. VARIANTES DU MOTIF CHARGÉ (OPTION 8 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

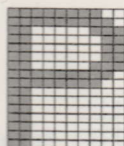
Vous pouvez appliquer une variante au motif choisi avec l'option 7 (CHARGER MOTIF ENREGISTRÉ). Les variantes possibles sont: ENVERS, RENVERSE, DOUBLE LARGEUR, DOUBLE HAUTEUR, SUBSTITUTION, ETIREMENT (HORIZONTAL), ETIREMENT (VERTICAL), NEGATIF ET ROTATION.

- Le type de variante choisi reste en vigueur jusqu'à ce que vous choisissiez un autre type de variante. Tout motif chargé par l'option 7 est modifié selon le type de variante choisi. (Si vous choisissez l'option FIN CREATION, tous les paramètres sont désactivés.)
- Tant que l'option Variantes n'a pas été utilisée, une variante ne modifie pas le motif dessiné à l'aide de la touche DRAW ni le motif chargé dans le masque de création de motif.
- Vous pouvez combiner les 9 variantes sans restrictions. Voir page 37 pour le paramétrage de la fonction Variante.

• Appel de la fonction ENVERS.

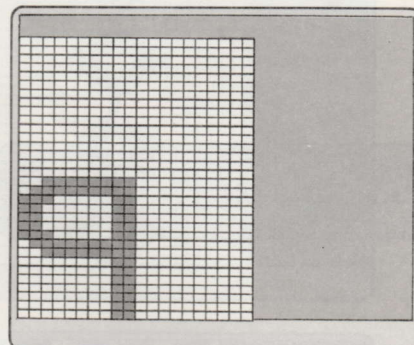
ENVERS

ON OFF



(Ex.) motif chargé

(Ex. 1)

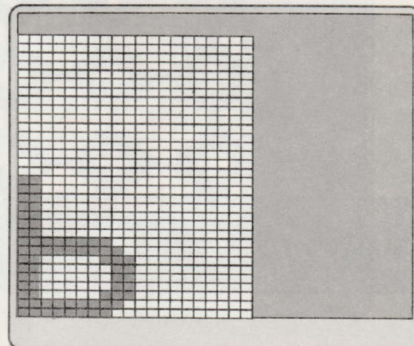


• Appel de la fonction RENVERSE.

RENVERSE

ON OFF

(Ex. 2)

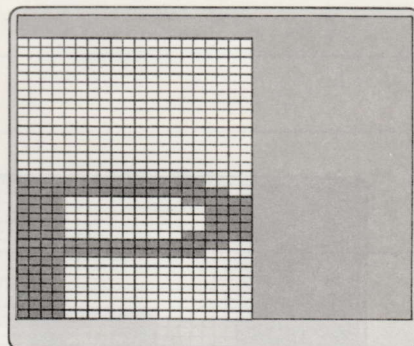


• Appel de la fonction DOUBLE LARGEUR.

DOUBLE LARGEUR

ON OFF

(Ex. 3)

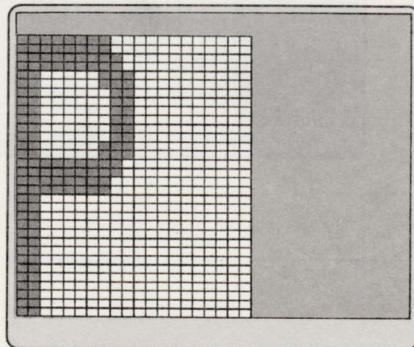


• Appel de la fonction DOUBLE HAUTEUR.

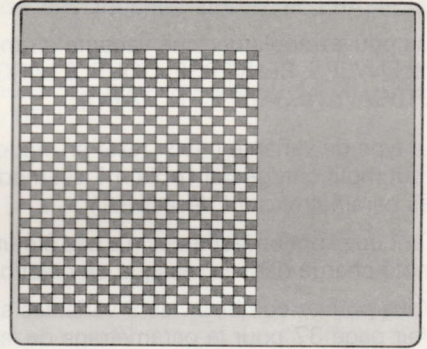
DOUBLE HAUTEUR

ON OFF

(Ex. 4)



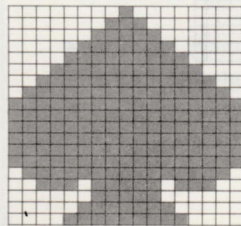
● Appel de la fonction **SUBSTITUTION**.



Avant chargement du motif

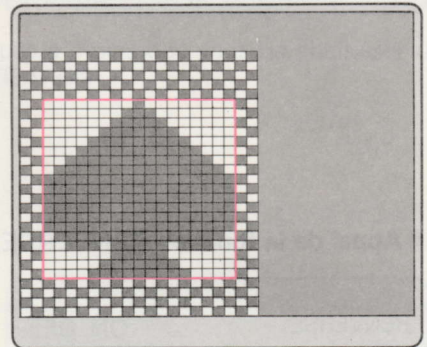


SUBSTITUTION ^{*} ON OFF

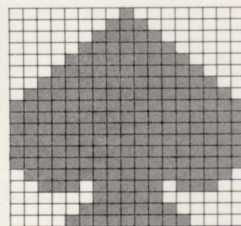


(Ex.) motif chargé

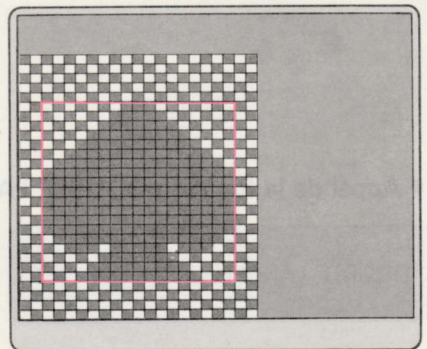
(Ex. 5)



SUBSTITUTION ^{*} ON OFF

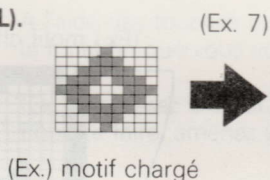


(Ex. 6)



● Appel de la fonction **ETIREMENT (HORIZONTAL)**.

ETIREMENT (HORIZONTAL) ^{*} ON OFF



(Ex. 7)

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

● Appel de la fonction **ETIREMENT (VERTICAL)**.

ETIREMENT (VERTICAL) ^{*} ON OFF

(Ex. 8)

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

● Appel des fonctions **ETIREMENT (HORIZONTAL) et ETIREMENT (VERTICAL)**.

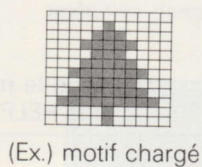
ETIREMENT (HORIZONTAL) ^{*} ON OFF
ETIREMENT (VERTICAL) ^{*} ON OFF

(Ex. 9)

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

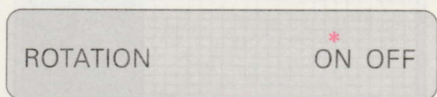
● Appel de la fonction **NEGATIF**.

