

# Описание программы для конструирования вязаных изделий

Версия 7.0 для Windows

Руководство по эксплуатации и помощь написанные

**Cilla Mann @ Angela Gordon**

**Отредактировано и разработано  
Cilla Mann**

# Оглавление

1. **УСТАНОВКА DESIGNAKNIT 7 ДЛЯ WINDOWS**
  - 1.1. **Программная защита от копирования (жизни)**
    - 1.1.1. Windows 3.x
    - 1.1.2. Windows 95/98/NT4
    - 1.1.3. Install (Установка)
    - 1.1.4. Refresh (Освежить)
    - 1.1.5. Uninstall (деинсталляция)
  - 1.2. **Аппаратная защита от копирования (программный ключ)**
    - 1.2.1. Windows 3.x
    - 1.2.2. Windows 95/98/NT4
    - 1.2.3. Install (Установка)
    - 1.1.4. Refresh (Освежить)
    - 1.1.5. Uninstall (деинсталляция)
2. **ПОСЛЕ ИНСТАЛЛЯЦИИ**
  - 2.1. *Windows 3.1 или 3.11*
  - 2.2. *Windows 95 / 98 / NT4*
3. **ЗАПУСК DESIGNAKNIT 7.1**
  - 3.1. *Операционная система* 1
  - 3.2. *Как использовать это руководство*
4. **ВХОДНОЙ ЭКРАН**
  - 4.1. *Использование интерактивной справки*
5. **КРАТКИЙ ОБЗОР СТАНДАРТНЫХ МОДЕЛЕЙ ИЗДЕЛИЯ (STANDARD GARMENT STYLING OVERVIEW)**
  - 5.1. *Запуск - стандартное изделие*
  - 5.2. *Изменение стандартного изделия*
  - 5.3. *Экран стандартного модели изделия*
    - 5.3.1. Дисплей
    - 5.3.2. Юбки
  - 5.4. *Стандартные инструменты моделирования изделия*
    - 5.4.1. Как использовать область инструментов
    - 5.4.2. Строка состояния
6. **КАК ПРОЕКТИРОВАТЬ СТАНДАРТНОЕ ИЗДЕЛИЕ?**
  - 6.1. *Запуск изделия*
  - 6.2. *Моделирование изделия*
7. **ОРИГИНАЛЬНЫЕ ВЫКРОЙКИ ИЗДЕЛИЯ**
  - 7.1. **Запуск новой формы**
    - 7.1.1. Изменение стандартного изделия
  - 7.2. **Экран оригинальной выкройки**
    - 7.2.1. Линейки
      - 7.2.1.1. Происхождение линеек
    - 7.2.2. Строка состояния
  - 7.3. **Инструменты для оригинальных выкроек**
    - 7.3.1. Как использовать область инструмента
    - 7.3.2. Строка состояния

## **8. КАК ВЫЧЕРЧИВАТЬ ОРИГИНАЛЬНЫЕ ВЫКРОЙКИ ИЗДЕЛИЯ?**

### **8.1. Как настроить стандартное изделие?**

- 8.1.1. Добавить центральный передний разрез
- 8.1.2. Изогнуть переднюю сторону линии низа
- 8.1.3. Изогнуть заднюю линию низа
- 8.1.4. Измерить горловину для добавления воротника
- 8.1.5. Проектировать часть воротника

### **8.2. Как я преобразовываю стандартный свитер для бокового вязания (*Sideways Knit*)?**

- 8.2.1. Вращать назад и вперед
- 8.2.2. Присоединить детали
- 8.2.3. Переименовать детали

### **8.3. Как преобразовывать новую деталь в оригинальный фасон?**

## **9. КРАТКИЙ ОБЗОР ДИЗАЙНЕРА УЗОРА (STITCH DESIGNER)**

### **9.1. Проектирование схемы узора**

- 9.1.1. Работа с цветом
- 9.1.2. Работа с текстурой
- 9.1.3. Применить проектов узора для спроектированных фасонов изделия

### **9.2. Экран дизайнер узора**

### **9.3. Инструменты дизайнера узора**

## **10. КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДИЗАЙНЕРА УЗОРА?**

### **10.1. Как устанавливать цветовую палитру для пряжи?**

- 10.1.1. Просмотр цветовой палитры пряжи

### **10.2. Как установить палитру типов узора?**

- 10.2.1. Просмотр палитры типов узора

### **10.3. Как применить цвета и типы узора к выбранным и невыбранным иглам?**

- 10.3.1. Назначить основные и контрастные цвета для аккуратного машинного островного вязания?
- 10.3.2. Установка основных и контрастных типов узора

### **10.4. Как делать прозрачные и непрозрачные цвета для рисунка?**

### **10.5. Как рисовать цветной узор?**

- 10.5.1. Создать 'насыщенную' область узора

### **10.6. Как использовать операции копирования и вставки для создания симметричного образца?**

- 10.6.1. Копирование части области узора и очистка сетки
- 10.6.2. Вставка и размещение углов узора.
- 10.6.3. Переопределить области узора.
- 10.6.4. Сохранение вашей работы

## **10.7. КАК РИСОВАТЬ АВТОМАТИЧЕСКИЙ СИММЕТРИЧНЫЙ УЗОР**

### **10.8. КАК ПОДГОТОВИТЬ УЗОР ДЛЯ МАШИННОГО АККУРАТНОГО «ОСТРОВНОГО» ВЯЗАНИЯ?**

- 10.8.1. Уменьшить до 2-х цветов в ряду
- 10.8.2. Проверить длинные протяжки

- 10.8.3. Просмотреть повторения узора и текстуры пряжи.
- 10.8.4. Сохранить законченный узор

### **10.9. Как изменять цветную схему узора?**

- 10.9.1. Для изменения цвета везде в узоре
- 10.9.2. Для изменения выбранные цвета или выбранные областей

### **10.10. Как рисовать узор текстурой узора?**

- 10.10.1. Рисование текстурного узора с единственным цветным узором
- 10.10.2. Сохранение файла текстуры узора
- 10.10.3. Копирование текстур узора
- 10.10.4. Изменение текстур узора

### **10.11. Смешивание цвета с текстурой**

### **10.12. Преобразование цветов к типам узора и типов узора к цвету**

- 10.12.1. Конвертировать цвета к типам узора
- 10.12.2. Конвертировать типы узора к цветам

### **10.13. Диалоговое окно *File/Open* с браузером эскиза**

- 10.13.1. Формат файла
- 10.13.2. Открытие файла схемы узора
- 10.13.3. Управление эскизами
  - 10.13.3.1. Вид эскиз
  - 10.13.3.2. Компактный
  - 10.13.3.3. Создать файлы быстрого предварительного просмотра
  - 10.13.3.4. Кнопка *Clarify*
  - 10.13.3.5. Кнопки изменения масштаба изображения
- 10.13.4. Сохранение файлов схемы узора
  - 10.13.4.1. Сохранение файлов палитры
- 10.13.5. Опция простого графического файла
  - 10.13.5.1. Открытие графического файла
- 10.13.6. Открытие файла фасона

### **10.14. Как экспортировать в и импортировать образцы в текущий узор?**

- 10.14.1. Создание симметричного узора
- 10.14.2. Размещение единственного мотива

### **10.15. Как создавать узор, состоящий из одинаковых мотивов?**

- 10.15.1. Узор из одинаковых мотивов, расположенный во всей области
- 10.15.2. Узор из одинаковых мотивов, расположенный в выбранной области

### **10.16. Рисование образцом**

- 10.16.1. «Птичий» глаз
- 10.16.2. Узор

## **11. ГРАФИЧЕСКАЯ СТУДИЯ DESIGNAKNIT**

### **11.1. Экран графический студии *DesignaKnit***

### **11.2. Преобразование изображения в схеме узора в графической студии *DesignaKnit***

- 11.2.1. Открытие файла изображение
- 11.2.2. Диалог типа изображения
  - 11.2.2.1. Диаграмма
  - 11.2.2.2. Изображение
- 11.2.3. Диалог параметров настройки сетки
  - 11.2.3.1. Число ячеек сетки

- 11.2.3.2. *Цвет сетки*
- 11.2.3.3. *Области образцов цвета*
- 11.2.3.4. *Углы сетки перемещаются независимо*
- 11.2.3.5. *Кнопки*
- 11.2.4. Конверсионные параметры настройки для изображения
  - 11.2.4.1. *Максимальное число цветов на ряд*
  - 11.2.4.2. *“Птичий” глаз*
  - 11.2.4.3. *Границы цвета*
  - 11.2.4.4. *Кнопки*
- 11.2.5. Преобразующие параметры настройки для диаграммы
  - 11.2.5.1. *Чувствительность к черному*
  - 11.2.5.2. *Кнопки*

### **11.3. Графическая Студия Woolbox (коробка для пряжи) DesignaKnit**

- 11.3.1. Как **DesignaKnit** использует опцию **Woolbox**
- 11.3.2. Запуск новой сессии
- 11.3.3. Выбор цветов в **Woolbox**
  - 11.3.3.1. *Кнопки*
- 11.3.4. Изменение цветов в **Woolbox**
- 11.3.5. Добавление цветов в **Woolbox**
- 11.3.6. Отображение цветов в изображении
- 11.3.7. Использование **Woolbox** для изменения цвета изображения
- 11.3.8. Сохранение **Woolbox**.
- 11.3.9. Использование **Woolbox** с диаграммой

### **11.4. Окончание преобразования**

## **12. ИНТЕГРИРОВАНИЕ СХЕМ УЗОРА С ФАСОНАМИ**

### **12.1. Как накладывать фасоны?**

### **12.2. Как использовать “вырезать и обработать оверлоком”?**

## **13. ПЕЧАТАНИЕ ФАСОНОВ И СХЕМ УЗОРОВ**

### **13.1. Установка принтеров**

### **13.2. Установка распечаток**

- 13.2.1.1. *Компенсационный коэффициент для принтера*
- 13.2.1.2. *Размеры страницы*
- 13.2.1.3. *Края*
- 13.2.2. Установка страниц
  - 13.2.2.1. *Края страницы*
- 13.2.3. Другие опции
  - 13.2.3.1. *Название вашей компании*
  - 13.2.3.2. *Включить пункты заголовка*
  - 13.2.3.3. *Японская нотация*
  - 13.2.3.4. *Размер в пикселях для буфера обмена или файла точечной графики*

### **13.3. Опции установки формата распечатки**

- 13.3.1. Формирование в символах (SX) X
  - 13.3.1.1. *Размеры сетки*
  - 13.3.1.2. *Цвет узора и установление границ цвета*
- 13.3.2. Текстовая информация (TI)
- 13.3.3. Вязать лидера (KL)
- 13.3.4. Вязать радар (KR)
- 13.3.5. Контур изделия (GO)

- 13.3.6. Примечание изделия (GN)
- 13.3.7. Интегрированное изображение Изделия (GP)
- 13.3.8. Интегрированные символы Изделия (GS)
- 13.3.9. Вычисление объема пряжи (YC)
- 13.3.10. Интегрированный шаблон (IT)
- 13.3.11. Шаблон схемы узора
- 13.3.12. Интегрированные изменения /Изменения цвета (IC/CC)
- 13.3.13. Схема узора - изображение (SP)
- 13.3.14. Схема узора - символы (SS)

### **13.4. Печатание фасонов**

### **13.5. Печатание схем узоров**

### **13.6. Кнопки диалога печатания**

- 13.6.1. Кнопка очистка
- 13.6.2. Кнопки выбора
- 13.6.3. Для кнопок **ClipVd** (буфер обмена)
- 13.6.4. Для файла BMP
- 13.6.5. Предварительный просмотр
- 13.6.6. Сохранить +, выходят
- 13.6.7. Печатание
- 13.6.8. Отмена

### **13.7. Проблемы при печати**

- 13.7.1. Страница **Setup**
- 13.7.2. Память

## **14. ПОДСОЕДИНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРА К ВЯЗАЛЬНОЙ МАШИНЕ**

### **14.1. BrotherLinks**

- 14.1.1. Подсоединение кабеля к компьютеру
- 14.1.2. Сообщение **DesignaKnit**, какой последовательный порт используется
- 14.1.3. Подсоединение кабеля к вязальной машине или PPD (кроме **BrotherLink** 4/Кабель без картриджа)
- 14.1.4. **BrotherLink** 2 только: прикрепление ящика **KnitLink**
- 14.1.5. Использование КН950I - интерактивное вязание
- 14.1.6. Использование **Brother КН930** – размер память
- 14.1.7. Специальный кабель Comp VCX/КН9651
  - 14.1.7.1. *Описание кабеля*
  - 14.1.7.2. *Дополнительные моменты об использовании кабеля*
- 14.1.8. **BrotherLink** 4/Кабель без картриджа для КН965 и КН270
  - 14.1.8.1. *Различные части кабеля*
  - 14.1.8.2. *Подсоединение ленточного кабеля*
  - 14.1.8.3. *Подсоединение кабеля KnitLink*
  - 14.1.8.4. *Отсоединение ящика KnitLink*
- 14.1.9. Выгрузка
- 14.1.10. Загрузка
  - 14.1.10.1. *Brother КН965*
  - 14.1.10.2. *Brother КН270*
- 14.1.11. **Brother Link** 5 для КН970
  - 14.1.11.1. *Дополнительные команды для установки этого кабеля*
- 14.1.12. Кабель **Brother КН930**
  - 14.1.12.1. *Почему необходим КН930 KnitLink*

- 14.1.12.2. *Подсоединение кабеля*
- 14.1.13. PPD Адаптер
- 14.1.13.1. *Подключить адаптера к кабелю*
- 14.2. Pfaff/Passap E6000 связи 1 и 2**
- 14.2.1. Подсоединение кабеля к компьютеру
- 14.2.2. Как сообщить **DesignaKnit**, какой последовательный порт используется
- 14.2.3. Подсоединение кабеля к вязальной машине
- 14.2.4. Кабель состоит из следующих частей
- 14.2.5. Только E6000 Links 2 - фиксация кабеля KnitLink
- 14.2.6. Выгрузка - Машины E6000
- 14.2.7. Загрузка на машины E6000
- 14.2.7.1. *Ограничения памяти вязальной машины*
- 14.2.7.2. *Как величины образец впишется в одну область?*
- 14.2.7.3. *Резервирование памяти для фасона компьютера*
- 14.2.7.4. *Загрузка жаккардовых узоров*
- 14.2.8. Передача образца
- 14.2.8.1. *Синхронизация счетчика рядов на пульте и RC DesignaKnit*
- 14.2.8.2. *Техника вязания*
- 14.2.8.3. *Как много пригодных для использования игл E6000?*
- 14.2.9. Интегрированная загрузка - E6000
- 14.3. Silver Link 1 и 2 для вязальных машин Silver Reed/Studio/Singer**
- 14.3.1. Кабель **Silver Link 1/EC1**
- 14.3.2. Кабель **Silver Link 2**
- 14.3.3. Подсоединение кабеля **SilverLink**
- 14.3.3.1. *Кабель Silver Link 1*
- 14.3.3.2. *Кабель Silver Link 2*
- 14.3.3.3. *Подсоединение кабеля к компьютеру*
- 14.3.3.4. *Как сообщить **DesignaKnit**, какой последовательный порт надо использовать*
- 14.3.3.5. *Операция считывающей карты*
- 14.3.3.6. *Различные переключатели узора*
- 14.3.4. Silver Link 3 для PE1
- 14.3.4.1. *Особенности кабеля*
- 14.3.4.2. *Закрепление кабеля*
- 14.3.4.3. *Выгрузка от PE1*
- 14.3.4.4. *Загрузка к PE1*
- 14.3.4.5. *Выгрузка жаккардовых образцов*
- 14.4. Электронная /не электронная связь**
- 14.4.1. Что делает ScreenLink/не электронная связь?
- 14.4.2. Подсоединение кабеля к компьютеру
- 14.4.3. Сообщение **DesignaKnit**, какой последовательный порт надо использовать
- 14.4.4. Прикрепление ScreenLink/Non-электронной кабеля к вашей машине
- 14.4.5. Выгрузка цветного образца
- 15. КРАТКИЙ ОБЗОР ИНТЕРАКТИВНОГО ВЯЗАНИЯ (В РЕЖИМЕ ДИАЛОГА)**
- 15.1. Экран интерактивного вязания**
- 15.1.1. Изменение размеров окон

## **15.2. Инструменты для интерактивного вязания (в режиме диалога)**

## **16. КАК ВЯЗАТЬ В ИНТЕРАКТИВНОМ РЕЖИМЕ?**

### **16.1. Как вязать с BrotherLink?**

- 16.1.1. Возобновление вязания после перерыва
- 16.1.2. Распускание рядов

### **16.2. Как вязать с BrotherLink 2 или 4?**

- 16.2.1. Возобновление вязания после перерыва
- 16.2.2. Распускание рядов

### **16.3. Как вязать с BrotherLink 5?**

- 16.3.1. Распускание рядов

### **16.4. Как вязать с Pfaff/Passap E6000Link 2?**

- 16.4.1. Возобновление вязания после перерыва
- 16.4.2. Распускание рядов
- 16.4.3. Фасон шва для рукава
- 16.4.4. Число проходов на один ряд и плотность

### **16.5. Как вязать с SilverLink 1 или 2?**

- 16.5.1. Возобновление вязания после перерыва
- 16.5.2. Распускание рядов
- 16.5.3. Указание бегункам и форме рукава

### **16.6. Как вязать Silver Reed/Studio/Singer AG50 Intarsia кареткой?**

- 16.6.1. Метод цветоделения
- 16.6.2. Команды для цвета пряжи
- 16.6.3. Форма горловины

### **16.7. Как вязать с перфоратором и другими машинами с электронной/не электронной связью?**

- 16.7.1. Возобновление вязания после перерыва
- 16.7.2. Распускание рядов

## **17. ПОИСК НЕИСПРАВНОСТЕЙ**

### **17.1. Диагностика отказа кабеля**

### **17.2. Конфликты драйверов устройств**

- 17.2.1. Некоторые полезные факты относительно совместного использования последовательных портов (COM) устройствами **Windows**
- 17.2.2. Как проверить что, установленные драйверы на последовательный порт:
  - 17.2.2.1. В **Windows** 95/98
  - 17.2.2.2. В **Windows** 3.1
- 17.2.3. **Windows** 95 и графический планшет **Aecacat**
- 17.2.4. Дополнительные последовательные порты

### **17.3. Общие проблемы**

- 17.3.1. Опция подключения нового программного обеспечения
- 17.3.2. Коробка переключения
- 17.3.3. 386 и 486 компьютеры
- 17.3.4. Инфракрасный порт для мыши
- 17.3.5. Дефектный последовательный порт
- 17.3.6. Очистка папки запуска
- 17.3.7. **Windows** 95/98
- 17.3.8. **Windows** 3.x
- 17.3.9. IRQ конфликты



**17.4. Проблемы с выгрузкой и загрузкой для Brother KH940, KH9SOi, KH965i/Comp VCX, KH970**

- 17.4.1. KH970 и BrotherLink 4/Кабель без картриджа
- 17.4.2. Разъем вязальной машины
- 17.4.3. Разрушенная память вязальной машины
- 17.4.4. Тестирование вязальной машины с PPD
- 17.4.5. Специальный кабель

**17.5. Проблемы с выгрузкой и загрузкой для Brother KH965 и KH270**  
**132**

- 17.5.1. Переполнение памяти
- 17.5.2. Поврежденная память вязальной машины
- 17.5.3. Тестирование вязальной машины с PPD

**17.6. Проблемы с выгрузкой и загрузкой для Brother PPD**

- 17.6.1. Разъем PPD
- 17.6.2. Поврежденная память PPD
- 17.6.3. Тестирование PPD с вязальной машиной
- 17.6.4. Специальный кабель

**17.7. Проблемы интерактивного вязания для BrotherLink 1**

- 17.7.1. Проверка параметры каретки
- 17.7.2. Разъем вязальной машины
- 17.7.3. Неправильное размещение узора
- 17.7.4. Тестирование выгрузки/загрузки

**17.8. Проблемы интерактивного вязания для BrotherLink 2, BrotherLink 4/Кабель без картриджа и BrotherLink 5**

- 17.8.1. Разъединить загрузочный Cable
- 17.8.2. Магнит

**17.9. Проблемы при загрузке для Pfaff/Passap E6000**

- 17.9.1. Необходимость замены чипов пульта
- 17.9.2. Ошибка 213
- 17.9.3. Ошибка 207, 209 или 213

**17.10. Проблемы интерактивного вязания для E6000Link 2**

- 17.10.1. Магнит

**17.11. Проблемы при загрузке для Silver Reed PE1**

**17.12. Проблемы интерактивного вязания для Silver Reed/Studio/Singer Electronics**

- 17.12.1. Скрученная кордная пряжа
- 17.12.2. Узор перемещается боком

**17.13. Проблемы интерактивного вязания для Superba/Singer/White Electronics**

- 17.13.1. Узор перемещается боком

**17.14. Проблемы при интерактивном вязании для кабельных переключателей с магнитной связью**

- 17.14.1. Отсоединить кабель загрузки
- 17.14.2. Магнит

#### Требования к аппаратному обеспечению

- IBM-совместимый компьютер с процессором 386, или выше, имеющий не менее 8 Мб ОЗУ (16 Мб рекомендуется)
- Пожалуйста, имейте в виду, что рекомендуемая **минимальная** конфигурация для подсоединения машины Silver Reed: 486/25 МГц с 16 Мбт ОЗУ
- SVGA режим (программа может работать и в режиме VGA, но ограничит работу системы до 16 основных цветов. Имеется другие “мерцающие” цвета, но они не подходят для использования вместе с командами “COPY” и “PASTE” в разделе “Проектирование узора” программы. Режим VGA также сильно ограничивает функциональность графической части программы **DesignaKnit**, для которой рекомендуется использование режима **True Colour** для сложных фотографий и рисунков.)
- Операционные системы: Windows 3.1, Windows 3.11, Windows 95, Windows 98 или Windows NT4
- Необходимо 7 Мб свободного пространства на жестком диске

## 1. Инсталляция программы DesignaKnit 7 для Windows.

### 1.1. Программная защита от копирования («жизни»).

Не записывайте ничего на защищенную от записи дискету с программой SETUP (оставьте язычок в положении «закрыто»).

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПРОГРАММУ SCANDISK для дискеты SETUP.

Возьмите дискету SETUP программы DesignaKnit 7 и вставьте ее в дисковод компьютера.

#### 1.1.1. Windows 3.x.

Из Windows Program Manager выберите A:/SETUP (или B:/SETUP, в зависимости от того, каким дисководом вы пользуетесь)

Щелкните мышью по кнопке ОК.

#### 1.1.2. Windows 95/98/NT 4.

Выберите «Пуск», затем наберите A:/SETUP (или B:/SETUP, в зависимости от того, каким дисководом вы пользуетесь)

Щелкните мышью по кнопке ОК.

На экране появится панель диалога, предлагающая выбрать одну из следующих возможностей:

Install	Установить DesignaKnit 7 на данный компьютер впервые
Refresh	Заменить уже установленные программные файлы свежей копией
Uninstall	Вернуть установленную «жизнь» на установочную дискету и стереть программные файлы
Exit	Выйти из SETUP

#### 1.1.3 Install («Установка»).

Выберите Install, если вы устанавливаете программу впервые или если вы снова устанавливаете ее, предварительно удалив при помощи функции Uninstall.

Следующая панель диалога потребует подтверждения следующей информации:

<b>Source Directory</b> («Исходный каталог»)	Дисковод, в котором находится ваша установочная дискета.
<b>Target Directkry</b> («Каталог назначения»)	По умолчанию, DesignaKnit создает каталог на вашем жестком диске под названием C:DK7, если хотите, можете изменить его название.
Create Windows Icon (Создать иконку программы для Windows )	Для того, чтобы запускать программу, вам понадобится ее иконка; эта функция помечается по умолчанию.
Install Spoken Instructions for Interactive Knitting («Установить голосовые инструкции для вязания в интерактивном режиме»)	Пометьте это окно, если вы располагаете звуковой системой Windows ^тм.

Щелкните мышью по кнопке ОК для продолжения работы.

На экране появится сообщение, предлагающее вам вставить дискету с программой (PROGRAM), чтобы скопировать программные файлы на жесткий диск. Затем вам будет предложено снова вставить дискету SETUP, чтобы перенести на жесткий диск «жизнь». Если обе «жизни» уже использованы, появится сообщение о том, что «жизнь» перенести не удалось. В этом случае вам будет предложено при каждом запуске DesignaKnit вставлять установочную дискету.

Теперь инсталляция закончена: щелкните мышью по кнопке EXIT для выхода из программы SETUP.

#### **1.1.4. Refresh («освежить»).**

Функция Refresh из первой панели диалога просто копирует файлы с дискет PROGRAM и SETUP, не перенося «жизней». Воспользуйтесь этой функцией, если кажется, что программа «испортилась», или проводится апгрейд программы.

#### **1.1.5. Uninstall.**

Выберите Uninstall, если на ваш жесткий диск установлена «жизнь» программы DesignaKnit, и вы хотите вернуть ее на установочную дискету. После этого вы можете стереть программные файлы (по желанию). Таблица ваших размеров и содержимое подкаталогов Colrats (образцы узоров), Shapes (выкройки) и Graphics не удаляются.

Программа UNINSTALL используется, если:

1. Хотите перенести программу DesignaKnit на другой компьютер.
2. Меняете или обновляете операционную систему.
3. Форматируете жесткий диск.
4. Хотите установить SuperStore, Stacker или другую программу, увеличивающую пространство на диске.

DesignaKnit полностью совместима с программами, увеличивающими пространство на диске, при условии, что вы устанавливаете DesignaKnit ПОСЛЕ установки такой программы.

5. Производите дефрагментацию жесткого диска. Выполнение операции Uninstall не всегда необходимо, при условии, что вы используете программу Microsoft DEFRAG.

Выполнение операции Uninstall необязательно и при использовании других программ дефрагментации, если они не удаляют файлы, имеющие атрибуты «системный», «скрытый» и «только для чтения».

**Если есть какие-либо сомнения, пожалуйста, сверьтесь с инструкциями по эксплуатации, которые поступают вместе с программным обеспечением на программу дефрагментации.**

Некоторые утилиты дефрагментации позволяют пользователям устанавливать специфические конфигурации и исключать определенные файлы из процесса. В этом случае надо убедиться, что файл *licence.dk7* не удаляется в течение этой процедуры. Этот файл будет виден в программе **File Manager** или **File Explorer**, если была выбрана опция просмотра скрытых и системных файлов.

Программа DesignaKnit разрешена к использованию одним зарегистрированным владельцем на одном компьютере. Программа DesignaKnit защищена от копирования одним из двух способов:

#### 1. Защита от копирования, обеспечиваемая программой - «жизни».

Это обычная система защиты от копирования.

DesignaKnit имеет две «жизни» на установочном диске (SETUP). Это означает, что вы можете произвести полную установку программы DesignaKnit на свой жесткий диск, сохранив вторую «жизнь» про запас. В процессе инсталляции одна «жизнь» изымается с установочного диска (SETUP) и переносится на жесткий диск вашего компьютера.

После того, как DesignaKnit установлена на жесткий диск вашего компьютера, вам не нужно использовать диски для запуска программы. Однако, если по какой-либо причине «жизни» программы DesignaKnit будут израсходованы, вы все-таки сможете использовать DesignaKnit, вставляя установочный диск при каждом запуске программы.

#### 2. Аппаратная защита от копирования – «донгл».

Альтернативное решение для людей, не желающих использовать систему защиты от копирования, обеспечиваемую программой.

Диски DesignaKnit можно свободно копировать, но чтобы запустить программу, необходимо наличие так называемого “донгла” в одном из параллельных портов вашего компьютера. Программу DesignaKnit можно установить на несколько компьютеров, но чтобы запустить программу с другого компьютера, придется перенести на него “донгл”.

## 1.2. Аппаратная защита от копирования (“донгл”).

Вставьте “донгл” в параллельный порт LPT1 или LPT2 (порт принтера).

Возьмите установочную дискету программы DesignaKnit 7 (дискету SETUP) и вставьте ее в дисковод компьютера.

### 1.2.1. Windows 3.x.

Из Windows Program Manager выберите FILE RUN и наберите A:/SETUP (или B:/SETUP, в зависимости от используемого дисковода).

Щелкните по кнопке ОК.

### 1.2.2. Windows 95/98/NT4.

Выберите «Пуск», затем наберите A:/SETUP (или B:/SETUP, в зависимости от используемого дисковода).

Щелкните мышью по кнопке ОК.

На экране появится панель диалога, предлагающая выбрать одну из следующих возможностей:

Install	Установить DesignaKnit 7 на данный компьютер впервые
Refresh	Заменить уже установленные программные файлы свежей копией
Uninstall	Удалить файлы программы DesignaKnit
Exit	Выйти из SETUP

### 1.2.3 Install («Установка»).

Выберите Install, если вы устанавливаете программу впервые или если вы снова устанавливаете ее, предварительно удалив при помощи функции Uninstall.

Следующая панель диалога потребует подтверждения следующей информации:

<b>Source Directory</b> («Исходный каталог»)	Дисковод, в котором находится ваша установочная дискета.
<b>Target Directkry</b> («Каталог назначения»)	По умолчанию, DesignaKnit создает каталог на вашем жестком диске под названием C:DK7, если хотите, можете изменить его название.
Create Windows Icon (Создать иконку программы для Windows )	Для того, чтобы запускать программу, вам понадобится ее иконка; эта функция помечается по умолчанию.
Install Spoken Instructions for Interactive Knitting («Установить голосовые инструкции для вязания в интерактивном режиме»)	Пометьте это окно, если вы располагаете звуковой системой Windows ^тм.

Щелкните мышью по кнопке ОК для продолжения работы.

На экране появится сообщение, предлагающее вам вставить дискету с программой (PROGRAM), чтобы скопировать программные файлы на жесткий диск. Затем вам будет предложено снова вставить дискету SETUP, чтобы перенести на жесткий диск «жизнь». Если обе «жизни» уже использованы, появится сообщение о том, что «жизнь» перенести не удалось. В

этом случае вам будет предложено при каждом запуске DesignaKnit вставлять установочную дискету.

Теперь инсталляция закончена: щелкните мышью по кнопке EXIT для выхода из программы SETUP.

#### **1.2.4 Refresh («Освежить»).**

Функция Refresh из первой панели диалога просто копирует файлы с дискет PROGRAM и SETUP. Воспользуйтесь этой функцией, если вам кажется, что программа “испортилась”.

#### **1.2.5 Uninstall.**

Выберите Uninstall, если вы хотите удалить программу DesignaKnit со своего жесткого диска. Таблица ваших размеров и содержимое подкаталогов Colpats (образцы узоров), Shapes (выкройки) и Graphics *не* удаляются.

## **2. После инсталляции.**

### **2.1. Windows 3.1 или 3.11.**

После того, как вы закончите установку, в Program Manager будет открыта группа программ Soft Byte. В этой группе будет находиться иконка программы DesignaKnit. Чтобы запустить программу дважды щелкните по этой иконке.

### **2.2. Windows 95 / 98 / NT4.**

Щелкните правой клавишей мыши в любом месте «Рабочего стола» и выберите в меню команду «Создать», затем выберите «Ярлык». Появится панель диалога «Создание ярлыка», предлагающая вам указать командную строку. По умолчанию командной строкой будет C:\DK7\DK7.exe, но если вы установили программу в другой каталог, вам нужно указать этот путь или воспользоваться кнопкой «Обзор» для нахождения командной строки. Доведите процедуру «Создание ярлыка» до конца, чтобы поместить ярлык на свой «Рабочий стол». Вы можете включить программу DesignaKnit в меню «Пуск». Для этого нужно подтащить кнопку ярлыка к кнопке «Пуск» в панели задач.

DesignaKnit 7 рассчитана на то, чтобы использовать полный экран, поэтому если у вас действует панель задач, может оказаться, что она заслоняет часть дисплея программы. Вы можете выбрать для нее на панели «Свойства: панель задач» функцию «автоматически убирать с экрана» или отменить функцию «Расположить поверх всех окон».

## **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ в программу DesignaKnit 7.**

### **Что нового в DESIGNAKNIT 7.**

#### **Графическая студия DesignaKnit**

Новый основной раздел программы предлагает аккуратный контроль при переводе графических файлов в схемы узоров.

#### *Рисование текстурой петель*

Прорисовка образцов узоров, а также заливка цветом – набор фабричных текстур может быть воспроизведена на экране так же просто, как и рисование в цвете.

*Рисование символами петель*

Используйте полный набор текстурных символов вязания в программе **DesignaKnit 7** непосредственно с экрана. Используйте символы типа вязания вместе с цветовой палитрой.

*Новые средства для схем и мгновенной заливки...*

Используйте все средства для рисования и заливки для рисования с максимальной скоростью.

### **Новое средство калейдоскопа**

Делайте все с использованием окон! Создавайте разумные и точно симметричные образцы одним нажатием кнопки.

*Эскизные изображения для файлов схем вязания...*

**Для того чтобы просмотреть какой файл необходим для работы – используйте браузер эскизов DesignaKnit для нахождения цветового образца и графических файлов.**

*И большое разнообразие других новых и расширенных особенностей...*

- Улучшенные опции для контроля пряжи: новый простой выбор основных и контрастных цветов для аккуратного местного (островного) вязания
- Автоматический выбор последовательностей жаккардовых петель с целью минимизации ошибок
- Улучшенное присваивание петель к позициям сменника цвета
- Утилита для добавления примечаний к образцам узоров
- И многое, многое другое

## **DesignaKnit 7 для WINDOWS**

DesignaKnit 7 для WINDOWS представляет собой мощную программу CAD/CAM для создания моделей вязанной одежды. Программа включает рисование выкроек изделий, разработку схем узоров – включая графическую студию для манипуляции графическими файлами, фотографиями и отсканированными изображениями – и интерактивное вязание. При наличии необходимых кабельных соединений, образцы узоров могут переноситься прямо на электронную вязальную машину. Программа может создавать шаблоны для перфокарт и листы пластика, дополняющие диаграммы для ручных вязальных машин и ручного вязания. Все типы домашних машин: ручные или электронные, можно подключить к программе с помощью выбранного кабеля. Сделать это возможно, при вывязывании изделий по выкройке и при смене цветов следуя инструкциям программы.

Дизайнеры могут вязать узоры цветами или символами, или, используя оба этих средства, и могут видеть диапазон типов вязания, так как текстура дает более реалистичное представление готового изделия.

## **3. ЗАПУСК DesignaKnit 7.**

### **3.1 Операционная система.**

**Если DesignaKnit 7 запускается в режиме VGA, то при запуске появится следующее сообщение:**

DesignaKnit 7 лучше всего работает, если WINDOWS сконфигурирована для работы в режиме 256 или большего числа цветов.

*DesignaKnit 7 работает в ОС: Windows 3.1, Windows 3.11, Windows 95 или Windows 98; NT4*

**Если DesignaKnit 7 работает в режиме 256 или VGA (16 цветов), то появится следующее сообщение при работе в режиме графической студии DesignaKnit:**

*Графическая студия DesignaKnit работает наилучшим способом, если WINDOWS сконфигурирована для работы в режиме 256 или большего числа цветов.*

### **3.2 Как пользоваться этой Инструкцией.**

Новая инструкция к программе DesignaKnit 7 предназначена для того, чтобы вы смогли начать пользоваться программой и начать работать на вязальной машине в режиме «Интерактивного вязания». Она содержит последовательные указания, которые помогут вам ознакомиться с программой.

Предполагается, что вы знакомы с азами работы в среде Windows™. Вы должны знать, как пользоваться мышью или другими средствами управления курсором, понимать что значит «щелкнуть мышью» и «дважды щелкнуть мышью», как открывать и закрывать программы и как открывать и закрывать файлы. Если у вас есть какие-то сомнения относительно этих действий, пожалуйста, к Инструкции Пользователя для Windows™ и советам, которые дает программа. Там, если вам захочется установить шрифт “вязальные символы” Roomsmalen 1, вы также найдете инструкции о том, как устанавливать шрифты. Содержание этого руководства также содержится в онлайн-справочнике (HELP программа), где также дана более детальная информация каждой особенности и свойства данной программы.

## **4. Экран приглашения**

Программа отобразит экран приглашения.

Слева в этом экране находится средство с горячими клавишами для входа во все остальные разделы программы.

Кнопка	Раздел программы	Горячая клавиша
	Моделирование стандартного изделия	F5
	Создание оригинальных выкроек	F6
	Проектирование рисунка	F7
	Интерактивное вязание	F8
	Графическая студия вязания DesignaKnit	F9

**Для входа в любой раздел вязания или для перехода между разделами, кликните левой клавишей мыши на соответствующей кнопке, или нажмите горячую клавишу на клавиатуре, или выберите Mode в строке меню и выберите желаемый раздел.**



#### 4.1 Использование «Помощника».

Подробные указания по всем аспектам программы DisignaKnit 7 содержатся в «Помощнике», который встроен в программу. Если у вас возникнут сложности с какой-либо из частей программы, если вы не знаете как выполнить то или иное действие, если вы не понимаете как работает какая-нибудь часть программы, пожалуйста, не пожалейте времени на изучение помощника и даваемых программой советов. Они объясняют все аспекты программы. Запустив программу, вы сможете получить доступ к помощнику и советам несколькими способами.

Щелкните мышью по кнопке «Помощник» (Help) в строке меню любого раздела программы. Вы откроете меню, предлагающее на выбор следующие функции:

Contents (Содержание)	Щелкните мышью здесь, чтобы открыть страницу «Содержание»
Search (Поиск)	Щелкните здесь, чтобы найти конкретную тему
Tutorial (Советы)	Щелкните мышью здесь, чтобы открыть серию последовательных советов типа «Как я буду...?»
How to use help (Как пользоваться «Помощником»)	Щелкните мышью здесь для того, чтобы открыть руководство по использованию «Помощника»
Resources (Ресурсы)	Щелкните мышью здесь для получения информации о памяти вашего компьютера и ресурсах драйвера, а также о видеорежиме и разрешающей способности дисплея.
About (О программе)	Щелкните мышью здесь, чтобы получить информацию о своей версии программы, а также узнать номера служб технической поддержки
Credits (Об авторах программы)	Щелкните мышью здесь, чтобы узнать об авторах программы

Открыв «Помощник», вы можете переходить от одной темы к другой, выбирая название темы и щелкая мышью по соответствующему зеленому тексту. (В конце каждой темы находится список родственных тем).

- Щелкните мышью по кнопке Back («Назад»), чтобы вернуться к предыдущей теме.
- Щелкните мышью по меню Options («Функции») и откройте окно History («История»), чтобы восстановить свои действия, дважды щелкнув мышью по любой теме в списке уже просмотренных тем.
- Щелкните мышью по кнопке Search («Поиск»), чтобы открыть список ключевых слов. Вы можете сами ввести слово или поискать его в списке. Выберите нужное слово, чтобы открыть список родственных тем.
- Щелкните мышью по кнопке Print («Печать») или выберите команду Print в меню File («Файл»), чтобы распечатать открытую тему.
- Щелкните мышью по кнопке Contents («Содержание»), чтобы вернуться туда, откуда вы начали.

Большинство панелей диалога имеют кнопку Help («Помощь»); щелкнув мышью по этой кнопке, можно сразу открыть тему, объясняющую действие этой панели диалога. Панели диалога без дополнительных кнопок Help являются стандартными панелями диалога, используемыми в Windows, их объяснение вы можете найти в вашей Инструкции Пользователя для Windows™ или в советах, даваемых программой.

Программа содержит полный список тем раздела Help («Помощник»), и полный список советов типа «Как это сделать?». К обоим спискам можно получить доступ со страницы Contents («Содержание»).

На следующих страницах будет проведено ознакомление с программой. По мере ознакомления с ней будут описаны ее особенности. Если надо получить более детальное описание раздела программы, которые используются в данный момент, или какой ее функции или процедуре, кликните на строку меню и используйте средство SEARCH (поиск) для нахождения нужного раздела.

