

DesignaKnit 9



DesignaKnit 9 Manual de
utilizare pentru nivelul produsului
Complet

Partea 4 din 5: Tricotat interactiv

Copyright © Soft Byte Ltd. 2015

Soft Byte LTD

www.softbyte.co.uk

Cuprins

Bine ați venit	1
Noutăți	3
Prezentare generală a ecranului	5
Ecranul pentru tricotat manual	6
Ecran tricotat la mașină	7
Secțiuni ale programului	7
Meniu	8
Bara de instrumente	8
Butoane și meniuri	9
Bara de instrumente din stânga	9
Meniuri	12
Fișier de formă	13
Fișier model cusătură	16
Vizualizare	19
Mergi	22
Opțiuni	27
Fereastră	31
Ajutor	34
Flux de lucru	37
Pregătire	37
Tensiuni	37
Schimbător de culoare	38
Preselecție	39
Deschide un fișier	39
Procesul de tricotat manual	40
Parc urgerea modelului	41
Marcați	42
Avertismente	43
Exemplu	43
Procesul de tricotare mecanică	46
Utilizarea legăturilor cu cablu	47
Mașini de tricotat	48
Gata, Stop & Go	50
Previzualizare	54
Modelare	55
Tricotat cu dantelă	58
Exemplu	59
Ferestre de progres	64
Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare	65
Tricotat manual	65
Tricotat la mașină	67
Fire	70
Tricotat manual	70
Tricotat la mașină	71
Fair Isle	72
Jacquard	74
Textura cu fața și spatele orientate în direcții opuse	76
Intarsia	78
Textul modelului	82
Diagramă	84
Patul de ace	87

Prezentare generală a pieselor	91
Tricotat manual	92
Tricotat la mașină	94
Piese	96
Mostră	96
Doar formă	99
Piesă vestimentară integrată	101
Vizualizați informații	102
Opțiuni care afectează tricotarea manuală	103
Opțiuni care afectează tricotarea la mașină	104
Elemente informative comune	106
Alerte	107
Metode de tricotat	110
Opțiuni de tricotat manual	112
Metoda de tricotat	112
Începerea tricotării	113
Tipuri de cusături de fundal	114
Opțiuni de tricotat la mașină	118
Configurarea mașinii de tricotat	121
Avansat	122
Copiere, ștergere mașină	123
Jacquard	124
Metoda A	126
Metoda B	126
Metoda C	127
Metoda D	128
Metoda E	128
Metoda F	128
Șabloane	129
Tehnică implicită	129
Metode de modelare a cusăturilor	130
Fair Isle	131
Intarsia	132
Jacquard	133
Textura cu fața și spatele orientate în direcții opuse	134
Rezumat	135
Tipărirea formelor	138
Configurare pagină	139
Opțiuni globale de imprimare	140
Toate formatele	141
Pagină de testare	142
Notăție japoneză	142
Dimensiune în pixeli	144
Copiere în clipboard	144
Salvare în fișier imagine	145
Configurare pentru formatul ales	146
Modelare ca X-uri	147
Rezumatul piesei	149
KnitLeader	151
KnitRadar	152
Conturul articolului vestimentar	152
Notății pentru îmbrăcăminte	153
Textul articolului vestimentar și textul modelului de cusătură	154
Legenda simbolurilor	157
Calculul firelor	158

Imaginea articolului vestimentar și imaginea modelului de cusătură	162
Simboluri pentru articole de îmbrăcăminte și simboluri pentru modele de cusături	164
Șablon integrat	166
Fair Isle	169
Intarsia	171
Jacquard	172
Textura cu fața și spatele orientate în direcții opuse	173
Șabloane pentru dantelă	175
Modificări integrate	179
Utilizarea DesignKnit	182
Comenzi rapide de la tastatură	182
Culorile spațiului de lucru	184
Tipuri de fișiere	185
Dosare și căi	185
Redenumirea fișierelor	188
Accesarea ajutorului	188
Cuprins	190
Manual	192
Bune practici	193
Copii de rezervă	193
Actualizări	194
Documentarea cu capturi de ecran	194
Informații despre tricotat	196
Tensiuni	196
Dialoguri privind tensiunea	196
Butoane de tensiune	199
Tensiuni și dispunerea exactă a cusăturilor	200
Tensiuni și Passap	201
Estimarea tensiunilor	202
Mostră de tensiune	203
Coaste	204
Abrevieri pentru tricotat	206
Dimensiuni ace	207
Fișiere cu modele de cusături	208
Miniaturi	209
Sortare	212
Căutare	212
Deschide fișier	214
Salvare	214
Șterge	216
Integrați	217
Transfer	220
Încărcare	221
Extragere	223
Restore	226
Descărcare	228
Descărcare integrată	234
Fișiere Shape	237
Miniaturi	237
Căutare fișiere shape	240
Sortează fișiere shape	241
Deschidere fișier	242
Salvare fișier	242
Ștergere fișier	244

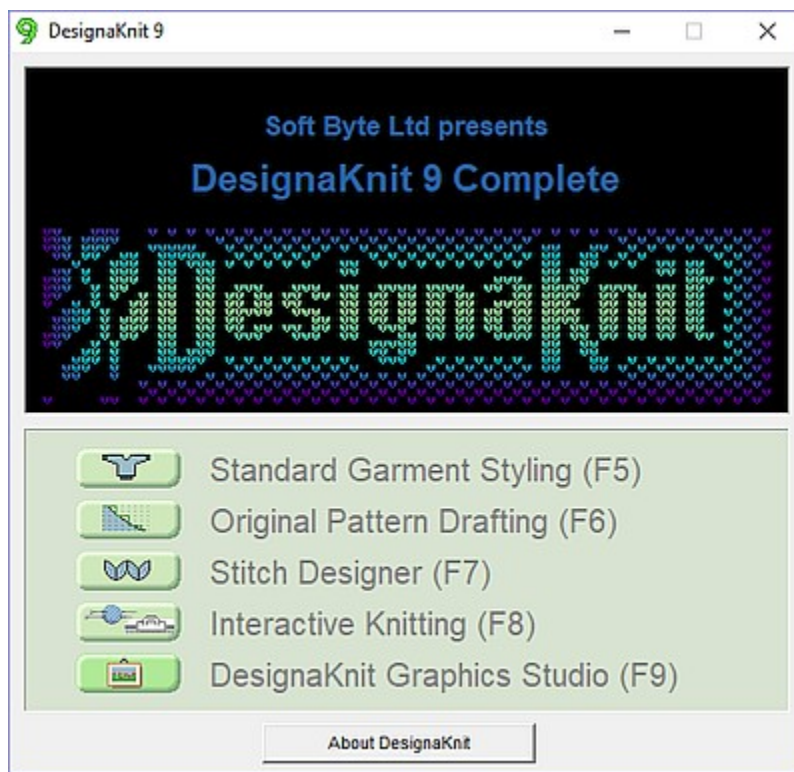
Fișiere grafice	245
Miniaturi	245
Căutare fișiere grafice	247
Sortare fișiere grafice	248
Deschidere fișier	249
Mașini de tricotat	250
Considerații privind memoria	252
Brother	253
Încărcare și descărcare	253
Modele specifice	255
KH930, KH940, KH950i sau PPD	256
Brother KH965i și KH970	256
KH965, KH270	257
PPD în modul KH900 sau KH930	258
Creative	259
Passap	259
Descărcare	259
Numere tehnice	260
Modele specifice	261
E6000	261
E8000	263
Duomatic 80	264
Silver Reed	264
Încărcare și descărcare	264
Modele specifice	265
EC1 - Cititor electronic de carduri	265
PC10 - Controler de modele	265
PE1 - Controler de proiectare	266
Superba	267
Toyota	267
Schimbător de culoare	268
Exemple	269
Numere și litere	270
Fair Isle și schimbarea culorilor	271
Poziția de transport	272
Numere de memorie	273
Mesaje de avertizare	273
Informații despre cabluri de legătură	275
Configurare generală	276
Cabluri de legătură specifice	278
Silver Reed	278
Brother	279
Passap	281
ScreenLink	282
Convertor USB	283
Adaptor PPD	283
Braț magnetic	284
Tutoriale	286
Acord de licență	288
Credite	290
Index	i

Bine ați venit

Bine ați venit la DesignaKnit 9, unde puteți crea o mare varietate de modele de cusături și forme de îmbrăcăminte. Puteți crea modele unice folosind diferite elemente din DesignaKnit, iar rezultatele muncii din diferite secțiuni pot fi combinate și utilizate în Interactive Knitting pentru a tricota fizic modelele.

Deoarece fiecare secțiune oferă posibilități unice, manualul este structurat astfel încât informațiile relevante să fie întotdeauna accesate din secțiunea în care se lucrează în momentul respectiv, astfel încât, de exemplu, atunci când se lucrează în secțiunea „Standard Garment Styling” (Stilizarea standard a articolelor vestimentare), accesarea manualului va afișa ajutorul specific pentru secțiunea „Standard Garment Styling”.

Fiecare dintre secțiuni poate fi accesată din ecranul de deschidere (așa cum se arată în dreapta) făcând clic pe butonul corespunzător sau apăsând tasta F corespunzătoare de pe tastatură (). Aceste butoane și taste F pot fi utilizate și în cadrul DesignaKnit pentru a comuta între majoritatea secțiunilor.



Dacă faceți clic pe butonul „Despre DesignaKnit” din partea de jos a ecranului de deschidere, vor fi afișate informații despre versiunea curentă a , care pot fi accesate și din opțiunea de meniu *Ajutor / Despre* din fiecare secțiune.

DesignaKnit 9 oferă patru **niveluri de produse** care pot fi achiziționate sau actualizate. Nivelul actual al produsului este afișat în ecranul de pornire. Fiecare nivel de produs este adaptat unei utilizări diferite, nivelul de produs Complete oferind toate opțiunile, nivelul de produs HandKnit neincluzând opțiuni pentru mașini de tricatat, iar niciunul dintre nivelurile de produs Machine neincluzând opțiuni pentru tricatat manual. Original Pattern Drafting nu este inclus în nivelul de produs Machine Standard. Mai multe informații pot fi găsite pe [Soft Byte Ltd](https://www.softbyte.co.uk/designaknit.htm) (<https://www.softbyte.co.uk/designaknit.htm>). Diferitele opțiuni pentru fiecare nivel de produs au fost explicate în diferitele secțiuni ale programului, dacă este necesar.

Pentru utilizatorii începători, se recomandă vizionarea unor tutoriale video ([vezi pagina 286](#)) și citirea capitolelor „Fluxul de lucru” și/sau „Butoane și meniuri” pentru a se familiariza cu DesignaKnit și posibilitățile sale.



Standard Garment Styling - permite crearea și modificarea de articole vestimentare complete. Sunt furnizate fișiere cu forme de bază care pot fi utilizate și modificate, sau pot fi proiectate cu ușurință articole vestimentare complet noi, folosind îndrumările pas cu pas. Sunt furnizate tabele cu mărimi standard, precum și o opțiune de creare a mărimilor personalizate pentru utilizatorii vizați, pentru a asigura o potrivire bună pentru toate formele și mărimile corpului. Standard Garment Styling este un punct de plecare excelent pentru a vă familiariza cu aspectul ecranului și conceptele DesignaKnit.



Crearea modelelor originale - permite libertate totală în proiectarea formelor și a pieselor vestimentare. O piesă poate fi creată de la zero într-un spațiu de lucru gol sau formele pot fi desenate din diverse alte surse și prelucrate până la obținerea rezultatului dorit. Formele de îmbrăcăminte din Standard Garment Styling pot fi deschise, se pot utiliza modele externe pentru a crea piese și se pot aplica modele de cusături din Stitch Designer. Odată proiectate, piesele modelului și instrucțiunile de tricotat pot fi tipărite în diverse moduri, iar Interactive Knitting poate fi utilizat pentru a urma instrucțiunile de tricotat pe ecranul computerului sau, dacă computerul este conectat la o mașină de tricotat printr-o legătură prin cablu, pentru a tricota interactiv.

Această secțiune a programului nu este disponibilă în nivelul de produs Machine Standard al DesignaKnit și va afișa avertismentul prezentat în dreapta atunci când se încearcă accesarea acesteia.



This option is available only in these DesignaKnit product levels: Machine Pro, HandKnit, Complete.



Stitch Designer - permite crearea, salvarea, modificarea și integrarea modelelor de cusături în piese (de îmbrăcăminte) folosind o gamă largă de instrumente, inclusiv cabluri de cusături și modele de dantelă. Este disponibilă o selecție extinsă de modele de cusături, împreună cu numeroase instrumente pentru a crea modele unice și individuale de la zero.



Tricotat interactiv - oferă instrucțiuni rând cu rând, cusătură cu cusătură, privind ceea ce trebuie făcut în etapa de tricotat. Dacă există o conexiune prin cablu, piesele de îmbrăcăminte și mostrele pot fi tricotate interactiv la mașină, altfel instrucțiunile pot fi citite și urmate pe ecranul computerului.

Vizualizarea instrucțiunilor de tricotat pentru piesa curentă (articol de îmbrăcăminte) pe ecran poate fi mai ușoară și mai precisă decât urmarea unui grafic tipărit sau a instrucțiunilor textuale ale modelului. Dacă este conectat un cablu ([vezi pagina 275](#)), instrucțiunile corespunzătoare vor fi trimise mașinii de tricotat, iar ecranul Interactive Knitting (Tricotat interactiv) va fi actualizat automat la fiecare trecere a căruciorului sau a dispozitivului de blocare. Oprirea conexiunii prin cablu poate fi foarte utilă pentru a „testa” tricotarea unei piese, pentru a verifica dacă există dificultăți sau pentru a vedea cum vor funcționa instrucțiunile modelului, deoarece deplasarea în sus și în jos a rândurilor modelului poate fi simulată folosind mouse-ul sau tastele tastaturii.

Diferite ferestre de progres prezintă vizualizări diferite, complementare, iar procesul de tricotat poate fi urmărit rând cu rând, păstrând în același timp o imagine de ansamblu asupra progresului realizat în lucrare. Tricotatul poate fi oprit și reluat în același loc prin setarea unui „semn de carte” pentru tricotatul manual sau prin utilizarea butonului „Stop” din bara de instrumente din stânga pentru tricotatul mecanic. Se pot indica montarea și demontarea ochiurilor, mărirea, micșorarea, plasarea marcajelor, schimbarea culorilor, instrucțiuni pentru încrucișarea cablurilor etc.

Pe lângă alertele care pot fi setate în Stitch Designer, pot fi configurate și utilizate alerte interactive specifice pentru tricotat, pentru a notifica acțiunile care trebuie întreprinse și pentru a atrage atenția asupra anumitor poziții din tricotat în care poate fi necesară intervenția manuală.



DesignaKnit Graphics Studio - permite conversia unei game largi de elemente grafice, precum desene liniare, fotografii, imagini, modele scanate sau orice alt format de fișier grafic acceptat, în modele de cusături. Diferite opțiuni privind dimensiunea, culorile și cantitatea de detalii pot fi încercate și testate utilizând butoanele din bara de instrumente din stânga sau utilizând instrumentul Wizard furnizat, care poate fi accesat în orice moment pentru a parcurge procesul într-un mod logic. Odată ce opțiunile sunt setate conform cerințelor, modelul de cusătură poate fi convertit în Stitch Designer, unde poate fi modificat în continuare, dacă este necesar, și aplicat pieselor (de îmbrăcăminte).

Sperăm să vă bucurați de utilizarea programului și vă dorim multe ore fericite de proiectare și creare.

Noutăți

Programul este îmbunătățit continuu și poate fi actualizat la intervale regulate ([vezi pagina 194](#)).

O listă completă a noilor funcții ale DesignaKnit 9 poate fi găsită pe site-ul [Soft Byte Ltd](https://soft-byte.co.uk/DK9UpgradeForms/DK9_upgrade_features_F.pdf) (https://soft-byte.co.uk/DK9UpgradeForms/DK9_upgrade_features_F.pdf).

General

Dosare implicite - acum există dosare implicite configurabile separat pentru forme, modele de cusături și fișiere imagine grafice. Acestea pot fi modificate în opțiunea de meniu *Fișier / Dosar implicit* din Standard Garment Styling, Original Pattern Drafting, Stitch Designer și DesignaKnit Graphics Studio și pot fi setate independent una de cealaltă. Este disponibilă și opțiunea de a reveni la calea implicită originală. Această ultimă opțiune este disponibilă numai după ce a fost aleasă o cale definită de utilizator.

Cheie de licență - dacă cheia de licență și numărul de licență sunt introduse ca utilizator administrator Windows, toți utilizatorii acelui computer vor avea acces la DesignaKnit 9. Dacă un utilizator Windows standard (limitat) introduce numerele, programul nu va fi accesibil pentru alți utilizatori Windows de pe același computer până când aceștia nu introduc numerele pentru a finaliza procesul de instalare. Acest lucru se datorează nivelurilor diferite de acces de citire/scriere ale utilizatorilor administratori și standard din sistem.

Note - secțiunile „Note” pentru fișierele de formă din casetele de dialog Tensiune din Original Pattern Drafting și Stitch Designer și pentru modelele de cusături din Stitch Designer (*Edit / Notes*) au fost extinse pentru a conține 4000, respectiv 360 de caractere.

Miniaturi - în miniaturi sunt afișate mai multe informații, cum ar fi metoda de tricotare, iar simbolurile cusăturilor sunt prezentate corect în previzualizare. Dacă modelele de cusături au fost integrate cu piesele de îmbrăcăminte, un simbol mic va apărea pe piesele relevante în vizualizarea Miniaturi. În secțiunea Căutare miniaturi au fost adăugate casete de selectare suplimentare pentru a limita cu ușurință căutarea la criteriile relevante. Câmpul Text încorporat poate fi utilizat acum pentru a căuta numele fișierelor modelelor de cusături integrate sau fișierele grafice ale imaginilor de fundal, precum și notele care ar fi putut fi introduse în dialogul Tensiuni.

Imprimări - redarea texturii țesăturii în formatele de imprimare Stitch Pat Picture și Garment Picture a fost îmbunătățită și se potrivește mai bine cu ecranul Stitch Designer. Imprimările Stitch Template și Integrated Template pentru modelele Jacquard au fost îmbunătățite atunci când sunt incluse numerele rândurilor și includ acum informații despre schimbătorul de culori și secvența firelor Jacquard, acolo unde este necesar.

Schimbător de culori - utilizarea unui schimbător de culori este acum o proprietate a unui model de cusătură, mai degrabă decât o proprietate a mașinii de tricotat selectate, și poate fi setată în *Opțiuni / Metoda de tricotat*. Diferite modele de cusături pot fi salvate cu setări diferite ale schimbătorului de culori, ceea ce înseamnă că nu mai este necesar să reglați setarea schimbătorului pentru fiecare model care este tricotat sau imprimat în prezent. Firele pot fi atribuite pozițiilor de alimentare ale schimbătorului de culori prin atribuirea de numere de memorie culorilor firelor în opțiunea de meniu *Paletă / Memorie* din Stitch Designer.

Passap - numerele tehnice pentru Passap 6000 și 8000 sunt mai bine acceptate. Acestea pot fi atribuite unui model de cusătură în etapa de proiectare și vor fi salvate împreună cu modelul. Un număr tehnic implicit poate fi setat în configurarea mașinii de tricotat și va fi alocat noilor modele de cusături atunci când acestea sunt create.

Stilul standard al articolelor de îmbrăcăminte

A fost adusă o îmbunătățire prin afișarea unităților de măsură în centimetri sau inci în mai multe locuri.

Crearea modelului original

Pe lângă îmbunătățirile generale, cum ar fi selectarea, alinierea și distribuirea îmbunătățită a punctelor și posibilități de vizualizare mai bune, în DesignaKnit 9 au fost adăugate noi opțiuni. Acestea includ opțiunea „Imagine de fundal”, „Construiește o pantă”, „Ajustare măsurată”, tipuri de curbe Bezier atunci când sunt create curbe, posibilitatea de a suprapune piese pentru a obține forme diferite și o nouă modalitate versatilă de a începe o piesă (de îmbrăcăminte).

Designer de cusături

Umbrele și contururile, precum și un nou instrument Curbă sunt principalele adăugiri la DesignaKnit 9. Au fost aduse îmbunătățiri și optimizări la mai multe instrumente de proiectare, cum ar fi adăugarea unei opțiuni de simetrie spirală în 4 direcții la instrumentul „Oglinzi”, îmbunătățirea funcției „Tiling”, modificări la opțiunile „Integrare” și adăugiri și modificări la modelele Brother Stitch World.

Tricotat interactiv

A fost adăugată opțiunea „Tricotează ca o singură secțiune”, astfel încât modelarea marginii cusăturii laterale să poată fi combinată cu o decupare și cusătură a decolteului.

Tricotat ca o singură secțiune - atunci când o piesă necesită în mod normal tricotarea în mai multe secțiuni, cum ar fi în cazul unei piese cu decolteu, opțiunea „Tricotat ca o singură secțiune” este disponibilă atâta timp cât metoda de tricotare nu este Jacquard sau Intarsia (utilizând AG50).

Ferestrele de progres - au instrucțiuni și marcaje mai clare, cum ar fi o etichetare mai bună a blocurilor de culori în fereastra Fire și informații despre nervuri și bufante în fereastra Instrucțiuni de numărare inversă + modelare pentru articolele de îmbrăcăminte Standard Garment Styling.

Informații despre alimentatoare - notația alimentatoarelor este îmbunătățită și afișează poziția schimbătorului de culoare și numerele de secvență ale firelor Jacquard, acolo unde este cazul.

Reînceperea tricotării - noua opțiune convenabilă *Go / Resume at Bookmark* (când tricotați manual) sau *Go / Resume from Last Stop* (pentru tricotarea la mașină) poate fi utilizată pentru a relua tricotarea din ultima poziție „oprită”.

Passap - Când tricotezi doar o formă cu Passap E6000, E8000 sau Duo, numărul tehnicii Passap (sau numărul de treceri de blocare pe rând pentru Duo) este acum inclus în opțiunile doar pentru formă.

DesignaKnit Graphics Studio

Modul în care sunt tratate imaginile în DesignaKnit Graphics Studio a fost îmbunătățit considerabil.

Prezentare generală a ecranului

Ecranul „Tricotat manual”	6
Ecranul tricotat la mașină	7
Secțiuni ale programului	7
Meniu	8
Bara de instrumente	8

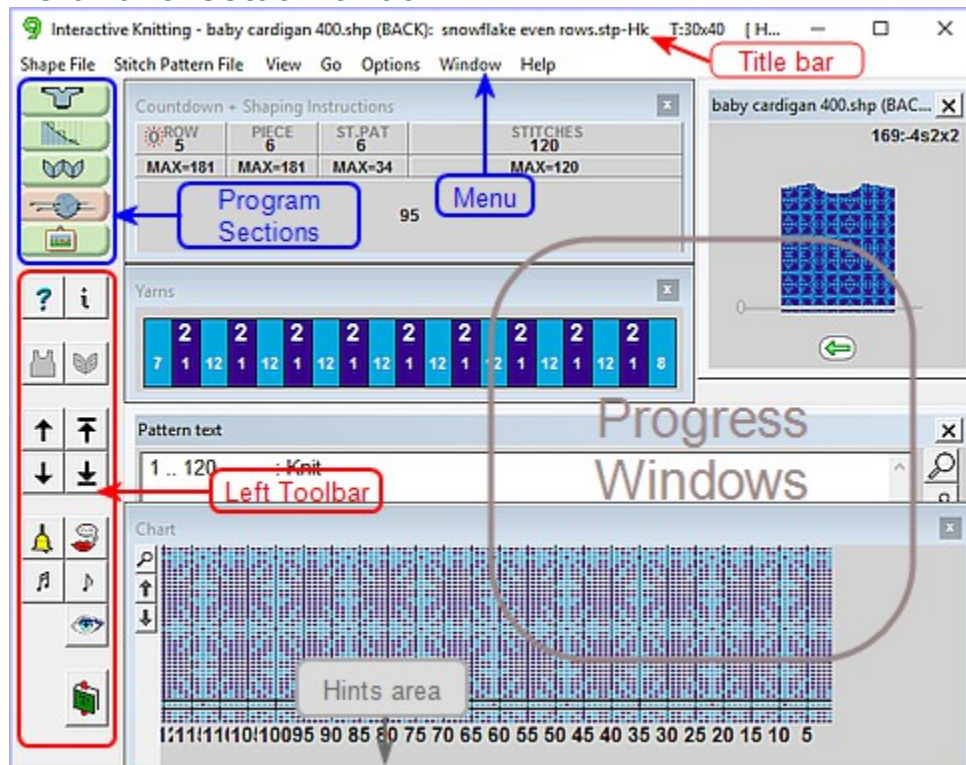
Conținutul și aspectul ecranului Interactive Knitting (Tricotaj interactiv) depind de nivelul de produs DesignaKnit utilizat ([vezi pagina 1](#)), de metoda de tricotat utilizată, de dispunerea Tile (Dale) utilizată pentru ferestrele Progress (Progres) ([vezi pagina 65](#)) și de faptul dacă pentru tricotat a fost selectată o mostră, o formă sau o piesă de îmbrăcăminte integrată ([vezi pagina 96](#)).

Ecranul afișat mai jos conține toate ferestrele Progress posibile, deoarece prezintă o formă integrată: o piesă de îmbrăcăminte cu un model de cusături integrat. Toate ferestrele Progress vor fi prezente și în cazul în care un model conține cusături împletite.

Fereastra „Fire” nu va fi afișată pentru o piesă vestimentară cu formă simplă și pentru o mostră cu o singură culoare de fir, deoarece nu este necesară. Aceasta este afișată pentru un model de cusătură integrat sau pentru o mostră cu mai multe culori. Când este citită împreună cu fereastra „Pattern text” (Text model), fereastra „Yarns” (Fire) va indica tipul de cusătură și momentul în care trebuie tricotată fiecare culoare pentru tricotarea manuală, în timp ce pentru tricotarea la mașină, va indica momentul în care trebuie introduse, schimbate, modificate și utilizate culorile.

Tricotarea manuală și mecanică poate fi schimbată cu ușurință în nivelul Produs complet din DesignaKnit, în *Opțiuni / Metodă de tricotare*. Cu toate acestea, schimbarea metodei va aplica această modificare pentru modelul de cusătură sau fișierul de formă de atunci înainte, fără nicio acțiune suplimentară de „Salvare” ([vezi pagina 29](#)).

Ecranul tricotat manual



Când vizualizați acest manual pe computer, puteți trece cursorul peste imagine. În cazul în care cursorul se transformă într-o mână, puteți face clic pe el pentru a accesa rapid secțiunea relevantă.

Bara de titlu afișează informații despre secțiunea Design-aKnit utilizată în prezent (în acest caz, Tricotat interactiv), precum și numele fișierului de formă, piesa de îmbrăcăminte, modelul de cusătură cu metoda sa (vezi pagina 206) și tensiunea curentă (T:30x40).

Zona de sugestii afișează informații suplimentare, dacă este necesar, cum ar fi o descriere a fiecărei opțiuni din meniu atunci când cursorul este

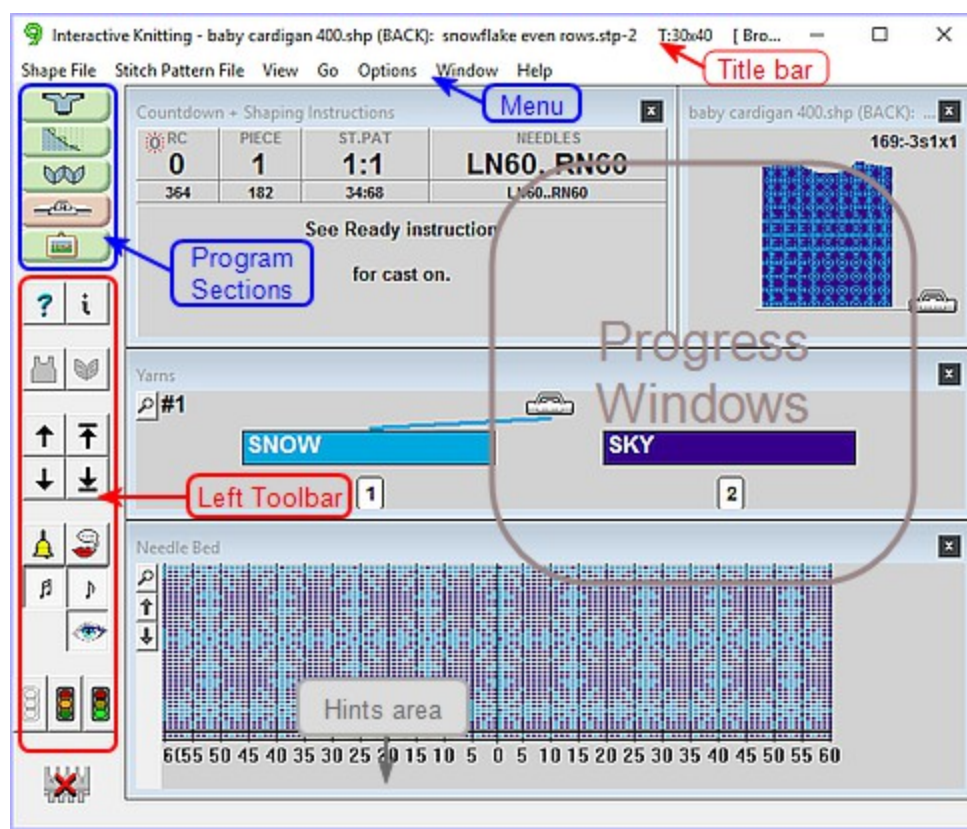
plasată deasupra acesteia.

Ecranul conține „ferestre de progres”, care afișează poziția și progresul tricotării pentru piesa curentă, în moduri diferite și complementare.

Fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) (vezi pagina 65) afișează informații referitoare la locul în care se află tricotajul în piesă, într-un format numeric. Fereastra „Fire” (vezi pagina 70) poate afișa date grafice, așa cum se arată în imaginea de aici, sau poate face referire la fereastra „Diagramă”. Fereastra „Text model” (vezi pagina 82) afișează instrucțiuni de tricotat pentru rândul curent pe care Interactive Knitting îl procesează. Fereastra „Diagramă” (vezi pagina 84) afișează o vizualizare grafică a unei părți din piesa care este în lucru, iar fereastra „Prezentare generală a piesei” (vezi pagina 92) din partea dreaptă sus a imaginii afișează întreaga piesă care este tricotată cu acul în poziția curentă, indicând direcția de tricotat.

Toate ferestrele de progres sunt descrise în detaliu în Ferestre de progres (vezi pagina 64).

Ecran de tricatat mecanic



Când vizualizați acest manual pe computer, puteți trece cursorul peste imagine. În cazul în care cursorul se transformă într-o mână, puteți face clic pe el pentru a accesa rapid secțiunea relevantă.

Bara de titlu afișează informații despre secțiunea Desig-naKnit utilizată în prezent (în acest caz, Tricotat interactiv), precum și numele fișierului de formă, piesa de îmbrăcăminte, modelul de cusătură cu metoda sa (vezi pagina 206), tensiunea curentă (T:30x40) și numele mașinii de tricatat.

Zona de sugestii afișează informații suplimentare, dacă este necesar, cum ar fi o descriere a fiecărei opțiuni din meniu atunci când cursorul este plasat deasupra acesteia.

Ecranul conține „ferestre de progres”, care afișează poziția și progresul tricotării pentru piesa curentă în moduri diferite și complementare.

Fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) (vezi pagina 67) afișează informații referitoare la locul în care se află tricotajul în piesă, într-un format numeric. Fereastra „Yarns” (Fire) (vezi pagina 71) afișează culorile utilizate în prezent și alimentatorul din care provin. Fereastra „Needle Bed” (A se vedea pagina 87) afișează o imagine grafică a părții din piesă care este în curs de realizare, iar fereastra „Piece Overview” (A se vedea pagina 94) din partea dreaptă sus a imaginii afișează întreaga piesă care este tricotată cu căruciorul în poziția curentă, indicând direcția de tricotare.

Toate ferestrele de progres sunt descrise în detaliu în Ferestre de progres (vezi pagina 64).

Secțiuni ale programului

Făcând clic pe fiecare dintre aceste cinci butoane se deschide secțiunea corespunzătoare a programului. O scurtă descriere a fiecăreia dintre ele este prezentată în capitolul Bun venit (vezi pagina 1). Secțiunea activă apare sub forma unui buton roz, iar celelalte sunt afișate în verde.



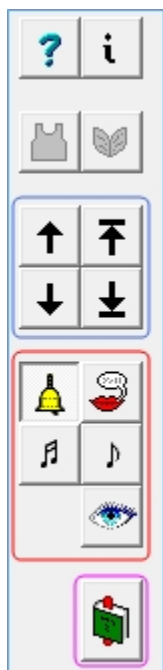
- Stilizarea standard a articolelor de îmbrăcăminte
- Crearea modelului original
- Designer de cusături
- Tricotat interactiv
- DesignaKnit Graphics Studio

Meniu

Shape File Stitch Pattern File View Go Options Window Help

Pentru descrieri detaliate, puteți face clic pe opțiunea de meniu dorită din imaginea de mai sus ([a se vedea și Meniuri pe pagina 12](#)).

Bara de instrumente



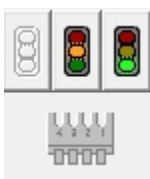
Butoanele din bara de instrumente din stânga sunt împărțite în mai multe secțiuni. Cele două butoane din partea de sus accesează meniul Ajutor și bara de instrumente ([vezi pagina 9](#)), precum și informații despre toate setările sesiunii interactive de tricotat curente ([vezi pagina 102](#)).

Următorii doi butoane permit selectarea ușoară a diferitelor fișiere de forme sau modele de cusături.

Butoanele grupate în dreptunghiul albastru se referă la mișcările manuale din cadrul piesei care este tricotată manual ([vezi pagina 41](#)) sau la mașină ([vezi pagina 54](#)). Cu toate acestea, utilizarea acestor butoane va întrerupe conexiunea existentă cu o mașină de tricotat, dacă aceasta este utilizată.

Butoanele grupate în dreptunghiul roșu se referă la toate modalitățile în care pot fi setate alertele ([vezi pagina 107](#)).

Butonul de marcă (vezi dreptunghiul roz) permite marcarea lucrării într-un anumit loc pentru a fi reluată ulterior ([vezi pagina 42](#)).



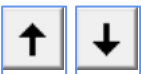
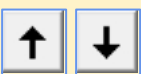
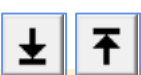
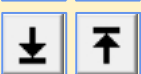
Butoanele Ready (Gata) ([vezi pagina 50](#)) sunt afișate pentru tricotarea la mașină cu o pictogramă Colour Changer (Schimbător de culoare) ([vezi pagina 38](#)) sub ele, dacă se utilizează una, așa cum se arată în stânga.

Butoane și meniuri

Bara de instrumente din stânga	9
Meniuri	12

Butoanele disponibile pentru utilizare sunt afișate clar și colorate, în timp ce cele care nu pot fi utilizate în acest moment vor fi estompate.

Bara de instrumente din stânga

Buton	Descriere
	Dacă faceți clic pe butonul Ajutor pentru acest ecran , se deschide acest tabel cu descrieri ale tuturor butoanelor și meniurilor. Există diverse modalități de a obține ajutor în program, aceasta fiind una dintre ele. Ajutorul contextual este furnizat și prin clic pe butoanele „Ajutor” sau „?” din diverse ferestre de dialog. Faceți clic pe simbolul din stânga sau (Vezi pagina 34) pentru mai multe informații.
	Dacă faceți clic pe butonul Informații setări sau selectați opțiunile din meniul <i>Vizualizare / Informații</i> , vor fi afișate opțiunile relevante care afectează piesa afișată în prezent. Opțiunile variază în funcție de faptul dacă este vorba de o mostră, o piesă doar cu formă sau o piesă de îmbrăcăminte integrată (vezi pagina 102).
	Butonul Deschide fișier formă poate fi apăsat pentru a accesa o vizualizare miniatură a tuturor fișierelor formă (*.shp). Inițial, se accesează folderul formă implicit, care poate fi setat în Proiectare model original, Stil vestimentar standard și Designer cusături, dar fișierele formă pot fi găsite și în alte locuri, navigând către ele (vezi pagina 237).
	Puteți face clic pe butonul Deschide fișierul cu modele de cusături pentru a accesa o vizualizare miniatură a tuturor fișierelor cu modele de cusături (*.stp). Inițial, se accesează folderul implicit cu modele de cusături, care poate fi setat în Stitch Designer, dar modelele de cusături pot fi găsite și în alte locuri, navigând către ele (vezi pagina 209).
	Tricotat manual - Făcând clic pe butonul Rând următor crește numărul rândului, iar făcând clic pe Rând anterior scade numărul rândului și repoziționează tricotajul în fereastra „Prezentare generală piesă” (vezi pagina 41).
	Tricotat la mașină - Apăsarea butonului Rândul următor mărește numărul RC, iar apăsarea butonului Rândul anterior micșorează numărul RC și repoziționează tricotajul în fereastra „Prezentare generală a piesei” (vezi pagina 54).
	Tricotat manual - Apăsarea butonului Start of Section (Începutul secțiunii) mută la începutul secțiunii curente, iar apăsarea butonului End of Section (Sfârșitul secțiunii) avansează la sfârșitul secțiunii curente (vezi pagina 41).
	Tricotat mecanic - Apăsând butonul Start of Section (Începutul secțiunii) se trece la începutul secțiunii curente, iar apăsând butonul End of Section (Sfârșitul secțiunii) se trece la sfârșitul secțiunii curente (vezi pagina 54).

Buton	Descriere
   	Toate aceste opțiuni sunt alerte sonore, care vor suna în anumite situații. Dacă sunetele vor fi auzite depinde de configurarea Windows. Dacă, de exemplu, a fost selectată o schemă de sunete „fără sunete” sau dacă sunetele sunt dezactivate sau mutate în mixerul de volum, nu se va auzi niciun sunet, chiar dacă această opțiune este bifată. Aceste setări pot fi găsite în Panoul de control Windows și în pictograma de sunet din bara de activități Windows (de obicei în partea dreaptă jos a ecranului Windows). Alerte afișate aici pot fi activate și dezactivate făcând clic pe butoane sau selectând sau deselectând opțiunea relevantă din meniul <i>Opțiuni</i>. Puteți consulta capitolul Alerte (vezi pagina 107) sau puteți face clic pe fiecare dintre butoanele afișate în stânga pentru a accesa direct informațiile relevante.
	Când se face clic pe acest buton sau se bifează opțiunea din meniul <i>Opțiuni / Evidențiere alerte</i>, fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” va fi evidențiată intens și pentru scurt timp de fiecare dată când se ajunge la un rând care necesită acțiuni de modelare. Evidențierea acestor modificări poate fi dezactivată făcând clic din nou pe butonul „Evidențiere” sau debifând opțiunea din meniul.
	Tricotat manual - Apăsând acest buton se va seta un semn de carte la rândul curent al tricotatului, la care se va reveni la deschiderea aceluiași fișier, ceea ce este util dacă tricotatul trebuie întrerupt sau dacă se lucrează simultan la mai multe proiecte. Setarea unui semn de carte asigură că tricotatul interactiv este întotdeauna continuat în punctul corect (vezi pagina 42).
	Tricotat mecanic - Cele trei butoane semaforice prezentate aici sunt butoanele „Stop”, „Ready” și „Go”. În orice moment, sunt disponibile fie butoanele „Ready” și „Go” (imaginea de sus), fie butonul „Stop” (imaginea de jos), în funcție de starea conexiunii dintre computerul DesignaKnit și mașina de tricotat. Butoanele „Ready” (Gata) și „Go” (Start) pot fi apăsată înainte de începerea tricotării sau după apăsarea butonului „Stop”. Când butoanele „Ready” și „Go” sunt active, roțița mouse-ului va fi inactivă pentru a preveni întreruperea accidentală a conexiunii între DesignaKnit și mașina de tricotat. Butonul „Stop” poate fi apăsat atunci când tricotarea interactivă este în curs de desfășurare sau după ce butoanele „Ready” (Gata) sau „Go” (Start) au fost apăsată. Atât timp cât butonul „Stop” este disponibil, orice economizor de ecran care ar fi putut fi configurat nu se va activa. Când se apasă butonul „Stop”, acesta devine imediat gri, iar butoanele „Ready” și „Go” vor fi disponibile pentru a începe sau a relua tricotarea. Apăsarea butonului „Stop” setează un fel de marcaj în lucrare, care va fi deschis și reluat în acea poziție la următoarea deschidere. Dacă a fost configurat un economizor de ecran, acesta poate deveni activ (vezi pagina 50).
	Tricotat mecanic - Un buton care reprezintă un schimbător de culoare, precum cel din stânga, este afișat cu sau fără o cruce roșie pentru a indica starea sa ca „pornit” sau „oprit” (vezi pagina 38). Butonul schimbător de culoare nu apare în bara de instrumente din stânga în Tricotat interactiv atunci când metoda este Intarsia, deoarece nu se aplică acestei metode.

Buton	Descriere
	Butonul grafic sau abrevierea Cable apare în partea de jos a barei de instrumente din stânga dacă există un cordon în modelul sau piesa care urmează să fie tricotată. Acest lucru permite trecerea rapidă de la unul la altul pentru a obține cea mai clară vizualizare în toate ferestrele de progres.

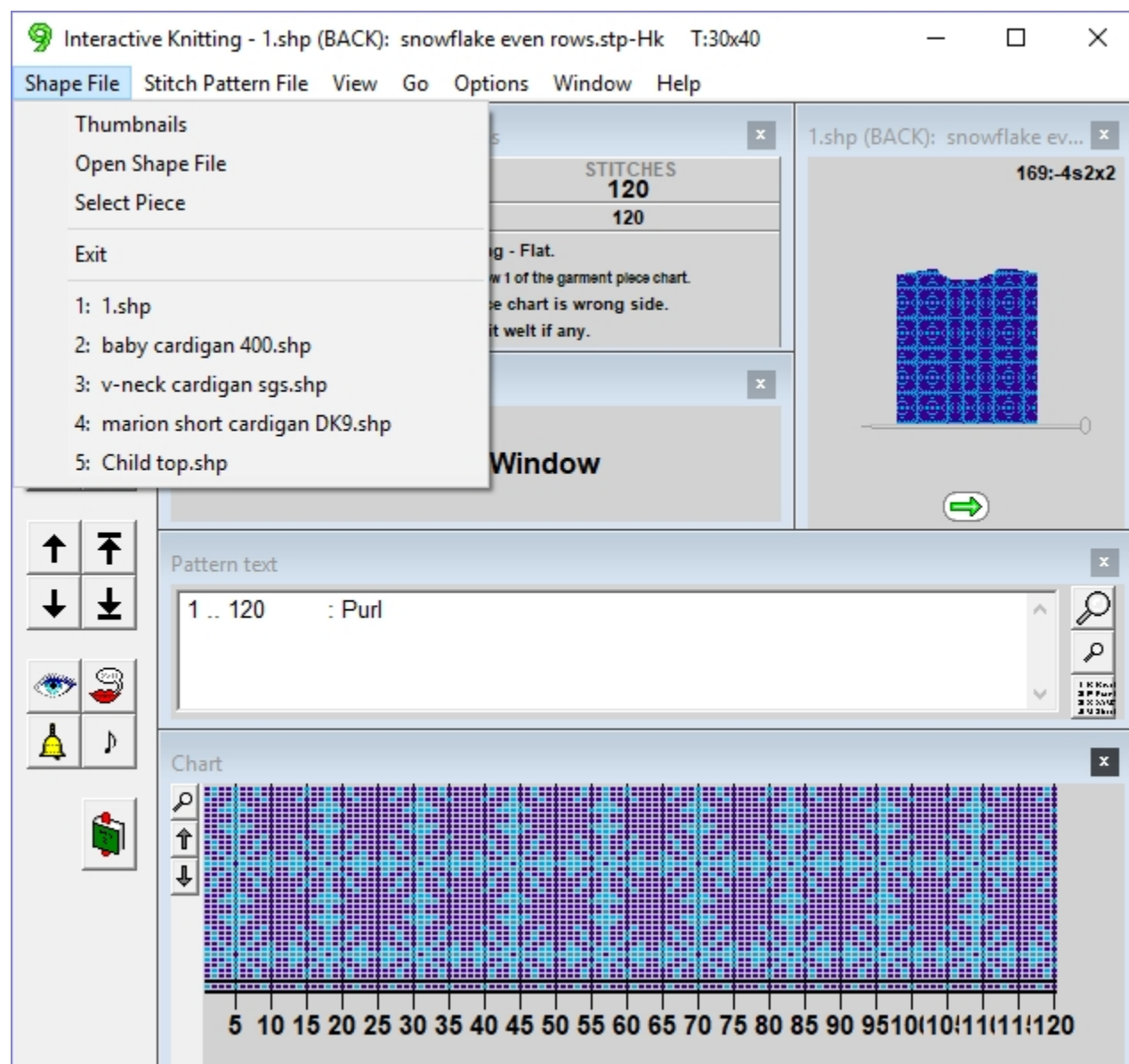
Meniuri

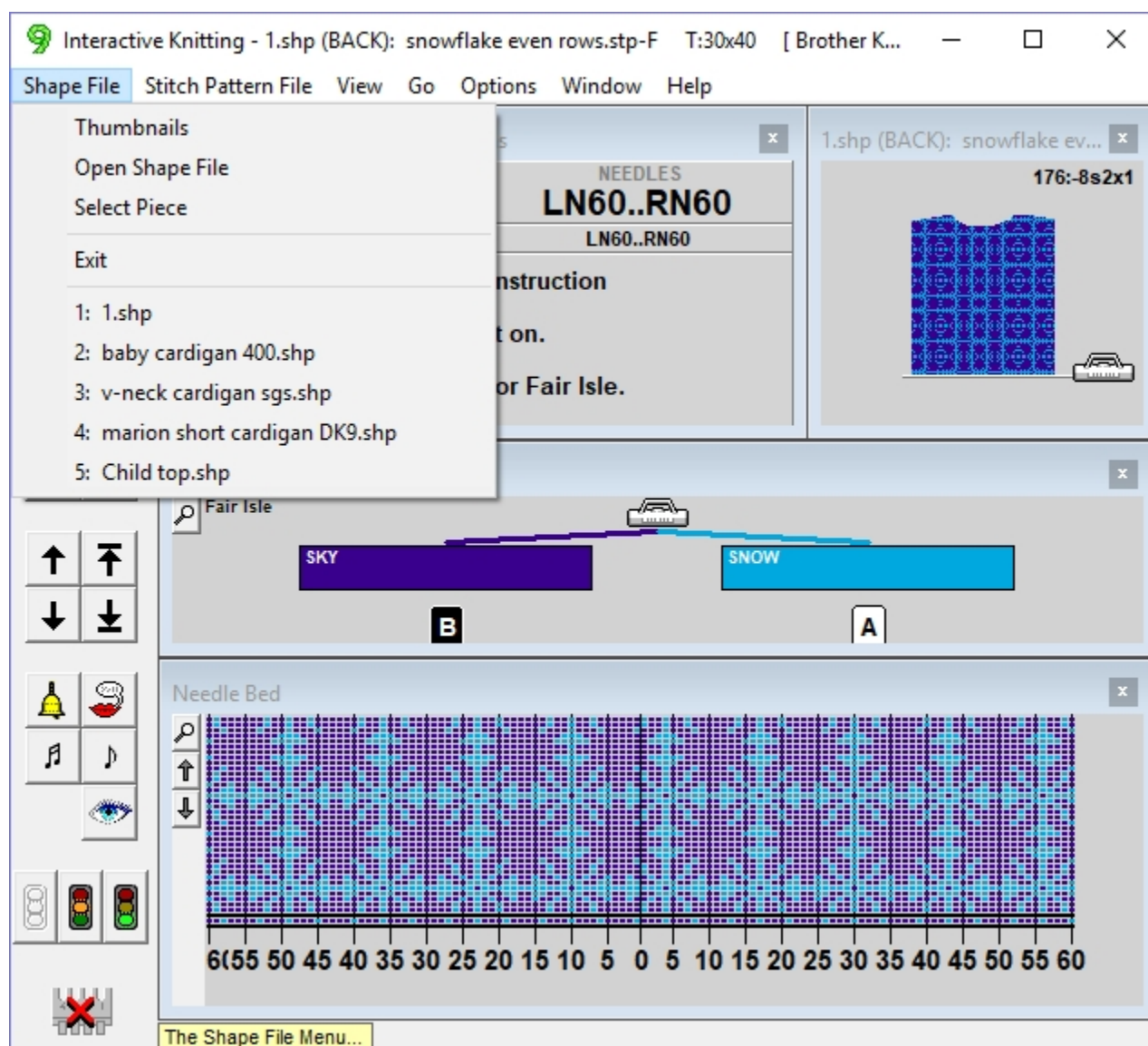
Fișier formă	13
Fișier model cusătură	16
Vizualizare	19
Mergi	22
Opțiuni	27
Fereastră	31
Ajuto r	34

O captură de ecran a fiecărui meniu derulant este afișată împreună cu opțiunile relevante explicate într-un tabel sub acesta. Acolo unde este cazul, au fost furnizate referințe la pagini pentru explicații mai detaliate.

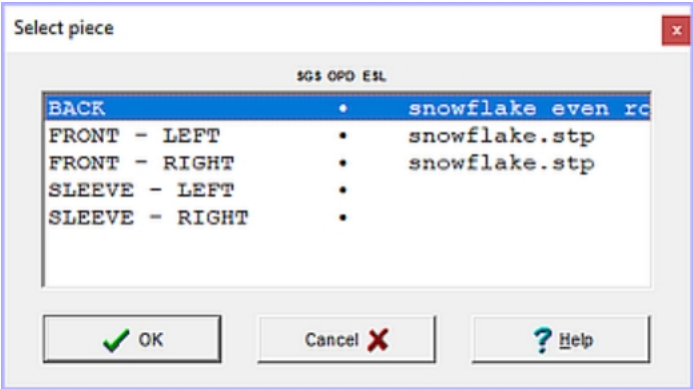
Pentru nivelul de produs complet, sunt furnizate capturi de ecran atât pentru tricotarea manuală (prima imagine), cât și pentru tricotarea mecanică (a doua imagine). Fiecare poate fi ușor recunoscută după acul de tricotat sau glisiera căruciorului din fereastra de progres „Prezentare generală a piesei” din partea dreaptă sus.

Fișier de formă

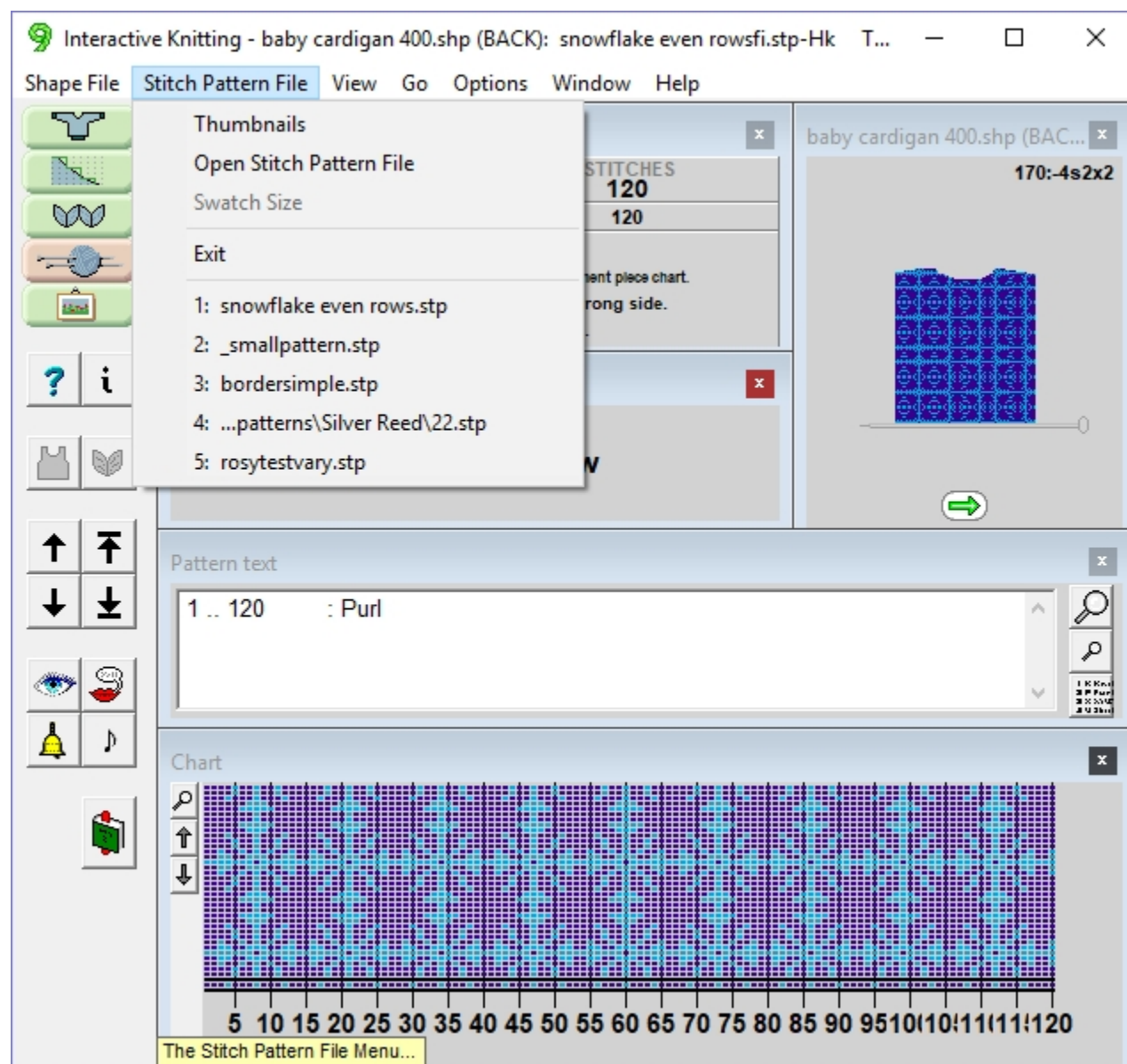


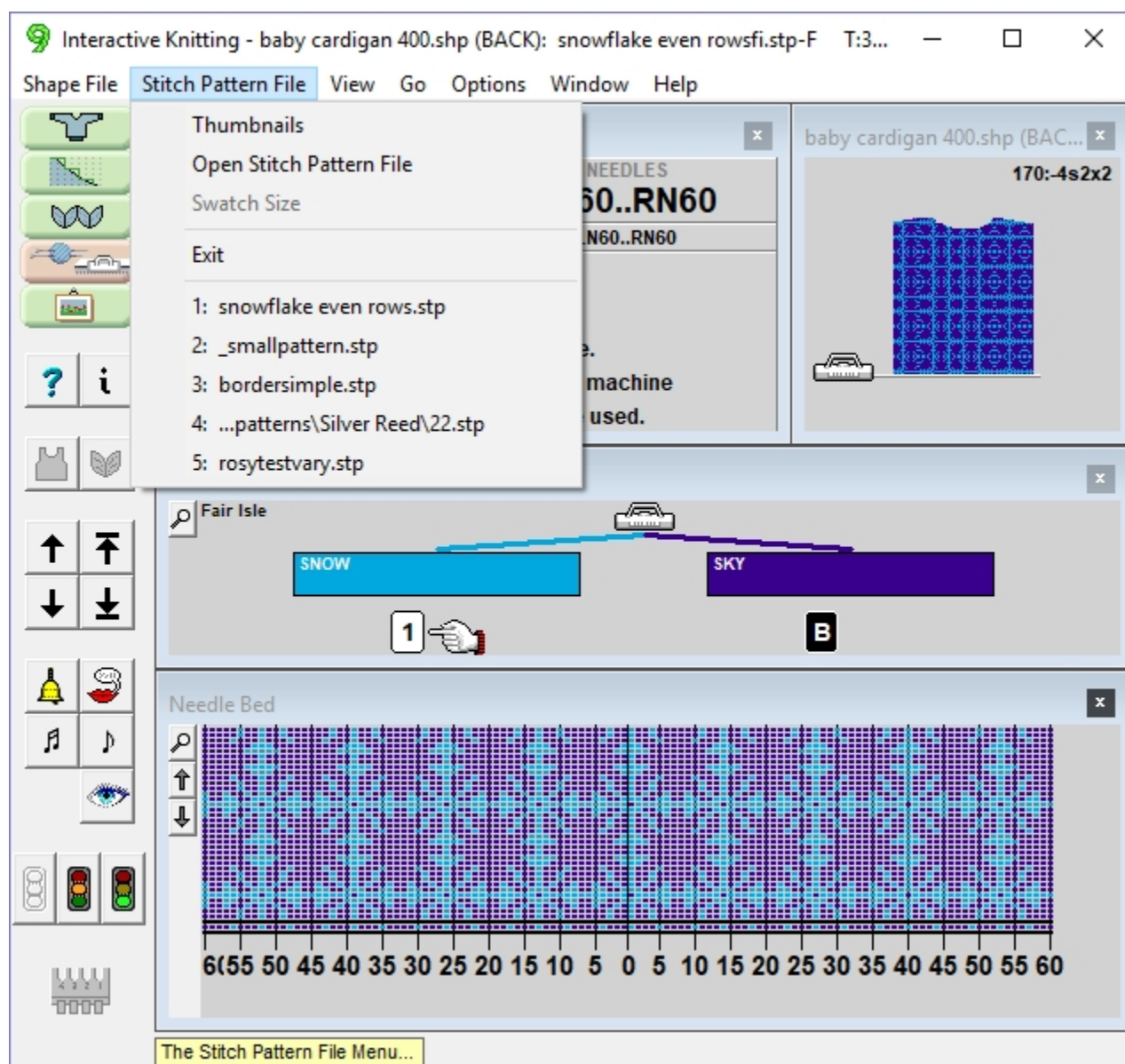


Fișier de formă	Explicație
Miniaturi	Deschide o fereastră de dialog din care poate fi selectat un fișier shape existent (*.shp). Miniaturile afișează informații, precum și imagini mici ale conținutului fișierului (vezi pagina 237). Vizualizarea miniaturilor poate fi deschisă și făcând clic pe butonul „Deschide fișier shape” din bara de instrumente din stânga.
Deschideți fișierul de formă	Pe lângă vizualizarea miniaturilor, DesignaKnit oferă posibilitatea de a deschide un fișier shape utilizând o fereastră de dialog standard, fără detaliile miniaturilor (vezi pagina 242).

Fișier de formă	Explicație
Selectare piesă	 Această opțiune permite selectarea unei piese diferite din fișierul de forme afișat în prezent. Inter-active Knitting poate lucra doar cu o singură piesă de îmbrăcăminte la un moment dat, iar fiecare piesă nouă trebuie selectată. Această opțiune de meniu afișează dialogul „Selectați piesa”, din care poate fi aleasă o singură piesă. Fiecare piesă este marcată cu informații privind originea sa, cum ar fi Original Pattern Drafting (Schița modelului original), așa cum este cazul în exemplul prezentat aici, precum și modelul de cusătură, dacă există, care este integrat cu piesa de îmbrăcăminte. Dacă piesa a fost lucrată cu Exact Stitch Layout (Dispunere exactă a cusăturilor), aceasta ar fi marcată în această listă. Opțiunea este estompată dacă nu este deschis un fișier de formă.
Ieșire	Dacă faceți clic pe <i>Shape File / Exit</i> (Fișier formă / Ieșire), DesignaKnit se va închide. Dacă ați marcat o poziție în lucrul de tricotat manual, veți reveni la aceasta la următoarea deschidere a acestui fișier de formă (vezi pagina 10). Dacă lucrul la mașina de tricotat trebuie întrerupt în mijlocul unei piese, DesignaKnit va continua de unde a rămas după reluarea sesiunii, cu condiția să se facă clic pe butonul „Stop” cu semafor, să se apese „F2” sau să se selecteze opțiunea de meniu <i>Go / Stop</i> înainte de a ieși din program.
1, 2... 5	 Cele mai recente cinci fișiere deschise vor fi afișate sub opțiunea „Ieșire”, cu cel mai recent în partea de sus. Chiar dacă fișierele au fost șterse, ele pot fi încă vizibile în această listă până când sunt deschise suficiente alte fișiere pentru a le înlocui. Fișierele afișate aici sunt numai fișiere shape, care pot fi recunoscute după extensia utilizată. Dacă ați apăsă butonul „Marcare” pentru tricotat manual (vezi pagina 10) sau ați utilizat opțiunea de meniu „<i>Mergi la / Marcare rând</i>”, lucrul va fi reluat din acel punct când această sesiune este deschisă din nou. Dacă butonul „Stop” al mașinii de tricotat (vezi pagina 53) a fost apăsă în bara de instrumente din stânga sau a fost utilizată opțiunea din meniul <i>Go / Stop</i>, lucrul va fi reluat din acel punct când DesignaKnit este deschis din nou cu această sesiune.

Fișier model de cusături





Fișier model de cusături	Explicație
Miniaturi	Deschide o fereastră de dialog din care poate fi selectat un fișier cu model de cusătură existent (*.stp). Miniaturile afișează informații, precum și imagini mici ale conținutului fișierului (vezi pagina 209). Această vizualizare poate fi deschisă și făcând clic pe butonul „Deschide fișier cu model de cusătură” din bara de instrumente din stânga.
Deschideți fișierul cu modelul de cusături	Pe lângă vizualizarea miniaturilor, DesignaKnit oferă posibilitatea de a deschide un fișier cu modele de cusături utilizând o fereastră de dialog standard, fără detaliile miniaturilor (vezi pagina 214).

Fișier cu modele de cusături	Explicație
Dimensiunea mostrei	Această opțiune poate fi utilizată pentru a modifica dimensiunea eșantionului care urmează să fie tricotat în orice moment, la orice dimensiune care se încadrează în limitele patului de ace și este conformă cu metoda de tricotat aleasă. Opțiunea este estompată, cu excepția cazului în care este deschis un model de cusătură (vezi pagina 97).
Ieșire	Dacă faceți clic pe <i>Fișier model de cusătură / Ieșire</i> , DesignaKnit se va închide. Dacă ați marcat o poziție în lucrarea de tricotat manual (vezi pagina 10), aceasta va fi redată la următoarea deschidere a acestui model de cusătură. Dacă lucrul la mașina de tricotat trebuie întrerupt în mijlocul piesei, DesignaKnit va continua de unde a rămas după reluarea sesiunii, cu condiția ca butonul „Stop” să fie apăsat, „F2” să fi fost apăsat sau opțiunea de meniu <i>Go / Stop</i> să fi fost selectată înainte de ieșirea din program.
1, 2... 5	Exit 1: snowflake even rows.stp 2: snowflake.stp 3: snowflake border.stp 4: bow pink.stp 5: cableexamplejumper.stp Sub „Ieșire” vor fi afișate cele mai recente cinci fișiere cu modele de cusături deschise, cel mai recent fiind afișat în partea de sus. Chiar dacă fișierele au fost șterse, acestea pot fi încă vizibile până când sunt deschise suficiente alte fișiere pentru a le elimina din listă. Fișierele afișate aici sunt numai fișiere cu modele de cusături, ceea ce poate fi observat după extensia utilizată. Dacă ați apăsat butonul „Marcare” pentru tricotat manual (vezi pagina 10) sau ați utilizat opțiunea de meniu <i>„Mergi la / Marcați acest rând”</i>, lucrul va fi reluat din acel moment în care această sesiune este deschisă din nou. Dacă butonul „Stop” al mașinii de tricotat (vezi pagina 53) a fost apăsat în bara de instrumente din stânga sau a fost utilizată opțiunea din meniul <i>Go / Stop</i>, lucrul va fi reluat din acel punct când DesignaKnit este deschis din nou cu această sesiune.

Vizualizare

Interactive Knitting - baby cardigan 400.shp (BACK): snowflake even rowsfi.stp-Hk T... — □ ×

Shape File Stitch Pattern File **View** Go Options Window Help

Countdown + S

ROW	PIE
46	4
181	1

Zoom Chart window

Above Current

Below Current

Info

☒ Hints

Yarns

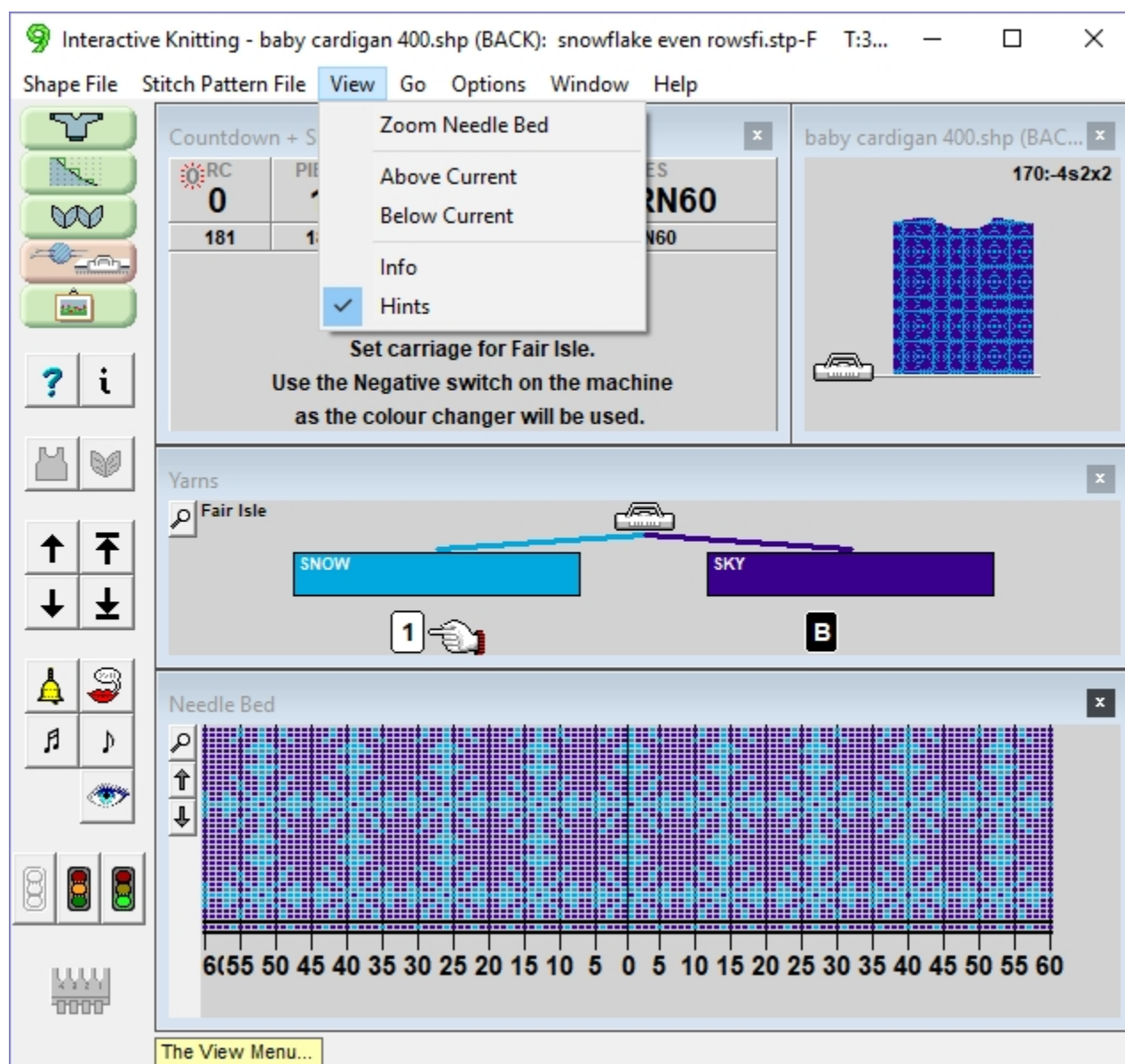
See Chart Window

Pattern text

1 .. 120 : Purl

Chart

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110 115 120



Vizualizare	Explicație
Mărire Fereastra graficului	Tricotat manual - Accesarea repetată a acestei opțiuni din meniu parcurge diferitele niveluri de zoom disponibile pentru această fereastră. În general, este mai ușor să utilizați butonul Zoom din partea stângă sus a ferestrei Progress (vezi pagina 86).
Mărire pat de ace	Tricotat mecanic - Accesarea repetată a acestei opțiuni de meniu parcurge diferitele niveluri de zoom posibile pentru această fereastră. În general, va fi mai ușor să utilizați butonul Zoom din partea stângă sus a ferestrei Progress (vezi pagina 89).

Vizualizare	Explicație
Deasupra a curentul ui Sub curent	Accesarea repetată a acestor opțiuni din meniu va muta piesa în fereastra Chart (Diagramă) sau Needle Bed (Patul acelor) astfel încât mai multe rânduri să fie afișate deasupra sau sub rândul activ (evidențiat) în prezent. Acest lucru poate fi realizat mai ușor utilizând butoanele „Row Up” (Rând sus) și „Row Down” (Rând jos) din partea stângă sus a ferestrei Chart (Diagramă) (vezi pagina 85) sau Needle Bed (Patul acelor) (vezi pagina 88), sub butonul Zoom.
Informații	Această opțiune din meniu va afișa opțiunile relevante care afectează piesa afișată în prezent pe ecran. Informațiile variază în funcție de faptul dacă este vorba de o mostră, o piesă doar cu formă sau o piesă de îmbrăcăminte integrată. Mai multe informații pot fi găsite în Vizualizare informații (vezi pagina 102).
Sugestii	Când această opțiune este bifată și cursorul este plasat peste un buton din bara de instrumente din stânga, apare un indiciu lângă cursor, așa cum se arată în exemplul din stânga. Când cursorul este plasat peste oricare dintre elementele meniului derulant după ce se face clic pe o opțiune de meniu din partea de sus, indiciile apar la în partea de jos a ecranului, astfel încât să nu interfereze cu vizualizarea, așa cum se poate vedea în imaginile capturate ale opțiunilor din meniu.

Mergi

Interactive Knitting - baby cardigan 400.shp (BACK): snowflake even rowsfi.stp-Hk T... — □ ×

Shape File Stitch Pattern File View **Go** Options Window Help

Countdown + Shaping

ROW	PIECE
46	47
181	181

Yarns

See Chart Window

Pattern text

1 .. 120 : Purl

Chart

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110 115 120

Next Row
Previous Row
Start Section
End Section
Row
Bookmark this row
Resume at Bookmark

baby cardigan 400.shp (BA... X

170:4s2x2

1 X Knit
2 P Purl
3 X Knit
4 X 2knit

Interactive Knitting - baby cardigan 400.shp (BACK): snowflake even rowsfi.stp-F T:3... — □ ×

Shape File Stitch Pattern File View **Go** Options Window Help

Countdown + Shaping

RC	PIECE
36	37
181	181

Next Row
Previous Row
Start Section
End Section
Go to RC
Stop (F2)
Ready (F3)
Go (F2)
Resume from Last Stop

Yarns

Fair Isle

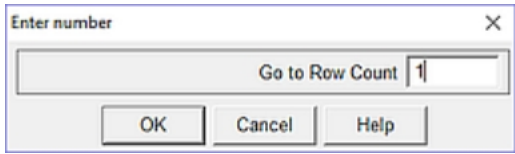
SNOW SKY

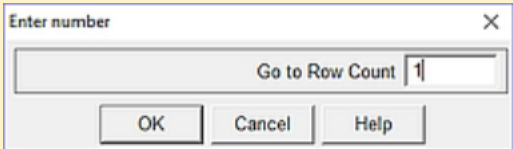
1 B

Needle Bed

6(55 50 45 40 35 30 25 20 15 10 5 0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60

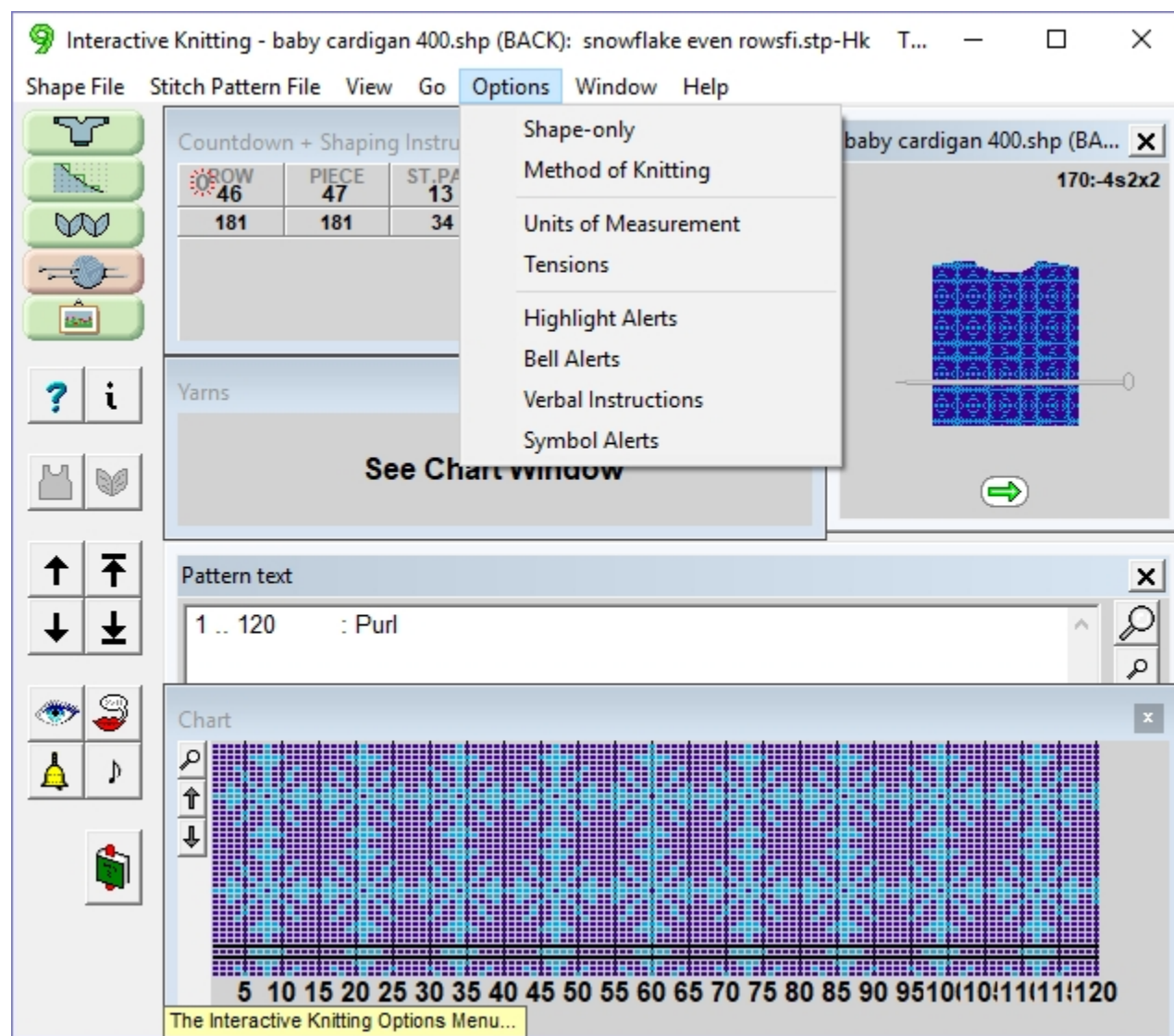
The Go Menu...

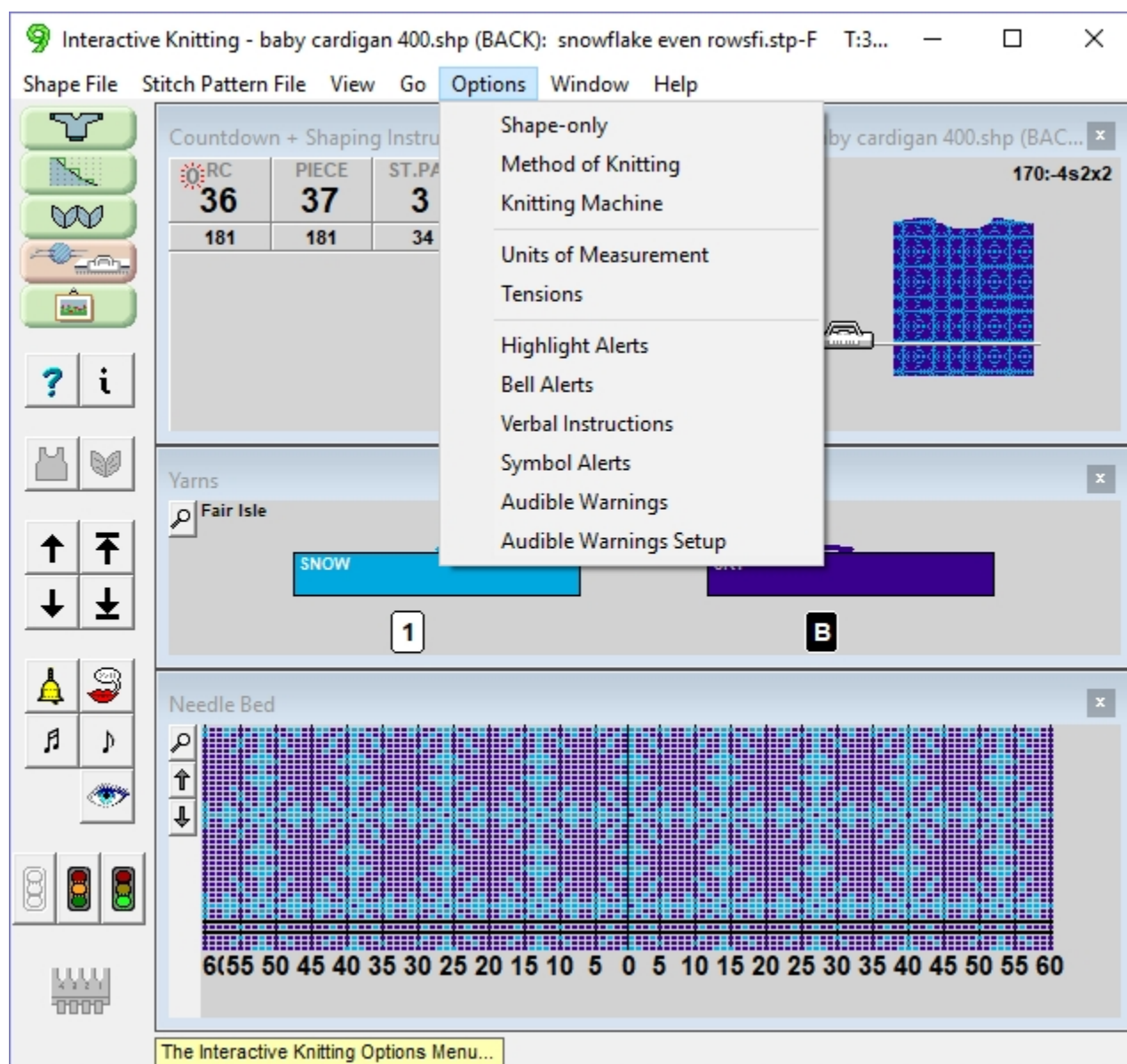
Go	Explicație
Rândul următor	Tricotat manual - Dacă faceți clic pe această opțiune din meniu, numărul ROW crește și tricotajul se repoziționează în fereastra „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei) (vezi pagina 41). Tricotat mecanic - Selectarea acestei opțiuni din meniu avansează tricotatul cu un rând de fiecare dată când este accesată, întrerupând conexiunea între mașina de tricotat și DesignaKnit, dacă aceasta era activă. Alte modalități de a avansa în tricotat sunt apăsarea barei de spațiu sau a tastei săgeată sus de pe tastatură sau utilizarea butonului „Rândul următor” (vezi pagina 55) din bara de instrumente din stânga. Dacă conexiunea prin cablu a fost întreruptă, aceasta trebuie restabilită pentru a relua tricotarea interactivă, deoarece DesignaKnit va fi în modul Previzualizare (vezi pagina 54). RC-ul din DesignaKnit și mașina de tricotat trebuie sincronizate și trebuie apăsat butonul „Gata” (vezi pagina 50) înainte de a relua tricotarea. Același lucru se aplică și pentru utilizarea butoanelor „Rândul anterior”, „Începe secțiunea” și „Termină secțiunea” sau acțiuni echivalente.
Rândul anterior	Tricotat manual - Selectarea acestei opțiuni din meniu reduce numărul de RÂNDURI și repoziționează tricotajul în fereastra „Prezentare generală a piesei” (vezi pagina 41). Tricotat la mașină - Făcând clic pe această opțiune din meniu, se trece la rândul anterior din tricotat de fiecare dată când este accesată. Alte modalități de a reveni în tricotat sunt apăsarea tastei săgeată jos de pe tastatură sau utilizarea butonului „Rând anterior” (vezi pagina 55) din bara de instrumente din stânga.
Secțiunea Start	Tricotat manual - Dacă faceți clic pe această opțiune din meniu, tricotajul se mută la începutul secțiunii curente. Alternativ, puteți face clic pe butonul „Începutul secțiunii” din bara de instrumente din stânga (vezi pagina 41). Tricotat la mașină - Dacă faceți clic pe această opțiune din meniu, tricotajul se mută la începutul secțiunii curente. Alternativ, puteți face clic pe butonul „Începutul secțiunii” din bara de instrumente din stânga (vezi pagina 54).
Sfârșitul secțiunii	Tricotat manual - Dacă faceți clic pe această opțiune din meniu, tricotajul se mută la sfârșitul secțiunii curente. Alternativ, puteți face clic pe butonul „Sfârșitul secțiunii” din bara de instrumente din stânga (vezi pagina 41). Tricotat la mașină - Dacă faceți clic pe această opțiune din meniu, tricotajul se mută la sfârșitul secțiunii curente. Alternativ, puteți face clic pe butonul „Sfârșitul secțiunii” din bara de instrumente din stânga (vezi pagina 54).
Rând	 Accesarea acestei opțiuni din meniu atunci când tricotați o piesă tricotată manual va afișa caseta „Introduceți numărul” din stânga, în care puteți introduce un număr specific de rânduri pentru a sări la un anumit loc din tricotat.

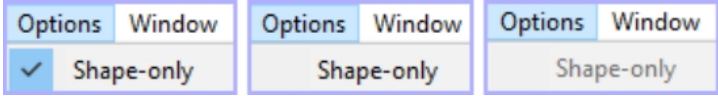
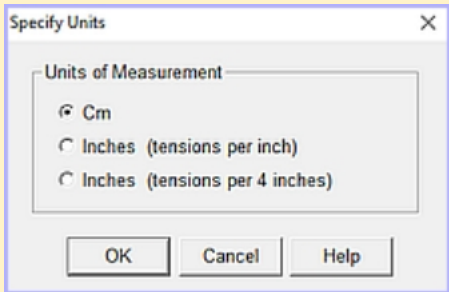
Mergeți	Explicație
Marcați acest rând	Tricotat manual - Această opțiune din meniu este utilizată pentru a marca o poziție în tricotat atunci când se lucrează la o piesă tricotată manual, astfel încât să poată fi reluată din acea poziție dacă lucrarea trebuie întreruptă. Un semn de carte este atribuit unei mostre, unei piese de îmbrăcăminte doar cu formă sau integrate și este salvat cu această configurație particulară. De exemplu, dacă o piesă de îmbrăcăminte integrată este tricotată și se setează un semn de carte pentru aceasta, deschiderea modelului de cusături care a fost utilizat pentru integrare sau deschiderea piesei de îmbrăcăminte doar cu formă pentru acea piesă de îmbrăcăminte nu va conține semnul de carte.
Reia de la marcaj	Tricotat manual - Un semn de carte (vezi pagina 42) poate fi folosit pentru a „fixa” o poziție în lucrare, astfel încât să puteți derula ușor înainte și înapoi prin rânduri. Apoi, puteți folosi opțiunea <i>Mergi / Reluați la semn de carte</i> pentru a reveni rapid la poziția marcată.
Mergi la RC	 Această opțiune din meniu poate fi utilizată pentru a accesa un rând specific din lucrare atunci când tricotați la mașină. Va apărea caseta „Introduceți numărul” în care puteți introduce numărul rândului. Numărul RC se referă la o trecere a căruciorului și nu este neapărat același cu un rând de model tricotat. Numărul de treceri ale căruciorului necesare pentru a tricota un rând de model depinde de metoda de tricotat. Această opțiune poate fi utilă dacă lucrarea trebuie desfăcută, după care atât transportul fizic, cât și ferestrele DesignaKnit Progress trebuie să se afle în același loc.
Oprire	Tricotarea mecanică - Utilizarea acestei opțiuni din meniu va opri interacțiunea DesignaKnit cu mașina de tricotat. Acest lucru poate fi necesar dacă tricotarea trebuie întreruptă, rândurile trebuie desfăcute sau când trebuie descărcată o altă secțiune dintr-un model de cusături lungi. Utilizarea acestei opțiuni din meniu sau clic pe butonul „Stop” (vezi pagina 53) din bara de instrumente din stânga asigură memorarea poziției în lucrare. Odată ce toate acțiunile au fost finalizate, tricotarea poate fi reluată după ce faceți clic pe butonul „Gata” și urmați instrucțiunile pentru a vă asigura că mașina de tricotat și DesignaKnit sunt sincronizate.
Gata	Tricotat mecanic - Această opțiune din meniu sau butonul „Gata” din bara de instrumente din stânga (vezi pagina 50) sunt utilizate pentru a asigura sincronizarea corectă între DesignaKnit și mașina de tricotat fizică. Opțiunea este utilizată după ce tricotarea a fost întreruptă, fie prin utilizarea opțiunilor din meniu, a tastelor săgeți sau a butonului „Stop”. Instrucțiunile „Gata” trebuie urmate și, odată ce s-a făcut clic pe „OK”, butonul „Stop” devine disponibil.
Mergi	Tricotarea mecanică - Opțiunea din meniul „Go” sau butonul „Go” din bara de instrumente din stânga (vezi pagina 54) poate fi utilizată pentru a porni tricotarea după ce aceasta a fost oprită sau pusă în pauză. Trebuie să vă asigurați că atât tricotarea din ecranul DesignaKnit, cât și căruciorul fizic al mașinii de tricotat se află la același număr de rânduri, deoarece această opțiune va continua de la locul în care se află oricare dintre ele, indiferent dacă acesta este corect sau nu. Dacă aveți dubii, este mai sigur să utilizați butonul „Ready” (Gata) sau opțiunea de meniu.

Me rgi	Explicație
Reia de la ultima oprire	Tricotarea la mașină - Poate fi util sau necesar să întrerupeți tricotarea pentru a revizui pașii anteriori sau pentru a vizualiza pașii următori apăsând tastele „Esc”, „Alt”, bara de spațiu sau oricare dintre tastele săgeată de pe tastatură, precum și utilizând butonul „Stop”. <i>Go / Resume from Last Stop (Continuare de la ultima oprire)</i> va readuce lucrarea la locul unde a fost oprită ultima dată prin oricare dintre aceste metode. Pentru a relua tricotarea, trebuie să faceți clic pe butonul „Ready” (Gata) pentru a primi instrucțiunile corecte pentru a începe tricotarea din acest punct.

Opțiuni

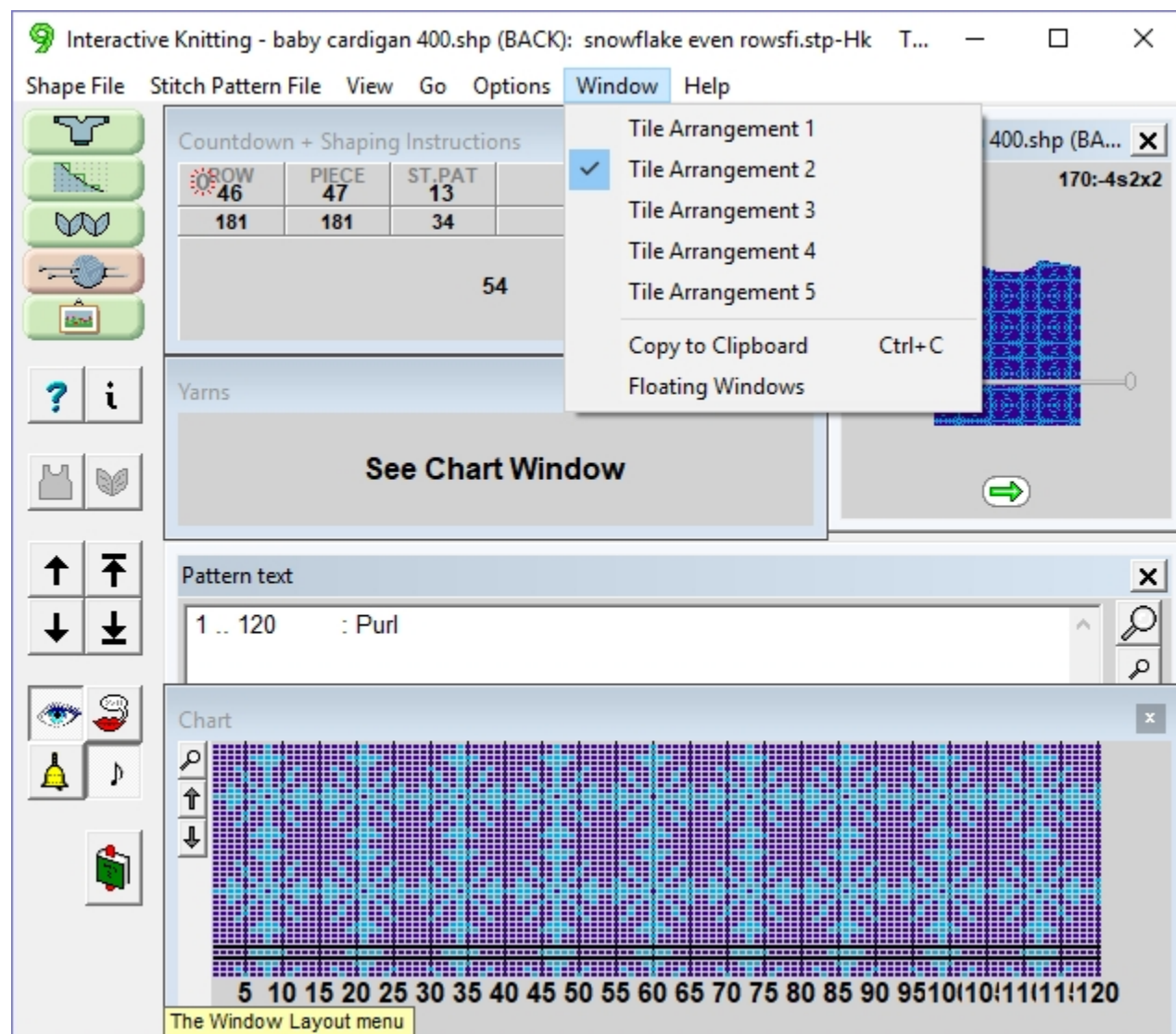


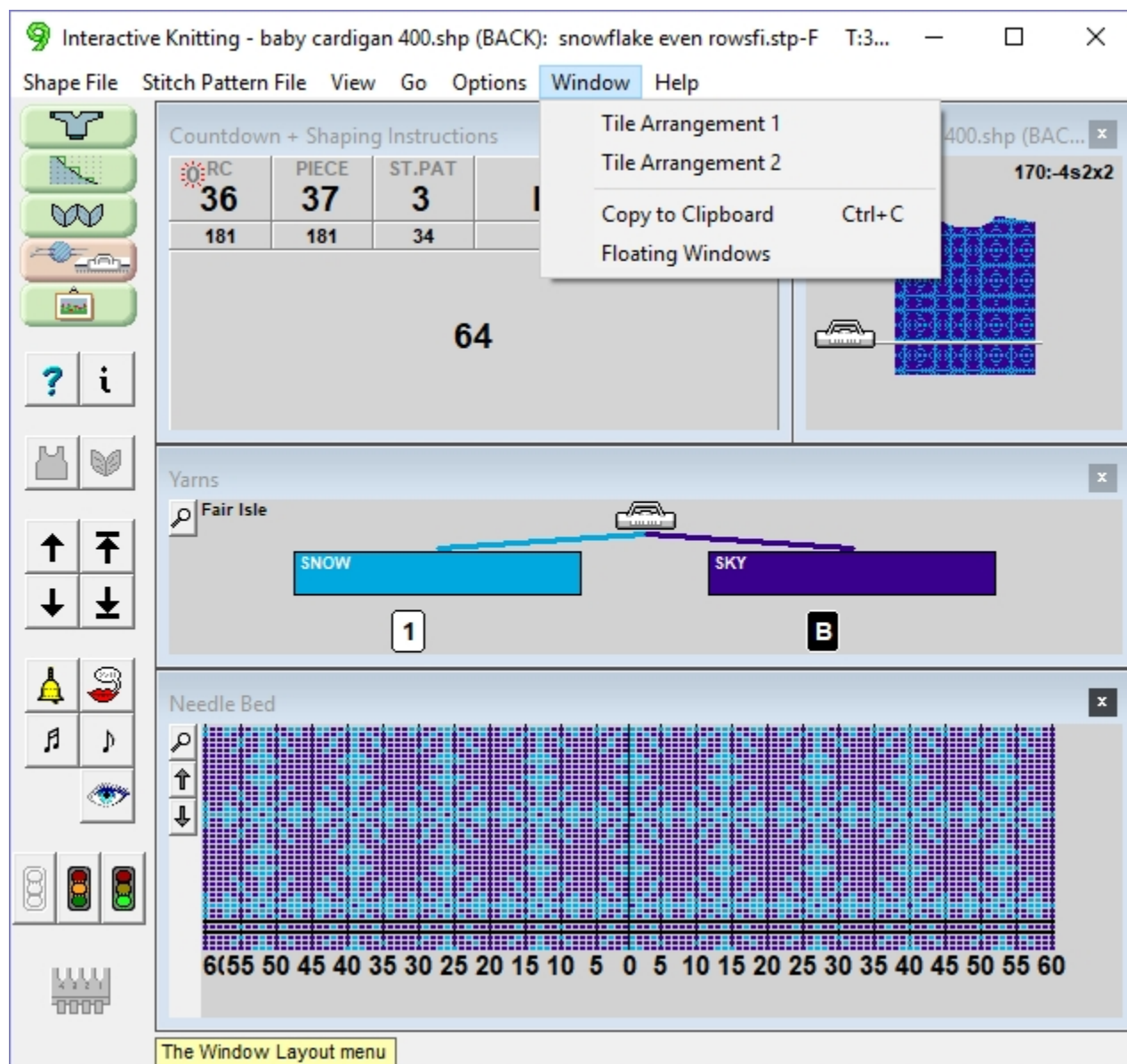


Opțiuni	Explicație
Numai formă	 Această opțiune din meniu este disponibilă numai atunci când se utilizează un fișier de formă. Dacă opțiunea „Numai formă” este bifată, înseamnă că fie nu există niciun model de cusătură asociat cu această formă, fie acesta a fost ascuns temporar prin această opțiune. Debifarea opțiunii „Numai formă” va restabili modelul de cusătură integrat inițial sau, dacă forma nu conținea un model de cusătură, va reveni la ecranul principal, în timp ce opțiunea „Numai formă” va rămâne bifată. Dacă un model de cusătură trebuie integrat într-un fișier de formă, acest lucru trebuie făcut în Original Pattern Drafting (Crearea modelului original) sau Stitch Designer (Proiectarea cusăturii), înainte de a intra în Interactive Knitting (Tricotare interactivă). Bifarea opțiunii „Shape-only” (Numai formă) va deschide o fereastră de dialog diferită (vezi pagina 100). Mai multe informații pot fi găsite în Shape-only (Numai formă) (vezi pagina 99).
Metoda de tricotat	Tricotarea manuală și cea mecanică pot fi schimbate cu ușurință în Metoda de tricotare. Cu toate acestea, schimbarea metodei va aplica această modificare imediat, fără a fi necesară salvarea deliberată. Singura modalitate de a reveni la opțiunea anterioară este selectarea metodei memorate, de preferință înainte de a ieși din Interactive Knitting. Deoarece modelele sunt proiectate având în vedere o anumită metodă și vor fi verificate cel mai probabil pentru erori cu acea metodă, schimbarea metodei în Interactive Knitting poate să nu fie cea mai bună opțiune, deoarece va prezenta diferite erori posibile și alte provocări neprevăzute. Singura modalitate de a reveni la opțiunea anterioară este selectarea din nou a metodei. Tricotat manual - se poate selecta o altă metodă de tricotat, cum ar fi tricotul invers, tricotul circular, tricotul legat etc. (Vezi pagina 112). Tricotat la mașină - pe lângă alegerea unei mașini de tricotat diferite, această opțiune poate fi utilizată pentru a selecta o metodă de tricotat diferită, cum ar fi Fair Isle, Jacquard etc. (Vezi pagina 119). Dacă piesa de îmbrăcăminte afișată este „Numai formă”, va fi afișată în schimb caseta de dialog „Opțiuni numai formă” (vezi pagina 100).
Mașină de tricotat	Această opțiune va duce direct la ecranul de selecție, unde se poate alege și configura o altă mașină de tricotat (vezi pagina 118).
Unități de măsură	 Această opțiune din meniu deschide fereastra de dialog afișată în stânga, în care se poate specifica centimetrul sau inciul ca unitate de măsură. Unitatea de măsură selectată va fi aplicată oriunde este relevant, cum ar fi în ferestrele de dialog Tensiune. Modificarea setării în orice parte a DesignaKnit o va modifica pentru toate secțiunile.

Opțiuni	Explicație
Tensiuni	În funcție de faptul dacă este afișat un fișier de formă sau un fișier de model de cusătură, va fi prezentată o fereastră de dialog Tensiuni de bază sau extinsă (vezi pagina 196). Modificarea setărilor de tensiune în Interactive Knitting are consecințe asupra poziționării unui model de cusătură într-un fișier de formă integrat și este recomandat să se efectueze în Stitch Designer sau Original Pattern Drafting (vezi pagina 37).
Evidențierea alertelor 	Când această opțiune din meniu este bifată sau când se face clic pe butonul „Evidențieri” din bara de instrumente din stânga, fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” și/sau „Fire” se va evidenția scurt de fiecare dată când se ajunge la un rând care necesită acțiuni de modelare sau schimbare a firului (vezi pagina 108). Evidențierea acestor modificări poate fi dezactivată debifând opțiunea din meniu sau făcând clic pe butonul „Evidențieri”.
Alerte sonore 	Când această opțiune din meniu este bifată sau când se face clic pe butonul „Clopoțel” din bara de instrumente din stânga, se va auzi un clopoțel la atingerea unui rând în care trebuie efectuate acțiuni de modelare. Tehnica de modelare necesară va fi indicată de simbolurile afișate în fereastra de progres „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare”, precum și în fereastra „Fire” (vezi pagina 107). Dacă sunetele vor fi auzite depinde de configurarea Windows. Dacă, de exemplu, a fost selectată o schemă de sunete „fără sunete” sau dacă sunetele sunt dezactivate sau mutate în mixerul de volum, nu se va auzi niciun sunet, chiar dacă această opțiune este bifată. Aceste setări pot fi găsite în Panoul de control Windows și în pictograma de sunet din bara de activități Windows (de obicei în partea dreaptă jos a ecranului Windows).
Instrucțiuni verbale 	Când această opțiune din meniu este bifată sau când se face clic pe butonul „Instrucțiuni verbale” din bara de instrumente din stânga, o voce va da instrucțiuni de bază pentru mărirea, micșorarea, menținerea sau ridicarea ochiurilor. Tehnica propriu-zisă care trebuie utilizată este indicată de simbolul afișat în fereastra „Needle Bed” (Patul acului) sau „Chart” (Diagramă) și descrisă în fereastra „Pattern text” (Textul modelului). Dacă nu au fost incluse simboluri, nu vor exista instrucțiuni specifice din partea Desig-naKnit, altele decât creșterea sau scăderea numărului de ochiuri afișat în ferestrele „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” și „Patul acului” sau „Diagramă” (vezi pagina 107).
Alerte simbol 	Dacă au fost adăugate alerte la simbolurile Memo și/sau cablurile de cusături în Stitch Designer, această opțiune din meniu poate fi bifată sau se poate face clic pe butonul „Stitch Symbol Alerts” (Alertă simbol cusătură) din bara de instrumente din stânga pentru a auzi un sunet la atingerea unui rând cu acel simbol sau cablu. Dacă rândul conține mai mult de un simbol sau cablu cu un sunet asociat, se va auzi doar primul (vezi pagina 107). Opțiunea poate fi dezactivată debifând <i>Opțiuni / Alerte simboluri</i> sau făcând clic din nou pe buton.
Avertismente sonore 	Tricotat mecanic - Această opțiune din meniu poate fi bifată sau se poate apăsa butonul „Avertismente sonore” pentru a reda sunete definite de utilizator atunci când trebuie efectuate anumite acțiuni. Aceste avertismente sunt independente și diferite de alertele „Clopoțel” și „Instrucțiuni verbale” care sunt definite și utilizate în Stitch Designer. Sunetele pot fi configurate în Interactive Knitting pentru diferite scopuri, cum ar fi avertizarea pentru începerea sau oprirea unei culori, momentul în care trebuie ridicate, închise sau ținute ochiurile, momentul în care trebuie setat un marker și multe altele (vezi pagina 108).
Configurarea avertismentelor sonore	Tricotarea mecanică - Se pot configura diferite sunete și chiar melodii care să fie redade atunci când opțiunea „Avertismente sonore” este activată (vezi pagina 108).

Fereastră





Fereastră	Explicație
Aranjare mozaic 1, 2, 3, 4, 5	DesignaKnit oferă până la cinci layout-uri prestabilite diferite pentru ferestrele Progress, dintre care se poate alege unul. Layout-ul selectat este memorat pentru sesiunile viitoare de Interactive Knitting până când este modificat (vezi pagina 65).
Copiere în clipboard	Această opțiune din meniu sau utilizarea combinației de taste „Ctrl-C” copiază ecranul Interactive Knitting, inclusiv butoanele din bara de instrumente din stânga, în clipboard. Acest lucru poate fi util dacă această vizualizare trebuie copiată într-o altă aplicație în scopuri de documentare, fie pentru publicare, fie pentru uz personal. Deoarece ecranul va fi copiat în întregime, exact așa cum este afișat, diferitele ferestre de progres trebuie aranjate după cum este necesar, ascunzându-le, redimensionându-le sau rearanjându-le pentru a obține o vizualizare optimă (vezi pagina 64).

Fereastră	Explicație
Ferestre flotante	Când opțiunea <i>Fereastră / Ferestre flotante</i> este bifată, oricare sau toate ferestrele de progres pot fi mutate din ecranul Tricotare interactivă. Dacă faceți clic din nou pe opțiune, se va restabili orice layout prestabilit care a fost selectat.

Ajutor

Interactive Knitting - baby cardigan 400.shp (BACK): snowflake even rowsfi.stp-Hk T... — □ ×

Shape File Stitch Pattern File View Go Options Window **Help**

Countdown + Shaping Instructions

ROW	PIECE	ST.PAT	STITCH
46	47	13	120
181	181	34	120

Program update
Help update
Manuals update

Contents
Manual
Tutorials
Web Updates >
Technical Support
About
Credits

Yarns

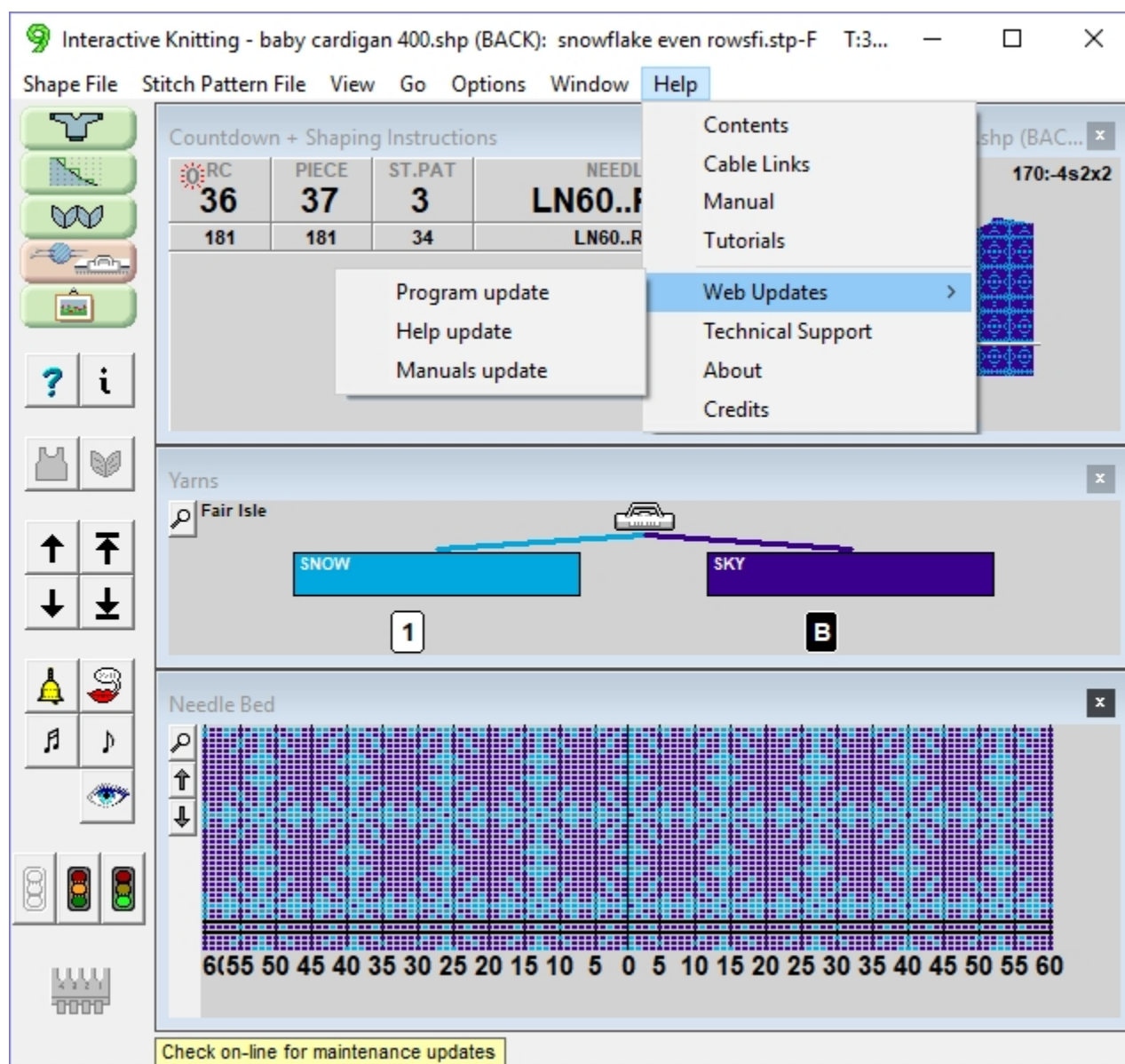
See Chart Window

Pattern text

1 .. 120 : Purl

Chart

5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100 105 110 115 120



Mai multe informații despre opțiunile de ajutor pot fi găsite și în Accesarea ajutorului ([vezi pagina 188](#)).

Ajutor	Explicație
Cuprins	Pornește ajutorul conținutului pentru secțiunea Tricotat interactiv din DesignaKnit. Hyperlinkurile, căutarea și indexul pot fi utilizate pentru a naviga cu ușurință prin capitolele de ajutor. Informații despre fișierul Ajutor conținut pot fi găsite în Conținut (vezi pagina 190).
Cabluri de legătură	Apăsând acest buton, puteți accesa cu ușurință capitolul care tratează toate legăturile prin cablu care pot fi utilizate cu mașinile de tricotat (vezi pagina 275).

Ajutor	Explicație
Manual	Accesează versiunea PDF imprimabilă a manualului fișierelor de ajutor. Manualul poate fi răsfoit, căutat și imprimat. Mai multe informații despre ajutorul PDF pot fi găsite în Manual (vezi pagina 192).
Tutoriale	Acest buton deschide site-ul web Soft Byte Ltd, de unde pot fi vizualizate și/sau descărcate fișiere cu tutoriale video (vezi pagina 286).
Actualizări web	Actualizările programului, ajutorului și manualelor sunt disponibile aici. Pentru informații mai detaliate despre fiecare dintre aceste opțiuni, accesați Actualizări (vezi pagina 194).
Asistență tehnică	Asistența tehnică afișează o fereastră de dialog în care sunt colectate toate informațiile relevante despre program. Aici se găsesc și actualizări și linkuri către distribuitori naționali și internaționali.
Despre	Afișează versiunea și numărul licenței, precum și linkuri către site-ul web Soft Byte Ltd.
Mulțumiri	Conține mulțumiri adresate colaboratorilor DesignaKnit 9 (vezi pagina 290).

Flux de lucru

Pregătire	37
Deschideți un fișier	39
Procesul de tricotat manual	40
Procesul de tricotare la mașină	46



Tricotarea interactivă poate fi pornită din ecranul de deschidere al DesignaKnit sau făcând clic pe butonul corespunzător din una dintre celelalte secțiuni, după care trebuie aleasă o mostră, o formă sau o piesă de îmbrăcăminte integrată pentru tricotat. Este necesară o anumită pregătire și planificare înainte de a începe tricotarea interactivă, pentru ca procesul să decurgă cât mai lin posibil.

Pregătire

Tensiuni	37
Schimbător de culoare	38
Preselecție	39

Modelele de cusături și/sau piesele de îmbrăcăminte pregătite anterior sunt accesate una câte una. Instrucțiunile interactive de tricotat sunt descărcate pe mașina de tricotat dacă se utilizează o conexiune prin cablu sau sunt urmate pe ecran pentru tricotat manual sau fără conexiune prin cablu.



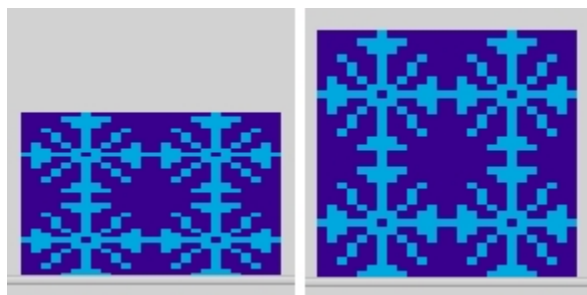
Atunci când trebuie tricotată o piesă de îmbrăcăminte integrată, pregătirea și integrarea trebuie să fi avut loc în prealabil în Stitch Designer și/sau Original Pattern Drafting.

Dacă o piesă vestimentară nu a fost integrată cu un model de cusătură, aceasta se va deschide doar ca formă. Integrarea este explicată în detaliu în manualele Stitch Designer și Original Pattern Drafting, precum și în capitolul Integrare ([vezi pagina 217](#)).

Tensiuni

Modificarea tensiunilor în *Opțiuni / Tensiuni* în Tricotarea interactivă are anumite efecte care trebuie înțelese.

Piesele de îmbrăcăminte, mai degrabă decât modelele de cusături, ar trebui să dicteze tensiunea utilizată, deoarece acestea sunt proiectate pentru a avea o anumită dimensiune și formă proporțională. Modelele de cusături sunt proiectate pentru a se potrivi cu piesele de îmbrăcăminte și, prin urmare, ar trebui să preia tensiunea piesei de îmbrăcăminte în care sunt utilizate.



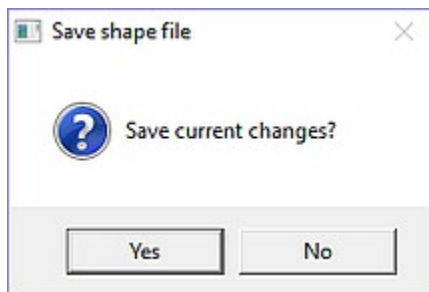
Când se accesează un model de cusătură în Interactive Knitting și tensiunea acestuia este modificată prin *Options / Tensions*, aspectul său în ferestrele „Piece Overview” și „Needle Bed” sau „Chart” se poate modifica pentru a reflecta un rezultat diferit al tricotării, așa cum se poate vedea în stânga.

Nimic altceva nu este afectat, iar modelul de cusături va fi tricotat cu numărul de rânduri și cusături introdus. Cu toate acestea, când Stitch Designer este deschis ulterior, noul model aplicat

tensiunea va fi tensiunea Stitch Designer. Această setare a tensiunii este independentă de tensiunea fișierului de formă (piesa de îmbrăcăminte). Modelele de cusături în sine nu au o tensiune, deoarece pot fi aplicate pe numeroase articole de îmbrăcăminte.

Opțiunea de a modifica tensiunea unui model de cusătură în Interactive Knitting poate fi utilă pentru a testa diferite rezultate în ceea ce privește dimensiunea și proporțiile în mostrele de tensiune înainte de a opta pentru o anumită setare. Dacă se decide o tensiune diferită, este recomandat să o aplicați fișierului de formă în Original Pattern Drafting, Standard Garment Styling sau Stitch Designer, după caz.

Este important să înțelegeți că tensiunea din DesignaKnit trebuie să corespundă tensiunii fizice obținute prin dimensiunea reală a acului sau tensiunea mașinii de tricatat utilizate, pentru a crea efectele dorite.



Când se accesează un fișier de formă (piesă de îmbrăcăminte) și se modifică tensiunea acestuia în *Opțiuni / Tensiuni*, Interactive Knitting afișează dialogul prezentat în stânga. Dacă faceți clic pe „Da”, se modifică tensiunile pentru fișierul de formă. Deoarece acest lucru are un efect asupra îmbrăcăminte și asupra poziționării modelului de cusătură integrat, este recomandat să efectuați această acțiune din Stitch Designer sau Original Pattern Drafting, unde modelul de cusătură și piesa de îmbrăcăminte pot fi poziționate corect una față de cealaltă.

Dacă se face clic pe „Nu”, tensiunile rămân neschimbate, chiar și atunci când se trece la o altă piesă din același fișier de formă, până când se deschide un alt fișier de formă

sau se trece la o altă secțiune din DesignaKnit.

Dacă opțiunea Exact Stitch Layout (Dispunere exactă a cusăturilor) a fost aplicată oricăreia dintre piesele de îmbrăcăminte din fișierul de formă, va apărea o fereastră de dialog de avertizare, oferind posibilitatea de a păstra starea Exact Stitch Layout (Dispunere exactă a cusăturilor) sau de a reveni la starea anterioară Exact Stitch Layout ([Dispunere exactă a cusăturilor](#)) ([vezi pagina 200](#)). Oricare dintre aceste opțiuni va afecta toate piesele din fișierul de formă și rezultatul tricotării. Se recomandă insistent să efectuați modificările de tensiune în Original Pattern Drafting (Crearea modelului original) sau Stitch Designer (Proiectarea cusăturii) și, dacă este necesar, să integrați din nou modelul de cusătură și piesa de îmbrăcăminte.

Deși este posibil să modificați tensiunile pieselor de îmbrăcăminte în Interactive Knitting, acest lucru nu este recomandat, deoarece poziționarea oricărui model de cusătură va fi afectată, dar nu poate fi controlată din această secțiune.

Mai multe informații generale despre tensiuni pot fi găsite în secțiunea Tensiuni ([vezi pagina 196](#)), inclusiv informații despre diferitele setări ale mașinilor de tricatat Passap ([vezi pagina 201](#)).

Schimbător de culori



Pictogramele Colour Changer din stânga reprezintă succesiv Brother (pornit/oprit), Silver Reed (pornit/oprit) și Passap (pornit/oprit). Changer poate fi activat și dezactivat făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga. Această acțiune va reseta ecranul, astfel încât tricotarea să înceapă de la începutul piesei, indiferent dacă aceasta este o mostră, o piesă doar de formă sau o piesă de îmbrăcăminte integrată. Orice acțiuni care trebuie întreprinse, cum ar fi setarea comutatorului negativ pe o mașină de tricatat Brother, vor fi afișate în fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare). Vizualizarea ferestrei „Yarns” (Fire) va fi actualizată după cum este necesar.

Apăsând butonul Colour Changer (Schimbător de culoare), ecranul va reveni la poziția inițială, la rândul 1, cu căruciorul în partea dreaptă sau stângă, în funcție de setarea schimbătorului de culoare, de metoda de tricatat și de starea setării CAL / CAR din configurarea mașinii de tricatat.

Pentru rândurile Fair Isle, selecția acelor va fi inversată față de starea actuală atunci când se modifică starea schimbătorului de culori. Pentru Jacquard, modul în care sunt schimbate culorile poate fi afectat, ceea ce poate duce la modificări dificile sau erori în secvența de culori. Se recomandă să luați decizia de a utiliza schimbătorul de culori în etapa de proiectare a cusăturii, în care firele pot fi atribuite alimentatoarelor și anumite culori pot fi suprimate în opțiunea de meniu *Vizualizare / Numere fire și alimentatoare*. Când metoda este Intarsia, butonul schimbător de culori va fi absent, deoarece nu este aplicabil acestei metode.

Setările schimbătorului de culoare sunt descrise mai detaliat în capitolul Schimbător de culoare (vezi pagina 268).

Preselecție

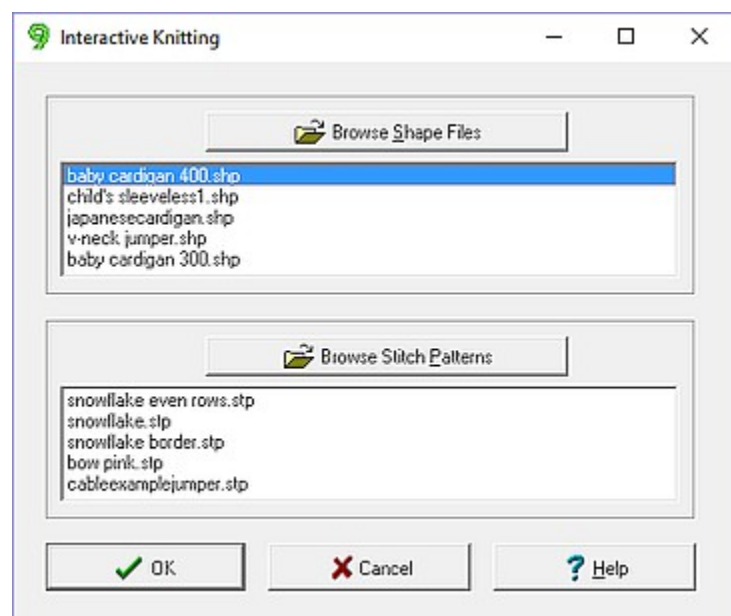
Dacă o mașină de tricotat utilizează preselecția, aceasta înseamnă că acele care urmează să fie lucrate sunt trase înainte în trecerea anterioară a căruciorului, în loc să se selecteze acele și să se tricoteze în același timp.

Mașinile de tricotat Brother preselectează acele, cu excepția cazului în care se utilizează căruciorul Garter. Fiecare trecere a căruciorului tricotează modelul definit de trecerea anterioară și selectează acele pentru trecerea următoare. Când începeți să lucrați primul rând preselectat pentru un nou model de cusătură și căruciorul este deplasat pentru prima dată cu setarea KC, este necesar să îl deplasați dincolo de marcajul de întoarcere suplimentar pentru ca mașina să înceapă selectarea acelor și să înceapă incrementarea numărului electronic de rânduri pe mașină. Acest lucru nu este necesar pentru trecerile ulterioare ale căruciorului.

Mașinile Brother și Toyota lucrează un rând preselectat folosind numai firul principal, Silver Reed AG50 lucrează un rând preselectat, iar Passap E6000 lucrează rândurile standard SX/GX fără fir în blocaj. În cazul în care tehnica 179 este selectată pentru mașina E6000, este inclus un rând preselectat suplimentar. Acesta este tricotat după ce rândurile SX/GX au fost lucrate în conformitate cu instrucțiunile consolei și adaugă o trecere de blocare cu firul principal d ă în alimentator, lăsând blocările în loc pentru a începe modelul separat prin această tehnică.

Deschideți un fișier

Procesul de tricotare interactivă poate fi pornit prin deschiderea unei mostre, a unei forme sau a unei piese integrate de îmbrăcăminte (vezi pagina 96).



Ori de câte ori se pornește tricotarea interactivă, trebuie selectat din nou un model de cusătură sau un fișier de formă din ecranul de deschidere afișat în stânga.

Sunt afișate cele mai recente cinci fișiere de forme și modele de cusături. Dacă faceți clic pe „OK”, se va deschide fișierul evidențiat, care poate fi fie un fișier de forme, fie un model de cusături, în funcție de care dintre cele două a fost salvat cel mai recent.

Din acest ecran puteți naviga între diferite fișiere făcând clic pe unul dintre butoanele „Browse” (Răsfoire), care vor afișa caseta de dialog „Open shape file” (Deschidere fișier formă) sau „Open Stitch Pattern” (Deschidere model cusătură), după caz.

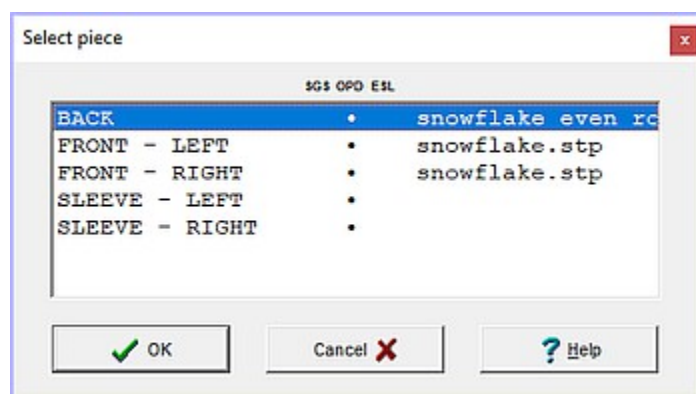
Dacă este selectat un model de cusătură, Interactive Knitting va presupune că este necesară o mostră și va afișa o fereastră de dialog „Dimensiuni mostră” în care se poate introduce dimensiunea dorită (vezi pagina 97).

Dacă este selectat un fișier de formă, se afișează o fereastră de dialog suplimentară dacă piesa de îmbrăcăminte selectată a fost integrată cu un model de cusătură. În acest caz, se poate alege să se tricoteze integrat cu modelul de cusătură (vezi pagina 101) sau doar ca formă (vezi pagina 99). Dacă nu a fost integrat un model de cusătură, această opțiune nu este afișată, iar piesa de îmbrăcăminte este afișată doar ca formă.

Dacă dialogul „Interactive Knitting” (Tricotaj interactiv) este anulat sau dacă se apasă tasta „Esc”, ecranul principal se golește. Dialogul este afișat din nou imediat ce se face clic cu mouse-ul în orice loc din spațiul gol.



Dacă faceți clic pe unul dintre butoanele „Răsfoire” din ecranul „Tricotaj interactiv” sau pe unul dintre butoanele din bara de instrumente din stânga afișate în partea stângă, sau dacă selectați *Fișier formă / Miniaturi* sau *Fișier model cusătură / Miniaturi*, se va afișa dialogul Miniaturi relevant, cu opțiuni de căutare și sortare pentru a facilita găsirea fișierelor necesare. Opțiunile „Căutare” și „Sortare” din casetele de dialog Miniaturi se referă fie la fișierele de forme (vezi pagina 240), (vezi pagina 241), fie la fișierele de modele de cusături (vezi pagina 212), (vezi pagina 212), în funcție de opțiunea selectată.



Pentru o piesă vestimentară doar cu formă sau integrată, se afișează dialogul „Selectare piesă”, din care trebuie selectată piesa relevantă.

Pentru piesele care au fost proiectate sau modificate în Original Pattern Drafting, piesa evidențiată inițial este cea care era activă la ultima salvare a fișierului.

Dacă un model de cusătură este integrat în fișierul de formă, sunt afișate opțiuni suplimentare (vezi pagina 99), în caz contrar fiind afișată doar forma.

Dacă este necesară o mostră, trebuie ales un model de cusătură (vezi pagina 96). După introducerea dimensiunii mostrei, cu condiția ca aceasta să se încadreze în intervalul de posibilități al metodei de tricotat și al mașinii de tricotat, aceasta este plasată pe ecranul Inter-active Knitting și tricotatul poate începe.

Dacă este necesară o piesă de îmbrăcăminte, trebuie ales un fișier de formă și va fi afișată o casetă de selecție din care trebuie aleasă o piesă.

- Dacă piesa de îmbrăcăminte nu conține un model de cusătură și/sau trebuie tricotată într-o singură culoare și fără textură de cusătură, se poate selecta „Numai formă”, ceea ce va plasa piesa de îmbrăcăminte pe ecran fără un model de cusătură, dar cu toate instrucțiunile de modelare (vezi pagina 99).
- Dacă piesa de îmbrăcăminte este integrată cu un model de cusătură, se poate bifa opțiunea „Integrat cu model de cusătură”, care va afișa piesa de îmbrăcăminte cu modelul de cusătură care a fost integrat, precum și orice instrucțiuni de modelare (vezi pagina 101).



Modelele de cusături și piesele de îmbrăcăminte trebuie integrate înainte de utilizarea funcției Interactive Knitting.

Procesul de tricotat manual

Deplasarea prin model	41
Marcare	42

Avertismente	43
Exemplu	43

Deoarece lucrul cu tensiunile corecte este esențial pentru ca rezultatul tricotat să fie conform proiectului și așteptărilor, se recomandă să tricotezi o mostră de tensiune ([vezi pagina 203](#)) înainte de a tricota piesele de îmbrăcăminte!

Când pe ecran apare o mostră, o formă sau o piesă integrată de îmbrăcăminte, instrucțiunile de tricotat pot fi urmate pe ecran, care oferă o imagine clară a poziției curente în piesă și a rândului curent, cu toate culorile, simbolurile cusăturilor și instrucțiunile textuale ale modelului. La finalizarea fiecărui rând de tricotat, modelul de tricotat interactiv trebuie avansat cu un rând utilizând bara de spațiu, săgeata sus de pe tastatură sau făcând clic pe butonul Rândul următor din bara de instrumente din stânga pentru a menține ecranul actualizat cu tricotajul real.

Mov area prin model



Dacă faceți clic pe butonul **Rând următor**, numărul rândului crește și tricotarea avansează în fereastra „Prezentare generală a piesei”. Opțiunea de meniu *Mergi / Rând următor*, precum și săgeata sus sau bara de spațiu pot fi utilizate în același scop.



Dacă dai clic pe butonul **„Rândul anterior”**, numărul rândului scade și tricotajul din fereastra „Prezentare generală a piesei” revine la o etapă anterioară. Alternativ, poți folosi opțiunea de meniu *„Go / Previous Row”* (*Mergi / Rândul anterior*) sau să apeși tasta „ ” (Săgeată în jos) de pe tastatură.

Tastatură - Bara de spațiu și tastele săgeată de pe tastatură pot fi folosite pentru a vă deplasa prin model. Apăsând tasta săgeată sus sau bara de spațiu vă deplasați cu un rând în sus, iar apăsând tasta săgeată jos vă deplasați cu un rând în jos. Dacă aveți nevoie de salturi mai mari, puteți ține apăsată tasta „Shift” în timp ce folosiți tastele săgeată sus și jos pentru a sări cu câte 5 rânduri sau tasta „Ctrl” pentru a sări cu câte 20 de rânduri. Același lucru se poate face și pentru bara de spațiu, deși aceasta va deplasa doar în sus în lucrare.

Mouse - Dacă mouse-ul are o roțiță, aceasta poate fi utilizată pentru a derula în sus și în jos prin model.



Apăsând butonul **„Start of Section”** (**Începutul secțiunii**) se trece la începutul secțiunii curente. Alternativ, se poate utiliza opțiunea de meniu *„Go / Start Section”* (*Mergi / Început secțiune*). Dacă se tricotează o mostră, aceasta va fi începutul lucrării, pe ROW „0”. Dacă se tricotează o formă sau o piesă integrată a îmbrăcăminte în care lucrarea se împarte în secțiuni, cum ar fi ambele părți ale decolteului, acest buton va trece la începutul secțiunii la care se lucrează. Secțiunea curentă este întotdeauna afișată clar, în timp ce secțiunile inactive vor fi ușor estompate. Pentru a vă deplasa între secțiunile, puteți utiliza butonul „Start of section” (**Începutul secțiunii**), urmat de „Previous row” (Rândul anterior) sau săgeata în jos pentru a vă deplasa în secțiunea anterioară. Aceasta va funcționa pentru toate secțiunile, cu excepția primei secțiuni.



Apăsând butonul **„End of Section”** (**Sfârșitul secțiunii**) se avansează la sfârșitul secțiunii curente. Alternativ, se poate utiliza opțiunea de meniu *„Go / End Section”* (*Mergi / Sfârșitul secțiunii*). Dacă se tricotează o mostră, aceasta va fi ultimul rând al lucrării. Dacă se tricotează o formă sau o piesă integrată de îmbrăcăminte cu mai multe secțiuni, „Sfârșitul secțiunii” va fi ultimul rând înainte ca lucrul să treacă la secțiunea următoare. Pentru a vă deplasa între secțiuni, puteți utiliza butonul „Sfârșitul secțiunii”, urmat de „Rândul următor”, săgeata sus sau bara de spațiu pentru a trece la secțiunea următoare. Aceasta va funcționa pentru toate secțiunile, cu excepția ultimei secțiuni.



Poate fi util să vă deplasați în sus și în jos pe ecran pentru a vedea ce urmează sau ce a fost deja realizat. Pentru a evita pierderea poziției curente, puteți utiliza butonul mic de numărare a rândurilor ([vezi pagina 66](#)) din fereastra „Count-down + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) pentru a „seta”

contorul la poziția curentă. Aceasta plasează numărul rândului curent în acest buton și resetează contorul principal ROW la „0”. Modelul poate fi derulat după dorință folosind tastele săgeată sau roțița mouse-ului. Pentru a reveni la rândul inițial, este suficient să parcurgeți modelul până când contorul ROW afișează „0”, apoi să faceți clic pe contorul temporar de rânduri pentru a transfera acest număr. În acest exemplu, tricotajul se află la rândul 8 când se face clic pe buton, care transferă „8” în contorul temporar de rânduri și resetează ROW la „0”. Derularea ulterioară a modelului modifică valoarea din ROW, lăsând „8” în loc. Când situația revine la imaginea din mijloc, se poate face clic pe butonul contorului temporar de rânduri și situația revine la starea inițială. Alternativ, poziția poate fi marcată cu un semn de carte ([vezi pagina 42](#)).

Fereastra „Text model” oferă instrucțiuni scrise pentru rândul curent al modelului. Trebuie să țineți

cont de anumite aspecte:

Modificarea metodei de tricotat în Tricotat interactiv va avea consecințe asupra piesei tricotate și este recomandat să se efectueze în Stitch Designer, unde rezultatul poate fi vizualizat, verificat și modificat, dacă este necesar. Au fost prezentate câteva exemple de modificare a metodei și consecințele acestora:

- Dacă o piesă este tricotată în stil plat și metoda este schimbată în stil invers, rândul de început se va schimba de la tricotat la cusut, astfel încât cusăturile vor apărea pe partea dreaptă (exterioară, efect) a piesei de îmbrăcăminte. Rândurile tricotate și cusute se vor alterna apoi.
- Dacă o piesă este tricotată în punct plat (drept) și metoda este schimbată în punct (stâng), rândul de început se va schimba din drept în stâng, toate rândurile următoare rămânând neschimbate.
- Dacă modelul de cusături conține cusături împletite, schimbarea metodei prin bifarea opțiunii „Rândul 1 este pe partea greșită” ([vezi pagina 114](#)) va duce la schimbarea rândului de început de la tricotat la cusătură (sau invers), dar instrucțiunile pentru cusăturile împletite rămân aceleași. Deci, dacă cusătura de fundal era tricotată și instrucțiunile pentru cusătura împletită sună cam așa: „Treceți următoarele 2 cusături pe acul pentru împletit, țineți în față, tricotați 2, apoi tricotați 2 de pe acul pentru împletit”, schimbarea metodei astfel încât rândul 1 să fie pe partea greșită va avea ca rezultat cusătura de fundal fiind pe dos, în timp ce cusătura împletită va avea în continuare instrucțiunile pentru cusătura tricotată.
- Dacă modelul de cusături conține simboluri de cusături, schimbarea metodei va duce la afișarea unor simboluri de cusături neașteptate ([vezi pagina 114](#)) și nu la schimbarea rândului de început între Knit și Purl. Acest lucru poate face ca ferestrele de progres „Chart” și „Piece Overview” să fie foarte aglomerate.

Deși este destul de ușor să schimbați metoda de tricotat, nu există opțiunea de revenire sau de anulare. Dacă schimbarea nu a fost cea dorită, metoda trebuie schimbată în cea din memorie.

Marcați



Dacă faceți clic pe acest buton din bara de instrumente din stânga sau utilizați opțiunea de meniu *Mergi la/Marcați acest rând*, se va seta un marcaj la rândul curent, ceea ce este util dacă lucrarea trebuie întreruptă pentru a trece la o altă piesă de îmbrăcăminte, un fișier de formă diferit, un model de cusătură diferit, un proiect diferit sau dacă DesignaKnit trebuie închis. Marcajul asigură revenirea la această poziție la deschiderea acestei piese specifice în această formă specifică. Dacă marcajul a fost setat pentru o piesă de îmbrăcăminte cu un model de cusătură integrat și piesa de îmbrăcăminte este deschisă ulterior ca piesă numai cu formă, marcajul va fi absent și viceversa, deoarece este păstrat cu configurația originală.

Când se setează un semn de carte, opțiunea de meniu *Mergi / Reluare la semn de carte* devine disponibilă, iar piesa se va deschide pe rândul marcat cu semn de carte, în loc de rândul „0”. Se poate seta un semn de carte separat pentru fiecare piesă de îmbrăcăminte numai cu formă, piesă integrată și mostră, cu un maximum de 20 de fișiere marcate cu semn de carte în total. Ulterior, setarea fiecărui semn de carte nou va șterge unul dintre celelalte, pe baza principiului „primul setat, primul șters”.

Un semn de carte poate fi utilizat pentru a „fixa” o poziție în lucrare, astfel încât derularea înainte și înapoi prin rânduri să poată fi efectuată cu ușurință, utilizând opțiunea de meniu *Go / Resume at Bookmark (Mergi / Reluare la semn de carte)* pentru a reveni rapid acolo.

Avertismente

Dacă se utilizează mai mult de o repetare a unui model de cusătură, fie ca mostră separată, fie ca parte a unei piese integrate a îmbrăcăminte, aceasta trebuie să aibă un număr par de rânduri. Dacă modelul de cusătură are un număr impar de rânduri, rândul 1 va fi pe o parte a lucrării în prima repetare.

și pe cealaltă parte în a doua repetiție, provocând o eroare în DesignaKnit. Toate rândurile impare trebuie să fie pe aceeași parte a lucrării, iar toate rândurile pare pe cealaltă parte, pentru ca modelul de cusături să funcționeze așa cum trebuie.

Modelul poate fi ajustat în Stitch Designer prin adăugarea sau ștergerea unui rând sau prin plasarea a două repetări ale modelului în spațiul de lucru și redefinirea acestora ca un singur model de cusătură. Mai multe informații pot fi găsite în manualul Stitch Designer, în capitolul Instrumente de proiectare.

Dacă un model de cusătură, indiferent dacă este utilizat singur sau într-o piesă vestimentară integrată, conține simboluri de cusătură care nu au o abreviere, cum ar fi No-Stitch (fără cusătură), (machine) Tuck (plisare) etc., va fi afișat un avertisment similar celui din dreapta. Aceste simboluri nu vor apărea în instrucțiunile din „Textul modelului”,

ceea ce are consecințe asupra numărului de cusături din rândul în care sunt utilizate ([vezi pagina 84](#)).

Dacă un astfel de model de cusătură este deschis, Interactive Knitting va afișa un avertisment, dar va continua să afișeze modelul pe ecran. Dacă este deschisă o piesă integrată de îmbrăcăminte, care conține un astfel de model de cusătură, nu va apărea niciun avertisment, dar simbolurile nu vor fi luate în considerare în instrucțiunile „Text model”, deși vor fi afișate în fereastra „Diagramă”.

Cu excepția cazului în care cusăturile trebuie excluse din numărare, cum ar fi No-Stitch sau simbolurile care reprezintă proceduri cu cusături multiple, este recomandat să utilizați simboluri cu abrevieri. Informații detaliate despre simbolurile cusăturilor pot fi găsite în manualul Stitch Designer, în capitolul „KnitWrite©”.