NEGATIF ^{*} ON OFF

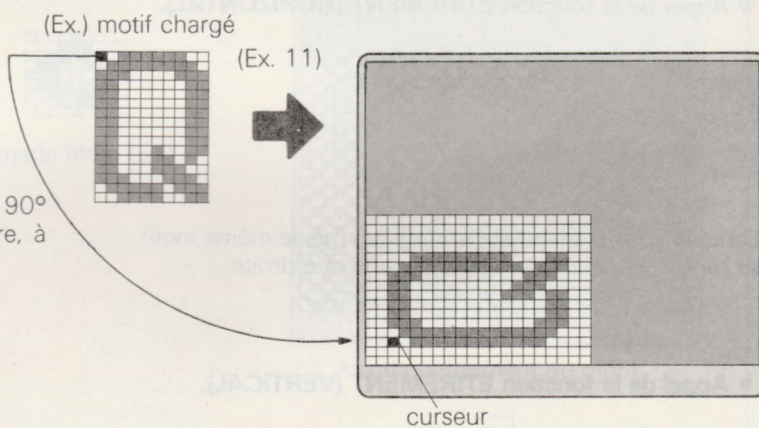


(Ex. 10)

• **Activez la fonction ROTATION.**

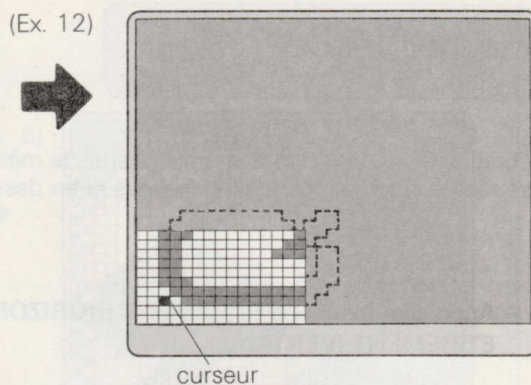


Lorsque vous placez le motif chargé, il pivote de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, à partir du coin supérieur gauche.



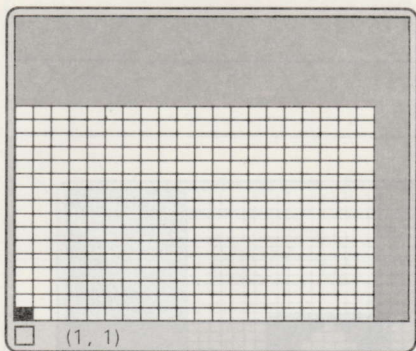
♣ Lorsque le motif pivote, le nombre de mailles devient le nombre de rangs et vice versa.
(Exemple: un motif de 16 rangs de 10 mailles devient un motif de 10 rangs de 16 mailles.)

Si la zone du motif est inférieure à la superficie du motif chargé, vous ne pourrez pas charger la partie droite ou supérieure du motif (comme indiqué à l'exemple 12).



• **DETERMINATION DE LA FONCTION VARIANTE**

Cet exemple est basé sur le motif (3) de la page 34.

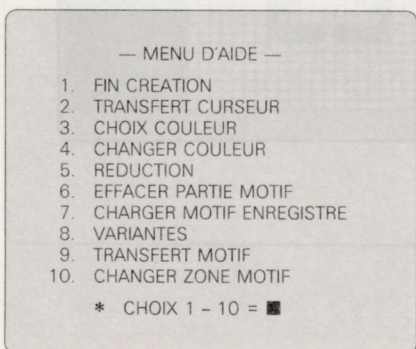


- 1** Préparez le masque de création de motif.
(Reportez-vous aux phases ① à ⑥ décrites aux pages 11 à 12. Définissez la zone de motif comme indiqué ci-dessous.)

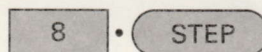
— Zone de motif (Ex. 3) —

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.



— VARIANTES —		
ENVERS	ON	* OFF
RENVERSE	ON	* OFF
▶ DOUBLE LARGEUR	ON	* OFF
DOUBLE HAUTEUR	ON	* OFF
SUBSTITUTION	ON	* OFF
ETIREMENT (HORIZONTAL)	ON	* OFF
ETIREMENT (VERTICAL)	ON	* OFF
NEGATIF	ON	* OFF
ROTATION	ON	* OFF

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.

— VARIANTES —		
ENVERS	ON	OFF *
RENVERSE	ON	OFF *
▶ DOUBLE LARGEUR	ON	OFF *
DOUBLE HAUTEUR	ON	OFF *
SUBSTITUTION	ON	OFF *
ETIREMENT (HORIZONTAL)	ON	OFF *
ETIREMENT (VERTICAL)	ON	OFF *
NEGATIF	ON	OFF *
ROTATION	ON	OFF *

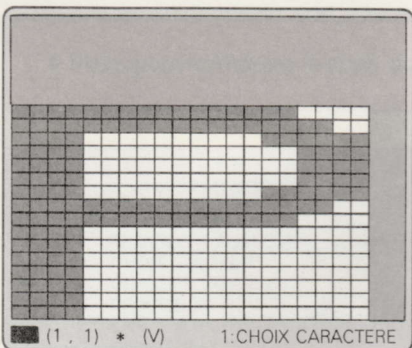
4 A l'aide des touches curseur ( · ), amenez l'astérisque "*" sur ON ou OFF.

(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.

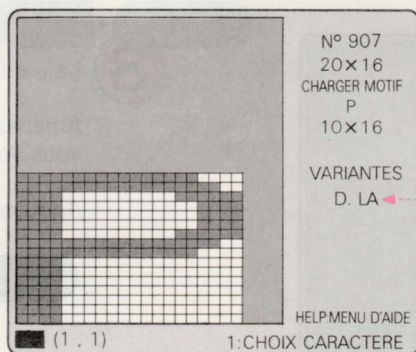
Chargez le caractère "P" (voir phases **2** à **7** aux pages 28 et 29). Le motif en double largeur apparaît à l'écran.

Si vous n'avez pas choisi le mode KH900

Si une touche Variante est activée (ON), un (V) s'affiche au bas de l'écran.

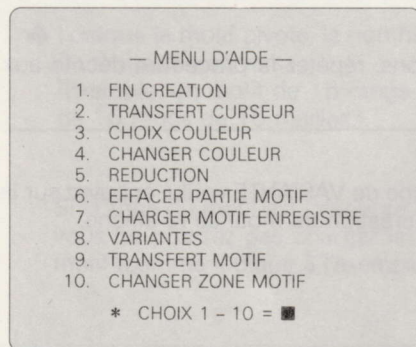
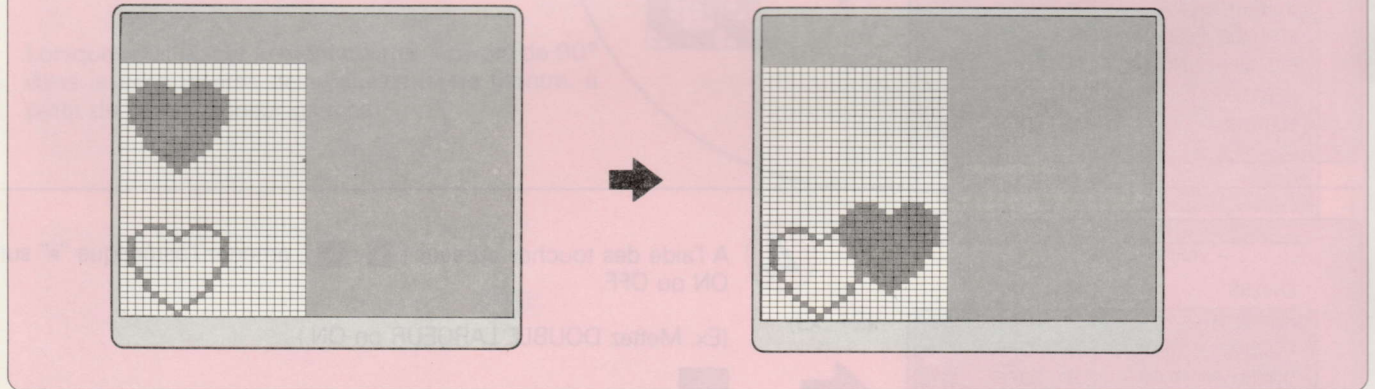
Si vous avez choisi le mode KH900

Si une touche Variante est activée (ON), cette fonction est spécifiée dans la zone de commentaire.