## **5. Вкратце о моделировании стандартных изделий.**

### **5.1. Выбор стандартного изделия.**

Этот раздел программы позволяет пользователю выбрать изделие из множества моделей и подогнать по себе его выкройку. Таблицы **стандартных размеров и припусков на свободное облегание** можно использовать в том виде, в котором они предлагаются программой или внося в них необходимые изменения. Вы также можете внести свои собственные данные. В дополнение к таблицам, предлагаемым программой, пользователь может составить и сохранить для дальнейшего использования таблицы **индивидуальных размеров**.

Чтобы пользоваться этим разделом программы не нужно ничего знать о построении выкроек. Если вы правильно выбрали размер и припуски на свободное облегание, если используются параметры моделирования, задаваемые по умолчанию, и если правильно указана плотность вязания, вы получите инструкции, которые помогут вам успешно связать изделие.

### **5.2. Изменение стандартного изделия.**

Пользователь имеет возможность изменять размеры, припуски на свободное облегание и многие параметры моделирования, но при этом всегда нужно помнить, что в результате должна получиться вещь, пригодная к носке; если в результате ваших усилий должно получиться нечто неосуществимое, на экране появится предупреждение!

Изделия, начатые в этом разделе, можно импортировать в раздел «Рисование оригинальных выкроек» (только в профессиональной версии программы) для дальнейшего изменения.

Чтобы открыть этот раздел, щелкните мышью по кнопке Standard Garment Styling (Моделирование стандартного изделия), расположенной в левом верхнем углу экрана. Это можно делать из любого раздела программы. Также можно выбрать Mode/Standard Styling (Режим/Стандартное моделирование) в главной странице программы.

### **5.3. Экран Standard Garment Styling (Моделирование стандартного изделия).**

Экран **Standard Garment Styling** (Экран моделирования стандартного изделия) построен так же, как и другие области программы. Основной экран состоит из рабочей (**Working**) области, или области черчения (**Drafting**), и расположенной слева **панели инструментов**, содержащей кнопки со значками функций и команд меню. В **строке названия** показано название текущего файла или, если файл только что создан или не сохранялся, присвоенное по умолчанию название Untitled («Без имени»). Если остановить курсор над кнопкой, ее функция появится в левой части **строки состояния** внизу экрана.

### **5.3.1. Дисплей.**

Вид изделия спереди выведен на дисплей в масштабе в области черчения и любые изменения параметров модели видны на экране. Кроме того, когда вы работаете над изделием с рукавами, рукав в развертке будет показан в отдельном окне. Это окно можно переместить в любое место рабочей области или свернуть в иконку.

### **5.3.2. Юбки.**

Когда вы работаете над выкройкой юбки, будет показана только одна половина, если юбка симметрична, и обе, если юбка асимметрична.

## **5.4. Инструменты моделирования стандартного изделия (Standard Garment Styling Tools)**

Модели стандартных изделий (Standard Garment Styles) создаются с помощью различных функций Garment Style («Тип изделия»), таблиц размеров и припусков на свободное облегание и параметров моделирования. Кнопки слева от области черчения предлагают быстрый доступ некоторым из этих функций и параметров. Все функции, имеющие кнопки, можно выбрать в соответствующих меню. Меню также содержат дополнительные функции и обеспечивают доступ к панелям диалога, не представленным на панели инструментов.

### **5.4.1. Как пользоваться панелью инструментов.**

Щелкните мышью по кнопке, и будет открыта соответствующая панель или таблица диалога.

### **5.4.2. Строка состояния.**

Если задержать курсор над какой-либо из кнопок, краткое описание ее функции появится в левой части строки состояния внизу экрана.

## **6. Как...конструировать стандартное изделие?**

### **6.1. Стандартное изделие.**

В этом Уроке мы покажем вам, как конструировать и моделировать женский кардиган с круглой горловиной и вшивными рукавами. Принципы такой работы применимы ко всем другим типам изделий, хотя детали могут и отличаться. DesignaKnit будет сопровождать вас на протяжении всей работы, используя автоматическую последовательность диалогов для того, чтобы убедиться, что вы закончили все этапы, необходимые для конструирования изделия. Как только это будет сделано, можно моделировать изделие по своему вкусу. DesignaKnit скажет вам, если результат невозможно связать.

1. Щелкните мышью по кнопке.

чтобы войти в экран моделирования стандартного изделия. Появится панель диалога Standard Garment Styling, которая спросит вас, что вы хотите сделать – сконструировать новое изделие или загрузить существующее: (см. рис.).

2. Щелкните мышью по кнопке New Garment («Новое изделие»). Откроется панель диалога Select Garment Type. В ней вам нужно указать основные спецификации изделия:
3. Укажите возрастную группу, к которой принадлежит будущий владелец изделия. По умолчанию отмечается Adult («Взрослый»), и если против этого слова есть метка, переходите к следующему пункту, если же нет, щелкните мышью слева от слова Adult.
4. Теперь убедитесь, что отмечено Female («Женский»).
5. Теперь выберите тип изделия, щелкнув мышкой рядом со словом Cardigan («Кардиган»).
6. На панели Sleeve («Рукав») щелкните мышью по Set in («Вшивной»).
7. На панели Front Neck («Вырез переда») щелкните мышью по Round («Круглый»).
8. На панели Back Neck («Вырез спины») щелкните мышью по Round («Круглый»).
9. Щелкните мышью по кнопке ОК.
10. Следующей откроется панель диалога Tensions («Плотность»). Сюда вы должны ввести плотность, которую определили, связав специальный образец. Программа DesignaKnit должна знать нужную плотность, чтобы определить количество петель и рядов в будущем изделии. Если вы еще не связали образец, не беспокойтесь – можно либо ввести примерные цифры, либо согласиться с цифрами, указанными по умолчанию. Фактические цифры можно будет ввести потом, выбрав Options/Tensions и DesignaKnit внесет необходимые изменения.
11. Сейчас есть выбор сделать это установками плотности принятыми по умолчанию (это – стандартная плотность, которая будет применяться ко всем новым изделиям и всем схемам узора, которые запустятся, когда фасон изделия еще не был загружен). Чтобы сделать эту плотность как установку, принятую по умолчанию, кликните на кнопке **Set As Default**. Чтобы использовать эту плотность только для этого изделия, без ее установки принятой по умолчанию, не кликайте на кнопке **Set As Default**. Пожалуйста, имейте в виду, что установки по умолчанию применяются только к основной плотности, а не к плотности рубчиков.

Если в этой точке желательно изменить значения по умолчанию и ввести другой набор для этого изделия, сначала введите плотность по умолчанию и кликните на кнопке **Set As Default** для установки значений по умолчанию, а затем введите новые плотности только для этого изделия, и продолжайте выполнение последовательностью команд для **Нового изделия**.

#### *Замечания по плотности*

Пожалуйста, имейте в виду, что основная и рубчиковая плотности и примечания в диалоговых окнах для моделирования стандартного изделия и оригинальных выкроек относятся только к файлам изделий, и любые установки и примечания сохраняются в файле изделия. Файлы образцов вязания не сохраняются с определенными плотностями, а адаптируются при их открытии, либо к плотности, принятой по умолчанию, или при загрузке файла, к плотности для этого изделия. Любые изменения в плотности, сделанные в дизайнере узора (**Stitch Designer**) при открытом файле изделия, будут влиять на это изделие, и будет выведено диалоговое окно, где будет предложено либо сохранить эти изменения, либо выйти из дизайнера узора.

12. Дважды щелкните мышью в каждом окне, чтобы выделить цифры, затем наберите новые цифры, которые вы хотите ввести (см. рис.).

13. Введите любую другую информацию, щелкнув левой клавишей мыши (ЛКМ) в соответствующем поле, чтобы активировать текстовый курсор, и затем напечатав текст.

14. Щелкните мышью по кнопке ОК. Откроется панель диалога Ease («Припуски на свободное облегание»).

15. Щелкните по таблице тех припусков, которые вы бы хотели использовать. В нашем случае, давайте выберем Casual, которые обеспечивают среднее приближение. Здесь появится диалоговое окно, которое запросит ввести либо Стандартный размер, либо регулируемый размер.

16. Щелкните мышью по Standard, и появится список стандартных размеров для лиц того пола и той возрастной группы, которые вы указали.

17. Щелкните мышью по тому размеру, который вы хотите выделить (в нашем случае, выберите размер 40), затем щелкните по кнопке ОК, и появится таблица размеров (Measurement Table): (см. рис. на стр. 10, 11).

Пожалуйста, обратите внимание, что Chest + Ease = Hip + Ease (о.г. + припуск на свободное облегание = о.б. + припуск на свободное облегание), в результате чего получается прямое изделие.

Вы можете здесь изменить размеры и припуски, а если хотите попробовать другую таблицу припусков, можете щелкнуть мышью рядом с Ease, чтобы открыть список таблиц и выбрать какую-нибудь другую. Вас спросят, хотите ли вы изменить припуск к данному изделию. Если вы выберете Yes, все величины припусков изменятся, а если No, цифры останутся теми же, но рекомендованный припуск будет взят из другой таблицы.

В нашем случае давайте не будем ничего менять, а щелкнем мышью по кнопке ОК. На экране появится изделие, ожидающее, пока вы закончите его конструировать. Заключительный этап конструирования называется моделированием изделия.

## **6.2. Моделирование изделия.**

Теперь мы будем моделировать изделие. Мы расширим резинку, соберем рукава и сделаем перекрывающимися планки застежки.

1. Щелкните мышью по кнопке Neck Styling («Моделирование выреза горловины»), или дважды щелкните мышью в области горловины изделия. Измените ширину резинки (Rib) на 3 см, или 1.2 дюйма. Этой операцией вы задаете одновременно ширину передних планок и ширину отделки горловины. Щелкните мышью по кнопке ОК.

2. Щелкните мышью по кнопке Body Styling («Моделирование лифа»), или дважды щелкните мышью в области лифа изделия. Ширина резинки будет уже выделена. Напечатайте 7.0 см или 3 дюйма поверх существующей цифры. Таким образом, будет задана ширина резинки по низу изделия.

3. Выделите цифры в окне Overlap («Перекрывание») и измените их таким образом, чтобы они соответствовали ширине отделки горловины. Это сделает планки застежки находящими друг на друга.

4. Выделите цифры в окне Shoulder Drop («Линия плеча») и введите 2 см или 0.8 дюйма, и щелкните мышью по кнопке ОК.

5. Щелкните мышью по кнопке Sleeve Head Styling («Моделирование головки рукава»), или дважды щелкните мышью по головке рукава в окне рукава. Измените цифры в окне Before Gather («Для сборок») на 18 см или 7 дюймов. Это сделает головку рукава слегка «вздутой», и рукав придется присобрать по верху, чтобы вшить его в пройму. Рекомендуется увеличить дополнительные общие размеры (Overall) по крайней мере, на 2.5 см, чтобы увеличить высоту оката рукава с учетом сборки.

Изделие можно еще больше изменить по собственному вкусу, используя экран Original Pattern Drafting («Создание оригинальных выкроек»).

## **7. Обзор раздела Original Pattern Drafting («Создание оригинальных выкроек»).**

Раздел программы DesignaKnit, называемый Original Pattern Drafting («Создание оригинальных выкроек»), позволяет пользователю создавать свои собственные формы изделий. Начиная с прямоугольника (меню Piece/Block (New Piece), для которого можно установить максимальные или минимальные необходимые размеры, можно добавлять «точки», удалять их или перемещать с помощью соответствующих инструментов. В этом режиме можно создать множество разнообразных форм, начиная со сложных выкроек или изделий, связанных по индивидуальным меркам, и заканчивая мягкими игрушками и покрытиями для мебели.

### **7.1. Как начать новое изделие.**

Чтобы создать изделие с нуля в режиме Original Pattern Drafting («Создание оригинальных выкроек»), пользователь должен иметь некоторое представление о рисовании выкроек. Программа автоматически рассчитает количество петель и рядов при заданной плотности для любой двухмерной формы. С ее помощью детали можно поворачивать, прикладывать друг к другу и измерять, чтобы обеспечить успешное создание конечного продукта. Однако, в отличие от раздела «Моделирование стандартного изделия», раздел программы DesignaKnit «Создание оригинальных выкроек» не проверяет автоматически, совпадают ли швы, потому что не знает, какие детали должны быть соединены между собой.

#### **7.1.1. Изменение стандартного изделия (Modifying a Standard Garment).**

Если у вас мало опыта, существует более простой способ использования некоторых свойств раздела Original Pattern Drafting («Создание оригинальных выкроек»), а именно, можно начать чертить выкройку изделия в разделе «Моделирование стандартного изделия». Сконструировав базовое изделие, воспользуйтесь кнопкой со значком Original Pattern Drafting для перехода в этот раздел. Все детали изделия окажутся на экране, вместе со всеми точками. Если выдержана одинаковая длина швов, и жизненно важные области, например, проймы и окаты рукавов, не слишком сильно изменены, детали изделия по-прежнему будут соответствовать друг другу. Простыми, но эффективными изменениями могут являться закругление передних полочек жакетов, поворот деталей изделий на 90° для вязания в поперечном направлении или разрезание деталей на отдельные полотна.

### **7.2. Экран режима Original Pattern Drafting («Создание оригинальных выкроек»).**

Экран Original Pattern Drafting («Создание оригинальных выкроек») устроен так же, как и другие области программы. Основной экран состоит из рабочей области, или

области чертежа, слева расположена панель инструментов, содержащая все кнопки со значками команд, функций и инструментов. Однако, во внешнем виде экрана есть некоторые отличия, присущие только режиму Original Pattern Drafting.

### 7.2.1. Линейки.

С правой стороны области чертежа находится вертикальная линейка, а внизу, под чертежом – горизонтальная. Вид этих линеек зависит от того, указаны ли в “Единицах измерения” (Units of Measurement) нормальные единицы измерения, или петли и ряды, от выбранных единиц измерения и от их масштаба.

### 7.2.2. Начало отсчета линеек.

По умолчанию, начало отсчета, или 0 линеек, находится:

- ◆ Для **Новых вещей**: начала отсчета линеек совпадают с серединами по вертикали и по горизонтали, независимо от того, есть ли у изделия центральная точка.
- ◆ Для **Вещей, импортированных из «Моделирования стандартных изделий»**: по умолчанию, для симметричных вещей начало отсчета горизонтальной линейки будет находиться в середине, независимо от того, расположена ли там точка, а для несимметричных вещей (например, полочек кардигана) начало отсчета горизонтальной линейки будет совпадать с краем, противоположным боковому шву. Начало отсчета по вертикали учитывает резинку или бейку, поэтому, если изделие имеет 5 см резинки, начало отсчета вертикальной линейки будет находиться на 5 см ниже нижнего края детали изделия.

Начала отсчета обеих линеек можно изменять по желанию, с помощью кнопки Origin («Начало отсчета») или выбрав команду Origin в меню Measure.

### 7.2.3. Строка состояния.

В нижней части окна находится строка состояния, или информационная строка. В ней, с левой стороны экрана, появляется контекстная помощь – т.е. если навести курсор на кнопку или пункт меню, в строке состояния появится надпись, объясняющая функцию этой кнопки или пункта меню.

С правой стороны строки состояния находится дисплей, на котором отображаются текущие абсцисса и ордината курсора. Координаты выражаются либо в нормальных единицах измерения (см или дюймы), либо в петлях и рядах, в зависимости от конфигурации в меню Options/Units of Measurement.

Время от времени в строке состояния может появляться другая информация, относящаяся к какой-то конкретной функции или инструменту.

## 7.3. Инструменты для черчения выкроек оригинальных изделий.

Original Patterns («Выкройки оригинальных изделий») создаются при помощи различных инструментов и функций. Кнопки инструментов и функций находятся в левой части экрана режима Original Pattern Drafting («Создание оригинальных выкроек»). Все инструменты и функции также можно выбрать в соответствующем **меню**. Меню также содержат другие функции и обеспечивают доступ к панелям диалога, не представленным в панели инструментов.

### 7.3.1. Как пользоваться панелью инструментов.

Щелкните ЛКМ по кнопке инструмента, и функция или действие будут выполнены одним из следующих способов:

- ◆ Задача завершена, и инструмент немедленно деактивирован.
- ◆ Щелкните мышью по оригинальному изделию, находящемуся в работе, для завершения задачи, и щелкните еще раз, чтобы деактивировать инструмент.
- ◆ Появится панель диалога, запрашивающая дальнейшую информацию. Введите информацию, щелкните мышью по кнопке ОК, и инструмент будет автоматически деактивирован после завершения задачи.
- ◆ В различных местах периметра детали, находящейся на экране, будут отображены символы. Они отражают, например, тип скоса или метод формирования детали. Чтобы изменить метод при использовании этого типа инструмента, нужно щелкнуть мышью по одной из меток по периметру. Чтобы деактивировать инструмент, щелкните мышью еще раз.
- ◆ Щелкните мышью дважды в соответствующих позициях находящегося на экране оригинального изделия.

### **7.3.2. Строка состояния.**

Удерживая курсор над любым из инструментов, можно увидеть его краткое описание в левой части строки состояния, расположенной внизу экрана.

## **8. Как...чертить выкройку оригинального изделия?**

Создание изделия с нуля в режиме «Создание выкройки оригинального изделия» может показаться затруднительным новичку в обращении с DesignaKnit. Придание индивидуальности изделию, взятому из раздела «Моделирование стандартных изделий» – это хорошая возможность ознакомиться с функциями и инструментами. Мы предлагаем здесь три последовательных руководства, которые помогут вам начать работать. Два из них начинают со стандартного изделия, которое подвергается изменениям, а третье создает новый файл и новую вещь, начав с нуля.

Методики, изученные с помощью этих руководств, помогут вам понять, как работает раздел программы DesignaKnit «Создание выкроек оригинальных изделий», и даст возможность ознакомиться с мощными функциями этого раздела.

### **8.1. Как ...внести изменения в стандартное изделие?**

Это последовательно описывающее все необходимые шаги руководство продемонстрирует вам, как взять стандартный свитер с вшивными рукавами и видоизменить его, добавив застежку «поло», воротник и закругленную линию низа. Прежде чем пробовать свои силы здесь, нужно ознакомиться с разделом «Моделирование стандартных изделий».

Сначала создайте стандартный свитер с вшивными рукавами и круглым вырезом спереди и сзади. Если вы хотите сохранить его в виде файла, чтобы впоследствии использовать еще раз, выберите команду Save as («Сохранить как») в меню File и , присвоив файлу название, щелкните мышью по кнопке ОК, чтобы сохранить файл в подкаталоге Shapes («Формы»). Если вы захотите вернуться к этой версии изделия, можно выбрать команду Open («Открыть») в меню File, чтобы снова загрузить файл, в котором сохранен свитер с вшивными рукавами, круглым вырезом и нулевой шириной резинки по кромкам.

Щелкните мышкой по кнопке «Быстрый доступ» (к разделу «Создание выкроек оригинальных изделий»), чтобы перенести все детали в этот раздел.



### **8.1.1. Добавить разрез застежки по линии середины переда.**

1. Щелкните ЛКМ по переду изделия, чтобы начать с ним работать.
2. Выберите функцию (инструмент) «Поместить деталь» (с которой ведется работа, по центру) и отключите функцию View All Pieces («Просмотр всех деталей»).
3. Функция «Отобразить относительно вертикальной оси» должна быть активирована – проверьте, и включите ее, если требуется.
4. Выберите функцию «Большой курсор», чтобы упростить построение.
5. Выберите функцию «Добавить точки».
6. Начало отсчета линейки будет расположено по центру. Щелкните мышью по детали изделия, выставите курсор на один уровень с серединой горловины переда и, примерно в 1.5 см влево от центра, добавьте точку - чтобы убедиться, что она расположена правильно, посмотрите на координаты в правой части строки состояния.
7. Переместите курсор на 15 см вниз, и, немного правее последней точки, добавленной слева от центра, щелкните ЛКМ еще раз, чтобы добавить нижнюю точку разреза застежки.
8. Щелкните мышью по функции «Добавить точки», чтобы деактивировать его.
9. Дважды щелкните по нижней точке разреза и переместите ее, чтобы она оказалась на одной линии с первой добавленной точкой – в 1.5 см влево от центра.

Если вам сложно работать с целой деталью, выберите после шага 2 функцию «Увеличить масштаб», и щелкайте мышью по линии горловины, пока не получите увеличение, при котором вам удобно работать. Если вы увеличили масштаб для работы над линией горловины, пожалуйста, вернитесь к общему виду, щелкнув мышью по функции «Поместить деталь по центру», прежде чем приступите к закруглению линии низа.

### **8.1.2. Закругление линии низа переда**

1. Щелкните один раз мышью по кнопке «Уменьшить масштаб», чтобы освободить место для закругления линии низа.
2. Выберите функцию (инструмент) «Закругление» и щелкните мышью по линии низа или рядом с ней.
3. Появится панель диалога Enter number («Введите номер») – введите 6 и щелкните мышью по кнопке ОК.
4. Появится панель диалога Select curve type («Выберите тип закругления») – выберите любое из симметричных закруглений с левой стороны панели и щелкните мышью по кнопке ОК.
5. Переместите курсор вниз, примерно на 10 см ниже существующей линии низа (прочтите координаты) и щелкните мышью, чтобы задать закругление.
6. Щелкните мышью по функции «Поместить изделие по центру», чтобы снова увидеть изделие целиком.

### **8.1.3. Закругление линии низа спины.**

1. Щелкните мышью по Back («Спинка»), чтобы начать работать со спинкой.
2. Выберите функцию «Поместить деталь», с которой ведется работа, по центру и отключите функцию View All Pieces «Просмотр всех деталей».
3. Повторите шаги 1 – 6 для линии низа спины, выбрав тот же тип закругления, что и для линии низа переда.

- Щелкните мышью по функции «Поместить изделие по центру», чтобы снова увидеть все изделие целиком.

#### **8.1.4. Как изменить горловину, чтобы добавить воротник.**

- Сейчас вы работаете со спинкой. Начните с нее.
- Выберите инструмент «Измерить края».
- Щелкните мышью по точке на левом крае горловины.
- Щелкните мышью по точке на правом крае горловины, и в месте шва появится размер горловины (длина шва).
- Щелкните мышью по переду, чтобы перейти к работе с ним.
- Выберите инструмент «Измерить края».
- Щелкните мышью по точке на левом крае горловины.
- Щелкните мышью по точке, расположенной вверху края разреза на середине переда, и в месте шва появится его длина.
- Выберите инструмент «Измерить края».
- Щелкните мышью по левой точке правого края горловины переда.
- Щелкните мышью по точке правого края горловины переда, и появится второй размер – обе длины швов горловины переда должны быть одинаковы.
- Если цифры видны нечетко, выберите инструмент «Увеличить масштаб» и щелкайте мышью по краю горловины, пока увеличение не станет достаточным.

#### **8.1.5. Конструирование воротника.**

- Сложите все три величины, полученные при измерении горловины.
- Выберите команду Block (New Piece) из меню Piece в строке меню.
- Появится панель диалога Name («Название») – наберите в ней «Collar» («Воротник») и щелкните мышью по кнопке ОК.
- Выберите инструмент «Подогнать по ширине».
- Появится панель диалога Enter number «Введите число» – наберите в ней длину края горловины, затем щелкните мышью по кнопке ОК.
- Выберите инструмент «Подогнать по высоте».
- Появится панель диалога Enter number «Введите число» – наберите в ней нужную вам ширину воротника.

Вы получили простейший прямоугольный воротник. Теперь вы можете сделать его закругленным или вытянуть его внешние края, чтобы углы стали более острыми.

## **8.2. Как...преобразовать стандартный свитер в свитер, связанный в поперечном направлении?**

В этом упражнении мы создадим свитер, связанный в поперечном направлении из стандартной модели со спущенным плечом (с прямыми рукавами).

Сначала создайте стандартный свитер с прямыми рукавами и круглым вырезом переда и спинки. Если вы хотите сохранить это в каком-либо файле, чтобы использовать еще раз, выберите команду Save as («Сохранить как») в меню File, и, присвоив изделию название, щелкните по кнопке ОК, чтобы сохранить файл в подкаталоге Shapes. Если вы захотите вернуться к этой версии изделия, достаточно выбрать команду Open («Открыть») в меню File.

Щелкните мышью по кнопке быстрого перехода в режим Original Pattern Drafting («Создание выкроек оригинальных изделий»), чтобы перенести на экран этого режима все детали изделия.

### **8.2.1. Поворот спины и переда.**

1. Щелкните левой клавишей мыши по переду изделия, чтобы начать с ним работать.
2. Выберите функцию «Повернуть по часовой стрелке».
3. Появится панель диалога Enter number «Введите число» – введите 90, щелкните мышью по кнопке ОК, и деталь окажется повернутой вырезом ворота вправо. Не пугайтесь, если перед немного заходит на спинку.
4. Щелкните левой клавишей мыши по спинке, чтобы работать с ней.
5. Выберите функцию «Повернуть против часовой стрелки».
6. Появится панель диалога Enter number «Введите число» – введите 90, щелкните мышью по кнопке ОК, и деталь окажется повернутой вырезом ворота влево.
7. Поместите курсор на спинку, нажмите правую клавишу мыши, и, удерживая ее нажатой, перемещайте спинку, пока плечи спинки и переда не окажутся совмещены.

**Пожалуйста, обратите внимание, что когда детали оказываются точно совмещенными, DesignKnit издает звуковой сигнал, и красные вертикальные/горизонтальные пунктирные линии появляются в местах состыковки деталей.**

1. Поместите правый рукав (Щелкните мышью по рукаву, затем посмотрите на строку названия, чтобы узнать название детали) под передом и спинкой.
2. Щелкните ЛКМ по левому рукаву, чтобы работать с ним.
3. Выберите «Повернуть по часовой стрелке».
4. Появится панель диалога Enter number («Введите число») – введите 180, щелкните мышью по кнопке ОК, и деталь перевернется вверх ногами.
5. Поместите рукав над передом и спинкой.

Теперь у вас есть выбор – связать весь правый рукав целиком и перенести половину петель на бросовую пряжу, чтобы продолжать вязку переда, или разделить рукава пополам в продольном направлении, и вязать половинки рукавов, примыкающие с двух сторон к переду и спинке. В нашем случае давайте выберем первый вариант и сделаем оба рукава частью переда.

### **8.2.2. Как соединить детали.**

1. Немного сдвиньте спинку вправо, чтобы она вам не мешала.
2. Активируйте правый рукав, щелкните по нему мышью.  
Несмотря на то, что функция «Отобразить относительно вертикальной оси» активирована, на чертеже отсутствует верхняя центральная точка, с помощью которой мы можем присоединить рукав к переду. Добавьте центральную точку, воспользовавшись кнопкой Divide («Разделить»), чтобы точка оказалась точно по центру шва.
3. Выберите инструмент «Разделить» и щелкните мышью в любом месте верхнего шва рукава.
4. Появится панель диалога Enter number «Введите число» – введите 1 и щелкните по кнопке ОК.
5. Выберите функцию «Поместить деталь по центру», и вы будете одновременно видеть шов переда и верхнюю часть рукава.

6. Переместите рукав таким образом, чтобы точки переда и рукава совпали – когда они в точности совпадут, вы услышите звуковой сигнал.
7. Выберите Piece/Join (Деталь/Соединить).
8. Щелкните мышью по точке края рукава и по нижней точке проймы переда, затем по точке середины рукава и точке плеча переда (эти точки уже должны быть совмещены, поэтому просто щелкните мышью рядом с ними, поместив курсор на соответствующую деталь).

Детали будут соединены под названием «Правый рукав» (Sleeve – right), позже мы поменяем название на «Перед» (Front).

9. Активируйте левый рукав.
10. Выберите инструмент «Разделить» и щелкните мышью в любом месте верхнего шва рукава.
11. Появится панель диалога Enter number «Введите число» – введите 1 и щелкните по кнопке ОК.
12. Переместите рукав таким образом, чтобы точки переда и рукава совпали – когда они в точности совпадут, вы услышите звуковой сигнал.
13. Выберите Piece/Join (Деталь/Соединить).
14. Щелкните мышью по точке края рукава и по нижней точке проймы переда, затем по точке середины рукава и точке плеча переда.

### **8.2.3. Как переименовать детали.**

Детали, окажутся объединены под названием «Левый рукав» (Sleeve – left).

15. Выберите команду Piece/Rename (Деталь/переименовать).
16. Появится панель диалога Enter name «Введите название» - введите Front «Перед» и щелкните мышью по кнопке ОК.

Теперь эту деталь можно связать от манжеты до манжеты, перенеся петли задней части первого рукава на бросовую пряжу, и добавив петли с помощью бросовой нити для задней части второго рукава. Для более мелких изделий (перед которых занимает менее половины игольницы), спинку можно также объединить с передом, и связать все изделие как единое целое, затем вырезав и обработав оверлоком горловину.

Можно также создать свитер с широкими в пройме и узкими внизу рукавами, убрав точки низа проймы, и закруглив, получившийся боковой шов/нижний шов рукава.

17. Выберите File/Save as (команду «Сохранить как» в меню «Файл»), чтобы сохранить это изделие в отдельном файле. Сохраните также «стандартное изделие», чтобы воспользоваться им впоследствии.

### **8.3. Как ...Преобразовать новую деталь (New Piece) в оригинальный фасон (Original Shape)?**

Начните с выбора команды New Piece в меню Block, подгоните ее к конкретному размеру и добавьте закругление для выреза ворота. Если вы только что запустили DesignaKnit, область чертежа у вас свободна. Если вы уже работали над фасоном, сохраните все изменения и создайте новый файл, выбрав в меню File команду New.

1. Выберите Piece/Block (New Piece).

2. Появится панель диалога Enter name «Введите название» – наберите Front «Перед» и щелкните мышью по кнопке ОК.
3. Выберите инструмент «Подогнать по ширине».
4. Появится панель диалога Enter number «Введите число» – наберите 52 см и щелкните мышью по кнопке ОК.
5. Выберите инструмент «Подогнать по длине».
6. Появится панель диалога Enter number «Введите число» – наберите 65 см и щелкните мышью по кнопке ОК.
7. Щелкните мышью по инструменту «Цифры» – вокруг прямоугольника появится 6 цифр.
8. Включите инструмент «Отобразить относительно вертикальной оси» и ответьте Y (yes – «да») на вопрос о зеркальном отражении.
9. Выберите большой курсор «Стрелка по диагонали».
10. Выберите инструмент «Добавить точки».
11. Переместите курсор влево от центра, чтобы он оказался на верхней горизонтальной линии в 9 см от центра – прочтите координаты в строке состояния, они помогут вам правильно установить курсор.

Слева от центра будет добавлена цифра, и справа от центра симметрично появится еще одна. Обратите внимание, что все цифры изменились, и теперь прямоугольник имеет по периметру 8 точек.

12. Щелкните мышью по инструменту «Добавить точки», чтобы деактивировать его.
13. Выберите инструмент «Удалить».
14. Щелкните мышью по цифре 3 (номер центральной верхней точки), и она будет удалена.
15. Обратите внимание, что цифры снова изменились, и цифра 3 теперь является номером точки правого края горловины.
16. Щелкните мышью по инструменту «Удалить», чтобы деактивировать его.
17. Выберите инструмент «Начало отсчета» и щелкните мышью по точке 1, чтобы передвинуть нули линеек к верху детали.
18. Выберите инструмент «Закругление», и щелкните мышью между цифрами 2 и 3.
19. Появится панель диалога Enter number «Введите цифры», спрашивающая вас, сколько точек вы хотите добавить – наберите 6 и щелкните мышью по кнопке ОК.
20. Появится панель диалога Select curve «Выберите округление» - щелкните мышью по кнопке выбора рядом с Curve 1 «Закругление 1», т.к. это оптимальная форма для круглой горловины, щелкните мышью по кнопке ОК. Закругление теперь привязано к точкам 2 и 3, и вы можете с помощью мыши опустить его как угодно низко, чтобы придать вырезу ворота нужную глубину.
21. Сдвиньте курсор вниз, чтобы значение правой координаты было около 8 см.
22. Щелкните ЛКМ один раз, чтобы зафиксировать заданное округление.

Обратите внимание, что было добавлено 6 новых точек, и теперь их у нас 13.

23. Выберите инструмент «Начало отсчета» и щелкните мышью по точке 12, чтобы вернуть нули линеек обратно к середине детали.
24. Выберите команду Save as «Сохранить как» в меню File и присвойте название этому учебному файлу.

## 9. Краткий обзор раздела «Дизайнер узоров».

### 9.1. Разработка образца узора.

Раздел «Дизайнер узоров» программы DesignaKnit7 предназначен для создания ваших собственных узоров и изменения их с использованием специальной масштабной сетки и разнообразных инструментов для рисования и специальных эффектов. Рабочую область с нанесенной сеткой можно использовать также для ввода схем из других источников. Дизайнер узоров может автоматически проверить законченную вами схему на количество цветов в ряду, длину протяжек, жаккардовое разделение и совместимость с устройством смены цвета.

#### 9.1.1. Работа с цветом.

Вся палитра Windows находится в вашем распоряжении при создании узоров; количество цветов, которое можно использовать, зависит от разрешающей способности вашей графической карты. Можно выбрать до 48 цветов пряжи. Можно находить интересные новые сочетания цветов, используя команду **Variant Random** («Случайные вариации»), у которой имеется функция **color lock** («фиксация цвета»), позволяющая сохранять определенные цвета и изменять другие, пока не получится нужная цветовая гамма.

#### 9.1.2. Работа с текстурой (структурой).

Палитра типов узоров (**Stitch Type palette**) работает таким же образом, как и цветовая палитра.

Пользователи могут установить символы точно таким же способом, как они устанавливаются цвета. Однако, типы узоров независимы от цветов, и поэтому не будут влиять на уже установленные цвета, и наоборот, возврат к Пряже (**Woolbox**) не будет влиять на расположение символов узора. Это означает, что в дополнение к имеющейся возможности отображения типов узоров на одном цветовом полотне путем перехода на палитру для пряжи, достаточно просто применять текстуры к окрашенным (цветовым) областям и наоборот. Это позволяет делать смешивание цветовых и узорных методов работы на одном вязаном изделии.

Используйте все инструменты рисования таким же способом, как и при использовании цветовых методов, для создания образца или заполнения областей символами узоров.

#### 9.1.3. Применение разработанных узоров к выкройкам изделий.

Дизайнер узоров предназначен для наложения выкроек изделия на образец узора и переноса получившейся таким образом схемы изделия на вязальную машину. Такой перенос может осуществляться непосредственно, или с помощью каких-либо средств переноса, в зависимости от марки и модели вашей вязальной машины. Конкретные инструкции для осуществления непосредственного переноса можно найти в Инструкциях к кабельному соединению (**Cable Link**), или в инструкциях для распечатки перфокарт или пластиковых шаблонов.

### 9.2. Экран Дизайнера узоров.

Внешний вид Экрана Дизайнера узоров аналогичен внешнему виду экранов других разделов программы. Основной экран состоит из рабочей зоны, или зоны узора, слева находится панель инструментов, содержащая командные и функциональные кнопки и различные инструменты для рисования.

Структура узора, содержащая до 48-и цветов или 48-и типов узоров (в зависимости от конечного метода вязания), может быть разработана в этой области с использованием инструментов рисования и модифицированных средств. Эти узоры могут применяться для методов ручной и машинной вязки, включая методы вырезания и обработки оверлоком.

### **9.3. Инструменты Дизайнера узоров.**

Панель инструментов слева от рабочей зоны содержит все инструменты для рисования и функциональные кнопки. Инструменты для рисования не имеют эквивалентных команд меню, но для некоторых других кнопок такие команды существуют.

## **10. Как...пользоваться Дизайнером узоров?**

Использование дизайнера узоров программы DesignaKnit покажется очень простым каждому, кто уже пользовался любой программой для рисования под Windows. Многие из инструментов легко узнаваемы и находятся на панели инструментов. Многие специфические для вязания функции можно найти в обширных меню. Существуют также дополнительные кнопки быстрого доступа, упрощающие и убыстряющие создание узора. Мы включили сюда последовательные инструкции, демонстрирующие мощные функции этой программы. Попробуйте воспользоваться ими, даже если вы являетесь опытным пользователем ПК, чтобы быстро ознакомиться с операциями, связанными с рисованием ваших собственных схем.

### **10.1. Как... задавать палитру?**

Выбор цветов, с которыми вы будете работать, является первым шагом в создании вашего собственного узора, если, конечно, вас не устраивает палитра, установленная по умолчанию. Палитра, устанавливаемая по умолчанию, состоит из 28 цветов, которые будут выглядеть достаточно «плотными» на мониторе VGA, в то время как некоторые цвета будут выглядеть «мерцающими», что приводит к необычным результатам при копировании и вставке из буфера. Чтобы смешать собственные «плотные» цвета, пользуйтесь для Красного, Зеленого и Синего только значениями 255, 192, 128 и 64.

1. Выберите Palette/Woolbox (команду «Коробка с пряжей» в меню «Палитра»), чтобы открыть панель диалога или сделайте быстрой двойной клик правой клавишей мыши на цветовой палитре для пряжи.
2. Щелкните ЛКМ по кнопке Delete Unused «Удалить неиспользованные», чтобы удалить все цвета, кроме фона.
3. Щелкните мышью по оставшемуся цветному прямоугольнику (который отображает цвет фона), и щелкните по цветовому полю, чтобы выбрать цвет, который будет использован.
4. Перемещайте курсор, пока не найдете именно тот цвет, который вам нужен, затем отрегулируйте яркость, используя треугольный маркер на вертикальной цветной полосе.
5. Щелкните по кнопке Apply color «Применить цвет», и прямоугольник на панели и фон сетки изменятся одновременно.
6. Щелкните по следующему прямоугольнику, в который вы хотите добавить цвет, и выберите другой цвет.
7. Если цвета разбросаны по области «Woolbox», щелкните мышью по кнопке Pack («Упаковать»).

- Щелкните по кнопке ОК, и палитра, заданная по умолчанию, будет заменена вашей новой палитрой.

### 10.1.1. Просмотр цветовой палитры пряжи.

Для использования цветовой палитры пряжи надо ее просмотреть. Выберите опцию **View/Stitch Types Palette** или кликните на кнопке **Palette** на панели инструментов. Выбор цветовой палитры пряжи автоматически включает опцию **View/Yarn Colours**, если эта опция не была отмечена до добавления цветов к символам пряжи, если таковые есть.

## 10.2 Как установить палитру для петель?

Цветовая палитра для петель имеет два типа петель: простые (вязание) и вязание с накидкой. Дополнительные типы петель могут быть добавлены к палитре следующим образом:

1. Выберите опцию **Palettes/Stitch Types palette** или дважды кликните правой клавишей мыши (ПКМ) на опции **Stitch Types palette** для открытия диалогового окна.

Это диалоговое окно предлагает весь набор символов, содержащихся в шрифте **Roosmalen**.

2. Нарисуйте мышью требуемые символы по одному и выбросите их в пустые области справа. Учтите, что все эти символы будут отображаться на образце, если опция **View/Stitch Types** отмечена, только символы на белом фоне будут доступны при просмотре через опцию **Fabric Texture** (Текстура пряжи). Символы, которые уже используются в образце, отображаются на розовато-лиловом фоне на палитре правой стороны.

### 10.2.1. Просмотр палитры типов петель.

Для использования цветовой палитры петель надо ее просмотреть. Выберите опцию **View/Stitch Types Palette** или кликните на кнопке **Palette** на панели инструментов. Выбор цветовой палитры петель автоматически включает опцию **View/Stitch Colours**, если эта опция не была отмечена до добавления цветов к символам петель, если таковые есть.

## 10.3 Как присвоить цвета и типы петель к выбранными и не выбранным иглам?

### 10.3.1. Присваивание основных и контрастных цветов для аккуратного “островного (местного)” машинного вязания?

При выборе аккуратного “островного (местного)” машинного вязания для машин, которые позволяют вязание двумя цветами за один проход каретки, выбор и не выбор игл, которые определены таким образом, известно какие иглы поместить в какой приемник.