Exemplu

Procesul de tricotare interactivă a fost prezentat în pași logici, pentru a oferi o demonstrație de la început până la sfârșit. A fost aleasă o piesă de îmbrăcăminte integrată ([vezi pagina 101](#)), deoarece aceasta oferă cele mai multe detalii. Atât Swatch ([vezi pagina 96](#)), cât și Shape-only ([vezi pagina 99](#)) sunt versiuni mai simple ale aceluiași proces. În cazul Swatch, se alege un model de cusătură și se stipulează o dimensiune, în timp ce în cazul Shape-only nu există informații despre fire care să fie luate în considerare.



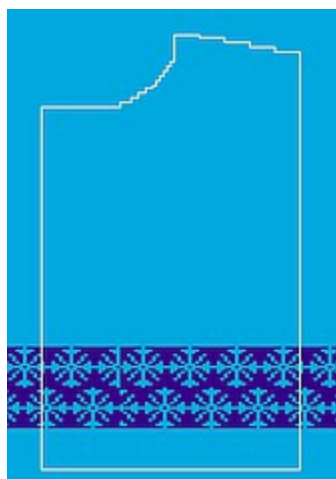
Interactive Knitting can't be done for a hand knit pattern having an odd number of rows and requiring more than one vertical repeat. One way to convert the pattern to even rows is to use Stitch Designer's option to Redefine as two vertical repeats.



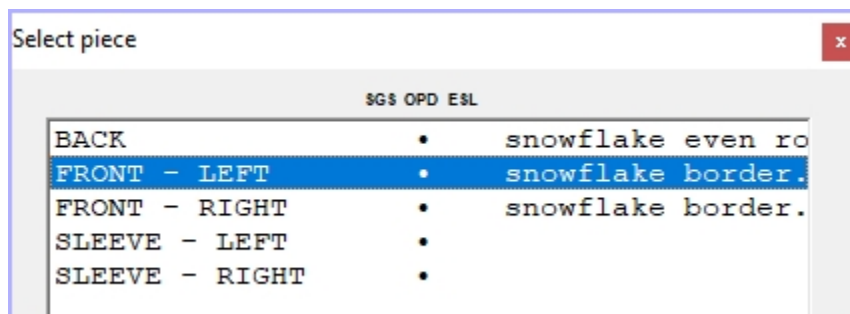
This pattern has a hand knit method, but on row 6 it contains a stitch symbol that has no abbreviation for hand knitting instructions.

In the Garment Text & Pattern Text printouts, and in the hand knitting instructions in Interactive Knitting, those stitches will be represented as the main background stitch.

Se utilizează o piesă frontală a unui cardigan pentru bebeluși, integrată cu un model de cusătură. Piesa de îmbrăcăminte este afișată așa cum apare în spațiul de lucru Stitch Designer după integrare (vezi pagina 217).



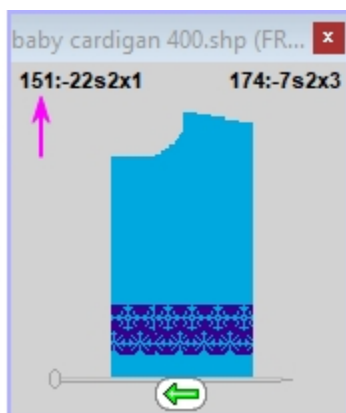
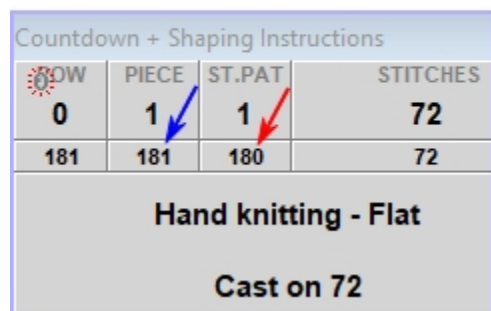
Se deschide un fișier (vezi pagina 39) și se selectează piesa „FRONT - LEFT” din dialogul „Select piece”.



După deschiderea fișierului și selectarea piesei de îmbrăcăminte „FRONT - LEFT”, apare caseta următoare (așa cum se arată în stânga).

Selectând „Integrat cu modelul de cusătură” și făcând clic pe „OK”, această piesă vestimentară va fi plasată pe ecranul „Tricotat interactiv”. Opțiunea „Tricotat ca o singură secțiune” este estompată deoarece există o singură secțiune de tricotat (vezi pagina 102).

Dacă există incompatibilități în tricotarea piesei de îmbrăcăminte aleasă cu modelul de cusătură selectat, vor apărea mesaje de avertizare descriptive (vezi pagina anterioară).



Fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” (vezi pagina 65) afișată în stânga afișează informațiile inițiale despre piesă, cum ar fi metoda (tricotat manual - plat), numărul total de ochiuri și rânduri, precum și numărul de ochiuri care trebuie montate.

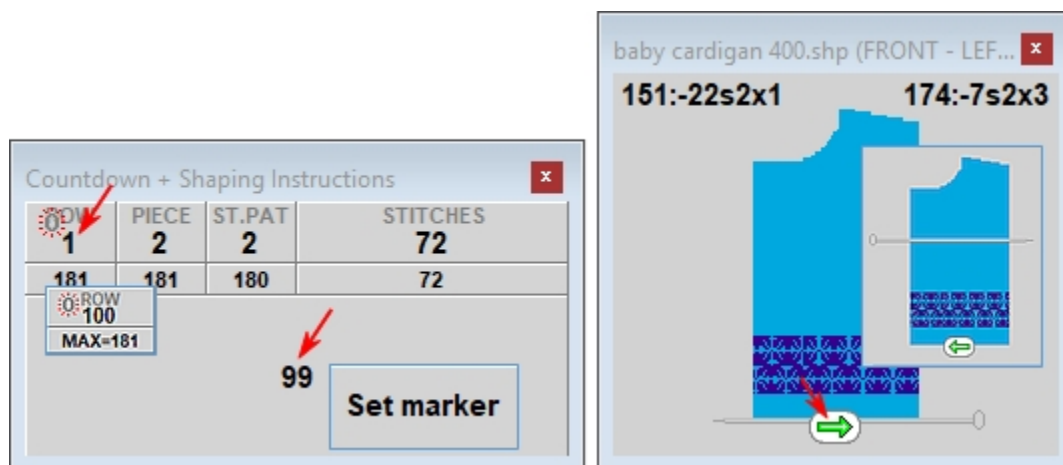
Fereastra „Prezentare generală a piesei” (vezi pagina 91) arată că tricotarea se află la început, cu direcția de tricotare de la dreapta la stânga. Primele instrucțiuni de modelare (vezi pagina 93) vor apărea la rândul 151 (vezi săgeata roz).



Piesa de îmbrăcăminte este formată din 181 de rânduri (vezi săgeata albastră de mai sus) și modelul de cusături din 180 de rânduri (săgeata roșie de mai sus). Acest lucru înseamnă că, deși nu este evident, modelul de cusături se repetă parțial pe verticală, iar rândul unu al repetării va fi tricotat la rândul 180 al

piesa de îmbrăcăminte, așa cum indică săgețile roșii din imaginea din stânga. Deoarece primul rând al modelului de cusături este simplu, acest lucru nu are nicio consecință asupra tricotării, dar este un aspect de care trebuie să ții cont atunci când utilizezi un model de cusături precum acesta, în care modelul de cusături este asortat astfel încât să apară aparent doar pe o parte a piesei de îmbrăcăminte. Detaliat

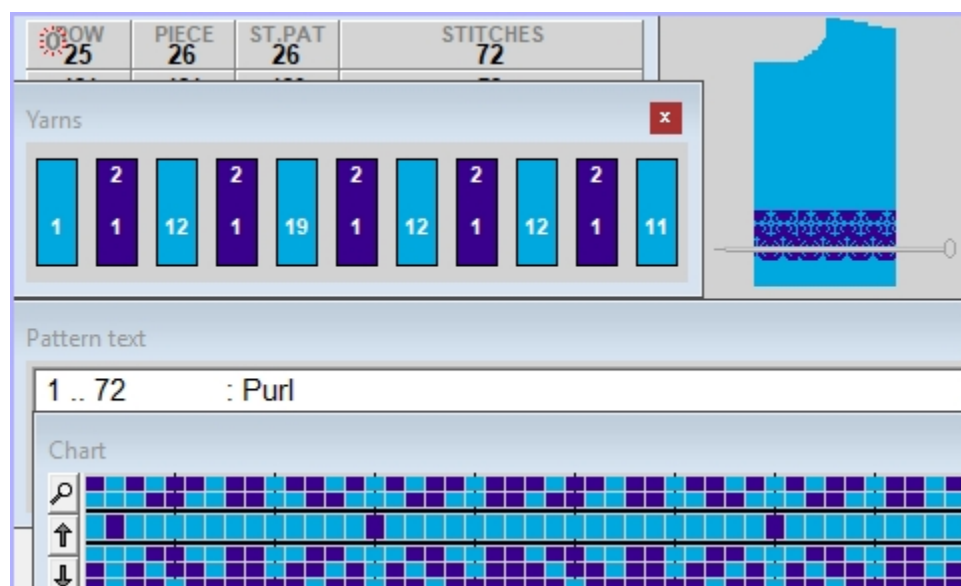
Informații despre modul în care modelele de cusături pot fi aplicate în diferite moduri pot fi găsite în manualul Stitch Designer.



Fereastra de progres „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” este afișată aici la rândul 1, după ce toate cusăturile au fost montate. Direcția de tricotat s-a schimbat și, deși instrucțiunile de modelare nu încep până la rândul 151, Numărătoarea inversă + Instrucțiunile de modelare arată că trebuie întreprinse anumite acțiuni în 99

rânduri (la rândul 100). Săgețile roșii indică starea inițială.

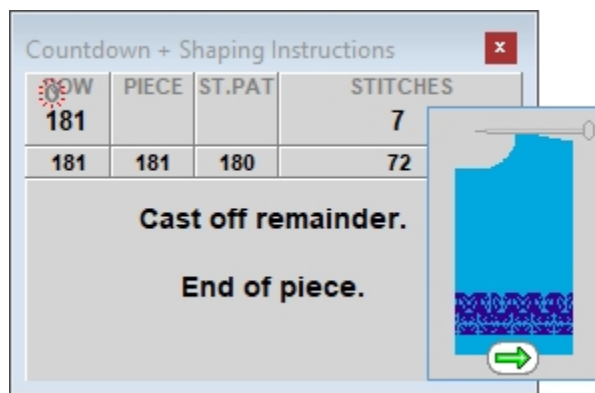
Insertiile arată că trebuie setat un marker la rândul 100. Instrucțiunile privind markererele sunt adăugate în piesa de îmbrăcăminte în Original Pattern Drafting. În acest caz, acesta marchează punctul în care va fi îmbinat mâneca, dar ar putea indica și locurile în care trebuie create manual butonierele sau alte puncte care trebuie marcate fizic, eventual prin legarea unei bucăți de fir la o cusătură în acea poziție. Mai multe informații despre adăugarea markerilor pot fi găsite în manualul de elaborare a modelului original.



aceeași informație, dar arată culonile în blocuri cu numărul de ochiuri pentru care trebuie lucrate.

Diferite ferestre de progres au fost acumulate și afișate în partea stângă. Piesa de îmbrăcăminte se află la rândul 25, unde firele trebuie schimbate pentru a obține modelul fulg de zăpadă.

În timp ce instrucțiunile din „Textul modelului” (vezi pagina 82) indică doar că trebuie lucrate 72 de ochiuri „Purl”, ferestrele „Fire” și „Diagramă” arată ce culori trebuie schimbate și unde. Fereastra „Diagramă” (vezi pagina 84) face acest lucru în mod vizual, astfel încât modelul general să poată fi văzut clar, în timp ce fereastra „Fire” (vezi pagina 70) oferă



caselele rândului curent sunt goale.

Pentru piesele de îmbrăcăminte tricotate în mai multe secțiuni, la sfârșitul unei secțiuni va apărea mesajul „Cast off remainder” (Închideți restul), urmat de „Then press the space bar to continue” (Apoi apăsați bara de spațiu pentru a continua), care va afișa instrucțiunile pentru tricotarea secțiunii următoare.

Când piesa integrată a articolului vestimentar este terminată, DesignaKnit indică acest lucru printr-o instrucțiune „Cast off remainder” (Închideți restul) și un mesaj „End of piece” (Sfârșitul piesei) în fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare).

Ace de tricotat sunt afișate în partea de sus a piesei în fereastra „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei) și „PIECE” (Piesă) și „ST.PAT”

Procesul de tricotare la mașină

Utilizarea legăturilor prin cablu	47
Mașini de tricotat	48
Gata, Stop & Go	50
Previzualizare	54
Modelare	55
Tricotat cu dantelă	58
Exemplu	59

Deoarece lucrul cu tensiunile corecte este esențial pentru ca rezultatul tricotat să fie conform proiectului și așteptărilor, se recomandă să tricotezi o mostră de tensiune ([vezi pagina 203](#)) înainte de a tricota piesele de îmbrăcăminte!

Procesul general a fost descris foarte concis mai jos și, acolo unde a fost necesar, au fost furnizate referințe la paginile din secțiunile relevante ale manualului.

1. Configurarea fizică, conectarea și configurarea între mașina de tricotat și computer trebuie stabilite în conformitate cu instrucțiunile furnizate împreună cu cablul de conectare. Dacă este necesar, documentația poate fi accesată pentru fiecare conexiune ([a se vedea pagina 47](#)).
2. Dacă mașina de tricotat are propria memorie sau un dispozitiv de modelare, mostra, forma sau piesa integrată a articolului vestimentar trebuie descărcată înainte de a putea fi tricotată interactiv. Pentru Brother, Passap și Silver Reed PC10 și PE1, acest lucru se face prin Stitch Designer, iar pentru alte mașini Silver Reed, direct în Interactive Knitting. Pentru mașinile de tricotat neelectronice, cu sau fără dispozitiv de citire pentru cartele perforate sau foi Mylar, Interactive Knitting oferă instrucțiuni rând cu rând în timpul tricotării.
3. Mostra, piesa de îmbrăcăminte doar cu formă sau integrată ([vezi pagina 96](#)) trebuie să fie deschisă în Interactive Knitting. Dacă se tricotează o mostră, trebuie introdusă dimensiunea acesteia. Pentru opiesă doar de formă, trebuie să se decidă dacă materialul orientat spre tricotat este partea dreaptă sau partea stângă. DesignaKnit ia deciziile pentru o piesă integrată a îmbrăcăminte în funcție de informațiile introduse în dialogul „Integrate” din Original Pattern Drafting sau Stitch Designer.

4. Pentru a începe tricotarea de la începutul piesei, RC (numărul de rânduri) de pornire trebuie să indice „0” în fereastra „Count-down + Shaping Instructions” (Numărare inversă + Instrucțiuni de modelare), ceea ce se poate realiza făcând clic pe butonul „Start of section” (Începutul secțiunii) (vezi pagina 54) sau utilizând opțiunea de meniu *Go / Start Section* (*Mergi / Începe secțiunea*). Alternativ, se poate utiliza opțiunea de meniu *Go / Go to RC* (*Mergi / Mergi la RC*) (vezi pagina 25) și se poate introduce rândul 0.
5. Orice alerte necesare (vezi pagina 107) pot fi setate făcând clic pe butoanele corespunzătoare.
6. Apoi, trebuie să faceți clic pe butonul portocaliu „Ready” (Gata) (vezi pagina 50) și să urmați instrucțiunile. Trebuie să montați ochiurile și, dacă sunt necesare rânduri de nervuri, acestea trebuie tricotate, asigurându-vă că căruciorul se află în partea laterală a patului de ace indicată în dialogul „Pregătirea pentru sincronizarea căruciorului” la finalizare. Numărul de rânduri trebuie resetat la „0” după tricotarea nervurilor, astfel încât instrucțiunile interactive de tricotat ulterioare să fie sincronizate corect.
7. La apăsarea butonului „OK”, se va efectua o verificare rapidă pentru a se asigura că există conexiunea între Interactive Knitting și mașina de tricotat fizică. Dacă nu se găsește nicio conexiune, se poate selecta una (vezi pagina 276), altfel procesul continuă.
8. Toate acțiunile necesare pe mașina de tricotat trebuie efectuate acum. Acestea pot include, de exemplu, setarea camelor și a pârgiilor pentru tipul de cusătură dorit (Silver Reed), programarea consolei mașinii de tricotat, setarea butonului KC și apăsarea butoanelor tehnice pentru tipul de cusătură dorit (Brother), programarea consolei mașinii de tricotat pentru a tricota tehnica corectă și modelul descărcat (Passap) sau, dacă se utilizează ocartelă perforată sau o foaie Mylar, introducerea corectă a uneia dintre acestea în echipamentul de citire.
9. Odată ce ați dat clic pe „OK” în fereastra „Pregătiți sincronizarea căruciorului”, puteți începe tricotarea. Trebuie urmate toate instrucțiunile privind schimbarea culorii și setarea căruciorului care apar în ferestrele „Fire” și „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare”. La fiecare trecere a căruciorului, ecranul Interactive Knitting (Tricotat interactiv) este actualizat, menținând sincronizarea între DesignaKnit și mașina de tricotat. Butonul roșu „Stop” este disponibil în timpul acestui proces pentru a opri conexiunea între DesignaKnit și mașina de tricotat, dacă acest lucru devine necesar.
10. Tricotarea poate fi întreruptă și reluată folosind butoanele „Stop” (vezi pagina 53) și „Go” (vezi pagina 54), care, pe lângă faptul că sunt utilizate atunci când trebuie descărcată o nouă secțiune a unui model, pot fi deosebit de utile dacă trebuie desfăcute mai multe rânduri din lucrare (vezi pagina 53) și tricotarea continuată ulterior. Tricotarea poate fi întreruptă și prin apăsarea tastelor „Esc”, „Alt”, bara de spațiu sau oricare dintre tastele săgeată de pe tastatura .

Utilizarea cablurilor de legătură

Interactive Knitting este conceput pentru a fi utilizat cu cabluri de conectare (vezi pagina 275) care permit comunicarea între mașina de tricotat și computer. Fiecare cablu de conectare are proprietăți, posibilități și instrucțiuni specifice, care au fost descrise pe scurt în secțiunea Cabluri de conectare specifice (vezi pagina 278). Deși instrucțiuni detaliate sunt furnizate împreună cu fiecare cablu de conectare achiziționat de la , o scurtă prezentare generală este oferită în secțiunea Configurare generală (vezi pagina 276). Odată ce mașina de tricotat și computerul au fost conectate fizic, comunicarea trebuie stabilită selectând cablul de legătură în Configurarea mașinii de tricotat () (vezi pagina 121) și găsind numărul corect al portului (vezi pagina 277).

Descrieri detaliate, instrucțiuni de instalare și informații interactive despre tricotat pentru fiecare cablu se găsesc pe site-ul web al [Soft Byte Ltd](http://www.softbyte.co.uk/cablelinkmanuals.htm) (<http://www.softbyte.co.uk/cablelinkmanuals.htm>). Manualul și/sau driverul corespunzător pot fi accesate de pe acest site și, dacă este necesar, descărcate și/sau tipărite.



Pentru comoditate, documentația pentru fiecare cablu de conectare poate fi deschisă și într-un browser de internet, făcând clic pe butonul corespunzător afișat în partea stângă. Fiecare document descrie cablul și componentele sale, instalarea și configurarea acestuia, mașinile de tricatat cu care poate interacționa, instalarea și actualizarea driverelor, sfaturi pentru depanare și, acolo unde este cazul, procedurile de descărcare și încărcare, precum și procedurile și cunoștințele specifice care trebuie luate în considerare atunci când se utilizează Interactive Knitting.

Deoarece utilizarea, configurarea și detaliile legăturilor prin cablu au fost descrise în detaliu pentru fiecare legătură în aceste documente, manualul Interactive Knitting menționează doar câteva aspecte care au o influență directă asupra utilizării Interactive Knitting, dacă este necesar.

Soft Byte Ltd poate garanta funcționarea corectă și poate oferi asistență tehnică numai pentru propriile cabluri de legătură și poate fi contactată ([a se vedea pagina 190](#)) pentru a oferi sfaturi cu privire la cea mai bună combinație în orice situație particulară.

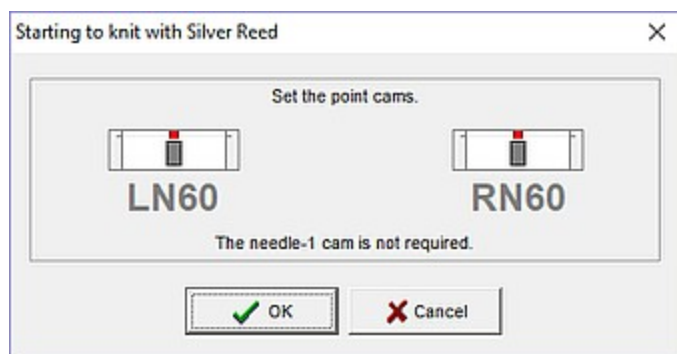
Mașini de tricatat

Câteva informații de reținut pentru diferitele mașini de tricatat:

Silver Reed

Descărcarea pe mașina de tricatat Silver Reed se face din Interactive Knitting, cu excepția modelului Silver Reed PE1. Modelele care sunt prea mari pentru a fi descărcate într-o singură bucată sunt împărțite în secțiuni, iar DesignaKnit va descărca automat secțiunea următoare atunci când este necesar. Va apărea un mesaj și o bară de progres a descărcării, iar tricotarea trebuie oprită până la finalizarea descărcării.

Pentru Silver Reed PE1, descărcarea trebuie să se facă din Stitch Designer. Dacă un model este prea mare, acesta va fi împărțit în secțiuni. Când Interactive Knitting solicită secțiunea următoare, tricotarea se oprește automat și secțiunea următoare trebuie descărcată din Stitch Designer, după care se poate trece la Interactive Knitting, unde tricotarea poate fi reluată.



Came punctuale - sunt utilizate de Silver Reed pentru a limita zona pe care trebuie să treacă căruciorul mașinii de tricotat. Dacă tricotajul nu se extinde până la marginile mașinii de tricotat, camele pot fi setate, iar căruciorul trebuie dus doar puțin mai departe de camele punctuale, în loc să fie dus până la capetele patului de ace.

Dacă în configurarea mașinii de tricotat este selectat SilverLink 4 sau 5, va apărea dialogul din stânga pentru a indica unde trebuie setate camele de punct. Dacă în schimb a fost configurată o legătură magnetică, acest dialog nu va apărea și nu vor fi indicate pozițiile precise,

deși camele de punct pot fi setate în continuare în poziții estimate.

Pozițiile camelor Point sunt determinate de lățimea probei, a piesei de îmbrăcăminte tricotate numai în formă sau integrate. Atâta timp cât sunt setate mai larg decât tricotajul, pozițiile nu trebuie să corespundă exact cu lățimea tricotajului. Setarea lor puțin mai larg decât tricotajul real va evita necesitatea de a le muta de fiecare dată când trebuie efectuată o acțiune de modelare (vezi pagina 55).

Atunci când se utilizează SilverLink 4 sau 5, orice alt dispozitiv de modelare sau citire a cardurilor devine redundant și, prin urmare, toate comutatoarele de variație a modelului sunt inoperante.

SilverLink 1 și 2 au fost înlocuite de SilverLink 5 și nu mai sunt acceptate de Soft Byte Ltd.

Brother

Descărcarea se efectuează din Stitch Designer. Dacă un model este prea mare pentru a fi descărcat într-o singură bucată, acesta va fi împărțit în secțiuni. Interactive Knitting va afișa un mesaj de avertizare ori de câte ori este necesară o nouă secțiune și se va opri automat. După trecerea la Stitch Designer, următoarea secțiune a modelului poate fi descărcată utilizând opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare* sau *Transfer / Descărcare integrată* (vezi pagina 220). Revenind la Interactive Knitting, fișierul (mostră, numai formă sau piesă integrată de îmbrăcăminte) trebuie deschis din nou și trebuie apăsat butonul „Ready” (Gata). După ce toate instrucțiunile au fost urmate, trebuie apăsat „OK”, după care cărucioarele fizice și cele de pe ecran vor fi sincronizate și tricotarea poate continua.

Mașinile de tricotat Brother preselectează acele, cu excepția cazului în care se utilizează căruciorul Garter (vezi pagina 39).

Toate modelele, indiferent de metodă, sunt descărcate ca și cum nu s-ar utiliza schimbătorul de culori. Pentru modelele Fair Isle, aceasta înseamnă că selecția acului trebuie inversată dacă se utilizează schimbătorul de culori cu un singur pat. Când butonul Colour Changer (Schimbător de culori) din bara de instrumente din stânga este activat, DesignaKnit va afișa mementouri când trebuie apăsat butonul Negative (Negativ) de pe consola mașinii de tricotat. Tehnicile de modelare precum tuck, slip și Jacquard nu sunt afectate, deoarece, fiind modele cu o singură culoare pe rând, acestea utilizează doar alimentatorul din spate.

Pașaport

Descărcarea se efectuează din Stitch Designer. Dacă un model este prea mare pentru a fi descărcat într-o singură bucată, acesta va fi împărțit în secțiuni de către DesignaKnit. Prima secțiune trebuie specificată la descărcare înainte de a trece la Interactive Knitting. DesignaKnit va afișa un mesaj de avertizare ori de câte ori este necesară o nouă secțiune și se va opri automat, după care următoarea secțiune poate fi descărcată din Stitch Designer utilizând opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare* sau *Transfer / Descărcare integrată* (vezi pagina 220). Revenind la Interactive Knitting, fișierul (mostră, doar forma sau piesa integrată a articolului de îmbrăcăminte) trebuie deschis din nou și, după ce faceți clic pe butonul „Ready”, urmați instrucțiunile și faceți clic pe „OK” în dialogul „Preparing to synchronize Carriage” pentru a relua tricotarea.

Alte mașini

Mașinile de tricotat neelectronice și mașinile care utilizează dispozitive Reader pentru carduri perforate sau foi Mylar pot fi conectate la computer utilizând un ScreenLink. Alternativ, se poate utiliza combinația dintre brațul magnetic și cutia KnitLink a unei alte conexiuni prin cablu, dacă aceasta este deja prezentă. În configurația mașinii de tricotat trebuie selectată conexiunea prin comutator magnetic. Conexiunea permite Interactive Knitting să răspundă la fiecare trecere a căruciorului pentru a sincroniza instrucțiunile de modelare, schimbare a firelor și setare a căruciorului.

Deși modelele nu pot fi descărcate pe mașina de tricotat, este important să selectați mașina de tricotat potrivită, deoarece DesignaKnit poate produce șabloane precise și poate face diferența între mașinile care preselestează acele și cele care nu o fac.

Pentru mașinile neelectronice care utilizează un dispozitiv de citire pentru a citi carduri perforate sau foi Mylar, trebuie creat un șablon pentru a perfora sau umple în pozițiile corecte. Mai multe informații pot fi găsite în manualul Stitch Designer și în șablonul integrat ([vezi pagina 166](#)). Cardul sau foaia este introdusă în dispozitivul de citire, iar Interactive Knitting va oferi instrucțiunile necesare la momentul potrivit.

Pentru mașinile neelectronice fără dispozitiv de citire, Interactive Knitting oferă instrucțiuni rând cu rând pe ecranul Interactive Knitting sau în formă tipărită, iar modelul de cusături trebuie realizat manual, în loc să fie transferat prin cartele perforate sau folii Mylar.

Limitările unei cartele perforate sau ale unei foi Mylar înseamnă că nu este posibilă configurarea unei piese vestimentare întregi pentru tăiere și cusut prin marcarea conturului în model. Cu toate acestea, se poate tricota o mostră la dimensiunile întregii piese, după care se poate utiliza un model de hârtie cu conturul, fie tipărit dintr-una dintre opțiunile de imprimare DesignaKnit, fie un model comercial, pentru decuparea piesei.

Gata, Stop & Go



Când vizualizați acest manual pe computer, puteți trece cursorul peste imagine. În locul în care cursorul se transformă într-o mână, puteți face clic pentru a accesa rapid secțiunea relevantă.

După ce butonul „Ready” (Gata) este apăsat o dată, sub aceste butoane se afișează „KNITTING” (Tricotat) (sincronizat) sau „STOPPED” (Oprit) (nesincronizat) pentru a indica starea conexiunii dintre DesignaKnit și mașina de tricotat. Când este afișat „KNITTING”, căruciorul de pe ecranul DesignaKnit reflectă poziția căruciorului fizic al mașinii de tricotat, iar când căruciorul fizic este mișcat, instrucțiunile de tricotat sunt afișate ca „ ” și „when necessary”. Dacă conexiunea este întreruptă ([vezi pagina 52](#)), pe ecran va fi afișat „STOPPED”, deoarece căruciorul fizic și cel de pe ecran nu vor mai fi sincronizate. Poziția în tricotat este memorată de DesignaKnit și poate fi reluată utilizând opțiunea de meniu *Go / Resume from Last Stop (Mergi / Reluare de la ultima oprire)*. Tricotatul poate fi reluat după ce faceți clic pe butonul „Ready” (Gata) pentru a prelua orice instrucțiuni care ar putea fi necesare.

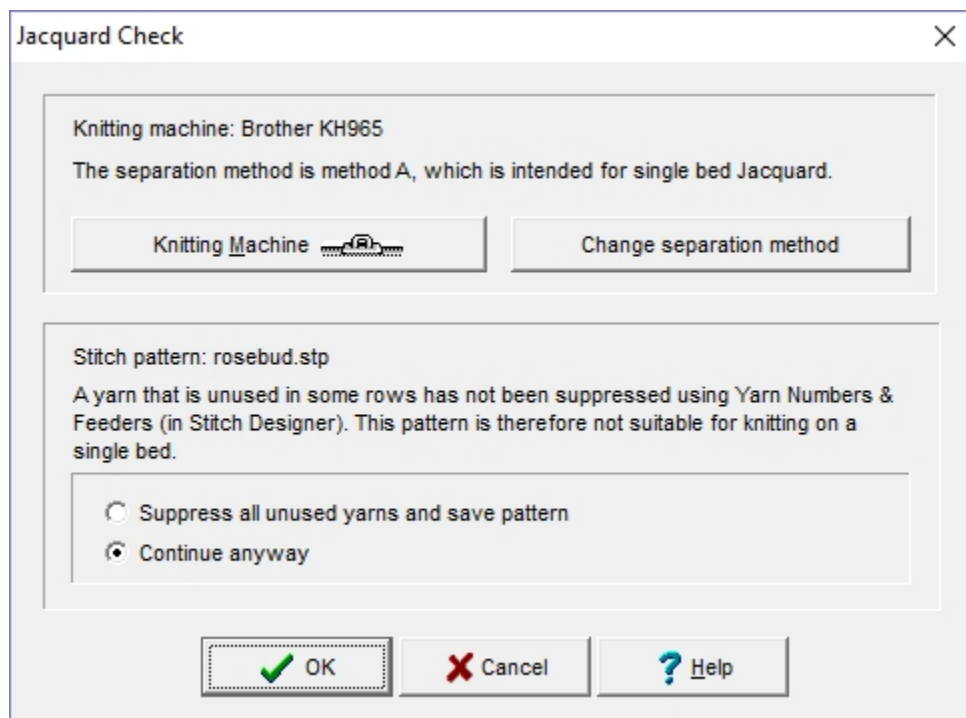


După ce ați ales o mostră, o piesă de îmbrăcăminte doar cu formă sau integrată, trebuie să faceți clic pe butonul portocaliu „Gata” sau să apăsați tasta „F3” pentru a deschide dialogul „Pregătiți sincronizarea căruciorului”.

Instrucțiunile din acest dialog detaliază acțiunile care trebuie întreprinse, după care, făcând clic pe „OK”, se va sincroniza căruciorul mașinii de tricotat cu Interactive Knitting, astfel încât să se dea instrucțiunile corecte la fiecare trecere a căruciorului.

Butonul „Ready” (Gata) trebuie utilizat ori de câte ori sunt necesare instrucțiuni pentru sincronizarea DesignaKnit și a mașinii de tricotat, cum ar fi:

- La începutul fiecărei piese care urmează să fie tricotată.
- La începutul tricotării unei noi secțiuni, dacă o piesă de îmbrăcăminte este formată din mai multe secțiuni, cum ar fi atunci când decolteul împarte lucrarea pentru a tricota separat fiecare umăr. Butonul „Ready” (Gata) va furniza instrucțiunile corecte pentru sincronizarea DesignaKnit și a căruciorului mașinii de tricotat.
- După ce o altă parte a modelului este descărcată din Stitch Designer, dacă modelul este prea mare pentru a fi descărcat într-o singură bucată.
- Când reluați lucrul după ce a fost întrerupt prin apăsarea butonului „Stop” sau prin apăsarea tastelor „Esc”, „Alt”, bara de spațiu sau oricare dintre tastele săgeți de pe tastatură. Oricare dintre aceste acțiuni va face ca butonul „Gata” să devină disponibil.



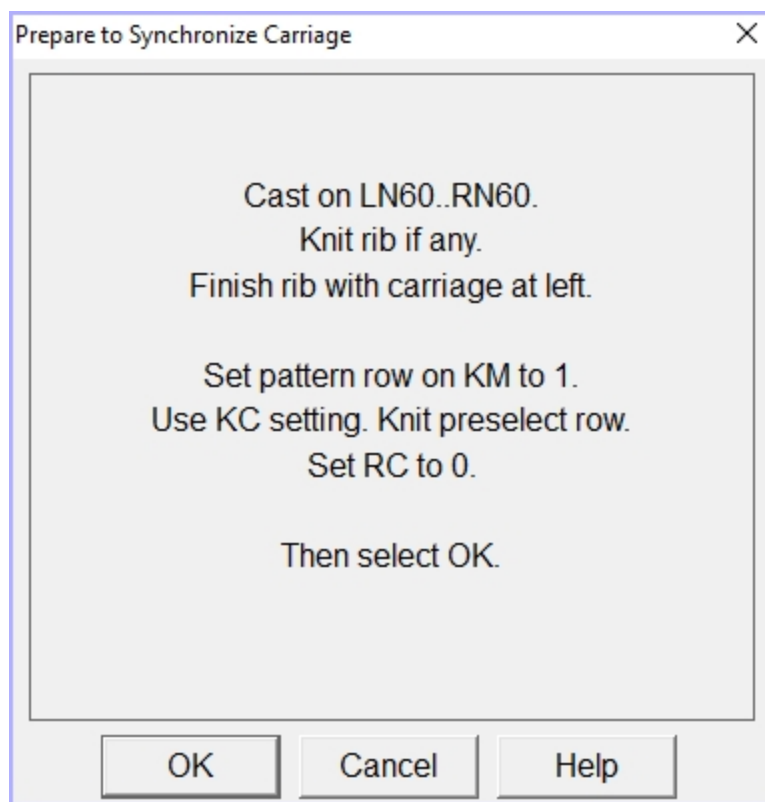
La apăsarea butonului „Gata”, se va efectua o verificare a modelelor de cusături Jacquard, indiferent dacă acestea sunt utilizate ca mostre sau ca parte a unei piese integrate de îmbrăcăminte. Dacă metoda de separare Jacquard selectată în configurarea mașinii de tricotat nu corespunde stării de suprimare a firelor neutilizate în unele rânduri ale modelului, va fi afișat un mesaj de avertizare, precum cel din stânga.

Într-o situație diferită, eroarea ar putea fi: „Metoda de separare este metoda B, destinată Jacquardului cu pat dublu. Unele fire au fost suprimate, ceea ce poate produce o tensiune inegală și

plutește vertical la margini.”

Dacă este afișat acest avertisment, mașina de tricotat și metoda de separare pot fi modificate făcând clic pe butonul corespunzător. În plus, se poate selecta fie „Continuați oricum”, fie „Suprimați toate firele neutilizate”, după care „OK” va aplica opțiunile alese.

Dialogul „Pregătiți sincronizarea căruciorului” poate fi accesat și apăsând tasta „F3” de pe tastatură.



Această fereastră de dialog detaliază toate instrucțiunile care trebuie urmate înainte de a începe tricotarea. Acestea includ ce ce trebuie utilizate pentru montarea ochiurilor, pe ce parte a patului de ace trebuie să se afle căruciorul și cum trebuie reglat căruciorul mașinii de tricotat. În stânga este prezentat un exemplu. Fiecare combinație de mașină de tricotat și piesă de lucrat (mostră, piesă doar pentru formă sau piesă integrată pentru îmbrăcăminte) poate genera instrucțiuni diferite.

Ace indicații trebuie aduse în poziția de lucru și se poate utiliza fir (fir rezidual sau normal, după cum este necesar) pentru a monta numărul necesar de ochiuri. Dacă este necesară o nervură, aceasta trebuie tricotată mai întâi, utilizând tensiunea corectă. După terminarea montării sau a nervurii, căruciorul trebuie adus în poziția stângă sau dreaptă a patului de ace, după cum este indicat. Dacă este necesar să se tricoteze un rând preselectat, acest lucru va fi indicat în instrucțiuni, iar numărul de rânduri trebuie resetat la „0”.

Pentru unele mașini de tricotat, dialogul „Pregătiți sincronizarea căruciorului” include o instrucțiune...

„Setați numărul rândului modelului pe KM la...” în funcție de rândul la care trebuie (re)început tricotatul. Dacă modelul este separat în mai multe treceri ale căruciorului, cum este cazul pentru Jacquard, Lace și Intarsia, care sunt tricotate folosind un cărucior AG50, acest număr KM se referă la un număr de trecere a căruciorului și nu la un rând de țesătură finisat și trebuie selectat pe mașina de tricotat.

Dacă un model este prea mare pentru a încăpea în memoria mașinii de tricotat selectate în prezent, acesta trebuie descărcat și tricotat în părți. Când a doua parte și părțile următoare sunt descărcate și tricotate, dialogul „Pregătiți sincronizarea căruciorului” afișează numărul corect al următoarei treceri a căruciorului, care trebuie selectat pe mașina de tricotat pentru a sincroniza poziția corectă în piesă.

După ce faceți clic pe „OK”, va avea loc o verificare rapidă pentru a se asigura că există o conexiune între Inter-active Knitting și mașina de tricotat. Dacă nu există, va apărea o fereastră de dialog suplimentară pentru a selecta o conexiune ([vezi pagina 276](#)), după care mașina de tricotat și DesignaKnit sunt sincronizate, gata pentru a începe tricotarea. Fiecare trecere a căruciorului mașinii de tricotat este înregistrată în Interactive Knitting, avansând ferestrele de progres în consecință și oferind instrucțiuni după cum este necesar în ferestrele „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare), „Pattern text” (Text model) și „Yarns” (Fire).

Cât timp conexiunea prin cablu este activă, numai butonul „Stop” este disponibil și poate fi selectat pentru a împiedica DesignaKnit să utilizeze cablul.

Anumite acțiuni vor „întrerupe” conexiunea dintre DesignaKnit și mașina de tricotat:

- Apăsarea butonului „Stop”
- Clicul cu mouse-ul în fereastra „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei)
- Apăsarea tastelor „Esc”, „Alt”, a oricărei taste săgeată sau a barei de spațiu de pe tastatură
- Clic pe orice opțiune din meniul Go sau pe butoanele corespunzătoare din bara de instrumente din stânga
- Faceți clic pe butonul Schimbător de culoare din bara de instrumente din stânga

- Trecerea la o altă mașină de tricatat
- Trecerea la o altă piesă
- Deschiderea unui alt fișier de formă sau model de cusătură
- Trecerea la o altă parte a DesignaKnit

Dacă se utilizează butonul „Stop”, poziția de tricatat este memorată și, dacă aceeași piesă este deschisă după oricare dintre celelalte acțiuni, tricotarea va fi reluată din acea poziție făcând clic pe butonul „Go” dacă acesta este încă disponibil sau utilizând opțiunea de meniu *Go / Resume from Last Stop* (*Pornește / Reluare de la ultima oprire*).

Toate acțiunile enumerate mai sus, cu excepția apăsării butonului „Stop”, vor duce la indisponibilitatea butonului „Go” și va fi necesar să apăsați butonul „Ready” (Gata) din „” (Sincronizare tricatat) pentru a resincroniza mașina de tricatat și Interactive Knitting. Puteți apăsa opțiunea de meniu „Go / Resume from Last Stop” (*Porniți / Reluați de la ultima oprire*) pentru a vă asigura că este selectată poziția corectă de tricatat.

Deoarece nu este fizic posibil să schimbați piesele pe aceeași mașină de tricatat înainte ca acestea să fie terminate, fiecare mașină de tricatat permite memorarea unei singure poziții. Schimbarea mașinii de tricatat va duce la pornirea piesei deschise în prezent de la RC „0”, dar revenirea la mașina utilizată inițial va relua de la ultima poziție de oprire dacă butonul „Stop” a fost apăsător înainte de modificări.



Butonul roșu „Stop” devine disponibil atunci când tricotarea este în curs, așa cum indică textul care apare sub indicator. Acesta poate fi utilizat pentru a opri temporar conexiunea dintre DesignaKnit și mașina de tricatat. Aceasta poate fi necesară dacă lucrul trebuie întrerupt pentru o perioadă de timp, de exemplu când trebuie trecut la un alt proiect, trebuie descărcată o altă secțiune dintr-un model mare sau trebuie desfăcute rânduri de ochiuri. În timp ce butonul „Stop” este

disponibilă, roțița mouse-ului nu poate fi utilizată pentru a derula lucrarea, pentru a preveni întreruperea neintenționată a conexiunii între DesignaKnit și mașina de tricatat.



Apăsarea butonului „Stop” marchează poziția în lucrare și arată că tricotarea este oprită, și nu că nu a început încă, prin textul afișat sub indicator. Dacă același fișier și aceeași piesă sunt deschise după ce s-a trecut la un alt fișier sau s-a lucrat cu o altă secțiune din DesignaKnit, acestea vor fi deschise în locul în care a fost apăsător butonul „Stop”. Apoi, se poate apăsa butonul „Ready” pentru a sincroniza Interactive Knitting cu mașina de tricatat.

Dacă nu s-au făcut modificări în poziția rândului tricatat, butonul „Go” va fi disponibil și poate fi apăsător pentru a relua tricotarea.

Pentru Brother și Passap, sau pentru tricotarea cu un cablu SilverLink 3, dacă este necesară descărcarea unei alte secțiuni dintr-un model mare, Interactive Knitting se va opri automat pentru a permite trecerea la Stitch Designer pentru a efectua această operațiune. Atunci când tricotați pe mașini Silver Reed cu un cablu SilverLink 4 sau 5, DesignaKnit va afișa un mesaj care vă va informa că va avea loc o scurtă pauză în timp ce următoarea secțiune este descărcată automat.

Butonul „Stop” este disponibil numai după ce butoanele „Ready” sau „Go” au fost apăsaate pentru a stabili conexiunea între mașina de tricatat și DesignaKnit. Apăsarea butonului „Stop” face ca butoanele „Ready” și „Go” să devină disponibile.

Desfacerea - Dacă lucrarea trebuie desfăcută, tricatatul trebuie reluat la numărul corect de rânduri. După ce ați apăsător butonul „Stop”, ați desfăcut tricotajul până la lungimea necesară și ați pus toate ochiurile înapoi pe ace, ecranul Inter-active Knitting trebuie readus la rândul corect al modelului pentru a relua tricatatul. Acest lucru se poate face fie apăsând tasta săgeată în jos pentru fiecare rând desfăcut, fie utilizând opțiunea de meniu *Go / Go to RC* și introducând numărul corect al rândului. Apoi, trebuie să apăsați butonul „Ready” și să urmați instrucțiunile. Asigurați-vă că

că transportorul se află pe partea corectă, maneta de model trebuie resetată la tehnica corectă, după care se poate apăsa butonul „OK” și se poate relua tricotarea.

Pentru mașinile de tricatat cu dispozitiv Reader, cartela perforată sau foaia Mylar trebuie rebobinată la rândul corect și sincronizată cu ecranul DesignaKnit.

Stările „Stop” și „Go” pot fi comutate și folosind tasta „F2” de pe tastatură.



Butonul verde „Go” este disponibil înainte de stabilirea conexiunii prin cablu cu mașina de tricatat sau după oprirea acesteia. Apăsarea butonului „Go” stabilește conexiunea între mașina de tricatat și DesignaKnit fără alte instrucțiuni și poate fi utilizată în siguranță pentru a relua tricotarea după apăsarea butonului „Stop”, atâta timp cât nu s-a modificat nimic. Butonul „Go” trebuie utilizat numai

când este sigur că pozițiile de tricatat din DesignaKnit și mașina de tricatat sunt aliniate corect. De multe ori este mai sigur să utilizați butonul „Gata” pentru a obține instrucțiuni înainte de a relua tricatatul.

Când butonul „Go” este estompat și indisponibil, economizoarele de ecran vor fi dezactivate. Dacă lucrarea trebuie întreruptă temporar pentru ca economizorul de ecran să devină activ, trebuie apăsat butonul „Stop”. Tricotarea poate fi reluată apăsând butonul „Go”.

Butonul „Go” este disponibil la începutul unui proiect de tricatat interactiv sau după ce lucrul a fost întrerupt. Odată ce butonul „Go” este apăsat, acesta și butonul „Ready” devin gri, iar butonul „Stop” devine disponibil.

Lucrul poate fi întrerupt făcând clic pe butonul „Stop” sau apăsând tasta „Esc” sau „Alt”, bara de spațiu sau orice tastă săgeată de pe tastatură sau făcând clic pe unul dintre butoanele „Previzualizare” din bara de instrumente din stânga ([vezi mai jos](#)). Lucrul poate fi reluat din punctul în care a fost întrerupt ultima dată, utilizând opțiunea de meniu *Go /Resume from Last Stop* ([Vezi pagina 26](#)), după care trebuie să faceți clic pe butonul „Ready” pentru a conecta mașina de tricatat și DesignaKnit și a continua procesul de tricatat.

Stările „Stop” și „Go” pot fi comutate și folosind tasta „F2” de pe tastatură.

Previzualizare

Previzualizarea poate fi foarte utilă pentru a vedea cum vor arăta instrucțiunile într-un anumit moment al tricotării, la ce rând se întrerupe o secțiune, unde are loc modelarea, orice schimbări dificile de culoare care pot apărea etc. Tricotarea poate fi previzualizată rând cu rând, secțiune cu secțiune, utilizând butoanele corespunzătoare din bara de instrumente din stânga, acțiunile tastaturii sau mouse-ului sau oricare dintre opțiunile echivalente din meniul *Go* ([vezi pagina 22](#)).



Dacă dai clic pe butonul **Start of Section (Începutul secțiunii)** sau folosești opțiunea de meniu *Go /Start Section (Mergi la Începutul secțiunii)*, te vei deplasa la începutul secțiunii curente. Dacă tricotezi o mostră, acesta va fi începutul lucrării, pe RC „0”. Dacă tricotezi o formă sau o piesă integrată a îmbrăcăminte în care lucrarea se împarte în secțiuni, cum ar fi ambele părți ale decolteului, acest buton te va duce la începutul secțiunii la care lucrezi. Secțiunea curentă este întotdeauna afișată clar (), în timp ce secțiunile inactive vor fi ușor estompate. Pentru a vă deplasa între secțiuni, puteți utiliza butonul „Start of section” (Începutul secțiunii curente), urmat de „Previous row” (Rândul anterior) sau săgeata în jos pentru a vă deplasa în secțiunea anterioară. Aceasta va funcționa pentru toate secțiunile, cu excepția primei secțiuni.



Dacă faceți clic pe butonul **„Sfârșitul secțiunii”** sau utilizați opțiunea de meniu *„Mergi la/Sfârșitul secțiunii”*, veți avansa la sfârșitul secțiunii curente. Dacă este tricotată o mostră, aceasta va fi ultimul rând al lucrării. Dacă este o formă sau o secțiune integrată

În cazul unei piese de îmbrăcăminte cu mai multe secțiuni, „Sfârșitul secțiunii” va fi ultimul rând înainte ca lucrul să treacă la secțiunea următoare. Pentru a trece de la o secțiune la alta, se poate utiliza butonul „Sfârșitul secțiunii”, , urmat de „Rândul următor”, săgeata sus sau bara de spațiu pentru a trece la secțiunea următoare. Aceasta va funcționa pentru toate secțiunile, cu excepția ultimei secțiuni.



Apăsând butonul **Rând anterior** sau utilizând opțiunea de meniu *Mergi la/Rând anterior* se reduce numărul RC și se repoziționează tricotajul în fereastra „Prezentare generală piesă” la un rând anterior. Acest buton poate fi util dacă o parte din lucrare trebuie desfăcută, după care trebuie revenit la numărul RC corect pentru a sincroniza DesignaKnit și mașina de tricatat.



Dacă faceți clic pe butonul **Rândul următor** sau utilizați opțiunea de meniu *Mergi /Rândul următor*, numărul RC crește și tricotarea avansează în fereastra „Prezentare generală piesă”.

Tastatură - Bara de spațiu și tastele săgeată de pe tastatură pot fi folosite pentru a vă deplasa prin model. Apăsarea tastei săgeată sus sau a barei de spațiu deplasează cu un rând în sus, iar apăsarea tastei săgeată jos deplasează cu un rând în jos. Dacă sunt necesare salturi mai mari în previzualizare, tasta „Shift” poate fi ținută apăsată în timp ce se utilizează tastele săgeată sus și jos pentru a sări cu 5 rânduri, sau tasta „Ctrl” pentru a sări cu 20 de rânduri. Același lucru se poate face și cu bara de spațiu, deși aceasta va deplasa doar în sus în lucrare.

Mouse - Dacă mouse-ul are o rotiță, aceasta poate fi utilizată pentru a derula în sus și în jos prin model. Rotița mouse-ului este dezactivată atunci când se face clic pe butonul „Gata”, pentru a preveni pierderea accidentală a conexiunii între DesignaKnit și mașina de tricatat.



Utilizarea oricăruia dintre aceste butoane, opțiunile din meniul *Go*, tastele săgeți ale tastaturii sau bara de spațiu întrerupe conexiunea între DesignaKnit și mașina de tricatat.

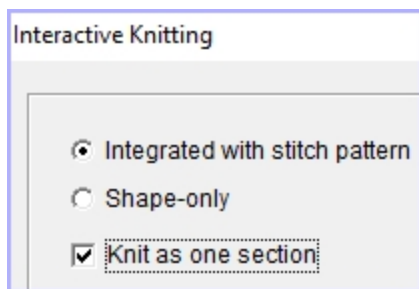
Acest lucru va determina ca pozițiile RC (Row Count) ale DesignaKnit și ale mașinii de tricatat să fie în dezacord între ele. Înainte de a relua tricotarea fizică, opțiunea de meniu *Go /Resume from Last Stop (Pornește /Reluare de la ultima oprire)* poate fi utilizată pentru a repoziționa Interactive Knitting la RC corect, după care se poate apăsa butonul „Ready” (Gata) pentru a obține instrucțiunile relevante și a sincroniza Interactive Knitting cu mașina de tricatat. Alternativ, în timp ce derulați înainte și înapoi prin model, butonul mic al contorului de rânduri ([vezi pagina 69](#)) poate fi utilizat pentru a urmări la ce RC d se afla lucrarea înainte de a începe derularea.

Modelarea

În timp ce selectarea acelor și schimbarea culorii (dacă se utilizează un schimbător de culoare) sunt gestionate automat de mașina de tricatat, instrucțiunile de modelare trebuie urmate de pe ecranul Interactive Knitting (Tricotare interactivă), iar ochiurile trebuie mărite, micșorate sau menținute conform instrucțiunilor din fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare).

Orice acțiune de modelare (decolteu sau margine), cum ar fi transferul ochiurilor, lucrul ochiurilor împreună, introducerea și scoaterea acelor din poziția de lucru, punerea acelor în poziție de așteptare pentru a tricota o secțiune a unei piese de îmbrăcăminte pe ace în poziție de lucru și ridicarea ochiurilor, trebuie efectuată „manual”. Carul trebuie apoi trecut peste patul de ace pentru a finaliza și implementa acțiunea.

Decolteu



Decolteurile pot fi modelate prin desfacerea sau menținerea ochiurilor în centrul piesei de îmbrăcăminte, împărțind-o astfel în două secțiuni. Acest scenariu necesită debifarea opțiunii „Tricotează ca o singură secțiune” care apare la deschiderea fișierului de formă. Această opțiune este disponibilă numai pentru metodele de texturare Fair Isle și Față/Spate dacă piesa din fișierul de formă are un decolteu sau altă formă care necesită în mod normal tricotarea în mai multe secțiuni. Când lucrarea trebuie împărțită pentru a fi tricotată, de exemplu, fiecare parte a gâtului separat până la umăr, vor fi furnizate instrucțiuni rând cu rând pentru a realiza modelarea atât pentru centru, cât și pentru margine. Secțiunea la care se lucrează apare ca de obicei în

fereastra „Needle Bed” (Patul de ace), în timp ce secțiunea care nu este tricotată în prezent este estompată (vezi pagina 90). Afișajul „Needle Bed” trebuie consultat pentru a vedea care ochiuri centrale trebuie închise sau menținute. Toate ochiurile care nu se află în secțiunea activă trebuie fie așezate pe firul de rezervă pentru a fi preluate ulterior, iar acele lor trebuie așezate în poziție de repaus, fie acele pot fi așezate în poziție de menținere, cu ochiurile la locul lor. În ultimul caz, trebuie să se acorde atenție ca materialul să nu fie tras prea mult și poate fi necesară ajustarea atentă a greutateților.

Dacă o piesă este formată din două secțiuni în partea de jos care se unesc mai sus în piesă, DesignaKnit dă instrucțiunea „Țineți” în loc de „Închideți” la sfârșitul primei secțiuni. Această situație poate apărea dacă o piesă frontală superioară este tricotată cu susul în jos, prezentând cele două secțiuni ale umerilor la începutul tricotării, rather than further in the work.

Opțiunea „Tricotează ca o singură secțiune” este bifată și estompată dacă metoda de tricotat este Jacquard sau Intarsia atunci când se utilizează un cărucior AG50. În aceste cazuri, piesa poate fi tricotată numai într-o singură secțiune.

Dacă opțiunea este estompată, DesignaKnit va afișa un avertisment similar celui din dreapta la accesarea piesei de îmbrăcăminte, care va fi apoi tricotată într-o singură secțiune. Spațiul decolteului va fi umplut cu orice tricotaj realizat pe ambele părți și va trebui decupat manual într-o etapă ulterioară.

Motivul pentru acest comportament este că Jacquard ia doar un fir de o singură culoare la fiecare trecere a căruciorului. Când

Pentru a închide ochiurile, se poate alege o singură culoare, iar dacă această culoare nu există în trecerea respectivă a căruciorului, programul nu poate decide ce să facă. Utilizatorul poate consulta instrucțiunile Interactive Knitting și are libertatea de a decide cum se realizează închiderea ochiurilor. Deoarece acest lucru devine și mai complicat atunci când modelarea se face atât în interiorul unei piese de îmbrăcăminte, cât și la marginile exterioare, zona este umplută. Opțiunea Stitch Designer Cut and Sew (Tăiere și cusut) poate fi utilizată pentru a oferi un contur care este tricotat în formă, astfel încât să poată fi urmat cu ușurință cu o mașină Overlocker sau Serger pentru a tăia forma și a sigila marginile.

La ajungerea la locul unde lucrarea urmează să fie împărțită în secțiuni, trebuie întreprinse următoarele acțiuni:

- În cazul mașinilor de tricotat **Silver Reed**, camea de pe partea opusă a patului de ace față de cărucior poate fi deplasată spre interior pentru a limita zona pe care trebuie să treacă căruciorul. Dacă ambele came trebuie deplasate, această operațiune se împarte în două treceri ale căruciorului, astfel încât să fie deplasată numai camea de pe partea opusă (vezi pagina 49).
- Pentru mașinile de tricotat **Brother**, dacă este disponibilă, trebuie apăsată tasta „M” de pe consolă pentru a indica faptul că acest rând trebuie reluat mai târziu.



REMINDER: Because you are knitting Jacquard, the pattern piece will be knitted in a single section.

You should proceed only if you have integrated the piece with a pattern made using the Cut and Sew option from the Stitch Designer Shapes menu.

OK to proceed?

- Pentru mașinile de tricatat **Passap**, trebuie notat numărul rândului afișat pe ecranul consolei, deoarece la acesta trebuie revenit atunci când se începe a doua secțiune.
- Pentru mașinile de tricatat echipate cu un **dispozitiv Reader**, dacă acesta este disponibil, trebuie apăsată tasta „M” de pe consolă pentru a indica faptul că este necesar să se revină ulterior la acest rând.

La finalizarea primei secțiuni, ultimele ochiuri pot fi închise sau tricotate pe firul de rezervă, după cum este necesar. Butoanele „Ready” (Gata) și „Go” (Start) devin disponibile automat la finalizarea unei secțiuni. Dacă faceți clic pe butonul „Gata”, conform instrucțiunilor din fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare”, se afișează instrucțiunile pentru începerea secțiunii următoare, cum ar fi unde să plasați căruciorul și la ce număr de rânduri să setați. Orice ochiuri care au fost reținute trebuie acum plasate înapoi pe cârligele acelor, acele fiind repuse în poziția de lucru, după care:

- Pentru mașinile **Silver Reed**, camele punctuale trebuie plasate înapoi la lățimea maximă a piesei sau la lățimea celei de-a doua secțiuni, asigurându-vă că numai camele de pe partea opusă a patului de ace față de cărucior sunt mișcate.
- Pentru mașinile **Brother**, trebuie să reveniți la rândul corect apăsând tasta „M” dacă a fost apăsată anterior. Pentru modelul KH950i, trebuie introdus rândul modelului de cusătură [ST.PAT] afișat în fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) și apoi trebuie apăsată tasta CF. Apoi, trebuie tricatat un rând preselectat.
- Pentru mașinile **Passap**, modelul din memoria consolei trebuie readus la rândul corect. Numărul rândului de pe consolă trebuie să corespundă cu numărul RC din DesignaKnit. Pașii inițiali au fost prezentați în tabelul de mai jos, după care orice programare rămasă a consolei trebuie efectuată în mod normal.