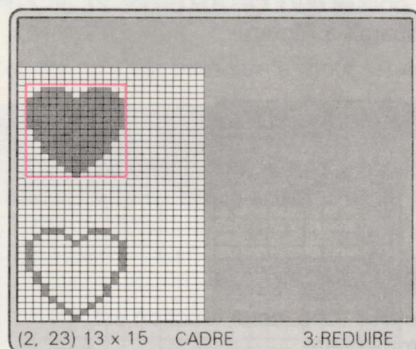
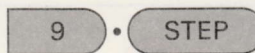


◆◆◆ 9. TRANSFERT MOTIF (OPTION 9 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

- 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.

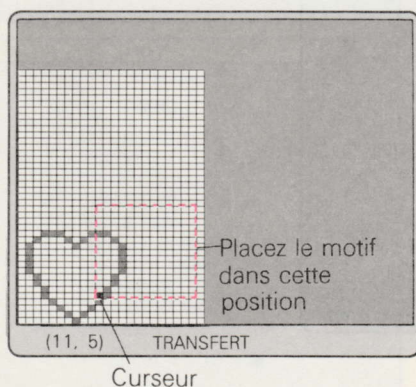


- 1** Choisissez l'option 9 au MENU D'AIDE en tapant le chiffre 9, et appuyez sur la touche STEP.



- 2** Délimitez la partie du motif à déplacer.

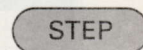
- Reportez-vous au chapitre "DELIMITER UNE PARTIE DE MOTIF" page 43.
- Pour déplacer tout le motif, sélectionnez 1 et passez au point ③.

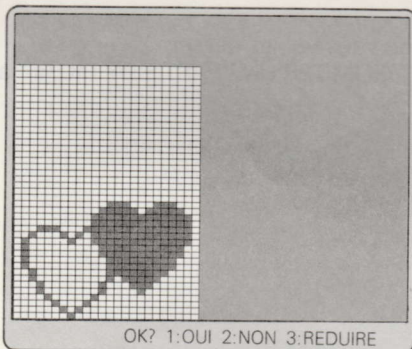


- 3** La partie délimitée disparaît.

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

Appuyez sur la touche STEP.





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

♥ Pour vérifier un motif complet en le réduisant ...

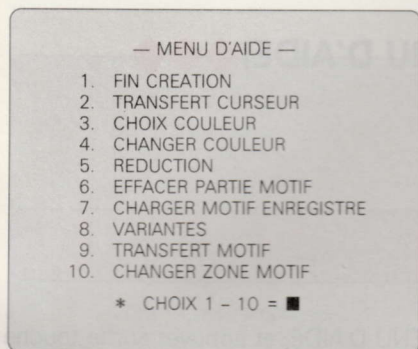
- ① Choisissez l'option 3. Le motif s'affiche à l'écran en taille réduite.
 - Si vous voulez afficher une autre partie du motif sur le masque de création de motif, déplacez le cadre blanc à l'aide des touches curseur.
 - Si le motif dépasse 200 rangs, vous pouvez faire défiler le masque d'écran vers 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.
- ♣ Pour choisir d'autres options au menu d'aide, appuyez sur la touche HELP.

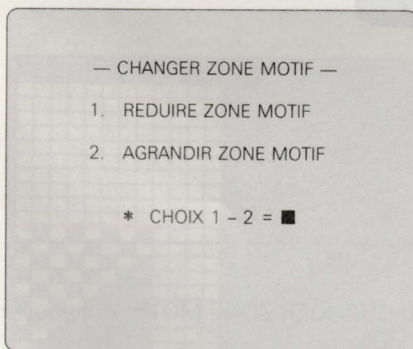
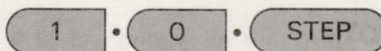
◆◆◆ 10. CHANGER ZONE MOTIF (OPTION 10 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

1 REDUIRE ZONE MOTIF

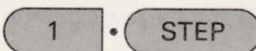
- Vous pouvez réduire la zone du motif en cours de création.

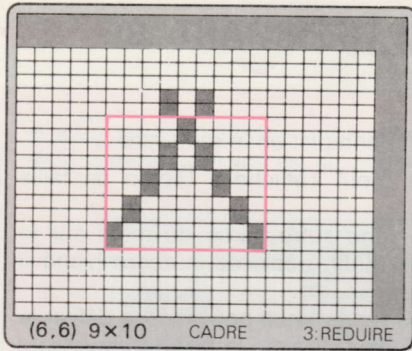


1 Choisissez l'option 10 au MENU D'AIDE, et appuyez sur la touche STEP.

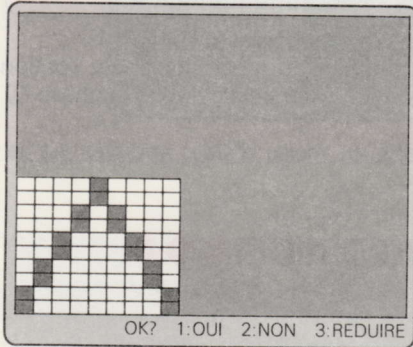


2 Choisissez l'option 1 au menu CHANGER ZONE MOTIF, et appuyez sur la touche STEP.





- 3** Délimitez la partie du motif que vous voulez utiliser.
- Reportez-vous au chapitre "DELIMITER UNE PARTIE DE MOTIF" à la page 43.



- 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 un motif complet en le réduisant ...

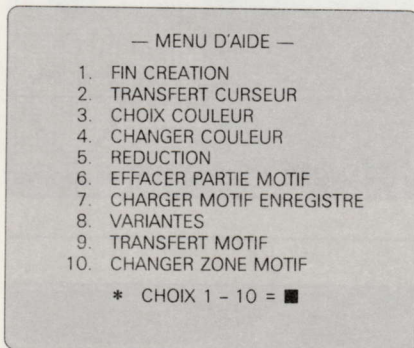
- 1 Choisissez l'option 3. Le motif s'affiche à l'écran en taille réduite.
 - Si vous voulez afficher une autre partie du motif sur le masque de création de motif, déplacez le cadre blanc à l'aide des touches curseur.
 - Si le motif dépasse 200 rangs, vous pouvez faire défiler le masque d'écran vers 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.

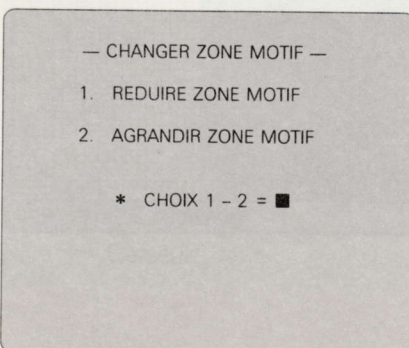
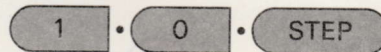
◆◆◆ 10. CHANGER ZONE MOTIF (OPTION 10 AU MENU D'AIDE) ◆◆◆

2 AGRANDIR ZONE MOTIF

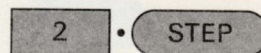
- Vous pouvez agrandir la zone du motif en cours de création.