**DesignaKnit** использует **Main** (Основной) для обозначения не выбранных игл и **Contrast** (Контрастный) для обозначения выбранных игл. Аккуратный “островной (местный)” машинный образец должен иметь основной цвет в ряду (который на практике является пряжа в заднем приемнике каретки), хотя он не должен иметь Контрастный цвет (т. е. никаких иголок не будет выбрано для простого вязания). Образец такого типа не должен иметь более чем одного основного и одного контрастного цвета в одном ряду. Если **DesignaKnit** обнаружит, что образец содержит ошибочные вставки (см. вышесказанное), то будет появляться предупреждающее



сообщение до сохранения, просмотра, загрузчика с пряжей, загрузки или интерактивного вязания, так чтобы такую ситуацию можно было скорректировать. Когда метод вязания устанавливается для аккуратного островного вязания, **DesignaKnit** не позволит установить статус цветов так, что не более чем один основной или контрастный цвет появится в ряду, но если метод вязания установлен *после* установки статуса Основного/Контрастного цвета, **DesignaKnit** не будет препятствовать установке множества основных или контрастных цветов, пока не будет сделана попытка сохранить, загрузить или связать образец.

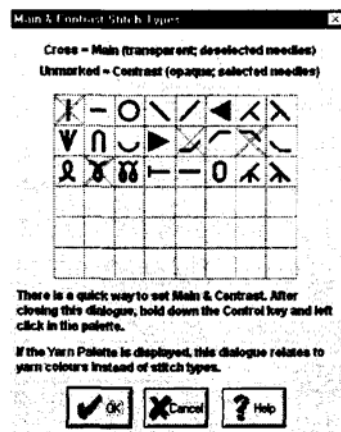
1. Выберите опцию **View/Yarn Types Palette**, если она еще не выбрана.
2. Выберите опцию **Palette/Main&Contrast** для открытия диалогового окна. Будут отображены все цвета пряжи. Цвета, отмеченные крестиком, уже имеют отобранные Основные цвета. Цвета без крестика выбраны в качестве Контрастных цветов.
3. Для изменения статуса какого-либо цвета кликните мышью на нем. Основные цвета будут изменяться на контрастные цвета и наоборот.
4. Кликните на **ОК**.
5. Быстрый просмотр изменившегося статуса Основных и Контрастных цветов непосредственно в цветовой палитре пряжи можно сделать при удерживании клавиши **Control** и нажатии ЛКМ на желаемом цвете.
- Некоторые образцы островного машинного вязания могут требовать, чтобы определенная пряжа имела Основной цвет на одной тесьме образца, и Контрастный – на другой. **DesignaKnit** ожидает какой-либо цвет на одной тесьме образца, имеющий какой либо один тип цвета, но не оба. Если это происходит, например, при использовании второго конуса при вязании, можно установить второй идентичный цвет и **Woolbox** (в мотке пряжи). Затем можно отметить один цвет в качестве Основного, а второй – Контрастного.

### 10.3.2. Установка основного и контрастного типов петель.

Те же правила применяются для типов петель с Правильными и Ошибочными методами для боковой текстуры и для образцов аккуратного островного вязания, у которых имеются тесемки текстурного вязания. (Эти смешанные образцы должны сохраняться с методом островного вязания и иметь установки для Основного и Контрастного цвета, как для цветов пряжи, так и для типов петель.)

1. Выберите опцию **View/Yarn Types Palette**, если она еще не выбрана.
2. Выберите опцию **Palette/Main&Contrast** для открытия диалогового окна. Будут отображены все типы пряжи. Цвета, отмеченные крестиком, уже имеют отобранные Основные цвета. Цвета без крестика выбраны в качестве Контрастных цветов.
3. Для изменения статуса какого-либо типа петель, кликните мышью на нем. Основной тип петель будет изменяться на контрастный, и наоборот.
4. Кликните на **ОК**.

Быстрый просмотр изменившегося статуса Основных и Контрастных типов петель непосредственно в палитре типа петель можно сделать при удерживании клавиши **Control** и нажатии ЛКМ на желаемом типе петли.



#### 10.4. Как сделать прозрачные и непрозрачные цвета при рисовании?

При выборе метода вязания **Intarsia**, ручного вязания или ручного выбора инструментов или одной из опций жаккарда, основные и контрастные назначения не имеют те же самые значения, и могут быть также присвоены любые комбинации цветов пряжи или схем рисунка. Эта процедура не будет затрагивать процесс вязания, так как здесь нет необходимости назначать пряжи на передние и задние (выбор и не выбор) подающие лотки, но есть необходимость рисования схемы рисунка.










- При рисовании цветами, рисунки, обозначенные как Основные (не выбор), также *прозрачными*, а обозначенные как контрастные будут *непрозрачными*. При рисовании не будут заметны различия, но **DesignaKnit** использует статус цветов для определения того, что - мотив и что - нет:
- Если копируется область схемы в буфер обмена, а затем вставляется назад в область рисунка, то вставляются только те цвета, которые являются *непрозрачными*.
- Если для перемещения мотива используется мультицветный инструмент Лассо мотива, то он возьмет только непрозрачные цвета, поскольку **DesignaKnit** предположит, что мультицветный мотив изготовлен из непрозрачных цветов на прозрачном фоне. Одноцветный инструмент Лассо возьмет любую связанную область цвета, вне зависимости от того является ли она прозрачной или непрозрачной.

#### 10.5. Как рисовать цветной узор?

Схему можно рисовать с помощью инструментов “карандаш”, “линия”, “кисть”, ”овал”, “прямоугольник” и “текст”. Повторяющиеся узоры можно построить с помощью кнопок “Отобразить относительно вертикальной оси” и “Отобразить относительно горизонтальной оси”, а так же копируя части повторяющегося узора и размещая их новые копии на сетке. В этом примере мы использовали многие инструменты, чтобы помочь вам ознакомиться с самыми распространенными способами рисования.



##### 10.5.1. Создание 'насыщенной' области узора.

1. Выберите опцию **File/New**, и установите число петель и строк равным 100x100. Если предварительно шла работа в одной из областей формирования, и файл фасона находится в памяти, диалоговое окно предложит список деталей, также как и "**Manually Set Size** (Вручную устанавливаемый размер)". В этом случае выберите опцию "**Manually Set Size**", а затем в следующем диалоге введите число петель и рядов. Максимальный размер схемы рисунка - 800 петель на 1130 рядов.


2. Выберите опцию **View/Grid** (Просмотр/Сетка). Сетка пропорциональна плотности, которая установлена, и каждый прямоугольник (ячейка) представляет одну петлю.
3. Выберите опцию **View/Yarn Colors** (Просмотр/Сетка). На этой стадии, проверьте, что символы в опции **View/Stitch** (Просмотр/Узор) не выбраны.
4. Выберите цвета для левой (ЛКМ), правой (ПКМ) и средней (СКМ) кнопки мыши, нажимая на цвета в палитре пряжи соответствующей кнопкой. Если мышь не имеет средней кнопки, используйте левую и правую кнопки одновременно.
5. Нажмите на  инструмент линии, и затем нажмите в нижнем левом угле области рисунка и перетащите курсор верхний правый угол, рисуя тем самым прямую линию.
6. Нажмите на  инструмент заполнения эллипса, и затем нажмите в верхнем левом углу, и перетащите вниз и вправо приблизительно на 15 рядов и петель, и затем отпустите левую кнопку мыши для рисования эллипса, выделенного цветом левой кнопке мыши и заполненного цветом правой кнопкой мыши.
7. Нарисуйте другой заполненный эллипс, но на сей раз, используйте правую кнопку мыши, начиная вне области первого эллипса. Перетащите другой эллипс подобного размера, нарисуйте другой эллипс, рядом с первыми двумя эллипсами, но на сей раз используйте  инструмент внешнего эллипса, и держите клавишу CTRL нажатой при перемещении, чтобы держать форму и создайте круг.
8. Нажмите  инструмент выделенного прямоугольника, и перетащите прямоугольник в нижний правый угол.
9. Повторите операцию, удерживая клавишу CTRL нажатой при перемещении для рисования квадрата.
10. Нажмите  инструмент Карандаша, нажмите и удерживайте ЛКМ, и нарисуйте в ручную "кривую" где-нибудь на сетке.
11. Используйте Карандаш повторно, но на этот раз держите ПКМ для рисования в этом цвете мыши.
12. Используйте Карандаш повторно, используя среднюю кнопку мыши (или обе кнопки одновременно).
13. Для изменения цвета единственной петли, выберите Карандаш, разместите курсор поверх данной ячейки сетки, и щелкните один раз. Используйте этот метод для копирования помещенных в диаграмму узоров в Дизайнере узора и для аккуратной редакторской правки. Если сетка слишком маленькая для обеспечения требуемой точности, увеличьте область, нажимая на инструмент Выбора  и перемещаясь вокруг области, затем нажмите на инструмент увеличения масштаба . Чтобы уменьшить масштаба отображения, нажмите инструмент уменьшения масштаба .
14. Попробуйте рисовать  инструментальным средством цветной кисти для раскраски большего числа ячеек сетки за один раз.
15. Продолжайте рисовать различными инструментальными средствами, пока не создадите очень сложный проект на всем протяжении сетки.

## 10.6. Как использовать функции копирования и вставки для создания симметричного узора?

### 10.6.1. Копирование части области узора и очистка сетки

1. Нажмите  инструмент Выбора, и поместите курсор в верхний, левый угол области узора - нажмите и тащите мышью, чтобы создать область приблизительно 20x20 (считывайте координаты в левом углу строки состояния) содержащий, главным образом, цвета узора для левой и средней кнопки мыши.
2. Отметьте любые цвета, которые не надо вставить назад (например, области фона) как прозрачные, и проверьте, что цвета, которые надо вставить, непрозрачные.
3. Нажмите  инструмента Копирования.
4. Проверьте, что цвет, который должен быть фоном, выбран ПКМ
5. Выберите опцию **Edit/Clear Yarn Colors** (Редактирование/Очистка цветов пряжи), область сетки примет цвет ПКМ.

### 10.6.2. Вставка и размещение углов узора

6. Нажмите на Инструмент вставки  и часть, которая была скопирована, появится в верхнем левом углу области рисунка, подсвеченная и окруженная полем выбора. Разместите курсор поверх узора и, удерживая ЛКМ, перетащите его туда, где бы оказался верхний левый угол симметричного узора. Не отпускайте кнопку мыши.
7. Нажмите клавишу **SHIFT** для штампования копии узора на месте.
8. Теперь нажмите клавишу **CTRL**, и будет активирован выбор относительно горизонтальной оси, слева направо.
9. Перетащите выбор поперек направо для формирования верхнего правого угла узора и, когда он будет находиться в правом положении, нажмите клавишу **SHIFT**, чтобы штамповать копию там.
10. Теперь нажмите клавишу табуляции, и будет активирован выбор относительно вертикальной оси, сверху донизу.
11. Перетащите выбор вниз для формирования нижнего правого части угла узора, и нажмите клавишу **SHIFT**, чтобы проштамповать его там.
12. Теперь нажмите клавишу **CTRL**, и будет активирован выбор относительно горизонтали.
13. Перетащите выбор налево, чтобы сформировать угол левой нижней части узора, и проштампуйте его там клавишей **SHIFT**.
14. Теперь можно отпустить кнопки мыши и закончить эту операцию.

Нажатие клавиши **ENTER** также заканчивает эту процедуру. См. также раздел 10.14.1 для других способов использования этих методов.

### 10.6.3. Переопределение области рисунка для удаления лишних петель и рядов вокруг мотивов.


15. Щелкните мышью по кнопке «Выделить».
16. Поместите курсор на угловую петлю рисунка, составленного из одинаковых мотивов, которую вы только что разместили в сеть, двигайте мышью, пока весь рисунок не окажется выделенным.

17. Выберите Redefine (“Переформировать”) в меню Edit и рисунок будет нарисован заново, без пустых петель и рядов – новый размер рисунка будет отображен в строке названия, рядом со словом Untitled (“Без имени”).






#### 10.6.4. Сохранение работы.

18. Выберите команду Save As в меню File, чтобы открыть панель диалога, наберите название вашего нового рисунка и щелкните мышью по кнопке ОК.

#### 10.7. Как нарисовать автоматически симметричный узор.

Используйте  зеркальный инструмент для автоматического рисования симметричных узоров.

Эта кнопка циклически проходит через несколько опций симметрии, которые расширяют эффекты всех других инструментальных средств рисования. С выключенной кнопкой, все инструментальные средства ведут себя обычно, но пользователи могут добавлять "зеркала" для автоматического рисования симметричных узоров.

-  Щелкните один раз для горизонтального зеркала
-  Щелкните повторно для вертикального зеркала
-  Щелкните повторно для горизонтального и вертикального зеркал
-  Щелкните повторно горизонтального, вертикального и диагонального зеркал
-  Щелкните повторно для выключения всех зеркал

Во время рисования, узор будет отражаться, согласно выбранным зеркалам. Это - идеальный способ создания простых, точных аккуратных «островных» узоров, а также как более сложных мультицветных узоров.

#### 10.8. Как подготовить узор для машинного аккуратного «островного» вязания?

##### 10.8.1. Уменьшения до 2-х цветов в ряду.

Чтобы приспособить этот узор для аккуратного «островного» вязания, надо проверить, что в любом ряду есть только 2 цвета.

1. Выберите опцию **Check/Row Colors** (Проверка/Цвета ряда), и введите 2 в поле строки **ROW COLORS**, и нажмите на **OK**
2. **DesignaKnit** отметит все ряды, где имеются более чем два цвета, помещая горизонтальную белую линию поперек ряда.
3. В **Yarn Palette** (Палитре пряжи), удержите клавишу CTRL, и нажмите на цвет (а), который будет фоновым (то есть невыбранным и предназначенный для вязания через задний подающий лоток).
4. Для устранения нежелательных контрастных цветов, нажмите ЛКМ на тот цвет, который надо сохранить, а с ПКМ на тот, который надо заменить на другой.
5. Выберите опцию **Palette/Replace**.
6. Повторить процедуру, пока все нежелательные цвета не будут заменены на те, которые надо сохранить. Убедитесь, что ни один из контрастных цветов не был отмечен как основной цвет.

### 10.8.2. Проверка длины протяжек.

7. Выберите команду **Floats** (Протяжки) в меню **Cheek** (Проверка) и укажите допустимую длину протяжки, выраженную в петлях (допустимое количество петель одного цвета между участками другого цвета) – если у вас получились слишком длинные протяжки, с помощью инструмента “Карандаш” добавьте лишние петли другого цвета, затем повторите проверку.

### 10.8.3. Просмотр повторения узора и структуры вязки.

8. Выберите опцию **View/Fabric Texture** (Просмотр/Структура вязки), и сетка изменится для отображения структуры вязки. Поскольку еще не были добавлены никакие другие типы узоров, вид будет на стороне вязания узора изделия. Поскольку пока не проводилась операция увеличения, или область узора настолько большая, что петли слишком маленькие для отображения вида структуры, можно также исполнять все функции рисования, находясь в этой опции Просмотра. Однако, хотя он может быть скопирован в буфер обмена, особенно для вставки в другие приложения, эта процедура не подходит для точной вставки в **DesignaKnit**.

9. Выберите опцию **View/Repeats** (Представление / Повторения), и замените число горизонтальных и вертикальных повторов на 2. Нажмите на кнопку **ОК**. Это покажет, имеются ли какие-либо аномалии в повторении узора, которые следует исправить. В то время как имеется более чем один просмотр повторов, обратите внимание, что, если делается изменение в любом из повторов, это также произойдет во всех остальных.

### 10.8.4. Сохранение законченного узора

10. Выберите опцию **Options/Knitting Machine** и выберите вязальную машину. Нажмите на кнопку **Setup**, и проверьте, что изменение цвета не отмечено.

*Пожалуйста, обратите внимание, что только машины, способные вязать два цвета одновременно за один проход каретки, могут вязать узор методом аккуратного машинного островного, вязания (Fair Isle knitting method). Машины, которые вяжут цвета отдельно — т. е. которые могут, вязать два цвета в ряду, но за четыре или большее число проходов для каждой пары рядов, не используют аккуратный “островной” метод.*

11. Выберите опцию **Options/Method of knitting** (Выбор/Метод вязания)

12. Выберите опцию **File/Save** для сохранения проекта узора вместо предыдущей версии или **File / As Save** для сохранения проекта узора как отдельный проект узора под другим именем.

## 10.9. Как изменить цветовую схему узора?

Имеются различные способы изменения цветов узора:



### 10.9.1. Для изменения цвета по всему узору.

- Выберите опцию **Palette/Woolbox** или дважды щелкните ПКМ на цветовой палитре пряжи для открытия опции **Woolbox** и, выбрав желаемый для замены цветной прямоугольник, нажав на него, найдите желаемый цвет в поле **Color**. Сделайте это для всех цветов, которые будут заменяться, и при нажатии на **ОК**, обнаружите, что цветовая палитра пряжи была модифицирована в результате этих изменений, а также и схема узора.
- Для изменения отдельного цвета в **Yarn Colour Palette** (цветовой палитре пряже), дважды щелкните ЛКМ на цвете, который надо изменить, чтобы открыть диалоговое окно Настройки цвета. Изменяйте значения RGB и или HSL, пока

желаемые цвета не будут находиться в поле предварительного просмотра (значение не принимается, пока не будет произведен выход из того окна). Нажмите на кнопку **Apply**, чтобы предварительно просмотреть изменения в узоре, и на **OK**, чтобы принять изменения, на **Cancel** (Отмена) для отмены.

- Выберите опцию **Palette/Vary at Random** (Палитра/Изменить случайно), чтобы изменить цвета беспорядочно. Этот метод не дает того контроля, который есть в первых трех методах, хотя можно "блокировать" цвет в случайной палитре, нажимая на него.

#### 10.9.2. Для изменения выбранного цвета или выбранной области.

- Выберите опцию **Palette/Exchange** (Палитра / обмен) для взаимной замены цветов ЛКМ и ПКМ.
- Выберите опцию **Palette/Replace** (Палитра / замена) для замены всех узоров в цвете ПКМ на цвет ЛКМ.
- Используют любое из   устройств замены цвета. Перемещение вдоль узора при нажатой ЛКМ заменяет любой текущий цвет ПКМ на цвет ЛКМ; при нажатой правой кнопке цвет ЛКМ заменяется на текущий цвет ПКМ.
- Заменяйте цвета просто "закрашивая" новым цветом одним инструментом рисования или закраски.

Если прямоугольная область определяется внутри узора, с использованием инструмент выбора, эти изменения будут иметь место только в пределах выбранной области.

#### 10.10. Как рисовать схему узора текстурой?

Все инструментальные средства рисования могут использоваться для рисования одноцветных или мультицветных схем текстуры узора. С целью обучения, будет идти работа только с одним цветом путем изменения текстуры узора вашим рисунком. Мультицветный проект узора рассматривается в разделе 10.11.

##### 10.10.1. Рисование одноцветной схемы узора текстуры.

1. Выберите опцию **Palette/Stitch Type** (Палитра / Тип узора) для установки палитры с символами, которые нужны для вашего узора. Обратите внимание, что, если рисование проходит в режиме **Fabric View** (Просмотра структуры), только некоторые из символов будут прорисованы в текстуре, хотя все из них будут нарисованы символами в режиме **Grid** (Сетка) или **plain views** (простые просмотры).
2. Выберите опцию **View/ Stitch Types**, а затем **View/ Stitch Palette**.
3. Выберите опцию **View/ Grid**. Можно обнаружить, что проект становится немного запутанным с линиями координатной сетки в области просмотра, также с символами узора, но здесь удобно просматривать, где находится узор. Один из способов проверки того, что линии координатной сетки не принимаются по ошибке за символы, состоит в изменении цвета сетки. Выберите опцию **Options/Color Scheme/Grid**, и установите значения RGB для желаемого цвета.
4. Теперь можно рисовать символами, точно так же, как и цветами пряжи.

5. См. раздел 10.5 и попробуйте следующие команды от 1 до 15, но используйте символы узора вместо цветов пряжи, то обнаружите, что применяются все те же принципы.
6. Можно добавлять текстурируемый узор к схеме узора аккуратного островного вязания до тех пор, пока узор находится на полосе либо или аккуратного островного или текстурного методов, но не в обеих. Когда узор вяжется в интерактивном режиме, **DesignaKnit** знает, находится ли узор в основных и контрастных цветах, или в текстурном узоре, и сообщит об этом соответственно.

#### **10.10.2. Сохранение файла узора текстуры.**

Когда узор готов для сохранения, нажмите на опцию **File/Save As**, и введите новое имя для узора, а затем нажмите **ОК**.

#### **10.10.3. Копирование текстур узора.**

Символы типов узора и структурный вид могут быть скопированы в буфер обмена, но результат будет не подходит для вставки назад в **DesignaKnit**. Изображения в буфере обмена, однако, могут быть вставлены в другие приложения, например, программу раскрашивания или рисования для отображения законченного узора. По этой причине, процедуры, описанные в разделах 10.6 и 10.6.1, не подходят для проектов текстуры узора. Однако, имеются другие методы создания тех же самых результатов, которые подходят для текстур узора.

#### **10.10.4. Изменение текстур узора.**

См. раздел 10.9. Те же самые принципы изменения цветов пряжи применяются для изменения текстур узора, за исключением команды **Palette/Vary at Random**, которая применяется только для изменения цвета. Чтобы использовать другие методы изменения типа узора, просматривайте палитру типов узоров (**Stitch Types**), а не палитру цветов пряжи (**Yarn Colors**).

### **10.11. Смешивание цвета с текстурой.**

Подход, который используется при проектировании обоими методами для типа и цвета узора, должен исходить из возможных результатов проекта: если планируется вязать его на вязальной машине, тогда следует иметь в виду правила для выбранного метода вязания.

#### **Машинное аккуратное “островное” вязание.**

Этот метод следует выбирать для машин, которые будут вязать эти два цвета за один проход. Можно смешивать цветной узор и текстуру узора, но не в том же самом ряду. При выборе этого метода, правила будут следующие:

1. Нельзя иметь более чем два цвета в любом ряду
2. Надо иметь один Основной и один Контрастный цвет в ряду аккуратного островного вязания
3. Нельзя иметь более чем две текстуры узора в любом ряду
4. Символы узора могут указывать одну выбранную и одну невыбранную текстуру
5. Ряд узоров текстур может иметь только один цвет, который должен иметь опцию **невыбранную**
6. Двухцветный ряд узоров может иметь только одну текстуру, которая должна иметь опцию **невыбранную**



## **Жаккард.**

Жаккардовые узоры получаются путем вязания каждого цвета отдельно на выбранных иглах. **DesignaKnit** выделит цвета и сообщит порядок, в котором их следует вязать. Нельзя иметь более чем одну текстуру узора (то есть простую) в жаккардовой схеме, но можно иметь до шести цветов в любом ряду.

### **Правильная или неправильная боковая лицевая сторона?**

Эти методы предназначены для текстурного вязания одним цветом в ряду и одним выбранным и одним невыбранным типе узора. Вы сами определяете, какая сторона будет лицевой в процессе вязания, и, согласно используемому типу вязальной машины, **DesignaKnit** знает, перевернуть ли узор при загрузке.

## **Intarsia.**

Это - метод вязания отдельных областей цвета без протяжек — то есть каждую цветную область вяжут из отдельной пряжи, и пряжи перекрещиваются в сочленениях для связывания вязания вместе - на вязальной машине. За исключением машины с электронной кареткой **Silver Reed AG50**, нельзя загружать узоры **intarsia**, так как эта методика неизменно выполняется путем ручного размещения пряжи.

Нет никаких правил относительно числа цветов или типов узоров, которые можно показывать в любом ряду, это означает, что имеется полная свобода смешивать цветов и текстуру по желанию, но имеются некоторые ограничения относительно того, как узор будет вести себя, при загрузке в Интерактивном вязании:

- При загрузке в каретку **AG50 Intarsia**, цвета выберут иглы для вязания, но типы узоров будут игнорироваться
- При интерактивном вязании будут даваться команды только для замены цвета.

Предполагается, что метод **Intarsia** – это, прежде всего, метод создания мультицветной работы и что любая текстура (например, “косички”) будут скорее обрабатываться ручным набором инструментов, а не путем регулирования кнопки бегунка на каретке вязания. Имеется, однако, возможность просматривать текстуры узора, отмеченные в окне игольницы в процессе вязания, и, поэтому, будет иметься возможность сделать любую манипуляцию в нужное время.

### **Ручное вязание.**

Нет никаких правил относительно проекта при выборе этого метода - можно использовать любое число петель и рядов до максимума, которое позволит программа (800 петель x 1130 рядов), до 48 цветов и до 48 символов типа узора.

Однако, так как этот метод определенно предназначен для ручного вязания, **DesignaKnit** не будет разрешать загружать такой узор в вязальную машину. Можно распечатывать диаграммы в цветах или символах или в цвете и символах, но, конечно, не машинные шаблоны. Если Вы хотите следовать командам вязания ряд за рядом при Интерактивном вязании, или проверять узор до его печати, обратите внимание, что окно **Needle Bed** (Игольница) изменилось и, вместо нумерации петель от центра 0 из игольницы машины, считайте петли в таком направлении, в котором этот ряд должен читаться при ручной вязке.

## **10.12. Преобразование цветов в типы узора и типы узоров в цвета.**

**DesignaKnit** позволит преобразовывать области цвета в типы узора и текстуру в цвет. Можно, например, разработать аккуратную островную схему и изменить ее схему с единственной цветной текстурой или, наоборот.

### **10.12.1. Преобразование цвета в типы узора.**

Эта особенность особенно полезна при преобразовании узоров, созданных с помощью программ **DesignaKnit 5** или **6**, разработанных в цвете, но сохраненных для методов вязания с правильной боковой лицевой стороной или неправильной боковой лицевой. Там где цвет использовался, чтобы представить тип узора, цвет может теперь быть изменен на символы типа или, где возможно, на структуру вязки:

1. Отобразить цветовую палитру, и выбрать цвет, который надо применить к типу, узора нажмите ЛКМ.
2. Перейдите к палитре типа узора, и выберите символ узора (переход к этой палитре автоматически отобразит символы узора).
3. Если надо, чтобы изменение относилось к специфической области того цвета, поместите поле выбора вокруг этой области.
4. Выберите опцию **Palette/Convert Yarn Colors**.

Диалоговое окно запросит, преобразовать ли к одному цвету в ряду – то щелкание на **YES** изменит цвет ЛКМ на тип узора ЛКМ и *одновременно* изменит цвет для согласования с другим цветом в ряду. Выбор опции **Yes** указал бы, что методика, которую нужно использовать такова, что она имела бы только один цвет в каждом ряду, но два типа узора, как в методах вязания правильных или неправильных лицевых сторон. Однако, если имеются более чем два цвета в ряду в начале процедуры, **DesignaKnit** выберет цвет в крайнем правом узоре каждого ряда выбранной области; любые другие цвета или типы узоров в ряду будут игнорироваться в течение этого процесса.

Щелкание на опции **No** применит тип узора и сохранит первоначальный цвет.

5. Повторите эту процедуру для каждого цвета, который надо преобразовать в тип узора.

#### **10.12.2. Преобразование типов узоров в цвета**

Для замены типа узора на цвет или применения цвета к области типа узора:

1. Находясь в области **Palette/View**, проверьте, что выбранный для замены тип узора, выбран нажатием ЛКМ.
2. Перейдите в **Yarn Color palette** (палитра цветной пряжи), и выберите цвет, который нужно применить, нажатием ЛКМ
3. Если надо, чтобы изменение относилось к специфической области того цвета, поместите поле выбора вокруг этой области
4. Выберите опцию **Palette/Convert Stitch Types**

Диалоговое окно запросит, преобразовать ли к одному типу узора в ряду - щелкание на **Yes** заменит тип узора ЛКМ на цвет ЛКМ и *одновременно* изменятся тип узора для согласования с другим типом узора ряда. Выбор опции **Yes** указал бы, что методика, которую нужно использовать такая, которая имела бы только один тип узора в каждом ряду, но два цвета, как в аккуратном островном методе. Однако, если имеются более чем два типа узора в ряду в начале процедуры, **DesignaKnit** выберет тип узора в крайне правом узоре каждой строки выбранной области. Любые другие цвета или типы узора в ряду будут игнорироваться в течение этого процесса.

Щелкание на опции **No** применит цвет к области типа узора и сохранит тип узора.

5. Повторите эту процедуру для каждого типа узора, который надо преобразовать в цвет.

#### **10.13. Диалоговое окно File/Open в эскизном броузере.**

Теперь, когда уже сохранены несколько собственных файлов, прочитайте этот раздел о том, как найти и открыть определенный файл схемы узора. Можно также открывать и редактировать, по желанию, любой из узоров, которые установлены вашей программой.

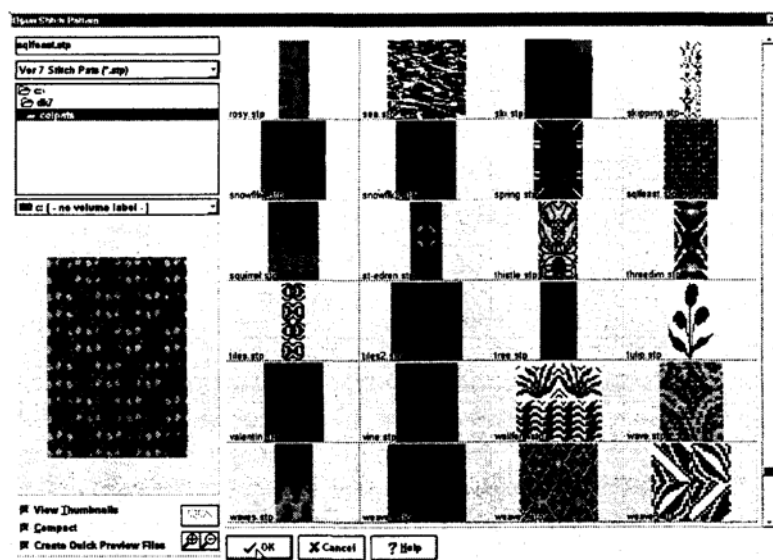
### 10.13.1. Формат файла

Файлы схемы узоров **DesignaKnit 7** имеют формат файла с расширением **.stp**. Файлы с расширением **.pat** от **DesignaKnit 5** и **6** могут открываться, а также можно открывать файлы палитры **DesignaKnit 6** с расширением **.pit**.

### 10.13.2. Открытие файла схемы узора

#### 1. Нажмите на опцию **File/Open**

Диалоговое окно **File/Open** включает эскизный браузер. Для отображения эскизов отметьте поле **View Thumbnails**. Если это поле не отмечено, в вертикальном списке отобразятся только имена файла. Подсвечивание эскиза, разместит копию эскиза в окне предварительного просмотра слева поля диалога.



Для открытия файла:

- Введите имя файла в поле имени файла и нажмите на кнопку **OK**
- Или, с включенными эскизами, подсветите имя файла в списке и нажмите на кнопку **OK**
- Или дважды щелкните на имени файла в списке
- Или, с отображаемыми эскизами, подсветите эскиз и нажмите на кнопку **OK**
- Или дважды щелкните на эскизе
- Или щелкните на предварительном просмотре

Заданный по умолчанию путь к схемам узора **DesignaKnit 7** является **C:\DK7\Colpats** и заданный по умолчанию тип файла - **.stp**. Чтобы просматривать содержимое другого диска или каталога, перейдите на новое место обычным способом. Чтобы открыть файл с другим расширением, выберите опцию типа файла из раскрывающегося меню.

- последние пять недавно используемых файлов показываются в списке в меню файла. Чтобы открыть один из них, пропуская диалог **File/Open**, нажмите на имени файла.

### 10.13.3. Управление эскизами.

Область в левой нижней части диалога **File/Open**, посвящена управлению эскизами.

#### 10.13.3.1. Виды эскизов.

Если область видов эскизов не отмечена, то другие опции не будут видимы, и отобразится список имен файлов. Если эта опция отмечена, эскизы будут появляться в правой части диалога **File/Open**, и список имен файла не будет видим.

#### 10.13.3.2. Компактный (Compact)

Имеются два типа вида.

- Когда опция **Compact** не отмечена, каждый эскиз будет отображаться с именем файла, размерами (петель x ряды) и метод вязания располагается справа от изображения.
- Когда опция **Compact** отмечена, эти подробности не будут отображаться, часто позволяя отобразить дополнительный столбец эскизов.

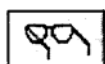
#### 10.13.3.3. Создать файлы быстрого предварительного просмотра.

Отметьте эту опцию для создания файлы быстрого предварительного просмотра.

Быстродействие процессора и объем ОЗУ определяют скорость, с которой браузер эскиза загрузит изображения файлов, а так же уровень масштабирования, на котором они отображены. Для ускорения работы браузера пользователи имеют опцию создания файлов быстрого предварительного просмотра для больших узоров или графики. Эти файлы имеет более низкое разрешение и, следовательно, отражают меньшее количество подробностей. Файлы схемы узора, которые состоят более чем из 130 петель по ширине, или 130 рядов по высоте, или с обеими такими параметрами, или графические файлы, которые состоят более чем из 130 пикселей по ширине или высоте, могут иметь быстрые файлы предварительного просмотра. Выбор эскиза разместит быстрый предварительный просмотр в окно предварительного просмотра.

- Для удаления файлов быстрого предварительного просмотра, уберите отметку с опцию, и будет отображаться только файлы предварительно просмотра с высоким разрешением. Пользователю будет сделан запрос, должны ли текущие быстрые предварительные просмотры быть удалены. Чтобы вернуть их, отметьте это поле повторно.

#### 10.13.3.4. Кнопка разъяснения.

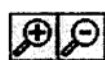


Эта опция доступна только тогда, когда файл быстрого предварительного просмотра находится в окне предварительного просмотра: во всех остальных случаях она деактивирована. Щелкание на ней заменит быстрый предварительный просмотр на предварительный просмотр с высоким разрешением. Изображение может быть меньшее, но контрастность будет улучшена.

Другие факторы, которые могут воздействие на подробность изображения - уровень масштаба и экранные параметры настройки, разрешающей способности драйвера дисплея пользователя.

Обратите внимание, что области текстуры узора будут отображены как белые точки напротив более темного цветного фона или как темные точки напротив белого фона.

#### 10.13.3.5. Кнопка изменения масштаба изображения.



При щелчке на эти опции изменяется уровень масштабирования в окне эскиза. Окно предварительного просмотра не затрагивается.

Средство управления масштабированием может использоваться в компактном или некомпактном режиме (подробности узора отображены, или нет) и затронет число столбцов и строк отображенных эскизов. Средство управления станет недоступным, когда будет достигнут максимальный уровень.

#### 10.13.4. Сохранение файлов схемы узора

Чтобы поддерживать совместимость со старшими версиями программы, **DesignaKnit 7** позволит файлам быть сохраненным в форматах **DesignaKnit 5/6 .pat**, а также **DesignaKnit 6 .pit**. Для сохранения файла впервые, или с новым именем файла, или в формате отличным от того, который он был загружен, нажмите на **File / Save As** и выберите правильный формат из раскрывающегося списка в левой нижней части диалога. **DesignaKnit** предполагает, что его надо сохранить в формате **.stp DesignaKnit 7**, или в формате, в который он был загружен, так что она автоматически вставит предполагаемой расширение файла. Также как проверка того, что был выбран правильный формат из списка, если расширение, предлагаемое **DesignaKnit**, не то что надо, тогда необходимо напечатать поверх требуемое расширение так, чтобы оно соответствовало выбору списка. Иначе **DesignaKnit** отменит его и сохранит файл согласно имеющемуся расширению или, если нет никакого расширения, в формате **.stp**.

Расширенные возможности **DesignaKnit 7** могут подразумевать, что файлы, сгенерированные в более ранней версии программы не подходят для сохранения в новом формате, пока не будут сделаны небольшие модификации к установленному методу вязания. См. раздел 10.3.1.

##### 10.13.4.1. Сохранение файлов палитры

Можно также сохранять файл определенно для сохранения настроенной палитры. Для получения всех преимуществ броузера при сохранении файла палитры (**.pit**), хорошей идеей является помещение блоков или полос цветов в палитре на сетке проекта узора так, чтобы они отображались как эскиз. Если это не делается, и не нет никаких других рисунков на сетке, файл палитры будет отображен как простой единственный цвет. Примените метод вязания типа **Intarsia** так, чтобы файл был сохранен без запроса “исправлять аномалии в установленном вязании”.

Выберите формат **.pit** из раскрывающегося списка и напечатайте расширение **.pit** после имени файла до щелчка на **ОК**.

#### 10.13.5. Опция простого графического файла.

Можно открывать графический файл непосредственно в Дизайнера узора (**Stitch Designer**). Поддерживаются все основные растровые форматы, и пользователи могут просматривать свои файлы в Броузере эскиза. Эта опция подходит для простой графики, особенно с небольшим количеством цветов, и где хорошо определены области определенного цвета. Графическая студия **DesignaKnit** предлагает гораздо больший контроль над процессом преобразования, и лучшие результаты будут получены, особенно для более сложной графики, отсканированных изображений и фотографий.

##### 10.13.5.1. Открытие графического файла

Выберите опцию **File/Open**, и выберите опцию **Graphics Files** от раскрывающегося меню типов файлов. Перейдите на нужный диск и каталог. **DesignaKnit** отобразит все совместимые графические файлы.

Для открытия файла:

- вводят имя файла в поле имени файла и нажимают на кнопку **ОК**

- или, с включенными эскизами, подсвечивают имя файла в списке и нажимают на кнопку **ОК**
- или дважды щелкают на имени файла в списке
- или, с отображенными эскизами, подсвечивают эскиз и нажимают на кнопку **ОК**
- или дважды щелкают на эскизе

Затем появляется диалоговое окно автоматического преобразования. Отображается в пикселях размер изображения, и пользователя просят ввести желательный размер изображения в петлях и рядах, если оно отлично от числа пикселей. Значения могут вводиться непосредственно в числовые поля, или могут использоваться кнопки со стрелкой для увеличения / уменьшения существующего значения. Затем **DesignaKnit** отобразит область прогресса, подтверждая, что изображение "сканируется" в программу.

*Если изображение содержит 48 или меньшее число цветов:*

- Затем выскочит диалоговое окно Метода Вязания, и пользователь должен выбрать опцию предназначенного метода вязания. Затем **DesignaKnit** выдаст любые соответствующие предупреждения так, чтобы пользователь смог делать любые изменения, необходим на экране Дизайнера узора.
- Текущая цветовая палитра пряжи будет записан поверх цветами от изображения — до 48 цветов. Затем все зависит от пользователя, редактировать ли узор и уменьшать, в случае необходимости, число цветов в ряду.

*Если изображение содержит более чем 48 цветов:*

- Следующий диалоговое окно предупредит, что будет необходима некоторая аппроксимация цвета, и пользователь может вводить общее число цветов, требуемых для узора (максимум 48) и максимальное требуемое число цветов на один ряд.
- Затем появится диалоговое окно метода вязания, и пользователь должен выбрать назначенный метод вязания. **DesignaKnit** затем выдаст любые соответствующие предупреждения так, чтобы пользователь смог делать любые изменения, необходимые на экране Дизайнера узора.
- Текущая цветовая палитра пряжи будет записан поверх с сконфигурированным числом цветов от изображения. Затем все зависит от пользователя, редактировать ли узор и уменьшать, в случае необходимости, число цветов в ряду.

#### **10.13.6. Открытие файла фасона.**

Эта опция была включена в меню файла Дизайнера узора так, чтобы, если файл изделия, который будет интегрирован с образцом узора, еще не был загружен в память, больше не было необходимости выходить из Дизайнера узора для открытия файла.