Afișaj consolă	Acțiuni care trebuie întreprinse
CAR	
l.nd -număr	ENT
r.nd număr	ENT
Număr RC intermitent	Introduceți numărul rândului pentru a avansa sau a reveni la
Număr de returnare	ENT - Aceasta este pentru a confirma numărul de rânduri pe care doriți să le returnați
AȘTEPTAȚI	Așteptați până când consola derulează înapoi
st.patt A	ENT
...SX	Setați blocarea frontală la SX și ENT
~~~GX	Setați blocarea din spate la GX și ENT
r.empty	Treceți la gol pentru a seta împingătoarele pentru rândul următor
verificați sts	Verificați dacă toate acele și împingătoarele corespund cu ultimul rând

- Pentru mașinile de tricatat echipate cu un **dispozitiv Reader**, dispozitivul cu cartele perforate sau cu modele trebuie reglat la rândul corect. Dacă se solicită, trebuie tricatat un rând preselectat, setând căruciorul pe „Slip” pentru a nu scăpa din greșeală ochiuri atunci când căruciorul este trecut pe cealaltă parte.

După finalizarea pregătirilor, se poate face clic pe butonul „OK” din dialogul „Pregătire pentru sincronizarea căruciorului”. Firele pot fi introduse în alimentatoarele corespunzătoare dacă nu sunt deja la locul lor, iar a doua secțiune a decolteului poate fi tricotată. Interactive Knitting va afișa numărul corect de rânduri, iar prima secțiune va fi afișată acum în culori estompate pentru a indica faptul că este inactivă în acest moment.

## Marginile

Marginile sunt modelate prin creșterea sau reducerea numărului de ochiuri la marginile unei piese vestimentare. Fie că reducerea se face prin închiderea ochiurilor sau prin menținerea lor pe firul de rezervă pentru a fi prelucrate ulterior, atunci când piesa este terminată, este o chestiune de preferință personală și depinde de modul în care piesa trebuie cusută împreună cu alte piese.

În cazul mașinilor de tricotat **Silver Reed**, came punctuale sunt utilizate pentru a controla zona de modelare, în scopul de a limita mișcarea căruciorului la ochiurile care sunt utilizate efectiv în piesă. Atunci când începeți să tricotați o formă cu cusături marginale crescânde, DesignaKnit vă va indica să poziționați came punctuale la lățimea maximă a piesei, chiar dacă ochiurile montate sunt considerabil mai puține decât numărul maxim. Chiar dacă camele trebuie mutate ulterior, acestea trebuie poziționate conform instrucțiunilor inițiale și primul rând trebuie tricotat, trecând complet de camele cu vârf. După primul rând, camele de pe partea opusă a patului de ace față de cărucior pot fi mutate spre interior.

După tricotarea celui de-al doilea rând, cealaltă came (opusă căruciorului) poate fi deplasată spre interior. Pe măsură ce sunt introduse mai multe ace în lucrare, camele trebuie deplasate spre exterior pentru a include cel puțin toate acele de lucru.

Came punctuale nu trebuie să corespundă exact cu lățimea piesei, atâta timp cât se află în afara acelor în poziție de lucru. Carul trebuie să treacă de came pentru fiecare rând.

Came punctuale trebuie deplasate numai atunci când se află pe partea opusă căruciorului. Dacă sunt deplasate când căruciorul se află pe aceeași parte, modelul se va deplasa lateral.

Pentru mașinile de tricotat **Passap**, DesignaKnit va da instrucțiuni pentru a monta numărul de ochiuri din partea de jos a piesei. Pentru a evita reprogramarea acelor din stânga și din dreapta în consolă de fiecare dată când se întâlnește o creștere, acestea pot fi setate cu 5 sau 10 ochiuri mai mult decât este indicat, cu condiția ca blocajele să treacă de acele programate în fiecare rând.

## Tricotat dantelă

Dacă simbolurile Machine Lace au fost utilizate pentru a desena dantela, tricotarea va implica fie două cărucioare, fie setarea unui singur cărucior pe Lace sau Normal, astfel încât cusăturile să poată fi transferate pe acele corecte și firele să poată fi tricotate pentru a crea ochiuri.

Mașinile de tricotat Brother utilizează un cărucior separat pentru dantelă pentru a se ocupa de transferuri, după care căruciorul normal este trecut peste patul de ace pentru a tricota firul. Cărucioarele trebuie să se afle la capetele opuse ale patului de ace, astfel încât fiecare să nu se afle în calea celuilalt atunci când este utilizat.

Mașinile de tricotat Silver Reed pot utiliza fie un cărucior separat pentru dantelă, care poate fi setat pe „numai transfer” sau „transfer + tricotat”, fie căruciorul normal setat pe tricotat dantelă, care transferă și tricotează într-o singură trecere a căruciorului. Dacă se utilizează căruciorul normal cu setarea „L”, mașina produce tricotat „dantelă cu fir”, care tricotează unul doilea fir foarte fin pe ace, care ar fi goale dacă s-ar utiliza un cărucior pentru dantelă, creând astfel o impresie de ochiuri. Acest lucru este potrivit numai dacă modelul de dantelă este simplu și ochiurile sunt realizate prin transferul ochiurilor pe acul adiacent în direcția tricotării. Carul dedicat dantelei produce dantelă adevărată, în care ochiurile sunt create prin transferul ochiurilor și tricotarea lor împreună.

În funcție de combinația dintre mașina de tricatat și simbolurile utilizate în model, poate apărea un avertisment precum cel afișat în stânga, după care Interactive



This pattern contains Brother Fine Lace symbols, but the knitting machine is not a Brother.

Tricotarea revine la ecranul principal pentru a selecta un fișier diferit cu forme sau modele de cusături. În acest caz, puteți face clic pe „Anulare” sau apăsa tasta „Esc” pentru a goli ecranul. Puteți alege mașina de tricatat potrivită utilizând opțiunea de meniu „Opțiuni / Mașină de tricatat”, după care, făcând clic oriunde pe ecran, va apărea din nou ecranul principal pentru a alege fișierul cu forma sau modelul de cusături dorit.

Când un model include simboluri Machine Lace și este deschis în Interactive Knitting, DesignaKnit poate afișa un mesaj informativ, precum cel prezentat aici.

După ce urmați instrucțiunile, puteți începe tricotarea făcând clic pe butonul „Gata” ([vezi pagina 50](#)).



This pattern requires the lace carriage to be at the right.

This is because of the following setup:  
In KM Setup, Use of colour changer is OFF.  
In KM Setup, Start with CAL is OFF.

(If the lace carriage is required to start at the left, either change the setup, or use Modify / Shuffle to move the pattern up or down one row.)

Carul pentru dantelă (pentru Brother și Silver

Reed dacă este setat pe „Transfer”) este trecut peste patul acului de câte ori este necesar pentru a efectua toate transferurile, mărind numărul „RC” la fiecare trecere, în timp ce numărul rândului modelului „PIECE” rămâne același.

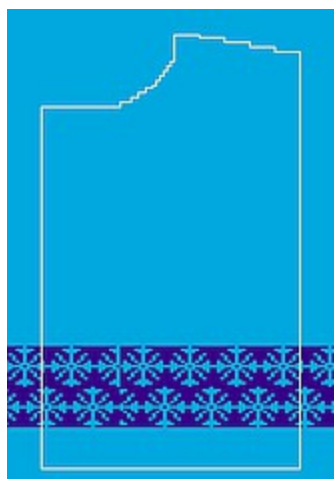
Fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) va număra în jos până când căruciorul sau setarea acestuia trebuie schimbată pentru a tricota firul. Rândul modelului „PIECE” va avansa apoi. Dacă se utilizează un cărucior normal, setat la tricatat dantelă (sau căruciorul Silver Reed Lace setat la „Transfer + Knit”), transferul și tricotarea vor avea loc într-osingură trecere a căruciorului, iar rândul modelului „RC” și „PIECE” vor avansa în același timp.

Mai multe informații despre utilizarea simbolurilor dantelă pot fi găsite la Dantelă.

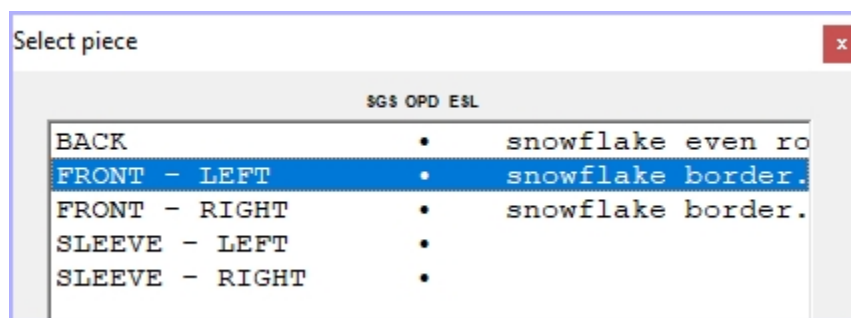
## Exemplu

Procesul de tricotare interactivă a fost prezentat în pași logici, pentru a oferi o demonstrație de la început până la sfârșit. A fost aleasă o piesă de îmbrăcăminte integrată ([vezi pagina 101](#)), deoarece aceasta oferă cele mai multe detalii. Atât Swatch ([vezi pagina 96](#)), cât și Shape-only ([vezi pagina 99](#)) sunt versiuni mai simple ale aceluiași proces. În cazul Swatch, se alege un model de cusătură și se stipulează o dimensiune, în timp ce în cazul Shape-only nu există informații despre fire care să fie luate în considerare.

Se utilizează o piesă frontală a unui cardigan pentru bebeluși, integrată cu un model de cusătură. Piesa de îmbrăcăminte este afișată așa cum apare în spațiul de lucru Stitch Designer după integrare ([vezi pagina 217](#)).



Se deschide un fișier ([vezi pagina 39](#)) și se selectează piesa „FRONT - LEFT” din dialogul „Select piece”.



- ☒ Integrated with stitch pattern
- ☐ Shape-only
- ☒ Knit as one section

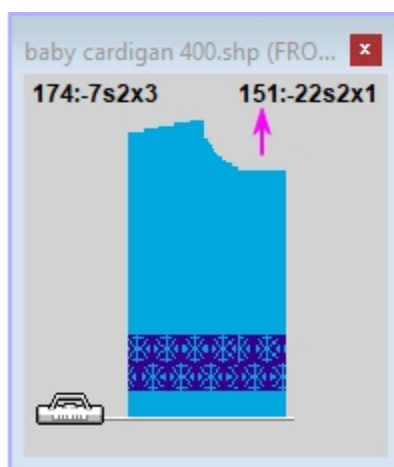
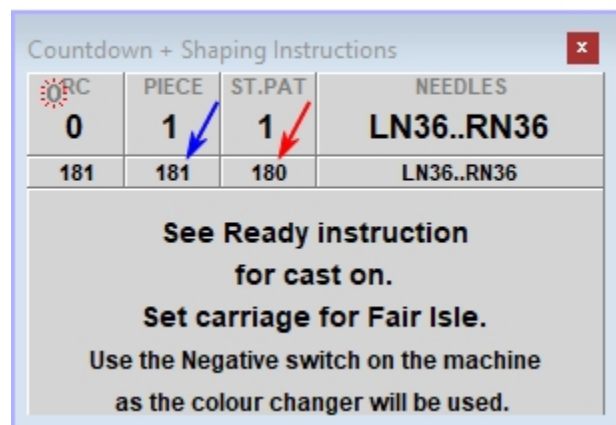
Selectând „Integrat cu modelul de cusătură” și făcând clic pe „OK”, această piesă vestimentară va fi afișată în ecranul „Tricotaj interactiv”. Opțiunea „Tricotează ca o singură secțiune” este estompată, deoarece există o singură secțiune de tricatat ([vezi pagina 102](#)).

Metoda aleasă este Fair Isle, iar mașina de tricatat este un model Brother KH965. Pentru acest exercițiu, se presupune că este instalat și utilizat un cablu de conectare ([vezi pagina 47](#)) pentru sincronizarea între DesignaKnit și mașina de tricatat. Dacă acest lucru nu este necesar, cum ar fi cazul mașinilor de tricatat neelectronice sau dacă un

Dacă se alege metoda manuală, trebuie urmate instrucțiunile de pe ecranul Interactive Knitting (Tricotare interactivă) și rândurile modelului trebuie avansate unul câte unul pe măsură ce fiecare trecere a căruciorului este finalizată ([vezi pagina 54](#)).



Numărul RC se referă la o trecere a căruciorului și nu este neapărat același cu un rând de model tricatat. Numărul de treceri ale căruciorului necesare pentru a tricota un rând de model depinde de metoda de tricatat.



Fereastra „Countdown + Shaping Instructions” ([Vezi pagina 65](#)) afișată în stânga afișează informațiile inițiale despre piesă, cum ar fi numărul total de ochiuri și rânduri, acele care vor fi utilizate (acul stâng 36 până la acul drept 36) și instrucțiunile pentru setarea căruciorului pentru Fair Isle. Mesajul „Negative switch” apare deoarece o culoare

Changer ([vezi pagina 38](#)) este utilizat în acest

Fereastra „Prezentare generală a piesei” ([vezi pagina 91](#)) arată tricotajul la început, cu căruciorul în partea stângă. Primele instrucțiuni de modelare ([vezi pagina 95](#)) vor apărea la RC 151 în partea dreaptă a piesei ([vezi săgeata roz](#)).

RC	PIECE	ST.PAT
180	181	1
181	181	180



Piesa de îmbrăcăminte este formată din 181 de treceri ale căruciorului (vezi săgeata albastră de mai sus) și modelul de cusături de 180 (săgeata roșie de mai sus). Acest lucru înseamnă că, deși nu este evident, modelul de cusături se repetă parțial pe verticală, iar rândul unu al repetării va fi tricotat la RC.

180 din piesa de îmbrăcăminte, așa cum indică săgețile roșii din imaginea din stânga. Deoarece primul rând al modelului de cusături este simplu, acest lucru nu are nicio consecință asupra rezultatului tricotării, dar este un aspect de care trebuie să Țineți cont atunci când utilizați un model de cusături precum acesta, în care modelul de cusături este asortat astfel încât să apară aparent doar pe o parte a piesei de îmbrăcăminte. Informații detaliate despre modul în care modelele de cusături pot fi aplicate în diferite moduri pot fi găsite în manualul Stitch Designer.

Cast on LN36..RN36.

Knit rib if any.

Finish rib with carriage at right.

Set pattern row on KM to 1.

Use KC setting. Knit preselect row.

Set RC to 0.

Then select OK.

DesignaKnit oferă instrucțiuni suplimentare în dialogul „Pregătiți-vă pentru sincronizarea cu Carriage” atunci când se face clic pe butonul „Gata”.

În acest exemplu, ochiurile trebuie montate de la acul stâng 36 până la acul drept 36 inclusiv. Dacă este necesară o nervură (vezi pagina 204), aceasta trebuie tricotată înainte de a apăsa butonul „OK”, terminând cu căruciorul în poziția indicată. Nu există instrucțiuni cu privire la numărul de rânduri de nervuri care trebuie tricotate în acest exemplu, deoarece acest articol de îmbrăcăminte a fost salvat în Original Pattern Drafting (Crearea modelului original). Contorul de rânduri al mașinii de tricotat va adăuga fiecare trecere a căruciorului și va trebui resetat la „0” înainte de a apăsa „OK” pentru a sincroniza DesignaKnit și mașina de tricotat.

Anumite mașini de tricotat vor genera mesaje specifice cu privire la setări precum rânduri preselectat, setările KC etc. (vezi pagina 52).

Când se face clic pe „OK”, se stabilește legătura între DesignaKnit și mașina de tricotat, iar fiecare trecere a căruciorului va fi înregistrată în Interactive Knitting, care va afișa schimbările de fire, schimbările de tehnică și instrucțiunile de modelare la momentul potrivit.

Au fost acumulate diferite ferestre de progres pentru a arăta situația la RC 1 și RC 17.

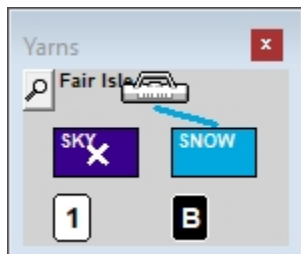
În acest exemplu, prima instrucțiune după prima trecere a căruciorului mașinii de tricotat va avea loc după încă 16 treceri, când trebuie introdusă o nouă culoare a firului.

„Numărătoarea inversă + Instrucțiuni de modelare”  
Fereastra de progres este

ă după 16

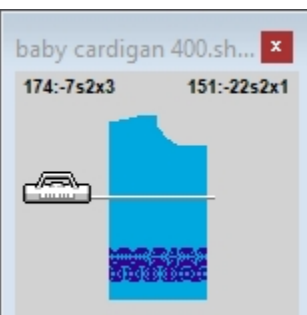
trecherile căruciorului. Săgețile roșii indică starea inițială. Inserțiile (cu margini roșii) arată situația la RC 17. Deoarece nu există instrucțiuni de modelare în acest moment, fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” va fi goală, iar fereastra „Fire” (vezi pagina 70) va arăta ce culoare trebuie introdusă pe fiecare alimentator.

Inserția deasupra ferestrei „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei) arată poziția căruciorului în raport cu piesa, care, la RC 17, se află la începutul secțiunii Fair Isle. Inserția „Needle Bed” (Patul de ace) (vezi pagina 87) se află la RC 17 și arată cum vor fi distribuite culorile albastru deschis și albastru închis pe rândul modelului, ac cu ac.



Tricotarea va continua în modul Fair Isle fără intervenție, deoarece firele sunt înfășurate corect. Ace vor fi selectate și deselexate automat, până când banda Fair Isle este terminată, după care culoarea albastru închis poate fi preluată din alimentator, așa cum este indicat în fereastra „Fire” (vezi stânga).

Countdown + Shaping Instructions			
RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
100	101	101	LN36..RN36
181	181	180	LN36..RN36
Set marker			



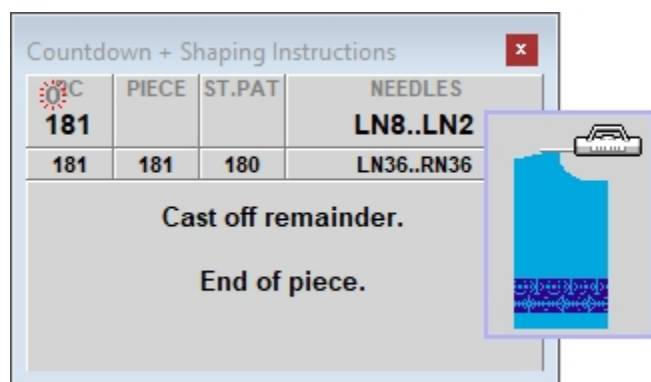
Următorul punct în care este necesară intervenția este un loc în care nu se întâmplă nimic nici în ceea ce privește forma, nici în ceea ce privește culorile. Acesta se află la RC 100, unde trebuie setat un marker. Instrucțiunile pentru marker sunt adăugate în piesa de îmbrăcăminte în Original Pattern Drafting. În acest caz, acesta marchează punctul în care va fi îmbinat mâneca, dar ar putea indica și locurile în care trebuie create manual butonierele sau alte puncte care

trebuie marcate fizic, eventual prin legarea unei bucăți de ață de o cusătură din acea poziție. Mai multe informații despre adăugarea marcajelor pot fi găsite în manualul Original Pattern Drafting (Crearea modelului original).

Countdown + Shaping Instructions			
RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
151	152	152	LN36..RN14
181	181	180	LN36..RN36
Dec 22 sts at right			



Tricotarea continuă până când prima instrucțiune de modelare apare în fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” la RC 151, care împinge această instrucțiune în partea de jos a ferestrei „Prezentare generală a piesei”, în timp ce următoarele instrucțiuni de modelare așteptate apar în partea de sus, pe partea piesei unde vor avea loc (vezi săgețile roz).



gol.

Pentru piesele de îmbrăcăminte tricotate în mai multe secțiuni, la sfârșitul unei secțiuni va apărea mesajul „Cast off remainder” (Închideți restul), urmat de „Then select Ready” (Apoi selectați Ready) pentru a continua cu instrucțiunile corecte pentru secțiunea următoare.

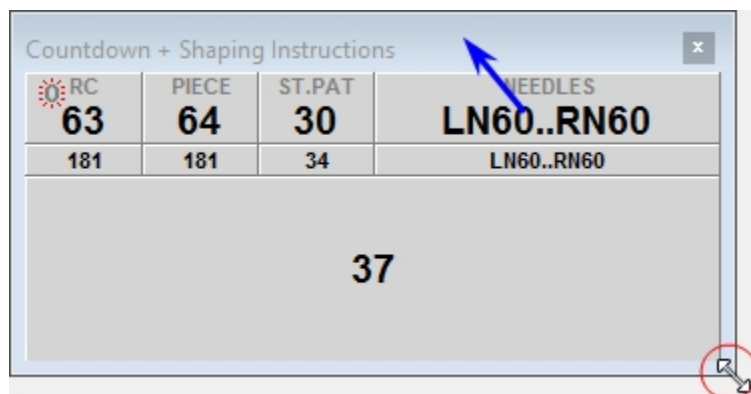
Instrucțiunile de modelare vor fi afișate pentru fiecare rând necesar până la sfârșitul piesei, când DesignaKnit va afișa mesajul „Cast off remainder” (Închideți restul) și mesajul „End of piece” (Sfârșitul piesei).

Carul este afișat în partea de sus a piesei de îmbrăcăminte, iar casetele „PIECE” și „ST.PAT” din rândul curent sunt

# Ferestre de progres

<b>Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare</b> .....	<b>65</b>
<b>Fire</b> .....	<b>70</b>
<b>Textul modelului</b> .....	<b>82</b>
<b>Diagramă</b> .....	<b>84</b>
<b>Patul de ace</b> .....	<b>87</b>
<b>Prezentare generală a pieselor</b> .....	<b>91</b>

Ecranul Tricotat interactiv conține ferestre de progres, care sunt complet sincronizate între ele pentru a afișa informații relevante despre piesă și rândul de model care este tricotat în prezent.



## Dimensiunea și poziția ferestrelor de progres -

fiecare fereastră de progres poate fi închisă bifând cruciulița din colțul din dreapta sus, ascunzând-o din vedere. Dacă toate ferestrele sunt închise în acest mod, făcând clic pe ecranul acum gol, toate ferestrele vor reapărea într-una dintre dispunerile prestabilite.

Deși a fost aleasă o fereastră de progres pentru tricotat mecanic, aceleași descrieri pentru dimensiune și poziție se aplică și ferestrei pentru tricotat manual.

Fiecare fereastră poate fi redimensionată plasând cursorul peste una dintre laturi sau

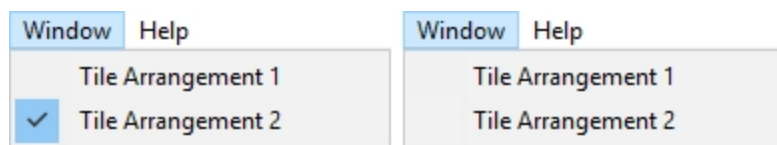
colțuri, unde se va transforma într-o săgeată cu două capete (vezi cercul roșu). Fereastra poate fi apoi modificată la dimensiunea dorită făcând clic, ținând apăsat și trăgând săgeata. Fiecare fereastră poate fi mutată făcând clic, ținând apăsat și trăgând bara de titlu (vezi săgeata albastră). Ferestrele pot fi readuse la dimensiunea și poziția implicite alegând una dintre opțiunile *Fereastră / Aranjare mozaic*.

PIECE <b>63</b>	PIECE <b>63</b>
MAX=181	181

În funcție de dimensiunea sa, fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” va afișa sau ascunde „Max = ” în fața totalurilor, așa cum se arată în stânga. Cu cât fereastra este mai mare, cu atât pot fi afișate mai multe detalii.

Pentru a aduce o fereastră în prim-plan, trebuie să faceți clic pe bara sa de titlu. Acest lucru poate fi util pentru a afișa toate informațiile sale dacă acestea sunt acoperite de o altă fereastră sau pentru a mări fereastra dorită suficient încât să puteți vizualiza confortabil toate informațiile sale. Când se utilizează ulterior o altă opțiune de meniu, cum ar fi *Opțiuni / Metoda de tricotat*, Inter-active Knitting va reveni la afișarea tuturor ferestrelor de progres disponibile, revenind uneori la una dintre aranjamentele prestabilite de tip Tile.

Dacă opțiunea din meniul *Fereastră / Ferestre flotante* este bifată, oricare sau toate ferestrele de progres pot fi mutate complet din ecranul Tricotare interactivă. Dacă faceți clic din nou pe opțiune sau selectați *Fereastră* și una dintre dispunerile disponibile, acestea vor fi restaurate în ecranul principal.



### Aranjarea ferestrelor - aspectul ferestrelor

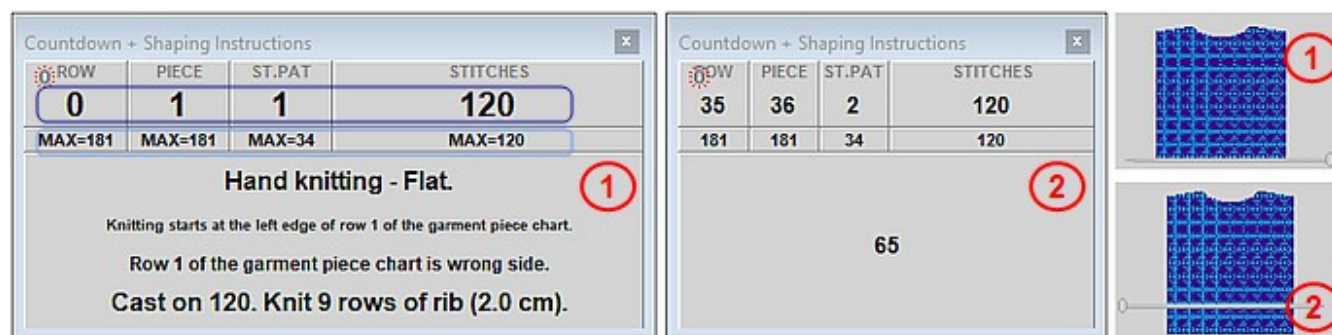
Progress poate fi modificat selectând o altă opțiune de aranjare a ferestrelor din meniul *Window* (așa cum se arată în prima imagine din stânga). Există până la cinci opțiuni posibile de aranjare a ferestrelor.

mentii, desi pot fi prezente mai putine in meniu, in functie de faptul daca se utilizeaza tricotarea manuala sau mecanica si de ceea ce se tricoteaza (doar forma, integrat, mostre, tipul modelului de cusatura). Fiecare layout ofera o vizualizare putin diferita, favorizand ferestre de progres diferite. Indiferent de aranjamentul de tesut selectat, acesta va fi memoriat pentru viitoarele sesiuni de tricotare interactiva. Mutarea sau redimensionarea ferestrelor de progres va avea ca rezultat faptul că niciuna dintre aranjamentele de tip „Tile Arrange” nu va fi bifată în opțiunea de meniu „Window” (așa cum se arată în a doua imagine), iar aranjamentul utilizatorului va rămâne în vigoare pentru sesiunea curentă. Când DesignaKnit este închis și deschis din nou în „Interactive Knitting”, aranjamentul de tip „Tile Arrange” presetat anterior selectat în „” va fi activ.

## Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare

Tricotat manual .....	65
Tricotat la mașină .....	67

### Tricotat manual



Fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” afișează informații despre locul în care se află tricotajul în cadrul piesei și ce trebuie făcut în continuare. Fereastra este alcătuită din secțiuni care afișează separat informațiile despre piesă și modelul de cusături și oferă informațiile curente cu caractere mai mari, în timp ce totalurile sau informațiile generale sunt afișate dedesubt cu caractere mai mici. În timp ce valorile din partea de sus (vezi dreptunghiul albastru mai închis) se modifică atunci când se apasă butonul „Rândul următor/precedent” din bara de instrumente din stânga sau tastele săgeată sus/jos de pe tastatură, informațiile de dedesubt (vezi dreptunghiul albastru mai deschis) rămân neschimbate pe tot parcursul tricotării, pentru a afișa valorile generale ale piesei.

În exemplele de mai sus, au fost prezentate două poziții diferite în tricotat pentru o piesă vestimentară integrată, pentru a arăta cum se modifică fereastra în funcție de locul în care se află tricotajul în piesă. Imaginile (1) și (2) aparțin aceleiași piese. În imaginea (1), piesa se află la începutul tricotării, înainte de montarea ochiurilor. Numărul de rânduri de nervuri care trebuie tricotat este afișat deoarece articolul vestimentar a fost proiectat în Standard Garment Styling și nu a fost modificat în Original Pattern Drafting. În alte cazuri, această parte a instrucțiunii ar fi: „Tricotează nervuri, dacă este cazul”. Modelul de cusături a fost aplicat în Stitch Designer, deoarece Standard Garment Styling nu permite aplicarea directă a acestora. În imaginea (2), tricotarea a avansat, iar partea cu instrucțiuni din fereastră afișează „65”, ceea ce înseamnă că tricotarea poate continua fără modelare (sau altă intervenție manuală) pentru încă 65 de rânduri, după care se va atrage atenția asupra modificărilor care trebuie făcute.

"Hold 70"

"!!!Hold 4 sts at start!!"

"!!!Dec 8 sts at End!!"

"Knit rib if any."

"Pick up 50"

"Cast off remainder then press the spacebar to continue."

Cea mai mare parte a ferestrei este rezervată instrucțiunilor care apar în timpul procesului de tricatat: ce trebuie făcut înainte de a începe să tricotezi, instrucțiuni de modelare, cum ar fi mărirea, micșorarea, montarea sau demontarea ochiurilor, menținerea ochiurilor etc.

Câteva exemple sunt prezentate în partea stângă. Dacă nu există instrucțiuni concrete care să fie introduse în această zonă, DesignaKnit afișează un număr care indică următorul punct în care trebuie efectuată o altă acțiune, cum ar fi „65” în imaginea de mai sus.

Fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) se ocupă de instrucțiunile de modelare. Orice schimbări de culoare care trebuie efectuate nu sunt afișate aici, ci trebuie urmate în fereastra „Chart” (Diagramă) și/sau „Yarns” (Fire) (vezi pagina 70).

Fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” nu afișează instrucțiuni specifice care sunt adăugate unui model de cusătură sub formă de simboluri memo, cum ar fi modalități specifice în care trebuie lucrate creșterile sau scăderile. Acestea vor fi afișate în ferestrele „Text model” (vezi pagina 82) și „Diagramă” (vezi pagina 84).

ROW	PIECE	ST.PAT	STITCHES
0	1	1	120
181	181	34	120

ROW	PIECE	ST.PAT	STITCHES
8	9	9	20
20	20	20	20

ROW	PIECE	ST.PAT	STITCHES
0	1		120
181	181		120

Imaginile din stânga arată cum informațiile pot fi diferite, în funcție de faptul dacă a fost selectată o piesă de îmbrăcăminte integrată (1), un model de cusătură (2) sau doar o formă (3). În partea de sus a secțiunii „PIECE” nu există informații pentru un model de cusătură, deoarece acesta nu este aplicabil. În mod similar, o piesă doar cu formă nu are nicio informație în secțiunea „ST.PAT” a „ ”.

**ROW** - arată numărul rândului care precede cel care urmează să fie lucrat. Numărul mai mic de dedesubt afișează numărul total

număr total de rânduri din piesă. În acest exemplu, piesa fișierului de formă, fie ea integrată (1) sau doar de formă (3), este formată din 181 de rânduri în total, în timp ce modelul de cusătură (2) este format din 20 de rânduri în total.

Numărul ROW se va modifica la fiecare utilizare a barei de spațiu, a tastelor săgeată de pe tastatură, a comenzilor „Rândul următor/Anterior” sau „Începutul/Sfârșitul secțiunii”, deoarece poziția în piesă se modifică odată cu aceste acțiuni. Numărul total rămâne același pe tot parcursul procesului. În imaginea (2) au fost tricotate 8 rânduri dintr-un total de 20, iar următorul rând care urmează să fie tricatat este 9.

ROW	ROW	ROW	ROW
63	0	7	70
MAX=181	MAX=181	MAX=181	MAX=181

Butonul mic din colțul din stânga sus al „ROW” poate fi apăsat pentru a afișa un contor temporar de rânduri. Acesta setează numărul principal de rânduri la „0” și afișează numărul care era în buton. Pe măsură ce tricotajul avansează (sau este previzualizat) folosind tastele săgeți etc., numărul

numărul principal ROW va crește, în timp ce numărul din buton rămâne același. Butonul poate fi apăsat din nou pentru a restabili situația la numărul real de rânduri. Procesul este demonstrat în cele patru imagini, unde valoarea ROW de „63” a fost „blocată” prin apăsarea butonului, câteva rânduri au fost avansate, arătând că o valoare se modifică, iar cealaltă rămâne aceeași, apoi butonul a fost apăsat din nou, arătând că cele două valori sunt adăugate împreună pentru a restabili situația reală.

**PIECE** - indică numărul rândului care urmează să fie tricatat pentru o piesă de formă, indiferent dacă a fost integrat sau nu un model de cusătură.

**ST.PAT** - oferă informații despre modelul de cusătură, indiferent dacă este tricatat separat, ca mostră sau ca parte a unei piese de formă. Numărul de sus se referă la următorul rând care trebuie tricatat în modelul de cusătură, iar numărul mai mic de dedesubt afișează numărul total de rânduri dintr-o repetiție a modelului de cusătură. Dacă o mostră conține mai mult decât numărul maxim de rânduri ale repetării, aceasta va începe din nou de la „1” când se atinge numărul maxim. Dacă conține mai puțin, atunci numărul maxim este dat de dimensiunea mostrei.

**CUSĂTURI** - afișează numărul de cusături necesare în rândul care urmează să fie tricotat. Numărul mai mic afișează numărul maxim de cusături din piesa de îmbrăcăminte curentă.

ROW 170	PIECE 171	ST.PAT 1	STITCHES 46	1
181	181	34	120	

ROW 16	PIECE 17	ST.PAT 17	STITCHES 120	2
181	181	34	120	

ROW 21	PIECE 50	ST.PAT 22	STITCHES 20	3
50	50	34	20	

Câteva exemple ale ferestrei „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) sunt prezentate în stânga pentru a ilustra diferite scenarii. Imaginile (1) și (2) reprezintă o piesă de îmbrăcăminte care este integrată cu un model de cusături, în timp ce imaginea (3) ilustrează o mostră.

Imaginea (1) arată că există 46 de ochiuri din maximum 120 care trebuie lucrate la rândul 171. Celelalte ochiuri vor fi fost închise sau păstrate în această etapă. Modelul de ochiuri utilizat constă în 34 de rânduri, iar la rândul 171 se lucrează primul rând al unei repetiții.

Imaginea (2) prezintă același model, dar într-o etapă anterioară a tricotării, după ce s-a lucrat rândul 16. Următorul rând va fi rândul 17 al piesei de îmbrăcăminte și rândul 17 al repetării modelului de cusături. Numărul maxim de 120 de cusături este încă valabil, deoarece nu s-a efectuat încă nicio modelare.

Imaginea (3) reprezintă o mostră de 50 de rânduri x 20 de ochiuri. Rândul 21 din 50 al mostrei a fost tricotat, iar modelul actual de ochiuri se repetă la rândul 22 dintr-un model de 34 de rânduri. Numărul de ochiuri din modelul de ochiuri se va repeta de câte ori este necesar pentru a umple cele 20 de ochiuri stipulate ale mostrei.

## Tricotat la mașină

Countdown + Shaping Instructions  

ROW	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
0	1	1	LN60..RN60
181	181	34	LN60..RN60

See Ready instruction for cast on.

Set carriage for Fair Isle.

Use the Negative switch on the machine as the colour changer will be used

Countdown + Shaping Instructions  

ROW	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
65	66	32	LN60..RN60
181	181	34	LN60..RN60

35

Fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” afișează informații despre locul în care se află tricotajul în cadrul piesei și ce trebuie făcut în continuare. Fereastra este alcătuită din secțiuni care afișează separat informațiile despre piesă și modelul de cusături și prezintă informațiile curente cu caractere mai mari, în timp ce totalurile sunt afișate dedesubt cu caractere mai mici. În timp ce informațiile din partea de sus (vezi dreptunghiul albastru mai închis) sunt actualizate la fiecare trecere a căruciorului, informațiile de dedesubt (vezi dreptunghiul albastru mai deschis) rămân neschimbate pe tot parcursul tricotării și afișează valorile totale ale piesei.

În exemplele de mai sus, au fost prezentate două puncte diferite ale tricotajului pentru o piesă vestimentară integrată, pentru a arăta cum se modifică fereastra în funcție de locul în care se află tricotajul în cadrul piesei. Imaginile marcate cu (1) aparțin aceleiași piese, la fel și imaginile marcate cu (2). În imaginile (1), piesa se află la începutul tricotării, înainte de montarea ochiurilor și înainte de conectarea la mașina de tricotat. În acest exemplu, schimbătorul de culoare a fost setat pentru a fi utilizat în configurația mașinii de tricotat, ceea ce duce la instrucțiunea de a utiliza comutatorul negativ. În imaginile (2) căruciorul se află mai sus în tricotaj, iar partea cu instrucțiuni a ferestrei afișează „35”, ceea ce înseamnă că mai sunt 35 de treceri ale căruciorului înainte ca utilizatorul să trebuiască să intervină.

"Hold LN60..RN10"  
 "Hold 4 sts at left"  
 "Dec 9 sts at right"  
 "Set carriage for Fair Isle"  
 "Pick up 50"  
 "Use the Negative switch  
 on the machine"  
 "Cast off remainder  
 Then select Ready"  
 "Change to lace carriage (N)"

Cea mai mare secțiune a ferestrei este rezervată instrucțiunilor care apar în timpul procesului de tricatat: ce trebuie făcut înainte de a începe tricatatul, setarea căruciorului, instrucțiuni de modelare, cum ar fi mărirea, micșorarea, montarea sau demontarea ochiurilor, menținerea ochiurilor etc.

Câteva exemple sunt prezentate în partea stângă. Acolo unde este posibil, instrucțiunile sunt afișate în partea stângă sau dreaptă a ferestrei de instrucțiuni, în funcție de partea acului pe care trebuie să se efectueze acțiunea. Dacă nu există instrucțiuni concrete care să fie afișate în această zonă, DesignaKnit afișează un număr care indică următorul punct în care trebuie să se efectueze o altă acțiune, cum ar fi „35” în imaginea de mai sus.

Fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” nu afișează instrucțiuni specifice care sunt adăugate unui model de cusătură sub formă de simboluri Memo, cum ar fi modalități specifice în care trebuie lucrate creșterile sau scăderile. Acestea vor fi afișate în fereastra „Patul de ace” (vezi pagina 87).

Dacă modelul de cusătură este Fair Isle sau textură cu fața/spatele orientate și conține simboluri inteligente, acestea controlează selecția acului și vor genera instrucțiuni la momentul oportun în această fereastră pentru a seta sau modifica căruciorul mașinii de tricatat sau tehnica de tricatat.

Dacă instrumentul Lace Tool a fost utilizat pentru a crea dantelă, fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) va indica modul în care trebuie configurat căruciorul normal și/sau căruciorul Lace și ce cărucior sau setare trebuie utilizat. Fereastra „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei) oferă un memento vizual cu privire la căruciorul sau setarea utilizată (faceți clic aici).

Dacă nu există fereastra „Yarns” (Fire) deoarece există o singură culoare în model, în partea din stânga jos a ferestrei „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) se afișează modul de utilizare a căruciorului, dacă este necesar, și poate apărea Tuck, Garter, Cable, Cable/Garter sau tricatat simplu.

RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
0	1	1	LN60..RN60
181	181	34	LN60..RN60

RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
8		9	LN10..RN10
20	20	20	LN10..RN10

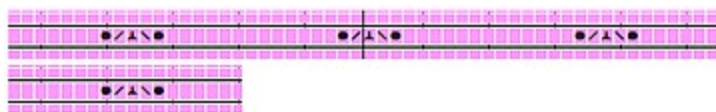
RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
0	1		LN60..RN60
181	181		LN60..RN60

Imaginile din stânga arată cum informațiile pot fi diferite, în funcție de faptul dacă a fost selectată pentru tricatat o piesă de îmbrăcăminte integrată (1), un model de cusătură (2) sau doar o formă (3). Pentru un model de cusătură sau o mostră, nu există informații în secțiunea „PIECE”, deoarece nu este aplicabil. Același lucru se aplică și unei piese numai cu formă, unde nu există informații în secțiunea „ST.PAT”.

**RC** - afișează numărul curent de rânduri. Acest număr trebuie să corespundă cu contorul de rânduri de pe mașina de tricatat. Numărul mai mic de dedesubt afișează numărul total de rânduri din piesă. În acest exemplu, piesa din fișierul de formă,

fi că este integrată (1) sau doar de formă (3), are în total 181 de rânduri, în timp ce modelul de cusături (2) are în total 20 de rânduri.

RC (numărul de rânduri) avansează automat când începe tricotarea după ce ați apăsă butonul „Gata” (vezi pagina 50). Cu toate acestea, pentru previzualizare, tastele săgeată ale tastaturii, bara de spațiu, butoanele din bara de instrumente din stânga și opțiunile din meniul Go pot fi utilizate pentru a vă deplasa în cadrul piesei (vezi pagina 54). Numărul total mai mic rămâne același pe tot parcursul procesului. În imaginea (2) au fost tricotate 8 rânduri dintr-un total de 20, iar următorul rând care urmează să fie tricatat este 9.



Pe rândurile care conțin simboluri Lace, numărul rândului modelului rămâne același, iar RC avansează până când toate transferurile au fost finalizate. La următoarea trecere, setarea căruciorului este modificată și firul poate fi tricotat pe toată lungimea, finalizând

rând de dantelă. Dacă modelul de dantelă se repetă pe orizontală, transferurile repetitive se efectuează o singură dată, astfel încât, indiferent dacă o secvență de ochiuri care necesită 3 transferuri (așa cum se arată în imagine) apare o singură dată sau de mai multe ori, există doar 3 transferuri pe acel rând, iar numărătoarea inversă va reflecta acest lucru.

 RC	 RC	 RC	 RC
63	0	7	70
MAX=181	MAX=181	MAX=181	MAX=181

Butonul mic din colțul din stânga sus al „RC” poate fi apăsat pentru a afișa un contor temporar de rânduri. Acesta setează RC-ul principal la „0” și afișează numărul care era în buton. Pe măsură ce tricotarea continuă sau pe măsură ce lucrarea este previzualizată folosind tastele săgeată etc.,

RC-ul principal va crește pentru fiecare trecere, în timp ce numărul din contorul temporar de rânduri rămâne același. Butonul poate fi apăsat din nou pentru a restabili situația la RC-ul actual. Procesul este demonstrat în cele patru imagini, unde RC principal „63” a fost plasat în contorul temporar de rânduri prin apăsarea butonului, câteva rânduri au fost tricotate, arătând că o valoare se modifică, iar cealaltă rămâne aceeași, apoi butonul a fost apăsat din nou, arătând că cele două valori sunt adăugate împreună pentru a restabili situația reală.

**PIECE (Piesă)** - indică numărul rândului care urmează să fie tricotat pentru o piesă de formă, indiferent dacă a fost integrat sau nu un model de cusături. Acest număr se referă la un rând, nu la o trecere a căruciorului. Pentru metodele Fair Isle și Right / Wrong side facing texture (textură cu fața/spatele orientate), fiecare trecere a căruciorului tricotează un rând, dar sunt necesare mai multe treceri ale căruciorului pentru fiecare rând de tricotaj Jacquard sau când se utilizează un cărucior Lace.

**ST.PAT** - oferă informații despre modelul de cusătură, indiferent dacă este tricotat separat, ca mostră sau ca parte a unei piese de formă. Numărul de sus se referă la următorul rând care trebuie tricotat în modelul de cusătură, iar numărul mai mic de dedesubt afișează numărul total de rânduri dintr-o repetiție a modelului de cusătură. Dacă o mostră conține mai mult decât numărul maxim de rânduri ale repetării, aceasta va începe din nou de la „1” când se atinge numărul maxim. Dacă conține mai puțin, atunci numărul maxim este dat de dimensiunea mostrei.

**ACE** - afișează ce ace sunt utilizate în piesa curentă. Dacă un model de cusătură neintegrat este descărcat pe o mașină de tricotat, acesta va fi poziționat în centrul patului de ace, dar dacă un fișier de formă este integrat cu modelul de cusătură, piesa de îmbrăcăminte, mai degrabă decât modelul de cusătură, se află în centrul patului de ace ([vezi pagina 234](#)). Ace sunt întotdeauna afișate ca fiind în stânga sau în dreapta centrului. Dacă modelarea a avut loc pe o parte sau dacă o secțiune a tricotajului este ținută sau aruncată, acestea nu vor fi distribuite uniform.

 RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
170	171	1	RN15..RN60
181	181	34	LN60..RN60

 RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
16	9	9	LN60..RN60
364	182	34	LN60..RN60

 RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
16	5	5:17	LN60..RN60
728	182	34:136	LN60..RN60

 RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
39	50	6	LN10..RN10
50	50	34	LN10..RN10

Câteva exemple ale ferestrei „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) sunt prezentate în partea stângă pentru a ilustra diferite scenarii. Imaginea (1) arată că nu toate acele sunt utilizate în acest moment și că, de fapt, se lucrează doar pe partea dreaptă a piesei (acul drept 15 până la acul drept 60). Celelalte ochiuri vor fi fost închise sau sunt ținute. Mai jos este afișat numărul maxim de ace utilizate pentru tricotarea piesei de îmbrăcăminte: 120 de ace: 60 la stânga și 60 la dreapta de centrul patului de ace. Pentru metodele Fair Isle și textura cu fața/spatele orientate, fiecare trecere a căruciorului va avea ca rezultat un rând tricotat. Imaginea (1) reprezintă un model Fair Isle, iar numărul total de rânduri poate fi inegal. Cusătura

numărul rândurilor modelului (ST.PAT) începe de la 1 după finalizarea fiecărei repetări. În acest exemplu, rândul 1 dintr-un model de 34 de rânduri este lucrat în acest loc specific din tricotaj.

O trecere a căruciorului nu este același lucru cu un rând tricotat. Imaginea (2) utilizează un model Jacquard (care necesită un număr par de rânduri), în care fiecare rând constă din mai multe treceri ale căruciorului, deoarece fiecare culoare este tricotată separat, astfel încât, deși valoarea „RC” se modifică, informațiile din „PIECE” rămân aceleași până când un rând de pe ecranul DesignaKnit este finalizat. Imaginile (2) și (3) arată cum ar putea arăta acest lucru pentru o mașină de tricotat Silver Reed și, respectiv, Passap. În acest exemplu, Silver Reed dublează numărul de rânduri, deoarece există două treceri ale căruciorului pentru fiecare rând, în timp ce Passap are nevoie de patru treceri ale căruciorului pentru fiecare rând de pe ecranul DesignaKnit, în funcție de numărul tehnicii utilizate. Cele 182 de rânduri ale piesei de îmbrăcăminte sunt produse de 384 de treceri ale căruciorului în imaginea (2) și 728 de treceri în imaginea (3).

Imaginea (3) arată că secțiunea modelului de cusătură (ST.PAT) împarte rândurile într-o notație „Rând tricotat:RC” atât pentru poziția curentă în lucrare (5:17), cât și pentru totalul unei repetări a modelului de cusătură (34:136) pentru o mașină de tricotat Passap.

Imaginea (4) arată notația pentru o mostră de 50 de rânduri x 20 de ochiuri cu model Fair Isle. Numărul de rânduri al mostrei este 39 din 50, iar repetarea actuală a modelului este la rândul 6 dintr-un model de 34 de rânduri. Numărul total de ace utilizate este 20 (10 stânga și 10 dreapta). Numărul de ochiuri din modelul de cusături se va repeta de câte ori este necesar pentru a umple cele 20 de ochiuri ale eșantionului ( ).

## Fire

<b>Tricotat manual</b> .....	<b>70</b>
<b>Tricotat la mașină</b> .....	<b>71</b>

Fereastra „Fire” conține informații despre culori și este afișată numai dacă tricotarea implică mai multe culori. Dacă nu este afișată și este selectată opțiunea „Numai formă”, ferestrele „Prezentare generală piesă” și „Diagramă” sau „Pat de ace” afișează forma în culoarea gri-albastru. Dacă o mostră sau o piesă de îmbrăcăminte conține o singură culoare, aceste ferestre vor afișa „” (Prezentare generală piesă) pentru acea singură culoare.

## Tricotat manual

### See Chart Window

Fereastra „Fire” afișează toate culorile utilizate în modelul din rândul curent. Dacă dimensiunea acesteia nu este suficientă pentru a afișa toate firele, în această fereastră poate apărea un mesaj care să vă îndrume către fereastra „Diagramă” (așa cum se arată aici).

RC (numărul de rânduri) trebuie avansat manual folosind tastele săgeată ale tastaturii, bara de spațiu, butoanele din bara de instrumente din stânga sau opțiunile din meniul Go, pe măsură ce fiecare rând tricotat este finalizat, pentru a urmări progresul lucrării.



Fereastra „Fire” afișează toate culorile utilizate în rândul curent al modelului, împreună cu simbolul firului, dacă acesta a fost atribuit în Stitch Designer. Dacă culorii i-a fost atribuit un nume în opțiunea de meniu *Paletă / Nume* din Stitch Designer, acesta va fi afișat atunci când cursorul este plasat peste blocul de culoare, așa cum se arată în imaginea din stânga. Numărul de cusături care trebuie lucrate este afișat în fiecare bloc de culoare, în timp ce reprezentarea vizuală a rândului este afișată în fereastra „Diagramă” ([vezi pagina 84](#)) și textul acesteia.

instrucțiunile din fereastra „Text model” ([vezi pagina 82](#)). În exemplul prezentat aici, roșului i s-a atribuit simbolul „R” ca simbol al firului și trebuie lucrat pentru 5 ochiuri când apare, albastrului deschis i s-a atribuit simbolul „~” și trebuie lucrat pentru 11 ochiuri când apare. Cireșului nu i s-a atribuit un simbol al firului și trebuie lucrat pentru 1, 2 și 4 ochiuri pe rând când apare.

Dacă ochiurile trebuie tricotate, cusute sau lucrate în orice alt mod, acest lucru va fi indicat în ferestrele „Diagramă” și „Text model” combinate. Dacă au fost utilizate simboluri pentru ochiuri, acestea vor fi afișate în fereastra „Diagramă” și vor fi emise alerte pentru acestea, dacă au fost configurate și activate în Stitch Designer. Alertele nu sunt posibile pentru ochiurile tricotate și cusute pe dos, precum și pentru orice simboluri inteligente ale mașinii care ar fi putut fi utilizate, cum ar fi Tuck sau Weave.

Deși fereastra „Fire” nu afișează direcția de tricotare, aceasta poate fi văzută cu ușurință în fereastra „Prezentare generală a piesei” d , în partea dreaptă sus ([vezi pagina 92](#)).

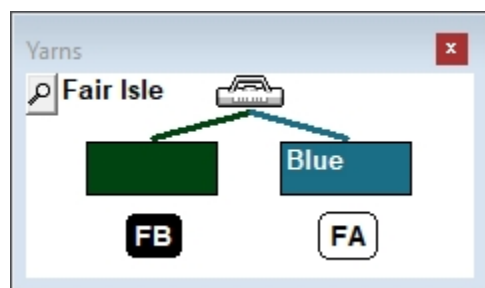
## Tricotat la mașină

<b>Fair Isle</b> .....	<b>72</b>
<b>Jacquard</b> .....	<b>74</b>
<b>Textura cu fața și spatele orientate spre exterior</b> .....	<b>76</b>
<b>Intarsia</b> .....	<b>78</b>

Dacă fereastra Yarns (Fire) nu este afișată, deoarece piesa are o singură culoare, orice informații relevante privind tehnica care ar fi afișate în mod normal aici, cum ar fi modul în care se află căruciorul (tricotaj simplu, Tuck, Garter sau Cable), vor fi afișate în colțul din stânga jos al ferestrei „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare).

Dacă mostra sau piesa de îmbrăcăminte conține mai mult de o culoare, schimbările de fire sunt indicate în diverse moduri. Fereastra „Fire” afișează toate firele utilizate în rândul curent, împreună cu numerele și literele alimentatorului sau informații despre secvența firelor ([vezi pagina 270](#)). Dacă au fost configurate alerte ([vezi pagina 107](#)), vor fi afișate avertismente pentru a schimba oculoare, fir sau pentru a îndepărta fire și pentru a apăsa butonul schimbătorului de culoare, dacă se utilizează un schimbător.

În general, dacă nu se utilizează un schimbător de culori, firul este introdus în alimentatorul din spate (alimentatorul 1 sau A) și niciodată singur în alimentatorul din față (alimentatorul 2 sau B). Dacă se utilizează un schimbător de culori, firul acestuia este introdus în alimentatorul din spate, astfel încât să poată fi schimbat la nevoie, apăsând unul dintre butoanele schimbătorului de culori.

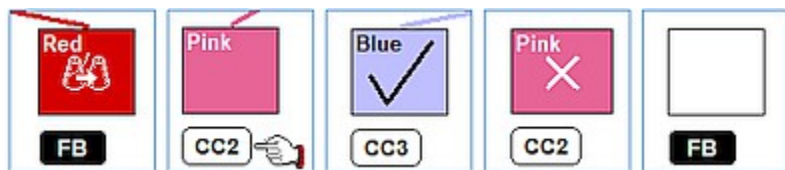


Imaginea din stânga este un exemplu al ceea ce ar putea fi afișat în fereastra „Fire”, folosind un model Fair Isle. Deoarece vizualizările și conținutul pot fi destul de diferite pentru fiecare metodă, acestea sunt explicate mai detaliat mai jos. Dacă au fost atribuite nume culorilor în Stitch Designer (*Paletă /Nume*), acestea vor fi afișate în blocul de culori, așa cum este cazul aici pentru „Albastru”. Pentru tricotarea Intarsia, numele firelor vor fi afișate atunci când cursorul este plasat peste blocul de culori ([Vezi pe pagina 78](#)). Setarea necesară a transportului sau metoda de tricotat este afișată în partea stângă sus a ferestrei pentru toate metodele, cu excepția metodei Intarsia.

Butonul **Zoom** din stânga poate fi apăsat repetat pentru a afișa textul cu caractere mai mari sau mai mici.

Linii colorate care sunt afișate de la cărucior la blocurile de culoare indică firele active, care vor fi tricotate la următoarea trecere a căruciorului. Două fire vor fi active și conectate prin linii colorate pentru Fair Isle, cu excepția cazului în care se întâlnește o secțiune a modelului în care se utilizează o singură culoare. Pentru metodele Jacquard și textura cu fața/spatele orientate, va exista o singură linie conectată, deoarece fiecare culoare este tricotată separat. Pentru tricotarea dantelei, când căruciorul dedicat dantelei este în modul de transfer, nu se vor afișa linii, deoarece căruciorul trece doar peste patul de ace, efectuând transferurile fără a tricota niciun fir până când toate transferurile au fost efectuate.

„FB” și „FA” din imaginea de mai sus se referă la alimentatoarele (F) utilizate. Deoarece acest exemplu utilizează un model Fair Isle tricatat pe o mașină de tricatat Brother fără schimbător de culori, sunt afișate alimentatorul frontal B și alimentatorul posterior A. Informații mai detaliate despre alimentatoarele de fire pot fi găsite în manualul Stitch Designer.



Simbolurile care pot apărea pe blocurile de culoare în diferite momente sunt reprezentate în partea stângă și sunt comune pentru majoritatea metodelor.

Simbolul **Cones** (Conuri) din prima imagine înseamnă că această culoare trebuie introdusă în poziția indicată. Conurile pot apărea pe mai multe blocuri de culoare dacă trebuie introduse mai multe fire în același timp. În acest exemplu, roșul trebuie introdus în alimentatorul frontal B.

Simbolul **mâinii care arată** apare numai dacă se utilizează un schimbător de culori și indică butonul care trebuie apăsat pe schimbător. Schimbătoarele de culori Brother și Silver Reed sunt situate în partea stângă a patului acului. Mașinile Silver Reed necesită o avertizare prealabilă privind selecția culorilor, astfel încât butonul necesar trebuie apăsat când căruciorul se află în partea dreaptă. Pentru mașinile de tricatat Brother, butoanele trebuie apăsată când căruciorul se află în partea stângă. Schimbătorul de culori Passap este situat în partea dreaptă a patului de ace și butonul necesar trebuie apăsat când căruciorul se află în partea dreaptă. În toate cazurile, DesignaKnit va afișa la momentul potrivit un simbol sub formă de mână indicatoare lângă butonul care trebuie apăsat.

Dacă alarma sonoră a fost activată ([vezi pagina 107](#)), aceasta va suna ori de câte ori trebuie introdusă o culoare sau trebuie apăsat un alt buton de schimbare a culorii.

**Bifa** de pe a treia imagine înseamnă că o culoare care nu a fost utilizată în rândurile anterioare, dar care este încă introdusă în schimbătorul de culori, va fi reintrodusă în tricatat. Bifa poate apărea în tricotajul Fair Isle atunci când o culoare nu este utilizată pentru câteva rânduri, posibil din cauza tricotării câtorva rânduri cu o singură culoare. Îndepărtarea culorii neutilizate din alimentator este opțională (deși poate reduce șansa ca firele să se încurce), dar când este necesară în model, bifarea este acolo ca un memento că această culoare trebuie să fie în alimentator înainte de a continua. Deși nu este afișată o mână care indică lângă butonul schimbătorului de culori, acesta va trebui, de asemenea, apăsat.

**Crucea** din a patra imagine poate apărea pe o culoare sau pe un bloc de culoare gol. Aceasta înseamnă că acest alimentator nu va fi utilizat pentru cel puțin câteva rânduri și că firul trebuie îndepărtat. Dacă este afișată pe alimentatorul din față, firul trebuie îndepărtat înainte de tricotarea rândului, deoarece constă doar în deselectarea acelor care vor fi tricotate cu firul din alimentatorul din spate.

Un bloc de culoare **gol**, așa cum se arată în ultima imagine, înseamnă că această poziție este goală. În acest exemplu, alimentatorul frontal B nu are fire.

#### See Needle Bed Window

Dacă fereastra „Fire” nu este suficient de lată pentru a afișa toate firele, va apărea un mesaj care vă va îndruma către fereastra „Progresul patului de ace”. Aceasta poate fi redimensionată cu ușurință pentru a vedea dacă toate culorile se potrivesc.

Deoarece, în afară de informațiile generale prezentate mai sus, fereastra „Fire” are proprietăți specifice pentru diferite metode de tricatat, fiecare dintre acestea este descrisă mai jos.

## Fair Isle

Pentru modelele Fair Isle, în care se lucrează simultan cu două culori, fereastra „Fire” va afișa firele active și pozițiile în care trebuie să se afle alimentatoarele căruciorului sau schimbătorul de culori.

DesignaKnit va verifica și va avertiza cu privire la orice schimbări dificile de culoare atunci când modelul este încărcat sau la activarea/dezactivarea schimbătorului de culoare. Acest lucru se poate întâmpla dacă singura culoare se află în alimentatorul frontal sau dacă alimentatorul gol este cel utilizat în mod normal pentru

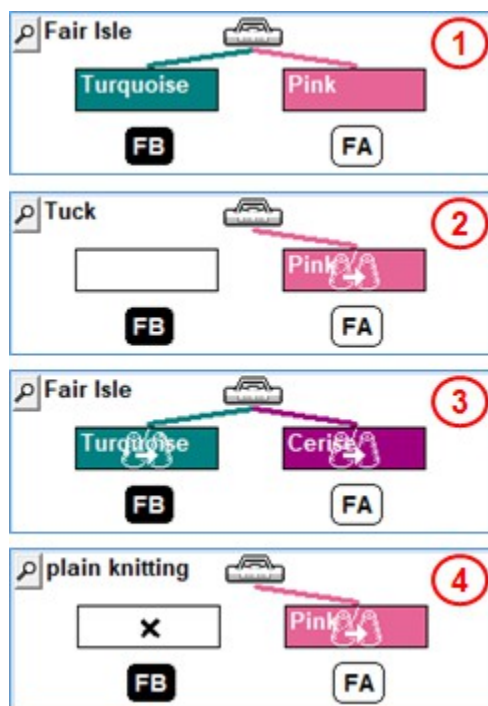
culoarea principală. Dacă apare un avertisment, modelul poate fi revizuit și modificat în Stitch Designer, sau tricotarea poate fi începută fără a modifica modelul, deoarece mesajul este doar un avertisment care nu va împiedica tricotarea.

Dacă nu se utilizează un schimbător de culori, în ecranul „Fire” vor fi afișate doar două fire, iar toate culorile trebuie (re)înfășurate în alimentatorul din față și din spate, conform indicațiilor. Dacă un fir nu este utilizat pentru o perioadă de timp, cum ar fi cazul în care se întâlnește o bandă de culoare simplă, poate fi afișat un bloc de culoare gol sau poate apărea o cruce pe acesta pentru a indica faptul că această culoare trebuie îndepărtată, în vederea pregătirii pentru un fir diferit.

Dacă în model sunt utilizate simboluri inteligente, cum ar fi Tuck, Slip, Weave, fereastra „Yarns” (Fire) va indica setarea căruciorului mașinii de tricotat în colțul din stânga sus. În plus, fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) afișează modificarea atunci când aceasta trebuie efectuată. Fereastra „Yarns” (Fire) răspunde la simbolurile inteligente rând cu rând, afișând întotdeauna setarea curentă.



Difficult colour change for feeder 2 at row 6.



În partea stângă sunt prezentate câteva exemple din fereastra „Fire” pentru a ilustra diferite scenarii. Aceste exemple reprezintă diferite poziții într-un model Fair Isle tricotat pe o mașină de tricotat Brother fără schimbător de culori.

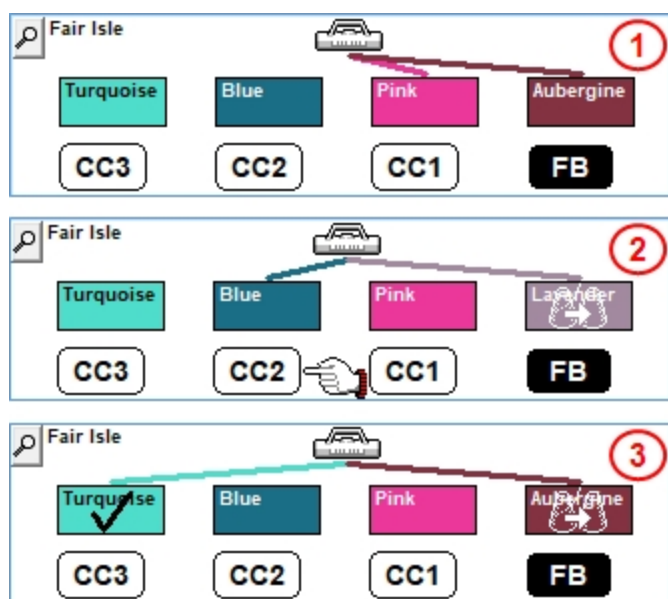
Alimentatorul frontal este prezentat în stânga, iar alimentatorul din spate în dreapta pentru toate mașinile de tricotat cu două cărucioare de alimentare atunci când nu se utilizează un schimbător de culori.

Imaginea (1) ilustrează o situație normală, cu o culoare în fiecare alimentator și fără schimbări iminente. Culoarea roz se află în alimentatorul din spate, iar turcoazul în alimentatorul din față, deoarece acestea sunt prelucrate simultan într-o singură trecere a căruciorului.

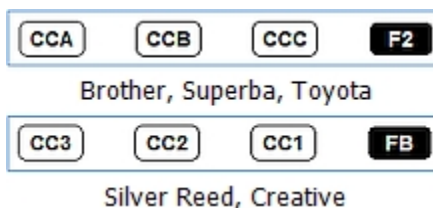
În imaginea (2), alimentatorul frontal este gol, iar Pink trebuie introdus în alimentatorul din spate, așa cum este ilustrat de simbolul Cones. Carul a fost setat pe Tuck sau trebuie setat pe Tuck, datorită unui simbol Smart din model. Dacă mai trebuie setat, va apărea un mesaj corespunzător în fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare).

În imaginea (3), tricotajul a revenit la Fair Isle și ambele culori trebuie reîncărcate în alimentatoare.

În imaginea (4), DesignaKnit a întâlnit o bandă de tricotaj simplu, provocând apariția unei cruci pe blocul alimentatorului gol, ceea ce înseamnă că orice fir se afla acolo trebuie îndepărtat în acest moment, deoarece în acest rând există doar ace deselectate.



În partea stângă sunt prezentate câteva exemple suplimentare pentru a ilustra un model tricotat pe o mașină de tricotat Brother cu schimbător de culori. Schimbătorul de culori afișează trei culori, iar a patra este preluată în alimentatorul din spate al căruciorului principal în timpul tricotării.



Când se utilizează un schimbător de culori, pozițiile alimentatorului se inversează, astfel încât alimentatorul frontal este afișat în dreapta, iar firele care se află în schimbătorul de culori (alimentatorul din spate) sunt afișate în stânga acestuia. Alimentatorul din spate „A” este înlocuit cu numerele pozițiilor schimbătorului pentru mașinile de tricotat Brother, alimentatorul frontal (principal) fiind afișat ca „B” pentru a se distinge clar de firele alimentate de schimbător. Pentru mașinile de tricotat Silver Reed, alimentatoarele din față și din spate sunt reprezentate de numerele „2” și, respectiv, „1”. Deoarece schimbătorul de culori este întotdeauna atașat la alimentatorul din spate, alimentatorul „1” este înlocuit cu litere.

Imaginea (1) de mai sus ilustrează situația în care tricotarea se desfășoară fără schimbări iminente. Rozul și Auber-gine sunt tricotate împreună.

Imaginea (2) arată că lavanda trebuie introdusă în alimentatorul frontal „B”, în timp ce, în același timp, trebuie apăsat butonul CC2 de pe schimbătorul de culori pentru a vă asigura că albastrul este următoarea culoare care va fi preluată și tricotată împreună cu lavanda nou introdusă.

Imaginea (3) arată că Aubergine trebuie introdusă în alimentatorul frontal, în timp ce Turquoise este următoarea culoare care va fi utilizată din Colour Changer. Se afișează un simbol Tick, în loc de simbolul Hand, deoarece această culoare nu a fost utilizată în model pentru cel puțin câteva rânduri. Butonul corespunzător de pe Colour Changer trebuie totuși apăsat pentru a o activa ca fir activ în Changer.

Când se utilizează un schimbător de culori, selecția acului trebuie inversată, deoarece schimbătorul este conectat la alimentatorul din spate. Mașinile de tricotat Silver Reed și Creative fac acest lucru automat când butonul schimbătorului de culori este activat în DesignaKnit. Pentru mașinile de tricotat Brother și Silver Reed care utilizează PE1 sau PC10, comutatorul negativ de pe mașina de tricotat trebuie utilizat pentru a inversa selecția.

## Jacquard

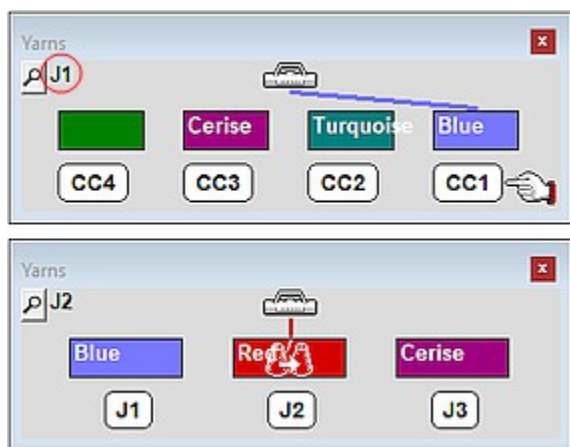
Pentru modelele Jacquard, fereastra „Fire” va afișa secvența firelor așa cum este calculată în Stitch Designer și, dacă se utilizează un schimbător de culori, butoanele care trebuie apăsate pentru a selecta firul necesar în continuare.

Numărul de fire afișate pentru modelele Jacquard este egal cu numărul de culori din metoda aleasă, astfel încât Jacquard cu 6 culori va afișa 6 blocuri de culori, iar Jacquard cu 2, 3, 4 sau 5 culori va afișa 2, 3, 4 sau 5 blocuri de culori. Deși Jacquard cu 6 culori este posibil, în practică nu este utilizat foarte des, deoarece este dificil să mențineți atât de multe fire în siguranță pe ace.

Este important de reținut că numerele și literele firelor se referă la ordinea în care sunt utilizate și nu coincid neapărat cu pozițiile pe un schimbător de culori.

Numerele firelor și alimentatoarele vor fi alocate firelor în Stitch Designer. Dacă culorile care nu sunt utilizate trebuie șterse, fie în totalitate, fie pentru a fi tricotate numai pe al doilea pat, acest lucru trebuie setat în Stitch Designer (consultați capitolul „Numerele firelor și alimentatoarele” din manualul Stitch Designer).

Dacă tricotajul produce dungi de culoare în loc de modelul așteptat, acest lucru se datorează cel mai probabil faptului că selecția acelor nu este sincronizată și culorile nu sunt tricotate în ordinea corectă.



Pentru metodele Jacquard, dacă se utilizează un schimbător de culori, în fereastra „Fire” pot fi afișate până la șase culori, în funcție de numărul de culori utilizate în modelul de ansamblu, precum și de metodă. De exemplu, dacă un model Jacquard cu 2 culori conține 6 culori în total, vor fi afișate 4 poziții CC, deoarece acesta este, în general, maximul fizic al unui schimbător, iar firele vor fi afișate pe alimentatoarele corespunzătoare pe măsură ce tricotarea avansează.

Pentru un model Jacquard cu 6 culori, vor fi afișate 6 poziții ale firelor.

Dacă nu se utilizează un schimbător, sunt afișate culorile rândului curent al modelului. Imaginea din stânga sus arată situația în care se utilizează un schimbător de culori, care poate fi văzut prin „CC” de sub blocurile de fire, iar imaginea din stânga jos arată situația fără schimbător de culori, unde secvența

Sunt afișate cele trei culori ale acestui model Jacquard cu 3 culori. Pentru un model Jacquard cu 6 culori ar fi existat 6 poziții. Numărul secvenței de fire este afișat întotdeauna în partea de sus (vezi cercul roșu).

Dacă firelor li s-au atribuit nume, acestea vor fi afișate pe blocurile de culoare.

Deoarece Jacquard se lucrează tricotând o singură culoare la un moment dat, există întotdeauna o singură linie „atașată” între căruciorul din partea superioară și unul dintre blocurile de culoare. Pe măsură ce tricotarea avansează, această linie se deplasează prin culori în ordine și fiecare culoare este preluată și tricotată pe rând, rezultând un rând de model tricotat. Pentru acest exemplu a fost utilizată o mașină de tricotat Brother cu și fără schimbător de culori. Tricotarea este prezentată la același număr RC.

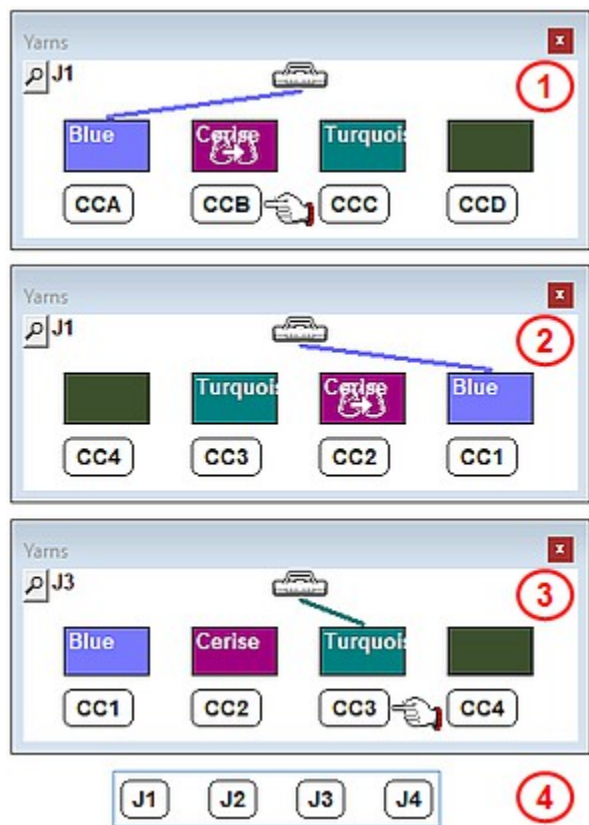
Cu ajutorul schimbătorului de culori, trebuie apăsat butonul CC1 Changer pentru a activa culoarea albastră, care este J1 în secvența de fire, așa cum este indicat de simbolul mâinii de lângă acesta. Fără schimbător, următoarea acțiune este introducerea unei noi culori de fir (roșu), așa cum este indicat de simbolul Cones.

Indiferent dacă se utilizează sau nu un schimbător de culori, ordinea corectă a firelor este esențială. Este recomandat să verificați și să corectați eventualele erori în Stitch Designer (utilizând opțiunea din meniul *Check*) înainte de a începe tricotarea în Interactive Knitting.

Dacă se utilizează un schimbător de culori, toate firele din schimbătorul de culori vor fi alimentate prin alimentatorul din spate al căruciorului mașinii de tricotat, lăsând alimentatorul din față nefolosit. Numerele și literele de sub blocurile de culoare se referă, pe cât posibil, la pozițiile firului în schimbătorul de culori. Cu toate acestea, un schimbător de culori cu patru fire nu are pozițiile 5 și 6, iar aceste fire vor trebui introduse manual în alimentatorul căruciorului ori de câte ori apar.

## SFAT!

Dacă într-un model există mai mult de patru culori și doar patru poziții pe schimbătorul de culori, unele culori care apar doar sporadic vor împărți o poziție pe schimbător. Atașarea, de exemplu, a unei etichete fizice „5” la poziția „1” pe schimbătorul de culori vă va ajuta să țineți evidența. Diferite moduri de a atribui anumite fire anumitor poziții ale schimbătorului de culori au fost descrise în manualul Stitch Designer, în capitolele Numere de fire și alimentatoare și Numere de memorie.



În stânga sunt prezentate câteva exemple de ecrane „Yarns”. În toate cazurile, s-a utilizat același model Jacquard în 4 culori cu un schimbător de culori. Imaginea (1) prezintă ecranul „Yarns” pentru o mașină Silver Reed, imaginea (2) pentru o mașină Brother și imaginea

(3) pentru o mașină Passap.

**Silver Reed** - deoarece mașinile Silver Reed trebuie să știe în avans următoarea culoare care trebuie selectată, butonul necesar (B) trebuie apăsat înainte de a tricota rândul. În acest caz, Cerise trebuie introdus în poziția B pe schimbător și butonul acestuia trebuie apăsat, de asemenea. Firele albastre au numărul de ordine J1 și poziția schimbătorului „CCA”.

**Brother** - aceeași poziție în tricatat duce la instrucțiuni ușor diferite. Pozițiile schimbătorului de culori sunt în ordine descrescătoare, numerotate. Cerise trebuie introdus, dar butonul schimbătorului nu trebuie apăsat în acest moment. Numărul de secvență J1 și poziția schimbătorului „CC1” corespund firului tricatat în prezent (albastru).

**Passap** - aceeași poziție fizică în tricatat pentru o mașină de tricatat Passap indică faptul că trebuie apăsat butonul de schimbare a culorii pentru turcoaz. Utilizarea unui schimbător de culoare nu afectează secvența și ordinea afișării firelor, cu excepția cazului în care se utilizează un schimbător de culoare, așa cum este cazul aici, când va fi afișat un simbol de mână lângă fir.

care trebuie preluat din schimbător. Numărul de secvență J3 și poziția schimbătorului CC3 corespund firului tricatat în prezent (turcoaz).

Dacă nu se utilizează un schimbător de culori, secvența Jacquard va fi afișată identic pentru toate mașinile de tricatat în ordine crescătoare și precedată de „J”, așa cum este ilustrat în imaginea (4)

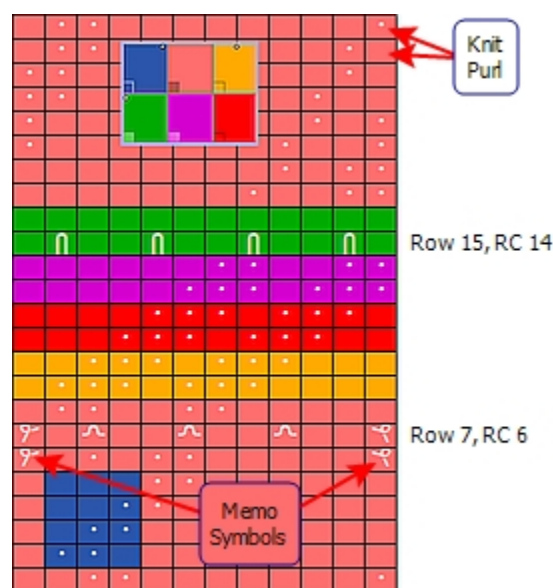
### Textura cu fața și spatele orientate spre dreapta și spre stânga

Deși aceste metode sunt utilizate în general pentru tricotarea cu ochiuri texturate, se pot utiliza și culori. Toate culorile utilizate în model vor fi vizibile în ferestrele Interactive Knitting „Piece Overview” și „Needle Bed”, iar în fereastra „Yarns” pot fi afișate până la patru culori dacă este activat Colour Changer. Afișarea acestor culori în alimentatoarele ferestrei „Yarns”, ceea ce duce la solicitări de schimbare a acestora atunci când este necesar, depinde de următoarele condiții:

- Poate exista o singură culoare opacă într-un rând și aceasta va fi culoarea afișată în alimentator, indiferent de câte alte culori transparente pot exista în același rând.
- O culoare transparentă va fi afișată într-un alimentator dacă se întinde pe un rând întreg. Dacă există mai mult de o culoare transparentă într-un rând fără o culoare opacă, DesignaKnit va alege culoarea care apare cel mai des.

Poate exista un singur tip de simbol inteligent într-un rând, însă se poate utiliza un număr nelimitat de simboluri Memo. Dacă se utilizează simboluri inteligente, fereastra „Yarns” (Fire) va indica setarea căruciorului mașinii de tricotat în colțul din stânga sus. Instrucțiunile pentru modificarea acestei setări sunt furnizate și în fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) la momentul oportun.

Pentru a atrage atenția asupra unui simbol Memo, se poate activa o alertă pentru acesta în Stitch Designer, care va fi redată în Interactive Knitting atunci când opțiunea „Stitch Symbol Alerts” (Alerte simboluri cusături) este activată ([vezi pagina 107](#)).



Pentru a ilustra diferite scenarii, modelul de cusături (orientat spre dreapta) prezentat în stânga a fost conceput cu o varietate de culori și simboluri de cusături. O parte din paletă a fost suprapusă pentru a arăta că rozul, verdele și violetul sunt opace, iar celelalte culori sunt transparente.

Modelul este conceput în principal cu cusături tricotate și cusături întoarse, dar au fost adăugate simboluri „Weave over” și „Tuck”, precum și două simboluri Memo pentru a arăta efectul lor.

Rândurile 7 și 15 sunt rândurile așa cum apar în modelul din Stitch Designer. În Interactive Knitting, numărul rândurilor (RC) se află în punctul în care rândul urmează să fie lucrat, astfel încât numărul său este cu unul mai mic decât rândul modelului de cusături.

Culoarea albastră a blocului din partea inferioară a modelului este transparentă și, deoarece nu se întinde pe toată lungimea rândului, va fi ignorată în instrucțiunile Interactive Knitting. Cu toate acestea, va fi afișată în ferestrele de progres „Needle Bed” și „Piece Overview”.

Chiar dacă galbenul este o culoare transparentă, este recunoscută ca o culoare care trebuie introdusă în schimbătorul de culori și tricotată, deoarece se întinde pe întregul rând.

Un avertisment precum cel din dreapta poate apărea dacă ar fi necesară o schimbare de culoare pe partea opusă schimbătorului de culoare. Numerele rândurilor menționate se referă la numerele rândurilor din Stitch Designer, care este ST.PAT.

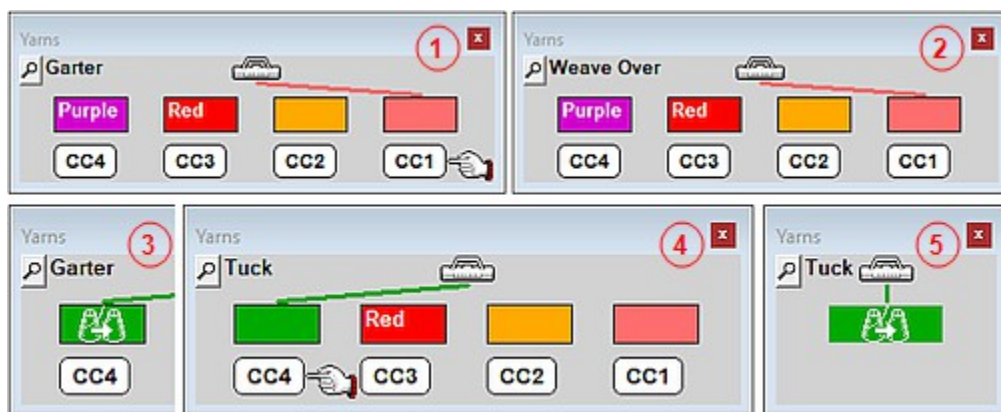
numărul și nu numărul RC din fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare).

Dacă nu sunt prea multe rânduri de acest fel și schimbarea firelor se poate face manual, avertismentul poate fi ignorat, astfel încât schimbătorul să poată fi utilizat în continuare pentru restul modelului. Cu toate acestea, dacă există multe astfel de situații, poate fi mai ușor să adaptați modelul în Stitch Designer.



This pattern has colour changes on even numbered rows (2, 6, 8, 18).  
A colour changer has been configured, but it cannot be used for such changes.

Pentru a evita acest tip de avertisment, se recomandă să rulați *Check* în Stitch Designer înainte de a tricota cu Interactive Knitting.



În acest exemplu, numai unele culori au primit nume în Stitch Designer și numai aceste nume sunt afișate pe blocurile de culoare. Schimbătorul de culoare este activat pentru toate, cu excepția imaginii (5).

Deoarece pentru realizarea acestor imagini s-a utilizat o mașină de tricatat Brother, numerele alimentatorului sunt

descendent de la stânga la dreapta.

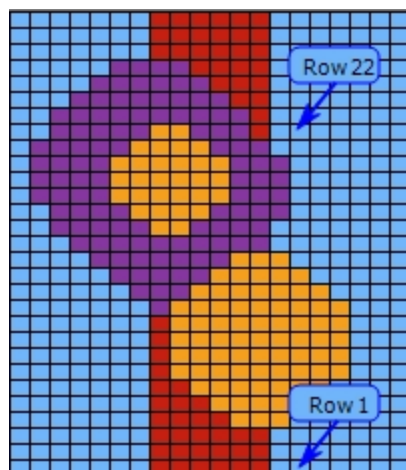
Imaginea (1) se află la RC 0, chiar înainte de începerea tricotării. Primele patru culori care vor trebui tricotate au fost detectate și sunt afișate pe pozițiile schimbătorului de culori în ordinea în care vor fi necesare. Butonul schimbătorului CC1 trebuie apăsat pentru a utiliza culoarea roz. Deoarece modelul conține simboluri inteligente, iar acestea nu sunt utilizate în general pe primul rând, setarea căruciorului va fi „Garter” până în momentul în care se întâlnește un simbol inteligent. Dacă nu există simboluri inteligente în lucrare, setarea căruciorului va fi „tricatat simplu” pe toată durata lucrării. Dacă în model sunt utilizate simboluri inteligente, căruciorul va reveni la „Garter” pe rândurile în care nu există simboluri inteligente.

Imaginea (2) arată modelul la RC 6, unde sunt utilizate simbolurile „Weave Over” (Țesere peste), fiind necesară setarea căruciorului pentru „Weave Over”. Un mesaj însoțitor va fi afișat în fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare) la RC 6.

Imaginea (3) arată modelul la RC 13 când trebuie introdus verde în poziția 4 a schimbătorului de culori, în loc de violet. În imaginea (4) simbolurile Tuck apar la RC 14. Carul mașinii de tricatat trebuie setat pe „Tuck”, care este afișat și în fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare). De asemenea, trebuie apăsat butonul 4 al schimbătorului de culoare, așa cum este indicat de simbolul mâinii, pentru a activa această culoare pentru următoarea trecere a căruciorului.

Imaginea (5) ilustrează situația fără un schimbător de culoare. Fereastra „Fire” afișează o singură culoare la un moment dat, care este alimentată prin alimentatorul din spate al căruciorului mașinii de tricatat. Modificările setărilor căruciorului sunt indicate în partea stângă sus și în fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare”, ca de obicei.

## Intarsia



Intarsia este în primul rând o tehnică manuală de tricotare a unor zone mai mari de culoare în țesături altfel simple. Acest lucru se poate realiza prin așezarea firelor pe acele necesare, după care trecerea căruciorului le va tricota în țesătură.

Modelul de cusătură prezentat în stânga a fost utilizat pentru a demonstra diferite vizualizări ale ferestrei „Fire” pentru mașini de tricotate fără și cu o mașină Silver Reed cu un cărucior AG50 Intarsia. Există patru culori în blocuri diferite, iar rândurile 1 și 22 au fost utilizate în exemplele de mai jos. Un schimbător de culori nu este aplicabil, deoarece firele sunt așezate peste patul de ace în loc să fie alimentate printr-un cărucior.

Nu există opțiunea Schimbător de culoare pentru Intarsia, deoarece aceasta nu poate fi utilizată.

Fereastra „Fire” afișează dispunerea pe patul de ace așa cum este orientat către tricotate, astfel încât partea stângă se află în stânga, iar blocurile de culori sunt afișate în ordine de la stânga la dreapta.

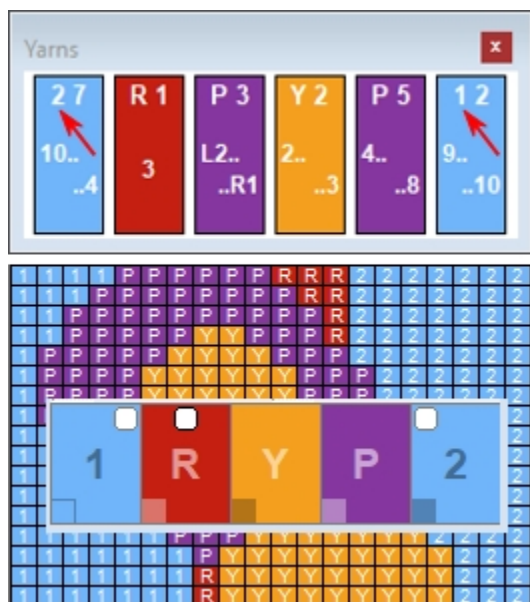


Deoarece există o mare probabilitate ca denumirile culorilor să ocupe prea mult spațiu, simbolurile firelor sunt utilizate în locul acestora pentru Intarsia și sunt afișate în partea de sus a blocului, împreună cu numărul de ace ocupate de acest fir. În acest exemplu, simbolul firului „R” va fi utilizat pe 6 ace. Dacă nu a fost atribuit un simbol de fir în Stitch Designer (*Paletă / Simboluri de fir*), această poziție va rămâne goală, lăsând doar numărul de ace utilizate.

Denumirile culorilor, dacă sunt atribuite în Stitch Designer (*Paletă / Denumiri*), vor apărea în partea stângă jos a blocului atunci când cursorul este plasat peste acesta, așa cum se arată în exemplul „roșu închis” din acest exemplu.

Secțiunea din mijlocul blocului indică numerele de ace utilizate pentru acest fir. Numerotarea începe întotdeauna din centru spre stânga și dreapta, astfel încât notația „10 .....4” indică întotdeauna ace de la stânga spre centru, iar notația „4 .....10” indică întotdeauna acele spre dreapta și departe de centru. DesignaKnit indică „L (stânga)” și „R (dreapta)” în fața numărului acului numai în cazul în care culoarea traversează centrul patului de ace, ca în acest exemplu, în care sunt utilizate 3 ace la stânga și 3 la dreapta centrului.

Este necesară o anumită planificare pentru a calcula câte bile sau conuri de fire sunt necesare pentru a preveni apariția flotoarelor. De exemplu, dacă s-ar folosi doar două conuri de fire (albastru și roșu) pentru a acoperi primele trei rânduri din acest exemplu, flotoarele albastre ar ajunge în spatele benzii roșii. Ar fi mai bine să se folosească 2 conuri de albastru și unul de roșu, încrucișând firele la punctele de îmbinare, astfel încât materialul să fie tricotate uniform. În al patrulea rând, odată cu introducerea culorii portocalii în lucrare, trebuie adăugat un con de portocaliu.



**SFAT!** Conurile diferite ale aceluiași fir pot fi indicate prin duplicarea acestui fir în Stitch Designer.

Dacă un model trebuie tricotat folosind mai mult de un ghem sau con de aceeași culoare, este posibil să se utilizeze diferite instanțe ale aceleiași culori din paleta de fire pentru a reprezenta diferite conuri ale aceluiași fir.

Acest lucru va facilita utilizarea unor zone separate ale aceluiași fir, făcând în același timp distincția între ele. Modelul trebuie pregătit în Stitch Designer prin duplicarea culorii în paletă, atribuirea unui simbol diferit pentru fiecare fir și aplicarea culorii duplicate zonei care urmează să fie tricotată cu aceasta.

În exemplul din stânga, același fir albastru deschis este utilizat pe ambele părți ale modelului de cusătură. Dacă acesta ar fi tricotat utilizând un singur con, ar apărea flotoare mari, fără a mai menționa posibilitatea încurcării celorlalte culori în aceste flotoare.

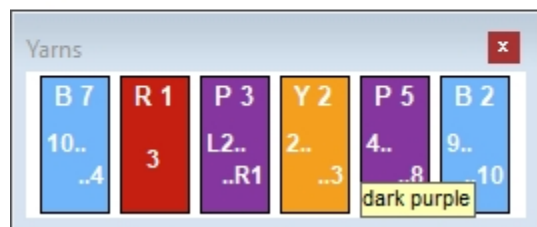
Culoarea albastru deschis a fost duplicată în paleta Stitch Designer și i s-au atribuit simbolurile „1” și „2” ca simboluri pentru fire, după cum se poate vedea în partea paletelor care este suprapusă peste modelul de cusătură. În modelul de cusătură, instrumentul de proiectare „Fill” a fost apoi utilizat pentru a înlocui o instanță de albastru deschis (1) cu cealaltă (2) în zona din dreapta. După trecerea la Interactive Knitting, simbolurile de fire „1” și „2” sunt clar vizibile în fereastra „Yarns” (vezi săgețile roșii) și, în toate scopurile, cele două instanțe ale acestei culori sunt văzute ca două fire separate. Aceleași simboluri 1 și 2 ar fi putut fi utilizate și pentru a distinge cele două instanțe ale culorii violet.

### Cu un cărucior normal

Când se utilizează căruciorul normal al mașinii de tricotat, alimentatorul (alimentatoarele) acestuia va fi (vor fi) gol(e). Firele sunt așezate pe acele necesare, în funcție de fiecare rând al modelului, iar fiecare trecere a căruciorului (gol) va tricota acel rând al modelului. Această secțiune se aplică și în cazul utilizării unui cărucior Intarsia neelectronic.



RC0, Pattern row 1



RC21, Pattern row 22

Toate acele dintr-un rând de model trebuie aduse manual în față, după care firele trebuie așezate peste ele, asigurându-vă că sunt poziționate corect în locul în care se unesc, pentru a nu lăsa spații între zonele colorate. Trecerea căruciorului va tricota rândul. În exemplul din stânga, sunt prezentate rândurile de model 1 și 22.

Numele culorii definit în Stitch Designer apare atunci când cursorul este plasat peste bloc.

Fiecare bloc conține simbolul firului, dacă acesta a fost atribuit („B”, „R”, „P” etc.), împreună cu numărul de ochiuri care trebuie lucrate în această culoare. În imaginea de sus 7, 6, 7. Poziția acelor care trebuie ocupate de acest fir este indicată în partea centrală a blocului.

La RC „0”, care este rândul 1 al modelului, culoarea „B” trebuie așezată peste acele din partea stângă 10 până la 4 inclusiv, precum și peste acele din partea dreaptă

4 până la 10 inclusiv, în timp ce culoarea „R” (roșu închis) trebuie așezată peste cele 6 ochiuri din mijloc. Când căruciorul trece, toate firele vor fi lucrate.

La RC „21”, care este rândul 22 al modelului, toate culorile sunt utilizate pe una sau mai multe ace, iar albastrul deschis și violetul închis se repetă în blocuri diferite. S-ar fi putut utiliza simboluri diferite pentru a indica conuri diferite de fire (vezi pagina 80). Notăția privind acele utilizate se ajustează pentru a se potrivi cu blocurile de culori și poate fi modificată prin redimensionarea ferestrei „Fire”.

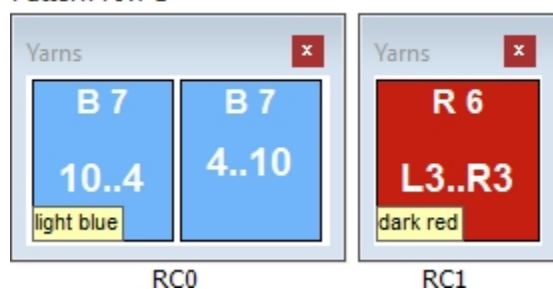
Fiecare trecere a căruciorului produce un rând de model atunci când Intarsia este lucrată cu un cărucior Intarsia normal sau neelectronice. RC „0” este punctul înainte de începerea tricotării și corespunde rândului „1” al modelului. Pe o piesă tricotată care cuprinde 20 de rânduri de model, RC „0” până la „19” vor descrie modelul, iar RC „20” va fi rândul de încheiere.

### Cu căruciorul AG50 Intarsia

Când se utilizează căruciorul AG50 Intarsia, se lucrează cu o singură culoare la un moment dat. Tragerea căruciorului peste rândul de ace selectate va tricota o singură culoare. Lucrarea fiecărei culori pe rând, așa cum se arată în fereastra „Fire”, le va integra în țesătură.

Dacă se selectează un cărucior Silver Reed + AG50 Intarsia în *Opțiuni / Mașină de tricota*, se poate descărca un model Intarsia din DesignaKnit, ceea ce înseamnă că, în loc să trageți manual acele necesare în față, acestea vor fi selectate și plasate automat în poziția dorită.

#### Pattern row 1



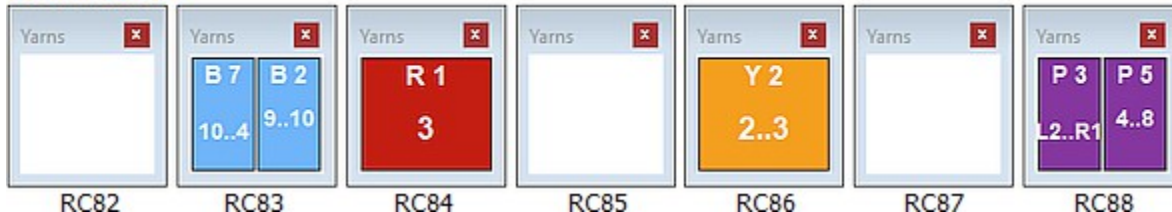
Firele afișate în fereastra „Fire” trebuie așezate peste acele necesare, după care căruciorul este tras, tricotând o singură culoare.

În această imagine, rândul 1 al modelului, care conține două culori, este împărțit în două treceri ale căruciorului, RC0 și RC1.

Deoarece la fiecare trecere a căruciorului se lucrează cu o singură culoare, sunt necesare cel puțin tot atâtea treceri ale căruciorului pentru fiecare rând câte culori sunt în acel rând, astfel încât, deși modelul poate conține 64 de rânduri, numărul de treceri ale căruciorului necesare pentru a finaliza modelul poate fi mult mai mare.

În acest exemplu, acele 10 până la 4 inclusiv din stânga și acele 4 până la 10 inclusiv din dreapta vor fi trase în față pentru ca firul albastru deschis „B” să fie așezat peste ele, după care căruciorul poate fi deplasat peste patul de ace. Deoarece există un spațiu între zonele albastre și roșii, trebuie utilizate două ghemuri sau conuri de culoare albastră (vezi pagina 80) pentru a menține tensiunea corectă și a evita formarea de flotoare în partea din spate a țesăturii. Blocurile de culoare trebuie planificate cu atenție pentru modelele complicate, pentru a se calcula câte ghemuri sau conuri de culoare sunt necesare.

#### Pattern row 22



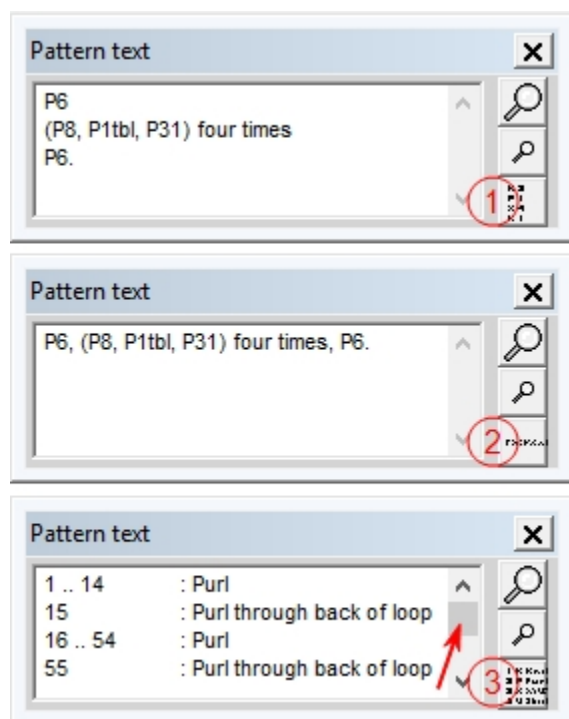
Imaginile de mai sus demonstrează că, atunci când există mai multe culori într-un rând, sunt necesare mai multe treceri ale căruciorului pentru a finaliza un rând de model. Rândul de model 22 din acest exemplu conține patru culori și fiecare

fiecare trebuie prelucrat separat. Procesul este ilustrat în imagini, care arată numerele RC sub fiecare fereastră „Fire”. Dimensiunea ferestrei „Fire” a fost redusă considerabil pentru a le afișa pe toate într-un singur rând. Pot fi necesare treceri suplimentare ale căruciorului pentru a-l muta pe partea corectă a patului de ace. Aceste treceri „ ”, în care acele sunt deselectate, sunt reprezentate de un număr RC și o fereastră „Fire” goală.

## Text model

Fereastra de progres „Text model” se aplică numai tricotării manuale.

Această fereastră conține instrucțiunile interactive de tricotat care trebuie urmate pentru fiecare rând. Pe măsură ce lucrul avansează prin apăsarea barei de spațiu, a tastei săgeată sus, a butonului „Rândul următor” sau a opțiunii de meniu „Mergi / Rândul următor”, sunt afișate instrucțiunile pentru fiecare rând.



Pe lângă posibilitatea de a redimensiona și muta fereastra „Text model”, aceasta are câteva caracteristici care facilitează vizualizarea și citirea.

Cele două butoane Zoom afișate în partea stângă pot fi apăsate în mod repetat pentru a redimensiona textul din fereastră, astfel încât acesta să fie cât mai mare sau mai mic, după cum este necesar.

Butonul inferior poate fi utilizat pentru a parcurge trei stări, pentru a afișa informațiile în diferite formate, așa cum se arată în imaginile din stânga. Diferitele vizualizări sunt ale aceluiași rând din lucrare.

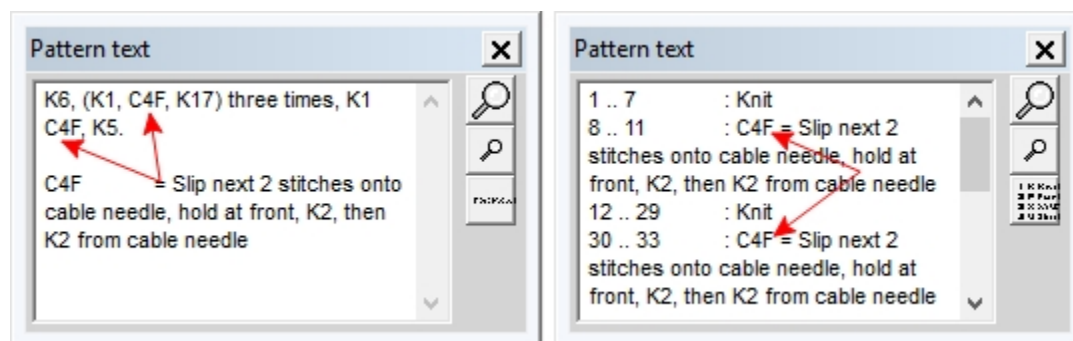
Lista verticală (1) afișează textul în vizualizare listă. Instrucțiunile sunt enumerate una după alta și trebuie citite de sus în jos, indiferent dacă este vorba de o singură instrucțiune, cum ar fi „P6”, sau de o instrucțiune grupată, cum ar fi „(P8, P1tbl...)”. Fiecare instrucțiune sau grup se află pe o linie separată.

Abrevierile de la stânga la dreapta (2) prezintă instrucțiunile, fie individuale, fie în grupuri, într-o „propoziție” orizontală, separate prin virgule și care trebuie citite de la stânga la dreapta.

Textul complet (3) afișează instrucțiunile complete pentru fiecare ochi sau grup de ochiuri. În acest exemplu, ochiurile de la 1 până la

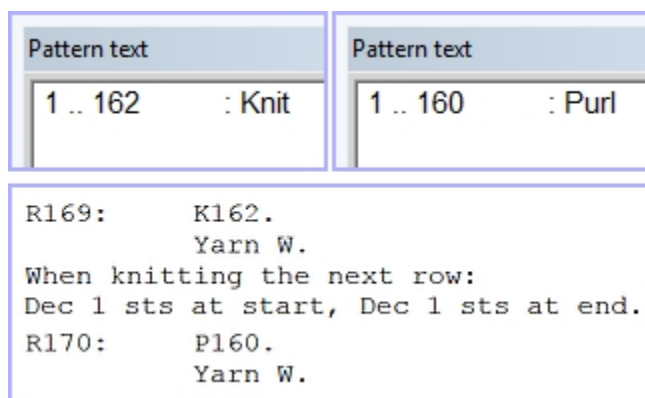
14 trebuie să fie tricotate pe dos, ceea ce, deși notația este diferită, corespunde atât instrucțiunilor verticale, cât și celor de la stânga la dreapta, unde 6 ochiuri trebuie tricotate pe dos, apoi alte 8. Bara de derulare din dreapta ferestrei „Text model” (vezi săgeata roșie) va trebui probabil utilizată pentru a citi toate instrucțiunile.

În timp ce vizualizările (1) și (2) afișează numărul de ochiuri care trebuie lucrate, vizualizarea (3) afișează numărul real de ochiuri. Acestea pot fi găsite și în fereastra „Diagramă” (vezi pagina 84), care modifică numerele în funcție de necesități pentru a lucra partea dreaptă sau stângă a tricotajului. Direcția de tricotat poate fi văzută în fereastra „Prezentare generală a piesei”.



Dacă în proiect există un cablu de cusătură și vizualizarea a fost setată pe Listă verticală sau Abrevieri de la stânga la dreapta, cheia pentru abrevierea cablului este afișată o singură dată la sfârșitul instrucțiunilor. Dacă se alege vizualizarea Text complet, textul complet pentru fiecare cablu va fi afișat de fiecare dată când apare.

Ambele scenarii au fost prezentate mai sus. În primul caz (abrevierile de la stânga la dreapta), instrucțiunile se află în partea de jos a ferestrei „Text model” și poate fi necesar să derulați până la ele ori de câte ori aveți nevoie, în timp ce în al doilea caz (text complet) modelul poate fi urmat cu ușurință, toate instrucțiunile fiind repetate pentru fiecare apariție.



Cu excepția cazului în care există simboluri Smart sau Memo în mostră, în forma sau în piesa integrată a articolului vestimentar, textul modelului va conține instrucțiuni Knit sau Purl numai de la ochiul 1 până la ultimul ochi din rândul curent.

Informațiile privind modelarea sunt furnizate în fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” și vor fi reflectate doar printr-un număr diferit de ochiuri afișate de la un rând la altul. A fost dat un exemplu cu două rânduri consecutive în care numărul de ochiuri este diferit înainte și după scăderi. Cele două imagini de sus sunt din Interactive Knitting, iar informațiile din imaginea de jos au fost preluate din modelul original.

Tipărirea textului pentru confecționarea articolelor de îmbrăcăminte.

Informațiile privind culorile sunt afișate în fereastra „Fire” (vezi pagina 70) și/sau „Diagramă” (vezi pagina 84) și nu în fereastra „Text model” Progres, chiar dacă toate culorile utilizate au fost atribuite simbolurilor de fire în Stitch Designer. Rândurile din acest exemplu conțin un fir („W”), care este afișat în textul modelului inferior (Schița modelului original), dar este absent din „Textul modelului” din Interactive Knitting, așa cum se arată în cele două imagini de sus.



2 simboluri de pliure. 2 ochiuri drepte, 3 ochiuri stângi, 2 ochiuri drepte însumează 7, iar repetarea acestei secvențe de patru ori face 28.

Trebuie să se acorde atenție, deoarece aceste simboluri nu sunt luate în calcul în instrucțiuni, astfel încât, dacă un model de cusături are o lățime de 30 de cusături și conține 2 simboluri Tuck pe rândul 6, instrucțiunile de pe rândul 1 ar adăuga 30 de cusături, dar pe rândul 6, totalul cusăturilor indicate ar fi doar 28.

Dacă este necesar, abrevierile (și instrucțiunile) pot fi adăugate în Editorul de text al Organizatorului de simboluri din Stitch Designer ( ). Mai multe informații pot fi găsite în manualul Stitch Designer.

## Diagramă

Această fereastră Progres se aplică tricotării manuale. Echivalentul său pentru tricotarea mecanică este fereastra „Needle Bed” ([A se vedea pagina 87](#)).

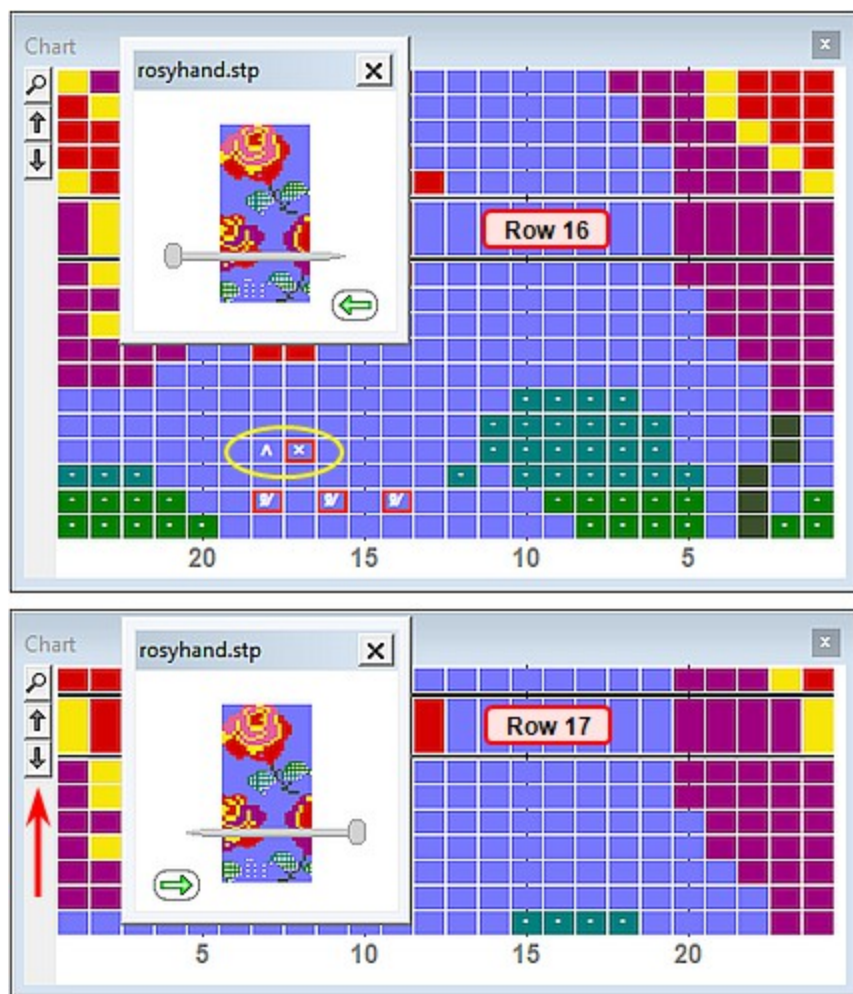
Fereastra „Diagramă” oferă o vizualizare a rândului curent al unei mostre, a unei piese de îmbrăcăminte doar cu formă sau integrate, cu cât mai multe rânduri în jurul acesteia, cât se potrivesc. Afișează toate elementele care au fost salvate împreună cu lucrarea, inclusiv culori, simboluri inteligente, simboluri memo și informații despre cabluri de cusături.

Simbolurile Memo și cablu indică intervenții manuale asupra cărora se poate atrage atenția prin setarea Alertelor ([vezi pagina 107](#)).

Simbolurile de cusături care nu au abrevieri, cum ar fi simbolurile de tricotat la mașină care ar fi putut fi utilizate într-un model de tricotat manual, nu vor genera instrucțiuni separate de tricotat în fereastra „Text model”, așa cum se arată în imaginile din stânga, unde fereastra „Text model” a fost afișată peste partea relevantă a ferestrei „Diagramă”.

În unele rânduri au fost utilizate simboluri pentru cusături mecanice. Acestea nu au abrevieri în metoda de tricotat manual, astfel încât, deși sunt afișate în diagramă, nu sunt luate în calculul numărului total de ochiuri dintr-un rând.

În acest exemplu, rândul este format din 30 de ochiuri, iar instrucțiunile din textul modelului se adaugă la acestea în imaginea de sus, unde nu există simboluri de pliure. 2 ochiuri drepte, 11 ochiuri stângi, 2 ochiuri drepte însumează 15 ochiuri, iar repetarea secvenței de două ori face 30. În imaginea de jos, însă,



Pentru a ilustra cât mai clar posibil unele dintre caracteristici, a fost ales un model de cusătură cu două rânduri consecutive. Fereastra „Prezentare generală a piesei” a fost poziționată deasupra ferestrei „Diagramă”.

Numărul de ochiuri este afișat în partea de jos a graficului, în incremente de 5 sau 10, în funcție de lățimea modelului și de ecranul Interactive Knitting. Numerele vor crește sau vor scădea în funcție de direcția de tricotat. Pentru tricotatul plat, această direcție se va schimba la fiecare rând, în timp ce pentru tricotatul circular va rămâne aceeași pe tot parcursul lucrării, caz în care direcția reală de tricotat va depinde de faptul dacă opțiunea „Tricotarea începe la marginea stângă a rândului 1 din diagramă” a fost bifată în metoda de tricotat (vezi pagina 113).

Numerotarea poate fi ușor observată în imaginile din stânga. Imaginea de sus arată direcția de tricotat a rândului 16, care este de la dreapta la stânga. Secvența numerelor de ochiuri este inversată pentru rândul 17 din imaginea de jos.

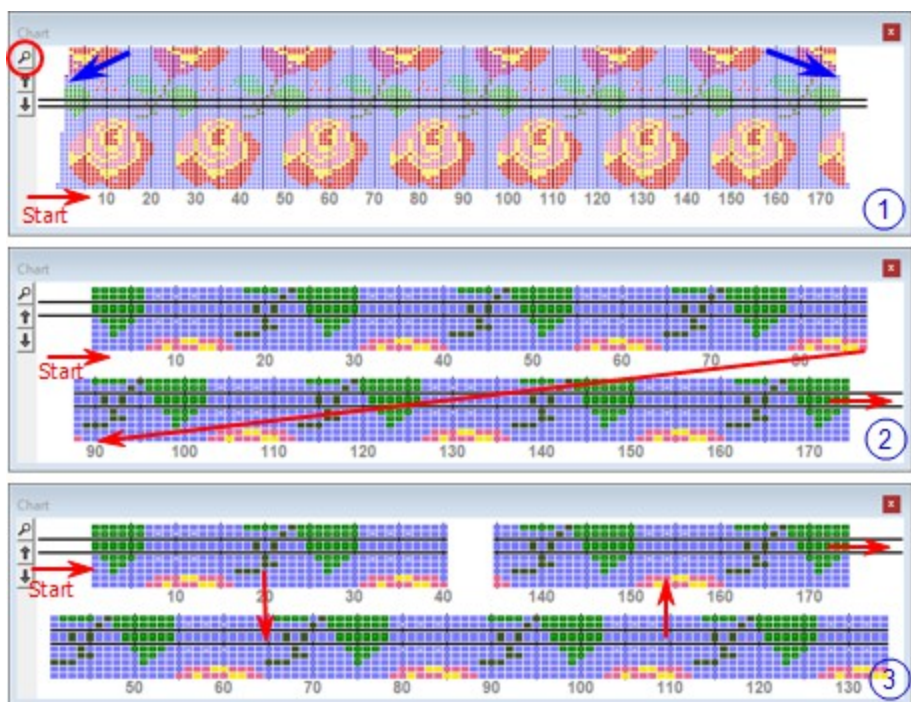
Deși lucrarea fizică va fi întoarsă pentru fiecare rând, astfel încât partea dreaptă și partea stângă a tricotatului să fie orientate alternativ către tricotor,

În prezent, imaginea modelului din ferestrele „Diagramă”, „Fire” și „Prezentare generală piesă” nu se modifică. Trebuie să aveți grijă să citiți modelul de la stânga la dreapta sau invers, în funcție de direcția de tricotat.

Fereastra „Diagramă” poate fi redimensionată pentru a afișa mai multe sau mai puține rânduri ale modelului, pentru a obține o imagine de ansamblu bună asupra lucrării. Imaginea de sus afișează mai multe rânduri decât imaginea de jos, deoarece a fost redimensionată diferit.

Este ușor să recunoașteți rândul curent, deoarece celulele sale sunt alungite și rândul este delimitat de două linii negre groase. Butoanele „Row Up” (Rând sus) și „Row Down” (Rând jos) din partea stângă, sub butonul Zoom (vezi săgeata roșie de mai sus), pot fi utilizate pentru a poziționa rândul curent mai sus sau mai jos în fereastră. În imaginea de sus, sunt vizibile mai multe rânduri deasupra rândului curent decât în partea de jos, deși rândurile modelului sunt consecutive, datorită faptului că s-a apăsat repetat butonul „Row Up” (Rând sus). Aceste butoane servesc exclusiv pentru manipularea vizualizării în această fereastră și nu avansează modelul.

Dacă în model există simboluri Memo și alerta simbolului Cusătură a fost activată (vezi pagina 107), acestea vor apărea cu o margine groasă într-o culoare contrastantă în fereastra „Diagramă” și vor emite un semnal sonor când se ajunge la acest rând, cu condiția ca o alertă să fi fost setată și activată pentru acest simbol în Stitch Designer și schema de sunete Windows să permită acest lucru. În imaginea de sus din exemplul de mai sus, unele simboluri au fost evidențiate, în timp ce altele (vezi ovalul galben) nu au fost. Acest lucru se datorează faptului că alerta acestui simbol, deși setată în Stitch Designer, nu a fost activată acolo. Simbolurile inteligente, precum Knit, Purl, Tuck sau Weave, nu generează alerte. Mai multe informații despre alertele simbolurilor cusăturii pot fi găsite în manualul Stitch Designer, la secțiunea „Palete”.



Butonul Zoom din partea stângă sus a ferestrei „Chart” (vezi cercul roșu) poate fi apăsat pentru a comuta între trei moduri diferite de vizualizare: mostră, numai forma sau piesă vestimentară integrată. Pentru exemplul din stânga a fost selectată o piesă vestimentară integrată. Imaginea de sus prezintă vizualizarea normală, în care este afișată întreaga lățime a piesei vestimentare. Dacă partea vizibilă a modelului din fereastra „Chart” conține contururi, acestea vor fi vizibile în contur (a se vedea săgețile albastre). Rândul curent este ușor de identificat prin cele două linii negre groase care îl mărginesc, iar numerotarea cusăturilor poate fi văzută clar. Cu toate acestea, cu cât o piesă de îmbrăcăminte conține mai multe cusături, cu atât mai puține detalii pot fi văzute.

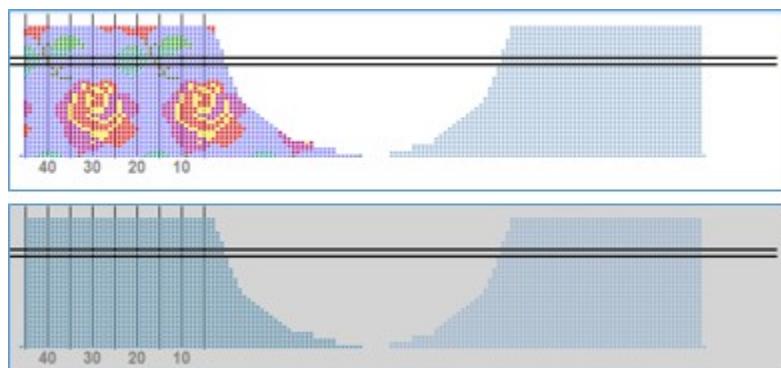
În a doua imagine, modelul a fost

împărțit în două secțiuni afișate una sub cealaltă, iar în a treia imagine sunt afișate trei secțiuni.

Fiecare secțiune trebuie lucrată pe rând în direcția tricotării pentru a finaliza un rând de tricotat, urmând numărul de ochiuri. Pentru aceste imagini s-a utilizat același rând de tricotat, iar direcția de tricotat este, prin urmare, aceeași pentru toate, dar pentru rândul următor, numărul de ochiuri ar fi inversat, așa cum s-a explicat la începutul acestui capitol.

Modul în care trebuie urmat modelul este ilustrat prin săgeți roșii și începe întotdeauna de la numărul cel mai mic de ochiuri.

Imaginea poate fi mărită și mai mult utilizând opțiunea de meniu *Fereastră / Ferestre flotante* pentru a elibera fereastra de constrângerile ecranului DesignaKnit și a o mări și mai mult.



Dacă o piesă vestimentară este tricotată în mai multe secțiuni, cum ar fi partea de umăr, fereastra „Diagramă” afișează secțiunea inactivă într-o culoare mai pală decât cea curentă, așa cum se poate vedea în partea stângă atât pentru o piesă vestimentară integrată, cât și pentru una doar cu formă.

## Patul de ace

Această fereastră Progres se aplică tricotării la mașină. Echivalentul său pentru tricotarea manuală este fereastra „Diagramă” ([vezi pagina 84](#)).

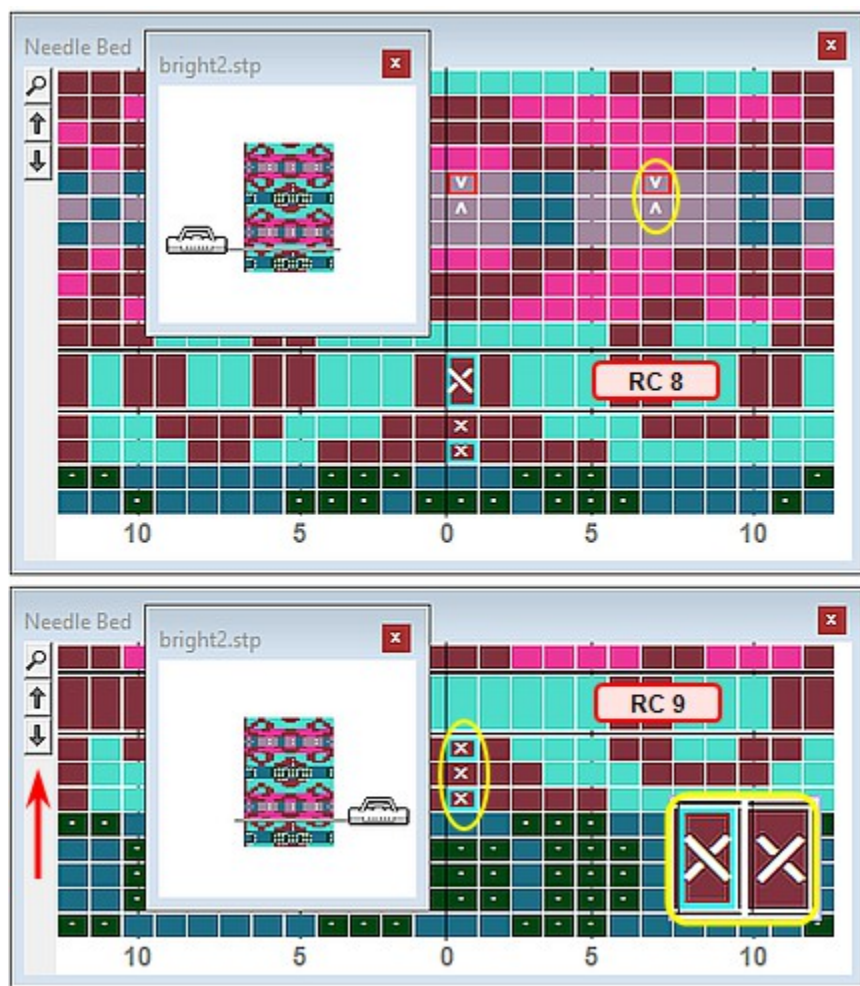
Fereastra „Needle Bed” (Patul de ace) oferă o vizualizare a rândului care urmează să fie tricotat dintr-o mostră, o piesă vestimentară doar cu formă sau integrată, cu cât mai multe rânduri în jurul său cât se potrivește. Afișează toate elementele care au fost salvate împreună cu lucrarea, inclusiv culori, simboluri inteligente, simboluri memo și informații despre cabluri de cusături.

În Stitch Designer, modelele de cusături sunt desenate cu partea efectivă (partea dreaptă sau exterioară) a țesăturii orientată spre utilizator pe ecran. La descărcarea pe o mașină de tricotat, DesignaKnit va răsturna automat modelul de la stânga la dreapta, dacă este necesar, astfel încât patul fizic al acelor și vizualizarea ferestrei de progres „Needle Bed” să se potrivească.

Modul în care modelul de cusături din Interactive Knitting este afișat, în același mod ca în Stitch Designer sau inversat de la stânga la dreapta, depinde de combinația dintre mașina de tricotat și metoda de tricotat. Modelul inversat apare în Interactive Knitting pentru toate modelele de cusături, cu excepția modelelor de tricotat manual sau în cazul în care se utilizează metoda texturii cu fața spre dreapta.

În toate cazurile, DesignaKnit se va asigura că modelul va fi realizat în mod corect și că vizualizarea „Needle Bed” (Patul de ace) corespunde cu patul de ace fizic, așa cum este acesta în timpul tricotării.

Simbolurile Memo și Cable indică intervenții manuale asupra cărora se poate atrage atenția prin setarea Alertelor ([vezi pagina 107](#)).



Pentru a ilustra cât mai clar posibil unele dintre caracteristici, a fost ales un model de cusătură cu două rânduri consecutive. Fereastra „Prezentare generală a piesei” a fost poziționată peste fereastra „Acul”.

Numerele acelor sunt afișate în partea de jos a ferestrei „Needle Bed” (Patul acelor) în incremente de 5 sau 10, în funcție de lățimea modelului și de ecranul Interactive Knitting (Tricotare interactivă). Piesele care au doar formă și modelele de cusături care sunt tricotate separat (mostre sau piese tăiate și cusute) sunt întotdeauna poziționate peste centrul patului acelor. Piesele integrate ale articolului vestimentar sunt poziționate astfel încât centrul piesei să se afle în centrul patului de ace, iar modelul de cusături este rearanjat pentru a se adapta la această poziție (vezi pagina 166). Numărul de ace (cusături) crește în ambele părți spre exterior, pornind de la centru.

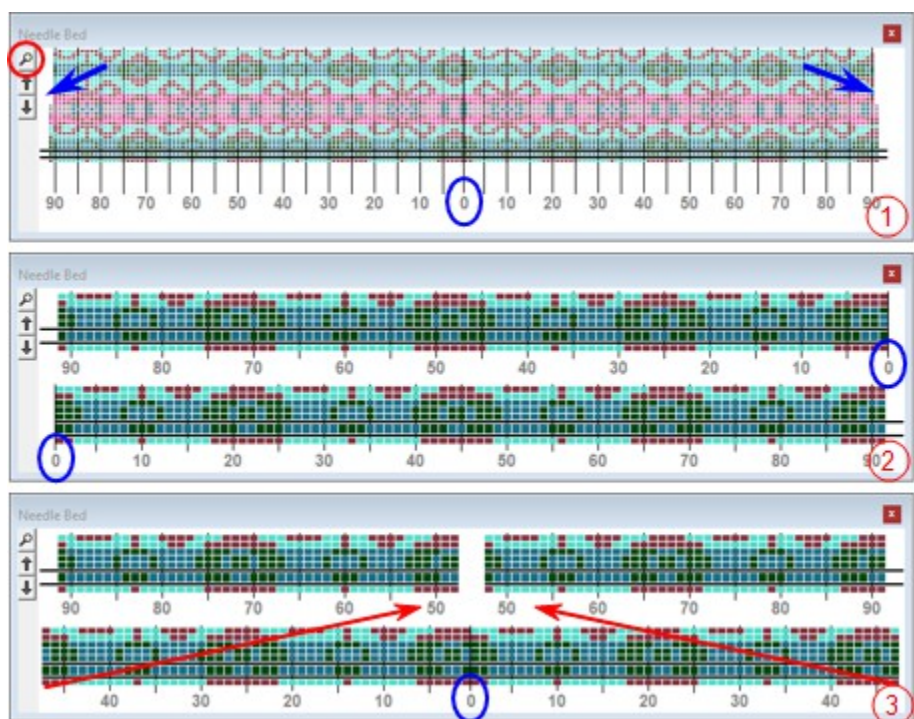
Fereastra „Needle Bed” poate fi redimensionată pentru a afișa mai multe sau mai puține rânduri ale modelului, pentru a obține o imagine de ansamblu bună asupra lucrării. Imaginea de sus afișează mai multe rânduri decât imaginea de jos, deoarece a fost redimensionată diferit.

recent.

Este ușor să recunoașteți rândul curent, deoarece celulele sale sunt alungite și rândul este delimitat de două linii negre groase. Butoanele „Row Up” (Rând sus) și „Row Down” (Rând jos) din partea stângă, sub butonul Zoom (vezi săgeata roșie), pot fi utilizate pentru a poziționa rândul curent mai sus sau mai jos în fereastră. În imaginea de sus, sunt vizibile mai multe rânduri deasupra rândului curent decât în imaginea de jos, chiar dacă rândurile modelului sunt consecutive. Acest lucru se datorează faptului că butonul „Row Up” (Rând sus) a fost apăsat în mod repetat. Aceste butoane servesc exclusiv pentru manipularea vizualizării în această fereastră.

Dacă faceți clic pe oricare dintre ele, modelul nu avansează și conexiunea cu mașina de tricatat nu se întrerupe.

Dacă în model există simboluri Memo și alerta simbolului Cusătură a fost activată în Tricotaj interactiv (vezi pagina 107), acestea vor apărea cu o margine groasă într-o culoare contrastantă în fereastra „Needle Bed” (Patul acului), cum ar fi roșu sau albastru deschis în acest exemplu. Acestea vor emite un semnal de alertă când se ajunge la rândul respectiv, cu condiția ca o alertă să fi fost setată și activată în Stitch Designer și schema de sunete Windows să permită acest lucru. În imaginile de mai sus, unele simboluri au fost evidențiate, în timp ce altele (vezi ovalele galbene) nu au fost. Acest lucru se datorează faptului că alertele pentru aceste simboluri, deși sunt setate în Stitch Designer, nu au fost activate acolo. Deși simbolurile Stitch din imaginea de jos par să fie identice, ele sunt două simboluri încrucișate diferite, după cum se poate vedea în imaginea inserată în partea de jos. Simbolurile inteligente, cum ar fi simbolurile Knit, Purl, Tuck, Weave sau Lace, nu generează alerte. Mai multe informații despre alertele simbolurilor de cusături pot fi găsite în manualul Stitch Designer, în capitolul „Paletă”.



Butonul Zoom din partea stângă sus a ferestrei „Needle Bed” (vezi cercul roșu) poate fi apăsat pentru a parcurge trei vizualizări diferite ale mostrei, numai forma sau piesa de îmbrăcăminte integrată. Pentru exemplul din stânga a fost selectată o piesă de îmbrăcăminte integrată. Imaginea de sus arată vizualizarea normală, în care este afișată întreaga lățime a piesei de îmbrăcăminte. Dacă partea vizibilă a modelului din fereastra „Needle Bed” conține contururi, acestea vor fi vizibile în contur (vezi săgețile albastre). Pe măsură ce contururile sunt introduse în lucrare, numărul de ace va varia.

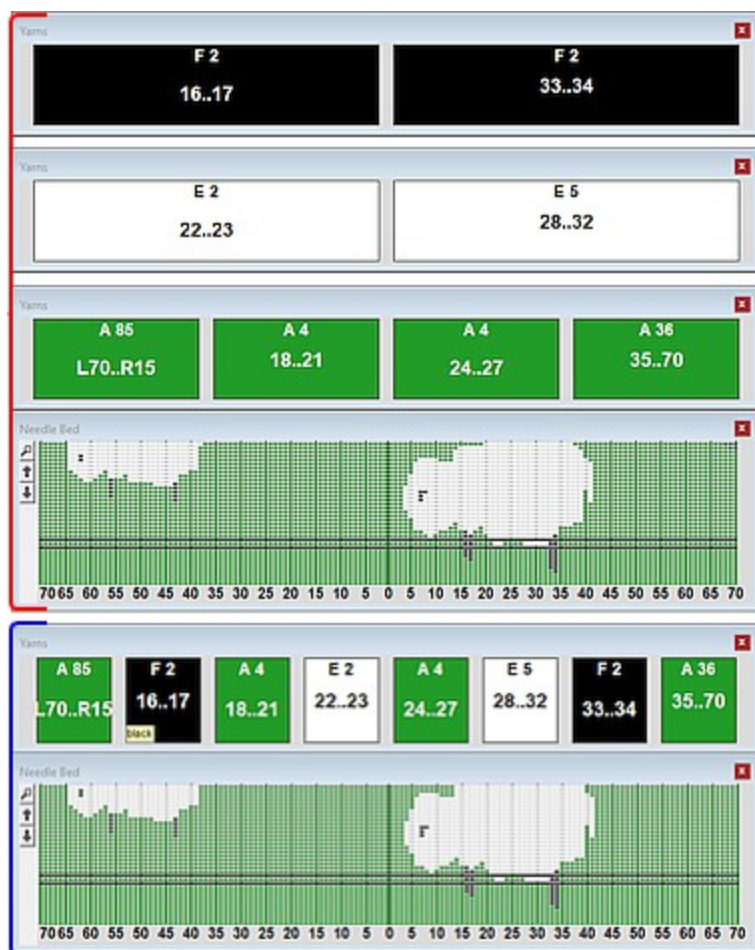
Rândul curent este identificat de cele două linii negre groase care îl mărginesc, iar numerotarea acelor poate fi văzută clar. Cu toate acestea, cu cât mai multe

cu cât o piesă vestimentară conține mai multe cusături, cu atât mai puține detalii pot fi observate.

În a doua imagine, modelul a fost împărțit în două secțiuni afișate una sub cealaltă, cu secțiunea stângă a patului de ace în partea de sus și secțiunea dreaptă în partea de jos a ferestrei. În a treia imagine sunt afișate trei secțiuni, formând o vedere eșalonată a rândurilor, cu centrul patului de ace în mijlocul ferestrei. Toate secțiunile împreună formează vederea unui rând care urmează să fie tricotat. Punctul „0” marchează centrul patului de ace în toate vizualizările (vezi ovalele albastre).

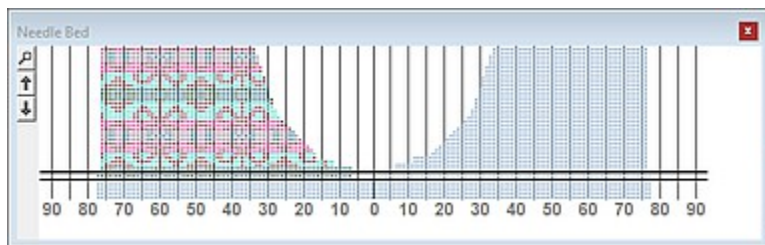


Vizualizarea poate fi mărită și mai mult utilizând opțiunea de meniu *Fereastră / Ferestre flotante* pentru a elibera fereastra de constrângeri ecranului DesignaKnit și a o mări și mai mult făcând clic, ținând apăsat și trăgând marginile acesteia, așa cum s-a făcut în imaginea din stânga, unde patul de ace a fost mărit pentru a acoperi lățimea ecranului computerului. *Window / Floating Windows* sau *Window / Tile Arrangement* pot fi utilizate pentru a restabili rapid ferestrele în pozițiile din ecranul programului DesignaKnit.



Fereastra „Needle Bed” (Patul de ace) arată identic în ambele scenarii.

Modelele Intarsia pot fi descărcate numai pe mașinile de tricatat Silver Reed echipate cu căruciorul AG50 Intarsia, ceea ce permite aducerea automată a acelor corespunzătoare, fără a mai fi necesară efectuarea acestei operațiuni manual.



Ferestrele „Chart” (Diagramă) și „Needle Bed” (Patul acelor) afișează întotdeauna eșantionul, forma sau piesa integrată a articolului de îmbrăcăminte în același mod, utilizând numerotarea cusăturilor și săgețile de direcție Knit (Tricotat) pentru a ghida tricotoarea să citească corect modelul.

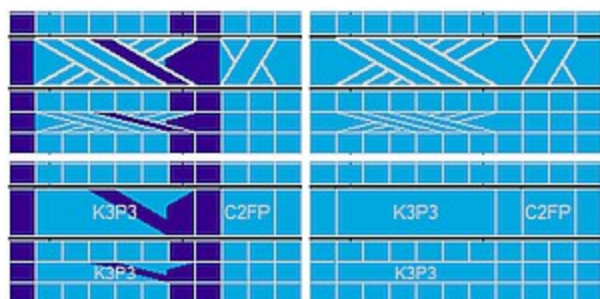
Pentru modelele Intarsia, fereastra „Needle Bed” trebuie vizualizată împreună cu fereastra „Yarns”. Evidențierea rămâne pe rândul activ până când culorile sale au fost lucrate. Fereastra „Yarns” arată pe ce ace trebuie așezate culorile.

În exemplul din stânga, imaginile din partea de sus (încadrate în paranteza roșie) sunt cele în care s-a utilizat un cărucior AG50 Intarsia. Evidențierea rămâne pe același rând al burții oii până când verde a fost așezat peste acul stâng 40 până la și inclusiv acul drept 15, acul (drept) 18 până la și inclusiv 21, 24 până la și inclusiv 27 și, în final, 35 până la și inclusiv 70, după care căruciorul este trecut peste. Firele albe și apoi negre sunt tratate în același mod. Trebuie să aveți grijă să încrucișați firele în punctul în care unul se termină și altul începe, pentru a interconecta firele și a evita golurile în țesătura finită. Rândul modelului și, prin urmare, rândul din fereastra „Needle Bed” avansează numai după ce toate culorile rândului au fost lucrate.

Imaginile inferioare (încadrate în paranteza albastră) arată cum este afișat Intarsia pentru un cărucior Intarsia normal sau neelectronice. Firele sunt așezate pe ace, după care căruciorul

ate împreună, iar RC și rândul de model avansează în

Dacă o piesă vestimentară este tricotată în mai multe secțiuni, cum ar fi partea de umăr, fereastra „Needle Bed” afișează secțiunea inactivă într-o culoare mai pală decât cea curentă, așa cum se poate vedea în stânga pentru o piesă vestimentară integrată. O piesă doar de formă va afișa și ea secțiunea inactivă într-o culoare mai pală, deși diferența de culoare nu va fi atât de evidentă.



Dacă în lucrare sunt implicate cabluri de cusături, acestea vor fi afișate în fereastra „Diagramă” sau „Pat de ace” cu reprezentarea cablului selectată în paleta Cabluri din Stitch Designer. În exemplele din stânga, atât modul grafic, cât și modul abreviere au fost afișate într-un model cu două culori și simplu.

Pentru tricotarea la mașină, cablurile Stitch implică încrucișarea manuală a firelor pe ace indicate de DesignaKnit. Pentru mașinile de tricotat care preselecționează ace (cum ar fi Brother),

acele implicate în fiecare încrucișare de cablu vor fi aduse în față de cărucior pe măsură ce tricotează rândul anterior. Pentru alte mașini (cum ar fi Silver Reed, Creative etc.), trebuie consultată fereastra „Needle Bed” (Patul de ace) pentru a vedea care ace sunt implicate în încrucișarea cablului.

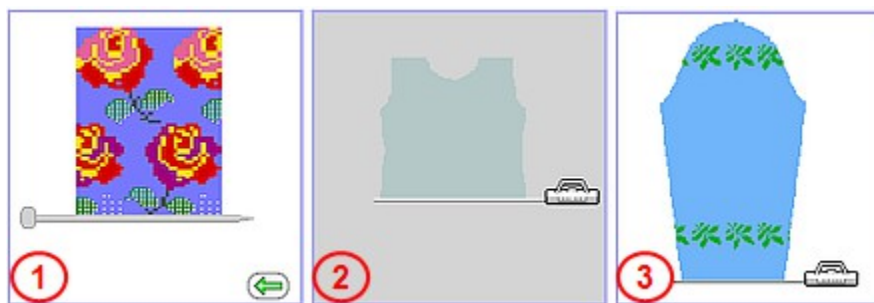
Pentru tricotarea manuală, ferestrele „Diagramă” și „Text model” (vezi pagina 82) trebuie vizualizate împreună, deoarece „Text model” afișează instrucțiunile astfel încât acestea să poată fi urmate fără a vă gândi la direcția de tricotare, în timp ce fereastra „Diagramă” oferă o previzualizare excelentă a piesei din partea dreaptă a lucrării. Când se utilizează tricotarea plată, DesignaKnit verifică dacă încrucișările cablurilor se află pe rândurile din partea dreaptă. Dacă setarea pentru rândul 1 este modificată ulterior pe partea opusă, cablurile de cusături vor fi pe rândul greșit, cu excepția cazului în care metoda este modificată și la tricotarea circulară.

O alertă va suna la fiecare rând în care apare un cablu. Pentru a evita acest lucru, sunetul de alertă poate fi setat la „Niciunul” pentru fiecare cablu care apare în modelul de cusătură din paleta Cables (Cabluri) din Stitch Designer (Designer de cusături). Alternativ, simbolul Stitch (Cusătură) d Alert (Avertizare cusătură) (vezi pagina 107) poate fi dezactivat, dar acest lucru va opri alertele pentru toate simbolurile memo, nu doar pentru cusăturile cablu.

## Prezentare generală a piesei

<b>Tricotat manual</b> .....	<b>92</b>
<b>Tricotat la mașină</b> .....	<b>94</b>

Fereastra „Prezentare generală a piesei” afișează o imagine a lucrării complete, indiferent dacă aceasta este o mostră, o formă sau o piesă vestimentară integrată. Dimensiunea imaginii este ajustată pentru a se potrivi în fereaștră, care poate fi redimensionată pentru a mări sau micșora imaginea.

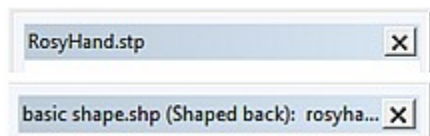


În partea stângă sunt prezentate câteva exemple de vizualizări diferite. Imaginea (1) prezintă un model de cusătură separat, după cum se poate observa din forma dreptunghiulară. Imaginea (2) prezintă o bucată de fișier de formă ca formă separată, o formă gri-albastră pe un fundal gri. Imaginea (3) afișează o altă bucată de fișier de formă cu un model de cusătură integrat.

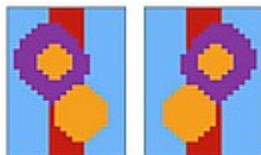
În timp ce imaginea (1) utilizează o metodă de tricotat manual, celelalte două sunt tricotate la mașină, ceea ce se observă imediat din acul de tricotat și căruciorul mașinii de tricotat care sunt prezentate.

Culoarea de fundal a ferestrei „Prezentare generală piesă” este culoarea definită pentru modelul de cusătură și poate fi modificată în Stitch Designer utilizând *Opțiuni / Schemă de culori / Fundal ecran*. Dacă nu este implicat niciun model de cusătură, cum ar fi atunci când se utilizează doar o formă (imaginea 2), fundalul ferestrei va fi gri, în timp ce

piesa în sine este afișată în culoarea albastru-cenușiu. Mai multe informații despre schema de culori pot fi găsite în manualul Stitch Designer.

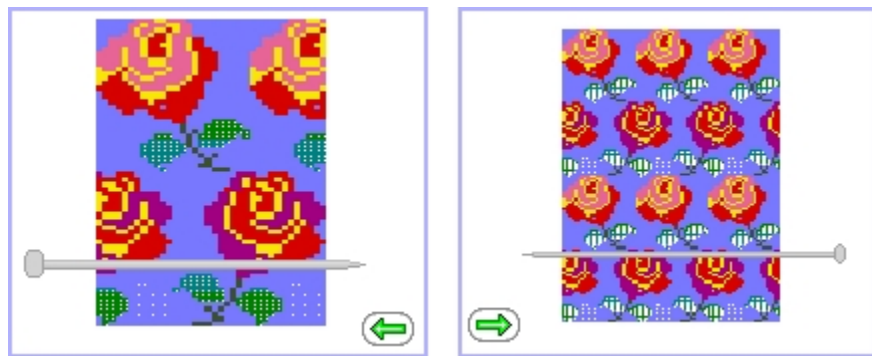


Bara de titlu a ferestrei afișează numele modelului de cusătură sau, dacă se utilizează o piesă de îmbrăcăminte, numele fișierului și piesa care a fost utilizată. În partea stângă sunt prezentate câteva exemple. Dacă se tricotează numai o formă, va fi afișat numai numele fișierului, iar dacă se lucrează o piesă de îmbrăcăminte integrată, va fi afișat și numele modelului de cusătură, în măsura în care acesta încapă în bara de titlu. Redimensionarea ferestrei va afișa mai multe sau mai puține informații.



Modelul Stitch Designer este răsturnat orizontal în Interactive Knitting pentru toate metodele, cu excepția tricotării manuale și a texturii orientate spre partea dreaptă, deoarece partea greșită a țesăturii este orientată spre tricatat în cazul celorlalte metode. Prima imagine din stânga este preluată din Stitch Designer (fără linii de grilă), iar a doua din fereastra „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei) din Interactive Knitting.

## Tricotat manual



Când se alege un model de cusătură pentru Interactive Knitting, fereastra „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei) afișează o prezentare generală a întregii mostre, redimensionând imaginea după cum este necesar, așa cum se arată în stânga.

Toate culorile și simbolurile de cusături (dacă sunt utilizate) sunt afișate, deși poate fi necesară redimensionarea ferestrei pentru a vedea simbolurile mai clar.

Acul de tricatat este afișat ca un memento vizual al modului în care avansează lucrarea, iar săgeata verde de direcție a tricatatului indică direcția în care se tricotează. Avansarea unuîrând prin apăsarea barei de spațiu, a tastei săgeată sus, prin clic pe butonul „Rândul următor” sau prin utilizarea opțiunii de meniu „Mergi / Rândul următor” mută acul de tricatat în sus și schimbă direcția de tricatat, mutând săgeata verde în cealaltă parte. Numerotarea ochiurilor din fereastra „Diagramă” (vezi pagina 84) se modifică în același timp pentru a indica direcția în care este citit modelul.

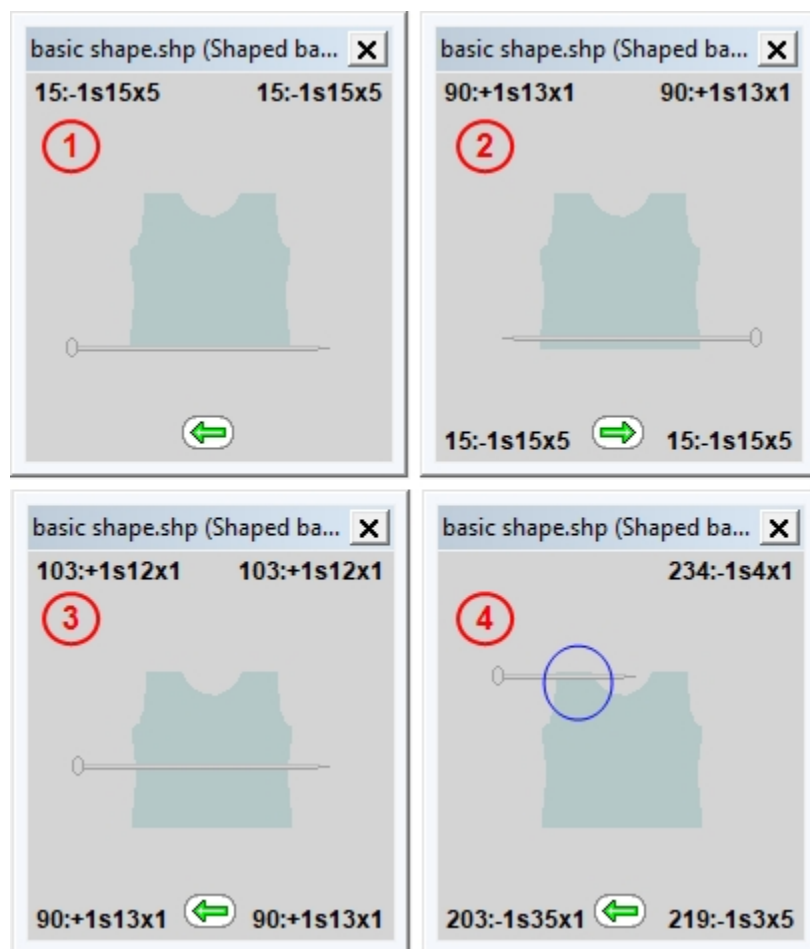
Prima cusătură dintr-un rând este cea mai apropiată de vârful acului și indică direcția în care se citesc instrucțiunile din schema modelului. Deși imaginea modelului cusăturii rămâne aceeași în fereastra „Prezentare generală a piesei”, acul își va schimba direcția la fiecare rând, în funcție de metoda aleasă pentru tricotarea plată. Pentru tricotarea circulară, acesta va rămâne orientat în aceeași direcție la fiecare „rând”.



Când o piesă vestimentară integrată este tricotată în secțiuni, acul de tricatat se va întinde peste partea care este tricotată în acel moment.

În prima imagine din stânga, acul se află la începutul lucrării, în a doua imagine, la sfârșitul

primei secțiunii. Avansând cu încă un rând de aici, acul se plasează la începutul secțiunii următoare, așa cum se poate vedea în a treia imagine.



De îndată ce o piesă este modelată, instrucțiunile de modelare vor fi afișate în fereastra „Prezentare generală a piesei”. Instrucțiunile sunt derivate din modelarea piesei de îmbrăcăminte așa cum a fost proiectată în Original Pattern Drafting (Proiectarea modelului original) sau Standard Garment Styling (Stilizarea standard a îmbrăcăminte). Acestea urmează un format cunoscut sub numele de notație japoneză și, deși este conceput în principal pentru tricotarea la mașină, poate fi util și atunci când se vizualizează o piesă tricotată manual.

O descriere mai detaliată a acestui lucru poate fi găsită în secțiunea „Imprimare” a manualului (vezi pagina 142), dar, pe scurt, formatul arată numărul rândului în care trebuie să aibă loc acțiunea, tipul de modelare (creștere sau scădere), numărul de ochiuri implicate, numărul de rânduri care trebuie tricotate între rândurile de modelare (referindu-se la partea în care trebuie să aibă loc modelarea) și, în final, numărul de repetări ale acestei secvențe.

Imaginile din stânga prezintă o piesă vestimentară numai cu formă. Aceleași instrucțiuni vor fi prezente și pe o piesă vestimentară integrată, dar nu și în cazul în care se tricotează numai un model de cusătură (mostră).

Informațiile sunt afișate pe partea relevantă a piesei, împreună cu instrucțiunile viitoare.

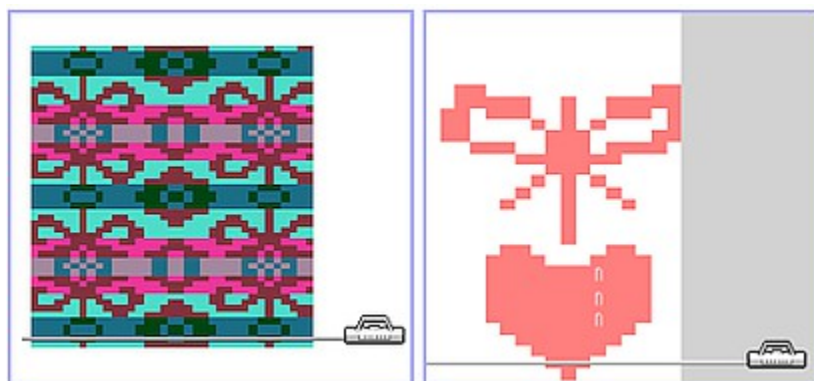
În partea de sus a ferestrei. De îndată ce fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” a ajuns la rândul în care trebuie să se efectueze acțiunea, setul actual de instrucțiuni se mută în partea de jos a imaginii, iar următoarele instrucțiuni vor apărea în partea de sus.

Imaginea (1) arată că prima modelare trebuie să aibă loc la rândul numărul 15, unde trebuie scăzută 1 ochiură pe ambele părți ale lucrării, după care trebuie tricotate 15 rânduri fără modelare suplimentară. Această secvență trebuie repetată de 5 ori. Instrucțiunile sunt identice pe partea stângă și dreaptă a piesei de îmbrăcăminte.

Când se ajunge la rândul 15, aceste instrucțiuni devin curente și se mută în partea de jos a ferestrei, în timp ce următorul set este afișat în partea de sus. Acest lucru poate fi văzut în imaginea (2). Setul de instrucțiuni „15:-1s15x5” este operațional, iar următorul set va începe la rândul 90. Aceasta este situația din imaginea (3), unde un set nou va începe la rândul 103.

Imaginea (4) arată cum instrucțiunile pot fi diferite pentru fiecare parte a piesei și sunt afișate pe partea relevantă. Instrucțiunile actuale pentru secțiunea umărului stâng (vezi ovalul albastru) sunt să scadeți 1 ochi, apoi să lucrați 35 de rânduri o dată pe partea stângă, în timp ce pentru partea dreaptă a aceleiași secțiuni instrucțiunile au început de la rândul 219, scăzând 1 ochi, tricotând 3 rânduri fără modificări, de cinci ori. Următoarele instrucțiuni vor intra în vigoare la rândul 234, unde numai partea dreaptă a secțiunii are instrucțiuni de modelare, în timp ce partea stângă este tricotată drept.

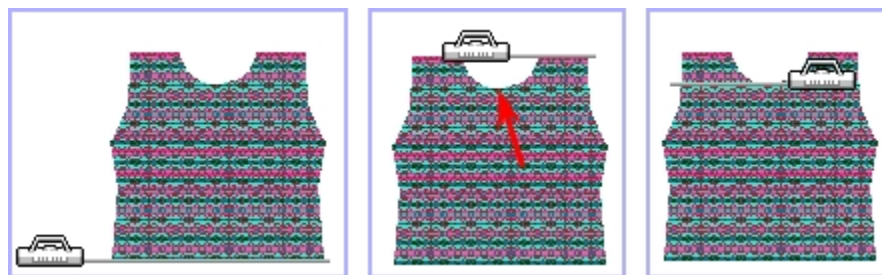
## Tricotat mecanic



Când se alege un model de cusătură pentru Inter-active Knitting, fereastra „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei) afișează o prezentare generală a întregii mostre, redimensionând imaginea după cum este necesar pentru a se potrivi în întregime, așa cum se arată în stânga, unde prima imagine este a unui model de cusătură de 23 de cusături pe 22 de rânduri, căruia i s-a dat o dimensiune a mostrei de 35 de cusături pe 50 de rânduri, repetându-se astfel până când umple mostra. Toate culorile și simbolurile de cusături (dacă sunt utilizate) sunt afișate, deși poate fi necesară redimensionarea ferestrei pentru a vedea simbolurile în mod clar.

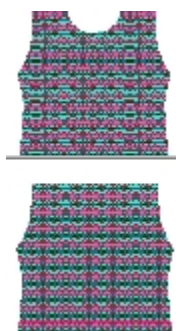
cea ce s-a realizat în a doua imagine, unde fereastra „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei) a fost mărită, astfel încât o parte dintr-un model de cusătură (diferit) să poată fi afișată cu simboluri de cusături vizibile.

Carul mașinii de tricotat este afișat ca un memento vizual al părții din patul fizic al acului pe care se află și al modului în care avansează lucrarea.



se află la sfârșitul primei secțiuni. Avansând cu încă un rând de tricotat, simbolul căruciorului se plasează în partea de jos a celei de-a doua secțiuni și se întinde doar pe acea parte. Interactive Knitting oferă instrucțiuni pentru a ține sau a desface ochiurile în punctul în care lucrarea trebuie împărțită pentru a crea decolteul (vezi săgeata roșie). Mai multe instrucțiuni sunt furnizate atunci când prima secțiune este finalizată și a doua secțiune este începută și finalizată, sunând alerte în funcție de modul în care au fost setate și configurate (vezi pagina 107).

Când o piesă de îmbrăcăminte integrată este tricotată în secțiuni, simbolul căruciorului este afișat ca acoperind secțiunea care este lucrată. La începutul lucrării, simbolul căruciorului se întinde pe întreaga piesă, așa cum se arată în prima imagine din stânga. În a doua imagine, căruciorul este afișat doar pe un umăr, iar



Dacă o piesă vestimentară este integrată cu un model de cusătură Jacquard, aceasta poate fi tricotată numai într-o singură bucată și se afișează memento-ul prezentat în dreapta.

Acest lucru afectează modelarea numai în cazul în care piesa ar fi împărțită în mod normal în secțiuni pentru a fi tricotată, cum ar fi decolteul, așa cum se poate vedea în imagini.

Imaginea din stânga sus este o piesă vestimentară cu un model de cusătură Fair Isle, în timp ce imaginea din dreapta jos are un model de cusătură Jacquard.



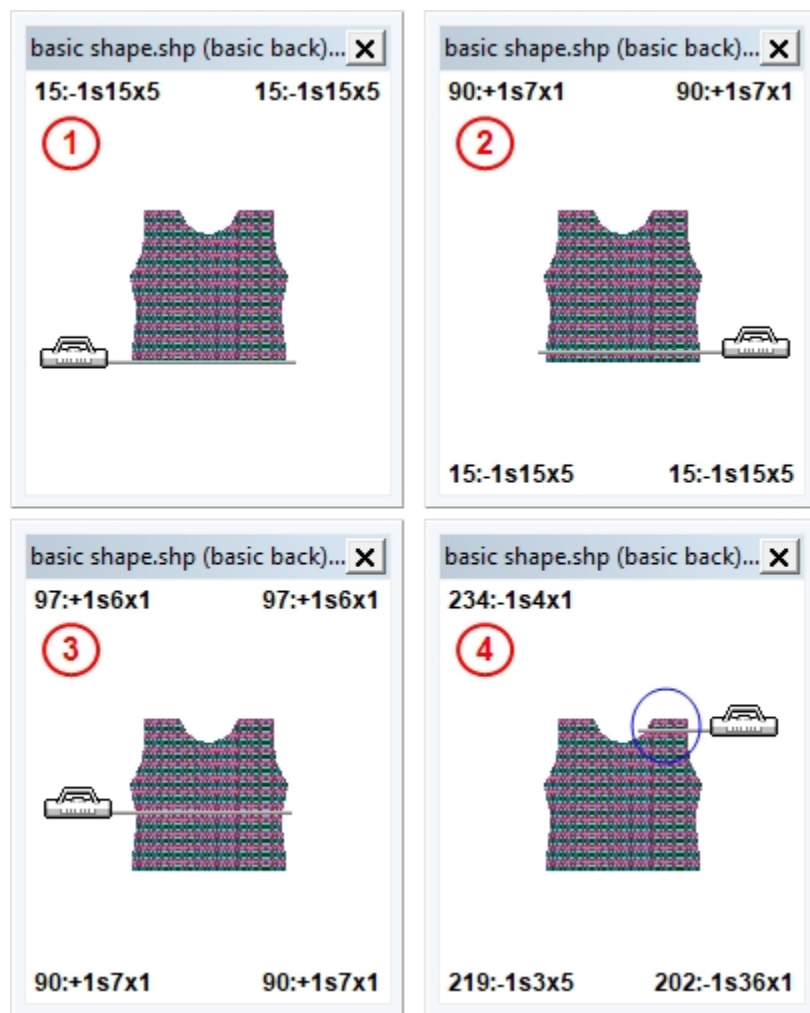
**REMINDER:** Because you are knitting Jacquard, the pattern piece will be knitted in a single section.

You should proceed only if you have integrated the piece with a pattern made using the Cut and Sew option from the Stitch Designer Shapes menu.

OK to proceed?

Piese vestimentare care utilizează modele de cusături cu textură Fair Isle, Intarsia sau Right / Wrong side facing pot fi toate tricotate

În secțiuni.



De îndată ce se realizează modelarea unei piese, instrucțiunile de modelare vor fi afișate în fereastra „Prezentare generală a piesei”. Instrucțiunile sunt derivate din modelarea piesei de îmbrăcăminte așa cum a fost proiectată în Original Pattern Drafting (Proiectarea modelului original) sau Standard Garment Styling (Stilizarea standard a îmbrăcăminte). Acestea urmează un format cunoscut sub denumirea de notație japoneză.

O descriere mai detaliată a acestui lucru poate fi găsită în secțiunea „Imprimare” a manualului (vezi pagina 142), dar, pe scurt, formatul arată numărul RC (Row Count) unde trebuie să aibă loc acțiunea, tipul de modelare (creștere sau scădere), numărul de ochiuri implicate, numărul de rânduri care trebuie tricotate între rândurile de modelare (referindu-se la partea în care trebuie să aibă loc modelarea) și, în final, numărul de repetări ale acestei secvențe.

Imaginile din stânga prezintă o piesă de îmbrăcăminte integrată pentru a ilustra instrucțiunile de modelare. Aceleași instrucțiuni vor fi prezente și pe o piesă numai de modelare, dar nu și în cazul în care se tricotează numai un model de cusătură (mostră).

Informațiile sunt afișate în partea relevantă a piesei, cu instrucțiunile viitoare în partea de sus a ferestrei. Imediat ce „Numărătoarea inversă + Instrucțiuni de modelare”

ferestra a ajuns la rândul în care trebuie să se efectueze acțiunea, setul actual de instrucțiuni se mută în partea de jos a ferestrei, iar următoarele instrucțiuni viitoare vor apărea în partea de sus.

Imaginea (1) arată că prima modelare trebuie să aibă loc la RC 15, unde trebuie scăzută 1 ochiură pe ambele părți ale lucrării, după care trebuie lucrate 15 rânduri fără modelare suplimentară. Această secvență trebuie repetată de 5 ori. Instrucțiunile sunt identice pe partea stângă și dreaptă a piesei de îmbrăcăminte.

Când se ajunge la RC 15, aceste instrucțiuni devin curente și se mută în partea de jos a ferestrei, în timp ce următorul set este afișat în partea de sus. Acest lucru poate fi văzut în imaginea (2). Setul de instrucțiuni „15:-1s15x5” este operațional, iar următorul set va începe la RC 90. Aceasta este situația din imaginea (3), unde un set nou va începe la RC 97.

Imaginea (4) arată cum instrucțiunile pot fi diferite pentru fiecare parte a piesei și sunt afișate pe partea relevantă. Instrucțiunile actuale pentru secțiunea umărului drept (vezi ovalul albastru) sunt să scăziți 1 ochi, apoi să lucrați 36 de treceri ale căruciorului o dată pe partea dreaptă la RC 202. Pentru partea stângă a aceleiași secțiuni, instrucțiunile încep de la RC 219, scăzând 1 ochi, lucrând 3 treceri ale căruciorului și repetând această secvență de cinci ori, moment în care se va ajunge la RC 234. Următorul set de instrucțiuni de la RC 234 se aplică numai părții stângi a secțiunii.

Aspectul caruciorului Lace se va modifica dacă modelul de cusătură este creat folosind instrumentul Lace ([faceți clic aici](#)).

# Piese

<b>Mostră</b> .....	<b>96</b>
<b>Numai formă</b> .....	<b>99</b>
<b>Piesă integrată în îmbrăcăminte</b> .....	<b>101</b>
<b>Vizualizați informații</b> .....	<b>102</b>

O mostră este un model de cusătură tricotat la o anumită dimensiune. O piesă vestimentară poate fi tricotată doar ca formă sau integrată cu un model de cusătură, dacă acesta a fost aplicat în Original Pattern Drafting (Crearea modelului original) sau Stitch Designer (Proiectarea cusăturii). Fiecare dintre acestea are proprietăți diferite care trebuie luate în considerare.

Modificările referitoare la metoda și mașina de tricotat pot fi efectuate foarte ușor în meniul *Opțiuni*, iar orice modificare va fi reflectată în bara de titlu DesignaKnit. Cu toate acestea, trebuie să aveți grijă, deoarece aceste modificări vor fi aplicate și salvate împreună cu piesa fără a fi afișat un mesaj sau un avertisment, cu excepția cazului în care combinația dintre metoda de tricotat și piesa care urmează să fie tricotată sunt incompatibile, caz în care va apărea un avertisment. De multe ori este mai bine să efectuați aceste modificări în Stitch Designer, unde modelul poate fi previzualizat și orice erori și incompatibilități pot fi verificate și corectate pentru a asigura o tricotare fără probleme. Cu toate acestea, poate fi o modalitate bună de a efectua un test cu diferite opțiuni pentru a vedea cum vor fi afectate schimbările de culoare etc., după care piesa trebuie readusă la metoda inițială.



Schimbarea metodei de tricotat în Interactive Knitting, de exemplu de la Fair Isle la Jacquard, de la cusătură Stocking la Garter sau de la tricotat la mașină la tricotat manual, va aplica modificările imediat. Acest lucru va schimba poziționarea modelului de cusătură și a piesei de îmbrăcăminte una față de cealaltă.

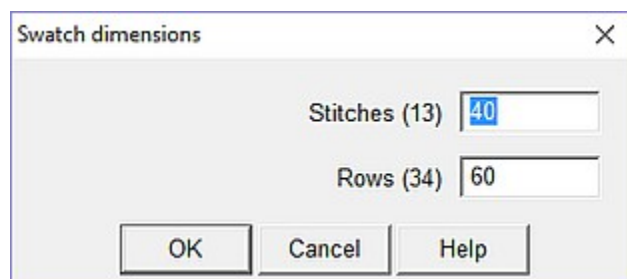
## Mostră

Tricotarea unui model de cusături separat, ca mostră, poate fi realizată din diferite motive:

- Ca mijloc de determinare a setărilor corecte de tensiune ([vezi pagina 203](#)). Se tricotează o mostră folosind modelul de cusături pentru a măsura tensiunea generală a pieselor tricotate, folosind toate culorile și/sau cusăturile texturate. Pentru a obține o mostră care poate fi măsurată cu precizie în ceea ce privește tensiunea, este recomandabil să tricotati mai întâi câteva rânduri cu fir de proba, apoi modelul de cusături, urmat de o altă bandă de fir de proba. După terminarea și tratarea eșantionului în mod normal (de exemplu, spălare, uscare, călcare), numărul necesar de ochiuri și rânduri poate fi măsurat în inci sau centimetri, după cum este necesar, iar valorile rezultate pot fi introduse în dialogul „Tensiuni”, accesat prin *Opțiuni / Tensiuni* în Proiectarea modelului original, Stilul standard al articolului de îmbrăcăminte sau Designerul de ochiuri, după caz, ceea ce va asigura rezultate precise la tricotare. Trebuie să aveți grijă când introduceți informațiile privind tensiunea în Interactive Knitting ([Așezați tricotajul interactiv](#)) ([vezi pagina 37](#)). Aceste informații sunt utilizate și pentru a calcula cantitatea de fire de diferite culori necesare pentru a finaliza articolul de îmbrăcăminte ([vezi pagina 158](#)).
- Dacă proiectul de tricotat nu conține instrucțiuni de modelare, cum ar fi în cazul în care articolele vestimentare sunt create folosind numai piese dreptunghiulare. În acest caz, dimensiunea totală a fiecărui dreptunghi trebuie introdusă în rânduri și ochiuri.
- Dacă pentru crearea instrucțiunilor de modelare au fost utilizate simboluri Memo, în loc de simboluri inteligente, instrucțiunile de modelare nu vor fi solicitate în fereastra „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare). Acest lucru se poate întâmpla în cazul unei piese create utilizând AutoChart. Mai multe informații pot fi găsite în manualul Stitch Designer.

- Dacă un model a fost creat folosind Cut and Sew, modelul cusăturii este același cu cel al piesei complete de îmbrăcăminte și trebuie tricotat doar un singur model repetat. Modelarea se realizează prin tăierea excesului de material după tricotare și surfilarea marginilor nefinisate. Mai multe informații pot fi găsite în secțiunea „Cut and Sew” din manualul Stitch Designer.
- Dacă este necesar să se testeze modelul de cusături înainte de a tricota efectiv o piesă vestimentară. De exemplu, dacă modelul de cusături prezintă schimbări dificile de culoare, poate fi util să le „testați” tricotând o mostră cu una sau mai multe repetări ale modelului de cusături sau previzualizând procesul pe ecran.

Este necesar să deschideți un model de cusătură (vezi pagina 39), după care se afișează fereastra „Dimensiuni mostră”, așa cum se arată mai jos. Numerele din paranteze reprezintă dimensiunea reală a unei repetări a modelului de cusătură curent. Valorile din casetele de introducere pot fi modificate în orice moment utilizând opțiunea de meniu *Fișier model de cusătură / Dimensiune mostră*.



Deoarece dialogurile de tensiune DesignaKnit funcționează cu 40 de ochiuri pe 60 de rânduri, poate fi mai ușor să introduceți aceste valori atunci când este necesară o mostră de tensiune, deși sunt acceptate și alte numere, ținând cont de anumite considerente (a se vedea Avertismente și mesaje informative mai jos), până la limita mașinii de tricotat.

Se pot introduce orice dimensiuni orizontale și verticale și se vor tricota câte repetiții încap în mostră, terminând cu o repetiție parțială dacă acest lucru este necesar pentru a umple

numărul de rânduri stipulate.

Numărul de rânduri introdus pentru modelele Fair Isle, Intarsia și texturi cu fața/spatele orientate este același cu numărul de treceri ale căruciorului. Numărul de rânduri introdus pentru modelele Jacquard va determina numărul de treceri ale căruciorului (RC) necesare pentru a completa numărul stabilit de rânduri ale modelului.

Dacă modelul de cusătură este mai mare decât dimensiunea prevăzută pentru eșantion, numai o parte din acesta, începând cu rândul 1, va fi afișată și tricotată. Dacă eșantionul este mai mare decât modelul de cusătură, se afișează câte repetări sunt necesare, începând cu rândul 1. Modelul de cusătură este poziționat în centrul patului de ace pentru tricotarea la mașină, indiferent de dimensiunea eșantionului.

Dacă se utilizează un model de cusături Cut and Sew, valorile cusăturilor și rândurilor între paranteze trebuie utilizate pentru a se asigura că se va tricota o singură repetiție completă a modelului.

Modificarea metodei de tricotare pentru modelele de cusături (fie că sunt deschise ca mostre sau într-o piesă de îmbrăcăminte integrată) care au o dispunere definită de utilizator a numerelor de fire și alimentatoarelor, secvența de culori curentă va fi abandonată în favoarea secvenței implicite care este potrivită pentru noua metodă de tricotare și care va fi recalculată de la zero.

Dacă modelul (tricotat manual) include cabluri, trebuie să se acorde atenție deoarece încrucișările cablurilor se află pe rândurile din partea dreaptă în tricotajul plat. Modificarea setării pentru rândul 1 pe partea opusă va determina încrucișarea cablului să se afle pe partea greșită a țesăturii, cu excepția cazului în care metoda este modificată și ea în circulară. Modificări majore precum aceasta ar trebui efectuate în Stitch Designer, unde pot fi efectuate verificările și ajustările necesare.

**Avertismente și mesaje informative** - Atunci când tricotați doar o mostră sau un model de cusături, trebuie să țineți cont de anumite aspecte. Dacă nu este posibil să tricotați modelul dorit sau dimensiunea acestuia, vor fi afișate avertismente corespunzătoare, precum cele de mai jos. Diferite scenarii vor prezenta ferestre de eroare sau informații diferite, cu sugestii privind modul de abordare a fiecărei situații în parte. Mai jos sunt prezentate câteva exemple.

Deoarece lucrarea este întoarsă la sfârșitul fiecărui rând pentru tricotarea manuală, astfel încât partea dreaptă și partea stângă a țesăturii să fie orientate alternativ către utilizator, instrucțiunile pentru rândurile pare și impare sunt pentru părți diferite ale lucrării. Fiecare rând cu model de cusături trebuie să apară pe partea corectă a lucrării căreia îi este atribuit. Pentru a păstra tricotarea interactivă

instrucțiunile modelului sunt drepte, toate rândurile impare trebuie să apară pe partea dreaptă a lucrării, astfel încât toate rândurile pare să apară pe partea greșită. Acest lucru se realizează asigurându-vă că modelul de cusături conține un număr par de rânduri.



Interactive Knitting can't be done for a hand knit pattern having an odd number of rows and requiring more than one vertical repeat. One way to convert the pattern to even rows is to use Stitch Designer's option to Redefine as two vertical repeats.

Se poate selecta o altă mașină de tricotat în *Opțiuni / Mașină de tricotat* sau *Opțiuni / Metodă de tricotat* în timp ce se afișează mostra și Tricotat interactiv.

va ajusta instrucțiunile acolo unde este necesar. Dacă mașina selectată este incompatibilă, va fi afișat un mesaj de avertizare, precum cel prezentat aici. În acest caz, trebuie să alegeți un fișier diferit, compatibil, cu forme sau modele de cusături, sau puteți apăsa tasta „Esc”, care va lăsa ecranul Interactive Knitting (Tricotare interactivă) gol, permițând accesarea opțiunii *Options / Knitting Machine (Opțiuni / Mașină de tricotat)*, din care puteți alege o mașină de tricotat compatibilă. Apoi, făcând clic oriunde pe ecranul gol, se va afișa din nou dialogul „Interactive Knitting” (Tricotare interactivă), din care trebuie selectat un fișier cu forma sau modelul de cusătură.



This stitch pattern has a knitting method which is incompatible with the selected machine.

Modelele de cusături Jacquard trebuie să aibă un număr par de rânduri pentru ca DesignaKnit să poată separa corect culorile, deoarece fiecare culoare de fir este tricotată pentru cel puțin două treceri ale căruciorului.

Modelele de dantelă vor fi, de asemenea, separate în mai multe treceri ale căruciorului, cu excepția modelului Brother KH970, pentru care există o opțiune ([vezi pagina 257](#)).



The stitch pattern C:\Users\Marion\Documents\DesignaKnit 9\Stitch patterns\Tryouts\snowflake.stp has an odd number of rows. Please adjust to an even number of rows for Jacquard or Machine Lace.

Pot apărea diferite mesaje informative, după cum este necesar, cum ar fi mesajele afișate aici. Mesajul din partea de sus informează că căruciorul se află pe partea greșită pentru model, iar imaginea din partea de jos avertizează că există doar culori de fire în partea dreaptă / greșită a texturii. Utilizatorul este informat cu privire la acțiunile care pot fi întreprinse.



C:\Users\Marion\Documents\DesignaKnit 9\Stitch patterns\Tryouts\lacetest.stp  
This pattern requires the lace carriage to be at the right.

This is because of the following setup:  
In Method of Knitting, Use of colour changer is OFF.  
In KM Setup, Start with CAL is OFF.

(If the lace carriage is required to start at the left, either change the setup, or use Modify / Shuffle to move the pattern up or down one row.)



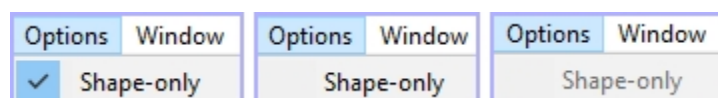
This texture pattern contains no pattern of symbols, only of yarn colours. It will therefore not produce any needle selection. For texture knitting, please use the smart symbols that select or deselect needles (see Symbols Organizer, and Palettes / Convert Yarn Colour).

După selectarea modelului de cusătură, introducerea dimensiunii dorite și sortarea eventualelor mesaje de eroare sau informative, se afișează modelul de cusătură, după care se poate începe tricotarea manuală ([vezi pagina 40](#)) sau tricotarea la mașină ([vezi pagina 46](#)).

Lucrul cu o mostră poate fi ușor recunoscut în ecranul Interactive Knitting (Tricotaj interactiv) datorită formei dreptunghiulare a modelului de cusături din fereastra „Piece Overview” (Prezentare generală a piesei) din Progress (Progres), precum și numărului de cusături, care va fi, în general, mult mai mic decât în cazul unei piese de îmbrăcăminte. Toate ferestrele diferite sunt explicate în detaliu în Progress (Progres) Windows (Progres) (Vezi pagina 64).

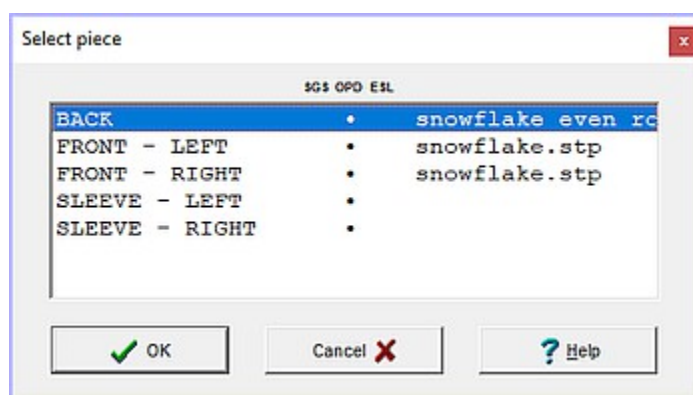
## Numai formă

Opțiunea „Doar formă” poate fi selectată dacă o piesă vestimentară urmează să fie tricotată într-o singură culoare și fără cusături texturate. Opțiunea „Doar formă” ascunde toate informațiile privind modelul cusăturii, lăsând doar instrucțiunile de modelare. Aceasta poate fi utilizată pentru a simplifica o piesă vestimentară, poate pentru a o tricota la dimensiunea dorită sau ca previzualizare în Interactive Knitting, pentru a vedea cum vor funcționa instrucțiunile de modelare, înainte de a reaplica informațiile privind modelul cusăturii.



Opțiunea „Numai formă” este estompată pentru modelele de cusături, deoarece acestea, prin natura lor, conțin culori, simboluri de cusături sau ambele și nu au instrucțiuni de modelare, deoarece sunt dreptunghiulare sau pătrate.

Opțiunea este disponibilă pentru piesele de îmbrăcăminte, indiferent dacă sunt integrate cu un model de cusătură sau nu. Dacă o piesă de îmbrăcăminte a fost proiectată în Standard Garment Styling sau în Original Pattern Drafting fără a aplica un model de cusătură, aceasta va conține doar culoarea de fundal și, prin urmare, va fi doar o formă.

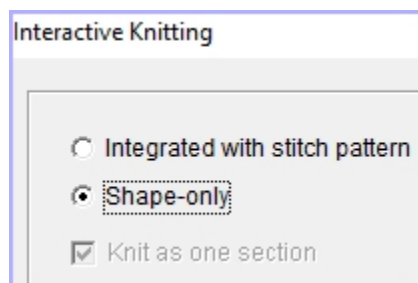


Trebuie deschis un fișier de formă (vezi pagina 39), după care trebuie selectată o piesă de îmbrăcăminte din lista „Select piece” (Selectare piesă) afișată.

Dacă se deschide o piesă care nu este integrată cu un model de cusătură, opțiunea „Numai formă” va fi afișată imediat, într-o culoare albastru deschis pe un fundal gri.

Accesarea opțiunilor / Numai forma în timp ce este afișată o piesă integrată a articolului de îmbrăcăminte va afișa dialogul „Opțiuni numai formă” (vezi mai jos). Opțiunile pot fi modificate, după care DesignaKnit revine la ecranul principal cu piesa Numai formă.

Dacă este necesară o altă piesă vestimentară, aceasta poate fi selectată accesând opțiunea de meniu *Shape File / Select Piece* (Fișier formă / Selectare piesă), care va redeschide caseta „Select piece” (Selectare piesă).



La deschiderea unei piese integrate, se oferă opțiunea de a o deschide cu modelul de cusătură integrat sau doar ca formă, împreună cu opțiunea „ ” (Tricotare ca o singură secțiune) pentru a o tricota ca o singură secțiune, dacă acest lucru este posibil (vezi pagina 102).

Chiar dacă opțiunea „Tricotează ca o singură secțiune” a fost bifată anterior pentru o piesă vestimentară integrată, dacă există mai multe secțiuni, acest lucru va fi luat în considerare în fereastra „Prezentare generală a piesei” și în instrucțiunile de tricotat atunci când se alege „Numai formă”.

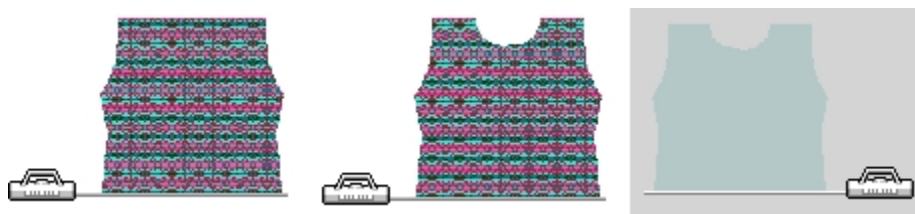
„Tricotat ca o singură secțiune” și „Numai formă” se exclud reciproc.



Cele două imagini din stânga reprezintă o piesă de îmbrăcăminte tricotată manual cu un model de cusături integrat, cu opțiunea „Tricotează ca o singură secțiune” bifată și debifată ulterior.

Imaginea din extrema dreaptă este „Numai formă”.

În acest caz, direcția de tricotare a rămas aceeași, deoarece opțiunea de a începe din partea stângă sau dreaptă nu a fost modificată.

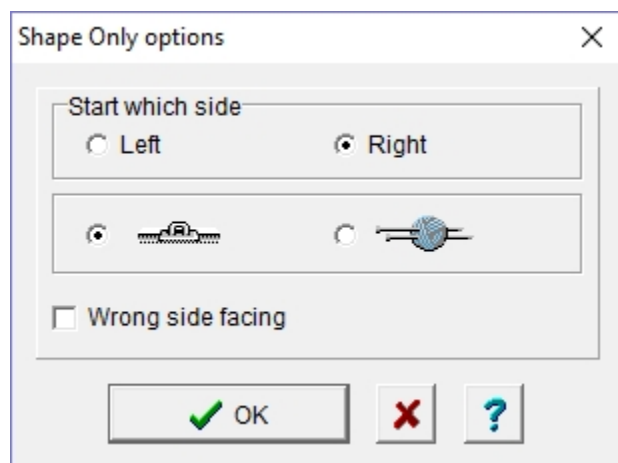


Cele două imagini din stânga sunt ale unei piese de îmbrăcăminte tricotate la mașină cu un model de cusături integrat, cu opțiunea „Tricotat ca o singură secțiune” bifată și debifată ulterior.

Imaginea din extrema dreaptă este „Numai forma”.

Carul s-a mutat pe cealaltă parte datorită opțiunii „Numai formă”. Dacă trebuie să fie pe aceeași parte ca și „” înainte, opțiunea Stânga sau Dreapta trebuie bifată în caseta „Opțiuni numai formă”.

Când se selectează „Numai formă” din caseta „Tricotaj interactiv” sau se comută la această opțiune bifând *Opțiuni / Numai formă* pentru o piesă de îmbrăcăminte integrată, se afișează fereastra „Opțiuni numai formă”, din care se pot selecta diferite opțiuni, după cum se descrie mai jos.



Partea de pornire poate fi aleasă ca Left (Stânga) sau Right (Dreapta), precum și dacă partea dreaptă sau stângă a țesăturii este orientată spre tricotat.

Se poate selecta tricotarea la mașină sau manuală, iar alegerea făcută aici este independentă de metoda de tricotare a modelului de cusătură în sine, astfel încât metoda originală va fi restabilită imediat ce opțiunea „Numai formă” este debifată.

Nu este posibil să tricotezi un model „Shape-only” din DesignaKnit combinat cu un model de cusătură dintr-o foaie Mylar sau PE1, deoarece conexiunea prin cablu la computer dezactivează toate celelalte butoane funcționale în timpul utilizării.

Dacă se alege tricotarea mecanică și mașina de tricotat curentă este Passap E6000, E8000 sau Passap cu cartele perforate,

numărul tehnicii Passap (sau numărul de treceri pe rând pentru mașina cu cartele perforate) este solicitat atunci când dialogul Opțiuni numai formă este închis.

Pe măsură ce sunt selectate diferite opțiuni, ferestrele Progres din fundal se modifică pentru a reflecta diferitele alegeri. Fereastra „Fire” se va închide, deoarece nu există instrucțiuni de culoare de afișat. Dacă s-a ales tricotarea manuală în locul tricotării la mașină, fereastra „Diagramă” va fi afișată în locul ferestrei „Acul de tricotat” și viceversa. Direcția de tricotare a acului de tricotat manual sau a căruciorului mașinii de tricotat din fereastra „Prezentare generală a piesei” se va schimba pe cealaltă parte, în funcție de alegerea părții stângi sau drepte.

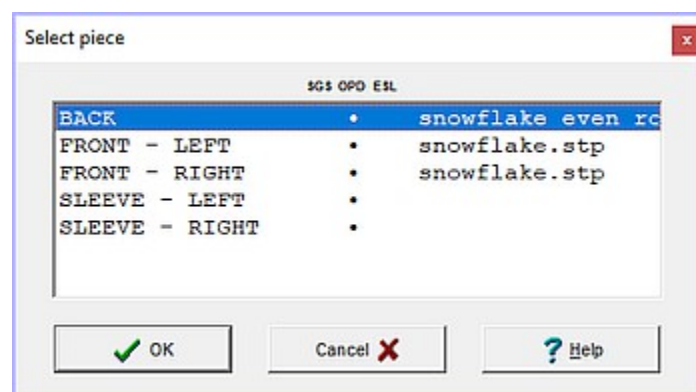
Revenirea la piesa vestimentară integrată prin debifarea opțiunii *Opțiuni / Numai formă* restabilește toate informațiile.

Odată ce informațiile sunt introduse corect, piesa Shape-only este afișată pe ecran și se poate începe tricotarea manuală (vezi pagina 40), tricotarea la mașină (vezi pagina 46) sau previzualizarea (vezi pagina 54).

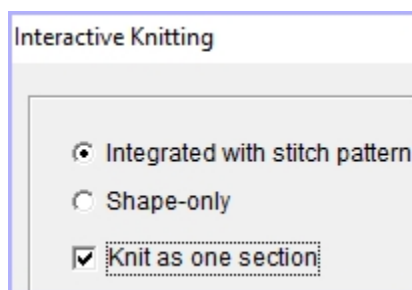
## Piesa de îmbrăcăminte integrată

Integrarea unui model de cusătură cu o piesă de îmbrăcăminte trebuie să aibă loc în Original Pattern Drafting sau Stitch Designer, înainte de Interactive Knitting. În Original Pattern Drafting, se poate selecta un model de cusătură diferit și se poate aplica fiecărei piese de îmbrăcăminte, poziționându-l peste piesă după cum este necesar. Salvarea fișierului va salva informațiile de integrare împreună cu acesta. Aceasta este o modalitate rapidă de a integra diferite modele de cusături în cadrul aceleiași piese de îmbrăcăminte (fișier de formă). În Stitch Designer se poate proiecta un model de cusătură și se pot selecta, poziționa și integra piese din fișierul de formă cu modelul de cusătură curent. Deoarece modelul de cusătură este punctul de plecare, se pot face modificări la acesta, care se vor reflecta imediat în piesa de îmbrăcăminte cu care este asociat. Modelele de cusături pot fi aplicate pieselor Standard Garment Styling, dar numai prin Stitch Designer. Deși Standard Garment Styling nu afișează modelul de cusătură integrat, acesta va fi afișat în Interactive Knitting atunci când este selectată opțiunea „Integrated with stitch pattern” (Integrat cu modelul de cusătură). Modelul de cusătură va fi afișat și atunci când fișierul de formă Standard Garment Styling este deschis în Original Pattern Drafting.

Informații despre integrare pot fi găsite în manualul Stitch Designer și Original Pattern Drafting.

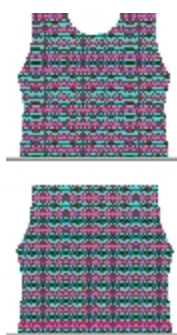


Tricotarea pieselor integrate ale articolului vestimentar începe prin deschiderea unui fișier de formă (vezi pagina 39), după care trebuie aleasă o piesă vestimentară din lista „Selectați piesa” afișată.



Opțiunea „Integrat cu modelul de cusătură” trebuie selectată și trebuie decisă dacă piesa va fi tricotată ca o singură secțiune, după care se vor deschide toate ferestrele de progres corespunzătoare pentru a prezenta toate informațiile necesare pentru a începe tricotarea.

Dacă este necesară o altă piesă vestimentară, aceasta poate fi selectată accesând opțiunea de meniu *Shape File / Select Piece* (Fișier formă / Selectare piesă), care va redeschide caseta „Selectare piesă”. Fiecare piesă din fișierul formă poate fi integrată cu un model de cusătură diferit, care poate avea o metodă diferită. Dacă nu se utilizează niciun model de cusătură, piesa este doar Shape (Formă) și va fi afișată cu albastru deschis pe un fundal gri.



**Una sau mai multe secțiuni** - Tricotarea în mai multe secțiuni are loc atunci când lucrarea trebuie împărțită, cum ar fi modelarea în jurul decolteului ([vezi pagina 55](#)), unde se tricotează mai întâi o parte a umărului, apoi cealaltă, în timp ce ochiurile părții care nu este tricotată în acel moment sunt ținute într-un anumit fel. Poate fi prudent să întrerupeți tricotarea interactivă făcând clic pe butonul „Stop” ([vezi pagina 53](#)) din bara de instrumente din stânga, în momentul în care tricotarea este împărțită, pentru a tricota câteva rânduri de fir de rezervă pe ochiurile care trebuie menținute în poziție de așteptare.

Pentru a demonstra efectul bifării sau debifării acestei opțiuni, aceeași piesă vestimentară este prezentată cu caseta „Tricotat ca o singură secțiune” debifată în imaginea de sus și bifată în imaginea de jos.

Dacă o piesă are un model de cusătură Jacquard sau Intarsia atunci când se utilizează un cărucior AG50, aceasta poate fi tricotată doar într-o singură secțiune, iar opțiunea „Tricotează ca o singură secțiune” este bifată și estompată pentru a indica faptul că nu poate fi modificată. Schimbarea unei piese de la una dintre aceste metode la alta va afișa din nou dialogul „Tricotare interactivă”, din care opțiunea „Tricotează ca o singură secțiune” poate fi debifată. Schimbarea metodei o va modifica pentru toate cazurile în care apare acest model de cusătură ([vezi pagina 110](#)).

În același fișier de formă, diferite piese pot fi integrate cu un model de cusătură tricotată manual, care poate avea o cusătură plată sau circulară, cusătură de ciorap, cusătură jartieră sau cusătură inversată, sau un model de cusătură tricotată la mașină, care poate fi Fair Isle, Jacquard, Intarsia sau textură cu fața/spatele orientate. Metoda poate fi schimbată între tricotat manual și tricotat la mașină, dar deoarece acest lucru are implicații majore, se recomandă să faceți acest lucru în Stitch Designer sau Original Pattern Drafting, dacă este necesar. Metoda de tricotat poate fi, de asemenea, modificată între plat și circular etc. sau între Fair Isle și Jacquard etc., dar aceste modificări au toate implicații majore, fiind cel mai bine tratate în Stitch Designer, deoarece Inter-active Knitting nu dispune de instrumentele de verificare relevante. În cazul în care combinația dintre modelul de cusătură și metodă este incompatibilă, DesignaKnit va afișa avertismente.

Mașina de tricotat selectată în prezent se aplică tuturor pieselor dintr-un fișier de formă, așa cum este aplicată sesiunii DesignaKnit, indiferent de locul în care este aleasă. Schimbarea mașinii de tricotat în Interactive Knitting poate avea implicații, deoarece unele combinații de model de cusătură, metodă și mașină de tricotat sunt incompatibile. Dacă mașina selectată este incompatibilă, va fi afișat un mesaj de avertizare, iar piesa de îmbrăcăminte va fi închisă, afișând în schimb ecranul „Inter-active Knitting”. În acest moment, se poate apăsa tasta „Esc”, lăsând un ecran gol din care se poate accesa *Opțiuni / Mașină de tricotat* și se poate alege o mașină de tricotat compatibilă. Ulterior, făcând clic oriunde pe ecranul gol, se va afișa din nou ecranul „Interactive Knitting” (Tricotat interactiv), din care trebuie aleasă din nou piesa de formă.

Odată ce informațiile sunt introduse corect, piesa de îmbrăcăminte integrată este plasată pe ecranul principal și se poate începe tricotarea manuală ( ) ([vezi pagina 40](#)), tricotarea mecanică ([vezi pagina 46](#)) sau previzualizarea ([vezi pagina 54](#)).

## Vizualizare informații

<b>Opțiuni care afectează tricotarea manuală</b>	<b>103</b>
<b>Opțiuni care afectează tricotarea la mașină</b>	<b>104</b>
<b>Elemente informative comune</b>	<b>106</b>

Opțiunile care afectează piesa afișată în prezent pot fi vizualizate prin opțiunea de meniu *Vizualizare / Informații*. Aceasta va afișa într-un singur loc toate opțiunile relevante pentru tricotarea mostrei curente, a piesei de îmbrăcăminte doar în formă sau integrate. Afișarea informațiilor în acest mod oferă un rezumat clar, fără a fi necesar să consultați diferitele ferestre Progres sau să memorați informațiile.

Setările afișate sunt rezultatul opțiunilor setate în altă parte în DesignaKnit, cum ar fi metoda de tricotat și mașina de tricotat, și pot fi doar vizualizate. Se poate face o captură de ecran pentru referințe viitoare apăsând „Alt-PrtSc” pentru a include doar fereastra activă.

Au fost prezentate exemple de mai multe scenarii și opțiunile specifice ale acestora, iar elementele informative comune au fost descrise sub imagini ([vezi pagina 106](#)).

## Opțiuni care afectează tricotarea manuală

Options affecting swatch knitting	
Name of setting	Current value of setting
Mode (swatch / shape only / integrated)	Swatch
Stitch pattern name	rosyhand.stp
Stitch pattern size	24x64
Swatch size	24x64
Knitting method	Hand knitting (Flat)
Knitting starts at left edge of row 1 on chart	N
Inversion from left to right	OFF
Total length adjustment	OFF
Tensions	30.00x40.00=10 cm

Imaginile arată pe rând o mostră, o piesă de îmbrăcăminte numai în formă și o piesă de îmbrăcăminte integrată (așa cum se poate vedea atât în partea de sus a fiecărei ferestre, cât și la „Valoarea curentă a setării” pentru „Mod”), cu diverse setări ale acestora.

Pentru o mostră, sunt afișate atât dimensiunea modelului de cusătură, cât și dimensiunea actuală a mostrei. Deși în acest exemplu ele sunt identice, ele ar fi putut fi setate cu ușurință la o dimensiune diferită, astfel încât modelul de cusătură să se repete ca

de câte ori este necesar pentru a completa eşantionul.

„Metoda de tricotat” ([vezi pagina 112](#)) și „Tricotarea începe la marginea stângă a rândului 1 din diagramă” ([vezi pagina 113](#)) sunt afișate numai dacă este implicat un model de cusătură.

#### Options affecting shape-only knitting

Name of setting	Current value of setting
Mode (swatch / shape only / integrated)	Shape Only
Shape file name	basic shape.shp
Pattern piece name	Back
Knitting starts at left edge of row 1 on chart	N
Inversion from left to right	ON
Total length adjustment	OFF
Double row steps	ON
Tensions	30.00x40.00=10 cm

Dacă este deschisă doar o formă, valoarea „Mod” va reflecta acest lucru și vor fi afișate atât numele fișierului formei, cât și numele piesei modelului curent (piesa de îmbrăcăminte).

Ecranul pentru o piesă de îmbrăcăminte integrată afișat sub Shape-only combină setările pentru Swatch și Shape-only, deși „Swatch size” nu mai este aplicabil și, prin urmare, este absent.

Nu există elemente legate de tricotarea la mașină în ecranele Info dacă piesa este setată pe „Tricotat manual”.

#### Options affecting integrated knitting

Name of setting	Current value of setting
Mode (swatch / shape only / integrated)	Integrated
Shape file name	basic shape.shp
Pattern piece name	Back
Stitch pattern name	rosyhand.stp
Stitch pattern size	24x64
Total length adjustment	OFF
Double row steps	ON
Knitting method	Hand knitting (Flat)
Knitting starts at left edge of row 1 on chart	N
Inversion from left to right	OFF
Tensions	30.00x40.00=10 cm

## Opțiuni care afectează tricotarea la mașină

#### Options affecting swatch knitting

Name of setting	Current value of setting
Mode (swatch / shape only / integrated)	Swatch
Knitting machine	Brother KH965
Cable link	Magnetic switch link
Preselection	Brother
Serial port	4
Stitch pattern name	bright.stp
Stitch pattern size	23x22
Swatch size	46x66
Use of colour changer	ON
Knitting method	Fair Isle
Carriage starting position	Left
Inversion from left to right	ON
Total length adjustment	OFF
More than 4 tension wires available	ON
End needle selection	OFF
Tensions	30.00x40.00=10 cm

Imaginile arată pe rând o mostră, o formă și o piesă de îmbrăcăminte integrată, cu diverse setări.

Sunt afișate mașina de tricotat selectată în prezent, cablul de conectare și ultimul port serial cunoscut utilizat pentru conectarea computerului și a mașinii de tricotat.

Este posibil să selectați o altă mașină de tricotat prin *Opțiuni / Mașină de tricotat* sau *Opțiuni / Metodă de tricotat*, dar trebuie să aveți grijă ca aceasta să fie compatibilă cu metoda de tricotat aleasă. De exemplu, selectarea unui Silver Reed cu căruciorul AG50 Intarsia dacă modelul de cusătură nu este Intarsia va duce la o eroare.

Dacă preselectia este aplicabila pentru mașina de tricotat selectata ([vezi pagina 39](#)), metoda acesteia este indicată aici.

Dimensiunea modelului de cusătură și dimensiunea eşantionului sunt diferite în acest exemplu, deoarece dimensiunea eşantionului a fost setată pentru a include mai multe repetări ale modelului de cusătură.

Options affecting shape-only knitting	