- 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.



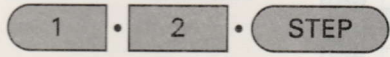
— AGRANDIR ZONE MOTIF —
 MAILLES EN COURS = 8
 RANGS EN COURS = 10
 NOUVELLES MAILLES
 MAILLES = ■

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.

- ♣ Si vous avez choisi le mode KH900, vous pouvez entrer jusqu'à 24 mailles.
Si vous avez choisi un autre mode, vous pouvez entrer jusqu'à 200 mailles.
- ♣ Vous ne pouvez entrer un nombre inférieur au nombre de mailles.

(Ex. ... 12 mailles)



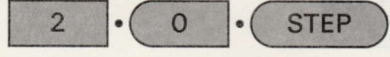
— AGRANDIR ZONE MOTIF —
 MAILLES EN COURS = 8
 RANGS EN COURS = 10
 NOUVELLES MAILLES
 MAILLES = 12
 RANGS MAX. 872
 NOUVEAUX RANGS
 RANGS = ■

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.

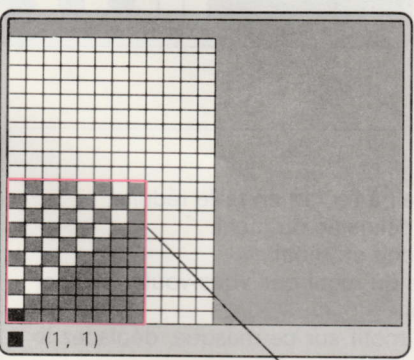
(Ex. ... 20 rangs)



— 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 Vérifiez 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.

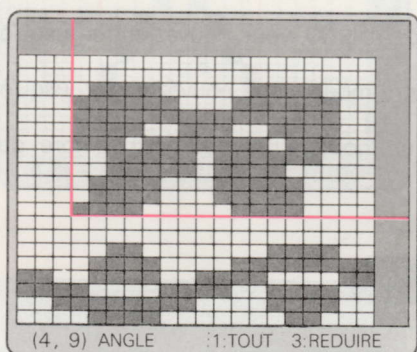
- ♣ La zone de motif a été agrandie vers le haut et vers la droite.
- ♣ Si le motif était coloré, la partie agrandie vers le haut prend la couleur du fil principal du dernier rang de l'ancienne position.
Si vous dessinez un motif sur cette partie, les cases dessinées adopteront la couleur du fil contrasté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

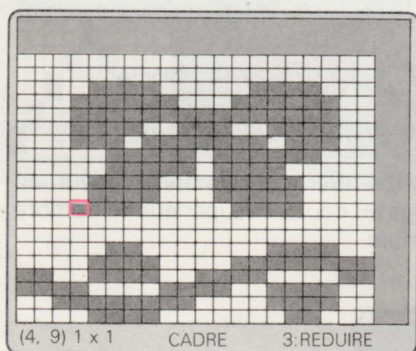


1

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.

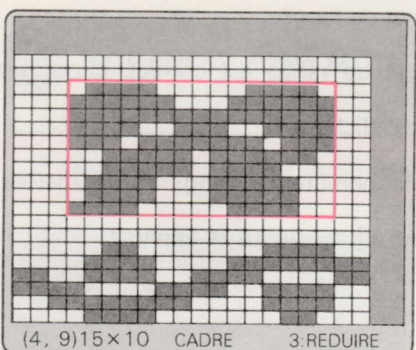


2


Appuyez sur le 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.

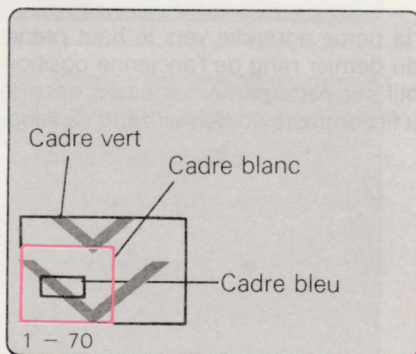
Après avoir délimité la partie voulue du motif, appuyez sur la touche STEP.

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 un motif complet 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, déplacez 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.

— 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 2 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.

2

STEP

— EDITER MOTIF —

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

1: AVANT

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.

Ce repère indique qu'il y a d'autres motifs. Appuyez sur 1 pour faire défiler le masque de l'écran.

3

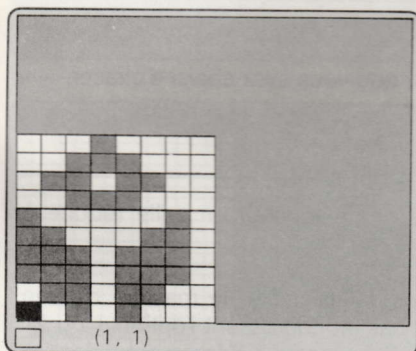
Appuyez sur la touche STEP.

STEP

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

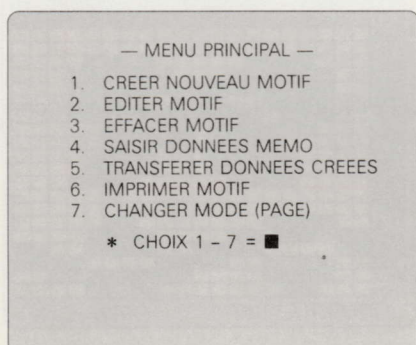
- Pour éditer le motif, suivez la même procédure que pour l'option CREER NOUVEAU MOTIF (voir phases 7 et 8 aux pages 13 et 14).

- ♣ 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 mémo restent en mémoire, telles qu'elles ont été définies.

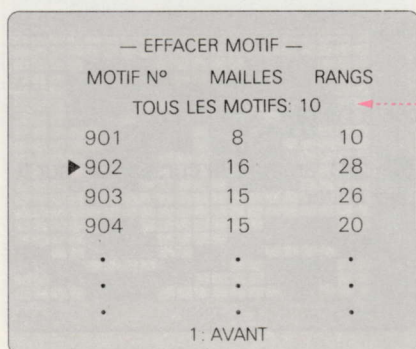
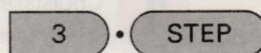


EFFACER MOTIF (OPTION 3 AU MENU PRINCIPAL)

- 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.



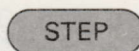
- 2 La liste des motifs que vous avez créés apparaît à l'écran.

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.

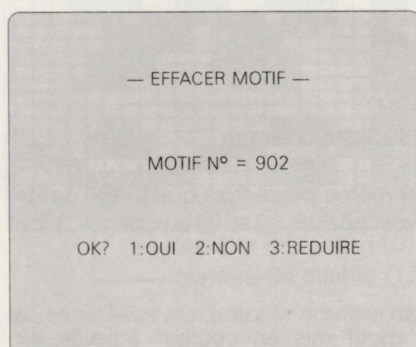
Numéro de l'option TOUS LES MOTIFS (sauvegardés sur la page sur laquelle vous travaillez).

Appuyez sur la touche STEP.



Ce repère indique qu'il y a d'autres motifs. Appuyez sur 1 pour faire défiler le masque de l'écran.

- 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. Vérifiez 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.

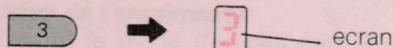
- Si le numéro du motif à effacer est correct, choisissez l'option 1. Le motif que vous avez choisi est effacé et le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran.
- Si vous voulez changer de numéro de motif, choisissez l'option 2. Le masque de la Phase ② se ré-affiche à l'écran.

