

# DesignaKnit8

Muster Designer

# Lizenzvereinbarung

---

Bevor Sie DesignaKnit 8 ("Die Software") nutzen, lesen Sie sich die folgenden Lizenzbedingungen sorgfältig durch. Es sei denn, Sie haben eine spezielle Lizenzvereinbarung mit Soft Byte Ltd, erkennen Sie mit der Verwendung des Programms die folgenden Vereinbarungen und Garantiebedingungen an. Sollten Sie diese Bedingungen nicht anerkennen, dürfen Sie die Verwendung des Programms nicht fortsetzen.

## Urheberrecht

DesignaKnit 8 © 2011 by Soft Byte Ltd., alle Rechte vorbehalten.

## Software verwenden

Es ist nicht gestattet, das Programm zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), zu dekompilem oder zu disassemblieren. Eine solche nicht autorisierte Veränderung führt unmittelbar zur Beendigung dieser Lizenzvereinbarung

Eine registrierte Kopie dieser Software darf von einer einzelnen Person verwendet werden. Die Software darf auf einen zweiten oder portablen Computer installiert werden, darf aber nur auf einem der Computer zur Zeit verwendet werden.

## Gewährleistung

Bezogen auf den Datenträger und das Handbuch garantiert Soft Byte Ltd. innerhalb der ersten 60 Tage nach dem Kauf die Fehlerfreiheit des Material. Wenn innerhalb dieser Zeit ein solcher Fehler auftritt, wird Soft Byte Ltd. das defekte Material austauschen oder entsprechend nachbessern. Gewähr für Fehlerfreiheit der Software kann nicht übernommen werden. Obwohl bei der Erstellung selbstverständlich die größte Sorgfalt verwendet wurde, können Fehler trotzdem nicht ausgeschlossen werden.

## Haftungsausschluss

Soft Byte Ltd. haftet nur bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Sie können keinen Ersatz für Schäden erhalten, einschließlich Folgeschäden, Schäden aus entgangenem Gewinn, spezielle, indirekte oder beiläufig entstandene Schäden, die aus der Verwendung des Programms entstanden sind.

## Ihre Arbeit

Jeder Ausdruck, den Sie mit DesignaKnit erstellen, ist Ihr Eigentum und Sie haben das Recht, diesen zu veröffentlichen oder zu verkaufen. Das obige gilt ebenfalls für die von Ihnen erstellen Schnitte und Muster.

Für Ihren eigenen Bedarf können Sie einzelne Punkte aus der DesignaKnit Hilfe drucken. Ein Reproduzieren von Teilen der Hilfe oder der ganzen Hilfe zu kommerziellen Zwecken ist ohne die schriftliche Zustimmung der Soft Byte Ltd. nicht gestattet.

## Muster Designer Übersicht

---

In diesem Abschnitt des Programms werden die Strickmuster und die Maschenbilder entworfen. Hierbei wird mit Hilfe einer Maschenprobe immer ein den Maschen proportionales Bild bearbeitet.

Für den Entwurf stehen Ihnen eine Reihe von Zeichenwerkzeugen zur Verfügung. Sie können aber auch Bilder aus anderen Quellen, wie Cliparts oder eingescannten Bildern verwenden. Das fertige Muster können Sie im Muster Designer schließlich noch auf die Anzahl der Farben in einer Reihe, die Länge der Spannfäden, Jacquard und Farbwechsler Kompatibilität überprüfen lassen.



Um dieses Modul zu öffnen, klicken Sie auf den Knopf Muster Designer im Hauptdialog oder innerhalb des Programms auf die linke Werkzeugleiste.

# Was ist neu im DesignaKnit 8 Muster Designer

---

Version 8 ist gefüllt mit neuen und verbesserten Funktionen, die Ihnen helfen, Ihre Strickmuster zu entwerfen und zu stricken.

## Neue Symbole und Smarte Symbole

Es wurde eine neue Schriftart, bestehend aus Stricksymbolen mit dem Namen KnitWriteDK™, entworfen. Sie finden hier sowohl Symbole für die Strickmaschine als auch Symbole für das Handstricken. Diese Symbole erzeugen sowohl die Zählmuster als auch textliche Strickanleitungen, die direkt von Programm gedruckt oder in ein Textverarbeitungsprogramm eingefügt werden können, um von dort weiter verarbeitet zu werden.

Die Schriftart enthält eine Reihe von **Smart Symbolen** mit speziellen Funktionen:

### Maschinenstrick

- Smart Symbole bestimmen die Art, wie die Nadeln ausgewählt werden: DesignaKnit erkennt diese Symbole und wählt die Nadeln entsprechend aus, sodass Fang- und Vorlegemuster nicht vorgewählt werden, aber Loch- und Webmuster vorgewählt werden. Im interaktiven Stricken werden Sie darauf hingewiesen, wie Sie das Strickschloß für die entsprechende Technik einstellen müssen. Wenn bei japanischen Strickmaschinen zwei Farben in einer Reihe sind, erkennt DesignaKnit die Norwegerfläche. Wenn die Hauptfarbe aber auch im Lochmuster verwendet wird, erkennt DesignaKnit auch dieses und wird die entsprechenden Anweisungen automatisch geben.
- Symbole, die nicht direkt der Nadelvorwahl zugeordnet sind, werden als Memo Symbole bezeichnet und können dem Muster hinzugefügt werden, um manuelle Aktionen (wie zum Beispiel das Zu/Abnehmen) anzuzeigen ohne die Datenübertragung zu beeinflussen.
- Es gibt auch Symbole für Anweisungen bei den Doppelbett - Techniken

### Handstrick

- Die Symbole ermöglichen das Anzeigen einer großen Variation von Techniken und beinhalten sowohl einfache rechte und linke Maschen, als auch dekorative Maschen.
- Smart Symbole werden für die Anzeige bei verkürzten Reihen oder für andere Spezialfunktionen verwendet.
- Sowohl für farbige Zählmuster als auch für Zählmuster mit Symbolen und Textanleitungen können Sie Legenden für die Bedeutung der Symbole mit den dazugehörigen Abkürzungen ausdrucken und in die Zählmuster und Textanleitungen mit einbinden.
- Sie können die textlichen Anleitungen und Abkürzungen für die Symbole ganz nach Ihrem Belieben gestalten, sodass der Text genauso lautet, wie Sie möchten. Diese Änderungen werden in die Muster eingebettet, aber Sie können auch Sets an Anleitungen kreieren, die Sie hinzufügen können, wenn sie gebraucht werden.

## Zöpfe

Sie können auch Zöpfe und andere Arten von Aran-Mustern hinzufügen. DesignaKnit verfügt über eine umfangreiche Zopf-Bibliothek, aber Sie können auch eigene entwerfen und der Bibliothek hinzufügen. Alle verwendeten Zöpfe werden in das Muster eingebettet, sodass andere Anwender diese Dateien auch öffnen können.



## Neue Werkzeugleisten und Werkzeuge

- Es gibt eine verbesserte Werkzeugleiste auf der linken Seite der Zeichenfläche mit zusätzlichen Schaltflächen für Kurzbefehle für routinemäßige Aufgaben und verbesserte Zeichenwerkzeuge und Optionen.
- Es gibt eine neue Werkzeugleiste überhalb der Zeichenfläche, die Schaltflächen für Kurzbefehle für viele Ansichten-Optionen hat.
- Die Palette kann nun Symbole und Farben gleichzeitig anzeigen, sodass Sie schnell von einer zur anderen wechseln können.
- Die Palette hat nun eine eigene Werkzeugleiste für palette-relevante Funktionen.
- Der Miniaturansicht-Vorschau sind Funktionen hinzugefügt - Sie können nun anhand vieler Kriterien in dieser auch nach Mustern suchen und sortieren. Sie können die Such- und Sortierfunktionen auch für Grafikdateien, Paletten und Schnitte anwenden.
- Zusätzliche Notizen wie Garnverbrauch, Maschenprobe oder Nadelstärke können auch mit dem Muster gespeichert und mit der Textanleitung ausgedruckt werden.
- Es gibt neue Wege, um Farbvariationen zu erstellen, entweder per Zufall für Inspirationen oder aus einer bestimmten Farbpalette.

.... und viele verbesserte und neue Funktionen zusätzlich.

### Siehe auch

Werkzeuge im Muster Designer

Menüs im Muster Designer

Palette

## Automatische Zählmuster

Dieses ist ein schneller Weg, ein Zählmuster für ein Schnittteil zu erzeugen, ohne das Schnittteil mit einem Muster integrieren zu müssen.

Wenn Sie es noch nicht getan haben, öffnen Sie eine Schnittdatei und wählen Sie ein Schnittteil aus. Verschieben Sie das Schnittteil an die gewünschte Stelle im Muster und klicken Sie dann auf **Schnitt/AutoChart**. DesignaKnit wird jetzt die Maschen außerhalb des Schnittteils mit dem Symbol "keine Masche" füllen und gleichzeitig das Muster so neu definieren, dass ein einzelner Rapport in der ersten Reihe des Schnittteils beginnt und das Ergebnis mit einem Rand von 2 Maschen an dem breitesten und höchsten Punkt des Zählmusters umgibt. Beachten Sie, dass in der Titelzeile sich der Name in "Namenlos" geändert hat, Sie müssen das neue Muster also unter einem neuen Namen speichern.

### Wie man die AutoChart-Funktion nutzen kann, um Textanweisungen für die verschiedenen Abschnitte des Halsausschnitts zu erzeugen

Das folgende Prinzip kann auf alle Muster angewendet werden, die in verschiedenen Abschnitten gestrickt werden, ist also nicht nur auf den Halsausschnitt beschränkt.

Wenn Sie den Strickanweisungen zum Beispiel für das Vorderteil eines Pullovers mit einem V-Ausschnitt folgen, wird DesignaKnit Ihnen sagen, wann Sie die Maschen für die zweite Seite des Ausschnitts stilllegen müssen; dieses wird nicht bei den AutoChart-Anweisungen passieren, die einfach die Anweisungen für "Keine Masche" ignorieren und in den geschriebenen Anweisungen die zweite Seite genau so weiter beschreiben, als ob es ein Teil der ersten Seite des V-Ausschnitts wäre. Das ist gut, wenn man ein graphisches Zählmuster erzeugen möchte; wenn wir aber eine kontinuierliche textliche Anweisung erzeugen wollen, müssen wir noch ein paar Minuten in die Vorbereitung des Musters investieren. Die nächsten Schritte sind einfacher durchzuführen, wenn der Schnitt noch angezeigt wird und die Umrisse klar zu sehen sind.

1. Extra Symbole: AutoChart hat bereits das Symbol "Keine Masche" der Palette hinzugefügt, Sie werden aber noch ein paar zusätzliche Symbole benötigen:

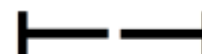
- Symbole für das Abnehmen bei Halsausschnitten und Armausschnitten



- Ein Symbol für Abnehmen



- Ein Paar Klammer-Symbole



- Ein Symbol für Aufnehmen



Wenn Sie im Symbol-Organisator diese Symbole in die Palette der Maschen auf der rechten Seite hinzugefügt haben, klicken Sie auf den TEXT-Knopf und ändern die Anleitung für die Klammern und Abnehmen-Symbole, sodass die Klammern für die rechte Seite z.B. nun sagen "Die restlichen Maschen auf eine Hilfsnadel legen" und für die andere Seite entsprechend. In diesem Beispiel wird

die rechte Seite von rechts nach links und die linke Seite von links nach rechts gelesen. In diesem Beispiel brauchen die Abnehmen-Symbole keine spezielle Anleitung, daher reicht es, wenn Sie einfach für beide Seiten "Abnehmen" sagen. Das Aufnehmen-Symbol wurde geändert, sodass für beide Richtungen aufgenommen wird.

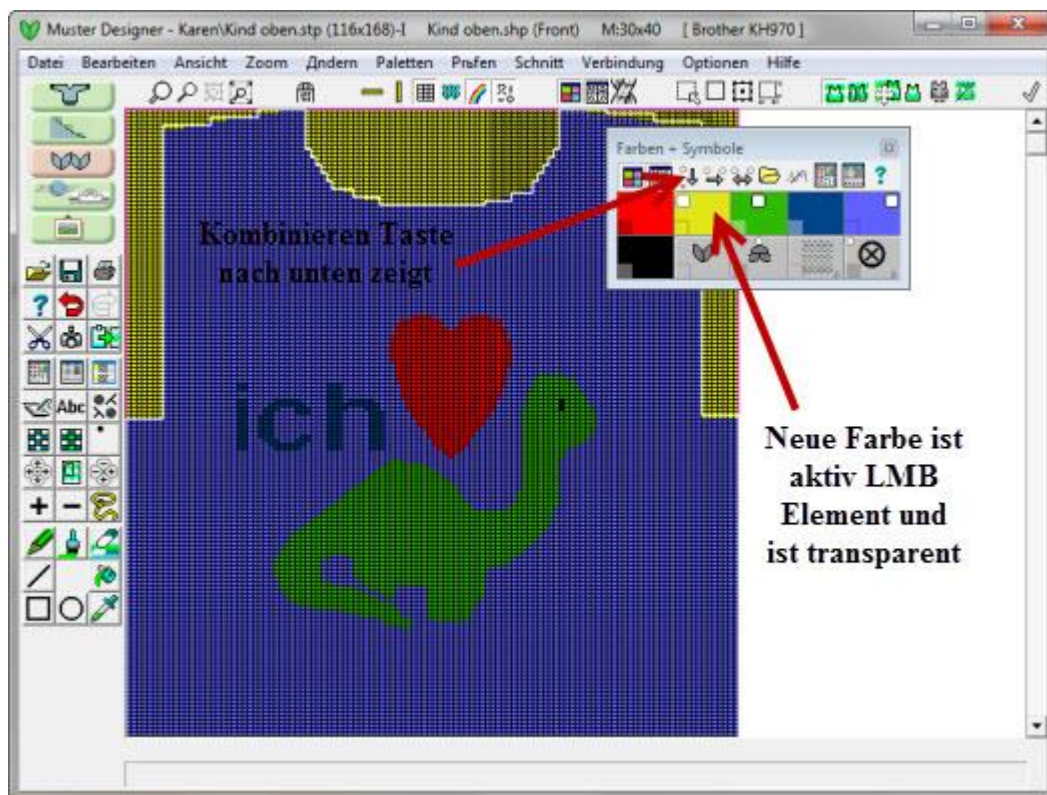
27		SK2PSSO	S1 Knitwise twice. Insert left needle fr P2togSPSSOS	Pun 2 tog, Slip 1 Knitwise and return t
28			Left edge of multi-stitch procedure	H
29			Right edge of multi-stitch procedure	H
30		CoFF	Cast Off	CoFF
31			No stitch	No stitch

Wenn Sie die Änderungen durchgeführt haben, klicken Sie auf Anwenden, schließen den Text-Editor und bestätigen mit OK, um die Palette zu aktualisieren.

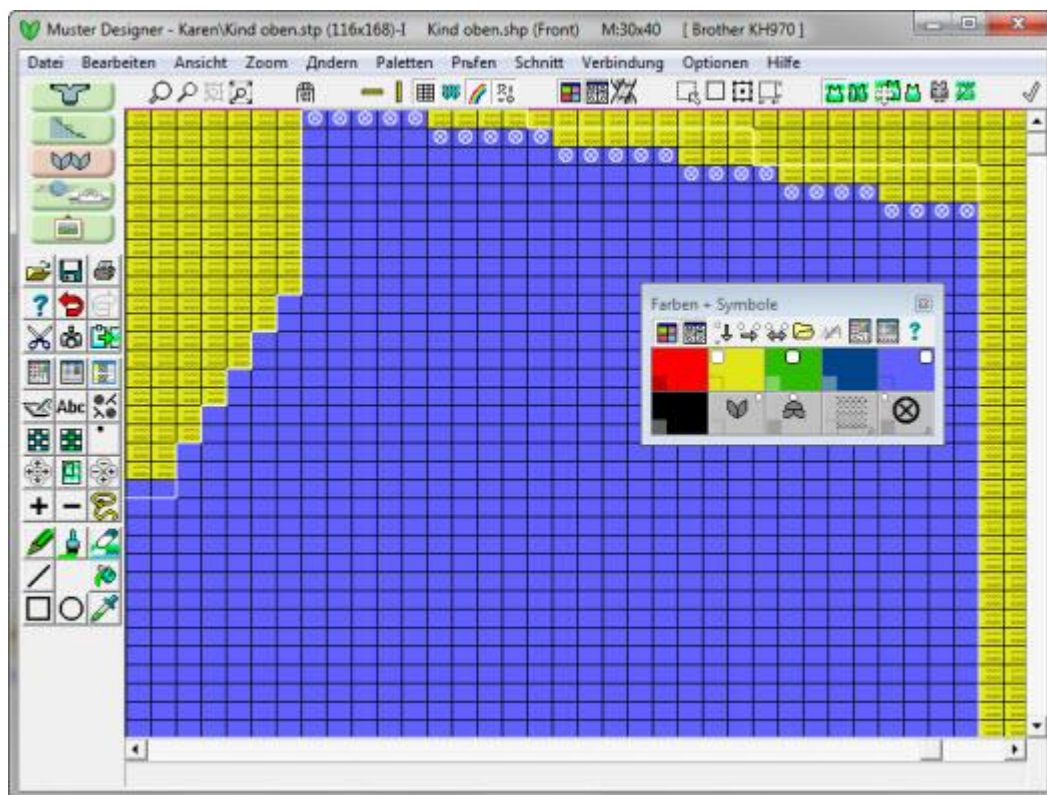
2. **Heben Sie die Symbole für "Keine Masche" hervor:** Da dieses Symbol vielleicht schlecht zu erkennen ist, besonders wenn Sie ausgezoomt haben, ist es vielleicht eine gute Idee, dieses mit einer Farbe zu versehen - eine Farbe, die zu den anderen Farben im Muster eine komplette Kontrastfarbe ist:

Fügen Sie eine solche zu Ihrer Palette hinzu. Falls diese Farbe noch nicht transparent ist, klicken Sie auf den Transparenz-Indikator, um dieses sicherzustellen.



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol "Keine Masche" in der Palette und dann mit der linken Maustaste auf die neue Kontrastfarbe - dieses ist nun das aktive Element für die linke Maustaste. Klicken Sie nun auf den Knopf "Kombiniere". Der nach unten zeigende Pfeil bedeutet, dass diese Farbe nun dem Symbol zugeordnet wird.




3. **Strickanleitungen für den Schnitt:** Falls noch nicht getan, fügen Sie alle relevanten Symbole für die Strickanleitung in das Muster ein.
4. Fügen Sie die Symbole für Abketten hinzu: Um Kanten abzuketten, platzieren Sie die entsprechenden Symbole direkt auf der oberen Kante - dieses ist ja der Beginn der Reihe. Wenn Sie damit fertig sind, ändern Sie, um alles klar darzustellen, die Farbe der Maschen unter dem Abketten-Symbol in die Farbe des Garnes, welches benutzt wird.



5. Nun brauchen Sie noch mehr Reihen oben im Muster. Der einfachste Weg dafür ist folgender:

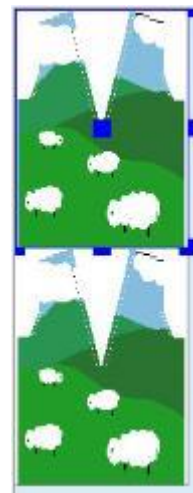
- i. Klicken Sie auf das + Zeichen unten auf dem Symbol für Rapporte,  um einen vertikalen Rapport hinzuzufügen. Sie werden sehen, dass Ihr Schnittteil im unteren Rapport ist.
- ii. Klicken Sie auf den Knopf "Schnittteil für Anzeige wählen",  um die Anzeige des Schnittteils auszublenden.

**Es ist sehr wichtig, dass weder der Auswahlrahmen noch das Schnittteil sichtbar ist, bevor Sie mit dem nächsten Schritt weitermachen.**

- iii. Klicken Sie auf das Symbol für "Muster beschneiden oder erweitern" ,

um es als ein neues Muster zu definieren. (Die Zoomstufe wird so angepasst, dass Sie beide Rapporte sehen oder zumindest so viel, wie auf dem Bildschirm dargestellt werden kann. Falls der neue Hintergrund, den Sie hinzugefügt haben, sich in weiß oder schwarz umgewandelt hat, liegt es daran, dass das Symbol "Keine Masche" die Farbe verdeckt - keine Sorge, diese erscheint wieder, wenn Sie einzoomen.)

- iv. Gehen Sie zu Bearbeiten/Alles auswählen oder drücken Strg+A, um einen Auswahlrahmen um das ganze Muster zu setzen. Wenn Sie "Zeige markierten Auswahlrahmen" wählen, ist der nächste Schritt einfach.
- v. Nehmen Sie den Anfasser in der unteren Mitte des Auswahlrahmens und schieben ihn nach oben, sodass der obere Rapport des Musters markiert





ist, aber kein Teil des unteren Rapports in dem Auswahlrahmen ist.

- vi. Nun müssen Sie einige Änderungen an Ihrer Palette vornehmen:
    - a. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kontrastfarbe unter dem Symbol für "Keine Masche", um diese Farbe für die rechte Maustaste zu definieren und stellen Sie sicher, dass sie transparent ist.
    - b. Stellen Sie sicher, dass alle Maschen des Haupthintergrunds (in diesem Fall sind es rechte Maschen) transparent sind und ebenfalls das Symbol für "Keine Masche", aber alle anderen Symbole undurchsichtig sind.
    - c. Alle Farben des Musters müssen undurchsichtig sein.
  - vii. Mit aktivem Auswahlrahmen im oberen Rapport gehen Sie nun zu Bearbeiten / Symbole löschen.
  - viii. Mit aktivem Auswahlrahmen im oberen Rapport gehen Sie dann zu Bearbeiten / Garnfarben löschen.
  - ix. Der Bereich innerhalb des Auswahlrahmens sollte nun mit der gewählten Kontrastfarbe gefüllt sein und keine zusätzlichen Symbole enthalten.
  - x. Gehen Sie nun zur Palette und wählen das "Keine Masche" - Symbol und füllen mit dem "Fläche füllen" - Symbol (der Eimer) den Bereich innerhalb des Auswahlrahmens.
6. Nun wählen Sie den Auswahlrahmen ab und zoomen in den Bereich Ihres Musters, sodass Sie den Halsausschnitt deutlich sehen können.
7. In der Reihe, in der Sie bis zur Mitte stricken und den Rest auf eine Hilfsnadel legen, platzieren Sie das Symbol für "Klammer öffnen" auf die erste dieser Maschen - welche Sie dazu benutzen hängt von der Strickrichtung ab (um die Reihenzahl zu kontrollieren, beachten Sie die Dialogbox für "Zeige Position..."). Platzieren Sie das Symbol für "Klammer schließen" auf der letzten Maschen dieser Reihe neben dem ersten Symbol für "Keine Masche".





8. Als nächstes ziehen Sie einen Auswahlrahmen um den Bereich, der stillgelegt wird. In diesem Fall ist es die rechte Halsausschnittshälfte, beginnend mit der Reihe über den Klammern und allen Reihen darüber innerhalb der Klammern. Wenn Sie den Auswahlrahmen mit den Markierungen nehmen, können Sie einfacher präzise arbeiten.
9. Nun verschieben Sie den Auswahlrahmen in den leeren Bereich überhalb des Musters und platzieren ihn so, dass die erste Reihe in der Strickrichtung korrekt bleibt. In diesem Beispiel war es eine ungerade Zahl, also muss es nun eine gerade Zahl sein.  
  
Die horizontale Platzierung spielt dabei keine Rolle, da die Symbole für "Keine Masche" in der Strickanleitung ignoriert werden.
10. Entfernen Sie den Auswahlrahmen und, um sicher zu stellen, dass der gesamte Hintergrund mit dem Symbol "Keine Masche" gefüllt ist, klicken Sie zuerst mit der linken Maustaste auf die Hintergrundfarbe und dann mit der linken Maustaste auf das Symbol "Keine Masche", sodass dieses das aktive Element der Linken Maustaste ist. Der Pfeil des Symbols für "Kombinieren" zeigt nun nach oben - klicken Sie darauf und der Hintergrund wird mit dem Symbol "Keine Masche" gefüllt.
11. Nun zeichnen Sie eine Reihe mit dem Symbol für "Aufnehmen" in der ersten Reihe des verschobenen Bereichs oder, wenn Sie andere Symbole in dieser Reihe haben, ändern Sie die Anleitung, um nur "Aufnehmen" zu sagen und platzieren die Reihe unterhalb des Musters in der exakten Breite des Bereichs.
12. Sie können jetzt das Muster etwas beschneiden, sodass Sie oben nicht so viele überflüssige Reihen haben - entweder benutzen Sie dazu das "Entfernen..." - Symbol  und ziehen von oben mit der linken Maustaste über die Reihen, die Sie entfernen wollen, oder setzen einen Auswahlrahmen um den gewünschten Bereich und klicken das "Muster beschneiden..." - Symbol. 
13. Wenn Sie nun den Text für Ihre Strickanleitung ausdrucken, wird die Anleitung für den Bereich der Maschen auf der Hilfsnadel separiert und in der korrekten Reihenfolge gedruckt. Da DesignaKnit dieses als ein Muster sieht, wird die Reihennummerierung vom ersten Bereich fortfahren. Sie können dieses optional ändern, indem Sie den Text in die Zwischenablage kopieren

und in ein Textverarbeitungsprogramm wieder einfügen und dort die Nummern entsprechend ändern.

Dieser Prozess mag auf den ersten Blick etwas umständlich und verwirrend erscheinen, aber mit ein wenig Übung wird es schneller und einfacher sein, als es auf den ersten Blick erscheinen mag.

#### Siehe auch

Cut N Sew

Schnitt

Schnittwerkzeuge

Bearbeiten/Neu definieren

Symbol Neu definieren



## Zöpfe

---

DesignaKnit enthält für den Entwurf jetzt auch eine Sammlung von Aran- und Zopfmuster. Sie können diese Sammlung auch durch Ihre eigenen Zopfmuster erweitern. Zur Vereinfachung werden in DesignaKnit die verschiedenen Typen von Kreuzungen alle als *Zöpfe* behandelt.

Alle Zöpfe, sowohl die bereits vorhandenen als auch Ihre eigenen, werden in dem Zopf-Organisator aufgeführt. Hier können Sie die Zöpfe, die Sie für Ihr Muster verwenden wollen, einrichten und in die Zopf Palette aufnehmen, aber auch Ihre eigenen Zöpfe erstellen und speichern.

Die Zöpfe sind entsprechend der Breite und Ihrer Art sortiert, Sie können aber auch verschiedene Suchkriterien verwenden um den gewünschten Zopf leichter zu finden.

Alle beigefügten Zöpfe enthalten eine Abkürzung für die gedruckten Anweisungen und sie enthalten auch eine Anleitung, wie diese zu stricken sind.

## Beigefügte Zöpfe

Die beigefügten Zöpfe umfassen den Bereich vom einfachen Zopf über 2 Maschen bis zum komplexen Zopf, der über 12 Maschen kreuzt. Alle beigefügten Zöpfe enthalten ein graphisches Symbol für die Symbolansicht, welches auch für die gedruckten Anweisungen verwendet wird. Sie können sich aber für eine vereinfachte Darstellung auch nur eine Box mit der entsprechenden Abkürzung des Zopfs darstellen lassen. Es gibt auch eine Ansicht mit Maschentextur, die in der Maschenansicht dargestellt wird.

Alle im DesignaKnit 8 eingefügten Zöpfe kreuzen auf der Vorderseite, entweder zur rechten oder zur linken Seite; die Maschen im Hintergrund können sowohl rechte als auch linke Maschen sein.

Wenn Sie einen neuen Zopf entwerfen wollen, z.B. einen Zopf mit linken Maschen auf der Vorderseite, so können Sie diesen im Zopf Organisator selber erstellen. Liegt die Breite des neuen Zopfes im Bereich der beigefügten Zöpfe, so können Sie diesen auf Basis einer vorhandenen Graphik erstellen (die Maschendarstellung wird dadurch nicht genau stimmen) oder Sie können es DesignaKnit überlassen, eine Graphik zu erzeugen, die die Anzahl der Maschen für die Kreuzung mit der Anzahl der rechten und linken Maschen für den Hintergrund simuliert. Sie können den Zopf auch als Abkürzung in einer Box beschreiben lassen.

## Typen Von Kreuzungen Und Zöpfen

Selbst sehr kompliziert aussehende Zopfmuster sind häufig aus nur wenigen verschiedenen Zöpfen zusammengestellt. Weil DesignaKnit eine große Palette verschiedener Zöpfe bereitstellt und weil man versucht hat, eine möglichst einfache Methode für die Abkürzungen der Zöpfe zu finden, kann es vorkommen, dass es für zwei verschiedene Zöpfe eine Abkürzung gibt. Es ist nicht sehr wahrscheinlich, dass Sie überhaupt zwei verschiedene Zöpfe mit derselben Abkürzung finden und in einem Muster gleichzeitig verwenden; sollte das doch einmal vorkommen, so machen Sie eine Kopie von einem der Zöpfe und geben dem Zopf Ihren eigenen Namen bei der Abkürzung.

Während die Abkürzungen doppelt vorkommen können, sind die einzelnen Zöpfe und deren Beschreibungen einzigartig. Wenn Sie Ihren eigenen Zopf entwerfen, ist es empfohlen, dem System zu folgen, das DesignaKnit für die Kategorisierung und die Beschreibung der Zöpfe verwendet.

Die Kreuzungen sind wie folgt kategorisiert:

### Einfache Kreuzungen und Zöpfe:

Zöpfe

**Die Gesamtbreite ist eine gerade Maschenzahl:** die eine Hälfte der Maschen der Gesamtbreite kreuzt über die andere Hälfte der Maschen; so werden in einem 6 Maschen breiten Zopf 3 Maschen über die anderen 3 Maschen kreuzen.

**Die Gesamtbreite ist eine ungerade Maschenzahl:** die Zahl, die der Hälfte am nächsten kommt wird über die andere Hälfte gekreuzt. Die Zahl kann auf- oder abgerundet werden. Wenn die Gesamtbreite 7 Maschen ist, werden also 4 Maschen über die restlichen 3 gekreuzt oder es werden 3 Maschen über die restlichen 4 Maschen gekreuzt.

### Abkürzungen und Beschreibungen

Beispiele: **C6F**, **C6FP**, **C6B**, **C6BP**

**C** bezeichnet einen einfachen **Zopf (cable)**, wie oben beschrieben.

**6:** diese Zahl beschreibt die Breite des Zopfes, in diesem Fall sind es 6 Maschen.

**F** oder **B:** beschreibt, ob die Maschen auf der Hilfsnadel nach **vorne (Front)** oder nach **hinten (Back)** gelegt werden müssen.

Z.B. wenn Sie sich die Arbeit beim Handstricken ansehen, gehen die vorderen Maschen bei einem Zopf mit der Eigenschaft **VORNE** zur **linken Seite**, während die Zöpfe mit der Eigenschaft **HINTEN** die Maschen zur **rechten Seite** gehen .

Beim Maschinestricken, wenn die Kreuzungen am hinteren Nadelbett durchgeführt werden, können die Maschen auf der rechten Deckernadel die Maschen auf der linken Deckernadel entweder **vorne** oder **hinten** kreuzen; wenn die Kreuzungen am Doppelbett durchgeführt werden, entsprechend umgekehrt.

**P:** wenn die Abkürzung ein P ist, heißt das, dass die Maschen, die *hinten kreuzen*, linke Maschen sein sollen (engl. purl = linke Maschen). Wenn Links nicht weiter spezifiziert ist, sind die Maschen abzustricken.

Die Beschreibung der Zöpfe enthält auch einen schnellen Weg, wie die Strickanleitungen zu interpretieren sind:

**C6F: Front/Left Cross K3,k3** or **C6BP: Back/Right Cross K3,p3-**

Wenn Sie der Abkürzung folgen, erklärt der erste Teil der Beschreibung den Handstrickern, ob die Maschen auf der Hilfsnadel vor oder hinter die Arbeit gelegt werden müssen - das

wird entsprechend in dem F (Front=Vorne) oder dem B (Back=Hinten) in der Abkürzung ausgedrückt. Left (Links) oder Right (Rechts) zeigt die Richtung an, in die die Maschen kreuzen, wenn Sie auf die rechte Seite der Arbeit schauen - Für Maschinestriker bedeutet es, dass die Richtung, in die Sie die Maschen auf der Deckernadel kreuzen müssen, abhängig davon ist, ob Sie beim Stricken auf die rechte (Right side) oder linke Seite (Wrong side) schauen.

Diese Information wird gefolgt von zwei Abschnitten getrennt durch ein Komma: Der erste Abschnitt beschreibt, wie viele Maschen von der Hauptnadel gestrickt werden müssen, was immer zuerst durchgeführt werden muss, und der zweite, wie viele Maschen von der Hilfsnadel und ob es rechte oder linke Maschen sind. Die Anweisung für die Hauptnadel wird immer in Großbuchstaben und die der Hilfsnadel in Kleinbuchstaben dargestellt. *Bitte beachten Sie, dass Abkürzungen in den anderen Strickanweisungen immer Großbuchstaben sind - nur bei den Zopfkreuzungen soll mit den Kleinbuchstaben dargestellt werden, dass es sich hier um die Maschen der Hilfsnadel handelt.*

Falls Sie z.B. einen Zopf, sagen wir in einer Rippe, kreieren möchten, könnten Sie in Anlehnung an die oben beschriebene Abkürzung zum Beispiel folgende wählen: **C6FR: Front/Left Cross K1 P1 K1, k1 p1 k1.**

### Einfache Kreuzungen

**Die Gesamtbreite ist eine gerade Maschenzahl:** mehr oder weniger als die Hälfte aller Maschen wird über den Rest gekreuzt. Das heißt, in einem 6-Nadel-Zopf können 4 über 2 Maschen gekreuzt werden oder 2 über 4.

**Die Gesamtbreite ist eine ungerade Maschenzahl:** die Zahl der vorne kreuzenden Maschen ist mehr oder weniger als die ähnlichste Zahl der Hälfte der Gesamtmaschen. Wenn also die Gesamtbreite 7 Maschen ist, können 2 Maschen über 5 oder 5 Maschen über 2 kreuzen, aber nicht 3 über 4 oder 4 über 3 Maschen.

Wenn eine Kombination aus praktischen Gesichtspunkten eher unwahrscheinlich ist (unterschiedlich dickes Garn oder andere Effektgarne), wie 1 Masche über 6 oder 6 über 1, sind diese nicht enthalten, aber wenn Sie so einen Zopf stricken möchten, können Sie Ihren eigenen kreieren.

### Abkürzungen und Breschreibungen

Beispiele: **Cr7F, CR7FP, Cr7B, CR7BP**

**Cr** am Anfang einer Abkürzung zeigt an, dass es sich um eine **Kreuzung** mit ungerader Maschenzahl wie oben beschrieben handelt.

**7:** diese Zahl beschreibt die Breite des Zopfes, in diesem Fall sind es 7 Maschen.

**F** oder **B:** beschreibt ob die Masche auf der Hilfsnadel nach **vorne (Front)** oder nach **hinten (Back)** gelegt werden muss.

Z.B. wenn Sie sich die Arbeit beim Handstrick ansehen, gehen die oberen Maschen bei einem Zopf mit der Eigenschaft **vorne** zur **linken Seite**, während bei den Zöpfen mit der Eigenschaft **hinten** gehen die Maschen zur **rechten Seite**.

Beim Maschinestriken, wenn die Kreuzungen am hinteren Nadelbett durchgeführt werden, können die Maschen auf der rechten Deckernadel die Maschen auf der linken Deckernadel entweder **vorne** oder **hinten** kreuzen; wenn die Kreuzungen am Doppelbett durchgeführt werden, entsprechend.

**P:** wenn die Abkürzung ein P ist, heißt es, dass die Maschen, die *hinten kreuzen*, linke Maschen sein sollen (engl. purl = linke Maschen). Wenn Links nicht weiter spezifiziert ist, sind die Maschen abzustricken.

Die Beschreibung der Kreuzungen enthält auch einen schnellen Weg, wie die Strickanleitungen zu interpretieren sind:

### **Cr7F: Front/Left Cross K2,k5or Cr7BP: Back/Right Cross K5,p2-**

Wenn Sie der Abkürzung folgen, erklärt der erste Teil der Beschreibung den Handstrickern, ob die Maschen auf der Hilfsnadel vor oder hinter die Arbeit gelegt werden müssen - das wird entsprechend in dem F (Front=Vorne) oder dem B (Back=Hinten) in der Abkürzung ausgedrückt. Left (Links) oder Right (Rechts) zeigt die Richtung an, in die die Maschen kreuzen, wenn Sie auf die rechte Seite der Arbeit schauen - Für Maschinestriker bedeutet es, dass die Richtung, in die Sie die Maschen auf der Deckernadel kreuzen müssen, abhängig davon ist, ob Sie beim Stricken auf die rechte (Right side) oder linke Seite (Wrong side) schauen.

Diese Information wird gefolgt von zwei Abschnitten, getrennt durch ein Komma: Der erste Abschnitt beschreibt, wie viele Maschen von der Hauptnadel gestrickt werden müssen, was immer zuerst durchgeführt werden muss, und der zweite, wie viele Maschen von der Hilfsnadel und ob es rechte oder linke Maschen sind. Die Anweisung für die Hauptnadel wird immer in Großbuchstaben und die der Hilfsnadel in Kleinbuchstaben dargestellt. *Bitte beachten Sie, dass Abkürzungen in den anderen Strickanweisungen immer Großbuchstaben sind - nur bei den Zopfkreuzungen soll mit den Kleinbuchstaben dargestellt werden, dass es sich hier um die Maschen der Hilfsnadel handelt.*

Falls Sie z.B. einen Zopf, sagen wir in einer Rippe, kreieren möchten, könnten Sie in Anlehnung an die oben beschriebene Abkürzung zum Beispiel folgende wählen: Cr7FR: Front/Left Cross K2 P1 K2, k1 p1

## **Komplexe Kreuzungen**

### **Flechtzöpfe**

Hier kreuzen zwei Abschnitte über eine in der Regel mittlere Masche oder Maschen. Die kreuzenden Maschen sind immer rechte Maschen, aber die Maschen in der Mitte können rechte oder linke Maschen sein. Diese Zöpfe werden "komplex" genannt, da man ein wenig mehr Geschick beim Stricken haben muss als bei einfachen, aber wenn Sie etwas erfahren sind, sind sie auch nicht schwierig!

Wie auch bei den anderen Zöpfen können Sie, wenn Sie anderes, z.B. auch linke Maschen in den sich kreuzenden Abschnitten stricken wollen, diese unter "Eigenen Zopfmustern" spezifizieren.

### **Abkürzungen und Beschreibungen**

Beispiele: **FCr8, FCr8P, BCr8, BCr8P**

*Im Gegensatz zu den einfachen Zöpfen wird bei den Flechtzöpfen vor dem Cr noch angezeigt, ob die Hilfsnadel nach vorne oder nach hinten gelegt werden muss. Bei einigen dieser Flechtzöpfe werden Sie 2 Hilfsnadeln brauchen, um die Abschnitte vor dem Hintergrund zu kreuzen.*

**F** oder **B:** beschreibt, ob die Masche auf der Hilfsnadel nach **vorne (Front)** oder nach **hinten (Back)** gelegt werden muss. Wenn Sie sich als Handstricker die Arbeit von der rechten Seite anschauen, kreuzen die vorderen Maschen nach links.

**Cr:** nach der Richtungsanzeige F oder B zeigt einen Zopf oder Flechtzopf an, in dem zwei Maschen-Abschnitte vor einer mittleren Spalte kreuzen. Wenn Sie mit dieser Art Zöpfen arbeiten, werden Sie, abhängig von der Richtung der vordersten Kreuzung, einige Maschen von der

Hilfsnadel wieder auf die Hauptnadel gleiten lassen und/oder mit zwei Hilfsnadeln arbeiten müssen.

7: diese Zahl beschreibt die Breite des Zopfes, in diesem Fall sind es 7 Maschen.

**P:** wenn die Abkürzung ein P ist, heißt das, dass die Maschen, die hinten kreuzen, linke Maschen sein sollen. Wenn Links nicht weiter spezifiziert ist, sind die Maschen rechts abzustriken.

Die Beschreibung der Flechtzöpfe enthält auch einen schnellen Weg, wie die Strickanleitungen zu interpretieren sind:

Beispiele: **FCr8: Front/Left Crossover K3(k2)k3**

*Lassen Sie die nächsten 3 Maschen auf die Hilfsnadel gleiten und legen Sie diese nach vorne; lassen Sie die nächsten 2 Maschen auf eine zweite Hilfsnadel gleiten und legen Sie diese nach hinten, K3, P2 von der hinteren Hilfsnadel, dann K3 von der vorderen Hilfsnadel.*

Wie bei den einfachen Kreuzungen erklärt auch hier der erste Teil, wohin Sie die Hilfsnadel legen sollen - in diesem Fall nach vorne. Da dieses eine Kreuzung vorne ist, brauchen Sie zwei Hilfsnadeln: zuerst werden 3 Maschen auf die eine gelegt, die vor die Arbeit gelegt wird - dann werden 2 Maschen auf die andere gelegt, die hinten gelegt wird und die mittlere Spalte formt.

Die Großbuchstaben erläutern, wie viele Maschen zuerst von der Hauptnadel gestrickt werden müssen. Die nächste Anleitung in Klammern bezieht sich auf die mittleren Maschen, in diesem Fall rechte Maschen, und da dieses eine Kreuzung vorne ist, werden diese auf die zweite Hilfsnadel und nach hinten gelegt. Diese Maschen werden als nächstes gearbeitet. Der letzte Abschnitt ist die letzte Kreuzung von der ersten Hilfsnadel, die hier rechts gestrickt wird.

Sie können ein ähnliches Ergebnis erzielen, wenn Sie alle Zopfmaschen auf eine Hilfsnadel nehmen und dann, wenn Sie die Maschen der Hauptnadel gestrickt haben, die mittleren Maschen von der linken Seite der Hilfsnadel wieder auf die Hauptnadel gleiten lassen, diese stricken, dann die restlichen Maschen der Hilfsnadel stricken; diese Methode ist aber nicht ganz exakt.

*Bitte beachten Sie, dass Abkürzungen in den anderen Strickanweisungen immer Großbuchstaben sind - nur bei den Zopfkreuzungen soll mit den Kleinbuchstaben dargestellt werden, dass es sich hier um die Maschen der Hilfsnadel handelt.*

Beispiel **BCr8P: Back/Right Crossover K3(p2)k3**

*Lassen Sie die nächsten 5 Maschen auf die Hilfsnadel gleiten und legen Sie diese nach hinten, K3, lassen Sie 2 Maschen wieder auf die linke Nadel gleiten, legen Sie die Hilfsnadel nach vorne, K2, dann K3 von der Hilfsnadel*

Auch hier beschreibt der erste Teil der Anleitung wieder, wohin die Hilfsnadel mit den kreuzenden Maschen gelegt werden soll, in diesem Fall hinter die Arbeit. Da dieses eine hintere Kreuzung ist, werden alle 5 Maschen auf die Hilfsnadel gelegt, die anfangs hinter die Arbeit gelegt wurde.

Die Großbuchstaben in der Anleitung erklären, wie viele Maschen von der Hauptnadel gestrickt werden, dann lassen Sie die Maschen der Kleinbuchstaben in Klammern von der linken Seite der Hilfsnadel zurück auf die linke Hauptnadel gleiten, die Hilfsnadel wird vor die Arbeit gelegt, dann stricken Sie die mittleren 2 Maschen der Hauptnadel und stricken die letzten 3 Maschen der Hilfsnadel.

Siehe auch

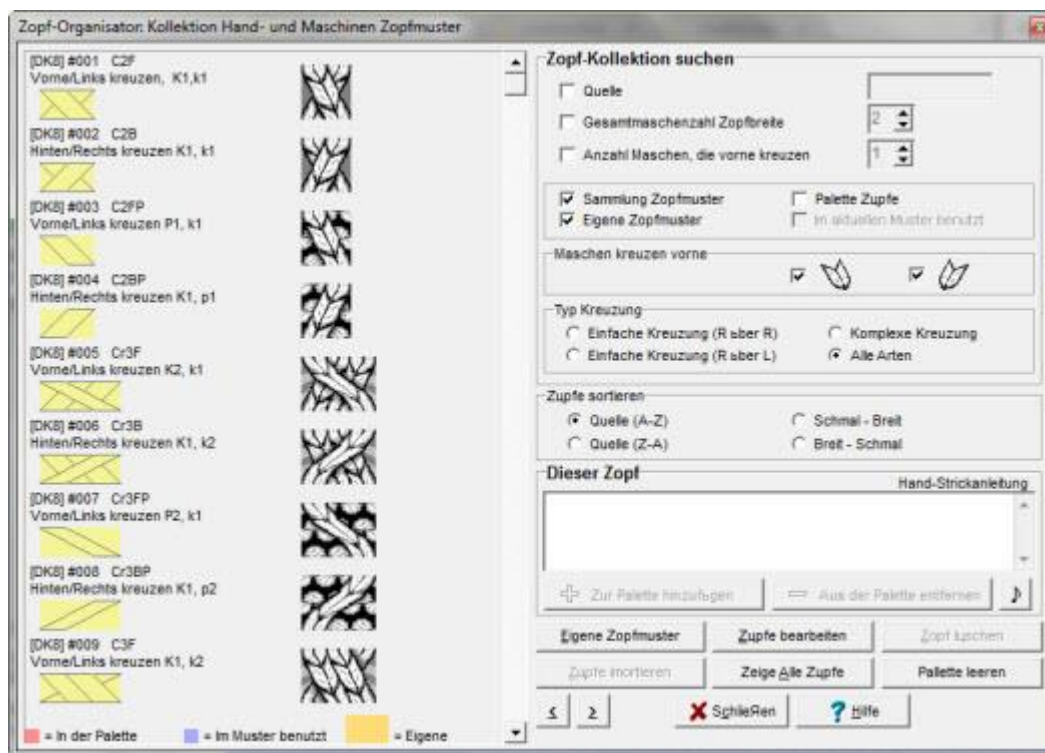
Zopf-Organisator

Palette der Zöpfe

Muster drucken

## Zopf-Organisator

Im Zopf-Organisator finden Sie alle mitgelieferten Zöpfe und können Ihre eigenen Varianten der Zöpfe einrichten. Aus diesen Zöpfen können Sie die Zöpfe auswählen, die Sie in der Zopf-Palette für die Nutzung in Ihrem Muster bereitstellen. Um mehr über Zöpfe zu erfahren, klicken Sie hier.



Auf der linken Seite des Zopf-Organisators finden Sie die Liste der Zöpfe entsprechend der eingestellten Suchkriterien. Sind mehr Zöpfe vorhanden als in der Anzeige dargestellt werden können, verwenden Sie die Bildlaufleiste an der rechten Seite der Zöpfe, um durch die Auswahl zu navigieren.

Wenn Sie einen Zopf in dem Muster platzieren, können Sie bestimmen, ob der Zopf in der Symbolansicht als graphische Darstellung oder als Abkürzung dargestellt werden soll. In der Maschenansicht wird der Zopf als Graphik wie rechts dargestellt.

Einen Zopf suchen

Sie können die Suche mit den folgenden Parametern einschränken:

**Quelle:** Wenn Sie eigene Zöpfe aus verschiedenen Quellen eingegeben haben, können Sie an dieser Stelle die Referenzen zu diesen Quellen eingeben. Wenn Sie diesen Eintrag leer lassen, werden alle Quellen, inklusive der Standard DesignaKnit Sammlung, in die Suche einbezogen.

**Gesamtmaschenzahl Zopfbreite:** Sie können die Suche auf Zöpfe mit einer bestimmten Breite einschränken - beachten Sie, dass diese Zahl alle Maschen berücksichtigt, die in dem Zopf verwendet werden.

**Anzahl der Maschen, die vorne kreuzen:** diese Zahl beschreibt nicht die gesamte Breite des Zopfs, sondern nur die Maschen, die vorne kreuzen. Beachten Sie, dass die vorhandenen Zöpfe nur rechte Maschen haben, die vorne kreuzen, die hinteren Maschen können sowohl rechte als auch linke Maschen sein.

Es ist nicht unbedingt notwendig, eine der Optionen bei der Suche zu verwenden, wenn Sie die Optionen jedoch verwenden wollen, sollten Sie wissen, dass die Optionen nur exklusiv verwendet werden können, das heißt, dass Sie immer nur eine der 3 Optionen verwenden können. Die anderen beiden Optionen werden dann automatisch deaktiviert. Wenn Sie jedoch bei der Auswahl eines der Kriterien die Strg-Taste gedrückt halten, können Sie auch mehrere der Kriterien gleichzeitig auswählen.

Wenn Sie zum Beispiel einen 7 Maschen breiten Zopf suchen, bei dem aber nur 3 Maschen vorne kreuzen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie die Kriterien für die "Gesamtmaschenzahl" und die "Zahl der Maschen die vorne kreuzen" auswählen, Sie können dieses Kriterium dann auf 3 einstellen.

Sie können die Suche weiter einschränken, indem Sie eine der folgenden Optionen verwenden:

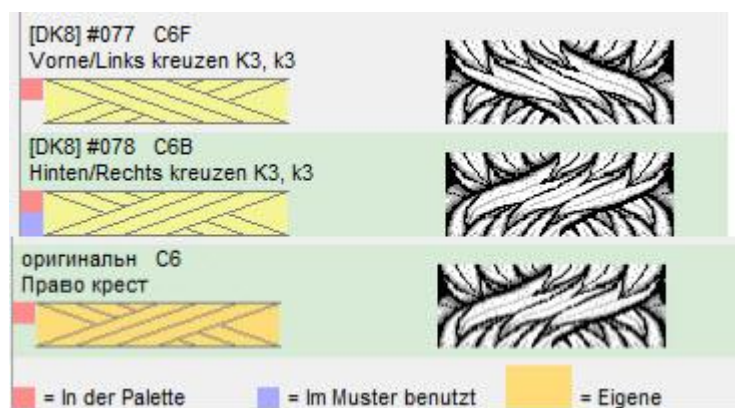
**Sammlung Zopfmuster:** dieses sind die Zopfmuster, die DesignaKnit zur Verfügung stellt.

**Eigene Zopfmuster:** das sind die von Ihnen selbst erstellten Zöpfe.

**Palette Zöpfe:** das sind die Zöpfe, die in der aktuellen Zopfpalette vorhanden sind.

**Im aktuellen Muster benutzt:** wenn das aktuelle Muster bereits Zöpfe enthält, können Sie die Suche auf diese Zöpfe einschränken. Diese Option steht nicht zur Verfügung, wenn das aktuelle Muster keine Zöpfe enthält.

Wenn Sie "Sammlung Zopfmuster" oder "Eigene Zopfmuster" ausgewählt haben und diese Zöpfe sind auch in der Zopf-Palette vorhanden, werden diese auch in dem Suchergebnis angezeigt. Die Zöpfe in der entstandenen Liste sind so markiert, dass man erkennen kann, ob die Zöpfe aus der vorhandenen Sammlung stammen, ob es selbst erstellte Zöpfe sind, oder ob diese bereits in den aktuellen Muster verwendet werden.



**Ein pinkes Quadrat** an der linken Seite markiert Zöpfe, die bereits **in der Zopf-Palette vorhanden sind**.

**Ein lila Quadrat** an der linken Seite markiert Zöpfe, die **in dem aktuellen Muster verwendet werden**.

**Eine hell-orange Markierung** markiert einen **selbst erstellten Zopf**

**Hell grün hinterlegt** ist der **aktuell ausgewählte Zopf** - die Details dazu werden an der rechten Seite in der Dialogbox angezeigt.

Sie können alle Suchkriterien löschen, indem Sie auf den Knopf "Zeige alle Zöpfe" ganz unten in der Dialogbox klicken.

Zöpfe sortieren



Sie können die Zopfsammlung und/oder auch die Ergebnisse der Suche nach der **Quelle** oder der **Breite** sortieren. Innerhalb dieser Hauptkategorien wird DesignaKnit die Zöpfe in der folgenden Reihenfolge anzeigen können:

### Quelle A → Z

1. **Name** **der** **Quelle**  
*Alle mitgelieferten Zöpfe beginnen mit (DK8) als Quelle, gefolgt von einer Zahl. Wenn diese Zöpfe in dem Suchergebnis vorhanden sind, werden diese immer **zuerst angezeigt**.*
2. **Gesamtbreite** (von schmal nach breit)
  1. **Einfache Zöpfe (rechts über rechts)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  2. **Einfache Zöpfe (rechts über links)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  3. **Komplexe Zöpfe (rechte Mittelmasche)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  4. **Komplexe Zöpfe (linke Mittelmasche)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts

### Quelle Z → A

1. **Name** **der** **Quelle**  
*Alle mitgelieferten Zöpfe beginnen mit (DK8) als Quelle, gefolgt von einer Zahl. Wenn diese Zöpfe in dem Suchergebnis vorhanden sind, werden diese immer **zuletzt angezeigt**.*
2. **Gesamtbreite** (von schmal nach breit)
  1. **Einfache Zöpfe (rechts über rechts)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  2. **Einfache Zöpfe (rechts über links)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  3. **Komplexe Zöpfe (rechte Mittelmasche)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  4. **Komplexe Zöpfe (linke Mittelmasche)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts

### Schmal → Breit

1. **Gesamtbreite** (von schmal nach breit)
  1. **Einfache Zöpfe (rechts über rechts)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  2. **Einfache Zöpfe (rechts über links)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  3. **Komplexe Zöpfe (rechte Mittelmasche)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  4. **Komplexe Zöpfe (linke Mittelmasche)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
2. **Name der Quelle** (A → Z)

### Breit → Schmal

1. **Gesamtbreite** (von schmal nach breit)
  1. **Einfache Zöpfe (rechts über rechts)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  2. **Einfache Zöpfe (rechts über links)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  3. **Komplexe Zöpfe (rechte Mittelmasche)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts
  4. **Komplexe Zöpfe (linke Mittelmasche)**, Vorne/Links dann Hinten/Rechts

## 2. Name der Quelle (A → Z)

### Zopf Beschreibungen und Anleitungen

Jeder Zopf hat eine eindeutige Beschreibung die über dem graphischen Symbol angezeigt wird. Für eine detaillierte Beschreibung wie das System funktioniert, klicken Sie hier.

Die Beschreibung besteht aus der Abschnitten:

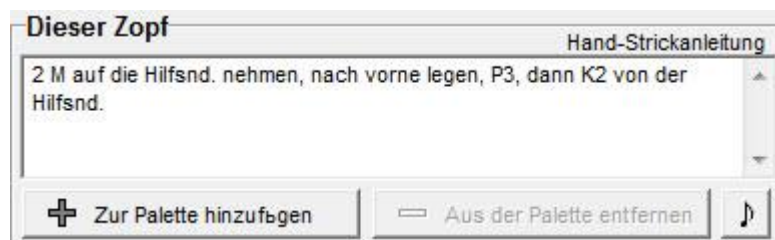


- **Quelle und Nummer:** z.B. DK8 #78. Alle mitgelieferten Zöpfe haben DK8 als Quellbezeichnung, gefolgt von einer eindeutigen Nummer. Wenn Sie Ihre eigenen Variationen der Zöpfe erzeugen, können Sie diese nach ihren eigenen Vorstellungen benennen und dieses als Teil des Suchmusters verwenden.
- **Abkürzungen:** z.B. C6B Das ist die Abkürzung, die in dem Ausdruck den Strickanleitung verwendet wird.
- **Beschreibung:** z.B. Hinten/rechts überkreuzen K3,k3. Alle mitgelieferten Zöpfe haben eine Beschreibung die einem definierten System folgt.

Die **Quelle** und die **Beschreibung** sind für die Formblätter und die textlichen Anleitungen nicht erforderlich - sie sind einzig zur Identifikation und zur Kategorisierung der Zöpfe gedacht, sie helfen Ihnen dabei genau den richtigen Zopf für Ihr Muster zu finden.

Die **Abkürzungen** werden in den textlichen Anleitungen beim Ausdruck verwendet und werden bei den Reihenweisen Strickanweisungen verwendet. Wenn ein Zopf in der Liste auf der linken Seite markiert ist, wird die vollständige Strickanleitung für diesen Zopf in dem Fenster auf der rechten Seite der Dialogbox angezeigt. Dieser Text wird bei den gedruckten Strickanleitungen in der Liste der Erklärungen für die Abkürzungen angezeigt.

Sie können den Text für die mitgelieferten Zöpfe nicht verändern, wenn Sie also diesen Zopf verwenden wollen, aber eine andere Strickanleitung bevorzugen, müssen Sie einen eigenen Zopf erstellen, indem Sie eine Kopie des vorhandenen Zopfs erstellen und dann mit Ihrer eigenen Strickanleitung versehen.



Eine Palette für die Zöpfe erzeugen

**Zöpfe zur Palette hinzufügen:** Klicken Sie auf den Knopf **Zur Palette hinzufügen**. Wenn der Zopf bereits in der Palette vorhanden ist, sehen Sie an der linken Seite ein pink-farbenes Quadrat und der Knopf "Zur Palette hinzufügen" ist deaktiviert.

**Zöpfe aus der Palette entfernen:** Klicken Sie auf den Knopf **Aus der Palette entfernen**. Ist dieser Knopf deaktiviert, dann ist dieser Zopf auch nicht in der Palette vorhanden.

Wenn Sie ein Muster öffnen, welches Zöpfe enthält, die zwar in dem Zopf-Organisator vorhanden sind, nicht jedoch in der aktuellen Palette, wird DesignaKnit Sie warnen und Sie fragen, ob Sie die Zöpfe in die Palette mit aufnehmen wollen. Wenn Sie diese Frage mit Ja beantworten, werden die Zöpfe automatisch der Palette hinzugefügt, ohne den Zopf-Organisator erneut zu öffnen.