Name of setting	Current value of setting
Mode (swatch / shape only / integrated)	Shape Only
Knitting machine	Brother KH965
Cable link	Magnetic switch link
Preselection	Brother
Serial port	4
Shape file name	basic shape.shp
Pattern piece name	basic back
Carriage starting position	Right
Inversion from left to right	ON
Total length adjustment	OFF
Double row steps	ON
Tensions	30.00x40.00=10 cm

Un schimbător de culoare nu este utilizat pentru o piesă numai de formă, deoarece nu implică un model de cusătură, prin urmare starea sa este afișată numai pentru o mostră sau o piesă de îmbrăcăminte integrată. Schimbătorul de culoare poate fi activat sau dezactivat cu ușurință făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga ([vezi pagina 38](#)).

Poziția inițială a căruciorului este afișată pentru mostre, piese de îmbrăcăminte care au doar o formă sau piese de îmbrăcăminte integrate și poate se poate schimba de la dreapta la stânga sau invers, atunci când se comută metoda de la o piesă de îmbrăcăminte integrată la una cu formă simplă, așa cum se vede în exemplele din stânga.

„Metoda de tricotare” ([vezi pagina 130](#)) este afișată numai atunci când este implicat un model de cusătură.

Deși este posibil să selectați o altă metodă de tricotate prin *Opțiuni / Mașină de tricotate* sau *Opțiuni / Metodă de tricotate*, trebuie să aveți grijă dacă faceți acest lucru în Tricotat interactiv, deoarece modificarea este incorporată imediat în modelul de cusătură curent. Dacă acest lucru nu a fost intenționat, poate fi inversat numai setând din nou metoda dorită în același mod.

Options affecting integrated knitting	
Name of setting	Current value of setting
Mode (swatch / shape only / integrated)	Integrated
Knitting machine	Brother KH965
Cable link	Magnetic switch link
Preselection	Brother
Serial port	4
Shape file name	basic shape.shp
Pattern piece name	basic back
Stitch pattern name	bright.stp
Stitch pattern size	23x22
Use of colour changer	ON
Total length adjustment	OFF
Double row steps	ON
Knitting method	Fair Isle
Carriage starting position	Left
Inversion from left to right	ON
More than 4 tension wires available	OFF
End needle selection	OFF
Tensions	30.00x40.00=10 cm

Knitting method	3-colour Jacquard
Carriage starting position	Right
Inversion from left to right	ON
Jacquard colour separation method	B

Setarea „Mai mult de 4 fire de tensiune disponibile” provine din metoda de tricotate și se aplică numai tricotatei Fair Isle, la fel ca și „Selectarea acului final”.

Pentru un model de cusătură Jacquard, ar fi fost afișată

„Metoda de separare a culorilor Jacquard” în locul opțiunilor „4 fire de tensiune” și „Ac final”, și ar fi apărut informații precum cele prezentate în imaginea din stânga.

Ecranul pentru o piesă de îmbrăcăminte integrată combină setările pentru Swatch și Shape-only, deși „Swatch size” nu mai este aplicabil și, prin urmare, este absent.

Nu există elemente legate de tricotarea manuală în ecranele Info dacă piesa este setată pe Tricotat la mașină.

## Elemente informative comune

- **Mod** - afișează dacă piesa afișată în prezent este o mostră, o formă sau o piesă integrată a articolului vestimentar. Bifarea *opțiunilor / Numai formă* va modifica modul de la Piesă integrată a articolului vestimentar la Numai formă, eliminând astfel instrucțiunile privind modelul de cusătură. Când această opțiune nu este bifată, modul va fi schimbat înapoi la integrat dacă un model de cusătură a fost integrat anterior.
- **Numele modelului de cusătură** - este afișat pentru mostre și piese integrate de îmbrăcăminte.
- **Numele piesei modelului** - este numele actual al piesei de îmbrăcăminte, care este afișat pentru piesele de îmbrăcăminte doar cu formă și integrate.
- **Inversare** - indică dacă modelul de cusătură este inversat de la stânga la dreapta. Deși informația se aplică numai tricotării la mașină, ea este prezentă și pentru modelele de tricotat manual ca „OFF”. Dacă apare ca „ON”, înseamnă că modelul de cusătură, așa cum se vede în Stitch Designer și Original Pattern Drafting, este inversat de la stânga la dreapta în fereastra Needle Bed Progress și când apare pe o mașină de tricotat ca țesătură. Starea de inversare este rezultatul metodei de tricotat și al tipului de mașină de tricotat. Inversarea este „ON” pentru toate modelele tricotate pe o mașină japoneză, cu excepția celor cu metoda de textură cu partea dreaptă orientată spre exterior. Pentru mașinile Passap, setarea este opusă.
- **Reglarea lungimii totale** - această setare afectează modelele de cusături Jacquard care sunt separate folosind metodele A, B și D și înseamnă că o mostră, o piesă vestimentară doar cu formă sau integrată este ajustată automat la un număr par de rânduri prin adăugarea unui singur rând de model, dacă este necesar. Reglarea lungimii totale are loc atunci când este specificat un număr impar de rânduri, în timp ce metoda de tricotat necesită un număr par. Deși informațiile se aplică numai tricotatului mecanic, ele sunt prezente și pentru modelele de tricotat manual ca „OFF”.
- **Pași cu două rânduri** - această setare este afișată pentru un fișier de formă, indiferent dacă este vorba de o piesă de îmbrăcăminte doar cu formă sau integrată. Această setare este dictată de modelarea pantelor, cum ar fi părțile umerilor, în Crearea modelului original. Mai multe informații pot fi găsite în capitolul „Modelare” din manualul Crearea modelului original.
- **Tensiuni** - când este afișată o mostră, tensiunea Stitch Designer este afișată lângă „Tensiuni”, în timp ce pentru un fișier de formă, fie integrat, fie numai de formă, setările de tensiune sunt preluate din fișierul de formă salvat ([vezi pagina 196](#)). Modelele de cusături nu au tensiuni proprii, deoarece pot fi utilizate cu diferite fișiere de formă (piese de îmbrăcăminte) care ar putea avea cerințe de tensiune diferite.

# Alerte

Interactive Knitting oferă diferite modalități prin care se poate atrage atenția asupra ecranului sau asupra acțiunilor care trebuie întreprinse. Unele dintre alerte provin din Interactive Knitting, altele sunt încorporate în simbolurile de cusături Stitch Designer ale mostrei, ale piesei de îmbrăcăminte integrate sau ale piesei de îmbrăcăminte integrate care este tricotată. Toate alertele pot fi activate și dezactivate după cum este necesar. Unele se exclud reciproc.

Dacă sunetele pot fi auzite depinde de configurarea Windows. Dacă, de exemplu, a fost selectată o schemă de sunete „fără sunete”, nu vor fi auzite sunete, indiferent de alerta aleasă. Același lucru este valabil și dacă sunetele sunt dezactivate sau mutate în mixerul de volum. Aceste setări pot fi găsite în Panoul de control Windows și în pictograma de sunet din bara de activități Windows (de obicei în partea dreaptă jos a ecranului Windows).



**Alerte sonore** - pot fi activate făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga sau selectând *Opțiuni / Alerte sonore*. Se va auzi un sunet ori de câte ori se ajunge la un rând în care este necesară o acțiune de modelare, cum ar fi creșterea sau reducerea numărului de ochiuri, când trebuie modificată setarea căruciorului sau dacă este necesară o modificare.

În înfășurarea unei culori de fir. Dacă nu au fost incluse simboluri specifice pentru creștere sau scădere, nu vor exista instrucțiuni specifice din partea DesignaKnit, altele decât creșterea sau scăderea numărului de ochiuri afișat în ferestrele „ ” (Număr de ochiuri + Creștere/Scădere). Acțiunea necesară va fi afișată în fereastra de progres „Countdown + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare), iar dacă sunt utilizate simboluri, acestea vor fi afișate în fereastra „Chart” (Diagramă) sau „Needle Bed” (Pat de ace). Alerta poate fi dezactivată debifând opțiunea din meniu sau făcând clic din nou pe butonul din bara de instrumente din stânga.

„Alerte sonore” se exclud reciproc cu „Instrucțiuni verbale” și cu „Avertismente sonore”.



**Instrucțiuni verbale** - pot fi activate făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga sau selectând *Opțiuni / Instrucțiuni verbale*. O voce va da instrucțiuni de bază pentru aceleași acțiuni ca și pentru Alerte sonore, în plus față de sunetul Alertelor sonore. Acțiunea necesară va fi afișată în „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare”.

fereastra de progres, iar dacă se utilizează simboluri, acestea vor fi afișate în fereastra „Grafic” sau „Patul de ace”. Instrucțiunile verbale pot fi dezactivate debifând opțiunea din meniu sau făcând clic din nou pe butonul din bara de instrumente din stânga.

„Instrucțiuni verbale” se exclude reciproc cu „Alerte sonore” și cu „Avertismente sonore”.



**Alerte simboluri cusături** - pot fi activate făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga sau făcând clic pe *Opțiuni / Alerte simboluri*. Dacă alerta unui simbol Memo a fost activată în Stitch Designer și are un sunet, acesta va fi emis o singură dată pentru rândul în care apare simbolul respectiv. Abrevierea acestuia va fi, de asemenea, afișată în bara de titlu din fereastra „Diagramă” sau „Patul acului”.

Toate simbolurile Memo au alerte care pot fi activate în paleta Stitch Designer făcând clic pe nota muzicală din colțul din dreapta jos. Acest lucru va schimba aspectul notei muzicale de la gri la negru. Simbolurile cu o alertă activată vor fi afișate cu o casetă înconjurătoare într-o culoare contrastantă în fereastra „Chart” (Diagramă) sau „Needle Bed” (Patul acului) și vor emite sunetul alertei atribuite în Stitch Designer. Alertele nu pot fi atribuite culorilor firelor și simbolurilor inteligente. Mai multe informații despre definirea și modificarea alertelor pentru simbolurile Memo pot fi găsite în manualul Stitch Designer, în capitolul „Palettes” (Palete).

Dacă în model există cabluri de cusături, acestea vor emite un semnal de alertă la fiecare rând în care apar, cu excepția cazului în care sunetul de alertă a fost setat la „Niciunul” în Organizatorul de cabluri din Stitch Designer. Mai multe informații despre modificarea acestor sunete de alertă pot fi găsite în manualul Stitch Designer, în capitolul „Cabluri de cusături”.

În Organizatorul simbolurilor de cusături pot fi atribuite diferite sunete de alertă. Mai multe informații pot fi găsite în manualul Stitch Designer, în capitolul „Palete”. Se pot utiliza sunete diferite pentru a diferenția anumite tehnici. De exemplu, simbolului pentru mărirea cusăturii prin ridicarea unei cusături între alte două cusături i se poate atribui un sunet diferit de simbolul pentru mărirea cusăturii prin înfășurarea unei bucle în jurul acului și tricotarea acesteia.

Dacă un rând conține mai mult de un simbol sau cablu de cusătură cu un sunet asociat, numai primul va fi emis, deși toate simbolurile cu o alertă vor fi evidențiate în fereastra „Diagramă” sau „Pat de ace”. Opțiunea poate fi dezactivată făcând clic din nou pe buton sau debifând *Opțiuni / Alerte simboluri*.

„Alerte simboluri cusături” poate fi activată și dezactivată independent de celelalte alerte.



**Avertismente sonore** - pot fi activate pentru tricotarea mecanică făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga sau selectând *Opțiuni / Avertismente sonore* pentru a reda sunete definite de utilizator. Acest set de avertismente este independent și diferit de „Alerta sonoră” și „Instrucțiuni verbale” și poate fi configurat în Tricotarea interactivă pentru a oferi

sunete special adaptate atunci când au loc anumite evenimente, cum ar fi avertismente pentru începerea sau oprirea unei culori, când să ridicați, să aruncați sau să țineți ochiurile, când să setați un marker și multe altele.

Când este selectată opțiunea „Avertismente sonore”, atât „Alerte sonore” cât și „Instrucțiuni verbale” sunt dezactivate.

**Setup for Knitting Instruction Sounds using PC Speaker**

	Pitch	Duration	Tune	Test
Start colour (Fair Isle)	[5]	200	Aa	
Stop colour (Fair Isle)	5	200	aA	
Change colour	5	100	aAaAa	
Select colour	3	1000	a	
Initial casting on	4	1000	C	
Final casting off	4	100	f f c dddcc	
Left increases/castons	3	100	ABCDEFgabcdefg	
Left decreases/castoffs	3	100	gfedcbaGFEDCBA	
Right increases/castons	6	100	ABCDEFgabcdefg	
Right decreases/castoffs	6	100	gfedcbaGFEDCBA	
Put stitches on hold	4	400	GEC	
Pick up held stitches	4	400	CEG	
Centre shaping	4	100	bcbcbcbcbcbcbcbcbc	
Set marker	5	100	ab ab ab ab ab ab ab	
Download next section	4	100	a b c a b c a b c	
Change knitting method	4	100	abcba abcba abcba	
Change carriage	4	100	ef ef ef ef	
Change lace carriage setting	4	100	ab ab ab ab	

Gama de evenimente la care pot fi atașate sunete este mai extinsă decât în cazul celorlalte alerte. Sunetele pentru fiecare eveniment pot fi personalizate pentru a se potrivi cerințelor individuale, selectând *Opțiuni / Configurare avertismente sonore*, care va afișa dialogul prezentat în stânga.

Evenimentele pentru care se poate crea sau modifica o melodie sunt enumerate împreună cu casete de introducere în care se pot introduce diferite valori.

**Tonul** - poate varia de la 1 la 7, unde 1 este cel mai jos ton și 7 cel mai înalt, rezultând melodii mai joase sau mai înalte.

**Durață** - sunetul va dura atât timp cât este introdus în această casetă și poate varia de la 0

pentru niciun sunet, până la 9999 milisecunde.

**Melodie** - oricare dintre literele „A” până la „G” sau „a” până la „g” poate fi utilizată în diferite combinații pentru a crea o melodie specifică. Notele cu litere mici sunt cu o octavă mai sus decât notele cu litere mari.

**Test** - acest buton poate fi utilizat pentru a asculta melodia.

Puteți face clic pe „OK” pentru a salva modificările sau pe „Anulare” pentru a le anula. Dacă faceți clic pe butonul „Resetare”, se restabilesc melodiile implicite Desig-naKnit.



**Evidențieri** - pot fi activate făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga sau utilizând opțiunea de meniu *Opțiuni / Evidențiere alerte*. Când opțiunea este activată, fereastra „Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare” va fi evidențiată scurt la primul și ultimul rând, ori de câte ori se ajunge la un rând în care trebuie efectuată o acțiune de modelare și ori de câte ori trebuie modificată setarea căruciorului.

Această opțiune de alertă poate fi utilizată simultan cu oricare dintre alertele sonore.

# Metode de tricatat

<b>Opțiuni de tricatat manual</b> .....	<b>112</b>
<b>Opțiuni de tricatat la mașină</b> .....	<b>118</b>
<b>Metode de realizare a modelelor de cusături</b> .....	<b>130</b>

„Metoda de tricatat” se referă la utilizarea tricatatului manual sau mecanic, precum și la modul în care modelele și texturile de cusături, cum ar fi Fair Isle, Intarsia, Jacquard și metodele de textură cu fața/spatele orientate pentru tricatatul mecanic ([vezi pagina 130](#)) sau cusătura de ciorap, cusătura inversă de ciorap, cusătura garter (K), cusătura garter (P) etc. pentru tricatatul manual, sunt integrate în design ([Vezi pagina 112](#)). Metoda aleasă în *Opțiuni / Metoda de tricatat* este afișată sub formă de abreviere ([Vezi pagina 206](#)) în barele de titlu Stitch Designer și Interactive Knitting și, acolo unde este cazul, [ Tricatat manual ] sau numele mașinii de tricatat selectate în prezent este afișat în bara de titlu Original Pattern Drafting.

În funcție de nivelul produsului achiziționat, vor fi prezentate diferite opțiuni. La nivelul produsului „Complete”, metoda de tricatat poate fi manuală sau mecanică, în timp ce la nivelul produsului „HandKnit” nu sunt disponibile mașini de tricatat, iar nivelurile „Machine Standard” și „Machine Pro” nu includ metode de tricatat manual. Aceste diferențe au fost luate în considerare în manual pe cât posibil, deși unele informații „inaplicabile” nu pot fi evitate.

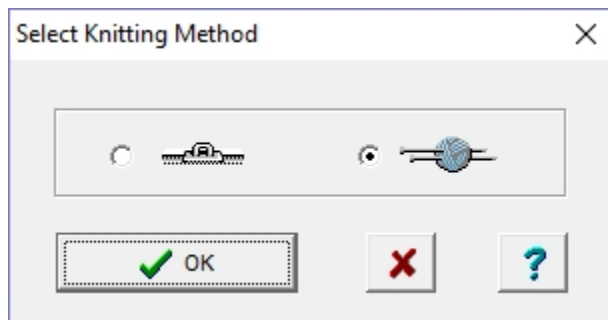
Metoda de tricatat influențează imprimarea instrucțiunilor de tricatat (inclusiv imprimarea cardurilor perforate și a foilor Mylar), descărcarea pe o mașină de tricatat și tricatatul interactiv. Pentru tricatarea manuală se alege o cusătură de fundal pentru a determina cusăturile așteptate și neașteptate. Pentru tricatarea cu mașină se selectează o mașină de tricatat specifică, precum și metoda utilizată pentru tricatarea piesei de îmbrăcăminte sau a modelului de cusătură. Este o idee bună să decideți din timp metoda dorită, deoarece schimbarea acesteia ulterior va afecta lucrarea. De asemenea, este o bună practică să verificați modelele de cusături pentru a detecta eventualele erori în Stitch Designer înainte de a le salva și utiliza în piesele de îmbrăcăminte, pentru a evita posibile probleme de compatibilitate.

Metoda de tricatat, inclusiv utilizarea unui schimbător de culoare, este o proprietate a modelului de cusătură. Schimbarea metodei de tricatat a unui model de cusătură o modifică pentru toate piesele de îmbrăcăminte în care este utilizată! Alegerea mașinii de tricatat și setările acesteia sunt setări globale care vor fi aplicate până când vor fi modificate în mod explicit.

Metoda de tricatat poate fi modificată în diferite secțiuni ale DesignaKnit:

- **Stilizarea standard a articolelor vestimentare** - schimbarea metodei se limitează la alegerea între tricatarea manuală și cea mecanică și la selectarea unei mașini de tricatat diferite. Dacă modelele de cusături au fost integrate cu oricare dintre piesele articolului vestimentar, setările acestora vor fi aplicate la imprimarea instrucțiunilor sau în etapa de tricotare interactivă.

Dialogul afișat în dreapta este prezentat după accesarea *Opțiuni / Metodă de tricatat*. Dacă este selectată opțiunea „Tricatat manual” (ca în această imagine), toate piesele de îmbrăcăminte numai cu formă vor fi setate pentru tricatat manual. Dacă este selectată opțiunea „Tricatat la mașină”, toate piesele numai cu formă vor fi setate pentru tricatat la mașină. Mașina de tricatat este aleasă din lista care apare în continuare ([vezi pagina 118](#)).



va fi aplicată tuturor pieselor cu o metodă de tricotat mecanic. După selectarea tricotatului manual sau mecanic, spațiul de lucru revine la.

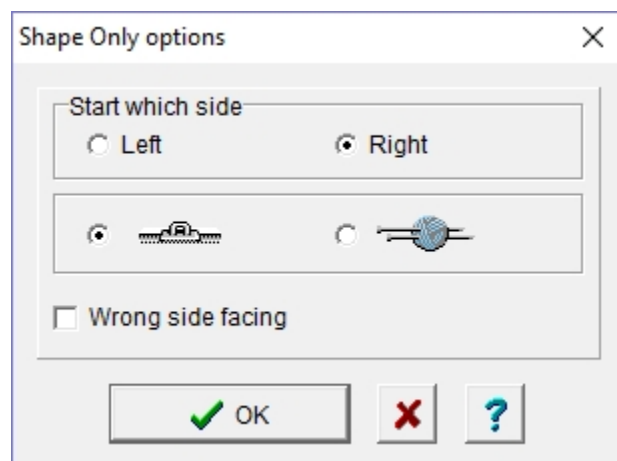
○ **Crearea modelului original** - la selectarea *Opțiuni /*

*Metoda de tricotare*, se verifică dacă un model de cusătură a fost integrat cu piesa activă. Dacă nu,

va apărea mesajul afișat în dreapta și se poate alege una din vizualizarea Miniaturi ([vezi pagina 209](#)) după ce se face clic pe „Da”. Opțiunile Tricotat manual ([vezi pagina 112](#)) sau Tricotat la mașină ([vezi pagina 119](#)) vor fi apoi prezentate după caz, în funcție de metoda modelului de cusătură selectat.



No stitch pattern has been integrated. Select one now?



Dacă piesa trebuie tricotată într-o singură culoare, fără model de cusături, trebuie să faceți clic pe „Nu”, după care se afișează dialogul „Opțiuni numai pentru formă”. Un fișier de formă poate conține piese cu și fără modele de cusături integrate.

Se poate selecta tricotarea la mașină sau manuală făcând clic pe butonul corespunzător (în acest exemplu, tricotarea la mașină), precum și partea de început și dacă tricotarea este „cu partea greșită orientată spre exterior”. Dacă metoda este tricotarea manuală, va apărea „Rândul 1 este partea greșită” în loc de „Partea greșită orientată spre exterior”.

Dacă faceți clic pe „OK”, se afișează o listă de mașini de tricotat, dacă este cazul ([a se vedea pagina 118](#)), sau se revine la spațiul de lucru principal

. Opțiunile selectate vor fi memorate.

Setările numai pentru formă sunt memorate pentru toate piesele numai pentru formă din DesignaKnit, astfel încât, dacă sunt modificate, vor rămâne astfel până când vor fi modificate din nou.

Deși fiecare piesă (de îmbrăcăminte) dintr-un fișier shape poate avea o metodă diferită de tricotare, orice modificare adusă metodei unei piese active cu un model de cusătură integrat va fi aplicată tuturor instanțelor acelui model de cusătură, indiferent de fișierele shape în care apare, în întreg DesignaKnit. Dacă metoda este incompatibilă cu conținutul modelului sau nu este cea mai

bună opțiune, va apărea un mesaj de eroare, cum ar fi

vor apărea cele prezentate aici. Metoda anterioară va fi păstrată, cu excepția cazului în care modelul se potrivește chiar și cu alegerea suboptimă, caz în care va fi selectată noua metodă ([a se vedea și Jacquard la pagina 133](#)). Linia „Vezi culorile de verificare/rânduri în Stitch Designer” va apărea numai dacă modelul conține mai multe culori decât cele permise în metoda selectată.



Stitch pattern examplejacq4.stp:

Knitting method 3 is inappropriate:  
there are more than 3 colours per row.

See Check / Row colours in Stitch Designer.

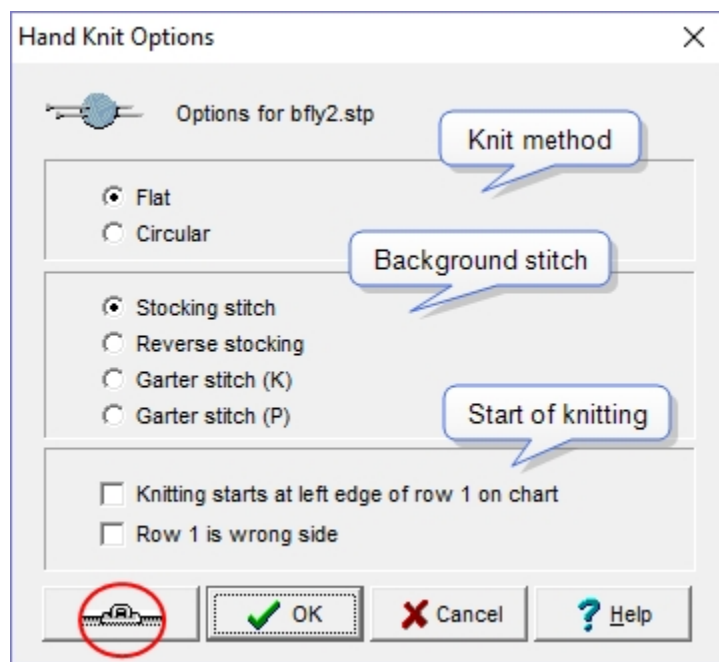
- **Stitch Designer** - modificările sunt aplicate modelului de cusătură curent la salvare. Toate instanțele acelui model de cusătură din toate fișierele de formă în care apare vor fi afectate. Dacă același model de cusătură trebuie utilizat cu metode diferite pentru fișiere de formă sau piese de îmbrăcăminte diferite, este recomandat să salvați fiecare separat și să reflectați metoda dorită în numele fișierului, astfel încât să poată fi identificat și aplicat corect cu ușurință. Dacă o metodă este incompatibilă cu numărul de fire din model, va fi afișat un avertisment, dar modelul de cusătură poate fi salvat oricum, deoarece Stitch Designer permite un grad ridicat de flexibilitate. Dacă această modificare nu este intenționată,

Butonul Anulare din bara de instrumente din stânga, „Ctrl-Z” sau *Editare / Anulare* pot fi utilizate pentru a anula operațiunea. Este întotdeauna o idee bună să utilizați opțiunea de meniu *Verificare* sau să faceți clic pe butonul Verificare din partea dreaptă a barei de instrumente din partea de sus a Stitch Designer pentru a afla dacă există erori în model.

- **Tricotat interactiv** - modificările aduse metodei de tricatat vor fi aplicate imediat și salvate în modelul actual de cusături, fără a mai fi necesară confirmarea. Dacă metoda de tricatat este modificată în timpul tricotării unei mostre sau a unei piese integrate, astfel încât să nu mai corespundă cu numărul de culori pe rând sau cu numărul total de culori dintr-un model, se afișează un mesaj și se păstrează metoda de tricatat anterioară.

## Opțiuni pentru tricatat manual

<b>M e t o d a</b> de tricatat .....	<b>112</b>
<b>Înc e p u t u l</b> tricotării .....	<b>113</b>
<b>T i p u r i</b> de cusături de fundal .....	<b>114</b>



Există mai multe opțiuni care pot fi setate pentru tricotarea manuală. Dacă nivelul produsului este Complet, butonul Tricotare mecanică este prezent (vezi cercul roșu) și Tricotarea mecanică poate fi comutată în locul Tricotării manuale, făcând clic pe simbol.

Dialogul „Opțiuni tricatat manual” poate fi accesat prin *Opțiuni / Metodă de tricatat* în Proiectare model original, Designer cusături și Tricotat interactiv .

### Metoda de tricatat

**Plat** - indică tricotarea pe două ace.

**Circular** - înseamnă că tricotajul este continuu și fără cusături. Acest lucru poate fi realizat tricotând cu o andrea circulară sau folosind trei sau mai multe andree cu două vârfuri pentru a tricota continuu într-o singură direcție. Deși aceste opțiuni nu afectează procesul de proiectare sau schema, ele afectează instrucțiunile tipărite, deoarece DesignaKnit va indica citirea rândurilor în direcții alternante pentru tricotajul plat sau întotdeauna în aceeași direcție pentru tricotajul circular.

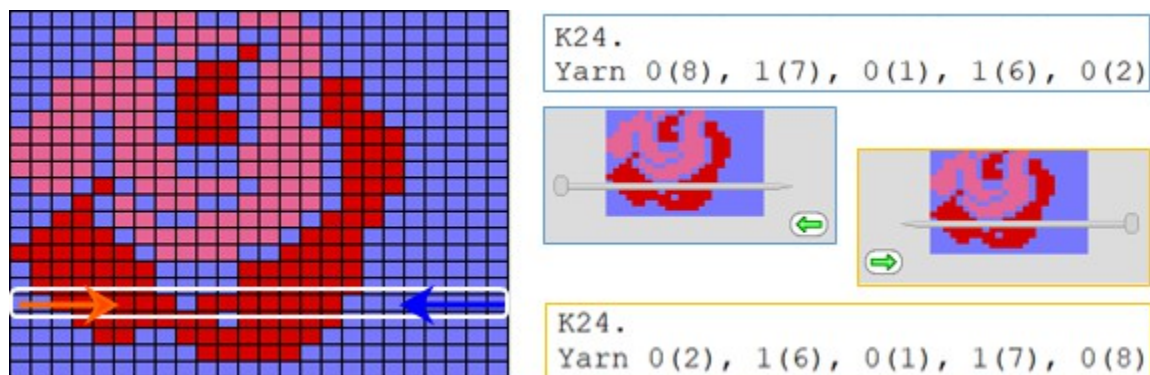
Metoda de tricatat manual utilizată în modelul actual poate fi identificată în bara de titlu DesignaKnit, după literele care urmează după numele fișierului. De exemplu, „HK” (tricatat manual cu cusătură de ciorap), „HK O” (tricatat manual cu cusătură de ciorap, circular), „Hp” (cusătură de ciorap inversă), „Hkg” (cusătură de ciorap, K), „Hgp” (cusătură de ciorap, P). Se adaugă „O” dacă a fost selectat tricotatul circular.

## Începutul tricotării

Setările din această secțiune determină direcția de tricotat și dacă tricotarea începe pe partea dreaptă sau pe partea stângă (inversă) a lucrării și afectează instrucțiunile tipărite și interactive de tricotat. Opțiunile care trebuie bifate depind de faptul dacă modelul de cusături trebuie lucrat pe partea dreaptă sau pe partea stângă a țesăturii și dacă graficul (în tricotarea interactivă) trebuie citit de la stânga la dreapta sau invers.

Elementele dintr-un model de cusătură pot necesita re poziționare din cauza modificării acestor două opțiuni, cum ar fi în cazul în care se utilizează cabluri de cusătură. Mai multe informații despre acest lucru pot fi găsite în capitolul „Cabluri de cusături” din *Stitch Designer*. *Stitch Designer* amestecă modelul de cusături în sine, în timp ce *Original Pattern Drafting* și opțiunea *Shapes /Integrate* din *Stitch Designer* vor ajusta integrarea verticală a acestuia cu o piesă de îmbrăcăminte, deoarece prima se ocupă de modele de cusături (neintegrate) d , iar cea de-a doua de forme în care au fost integrate modele de cusături.

**Tricotarea începe la marginea stângă a rândului 1 din diagramă** - afectează conturul cusăturii pieselor de îmbrăcăminte, deoarece controlează partea de început și, prin urmare, direcția de tricotare la fiecare rând. Modificarea acestei setări afectează plasarea pașilor cu rând dublu, ceea ce modifică conturul cusăturii pentru pantele ușoare, cum ar fi umerii. De asemenea, poate afecta integrarea verticală a modelelor de cusături cu cabluri, care a fost explicată în manualul *Stitch Designer*, în capitolul *Stitch Cables*. Modul în care este afectată piesa de îmbrăcăminte poate fi văzut accesând previzualizările *Shaping as X's*, *Garment Picture*, *Garment Symbols*, *Garment Text* și *Garment Notation* din meniul *Print* și din fereastra de progres *Piece Overview* din *Interactive Knitting*, precum și vizualizând conturul piesei în *Original Pattern Drafting* și *Stitch Designer*.



„Tricotarea începe la marginea stângă a rândului 1 din diagramă” înseamnă că diagrama se citește de la dreapta (nebifată) sau de la stânga (bifată), așa cum se poate vedea în imaginile de mai sus, unde rândul 5 al unui model de cusături este evidențiat. Culoarele fiecărei săgeți din imaginea modelului de cusături corespund culorilor conturului instrucțiunilor textuale ale modelului și prezentării interactive a piesei tricotate, afișate în dreapta acesteia.

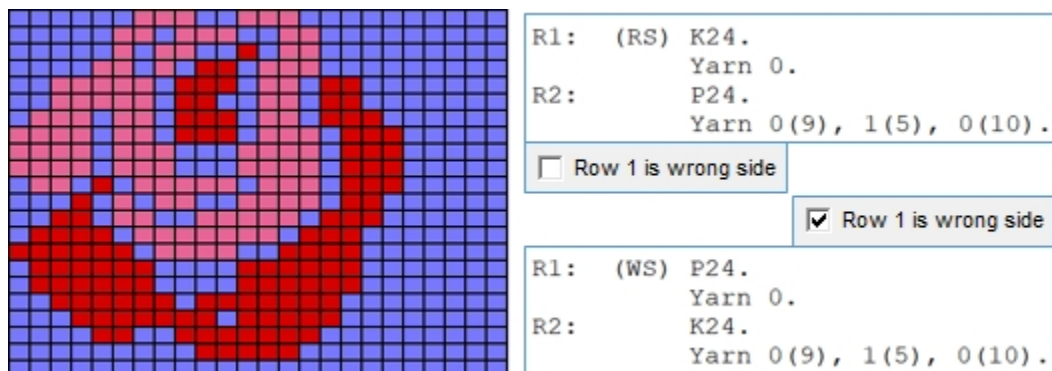
În general, această opțiune trebuie bifată dacă metoda de tricotat este plată, rândul 1 este un rând pe partea greșită (invers) și tricotatul se face de la acul stâng la cel drept, ca în tricotatul convențional. Opțiunea „Rândul 1 este pe partea greșită” trebuie bifată pentru a confirma că acesta este un rând pe partea greșită. Cu ambele opțiuni bifate, toate rândurile de pe partea dreaptă sunt citite de la dreapta la stânga, așa cum sunt vizualizate în diagramă, iar rândurile de pe partea greșită sunt citite de la stânga la dreapta.

Importanța începerii de pe o parte sau de pe cealaltă este că aceasta controlează detaliile fine ale modelării marginilor (sau dispunerii cusăturilor) pe toată suprafața piesei, oriunde există pante ușoare (mai mult orizontale decât verticale), cum ar fi în cazul umerilor. Informații mai detaliate pot fi găsite în secțiunea „Modelare” din manualul *Original Pattern Drafting*. Pantele ușoare creează trepte **cu două rânduri** din cauza regulilor care impun modelarea doar pe o anumită parte a piesei. Acest lucru se aplică atât tricotatului manual, cât și celui mecanic.

În *Opțiuni / Metoda de tricotat* din Proiectarea modelului original, Designerul de cusături și Tricotarea interactivă se poate atribui un început pe partea stângă sau dreaptă. Modificările efectuate se aplică rândului 1 al modelului de cusături neintegrat, care poate fi diferit de rândul 1 al unei piese de îmbrăcăminte în care modelul de cusături este integrat. Modificările efectuate în Tricotarea interactivă sunt imediate și vor fi salvate împreună cu modelul de cusături fără a fi necesară o confirmare.

Dacă direcția de tricotare este modificată prin schimbarea indicatorului de direcție de tricotare (informații despre acest lucru pot fi găsite în manualul Original Pattern Drafting) sau prin butoanele „R” și „L” din dialogul integrat din Original Pattern Drafting sau Stitch Designer ([vezi pagina 217](#)), modificările se vor aplica sesiunii curente DesignaKnit, iar modelul de cusătură în sine nu va fi afectat.

**Rândul 1 este partea greșită** - poate fi bifat numai când metoda este Plat, deoarece nu există nicio diferență între rândurile pare și impare în tricotarea circulară.



Modificarea opțiunii „Rândul 1 este partea greșită” nu afectează rezultatul final al tricotatului sau direcția de tricotat. Cu toate acestea, începerea tricotatului pe partea dreaptă sau greșită (inversă) are un efect asupra instrucțiunilor de tricotat. În cazul în care există ochiuri tricotate pe rândul unu, dacă se privește partea dreaptă și

tricotate, acestea trebuie să fie Purl atunci când tricotajul este întors pentru a fi vizualizat și tricotat din partea greșită (reversă). Acest lucru este ilustrat în imaginile din stânga. Modelul de cusătură în sine nu se schimbă, dar instrucțiunile „Text model” pentru imprimare în Stitch Designer (prezentate aici) și instrucțiunile Interactive Knitting se schimbă.



Diminuarea la începutul rândurilor este mai ușoară atunci când se utilizează ochiuri drepte decât ochiuri stângi. Atunci când urmați un grafic tipărit, este important să știți la care capăt începe primul rând. Dacă începeți de la celălalt capăt, toate instrucțiunile de modelare pentru orice pantă ușoară se vor modifica.

## Tipuri de ochiuri de fond

Tipul de cusătură de fundal oferă un fundal de tricotat cu cusături **previzibile** și **imprevizibile**. În funcție de tipul de cusătură de fundal selectat, DesignaKnit prezintă un fundal inițial cu cusătura corectă în vizualizarea Fabric (Țesătură). În vizualizarea Grid (Grilă), fundalul va fi gol, indiferent de metoda aleasă, deoarece celulele goale reprezintă cusătura „previzibilă”. Deoarece tipul de cusătură de fundal determină cusăturile previzibile și imprevizibile, acesta va afecta instrucțiunile și abrevierile de tricotat.

Pe partea finisată a țesăturii, o piesă de îmbrăcăminte tricotată în punctul ciorap va prezenta numai ochiuri tricotate, în timp ce tricotarea fizică se realizează tricotând un rând și tricotând întoarsă rândul următor. Ochiul așteptat (care apare pe partea fizică finisată și în vizualizarea Grid) este tricotat.

O piesă vestimentară realizată folosind cusătura garter va afișa toate rândurile goale în vizualizarea Grid, rânduri alternate de cusături Knit și Purl în vizualizarea țesăturii, în timp ce tricotarea fizică se realizează prin tricotarea (sau cusătura purl) tuturor rândurilor. Cusăturile așteptate sunt rânduri alternate de tricotat și cusut, care vor apărea ca celule goale în grilă. În cazul cusăturii jartieră (K), primul rând va fi tricotat, iar în cazul cusăturii jartieră (P), primul rând va fi cusut.



Imaginea de mai sus ilustrează cusătura de bază, în care nu sunt utilizate cusături neașteptate. Pentru toate cele patru metode, vizualizarea Grid afișează numai celule goale. Rezultatul în vizualizarea Fabric este diferit pentru fiecare metodă.

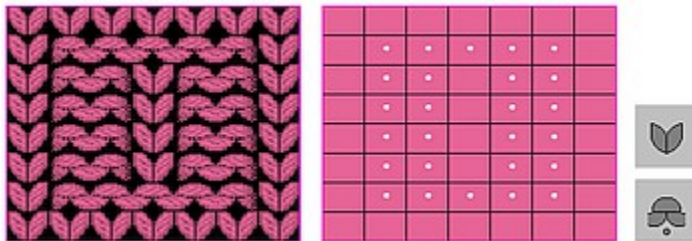


De îndată ce este plasată chiar și o singură cusătură neașteptată, schimbarea metodei de tricotat va modifica vizualizarea Grid pentru a reflecta schimbarea între cusăturile așteptate și neașteptate, în timp ce vizualizarea Fabric va rămâne neschimbată.

Cusăturile previzibile  și neprevizibile  influențează erorile care pot apărea în direcția de tricotat. De asemenea, acestea prezintă o vizualizare diferită a „grilei” și afectează instrucțiunile și abrevierile de tricotat. Toate cele patru tipuri de cusături de fundal au fost descrise mai jos cu imagini. Pentru a obține același rezultat final al țesăturii, cusăturile previzibile (goale) și neprevizibile (punctate) din grilă au fost modificate, în funcție de fiecare metodă.

Plasarea unei ochiuri neașteptate pe un fundal cu ochiuri drepte înseamnă că o ochiură dreaptă este schimbată într-o ochiură stângă. Plasarea unei ochiuri neașteptate pe un fundal cu ochiuri stângi inverse schimbă o ochiură stângă într-o ochiură dreaptă. La metoda ochiurilor legat, o ochiură dreaptă pe un rând drept se va schimba într-o ochiură stângă, în timp ce o ochiură stângă pe un rând stâng se va schimba într-o ochiură dreaptă.

## Fundal tricotat



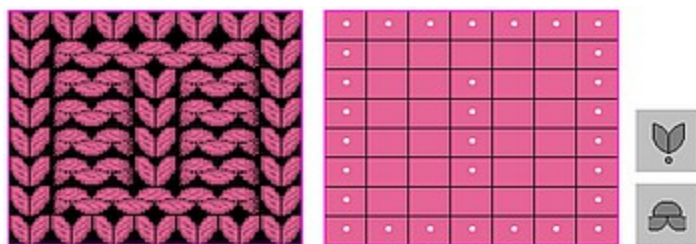
Cusătura plată se realizează tricotând un rând, urmat de un rând invers. Cusătura circulară se realizează tricotând în cerc, folosind numai cusături drepte. Partea netedă sau dreaptă a țesăturii se află pe partea finisată a țesăturii. Metoda cusăturii utilizează cusătura dreaptă ca cusătură prevăzută, care nu are niciun simbol în vizualizarea grilă. Dacă nu ar exista modele texturate, nu ar exista cusături neprevăzute.

iar grila va fi goală (vezi imaginea de mai sus).

În imaginea Grid prezentată aici, ochiurile neașteptate Purl formează modelul texturii care este afișat în vizualizarea țesăturii. Caracterul neașteptat este indicat de pictograma Purl, sub care se află un mic cerc.

În cazul tricotării circulare, vizualizarea grilă va fi aceeași, deoarece fiecare ochi prevăzut va fi tricotat. Instrucțiunile de tricotare din tipărituri și din Tricotarea interactivă vor menționa numai rândurile tricotate, în timp ce în cazul tricotării plate, rândurile tricotate și cele cu ochiuri vor alterna pentru a obține ochiul tricotat pe o parte a materialului.

## Fundal inversat



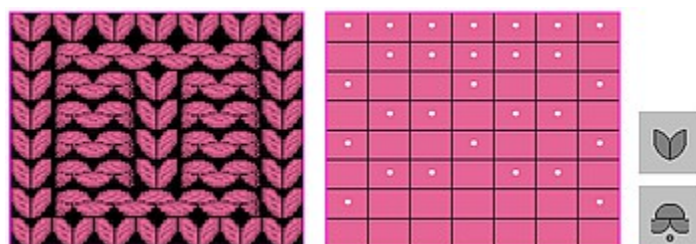
Tricotarea inversă (plat și circular) este în esență aceeași cu tricotarea normală, cu excepția faptului că partea cu ochiuri inversate se află pe partea finisată. Tricotarea inversă plată se realizează tricotând un rând cu ochiuri inversate, iar următorul rând cu ochiuri drepte. Dacă caseta „Rândul 1 este partea greșită” este bifată, primul rând va fi tricotat cu ochiuri drepte în loc de ochiuri inversate. Tricotarea inversă circulară se realizează tricotând în cerc, folosind numai ochiuri inversate.

Purl este cusătura așteptată (celule goale din grilă) pe partea finisată a țesăturii, iar Knit este cusătura neașteptată reprezentată de celule punctate, așa cum se poate vedea în imaginea Grid și în pictograma Knit afișată aici. Imaginea este inversul imaginii Grid a metodei Stocking stitch.

Pentru majoritatea modelelor care au ca fundal cusături Purl, metoda cusăturii stocking funcționează bine, dar în cazul în care cusăturile Purl sunt semnificativ mai numeroase decât cusăturile Knit, se poate lua în considerare fundalul Reverse stocking, care oferă o vizualizare Grid mai ușor de citit.

În cazul tricotării circulare, vizualizarea grilă va fi aceeași, deoarece fiecare ochi prevăzut va fi ochi invers. Instrucțiunile de tricotare din versiunea tipărită și din Tricotarea interactivă vor menționa numai rândurile cu ochi invers, în timp ce în cazul tricotării plate, rândurile cu ochi invers și cu ochi drept se vor alterna, rezultând ochi invers pe o parte a materialului.

### Fundal cu cusături garter (K)



Cusătura plată (K) se realizează tricotând fiecare rând, rezultând un efect de nervuri al țesăturii finite. Cusătura circulară se realizează tricotând un „rând” și tricotând următorul rând pe dos pentru a obține efectul de nervuri. Începutul unui rând trebuie marcat pentru a ști când să se treacă de la tricotat la tricotat pe dos.

Deși rândurile tricotate și întoarse sunt utilizate alternativ și în mod egal, primul rând al țesăturii finite este tricotat.

În cusătura Garter (K), așa cum se poate vedea în imaginea de mai sus ([vezi pagina 115](#)), pictograma Knit nu are nicio marcă, iar Purl are simbolul neașteptat. Cu toate acestea, atunci când se desenează modelul, utilizarea simbolului cusăturii care poartă „.” are ca rezultat schimbarea cusăturii Knit în Purl și invers. Acest lucru poate fi văzut în imaginea în care primul rând este format din cusături Knit așteptate. Cusăturile așteptate pe al doilea rând sunt Purl. Cusăturile Knit de pe ambele părți sunt realizate folosind instrumentul Creion și selectând simbolul neașteptat al cusăturii. Deși, uitându-ne la pictogramă, aceasta pare a fi Purl, se obține o cusătură Knit. Pe al treilea rând, unde cusătura de fundal este Knit, selectarea simbolului neașteptat Purl are ca rezultat cusături Purl reale.

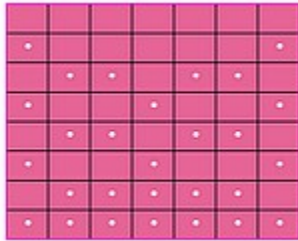
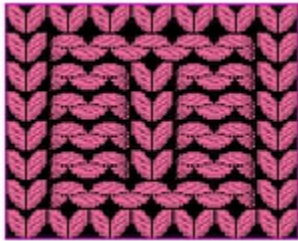


Este important să rețineți că cusătura neașteptată este trasă atunci când alegeți simbolul cusăturii care are punctul sub el, indiferent dacă este Knit sau Purl.

Deși metoda cusăturii Stocking ar putea fi utilizată cu fiecare al doilea rând tras în cusătura neașteptată, modelul ar putea deveni foarte „agitat” cu simboluri. Utilizând fundalul cusăturii Garter, celulele Grid și Chart sunt goale pentru cusăturile Knit pe un rând Knit și cusăturile Purl pe un rând Purl. Acestea sunt punctate pentru cusăturile Knit pe un rând Purl și cusăturile Purl pe un rând Knit.

Metoda cusăturii Garter este cea mai utilă pentru dantela tricotată plat. Pentru a nu complica sau ascunde modelul dantelei prin prezența unei linii de puncte la fiecare rând, se poate utiliza metoda cusăturii Garter, care oferă un fundal curat pe care pot fi plasate cusăturile dantelei.

### Fundal cu cusătură Garter (P)



Cusătura Garter (P) este în esență aceeași cu cusătura Garter (K), dar este destinată tricotoarelor care preferă să folosească cusătura Purl. Cusătura Flat Garter (P) se realizează folosind numai cusături Purl pe fiecare rând, rezultând un efect nervurat al țesăturii finite.

Cusătura circulară Garter se realizează tricotând un rând cu ochiuri și tricotând următorul. Începutul unui „rând” trebuie marcat pentru a ști când trebuie să se schimbe.

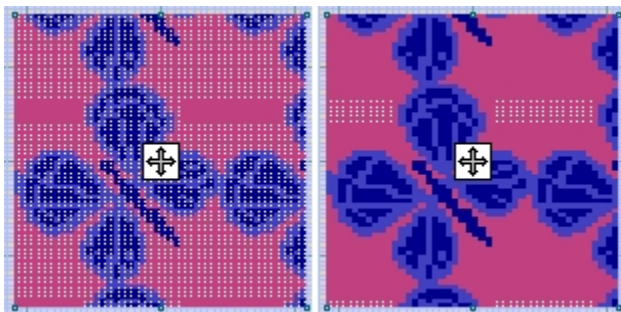
Între Purl și Knit.

Pictograma Purl nu are nicio marcare, deoarece este cusătura așteptată, în timp ce pictograma Knit poartă simbolul neașteptat.

Modelul de cusătură Garter (P) prezentat aici este același cu cel pentru cusătura Garter (K) în vizualizarea țesăturii, deși vizualizarea Grid este inversă, deoarece cusăturile așteptate și neașteptate sunt opuse în fiecare metodă. Pentru explicații mai detaliate, consultați cusătura Garter (K).



Cu excepția cazului în care există un motiv specific pentru a nu o alege, se recomandă selectarea cusăturii Stocking Stitch (plat sau circular), deoarece este cea mai simplă metodă și se conformează majorității diagramelor și modelelor publicate.



Când se imprimă un grafic cu modelul ([vezi pagina 164](#)), tipul de ochiuri prevăzut este imprimat sub formă de celule goale, iar tipul neprevăzut sub formă de puncte. Când se alege ochiul de tricotat drept ochi de fundal, aceasta înseamnă că ochiurile tricotate pe un rând tricotat vor fi reprezentate de celule goale, în timp ce ochiurile tricotate pe un rând tricotat vor fi reprezentate de puncte.

În aceste două imagini, efectul poate fi observat clar. Modelul de cusături a fost conceput cu cusături purl în rânduri tricotate și, în scopul demonstrării, a fost creată o bucată mică cu acest model de cusături. Prima imagine arată

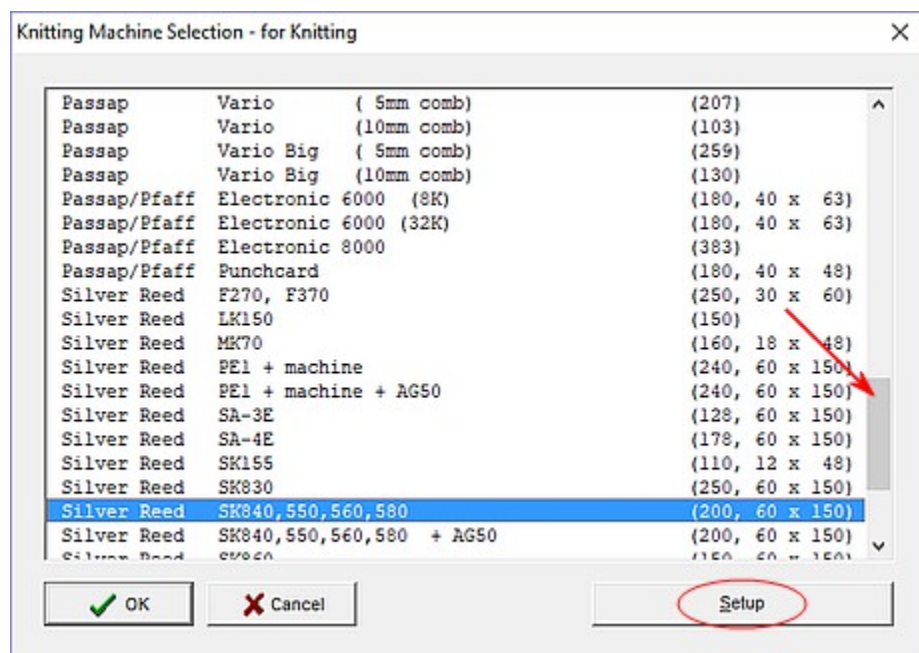
efectul selectării fundalului cu cusături Stocking și al doilea efectul cusăturii Reverse Stocking. Este posibil să fie necesar să experimentați cu aceste setări pentru a obține efectul dorit, în care corpul principal al cusăturilor este reprezentat de spații goale, iar celălalt tip de cusături este reprezentat de puncte.

Setarea aleasă ca metodă de tricotat manual poate afecta în continuare aspectul simbolurilor imprimate atunci când se selectează ulterior tricotat mecanic.

Odată ce opțiunile au fost configurate și s-a făcut clic pe „OK”, programul revine la spațiul de lucru principal.

## Opțiuni tricatat mecanic

Configurarea mașinii de tricatat .....	121
Avansat .....	122
Copiere, ștergere mașină .....	123
Jacquard .....	124
Șabloane .....	129
Tehnică implicită .....	129



Dacă se accesează *Opțiuni / Metodă de tricotare* sau *Opțiuni / Mașină de tricatat* din Stilul standard al articolului vestimentar, pentru o piesă numai cu formă din Schița modelului original sau din dialogul Numere fire și alimentatoare din Designerul de cusături, se afișează dialogul „Selectare mașină de tricatat” prezentat în stânga, în caz contrar se va afișa dialogul „Opțiuni mașină de tricatat” (vezi pagina 119).

Mașina de tricatat necesară poate fi selectată și configurată cu cablul de conectare corect, dacă se utilizează unul (vezi pagina 121), pentru a comunica cu aceasta în etapa de tricatat interactiv.

Lista oferă informații despre fiecare mașină de tricatat, cum ar fi

numărul de ace pe care îl conține și, în cazul cardurilor perforate, dacă pot fi utilizate cu aceste foi Mylar sau alte foi de citire, dimensiunile acestora (vezi pagina 119).

Bara de ruletă din dreapta listei (vezi săgeata roșie) poate fi mutată făcând clic, ținând apăsat și glisând mouse-ul pentru a afișa și selecta diferite mașini. Alternativ, se poate introduce prima literă a mașinii pentru a trece la marca dorită, după care cursorul poate fi mutat în sus și în jos pentru a selecta modelul corect. Când se face clic pe „OK” ( ), programul revine la spațiul de lucru, iar mașina selectată va fi salvată și utilizată în DesignaKnit până când va fi modificată.

Dacă este necesar, se poate apăsa butonul de configurare a mașinii de tricatat (vezi ovalul roșu de mai sus) pentru a accesa opțiuni precum configurarea cablului de legătură, specificarea direcției de pornire, numărul de fire de tensiune (vezi pagina 121).

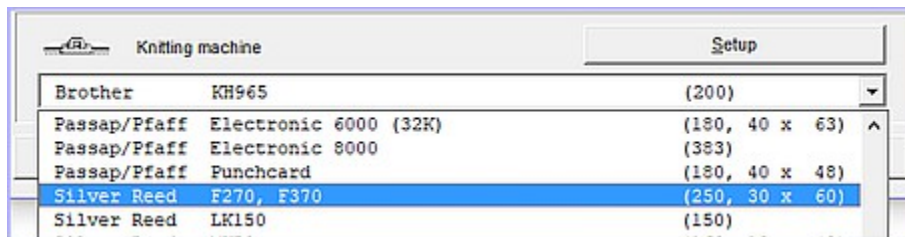
All Makes	Manual patterning / Plain knitter	( 90)
All Makes	Manual patterning / Plain knitter	( 98)
All Makes	Manual patterning / Plain knitter	(100)
All Makes	Manual patterning / Plain knitter	(110)
All Makes	Manual patterning / Plain knitter	(115)
All Makes	Manual patterning / Plain knitter	(120)

Sunt furnizate mașini editabile „All Makes” (Toate mărcile), care sunt identice între ele, cu excepția numărului de ace. Acestea pot fi utilizate ca alternative simple sau atunci când

anumită mașină de tricotat nu poate fi găsită în listă.

Aceste mașini pot fi utilizate așa cum sunt sau numele și numărul de ace pot fi modificate în secțiunea Avansat (vezi pagina 122) din configurare, după care sunt salvate. La descărcarea unei actualizări de program, o mașină modificată este recunoscută de DesignaKnit și nu va fi suprascrisă. Dacă mașinile „All Makes” sunt șterse, acestea vor fi repuse în funcțiune la următoarea actualizare de program.

Numărul de ace al unei mașini de tricotat „All Makes” este inclus în numele său prescurtat în bara de titlu a DesignaKnit, de exemplu, [ Plain Knitter 100 ], în Stitch Designer, Interactive Knitting și Original Pattern Drafting, ori de câte ori este relevant.



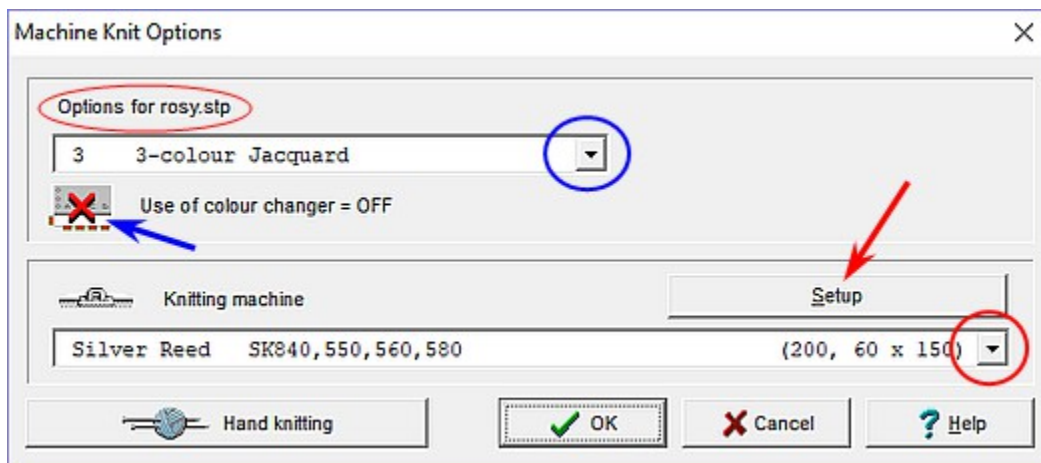
**Card perforat** - Informațiile din dreapta fiecărei mașini indică numărul total de ace, precum și dimensiunea unui card perforat sau a unei foi Mylar potrivite pentru mașina respectivă.

Dacă nu există valori „n x n” după numărul de ace „”, mașina de tricotat

nu este compatibilă cu cardurile perforate, iar opțiunile de șabloane (Stitch pat și Integrated) din Stitch Designer nu sunt disponibile.

Imaginea de mai sus prezintă o parte din dialogul „Opțiuni tricotare mașină”. În acest exemplu, Silver Reed F270 și F370 au 250 de ace, iar dimensiunea modelului de cusătură care poate fi utilizată cu un șablon integrat (vezi pagina 166) trebuie să fie de 30 de cusături lățime sau un multiplu al acesteia (vezi și Reguliile pentru șabloanele de modele de cusături de la pagina 167).

Dacă este necesară o dimensiune diferită a cardului perforat, numărul de ochiuri și rânduri pentru un șablon poate fi modificat pentru una dintre mașinile „All Makes” (vezi pagina 129) sau poate fi copiată o mașină de tricotat existentă (vezi pagina 123), după care numărul de ochiuri și rânduri pentru un șablon poate fi modificat.

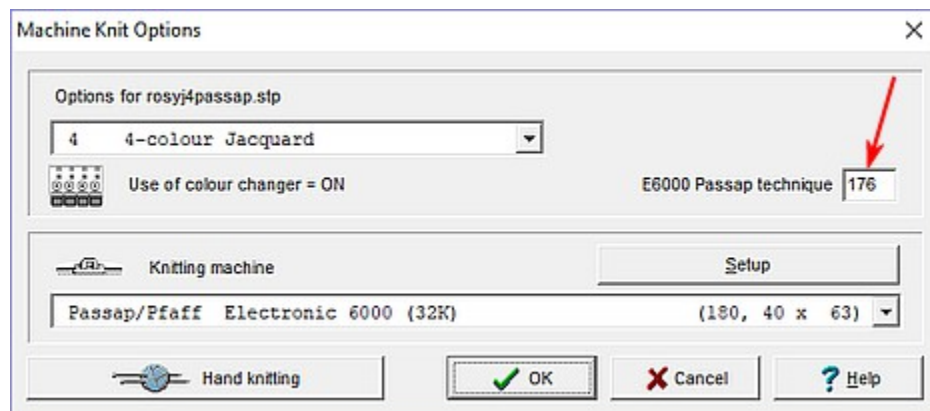


Când vizualizați acest manual pe computer, cursorul poate fi plasat peste imagine. În cazul în care cursorul se transformă într-o mână, puteți face clic pe el pentru a accesa rapid secțiunea relevantă.

Dacă este implicat un model de cusătură integrat și *Opțiuni / Metodă de*

Când se accesează *tricotarea*, se afișează dialogul „Opțiuni tricotare mașină”, așa cum se arată aici, pentru a permite selectarea metodei de tricotare a modelului de cusătură și a mașinii de tricotat. Modificarea metodei modelului de cusătură și a utilizării unui schimbător de culoare va modifica toate instanțele aceluși model de cusătură, în timp ce modificarea mașinii de tricotat și a configurării acesteia va modifica sesiunea DesignaKnit, independent de modelul de cusătură. Dialogul prezintă opțiunile selectate pentru modelul de cusătură curent (vezi ovalul roșu). Dacă modelul de cusătură se află într-un folder diferit de locația implicită, va fi afișată și calea către acesta.

Metoda de tricotare (vezi pagina 130) poate fi selectată din primul meniu derulant (vezi cercul albastru). Starea schimbătorului de culoare (vezi pagina 268) poate fi modificată făcând clic pe butonul corespunzător (vezi săgeata albastră). Mașina de tricotat adecvată poate fi selectată din al doilea meniu derulant (vezi cercul roșu), iar setările mașinii de tricotat (vezi pagina 121) pot fi accesate dacă este necesar (vezi săgeata roșie). Butonul „Tricotat manual” (vezi cercul albastru deschis) poate fi apăsat pentru a comuta la tricotarea manuală.



**Passap** - ecranul „Opțiuni tricotare mecanică” este ușor diferit pentru mașinile de tricotat Passap E6000 și E8000, deoarece în caseta de dialog este adăugat un câmp pentru numărul tehnicii Passap (vezi săgeata roșie). Dacă este necesar, se poate specifica o tehnică diferită pentru fiecare model de cusătură, introducând un număr diferit în casetă.

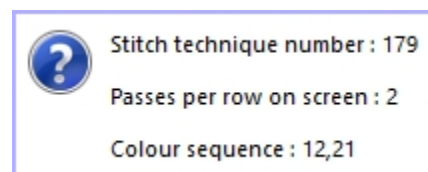
Acest câmp va conține numărul tehnicii implicite pentru modelul curent.

mașina de tricotat aleasă (vezi pagina 129), cu excepția cazului în care modelul a fost salvat anterior cu un număr valid. În acest exemplu, a fost selectată Passap E6000 (32K). Odată ce opțiunile din această fereastră de dialog au fost acceptate făcând clic pe „OK”, bara de titlu a ecranului DesignaKnit va reflecta acest lucru adăugându-l la informațiile despre mașina de tricotat în următorul format: [ Passap/Pfaff Electronic 6000 (32K) #176 ]



Tehnica poate fi modificată făcând clic în câmp, ceea ce va deschide o fereastră de dialog în care numărul poate fi modificat introducându-l direct sau folosind triunghiurile mici sus și jos.

Dacă introducerea nu este validă, va apărea un mesaj de eroare (vezi pagina 129), altfel va apărea o casetă cu detalii despre metoda aleasă (așa cum se arată în dreapta) și, făcând clic pe „OK”, se va aplica tehnica pentru modelul curent. Când modelul este salvat, numărul tehnicii Passap este salvat împreună cu acesta, în același mod în care sunt salvate metodele Jacquard sau textura cu fața/spatele orientate spre dreapta/stânga.

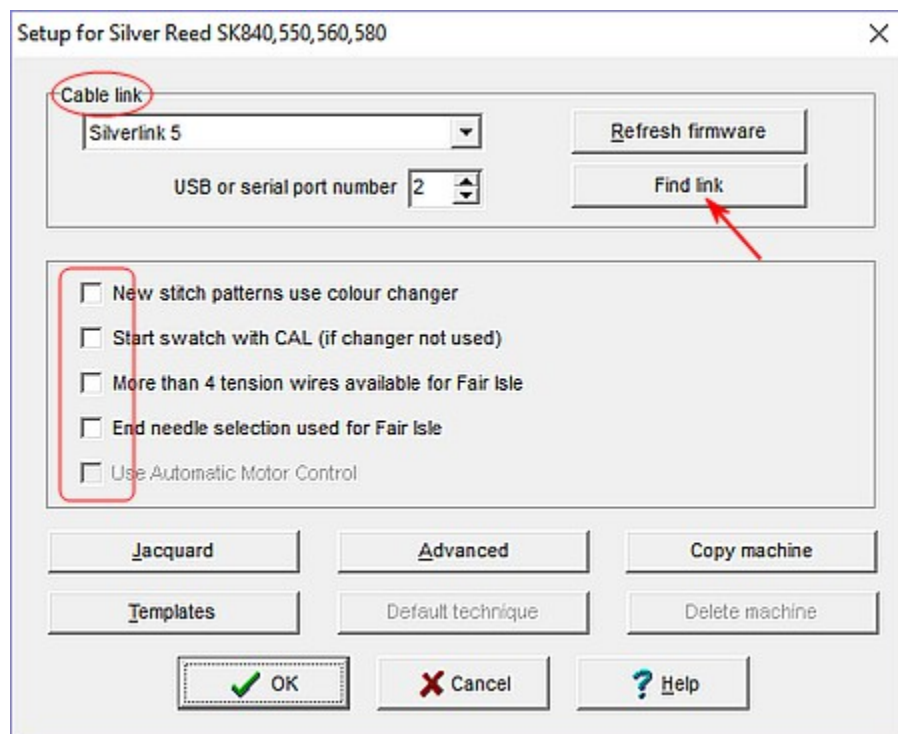


DesignaKnit este compatibil cu o varietate de mașini de tricotat care pot fi conectate fizic la computer printr-un cablu. Cablul permite tricotarea interactivă, precum și descărcarea și încărcarea modelelor de cusături din secțiunea Stitch Designer a programului pe anumite mașini de tricotat (vezi pagina 250). Acest lucru garantează că modelele sunt aplicate pe articolul finit exact așa cum au fost proiectate. Mai multe informații despre cablurile de conectare pot fi găsite pe site-ul web [Soft Byte Ltd](https://www.softbyte.co.uk/cablelinks.htm) (<https://www.softbyte.co.uk/cablelinks.htm>), de unde pot fi și comandate.

DesignaKnit oferă instrucțiuni de tricotat pentru toate mașinile de tricotat de uz casnic disponibile în Regatul Unit la momentul redactării prezentului document. Pentru modelele mai vechi, una dintre opțiunile existente poate fi, în general, aleasă și configurată în funcție de necesități.

## Configurarea mașinii de tricotat

Mașina de tricotat selectată trebuie configurată atunci când este utilizată pentru prima dată. Trebuie conectată și pornită cu cablul de legătură în poziție. Apăsând butonul Configurare (vezi săgeata roșie din imaginea de mai sus) se va afișa următoarea fereastră de dialog din care pot fi specificate diverse opțiuni.



Când vizualizați acest manual pe computer, cursorul poate fi plasat peste imagine. În cazul în care cursorul se transformă într-o mână, puteți face clic pe el pentru a accesa rapid secțiunea relevantă.

**Conexiune prin cablu** - trebuie aleasă conexiunea corectă prin cablu, după care numărul portului USB sau serial poate fi modificat, dacă este necesar. Alternativ, făcând clic pe „Find Link” (Găsiți conexiunea) (vezi pagina 277) se va găsi portul corect la care este conectată mașina de tricotat, cu condiția ca aceasta să fie conectată și pornită. Se poate face clic pe „Refresh Firmware” (Reîmprospătați firmware-ul) pentru a vă asigura că conexiunea este actualizată.

Soft Byte Ltd (<https://www.soft-byte.co.uk/usingfindlink.htm>) poate fi vizitat dacă există o problemă cu

găsirea sau configurarea legăturii corecte. Mai multe informații pot fi găsite în Informații despre legături prin cablu (vezi pagina 275).

Unele dintre opțiunile de pe acest ecran (vezi dreptunghiul roșu) nu sunt disponibile sau nu se aplică la Standard Garment Styling. Cu toate acestea, dacă se selectează o mașină de tricotat în Standard Garment Styling, este util să se facă selecțiile corecte pentru a pregăti conversia la Original Pattern Drafting și/sau Interactive Knitting.

**Noile modele de cusături utilizează schimbătorul de culori** - dacă această casetă este bifată, schimbătorul de culori va fi utilizat pentru modelele de cusături nou create cu această mașină de tricotat. Diferite mașini de tricotat pot avea această opțiune setată diferit. Acest lucru nu afectează modelul de cusătură deschis în prezent, pentru care starea schimbătorului de culori poate fi modificată în dialogul „Opțiuni mașină de tricotat” (vezi pagina 119).

**Începeți proba cu CAL (dacă nu se utilizează schimbătorul)** - este relevant numai pentru tricotarea probelor, iar bifarea acestei opțiuni va forța tricotarea să înceapă din partea stângă a patului de ace. Dacă nu este bifată, poziția de pornire va fi determinată de setările implicite ale mașinii de tricotat selectate. Piese de îmbrăcăminte au propriile setări CAL/CAR, care pot fi modificate în *Fișier / Integrare* sau utilizând Indicatorul de direcție de tricotare (consultați manualul de redactare a modelului original).

Importanța începerii de pe o parte sau de pe cealaltă este că astfel se controlează detaliile fine ale modelării marginilor (dispunerea cusăturilor) pe toată suprafața piesei, oriunde există pante ușoare (mai mult orizontale decât verticale), cum ar fi în cazul umerilor. Acest lucru se aplică atât tricotatului manual, cât și celui mecanic.

Pentru mașinile de tricotat care preselectează acele, această opțiune se referă la primul rând tricotat și nu la primul rând preselectat. În acest caz, se afișează un comentariu în acest sens.



Există o convenție conform căreia căruciorul Silver Reed pornește din partea dreaptă. Cu Brother nu este atât de ușor din cauza preselecției. Fiecare mișcare a căruciorului scoate la iveală o selecție (posibil diferită) de ace pentru a crea modelul pentru rândul următor.

**Mai mult de 4 fire de tensiune disponibile pentru Fair Isle** - se aplică numai mașinilor japoneze (Silver Reed, Brother și Toyota) și afectează numărul de coloane utilizate în afișajul Stitch Designer Yarn Numbers & Feeders, precum și numărul de fire afișate în fereastra de progres „Yarns” din Interactive Knitting pentru modelele Fair Isle care conțin mai mult de 4 culori în total. Dacă sunt disponibile 4 fire de tensiune, unul dintre acestea este utilizat pentru firul principal care este alimentat prin alimentatorul frontal B sau 2, lăsând celelalte trei să fie trecute printr-un schimbător de culori pentru a fi alimentate către alimentatorul posterior A sau 1 ([vezi pagina 271](#)). Opțiunea „Mai mult de 4 fire de tensiune” poate fi bifată pentru tricotarea Fair Isle dacă schimbătorul de culori este pornit și există un stâlp de tensiune suplimentar atașat la mașină. Stâlpul de tensiune suplimentar permite firului principal să fie introdus separat prin alimentatorul frontal, eliberând toate cele patru suporturi ale schimbătorului de culori pentru firele contrastante.

**Selectarea acelor finale utilizate pentru Fair Isle** - dacă mașina de tricotat selectată selectează automat acele finale în poziția superioară de lucru, bifarea acestei casete informează programul să nu îndepărteze firele contrastante atunci când rândurile simple sunt tricotate între două secțiuni cu model. Cu toate acestea, dacă firul nu este îndepărtat, acesta va crea un fluture pe întreaga lățime a modelului.

**Utilizați controlul automat al motorului** - este disponibil numai în cazul în care se utilizează o legătură automată a motorului.

## Avansat

### Advanced

Informațiile din această

secțiune includ detalii tehnice despre memoria mașinii de tricotat, metoda de interfață a programului, numărul de ace, numărul maxim de culori într-un rând pentru tricotarea Jacquard, tipul de preselecție, metoda de calcul al trecerilor căruciorului și tipul schimbătorului de culori. Pentru mașinile din lista implicită, aceste informații sunt doar pentru referință și sunt estompate, astfel încât nu pot fi modificate.

Pentru mașinile „All Makes” ([vezi pagina 118](#)) și cele care au fost copiate pentru a fi personalizate, numele mașinii, numărul maxim de ochiuri (ace pe patul mașinii) și numărul maxim de culori pe rând pentru Jacquard pot fi ajustate ([vezi pagina 123](#)).

„**Utilizați descărcări lente**” - este o opțiune prin cablu nu funcționează corect și trebuie

ignorată.

## Copiere, ștergere mașină

Dacă se utilizează mașini de tricotat identice în proiecte diferite care trebuie lucrate simultan, trebuie utilizate nume diferite. De exemplu, dacă două piese de îmbrăcăminte trebuie lucrate în paralel pe două mașini de tricotat Brother KH965 identice, aceste mașini trebuie să aibă nume diferite pentru ca DesignaKnit să poată distinge între proiecte și astfel să păstreze informațiile corecte cu privire la progresul tricotării. Dacă se utilizează două mașini diferite (chiar dacă acestea sunt KH965 și KH965i), acest lucru nu este necesar. Acest scenariu poate fi rezolvat utilizând opțiunea „Copiere mașină” descrisă mai jos sau modificând una dintre mașinile de tricotat „All Makes” (vezi pagina 118).

### Copy machine

crează o copie a mașinilor selectate, astfel încât să poată fi aplicate setări personalizate. De exemplu, dacă o anumită mașină nu este listată sau dacă este necesară o modalitate diferită de separare a modelelor Jacquard pentru o mașină de tricotat identică, poate fi selectată și copiată mașina care seamănă cel mai mult cu cea necesară.

Copierea și modificarea unei mașini de tricotat evită mesajele de eroare pe care DesignaKnit le-ar putea afișa în caz contrar, cum ar fi depășirea numărului de ace pentru o anumită mașină. Când faceți clic pe butonul „Copy Machine” (Copiere mașină), se afișează fereastra de informații „ ” (Copiere mașină) din dreapta și, după ce faceți clic pe „OK”, noua mașină este adăugată la listă cu un (1) adăugat după numele său.

 The knitting machine properties have now been duplicated, and the following new item has been added to the list:  
Silver Reed SK840, 550, 560, 580 (1)

Advanced properties can now be edited for this new item.

The knitting machine list is saved as:  
C:\Users\Marion\AppData\Roaming\DesignaKnit 9\UK\DK9.KM

Silver Reed	SK840, 550, 560, 580	(1)	(200, 60 x 150)
Silver Reed	SK840, 550, 560, 580	(2)	(200, 60 x 150)

De fiecare dată când se face clic pe „Copy machine” (Copiere mașină), un nouă copie a mașinii selectate va fi adăugată la listă, iar numărul acesteia va fi incrementat, așa cum se poate observa în exemplul în care aceeași mașină Silver Reed a fost copiată de două ori; (1) și (2) au fost adăugate.

Advanced Setup for Silver Reed SK840, 550, 560, 580 (1)

Manufacturer / Model  
Silver Reed - My knitting machine

☒ Electronic  
☐ Centres patterns to the left

Use slow downloads 0  
Maximum stitches 200  
Maximum colours per row for Jacquard 6  
Device memory (Kbytes) 0  
Interface method 6  
Preselect type 0  
Carriage passes calculation method 1  
Colour changer type 2

OK  
Cancel  
Help

Detalii precum numele pot fi modificate făcând clic pe „Setup” (Configurare) în caseta de dialog „Machine Knit Options” (Opțiuni tricotare mașină), apoi pe „Advanced” (Avansat), care afișează caseta de dialog din stânga în care pot fi specificate numele mașinii, numărul maxim de ochiuri (ace ale patului de ace) și culorile pe rând pentru Jacquard. Odată ce se face clic pe „OK”, mașina „nouă” rezultată va fi afișată în listă.

„Copiere mașină” este disponibilă în nivelurile de produs Machine Pro și Complete ale DesignaKnit.

Mașinile de tricotat „All Makes” au fost furnizate cu un număr diferit de ace pentru a facilita găsirea unei mașini care să corespundă cerințelor fără a fi necesară copierea. Acestea pot fi utilizate așa cum sunt sau personalizate făcând clic pe „Setup” (Configurare),

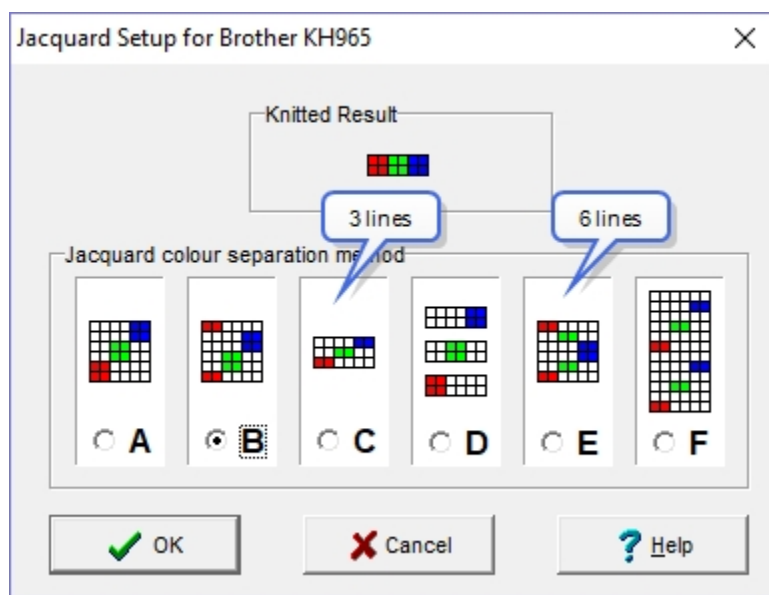
„Advanced” și „Templates” pentru a modifica numele, numărul de ace și dimensiunea unei foi Mylar sau a unei foi de citire, conform cerințelor d .

Delete machine

este estompată, cu excepția cazului în care o mașină a fost copiată anterior. Numai mașinile care au fost copiate anterior sau oricare dintre mașinile de tricotat „All makes” pot fi eliminate în acest mod. Pentru a preveni ștergerea accidentală d , mașinile de tricotat din lista furnizată împreună cu programul sunt numai pentru citire.

## Jacquard

<b>Metoda A</b>	126
<b>Metoda B</b>	126
<b>Metoda C</b>	127
<b>Metoda D</b>	128
<b>Metoda E</b>	128
<b>Metoda F</b>	128



Jacquard

Jacquard se referă la modele în care unele sau toate rândurile au două sau mai multe culori, iar fiecare culoare este lucrată separat. DesignaKnit va selecta numai acele care vor fi tricotate într-o anumită culoare, iar căruciorul (sau blocajul, în cazul mașinilor Passap) va fi setat să treacă pe lângă acele neselectate. Acest lucru poate duce la obținerea unui material care poate fi utilizat pe ambele părți, deoarece firul este „țesut” în loc să fie înfășurat în spate și plutit, așa cum este cazul tricotajului Fair Isle.

Setările Jacquard pot fi accesate prin *Opțiuni / Metoda de tricotat* sau *Opțiuni / Mașină de tricotat* (în funcție de nivelul produsului), făcând clic pe „Setări” în dialogul „Opțiuni mașină de tricotat”, urmat de clic pe „Jacquard”. Setările curente, inclusiv mașina de tricotat curentă, vor fi afișate.

Toate modelele cu mai mult de două culori într-un rând (cu excepția modelelor Intarsia și tricotat manual), indiferent dacă vor fi separate de DesignaKnit sau de mașina de tricotat, trebuie să aibă alocată o metodă Jacquard.

Toate metodele Jacquard (vezi pagina 126) necesită tricotarea culorilor una câte una, astfel încât, în funcție de numărul de culori dintr-un rând, sunt necesare mai multe treceri ale căruciorului pentru a finaliza un rând efectiv de țesătură finită. Pentru a facilita schimbarea culorilor, majoritatea modelelor Jacquard sunt construite în perechi de instrucțiuni pentru a crea fiecare rând de tricotat cu mai multe treceri ale căruciorului, spre deosebire de Fair Isle, care utilizează două culori pe rând, care sunt lucrate simultan într-o singură trecere a căruciorului.

În Stitch Designer și Interactive Knitting, un rând tricotat este reprezentat de rânduri de grilă. În funcție de metoda de separare a culorilor, poate fi necesar să se efectueze mai multe treceri ale căruciorului pentru a tricota un rând de țesătură finită. Un rând este măsurat pe partea din față (suprafața exterioară) a țesăturii ca având o înălțime de o cusătură. Metodele Jacquard de tricotat implică

mai multe treceri ale căruciorului pentru a tricota un rând. De exemplu, un model de cusătură Jacquard cu 3 culori necesită 6 treceri ale căruciorului pentru a produce un rând al modelului, deoarece căruciorul trebuie să efectueze două treceri pentru fiecare culoare, iar fiecare culoare este tricotată separat. Fiecare fir nou este selectat din schimbătorul de culori și este tricotat pentru două treceri ale căruciorului, care sunt, de asemenea, două numere consecutive de rânduri. Cu cât sunt implicate mai multe culori, cu atât țesătura va fi mai groasă.

„Liniiile” din imaginea de mai sus corespund liniilor de pe o cartelă perforată sau un cititor de șabloane și se referă la o zonă de memorie atunci când modelul este descărcat. Diferitele metode se referă la modul în care cartelele perforate sau șabloanele cititoare sunt „citite” de mașina de tricotat și traduse în acțiuni.

„Rezultatul tricotat” din partea de sus a ecranului arată ce trebuie realizat, în timp ce opțiunile A până la F indică diferitele moduri în care se realizează schimbarea culorii. Metoda este prezentată pentru trei culori, iar fiecare metodă arată numărul de treceri ale căruciorului și secvența firelor. Aceleași principii se aplică pentru orice număr de culori, până la maximum șase.

Modelele Jacquard sunt tricotate în perechi de rânduri, unde rândul înseamnă rândul de țesătură finită. Primul rând al fiecărei perechi este întotdeauna un număr impar în piesă, iar al doilea este un număr par. Culorile sunt selectate una câte una din Colour Changer, iar fiecare culoare de fire este lucrată pentru 2 treceri ale căruciorului. Modelele de cusături Jacquard trebuie să aibă un număr par de rânduri pentru a separa corect culorile.

Pentru mașinile japoneze, ordinea culorilor este foarte importantă și trebuie aleasă corect pentru modelele implicate. De exemplu, ochiurile din ultima fire din secvență nu trebuie să se afle vertical sub ochiurile din prima fire, deoarece ar fi imposibil să se tricoteze corect, rezultând ochiuri deformate la marginile fiecărui grup de ochiuri de fiecare culoare.

În cazul mașinilor Passap, care tricotează o pereche completă de rânduri de țesătură pentru fiecare rând de pe ecranul DesignaKnit, problema erorilor Jacquard nu se aplică. Aceste mașini au avantajul că erorile Jacquard nu sunt posibile, deși există o pierdere a rezoluției verticale, astfel încât modelele nu pot fi la fel de detaliate ca pe o mașină japoneză.

Erorile Jacquard pot fi detectate utilizând opțiunea Jacquard din dialogul *Stitch Designer Check*. Dacă sunt găsite și schimbarea secvenței firelor poate reduce erorile, se va oferi opțiunea de a face acest lucru automat. Cu toate acestea, este posibil să nu fie posibilă eliminarea tuturor erorilor în acest mod, caz în care va apărea o opțiune pentru a modifica automat modelul pentru a elimina erorile rămase. În anumite cazuri, poate fi preferabil să refuzați această opțiune, caz în care DesignaKnit va marca erorile din model cu linii verticale scurte într-o culoare contrastantă. Orice ajustări necesare pot fi apoi efectuate utilizând instrumentul *Stitch Designer Pencil*, care șterge marcajele verticale ale erorilor pe măsură ce acestea sunt corectate.

Dialogul „Opțiuni tricotare mașină” oferă opțiunea Jacquard pentru a selecta modul în care sunt utilizate numerele firelor. Metoda Beste metoda implicită, iar secvența de tricotare a firelor poate fi văzută în secțiunea „Metoda B” de mai jos. Această metodă generează cel mai mic număr de erori Jacquard. Secvența reală a firelor pentru model poate fi văzută și modificată activând opțiunea de meniu „*View / Yarn Numbers & Feeders*” (Vizualizare / Numere fire și alimentatoare) din *Stitch Designer*, descrisă în manualul *Stitch Designer*.

Unele metode de separare a firelor sunt mai potrivite decât altele pentru anumite mașini de tricotat. Considerațiile generale sunt enumerate aici:

- Metodele A și B sunt utilizate pe mașinile japoneze, unde fiecare culoare de fir este lucrată pe rând pentru două treceri ale căruciorului.
- Metoda A este destinată Jacquardului cu un singur pat, în care fiecare pereche de rânduri este identică. Jacquardul cu un singur pat necesită ca orice fire care nu sunt utilizate într-un rând să fie suprimate, iar căruciorul să fie setat pe Slip.

- Metoda B este destinată Jacquardului cu pat dublu. În funcție de model, suprimarea este de obicei nepotrivită pentru Jacquardul cu pat dublu, deoarece tensiunea și țesătura sunt inegale și există flotoare verticale la marginile lucrării, unde firul suprimat este transportat până la rândul următor, unde este utilizat.
- Metoda B este utilizată și pentru a converti modelele Fair Isle în Jacquard folosind comutatorul de pe consola mașinii de tricatat. Dacă DesignaKnit a descărcat un model de cusătură Fair Isle, comutatorul „Jacquard” de pe mașina de tricatat poate fi utilizat pentru a-l converti într-un model Jacquard în 2 culori. Dacă modelul DesignaKnit este deja Jacquard, separarea rândurilor este realizată înainte de descărcarea modelului pe mașina de tricatat, iar comutatorul „Jacquard” nu trebuie utilizat.
- Metoda C este utilizată cu mașinile de tricatat japoneze și necesită utilizarea butonului de înălțime dublă pentru a dubla rândurile modelului descărcat.
- Metodele D, E și F sunt metode de separare specializate și sunt utilizate numai în circumstanțe specifice.
- Passap - Alegerea unei metode de separare nu are niciun efect asupra modelului descărcat pentru mașinile Passap E6000 și E8000, deoarece separarea culorilor Jacquard este gestionată în schimb de numerele de tehnică ale mașinii (vezi pagina 260). Numerele de tehnică pot fi introduse în DesignaKnit pentru a identifica și aplica separarea culorilor în conformitate cu tehnica utilizată pe mașina de tricatat.
- Passap - Separarea culorilor Jacquard se aplică numai la imprimarea șabloanelor de citire pentru mașinile Passap E6000 și Duomatic, care pot fi apoi utilizate pentru a crea cartele perforate. Metoda C este utilizată de mașinile Passap Duomatic (cartele perforate) cu Deco setat la 2, iar metoda D este utilizată pentru mașinile Passap E6000, unde modelul are o lățime de peste 40 de ochiuri.
- Silver Reed - PE1 poate accepta modele de culori Jacquard cu maximum 5 culori pe rând. Metoda D separă fiecare culoare pe o cartelă de citire separată și este utilizată pentru a descărca modele în unitatea PE1 Design Controller. PE1 poate apoi utiliza acel model cu oricare dintre mașinile electronice Silver Reed.
- Dacă mașina de tricatat preselectează acele, rândul sau rândurile preselectate trebuie mai întâi lucrate, iar căruciorul trebuie plasat în poziția pregătită pentru tricotarea primei treceri a modelului. Procesul de preselectare va selecta acele de pe patul principal. Prima trecere a fiecărui fir tricotează acele selectate de pe patul principal și toate acele de lucru de pe Ribber. Mașinile de preselectare nu selectează ace de pe patul principal pentru următoarea trecere. A doua trecere (de întoarcere) va tricota toate acele de lucru de pe Ribber, dar nu va tricota deloc pe patul principal d . Mașinile de preselectare vor selecta acele pentru prima trecere a culorii următoare.

Ce se întâmplă la fiecare trecere a căruciorului în fiecare metodă este descris mai jos.

## Metoda A

funcționează în perechi de rânduri, astfel încât există două treceri pentru fiecare culoare. Dacă modelul nu este format din perechi identice de rânduri, este probabil să apară erori în secvența firelor Jacquard. Metoda A este utilizată în general pentru mașinile Brother, Silver Reed și Toyota (mașini japoneze).

- Trecere 1 = culoarea 1, rândul 1
- Trecere 2 = culoarea 1, rândul 2
- Pasul 3 = culoarea 2, rândul 1
- Pasul 4 = culoarea 2, rândul 2
- Pasul 5 = culoarea 3, rândul 1
- Pasul 6 = culoarea 3, rândul 2

## Metoda B

funcționează prin separarea rândurilor în perechi. Culoarea principală este prima și ultima din secvență, celelalte culori fiind tricotate în perechi de treceri intercalate între ele. În cazul în care un model nu este format din perechi de rânduri identice, această metodă produce, în general, mai puține erori de separare decât metoda A. Aceasta funcționează pentru Brother, Silver Reed și Toyota (mașini japoneze).

Această metodă nu generează erori pentru Jacquard în două culori și este aceeași metodă utilizată de unele mașini japoneze pentru a converti modelele Fair Isle în Jacquard, folosind comutatorul de pe consolă. Acest comutator trebuie utilizat numai dacă un model DesignaKnit este descărcat ca Fair Isle, dar trebuie tricotat ca Jacquard. Modelele Jacquard DesignaKnit efectuează separarea la descărcare, astfel încât comutatorul nu trebuie utilizat.

Dacă se utilizează culori suplimentare, acestea vor urma în secvență pereche între trecerile unice ale primei culori. Atunci când se utilizează trei sau mai multe culori, pot apărea erori. Opțiunea din meniul *Verificare* din Stitch Designer poate fi utilizată pentru a le identifica și corecta.

- Trecere 1 = culoarea 1, rândul 1
- Trecere 2 = culoarea 2, rândul 1
- Trecere 3 = culoarea 2, rândul 2
- Trecere 4 = culoarea 3, rândul 1
- Pasul 5 = culoarea 3, rândul 2
- Pasul 6 = culoarea 1, rândul 2

## Metoda C

separă fiecare culoare dintr-un singur rând afișat în modelul DesignaKnit în rânduri separate de tricotat. Spre deosebire de metoda A, aceasta înseamnă că perechile de rânduri ale modelului nu trebuie să fie identice. Printre altele, această metodă este utilizată de mașinile Passap Duomatic (cu cartele perforate) cu Deco setat la 2 (astfel încât rândurile să fie dublate) și mașinile Passap E6000 în care modelul are o lățime de peste 40 de ochiuri ([vezi pagina 259](#)).

Dacă se utilizează o mașină japoneză, trebuie utilizat comutatorul Double Row (elongate) pentru a dubla rândurile modelului descărcat.

- Pasul 1 = culoarea 1, rândul 1
- Pasul 2 = culoarea 1, rândul 1
- Pasul 3 = culoarea 2, rândul 1
- Pasul 4 = culoarea 2, rândul 1
- Pasul 5 = culoarea 3, rândul 1
- Pasul 6 = culoarea 3, rândul 1
- Pasul 7 = culoarea 1, rândul 2
- Pasul 8 = culoarea 1, rândul 2
- Pasul 9 = culoarea 2, rândul 2
- Pasul 10 = culoarea 2, rândul 2
- Pasul 11 = culoarea 3, rândul 2
- Pasul 12 = culoarea 3, rândul 2

## Metoda D

Metoda D separă fiecare culoare pe o cartelă de citire separată și este utilizată pentru a descărca modele în unitatea Silver Reed PE1 Design Controller. PE1 poate apoi utiliza acel model cu oricare dintre mașinile electronice Silver Reed. Este utilizată și pentru mașina de tricotat Passap E6000.

## Metoda E

funcționează pe perechi de rânduri și separă fiecare rând într-o singură trecere pentru fiecare culoare, dar cu culorile pentru al doilea rând în ordine inversă. Metoda E este potrivită pentru Brother CK35, care are un schimbător de culori la ambele capete ale patului acului ([vezi pagina 253](#)). De exemplu, într-un model Jacquard cu 3 culori există șase treceri, culorile rândurilor 1 și 2 fiind separate după cum urmează:

- Pasul 1 = culoarea 1, rândul 1
- Pasul 2 = culoarea 2, rândul 1
- Pasul 3 = culoarea 3, rândul 1
- Pasul 4 = culoarea 3, rândul 2
- Pasul 5 = culoarea 2, rândul 2
- Pasul 6 = culoarea 1, rândul 2

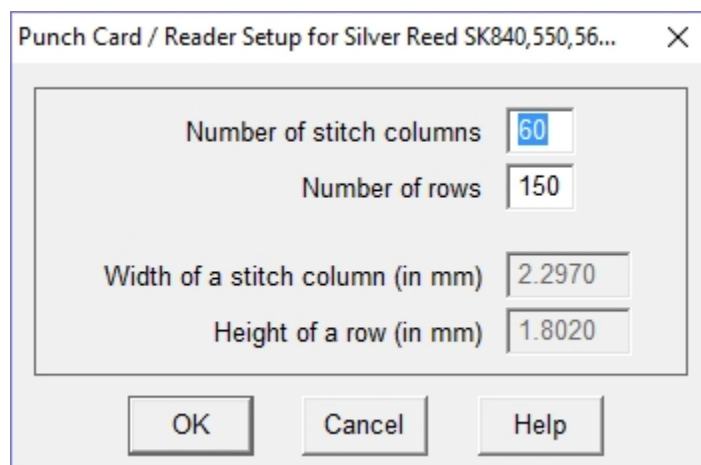
Dacă există patru culori pe rând, a patra culoare va deveni perechea centrală de treceri, situată între cele două treceri de culoare trei.

## Metoda F

se utilizează atunci când se utilizează un Ribber sau un al doilea pat. Este o metodă de separare Half Milano, în care fiecare rând de model este separat într-o pereche de treceri pentru fiecare culoare: prima trecere tricotează acele corespunzătoare pe patul principal și acele de lucru pe Ribber, dar trecerea de întoarcere va tricota numai acele de lucru pe Ribber.

- Trecere 1 = culoarea 1, rândul 1, patul principal + Ribber
- Pasul 2 = culoarea 1, întoarcere, numai Ribber
- Pasul 3 = culoarea 2, rândul 1, patul principal + Ribber
- Pasul 4 = culoarea 2, întoarcere, numai Ribber
- Pasul 5 = culoarea 3, rândul 1, patul principal + ribber
- Pasul 6 = culoarea 3, întoarcere, numai Ribber
- Pasul 7 = culoarea 1, rândul 2, patul principal + ribber
- Pasul 8 = culoarea 1, întoarcere, numai ribber
- Pasul 9 = culoarea 2, pat principal + ribber
- Pasul 10 = culoarea 2, întoarcere, numai Ribber
- Pasul 11 = culoarea 3, pat principal + Ribber
- Pasul 12 = culoarea 3, întoarcere, numai Ribber

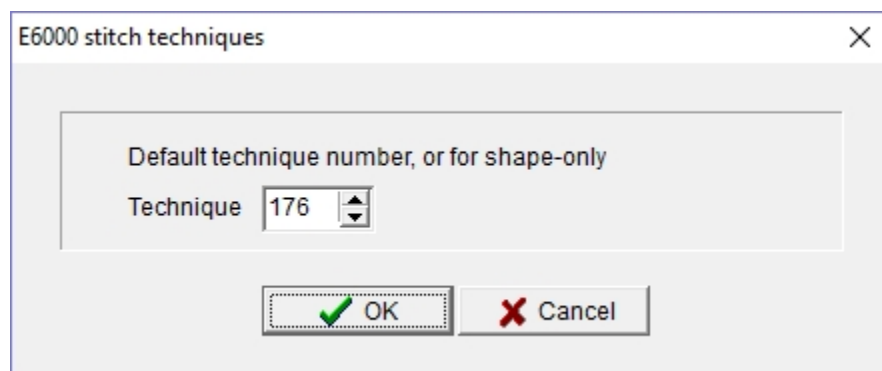
## Șabloane



pentru toate mașinile de tricotat, indiferent dacă sunt mașini originale DesignaKnit, mașini modificabile „All Makes” sau mașini de tricotat copiate.

Lățimea coloanelor de ochiuri și înălțimea rândurilor (în mm) sunt afișate doar cu titlu informativ și sunt configurate cu precizie pentru fiecare mașină, astfel încât să se potrivească perfect pentru a fi trasate pe o foaie Mylar sau perforate pentru a crea o cartelă perforată „”.

## Tehnica implicită



piese numai cu formă, pentru modele de cusături noi și pentru modele de cusături care sunt deschise în spațiul de lucru și cărora nu li s-a atribuit încă un număr de tehnică. Modelele de cusături cărora li s-a aplicat deja o tehnică nu sunt afectate de modificarea tehnicii implicite.

Numărul poate fi modificat folosind triunghiurile sus și jos din dreapta sau introducând direct un alt număr în câmpul respectiv. Dacă numărul nu este compatibil cu mașina de tricotat selectată sau cu metoda de tricotat aleasă, la apăsarea butonului „OK” va apărea unul dintre mesajele de eroare afișate în dreapta și numărul nu va fi acceptat. Dacă apăsați „Anulare”, informațiile vor fi pierdute și se va reveni la numărul compatibil anterior.

### Templates

DesignaKnit poate produce șabloane tipărite la scară pentru cartele perforate, foi Mylar și cartele de citire. Rândurile și coloanele de cusături pot fi definite pentru a se potrivi exact modelului de cusătură utilizat. Numărul de rânduri poate fi introdus pentru a preveni tipărirea mai multor repetări verticale pe șabloanele de cartele perforate. Numărul de coloane de cusături poate fi introdus în cazul în care nu se utilizează întreaga lățime a unei foi (Mylar) sau este necesară o singură repetare. Modificarea numărului de coloane de cusături pentru cardurile perforate nu este recomandată, deoarece un card perforat necesită repetarea modelului pe întreaga lățime a cardului.

Numărul de coloane și rânduri de cusături poate fi editat

### Default technique

Numerele tehnicilor de cusătură sunt specifice mașinilor Passap E6000 și E8000 pentru a atribui metoda de separare a culorilor utilizată în tricotarea interactivă.

Un număr de tehnică implicită poate fi specificat pentru fiecare mașină de tricotat Passap în Setup (Configurare), făcând clic pe butonul „Default technique” (Tehnică implicită) din „” (Configurare tehnică). Acest număr implicit va fi utilizat la tricotat



**ERROR: Unknown technique.**



**ERROR: Inappropriate technique.**

Uneori, va fi afișat un mesaj specific, precum cel din dreapta, pentru a sugera o metodă diferită de tricotat, care să corespundă numărului tehnicii selectate.



For this technique, the stitch pattern's knitting method must be Right facing or Wrong facing.



Stitch technique number : 179

Passes per row on screen : 2

Colour sequence : 12,21

Dacă se introduce un număr compatibil, caseta cu tehnici de cusut va fi afișată cu detalii despre metoda care va fi utilizată, un exemplu fiind prezentat în partea stângă. Făcând clic pe „OK” se acceptă acest număr ca tehnică implicită pentru această mașină de tricotat de atunci înainte ([a se vedea și Numere de tehnici la pagina 260](#)).

Numărul tehnicii relevante este afișat lângă numele mașinii de tricotat în bara de titlu a ecranelor principale Original Pattern Drafting (Crearea modelului original), Stitch Designer (Proiectarea cusăturii) și Interactive Knitting (Tricotat interactiv). De exemplu, [ Passap/Pfaff Electronic 6000 (8K) #196 ].

Deoarece tehnica de cusătură este o proprietate a modelului de cusătură, aceasta poate fi modificată pentru fiecare model de cusătură în caseta separată „ ” (Model de cusătură) care apare pentru mașinile Passap în dialogul „Machine Knit Options” (Opțiuni de tricotat cu mașina) ([vezi pagina 120](#)).

## Metode de model de cusătură

<b>Fair Isle</b> .....	<b>131</b>
<b>Intarsia</b> .....	<b>132</b>
<b>Jacquard</b> .....	<b>133</b>
<b>Textura cu fața și spatele orientate în direcții opuse</b> .....	<b>134</b>
<b>Rezumat</b> .....	<b>135</b>

Posibilitățile modelelor de cusături depind de o combinație între opțiunile mașinii de tricotat și metoda utilizată pentru tricotat. De exemplu, un model Fair Isle permite doar două culori pe rând, în timp ce Jacquard cu 4 culori funcționează cu patru culori pe fiecare rând. Intarsia este utilizată pentru a tricota zone mai mari într-o singură culoare și este aplicată în general tricotatului manual, deși o mașină de tricotat Silver Reed utilizată cu căruciorul AG50 Intarsia va automatiza procesul. Metodele de texturare cu fața/spatele orientate sunt utilizate pentru tricotarea texturată.

**Modelele de cusături** pot fi proiectate și aplicate pe piese de îmbrăcăminte. Un model de cusătură poate cuprinde culori, texturi sau ambele. Fișierele cu modele de cusături (.stp) pot fi găsite, create și modificate în secțiunea Stitch Designer (Proiectare cusături) din DesignaKnit și aplicate pe piese individuale în fișiere de formă. Modelele de cusături pot fi create și în DesignaKnit Graphics Studio, unde fișierele grafice sunt convertite în fișiere cu modele de cusături. Fiecare fișier cu modele de cusături are o metodă încorporată în designul său. Informații mai detaliate despre fișierele cu modele de cusături și modul în care sunt utilizate pot fi găsite în Fișiere cu modele de cusături ([vezi pagina 208](#)).

**Texturile cusăturilor** reprezintă modul în care DesignaKnit lucrează firele pe patul de ace, independent de culorile utilizate. Texturile cusăturilor pot fi alunecare, pliere, cusătură garter, cablu, dantelă sau țesătură. Acestea pot fi aplicate fișierelor cu modele de cusături din secțiunea Stitch Designer a programului.

**Metodele** sunt Fair Isle, Jacquard, Intarsia și textura cu fața/spatele orientate, cu ajutorul cărora sunt proiectate modelele de cusături. Metoda este o proprietate a modelului de cusătură și poate fi modificată în *Opțiuni/Metoda de tricotat* în timpul proiectării sau după aceea. Metoda aleasă controlează modul în care sunt lucrate acele de pe căruciorul mașinii de tricotat.

Partea superioară a ecranului DesignaKnit (așa cum se arată mai jos) afișează informații despre fișierul de formă încărcat în prezent. Săgeata roșie se referă la metoda de tricotare Jacquard în 4 culori a modelului de cusătură integrat.

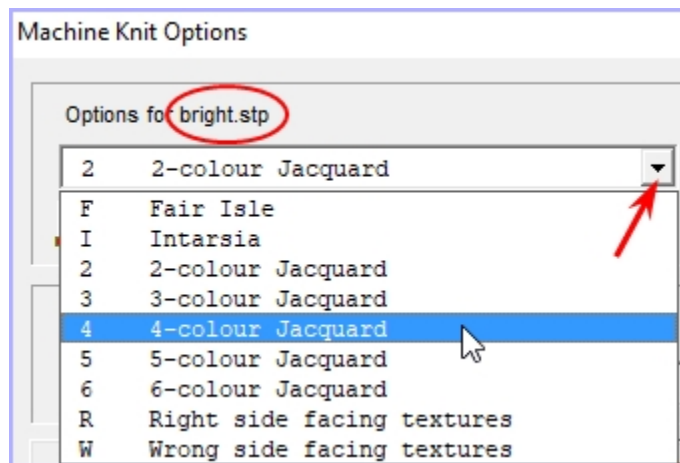
toddlerdufflejacket.shp (Sleeve) sheep.stp-4 T:22x32 [ Silver Reed SK840, 550, 560, 580 ]

Citind de la stânga la dreapta, săgețile indică numele fișierului de formă, piesa activă în prezent (Sleeve), modelul de cusătură utilizat (Sheep.stp), abrevierea metodei (4), tensiunea și mașina de tricotat, dacă este selectată una.

Se pot utiliza diferite metode de tricotat, în funcție de numărul de fire utilizate, complexitatea și repetițiile modelului și mașina de tricotat selectată. Toate posibilitățile sunt descrise pe scurt mai jos.



Când se modifică o metodă de tricotat, aceasta nu poate fi anulată folosind tastatura sau butoanele. Trebuie modificată înapoi în același mod, prin *Opțiuni / Metodă de tricotat*.



Deși metoda efectivă de tricotat este controlată de setările comenzilor de pe cărucior, DesignaKnit trebuie să știe cum să tricoteze modelul. Selectarea metodei de tricotat determină modul în care programul se descarcă pe mașina de tricotat și permite afișarea oricăror erori pentru metoda respectivă.

Metoda este o proprietate a modelului de cusătură, care este ilustrată în partea stângă, unde se poate selecta o metodă diferită pentru „bright.stp” (vezi ovalul roșu) făcând clic pe triunghiul derulant (vezi săgeata roșie) din dialogul „Opțiuni tricotat mecanic”, ținând cont că aceasta va modifica metoda pentru toate instanțele aceluși model de cusătură.

Dacă modelul de cusătură este integrat într-o piesă de îmbrăcăminte, poziția integrată este conținută în fișierul de formă pentru fiecare piesă și poate fi văzută în spațiul de lucru din Original Pattern Drafting, Stitch Designer (când piesele fișierului de formă sunt afișate peste modelul de cusătură) și în ferestrele Interactive Knitting Progress.

Aplicarea unei metode diferite modifică modul în care sunt lucrate modelul de cusătură sau piesa de îmbrăcăminte și are, de asemenea, o influență asupra imprimării șablonului integrat (vezi pagina 166) dacă se utilizează o cartelă perforată sau o foaie Mylar.

Diferitele metode și momentele în care sunt cele mai potrivite sunt descrise mai jos.

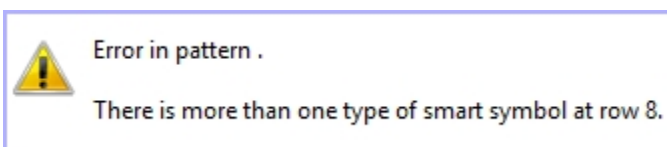
## Fair Isle

Metoda Fair Isle tricotează maximum două culori într-o singură trecere a căruciorului. Această metodă poate trata secțiuni de Fair Isle autentic (cu maximum două culori pe rând), precum și secțiuni de textură, după cum indică prezența simbolurilor inteligente.

Rândurile care conțin un simbol inteligent în plus față de tricotul sau ochiul principal au o selecție de ace definită numai de simbolul inteligent. Orice model de culoare care este prezent și în același rând nu are niciun efect asupra selecției acelor, dar poate fi adăugat în scopuri de memorie sau pentru a vizualiza mai ușor modelul. De exemplu, în cazul în care se utilizează dantelă din fir, o culoare poate ilustra efectul dantelei din fir mai ușor de vizualizat decât un simplu simbol.

În general, Fair Isle constă dintr-un model mic repetitiv, în care culorile sunt apropiate între ele. Firul este purtat pe spatele lucrării, ridicat când este necesar, creând astfel „flotări” de fir pe partea din spate. Această informație este utilizată în șabloanele integrate (vezi pagina 169).

Dacă se utilizează mai multe simboluri Smart într-un rând, se afișează un mesaj de eroare similar cu cel prezentat aici la salvare, utilizarea procedurii Stitch Designer Check, imprimare, descărcare sau în etapa de tricotare interactivă.



Avantajul Fair Isle față de Jacquard este că tricotarea este mai rapidă, deoarece o singură trecere a căruciorului tricotează două culori. Culoarea și textura (cum ar fi slip, tuck, cablu, țesătură etc.) pot fi utilizate în același rând, atâta timp cât nu există mai mult de două culori și un simbol Smart. Alte simboluri de cusături pot fi plasate în același rând și, dacă se adaugă cabluri de cusături, acestea sunt supuse propriilor reguli. Când experimentați adăugarea de simboluri și texturi diferite, opțiunea *Stitch Designer Check* poate fi utilizată pentru a verifica în continuare dacă un model de cusătură este încă fără erori.

Fair Isle ar trebui ales pentru:

- Fair Isle tricotat pe o mașină Brother, Silver Reed sau Toyota.
- Orice model care utilizează tehnici mixte, dar care include una sau mai multe benzi Fair Isle.
- Modele cu dantelă din fir, în cazul în care mașina de tricotat are o setare pentru dantelă din fir.
- Tricotat dantelă și (pentru mașinile Brother și Silver Reed) dantelă combinată cu Fair Isle și tricotat texturat.
- Modele cu cusături garter tricotate cu Brother Garter Carriage.
- Modele Fair Isle inversate, în care firele flotante formează modelul exterior pentru a crea efecte de țesătură falsă sau ridicate. Dacă modelul nu este complet simetric, opțiunea de meniu *Modificare / Răsucire / Răsucire orizontală* trebuie utilizată înainte de salvare, integrare și descărcare, pentru a vă asigura că modelul este corect.
- Modele de tricotat manual care respectă aceleași reguli ca și cele pentru Fair Isle la mașină.

Fair Isle NU trebuie ales pentru:

- Modele în care culorile sunt tricolore separat, nu într-un singur rând. În acest caz, ar trebui să alegeți Jacquard cu două culori.
- Mașinile de tricotat Passap nu pot tricota două culori simultan, astfel încât opțiunea Fair Isle nu este disponibilă și ar trebui să se aleagă în schimb Jacquard cu două culori d .

## Intarsia

Metoda Intarsia permite tricotarea unor zone separate de culoare fără flotoare, rezultând, de exemplu, o imagine cu o oaie într-o pajiște. La marginile fiecărei culori diferite, firele sunt încrucișate astfel încât zonele să fie conectate fără găuri sau spații libere. Cu excepția căruciorului Silver Reed AG50 Intarsia, care este special conceput pentru tricotarea Intarsia, modelele Intarsia nu pot fi descărcate pe o mașină de tricotat. Intarsia este o tehnică manuală prin care toate acele utilizate trebuie aduse manual în față, iar firele așezate pe patul de ace în conformitate cu modelul. Este cea mai potrivită pentru tricotarea manuală.

Intarsia este în primul rând o metodă de realizare a lucrărilor multicolore, dar pot fi utilizate și texturi de cusături (inclusiv cusături împletite), orice astfel de tehnică trebuind de obicei să fie realizată manual. Nu există limitări în ceea ce privește numărul de

culorilor sau tipurilor de cusături care pot fi utilizate într-un rând, ceea ce permite o libertate totală în combinarea culorilor și texturilor. Cu toate acestea, trebuie luate în considerare câteva aspecte:

- Pentru căruciorul Silver Reed AG50, selecția acului este controlată numai de culorile firelor și nu de simbolurile cusăturilor.
- În etapa de tricotare interactivă, vor fi furnizate numai instrucțiunile pentru schimbarea culorii. Aceste informații sunt utilizate în mod interactiv de șabloanele integrate ([a se vedea pagina 171](#)).

## Jacquard

Utilizarea Jacquardului cu două, trei, patru, cinci sau șase culori are ca rezultat o țesătură care poate fi reversibilă, deoarece partea din spate a lucrării nu are flotoarele care se produc, de exemplu, în tricotajul Fair Isle. În schimb, produce un efect punctat. Modelele Jacquard se realizează tricotând fiecare culoare separat pe ace selectate, cu căruciorul principal setat pe „Slip”. Jacquardul cu pat dublu poate fi tricotat, cu condiția ca DesignaKnit să poată programa numai patul principal de ace, nu și patul secundar de ace sau Ribber.

Jacquardul cu 2 culori tricotează 2 culori într-un rând, deși în total pot exista mai multe culori în model. Dacă un model de cusături are 3 culori pe rând, dar, de exemplu, 5 culori în total, metoda trebuie să fie cel puțin Jacquard cu 3 culori, dar poate fi și Jacquard cu 4 sau 5 culori, în funcție de numărul de fire necesare pentru tricotarea fiecărui rând al țesăturii finite. Cu cât sunt mai multe fire într-un rând de țesătură finită, cu atât țesătura este mai groasă. DesignaKnit va alocă diferitele fire pozițiilor schimbătorului de culori ([vezi pagina 268](#)). Alocarea firelor este descrisă în detaliu în „Numere de fire și alimentatoare” din manualul Stitch Designer.

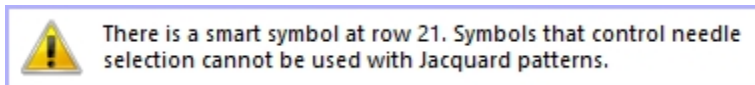
În Stitch Designer, dacă metoda Jacquard este schimbată cu una cu un număr mai mare decât numărul total de fire din model, va apărea un mesaj de eroare, dar modelul va fi salvat cu acea metodă. Cu toate acestea, Yarn Numbers & Feeders nu se vor afișa, iar modelul nu se va deschide în Interactive Knitting. Stitch Designer va accepta întotdeauna metoda, chiar dacă apare un mesaj de eroare, pentru a oferi utilizatorului o mai mare flexibilitate.

Schimbarea unui model cu 4 culori pe rând în Jacquard cu 3 culori în Original Pattern Drafting sau Interactive Knitting va genera un mesaj de eroare și metoda va reveni la starea inițială, în timp ce schimbarea Jacquard cu 4 culori în Jacquard cu 5 culori va aplica Jacquard cu 5 culori, atâta timp cât există cel puțin 5 culori în total în model. Acest lucru se datorează faptului că, deși fiecare rând poate conține doar 4 culori, poate fi necesar să tricotați 5 fire pentru fiecare rând al țesăturii finite, pentru a evita schimbarea firelor, ceea ce duce la o țesătură mai groasă.

Textura nu poate fi utilizată într-un model Jacquard, dar se pot specifica până la șase culori într-un singur rând, în funcție de mașina de tricotat.

Deoarece selecția acelor este controlată numai de fir

culori și nu prin simboluri de cusături, va apărea un mesaj de eroare precum cel afișat aici dacă simbolurile inteligente sunt utilizate într-un model de cusături Jacquard. Simbolurile inteligente sunt ignorate în tipărituri și nu pot fi descărcate pe mașina de tricotat. Trebuie aleasă o metodă compatibilă cu numărul maxim de culori dintr-un rând, conform căreia DesignaKnit va separa culorile și va afișa secvența în care trebuie tricotat.



Metoda de separare Jacquard poate fi selectată făcând clic pe butonul Jacquard din configurarea mașinii de tricotat ([vezi pagina 124](#)) și este utilizată și în șabloanele integrate ([vezi pagina 172](#)).

Avantajul Jacquardului cu două culori pentru pat dublu față de Fair Isle este că nu există flotoare. Deoarece firul contrastant este tricotat complet în partea din spate a țesăturii, acesta abia se vede pe partea din față. Un alt avantaj este că tensiunile sunt constante pe toată suprafața piesei tricotate, în timp ce în cazul Fair Isle tensiunile pot varia în funcție de lungimea flotoarelor din fiecare parte a piesei.

## Textura orientată spre partea dreaptă și stângă

Metodele de texturare cu fața/spatele orientate sunt utilizate pentru tricotarea texturată, folosind tehnici de alunecare, pliere, jartieră, țesere, dantelă sau cablu în modele care nu conțin benzi Fair Isle cu două culori într-un rând. Există doar un singur tip de cusătură de selectare și unul de deselectare în fiecare rând. Aceste metode pot fi utilizate și pentru modele din dantelă pe toată suprafața (pentru mașinile electronice Brother și Silver Reed), dantelă combinată cu textura cusăturii și pentru modele de cusături create folosind căruciorul Brother Garter.

Dacă se utilizează mai multe simboluri Smart într-un rând, se afișează un mesaj de eroare, precum cel din dreapta, la salvare, utilizarea procedurii Stitch Designer Check, imprimare, descărcare sau în etapa de tricotare interactivă.

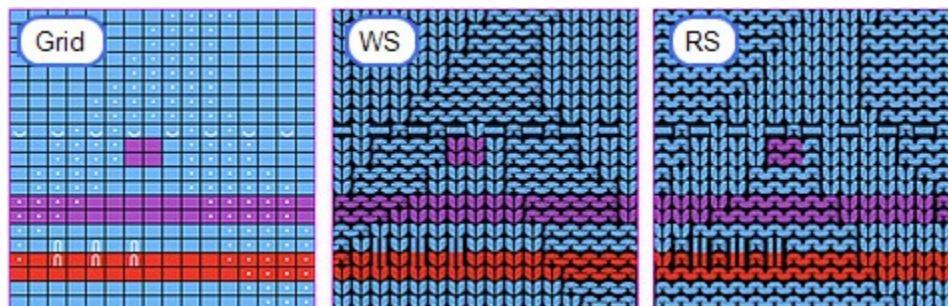


Error in pattern .

There is more than one type of smart symbol at row 8.

Partea dreaptă orientată înseamnă că partea dreaptă este orientată spre tricatat în timp ce acesta este așezat la mașina de tricatat. Partea stângă orientată înseamnă că partea stângă este orientată spre tricatat. Partea dreaptă se referă la partea cu efectul finit, care este partea exterioră a unei piese de îmbrăcăminte finisate. Partea stângă este cealaltă parte. Partea dreaptă și partea stângă orientate sunt termeni utilizați în mod obișnuit în afara industriei textile. Acești termeni nu trebuie confundați cu fața tehnică sau spatele tehnic.

DesignaKnit va inversa automat modelul pentru descărcare, dacă este necesar, în funcție de faptul dacă metoda este textură cu fața sau cu spatele și de mașina de tricatat aleasă. Cusătura de selectare a fundalului va fi setată la Knit (Tricotat) sau Purl (Cusătură inversă) în consecință, iar celelalte simboluri vor fi deselectate.



Un exemplu de model de cusătură este prezentat în partea stângă. Deși marcajele modelului de cusătură rămân aceleași în vizualizarea Grid, vizualizările țesăturii se modifică, în funcție de metoda de tricatat aleasă. Textura cu partea greșită orientată spre exterior are ca rezultat a doua imagine (unde Knit este cusătura de fundal la deselectarea acelor), iar partea dreaptă

este prezentată în a treia imagine (unde Purl este cusătura de fundal la deselectarea acelor).

Metodele de texturare cu fața/spatele orientate pot conține mai multe secțiuni, fiecare constând dintr-un set de rânduri realizate prin oricare dintre tehnicile menționate mai sus (Tuck, Weave etc.). Modelul este proiectat utilizând simbolurile inteligente care controlează selecția acelor. Aceste simboluri permit aranjarea corectă a acelor pentru descărcare, indică setările căruciorului în Interactive Knitting acolo unde este necesar și includ informații relevante în instrucțiunile tipărite. Pot fi incluse și alte simboluri, dar acestea sunt doar pentru informare și nu afectează selecția acelor.

Deoarece metodele de texturare cu fața/spatele orientate sunt bazate pe textură, utilizarea culorilor în modelele de cusături este diferită de cea din Fair Isle sau Jacquard. Modelele de texturare cu fața/spatele orientate pot conține câte culori se dorește, fără a afecta starea de selecție a acelor. Schimbările de culoare efective sunt indicate în fișierul *Stitch Designer /Print /Colour changes* (Proiectare cusături / Imprimare / Schimbări de culoare) și sunt clar vizibile în fișierul *File /Print /Stitch pat template* (Fișier /Imprimare /Șablon model cusături) dacă este selectată opțiunea „Colour” (Culoare), dar nu și în fișierul *File /Print /Pattern text* (Fișier /Imprimare /Text model). Este important de știut că poate exista o singură culoare opacă pe rând, iar DesignaKnit va afișa avertismente la imprimarea șabloanelor sau în Interactive Knitting (Tricotat interactiv) dacă nu este cazul.

Culoarea opacă indică firul de tricotat. Deoarece culorile transparente sunt informative, ele pot fi incluse ca ochiuri simple sau blocuri de culoare pentru a indica faptul că ceva trebuie schimbat într-un anumit rând.

Dacă culorile sunt aranjate într-o bandă sau benzi (ca în imaginea de mai sus), acestea sunt clar vizibile în Interactive Knitting, deși este necesară o acțiune manuală pentru a schimba această culoare. Dacă se utilizează un schimbător de culori, culorile trebuie să fie dispuse în benzi de câte două, deoarece culoarea poate fi schimbată doar pe o parte a lucrării și va trebui apăsat butonul corespunzător de pe schimbătorul de culori pentru a trece la culoarea dorită. Dacă doar unele celule de ochiuri sunt colorate, Inter-active Knitting le va ignora în favoarea culorii principale a rândului tricotat.

Culorile nu selectează ace și nu sunt menționate în textul tipărit. Dacă un model are mai mult de o culoare pe orice rând și metoda de tricotat este schimbată în RS sau WS din oricare dintre celelalte metode, apare mesajul informativ afișat în dreapta. Modificarea este acceptată după ce se face clic pe „OK”.



This texture pattern contains no pattern of symbols, only of yarn colours. It will therefore not produce any needle selection. For texture knitting, please use the smart symbols that select or deselect needles (see Symbols Organizer, and Palettes / Convert Yarn Colour).

Starea de selectare a acelor depinde de simbolurile inteligente. Simbolurile Tuck, Slip și Weave Under deselectează acele, în timp ce simbolurile Thread Lace și Weave Over le selectează. Pentru texturile orientate spre partea dreaptă, cusătura Knit este selectată, în timp ce cusătura Purl este deselectată, iar pentru texturile orientate spre partea stângă, cusătura Purl este selectată, în timp ce cusătura Knit este deselectată. Pentru o descriere detaliată a tuturor simbolurilor, se poate consulta capitolul dedicat fontului ^{KnitWrite©} din manualul Stitch Designer.

Carul Brother Garter poate fi utilizat pentru a crea modele de cusături compuse din cusături tricotate și cusături întoarse pentru a desena o imagine, în același mod în care un model Fair Isle sau Jacquard utilizează culori. DesignaKnit poate descărca modelul de cusături pe mașina de tricotat Brother, care îl poate tricota cu ajutorul carului Garter. În cazul „texturilor cu partea greșită orientată spre exterior”, partea tricotată va fi partea cu efect (partea din față a țesăturii). Orice cusături Purl vor fi formate pe acele selectate, iar modelul va fi răsturnat de la stânga la dreapta înainte de descărcare. În cazul „texturilor cu partea dreaptă orientată spre exterior”, partea Purl va fi partea cu efect. Orice cusături Knit vor fi formate pe acele selectate, iar modelul nu va fi răsturnat de înaintea de descărcare. Aceste informații sunt utilizate și de șabloanele integrate ([a se vedea pagina 173](#)).

## Rezumat

Toate criteriile specifice metodei sunt enumerate în rezumatul de mai jos:

Metodă	Criterii
Fair Isle (Vezi pagina 131)	Două culori pot fi lucrate simultan într-un singur rând
	Trebuie să existe o culoare de deselectare și una de selectare undeva în model
	Un model Fair Isle poate conține secțiuni de model texturat în care se poate utiliza un simbol Smart pe rând, în plus față de cusătura principală Knit sau Purl, pentru a crea textura
	Ace selectează în funcție de culorile din rândurile Fair Isle sau în funcție de textura simbolurilor inteligente, iar dacă există o combinație, simbolurile inteligente au prioritate.
	Dacă se utilizează un cărucior Garter, cusătura Purl, așa cum se vede din partea finisată a țesăturii, este cusătura selectată
	Cusătura principală pe partea finisată a țesăturii Fair Isle este Knit
Jacquard (Vezi pagina 133)	Această metodă se bazează pe culori și se pot specifica până la 6 culori într-un singur rând.
	Culorile sunt separate și un rând de țesătură va fi format prin mai multe treceri ale căruciorului pentru a lucra fiecare culoare
	Simbolurile inteligente nu pot fi utilizate într-un model Jacquard
Metode de texturare cu fața/spatele orientate spre exterior (Vezi pagina 134)	Utilizate pentru tricotaje texturate în care există o singură culoare într-un rând
	Un tip de cusătură selectat și unul deselectat în fiecare rând
	Utilizat pentru modele cu cusături Tuck sau Slip și modele cu cusături garter care nu includ o bandă sau benzi Fair Isle
	Utilizat pentru modele de cusături dantelate
	Dacă au fost utilizate simbolurile Tuck, Slip, Thread Lace, Weave sau garter carriage, setările necesare ale căruciorului vor fi indicate în Interactive Knitting și în instrucțiunile tipărite.
	Cusăturile inversate vor fi formate pe acele selectate pe partea efectivă a țesăturii atunci când se utilizează textura cu partea greșită orientată spre exterior pe modelele cu cărucior Brother Garter.
	Cusăturile tricotate vor fi formate pe partea efectivă atunci când se utilizează metoda „Right side facing” (Față spre dreapta) pe modelele Brother Garter carriage
	În fiecare rând se poate tricota doar o singură culoare opacă
	Culorile transparente pot fi utilizate pentru notițe

Metodă	Criterii
Intarsia <a href="#">(Vezi pagina 132)</a>	Intarsia utilizează un ghem sau un con separat de fire pentru fiecare zonă de culoare
	Firele trebuie așezate peste patul acului și încrucișate între zonele de culoare pentru a obține o țesătură netedă, fără goluri
	Nu există restricții în ceea ce privește numărul de culori
	Nu există restricții în ceea ce privește tipurile de cusături, inclusiv cablurile, deși aceste tehnici vor trebui realizate manual.
	Modelele pot fi descărcate numai pe căruciorul Silver Reed AG50 Intarsia
	Dacă sunt descărcate, vor fi furnizate instrucțiuni privind culorile, dar tipurile de cusături vor fi ignorate în Interactive Knitting

## Tipărirea formelor

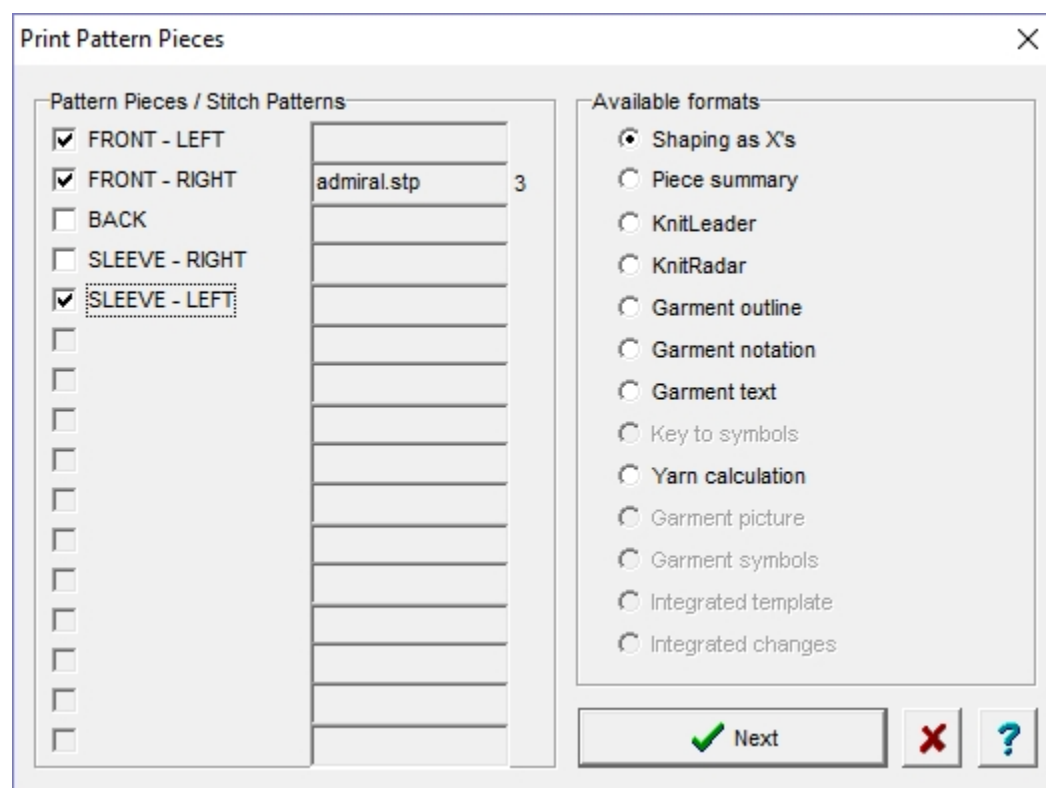
Configurarea paginii .....	139
Opțiuni globale de imprimare .....	140
Copiere în clipboard .....	144
Salvare în fișier imagine .....	145
Configurare pentru formatul ales .....	146



Opțiunea de meniu *Fișier /Imprimare* și butonul Imprimare din bara de instrumente din stânga din Original Pattern Drafting, Standard Garment Styling și Stitch Designer, precum și opțiunea de meniu *Shapes /Print Shapes* din Stitch Designer pot fi utilizate pentru a imprima o multitudine de formate diferite de imprimare a pieselor de îmbrăcăminte și a modelelor de cusături.

În Stitch Designer, dacă integrarea dintre modelul de cusătură și piesa de îmbrăcăminte s-a modificat, de exemplu prin mutarea piesei de îmbrăcăminte peste modelul de cusătură, fișierul de formă trebuie salvat înainte ca modificările să fie luate în considerare în formatele de imprimare. Dacă au avut loc modificări, vor fi afișate mesaje corespunzătoare pentru a salva modelul de cusătură și fișierul de formă.

Când este selectată opțiunea „Print Pattern Pieces” (Imprimare piese model), se afișează dialogul prezentat mai jos. Dacă a fost aplicat un model de cusătură, numele acestuia va fi afișat în caseta din dreapta piesei model afectate.



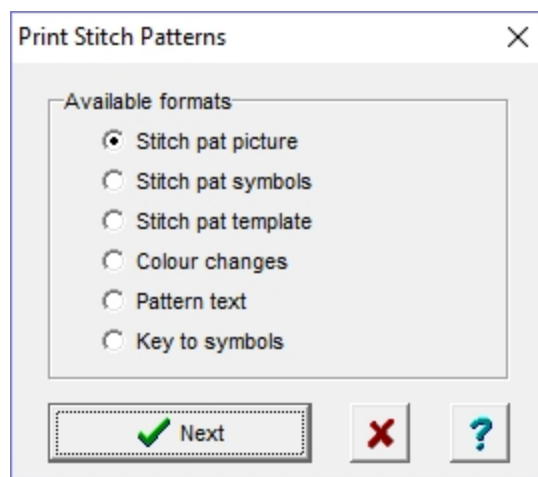
În acest ecran inițial sunt oferite opțiuni pentru selectarea pieselor cu modelele de cusături corespunzătoare pentru imprimare. După efectuarea selecției și alegerea unuia dintre formatele disponibile din dreapta, se poate face clic pe „Next” (Următorul) pentru a continua. Fiecare opțiune aleasă duce la un rezultat diferit. În toate cazurile, se afișează apoi caseta de dialog „Page Setup” (Configurare pagină), așa cum se arată mai jos.

Unele dintre opțiunile „Formate disponibile” sunt estompate, cu excepția cazului în care sunt selectate NUMAI piesele cu „modele de cusături”.

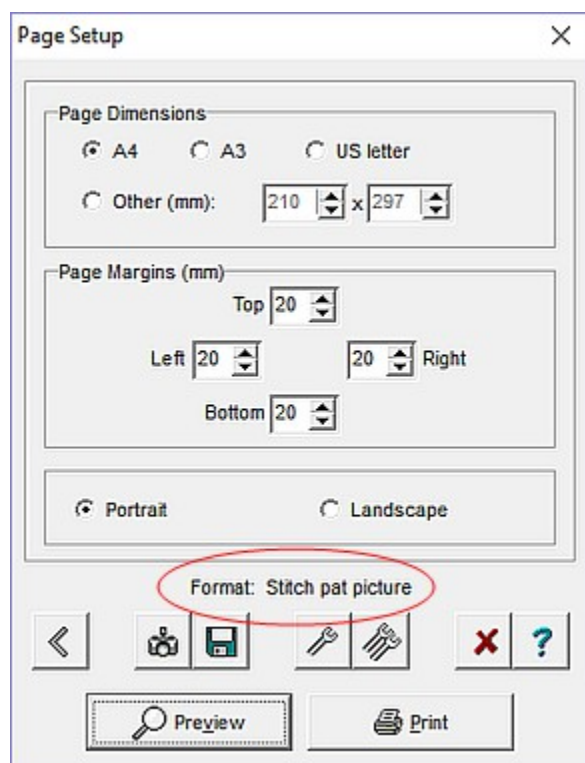


Utilizarea opțiunii din meniul *Fișier / Imprimare* sau a butonului Imprimare din bara de instrumente din stânga din Stitch Designer pentru un model de cusătură va afișa o listă mai mică de formate de imprimare disponibile, așa cum se arată în dreapta. Acolo unde a fost necesar, diferențele au fost descrise în textul de mai jos, dar, în general, opțiunile pentru fiecare format de imprimare sunt aceleași.

„Șablonul de cusături” este disponibil numai dacă a fost selectată o mașină de tricotat cu funcții de card perforat d .



## Configurare pagină



În această fereastră de dialog pot fi specificate opțiuni generale, care vor fi păstrate pentru sesiunile viitoare.

„Dimensiuni pagină” oferă opțiunea de imprimare în format A4, A3 sau US Letter. Alternativ, se poate introduce o dimensiune personalizată a paginii pentru a se potrivi nevoilor specifice. Această opțiune poate fi utilizată pentru a previzualiza instrucțiunile imprimate într-un format diferit, astfel încât acestea să fie mai ușor de vizualizat pe ecran. De exemplu, utilizarea formatului „A4” la previzualizarea unui șablon va afișa o parte mai mică a acestuia pe ecran, într-un font aparent mai mare, decât utilizarea formatului „A3”. „Alte (mm)” reflectă dimensiunile paginii selectate, dar poate fi utilizată și pentru a crea dimensiuni personalizate. Această funcție poate fi utilizată pentru a realiza capturi de ecran semnificative.

„Margini pagină” sunt exprimate în mm și fiecare valoare poate fi modificată în funcție de necesități.

Se poate alege între „Portret” sau „Peisaj”.

„Formatul” ales este afișat în secțiunea inferioară a casetei de dialog, care în acest caz este „Stitch pat picture” (Cusătură imagine). Bara de butoane poate fi utilizată pentru a accesa o serie de opțiuni diferite.



revine la ecranul anterior, unde pot fi făcute diferite alegeri privind piesele și formatele de imprimare. 

copiază piesa selectată cu toate setările sale în clipboard ([vezi pagina 144](#)).



salvează piesa selectată cu toate setările sale într-un fișier bmp (bitmap) ([vezi pagina 145](#)).



afișează setările pentru formatul de imprimare selectat ([vezi pagina 146](#)).



afișează opțiunile generale de imprimare care se aplică tuturor formatelor de imprimare (vezi

pagina 140).



anulează acțiunea, revenind la spațiul de lucru.



deschide ajutorul contextual care duce direct la secțiunea de ajutor a formatului de imprimare ales. Adică, dacă „Shaping as X's” este formatul ales, apăsarea acestui buton Ajutor va duce la ajutorul despre „Shaping as X's”.



poate fi selectat pentru a vizualiza rezultatul înainte de a imprima. Acesta ocupă întregul ecran al computerului, dar poate fi micșorat făcând dublu clic pe bara de titlu albastră sau făcând clic și ținând apăsat cursorul mouse-ului în orice punct al barei de titlu și trăgând-o în jos.

Dacă faceți din nou dublu clic pe bara de titlu, afișajul va reveni la dimensiunea completă.

ecran. „Pagina precedentă” și „Pagina următoare” sunt disponibile dacă există mai multe pagini de tipărit pentru piesa pentru care sunt afișate instrucțiunile în prezent. Dacă faceți clic pe „Închidere” sau apăsați tasta Esc, se va închide previzualizarea piesei curente și se va afișa următoarea, dacă este cazul.

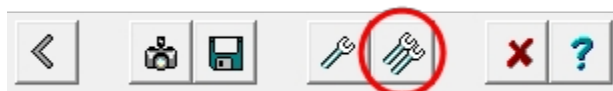
DesignaKnit Print Preview - Page 2  
Previous page Next page Close



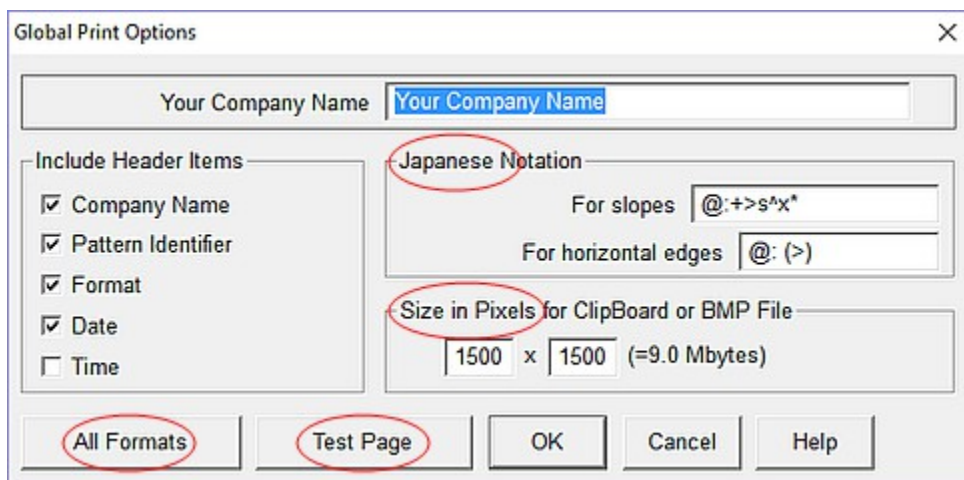
va imprima lucrarea pe o imprimantă de sistem (Windows).

## Opțiuni globale de imprimare

Toate formatele .....	141
Pagină de test .....	142
Notăție japoneză .....	142
Dimensiune în pixeli .....	144



Când vizualizați acest fișier de ajutor pe computer, puteți plasa cursorul peste simbolurile Cameră și Disc și faceți clic pentru a accesa direct aceste opțiuni.



Când vizualizați acest manual pe computer, puteți plasa cursorul peste imagine. În locul în care cursorul se transformă într-o mână, puteți face clic pentru a accesa rapid secțiunea relevantă.

Dacă faceți clic pe butonul cu cheie dublă, se va afișa dialogul din stânga, în care puteți selecta și modifica diverse opțiuni. „Dumneavoastră

„Numele companiei” poate fi completat, iar detaliile care trebuie incluse în antetul imprimării pot fi selectate aici. Oricare dintre aceste opțiuni poate fi modificată în orice moment și se va aplica tuturor imprimărilor din DesignaKnit de atunci înainte.



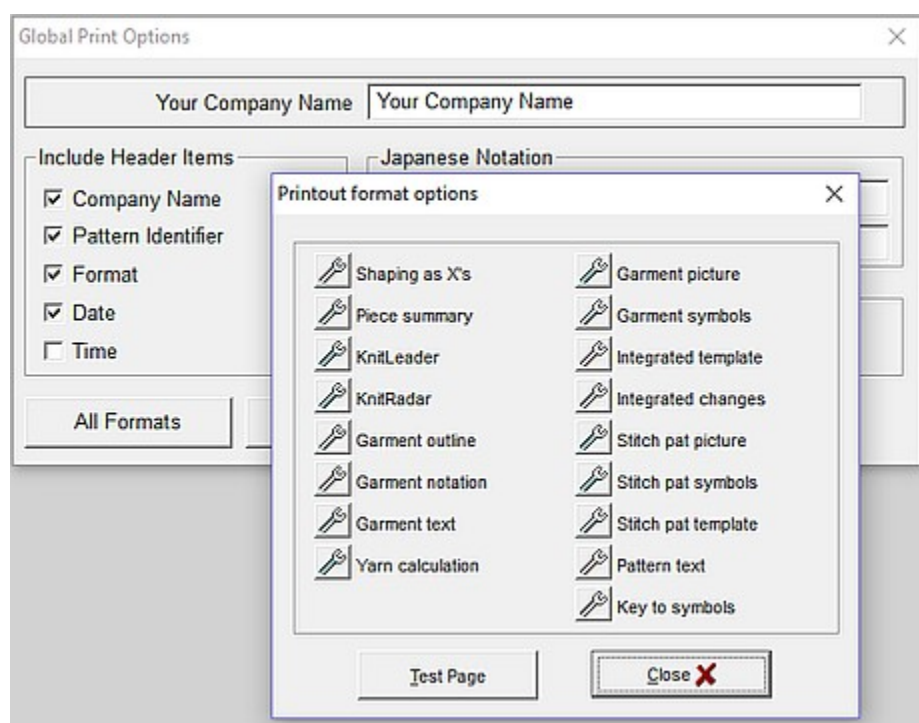
Câteva rezultate ale opțiunilor prezentate mai sus sunt afișate în imaginile din stânga pentru diferite formate de imprimare.

Dacă s-ar fi completat un nume în câmpul „Numele companiei”, acesta ar fi apărut în linia de sus, în locul „Numele companiei dvs.”.

Rândul din mijloc afișează „Identificatorul modelului”, iar rândul de jos conține informații despre „Format” (rezumatul piesei și imaginea modelului cusăturii). În prima imagine, deoarece a fost ales un fișier de formă, sunt afișate atât numele fișierului de formă, cât și piesa de îmbrăcăminte curentă, în timp ce în a doua

imagine, a fost selectat un model de cusătură, caz în care sunt afișate numele modelului de cusătură și metoda de tricotare.

## Toate formatele



Dacă faceți clic pe butonul „Toate formatele” din dialogul Opțiuni globale de imprimare, se afișează „Opțiuni format de imprimare”, din care puteți alege fiecare opțiune pentru a o modifica. Dacă setările dorite sunt cunoscute, poate fi mai rapid să le reglați aici, deoarece toate opțiunile sunt listate împreună.

Alternativ, fiecare format care trebuie modificat poate fi selectat pe primul ecran „Opțiuni de imprimare” (Modelare ca X, Rezumat piese, Lider tricotat etc.), după care se poate face clic pe „Următorul” și pe opțiunea cu o singură cheie. Aceasta deschide direct opțiunile pentru formatul respectiv. În ambele cazuri, sunt afișate aceleași dialoguri în care se pot efectua modificări.

## Pagina de testare

„Pagina de testare” va imprima un test generic pentru a verifica dacă imprimanta returnează o casetă imprimată cu dimensiunile exacte de 15 cm x 15 cm. Dacă nu este cazul, „Factorii de compensare ai imprimantei” din ecranul Pagina de testare pot fi utilizați pentru a comprima ușor întreaga grafică pe orizontală sau verticală, până când imprimarea este corectă. Acest lucru poate fi necesar pentru șabloanele Mylar sau cardurile de citire. Dacă ajustarea necesară depășește intervalul 0,990 și 1,0010, este posibil să fie necesar un driver de imprimantă mai actualizat.

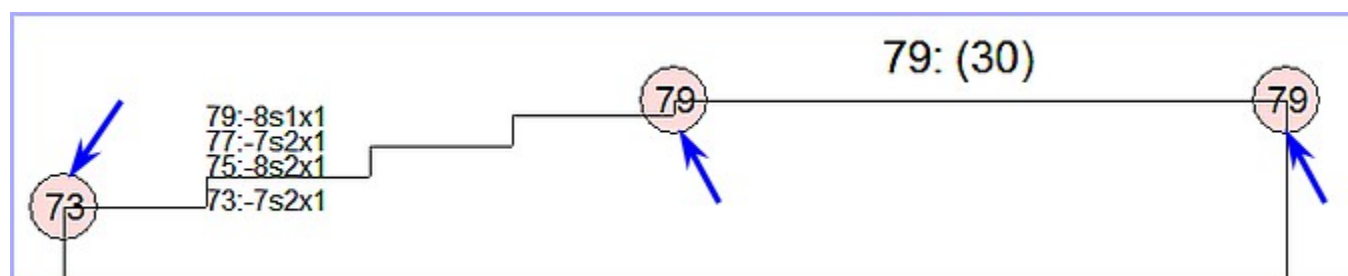
„Margini curente neimprimabile” afișate în centru sunt doar informative și nu pot fi modificate.

## Notăție japoneză

Aici se poate specifica formatul notației pe tipărituri. Acesta poate fi setat diferit pentru pante și pentru margini orizontale, în funcție de cerințe și preferințe. Setările implicite sunt cele afișate în stânga. Setările din această secțiune sunt utilizate în formatul „Notăție pentru articole de îmbrăcăminte” (vezi pagina 153). Imaginea prezentată mai jos este rezultatul utilizării

notații așa cum sunt setate în mod implicit. Rețineți că marcasele (vezi săgețile albastre) au fost setate să se afișeze în opțiunile Garment Notation (Notații pentru articole de îmbrăcăminte) pentru a clarifica imaginea. Marcasele indică numerele rândurilor. Notația „For horizontal edges” (Pentru margini orizontale) se află pe marginea dreaptă, notația „For slopes” (Pentru pante) se află pe marginea stângă, într-o coloană dreaptă.

Câmpul „Pentru pante” poate conține maximum 17 caractere. Câmpul „Pentru margini orizontale” este limitat la maximum 12 caractere.



Fiecare simbol reprezintă o valoare sau un text și se traduce într-o anumită notație pentru imprimări, care poate fi combinată într-o formă adecvată. Mai jos este un tabel cu simbolurile care pot fi utilizate. Se pot utiliza diferite texte pentru a personaliza rezultatul, de exemplu, în loc să se utilizeze doar „e” pentru a indica „fiecare”, se poate introduce cuvântul „fiecare” în câmp.

simbol	descriere	proprietate
@	numărul rândului la care începe modelarea	valoare
+	a arunca sau a crește	valoarea
-	desprinde sau scade (nu este afișat ca simbol separat)	valoare
>	numărul de ochiuri de ridicat/crește sau de ridicat/scădea	valoare
^	numărul de rânduri de tricotat drept	valoare
*	numărul de ori în care o acțiune trebuie repetată	valoare
:	punctuație (pentru a facilita citirea)	text
e	fiecare	text
r	rând	text
s	indică cusături (pentru a facilita citirea)	text
x	ori (pentru a facilita citirea)	text
()	poate fi utilizat pentru a îmbunătăți lizibilitatea	text
	spațiile pot fi utilizate pentru a îmbunătăți lizibilitatea	text

Simbolul „+” va avea ca rezultat o valoare „+” sau „-” atunci când este tipărit, în funcție de faptul dacă sunt necesare creșteri sau scăderi.

Textul va fi tipărit exact așa cum este introdus aici și nu este limitat la textul afișat în tabelul de mai sus. Cu toate acestea, cu cât se utilizează mai mult text, cu atât acesta va ocupa mai mult spațiu pe tipăritură, ceea ce poate fi mai degrabă un obstacol decât un ajutor. Setarea poate fi modificată în orice moment și este memorată pentru toate tipărirea.

Valoarea va traduce simbolul în valoarea reală a modelului, așa cum se arată în exemplele de mai jos. Flexibilitatea înseamnă că poate fi necesar să se experimenteze pentru a se ajunge la rezultatul optim.

Exemple pentru pante:

Această notație	se imprimă astfel:	și se traduce în:
@: +>s^x*	24:+1s9x6	La rândul 24, creșteți 1 ochi, tricotati 9 rânduri. Repetați de 6 ori
@: +>s^x*	148:-1s2x4	La rândul 148, scădeți 1 ochi, tricotati 2 rânduri. Repetați acest lucru de 4 ori.

Această notăție	se imprimă astfel:	și se traduce prin:
@: + >s ^ (x*)	24: + 1s 9 (x6)	Identic cu cel de mai sus, dar cu spații și ( ) pentru a defini acțiunile
@: +1s e^ rânduri (*x)	24: +1s e9 rânduri (6x)	Mai ușor de citit, dar ocupă mai mult spațiu pe model

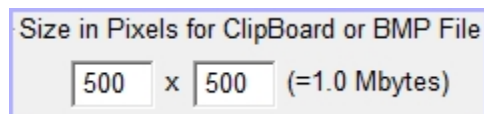
Exemple pentru margini orizontale:

Această notăție	se imprimă astfel:	și se traduce astfel:
la rândul @: (>)	la rândul 150: (12) la rândul 0: (148)	la rândul 150, închideți 12 ochiuri la rândul 0, se adaugă 148 ochiuri

## Dimensiune în pixeli

Setarea „Dimensiune în pixeli pentru clipboard sau fișier BMP” este utilizată atunci când se fac copii în clipboard sau într-un fișier imagine .bmp pentru a salva separat o imagine a lucrării. Acest lucru este util pentru lipirea în note sau pentru trimiterea către terți, cum ar fi editorii de modele. Dimensiunea în pixeli poate fi ajustată la una potrivită. Dimensiunea implicită este de 1500 pixeli pe 1500 pixeli, ceea ce rezultă într-o imagine care ocupă aproximativ 9MB de memorie.

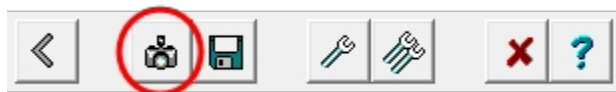
Programele de aplicații precum DesignaKnit nu pot utiliza memoria la fel de eficient ca driverele de imprimantă, iar introducerea unei dimensiuni de pixeli mai mare de câteva mii poate determina programul să dureze foarte mult timp pentru a produce chiar și o imagine de calitate medie. Cu toate acestea, imaginile de înaltă rezoluție pot fi obținute prin instalarea unei imprimante PDF ca alternativă la imprimanta (imprimantele) fizică (fizice). Acest lucru permite ca orice ieșire tipărită să fie trimisă într-un fișier PDF în loc de o imprimantă fizică. Imprimanta PDF poate fi selectată în locul imprimantei normale de fiecare dată când se imprimă ceva, inclusiv oricare dintre formatele de imprimare DesignaKnit. Rezoluția poate fi setată folosind software-ul driverului imprimantei PDF la cele mai înalte niveluri de rezoluție necesare pentru publicarea modelelor.



Modificarea valorilor din dialogul „Opțiuni globale de imprimare” ([vezi pagina 140](#)) va afecta rezoluția imaginii și dimensiunea fișierului din memorie. De exemplu, introducerea valorii 500 x 500 în loc de valoarea implicită 1500 x 1500 va avea ca rezultat o dimensiune mai mică a fișierului (1 în loc de 9 MB), dar imaginea nu va fi la fel de clară în programe precum Word, Paint sau orice alt program terț.

software. În general, setarea implicită va genera o imagine clar definită.

## Copiați în clipboard



Când se face clic pe butonul camerei, piesa bifată în dialogul „Print Pattern Pieces” (Tipăriți piese model) este plasată în clipboard.

Dacă este deschisă o altă aplicație, cum ar fi un procesor de text, un program de editare desktop sau alt program care poate gestiona imagini bitmap, imaginea copiată poate fi copiată direct în aceasta.

utilizând funcția Fișier, Copiere sau „Ctrl-V”, în funcție de ceea ce utilizează această aplicație. Conținutul clipboardului

este disponibilă până când este suprascrisă de orice altă acțiune care plasează conținut în clipboard, fie din Desig-naKnit, fie din alte programe.



Această opțiune va funcționa pentru elementul selectat! Dacă au fost selectate mai multe elemente, ultimul va fi copiat în clipboard. Pentru a copia celelalte elemente, acestea trebuie selectate pe rând, copiate în clipboard și tratate unul câte unul.

Ce se copiază în clipboard depinde de opțiunile selectate.

- Dacă ați ales opțiunea Shaping as X's, Garment outline sau un alt format bazat pe imagine, apăsând butonul camerei foto veți crea o copie în stilul imaginii, cu model de cusături colorate, albe sau gri, cu sau fără numere de rânduri, exact așa cum ați setat în opțiunile relevante.
- Dacă a fost selectată opțiunea Rezumat piesă, Calcul fire sau o altă opțiune de ieșire bazată pe text, clipul rezultat va fi în format text și poate fi manipulat ca atare după ce a fost lipit într-un alt program. În timp ce rezultatul pentru, să zicem, Calcul fire poate fi ușor manipulat ca text, alinierea tabelului depinde de fontul ales.
- Dacă în Stitch Designer au fost selectate opțiunile Stitch pat picture (Imagine model cusătură), Stitch pat symbols (Simboluri model cusătură) sau Stitch pat template (Șablon model cusătură), conținutul clipboardului va fi o imagine, în timp ce opțiunile Colour changes (Schimbări de culoare), Pattern text (Text model) și Key to symbols (Legenda simbolurilor) vor genera text.

## SFAT!

Dacă lipiți un text din clipboard într-un procesor de text, ar trebui să selectați un font cu spațiere uniformă (lățime fixă), cum ar fi Courier sau Consolas, pentru ca textul să fie aliniat corect.

Chiar dacă o previzualizare ar afișa o imprimare pe mai multe pagini, utilitarul Copiere în clipboard va imprima întreaga piesă ajustată la dimensiunea imaginii, așa cum este setată în caseta Dimensiune în pixeli. Dacă imaginea rezultată este mai mare decât pagina de imprimare în care este lipită, comportamentul procesorului de text va prelua controlul pentru a ajusta imaginea în cadrul paginii.

## Salvare în fișier imagine



Similar opțiunii Copiere în clipboard, în sensul că informațiile sale sunt derivate din piesa și setările alese, această opțiune va salva rezultatul direct într-un fișier BMP (bitmap) care poate fi utilizat pentru a fi inserat în alte programe, cum ar fi un procesor de text, un program de editare a imaginilor sau un program de editare desktop. Dacă au fost selectate mai multe

o piesă, DesignaKnit oferă posibilitatea ca fiecare piesă să fie salvată ca fișier .bmp cu un nume diferit.

Este afișată locația implicită din Windows în care sunt salvate imaginile și numele implicit al fișierului „bmp00001.bmp”. Numele și locația fișierului pot fi modificate în acest moment. De fiecare dată când fișierul este salvat sub acest nume implicit, numărul va fi incrementat. Făcând clic pe „Salvare” se va finaliza acțiunea (acțiunile) de salvare, după care programul revine la dialogul „Configurare pagină”.

## SFAT!

Dacă alegeți un alt nume pentru a salva fișierul (fișierele), asigurați-vă că numele are un număr la sfârșit, pentru ca DesignaKnit să poată salva mai multe piese sub nume de fișiere incrementale.

Atât ieșirea imagine, cum ar fi „Modelarea ca X”, cât și ieșirea bazată pe text, cum ar fi „Calculul firelor”, sunt salvate ca fișiere imagine atunci când se utilizează această opțiune. Deși rezultatul pentru, să zicem, calculul firelor este aliniat îngrijit și ușor de citit, acesta nu poate fi manipulat ca un fișier text. Odată salvată, imaginea poate fi utilizată așa cum este sau deschisă într-un program de gestionare a imaginilor, cum ar fi Windows MSPaint, Irfanview, Photoshop etc., pentru a fi manipulată în continuare și salvată sub un alt nume și format (.). Pentru mai multe informații despre locațiile fișierelor (vezi pagina 185).

## Configurare pentru formatul ales

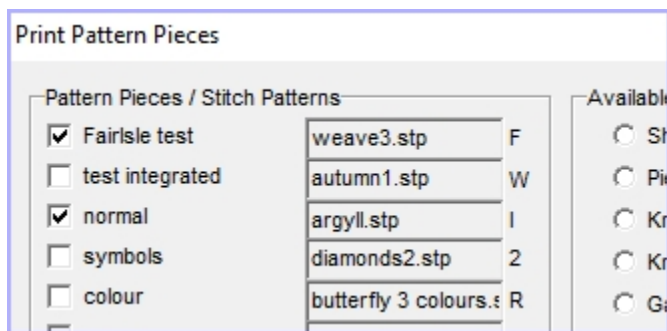
<b>Modelare ca X</b>	<b>147</b>
<b>Rezumatul piesei</b>	<b>149</b>
<b>KnitLeader</b>	<b>151</b>
<b>KnitRadar</b>	<b>152</b>
<b>Conturul articolului vestimentar</b>	<b>152</b>
<b>Notații pentru îmbrăcăminte</b>	<b>153</b>
<b>Textul articolului vestimentar și textul modelului de cusătură</b>	<b>154</b>
<b>Legenda simbolurilor</b>	<b>157</b>
<b>Calculul firelor</b>	<b>158</b>
<b>Imaginea articolului vestimentar și imaginea modelului de cusătură</b>	<b>162</b>
<b>Simboluri pentru articole de îmbrăcăminte și simboluri pentru modele de cusături</b>	<b>164</b>
<b>Șablon integrat</b>	<b>166</b>
<b>Modificări integrate</b>	<b>179</b>



După selectarea unui format, se poate face clic pe butonul cu cheie pentru a modifica opțiunile acelui format. Alternativ, toate opțiunile pot fi modificate simultan în „Opțiuni globale de imprimare” (vezi pagina 141) dacă setările dorite sunt cunoscute, economisind astfel timp. Avantajul utilizării

Setup pentru fiecare format ales este că opțiunile pot fi modificate, previzualizate și ajustate până când imprimarea este satisfăcătoare.

Fiecare format are ca rezultat o imprimare diferită și poate fi ajustat în funcție de cerințe. Nu toate opțiunile sunt relevante în toate cazurile, iar imprimările rezultate depind de opțiunile alese pentru design, cum ar fi tricotarea la mașină sau manuală, aplicarea sau nu a modelului de cusături, diferite cusături de tricotat și simboluri de culoare definite și aplicate în Stitch Designer, metoda de tricotat utilizată și multe alte variabile.



La prima accesare a acestei opțiuni, prima piesă vestimentară din listă este bifată. Piese din fișierul de forme pot fi deselectede și selectate pe rând sau pot fi bifate mai multe piese, caz în care piesele vor fi afișate una după alta în „Previzualizare” a formatului de imprimare selectat. Dacă au fost selectate alte piese decât prima, această selecție este memorată de DesignaKnit până la deschiderea unui alt fișier de forme.

Dacă modelele de cusături sunt integrate, numele lor sunt afișate lângă fiecare piesă de îmbrăcăminte, iar metoda de tricotare

este indicată prin litera sau numărul din dreapta lor. În acest exemplu, a fost creat un „articol de îmbrăcăminte” de testare în care fiecare piesă are un model de cusătură diferit, cu o metodă diferită.

Acolo unde este cazul, a fost furnizată o imagine generică pentru a arăta rezultatul unei anumite imprimări, utilizând o bucată pătrată cu un model aplicat. Mai multe exemple de imprimări pot fi găsite pe [Soft Byte Ltd](https://soft-byte.co.uk/designaknitprintouts.htm) (<https://soft-byte.co.uk/designaknitprintouts.htm>).

## Modelarea sub formă de X

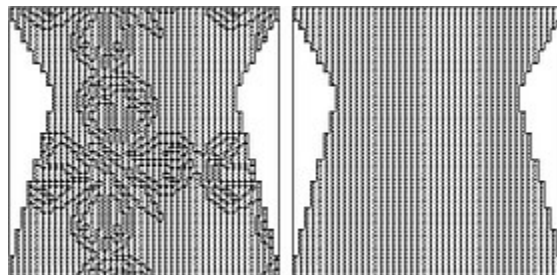
Această imprimare oferă o imagine de ansamblu asupra formei și numărului de cusături și rânduri ale fiecărei piese, deoarece fiecare cusătură este reprezentată printr-un X pe un fundal gri al forme. O serie de setări pot fi modificate în ecranul Opțiuni, făcând clic pe butonul cu cheie. Fiecare opțiune este descrisă mai jos.

„Reprezentarea cusăturii” și „Culoarea cusăturii” sunt estompate în această fereastră de dialog, deoarece nu sunt relevante pentru această imprimare. Aceste opțiuni sunt foarte utile pentru imprimarea „Imaginii articolului vestimentar” ([vezi pagina 162](#)).

- **Scalare** - Opțiunile „Potrivire pe o pagină” sau „% din dimensiunea reală” pot fi testate pentru a obține afișarea optimă pe pagina de imprimare. Dacă se alege opțiunea „Potrivire pe o pagină”, fiecare piesă selectată va fi imprimată pe o pagină separată și fiecare pagină va fi afișată pe rând atunci când se face clic pe „Închidere” sau se apasă tasta Esc. Este posibil ca literele X să nu fie imprimate clar, dar forma piesei este afișată clar pe pagină. Dacă se introduce 100 în caseta „% din dimensiunea reală”, piesa (piesele) se va (vor) imprima la dimensiunea maximă și, în funcție de dimensiunea reală, se va (vor) imprima pe mai multe pagini care pot fi aliniate și lipite împreună pentru a obține o imprimare pe hârtie la scară reală.
- **Raportul de aspect al cusăturii** - selectarea opțiunii „Adevărat” returnează o formă bazată pe tensiunile setate. Cusăturile pot fi pătrate sau dreptunghiulare, în funcție de proporțiile tensiunii, iar imprimarea va fi proporțional corectă. Selectarea opțiunii „Pătrat” presupune că fiecare cusătură este pătrată, rezultând o imprimare care ar putea să nu respecte proporțiile reale. De exemplu, dacă tensiunea este setată la 7 cusături și 10 rânduri pe inch, literele X din „Adevărat” vor apărea dreptunghiulare, iar în „Pătrat” vor fi pătrate.

- **Grosimea grilei principale și diviziunile grilei** - diviziunile grilei principale sunt setate la dimensiunea specificată în *Opțiuni / Dimensiunea diviziunii grilei* în Stitch Designer. Dacă aceasta este setată, de exemplu, la „10”, liniile grilei vor apărea la fiecare 10 cusături și 10 rânduri. Diviziunile grilei pot apărea sub formă de pătrat sau dreptunghi, în funcție de setările de tensiune și/sau de setarea „Raportul de aspect al cusăturii”. „Grosimea grilei principale” indică grosimea fiecărei linii, 0 fiind cea mai subțire.

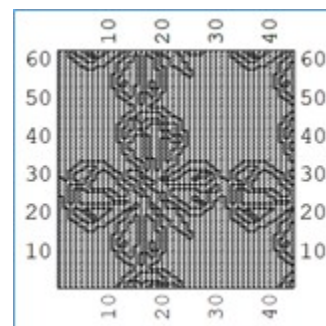
- **Grosimea demarcației culorilor** - are efect asupra imprimării numai atunci când sunt selectate piese cu un model de cusături. În acest caz, se va trasa o linie neagră în jurul fiecărei culori, în funcție de grosimea aleasă. 0 înseamnă că nu există linie, caz în care modelul de cusături va fi invizibil, așa cum se vede în a doua imagine din dreapta. Alegerea unei valori între 1 și 3 va afișa modelul de cusătură, așa cum se arată în prima imagine din dreapta. Deoarece modelarea cu X-uri se referă la modelare și nu la modelul de cusătură, X-urile sunt pe un fundal gri.



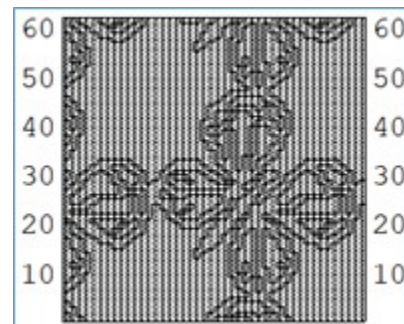
fundalul cusăturii, în timp ce forma în sine este afișată pe un fundal alb. Culoarea liniilor de demarcație va fi aceeași cu culorile grilei alese în modelul de cusătură utilizat, așa cum se explică în secțiunea Schema de culori din manualul Stitch Designer. În acest exemplu, liniile grilei erau negre, dar ar fi putut fi roșii, albastre, verzi sau chiar albe. Dacă sunt albe și modelul de cusătură conține fire albe și/sau un fundal alb, grila și, prin urmare, liniile de demarcație vor fi prezente, dar nu vor fi vizibile.

- **Culoarea cusăturii** - nu se aplică modelelor în formă de X și, prin urmare, este estompată.

- **Numerotarea ochiurilor** - poate fi setată în conformitate cu diferite convenții de numerotare. Mașinile de tricatat utilizează, în general, numerotarea pornind de la ochiul central în ambele direcții. Tricotatul manual preferă, de obicei, numerotarea de la stânga la dreapta. Exemplul „ ” (Numărarea ochiurilor pe rânduri) din dreapta arată numerotarea ochiurilor în plus față de numerotarea rândurilor. În acest caz, convenția de numerotare a ochiurilor 12345 a fost bifată la o dimensiune de afișare de 50%, rezultând afișarea ochiurilor 10, 20, 30 și 40. Vor fi afișate mai multe numere de ochiuri dacă modelul este vizualizat la dimensiunea reală.

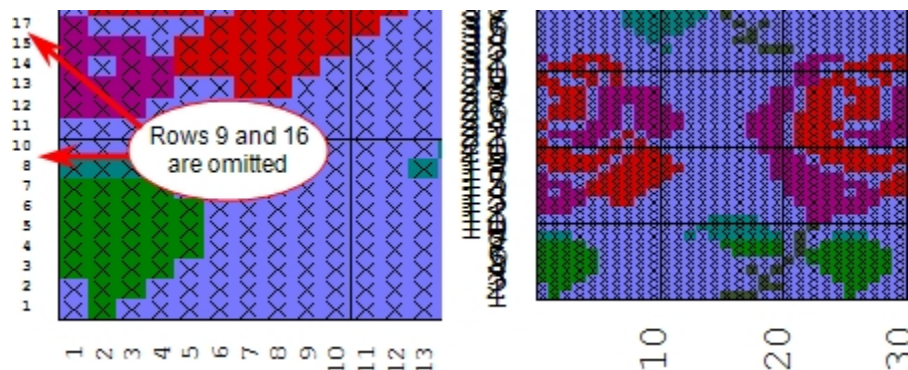


- **Diverse** - Opțiunea „Numerotare rânduri” poate fi activată sau dezactivată pentru a afișa numerele rândurilor pe imprimare. Setarea „Inversat de la stânga la dreapta (pentru tricatat la mașină)” poate fi utilizată pentru a răsturna modelul de cusături pe orizontală, astfel încât imprimarea să poată fi vizualizată din partea finisată sau din partea opusă a tricatatului, așa cum se arată în dreapta. Această opțiune este dezactivată și estompată pentru tricatatul manual. Bifarea opțiunii „Omite rândurile duplicate” va activa automat „Numerotarea rândurilor” și poate facilita citirea modelului.

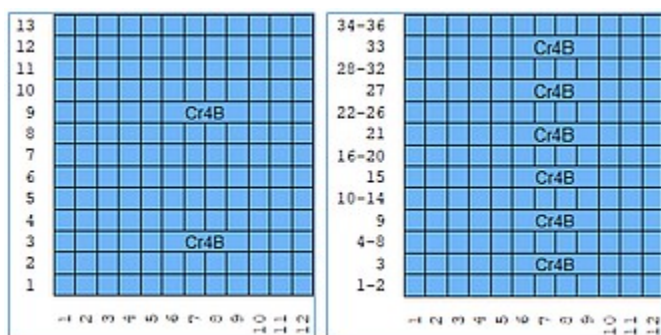


O combinație între bifarea opțiunilor „Numerotare rânduri” și „Omite rândurile duplicate” are ca rezultat o imprimare care afișează numai rândurile în care au avut loc modificări. Aceasta poate fi o imprimare mai concisă și foarte utilă dacă nu este necesară vizualizarea proporțională, așa cum se arată mai jos.

Imaginea din stânga jos arată un detaliu al unui model de cusătură pe o piesă de îmbrăcăminte. Numărarea rândurilor și a cusăturilor a fost bifată, precum și grosimea demarcației culorii „1” pentru a arăta unde vor fi zonele de culoare. Opțiunea „Omite rândurile duplicate” a fost bifată pentru a produce a doua imagine, care arată cum se modifică notația și imaginea pentru rândurile afectate. O parte din modelare, care are loc mai sus în piesă, este acum vizibilă.

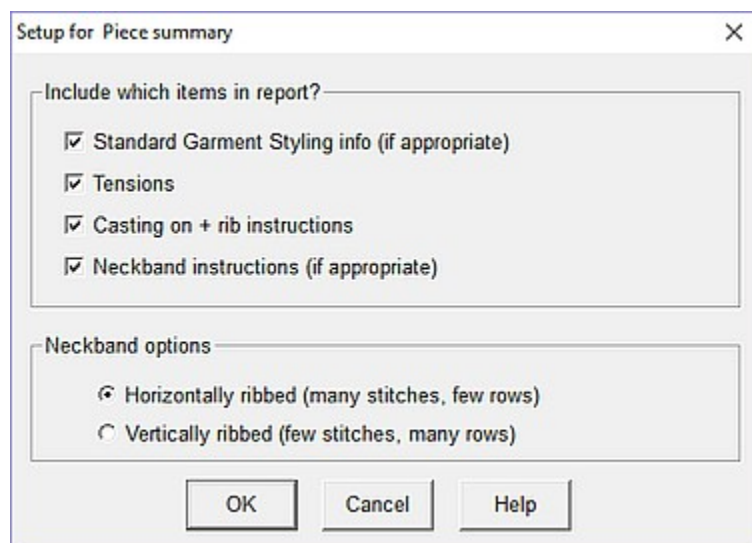


Când opțiunile „Numerotare rânduri” și „Omite rândurile duplicate” sunt combinate, este posibil ca numerele rândurilor să fie imprimate atât de aproape unele de altele încât să devină ilizibile (vezi imaginea din dreapta sus). Acest lucru este rezultatul „Setărilor de scalare” și ajustarea acestora la o dimensiune mai mare sau chiar la 100% va afișa numerele în mod lizibil, așa cum se arată în imaginea din mijloc.



Opțiunea „Omite rândurile duplicate” poate fi foarte utilă și pentru modelele cu împletituri, deoarece rândurile dintre încrucișări sunt repetiții care nu necesită instrucțiuni suplimentare. Exemplul din stânga arată o parte din același model de împletitură înainte și după bifarea opțiunii „Omite rândurile duplicate”.

## Rezumatul piesei



Această opțiune imprimă un rezumat al proprietăților pieselor selectate, inclusiv informații despre nervuri, manșete și guler, care nu sunt afișate în niciun alt tip de imprimare, precum și unele informații aplicabile întregii piese vestimentare. În plus față de tensiunile utilizate, vor fi imprimate și orice informații opționale care au fost introduse în notele din dialogul „Tensiuni”, cum ar fi setările mașinii de tricatat, dimensiunea acului, pentru cine a fost proiectată etc.

Instrucțiunile pentru [nervuri](#), manșete și guler ([vezi pagina 204](#)) sunt detaliate numai în „Rezumatul pieselor”.

Orice opțiune sau toate opțiunile pot fi bifate pentru a fi incluse în raport. După ce se fac selecțiile și se face clic pe „OK”, opțiunea „Previzualizare” afișează ceva similar cu imaginile de mai jos.

Dacă o piesă vestimentară provine dintr-un model Standard Garment Styling, imprimarea va include măsurile corpului pe care se bazează. „Instrucțiuni pentru montarea ochiurilor + nervuri” și „Instrucțiuni pentru guler (dacă este cazul)” se aplică numai pieselor vestimentare care provin din modelele Standard Garment Styling, unde aceste proprietăți pot fi definite. Aceste informații vor rămâne asociate pieselor vestimentare, indiferent dacă acestea au fost modificate ulterior în Original Pattern Drafting.

**Your Company Name**  
**baby cardigan BACK**  
**Piece summary 22/07/2019**

Garment type	:Cardigan (Female)	Info based on Standard Garment Styling	
Sleeve type	:Straight		
Neck style - front	:Round		
Neck style - back	:Round		
To fit Chest	: 47.0 cm	+ ease	4.6 cm
To fit Waist or hip	: 51.6 cm	+ ease	0.0 cm
To fit Nape to garment length	: 27.9 cm	+ ease	0.0 cm
To fit Arm length	: 23.1 cm	+ ease	0.0 cm
To fit Upper arm	: 15.0 cm	+ ease	6.1 cm
To fit Wrist	: 10.9 cm	+ ease	5.6 cm
To fit Shoulder to shoulder	: 19.0 cm	+ ease	0.5 cm

Main Tensions 30.00 Stitches & 40.00 Rows per 10 cm  
 Rib, Cuff, and Neckband Tensions 33.00 Stitches & 44.00 Rows per 10 cm

Cast on LN39..RN39.  
 Knit 9 rows of rib (2.0 cm).  
 If necessary, knit an additional row to put carriage at right.  
 Knit preselect row.  
 Set RC to 0.

Dacă o piesă vestimentară este proiectată exclusiv în Original Pattern Drafting, tipul piesei vestimentare și măsurile corporale nu sunt disponibile, iar informațiile incluse în dreptunghiul roșu rotunjit din imaginea din stânga vor fi absente.

Rezumatul pieselor afișează informații despre piesele de îmbrăcăminte tricotate manual și la mașină și este tipărit pentru orice metodă de tricotare a fost aleasă în momentul accesării opțiunilor de imprimare.

Instrucțiunile de tricotat vor indica acele utilizate pentru montarea ochiurilor, poziția căruciorului (sau numărul de ochiuri care trebuie montați pentru tricotatul manual) și numărul de rânduri de nervuri care trebuie tricotate pentru piesele de îmbrăcăminte Standard Garment Styling care includ nervuri și nu au fost modificate în Original Pattern Drafting.

**Knit rib if any.**

Dacă piesele au fost modificate în Original Pattern Drafting, informațiile despre nervuri nu mai sunt disponibile, iar instrucțiunea „Knit rib if any” (Tricotează nervuri, dacă este cazul) apare direct sub informațiile despre montare.

Dacă se dorește adăugarea de nervuri, manșete sau guler la articolele de îmbrăcăminte din Original Pattern Drafting, acestea trebuie adăugate ca piese separate.

Dacă o piesă vestimentară a fost proiectată în Stilul standard al pieselor vestimentare, nu a fost modificată în Proiectarea modelului original și include o bandă pentru gât, aceste informații vor fi tipărite în Rezumatul piesei pe fiecare pagină dacă opțiunea „Instrucțiuni pentru banda pentru gât (dacă

corespunzător)". Selectarea opțiunii „Guler cu nervuri horizontale” sau „Guler cu nervuri verticale” are ca rezultat instrucțiuni de tricotat diferite, așa cum se arată în imaginile de mai jos.

HORIZONTALLY RIBBED NECKBAND:		
RIB SECTION	DIMENSIONS	INSTRUCTION
LEFT SIDE	23.8 x 1.3	Pick up 78 stitches + knit 6 rows rib.
LEFT FRONT NECK	9.7 x 1.3	Pick up 32 stitches + knit 6 rows rib.
BACK NECK	11.5 x 1.3	Pick up 38 stitches + knit 6 rows rib.
RIGHT FRONT NECK	9.7 x 1.3	Pick up 32 stitches + knit 6 rows rib.
RIGHT SIDE	23.8 x 1.3	Pick up 79 stitches + knit 6 rows rib.
	=====	=====
TOTALS	78.3	259

VERTICALLY RIBBED NECKBAND:		
RIB SECTION	DIMENSIONS	INSTRUCTION
LEFT SIDE	23.8 x 1.3	Cast on 4 stitches + knit 104 rows rib.
LEFT FRONT NECK	9.7 x 1.3	Cast on 4 stitches + knit 43 rows rib.
BACK NECK	11.5 x 1.3	Cast on 4 stitches + knit 51 rows rib.
RIGHT FRONT NECK	9.7 x 1.3	Cast on 4 stitches + knit 42 rows rib.
RIGHT SIDE	23.8 x 1.3	Cast on 4 stitches + knit 105 rows rib.
	=====	=====
TOTALS	78.3	345

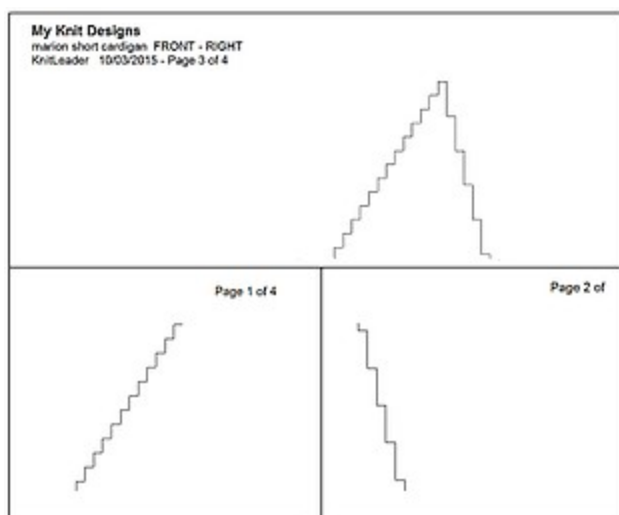
## KnitLeader



Un KnitLeader este o imprimare la scară 100% a formei modelului, care poate fi inserată între ghidajele unei mașini de tricotat. Acesta ghidează procesul de tricotare și ajută la identificarea momentelor în care trebuie să se mărească sau să se micșoreze.

Se poate bifa una, ambele sau niciuna dintre opțiuni. În funcție de dimensiunea hârtiei utilizate, este posibil ca imprimările rezultate să trebuiască aliniate și lipite între ele pentru a forma modelul complet. Se poate bifa opțiunea „Inversat stânga-dreapta” pentru a răsturna modelul cusăturii pe orizontală, astfel încât imprimatul să poată fi vizualizat din partea finisată sau din partea opusă a tricotajului, după cum este necesar.

Opțiunea de a imprima numai jumătatea dreaptă este utilă în cazul pieselor simetrice, pentru a se potrivi mai ușor pe ghidaje.



Dacă trebuie afișate marcate, se poate utiliza în schimb tipul de imprimare „Garment Outline” (Contur articol vestimentar). În partea stângă, au fost adăugate câteva „pagini” pentru a arăta cum ar putea arăta imprimările din ecranul KnitLeader d .

## KnitRadar

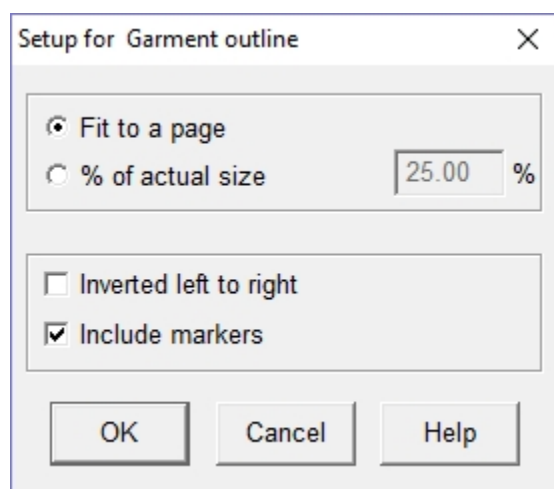
Un KnitRadar este identic cu un KnitLeader, cu excepția faptului că se imprimă la 50% din dimensiunea reală.



Se poate selecta una, ambele sau niciuna dintre opțiunile de mai sus. În funcție de dimensiunea hârtiei utilizate, este posibil ca imprimările rezultate să trebuiască aliniate și lipite între ele pentru a forma modelul complet. Opțiunea „Inversat stânga-dreapta” răstoarnă piesa.

Opțiunea de a imprima numai jumătatea dreaptă este utilă în cazul pieselor simetrice, pentru a se potrivi mai ușor pe ghidaje. Dacă trebuie afișate marcatele, se poate utiliza în schimb tipul de imprimare „Conturul articolului vestimentar”.

## Conturul articolului vestimentar



Această opțiune poate fi utilizată pentru a imprima o versiune la scară reală a pieselor sau un simplu contur la scară. În funcție de dimensiunea hârtiei utilizate, este posibil ca imprimatele rezultate să trebuiască aliniate și lipite între ele pentru a forma modelul complet. Alternativ, dimensiunile de imprimare pot fi modificate până când fiecare piesă se potrivește pe o pagină.



Opțiunile din „Setup for Garment outline” (Configurare contur articol vestimentar) din imaginea din stânga au fost utilizate pentru a produce exemplul prezentat aici.

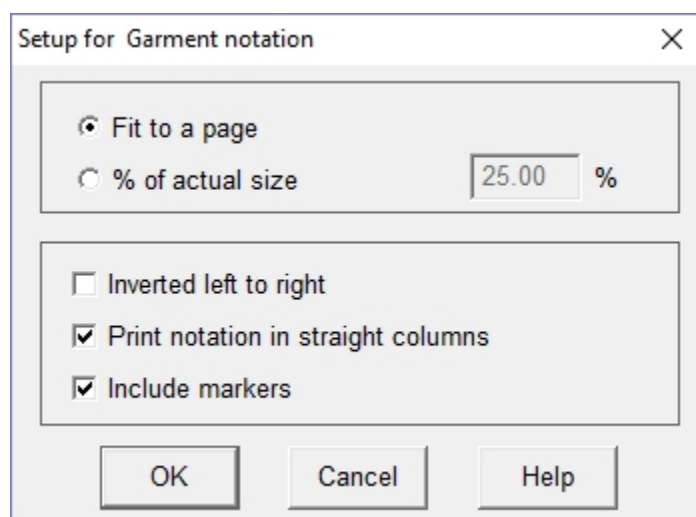
Opțiunea „Potrivire pe pagină” poate fi selectată pentru a potrivi fiecare element la dimensiunea paginii aleasă în ecranul principal de opțiuni de imprimare (A4, A3, Letter sau dimensiune personalizată). Alternativ, elementul poate fi imprimat ca procent din dimensiunea reală.

Opțiunea „Inversat de la stânga la dreapta” poate fi utilizată pentru a răsturna modelul de cusături pe orizontală, astfel încât imprimarea să poată fi vizualizată de pe partea finisată sau reversibilă a tricotajului, după cum este necesar.

Opțiunea „Includeți marcaje” imprimă orice marcaje de fire care au fost adăugate în piesă în timpul proiectării. Marcajele de fire pot fi utilizate în diverse moduri utile, cum ar fi marcarea punctelor suplimentare în timpul blocării, marcarea schimbărilor de culoare sau

potrivirea pieselor de îmbrăcăminte atunci când sunt asamblate. Exemplul de „cardigan pentru bebeluși” de mai sus include marcaj , care sunt reprezentate sub formă de pătrățele.

## Notații pentru articole vestimentare

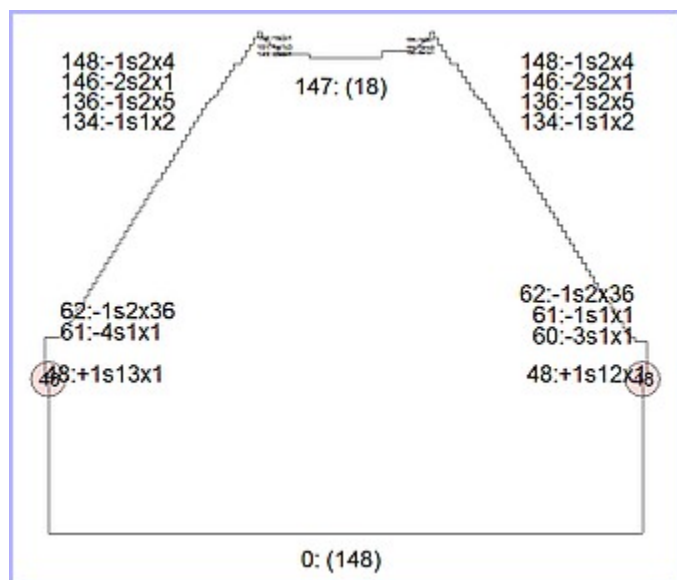


Această opțiune are ca rezultat o imprimare a instrucțiunilor de tricotat suprapuse pe conturul piesei de îmbrăcăminte, pe baza setărilor din „Opțiuni globale de imprimare” ([vezi pagina 142](#)).

Cea mai comună configurare este selectarea opțiunilor „Potrivire pe pagină” și „Inversat de la stânga la dreapta”. Această ultimă opțiune poate fi utilizată pentru a răsturna modelul de cusătură pe orizontală, astfel încât imprimarea să poată fi vizualizată de pe partea finisată sau inversă a tricotajului, după cum este necesar.

Opțiunea „Print notation in straight columns” (Imprimare notație în coloane drepte) poate face notația mai clară. Dacă nu bifați această casetă, notațiile se pot suprapune, deoarece urmează curbele piesei.

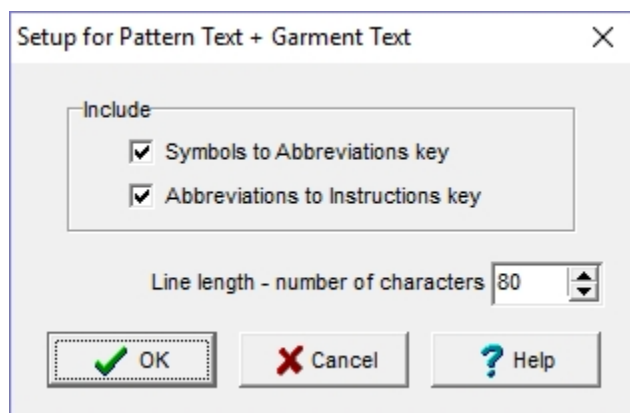
Bifând opțiunea „Include markers” (Include marcaje), se vor imprima toate marcajele de fire care au fost adăugate în piesă în timpul proiectării, pentru a arăta clar unde trebuie unite cusăturile, unde se află punctele finale ale corpului pentru butonierele mânecilor cu umeri căzuți etc.



În stânga este prezentat un exemplu de imprimare, bazat pe notația implicită @:+>s^x* pentru pante și @: (>) pentru margini orizontale.

Opțiunile „Imprimare notație în coloane drepte” și „Include marcate” au fost bifate.

## Textul articolului vestimentar și textul modelului de cusătură



**Text model** – se aplică numai modelelor de cusături și conține instrucțiuni pentru tricotarea unei repetări a modelului de cusătură, fără modelare. Poate fi accesat utilizând *Print / Pattern Text (Imprimare / Text model)* și *Shapes / Print Shapes / Garment text (Forme / Imprimare forme / Text articol vestimentar)* în *Stitch Designer*.

**Textul articolului vestimentar** - se aplică articolelor vestimentare și imprimă instrucțiuni pas cu pas pentru tricotarea articolului selectat, inclusiv instrucțiuni privind modelarea și modelul cusăturii pentru toate repetările necesare ale modelului. Acesta poate fi accesat utilizând opțiunea *Imprimare / Text articol vestimentar* din secțiunile *Crearea modelului original* și *Stilul standard al articolului vestimentar*.

Ecranul de configurare, așa cum se arată în stânga, este identic pentru fiecare dintre aceste opțiuni. Cele două opțiuni „Include” sunt disponibile numai dacă este implicat un model de cusătură, fie pentru că este integrat în piesa de îmbrăcăminte curentă, fie pentru că este imprimat separat. Acestea pot fi bifate sau debifate după cum este necesar ([a se vedea și Legenda simbolurilor la pagina 157](#)).

Numărul implicit de caractere pentru lungimea liniei este setat la 80 pentru a se potrivi cu hârtia de dimensiune A4 și Letter, dar poate fi ajustat dacă este necesar.

Textul articolului vestimentar nu include informații referitoare la nervuri, manșete și guler, care ar putea fi incluse în Stilul standard al articolului vestimentar, iar dacă aceste informații sunt necesare, rezumatul piesei ([vezi pagina 149](#)) trebuie tipărit separat și citit împreună cu aceste tipărituri.

Modelul (cusătura) și textul articolului vestimentar nu sunt disponibile pentru Jacquard și, dacă se încearcă acest lucru, va fi afișat mesajul de avertizare din dreapta. Deoarece fiecare fir este



Pattern Text and Garment Text printouts are not available for stitch patterns that have a Jacquard knitting method.

tricotat printr-o singură trecere a căruciorului și mai multe treceri ale căruciorului alcătuiesc un rând de tricotat, o imprimare ar putea fi doar confuză. Când un model Jacquard este descărcat pe mașina de tricotat, separarea culorilor se face automat.

Sunt furnizate instrucțiuni de montare a ochiurilor, urmate de instrucțiuni pentru fiecare rând, ținând cont de modelare acolo unde este necesar. Instrucțiunile vor indica dacă rândurile trebuie tricotate identic. Ce se imprimă efectiv depinde de opțiunile care au fost definite aici, în altă parte a programului și de metoda de tricotare. Simbolurile și culorile ochiurilor se vor imprima numai în măsura în care sunt prezente și definite.

Yarn symbol	Yarn name
A	Blue
D	Green
E	Turquoise
F	Cerise
B	Red
G	???
C	Pink

Informațiile despre fire (vezi în stânga) vor fi incluse automat dacă în model există mai multe culori și fiecareia i s-a atribuit un simbol de fir.

Simbolurile firelor și simbolurile ochiurilor sunt diferite, simbolurile firelor referindu-se la culorile firelor, în timp ce simbolurile ochiurilor se referă la ochiurile și tehnicile de tricotat utilizate, cum ar fi tricotat, ochiuri inversate, ochiuri ascunse etc.

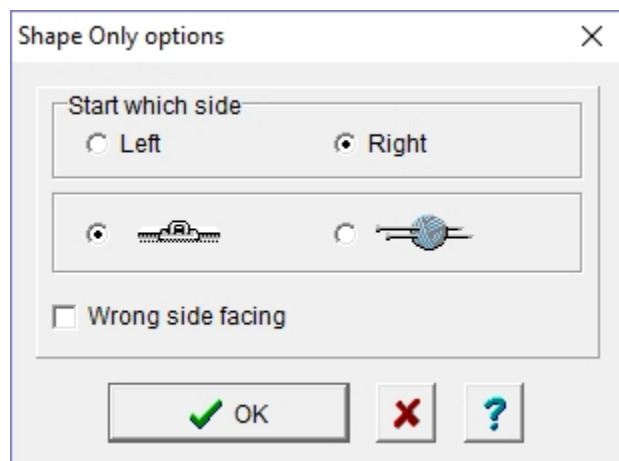
Dacă nu toate culorile au fost asociate unui simbol al firului, va apărea mesajul afișat în dreapta. Simbolurile firului pot fi asociate în Stitch Designer utilizând opțiunea de meniu *Palette / Simboluri fir*.



Yarn symbols have not been assigned for all the yarn colours used in the pattern, therefore colour information will not be included in the printout (see Palettes / Yarn symbols).

folosind litere, cifre sau simboluri pentru a le distinge între ele. Numele culorilor pot fi introduse în *Palette / Nume*. Dacă ambele sunt completate pentru toate culorile utilizate, toate informațiile vor fi incluse. Dacă nu a fost introdus un nume de culoare, acesta va fi reprezentat prin „???", așa cum se arată mai sus, unde simbolului firului „G” nu i-a fost atribuit un nume de fir.

Mai multe informații despre configurarea acestor simboluri sunt furnizate în secțiunea Stitch Designer (Proiectant cusături) din manual.



**Textul articolului vestimentar** - caseta de dialog „Opțiuni numai pentru formă” va fi afișată pentru piesele care nu au un model de cusătură asociat, atunci când faceți clic pe „Previzualizare”, după ieșirea din ecranul de opțiuni.

Se poate trece la tricotat manual sau la mașină, alegând dacă materialul va fi cu fața în jos (tricotat la mașină, așa cum se arată în stânga) sau dacă rândul 1 este fața în jos (tricotat manual).

Dacă faceți clic pe „OK” în caseta de dialog „Opțiuni numai pentru formă”, se afișează o previzualizare. Dacă în pașii anteriori ați selectat mai multe piese pentru vizualizare sau imprimare, fiecare dintre ele va fi afișată succesiv, iar ecranul „Opțiuni numai pentru formă” va fi afișat de fiecare dată când este necesar, astfel încât opțiunile să poată fi ajustate, dacă este cazul. Pentru piesele integrate cu un model de cusături, în care se utilizează mai multe culori și simbolurile de fire au fost atribuite tuturor culorilor utilizate, aceste informații sunt incluse automat în imprimare pentru fiecare rând.

Ecranul „Opțiuni numai formă” este afișat numai pentru piesele fără un model de cusătură integrat.

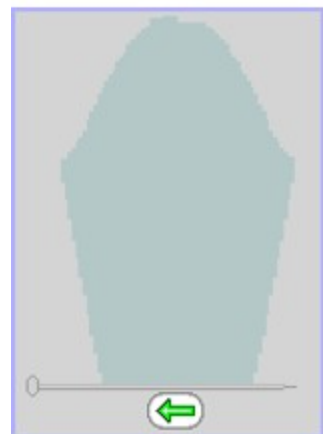
Mai jos sunt prezentate câteva exemple. Pentru a facilita urmărirea tipăriturilor, fereastra interactivă „Prezentare generală a piesei” a fost afișată în partea stângă a informațiilor din textul modelului. În fiecare caz, lucrarea este prezentată la începutul tricotării și poate fi identificată cu ușurință ca fiind tricotată manual sau la mașină, după aspectul acului de tricotat sau al căruciorului de tricotat din partea de jos a piesei.

**Tricotat manual:** Dacă se alege o **piesă vestimentară integrată** în care toate firele au primit simboluri de fire, informațiile despre culori vor fi adăugate automat la fiecare rând al tipăritului. În acest exemplu, după montarea a 42 de ochiuri, primul rând trebuie tricotat cu 3 ochiuri din firul (A), 1 ochi din (D), 7 ochiuri din (A) etc. până la sfârșitul rândului. Al doilea rând trebuie tricotat pe dos pentru a obține cusătura dorită, deoarece lucrarea trebuie întoarsă astfel încât partea greșită să fie orientată spre tricotat. Se urmează fiecare rând de tricotat, schimbând culorile conform indicațiilor până la rândul 7, unde are loc prima instrucțiune de modelare: se mărește o ochiură pe fiecare parte a lucrării.