SAISIR DONNEES MEMO (OPTION 4 AU MENU PRINCIPAL)

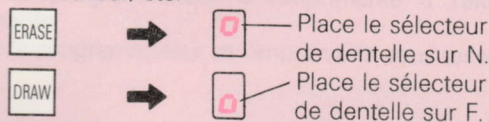
- Vous pouvez saisir des données à mémoriser pour le tricotage du motif; ces données s'afficheront à l'écran de la machine pendant que vous tricotez.
- Vous pouvez aussi saisir, effacer et modifier aisément les données mémo.
- Utilisez les touches numériques 1 à 9 et les touches DRAW et ERASE pour saisir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



— 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 4 au MENU PRINCIPAL et appuyez sur la touche STEP.

4

STEP

— SAISIR DONNEES MEMO —

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

1: AVANT

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.

Ce repère indique qu'il y a d'autres motifs. Appuyez sur 1 pour faire défiler le masque de l'écran.

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. Tapez 2 à hauteur du 5ème rang.)

① Amenez le curseur sur le 5ème rang.

♣ Peu importe sur quelle maille se trouve le curseur.

② Tapez 2.

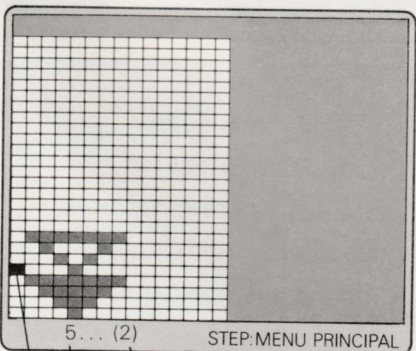
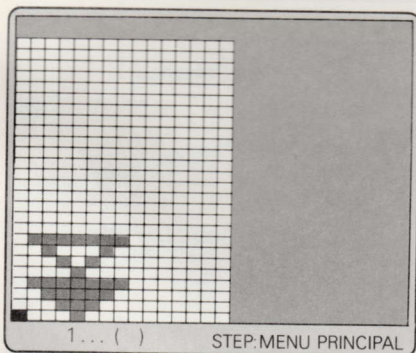
♥ Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche de correction et recommencez.

♥ 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

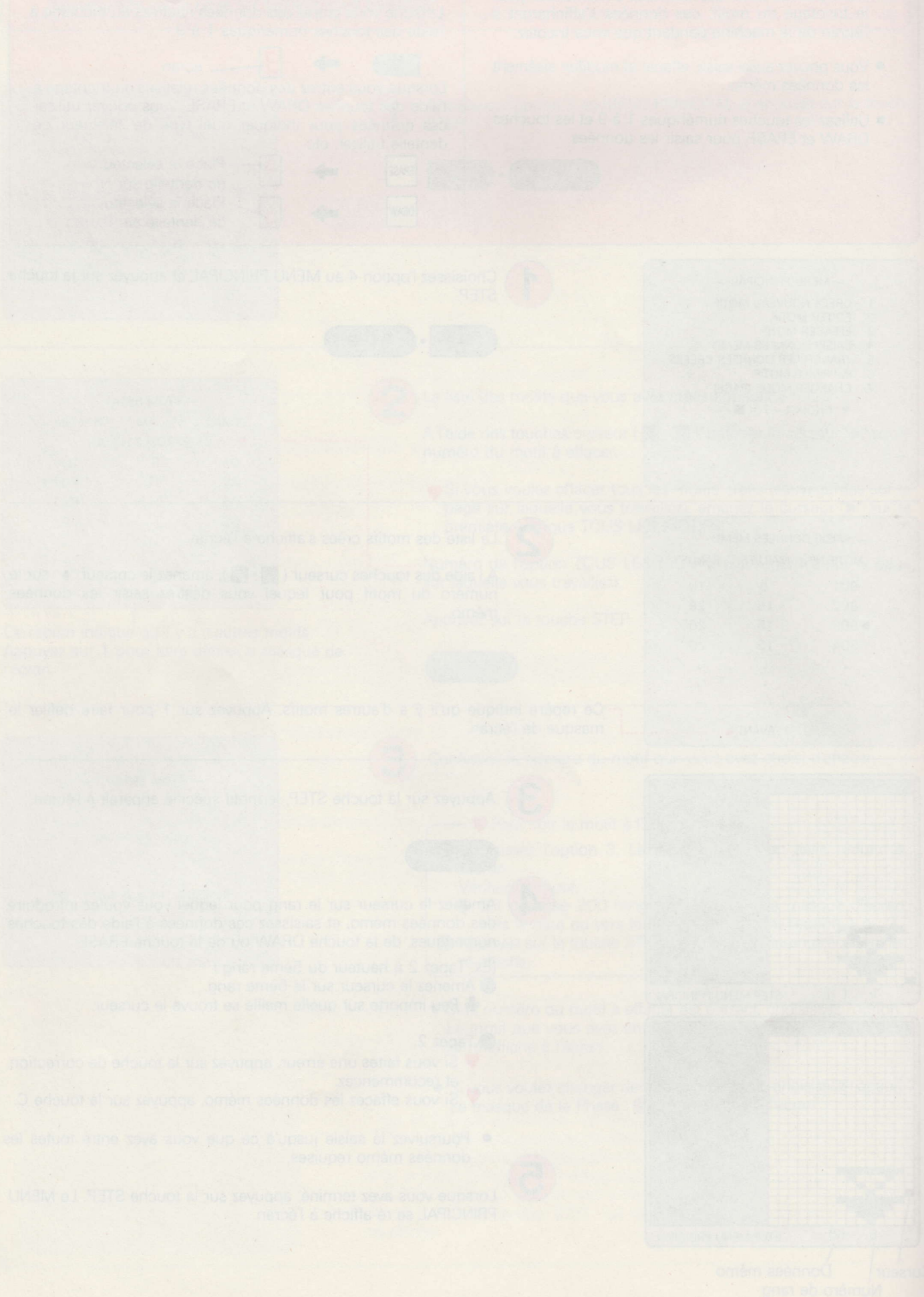
Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche STEP. Le MENU PRINCIPAL se ré-affiche à l'écran.



Curseur
Données mémo
Numéro de rang

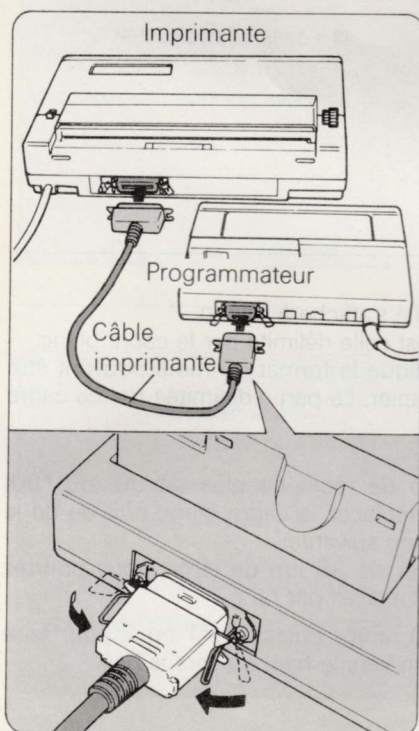
TRANSFERER DONNEES CREEES (OPTION 5 AU MENU PRINCIPAL)

Choisissez cette option si vous utilisez une mémoire externe (en option).
Reportez-vous au mode d'emploi de la mémoire externe pour en connaître le fonctionnement.