## Akustische Alarme

Sie können einem Zopf einen akustische Alarm zuweisen, sodass Sie beim interaktiven Stricken eine Meldung erhalten, wenn Sie sich dem Zopf nähern. Diese Funktion ist in erster Linie für die Maschinenstricker gedacht, jedoch auch beim Handstricken ist es manchmal hilfreich, den Anleitungen auf dem Bildschirm zu folgen.

Wählen Sie einen Alarm aus der Liste in der Dialogbox.



Einen eigenen Zopf entwerfen

Falls Ihr gesuchter Zopf nicht bereits durch den Zopf-Organisator zur Verfügung gestellt wird, können Sie Ihren eigenen Zopf erstellen. Sie können auch einen Zopf aus einem Muster aus einer anderen Quelle importieren.

## Einen eigenen oder importierten Zopf bearbeiten

**Einen neuen Zopf hinzufügen**, klicken Sie auf den Knopf "Eigene Zopfmuster" (oder verwenden Sie das Tastaturkürzel Alt+E).

**Wenn Sie einen bestehenden oder einen importierten Zopf bearbeiten** wollen, markieren Sie zuerst den entsprechenden Zopf aus und klicken Sie dann auf den Knopf "Zöpfe bearbeiten". Beachten Sie bitte, dass Sie die mitgelieferten Zöpfe nicht direkt bearbeiten können. Wenn Sie eine Kopie oder eine Variante eines der mitgelieferten Zöpfe erstellen wollen, klicken Sie auf den entsprechenden Zopf und klicken dann auf "Eigene Zopfmuster".

In der nun folgenden Dialogbox werden die Details zu dem gewählten Zopf angezeigt (grün unterlegt auf der linken Seite des Zopf-Organisators) Wenn dieses nicht der Zopf ist, den Sie als Grundlage für den neuen Zopf verwenden wollen, können Sie die Details hier direkt ändern ohne dass es notwendig ist, die Dialogbox wieder zu schließen.

**Geben Sie den Ursprung in das Feld "Quelle" ein.** Sie können später nach Zöpfen suchen, indem Sie nach der Quelle suchen, Sie erhalten so verschiedene Gruppen von Zöpfen. (Max 10 Buchstaben)

**Geben Sie nun eine Abkürzung für den Zopf ein.** Dieses ist die Abkürzung, die Ihnen in der textlichen Beschreibung der Strickanleitung angezeigt wird. Diese müssen nicht einzigartig sein (es hilft aber sicher). Sie können Ihr eigenes System für die Abkürzungen entwickeln, Sie können aber auch das System der Abkürzungen für die verschiedenen Zopfarten im DesignaKnit verwenden. (Max 8 Buchstaben)

**Geben Sie eine Beschreibung des Zopfes ein:** diese Beschreibung muss eindeutig sein. Die Zopfbeschreibungen im DesignaKnit folgen einem festen Schema - z.B. Hinten/Rechts kreuzen K5, k2. Um zwischen den verschiedenen Zöpfen unterscheiden zu können, fügt DesignaKnit die Strickanleitungen hinzu, mit den Maschen die von der Hauptnadel gestrickt werden zuerst: K5 (mit großem K), gefolgt von der Anzahl der Maschen die von der Zopfnaedel gestrickt werden (k2 in dem obigen Beispiel - mit kleinem k). Sie erfahren mehr darüber hier. Wenn Sie dieselbe Beschreibung eines bereits existierenden Zopfs verwenden wollen, müssen Sie eine Kleinigkeit an der Beschreibung ändern, indem Sie z.B. Ihre Initialen hinzufügen oder eine Zahl der Beschreibung voranstellen. (Max 40 Buchstaben)

**Gesamtmaschenzahl der Zopfbreite:** wenn die gesamte Breite 12 Maschen oder weniger ist, wird DesignaKnit die Option anbieten, eine der vorhandenen Graphiken für die Simulation zu verwenden, Sie brauchen diese aber nicht zu verwenden, wenn Sie nicht wollen. Wie auch immer die gewählte Breite ist, DesignaKnit wird ein Symbol erzeugen, das in der Symbolansicht die entsprechenden Maschen überdeckt.

**Die Anzahl der Maschen, die vorne kreuzen und die Richtung festlegen:** wenn Sie die Maschenansicht wählen, wird DesignaKnit diese auch als Maschen darstellen, wenn Sie allerdings einige oder alle links gestrickt haben möchten, können Sie die graphische Darstellung auch abwählen.

**Wählen Sie den Typ der Kreuzung aus der Liste:** Einfache Kreuzungen enthalten Maschen in einer Strickrichtung, die Maschen derselben Strickrichtung kreuzen. Komplexe Kreuzungen enthalten zwei Strickrichtungen, die sie vor einer mittleren Masche kreuzen. Wenn Sie komplexe Kreuzungen auswählen, können Sie die Anzahl der Maschen in der Mitte festlegen und Sie können festlegen, ob diese rechte oder linke Maschen sein sollen. Wenn Sie rechte und linke Maschen haben möchten, beschreiben Sie dieses deutlich in den Strickanleitungen zu dem Zopf. Bedenken Sie jedoch, dass die Strickanleitung nur für die aktuelle Reihe des Kreuzens gilt, nicht für eine vorhergehende und auch nicht für eine nachfolgende Reihe.

**Wählen Sie eine Graphik für die Maschenansicht:** ist die Breite der Kreuzung 12 Maschen oder weniger, können Sie eine der mitgelieferten Zopfmuster verwenden. Klicken Sie auf den Pfeil an der rechten Seite, um in der Liste nach einem Zopf zu suchen, der Ihrer Beschreibung entspricht. Wenn Sie keine der vorhandenen Graphiken verwenden wollen, rollen Sie bis zum Ende der Liste und wählen Sie dort "Nichts". DesignaKnit wird dann nicht den eigentlichen Zopf darstellen, wird aber sowohl in der Symbolansicht, also auch in der Maschenansicht ein Symbol in der korrekten Breite anzeigen.

**Hand - Strickanleitungen:** Sie können bis zu 500 Buchstaben für die Beschreibung der Kreuzung verwenden - Während Sie die Beschreibung eingeben, werden Ihnen die noch zur Verfügung stehenden Buchstaben rechts oberhalb des Feldes angezeigt. Dieser Text wird bei den gedruckten Strickanleitungen in der Liste der Erklärungen für die Abkürzungen angezeigt.

**Akustischer Alarm:** wenn Sie dem Zopf einen Alarmton zuordnen möchten, können Sie dieses hier einrichten. Klicken Sie auf den Knopf mit den Noten und wählen Sie einen Alarm aus.

**Speichern Sie Ihren eigenen Zopf:** Klicken Sie auf speichern und fügen Sie den Zopf der Liste im Zopf-Organisator hinzu. Ist der Zopf einmal in dem Zopf-Organisator aufgenommen, so können Sie ab jetzt zu jeder Zeit auf diesen Zopf zugreifen - bis Sie den Zopf wieder löschen. Wenn Sie den Zopf nach dem Speichern unmittelbar verwenden wollen, wählen Sie den Zopf im Zopf-Organisator aus und fügen Sie den Zopf der Zopf-Palette hinzu.

Beachten Sie, dass Sie den neuen Zopf erst dann speichern können, wenn alle notwendigen Informationen dem Zopf zugeordnet wurden, erst dann wird der Knopf "Speichern" aktiviert.

### Eigene Zöpfe entfernen

Die mitgelieferten Zöpfe können Sie nicht löschen, wenn Sie aber einen der importierten oder selbst erstellten Zöpfe nicht mehr benötigen, wählen Sie den entsprechenden Zopf aus und klicken Sie dann auf den Knopf "Zopf löschen". Wenn der Knopf nicht aktiviert ist, kann der ausgewählte Zopf nicht gelöscht werden.

### Zöpfe aus anderen Mustern importieren

Dieser Knopf ist nur dann aktiviert, wenn DesignaKnit in dem geöffneten Muster einen oder mehrere Zöpfe gefunden hat, die nicht in dem Zopf-Organisator enthalten sind. Dieses passiert nur, wenn Sie einen der Zöpfe zuvor aus der Liste entfernt haben, oder Sie haben ein Muster mit einem Zopf von einem anderen DesignaKnit Anwender erhalten.

Wenn ein Muster gespeichert wird, werden die Informationen über die eigenen Zöpfe mit dem Muster gespeichert, wenn ein solches Muster von einem anderen DesignaKnit 8 Anwender geöffnet wird, kann auf die notwendigen zugegriffen werden und der neue Zopf kann der Liste der eigenen Zöpfe hinzugefügt werden.

DesignaKnit wird den Knopf "Zöpfe importieren" aktivieren wenn:

- Ein neuer Zopf gefunden wird
- Ein Zopf mit derselben Beschreibung bereits im Zopf-Organisator vorhanden ist, aber die Details unterschiedlich sind.

Um die Zöpfe zu importieren, klicken Sie auf den Knopf "Zöpfe importieren" Es öffnet sich eine Dialogbox, welche die Zöpfe zeigt, die DesignaKnit nicht im Zopf-Organisator gefunden hat.

#### Siehe auch

Zöpfe

Palette der Zöpfe


Muster drucken

## Palette der Zöpfe

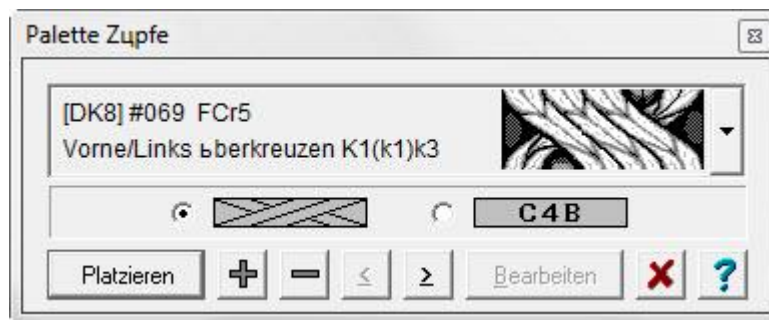
---



Bevor Sie Zöpfe oder Aranmuster verwenden können, müssen Sie zuerst diese aus Zopf-Organisator auswählen oder Ihre eigenen entwerfen.

Haben Sie einmal einen Zopf in der Palette gespeichert, wird dieser darin verwaltet bis sie ihn wieder löschen, so erhalten Sie eine Reihe verschiedener Zöpfe, die Sie immer wieder verwenden können.

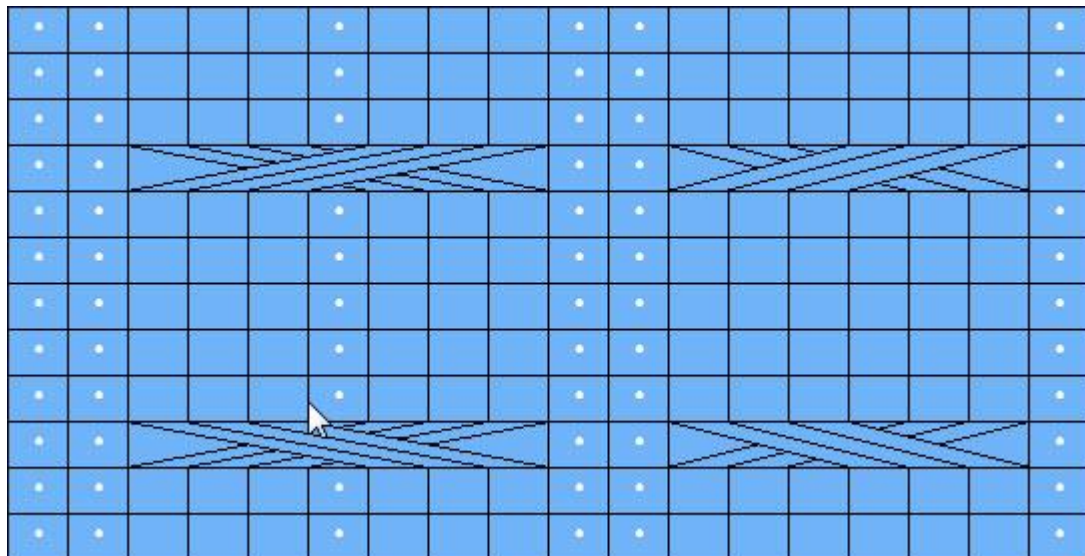
Wenn Sie Zöpfe zu Ihren Entwurf hinzufügen wollen, klicken Sie auf den Knopf für die Zopfpalette  in der oberen Werkzeugleiste.

## Einen Zopf Auswählen



- Klicken Sie auf den Pfeil an der rechten Seite, um die Liste der Kabel zu öffnen und einen auszuwählen.
- oder klicken Sie auf Navigationsknöpfe < oder > um schrittweise die Liste anzuzeigen.
- Wenn der gesuchte Zopf nicht in der Liste ist, klicken Sie auf  um den Zopf-Organisator zu starten.
- Wenn Sie einen Zopf aus der Liste entfernen wollen, wählen Sie den Zopf aus und klicken Sie auf .  
(Hinweis: Dadurch löschen Sie nicht den Zopf aus dem Zopf-Organisator).
- Wählen Sie die Art der Darstellung in der Maschenansicht und in der ausgedruckten Ansicht: wählen Sie zwischen einem graphischen Symbol und einer einfachen Box, in der die entsprechende Abkürzung für diesen Zopf steht. (Diese Einstellung gilt für alle Zöpfe im Muster)

Graphische Ansicht:






Ansicht mit den Abkürzungen:

•	•				•				•	•							•	
•	•				•				•	•							•	
•	•				•				•	•							•	
•	•	BCr7P							•	•	C6B							•
•	•				•				•	•							•	
•	•				•				•	•							•	
•	•				•				•	•							•	
•	•				•				•	•							•	
•	•				•				•	•							•	
•	•	FCr7P							•	•	C6F							•
•	•				•				•	•							•	
•	•				•				•	•							•	

- Ist der Zopf ein selbst erstellter Zopf, steht Ihnen der Knopf "Bearbeiten" zur Verfügung, damit können Sie an den Anweisungen und Informationen zu diesem Zopf gewünschte Änderungen vornehmen.

## Einen Zopf Platzieren

Nachdem Sie den Zopf ausgewählt haben, klicken Sie auf  .

DesignaKnit wird dann den Zopf in die obere linke Ecke des sichtbaren Bereichs platzieren, von woaus Sie wie folgt weitermachen können:

1. Verschieben Sie den Zopf an die richtige Position, wobei Sie an folgendes denken müssen:
  - o Wenn Sie als Methode Handstrick gewählt haben, können Sie den Zopf nur in einer rechten Reihe platzieren - diese sind normalerweise die Reihen mit den ungeraden Zahlen, es sei denn, Sie hatten festgelegt, dass die erste Reihe eine linke Reihe sein soll, dann ist dieses eine geradzahlige Reihe. Alle folgenden Zöpfe müssen dann in gradzahligen Reihen platziert werden.
  - o Ist als Methode Maschinenstrick oder Hand-Rundstrick gewählt, können die Zöpfe in jeder beliebigen Reihe platziert werden.

2. Einen einzelnen Zopf an einer Position fixieren:

Falls Sie nur diesen einen Zopf platzieren wollen, dann machen Sie einen **Doppelklick** irgendwo im Musterbereich außerhalb des Zopfes. Diese wird den Zopf an der aktuellen Position fixieren und das Palettenfenster schliessen.

Wenn Sie sich anders entschieden haben, bevor der Zopf fixiert wurde, klicken Sie auf den **Abbrechen** Knopf in der Palette oder drücken Sie die **ESC** Taste, um die Palette zu schliessen und den nicht platzierten Zopf zu entfernen.

3. Mehrere Zöpfe fixieren:

Ein **einfacher Klick** außerhalb des Zopfes wird den Zopf an dieser Stelle platzieren (Sie können auch wieder den Knopf "platzieren" verwenden), Sie können jetzt die Kopie des Zopfes an eine neue Position verschieben und dort erneut platzieren. Wiederholen Sie diesen Vorgang so oft Sie wollen - denken Sie dabei aber immer an folgendes:

- o Zöpfe können nicht direkt übereinander platziert werden - Sie müssen mindestens eine Reihe zwischen den Kreuzungen lassen.
- o Wenn Handstrick als Stricktechnik eingestellt ist, wird DesignaKnit das Platzieren der Zöpfe auf den Rückreihen verhindern.
- o Ist als Stricktechnik Maschinenstrick und Handstrick rund ausgewählt, können Sie die Zöpfe in geraden und ungeraden Reihen platzieren, platzieren Sie aber einen Zopf in der Reihe direkt über den vorherigen Zopf, nimmt DesignaKnit an, das der letzte platzierte Zopf der gewünschte Zopf ist und löscht den vorhergehenden Zopf. Ist das nicht die gewünschte Reaktion, klicken Sie auf den Rückgängig Knopf um zum ursprünglichen Zustand zurück zu kehren.

4. Wenn Sie einen anderen Zopf platzieren wollen, wählen Sie diesen einfach aus der Palette aus.

- o Ist die Palette immer noch geöffnet, wird DesignaKnit den Zopf automatisch an die Stelle legen, an der Sie den letzten Zopf platziert haben. Keine Sorge, wenn Sie den letzten Zopf an dieser Stelle platziert haben, wird dieser nicht geändert, sondern Sie können den neuen Zopf einfach an die gewünschte neue Position verschieben. Sollten Sie den vorhergehenden Zopf tatsächlich ersetzen wollen, dann platzieren Sie den neuen Zopf auf die gewohnte Weise.
- o Wurde die Palette geschlossen und wieder geöffnet, dann erscheint der neuen Zopf wieder in der oberen linken Ecke des sichtbaren Musterbereichs.

### **TIPP:**

Verwenden Sie die Umschalt-Taste um den Zopf an der aktuellen Position zu platzieren. Ist die gespiegelte Version des Zopfes auch in der Palette, verwenden Sie die Strg-Taste um den Zopf zu spiegeln.

Wenn Sie einen Zopf platzieren, wird DesignaKnit automatisch die umliegenden Maschen so anpassen, dass Sie zu dem Zopf passen, dieses schließt auch die Maschen sowohl in der Reihe unter den Zopf als auch in der Reihe oberhalb des Zopfes ein. Sollten Sie diese Maschen wieder ändern wollen, können Sie dieses mit dem **Stift-Werkzeug** machen, sollten Sie allerdings die Maschen in dem Zopf selber ändern wollen, nimmt DesignaKnit an, dass Sie den Zopf an dieser Stelle nicht mehr haben wollen und löscht den Zopf an dieser Stelle.

Das bedeutet, dass Sie bei einem selbst erstellten Zopf, der Maschen beinhaltet die DesignaKnit so nicht darstellen kann, zum Beispiel linke Maschen auf der Vorderseite des Zopfs, erhalten Sie keine genaue Darstellung des Zopfs in der Maschenansicht, Sie erhalten aber trotzdem die korrekten Anweisungen in der Symbol-Ansicht.

### Siehe auch

Zöpfe

Zopf-Organisator

Muster drucken

## Cut & Sew

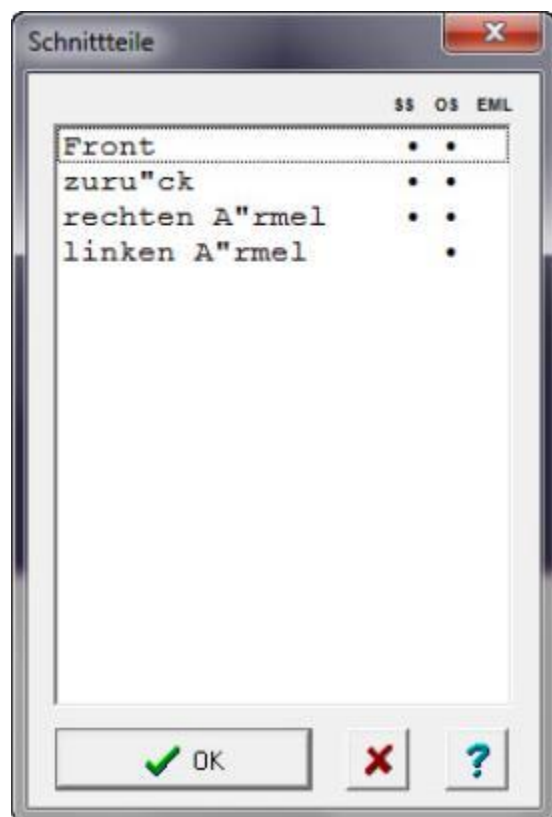
Mit "Cut & Sew" (Ausschneiden und Nähen) bezeichnet man den Vorgang, bei dem ein Musterblock oder ein Schnitt aus einem (normalerweise rechteckigem) Stück Stoff ausgeschnitten wird. Dieses können Sie erreichen, indem Sie das Muster rechteckig abstricken, den Papierschnitt über das Strickstück legen und an den Rändern entlang ausschneiden, so wie Sie es auch beim normalen Nähen machen würden, verwenden Sie jedoch die Cut & Sew Funktion von DesignaKnit, können Sie dem Block genau den Muster anpassen und Sie sehen genau wie die Ränder später aussehen werden. Unabhängig davon, ob Sie eine Overlockmaschine, eine Nähmaschine verwenden, oder ob Sie die Teile per Hand zusammen nähen, stehen Ihnen verschiedene Wege wie der Block gekennzeichnet wird zur Verfügung.

Cut & Sew ist besonders für Jacquard- Doppelbettmuster nützlich, nicht nur weil die Schnittgestaltung, besonders bei Halsausschnitten am Nadelbett manchmal recht unpraktisch ist, auch das Beibehalten einer konstanten Zahl von Nadeln erlaubt eine konstante Spannung am Strickteil, ebenso ist diese Technik hilfreich, wenn Sie mit dem Brother KG-Schlitten arbeiten. Auch für schnelle Muster am Einzelbett ist diese Technik sinnvoll. Wenn Sie "Fully Fashion" stricken wollen, ist diese Technik nicht geeignet. Säume müssen abgekettelt werden, damit die Maschen sich nicht auflösen, das führt zu einem dickeren Saum, soll das Teil jedoch später gefilzt werden, ist dieses nicht notwendig.


Beim Handstricken kann man die Kanten umhäkeln. Diese traditionelle Technik wird gerne bei Pullovern und Pullundern angewendet.

### So bereiten Sie das Muster vor

Zuerst müssen Sie das Muster im Muster Designer geöffnet haben. Wenn notwendig, verwenden Sie das Menu "Prüfen", um sicher zu stellen, dass sich keine Fehler mehr im Muster befinden.



Wählen Sie **Schnitt/Zeige Teil(e)**. Wenn Sie nicht schon einen Schnitt geöffnet haben, wird sich jetzt das Vorschaufenster öffnen, mit dem Sie den gewünschten Schnitt laden können.

Alternativ benutzen Sie das Symbol **Schnittteil anzeigen** in der oberen Werkzeugleiste. 

In der nächsten Dialogbox wählen Sie aus, mit welchem Schnittteil Sie arbeiten möchten. Die Teile müssen einzeln, unabhängig von einander bearbeitet werden, da sie jeweils ein eigens Muster bilden werden.

Markieren Sie das erste Teil, mit dem Sie arbeiten wollen und klicken Sie dann auf OK.



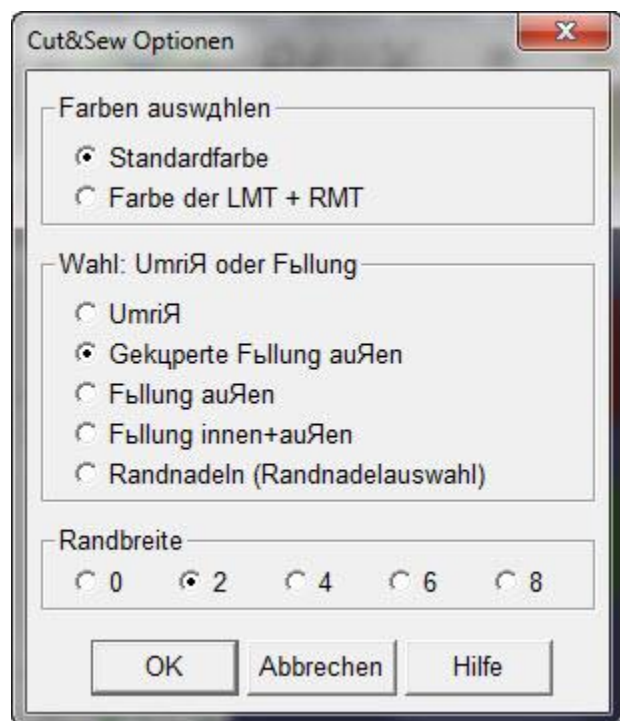
Klicken Sie auf das Symbol "Teil verschieben" und platzieren Sie das Teil auf die gewünschten Position im Muster.

Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf **Schnitt/Cut and Sew**.

Sie können jetzt aufgefordert werden, die Änderungen zum Muster zu speichern. Wenn Sie jetzt Ja auswählen, erhalten Sie die Möglichkeit, das Muster unter einem neuen Namen zu speichern. Sie können natürlich auch das existierende Muster überschreiben oder auch die

Änderung gar nicht speichern. Wenn Sie keine Änderungen am Muster selber vorgenommen haben, kann

es sein, das die einzige Änderung an der Datei die Anzahl der Rapporte ist, die zum Füllen des Schnittteils notwendig waren. Anschließend erhalten Sie den Hinweis, dass die Position des Schnittteils sich geändert hat und Sie werden gefragt, ob diese Information mit dem Schnitt gespeichert werden soll. In der nächsten Dialogbox können Sie noch einmal bestätigen, dass Sie diesen Schnitt verwenden wollen.



Jetzt erhalten Sie eine Reihe von Optionen für die Cut and Sew Funktion:

Im Bereich **Farben auswählen**, können Sie festlegen, mit welcher Farbe der Umriss markiert werden soll, mit der Standardfarbe oder mit der Farbe der rechten/linken Maustaste (RMT/LMT).

#### TIPP:

Wählen Sie Farbe der LMT + RMT nur dann, wenn Sie sich sicher sind, dass die Farben der rechten Maustaste und der linken Maustaste sich mit diesem Muster auch noch stricken lassen, sonst bleiben Sie bei der Standardfarbe. Diese Option sollte auch nicht bei Norwegermustern verwendet werden, da sonst am Umriss diese Farbe als 3 Farben missinterpretiert werden könnte.

Bei der Gestaltung des Umrisses haben Sie 5 Möglichkeiten:

**Umriß**, erzeugt eine Linie mit der Breite einer Masche/Reihe als Schnittumriss und läßt das Muster ansonsten unverändert.


**Gekörperte Füllung außen**, erzeugt um den Schnitt herum ein fixes 1x1 Muster und erzeugt so eine stabile Kante bei Norwegermustern

**Füllung außen**, erzeugt um den Schnitt eine plane, einfarbige Fläche.

**Füllung innen+außen**, verwendet beim Jacquardmuster, außerhalb des Schnittumrisses dieselbe Anzahl von Farben wie das gemusterte Teil.

**Randnadeln** (Randnadelauswahl) wird die letzte Masche um den Schnitt markiert. Verwenden Sie diese Methode, um anstelle des Cut&Sew mit Zu- und Abnehmen den Schnitt zu gestalten. Diese Funktion ist sehr hilfreich, um mit Maschinen ohne automatischer Randnadelauswahl zu stricken. Dieses erzeugt eine sehr saubere Randmasche und stellt sicher, dass bei Norwegermustern beide Garne bis zum Rand des Strickstücks mitgeführt werden. Bei Fang- und Vorlegemustern wird dadurch sichergestellt, dass auch die Randnadel mitgestrickt wird. Sie sollten diese Option aber nur verwenden, nachdem Sie die Nadelauswahl invertiert haben.

#### TIPP:

Wenn Sie das Muster so anpassen wollen, dass es in Breite und Länge zu dem Schnittteil passt, bevor Sie Cut & Sew anwenden, platzieren Sie den Schnitt so auf das Muster, dass es Ihren Vorstellungen entspricht und klicken Sie dann auf Bearbeiten/Neu definieren. 



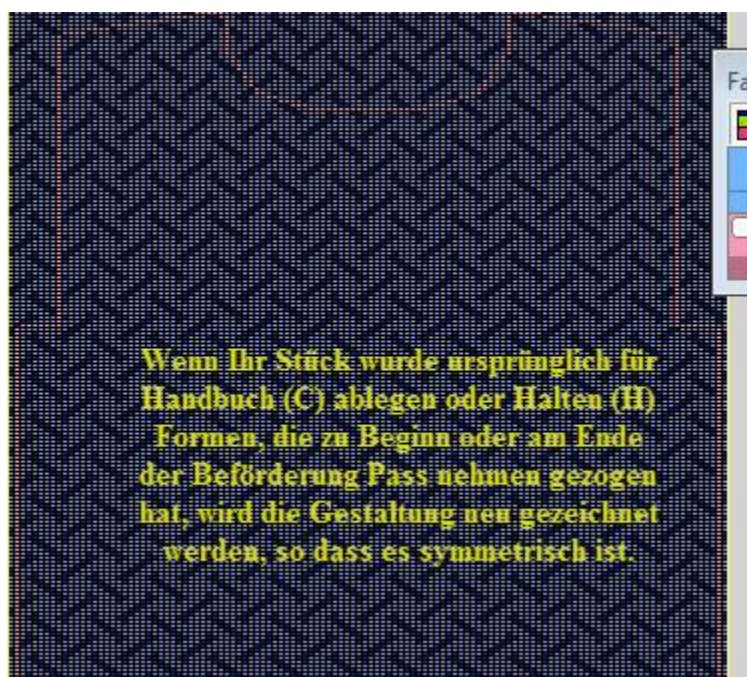
## Die Cut & Sew Methode bei Strukturmustern verwenden

Obwohl die Cut & Sew Methode bei mehrfarbigen Jacquardmustern sehr hilfreich ist, kann diese Technik auch bei strukturierten Mustern angewendet werden, aber auch bei Arbeiten vom Doppelbett oder mit dem KG-Schlitten.

Weil Sie mit einer Farbe pro Reihe stricken, muß der Umriss als Struktur definiert werden, dieses benötigt ein wenig Zeit, ist aber nicht sehr schwer.

Zuerst öffnen Sie den Schnitt, wählen das Schnittteil aus und platzieren es auf dem Muster. Sie sollten jetzt den Schnitt wieder speichern. Damit diese Position gesichert wird, speichern Sie jetzt auch das Muster unter einem neuen Namen (Datei/Speichern unter), so erhalten Sie Ihr ursprüngliches Muster.

Ob Sie nur mit einer Farbe arbeiten oder mit Streifen von 2 oder mehr Farben, müssen Sie jetzt die Farbpalette um eine Kontrastfarbe erweitern, diese Farbe wird zur Markierung des Umrisses verwendet. Belegen Sie die rechte Maustaste mit dieser Farbe. Speichern Sie die Musterdatei



Wählen Sie jetzt **Schnitt/Cut and Sew** und stellen Sie sicher, dass **Standardfarbe** und **Umriss** ausgewählt sind.

Es ist sinnvoll, eine **Randbreite** von mindestens 4 Maschen zu wählen - Sie können die Maschen später immer noch entfernen, aber auf diese Weise haben Sie zunächst etwas mehr Raum zum Arbeiten.

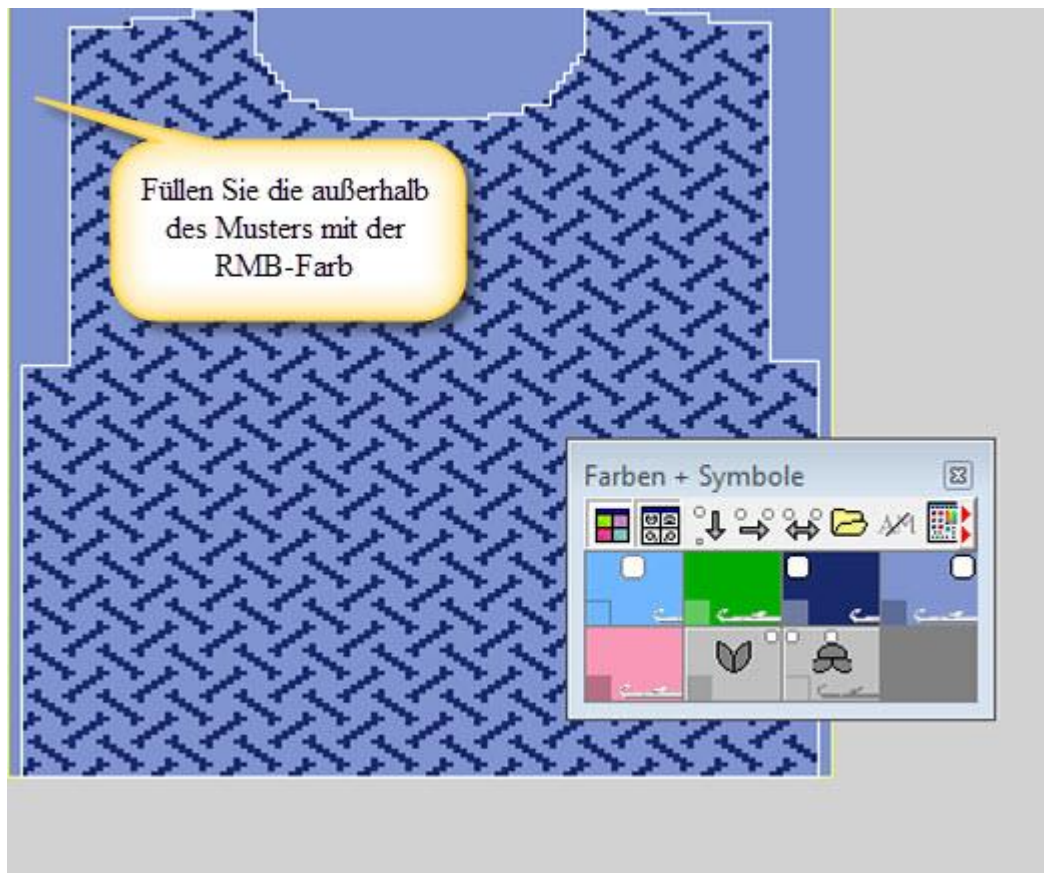
Wenn Sie Ihre Einstellung vorgenommen haben, klicken Sie **OK**, um fortzufahren.



DesignaKnit wird eine Linie in der Kontrastfarbe um das Schnittteil herum zeichnen.

Wählen Sie jetzt das **Füllwerkzeug** - und stellen Sie sicher, dass das Füllen nicht über diagonale Maschen geht:

Im nächsten Schritt wird die Farbe außerhalb des Umrisses in die Kontrastfarbe geändert. Klicken Sie irgendwo in dem Bereich mit der *rechten Maustaste*.

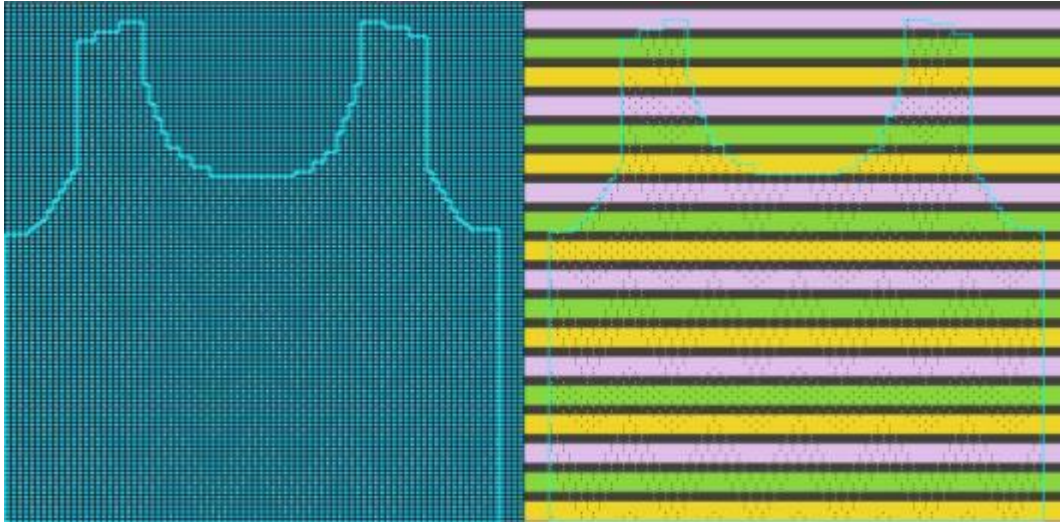


Jetzt hat der Bereich eine andere Farbe wie die Farben im Hauptbereich, Sie können also die Funktion "Kombiniere" verwenden, um alle Maschenarten außerhalb des Hauptbereichs in die Hintergrundmasche umzuwandeln, in dem Beispiel ist es eine linke Masche. Klicken Sie zuerst mit der LMT auf die Kontrastfarbe (es macht nichts, wenn sie auch schon auf der RMT liegt), klicken Sie dann mit der LMT auf die Hauptmasche. In der Werkzeugleiste der Palette klicken Sie auf das **Kombinieren** Symbol.

Als nächstes muss die temporäre Kontrastfarbe wieder in die Hauptfarbe geändert werden: klicken Sie auf die Hauptfarbe mit der LMT, dann auf das "Tauschen" Symbol in der Werkzeugleiste der Palette, Sie können auch das Füllwerkzeug zum Füllen des Bereichs verwenden.

Wenn Ihr Muster in Streifen mit verschiedenen Farben aufgeteilt ist, müssen Sie sicherstellen, dass der Bereich außerhalb des Schnittteils in derselben Weise in Streifen aufgeteilt ist. Sie können hierzu die Zeichenwerkzeuge verwenden oder auch mit der Auswahlbox die entsprechenden Bereiche markieren und dann entsprechend die Farben anpassen.





Wenn Sie jetzt noch den Umriss durch Löschen von Maschen oder Reihen anpassen wollen, verwenden Sie das "Entfernen" Werkzeug aus der seitlichen Werkzeugleiste - Rechte Maustaste entfernt Maschen und die linke Maustaste entfernt Reihen.

Fang- und Vorlegemuster haben nicht immer eine exakte Kante an den Schnittändern, das liegt daran, dass Fang- Vorlegemuster nicht über eine komplette Reihe gemustert werden können, Sie können aber eine Randnadel in die Ruhestellung verstellen um eine senkrechte Kante zu erzeugen. Für KG Muster können Sie das Werkzeug "Freihand zeichnen" verwenden, um eine Linie mit Kontrastmaschen um das Schnittteil zu zeichnen. Sie haben natürlich auch weiterhin die Möglichkeit den Schnitt, oder auch nur die relevanten Teile des Schnitts in 1:1 Größe auszudrucken.

#### Siehe auch

Schnitt

Schnittwerkzeuge

Bearbeiten/Neu definieren

Symbol Neu definieren

Automatische Zählmuster



## Zählmuster für Doppelbett-Maschinen

Wenn Sie eine Doppelbett-Technik nutzen oder Sie für eine Industriemaschine entwerfen, können Sie spezielle Symbole für die Nadelauswahl und die Techniken für das zweite Nadelbett anwenden.

### HINWEIS:

Bitte beachten Sie, dass Sie bei Haushaltsmaschinen ein Muster nur auf das Hauptnadelbett laden können. Jede Musterung auf dem Doppelbett erfordert eine manuelle Nadelauswahl und/oder spezielle Einstellungen an dem Strickschlitten. Das bedeutet, dass Sie möglicherweise zwei Muster entwerfen müssen, ein Muster für das Hauptnadelbett, das Sie in die Strickmaschine übertragen können und ein weiteres Muster, das Sie als Vorlage ausdrucken müssen für das zweite Nadelbett.

Weiter unten finden Sie einige Anregungen, wie Sie die Symbole für Hinweise beim Stricken mit dem Doppelbett einsetzen können. Die Symbole, die in diesen Beispielen verwendet wurden, sind einfach nur Beispiele. Sie können aber auch Ihre eigenen Symbole mit den eigenen Abkürzungen und eigenen Erklärungen verwenden, es ist dabei allerdings empfohlen, dass Sie Ihre eigenen Symbol-Schlüssel dafür erzeugen.

### Eine Anleitung für ein geripptes Muster erstellen

Falls Ihr Rippenmuster keine Nadelvorwahl am Hauptbett benötigt, brauchen Sie auch kein Muster übertragen, aber Sie können ein Zählmuster als Anleitung erstellen, damit Sie wissen, welche Nadeln Sie wie einstellen müssen oder welche speziellen Techniken Sie verwenden.

Die Palette erstellen

- Verwenden Sie für das Doppelbett eine andere Hintergrundfarbe, sodass Sie sich sicher sind, dass Sie die korrekten Symbole für das richtige Nadelbett verwenden. Wenn Sie dafür einen bestimmten Farb-Code verwenden, stellen Sie die Paletten-Farben entsprechend ein. Falls nicht, fügen Sie der Palette eine Farbe hinzu, die noch nicht im Muster benutzt wird. Stellen Sie diese als rechte Maustaste ein.
- Danach fügen Sie der Palette über den Symbol-Organisator die entsprechenden Symbole hinzu. Stellen Sie sicher, dass die Hintergrundmasche für die ausgewählte Methode ebenfalls die aktuelle Farbe der rechten Maustaste ist, sodass Sie zum Arbeiten leere Maschen haben.

Doppelbett / Rippen-Reihen einfügen

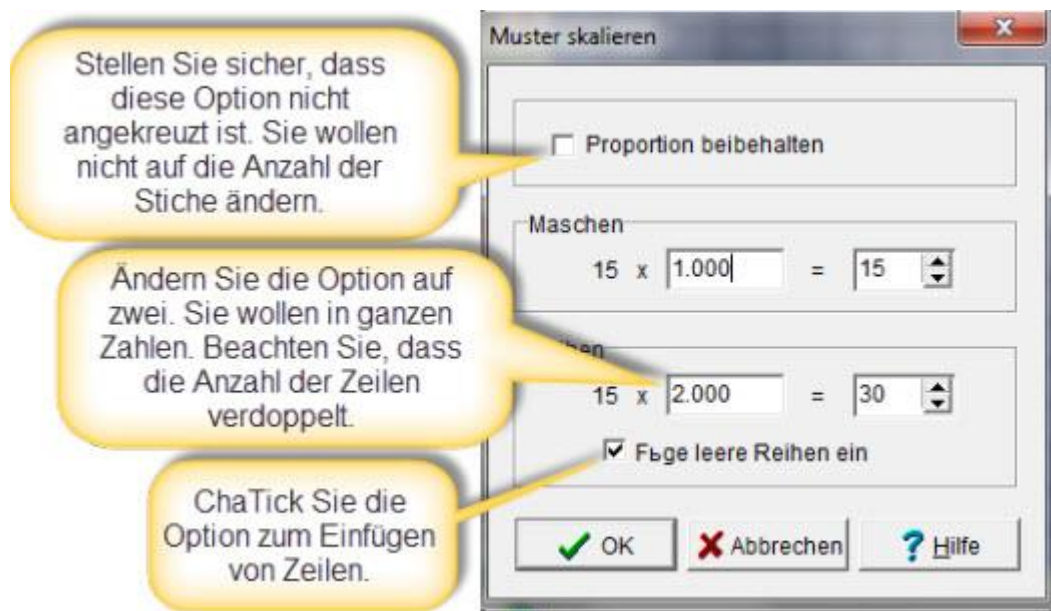
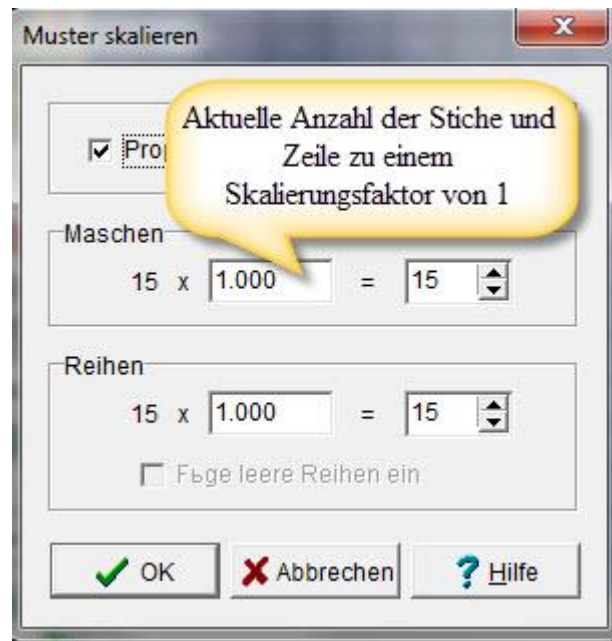
- Wenn Sie nur ein kleines Muster haben und neu beginnen, ist es einfach, jede zweite Reihe als diejenige für das Doppelbett darzustellen, indem Sie entweder in der Farbe der Rippe eine Linie über jede zweite Reihe zeichnen oder das + Symbol für Reihe einfügen benutzen und dabei die Strg-Taste gedrückt halten, um in einem Schritt leere Reihen in der Farbe und Symbol (leer) der rechten Maustaste einzufügen.

Für größere Muster, wenn Sie die Palette schon eingerichtet haben, können Sie Reihen wie folgt einfügen:

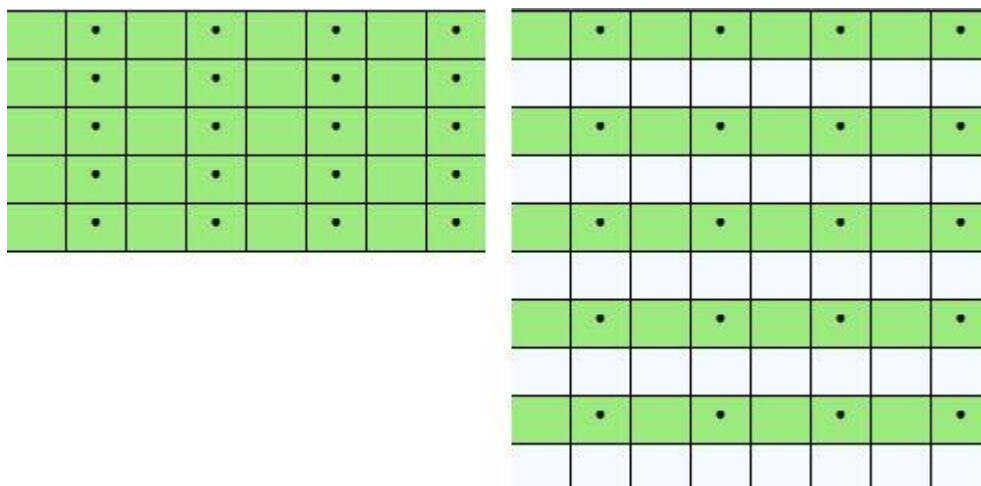
- Stellen Sie die Palette wie oben beschrieben ein, sodass die Zuordnung der rechten Maustaste die der neuen Farbe ist und die Standardmasche.
- Wählen Sie **Ändern** aus dem Menü und dann **Skalieren**

Stellen Sie sicher, dass die Option **Proportion beibehalten** nicht angehakt ist, dann stellen Sie den **Skalierungsfaktor** für die Reihenzahl auf **2**. Wenn Sie nun die Option

**Füge leere Reihen ein** anhaken, werden, anstatt das Muster zu verdoppeln, leere Reihen zwischen die Musterreihen eingefügt.



Die Reihen werden nun unterhalb der Musterreihen eingefügt



Unabhängig davon, welche Strickmaschine Sie verwenden, steht die untere Reihe in der Anzeige für die Nadeln des vorderen Betts und die obere Reihe steht für das hintere Nadelbett. Wenn das programmierbare Nadelbett von Ihrer Strickmaschine das vordere Nadelbett ist, dann müssen Sie die eingefügten Reihen um eine Reihe nach unten verschieben.



#### Full Pitch Ribs (e.g. 1 x 1, 2 x 2 etc)

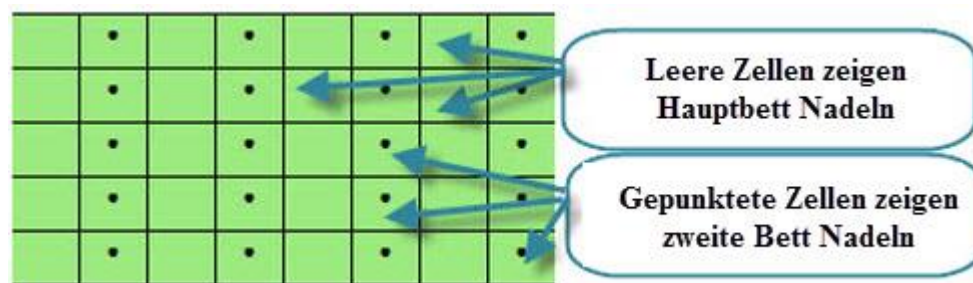
This is a simple rib knitted on full pitch, with alternate needles on both beds in work. Whichever machine you are using, the front bed will produce knit stitches facing you and the back bed needles will produce the purl stitches. The fabric is reversible, so it is up to you to decide which is the front or back of the fabric.

If you draw the pattern in Fabric View, it will look like this:



For a simple rib like this, or a 2 x 2 or other full pitch rib with no additional patterning, you can use the chart DesignaKnit creates to show the pattern. DesignaKnit will have allocated a default stitch for the background on the main bed according to the method you have selected (FI, W and Jacquards have a knit stitch, and R has a purl background, but please note that whilst you can assign the FI method for selection

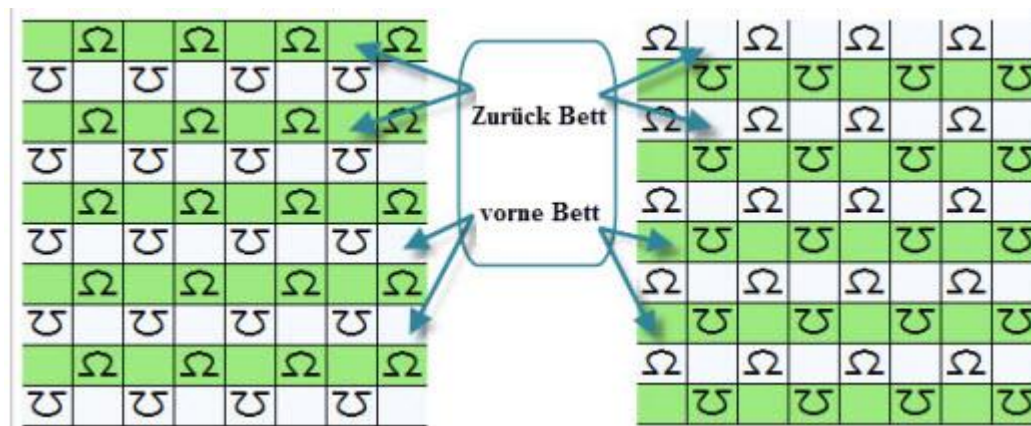
purposes only, you cannot knit two colors simultaneously while the ribber is engaged) so you can read the • symbol as being the stitch on the second bed:



However, when creating a chart for both beds, fabric view is not appropriate as it shows the finished fabric and you need to have two lines of symbols for each pattern row - one for each bed - so turn fabric view off and work on the grid. DesignaKnit will still assume that there is a correct background stitch for whichever method you have assigned to the pattern, but this will no longer be accurate as you are dealing with both beds and will be using symbols only for the chart.

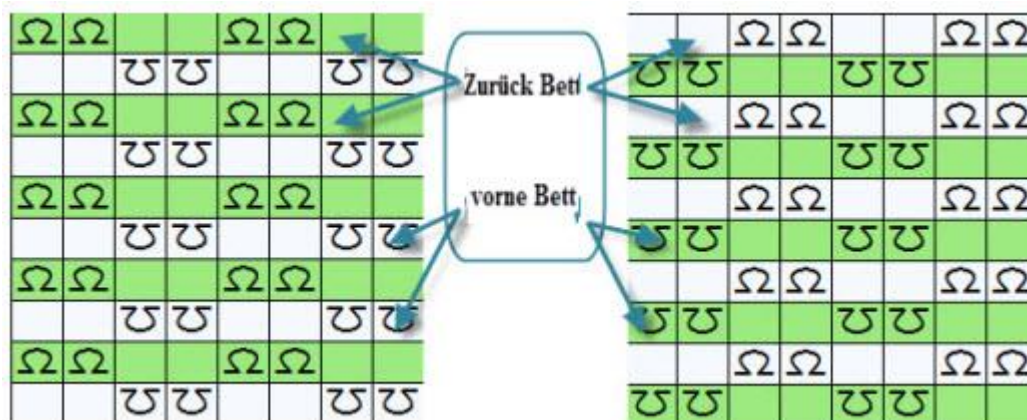
For a simple rib pattern, it is only necessary to add a symbol to the needles which are actually in use - in the above example, the • shows the active needle on the main bed, but this can be changed to one of the dedicated double-bed symbols. Select the current • stitch (knit or purl) with the RMB and then select the symbol you want to use with the LMB and then click on the Replace button on the palette tool bar - in this example, the method is R so the • symbol is the Knit stitch.

The symbols refer specifically to the respective needle beds and the blank cells indicate needles in Non-Working Position.



Whereas 2 x 2 rib would look like this:





### Englische Rippen

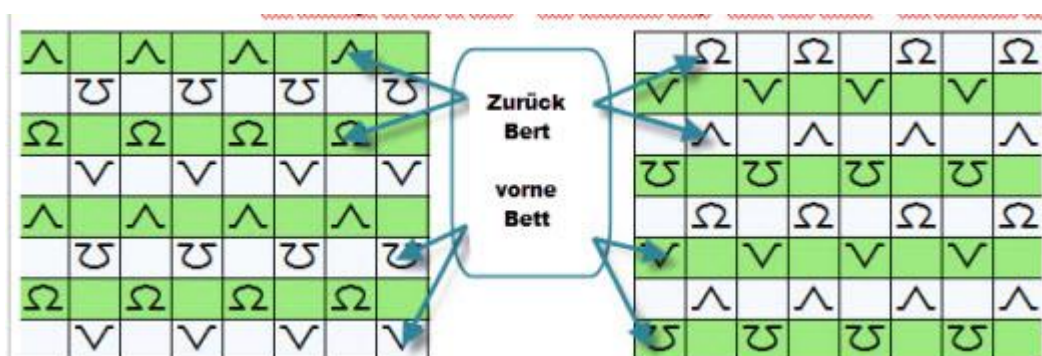
This is a stitch wherein the working needles on one bed always knit, but on the opposite bed rows are alternated with one row always knitted and the return row always tucked. For domestic machines, it doesn't matter which bed is the has the tucked stitches - the carriage will simply be set to tuck in one direction or the other and as the needles do not need to be selected for tucking, there is no requirement to program either bed.

The same principles apply as for the plain ribs above:



### Fisherman's Rib

This is similar to English Rib, but involves tucking on both beds. Again, for domestic machines, this does not require programming as the tucking is across an entire row and therefore only requires that the carriage be set to tuck in one direction only - each bed tucks in the direction opposite to the other bed - so ensuring that the return row is knitted.

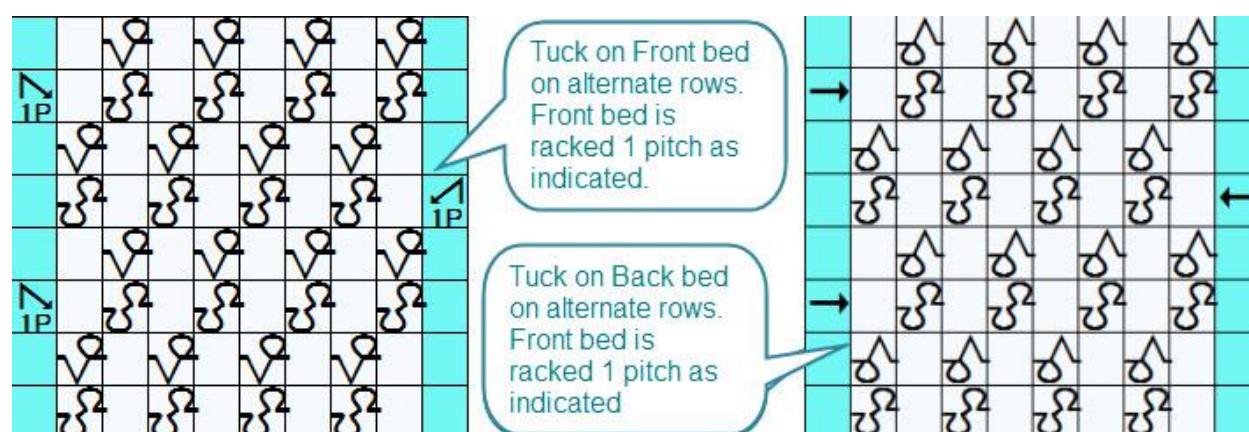


### Racked Fisherman's Rib

Although this pattern is knitted with alternate needles on both beds in Non-Working Position, the beds are set at half-pitch. DesignaKnit cannot show a grid with the rows shifted to the left or right by half a pitch, so you will need to add another symbol to indicate when, and in what direction, to move the racking handle. When you have empty needles, you can place the racking symbol on one of these cells, otherwise you can add one or more stitch columns at the side of the pattern for these instructions - preferably using a color to highlight the added instructions so that it is clear that this column (or columns) in the grid is for instructions only.

If you are not using the transfer symbol to indicate stitch transfers, it could be used to specify which bed is to be racked and in what direction - most machines (particularly domestic ones) rack the front bed only, but some machines rack on the back bed and some on both. Alternatively, use the arrow symbols to indicate the direction of racking.