```
Cast on 42
R1:      K42.
        Yarn A(3), D(1), A(7), G(3), A(13), D(1), A(7), G(3), A(4).
R2:      P42.
        Yarn A(7), G(2), A(5), D(2), A(15), G(2), A(5), D(2), A(2).
R3:      K42.
        Yarn A(1), D(4), A(5), G(1), A(14), D(4), A(5), G(1), A(7).
R4:      P42.
        Yarn A(6), G(1), A(1), G(1), A(3), D(6), A(12), G(1), A(1), G(1), A(3)
        , D(6).
R5:      K42.
        Yarn D(7), A(1), G(1), A(15), D(7), A(1), G(1), A(9).
R6:      P42.
        Yarn A(5), D(4), A(1), G(1), D(7), A(11), D(4), A(1), G(1), D(7).
When knitting the next row: Inc 1 sts at start, Inc 1 sts at end.
R7:      K44.
        Yarn A(2), D(5), A(1), G(1), A(1), D(5), A(11), D(5), A(1), G(1), A(1)
        , D(5), A(5).
R8:      P44.
        Yarn A(2), E(1), A(1), E(6), A(1), G(1), A(2), E(3), A(9), E(1), A(1),
        E(6), A(1), G(1), A(2), E(3), A(3).
R9:      K44.
        Yarn A(7), G(1), A(3), E(6), A(14), G(1), A(3), E(6), A(3).
```

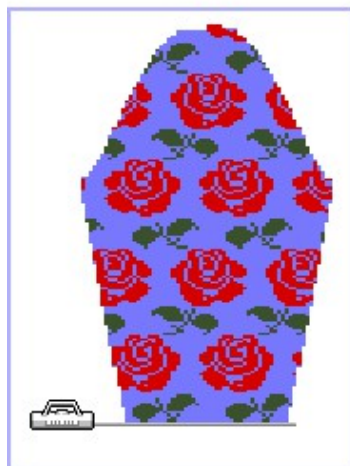
Aceeași piesă a fost utilizată pentru a produce o imprimare **numai a formei**, care urma să fie tricotată într-o singură culoare. Deoarece nu există fire diferite de luat în considerare, instrucțiunile de tricotat devin mult mai concise, indicând rânduri de tricotat și ochiuri alternante până când modelarea începe la rândul 7.