Открыв файл фасона, отобразите желательные части, выбирая опцию **Shapes/View Piece** или **Shapes/View All**.

### **10.14. Как экспортировать из и импортировать узоров в текущий узор?**

#### **10.14.1. Создание симметричного узора**

Можно использовать этот метод создания узора либо с цветовым, либо с текстурными узорами, или используя оба.

1. Создайте область узора

2. Нажмите  **Selection tool** (инструмент выбора), и поместите курсор в верхний, левый угол области узора - нажмите и перетащите мышью, чтобы создать область приблизительно 20 x 20 (считывайте координаты в левом углу строки состояния) содержащий главным образом схему цвета левой и средней кнопки мыши.
3. Выберите опцию **Edit/Export**. Это приводит к появлению диалогового окна **File/Save As**. Напечатайте имя файла, и область в пределах поля выбора будет сохранена в своем собственном файле.
4. Выключите поле выбора, нажимая на кнопку  **Selection Box Display** для ее деактивации.
5. Если идет работа с типами узора, то проверьте что опция **View/Stitch Types** отмечена; если идет работа с цветами пряжи, то проверьте, что опция **View/Yarn Colors** отмечена; если идет работа и с текстурой и с цветом, то проверьте, что обе опции просмотра отмечены.
6. Проверьте, что символ **I** - это назначен ПКМ, нажимая на него ПКМ.
7. Выберите опцию **Edit / Clear Stitch Types**, и/или **Edit / Clear Yarn Colors** (чтобы использовать эти команды, надо иметь соответствующую палитру в поле просмотра) и область рисунка очистится к фоновому цвету (ПКМ), и символ простого вязания.
8. Вы обнаружите, что проще размещать ваши узоры точно, если включена **Grid** (Сетка). Выберите опцию **View/Grid**, если она в текущий момент не отображается.
9. Выберите опцию **Edit/Import**, которая открывает диалоговое окно **File / Open**. Выберите файл, который только что был сохранен, после команд в разделе 10.13.2
10. Для следующей части операции, надо везде удерживать ЛКМ на всех стадиях, и надо также использовать клавиши **SHIFT**, **CTRL** и табуляции на клавиатуре.
11. Импортированный файл будет появляться в верхнем левом углу области рисунка, подсвеченный и окруженный полем выбора. Поместите курсор поверх узора и, удерживая ЛКМ, перетащите его туда, где должен быть верхний левый угол вашего симметричного узора. *Не отпустите кнопку мыши.*
12. Нажмите клавишу **SHIFT**, чтобы штамповать копию узора на месте
13. Теперь нажмите клавишу **CTRL**, и выбор будет активирован и зеркально отразится горизонтально, слева направо.
14. Перетащите выбор поперек направо, чтобы сформировать верхний правый угол из узора и, когда он будет находиться в правом месте, нажмите клавишу **SHIFT**, чтобы проштамповать там копию.
15. Теперь нажмите клавишу табуляции и будет активирован выбор и зеркально отразится вертикально, сверху донизу.
16. Перетащите выбор вниз для формирования угла правой нижней части узора и, когда он окажется на месте, нажмите клавишу **SHIFT**, чтобы проштамповать это там.
17. Теперь нажмите клавишу **CTRL**, чтобы активизировать выбор и зеркально отразить его горизонтально.
18. Перетащите выбор налево, чтобы сформировать угол левой нижней части узора и проштампуйте его на месте клавишей **SHIFT**.
19. Теперь можно отпустить кнопки мыши и закончить эту операцию. Нажим клавиши **ENTER** также завершает эту операцию.

Можно использовать все из выше приведенных шагов отдельно или в группах, чтобы размещать области узора в любом месте области рисунка. Помните, если один файл узора импортируется в другой, определенная область узора должна быть достаточно большой для его размещения.

Используйте опцию **Edit / Import** вместе штампуемыми “горячими” клавишами и зеркально отражающие методы для создания петли или цветного узора из множества небольших, предварительно сохраненные узоров, областей текстуры, или мотивов.

#### 10.14.2. Размещение единственного мотива.

Используйте эту методику, также для размещения единственного мотива на части фасона. В этом случае, сначала открывают файл фасона и затем запускают новую схему узораа через опцию **File / New**. Выберите деталь из списка и области схемы узора, которые на десять узоров шире и десять рядов длиннее, чем та часть, которая будет нарисована. Части детали будет показываться по центру в области узора. Теперь выберите опцию **Edit/Import**, и выберите мотив. Перетащите импортированный мотив в правильное место, и отпустите кнопку мыши для подтверждения действия. Если ее надо переместить, разместите поле выбора вокруг мотива и перетащите его на новое место.

Обратите внимание, что при импортировании файлов, палитры, сохраненные с этими файлами, не могут быть такими же, как те, которые в настоящее время установлены. Любые цвета, отмеченные как прозрачные, *не* будут импортироваться с файлом, но любые цвета, отмеченные как непрозрачные, *будут* импортироваться —, и эти цвета будут добавлены к текущей палитре, если они уже не там. См. раздел 10.4 для дополнительных подробностей относительно прозрачного и непрозрачного цветов.

#### 10.15. Как создать узор, состоящий из одинаковых мотивов?

Узор, состоящий из одинаковых мотивов, это когда импортируется одно повторение, и оно повторяется в данной области. **DesignaKnit** будет делать это автоматически. Данная методика особенно полезна для создания полос узора от единственного мотива различных размеров, но это также можно использоваться для заполнения других прямоугольных областей или целой области узора.

1. Определите область вашего нового узора. Выберите опцию **File/New**, и установите число петель и рядов (скажем) 100 x 100. Если Вы предварительно работали в одной из областей фасона, и файл фасона находится в памяти, диалоговое окно предложит список деталей, а также "**Размер устанавливаемый вручную**". Поскольку здесь в качестве обучения выбирается "**Размер, устанавливаемый вручную**" и затем вводится число петель и строк в следующее диалоговое окно.
2. Выберите опцию **View/Grid**. Сетка пропорциональна плотности, которая была установлена, и каждый прямоугольник (ячейка) представляет одну петлю.
3. Проверьте, что символ **I** - присвоен ПКМ, нажимая на него ПКМ.
4. Вы обнаружите, что проще размещать узоры точно, если будет включена Сетка. Выберите опцию **View/Grid**, если она в текущий момент не отображается.


##### 10.15.1. Одинаковые мотивы по всей области.

1. Выберите опцию **Tile/Import**, и выберите опцию небольшого узора, типа "**Acorn**" (желудь) из диалогового окна **File / Open**.
2. Выбранный узор будет появляться в верхнем левом углу вашей области рисунка. Перетащите узор на место, откуда надо начать распространять, например, в центре области узора.



3. Отпустите кнопку мыши, и узор будет повторяться, он будет повторяться во всех направлениях, по всей области рисования.

Теперь можно изменять этот новый узор:

4. Инструментом выбора , вытяните поле выбора вокруг узора так, чтобы любые частичные повторения были исключены, а остались только целые, содержащиеся в пределах поля. Проверьте, что имеется четное число мотивов горизонтально и вертикально. Затем выберите опцию **Edit/Redefine** для переопределения узора.
5. Теперь можно сохранить эту версию как новый на всем протяжении проект.
6. Чтобы продолжать изменять узор, используйте инструмент выбора, чтобы включить одну горизонтальную полосу повторных мотивов.
7. Выберите опцию **Modify/Flip horizontal**, и целая полоса зеркально отразится слева направо.
8. Может понадобиться перетасовать узор по немного так, чтобы мотивы не касались- если использовался желудевый узор, с все еще отображающимся полем выбора, выберите опцию **Modify/Shuffle**, и перетасуйте узор шесть петель направо.
9. Используйте инструмент Выбора, чтобы вытянуть поле вокруг полосы, которую Вы только что изменили и полоса выше или ниже, так, чтобы имелось две полосы в поле. Выберите опцию **Edit/Export**, и сохраните этот новый узор.

Имеются многочисленные другие способы дальнейшего изменения узора из одинаковых мотивов по всему полю - можно выбирать вертикальные полосы и перетасовывать их вверх или вниз, изменять цвета мотивов в горизонтальных полосах, выбирать индивидуальные мотивы наугад и зеркально отражать их горизонтально или вертикально, и так далее.

### 10.15.2. Одинаковые мотивы в выбранной области.


1. Очистите область узора, удаляя поле из просмотра и выбирая опцию **Edit/Clear Yarn Colors** или, если происходит заливание схемой узора **Clear Stitch Types**. Чтобы использовать эти команды, надо иметь палитру соответствия.
2. Используйте  инструмент выбора, чтобы нарисовать поле или полосу на области узора.
3. Выберите опцию **Edit / Tile Import** и выберите мотив, который повторится в пределах той выбранной области.
4. Мотив будет появляться в верхнем левом углу поля выбора. Переместите его туда, откуда надо чтобы он начал повторяться и отпустите кнопку мыши.

Узор белки, включенный в поставку **DesignaKnit** - пример того, как схемы импортирования и заливания могут использоваться, чтобы создать узор "два цвета на ряд" только из трех мотивов.

### 10.16. Рисование с выкройки.

В дополнение к импортированию целых мотивов, либо по одному, либо с повторениями, имеются два способа рисования и заполнения областей образцом.

#### 10.16.1. “Птичий” глаз.

Нажмите на кнопку  “Птичий” глаз, чтобы заставить весь рисунок, и инструментальные средства рисования использовать 1x1 пестрый узор “птичий” глаз

текущих цветов ЛКМ и ПКМ вместо одного непрерывного цвета. Функция останется активной, пока кнопка не будет нажата повторно для ее отключения.

Независимо от того, где в области рисунка используется “птичий” глаз, повторение фактически начинается с узора 1, ряда 1 (то есть в левой нижней части вашего узора). Таким образом, если имеется область узора с нечетным числом рядов и/или петель, имейте в виду, что повторение “птичьего” глаз имеет четное число петель и рядов – что дает две петли и два ряда - а, если области идет по границе узора, повторения, не будут согласовываться. Выберите опцию **View/Repeats**, и введите, по крайней мере, три повторения горизонтально и вертикально для проверки наличия ошибок.

Имеются различные возможные средства исправления ситуации, если обнаружится, что эта ситуация происходит, и та, которая надо использовать, зависит полностью от рисуемого узора. Примеры:

- Вставляют другой столбец петель и/или дополнительные ряды, чтобы обеспечить четное число петель для повторения узора
- Удаляют столбец петель, и/или ряд к, чтобы обеспечить четное число петель для повторения узора
- Проверяют, что имеется ряд твердого цвета на границе узора, чтобы предотвратить переполнение типа “птичий глаз” в следующем повторении

#### 10.16.2. Схема.

Нажмите на кнопку **Pattern**, чтобы заставить весь рисунок и инструменты закраски использовать сохраненную схему узор узора. Появится диалоговое окно **File/Open**, и можно выбирать схему узора. Инструментальные средства продолжают рисовать по той схеме, пока не будет повторно нажата кнопка для выключения этой опции.

Независимо от того, где в области рисунка используется узор для рисунка или заполнения, узор будет появляться так, чтобы его позиция совпала с началом его собственного повторения, которое всегда будет в петле 1, ряду 1. Проблемы относительно повторений, описанные выше в разделе “птичьего” глаза, также относятся к этой кнопке.

## 11. Графическая студия DesignaKnit.

В этом разделе дано описание сложной и гибкой графической программы, предлагающей аккуратный и четкий контроль при преобразовании графических файлов в схемы узора.

### 11.1. Экран графической студии DesignaKnit.

Размещение экрана Дизайнера узора (**Stitch Designer Screen**) подобно другим областям программы. Основной экран состоит из области **Working** (Рабочая) или **Pattern** (Схема) и слева имеется область **Tool bar** (инструментов), содержащая разные функциональные клавиши.

### 11.2. Преобразование изображения в схему узора в графической студии DesignaKnit.

#### 11.2.1. Открытие файла изображения.

Выберите опцию **File/Open Graphic** для открытия графического файла. Диалоговое окно **File / Open** имеет браузер эскиза, который управляется таким же образом, как и браузер Дизайнера узора (**Stitch Designer**) (см. раздел 10.13)

**Графическая студия DesignaKnit** может обрабатывать графические файлы многих различных форматов. Чтобы увидеть список эскизов всех поддерживаемых графических форматов в отдельном каталоге, выберите опцию **Graphics Files** из раскрывающегося списка типов файла. Чтобы отфильтровывать все, кроме определенного формата, выберите данный тип из списка типов файла.

Сразу после открытия загрузочного модуля, **DesignaKnit** показывает ряд диалоговых окон, запрашивающих пользователя ввести параметры настройки, которые требуются программе для завершения процедуры. Эти диалоговые окна могут быть выбраны в любое время через меню или, нажимом на соответствующую кнопку мыши.

### 11.2.2. Диалоговое окно типа изображения.

Имеются два типа изображения: диаграмма и изображение. Важно установить тип изображения правильно для получения хороших результатов преобразования.

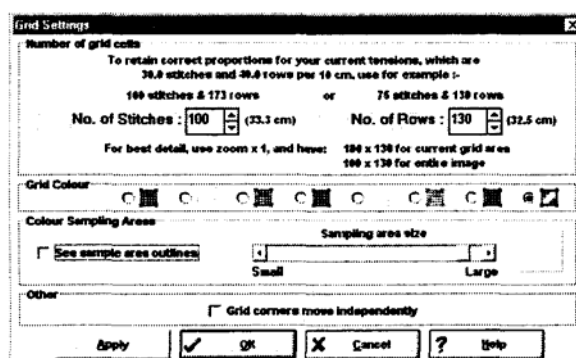
#### 11.2.2.1. Диаграмма.

Используйте эту установку для черных на белом тоне или черных на сером тоне изображениях — особенно для проектов с диаграммами.

#### 11.2.2.2. Изображение.

Используйте это установку для всех других типов изображения и для цветных, помещаемых в диаграмму проектов.

### 11.2.3. Диалоговое окно параметров настройки сетки.



#### 11.2.3.1. Число ячеек сетки.

Если это - новый файл, или файл, сохраненный без модификаций настроек по умолчанию, диалоговое окно будет содержать настройки по умолчанию для петель и строк. Диалоговое окно показывает:

- Текущая плотность
- Число строк, требуемых для сохранения правильной пропорции при текущей плотности с введенным числом петель. Этот экран модифицируется согласно любым изменениям при установке
- Число петель, требуемых для сохранения правильной пропорции в текущей плотности согласно числу введенных рядов. Этот экран модифицируется согласно любым изменениям при установке
- Число петель - введите число требуемых петель или напечатайте поверх текущих значений или, жмите на стрелки вверх\вниз, пока не будет достигнуто желательное установка.
- Число рядов - вводите число требуемых рядов или, напечатайте поверх текущих значений или, жмите на стрелки вверх\вниз, пока не будет достигнуто желательное установка.

- Лучшая детализация: эти значения указывают число пикселей в изображении и/или в текущей области сетки. Перевод схемы с разрешением один пикселя на петлю / ряд дает лучшую детализацию, но если только плотность вязания соответствует числу рядов к числу петель. В противном случае это приведет к искажению изображения при преобразовании. Поэтому необходимо принять во внимание совет относительно поддержания пропорции.

Стоит отметить, что коэффициент масштабирования, также упоминаемый здесь. Увеличение масштаба до схемы одной петли увеличивает число пикселей на экране и в пределах сетки, таким образом, давая способ увеличения узора. Уровень масштабирования может быть изменен после завершения предварительных параметров настройки в этих диалоговых окнах. Пожалуйста, также обратите внимание для увеличенных узоров, если коэффициент масштабирования - целое число, преобразование, в общем, работает лучше: выберите опцию **Zoom/Zoom x 1** для 100 % масштабирования, **Zoom/Zoom x 2** для 200 %, и так далее.

Когда параметры настройки узора будут выбраны, каждая ячейка сетки будет представлять одну петлю.

#### **11.2.3.2. Цвет сетки.**

Для обеспечения четкости, выберите тот цвет сетки, который наилучшим образом выделится на фоне изображения. Крайняя правая опция хороша там, где единственный цвет может соответствовать областям изображения достаточно точно, поскольку он автоматически адаптируется для обеспечения контраста с изображением.

#### **11.2.3.3. Области выборки цвета.**

В пределах сетки можно установить меньшую область для выборки цвета. Например, отдельная ячейка сетки (петля) может включать область с пикселями различных цветов. Поскольку законченный результат должен иметь только один цвет в пределах ячейки сетки, уменьшение области выборки может ускорять процесс. Однако, увеличение области может давать более точный результат.

Определение области выборки существенно для отсканированных, помещенных в диаграмму проектов для устранения строк сетки. Установив сетку равную числу петель и рядов, которые соответствуют диаграмме и, разместив сетку достаточно точно над ней так, чтобы линии координатной сетки соответствовали линиям диаграммы, уменьшают область выборки до отображения только цвета или символа в пределах ячейки диаграммы и исключают выход за границы ячейки.

Перетащите слайдер в направлении уменьшения или увеличения для установки области выборки: пример, справа от слайдера отобразит результат.

Щелкните на опции **See** (Просмотреть) для просмотра области выборки вне границ сетки с тем, чтобы видеть эти области в пределах сетки. Когда это поле отмечено, даже если сетка не отображается, области выборки остаются в поле зрения, пока это поле остается отмеченным. Это полезно при выполнении детального отображения цвета, поскольку, линии координатной сетки могут удаляться, таким образом, обеспечивая более чистый вид ячеек выборки.

#### **11.2.3.4. Углы сетки перемещаются независимо.**

Отметка этого поля означает, что каждый угол сетки может перемещаться независимо от других, допуская варианты изменения сетки от прямоугольника до любого четырехугольника.

#### **11.2.3.5. Кнопки.**

**Apply (Применить):** нажмите на эту кнопку для принятия изменений без закрытия диалогового окна. Если сетка включена, и ячейки достаточно большие для рассмотрения, эффект изменений будет видим сразу, как эффект на область выборки, после ее отметки.

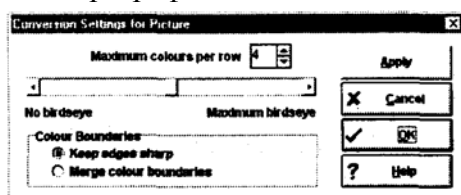
**OK:** нажмите на это для принятия изменений и закрытия диалогового окна.

**Cancel (Отмена):** нажмите в этом месте для отмены изменений и закрытия диалогового окна.

**Help (Справка):** нажмите для открытия контекстно-зависимой интерактивной справки.

#### 11.2.4. Преобразующие параметры настройки для изображения.

Этот диалоговое окно будет следующим в последовательности, если изображение было открыто как **Picture (Изображение)**. Для параметров настройки преобразования как **Diagram (Диаграмма)**, см. параграф 11.2.5



##### 11.2.4.1. Максимальное число цветов на один ряд.

Эта особенность дает возможность **DesignaKnit** преобразовать изображение непосредственно в готовый к вязанию узор.

Используйте клавиши курсора вверх\вниз или напечатайте поверх для ввода максимального числа цветов пряжи в ряду. **DesignaKnit** примет до 16 цветов в ряду, хотя в этой стадии все определяется конечным методом вязания.

##### 11.2.4.2. «Птичий» глаз.

Эта особенность входит независимо для изображений, которые не имеют резко определенных областей цвета, типа фотографий. «Птичий» глаз допускает программе давать эффект большего числа цветов в ряду, чем это имеется фактически.

Там где цвета изображения согласовываются точно, или очень близко, цветам в палитре (**Woolbox (Коробка для пряжи)**), **DesignaKnit** установят такие цвета первыми. Согласно числу установленных «птичьих» глаз в этом диалоговом окне, там, где имеются области, которые не согласовываются так хорошо к цветовой палитре, **DesignaKnit** произведет "сглаженный" цвет, как близко, насколько это возможно получить для данного изображения. Фактические используемые цвета будут также зависеть от числа цветов в ряду и, таким образом, от цветов, доступных для такого использования в этом ряду.

#### Советы для параметров настройки типа «птичий» глаз.

- Лучше завершить установки типа «птичий» глаз, после того, как палитра была установлена. Как и с другими диалоговыми окнами в этой последовательности, нет необходимости иметь точные установки для запуска. Настройка по умолчанию для «Птичьего» глаза - 50 %, но она может быть изменена на любой более поздней стадии для достижения лучшего результата.
- Чем более точно основные области цвета согласованы с палитрой, тем лучше будет работать «Птичий» глаз. Читайте раздел Графическая студия **DesignaKnit Woolbox** (раздел 11.3) который объясняет проблемы, связанные с палитрой.
- Лучше уменьшать число цветов изображения, используемые в палитре, до реалистического числа. Предпочтительно, это должно быть связано с фактическим

цветом пряжи, которые нужно используйте - до завершения установки опции «Птичий» глаз.

- Если изображение имеет небольшую область интенсивного цвета напротив больших областей других цветов, например, маленький яркий цветок на фоне ландшафта в приглушенных оттенках, **DesignaKnit** сможет сделать точное (или почти точное) согласование этому с текущим **Woolbox** (Коробка для пряжи), и может выбирать, тот цвет, который будет включен в весь ряд, таким образом уменьшая число цветов, используемых для формирования основного изображения.

В то время как возможно получать всякого рода замысловатые и интересные эффекты, не очень хорошо отказываться от принятой или практичной практики вязания. В вышеприведенном примере было бы лучше разложить красный цвет, выделяя его из **Woolbox** и отображая цвет в изображении к одному из выбранных цветов для основного изображения (см. параграф 11.3.6). Небольшие области цветов, не используемые иначе в схеме узора, лучше добавлять позже, вышивая или добавляя их к законченной работе.

#### 11.2.4.3. Границы цвета.

Выберите опцию, лучше всего подходящую для изображения.

**Сохранение границы острыми**, подходит для резких проектов с четкими областями цвета.

**Объединение границ цвета** подходит для изображений, где области цвета хорошо не определены, например, фотографии. Выбирайте эту опцию, чтобы лучше всего использование параметры настройки «Птичий» глаза.

#### 11.2.4.4. Кнопки.

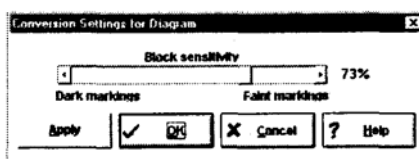
**Apply (Применить)**: нажмите на эту кнопку, чтобы применить изменения без закрытия диалогового окна. Если сетка включена, и ячейки, достаточно большие для просмотра, эффект изменений будет видим сразу, как эффект на области выборки, если она включена.

**OK**: нажмите для применения изменений и закрытия диалогового окна.

**Cancel (Отмена)**: нажмите в этом месте для отмены изменений и закрытия диалогового окна.

**Help (Справка)**: нажмите для открытия контекстно-зависимой интерактивной справки.

#### 11.2.5. Преобразующие параметры настройки для диаграммы.



##### 11.2.5.1. Чувствительность к уровню черного цвета

Этот управление должен помочь с преобразованием одноцветных отсканированных, помещенных в диаграмму проектов. Особенно он полезен там, где символы использовались в диаграмме. Скажем, в символе, подобный этому - ● - намного больше количество черного цвета, чем, например, в этом - X. Изменяя чувствительность к черному, вместе с областью выборки в диалоговом окне параметров настройки сетки, пользователи могут гарантировать, что все символы будут распознаны и преобразованы.

##### 11.2.5.2. Кнопки.

**Apply (Применить):** нажмите на эту кнопку, чтобы применить изменения без закрытия диалогового окна. Если сетка включена, и ячейки, достаточно большие для просмотра, эффект изменений будет видим сразу, как эффект на области выборки, если она включена.

**OK:** нажмите для применения изменений и закрытия диалогового окна.

**Cancel (Отмена):** нажмите в этом месте для отмены изменений и закрытия диалогового окна.

**Help (Справка):** нажмите для открытия контекстно-зависимой интерактивной справки.

### 11.3. Опция **Woolbox** графической студии **DesignaKnit**.

Опция **Woolbox** (Коробка для пряжи) в Графической студии **DesignaKnit** не работает таким же образом, как для Дизайнера узора, хотя они связаны вместе, поскольку цвета взаимосвязаны. Основное различие в том, что **Woolbox** в студии не может использоваться для рисования на изображении. Наоборот, он используется для связи цветов на изображении в **Woolbox** и/или наоборот.

**Woolbox** – это мощный и универсальный инструмент, который обеспечивает аккуратный контроль при выборе пряж для схемы рисунка, и громадное число специальных цветовых эффектов может быть получено, тем самым стимулируя к творческий потенциал.

#### 11.3.1. Как **DesignaKnit** использует опцию **Woolbox**.

**DesignaKnit** использует **Woolbox** как свою ссылку при преобразовании изображения к образцу узора. Говоря в общем, **DesignaKnit** обеспечивает соответствие к цвету которые он находит в изображении с цветами в **Woolbox**, настолько близко, насколько возможно. Такие факторы как максимальное число пряж, разрешенных в одном ряду (устанавливаемые в диалоговом окне Преобразующих параметров настройки), область выборки и размер сетки, устанавливаемой в диалоговом окне Параметров настройки сетки, помогают программе принимать разумные решения относительно того, как преобразовать изображение.

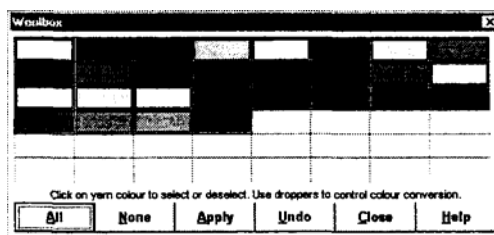
Однако, управляя цветами пряж в **Woolbox**, путем настроек, которые будут и которые не будут использоваться, давая точные инструкции программе, какие цвета будут вязаться, в какой пряже, пользователи может отменять решения **DesignaKnit**, и получить результаты, которые они фактически хотят.

#### 11.3.2. Запуск новой сессии

Начальный **Woolbox**, предлагаемая в Графической студии **DesignaKnit**, будет согласовываться с текущей палитрой в Дизайнере узора. Таким образом, если над образцом узора уже работали, его палитра будет в памяти, и цвета будут в Графической студии **Woolbox**. Вход в режим Графической студии **DesignaKnit** без предварительной загрузки схемы узора будет подразумевать, что **Woolbox** согласовываться со значению по умолчанию **Woolbox** или палитре в Дизайнере узора. Для загрузки эту палитру в Дизайнере узора, откройте файл **Default.stp**, сохраненный в подкаталоге **Colpats**.

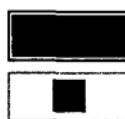
Это означает, что палитра может быть установлена заранее, но нет необходимости делать это. Даже если первый **Woolbox**, предлагаемый Графической студией **DesignaKnit** содержит, скажем, только два цвета, и ни один из них не подходит, это не имеет значения, поскольку палитра может быть изменена, добавлен и удалена в течение процесса преобразования.

#### 11.3.3. Выбор цветов в **Woolbox**



Пользователи по желанию могут ставить или снимать выделение цветов. Один раз щелкните ЛКМ, выберите невыбранный цвет или, наоборот, снимет выделение выбранного цвета. Состояние цвета важно, поскольку **DesignaKnit** будет использовать только выбранные цвета в течение процесса преобразования.

Выбранный цвет показывается таким образом:



Отмененный выбор цвет показывается таким образом:

### 11.3.3.1. Кнопки

**All**: выбирает все цвета

**None**: снимает выделение всех цветов

**Apply (Применить)**: применяет изменения, сделанные в **Woolbox** к изображению без закрытия **Woolbox**

**Cancel (Отмена)**: отменяет последнее действие в **Woolbox**

**Close**: закрывает **Woolbox**


**Help (Справка)**: открывает контекстно-зависимую интерактивную справку

### 11.3.4. Изменение цветов в Woolbox.

Имеются два способа изменения цветов. Первый – это двойное щелкание ЛКМ на определенном цвете для открытия диалогового окна регулирования цвета. Это диалоговое окно подобно окну для цветовой палитры пряжи в Дизайнере узора. Цвета могут быть откорректированы, путем изменения значений RGB или HSL, печатания поверх новых значений или, нажатия на стрелки вверх\вниз до достижения желательного цвета.

Цвета могут также заменяться на цвета, имеющиеся в изображении. Таким образом, если **Woolbox** первоначально содержал только выбор синего и розового, а изображение, которое будет преобразовано, составлено из зеленых и желтых цветов, то цвета могут быть заменены индивидуально, чтобы *точно соответствовать* цветам от изображения.

Нажмите на инструмент **Yarn Conversion (Преобразования пряжи)**, и появится

большая из этих двух пипеток .


Найдите область желательного цвета в изображении и щелкните на ней. Выбранный цвет будет появляться в слоте Предварительного просмотра цвета ниже кнопки, наряду с ее RGB значениями. Если цвет - не желательный, сделайте повторную попытку. В изображении, составленном из многих цветов, то может быть необходимо сделать увеличение масштаба, чтобы найти отдельный пиксель.




Когда желательный цвет будет найден, возьмите инструмент Преобразования пряжи к **Woolbox** и нажмите на цвет пряжи, который должен быть изменен. Не имеет значения, если в настоящий момент с этой пряжи уже снято выделение, потому что преобразование цвета пряжи автоматически выделит ее.

Если цвет уже существует в **Woolbox**, то будет даваться предупреждение.

### 11.3.5. Добавление цветов к Woolbox.

Инструмент Преобразования пряжи  может также использоваться для добавления цвета к **Woolbox**. Расположите желательный цвет как это описано выше, и затем нажмите в пустой ячейке в **Woolbox** для добавления цвета.

### 11.3.6. Согласование цветов с изображением

Инструмент **Color Mapping** (Согласование цвета)  используется, чтобы сообщить **DesignaKnit**, какой специфический цвет в **Woolbox** должен использоваться для определенного цвета в изображении. В отличие от инструмента **Yarn Conversion** (Преобразования пряжи), который изменяет цвета, пряжи, чтобы соответствовать изображению, этот инструмент может использоваться для применения любого цвета в **Woolbox** к любому цвету в изображении. Инструмент может использоваться для отображения несколько различных цветов к единственному цвету **Woolbox**.

Инструмент согласования может использоваться вместе с инструментом Преобразования пряжи. Идентифицировав основные цвета в изображении и преобразовав пряжу, чтобы она согласовывалась с этим инструментом, инструмент согласования цвета затем может использоваться для согласования почти парного цвета к определенным цветам, таким образом, давая абсолютный контроль над преобразованием изображения **DesignaKnit**.

Инструмент может также использоваться в творческом процессе, путем согласования сильно различающихся цветов пряжи и изображения, таким образом, можно отменять склонность **DesignaKnit** согласовать цвета в максимально возможной степени. Если обрабатываемым изображением было, например, фотография тигра, то путем согласования желтовато-коричневого цвета животного к другим цветам в **Woolbox**, тигр мог стать ярким розовым или фиолетовым. В этом примере, цвета **Woolbox** были бы должны быть установлены первыми, или двойным нажатием в пряже для открытия диалогового окна Регулирования цвета, или в Дизайнере узора, потому что маловероятно, что эти цвета могли бы быть найдены непосредственно в изображении.

Активизируйте инструмент и определите цвет, который будет согласовываться от изображения. Щелкание на нем отобразит предварительный просмотр цвета в области ниже кнопки, наряду с ее значениями RGB. Когда желательный цвет будет найден, нажмите инструментом в **Woolbox** на пряже, которая должна использоваться для вязания этого цвета. **Woolbox** отобразит цвет изображения как маленький квадрат слева от пряжи.

Отдельный цвет, согласовываемый с пряжей, выглядит так: 

Три цвета, согласовываемые к единственной пряже, выглядят так:



Несколько цветов, согласовываемые к единственной пряже, выглядят так:

### 11.3.7. Использование **Woolbox** для изменения цвета изображения

В дополнение к изменению цветов, в которых изображение будет связано, можно адаптировать изображение непосредственно к цветам **Woolbox**.

Во-первых, должны быть установлены цвета **Woolbox**, либо путем использования диалогового окна Регулирования цвета и/или инструментальных средств Согласования и Преобразования, или в Дизайнере узора. Палитра могла бы быть, например, такой, которая была бы связана с схемой узора, или предварительно сохраненным файлом палитры.

Выберите опцию **Image/Modify Image Colors**. Изображение затем будет изменено для соответствия палитре цвета.

Различия между изменением цветов таким образом и с использованием **Woolbox**, с или без дополнительного контроля от Согласования цвета и инструментальных средств Преобразования пряжи,:

1. Все изображение будет изменено, а не только область, определенная сеткой.
2. **DesignaKnit** вычислит цвет каждого пикселя, а не применит цвет к петле, которая, возможно, фактически был преобразован из многих различных цветных пикселей.
3. Модификации цвета, сделанные таким образом, могут быть сохранены как файлы изображений.

### 11.3.8. Сохранение **Woolbox**

Поскольку начальная установка **Woolbox** управляется текущей палитрой в Дизайнере узора, вне зависимости от того связано ли это со схемой узора, , или задано по умолчанию, **Woolbox** не может быть сохранен под любым файлом изображения, или с параметрами настройки для преобразования схемы узора.

Чтобы сохранить особенность **Woolbox** для будущего использования, сами решите, конвертировать ли текущее изображение и вернуться в Дизайнер узора. **DesignaKnit** принесет **Woolbox** с преобразованным образцом в Дизайнер узора, где он может быть сохранен для будущего использования или как файл схемы узора, или как файл палитры.

Если цвета изображения были согласованы с текущим **Woolbox** с использованием, **Image/Modify Colors**, выбора опции **File/Save As** и сохранение изображения, как графического файл сохранит новую окраску. При открытии файла для последующего редактирования, соответствие **Woolbox** может быть сконфигурировано с использованием инструмент **Yarn Conversion Tool** (Преобразования пряжи).

### 11.3.9. Использование **Woolbox** с диаграммой

Если была выбрана опция **Diagram** при открытии графического файла, то **Woolbox** автоматически снимет выделение всех цветов кроме среднего полутона и белого. Если эти цвета не присутствуют в текущем **Woolbox**, программа автоматически добавит их к нему.

Диаграмма предназначена для использования только с двумя цветами, и **DesignaKnit** будет, по умолчанию, использовать белый для фона и серый для символов диаграммы. В то время, как возможно изменить эти цвета в Графической студии **DesignaKnit** , в изображении не возможно нарисовать или раскрасить дополнительные цвета, и, поэтому, рекомендуется, если только пользователи были удовлетворены, что изображение было правильно преобразовано, чтобы они переходили в Дизайнер узора и использовали инструменты рисования и закраски для назначения цвета определенным областям или мотивам.

## 11.4. Окончание преобразования.

Используйте кнопку **View Stitch** (Просмотра узора) или опцию меню для проверки прогресса преобразования. Если изображение сложное, оставление этой опции в активном состоянии заставит преобразование перерисовывать каждый раз любое сделанное изменение, и это может занимать несколько секунд. Обычно удобнее деактивировать эту опцию между проверками прогресса.

Когда преобразование выполнено удовлетворительно, нажмите на кнопку **OK**, чтобы выйти из Графической Студии **DesignaKnit** и возвратитесь в Дизайнер узора.

После выбора того, сохранять или нет параметры настройки с файлом изображения, пользователь будет запрошен выбрать метод вязания прежде, прежде чем изображение будет скопировано в Дизайнер узора. На этой стадии будут отображаться любые предупреждения относительно пригодности метода или ошибок и т.д.

Жаккардовые узоры должны проверяться на предмет ошибок, и любая найденная ошибка должны фиксироваться автоматически или вручную.

Схемы аккуратных «островных» узоров должны проверяться на предмет ошибок, чтобы убедиться, что каждый ряд содержит только один основной и один контрастный цвет.

После любого дальнейшего редактирования, преобразованный узор должен быть сохранен, с использованием опции **File/Save As**.

## 12. Интегрирование схем узора с фасонами


Разработав фасон, или предмет одежды и схему узора для его вязания, следующая стадия должна применяться к деталям схемы узора. Это определяется как "Интеграция". Интегрирование фасонов со схемами узора означает, что не только схема узора позиционируется правильно на детали, но что можно также проверять и исправлять объединения узора в швах. Интеграция связывает определенный фасон со определенной схемой узора так, что когда дело доходит до загрузки узора в вязальную машину, программа загрузит схем узора для каждой детали отдельно так, чтобы каждый был правильно центрирован на игольнице. Для помещенных в диаграмму распечаток, как для машинного, так и для ручного вязания, узор будет правильно позиционирован в каждую диаграмме.

### 12.1. Как накладывать фасоны?


Для вязания интегрированной схемы узора и детали фасона необходимо сначала **наложить** деталь на схему узора и затем сохранить файл фасона с информацией по интегрированию. Не возможно накладывать детали, пока Стандартный или Оригинальный файл фасона не будет загружен в память.

1. Открыть файл фасона, выбирая опция **File/Open** в или в режиме **Standard Garment Styling** (Моделирование стандартного изделия) (только для стандартных изделия) или **Original Pattern Drafting** (Создание выкройки оригинального изделия) (только профессиональная версия) где можно открывать либо стандартное изделие, либо изделие, которое было изменено или создано в **Original Pattern Drafting**.

Если шла работа в Дизайнере узора и файл фасона еще не открыт, выберите опцию **File/Open Shape File**.




2. Если в настоящий момент идет работа в одной из областей фасона, нажмите на опцию  для возврата в Дизайнер узора.

3. Если схему узора, которую надо использовать еще не открыта, выберите опцию **File/Open** и откройте файл схемы рисунка.
4. Если желательно работать на единственной детали, выберите опцию **Shapes/View Piece**, и выберите желаемую деталь. Если следует расположить все детали в вашем файле фасона, выберите опцию **Shapes/View All**. **DesignaKnit** автоматически изменит дисплей схемы узора к множеству повторений, которые разместят деталь или детали.

Выбор любой из вышеупомянутых опций меню будет автоматически активизировать кнопку  **Display Pieces** в области инструмента. Для выключения деталей, деактивируйте кнопку. Нажмите ее повторно для показа последнего выбора деталей. Если была выбрана единственная деталь, тогда она будет отображена, если была выбрана **View all (отобразить все)**, тогда будут появляться все детали.

Если будет произведено нажатие на эту кнопку до использования опции меню, деталь, которая будет отображена, эта та, которая был выбрана в **Original Pattern Drafting**, когда файл был сохранен последний раз, или, для файлов фасона, которые были сгенерированы в **Standard Garment Styling**, все детали. Если файл фасона предварительно был сохранен с информацией интегрирования, то детали, которые отобразятся и их позиции, будут соответствовать сохраненной информации, даже если это - новая схема узора. *Щелкание на этой кнопке не будет устанавливать автоматически правильное число повторений.*

Если контуры детали не видны напротив схемы узора, выберите опцию **Options/Color Scheme/Current Pattern** и затем опцию **Options/Color Scheme/Other pieces** и установите цвета, которые дадут возможность видеть их четко.

5. Нажмите на инструмент перемещения деталей  и переместите первую деталь, пока она не будет соответственно позиционирована в узоре.
6. Нажмите клавишу "пробел" для выбора следующей детали, или щелкните внутри ее, и разместите там, где надо.
7. Повторите последний шаг, пока все детали не будут находится в позиции - можно используйте клавиши курсора для подталкивания их точно в место, в этом случае надо нажать клавишу ENTER или щелкнуть один раз ЛКМ, чтобы закончить операцию.
8. Нажмите на Инструмент вырезания , чтобы видеть, что детали вырезаются из ткани.
9. Нажмите инструмент перемещения деталей , если надо повторно переместить любые детали. Можно перемещать их, в то время как они вырезаются.
10. Когда Вы удовлетворены, что все детали находятся на своих правильных местах, выберите опцию **Shapes/Integrate**. Это диалоговое окно перечисляет все детали и имя схемы узора, который связан с каждым. Если Вы захотите интегрировать один или большее число деталей с другой схемой узора, затем нажмите для удаления тика (счетчика), и затем можно следовать шагам, чтобы интегрировать их с другим образцом узора. Каждая деталь может быть связана с различным образцом узора, если это надо.