For this pattern, however, it will be made clear that the beds are set at half pitch if you use a single row to indicate both beds and use the appropriate half-pitch symbols:

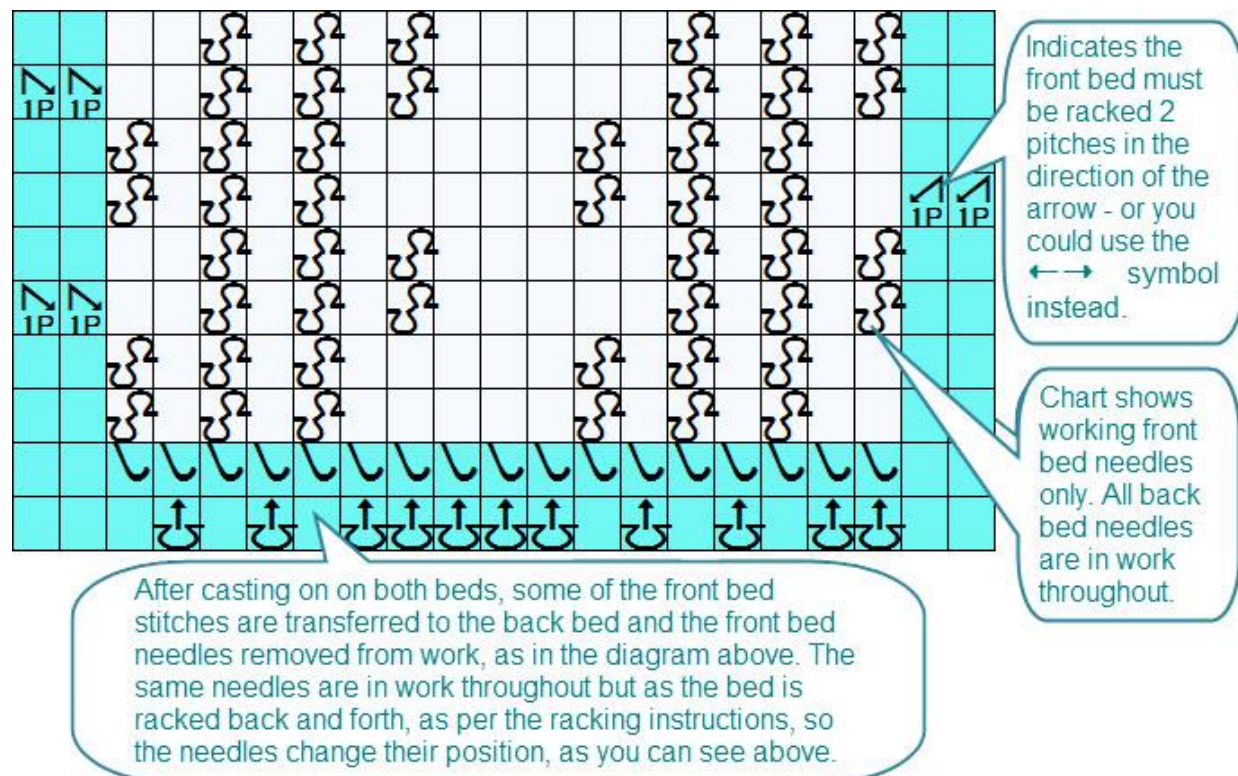


### Double-racking

This pattern is another one where the beds are set to half pitch and the pattern is racked every two rows, but by two pitches instead of one. In this example, the back bed is the main bed, and the front bed is the ribber. *All the main bed needles are in use throughout*, but after casting on or knitting a border in full needle rib on both beds, some stitches are transferred to the back bed. For this chart, the first two rows show the needle set up. The rest of the pattern area then concentrates on what happens on the front ribber



bed - this is so that the chart doesn't get so crowded with symbols that it becomes difficult to read, but of course if you want to show a symbol for every stitch, then you can:

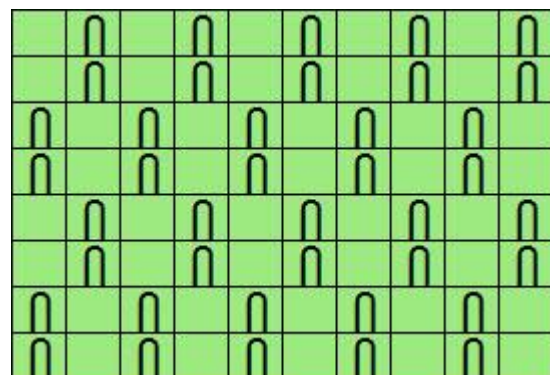


### Using the Second Bed/Ribber with a downloaded pattern on the Main Bed

If you are using a pattern which requires needles to be selected/not selected on the main bed, and you also need instructions for the ribber, this will require two versions of the pattern: the first is the pattern to be downloaded and the second is a chart with instructions for the second bed, the amount of detail on which will depend on the pattern

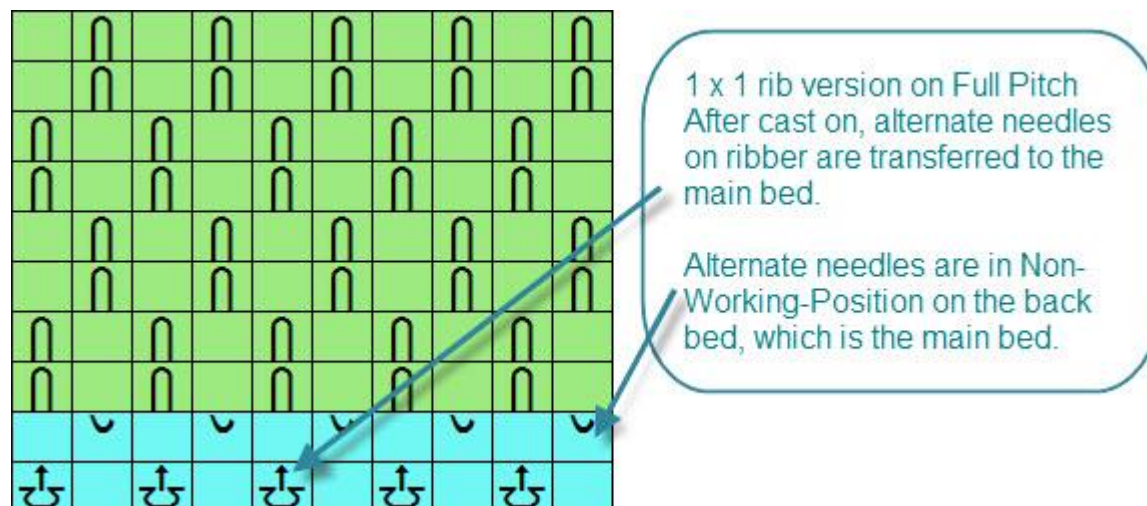
In this example the pattern can be knitted either as a 1 x 1 rib pattern on full pitch with alternate opposing needles out of work on each bed, or as an interlocked (Full Needle Rib) pattern at half pitch, using all the needles on each bed, but it is the main bed only which is tucked.

For the downloadable pattern (or to produce a punch card template), you must use the designated symbols for downloading:

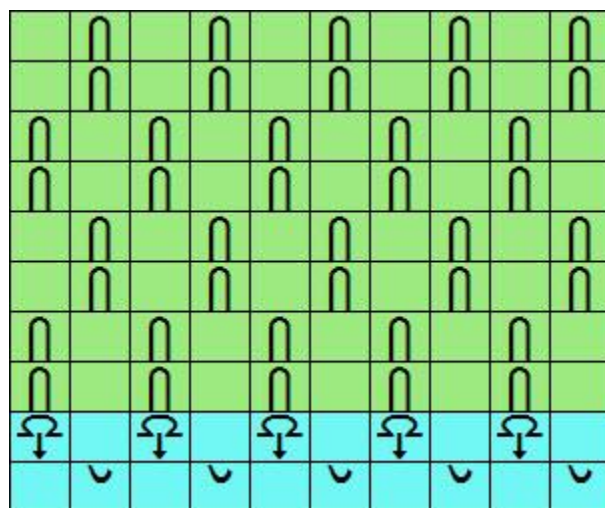


DesignaKnit will recognize the tuck symbols. Whether you download as R or W will depend on which side of the knitting you decide is the front of the fabric - the knit side created by the ribber, or the knit side created on the main bed.

If you now make a second version the pattern to include two extra rows at the start on which you can use memo symbols to indicate the needle set up on both beds.

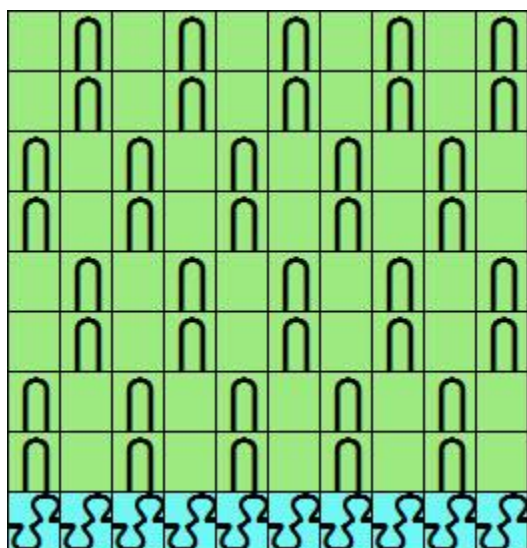


The same pattern chart organized as a 1 x 1 rib for a machine with the front bed as main bed would look like this:

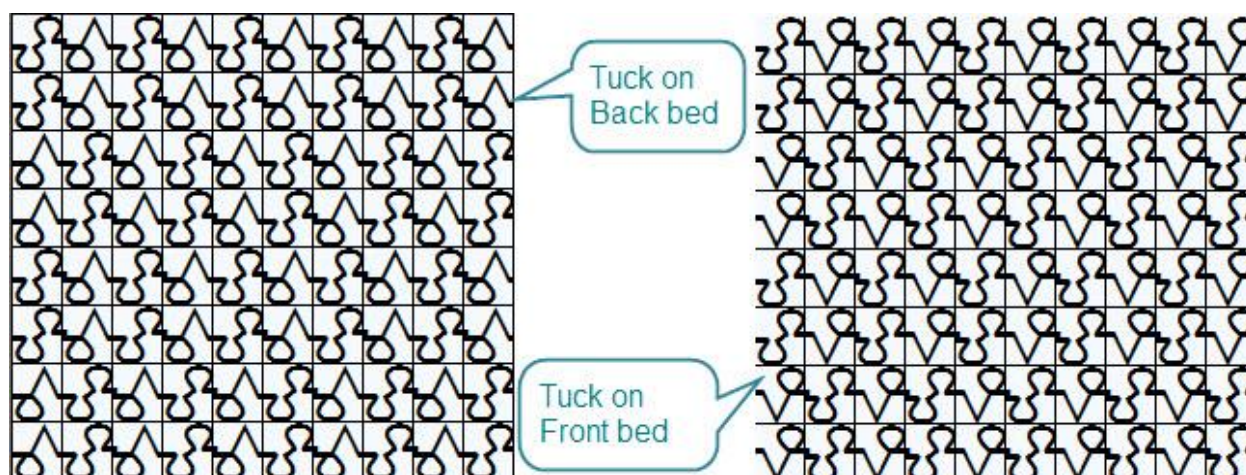


The FNR version, however, could be portrayed like this irrespective of whether the front or back bed is the one which has been programmed, to show that all needles on both beds are in working position. Using the double-bed symbols rather than two lines of needles in working position indicates that one of the beds has been racked to half pitch. The programming will control the needle selection for tucking on the main bed:





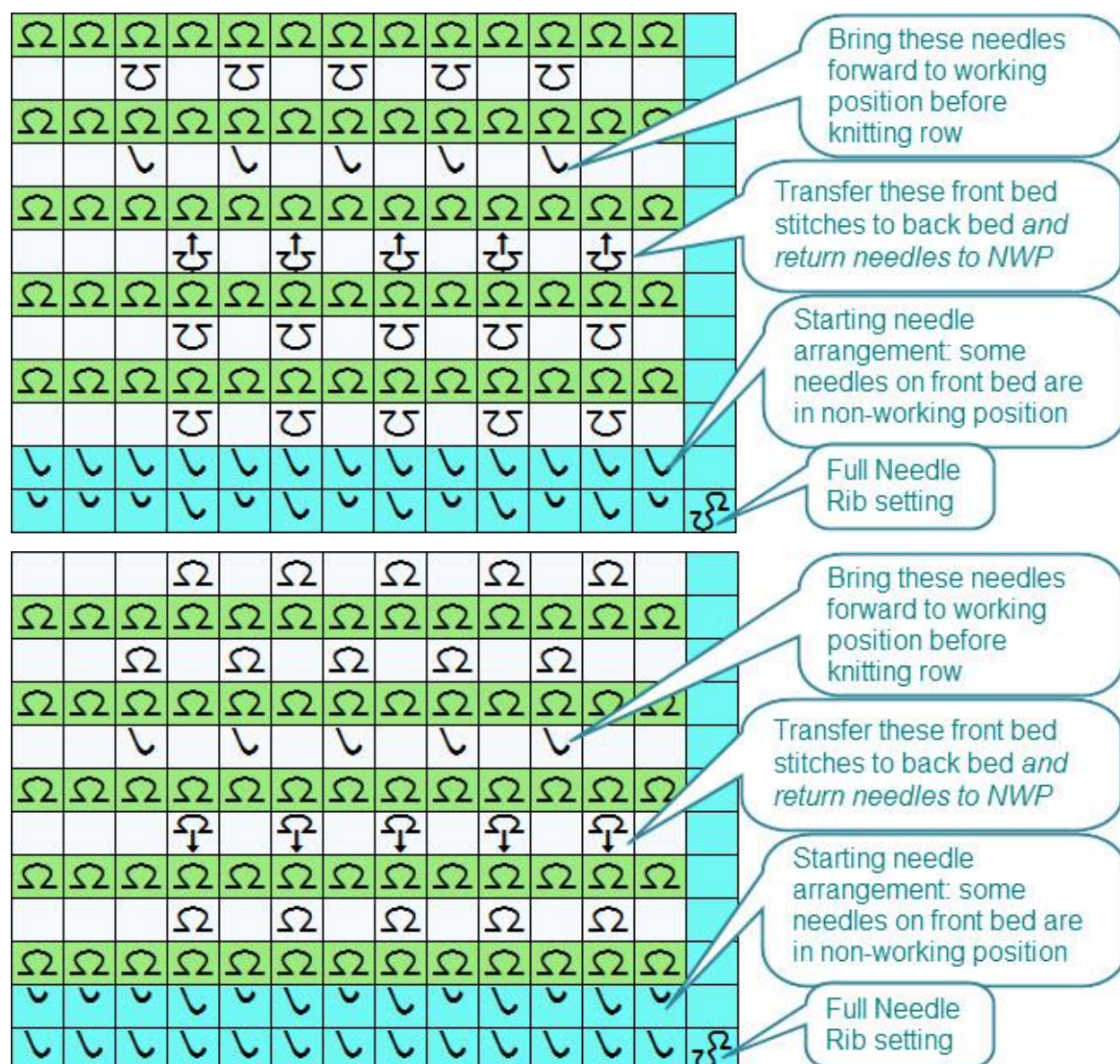
However, if you need specific instructions for both beds, you could show the pattern like this:



Textured Transfer Pattern

This pattern is knitted with the ribber bed at half pitch and involves transferring stitches from the ribber to the main bed before knitting the next row. On the next row, new needles are brought into working position and when the carriage is passed across, these needles will pick up a loop which on the next pass will be knitted. The symbols used below are a suggestion as to how such a pattern could be charted using the available symbols, however, in order to be absolutely clear as to their meaning you might want to edit the text instructions or change the abbreviation for your chart key.

The purl side is the front of the fabric, and that will be on the main bed which knits every needle, but whether this is the front or back bed will depend on your machine and your preference - and of course if you are using automatic transfer, the direction in which the transfer carriage operates. For Japanese machines, this is from the front (ribber) bed to the back.

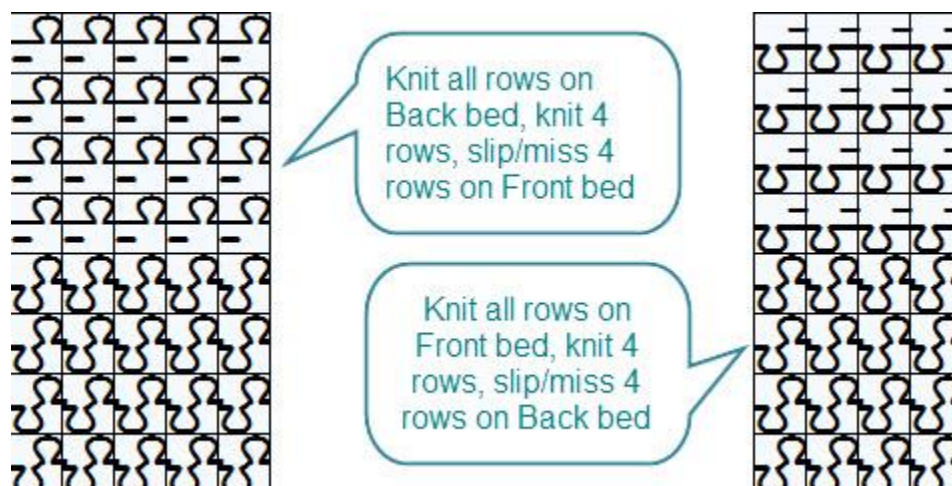


### Simple Pin-tuck patterns

Pin tucks are created on double bed machines by knitting more passes on all or some of the needles on one bed than on the other. This creates a highly textured pattern. In spite of its name, pin-tuck patterns are usually created using a slip, or missed, stitch technique on the ribber bed and knitting either all the needles on the main bed or using a selecting pattern.

This simple pattern consists of knitting on both beds for four rows, then four further rows on the main bed only (i.e. the second bed is set to slip in both directions on these rows).

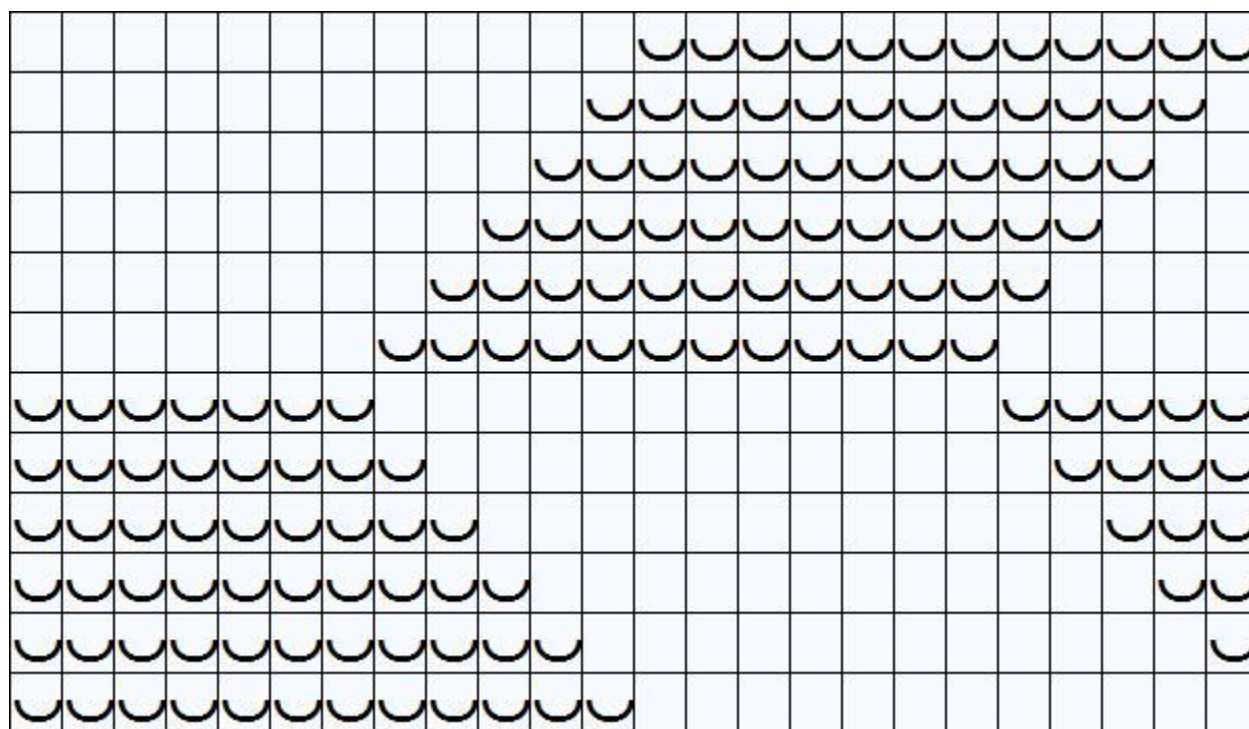




### Programmed Pin-tuck patterns

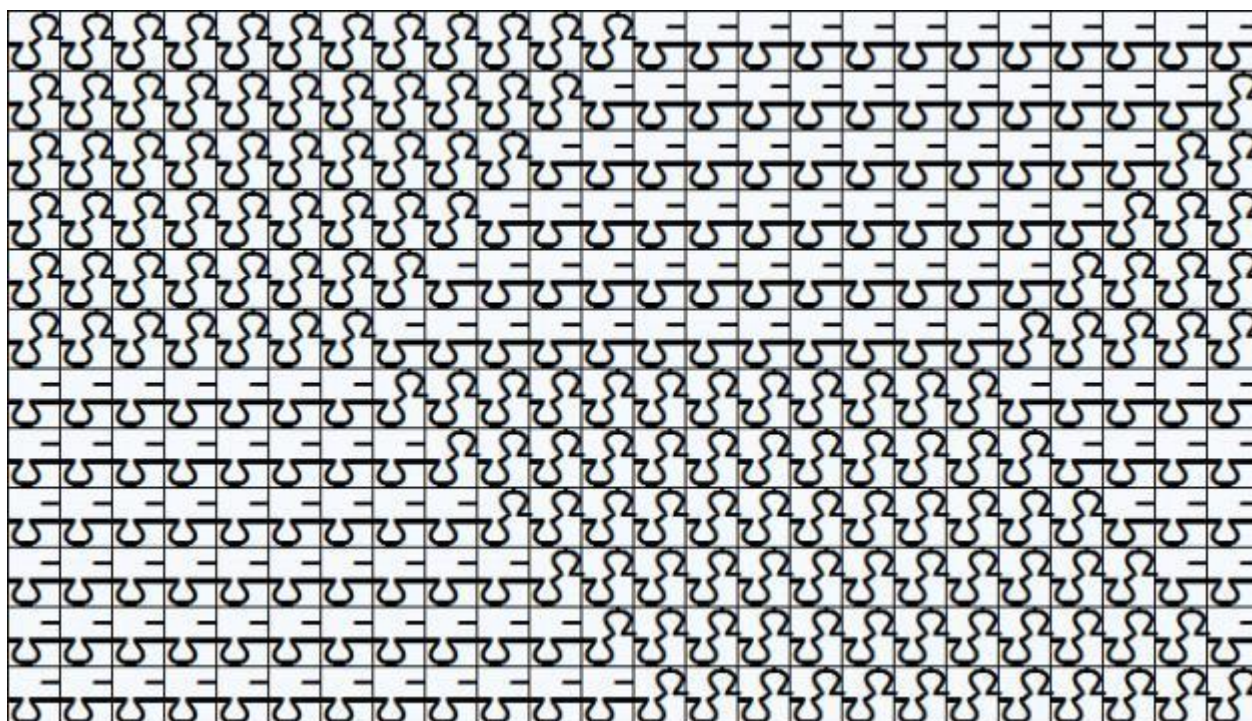
This example is for a slipped pin-tuck pattern where the main bed is programmed. The beds are set at half pitch for Full Needle Rib and all needles on both beds are in work. The main bed slips stitches according to the pattern downloaded and, of course, all the floats are trapped between the beds. The front of the fabric is produced on the bed which is programmed to slip.

This is the pattern which is downloaded to domestic machines:

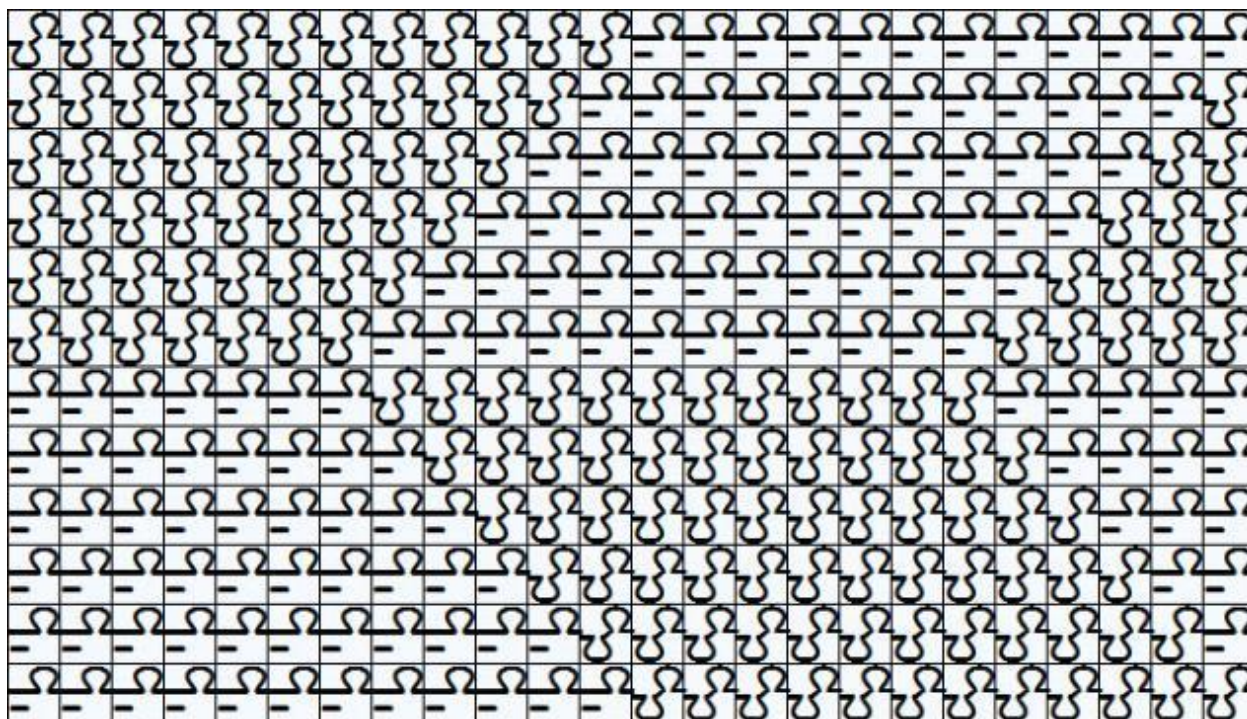


When the rear bed is programmed, the chart looks like this:





When the front bed is the one which is programmed to slip or miss, the chart would look like this:



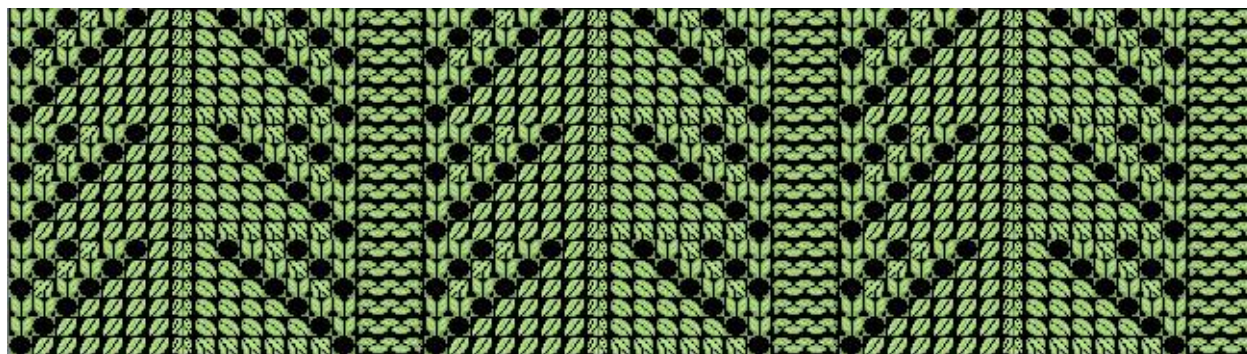
### Combining Rib and Lace

You can combine double-bed techniques with lace, but for domestic machines, this will mean transferring the stitches manually as you cannot use the lace carriage when the ribber is engaged. You should not use the Lace Tool to draw the pattern if it is to be downloaded, as it will not be necessary to separate the lace pattern: if done manually, all transfers can be done before knitting the next row.



In this example, shown with three horizontal repeats, the beds are set at half pitch and all needles on the ribber bed are in work, but so that your stocking stitch lace can stand out against a purl background, some needles may be put into non-working position on the main bed after transferring the stitches to the second bed.

Double-bed machines, including the Passap, do not transfer the stitches horizontally in one operation like the single bed Japanese machines, but take them first to the opposite bed and then back to the original bed, as indicated by the transfer symbol.

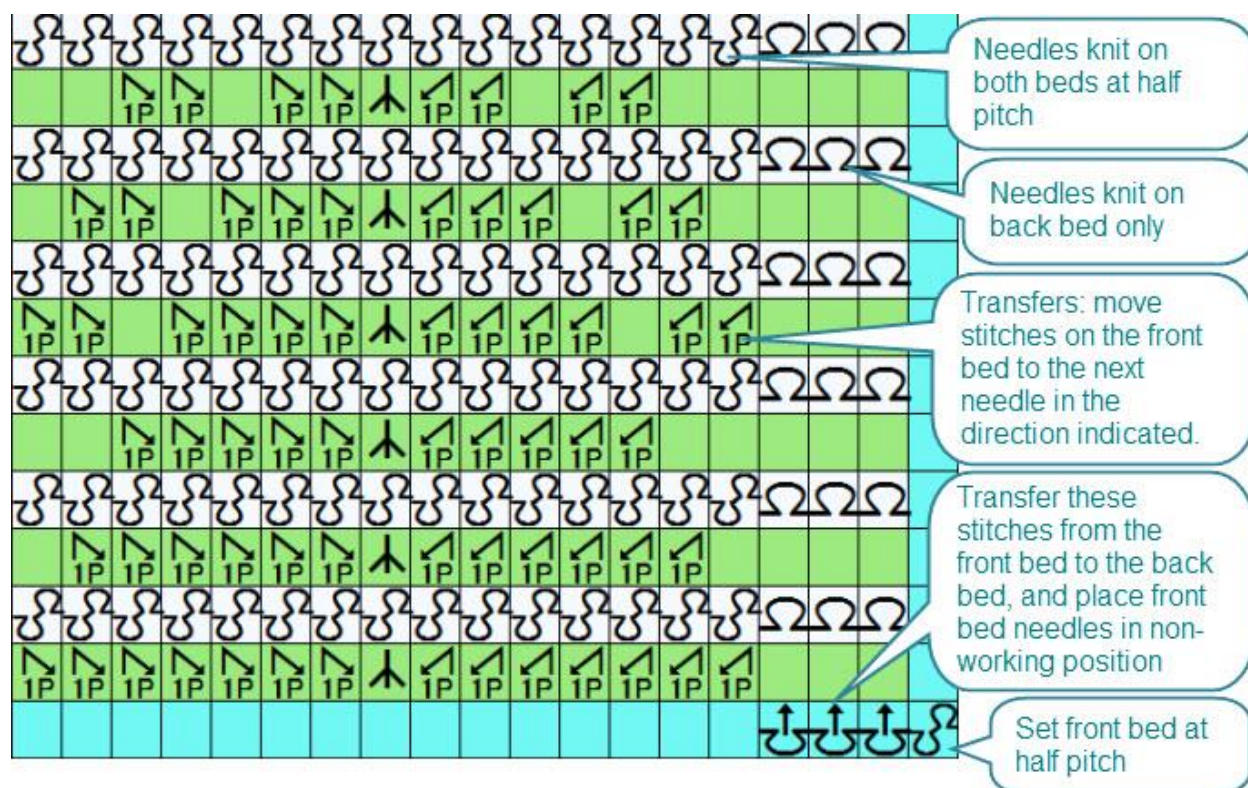


This example has the lace pattern worked on the back bed:



This is the same pattern, but the lace is worked on the front bed.





### TIPP:

You can also work ribbed lace patterns with the beds set a full pitch, but you must make sure that if a needle is in working position on one bed, its opposite needle on the other bed must be in non-working position.

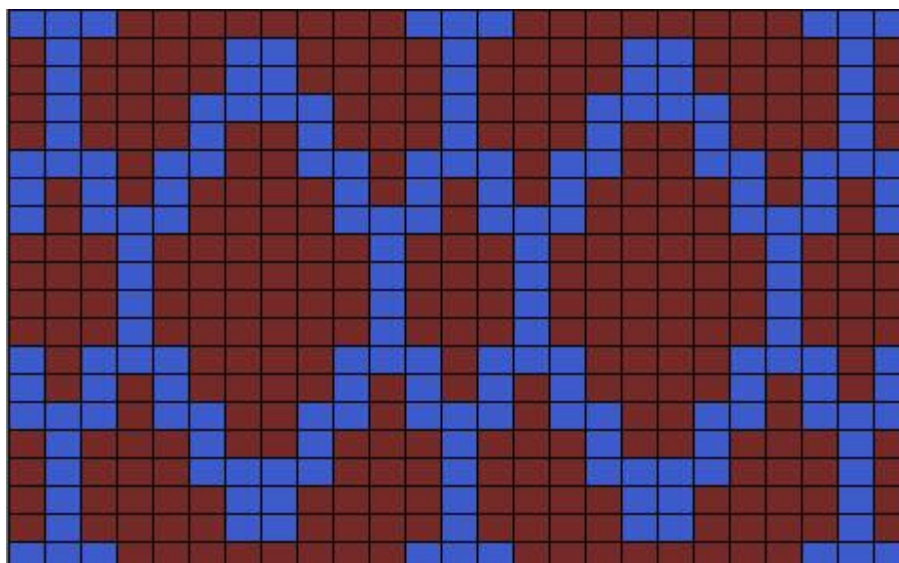
### Double-bed Jacquard

#### Zählmuster für Doppelbett-Maschinen

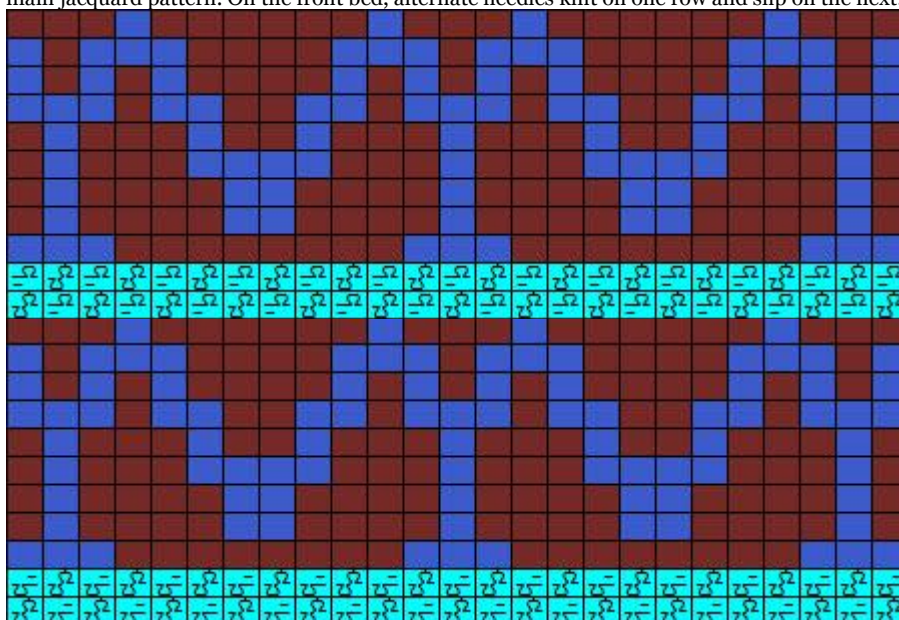
Wenn Sie eine Doppelbett-Technik nutzen oder Sie für eine Industriemaschine entwerfen, können Sie spezielle Symbole für die Nadelauswahl und die Techniken für das zweite Nadelbett anwenden. Hinweis:

Sie können bei Haushaltsmaschinen ein Muster nur auch das Hauptnadelbett laden. Jede Musterung auf dem Doppelbett erfordert eine manuelle Nadelauswahl und/oder spezielle Einstellungen an dem Strickschlitten. Das bedeutet, dass Sie möglicherweise zwei Muster entwerfen müssen, ein Muster für das Hauptnadelbett, dass Sie in die Strickmaschine laden können und ein weiteres Muster das Sie als Vorlage ausdrucken müssen für das zweite Nadelbett.

Weiter unten finden Sie einige Anregungen wie Sie die Symbole für Hinweise beim Stricken mit dem Doppelbett einsetzen können. Die Symbole die in diesen Beispielen verwendet wurden sind Beispiele, Sie können aber auch Ihre eigenen Symbole mit den eigenen Abkürzungen und eigenen Erklärungen verwenden, es ist dabei allerdings empfohlen, dass Sie Ihre eigenen Symbol-Schlüssel dafür erzeugen. Eine Anleitung für ein geripptes Muster erstellen

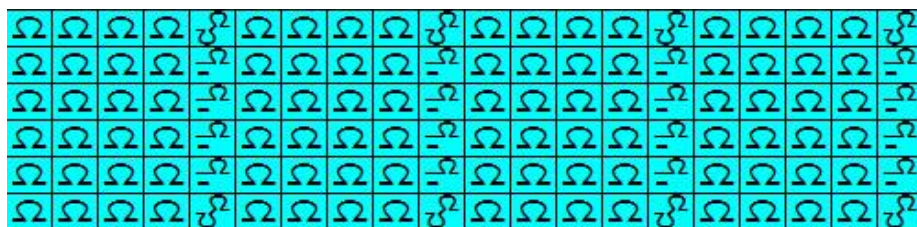


This shows how the needle selection would work when the back bed is the one which knits the main jacquard pattern. On the front bed, alternate needles knit on one row and slip on the next.



The same pattern knitted on the front bed shows how all the needles on that bed are knitted on every row, but on the back bed alternate needles knit on one row and slip on the next.

If you don't want a fully interlocked fabric, you can reduce the finished weight by taking needles out of work on the ribber, and you can indicate which needles are active either by leaving the inactive cells blank on the chart or by using the needle symbols to show which ones are out of use. If you have more than two colors per row, you can slip some rows entirely on the second bed, but the floats created by the pattern will be trapped by the colors which are knitted. The examples below show how you could indicate how to set up a 3-color jacquard pattern - all needles on the main bed are in work, but only every 5th needle on the second bed which are slipped for four passes of the six required to produce the pattern, and knitted on the other two.



This example has the pattern knitted on the back bed, with every fifth needle only in work on the ribber.



This example has the pattern knitted on the front bed, with every fifth needle only in work on the back bed.

#### Siehe auch

[Smarte Symbole für Maschinestriicken](#)

[Memo Symbols for Machine Knitting](#)

[Symbols for Double Bed Machines](#)

[Maschen-Symbol-Organisator](#)

[Stitch Symbols Palette](#)

[Printing Pattern Charts with Symbols](#)

[Printing Stitch Symbols Key](#)

[Einstellungen Strickmaschine](#)

[Stricktechnik](#)

[Jacquard Separation Methods](#)

[Downloading Patterns to a Knitting Machine](#)



## Laden und übertragen zu und von der elektronischen Strickmaschine

---

Hinweis: Die folgenden Informationen treffen nur auf Strickmaschinen mit einem eigenen Muster-Speicher zu. DesignaKnit überträgt die Muster zu Silver Reed in "Echtzeit", das heißt das Muster wird Reihe für Reihe übertragen und nicht vollständig in den Muster-Speicher der Maschine übertragen. Dieses passiert im Bereich "Interaktiv Stricken" des Programms.

So verwenden Sie das richtige DesignaKnit Kabel zum Übertragen und Speichern von Muster.

- Brother elektronische Strickmaschine und PPD
- Silver Reed PE1 Design Controller
- Silver Reed PC10
- Pfaff/Passap E6000 und E8000 Konsole

Muster können mit dem Kabel in das DesignaKnit mit den folgenden Maschinen geladen werden:

- Brother elektronische Strickmaschine und PPD
- Silver Reed PE1

### Übertragen

Wählen Sie **Verbindung/Übertragen**, dann wird eine Dialogbox geöffnet, in der Sie die **Strickmaschine für das Übertragen** auswählen können. Wählen Sie Ihre Strickmaschine oder Ihren Musterspeicher aus dieser Liste. Wenn Sie dieses das erste Mal machen, sollten Sie den Knopf Optionen in dieser Dialogbox anklicken, um sicherzustellen, dass DesignaKnit richtig konfiguriert ist, um die Strickmaschine anzusteuern.

Vor der Übertragung muss die richtige Strickmethode eingestellt werden, da dieses die Art der Übertragung der Muster beeinflusst: zum Beispiel müssen Jacquard und Lochmuster vor dem Übertragen in einzelne Schlittentouren separiert werden. Bevor Sie mit dem Übertragen beginnen oder eine Mustersammlung zusammenstellen, sollten Sie die einzelnen Muster noch einmal öffnen, um zu kontrollieren, ob die zugeordneten Strickmethoden korrekt sind. Besonders sollten Sie bei Norwegermustern darauf achten, dass die richtigen Farben als Vordergrund/Hintergrund-Farben eingestellt sind.

DesignaKnit überträgt immer die gespeicherten Versionen. Wenn Sie also Veränderungen an dem Muster vorgenommen haben, wird DesignaKnit Sie auffordern, dieses Muster erneut zu speichern. Wenn Sie die neueste Version übertragen wollen, klicken Sie dann auf **JA**. Wenn Sie Ihr ursprüngliches Muster behalten wollen, klicken Sie hier auf **ABBRUCH** und wählen Sie dann **Datei/Speichern unter** und geben dem Muster einen neuen Namen. Sie können dann das neue Muster in der folgenden Dialogbox auswählen. Wenn Sie allerdings einfach die ältere, gespeicherte Version übertragen wollen, klicken Sie einfach auf **NEIN**.

### Muster in Brother Strickmaschinen übertragen

Sie können ein einzelnes Muster oder eine ganze Mustersammlung in einem Schritt in alle Brothermaschinen und PPD-Geräte übertragen, mit der Ausnahme der KH965i und der KH970, welche nur einzelne Muster akzeptieren.

Bevor die das übertragene Muster auf der Strickmaschine stricken können, müssen Sie die Musternummer auswählen, die Sie bei der Übertragung vergeben haben. Das Muster befindet sich jetzt im Speicher der Strickmaschine und es ist jetzt die Strickmaschine, welche die Nadeln im Strickschloß

vorwählt, nicht mehr der Computer, und es die Einstellung am Strickschloß, welches die Stricktechnik festlegt.

**Hinweis:** unabhängig von der Aktivierung des Farbwechslers an dieser Stelle werden in Strickmaschinen mit einem eigenen unabhängigen Speicher die eigentlichen Muster mit normaler Nadelauswahl übertragen. Wenn Sie das Muster dann an der Strickmaschine stricken, sollten Sie die Invers-Funktion auf der Konsole der Strickmaschine aktivieren, um die Nadelauswahl für den Farbwechsler anzupassen. Sie sollten auch sicher stellen, dass die Option "Farbwechsler" auch beim interaktiven Stricken aktiviert ist, damit Sie die richtigen Anweisungen für Garnauswahl bekommen.

Wählen Sie ein oder mehrere Muster, die übertragen werden sollen.

Klicken Sie auf **Verbindung/Übertragen**, wählen Sie die richtige Strickmaschine oder PPD aus und klicken Sie wieder auf "OK". In der nächsten Dialogbox können Sie die Liste der Muster, die Sie übertragen wollen, zusammenstellen.

Sie können ein einzelnes Muster oder, abhängig von der Größe der Muster, bis zu 98 Muster in einer Liste übertragen. Wieviele Muster Sie auch übertragen wollen, die Liste wird in der folgenden Weise zusammengestellt:

1. Klicken Sie auf den Knopf **Mehr Dateien**, um die **Miniaturansicht** zu öffnen.
2. In der **Miniaturansicht** klicken Sie auf das Muster, das Sie übertragen möchten - so ausgewählte Muster erkennen Sie an einen grünen Haken über dem Muster.
3. Wenn Sie mehrere Muster zu einer Sammlung zusammen stellen wollen, klicken Sie auf die weiteren Muster. Jedes Muster, das Sie so auswählen, erhält einen grünen Haken. Wenn Sie sich geirrt haben, klicken Sie einfach erneut auf das Muster und der Haken verschwindet. Sie können Funktionen **Suchen** und **Sortieren** verwenden, um das gesuchte Muster schneller zu finden.
4. Wenn Sie mit dem zusammenstellen der Liste fertig sind, klicken Sie auf **OK**.

Die gewählten Muster werden jetzt in der Liste aufgeführt. Standardmäßig werden die Muster von DesignaKnit alphabetisch nach dem Namen des Musters geordnet und der Reihenfolge nach den Musternummern, beginnend mit der Nummer 901, zugeordnet. Wenn Sie die Reihenfolge der Muster ändern wollen:

1. Markieren Sie das Muster, das Sie verschieben wollen und klicken Sie dann auf den Knopf **Aus.(schneiden)** (der Knopf ist inaktiv, wenn kein Muster ausgewählt ist)
2. Klicken Sie auf das Muster *unterhalb* dessen Sie das Muster platzieren wollen und klicken dann auf den Knopf **Einf.(ügen)**. Wenn Sie auf kein Muster klicken, dann wird das kopierte Muster als erstes Muster in der Liste platziert.

Die Musternummern der 900-Serie werden automatisch angepasst.

## NORWEGER UND FARBWECHSLER

Beachten Sie, dass das Muster *immer so übertragen wird, als wenn der Farbwechsler **nicht** konfiguriert* ist. Wenn Sie mit dem Farbwechsler arbeiten wollen, sollten Sie **inverse Nadelvorwahl** auf der Konsole der Strickmaschine auswählen und beim interaktiven Stricken sollte Sie darauf achten, dass der Farbwechsler auch aktiviert ist, damit Sie die korrekten Strickanleitungen erhalten.

Wenn die Liste der Muster zusammengestellt ist, klicken Sie auf **OK** und folgen dann den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Muster nun tatsächlich in die Strickmaschine zu übertragen. Um die Übertragung abubrechen, klicken Sie auf **Abbrechen**, die Dialogbox wird sich dann schließen.

### Eine Liste der Mustersammlung, drucken, speichern und laden

Wenn Sie eines der übertragenen Muster auf der Maschine stricken wollen, müssen Sie die Konsole der Strickmaschine wie gewohnt programmieren. Die Musternummer, die Sie dabei aufrufen müssen, ist genau die Nummer, die Sie bei dem Erstellen der Liste gefunden haben. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, einen Ausdruck der Liste immer an der Strickmaschine zu haben.

Während DesignaKnit die Liste in der Dialogbox so lange sichert, bis Sie die Liste verändern, können Sie die Liste der übertragenen Muster für eine bestimmte Strickmaschine auf folgendem Weg verarbeiten:

1. Öffnen Sie eine leere Datei in einem beliebigen Textverarbeitungsprogramm, es kann auf der Editor in Windows sein.
2. Klicken Sie auf den Knopf "Kopiere alle" in der Dialogbox.
3. Fügen Sie den Text in das soeben geöffnete Textverarbeitungsprogramm.
4. Jetzt können Sie die Liste aus dem Programm heraus direkt drucken.
5. Sie können aber auch die Liste mit der Funktion Datei/Speichern unter an einen beliebigen Platz auf Ihrem Rechner speichern.

Sie können die Liste schnell und einfach wiederherstellen:

1. Öffnen Sie das gespeicherte Dokument.
2. Wählen Sie die Liste der Muster aus und klicken Sie auf Bearbeiten/Kopieren oder nutzen Sie die Tasten Strg + C.
3. In der DesignaKnit Dialogbox klicken Sie auf Einf.(ügen). Wenn sich in der Dialogbox bereits eine Liste mit Muster befindet, können Sie die gespeicherte Liste an eine bestimmte Stelle platzieren, indem Sie zuerst eines der bereits vorhandenen Muster markieren, die Liste der eingefügten Muster wird oberhalb der Auswahl eingefügt. Wenn Sie keine Auswahl vorgenommen haben, werden die neuen Muster von oben hinzugefügt.

### Brother 930, 940, 950i oder PPD

Wenn Sie ein Muster in die KH930, KH940, KH950i, oder den PPD übertragen, wird jede Nummer der 900 Serie mit dem neuen Muster überschrieben. Dieses ist auch der Fall, wenn Sie in der Maschine bereits mehrere Muster gespeichert haben und Sie nur ein einziges Muster in die Maschine übertragen wollen. Wenn Sie bereits Muster aus einer anderen Quelle als DesignaKnit in die Strickmaschine übertragen haben, sollten Sie diese Muster zuerst in den Computer laden und dort als DesignaKnit Muster speichern. Beachten Sie bitte, dass es nicht möglich ist die fest einprogrammierten Muster der Brother Strickmaschine in den Computer zu übertragen, diese werden aber auch nicht durch die DesignaKnit Muster überschrieben.

### Brother 965 mit BrotherLink 4

Wenn Sie die Mustersammlung für die Übertragung zusammengestellt haben, klicken Sie auf OK und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Anders als bei anderen Maschinen werden die Muster hier nicht komplett direkt in die Maschine übertragen. Als ersten Schritt wird das Muster in die KnitLink Box des BrotherLink 4 übertragen - es ist wichtig, dass die Stromversorgung für das BrotherLink 4 nicht unterbrochen wird, weil sonst das Muster in der Box verloren geht - Sie müssen dann jedes Muster individuell in den Speicher der Strickmaschine übertragen.

Für jedes Muster drücken Sie **Load** auf der Maschine, dann **Step** und anschließend geben Sie die Musternummer ein, welche DesignaKnit vergeben hat, dann drücken Sie wieder **Step**. Im Hauptfenster erscheint dann eine blinkende Zahl: dieses ist der nächste freie Speicherplatz der Strickmaschine, zu dem das Muster zugeordnet wurde. Notieren Sie sich diese neue

Musternummer! Drücken Sie **Exec**, um diese Nummer zu übernehmen, dann wird das Muster übertragen. Wiederholen Sie den Vorgang für jedes Muster, das Sie übertragen wollen.

Wollen Sie den Mustern die Nummern zuordnen, die DesignaKnit vergeben hat, so müssen Sie zuerst die Muster im Speicher der Strickmaschine ab der Musternummer 901 löschen. Diese geschieht mit einer 888 Funktion der Strickmaschine - lesen Sie bitte im Handbuch der Strickmaschine über diese Funktionen nach.

#### Brother 270 mit BrotherLink 4

Wenn Sie die Mustersammlung für die Übertragung zusammengestellt haben, klicken Sie auf OK und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Anders als bei anderen Maschinen werden die Muster hier nicht komplett direkt in die Maschine übertragen. Als ersten Schritt wird das Muster in die KnitLink Box des BrotherLink 4 übertragen - es ist wichtig, dass die Stromversorgung für das BrotherLink 4 nicht unterbrochen wird, weil sonst das Muster in der Box verloren geht - Sie müssen dann jedes Muster individuell in den Speicher der Strickmaschine übertragen.

Bei dieser Maschine drücken Sie **Load** und **Exec** auf der Strickmaschine, dann wird jedes Muster im 900er Speicherbereich gelöscht und überschrieben. Es ist darum sicherer, diese Muster zuerst ins DesignaKnit zu laden. Sie können dann die Muster später wieder in die Strickmaschine übertragen.

#### Muster übertragen in den PPD im 940 oder 950i Modus

Hier verhält es sich exakt so wie bei der Übertragung der Muster direkt in die Strickmaschine, wenn Sie ein Muster in den PPD übertragen, werden alle Muster der 900er Serie gelöscht! Sichern Sie die Muster gegebenenfalls vorher.

#### Muster übertragen in den PPD im 900 oder 930 Modus

Der Speicher des PPD ist wesentlich größer als der Speicher der KH900 oder der KH930 und kann deshalb mehrere *Seiten* speichern (16 für die KH930 und 8 für KH900). Sie werden nach der Seitennummer, in die Sie das Muster übertragen wollen, gefragt. Wenn Sie ein Muster in den PPD übertragen, werden alle Muster der 900er Serie auf dieser Seite gelöscht! Dieses ist auch der Fall, wenn Sie mehrere Muster im PPD haben und nur ein einziges Muster übertragen. Die Muster in den anderen Seiten bleiben dann unberührt.

#### Der PPD im KH900 Modus

Sie können keine Muster übertragen, wenn das Extra Cartridge angeschlossen ist.

#### Brother 965i

Die Muster werden eines nach dem anderen in die Strickmaschine übertragen, direkt von dem Bildschirm aus dem Muster Designer heraus.

1. Öffnen Sie das Muster, das Sie in die Strickmaschine übertragen wollen, wählen Sie dann **Verbindung/Übertragen** und überprüfen Sie, ob auch die KH965i (oder falls angeschlossen, das KH965i Special Cable) ausgewählt ist und klicken dann auf **OK**.
2. Klicken Sie in der nächsten Dialogbox auf den Knopf **Übertragen**; es erscheint dann ein Fortschrittsbalken, der die Menge der übertragenen Daten anzeigt. Die Übertragung kann, abhängig von der Größe des Musters, schon nach wenigen Sekunden abgeschlossen sein.
3. Das Muster wird unter der nächsten freien 900er Nummer gespeichert werden, notieren Sie als die Nummer, damit Sie später das Muster wieder auffinden.
4. Um weitere Muster zu übertragen, öffnen Sie das nächste Muster und beginnen Sie eine neue Übertragung.

Da die Muster, die bereits in der Strickmaschine gespeichert sind, hier durch das neue Muster nicht überschrieben werden, müssen Sie ab und zu bereits gespeicherte Muster löschen, um Platz im Speicher der Strickmaschine zu schaffen.

#### Brother 970

Die Muster werden eines nach dem anderen in die Strickmaschine übertragen, direkt von dem Bildschirm aus dem Muster Designer heraus.

1. Öffnen Sie das Muster, das Sie in die Strickmaschine übertragen wollen, wählen Sie dann **Verbindung/übertragen** überprüfen Sie das auch die KH970 (oder falls angeschlossen das KH970 Special Cable) ausgewählt ist und klicken dann auf **OK**.
2. Klicken Sie in der nächsten Dialogbox auf den Knopf **Übertragen**, um mit dem Übertragen zu beginnen. Übertragen Sie das Muster in den CB - 1, indem Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm genau folgen, sie werden einen Fortschrittsbalken auf dem Bildschirm sehen, der Ihnen anzeigt, wie viel des Musters bereits übertragen wurde. Die Übertragung kann, abhängig von der Größe des Musters schon nach wenigen Sekunden, abgeschlossen sein.
3. Das Muster wird unter der nächsten freien 900er Nummer gespeichert werden, notieren Sie als die Nummer, damit Sie später das Muster wieder auffinden.
4. Um weiter Muster zu übertragen, öffnen Sie das nächste Muster und beginnen Sie eine neue Übertragung.

*Wenn Sie ein 3- oder 4-Farben Jacquard Muster übertragen, achten Sie bitte auf die Optionen für die Farbseparation.*

**Hinweis:** Wenn das Muster übertragen ist, schalten Sie das CB-1 ab und entfernen Sie das Kabel aus der Buchse des Gerätes; Sie können nicht Interaktiv Stricken, wenn das Übertragungskabel angeschlossen bleibt

#### Grenzen der Speicher der Strickmaschinen und des PPD

Es kann vorkommen, dass ein Muster zu groß für den Speicher der Strickmaschine oder für eine Seite im PPD ist. Bei der CK35 dürfen für ein Muster nicht mehr als 999 Schlittentouren nötig sein; sonst zählt die gesamte Anzahl der Maschen als Grenze, diese darf nicht größer sein als der Speicher der Strickmaschine. Die KH930 und der PPD im KH930 Modus haben relativ wenig Speicher. Darum kann dieses bei diesen Maschinen leichter vorkommen.

Wenn Sie ein großes Jacquard Muster übertragen, kann es sogar bei der KH940 oder der KH950i vorkommen, dass Sie das Muster in mehreren Teilen in die Maschine übertragen müssen. Das liegt daran, dass die Farben vor dem Übertragen in verschiedene Reihen separiert werden. So wird zum Beispiel ein Muster mit 3 Farben pro Reihe in 6 Schlittentouren für 2 Musterreihen aufgeteilt, was dazu führt, dass das Muster die dreifache Größe haben kann.

Wenn Sie eine Nachricht auf dem Bildschirm erhalten, dass das Muster zu groß ist, sollten Sie das Muster nicht in einer Mustersammlung übertragen, sondern als einzelnes Muster übertragen. So kann DesignaKnit das Muster in verschiedene Blöcke einteilen und diese dann einzeln übertragen. Sie müssen dann zuerst den ersten Abschnitt stricken, bevor Sie den zweiten Abschnitt in die Strickmaschine übertragen können, DesignaKnit wird Sie zu dem Zeitpunkt anleiten, den nächsten Abschnitt zu übertragen.

#### Memos übertragen

Memos müssen Sie dem Muster zuordnen, bevor Sie das Muster in die Strickmaschine übertragen. Diese werden im Display Ihrer Strickmaschine angezeigt - Details hierzu finden Sie in der Anleitung Ihrer Strickmaschine.

Wählen Sie hierzu Palette/Memo. Sie können hier die Memos von 1 bis 9 zuordnen, sollten Sie mehr als 9 Musterfarben haben, können die Nummern auch mehrfach vergeben werden.

## Wiederherstellen von Mustern

Mit der Funktion **Verbindung/Wiederherstellen** können Sie eine gespeicherte Mustersammlung, die Sie von einer Brother Strickmaschine oder einem PPD geladen haben, wieder zurück übertragen.

Dieses ist sehr hilfreich, um zusammengehörige Muster immer zusammen zu verarbeiten. Haben Sie einmal eine solche Sammlung erstellt, können Sie diese immer zusammen in die Strickmaschine übertragen oder wieder auf den Computer laden, ohne dass Sie die Mustersammlung jedes mal wieder neu zusammenstellen müssen.