```
Cast on 42
R1:      K42.
R2:      P42.
Rows 3-6: Repeat rows 1 & 2.
When knitting the next row: Inc 1 sts at start, Inc 1 sts at end.
R7:      K44.
R8:      P44.
Rows 9-14: Repeat rows 7 & 8 (without the shaping).
When knitting the next row: Inc 1 sts at start, Inc 1 sts at end.
R15:     K46.
R16:     P46.
Rows 17-20: Repeat rows 15 & 16 (without the shaping).
R21:     K46.
When knitting the next row: Inc 1 sts at start, Inc 1 sts at end.
R22:     P48.
R23:     K48.
Rows 24-29: Repeat rows 22 & 23 (without the shaping).
When knitting the next row: Inc 1 sts at start, Inc 1 sts at end.
R30:     P50.
R31:     K50.
Rows 32-37: Repeat rows 30 & 31 (without the shaping).
When knitting the next row: Inc 1 sts at start, Inc 1 sts at end.
```

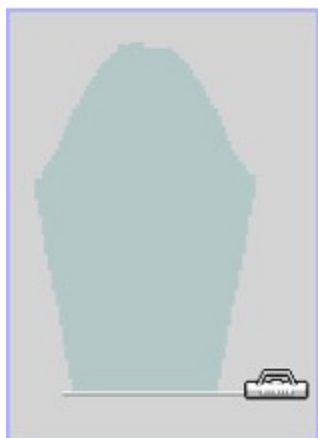
**Tricotat la mașină:** Dacă se alege o **piesă de îmbrăcăminte integrată** în care toate culorile au primit simboluri de fire, DesignaKnit va adăuga automat informațiile despre culori la fiecare rând al tipăritului. Acest exemplu utilizează un model de cusătură Fair Isle integrat într-o piesă de îmbrăcăminte cu mâneci. Fiecare R (rând) descrie exact câte cusături de fiecare culoare de fir sunt utilizate.

În acest exemplu, după ce s-au montat 42 de ochiuri, modelul de culori al rândului 1 este format din 5 ochiuri din firul (A), 1 ochi din firul (G), 7 ochiuri din firul (A) etc. Instrucțiunile de modelare sunt prezentate la rândul 7.



```
Cast on 42
R1:      K42.
        Yarn A(5), G(1), A(7), G(3), A(13), G(1), A(7), G(3), A(2).
R2:      K42.
        Yarn A(4), G(2), A(5), G(2), A(15), G(2), A(5), G(2), A(5).
R3:      K42.
        Yarn A(3), G(4), A(5), G(1), A(14), G(4), A(5), G(1), A(5).
R4:      K42.
        Yarn A(2), G(6), A(3), G(1), A(1), G(1), A(12), G(6), A(3), G(1), A(1)
        , G(1), A(4).
R5:      K42.
        Yarn A(2), G(7), A(1), G(1), A(15), G(7), A(1), G(1), A(7).
R6:      K42.
        Yarn A(2), G(8), A(1), G(4), A(11), G(8), A(1), G(4), A(3).
When knitting the next row: Inc 1 sts at left, Inc 1 sts at right.
R7:      K44.
        Yarn A(4), G(5), A(1), G(1), A(1), G(5), A(11), G(5), A(1), G(1), A(1)
        , G(5), A(3).
R8:      K44.
        Yarn A(5), G(3), A(2), G(1), A(1), G(6), A(1), G(1), A(9), G(3), A(2),
        G(1), A(1), G(6), A(1), G(1).
R9:      K44.
        Yarn A(9), G(1), A(3), G(6), A(14), G(1), A(3), G(6), A(1).
R10:     K44.
        Yarn A(9), G(1), A(3), G(6), A(14), G(1), A(3), G(6), A(1).
```

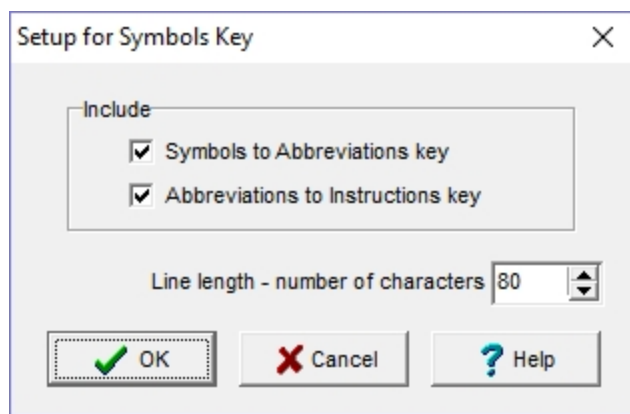
Aceeași piesă a fost utilizată pentru a produce o imprimare a unei piese vestimentare **numai în formă**, care urmează să fie tricotată într-o singură culoare. Deoarece nu există fire diferite de luat în considerare, instrucțiunile de tricotat devin mult mai concise, indicând câte ochiuri trebuie lucrate într-un rând. Instrucțiunile de modelare încep la rândul 7.



```
Cast on 42
R1:      K42.
Rows 2-6: As row 1.
When knitting the next row: Inc 1 sts at left, Inc 1 sts at right.
R7:      K44.
Rows 8-14: As row 7 (without the shaping).
When knitting the next row: Inc 1 sts at left, Inc 1 sts at right.
R15:     K46.
Rows 16-21: As row 15 (without the shaping).
When knitting the next row: Inc 1 sts at left, Inc 1 sts at right.
R22:     K48.
Rows 23-29: As row 22 (without the shaping).
When knitting the next row: Inc 1 sts at left, Inc 1 sts at right.
R30:     K50.
Rows 31-37: As row 30 (without the shaping).
When knitting the next row: Inc 1 sts at left, Inc 1 sts at right.
R38:     K52.
Rows 39-44: As row 38 (without the shaping).
When knitting the next row: Inc 1 sts at left, Inc 1 sts at right.
R45:     K54.
```

## Legenda simbolurilor

Opțiunea Cheie pentru simboluri este disponibilă dacă toate piesele selectate au un model de cusătură integrat, în caz contrar fiind estompată.



„Simbolurile”, „Abrevierile” și „Instrucțiunile” sunt definite în secțiunea Stitch Designer (Proiectare cusături) a programului, deși cusăturile de bază Knit (Tricotat) și Purl (Cusătură inversă) sunt definite ca implicite și vor fi tipărite ca „Abrevieri” și „Instrucțiuni” în toate cazurile. Dacă au fost definite culori în modelul de cusături, simbolurile pentru acestea vor fi, de asemenea, tipărite bifând aceste opțiuni.

Poate fi util să aveți o listă separată cu simboluri, abrevieri și instrucțiuni pentru referință în timpul procesului de tricotare, în loc să le includeți în textul modelului sau al articolului vestimentar. Una sau ambele opțiuni trebuie selectate în această fereastră de dialog, în timp ce în ferestrele de dialog Text articol vestimentar și Text model pot fi debifate ambele.

Symbol	Abbreviation
(blank)	K
.	P
∩	T
∪	WU
λ	DecL
Abbreviation	Knitting instruction
DecL	Left-slanting decrease.
K	Knit.
P	Purl.
T	Tuck.
WU	Weave Under.

Imprimarea ar putea arăta ca în imaginea din stânga. Simbolul pentru cusătura așteptată este întotdeauna (gol). Pentru modelele care constau din cusături tricotate și cusături întoarse, cusătura neașteptată va fi un „.”, iar pentru alte tehnici, cusătura neașteptată este indicată prin simbolul specific propriu.

Fontul KnitWrite© livrat împreună cu DesignaKnit permite definirea altor cusături în Stitch Designer.

Deoarece un simbol poate avea o semnificație diferită în funcție de locul în care apare pe articolul vestimentar, în partea dreaptă sau în partea stângă, dar abrevierea are întotdeauna același înțeles, această informație este împărțită în două elemente separate care pot fi selectate, așa cum se arată în imaginea de mai jos.

Symbol	Abbreviation
(blank)	K on RS, P on WS
.	P on RS, K on WS
ℓ	K1tbl on RS, P1tbl on WS
ℓ	P1tbl on RS, K1tbl on WS
Abbreviation	Knitting instruction
K	Knit.
K1tbl	Knit through back of loop
P	Purl.
P1tbl	Purl through back of loop

Simbolul „.” poate însemna „Purl” (ochiul invers) pe partea dreaptă (RS) și „Knit” (ochiul drept) pe partea stângă (WS), așa cum se arată în jumătatea superioară a imaginii. Cu toate acestea, abrevierea „P” înseamnă întotdeauna „Purl” (ochiul invers).

Simbolul „ℓ” poate însemna „tricotează prin spatele buclei pe un rând din partea dreaptă și tricotează prin spatele buclei pe un rând din partea stângă”. Abrevierile „K1tbl” și „P1tbl” înseamnă întotdeauna „tricotează prin spatele unei bucle d” și „tricotează prin spatele unei bucle” în instrucțiuni.

## Calculul firelor

Calculul privind firele vor fi efectuate pentru nervuri și manșete pentru piesele de îmbrăcăminte Standard Garment Styling care nu au fost convertite în Original Pattern Drafting. Nervurile și manșetele nu sunt incluse pentru piesele care au fost proiectate exclusiv

proiectate în Original Pattern Drafting sau care au fost convertite din Standard Garment Styling în Original Pattern Drafting.

Select piece			
	SGS	OPD	ESL
FRONT - LEFT	•		borders
FRONT - RIGHT	•		borders
BACK	•		budgies
SLEEVE - RIGHT	•		
SLEEVE - LEFT	•		

Pentru a vedea dacă o piesă a fost creată sau convertită în Original Pattern Drafting, accesați *Piece / Select Piece, Shapes / View Piece(s)* sau *Shape File / Select Piece* în Original Pattern Drafting, Stitch Designer sau Interactive Knitting.

Informațiile privind nervurile vor fi incluse pentru toate piesele care prezintă puncte în coloana SGS, deoarece aceste piese sunt exclusiv de tip Standard Garment Styling. Un fișier de formă poate include piese de tip Standard Garment Styling și piese care au

au fost convertite în Original Pattern Drafting.

Adăugarea de modele de cusături la piesele de formă (articole de îmbrăcăminte) nu le afectează statutul. Statutul se modifică însă, adăugându-se un punct în coloanele OPD și/sau ESL, dacă:

- o piesa este redenumită prin *Piesă / Redenumire*, chiar dacă ulterior este redenumită cu numele original
- o conturul unei piese este modificat prin mutarea cusăturilor, transformând-o astfel într-o piesă cu dispunere exactă a cusăturilor
- o este modificată cu ajutorul oricăruia dintre instrumentele din Original Pattern Drafting, inclusiv mutarea punctelor



Starea inițială Standard Garment Styling poate fi restabilită numai făcând clic pe butonul programului Standard Garment Styling afișat în partea stângă, după care va apărea un avertisment similar cu cel

afișat în partea dreaptă, va apărea pentru a indica faptul că, într-adevăr, TOATE modificările aduse modelului original care au fost făcute la piesa (piesele) în cauză vor fi pierdute, fie că este vorba de schimbarea numelui, adăugarea sau ștergerea pieselor, mutarea punctelor sau orice altă modificare. Articolele de îmbrăcăminte vor fi apoi afișate în ecranul Standard Garment Styling (Stil standard pentru articole de îmbrăcăminte), după care trebuie salvate dacă se dorește convertirea lor în Standard Garment Styling. Nervurile și manșetele care au fost configurate pentru oricare dintre piese vor fi apoi incluse în tipărirea Yarn Calculation (Calculul firelor). Fișierele de formă care au fost create în Original Pattern Drafting nu pot fi convertite în Standard Garment Styling, deoarece nu includ proprietățile necesare pentru a face acest lucru.



BACK

WARNING: Original pattern drafting has been done for the above pieces. If you proceed, these changes will be lost.

Calculul numărului de ochiuri și al cantităților necesare pentru fiecare fir se bazează pe tensiuni, piesele de îmbrăcăminte alese și diferitele culori utilizate. Deoarece greutatea firelor poate varia, valorile pe care se bazează calculul trebuie introduse manual în dialogul „Configurare calcul fire” și trebuie să se bazeze pe un eșantion de tricotaj real. Deoarece trebuie completată o singură valoare și o singură unitate de greutate, este important ca eșantionul de tensiune să conțină toate firele diferite care vor fi utilizate în designul final, în proporții reprezentative. Calculul firelor funcționează cel mai bine dacă firele utilizate nu variază prea mult în greutate.

Mostra de tensiune trebuie cântărită cu precizie și, dacă, de exemplu, o mostră de 40 de ochiuri și 60 de rânduri cântărește 10 grame, aceste cifre exacte trebuie introduse în caseta de dialog „Yarn Calculation Setup” (Configurare calcul fire). „Unitățile de fire” dorite pot fi introduse în grame, uncii sau orice altă unitate necesară (vezi ovalul roșu) și vor fi afișate ca atare în lista de calcul.

Informațiile necesare sunt colectate din diferite părți ale DesignaKnit. Dacă un model de cusătură a fost utilizat pentru una sau toate piesele din model, programul va ține cont de acest lucru și va calcula cantitatea necesară din fiecare fir. Se va genera un rezumat pentru toate piesele din întregul fișier de formă dacă este bifată caseta „Calculează firele necesare pentru TOATE piesele”. Dacă această casetă nu este bifată, se va imprima un calcul al firelor pentru fiecare dintre piesele modelului bifate ([vezi pagina 138](#)).

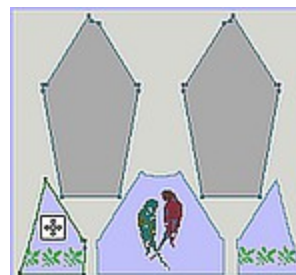
**Your Company Name**  
marion short cardigan budgies (all pieces)  
Yarn calculation 19/02/2019

The figures in the rightmost column are approximations based on the measured sample and the main tensions (32.00 x 40.00)

Yarn name	Stitches	grams
Leaf green	1494	6.23
Sky blue	11109	46.29
Sky	13959	58.16
Petrol	981	4.09
Mud	360	1.50
Light pink	186	0.78
Black	35	0.15
Sea Blue	222	0.93
Mauve	929	3.87
Dark green	147	0.61
Violet	17	0.07
Shape Only	40875	170.31
Totals	70314	292.98

Estimates for rib are based on the sample and the rib tensions (35.20 x 22.22)

FRONT - LEFT rib	300	1.63
FRONT - RIGHT rib	300	1.63
BACK rib	592	3.22
SLEEVE - RIGHT rib	264	1.44
SLEEVE - LEFT rib	264	1.44
Entire neckband	716	3.89
Totals	2436	13.25
Total grams		306.22



Imaginea din stânga este o imprimare pentru toate piesele (vezi săgeata albastră închisă) din fișierul de formă afișat imediat în stânga. Fișierul de formă constă din piese de îmbrăcăminte standard

Styling, dintre care unele sunt integrate cu un model de cusătură.

Tensiunile sunt imprimate pentru îmbrăcămintea principală și pentru nervuri (vezi ovalele albastre), deoarece pot fi setate la valori diferite (vezi pagina 197) și sunt incluse pentru toate mașinile de tricatat, **cu excepția** Passap E6000 și E8000.

Unitatea de greutate a fost specificată ca „grame” (vezi ovalul roșu) în dialogul Configurare calcul fire.

„Shape Only” (Doar forma) în tipărit (vezi săgeata albastră deschisă) se referă la firul utilizat pentru piesele de îmbrăcăminte pentru care nu a fost integrat un model de cusătură, care în acest exemplu sunt mânecile. Shape Only ar putea fi culoarea principală a îmbrăcămintei, deoarece nu este specificată în continuare

(probabil „Sky” în acest exemplu), sau ar putea fi un fir complet diferit.

Denumirile firelor au fost colectate din Stitch Designer, unde pot fi definite denumirile și simbolurile culorilor. Dacă unui fir nu i s-a atribuit o denumire, acesta va apărea ca „???”. Este important ca numele culorilor să se potrivească dacă se utilizează modele de cusături diferite pentru o singură piesă vestimentară, altfel va apărea o situație precum cea prezentată aici, în care același fir a fost denumit „Sky blue” într-un model de cusătură și „Sky” în celălalt model (vezi săgețile roșii de mai sus). Chiar dacă o literă este majusculă într-un model de cusătură și minusculă în celălalt, aceasta este considerată un fir diferit.

„Întreaga bandă pentru gât” (vezi dreptunghiul albastru) este calculată și inclusă numai atunci când este bifată opțiunea „Calculează cantitatea de fire necesară pentru TOATE piesele”. Deoarece este adiacentă altor piese și nu este o piesă de sine stătătoare (așa cum ar fi în cazul schiței originale), aceasta poate fi inclusă numai atunci când întreaga piesă vestimentară este utilizată pentru calcul. Dacă un fișier de formă include unele piese din schița modelului original, gulerul va fi totuși calculat și afișat, cu condiția ca toate piesele care se unesc cu gulerul să fie pur și simplu stiluri standard de îmbrăcăminte (vezi pagina 206), de exemplu un pulover format din două mâneci, o piesă din spate și una din față, indiferent de orice alte piese, cum ar fi un buzunar, care ar putea fi în fișier.

**marion short cardigan budgies / BACK (budgies small)**

The figures in the rightmost column are approximations based on the measured sample and the main tensions (32.00 x 40.00)

Yarn name	Stitches	grams
Sky	13959	58.16
Petrol	981	4.09
Mud	360	1.50
Light pink	186	0.78
Black	35	0.15
Sea Blue	222	0.93
Mauve	929	3.87
Dark green	147	0.61
Violet	17	0.07
Totals	16836	70.15

Estimates for rib are based on the sample and the rib tensions (35.20 x 22.22)

BACK rib	592	3.22
Total grams		73.37

**marion short cardigan budgies / SLEEVE - RIGHT**

The figures in the rightmost column are approximations based on the measured sample and the main tensions (32.00 x 40.00)

Yarn name	Stitches	grams
Shape Only	20486	85.36
Totals	20486	85.36

Estimates for rib are based on the sample and the rib tensions (35.20 x 22.22)

SLEEVE - RIGHT rib	264	1.44
Total grams		86.79

Toate firele pentru toate piesele sunt rezumate în exemplul de mai sus, deoarece a fost bifată opțiunea „Calculează firele necesare pentru TOATE piesele”. Dacă această casetă nu este bifată, se va genera o imprimare pentru fiecare piesă bifată în dialogul „Imprimă piese model” și fiecare nume de piesă va fi afișat în partea de sus a imprimării, împreună cu numele modelului de cusătură, dacă acesta a fost integrat, așa cum se arată în stânga. Partea de sus este piesa „SPATE”, iar partea de jos este „MÂNECĂ - DREAPTA”. Partea de sus conține un model de cusătură, iar partea de jos este doar formă (vezi săgețile roșii).

Piesa „BACK” cu modelul de cusătură arată toate culorile utilizate în acea piesă, după cum se poate observa comparând imaginea cu cea de mai sus. Verde frunză este o culoare utilizată în piesele din față (vezi imaginea mică de mai sus) și nu apare în modelul de cusături „budgies small”, în timp ce niciuna dintre culorile „budgies small”, cu excepția „Sky”, care a fost denumită „Sky” într-un model și „Sky blue” în celălalt model, nu este utilizată în piesele din față. Piesa „SLEEVE - RIGHT” (Mâncă - dreapta) prezintă doar un singur fir fără nume (doar formă), deoarece nu este integrat într-un model de cusătură.

Costițele și manșetele aparțin de obicei unei singure piese vestimentare și, ca atare, sunt imprimate în secțiunea „Estimări pentru costițe” (vezi săgețile albastre

) pentru acea piesă. Gulerul este atașat la mai multe piese de îmbrăcăminte și, prin urmare, este prezent în lista de imprimare „” numai dacă este bifată opțiunea „Calculate yarn required for ALL pieces” (Calculează cantitatea necesară de fire pentru TOATE piesele), așa cum se arată în exemplul de mai sus.

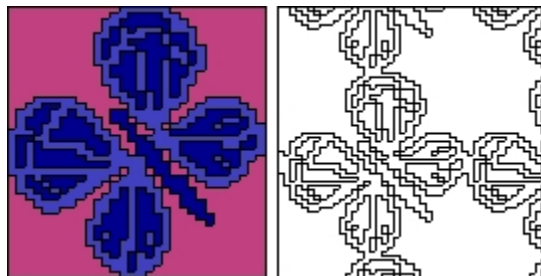
## Imaginea articolului vestimentar și imaginea modelului de cusătură

Opțiunea Imagine articol vestimentar este disponibilă dacă toate piesele selectate au un model de cusătură integrat, în caz contrar fiind estompată. Același ecran de configurare este afișat când se accesează *Imprimare / Imagine model cusătură* din Stitch Designer, cu excepția faptului că în bara de titlu este afișat „Configurare pentru imagine model cusătură” în loc de „Configurare pentru imagine articol vestimentar” (vezi săgeata roșie).

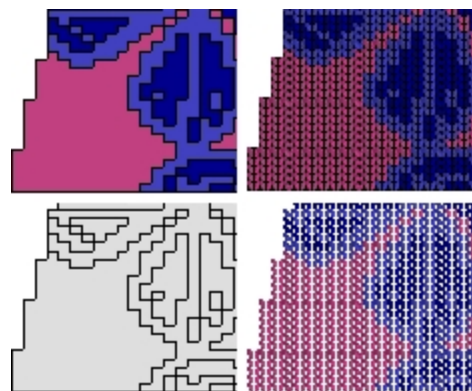
Această fereastră de dialog Configurare este identică cu ecranul Opțiuni pentru „Modelare ca X” (vezi pagina 147), cu excepția aspectului „Reprezentare cusătură” (vezi dreptunghiul albastru) și „Culoare cusătură” (vezi dreptunghiul roșu). Acolo unde a fost posibil, s-au furnizat linkuri pentru a evita duplicarea informațiilor. Opțiunile pot fi setate la valori diferite pentru diferite formate de imprimare și sunt memorate.

Previzualizările și imprimările rezultate depind, de asemenea, de metoda de tricotare aleasă.

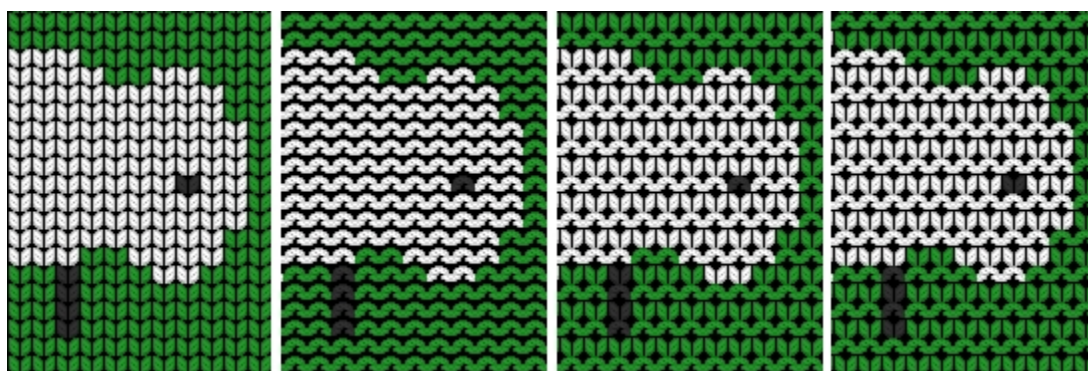
- **Scalare** - „Potrivire pe pagină” sau „% din dimensiunea reală” pot fi experimentate pentru afișarea optimă pe pagina de imprimare (vezi pagina 147).
- **Raportul de aspect al cusăturii** - selectarea opțiunii „Adevărat” redă o formă bazată pe tensiunile setate, în timp ce selectarea opțiunii „Pătrat” presupune că fiecare cusătură este un pătrat (vezi pagina 147).
- **Grosimea grilei principale și diviziunile grilei** - sunt setate la dimensiunea specificată în Stitch Designer (vezi pagina 148).
- **Grosimea demarcației culorii** (vezi pagina 148) - are efect numai asupra pieselor cu un model de cusătură și poate fi foarte utilă în combinație cu alegerea culorii „Culoarea cusăturii” Alb sau Gri.
- **Culoarea cusăturii** - cusăturile pot fi reprezentate ca fiind colorate, albe sau gri. Dacă pe piesă a fost aplicat un model de cusătură, acesta va fi afișat în previzualizare dacă se alege culoarea, așa cum se arată în exemplele din dreapta. Pentru ambele exemple a fost aleasă o delimitare de culoare „1”, în care „Culoare” a fost aleasă pentru imaginea din stânga și „Alb” pentru imaginea din dreapta.



- **Reprezentarea cusăturii** - reprezentarea cusăturilor reale poate fi „Simplă”, care va afișa modelul într-o vizualizare simplă sub formă de grilă, în timp ce selectarea uneia dintre opțiunile „Textura cusăturii” va suprapune textura țesăturii. „Simplă” și „Textura cusăturii (negru)” pot fi combinate cu toate cele trei opțiuni de culoare a cusăturii. „Textura cusăturii (alb)” poate fi combinată numai cu „Culoare” sau „Gri” și, dacă în modelul cusăturii există fire albe, acestea vor fi afișate ca cusături de culoare gri deschis. „Culoarea cusăturii” a fost setată la „Culoare” pentru trei dintre exemplele din dreapta. „Simplu”, „Textura cusăturii (negru)” și „Textura cusăturii (alb)” sunt afișate în sensul acelor de ceasornic, începând din partea de sus. Imaginea din stânga jos a fost obținută setând Culoarea cusăturii la gri și textura la „Simplu”.



Exemplele de mai jos arată rezultatele pentru cusătura Stocking, cusătura Reverse Stocking, cusătura Garter (K) și cusătura Garter (P), respectiv, în timp ce „Reprezentarea cusăturii” este selectată ca „Textura cusăturii (negru)”.



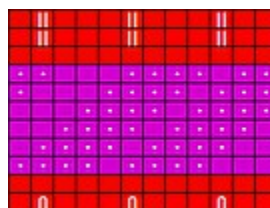
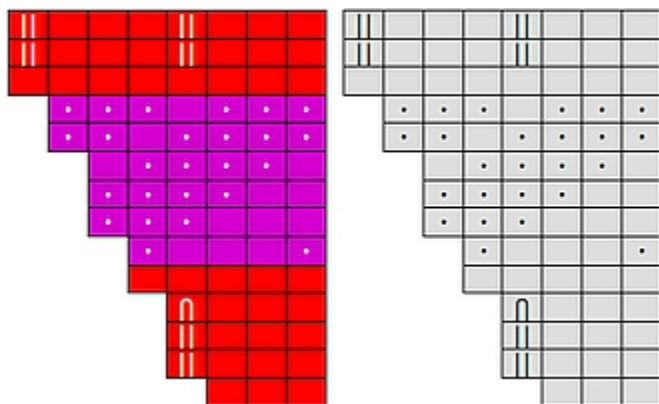
- **Numerotarea cusăturilor** - poate fi setată conform diferitelor convenții ([vezi pagina 148](#)).
- **Diverse** - „Numerotarea rândurilor” poate fi activată sau dezactivată după cum se dorește, iar piesa poate fi imprimată inversată ([vezi pagina 148](#)). Opțiunea „Inversat de la stânga la dreapta” este dezactivată și indisponibilă pentru modelele tricotate manual din Garment Picture, deoarece graficul inversat nu va corespunde instrucțiunilor de tricotat din textul modelului sau din textul imprimat d .

## Simboluri pentru articole de îmbrăcăminte și simboluri pentru modele de cusături

Opțiunea Simboluri pentru articole vestimentare este disponibilă numai dacă toate piesele selectate au un model de cusătură integrat. Același ecran de configurare este afișat atunci când se accesează *Simboluri pentru tipare de cusături* din Stitch Designer, cu excepția faptului că în bara de titlu este afișat „Configurare pentru simboluri pentru tipare de cusături” (a se vedea săgeata roșie de mai jos).

Acest ecran este identic cu ecranul de configurare pentru imaginea articolului vestimentar și imaginea modelului de cusătură ([vezi pagina 162](#)), cu excepția aspectului reprezentării cusăturii, care oferă posibilitatea de a alege între „Simboluri cusături” și „Simboluri culori fire” ([vezi ovalul roșu](#)).

Explicațiile pentru toate celelalte opțiuni din această fereastră de dialog pot fi găsite în Modelarea ca X (vezi pagina 147) și/sau Imaginea articolului vestimentar și imaginea modelului de cusătură (vezi pagina 162), astfel încât mai jos sunt explicate doar cele două opțiuni care sunt diferite.



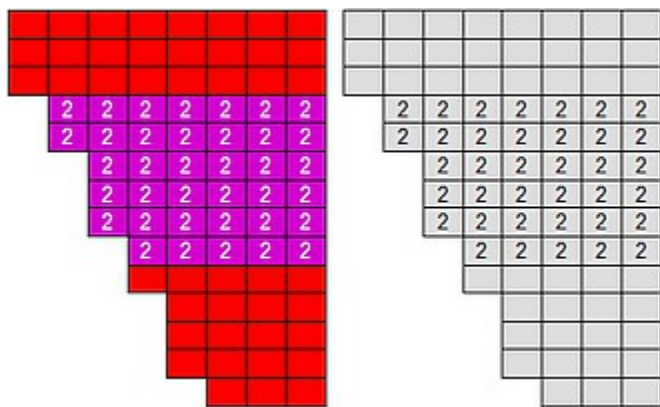
Cele două imagini din stânga se bazează pe modelul de cusătură prezentat aici, din care a fost afișată o repetiție.

Simbolurile KnitWrite[©] sunt afișate la selectarea opțiunii „**Simboluri cusături**”. Tricotat, cusătură inversă

și Tuck sunt utilizate în acest exemplu, care reprezintă o mică parte din imprimarea întregii piese vestimentare. Imprimarea simbolurilor vestimentare arată repetițiile și poziționarea diferită a modelului de cusătură, pe baza integrării sale cu o piesă vestimentară. Ambele imagini arată „simboluri de cusătură”, în timp ce „Culoare”

a fost selectată pentru cea din stânga și „Gri” pentru cea din dreapta în secțiunea „Culoarea cusăturii”.

Cu cât procentul de imprimare este mai mare (vezi săgeata albastră de mai sus), cu atât simbolurile vor fi mai clare pe ecran, în detrimentul vizualizării modelului în întregime. Dacă se alege opțiunea de a se potrivi pe o pagină, întreaga piesă de îmbrăcăminte va fi afișată, iar simbolurile pot fi foarte mici. Mai multe informații despre proiectarea modelelor de cusături pot fi găsite în manualul Stitch Designer.



Selectarea opțiunii „Simboluri **culori fire**” din dialogul „Reprezentare cusături”, în combinație cu opțiunea „Culoare” din Culoarea cusăturii, are ca rezultat afișarea culorilor modelului de cusături așa cum se arată în imaginea din stânga. Simbolurile firelor, așa cum au fost definite în Stitch Designer, sunt suprapuse peste culori.

Selectarea opțiunii „Gri” din meniu duce la apariția celei de-a doua imagini, în care numai simbolurile Yarn sunt afișate pe un fundal gri. În acest exemplu, simbolul Yarn a fost atribuit culorii violet, iar roșu nu a primit niciun simbol. Dacă nu s-ar fi atribuit niciun simbol Yarn, această imprimare ar fi afișat numai cusături gri.

## Șablon integrat

<b>Fair Isle</b> .....	<b>169</b>
<b>Intarsia</b> .....	<b>171</b>
<b>Jacquard</b> .....	<b>172</b>
<b>Textura cu fața și spatele orientate în direcții opuse</b> .....	<b>173</b>
<b>Șabloane pentru dantelă</b> .....	<b>175</b>

Șabloanele **pentru cartele perforate** și foi de citire pot fi produse pentru a fi utilizate cu cartele perforate și alte mașini de tricotat (cum ar fi Brother KH950i, Silver Reed SK840) care pot funcționa cu foi de citire (cum ar fi Mylar). Când o cartelă perforată sau o foaie de citire este introdusă într-o mașină de tricotat adecvată, se produce modelul de cusătură perforat sau umbrat. DesignaKnit poate realiza șabloane de dimensiuni exacte pentru cartele perforate și foi de citire pentru mașinile de tricotat Passap E6000 și Brother KH950i.

Opțiunile de imprimare a șabloanelor sunt disponibile numai dacă a fost selectată o mașină de tricotat adecvată și dacă au fost respectate anumite reguli în proiectarea modelului de cusătură ([vezi pagina 167](#)). Opțiunea „Șablon integrat” este, de asemenea, estompată dacă oricare dintre piesele de îmbrăcăminte selectate (bifate) nu are un model de cusătură asociat sau dacă metoda de tricotare este tricotarea manuală.

Modelele de cusături **integrate** sunt imprimate astfel încât centrul piesei de îmbrăcăminte să se afle în centrul patului de ace, iar modelul de cusături este rearanjat pentru a se adapta la aceasta. Modelele de cusături care nu sunt asociate cu o piesă de îmbrăcăminte **nu sunt integrate**, iar șabloanele lor sunt imprimate astfel încât centrul modelului de cusături să fie poziționat în centrul patului de ace.

Șabloanele integrate asigură poziționarea corectă a lucrării pe patul de ace în momentul tricotării. Acestea pot fi tipărite utilizând opțiunea de meniu *Fișier / Tipărire / Șablon integrat* din Original Pattern Drafting și Standard Garment Styling sau opțiunea *Forme / Tipărire forme / Șablon integrat* din Stitch Designer și au fost descrise în acest capitol.

Șabloanele neintegrate pot fi tipărite utilizând opțiunea *File / Print / Stitch pat template* (Fișier / Tipărire / Șablon de cusut) din Stitch Designer și au fost descrise separat în manualul Stitch Designer.

Deși Standard Garment Styling nu oferă posibilitatea de a utiliza direct modele de cusături, acestea pot fi aplicate pieselor de îmbrăcăminte utilizând Stitch Designer, după care „Șablon integrat” devine disponibil în meniul Standard Garment Styling *Print*, cu condiția să fi fost aleasă o mașină de tricotat adecvată.

## Reguli pentru șabloanele de modele de cusături

Există anumite reguli care trebuie luate în considerare atunci când se creează șabloane de modele de cusături în Desig-naKnit, indiferent dacă acestea sunt integrate sau nu.

- Lățimea unui model de cusătură trebuie să se încadreze exact de un anumit număr de ori în lățimea unei cartele perforate. Dacă cartela perforată are o lățime de 60, modelul poate avea o lățime egală cu orice număr întreg care este divizibil cu 60. De exemplu, 5, 10, 12, 15, 20, 60 de ochiuri. Deoarece trebuie utilizată întreaga lățime a unei cartele perforate, numărul necesar de repetări orizontale va fi calculat și imprimat de DesignaKnit.
- Mașinile de tricotat electronice care utilizează Mylar sau alte foi de citire sunt mai flexibile decât mașinile cu cartele perforate și nu au cerința ca modelul de cusătură să se potrivească de un număr întreg de ori. Pe șablon este imprimată o singură repetiție orizontală și verticală, iar toate repetițiile necesare sunt gestionate de memoria mașinii de tricotat. Pentru a afla dacă o mașină de tricotat este „electronică”, accesați meniul de configurare și faceți clic pe butonul „Avansat”.
- Numărul de repetări verticale ale modelului de cusătură necesar pentru o cartelă perforată depinde de lungimea pe care trebuie să o aibă cartela pentru a se înfășura confortabil în jurul mecanismului de alimentare. În cazul unui model care constă din doar câteva rânduri, poate fi necesar un număr destul de mare de repetări verticale. Numărul de rânduri perforate trebuie să fie cu puțin mai mare decât jumătate din numărul total de rânduri de pe o cartelă perforată goală. Adică, dacă o cartelă perforată are 60 de rânduri, iar modelul de cusătură 12, acesta va fi repetat de 3 ori pe verticală, rezultând 36 de rânduri - puțin peste jumătate.  
30. Nu există limite minime pentru dimensiunea zonei marcate pentru mașinile electronice.
- Șabloanele Intarsia pot fi create numai atunci când se utilizează căruciorul AG50 Intarsia. Șablonul va imprima mai multe rânduri pentru fiecare culoare utilizată, iar utilizatorul este sfătuit să consulte instrucțiunile mașinii de tricotat pentru a interpreta diagramele.
- Simbolurile memo nu pot fi utilizate pentru a crea șabloane, deoarece nu produc selecții de ace. Simbolurile pot fi imprimate dacă se află pe cusături selectate.
- Imprimările șabloanelor pentru carduri perforate și cititoare sunt răsturnate automat pentru toate metodele, cu excepția texturii orientate spre partea dreaptă, deoarece materialul orientat spre tricotat este partea greșită pentru toate celelalte metode.
- Dacă se creează un șablon pentru un model desenat sau care conține secțiuni desenate cu instrumentul Lace, acesta va fi marcat cu un simbol Lace, o marcare a cusăturii sau un asterisc pe fiecare rând care conține simboluri Lace, în funcție de opțiunile alese în configurarea șablonului modelului de cusătură ([vezi pagina 167](#)). Simbolul apare pe prima cusătură care conține simbolul. Simbolurile de fire, numerele de memorie și selectarea „Culoare” în loc de „Negru” sunt ignorate în imprimarea șablonului pentru toate rândurile care conțin simboluri dantelă.

Celulele marcate cu simbolul unei cusături, simbolul culorii firului, marcajul cusăturii (1, 2 sau 3) sau „*” reprezintă acele selectate, iar aceste blocuri vor trebui perforate sau umbrite pe cartela perforată sau pe foaia de citire.

Dacă un model de cusătură selectat nu poate fi utilizat cu mașina de tricotat aleasă deoarece nu se încadrează în limitele cardului perforat sau ale foi Mylar, Desig-naKnit va afișa un avertisment precum cel afișat în dreapta. După ce faceți clic pe „OK”, modelul de cusătură poate fi ajustat dacă este necesar și acțiunea poate fi repetată.



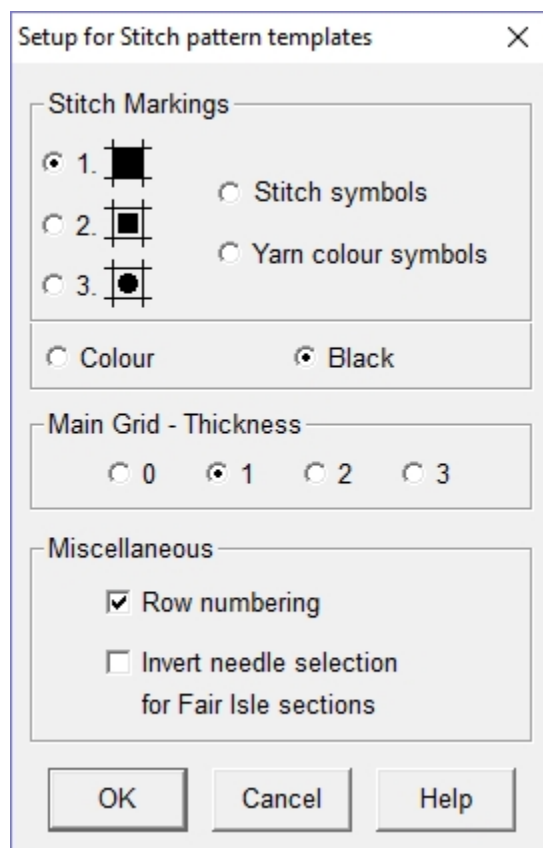
The punch card for the currently selected knitting machine has 18 stitch columns.

grass.stp has 20 stitch columns.

The above stitch pattern does not fit into the punchcard an exact number of times, and therefore cannot be used for the current machine unless you alter it (adjust the no of stitch columns).

## Configurare Șablon model de cusătură

La accesarea opțiunii de imprimare pentru șabloanele de modele de cusături, se poate face clic pe butonul cu o singură cheie pentru a selecta diferite opțiuni în dialogul „Configurare pentru șabloane de modele de cusături”, după cum se arată mai jos.



Un model de cusătură poate consta din culori de fire și simboluri de cusături și, în funcție de metoda de tricotat (Fair Isle, Jacquard etc.), vor fi disponibile diferite opțiuni. Cea mai clară și mai frecvent utilizată combinație este prezentată în partea stângă. Deși aceste opțiuni sunt suficiente pentru majoritatea utilizatorilor, editorii de modele pot considera utile și alte combinații.

**Marcajele de cusătură 1, 2 sau 3** pot fi selectate pentru a afișa selectarea și deselectarea acelor într-unul dintre cele trei formate, unde opțiunea 1 umple complet pătratele grilei de selectare a acelor, opțiunea 2 umple pătratele grilei până aproape de margini, iar opțiunea 3 umple celulele grilei cu cercuri.

**Simbolurile cusăturilor** vor marca șablonul cu orice simboluri care ar fi putut fi utilizate în modelul cusăturii. Opțiunea de afișare a simbolurilor cusăturilor este disponibilă numai dacă modelul cusăturii este Fair Isle sau textură cu fața/spatele orientate spre exterior și conține simboluri. Simbolurile cusăturilor vor fi afișate pe un fundal alb dacă a fost selectată opțiunea „Negru” și pe culorile modelului cusăturii dacă a fost selectată opțiunea „Culoare”.

Deoarece Jacquard este o tehnică pur coloristică, șablonul va afișa selecțiile de ace pentru culori, indiferent de simbolurile care ar putea fi plasate pe modelul de cusătură. Dacă un model de cusătură Fair Isle sau cu textură orientată spre partea dreaptă/stângă conține atât simboluri de culoare, cât și de textură în același rând, simbolul Smart are prioritate, iar

starea de selecție a culorii în acele rânduri este ignorată.

**Simbolurile culorilor firelor** indică simbolurile firelor, dacă acestea au fost atribuite, pe celulele grilei selectate. Dacă se alege „Negru”, acestea vor fi afișate pe un fundal alb în întregul model de cusătură. Dacă se alege „Culoare”, celulele grilei selectate vor afișa culoarea pe fundal. Simbolurile firelor sunt configurate în Stitch Designer pentru a atribui simboluri diferitelor culori utilizate în modelul de cusătură. Dacă unei culori nu i-a fost atribuit un simbol pentru fire, se utilizează un asterisc pentru a marca șablonul. Simbolurile culorilor firelor nu sunt afișate pentru cusăturile transferate utilizând instrumentul Lace Tool. Pot exista zone de dantelă într-un model Fair Isle și, în timp ce zonele Fair Isle vor afișa simbolul culorii firelor, zonele de dantelă vor afișa un „*” pentru cusăturile selectate.

**Culoarea și negrul** pot fi combinate cu oricare dintre marcajele de cusături. În timp ce „Negru” marchează selectarea și deselectarea celulelor grilei ca negru și alb, respectiv, „Culoare” va imprima culorile modelului de cusături pe fundalul celulelor grilei selectate, lăsând celulele grilei deselectate albe. Aceasta din urmă poate facilita vizualizarea locului în care are loc selectarea și deselectarea în șablon. Cu toate acestea, pe rândurile cu deselectarea simbolurilor inteligente (Tuck, slip, weave under), toate celelalte cusături, indiferent de culoare, devin selectate, ceea ce poate crea confuzie. Opțiunea „Culoare” poate fi foarte utilă dacă nu există simboluri inteligente în modelul de cusături. Aceasta nu va produce culoare într-un model desenat cu ajutorul instrumentului Lace Tool.

Ambele opțiuni vor afișa cusăturile deselectate în alb. Cusăturile selectate din același rând sunt prezentate în negru sau colorate, în funcție de opțiunea bifată, „Negru” sau „Culoare”. De exemplu, dacă există cusături Tuck (deselectate) într-un rând, acestea vor fi afișate în alb, iar toate celelalte cusături vor fi marcate în negru sau colorate. Dacă există simboluri Thread lace (selectate), acestea vor fi afișate în negru sau colorate, în timp ce toate celelalte simboluri din acel rând vor fi albe.

Pentru o vizualizare mai ușoară, se recomandă selectarea opțiunii „Retea principală - Grosime” de 1.

**Numerotarea rândurilor** poate fi activată sau dezactivată, iar numerele rândurilor vor apărea în partea stângă a imprimării. Există un singur rând pe trecere a căruciorului pentru metodele Fair Isle și Right / Wrong side facing texture, astfel încât fiecare rând al modelului de cusătură este reprezentat de un singur rând al sablonului.

10	J3					10	CC2					10	CCB				
9	J2					9	CC1					9	CCA				
8	J2					8	CC1					8	CCA				
7	J1					7	CC3					7	CCC				
6	J1					6	CC3					6	CCC				
5	J3					5	CC2					5	CCB				
4	J3					4	CC2					4	CCB				
3	J2					3	CC1					3	CCA				
2	J2					2	CC1					2	CCA				
1	J1					1	CC3					1	CCC				

Jacquard, pe de altă parte, necesită mai multe treceri ale căruciorului pentru fiecare rând de țesătură finită, ceea ce face ca activarea numerotării rândurilor să fie deosebit de utilă, deoarece arată cum fiecare pereche de rânduri este separată în culorile sale componente, așa cum se demonstrează aici.

Dacă un schimbător de culoare a fost configurat pe „pornit” și șablonul de cusături sau șablonul integrat este imprimat cu numere de rânduri, imprimarea va afișa numărul sau litera alimentatorului schimbătorului de culoare (vezi pagina 270) în loc de numărul de secvență al firului Jacquard. Acest lucru este demonstrat în imaginile de mai sus, unde prima imagine este a unui model Jacquard în care schimbătorul de culoare nu este utilizat. Sunt afișate numerele de secvență ale firelor Jacquard (J1, J2, J3). A doua și a treia imagine reprezintă șabloane pentru mașini de tricatat cu cartele perforate Brother și Silver Reed, respectiv, unde pozițiile schimbătorului de culori sunt afișate ca numere (Brother) și litere (Silver Reed).

Opțiunea **de inversare a selecției acelor pentru secțiunile Fair Isle** poate fi selectată dacă numărul de celule din grilă care trebuie selectate (perforate sau umbrite) este semnificativ mai mare decât numărul celor deselectate. Găurile dintr-o cartelă perforată reprezintă acele selectate. În DesignaKnit, spațiile albe de pe un șablon reprezintă acele deselectate, astfel încât orice altceva decât alb trebuie perforat sau umbrît pe cartela perforată sau pe foaia de citire. Dacă opțiunea „Inversează selecția acelor pentru secțiunile Fair Isle” este bifată, comutatorul „Inversează modelul” sau „Negativ” al mașinii de tricatat trebuie, de asemenea, setat. Starea de inversare trebuie să fie aceeași în DesignaKnit și în mașina de tricatat.

The colour changer is configured OFF, but the print option to invert needle selection is ON.

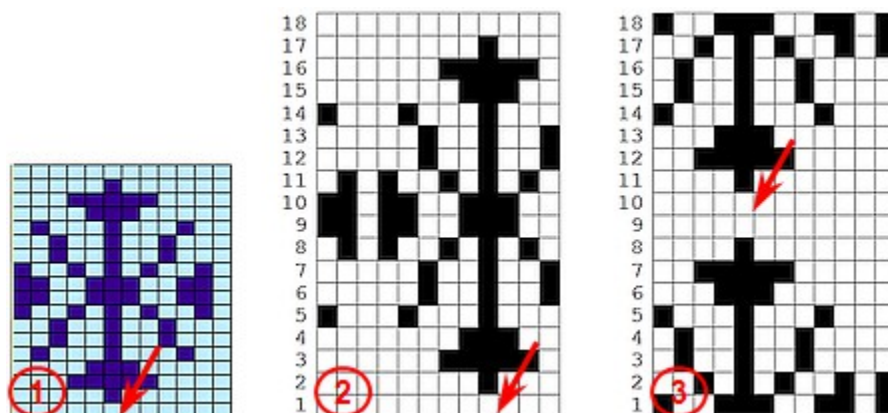
☐ Change the print option to match the CC setting?

Selectarea opțiunii „Inversează selecția acului pentru secțiunile Fair Isle” pare să ducă la o imagine „negativă”. Cu toate acestea, opțiunea Inversează se aplică numai rândurilor Fair Isle ale modelului de cusătură. Dacă în mașina de tricotat este setat un schimbător de culoare în *Opțiuni / Metoda de tricotat* și acesta intră în conflict, DesignaKnit va afișa opțiunea prezentată în stânga.

Mai jos sunt prezentate câteva exemple, în funcție de metoda de tricotat, pentru a demonstra diferitele rezultate de imprimare.

## Fair Isle

S-a utilizat un model Fair Isle mic, care a fost integrat în două piese vestimentare diferite pentru a demonstra modul în care modelul cusăturii este rearanjat, în funcție de poziția sa pe piesa vestimentară.



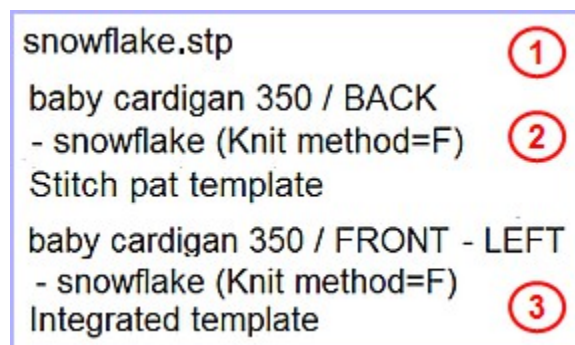
Prima imagine din stânga arată modelul de cusătură Fair Isle utilizat pentru aceste exemple.

Opțiunile integrate de imprimare a șabloanelor care au fost utilizate pentru a produce șabloanele imaginilor (2) și (3) sunt: Marcarea cusăturii 1, Negru, Grosimea grilei principale 1 și Numerotarea rândurilor.

Una dintre culori este selectată, iar cealaltă este deselectedă, rezultând celule de grilă negre (selectate) și albe (deselectede). Celulele negre ale grilei trebuie să fie

poate fi perforat pentru carduri perforate sau umbrat pentru foi de citire.

Imaginile (2) și (3) arată cum se poate modifica un model de cusătură integrat, în funcție de poziția sa pe piesa de îmbrăcăminte. Săgețile roșii indică poziția centrului modelului de cusătură, așa cum este proiectat în Stitch Designer. La descărcare, modelul de cusătură integrat este rearanjat după cum este necesar pentru a fi poziționat corect pe patul acului (vezi pagina 234).



Cele trei imagini de mai sus reprezintă același model de cusătură. Imagine (1) este modelul de cusătură așa cum este proiectat în spațiul de lucru Stitch Designer, în timp ce imaginile (2) și (3) rezultă din imprimarea unui șablon integrat al două piese vestimentare diferite.

Textul din stânga ilustrează diferitele caracteristici ale tipăriturilor, iar imaginile de mai sus arată cum modelul de cusătură identic este amestecat pe orizontală și pe verticală, pentru ca fiecare piesă de îmbrăcăminte să fie poziționată corect în centrul patului de ace.

Șabloanele tipărite pentru mașinile electronice care utilizează Mylar sau alte foi de citire sunt formate dintr-o singură repetiție verticală a unui model de cusătură și câte repetiții orizontale sunt necesare pentru a umple cartela perforată selectată (vezi pagina 167), indiferent dacă sunt tipărite din Fișier / Tipărire / Șablon model cusătură sau Forme / Tipărire forme / Șablon integrat din Stitch Designer sau din Fișier / Imprimare / Șablon integrat din Crearea modelului original și Stilul standard al articolelor de îmbrăcăminte.

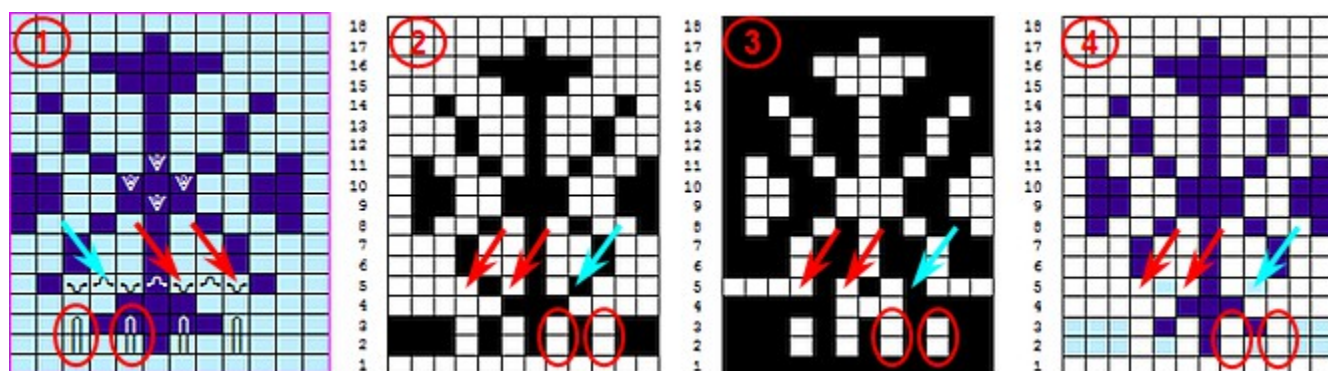


Deși Fair Isle este utilizat în principal ca tehnică de colorare, este posibil să se utilizeze simboluri inteligente și alte simboluri de cusături pentru a crea textură. Efectul adăugării simbolurilor de cusături la modelul de cusături este demonstrat mai jos.

Paleta a fost setată așa cum se arată în stânga și include cele două culori utilizate pentru modelul Fair Isle, precum și câteva simboluri Smart și un simbol memo.

Albastru închis și Weave over sunt selectate, în timp ce albastru deschis, Tuck și Weave under sunt deselectede, după cum se poate observa din starea acului din partea dreaptă jos a fiecărui simbol. Simbolul de dublă reducere nu are selecție de ac și nu are nicio influență asupra șablonului. Acesta este prezent în acest exemplu doar pentru a arăta lipsa sa de efect asupra imprimărilor șablonului.

Modelul cusăturii este prezentat într-o stare neintegrată, astfel încât o serie de locuri marcate din acesta să poată fi urmărite mai ușor pentru a arăta în mod clar efectele diferitelor opțiuni de șablon.



Imaginea (1) ilustrează modelul de cusătură Fair Isle așa cum este proiectat în spațiul de lucru DesignaKnit. Următoarele trei imagini sunt diferite tipărituri ale șablonului, bazate pe setări diferite. Tipăriturile șablonului sunt toate inversate, deoarece acest lucru este necesar pentru cardul perforat sau foaia de citire pentru modelele Fair Isle. Cu excepția rândurilor 2, 3 și 5, unde sunt plasate simboluri inteligente, modelul de cusătură este format din rânduri Fair Isle. Două combinații de cusături Tuck și două simboluri Weave under au fost marcate cu roșu și urmate în toate imaginile. Un simbol Weave over a fost marcat cu o săgeată albastră deschisă în toate imaginile.

Imaginea (2) este rezultatul alegerii opțiunii 1 de marcarea cusăturilor, cu „Negru” și numerotarea rândurilor bifate. Toate celulele grilei care sunt negre trebuie perforate sau umbrite, deoarece acele vor selecta acele locuri. Deoarece cusăturile Tuck și Weave Under sunt deselectionate, acestea sunt albe în toate șabloanele. Weave over sunt selectate și, prin urmare, marcate cu negru. Prezența simbolurilor inteligente pe rândurile 2, 3 și 5 înseamnă că starea de selecție a culorilor este ignorată în favoarea simbolurilor din acele rânduri. Deci, deși culoarea albastru deschis a modelului este pe acele deselectionate în secțiunea Fair Isle a modelului, în rândurile 2, 3 și 5, toate cusăturile, cu excepția simbolurilor inteligente deselectionate, sunt afișate ca fiind selectate.

Imaginea (3) are aceleași setări ca și (2), cu excepția faptului că opțiunea „Invert” a fost bifată. Aceasta inversează starea de selecție a acelor, dar numai pe rândurile Fair Isle. Rândurile 2, 3 și 5 care conțin simboluri inteligente sunt identice cu imaginea (2)!

Imaginea (4) rezultă din aceleași setări ca imaginea (2), cu excepția faptului că a fost aleasă opțiunea „Culoare” în locul opțiunii „Negru”. În Fair Isle există doar două culori pe rând, dintre care una selectează și una deselectionează. Opțiunea „Culoare” afișează culoarea numai pe celulele selectate ale grilei, în timp ce culoarea deselectionată este reprezentată de celulele albe ale grilei. Deoarece există simboluri inteligente deselectionate pe rândurile 2, 3 și 5, toate celelalte celule ale grilei au devenit selectate. Prin urmare, aceste rânduri afișează ambele culori. Toate celulele grilei care nu sunt albe trebuie perforate sau umbrite, deoarece acele trebuie să fie selectate în acele locuri.

Cele mai utile șabloane de imprimare pentru modelele Fair Isle sunt „Marcaje de cusături” 1, 2 sau 3, cu sau fără opțiunea Inversare bifată.

## Intarsia

Șabloanele Intarsia pot fi produse numai atunci când este selectat Silver Reed cu căruciorul AG50. Pentru toate celelalte mașini de tricotat, va apărea mesajul de incompatibilitate afișat în dreapta.



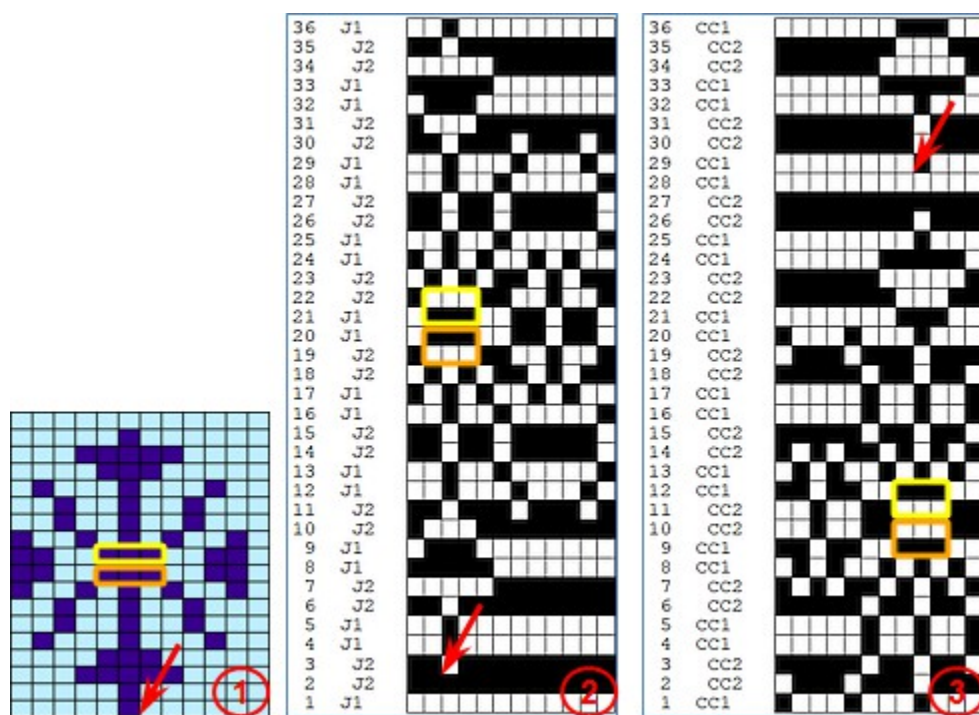
This stitch pattern has a knitting method which is incompatible with the selected format or machine.

Deși șabloanele pot fi imprimate, deoarece AG50 poate fi conectat printr-o legătură prin cablu, este puțin probabil să fie un avantaj suplimentar.

## Jacquard

În acest exemplu s-a utilizat un model Jacquard cu două culori și 12 ochiuri lățime, cu metoda de separare B. S-a utilizat aceeași piesă de îmbrăcăminte, poziționată diferit peste modelul de cusături în Stitch Designer, pentru a demonstra modul în care modelul de cusături integrat este amestecat. Centrul piesei de îmbrăcăminte, și nu centrul modelului de cusături, este poziționat în centrul patului de ace în momentul tricotării.

Modelul de cusătură are un număr par de rânduri, așa cum este necesar pentru Jacquard, iar cele douăsprezece cusături ale modelului fulg de zăpadă se potrivesc de două ori pe orizontală în cartela perforată (24 de cusături pe 60 de rânduri) a mașinii de tricotat cu cartela perforată Brother Standard care a fost aleasă aici.



Prima imagine din stânga arată modelul de cusături Jacquard în două culori, așa cum este afișat în spațiul de lucru Stitch Designer.

Opțiunile integrate de imprimare a șabloanelor utilizate pentru a produce ambele șabloane sunt: Marcarea cusăturii 1, Negru, Grosimea grilei principale 1 și Numerotarea rândurilor. Deoarece selecția acelor Jacquard se bazează pe culori, opțiunea „Simboluri cusături” este estompată în dialogul „Configurare șabloane modele cusături” (vezi pagina 167).

Imaginile (2) și (3) arată o repetare verticală a modelului de cusătură. Deoarece modelul de cusătură

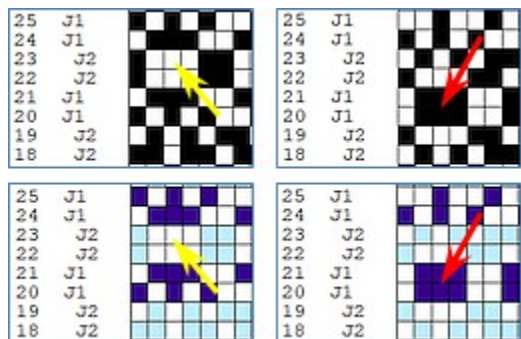
este format din 18 rânduri, șablonul (bazat pe Jacquard în două culori și metoda de separare B) are 36 de rânduri de grilă. Deoarece modelul de cusătură are o lățime de 12 cusături, se potrivește de două ori în cartela perforată cu lățimea de 24 de cusături, deși în imaginile de mai sus sunt afișate doar 12 cusături.

Un punct de referință a fost dat de dreptunghiurile galbene și portocalii, care au aceeași suprafață ca modelul de cusătură. Acesta arată cum fiecare rând al unui model de cusătură este format din două rânduri de grilă în șablon.

Săgeata roșie din imaginea (1) indică centrul modelului de cusătură, care ar fi în centrul patului de ace într-un model de cusătură neintegrat. Deoarece imaginile (2) și (3) sunt șabloane de modele de cusături integrate cu două piese de îmbrăcăminte diferite, centrul modelului de cusătură se află în altă parte pe șablon pentru a se asigura că piesa de îmbrăcăminte și nu modelul de cusătură este centrată pe patul de ace. Săgețile roșii din toate cele trei imagini indică aceeași poziție în modelul de cusătură.

În funcție de utilizarea unui schimbător de culori, se afișează fie secvența firelor Jacquard, fie poziția alimentatorului schimbătorului de culori. În imaginea (2) este afișată secvența firelor Jacquard, după cum se poate observa din imaginea precedentă.

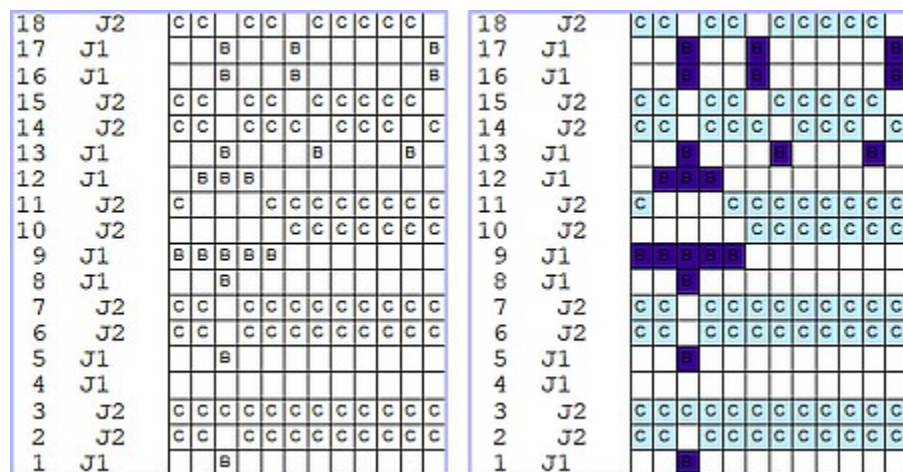
„J” și schimbătorul de culori au fost configurate pe „pornit” pentru imaginea (3), după cum se poate observa din „CC” precedent. Metoda de separare Jacquard poate fi modificată în *Opțiuni / Metoda de tricotare* (vezi pagina 124). Numerele din stânga se referă la rândurile grilei șablonului.



În funcție de poziția modelului de cusătură în raport cu piesa de îmbrăcăminte, diferite celule ale grilei trebuie perforate sau umbrite. Imaginile din stânga arată șablonul cu opțiunile „Negru” și „Culoare”. Modelul de cusătură a fost mutat cu un rând mai jos în imaginile din dreapta. Acest lucru duce la inversarea celulelor negre (sau colorate) și albe ale grilei, astfel încât aceeași zonă a modelului de cusătură să rămână neatinsă în prima situație (vezi săgețile galbene) și perforată sau umbrită (vezi săgețile roșii) în a doua situație.

Același comportament de inversare a celulelor grilei care urmează să fie perforate poate fi observat la o inspecție atentă în exemplul de mai sus.

Orice altceva decât albul de pe șablon trebuie perforat sau umbrît pentru cardurile perforate și, respectiv, foile de citire.



O parte dintr-un șablon integrat este afișată în partea stângă, în timp ce opțiunea *Vizualizare / Simboluri fire* a fost bifată în *Stitch Designer*.

Au fost accesate opțiunile pentru șablonul integrat din *Shapes / Print Shapes* și a fost selectată opțiunea „Yarn color symbols” pentru a afișa simbolurile așa cum sunt configurate în *Palettes / Yarn Symbols*.

„Negru” a fost ales în imaginea din stânga, iar „Culoare” în cea din dreapta, pentru a demonstra cum „Culoare” poate fi o modalitate bună de identificare a unui

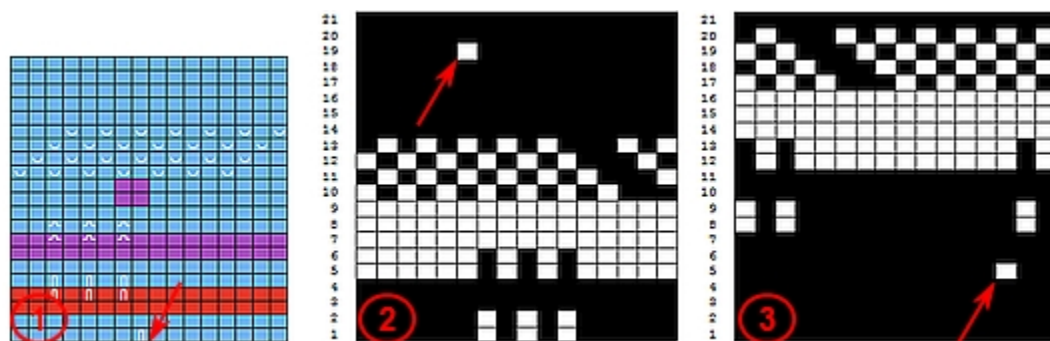
locatie specifică în modelul de cusătură.

Ca întotdeauna, cele negre sau colorate și, în cazul în care se văd doar simbolurile Yarn, cele marcate, celulele grilei trebuie perforate sau umbrite pentru cardurile perforate și foile de citire, respectiv, astfel încât să poată fi introduse în mașina de tricotat corespunzătoare pentru a produce modelul de cusătură dorit. Dacă culorilor din model nu li s-au alocat simboluri Yarn, acestea vor apărea ca „*” pentru a preveni greșelile la perforare sau umbrire.

## Textura cu fața și spatele orientate corect și incorect

Deoarece aceste metode de tricotat se bazează pe textură, selecția acelor se face în funcție de prezența simbolurilor inteligente, iar culorile sunt ignorate.

Metoda texturii orientate spre partea dreaptă va imprima șabloanele așa cum sunt ele în spațiul de lucru DesignaKnit, în timp ce textura orientată spre partea greșită va inversa modelul.

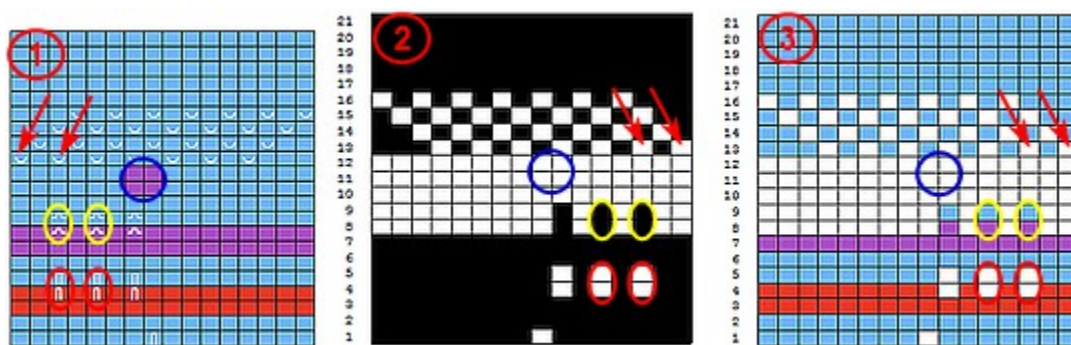


Modelul este poziționat în centrul patului de ace.

Imaginea (1) arată modelul de cusătură așa cum este proiectat în spațiul de lucru, în timp ce imaginile (2) și (3) sunt imprimate pe șabloane integrate. În aceste exemple este afișată o singură repetare a modelului, însă, dacă se utilizează o mașină cu cartele perforate, se pot imprima mai multe repetări, în funcție de dimensiunea modelului de cusătură și de cartela perforată (vezi pagina 167).

Centrul modelului de cusătură este indicat de săgețile roșii în toate imaginile. În scop demonstrativ, un simbol Tuck deselectat a fost plasat în primul rând al modelului de cusătură pentru a localiza cu ușurință aceeași poziție în imprimeurile șablonului integrat.

Cele mai utile opțiuni de șablon pentru metodele de texturare cu fața/spatele orientate sunt Marcarea cusăturii 1 și „Negru”. Această combinație arată cel mai clar starea de selectare a acelor. Utilizarea opțiunii „Culoare” arată ce culori de fire sunt utilizate în ce poziții.



Un exemplu de model de cusătură cu textură orientată spre partea greșită este prezentat în stânga pentru a demonstra modul în care simbolurile inteligente influențează selectarea și deselectarea.

Imaginea (1) este vizualizarea grilă afișată pe

spațiul de lucru. Imaginile (2) și (3) sunt vizualizări ale șablonului, utilizând opțiunea 1 de marcaje de cusătură cu „Negru” și „Culoare” ulterior. Deoarece este o textură orientată cu partea greșită, vizualizările șablonului sunt răsturnate pe orizontală. Textura orientată cu partea dreaptă ar afișa șablonul în același mod ca în spațiul de lucru.

Culorile sunt complet ignorate în selectarea acului. Numai simbolurile inteligente vor avea ca rezultat marcaje negre sau colorate. Atât simbolurile Tuck (ovale roșii), cât și Slip (săgeți roșii) se deselectează, iar aceste celule de cusătură sunt albe, în timp ce simbolul Weave over (ovale galbene) se selectează, rezultând celule de grilă negre sau colorate. Toate celelalte cusături din rândurile în care apar simboluri inteligente sunt în starea opusă. Pe un rând care conține cusături Tuck sau Slip (deselectare), toate celelalte celule ale grilei sunt negre sau colorate. Pe un rând care conține cusături Weave over (selectare), toate celelalte celule ale grilei sunt albe. De jos în sus, rândurile fără simboluri inteligente continuă în starea dominantă în rândul anterior. De exemplu, rândul 1 conține un simbol Tuck de deselectare și acest rând este predominant negru (selectare). Starea de selectare

continuă până când următoarele simboluri inteligente sunt întâlnite în rândurile 4 și 5. Selectarea celulelor (negre) ale grilei este încă majoritară și acest lucru continuă până când simbolul inteligent Weave over (selectare, negru) este întâlnit în rândurile 8 și 9. Deselectarea celulelor albe ale grilei este acum majoritară și modelul continuă în sus într-o stare de deselectare până la următorul simbol inteligent, unde se schimbă din nou.

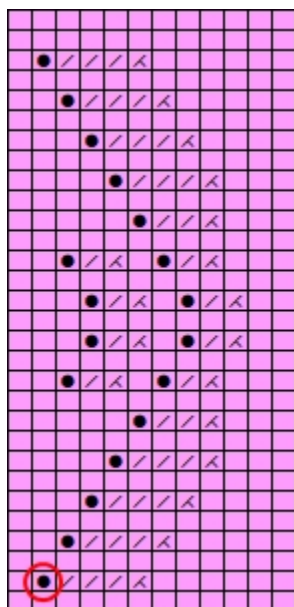
Celulele negre sau colorate (selectate) ale grilei trebuie perforate sau umbrite pentru cardurile perforate sau foile de citire.

Dacă atât albastrul deschis, cât și violetul sunt opace, imprimarea șablonului va genera un mesaj de avertizare pentru rândurile 11 și 12, deoarece poate exista o singură culoare opacă pe rând; dacă violetul este transparent, nu va apărea acest mesaj. În ambele cazuri, setarea de transparentă a culorilor este ignorată în ceea ce privește selecția acului. În etapa de tricotare interactivă, dacă transparenta nu este corectată, culoarea secundară va fi ignorată în favoarea culorii principale pentru aceste două rânduri, ceea ce înseamnă că, în acest caz, va fi utilizată culoarea albastru deschis.

Modelele de cusături cu textură orientate spre partea dreaptă/stângă pot avea doar o singură culoare opacă în fiecare rând.

## Șabloane pentru dantelă

Imprimările pe cartele perforate sau șabloane din folie Mylar nu vor semăna cu modelul de dantelă din spațiul de lucru, deoarece imprimările șabloanelor reproduc rândurile de transfer necesare pentru tricotarea modelului, care sunt susceptibile să depășească rândurile modelului Stitch Designer.



Pentru modelele care conțin secțiuni din dantelă sau care sunt în întregime realizate din dantelă, orice alte culori sau simboluri de cusături care pot fi încorporate în rândurile de dantelă sunt ignorate. Se pot utiliza numai marcasele de cusături 1, 2 sau 3. „Culoarea” poate fi aleasă în configurarea șablonului, dar este afișată numai pentru secțiunile care nu conțin simboluri de dantelă.

Exemplul din stânga este un model de dantelă într-o singură culoare. Instrumentul Lace a fost utilizat pentru a produce acest model de 12 ochiuri pe 30 rânduri, pentru a se potrivi cu o cartelă perforată sau o foaie de citire. Opțiunea Stitch Designer Check a fost utilizată pentru a se asigura că modelul nu conține erori.

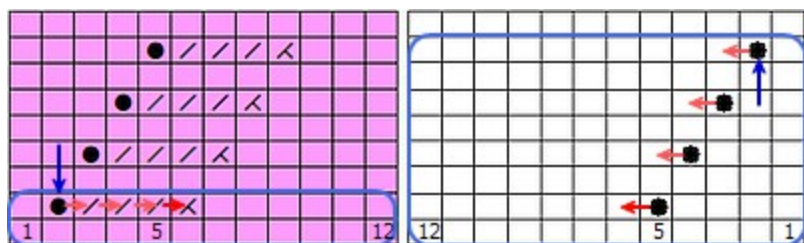
Este important să rețineți că ochiurile trebuie transferate în pozițiile corecte înainte de a tricota un rând, pentru ca fiecare ochi să apară în locul dorit. Deoarece ochiurile se pot deplasa cu o singură poziție la fiecare trecere a căruciorului, pot fi necesare mai multe treceri înainte ca firul să fie tricotat efectiv. Prin urmare, șablonul prezintă mai multe rânduri pentru fiecare rând al modelului de ochiuri. Excepția de la această regulă este atunci când se utilizează dantela simplă Silver Reed, în care transferul și tricotarea au loc în aceeași trecere a căruciorului, astfel încât șablonul va afișa același număr de rânduri ca și modelul de ochiuri.

Șabloanele pentru mașinile cu cartele perforate vor ocupa lățimea cartelei și vor avea câte repetiții verticale sunt necesare pentru a umple cartela, în timp ce șabloanele pentru mașinile electronice cu cititoare vor produce un șablon cu o singură repetiție a modelului de cusătură (a se vedea și

[Regulile pentru](#)

[șabloanelor cu modele de cusături la pagina 167](#)).

Indiferent dacă modelul este orientat cu fața sau cu spatele spre textură, acesta va fi prezentat în același mod în spațiul de lucru Stitch Designer, deoarece acesta arată modelul finit. Șabloanele tipărite pentru cardul perforat sau foaia de citire vor fi identice cu modelul de cusătură din spațiul de lucru pentru metodele cu fața și inversate pentru metodele cu spatele.



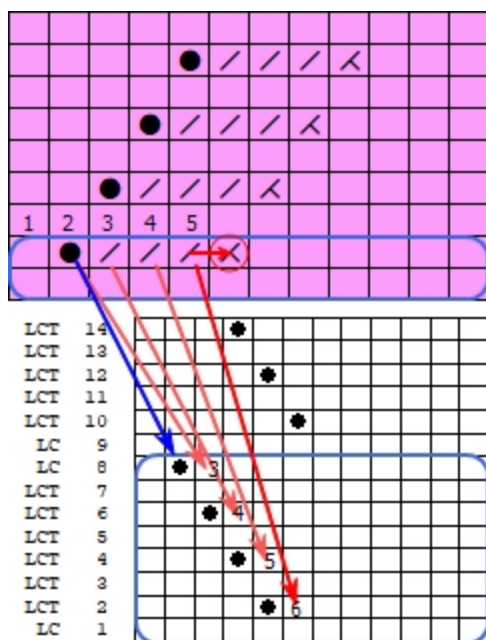
Exemplul din stânga arată o parte dintr-un model de dantelă cu textură **orientată spre partea greșită**, așa cum apare în spațiul de lucru Stitch Designer. Șablonul tipărit pentru o mașină de tricatat **Silver Reed** este afișat în dreapta. Aceleași două rânduri ale modelului sunt încadrate de un dreptunghi albastru rotunjit în modelul de cusături și șablonul tipărit.

Șablonul este inversat deoarece metoda este „textură cu partea greșită orientată spre exterior”, astfel încât cusătura 1 se află în stânga în modelul de cusături și în dreapta în șablonul tipărit. Primul rând este tricatat de la stânga la dreapta în modul normal de tricatat.

Carul este apoi setat pentru transfer numai, iar cusătura 5 este plasată pe cusătura 6 în a doua trecere a carului (vezi săgețile roșii din imagini), lăsând acul 5 gol. În timp ce împingeți carul către cealaltă parte, cusătura 4 este transferată pe acul 5, care este acum gol. Încă două astfel de mișcări plasează încă două cusături în dreapta lor pe ace goale (vezi săgețile roz din imagine). Pentru ultima trecere, căruciorul trebuie setat pe Transfer + tricatat, iar cusătura 2 va fi transferată pe acul 3, tricotând în același timp și creând astfel ochiul. Trecerile necesare ale căruciorului și comutarea între modul Transfer și Transfer + tricatat pot fi ușor observate în fereastra „Instrucțiuni de numărătoare inversă + modelare” din Interactive Knitting.

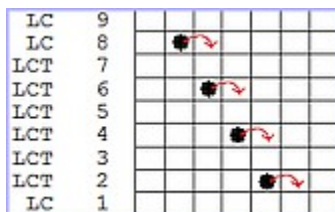
Mașinile de tricatat Brother utilizează un cărucior separat pentru dantelă pentru a lucra rândurile de transfer în timp ce căruciorul normal tricotează. Silver Reed utilizează un cărucior pentru dantelă pentru a transfera și transfera + tricota, selectând modul corespunzător pe cărucior. Brother și Toyota preseleccionează. Toate aceste scenarii diferite sunt gestionate de DesignaKnit, astfel încât utilizatorul trebuie doar să proiecteze modelul de dantelă.

Exemplul de mai jos ilustrează modul în care șablonul de dantelă trebuie interpretat pentru o mașină de tricatat electronică **Silver Reed** (SK840) cu un model de textură **orientat spre partea dreaptă**. Aceeași zonă a modelului de cusături a fost marcată cu dreptunghiuri rotunjite albastre pentru a arăta diferența de prezentare în spațiul de lucru Stitch Designer, care arată modelul așa cum va fi după tricotare (sus), și șablonul (jos), care arată trecerile căruciorului necesare pentru a produce modelul.



Șablonul arată cum sunt necesare 8 treceri ale căruciorului pentru a produce primele 2 rânduri ale șablonului modelului. Rândurile șablonului sunt următoarele:

**Rândul 1 (LC)** - utilizează setarea Transfer + tricotat (LC) a căruciorului pentru dantelă pentru a tricota toate ochiurile.



**Rândul 2 (LCT)** - utilizează setarea Transfer only (LCT) (Numai transfer) a căruciorului pentru dantelă și transferă cusătura 5 deasupra cusăturii 6 (vezi săgețile roșii), lăsând acul 5 gol. Imaginea din stânga arată ce face căruciorul. Simbolul de reducere de la începutul

Secvența de transfer (vezi cercul roșu) nu este marcată pe șablon. Săgeata roșie lungă din imaginea din stânga indică poziția primei „reducere” din spațiul de lucru Stitch Designer din șablon. Aceasta este poziția în care 2 cusături sunt plasate pe același ac, în timp ce marcajul negru din stânga acestuia este acul gol.

**Rândul 3 (LCT)** - readuce căruciorul înapoi pe partea corectă în modul Transfer only (Numai transfer).

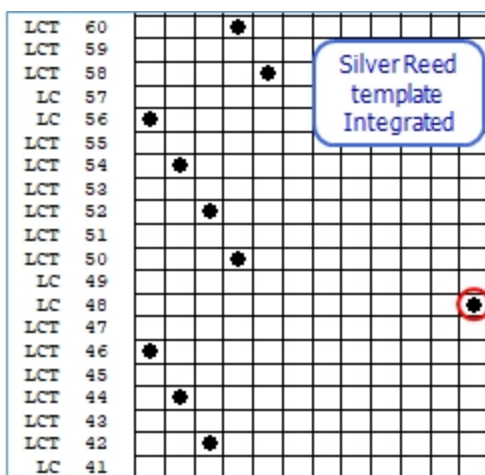
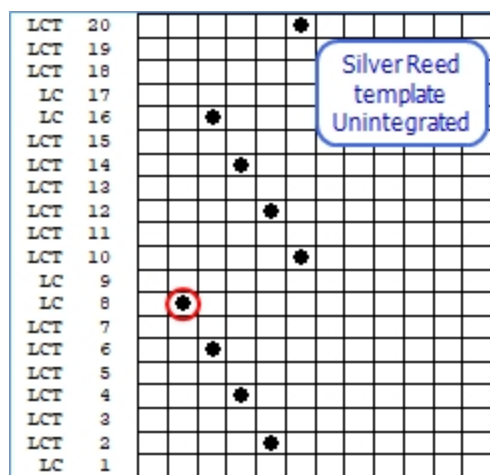
**Rândurile 4-7 (LCT)** - sunt repetări ale celui de-al doilea și al treilea rând din șablon. Săgețile roz indică faptul că cusătura 4 este transferată în locul unde se afla cusătura 5, iar cusătura 3 în locul unde se afla cusătura 4.

**Rândul 8 (LC)** - căruciorul trebuie comutat în modul Tricotat + Transfer (LC) și va transfera ochiul 2 în locul unde se afla 3, creând ochiul pe măsură ce rândul este tricotat în aceeași trecere a căruciorului. Aceasta completează secvența actuală de dantelă a rândului 2 al materialului finit. Poziția ochiului în spațiul de lucru Stitch Designer corespunde acum cu poziția marcajului din șablon (vezi săgeata albastră).

Exemplele Brother și Silver Reed au fost elaborate mai jos pentru (o parte din) același model fără și cu integrare cu o piesă de îmbrăcăminte, deoarece șabloanele lor de dantelă prezintă elemente diferite. Integrarea are efectul suplimentar ca ochiurile și transferurile să se afle într-un loc diferit în raport cu patul de ace atunci când modelul este tricotat. Acest lucru poate face dificilă localizarea exactă a anumitor ochiuri în șablon.

A fost afișată o singură repetiție orizontală, deși imprimarea va produce câte repetiții sunt necesare pentru a umple cartela perforată, dacă a fost selectată o mașină de tricotat cu cartele perforate. Alte mașini electronice cu funcții de cartele perforate (vezi pagina 119), precum Silver Reed 840, 550 sau Brother KH910, vor produce șabloane doar pentru o singură repetiție a modelului de cusătură.

Deși, în general, se utilizează metoda cu fața în jos, este mai ușor să se observe modul în care modelul cusăturii se reflectă în șablonul pentru metoda cu fața în sus, motiv pentru care aceasta a fost aleasă în aceste exemple.

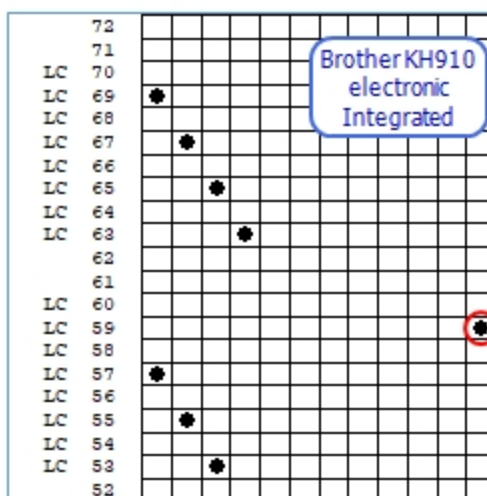
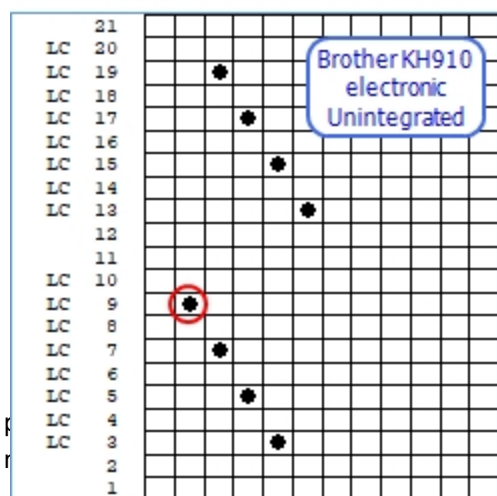
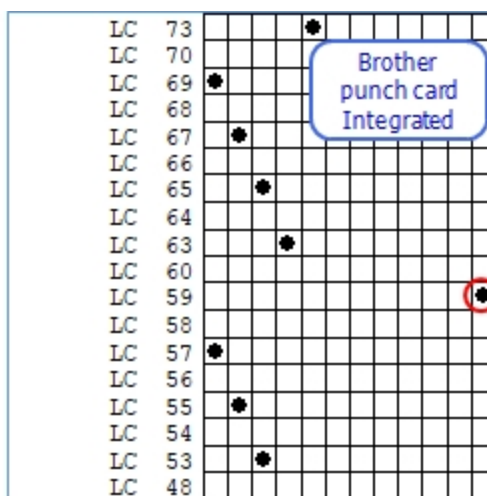
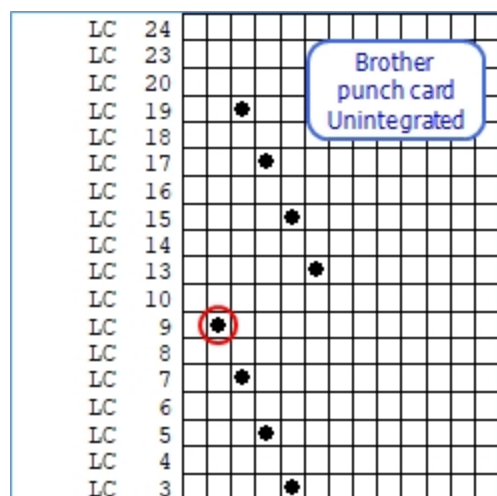


Mașinile de tricatat **Silver Reed** utilizează un cărucior separat pentru dantelă, care poate fi setat pentru transfer (LCT) sau tricatat (LC). Atât rândurile de transfer, cât și cele de tricatat sunt afișate pentru mașinile Silver Reed cu cartele perforate și mașinile electronice cu funcții de cartele perforate, astfel încât numerotarea rândurilor să fie întotdeauna secvențială.

Marcajul cusăturii „3”, „Culoare”, grosimea grilei de 1 și numerotarea rândurilor au fost alese ca

setări ale șablonului. Imaginea din stânga reprezintă modelul de cusătură neintegrat, iar cea din dreapta arată că modelul se deplasează în raport cu patul acului atunci când este integrat într-o piesă de îmbrăcăminte. Pe lângă faptul că se află într-un loc diferit pe orizontală, modelul începe într-un loc diferit pe verticală, astfel încât trecerile principale și cele de transfer se află acum pe rânduri diferite.

Primul ochi din modelul neintegrat este indicat printr-un cerc roșu în ambele imagini. Acest ochi se află într-o poziție orizontală și verticală diferită pentru șablonul integrat, iar porțiunea relevantă a șablonului, cu numere de rânduri diferite și ochiul marcat, a fost afișată în imaginea din dreapta.



Mașinile de tricatat **Brother** utilizează un cărucior separat pentru dantelă pentru a transfera ochiurile, în timp ce căruciorul principal tricotează firul după ce toate transferurile au avut loc.

Pentru mașinile de tricatat cu cartele perforate sunt afișate numai rândurile care se referă la transferuri, omizând rândurile în care firul este tricatat efectiv de căruciorul principal. Numerotarea rândurilor nu este consecutivă, după cum se poate vedea în cele două imagini din stânga sus, în care a fost selectată mașina standard Brother cu cartele perforate. Trecherile marcate cu LC (care pentru mașinile cu cartele perforate sunt toate) indică acele selectate de căruciorul pentru dantelă.

Când este selectată o mașină de tricatat electronică Brother e de tricatat (goale), iar

Comutarea necesară între căruciorul principal și cel pentru dantelă este indicată în fereastra „Numărătoare inversă + Shaping Instructions” (Numărătoare inversă + Instrucțiuni de modelare). Căruciorul principal este afișat cu alb, iar căruciorul pentru dantelă cu roz (pentru transferuri normale de dantelă) sau albastru (pentru transferuri de dantelă fină) în fereastra „Piese Overview” (Prezentare generală a piesei).

Ambele imagini din stânga arată primele rânduri ale modelului de cusătură, așa cum este prezentat șablonul pentru modelul de cusătură neintegrat. Imaginile din dreapta arată aceeași parte a modelului de cusătură pentru un model integrat. Poziția primului ochi (vezi și imaginea modelului de cusătură de mai sus) a fost marcată cu uncerc roșu în toate exemplele. Deoarece modelul de cusătură este poziționat diferit în raport cu patul de ace, primul ochi apare în locuri diferite atât pe orizontală, cât și pe verticală.

Mai multe informații despre tricotarea dantelei pe diferite mașini de tricatat pot fi găsite în secțiunea Dantelă pe mașini specifice.

## Modificări integrate

Această opțiune este disponibilă numai atunci când sunt selectate pentru vizualizare sau imprimare numai piese cu un model de cusătură. Chiar dacă una dintre piese nu are asociat un model de cusătură, această opțiune este estompată.

Nu este întotdeauna posibilă utilizarea acestei opțiuni. Anumite combinații de mașini de tricotat, metode de tricotat și modele de textură a cusăturilor nu sunt adecvate pentru această opțiune și pot apărea mesaje de eroare precum cele afișate în dreapta.

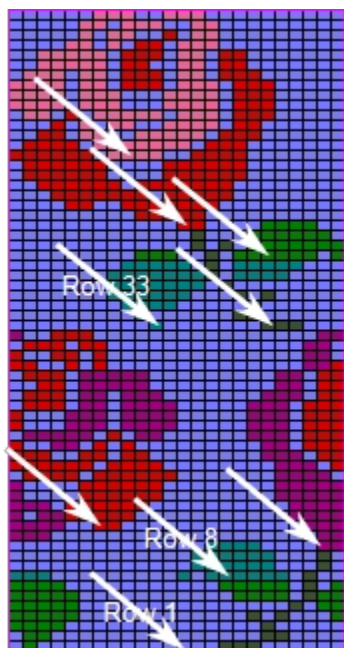
Imprimarea „Modificări integrate” indică la ce numere de rânduri intră în piesă un fir de altă culoare. În modelul de cusătură Fair Isle pot fi utilizate multe culori diferite, dar numai 2 culori pe rând. Ori de câte ori o culoare diferită intră în model, aceasta se clasifică ca o schimbare de culoare. Atâta timp cât sunt utilizate aceleași două culori, chiar dacă în combinații de cusături diferite, nu se menționează nicio schimbare.



This stitch pattern has a knitting method which is incompatible with the selected format or machine.



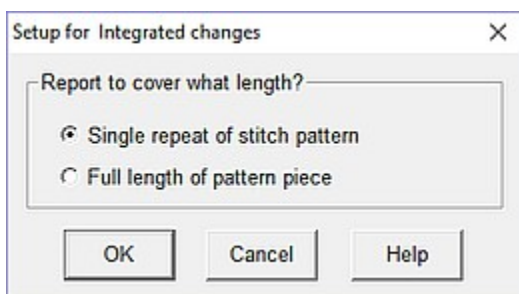
The AG50 can knit only patterns which have the knitting method set to Intarsia.



Modelul de cusătură rosy.stp (Jacquard în 3 culori) prezentat în stânga a fost utilizat într-o piesă vestimentară și s-a realizat o imprimare integrată a modificărilor.

Fiecare schimbare de culoare menționată în imprimarea de mai jos a fost indicată printr-o săgeată albă în imaginea din stânga. Rândul 1 începe cu trei culori. În rândul 8, verde este înlocuit cu turcoaz, în rândul 11, sticla este înlocuită cu cireș, în rândul 33, două culori sunt înlocuite etc.

Deși modelul de cusătură este format din șapte culori în total, într-un rând sunt utilizate maximum trei culori, pentru a respecta convențiile Jacquard cu trei culori.



În funcție de opțiunea selectată în caseta de configurare accesată prin clic pe cheia simplă, „Repetare unică a modelului de cusătură” sau „Lungime completă a piesei modelului”, imprimarea va conține o singură repetare sau le va include pe toate, numerotând fiecare rând atât după numărul său în piesă, cât și după repetare.

rând (vezi dreptunghiurile roșii din imaginea de mai jos). În acest exemplu, rândul 1 al modelului de cusătură se repetă pentru fiecare instanță după prima, deoarece există două culori care trebuie schimbate în acel moment. Deoarece acesta este un model Jacquard, numerele culorilor se referă la alimentatorul căruia îi sunt atribuite sau la ordinea în care intră în model. Dacă unei culori nu i s-a atribuit un nume, aceasta va fi reprezentată prin „???” în imprimare (vezi ovalul roșu).

toddlerdufflejacketgirl / Body - rosy (Knit method=3)  
Integrated changes 26/06/2017

Silver Reed SK840, 550, 560, 580

ROW = 1 /	1	1=Blue	2=???	3=Bottle
ROW = 8 /	8	1=Blue	2=Turquoise	3=Bottle
ROW = 11 /	11	1=Blue	2=Turquoise	3=Cerise
ROW = 13 /	13	1=Blue	2=Red	3=Cerise
ROW = 33 /	33	1=Blue	2=Turquoise	3=Cerise
ROW = 33 /	33	1=Blue	2=Turquoise	3=Bottle
ROW = 40 /	40	1=Blue	2=???	3=Bottle
ROW = 43 /	43	1=Blue	2=???	3=Red
ROW = 49 /	49	1=Blue	2=Pink	3=Red
ROW = 65 /	1	1=Blue	2=???	3=Red
ROW = 65 /	1	1=Blue	2=???	3=Bottle
ROW = 72 /	8	1=Blue	2=Turquoise	3=Bottle
ROW = 75 /	11	1=Blue	2=Turquoise	3=Cerise
ROW = 77 /	13	1=Blue	2=Red	3=Cerise
ROW = 97 /	33	1=Blue	2=Turquoise	3=Cerise
ROW = 97 /	33	1=Blue	2=Turquoise	3=Bottle
ROW = 104 /	40	1=Blue	2=???	3=Bottle

Când utilizați Interactive Knitting, puteți seta alerte pentru aceste modificări, pentru a facilita procesul de schimbare a firelor.

# Utilizarea DesignaKnit

<b>Comenzi rapide de la tastatură</b>	<b>182</b>
<b>Culorile spațiului de lucru</b>	<b>184</b>
<b>Tipuri de fișiere</b>	<b>185</b>
<b>Dosare și căi</b>	<b>185</b>
<b>Redenumirea fișierelor</b>	<b>188</b>
<b>Accesarea ajutorului</b>	<b>188</b>
<b>Bune practici</b>	<b>193</b>

Acest capitol conține o serie de subiecte care vă vor ajuta să utilizați programul DesignaKnit la maximum și cât mai fluent posibil.

## Comenzi rapide de la tastatură

Multe butoane și opțiuni de meniu pot fi accesate și prin comenzi rapide de la tastatură. Tabelele următoare prezintă toate opțiunile. Primul tabel conține toate comenzile rapide comune tuturor secțiunilor din DesignaKnit, iar al doilea (dacă este disponibil) cele specifice secțiunii Interactive Knitting.

Dacă tastatura (laptopului) este configurată pentru a utiliza funcții alternative (cum ar fi luminozitatea, volumul etc.), tasta „Fn” trebuie utilizată împreună cu tasta F necesară pentru a obține rezultatul dorit. Adică, dacă „F2” nu funcționează, „Fn-F2” va funcționa.

### Scurtături generale de la tastatură

Buton	Opțiune meniu	Comenzi rapide	Observații
	Stil standard pentru articole vestimentare	F5	Afișează un avertisment că modificările efectuate în Proiectarea modelului original vor fi pierdute dacă se trece de la o piesă din Proiectarea modelului original
	Schița modelului original	F6	
	Designer de cusături	F7	
	Tricotat interactiv	F8	Trebuie să ieșiți din această opțiune înainte ca celelalte opțiuni să devină din nou disponibile
	DesignaKnit Graphics Studio	F9	Trebuie să ieșiți din această opțiune, ceea ce va deschide Stitch Designer, înainte ca alte opțiuni să devină din nou disponibile
	<i>Editare / Refacere...</i>	Ctrl-Y	Opțiunea din meniu specifică ultima acțiune efectuată
	<i>Editare / Anulare...</i>	Ctrl-Z	Opțiunea din meniu specifică ultima acțiune efectuată

Buton	Opțiune meniu	Comenzi	Observații
	<i>Editare / Tăiere</i>	Ctrl-X	În Original Pattern Drafting, aceasta se referă la puncte, iar în Stitch Designer, la o selecție din spațiul de lucru
	<i>Editare / Copiere</i>	Ctrl-C	Copiază o zonă selectată
	<i>Editare / Lipire</i>	Ctrl-V	Lipește o selecție tăiată sau copiată anterior în Original Pattern Drafting, Stitch Designer și DesignaKnit Graphics Studio
	<i>Fișier / Nou</i>	Ctrl-N	În Original Pattern Drafting și Standard Garment Styling, aceasta se referă la fișiere de formă, iar în Stitch Designer la fișiere de model
	<i>Fișier / Deschidere</i>	Ctrl-O	Deschide folderul „Forme” sau „Modele de cusături” în vizualizarea normală Windows
	<i>Fișier / Imprimare</i>	Ctrl-P	Accesează opțiunile de imprimare disponibile în Original Pattern Drafting, Standard Garment Styling și Stitch Designer
	<i>Fișier / Salvare</i>	Ctrl-S	Salvează fișierul fără alte solicitări, cu excepția cazului în care nu a fost încă denumit. În Original Pattern Drafting se poate utiliza și „Shift-F12”.
	<i>Fișier / Miniaturi</i>	Ctrl-T	Deschide folderul „Forme” sau „Modele de cusături” în vizualizarea miniaturilor. În „Crearea modelului original” se poate utiliza și „F12”.
		Tab	Tasta Tab mută focalizarea de la o intrare la următoarea în casetele de dialog. Uneori selectează și evidențiază intrarea existentă, alteleori doar plasează cursorul în intrare.
		Shift-Tab	Ținând apăsată tasta Shift în timp ce apăsați tasta Tab, vă deplasați înapoi prin intrările din ferestrele de dialog

### Comenzi rapide de la tastatură specifice pentru Interactive Knitting

Buton	Opțiune meniu	Comenzi rapide	Observații
	<i>Pornește / Oprește</i> <i>Mergi / Mergi</i>	F2	Comută interacțiunea DesignaKnit cu mașina de tricatat
	<i>Porniți / Gata</i>	F3	Oferă instrucțiuni Ready pentru sincronizarea căruciorului mașinii de tricatat cu DesignaKnit. Acest lucru se poate face la începutul tricotării sau la revenirea după o pauză.

Observații			
	<b>Opțiune meniu</b> <i>Go / Rândul următor</i>	<b>Bara de tezi rapide</b> spațiu	Creșterile cu 5 rânduri se fac folosind „Shift”, iar creșterile cu 20 folosind „Ctrl” în combinație cu bara de spațiu sau săgeata sus.
	<i>Mergi / Rândul anterior</i>	Săgeată sus	
		Săgeată în jos	Creșterile cu 5 rânduri se fac folosind tasta „Shift”, iar creșterile cu 20 folosind tasta „Ctrl” în combinație cu săgeata în jos.
	<i>Fereastră / Copiere în clipboard</i>	„Ctrl-C”	Copiază spațiul de lucru așa cum este, inclusiv butoanele din bara de instrumente din stânga, astfel încât să poată fi lipit în alte aplicații

## Culorile spațiului de lucru

DesignaKnit utilizează culori ca indicatori vizuali, după cum se arată în tabelul de mai jos.

Culoare	Unde	Explicație
Albastru deschis	Contextul miniaturilor	Create inițial în Original Pattern Drafting sau create în Standard Garment Styling și cel puțin una dintre piese modificată în Original Pattern Drafting
Albastru mediu	Fundalul miniaturilor	Create în Standard Garment Styling, fără modificări în Original Pattern Drafting
Gri deschis	Fundalul miniaturilor	Creat în Original Pattern Drafting
Roșu / Roz	Cursor în formă de cruce	Poziția cursorului corespunde exact cu linia
Violet închis	Dispunere exactă a cusăturilor	Eroare de direcție de tricotat: preluarea cusăturilor ținute anterior la începutul unui rând
Linie roz	Dispunerea exactă a cusăturilor	Eroare de direcție de tricotat: o închidere la sfârșitul unui rând
Violet deschis	Dispunerea exactă a ochiurilor	Eroare de direcție de tricotat: o întrerupere la începutul unui rând
Linie roșie	Dispunerea exactă a ochiurilor	Eroare de direcție de tricotat: o aruncare la sfârșitul unui rând
Verde deschis	Mânere	Mânere active
Portocaliu	Mânere	Marker (apare numai când butonul Marker este selectat)
Gri deschis	Piese	Creat în stilul standard al articolelor vestimentare, fără modificări în schița modelului original
Albastru deschis	Piese	Create în Original Pattern Drafting
Gri deschis / albastru	Piese	Create în stilul standard al articolelor vestimentare și modificate în modelul original
Verde deschis	Piese	Modificat cu dispunere exactă a cusăturilor
Alb	Piese pe spațiul de lucru	Indică piesa activă

## Tipuri de fișiere

DesignaKnit are diverse tipuri de fișiere care sunt utilizate pe tot parcursul programului și sunt aplicabile diferitelor părți ale acestuia.

- .shp - este utilizat în Original Pattern Drafting și Standard Garment Styling pentru a identifica fișierele de formă care pot conține diferite piese pentru a alcătui o singură piesă, cum ar fi o piesă vestimentară cu față, spate, mâneci etc.
- .stp & .pat - sunt utilizate în Stitch Designer pentru a identifica modelele de cusături care pot fi combinate cu fișierele de formă. Versiunile mai noi ale DesignaKnit utilizează formatul .stp, iar versiunile mai vechi formatul .pat.
- .dat - este un tip de fișier utilizat cu Silver Reed PC10. Fișierele *.dat sunt salvate pe un card SD special formatat pentru a transfera modele de cusături de pe computer pe mașina de tricotat. *.dat este afișat alături de tipurile de fișiere *.stp și *.pat.
- .plt - este utilizat în Stitch Designer pentru a identifica fișierele paletă care conțin culori și simboluri de cusături care vor fi utilizate în fișierele cu modele de cusături. Sunt furnizate fișiere paletă implicite și pot fi create suplimentar multe fișiere paletă utilizator.
- .csv - este utilizat în Stitch Designer pentru a identifica fișierele de simboluri care au fost create sau utilizate în Symbols Organizer. Unele pot fi create și utilizate de utilizatori, altele sunt furnizate de DesignaKnit.
- Fișiere grafice - pot fi importate și utilizate în Stitch Designer și DesignaKnit Graphics Studio pentru a extinde posibilitățile de proiectare a modelelor de cusături. DesignaKnit poate recunoaște o serie întreagă de fișiere imagine grafică (*.bmp, *.ico, *.jpg, *.jpeg, *.gif, *.pcx, *.png, *.tga, *.tif, *.p?m și *.wmf) care pot fi încorporate.

## Dosare și căi

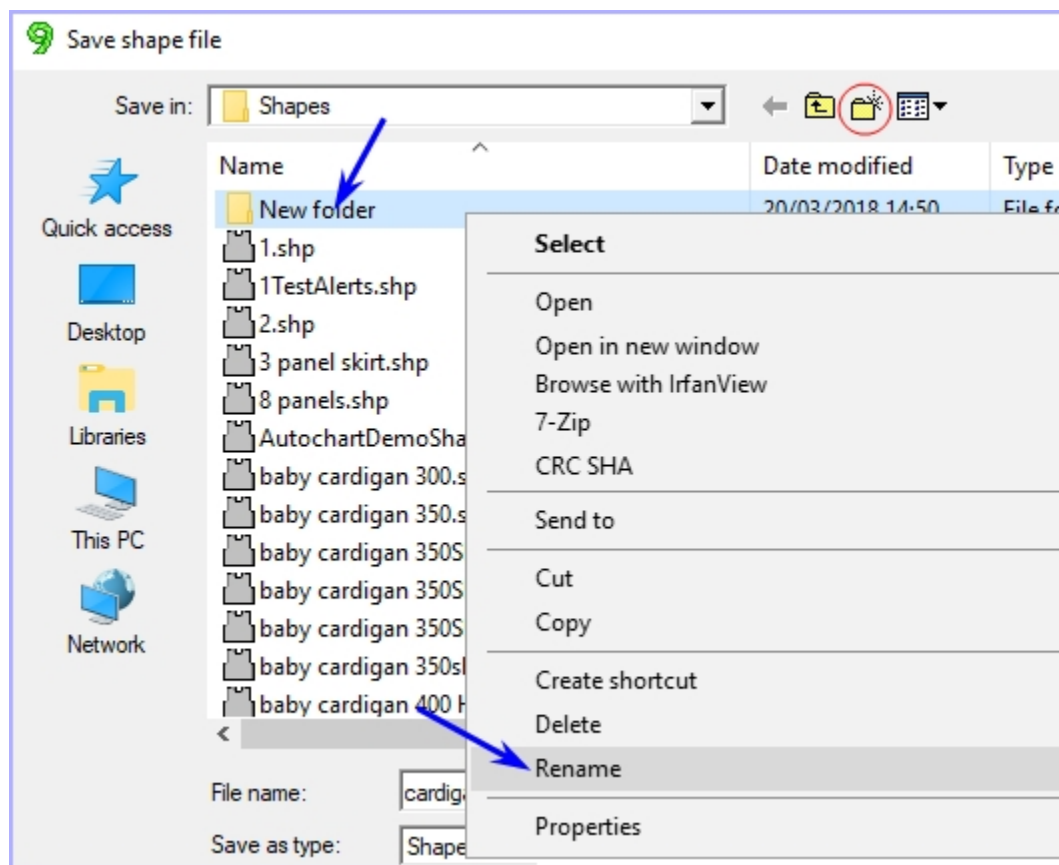
Când programul este instalat, fișierele DesignaKnit sunt localizate în anumite locații, separate în fișiere de program și fișiere de utilizator. Fiecare cont de utilizator are propriul folder „documente” în care sunt plasate fișierele cu forme și modele de cusături DesignaKnit 9. Programul oferă câteva fișiere cu forme și o mulțime de fișiere cu modele de cusături. Pe lângă crearea de fișiere noi, fișierele furnizate pot fi copiate, modificate și salvate în aceste locații sau în locații diferite.