В этом диалоговом окне, если не используется преобразователь цвета, можно заставлять вязание узора начинаться с каретки с левой стороны игольницы— то-есть после любого и предварительного выбора ряда.

11. Когда Вы удовлетворены позиционированием деталей, выберите опцию **File/Save Shape** и сохраните информацию об интегрировании и позиционировании в файле фасона.


## 12.2. Как использовать функцию Cut-and-Sew "вырезать и обработать оверлоком"?

Функция "Cut-and Sew" (Вырезать и обработать оверлоком) используется для того, чтобы нанести контур детали изделия на схему узора так, чтобы можно было связать прямоугольник и затем вырезать из нее деталь и обработать ее оверлоком.

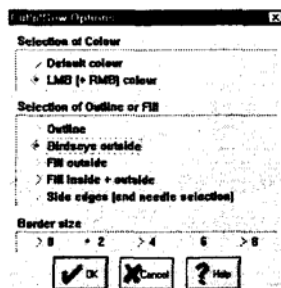
Используйте функцию "Cut-and Sew" после того, как совместите деталь выкройки и рисунок. Используйте интегрированную информацию для формирования проймы вручную, а функцию "Cut-and Sew" для обработки выреза горловины. В этом упражнении будет создана выкройка с применением одновременно совмещения выкройки с рисунком и функции "Cut-and Sew".

1. В режиме **Standard Garment Styling** или **Original Pattern Drafting** создайте свитер с вшивными рукавами или выберите опцию **File/Open** в любом из разделов или **File / Open Shape File** в Дизайнере узора для загрузки предварительно сохраненного файла.
2. Выберите опцию **File / Open**, и откройте файл схемы рисунка осени
3. Выберите опцию **Shapes/Integrate**
4. Выберите переднюю деталь из списка, нажимая на кнопку со счетчиком (Очистить счетчик от любых других деталей) и нажмите **OK**

**DesignaKnit** покажет достаточное число повторений узора, чтобы деталь вошла в размер. Если надо знать, сколько это составляет, выберите опцию **View/Repeats**, и диалоговое окно покажет, сколько там горизонтальных и вертикальных повторений узора. Добавьте больше, если это надо, но если вводится меньшее число повторений, может не быть достаточное количество ткани для детали.

5. Нажмите инструмент перемещения деталей , и поместите деталь, где надо это на образце узора - используйте клавиши курсора для его перемещения одной петле или один ряд за раз и нажмите **Enter** или нажмите ЛКМ, чтобы закончить перемещение с клавиатуры.
6. Выберите опцию **Options/Knitting Method** и проверьте, что метод - это 3-цветный жаккард
7. Выберите опцию **Shapes/Cut-and-sew** и деталь, которую следует интегрировать из всплывающего списка

Откроется диалоговое окно **Cut-and Sew**:



8. Выберите **Default color** (Заданный по умолчанию цвет), щелкая кнопку рядом с опцией

9. Выберите опцию **Fill Outside** (заполнение вне) и **0 Border Size** (размера границы – 0), затем нажмите **OK**
10. Выберите опцию **File/Save As**, и напечатайте новое имя для схемы узора **Cut-and Sew**
11. Выберите опцию **Shapes/Integrate** и выберете ту же самую деталь
12. Проверьте, что фасон позиционирован точно на схему узора
13. Выберите опцию **File / Save Shape**, и интегрированная информация будет сохранена с фасоном
14. Интегрирование фасона со схемой узора **Cut-and Sew** позволит использовать интегрированную загрузку / вязание, так что горловина буден вырезана и обработана оверлоком, а проймы уменьшены.

## 13. Печать форм и схем узора.

С подсоединенным принтером можно распечатывать схемы узора и файлы фасона изделия, которые были подготовлены в программе.

### 13.1. Установка принтеров.

**DesignaKnit** использует драйвер принтера, который был установлен в **Windows**. Если ваш принтер работает в других приложениях, то он будет работать в **DesignaKnit**. Пожалуйста, см. руководству к принтеру для получения дополнительной информации относительно того, как установить драйвер и для информации относительно того, как установить принтер.

До начала первой печати из **DesignaKnit**, откройте одно из диалоговое окон печати (**File/Print**, **File /Print Shapes** или **File/ Print Stitch Patters**), нажмите на кнопки выбора и, убедившись, что принтер включен, нажмите на кнопку **Test Page**.

Следующее диалоговое окно запрашивает информацию, которую можно вводить после того, как будет напечатана тестовая страница, через нажатие на кнопку **Print Test Page** и следуя командами на тестовой странице.

Пожалуйста, обратите внимание, что, где диалоговое окно относится к верхней, нижней, левой, правой стороне страницы, они и зависят, на какую ориентацию была конфигурирована установка принтера. Доступ к ним можно получить из опции **File/Printer Setup**, и выбора между портретом и ландшафтом.

### 13.2. Установка распечаток

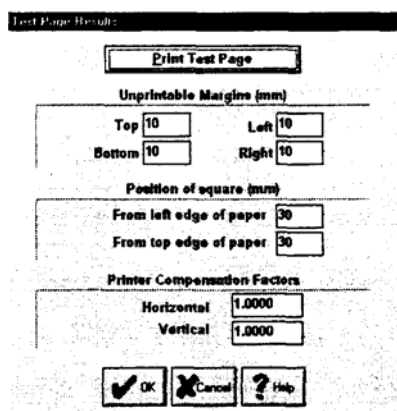
Перед попыткой распечатывать любого фасона или схемы узора, надо сконфигурировать форматы распечатки, которые будут использованы. Чтобы сделать это, выберите опцию **File/Print**, **File /Print Shapes** или **File/ Print Stitch Patters** из меню файла в **Standard Garment Styling**, **Original Pattern Drafting** а, или **Stitch Designer** (Дизайнер узора).

Нажмите на Кнопки выбора

В следующем диалоговом окне, нажмите на кнопку **Test Page**

Желательно напечатать тестовую страницу, чтобы убедиться в правильной установке вашего принтера. Включите принтер, и нажмите на кнопку **Print Test Page**.

Результирующая страница будет содержать квадрат с линиями, простирающимися до, или почти до края бумаги, и текстовые команды о том, как вводить размеры в диалоговом окне Тестовой Страницы. Важно, чтобы эти размеры были точными для получения хороших результатов печати.



#### 13.2.1.1. Коэффициенты компенсации принтера

Когда важно иметь точную распечатку, иногда для майларовых шаблонов или шаблонов считывающей карты и *всегда* для считывающей карты, предназначенных для крепления непосредственно к машинам типа **Superba/Singer/White** или **Pfaff/Passap**. Может понадобиться скрупулезно корректировать выравнивание распечатки. Если надо делать регулирование, которое выходит из диапазона 0.990, и 1.0010 надо проверить, что используется правильный драйвер для принтера и, что драйвер представлен самой последней версией для используемой операционной системы. Обратитесь к вашему дилеру принтера для получения дополнительной информации относительно драйверов принтера.

### 13.2.1.2. Размеры страницы

Если используется бумага стандартного размера, нажмите на одну из стандартных опций, иначе нажмите опцию **Other**, и введите размеры бумаги в миллиметрах. Обратите внимание, что ширина страница задается до высоты, и что ориентация всегда конфигурируется в установке принтера.

### 13.2.1.3. Края

Введите значения для крайних верхней, нижней, правой, левой границ края в миллиметрах. Края, введенные здесь, применяются в дополнение к любому краю, вводимому для принтера. Некоторые принтеры могут смещать изображение к одной или другой стороне, или в направлении верха или низа, так что, вероятно, придется экспериментировать, чтобы найти идеальные параметры настройки для принтера.

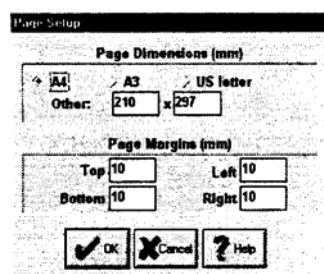
*Если тестовая страница не может быть распечатана, надо обратиться к руководству для принтера, где приведено описание для команд по настройке принтера.*

### 13.2.2. Установка страницы

Используйте это диалоговое окно, чтобы установить ваши параметры для страницы. Выберите опцию стандартный размер страницы или, если нужной нет, выберите опцию **Other**, и введите размеры в миллиметры. Пожалуйста, обратите внимание, что если надо установить альбомную страницу, надо выбрать опцию **Other** и ввести размер ширина x высоту и проверить, что в установке принтера сконфигурирована горизонтальная ориентация (**landscape**). Важно, чтобы тестовая страница была распечатана в той же самой ориентации, как и установка страницы.

#### 13.2.2.1. Края страницы.

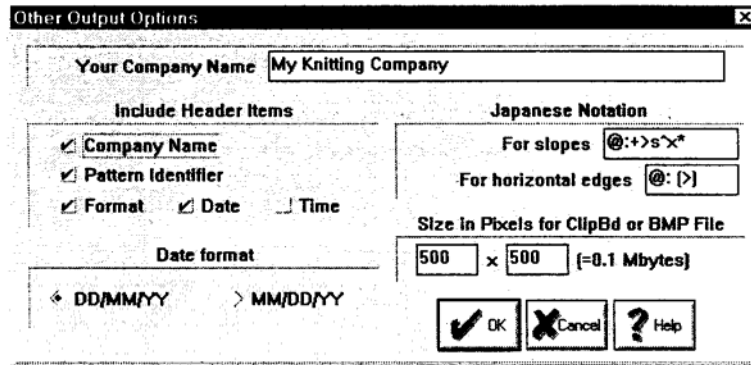
Пожалуйста, обратите внимание, что любые края, введенные здесь - в дополнение к любым другим непечатным краям, сконфигурированным в диалоговом окне Тестовой Страницы.



#### 13.2.3. Другие опции

Нажмите кнопку **Other Options** в диалоговом окне **Printout Options** (Опций Распечатки) для ввода или изменения параметров настройки, воздействующие на все распечатки.





### 13.2.3.1. Название компании.

Введите здесь текст, который будет напечатан наверху первой страницы каждой распечатки. Пожалуйста, обратите внимание, что любой введенный текст будет напечатан только тогда, если опция **отмечена** в разделе **Include Header Items** (Включать элементы заголовка) диалогового окна.

### 13.2.3.2. Включать элементы заголовка.

Выберите здесь те элементы, которые должны быть напечатанными наверху первой страницы каждой распечатки:

**Название компании:** текст, введенный выше

**Идентификатор узора:** имя файла схемы и узора метод вязания

**Формат:** формат распечатки

**Дата:** дата распечатки

**Время:** время распечатки

**Формат даты:** здесь можно определить формат даты. Дата определяется либо как **day/month/year** либо как **month/day/year**.

### 13.2.3.3. Японская нотация

Нижеприводимые символы управляют способом, с помощью которого фасонная информация представляется на распечатке формата GN. Заданный по умолчанию формат представляет обычный порядок информации.

Например, нотация для клонящихся граней будет следующая:

@: +> s ^ x \*

Который будет печатан как (пример).

**110: -3s 4 x3**

и которая переводится как:

В ряду 110 спустить (распустить) 3 петли и затем связать 4 ряда прямо.

Повторите эти команды дважды (всего три раза).

Можно перестраивать последовательность, если нужно, используя нижеприведенные символы, представить различные элементы команд фасона.

- @ = номер ряда, в котором начинается фасон
- : = пунктуация для ясности
- + = указывает на увеличение набора петель
- = указывает на спускание или уменьшение числа петель, которые нужно набрать / добавить
- > = спускание/распускание

s	=	сокращение для петли (ель), для ясности число рядов, которые надо вязать прямо
^	=	формирование
x	=	символ для числа раз, для обеспечения ясности числа раз, которые
*		данная операция должна быть выполнена

Для горизонтальных краев нотация будет следующая:

@: (>)

Которая будет напечатана как (пример):

**150: (12)**

и которая переводится как:

**В ряду 150 отбрасывают (спускают) 12 петель.**

#### 13.2.3.4. Размер в пикселях для буфера обмена или файла точечной графики

**DesignaKnit** не имеет способа знания о том, как другое приложение будет использовать информацию в буфере обмена. Различные приложения имеют различные способы обработки ("вставленный в буфер") графики, и из-за этого некоторые изображения могут терять подробности или быть подрезаны при вставке в текстовый процессор или другую подобную программу. **DesignaKnit** позволяет осуществлять некоторый контроль над тем, как информация вставляется в буфер обмена, во-первых, путем определения числа пикселей в изображении. Пиксели – это точки, которые составляют изображение и, поэтому чем меньше их, тем меньшее количество подробностей будут заметны. Нахождение правильной установки для этого поля можно добиться только через метод проб и ошибок, и будет полностью зависеть от того, как обрабатывает изображение другое программное обеспечение.

**DesignaKnit** может размещать громадное число подробностей относительно буфера обмена, но как ваш компьютер обрабатывает это, зависит не только от объема имеющегося ОЗУ, но также и от того сколько памяти доступна для вас. Если возникают трудности с копированием форматов распечатки в буфер обмена, проверьте ваши ресурсы через опцию **Help/Resources**, и в случае необходимости закройте любые другие приложения для освобождения памяти. Если проблема сохраняется, уменьшите число пикселей в изображении, пока размер изображения не станет таким, который ваш компьютер сможет обработать.

### 13.3. Опции формата установки распечатки.

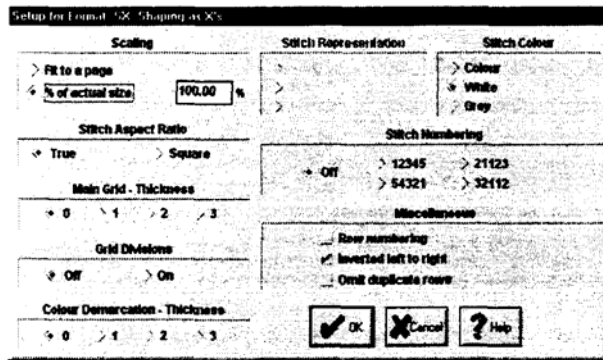
Выберите опцию **Print** из меню **File Standard Garment Styling** или **Original Pattern Drafting**, или **File/Print Shapes** в Дизайнере узора, и нажмите на кнопку **Options**.

Следующее диалоговое окно перечисляет все форматы распечатки, с кнопкой напротив каждого из них. Нажмите на кнопку для настройки каждого формата.

Типы доступных форматов распечатки, зависит от того, печатается схема узора, деталь изделия или деталь изделия, интегрированную с образцом узора. Форматы, не соответствующие текущему файлу, будут выделены серым (дезактивированы).

#### 13.3.1. Формирование как X (SX).

Этот формат используется для только деталей изделия. Каждая петля представлена как символ X. Для экономии бумаги можно выбрать не показывать двойные ряды, и в это случае, надо также отметить опцию нумерации рядов и так, чтобы можно было видеть, сколько идентичных рядов нужно вязать.



### 13.3.1.1. Деление сетки

Там где эта опция существует в диалоговом окне установки формата распечатки, она согласовывает установки в Дизайнере узора. Сконфигурируйте эту установку, используя опцию **Options/Grid Division Size** в основном Экране Дизайнера узора.

### 13.3.1.2. Установление границ цвета петли и цвета.

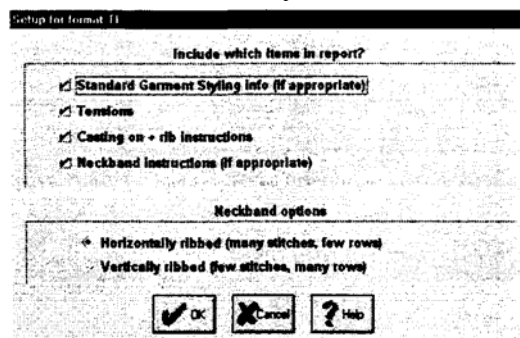
Пользователи могут выбирать из:

- **Color:** размещает символы X на фоне цвета узора фасона изделия. X рисуются черным цветом против светлых цветов и белым- напротив темных цветов.
- **Grey:** размещает X на простом сером фоне фасона изделия.
- **White:** X черный напротив белого фона, как в более ранних версиях **DesignaKnit**.
- **Color Demarcation:** используйте эту опцию с белой или серой **Stitch Color** (цвета узора), чтобы показать области узора.

### 13.3.2. Текстовая информационный (TI)

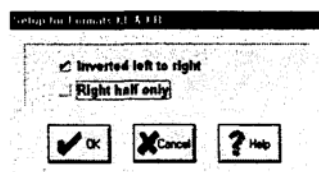
Выбор этого формата генерирует текстовые команды для резинки или бейки и воротника стандартных изделий, наряду с информацией, содержащейся в панели **View Info** (если это подходит и плотность). Отметьте элементы, которые надо включить.

Пожалуйста, обратите внимание, что этот формат не подходит для форм, сгенерированных или изменяемых в **Original Pattern Drafting**. Сконфигурируйте опции для этого формата, нажимая на кнопку **TI**.



### 13.3.3. Вязание начала (KL).

Этот формат - только для деталей изделия. Вязание лидера использует полноразмерные шаблоны, и распечатка может занять несколько листов бумаги, которая должна будет быть соединена вместе. Если вяжется вертикально симметрическую деталь, то чтобы экономить бумагу, можно только печатать правую половину. Пожалуйста, обратите внимание, что, если имеется встроенное устройство, надо печатать только правую половину. Сконфигурируйте опции для этого формата, нажимая на кнопку **KL**.

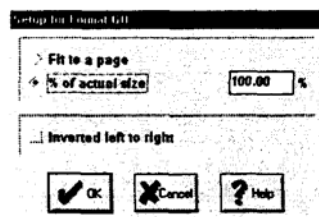


### 13.3.4. Вязание радара (KR).

Этот формат - только для деталей изделия. Вязание радар использует шаблоны половинного размера, и распечатка может занять несколько листов бумаги, которая будет должна быть соединена вместе. Если вяжется вертикально симметричная деталь, то чтобы экономить на бумаге, можно печатать только правую половину. Пожалуйста, обратите внимание, что, если имеется встроенное устройство, надо печатать только правую половину. Сконфигурируйте опции для этого формата, нажимая на кнопку KR.

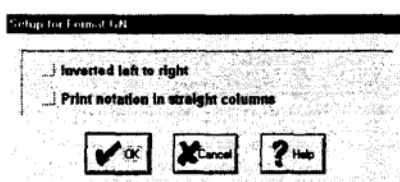
### 13.3.5. Эскиз изделия (GO).

Этот формат - только для деталей изделия. Распечатка будет представлять только эскиз деталей изделия. Можно решить масштабировать эскиз, или принять масштабирование **DesignaKnit** определяет масштаб, чтобы разместить каждую деталь на отдельном листе бумаги. Установите масштаб в диалоговом окне **Printout Option**, нажимая на кнопки выбора и затем выбирая кнопку GO.



### 13.3.6. Нотация изделия (GN).

Этот формат - только для деталей изделия. Эта распечатка имеет тот же самый формат, что и формат **Garment Outline**, но имеет японскую нотацию для команд фасона. **DesignaKnit** определяет масштаб каждой распечатки, чтобы разместить каждую деталь на одном листе бумаги. Установите формат примечания в диалоговом окне **Other Output Options**, открываемом нажатием на кнопки **Output Options**.

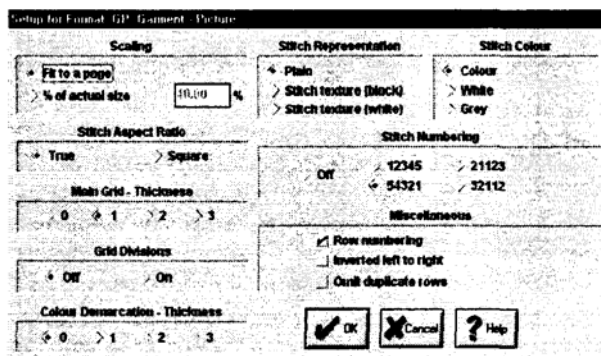


По умолчанию, формат GN заставит нотацию окружить контур фасона так, чтобы текст появился в точке, к которой он относится. В определенных случаях, в зависимости от сложности фасона, две или больше текстовых команды могут налагаться при печати друг друга. Если это случается, можно отменять значение по умолчанию, чтобы заставить **DesignaKnit** печатать текст в столбцах: команды будут появляться вертикально близко к месту, к которому они относятся, но текст будет располагаться слева на левой стороне страницы и направо на правой стороне страницы. Нажмите на кнопку **Options** и затем на кнопку GN, чтобы открыть поле диалоговое окно, где можно также выбирать инвертировать распечатку слева направо.

### 3.3.7. Интегрированное изображение изделия (GP)

Этот формат дает изображение схемы рисунка с деталью изделия, добавленной и вырезанной. Если установлено достаточно сильное масштабирование, то можно

показывать сетку узора на детали. Не желательно выбирать опцию показа сетки при создании распечатки с небольшим масштабом, поскольку сетка может затенить схему узора. Чтобы экономить бумагу, можно не показывать двойные ряды, и тогда надо также отметить опцию нумерации рядов так, чтобы можно было видеть, сколько идентичных рядов нужно связать. Отметьте эти опции в диалоговом окне **Printout Options**, нажимая на кнопку **Options** и затем выбирая кнопку **GP**.

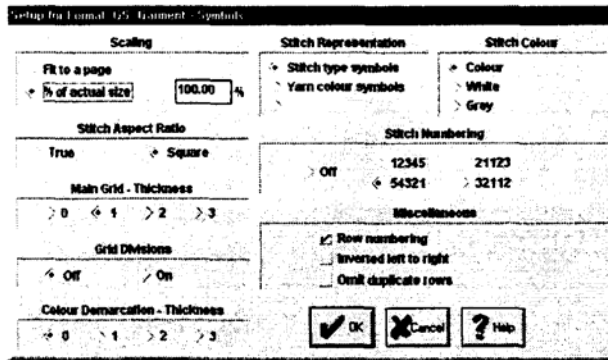


Установка для этого формата имеет опции для **Stitch Representation** (Представления узора) и **Stitch Color** (цвета узора).

Stitch Representation	Stitch Color
<i>Plain (Простой)</i> Нет текстуры	<i>Color (Цвет)</i> узор цвета
<i>Stitch Texture (black)</i> Текстура вязки (черная) Текстура вязки рисуется черной	<i>White (Белый)</i> Белый фон
<i>Stitch Texture (white)</i> Текстура вязки (белая) Текстура вязки рисуется белой	<i>Gray (Серый)</i> Серый фон
<i>Используйте опцию <b>Color Demarcation</b> для указания области узора при выборе серого или белого фона.</i>	

### 13.3.8. Интегрированные символы изделия (GS).

Этот формат производит изображение схемы рисунка, показанного в символах, назначенных на цвета пряжи с деталью изделия, добавленного и вырезанного. Если установлено достаточный уровень масштабирования, то можно показывать сетку узора на детали. Обычно при печати символов предпочтительно выбрать опцию **Square (квадрат)**, а не **True stitch aspect ratio** (Истинный коэффициент сжатия узора). Чтобы экономить бумагу, можно решить не показывать двойные ряды, и тогда надо также отметить опцию нумерации рядов так, чтобы можно было видеть, сколько идентичных рядов должны быть связаны. Отметьте эти опции в диалоговом окне **Printout Options**, нажимая на кнопку **Options** и затем выбирая кнопку **GS**.

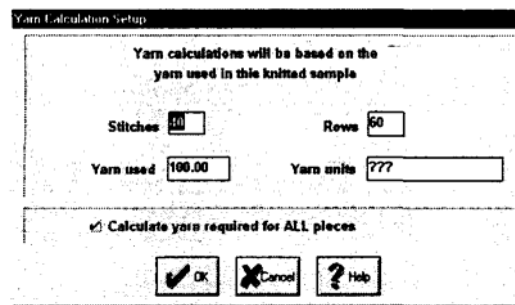


Это диалоговое окно установки для этого формата включает новую опцию для печати, либо **Stitch Types Symbols** (Символы типов петель) либо символы, которые были назначены **Yarn Color Palette** (цветовой палитры пряжи).

Stitch Representation	Stitch Color
<i>Stitch Type Symbols</i> Показывает символы из палитры типа узора	<i>Color (Цвет)</i> узор цвета
<i>Stitch Color Symbols</i> Показывает символы, назначенные цветовой палитре пряжи	<i>White (Белый)</i> Белый, нет образца
	<i>Gray (Серый)</i> Серый, нет образца
<p>Используйте опцию <b>Color Demarcation</b> для указания области узора при выборе серого или белого фона.</p>	

### 13.3.9. Вычисление объема пряжи (YC).

Нажмите на кнопку YC в **Printout Options** для ввода информации в этом диалоговом окне, который поможет вычислять количество пряжи, необходимой для изделия.



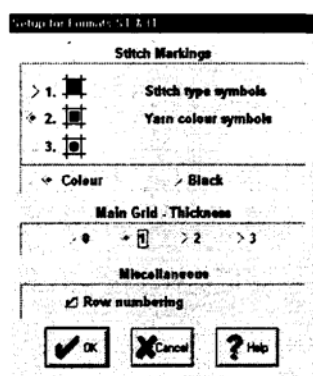
1. Сначала, свяжите типовой образец. Важно, чтобы этот образец был настолько большим насколько это возможно изделия; чем больше образец, тем больше точность.
2. Введите число петель и рядов в образце. Взвесьте или измерьте образец, и введите количество используемой пряжи.
3. Затем введите единицы измерения пряжи. Не имеет значения, каковы эти единицы измерения. Это могут быть фунты, килограммы, длина, что угодно, пока единицы измерения выборки выражается таким же образом. Например, если единицы измерения – 2-х фунтовые шарики, а использовались 4-х фунтовые шарики, тогда используемая пряжа не должна выражаться как 4, а как 2 – т. е. 2 x 4-х фунтовые

шарики. **DesignaKnit** вычислит общее количество петель во всем изделии и разработает пропорцию для образца.

*Учитывая огромное разнообразие методов вязания, пряж, измерительного оборудования и так далее, было бы разумно принять здесь информацию по расчету не более как грубое приближение. Компания **Soft Byte** и его агенты не могут брать ответственность за любого-рода нестыковки, возникающие вследствие принятия решений, основанных на таких расчетах.*

### 13.3.10. Интегрированный шаблон (IT)

Этот формат дает соответствующий шаблон для карточного перфоратора, считывающей карты или майларового листа для сконфигурированной вязальной машины. Узор будет откорректирован согласно позиционированию деталей на образце узора. **DesignaKnit** предполагает, что деталь изделия будут висеть по центру на игольнице машины. Сконфигурируйте опции для этого формата, нажимая на кнопку **ST/IT**.

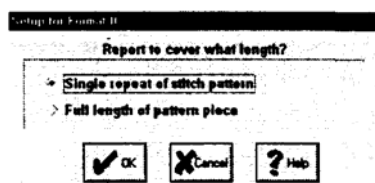


### 13.3.11. Шаблон схемы рисунка.

Этот формат производит единственное повторение схемы рисунка (узора), отображенного в символах, назначенных на цвета пряжи. При выборе этого формата из диалогового окна **Print Pattern Pieces**, будет произведено единственное повторение узора связанного с этой деталью изделия. Результирующий шаблон будет соответствовать вязальной машине, которую была сконфигурирована в опции **Options/Knitting Machine**. Установите опции для появления шаблона в диалоговом окне **Printout Options**, нажимая на кнопку **Options** и затем выбирая кнопку **ST/IT**.

### 13.3.12. Интегрированные изменения / Изменения цвета (IC/CC)

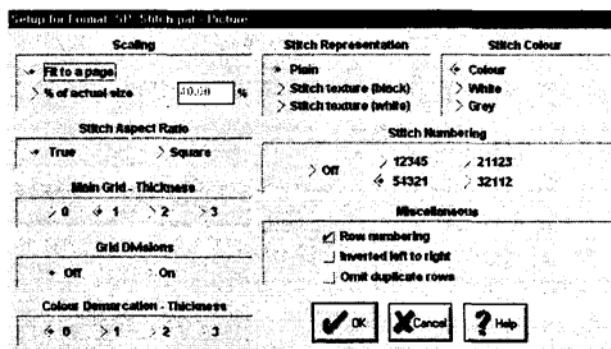
Выбор либо **CC** из диалогового окна **Print Stitch Patterns**, или **IC** из диалогового окна **Print Shapes**, произведет к выдаче отчета о всех изменениях цвета в образчике или детали. Первое покажет только изменения цвета в единственном повторении узора, в то время как последнее покажет все изменения цвета во всей детали изделия будет доступно только для интегрированной детали. Отметьте эту опцию в диалоговом окне **Printout Options**, нажимая на кнопку **Options** и затем выбирая кнопку **IC**.



### 13.3.13. Схема узора - Изображение (SP).

Выбор этого формата производит единственное повторение схемы рисунка. При выборе этого формата из диалогового окна **Print Pattern Pieces** будет произведено

единственное повторение узора, связанного с этой деталью изделия. Для экономия бумаги можно не показывать двойные ряды, и тогда надо также отметить опцию нумерации рядов так, чтобы можно было видеть, сколько идентичных рядов нужно связать. Отметьте эти опции в диалоговом окне **Printout Options**, нажимая на кнопку **Options** и затем выбирая кнопку SP.



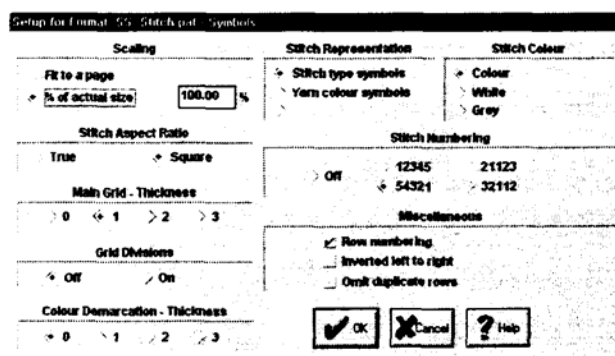
Установка для этого формата имеет опции для **Stitch Representation** (Представления узора) и **Stitch Color** (цвета узора).

Stitch Representation	Stitch Color
<i>Plain (Простой)</i> Нет текстуры	<i>Color (Цвет)</i> узор цвета
<i>Stitch Texture (black) Текстура вязки (черная)</i> Текстура вязки рисуется черной	<i>White (Белый)</i> Белый фон
<i>Stitch Texture (white) Текстура вязки (белая)</i> Текстура вязки рисуется белой	<i>Gray (Серый)</i> Серый фон
<i>Используйте опцию <b>Color Demarcation</b> для указания области узора при выборе серого или белого фона.</i>	

#### 13.3.14. Схема узора - Символы (SS).

Этот формат производит единственное повторение схемы рисунка, показанного в символах, назначенных на цвета пряжи. При выборе этого формата из диалогового окна **Print Pattern Pieces** будет произведено единственное повторение узора, связанного с той деталью изделия. Обычно при печати символов предпочтительно выбрать опцию **Square**, а не **True Stitch aspect ratio**. Для экономии бумаги можно не показывать двойные ряда, и в этом случае надо также отметить опцию нумерации рядов так, чтобы можно было видеть, сколько идентичных рядов нужно будет связать. Отметьте эти опции в диалоговом окне **Printout Options**, нажимая на кнопку **Options** и затем выбирая кнопку **SS**.





Диалоговое окно установки для этого формата включает новую опцию для печати *либо* **Stitch Types Symbols** (Символы типов петель) или символы, которые были назначены **Yarn Color palette** (цветовой палитре пряжи).

Stitch Representation	Stitch Color
<i>Stitch Type Symbols</i> Показывает символы из палитры типа узора	<i>Color (Цвет)</i> узор цвета
<i>Stitch Color Symbols</i> Показывает символы, назначенные цветовой палитре пряжи	<i>White (Белый)</i> Белый, нет образца
	<i>Gray (Серый)</i> Серый, нет образца
<p><i>Используйте опцию <b>Color Demarcation</b> для указания области узора при выборе серого или белого фона.</i></p>	

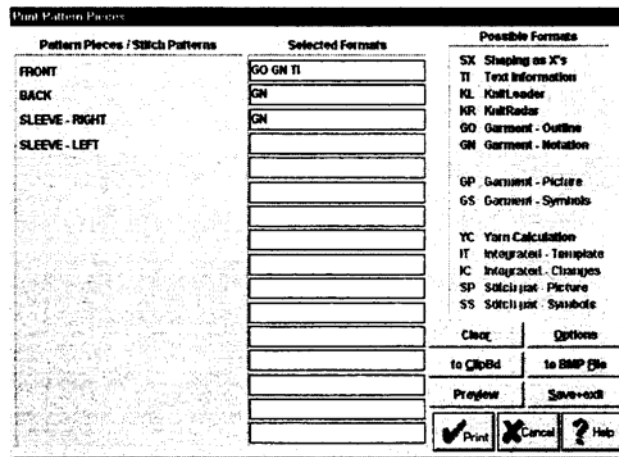
• **Обратите внимание.**

Для любого формата распечатки, которая включает команды для цветов узора, необходимо, чтобы до сохранения узора была отмечена опция **View/Yarn Numbers** и **Feeders** (Подающие лотки), чтобы **DesignaKnit** распределила пряжи, с которых надо вязать. Если надо сделать любые изменения, сохраните файл до попытки печати.

**13.4. Печать фасонов.**

Выберите опцию **Print** из меню **File Standard Garment Styling** или **Original Pattern Drafting**, или **File/Print Shapes** в **Stitch Designer** (Дизайнере узора), если в надо напечатать *текущие загруженные* детали узора фасона, или интегрированный с соответствующим образцом узора. Эта опция не будет доступна, если файл фасона не был открыт, или загружается новый файл.

Выбор этой опции откроет диалоговое окно **Print Pattern Pieces** (Печать деталей узора).



Детали текущего загруженного файла изделия перечислены наряду с их интегрированным образцом узора, если таковые имеются. Не доступные форматы распечатки выделены серым. Обратите внимание, что некоторые форматы могут быть доступны только, если изделие предварительно было интегрировано и сохранено как интегрированный узор.

Можно печатать только детали текущего загруженного файла и связанных схем узора для каждой детали. Нельзя печатать пакеты файлов изделия, поэтому для печати других файлов изделия надо вернуться к соответствующему экрану выкройки изделия и открыть следующий файл, который надо распечатать.

Нажмите на соответствующую ячейку в Списке Форматов для активизации текстового курсора. См. соответствующий список возможных форматов в правом поле диалогового окна, и введите код или коды для требуемого формата распечатки. Не волнуйтесь относительно использования клавиш **Shift** или **Caps Lock** при вводе кодов, символы будут напечатаны прописными буквами автоматически.

Для печати более чем одного формата для каждой детали изделия, введите все необходимые коды, используя клавишу **Space** ("пробел") для отделения кодов. Для печати более чем одной копии того же самого формата, введите код столько раз, сколько это необходимо. Всего можно вводить до двадцати кодов.

*Число форматов, которые могут быть установлены для одной сессии печати, будет зависеть от объема памяти компьютера и объема текущих доступных ресурсов. Чем быстрее компьютер и больше объем ОЗУ, тем большее число файлов могут быть обработаны.*

#### **Обратите внимание.**

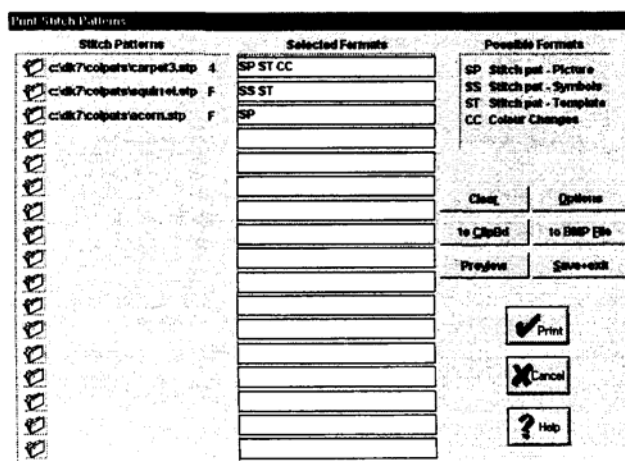
Если определяется более чем одна распечатка, диалоговое окно **Windows Print** не будет появляться, но вместо этого **DesignaKnit** будет использовать выбранный принтер и печатать все страницы. Это было сделано так, чтобы печать сама заботилась о себе без вмешательства пользователя, которому бы приходилось в этом случае выводить диалоговое окно **Windows** для каждого указанного формата.

### **13.5. Печать схем узора.**

Выберите эту опцию из файлового меню, если надо напечатать схем узора, а не изделие или интегрированные узоры.

Выбор диалогового окна **File/Print Stitch Patterns** открывает поле, которое дает **возможность** определить до семнадцати различных схем узора и форматов распечатки для каждого. Число различных файлов схем узора и число форматов, которые могут быть установлены для одной сессии печати, будет зависеть от объема

памяти компьютера и объема текущих доступных ресурсов. Чем быстрее компьютер и больше объем его ОЗУ, тем большее число файлов могут быть обработаны.



Схем узора печатается из сохраненных файлов. Поэтому важно, чтобы любые изменения, сделанные в распределении подающего лотка пряж были сохранены до начала печати. Выберите опцию **View/Yarn Numbers and Feeders** (Подающие лотки), и убедитесь, что пряжи распределены как надо, и затем сохраните файл.

Начните, нажимая на кнопку **Open file** на верхней строке столбца **Stitch Pattern**. Это приведет к открытию поля **File / Open**. Выберите опцию нужный **.pat** файл и нажмите на **OK**. Имя файла будет теперь отображено в списке и, справа от имени файла, в поле, будет показан метод вязания для этого узора.

Нажмите на соответствующей ячейке в **Format List** для активизации текстового курсора. См. соответствующий список возможных форматов справа в поле диалогового окна, и введите код или коды для требуемого формата распечатки. Не волнуйтесь относительно использования клавиш **Shift** или **Caps Lock** при вводе кодов. Символы будут напечатаны прописными буквами автоматически, вне зависимости от того задействована или нет клавиша **SHIFT**.

Для печати более чем одного формата для каждой детали изделия, введите все необходимые коды, используя клавишу **Space** ("пробел") для отделения кодов. Для печати более чем одной копии того же самого формата, введите код столько раз, сколько это необходимо. Всего можно вводить до двадцати кодов.

• **Обратите внимание.**

Если определяется более чем одна распечатка, диалоговое окно **Windows Print** не будет появляться, но вместо этого **DesignaKnit** будет использовать выбранный принтер и печатать все страницы. Это было сделано так, чтобы печать сама заботилась о себе без вмешательства пользователя, которому бы приходилось в этом случае выводить диалоговое окно **Windows** для каждого указанного формата.

### 13.6. Кнопки диалогового окна при печати.

#### 13.6.1 Кнопка очистки.

Нажмите на эту кнопку, чтобы очистить все поля. Для очистки отдельного поля, нажмите в ячейке, и используйте клавиши удаления или забоя для очистки текста.

#### 13.6.2. Кнопка Options.

Каждый формат распечатки имеет различные опции, которые могут быть сконфигурированы отдельно. Нажмите на кнопку **Options**, чтобы открыть диалоговое окно конфигурации.

### 13.6.3. Кнопка ClipBd (буфера обмена).

Нажмите на эту кнопку для помещения выбранной схемы узора или распечатки детали изделия в буфер обмена **Windows**. Сначала, проверьте, что только один файл схемы рисунка и одна копия одного формата введены в диалоговое окно, поскольку буфер обмена может обрабатывать одно изображение за раз. Изображение будет скопировано в буфер в точечном (растровом) формате, который может быть вставлен затем в другое приложение. Вам, вероятно, придется изменять размер в пикселях изображения буфера обмена в диалоговом окне **Other Output Options**, согласно тому, как другие прикладные программы обрабатывают растровый формат.