**Hinweis:** Obwohl Sie mit dieser Methode Mustersammlungen zwischen zwei gleich Strickmaschinen transferieren können, ist dieser Weg nicht geeignet Muster zwischen zwei völlig verschiedenen Strickmaschinen zu transferieren. Wollen Sie das erreichen, müssen Sie die Mustersammlung zuerst laden, dann die einzelnen Muster trennen, erst dann können Sie die Muster, entweder wieder als Mustersammlung oder als einzelne Muster in die neue Strickmaschine übertragen. Haben Sie versucht die Mustersammlung direkt in eine andere Maschine zu übertragen, kann es sein, dass der Speicher der Strickmaschine gestört ist, setzen Sie den Speicher der Strickmaschine mit 888 wieder zurück.

Wenn Sie diese Funktion mit der KH965i oder der KH970 durchführen, müssen Sie die Muster einzeln wieder in die Strickmaschine übertragen, die Muster werden so zu den bereits vorhandenen zugefügt. Wollen Sie also den Speicher neu beschreiben, müssen Sie zuvor den ganzen Speicher der Strickmaschine löschen und dann nach und nach die Muster wieder zurück übertragen.

## Besonderheiten beim BrotherLink 4

Bei der KH270 werden nach der Übertragung alle Muster wieder die Musternummern haben, wie sie ursprünglich zugeordnet waren. Bei der KH965 müssen Sie allerdings zuvor mit der Prozedur 888 alle Muster im Speicher der Strickmaschine löschen und die Muster dann nach und nach wieder neu übertragen. Sie können allerdings die Mustersammlungen zwischen der KH270 und der KH965 tauschen, vorausgesetzt, dass die Nadelanzahl der KH270 nicht überschritten wird.

## Muster übertragen mit dem Silver Reed PE1

Muster werden in den PE1 einzeln übertragen.

### Muster in den PE1 übertragen

1. Öffnen Sie das Strickmuster, das Sie in den PE1 übertragen wollen und wählen Sie dann Verbindung/Übertragen.
2. Wählen Sie die gewünschte PE1 Option: Wenn Sie mit dem normalen Strickschlitten arbeiten wollen, wählen Sie PE1+Maschine, wenn Sie aber den Intarsiaschlitten AG50 verwenden wollen, wählen Sie PE1-Maschine+AG50.
3. Klicken Sie dann auf OK.
4. Klicken Sie in der nächsten Dialogbox auf den Knopf Übertragen; es erscheint dann ein Fortschrittsbalken, der die Menge der übertragenen Daten anzeigt. Die Übertragungsgeschwindigkeit variiert je nach Größe des Musters.

### Große Muster

Strickmuster mit mehr als 60 Maschen oder mit mehr als 150 Reihen, werden in einzelnen Abschnitten übertragen. Sollten mehrere Abschnitte übertragen werden, wird der Computer Ihnen gegebenenfalls ein Signal geben. Sie müssen dann am PE1 die = Taste drücken. Manchmal ist es notwendig, diese Taste ein zweites mal zu drücken, bevor die Übertragung fortgesetzt wird.

Sollten Sie die Übertragung mit der ESC Taste am Computer unterbrochen haben, so müssen Sie den EC1 oder die Strickmaschine ausschalten und nach ein paar Sekunden wieder einschalten.

Nach der Übertragung piept das PE1, zeigt auf dem Display kurz an, daß die Übertragung komplett ist und piept dann ein zweites mal.

#### Jacquardmuster übertragen

Das PE1 akzeptiert Jacquard Farbmuster mit bis zu 5 Farben in einer Reihe. In der Voreinstellungen können Sie die Methoden A bis D und F wählen. Wählen Sie bei Optionen/Stricktechnik/Optionen/Jacquard die Methode.

Möchten Sie ein sehr detailliertes Muster übertragen, wählen Sie bei Optionen/ Strickmaschine/Optionen/ Jacquard die Methode B und versichern Sie sich, dass das Muster korrekt separiert worden ist mit Überprüfen/Jacquard. Diese Methode erzeugt in diesem Fall weniger Fehler und ist darum auch leichter zu korrigieren. Verwenden Sie auch Ansicht/Garnnummer Fadenführer, um die Reihenfolge der Garne zu verändern, oft erreichen Sie so bessere Resultate.

#### Jacquardmuster mit Memo Informationen

Ist es für Sie wichtiger Memo - Informationen zu übertragen, verwenden Sie die Methode D und wählen Sie unter Palette/Memo die Nummern 1 bis 7 für die Farben. *Achten Sie darauf, dass das PE1 die Memonummern 8 und 9 **nicht** verarbeiten kann.*

Falls Sie die Methode D gewählt haben, sind die Anleitungen für die Übertragung ein klein wenig anders als bei den anderen Methoden und beinhalten das Drücken der F3 Taste auf dem PE1, um das Jacquardstricken zu aktivieren.

DesignaKnit kann die Signalspalte nicht verwenden.

#### Muster übertragen mit dem Silver Reed PC10

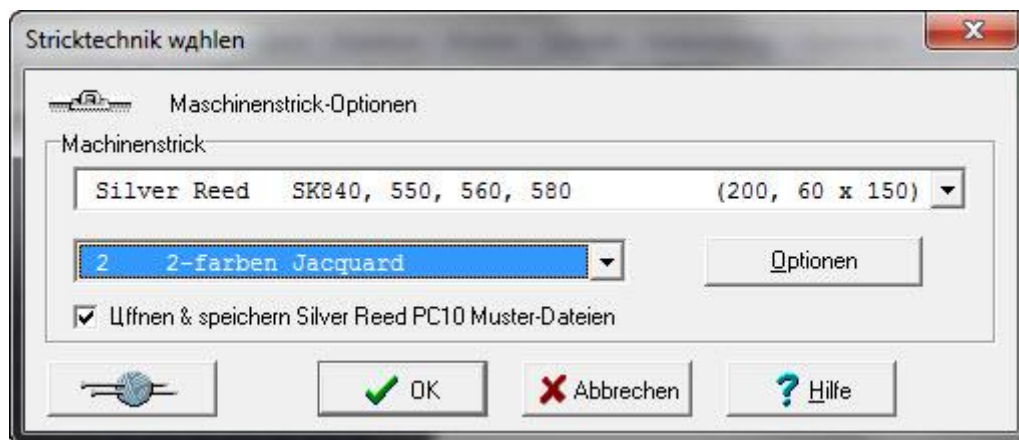
Muster für den PC10 werden in einem speziellen Format gespeichert und werden dann nicht über eine Kabelverbindung übertragen, sondern auf eine Speicherkarte gespeichert, die dann von dem PC10 Controller gelesen werden kann. Falls diese Karte nicht mit dem PC10 ausgeliefert wurde, muss diese zuerst mit dem PC10 formatiert werden, nicht mit dem Computer, sonst wird der PC10 die Daten auf der Speicherkarte nicht lesen können.

Einige Computer sind bereits mit der Möglichkeit ausgestattet, diese Speicherkarten zu verarbeiten. Sie können diese Kartenleser aber auch günstig in jedem Computergeschäft erwerben. Externe (d.h. nicht eingebaute) Kartenleser werden generell über eine USB-Schnittstelle angeschlossen.

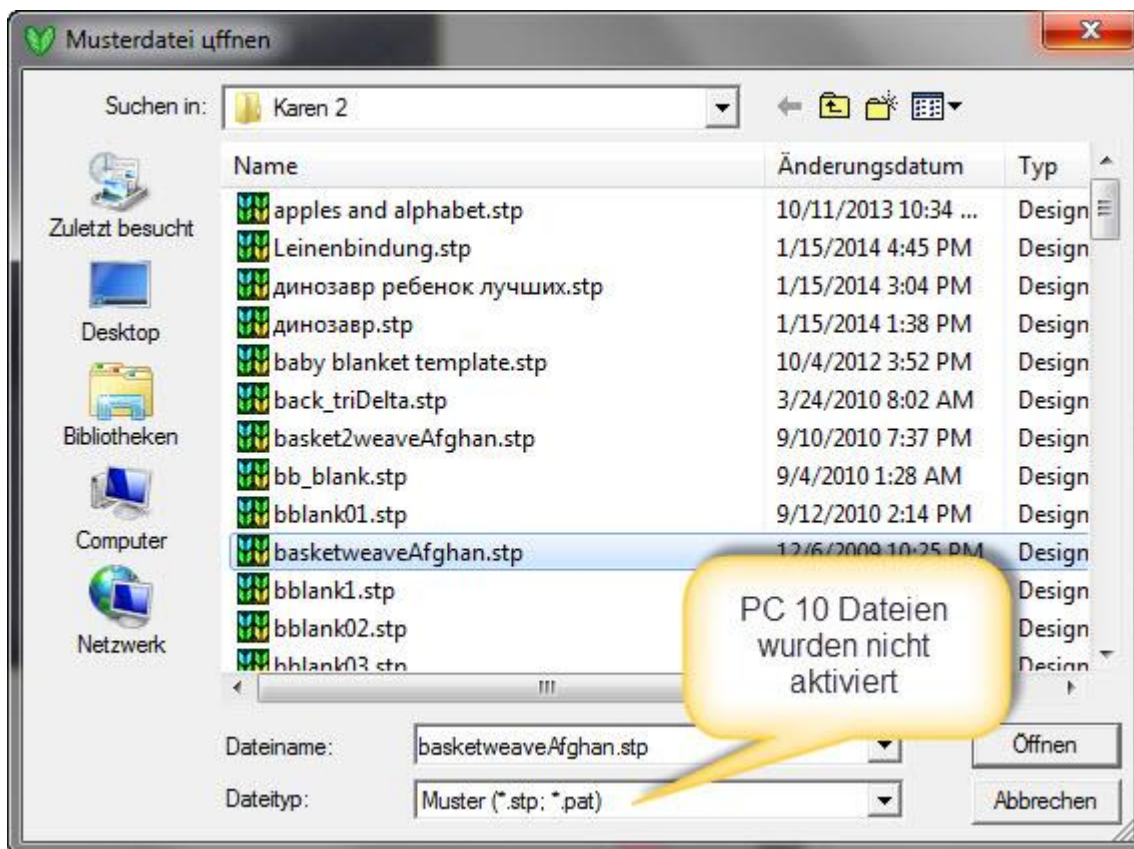
#### PC10 Musterdateien aktivieren

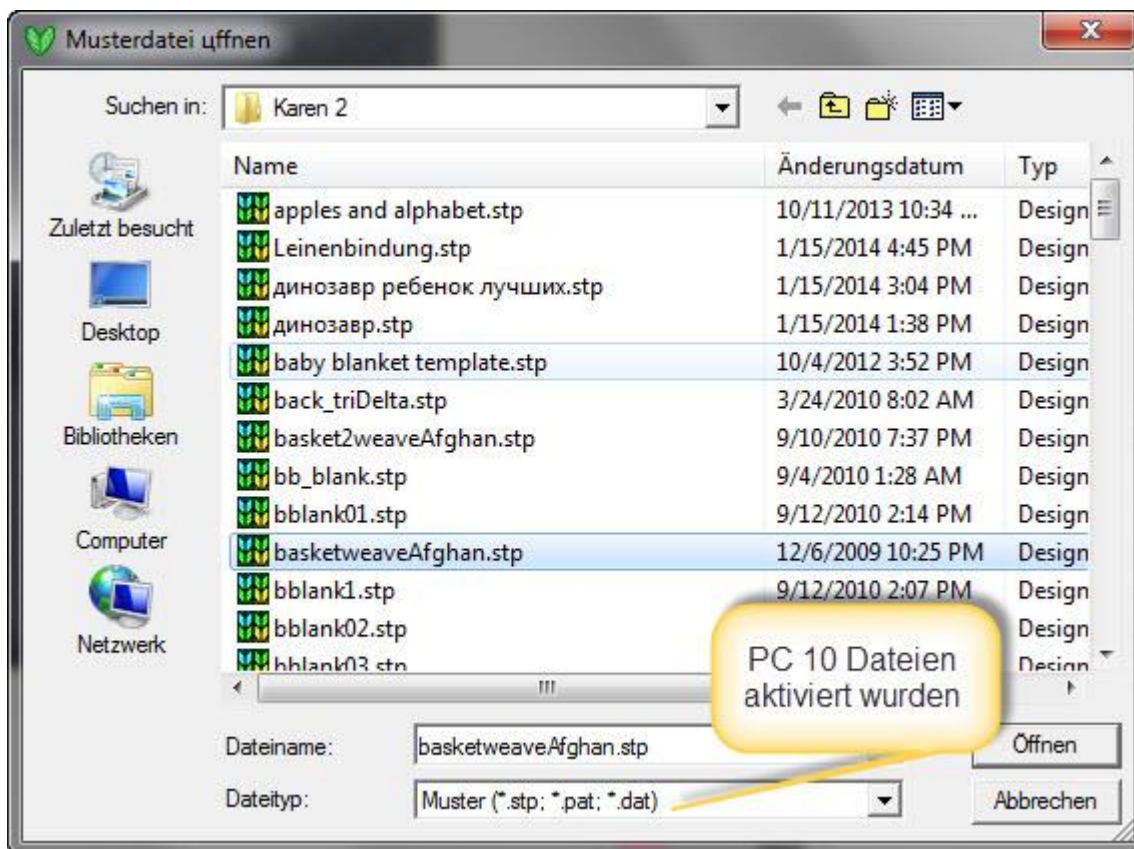
Wenn Sie mit PC10 Mustern arbeiten wollen, sei es, um diese Muster zu übertragen, DesignaKnit Muster in PC10 Muster umzuwandeln oder umgekehrt, müssen Sie zuerst DesignaKnit so einstellen, dass das Programm mit diesem Datenformat arbeiten kann. Gehen Sie zu Optionen/Stricktechnik, stellen Sie sicher, dass Sie im Strickmaschinenmodus sind und markieren Sie die Option "Öffnen & Speichern Silver Reed PC10 Musterdateien". Hinweis: Sie brauchen nicht unbedingt eine SilverReed Strickmaschine ausgewählt haben, um diese Funktion zu aktivieren.





Haben Sie die Markierung gesetzt, werden Ihnen auch die PC10 Dateien, mit der Dateierweiterung .dat in allen Dateifenstern, in denen Sie Musterdateien laden und speichern können, angezeigt





Direkt auf die PC10 Speicherkarte speichern

Diese Funktion speichert nur das aktuell geöffnet Muster.

1. Legen Sie die Speicherkarte in den Kartenleser.
2. Klicken Sie auf Verbindung/Übertragen und wählen Sie als Strickmaschine Silver Reed PC10 (.dat files) aus und klicken Sie dann auf OK.
3. In der nächsten Dialogbox müssen Sie den Speicherort für Ihre Dateien auswählen. Klicken Sie auf das + Zeichen vor Ihren Computer, um die Liste der angeschlossenen Laufwerke zu sehen und wählen Sie jetzt das Laufwerk, mit dem der Kartenleser an Ihrem Rechner angeschlossen ist.
4. Klicken Sie dann auf OK.
5. Das aktuelle Muster wird jetzt in ein PC10 Muster umgewandelt und auf die Speicherkarte abgelegt, DesignaKnit wird Sie anschließend über die Musternummer informieren, mit der das Muster auf der Karte abgelegt worden ist, wenn Sie jetzt die Karte in den PC10 einlegen, müssen Sie diese Nummer verwenden, um auf Ihr Muster zugreifen zu können.

Muster übertragen zur Pfaff/Passap E6000 und E8000

Für die E-6000 stehen lediglich zwei Möglichkeiten im Verbindungsmenü zur Verfügung: (ÜBERTRAGEN) und (INTEGRIERT ÜBERTRAGEN). Sie können keine Motive von der E-6000-Konsole (LADEN) ins DesignaKnit geladen werden.

E6000

Überprüfung des Chips in der Konsole

Wenn Sie es noch nicht getan haben, müssen Sie zuerst sicherstellen, dass die Konsole den richtigen Chip zur Kommunikation mit der Strickmaschine hat. Beide Verbindungskabel sind nur auf einer E-6000-Konsole verwendbar, die ab März 1991 (Seriennummer 6025980 und höher) hergestellt wurde, oder bei denen der Chip schon einmal erneuert wurde. Wenn Sie eine ältere Maschine haben, die schon einmal repariert werden mußten und von der Sie nicht sicher sind, ob ein neuer Chip eingebaut ist, so können Sie das wie folgt kontrollieren:

Entfernen Sie das Kabel von der Konsole und programmieren Sie bis auf (PAT.A), drücken Sie dann die blanko-Taste ein und die (o). Falls ein neuer Chip installiert ist, sehen Sie auf dem Schirm "Fehler 213". Konsolen mit älterem Chip geben eine andere Meldung oder blinken zwischen (PAT.A) und (o).

Haben Sie eine Maschine mit einer Seriennummer ab 7037001, ist dort bereits die neue 32K Konsole eingebaut.

#### Musterübertragung zur E-6000

Mit dem DesignaKnit E6000Link 1 oder 2 können Sie die Muster von dem Computer in die E6000 Konsole *eines nach dem anderen* übertragen. Wenn Sie mehr als ein Muster übertragen wollen, wiederholen Sie einfach den Vorgang, lesen Sie aber auch den Abschnitt über den Speicher, der in der E6000 Konsole zur Verfügung steht.

Zum Übertragen eines Motivs mit der E-6000-Link-2, muß der Schalter auf der Kabelbox vom roten Punkt wegzeigen. Der Schalter kennt zwei Positionen: wegzeigen vom roten Punkt = zum Übertragen und hinzeigen zum roten Punkt = zum Stricken. Der andere rote Punkt macht darauf aufmerksam, dass ein roter Punkt "Stricken" bedeutet. Benutzen Sie das Verbindungskabel E6000 Link 2, so achten Sie darauf, dass die Schösser in der Startposition stehen (oder jedenfalls nicht gegenüber dem roten Punkt) und dass das Kabel an die serielle Schnittstelle des PC angeschlossen ist.

1. Öffnen Sie im Musterdesigner das Strickmuster und überprüfen Sie die gewählte Strickmethode. Überprüfen Sie die Fadenführer in der Ansicht/Garnnummer/Fadenführer und korrigieren Sie diese gegebenenfalls. Wählen Sie jetzt Verbindung/Übertragen und stellen Sie dabei sicher, dass die richtige Strickmaschine markiert ist. Klicken Sie dann auf OK.
2. Als nächstes geben Sie in DesignaKnit die Stricktechnik an. Klicken Sie dann auf OK.
3. In der nächsten Dialogbox werden Sie die Techniknummer für dieses Strickstück eingeben können - genauere Informationen hierzu finden Sie in der Anleitung Ihrer Strickmaschine. DesignaKnit benötigt diese Informationen, um errechnen zu können, wie viele Stricktouren Sie machen müssen, um eine Reihe zu stricken.
4. Klicken Sie wieder auf OK und Sie erhalten eine Zusammenfassung der eingegeben Daten: Techniknummer, Schlittenbewegungen pro Reihe auf dem Bildschirm und die Farb-Reihenfolge. Wenn Sie eine falsche Technik eingegeben haben, klicken Sie hier auf Abbruch, um zur vorherigen Dialogbox zurück zu kehren und geben Sie dort dann die neue Techniknummer ein. Sonst klicken Sie auf OK, um fortzufahren.
5. In der nächsten Dialogbox prüfen Sie noch einmal, ob die richtige Schnittstelle für Ihr Kabel eingestellt ist und klicken Sie dann auf den Knopf "Übertragen", um das Muster in die Konsole der Strickmaschine zu übertragen.
6. Folgen Sie den Instruktionen auf dem Schirm zur Vorbereitung der Konsole auf die Übertragung. Wenn Sie die blanko Taste und die (o) auf der Konsole drücken, sollte die E-6000 (PC-ANFANG) melden. Drücken Sie auf (ENTER) zum Start der Übertragung, so meldet der Schirm (WARTEN). Sie sehen einen Fortschrittsbalken mit dem die Übertragung angezeigt wird.
7. Die gesamte Übertragung sollte auch bei großen Mustern nicht mehr als 4 Minuten dauern. Schließlich erscheint die Meldung (ÄNDERN) worauf Sie antworten (NEIN). Geben Sie die

Technik ein. Auf die Frage (VERGRÖßERN/PLATZIEREN) antworten Sie ebenfalls (NEIN) wenn Sie interaktiv stricken wollen. Wenn die Konsole nach der linken und der rechten Nadelposition fragt, sollen Positionen eingegeben werden, zwischen denen die Strickarbeit platziert werden kann. Sind Sie sich nicht ganz sicher, dann geben Sie einige Nadeln mehr ein.

### Stricktechniken

Nach der Übertragung fragt die E-6000 nach der Techniknummer. Gewisse Techniken können Sie nicht benutzen.

- Bei 3-Farben-Technik wählen Sie die Nummern 195-206 **nicht** 219-230
- Bei 4-Farben-Technik wählen Sie die Nummern 201-218, **nicht** 231-242
- Ignorieren Sie bitte die Mitteilung im E-6000-Handbuch, dass die Nummern 195-218 nur für kleine Muster benutzt werden können. Die niedrigen Nummern nutzen den Speicherraum effizienter. Die verschiedenen Techniknummern deuten auf unterschiedliche Weisen der Farbtrennung. Tatsächlich steht Ihnen der gesamte Bereich der Mustertechniken zur Verfügung, da die Techniken 95-218 eine Kopie der Techniken 219-242 sind.

### Beschränkungen des Strickmaschinenspeichers

Der Speicher der E-6000 ist nicht sehr groß und sollte nicht für die langfristige Speicherung Ihrer Farbpatronen benutzt werden.

Wenn Sie die Konsole zur Übertragung eines Motivs programmieren, empfiehlt es sich, andere Patronen zu entfernen mit (LÖSCHEN), (ENT). So stellen Sie sicher, dass Sie den größtmöglichen Speicherbereich für Ihre Muster zur Verfügung haben.

- Ein einzelner Musterbereich (beider E6000 als A, B, C etc. bezeichnet) ist normalerweise nicht groß genug, um ein umfangreiches Muster speichern zu können, darum werden Sie das Muster in Abschnitten übertragen müssen. DesignaKnit kann das Muster in verschiedene Blöcke einteilen und diese dann einzeln übertragen. Übertragen Sie den ersten Abschnitt, stricken Sie den Abschnitt, übertragen Sie den zweiten Abschnitt und stricken Sie diesen, und so weiter. Es ist nicht sinnvoll zu versuchen, mehr als einen Abschnitt des Musters in verschiedene Speicherbereiche zu übertragen: Das Muster wird nur dann aufgeteilt, wenn für das Muster nicht genügend Speicher in der Konsole zur Verfügung steht. Nutzen Sie nur dann mehr als einen Musterbereich der E6000 (A, B, C etc.), wenn alle Muster wirklich klein genug sind und keine in mehrere Abschnitte geteilt werden müssen. Jedes Teil des Motivs sollten Sie wie üblich mit SX-GX-Reihen starten.
- Die maximale Größe wird nicht nur durch die Speicherkapazität bestimmt, das zu übertragende Motiv darf aus nicht mehr als 255 Reihen bestehen. Ein einziges Motivteil in der E-6000-Konsole reicht für ein 3- oder 4-Farbmotiv mit einer Gesamtzahl von 26000 Maschen. Sie können auf einmal ein Motiv von z.B. 100 Maschen x 255 Reihen oder 140 Maschen x 185 Reihen oder 180 Maschen x 144 Reihen (usw.) übertragen.
- Ein Motiv mit zwei Farben je Reihe braucht nur halb soviel Speicherraum wie ein 3- oder 4-Farbmotiv. Das heißt, dass Sie mit einem Mal ein Motiv von 180 Maschinen x 255 Reihen übertragen können.
- Haben Sie eine Maschine mit der neuen 32K Konsole, können Sie sogar Muster mit 3 und 4 Farben mit bis zu 180 Maschinen x 255 Reihen übertragen. Diese Version der Strickmaschine kann mehr Muster in die verschiedenen Musterbereiche laden als die Maschinen mit der 8K Konsole.

Benutzen Sie eine andere Software als DesignaKnit bei der Übertragung auf die E-6000-Konsole, so werden Sie feststellen, dass die maximale Größe des Motivs deutlich kleiner ist als die hier erwähnte Größe. Das ist die Folge dessen, dass DesignaKnit den Speicher effizienter nutzt.

#### Reservierung von Speicherkapazität für den Formcomputer

Ein Teil des E-6000-Speichers wird durch den Formcomputer benutzt. DesignaKnit gibt aber auch Forminstruktionen, entweder auf dem Schirm oder auf einem Ausdruck. Wenn DesignaKnit den zur Verfügung stehenden Speicherplatz berechnet, geht das Programm davon aus, dass Sie die Form Option *nicht* nutzen, und darum der gesamte Speicherplatz für die Muster zur Verfügung steht. Möchten Sie dennoch den Formcomputer benutzen, dann darf das Farbmuster nicht größer sein als ungefähr 20000 Maschen. Sonst gehen Informationen des Formcomputers verloren.

#### Übertragung von Jacquardmustern

Die gewählte Farbtrennungsmethode bei Jacquardmustern in Optionen/ Strickmaschine/ Jacquard darf nicht zur Übertragung des Motivs auf die E-6000 oder für "interaktives Stricken" genutzt werden. Die gewählte Farbtrennung wird nur für die Anfertigung der Ausdrücke für den Ausdruck der Schablone für den Leser benutzt. Blanko Reihen werden nicht zusammengefügt bei der Übertragung auf die E-6000 oder beim "interaktiv Stricken".

DesignaKnit bestimmt die Verteilung der Farben über die Fadenspanner, die Ergebnisse sieht man auf den Ausdrucken. Die Garnnummern werden vergeben, wenn Sie diese im Menü Ansicht/Garnnummer/Fadenführer gewählt haben.

#### E8000

Sie können Strickmuster oder integrierte Muster, in die E8000 übertragen, Sie können aber keine Muster aus der E8000 in das DesignaKnit laden.

Muster müssen eines nach dem anderen übertragen werden, oder, wenn Sie Schnitte mit integriertem Muster übertragen wollen, diese eins nach dem anderen übertragen. Das ist dann immer das Muster, das aktuell auf dem Bildschirm angezeigt wird. Abhängig vom vorhandenen Speicher, kann die Kontrolleinheit mehrere Muster, die separat übertragen wurden, verarbeiten.

#### Ein Muster übertragen

Zum Übertragen eines Motivs mit der E-Link-2, muss der Schalter auf der Kabelbox vom roten Punkt weg zeigen. Der Schalter kennt zwei Positionen:

- **wegzeigen** vom roten Punkt **zum übertragen**
- **hinzeigen** zum roten Punkt **Interaktives Stricken**.

*(Hinweis: bei einigen Computers ist es möglich selbst dann das Muster zu übertragen, wenn der Schalter in Richtung des roten Punkts zeigt, Sie können dann den Schalter in dieser Position belassen)*

1. Achten Sie darauf, dass die Schlösser in der Startposition stehen (oder jedenfalls nicht gegenüber dem roten Punkt) und dass das Kabel an die serielle oder über den USB-Seriell Konverter an die entsprechende Schnittstelle des PC angeschlossen ist.
2. Öffnen Sie im Musterdesigner das Strickmuster und überprüfen Sie die gewählte Strickmethode. Die Reihenfolge der Garne wird über die Memonummern verfolgt. Jedem Garn muss eine Memonummer zugeordnet sein und die maximale Anzahl der Memos muss der maximalen Anzahl der Farben pro Reihe entsprechen. Das bedeutet, dass Sie für ein 4-Farbmuster die Nummern 1 bis 4 und für ein 3-Farbmuster die Nummern 1 bis 3 verwenden müssen. Sie können die Memonummern wiederverwenden, wenn Sie in einem späteren Abschnitt Farbwechsel haben und die Memonummern von Farben verwenden, die in den Abschnitt gerade nicht benötigt werden.

3. Wählen Sie **Verbindung/Übertragen** oder Verbindung/Integriert Übertragen. Wenn das Muster seit dem letzten Speichern geändert wurde, werden Sie gefragt, ob das Muster vor dem Übertragen gespeichert werden soll.
4. Falls DesignaKnit das angeschlossene Kabel nicht finden kann, überprüfen Sie unter Optionen/Stricktechnik/Optionen, ob die richtige Portnummer eingestellt ist. Wenn Sie einen USB-Seriell Konverter verwenden, finden Sie diese Information über die Windows Systemsteuerung.
  - Klicken Sie auf den Gerätemanager (Sie benötigen manchmal Administratorrechte , um hier Änderungen vorzunehmen) und dann auf Anschlüsse (COM & LPT) Suchen Sie den USB-Seriell Konverter in der Liste und vergleichen Sie die gefundene Portnummer, mit der Nummer die im DesignaKnit eingestellt wurde.

Sollten diese übereinstimmen und DesignaKnit erkennt das Kabel trotzdem nicht, so kann es notwendig sein, die Portnummer zu ändern.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Eintrag des USB-seriellen Anschlusses, dann auf Eigenschaften, dann auf den Reiter „Anschlußeigenschaften“ und dort auf „Erweitert“, dort können Sie der Schnittstelle eine andere Portnummer zuweisen. Passen Sie nun auch DesignaKnit an die neu gewählte Nummer an.
5. Als nächstes geben Sie in DesignaKnit die Techniknummer an. Wählen Sie die entsprechende Strickmaschine, klicken Sie auf OK und es öffnet sich die Dialogbox zur Auswahl der Muster aus der Sammlung.
  6. DesignaKnit wird Sie dann auffordern die E8000 Kontrolleinheit so zu programmieren, bis Sie auf den Anzeige “ON THE PC, SELECT KNIT A PATTERN” oder "AM PC; WÄHLEN SIE EIN STRICKMUSTER".

Die folgenden Schritte sollten an der E8000 Kontrolleinheit durchgeführt werden.

1. Wählen Sie "ProgS", geben Sie den Speicherbereich ein (zum Beispiel 1) und drücken Sie jetzt die große ENT Taste. Geben Sie 3 (bedeutet ROM) ein. Falls notwendig, gehen Sie mit den Cursortasten an die Stelle, an der Sie die Techniknummer eingeben können. Geben Sie hier die Techniknummer ein und drücken wieder die große ENT Taste.
2. Geben Sie 4 ein (bedeutet vom PC) Falls notwendig gehen Sie mit den Cursortasten an die Stelle an der Sie die Musternummer eingeben können. Geben Sie hier Ihre Musternummer ein und drücken Sie dann die große ENT Taste. Die E8000 Controlleinheit sollte dann "auf dem PC, wählen Sie ein Muster" anzeigen. Dann ist die E8000 bereit, ein Muster von DesignaKnit zu empfangen.

In DesignaKnit klicken Sie auf OK, und *innerhalb von 2 Sekunden* drücken Sie die große ENT Taste auf der E8000 Kontrolleinheit .

Falls "NO DATA TRANSFERRED 4140" (oder keine Daten transferiert 4140) auf der E8000 Kontrolleinheit angezeigt wird, bedeutet das, dass Sie die ENT Taste nicht schnell genug gedrückt haben. (In diesem Fall gehen Sie zurück zu dem Punkt an der die E8000 Kontrolleinheit “ON THE PC, SELECT KNIT A PATTERN” (oder auf dem PC wählen Sie ein Muster) anzeigt und wiederholen Sie den Vorgang.)

Ansonsten wird “PATTERN BEING TRANSFERRED” (oder Muster wird übertragen) auf der E8000 Kontrolleinheit angezeigt und im DesignaKnit wird ein Fortschrittsbalken angezeigt. Die Dauer der Übertragung hängt von der Größe des Musters ab.

Fahren Sie mit der Programmierung der Kontrolleinheit fort, indem Sie die Techniknummer eingeben. Wenn Sie eine Technik verwenden, die mit zwei Mustern arbeitet, eins für das vordere Nadelbett und eins für das hintere Nadelbett, wird die E8000 Kontrolleinheit an dieser Stelle nach der Techniknummer für das zweite Muster fragen. Falls das zweite Muster ebenfalls von dem PC

übertragen werden, beginnen Sie wieder mit der Übertragung an der Stelle, an der Sie die 4 eingeben.

### **HINWEIS**

Wir empfehlen, dass Sie die Musternummer, die Sie in der E8000 Kontrolleinheit verwenden ein Teil des Musternamens im DesignaKnit ist, Sie können so die Muster leichter wiedererkennen.

Steht der PC weiter von der E8000 Kontrolleinheit entfernt, gehen Sie nach der Übertragung wie folgt vor:

1. Programmieren Sie den Bereich.
2. Trennen Sie die Spannungsversorgung der E8000 Kontrolleinheit.
3. Entfernen Sie das Kabel von den Buchse II.
4. Fahren Sie den Computer herunter.
5. Entfernen Sie das Kabel vom PC-Anschluß.
6. Bringen Sie die Kontrolleinheit zur E8000, stecken Sie das richtige Kabel an den Anschluss I, achten Sie unbedingt darauf, das NICHT in den Anschluss II zu stecken. Sie können sonst den Prozessor in der E8000 beschädigen! Das Übertragungskabel hat einen größeren Stecker und passt in keinen anderen Abschluss als II, aber es ist möglich, das Kabel welches für den Anschluss I vorgesehen ist, in den Abschluss II zu stecken.
7. Schließen Sie die Stromversorgung an.
8. Stricken Sie den Bereich, wenn Sie fertig sind.

### Übertragung von Jacquardmustern

Es ist jetzt die Pfaff/Passap Stricktechniknummer, welche jetzt die Reihenfolge der Farben und die Nadelvorwahl für das aktuelle Strickteil vornimmt..

Die Jacquard Separation, die Sie in DesignaKnit eingestellt haben, wird nur zur Anzeige der Garnnummern und Fadenführern bei den Ausdrucken verwendet. Sie können sich diese mit Ansicht/Farbnummer Fadenführer anzeigen lassen.

### Beschränkungen der Kontrolleinheit

Die Kontrolleinheit hat einen großen Speicher, die Größe der Muster, die dort gespeichert werden können, hängt von der Größe und der Anzahl der dort bereits gespeicherten Muster ab. Fall die Kontrolleinheit während der Übertragung eines Muster eine Fehlermeldung herausgibt, kann diese aufgrund zu wenig Speicher geschehen, in dem Fall sollten Sie ein paar vorhandene Muster aus der Kontrolleinheit löschen. Sie können Muster nicht in das DesignaKnit übertragen, solange Sie aber die Muster aus dem DesignaKnit noch auf Ihrem PC haben, können diese später immer wieder nachgeladen werden.

### Integriertes Muster übertragen

Ein integriertes Muster ist ein Schnittteil, in dem ein Muster eingebettet ist. Das Strickmuster wird dann so in den Speicher der Strickmaschine geladen, dass das Motiv an der richtigen Stelle des Schnittteils von der Mitte des Nadelbetts aus gestrickt wird.



Da die Position des Musters von Schnittteil zu Schnittteil verschieden ist, müssen Sie für jedes Schnittteil das integrierte Muster neu übertragen.

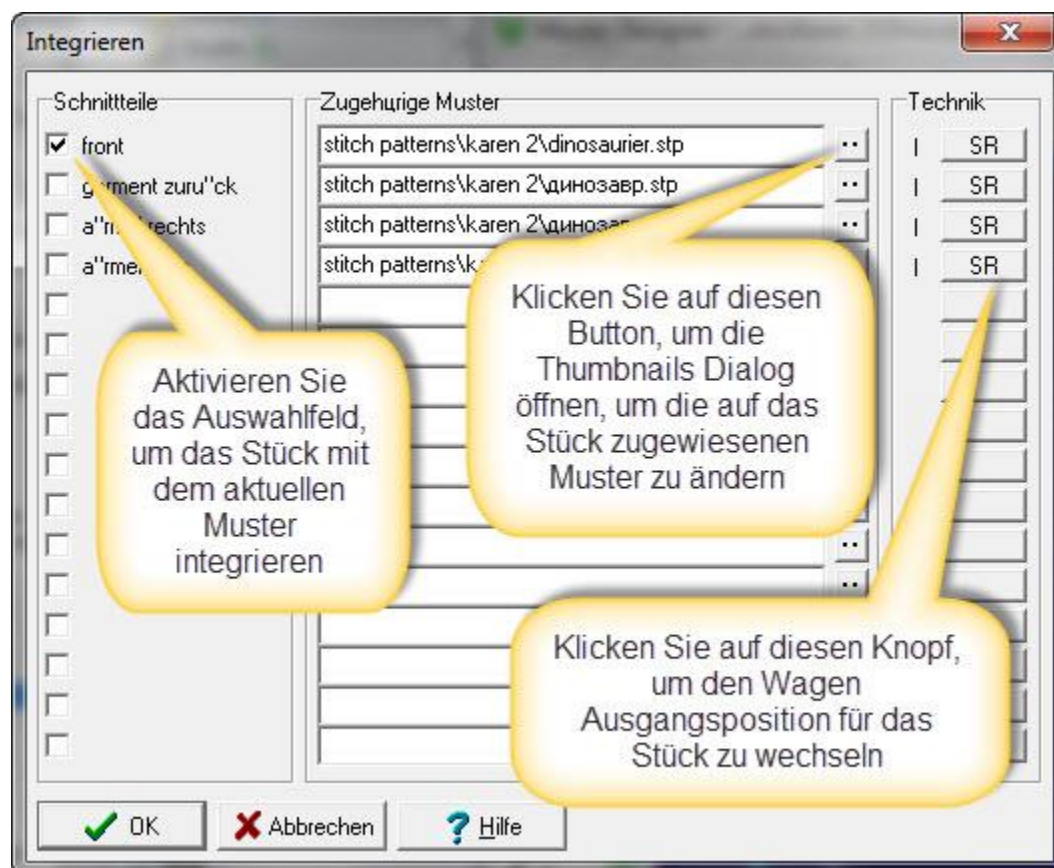
Wenn Sie eine Strickmaschine haben, in der mehrere Muster in einem Vorgang übertragen werden können, ist es sinnvoll, so viele integrierte Muster zu übertragen wie noch Platz in dem Speicher der Strickmaschine ist. Beachten Sie, dass der Schnitt selbst nicht in den Speicher der Strickmaschine übertragen werden kann.



Wenn Sie ein integriertes Muster übertragen, wird DesignaKnit die vorher eingestellte Stricktechnik bei der Übertragung mit berücksichtigen, und beim Interaktiven Stricken werden Ihnen Anweisungen für den Schnitt und die Anweisungen für die notwendigen Farbwechsel und so weiter angezeigt. Bei Jacquardmuster aber auch bei Muster die mit dem Lochmusterwerkzeug gezeichnet wurden, wird DesignaKnit die Muster in die entsprechenden Schlittentouren aufteilen, im Interaktiven Stricken werden Ihnen die entsprechenden Schnittanweisungen trotzdem in den richtigen Reihen angezeigt.

#### Integriertes Übertragen vorbereiten

1. Zuerst öffnen Sie einen Schnitt, in dem das Muster integriert werden soll, entweder im Standard oder im Original Schnitt, oder Sie öffnen den Schnitt im Musterdesigner.
2. Im Musterdesigner öffnen Sie jetzt das Muster, welches Sie in den Schnitt integrieren wollen.
3. Lassen Sie sich zuerst die Schnittteile mit Schnitt/Zeige Teile(e) oder mit dem Knopf  in der oberen Werkzeugleiste anzeigen.
4. Wählen Sie ein Schnittteil aus der Liste und klicken Sie auf den Knopf "Aktuelles Schnittteil verschieben" , um das Teil an die gewünschte Position des Musters zu verschieben.
5. Wiederholen Sie dieses mit allen Schnittteilen denen Sie ein Muster zuordnen möchten.
6. Speichern Sie die Schnittdatei. Die Position des Schnittteils auf dem Muster wird jetzt zusammen mit dem Schnitt gespeichert.
7. Sollten Sie ein Schnittteil mit anderen Muster integrieren wollen, öffnen Sie jetzt das Muster und positionieren Sie die entsprechenden Schnittteile.
8. Wählen Sie Schnitt/Integrieren, um die Dialogbox "Integrieren" zu öffnen, hier kontrollieren Sie ob auch jedem Schnittteil das korrekte Muster zugeordnet wurde. Klicken Sie die kleine Box vor dem Namen des Schnittteils an, um dieses Teil mit dem Muster zu integrieren - wird ein Musternamen angezeigt, die Box davor ist aber nicht markiert, bedeutet es, dass dieses Muster ist nicht im Musterdesigner geöffnet ist, oder dass das Muster im Originalschnitt angezeigt wird. Um das aktuelle Muster im Musterdesigner zu öffnen, markieren Sie die kleine Auswahlbox - wenn Sie die Markierung wieder zurücksetzen, wird das vorherige Muster wieder zurückgeholt.



9. Speichern Sie die Schnittdatei.

Integriert übertragen

1. Wählen Sie **Verbindung/Integriert** übertragen.
2. Wählen Sie in der folgenden Dialogbox Ihre Strickmaschine aus und klicken Sie dann auf OK.
3. Schnittteil(e) auswählen

### Brother 930, 940, 950i oder PPD

In der nächsten Dialogbox, aktivieren Sie die Teile, die Sie jetzt übertragen wollen. Wählen Sie in der folgenden Dialogbox Ihre Strickmaschine aus und klicken Sie dann auf OK. Sollte Ihre Strickmaschine oder der PPD genügend Speicher haben, werden die Schnitte als Sammlung übertragen. Die Muster werden so übertragen, dass jedes Teil in der Mitte des Nadelbetts zentriert ist. Sollte die Strickmaschine oder der PPD nicht genügend Speicher für mehrere Muster haben, wird DesignaKnit dieses mit einer Warnmeldung mitteilen, entfernen Sie ein oder mehrere Teile von der Liste und beginnen Sie erneut mit der Übertragung. Falls das Muster ein Mehrfarben-Jacquard oder ein Lochmuster ist, kann es vorkommen, dass Sie diese separat übertragen müssen, falls sogar ein einzelnes Muster zu groß ist, um in den Speicher der Strickmaschine zu passen, wird DesignaKnit dieses in verschiedene Abschnitte aufteilen und Sie beim Interaktiven Stricken auffordern den nächsten Abschnitt nachzuladen.

## Passap E6000 und E8000

Hier können nicht mehrere Muster gleichzeitig in die Maschine geladen werden.

Die Muster werden in der Strickmaschine aber genauso positioniert, wie Sie auch auf dem Computer im DesignaKnit platziert waren. DesignaKnit geht davon aus, dass das Schnittteil in der Mitte des Nadelbetts positioniert wird.

Alle anderen Brother Strickmaschinen und PPD, Pfaff/Passap E6000 und 8000, Silver Reed PE1 und PC10

In der nächsten Dialogbox markieren Sie das Teil, das Sie stricken wollen. DesignaKnit wird das Muster, das mit diesem Schnittteil integriert wurde so übertragen, dass das Teil in der Mitte der Nadelbetten platziert wird. Falls das Muster ein Mehrfarben-Jacquard oder ein Lochmuster ist, kann es vorkommen, dass Sie diese separat übertragen müssen, falls sogar ein einzelnes Muster zu groß ist, um in den Speicher der Strickmaschine zu passen, wird DesignaKnit dieses in verschiedene Abschnitte aufteilen und Sie beim Interaktiven Stricken auffordern den nächsten Abschnitt nachzuladen.

*Hinweis: Es wird das Strickmuster für den Schnitt übertragen, nicht der Schnitt selbst.*

### 4. All machines

Klicken Sie auf den Knopf **Übertragen** und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Laden

Wählen Sie **Verbindung/Laden**, um Muster aus einer elektronischen Brother Strickmaschine, Brother Pattern Programming Device (PPD), oder dem Silver Reed PE1 Design Controller, in den Computer zu laden.

*Hinweis: Wenn Sie ein farbsepariertes Muster oder ein Muster, das Sie mit dem Lochmustermodul gezeichnet haben wieder in den PC laden, werden sich die Muster geändert haben, weil DesignaKnit bei der Übertragung in die Strickmaschine die Muster automatisch separiert hat. Wird ein Muster von der Strickmaschine wieder zurück in das DesignaKnit geladen, kann das Programm die farbseparierten Muster nicht wieder zurück in ein normales Farbmuster umwandeln.*

Brother

Die Funktion Muster von einer Brother Strickmaschine oder einem PPD laden, überträgt die Muster der 900er Serie aus Ihrer Maschine.

Es ist dringend empfohlen, eine Sicherung der in der Strickmaschine vorhandenen eigenen Muster durchzuführen, indem Sie die Muster von Ihrer Maschine (930, 940, 950i oder PPD) laden. Wenn Sie

Muster vom DesignaKnit in die Strickmaschine übertragen, werden die fest eingebauten Muster von Brother nicht überschrieben, sehr wohl aber Ihre Muster in der 900er Serie.

Nachdem die Muster geladen wurden, werden Sie aufgefordert einen Dateinamen für die Muster zu vergeben. Die Datei wird im Verzeichnis Ihrer Farbmuster mit der Dateierweiterung .BRO gespeichert. Der Übertragungsfortschritt wird in Kilobyte übertragener Daten angezeigt und hat keinen Bezug zu den übertragenen Musternummern.

Auf diese Datei können Sie nicht direkt mit dem Muster Designer zugreifen: Die Muster müssen zunächst mit der Funktion Trennen im Menü Verbindung in einzelne Muster aufgetrennt werden.

Die fest eingebauten Muster von Brother können nicht geladen werden.

#### Silver Reed

Um Muster vom Silver Reed PE1, mit dem SilverLink 3 zu laden, müssen sich die Muster zuerst in dem Speicher des PE1 befinden. Es wird immer nur ein einzelnes Muster zur Zeit in den Arbeitsbereich des Muster Designers geladen, von dort aus kann das Muster mit **Datei/Speichern unter** gesichert werden. Muster können von einer Folie in den Speicher des PE1 transferiert werden und von dort aus dann in das DesignaKnit geladen werden.

#### Trennen gebündelt geladener Muster

Brother Strickmaschinen und PPD übertragen alle 900er Muster in einer Datei in den Speicher von DesignaKnit. Bevor Sie diese Muster im DesignaKnit nutzen können, müssen diese getrennt werden.

Wählen Sie **Verbindung/Trennen**, um die **Dialogbox zur Auswahl der Strickmaschine** zu öffnen. Wählen Sie die entsprechende Strickmaschine, klicken Sie auf OK, und es öffnet sich die Dialogbox zur **Auswahl der Muster aus der Sammlung**. Wählen Sie jetzt die Mustersammlung aus und klicken Sie dann auf OK.

Die **Liste der Mustersammlung** wird geöffnet:

- wählen Sie ein einzelnes Muster mit der linken Maustaste
- wählen Sie alle Muster, indem Sie den Knopf "Alles auswählen" klicken.
- nehmen Sie die Auswahl aller Dateien mit Knopf "Löschen" wieder zurück
- Wählen Sie eine Gruppe von Mustern aus indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und mit der linken Maustaste die gewünschten Muster markieren.

Das erste der gewählten Mustern wird im Musterdesigner angezeigt und die Dialogbox zum Speichern des Musters wird angezeigt. DesignaKnit wird automatisch die ersten 4 Buchstaben des Namens der Sammlung, gefolgt von einem Bindestrich und der Nummer 901 (wenn das Muster 901 in der Sammlung war). Sie können den vorgeschlagenen Name akzeptieren oder auch einen anderen Namen vergeben und dann auf OK klicken. Die folgenden Musternamen werden nach demselben Schema vergeben.

Die Memoinformationen werden mit dem Muster geladen. Falls das Muster ursprünglich von DesignaKnit mit invertierten Nadeln übertragen wurde, ist es notwendig, die Option "Nadelvorwahl invertiert" zu markieren. Für Muster, die Sie direkt in die Maschine oder den PPD programmiert haben, wählen Sie diese Option nicht. Bitte denken Sie daran, dass obwohl DesignaKnit die Memoinformationen überträgt, die Maschine nur Farben in der Art erkennen kann, dass sich zwei Farben voneinander unterscheiden, die Farbe an sich wird aber nicht erkannt. So wird das geladene Muster zwar die korrekte Anzahl an Farben enthalten, die dabei angezeigten Farben sind aber von der verwendeten Farbpalette abhängig.

Bitte beachten Sie, wenn Sie nicht separierte 3- oder 4- Farbmuster von der KH970 laden, wird die Option "Nadelvorwahl invertiert" ignoriert. Bei 2-Farbmuster, Jacquard oder Norwegermuster ist diese Option möglich.

Jacquard Muster, welche mit DesignaKnit separiert worden sind, werden in genau dieser separierten Form angezeigt, wenn die Muster aus dem PPD oder der Strickmaschine geladen worden sind und können nicht als vollständiges farbiges Muster angezeigt werden.

3- oder 4-farb Jacquard Muster, die als vollständiges Muster in die KH970 übertragen und mit der Strickmaschinen internen Jacquardtechnik umgewandelt werden, können als vollständige Muster geladen werden.

#### Siehe auch

Einstellungen Strickmaschine

Memonummern

Farbnummern und Fadenführer

Farbwechsler

Stricktechnik

## **Muster oder Paletten exportieren**

---

Viele Strickmuster bestehen aus verschiedenen Motiven oder kleinen Elementen, die sich horizontal oder vertikal wiederholen. Es macht darum Sinn, diese Elemente vorzubereiten und in einer Bibliothek zu sammeln, um die Motive dann immer wieder verwenden zu können. Sie können sich also eine Bibliothek von Motiven und Elementen aufbauen, indem Sie Teile von Ihren Mustern oder auch das ganze Muster in eine solche Bibliothek exportieren, um sie dann später wieder in ein Muster zu importieren. Sie können ebenso Paletten von Farben und Symbolen exportieren und importieren.



## Export

Sie sollten die Funktion Export verwenden,

- wenn Sie einen bestimmten Teil des aktuellen Musters sichern wollen. Ziehen Sie einen Auswahlrahmen um den Bereich, den Sie sichern wollen. So können Sie den Bereich innerhalb der Box sichern, ohne den Rest des Musters zu beeinflussen.
- wenn Sie aktuellen Status des grade entstehenden Musters mit einem neuen Namen sichern wollen, ohne den Namen des Musters selbst zu verändern.

Wenn Sie ein Musterelement exportieren, wird dieses Element mit seiner eigenen Farb- und Symbolpalette gespeichert, wenn Sie diese Element später wieder in ein neues Muster importieren, können Sie wählen, ob Sie die Farben und Symbole zu den bestehenden Paletten des neuen Musters hinzufügen wollen oder nicht.

Sie können auch selbst angepasste Paletten exportieren, Sie können aber auch Paletten aus zuvor gespeicherten Mustern importieren, ohne dass Sie das Muster selbst auch mit importieren müssen.

Ein Strickmuster exportieren

Bevor Sie ein Muster oder ein Teil eines Muster exportieren, sollten Sie sich darüber Gedanken machen, wie sich die Farben und die Hintergrundmaschen beim späteren Importieren verhalten sollen, stellen Sie die Transparenzeigenschaften der Farben entsprechend ein.

- Jede Farbe oder Maschenart welche, *die existierende Farbe oder Maschenart nicht überschreiben soll* sollte als **Transparent** markiert sein, bevor Sie das Muster speichern.


Bevorzugt sollten Sie die Hintergrundmaschen als transparent markieren, besonders dann, wenn das Motiv eine unregelmäßige Umrandung hat, so können Sie das Motiv auf jeden anderen Hintergrund platzieren, ohne andere Bereiche des vorhandenen Musters zu stören.

- Jede Farbe oder Maschenart, die Sie in ein neues Muster *importieren* wollen, sollte als **undurchsichtig** markiert sein.

Wenn das Muster, an dem Sie arbeiten, dem kompletten Bereich entspricht, den Sie exportieren wollen, können Sie es auch auf dem normalen Weg einfach speichern.

Wenn Sie einen Teil des Musters ohne die umgebenden Bereich speichern wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Dieses ist die einfachste Möglichkeit einen sauberen Bereich zu definieren: Verwenden Sie den Auswahlrahmen, um den Bereich, den Sie sichern wollen zu markieren

und klicken dann den Knopf "Muster beschneiden oder erweitern"  (oder Bearbeiten/Neu definieren). Dieses wird alles außerhalb des Rahmen entfernen und nur den gewählten Bereich stehen lassen. Dann können Sie das Motiv auf dem normalen Weg speichern. Wenn Sie später die Teile außerhalb des Rahmen doch wieder zurück haben wollen, so nutzen Sie die "Rückgängig" Funktion - das bereits gespeicherte Muster geht Ihnen dabei nicht verloren.

2. Wenn Sie Sequenzen von Mustern speichern wollen ohne das bestehende Muster zu beeinflussen, ist diese Methode sehr gut geeignet:

denken Sie daran zuerst die Einstellungen der Transparenz in der Palette vorzunehmen legen Sie erst dann den Auswahlrahmen um den Bereich den Sie exportieren wollen. Wenn Sie noch Anpassungen zum ausgewählten Bereich machen wollen, wählen Sie den markierten Auswahlrahmen.

Wählen Sie **Bearbeiten/Export/Motif**. Geben Sie Ihrem Motiv in der kommenden

Dialogbox einen neuen Namen und klicken Sie dann auf "Speichern". Als Standard wird DesignaKnit die Muster in Ihr Muster-Verzeichnis speichern.

Wiederholen Sie dieses für alle Bereiche, die Sie als Strickmuster exportieren wollen.

#### Eine Palette exportieren

Wenn Sie ein Strickmuster speichern oder exportieren, wird jede Farbe und jedes Symbol, das zu dem Zeitpunkt in der Palette war mit dem Muster zusammen gespeichert. Sie können aber auch, während Sie ein neues Strickmuster entwerfen, beliebige Kombinationen von Farb- und/oder Symbol-Paletten exportieren, ohne dass Sie das Muster selbst speichern müssen.

- Die aktuelle Palette können Sie sichern, wenn Sie **Bearbeiten/Export/Palette** wählen.
- Sie können auch eine Palette speichern, wenn Sie innerhalb der Funktion "Farbpalette einrichten" arbeiten - wenn Sie einen Stand der Palette sichern wollen, klicken Sie auf den Knopf "Speichern unter". Beachten Sie, dass die Palette ebenfalls mit den Symbolen gespeichert wird, die aktuell in der Palette vorhanden sind. Wollen Sie diese ändern, so müssen Sie die Funktion Farbpalette einrichten verlassen und den Symbol-Organisator verwenden.

## Importieren

Sie können folgendes importieren:

Ein einzelnes Motiv welches Sie ein- oder mehrmals platzieren können


Das importierte Motiv wird in der linken oberen Ecke des Musterbereichs umgeben von einer gepunkteten Linie erscheinen. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie an dieser Stelle bereits ein Muster gezeichnet haben, das Muster wird hierdurch nicht überschrieben. Solange die gepunktete Linie vorhanden ist, können Sie diesen Teil auf dem Muster verschieben, ohne andere Teile zu überschreiben.

Wollen Sie das Motiv nur einmal in dem Muster einfügen, so verschieben Sie den Rahmen an die gewünschte Stelle und klicken einmal außerhalb des Rahmens in das Muster oder drücken Sie die **Enter Taste**.

Wollen Sie das Motiv mehrfach in dem Muster verwenden, so verschieben Sie den Inhalt an die erste der gewünschten Stelle und drücken Sie dann die **Umschalttaste**, um dort eine Kopie zu platzieren, und verschieben Sie es dann zur nächsten Position. Solange Sie nicht außerhalb der gepunkteten Linie klicken, können Sie mit dem Drücken der Umschalttaste beliebig viel Kopien erzeugen. Klicken Sie außerhalb der gepunkteten Linie oder drücken Sie die **Eingabe** Taste, wenn Sie fertig sind.

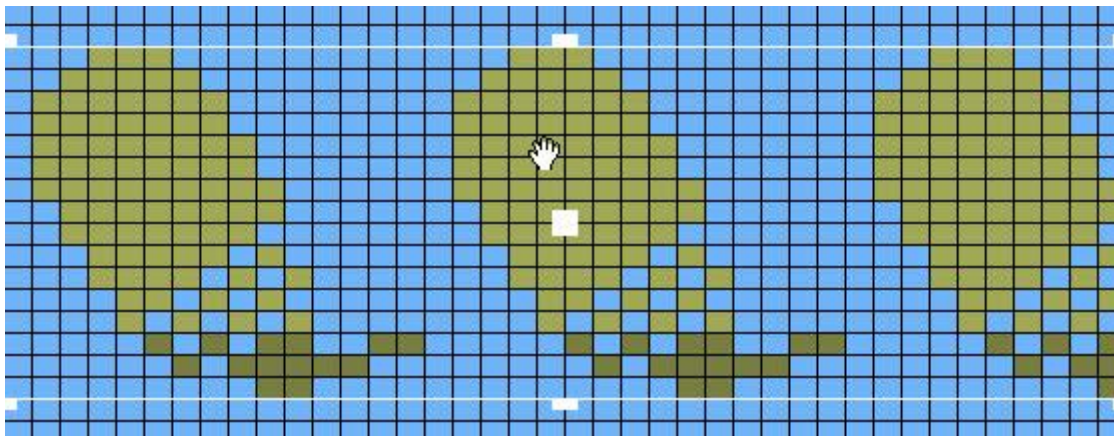
Sie können die **Umschalttaste** in Kombination mit der **Tabulator-** und der **Strg-Taste** verwenden, um Kopien gespiegelt zu platzieren: **Tabulator spiegelt vertikal**; und **Strg spiegelt horizontal**.

- Wenn Sie ein symmetrisches Muster erzeugen wollen, können Sie dieses entweder manuell erstellen: die oben beschriebenen Tabulator bzw. Strg. Funktionen spiegeln das Motiv und die Umschalttaste legt eine Kopie an der gewünschten Stelle ab, oder Sie können auch mit

der Funktion Spiegeln  arbeiten. Klicken Sie so oft auf den Knopf, bis Sie die gewünschte Einstellung der Achsen für die Spiegelung erreicht haben. Zu diesem Zeitpunkt sehen Sie nur eine einzelne Kopie des Imports. Verschieben Sie es zur ersten Position, drücken Sie die Tabulator oder Strg-Taste, wenn Sie es in sich gespiegelt haben wollen und drücken dann die Umschalttaste - die anderen Kopien werden dann automatisch entsprechend der eingestellten Achsen der Spiegelung hinzugefügt und platziert.