```
C: \Program Files\DesignaKnit 9
C: \Users\<Username>\Documents
  \DesignaKnit 9
    \Shapes
    \Stitch patterns
      \Brother
        \pb5
        \Stitch_World
      \Silver Reed
```

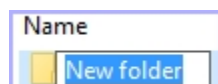
Fișierele programului DesignaKnit se află în folderul corespunzător „Programs” (Programe), care, în funcție de versiunea Windows, poate avea un nume diferit de „Program Files” (Fișiere programe), așa cum se arată în exemplul din stânga. Acest folder nu trebuie modificat în niciun fel, deoarece fișierele din el sunt interconectate, legate între ele și necesare pentru funcționarea corectă a programului.

Fiecare cont de utilizator dintr-un sistem Microsoft Windows are propriul folder pentru documentele DesignaKnit 9. Programul creează folderele implicite „Shapes” (Forme) și „Stitch patterns” (Modele de cusături) în momentul instalării și include o varietate de fișiere exemplu.

Dosarele cu modele de cusături Brother și Silver Reed furnizate sunt numai pentru citire, pentru a se asigura că aceste modele de cusături specifice mașinii de tricotat nu pot fi modificate din greșeală. Încercările de a salva orice modele de cusături în aceste dosare vor genera mesajul „Vă rugăm să utilizați un alt dosar pentru a vă salva lucrarea”.



Se pot crea foldere noi în momentul salvării unui fișier. Alternativ, folderele pot fi create în Windows deschizând File Explorer, navigând la locația corectă, făcând clic dreapta și selectând „New Folder” (Folder nou) din meniul care apare.



Dacă faceți clic pe butonul „Creați un folder nou” (vezi cercul roșu), va apărea un ecran similar cu dialogul afișat aici. Atâta timp cât cuvintele „Folder nou” sunt evidențiate cu albastru, așa cum se arată în imaginea mai mică, puteți introduce un nume nou, care va înlocui textul.

Dacă se apasă tasta „Enter” sau se face clic (din greșeală) cu mouse-ul în afara casetei, numele folderului va fi „New Folder” (vezi săgeata albastră din partea de sus). Dacă se face clic dreapta pe numele acestui folder, va apărea un meniu de selecție cu o serie de opțiuni, în funcție de versiunea Windows și de programele instalate. Se poate selecta „Redenumire folder” (vezi săgeata albastră din partea de jos). Alternativ, se poate utiliza tasta „F2” pentru redenumire sau se poate face clic de două ori consecutiv pe numele folderului (nu dublu clic) pentru a evidenția numele, ceea ce permite redenumirea. Aceeași procedură poate fi utilizată pentru a modifica numele fișierelor.

Numele folderului poate fi foarte descriptiv, dar nu poate include niciunul dintre următoarele caractere: \ / : * ? " < > |, deoarece acestea au utilizări specifice în Windows.

## SFAT!

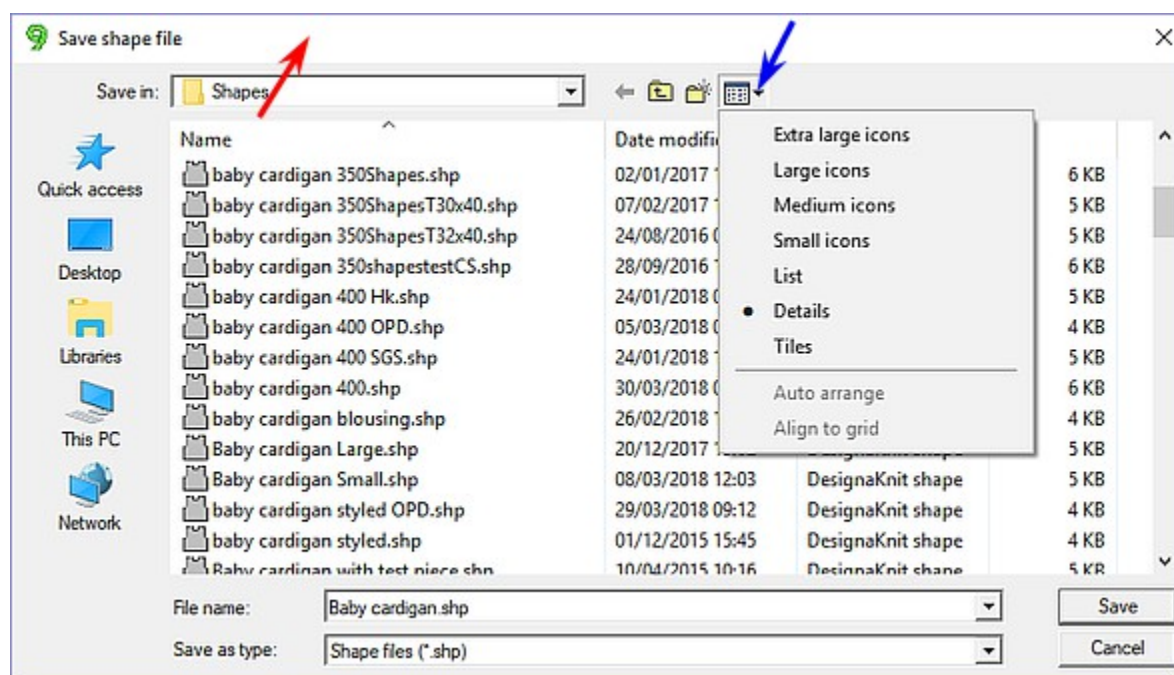
Pentru a organiza eficient fișierele utilizatorului, se poate crea un folder „Tutorials” direct sub folderul „Users” \<username> \documents \DesignaKnit 9”, în care pot fi plasate tutorialele descărcate. Fișierele cu forme pot fi salvate în diferite foldere în funcție de categorii, cum ar fi Adult, Copil etc. Modelele de cusături pot fi organizate în diferite foldere în funcție de schemele de culori, metoda de tricotat, motive, încercări, modele finite.

etc. Se poate crea un folder „Imagini” care să conțină imagini pentru DesignaKnit Graphics Studio, imagini care vor fi utilizate ca imagini de fundal etc.

Ori de câte ori trebuie salvat un fișier, fie prin acțiunea utilizatorului, fie deoarece DesignaKnit afișează o fereastră de dialog pentru salvare, este afișată locația implicită setată în secțiunea specifică. Această locație poate fi modificată în fiecare secțiune accesând opțiunea de meniu *Fișier / Dosar implicit*. În funcție de situație, titlul ferestrei de dialog care se deschide la clic pe „dosar implicit” poate varia:

- Dosarul implicit pentru *forme* în stilizarea standard a articolelor vestimentare și schițarea modelelor originale
- Dosar implicit pentru *imagini de fundal* în crearea modelelor originale
- Dosar implicit pentru *modele de cusături* în Stitch Designer
- Dosarul implicit pentru *fișierele cu imagini grafice* în DesignaKnit Graphics Studio

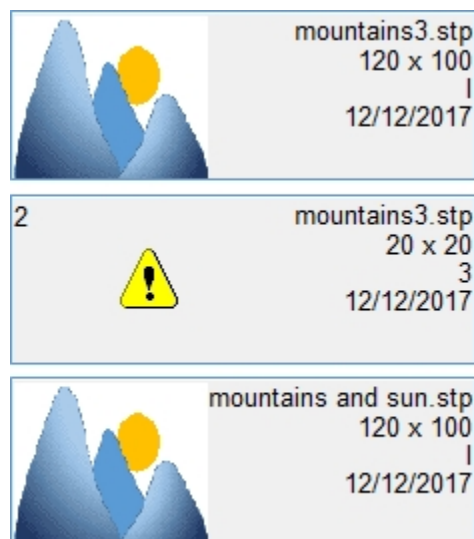
Locațiile folderelor implicite sunt utilizate atunci când accesați fișiere pentru a le deschide sau șterge sau pentru a salva fișiere noi.



Fișierele și folderele pot fi vizualizate în diverse moduri, făcând clic pe butonul „Meniu Vizualizare” (vezi săgeata albastră). Selectarea pictogramelor sau a dalelor din vizualizările *Fișier / Salvare ca* sau *Fișier / Deschidere* va afișa doar o pictogramă generică. Dacă sunt necesare mai multe detalii la deschiderea fișierelor, se poate utiliza opțiunea *Fișier / Miniaturi* pentru fișierele de formă (articole de îmbrăcăminte) (vezi pagina 237), modele de cusături (vezi pagina 209) sau fișiere imagine (grafică) (vezi pagina 245). Dacă ferestrele de dialog vă stau în cale, le puteți muta făcând clic și ținând apăsat pe bara de titlu (vezi săgeata roșie), apoi glisându-le într-o altă poziție pe ecran.

Este recomandat să păstrați toate fișierele utilizatorului DesignaKnit împreună, pentru a le găsi și copia mai ușor.

## Redenumirea fișierelor



Numele fișierelor DesignaKnit pentru forme, modele de cusături și imagini grafice pot fi redenumite cu ușurință în Windows Explorer, făcând clic dreapta pe ele și alegând opțiunea „Redenumire”, apăsând tasta „F2” în timp ce numele este evidențiat sau făcând clic o dată pe numele fișierului în timp ce acesta este evidențiat, apoi tastând un nume nou.

Aceste modificări vor fi luate în considerare imediat în DesignaKnit, iar noul nume de fișier va fi disponibil ori de câte ori se utilizează opțiunea de meniu *Fișier / Deschidere*.

Cu toate acestea, dacă fișierele sunt redenumite în timp ce DesignaKnit se află în modul de vizualizare miniaturi, modificarea nu se reflectă imediat din cauza modului în care miniaturile trebuie redesenat. Dacă un fișier care nu mai există deoarece a fost redenumit este selectat o dată pentru a fi afișat în secțiunea de previzualizare, acesta nu va apărea. Când derulați peste fișier și reveniți pentru a-l afișa în secțiunea vizibilă, numele fișierului care nu mai este utilizat va apărea cu un triunghi galben de avertizare, așa cum se arată în stânga, iar noul nume al fișierului nu este încă disponibil. Fișierul redenumit nu va fi

vizibile până când vizualizarea miniaturilor este reîmprospătată printr-o acțiune diferită, cum ar fi trecerea la un alt folder, apoi revenirea la sau modificarea criteriilor de căutare în câmpul numelui fișierului.

## Accesarea ajutorului

<b>Cuprins</b>	<b>190</b>
<b>Manual</b>	<b>192</b>

Există mai multe modalități de a accesa Ajutorul în DesignaKnit 9. Pe lângă opțiunile enumerate mai jos, puteți solicita ajutorul unui distribuitor național (a se vedea [Soft Byte Ltd](https://www.softbyte.co.uk/contact.htm), <https://www.softbyte.co.uk/contact.htm>) sau chiar al unui club local de tricatat manual sau mecanic.

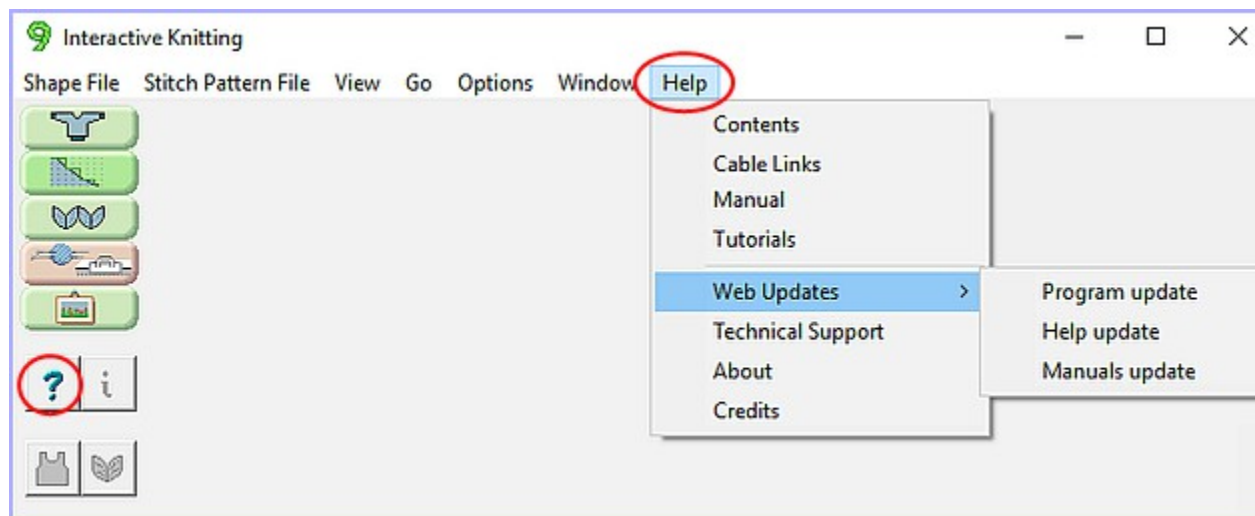
În tot manualul:

- Opțiunile din meniu sunt prezentate cu caractere italice, după cum urmează: *Fișier / Deschidere*
- Textul afișat literalmente, cum ar fi în dialoguri sau butoane, a fost inclus între ghilimele, după cum urmează: „OK”
- Linkurile care trimit către site-uri web sunt puțin mai închise la culoare decât linkurile interne din manual.

Odată cu introducerea fiecărei noi versiuni de Windows, aspectul ferestrelor de dialog s-a modificat. S-au depus toate eforturile pentru a se asigura o coerență cât mai mare, însă imaginile capturate pot prezenta ușoare diferențe între diferitele versiuni de Windows. Acest lucru nu are nicio influență asupra conținutului.



Majoritatea ferestrelor de dialog conțin un buton Ajutor care, atunci când este apăsat, deschide capitolul relevant din secțiunea Ajutor într-un loc specific. Ajutorul general poate fi accesat și din ecranul principal DesignaKnit (vezi ovalele roșii). Imaginea de mai jos ilustrează meniul *Ajutor*. Deși imaginea este preluată din Interactive Knitting, opțiunile sunt identice sau foarte similare pentru toate secțiunile programului DesignaKnit. Deoarece „Cable Links” se aplică numai tricotării mecanice, acesta nu va apărea la nivelul produsului HandKnit, în secțiunile Stitch Designer și Interactive Knitting.



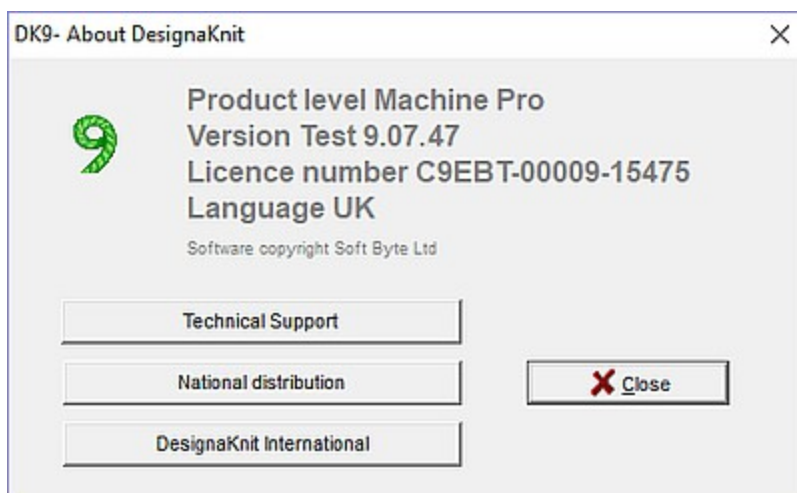
-  din bara de instrumente din stânga navighează la capitolul „Butoane și meniu”, care listează toate butoanele și opțiunile de meniu ale secțiunii relevante a programului, oferind descrieri și referințe suplimentare la pagini, acolo unde este necesar.
- **Ajutor / Cuprins** din bara de meniu superioară accesează ajutorul Windows, de unde este posibilă navigarea prin capitole sau căutarea cuvintelor individuale. Mai multe informații pot fi găsite în Cuprins ([vezi pagina 190](#)).
- **Ajutor / Cable Links** este disponibil numai în Stitch Designer și Interactive Knitting pentru nivelurile de produse Complete, Machine Pro și Machine Standard. Apăsând acest buton se deschide un capitol în care se găsesc informații despre Cable Links, în care sunt furnizate linkuri către site-ul web Soft Byte Ltd.
- **Ajutor / Manual** deschide manualul secțiunii DesignaKnit din care este deschis în format PDF, care poate fi tipărit, vizualizat sau căutat după cum este necesar. Mai multe informații pot fi găsite în Manual ([vezi pagina 192](#)).
- **Ajutor / Tutoriale** accesează site-ul web Soft Byte Ltd, de unde pot fi vizualizate și descărcate pe computerul local o serie de tutoriale video. Diverse proceduri, cum ar fi tricotarea articolelor de îmbrăcăminte, proiectarea unui model de cusături, principiile de bază ale proiectării modelelor originale, tricotarea interactivă și multe alte proceduri pot fi vizualizate în timpul liber ([a se vedea și Tutoriale la pagina 286](#)).
- **Ajutor / Actualizări web** prezintă opțiuni pentru actualizarea programului, ajutorului și manualelor de pe internet. Înainte de a contacta serviciul de asistență, este important să vă asigurați că au fost instalate cele mai recente versiuni ale programului și ale fișierelor de ajutor ([consultați și Actualizări la pagina 194](#)).
- **Ajutor / Asistență tehnică** afișează o fereastră de dialog cu numărul de telefon și adresa de e-mail, precum și informații tehnice despre program care pot fi necesare atunci când contactați Soft Byte Ltd.  

Înainte de a contacta serviciul de asistență, este recomandat să  
 pentru a actualiza programul, ceea ce se poate face din acest ecran, pentru a vedea dacă problema poate fi rezolvată în acest fel. Dacă nu, trebuie să faceți clic pe linkul de e-mail din fereastra de dialog, indiferent dacă acesta deschide clientul de e-mail local, deoarece acesta plasează toate informațiile relevante în clipboard. Aceste informații pot fi apoi lipite în corpul clientului de e-mail care este deschis sau într-un alt program de e-mail, dacă acest lucru este necesar sau preferat. Lipirea se poate face prin orice metodă utilizată în programul de e-mail sau folosind „Ctrl-V”.

The Windows Clipboard will contain technical data - please paste it into your email (use Edit / Paste when starting your email text).

Email for technical support [support@softbyte.co.uk](mailto:support@softbyte.co.uk)

- **Ajutor / Despre** afișează o fereastră de dialog similară cu cea din dreapta. Pe lângă afișarea nivelului produsului, a versiunii curente a programului și a numărului de licență, această fereastră de dialog oferă acces la Asistență tehnică, Distribuție națională (Marea Britanie) și DesignaKnit International. Aceste site-uri oferă acces la informații despre produse, soluții, comenzi, descărcări, instruire, asistență și contact.



- **Ajutor / Credite** conține o listă a colaboratorilor la DesignaKnit 9 (vezi pagina 290).

Ajutorul furnizat cu DesignaKnit poate fi vizualizat fie în format Windows Help, fie în format PDF, în funcție de opțiunea selectată din meniul *Ajutor / Conținut* sau *Ajutor / Manual*. Ambele au formate proprii, deși conținutul este același. Există câteva diferențe în ceea ce privește prezentarea și utilizarea, care sunt descrise mai jos.

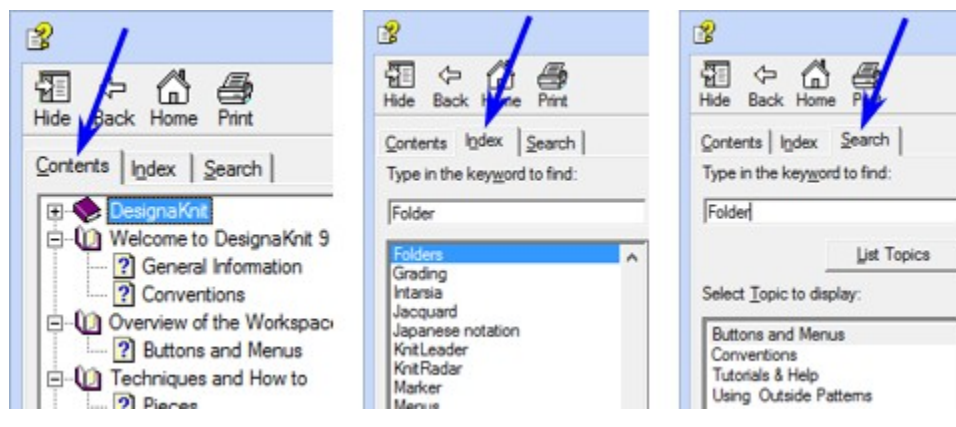
Fiecare manual este specific secțiunii din care este accesat, conținând informații specifice, precum și informații comune tuturor secțiunilor. Aceasta înseamnă că, de exemplu, ajutorul pentru „Instrumente de proiectare” din *Stitch Designer* este accesibil numai în cuprinsul sau manualul *Stitch Designer*, în timp ce ajutorul pentru „Tipărirea formelor” sau „Metode de tricotat” este accesibil din toate secțiunile.

E-mailsupport@softbyte.co.uk sau telefon +44 (0)1691 828556

## Cuprins

Opțiunea de meniu *Ajutor / Conținut* deschide o fereastră de ajutor în partea de sus a spațiului de lucru DesignaKnit. Cu toate acestea, acest fișier de ajutor poate fi minimizat, redimensionat sau mutat, astfel încât DesignaKnit să poată fi utilizat în același timp.

Fișierul Ajutor se deschide la pagina „Bun venit”, care afișează secțiunea programului și nivelul produsului deschise în prezent în bara de titlu. Partea superioară a ecranului Ajutor afișează doar secțiunea programului, care în exemplul de mai jos este „Interactive Knitting” (Tricotat interactiv).



Pe lângă consultarea „Conținutului” fișierelor de ajutor, care listează toate subiectele, sunt disponibile atât „Indexul”, cât și „Căutarea”, pentru a facilita găsirea cât mai ușoară a informațiilor corecte.

▼ Method A  
▼ Method B  
▶ Method C  
separates each

În cazul în care sunt disponibile meniuri derulante,

Triunghiurile mici ▼ și ► pot fi selectate pentru a deschide sau închide textul complet. După ce părăsiți pagina derulantă, cum ar fi în cazul în care urmați un link (hiperlink), și utilizați săgeata înapoi pentru a reveni la pagină, textele derulante vor fi închise, afișând doar titlul lor.

**Conținut** - afișează toate subiectele din secțiunea Ajutor. Dacă faceți clic pe semnul „+” de lângă un subiect, acesta se extinde pentru a afișa diferitele niveluri de dedesubt, iar dacă faceți clic pe semnul „-”, acestea se vor reduce.

**Index** - a fost creat un index pentru cele mai frecvente cuvinte cheie. Când începeți să tastați în casetă, cuvântul din index va apărea în caseta de mai jos. Dacă faceți dublu clic pe cuvântul din caseta de listă, veți fi redirecționat direct la locul în care se află cea mai importantă apariție a aceluia cuvânt. Puteți introduce fie cuvinte individuale, fie un termen de căutare, între ghilimele duble. De exemplu, dacă tastați „**stitch pattern**” (**model de cusătură**), veți găsi fiecare apariție a **cuvintelor** „**stitch**” (**cusătură**) și „**pattern**” (**model**) și acestea vor fi evidențiate separat una de cealaltă. Dacă tastați „**stitch pattern**”, veți găsi termenul complet.

**Căutare** - localizează cuvântul introdus oriunde apare, afișând subiectele și evidențiind cuvântul specificat în textul fiecărui subiect atunci când se face dublu clic pe acesta. Odată ce un subiect a fost deschis, cuvântul căutat este evidențiat oriunde apare și poate fi derulat sau se poate utiliza „Ctrl-F” în cadrul subiectului pentru a găsi textul necesar. Atunci când se utilizează „Căutare”, pot fi găsite numai aparițiile cuvintelor întregi, în timp ce „Ctrl-F” va găsi orice text introdus.

Secțiunile derulante trebuie extinse pentru a găsi textul căutat în ele.



Imaginea din stânga arată colțul din stânga sus al fișierului Ajutor conținut. Dacă faceți clic pe „Afișare”, se va afișa panoul de navigare în care sunt listate subiectele, dacă acestea sunt ascunse, caz în care butonul va afișa „Ascundere”, iar dacă faceți clic pe acesta, panoul de navigare va fi ascuns. Butonul „Înapoi” vă va duce înapoi la linkurile vizitate, inclusiv la linkurile furnizate în imagini, în timp ce butonul „Acasă”

afișează pagina de bun venit.

Dacă butonul „Înapoi” nu pare să funcționeze așa cum ar trebui și te duce într-un loc diferit de cel în care era cursorul, asta se întâmplă pentru că Windows te duce la ultima locație cunoscută a linkului (hiperlink). Dacă un utilizator a derulat pagina în jos, Windows nu vede aceasta ca o locație de link. Adică, un utilizator a deschis tabelul cu opțiuni de meniu și a făcut clic pe un link pentru a accesa secțiunea „Vizualizare”, apoi a continuat derulând pagina pentru a citi mai jos până la „Opțiuni” și a urmat un link de acolo către o altă pagină. Dacă faceți clic pe butonul „Înapoi”, veți reveni la „Vizualizare” și nu la „Opțiuni” din tabelul meniului. Cea mai rapidă modalitate de a ajunge la locația dorită poate fi să faceți clic pe butonul „Sus” și să utilizați linkurile pentru a vă apropia cât mai mult posibil.

Unele imagini conțin linkuri pe care se poate face clic pentru a accesa rapid informații relevante, atâta timp cât documentul este vizualizat pe computer. Acest lucru este clar indicat în textul din apropierea imaginii, precum și prin faptul că cursorul se transformă într-o mână atunci când este plasat peste imagine. Se poate apoi face clic pe el pentru a accesa rapid secțiunea relevantă.

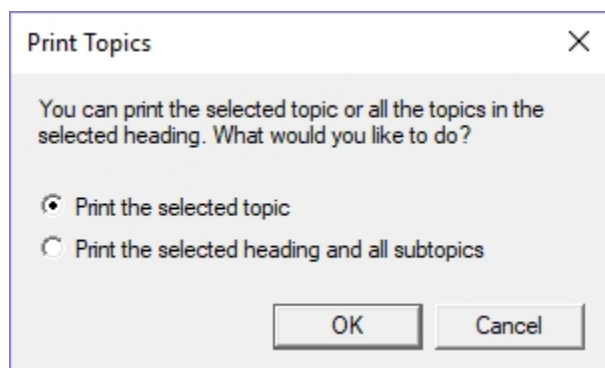
Unele dintre imaginile din fișierele de ajutor din conținut au fost reduse la dimensiunea miniaturilor pentru a facilita citirea. Imaginile pot fi vizualizate la dimensiunea completă făcând clic pe ele, apoi reduse la miniatură făcând clic încă o dată sau apăsând tasta Esc. În cazuri rare, imaginea nu se potrivește complet pe ecran și se va afișa partea dreaptă, în loc de cea stângă. Acest lucru poate fi rezolvat ieșind din imagine și mărin DesignaKnit la ecran complet sau trecând mouse-ul peste marginea dreaptă până când cursorul se transformă într-o săgeată dublă, apoi făcând clic, ținând apăsat și trăgând fereastra programului la dimensiunea dorită. Când miniatura este accesată din nou, aceasta se va afișa în întregime.



Uneori, un paragraf poate acoperi o imagine din stânga sa, din cauza misterelor software-ului. Dacă se întâmplă acest lucru, așa cum se arată în imaginea din stânga sus, imaginea de dedesubt, care poate conține linkuri care pot fi accesate, nu este accesibilă.



Redimensionarea ferestrei programului prin clic, menținerea apăsată și glisarea părții drepte către dreapta sau stânga va rezolva problema, așa cum se arată în imaginea de mai jos, și va face toate linkurile disponibile. Alternativ, Conținutul Ajutorului poate fi vizualizat pe ecran complet prin clic pe butonul „maximizare” din colțul din dreapta sus.



Dacă faceți clic pe butonul „Print” (Imprimare), se afișează o fereastră de dialog din care puteți alege „print the selected topic” (imprimare subiect selectat) sau „print the selected heading and all subtopics” (imprimare titlu selectat și toate subtitlurile).

Totuși, aceasta nu este metoda recomandată pentru imprimarea fișierelor de ajutor din conținut, deoarece include informații inutile și aglomerate. Este mult mai ușor să deschideți manualul PDF din *Ajutor / Manual* și să selectați materialul de imprimare de acolo.



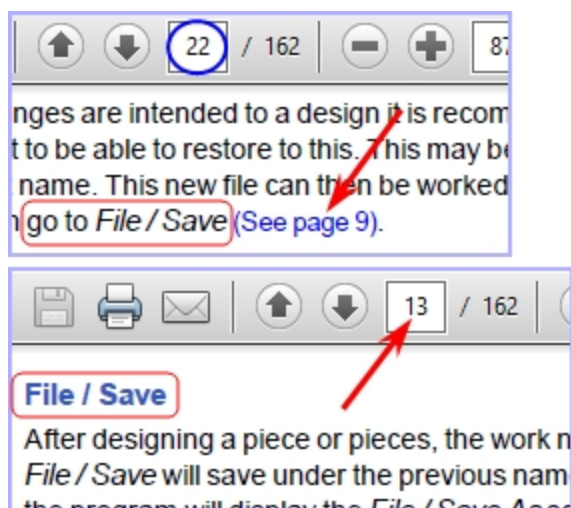
Butonul „Sus” a fost plasat în partea dreaptă jos a ecranelor de ajutor pentru conținut, pentru a facilita navigarea. Acesta poate fi cel mai rapid mod de a accesa începutul subiectului curent și de a parcurge linkurile pentru a ajunge la poziția dorită din „”.

## Manual

Opțiunea din meniu *Ajutor / Manual* deschide o versiune PDF (Portable Document Format) a fișierului Ajutor. Fișierul PDF poate fi mutat, minimizat sau redimensionat și poate fi păstrat deschis în timp ce lucrați în DesignaKnit.

Este cel mai ușor de vizualizat în Adobe Acrobat Reader, care, dacă nu este deja instalat, poate fi descărcat cu ușurință de pe internet. Aspectul fișierului PDF depinde de versiunea, tipul și setările vizualizatorului PDF instalat. Cuprinsul începe la pagina 2 a manualului. Marcajele care pot fi afișate utilizând setările PDF din Reader se referă la diferite capitole și, deși pot fi cea mai ușoară modalitate de navigare prin conținut, ele nu constituie un cuprins propriu-zis. La sfârșitul documentului este inclus un index și, dacă este vizualizat pe ecran, cuvintele cheie pot fi accesate făcând clic pe numărul paginii după intrare.

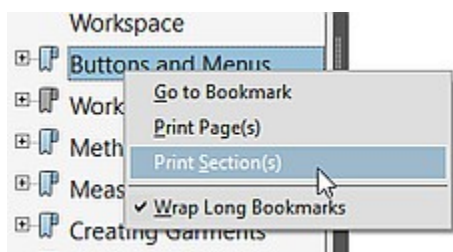
Dacă manualul este vizualizat pe ecran, orice linkuri furnizate pot fi accesate făcând clic pe referințele sau numerele de pagină aferente. Unele imagini conțin linkuri pe care se poate face clic pentru a accesa rapid informații relevante, atâta timp cât documentul este vizualizat pe computer. Acest lucru este clar indicat în textul din apropierea imaginii, precum și prin faptul că cursorul se transformă într-o mână atunci când este plasat peste imagine. Se poate apoi face clic pe acesta pentru a accesa rapid secțiunea relevantă.



Numerele paginilor menționate în PDF se referă la numerele paginilor din versiunea tipărită și nu la fișierul PDF în sine. Există o diferență deoarece versiunea tipărită fizic nu include pagina de titlu și cuprinsul în numerotare, în timp ce fișierul PDF digital le include.

În exemplul din stânga, dacă faceți clic pe „Vezi pagina 9”, veți fi redirecționat către pagina 13 din fișierul PDF digital, care este pagina 9 din versiunea tipărită. Diferența constă în numărul total de pagini ale titlului și cuprinsului, care în acest caz era 4. Numărul paginii dorite poate fi introdus direct în caseta pentru numărul paginii (a se vedea cercul albastru). Adăugarea numărului de pagini care alcătuiesc titlul și cuprinsul la numărul paginii la care se referă linkul va deschide pagina corectă.

Mini-cuprinsul este furnizat ca mijloc de accesare eficientă a informațiilor atunci când fișierul PDF este vizualizat pe computer. Dacă este tipărit, referințele de pagină vor indica paginile corecte.



Tipărirea din PDF se poate face făcând clic dreapta pe unul dintre marcate și selectând opțiunea „Tipăriți pagină (pagini)” sau „Tipăriți secțiune (secțiuni)”.

În exemplul din stânga, s-a făcut clic pe „Butoane și meniuri”, apoi s-a făcut clic dreapta pentru a accesa opțiunile afișate.

## Bune practici

<b>Copii de rezervă</b>	<b>193</b>
<b>Actualizări</b>	<b>194</b>
<b>Documentarea cu capturi de ecran</b>	<b>194</b>

### Copii de rezervă

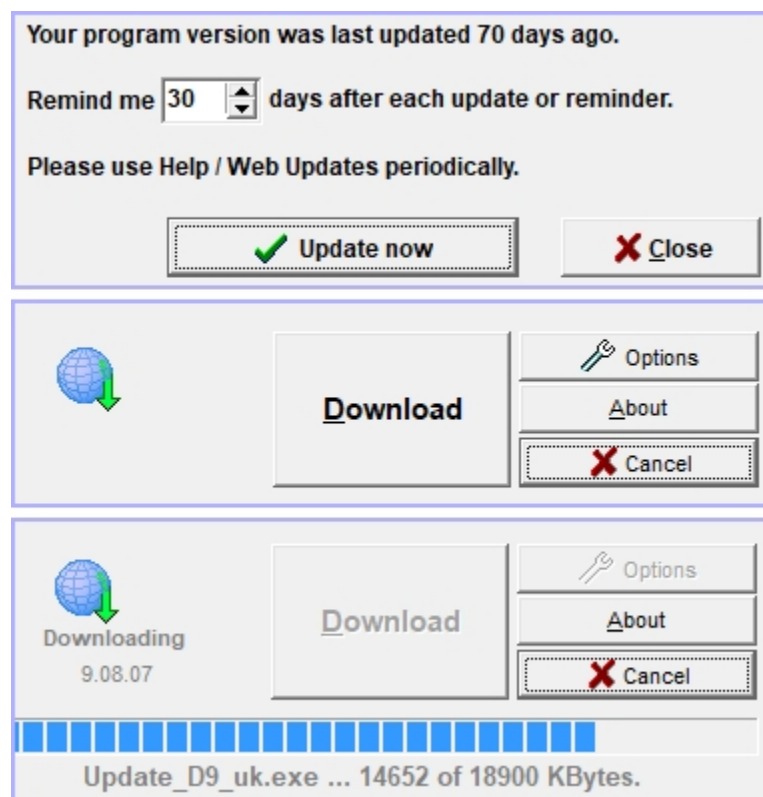
Efectuarea de copii de rezervă regulate ale proiectelor va proteja orice lucrare realizată. Copiile de rezervă pot fi realizate prin simpla copiere a fișierelor de formă într-o altă locație, cum ar fi un stick USB, un hard disk extern, spațiul de stocare în cloud, dacă este disponibil, sau chiar prin trimiterea fișierelor la o altă adresă de e-mail.

Când se intenționează modificări majore ale unui proiect, se recomandă să se lucreze cu o copie a fișierului shape, lăsând originalul intact pentru a putea fi restaurat dacă este necesar. Acest lucru se poate realiza deschizând fișierul shape și salvându-l sub un alt nume. Se poate lucra apoi cu acest nou fișier, în timp ce originalul rămâne neschimbat (vezi pagina 242).

Este recomandat să faceți o copie de rezervă a piesei înainte de a lucra în Exact Stitch Layout, deoarece anularea modificărilor prin revenirea la starea anterioară Exact Stitch Layout va duce la pierderea tuturor modificărilor, nu doar a celor din Exact Stitch Layout. Piesa poate fi copiată activând-o, apoi selectând *Piece / Duplicate (Piesă / Duplicare)* din bara de meniu din partea de sus, atribuindu-i un nume și mutând-o într-o locație convenabilă din spațiul de lucru.

Aceasta este o idee bună și atunci când experimentați cu piese și faceți modificări complicate. O altă metodă este să începeți un fișier nou pentru formă și să importați piese din modele create anterior. Mai multe informații despre importarea pieselor dă puteți găsi în manualul Original Pattern Drafting.

## Actualizări



☐ Use alternative method

☐ Download the update file into My Documents \ DesignaKnit 9

Din când în când, dacă apare o versiune nouă, DesignaKnit va solicita descărcarea actualizărilor, moment în care intervalul dintre solicitările de actualizare poate fi modificat, dacă se dorește, așa cum se poate vedea în imaginea din stânga sus. Dacă faceți clic pe „Actualizați acum”, va apărea a doua fereastră de dialog.

Programul poate fi actualizat și accesând *Ajutor / Actualizări web / Actualizare program* sau făcând clic pe „Actualizare program” după accesarea opțiunii de meniu *Ajutor / Asistență tehnică*. Dacă există un proiect deschis și nesalvat în spațiul de lucru, DesignaKnit vă va solicita să îl salvați înainte de a continua. Dacă faceți clic pe butonul „Descărcare”, este posibil să apară o altă fereastră de dialog care vă informează despre versiunea curentă. După acceptare, descărcarea va începe și va afișa o bară de progres pe ecran, așa cum se arată în imaginea de jos. Când termină, DesignaKnit va reporni cu ecranul de deschidere.

Procesul poate fi repetat pentru actualizarea fișierelor de ajutor și manual.

Dacă faceți clic pe „Opțiuni” în primul ecran de descărcare, vor fi afișate opțiunile prezentate în partea stângă. Acestea trebuie utilizate numai dacă vi se recomandă de către serviciul de asistență Soft Byte Ltd. „Utilizați metoda alternativă” va actualiza în fundal, chiar dacă nu pare să se întâmple nimic. Bifați „Descărcare

actualizarea...” și făcând clic pe "OK" se revine la ecranul principal al managerului de descărcări, de unde se poate face din nou clic pe "Descărcare" pentru a salva fișierul în folderul specificat (Documente \DesignaKnit 9). Din această locație, se poate face dublu clic pentru a instala. Când se utilizează această metodă, DesignaKnit trebuie închis și trebuie navigat la fișierul de actualizare. În funcție de versiunea Windows și de utilizatorul Windows curent, va fi necesară permisiunea pentru a continua, după care instalarea va continua și programul va porni cu ecranul de deschidere când va fi terminat.



Înainte de a contacta serviciul de asistență, este recomandat să actualizați toate componentele DesignaKnit pentru a vedea dacă acest lucru rezolvă eventualele probleme.

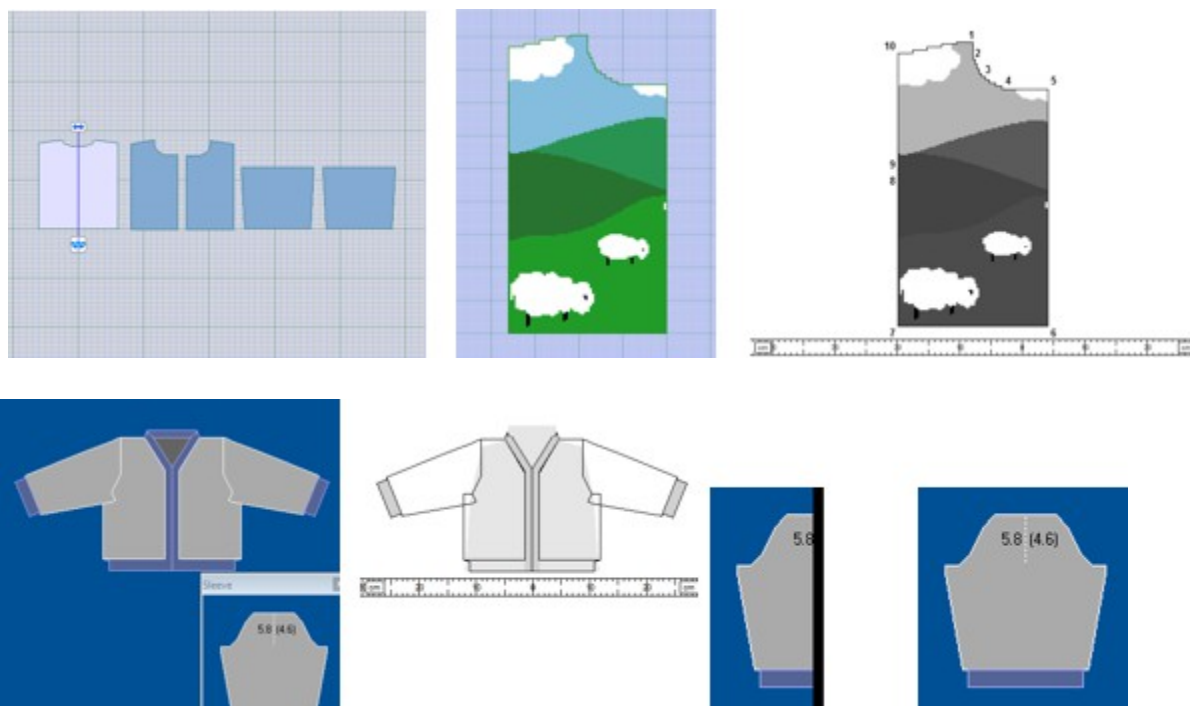
## Documentarea cu capturi de ecran

Documentarea este utilă pentru a ține evidența tuturor fișierelor de forme, modelelor și desenelor de cusături create. De asemenea, poate fi necesar să se furnizeze instrucțiuni pentru publicare sau distribuire către alte părți. În ambele cazuri, se poate utiliza un program extern, cum ar fi Word. Pe lângă posibilitatea de a utiliza PrintScreen sau Alt-PrintScreen Windows

taste pentru a copia întregul desktop sau doar fereastra programului activ, respectiv, DesignaKnit oferă o opțiune pentru a copia spațiul său de proiectare în clipboard, după care poate fi lipit în alte programe.

Utilizarea opțiunii de meniu *Editare / Copiere spațiu de proiectare în clipboard* în Proiectare model original, *Editare / Copiere* și *Editare / Copiere mânecă* în Stil vestimentar standard sau *Editare / Copiere* în Designer cusături va face exact acest lucru. Deschiderea unui alt program și utilizarea opțiunii native Paste (Lipire) sau „Ctrl-V” va lipi Design Space așa cum este. Înainte de a utiliza această opțiune, spațiul de proiectare poate fi manipulat în așa fel încât toate elementele dorite să fie vizibile, cum ar fi afișarea monocromă, numerele, modelul, rigla, numai piesa activă, blocul corpului afișat etc. Piesa (piesele) poate (pot) fi mărită (mărite) la dimensiunea exactă necesară în Original Pattern Drafting, în timp ce Standard Garment Styling nu are această opțiune, deși fereastra programului DesignaKnit poate fi mărită sau micșorată pentru a ajusta dimensiunea imaginii. Spațiul de proiectare este copiat exact așa cum este, ceea ce ar putea duce la diverse imagini, cum ar fi cele prezentate mai jos. Unele exemple de imagini din Original Pattern Drafting sunt prezentate în partea de sus, iar imaginile din Standard Garment Styling sunt prezentate mai jos.

Când spațiul de proiectare este copiat, programul face o captură de ecran a întregului spațiu de lucru, indiferent de dimensiunea piesei afișate pe acesta. În Standard Garment Styling, mâneca poate fi afișată în spațiul de lucru, într-o fereastră flotantă care poate fi mutată din spațiul de lucru DesignaKnit sau nu poate fi afișată deloc. În fiecare caz, rezultatul comenzii *Edit / Copy Sleeve (Editare / Copiere mânecă)* este diferit. În toate cazurile, imaginea rezultată va avea dimensiunea ferestrei mânecii, indiferent dacă aceasta este afișată integral sau nu. Dacă fereastra mânecii nu este flotantă și este afișată doar parțial, imaginea rezultată va avea o margine neagră pe partea (părțile) în care iese din spațiul de lucru, așa cum se arată într-una dintre imaginile mânecii de mai jos. O fereastră flotantă a mânecii va fi copiată ca imagine completă, indiferent de poziția sa pe ecran.



Imaginea rezultată poate fi redimensionată, decupată și modificată în programul receptor.

# Informații despre tricotat

<b>Tensiuni</b> .....	<b>196</b>
<b>Côme</b> .....	<b>204</b>
<b>Abrevieri pentru tricotat</b> .....	<b>206</b>
<b>Dimensiuni ace</b> .....	<b>207</b>

## Tensiuni

<b>Dialoguri privind tensiunea</b> .....	<b>196</b>
<b>Butoane de tensiune</b> .....	<b>199</b>
<b>Tensiuni și dispunerea exactă a cusăturilor</b> .....	<b>200</b>
<b>Tensiuni și Passap</b> .....	<b>201</b>
<b>Estimarea tensiunilor</b> .....	<b>202</b>
<b>Mostră de tensiune</b> .....	<b>203</b>

## Dialoguri privind tensiunea

Dialogul mai mare „Tensiuni + Note pentru ...” ([vezi pagina 197](#)) se va deschide la selectarea *Opțiuni / Tensiuni*.

+ Opțiunea de meniu *Note* din Original Pattern Drafting și, dacă este deschis un fișier de formă, opțiunea de meniu *Options / Tensions* din Stitch Designer, Standard Garment Styling și Interactive Knitting. Fișierele de formă au propriile tensiuni, care sunt setate în Standard Garment Styling sau Original Pattern Drafting și acestea pot diferi de tensiunea generală din Stitch Designer.

Fereastra de dialog mai mică „Tensiuni” ([vezi pagina 198](#)) se va deschide pentru un fișier cu model de cusături în Stitch Designer și Inter-active Knitting la selectarea *Opțiuni / Tensiuni*.

Stitches per inch	7.62	Width of 40 stitches in inches	5.25
Rows per inch	10.16	Height of 60 rows in inches	5.91
Stitches per 4"	33.53	Width of 40 stitches in inches	4.77
Rows per 4"	44.70	Height of 60 rows in inches	5.37

Afișarea în centimetri (vezi săgeata albastră mai închisă din imaginea de mai jos) provine din setările din *Opțiuni / Unități de măsură*. Dacă s-ar fi specificat „tensiuni pe inch”, s-ar fi afișat inch, iar dacă s-ar fi specificat „tensiuni pe 4 inch”, s-ar fi afișat astfel, după cum indică săgețile albastre din imaginile din stânga. Trecerea de la o setare la alta

recalculează valorile. În scopul explicării, aici se utilizează opțiunea centimetri.

### Dialogul Tensiuni mai mari -

Acest dialog este accesat din *Opțiuni / Tensiuni* în Stilul standard al articolelor vestimentare și Crearea modelului original, deoarece aceste secțiuni se ocupă de fișierele de formă. De asemenea, este deschis din *Stitch Designer* atunci când un fișier de formă este deschis și din *Tricotaj* interactiv atunci când se tricotează o piesă vestimentară dintr-un fișier de formă.

Când un fișier de formă este deschis pentru prima dată în *Stitch Designer*, apare o altă fereastră de dialog care întreabă dacă se va utiliza tensiunea din modelul de cusătură, din fișierul de formă sau o tensiune complet diferită. Mai multe informații despre acest lucru pot fi găsite în manualul *Stitch Designer*.

Când tensiunile sunt cunoscute, ele pot fi introduse în oricare dintre seturile de casete indicate de ovalele roșii.

Tensiunile pot fi introduse ca

„Cusături/Rânduri pe 10 cm” sau dimensiunea reală de 40 de cusături și 60 de rânduri poate fi măsurată fizic și introdusă. Introducerea într-un set va ajusta automat celălalt.

Dialogul privind tensiunea se referă la rândurile de țesătură finită. Pentru tricotarea la mașină, pot exista mai multe treceri ale căruciorului pentru fiecare rând de țesătură finită.

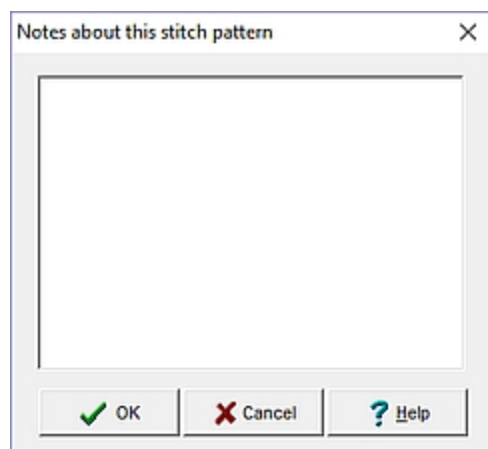
Rândurile sunt uneori denumite „cursuri”, iar coloanele de ochiuri „wales” în instrucțiunile de tricatat.

Tensiunile pentru nervuri, manșete și guler (vezi săgeata roșie) pot fi introduse diferit față de piesa principală a articolului vestimentar, pentru a se asigura că articolul finit se va potrivi perfect. Numărul de ochiuri poate fi setat mai mare pentru a obține o bandă mai strânsă, sau tricotajul poate fi făcut mai strâns prin schimbarea setării cadranului sau a dimensiunii acului, păstrând același număr de ochiuri pe . În orice caz, este mai bine să tricotezi o mostră de tensiune pentru a fi sigur de rezultat!

Secțiunea „Setarea cadranului de tensiune sau dimensiunile acului” poate conține până la 50 de caractere, în timp ce „**Note despre acest fișier de formă**” poate conține până la 4000 de caractere, așa cum este indicat de contorul din partea de jos a dialogului, care arată câte caractere mai pot fi tastate (vezi săgeata albastră deschisă de mai sus). Ambele secțiuni pot fi completate după cum este necesar, cu memento-uri despre motivul pentru care a fost aleasă o anumită tensiune sau orice altă informație relevantă pentru acest fișier de formă particular. Textul din aceste casete poate fi căutat în vizualizarea „Miniaturi” la deschiderea unui fișier de formă.

Pe lângă introducerea manuală a tensiunilor, acestea pot fi obținute și din fișierele existente, setate din valorile implicite sau setate ca valori implicite, iar valorile implicite pot fi vizualizate (vezi pagina 199).

Informațiile introduse în dialogul Tensiuni sunt salvate împreună cu fișierul de formă, astfel încât, atunci când fișierul este redeschis în Standard Garment Styling, Original Pattern Drafting sau Interactive Knitting, acesta se va deschide cu setarea de tensiune salvată. Fișierele cu modele de cusături din Stitch Designer nu au o setare de tensiune proprie, deoarece pot fi utilizate cu diferite fișiere de formă (piese de îmbrăcăminte) și, cel mai probabil, vor trebui să preia acele tensiuni.



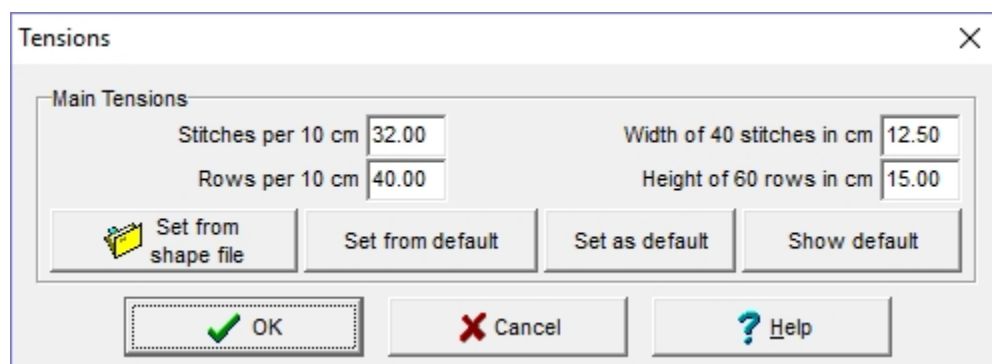
Prin urmare, este important să notați tensiunea utilizată la proiectarea modelului de cusătură, împreună cu alte informații relevante, cum ar fi firele utilizate, dimensiunea acului sau setările mașinii de tricotat etc.

Acest lucru se poate face utilizând opțiunea de meniu *Edit / Notes (Editare / Note)* din Stitch Designer, care deschide dialogul „Notes about this stitch pattern” (Note despre **acest model de cusătură**), așa cum se arată în stânga, care poate conține până la 360 de caractere.

Pe lângă setările de tensiune, poate fi util să se documenteze pentru ce tip de model (piesă vestimentară) se utilizează acest model de cusătură.

Pentru ca rezultatul tricotatului să fie conform proiectului și așteptărilor, este necesar să se lucreze cu tensiunile corecte.

La salvare, informațiile din note sunt păstrate împreună cu fișierul individual de formă pentru referințe viitoare, cu avantajul suplimentar că aceste informații pot fi căutate în browserul Miniaturi.



**Dialogul Tensiuni mai mic** - O versiune mai mică a dialogului „Tensiuni” se va deschide dacă nu este implicat niciun fișier de formă. Tensiunea poate fi modificată temporar în acest dialog mai mic pentru Stitch Designer, Interactive Knitting și DesignaKnit Graphics Studio și va reveni la tensiunea implicită după închiderea oricăruia dintre

aceste secțiuni.

Tensiunile pentru fișierele Shape sunt salvate împreună cu fișierul Shape, iar tensiunile pentru modelele de cusături sunt tranzitorii, deoarece același model de cusătură poate fi aplicat la diferite fișiere Shape cu cerințe de tensiune diferite.

Dialogul are diferite scopuri în diferite secțiuni ale DesignaKnit.

- În Stitch Designer, dacă nu există niciun fișier de formă deschis care să fie integrat cu modelul de cusătură curent, acesta poate fi utilizat pentru a vizualiza modul în care o tensiune diferită ar putea afecta un model de cusătură. Deoarece modelele de cusături pot fi utilizate pentru diferite fișiere de formă, care pot avea toate tensiuni diferite, modificările efectuate aici nu sunt permanente.
- Deși este posibil, nu ar trebui să fie necesar să modificați tensiunea în Interactive Knitting înainte de a începe să tricotati, deoarece aceasta este determinată în Original Pattern Drafting și Standard Garment Styling (după tricotarea și măsurarea unei mostre). Apoi, aceasta este salvată împreună cu fișierul de formă și încorporată în piesele de îmbrăcăminte.

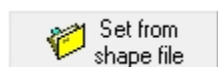
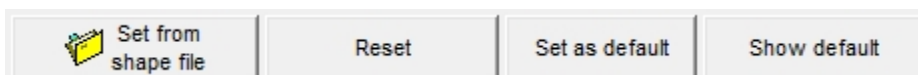
- În DesignaKnit Graphics Studio, fereastra de dialog pentru tensiune mică este utilizată pentru a oferi recomandări privind dimensiunile grilei. Valorile adecvate pentru numărul de ochiuri și numărul de rânduri pot fi determinate pentru tipurile de imagini înainte de a converti un fișier grafic într-un model de cusături cu proporțiile dorite.

Dacă se face clic pe „Setare ca implicită”, tensiunea implicită DesignaKnit se va modifica și va fi oferită pentru fiecare fișier de formă nou în Original Pattern Drafting și Standard Garment Styling, precum și pentru fiecare fișier de model de cusătură deschis în Interactive Knitting, DesignaKnit Graphics Studio și Stitch Designer, dacă nu este integrat un fișier de formă.

Imediat ce un fișier de formă este deschis și asociat cu modelul de cusătură curent, dialogul mai mare „Tensiuni + Note pentru...” (vezi pagina 197) va fi afișat când este selectată *opțiunea Opțiuni / Tensiuni*.

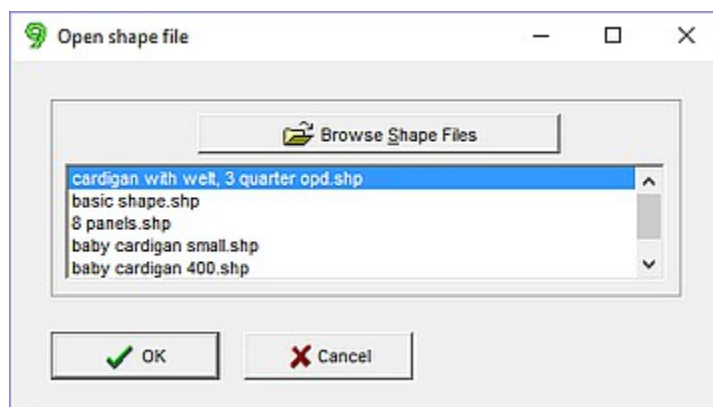
## Butoane de tensiune

Dialogul Tension oferă diferitele butoane prezentate mai jos pentru a seta și reseta tensiunile pentru modelul de cusătură curent sau fișierul de formă.

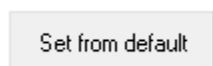


Tensiunile pot fi preluate dintr-un alt fișier de formă făcând clic pe butonul „Set from shape file” (Setare din fișier de formă).

Se deschide apoi fereastra de dialog „Deschide fișier shape” pentru a permite selectarea fișierelor afișate în casetă (vezi în dreapta) sau pentru a căuta mai multe fișiere shape. Vor fi afișate cele cinci fișiere shape care au fost deschise ultima dată în DesignaKnit, fie din secțiunea „Creare model original”, fie din altă secțiune. Această opțiune este deosebit de utilă în cazul în care se utilizează fire și ace identice sau setări standard ale mașinii pentru o serie de articole de îmbrăcăminte sau piese similare între ele, dar care nu sunt standard.



Selectarea unui fișier aici nu deschide fișierul de formă, ci doar aplică tensiunea utilizată în acel fișier de formă la piesa de îmbrăcăminte curentă sau la modelul de cusătură. Făcând clic pe butonul „Răsfoire fișiere de formă” se deschide vizualizarea miniaturilor „Deschidere fișier de formă”, în care sunt afișate tensiunile atunci când caseta „Detalii” este bifată.



Tensiunile pentru fișierul de formă curent pot fi setate din valorile implicite. Apăsând acest buton, valorile implicite curente vor fi copiate în acest fișier de formă în Original Pattern Drafting, Standard Garment Styling și Interactive Knitting. În Stitch Designer, acest lucru va aplica tensiunea Stitch Designer la modelul de cusătură din spațiul de lucru.

Set as default

Când se apasă acest buton, valorile implicite vor fi înlocuite cu valorile din fișierul de formă curent. Această opțiune este utilă atunci când se anticipează că valorile curente ale tensiunii vor fi utilizate ca bază pentru toate sau majoritatea pieselor noi. Valorile implicite pot fi reconfigurate de câte ori este necesar.

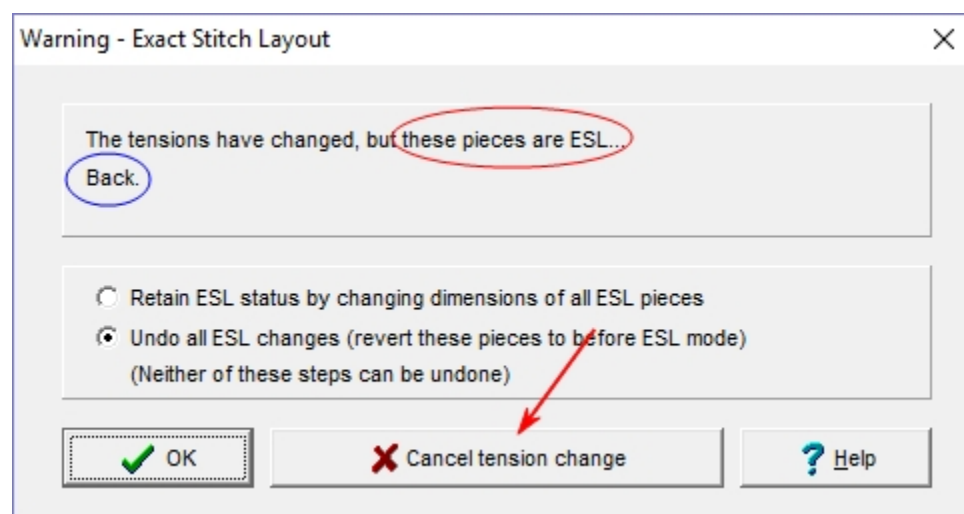
Această opțiune setează tensiunile implicite pentru toate secțiunile din DesignaKnit, afectând toate fișierele noi de forme și modele de cusături. Nu afectează setările de tensiune ale fișierelor existente.

Show default

Dacă faceți clic pe butonul „Afișare implicită”, se afișează valorile implicite setate în prezent în DesignaKnit 9. Inițial, acestea sunt valorile programului, dar dacă faceți clic pe butonul „Setare implicită” în orice moment, valorile vor fi înlocuite pentru acest fișier de formă și pentru fișierele de formă ulterioare. Orice fișiere de formă existente vor păstra tensiunea care a fost setată pentru ele.

## Tensiuni și disponerea exactă a cusăturilor

Dacă se modifică tensiunea unei piese care a fost editată în Exact Stitch Layout, apare următorul avertisment:

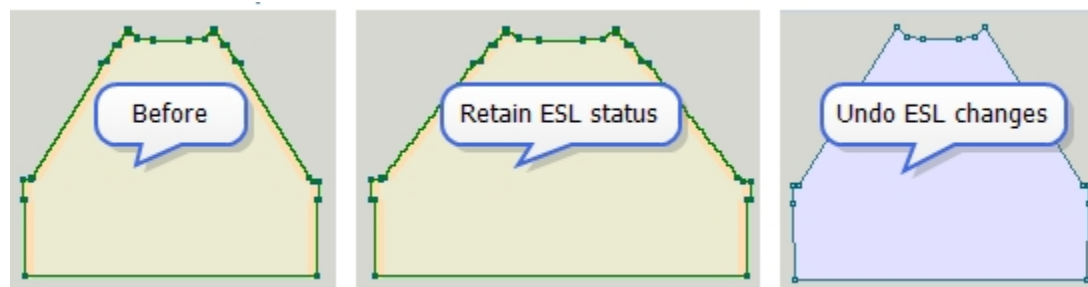


Numele piesei active („Spate”) este afișat în ovalul albastru. Selectarea opțiunii „Păstrați starea ESL...” va avea ca rezultat ajustarea formei piesei active pentru a ține cont de modificarea tensiunii. Selectarea opțiunii „Anulați toate modificările ESL (reveniți la...)” va lăsa forma piesei așa cum este, dar va schimba starea acesteia la o piesă normală în spațiul de lucru. După aceea, nu va mai fi o piesă Exact Stitch Layout. Rezultatele ambelor opțiuni sunt prezentate în imaginile de mai jos.

Selectarea oricăreia dintre aceste opțiuni este o acțiune ireversibilă și nu poate fi anulată decât dacă fișierul shape este închis fără a fi salvat!

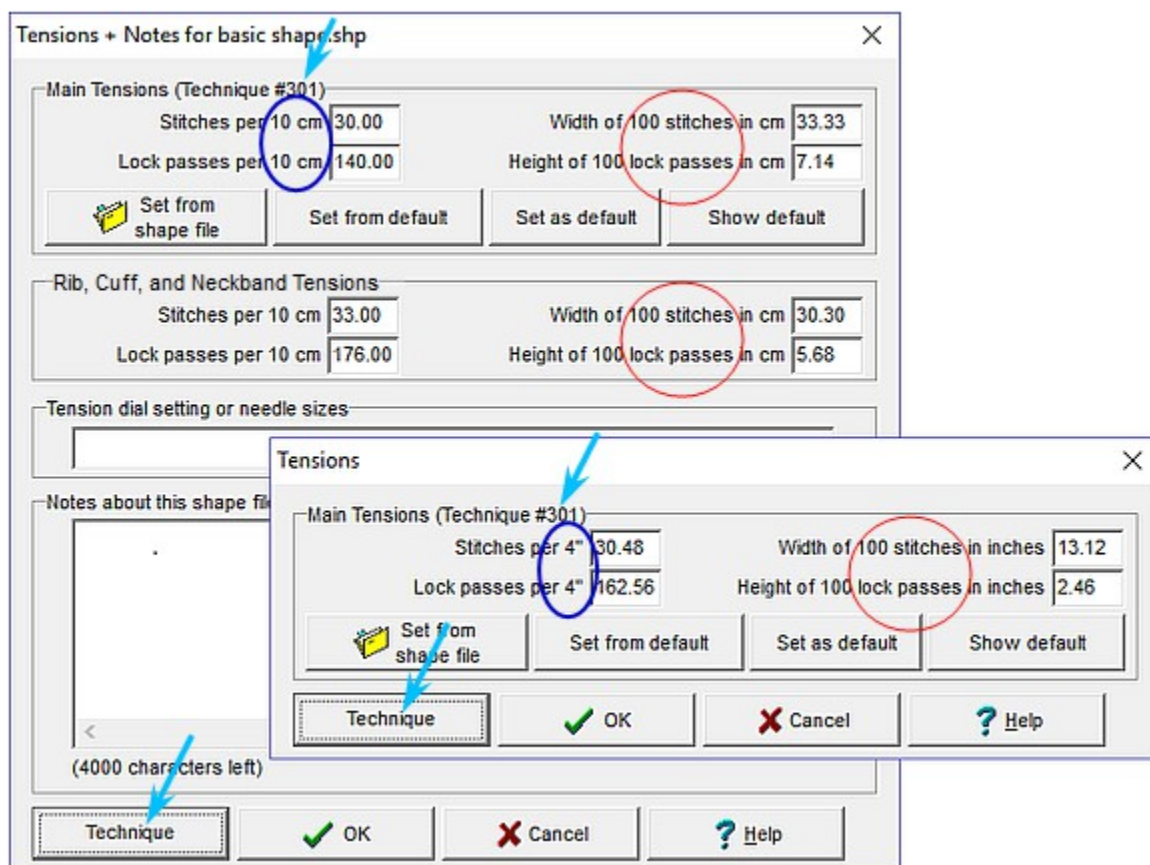
Selectarea opțiunii „Anulează modificarea tensiunii” va abandona acțiunea.

Este foarte recomandat să setați corect toate tensiunile înainte de a intra în modul Exact Stitch Layout.



## Tensiuni și Passap

Dialogul Tensiuni este ușor diferit pentru mașinile de tricatat Pfaff / Passap E6000 / E8000, așa cum se arată în imaginile de mai jos. Dialogul principal „Tensiuni + Note pentru...” apare atunci când se accesează *Opțiuni / Tensiuni* pentru un fișier de formă (piesă de îmbrăcăminte), în timp ce dialogul mai mic „Tensiuni” este afișat pentru modelele de cusături.



Deși există diferențe notabile în caseta de dialog Tensiune atunci când este selectată o mașină Passap, secțiunile „Note” și „Setarea cadranului de tensiune sau dimensiunile acelor” sunt identice cu cele ale altor mașini de tricatat.

În partea de jos a ferestrei de dialog apare un buton „Tehnică” (vezi și [Numerele tehnicilor la pagina 260](#)), iar numărul tehnicii utilizate este afișat după „Tensiuni principale” în fereastra de dialog (vezi săgețile albastre).

*Opțiuni / Unități de măsură* a fost selectată pentru a afișa centimetri în dialogul mai mare. Pentru a ilustra diferența, setarea „tensiuni pe 4 inci”, care este mai frecvent utilizată pentru Passap, a fost utilizată pentru dialogul mai mic (a se vedea ovalele albastre mai închise).

În plus, tensiunea este măsurată în ochiuri și treceri de blocare (vezi cercurile roșii) în loc de ochiuri și rânduri. Tensiunile sunt introduse după cum urmează pentru mașinile de tricatat Passap:

- Tensiunile verticale sunt introduse ca **treceri de blocare** în loc de rânduri de model. O trecere de blocare este echivalentă cu o trecere de cărucior. Atunci când se utilizează tricătarea Jacquard, un rând poate consta din mai multe treceri de blocare (sau cărucior) pentru a tricota toate culorile din model. Trecerile de blocare nu sunt de obicei identice cu rândurile unui model de cusătură (care sunt rânduri de grilă pe ecran). Atunci când tricotați o mostră pentru calcularea tensiunii, pot fi necesare treceri suplimentare ale blocajului pentru a tricota fiecare rând sau pereche de rânduri, în funcție de tehnică. Mașinile E6000, E8000 și Duomatic (card perforat) tricotează, în general, două rânduri complete pentru fiecare rând desenat pe cardul perforat sau descărcat pe mașina de tricatat. De exemplu, un model colorat care are 10 rânduri pe

Spațiul de lucru DesignaKnit va avea de obicei douăzeci de rânduri atunci când este tricotat. Există excepții de la această regulă atunci când se alege o tehnică care nu dublează rândurile, cum ar fi tehnicile 129, 135, 172, 179, 252, 253, 254 și 255.

- Dimensiunea mostrei este de 100 de ochiuri pe 100 de treceri de blocare, în loc de 40 de ochiuri pe 60 de rânduri de model. Utilizatorii care preferă să măsoare mostrele folosind metoda 40 de ochiuri x 60 de rânduri pot face acest lucru selectând temporar un alt tip de mașină de tricotat și introducând valorile în dialogul de tensiune. Trecerea la Pfaff / Passap E6000 sau E8000 înainte de imprimare sau tricotare interactivă va converti automat intrările în noul format.
- Fișierele cu forme de îmbrăcăminte care sunt salvate cu tensiuni în termeni de rânduri de model, mai degrabă decât treceri de blocare, se vor converti automat la trecerea la o mașină de tricotat Passap .

## Estimarea tensiunilor

Până când un model de cusătură nu este proiectat, tricotat și măsurat, tensiunile exacte care trebuie introduse în DesignaKnit nu sunt cunoscute. Cu toate acestea, tensiunile trebuie introduse pentru a proiecta și tricota. Deși pot fi utilizate tensiunile implicite, este mai bine să începeți cu o grilă care se apropie de dimensiunile corecte pentru modelul de cusătură și tehnica utilizată. Acest lucru va evita distorsionarea modelului de cusătură finalizat.

Pentru a estima tensiunile înainte de a proiecta un model de cusătură sau un articol de îmbrăcăminte, se poate utiliza una dintre următoarele metode:

**Metoda 1:** pentru Jacquard Bird's-eye, utilizând o combinație obișnuită de fire și tehnică și dacă este acceptabilă o ușoară distorsiune

- Pentru Jacquard în 2 culori, utilizând tehnica 180 și fire cu 3 fire: 28 de cusături și 23 de rânduri la 10 cm (4 inci)
- Pentru Jacquard în 3 culori, folosind tehnica 195 și fire cu 2 fire: 32 de ochiuri și 23 de rânduri la 10 cm (4 inci)
- Pentru Jacquard cu 4 culori, folosind tehnica 207 și fire cu 2 fire: 32 de ochiuri și 18 rânduri la 10 cm (4 inci)

**Metoda 2:** pentru orice tehnică și fire, rezultând proporții exacte

- Trebuie selectat un model existent sau proiectat un model simplu, similar ca structură cu modelul nou dorit și utilizând aceeași tehnică de tricotat! Trebuie tricotată o mostră de testare de 40 de ochiuri pe 60 de rânduri, începând și terminând cu 20 de rânduri de fir de deșeurii. Cele 60 de rânduri reprezintă 60 de treceri de blocare, nu 60 de rânduri complete de model.
- Pentru mașina E6000, consola trebuie programată până când apare TEST, apoi ENT, iar mostra trebuie tricotată urmând instrucțiunile de pe consolă. Trebuie aleasă o metodă de montare a ochiurilor, potrivită pentru tehnica de tricotat, cum ar fi „montare 6” pentru tricotat cu un singur pat și „montare 2” pentru tricotat cu ac complet (Jacquard).
- După ce proba s-a odihnit (așa cum se procedează în mod obișnuit pentru o probă de tensiune), aceasta trebuie măsurată cu o riglă care utilizează centimetri. Măsurătorile exacte trebuie înregistrate și nu rotunjite în sus sau în jos, astfel încât, dacă 10 ochiuri măsoară 4,2 centimetri, aceasta este măsurătoarea care se utilizează. Dacă unitățile de măsură nu sunt deja în centimetri, acest lucru trebuie setat în *Opțiuni / Unități de măsură*.
- Acum trebuie calculat numărul de ochiuri pe 10 centimetri. Presupunând că proba are 40 de ochiuri lățime și măsoară 25 de centimetri în lățime, numărul de ochiuri necesare pentru a produce 10 centimetri se calculează împărțind 400 (40 de ochiuri înmulțit cu 10 centimetri) la 25 (măsura fizică a celor 40 de ochiuri). Rezultatul este 16, care este numărul care trebuie introdus în caseta „Cusături pe 10 cm” din dialogul Tensiuni.

Pentru a simplifica: dacă 40 de ochiuri măsoară 25 cm, atunci 1 cm este egal cu 40 împărțit la 25, iar 10 cm este egal cu 400 (40 ori 10) împărțit la 25.

- Calculul pentru rândurile grilei este similar, dar trebuie să țină cont și de numărul tehnicii, deoarece fiecare tehnică are un număr diferit de treceri de blocare pe rândul grilei. Presupunând că mostra are 60 de rânduri fizice și măsoară 16 centimetri în înălțime, numărul de rânduri necesare pentru a produce 10 centimetri ar fi calculat împărțind 600 (60 de rânduri înmulțit cu 10 centimetri) la 16 (măsurarea fizică a 60 de rânduri), adică 37,5. Totuși, acest număr trebuie înmulțit cu numărul de treceri de blocare pe rândul grilei. Numărul corect de treceri de blocare poate fi găsit făcând clic pe butonul „Tehnică” din dialogul Tensiuni și introducând numărul tehnicii necesare. După aceasta, va fi afișat numărul corect de treceri pe rând, care va fi factorul de multiplicare. Folosind tehnica 176, factorul de multiplicare este 4, iar 37,5 va trebui înmulțit cu acesta. Valoarea rezultată de 150 poate fi introdusă în caseta „Trecere de blocare pe 10 cm” din dialogul Tensiuni.

Pentru a simplifica: dacă 60 de rânduri fizice măsoară 16 cm, atunci 1 cm este egal cu 60 împărțit la 16, iar 10 cm este egal cu 600 împărțit la 16, adică 37,5 rânduri. Deoarece rândurile sunt alcătuite dintr-un număr diferit de treceri de blocare (în funcție de numărul tehnicii) și trebuie introduse trecerile de blocare, nu rândurile, rezultatul trebuie înmulțit cu factorul de înmulțire „treceri pe rând” al tehnicii.

- Deși se utilizează în general centimetri, aceleași calcule pot fi efectuate cu ușurință și pentru inci. De exemplu, dacă 60 de rânduri fizice măsoară 6,3 inci, atunci 1 inci este egal cu 60 împărțit la 6,3, adică 9,52, iar 4 inci (care este setarea obișnuită de tensiune pentru Passap) este egal cu 9,52 înmulțit cu 4, adică 38 de rânduri. Acest rezultat trebuie înmulțit cu factorul de multiplicare al tehnicii. Deoarece în exemplul utilizat acesta a fost 4, rezultatul 152 (puțin mai mare decât calculul echivalent în centimetri) poate fi introdus în dialogul Tensiuni.

Numărul de ochiuri și treceri de blocare, obținute prin calculele de mai sus, sunt numerele care trebuie introduse în dialogul Tensiuni din Stitch Designer, Original Pattern Drafting, Standard Garment Styling sau Interactive Knitting în „Ochiuri pe 10 cm (sau 4”)” și „Treceri de blocare pe 10 cm (sau 4”)”, după care DesignaKnit va calcula măsurătorile corecte.



Trebuie utilizate tensiuni corecte pe toată durata procesului. Micile discrepanțe pot avea consecințe majore. Setarea tensiunilor corecte face diferența între o piesă de dimensiuni perfecte și una care lasă mult de dorit.

DesignaKnit presupune o tensiune medie generală în cadrul aceluiași model sau forme de cusătură, dar, după cum știe orice tricotor, diferite elemente ale modelului pot produce tensiuni variabile în cadrul acelor elemente, ceea ce poate afecta lungimea și lățimea generală a articolului finit. Tricotorul decide dacă modelul cusăturii este modificat pentru a se potrivi unei anumite măsurători sau dacă măsurătorile sunt modificate pentru a se potrivi modelului cusăturii. Fișierele de formă sunt modificate în „Original Pattern Drafting” (Crearea modelului original) sau „Standard Garment Styling” (Stilizarea standard a articolului vestimentar), în timp ce modelele de cusături pot fi modificate în „” (Crearea modelului original) „Stitch Designer” (Designer de cusături).

## Mostră de tensiune

Rezultatul final este influențat de grosimea și calitatea firului utilizat, de setările mașinii de tricotat, de dimensiunea acelor utilizate și de tensiunea reală. Deși programul are setări inițiale implicite, este necesar să tricotați o mostră de tensiune cu firul care va fi utilizat și cu dimensiunile acelor sau setările mașinii prevăzute, deoarece există numeroși factori care influențează tensiunea rezultată. Odată ce tensiunile corecte au fost introduse în *Opțiuni / Tensiuni* din secțiunea relevantă a DesignaKnit, aceste valori sunt luate în considerare în Calculatorul de fire ([vezi pagina 158](#)) pentru a calcula cu precizie cantitatea de fire necesară pentru modelul finit.

Interactive Knitting oferă o modalitate simplă de a realiza o mostră de tensiune dintr-un model de cusături atât pentru tricotat manual, cât și pentru tricotat la mașină, descrisă în manualul Interactive Knitting. Dacă nu există un model de cusături, se pot folosi următoarele instrucțiuni foarte generale privind modul de realizare a unei mostre de tensiune. Mai multe exemple pot fi găsite cu ușurință pe

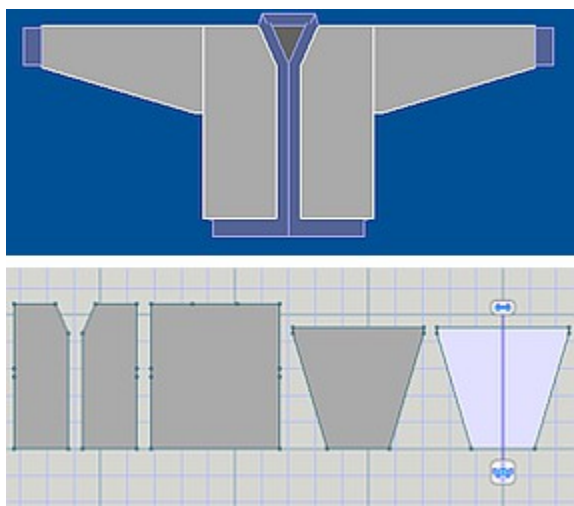
internet sau în manualul mașinii de tricotat. Atunci când proiectați modele de cusături, este o idee bună să tricotați o mostră de tensiune care să includă toate firele și diferitele tipuri de cusături implicate, pentru a obține un rezultat precis.

- Începeți prin a monta 28 de ochiuri. Lucrați proba în cusătură de ciorap până când măsoară 14 centimetri. Menținerea primelor și ultimelor 2 ochiuri tricotate pe fiecare rând ajută marginile să rămână plate.
- Primul rând: tricotează  
Al doilea rând: tricotează 2, tricotează întoarsă până la ultimele 2 ochiuri, tricotează 2
- Repetați aceste 2 rânduri până când proba măsoară 14 cm, terminând cu al doilea rând. Rupeți firul, treceți-l prin ochiuri și scoateți-le de pe ac. Nu închideți ochiurile, deoarece acest lucru poate deforma ochiurile.
- Opțional, dar foarte recomandat: spălați și uscați proba de tensiune așa cum ați trata articolul finit, pentru a permite eventuala contracție sau întindere care poate apărea în timpul utilizării normale. Dacă se aplică acest pas, poate fi necesar să se încheie mai întâi lucrul, caz în care se pot tricota încă câteva rânduri înainte de a încheia.
- Așezați mostra pe o suprafață plană și puneți o riglă pe ea în poziție orizontală. Puneți un ac de siguranță pe marginea unui „v” și un alt ac la 10 centimetri distanță. Numărați ochiurile numărând numărul de forme „v” pe orizontală între cele două ace, inclusiv jumătățile de ochiuri.
- Acum așezați rigla vertical pe mostră. Puneți un ac în partea de jos a unui „v” și un alt ac la 10 centimetri distanță. Numărați formele „v” dintre cele două ace, inclusiv jumătățile de cusături.

Rezultatele acestui exercițiu pot fi introduse în program cu note corespunzătoare. Acest lucru se poate face pentru fiecare piesă, sau valorile pot fi setate ca implicite, astfel încât să fie utilizate de fiecare dată când se începe un proiect nou ([vezi pagina 196](#)).

## Nervură

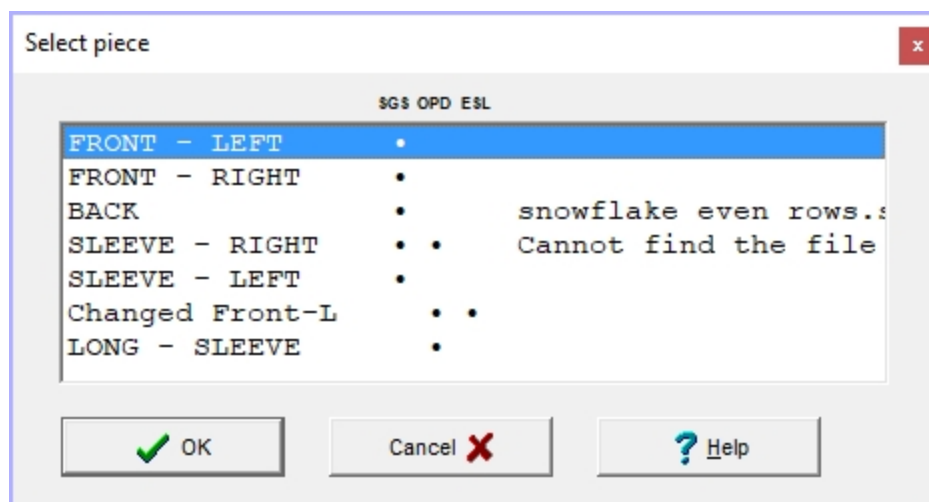
„Rib” este un termen general care descrie marginea finisată a unei piese vestimentare, cum ar fi partea de jos a unui pulover, manșeta unei mâneci sau gulerul. Ribul este creat, în general, la începutul piesei, este format de obicei printr-o tehnică diferită, cum ar fi ribul, și este setat, de obicei, la o tensiune mai mare pentru a permite o potrivire bună ([vezi pagina 197](#)). Ribul poate fi, de asemenea, proiectat ca o piesă separată în Original Pattern Drafting și atașat ulterior prin cusut sau ridicarea cusăturilor.



În timp ce coastele sunt vizibile printr-o culoare diferită și proporționale cu restul articolului vestimentar în stilul vestimentar standard, acestea sunt absente în schița modelului original, așa cum se poate observa în imaginile din stânga sus și jos.

Ribul poate fi definit și modificat în Standard Garment Styling. Orice modificare este salvată în fișierul de formă și va fi luată în considerare atât în instrucțiunile tipărite, cât și în cele interactive de tricotat. Cu toate acestea, deschiderea, modificarea și apoi salvarea unui fișier de formă Standard Garment Styling în Original Pattern Drafting, convertindu-l astfel în Original Pattern Drafting, va duce la pierderea informațiilor privind nervurile pentru piesele de îmbrăcăminte modificate. Dacă fișierul de formă este redeschis ulterior în Standard Garment Styling, va apărea un avertisment care va indica faptul că modificările din Original Pattern Drafting vor fi pierdute dacă se continuă.

Dacă o piesă vestimentară este proiectată în stilul Standard Garment Styling, nervurile, manșetele și gulerul fac parte din design, iar numărul de rânduri de nervuri care trebuie tricotate va fi indicat atât în instrucțiunile tipărite, cât și în cele interactive. Piesele vestimentare Original Pattern Drafting nu prevăd nervuri, manșete, guler etc. și, dacă este necesar, acestea trebuie proiectate ca piese separate care vor fi unite cu corpul principal al tricotajului la asamblarea părților separate într-o singură piesă vestimentară.



Într-un fișier de forme pot exista piese de tipar provenite din surse diferite, așa cum se arată în imaginea din stânga. Aceste informații pot fi găsite utilizând opțiunea de meniu *Piesă / Selectare piesă* din Original Pattern Drafting (Crearea tiparului original) sau sunt afișate atunci când se selectează o piesă dintr-un fișier de forme în Stitch Designer (Proiectarea cusăturii) și Interactive Knitting (Tricotat interactiv). Bara de titlu va afișa „Selectare piese de tipar” în loc de „Selectare piesă” în Stitch Designer, deoarece pot fi selectate mai multe piese.

Atâta timp cât există piese care au un punct în coloana SGS, fișierul poate fi deschis în Standard Garment Styling, deși toate modificările efectuate în Original Pattern Drafting vor fi pierdute atunci când fișierul este salvat ulterior în Standard Garment Styling. Dacă niciuna dintre piese nu are punct în coloana SGS, fișierul de formă nu poate fi deschis în Standard Garment Styling.

Dacă piesele au fost integrate cu un model de cusătură, numele modelului de cusătură este afișat în dreapta piesei relevante. Dacă un model de cusătură a fost integrat, dar a fost șters ulterior, se afișează mesajul „Nu se poate găsi fișierul nnn.stp.”, unde nnn este numele modelului șters.

*Fișier / Imprimare / Rezumat piesă* afișează instrucțiuni pentru tricotarea nervurilor, precum și alte informații referitoare la articolul vestimentar și piesa selectată (vezi pagina 149). *Fișier / Imprimare / Text articol vestimentar* nu conține informații despre nervuri, dar oferă instrucțiuni de tricotare rând cu rând (vezi pagina 154). Ambele pot fi accesate din Stilul standard al articolului vestimentar, Schița modelului original și prin opțiunea de meniu *Forme / Imprimare forme* din Stitch Designer.

Pentru piesele de îmbrăcăminte care au fost proiectate în Standard Garment Styling și care includ nervuri, instrucțiunile relevante, cum ar fi numărul de rânduri de nervuri care trebuie tricotate, vor fi furnizate la momentul oportun în Interactive Knitting. Instrucțiunile pentru piesele de îmbrăcăminte care provin din sau au fost modificate de Original Pattern Drafting vor fi: „Tricotează nervuri, dacă este cazul”, deoarece numărul de rânduri de nervuri este necunoscut.

		<b>Piece summary:</b>   Knit 9 rows of rib (2.0 cm).   <b>Garment text:</b>   Rows 148-153: Repeat rows 146 &amp; 147 Cast off remainder. End of piece.
		<b>Piece summary:</b>   Knit 31 rows of rib (7.0 cm).   <b>Garment text:</b>   Rows 128-133: Repeat rows 126 &amp; 127 Cast off remainder. End of piece.

Imaginile din stânga ilustrează faptul că coasta nu face parte din piesele de îmbrăcăminte din schița modelului original. Rib este afișat într-o culoare diferită pe ecranul Standard Garment Styling (Stilizarea standard a articolelor vestimentare), dar este absent din spațiul de lucru Original Pattern Drafting (Crearea modelului original).

După cum se arată aici, mărirea manșetei (nervurii) în Standard Garment Styling are ca rezultat o piesă de îmbrăcăminte mai mică în spațiul de lucru Original Pattern Drafting (Proiectare model original) de pe atunci când același fișier este deschis acolo. Rezumatul pieselor și tipărirea textului îmbrăcăminte s-au modificat în conformitate cu raportul dintre nervură și partea principală a piesei. Numărul de rânduri ale nervurii și numărul ultimului rând înainte de a încheia se adaugă la numărul total de rânduri ale piesei. În acest exemplu, piesa superioară este formată din 84 (9 + 75) rânduri, iar piesa inferioară din 86 (31 + 55) rânduri. Diferența se datorează tensiunilor diferite ale nervurii și tricotajului principal ([vezi pagina 197](#)).

SGS OPD ESL	
FRONT - LEFT	•
FRONT - RIGHT	•
BACK	•
SLEEVE - RIGHT	•
SLEEVE - LEFT	•
Front left OPD	•

*Piesa / Selectează piese* a fost deschisă în Original Pattern Drafting pentru imaginea din stânga și arată că articolul vestimentar este format din cinci piese Standard Garment Styling, cu o piesă adăugată în Original Pattern Drafting. Acest fișier de formă poate fi deschis în continuare în Standard Garment Styling, deoarece toate piesele originale nu au fost modificate. Noua piesă a fost adăugată prin copierea unei piese existente și redenumirea acesteia.

O piesă vestimentară poate fi proiectată în Standard Garment Styling pentru a include nervuri, manșete și guler, după care poate fi deschisă în Original.

Crearea modelului. Unele sau toate piesele pot fi ajustate și astfel convertite în piese pentru crearea modelului original. Piesele nemodificate vor rămâne în continuare ca stil standard de îmbrăcăminte, ceea ce înseamnă că informațiile despre nervuri sunt încă disponibile pentru aceste piese în etapa de imprimare sau tricotare interactivă. Orice piese noi care pot fi adăugate în crearea modelului original nu vor avea informații despre nervuri, iar piesele care au fost convertite vor pierde informațiile despre nervuri la salvarea în crearea modelului original, cu excepția cazului în care fișierul este deschis în stilul standard al articolului de îmbrăcăminte, acceptând avertismentul „Modificările vor fi pierdute” și salvând.



Dimensiunile nervurilor și manșetelor stabilite în Stilul standard al articolelor vestimentare NU sunt incluse în instrucțiunile de elaborare a modelului original. Dacă se utilizează nervuri, rezumatul pieselor trebuie citit împreună cu textul referitor la articolul vestimentar.

Dacă măsurătorile benzii gâtului sunt alese în Stilul standard al articolului vestimentar astfel încât poziționarea să fie diferită - cum ar fi un decolteu în V mai adânc sau o deschidere mai largă la umeri, acest lucru va fi luat în considerare în partea principală a articolului vestimentar în Schița modelului original, chiar dacă banda gâtului în sine nu va fi afișată sau inclusă.

Dimensiunile nervurilor și manșetelor sunt luate în considerare numai în calculul firelor ([vezi pagina 158](#)) pentru piesele de îmbrăcăminte standard. Acestea trebuie adăugate ca piese separate în spațiul de lucru din Original Pattern Drafting (Proiectarea modelului original) d , pentru a fi luate în calcul.

## Abrevieri pentru tricotat

Cele mai utilizate abrevieri DesignaKnit pentru tricotat sunt enumerate în tabelul de mai jos. Toate celelalte abrevieri utilizate de DesignaKnit pentru toate tipurile de ochiuri posibile pot fi găsite în paleta de simboluri pentru ochiuri din Stitch Designer.

Abreviere Tricotat la masină	Descriere	Abreviere Tricotat manual	Descriere
F	Fair Isle	Hk	Cusătură plată, plată
W	Partea greșită orientată spre exterior	Hp	Cusătură inversă, plată

Abreviere Tricotat la mașină	Descriere	Abreviere Tricotat manual	Descriere
R	Partea dreaptă orientată spre	Hgk	Cusătură garter, tricotând fiecare cusătură, plat
2	exterior Jacquard în 2 culori	Hgp	Cusătură legată, tricotând fiecare ochi, plat
3	Jacquard în 3 culori	Hk O	Cusătură circulară, circulară
4	Jacquard în 4 culori	Hp O	Ciorap invers, circular
5	Jacquard în 5 culori	Hgk O	Cusătură garter, tricotată, circulară
6	Jacquard în 6 culori	Hgp O	Cusătură jartieră, tricotat, circular
I	Intarsia		
CAL	Carruaj pe stânga		
CAR	Caroserie pe dreapta		

## Dimensiuni ace

Tabelul de mai jos prezintă dimensiunile acelor și echivalentele lor în diferite sisteme.

Metric (mm)	1,25	1,5	1,75	2	2,25	2,5	2,75	3	3,25	3,5
Marea Britanie	16	15		14	13		12	11	10	
SUA	0	0		0	1		2		3	4
Japoneză				0		1	2	3	4	5

Metric (mm)	3,75	4	4,25	4,5	4,75	5	5,5	5,75	6	6,25
Marea Britanie	9	8		7		6	5		4	
SUA	5	6		7		8	9		10	
Japoneză	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Metric (mm)	6,5	7	7,5	8	9	10	12	16	19	25
Marea Britanie	3	2	1	0	00	0				
SUA	10,5			11	13	15	17	19	35	50
Japoneză	15	7		8	9	10				

# Fișiere cu modele de cusături

<b>Miniaturi</b>	<b>209</b>
<b>Deschide fișierul</b>	<b>214</b>
<b>Salvare</b>	<b>214</b>
<b>Șterge</b>	<b>216</b>
<b>Integrați</b>	<b>217</b>
<b>Transfer</b>	<b>220</b>

Modelele de cusături pot fi adăugate la designul pieselor de îmbrăcăminte create în Original Pattern Drafting sau Standard Garment Styling pentru a adăuga interes și culoare tricotelor simple. Modelele de cusături sunt create și modificate în Stitch Designer și pot fi aplicate pieselor de îmbrăcăminte în Original Pattern Drafting. Piese de îmbrăcăminte din Standard Garment Styling pot fi accesate în Stitch Designer pentru a le aplica modele de cusături. Modelele pot fi poziționate pentru a se potrivi pieselor în diferite moduri, pentru a se adapta oricărui design dorit.



Pentru butoanele afișate aici, oriunde apar în DesignaKnit și când sunt utilizate pentru a deschide un fișier, tasta „Ctrl” poate fi ținută apăsată în timp ce faceți clic pe ele pentru a comuta între deschiderea în vizualizarea Miniaturi și Vizualizare listă fișiere.



Dacă faceți clic pe butonul „Afișați modelele de cusături integrate” din bara de instrumente superioară a ferestrei Original Pattern Drafting (Creare model original), se afișează toate modelele de cusături care au fost aplicate oricăreia dintre piesele din spațiul de lucru. Se pot aplica diferite modele de cusături fiecărei piese de îmbrăcăminte utilizând acest buton sau opțiunea de meniu *View / Stitch Pattern (Vizualizare / Model de cusătură)*, după care acestea pot fi integrate, modificate sau eliminate utilizând opțiunea *File / Integrate (Fișier / Integrare)* din meniu. Dacă faceți dublu clic pe acest buton, se va deschide dialogul Miniaturi pentru a selecta un model de cusătură (diferit) pentru piesa curentă.

Crearea modelelor originale nu este disponibilă în nivelul de produs Machine Standard al DesignaKnit.



Dacă faceți clic pe oricare dintre aceste butoane din bara de instrumente superioară a Stitch Designer, se afișează piesele fișierului de formă selectat pe modelul de cusătură activ în prezent. Piese de fișierului de formă pot fi selectate și potrivite cu un model de cusătură. Salvarea fișierului de formă cu opțiunea de meniu *Shapes / Save Shape (As)* va actualiza piesa (piesele) de îmbrăcăminte cu aceste informații. Opțiunea de meniu *Shapes / Integrate* poate fi utilizată pentru a verifica ce piese sunt integrate cu modelul de cusătură curent.

„Modelul de cusătură” se referă la fișierele cu modele de cusături din DesignaKnit, precum și la crearea unui model de cusătură folosind tehnici de texturare a cusăturii (alunecare, pliere, cusătură garter, cusătură cablu, dantelă, țesătură) și/sau fire colorate. Fișierele cu modele de cusături (*.stp) se află în folderul „... \Documents \DesignaKnit 9 \Stitch patterns” ca locație implicită, deși pot fi create diferite foldere ([vezi pagina 185](#)) și setate ca implicate, utilizând opțiunea de meniu *File / Default Folder (Fișier / Folder implicit)*.

Modelele de cusături pot include culori, texturi sau ambele, în funcție de metoda de tricotat. Modelele de cusături Fair Isle pot include secțiuni de textură, precum și secțiuni de model colorat, dar dacă modelele au o metodă Jacquard, acestea nu pot include texturi, deoarece Jacquard implică mai multe treceri ale căruciorului pentru fiecare pereche de rânduri tricotate, ceea ce nu permite tricotarea texturată. Textura cusăturii se referă la modul în care DesignaKnit lucrează firele, independent de culorile utilizate. Mai multe informații despre tehnici și posibilități pot fi găsite în Metode de modele de cusături ([vezi pagina 130](#)).

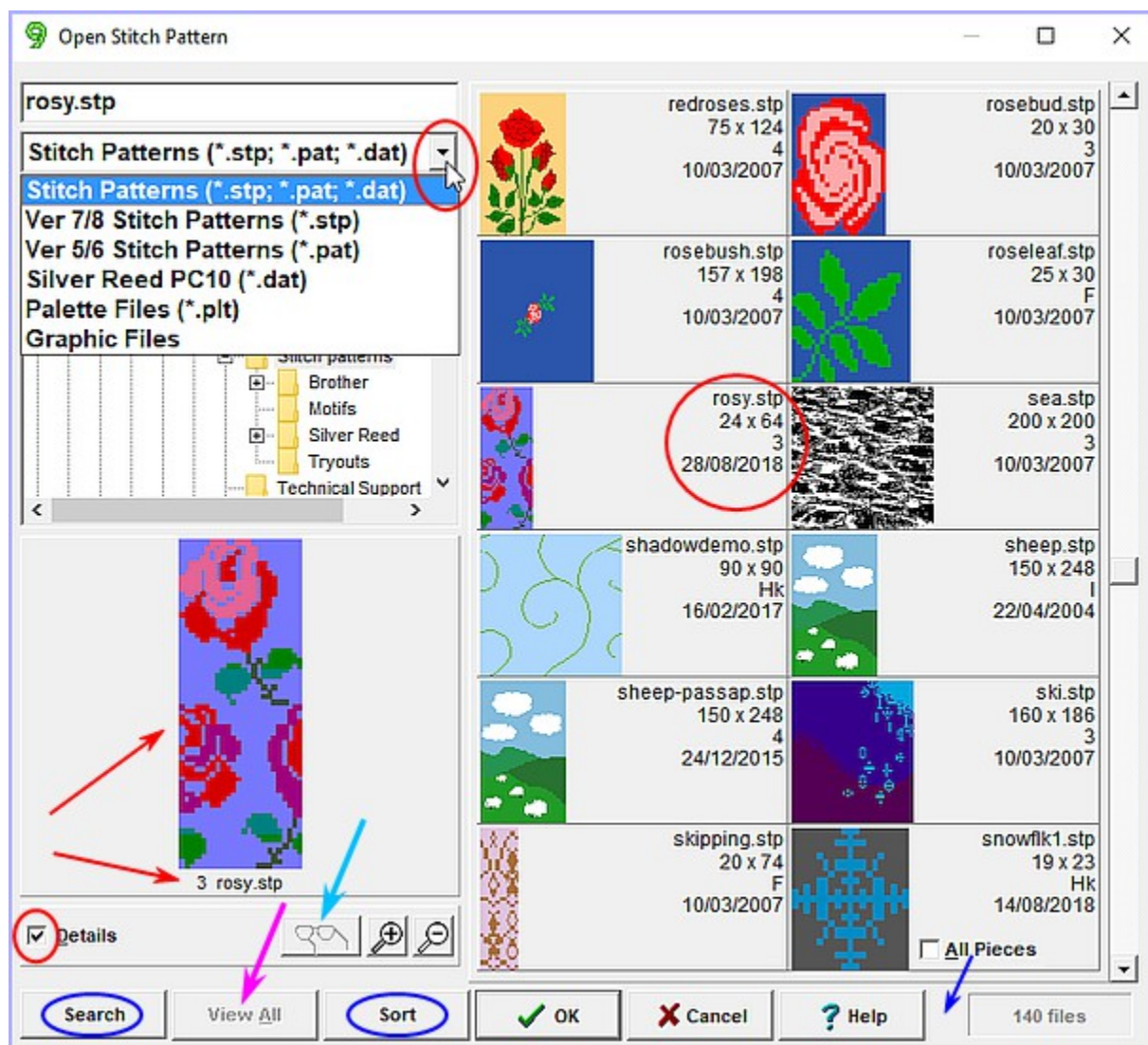
La proiectarea modelelor de cusături, trebuie respectate anumite reguli. Nu toate combinațiile de mașini de tricotat,

metode de tricotat și modele de cusături. Dacă există incompatibilități, DesignaKnit va genera mesaje de eroare sau avertismente la salvarea, descărcarea sau utilizarea Interactive Knitting. Cerințele necesare au fost descrise în secțiunile relevante, dar mai jos sunt enumerate câteva reguli generale de care trebuie să Țineți cont:

- Fair Isle poate fi lucrat numai cu două culori pe rând.
- Modelele Fair Isle pot avea un număr impar de rânduri, iar DesignaKnit va avertiza asupra schimbărilor dificile de culoare, dacă acestea sunt întâlnite.
- Deși modelele Fair Isle pot conține simboluri inteligente, dacă atât culoarea, cât și textura sunt utilizate în același rând, simbolurile de textură vor avea prioritate, iar modelul de culoare va fi ignorat.
- Modelele de cusături Jacquard nu trebuie să conțină simboluri inteligente, deoarece acestea nu pot fi tricotate sau descărcate. Se afișează un avertisment în acest sens dacă modelul Jacquard conține simboluri inteligente, iar acestea vor fi ignorate.
- Modelele de cusături Jacquard trebuie să aibă un număr par de rânduri.
- Modelele de cusături cu textură orientate spre partea dreaptă/stângă pot avea doar o singură culoare opacă în fiecare rând.

## Miniaturi

<b>Sortare</b>	<b>21</b>
<b>Căutare</b>	<b>212</b>



Miniaturile modelelor de cusături pot fi accesate din Stitch Designer făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga (primul buton din stânga), opțiunea de meniu *File / Thumbnails* (Fișier / Miniaturi) sau apăsând „Ctrl-T”. Fișierele grafice (vezi pagina 245) și fișierele Palette (*.plt) pot fi deschise în plus față de *.stp (DesignaKnit versiunile 7, 8 și superioare), *.pat (DesignaKnit versiunile 5 și 6) și *.dat (fișiere PC10). Diferitele tipuri de fișiere și modul în care sunt utilizate sunt descrise în manualul Stitch Designer. Miniaturile modelelor de cusături pot fi accesate și în dialogul „Integrate” (Integrare), accesat prin *Shapes / Integrate* (Forme / Integrare) (al doilea buton afișat), pentru a selecta un model de cusătură diferit pentru integrare.

În Interactive Knitting, fișierele cu modele de cusături sunt accesate făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga (prezentat aici) sau pe butonul „Browse Stitch Patterns” (Răsfoire modele de cusături) care apare în fereastra de dialog de deschidere. Aici pot fi selectate fișiere *.stp, *.pat și *.dat.

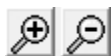
Modelele de cusături pot fi accesate pentru a fi aplicate pieselor de îmbrăcăminte în Original Pattern Drafting (Crearea modelului original) făcând clic pe butonul din bara de instrumente superioară (primul buton din stânga) sau pe butonul pentru a selecta un model de cusătură diferit care să fie aplicat pieselor de îmbrăcăminte atunci când a fost accesată opțiunea de meniu *File / Integrate* (Fișier / Integrare) (al doilea buton din stânga). În ambele cazuri

În aceste cazuri, în partea de jos a ecranului cu miniaturi există opțiunea „Utilizați pentru toate piesele modelului” (vezi pagina 211). Se pot selecta fișiere *.stp, *.pat și *.dat.

Toate fișierele relevante sunt afișate în diferite secțiuni ale DesignaKnit, așa cum sunt localizate în folderul implicit al fișierelor cu modele de cusături, care este setat în Stitch Designer. Dacă modelele de cusături se află într-un folder diferit, se poate naviga, desigur, către acesta. Sau, dacă se cunoaște numele modelului, acesta poate fi introdus în casetă. Când se introduce prima literă, fereastra din dreapta va răspunde trecând la fișierele care încep cu acea literă.

Când faceți clic pe săgeata mică din dreptul opțiunii Stitch Patterns (vezi ovalul roșu), sunt afișate tipurile de fișiere relevante pentru secțiunea curentă din DesignaKnit.

Când se face clic o dată pe un model de cusătură, imaginea sa mărită va fi afișată în spațiul de previzualizare din stânga, așa cum este cazul modelului „rosy.stp” prezentat aici. Metoda de tricotat (cum ar fi F, 2, 3, I, W sau Hk, Hg, Hk O etc.), precum și numele modelului de cusătură sunt afișate sub imaginea mărită. Dacă faceți clic o dată pe fișierul dorit și apoi pe butonul „OK” sau pe imaginea mărită, se deschide modelul de cusătură. Alternativ, fișierul dorit poate fi deschis imediat făcând dublu clic pe miniatura acestuia în fereastra din partea dreaptă.



Opțiunile de zoom pot fi selectate pentru a mări sau micșora imaginea. Când nivelul de zoom este maxim, se pot vedea puncte individuale pe piesele din schița modelului original.

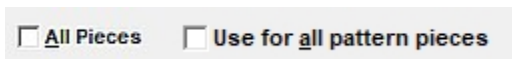


Dacă butonul ochelari (vezi săgeata albastră deschisă) devine activ, înseamnă că este disponibilă o previzualizare de înaltă rezoluție a unei imagini mari și că butonul poate fi apăsat pentru a o afișa. Dacă butonul este estompat, previzualizarea afișează deja cea mai înaltă rezoluție posibilă.

Butonul „**Vizualizați toate**” (vezi săgeata fucsia) devine disponibil numai după ce a fost utilizată funcția „Căutare” și unele opțiuni au fost excluse din vizualizare, de exemplu, dacă au fost selectate numai metodele de tricotat manual. Dacă faceți clic pe „Vizualizați toate”, vor fi afișate toate fișierele din folder.

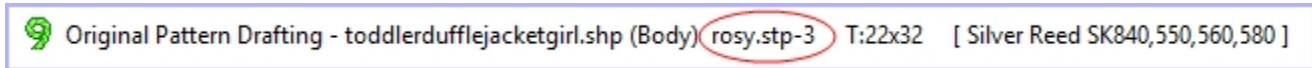
Când caseta „Detalii” este bifată, sunt afișate atât detaliile imaginii, cât și imaginea în sine (vezi cercul roșu). Data „ ” este data la care imaginea a fost salvată ultima dată. Dacă caseta nu este bifată, imaginile sunt afișate doar cu numele fișierelor.

Dimensiunea (în acest caz) 24 x 64 înseamnă că modelul măsoară 24 de ochiuri pe 64 de rânduri. Numerele 3, 4, 5 sau literele I, F, Hk, Hp etc. se referă la metoda de tricotat utilizată, care poate fi modificată în *Opțiuni / Metoda de tricotat* în orice moment în timpul proiectării. Dacă „CC” este afișat după metoda de tricotat în bara de titlu a Stitch Designer, aceasta înseamnă că modelul de cusături a fost salvat cu opțiunea Schimbător de culori setată pe „pornit”.

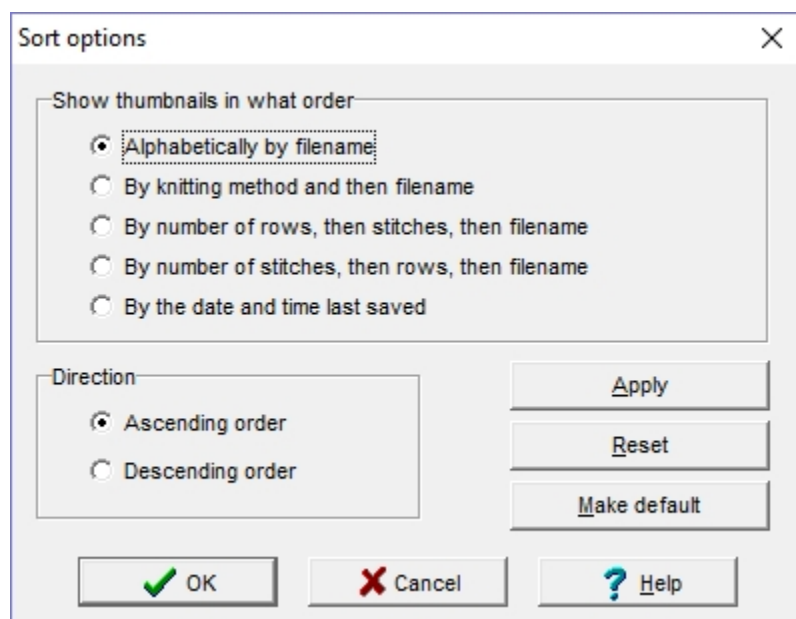


În Original Pattern Drafting, o casetă suplimentară poate apărea în dreapta butonului „Help” (vezi săgeata albastră închisă) la selectarea unui model de cusătură pentru o piesă de îmbrăcăminte. Aceasta poate fi bifată dacă acest model de cusătură trebuie aplicat tuturor pieselor din fișierul de formă. Această casetă afișează „Toate piesele” sau „Utilizați pentru toate piesele modelului”, în funcție de dimensiunea ferestrei programului DesignaKnit, și poate dispărea complet din vizualizare dacă nu există suficient spațiu pentru a o afișa.

Numele („rosy.stp”), precum și identificatorul metodei de tricotat vor fi afișate în bara de titlu a fișierului activ, așa cum se arată în imaginea de mai jos. Pentru un model tricotat manual, secțiunea în care este afișată mașina de tricotat va afișa [ Tricotat manual ], iar „3” va fi înlocuit cu „Hk” sau similar.



## Sortare



### Sort

Opțiunea „Sortare” din partea de jos a casetei de dialog poate fi utilizată pentru a limita colecția de modele de cusături sau fișiere paletă afișate pe ecran în diverse moduri.

Odată ce ați selectat ordinea de sortare, faceți clic pe „OK” pentru a o aplica și a ieși din această casetă, în timp ce „Aplicare” lasă caseta „Opțiuni de sortare” pe ecran, permițând sortarea diferită.

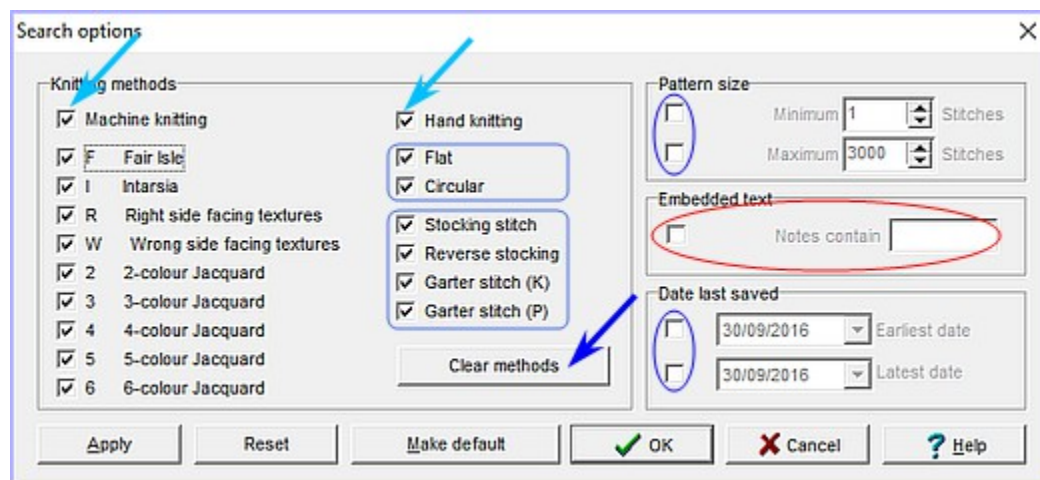
Opțiunile selectate pot fi setate ca implicite făcând clic pe „Setare implicită” pentru a fi utilizate la următoarea deschidere a acestui meniu sau pe „Resetare” pentru a reveni la setările implicite DesignaKnit.

Când sortarea implicită „Alfabetică după numele fișierului” este activă și opțiunea „Detalii” este bifată în dialogul „Deschide modelul de cusătură”, Modelele de cusături tricotate manual vor fi afișate

folosind același cod de metodă de tricotat afișat în bara de titlu a Stitch Designer, cum ar fi Hk, Hp, Hgk sau Hgp. Dacă sunt circulare, la cod se adaugă litera O. Același cod este afișat sub imaginea mărită a modelului în dialogul principal Thumbnails (Miniaturi) d atunci când se face clic pe model.

## Căutare

Opțiunea „Căutare” a modelului de cusătură permite limitarea numărului de modele afișate în vizualizarea miniaturilor la opțiunile necesare. Dialogul prezentat mai jos apare la selectarea opțiunii „Căutare” pentru fișierele de modele de cusături și palete.



Inițial, toate opțiunile „Metode de tricotat” sunt bifate pentru a afișa toate modelele de cusături disponibile. Butonul „Ștergeți metodele” (a se vedea săgeata albastră) poate fi apăsat pentru a șterge toate opțiunile, după care pot fi selectate caracteristicile modelului de cusătură ales individual.

Opțiunile „Tricotat la mașină” sau „Tricotat manual” (vezi săgețile albastre)

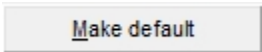
poate fi bifată sau debifată pentru a limita afișarea la modele de cusături realizate manual sau cu mașina de tricotat. Imediat ce una dintre opțiuni este selectată, butonul corespunzător „Machine knitting” (Tricotat cu mașina) sau „Hand knitting” (Tricotat manual) este, de asemenea, bifat. Dacă opțiunea „Machine knit” (Tricotat cu mașina) este debifată, iar opțiunea „Hand knit” (Tricotat manual) era debifată, opțiunea „Hand knit” (Tricotat manual) va fi bifată împreună cu toate opțiunile sale și viceversa.

Cel puțin una dintre opțiunile din fiecare dintre metodele de tricotat manual (vezi casetele albastre) trebuie bifată.

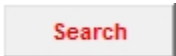
În plus față de metodele de tricotat, „Dimensiunea modelului” poate fi specificată introducând un număr minim și/sau maxim de ochiuri, iar „Data ultimei salvări” poate fi specificată pentru a limita căutarea la modelele salvate într-un interval de date. Caseta (casetele) relevantă (relevante) din fața fiecărei opțiuni (vezi ovalele albastre) trebuie bifată (bifate), după care se pot introduce valorile. Aceasta este o caracteristică deosebit de utilă dacă sunt necesare modele mai mari sau mai mici, dacă numărul de ace al unei mașini de tricotat este limitat sau pentru a găsi modele de ochiuri cu o lățime care să se potrivească cu o anumită dimensiune a cardului perforat.

Căutarea poate fi limitată și mai mult bifând caseta „Text încorporat” (vezi ovalul roșu) și introducând textul (parțial) care a fost introdus în opțiunea de meniu *Editare / Note* din Stitch Designer. Textul nu este sensibil la majuscule și minuscule.

Dacă faceți clic pe „OK”, opțiunile de căutare vor fi aplicate și această casetă va fi închisă, iar dacă faceți clic pe „Aplicare”, caseta de dialog cu opțiunile de căutare va rămâne afișată pe ecran, permițându-vă să specificați diferite criterii. Opțiunile selectate pot fi setate ca implicite făcând clic pe „Setare implicită”, pentru a fi utilizate la următoarea deschidere a acestui meniu, sau pe „Resetare”, pentru a reveni la setările implicite ale DesignaKnit.

 Make default

Opțiunea „Setare implicită” poate fi foarte utilă atunci când căutați anumite modele de cusături, dacă nu cunoașteți toate informațiile. În loc să introduceți criteriile de căutare de fiecare dată când deschideți un fișier și constatați că nu este cel dorit, setarea implicită va repeta aceeași căutare până când va găsi fișierul corect. Pentru a reveni la criteriile de căutare implicite ale DesignaKnit, trebuie să faceți clic pe butoanele „Resetare” și „Setare implicită”.

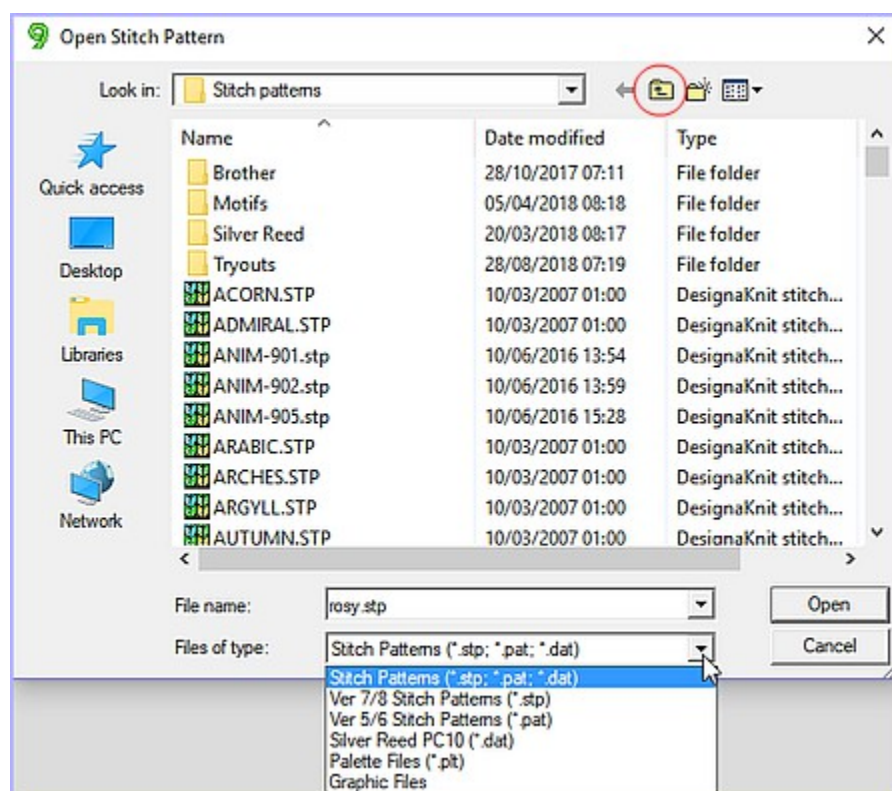
 Search

Când s-a aplicat o căutare, butonul „Căutare” din dialogul „Deschide modelul de cusătură” devine roșu pentru a reaminti utilizatorului că se aplică criteriile de căutare.



Modelele de cusături nu pot fi redimensionate în Original Pattern Drafting. Dacă dimensiunea nu este cea dorită, fișierul  
fișierul *.stp trebuie modificat în secțiunea Stitch Designer a programului.

## Deschidere fișier



Utilizarea opțiunii de meniu *File / Open Stitch Pattern* (Fișier / Deschidere model de cusătură) din Stitch Designer afișează o fereastră de dialog, așa cum se arată în stânga, în care fișierele sunt listate simplu, ca în orice aplicație Windows. Această vizualizare poate fi accesată și utilizând „Ctrl-O”.

Fereastra de dialog poate afișa modelele de cusături (*.stp, *.pat, *.dat), palete (*.plt) și fișiere grafice cu numele și data ultimei modificări. Ultimul fișier deschis este afișat în „Nume fișier”. Tipurile de fișiere afișate pot fi specificate făcând clic pe săgeata mică a casetei derulante „Tipuri de fișiere” (vezi săgeata cursorului).



Când începeți să tastați litere în „Nume fișier”, programul răspunde afișând înregistrările corespunzătoare și limitând

selecția din caseta derulantă numele, ignorând orice tipuri de fișiere care ar fi putut fi selectate anterior. În acest exemplu, au fost oferite trei tipuri diferite de fișiere prin introducerea „br” în caseta „Nume fișier”. Când fișierul dorit este vizibil, acesta poate fi selectat făcând clic pe el și apoi făcând clic pe „Deschidere”.

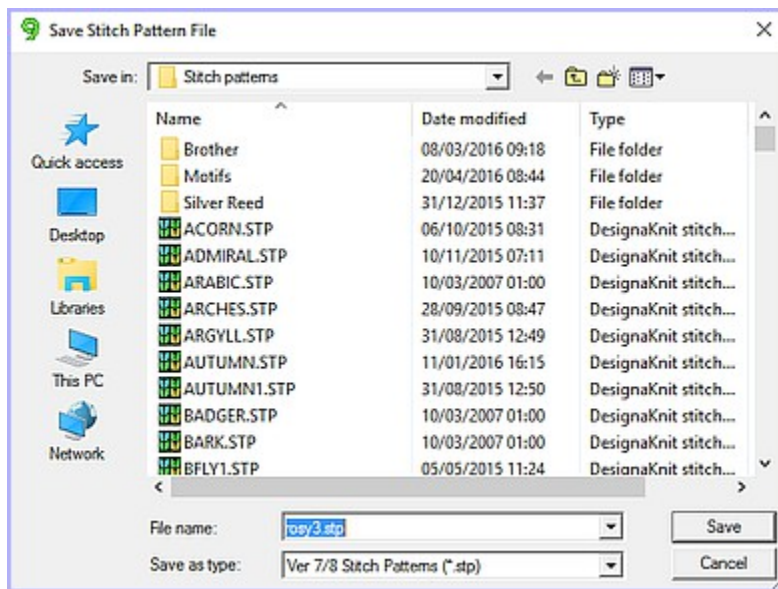
Fișierele paletă și grafice sunt descrise mai detaliat în manualul Stitch Designer.

Dacă fișierul se află într-o altă locație, puteți naviga către acesta utilizând butonul Windows (vezi cercul roșu din partea de sus) pentru a vă deplasa prin foldere ([vezi și Foldere și căi de acces la pagina 185](#)).

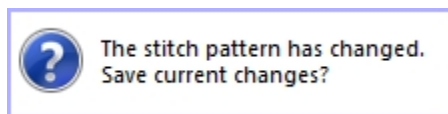
## Salvați



Modelele de cusături și fișierele paletelor pot fi salvate în orice moment al procesului, iar DesignaKnit prezintă diferite opțiuni în funcție de momentul în care se alege „Salvare”. Dacă există deja un fișier cu modelul de cusătură, butonul „Salvare” sau utilizarea „Ctrl-S” va salva fișierul deschis fără alte solicitări, iar modelul va rămâne pe ecran pentru manipulare ulterioară.



timp.

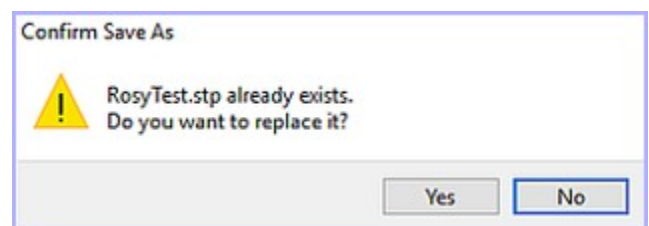


Dacă au fost efectuate modificări nesalvate în model și se trece la un alt fișier din meniul *Fișier* sau se accesează o altă secțiune a DesignaKnit, programul afișează avertismentul prezentat în stânga.

Dacă se face clic pe „Da”, se afișează caseta de dialog „Salvare fișier model cusătură” în același mod ca în cazul unei acțiuni normale „Salvare ca”, cu excepția faptului că numele fișierului curent este deja completat.

Dacă numele fișierului este modificat și salvat, acesta va fi acceptat ca atare, cu excepția cazului în care există deja, situație în care DesignaKnit va afișa o altă fereastră de dialog, întrebând dacă fișierul existent trebuie suprascris.

Dacă faceți clic pe „Da”, fișierul va fi suprascris. Dacă faceți clic pe „Nu”, fișierul poate fi redenumit și salvat.

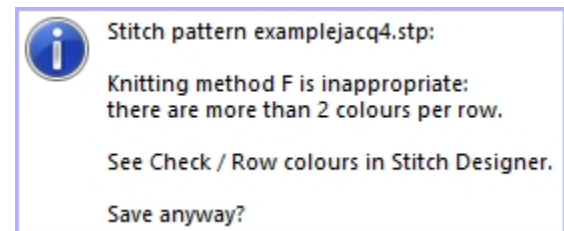


Fișierele cu modele de cusături pot fi salvate ca tipuri diferite de fișiere selectând una dintre opțiunile din caseta derulantă a dialogului „Salvare fișier model cusătură”, așa cum se arată în stânga.

*.stp și *.pat sunt modele de cusături normale pentru versiunile actuale și anterioare ale DesignaKnit, respectiv, în

timp ce *.dat va salva modelul de cusătură într-un format curent, astfel încât acesta să poată fi utilizat cu diferite modele de cusături în viitor.

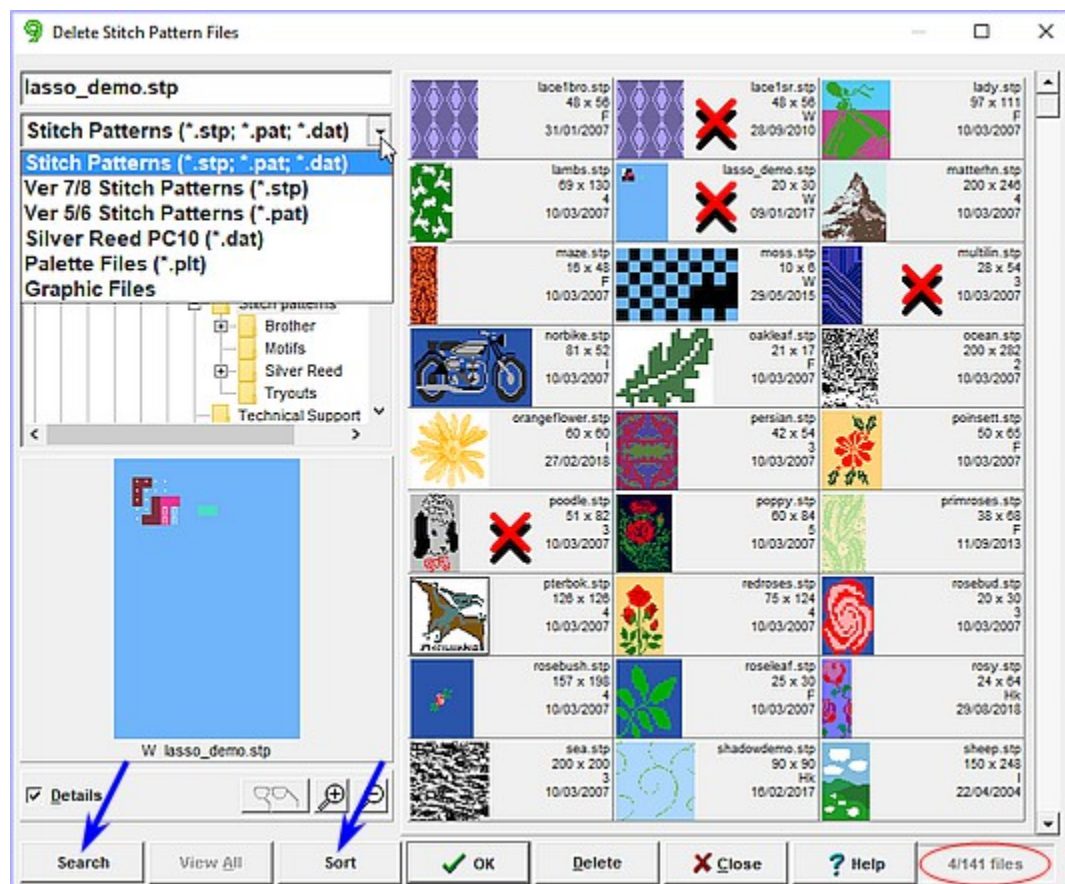
Dacă este prima dată când se salvează modelul, utilizarea opțiunii *File / Save (Fișier / Salvare)* sau a combinației de taste „Ctrl-S” afișează caseta de dialog „Save As” (Salvare ca), așa cum se arată în stânga, în care trebuie să se atribue un nume și o locație modelului de cusătură. Este afișată locația implicită a modelelor de cusături DesignaKnit, dar aceasta poate fi modificată dacă este necesar.



Dacă există erori în fișier, DesignaKnit poate afișa un avertisment precum cel prezentat mai sus și poate oferi opțiunea de a salva oricum. Acest lucru poate fi util dacă fișierul urmează să fie modificat într-un alt moment.

Dacă se modifică metoda de tricotat și se salvează modelul de cusătură, acesta este salvat pentru toate cazurile în care este utilizat, astfel încât toate piesele din toate fișierele de formă care conțin acel model de cusătură vor fi modificate. Salvarea este, în general, o acțiune în sine, dar dacă metoda este modificată în Interactive Knitting, aceasta este modificată și salvată fără nicio solicitare.

## Ștergere



Utilizarea opțiunii din meniu *Fișier / Ștergere* va deschide vizualizarea miniaturilor din folderul Modele de cusături. Tipurile de fișiere care pot fi afișate sunt modele de cusături (*.stp, *.pat, *.dat), fișiere paletă (*.plt) și fișiere grafice (orice fișiere imagine). Limitarea afișării la oricare dintre aceste tipuri se face făcând clic pe săgeata în jos din partea laterală a casetei derulante (a se vedea săgeata cursorului) și selectând unul dintre tipuri.

Când faceți clic pe o miniatură, apare o cruce roșie peste imagine. Dacă faceți clic din nou pe miniatură, crucea dispăre. În acest fel, toate fișierele care urmează să fie

fișierele șterse pot fi selectate și, atunci când se face clic pe butonul „Șterge”, toate fișierele selectate pot fi eliminate fie unul câte unul, fie toate odată.

În partea de jos a ferestrei de dialog se afișează numărul de fișiere care urmează să fie șterse (vezi ovalul roșu).

Fișierele pot fi sortate (vezi pagina 212) și căutate (vezi pagina 212) pentru a facilita selecția (vezi săgețile albastre).

Dacă nu este selectat niciun fișier, apăsarea butonului „Închidere” va reveni la spațiul de lucru cu fișierul curent afișat. Apăsarea butonului „OK” va reveni la spațiul de lucru fără alte solicitări. Fișierele marcate pentru ștergere nu vor fi șterse.

Dacă modelul de cusătură deschis în spațiul de lucru este marcat pentru ștergere și șters, acesta va rămâne în spațiul de lucru când se revine la acesta, dar numele său va fi schimbat în „Untitled.stp”, permițând salvarea sau abandonarea.



Dacă sunt selectate fișiere și se face clic pe butonul „Închidere” sau „Ștergere”, programul va afișa dialogul din stânga cu numele unuia dintre fișierele marcate, întrebând dacă „Este OK să ștergeți acest fișier?”. Dacă a fost utilizată opțiunea „Închidere”, fișierele vor fi șterse conform instrucțiunilor, iar utilizatorul va reveni la spațiul de lucru. Dacă a fost aleasă opțiunea „Ștergere”, vizualizarea miniaturilor din Desig-

naKnit rămâne deschis după ștergerea fișierelor selectate, astfel încât să se poată efectua selecții suplimentare.

Programul va întreba pentru fiecare fișier marcat pentru ștergere și sunt oferite opțiunile „Da”, „Nu”, „Anulare” și „Toate”. „Da” șterge un singur fișier, „Toate” șterge toate fișierele selectate fără a mai solicita confirmarea, „Nu” sare peste fișierul respectiv și solicită aceeași confirmare pentru următorul fișier, dacă au fost selectate mai multe, „Anulare” anulează operațiunea și revine la ecranul „Ștergere fișiere shape”, lăsând opțiunile așa cum au fost selectate.

După ștergerea fișierelor necesare, această parte a programului poate fi închisă fie făcând clic pe butonul „Închidere”, fie apăsând tasta Esc de pe tastatură.



Ștergerea fișierelor nu poate fi anulată. Când fișierele sunt șterse din DesignaKnit, acestea nu ajung în coșul de gunoi Windows, ci sunt eliminate complet.

## Integrare

Opțiunea de meniu *Fișier / Integrare* din Crearea modelului original și opțiunea de meniu *Forme / Integrare* din Designerul de cusături permit integrarea sau separarea unui model de cusătură și a unei piese de îmbrăcăminte. În Crearea modelului original, un model de cusătură este aplicat unei forme, în timp ce în Designerul de cusături, o formă este aplicată unui model de cusătură.



The stitch pattern has changed.  
Save current changes?

Dialogul „Integrare” poate fi accesat în Stitch Designer numai după salvarea modelului de cusătură curent. Dacă se efectuează modificări înainte de accesarea *Shapes / Integrate*, mesajul afișat în stânga este prezentat cu opțiunile „Da”, „Nu” și „Anulare”. Modificările includ schimbarea metodei.

de tricotat și de activare sau dezactivare a funcției Colour Changer, precum și modificările normale cu instrumentele de proiectare. Dacă se face clic pe „Da”, programul trece la dialogul „Integrare”, în timp ce dacă se face clic pe „Nu” sau „Anulare”, se revine la spațiul de lucru fără a integra modelul de cusătură și fișierul de formă. Dacă modificările nu au fost intenționate, acestea pot fi anulate făcând clic pe butonul Anulare din bara de instrumente din stânga, accesând opțiunea de meniu *Editare / Anulare* sau utilizând „Ctrl-Z”.

Este posibil ca un fișier de formă să fie deja deschis, probabil deoarece Stitch Designer a fost accesat din Original Pattern Drafting (Crearea modelului original) sau Standard Garment Styling (Stilizarea standard a articolelor vestimentare). În acest caz, toate piesele vestimentare care au fost integrate cu modelul de cusătură curent vor fi bifate în dialogul *Shapes / Integrate* (Forme / Integrare) și vor fi deschise în spațiul de lucru după ce faceți clic pe „OK”.

Dialogul din dreapta este afișat la accesarea opțiunii *Integrate* (*Integrate*) din *Stitch Designer*.

Bifarea unei casete goale din fața unei piese de îmbrăcăminte în *Stitch Designer* va integra modelul de cusătură deschis în prezent cu acea piesă de îmbrăcăminte. Dacă se integrează un model de cusătură diferit de cel deschis în prezent (de exemplu, prin integrarea diferitelor modele de cusături în *Original Pattern Drafting*), numele acestuia va fi afișat, dar caseta de selecție va rămâne goală. Bifarea unei casete goale va asocia modelul de cusătură deschis, iar debifarea acesteia va lăsa câmpul gol sau va reaplica modelul anterior.

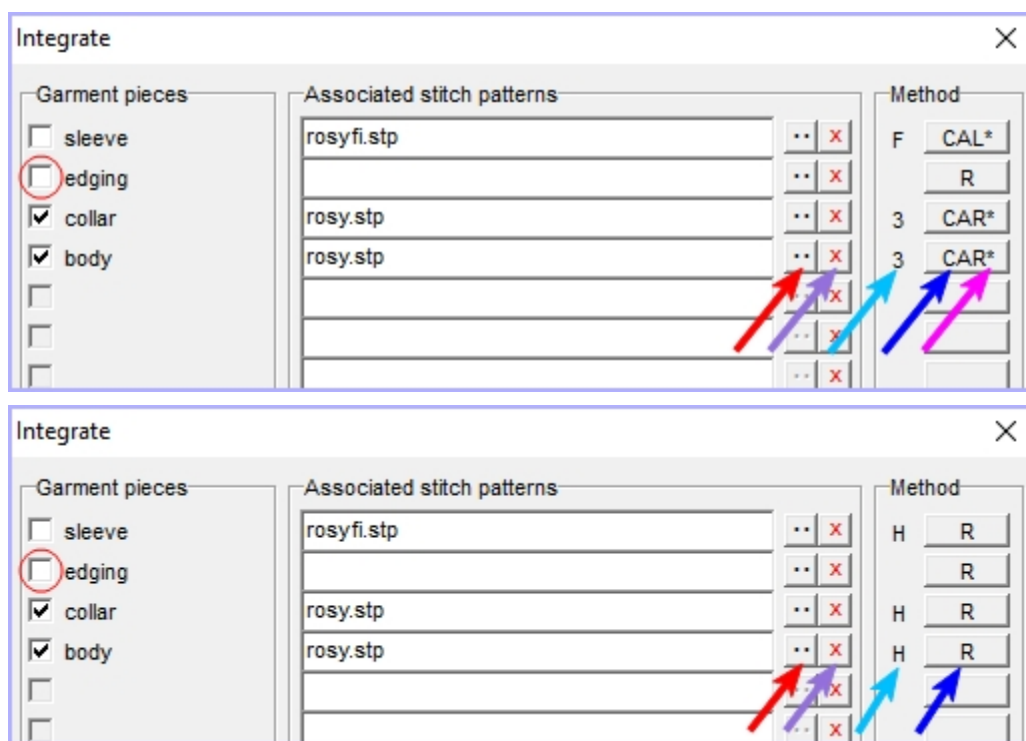
modelul de cusătură afișat. Aplicarea modelului de cusătură curent în acest mod nu va afecta integrarea *Original Pattern Drafting* până când forma nu este salvată cu acest nou model în meniul *Shape / Save Shape (As)*, moment în care se poate atribui un nume diferit fișierului de formă.

Debifarea unei casete bifate va dezintegra modelul de cusătură deschis în prezent sau va reaplica modelul de cusătură aplicat anterior. În exemplul din dreapta, bifarea casetei goale din fața piesei „mâncă” va integra „rosy.stp”. Debifarea aceleiași căsuțe va reinstaura „rosyfi.stp”. Debifarea piesei „corp” va dezintegra modelul de cusătură curent și va lăsa câmpul gol.

Debifarea opțiunii „Piesă de îmbrăcăminte” (vezi cercul roșu) va disocia modelul de cusătură de această piesă și îl va afișa doar ca formă la revenirea în spațiul de lucru *Original Pattern Drafting*, în timp ce conturul formei nu va mai fi afișat peste modelul de cusătură deschis în prezent în *Stitch Designer*.

Dialogul „Integrare” din *Original Pattern Drafting* nu conține butoanele roșii „x” pentru dezintegrarea modelelor de cusături, deoarece acest lucru se poate face bifând și debifând piesele de îmbrăcăminte. Toate piesele de îmbrăcăminte sunt listate și bifate dacă modelele de cusături au fost integrate. Spre deosebire de *Stitch Designer*, toate piesele cu modele de cusături sunt bifate. În cazul în care nu a fost selectat niciun model de cusătură, intrările vor fi goale, așa cum se arată pentru piesa „margine” din acest fișier de formă.

Bifarea unei casete goale din fața unei piese de îmbrăcăminte în *Original Pattern Drafting* va reaplica modelul de cusătură debifat anterior, atâta timp cât dialogul nu a fost închis făcând clic pe „OK”, sau va afișa miniaturile modelelor de cusături (vezi pagina 209) din care se poate selecta unul.



**SFAT!** Dacă o acțiune neintegrată a fost neintenționată în *Original Pattern Drafting*, se poate reveni la situația anterioară deschizând același fișier din lista cea mai recentă din meniul *File* și alegând să nu se salveze modificările curente.

 Alternativ, făcând clic pe „x” roșu (vezi săgețile mov) din dialogul „Integrare” din Stitch Designer, se va dezintegra orice model de cusătură care a fost integrat. Trebuie să aveți grijă dacă este utilizat pentru un model de cusătură diferit de cel curent, deoarece integrarea se pierde. Dacă acest lucru nu a fost intenționat, selectând „Anulare” sau bifând și debifând caseta din fața piesei de îmbrăcăminte, se va restabili integrarea anterioară.



Dacă un model de cusătură care a fost integrat a fost șters sau redenumit, numele și calea sale originale vor fi afișate cu roșu în dialogul „Integrate”, în timp ce caseta piesei de îmbrăcăminte va fi debifată. Calea și numele pot fi

eliminați bifând caseta Piesă de îmbrăcăminte, care va deschide dialogul Miniaturi pentru a selecta un alt model de cusătură, făcând clic pe „Anulare” dacă nu este necesar în acest moment, apoi pe „OK” în dialogul „Integrare”, care va elimina numele modelului de cusătură din înregistrările DesignaKnit. Restaurarea sau redenumirea modelului de cusătură la numele său original va remedia situația, cu excepția cazului în care a fost selectat și salvat un model de cusătură diferit cu piesa de îmbrăcăminte. Se poate alege un model de cusătură diferit făcând clic pe butonul de selecție din dreapta numelui modelului de cusătură.

Opțiunile numai pentru formă vor fi aplicate dacă un model de cusătură este eliminat folosind „x” roșu sau debifând caseta Piesă de îmbrăcăminte. Conturul cusăturii (adică utilizarea pașilor cu rând dublu în pantele ușoare) se poate modifica, în funcție de faptul dacă poziția de pornire a fost setată diferit pentru piesa cu sau fără model de cusătură. Dacă o piesă este integrată, dar *opțiunea Vizualizare / Model de cusătură* este dezactivată în Crearea modelului original, făcând-o să apară ca o piesă numai cu formă în spațiul de lucru, conturul cusăturii va fi totuși calculat în funcție de modelul de cusătură.

Dacă o piesă vestimentară este integrată cu un model de cusătură, dar opțiunea Numai formă este selectată în Tricotat interactiv, conturul cusăturii utilizează direcția de început selectată în opțiunile Numai formă, în loc de opțiunea setată în modelul de cusătură.



Se poate alege un model de cusătură (diferit) făcând clic pe butonul de selecție (a se vedea săgețile roșii), care va deschide vizualizarea miniaturilor modelelor de cusături.

Săgețile albastre din imaginile de mai sus indică metoda de tricotat ([vezi pagina 206](#)) aleasă pentru acel model de cusătură, care este o metodă de tricotat la mașină în imaginea de sus și tricotat manual în imaginea de jos. Aceasta este doar informativă și nu poate fi modificată aici.



Dacă o piesă vestimentară este tricotată din partea stângă sau dreaptă pentru tricotarea manuală este determinat de metoda aleasă în *Opțiuni / Metoda de tricotare* ([vezi pagina 113](#)) și nu poate fi modificată în această fereastră de dialog, așa cum este indicat de opțiunea estompată (vezi săgeata albastră mai închisă din imaginea de jos).



Săgeata albastră mai închisă din imaginea de jos indică poziția inițială a căruciorului mașinii de tricotat. Setarea implicită este CAR (cărucior pe dreapta), dar aceasta poate fi modificată în CAL (cărucior pe stânga) făcând clic pe butonul Poziția căruciorului pentru fiecare piesă. Pentru piesele fără modele de cusături integrate (numai formă), poziția inițială implicită afișează doar „L” sau „R” și aceasta poate fi modificată, de asemenea, făcând clic pe buton.



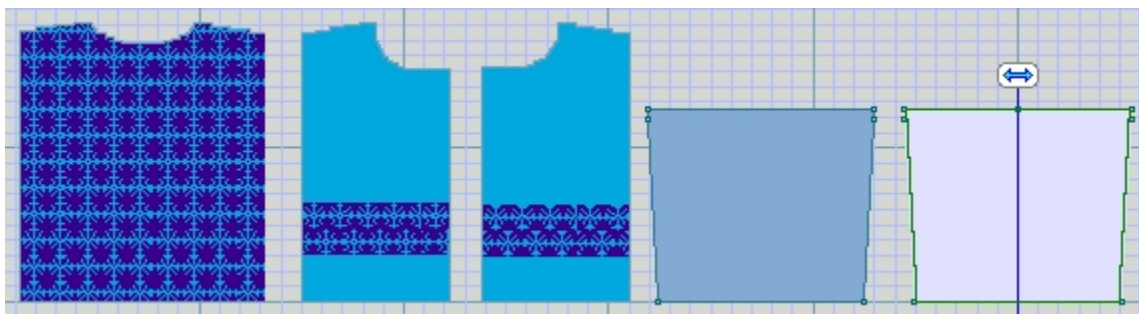
Un asterisc apare lângă poziția inițială a căruciorului dacă schimbătorul de culoare a fost configurat pe „pornit” (vezi săgeata roz). Făcând clic pe metodă

în timp ce este afișat simbolul „*”, va apărea mesajul prezentat aici, iar schimbătorul de culori poate fi dezactivat făcând clic pe „Da”. Ulterior, poziția acestuia va fi comutată între dreapta și stânga la apăsarea butonului. Dacă este necesar schimbătorul de culori, acesta va trebui bifat în *Opțiuni / Metoda de tricotat*, ca de obicei.

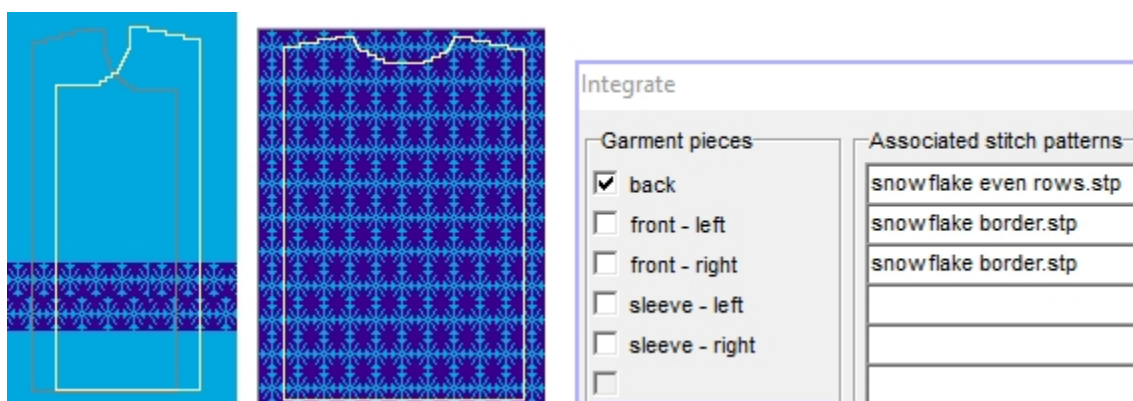


The starting direction cannot be changed while the colour changer is configured on. Turn off use of the colour changer?

Piese integrare ale articolelor vestimentare arată diferit în spațiul de lucru Original Pattern Drafting și Stitch Designer, așa cum se arată mai jos pentru un cardigan pentru bebeluși, ale cărui piese au fost integrate cu diferite modele de cusături.



Spațiul de lucru Original Pattern Drafting, în care toate piesele fișierului de formă pot fi dispuse așa cum se arată mai sus. În acest exemplu, piesele din spate, din față și mânecile au fost afișate împreună, arătând diferitele modele de cusături cu care au fost integrate.



Același fișier de formă a fost afișat în Stitch Designer. Piesele și modelele de cusături respective sunt afișate aici, împreună cu dialogul „Integrate” (Integrare), care detaliază faptul că un model de cusătură diferit a fost aplicat pieselor din spate și din față, în timp ce mânecile nu sunt integrate. Imaginile pieselor din față și din spate nu pot fi afișate împreună în spațiul de lucru Stitch Designer, deoarece se poate lucra și, prin urmare, se poate afișa un singur model de cusătură.

Cea mai simplă modalitate de a vizualiza întreaga piesă vestimentară este în Original Pattern Drafting, unde toate piesele pot fi văzute integrate cu diferite modele de cusături. Dacă Original Pattern Drafting nu este disponibil, cum este cazul pentru nivelul de produs Machine Standard, piesele trebuie vizualizate în Stitch Designer.

Modelele de cusături pot fi dispuse pe două sau mai multe piese ale unui articol vestimentar în Stitch Designer, unde piesele articolului vestimentar pot fi poziționate deasupra modelului de cusătură, și nu invers.

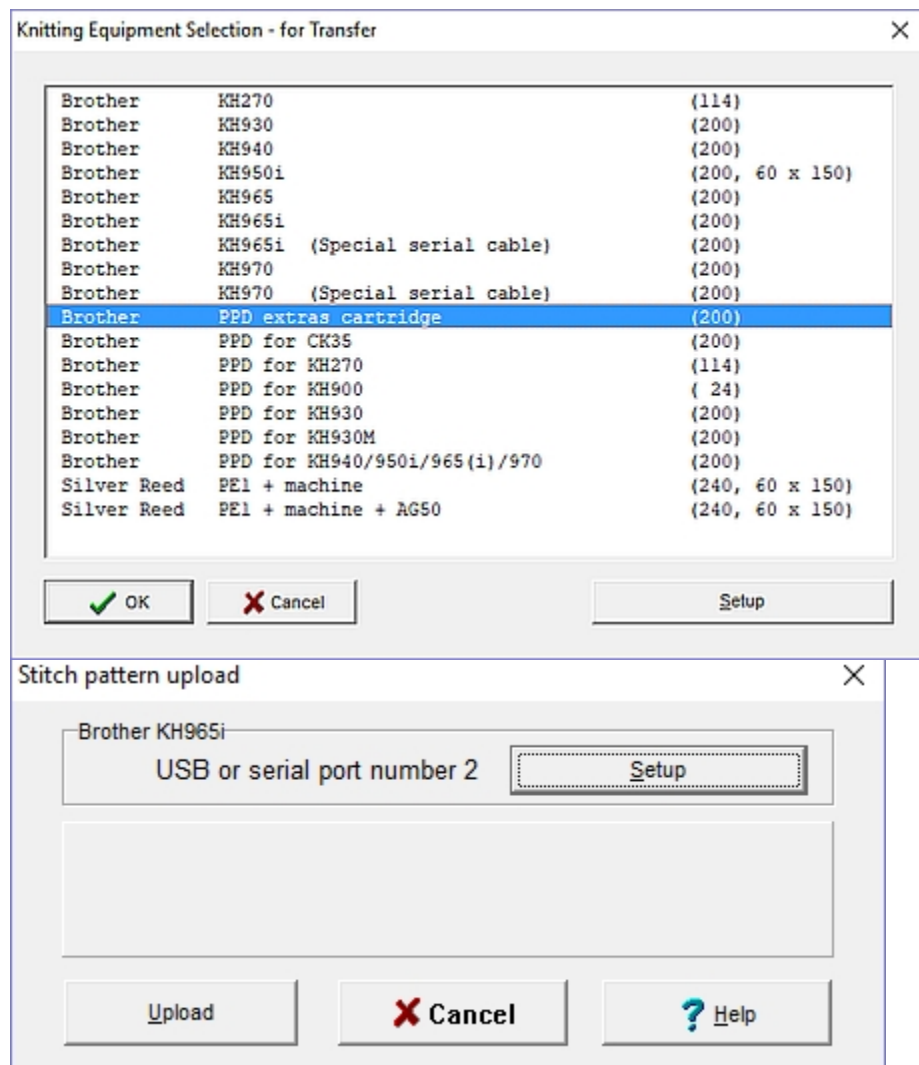
## Transfer

<b>Încărcare</b> .....	<b>221</b>
<b>Extras</b> .....	<b>223</b>
<b>Restore</b> .....	<b>226</b>
<b>Descărcare</b> .....	<b>228</b>

Meniul Transfer din Stitch Designer conține funcții pentru transferul de informații către și de la mașina de tricatat, utilizând cablul de conectare adecvat. Informații despre diferitele cabluri de conectare pot fi găsite în Cabluri de conectare specifice (vezi pagina 278). Nu toate cablurile de conectare pot gestiona descărcarea sau încărcarea modelelor de cusături, dar pentru cele care pot, opțiunile de meniu sunt descrise mai jos.

Opțiunile „Extragere” și „Restaurare” se aplică numai modelelor de cusături Brother, mașinilor de tricatat și PPD-urilor.

## Încărcare



Modelele de cusături pot fi încărcate în DesignaKnit de pe o mașină de tricatat electronică Brother, un PPD (dispozitiv de programare a modelelor) Brother sau un controler de proiectare Silver Reed PE1, așa cum se arată în imaginea din stânga.

La selectarea *Transfer / Încărcare* se deschide dialogul „Selectare echipament de tricatat”, din care se poate selecta echipamentul corect. Selectarea unei mașini diferite de cea selectată în prezent prin *Opțiuni / Metodă de tricatat* o va schimba pentru sesiunea DesignaKnit la revenirea la spațiul de lucru.

Dacă faceți clic pe butonul „Setup” se vede pagina 121).

După ce faceți clic pe „OK” în dialogul „Selectare echipament de tricatat”, se afișează ecranul „Încărcare model cusătură”, din care butonul „Configurare” permite doar alegerea unei conexiuni prin cablu diferite și/sau stabilirea numărului corespunzător de port USB sau serial prin clic pe butonul „Găsiți conexiune” (vezi pagina 277).

Dacă faceți clic pe „Încărcare”, procesul de încărcare va continua, iar dacă faceți clic pe „Anulare”, veți reveni la spațiul de lucru. În timpul încărcării, va apărea mesajul „Încărcare în curs”.

să fie afișate.

Când un model Jacquard sau un model creat cu instrumentul Lace este descărcat în memoria mașinii de tricotat, DesignaKnit separă culorile în prealabil. Dacă același model este încărcat ulterior, DesignaKnit nu are cum să știe cum să reunească culorile separate.

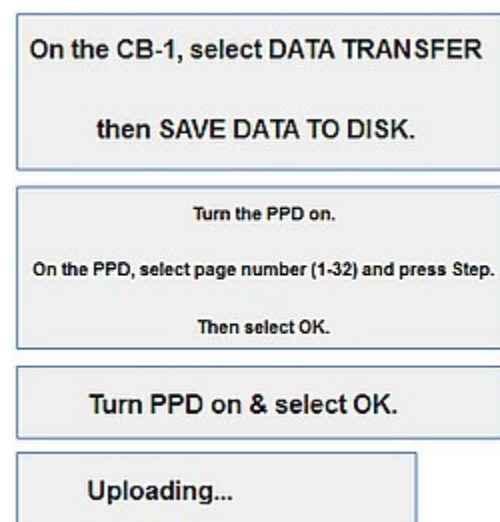
În funcție de mașina de tricotat selectată, dialogurile care apar după selectarea echipamentului de tricotat pot fi diferite, așa cum se arată în secțiunile de mai jos.

### Mașină de tricotat electronică Brother sau PPD

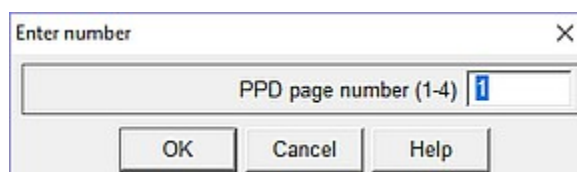
Mașinile de tricotat Brother conțin propriile modele de cusături încorporate și dispun, de asemenea, de o funcție pentru modelele utilizatorului (seria 900). Modelele de cusături Brother încorporate se află în memoria mașinii de tricotat și nu pot fi încărcate sau descărcate direct. Copiile acestora se află în folderul Brother din cadrul modelelor de cusături și pot fi utilizate în DesignaKnit pentru a crea modele. Orice model de cusătură încorporat care este utilizat sau modificat poate fi salvat, plasând o copie în folderul de modele de cusături, care poate fi descărcat ca model de utilizator din seria 900 în mod normal.

*Transferul/Încărcarea* va copia modelele din seria 900 în folderul de modele de cusături DesignaKnit, unde vor fi salvate cu extensia de fișier .bro. Numărul de încărcări afișat pe ecran se referă la datele în kilobyți și nu la numărul de modele transferate. Înainte de a putea fi utilizate, modelele de cusături încărcate trebuie extrase, utilizând *Transfer / Extragere* ([vezi pagina următoare](#)), după care fiecare model poate fi denumit și salvat.

Înainte de a descărca orice modele de cusături pe Brother KH930, KH940, KH950i sau PPD, este recomandat să încărcați modelele existente pe DesignaKnit, deoarece descărcarea va suprascrie toate modelele de cusături existente din seria 900, chiar dacă se transferă un singur model.



Când se face clic pe butonul „Încărcare” după selectarea mașinii de tricotat și stabilirea conexiunii prin cablu, mesajele și instrucțiunile vor fi afișate în dialogul „Încărcare model de cusătură”. Exemple sunt date în stânga.



Mesajul „Introduceți numărul” poate fi afișat dacă a fost selectat PPD pentru KH900, KH930, KH930M sau cartușul „Extras” și încărcarea este împărțită pe diferite pagini PPD ([consultați pagina 252](#)). După introducerea numărului paginii, încărcarea va continua și va fi afișat mesajul „Încărcare”.

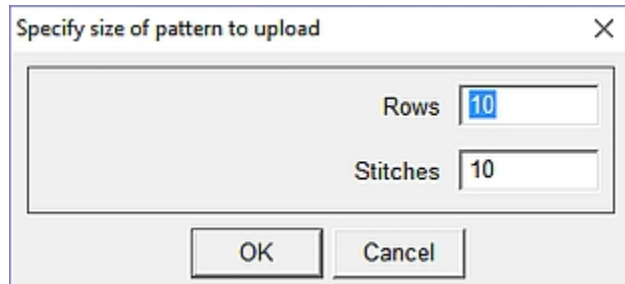
Cartușul Extras este un cartuș separat care conține modele de cusături Brother numai pentru citire. Acestea pot fi încărcate în DesignaKnit, prelucrate și apoi salvate ca modele ale utilizatorului, dar conținutul cartușului nu poate fi suprascris prin descărcări.

### Silver Reed

Modelele de cusături pot fi încărcate, unul câte unul, din unitatea Silver Reed PE1 utilizând cablul SilverLink 3. Cu modelul corect în memoria PE1, se poate selecta *Transfer / Încărcare*. Modelul de cusătură este plasat în spațiul de lucru DesignaKnit și poate fi salvat pentru utilizare ulterioară selectând *Fișier / Salvare ca* și plasându-l în folderul corespunzător.

Modelele din foile Mylar pot fi încărcate în DesignaKnit citindu-le mai întâi în memoria PE1, apoi utilizând opțiunea de meniu *Transfer / Încărcare*.

După selectarea echipamentului de tricotat și apăsarea butonului „OK” din „Knitting Equipment Selection” (Selectare echipament de tricotat), se afișează ecranul „Stitch pattern upload” (Încărcare model de cusătură), din care se poate accesa butonul „Setup” (Configurare) pentru a verifica conexiunea prin cablu sau pentru a alege o altă conexiune ([vezi pagina 277](#)).



Dacă faceți clic pe „Încărcare”, se afișează caseta „Specificați dimensiunea modelului de încărcat”, în care trebuie introdusă dimensiunea modelului de încărcat în cusături și rânduri. Deși inițial valorile sunt „0”, orice se introduce aici este memorat pentru sesiunile viitoare ale DesignaKnit.

**Turn on EC1 (or 500 series knitting machine).**

On the PE1, load the required pattern, key KNIT and “=”.

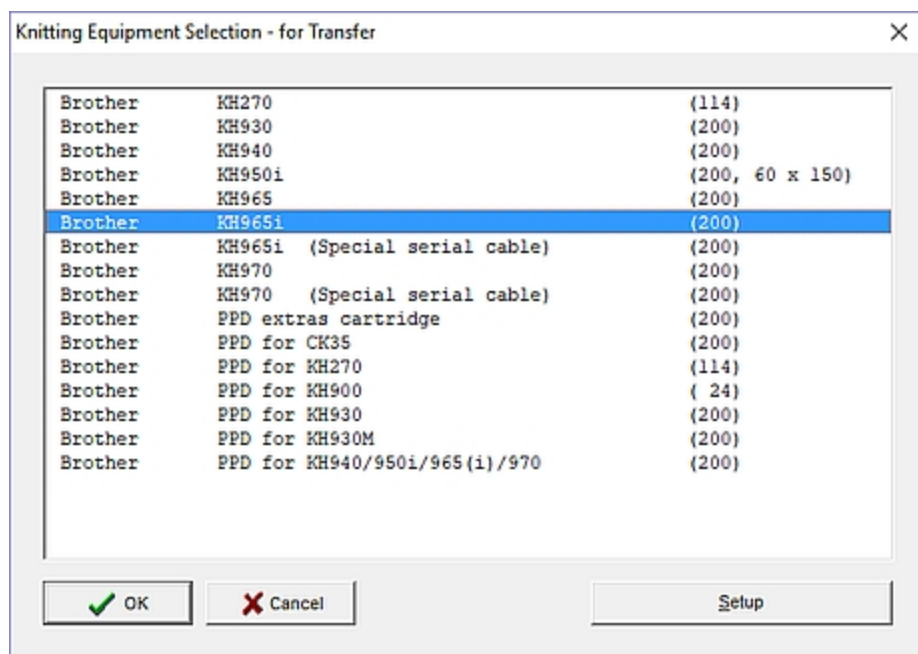
După ce faceți clic pe „OK”, mesajul afișat în stânga este afișat în caseta de dialog „Încărcare model de cusături” și încărcarea va continua imediat ce instrucțiunile sunt executate.

În timpul încărcării, va fi afișat mesajul „Încărcare în curs”.

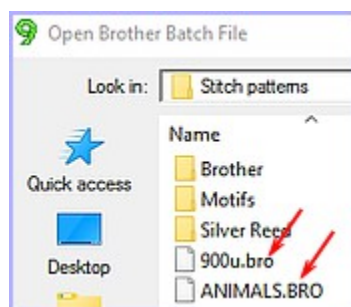
## Extragere

Modelele de cusături încărcate anterior trebuie extrase și salvate înainte de a putea fi utilizate în DesignaKnit, deoarece formatul lor nu este compatibil.

Procesul de extragere se aplică numai modelelor de cusături din seria Brother 900 care au fost încărcate de pe mașina de tricotat.

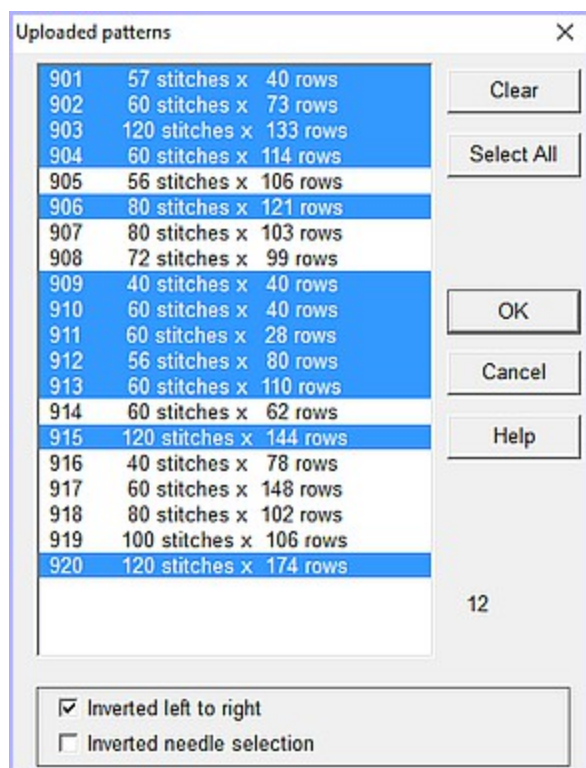


Opțiunea de meniu *Transfer / Extract* din *Stitch Designer* deschide dialogul „Knitting Equipment Selection” (Selectarea echipamentului de tricatat) afișat în stânga, în care trebuie aleasă mașina de tricatat sau PPD corectă. Selectarea unei mașini diferite de cea selectată în prezent prin *Options / Method of Knitting* (Opțiuni / Metoda de tricatat) o va modifica pentru sesiunea DesignaKnit la revenirea în spațiul de lucru.



După ce faceți clic pe „OK”, se va deschide dialogul „Deschidere fișier batch Brother”. Toate fișierele care au fost încărcate se vor afla aici și pot fi selectate din lista de nume cu extensia .bro (a se vedea săgețile roșii).

Odată ce funcția *Transfer / Extract* a fost utilizată, fișierele selectate sunt afișate în partea de jos a meniului *Transfer* și pot fi selectate de acolo. Echipamentul de tricatat selectat ultima dată va fi evidențiat pentru fiecare fișier selectat și trebuie verificat și modificat, dacă este necesar.



Fiecare fișier .bro poate conține unul sau mai multe modele de cusături care pot fi extrase, ceea ce devine evident după selectarea fișierului și apăsarea butonului „OK”. Fișierul afișat aici conține 20 de modele de cusături diferite.

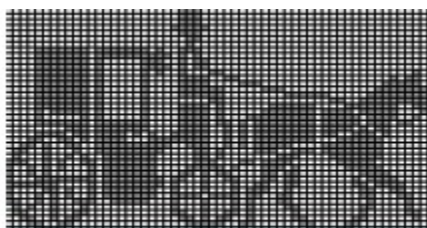
Lista „Modele încărcate” afișează toate modelele disponibile în ordine numerică, începând cu 901. Pentru fiecare model este indicat numărul de cusături și rânduri, ceea ce facilitează găsirea unui model de o anumită dimensiune.

Modelele de cusături care urmează să fie extrase pot fi selectate făcând clic pe butonul „Selectați toate”, care le va evidenția pe toate, sau pot fi alese individual făcând clic pe fiecare model în parte. Ținând apăsată tasta „Ctrl” în timp ce faceți clic, veți adăuga fiecare fișier la selecție, iar ținând apăsată tasta „Shift” veți selecta toate fișierele dintre primul și ultimul selectat.

Se ține evidența numărului de fișiere evidențiate, care în acest exemplu este 12. Dacă faceți clic pe butonul „Ștergeți”, toate fișierele vor fi deselectate.



Not inverted



Inverted left to right

Butonul „**Inversat de la stânga la dreapta**” poate fi bifat pentru a inversa modelul de cusătură, ceea ce are efectul prezentat în imaginea din stânga.



Not inverted



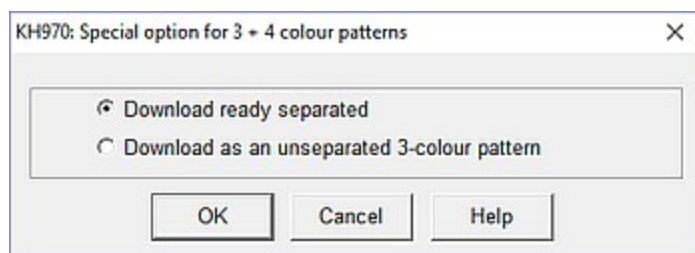
Inverted needle selection

Butonul „**Inverted needle selection**” (**Selectare** inversată a acelor) poate fi bifat pentru a schimba acele selectate și deselectate, ceea ce duce la schimbarea culorilor, așa cum este ilustrat în stânga.

Se poate realiza o combinație între inversarea de la stânga la dreapta și selectarea acului. Totuși, aceasta nu va funcționa pentru anumite tipuri de modele de cusături, așa cum este descris.

mai jos.

**Brother KH970** - La extragerea modelelor din seria 900 încărcate, care au fost descărcate inițial ca modele cu 3 sau 4 culori neseperate (vezi mai jos), opțiunea „Selectie inversată a acelor” este ignorată. Modelele care au fost descărcate inițial ca modele Fair Isle, modele neseperate cu 2 culori și modele Jacquard cu 3 sau mai multe culori, care au fost separate de DesignaKnit, vor executa instrucțiunea „Selectie inversată a acelor”.



Modelele Jacquard care au fost separate de Desig-naKnit în procesul de descărcare („Descărcare separată gata” în caseta „Opțiune specială”) vor fi afișate în formatul lor separat atunci când sunt încărcate și nu pot fi vizualizate ca un model color complet.

Cu toate acestea, modelele Jacquard cu 3 și 4 culori descărcate pe KH970 pentru separare de către mașina de tricatat („Descărcare ca model de culori neseplat cu 3 culori”

” din caseta „Opțiune specială”) vor fi încărcate ca modele complete.

Această opțiune apare numai în procesul de descărcare KH970 dacă sunt selectate 3 sau 4 modele de culori.

Când se face clic pe „OK” în dialogul „Modele încărcate” cu unul sau mai multe fișiere evidențiate, primul dintre acestea se va deschide în spațiul de lucru DesignaKnit, împreună cu un dialog „Salvare ca” (denumit: „Dați un nume modelului încărcat nr. n”) în care se poate modifica numele modelului de cusătură și se poate alege o altă locație. DesignaKnit oferă un nume implicit, format din primele patru litere ale numelui lotului, urmate de un „-” și un număr, începând de la 901. Locația implicită este folderul cu modele de cusături (C:\Users \username \Documents \DesignaKnit 9\Stitch patterns), dar aceasta poate fi modificată în *File / Default folder*. Aceste opțiuni pot fi acceptate așa cum sunt sau modificate și apoi acceptate făcând clic pe butonul „Save”.

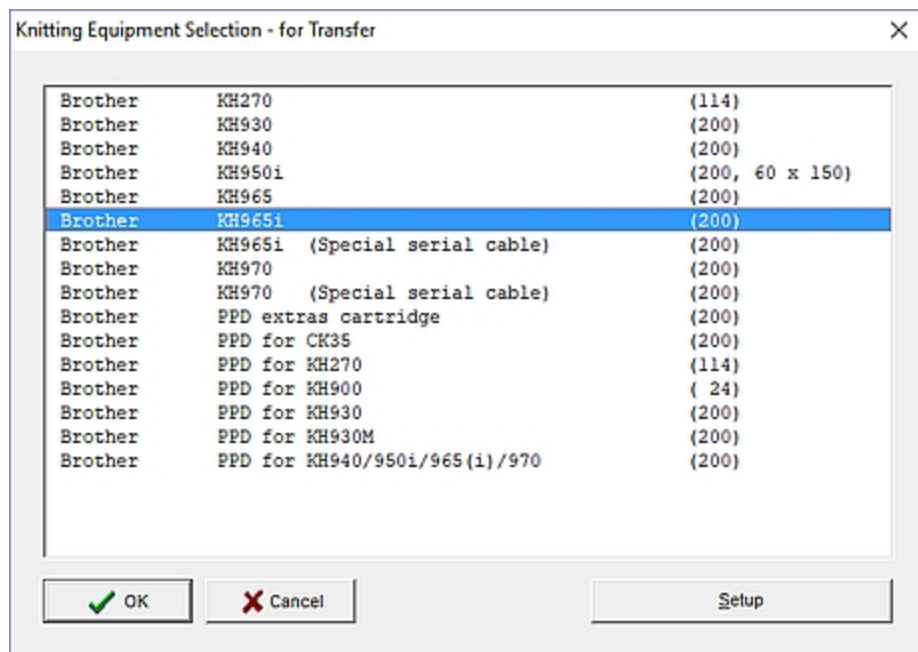
Dacă a fost selectat mai mult de un model de cusătură, următorul model se va deschide în spațiul de lucru, iar dialogul „Salvare ca” va fi afișat din nou cu aceleași opțiuni, oferind același nume pentru fișier cu un număr secvențial, exact așa cum sunt numerotate în lista „Modele încărcate”. În acest fel, toate fișierele dintr-un lot pot fi salvate rapid în locația corectă.

Orice informații existente în Memo (numere Memo și simboluri fire) vor fi încărcate împreună cu modelul. Cu toate acestea, deoarece o mașină de tricatat poate recunoaște doar firele diferite, dar nu poate diferenția culorile specifice utilizate, modelul extras va afișa doar numărul relevant de culori și nu o schemă de culori anume. Se vor utiliza culorile din paleta curentă.

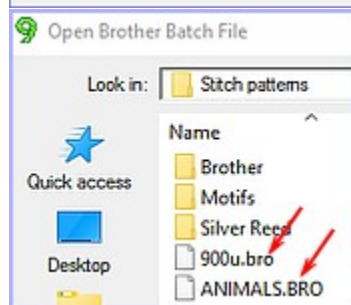
Numerele de memorie și simbolurile firelor pot fi vizualizate în meniul *Vizualizare* și modificate în meniul *Palete* din Stitch Designer.

## Restore

Opțiunea de meniu *Transfer / Restaurare* este utilizată pentru a restaura un lot de modele de cusături încărcat anterior pe o mașină de tricatat electronică Brother sau PPD, cu excepția PPD în modul KH900.

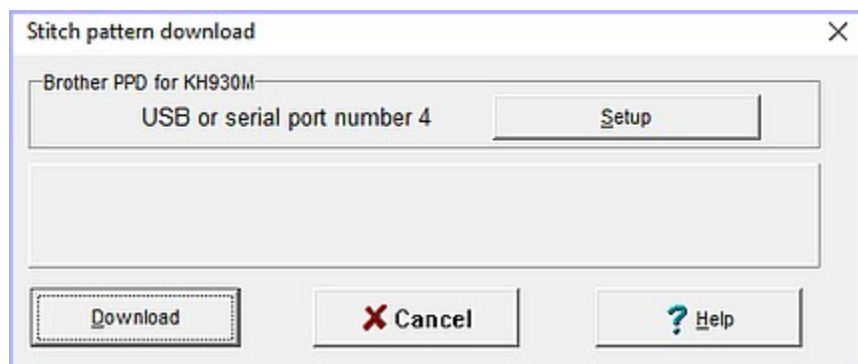


*Transfer / Restaurare* deschide mai întâi dialogul „Selectare echipament de tricotat” afișat în stânga, în care trebuie aleasă mașina de tricotat sau PPD corectă. Selectarea unei mașini diferite de cea selectată în prezent prin *Opțiuni / Metodă de tricotat* o va schimba pentru sesiunea DesignaKnit la revenirea în spațiul de lucru.

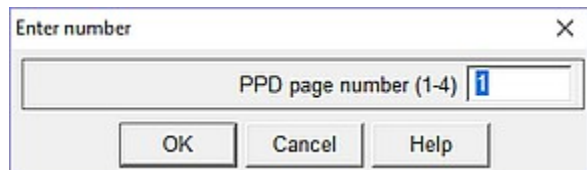


După ce faceți clic pe „OK”, se va deschide dialogul „Deschideți fișierul Brother Batch”. Toate fișierele încărcate vor fi localizate aici și pot fi selectate din lista de nume cu extensia .bro (a se vedea săgețile roșii).

După selectarea fișierului dorit, se va deschide fereastra de dialog „Descărcare model de cusătură”, de unde se poate face clic pe „Configurare” pentru a verifica sau modifica conexiunea prin cablu ([vezi pagina 277](#)).



Dacă faceți clic pe „OK”, procesul de restaurare continuă, iar dacă faceți clic pe „Cancel”, reveniți la spațiul de lucru.



Este posibil să apară o casetă „Introduceți numărul” dacă a fost selectat PPD pentru KH900, KH930, KH930M și încărcarea este împărțită pe diferite pagini PPD ([consultați pagina 252](#)).

Memory of PPD page will be 1% full.

Turn PPD on & select OK.

După introducerea numărului de pagină necesar, procesul de restaurare va continua și va apărea un mesaj similar celui din stânga în caseta de dialog „Descărcare model de cusătură”.



În timp ce *Transfer / Descărcare* utilizează fișiere cu modele de cusături (cu extensia .stp), *Transfer / Restaurare* utilizează fișiere batch Brother (cu extensia .bro).

Când fișierele batch sunt încărcate de pe o mașină de tricatat Brother sau PPD în DesignaKnit, li se atribuie un nume și sunt salvate cu extensia .bro. Aceste loturi salvate sau modelele de cusături individuale pe care le conțin pot fi restaurate înapoi în mașina de tricatat. Acest lucru permite utilizatorului să asambleze și să păstreze loturi de modele de cusături conexe pe computer și să le pună înapoi în memoria mașinii de tricatat ori de câte ori este necesar. Acest lucru poate fi foarte util, în special pentru loturile de modele integrate. De exemplu, dacă un model de cusătură este proiectat pentru o anumită piesă vestimentară și toate piesele vestimentare au fost integrate cu acesta, lotul în ansamblu poate fi restaurat pentru a (re)tricota piesa vestimentară.

Odată ce ați asamblat un set de modele de cusături și l-ați descărcat pe mașina de tricatat, acesta poate fi ulterior încărcat în întregime pe computer, unde i se poate da un nume semnificativ. Apoi, este stocat în siguranță pe computer, gata să fie descărcat sau restaurat ori de câte ori este necesar.

Deși funcția *Transfer / Restore* poate fi utilizată pentru a transfera loturi de modele de la o mașină la alta de același tip, aceasta nu poate fi utilizată pentru a transfera către o mașină de tricatat fundamental diferită. Dacă este necesar, lotul trebuie mai întâi încărcat în DesignaKnit de pe mașina de tricatat originală, modelele extrase, după care pot fi descărcate pe a doua mașină de tricatat.

Dacă s-a încercat restaurarea unui lot de modele de cusături pe un alt tip de mașină de tricatat decât cea de origine, memoria va fi coruptă și va fi necesară efectuarea procedurii 888 (consultați manualul mașinii de tricatat) pentru a o șterge.

*Transferul/Restaurarea* înlocuiește toate modelele care se află în memoria mașinii de tricatat pentru KH270, KH930, KH940, KH950i și PPD, chiar dacă este restaurat un singur model.

Aceeași procedură adaugă modele în memoria modelelor KH965, KH965i și KH970 unul câte unul, iar *Transferul/Restaurarea* trebuie repetată pentru fiecare model care urmează să fie restaurat. Pentru aceste mașini, poate fi o idee bună să ștergeți memoria mașinii de tricatat înainte de a restaura modelele în ea, pentru a preveni umplerea excesivă a memoriei.

Modelele KH270 și KH965 pot utiliza cablul serial BrotherLink 4, dacă este disponibil (acesta nu mai este fabricat deoarece cipurile nu mai sunt disponibile), pentru a restaura modelele de cusături direct în memoria mașinii de tricatat. În cazul modelului KH270, întregul lot de modele este restaurat în memoria sa, iar toate modelele de cusături din lotul restaurat vor păstra numerele originale care le-au fost atribuite atunci când au fost încărcate pentru prima dată. Pentru modelul KH965, un lot de modele poate fi descărcat pe cablul serial BrotherLink 4, dar numai un singur model poate fi transferat în memoria modelului KH965. Dacă cablul serial BrotherLink 4 nu este disponibil, se poate utiliza un cablu BrotherLink 3 pentru a transfera modelele într-un PPD ( ).

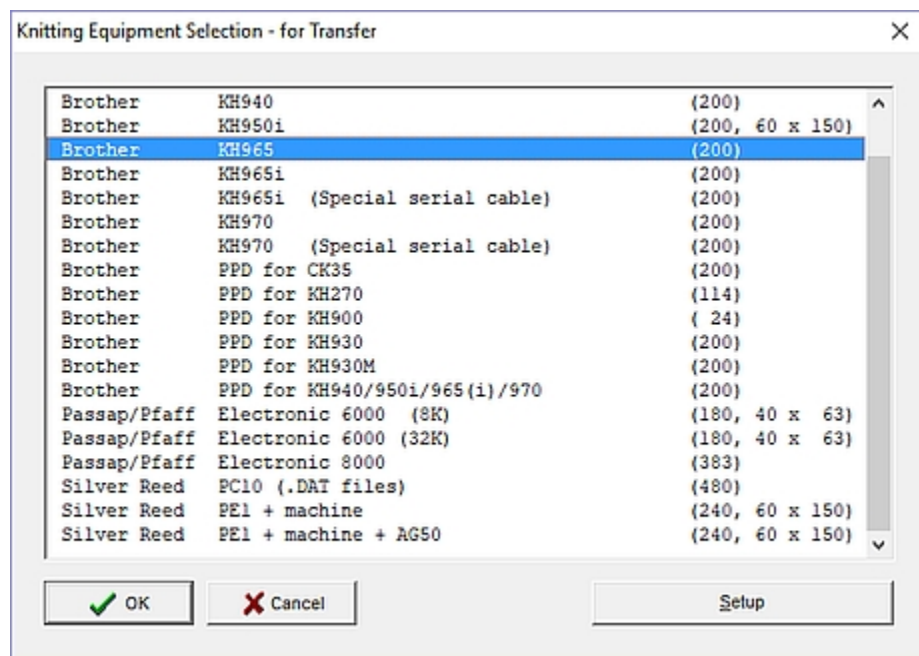
## Descărcare

Opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare* din Stitch Designer este utilizată pentru a descărca modele de cusături pe mașinile electronice Brother și dispozitivele PPD, Silver Reed PE1 și PC10, precum și pe consolele Passap.

Metoda de tricotare adecvată trebuie alocată modelului (modelelor) de cusături, deoarece aceasta va afecta descărcarea. Adică, un model Jacquard sau dantelă va fi separat în mai multe treceri ale căruciorului înainte de descărcare (cu excepția modelului Brother KH970 (vezi pagina 257), pentru care există posibilitatea de a alege).

Înainte de a începe descărcarea sau configurarea unui lot de modele pentru descărcare, este important, în special pentru modelele Fair Isle, să verificați dacă au fost marcate culorile corecte pentru selectarea sau deselectarea acelor.

DesignaKnit descarcă numai fișierele salvate. Dacă procesul de descărcare este pornit și fișierul din spațiul de lucru nu este salvat în acel moment, programul va solicita salvarea acestuia. Dacă este necesară cea mai recentă versiune, atunci făcând clic pe „Da” se va asigura că acest lucru se întâmplă. Dacă se face clic pe „Nu”, DesignaKnit va continua cu versiunea modelului de cusătură care a fost salvată ultima dată.



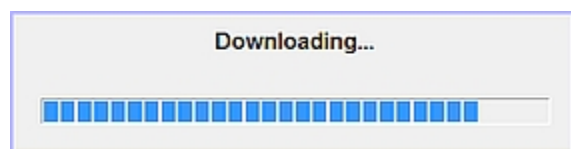
La selectarea *Transfer / Descărcare*, se deschide dialogul „Selectare echipament de tricotat”, așa cum se arată în stânga, din care se poate selecta mașina de tricotat corectă. Selectarea unei mașini diferite de cea selectată în prezent o va schimba pentru sesiunea DesignaKnit la revenirea la modelul de cusătură.

Modificarea echipamentului de tricotat îl setează pentru toate părțile din DesignaKnit, nu doar pentru modelul individual de cusături.

Cu excepția cazului în care se știe că configurarea (mașina de tricotat, cablul de conectare și numărul portului) este corectă, „Configurare”

trebuie apăsat butonul de pe care trebuie apăsat butonul „Find Link” (Vezi pagina 277) pentru a găsi numărul corect al portului pentru a stabili comunicarea între computer și mașina de tricotat.

În funcție de mașina de tricotat selectată, dialogurile care apar după selectarea echipamentului de tricotat pot fi foarte diferite, așa cum se arată în secțiunile de mai jos.

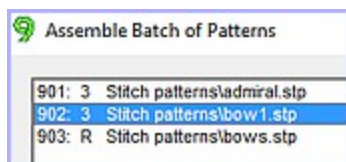


Când se revine la ecranul „Selectare echipament de tricotat”, se poate face clic pe „OK” și descărcarea poate continua, afișând o bară de progres a descărcării, așa cum se arată în stânga, în dialogul „Descărcare model de cusătură”.

## Brother

Înainte de a începe să tricotezi un model descărcat, mașina de tricotat trebuie programată cu numărul care a fost alocat modelului descărcat în memoria sa. În acel moment, consola mașinii de tricotat și setările căruciorului, nu computerul, dictează modul în care sunt selectate acele.

Un singur model sau un set de modele pot fi descărcate într-o singură operațiune pe toate mașinile de tricotat electronice Brother și modurile PPD, cu excepția modelelor KH965i și KH970, care acceptă doar câte un model pe rând.



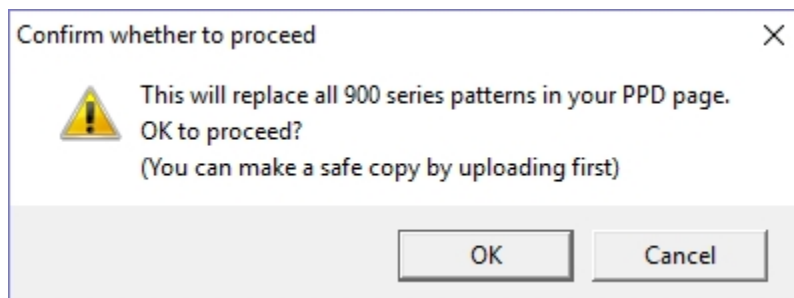
După selectarea opțiunilor de configurare și apăsarea butonului „OK” din dialogul „Selectie echipament de tricatat”, dialogul următor, în funcție de mașina de tricatat, permite selectarea modelelor de cusături pentru asamblarea unui lot, așa cum se arată în stânga.

Dacă un singur model este prea mare pentru a încăpea într-o singură pagină de memorie, DesignaKnit va întreba ce secțiune trebuie descărcată ([vezi pagina 252](#)).

Deși DesignaKnit păstrează lista fișierelor atunci când se descarcă un lot, poate fi util să imprimați o copie a acestora pentru referințe viitoare, în cazul în care lista se modifică, deoarece numărul modelului care apare pe listă va fi cel alocat de DesignaKnit. Păstrarea unei înregistrări se poate face făcând clic pe butonul „Copiere tot” care apare în dialogul „Asamblare lot de modele” și lipind rezultatul într-un procesor de text pentru a fi salvat și tipărit, dacă este necesar ([vezi pagina 255](#)).

În cazul în care descărcarea are loc pe o mașină de tricatat cu memorie proprie sau pe un PPD, după selectarea modelelor poate apărea avertismentul afișat în dreapta.

Dacă faceți clic pe „OK”, se suprascrie, iar dacă faceți clic pe „Anulare”, se revine la spațiul de lucru pentru a permite utilizatorului să încarce mai întâi modelele existente ([vezi pagina 221](#)).



Descărcarea sau restaurarea pe KH270, KH930, KH940, KH950i sau PPD va șterge toate modelele din seria 900 care se află în memorie, chiar dacă este descărcat un singur model de cusătură. Descărcarea sau restaurarea pe KH965, KH965i și KH970 va adăuga la modelele din seria 900. Mașina de tricatat va oferi următorul număr disponibil din seria 900 pentru noul model.

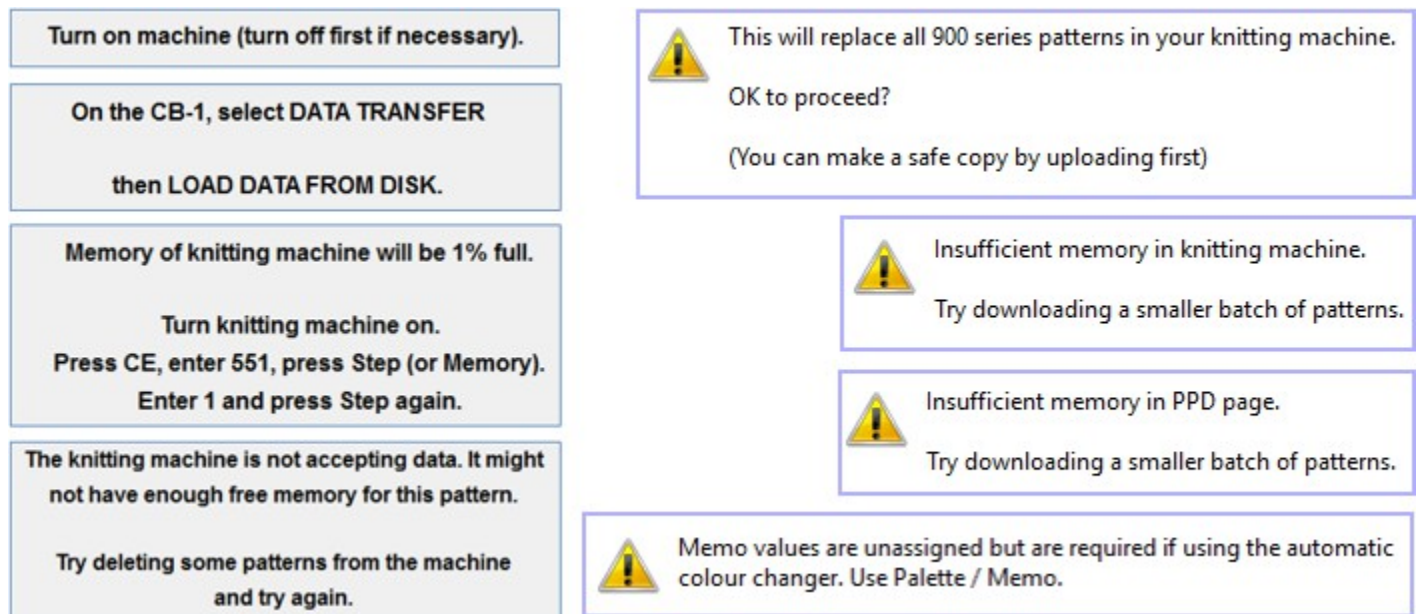


Dacă faceți clic pe „OK” în „Asamblare lot de modele” sau „Selectare echipament de tricatat”, se afișează dialogul „Descărcare model de cusătură”.

Acesta poate conține instrucțiuni suplimentare, precum cea prezentată aici, și oferă o altă oportunitate de a face clic pe „Configurare” pentru a utiliza „Găsiți linkul” ([vezi pagina 277](#)).

Dacă faceți clic pe „Descărcare”, descărcarea va continua, iar dacă faceți clic pe „Anulare”, procesul va fi abandonat și veți reveni la spațiul de lucru. Descărcarea poate, în funcție de

pe mașina de tricatat selectată și alte circumstanțe duc la afișarea unor instrucțiuni suplimentare în dialogul „Descărcare model de cusătură”, cum ar fi mesajele afișate în gri în partea stângă a imaginilor de mai jos sau avertismente și sugestii suplimentare în mesaje separate, așa cum se arată în imaginile din partea dreaptă.



Indiferent de starea schimbătorului de culori în DesignaKnit, modelul în sine va fi descărcat cu selecția acelor configurată pentru tricotat normal. În timpul tricotatului, butonul „Negativ” de pe mașina de tricotat trebuie activat pentru a inversa selecția acelor pentru tricotat cu schimbătorul de culori. Opțiunea schimbătorului de culori trebuie activată simultan în Interactive Knitting pentru a genera instrucțiunile corecte de schimbare a firelor.

Nu este posibilă descărcarea în PPD dacă este instalat cartușul Stitch Pattern Extras ([vezi pagina 258](#)).

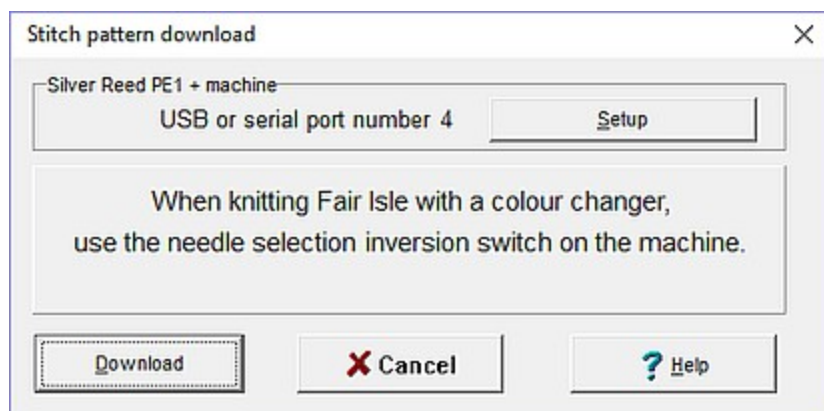
## Silver Reed

Modelele pot fi descărcate pe PE1 doar unul câte unul ([vezi pagina 266](#)).

PE1 poate accepta modele Jacquard colorate cu maximum 5 culori pe rând. Metodele de separare a culorilor A până la D și F pot fi definite în *Opțiuni / Metoda de tricotare*, accesând meniul „Setări” și selectând „Jacquard”, în funcție de preferințe.

Metoda B este preferabilă dacă trebuie descărcat un model de culori foarte detaliat. Opțiunea de meniu *Verificare* din Stitch Designer poate fi utilizată pentru a vă asigura că culorile se vor separa corect. Metoda B generează mai puține erori decât alte metode, prin urmare vor fi necesare mai puține corecții și se vor păstra mai multe detalii fine. Opțiunea de meniu *Stitch DesignerView / Numere fire și alimentatoare* poate fi utilizată pentru a rearanja ordinea firelor, dacă este necesar.

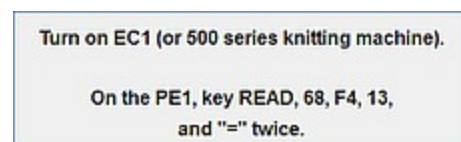
Dacă informațiile Memo ([vezi Paleta / Memo](#) în Stitch Designer) trebuie transferate către PE1, metoda D poate fi preferabilă. În modelul de cusătură, numerele de la 1 la 7 pot fi atribuite culorilor utilizate în design. PE1 nu va recunoaște numerele 8 și 9. Dacă se utilizează metoda D, instrucțiunile de pe ecran pentru descărcare sunt ușor diferite și includ apăsarea tastei „F3” pe PE1 pentru a indica tricotarea Jacquard.



Dacă faceți clic pe „OK” în dialogul „Selectare echipament de tricatat”, după ce opțiunile au fost setate corect, se afișează dialogul „Descărcare model de cusătură”, așa cum se arată în stânga.

Dacă faceți clic pe „Configurare”, aveți o altă ocazie de a utiliza „Găsiți linkul” pentru a modifica numărul portului, dacă este necesar ([consultați pagina 277](#)).

Dacă faceți clic pe „Descărcare”, procesul de descărcare va continua, iar dacă faceți clic pe „Anulare”, veți reveni la spațiul de lucru.

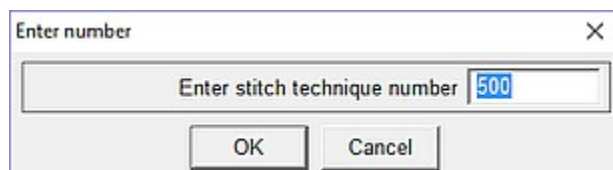


Dacă faceți clic pe butonul „Descărcare”, va începe descărcarea și vor fi afișate instrucțiuni, precum cele prezentate aici, în caseta de dialog „Descărcare model de cusătură”, după cum este necesar, iar dacă faceți clic pe „Anulare”, procesul va fi abandonat și veți reveni la spațiul de lucru. În timpul descărcării, va apărea mesajul „Descărcare în curs”.

Modelele pentru PC10 sunt salvate într-un format specific și, în loc să fie transferate prin cablu, sunt salvate sau copiate de pe computer pe un card SD care poate fi citit de controlerul de modele PC10. Opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare* creează un folder pe cardul SD care poate fi utilizat ulterior pentru a salva modele de cusături în formatul specific *.dat ([vezi pagina 265](#)).

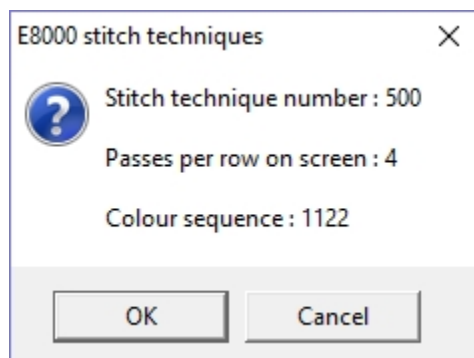
## Passap

Modelele trebuie deschise în Stitch Designer pentru a putea fi descărcate, unul câte unul, pe mașinile de tricatat Passap.

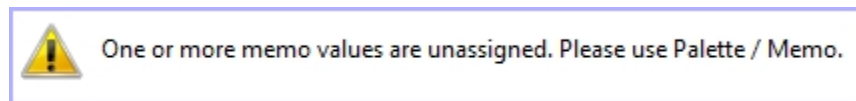


Utilizând opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare* și selectând mai întâi o mașină de tricatat Passap, se afișează dialogul „Introduceți numărul” prezentat în stânga, unde trebuie introdus numărul corect al tehnicii ([vezi pagina 260](#)).

Numărul introdus aici trebuie să corespundă cu numărul introdus pe consola mașinii de tricatat.



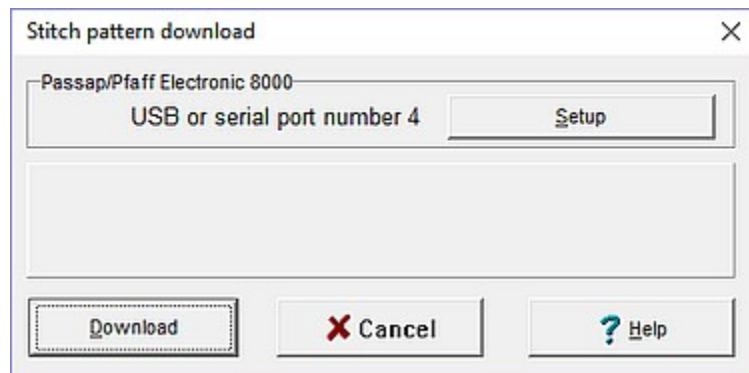
După introducerea numărului corect și apăsarea butonului „OK”, apare o casetă cu informații despre tehnica de cusătură, așa cum se arată în stânga.



Dacă există o eroare în model, DesignaKnit va afișa un mesaj de eroare similar cu cel prezentat mai sus. Acest mesaj indică faptul că nu toate culorile utilizate în model au un număr Memo, care este o condiție prealabilă pentru descărcare. Dacă faceți clic pe „OK”, veți reveni la modelul de cusături, unde puteți efectua ajustările necesare înainte de a accesa

opțiunea de descărcare din nou.

Dacă totul decurge bine, DesignaKnit continuă și afișează următoarea fereastră de dialog „Descărcare model de cusături”, unde puteți face clic pe „Configurare” pentru a verifica sau modifica numărul portului conexiunii prin cablu ([vezi pagina 277](#)). Dacă faceți clic pe „Descărcare”, procesul de descărcare va continua, iar dacă faceți clic pe „Anulare”, veți reveni la spațiul de lucru.



Pentru a continua descărcarea modelului de cusătură, trebuie să faceți clic pe „Descărcare”, după care în fereastra de dialog „Descărcare model de cusătură” va apărea un mesaj similar cu cel de mai jos.

**Connect up the DesignaKnit E8000 Link,  
and turn on the Console power.**

Program the Console until it shows:  
**"ON THE PC, SELECT KNIT A PATTERN"**  
and select OK

Trebuie să urmați instrucțiunile pentru a programa consola mașinii de tricatat, care vă va solicita acum un număr de tehnică.

Acesta trebuie să fie identic cu numărul utilizat în DesignaKnit, deoarece în caz contrar instrucțiunile de tricatat și, prin urmare, rezultatul tricatat nu vor avea sens.

Numărul tehnicii Passap, și nu computerul (modelul DesignaKnit), controlează secvența schimbărilor de culoare și selecția acelor pentru tricotarea propriu-zisă.

**Press the large ENT  
key on the Console**

După programarea consolei, dacă faceți clic pe „OK” în ecranul „Descărcare model de cusătură” din DesignaKnit, va apărea mesajul afișat aici și puteți începe tricotarea. În timpul descărcării, va apărea mesajul „Descărcare în curs”. Procesul de descărcare a fost descris mai detaliat pentru modelul E8000 ([vezi pagina 263](#)).

Metoda de separare Jacquard selectată pentru modelul din secțiunea Jacquard a configurării mașinii de tricatat, prin *Opțiuni / Metodă de tricatat*, nu este utilizată pentru descărcarea pe mașina Passap sau pentru tricotarea interactivă. Aceste informații sunt utilizate numai pentru imprimarea șabloanelor („Șablon Stitch Pat”) accesate prin opțiunea de meniu *Fișier / Imprimare* din Stitch Designer.

Suprimarea rândurilor goale nu este niciodată utilizată atunci când se descarcă sau se utilizează Interactive Knitting pentru Passap. DesignaKnit va calcula pozițiile alimentatorului pentru fire și rezultatul va fi afișat pe șablonul tipărit. Acest lucru poate fi văzut și în opțiunea de meniu *View / Yarn Numbers & Feeders* (*Vizualizare / Numere fire și alimentatoare*).

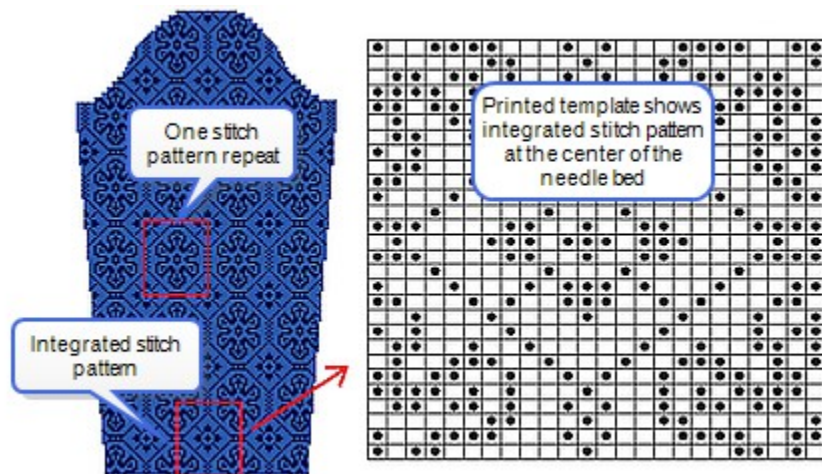
Descărcarea pe mașina Passap E6000 este posibilă numai dacă aceasta are cipul corect ([vezi pagina 261](#)).

Memoria E6000 nu este mare, prin urmare, este recomandat să o ștergeți de la consolă cu procedura „ERASE” înainte de a descărca noi modele, astfel încât să aveți la dispoziție cantitatea maximă de memorie. Pentru mai multe informații despre memoria E6000 ([vezi pagina 252](#)).

Mai multe informații pot fi găsite și în secțiunea Încărcare și descărcare ([vezi pagina 253](#)).

## Descărcare integrată

Un model de cusătură integrat este un model de cusătură la care a fost aplicată o piesă de îmbrăcăminte dintr-un fișier de formă. Mai multe informații despre integrarea fișierelor de formă cu modelele de cusături pot fi găsite în capitolul „Forme și modele de cusături” din manualul Stitch Designer.



Dacă un model de cusătură neintegrat este descărcat pe o mașină de tricotat, DesignaKnit va poziționa modelul de cusătură în centrul patului de ace, așa cum este afișat în spațiul de lucru Stitch Designer.

Dacă un fișier de formă este integrat cu modelul de cusătură, piesa de formă, mai degrabă decât modelul de cusătură, se află în centrul patului acului, iar modelul de cusătură este rearanjat după cum este necesar pentru a fi plasat corect pe formă, așa cum se arată în imaginea din stânga. Dacă se utilizează cartele perforate sau foi Mylar, modelul va fi

amestecate conform șablonului, iar mașina de tricotat nu trebuie programată. Pentru tricotatul manual, integrarea unei piese de formă cu un model de cusături înseamnă că simbolurile, paleta de culori și instrucțiunile textuale vor începe și se vor termina în locul corect pentru fiecare rând.

Deoarece poziția modelului de cusătură integrat poate fi diferită pentru fiecare piesă din fișierul de formă, în etapa de tricotare interactivă, se descarcă un model de cusătură ajustat separat pentru fiecare piesă integrată. Tricotarea interactivă tratează o singură piesă din fișierul de formă la un moment dat sau modelul de cusătură în sine. Modelul de cusături va fi amestecat pe orizontală și pe verticală cu numărul necesar de rânduri și cusături înainte de a fi descărcat, astfel încât piesa tricotată să corespundă exact cu afișajul de pe ecranul Stitch Designer (Proiectare model de cusături) sau Original Pattern Drafting (Proiectare model original). Modelul descărcat va fi în centrul patului de ace și tricotarea va începe la rândul unu al modelului descărcat, rather than row one of the stitch pattern on the Stitch Designer screen.

Pentru a utiliza descărcarea integrată, un fișier shape trebuie integrat cu un fișier cu model de cusătură. Acest lucru poate fi realizat în mai multe moduri:

- Un fișier de formă poate fi deschis în Standard Garment Styling (Stilizare standard a articolelor vestimentare) sau Original Pattern Drafting (Crearea modelului original). În acest moment, nu este necesar să existe un model de cusătură asociat fișierului de formă. Dacă faceți clic pe butonul Stitch Designer în timp ce un fișier de formă este deschis într-una dintre aceste secțiuni, se deschide Stitch Designer. Dacă nu există încă un model de cusătură activ, Stitch Designer se va deschide cu modelul de cusătură al piesei active din fișierul de formă Original Pattern Drafting sau cu unul dintre celelalte modele, dacă piesa activă nu are un model de cusătură. Un fișier de formă Standard Garment Styling nu are un model de cusătură asociat, cu excepția cazului în care acest lucru se face în Stitch Designer. Dacă există deja un model de cusătură activ în Stitch Designer, acesta va fi în spațiul său de lucru, iar fișierul de formă care era deschis în Standard Garment Styling sau Original Pattern Drafting va fi asociat cu acesta. Modelul de cusătură care este deschis în prezent va fi modelul de cusătură care va fi integrat prin *Shapes /Integrate*, indiferent de modelul de cusătură care a fost sau nu selectat în Original Pattern Drafting. Când fișierul de formă este salvat prin *Shapes /Save Shape File (As)*, aceste modificări vor fi aplicate. Redeschiderea fișierului de formă în Original Pattern Drafting va afișa modelul de cusătură nou integrat. Cu această metodă, integrarea fișierului de formă și a modelului de cusătură are loc în Stitch Designer.

- Când un fișier de formă este deschis în Original Pattern Drafting, modelele de cusături pot fi integrate cu una sau mai multe piese, selectând un model de cusătură (folosind butonul corespunzător din bara de instrumente superioară), apoi folosind opțiunea de meniu *File / Integ-rate* pentru a integra după cum este necesar. Integrarea are loc apoi în Original Pattern Drafting.
- Cu un model de cusătură deschis în spațiul de lucru Stitch Designer, un fișier de formă selectat poate fi integrat utilizând opțiunea de meniu *Shapes / Integrate (Forme / Integrate)*. Integrarea are loc apoi în Stitch Designer. Deschiderea și integrarea fișierelor de formă sunt descrise și în manualul Stitch Designer.

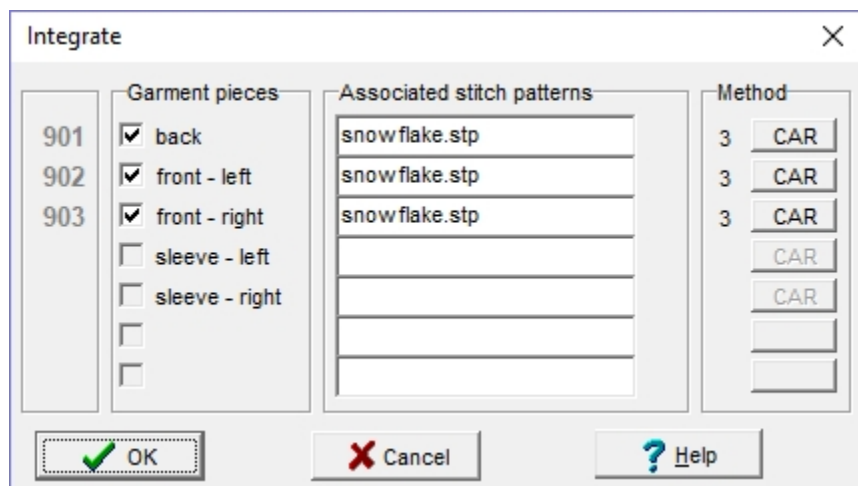
Opțiunea *Transfer / Descărcare integrată* din Stitch Designer descarcă o versiune a modelului de cusătură pentru fiecare piesă dintr-un fișier de formă. Modelul este automat rearanjat spre stânga sau dreapta, astfel încât piesa să se afle în centrul patului de ace, și în sus sau în jos, astfel încât tricotarea să înceapă pe rândul corect pentru începutul piesei.

Modelul cusăturii este afișat cu partea efectivă (partea dreaptă, partea exterioară) a țesăturii orientată către utilizator, astfel încât rezultatul final să poată fi văzut. Dacă modelul integrat este descărcat ulterior pe o mașină de tricotat, modelul de cusătură propriu-zis, împreună cu forma pieselor, pot fi răsturnate orizontal, dacă este necesar. Acest lucru va fi realizat corect și automat de DesignaKnit, atâta timp cât a fost setată metoda adecvată de tricotat atât pentru modelul de cusătură, cât și pentru mașina de tricotat.

Pentru mașinile și dispozitivele care permit descărcarea în lot, se pot descărca simultan câte piese poate stoca memoria, dar pentru cele care acceptă doar câte un model pe rând, fiecare piesă trebuie selectată pe rând, iar procesul trebuie repetat pentru fiecare piesă suplimentară.

Forma în sine nu poate fi transferată în memoria mașinii. Cu toate acestea, atunci când descărcați un model de cusătură integrat, DesignaKnit ia în considerare metoda de tricotat și va indica instrucțiunile de modelare și schimbările de culoare la momentele potrivite în Interactive Knitting. Acest lucru înseamnă că, pentru Jacquard și modelele desenate cu instrumentul Lace, DesignaKnit va separa modelul în treceri de cărucior (blocare) și se va asigura că instrucțiunile de modelare sunt afișate pe rândurile corecte.

Cu modelul de cusătură deschis în spațiul de lucru Stitch Designer, piesa sau piesele necesare pot fi selectate din fișierul cu forma corectă din meniul *Shapes (Forme)*. După ce opțiunile de integrare au fost setate conform cerințelor, se poate accesa *Transfer / Integrated Download (Transfer / Descărcare integrată)*, de unde trebuie aleasă mașina de tricotat corectă. După ce faceți clic pe „OK”, se afișează o fereastră de dialog în care pot fi selectate modelele de cusături integrate pentru descărcare.



Pentru Brother KH270, KH930, KH940, KH950i sau PPD, toate modelele integrate care trebuie descărcate pot fi bifate sau debifate. Modelele de cusături vor fi numerotate, începând cu „901”. Dacă una dintre piese ar fi debifată, modelele ar fi renumerotate, astfel încât lotul să înceapă întotdeauna cu 901 și să fie secvențial.

Dacă tricotarea începe pe partea dreaptă sau stângă a patului poate fi selectat făcând clic pe butonul CAR (Carriage on Right), care va comuta între CAR (Carriage on Right) și CAL.

(Transport pe stânga).

Dacă mașina de tricotat sau PPD are suficientă memorie, modelele pentru piese vor fi descărcate în bloc, câte un model de cusătură pentru fiecare piesă. Dacă nu este disponibil suficient spațiu de memorie, DesignaKnit va afișa un mesaj de eroare, descărcarea se va opri și procesul va trebui reluat cu mai puține piese selectate. Dacă există

Dacă un singur model este prea mare pentru a fi descărcat dintr-o singură dată, acesta va fi împărțit de DesignaKnit, iar Interactive Knitting va afișa mesaje informative când urmează să fie descărcată secțiunea următoare.

Pentru PC10, opțiunile sunt aceleași, cu excepția faptului că modelele sunt numerotate secvențial începând cu „1”. Acestea vor fi salvate pe cardul SD extern și pot fi transferate pe mașina de tricatat atunci când este necesar. Mai multe informații despre descărcarea modelelor de cusături pe PC10 pot fi găsite în PC10 - Controler de modele ([vezi pagina 265](#)).

Pentru Brother KH965, KH965i, KH970, Passap E6000, E8000 și Silver Reed PE1, se poate selecta pentru descărcare doar un singur model integrat la un moment dat.

DesignaKnit va descărca modelul de cusătură asociat cu piesa selectată. Dacă modelul de cusătură este Jacquard sau dantelă multicoloră și este prea mare pentru a fi descărcat dintr-o singură dată, DesignaKnit va împărți modelul și va afișa mesaje informative în Interactive Knitting când urmează să fie descărcată secțiunea următoare.

## Fișiere de formă

<b>Miniaturi</b> .....	<b>237</b>
<b>Deschidere fișier</b> .....	<b>242</b>
<b>Salvare fișier</b> .....	<b>242</b>
<b>Ștergere fișier</b> .....	<b>244</b>

Fișierele Shape sunt utilizate în Original Pattern Drafting, Standard Garment Styling, Stitch Designer și Interactive Knitting. Modul de deschidere, căutare, sortare, salvare și ștergere a acestora este descris în acest capitol, care poate fi accesat și de pe din secțiunea „Work Flow” a manualului fiecărei secțiuni separate DesignaKnit.

### Miniaturi

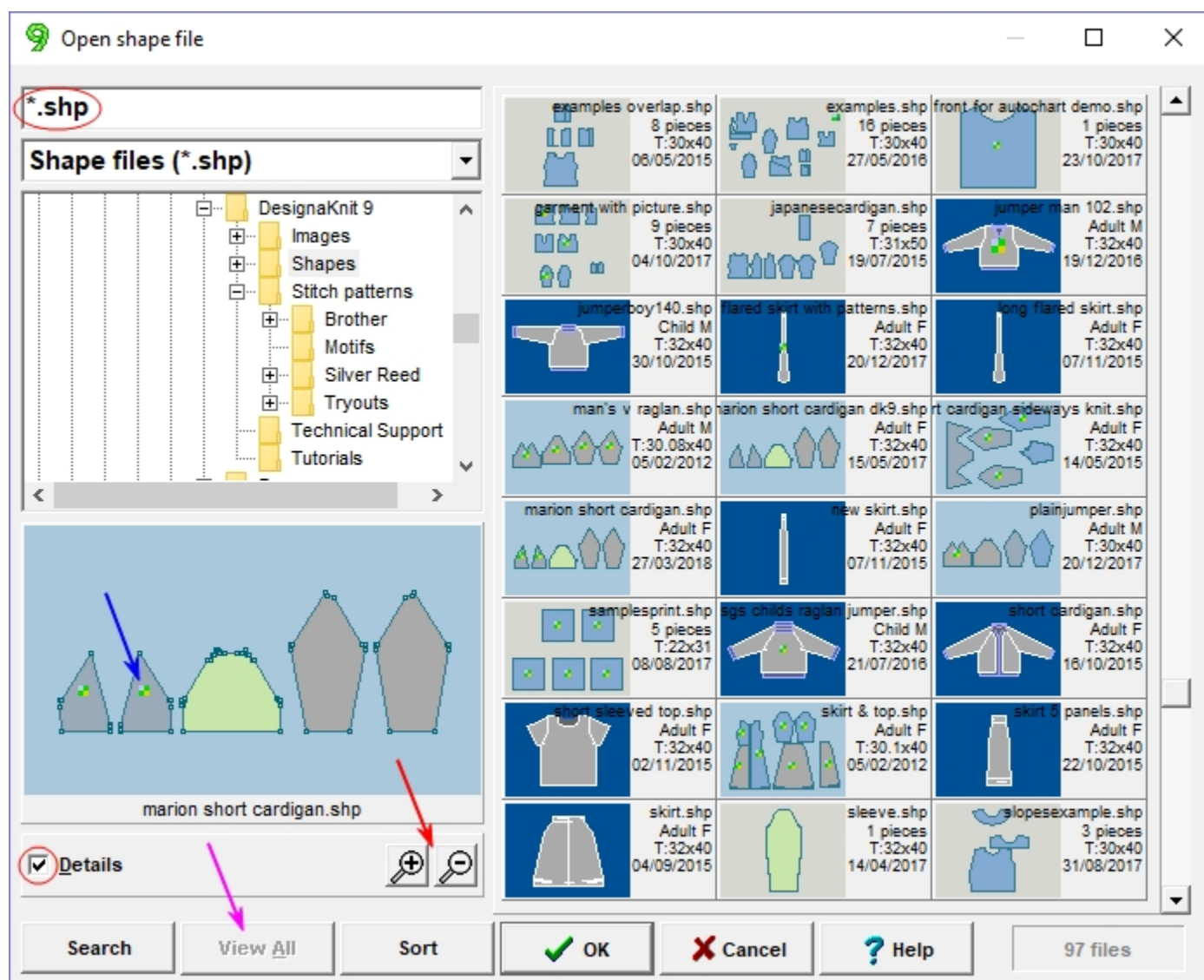
<b>Căutare fișiere de formă</b> .....	<b>240</b>
<b>Sortarea fișierelor de forme</b> .....	<b>241</b>



Miniaturile pentru fișierele shape pot fi accesate utilizând opțiunea de meniu *Shape File / Thumbnails* (Fișier shape / Miniaturi), făcând clic pe butonul „Open shape file” (Deschide fișier shape) din bara de instrumente din stânga sau selectând butonul „Browse Shape Files” (Răsfoiește fișiere shape) din ecranul de deschidere.

Dialogul duce direct la folderul Shapes din DesignaKnit, afișând numai fișierele de forme (*.shp). Oferă mult mai multe detalii decât opțiunea din meniul *File / Open* (vezi pagina 242), deoarece conține vizualizări rapide ale conținutului fiecărui fișier de formă.

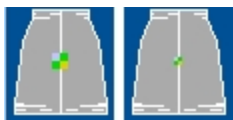
Când vizualizați acest manual pe computer, cursorul poate fi plasat peste imagine. În cazul în care cursorul se transformă într-o mână, puteți face clic pe el pentru a accesa rapid secțiunea relevantă.



Dacă numele fișierului dorit este cunoscut, acesta poate fi introdus direct în caseta *.shp din partea de sus și va fi deschis la apăsarea butonului „OK” sau a tastei Enter de pe tastatură; nu este necesar să introduceți extensia .shp. Când introduceți o literă în fața *.shp, de exemplu C*.shp, programul va afișa toate fișierele shape care încep cu C.

Dacă o formă a fost proiectată în Original Pattern Drafting, aceasta are un fundal gri și se afișează numărul de piese din fișier. Articolele vestimentare Standard Garment Styling au un fundal albastru și indică grupa de vârstă și tipul de gen. Mai multe informații despre modul în care sunt utilizate culorile pentru a identifica rapid natura fișierelor pot fi găsite în Workspace Colours (vezi pagina 184).

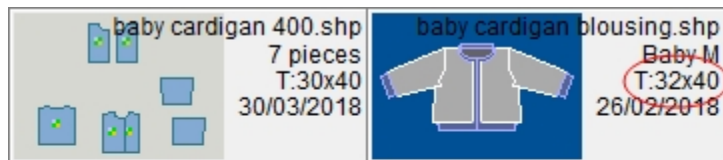