### 13.6.4 В BMP файл.

Нажмите на эту кнопку для сохранения постоянной копию каждой распечатки в растровом формате, который может затем быть открыт в любом другом приложении, поддерживающем этот формат файла, Например, **Word Processor**, **Desk Top Publisher** или любая графическая программа. Эта опция может использоваться для пакета распечаток: программа будет по очереди запрашивать имя файла.

Там где имеются множественные страницы для единственной детали, **DesignaKnit** сделает единственный растровый рисунок целой детали, за исключением случаев, когда выбранный формат это IT, т. е. интегрированной шаблон, и в этом случае он запросит пользователя определить, какую страницу надо печатать.

### 13.6.5. Предварительный просмотр.

Нажмите кнопку **Preview** для предварительного просмотра напечатанной страницы. Просмотрите предварительные просмотры полного пакета, нажимая на следующие команды в строке меню:

- **Cancel** - закроет окно **Preview** и возвратит в поле диалогового окна
- **Next Page and Previous Page**и - проведет через страницы единственного изображения, которое из-за его масштабирования будет печатано более чем на одной странице
- **Next Page** - проведет через пакет файлов и форматов один за другим

### 13.6.6. Save + Exit (Сохранить + Выход).

Используйте эту кнопку, чтобы сохранить список распечаток без печати.

### 13.6.7. Печать.

Нажмите на эту кнопку, чтобы запустить печать.

### 13.6.8. Отмена.

Нажмите на кнопку **Cancel**, чтобы закрыть диалоговое окно без сохранения любых изменений.

## 13.7. Неисправности во время печати.

Большинство проблем печати вызвано неправильной установкой принтеров или неправильной конфигурацией или выбором драйверов. Если возникает проблемы вообще с работой принтера, надо проверить, что был сконфигурирован правильный принтер:

- См. в **Control Panel Windows /Printers (Win 3.1x)** или **Start/Settings/Printers (Win95/98/NT4)** для получения дополнительной информации о любых установленных принтерах и см. руководство к вашему принтеру по поводу установки драйверов.
- Проверьте, что используемый драйвер - правильный для той версии **Windows**, на который идет текущая работа.

Проблемы с распечатками **DesignaKnit** относятся к двум категориям:

Неправильная конфигурация краев и размеров бумаги  
или недостаток памяти и/или ресурсов

#### **13.7.1. Установка страниц.**

Проверьте, что информация, введенная здесь, и в диалоговом окне Тестовой Страницы соответствует ориентации бумаги, указанной в **Printer Setup**. Обратите внимание, что порядок указания размеров, устанавливаемых в **Page Setup**, это- ширина x высота и для того чтобы сконфигурировать печать в режиме “ландшафт”, надо выбрать опцию размера бумаги **Other** и ввести соответствующие размеры. **DesignaKnit** автоматически не изменяет установку при изменении ориентации бумаги.

#### **13.7.2. Память.**

Число и сложность пакетов распечаток зависят от объема памяти и доступных ресурсов на вашем компьютере. Если ваш пакет пропускает некоторые форматы или останавливается слишком рано, вероятно что, либо не хватает памяти, либо ресурсов, либо, возможно, и того и другого. Попробуйте закрыть все другие приложения для освобождения ресурсов и если это не приводит к положительному результату, начните повторно с более коротким списком.

## 14. Подключение вашего компьютера к вязальной машине.

До загрузки ваших узоров в вашу вязальную машину или следования интерактивным командам вязания, надо будет подключить вашу машину к вашему компьютеру с правильным **CableLink (типом кабеля)**. Эта раздел описывает, как это сделать, и советует, как решать любые проблемы, которые при этом могут возникнуть.

### 14.1. BrotherLinks.

Пользуйтесь только кабелем, специально разработанным для вашей марки и модели вязальной машины. Не подключайте кабель DesignaKnit BrotherLink ни к дисководу, ни к чему-либо еще, кроме компьютера и вязальной машины фирмы Brother.

Убедитесь, что этикетка на кабеле свидетельствует о том, что этот кабель подходит для вашей вязальной машины. Подключайте и выключайте кабель только тогда, когда компьютер и вязальная машина отключены, в противном случае вы можете поместить разъем не туда, вызвав повреждение приборов.

	<b>Upload</b> (выгрузка файлов с машины на компьютер)	<b>Download</b> (загрузка файлов с компьютера)	<b>Knit</b> (вязание)
<b>BrotherLink 1</b>			
КН930	Y	Y	N
КН940 и КН950i.	Y	Y	Y
PPD (для КН900.)	Y	Y	N
PPD (для СК35)	Y	Y	N
<b>BrotherLink 2</b>			
КН930 и КН965i/Comp			
VCX	Y	Y	Y
КН940 и КН950i.	Y	Y	Y
<b>BrotherLink 3</b>			
PPD (для КН930, КН930М, КН940, КН950i, КН965, и КН270.)	Y	Y	N
PPD (с дополнительными схемами рисунков)	Y	N	N
<b>BrotherLink 4</b> (кабель без картриджа )			
КН270, КН965 и КН965i/Comp VOX	Y	Y	Y
<b>BrotherLink 5</b>			
КН970	Y	Y	Y

#### **PPD Адаптер**

*Маленькая кабель, используемый для преобразования **BrotherLink 1** в **BrotherLink 3** и наоборот.*

#### **14.1.1. Подключение кабеля к компьютеру.**

Конец кабеля, который подключается к компьютеру, имеет разъем для подключения к последовательному порту. Если у вас несколько последовательных портов, можно использовать любой свободный, но необходимо сообщить программе DesignaKnit какой именно порт вы используете. У большинства компьютеров два последовательных порта, называемых порт 1 и порт 2. Невозможно знать наверняка, который из них компьютер считает первым, а какой вторым (разве, что они подписаны COM1 и COM2). Последовательные порты могут иметь 9 или 25 контактов, и на стандартных компьютерах всегда установлена штыревая часть разъема. Если порт, который вы хотите использовать, имеет количество контактов, отличное от количества контактов разъема кабеля, используйте адаптер. Последовательный адаптер мыши прекрасно подойдет.

#### NB

Последовательный порт, использованный для соединения DesignaKnit с вязальной машиной, должен работать только с драйвером этой программы, иначе соединение не будет правильно работать.

#### **14.1.2. Как сообщить DesignaKnit, какой последовательный порт используется.**

Когда вы решили, какой последовательный порт вы хотите использовать:

1. Запустите DesignaKnit, откройте Дизайнер узоров и выберите команду Knitting Machine (Вязальная машина) в меню Option.
2. Выберите название вашей машины из списка Knitting Machine Selection, щелкнув по нему левой клавишей мыши, затем щелкните по кнопке Setup.
3. В верхней части панели диалога Knitting Machine Setup (Настройка вязальной машины) вы увидите надпись “Connected to serial port number” (Подключена к последовательному порту №). Введите номер последовательного порта и щелкните мышью по кнопке ОК.

#### **14.1.3. Подключение кабеля к вязальной машине или PPD (кроме BrotherLink 4/ Кабель без картриджа).**

Разъем с 8 отверстиями подключается к вязальной машине или к PPD в том же месте, в котором вы бы подключили кабель, ведущий к дисководу FB100. Ориентировочная риска должна смотреть вверх (исключение – KN9651). Постарайтесь не погнуть штырьки и не нажимайте слишком сильно, вставляя кабель. Не оставляйте кабель подключенным к вязальной машине дольше, чем надо, потому что на нем можно споткнуться или зацепиться кареткой, а это чревато повреждением оборудования.

#### **14.1.4. Только для BrotherLink 2: подключение коробки KnitLink.**

Этот кабель имеет маленькую черную коробочку с красной меткой на ней. Она называется “Коробка KnitLink” и отслеживает движения каретки, синхронизируя их с изменениями экрана компьютера при работе в режиме диалога. Для того, чтобы это работало, магнитная стрелка KnitLink должна быть прикреплена к рычажку Knitleader на экране.

1. Надвиньте магнитную стрелку KnitLink на рычажок Knitleader с левой стороны каретки. Отпустите рычажок в рабочее положение.
2. Плотно прижмите коробку KnitLink, чтобы быть уверенным, что она останется на месте. Убедитесь, что магнитная стрелка KnitLink ни за что не зацепится при движении каретки.

Перед тем, как щелкнуть мышью по желтой кнопке Ready (Готово) или зеленой кнопке GO (Пуск), убедитесь, что магнитная стрелка KnitLink надвинута на рычажок Knitleader, рычажок опущен в рабочее положение, а магнитный конец стрелки

проходит в нескольких миллиметрах от красной метки на коробке KnitLink. Постарайтесь, чтобы расстояние между ними составляло 2-3 мм. Если нужно, переставьте коробку KnitLink, используя крепежную ткань. Вам может понадобиться отключить кабель DesignaKnit от соединения с дисководом Brother на консоли вязальной машины, чтобы DesignaKnit могла отслеживать движение каретки во время вязания в режиме диалога.

- Для кабеля без картриджа см. тему “Помощника”, “Кабель Brother KH965 и KH270”.
- Для PPD – адаптера см. тему “Помощника”, “PPD – адаптер”.

#### **14.1.5. Использование KH950i для вязания с экрана.**

Разъем на Brother KH950i расположен очень неудобно, там, где вставленный кабель может зацепляться кареткой. Вы должны стараться, чтобы этого не произошло, т.к. это может повредить машину. Во избежание повреждений можно согнуть кабель. Это делается так: Отключите кабель, и рукой резко перегните его вверх в непосредственной близости от разъема, подключаемого к KH950i. Несколько секунд держите кабель в согнутом положении, пока на нем не образуется перманентный перегиб (под прямым углом). Это НЕЛЬЗЯ делать, когда кабель подключен к KH950i, иначе вы можете повредить машину. Прикрепите кабель BrotherLink к задней панели машины клейкой лентой в нескольких дюймах от разъема. Кабель не должен быть натянут, чтобы, когда он вставлен, не возникало нагрузки на гнездо разъема.

#### **14.1.6. Использование Brother KH950i – размер памяти.**

У этой машины маленький объем памяти, в котором помещается схема рисунка размером до 15000 петель, а этого может быть недостаточно для большого цветного рисунка. Особенно это относится к жаккардовым узорам, где количество рядов может быть увеличено в шесть раз, в зависимости от количества разделенных цветов. При загрузке файла в такую машину, программа сообщит вам, если схема рисунка слишком велика, и спросит вас, какую часть схемы загрузить. Перенесите в машину первую часть схемы, перейдите к вязанию в режиме диалога (Interactive Knitting), и:

1. Свяжите первую часть рисунка и, услышав сигнал, поданный машиной, щелкните мышью по красной кнопке Stop. Оставьте кабель на месте.
2. Перейдите в Дизайнер узоров с помощью кнопки быстрого доступа, и загрузите в вязальную машину следующую часть вашего рисунка (если вам захочется изменить положение рисунка, наложенного на выкройку, не пытайтесь это сделать: этот способ работает без каких-либо изменений).
3. Вернитесь в «Вязание в режиме диалога», выберите ту же выкройку и ту же деталь, и вязание на экране вернется к тому месту, на котором вы его прервали.
4. Запрограммируйте вязальную машину на вязание загруженного рисунка и щелкните мышью по желтой кнопке Ready (Готово). Выполните согласно инструкциям операции по подготовке к синхронизации каретки (Prepare to Synchronize Carriage), затем щелкните мышью по кнопке ОК и продолжайте вязать.

#### **14.1.7. Специальный кабель Comp Vcx/KH965i.**

Зачем использовать специальный кабель?

Небольшой процент компьютеров не в состоянии расшифровывать электрические сигналы, поступающие с вязальной машины, если эти сигналы не усилены. Специальные кабели DesignaKnit содержат схемы для усиления сигналов.

##### **14.1.7.1. Описание кабеля.**



Кабель состоит из трех частей:

- Большая черная коробка с проводами, подключенными к ней с обоих концов. Провод, заканчивающийся разъемом для подключения к последовательному порту компьютера, отмечен красной полосой.
- Коробка KnitLink. Это маленькая черная коробка с разъемом из 8 штырьков с одной стороны, и красной меткой с другой стороны.

Стрелкой KnitLink. Это маленькая резиновая трубочка, внутри которой находится магнит. Чтобы загружать данные в вязальную машину и посылать данные с машины на компьютер, необходима только первая часть. Чтобы вязать, пользуясь экраном компьютера, необходимы все три компонента.

#### **14.1.7.2. Дополнительные моменты, связанные с использованием кабеля.**

- Чтобы загружать данные в вязальную машину или посылать данные с машины в компьютер, провод, заканчивающийся маленьким гнездом разъема из 8 контактов, нужно соединить с разъемом на 8 штырьков, установленным на вязальной машине. Если необходимо, сначала отсоедините этот провод от коробки KnitLink.
- Прежде чем вязать, руководствуясь экраном компьютера, провод, заканчивающийся маленьким гнездом разъема на 8 контактов, должен быть надежно подсоединен к 8-штырьковому разъему коробки KnitLink.
- Красная метка должна быть обращена в вашу сторону, а кабель (подсоединенный к 8-штырьковому разъему) должен выходить из стороны коробки KnitLink, обращенной вправо от вас.

#### **14.1.8. BrotherLink 4 для КН 965 и КН 270.**

Кабели без картриджа очень сильно отличаются от других кабелей для соединения компьютеров и вязальных машин, почему, собственно, им и посвящен отдельный раздел «Помощника». Несмотря на это, важно прочесть общую информацию, рассматривающуюся в приведенных ниже родственных темах.

##### **14.1.8.1. Различные части кабеля.**

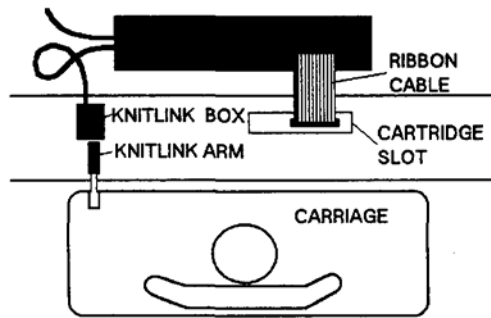
К большой черной коробке подключены 3 кабеля. Один из них – это широкий, плоский кабель в виде ленты, заканчивающийся разъемом, вставляемым в гнездо для картриджа на вязальной машине, в то место, что и картридж.

Другой кабель заканчивается маленькой черной коробочкой с красной меткой на ней. Эта коробочка называется «коробка KnitLink», она фиксирует движения каретки и синхронизирует экран компьютера с кареткой во время вязания в режиме диалога. Чтобы это работало, магнитная стрелка KnitLink должна быть прикреплена к рычажку Knitleader каретки.

Третий кабель самый длинный, он подключен к последовательному порту компьютера.

##### **14.1.8.2. Подключение ленточного кабеля.**

Выключите вязальную машину. Положите большую коробку на бок. Она должна находиться на столе, рядом с гнездом для картриджа вязальной машины. Ленточный кабель должен выходить из верхней стороны коробки, и край с красной полосой должен находиться слева от вас, когда вы стоите лицом к машине. Не включите случайно машину, когда подключаете ленточный кабель, потому что это может повредить и кабель, и машину.



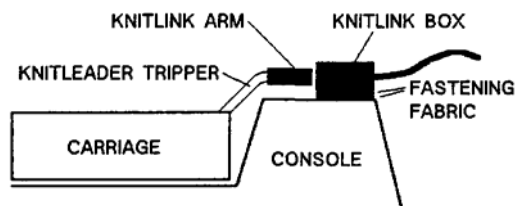
**Рис. 1: Подключение кабеля: вид сверху.**

Необходимо, чтобы разъем ленточного кабеля был вставлен полностью и не перекошен, иначе можно повредить и кабель, и вязальную машину. Фирма Soft Byte и ее представители не несут ответственности за повреждения такого рода. Лучше всего, чтобы разъем все время оставался в гнезде. Старайтесь не вытаскивать/не вставлять его без необходимости. А когда у вас возникают сложности с вязанием в режиме диалога, рекомендуется аккуратно вытащить разъем кабеля из гнезда для картриджа и попробовать еще раз.

Разъем должен быть в гнезде, когда вы пересылаете цветные рисунки с компьютера на машину или с машины на компьютер.

#### 14.1.8.3. Подключение кабеля KnitLink.

1. Наденьте магнитную стрелку KnitLink на рычажок KnitLeader, расположенный с левой стороны каретки. Опустите рычажок в рабочее положение.
2. Возьмите коробку KnitLink, вместе с обоими прикрепленными к ее нижней стороне слоями липкой ленты. Поместите ее на консоль вязальной машины (оптимальное место для этого – непосредственно справа от ящика с инструментами), красной меткой к себе, а кабелем – от себя.
3. Передвиньте каретку примерно к середине игольницы и убедитесь, что стрелка KnitLink находится на одной линии с красной меткой на коробке и как можно ближе к ней, но не касается ее.
4. Когда вы добьетесь правильного положения, снимите защитную полоску с липкой ленты и прикрепите ленту к консоли.
5. Плотно прижмите коробку KnitLink, чтобы убедиться, что она закреплена.
6. Убедитесь, что магнитная стрелка KnitLink не цепляется за ленточный кабель. Убедитесь, что ленточный кабель загнут так, чтобы не мешать.



**Рис. 2: Подключение кабеля KnitLink: вид с правого конца игольницы.**

#### 14.1.8.4. Как снять коробку KnitLink.

Для упаковки вязальной машины в футляр, извлеките разъем из гнезда для картриджа и просто потяните коробку KnitLink вверх, чтобы разделить два слоя липкой ленты.

#### 14.1.9. Загрузка файлов с вязальной машины в компьютер.

Когда DesignaKnit предлагает вам включить вязальную машину, вы, возможно, замечаете, что она подает звуковой сигнал чуть позже, чем когда кабель не подключен. Это происходит потому, что для активации коробки KnitLink необходимо некоторое время.

Обязательно нажмите кнопки Save и Ehex на вязальной машине, когда вам будет предложено это сделать: таким образом, вы перенесете копию цветных рисунков с вязальной машины в коробку KnitLink. Цветные рисунки также останутся в машине. Как обычно, потребуется несколько секунд на сохранение данных. Звуковой сигнал сообщит вам, когда эта операция будет завершена. Когда вы услышите звуковой сигнал, нажмите клавишу Enter компьютера, чтобы сообщить ему, что рисунки готовы.

Сейчас нельзя отключать вязальную машину, иначе рисунки исчезнут из коробки KnitLink. Коробка KnitLink в некоторых отношениях работает так же, как картридж, но у нее внутри нет батарейки, поэтому она не может сохранять рисунки в памяти, когда машина отключена. Из-за этого вы не сможете использовать коробку KnitLink для того, чтобы передавать рисунки с одной вязальной машины на другую, как это делают с картриджем.

Затем вы увидите на экране строку, отображающую ход операции. Индикатор хода операции отображает передаваемые блоки памяти. Передача нескольких маленьких рисунков или одного большого занимает примерно одно и то же время: около 40 секунд. Когда загрузка данных будет завершена, воспользуйтесь командой Extract (Извлечь) из меню Transfer (Передача), чтобы сохранить рисунки в формате Дизайнера узоров.

#### **14.1.10. Загрузка файлов с компьютера в вязальную машину.**

Для загрузки файлов с компьютера в вязальную машину следуйте указаниям на экране компьютера. Затем вы увидите на экране строку, отображающую ход операции. Индикатор хода операции отображает передаваемые блоки памяти. Некоторые блоки передаются очень быстро, некоторые – подольше. Чем больше цветных рисунков вы загружаете, или чем они больше, тем больше понадобится времени. Загрузка с компьютера на машину происходит гораздо быстрее, чем наоборот, и часто бывает завершена за несколько секунд. Когда строка отображения хода операции заполнится, следующая процедура будет зависеть от того, какую вязальную машину вы используете:

##### **14.1.10.1. Brother KH 965.**

Машина Brother KH 965 работает не так, как другие электронные машины фирмы Brother. При работе с этой машиной нужно загружать цветные рисунки по одному, и это происходит без потери данных о рисунках, уже находящихся в машине. Для каждого рисунка нужно нажать кнопку Load («Загрузить») вязальной машины, затем кнопку Step (Шаг), затем ввести номер рисунка, присвоенный ему программой DesignaKnit, затем снова кнопку Step. В главном окне появится мигающий номер рисунка: это следующий свободный номер в памяти машины, который теперь будет присвоен вашему рисунку. Нажмите кнопку Ehex для подтверждения, и рисунок будет скачен в машину, обычно без заметной задержки. Повторите процедуру для каждого рисунка, который вы хотите перенести. Если вы хотите сохранить номера рисунков, присвоенные им программой DesignaKnit, вам следует начать с удаления из памяти машины рисунков с номерами серии 900. Для этого используется процедура 888.

Поскольку номера, присваиваемые рисункам машиной, отличаются от номеров, присвоенных программой DesignaKnit, рекомендуется переписать номера рисунков перед тем, как их передавать, и отменить номер, присвоенный каждому рисунку машиной.

##### **14.1.10.2. Brother KH 270.**

Работая с этой машиной, нажмите кнопки Load и Ehex, расположенные на машине, и все рисунки серии 900 в памяти машины будут заменены рисунками, которые вы подготовили к загрузке.

Чтобы сохранить эти рисунки, необходимо сначала передать их на компьютер, чтобы можно было их восстановить впоследствии.

#### **14.1.11. BrotherLink 5 для КН970.**

##### **14.1.11.1. Дополнительные команды для установки этой кабеля.**

###### **Только для BrotherLink 5: прикрепление коробки KnitLink.**

Эта кабель имеет маленький "черный ящик" с красной меткой на ней, который называется коробочка KnitLink и отслеживает движение каретки, синхронизируя их с изменениями на экране компьютера при интерактивном вязании. Для этого, чтобы это работало, магнитная стрелка KnitLink должна быть прикреплена к рычажку KnitLeader на каретке. В качестве альтернативы может поставляться стрелка KnitLink, которая прикреплена к каретке фиксатором Velcro.

1. Надвиньте магнитную стрелку **KnitLink** на рычажок KnitLeader на левой стороне каретки. Опустите рычажок в рабочее положение, и подвигайте каретку туда - сюда, чтобы гарантировать, что магнит не захватывается на чем-нибудь, во время перемещения каретки. В качестве альтернативы прикрепите более длинную стрелку KnitLink рядом с ручкой на каретке с поставляемой полосой Velcro.
2. Поместите каретку в центр игольницы, так чтобы магнит был немного левее мачты натяжения. Выровняйте ящик KnitLink на левой стороне мачты натяжения и к низу игольницы в такой позицию, где магнит пройдет непосредственно перед красным меткой с минимальным промежутком (приблизительно 2-3 мм) между меткой и магнитом, все же не касаясь его. Удалите бумагу из полосы Velcro внизу (узкий край) ящика KnitLink и зафиксируйте его твердо в позицию. Красная метка должна быть наверху и иметь направление к передней стороне игольницы и двух кабелей, выходящих из ящика KnitLink сзади. Пользователи с более длинной стрелкой KnitLink, которая закрепляется к каретке с помощью Velcro, должны иметь красную метку внизу ящика KnitLink.

###### **Обратите внимание**

До щелчка на кнопке **Amber Ready** или меня кнопку **Green Go** при интерактивном вязании на **DesignaKnit**, проверьте, что кабель, который подключается в гнездо FB разъема, был удален, магнитная стрелка KnitLink надвинута на рычажок KnitLeader, рычажок находится во вне рабочей позиции. Проверьте, магнитный конец стрелки проходит на расстоянии 2 - 3 миллиметров от красной метки на ящике KnitLink. В случае необходимости, повторно установите ящик KnitLink на закрепляющей ткани.

#### **14.1.12. Кабель Brother КН 930.**

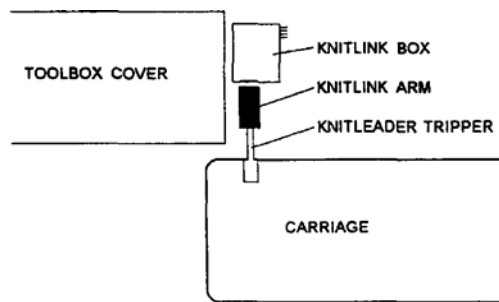
##### **14.1.12.1. Почему необходим КН 930 KnitLink.**

КН 930 отличается от КН 940 и КН 950i тем, что когда каретка минует центральную точку, не возникает электрического сигнала, и поэтому должна использовать другой способ отслеживания движения каретки. Вот почему владельцам КН 930 рекомендуется использовать КН 930 KnitLink для вязания в режиме диалога.

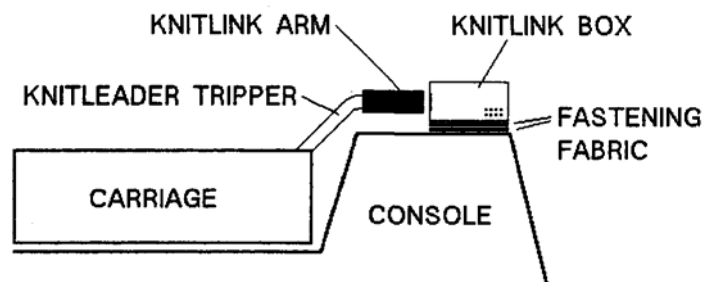
##### **14.1.12.2. Подключение кабеля.**

1. Наденьте магнитную стрелку KnitLink на рычажок KnitLeader, расположенный с левой стороны каретки. Опустите рычажок в рабочее положение.
2. Возьмите коробку KnitLink вместе с обоими прикрепленными к ее нижней стороне слоями липкой ленты. Поместите ее на консоль вязальной машины (оптимальное место для этого –

- непосредственно справа от ящика с инструментами). Направьте красную метку к себе, а штырьки – от себя.
3. Передвиньте каретку примерно на середину игольницы и убедитесь, что стрелка KnitLink находится на одной линии с красной меткой на коробке и как можно ближе к ней, но не касается ее.
  4. Когда вы добьетесь правильного положения, снимите защитную полосу с липкой ленты и прикрепите ленту к консоли.
  5. Плотно прижмите коробку KnitLink, чтобы убедиться, что она закреплена.
  6. Когда вы вяжете в режиме диалога, подключите ваш кабель Brother Link к штырькам, торчащим из коробки KnitLink. Риска-ориентир должна находиться сверху.
  7. Чтобы упаковать вязальную машину в футляр, просто потяните коробку KnitLink вверх, чтобы разделить два слоя липкой ленты.



**Рис. 3: Подключение КН930 KnitLink: вид сверху.**



**Рис. 4: Подключение КН930 KnitLink вид с правого края игольницы.**

#### 4.1.13. PPD Адаптер.

PPD-адаптер состоит из короткого кабеля, имеющего с одной стороны разъем на 8 штырьков, а с другой – гнездовой разъем на 8 контактов. Штырьковый разъем имеет с одной стороны красную метку.

У этого адаптера два назначения:

- Преобразовывать кабель BrotherLink 1 в кабель BrotherLink 3.
- Преобразовывать кабель BrotherLink 3 в кабель BrotherLink 1.

Используя PPD-адаптер с кабелем BrotherLink 1, можно производить загрузку на PPD в режимах КН930, КН940, КН950i, КН270, КН965 и подключать кабель к PPD в режимах КН900 и СК35.

##### 14.1.13.1. Чтобы подключить адаптер с кабелю.

Убедитесь, что красная метка на адаптере находится с той же стороны, что и риска-ориентир разъема кабеля. Вставьте штырьковую часть разъема в гнездо кабеля BrotherLink.

## **14.2. Pfaff/Passap E6000Links 1 и 2.**

Используйте только кабели, специально разработанные для марки и модели вашей вязальной машины. Не подключайте кабель DesignaKnit ни к чему, кроме консоли вязальной машины Pfaff/Passap E6000 и компьютера.

Подключайте и отключайте кабель только тогда, когда компьютер и вязальная машина отключены, в противном случае вы можете их повредить.

Для E6000 существует два типа кабеля DesignaKnit: E6000Link 1 и E6000Link 2. Оба типа имеют круглые разъемы DIN. Когда вы вставляете в штырьковую часть разъема DIN в гнездо DIN, загляните внутрь обеих частей разъема и обратите внимание на положение штырька-ориентира. Прежде чем вставлять штырьковую часть разъема, поверните ее так, чтобы штырек-ориентир совпадал с соответствующим углублением гнезда.

### **14.2.1. Подключение кабеля к компьютеру.**

Конец кабеля, подключаемого к компьютеру, имеет разъем для подключения к последовательному порту. Если у вас не один последовательный порт, можно использовать любой из них, но нужно сообщить программе DesignaKnit, какой именно порт вы используете. У большинства компьютеров два последовательных порта, называемых порт1 порт2. Невозможно точно определить какой из них компьютер считает первым, а какой вторым, если они не подписаны COM1 и COM2.

Последовательные порты имеют 9 или 25 штырьков, и на стандартных компьютерах они всегда являются штырьковой частью разъема. Если порт, который вы хотите использовать, имеет количество штырьков отличное от количества контактов разъема кабеля, используйте адаптер. Адаптер для подключения мыши к последовательному порту прекрасно подойдет.

#### **NB**

Никакое другое устройство не должно иметь драйвера, конфигурированного для использования последовательного порта, к которому подключен ваш кабель DesignaKnit, в противном случае кабель не будет правильно работать.

### **14.2.2. Как сообщить DesignaKnit, какой последовательный порт используется.**

Когда вы решите, какой последовательный порт будет использоваться:

1. Запустите DesignaKnit, откройте Дизайнер узоров и выберите команду Knitting Machine («Вязальная машина») в меню Options.
2. Выберите нужную машину из списка Knitting Machine Selection, щелкните по ее названию левой клавишей мыши, затем щелкнув по кнопке Setup.
3. В верхней части панели диалога Knitting Machine Setup («Настройка вязальной машины») вы увидите надпись «Connected to serial port number» (Подключена к последовательному порту №). Введите номер последовательного порта и щелкните мышью по кнопке ОК.

### **14.2.3. Подключение кабеля к вязальной машине.**

Кабель E6000 Link 1 – это более простой кабель, позволяющий загружать данные с компьютера на машину, но не обеспечивающий вязания в режиме диалога. Этот кабель подходит для тех случаев, когда компьютер и вязальная машина установлены в разных комнатах. Круглый штырьковый разъем DIN подключается к консоли E6000 в том же месте, что и кабель обычно идущий к замкам. Отсоедините кабель, ведущий к

замкам, и вставьте вместо него круглый разъем DIN. Когда вы собираетесь загружать рисунки с компьютера на консоль E6000, кабель DesignaKnit должен быть подключен.

Кабель E6000 Link 2 позволяет осуществлять загрузку рисунков с компьютера и вязание в режиме диалога, и вы можете переходить от одного режима к другому без переключения кабелей.

#### **14.2.4. Кабель состоит из следующих частей:**

1. Коробка с четырьмя выходящими из нее проводами и выключателем. Он прикрепляется к середине верхней панели консоли E6000 с помощью ленты, при этом выключатель должен быть обращен к вам, а 4 провода – от вас.
2. Провод, заканчивающийся штырьковой частью круглого разъема DIN. Она вставляется в гнездо на консоли E6000, к которому обычно подключен кабель, ведущий к замкам. Вытащите кабель, ведущий к замкам, и вставьте круглый разъем DIN.
3. Провод, заканчивающийся гнездовой частью круглого разъема DIN. Кабель, обычно подключенный к консоли и ведущий к замкам, втыкается сюда.
4. Самый длинный провод, заканчивающийся разъемом 9 или 25 штырьков для подключения к последовательному порту компьютера.
5. Провод, заканчивающийся маленькой черной коробочкой с красной меткой для отслеживания движения замков и синхронизации экрана с замками при вязании с экрана компьютера. Для того, чтобы это устройство работало, к заднему замку должна быть подключена магнитная стрелка KnitLink. См. ниже «Как подключать кабель KnitLink».

#### **14.2.5. Только для E6000 Link 2 – подключение кабеля KnitLink.**

1. Передвиньте замки, чтобы левый край заднего замка находился немного левее левого нитенатяжителя. Передвиньте оба нитенатяжителя в заднее положение.
2. Найдите магнитную стрелку KnitLink. К нижней поверхности ее основания прикреплена липкая лента. Снимите защитный слой и поместите ее (прижав только слегка) у левого заднего угла заднего замка, как показано на рисунке. Стрелка должна торчать горизонтально, указывая вбок. Вязальщики, имеющие электромотор и треугольный рычаг счетчика рядов, могут, в виде альтернативы, устанавливать магнитную стрелку так, чтобы магнит опирался на нижнюю горизонтальную планку рычага счетчика рядов. Это обеспечивает уверенность в том, что магнит остается на одной линии с красной меткой.
3. Возьмите коробку KnitLink вместе с двумя слоями липкой ленты. Снимите защитную полосу и поверните коробку красной меткой к себе, а кабелем – от себя. Поместите ее слева от левого нитенатяжителя на такой высоте, чтобы конец стрелки KnitLink находился напротив и в непосредственной близости от красной метки на коробке KnitLink. Прижмите ее к нитенатяжителю, чтобы она слегка прилипла.
4. Убедитесь, что конец стрелки KnitLink проходит прямо напротив красной метки и в непосредственной близости от нее. Когда вы почувствуете, что поместили ее более или менее правильно, сильно нажмите как на магнитную стрелку KnitLink, так и на коробку KnitLink, чтобы надежно приклеить их к выбранному месту.
5. Липкая лента позволяет легко прикреплять и снимать стрелку и менять ее положение по мере необходимости. Посмотрите сбоку, чтобы убедиться, что при движении замков стрелка KnitLink проходит в непосредственной близости от

красной метки на коробке, но не касается ее. Постарайтесь, чтобы расстояние составляло 2-3 мм.

Хотя магниты действительно могут нарушать работу электронных вязальных машин, пожалуйста, обратите внимание, что если поместить магнитную стрелку KnitLink правильно, она не вызовет никаких проблем.

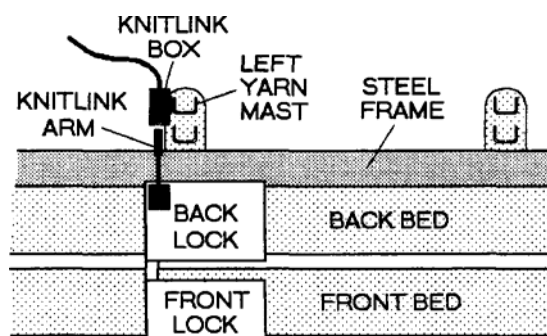


Рис. 5: Установка стрелки и коробки KnitLink: вид сверху.

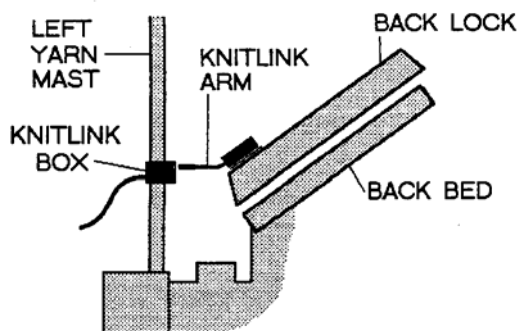


Рис. 6: Подключение стрелки и коробки KnitLink: вид слева

#### 14.2.6. Выгрузка данных для машины - E6000.

Только две функции в меню Transfer («Передача») применимы к E6000: Download (Загрузка с компьютера на машину) и Integrated Download (Загрузка с компьютера на машину данных о рисунке, наложенном на выкройку). Невозможно ни загрузить рисунки с консоли E6000 в программу DesignaKnit (функция Upload), ни, следовательно, извлечь (Extract) или восстановить (Restore) загруженные в программу рисунки.

Используя DesignaKnit E6000 Link, вы можете загружать рисунки с компьютера на консоль E6000. За одну операцию невозможно загрузить более одного рисунка. Оба кабеля работают только с консолями E6000, выпущенными после марта 1991г. (с серийными номерами, начиная с 6025980), или с более старыми машинами, чипы которых были обновлены. Если у вас старая машина, которая побывала в починке, и вы не знаете, стоят ли на ней новые чипы, воспользуйтесь следующей процедурой для определения параметров:

- Отключите консоль от вязальной машины (или от любого другого кабеля), введите программу до ST.PATT A, затем нажмите клавишу без подписи и 0. На дисплее консоли с более поздними чипами появится ERR 213. На дисплее консоли со старыми чипами появится другое сообщение, или будут чередоваться ST.PATT A и 0.
- Если серийный номер вашей машины 7037001 или выше, у вас новая консоль 32К.



## **14.2.7. Загрузка с компьютера на машины E6000.**

### **14.2.7.1. Ограничения, связанные с памятью вязальной машины.**

Память E6000 невелика, и обычно не стоит пытаться использовать ее память для длительного хранения цветных рисунков.

При подготовке к передаче данных с компьютера обычно лучше всего выбрать ERASE (СТЕРЕТЬ) на консоли E6000. Эта операция обеспечит вам максимально возможный объем памяти для того рисунка, который вы собираетесь загрузить. Область отдельного рисунка (которую E6000 называет «А», «В», «С» и т.д.) обычно недостаточно велика для схемы большого рисунка. В этом случае вам придется загружать рисунок по частям. DesignaKnit разделит рисунок на части, и спросит вас, какую часть нужно загрузить. Загрузите первую часть, затем свяжите ее, загрузите вторую часть, и свяжите ее, и т.д. Нет смысла пытаться загрузить несколько частей рисунка в различные области памяти: рисунок разделяется на части, только если у консоли не хватает памяти вообще.

Используйте несколько областей рисунка при работе с E6000 (А, В, С, и т.д.), только если ваши рисунки относительно невелики, и не нуждаются в делении на части. Каждую часть нужно, как обычно, начинать с рядов SX/GX.

### **14.2.7.2. Рисунок какой величины может поместиться в одну область?**

Кроме ограниченного объема памяти, нужно помнить об отдельном, дополнительном ограничении, связанном с E6000, а именно: что ни один загруженный в машину рисунок не может состоять более чем из 255 рядов.

Отдельная область рисунка в E6000 достаточно велика для 3-4-цветного рисунка, содержащего в целом около 26000 петель. За одну операцию можно загрузить рисунок, содержащий, например, 255 рядов по 100 петель, или 185 рядов по 140 петель, или 144 ряда по 180 петель и т.д.

Рисунок, имеющий по два цвета в ряду, занимает вдвое меньше памяти, чем рисунок, содержащий 3-4 цвета в одном ряду. Это значит, что за одну операцию можно загрузить рисунок, состоящий из 255 рядов по 180 петель.

Машины с новыми чипами и платой 32К могут также загружать за одну операцию 3-4-цветные рисунки, имеющие до 255 рядов по 180 петель. Они также могут загружать в отдельные области большее количество больших рисунков, чем это было возможно с консолями 8К.

Вы, наверное, знаете, что если использовать для загрузки рисунков на консоль E6000 не DesignaKnit, а какую-нибудь другую программу, максимальный размер рисунка, который можно будет загрузить, будет значительно меньше. DesignaKnit более эффективно использует память E6000.

### **14.2.7.3. Резервирование памяти для функции Form.**

Некоторое количество памяти машины E6000 будет задействовано, если вы используете функцию Form. Программа DesignaKnit обеспечивает вас инструкциями по формированию деталей при вязании, либо в виде указаний на экране, либо в виде распечаток. Поэтому при оценке объема свободной памяти для загрузки цветных рисунков, DesignaKnit предполагает, что вы не используете функцию Form, и что для

загрузки цветных рисунков можно располагать всем объемом памяти. Если вы хотите использовать функцию Form, вам следует загружать 3-цветные или 4-цветные рисунки, содержащие в целом не более 20000 петель (чтобы получить общее количество петель, умножьте количество рядов на количество петель в ряду), в противном случае, информация Form будет утрачена.