Eine horizontale Bordüre über die Breite des Musters

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein markierter Auswahlrahmen in der Höhe des importierten Musters über die gesamte Breite des Musters gezeichnet. Das importierte Muster wird darin horizontal rapportiert.



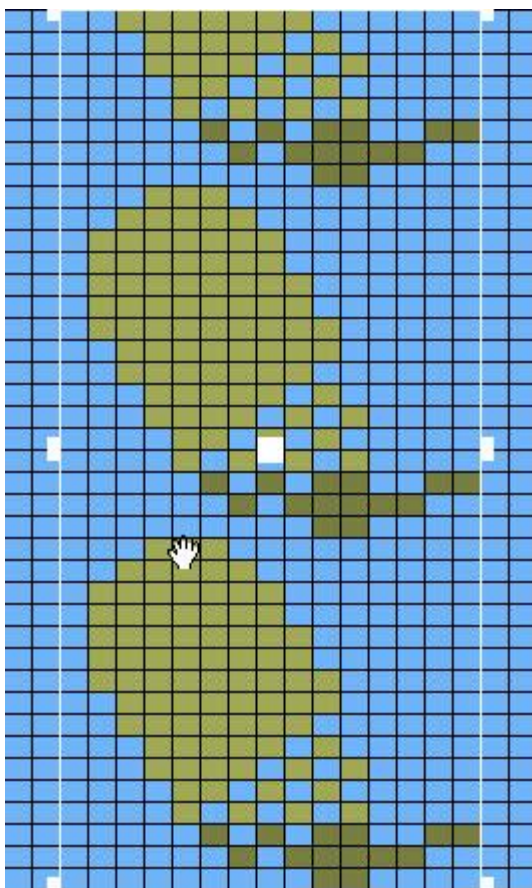
Sie können jetzt die Größe und Position der Bordüre wie folgt anpassen:

- Verschieben des markierten Auswahlrahmens an eine neue Position, indem Sie den zentralen Anfaßpunkt verwenden - der Cursor wird zu einem Kreuz, wenn er über diesen Punkt schwebt.
- Die Breite des Rahmens verändern, indem Sie die rechten oder linken Anfaßpunkte nach innen ziehen. Das Motiv wird dann weniger rapportiert. (Wenn Sie die Anfaßpunkte nicht sehen können, weil der Auswahlrahmen in derselben Farbe wie der Hintergrund Ihres Motivs ist, können Sie die Farbe des Rahmens anpassen, auch während der Rahmen noch aktiv ist, indem Sie Optionen/Farbschema/Auswahlrahmen wählen. Dort erhalten Sie dann die Möglichkeit die Farbe zu verändern. Wenn Sie die Farbe des Auswahlrahmens nicht ändern möchten, verschieben Sie den Cursor an die Seite des Musters, auf der halben Höhe wird sich der Cursor in einen Doppelpfeil ändern.)
- Erhöhen oder verringern der Höhe der Bordüre indem die oberen Anfaßpunkte verschoben werden. Je nachdem wie Sie die Höhe des Rahmens verändern, wird sich die Zahl der Rapporte entsprechend verändern.
- Repositionieren des Motivs innerhalb des Auswahlrahmens: verschieben Sie den Cursor an eine beliebige Stelle innerhalb des Auswahlrahmens, der Cursor wird dann zu einer Hand. Jetzt können Sie das Motiv horizontal oder vertikal verschieben. Die Rapporte werden automatisch mit verschoben. Um das Motiv möglichst genau zu positionieren, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verwenden Sie die Pfeiltasten der Tastatur um das Motiv exakt zu verschieben.
- Verwenden Sie die **Umschalt-Taste** um eine Kopie der Bordüre abzulegen, die **Tabulator-Taste** um vertikal zu spiegeln und die **Strg-Taste** um horizontal zu spiegeln. Hinweis: Der Knopf mit den Spiegelachsen ist für Bordüren und rapportiertes Importieren deaktiviert.

Fixieren Sie das importierte Motiv indem Sie einmal außerhalb des Auswahlrahmens klicken, einen Doppelklick innerhalb des Rahmens machen oder indem Sie die **Enter-Taste** drücken.

Eine vertikale Bordüre über die Höhe des Musters

Wenn Sie diese Option wählen wird ein markierter Auswahlrahmen in der Breite des importierten Musters über die gesamte Höhe des Musters an der linken Seite des Arbeitsbereichs gezeichnet, das importierte Muster wird darin vertikal rapportiert.



Sie können jetzt die Größe und Position der Bordüre wie folgt anpassen:

- Verschieben Sie den markierten Auswahlrahmen an eine neue Position, indem Sie den zentralen Anfaßpunkt verwenden - der Cursor wird zu einem Kreuz, wenn er über diesen Punkt schwebt.
- Verringern Sie die Höhe des Rahmens indem Sie die oberen bzw. unteren Anfaßpunkte verwenden. (Wenn Sie die Anfaßpunkte nicht sehen können, weil der Auswahlrahmen in derselben Farbe wie der Hintergrund Ihres Motivs ist, können Sie die Farbe des Rahmens anpassen, auch während der Rahmen noch aktiv ist, indem Sie Optionen/Farbschema/Auswahlrahmen wählen, dort erhalten Sie dann die Möglichkeit, die Farbe zu verändern. Wenn Sie die Farbe des Auswahlrahmens nicht ändern möchten, verschieben Sie den Cursor an die Seite des Muster, auf der halben Höhe wird sich der Cursor in einen Doppelpfeil ändern.)
- Verändern Sie die Breite des Rahmens, indem Sie die rechten oder linken Anfaßpunkte nach rechts oder links verschieben um mehr oder weniger Spalten des Rapports zu sehen. Erhöhen oder verringern Sie die Höhe der Bordüre, indem Sie die oberen Anfaßpunkte verschieben. Je nachdem wie Sie die Höhe des Rahmens verändern, wird sich die Zahl der Rapporte entsprechend verändern.
- Repositionieren des Motivs innerhalb des Auswahlrahmens: verschieben Sie den Cursor an eine beliebige Stelle innerhalb des Auswahlrahmens, der Cursor wird dann zu einer Hand. Jetzt können Sie das Motiv horizontal oder vertikal verschieben. Die Rapporte werden automatisch mit verschoben. Um das Motiv möglichst genau zu positionieren, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verwenden Sie die Pfeiltasten der Tastatur, um das Motiv exakt zu verschieben.
- Verwenden Sie die **Umschalt-Taste** um eine Kopie der Bordüre abzulegen, die **Tabulator-Taste** um vertikal zu spiegeln und die **Strg-Taste** um horizontal zu spiegeln. *Hinweis: Der Knopf mit den Spiegelachsen ist für Bordüren und rapportiertes Importieren deaktiviert.*

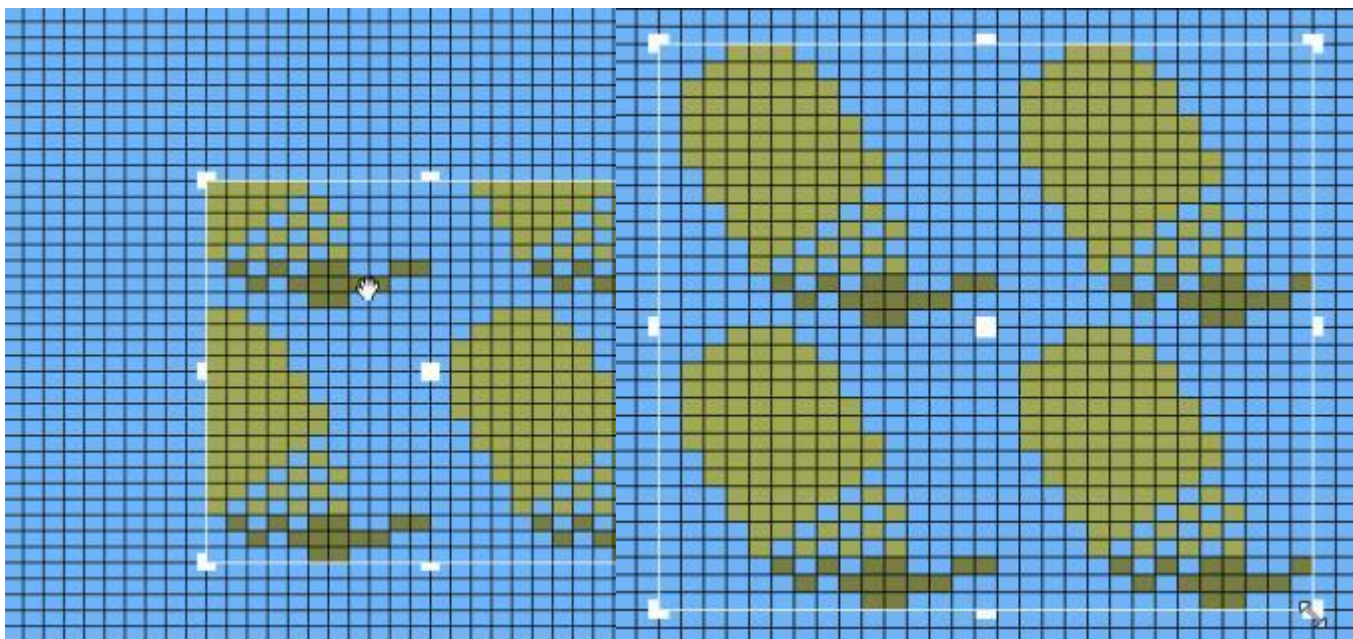
Fixieren Sie das importierte Motiv indem Sie einmal außerhalb des Auswahlrahmens klicken, einen Doppelklick innerhalb des Rahmens machen oder indem Sie die **Enter-Taste** drücken.

Ein Motiv horizontal und vertikal über den ganzen Arbeitsbereich oder einem selbst definierten Bereich rapportieren

Während beim Import von Bordüren angenommen wird, das die Motive als einzelne Reihe von Rapporten über die volle Höhe bzw. Breite des Muster angelegt werden sollen, wird beim



rapportierten Import das Motiv über die gesamte Arbeitsfläche oder innerhalb eines definierten Auswahlrahmens rapportiert.



**Um den rapportierten Import in einen bestimmten Bereich zu erreichen**, zeichnen Sie zuerst einen Auswahlrahmen, und wählen dann **Bearbeiten/Import/Rapportiert** und wählen dann das gewünschte Motiv aus der Vorschau.

- Verschieben des markierten Auswahlrahmens an eine neue Position, indem Sie den zentralen Anfaßpunkt verwenden - der Cursor wird zu einem Kreuz, wenn er über diesen Punkt schwebt.
- Verschieben Sie die Höhe oder die Breite des Auswahlrahmens indem Sie die entsprechenden Anfaßpunkte verwenden - dadurch verändern Sie die Anzahl der angezeigten Rapporte Ihres Motivs.
- Repositionieren des Motivs innerhalb des Auswahlrahmens: verschieben Sie den Cursor an eine beliebige Stelle innerhalb des Auswahlrahmens, der Cursor wird dann zu einer Hand. Jetzt können Sie das Motiv horizontal oder vertikal verschieben. Die Rapporte werden automatisch mit verschoben. Um das Motiv möglichst genau zu positionieren, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verwenden Sie die Pfeiltasten der Tastatur, um das Motiv exakt zu verschieben.
- Verwenden Sie die **Umschalt-Taste**, um eine Kopie der Bordüre abzulegen, die **Tabulator-Taste** um vertikal zu spiegeln und die **Strg-Taste** um horizontal zu spiegeln. *Hinweis: Der Knopf mit den Spiegelachsen ist für Bordüren und rapportiertes Importieren deaktiviert.*

Fixieren Sie das importierte Motiv indem Sie einmal außerhalb des Auswahlrahmens klicken, einen Doppelklick innerhalb des Rahmens machen oder indem Sie die **Eingabe-Taste** drücken.

**Um den gesamten Arbeitsbereich rapportiert zu füllen**, stellen Sie zuerst sicher, das kein Auswahlrahmen aktiv ist und wählen dann **Bearbeiten/Import/Rapportiert**. Wählen Sie das gewünschte Motiv in der Vorschau.

Bei dieser Option gibt es keinen Auswahlrahmen zur Veränderung der Größe, Sie können aber wieder die Hand verwenden, um das Motiv mit den Rapporten auf der Arbeitsfläche zu



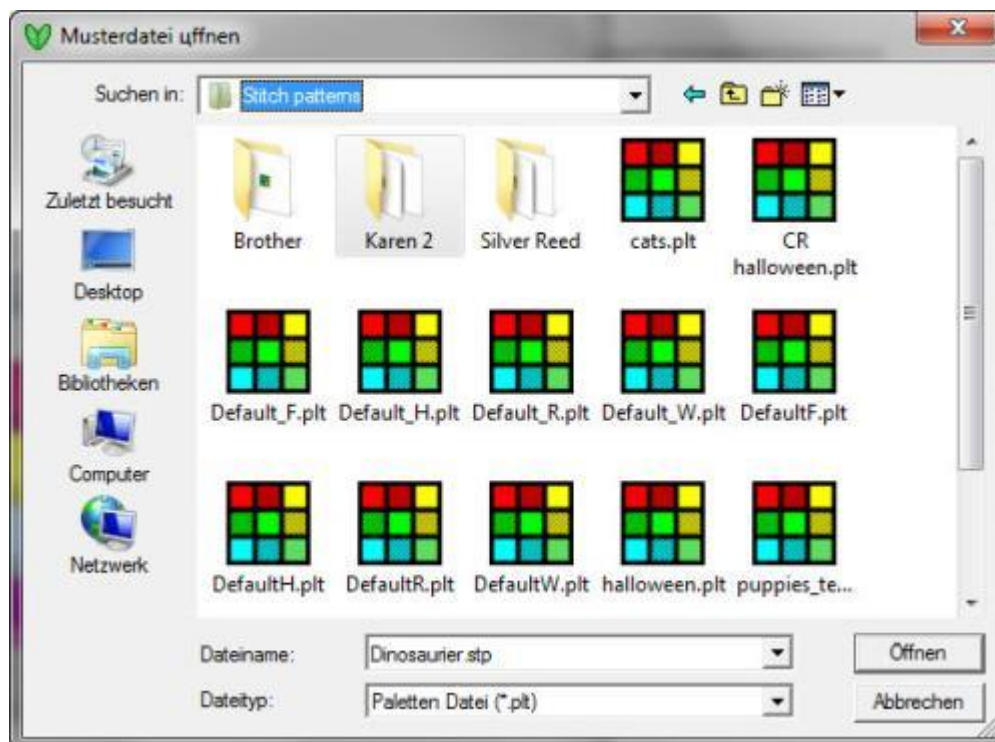
verschieben. Wenn Sie damit fertig sind, platzieren Sie das Motiv indem Sie in dem Arbeitsbereich einen Doppelklick machen oder indem Sie die **Enter-Taste** drücken.

Eine Palette mit Garnfarben und/oder Stricksymbolen importieren

Um eine Palette zu importieren, wählen Sie **Bearbeiten/Import/Palette**.

Hier sehen Sie das Vorschaufenster mit verschiedenen Farbpaletten, die Sie gespeichert haben. Wählen Sie die gewünschte Palette aus und klicken Sie dann auf OK.

Weitere Details dazu, wie Sie in den Dateien suchen und wie Sie dort sortieren können finden Sie hier.



Wenn Sie eine Palette importieren wollen, die mit einem bestimmten Strickmuster gespeichert wurde, verwenden Sie das DropDown Menu in der Verzeichnisstruktur an der linken Seite des Fensters und ändern dort die Dateierweiterung von Palette (.plt) in Ver 7/8 Muster (.stp), wählen Sie das Strickmuster aus und klicken dann auf OK. Dieses wird nicht das Muster selbst in den aktuellen Entwurf importieren, sondern gibt Ihnen die Möglichkeit Farben und/oder Symbole hinzuzufügen oder zu ersetzen.

Wenn Sie die gesuchte Datei gefunden haben, markieren Sie diese und klicken Sie dann auf OK, die folgende Dialogbox wird Ihnen weitere Importoptionen anbieten:

Wählen Sie die gewünschten Optionen aus und klicken Sie dann auf **OK**.

Sie können auch eine zuvor gesicherte Palette importieren, indem Sie auf den Import-Knopf  in der Werkzeugleiste in der Palette klicken.

[Siehe auch](#)

Auswahlrahmen

Spiegeln

Ändern

Transparenz

Vorschau Browser Muster

Muster Designer Palette

## Einen Schnitt mit einem Muster integrieren

Sie müssen ein Muster in einen Schnitt integrieren, um sicher zu stellen, dass das Muster bei jedem Schnittteil korrekt platziert ist.

Wenn Sie ein nicht integriertes Muster auf eine Strickmaschine laden, wird das Muster von DesignaKnit so eingerichtet, dass es in der Mitte des Nadelbettes zentriert ist. Wenn Sie ein Muster mit den einzelnen Schnittteilen integrieren und dann in den Speicher der Strickmaschine übertragen oder direkt stricken, wie mit den SilverReed, dann wird das Schnittteil in die Mitte des Nadelbetts platziert und das Muster wird entsprechend so verschoben, dass es an der richtigen Position des Schnittteil liegt. Wenn Sie eine Lochkarte oder eine Folie für das Muster nutzen, so wird das Muster entsprechend auf der Vorlage verschoben, sodass Sie die Strickmaschine nicht gesondert programmieren müssen.

Denken Sie daran, das das Muster mit der *Effektseite* nach vorne angezeigt wird - das ist die "rechte" Seite, bzw. äussere Seite - sodass Sie Ihre Arbeit so sehen können wie es später gestrickt aussieht. Das bedeutet, dass beim Laden des Muster in die Strickmaschine, das Muster zusammen mit dem Schnitt falls notwendig gedreht wird. Um das Drehen brauchen Sie sich keine Gedanken machen - DesignaKnit wird dieses automatisch übernehmen, wenn die entsprechende Stricktechnik für a) das Muster und b) die Strickmaschine ausgewählt haben.

Beim Handstricken bedeutet das Integrieren des Muster mit einem Schnitt, dass die Zählmuster Symbol oder Farbe und die Textanweisungen in jeder Reihe an der richtigen Position beginnen und auch enden.

Nachdem Sie ein Muster entworfen oder geöffnet haben und einen Schnitt erzeugt haben, ist der erste Schritt beim integrieren diese in den Muster Designer zu bringen und die Maschenproben von Muster und Schnitt anzugleichen.

### TIPP:

Haben Sie ein Muster in der Maschenprobe entworfen, die Sie auch später verwenden wollen, dann öffnen Sie den Schnitt aus dem Muster Designer heraus, auf diese Weise haben Sie die Option diese Einstellungen zu behalten.

Öffnen Sie den Schnitt aus dem Muster Designer heraus auf einen der folgenden Wege:

- Klicken Sie auf  Schnitt/ Zeige Teil(e)
- Klicken Sie auf  Schnitt/Zeige alle Schnittteile
- Wählen Sie **Schnitt/Schnitt öffnen**

Die Art, wie die Schnittteile das erste Mal auf dem Bildschirm verteilt werden, entspricht dem wie sie das letzte mal gespeichert werden:

- **Wenn der Schnitt noch nie mit einem Muster integriert wurde**, werden die Teile zuerst mit der ersten Reihe des Schnitts in die erste Reihe des Musters angezeigt. DesignaKnit wird die notwendigen Wiederholungen des Muster so hinzufügen, dass die Höhe des Schnittteils ausgenutzt wird.

Horizontale Wiederholungen des Musters werden so weit eingefügt, dass alle ausgewählten Schnittteile ausgefüllt sind, wobei die Reihenfolge der Schnittteile dem der Auswahl beim Laden entsprechen. Das bedeutet, wenn Sie aus dem Schnitt nur das erste und das vierte Schnittteil ausgewählt haben, wird zwischen diesen eine Lücke gelassen, welche die Schnittteile zwei und drei aufnehmen könnte. Sind die Teile auf dem Bildschirm platziert, können Sie diese an jede beliebige Position auf dem Muster verschieben.

- **Wurde der Schnitt vorher schon einmal integriert**, entweder mit diesem oder einem anderem Muster, werden die Teile an der Position erscheinen, an denen sie zuvor platziert waren.

Das Positionieren eines oder mehrerer Teile

Als nächstes müssen Sie die Schnittteile so verschieben, dass sie sich an genau der Position im Muster befinden, wo Sie sie haben wollen:


### Um das Werkzeug "Aktives Schnittteil verschieben" zu verwenden:



Klicken Sie auf das Symbol Aktives Schnittteil verschieben in der oberen Werkzeugleiste

oder

bewegen Sie die Maus über das entsprechende Schnittteil und machen Sie einen **Doppelklick** mit der linken Maustaste. Es geschehen jetzt 2 Dinge: das Werkzeug "Aktives Schnittteil verschieben"

ist aktiviert und das gewählte Schnittteil wird aktiviert. Der Cursor ändert sich in . Das aktivierte Schnittteil wird hervorgehoben, um es von den anderen Schnittteilen gut unterscheiden zu können.

Verschieben mit der Maus

Verschieben Sie das Teil an die gewünschte Stelle Wenn Sie die Details des Musters nicht sehen können, verwenden Sie das Rad der Maus um den Zoom zu verändern, oder verwenden Sie auf die Zoomsymbole in der Werkzeugleiste (Hinweis: hierdurch wird das Verschiebewerkzeug nicht deaktiviert).

Verschieben mit der Tastatur

Verwenden Sie die Pfeiltasten um das Teil jeweils eine Reihe hoch oder runter bzw. jeweils eine Masche rechts oder links zu verschieben.

- Halten Sie dabei gleichzeitig die Umschalttaste gedrückt, verschieben die Pfeiltasten das Teil um jeweils 5 Maschen oder Reihen bei jedem Klick.
- Halten Sie dabei gleichzeitig die Steuerungstaste gedrückt, verschieben die Pfeiltasten das Teil um jeweils 20 Maschen oder Reihen bei jedem Klick.

### Das Werkzeug wieder ausschalten:

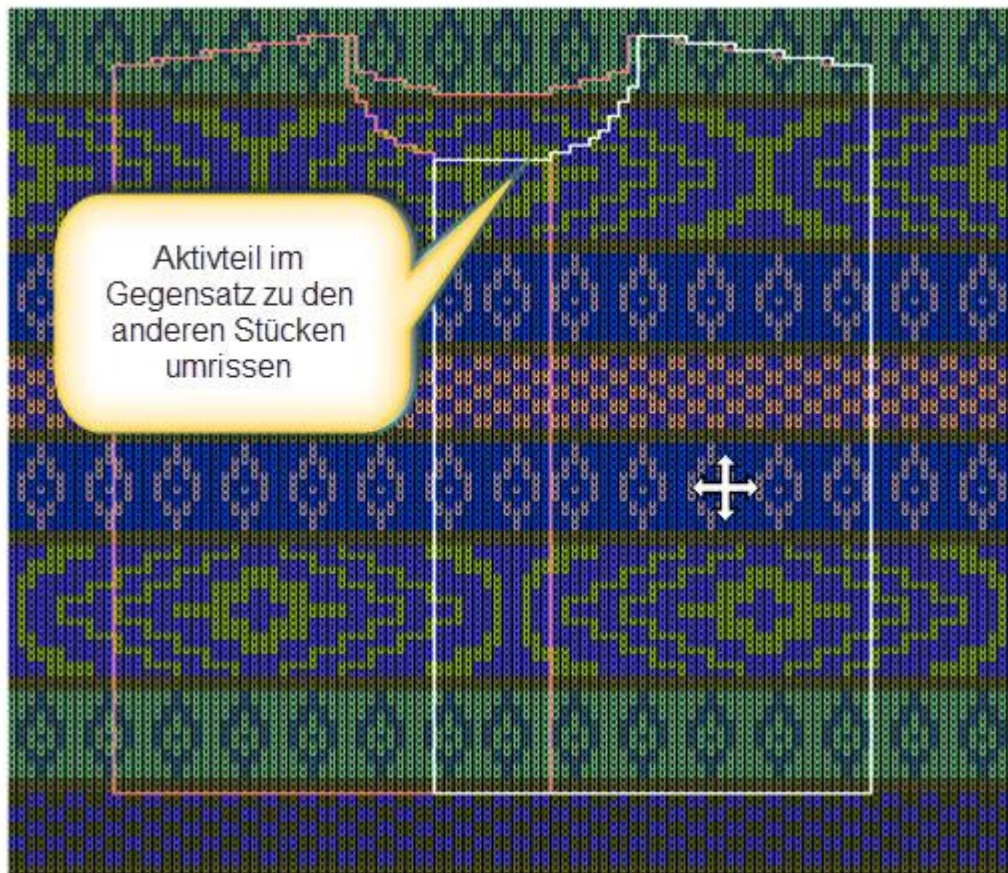
klicken Sie erneut auf das Verschiebe-Symbol

oder

klicken Sie **einmal** in den Arbeitsbereich außerhalb des Teils

**Ein anderes Teil auswählen:** Wenn das Werkzeug noch aktiv ist, klicken Sie einmal in das Teil, das Sie jetzt verschieben wollen.

Wenn Sie Schnittteile so anordnen wollen, dass Sie an dem Saum oder anderen bestimmten Stellen übereinander liegen, so können Sie die Teile horizontal oder vertikal ausrichten oder auch alle Teile übereinander legen.



Wenn Sie ein bestimmtes Teil aus einem Stapel übereinander liegender Teile auswählen wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste immer wieder auf den Stapel, bis das gesuchte Schnittteil aktiviert wurde.

### **WICHTIG**

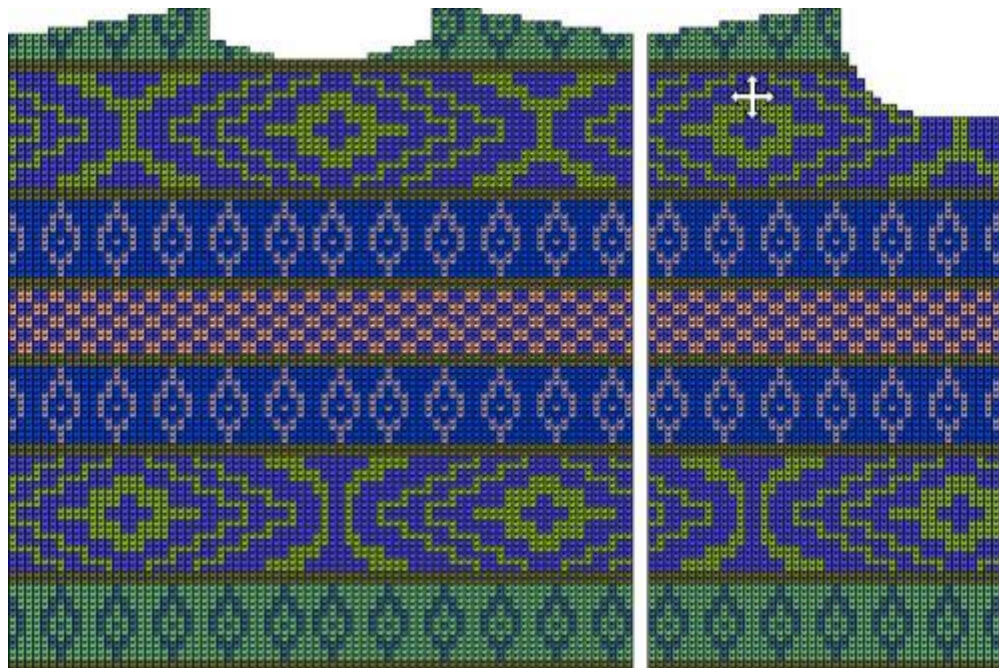
Weil hierbei jedes Klicken das nächste Teil aktiviert, müssen Sie die Maustaste bei dem gesuchten Teil gedrückt halten und das Teil sofort verschieben, bevor Sie das nächste Teil durch einen Klick auswählen. Das kann bedeuten, dass Sie zunächst durch den komplette Stapel einmal klicken müssen, um die Reihenfolge der Schnittteile zu erkennen.

#### **Teil ausschneiden**

Sie bekommen einen guten Überblick, wie das Muster an den Rändern des Schnittteils aussieht, wenn Sie das Teil ausschneiden.

Klicken Sie auf das Symbol "Zeige ausgeschnittene Schnittteile" in der oberen Werkzeugleiste





Die Teile können auch jetzt noch verschoben werden, aber es ist der Schnitt der verschoben wird, nicht das Muster.

Falls das Werkzeug "Aktive Schnittteil verschieben" aktiviert war, als die Teile ausgeschnitten wurden, wird das Werkzeug nicht ausgeschaltet.

#### Integration fertigstellen

Wenn Sie mit der Position der Schnittteile auf dem Muster zufrieden sind, wählen Sie Schnitt/Integrieren.

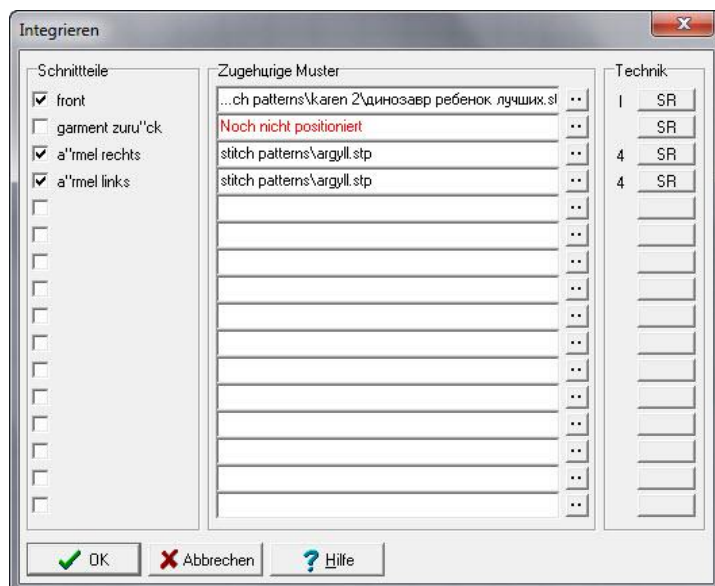
Jedes Schnittteil das nicht schon mit einem anderen Muster integriert ist, wird mit dem aktuellen Musternamen angezeigt. Wenn die Teile mit diesem Muster integriert werden sollen, stellen Sie sicher, dass die entsprechende Box markiert ist, wenn nicht, lassen Sie die Box ohne Markierung.

Für Strickmaschinen, ist der Farbwechsler ausgeschaltet, dann befindet sich die normale Startposition des Strickschlittens für jedes Schnittteil an der rechten Seite. Wollen Sie trotzdem mit dem Strickschlitten an der linken Seite beginnen, klicken Sie auf den Knopf "SR".

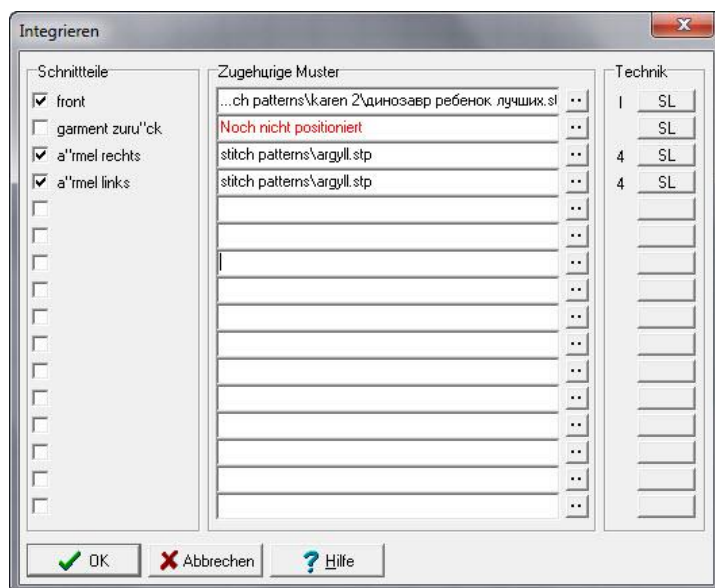
Ist der Farbwechsler in der Konfiguration eingeschaltet, so wird die Startposition automatisch entsprechend angepasst.

#### Maschinenstricken - Ohne Farbwechsler

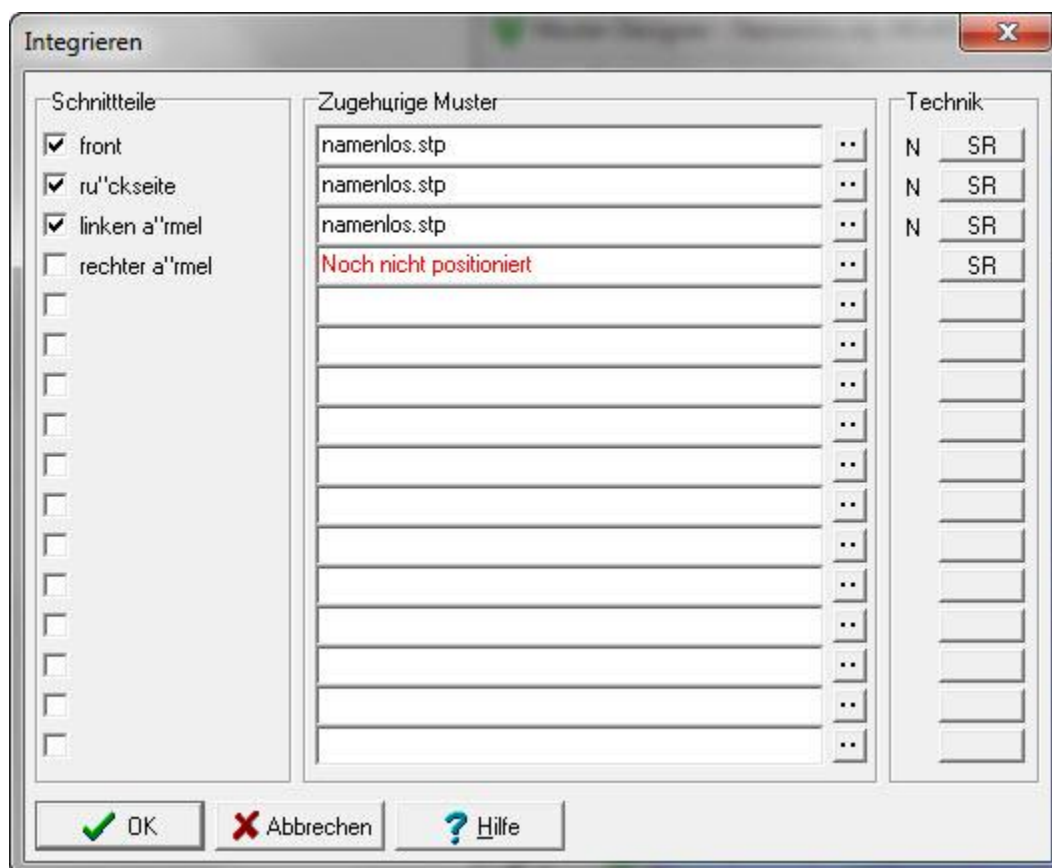




Maschinenstricken - Farbwechsler eingeschaltet



Beim Handstricken, wird die Seite, von der die erste Reihe des Muster beschrieben wird, durch die Optionen des Strickmethode festgelegt. Wenn Sie dieses ändern wollen, so müssen Sie dieses in der Dialogbox bei den Optionen/Stricktechnik einstellen. Für andere Muster als das aktuell integrierte Muster, müssen Sie die Muster einzeln öffnen, die Einstellungen anpassen und erneut speichern.



Wollen Sie die Muster, die den nicht markierten Teilen zugeordnet sind, ändern, klicken Sie auf den Knopf rechts neben den Dateinamen, um die Mustervorschau zu öffnen. Sie sollten daran denken, dass dieses Teil auf dem Muster an derselben Stelle platziert wird wo es im vorherigen Muster platziert war, es kann also notwendig sein, das Muster zu öffnen und die Position des Teils zu prüfen.

### Speichern der Integrationsinformation

Ein Einstellungen der Integration, die Mustername und die Position der Teile werden in der Schnittdatei gespeichert und NICHT in der Musterdatei. Ein Schnittteil kann also immer nur mit einem Muster verbunden werden, ein Muster dagegen kann verschiedenen Schnittteilen in verschiedenen Schnitten zugeordnet sein.

Wenn Sie einen Schnitt mit verschiedenen Muster stricken wollen, so ist es oft besser den Schnitt mit den verschiedenen Mustern mit verschiedenen Namen zu speichern, als jedesmal die Muster in den Schnitt neu zu integrieren.

Um die Strickanweisungen oder Zählmuster der integrierten Muster zu drucken, sollten Sie dieses im Standard oder im Original Schnitt durchführen: **Datei/Drucken**.

#### Siehe auch

Cut & Sew

Schnittwerkzeuge

Schnitt Menu

Vorschau Schnitte

Integriert übertragen

Muster Designer Maschenprobe

Zählmuster Farbe drucken

Zählmuster ausdrucken

Text Strickanleitung Muster drucken

## Schreiben mit KnitWriteDK

---

Sie können die normale Tastatur nutzen um mit einigen der oft verwendeten Symbole sowohl in DesignKnits Muster Designer als auch in einem normalen Textverarbeitungsprogramm zu schreiben.

Die Leertaste ist mit der "erwarteten" Masche (entweder rechte oder linke Masche) belegt und der Punkt ist mit der jeweilig anderen Masche belegt.

### Maschinen Methode

	<b>Leertaste</b> <b>(erwartete Masche)</b>	<b>Punkt</b> <b>(nicht erwartete Masche)</b>
<b>FI, W, I</b>	rechte Masche	linke Masche (KG-Schlitten)
<b>R</b>	linke Masche	rechte Masche (KG-Schlitten)

### Handstrick

	<b>Leertaste</b> <b>(erwartete Masche)</b>	<b>Punkt</b> <b>(nicht erwartete Masche)</b>
<b>Glatt rechts</b>	RS rechte Masche	RS linke Masche
	WS linke Masche	WS rechte Masche
<b>Glatt links</b>	RS linke Masche	RS rechte Masche
	WS rechte Masche	WS linke Masche
<b>Kraus links gestrickt</b>	RS rechte Masche	RS linke Masche
	WS rechte Masche	WS linke Masche
<b>Kraus links gestrickt</b>	RS linke Masche	RS rechte Masche
	WS linke Masche	WS rechte Masche

Da die Symbole eigentlich keine direkte Beziehung zu den Buchstaben oder Sonderzeichen auf der Tastatur haben, wird es recht schwer sein, sich alle Symbole und deren Tasten zu merken, außerdem werden von den Symbolen immer nur sehr wenige innerhalb eines Muster benötigt, darum wurden die nur die hilfreichsten Symbole auf die Tastatur gelegt, dazu gehören die Smartsymbole und die Zu- und Abnahmen. Wenn Sie aber auf das Diagramm weiter unten schauen, werden Sie das dort verwendete System erkennen:

- Die Symbole in Lila sind den Tasten mit den Zahlen, kleingeschriebenen Buchstaben und den Tasten, die ohne die Umschalttaste verwendet werden, zugeordnet.
- Die Symbole in Rot sind den Tasten mit den großgeschriebenen Buchstaben und den Tasten die mit der Umschalttaste verwendet werden, zugeordnet.
- Die normalen Maschinenstrick-Symbole befinden sich alle in der oberen Reihe und können ohne die Umschalttaste geschrieben werden.

- Die schrägen Maschen sind den vorwärts und rückwärts gerichteten Schrägstrichen (/ und \) zugeordnet und haben die Neigung in die entsprechende Richtung.
- Die Symbole, die den Buchstaben zugeordnet sind, wurden gepaart angelegt, wobei die "erwartete" Masche dem kleingeschriebenen Buchstaben und die "nicht erwartete" Maschen den großgeschriebenen Buchstaben zugeordnet sind.
- Die Symbole auf den Buchstaben an der linken Seite der Tastatur sind gewöhnlich Typen, die zunehmen.
- Die Symbole auf den Buchstaben an der rechten Seite der Tastatur sind gewöhnlich Typen, die abnehmen.



(Klicken sie hier wenn Sie eine großer Version dieses Diagramm als PDF-Datei von der Soft Byte Ltd Internetseite laden wollen.)

#### Die Tastatur im DesignaKnit benutzen Maschen-Symbole

Um direkt in das Raster des Muster Designers schreiben zu können, müssen Sie zuerst das Zeichenwerkzeug aktivieren und sicherstellen, dass der Zeichenmodus auf Symbole eingestellt ist (klicken Sie dazu mit der LMT in der Symbolpalette auf ein Symbol, Sie können zwischen den Modi schnell und einfach hin-und herschalten wenn Sie die Strg+Umschalttaste verwenden) bewegen Sie den Cursor dann über die Masche, der Sie ein Symbol zuordnen wollen.... Sie können über die gesamte Reihe mit der Leertaste die Maschen mit der Hintergrundmasche belegen - DesignaKnit wird die *Standard-* Richtung in der die Maschen gefüllt werden müssen anhand der Schlittenrichtung ermitteln:

Start Position:	Ungrade Reihenzahl	Grade Reihenzahl
<b>Maschine</b>	rechts nach	links nach
<b>Schlitten rechts</b>	links	rechts
<b>Maschine</b>	links nach	rechts nach
<b>Schlitten links</b>	rechts	links
<b>Hand: rechte Seite</b>	rechts nach	links nach
<b>Hand: linke Seite</b>	links nach	rechts nach
	rechts	links

Sie können die Richtung jederzeit ändern, indem Sie mit der Pfeiltaste auf Tastatur die Richtung, in die Sie zeichnen wollen, festlegen. Sie können den Stift mit den Pfeiltasten auf je eine Reihe hoch und runter bewegen.

#### Garnfarben

Mit dem Stift im Garnfarbenmodus (die LMT ist mit einer Farbe belegt), Sie können in diesen Modus schnell wechseln, wenn Sie die Strg+Umschalttaste verwenden, nur die Tasten 1-9 können hier verwendet werden. Diese Tasten sind den ersten neun Farbe der Farbpalette zugeordnet. Benutzen Sie die Leertaste um über Maschen springen ohne die Farbe zu verändern.

Die Richtung, in die DesignaKnit beginnt zu zeichnen, ist die Standardrichtung in der der Ausdruck zu lesen wäre, Sie können die Richtung aber auch mit den Pfeiltasten ändern.



<b>Start Position:</b>	<b>Ungrade Reihenzahl</b>	<b>Grade Reihenzahl</b>
<b>Maschine</b>	rechts nach	links nach
<b>Schlitten rechts</b>	links	rechts
<b>Maschine</b>	links nach	rechts nach
<b>Schlitten links</b>	rechts	links
<b>Hand: rechte</b>	rechts nach	links nach
<b>Seite</b>	links	rechts
<b>Hand: linke</b>	links nach	rechts nach
<b>Seite</b>	rechts	links

Sie können die Richtung jederzeit ändern indem Sie mit der Pfeiltaste auf Tastatur die Richtung in die Sie zeichnen wollen festlegen, Sie können den Stift mit den Pfeiltasten auf je eine Reihe hoch und runter bewegen.

Die Tastatur außerhalb von DesignaKnit benutzen

Wenn Sie die Symbole in einer anderen Anwendung nutzen wollen, stellen Sie zuerst die Schriftart auf KnitWriteDK ein, dann können Sie direkt mit den Symbolen schreiben. Einige Regeln sollten Sie trotzdem beachten:

Textverarbeitungsprogramme sind darauf optimiert, das Schreiben in Ihrer Sprache zu unterstützen, in Deutsch und vielen anderen europäischen Sprachen wird von links nach rechts und von oben nach unten geschrieben, während die Stricksymbole/Anleitungen entweder von rechts nach links oder von links nach rechts und dazu noch von unten nach oben geschrieben sind, ist das direkte Tippen mit den Symbolen nicht sehr einfach.

Darum ist der beste Weg entweder eine Tabelle in dem Textverarbeitungsprogramm mit ausreichend Reihen und Spalten zu definieren, oder in einem Tabellenprogramm zu arbeiten, wobei Sie jede Zelle mit genau einem Symbol füllen. Wenn Sie in einer Tabelle arbeiten, können Sie die Richtung in der Sie arbeiten, mit den Pfeiltasten oder der Tabulatortaste in die nächste Zelle oder Reihe oder der Kombination Umschalt+Tabulator in die vorherige Zelle oder Reihe.

Dieses kann sehr hilfreich sein, wenn Sie an einem bestehenden Muster Änderungen in dem Textverarbeitungsprogramm vornehmen wollen, auch kann dieses Vorgehen viel besser sein, als die Anleitungen als Graphik weiter zu verarbeiten.

- Wenn Sie den Muster Designer geöffnet haben und die Maschensymbole angezeigt werden, können Sie diese auf folgenden Wegen in die Zwischenablage kopieren: Klicken Sie auf das Werkzeug "In Zwischenablage kopieren", wählen Sie Bearbeiten/Kopieren oder nutzen Sie das Tastaturkürzel Strg+C.
- Die nächste Dialogbox wird Sie fragen ob Sie die Symbole in die Zwischenablage übertragen wollen: Klicken Sie hier auf "Ja".
- Öffnen Sie ein neues Dokument oder eine neue Tabelle, stellen Sie die Schriftart auf KnitWriteDK und stellen Sie die Schriftgröße auf 10 pt. Wird dieses Muster mit den Symbolen aus der Zwischenablage in ein Textverarbeitungsprogramm kopiert, darf die maximale Anzahl der Maschen nicht mehr als 60-63 Maschen betragen, weil sonst das Muster nicht auf einer Seite dargestellt werden kann, in einem Tabellenkalkulationsprogramm gibt es eine solche Beschränkung nicht. Beim Ausdruck wird das Ergebnis dann allerdings auch wieder über mehrere Maschen verteilt werden.
- In einen Text einfügen
- Wenn Sie die Zwischenablage einfach in ein Textverarbeitungsprogramm einfügen, werden die Zeilen bei ungefähr 24 Maschen umgebrochen, dieses Problem wird dadurch gelöst, dass man die Symbole in eine Tabelle umwandelt. Wie Sie dieses durchführen müssen, ist stark von Ihrem Textverarbeitungsprogramm und der Version des Programms abhängig. In Microsoft Word zum Beispiel wählen Sie allen Text mit Strg+A oder Bearbeiten/Markieren/Alles Markieren, eine Tabelle fügen Sie mit Einfügen/Tabelle/Tabelle einfügen hinzu. In der folgenden Dialogbox können Sie die Anzahl der Spalten und Reihen der Tabelle festlegen. Wenn Sie jetzt auf OK klicken, wird der Text in eine Tabelle umgewandelt.
- Wenn Sie die Zwischenablage in ein Tabellenkalkulationsprogramm wie zum Beispiel Excel einfügen, ist der schnellste Weg alle Zellen zu markieren wenn Sie den Knopf in der oberen linken Ecke schräg links über der Zelle A1 klicken. Wenn Sie in der Formatierung der Zellen die Höhe und

die Breite mit "Zeilenhöhe/Spaltenbreite automatisch anpassen" formatieren, bekommen Sie ein passenderes Raster.

#### Siehe auch

Freihand Zeichenwerkzeug

Symbole

Symbole für Zu- und Abnahmen

Smarte Symbole für Handstrick

Symbole für Maschinenstricken

## Tastaturbefehle

---

Einige Funktionen können mit einer einfachen Tastenkombination aktiviert werden. Sie sind damit oft schneller als mit der Maus, einige dieser Kurztasten sind Standard-Windowsfunktionen, einige sind spezielle DesignaKnit Tastenkombinationen.

F5	Kurztaste zum Standard Schnitt
F6	Kurztaste zum Original Schnitt
F8	Kurztaste zum interaktiven Stricken
F9	Kurztaste zum DesignaKnit Graphik Studio
Strg+N	Neue Musterdatei beginnen
Strg+D	Startet ein neues Muster mit den Standardeinstellungen für die Größe, die Stricktechnik und die Paletteneinstellungen
Strg+R	Startet ein neues Muster mit den aktuellen Einstellungen für die Größe, die Stricktechnik und den Paletten
Strg+T	Öffnet den Browser für die Vorschau der Muster
Strg+O	Öffnet die Dialogbox zum Musterdatei öffnen
Strg+S	Speichert die aktuelle Musterdatei, falls dieses Muster noch nicht gespeichert wurde, öffnet sich die Dialogbox zum Speichern unter einem neuen Namen
Strg+P	Öffnet die Dialogbox zur Auswahl der Formate zum Drucken
Strg+Z	Rückgängig
Strg+Y	Wiederherstellen
Strg+A	Alles auswählen
Strg+X	Ausschneiden
Strg+C	Kopieren
Strg+V	Einfügen
Strg+E	Tauscht die Nadelauswahl für die Garnfarben in der Palette
Strg+Umschaltaste	Wechselt zwischen dem Zeichnen mit Farben und dem Zeichnen mit Symbolen
Strg+Linker Maus-Klick	Nimmt die Farbe oder das Symbol unter dem Cursor auf die linke Maustaste auf (verwenden Sie Strg+Umschalt, um den Modus zu wechseln)
Strg+Rechter Maus-Klick	Nimmt die Farbe oder das Symbol unter dem Cursor auf die rechte Maustaste auf (verwenden Sie Strg+Umschalt, um den Modus zu wechseln)

### Siehe auch

Muster Designer Palette

Zeichenwerkzeuge

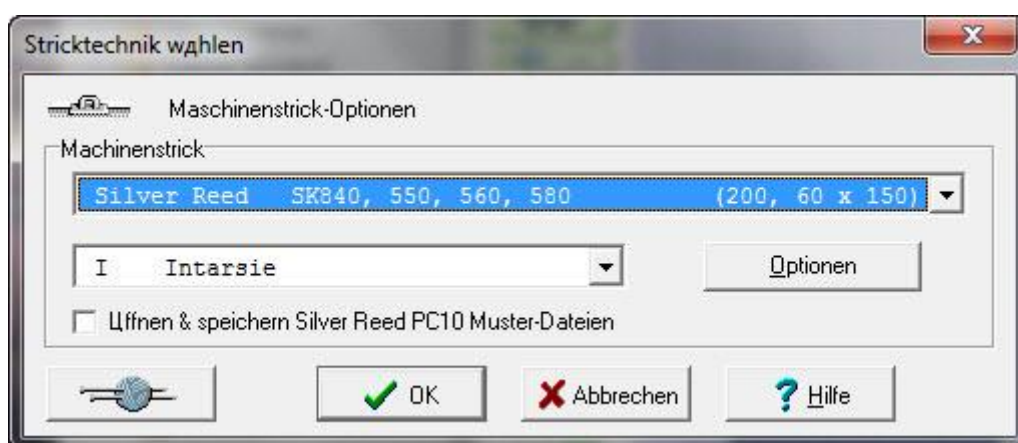
Schreiben mit KnitWriteDK

## Einstellungen Strickmaschine

Um für eine bestimmte Strickmaschine ein Muster zu entwerfen oder die Strickmaschine mit DesignaKnit zu verbinden, müssen die Maschinen korrekt konfiguriert werden. Damit kann DesignaKnit hilfreiche Hinweise zur Erstellung der Muster geben, ebenso kann das Programm dann auch die entsprechenden Kabelverbindungen von Ihrem Computer zu Strickmaschine finden.

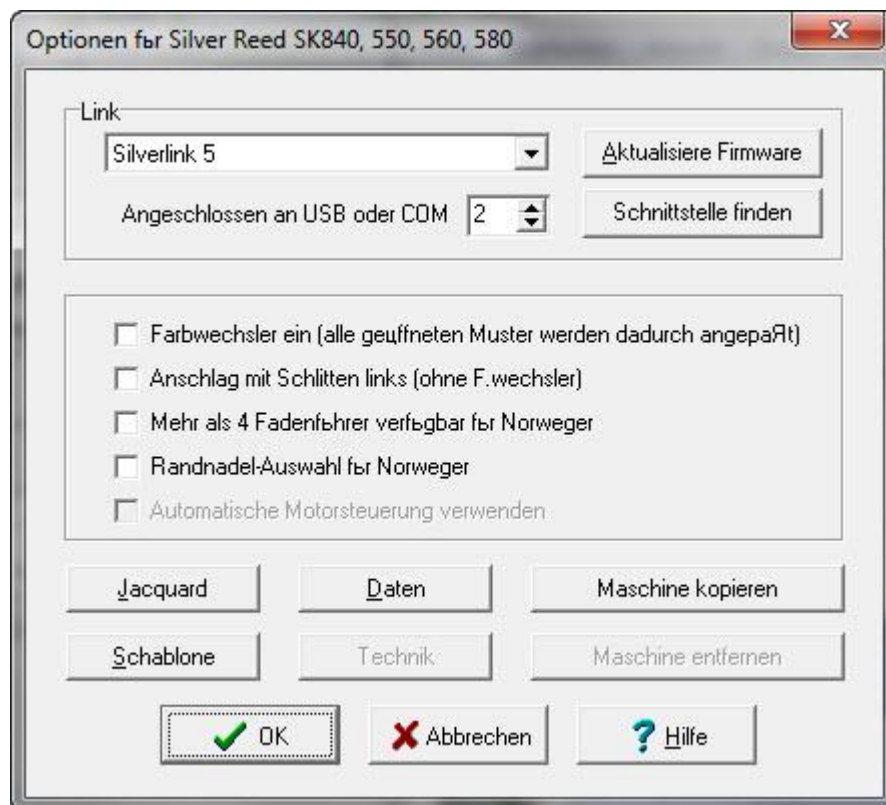
Die Einstellungen der Strickmaschine sind die *Grundlage der Stricktechnik* welche festlegt, wie die Muster für das spätere Stricken an der Maschine vorbereitet wird, darum finden Sie die entsprechenden Dialoge unter **Optionen/Stricktechnik**.

Ist die aktuelle Stricktechnik "Handstrick", klicken Sie auf das Maschinensymbol  im unteren Teil der Dialogbox. Sie sehen dann die Optionen für das Maschinestricken.



Um die ausgewählte Strickmaschine zu ändern, klicken Sie auf den kleinen Pfeil an der rechten Seite des Feldes und klicken auf die gesuchte Strickmaschine in der Liste. Die Maschinen sind alphabetisch sortiert, finden Sie also Ihre Strickmaschine nicht in der Liste, rollen Sie in der Liste nach unten, bis Sie Ihre Strickmaschine gefunden haben.

Anschließend klicken Sie auf den Knopf **Optionen** in dieser Dialogbox. Die Optionen für das Verbindungskabel (das Link) werden entsprechend der gewählten Strickmaschine angezeigt. Gibt es mehrere Verbindungskabel für eine Strickmaschine, können Sie diese durch einen Klick auf den Pfeil neben dem Namen aus einer Liste auswählen.



Müssen Sie die Firmware der SilverLink 4 oder 5, erneuern, klicken Sie auf den Knopf **Aktualisiere Firmware**.

Wenn Sie eine Strickmaschine das erste Mal mit dem Computer verbinden, müssen Sie die USB bzw. serielle COM Nummer des Kabels im DesignaKnit festlegen. Klicken Sie dazu auf den Knopf **Schnittstelle finden**.

Der mittlere Bereich der Dialogbox ist bei allen Strickmaschinen gleich, falls eine Option für die Strickmaschine nicht zutrifft, ist diese Option inaktiviert.

- **Farbwechsler ein** : legt automatisch fest, an welcher Seite des Nadelbettes der Schlitten stehen muss, um die erste Reihe zu stricken..

Mit dieser Option sehen Sie dann die Verteilung der Farben auf die verschiedenen Fadenführer für Ihre aktuellen Muster. Die Änderungen werden erst wirksam, wenn Sie in dieser Dialogbox OK geklickt haben und wenn Sie auch in der Stricktechnik-Dialogbox auf OK geklickt haben. Sollten Sie diese Einstellung später wieder ändern wollen, dann brauchen Sie nicht zu dieser Dialogbox zurückzukehren, Sie können auch die Nutzung des Farbwechslers in der Werkzeugleiste der Palette ein oder ausschalten.

Beachten Sie das bei Maschinen mit einem eigenen Speicher, wie z.B. den elektronischen Brother Strickmaschinen, PPD und Silver Reed PE1 und PC10, werden die Muster in den Speicher *übertragen als wenn der Farbwechsler ausgeschaltet* ist - damit wird eine einheitliche Methode der Datenübertragung erreicht. Wenn Sie mit dem Farbwechsler arbeiten wollen, sollten Sie inverse Nadelvorwahl auf der Konsole der Strickmaschine auswählen und beim interaktiven Stricken sollte Sie darauf achten, dass der Farbwechsler auch aktiviert ist, damit Sie die korrekten Strickanleitungen erhalten.

Bei den elektronischen Silver Reed Maschinen werden die Daten in Echtzeit unmittelbar während des Strickens übertragen, wenn Sie also den Status des Farbwechslers ändern, wird die Nadelauswahl sofort entsprechend angepasst. Bei den Kabeln Silver Link 4 und 5 wird es eine kleine Verzögerung geben, bis das Muster wieder in die Kabelverbindung übertragen wurde..

- **Anschlag mit Schlitten links (ohne F.wechsler)** : Klicken Sie hier, um die Schlittenposition beim Beginn der ersten Reihe auf die linke Seite des Nadelbettes zu erzwingen. Wenn diese Option nicht angehakt ist, wird die erste Reihe von den Standardeinstellungen der ausgewählten Strickmaschine bestimmt.



- Mehr als 4 Fadenführer verfügbar für Norwegermuster : Wenn Sie mehr als 4 Garne für Ihr Norwegermuster verwenden, wird die Aktivierung dieser Option die Zahl der angezeigten Spalten bei der Ansicht der Farbnummer/Fadenführer beeinflussen, aber auch die Anzeige der Farbwechsel beim interaktiven Stricken wird dadurch beeinflusst.