Când se face clic o dată pe un fișier din zona miniaturilor din partea dreaptă, o imagine mai mare a acestuia apare în zona de vizualizare din partea stângă, unde detaliile sunt mai ușor de observat. Fișierele care au fost proiectate cel puțin parțial în Original Pattern Drafting vor afișa punctele individuale utilizate. Fișierul afișat în exemplul de mai sus a fost început în Standard Garment Styling, după cum se poate deduce din indicația „Adult F”, dar a fost, de asemenea, prelucrat și salvat în Original Pattern Drafting, după cum se poate deduce din fundalul albastru deschis și prezența punctelor în zona de vizualizare.



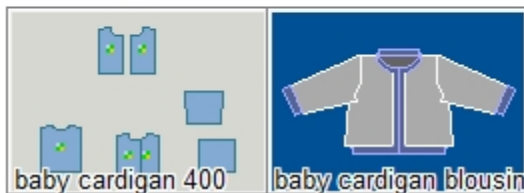
Dacă piesele dintr-un fișier de formă conțin modele de cusături, acest lucru este indicat printr-o mică pictogramă colorată în centrul fiecărei piese relevante (vezi săgeata albastră de mai sus). Fișierele standard de stilizare a articolelor vestimentare nu afișează piesele individuale ale articolului vestimentar și afișează o pictogramă peste formă pentru a indica faptul că a fost integrat un model de cusătură. Dacă toate piesele au fost integrate cu un model de cusătură, pictograma este mai mare.

Original Pattern Drafting afișează toate piesele, astfel încât este ușor

pentru a vedea care piese, dacă există, au fost integrate cu un model de cusătură.



**Detalii** - poate fi debifat pentru a afișa numai formele cu numele lor. Când „Detalii” este bifat, se afișează numele fișierului, împreună cu numărul de piese (dacă a fost creat în Original Pattern Drafting) sau grupul din care face parte forma (dacă a fost creat ca fișier Standard Garment Styling), tensiunile utilizate și data la care fișierul a fost salvat ultima dată. Dacă este debifat, numai numele fișierului este afișat în partea de jos a miniaturilor.



Tensiunile sunt afișate în funcție de setările din *Opțiuni / Unități de măsură*, care, pentru acest exemplu, au fost setate la „cms” în imaginea de mai sus și „” „inches” în imaginea din stânga, rezultând „T:32x40” și „T:8.13x10.16” respectiv.



Funcția de mărire și micșorare poate fi utilizată pentru a mări sau micșora dimensiunea miniaturilor.

**Vizualizați toate** - (vezi săgeata fucsia din imaginea de mai sus) devine disponibilă numai după ce butonul „Căutare” a fost utilizat pentru a exclude unele opțiuni din vizualizare, de exemplu, dacă au fost alese numai metodele de tricotat manual. Dacă faceți clic pe „Vizualizați toate”, vor fi afișate toate fișierele din folder.

## Căutare fișiere shape

Butonul „Căutare” afișează caseta de dialog din stânga, care poate fi mutată într-o locație convenabilă pe ecran făcând clic pe bara de titlu (vezi săgeata albastră), ținând apăsat și glisând mouse-ul.

La prima deschidere a acestei ferestre de dialog, toate casetele „Grupa de vârstă”, „Sex” etc. sunt bifate, astfel încât să fie afișate toate fișierele disponibile. Debifarea diverselor criterii va limita căutarea la cele selectate, plus orice fișiere care nu au aceste opțiuni.

Dacă un fișier de formă a fost creat în Standard Garment Styling, criteriile „Grupa de vârstă”, „Sex” etc. fac parte din procesul de creare și pot fi căutate.

Dacă un fișier de formă a fost creat în Original Pattern Drafting, aceste opțiuni nu există și bifarea sau debifarea oricăreia dintre aceste opțiuni nu va avea niciun efect, deoarece fișierele vor fi afișate oricum.

Bifând caseta din fața „Text încorporat” (vezi săgeata roșie) îl face disponibil. Introduceți textul aici.

va căuta notele introduse în dialogul Tensiune (vezi pagina 197), precum și numele fișierelor cu modele de cusături care pot fi integrate și numele fișierelor cu imagini de fundal. Dacă faceți clic pe „OK” sau „Aplicare”, vor fi afișate fișierele care corespund criteriilor de căutare. Textul nu este sensibil la majuscule și minuscule și pentru căutare este suficient să introduceți doar o parte din text.

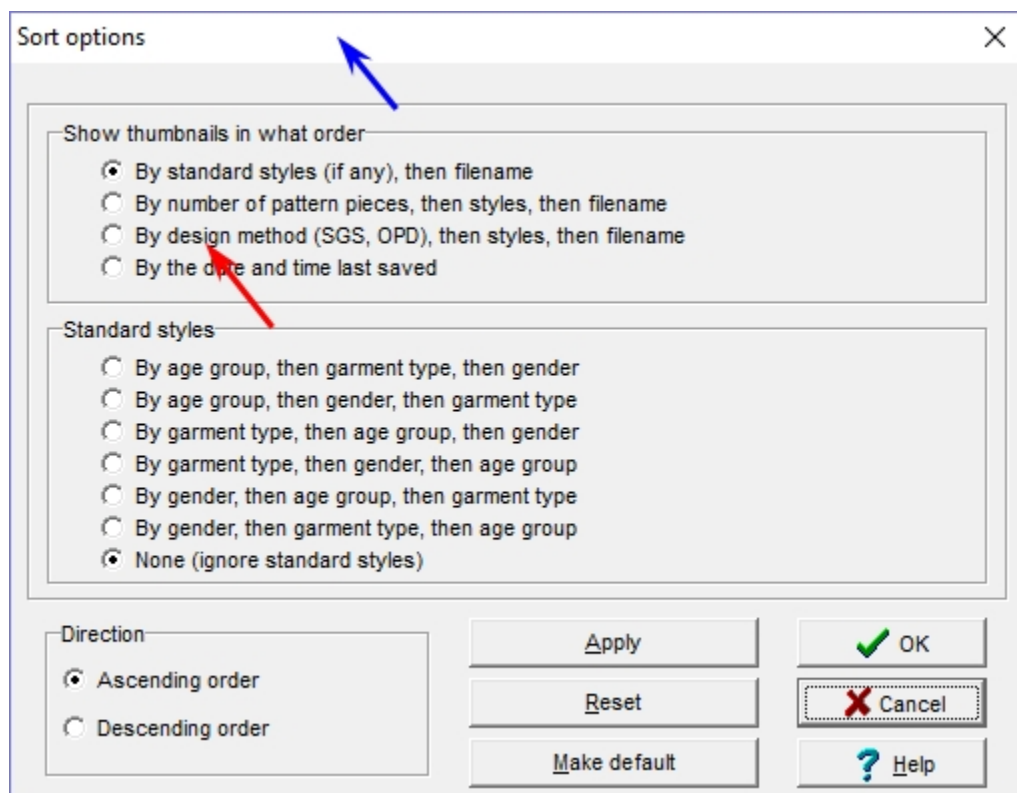
Dacă faceți clic pe „Aplicare” după ce ați efectuat selecțiile, căutarea va fi aplicată, iar fereastra de dialog de căutare va rămâne afișată pentru a putea efectua modificări suplimentare. Opțiunea „Setare implicită” va salva căutarea pentru data viitoare. Opțiunea „Resetare” va restabili setările implicite ale sistemului.

**Make default**

Opțiunea „Setare implicită” poate fi foarte utilă. După introducerea criteriilor de căutare, și în special dacă se caută text încorporat, setarea acestei căutări ca implicită asigură că, atunci când se deschide din nou dialogul Căutare miniaturi, se aplică aceleași criterii și nu este necesar să le introduceți din nou. Pentru a reveni la criteriile de căutare implicite ale DesignaKnit, trebuie să faceți clic pe butoanele „Resetare” și „Setare implicită”.

„OK” va aplica căutarea și va reveni la dialogul Miniaturi.

## Sortați fișierele de forme



Opțiunea „Sortare” afișează caseta de dialog din stânga, care poate fi mutată într-o locație convenabilă pe ecran făcând clic pe bara de titlu din partea de sus (vezi săgeata albastră), ținând apăsat și glisând mouse-ul.

Există numeroase moduri în care fișierele disponibile pot fi listate în ordine crescătoare sau descrescătoare. Opțiunile de stil standard, cum ar fi grupa de vârstă, sexul, tipul de articol vestimentar etc., provin din secțiunea Stil vestimentar standard din DesignaKnit.

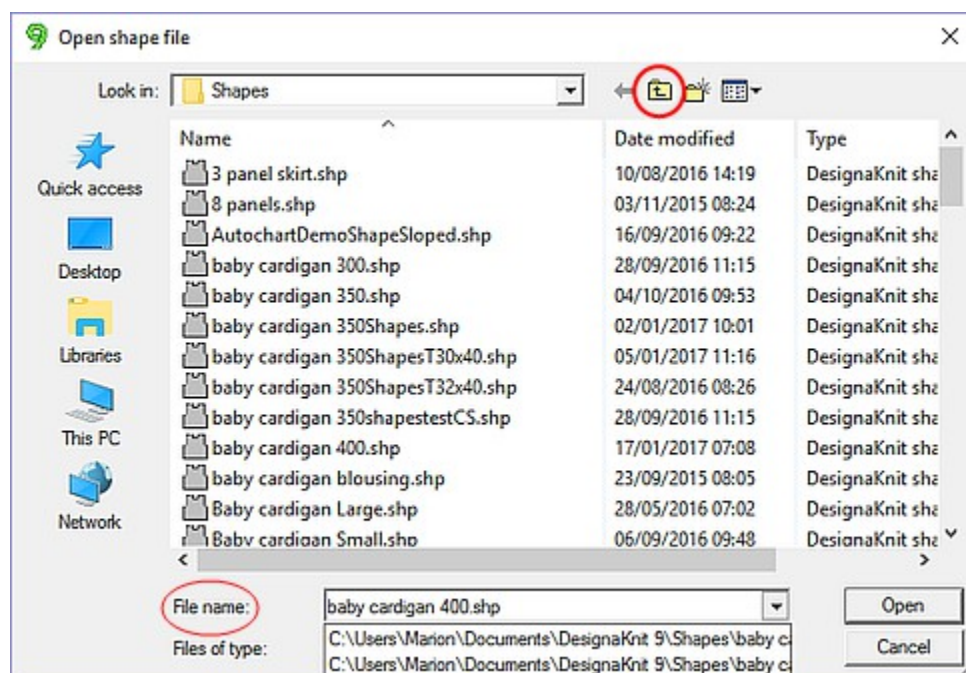
Selectarea opțiunii de sortare „După metoda de proiectare” (vezi săgeata roșie) va afișa toate stilurile standard de îmbrăcăminte.

și toate articolele de îmbrăcăminte din Original Pattern Drafting grupate împreună pentru o consultare ușoară.

Odată ce ați selectat ordinea de sortare, apăsând „OK” o veți aplica și veți ieși din această casetă, în timp ce „Aplicare” lasă caseta de selecție pe ecran, permițând sortarea diferită.

Opțiunile alese pot fi setate ca implicite făcând clic pe „Setare implicită”. Aceste setări sunt apoi aplicate tuturor sortărilor viitoare. Dacă setările originale DesignaKnit trebuie revenite la starea inițială, trebuie să faceți clic pe „Resetare”, urmat de „Setare implicită”.

## Deschidere fișier



făcând clic pe acesta și apoi pe „Deschide”.

Dacă fișierul se află într-o altă locație, puteți naviga către acesta utilizând butonul Windows pentru a vă deplasa prin directoarele direct- ories ([Consultați și Dosare și căi la pagina 185](#)).

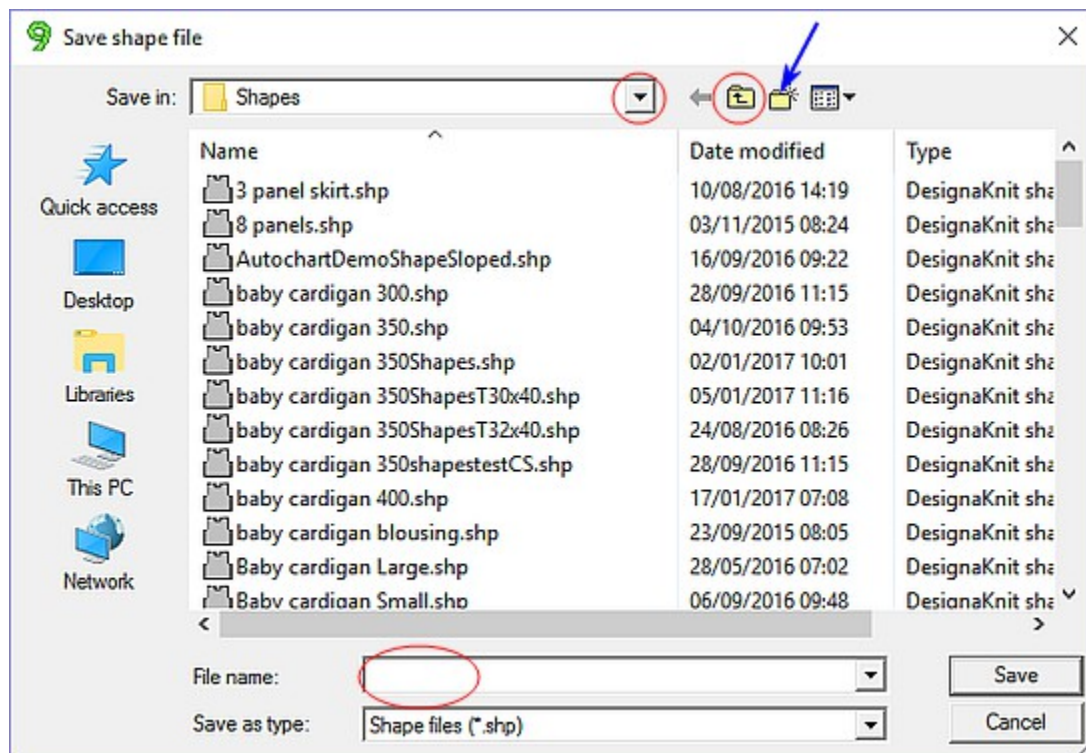
## Salvarea fișierului

Când treceți de la o parte a DesignaKnit la alta sau deschideți un alt fișier de formă, programul vă solicită adesea să salvați fișierul curent, chiar dacă utilizatorul nu observă că au fost făcute modificări. Acest lucru are scopul de a asigura continuitatea programării.

Ca în cazul tuturor lucrărilor pe computer, este întotdeauna o idee bună să salvați des.

Un fișier de formă existent poate fi deschis și utilizând opțiunea de meniu *Fișier / Deschidere*, care afișează mai puține opțiuni, dar este o modalitate rapidă de a accesa fișierele cunoscute.

Opțiunile din meniul *File / Open* (*Fișier / Deschidere*) din Original Pattern Drafting (Crearea modelului original) și Standard Garment Styling (Stilizarea standard a articolelor de îmbrăcăminte) sau butonul „Browse Shapes” (Răsfoire forme) din Stitch Designer (Proiectare cusături) afișează numai fișiere de forme (*.shp) cu numele și data ultimei modificări a fiecăruia. Când începeți să tastați litere în „File name” (Nume fișier), programul răspunde afișând înregistrările corespunzătoare și limitând selecția până când se poate alege forma dorită.



Butonul Salvare din bara de instrumente din stânga sau opțiunea din meniul *Fișier / Salvare* pot fi utilizate pentru a salva un fișier de formă. Dacă a fost salvat anterior, aceste opțiuni vor salva fișierul sub numele anterior, fără a solicita confirmarea.

Dacă este un fișier nou, DesignaKnit va afișa dialogul *File / Save As (Fișier / Salvare ca)* așa cum se arată în stânga și trebuie introdus un nume nou pentru fișier (vezi ovalul roșu). Alternativ, meniul *File / Save As (Fișier / Salvare ca)*

Opțiunea poate fi utilizată pentru a da unui fișier existent un nume și/sau o locație diferită.

Dacă fișierul care urmează să fie salvat este un fișier shape, DesignaKnit va deschide folderul implicit „Shapes” (Forme), iar dacă este un fișier cu modele de cusături, va fi afișat folderul „Stitch patterns” (Modele de cusături).

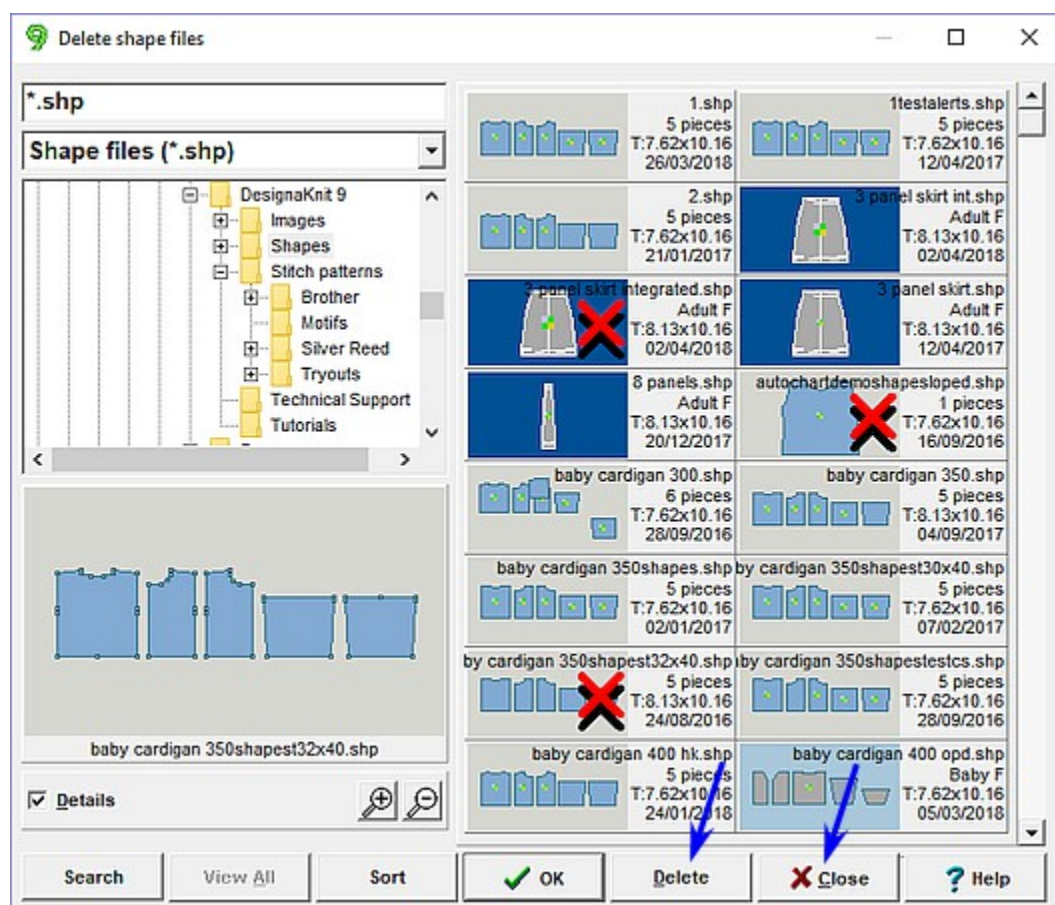
Puteți naviga către o altă locație făcând clic pe butonul „Up one level” (Un nivel mai sus) sau pe săgeata în jos de lângă caseta de introducere „Save in.” (Salvați în:) (a se vedea cercurile roșii).

O nouă locație poate fi creată și specificată făcând clic pe butonul „Creați un folder nou” (vezi săgeata albastră). Avantajul creării folderelor de aici este că noul folder va fi creat în locația corectă (vezi și [Foldere și căi la pagina 185](#)).

Deși căile implicite pot fi modificate în DesignaKnit (consultați manualul din fiecare secțiune pentru a afla cum se face acest lucru), se recomandă crearea de foldere care conțin forme în folderul „Shapes”, deoarece programul deschide acest folder în mod implicit la deschiderea și salvarea fișierelor de forme. Respectarea acestui model va facilita apelurile către serviciul de asistență, deoarece toate fișierele se vor afla în locațiile așteptate.

**SFAT!** În funcție de tipul și numărul de modele create și de scopul acestora, se pot crea foldere pentru fiecare categorie de fișiere de formă, cum ar fi: Adulți, Mobilier, Mostre, Familie etc. Acest lucru va facilita localizarea fișierelor specifice și păstrarea lor împreună în scopul realizării unei copii de rezervă.

## Ștergerea fișierelor

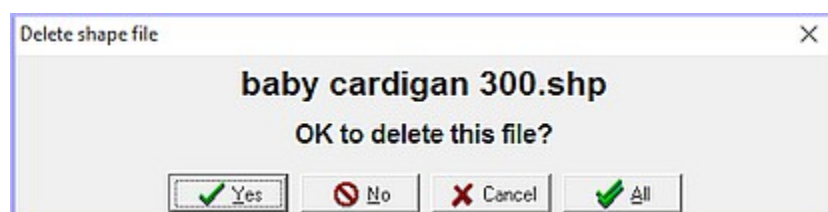


Utilizarea opțiunii de meniu *Fișier / Ștergere* din Original Pattern Drafting sau Standard Garment Styling deschide dialogul afișat în stânga, din care pot fi selectate fișierele pentru ștergere.

Opțiunile pentru afișarea detaliilor, mărirea și micșorarea, căutarea și sortarea sunt identice cu opțiunile din *Fișier / Miniaturi* (vezi pagina 237).

Opțiunile „Ștergere” și „Închidere” (vezi săgețile albastre) sunt diferite.

Când faceți clic pe o miniatură, apare o cruce roșie peste ea. Dacă faceți clic din nou pe ea, aceasta dispare. În acest fel, pot fi selectate toate fișierele care urmează să fie șterse.



Odată selectate fișierele, se poate face clic pe butonul „Șterge” sau „Închide”, după care apare dialogul afișat în stânga, care arată primul nume de fișier din lista care urmează să fie șters.

Pentru fiecare fișier ales, DesignaKnit va prezenta opțiunile „Da”, „Nu”,

„Anulare” și „Toate”.

Dacă faceți clic pe „Da”, se șterge fișierul al cărui nume este afișat în casetă, după care se afișează următorul fișier în aceeași fereastră de dialog. Dacă faceți clic pe „Toate”, se șterg toate fișierele selectate fără a vi se solicita confirmarea, „Nu” păstrează fișierul în loc, continuând cu următorul fișier dacă au fost selectate mai multe, „Anulare” anulează operațiunea și revine la ecranul Ștergere fișiere, păstrând opțiunile așa cum au fost selectate.



Ștergerea fișierelor nu poate fi anulată. Când fișierele sunt șterse din DesignaKnit, acestea nu ajung în coșul de gunoi Windows, ci sunt eliminate complet.

# Fișiere grafice

<b>Miniaturi</b>	<b>245</b>
<b>Deschidere fișier</b>	<b>249</b>

O mare varietate de fișiere grafice pot fi accesate în DesignaKnit în diferite moduri, pentru diferite scopuri. Fișierele grafice pot fi deschise și manipulate atât în Stitch Designer, cât și în DesignaKnit Graphics Studio, după care pot fi convertite într-un model de cusătură. Fișierele grafice pot fi utilizate și ca imagine de fundal în Original Pattern Drafting, astfel încât o piesă vestimentară să poată fi proiectată în jurul acesteia. Mai multe informații pot fi găsite în diversele manuale ale fiecărei secțiuni a programului.

Modul de accesare este ușor diferit pentru unele secțiuni ale DesignaKnit.

## Miniaturi

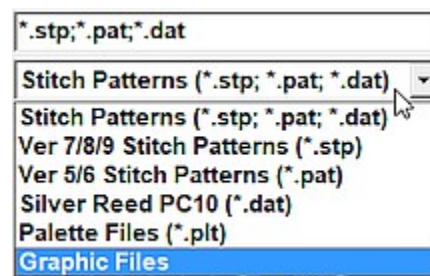
<b>Căutare fișiere grafice</b>	<b>247</b>
<b>Sortare fișiere grafice</b>	<b>248</b>



În **Stitch Designer**, fișierele grafice pot fi accesate utilizând opțiunea de meniu *Fișier / Miniaturi* sau „Ctrl-T” și selectând „Fișiere grafice” din caseta de selecție derulantă, așa cum se arată în dreapta.



După selectarea „Fișiere grafice”, toate fișierele grafice existente sunt afișate în fereastra miniaturilor. Toate tipurile de fișiere incluse în căutare



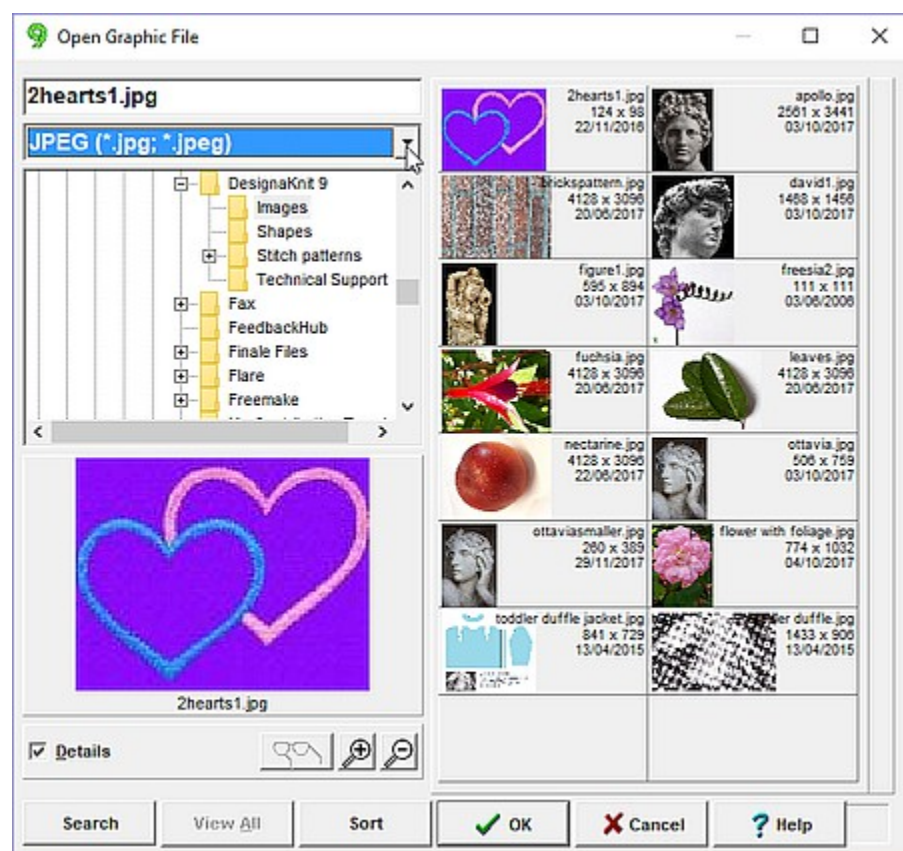
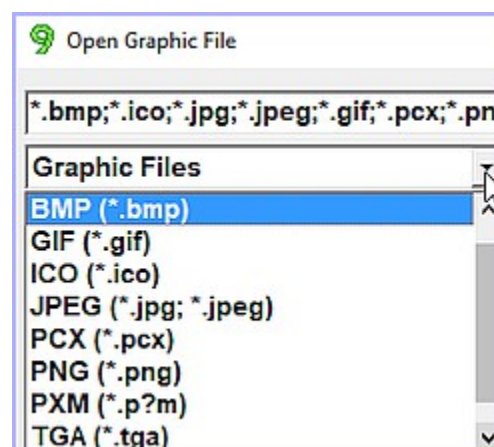
sunt listate în caseta de căutare, așa cum se arată în stânga. Alegerea tipurilor poate fi limitată prin selectarea și ștergerea tuturor tipurilor care nu sunt necesare, având grijă să selectați întreaga intrare de la * la ; așa cum se arată aici pentru tipul de fișier .gif. Apăsarea tastei Enter va aplica criteriile pentru a limita afișarea miniaturilor la tipurile selectate, în timp ce caseta de căutare rămâne deschisă pentru editare ulterioară. Dacă un tip de fișier a fost șters din greșeală, acesta poate fi tastat din nou pentru a fi adăugat, iar apăsarea tastei Enter va extinde selecția miniaturilor pentru a reflecta noile criterii. Dacă tipul de fișier căutat este cunoscut, caseta de căutare poate fi golită selectând toate intrările și apăsând tasta Delete, apoi tastând tipul de fișier dorit, cum ar fi „*.png”. Dacă se caută un singur tip, nu este necesar să introduceți separatorul „;”.



În **DesignaKnit Graphics Studio**, fișierele grafice pot fi accesate în vizualizare miniatură utilizând opțiunea de meniu **File / Thumbnails** (*Fișier / Miniaturi*), ținând apăsată tasta „Ctrl” în timp ce faceți clic pe butonul **File open** (*Deschidere fișier*) sau „Ctrl-T”.

Selecția poate fi restrânsă și mai mult făcând clic pe săgeata derulantă (a se vedea săgeata albă a cursorului) și selectând tipul de fișier dorit în dialogul „Open Graphic File” (*Deschidere fișier grafic*).

Selectând opțiunea implicită de sus „Fișiere grafice” se vor afișa toate tipurile enumerate: *.bmp, *.ico, *.jpg, *.jpeg, *.gif, *.pcx, *.png, *.tga, *.tif, *.p?m și *.wmf.



Când unul sau toate tipurile de fișiere grafice sunt selectate, va apărea o fereastră de dialog, așa cum se arată în stânga. În acest exemplu, selecția a fost limitată la fișierele „*.jpg” și „*.jpeg”.

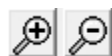
Dacă faceți clic pe unul dintre fișierele din secțiunea din dreapta, numele fișierului va fi afișat în spațiul de sub „Deschideți fișierul grafic”, iar imaginea mărită va fi afișată în partea stângă jos.

Când caseta „Detalii” este bifată, numele fișierului, dimensiunea și data ultimei salvări sunt afișate pe fiecare miniatură. Debifarea casetei „Detalii” va lăsa numele fișierului afișat peste imagine, ascunzând restul informațiilor.

DesignaKnit prezintă conținutul „folderului implicit” la deschiderea fișierelor grafice. Acest folder poate fi specificat separat pentru imaginile de fundal în Original Pattern Drafting, dar este folderul implicit normal pentru Stitch Designer și DesignaKnit.

Studio grafic.

Butonul „**Vizualizați toate**” devine disponibil numai după ce a fost utilizată funcția „Căutare” și unele opțiuni au fost excluse din vizualizare, de exemplu, dacă imaginile afișate au fost limitate la un anumit interval de pixeli. Dacă faceți clic pe „Vizualizați toate”, vor fi afișate toate fișierele din folderul curent.



Opțiunile de zoom pot fi selectate pentru a mări sau micșora imaginea. Când nivelul de zoom este maxim, se pot vedea puncte individuale pe piesele din schița modelului original.



Dacă butonul „ ” (Previzualizare) devine activ, înseamnă că este disponibilă o previzualizare de înaltă rezoluție a unei imagini mari și că butonul poate fi apăsat pentru a o afișa. Dacă butonul este estompat, previzualizarea afișează deja cea mai înaltă rezoluție posibilă a imaginii.

## Căutare fișiere grafice

Inițial, caseta de dialog „Opțiuni de căutare” este afișată fără nicio opțiune bifată și toate criteriile sunt estompate. Pentru a putea introduce criterii, caseta din fața acestora trebuie bifată. Numărul de pixeli se referă la înălțimea imaginii. Când opțiunea „Detalii” este bifată în caseta de dialog „Deschidere fișier grafic”, miniaturile vor arăta similar cu cea prezentată mai jos. Dacă nu este bifată, miniatura va afișa doar o imagine și numele fișierului.

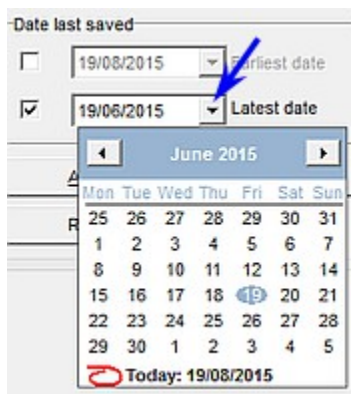


„841 x 729” reprezintă dimensiunea imaginii în pixeli (lățime x înălțime). Această informație oferă o indicație asupra dimensiunii imaginii de fundal utilizate. Imaginile rezultate dintr-un

scanner sau aparat foto sunt mai mari decât imaginile dintr-o captură de ecran sau clipart. Dimensiunea imaginii nu are nicio legătură cu dimensiunea

articol vestimentar care va fi creat din acesta.

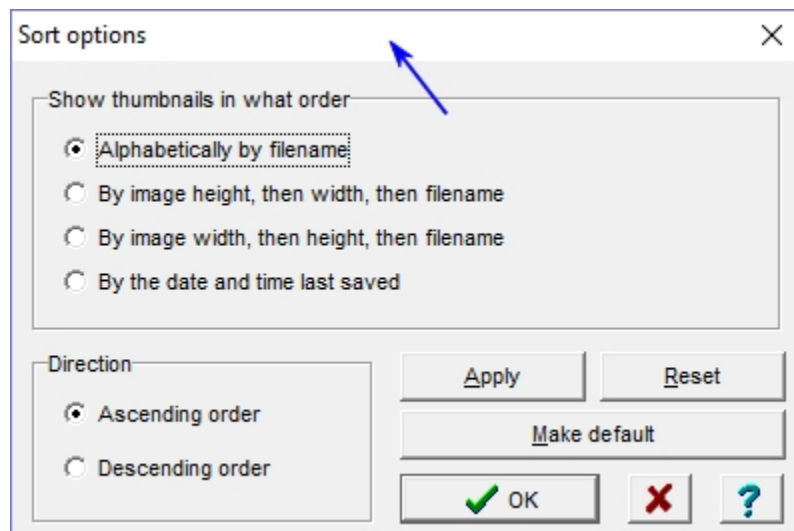
Dialogul „Opțiuni de căutare” este plasat inițial în afara spațiului de lucru DesignaKnit și poate fi mutat cu ușurință într-o altă locație.



„Data cea mai veche” și „Data cea mai recentă” oferă utilizatorului opțiuni pentru a limita vizualizarea la anumite date la care fișierul ar fi putut fi salvat. Datele pot fi introduse manual sau se poate face clic pe săgeată pentru a deschide un calendar din care se pot alege datele dorite

Inițial, data cea mai veche și cea mai recentă sunt setate la „data de astăzi” și, dacă niciuna dintre casete nu este bifată, DesignaKnit va ignora aceste setări și va afișa toate fișierele prezente în folderul ales.

## Sortare fișiere grafice



Dacă există multe fișiere imagine din care să alegeți, această opțiune oferă o modalitate de a le prezenta într-un mod logic. Toate opțiunile afișează miniaturile în dialogul „Deschide fișier grafic” în fundal.

În timp ce „Căutare” va limita selecția la criteriile alese, „Sortare” va prezenta toate fișierele într-o anumită ordine: după nume, dimensiune înălțime sau lățime și după dată. Sortarea poate fi ascendentă, de la A la Z sau de la cea mai veche dată la cea mai recentă, sau descendentă, de la Z la A sau de la cea mai recentă dată la cea mai veche.

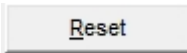
Dialogul „Opțiuni de sortare” este inițial plasat în afara spațiului de lucru DesignaKnit și poate fi mutat cu ușurință într-o altă locație pe

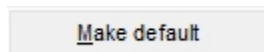
ecranul făcând clic și ținând apăsat pe bara de titlu (vezi săgeata albastră), apoi glisând-o în afara ecranului.

Odată ce a fost selectată o căutare sau o ordine de sortare, făcând clic pe:



aplică opțiunile și iese din caseta de opțiuni „Căutare” sau „Sortare”.

lasă caseta de selecție pe ecran, permițând diferite căutări sau sortări.  resetează criteriile la opțiunile implicite DesignaKnit.



va salva opțiunile pentru acțiuni viitoare de „Căutare” sau „Sortare”.



anulează „Căutare” sau „Sortare”, ieșind din acest ecran și lăsând toate opțiunile așa cum erau.

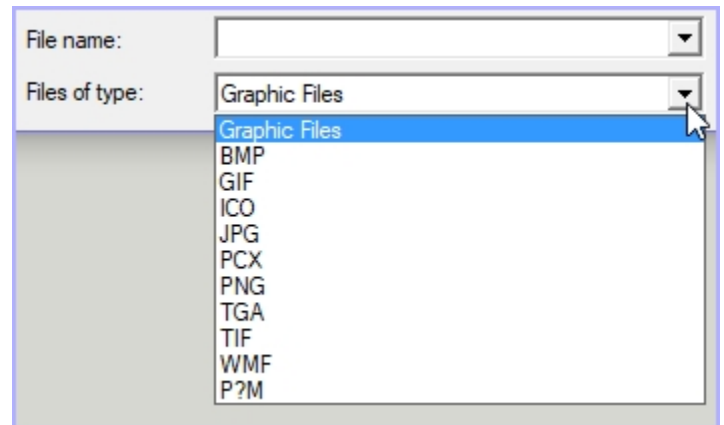


deschide ajutorul specific pentru „Căutare” sau „Sortare”.

## Deschidere fișier



În **DesignaKnit Graphics Studio**, fișierele grafice pot fi accesate în vizualizarea listei de fișiere făcând clic pe butonul din bara de instrumente din stânga, utilizând *Fișier / Deschidere grafică* sau „Ctrl-O”. Aceasta va afișa dialogul „Deschidere fișier grafic”, o parte din acesta fiind afișată în dreapta, și este cea mai rapidă metodă de accesare a fișierelor grafice. Deoarece miniaturile sunt generate din fișiere grafice, care sunt în general mult mai mari decât fișierele de forme și modele de cusături Desig-naKnit, miniaturile vor apărea mai lent pe ecran.

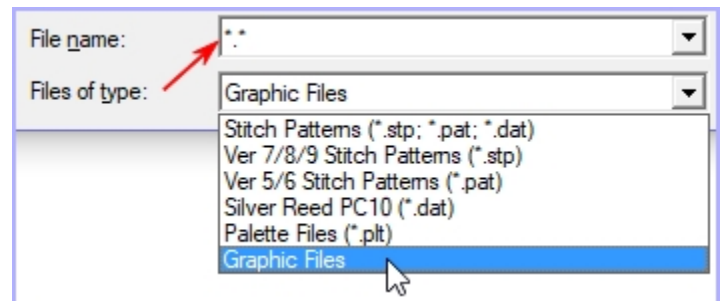


În **Original Pattern Drafting**, fișierele grafice pot fi accesate făcând clic pe butonul Imagine fișier grafic (afișat aici) din dialogul „Opțiuni imagine fundal”. Aceasta va deschide aceeași vizualizare listă a fișierelor grafice din folderul care a fost setat ca implicit în *Fișier / Folder implicit pentru imagini de fundal*. Vizualizarea miniatură poate fi deschisă ținând apăsată tasta „Ctrl” în timp ce faceți clic pe butonul de deschidere a imaginii fișierului grafic din dialogul „Opțiuni imagine fundal”.

Selecția poate fi limitată în continuare prin alegerea unuia dintre tipurile de fișiere enumerate. Selectarea opțiunii „Fișiere grafice” din partea de sus a listei va afișa din nou toate tipurile de fișiere grafice.

În **Stitch Designer**, „Fișiere grafice” trebuie selectat din lista derulantă după utilizarea opțiunii de meniu *Fișier / Deschide model de cusătură* sau „Ctrl-O”, care va deschide dialogul „Deschide model de cusătură”, o parte din acesta fiind afișată în dreapta.

Deoarece câmpul „Nume fișier” conține „*. ” (vezi săgeata roșie), toate fișierele grafice vor fi afișate sub formă de listă. Alegerea tipurilor de fișiere poate fi limitată introducând „*.jpg”, „*.png” sau orice alt tip de fișier dorit în câmpul „Nume fișier”.



# Mașini de tricatat

<b>Considerații privind memoria</b>	<b>252</b>
<b>Brother</b>	<b>253</b>
<b>Creative</b>	<b>259</b>
<b>Passap</b>	<b>259</b>
<b>Silver Reed</b>	<b>264</b>
<b>Superba</b>	<b>267</b>
<b>Toyota</b>	<b>267</b>

Există diverse setări aplicabile diferitelor mașini de tricatat. Pentru a facilita accesul, toate aceste proprietăți și comportamente specifice au fost colectate aici, aranjate în funcție de marca mașinii de tricatat. Mențiunile referitoare la mașinile de tricatat „japoneze” se referă la mărcile Brother, Silver Reed și Toyota. Instrucțiunile pentru configurarea diferitelor mașini de tricatat sunt furnizate în Opțiuni de tricatat cu mașina ([vezi pagina 118](#)).

Deși mașinile de tricatat cu pat dublu pot fi utilizate pentru a produce articolele de îmbrăcăminte și modelele de cusături create de DesignaKnit, acest lucru nu face obiectul manualului, deoarece DesignaKnit nu poate fi utilizat pentru a programa al doilea pat sau Ribber.

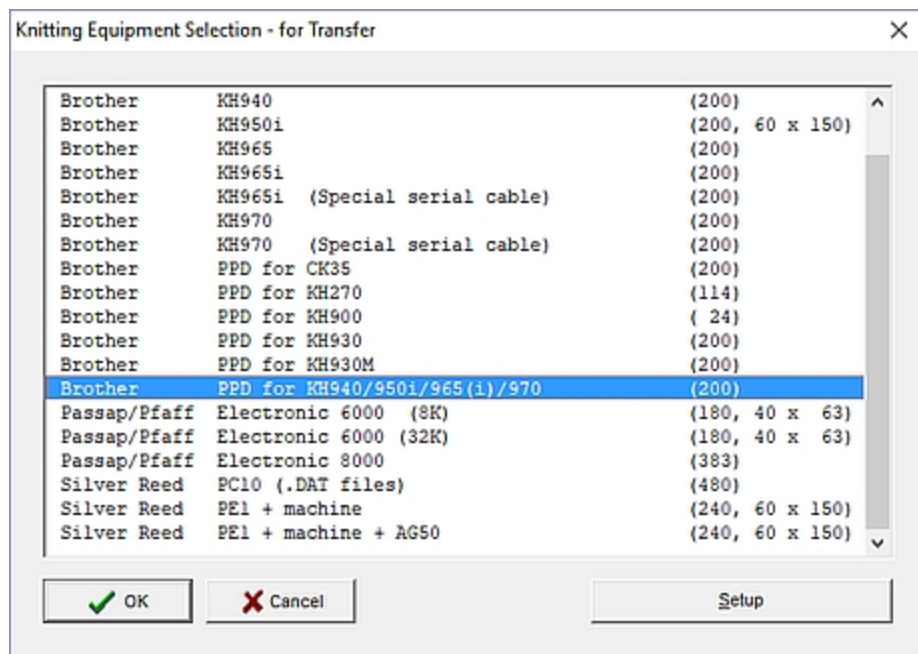
DesignaKnit poate fi conectat la o gamă largă de mașini de tricatat prin intermediul cablurilor DesignaKnit, pentru a descărca modele de cusături din computer în memoria mașinii de tricatat sau pentru a încărca modele de cusături din mașina de tricatat în computer. Acest lucru automatizează o parte din procesul de tricatat și generează instrucțiuni de tricatat relevante pentru secțiunea Tricatat interactiv din DesignaKnit. Mai multe informații despre cablurile disponibile pot fi găsite pe [Soft Byte Ltd](https://www.softbyte.co.uk/cablelinks.htm) (<https://www.softbyte.co.uk/cablelinks.htm>) și în Informații despre cabluri ([vezi pagina 275](#)).

DesignaKnit 9 utilizează „simboluri memo” (consultați secțiunea relevantă din manualul Stitch Designer) pentru a activa alarme în Interactive Knitting care indică schimbări de culoare, încrucișări de cabluri, butoniere, marcaje.

Mașinile de tricatat au nevoie de informații despre formă, schimbări de culoare, modele de cusături, cusături, dantelă, tensiuni, momentul în care trebuie selectate sau deselectate acele etc. pentru a tricota piese (articole de îmbrăcăminte) proiectate. Modul în care aceste informații ajung la mașina de tricatat variază în funcție de fiecare marcă și model. Informațiile despre schimbarea formei și culorii sunt prezentate pe ecran de Interactive Knitting sau pot fi tipărite din Original Pattern Drafting și Standard Garment Styling ([vezi pagina 138](#)). Informațiile referitoare la cusături pot fi descărcate pe anumite mașini sau pot fi pregătite cartele perforate și foi Mylar din șabloane tipărite.

Mașinile de tricatat neelectronice pot primi instrucțiuni prin intermediul cardurilor perforate sau al foilor Mylar, care pot fi create dintr-un șablon tipărit ([vezi pagina 166](#)). Pentru a activa tricotarea interactivă, se pot atașa o cutie KnitLink și un braț magnetic. Mai multe informații despre modalitățile de conectare a computerului la mașina de tricatat pot fi găsite pe site-ul [Soft Byte Ltd](https://www.softbyte.co.uk/cablelinks.htm) (<https://www.softbyte.co.uk/cablelinks.htm>).

Anumite mașini de tricatat electronice au propria memorie în care sunt stocate informații despre modele. Utilizarea unui cablu de conectare permite descărcarea și încărcarea modelelor de cusături pentru unele mașini, folosind DesignaKnit. Pentru mașinile care nu au propria memorie independentă, pot fi furnizate cabluri de conectare pentru a se conecta la mașina de tricatat și a acționa ca memorie a acesteia.



În cazul în care încărcarea (în DesignaKnit pe computer) și descărcarea (pe mașina de tricatat) sunt aplicabile, Stitch Designer poate fi utilizat pentru comunicarea între DesignaKnit și mașina de tricatat. Selectarea oricăreia dintre opțiunile din meniul *Transfer* afișează mașinile de tricatat posibile într-o fereastră de selecție similară cu cea din stânga. Sunt afișate numai mașinile care pot încărcă sau descărca și pot fi configurate cu diverse opțiuni făcând clic pe butonul „Setup” (Configurare).

Informații privind configurarea mașinilor de tricatat pot fi găsite în Configurarea mașinii de tricatat ([vezi pagina 121](#)).



Următoarele opțiuni de meniu sunt accesibile numai în Stitch Designer și sunt descrise pe scurt aici pentru a clarifica procesele implicate în încărcarea și descărcarea modelelor de cusături.

**Transfer / Încărcare** ([vezi pagina 221](#)) este utilizată pentru a copia modele de cusături personalizate de pe mașina de tricatat în DesignaKnit, pentru păstrare și utilizare în program. Încărcarea este necesară numai dacă există modele personalizate în mașina de tricatat și este posibilă numai pentru mașinile electronice Brother și Silver Reed PE1.

**Transfer / Extragere** ([vezi pagina 223](#)) este utilizat pentru a extrage fișiere cu modele de cusături personalizate care au fost încărcate de pe o mașină de tricatat Brother (sau PPD) în DesignaKnit. Modelele trebuie extrase înainte de a putea fi utilizate în Stitch Designer. La încărcare, numele fișierului salvat va avea extensia .bro. După extragerea modelului (modelelor), fișierul (fișierele) va (vor) avea extensia obișnuită .stp și va (vor) fi accesibil(e) pentru utilizare.

**Transfer / Descărcare** ([vezi pagina 228](#)) este utilizată pentru a copia modele de cusături din DesignaKnit pe mașina de tricatat, pentru a le utiliza cu Interactive Knitting sau în cazul în care modelele au fost pierdute sau suprascrise în mașina de tricatat. Acest lucru este posibil pentru mașinile electronice Brother, Passap E6000, Passap E8000 și Silver Reed PE1.

**Transferul / Descărcarea integrată** ([vezi pagina 234](#)) este utilizată în cazul în care un model de cusătură a fost integrat într-o piesă de îmbrăcăminte. DesignaKnit va descărca informațiile în mașina de tricatat astfel încât modelul să fie poziționat corect în centrul patului de ace. Diferența dintre „Descărcare” și „Descărcare integrată” este că descărcarea integrată implică selectarea unei piese de îmbrăcăminte. DesignaKnit amestecă modelul pe orizontală și pe verticală pentru a permite poziționarea modelului de cusături pe acea piesă. Mașina de tricatat plasează orice model a fost descărcat (integrat sau nu) în centrul patului de ace.

Deoarece poziția modelului de cusătură poate fi diferită pentru fiecare piesă din fișierul de formă, va trebui să descărcați un model de cusătură separat pentru fiecare piesă care a fost integrată în Stitch Designer. Acest proces este posibil pentru mașinile electronice Brother, Passap E6000, Passap E8000 și Silver Reed PE1.

Transfer / **Restaurare** (vezi pagina 226) este utilizată pentru a restaura un lot de modele de cusături încărcate anterior, în cazul în care acestea au fost suprascrise sau pierdute. Acest lucru este posibil numai pentru mașinile electronice Brother.

## Conșiderații privind memoria



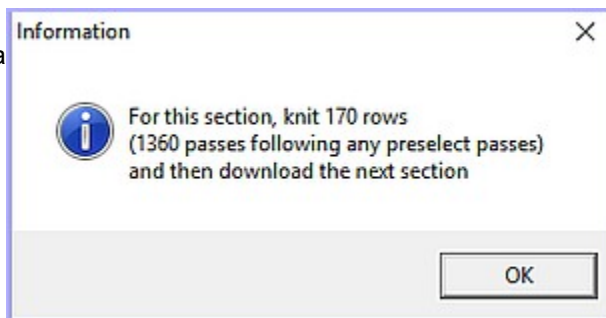
Dacă, la descărcarea unui singur model, acesta se dovedește a fi prea mare pentru a încăpea într-o singură zonă de memorie, DesignaKnit va calcula modul în care acesta poate fi împărțit în secțiuni și va oferi instrucțiuni în etapa de tricatat interactiv cu privire la momentul în care trebuie descărcate secțiunile următoare.

Va fi afișat un mesaj similar celui din stânga. Acest lucru permite descărcarea modelului în secțiuni, în timp ce DesignaKnit calculează cerințele de memorie.

Descărcările de modele mari sunt mai frecvente în cazul tricotării Jacquard, unde culorile au fost separate. Fiecare rând al modelului constă în două treceri ale căruciorului pentru fiecare culoare din acel rând, ceea ce duce la o descărcare care poate fi de câteva ori mai mare decât ar sugera modelul real. Un scenariu similar apare în cazul în care un model a fost creat folosind instrumentul Lace Tool.

Selectând „1” se va descărca prima secțiune în mașina de tricatat, iar DesignaKnit va introduce propriul marcaj în modelul de cusături pentru a putea prelua restul modelului la momentul potrivit în modul Interactive Knitting. Se va afișa un mesaj informativ similar celui prezentat aici.

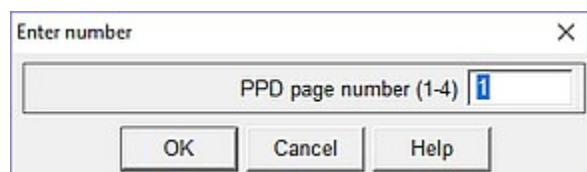
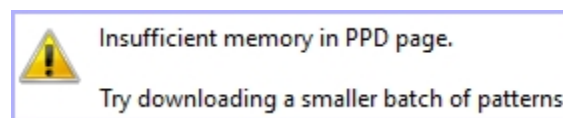
DesignaKnit va solicita descărcarea secțiunii următoare la momentul potrivit, afișând un mesaj pe ecran și emițând un semnal sonor, dacă acesta a fost configurat.



Specific pentru fiecare marcă de mașină de tricatat:

**Frate** - Este posibil ca un singur model de cusătură să fie prea mare pentru a încăpea în mașina de tricatat sau în memoria PPD. Dacă modelul necesită mai mult de 999 treceri ale căruciorului sau dacă numărul total de cusături depășește spațiul de memorie disponibil, mașina de tricatat va afișa o eroare și modelul trebuie descărcat în secțiuni. Limita de 999 treceri nu se aplică modelului CK35. Situația în care numărul de cusături depășește memoria disponibilă este probabil să apară în cazul modelului KH930 și al PPD în modul KH930.

Dacă se utilizează un PPD și modelul sau lotul de modele este prea mare pentru a încăpea în memoria acestuia, va fi afișat un mesaj de eroare. Dacă faceți clic pe „OK” în „” (Dialogul de eroare), care este singura opțiune din această fereastră de dialog, veți reveni la spațiul de lucru de unde puteți reporni procesul, utilizând un model sau un lot mai mic.



Dacă este selectat PPD pentru KH900, KH930, KH930M sau cartușul „Extras”, va apărea un mesaj similar celui din stânga în cazul în care modelul este prea mare pentru a încăpea pe o singură pagină. Dacă apare caseta, trebuie introdus un număr de pagină PPD

pentru ca DesignaKnit să știe ce pagină din memoria cartușului trebuie descărcată (sau încărcată) ([vezi pagina 258](#)).

**Passap** - Indiferent de dimensiunea memoriei unității de control Passap, se poate descărca doar un singur model de cusătură la un moment dat. Zonele de memorie ale mașinii de tricotat sunt destinate stocării de modele complete de dimensiuni reduse. Ele nu sunt complet independente una de cealaltă. Când DesignaKnit calculează dacă un model se va potrivi în memoria consolei, presupune că toate zonele de memorie sunt goale. Dacă un model este prea mare pentru o zonă de memorie, DesignaKnit îl va împărți în secțiuni și va întreba care secțiune trebuie utilizată.

Deși într-o zonă de memorie poate fi stocat mai mult de un model de cusătură, este foarte posibil ca un model de cusătură să fie prea mare pentru a încăpea. Acest lucru se întâmplă cu ușurință în cazul modelelor Jacquard cu multiple treceri ale blocării și în cazul în care se aplică separarea culorilor.

**Silver Reed** - SilverLink 5 poate stoca date pentru aproximativ 16368 treceri ale căruciorului pentru modele de cusături care nu depășesc 64 de cusături, 8184 treceri dacă modelul nu depășește 144 de cusături sau 4092 treceri dacă modelul este mai larg decât aceasta. Numărul de treceri ale căruciorului necesare pentru a finaliza un rând de tricotat dantelă sau multipli de rânduri Jacquard contribuie la acest total. Dacă modelul este prea mare pentru a fi descărcat, acesta trebuie descărcat în secțiunile .

## Fratele

<b>Încărcare și descărcare</b> .....	<b>253</b>
<b>Modele specifice</b> .....	<b>255</b>

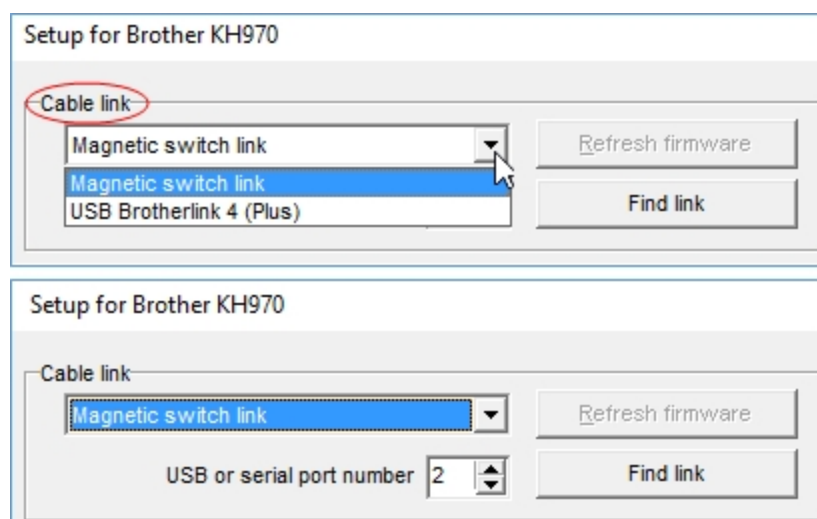
Brother este cunoscut și sub numele de Knitking în SUA și este clasificat ca un aparat „japonez”.

Anumite mașini de tricotat electronice Brother au propria memorie în care pot fi descărcate modele de cusături, dar este posibilă și descărcarea modelelor de cusături pe un dispozitiv Brother PPD (Pattern Programming Device) sau CB-1 (pentru modelul KH970). Acestea pot fi apoi transferate în memoria mașinii de tricotat. Pentru informații specifice, consultați manualul mașinii de tricotat.

Un PPD este utilizat cel mai frecvent pentru a transfera modele de cusături în cazul în care mașina de tricotat și computerul se află în locații diferite. Modelele de cusături pot fi descărcate de pe computer pe un cartuș din PPD, utilizând DesignaKnit. Cartușul care conține modelele este apoi dus la mașina de tricotat și introdus în slotul corespunzător. Un PPD Brother poate fi utilizat și pentru a proiecta modele de cusături pentru o mașină de tricotat Brother. Cu toate acestea, DesignaKnit oferă soluții mai ușoare.

## Încărcare și descărcare

Modelele de cusături pot fi descărcate sau încărcate pe mașina de tricotat, astfel încât să fie selectate acele potrivite pentru tricotarea unui anumit model. Mașinile de tricotat electronice Brother au o memorie care poate fi descărcată sau încărcată, utilizând unul dintre cablurile furnizate de Soft Byte Ltd. Cablurile Brother disponibile și informații suplimentare pot fi găsite pe [site-ul Soft Byte Ltd \(https://www.soft-byte.co.uk/cablelinksbrother.htm\)](https://www.soft-byte.co.uk/cablelinksbrother.htm), iar o prezentare generală a diferitelor cabluri se găsește în secțiunea Brother ([vezi pagina 279](#)) din Informații despre cabluri ([Vezi pagina 275](#)).



„Conexiune prin cablu” listează mijloacele de comunicare disponibile între DesignaKnit și mașina de tricotat.

În funcție de modelul mașinii de tricotat, conexiunile de cablu posibile vor fi prezentate în *Opțiuni / Metoda de tricotat*. După selectarea unei mașini de tricotat, apăsarea butonului „Configurare” va afișa dialogul din stânga, din care se poate selecta o conexiune, după care trebuie ales portul serial sau USB corect. De preferință, dacă este disponibil pentru conexiunea prin cablu selectată, trebuie apăsat butonul „Găsiți conexiunea” pentru a identifica și localiza conexiunea corectă.

În cadrul Stitch Designer, opțiunea de meniu **Transfer / Upload** poate fi utilizată pentru a transfera modelele personalizate de cusături din seria 900 de la o mașină de tricotat electronică Brother sau PPD (Pattern Programming Device) către DesignaKnit. Modelele Stitch-World încorporate de Brother nu pot fi încărcate, dar sunt furnizate în folderul implicit cu modele de cusături și pot fi utilizate în DesignaKnit. De asemenea, ele pot fi modificate, salvate într-un folder diferit și descărcate pe mașina de tricotat Brother ca modele personalizate.

Numerele de model din seria 900 sunt modele personalizate care provin dintr-o sursă diferită, cum ar fi un PPD, un dispozitiv USB, o unitate de disc sau DesignaKnit. Dacă sunt prezente, acestea pot fi încărcate și, de fapt, ar trebui încărcate înainte ca noile modele personalizate să fie descărcate (copiate) pe mașina de tricotat, deoarece, în cazul multor mașini, acestea vor fi suprascrise (consultați secțiunile individuale dedicate mașinilor de tricotat de mai jos).

Modelele vor fi încărcate în folderul implicit pentru modele de cusături (vezi pagina 185). Folderul „Brother” creat în timpul instalării DesignaKnit este rezervat pentru modelele protejate prin drepturi de autor ale Brother, iar mesajul de eroare



Please use a different folder to save your work in.

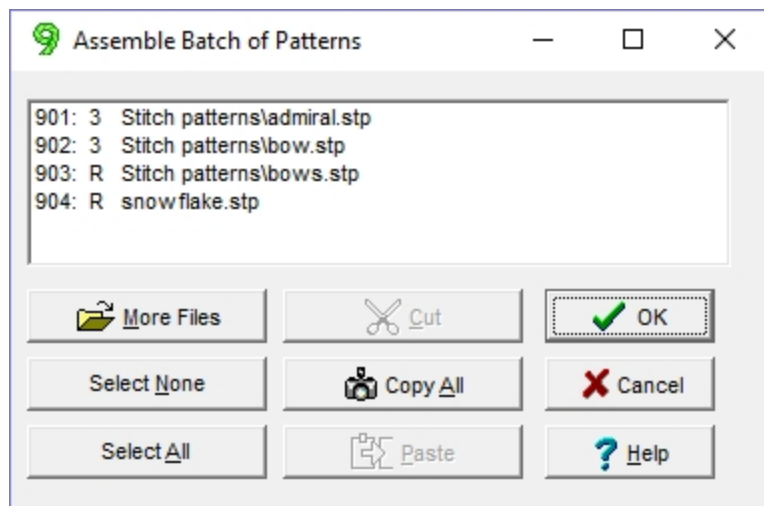
afișat aici va apărea dacă se încearcă salvarea unui model de cusătură aici. La salvarea modelelor încărcate, utilizatorul este solicitat să introducă un nume de fișier, la care se va adăuga automat sufixul .bro.

După ce modelele de cusături au fost încărcate de pe mașina de tricotat, acestea trebuie extrase utilizând opțiunea de meniu **Transfer / Extract**, care extrage modelul (modelele) de cusături din fișierul .bro și le atribuie extensia .stp, ceea ce le face accesibile pentru DesignaKnit. Un fișier .bro poate conține unul sau mai multe fișiere cu modele de cusături.

În Stitch Designer, opțiunea de meniu **Transfer / Descărcare** poate fi utilizată pentru a descărca modele de cusături pe mașina de tricotat selectată sau PPD.

Descărcarea sau restaurarea pe Brother KH270, KH930, KH940, KH950i sau PPD va șterge toate modelele din seria 900 care se află în memorie, chiar dacă este descărcat un singur model de cusătură. Descărcarea sau restaurarea pe KH965, KH965i și KH970 va adăuga la modelele existente din seria 900. Mașina de tricotat va oferi următorul număr disponibil din seria 900 pentru noul model.

La descărcare, se prezintă opțiunea de a descărca modelul de cusătură curent sau se pot selecta mai multe fișiere pentru a asambla un lot de modele care să fie descărcate într-o singură operațiune. Descărcarea unui lot de modele de cusături este posibilă pentru KH270, KH930, KH940, KH950i, KH965 și toate PPD-urile.



Dacă descărcarea în lot este posibilă, se afișează dialogul din stânga. Dialogul va conține modele de cusături care au fost selectate într-o sesiune anterioară, deoarece DesignaKnit reține aceste informații.

Deoarece toate modelele dintr-un lot vor fi descărcate, poate fi necesar să eliminați intrările nedorite și să adăugați altele noi, inclusiv modelul de cusătură din spațiul de lucru care poate fi destinat descărcării în momentul de față.

Loturile sunt limitate la o anumită capacitate totală de memorie, care depinde de mașina de tricatat selectată și, în orice caz, la maximum 98 de modele. Dacă lotul specificat depășește

memoria mașinii de tricatat, se afișează mesajul „memorie insuficientă” și va fi necesară eliminarea unor modele.

Unul sau mai multe modele de cusături pot fi selectate făcând clic pe ele, utilizând combinații de taste „Ctrl” și „Shift”, dacă este necesar, pentru a adăuga fișiere la lot. În plus, butoanele „Selectați tot” și „Nu selectați nimic” pot fi utilizate pentru a modifica selecția. Mai multe informații despre procesul de descărcare pot fi găsite în Descărcare ([vezi pagina 228](#)).

Dacă trebuie adăugate mai multe modele de cusături din diferite locații, se poate face clic pe butonul „Mai multe fișiere” pentru a le căuta și adăuga.

Imediat ce este selectat un model de cusătură, butonul „Cut” (Tăiere) devine disponibil, ceea ce permite eliminarea modelelor de cusături din listă. Trebuie să aveți grijă, deoarece această acțiune nu poate fi anulată (nici măcar folosind butonul „Cancel” (Anulare)) și, dacă un model a fost eliminat din mijlocul listei, acesta nu poate fi repus acolo decât dacă toate fișierele de după poziția dorită sunt tăiate și adăugate din nou.

Puteți apăsa butonul „Copiere totală” pentru a plasa conținutul listei afișate în Clipboard. Acest lucru permite copierea listei într-un program extern, cum ar fi un procesor de text, pentru a păstra o evidență a numerelor de modele pentru această descărcare. Acest lucru poate fi util, deoarece numerele de modele sunt alocate de DesignaKnit în funcție de ordinea în care sunt prezentate fișierele. Este o idee bună să copiați lista în acest mod înainte de a utiliza butonul „Tăiați”, în cazul în care se taie modelul de cusătură greșit.

„Lipiți” adaugă conținutul clipboardului la sfârșitul lotului. Dacă o listă a fost copiată anterior într-un fișier de procesare text, aceasta poate fi copiată de acolo și lipită direct în această fereastră de dialog, unde toate intrările din listă vor fi adăugate la sfârșitul lotului. Dacă fereastra de dialog nu a fost golită anterior folosind „Cut”, acest lucru poate duce la duplicarea modelelor de cusături cu numere diferite, deoarece DesignaKnit alocă un nou număr secvențial fiecărui fișier adăugat.

Informații privind depanarea proceselor de încărcare și descărcare Brother pot fi găsite pe [Soft Byte Ltd](https://softbyte.co.uk/uploading&downloadingwithbrotherlinks.htm) (<https://softbyte.co.uk/uploading&downloadingwithbrotherlinks.htm>).

## Modele specifice

<b>KH930, KH940, KH950i sau P P D</b> .....	<b>256</b>
<b>Brother KH965i și K H 9 7 0</b> .....	<b>256</b>
<b>KH965, K H 2 7 0</b> .....	<b>257</b>
<b>PPD în m o d u l KH900 sau KH930</b> .....	<b>258</b>

## KH930, KH940, KH950i sau PPD

Toate modelele de cusături personalizate din seria 900 vor fi suprascrise atunci când se efectuează o descărcare pe una dintre aceste mașini (sau un PPD în modul uneia dintre aceste mașini). Chiar dacă se descarcă un singur model, memoria mașinii este suprascrisă.

Din acest motiv, este recomandat să efectuați o încărcare înainte de descărcare, pentru a proteja modelele de cusături personalizate. Dacă ați efectuat o încărcare, modelele de cusături din seria 900 care au fost suprascrise sau șterse din greșeală pot fi restaurate folosind opțiunea de meniu *Transfer / Restaurare* din *Stitch Designer*. În caz contrar, acestea vor fi pierdute.

Descărcarea din DesignaKnit într-una dintre aceste mașini de tricotat nu va afecta modelele încorporate.

Dacă modelele KH940 sau KH950i sunt utilizate cu BrotherLink 1, acestea necesită un model de cusătură gol pentru a realiza tricotaje simple ([consultați pagina 281](#)).

Există o limită de 98 de modele de cusături într-o singură descărcare.

## Brother KH965i și KH970

Modelele sunt descărcate individual din *Stitch Designer* și sunt adăugate în memoria mașinii de tricotat. Modelele existente din seria 900 trebuie șterse din mașina de tricotat din când în când, pentru a vă asigura că există suficientă memorie disponibilă pentru descărcare. Dacă memoria este plină, descărcarea va eșua. Înainte de a șterge modelele de cusături, este recomandat să le încărcați în DesignaKnit, astfel încât să poată fi descărcate ulterior.

Dacă se utilizează o conexiune prin cablu BrotherLink 2 cu modelul KH970, poate fi necesară ajustarea înălțimii la care este setată cutia KnitLink pe consola mașinii de tricotat, utilizând platforma Magnet Arm ([vezi pagina 284](#)).

### Procesul de descărcare pentru KH965i:

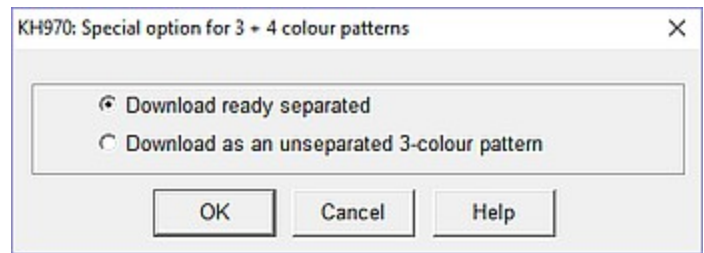
- Modelul care urmează să fie transferat trebuie să fie deschis.
- Utilizând opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare*, trebuie selectate mașina și cablul corespunzătoare, după care se face clic pe „OK”.
- Dacă se utilizează *Transfer / Descărcare integrată*, se va descărca modelul de cusătură integrat cu piesa selectată, chiar dacă acesta nu este modelul de cusătură deschis în prezent în spațiul de lucru.
- Când faceți clic pe butonul „Descărcare” din fereastra de dialog următoare, va apărea o bară de progres până când modelul va fi descărcat. I se va alocă următorul număr disponibil din seria 900. Dacă trebuie descărcate mai multe modele, acest proces trebuie repetat.

### Procesul de descărcare pentru KH970:

- Ca mai sus, până când faceți clic pe butonul „Descărcare”.
- După ce faceți clic pe „Descărcare”, trebuie să urmați cu exactitate instrucțiunile de pe ecran pentru a încărca modelul în CB-1.
- După finalizarea descărcării, CB-1 trebuie oprit și cablul trebuie scos din priză, deoarece Interactive Knitting nu poate funcționa cât timp cablul de descărcare este conectat. Instrucțiuni mai detaliate pot fi găsite pe site-ul [Soft Byte Ltd](https://www.softbyte.co.uk/uploading&downloadingwithbrotherlinks.htm) (<https://www.softbyte.co.uk/uploading&downloadingwithbrotherlinks.htm>).

Deoarece KH970 are capacitatea de a separa modelele Jacquard cu 3 și 4 culori în cadrul consolei, DesignaKnit oferă posibilitatea de a alege în ceea ce privește descărcarea. Separarea poate fi realizată de mașina de tricatat (descărcare neseplată) sau de DesignaKnit (descărcare separată).

Dacă un schimbător automat de culori este atașat la KH970 și configurat pe „pornit” în DesignaKnit, acesta este necesar ca fiecare culoare din model să aibă atribuit un număr Memo pentru a putea utiliza schimbătorul automat de culori. Acest lucru se poate face prin opțiunea de meniu *Paletă / Memo* din Stitch Designer.



Caseta de opțiuni afișată mai sus va fi afișată la descărcarea modelelor Jacquard cu 3 sau 4 culori. Opțiunea aleasă va afecta modul în care trebuie configurată mașina de tricatat și dacă poate fi utilizată funcția Interactive Knitting.

Opțiunea „**Descărcați ca model neseplat în 3 culori**” trebuie bifată dacă culorile trebuie separate de mașina de tricatat. În acest caz, mașina de tricatat trebuie configurată conform instrucțiunilor din manual pentru modelele 479-483: atât butonul de lungime dublă, cât și butonul MCRib trebuie să fie activate.

Dacă se alege această metodă de descărcare, instrucțiunile de schimbare a culorii nu pot fi urmate pentru tricotarea interactivă sau pentru imprimări. În schimb, trebuie urmate instrucțiunile afișate pe CB1. Dacă utilizatorul dorește instrucțiuni de tricotare interactivă pentru modelare, proiectul trebuie tratat ca o tricotare numai pentru modelare, cu un model încorporat.

Utilizatorii pot prefera să ocolească dispozitivul și să utilizeze în schimb separarea culorilor configurabile DesignaKnit, caz în care trebuie bifată opțiunea „**Descărcare separată gata**”. Avantajele utilizării separării culorilor DesignaKnit sunt că culorile neutilizate pot fi suprimate în opțiunea de meniu *Vizualizare / Numere fire și alimentatoare* din Stitch Designer și că poate fi efectuată verificarea erorilor Jacquard. Informații mai detaliate pot fi găsite în manualul Stitch Designer.

Dacă opțiunea „Descărcare separată gata” este bifată, DesignaKnit se va ocupa de separarea culorilor, oferind astfel libertatea de a alege metoda de separare a culorilor Jacquard, precum și posibilitatea de a alocă culori specifice anumitor alimentatoare de fire. Când se respectă instrucțiunile Interactive Knitting, schimbările de fire și (pentru modelele integrate) instrucțiunile de modelare vor fi complet sincronizate cu mișcarea căruciorului și selecția acelor.

Mașina de tricatat trebuie configurată corect înainte de a începe tricotarea. Aceasta trebuie configurată conform instrucțiunilor din manual, așa cum sunt pentru modelele 484-498: atât butonul de lungime dublă, cât și butonul MCRib trebuie să fie dezactivate.

Cu metoda „Descărcare separată”, indiferent de numărul de culori pe rând după ce DesignaKnit le-a separat, CB1 va afișa modelul de cusături ca un model cu două culori.

## KH965, KH270

Există câteva posibilități de conectare prin cablu pentru încărcarea/descărcarea datelor pe mașinile de tricatat KH965 și KH270, toate acestea putând fi găsite pe [Soft Byte Ltd](https://www.softbyte.co.uk/cablelinksbrother.htm) (<https://www.softbyte.co.uk/cablelinksbrother.htm>):

1. Serial BrotherLink 4 poate fi utilizat dacă este disponibil. Acest cablu nu mai este fabricat, deoarece cipurile pentru acesta nu mai sunt produse. Dacă computerul nu are port serial, acesta trebuie utilizat împreună cu convertorul USB (vezi pagina 283).

2. Este posibilă utilizarea cablului cartuș (USB BrotherLink 4), deși acesta nu poate fi utilizat de DesignaKnit și utilizează în schimb propriul software.
3. Opțiunea recomandată este BrotherLink 3 cu PPD și cartuș III. Modelele de cusături sunt descărcate pe cartușul PPD, apoi cartușul este scos din PPD și conectat la mașina de tricatat. Pentru KH270, toate numerele de modele din seria 900 din mașina de tricatat trebuie înlocuite cu toate cele din cartuș. Pentru KH965, toate modelele trebuie transferate individual din cartuș în mașina de tricatat.
4. O ușoară modificare a opțiunii 3 ar fi utilizarea USB BrotherLink 1 sau USB BrotherLink 5, plus adaptorul PPD (ieftin) (vezi pagina 283), în locul USB BrotherLink 3. Dacă unul dintre aceste cabluri este deja prezent sau necesar pentru o mașină de tricatat KH930, KH940 sau KH950i care poate fi utilizată, atunci această opțiune ar fi cea mai potrivită.

Procesul de descărcare utilizând un cablu serial BrotherLink 4 (și selectând „Magnetic switch link”) este următorul:

- Modelele trebuie trimise către caseta Knit Link însoțitoare utilizând opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare* sau *Transfer / Descărcare integrată* din DesignaKnit.
- KH270 poate accepta un lot de până la 98 de modele într-o singură descărcare.
- Procedura trece apoi la mașina de tricatat. Apăsăți „Load” (Încărcare), apăsăți „Step” (Pas), introduceți numărul modelului DesignaKnit, apăsăți „Step” (Pas). Afișajul va clipea numărul următorului model disponibil în memoria mașinii și îl va atribui modelului DesignaKnit. Apăsăți „Exec” (Executare) pentru a accepta și transfera modelul. Procesul trebuie repetat pentru fiecare model care urmează să fie transferat.

Pentru **KH965** - Este probabil ca numerele să nu corespundă și trebuie să se noteze care număr de model DesignaKnit corespunde cu numărul de model al mașinii de tricatat. Un lot de modele poate fi descărcat pe cablul serial BrotherLink 4, dar numai un singur model poate fi transferat în memoria KH965.

**Pentru KH270** - Numerele modelelor vor fi identice cu numerele DesignaKnit. Toate modelele din seria 900 descărcate anterior sunt șterse automat la descărcarea noului lot, astfel încât, dacă același număr de model exista deja, acesta va fi suprascris. Un lot de modele poate fi descărcat pe cablul serial Brother-Link 4, iar la descărcare singura opțiune este transferarea întregului lot în memoria KH270.

Dacă numerele modelelor DesignaKnit și ale mașinii de tricatat trebuie să corespundă, modelele existente trebuie șterse din mașina de tricatat, astfel încât noile numere de modele să înceapă de la 901. Cu condiția ca modelele de cusături DesignaKnit să înceapă, de asemenea, de la 901, acestea vor fi transferate unul câte unul. Funcția 888 poate fi utilizată pentru a șterge orice modele existente din seria 900. Pentru instrucțiuni, consultați manualul mașinii de tricatat.

Fișierele batch cu modele încărcate (.bro) pot fi utilizate în mod interschimbabil între KH965 și KH270 dacă ambele mașini sunt disponibile sau dacă modelele trebuie partajate între utilizatori cu oricare dintre ele. Acest lucru este valabil cu condiția ca modelele descărcate sau restaurate pe KH270 să nu fie mai largi decât numărul de ace de pe mașina respectivă.

## PPD în modul KH900 sau KH930

Memoria PPD este mult mai mare decât cea a aparatelor KH900 sau KH930 și poate stoca un număr de „pagini” (8 pentru modelul 900, 16 pentru modelul 930), fiecare dintre acestea având aceeași dimensiune ca memoria aparatului. Aparatul KH900 are o memorie de 4k, iar PPD mărește această capacitate de 8 ori, până la 32k. La descărcarea în PPD, se poate selecta un număr de pagină în care să se salveze descărcarea. Toate informațiile din pagina respectivă vor fi suprascrise. Celelalte pagini PPD nu sunt afectate.

Nu este posibilă descărcarea în PPD dacă este instalat cartușul Stitch Pattern Extras. Extras sunt modele Brother suplimentare care au fost publicate și sub denumirea „Punch card book 5” de către Brother și sunt incluse în folderul pb5. Încărcarea este disponibilă, dar nu este necesară, deoarece aceste modele de cusături sunt deja prezente în folderul ..\Stitch patterns \ Brother din DesignaKnit 9.

## Creativ

Creative sunt copii chinezești ale mașinilor Silver Reed. Aceste mașini nu sunt electronice, prin urmare nu pot fi conectate la DesignaKnit prin cablu. Modelele nu pot fi descărcate sau încărcate. Cu toate acestea, partea Interactive Knitting a programului poate fi utilizată în continuare pentru a oferi instrucțiuni pas cu pas foarte utile în timpul tricotării.

În plus, se poate utiliza un dispozitiv numit [ScreenLink](https://www.softbyte.co.uk/cablelinksscreenlink.htm) (<https://www.softbyte.co.uk/cablelinksscreenlink.htm>) pentru a permite transmiterea semnalelor de la mașina de tricatat către DesignaKnit, astfel încât mișcările căruciorului să corespundă instrucțiunilor de tricatat din programul Interactive Knitting ( ).

## Passap

<b>Descărcare</b> .....	<b>259</b>
<b>Numere de tehnici</b> .....	<b>260</b>
<b>Modele specifice</b> .....	<b>261</b>

Denumirile Passap și Pfaff sunt utilizate în mod interschimbabil sau sunt denumite Passap (Pfaff).

Tensiunile pentru mașinile Passap ([vezi pagina 201](#)) se referă la cusături și treceri de blocare (curetă) în loc de cusături și rânduri. Tensiunile mașinilor Passap sunt măsurate fie orizontal în cusături, fie vertical în treceri de blocare pe 10 cm / 4 inci, sau se măsoară 100 de cusături și 100 de treceri de blocare.

Mașinile Passap nu pot tricota două culori simultan. Prin urmare, opțiunea Fair Isle nu este disponibilă și trebuie aleasă în schimb opțiunea Jacquard cu 2 culori.

### Descărcare

Folosind linkul de cablu DesignaKnit corespunzător ([vezi pagina 281](#)), modelele de cusături pot fi descărcate pe consola Passap E6000 și E8000 folosind opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare* sau *Transfer / Descărcare integrată* din Stitch Designer.

Secvența schimbărilor de culoare și selecțiile acelor sunt controlate de un număr de „tehnica”. Numerele de tehnică determină câte treceri ale dispozitivului de blocare (cărucior) sunt necesare pentru a realiza un rând de model și sunt specifice fiecărei mașini Passap. Mașinile Passap E6000 și E8000 utilizează numere de tehnică diferite. Manualul mașinii de tricatat conține mai multe informații despre numerele de tehnică care trebuie utilizate.

Doar un singur model integrat, așa cum este definit în opțiunea de meniu Stitch Designer *Shapes / Integrate* (Forme designer cusături / *Integrate*), poate fi descărcat pe mașina de tricatat utilizând *Transfer / Download* (*Transfer / Descărcare*) sau *Transfer / Integrated Download* (*Transfer / Descărcare integrată*). Modelele de cusături alocate piesei de îmbrăcăminte sunt amestecate pe orizontală și pe verticală, astfel încât modelul de cusături să fie centrat pe patul de ace.

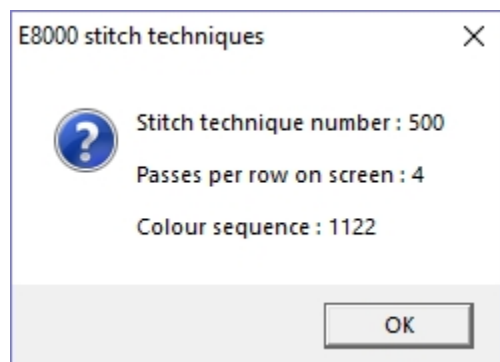


Pentru mașinile Passap, numai opțiunile „Download” și „Integrated Download” sunt disponibile în *Transfer*. meniul din Stitch Designer. Încărcarea nu este posibilă.

## Numere de tehnici

Mașinile Passap (Pfaff) utilizează numere de tehnică pentru a comunica instrucțiunile corecte mașinii de tricotat. Numărul de tehnică selectat este utilizat pentru a calcula numărul de treceri de blocare pe rândul modelului în tricotarea interactivă și afectează, de asemenea, direcția (direcțiile) de tricotare utilizată (utilizate) pentru fiecare rând și, prin urmare, detaliile fine ale conturului cusăturii pentru piesele de îmbrăcăminte. Informații despre diferitele numere de tehnică pot fi găsite în manualul mașinii de tricotat și sunt abordate doar pe scurt aici. Numerele de tehnică DesignaKnit sunt utilizate pentru a aplica instrucțiunile corecte de descărcare și tricotare interactivă.

Numărul tehnicii implicite configurat în setările mașinii de tricotat ([vezi pagina 129](#)) va fi utilizat pentru piesele numai cu formă. Dacă este implicat un model de cusătură, fie separat, fie integrat într-o piesă de îmbrăcăminte, se poate stipula o tehnică diferită specific pentru acel model de cusătură, dacă este necesar ([vezi pagina 120](#)). Numărul tehnicii implicite poate să nu fie compatibil cu modelul de cusătură dorit și va trebui verificat făcând clic în caseta număr tehnică Passap ([vezi pagina 120](#)). Dacă se alege o tehnică nepotrivită, va apărea un mesaj de eroare în acest sens, permițând introducerea unui număr diferit.

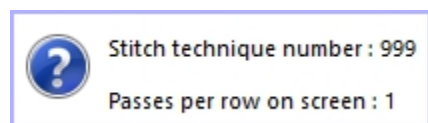


Imaginea din stânga prezintă o casetă cu informații despre tehnica de cusătură Passap. Pe lângă faptul că apare în Interactive Knitting atunci când se alege o mașină de tricotat Passap pentru tricotat, aceasta va fi afișată în Stitch Designer la selectarea unui număr atunci când se selectează o tehnică implicită sau când se aplică o tehnică diferită unui anumit model de cusătură. Casetă conține informații despre mașina de tricotat, numărul tehnicii, numărul de treceri pe rând necesare pentru a finaliza un rând pe ecran și secvența de culori care va fi utilizată.

În acest exemplu, se utilizează tehnica de cusut 500 și sunt necesare 4 treceri ale cusăturii pe rând. Secvența de culori arată că există doar 2

culori în acest model, care sunt utilizate secvențial: 2 treceri pentru prima culoare și 2 treceri pentru a doua, după care secvența se repetă.

Instrucțiuni precum „500 2 1122” (ca în exemplul de mai sus) sunt încorporate în DesignaKnit. Un alt exemplu, mai complicat, este: „195 3 112233”, ceea ce înseamnă că tehnica numărul 195 utilizează 3 culori de fire și le tricotează după cum urmează: două treceri ale blocului (caruciorului) pentru culoarea 1, două treceri ale blocului pentru culoarea 2 și două treceri ale blocului pentru culoarea 3. Întregul set de instrucțiuni tricotează un rând de țesătură finită, ceea ce poate duce la o țesătură foarte groasă.



Atunci când tricotați o piesă numai cu formă în Interactive Knitting, tehnica numărul 999 poate fi utilizată ca cod pentru a ocoli consola, astfel încât piesele să fie calculate cu o singură trecere de blocare pe rând.

Pentru aproape toate tehnicile, un rând din spațiul de lucru Stitch Designer, Original Pattern Drafting și Interactive Knitting corespunde cu două rânduri de material finit pentru mașinile E6000, E8000 și Passap cu cartele perforate.

Dacă se utilizează un număr de tehnică care nu dublează rândurile, cum ar fi 129, 135, 172, 252, 253, 254 și 255, numărul de rânduri și treceri ale blocării sunt aceleași. Aceste numere sunt utilizate numai pentru metodele de tricotat care nu implică separarea culorilor, cum ar fi metodele de textură cu fața/spatele orientate spre dreapta/stânga.

Modelele de cusături sunt proiectate în Stitch Designer și trebuie descărcate pe mașina de tricotat înainte de tricotare, astfel încât Passap și DesignaKnit să se pună de acord asupra modului de gestionare a schimbărilor de culoare și a trecerilor de blocare. Dacă

numerele tehnicilor din DesignaKnit și consola E6000 sau E8000 nu sunt identice, acest lucru va duce la rezultate neașteptate și, de obicei, nedorite.

Dacă se utilizează opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare integrată*, DesignaKnit va afișa instrucțiuni de modelare pentru piesa care urmează să fie tricatată și va face acest lucru la prima trecere a blocării pe orice rând în care trebuie să aibă loc modelarea. Acest lucru poate fi dificil, deoarece primul fir s-ar putea să nu fie utilizat la marginea piesei unde trebuie să aibă loc modelarea.



Este posibil să fie necesară o anumită improvizație, deoarece operațiunile de modelare ar putea trebui efectuate într-o etapă ulterioară a blocării și nu în prima, conform instrucțiunilor. Este recomandabil să notați numărul rândului în care doriți să efectuați modelarea, pentru a asigura uniformitatea pe toată durata tricotării.

## Modele specifice

<b>E 6 0 0 0</b>	<b>261</b>
<b>E 8 0 0 0</b>	<b>263</b>
<b>Duomatic 8 0</b>	<b>264</b>

### E6000

Instrucțiunile pentru pregătirea consolei E6000 pot fi găsite pe [Soft Byte Ltd \(https://soft-byte.co.uk/downloadingwithpassape6000links.htm\)](https://soft-byte.co.uk/downloadingwithpassape6000links.htm).

Memoria modelului E6000 este limitată și nu trebuie utilizată pentru stocarea pe termen lung a modelelor de cusături. Acestea pot fi stocate în folderul de modele de cusături DesignaKnit (vezi Foldere și căi [\(vezi pagina 185\)](#)) și descărcate ori de câte ori este nevoie. Este recomandat să ștergeți memoria consolei înainte de a descărca un model de cusătură pentru proiectul curent, pentru a vă asigura că aveți la dispoziție spațiul maxim de memorie.

E6000 are zone de memorie (denumite A, B, C etc.) care pot fi alocate modelelor de cusături. Fiecare zonă este suficient de mare pentru a conține un model de cusături cu trei sau patru culori, cu un total de 26000 de cusături (o înmulțire a cusăturilor și rândurilor). Un model descărcat nu poate conține mai mult de 255 de rânduri. Acest lucru înseamnă că se poate descărca un model de 100 de cusături pe 255 de rânduri sau 180 de cusături pe 144 de rânduri. Mașinile cu cipul de consolă 32K mai nou pot descărca un număr mai mare de modele în zonele de memorie separate decât era posibil cu cipul 8K.

Dacă se utilizează opțiunea „Form” din Passap în locul setărilor DesignaKnit pentru a trimite informații de modelare către mașina de tricatat, acest lucru va reduce cantitatea de memorie disponibilă. DesignaKnit nu ia în considerare opțiunea Form, deci este recomandat să descărcați modele care nu depășesc 26000 de ochiuri în total dacă se utilizează această opțiune. Această limită se aplică consolei E6000 8k. Dacă modelul descărcat este prea mare, informațiile Form pot fi pierdute.

Când descărcați sau imprimați șabloane de cusături pentru Passap E6000, selecția acului pentru modelele de pliuri și alunecări nu este inversată, astfel încât nu este necesar să utilizați opțiunea COL.REV pe consola E6000.

**Set de cipuri** - Pentru a permite comunicarea între DesignaKnit și mașina de tricatat, consola mașinii de tricatat trebuie să conțină setul corect de cipuri. Mașinile de tricatat produse după martie 1991 (numere de serie 6025980 sau mai recente) sau mașinile mai vechi la care cipul a fost actualizat vor avea setul corect. Mașinile de tricatat cu un număr de serie de 7037001 sau mai mare vor conține, de asemenea, cipul mai nou de 32K. Pentru a determina setul de cipuri actual, consola trebuie deconectată atât de la mașina de tricatat, cât și de la computer. Apoi, procedura de programare (porniți alimentarea, așteptați până când mesajul WAIT dispare. Apăsăți tasta cu 3 triunghiuri orientate spre dreapta până când apare PROGR, dacă este necesar, apoi apăsați ENT, ENT și numărul necesar de ochiuri, ENT, NO) trebuie urmată până la ST.PATT A, după care trebuie apăsată tasta fără etichetă și „0”. Dacă consola conține

se va afișa noul cip „ERR 213”. Mai multe informații pot fi găsite în prima secțiune despre [Soft Byte Ltd](https://softbyte.co.uk/downloadingwithpassape6000links.htm) (<https://softbyte.co.uk/downloadingwithpassape6000links.htm>).

Modelele de cusături pot fi descărcate pe consola mașinii de tricatat E6000, unul câte unul, utilizând DesignaKnit E6000 Link 1 sau Link 2. Prima opțiune permite doar descărcarea, în timp ce Link 2 permite și comunicarea prin Interactive Knitting.

După finalizarea descărcării din DesignaKnit, consola solicită un număr de tehnică, care trebuie să fie identic cu numărul utilizat în DesignaKnit, altfel instrucțiunile de tricatat nu vor avea sens ([vezi pagina 260](#)).

- O tehnică cu trei culori poate utiliza numerele 195 - 206 (nu 219 - 230).
- O tehnică cu patru culori poate utiliza numerele 207 - 218 (nu 231 - 241).
- Comentariul din manualul E6000 conform căruia numerele 195 - 218 trebuie utilizate numai pentru modele mici poate fi ignorat fără probleme. Intervalele numerice diferite (195 - 218 / 219 - 241) reprezintă moduri diferite de separare a culorilor, iar intervalul inferior utilizează mai eficient memoria disponibilă. Intervalul superior este, de fapt, o duplicare a celui inferior.

#### Procesul de descărcare:

- Asigurați-vă că configurarea fizică este corectă, conectând computerul și mașina de tricatat în mod corespunzător pentru cablul selectat.
- Asigurați-vă că există suficientă memorie disponibilă în mașina de tricatat pentru a permite descărcarea modelului. Este recomandat să utilizați procedura „Ștergere” de pe consola mașinii de tricatat pentru a șterge memoria.
- Modelul de cusătură care urmează să fie descărcat trebuie deschis în Stitch Designer, iar setările trebuie verificate în *Opțiuni / Metoda de tricatat*. Dacă este necesar, pozițiile alimentatoarelor de fire pot fi afișate și modificate utilizând opțiunea de meniu *Vizualizare / Numere fire și alimentatoare*. Această opțiune trebuie debifată după utilizare pentru a putea accesa meniul *Transfer*.
- *Transfer / Descărcare* sau *Transfer / Descărcare integrată* pot fi selectate din meniu pentru a începe procesul de descărcare.
- După selectarea mașinii de tricatat și a numărului tehnicii corecte din dialogul următor, se afișează o casetă rezumativă care listează numărul tehnicii, trecerile pe rând și secvența de culori. Dând clic pe „OK” se va afișa dialogul următor, din care se poate modifica numărul portului, dacă este necesar. Descărcarea va începe la clic pe „Descărcare” în acest ecran, după care trebuie pregătită consola mașinii de tricatat.
- Mașina de tricatat va afișa „PC START” când se apasă „0” pe consolă. Când se face clic pe „Descărcare” în DesignaKnit, mesajul consolei ar trebui să se schimbe în „AȘTEPTAȚI” și o bară de progres afișează progresul descărcării, care ar trebui să dureze maximum patru minute pentru un model mare. După finalizarea descărcării, consola ar trebui să afișeze „MODIFICARE”, la care ar trebui să se răspundă cu „NU”. Apoi, trebuie introdus numărul corect al tehnicii (identic cu numărul tehnicii din DesignaKnit). Dacă tricotarea se va efectua de pe ecran cu Interactive Knitting, trebuie să răspundeți „NO” la următorul mesaj al consolei „ENLARGE / POSITION”. Asigurați-vă că lucrarea se încadrează în limitele solicitate de consolă în ceea ce privește pozițiile acelor din stânga și din dreapta.

#### Tricotarea unui singur model repetat pe întreaga suprafață a acelor:

Mașina de tricatat Passap E6000 are în total 179 de ace pe patul din față (modele): 90 de ace pe partea stângă și 89 pe partea dreaptă. În ciuda faptului că există mai multe ace pe partea stângă, modelele descărcate cu un număr impar de ochiuri sunt centrate spre dreapta. Aceasta este o caracteristică a modelului E6000.

Această caracteristică interesantă înseamnă că, dacă este necesar ca un model de culori să se extindă pe toate cele 179 de ace, trebuie creat un model de 180 de ochiuri. Ochiul 1 al modelului va fi pe acul stâng 90, iar ochiul 179 pe acul drept 89, dar ochiul 180 al modelului nu este de fapt tricatat. Acest lucru se datorează faptului că, dacă s-ar descărca un model de culoare cu 179 de ochiuri, acel model ar fi centrat în dreapta și, prin urmare, ar apărea de la acul stâng 89 la acul drept 89, cu ochiul din extrema dreaptă corespunzând acului drept 90 inexistent și, prin urmare, ne-tricatat. Modelul de pe ochiul din extrema stângă a modelului de culoare ar apărea pe acul stâng 89, în timp ce acul stâng 90 nu este utilizat.

## E8000

Instrucțiunile pentru pregătirea consolei E8000 pot fi găsite pe [Soft Byte Ltd](https://soft-byte.co.uk/downloadingwiththepassape8000links.htm) (<https://soft-byte.co.uk/downloadingwiththepassape8000links.htm>). Cablurile E8000 Link ([vezi pagina 281](#)) permit descărcarea modelelor de cusături, precum și tricotarea interactivă.

Modelele de cusături trebuie descărcate unul câte unul sau, în cazul modelelor integrate, câte o piesă pe rând. În funcție de memoria disponibilă, consola poate accepta mai multe modele descărcate separat.

Dacă unitatea de control afișează un mesaj de eroare în timpul procesului de descărcare, acest lucru se poate datora faptului că nu există suficientă memorie disponibilă pentru modelul curent. Va fi necesar să ștergeți unul sau mai multe modele din consola pentru a elibera spațiu de memorie, după care puteți încerca din nou descărcarea.

### Procesul de descărcare:

- Asigurați-vă că configurarea fizică între computer și mașina de tricatat este corectă, cu dispozitivele de blocare în poziția inițială (sau cel puțin nu opuse punctului roșu de pe cutia KnitLink).
- Modelul de cusătură care urmează să fie descărcat trebuie deschis în Stitch Designer, iar setările verificate în *Opțiuni / Metoda de tricatat*.
- Secvența culorilor este controlată de numerele „Memo”. Fiecare fir are propriul număr Memo, iar numărul total de numere Memo trebuie să fie egal cu numărul maxim de culori dintr-un rând. Pentru un model de cusătură cu patru culori se pot utiliza numerele de la 1 la 4, iar pentru un model cu trei culori se pot utiliza numerele de la 1 la 3. Numerele pot fi reutilizate atunci când modelul trece la culori diferite, fără a depăși niciodată numărul total de culori stabilit în metoda de tricotare a modelului de cusătură.
- *Transfer / Descărcare* sau *Transfer / Descărcare integrată* pot fi selectate din meniu pentru a începe procesul de descărcare. După selectarea mașinii de tricatat și a numărului tehnicii corecte, DesignaKnit solicită programarea consolei E8000 până când afișează „PE PC, SELECTAȚI UN MODEL DE TRICOTAT”. Descărcarea poate începe după ce consola mașinii de tricatat a fost pregătită.
- Pe consola E8000 trebuie selectată opțiunea „ProgS”, după care trebuie introdus un număr de sector de memorie (de exemplu, 1) și apoi apăsată tasta ENT mare. Trebuie introdus „3” pentru a indica „din ROM (memorie numai pentru citire)”.
- Numărul tehnicii corecte trebuie introdus folosind tasta cursor jos pentru a naviga la locul potrivit, după care poate fi introdus și tasta ENT apăsată pentru a-l accepta. Apoi trebuie selectat „4” pentru a indica „de la PC”.
- Tasta cursor jos trebuie utilizată pentru a naviga până la locul în care poate fi introdus un număr de model. Acesta poate fi un număr la alegere pentru identificarea modelului în DesignaKnit, după care se apasă tasta ENT. Se recomandă ca acest număr să facă parte din numele fișierului cu modelul de 9 ochiuri din DesignaKnit, pentru o identificare ușoară. Numerele de model trebuie să fie cuprinse între 3000 și 4000.
- După parcurgerea acestui proces, consola ar trebui să afișeze mesajul „PE PC, SELECTAȚI UN MODEL DE TRICOTAT” pentru a indica faptul că mașina de tricatat este gata să accepte o descărcare. Butonul „OK” din DesignaKnit și

Tasta ENT mare de pe consolă trebuie apăsată și menținută apăsată, la un interval de 2 secunde una de cealaltă. Dacă tastele nu au fost apăsată la un interval de 2 secunde una de cealaltă, pe consola E8000 se afișează „4140” și procedura trebuie repetată.

- Când totul decurge bine, pe E8000 apare mesajul „PATTERN BEING TRANSFERRED” (Modelul este transferat), iar în DesignaKnit se afișează o bară de progres pe măsură ce modelul de cusături este transferat. Durata transferului depinde de dimensiunea modelului.
- Consola poate fi programată cu alte modele de cusături în același mod, începând de la punctul „4” (de pe PC). Dacă se utilizează o tehnică Passap care necesită două modele, unul pentru patul din spate și unul pentru patul din față, consola E8000 va solicita al doilea model. Dacă și al doilea model trebuie descărcat de pe PC, procedura trebuie urmată începând de la punctul „4” (de pe PC).
- Dacă se utilizează un laptop, acesta poate fi dus la mașina de tricatat pentru a descărca modele de cusături, dar dacă mașina de tricatat este la distanță de computer, consola E8000 poate fi detașată de mașina de tricatat, dusă la computer unde modelul (modelele) poate (pot) fi descărcat(e), apoi dusă înapoi la mașina de tricatat. Trebuie să aveți mare grijă să conectați corect cablurile (consultați [http://soft-byte.co.uk/CableManuals/E8000_1_2_ser.pdf](http://soft-byte.co.uk/CableManuals/E8000_1_2_ser.pdf) sau [http://softbyte.co.uk/CableManuals/E8000_1_2_USB.pdf](http://softbyte.co.uk/CableManuals/E8000_1_2_USB.pdf)), deoarece în caz contrar placa de procesare a consolei ar putea fi distrusă.

## Duomatic 80

Dacă se utilizează un Duomatic 80, mașina de perforat Passap trebuie selectată în *Opțiuni / Metoda de tricatat*.

## Silver Reed

<b>Încărcare și descărcare</b>	<b>264</b>
<b>Modele specifice</b>	<b>265</b>

Knitmaster, Silver Seiko, Studio (așa cum sunt comercializate în SUA și Canada) și Singer (așa cum sunt comercializate în Africa de Sud și Australia) sunt toate denumiri care pot fi grupate sub Silver Reed, care provine de la marca britanică Knitmaster. Silver Reed este clasificată ca o mașină „japoneză”.

Silver Reed este singura mașină de tricatat care poate tricota automat Intarsia electronic, folosind căruciorul AG50 Intarsia.

Deși mașinile de tricatat electronice Silver Reed nu au memorie proprie, tricotarea interactivă poate fi realizată utilizând un cablu Silverlink ([vezi pagina 278](#)). Acesta permite comunicarea între DesignaKnit și mașina de tricatat și va funcționa ca memorie a mașinii de tricatat.

Silver Reed PE1 și PC10 au propria memorie. PE1 are o memorie pe care DesignaKnit o poate descărca folosind SilverLink 3, după care modelul poate fi controlat de către acel dispozitiv. PC10 este similar, dar în loc să descarce prin cablu, DesignaKnit poate crea un fișier special PC10 pe un card de memorie, care poate fi introdus în PC10 conectat la căruciorul Silver Reed.

## Încărcare și descărcare

Opțiunea de meniu *Transfer / Descărcare* din Stitch Designer este utilizată pentru a descărca modele de cusături pe dispozitivele Silver Reed PE1 și PC10. Pentru a putea beneficia de această posibilitate pentru PE1, este necesar să existe o conexiune prin cablu adecvată. Pentru PC10, computerul DesignaKnit are nevoie de un slot pentru card SD pentru a putea transfera modelul de pe computer pe mașina de tricatat.

Pentru mașinile electronice Silver Reed, SilverLink controlează selecția acelor în timpul tricotării. Dacă starea schimbătorului de culoare este modificată în DesignaKnit, selecția acelor va fi ajustată imediat. Atunci când se utilizează Silver-Link 4 și 5, poate apărea o ușoară întârziere în timp ce modelul se reîncarcă.

Pentru a încărca modele, acestea trebuie să se afle în memoria mașinii de tricatat. Acest lucru este posibil pentru modelele PE1 și PC10, deoarece acestea dispun de memorie independentă.

Cu excepția căruciorului Silver Reed AG50 Intarsia, care este special conceput pentru tricotarea Intarsia, modelele Intarsia nu pot fi descărcate. Căruciorul AG50 se conectează la DesignaKnit ca un cărucior standard Silver Reed SK840, selecția acelor fiind controlată de SilverLink. Există o scurtă etapă de descărcare în care acele pentru a pune firul peste sunt preselecate. DesignaKnit calculează care ace sunt selectate pentru fiecare culoare. Pot exista mai multe treceri ale căruciorului pentru fiecare rând.

Modelele de cusături descărcate sunt plasate în centrul patului de ace. Pentru a controla zona modelului, camele punctuale ale mașinii de tricatat pot fi utilizate pentru a „muta” locația modelului. Mișcarea căruciorului poate fi redusă la minimum prin menținerea camelor punctuale aproape de acele care sunt utilizate. Acest lucru se poate face pentru fiecare rând, dacă se dorește, dar camele punctuale care se află cel mai aproape de cărucior nu trebuie niciodată mutate, altfel modelul se va deplasa lateral în direcția „ ”. Aceasta poate fi în partea dreaptă sau stânga, în funcție de locul în care se află căruciorul în acel moment.

## Modele specifice

<b>EC1 - Cititor electronic de carduri</b> .....	<b>265</b>
<b>PC10 - Controler de modele</b> .....	<b>265</b>
<b>PE1 - Controler de proiectare</b> .....	<b>266</b>

### EC1 - Cititor electronic de carduri

Dacă nu există o conexiune prin cablu, EC1 poate fi utilizat cu mașinile SK560, 580, 830, 840, 860, 890. Această unitate citește foile Mylar sau cardurile perforate care sunt introduse în ea pentru a transfera modelele de cusături către mașina de tricatat. DesignaKnit poate imprima șabloanele necesare pentru aceste carduri sau foi Șablon integrat ([vezi pagina 166](#)), iar EC1, care este conectat la căruciorul mașinii de tricatat printr-un „cablul Curl”, le poate citi.

Dacă se utilizează cablul SilverLink 4 sau 5, DesignaKnit poate comunica direct cu mașina de tricatat prin cablul conectat la „cablul Curl”, caz în care unitatea EC1 nu este necesară.

EC1 poate fi utilizat ca sursă de alimentare pentru cablul serial Silverlink 3, care se conectează la acesta și la PE1.

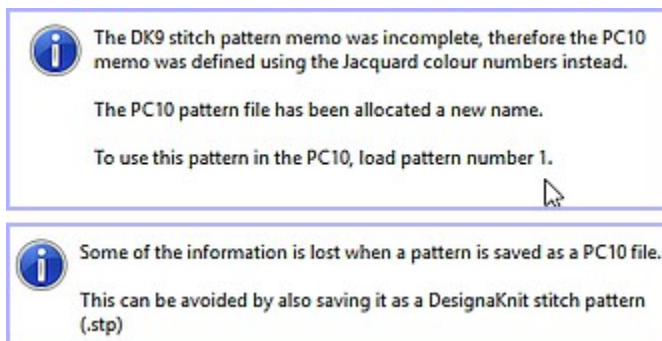
### PC10 - Controler de modele

Modelele pentru PC10 sunt salvate într-un format specific și, în loc să fie transferate prin cablu, sunt salvate sau copiate de pe computer pe un card SD care poate fi citit de controlerul de modele PC10. Dacă cardul nu este cel furnizat împreună cu PC10, acesta trebuie mai întâi formatat folosind PC10 pentru a putea citi fișierele. Computerul are nevoie de un slot pentru card SD (nu micro SD) sau de un cititor de carduri extern pentru a putea utiliza această funcție. Fișierele PC10 (cu extensia .dat) vor fi vizibile împreună cu alte fișiere de modele atunci când sunt deschise ca miniaturi ([vezi pagina 209](#)) sau prin opțiunea de meniu *Fișier / Deschide model de cusătură*.

Procedura de transferare a unui model de cusătură din DesignaKnit către dispozitivul Silver Reed PC10 este următoarea:

- Un card SD trebuie introdus într-un slot disponibil pe computer sau într-un cititor de carduri extern conectat la computer.
- *Transfer / Descărcare* în Stitch Designer este utilizat pentru a selecta opțiunea „Silver Reed PC10 (*.DAT files)”. Această opțiune va transfera modelul de cusătură care este deschis în prezent în Stitch Designer.

- Dacă faceți clic pe „OK”, se deschide fereastra exploratorului de fișiere pentru a permite selectarea locației cardului de memorie. DesignaKnit creează un folder „D000” în vederea primirii fișierelor cu modele de cusături.
- După această pregătire, modelele individuale pot fi copiate pe cardul SD utilizând opțiunea de meniu *File / Save As (Fișier / Salvare ca)*, selectând locația corectă și extensia .dat din lista derulantă. Modelul va fi convertit și salvat la clic pe „OK”. DesignaKnit poate afișa câteva ecrane informative, precum cel din dreapta.



- Dacă mai multe modele sunt transferate în acest folder, programul va alocă nume de fișiere secvențiale, începând cu „SR00000.DAT”. Rețineți că SR00000.dat este modelul căruia DesignaKnit îi alocă numărul „1”, așa cum se vede în imaginea de mai sus.
- Cardul de memorie trebuie introdus în dispozitivul PC10 al mașinii de tricatat și trebuie selectat numărul corect al modelului de cusătură pentru a începe tricotarea cu acest model.

Încărcarea de pe dispozitivul PC10 este posibilă prin introducerea cardului SD în computer (sau într-un cititor de carduri extern conectat la computer) și copierea fișierelor .dat într-un folder folosind comenzile normale de copiere din Windows. Locația recomandată pentru copierea fișierelor este „Documents \ DesignaKnit 9 \Stitch Patterns \Silver Reed”. Acest lucru poate fi făcut pentru a păstra o copie de siguranță a modelelor PC10 pe computer.

## PE1 - Controler de proiectare

Modelele de cusături pot fi încărcate unul câte unul din PE1 în DesignaKnit folosind SilverLink 3 (vezi pagina 278). Modelul care urmează să fie încărcat trebuie să se afle în memoria PE1, ceea ce se poate realiza citind o foaie Mylar din EC1 în acesta. Cu PE1 conectat la computerul pe care este instalat DesignaKnit, se poate utiliza opțiunea de meniu *Transfer / Încărcare*. Astfel, modelul de cusătură este plasat imediat în spațiul de lucru Stitch Designer, de unde i se poate da un nume și poate fi salvat pentru utilizare ulterioară, alegând opțiunea de meniu *Fișier / Salvare ca*. Trebuie să aveți grijă să utilizați extensia .dat dacă acest model va fi descărcat din nou pe mașina de tricatat la un moment dat.

Procedura de descărcare a unui model de cusătură pe PE1 este următoarea:

- Computerul trebuie conectat la mașina de tricatat cu ajutorul unui SilverLink 3. USB SilverLink 3 (sau serial cu un convertor USB) conectează PE1 la un port USB al computerului. Alimentarea PE1 se face prin portul USB. Un SilverLink 3 serial conectează un port serial al computerului, PE1 și EC1. În acest caz, EC1 alimentează PE1.
- Modelul de cusătură trebuie să fie deschis în Stitch Designer.
- *Transfer / Descărcare* sau *Transfer / Descărcare integrată* trebuie selectat din meniul Stitch Designer, după care trebuie ales echipamentul de tricatat corect. Acesta este fie „PE1 + mașină”, fie „PE1 + mașină + AG50”, în funcție de utilizarea căruciorului Intarsia (AG50).
- Faceți clic pe „Descărcare” pentru a începe procesul de descărcare.
- Când descărcarea este completă, EC1 trebuie oprit și SilverLink îndepărtat dacă a fost utilizat SilverLink 3 serial. EC1 și PE1 trebuie apoi conectate cu cablul original. După încărcarea numărului de model corespunzător din PE1, tricotarea cu modelul descărcat poate începe.

Modelele care au mai mult de 60 de ochiuri sau mai mult de 150 de rânduri vor fi descărcate în secțiuni. DesignaKnit va solicita apăsarea tastei „=” pe dispozitivul PE1 dacă este necesară descărcarea mai multor secțiuni. După descărcare, PE1 va emite un semnal sonor, va afișa scurt mesajul „COMPLETED” (Finalizat), va emite din nou un semnal sonor și va afișa mesajul „OK”.

Memoria PE1 poate conține doar un singur model la un moment dat. Există un card de memorie special, non-standard, pentru PE1, care poate stoca o mulțime de modele. Acesta atribuie un număr propriu unui model descărcat în momentul salvării acestuia pe cardul de memorie. Cu toate acestea, acest card nu poate fi citit de un computer sau de un cititor de carduri obișnuit.

Dacă se utilizează metoda D pentru separarea culorilor Jacquard, instrucțiunile de pe ecran pentru descărcare includ apăsarea tastei F3 ( ) de pe PE1 pentru a indica tricotarea Jacquard.

## Superba

Mașinile de tricatat Superba nu au memorie independentă, iar configurația lor nu permite conectarea prin cablu. DesignaKnit permite selectarea acestei mașini pentru proiectarea articolelor de îmbrăcăminte în Standard Garment Styling și Original Pattern Drafting și a modelelor de cusături în Stitch Designer, dar descărcarea sau încărcarea modelelor de cusături nu este posibilă. Se poate utiliza un [ScreenLink](http://softbyte.co.uk/CableManuals/Screenlink_USB.pdf) ([http://softbyte.co.uk/CableManuals/Screenlink_USB.pdf](http://softbyte.co.uk/CableManuals/Screenlink_USB.pdf)) pentru a activa tricotarea interactivă d .

## Toyota

Mașinile Toyota nu sunt electronice și nu pot fi conectate electronic la DesignaKnit prin cablu, cu excepția [ScreenLink](http://softbyte.co.uk/CableManuals/Screenlink_USB.pdf) ([http://softbyte.co.uk/CableManuals/Screenlink_USB.pdf](http://softbyte.co.uk/CableManuals/Screenlink_USB.pdf)). Modelele nu pot fi descărcate sau încărcate. Cu toate acestea, partea Interactive Knitting a programului poate fi utilizată în continuare cu ScreenLink, pentru a oferi instrucțiuni pas cu pas foarte utile în timpul tricotării. Toyota este clasificată ca o mașină „japoneză”.

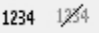
Chiar dacă Toyota nu este o mașină electronică, Interactive Knitting poate fi utilizat atunci când ScreenLink este instalat.

# Schimbător de culori

<b>Exemple</b>	<b>269</b>
<b>Numere și litere</b>	<b>270</b>
<b>Fair Isle și schimbător de culori</b>	<b>271</b>
<b>Poziția de transport</b>	<b>272</b>
<b>Numere de memorie</b>	<b>273</b>
<b>Mesaje de avertizare</b>	<b>273</b>



Diferitele butoane afișate aici sunt utilizate pentru a reprezenta schimbătorul de culori pentru diferite mașini de tricatat. Dacă faceți clic pe butonul afișat, acesta va comuta între starea „Pornit” și „Oprit”, iar atunci când este oprit, va apărea o cruce roșie. Pictogramele Brother, Silver Reed și Passap sunt afișate respectiv în starea „pornit” și „oprit”.

 Schimbătorul de culori poate fi activat și dezactivat în dialogul „Opțiuni tricatat mecanic” pentru fiecare model de cusătură (vezi pagina 119), făcând clic pe butonul „Utilizare schimbător de culori” din paleta Designer cusături (afișată în stânga) sau făcând clic pe butonul său din bara de instrumente tricatat interactiv din stânga, dacă este prezent. Butonul nu este prezent în tricotarea interactivă pentru modelele intarsia, deoarece schimbătorul nu poate fi utilizat pentru această metodă.

Starea schimbătorului de culoare este o proprietate a modelului de cusătură.

În funcție de metoda de tricatat, firele sunt introduse în alimentatoarele căruciorului după cum urmează:

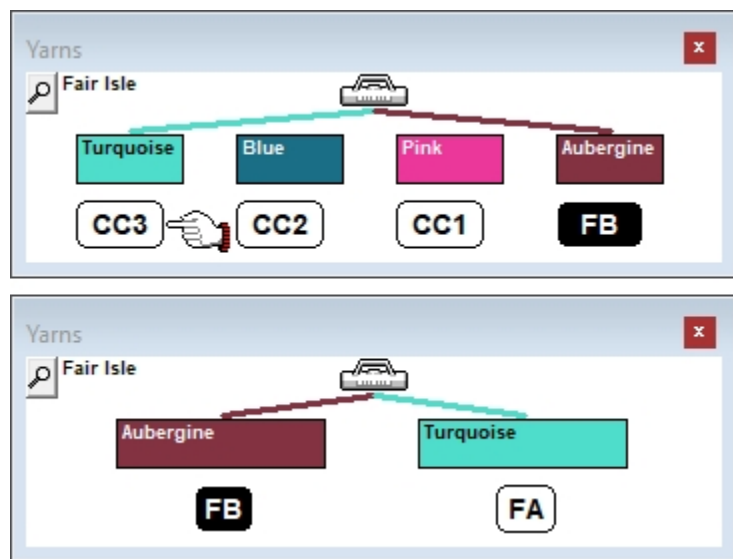
- Pentru piesele numai de formă, care sunt tricotate într-o singură culoare, firul va fi introdus prin alimentatorul frontal al căruciorului.
- Fair Isle și dantela cu fir sunt singurele tehnici în care două fire pot fi simultan în căruciorul din față și din spate. În cazul în care un model are două culori într-un rând, acea zonă va fi recunoscută ca Fair Isle. Când se utilizează un schimbător de culori, firul „principal” este introdus prin alimentatorul din față, în timp ce firele contrastante așteaptă în schimbător să fie preluate și alimentate către alimentatorul din spate. Dacă există o alegere evidentă a culorii principale, cum ar fi o culoare care există pe fiecare rând în modelul de cusături, iar starea schimbătorului de culori este modificată, selecția acului va fi inversată automat. Dacă culoarea selectată are aplicat și simbolul dantelei cu fir, instrucțiunile corespunzătoare pentru aceasta vor fi generate în Interactive Knitting.
- Jacquard lucrează separat cu fiecare culoare. Când se utilizează un schimbător de culori, fiecare fir este alimentat de la schimbător la alimentatorul din spate, pe rând, după cum este necesar.
- Metodele de texturare cu fața/spatele orientate se bazează pe firul utilizat în prezent, care este alimentat către alimentatorul din spate. O singură culoare opacă în fiecare rând specifică culoarea reală a firului, în timp ce culorile transparente pot fi utilizate în scopuri informative. Simbolurile inteligente determină selecția acelor. Atunci când se utilizează un schimbător de culoare, fiecare fir este preluat și alimentat prin alimentatorul din spate, după cum este necesar.

Când se utilizează un schimbător de culori, firele de pe acele selectate sunt direcționate către alimentatorul din față, iar firele de pe acele deselectate se află în schimbător, pentru a fi alimentate către alimentatorul din spate la momentul potrivit. Starea de selectare a firelor poate fi modificată numai pentru modelele Fair Isle utilizând „Ctrl-E” pentru a schimba starea de selectare a tuturor firelor sau făcând clic pe indicatorul de selectare pentru fire individuale din paletă. Activarea schimbătorului de culori poate inversa indicatorii de selecție a acelor din paleta Stitch Designer pentru modelele Fair Isle dacă există o singură culoare principală evidentă și atribuirea selecției acelor este greșită pentru starea actuală a schimbătorului de culori.

Selectarea acelor nu este afectată de modificarea stării schimbătorului de culoare pentru metodele Jacquard și textura cu fața/spatele orientate spre dreapta/stânga.

DesignaKnit presupune că un schimbător de culoare are patru poziții pentru a prelua firele, iar ecranul Interactive Knitting (Tricotaj interactiv) afișează pozițiile diferitelor fire pentru fiecare rând.

## Exemple

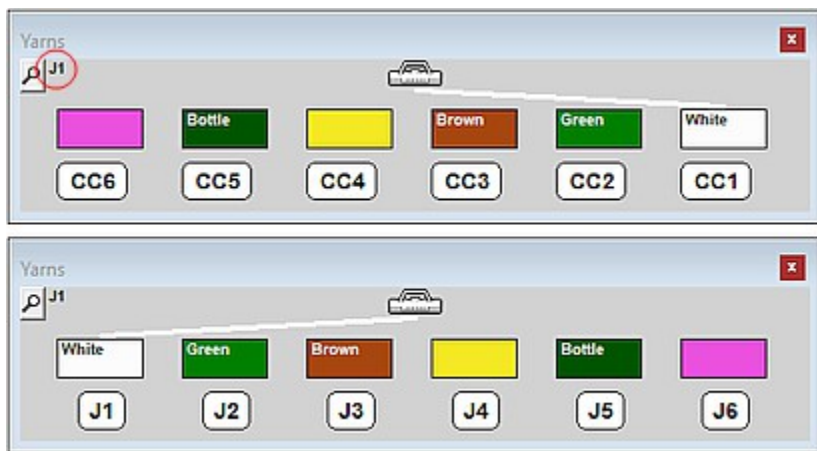


Exemplele din stânga prezintă un model de cusătură **Fair Isle** în fereastra „Fire” din Interactive Knitting, care urmează să fie tricotat pe un Brother KH965. Imaginea de sus arată schimbătorul de culori în utilizare cu trei fire în schimbător, indicate prin „CC” în pozițiile 3, 2 și 1, în timp ce un fir se află în alimentatorul B (alimentator frontal), indicat prin „FB”. Firele Aubergine din alimentatorul frontal sunt lucrate în același timp cu unul dintre firele din alimentator, care în acest exemplu este Turquoise în poziția 3.

Dacă sunt disponibile 4 fire de tensiune pentru Fair Isle, unul dintre ele este utilizat pentru firul principal care este alimentat prin alimentatorul frontal, lăsând culorile contrastante să fie introduse prin schimbătorul de culori și schimbate la alimentatorul din spate, după cum este necesar, afișând un simbol de mână lângă firul care urmează să fie

fi utilizat în continuare (vezi imaginea de sus). Dacă sunt disponibile mai multe cabluri de tensionare și opțiunea este bifată ([vezi pagina 122](#)), toate pozițiile de pe schimbătorul de culori, până la maximum 4, pot fi utilizate în plus față de alimentatorul frontal.

Imaginea de jos prezintă același model Fair Isle pentru care funcția Colour Changer a fost dezactivată. Alimentatorul din față și cel din spate și-au schimbat poziția în fereastra „Yarns” (Fire) și acum există doar două fire, unul pe alimentatorul din față (B) și unul pe alimentatorul din spate (A).



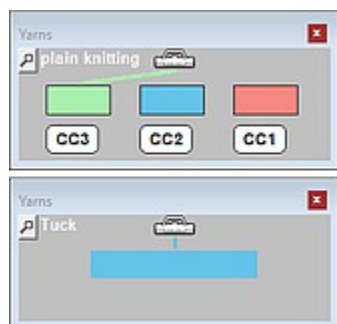
Pentru **Jacquard**, Stitch Designer afișează numerele de secvență ale firelor atunci când sunt afișate numerele firelor și alimentatoarele, în timp ce Interactive Knitting afișează atât numărul de secvență, cât și poziția schimbătorului de culori, dacă se utilizează un schimbător.

Dacă se utilizează un schimbător, toate firele sunt preluate din schimbător și alimentate pe rând către alimentatorul din spate al căruciorului mașinii de tricotat, în timp ce alimentatorul din față nu este utilizat.

Dacă schimbătorul de culori este activat, pozițiile sunt precedate de CC în fereastra „Fire” a programului Interactive Knitting, în caz contrar acestea

afișează J și un număr de ordine. Pornirea sau oprirea schimbătorului inversează ordinea afișată, astfel încât ordinea să fie descrescătoare când schimbătorul este utilizat și crescătoare când nu este utilizat.

Numărul secvenței de fire este afișat în colțul din stânga sus (vezi cercul roșu), iar pozițiile pe schimbătorul de culori sub blocurile de fire. Pentru un model Jacquard cu 6 culori, așa cum se arată mai sus, sunt afișate 6 fire și, atunci când schimbătorul de culori este pornit, sunt afișate 6 poziții ale schimbătorului de culori (imaginea de sus), chiar dacă schimbătorul fizic poate avea doar 4 poziții. Dacă există doar 3 culori în total într-un model Jacquard cu 3 culori, vor fi afișate doar 3 poziții.



**Metodele de texturare cu fața/spatele orientate** sunt tricotate cu textură, nu cu culoare.

Dacă modelul conține o singură culoare, fereastra „Fire” nu va apărea.

Cu toate acestea, dacă modelul conține benzi de culoare în plus față de modelul texturat, fereastra „Fire” va afișa culoarea tricotată în rândul curent.

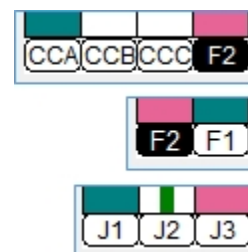
În acest exemplu, se utilizează un model de cusătură cu textură orientată spre dreapta, care conține trei benzi de culoare, precum și simboluri de textură. Imaginea de sus arată fereastra „Fire” cu un schimbător de culoare în uz, iar cea de jos fără. Pozițiile schimbătorului sunt indicate numai atunci când se utilizează un schimbător, în caz contrar nu există nicio indicație, deoarece se utilizează un singur fir la un moment dat și se va utiliza alimentatorul normal.

Nu există opțiunea de a utiliza un schimbător de culoare pentru tricotarea **intarsia**.

## Numere și litere

Combinatia și ordinea numerelor și literelor din Yarn Numbers & Feeders (Numere fire și alimentatoare) din Stitch Designer diferă în funcție de marca mașinii de tricotat, după cum se descrie mai jos.

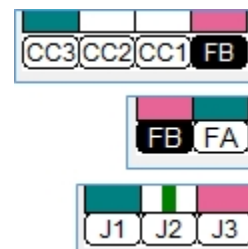
- **Silver Reed, Creative, Plain Knitters** - Modelele Fair Isle afișează alimentatorul frontal (F2), precum și culorile alimentate de la schimbător, dacă acesta este utilizat. Acestea din urmă sunt afișate ca CC, urmate de o literă în ordine crescătoare de la stânga la dreapta. Alimentatoarele F2 și F1 sunt afișate dacă schimbătorul de culori nu este utilizat. Modelele Jacquard afișează „J” cu numărul de ordine al firului, indiferent dacă se utilizează sau nu un schimbător. Numărul de fire afișat depinde de numărul de culori din model, precum și de pozițiile disponibile. Un model Fair Isle care are mai mult de două culori în total poate afișa până la patru poziții de culoare. Un model Jacquard cu 6 culori va afișa 6 poziții de fir, în timp ce un model cu 3 culori va afișa 3.



poziții dacă există 3 culori în total, dar vor fi utilizate până la 4 poziții dacă există mai mult de 3 culori în total.

Schimbătorul de culori Silver Reed în modul cu un singur pat are un alimentator frontal pentru a transporta un al doilea fir, care este culoarea de fundal. Imaginile din dreapta ilustrează, de sus în jos, un model Fair Isle cu și fără schimbător de culori, urmat de un model Jacquard cu 3 culori. Modelele Jacquard sunt afișate în același mod în Stitch Designer, indiferent dacă se utilizează sau nu un schimbător de culori. Nu este posibil să accesați numerele de fire și alimentatoarele pentru Silver Reed + AG50 și va apărea un mesaj de eroare în acest sens dacă se încearcă acest lucru (a se vedea mai jos).

- **Brother, Superba, Toyota, NovaKnit** - Modelele Fair Isle afișează alimentatorul frontal (FB), precum și firele din schimbător, dacă acesta este utilizat. Acestea sunt indicate prin CC, urmat de un număr în ordine descrescătoare de la stânga la dreapta. Ordinea descrescătoare corespunde numerotării schimbătorului fizic. Dacă schimbătorul de culori este oprit, sunt afișate numai alimentatoarele caruciorului FB (față) și FA (spate). Modelele Jacquard sunt reprezentate așa cum este descris în secțiunea Silver Reed de mai sus. Este afișat „J”, urmat de numărul secvenței de fire în ordine crescătoare de la stânga la



corect, indiferent dacă se utilizează sau nu un schimbător de culori. De sus în jos. Imaginile din dreapta arată un model Fair Isle cu un schimbător de culori, fără unul și un model Jacquard în 3 culori.

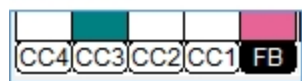
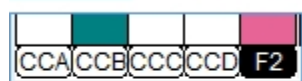
- **Passap** - Deoarece aceste mașini de tricatat nu pot realiza Fair Isle și gestiona Jacquard în propriul lor mod, nu este posibil să setați numerele de fire și alimentatoarele în DesignaKnit. Un mesaj de eroare,



This option is not available for Passap machines, or for the AG50.

așa cum se arată în dreapta, va apărea atunci când se încearcă accesarea Yarn Numbers & Feeders (Numere de fire și alimentatoare) în timp ce sunt selectate mașinile de tricatat Passap sau Silver Reed + AG50.

Secvența de culori pentru modelele Jacquard din Stitch Designer indică secvența firelor și nu pozițiile alimentatorului, astfel încât coloanele sunt etichetate J1, J2 etc., așa cum se arată mai sus, indiferent dacă se utilizează sau nu un schimbător de culori. Pentru alte metode de tricatat, coloanele sunt etichetate F1, F2 (Silver Reed) sau FA, FB (Brother) dacă schimbătorul de culori este comutat pe „off”, unde F este un memento că aceste numere sau litere sunt poziții ale alimentatorului și nu ale schimbătorului de culori.



Un model Fair Isle a fost utilizat ca exemplu pentru a produce imaginile din stânga, unde pentru fiecare mașină, numerele de fire și alimentatoarele au fost prezentate fără și cu un schimbător de culoare.

Dacă un schimbător de culori este utilizat pentru alte metode decât Jacquard, există o combinație de litere și cifre în numerele de fire și alimentatoare. Alimentatoarele Silver Reed sunt etichetate cu 1 și 2, în timp ce pozițiile schimbătorului de culori Silver Reed sunt de la A la D, așa cum se arată în stânga. Când un model Fair Isle este tricatat pe o mașină Silver Reed cu un schimbător de culori, firul principal merge la alimentatorul frontal 2 de pe cărucior, iar firele contrastante la alimentatoarele din spate Apână la D de pe schimbător, după cum este necesar. Dacă ar fi existat doar 3 culori în total, s-ar fi utilizat doar alimentatorul frontal F2 și alimentatoarele schimbătorului A și B. În acest exemplu, modelul conținea suficiente culori pentru a utiliza toate cele 4 poziții ale schimbătorului. Firele sunt

schimbate între alimentatoare, după cum este necesar.

Mașinile de tricatat Brother utilizează A și B pentru alimentatoare și 1 până la 4 pentru pozițiile schimbătorului. Firul principal al unui model Fair Isle merge la alimentatorul frontal B de pe cărucior, iar firele contrastante la alimentatoarele din spate, pozițiile 1 până la 4, după cum este necesar.

Numerele firelor și alimentatoarele sunt descrise în detaliu în manualul Stitch Designer (capitolul Manipularea modelelor de cusături d ).

## Fair Isle și schimbătorul de culori

Deoarece modificarea stării Colour Changer are consecințe diferite asupra procedurilor de descărcare, imprimare și tricotare interactivă pentru modelele Fair Isle pe diferite mașini, diferitele scenarii sunt descrise mai jos.

**Generalități** - un schimbător de culori poate fi utilizat pentru Fair Isle pe o mașină de tricatat japoneză ([vezi pagina 250](#)) numai dacă toate schimbările de culoare au loc pe rânduri impare și, dacă este necesar, se va afișa un avertisment. Dacă acestea se află pe rânduri pare, căruciorul se află într-o poziție incorectă pentru a prelua un fir nou din schimbător.

**Mașini de tricatat electronice Brother, PPD, Silver Reed PE1** - indiferent de starea schimbătorului de culori, modelele de cusături Fair Isle vor fi descărcate ca și cum schimbătorul de culori ar fi oprit, deoarece, odată descărcate, nu există nicio modalitate de a ști dacă acesta era pornit sau oprit în momentul descărcării. Dacă schimbătorul de culori este pornit pentru tricatat prin apăsarea butonului schimbător de culori din Interactive Knitting, ar trebui utilizat și comutatorul „Negativ” de pe mașina sau dispozitivul de tricatat.

Dacă un model a fost salvat cu funcția Colour Changer activată, instrucțiunile privind firele din Interactive Knitting vor fi pentru Colour Changer, dar comutatorul „Negative” de pe mașina de tricatat sau dispozitivul de modelare trebuie totuși utilizat pentru ca selecția să corespundă instrucțiunilor Interactive Knitting. Dacă, în etapa de tricotare, se decide să nu se utilizeze Colour Changer, butonul poate fi dezactivat, iar instrucțiunile privind firele vor fi pentru alimentatoarele normale ale căruciorului. Modelul poate fi apoi tricatat așa cum a fost descărcat, fără a utiliza comutatorul negativ.

Dacă un model Fair Isle conține și benzi realizate cu alte tehnici, Interactive Knitting vă va reaminti când trebuie să activați sau să dezactivați comutatorul negativ.

**Mașini de tricatat electronice Silver Reed** - modul în care acul selectează va fi determinat de starea schimbătorului de culoare din ecranul Interactive Knitting. Dacă modelul a fost salvat cu schimbătorul de culoare activat, acesta va fi deschis în acest mod și modelul va fi descărcat prin SilverLink pentru a se potrivi. Dacă schimbătorul de culori este dezactivat ulterior în tricotarea interactivă prin apăsarea butonului său, astfel încât să apară o cruce roșie, modelul va fi descărcat cu selecția revenită la Fair Isle normal. Dacă se utilizează SilverLink 4 sau 5, va exista o pauză în timp ce modelul păstrat în casetă este înlocuit.

Dacă sunt disponibile mai mult de patru fire de tensiune, patru culori contrastante pot fi introduse în schimbătorul de culori, iar al cincilea fir de tensiune poate fi utilizat pentru firul de alimentare frontal.

**Toyota și alte mașini cu cartele perforate** - dacă schimbătorul de culori este configurat pe „pornit” în momentul imprimării unui șablon pentru cartela perforată, selecția acului pentru cartelă va fi aranjată pentru utilizarea cu schimbătorul de culori. Dacă este configurat pe „oprit” în momentul imprimării, selecția acului va fi aranjată pentru utilizarea cu căruciorul normal. Când se imprimă un șablon pentru cartela perforată sau cititorul pentru un model Fair Isle, există opțiunea de a inversa imprimarea astfel încât să fie compatibilă cu setarea schimbătorului de culoare ( ).

## Poziția căruciorului

Deși schimbătoarele de culori Brother și Silver Reed se află ambele în partea stângă a patului, acestea funcționează diferit. Pentru Silver Reed, butonul de selectare a firului trebuie apăsat când căruciorul se află în partea dreaptă, înainte ca firul să fie returnat la schimbător. Pentru Brother, butonul de selectare a firului trebuie apăsat când căruciorul se află în partea stângă.



În timpul tricotării, căruciorul fizic trebuie să se afle pe aceeași parte cu căruciorul afișat pe ecran în fereastra de progres „Piese Overview” (Prezentare generală piesă) din partea dreaptă sus a spațiului de lucru Interactive Knitting (Tricotare interactivă). Poziția căruciorului este determinată astfel

Urmează:

- Dacă un schimbător de culoare este configurat „pornit”, poziția acestuia este determinată de partea pe care schimbătorul de culoare trebuie să se afle căruciorul, care este determinată de:
  - Tipul de schimbător de culoare utilizat și partea pe care a patului de ace este atașat. De exemplu, mașinile japoneze au schimbătorul de culoare pe partea stângă, în timp ce schimbătorul Passap se află pe partea dreaptă.
  - Metoda de separare a culorilor utilizată pentru metodele de tricatat Jacquard, care este configurată independent de mașina de tricatat.
- Dacă nu există schimbător de culori sau dacă acesta este configurat pe „oprit”:
  - Când tricotezi o mostră, poziția acesteia este controlată de setarea „Start swatch with CAL” (Începe mostra cu CAL) din configurarea mașinii de tricatat.

- Când tricotezi doar o formă, aceasta este controlată de setarea „Start which side” (Începe cu partea) din *Options / Shape-only (Opțiuni / Doar formă)*.
- Când tricotezi o piesă vestimentară integrată, aceasta este controlată de setarea „CAL” din *Fișier / Integrare* în Original Pattern Drafting sau Stitch Designer, sau de indicatorul de direcție de tricotare din bara de instrumente superioară din Original Pattern Drafting, sau de setarea schimbătorului de culoare din *Transfer / Descărcare integrată* sau din opțiunea de meniu *Forme / Integrare* din Stitch Designer.

## Numere de memorie

Dacă este necesar, pozițiile schimbătorului de culoare ale firelor pot fi influențate utilizând numerele Memo din Stitch Designer. Pe lângă faptul că schimbătorul de culoare trebuie să fie utilizat, există și alți factori care vor influența modul în care acesta va funcționa:

- Numerele de memorie trebuie atribuite tuturor culorilor utilizate într-un model. Paleta poate conține orice număr de culori, dar vor fi luate în considerare numai culorile utilizate în model.
- Numerele memoriilor trebuie să fie secvențiale, astfel încât dacă se utilizează numerele 1, 2 și 3, acest lucru va funcționa, dar dacă se utilizează numerele 1, 2 și 4, nu va funcționa, deoarece lipsește „3”. Cel puțin una dintre culorile utilizate trebuie să aibă „1” atribuit ca memorie.
- Dacă un schimbător de culoare are 4 poziții, numerele secvențiale de 5 și mai mari vor fi ignorate.
- Dacă într-un model sunt utilizate doar 3 culori, trebuie atribuite numerele 1, 2 și 3, indiferent dacă schimbătorul are 4 poziții.
- Fair Isle - firele principale vor fi pe ace selectate și vor fi introduse în alimentatorul din față, în timp ce culorile contrastante vor fi pe ace deselectate și introduse prin alimentatorul din spate.
- Jacquard - va afișa secvența firelor în Stitch Designer (J1, J2 etc.) și pozițiile schimbătorului de culori (CC1, CC2, CCA, CCB etc.) în Interactive Knitting.
- Metode de texturare cu fața/spatele orientate spre dreapta/stânga - dacă numerele Memo sunt atribuite de utilizator, toate firele utilizate în model, indiferent dacă sunt tricotate sau utilizate ca fire Memo (transparente), trebuie să aibă un număr pentru ca alocările utilizatorului să fie recunoscute.

Informații mai detaliate și exemple pentru fiecare metodă sunt prezentate în manualul Stitch Designer, în capitolul Paleta de e (Numere de memorie).

## Mesaje de avertizare

Mesaje informative vor fi afișate la descărcarea, imprimarea, verificarea sau tricotarea modelului dacă setările Colour Changer nu corespund cu modelul de cusătură. De exemplu, mesajul din dreapta a fost afișat pentru un model de cusătură cu metoda textură cu partea greșită orientată spre exterior.

de tricotat și schimbări de culoare pe rândurile pare. După ce faceți clic pe „OK”, puteți lua măsuri pentru a corecta setările. Pentru mașinile Passap, acest mesaj de eroare nu va apărea pentru modelele de cusături cu un număr par de rânduri, precum și pentru tehnica de cusătură cu un număr par de treceri de blocare pe rând. De exemplu, verificarea va avea loc pentru tehnica 129 pe un Passap E6000, care utilizează o singură trecere de blocare pe rând pe ecran, dar nu și pentru tehnica 130, care utilizează 2 treceri pentru același rând.

Starea schimbătorului de culori determină automat partea patului de ace la care apare primul rând de tricotat și, prin urmare, direcția de pornire - iar pentru mașinile care preselectează acele, partea la care



This pattern has colour changes on even numbered rows (8, 18, 58).

A colour changer has been configured, but it cannot be used for such changes on these rows.

caruciorul trebuie să înceapă primul rând preselectat. Acest lucru poate afecta dispunerea ochiurilor pe pantele ușoare (unde panta este mai orizontală decât verticală) prin schimbarea locului în care apar pașii cu rând dublu.

Când comutatorul Colour Changer este trecut de la „off” la „on”, poziția inițială a căruciorului poate fi modificată, iar după CAR sau CAL va apărea un „*”, care poate fi văzut la accesarea *File* /



The starting direction cannot be changed while the colour changer is configured on. Turn off use of the colour changer?

*Integrați* opțiunea de meniu în Stitch Designer. Poziția căruciorului în stânga sau în dreapta depinde de mașina de tricatat. Simbolul „*” indică faptul că poziția de pornire este determinată de schimbător și nu de utilizator. Când direcția de tricatat este modificată prin apăsarea butonului CAR* sau CAL*, va apărea mesajul afișat aici, astfel încât schimbătorul de culori să poată fi oprit, dacă este necesar. Aceeași avertizare va fi afișată pentru piesele cu modele Fair Isle dacă direcția de pornire este modificată în Original Pattern Drafting (Crearea modelului original) utilizând indicatorul Knit Direction (Direcția de tricatat) în timp ce schimbătorul de culoare este „pornit”.

# Informații despre cabluri

<b>Configurare generală</b>	<b>276</b>
<b>Cabluri de legătură specifice</b>	<b>278</b>
<b>ScreenLink</b>	<b>282</b>
<b>Convertor USB</b>	<b>283</b>
<b>Adaptor PPD</b>	<b>283</b>
<b>Braț magnetic</b>	<b>284</b>

Cablurile de conectare sunt conexiuni fizice între un computer pe care rulează DesignaKnit și o mașină de tricotat, pentru a permite comunicarea între acestea. Mașinile de tricotat electronice, manuale și cu cartele perforate pot fi conectate cu diferite grade de interactivitate. Cablurile de conectare permit încărcarea și descărcarea modelelor de cusături și fac posibilă tricotarea interactivă.

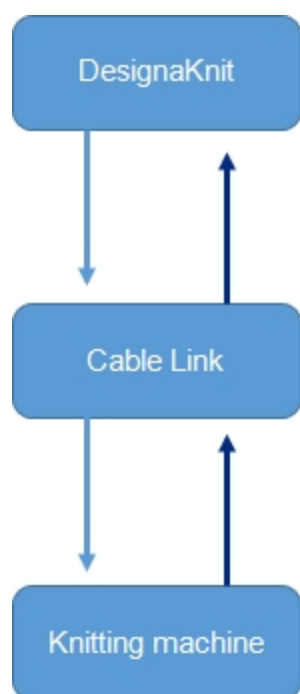
Cablul care poate fi utilizat depinde de mașina de tricotat, deoarece fiecare mașină electronică utilizează propriul set de instrucțiuni, în timp ce mașinile manuale sau cu cartele perforate necesită o configurare diferită. Soft Byte Ltd poate furniza cabluri pentru conectarea la mașinile Silver Reed, Brother (Knitking) și Passap (Pfaff), precum și la mașinile manuale și cu cartele perforate.

Mașinile de tricotat electronice cu memorie proprie pot utiliza cabluri pentru a transfera modele de cusături. Unele mașini de tricotat cu soluții proprii de memorie, cum ar fi PPD (Pattern Programming Device) pentru Brother sau PC10 (Pattern Controller) pentru Silver Reed, pot face același lucru. Mașinile de tricotat fără memorie pot fi totuși conectate utilizând un braț magnetic și o cutie detectoare KnitLink pentru a permite tricotarea interactivă.

Mașinile neelectronice pot fi conectate la DesignaKnit folosind un ScreenLink ([vezi pagina 282](#)), care este un comutator magnetic pentru a utiliza partea interactivă a programului dedicată tricotatului.



Soft Byte Ltd poate garanta funcționarea corectă și poate oferi asistență tehnică numai pentru propriile cabluri de conectare.



Comunicarea între DesignaKnit și mașina de tricatat poate consta în descărcarea (săgeți albastre deschise) și/sau încărcarea (săgeți albastre închise) de modele de cusături. Tricotarea interactivă este posibilă în toate cazurile pentru a primi feedback de la mașina de tricatat, astfel încât DesignaKnit să poată furniza instrucțiuni pentru următorul rând de tricatat.

Fiecare model de mașină de tricatat are propria configurație și necesită o setare specifică pentru a comunica cu DesignaKnit. Componentele care pot fi implicate în fiecare setare sunt:

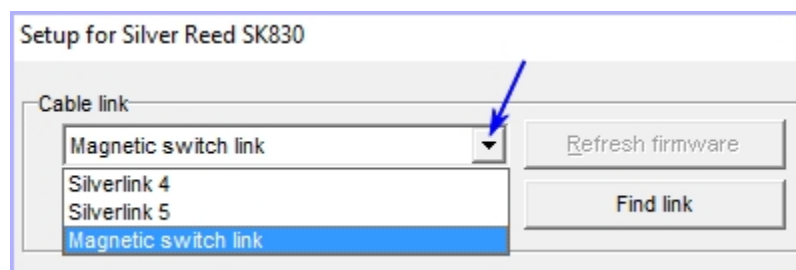
- Seturi de cabluri - pentru conectarea fizică la computer și la mașina de tricatat.
- Convertor USB - utilizat cu toate cablurile seriale pe computerele care au doar conectori USB.
- Adaptor PPD - (Vezi pagina 283).
- Cutia detectorului Knitlink (cutia neagră mică cu un punct roșu pe ea) și brațul magnetic (vezi pagina 284) - Utilizate împreună pentru a detecta mișcarea căruciorului de la mașina de tricatat, în scopul de a face schimb de informații între mașina de tricatat și DesignaKnit, pentru a permite tricotarea interactivă, chiar și pentru mașinile electronice non- .

## Configurare generală

Cablurile de conectare pot fi seriale sau USB. Cablurile seriale sunt utilizate cu un convertor USB (vezi pagina 283) pe computerele care au numai porturi USB, ceea ce este cazul majorității computerelor moderne care utilizează sisteme de operare începând cu Windows XP.

Indiferent dacă se utilizează un cablu USB sau un cablu serial cu un convertor USB, este posibil să fie necesară instalarea unui driver sau acesta să fie deja instalat. Windows va găsi foarte probabil acest driver singur dacă computerul este conectat la internet în momentul conectării cablului. Alternativ, driverul poate fi instalat manual. Procedura este descrisă în documentația furnizată împreună cu cablul.

În ambele cazuri, portul serial virtual este configurat automat, cu excepția Serial BrotherLink 1 și 3, care trebuie configurate manual accesând Windows Device Manager, găsind numărul corect al portului și introducându-l în DesignaKnit.



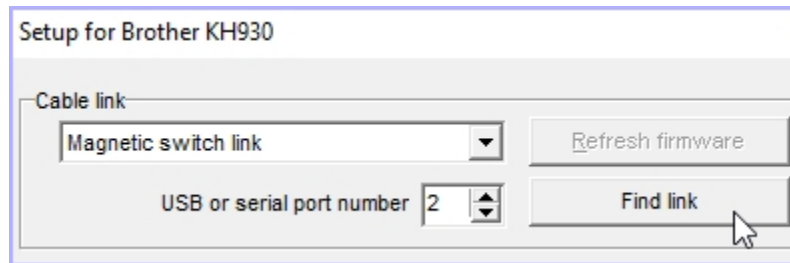
Cablul de conectare corect pentru mașina de tricatat poate fi selectat din lista derulantă (vezi săgeata albastră) din fereastra de dialog accesată prin *Options / Knitting Machine* (Opțiuni / Mașină de tricatat) sau *Options (Opțiuni)* / *Metoda de tricotare* în meniurile Original Pattern Drafting (Crearea modelului original), Standard Garment Styling (Stilizarea standard a articolelor vestimentare), Stitch Designer (Proiectarea cusăturilor) sau Interactive Knitting (Tricotare interactivă).

După ce faceți clic pe „Configurare” în dialogul „Opțiuni tricatat mecanic” sau „Selectare mașină de tricatat”, puteți accesa informațiile „Cablul de legătură” (vezi pagina 121).

Dacă legătura prin cablu este listată în lista derulantă, aceasta poate fi selectată pur și simplu. Alternativ, poate fi selectată opțiunea „Legătură comutator magnetic”. În exemplul de mai sus, a fost aleasă o mașină de tricatat Silver Reed, afișând diferite opțiuni posibile în caseta derulantă.

Cablurile seriale care sunt și comutatoare magnetice pot fi găsite de DesignaKnit folosind butonul „Find Link” (Găsiți cablu) din configurarea mașinii de tricotat.

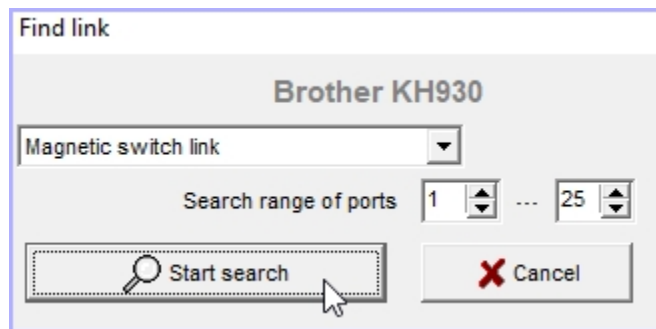
Este important să selectați tipul corect de legătură, așa cum este descris în manualul pentru fiecare legătură de cablu în parte.



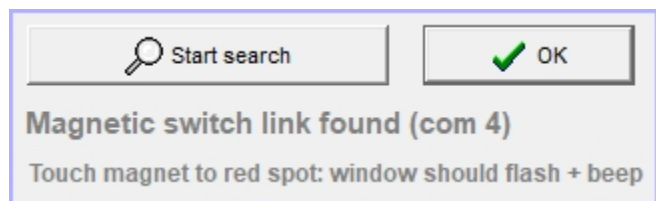
După selectarea legăturii, trebuie introdus „numărul corect al portului USB sau serial”. Acest lucru se poate face făcând clic pe butonul „Găsiți legătura”, care va deschide o fereastră de dialog „Căutare” (vezi mai jos) în care se poate specifica un interval de numere de porturi care urmează să fie căutate.

Alternativ, numărul poate fi introdus manual, tastându-l sau utilizând tastele sus și

triunghiuri orientate în jos lângă numărul portului.

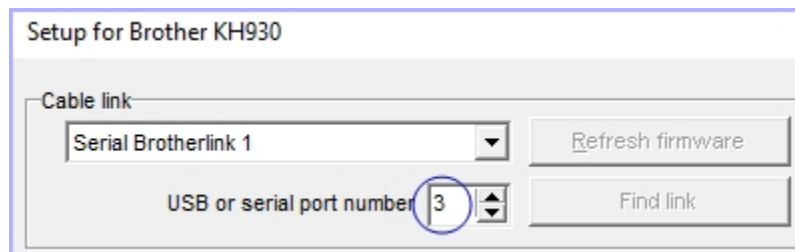


Dacă dai clic pe butonul „Găsiți linkul”, se deschide o fereastră de dialog în care poți specifica o serie de porturi posibile, după care, dacă dai clic pe „Începeți căutarea”, ar trebui să găsești numărul corect al portului.



Acesta va fi afișat în aceeași fereastră de dialog (detalii afișate în stânga), împreună cu instrucțiuni, dacă este necesar. Butonul „Anulare” se va schimba în „OK”, pe care se poate face clic pentru a continua.

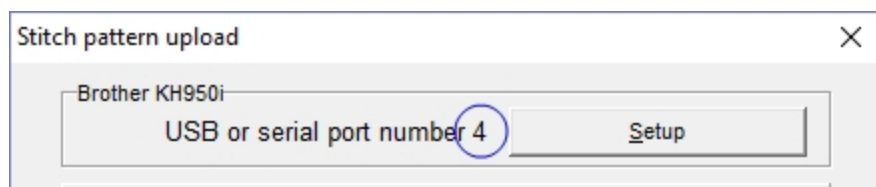
Odată ce numărul portului a fost găsit sau introdus și s-a făcut clic pe „OK”, DesignaKnit va seta numărul pentru a se potrivi cu locația cablului de conectare și va memora această setare pentru sesiunile viitoare.



Dacă numărul portului nu poate fi detectat prin procedura „Găsiți legătura”, ceea ce se va întâmpla pentru BrotherLink 1 serial, BrotherLink 3 serial și Serial E6000 Link 1, numărul trebuie identificat și introdus manual. Va apărea un mesaj în acest sens.

Numărul portului utilizat în Windows trebuie introdus în DesignaKnit și poate

poate fi găsit în mai multe moduri, în funcție de versiunea Windows. De exemplu, prin Panoul de control, Sistem, Hardware sau făcând clic dreapta pe „Computerul meu” (sau „Acest PC”), Proprietăți (sau „Gestionare”), Manager dispozitive. Convertorul USB-serial va fi listat ca „Port USB-serial (COMn)” sau o descriere similară, unde „n” este un număr. Acest număr trebuie introdus în caseta „Număr port USB sau serial” (vezi cercul albastru).



Când încărcați sau descărcați modele de cusături în Stitch Designer, numărul portului poate fi modificat, dacă este necesar. Acest lucru se poate face prin opțiunile de meniu *Transfer / Încărcare*, *Transfer / Descărcare* sau *Transfer / Descărcare integrată*. În funcție de opțiunea selectată

alesă, poate fi afișată o listă de mașini de tricatat din care se poate selecta una, se poate face clic pe „Setup” și se poate selecta linkul și numărul portului relevant sau se poate afișa o fereastră de dialog în care numărul portului USB / serial este deja afișat (a se vedea cercul albastru). Acesta poate fi acceptat făcând clic pe butonul „OK” din partea de jos a ferestrei de dialog sau se poate face clic pe „Setup” pentru a-l modifica.

Dacă informațiile nu sunt corecte, nu va exista nicio comunicare între DesignaKnit și mașina de tricatat și va fi afișat un mesaj de eroare, precum cel prezentat aici.



Port 2 is not available on this computer.

Dacă informațiile sunt completate corect, încărcarea și descărcarea modelelor de cusături, precum și tricotarea interactivă devin posibile, în funcție de capacitățile mașinii de tricatat.

**SFAT!** Soft Byte Ltd (<https://softbyte.co.uk/cablelinkstroubleshooting.htm>) poate fi vizitat pentru depanarea problemelor legate de orice legătură prin cablu.

## Cabluri specifice

<b>Silver Reed</b> .....	<b>278</b>
<b>Brother</b> .....	<b>279</b>
<b>Passap</b> .....	<b>281</b>

Manualele pentru toate cablurile disponibile pot fi găsite pe site-ul [Soft Byte Ltd](http://www.softbyte.co.uk/cablelinkmanuals.htm) (<http://www.softbyte.co.uk/cablelinkmanuals.htm>). Fiecare manual online conține imagini și o descriere a cablului, instrucțiuni de montare, instalare și actualizare a driverelor, precum și instrucțiuni de utilizare a cablului cu Interactive Knitting, precum și linkuri către pagini de depanare.

Tabelele cu capacitățile fiecărei legături de cablu în raport cu mașinile sau dispozitivele de tricatat relevante sunt furnizate mai jos, inclusiv hyperlinkuri către documentația de pe site-ul web Soft Byte Ltd. Este indicată doar prima instanță a fiecărei legături către site-ul web.

Când se alege o conexiune prin cablu, câmpul „Conexiune prin cablu” ([vezi pagina 121](#)) va afișa numai opțiunile relevante. „Conexiune prin comutator magnetic” este inclusă în toate cazurile și este singura opțiune pentru o serie de conexiuni. Aceasta trebuie selectată dacă se utilizează un ScreenLink cu funcție de comutare ( ) ([vezi pagina 282](#)).

### Silver Reed

SilverLink 1 și 2 funcționează în mod fiabil numai sub Windows 95 și versiuni anterioare. Acestea nu mai sunt disponibile ca produse noi și au fost înlocuite de SilverLink 5.

„SilverLink” este reprezentat de „SL”

Mașini de tricotat SR	Cable Link	Încărcare	Descărcare	Tricotat interactiv
SK830 / SK840 / SK860 / SK890 / Knitmaster 550 / 560 / 580	SL4 serial sau USB <a href="#">SilverLink 4</a>	Nu	Da	Da
	SL5 USB <a href="#">SilverLink 5</a>	Nu	Da	Da
PE1	SL3 serial <a href="#">Serial SilverLink 3</a>	Da	Da	Nu
	SL3 USB <a href="#">USB SilverLink 3</a>	Da	Da	Nu
	SL3 Plus (USB)	Da	Da	Da

## Brother

„BrotherLink” este reprezentat de „BL”

Brother	Cablul de legătură	Încărcare	Descărcare	Tricotat interactiv
KH270	BL3 USB, necesită PPD <a href="#">USB BrotherLink 3</a>	Da, prin PPD	Da, prin PPD	Nu
	BL3 USB Plus, necesită PPD <a href="#">USB BrotherLink 3 Plus</a>	Da, prin PPD	Da, prin PPD	Da
	BL4 serial	Da	Da	Da
	BL4 USB (Plus) *** <a href="#">USB BrotherLink 4</a>	Da, prin CartUtil	Da, prin CartUtil	Da
KH900	BL1 serial sau USB <a href="#">USB BrotherLink 1</a> <a href="#">Serial BrotherLink 1</a>	Da, prin PPD	Da, prin PPD	Nu
	BL3 USB Plus + adaptor PPD	Da, prin PPD	Da, prin PPD	Da
	BL4 USB (Plus) ***	Da, prin CartUtil	Da, prin CartUtil	Da

Brother	Cablul de conectare	Încărcare	Descărcare	Tricotat interactiv
KH930	BL5 USB USB BrotherLink 5	Da, prin PPD	Da, prin PPD	Da
	BL1 serial sau USB	Da	Da	Nu
	BL3 serial sau USB. Ambele necesită adaptor PPD Serial BrotherLink 3	Da	Da	Nu
	BL3 USB Plus Necesită adaptor PPD	Da	Da	Da
	BL5 serial sau USB	Da	Da	Da
KH940; KH950i	BL1 serial sau USB	Da	Da	Da*
	BL3 serial sau USB sau USB Plus Toate necesită adaptor PPD	Da	Da	Da
	BL5 USB	Da	Da	Da*
KH965	BL3 Plus USB, necesită PPD	Da, prin PPD	Da, prin PPD	Da
	BL4 serial	Da	Da	Da
	BL4 USB (Plus) ***	Da, prin CartUtil	Da, prin CartUtil	Da
KH965i	BL1 USB	Da	Da	Nu**
	BL2 Serial Înlocuit de USB Brother-Link 5	Da	Da	Da
	Serial BL4	Da	Da	Da
	BL5 serial sau USB	Da	Da	Da
KH970	BL1 USB	Da	Da	Nu**
	BL2 Serial	Da	Da	Da
	BL3 USB Plus Necesită adaptor PPD	Da	Da	Da
	Seria BL4	Da	Da	Da

Brother	Cablul de conectare	Încărcare	Descărcare	Interactiv Tricotat
	BL5 serial sau USB	Da	Da	Da
PPD cu cartuș CK35 sau cartuș III în modul KH900	BL1 serial sau USB	Da	Da	Nu
	BL3 serial sau USB Ambele necesită adaptor PPD	Da	Da	Nu
	BL3 USB Plus Necesită adaptor PPD	Da	Da	Da
	BL5 USB	Da	Da	Da
PPD în modul pentru KH270, KH930, KH930M, KH940, KH950i, KH965, KH965i, KH970	BL1 serial sau USB Ambele necesită adaptor PPD	Da	Da	Nu
	BL3 serial sau USB	Da	Da	Nu
	BL3 USB Plus	Da	Da	Da
	BL5 USB + adaptor PPD	Da	Da	Da

* Modelele KH940 și KH950i au o setare KC pe cărucior. Brother a conceput această funcție pentru a permite alegerea între tricotarea simplă și tricotarea cu model. Pentru utilizatorii BrotherLink 1 care doresc să tricoteze interactiv, este necesar să utilizeze setarea KC, chiar și pentru tricotarea simplă, pentru care trebuie descărcat un model gol.

** Cu adăugarea unui braț magnetic ([vezi pagina 284](#)), BrotherLink 1 USB se transformă în BrotherLink 5 USB, permițând tricotarea interactivă pe aceste mașini.

*** USB BrotherLink 4 (Plus) este denumit și cablu cartuș. Este necesar să utilizați programul CartUtil pentru descărcare, deși fișierul descărcat este pregătit de DesignaKnit.

## Passap

Toate versiunile cablurilor Passap sunt tratate ca cabluri magnetice, inclusiv USB E6000Link 1, care nu este furnizat împreună cu brațul magnetic. DesignaKnit poate detecta automat numărul portului făcând clic pe butonul „Find Link” (Căutare cablu) ([vezi pagina 277](#)).

Passap	Cablul de legătură	Încărcare	Descărcare	Tricotat interactiv
E6000	E6000Link 1 serial <a href="#">Serial E6000Link 1</a>	Nu	Da*	Nu
	E6000Link 1 USB <a href="#">USB E6000Link 1 și 2</a>	Nu	Da*	Nu
	E6000Link 2 serial <a href="#">Serial E6000Link 2</a>	Nu	Da*	Da
	E6000Link 2 USB	Nu	Da*	Da
E8000	E8000Link <a href="#">USB E8000Link 1 &amp; 2</a> <a href="#">Serial E8000Link 1 &amp; 2</a>	Nu	Da	Da
Mașină de perforat cartele Duomatic 80	ScreenLink USB <a href="#">ScreenLink</a> <a href="#">Serial ScreenLink</a>	Nu	Nu	Da

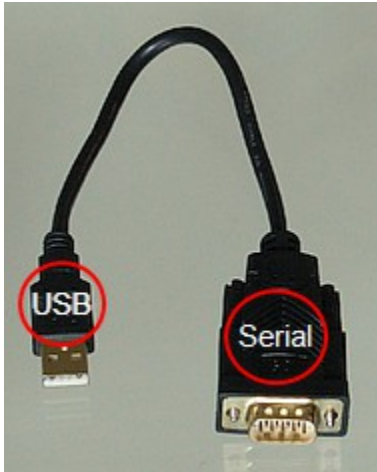
* Numai modelele mai recente sau actualizate ale E6000, cu chipsetul corect ([vezi pagina 261](#)), pot accepta descărcări.

## ScreenLink



Acest cablu de conectare este disponibil în versiuni [USB](#) și serial ([Serial](#)) și permite tricotarea interactivă pentru aproape orice mașină de tricatat, deși nu permite încărcarea în DesignaKnit sau descărcarea pe mașina de tricatat. Opțiunea „Magnetic switch link” (Conector magnetic) trebuie selectată în Configurarea mașinii de tricatat ([vezi pagina 121](#)) pentru a putea utiliza acest conector.

## Convertor USB



Începând cu DesignaKnit 9, toate cablurile seriale utilizează un convertor USB pentru conectarea la un port USB al computerului.

Un convertor USB este necesar în cazul în care cablul de conectare are o conexiune serială, iar computerul are doar porturi USB. În cazul în care există mai multe mașini de tricatat, convertorul USB-serial poate fi comutat de la o mașină la alta, după cum este necesar, asigurând astfel o utilizare mai economică a cablurilor seriale existente (mai vechi).

Convertorul USB-serial furnizat de Soft Byte Ltd este compatibil cu următoarele conexiuni seriale: BrotherLink 1, BrotherLink 2, BrotherLink 3, BrotherLink 4, BrotherLink 5, Passap E6000 Link 1, Passap E6000 Link 2, Passap E8000 Link, ScreenLink și SilverLink 3.

Nu este potrivit pentru utilizarea cu SilverLink 1, SilverLink 2, Superba, care nu mai sunt disponibile.

conexiune electronică și Singer Link.

Capătul „Serial” se conectează la cablul serial, iar capătul „USB” se conectează la un port USB al computerului. Convertorul USB trebuie instalat conform instrucțiunilor din manualul său, pentru a putea fi recunoscut de mașina de tricatat.

Convertorul USB furnizat de Soft Byte Ltd a fost selectat special pentru a funcționa bine cu cablurile seriale DesignaKnit. Deși pot fi achiziționate și alte convertoare USB-seriale, se recomandă achiziționarea unui convertor USB Soft Byte Ltd, deoarece porturile seriale ale cablurilor nu sunt standard, iar acest convertor a fost testat și verificat temeinic cu cablurile DesignaKnit corespunzătoare.

Un link către cel mai recent driver pentru convertorul USB poate fi găsit pe [Soft Byte Ltd \(https://www.soft-byte.co.uk/usbconverter.htm\)](https://www.soft-byte.co.uk/usbconverter.htm). Mai multe informații pot fi găsite și pe [USB Converter \(http://soft-byte.co.uk/CableManuals/USBtoSerial.pdf\)](http://soft-byte.co.uk/CableManuals/USBtoSerial.pdf).

Convertoarele, altele decât cele furnizate de Soft Byte Ltd, nu pot fi acceptate.

## Adaptor PPD



Acesta este un cablu scurt care se conectează la capătul mic al conectorului cu 8 pini al USB sau Serial BrotherLink 1, USB sau Serial BrotherLink 3 sau USB BrotherLink 5 și extinde capacitățile acestor cabluri într-un mod rentabil dacă există mai mult de un tip de aparat Brother sau PPD cu care să se lucreze.

Combinările posibile sunt enumerate mai jos.

- Serial BrotherLink 1 convertește în și din Serial BrotherLink 3
- USB BrotherLink 1 convertește în și din USB BrotherLink 3
- USB BrotherLink 5 convertește în și din USB BrotherLink 3 Plus

Pentru descărcarea în PPD în modul KH900 sau CK35, trebuie utilizat fie BrotherLink 1 real (serial sau USB), fie USB BrotherLink 5, sau forma sa convertită sub forma unui BrotherLink 3 (serial sau USB) cu un adaptor PPD.

Pentru alte moduri PPD, este necesar să utilizați un BrotherLink 3 serial real, USB BrotherLink 3 sau USB BrotherLink 3 Plus sau forma sa convertită sub forma unui BrotherLink 1 (serial sau USB) sau USB BrotherLink 5 cu un adaptor PPD.

Mai multe informații despre adaptorul PPD pot fi găsite pe [Soft Byte Ltd](http://soft-byte.co.uk/CableManuals/PPDAdapter.pdf) (<http://soft-byte.co.uk/CableManuals/PPDAdapter.pdf>).

## Braț magnetic



Large Magnet Arm



Small Magnet Arm



Magnet Arm for Lace Carriage



KnitLink box platform



Magnet Arm for USB Cable links

Brațele magnetice, vezi și [Soft Byte Ltd](https://www.softbyte.co.uk/magnetarms.htm) (<https://www.softbyte.co.uk/magnetarms.htm>), sunt furnizate în mod standard cu un număr de cabluri de conectare și pot fi achiziționate ca accesorii opționale împreună cu altele. O combinație între un braț magnetic și o cutie Knitlink permite tricotarea interactivă atât pentru mașinile de tricatat electronice, cât și pentru cele neelectronice. Diferitele tipuri sunt prezentate în imaginea din stânga.

Brațul „mare” din plastic negru este furnizat cu cabluri seriale, iar cel „mic” a fost furnizat anterior cu câteva cabluri seriale BrotherLink, care nu mai sunt disponibile, pentru a fi atașat la cărucioarele Brother cu un braț de declanșare KnitLeader.

În cazul în care se utilizează un braț magnetic mic din plastic negru, acesta trebuie împins pe declanșatorul KnitLeader din partea stângă a căruciorului. Dacă tubul de cauciuc care susține magnetul are o gaură, declanșatorul KnitLeader trebuie împins prin aceasta pentru a rămâne în poziția „Sus”. Dacă nu există gaură, capătul gol al tubului este împins peste brațul declanșatorului, iar declanșatorul este coborât în poziția de lucru. Cablurile USB sunt furnizate cu un braț magnetic care se atașează direct la

transport și poate fi reglat astfel încât să se alinieze cu cutia KnitLink. În timpul tricotării, declanșatorul trebuie să fie în poziția „Jos” (de lucru) pentru a nu obstrucționa cutia KnitLink.

Atât tipul „mare”, cât și cel „pentru cărucior pentru dantelă” sunt ușor flexibile în mijloc pentru a permite o poziționare precisă. Brațul magnetic din plastic negru poate fi îndoit în poziția corectă, folosind clești, dacă este necesar.

Brațul magnetic „lace” este utilizat pe mașinile Brother (cu excepția modelelor KH940 și KH950i atunci când sunt utilizate cu BrotherLink 1) și Toyota. Brațul magnetic suplimentar se atașează la căruciorul lace.

Brațul magnetic metalic este furnizat cu cabluri USB. Fixarea cu șurub facilitează ajustarea la orice cărucior. Poate fi utilizat în locul oricărui alt braț magnetic.

Platforma KnitLink box este necesară pentru modelele Silver Reed 360, 370, 700, Zippy cu KnitRadar și Passap / Pfaff Duomatic (card perforat), deoarece nu există un loc convenabil pe mașina de tricotat pentru a amplasa cutia KnitLink. În schimb, cutia trebuie amplasată pe o mică platformă care se atașează la stâlpul pentru fire.

# Tutoriale

Toate tutorialele video

Tutoriale standard de stilizare a

articolelor de îmbrăcăminte Tutoriale de

elaborare a modelelor originale

Tutoriale de proiectare a cusăturilor

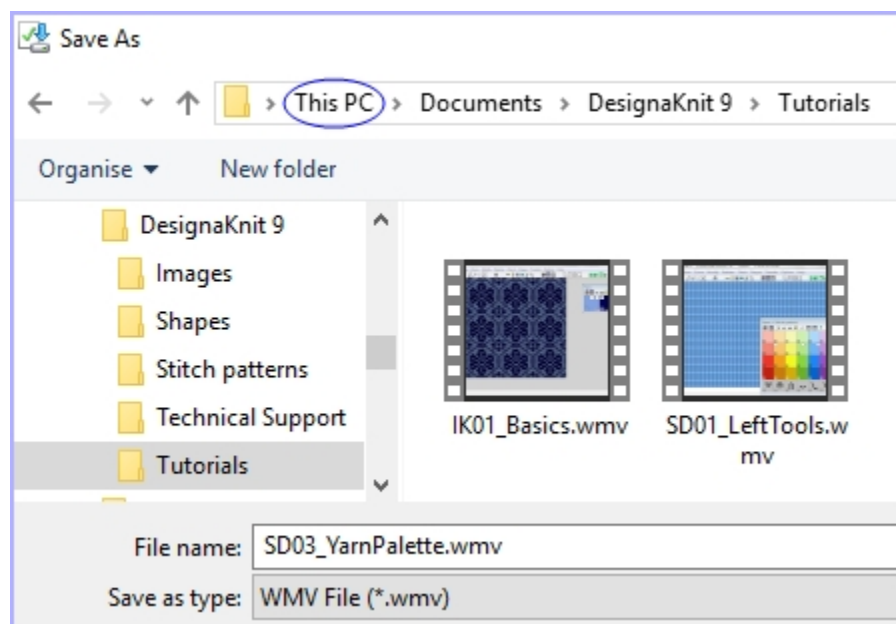
Tutoriale interactive de tricotat

Tutoriale pentru DesignaKnit Graphics Studio

O serie de tutoriale video sunt disponibile pe site-ul web Soft Byte Ltd și pot fi accesate utilizând linkurile furnizate mai sus sau din opțiunea de meniu *Ajutor / Tutoriale*. În ambele cazuri, site-ul web Soft Byte Ltd se va deschide în Internet Explorer sau în browserul web implicit, de unde pot fi accesate tutoriale individuale.

Dacă se utilizează linkurile afișate mai sus, tutorialul accesat va fi salvat în folderul „Descărcări” al utilizatorului de pe computer fără alte solicitări, după care va fi deschis direct în browser. Fișierul (fișierele) descărcat(e) poate (pot) fi preluat(e) din folderul Descărcări pentru a fi deschis(e) sau salvat(e) într-o altă locație la un moment dat. Linkul „Toate tutorialele video” accesează pagina principală pentru a selecta tutoriale din oricare dintre secțiunile DesignaKnit 9, în timp ce celelalte linkuri vor duce direct la tutorialele relevante pentru fiecare secțiune specifică.

Dacă se utilizează *Ajutor / Tutoriale*, se va deschide Internet Explorer și va apărea o bară de opțiuni, așa cum se arată mai jos, în care se poate alege următoarea acțiune pentru fișierul tutorial selectat.



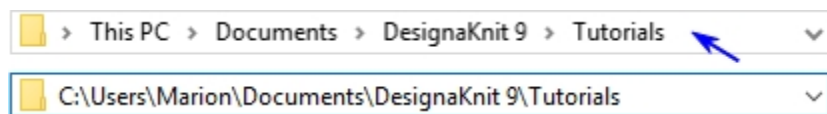
Dacă faceți clic pe „Deschidere”, fișierul tutorial se va deschide și se va reda direct.

Opțiunea „Salvare” oferă trei opțiuni atunci când faceți clic pe triunghiul derulant, după cum se poate vedea mai sus. Atât „Salvare”, cât și „Salvare și deschidere” vor salva fișierul în folderul „Descărcări” al utilizatorului. A doua opțiune va deschide și va rula tutorialul.

„Salvare ca” va deschide o fereastră Windows Explorer similară cu cea din stânga, pentru a permite salvarea fișierului într-o locație aleasă, de unde poate fi deschis.

Fișierele sunt descărcate și salvate în format *.wmv (Windows Media Video), care poate fi deschis în

diferite programe de vizualizare, cum ar fi Windows Media Player, Films & TV, Winamp etc. Dând dublu clic pe fișier se va deschide aplicația Windows implicită care a fost setată, în timp ce clic dreapta permite utilizarea unei aplicații diferite, preferate.



Calea reală a „Acest PC” (vezi ovalul albastru din imaginea de mai sus) este afișată numai atunci când se face clic pe bara de nume (vezi săgeata albastră din stânga), care va dezvălui calea completă către locație.

Se recomandă crearea unui folder dedicat Tutorials în folderul Users \<username> \DesignaKnit 9 ([vezi pagina 186](#)) pentru a păstra toate fișierele Tutorials împreună, așa cum s-a făcut în acest exemplu. Acest lucru va facilita accesarea și gestionarea copiilor de rezervă ale tuturor fișierelor utilizatorului DesignaKnit.

# Acord de licență

Vă rugăm să citiți cu atenție următorii termeni și condiții înainte de a utiliza DesignaKnit 9 („Software-ul”). Cu excepția cazului în care aveți un acord de licență diferit semnat de Soft Byte Ltd, utilizarea acestui software indică acceptarea acordului de licență și a garanției. Dacă nu acceptați acești termeni, nu trebuie să instalați Software-ul și trebuie să încetați imediat utilizarea acestui software.

## Drepturi de autor

DesignaKnit 9 copyright © 2015 este deținut de Soft Byte Ltd., toate drepturile rezervate.

## Utilizarea software-ului

Nu aveți dreptul să modificați, decompilați, dezamblați sau să efectuați inginerie inversă asupra software-ului sau discului optic pe care acesta este furnizat. Orice utilizare neautorizată va duce la încetarea imediată și automată a prezentului acord.

O copie înregistrată a Software-ului poate fi utilizată numai într-unul dintre următoarele două moduri.

(a) O persoană are dreptul să utilizeze Software-ul pe maximum două computere în același timp. Atunci când un computer nu mai este utilizat de Client, Software-ul trebuie dezinstalat sau făcut inutilizabil, iar licența poate fi transferată pe un computer de înlocuire.

(b) Un computer este autorizat să utilizeze Software-ul de către orice număr de persoane, câte una pe rând, în timp ce se află fizic la computer. Fiecare persoană astfel autorizată trebuie să fie Clientul, un angajat al Clientului, un angajat al unei filiale a Clientului sau un consultant terț angajat de Client pentru a îndeplini funcții de tehnologie informațională. Fiecare persoană licențiată care nu este client („Terț”) poate utiliza Software-ul exclusiv pentru operațiunile și beneficiile interne ale Clientului și pentru niciun alt scop. Clientul se va asigura că respectivul Terț respectă termenii prezentului Acord de licență și va fi responsabil pentru orice încălcare a acestuia de către respectivul Terț. Atunci când computerul nu mai este utilizat de Client sau de Terț, Software-ul trebuie dezinstalat sau făcut inutilizabil, iar Licența poate fi transferată pe un computer de înlocuire.

Transferul unei licențe se realizează prin dezinstalarea Software-ului de pe vechiul computer și instalarea Software-ului pe computerul de înlocuire. Pentru a finaliza procesul, distribuitorul DesignaKnit va furniza un număr de cheie de înlocuire.

Încălcarea condițiilor descrise la literele (a) și (b) va duce la încetarea automată a prezentului acord.

## Garanție - Disc

În ceea ce privește discul inclus în prezentul document, Soft Byte Ltd garantează că acesta nu prezintă defecte de material și de fabricație pentru o perioadă de 60 de zile de la data achiziției. În cazul unei notificări în perioada de garanție, Soft Byte Ltd sau agenții săi vor înlocui sau repara discul defect. Remedierea pentru încălcarea acestei garanții se va limita la înlocuire sau reparare și nu va include alte daune, inclusiv, dar fără a se limita la pierderea profitului și pretenții speciale, incidentale, consecvente sau alte pretenții similare.

## Garanție - Cabluri de legătură

În ceea ce privește cablurile de conectare, convertoarele USB-serial, brațele magnetice și platformele Knitlink, Soft Byte Ltd garantează că acestea nu prezintă defecte de material și de fabricație pentru o perioadă de 2 ani de la data achiziției. În cazul unei notificări în perioada de garanție, Soft Byte Ltd sau agenții săi vor înlocui sau modifica cablul defect. Remedierea pentru încălcarea acestei garanții se va limita la înlocuire sau modificare și nu va include alte daune, inclusiv, dar fără a se limita la pierderea profitului și pretenții speciale, incidentale, consecvente sau alte pretenții similare.

## Declinarea responsabilității

Soft Byte Ltd și agenții săi renunță în mod expres la toate celelalte garanții, exprimate sau implicite, inclusiv, dar fără a se limita la garanțiile implicite de vandabilitate. În niciun caz Soft Byte Ltd sau agenții săi nu vor fi răspunzători pentru orice pierdere de profit sau orice altă pagubă comercială, inclusiv, dar fără a se limita la pagube speciale, incidentale, consecvente sau de altă natură.

## Munca dumneavoastră

Orice imprimări pe care le-ați realizat cu ajutorul Software-ului sunt proprietatea dumneavoastră și sunteți liber să le publicați sau să le vindeți. Același lucru se aplică și modelelor de cusături și fișierelor cu date de modelare pe care le-ați creat cu ajutorul Software-ului.

# Credite

<b>Proiectarea sistemului</b>	Matthew Bragg & Cilla Mann
<b>Proiectarea software-ului și programarea programare</b>	Matthew Bragg & John Hartley
<b>Proiectarea Silverlink 4 și firmware</b>	Jos Timmermans
<b>Silverlink 5 proiectare și firmware</b>	Justin Bernard / Davlec Ltd.
<b>Consultanți</b>	Cilla Mann, Jos Timmermans, Karen Kuranda, Rita de Jong, LouLou Pirotte, Carol Hocknel, John Blakeman, Marion Verhaegh
<b>Autori manual și ajutor</b>	Marion Verhaegh, Karen Kuranda, Cilla Mann
<b>Tutoriale video</b>	Karen Kuranda, Sadie Kightley
<b>Font TrueType KnitWriteDK autor</b>	Cilla Mann
<b>Font TrueType Roosmalen 1 autor</b>	Jacqueline Heijdemann / Knitdesign
<b>Galeria DesignaKnit</b>	Toți colaboratorii la conținutul galeriei DesignaKnit.
<b>Soft Byte Ltd</b> dorește să mulțumească următoarelor persoane pentru contribuția lor la modelele de cusături	Iris Atkinson, Stephanie Cox, Betty Croke, Bonita Dunford, doamna S J Fisher, Diane Frayling, Claire Gill, Angela Gordon, Katherine Gordon, Joy Hopkins, Pauline Higgins, Joy Johnson, Margaret Kelly, Jean Keys, Kathleen Kinder, Cilla Mann, Margaret Meech, Margaret Mintram, Hilary, Lynda Anne, Norma Steinberg, Lyn Traves
pentru DesignaKnit	

# Index

## A

Abrevieri pentru metode de tricotat 206  
Alerte 107

Configurarea avertismentelor  
sonore 108

## B

Marcați 42  
Rezumat 25

## C

Cabluri de legătură 275  
Cabluri de legătură pe site-  
ul web 47  
Schimbător de culoare 268 38  
în tricotat interactiv

Codificare culori 184  
Drepturi de autor 288

## D

Pat dublu 250

## E

Cusături prevăzute / neprevăzute 114

## F

Fișiere 185  
Tipuri de fișiere în  
DesignaKnit  
Fișiere grafice 245  
Redenumire 188  
Dosare 185  
Dosare implicite 187

## G

Bune practici 193

## I

Modificări integrate 179  
Șablon integrat 166  
Fair Isle 169  
Intarsia 171

Jacquard 172  
Dantelă 175  
Față și spate 173

## J

Mașini de tricotat japoneze 250 Notă  
japoneză 142

## K

Comenzi rapide de la tastatură  
182

Tricotat ca o singură secțiune  
102

Decolteu 56

KnitLeader 151

Caseta KnitLink 276

KnitRadar 152

Tricotarea unei piese 96 101

Piesă integrată

Doar formă 99

Mostră 96

Mașini de tricotat 250

Brother 253 2

Creative 259

Considerații privind memoria 25

Passap 259

Silver Reed 264

Superba 267

L Toyota 267

Tricotat cu dantelă 58

Acord de licență 288

Lock Pass 201

## M

Meniuri 12

Metoda de tricotat 110

Tricotat manual 112

Tricotat la mașină 118

Parcurgerea modelului 41

## N

Dimensiuni ace 207

Note în fișierele Shape 197

Note în modelele de cusături 198

## O

Omiteți rândurile duplicate 148

## P

Piese tipar 205

Vizualizări text model 82

Came de punct 49

Preselecție 39

Previzualizare 54

Formele de imprimare 138

Configurare pagină 139

Opțiuni de imprimare 140

Configurare pentru formatul ales 146

Nivelul produsului 1

Fereastra de progres 64

Grafic 84 5

Numărătoare inversă +

Modelare 6

Patul cu ace 87

Text model 82

Prezentare generală a  
piesei 91

Redimensionare și mutare  
64

Aranjamente de plăci 65

## R

Fire 70

Perforat 166

Gata, Stop & Go 50

Pornește 54

Gata 50

Reia 26

Stop 53

Sincronizare 52

Coaste 204

ROW 66

## S

Doar formă 99

O secțiune 99

Opțiuni 100

Opțiuni numai pentru  
formă 111

Modelare 55

Marginile 58

Decolteu 55

Începutul tricotării 113

Marginea stângă a rândului

1 113

Rândul 1 este partea greșită

114

Cusături cablate 91

Metode de realizare a modelelor  
de cusături 130

Fair Isle 131

Intarsia 132 134

Jacquard 124

Fața/spatele

Mostră 96

Dimensiuni 97

**T** Avertismente 97

Asistență tehnică 190

Numere tehnice 260

Șabloane 129

Tensiune 196

Estimare 202

Dispunere exactă a  
ochiurilor 237  
în tricotat interactiv

Passap 201

Swatch 203

Miniaturi 17

Fișiere grafice 245

Fișiere de formă 237

Modele de cusături 209

Bara de instrumente 9

Transfer 220

Descărcare 228

Extragere 223 234

Descărcare integrată

Restaurare 226

Încărcare 221

## U

Descifrare 53

Actualizare 194

## **V**

Vizualizare informații 102

Articole comune 106

## **W**

Avertismente, Tricotat manual 43

Noutăți 3

Flux de lucru 37

Tricotat manual 40

Exemplu de tricotat manual 43

Tricotat la mașină 46

Exemplu de tricotat la mașină 59

Spațiu de lucru 5

Tricotat manual 6

Tricotat la mașină 7

## **Y**

Calculul firelor 158

Numere de fire și alimentatoare

Numere și litere 270

Fereastra firelor 70

Fair Isle 72

Intarsia 78

Jacquard 74

Partea dreaptă / partea stângă 76

Simboluri 72

## **Z**

Zoom 20

Diagramă 86

Patul acului 89

Text model 82

Fire 71