IMPRIMER MOTIF (OPTION 6 AU MENU PRINCIPAL)

- Vous pouvez imprimer vos motifs sur l'imprimante disponible en option.
- ♣ Il est conseillé d'utiliser une imprimante matricielle Brother à 9 ou 24 aiguilles.



• Préparation de l'imprimante.

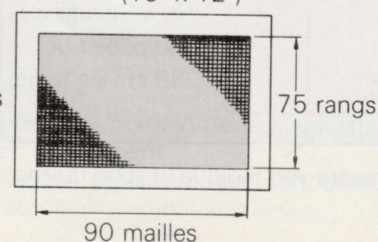
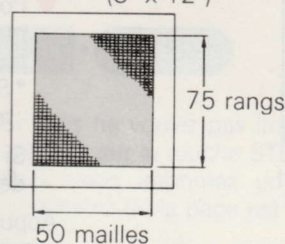
Lisez d'abord le mode d'emploi joint à l'imprimante avant de mettre celle-ci en service.

- 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

— IMPRIMER MOTIF —

TYPE IMPRIMANTE ?

1. MATRICIELLE PAR POINTS 9 AIGUILLES
2. MATRICIELLE PAR POINTS 24 AIGUILLES

* CHOIX 1 - 2 = ■

3

Sélectionnez le type d'imprimante.

(Ex. Imprimante matricielle par point 9 aiguilles)

1 • STEP

- ♣ Si le mode KH900 est sélectionné, passez directement au point ⑤ en omettant le point ④.

— IMPRIMER MOTIF —

LARGEUR PAPIER ?

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

* CHOIX 1 - 2 = ■

4

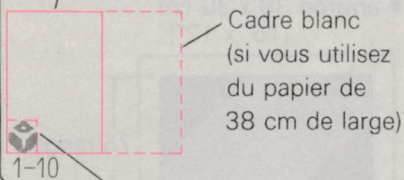
Choisissez la largeur du papier et appuyez sur la touche STEP.

(Ex. 21 cm)

1

STEP

Cadre blanc
(si vous utilisez du
papier de 21 cm de large)



Le cadre vert indique la zone du motif

5

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).

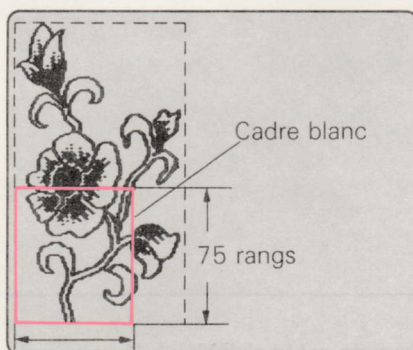
* Si vous utilisez du papier de 38 cm de large, vous pourrez imprimer un motif de 90 mailles par rang.

Si le motif a plus de 200 rangs, choisissez 1 ou 2 pour faire défiler le masque de l'écran vers le haut ou vers le bas.

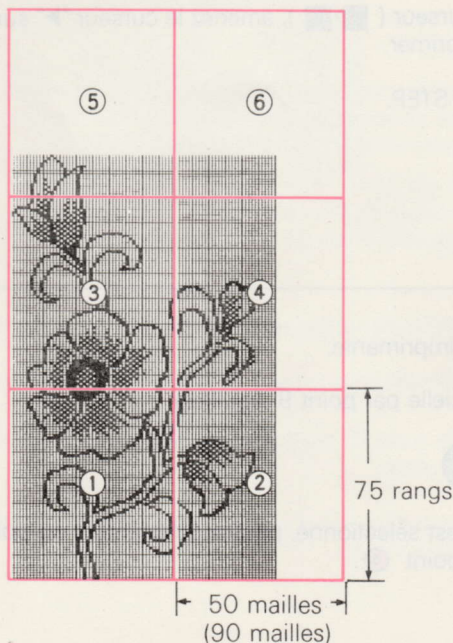
Appuyez sur la touche STEP.

STEP

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



50 mailles (90 mailles)



• 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.

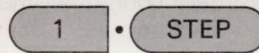
♣ Exemple: si vous déplacez le cadre blanc sur ③, le motif sera imprimé dans l'ordre suivant: ③-④-⑤-⑥.

— IMPRIMER MOTIF —
* INDEX *
N° MEMOIRE EXTERNE = ■

SI VOUS NE DEVEZ PAS SPECIFIER
DE MEMOIRE EXTERNE, APPUYEZ SUR STEP !!

- 6** Lorsque vous imprimez le motif enregistré dans la mémoire externe, tapez le numéro de la mémoire externe comme référence. Ce numéro sera également imprimé.

(Ex. Mémoire externe numéro ... 1)



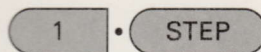
- ♥ Si vous ne voulez pas imprimer le numéro de la mémoire externe, appuyez sur la touche STEP uniquement.

— IMPRIMER MOTIF —
* INDEX *
N° MEMOIRE EXTERNE = 1
N° PAGE EXTERNE = ■

SI VOUS NE DEVEZ PAS SPECIFIER
DE PAGE EXTERNE, APPUYEZ SUR STEP !!

- 7** Si vous tapez le numéro de la page externe comme référence, ce numéro sera également imprimé.

(Ex. Page externe numéro ... 1)



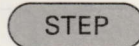
- ♥ Si vous ne voulez pas imprimer le numéro de la page externe, appuyez sur la touche STEP uniquement.

- ♣ Si vous imprimez un motif enregistré sur cartouche, le numéro de la page est automatiquement imprimé.

— IMPRIMER MOTIF —

IMPRIMANTE PRÊTE ?
TOUCHE STEP !!

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



— IMPRIMER MOTIF —

IMPRESSION EN COURS
ATTENDRE !!

- 9** L'impression commence.

- ♥ Si le motif compte plus de 50 (90) mailles et/ou 75 rangs, le masque d'écran de la phase **8** ci-dessus se ré-affiche lorsque l'imprimante a terminé l'impression d'une feuille. Répétez les opérations à partir du point **8**.

- 10** 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

— CHANGER MODE —

1. MODE 1 (KH-940, 270)
2. MODE 2 (KH-930)
3. MODE 3 (KH-900)

* CHOIX 1 - 3 = ■

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 52.)

● PAGE

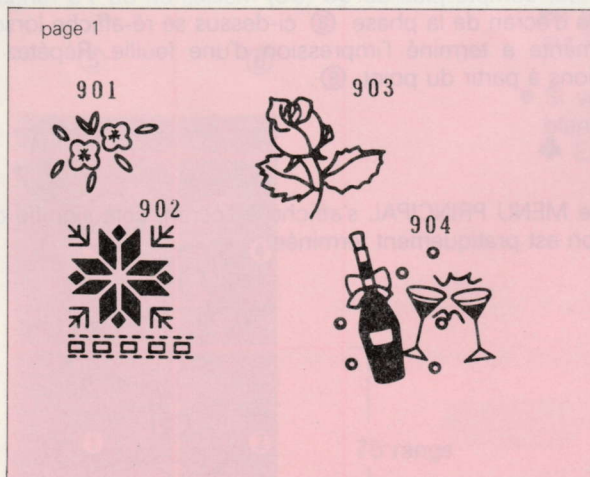
La capacité mémoire du programmeur est égale à celle du plus haut modèle de machine à tricoter. Si vous utilisez une machine à tricoter possédant une capacité de mémoire moindre, cet espace-mémoire sera divisé en plusieurs segments, par sélection du mode approprié. Chaque segment porte le nom de 'page'.