Mehr als 4 Garne können bei Norwegermustern verwendet werden, wenn der Farbwechsler eingeschaltet ist und Sie einen extra Fadenführer an die Maschine angebracht haben. Dieser extra Fadenführer erlaubt es die Hauptfarbe separat durch den vorderen Zugang zu führen, während alle 4 Nüsse des Farbwechslers als Kontrastgarn geführt werden. Diese Option steht nur bei japanischen Strickmaschinen zur Verfügung

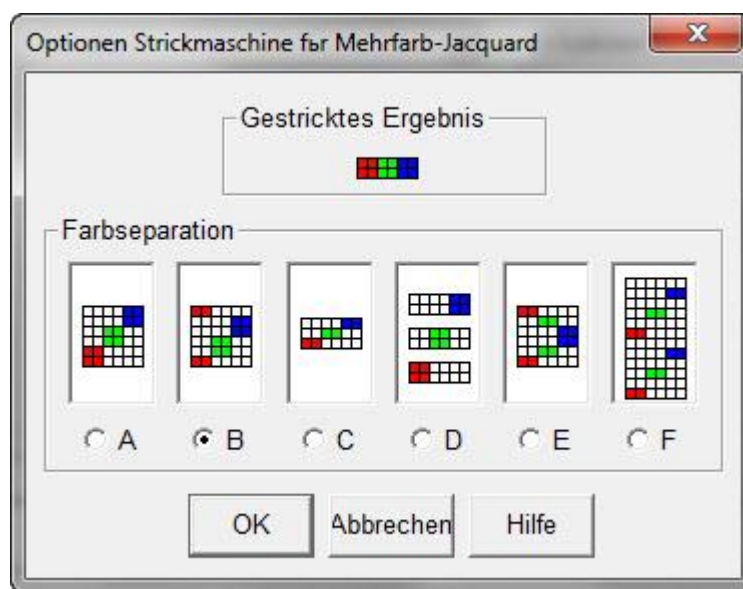
- Auswahl der Endnadeln bei Norwegermuster : Die Auswahl der Endnadeln sollte eingeschaltet sein, wenn Sie Norwegermuster auf einer Maschine stricken, welche die Endnadeln automatisch selbst vorwählt, dadurch wird DesignaKnit die Reihen richtig abschließen; DesignaKnit wird Sie dann nicht auffordern das Kontrastgarn aus der vorderen Zuführung zu entfernen, wenn Reihen ohne Muster gestrickt werden. Wenn Sie das Garn hierbei zwischen zwei gemusterten Bereichen nicht entfernen, erhalten Sie Spannfäden über die gesamte Breite des Musters.

#### Jacquard

#### Die Methode der Jacquard-Separation

Die Jacquardmethode erfordert es, dass jede Farbe in einer Reihe separat gestrickt wird, was dazu führt, dass Sie abhängig von der Zahl der Farben in einer Reihe, verschiedene Schlittentouren machen müssen um eine einzelne Reihe zu stricken. Um die Farbwechsel zu ermöglichen, sind die meisten Jacquardmuster als paarweise Reihen aufgebaut.

Unten finden Sie eine kurze Beschreibung der einzelnen Methoden der Farbseparation, eine genauere Beschreibung der Techniken finden Sie hier.



- **Methode A** separiert die Reihen paarweise, es werden also die Muster der Reihe 1 und 2 umgewandelt in 2 Reihen Farbe 1, 2 Reihen Farbe 2, 2 Reihen Farbe 3 und so weiter. Diese Methode arbeitet am zuverlässigsten bei paarweise identischen Reihen, die Farben werden paarweise separiert.
- **Methode B** separiert die Hauptfarbe der ersten beiden Reihen, die erste Reihe wird an den Anfang gelegt und die zweite Reihe wird an das Ende gelegt. Alle anderen Reihen dazwischen werden, wie in Methode A, paarweise gestrickt. Bei Mustern, in dem nicht alle Farben paarweise auftreten, erhalten Sie mit dieser Methode die besten Ergebnisse und ist daher bevorzugt zu empfehlen.

Die Methoden A und B werden auf japanischen Strickmaschinen verwendet.

- **Methode C** separiert jede Farbe in eine einzelne extra Reihe. Bei einem 4-Farbmuster zum Beispiel wird die erste Reihe in 4 Reihen aufgeteilt, gefolgt von der zweiten Reihe, die wiederum in

4 Reihen aufgeteilt wird, u.s.w. Diese Methode wird bei der Pfaff/Passap mit der Duomatic in der Position 2 verwendet, Pfaff/Passap E6000 verwenden diese Methode, wenn mehr als 40 Maschen gestrickt werden, Besitzer japanischer Strickmaschinen verwenden bei dieser Methode den Verlängerungsknopf Ihrer Strickmaschine.

- **Methode D** separiert jede Farbe auf eine getrennte Schablone, diese Methode gilt nur für SilverReed mit PE1 oder für Pfaff/Passap E6000 Strickmaschinen.
- **Methode E** separiert jede Farbe in eine einzelne Reihe, diese Methode ist zum Beispiel für die Brother CK35 mit Farbwechsler auf beiden Seiten geeignet. Bei einem Muster mit 3 - Farben pro Reihe werden die Farben der erste 2 Reihen wie folgt separiert:

Schlittenzug 1 - Reihe 1 - Farbe 1

Schlittenzug 2 - Reihe 1 - Farbe 2

Schlittenzug 3 - Reihe 1 - Farbe 3

Schlittenzug 4 - Reihe 2 - Farbe 1

Schlittenzug 5 - Reihe 2 - Farbe 2

Schlittenzug 6 - Reihe 2 - Farbe 3

Bei 4 Farben in einer Reihe würde die vierte Reihe als "Sandwich" zwischen zwei Schlittenzügen der dritten Farbe untergebracht werden.

*Für diese Methode sind Farbwechsler an jeder Seite der Strickmaschine erforderlich.*

- **Methode F** separiert jede Reihe in jeweils 2 Schlittentouren für jede Farbe. Bei dieser Methode wird bei der ersten Schlittentour die Farbe auf dem Hauptbett gestrickt und bei der zweiten Schlittentour (der Rückweg) die Farbe mit dem Doppelbett gestrickt. Die Schlittenzüge werden wie folgt gearbeitet:

Wenn die Strickmaschine die Nadeln vorwählt, müssen Sie zuerst mit dem Strickschlitten die Nadeln vorwählen und den Strickschlitten an die richtige Seite zum Stricken stellen. Der Schritt des Vorwählens bringt die Nadeln des Hauptbettes in die richtige Position. Wenn die Maschine die Nadeln nicht vorwählt, gilt dieser Absatz nicht. Der erste Schlittenzug jeder Farbe strickt die vorgewählten Nadeln des Hauptbettes und alle Arbeitsnadeln des Doppelbettes.

Maschinen, mit Nadelvorwahl bringen die Nadeln des Hauptbettes für die nächste Reihe nicht in die Arbeitsposition. Der zweite Schlittenzug (der Rückweg) wird alle Nadeln des Doppelbettes in Arbeitsposition stricken, wird am Hauptbett aber überhaupt nicht stricken.

Maschinen, mit Nadelvorwahl bringen die Nadeln des Hauptbettes für die Farbe der nächsten Reihe Arbeitsposition.

#### Schablone

Schablonen für Lochkarten, Folien und KnitRadar konfigurieren

Sie können mit DesignaKnit 8 Schablonen für Lochkarten, Folien und KnitRadar in Originalgröße drucken. In der Dialogbox Optionen der Strickmaschine klicken Sie auf Schablone, hier können Sie die notwendigen Einstellungen für die Größe und Anzahl der Maschen und Reihen vornehmen.

- **Zahl Reihen:** Ändern Sie die Anzahl der Reihen auf die Anzahl der Reihen in Ihrem Strickmuster, Sie verhindern so, dass das Muster als Rapport untereinander gedruckt wird..
- **Zahl Maschen:** Sie können hier für den Ausdruck die Zahl der Maschen verändern, aber es ist nicht ratsam, die Anzahl der Maschen für das Stricken selbst zu ändern, im Gegensatz zu den elektronischen Maschinen benötigen die Lochkarten einen Rapport über die ganze Musterbreite.
- **Breite einer Masche/Höhe einer Reihe:** Diese Werte stehen hier nur zur Information und können nicht geändert werden. Die Breite der Maschen und die Höhe der Reihen variiert je nach

Strickmaschine für welche die Schablone gedacht ist. Die vorgegebenen Werte sind speziell für die gewählte Strickmaschine eingerichtet, diese Werte stehen hier nur zur Information und sollten nicht geändert werden.

Maschine kopieren

Eine neue Maschine hinzufügen oder eine schon eingerichtete Maschine kopieren.

Diese Funktion können Sie nutzen, um eine Kopie der Konfiguration Ihrer Strickmaschine zu speichern, um sie zum Beispiel mit einer unterschiedlichen Jacquard Separation zu verwenden.

Haben Sie die Kopie erstellt, klicken Sie auf die Optionen um die Einstellungen zu ändern.

Sie können diese Funktion ebenso nutzen um andere Maschinenarten zu konfigurieren, die von DesignaKnit nicht direkt unterstützt werden, wie zum Beispiel V-Bett oder Industriemaschinen. Sie können den Namen der Maschine ändern, die Anzahl der vorhandenen Nadeln und auch die maximale Anzahl der Farben, die mit der Jacquard-Separation verarbeitet werden können. Dadurch können Sie eine Reihe Fehlermeldungen vermeiden die DesignaKnit sonst erzeugen würde, zum Beispiel: Anzahl der verfügbaren Nadeln überschritten.

Maschine entfernen

Maschine entfernen

Dieser Knopf steht Ihnen nur dann zur Verfügung, wenn die gewählte Strickmaschine mit der Funktion "Maschine kopieren" erzeugt wurde - Sie können keine der voreingestellten Strickmaschinen löschen!

Daten

Weitere Daten über die ausgewählte Strickmaschine

Sie finden hier die Speichergröße, die Interfacemethode, die Anzahl der Nadeln, die maximale Anzahl der Farben pro Reihe, die Methode der Nadelvorwahl, die Berechnungsgrundlage für die Anzahl der Schlittentouren und die Art des Farbwechslers. Bei Strickmaschinen, die in der DesignaKnit Standardliste voreingestellt sind, können Sie diese Daten nicht ändern.

Bei Strickmaschinen, die Sie mit der Funktion Kopieren selbst erstellt haben, können Sie folgende Eigenschaften bearbeiten: Name der Maschine, Maximal Zahl der Maschen, Maximale Zahl der Farbe pro Reihe bei Jacquard-Separation.

Siehe auch

Stricktechnik

Muster in die Strickmaschine übertragen

Muster von der Strickmaschine laden

Jacquard Separationsmethoden

Farbwechsler

## Die Schriftart KnitWriteDK™

---

KnitWriteDK™ ist eine neue Schriftart, die speziell für DesignaKnit entwickelt worden ist. Sie ist mehr als nur eine Sammlung an Stricksymbolen: sie generiert sowohl Zählmuster als auch Textanleitungen für einzelne Rapporte oder auch ganze Schnittteile.

Sie können in dem Muster mit Symbolen zeichnen, indem Sie entweder die Zeichenwerkzeuge und die Palette benutzen oder indem Sie auch mit dem Stift direkt in das Muster schreiben - oder eine Kombination beider Techniken.

Für das Interaktive Stricken, besonders für das Maschinestriken, werden abhängig von der Stricktechnik spezielle Daten für die Nadelvorwahl übertragen, aber auch Hinweise für manuelle Tätigkeiten, wie z.B. welche Technik Sie für die Abnahmen verwenden und wo auf dem Nadelbett Sie dieses durchführen müssen und vor allem wann, da Sie diesen Symbolen akustische Alarmer hinzufügen können.

## **Symbole Für Maschestricken**

Diese Symbole werden grob in zwei Gruppen aufgeteilt:

Smarte Symbole, die die Nadelvorwahl kontrollieren, können für Strukturmuster wie Fang-, Vorlege- oder Webmuster und für das Lochmuster-Modul die Lochmuster.

Memo Symbole, die zusätzliche Informationen für Textanleitungen oder Zählmuster enthalten können wie auch Alarme für das Interaktive Stricken, aber nicht die Nadel-Vorwahl kontrollieren.



## Symbole Für Handstrick

Alle Symbole in der Schriftart sind relevant für Handstrick. Die meisten enthalten Anweisungen, aber die Art der Anweisung ist abhängig von der Stricktechnik. Einige Symbole dienen zur Kontrolle, *wie* DesignaKnit die Muster ausgiebt, wenn textliche Anleitungen erzeugt werden sollen - zum Beispiel, wenn Sie verkürzte Reihen stricken, wird ein Umkehr-Symbol DesignaKnit dazu veranlassen, bei Textanleitungen keine Symbole, die danach kommen, mehr auszugeben; ein 'Keine Masche' - Symbol wird DesignaKnit dazu veranlassen, dieses Kästchen zu ignorieren, wie man es braucht, wenn man z.B. Ab- oder Zunahmen darstellen will.

Für die meisten Leute und die meisten Muster ist die Glatt-Rechts-Methode die gebräuchlichste, um auf Basis dieser Muster zu entwerfen, sofern Sie nicht einen speziellen Grund haben, glatt rechts nicht als Hintergrund haben zu wollen.

Sie können hier mehr über die Auswirkungen, eine bestimmte Stricktechnik oder Maschenhintergrund zu wählen lesen oder hier klicken, wenn Sie eine umfangreiche Erklärung, wie die Symbole mit diesen Methoden funktionieren, wünschen.

### Symbole und Strickanleitungen

Der Schriftart wurde ein standardmäßiger Satz an Anleitungen zugewiesen. Diese variieren je nach der dem Muster zugewiesenen Stricktechnik, aber sie sind einem bestimmten System zugeordnet, das hier beschrieben wird.

Außerdem haben einige Symbole, auch wieder abhängig von der Stricktechnik, keinerlei Anweisungen. Das rührt daher, da dieses ein Smart-Symbol mit einer fixierten Funktion beim Entwerfen von Mustern ist, wie z.B. verkürzte Reihen anzuzeigen, sodass DesignaKnit nicht das Muster dahinter einliest oder dass die Anweisung dieser Symbole keine Bedeutung für diese besondere Stricktechnik hat.

Dennoch können Sie, wenn Sie ein bestimmtes Symbol benutzen, aber eine andere oder neue Anleitung dafür haben möchten, dieses im Text Editor der Symbole durchführen. Sie können dann wählen, ob Sie diese neue Information nur mit dem aktuellen Muster und/oder als Datei für späteren Gebrauch speichern wollen.

Alle Änderungen, die Sie in dem aktuellen Muster in den Anleitungen vornehmen, werden in dem Muster eingebettet und gespeichert, sodass jeder Benutzer an jedem Computer, wo diese Datei geöffnet wird, diese zur Verfügung hat: So brauchen Sie andere DesignaKnit 8 Anwender nicht mit separaten Symbol-Dateien zu versorgen, um das Muster öffnen zu können und Sie brauchen sich nicht auf eine andere beziehen.

Wenn Sie eine Sammlung an Anleitungen haben, die Sie oft benutzen, weil Sie vielleicht Muster publizieren und einen bestimmten Stil haben oder Muster in andere Sprachen übersetzen, so können Sie beliebig viele Symbol-Beschreibungsdateien kreieren wie Sie brauchen, und wenn Sie irgendeine benutzen, werden die Anweisungen aus dieser Datei jedem Muster zugeordnet, mit der Sie dieses assoziieren. Wenn Sie Ihre bearbeiteten Anleitungs-Dateien anderen DesignaKnit-Anwendern weitergeben möchten, können Sie dieses tun, ohne Ihre Lizenzvereinbarung zu verletzen.

### Siehe auch

Symbole für Maschinestriken

Zählmuster für Doppelbett-Maschinen

Symbole für Handstrick

Symbole

Symbole für Ab- und Zunahmen

Smarte Symbole für Handstrick

Symbol-Organisator

Symbol-Palette

Schreiben mit KnitWriteDK

## Symbole für Handstrick

---

Symbole sind die Grundlage für Zählmuster, ob für persönlichen Gebrauch oder Publikationen, und die Schriftart KnitWriteDK stellt eine Reihe an Symbolen für eine Vielfalt an Techniken zur Verfügung, mit denen Sie im Muster Designer Strickmuster entwerfen können. Wenn Sie ein Strickmuster entworfen haben, können Sie mit DesignaKnit außer dem Zählmuster auch Reihe für Reihe eine textliche Anleitung drucken, da die Informationen der Symbole mit Abkürzungen und Anleitungen verknüpft sind. Diese können Sie entweder direkt mit DesignaKnit drucken oder in ein Textverarbeitungsprogramm für weitere Bearbeitung einfügen.

Die meisten Zeichen der Schriftart repräsentieren spezifische Strickprozeduren, aber einige haben spezielle Funktionen, die kontrollieren, in welcher Art und Weise die Textanleitungen generiert werden.

## Grundlagen Für Das Verständnis Zum Benutzen Der Symbole

Alles, was Sie als Handstricker mit einer Masche machen können, egal ob nur mit einer oder in Kombination mit mehreren, ist, entweder eine rechte oder linke Masche stricken, davon bestimmt, ob das Garn vor oder hinter der Arbeit ist und von der Richtung, aus welcher die Nadel in die Masche oder Maschen eingestochen wird. Falls eine Masche nicht gestrickt wird und nicht abgekettet worden ist, muss sie dennoch auf die Nadel, mit der abgestrickt wird, entweder als linke oder rechte Masche übertragen werden, abhängig davon, ob Sie die Drehung der Masche beibehalten oder ändern möchten.

Die Logik hinter den Symbolen basiert auf der Vorstellung, dass in der zu strickenden Reihe es *erwartet* wird, dass eine Masche oder Maschen rechts oder links erscheinen und dass daher die entgegengesetzte Technik *unerwartet* ist.

Das bedeutet, dass die als Basis *erwarteten* Maschen keine Symbole benötigen. Wenn Sie zum Beispiel ein Strickstück mit zwei Nadeln glatt rechts und der Vorderseite zu Ihnen gekehrt stricken, werden Sie erwarten, alle Maschen dieser Reihe rechts zu stricken, sodass die linken Maschen auf der Rückseite erscheinen. Wenn Sie dann das Strickstück umkehren, um die nächste Reihe zu stricken, werden Sie erwarten, alle Maschen dieser Reihe links zu stricken, sodass die linken Maschen zu Ihnen gekehrt erscheinen.

Dieser Logik zufolge brauchen Sie nur Symbole für *unerwartete* Maschen. Diese werden grob in zwei Gruppen aufgeteilt:

1. Maschen, die in der entgegengesetzten Art der erwarteten Masche gestrickt werden, wie linke Maschen in einer rechten Reihe oder rechte Maschen in einer linken Reihe. Diese Maschen werden in dem Zählmuster mit einem Punkt dargestellt: •, sodass sie gegen die nicht ausgefüllten Kästchen, die die erwarteten Maschen symbolisieren, im Kontrast stehen und leicht zu erkennen sind.
2. Alle anderen Arten von Maschen wie solche, die aus dem Henkel der linken Masche heraus gearbeitet werden oder Ab- und Zunahmen und alle anderen Techniken, die nicht basismäßig rechte oder linke Maschen sind. Die meisten dieser können auch rechts oder links gearbeitet werden, sodass auch sie als erwartet oder unerwartet kategorisiert werden können, abhängig davon, was in dieser Reihe erwartet wird. Ein Symbol ist also notwendig, um anzuzeigen, dass etwas anderes als eine basismäßige rechte oder linke Masche gestrickt werden soll und die Setzung eines • für ein solches Symbol zeigt an, dass diese Maschen in der unerwarteten Weise gestrickt werden sollen.

Das ist weniger kompliziert, als es jetzt klingt! Für die meisten Strickarbeiten ist die Glatt-Rechts-Methode geeignet und entspricht den meisten Zählmuster-Konventionen, aber es gibt ja immer Ausnahmen und Sie haben die Wahl, eine der anderen Methoden zu benutzen, wenn das resultierende Zählmuster dann leichter zu lesen und zu verstehen ist.

- Lesen Sie mehr über Symbole
- Lesen Sie mehr über Symbole für Ab- und Zunahmen
- Lesen Sie mehr über die Smarten Symbole mit Spezialfunktionen

### Siehe auch

Schriftart KnitWriteDK™

Symbole für Maschinesticken

Zählmuster für Doppelbett-Maschinen

Symbole

Symbole für Ab- und Zunahmen

Smarte Symbole für Handstrick

Symbol-Organisator

Symbol-Palette

Schreiben mit KnitWriteDK



## Symbole

---

With the exception of Knit and Purl, which are the basic stitches in all knitting, these symbols generally represent what is to be done to one stitch, or adjacent stitches, when hand knitting. They can, however, also be used as 'memo' symbols when creating machine knitting patterns, to alert you to a manual procedure and of course you can add your own or edit the existing associated instructions and abbreviations.



## Knit And Purl Stitches

### Maschinenstrick

The knit side is properly called the Technical Front and the purl side the Technical Back, irrespective of which of these is intended to be the front of the fabric. However, for knitters using domestic machines, when the Method of Knitting is set, DesignaKnit asks you to indicate whether the side facing you as you knit is the 'right side' or actual front of the fabric, or the 'wrong side' which is the back, or inside of the fabric. Whether the side facing you as you knit is the knit or purl side depends on your machine. When you have set the method, DesignaKnit will then determine whether the actual front of the knitting is knit or purl and will set the background stitches accordingly: *More...*

Single Bed: Silver Reed, Brother and Toyota Machines	
Norwegermuster	rechte Masche
Jacquard	rechte Masche
Intarsie	rechte Masche
Links	rechte Masche
Rechts	linke Masche

Pfaff/Passap	
Jacquard	rechte Masche
Intarsie	rechte Masche
Rechts	rechte Masche
Links	linke Masche

When your design is downloaded, if it needs to be flipped horizontally, DesignaKnit will do this automatically so that you can design the pattern as it will look when finished without having to worry about reversing the pattern.

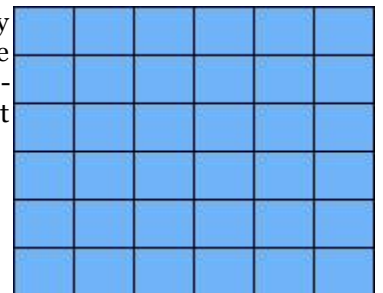
### Handstrick

The background you choose for your pattern not only determines how the • is interpreted in fabric view, but also ensures that the text instructions generated will be the correct way around.

#### Stocking Stitch Background

Thus a chart for basic stocking stitch with no variation would not need any symbols at all because all the stitches would be expected. If you were knitting in the round, whether on a circular needle or a set of double-pointed needles, the chart would be the same: you would expect to knit every stitch, so every stitch is the expected type.

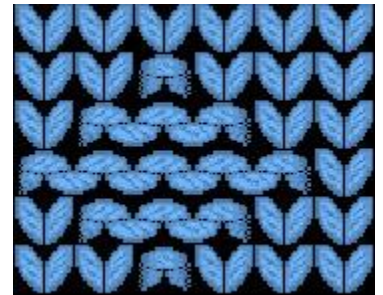
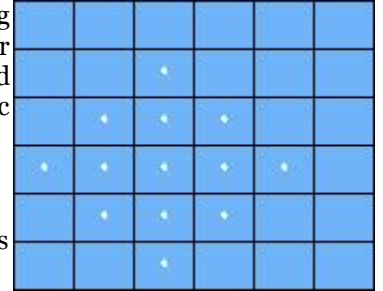
The instructions for this pattern would read: Row 1 Knit; Row 2 Purl... etc.



If, however, you were to introduce an element of patterning by working some stitches in the opposite way - that is, purl on a mainly knit row or knit on a mainly purl row, then those stitches would be *unexpected* and require a symbol to indicate this - and so we have used • to show a basic unexpected stitch.

The instructions would now read:

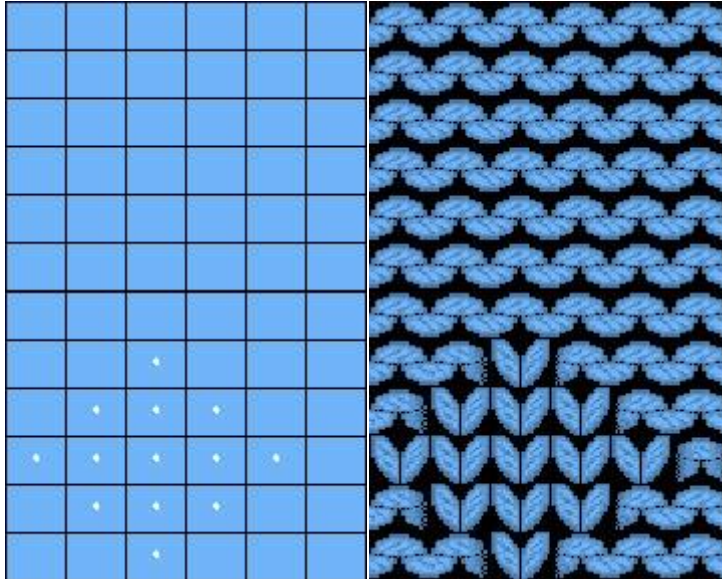
Row 1 (RS) K3, P1, K2; Row 2 (WS) P1, K3, P2; Row 3: K1, P5; Row 4: as Row 2; Row 5: as Row 1; Row 6: P



If the knitting starts on the 'wrong' side, then the instructions would be altered so that the first row is the Purl row, read from left to right, but the chart remains the same.

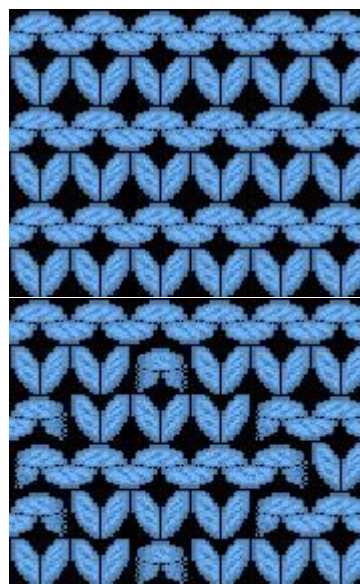
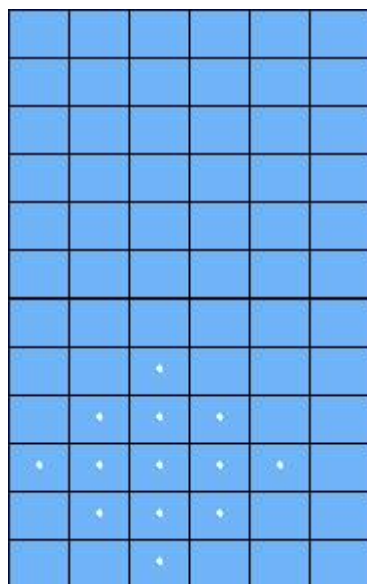
#### Reverse Stocking Stitch Background

If the pattern has a predominately purl background, in order not to have to fill it with unnecessary symbols, you could choose to allocate the Reverse Stocking Stitch method, in which case the same chart would produce the opposite effect - in fact the same as the reverse side of the Stocking Stitch knitting. Thus the *expected* stitch becomes a *purl* stitch on the *front* of the fabric, and a *knit* stitch on the *back*.



#### Garter Stitch Background

These methods (all knit or all purl) are most useful for flat-knitted traditional lace projects, which are reversible fabrics. This is so that the important lace patterning is not overcomplicated or obscured by having a line of dots on every other row - you would only need to use them when the reverse of the main stitch is used on any row and they therefore represent an important pattern stitch rather than part of the background.



If Garter Stitch is knitted in the round, then the symbols have to work in the same way as either Stocking Stitch or Reverse Stocking Stitch, so that rows are alternately knitted or purled, according to which side you want the loops to fall. If the entire project is to be knitted in the round, there is no advantage to choosing either Garter Stitch method, as this would mean that every second row has to be represented by dots in any case, thus you would lose the benefit of having empty background cells and make the pattern less clear. If your project is part knitted in the round, and part flat - such as the main body part of a sweater, it might be better to make two patterns: the circular part on a Stocking Stitch or Reverse Stocking Stitch background and the flat part on a Garter Stitch background

## | Slipped Stitches

There is one major exception to the assumption of expected/unexpected stitch type, and that is when stitches are slipped.

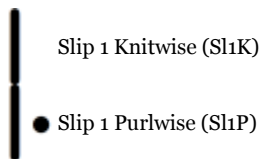
### Hand Knit Slipped Stitches

In hand knitting, in order to progress along the row, every stitch must somehow be passed from the needle holding the previous row to the working needle. If the stitch is not to be worked on that row, and it doesn't form part of a decrease or other multi-stitch procedure, then it must be slipped, and with slipped stitches there can be no expectation that the stitch will be slipped knitwise on a knit row, or purlwise on a purl row.

This is because when a stitch is knitted or purled in the normal way, the process ensures that the new stitch retains the same lack of bias as the old one, with the front 'leg' of the stitch (the part facing you as you knit) slightly forward of the back of the loop. If you slip the stitch knitwise, then you place a twist on the stitch so that when you meet it on the return row, the back 'leg' of the loop will be forward of the front and if then worked in the normal way, the stitch will take on a bias. Slipping purlwise, however, keeps the stitch straight as if it has been worked normally so that on the next row it will present in the same way as other stitches.

Thus it is necessary in a hand knit pattern to specify the way in which a stitch is slipped so that the desired effect is obtained and, importantly, you do not get the wrong effect as this could be noticeable in the pattern.

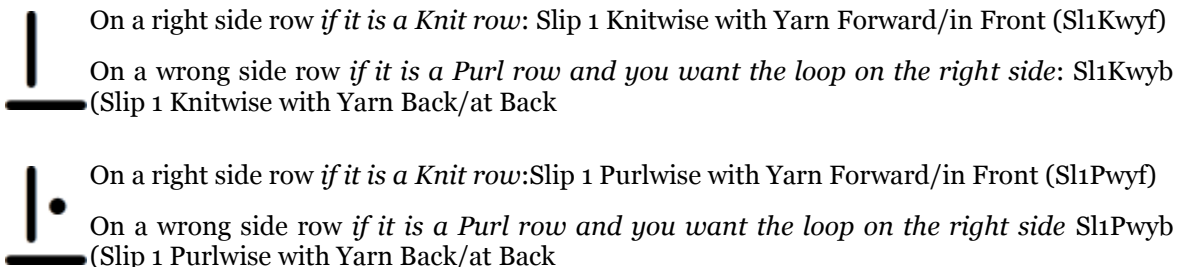
Stitches are sometimes slipped as part of a more complex process, such as a sloping decrease, in which case the instruction of how to slip the stitch(es) will form part of the total instruction attached to the symbol for that process, but for slipping a single stitch onto the working needle in order to continue to the next one, these symbols apply:



The instructions are the same whichever side of the knitting the symbol appears on: the dot, this time, refers always to the purlwise direction of the slip.

There is, however, another aspect to slipping stitches, and that is what you do with the yarn if you are not using it to make a new stitch. The above symbols imply that the yarn is in the expected place: at the back on a knit row, and at the front on a purl row. so that the loop of yarn which will appear across the knitting is on the 'wrong' side, on the back of the fabric.

However, it may well be that the pattern requires the loop to appear on the 'right' side or front, so if that is the case, although the lack of expectation re knit- or purlwise direction of the slip remains, there is an additional instruction to place the yarn at the front or back of the work when slipping:





If the right side is a purl row, then the first set of symbols would apply because the yarn would in any case be at the front of the work.

### Machine slipped stitches

Because machine knitting presents the stitches facing the knitter, there is no issue with bias. In addition, slipping stitches on the machine always causes a horizontal strand of yarn to appear on the purl side of the fabric, whether this is the front (right side) or back (wrong side) of the fabric, whether you download a pattern which knits the selected needles and slips (skips) the un-selected ones, or whether you manually move the desired slipped stitch needles into Holding Position, or take needles out of work entirely.



This symbol is used for downloaded slip-stitch patterns



This symbol is used to indicate needles placed manually into Holding Position



This symbol is used to indicate needles placed in Non-Working Position

## Twisted Or Biased Stitches

Working through the back of the stitch or changing the direction of the yarn produces biased knitting

### Left Bias

Working a stitch through the back of the loop twists it, producing a bias to the left (as you look at the front of the fabric).

This is the *expected* stitch:



On a Knit row: Knit 1 through the back of the loop (K1tbl)

On a Purl row: Purl 1 through the back of the loop (P1tbl)

This is the *unexpected* stitch:



On a Knit row: Purl 1 through the back of the loop (P1tbl)

On a Purl row: Knit 1 through the back of the loop (K1tbl)

*Whenever this symbol appears as part of another symbol, it indicates that somewhere in the working of that symbol there will be a tbl - through the back of the loop.*

### Right Bias

If you want to produce a twist which gives a bias to the right (as you look at the front of the fabric), then you work the stitch in the normal way, through the front, but reverse the direction in which the yarn is thrown around the needle to form the next stitch, so that for a knit stitch, the yarn goes top to bottom over the needle, and for a purl stitch it goes from bottom to top.

This is the *expected* stitch:



On a Knit row: Knit 1, reversing direction of yarn (K1rev)

On a Purl row: Purl 1, reversing direction of yarn (P1rev)

This is the *unexpected* stitch:



On a Knit row: : Purl 1, reversing direction of yarn (P1rev)

On a Purl row: : Knit 1, reversing direction of yarn (K1rev)

Note that if you were to reverse the direction of the yarn and at the same time work through the back of the loop, then the stitch would remain straight. So if you knit that way anyway, then you can twist the stitches by knitting the left bias stitches by reversing your yarn direction, and the right bias stitches by knitting through the front of the stitches.

### Machine Twisted Stitches

Machine stitches are always presented facing the knitter, so there is no way of choosing to knit into the front or back of the stitch. The yarn which forms the new stitch can only be laid across the hook of the needle, so twisted or biased stitches cannot be formed in the same way as hand-knitted ones. Stitches can be biased manually by removing them individually with a transfer tool, twisting and then replacing them. If you want to do this, you can of course use the above symbols to indicate the direction of the twist.

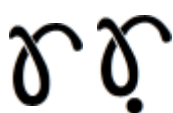
## ∮ Long Stitches

This is a way of changing the length, or height, of the stitch without greatly affecting the width. When you knit or purl a long stitch, instead of pulling the yarn through the loop in the normal way, you wrap it one or more times around the needle and *then* pull it through the stitch. On the return row, you work the stitch in the normal way, but when you slip it off the needle, you drop the extra loop or loops, which then gives you a long stitch. The more times the yarn is wrapped around the needle, the longer the eventual stitch.

### Single or Double Long Stitch

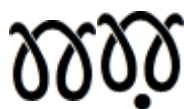
In the normal course of creating a knit or a purl stitch you use the needle to pull a loop of yarn through the old stitch to create a new one, but if you wrap the yarn two or more times around the needle and then pull all those loops through the stitch and, on the return row, drop those extra wraps, you will create a long stitch.

The • has its normal function of indicating the unexpected stitch type: purlwise on a knit row, knitwise on a purl row.



*Expected:* wrap the yarn *twice* around the needle when making the stitch, and on the return row, drop the extra loop to form a long stitch

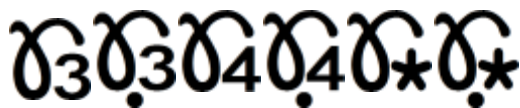
*Unexpected:* wrap the yarn *twice* around the needle when making the stitch, and on the return row, drop the extra loop to form a long stitch



*Expected:* wrap the yarn *three times* around the needle when making the stitch, and on the return row, drop the extra loop to form a long stitch

*Unexpected:* wrap the yarn *three times* around the needle when making the stitch, and on the return row, drop the extra loop to form a long stitch

You can make undulating patterns by varying the length of the 'long' stitches, wrapping the yarn round the needle the number of times required to make the length of the stitch - plus 1 wrap for the stitch itself. So the Triple Long stitch will have four wraps, the Quadruple Long Stitch will have 5 wraps - and you can edit the \* for a customized number.



You may also find these symbols useful to represent multiple wrapped increases which will later be decreased: in order to retain the single stitch column you can then use the temporary stitch symbols to indicate what should happen to those stitches collectively.

## Knit (or Purl) Below, Pick Up & Tuck

There are so many variations on these techniques that you could dedicate a whole font to the possibilities. However, it is unlikely that you would be using more than a few in any single project, so you can use whichever of these symbols suits your needs best. Remember that if you edit the knitting instructions and/or abbreviations for a symbol, those instructions will be embedded in the pattern for whoever opens the pattern in DesignaKnit 8 - and you also have the option of saving a separate files of instructions for future use.

### Knit Below

Instead of working into the loop of the next stitch on the needle, the working needle is inserted into the center of the stitch on the row below. Both are slipped off the needle so that the loop of the stitch above is caught in the yarn forming the new stitch.

A deeper texture is formed by working into the stitch two or more rows below, and symbols to represent this are available.

The • has its normal function of indicating the unexpected stitch type: purlwise on a knit row, knitwise on a purl row.



*Expected(if it is a Knit row):* Knit into center of stitch on row below next stitch, dropping stitch above as it is transferred to right needle so that both loops are caught in new stitch (K1b)

*(if it is a Purl row):* Purl into center of stitch on row below next stitch, dropping stitch above as it is transferred to right needle so that both loops are caught in new stitch (P1b)



*Unexpected(if it is a Knit row):* Purl into center of stitch on row below next stitch, dropping stitch above as it is transferred to right needle so that both loops are caught in new stitch (P1b)

*(if it is a Purl row):* Knit into center of stitch on row below next stitch, dropping stitch above as it is transferred to right needle so that both loops are caught in new stitch (K1b)

Where you see this symbol as a part of another symbol, such as one for an increase, then it is an indicator that part of that procedure will involve knitting into the center of the stitch below.


Note that while the knitted result of this technique is equivalent to machine-knitted tuck stitch, there is a major difference between the ways in which hand and machine tucks are achieved:

- **Machine:** The needle with the stitch to be tucked is *not* selected for as many rows as you want to tuck, and the tuck is finally achieved when the needle is selected and knitted

normally. This means the tuck symbol must be used on the rows when the needle is tucking, but on the row when the tuck is actually achieved, the background stitch is used.

### Machine Tuck Stitch Symbols

You can of course use these for hand-knit pattern charts.

 If you apply instructions and abbreviations to them they will produce pattern text in the same way as other symbols.

However, this does not work both ways, as only the designated machine knit symbols can control the selection of needles for a downloaded pattern or a punch card printout.


- **Hand:** The stitch is dealt with normally on every row *until* the row when you want to knit into a stitch below - this is the row when you use the symbol.


### Pick up Stitches

This symbol, although similar to the machine tuck symbol is not the same. It cannot be used to select needles and, unlike the machine symbol has its 'unexpected' counterpart. It is intended be used in one of two ways:

- o To show stitches which are to be picked up from a previously cast off or held area or another pattern piece. This would probably be an alternative to using a cast on symbol. In this mode, it is useful as a 'memo' symbol for machine knitting too.
- o As an alternative to the Knit Below symbol, especially when the head of the stitch only is lifted (whether from the front or back of the fabric) and either worked together with or instead of the stitch on the needle - depending on whether you are creating a tucked stitch or a ridge or pleat.

The • element of the symbol has its normal function of indicating the unexpected stitch type: purlwise on a knit row, knitwise on a purl row.

 *Expected(if it is a Knit row): Pick up and Knit (PUK)*  
*(if it is a Purl row ): Pick up and Purl (PUP)*

 *Unexpected(if it is a Knit row): Pick up and Purl (PUP)*  
*(if it is a Purl row ): Pick up and Knit (PUK)*

## Crossed Stitches

This technique is for crossing the next stitch over or behind the one following. Whilst the first examples are identical to a 1 over 1 cable (and indeed you could use the cables palette to show this) the rest involve twisting one or both of the crossed stitches.

Whilst twisting and crossing the stitches requires a certain amount of dexterity with the working needle, you don't need a cable or double-pointed needle.

You may need to bear in mind that because the symbol sits on a single stitch in the pattern grid, rather than traversing both the stitches involved, depending on how your pattern is set up, as with some of the increase and decrease techniques, you may need to use these symbols in conjunction with one or other of the 'No Stitch' symbols in order to get sensible text pattern instructions.

Only the basic, untwisted, cross has a purl version - the texture is at its best when the stitches are worked knitwise, but this does not of course prevent you from inventing your own version, using one or more of these symbols and editing the instructions accordingly.

You can see from the symbols which stitches pass in front and behind and which, if any, are twisted and you will find the detailed instructions in the Stitch Symbols Organizer and in the Text Editor.



In addition to the more graphic symbols, these basic ones are useful for a plainer chart or for machine knitting memo symbols (you would have to cross the stitches manually)



## Smart Symbols

These are symbols which have a special function when creating text patterns and charts - [click here to read more about them.](#)



## Miscellaneous Symbols

These symbols are primarily intended to use for charts, but they can be used individually to specify a particular action, such as applying a bead, wrapping a group of stitches, or picking up and knitting in floats in a Fair Isle or multi-colored pattern, in which case you can apply the appropriate text using the text editor. They are especially useful for charting bracketed instructions which apply to a group of needles. *More...*



These two symbols will not generate any text instructions, nor will they influence the pattern. They are included because they might just be useful when creating a pattern chart, possibly to indicate the eventual orientation of the pattern or, on an integrated piece to show the direction in which an edge may be picked up - you should only use them on a 'background' or blank, expected stitch so that you do not lose another instruction and DesignaKnit will ignore the arrow as a stitch instruction, if you intend to print pattern text.

### Siehe auch

[KnitWriteDK™ Font](#)

[Symbols for Machine Knitting](#)

[Pattern Charts for Double Bed Machines](#)

[Symbols for Hand Knitting](#)

[Symbols for Increasing and Decreasing](#)

[Smart Symbols for Hand Knitting](#)

[Maschen-Symbol-Organisator](#)

[Typing with KnitWriteDK](#)

[Stitch Symbols Palette](#)

## Symbols for Increasing and Decreasing

---

There are so many ways of increasing and decreasing the number of stitches in a row, and so many reasons why you would do this at a particular point that you need more than a couple of symbols to represent the various techniques not only so that they can be differentiated on a chart, but so that DesignaKnit can generate the appropriate instructions.

For example, if you are knitting a lace pattern, you will probably have sloping decreases and yarn-overs for the stitch pattern itself, and if you then have to form, say, an armhole, you might find a different decrease method is more suited to your purpose or, if you are increasing, you might want the pattern shaping to be separate from the pattern itself - or you might want some of your increases to create eyelets, and some not.

Where the increase or decrease is used for shaping the outline of the piece, even if the actual shaping procedure does not happen at the very edge, DesignaKnit will show you the outcome at the edge of the piece, it will have more or fewer stitches at one or both sides, but the pattern drafting section does not show you where to place those increases or decreases, but you can do this in the stitch pattern by placing a symbol in the exact place where you want this to occur. Even if the rest of the knitting is plain stocking stitch and you do not want a stitch pattern as such, you can still use Stitch Designer to create the correct knitting instructions by placing shaping symbols on the grid and integrating with the pattern.

For machine knitters using Interactive Knitting, these will act as 'memo' symbols and alert you as to which technique to use for the shape.

For most all-over patterns or single pattern repeats which involve increasing and decreasing, such as eyelet or other lace patterns, the number of stitches in any particular row remains stable, in that the number of stitches created by increasing is counterbalanced by the number of stitches eliminated by decreasing, but this is not true of all patterns. Some patterns may involve having a different number of stitches on some rows than others, although there will be an underlying basic number which will eventually be regained. Where this is the case, you can either create a grid which is equal to the maximum number of stitches used on a row and where these stitches either do not yet exist or are eliminated you can use one or other of the 'no stitch' symbols, so that DesignaKnit will know not to include those chart cells in the pattern text. Read more about this [here](#).

## Increases

There are four basic ways of increasing the number of stitches in a row:


### Cast on

This can be done at either the beginning or the end of the row, depending on the type of cast on used. Casting on mid row is usually restricted to bridging gaps created by casting off on the previous row, such as when creating a buttonhole, but can be used to create a slit without casting off earlier. As you may use more than one type of cast-on in a piece or project, there are symbols to specify the exact method, which will be governed by the type of edge and ease on the edge you want to achieve.


Casting on is usually done knitwise whichever side of the work you are on, so for the one symbol which uses the •, it specifically means purl.




Simple loop cast-on. Twist a loop of yarn onto the left needle




Simple loop cast-on. Twist a loop of yarn onto the right needle.




Cast on - Knit method. Start with a loop on the left needle, work a knit stitch and replace it onto the left needle. Use this stitch to make the next one. The cast on is completed by knitting across all the stitches to form the first - usually right side - row.




Cast on - Purl method. Start with a loop on the left needle, work a purl stitch and replace it onto the left needle. Use this stitch to make the next one. The cast-on is completed by purling the next row.



Cast on - Cable Method. This is based on the basic Knit method, but to give a tighter edge, instead of inserting the working needle into the last stitch formed, you insert it between the last two stitches on the right needle, work the stitch and replace it onto the left needle. The cast-on is then completed by knitting the next row, which is usually the right side.




Cast on - Long tail method, otherwise known as 'Thumb and Knit'. Unlike the two methods above, the casting on process places the stitches on the right needle and, as they have been knitted, this usually counts as the first row of the fabric. The next row is usually a wrong side row.




Invisible cast-on: this method is useful if, after continuing the knitting, you are going to pick up the stitches to work in the opposite direction. It is either worked around a spare piece of yarn or the flexible part of a circular needle - especially for 'toe-up' socks.

### Yarn over or round the needle


Before working the next stitch, the yarn is brought over the needle, making a loop which, when worked on the next row, will form an eyelet. The direction in which the yarn is thrown over or wrapped around the needle to form this loop is mainly determined by whether the yarn is at the front or back of the work which in turn is determined by the type of stitch before, and the type to be worked after. Generally this is obvious to the knitter and the general eyelet symbol can be used, but there may be instances when it is necessary to specify how the loop is formed, in which case there are specific symbols to indicate the method.




General yarn-over "eyelet" symbol.




Open Yarn Over Increase: Bring yarn forward under needle and then over to Knit next stitch



Open Yarn Over Increase: Take yarn back under needle then over to Purl next stitch



Twisted Yarn Over Increase: Bring yarn over needle to front, then under to Knit next stitch



Open Yarn Over Increase: Take yarn over needle and then under to Purl next stitch



Machine Knit Lace eyelet symbol. For hand knitting, this can be used in addition to or instead of the general eyelet symbol, if you prefer a solid circle on your chart.

Making a stitch between two existing stitches.

This is done by picking up the horizontal bar between two stitches and working into it. In order to prevent a visible hole, you can either twist the strand or work into the back of it. This kind of increase is usually done where a leaning or biased increase is not desired and is therefore particularly suitable for increasing evenly across a row, for instance on or after the last row of a ribbed welt.



*Expected:* (knit row) Insert needle from front under horizontal bar between last stitch on right needle and next on left and Knit (M1)

*Expected:* (purl row) Insert needle from back under horizontal bar between last stitch on right needle and next on left and Purl (M1P)



*Unexpected:* (knit row) Insert needle from back under horizontal bar between last stitch on right needle and next on left and Purl (M1P)

*Unexpected:* (purl row) Insert needle from front under horizontal bar between last stitch on right needle and next on left and Knit (M1)



*Expected:* (knit row) Use left needle to pick up horizontal bar between last stitch on right needle and next on left from front, Knit into the back of loop (M1tbl)

*Expected:* (purl row) Use left needle to pick up horizontal bar between last stitch on right needle and next on left from front, Purl into the back of loop. (M1Ptbl)



*Unexpected:* (knit row) Use left needle to pick up horizontal bar between last stitch on right needle and next on left from front, Purl into the back of loop. (M1Ptbl)

*Unexpected:* (purl row) (knit row) Use left needle to pick up horizontal bar between last stitch on right needle and next on left from front, Knit into the back of loop (M1tbl)

Making two or more stitches from a single existing stitch.

There are several ways to increase from a stitch, but a common reason for doing this is to create a slanted increase, or pairs of increases slanting in opposite directions, whether as a shaping feature or part of a stitch pattern.

Most of these types of increase are paired, and some have two sets of paired slants: two knitwise and two purlwise. Generally, increases of this type are worked either on odd numbered or even numbered rows only. This is so that there is at least one row between to consolidate the stitches but also because it is usually easier to work these on the knit side for the simple reason that the knit procedures tend to be easier than the purl. That said, there are often good reasons to work the purl version, either because it fits in with the pattern or because they are in fact being worked on both knit and purl rows.

In addition to non-specific increase symbols, you have the option of using others which are more indicative of specific increase techniques.

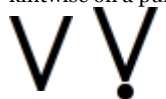
Note that when you are placing slanting increase symbols on the Stitch Designer grid, you should use the ones which are correct for the fabric as you look at it, but bear in mind that if you are using a flat knitting technique and working increases on both sides, the instructions will be to produce the actual slant so may be the opposite of the drawn symbol. For instance, if a slant looks like this / on the right side, if it is worked on the wrong side, the knitting will have been turned, so you will in fact work this slope: \, but of course when the work is turned back to the right side, the slant will be correct.

Single Increases: 2 stitches from 1



General symbols to indicate sloping increases for machine or hand knitting.

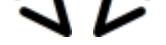
For all of the following symbols, the • has its normal function of indicating the unexpected stitch type: purlwise on a knit row, knitwise on a purl row:



General symbols for single increases.



Knit, then purl into next stitch



Purl, then knit into next stitch



Knit into the front then back of the next stitch



Knit into the back then front of the next stitch



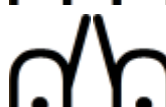
Purl into the front then back of the next stitch



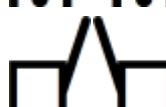
Purl into the back then front of the next stitch



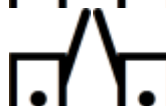
Lift head of stitch below the next stitch and place on left needle, Knit (or purl) lifted stitch, then Knit or Purl next stitch



Slip next stitch onto right needle purlwise. Lift head of stitch below slipped stitch and place on left needle. Return slipped stitch to left needle. Knit (or purl) both stitches through the back of loop.



These are similar to the group above, but instead of picking up the head of the stitch below, work directly into the center of the lower stitch to make the new stitch, working it before or after the stitch above, according to the symbol.



These increase symbols are appropriate for flat-knitted edge shaping, especially for traditional lace patterns. Yarn is brought round the needle at the start of the row, before working the first stitch, forming a loop at the outside edge of the fabric which, because it will be worked only on every other row (usually against a garter stitch background) is idea for picking up for knitting the edging.



*Knit version:* Yarn round needle, knit next stitch

*Purl version:* Yarn round needle, Purl next stitch.

Double Increases: 3 stitches from 1



General double increase symbol,



Knit, purl, knit into next stitch

- or purl, knit, purl into next stitch



Knit (or purl) into front, back and front again of next stitch



Knit, yarn fwd, knit into next stitch

- or purl, yarn round, purl.





Knit, yarn fwd.,, knit into back of next stitch

-or purl into back, yarn round and then purl into front of next stitch

### Multiple Increases For Textured Patterns

These are almost never (never say never in knitting!) part of any shaping routine, but are created as temporary stitches used for pattern and textural effects, such as creating a bobble or ruching.

In both of these instances, and in others, the effect of the increase is likely to last for several rows, when the original number of stitches will be restored with a decrease to finish the procedure and restore the original single stitch. Sometimes extra stitches are made and *only* those stitches are worked on for several rows before moving along to the next instance in that row. The strategy here allows for the procedure to be attached to a single column of stitches, starting with an increase instruction, and a decrease to finish, and whatever patterning is needed on the stitches on the rows in between indicated with a single symbol for each row.

First, choose a symbol which illustrates the type of increase and, if necessary, edit the text instructions.

To increase at the row level at which you are knitting:



Knit (or purl) into the front then back of the next stitch twice (makes four stitches), three times (makes six stitches) - or knit into front then back twice, then front again for five stitches) or customize the instruction with the \* symbol.

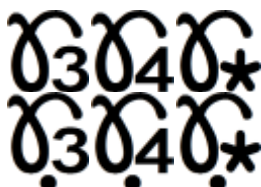
To work the increases into the row below:



Knit (or purl) into the next stitch, then the one below twice (makes four stitches), three times (makes six stitches), four times (makes eight stitches) - or you can change the instructions to make an odd number of stitches, or customize the \* symbol.

*Note: You could also use these symbols to indicate knitting once into a stitch n rows below to form a deep tuck stitch.*

Wrapped or cast on increases



One way of creating a detached group of stitches is to use one of the cast-on methods, so you can use these symbols to indicate a number of cast on stitches forming a loop between two other stitches.

If you increase using multiple wraps around the needle, you must either knit and purl alternately on the return row or work alternately into the front and back of the new stitches. If you decide to use the symbols for this purpose, then you will need to edit the instructions and change the abbreviation in the symbols organizer.

You can also use these symbols for long stitches made by dropping the extra loops on the return row.

#### Symbols for Temporary Stitches

The next stage is to select an appropriate symbol to represent the temporary stitches created on this stitch column.



Choose a symbol which best represents the number of temporary stitches and enter an appropriate instruction in the text editor or, if you have more, customize the \* symbols.

If alternate stitches are worked in knit and purl, you could use the appropriate symbol from this group, according to whether you have an odd or even number of stitches, and edit the text instructions accordingly.

To indicate the return to a single stitch column, use one of the multiple decrease symbols.

## Decreases

Decreases may be part of a stitch pattern, usually balanced by an equal number of increases in the same row. They are also essential to shaping.

### Cast-Off

Casting off is not just used to finish a whole piece of knitting. It can be done at the edge of a piece to modify the shape, in which case it should be done at the beginning of a row so that the yarn is in the right place to carry on with the rest of the row, though if you use a spare length of yarn, you can use that to cast off at the end.

You can also cast off during a row, whether it is to finish a section of the piece, such as the base of a neckline, or the base of a button hole - in which case, you will probably cast on again on the return row.



You have the choice of two cast-off symbols so that you can include two different types in your pattern if necessary. If the manner of cast off is important, you will need to enter the instruction in the text editor.

Single Decreases: 2 stitches become 1

Most single decreases result in a bias either to right or left, so may be used in pairs. As with paired increases, the knit version is frequently less complicated than the purl version. In the examples below, the • indicates the *unexpected* version - though whether this is Knit or Purl will depend on which is the expected technique. Remember also that if you are knitting on two needles, while the text instructions for the decrease may vary according to the direction of knitting/reading of the row. You should always use the symbol which shows the slant correctly on the front of the fabric and DesignaKnit will find the correct instruction.



If it's not necessary to emphasize the slant, you can use these symbols for e.g:  
 Knit 2 together, Purl 2 together or  
 Knit 2 together tbl, Purl 2 together tbl



These four symbols are specifically for use as machine lace symbols and control the needle selection process. You can of course use them for hand knitting patterns, but you may find better alternatives from the selection below.



*Right slant, Knit version:* Knit 2 together

*Left slant, Knit version:* S1 Knitwise twice. Insert left needle from back through both stitches and K2tog

*Right slant, Purl version:* Purl 2 together

*Left slant, Purl version:* Slip 1 Knitwise twice. Insert left needle from front through both stitches and slip back onto left needle then P2togtbl

*Right slant, Knit version:* Knit 1, slip back onto left needle without twisting, use right needle to lift second stitch over slipped stitch. S1 Purlwise

*Left slant, Knit version:* Slip 1 knitwise, Knit 1, Pass Slip Stitch Over

*Right slant, Purl version:* Slip 1 purlwise, Purl 1, pass slip stitch over

*Left slant, Purl version:* P1, Slip 1 knitwise and return to left needle. Slip purled stitch back to left needle without twisting and then pass slipped stitch over. S1 purlwise

*Right slant, Knit version:* S1 Knitwise twice, return to left needle and K2tog

*Left slant, Knit version:* Knit two together through back of loops

*Right slant, Purl version:* Slip 1 Knitwise twice, slip back to left needle and P2tog



concentrates on allowing for different widths, or numbers of stitches involved in the decrease, though you could of course use the numbers as a reference to the type of decrease.

If you are working through all the stitches at once, it is easier to work knitwise decreases through the back of the stitches and purl stitches through the front. You can, of course, edit the text if you prefer to use a more complex decrease technique.



*Knit version:* Knit 4 (5, n) stitches together through the back of the loops

*Purl version:* Purl 4 (5, n) stitches together

#### Siehe auch

KnitWriteDK™ Font

Symbols for Machine Knitting

Pattern Charts for Double Bed Machines

Symbols for Hand Knitting

Stitch Type Symbols

Smart Symbols for Hand Knitting

Maschen-Symbol-Organisator

Stitch Symbols Palette

Typing with KnitWriteDK

## Smarte Symbole für Handstrick

---

Einige Symbole in der Schriftart KnitWriteDK haben spezielle Funktionen, die kontrollieren, wie DesignaKnit das Muster liest und wie die Strickanleitungen erzeugt werden.

Es gibt Situationen, in denen Sie möchten, dass eine Masche in der Beschreibung ausgelassen wird, weil diese Masche abgenommen werden soll, oder es gibt eine Masche, die zuvor noch nicht existiert, weil beim Zunehmen erst erzeugt wird - oder das Symbol und die dazugehörige Beschreibung einer bestimmten Masche bezieht sich nicht nur auf die Masche selbst, sondern auch auf die benachbarte Masche - in allen Fällen möchten Sie, dass DesignaKnit die Maschen individuell interpretiert. Für diese Situationen gibt es das "No stitch" Symbol.

Wenn Sie verkürzte Reihen stricken, möchten Sie verhindern, dass DesignaKnit Maschen danach noch Maschen vorgibt, Sie müssen ebenso dafür sorgen, dass das Muster bei der Rückreihe an der richtigen Stelle beginnt und dass die "gehaltenen" Maschen an der richtigen Stelle wieder eingefügt werden. KnitWriteDK hat einige speziellen Buchstaben, die genau diese leisten.