#### **14.2.7.4. Загрузка Жаккардовых узоров.**

Способ жаккардового разделения, выбранный вами в режиме Options/Knitting Machine/Jacquard, не используется ни для загрузки на E6000, ни для вязания с экрана. При работе с E 6000 выбранный вами способ жаккардового разделения используется только для распечаток шаблонов. Точно так же, пропуск свободных от рисунка рядов никогда не используется при загрузке на E6000 или при вязании с экрана на машине E600.

DdesignaKnit определяет, какая нить должна заправляться в тот или иной челнок, а распечатки отражают результат. Номера нитей присваиваются посредством выбора команды Yarn Numbers/Feeders (Номера нитей/челноки) в меню View.

#### **14.2.8. Передача рисунка.**

Чтобы загрузить рисунок с компьютера на вязальную машину с помощью кабеля E6000 Link 2, убедитесь, что переключатель на коробке кабеля направлен в сторону от красной метки. Когда переключатель находится в этом положении, можно загружать данные с компьютера на вязальную машину. Второе положение переключателя, когда он направлен на красную метку, предназначено для вязания. Другая красная метка на коробке KnitLink будет напоминать вам, что красные метки означают вязание. Если вы используете E6000 Link 2, убедитесь, что замки находятся в начальном положении (или, по крайней мере, не напротив красной метки на коробке KnitLink), и что кабель подключен к последовательному порту компьютера.

Откройте рисунок в Дизайнере узоров и убедитесь, что способ вязания для него указан правильно. Просмотрите номера нитей (Yarn Numbers/Feeders), и, если нужно, измените порядок. Выберите команду Download (Загрузка с компьютера на машину) в меню Transfer (Передача), сохранив рисунок согласно инструкции, если были сделаны изменения, и введите номер техники вязания.

При подготовке консоли E6000 следуйте инструкциям на экране. После нажатия кнопки 0 на консоли на дисплее E6000 должно появиться сообщение PC START. Когда вы нажмете клавишу ENTER компьютера, чтобы начать загрузку, сообщение на E6000 должно измениться на WAIT (ЖДИТЕ). Вы увидите, как, по мере передачи каждого ряда цветного рисунка на E6000, заполняется строка отображения хода операции.

Вся передача данных для большого рисунка должна занять не более 4 минут. Когда передача закончена, на дисплее E6000 должно появиться сообщение ALTER (Изменить), на которое вы должны ответить NO. Укажите способ вязания, затем ответьте NO на предложение применить функции ENLARGE/POSITION (Увеличить/Позиция), если вы собираетесь вязать с экрана. Когда консоль предложит вам ввести позиции крайней правой и крайней левой иглы, убедитесь, что ваша работа помещается в этих границах. Если вы не уверены, лучше при вводе этих цифр ошибиться в большую сторону. Помните, что их легко впоследствии и изменить.

#### **14.2.8.1. Синхронизация счетчиков рядов консоли и программы DesignaKnit.**

После того, как вы связали резинку, и перед тем, как вы щелкните мышью по кнопке ОК в панели диалога Prepare to Synchronize Carriage (подготовка к синхронизации каретки), обнулите показания счетчика рядов консоли. Теперь его показания будут соответствовать номерам рядов, отображаемым на экране во время вязания в режиме диалога.

#### **14.2.8.2. Техника вязания.**

После загрузки рисунка в машину E6000 попросит вас указать технику вязания. Есть некоторые номера техники вязания, которыми вам лучше не пользоваться:

- Для трехцветной вязки используйте номера 195-206, а не 219-230
- Для четырехцветной вязки используйте номера 207-218, а не 231-242
- Не обращайте внимания на то, что в инструкции к E6000 написано, что номера 195-218 предназначены только для маленьких рисунков. Более маленькие номера позволяют более эффективно использовать память вязальной машины E6000. Различные диапазоны номеров отражают различные способы разделения цветов. По сути дела, в вашем распоряжении находятся те же самые виды техники, потому что содержимое диапазона 195-218 продублировано в диапазоне 219-242.

#### **14.2.8.3. Сколько пригодных к использованию игл у E6000?**

На передней игольнице всего 179 игл: 90 игл с левой стороны игольницы и 89 с правой стороны. С левой стороны больше игл, но рисунки, имеющие нечетное количество петель, сцентрированы в права. Это характерно для E6000, а не для DesignaKnit.

Эта любопытная особенность означает, что если вы хотите связать цветной рисунок, задействовав все 179 игл, вам будет нужно создать рисунок из 180 петель, крайняя правая петля которого не будет провязываться. Петля 1 будет провязана левой иглой 90, петля 179 – правой иглой 89, а петля 180 не будет провязана вовсе.

Если вы загружаете в машину рисунок из 179 петель, середина рисунка будет с правой стороны, рисунок, следовательно, будет начинаться с левой иглы 89 и заканчиваться правой иглой 89. Крайняя правая петля будет соответствовать несуществующей правой игле 90, и, следовательно, провязываться не будет. Крайняя левая петля рисунка будет находиться на левой игле 89, а левая игла 90 окажется не задействованной.

#### **14.2.9. Интегрированная Загрузка - E6000 выкроек с наложенным рисунком.**

Разница между загрузкой просто рисунков и выкроек с наложенным рисунком в том, что во втором случае вы вместо рисунков выбираете детали изделий. Рисунки для этих деталей (наложенные на них с помощью функций Shapes/Integrate в Дизайнере узоров) перемещаются вверх. Первый ряд каждого цветного рисунка будет правильным для первого ряда соответствующей выкройки изделия, и в сторону, так что рисунок будет расположен на детали выкройки в точности так же, как было изображено на экране компьютера. DesignaKnit предполагает, что середина деталей будет находиться по центру игольницы вязальной машины.

В дизайнере узоров выберите функцию Transfer/Integrated Downloading (Передача/Загрузка с компьютера выкройки, объединенной с рисунком), затем

выберите одну или несколько деталей изделия. Далее действуйте как при обычной загрузке.

### **14.3. SilverLink 1 и 2 для типов SilverReed /Studio/Singer вязальных машин**

*Эти машины продаются под маркой SilverReed в ВЕЛИКОБРИТАНИИ и Studio или Singer в США.*

Кабеля SilverLink 1 и 2 используются для интерактивного вязания: схема узора передается работающим иглам ряд за рядом. Нельзя передавать полный цветной узор считывателю карт EC1, или PE1 компьютера со схемой для сохранения с любым из этих кабелей.

#### **14.3.1. Кабель SilverLink 1.**

Этот кабель можно использовать с электронными вязальными машинами Silver Reed (SK830, SK840, SK860, SK890), но он также должен быть подключен к устройству для считывания карт EC 1. Его также можно использовать с машинами Knitmaster 550, 560 и 580. Подключение к EC 1 (или к консоли 550/560/580) используется только как источник питания. Невозможно считать карту и перенести рисунок в программу DesignaKnit.

#### **14.3.2. Кабель SilverLink 2.**

*Доступен только в странах с электропитанием 220 / 240 Вt*

Этот кабель питается от сети и поэтому стоит дороже. Его можно использовать с модульными электронными машинами Silver Reed без подключения к устройству для считывания карт EC 1. Он является альтернативой к приобретению EC 1. Если у вас есть SK830, SK840, SK860 или SK890, но нет считывателя карт EC 1, вам нужен кабель SilverLink 2. Этот кабель можно также использовать с машинами Knitmaster 550, 560 и 580, хотя для этих машин вполне достаточно SilverLink 1. Некоторые модели этого кабеля имеют отдельный источник питания.

#### **14.3.3. Подключение кабелей SilverLink.**

Используйте только те кабели, которые были разработаны для вашей марки и модели вязальной машины. Не подключайте свой кабель DesignaKnit SilverLink ни к чему, кроме ПК и вязальной машины Silver Reed соответствующей марки. Проверьте этикетку кабеля: на ней должно быть написано, что кабель подходит для вашей вязальной машины. Подключайте и отключайте кабель только когда вязальная машина и компьютер отключены, в противном случае вы можете их повредить. Фирма Soft Byte Ltd и ее представители не несут ответственности за повреждения такого рода.

##### **14.3.3.1. Кабель SilverLink 1.**

Этот тройной кабель имеет три провода с разъемами, которые выходят из маленькой коробочки. Подключите гнездовую часть разъема Din к прямому концу спирального шнура (к тому концу, который обычно присоединяют к EC 1 или к консоли 550/560/580). Штырьковая часть разъема DIN подключается к EC 1 или к консоли 550/560/580 (куда обычно вставляется спиральный шнур). Третий провод имеет разъем для подключения к последовательному порту компьютера, который вставляется в компьютер.

##### **14.3.3.2. Кабель SilverLink 2.**

Существуют две модели этого кабеля: стандартная модель и ее версия с отдельным источником питания. Если у вашего кабеля две черные коробки, значит у него отдельный источник питания. Если у вас эта версия кабеля, провод, выходящий из коробки с сетевой вилкой и заканчивающийся маленьким разъемом, нужно вставить в коробку с охлаждающими пластинами.

Независимо от того, какая у вас модель кабеля, гнездовая часть разъема DIN подключается к прямому концу спирального шнура (к тому концу, который обычно присоединяют к ЕС 1 или к консоли 550/560/580). Разъем для подключения к последовательному порту вставляется в компьютер, а сетевая вилка включается в сеть.

#### **14.3.3.3. Подключение кабеля к компьютеру.**

Конец кабеля, подключаемый к компьютеру, имеет разъем для подключения к последовательному порту. Если у вас несколько последовательных портов, можно использовать любой свободный, но при этом нужно обязательно сказать программе DesignaKnit, какой именно вы используете. У большинства компьютеров два последовательных порта, называемых «порт 1» и «порт 2». Невозможно знать наверняка, какой порт компьютер считает первым, а какой вторым, если они не подписаны (COM 1 и COM 2). Последовательные порты могут иметь 9 или 25 контактов, и на стандартных компьютерах они всегда являются штырьковой частью разъема. Если количество контактов порта, который вы хотите использовать, отличается от количества контактов разъема кабеля, используйте адаптер. Адаптер для подключения к последовательному порту мыши прекрасно подойдет.

NB

Последовательный порт, используемый для подключения к вязальной машине, не должен быть указан в конфигурации драйверов других устройств, в противном случае кабель не будет правильно работать.

#### **14.3.3.4. Как сообщить программе DesignaKnit, какой последовательный порт вы используете.**

Когда вы решите, какой последовательный порт будет использован:

1. Запустите DesignaKnit, откройте Дизайнер узоров и выберите в меню Options команду Knitting Machine (Вязальная машина).
2. Выберите нужную машину в списке Knitting Machine Selection, щелкнув по ней левой клавишей мыши, затем щелкните по кнопке Setup.
3. В верхней части панели диалога Knitting Machine Setup (Настройка вязальной машины) вы увидите слова «Connected to serial port number» (Подключена к последовательному порту №). Введите номер последовательного порта и щелкните мышью по кнопке ОК.

#### **14.3.3.5. Работа со считывателем карт.**

Пожалуйста, обратите внимание, что считыватель карт устройства ЕС 1 или консоли 550/560/580 не будет работать при подключенном кабеле DesignaKnit Silver Reed.

#### **14.3.3.6. Клавиши вариаций.**

Пожалуйста, обратите внимание, что клавиши вариаций на ЕС 1 и на консоли 550/560/580 не будут работать, пока кабель DesignaKnit Silver Reed подключен.

#### 14.3.4. SilverLink 3 для PE 1.

##### 14.3.4.1. Особенности кабеля.

Эта кабель можно использовать для передачи узора к или от PE1, но он не соединяется с вязальной машиной и не может использоваться для интерактивного вязания. Он поэтому, выгоден для тех, чья машина находится слишком далеко от компьютера, чтобы можно было воспользоваться кабелями SilverLink 1 или 2 или тех, кто желают сохранить свои узоры **DesignaKnit** на карточке памяти PE1.

##### 14.3.4.2. Подключение кабеля.

Длинный провод с разъемом на 9 или 25 контактов подключается к последовательному порту IBM-совместимого компьютера.

Когда вы вставляете круглый разъем, убедитесь, что стрелка находится сверху.

Короткий провод с синей полосой подключается к PE 1 вместо кабеля, который обычно ведет к Silver Reed EC 1 или к консоли вязальной машины Knitmaster.

Короткий кабель с красной полосой подключается к Silver Reed EC 1 или к консоли вязальной машины Knitmaster вместо кабеля, обычно ведущего к PE 1.

##### 14.3.4.3. Загрузка от PE1.

Выберите опцию **Upload** из меню **Transfer** Дизайнера узора. Следуйте экранным командам. В начале загрузки будет видна продвигающаяся область заполнения, по мере того как ряды схемы рисунка будут передаваться PE1. Можно также видеть передаваемые ряды, в окне узора PE1.

Когда выгрузка (загрузка) будет закончена, PE1 все еще будет блокировать режим **KNIT** (ВЯЗАНИЕ). Отключите питание EC1 или вязальную машину на несколько секунд и, когда включите все назад, PE1 покажет сообщение **OK**.

После передачи, будет проведен возврат к Дизайнеру узора с загруженным образцом, отображаемым на экране. Выберите опцию **File/Save**, и введите имя для узора.

Если надо передать (загрузить) майларовый лист в **DesignaKnit**, сначала загрузите все узоры в PE1, используя Серебро обычный кабель **Reed/Studio/Singer** или **Knitmaster**. Затем замените этот кабель на кабель **DesignaKnit Silverlink 3**, и проведите загрузку..

##### 14.3.4.4. Выгрузка на PE1.

Схем узора, которые являются более широкими, чем 60 петель, занимают больше времени при выгрузке чем, при передаче (загрузке) на устройство. Узоры, имеющие более, чем 60 петель или имеющих более, чем 150 рядов, будут выгружаться по разделам.

Если имеются более чем один раздел, компьютер подаст звуковой сигнал и запросит, чтобы была нажата клавиша = на PE1, когда это будет необходимо. Иногда необходимо нажать клавишу = второй раз прежде, чем загрузка будет продолжена.

Если процедуру выгрузки была прервана, нажатием клавиши **Esc** на клавиатуре компьютере, то отключите питание EC1 или вязальной машины на нескольких секунд, чтобы сбросить PE1, иначе деталь узора может остаться в памяти PE1.

После загрузки, PE1 подаст звуковой сигнал, быстро отобразится **COMPLETED**, раздастся повторный звуковой сигнал, и наконец появится **OK**.

##### 14.3.4.5. Выгрузка жаккардовых узоров.

Методы А, D и F цветоделения могут использоваться согласно предпочтению. Если нужно загрузить высоко детальный цветной узор, конфигурируйте для метода В в диалоговом окне **Options/Knitting Machine/Setup/Jackard**, и затем используйте опцию **Check/Jackard**, чтобы проверить, что узор разделится правильно. Этот метод цветоделения приводит к меньшему количеству ошибок, поэтому меньшее количество исправлений и сохраняется больше тонких подробности. Используйте опцию **View/Yarn Numbers and Feeders** для упорядочивания расположения пряжи с меньшим количеством ошибок.

Очень важно, чтобы передать информацию для памяти к PE1, конфигурируйте метод разделения D, и выбрав опцию **Memo** в меню **Palette**, для добавления числа от 1 до 7 для цветов, используемых в проекте. Не используйте числа 8 и 9, поскольку PE1 не будет распознавать их.

Если используется метод D, экранные команды для загрузки слегка отличаются и включают нажатие F3 на PE1, чтобы указать Жаккардовое вязание. Только, используя этот метод цветоделения, информация для памяти будет передаваться вместе с вашим образцом.

В настоящее время **DesignaKnit** не использует столбец для зуммера.

PE1 может принимать жаккардовые цветные узоры с максимум 5-ю цветами в ряду.

#### **14.4. ScreenLink/Non-Electronic Связь.**

##### **14.4.1. Что делает ScreenLink/Non-Electronic?**

Использование ScreenLink не дает возможности передавать цветные рисунки по кабелю, соединяющему компьютер с вязальной машиной. Его единственной функцией является координация информации о формировании деталей изделия и смене цветов, находящейся на экране компьютера, с движением каретки. Он может использоваться с электронными машинами, с машинами, использующими перфокарты, и с машинами, не имеющими этих функций.

##### **14.4.2. Подключение кабеля к компьютеру.**

Конец кабеля, подключаемый к компьютеру, имеет разъем для подключения к последовательному порту. Если у вас несколько последовательных портов, можно использовать любой свободный, но при этом нужно обязательно сообщить программе DesignaKnit, какой именно порт вы используете. У большинства компьютеров два последовательных порта, называемых «порт 1» и «порт 2». Невозможно знать наверняка, какой порт компьютер считает первым, а какой вторым, если они не подписаны (COM 1 и COM 2). Последовательные порты могут иметь 9 или 25 контактов, и на стандартных компьютерах они всегда являются штырьковой частью разъема. Если количество контактов порта, который вы хотите использовать, отличается от количества контактов разъема кабеля, используйте адаптер. Адаптер для подключения к последовательному порту мыши прекрасно подойдет.

##### **NB**

Последовательный порт, используемый для подключения к вязальной машине, не должен быть указан в конфигурации драйверов других устройств, в противном случае кабель не будет правильно работать.

##### **14.4.3. Как сообщить программе DesignaKnit, какой последовательный порт вы используете.**

Когда вы решите, какой последовательный порт будет использован:

1. Запустите DesignaKnit, откройте Дизайнер узоров и выберите в меню Options команду Knitting Machine (Вязальная машина) .
2. Выберите нужную машину в списке Knitting Machine Selection, щелкнув по ней левой клавишей мыши, затем щелкните по кнопке Setup.
3. В верхней части панели диалога Knitting Machine Setup (Настройка вязальной машины) вы увидите слова “Connected to serial port number” (Подключена к последовательному порту №). Введите номер последовательного порта и щелкните мышью по кнопке ОК.

#### **14.4.4. Подключение ScreenLink/без электронной связи к вашей вязальной машине.**

1. Передвиньте каретку на середину игольницы.
2. Поместите продолговатое основание стрелки Screen Link вместе с прикрепленными к нему снизу слоями липкой ленты на каретку.
3. Поместите коробку Screen Link вместе с прикрепленными к ней снизу слоями липкой ленты на консоль вязальной машины красной меткой к себе, а кабелем от себя.
4. Убедитесь, что магнит на конце стрелки Screen Link находится на одной линии с красной меткой на коробке в непосредственной близости от нее, но не касается ее во время движения каретки.
5. Когда вы определите правильное положение для стрелки Screen Link, удалите защитную полоску с липкой ленты на основании стрелки и прикрепите стрелку в каретке. Удалите защитную полоску с липкой ленты.
6. Слегка подвиньте коробку и стрелку, чтобы они заняли указанное положение друг по отношению к другу. Для этого нужно переклеить полоски липкой ленты с небольшим смещением. Старайтесь, чтобы расстояние между стрелкой и коробкой составляло 2-3 мм. Чтобы добиться правильного положения, возможно, придется согнуть стрелку Screen Link. Средняя часть стрелки гнется, хотя, чтобы согнуть ее, придется приложить некоторое усилие.
7. Плотно прижмите основание стрелки и коробки, чтобы убедиться, что они надежно закреплены.
8. Убедитесь, что стрелка Screen Link не может ни за что зацепиться при движении каретки, включая устройства для создания схем.
9. Вы можете купить дополнительные куски липкой ленты и прикрепить их к другим вязальным машинам, чтобы переносить коробку и стрелку Screen Link на ту машину, на которой вы собираетесь работать.
10. Чтобы упаковать вязальную машину в футляр, просто потяните коробку Screen Link вверх, чтобы разделить два слоя липкой ленты. Вам, возможно, понадобится таким же способом снять стрелку Screen Link с каретки.

Это одинаково подходит для аккуратного островного вязания, методу Intarsia и двойного жаккарда.



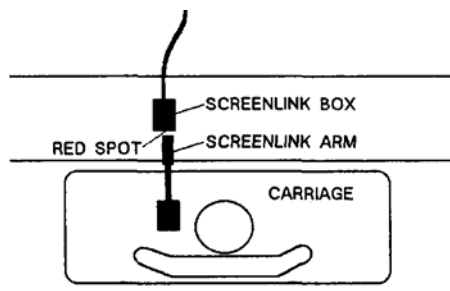


Рис. 7: Установка ScreenLink: вид сверху.

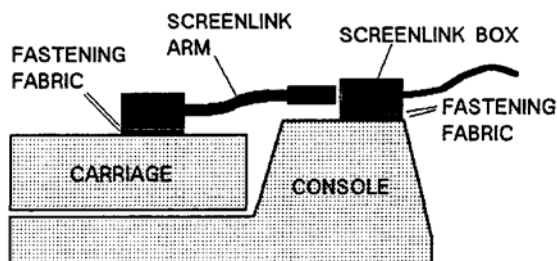


Рис. 8: Подключение ScreenLink вид с правой стороны игольницы.

#### 14.4.5. Передача цветных рисунков с компьютера на машину.

Пользователям PPD: если у вас есть кабельное соединение DesignaKnit для PPD фирмы Brother, вы можете загружать цветные рисунки через PPD, а затем использовать ScreenLink для вязания с экрана. Если вы создали с помощью DesignaKnit и выкройку изделия, и цветной рисунок, не забудьте при загрузке вместо команды Download воспользоваться командой Integrated Download (Загрузка выкройки, объединенной с рисунком) из меню Transfer (Передача).

С другой стороны, вы можете переносить рисунки, распечатывая их на листах пластика или в виде шаблонов на перфокартах. Если вы создали с помощью DesignaKnit и выкройку, и рисунок, не забудьте, когда будете задавать параметры распечатки, вместо команды Stitch Template (Шаблон узора) воспользоваться командой Integrated Template (шаблон выкройки, объединенной с рисунком).

### 15. Краткий обзор раздела «Вязание в режиме диалога» (Interactive Knitting).

Вязание в режиме диалога программы DesignaKnit является самым совершенным инструментом для создания выкроек и рисунков, при наличии которого не нужны механические и электронные устройства для создания схем и выкроек. Этот раздел программы позволяет пользователю следовать инструкциям по вязанию, которые появляются на мониторе компьютера для каждого ряда работы. Вязание в режиме диалога информирует пользователя о том, когда нужно набирать, прибавлять и убавлять петли, когда поставить маркер, закрыть петли и поменять цвета.

Вязальщики, чей компьютер подключен к вязальной машине с помощью кабеля, могут видеть, как показания монитора меняются с каждым провязанным рядом. Если машина не подключена к компьютеру, вязальщики могут работать в режиме диалога с помощью мыши или клавиатуры. Эта возможность имитировать вязание особенно полезна, когда нужно проверить инструкции перед началом работы. Если вам

придется прервать вязание, DesignaKnit 7 запомнит, где вы остановились, даже если компьютер был отключен.

### **15.1. Экран Interactive Knitting (вязание в режиме диалога).**

Экран вязания в режиме диалога соответствует другим разделам программы. С левой стороны экрана находится панель инструментов, содержащая кнопки быстрого перехода к другим областям программы и инструменты, позволяющие выполнять функции, характерные только для вязания в режиме диалога.

Когда вы входите в область программы «Вязание в режиме диалога», появляется панель диалога Opening («Открытие»). После того, как вы выберете выкройку, выкройку совмещенную с рисунком или образец узора, экран изменится, и на нем появится инструкция по вязанию и окна, отражающие ход работы:

- Окно счетчика рядов и инструкций по формированию изделия
- Окно инструкций по смене цветов
- Окно состояния игольницы
- Окно, отражающее ход работы

#### **15.1.1. Изменение размеров окон.**

Размер каждого окна можно изменять, щелкнув мышью по краю рамки и растянув ее до нужного размера. Если окна перекрывают друг друга, щелкните по тому окну, которое вы хотите увидеть, и оно окажется на переднем плане. Чтобы вернуть окна к размерам и положениям, установленным по умолчанию, выберите команду Tile («Упорядочить») в меню Window («Окно»).

### **15.2. Инструменты вязания в режиме диалога.**

Инструменты с левой стороны экрана позволяют вам задавать и настраивать по своему вкусу визуальные и звуковые аспекты рабочей зоны. Они также обеспечивают функцию быстрого запуска/остановки (Start/Stop) и быстрый доступ к разделам Справки, посвященным вязанию в режиме диалога (Interactive Knitting) и информации о вашей вязальной машине и выполняемом изделии.

Некоторые инструменты имеют эквивалентные им команды меню.

## **16. Как...вязать в режиме диалога?**

Использование кабельного соединения Interactive DesignaKnit между компьютером и вязальной машиной для вывода на экран компьютера инструкций по вязанию является самым эффективным способом для отслеживания изменений формы и/или цвета. Чтобы пользоваться этой функцией, необязательно иметь электронную вязальную машину: функция ScreenLink работает со всеми машинами, включая самые примитивные, вывязывание рисунка на которых возможно только вручную, машины, использующие перфокарты, и электронные машины, не подключенные непосредственно к компьютеру.

В Инструкцию входят основные инструкции для каждого типа кабельного соединения, но т.к. инструкции для вязания в режиме диалога очень сильно отличаются в зависимости от типа используемой вязальной машины и техники вязания, подробные инструкции по технике вязания были включены в «Помощник» (Help). Чтобы найти инструкции для вашей машины, откройте «Помощник» и в Содержании (Contents) найдите список инструкций, озаглавленных «Как...?»

Найдите нужную вам инструкцию и, если она нужна вам в распечатанном виде, включите принтер и распечатайте ее.

Последовательные руководства объясняют, как именно связать образец узора, деталь выкройки, совмещенную с рисунком, и деталь, обрезанную и обработанную оверлоком, пользуясь инструкциями раздела «Вязание в режиме диалога». Указания подразумевают, что подключен правильно и имеет правильную конфигурацию, поэтому, пожалуйста, убедитесь, что это так, прежде чем начинать вязать в режиме диалога.

### **16.1. Как вязать, используя BrotherLink 1?**

Пожалуйста, обратите ваше внимание, что во время вязания в режиме диалога, вязальные машины фирмы Brother устанавливают иглы в нужное положение, руководствуясь памятью вязальной машины. Следовательно, рисунок должен сначала быть загружен в память вязальной машины, а затем, прежде чем начинать вязать в режиме диалога, нужно ввести в машину номер рисунка, который собираетесь вязать. Необходимо также возвращать схему рисунка в вязальной машине к соответствующему ряду при вязании отдельных участков детали, например, при оформлении выреза ворота.

#### **16.1.1. Как возобновить вязание после перерыва.**

Когда включена зеленая кнопка GO (Пуск), устройство сохранения экрана не действует. Если вы ненадолго перевязываете вязание, возможно, вам захочется щелкнуть мышью по кнопке Stop, чтобы активизировать устройство сохранения экрана. Чтобы возобновить вязание, щелкните по зеленой кнопке GO и продолжайте работу.

#### **16.1.2. Как распускать связанные ряды.**

Когда вы распускаете несколько рядов вязания, необходимо выбрать команду GO to RC (Перейти к RC) в меню GO (Перейти), или щелкнуть мышью по образцу в том ряду, к которому вы хотите вернуться, или нажать клавишу “Стрелка вниз” по одному разу для каждого распущенного ряда. Любое из этих действий отменяет нажатие кнопки GO.

Когда вязание распущено до нужного места, установите соответствующий ряд рисунка на вязальной машине и щелкните мышью по желтой кнопке Ready (Готово) в программе DesignaKnit. Верните все иглы в нормальное рабочее положение, затем следуйте инструкциям, содержащимся в панели диалога Prepare to Synchronize Carriage (Подготовка к синхронизации каретки), чтобы связать выбранный вами ряд. Щелкните мышью по кнопке OK и продолжайте вязать.

### **16.2. Как вязать, пользуясь BrotherLink 2 или 4?**

Для вязания в режиме диалога, которое включает вязание рисунка, пожалуйста перейдите в режим Дизайнера узоров (используйте кнопку быстрого доступа, откройте Stitch Pattern (Рисунок) и убедитесь, что выбранный способ вязания (Options/Method of Knitting) соответствует выбранной технике. Если вы изменили способ, сохраните рисунок, прежде чем переходить в раздел “Вязание в режиме диалога”.

Пожалуйста, обратите внимание, что во время вязания в режиме диалога вязальные машины фирмы Brother устанавливают иглы в нужное положение, руководствуясь памятью вязальной машины. Следовательно, рисунок должен сначала быть загружен в память вязальной машины, а затем, прежде чем начинать в режиме диалога, нужно

ввести в машину номер рисунка в вязальной машине к соответствующему ряду при вязании отдельных участков детали, например, при оформлении выреза ворота.

### **16.2.1. Как возобновить вязание после перерыва.**

Когда включена зеленая кнопка GO (Пуск), устройство сохранения экрана не действует. Если вы ненадолго перевязываете вязание, возможно, вам захочется щелкнуть мышью по кнопке Stop, чтобы активизировать устройство сохранения экрана. Чтобы возобновить вязание, щелкните по зеленой кнопке GO и продолжайте работу.

### **16.2.2. Как распускать связанные ряды.**

Когда вы распускаете несколько рядов вязания, необходимо выбрать команду GO to RC (Перейти к RC) в меню GO (Перейти), или щелкнуть мышью по образцу в том ряду, к которому вы хотите вернуться, или нажать клавишу «Стрелка вниз» по одному разу для каждого распущенного ряда. Любое из этих действий отменяет нажатие кнопки GO.

Когда вязание распущено до нужного места, установите соответствующий ряд рисунка на вязальной машине и щелкните мышью по желтой кнопке Ready (Готово) в программе DesignaKnit. Верните все иглы в нормальное рабочее положение, затем следуйте инструкциям, содержащимся в панели диалога Prepare to Synchronize Carriage (Подготовка к синхронизации каретки), чтобы связать выбранный вами ряд. Щелкните мышью по кнопке OK и продолжайте вязать.

### **16.3. Как вязать, пользуясь BrotherLink 5?**

Для всего интерактивного вязания, включающего схему узора, пожалуйста, нажмите горячие клавиши для Дизайнера узора, откройте схему узора и проверьте, что выбранный метод вязания (**Options/Method of Knitting**) соответствует выбранной методике. Если метод изменяется, заново сохраните узор перед входом в интерактивный раздел вязания.

Пожалуйста, обратите внимание в течение интерактивного вязания. вязальные машины **Brother** обработают выбор иглы для узора из памяти вязальной машины. Поэтому, узор должен сначала быть загружен в память узора вязальной машины и затем вязальная машина должна быть запрограммирована номером узора, который нужно вязать прежде, чем начнется интерактивное вязание. Также необходимо вернуть узор в вязальной машине в соответствующий ряд при вязании отдельных секций детали, например, вырезов ворот.

### **Возобновление вязания после перерыва**

Когда кнопка **Green Go** активна, приложение энергосберегающего экрана не будет работать. Если вязание должно быть оставлено на короткий период, можно нажать кнопку **Stop** так, чтобы приложение энергосберегающего экрана смогло активизироваться. Для возврата к вязанию нажмите кнопку **Green Go** и продолжайте работу.

### **16.3.1 как распускать связанные ряды.**

Когда вы распускаете несколько рядов вязания, необходимо выбрать команду Go to RC (перейти к RC) в меню Go (Перейти) или щелкнуть мышью по образцу в том ряду, к которому вы хотите вернуться, или нажать клавишу «Стрелка вниз» по одному разу для каждого распущенного ряда. Любое из этих действий отменяет нажатие кнопки Go.

Когда вязание распущено до нужного места, установите соответствующий ряд рисунка на вязальной машине и щелкните мышью по желтой кнопке Ready (Готово) в

программе DesignaKnit. Верните все иглы в нормальное рабочее положение, затем следуйте инструкциям, содержащимся в панели диалога Prepare to Synchronize Carriage (Подготовка к синхронизации каретки), чтобы связать выбранный вами ряд. Щелкните мышью по кнопке ОК и продолжайте вязать.

#### **16.4. Как вязать пользуясь Pfaff/Passap E6000Link 2?**

Пожалуйста, обратите внимание, что во время вязания в режиме диалога консоль вязальных машин Pfaff/Passap устанавливает устройство выдвижения игл в нужное положение, руководствуясь памятью консоли. Следовательно, прежде чем начать вязать в режиме диалога, нужно загрузить рисунок в память консоли. Необходимо также возвращать рисунок в вязальной машине к соответствующему ряду при вязании отдельных участков детали, например, при оформлении выреза ворота.

##### **16.4.1 Как возобновить вязание после перерыва.**

Когда включена зеленая кнопка Go (Пуск), устройство сохранения экрана не действует. Если вы ненадолго прерываете вязание, возможно, вам захочется щелкнуть мышью по кнопке Stop, чтобы активизировать устройство сохранения экрана. Чтобы возобновить вязание, щелкните по зеленой кнопке Go и продолжайте работу.

##### **16.4.2 Как распускать связанные ряды.**

Когда вы распускаете несколько рядов вязания, необходимо выбрать команду Go to RC (Перейти в RC) в меню Go (Перейти), или щелкнуть мышью по образцу в том ряду, к которому вы хотите вернуться, или нажать клавишу «Стрелка вниз» по одному разу для каждого распущенного ряда. Любое из этих действий отменяет нажатие кнопки Go.

Когда вязание распущено до нужного места, установите соответствующий ряд рисунка на вязальной машине и щелкните мышью по желтой кнопке Ready (Готово) в программе DesignaKnit. Верните все иглы в нормальное рабочее положение, затем следуйте инструкциям консоли, чтобы установить устройства выдвижения игл в нужное положение для вязания следующего ряда.

Щелкните мышью по кнопке ОК и продолжайте вязать.

##### **16.4.3 Формирование шва рукава.**

Инструкция панели диалога DesignaKnit Ready предлагают вам набрать определенное количество петель внизу рукава. Чтобы при прибавлении петель каждый раз не указывать заново на консоли правую крайнюю и левую крайнюю иглу, можно установить на 5-10 петель дальше, чем нужно при условии, что замки каретки будут проходить мимо указанных петель в каждом ряду.

##### **16.4.4 Количество проходов кареткой на один ряд и плотность вязания.**

Плотность рядов в программе DesignaKnit вводится либо как количество полных рядов рисунка, приходящееся на 10 см, или как длина полных рядов рисунка.

Владельцы вязальных машин Pfaff/Passap обычно вводят длину 60 рядов, а не количество рядов на 10 см. Каким бы методом вы не пользовались, очень важно понимать, что для большинства видов техники вязки одно прохождение замка не обеспечивает полного ряда рисунка. Следовательно, чтобы связать образец, состоящий из 60 полных рядов рисунка, необходимо умножить 60 на количество проходов, необходимых для вязания одного ряда, чтобы узнать сколько проходов замка необходимо.

Количество проходов на один ряд отображено в панели диалога E6000 Technique, которая открывается при каждом вводе или изменении номера техники вязки.

Следующая таблица позволит вам связать и измерить образец, обеспечив правильное количество проходов замка:

Проходов на ряд	Необходимое количество проходов замка каретки
2	120
4	240
6	360
8	480

Если вам кажется, что 360 или 480 раз провести кареткой, чтобы связать образец для определения плотности – это слишком, можно, конечно связать половину указанного количества и удвоить получившуюся длину.

### **16.5. Как вязать пользуясь SilverLink 1 или 2?**

Для вязания в режиме диалога, включающего вязание рисунка, пожалуйста, перейдите в режим Дизайнера узоров (используйте кнопку быстрого доступа), откройте Stitch Pattern (рисунок) и убедитесь, что выбранный способ вязания (Options/Method of Knitting) соответствует выбранной технике. Если вы изменили способ вязания, прежде чем переходить в раздел “Вязание в режиме диалога”, сохраните рисунок.

Во время вязания в режиме диалога, выбор положения игл полностью управляется программой DesignaKnit. Это значит, что все клавиши вариаций не действуют. Если вы хотите изменить направление, изменить положение игл на обратное или хотите использовать любую другую функцию, обычно контролируемую клавишами вариаций, нужно сначала сделать эти изменения в Дизайнере узоров, сохранить изменения и только затем перейти в раздел “Вязание в режиме диалога”.

#### **16.5.1. Как возобновить вязание после перерыва.**

Когда включена зеленая кнопка Go (Пуск), устройство сохранения экрана не действует. Если вы ненадолго прерываете вязание, возможно, вам захочется щелкнуть мышью по кнопке Stop, чтобы активизировать устройство сохранения экрана. Чтобы возобновить вязание, щелкните по зеленой кнопке Go и продолжайте работу.

#### **16.5.2 Как распускать связанные ряды.**

Когда вы распускаете несколько рядов вязания, необходимо выбрать команду Go to RC (Перейти в RC) в меню Go (Перейти), или щелкнуть мышью по образцу в том ряду, к которому вы хотите вернуться, или нажать клавишу «Стрелка вниз» по одному разу для каждого распущенного ряда. Любое из этих действий отменяет нажатие кнопки Go.

Когда вязание распущено до нужного места, установите соответствующий ряд рисунка на вязальной машине и щелкните мышью по желтой кнопке Ready (Готово) в программе DesignaKnit. Верните все иглы в нормальное рабочее положение и щелкните мышью по кнопке ОК. Проведите каретку вхолостую, чтобы снова установить кулачки на максимум согласно инструкции и убедитесь, когда закончите, что каретка с нужной стороны. Щелкните мышью по кнопке ОК и продолжайте вязать.

#### **16.5.3 Кулачки, отмечающие край работы и формирование рукава.**

Когда вы вяжете рукав или любую деталь с расширяющимися рукавами, DesignaKnit скажет вам, что перед началом вязания нужно установить кулачки на максимальную ширину детали, несмотря на то, что набрано петель гораздо меньше максимума. Поместите их, как указано, провяжите первый ряд, обязательно полностью выводя каретку за кулачки, и передвиньте кулачок на той стороне, где нет каретки, к фактическому раю работы.

провяжите второй ряд и передвиньте аналогичным образом другой кулачок, который теперь находится на противоположной относительно каретки стороне.

По мере того, как все больше игл выдвигается в рабочее положение, необходимо соответственно передвигать кулачки, отмечающие край работы. Чтобы избежать нарушений рисунка, можно передвигать кулачок только тогда, когда каретка находится на противоположной стороне вязальной машины. Например, на краю рукава, где с каждой стороны в определенных рядах прибавляется по петле: прибавьте петли, затем сдвиньте наружу кулачок с той стороны работы, где нет каретки, провяжите ряд и сдвиньте наружу второй кулачок. Продолжайте вязать до следующей прибавки петель.

Когда вы убавляете петли, следует соблюдать то же правило, всегда передвигая кулачок, только когда каретка находится с противоположной стороны работы.

## **16.6. Как вязать с помощью Silver Reed/Studio/Singer AG50 Intarsia Carriage?**

Пожалуйста, убедитесь, что вы знакомы с обычным вязанием с помощью интарсионной каретки AG50, прежде чем пытаться вязать с ее помощью в режиме диалога. Чтобы вязать образцы, детали изделий и детали изделий с рисунком с помощью электронной интарсионной каретки AG50, пожалуйста, прочтите инструкцию для электронных вязальных машин Silver Reed. Набор петель, вязка резинки, кулачки, отмечающие край работы и большинство других аспектов вязания одинаковы как для нормальных кареток, так и для каретки AG.

### **16.6.1 Способ с разделением цветов.**

Программа DesignaKnit выделяет каждый цвет, используемый для одного ряда рисунка, в отдельный ряд, как в способе С жаккардового разделения. Там, где рисунок состоит из четного количества цветов в каждом ряду, будет добавлен дополнительный холостой переход каретки, необходимый, чтобы вернуть ее на нужную сторону, где она сможет подцепить первую нить следующего ряда рисунка.

Чтобы вязать с помощью AG50 в режиме диалога, нужно выбрать «Intarsia» в качестве способа вязания. Однако с помощью AG50 можно вязать и гладкие участки, чтобы плотность областей с рисунком не отличалась от плотности всего изделия. В этих случаях используйте режим Shaping – Only.