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 2/3

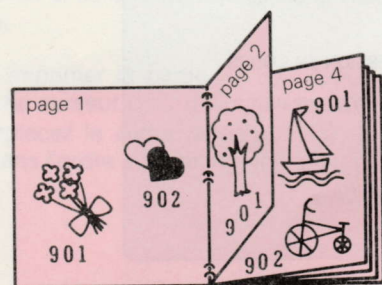
Si la capacité mémoire de votre machine à tricoter est plus réduite, sélectionnez le mode 2 ou 3.

La mémoire du programmeur de motifs est divisée en pages, comme suit :

MODE 2 ... 16 pages

MODE 3 ... 8 pages

Imaginez qu'il s'agit d'un carnet de motifs - électronique - de 16 ou 8 pages.



Lorsque vous avez rempli la totalité d'une page, prenez une nouvelle page.
(COMMENT CHANGER DE PAGE ... page 53.)

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.

— 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, 270)
2. MODE 2 (KH-930)
3. MODE 3 (KH-900)

* CHOIX 1 - 3 = ■

3

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

(Ex. Choisissez le MODE 2.)

2 • STEP

— CHANGER MODE —

1. MODE 1 (KH-940, 270)
2. MODE 2 (KH-930)
3. MODE 3 (KH-900)

* CHOIX 1 - 3 = 2

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.

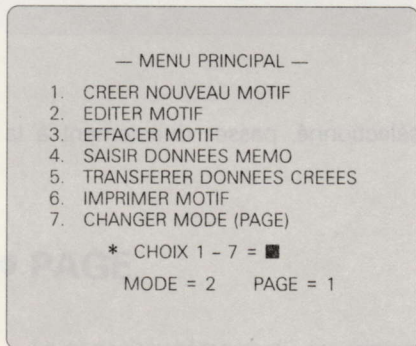
- Si vous voulez changer de mode, choisissez l'option 2. Le masque d'écran de la phase ③ se ré-affiche.

- Si vous voulez quitter cette option, appuyez sur la touche HELP jusqu'à ce que le MENU PRINCIPAL se ré-affiche.

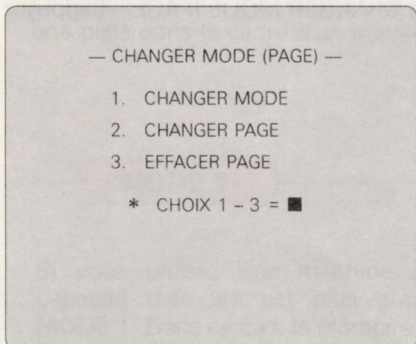
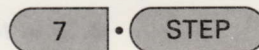
◆◆◆ CHANGER PAGE ◆◆◆

Cette option est disponible dans les modes 2 et 3.

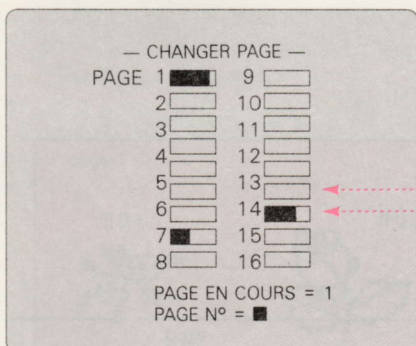
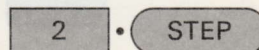
- Vous pouvez choisir la page sur laquelle vous allez travailler.
La mémoire du programmeur de motifs est divisée en pages, comme suit:
MODE 2 ... 16 pages MODE 3 ... 8 pages
- Vous pouvez choisir l'un de ces modes.



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



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



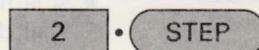
- 3** Le programmeur indique à l'écran, la quantité d'espace utilisée sur chaque page.
(Dans cet exemple le MODE 2 est sélectionné.)

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)



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

◆◆◆ EFFACER PAGE ◆◆◆

Cette option est disponible dans les modes 2 et 3.

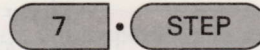
- Tous les motifs enregistrés sur la page à effacer seront effacés.

— 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.

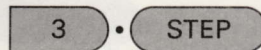


— CHANGER MODE (PAGE) —

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.

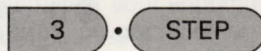


— EFFACER PAGE —

PAGE N° = ■

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

(Ex. page numéro ... 3)



— EFFACER PAGE —

PAGE N° = 3

OK? 1:OUI 2:NON

- 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.

DANS LES CAS SUIVANTS

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

*** AVERTISSEMENT 1 ***
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 aucun motif ne peut être supprimé, achetez une nouvelle cartouche et sauvegardez y les nouveaux motifs (voir page 4).
- Si vous êtes en mode 2 ou 3 ...
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 achetez une nouvelle cartouche et sauvegardez une page comme vous le faites en MODE 1.

*** MESSAGE ERREUR 1 ***
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 Le masque CHOIX MODE s'affiche. Choisissez le mode selon votre modèle de machine à tricoter (voir points ① à ③, page 1).
- ③ Appuyez deux fois sur la touche STEP. Le menu principal s'affiche.
- ④ Choisissez l'option 1 "CREER NOUVEAU MOTIF" au MENU PRINCIPAL et définissez la zone de motif voulue.
(Ex. 10 rangs de 10 mailles)
- ⑤ Lorsque le masque de création de motif s'affiche, appuyez sur la touche HELP.
- ⑥ Choisissez l'option 1 "FIN CREATION" au MENU D'AIDE, et mettez le programmeur hors tension.
- ⑦ Attendez quelques minutes et remettez le programmeur sous tension.
 - Si l'écran présente le masque tel qu'illustré au point ⑤ - B de la page 8, 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 2 ***

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.

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 ou 3.
 - 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 55.

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 52 pour le choix du Mode (toutes les données de motif enregistrées dans votre programmeur auront été effacées.)
- ③ Recommencez votre travail.

♣ S'il y a plus de dix ans que vous avez acheté le programmeur de motif, la pile est sans doute usée. Demandez conseil à votre revendeur.

Si le message 'PATIENTEZ ...' est toujours à l'écran après 3 minutes:

Mesure à prendre

Mettez le programmeur de motif hors tension puis remettez-le sous tension.

- Si l'écran ressemble à celui du point ⑤ -B page 8:
Recommencez l'opération depuis le début.
- Si un message d'erreur apparaît:
Voir instruction sur ce message.

♣ Si cela se produit régulièrement, sans doute y a-t-il un défaut à la cartouche ou à l'unité centrale.
Demandez à votre revendeur de vérifier l'appareil.

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'imprimante 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).