Für Anleitungen mit "Mehrfachmaschen" procedures, such as wrapping stitches, or other complex knitting instructions which refer to a contiguous group of stitches, you can bracket the group and apply a single instruction to refer to that group.



## 'No Stitch' Symbols

A pattern or pattern repeat will be based on a specific number of stitches, and in most cases this number remains constant throughout, with the overall number changing only according to shaping instructions. However, some stitch patterns involve increasing and decreasing across the row and whilst the majority will balance so that the increases are balanced by the decreases, for some patterns it may take one or more rows to return to the base number. *Mehr...*

Thus, when you set the number of stitches for your pattern or pattern repeat, as you cannot vary the number of stitch cells, you will need to specify the maximum number of stitches. In order to show on a chart that certain stitches columns are not active - i.e. do not yet exist, or are temporarily removed, you can choose either or both of these two symbols:



When DesignaKnit reads the pattern for the Pattern Text printout, the stitch with the 'no stitch' symbol is omitted, so that the pattern is correct as in this example which alternates between eight and nine stitches in a row:


Row 1:(RS) K1tbl, P1, (YO, K1tbl) twice; P1, K1tbl, P2tog.  
 Row 2:(WS) SSP2tog, K1, P1tbl, (P1tbl, K1) twice; P1tbl.  
 Row 3:(RS) (K1tbl, P1) twice; (YO, K1tbl) twice; P2tog.  
 Row 4:(WS) SSP2tog, (P1tbl, K1) three times; P1tbl.

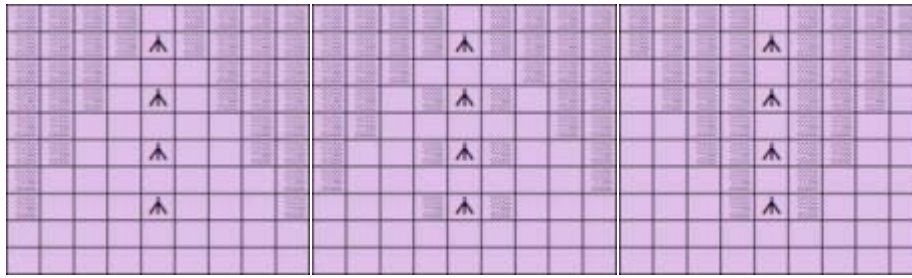
If you use a symbol which refers to two or more adjacent stitches, you may need to use a 'no stitch' symbol to prevent DesignaKnit including all those stitches in the text, as well as making the procedure clear on a charted pattern.


Row 1:(RS) K1, TwL, K1, TwR.  
 Row 2:(WS) P6.  
 (Repeat Rows 1 and 2)

Without the 'no stitch' symbol, the text for Row 1 would read: K1, TwL, K2, TwR, K1, which is incorrect because the Twists use two stitches.

You can also use these symbols to indicate stitches gained or lost through increasing or decreasing. The following example illustrates a modular technique, whereby a central double decrease is used to form a square or rectangle. You can then choose to place the 'no stitch' symbols so that they represent the exact stitches which have been removed, or to arrange them so that they better reflect the overall shape. In the

examples below, you can see that although the positioning of the 'no stitch' symbols is different, their number is consistent and so is their symmetry, so the text printout is identical.



Row 1:(RS) K9.  
Row 2:(WS) P9.  
Row 3:(RS) K3, S2KPSSO, K3.  
Row 4:(WS) P7.  
Row 5:(RS) K2, S2KPSSO, K2.  
Row 6:(WS) P5.  
Row 7:(RS) K1, S2KPSSO, K1.  
Row 8:(WS) P3.  
Row 9:(RS) S2KPSSO 1.  
Row 10:(WS) P1.

Row 1:(RS) K9.  
Row 2:(WS) P9.  
Row 3:(RS) K3, S2KPSSO, K3.  
Row 4:(WS) P7.  
Row 5:(RS) K2, S2KPSSO, K2.  
Row 6:(WS) P5.  
Row 7:(RS) K1, S2KPSSO, K1.  
Row 8:(WS) P3.  
Row 9:(RS) S2KPSSO 1.  
Row 10:(WS) P1.

Row 1:(RS) K9.  
Row 2:(WS) P9.  
Row 3:(RS) K3, S2KPSSO, K3.  
Row 4:(WS) P7.  
Row 5:(RS) K2, S2KPSSO, K2.  
Row 6:(WS) P5.  
Row 7:(RS) K1, S2KPSSO, K1.  
Row 8:(WS) P3.  
Row 9:(RS) S2KPSSO 1.  
Row 10:(WS) P1.

This means that, as with this example, as long as the 'lost' stitch is accounted for, it doesn't actually matter where in the row the 'no stitch' symbol is placed, which in turn means that you can arrange the symbols on the next row so that it is clear what the effect is - because the yarn-overs and decreases distort the pattern, unless you can see what type of stitch is presented from the row below, you would not be able to keep the pattern correct.

	↗	↘	•	↘	•	↘	•	↘
↗	↘	○	↘	○	•	↘	•	↘
	↗	•	↘	↘	•	↘	•	↘
↗	↘	•	↘	○	↘	○	•	↘

The examples above all illustrate situations where the stitch count across the row decreases, but you can also use no stitch symbols to keep the graph correct when stitches do not yet exist, but will be included when an increase technique is used

If you don't get the text results you expected, check that the number of 'no stitch' symbols is correct and, especially where the pattern or procedure is not symmetrical, you may have more success if you place the symbol on the first stitch of the sequence and the no -stitch symbol(s) immediately afterwards - in which case you should take account of the direction in which the row is to be read.

## Stop

You can prevent the pattern from being read any further along the row by using the Stop symbol .



DesignaKnit will read the row right up to, and including the stitch before the Stop character and, if there is a row above, will read that in the opposite direction, starting from the stitch above the last one worked on the previous row. This is useful when you would otherwise have to fill in a large area with 'no stitch' symbols.

This symbol is not suitable for circular knitting except to indicate the end of the last round

---

### **NB**

This Smart Symbol is used differently in machine knitting patterns, where it is used to indicate a change in the knitting technique and, in interactive knitting, to warn you to set the carriage correctly.



In this version of the same pattern, pink is used to represent the held stitches.

Note that the stitch underneath the Turn symbol is *not* worked and the return row starts on the stitch *immediately above the last one worked*.

Unless you take steps to include instructions as to how to deal with the first stitch of the row after the turn, or how to rejoin, or meld the last stitch into the held stitches when working them back to the knitting, there will be a gap. You can fix this by using symbols for special instructions.

You override the default first stitch of the return row by placing an arrow symbol on the stitch *before* the knitting resumes. If there is no arrow pointing in the correct direction, DesignaKnit will default to the stitch above the last one worked on the previous row,

		.		.					.		.		.
.			↻			.		.		.		.	
	.			.	.	.		.		↻		.	
.			.		↻	.		.		.		.	
		.	.		.	.		↻		.		.	
	.	.	.		↻		.		.		.		
.	.		.		.	.		.	↻	.			
.	.		↻		.		.		.			.	
	.		.		.	.		.			↻	.	
	↻		.		.		.			.	.	.	
	.		.		.	.			.	.	.	.	
	.		.		.			.	.	.	.	.	

Row 1:(RS) P1, K1, P3, K1, (K1, P1) three times; K1.

Row 2:(WS) (P1, K1) twice; (P1, K2, P1) twice; K1.

Row 3:(RS) P3, K1, (K1, P1) three times; K1, Trn.

Row 4:(WS) s1P, (K1, P1, K1) twice; P2, Trn.

Row 5:(RS) s1P, (P1, K1) three times; Trn.

Row 6:(WS) s1P, K2, P1, K1, Trn.

Row 7:(RS) s1P, P1, K1, Trn.

Row 8:(WS) s1P, P1, Trn.

The next row then starts picking up the held stitches:

Row 9:(RS) s1P, K1, Meld-R, Trn.

Row 10:(WS) K2, P1, K1, Meld-RP, Trn.

Row 11:(RS) (P1, K1) three times; Meld-R, Trn.

Row 12:(WS) K1, P3, (P1, K1) three times.

	→	.	.					.		.		.	
.		↻	↻		.		.		.	.	←		
	.		→	.	.	.		.	↻	↻		.	
.			.	↻	↻		.		↻	.		.	
		.	.		.	.		↻		.		.	
	.	.	.		↻		.	.	.		.		
.	.		.	.	.	.		.	↻	.			
.	.		↻		.		.		.	.		.	
	.	.	.		.	.		.			↻	.	
	↻		.		.		.			.	.	.	
	.		.		.	.			.	.	.	.	
	.		.		.			.	.	.	.	.	

### Working Back - Avoiding the Gaps

If you're not careful, when working back, you can create gaps, holes or loose stitches if you don't take steps to prevent this happening. *More...*

A common way to overcome the problem of unwanted gaps when picking up held stitches is to wrap around the last stitch and pick this loop up and work together with the first held stitch. If you choose this method, you can edit the instructions for the symbols shown below, but you might prefer to use the methods already assigned to those symbols.

If you choose an alternative method, such as melding (combining) the last worked stitch with the first held stitch, either by working the final stitch together with the head of the stitch below the held stitch or by pulling a loop through the center of the stitch below, you can use these symbols to indicate the join. The ones with the curved tops indicate picking up the top of the loop (head) of the stitch, and the square symbols indicated knitting into the center of the stitch on the row below. The first of these is very neat indeed and works best if, when short rowing down, you slip the first stitch of very row purlwise.



### Short Rows in Circular Knitting

If you are knitting in the round, you have to revert to flat knitting in order to shape using short rows.

*More...*

If you place a Turn symbol, then even if you have set the method to Circular knitting and hitherto DesignaKnit has been reading the pattern rows in the same direction, it will read the next row in the opposite direction, and will continue to read in alternate directions as long as the Turn or Arrow symbols are used to change/confirm direction of the pattern. If, as in sock knitting, you then revert to knitting in the round, once you have stopped using the Turn or Arrow marks, DesignaKnit will continue to read the pattern as circular knitting, as long as the following rules are observed:

- The first Turn mark must be at the end of the first turn row (as in the examples above) and this row must also be one which will be a right side(front of the fabric) row once you change to flat knitting, because when you turn to knit back to the next turn mark, you will be working with the back facing you.
- The last Turn mark must be at the end of a wrong side row - this is so that the return row will be the right side, and therefore the front of the fabric and, if there is no Turn mark at the end of that row, DesignaKnit will assume that you have reverted to circular knitting
- If you are using Arrows to determine the first stitch of a flat-knitted short row, the last arrow must be at the beginning of a right side row and it should be the row following the last Turn symbol.



## Multi-Stitch Pattern Elements

Some knitting patterns involve working several stitches to create a particular effect, but it may be neither practical nor feasible to treat the stitches individually. An example of this is a cable which involves crossing one set of stitches over another, so that they are worked in a different order. DesignaKnit has a collection of ready-made cables, and you can create your own in the Cables Organizer, but there are other types of multi-stitch procedures which you may wish to use in your design, such as wrapped stitches or multiple twists - or of course your own invention.

The KnitWriteDK™ font provides two pairs of brackets which you can use either on their own or to enclose symbols which help illustrate the pattern element you want to include in your design. *More...*



### How to use Brackets

You must use the brackets in their correct pairs, otherwise DesignaKnit will not recognize that the enclosed stitches form part of a single instruction.

Use the text editor to attach the instruction for the entire pattern element to the first bracket: this will be the one that you will come to first according to the direction in which the row is to be read. For example, if this is to happen on a right side row, and the row is being read from right to left., then the instruction must be attached to the right hand bracket. If the row is to be read from the left, then attach it to the left bracket. Place the opening bracket on the first stitch of the pattern element and then place the matching closing bracket on the last stitch. If you want to use any symbols between the brackets to enhance the chart, you can choose whichever ones will provide the best illustration. When the text instructions are generated, DesignaKnit will apply the instruction attached to the opening bracket, and will ignore any text associated with the closing bracket and any symbols enclosed between the brackets - even if they normally generate an instruction. *More...*

#### **Example:**

The knitting method is flat knitted stocking stitch:

*Wr5: Knit the next five stitches, then slip them onto a double-pointed needle, wrap the yarn 3 times around. Slip the stitches back onto the right needle.*

*Wr9: Using Red yarn, Purl the next 4 stitches, Knit 1, Purl 4, slip onto double-pointed needle wrap the yarn twice around, slip the stitches back onto the right needle.*

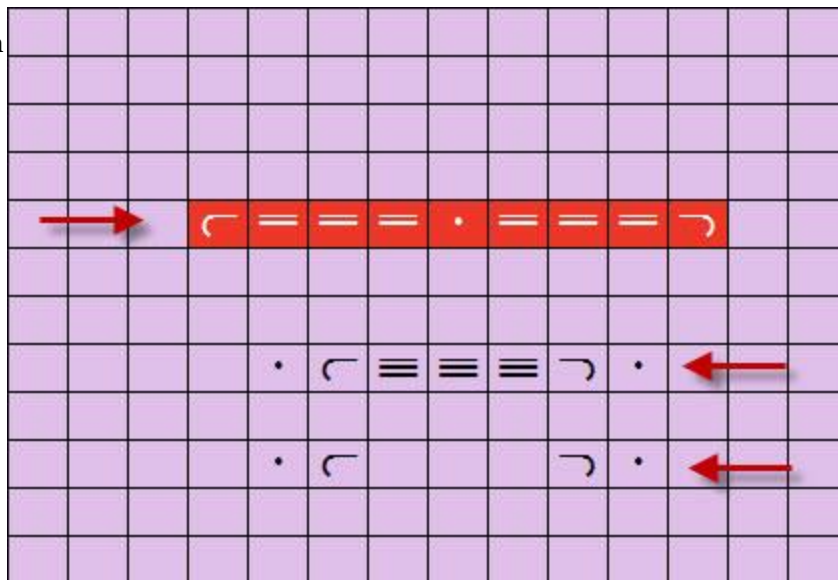
The arrows show the direction in which the pattern is read.

Row 3 (RS): K3, P1, Wr9, P1, K4

Row 5 (RS) as Row 3

Row 8 (WS): P3, Wr9, P2

The instructions for Rows 3 and 5 are identical -the Wrap instruction is associated with the rightmost bracket. DesignaKnit recognizes that there is a closing bracket and ignores that stitch and all the stitches enclosed within the bracket, so there is no need to apply any symbols to these stitches.



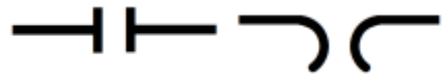
On Row 5, for the purpose of printing a chart, symbols have been added to help illustrate the procedure, to emphasize the contrast with the background.

On Row 8, this is a wrong side row, so as it is read from left to right, the Wrap instruction is added to the left edge bracket and DesignaKnit will read this and ignore all the other stitches up to and including the closing (right edge) bracket. The color and symbols are purely for decoration as all the information necessary is associated with the bracket.

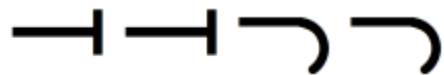
Because the knitting method is flat, this means that different instructions can be applied to each half of the bracket pair, and the first one encountered while reading across the row will be used, and the opposite half ignored.



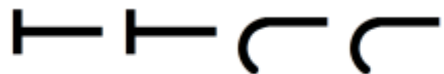
These are valid bracket pairs



These are not valid bracket pairs. DesignaKnit would treat them as individual symbols.



If DesignaKnit detects that there is no opposite bracket, then it will treat the bracket symbol as an ordinary one and apply whatever instruction is attached to it to the stitch beneath only, and will continue to read the pattern from the next stitch.





If you do not want to use the bracketed option, you should take care not to use opposing brackets of the same type in a single row when you are intending to generate text instructions from the symbols, or DesignaKnit will assume that you wish it to ignore the stitches between. You can of course use them as you wish for the purpose of creating a pattern chart.

#### Siehe auch

- Symbols for Machine Knitting
- Pattern Charts for Double Bed Machines
- Symbols for Hand Knitting
- Stitch Type Symbols
- Symbols for Increasing and Decreasing
- Maschen-Symbol-Organisator
- Stitch Symbols Palette
- Typing with KnitWriteDK

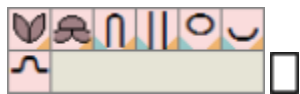
## Symbols for Machine Knitting

DesignaKnit has two kinds of symbols for designing machine knit patterns:

- **Smart Symbols** which are an alternative to using yarn colors to control needle selection, especially where the pattern is for texture, rather than contrasting colors. DesignaKnit uses specific symbols for each machine technique, to control the needle selection for patterns for all machine techniques as well as for producing templates for punch cards and mylar sheets.  
  
Smart Symbols will also make sure that Interactive Knitting gives you the correct instructions to set the carriage for each technique.
- If you have the Lace Tool, and use a lace carriage, the Lace Smart Symbols will also arrange the lace separation and in Interactive Knitting tell you when to change carriages and how to set them.
- **Memo Symbols** which add additional patterning information, such as specific instructions for shaping and other manual procedures.
- Both types of symbol can be used to create charts for domestic single and double-bed machines as well as to provide basic information for operators of hand-flats, V-bed and industrial machines.

### KnitWriteDK Smart Symbols

Patterns made up of selecting symbols can be used to create mylar sheet templates or downloaded directly via the appropriate cable link to domestic electronic machines. For non-electronics, they can be used to create punch card templates or charts.



The Smart Symbols are the ones shown against a pink background in the Symbols Organizer. These are used for Tuck, Slip, Thread, Lace, Weave or Garter Carriage patterns and the additional Control symbol.



A further set of Smart Symbols are shown on a green background: these are Machine Lace symbols and work with the optional Lace Tool add-on.

#### Using Smart Symbols

Machine knitting only has a limited number of automatic stitch techniques. Needles are selected (or not selected) according to the pattern that is downloaded, but what actually happens to the stitches on those needles is determined by the setting on the carriage. DesignaKnit recognizes these symbols as being specific to the stitch type and will arrange the needle selection for that type of pattern.

The following symbols are for specific stitch types. When you download a pattern to the knitting machine, DesignaKnit will make sure that the needle selection is correct so that tuck and slip stitches are non-selecting and weave stitches are selecting. If you then knit the pattern interactively, DesignaKnit will remind you to set the carriage buttons for the technique. For details on how DesignaKnit deals with mixed techniques, and how to control or modify this, [click here](#).

If you want to use the keyboard to type the symbols directly into the pattern, you can do this in combination with the pencil tool.

#### NOTE FOR UPGRADERS


If you have used the texture symbols from the Roosmalen1 font in earlier versions of DesignaKnit, then they will work in the same way in DesignaKnit 8. You should, however, once you have opened a pattern save it from DesignaKnit 8.

If you used some of the more obscure symbols, you may find that these have been changed, possibly to a memo symbol which does not control selection. If this is the case, you should use the Symbols Organizer to add appropriate symbols to the palette and then use the Replace function to replace the old ones with selectable symbols.

### Knit and Purl


These represent the main stitches, depending on the Method of Knitting you have chosen which determines the front, or effect side of the knitting.

For patterns prepared for download to domestic electronic machines or to create punch cards, whether or not these are designated as selecting or non-selecting stitches will depend on the other Smart Symbols used in the pattern as the main stitch selection will always be opposite to that of the contrasting stitch type. If you have more than one kind of technique in a pattern, DesignaKnit will arrange the selection accordingly.


 Knit side is: 'Right side' (Effect side)	Knit stitch is represented on the chart as a blank cell.  Purl stitch is represented by •	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Single Bed machines: Wrong Side Facing: <i>selecting</i> stitch for tuck or slip techniques <i>non-selecting</i> for Brother Garter Carriage</li> <li>o Passap and other front bed machines: Right Side Facing: <i>selecting</i> stitch for tuck or slip techniques</li> </ul>
---	---	---

For domestic machines which can knit Fair Isle using two colors simultaneously, and the knitting method is set to Fair Isle, the default background stitch is always Knit and it is the *colors* which determine the needle selection. If you have a pattern consisting of two colors per row, one of which you have set as a selecting color and the other as non-selecting color, DesignaKnit will recognize this as Fair Isle. If those colors are used in pattern areas which are not Fair Isle, DesignaKnit will let them select - or not - according to the pattern type.

If you are using bands of texture and Fair Isle, then you should set the method to Fair Isle and not to W.

 Purl side is: 'Right side' (Effect side)	Purl stitch is represented on the chart as a blank cell.  Knit stitch is represented by •	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Single Bed machines: Right Side Facing: <i>selecting</i> stitch for tuck or slip techniques <i>non-selecting</i> for Brother Garter Carriage</li> <li>o Passap and other front bed machines: Wrong Side Facing: <i>selecting</i> stitch for tuck or slip techniques</li> </ul>
---	---	---

### Tuck Stitch

	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Tuck Stitch For both Purl and Knit fabrics, all tuck symbols are non-selecting. You should also take care not to have two such symbols adjacent to each other if you are intending to knit the pattern on a single bed machine.</li> </ul>
---	---

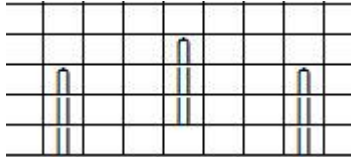
*Tuck Stitch symbols will behave as Smart Symbols in FI, R or W methods, but will behave as Memo symbols in Intarsia and all Jacquard methods and will not affect the needle selection*



- o This is another symbol which can be used for Tuck Stitch. You can use this symbol for the lower end of a continued tuck stitch, especially for a printed chart

DesignaKnit will allow you to use both of these symbols in a single row as they both mean the same thing - the only difference is to provide clarity in a printed chart.

For single bed knitting, you should not have two adjacent needles tucking, so DesignaKnit will show a reminder when you save the pattern or open it in Interactive Knitting.



If the pattern is intended for double bed knitting you can ignore the warning as long as either the ribber is set to half-pitch or if at full pitch, needles between tucked stitches are in non-working position on the main bed and in working position on the ribber bed.

In a pattern, or section of a pattern, assigned the Tuck technique, DesignaKnit will make sure that all plain rows select the needle regardless of the selection status of the color in Fair Isle patterns.

### Slip Stitch

*Slip Stitch symbols will behave as Smart Symbols in FI, R or W methods, but will behave as Memo symbols in Intarsia and all Jacquard methods and will not affect the needle selection*



- o Slip (skip or missed) stitch. You can have two or more adjacent needles for slipped stitch patterns. If this is a pull-up pattern, you can use whichever is the most appropriate of the memo symbols to indicate where exactly to hook up the floats.

In a pattern, or section of a pattern, assigned the Slip technique, DesignaKnit will make sure that all plain rows select the needle regardless of the selection status of the color in Fair Isle patterns.

### Thread Lace

*Thread Lace symbols will behave as Smart Symbols in FI, R or W methods, but will behave as Memo symbols in Intarsia and all Jacquard methods and will not affect the needle selection*



- o Thread Lace For Japanese machines which have a thread lace setting. Thread lace is a variation of Fair Isle, but instead of having two colors, one of which knits on selecting needles and the other on non-selecting ones, the fine thread in the front feeder knits alone on selecting needles and combines with the main yarn on non selecting needles, creating the illusion of eyelets on the selecting needles.
- o Thread Lace can be use in any of the following methods: Fair Isle, R or W side facing.  
When preparing a pattern for download, if you set the method to Fair Isle, you can either use a single color for the entire row and use this symbol for the needles you want the needles to select or, if it makes it clearer, place the symbol on top of a second, selecting, color.

### Weave



*Weave symbols are only appropriate for the R method on single bed machines, so the purl side is facing the knitter.*

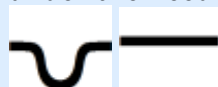
- o Weave. Use this symbol only for selecting needles. The Weaving yarn is caught in the needle hook and knitted with the main yarn.



**TIP**

For Weaving patterns, set the method to Right Side Facing and use the selectable symbol above for the selecting needles. The yarn is caught in the needle hook and knitted with the main yarn.

For the non-selecting stitches, you can either leave them with the default purl background stitch or you can choose an appropriate 'float' symbol to indicate either that the yarn goes under the needle or is floated under more than one needle.



These 'memo' symbols will not affect the needle selection in any way, but may be helpful to clarify a chart.

In addition, you can use colors to indicate the passage of the weaving yarn. When using Right or Wrong Side Facing methods, the colors do not affect the selection of the needles. For Woven Pull-up patterns, you can choose from a variety of symbols for both charts and interactive knitting reminders.

### Technique Change Control



This symbol is not for any particular stitch, but rather to tell DesignaKnit to change the technique assigned to a plain (stocking stitch in FI and W methods, reverse stocking stitch in R) between two areas determined by one or other of the above smart symbols.

If left to its own devices, DesignaKnit will assume that the method assigned to the last pattern band will continue through any plain rows until the next row where it meets the same or a different Smart Symbol.

By placing this symbol on a single stitch on a plain row, this will mean that DesignaKnit will change to the next technique indicated by the next Smart Symbol from this row onwards, instead of waiting until the actual row where the Smart Symbol appears. DesignaKnit will then adjust the pattern for downloading if necessary, and treat these plain rows as if they were part of the next section - and will warn you in interactive knitting to set the carriage accordingly.

If you place another of these symbols higher up the pattern, but before the next technique dictated either by a Smart Symbol or Fair Isle colors, DesignaKnit will give you an instruction to knit the rows up to the next symbol with the carriage set to plain knitting. This is particularly useful if your plain rows follow a Fair Isle band and you do not want DesignaKnit to object to you using what would have been selecting colors either by reminding you to set the carriage for plain knitting so that a) the selection is ignored and all the needles knit anyway or b) if the following technique is Slip or Tuck, making sure that the plain rows are downloaded as all-selecting as well as reminding you to reset the carriage for these methods so that they knit correctly.

### Examples of using the Technique Change Control

#### Fair Isle method for Japanese machines

The following pattern, designed in the FI method, consists of:

- Rows 1-4 Fair Isle (i.e. 2 colors per row)
- Rows 5-8 Single color stocking stitch
- Rows 9-11 Tuck stitch Smart Symbols
- Rows 12-17 Single color stocking stitch
- Rows 18-20 Slip/Skip stitch Smart Symbols
- Rows 21-22 Single color stocking stitch
- Row 23 Thread Lace Smart Symbols
- Row 24 Single color stocking stitch

The charts below show how the use of the Technique Change Control affects how the selection is passed to the knitting machine, whether downloaded or in real time.

#### Without the Technique Change Control

If the TCC is not used at all, DesignaKnit retains the technique dictated by the last combination either of two colors per row or a Smart Symbol until it meets the next change, always going in the direction of the knitting, i.e upwards on the chart.

The instruction at Row 1 will be to set the carriage for Fair Isle, and the next instruction will be at Row 9, to change to Tuck stitch. Thus DesignaKnit treats the next four rows as part of the Fair Isle band. The plain stripes between the last row containing two colors and the first Tuck row consist of non-selecting colors, but if selecting colors had been used, they would have downloaded as such, with a warning.

**NB:** If the Color Changer is switched on, Silver Reed machines will automatically reverse the needle selection for the Fair Isle band only - other machines and devices will invoke an instruction in Interactive Knitting to put the Negative Switch on.

At Row 9, there is an instruction to change to Tuck, and as you can see, DesignaKnit has automatically made those needles non-selecting, and all the others selecting, disregarding the selection status of those colors when in a Fair Isle band.

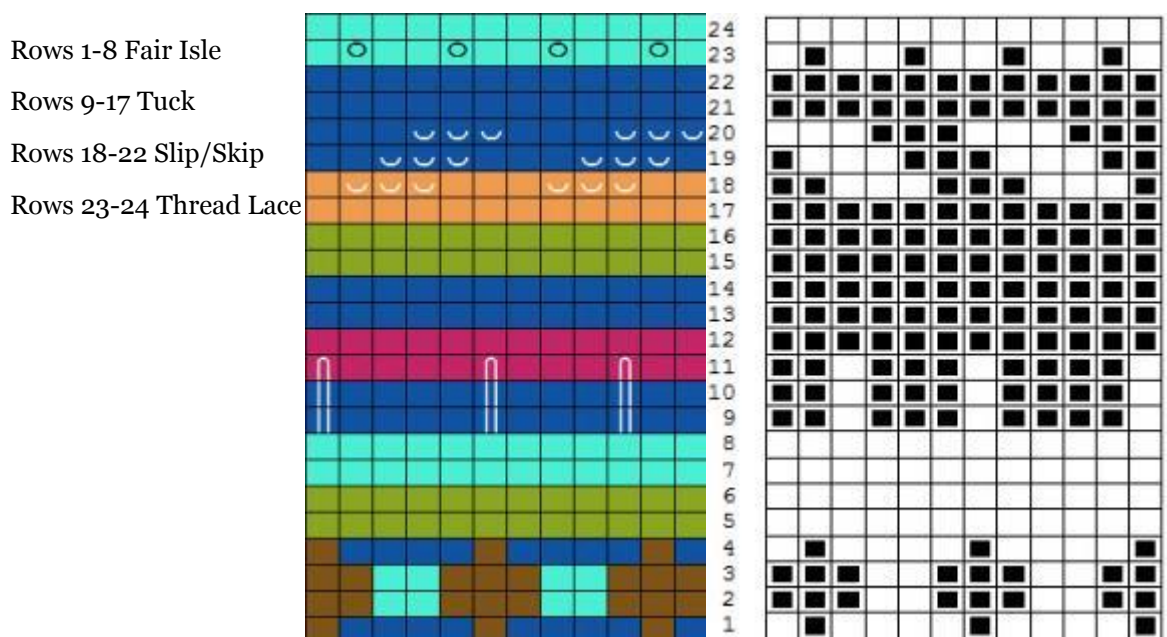
DesignaKnit regards all the rows from Row 9 to 17 inclusive, as part of the Tuck stitch band.

At Row 18, there are Slip/Skip stitch Smart Symbols, so there will be an instruction in Interactive Knitting to set the carriage for Slip stitch. The needles with Smart Symbols will not select, but the others will, regardless of the selection status of the colors when used in a Fair Isle band.

Rows 21 and 22 are regarded as part of the Slip/Skip stitch band, so all the needles will select

Row 23 has the Smart Symbol for Thread Lace, so at the start of this row there will be an instruction to set the carriage for Thread Lace. These needles will select, but the others will not. The color used is a non-selecting color when used for Fair Isle, and if you want to highlight the Thread Lace stitches in a color, this must be a selecting color in order not to conflict with the main color.

The next Smart area is the first row of the next pattern is repeat, so the instruction at Row 25 will be to set the carriage for Fair Isle.



Technique Change Control Method 1: Change Technique Direction

If you would prefer the technique to change at any other point during the plain rows between techniques, you can tell DesignaKnit where you want this to happen by placing a single TCC Smart Symbol anywhere on the first plain row where you want the technique to change. This will not affect the instructions invoked either by the presence of Smart Symbols or two colors in a row.

The instruction at Row 1 will be to set the carriage for Fair Isle.

NB: If the Color Changer is switched on, Silver Reed machines will automatically reverse the needle selection for the Fair Isle band only - other machines and devices will invoke an instruction in Interactive Knitting to put the Negative Switch on.

On Row 5 there is a TCC Smart Symbol, so DesignaKnit will look for the next pattern band, which in this example is determined by the Smart Symbols on Row 9, so at Row 5, Interactive Knitting will tell you to set the carriage for Tuck. Note that in extending the Tuck area down the chart, the plain rows between the Fair Isle band and the first row where stitches are actually tucked, the needles will select.

The next Smart Symbol is on Row 18, so Interactive Knitting will tell you to set the carriage to Slip.

On Row 21, there is a TCC Smart Symbol, so DesignaKnit will look to see what the next technique is, and at the beginning of this row will tell you to set the carriage for Thread Lace. This then allows you to control the row in which you want to include the thread with the main yarn and because the Thread Lace area has been extended downwards, this means that the main stitch needles do not select.

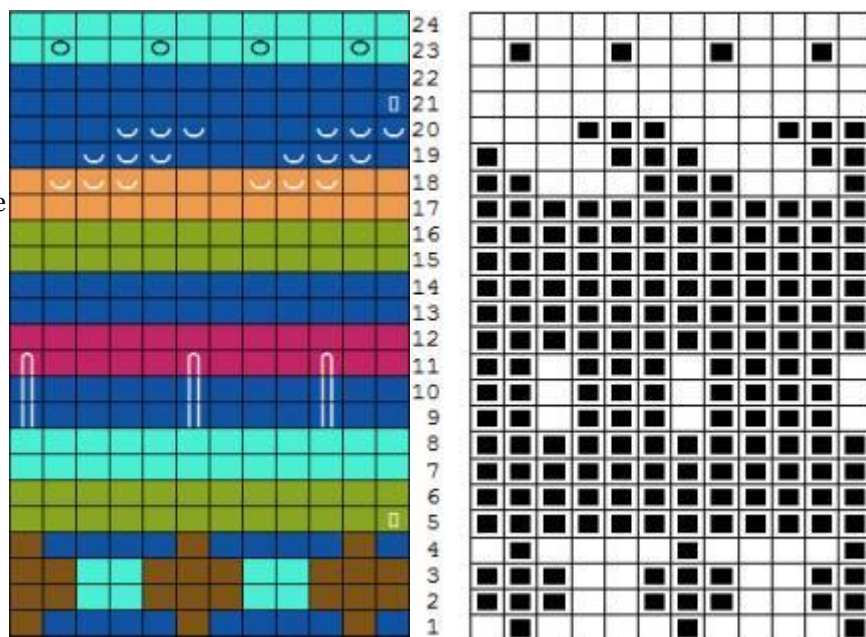
The next Smart area is the first row of the next pattern is repeat, so the instruction at Row 25 will be to set the carriage for Fair Isle.

Rows 1-4: Fair Isle

Rows 5 - 17: Tuck

Rows 18 - 20: Slip

Rows 21-24: Thread Lace



Technique Change Control Method 2: Insert Plain Rows

If the next Smart Symbol after a TCC is another TCC, at the row on which the first is placed, Interactive Knitting will instruct you to set the carriage to Plain. The second instance is to instruct DesignaKnit to look for the next Smart Symbol, thus:

Row 1, the instruction will be to set the carriage for Fair Isle.

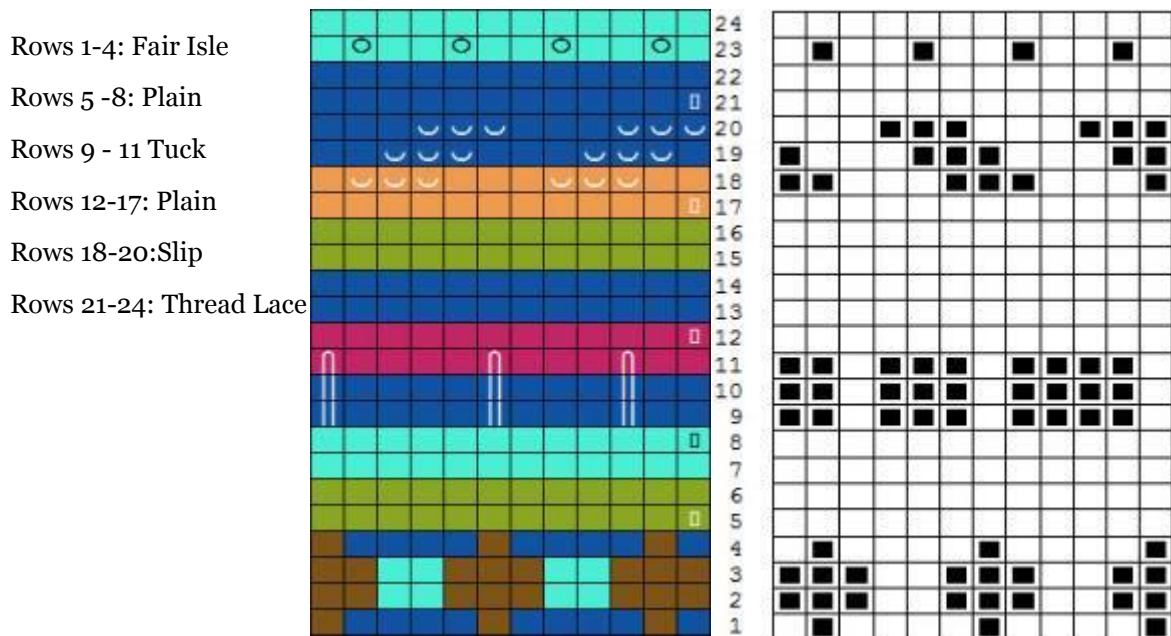
NB: If the Color Changer is switched on, Silver Reed machines will automatically reverse the needle selection for the Fair Isle band only - other machines and devices will invoke an instruction in Interactive Knitting to put the Negative Switch on.

At row 5, the instruction will be to set the carriage to Plain. The TCC on row 8 does not invoke an instruction, but it tells DesignaKnit that the next technique starts with the next Smart Symbol, in this case on Row 9.

At Row 9 the instruction will be to set the carriage for Tuck, and on Row 12, to set it to Plain. The TCC on row 17 marks the end of the plain section, so the next instruction is to set the carriage to slip on Row 18. (If the TCC had been placed on row 15 instead, the instruction to set to slip would have been on Row 16, and rows 16 and 17 would have downloaded as selecting.)

The TCC on row 21 is not followed by another, so the next Smart Symbol is the Thread Lace symbol on Row 23, so the instruction to set the carriage for Thread Lace will come on Row 21.

The next Smart area is the first row of the next pattern is repeat, so the instruction at Row 25 will be to set the carriage for Fair Isle.



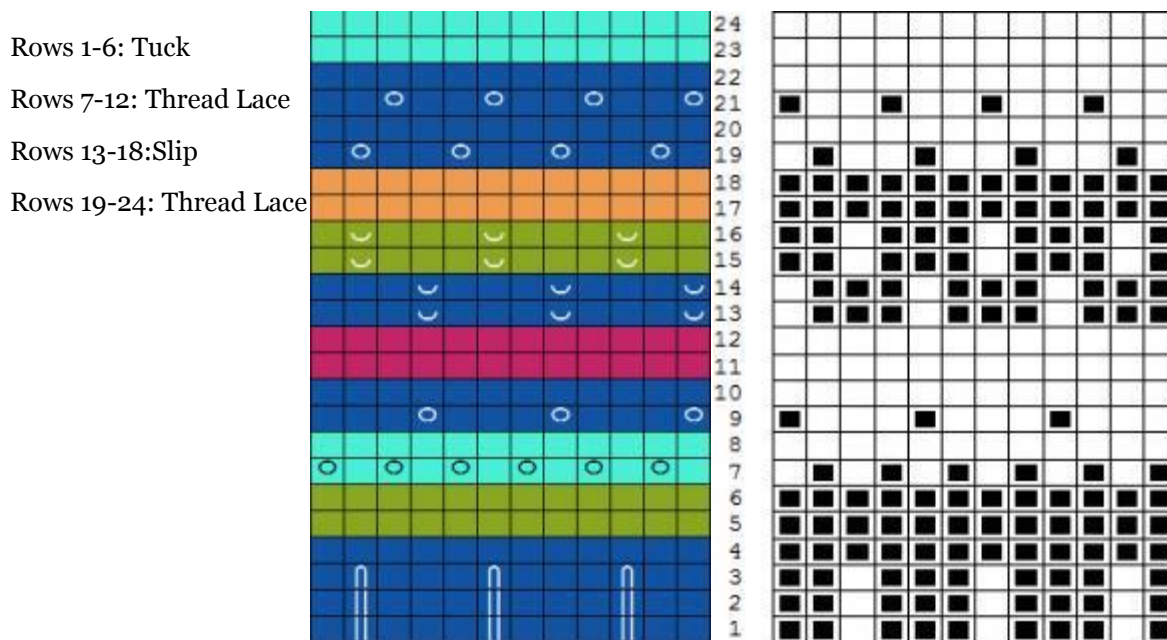
#### Right or Wrong Side Facing Methods

These methods do not allow Fair Isle: if you use more than one color in a row, it will not be treated as Fair Isle, but as a memo, so your second color will not affect needle selection, which will be determined by Smart Symbols only.

#### Without the Technique Change Control

The instruction for Row 1 will be to set the carriage to Tuck. The next Smart Symbol in the pattern is the Thread Lace one on row 7, so the instruction to set the carriage for this technique will be at Row 7. The next Smart Symbol is on Row 13, so the setting for Thread Lace will continue until then, when the instruction will be to set the carriage for Slip/Skip stitch. This will remain until Row 19 when the instruction will be to set the carriage for Thread Lace until the end of the pattern repeat. The next repeat will start with the instruction to set the carriage for Tuck.



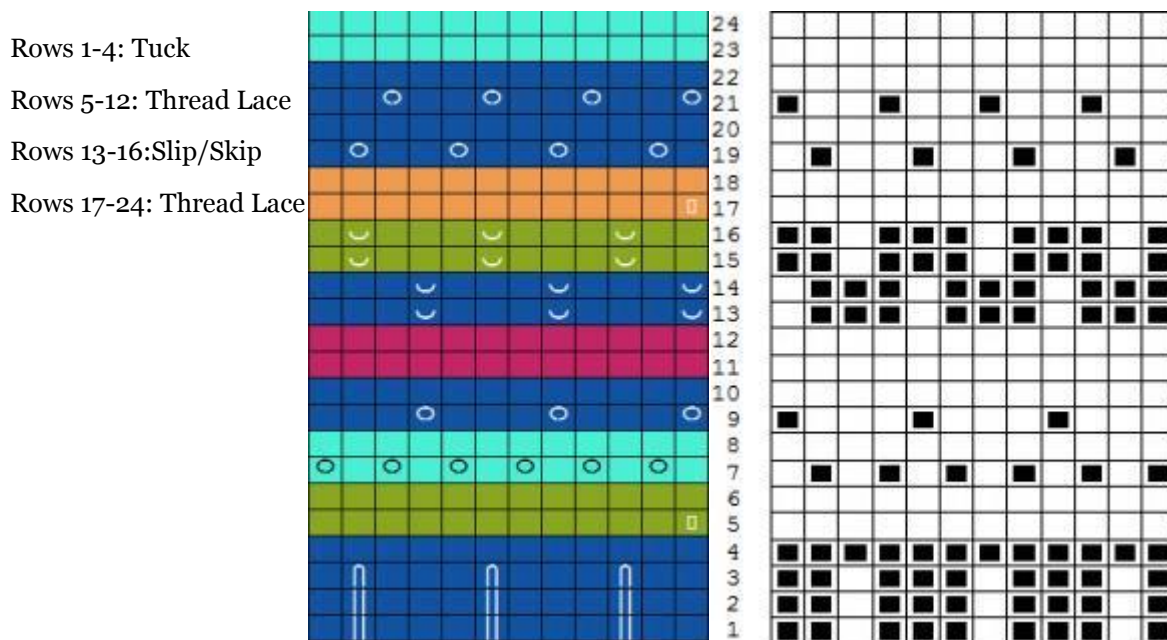


Technique Change Control Method 1: Change Technique Direction

The presence of the TCC Smart Symbol on Rows 5 and 14 means that instead of the previous technique continuing until the next Smart Symbol, that technique is started earlier, on the row designated by the Technique Change Control.

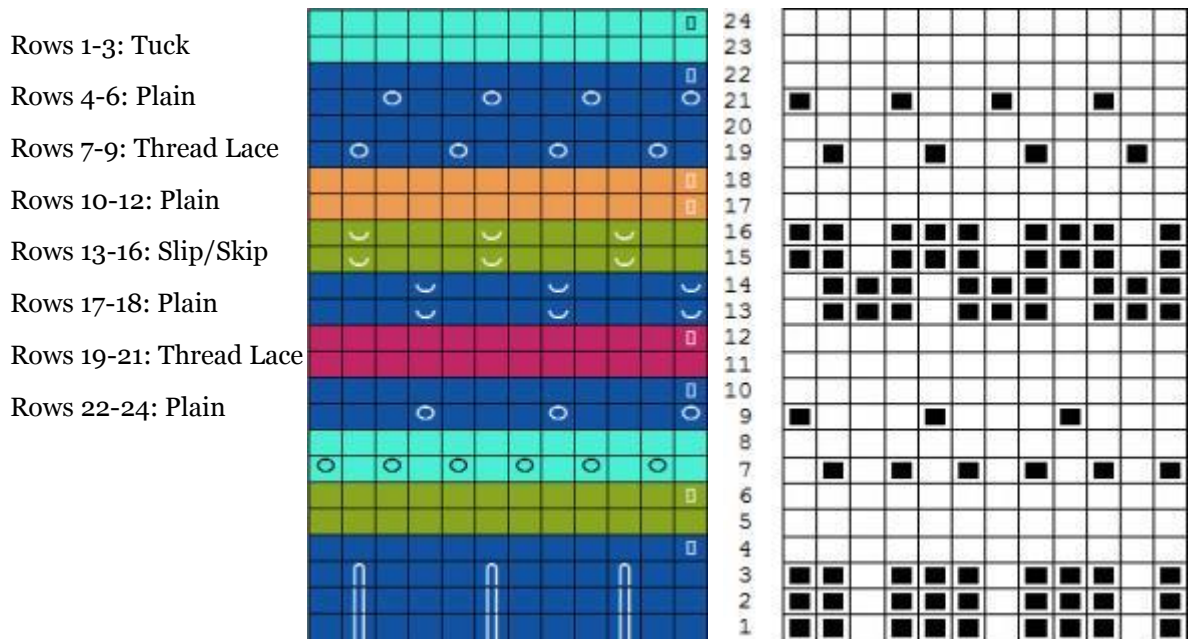
So, in this instance of the pattern, the instruction at Row 1 is for Tuck but instead of continuing to the end of Row 6, by placing the TCC on Row 5 the instruction for the Thread Lace is invoked at that row, and by placing one on Row 17, the Thread Lace instruction is given immediately after the last Slip stitch row, rather than waiting until Row 19.

Apart from changing the row at which the carriage setting instruction is given, the download has been altered so that the rows designated as Thread Lace do not cause the main stitch needles to select.



Technique Change Control Method 2: Insert Plain Rows

If the next Smart Symbol after a TCC is another TCC, at the row on which the first is placed, Interactive Knitting will instruct you to set the carriage to Plain. The second instance is to instruct DesignaKnit to look for the next Smart Symbol indicating a technique. In this sample this is on the row above, but this does not have to be the case.



The use of this symbol is entirely optional, but it allows you to determine how plain areas between pattern bands are treated by DesignaKnit.

### NB:

This symbol has a different significance in patterns which have been assigned a Hand Knit method, where it indicates the end of a piece of knitting. If you convert a pattern from Hand Knit to a Machine method, or vice versa, you will probably have to remove or reposition the symbol so that its meaning is compatible with the new pattern.

### Multi-colored Jacquard

For Jacquard methods, none of the symbols are able to select needles. This is because the method is in any case a full-color slip stitch technique whereby all the stitches in a row will be knitted in one or other of the colors. DesignaKnit will separate the colors according to the settings you have chosen in Yarn Numbers and Feeders.

If you want to combine Jacquard with other types of technique, the best way to do this is to knit the patterns in sequence rather than try to combine them in a single download.

You can, however, use memo symbols on a Jacquard pattern as they will not affect the needle selection.

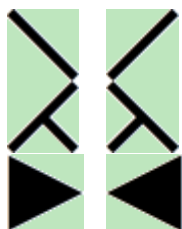
### Machine Lace Symbols

These symbols are specifically for use with the Lace Tool and will be added to the palette automatically when you click on the lace tool button. If you do not have the Lace Tool, you can still use these symbols as they have an associated 'texture' which shows when Fabric View is turned on, but they will not control the selection of needles, nor will they separate the lace pattern for knitting.



This shows the empty needle where the lace eyelet will be created on the next knitted row in full transfer lace.





These symbols show the stitches that are to be transferred, in the direction of the slope.



These symbols show the decreases which are formed when the sequence of transfers is complete from either or, for the double decrease, both directions.

These symbols indicate Fine Lace transfers (Brother only), which do not transfer the entire loop to the next needle, but share it between the original needle and its neighbor.

### LACE TIP

Because the machine lace symbols work in a special way, it is recommended that you only use them for drawing machine lace patterns. For other types of pattern, there are other symbols which show the same kind of texture but which will not govern needle selection.

Read how to use the Lace Tool with your machine [here](#).

## Memo Symbols

This definition applies to all the other symbols in the font. They do not interact with the machine and cannot therefore select needles, but they can be used to indicate specific manual techniques, such as increasing or decreasing and can supplement those general instructions given in Interactive Knitting by specifying the exact type of increase or decrease and, importantly, the exact location on the needle bed.





Only those symbols which have an obvious use for machine knitters have been given default instructions. To see what these are, click on the Text button in the Symbols Organizer and make sure the option to show only the symbols in the current palette is not ticked. If you want to change or add instructions to symbols you can do so in this dialogue.

These can be used on any stitch cell which does not already have a symbol applied to it, and can be superimposed onto any color for Fair Isle, Intarsia or Jacquard knitting.

- **For Right of Wrong Side Facing methods**, as it is the Smart Symbols that control needle selection, memo symbols can only be applied to the *main stitch* so that they do not interfere with the pattern needle selection.
- **For Right and Wrong Side Facing methods**, yarn colors do not select needles, so you can use colors if you wish to highlight any symbol or symbols, whether selecting or memo types.
- **For Fair Isle method**, it is the *colors* which control the selection of the needles: you may use memo symbols on either color in the row, but if you use any of the selectable symbols, such as thread lace or tuck, you must place a selecting symbol on a selecting color and a non-selecting symbol on a non-selecting color.

### Needle Position Symbols

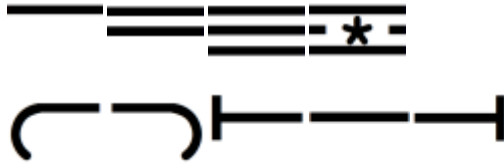
The default machine knitting palettes also contain symbols which can be used to indicate needle position, especially for Interactive Knitting. These symbols do not control selection, only serving as a reminder to change the needle position manually. More...

- |   |  |
|---|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Non-Working</b> Position (NWP)<br/>Take the needle out of work. There are a number of reasons why needles might not be included, such as an open tuck stitch pattern.</li> </ul>                                 |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Holding</b> Position (HP)<br/>This is a useful symbol to indicate held needles for pull-up stitch patterns or short-row shaping.</li> </ul>  |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Working</b> Position (WP)<br/>Use this symbol to show when to return held or non-working needle to normal or upper (selected) working position.</li> </ul>   |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Empty Needle</b> - after transferring the stitch to the left or right, leave the needle in working position. (NB. This is intended for manual transfers, as an alternative to the Lace eyelet symbol)</li> </ul> |

### Floats, Woven Pull-up, Wrapped or Wound Stitches

These symbols are useful for manual patterns, such as those whereby floats are picked up and hung onto a working needle, or when a second yarn is wrapped around a group of manually selected needles. More...





### Decreases

If you have the Lace Tool, it is not advisable to use the machine lace symbols for decreasing as DesignaKnit will interpret them as part of a lace pattern, and if it doesn't find the matching eyelets, will generate error messages - and even if you do not have the lace tool, if you pass the pattern on to someone else who has, they will be affected. The Lace Tool symbols are marked in the Symbols Organizer in green, but their straight ends distinguish them from the similar non-Lace Tool symbols



There are, however, a number of better alternatives to indicate decreases, but these are probably the most suitable for machine knitting charts:



These symbols can indicate simple decreases.



These could be used to indicate a single decrease made with the double or triple transfer tool.



And these could be used either for a single decrease with the double or triple transfer tool, or a double increase made with the triple transfer tool



These are for double decreases



These can also be used for double decreases.



Cast off

### Increases

There is also a range of increase symbols which are especially useful for machine knitting patterns



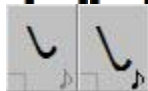
These symbols can be used for the simplest of decreases: bring an additional needle into working position so the yarn will wrap around it on the next pass of the carriage



Use these to indicate simple or sloping transferred single increases inside the edge of the knitting



These symbols can be used to indicate a transferred increase where the head of the stitch below is placed on the empty needle to the left or right of the current stitch.



### Memo Symbol Alerts

You can add a "beep" to a memo symbol so that when you are knitting interactively you get an audible reminder to follow the instructions associated with that symbol. Click on the Alerts button in the Symbols Organizer dialogue to configure the alert tones.

To turn the alerts on or off, click on the Alerts icon on the individual symbols in the palette.

## Symbols For Double Bed Rib Patterns

If you are using a double-bed technique, whether by attaching a ribber or using a dedicated double-bed machine, or are designing for an industrial machine, you can use special symbols to indicate the needle selection and technique for the second bed. You can then create a chart so that you can see clearly any special instructions relating to the second bed/ribber. Click [here](#) to read more about creating double bed pattern charts.

All the symbols for double-bed machines are memo symbols and cannot be used to download or to produce punch cards: their purpose is solely to create charted instructions. However, the main stitch types for the technical face and back will show as plain (knit) and back loop (purl) respectively if Fabric View is turned on.

### NOTE

Remember that you can only download patterns to the main bed of domestic knitting machines, whether single with attached ribber, or double bed. Any patterning on the ribber involves manual needle selection and/or specific carriage settings.

#### Symbols for Full Pitch Patterns

Full Pitch is when the needles of each bed are directly opposite each other. This means that if a needle is in working position (WP) on one bed, its opposite needle on the second bed must be in non-working position (NWP).

Note that if you are downloading a pattern to the main bed of the knitting machine, you should make your pattern using either the selectable symbols or colors for jacquard. Please read the notes on how to set up a chart for a double-bed machine or machine with ribber.



Stitch formed on Front Bed. This is the Technical Face of the knitting and is shown as a Knit, or plain stitch.



Stitch formed on the Back Bed. This is the Technical Back of the knitting and is shown as a Purl, or back loop stitch



Tuck on Front Bed



Tuck on Back Bed

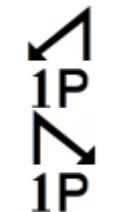


Transfer stitch from Front Bed to opposite needle on Back Bed

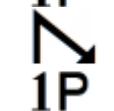


Transfer stitch from Back Bed to opposite needle on Front Bed

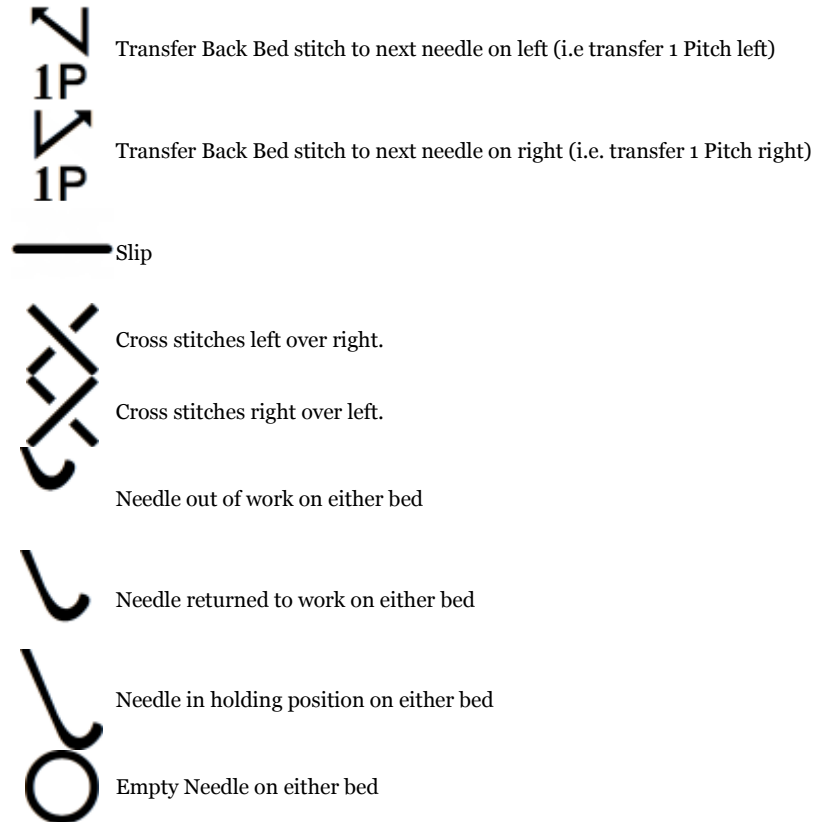
Double and V-bed machines transfer stitches horizontally in two stages: first to the opposite bed and then back to the original bed. Depending on the direction of the transfer, this could take several passes.



Transfer Front Bed stitch to next needle on left (i.e transfer 1 Pitch left)



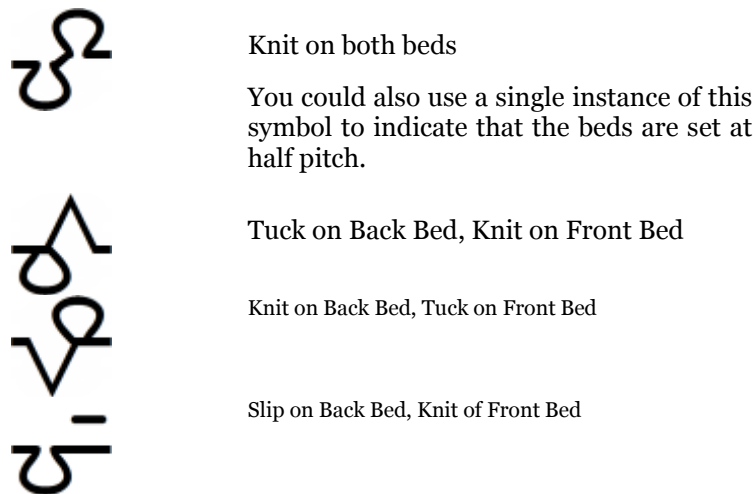
Transfer Front Bed stitch to next needle on right (i.e. transfer 1 Pitch right)

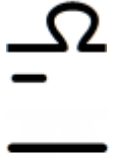


### Symbols for Fully Interlocked (Full Needle Rib) Patterns

Full Needle Rib is when the ribber or second bed is set at Half Pitch so that, instead of the needles being exactly opposite those on the main bed, they are half-way between the needles. This means that all the needles on both beds can be used to form a double-sided or reversible fabric. Whether you do actually use all the needles will depend on the pattern you are knitting.