### **16.6.2. Инструкции по смене цветов пряжи.**

Окно Colour Instruction (Инструкции по смене цветов) будет показывать цвет пряжи, которую следует уложить на крючки выбранных игл, размеры игл будут указаны на каждом участке, чтобы обеспечить возможность визуальной проверки. Если ширина работы и количество участков разного цвета таковы, что инструкции не помещаются в окне, Designa Knit напишет:

“See Needlebed Window” (см. Окно Игольницы), и вам придется обратиться к дисплею Игольницы, чтобы проверить положение игл.

### **16.6.3. Оформление выреза ворота.**

Оформление выреза ворота можно по умолчанию осуществлять с помощью функции Cut'n'Sew (Вырезать и обработать оверлоком), и программа не будет давать никаких указаний для оформления выреза ворота, делая исключение для переда кардиганов и жилетов. Однако, в процессе вязания очень просто сформировать горловину, придерживаясь ее контура, отмеченного для функции Cut'n'Sew. Также вполне возможно при оформлении горловины вязать обе стороны детали одновременно, потому что каретку AG50 не смущают иглы, находящиеся в нерабочем положении. При условии, что кулачки все время будут находиться на самых краях работы, вязание рисунка будет происходить совершенно нормально, и вы просто убавите петли горловины, вместо того, чтобы связать их соответствующим цветом.

### **16.7. Как вязать на машинах, использующих перфокарты и др. с помощью функции Screen Link.**

Для вязания в режиме диалога, включающего вязание рисунка, пожалуйста перейдите в режим Дизайнера узоров (используйте кнопку быстрого доступа), откройте Stitch Pattern (Рисунок) и убедитесь, что выбранный способ вязания, прежде чем переходить в раздел «Вязание в режиме диалога», сохраните рисунок.

#### **16.7.1. Как возобновить вязание после перерыва.**

Когда включена зеленая кнопка Go (Пуск), устройство сохранения экрана не действует. Если вы ненадолго прерываете вязание, возможно, вам захочется щелкнуть мышью по кнопке Stop, чтобы активировать устройство сохранения экрана. Чтобы возобновить вязание, щелкните по зеленой кнопке Go и продолжайте работу.

#### **16.7.2. Как распускать связанные ряды.**

Когда вы распускаете несколько рядов вязания, необходимо выбрать команду Go to RC (Перейти к RC) в меню Go (Перейти), или щелкнуть мышью по образцу в том ряду, к которому вы хотите вернуться, или нажать клавишу «Стрелка вниз» по одному разу для каждого распущенного ряда. Любое из этих действий отменяет нажатие кнопки Go.

Когда вязание распущено до нужного места, установите соответствующий ряд рисунка на вязальной машине и щелкните мышью по желтой кнопке Ready (Готово) в программе Designa Knit. Верните все иглы в нормальное рабочее положение, затем следуйте инструкциям, содержащимся в панели диалога Prepare to Synchronize Carriage (Подготовка к синхронизации каретки), чтобы связать выбранный вами ряд. Щелкните мышью по кнопке ОК и продолжайте вязать.

## **17. Поиск неисправностей**

### **17.1. Диагностика причин отказа кабелей**

Большинство кабелей **DesignaKnit** сразу работают после их подсоединения. Однако, иногда подсоединенные вязальные машины не работают сразу и необходимо выяснить причину этого. Имеются несколько очевидных вещей, которые могли быть причиной, и возможно провести несколько испытаний самостоятельно до вызова вашего дилера или технической поддержки.

Проблема может возникать, когда впервые куплен кабель, когда добавляется некоторое другое новое программное обеспечение или аппаратные средства или когда покупается новый компьютер.

**Перед вызовом вашего дилера или обращения в службу технической поддержки, пожалуйста, выполните сначала следующие проверки:**



- Надежно ли подсоединены кабели в гнезда компьютера и вязальной машины? Просмотрите, в хорошем ли состоянии кабели.
- Применяется ли правильный кабель для машины или устройства, которое Вы пробуете подсоединить к **DesignaKnit**? Кабели PPD и PE1 не работают с вязальной машиной, но кабель PPD будет работать, если приложен специальный адаптер.
- Известно ли к какому последовательному (COM) порту был подключен кабель? Установлен ли он правильно? Звуковой сигнал машины **Brother** и показ символ E (**error**) в окошке, при попытке скачки / загрузить обычно означает, что нет никакого последовательного подсоединенного кабеля, или, по крайней мере, кабель не того типа, и он не распознается системой. Важно знать, что последовательный порт должен быть сконфигурирован индивидуально для каждой используемой вязальной машины, PPD или PE1.

Выберите опцию **Options/Knitting Machine**, выберите правильную машину, нажмите кнопку **Setup**, и установите последовательный порт, как это требуется.

Если нет уверенности, к какому последовательному порту был подключен кабель, то попробуйте следующее:

- Сначала выясните, какая мышь используется. Если имеется небольшой круглый DIN разъем, то он не использует последовательный порт, но если это продолговатый разъем, он использует его. Если мышь имеет круглый разъем, тогда очень возможно, что ваша подсоединение находится на COM 1, и **DesignaKnit** сконфигурирована по умолчанию на COM 2 - так что измените ее на COM 1 и попытайтесь загрузиться повторно.

## 17.2. Конфликты драйверов устройств

Наиболее общая причина отказов кабеля **DesignaKnit** в **Windows** заключается в том, что другие драйверы устройства, уже захватили управление последовательным портом.

### 17.2.1. Некоторые полезные факты относительно совместного использования последовательных портов (COM) с устройствами Windows.

- Несколько кабелей **DesignaKnit** могут совместно использовать тот же самый последовательный порт, либо, подключая или отключая их каждый раз можно оставить только одно устройство, которое станет его использовать, или, использовать коробку переключения (часто называемый Т-переключателем или Переключателем данных). Эти совместное использование работает, потому что ни один из кабелей **DesignaKnit** не требует специализированных драйверов **Windows**.
- Пожалуйста, обратите внимание, что использование удлинителя от вашего последовательного порта НЕ позволит совместно использовать порт между **DesignaKnit** и другим устройством с *установленным* драйвером **Windows**. Это сохранит от износа последовательный порт вашего компьютера, если используются несколько различных кабелей **DesignaKnit**, которые нуждаются в повторном подключении и отключении. Компьютеры должны всегда выключаться до замены последовательных кабелей, иначе компьютер подвергается риску повреждения.
- Кабель **DesignaKnit** может также совместно использовать последовательный порт с любым другим кабелем, который НЕ должен требовать установки драйвера **Windows** для своей работы. Например, некоторые программы швейной машины под DOS или те, которые загружают драйвер только, если кабель фактически

подключен в порт (или в случае коробки переключения - переключены к этому кабелю).

- Кабель **DesignaKnit** не может совместно использовать последовательный порт с любым другим устройством, на которое нужно установить драйвер **Windows** для своего функционирования. Примеры некоторых устройств, которые могут иметь установленные драйверы - модем, цифровая камера, переносной последовательный сканер и графический планшет.

Это ограничение, накладываемое не программой **DesignaKnit**, а операционной системой **Windows**. Если, устанавливая драйверы устройства, и **Windows** было сказано, что некоторое устройство подсоединено к последовательному порту, она обычно резервирует этот порт исключительно для использования этого устройства, и позволит использовать другое устройство только при удалении драйверы для первого устройства и перезапуска **Windows**. Это возможно, но не практично, так как драйверы устройства имеют тенденцию устанавливаться к нескольким различным областям вашей конфигурации системы. Если будет пропущена только одна область при удалении его, никакое другое устройство не будет работать в этом случае.

### **17.2.2. Проверка, установлены ли другие драйверы на последовательный порт:**

#### **17.2.2.1. В Windows 95/98**

1. Нажмите ПКМ на **My Computer**
2. Нажмите ЛКМ на **Properties / Device Manager/ Computer/ Properties/ IRQ**.
3. Отметьте IRQ 3 для COM 2 или 4 и IRQ 4 для COM 1 или 3
4. Пожалуйста, обратите внимание, что другие номера IRQ, возможно, были назначены на COM 3 и 4 и, если имеется более чем 2 последовательных порта, надо проверить все IRQ, пока Вы не найдете тот, к которому они были назначены. Если имеется какой-либо драйвер, назначенный на последовательный порт, то он будет показан здесь, если это не так, это будет стандартный последовательный драйвер **Microsoft** и кабели **DesignaKnit** должно работать нормально в том порте COM.

#### **17.2.2.2. В Windows 3.11**

1. Открыть **Configuration** (Конфигурация) из Основной Группы программ
2. Открыть **Drivers**
3. Надо будет проверить каждый драйвер по очереди, и это может сообщить, использует ли драйвер специфический последовательный порт, но в зависимости от способов установки программ, он на самом деле может его не использовать!

### **17.2.3. Windows 95 и графический планшет Accecat**

**DesignaKnit** разработали специальную утилиту для удаления драйверов **Accecat** автоматически в **Windows 95**. Так, если имеется **Windows 95** и графический планшет **Accecat**, можно будет не устанавливать драйверы, выполняя утилиту ACEUNDO. Эта утилита имеется на диске **Preview**. Однако, надо будет перезапустить **Windows** и, когда надо будет использовать планшет повторно, повторно установку драйверов **Accecat**. Конечно – это не идеальное решение, но зато работающее. Если есть последовательная мышь, занимающая один порт, тогда надо рассмотреть вопрос замены мыши вместе с планшетом, так как это будет теперь работать во всех областях программы и может использоваться как указатель повсюду **Windows**.

### **17.2.4. Дополнительные последовательные порты**

Если имеются дополнительные последовательные порты, тогда, наиболее вероятно, понадобятся свободные адреса IRQ, которые могут быть назначены на новые порты,

для избежания конфликтов между устройствами. Например, невозможно иметь мышь или модем на порту 1 и линию связи на 3, потому что порты 1 и 3 обычно совместно используют тот же самый IRQ, и мышь будет конфликтовать с линией связи. Переназначение другого IRQ на последовательный порт 3 исправило бы проблему. Если имеется компьютер мультимедиа, укомплектованный модемом, возможно, что были уже использованы все доступные IRQ и запасных для переназначения просто не осталось.

### 17.3. Общие неисправности

#### 17.3.1. Новая опция программного обеспечения линии связи

1. Перейдите к экрану Дизайнера узора.
2. Удерживайте клавиши **CTRL** и **SHIFT**, затем нажмите клавишу F6, затем отпустите **CTRL** и **SHIFT**.
3. Поле диалогового окна будет показано, сообщая, что новая линия связи Программного обеспечения теперь **ВКЛЮЧЕНО**. Оно останется включенным, пока операция не будет повторена для ее отключения.
4. Затем попробуйте передать или загружать повторно.

#### 17.3.2. Коробка переключения

Если используется коробка переключения для переключения между различными последовательными устройствами, попытайтесь, не пользоваться коробкой переключения.

#### 17.3.3. 386 и 486 компьютеры

- Некоторые 386 и 486 компьютеров имеют кнопку **Turbo**, которая позволяет изменять скорость процессора. Если такая кнопка есть, попробуйте нажать ее. **DesignaKnit**, наиболее вероятно, работает на более быстрых машинах, и использование кнопки **Turbo** может давать различие в скорости работы. Иногда случается, что кнопка **Turbo** была зашита неправильно, так, нажатие на **Turbo**, заставляет компьютер работать медленнее. Если это не дает никакого различия для проблемы загрузки, оставьте выключатель в позиции, которая заставит компьютер работать быстрее и следуйте остальным советам этого документа.
- Небольшая часть компьютеров с 386 или 486 процессорами требует использования специальной опции для выгрузки и загрузки. Эта опция может быть активизирована следующим образом:
  1. Перейти к экрану Дизайнера узора.
  2. Выключить Новое Программное обеспечение Связи (см. выше).
  3. Удерживать клавиши **CTRL** и **SHIFT**, затем нажать клавишу F3, затем отпустить **CTRL** и **SHIFT**.
  4. Поле диалоговое окно будет отображено, сообщая, что DPA для линии связи теперь **ВКЛЮЧЕН**.
  5. Попробуйте выгрузить или загрузить повторно. Если операция все еще не работает, то надо будет нажать клавиши **CTRL Alt DEL** для завершения выполнения **DesignaKnit** и возвращения контроля **Windows**. Если эта Опция включена, и надо ее повторно выключить, то повторите вышеприведенные шаги 1 и 2, и на сей раз надо появится диалоговое окно, сообщая, что DPA для линии связи теперь **ВЫКЛЮЧЕНО**.

#### 17.3.4. Инфракрасный порт мыши

Некоторые компьютеры имеют инфракрасный порт мыши, который не работает с кабелями связи **DesignaKnit**. Этот тип порта может быть сконфигурирован для работы как обычный последовательный порт, который будет работать с **DesignaKnit**. Эта конфигурация может быть сделана с использованием программы установки BIOS. Нажмите клавишу **Del** во время загрузки компьютера для входа в программу установки BIOS, и измените порт с инфракрасного порта мыши на нормальный последовательный порт. При выходе из программы установки, сохраните данные BIOS только, если Вы уверены, что Вы не изменились, что-нибудь еще, в противном случае ваш компьютер не будет работать должным образом.

### 17.3.5. Дефектный последовательный порт

Если ваш компьютер имеет другой последовательный порт, попытайтесь использовать его для вашего кабеля **DesignaKnit**. Или если имеется последовательная мышь, посмотрите, работает ли она на порте, который Вы пробовали использовать для **DesignaKnit**. Можно обнаружить, что один из COM портов вашего компьютера работает хорошо достаточно для мыши, но не достаточно хорошо для вязальной машины.

### 17.3.6. Очистка папки запуска

Программное обеспечение типа антивирусного программного обеспечения, экрано-сберегающих приложений, скорая помощь для **Windows**, и программное обеспечение управления питанием, которые выполняются в фоновом режиме, могут иногда мешать способу, с помощью которого **DesignaKnit** обращается к последовательному порту.

Переместите любые ярлыки (за исключением **DesignaKnit**) в вашу Папку Запуска (**Win 95 /98/NT4**) или **Группа запуска (Win 3.11)** во временную папку, и перезагрузите ваш машину, чтобы предотвратить выполнение этих программ. Если причина проблемы не в этом, переместите их, всех по одной для восстановления вашей предыдущей установки. Если проблема решена, переместите их назад один за другим, перезагружаясь каждый раз, и испытывая повторно связь, чтобы найти причину неисправности.

### 17.3.7. Windows 95/98

Если **DesignaKnit** выполняется под **Win 95** или **Win 98**, то отключите буферизацию последовательного порта. Это почти никогда не решает проблему, но это, вероятно, ответственное за очень небольшое число компьютеров, не работать надежно. Сделайте это следующим образом:

1. Проверьте, что нет никаких других выполняющихся программ, кроме **Desktop**.
  2. Из "**My Computer**" выберите опцию "**Control panel**" затем "**System**" затем "**Device Manager**".
  3. В диалоговом окне "**System properties**", дважды щелкните на "**Ports (COM и LPT)**".
  4. Подсветите "**Communications Port (COM2)**" или какой-нибудь другой, используемый для **DesignaKnit** порт, и нажмите на "**Properties**".
  5. Выберите опцию "**Advanced Port settings**" и затем "**Advanced**".
  6. В диалоговом окне "**Advanced Port settings**" найдите опцию "**Use FIFO buffers**". Если он отмечен, снимите отметку с него и выберите **OK**.
  7. Закройте другие окна, перезапустите **Windows**, и пробуйте провести повторную загрузку.
- Если **DesignaKnit** выполняется под **Win 95** или **Win 98**, и Вы не уверены, какой номер последовательного порта сообщить **DesignaKnit** для использования, можно

следующим образом выяснять, какие номера порта являются доступными на компьютере.

1. Проверьте, что нет никаких других выполняющихся программ, кроме **Desktop**.
  2. Из "**My Computer**" выберите опцию "**Control panel**" затем "**System**" затем "**Device Manager**".
  3. В диалоговом окне "**System properties**", дважды щелкните на "**Ports (COM и LPT)**".
  4. Это произведет дополнительные строки в списке устройств, по одному для каждого порта, который имеет компьютер. Каждая новая строка будет подобно такой "**Communications Port (COM1)**". Эти новые строки покажут число порта, которые доступны на компьютере. Однако, если были установлены новые аппаратные средства, то этот список не может быть точен или законченным, и, поэтому, может возникнуть необходимость перехода к следующему пункту.
- Если Вы работаете под **Win 95** или **Win 98**, перезагрузите драйверы последовательного порта. Делайте это ТОЛЬКО, если Вы - грамотный пользователь компьютера И имеете свой установочный КОМПАКТ-ДИСК **Windows** (или дискеты) под рукой. От вас могут потребовать вставить КОМПАКТ-ДИСК или дискеты, если система должна скопировать драйверы, и если Вы не имеете КОМПАКТ-ДИСКА или дискет, то ваши последовательные порты могут стать полностью дезактивированными. Компания **Soft Byte** не может брать ответственность за любое повреждение, сделанное вашему компьютеру или вашей инсталляционной **Windows**. Продолжите следующим образом.
1. Проверьте, что нет никаких других выполняющихся программ, кроме **Desktop**.
  2. Из "**My Computer**" выберите опцию "**Control panel**" затем **SYSTEM** затем "**Device Manager**".
  3. В диалоговом окне "**System properties**", дважды щелкните на "**Ports (COM @ LPT)**".
  4. Высветить "**Communications Port (COM2)**" или какой бы ни один используется для **DesignaKnit** и нажмите на "**Remove**".
  5. Вы увидите предупреждение, что Вы собираетесь удалять **com2**. Выберите опцию **OK**.
  6. В **Control Panel**, дважды щелкните на помеченном значке "**Add New Hardware**".
  7. Не просите, чтобы **Windows** искала аппаратные средства, но затем выберите опцию "**Ports (COM @ LPT)**" из списка устройств, затем выберите опцию "**Communications Port**". Затем следуйте командам, приводимыми на экране. Если команды сообщают, что надо вставить плату, это является хорошим признаком, но не следует делать это. Надо будет перезапустить **Windows**. Затем попробуйте выгружать или загружать повторно.

### 17.3.8. Windows 3.x

- Если **DesignaKnit** выполняетесь под **Windows 3.x**, удалите любые запросы на драйверы мыши из ваших файлов **autoexec.bat** и **config.sys**.
- Если **DesignaKnit** выполняетесь под **Windows 3.x** и компьютер не имеет большего ОЗУ, загрузка или выгрузка может не пройти, потому что процессор прерывается операциями управления памятью. Если РС имеет только 4МБ, ОЗУ, файл виртуальной памяти должен быть по крайней мере 8МБ и предпочтительно до 12МБ. На РС с 8МБ ОЗУ может также влиять наличие небольшого файла для виртуальной памяти. Чтобы получить достаточно большую виртуальную память,

это может занять некоторое пространство на жестком диске, удаляя нежелательные файлы, а иногда также дефрагментировать жесткий диск (используя программу DEFRAG). Затем выберите опцию **Control panel**, затем **386 enhanced**, затем **Virtual Memory**, и в случае необходимости увеличьте объем виртуальной памяти. Иметь постоянный файл подкачки лучше, чем временный, и если другие приложения выполняются в тот же самый момент времени что и **DesignaKnit**, требования к памяти будет еще больше.

### 17.3.9. Конфликты IRQ

Последовательный порт компьютера, который используется для кабеля **DesignaKnit**, не должен совместно использовать номер IRQ с другим активным устройством. COM 1 и COM 3 обычно делят IRQ4, в то время как COM 2 и COM 4 обычно делят IRQ3. Если кабель **DesignaKnit** находится на COM 2, IRQ3 не должен использоваться модемом, сканером, или любым другим устройством. Для получения дополнительной информации, используйте Справочный файл **DesignaKnit**, и найдите раздел Device Driver Conflicts (конфликты драйверов устройств).

### 17.4. Неисправности при выгрузке и загрузке с Brother KH940, KH950i, KH965i/Comp VCX, KH970.

Если ни один из вариантов решений, приведенных в разделе 17.3, не решает вашу проблему, попробуйте каждый из нижеприведенных пунктов:

#### 17.4.1. KH970 и Связь Brother 4/ Кабель без картриджа

Эта кабель может использоваться для загрузки из **DesignaKnit** в **Brother 970**, но не будет работать для выгрузки.

1. При загрузке **BrotherLink 4/Кабель без картриджа** на машину KH970 **DesignaKnit** сообщается, что используется машина 965 (что не так на самом деле). Пожалуйста, прочитайте информацию в разделе справки **DesignaKnit**, касающуюся к передаче данных с помощью **BrotherLink 4/Кабель без картриджа** для машин 965/970. Затем подключите ленточный кабель к PPD картриджным слотом на CB-1 как указано в справке.
2. Включить CB-1, и установите селектор в Основном меню на выгрузку данных, но не нажимайте клавишу ENTER.
3. На компьютере, откройте **DesignaKnit**, и выберите опцию **Transfer/Download**.
4. Выберите опцию **KH965** в качестве вашей вязальной машины и отметьте в **Setup**, что она имеет правильное COM (последовательный) конфигурированный порт, затем нажать, **OK** дважды для открытия диалогового окна **Assemble Batch of Pattern** ("Сборка пакета узоров").
5. Нажмите кнопку **More** для добавления файлов, которые нужно перейти в вашу вязальную машину (повторно прочитайте справке, если нет уверенности, как это делать, просто нажмите на кнопку справки внизу диалогового окна). Надо иметь, по крайней мере, один перечисленный файл! Когда все требуемые узоры перечислены, нажмите на кнопку **OK**.
6. Сообщение запросит о включении вашей вязальной машины - выключаете CB-1 и включите его повторно.
7. Наблюдайте продвижения процесса загрузки (это выгрузка файлов в "черный ящик") и когда это закончится, CB-1 подаст звуковой сигнал один раз, и компьютер выдаст сообщение, указывающее выбрать опцию **Load/Step**, и т. д. - игнорируйте это сообщение, просто оставьте его пока на экране компьютера.
8. На CB-1 выберите опцию **Transfer Data** от картриджа в вязальную машину.

9. Список номеров узоров от 901 до числа переданных в "черный ящик", будет отображен на дисплее СВ-1. Выберите тот, который нужно передать из "черного ящика" в СВ-1, и (все еще в СВ-1) нажмите **Enter**.
10. СВ-1 отобразит **Load Execution** (Выполнение загрузки) и новый номер узора для узора, который передается (делайте примечание этого), выберите опцию **OK**, и нажмите **Enter**.
11. Когда раздастся звуковой сигнал от СВ-1, это говорит о том, что узор успешно перешел из "черного ящика" в СВ-1, и можно проводить повтор процедуры начиная от пункта 8 выше для передачи каждого узора по очереди из "черного ящика" в СВ-1.
12. Когда все узоры будут переданы, вернитесь к вашему компьютерному экрану и щелкните на кнопке **OK** по подсказке DK6. СВ-1 повторно подаст звуковой сигнал. Выключите СВ-1, и отсоедините ленточный кабель до начала рабочей процедуры вязания.

#### 17.4.2. Разъем вязальной машины

Осмотрите разъем на вязальной машине. Там имеется группа из 8-ми штырьков, к которым подключается кабель **DesignaKnit**. Осмотрите, не шатаются ли какие-либо штырьки. Может оказаться шатается все группа из 8-ми штырьков, или только один из них. Любые шаткие штырьки должны быть пропаяны инженером вязальной машины. (Можно обнаружить, что вязальная машина с шаткими штырьками может работать с PPD, но не с **DesignaKnit**. Это потому что разъем PPD кабеля удерживает штырьки по-другому, и оказывает поперечное давление на них, и это может компенсировать любое плохое электрическое подключение.)

#### 17.4.3. Поврежденная память вязальной машины

Если была сделана попытка загрузки (**download**), а не выгрузки (**upload**) данные, то выполните сначала операцию 888 для очистки памяти о вязальной машине. Когда загорится индикатор **Ready** (Готовность), наберите 888 на вязальной машине. Подождите в течение полминуты или около того, пока не раздастся сигнал. Выключите машину, подождите нескольких секунд, затем включите ее повторно, подождите нескольких секунд, и выключите ее. Попробуйте провести загрузку повторно. Всякий раз, когда загрузка тормозится, лучше очистить память вязальной машины, потому что данные, который поступают в память вязальной машины, будут неполными, и могут ввести путаницу в работу вязальной машины и предотвращать ее от правильно принятия дальнейшей загрузки.

#### 17.4.4. Тестирование вязальной машины с PPD.

Если это возможно, то протестируйте, работает ли вязальная машина, загружаясь от PPD. Если PPD не может загружаться, имеется вероятность наличия неисправностей в вязальной машине, и надо проконсультироваться с инженером.

#### 17.4.5. Специальные CableLinks (кабельные соединения).

Если ничего другое не помогает решить проблему, то может быть необходим специальный кабель. Они существуют для следующих кабелей:

**BrotherLink 1** (KH940, 950i)

**BrotherLink 2** (KH930, KH965i/Comp VCX)

**BrotherLink 3** (PPD)

**BrotherLink 5** (KH970)

Специальные кабели усиливают сигналы, приходящие из вязальной машины на PC. Они требуются, возможно, для 1 % компьютеров. Если ни один из вышеупомянутых

методов решения возникшей проблемы не приводит к успеху, попросите испытать специальный кабель. Мы не выпускаем специальные кабели в качестве стандартной поставки, так как некоторые компьютеры будут работать с обычными кабелями, а не с специальными.

### **17.5. Проблемы с выгрузкой (uploading) и загрузкой (downloading) для Brother KH965 и KH270.**

Если ни один из методов решений, приведенных в разделе 17.3, не решает проблему, попытайтесь выполнить каждый из нижеприведенных пунктов:

#### **17.5.1. Переполненная память**

Если выгрузка работает, а при загрузке строка области продвижения успешно завершается, но вязальная машина подает звуковой сигнал и на пульте отображается **E (error)**, когда нажимаются команды LOAD, STEP, или EXEC, то память вязальной машины, вероятно, переполнена. Удалите все или некоторые из узоров, и попытайтесь провести операцию повторно. Когда **DesignaKnit** решает, впишется ли узор или пакет узоров в память вязальной машины, то она предполагает, что память пуста.

#### **17.5.2. Поврежденная память вязальной машины.**

Если была сделана попытка загрузки (**download**), а не выгрузки (**upload**) данные, то выполните сначала операцию 888 для очистки памяти о вязальной машине. Когда загорится индикатор **Ready** (Готовность), наберите 888 на вязальной машине. Подождите в течение полминуты или около того, пока не раздастся сигнал. Выключите машину, подождите нескольких секунд, затем включите ее повторно, подождите нескольких секунд, и выключите ее. Попробуйте провести загрузку повторно. Всякий раз, когда загрузка тормозится, лучше очистить память вязальной машины, потому что данные, который поступают в память вязальной машины, будут неполными, и могут ввести путаницу в работу вязальной машины и предотвращать ее от правильно принятия дальнейшей загрузки.

#### **17.5.3. Тестирование вязальной машины с PPD**

Если это возможно, то протестируйте, работает ли вязальная машина, загружаясь от PPD. Если PPD не может загружаться, имеется вероятность наличия неисправностей в вязальной машине, и надо проконсультироваться с инженером.

### **17.6. Проблемы с выгрузкой (uploading) и загрузкой (downloading) для Brother PPD.**

Если ни один из методов решений, приведенных в разделе 17.3, не решает проблему, попытайтесь выполнить каждый из нижеприведенных пунктов:

#### **17.6.1. Разъем PPD**

- Осмотрите разъем на PPD. Имеется группа из 8-ми штырьков, к которым подключается кабель **DesignaKnit**. Посмотрите, не шатаются ли некоторые из штырьков. Может оказаться, что вся группа из 8-ми штырьков будет шататься, или только один из них. Любые шаткие штырьки должны быть повторно пропаяны инженером вязальной машины. (Можно обнаружить, что вязальная машина с шаткими штырьками может работать с вязальной машиной, но не с **DesignaKnit**. Это происходит по причине того, что разъем PPD кабеля удерживает штырьки по-другому и оказывает поперечное давление на них, и это может компенсировать любое плохое подключение к электросети.)

#### **17.6.2. Разрушенная память PPD**



Попробуйте использовать PPD с телевизором, чтобы проверить, что когда PPD включен, отображается обычный экран приветствия. Если загрузка к PPD останавливается на полпути, память PPD может стать разрушенной, и когда она позже запрашивается, на телевизоре появляется сообщение, поясняющее, что память PPD разрушена, и будет приводиться команда с нажатием определенной кнопки на PPD для восстановления памяти. Если память разрушена, то процесс восстановления должен быть сделан до загрузки от **DesignaKnit**.

### **17.6.3. Тестирование PPD с вязальной машиной**

Если возможно, проверьте, работает ли PPD, загружая вязальную машину. Если PPD не загружается, вероятно, есть неправильности в PPD, и надо проконсультироваться с инженером.

### **17.6.4. Специальный CableLink (кабель связи)**

Если ничего не помогает в разрешении проблемы, может быть необходим специальный кабель **BrotherLink 3**. Эта кабель усиливает сигналы, приходящие из PPD на PC. Это требуется, приблизительно, для 1 % компьютеров. Если ни один из вышеупомянутых способов решения проблемы не приводит к успеху, то попробуйте испытать специальный кабель. Мы не даем специальный кабель в качестве стандартного варианта поставки, так как некоторые компьютеры будут работать с обычными кабелями, а не со специальными.

## **17.7. Проблемы при интерактивном вязании для BrotherLink 1.**

Если ни один из методов решений, приведенных в разделе 17.3, не решает проблему, попробуйте выполнить каждый из нижеприведенных пунктов:

### **17.7.1. Проверка установки каретки.**

Проверьте, что электронный счетчик ряда на вязальной машине дает увеличение на единицу при перемещении каретки. Если он не увеличивает, проверьте, что узор выбран, что каретка установлена в **КС**, даже при выполнении простого вязания, и что каретка очистила один из точек поворота до выполнения первого прохода.

### **17.7.2. Разъем вязальной машины.**

Осмотрите разъем на вязальной машине. Там имеется группа из 8-ми штырьков, к которым подключается кабель **DesignaKnit**. Осмотрите, не шатаются ли какие-либо штырьки. Может оказаться шатаются все группа из 8-ми штырьков, или только один из них. Любые шаткие штырьки должны быть пропаяны инженером вязальной машины. (Можно обнаружить, что вязальная машина с шаткими штырьками может работать с PPD, но не с **DesignaKnit**. Это потому что разъем PPD кабеля удерживает штырьки по-другому, и оказывает поперечное давление на них, и это может компенсировать любое плохое электрическое подсоединение.)

### **17.7.3. Смещение узора**

Если узор не размещается правильно на игольнице, то это могло бы быть, потому что была выбрана функция **Download 9 (Загрузка)** вместо **Integrated Download** (интегрированной загрузки), или наоборот. Или потому что один из специальных выключателей установления специального эффекта на пульте вязальной машины был установлен для двойной ширины, двойной высоты, инверсии узоров, и т.д. Все такие выключатели должны быть отключены.

### **17.7.4. Тестирование выгрузки/загрузки**

Попробуйте провести выгрузку или загрузку. Если они не работают, см. раздел "**Загрузка и выгрузка для Brother KH940, KH950i, KH965i/Comp VCX, KH970**".

## **17.8. Проблемы при интерактивном вязании для BrotherLink 2, BrotherLink 4/кабель без картриджа и BrotherLink 5.**

Если ни один из методов решений, приведенных в разделе 17.3, не решает проблему, попробуйте выполнить каждый из нижеприведенных пунктов:

### **17.8.1. Разъединить кабель загрузки.**

При использовании **BrotherLink 2** или **BrotherLink 5** попробуйте отключить кабель от разъема FB100 вязальной машины (но оставляя "черный коробку" с красной меткой на месте). На некоторых компьютерах интерактивное вязание не может проходить, когда кабель полностью подключен способом, который подходит для соответствующей выгрузки и загрузки.

### **17.8.2. Магнит.**

Одна из деталей пакета связного кабеля **DesignaKnit** – это магнит, который установлен на каретке. Проверьте, что магнит проходит близко к красной метке на маленькой "черной коробке", которая присоединяется к пульту вязальной машины или мачте. Магнит должен быть на той же самой высоте выше пульта, что и красная метка, и когда каретка проходит мимо "черной коробки", должно быть расстояние не более чем 5 мм (пятая часть дюйма) между магнитом и красной меткой. Попробуйте сделать промежуток как можно меньше.

## **17.9. Проблемы загрузки для Pfaff/Passap E6000.**

Если ни один из методов решений, приведенных в разделе 17.3, не решает проблему, попробуйте выполнить каждый из нижеприведенных пунктов:

### **17.9.1. Чипы пульта (консоли) надо обновить.**

Если нельзя добраться до точки, при которой на дисплее пульта будет отображаться "PC START", это может означать, что пульт не имеет необходимых чипов для загрузки от программы **Passap / Pfaff Creation 6**. Эти чипы также необходимы для загрузки от **DesignaKnit**. Серийный номер ниже пульта указывает, имеет ли пульт такие чипы и, когда они были куплены. Пульт с серийным номером 6025980 или выше, будет иметь такие чипы. Пульт с серийным номером, который начинается с 7, будет иметь память 32КБ.

### **17.9.2. Ошибка 213.**

Если при использовании **E6000 Link 2** на пульте появляется Ошибка 213, как только нажимается клавиша **ZERO** (Ноль), то переместите выключатель на небольшой "черный коробке" в другое положение и попробуйте выполнить операцию повторно. Выключатель должен указывать от красной метки для загрузки, и по направлению к ней - для интерактивного вязания. Возможно, что связь осуществлялась с неправильно позиционированной красной меткой.

### **17.9.3. Ошибка 207, 209 или 213**

Если строка области продвижения успешно завершает и затем пульт сообщает об ошибке 207, 209, или 213, то включите опцию **New Link Software**, описанную в разделе

Затем попробуйте, загрузиться повторно. Если проблема остается, то скопируйте файл по имени **SLO** с вашего **SETUP** (установочного) диска **DesignaKnit** в каталог **DesignaKnit** на вашем жестком диске, и попробуйте выполнить операцию повторно.

## **17.10. Проблемы при интерактивном вязании для E6000Link 2.**

Если ни один из методов решений, приведенных в разделе 17.3, не решает проблему, попробуйте выполнить каждый из нижеприведенных пунктов:

### **17.10.1. Магнит.**

Одна из деталей пакета связного кабеля **DesignaKnit** – это магнит, который установлен на каретке. Проверьте, что магнит проходит близко к красной метке на маленькой "черной коробке", которая присоединяется к пульту вязальной машины или мачте. Магнит должен быть на той же самой высоте выше пульта, что и красная метка, и когда каретка проходит мимо "черной коробки", должно быть расстояние не более чем 5 мм (пятая часть дюйма) между магнитом и красной меткой. Попробуйте сделать промежуток как можно меньше.

#### **17.11. Проблемы загрузки для Silver Reed PE1.**

Попробуйте решения в разделе 17.3 и, если используется 386 или 486 компьютера, убедитесь, что пробовали включить DPA, как описано в разделе 17.3.3

#### **17.12. Проблемы при интерактивном вязании для Silver Reed/Studio/Singer Electronics.**

*Эти машины продаются под маркой **Silver Reed** в ВЕЛИКОБРИТАНИИ и **Studio** или **Stinger** в США*

Попробуйте применить решения, приведенные в разделе 17.3 и, если используется 386 или 486 компьютера, убедитесь, что была сделана попытка включить DPA, как это описано в разделе 17.3.3.

##### **17.12.1. Скрученная кордная пряжа**

Найдите место, где кабель **DesignaKnit** соединяется к скрученной кордной пряже. Проверьте, что ЕС1 или пульт вязальной машины отключен. Если используется **SilverLink 2**, то проверьте, что он также отключен. Разъедините кабель **DesignaKnit** от скрученной кордной пряжи и осмотрите охватывающий разъем (розетку) на кабеле **DesignaKnit**. Имеются 7 маленьких отверстий, а также земляной язычок, который находится рядом с цилиндрической металлической оболочкой. Если земляной язычок почернел из-за плохого электрического контакта между двумя кабелями, аккуратно его зачистите небольшой отверткой. Язычок должен нажиматься для очистки напротив металлической оболочке соединителя скрученной кордной пряжи, когда кабель **DesignaKnit** подсоединен к скрученной кордной пряже. Он также должен иметь изгиб на нем, чтобы можно было плотно нажать напротив оболочки. Если язычок стал очень плоским, то восстановите изгиб следующим образом. Возьмите маленькую отвертку, разместите ее кончик напротив кончика язычка, и надавите на язычок, сделав так, чтобы только его средняя область загибалась за пределы металлической оболочки. Кончик язычка НЕ должен изгибаться за пределы по направлению к оболочке, но внутрь, по направлению к середине разъема.

##### **17.12.2. Узор перемещается боком**

Если узор иногда перемещается боком, то посмотрите, случается ли это в рядах, при передаче команд вязания. Если был сделан набор или сброс петли, или новая пряжа была выбрана очень быстро, то Вы могли заставить перемещаться каретку до того, как **DesignaKnit** закончил давать предупреждение. Следующие условия делают наиболее вероятные причины возникновения такой проблемы:

- Компьютер имеет медленный процессор
- Компьютер с сетевой структурой
- Используются команды **Verbal**
- Команды вязания выполняются быстро, и каретка перемещается повторно, прежде чем **DesignaKnit** закончила выдавать **Verbal** “вербальные” команды.

#### **17.13. Поиск неисправностей при интерактивном вязании для Superba/Singer/White Electronics.**

Эти машины продаются под маркой **Singer** в **ВЕЛИКОБРИТАНИИ** и **White** в **США**

Если ни один из методов решений, приведенных в разделе 17.3, не решает проблему, попробуйте выполнить каждый из нижеприведенных пунктов:

#### **17.13.1. Узор перемещается боком.**

Если узор иногда перемещается боком, то посмотрите, случается ли это в рядах, при передаче команд вязания. Если был сделан набор или сброс петли, или новая пряжа была выбрана очень быстро, то Вы могли заставить перемещаться каретку до того, как **DesignaKnit** закончил давать предупреждение. Следующие условия делают наиболее вероятные причины возникновения такой проблемы:

- Компьютер имеет медленный процессор
- Компьютер с сетевой структурой
- Используются команды **Verbal**
- Команды вязания выполняются быстро, и каретка перемещается повторно, прежде чем **DesignaKnit** закончила выдавать **Verbal** “вербальные” команды.

#### **17.14. Проблемы при интерактивном вязании для кабельных переключателей с магнитной связью.**

Ниже приведен список кабельных переключателей с магнитной связью:

**BrotherLink 2** (Brother КН930, КН965i/Comp VCX, КН970)

**BrotherLink 4**/Кабель без картриджа (Brother КН965, КН965i/Comp VCX)

**BrotherLink 5** (Brother КН965i/Comp VCX, КН970)

**E6000 Link 2** (Pfaff/Passap E6000)

ScreenLink или не электронный кабель

##### **17.14.1. Разъединить кабель загрузки.**

При использовании **BrotherLink 2** или **BrotherLink 5** попробуйте отключить кабель от разъема FB100 вязальной машины (но оставляя "черный коробку" с красной меткой на месте). На некоторых компьютерах интерактивное вязание не может проходить, когда кабель полностью подключен способом, который подходит для соответствующей выгрузке и загрузке.

##### **17.14.2. Магнит.**

Одна из деталей пакета связанного кабеля **DesignaKnit** – это магнит, который установлен на каретке. Проверьте, что магнит проходит близко к красному метке на маленькой "черной коробке", которая присоединяется к пульта вязальной машины или мачте. Магнит должен быть на той же самой высоте выше пульта, что и красная метка, и когда каретка проходит мимо "черной коробки", должно быть расстояние не более чем 5 мм (пятая часть дюйма) между магнитом и красной меткой. Попробуйте сделать промежуток как можно меньше.