TRANSFERT DES DONNEES DE/VERS LA MACHINE A TRICOTER

Transfert de données vers la machine à tricoter (Chargement)

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

Transfert de données à partir de la machine à tricoter (Sauvegarde)

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

REMARQUE: **Si vous êtes en MODE 1:**

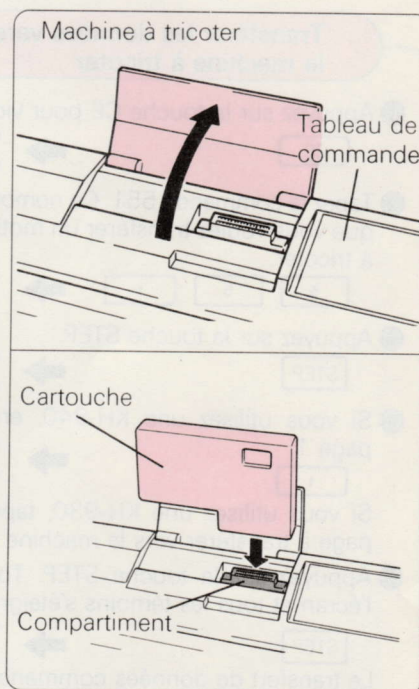
Au moment du transfert vers le programmeur, toutes les données de motif se trouvant dans la mémoire du programmeur seront effacées.

Si vous êtes en MODE 2/3:

Toutes les données de motif 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.

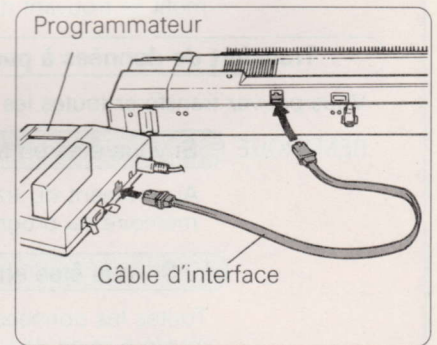
• Si vous utilisez la KH900/270

- 1** Mettez le programmeur de motif et le récepteur TV hors tension. Retirez la cartouche de l'unité centrale.
- 2** Mettez la machine à tricoter hors tension.
- 3** Ouvrez le capot du compartiment de la cartouche (à gauche du tableau de commande). Introduisez la cartouche dans le compartiment.
- 4** Faites fonctionner la machine à tricoter et transférez les données de/vers la cartouche. Suivez les points ③-④ sous la rubrique SAUVEGARDE et CHARGEMENT dans le mode d'emploi de la machine à tricoter.



• Si vous utilisez une KH940/930

- 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/ACC 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 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.
(Cela peut prendre entre 20 et 30 secondes.)
 - 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

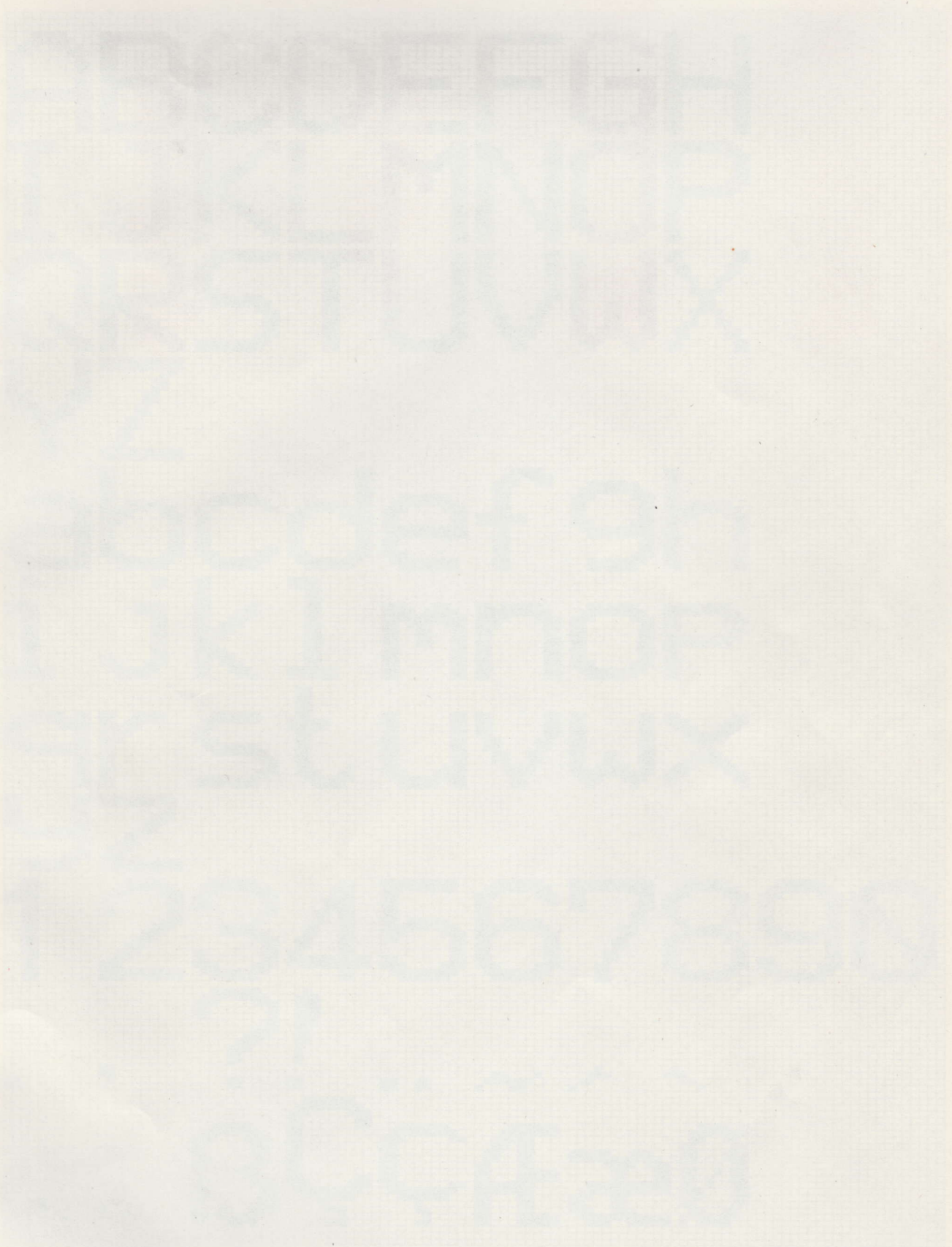
- 1 Appuyez sur la touche CE pour vider l'écran.
 - 2 Tapez la commande 552. Ce nombre avertit l'ordinateur que vous voulez transférer un motif de votre machine à tricoter.
 - 3 Appuyez sur la touche STEP.

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 où 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.
(Cela peut prendre entre 20 et 30 secondes.)
 - 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 44).

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



• Si vous utilisez une KH340/330

- 1 Mettre le programmeur et le codeur TV dans l'état OFF.
 - 2 Appuyer sur la touche **CE** pour votre écran.
 - 3 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
 - 4 Appuyer sur la touche **CE** pour votre écran.
 - 5 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- L'ensemble de la procédure appropriée ne nécessite de connaître de la machine à savoir comment le transfert des données de votre écran de programmation au programmeur à ce moment là.



• Si la machine à programmer fonctionne pas correctement parce qu'il tendent en dormant, veuillez faire comme ci-dessus le programmeur, et recommencer depuis le début.

• Transférer les données vers le codeur TV à distance

- 1 Appuyer sur la touche **CE** pour votre écran.
- 2 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 3 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 4 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 5 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 6 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 7 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 8 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 9 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 10 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.

• Transférer les données vers le codeur TV à distance

- 1 Appuyer sur la touche **CE** pour votre écran.
- 2 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 3 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 4 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 5 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 6 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 7 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 8 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 9 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.
- 10 Appuyer sur la touche **STEP** pour votre écran.

EXEMPLE : Mettre dans les commandes STEP et S03 lorsque la machine à programmer est dans l'état OFF.

DIAGRAMMES DE CARACTERES