Stitch Designer cannot shift the grid by a half pitch, but you can use a single symbol to show what happens to the matching needles on each bed. The system doesn't allow for every pattern combination, but can be adapted for most circumstances - you can use other 'memo' symbols if necessary and edit the instructions accordingly





Knit on Back Bed, Slip on Front Bed



Use this symbol to indicate a missed (slipped) stitch on both beds.



If using a racking pattern, use this symbol to indicate the direction.

Transfer stitch in direction indicated on front or back bed, according to symbol.



If using a domestic machine, and are using a single row to indicate both beds and you are *not* transferring stitches sideways, you can adapt the pitch symbols to indicate shifting the needle bed to left or right, otherwise use the plain horizontal arrow symbols.

Alternatively, if you are only transferring on one bed, the opposite symbols could be used to indicate racking.

#### Siehe auch

[Symbols for Machine Knitting](#)

[Pattern Charts for Double Bed Machines](#)

[Symbols for Hand Knitting](#)

[Stitch Type Symbols](#)

[Symbols for Increasing and Decreasing](#)

[Smart Symbols for Hand Knitting](#)

[Maschen-Symbol-Organisator](#)

[Stitch Symbols Palette](#)



## Lochmuster bei Brother Strickmaschinen

---

Die Brother Strickmaschinen ermöglichen zwei Arten von automatischen Lochmustern, **Loch** und **Feinloch** wobei beide Arten den Lochmusterschlitten benötigen, um die Maschen einer Reihe umzuhängen und den Strickschlitten, um die Maschen zu stricken. Beide Arten, Loch und Feinloch, können in einer Reihe gestrickt werden. Sehen Sie bitte im Handbuch Ihrer Brother Strickmaschine nach, um weitere Details über diese Techniken zu erfahren.

Wenn Sie ein Lochmuster für Brother Strickmaschinen zeichnen, können Sie die Maschen entweder in den ungeraden Reihen (konventionelles System - Lochmusterschlitten an der linken Seite) oder in geraden Reihen umhängen, aber nicht in beiden Reihen. Sie können die Maschen nicht in direkt aufeinander folgenden Reihen umhängen. Dieses stellt sicher, daß die Ruhepositionen der Schlitten a) immer an der gleichen Position sind und b) und immer auf den jeweils gegenüberliegenden Seiten des Nadelbettes sind.

## Elektronische Strickmaschinen

Sie können innerhalb der Lochmusterreihe eine zweite Stricktechnik verwenden. Hierbei kann es sich entweder um eine Kontrastfarbe (Norweger) oder eine Kontrastmasche (Rechts-Links Muster) handeln. Beim Rechts-Links Muster darf diese Masche allerdings nicht innerhalb der Sequenz der umgehängten Maschen erscheinen.

Die folgenden Methoden können Sie mit einer elektronischen Brother Strickmaschine verwenden

- Sie können Lochmuster mit Norweger, und Rechts-Links Strukturmuster kombinieren
- Sie können in einer Reihe die Maschen in beiden Richtungen umhängen
- Sie können Feinlöcher direkt nebeneinander setzen, wenn die Maschen in die entgegengesetzte Richtung umgehängt werden
- Sie können Lochmuster und Feinlochmuster in einer Reihe verwenden.
- Sie können Lochmuster und Norwegermuster in einer Reihe verwenden, vorausgesetzt Sie haben Norweger als Stricktechnik ausgewählt.
- Sie können Lochmuster und Rechts-Links Muster in einer Reihe verwenden, vorausgesetzt, die Rechts-Links Strukturen erscheinen nicht innerhalb der Lochmusterstrukturen.

Es gelten jedoch die folgenden Regeln:

- Sie können die Lochmustersymbole nicht zur Darstellung anderer Strukturmuster verwenden
- Sie können keine Löcher auf direkt benachbarten Nadeln haben; Wenn Sie diese Kombination zeichnen wollen, wird das Lochmusterwerkzeug das zuerst gezeichnete Loch löschen und nur das zweite Loch darstellen.
- Sie können keine Löcher und Feinlöcher auf direkt benachbarten Nadeln haben. Wenn Sie diese Kombination zeichnen wollen, wird das Lochmusterwerkzeug das zuerst gezeichnete Loch löschen und nur das zweite Loch darstellen.
- Sie können innerhalb einer Reihe umgehängter Nadeln keine weiteren umgehängten Nadeln zeichnen, weder mit normalem Lochmuster noch mit Feinlochmuster.
- Sie können keine Löcher in direkt aufeinander folgenden Reihen untereinander zeichnen; Sonst erhalten Sie eine Warnmeldung beim Speichern, Übertragen oder beim interaktiven Stricken.
- Innerhalb eines Strickstücks können die Lochmuster in geraden oder in ungeraden Reihen liegen, aber nicht in beiden Reihen. Dadurch können Sie keine Streifen mit Lochmuster erzeugen, in denen Sie in jeder Reihe Lochmuster haben. Der Grund liegt darin, dass der Lochmusterschlitten und der Strickschlitten immer auf der gegenüberliegenden Seite des Nadelbetts geparkt werden müssen.
- Haben Sie als Stricktechnik Norweger gewählt, so können Sie innerhalb der umgehängten Nadeln auch mit dem Kontrastgarn zeichnen. Bei Rechts-Linksmustern jedoch können Sie eine Kontrastmasche (wenn Sie ein anderes Symbol als die Lochmustersymbole verwenden) nur zwischen den umgehängten Reihen verwenden, nicht innerhalb von umgehängten Reihen.

## Ein Lochmuster Zeichnen

### Lochmuster

So verwenden Sie die linke Maustaste: Positionieren Sie das kleine Kreuz der Cursors über die Masche, an der das erste Loch gesetzt werden soll und ziehen den Cursor dann in die Richtung, in der die Maschen umgehängt werden sollen. DesignaKnit wird die Umhängemaschen automatisch einfügen.

### Feinlochmuster

So verwenden Sie die rechte Maustaste für Feinlochmuster bei Brothermaschinen: Klicken Sie auf die Masche, von der eine Masche für ein einfaches Lochmuster umgehängt werden soll und ziehen Sie die Maus in die Richtung, in der umgehängt werden soll. Sie können beim Feinlochmuster die Maschen in jeder Richtung umhängen. Die Masche wird so auf die benachbarte Nadel übertragen, dass die Masche auf der Originalnadel und auf der Nachbarnadel liegt. Anders als beim Lochmuster, wird in diesem Fall nur eine Masche auf die nächste Masche übertragen.

### Löschen

Ein einfacher Mausklick mit der rechten oder linken Maustaste auf das Loch (ohne eine Linie zu ziehen) entfernt das Loch, die dazugehörigen Übertragungen und Abnahmen vollständig.

## Strickmaschinen Mit Lochkarten

Folgende Einschränkungen gelten bei der Verwendung von Lochkarten:

- DesignaKnit unterstützt nicht die Kombination anderer Musterarten mit den Lochmustern bei Lochkartenmaschinen.
- In der Vorlage für die Lochkarte werden von DesignaKnit nur die Touren für den Lochmusterschlitten eingetragen, nicht jedoch die Touren für den Strickschlitten. Der Grund ist, dass nur der Lochmusterschlitten die Lochkarte vorwärts bewegt und nicht der Strickschlitten. Anders als bei den elektronischen Strickmaschinen, bei diesen kann das System erkennen, dass ein anderer Schlitten eine Reihe gestrickt hat und die Wendemarkierung passiert hat und kann die Reihen entsprechend weiter zählen. Bei Lochkartenmaschinen folgt der zweite Schlitten dem ersten Schlitten und kann deshalb nicht erkannt werden.
- Obwohl DesignaKnit das Zeichnen des fertigen Musters das Integrieren mit einem Schnittmuster ermöglicht, wird das interaktive Stricken mit integriertem Muster nicht unterstützt.

### Siehe auch

Lochmuster-Werkzeuge

Lochmuster bei Silver Reed Strickmaschinen

Lochmuster bei Toyota Strickmaschinen

Lochmuster Symbole

Maschen-Symbol-Organisator

Muster Designer Palette

## **Lochmuster bei Silver Reed Strickmaschinen**

---

Mit den Silver Reed Strickmaschinen sind zwei verschiedene Lochmustertechniken möglich: Einfaches Lochmuster und Ajour. Einfaches Lochmuster beschreibt die Technik, bei der eine Lochmusterreihe dadurch erzeugt wird, dass eine einzelne Masche in die Richtung des Schlittenbewegung auf die benachbarte Masche gehängt wird und die Reihe in derselben Schlittentour gestrickt wird. Mit der Ajour - Technik werden mit mehreren Schlittentouren mehrere Maschen in beide Richtungen umgehängt, die Maschen werden dann bei der letzten Schlittentour gestrickt. Sehen Sie bitte im Handbuch Ihrer Strickmaschine nach, um weitere Details über diese Techniken zu erfahren.

## Elektronische Strickmaschinen

- Wenn Sie ein Lochmuster für Silver Reed Strickmaschinen entwerfen, können Sie in geraden und in ungeraden Reihen Ihre Lochmuster platzieren. Sie dürfen jedoch keine Löcher in direkt aufeinander folgenden Reihen unter/übereinander zeichnen.
- Bei Lochmustern für Silver Reed Strickmaschinen können Sie Musterbordüren mit Norwegermuster oder Rechts-Links Strukturen zeichnen, aber Sie können diese Muster (Norweger oder Rechts-Links) nicht mit den Lochmustern in einer Reihe haben.



## Ein Lochmuster Zeichnen

### Ajour Lochmuster

So verwenden Sie die linke Maustaste: Positionieren Sie das kleine Kreuz des Cursors über die Masche, an der das erste Loch gesetzt werden soll und ziehen den Cursor dann in die Richtung, in der die Maschen umgehängt werden sollen. DesignaKnit wird die Umhängemaschen automatisch einfügen.

### Einfaches Lochmuster

So verwenden Sie die rechte Maustaste für einzelnes Umhängen: Klicken Sie auf die Masche, von der eine Masche für ein Einfaches Lochmuster umgehängt werden soll und ziehen Sie die Maus in die Richtung, in der umgehängt werden soll. In diesem Fall können Sie nur eine Masche auf die nächste Masche übertragen. Beachten Sie auch, dass die Masche nur in die Bewegungsrichtung des Schlittens umgehängt werden kann.

Sollte DesignaKnit umgehängte Maschen in der Schlittenbewegung entgegengesetzter Richtung finden, erhalten Sie eine Warnmeldung, dass diese Stelle nur mit der Ajour - Technik gestrickt werden kann. Sollte es sich um ein Versehen handeln, können Sie dieses jetzt korrigieren. Sie werden nicht gewarnt werden, wenn gegenläufiges Umhängen von rechts und links auf dieselbe Nadel, d.h. nur eine Masche zwischen beiden Löchern ist, da DesignaKnit davon ausgeht, dass dieses absichtlich geschieht.

### Löschen

Ein einfacher Mausklick mit der rechten oder linken Maustaste auf das Loch (ohne eine Linie zu ziehen) entfernt das Loch, die dazugehörigen Übertragungen und Abnahmen vollständig.

## Strickmaschinen Mit Lochkarten

Folgende Einschränkungen gelten bei der Verwendung von Lochkarten:

- DesignaKnit unterstützt nicht die Kombination anderer Musterarten mit den Lochmustern bei Lochkartenmaschinen.
- In der Vorlage für die Lochkarte werden von DesignaKnit nur die Touren für den Lochmusterschlitten eingetragen, nicht jedoch die Touren für den Strickschlitten. Der Grund ist, dass nur der Lochmusterschlitten die Lochkarte vorwärts bewegt und nicht der Strickschlitten. Anders als bei den elektronischen Strickmaschinen, bei diesen kann das System erkennen, daß ein anderer Schlitten eine Reihe gestrickt hat und die Wendemarkierung passiert hat und kann die Reihen entsprechend weiterzählen. Bei Lochkartenmaschinen folgt der zweite Schlitten dem ersten Schlitten und kann deshalb nicht erkannt werden.
- Obwohl DesignaKnit das Zeichnen des fertigen Musters das Integrieren mit einem Schnittmuster ermöglicht, wird das interaktive Stricken mit integriertem Muster nicht unterstützt.

### Siehe auch

Lochmuster-Werkzeuge

Lochmuster bei Brother Strickmaschinen

Lochmuster bei Toyota Strickmaschinen

Lochmuster Symbole

Maschen-Symbol-Organisator

Muster Designer Palette

## Lochmuster-Werkzeug

---

Wenn Sie auf dieses Symbol klicken und Sie sehen eine Anfrage nach einem Freischalt-Code, haben Sie die Funktion in dieser DesignaKnit 8 Version noch nicht freigeschaltet.

### Lochmuster freischalten

Haben Sie diese Funktion erworben und die Lochmusterfunktion installiert, müssen Sie hier den Freischalt-Code eingeben, den Sie beim Kauf des Lochmuster-Moduls erhalten haben. Falls Sie die Nummer für die Lochmuster - Freischaltung nicht finden können, schreiben Sie eine E-Mail an CDS Design & Software Ihrem nationalen Distributor mit Ihrem Namen und der DesignaKnit 8 Lizenznummer.


Klicken Sie auf das Symbol für die Lochmuster, um die Freischaltung der Funktion zu starten. Geben Sie Ihre Nummer für die Lochmuster - Freischaltung ein und klicken Sie auf OK. Nun können Sie diese Funktion starten.

Das Lochmusterwerkzeug kann sowohl für Handstricken als auch für Maschinenstrick verwendet werden, beim Maschinenstrick werden jedoch die Vorteile dieses Werkzeugs besonders deutlich. Sie als Designer können das Muster direkt auf der Zeichenfläche entwerfen und sehen das Ergebnis unmittelbar auf dem Bildschirm. DesignaKnit wird jetzt die komplizierte Arbeit übernehmen, das Muster in Strickreihen und Umhängereihen zu separieren, nachdem Sie das Muster in die Strickmaschine übertragen haben, werden Sie beim interaktiven Stricken genaue Anweisungen erhalten, wann Sie Stricken und wann Sie umhängen müssen, wann Sie den normalen Strickschlitten und wann Sie den Lochmusterschlitten verwenden müssen. DesignaKnit wird ebenso das Muster auf Fehler überprüfen und Ihnen die entsprechenden Hinweise hierzu geben.

Sie können Lochmuster in Kombination mit anderen Mustern wie Fang- oder Vorlegemustern oder auch Norwegermustern verwenden, Sie müssen die Strickmethode entsprechend konfigurieren.

Sie können die Lochmuster mit Brother, Silver Reed und Toyota Strickmaschinen , aber auch mit Handstrick verwenden.

Klicken Sie auf das Symbol **Lochmuster** in der linken Werkzeugleiste, um die Funktion zu

aktivieren.  Wenn Sie diese Funktion bei dem Muster das erste Mal nutzen, werden die Lochmustersymbole automatisch der Palette hinzugefügt. Im Symbol-Organisator werden diese mit einem grünen Hintergrund dargestellt.


### Lochmuster-Symbole für Maschinenstricken

Diesen Symbolen ist jeweils eine Struktur zugeordnet, die es erlaubt, eine Simulation des Strickbildes im Muster Designer zu erzeugen. Diese Darstellung kann aber nicht ganz exakt sein, weil Sie nur die einzelne Masche betrifft und nicht berücksichtigt, wie die Nachbarmaschen davon beeinflusst werden. Die Schrägung durch das Umhängen der Maschen und das so erzeugte Loch werden jedoch recht gut dargestellt, sodass Sie eine gute Vorstellung vom späteren Aussehen des Muster erhalten.

Die Symbole, die für das Entwerfen von Lochmustern benötigt werden, sind in der Symbolpalette grün hinterlegt. Wenn Sie eine Strukturpalette zusammenstellen, die diese grünen Symbole enthält, sollten Sie sich darüber bewusst sein, dass, sofern Sie mit einer Strickmaschine arbeiten, DesignaKnit diesen Symbolen eine bestimmte Bedeutung zuordnet und das Muster entsprechend separiert und die dazugehörige Nadelvorwahl vornimmt, daher sollten Sie diese Symbole nur für Lochmuster und nicht für andere Strukturen verwenden.



Loch, das durch Umhängen einer Masche auf die benachbarte Nadel entsteht, d.h. der Schlitten legt beim nächsten Schlittenhub einen Faden in die leere Nadel und strickt diesen in der Rückreihe wieder ab. (Siehe auch spezielle Anleitung für Brother und Silver Reed Maschinen) Wenn Sie das Lochmuster zeichnen, wird dieses Symbol an die Stelle platziert an der Sie das erste Mal klicken. Klicken Sie mit der *linken Maustaste* an die gewünschte Stelle und ziehen Sie den Cursor dann in die Richtung, in der die Maschen umgehängt werden sollen.

- 
- Masche wird auf die benachbarte linke Nadel umgehängt Während Sie mit dem Cursor vom Loch nach links zeichnen, wird dieses Symbol jeder Masche zugeordnet die Sie überstreichen.
- Masche wird auf die benachbarte rechte Nadel umgehängt Während Sie mit dem Cursor vom Loch nach rechts zeichnen, wird dieses Symbol jeder Masche zugeordnet die Sie überstreichen.
- Letzte Nadel in der Sequenz Maschen umhängen nach rechts: 2 Maschen auf einer Nadel Diese Abnahme kann unmittelbar an dem Loch, aber auch einige Maschen von dem Loch entfernt liegen. Wenn Sie mit dem Lochmuster zeichnen, wird dieses Symbol automatisch dort platziert wo Sie bei dem Transfer in die linke Richtung die Maustaste wieder los lassen.
- Letzte Nadel in der Sequenz Maschen umhängen nach rechts: 2 Maschen auf einer Nadel Diese Abnahme kann unmittelbar an dem Loch, aber auch einige Maschen von dem Loch entfernt liegen. Wenn Sie mit dem Lochmuster zeichnen, wird dieses Symbol automatisch dort platziert wo Sie bei dem Transfer in die rechte Richtung die Maustaste wieder los lassen.
- Stelle, wo zwei Sequenzen von Umhängen aus entgegengesetzten Richtungen zusammentreffen: 3 Maschen auf einer Nadel
- Nur für Brother Maschinen: Feinlochmuster nach links umhängen. Feinlochmuster werden mit der rechten Maustaste gezeichnet und können nur auf benachbarte Nadeln angewendet werden. Beide Arten, Lochmuster und Feinlochmuster, können in einer Reihe gestrickt werden.
- Nur für Brother Maschinen: Feinlochmuster nach rechts umhängen. Feinlochmuster werden mit der rechten Maustaste gezeichnet und können nur auf benachbarte Nadeln angewendet werden. Beide Arten, Lochmuster und Feinlochmuster, können in einer Reihe gestrickt werden.



## Mit Der Lochmusterfunktion Zeichnen

Wird das Werkzeug das erste Mal verwendet, erweitert sich die Palette automatisch mit den für das Lochmuster erforderlichen Maschenstrukturen und es ändert sich der Cursor zu dem Lochmuster - Cursor, einem Kreuz mit dem Lochmustersymbol. *Die Spitze des Pfeils* ist der aktive Punkt des Cursors.

Positionieren Sie das kleine Kreuz der Cursors über die Masche, an der das erste Loch gesetzt werden soll und ziehen den Cursor dann in die Richtung, in der die Maschen umgehängt werden sollen. Ein Loch wird am Anfang der Linie gesetzt und eine Abnahme wird am Ende der Linie gesetzt. Die dazwischen liegenden Maschen werden in der Richtung dargestellt in der die Maschen gehängt werden.

Beim Gestalten brauchen nur die allgemeinen Grundregeln für die Erstellung von Lochmustern bzw. die Regeln der Strickmaschine beachtet werden, alle weiteren Berechnungen für die Separation des Lochmusters werden automatisch durchgeführt.

Das Werkzeug wird:

1. automatisch das Loch, die zu übertragenden Maschen und die Abnahmesymbole in die Zeichenrichtung eintragen.
2. automatisch an der Stelle, wo zwei Sequenzen von Umhängen aus entgegengesetzten Richtungen zusammentreffen, das richtige Symbol einzeichnen.
3. verhindern, daß ein Loch innerhalb einer Reihe direkt neben dem nächsten gesetzt wird.
4. falls diese Symbole nicht korrekt verwendet wurden, vor dem Speichern eine entsprechende Warnung ausgeben.

Denken Sie immer daran, dass Sie hier im Musterdesigner das fertige Muster zeichnen, wie es später *fertig* aussieht und nicht das Lochmuster konstruieren müssen. Das bedeutet, dass Ihre Zeichnung keine Lochkarte oder Folienvorlage für die Strickmaschine ist, sondern das Muster selbst darstellt.

### Zeichnen mit der linken Maustaste

**Bei Brother Strickmaschinen:** Hier wird ein ganzes Loch gezeichnet, d.h. die ganze Masche wird auf die nächste Nadel umgehängt, ein Loch wird am Anfang der Linie gesetzt und eine Abnahme wird automatisch am Ende der Linie gesetzt. Hier sind zwei Maschen auf einer Nadel, bzw. drei Maschen, wenn aus der anderen Richtung eine Lochmusterreihe angelegt wird.

Bei Brother wird diese Technik als *Lochmuster (Lace)* bezeichnet und wird mit dem Lochmusterschlitten und der Einstellung N gestrickt. Es müssen zunächst alle Reihen zum Umhängen der Maschen fertig gestrickt werden, bevor die anderen Reihen mit dem normalen Strickschlitten fertig gestrickt werden. Beim interaktiven Stricken wird Ihnen genau angezeigt welchen Schlitten Sie wann einsetzen müssen und wie viele Schlittenbewegungen Sie durchführen müssen.

Mehr über Lochmuster bei Brother Strickmaschinen

**Bei Silver Reed Strickmaschinen:** Hier wird ein ganzes Loch gezeichnet, d.h. die ganze Masche wird auf die nächste Nadel umgehängt. Ein Loch wird am Anfang der Linie gesetzt und eine Abnahme wird am Ende der Linie gesetzt, die dazwischen liegenden Maschen werden in der Richtung dargestellt in der die Maschen gehängt werden. Hier sind zwei Maschen auf einer Nadel, bzw. drei Maschen, wenn aus der anderen Richtung eine Lochmusterreihe angelegt wird.

Bei Silver Reed wird diese Technik *Ajour (Fashion Lace)* genannt und wird mit dem Schlitten mit der Einstellung P gestrickt. Das Umhängen wird eine Reihe vor dem Stricken der Reihe durchgeführt. Beim interaktiven Stricken wird Ihnen genau angezeigt welchen Schlitten Sie wann einsetzen müssen und wie viele Schlittenbewegungen Sie durchführen müssen.

### Zeichnen mit der rechten Maustaste

**Bei Brother Strickmaschinen:** Die Masche wird nur *teilweise* auf die benachbarte Nadel übertragen - das bedeutet, die Masche wird so erweitert, dass sie über zwei Nadeln hängt, die ursprüngliche Nadel wird dadurch nicht zu einer leeren Nadel. In diesem Fall können Sie nur eine Masche auf die nächste Masche übertragen, es ist nicht möglich, eine ganze Serie von Maschen zu übertragen, wenn diese Feinlochmuster-Technik verwendet wird.

Bei Brother wird diese Technik als *Fein-Lochmuster (Fine Lace)* bezeichnet und wird mit dem Lochmusterschlitten und der Einstellung F gestrickt.

Es können in einer Reihe Fein- und Normal- Lochmuster kombiniert werden, es können jedoch keine Feinlochmuster innerhalb von anderen Lochmustern gezeichnet werden. Beim interaktiven Stricken wird Ihnen genau angezeigt, welchen Schlitten Sie wann einsetzen und wie viele Schlittenbewegungen Sie durchführen müssen.

**Bei Silver Reed Strickmaschinen:** Hier wird ein ganzes Loch gezeichnet, d.h. eine Masche wird auf die nächste Nadel umgehängt. Während Sie so viele dieser 2-Maschen - Sequenzen in einer Reihe haben können, wie Sie wollen, können Sie diese Technik nicht zwischen einem Loch und einer Maschenabnahme verwenden.

Silver Reed bezeichnet diese Technik als einfaches Lochmuster (Schlitteneinstellung L). Mit dieser Einstellung kann in einer einzigen Reihe umgehängt und gestrickt werden solange:

- a. keine Maschen mehrfach umgehängt werden
- b. alle Maschen in die Richtung des Schlittens umgehängt werden

Für die Zeit in der das Lochmustermodul aktiv ist, werden alle anderen Mauseinstellungen überschrieben, so wird sicher gestellt, dass diese Funktion entsprechend der gewählten Strickmaschine korrekt arbeitet. Die vorherigen Einstellungen der Maustasten für die Farben oder Symbole werden automatisch wieder eingeschaltet, sobald Sie erneut auf das Lochmustermodul klicken oder eine andere Funktion aufrufen und so die Lochmusterfunktion wieder verlassen. Wenn Sie auf eine Farbe in der Palette oder eine andere Funktion aufrufen, nimmt DesignaKnit an, dass Sie diese Farbe verwenden wollen oder dass Sie die andere Funktion verwenden wollen, schaltet darum die Lochmusterfunktion aus und schaltet die Maustasten entsprechend um.

### Ein Loch wieder entfernen

Ein einfacher Mausklick mit der rechten oder linken Maustaste auf das Loch (ohne eine Linie zu ziehen) entfernt das Loch, die dazugehörigen Übertragungen und Abnahmen vollständig.



## Lochmuster Beim Handstricken

Das Lochmustermodul ist für Handstricker nicht so grundlegend wichtig wie für Maschinenstricker, da beim Handstricken die Reihen für die Strickschlitten nicht separiert werden müssen. Sie können das Lochmuster mit dem Zeichenstift frei auf der Arbeitsfläche zeichnen und die Löcher ohne Einschränkungen platzieren.

Trotzdem sollten Sie, wenn Sie die Lochmusterfunktion installiert haben, auch die Handstrickmuster mit diesem Werkzeug erstellen, so können Sie sich sicher sein, dass die Anzahl der Transfers mit den Löchern in einer Reihe auch passen. Einige Regeln sollten Sie trotzdem beachten:

- Anders als bei Lochmustern für Maschinen, wird beim Handstrick die Masche nicht auf eine andere Nadel transferiert, es kann aber abhängig von der Anordnung der Löcher ein starker Versatz der Maschen entstehen, Sie können dieses im DesignaKnit darstellen. Darum können Sie in der Maschenansicht die Symbole / und \, die automatisch von DesignaKnit eingefügt werden, verwenden um diesen Maschenversatz zu illustrieren.
- Die Symbole / und \ würden allerdings verwirrende Strickanleitungen erzeugen - nachdem Sie das Muster gezeichnet und ggf. als Graphik gedruckt haben, bevor Sie aber diesen Entwurf als Anleitung ausdrucken, sollten Sie aber diese Symbole mit rechten bzw. linken Maschen ersetzen. So bleiben für die Anleitungen nur noch die Löcher und die Transfermaschen an Ihrer Position.
- Haben Sie die Symbole / und \ entfernt, führt es dazu, dass ein Klick auf das Lochsymbol dieses Symbol und die dazugehörige Transfermasche nicht mehr entfernt.

### Siehe auch

Lochmuster bei Silver Reed Strickmaschinen

Lochmuster bei Brother Strickmaschinen

Lochmuster bei Toyota Strickmaschinen

Lochmuster Symbole

Maschen-Symbol-Organisator

Muster Designer Palette

## Lochmuster bei Toyota Strickmaschinen

---

Bei Toyota Strickmaschinen gibt es einen extra Lochmusterschlitten, welcher die Nadel vorwählt und die Maschen überträgt. Nachdem alle Maschen umgehängt worden sind, werden diese mit dem normalen Strickschlitten gestrickt. Sehen Sie bitte im Handbuch Ihrer Toyota Strickmaschine nach, um weitere Details über diese Techniken zu erfahren.

Wenn Sie ein Lochmuster für Toyota Strickmaschinen zeichnen, können Sie die Maschen entweder in den ungeraden Reihen (konventionelles System - Lochmusterschlitten an der linken Seite) oder in geraden Reihen umhängen, aber nicht in beiden Reihen. Sie können die Maschen nicht in direkt aufeinander folgenden Reihen umhängen. Dieses stellt sicher, daß die Ruhepositionen der Schlitten a) immer an der gleichen Position sind und b) und immer auf den jeweils gegenüberliegenden Seiten des Nadelbettes sind.

## Lochmustermethoden

Die folgenden Methoden können Sie mit einer elektronischen Toyota Strickmaschine verwenden

- Sie können Lochmuster mit Norweger, und Rechts-Links Strukturmuster kombinieren
- Sie können in einer Reihe die Maschen in beiden Richtungen umhängen

Es gelten jedoch die folgenden Regeln:

- Sie können die Lochmustersymbole nicht zur Darstellung anderer Strukturmuster verwenden
- Sie können keine Löcher auf direkt benachbarten Nadeln haben; Wenn Sie diese Kombination zeichnen wollen, wird das Lochmusterwerkzeug, das zuerst gezeichnete Loch löschen und nur das zweite Loch darstellen.
- können keine Löcher in direkt aufeinander folgenden Reihen untereinander zeichnen; Sonst erhalten Sie eine Warnmeldung beim Speichern, Übertragen oder beim interaktiven Stricken.
- Innerhalb eines Strickstücks können die Lochmuster in geraden oder in ungeraden Reihen liegen, aber nicht in beiden Reihen. Dadurch können Sie keine Streifen mit Lochmuster erzeugen, in denen Sie in jeder Reihe Lochmuster haben. Der Grund liegt darin, dass der Lochmusterschlitten und der Strickschlitten immer auf der gegenüberliegenden Seite des Nadelbetts geparkt werden müssen.

## Ein Lochmuster Zeichnen

### **Mehrfaches umhängen der Maschen**

So verwenden Sie die linke Maustaste: Positionieren Sie das kleine Kreuz der Cursors über die Masche, an der das erste Loch gesetzt werden soll und ziehen den Cursor dann in die Richtung, in der die Maschen umgehängt werden sollen. DesignaKnit wird die Umhängemaschen automatisch einfügen.

### **Einfaches umhängen der Maschen**

So verwenden Sie die rechte Maustaste für einzelnes Umhängen: Klicken Sie auf die Masche, von der eine Masche umgehängt werden soll und ziehen Sie die Maus in die Richtung, in der umgehängt werden soll.

### **Löschen**

Ein einfacher Mausklick mit der rechten oder linken Maustaste auf das Loch (ohne eine Linie zu ziehen) entfernt das Loch, die dazugehörigen Übertragungen und Abnahmen vollständig.

## Einschränkungen Bei Lochkarten

Folgende Einschränkungen gelten bei der Verwendung von Lochkarten:

- DesignaKnit unterstützt nicht die Kombination anderer Musterarten mit den Lochmustern bei Lochkartenmaschinen.
- In der Vorlage für die Lochkarte werden von DesignaKnit nur die Touren für den Lochmusterschlitten eingetragen, nicht jedoch die Touren für den Strickschlitten. Der Grund ist, dass nur der Lochmusterschlitten die Lochkarte vorwärts bewegt und nicht der Strickschlitten. Anders als bei den elektronischen Strickmaschinen, bei diesen kann das System erkennen, dass ein anderer Schlitten eine Reihe gestrickt hat und die Wendemarkierung passiert hat und kann die Reihen entsprechend weiter zählen. Bei Lochkartenmaschinen folgt der zweite Schlitten dem ersten Schlitten und kann deshalb nicht erkannt werden.
- Obwohl DesignaKnit das Zeichnen des fertigen Musters das Integrieren mit einem Schnittmuster ermöglicht, wird das interaktive Stricken mit integriertem Muster nicht unterstützt.

### Siehe auch

Lochmuster-Werkzeuge

Lochmuster bei Silver Reed Strickmaschinen

Lochmuster bei Brother Strickmaschinen

Lochmuster Symbole

Maschen-Symbol-Organisator

Muster Designer Palette

## Memonummern

---

Stricker mit einer Brother Elektronik Strickmaschine oder einer Silver Reed PE1 mit Design Controller können die Memo Informationen verwenden, um festzulegen, welches Garn in welcher Reihe verwendet wird. Diese Nummern werden von der Strickmaschine auf der Konsole angezeigt, um Ihnen zu zeigen, wann Sie das Garn wechseln sollen.

### Silver Reed PE1 Design Controller

Die Silver Reed zeigt die Memo Informationen nur, wenn ein Jacquardmuster oder ein AG50 Intarsien Muster übertragen wurde. Verwenden Sie hier die Farbseparationsmethode D.

### Brother Elektronik Maschinen

Die Memozahlen, die den Farben zugeordnet werden, erschienen in der Memo - Anzeige in der Strickmaschine.

- o Wenn Sie **Jacquard** stricken, kann jeder Farbe eine Memozahl zugeordnet werden.
- o Bei **Norwegermustern** werden meistens nur den Kontrastgarnen eine Memonummer zugeordnet.

### Passap/Pfaff E6000 und E8000 Strickmaschinen

Für mehrfarbiges Jacquard müssen den Farben eine Memonummer zugeordnet werden.

- o Für 4-Farbmuster dürfen Sie nur die Nummern 1 bis 4 verwenden.
- o Für 3-Farbmuster dürfen Sie nur die Nummern 1 bis 3 verwenden.
- o Für 2-Farbmuster dürfen Sie nur die Nummern 1 bis 2 verwenden.

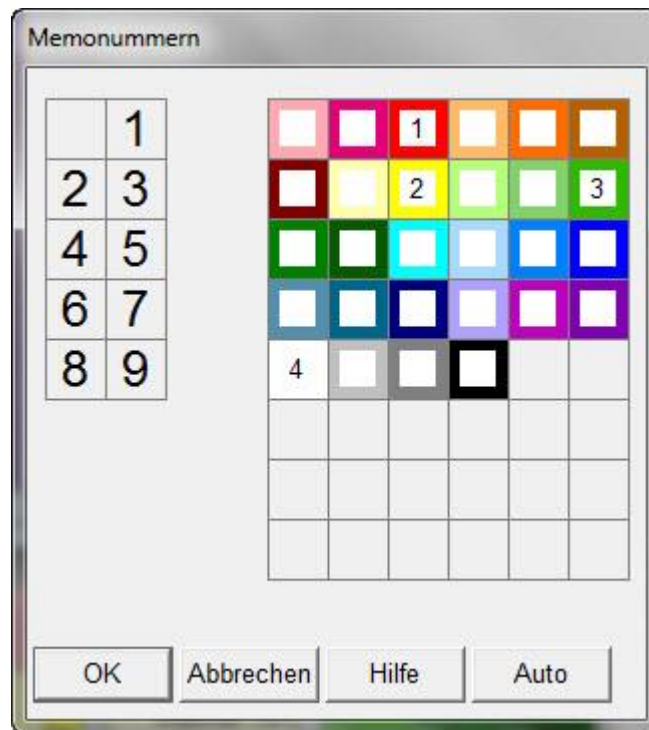
Bei diesen Maschinen beziehen sich die Nummern auf das Garn innerhalb der Reihe, wenn also Ihr Muster insgesamt mehr Farben hat als in einer Reihe erlaubt sind, können Sie die Memonummer wieder verwenden.

Z.B.: Die Reihen 1 bis 10 verwenden Rot, Grün, Blau, Gelb, während die Reihen 11 bis 20 Rot, Schwarz, Weiß, Grün verwenden:

Können Sie die Nummern so einrichten: Rot=1, Grün=2, Blau und Schwarz=3 und Gelb and Weiß=4

Um die Memonummern einzurichten, klicken Sie auf **Paletten/Memo**





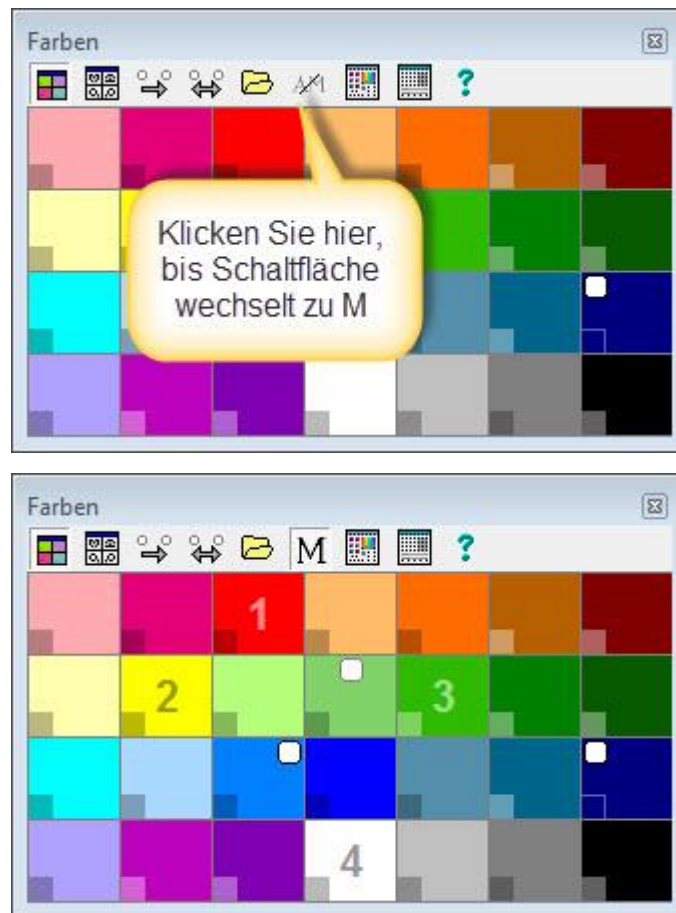
Memonummern können von 1 bis 9 vergeben werden. Dieselbe Nummer kann mehrfach verwendet werden, zum Beispiel in dem Fall, wenn Sie mehr als 10 Farben in Ihrem Muster haben und sie in dem Farbwechsler verschiedene Farben in einer Farbposition verwenden.

Um **eine Memonummer einer Farbe zuzuordnen**, verschieben Sie einfach die Zahl von der linken Seite auf das farbige Symbol auf der rechten Seite der Dialogbox.

Um **eine Memonummer zu entfernen**, verschieben das leere Feld ganz oben links auf das entsprechende farbige Kästchen auf der rechten Seite.

Um die Memonummer in der Palette zu sehen, wählen Sie entweder **Ansicht/Memo** oder Sie klicken den **Memo/Memonummern** Knopf in der oberen Werkzeugleiste des Palettenfensters, bis dort ein **M** erscheint.

Beachten Sie bitte, dass die Optionen Ansicht/Symbole Garnfarben, Ansicht/Symbole Maschenstrukturen und Ansicht/Memo sich gegenseitig ausschließen. Das bedeutet, Sie können entweder die Symbole oder die entsprechenden Memos in der Farbpalette sehen. *Das bedeutet nicht, dass man nicht Garnsymbole und Memonummer gleichzeitig einer Palette zuordnen kann, Sie können sie sich nur nicht gleichzeitig anzeigen lassen. Auf den Ausdruck mit den Garnsymbolen hat das allerdings keinen Einfluss.*



#### Siehe auch

Palette Werkzeugleiste

Garnsymbole

Stricktechnik

## Menüs

---

Die Menuzeile ermöglicht den Zugriff auf alle Funktionen und Optionen in dem Graphik Studio. Zum schnellen Zugriff haben einige dieser Funktionen unter der Menuzeile und auf der linken Seite des Fensters ein Symbol in den Werkzeugleisten.

### Datei

#### Neue Musterdatei beginnen

Mit dem Menüpunkt Datei/Neu Muster Setup öffnet sich die Dialogbox Neue Musterdatei beginnen, hier können Sie die Parameter für Ihr neues Muster einstellen. Wenn Sie sich jetzt noch nicht sicher sind, welche Einstellungen Sie wählen wollen, können Sie später immer in dem Menu Optionen Änderungen an diesen Einstellungen vornehmen.

Wenn Sie Ihre Einstellungen vorgenommen haben und dann auf OK klicken, öffnet sich die Dialogbox für die Maschenprobe.

Sie können diesen Menüpunkt auch mit der Kurztaste **Strg+N** direkt aufrufen.

#### Neu von Standard

Mit dieser Option beginnen Sie ein neues Muster mit einer Standardvorlage mit den dort gewählten Voreinstellungen. Das Standardmuster ist in der Basisvorlage eingestellt und ist das Muster auf dem Bildschirm, wenn Sie DesignaKnit das erste Mal starten und in den Musterdesigner wechseln. Wenn Sie die Einstellungen des Standardmusters in der Basisvorlage ändern wollen, verwenden Sie die Dialogbox "Neue Musterdatei beginnen" um das neue Muster zu konfigurieren und markieren Sie die Option "Als Standard-Mustervorlage speichern", wenn Sie dann auf OK klicken, wird diese Einstellung für die nächsten Muster als Standard verwendet.

Sie können die Standardeinstellungen auch mit der Kurztaste **Strg+D** aufrufen.

#### Neu von Aktuell

Diese Option startet ein neues Muster mit den aktuellen Einstellungen: wie z.B. Größe, Palette, Stricktechnik, etc. Dieses ist besonders dann hilfreich, wenn Sie mit einer Musterreihe oder mit den selben Garnen arbeiten und nicht jedes mal von den Standardeinstellung aus von vorne beginnen wollen.

Sie können diesen Menüpunkt auch mit der Kurztaste **Strg+R** aufrufen..

#### Miniaturansicht

Öffnet eine Musterdatei mit dem DesignaKnit Muster Vorschau Browser. Dieser bietet verschiedene Möglichkeiten, Bilder und Muster zu filtern und zu suchen, die Ihnen in der normalen Windows Dialogbox nicht zur Verfügung stehen.



Ebenso können Sie die Vorschau öffnen, indem Sie das **Datei/Öffnen** Symbol in der Werkzeugleiste verwenden.

#### Muster öffnen

Ein Muster mit der normalen Windows Datei Dialogbox öffnen.

#### Speichern

Dieser Befehl speichert die aktuelle Datei und überschreibt die bestehende Datei ohne weitere Mitteilung. Ist es allerdings das erste mal, dass Sie die Datei speichern (der Name in der Titelzeile lautet "namenlos.stp") wird die Dialogbox für Speichern unter geöffnet.



Alternativ benutzen Sie das Symbol mit der Diskette in der Werkzeugleiste.

#### Speichern unter

Nutzen Sie diesen Befehl, wenn Sie ein Muster zum ersten mal speichern oder wenn Sie ein Muster unter einem neuen Namen speichern wollen.

#### Löschen

Nutzen Sie diesen Befehl, wenn Sie ein oder mehrere Muster mit Hilfe der Miniatur Vorschau löschen wollen. Wenn Sie ein Muster auswählen, wird dieses mit einem großen roten Kreuz markiert. Sie können mehrere Schnitte auswählen, wenn Sie eine Auswahl wieder rückgängig machen wollen, klicken Sie einfach erneut auf die Vorschau des Musters um das Kreuz wieder zu entfernen. Klicken Sie auf den Knopf "Löschen", werden die markierten Muster tatsächlich gelöscht.

#### Drucken

Beginnt eine Serie von Druck Dialogboxen, die Sie durch die verschiedenen Druckformate und deren Optionen führt.



Alternativ benutzen Sie das Symbol mit dem Drucker in der Werkzeugleiste.

#### Beenden

Beendet DesignaKnit 8.

### Bearbeiten

#### Rückgängig

Macht die letzte Aktion rückgängig Sie können die letzten 20 Aktionen rückgängig machen. Jede Aktion, die Sie rückgängig machen, können Sie wiederherstellen, indem Sie auf das Symbol "Wiederherstellen" klicken. Wenn dieses Symbol nicht zur Verfügung steht, bedeutet das, es gibt keine Aktion die Rückgängig gemacht werden kann.



Alternativ benutzen Sie das Symbol mit dem roten Pfeil "Letzte Aktion Rückgängig machen" in der Werkzeugleiste. Wenn dieses Symbol nicht zur Verfügung steht, bedeutet das, es gibt keine Aktion, die rückgängig gemacht werden kann.

#### Wiederherstellen

Stellt die letzte Aktion wieder her, die rückgängig gemacht wurde. Sie können bis zu 20 Aktionen wiederherstellen, die rückgängig gemacht wurden. Wenn dieser Menüpunkt nicht zur Verfügung steht, bedeutet das, es gibt keine Aktion, die wiederhergestellt werden kann.



Alternativ benutzen Sie das Symbol mit dem roten Pfeil "Letzten Schritt Rückgängig wiederherstellen" in der Werkzeugleiste. Wenn dieses Symbol nicht zur Verfügung steht, bedeutet das, es gibt keine Aktion die Wiederhergestellt werden kann.

#### Alles auswählen

Platziert einen markierten Auswahlrahmen um den gesamten Musterbereich.

Wenn Sie ein rapportiertes Musters haben, wird dieser Rahmen um den Rapport in der oberen linken Ecke angezeigt. Wenn Sie eingezoomt sind, müssen Sie herauszoomen, um den Rahmen zu sehen.

#### Garnfarben löschen

Ersetzt alle Farben mit der aktuellen Farbe der rechten Maustaste.

### Symbole löschen

Löscht alle Symbole, behält den aktuellen Maschentyp. Der aktuelle Maschentyp hat kein eigenes Symbol und wird durch die aktuelle Stricktechnik bestimmt.

### Neu definieren

Definiert den Bereich eines einzelnen Rapports auf einen von zwei Wegen neu:

1. Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen um den Bereich, der zum Rapport verwendet werden soll und klicken Sie dann auf diesen Knopf.
2. Verwenden Sie anschließend den Knopf rechts neben diesem Knopf, um die Anzahl der Wiederholungen des Rapports in horizontaler und vertikaler Richtung festzulegen und klicken Sie anschließend wieder auf diesen Knopf, um den gesamten Bereich als Rapport zu definieren.

Also:

- Haben Sie eine Auswahlbox gezeichnet, wird dieser Knopf den ausgewählten Bereich als Rapport definieren.
- Wenn es keinen Rahmen gibt, wird dieser Knopf einen Bereich für einen einfachen Rapport definieren.

Alternativ klicken Sie auf das  Symbol in der linken Werkzeugleiste.

### Ausschneiden

Entfernt den ausgewählten Musterbereich und speichert diesen in die Zwischenablage.

Hinweis: Wenn Sie entweder die Maschenansicht oder die Symbolansicht aktiviert haben, müssen Sie in der nächsten Dialogbox die Frage mit "JA" beantworten um die Symbol in Text umzuwandeln.

Wenn Sie diese Option nicht wählen, können Sie das Muster in das DesignaKnit Graphik Studio oder in ein anderes Programm das Graphiken verarbeiten kann, einfügen.



Alternativ verwenden Sie das Symbol mit der Schere in der linken Werkzeugleiste oder klicken mit der rechten Maustaste in den Auswahlrahmen und wählen dann "Ausschneiden".

### Kopieren

Legt eine Kopie des ausgewählten Bereichs in die Zwischenablage ab.

Hinweis: Wenn Sie entweder die Maschenansicht oder die Symbolansicht aktiviert haben, müssen Sie in der nächsten Dialogbox die Frage mit "JA" beantworten, um das Symbol in Text umzuwandeln.

Wenn Sie diese Option nicht wählen, können Sie das Muster in das DesignaKnit Graphik Studio oder in ein anderes Programm das Graphiken verarbeiten kann, einfügen.



Alternativ verwenden Sie das Symbol mit der Kamera in der linken Werkzeugleiste oder klicken mit der rechten Maustaste in den Auswahlrahmen und wählen dann "Kopieren".

### Einfügen

Fügt den Inhalt der Zwischenablage in den Arbeitsbereich ein. Ist dieser Menüpunkt nicht aktiv, dann ist entweder die Zwischenablage leer oder der Inhalt ist mit DesignaKnt 8 nicht kompatibel.

Beachten Sie, dass Sie Maschensymbole nur dann in DesignaKnit zurück kopieren können, wenn diese zuvor in Text umgewandelt worden sind.

Texte aus anderen Quellen werden in die KnitWriteDK umgewandelt, werden aber nur dann mit den richtigen Symbolen angezeigt, wenn diese zuvor in der Symbolpalette eingefügt worden sind.



Alternativ, verwenden Sie das entsprechende Symbol mit dem Klemmbrett in der linken Werkzeugleiste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Auswahlrahmen und wählen Sie dann "Einfügen".

#### Skaliert einfügen

Verwenden Sie Skaliert einfügen, um den Inhalt der Zwischenablage vergrößert oder verkleinert in das Muster einzufügen.

#### Export

##### Motiv

Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn ein Auswahlrahmen gesetzt wurde.

Markieren Sie den Bereich, den Sie sichern möchten mit dem Auswahlrahmen. Wenn Sie "Export" auswählen, öffnet sich die Dialogbox "Muster speichern unter", Geben Sie einen neuen Namen für das Muster ein und klicken Sie dann auf OK.

##### Palette

Speichert die aktuelle Palette, um sie später wieder nutzen zu können.

#### Importieren

Importiert zuvor gespeicherte Muster in das aktuelle Muster auf verschiedene Weise

##### Einzelnes Motiv

Importiert von ein zuvor gespeichertes Muster in den aktuellen Entwurf als einzelnes Muster.

##### Horizontale Bordüren

Importiert ein zuvor gespeichertes Muster oder Motiv so, dass es sich horizontal wiederholt

##### Vertikale Bordüren

Importiert ein zuvor gespeichertes Muster oder Motiv so, dass es sich vertikal wiederholt

##### Rapportiert

Importiert ein zuvor gespeichertes Muster oder Motiv so, dass es rapportiert auf der ausgewählten Fläche dargestellt wird.

##### Palette

Fügt Farben und/oder Maschensymbole zu der bestehenden Palette hinzu entweder aus einer zuvor gespeicherten Palettendatei oder aus einem zuvor gespeicherten Muster.

#### Notizen

Alle Notizen, die Sie hier eingeben, werden mit dem Muster gespeichert, sodass Sie später immer darauf zugreifen können.

Diese Notizen werden auch beim Ausdruck der Strickanleitungen mit ausgegeben, Sie können so grundlegende Informationen, wie zum Beispiel die verwendete Nadelgröße, Fadenspannung,

Garntypen, Gewicht oder ähnliche Informationen, die für den Stricker interessant sein könnten unterbringen.

Wenn Sie Muster mit spezifischen Informationen oder Schlüsselwörter suchen, können Sie die Suchfunktion in der Miniaturansicht nutzen, um nach diesen Worten in den Notizen zu suchen.

## Ansicht

Das Menu Ansicht enthält alle Funktionen, mit denen Sie die Anzeige auf dem Bildschirm einstellen.

### Garnfarben

Mit dieser Funktion aktivieren Sie die Anzeige der Garnfarben auf dem Bildschirm. Sie können diese auch ausschalten, wenn Sie lediglich die Maschensymbole angezeigt haben wollen.

Die Ansicht der Garnfarben muß aktiviert sein, um die Memos oder die Farbsymbole sehen zu können.

Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, werden automatisch die aktuellen Farben in der Palette angezeigt.



Alternativ benutzen Sie das Symbol Ansicht Garn Farbpalette in der oberen Werkzeugleiste.

### Maschen-Symbole

Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, sehen Sie die KnitWriteDK Maschensymbole für die in dem Muster verwendeten Maschenarten.

In der Maschenansicht, überlagern die Symbole die Ansicht, wenn es für diese Masche kein Maschenbild gibt. Wenn Sie diese Ansicht nicht aktiviert haben, und es gibt kein Maschenbild für diese Masche, erhalten Sie lediglich eine unspezifische Nachricht in der Masche, dass ein Symbol dieser Masche zugeordnet wurde.

In der Rasteransicht betrifft diese Ansicht alle Maschensymbole.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Symbole im Muster anzeigen" in der oberen Werkzeugleiste.

### Farbpalette

Zeigt die aktuelle Palette mit den Farben, die über die Funktion Farbpalette einrichten so an, dass Sie die Farben unmittelbar verwenden können.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Garnpalette anzeigen" in der oberen Werkzeugleiste.

### Symbol-Palette

Zeigt die aktuelle Palette mit den Symbolen die über die Funktion Symbol-Organisator eingerichtet wurden so an, dass Sie die Symbole unmittelbar verwenden können.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Symbolpalette anzeigen" in der oberen Werkzeugleiste.

### Maschenansicht

Mit dieser Option werden die Maschen als graphische Maschensimulation angezeigt. Wenn die Anzahl der zur Verfügung stehenden Pixel pro Masche zu wenig sind, um die Simulation anzuzeigen, erhalten Sie eine Warnmeldung angezeigt.

Wenn Sie Maschensymbole verwendet haben, denen auch eine Maschensimulation zugeordnet wurde, wird diese ebenfalls dargestellt. Diese Symbole erkennen Sie im Symbol-Organisator daran, dass sie mit einem dunkelgelben Dreieck markiert sind.



Maschen ohne zugeordneter Simulation werden entweder als unscharfe Zelle oder wenn Ansicht/Symbole aktiviert ist, werden die Symbole über die Maschenansicht gelegt.

Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, wird automatisch die Rasteransicht ausgeschaltet, wenn Sie die Ansicht dann ausschalten, erhalten Sie plane Arbeitsfläche.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Maschenbild anzeigen" in der oberen Werkzeugleiste.

### Raster

Wenn Sie diese Option anwählen, wird ein Raster entsprechend der aktuellen Maschenprobe angezeigt. Jede Zelle in dem Raster entspricht einer Masche.

Sie können in dieser Ansicht sowohl mit den Garnfarben als auch mit den Symbolen arbeiten.

Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, wird automatisch die Maschenansicht ausgeschaltet und wenn Sie die Ansicht dann ausschalten, erhalten Sie plane Arbeitsfläche.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Raster anzeigen" in der oberen Werkzeugleiste.

### Rastereinteilung

Die Rastereinteilungen dienen zur besseren Erkennbarkeit der Raster. Es wird zum Beispiel jede 10te Rasterlinie und Rasterpalte markiert. Die Abstände dieser Markierungen können im Muster Designer unter dem Menü Optionen/Format Rastereinteilungen festgelegt werden.

### Raportumriss

In dieser Ansicht wird Ihnen der Umriss eines einzelnen Rapports angezeigt. Stellen Sie auch hier sicher, dass Sie genug Platz um das Muster haben, dass Sie nicht versehentlich Teile des Musters beim Drehen verlieren.

Wenn Sie mehrere Rapporte in einen einzelnen Rapport neu definieren wollen, hilft Ihnen diese Ansicht den Auswahlrahmen genau zu setzen.

### Horizontales Lineal

Ist dieses Werkzeug einmal aktiviert, können Sie das Lineal überall in dem Arbeitsbereich verschieben und so das Muster vermessen.

Verschieben Sie das Lineal horizontal, um den Nullpunkt an die gewünschte Stelle zu verschieben.

Wenn Sie mit dem Cursor über die gelben Rechtecke an einer der beiden Ecken gehen, ändert sich die Form des Cursor in ein Lineal, Sie können dann mit einem Klick zwischen der Messung in cm oder in Maschen entsprechend der Einstellungen unter Optionen/Maßeinheiten umschalten.



Alternativ können Sie das Lineal ein/ausschalten indem Sie auf das Symbol "Zeige horizontales Lineal" klicken.

### Vertikales Lineal

Ist dieses Werkzeug einmal aktiviert, können Sie das Lineal überall in dem Arbeitsbereich verschieben und so das Muster vermessen.

Verschieben Sie das Lineal vertikal, um den Nullpunkt an die gewünschte Stelle zu verschieben.

Wenn Sie mit dem Cursor über die gelben Rechtecke an einer der beiden Ecken gehen, ändert sich die Form des Cursor in ein Lineal, Sie können dann mit einem Klick zwischen der Messung in cm oder in Maschen entsprechend der Einstellungen unter Optionen/Maßeinheiten umschalten.



Alternativ können Sie das Lineal ein/ausschalten, indem Sie auf das Symbol "Zeige horizontales Lineal" klicken.

#### Garnsymbole

Mit dieser Funktion werden Symbole, Buchstaben oder Zahlen angezeigt, die über die Option Paletten/Symbole Garnfarben eingestellt werden.

*Verwechseln Sie diese Funktion nicht mit den **Maschensymbolen** aus dem Symbol-Organisator, in dem die Schriftart **KnitWriteDK™** verwendet wird, die speziell für die verschiedenen Maschenarten nicht für die Garne verwendet wird.*

Sie können nicht die Garnsymbole gleichzeitig mit den Memo oder den Maschensymbolen angezeigt werden.

#### Memo

Mit dieser Funktion werden die Memo-Nummern angezeigt, die über die Option Paletten/Memo eingestellt werden.

Sie können die Memonummern und die Garnsymbole oder die Memonummern und die Maschensymbole nicht gleichzeitig anzeigen.

#### Position Maus im Muster

Öffnet ein kleines Fenster in dem angezeigt wird, welche Farben oder Symbole der aktuellen Palette, den verschiedenen Maustasten zugeordnet sind, es wird ebenso die genaue Position der Maus innerhalb eines einzelnen Rapports als Maschen und Reihen angegeben.

Die Position wird sowohl als Abstand von der rechten Seite (R) als auch als Abstand von der linken Seite (L) der Rapports angezeigt, die Position der Reihe wird der Reihe 1 gezählt.

Wenn Optionen/Fenster für Palette etc. loslösen aktiviert ist, und der Muster Designer nicht im Vollbildschirm angezeigt wird, können Sie dieses Fenster so verschieben, dass es nicht über dem Muster liegt.



Alternativ können Sie das kleine Fenster ein/ausschalten indem Sie auf das Symbol "Zeige die Position der Maus im Muster" klicken.

#### Position Maus im Schnitt

Öffnet ein kleines Fenster, das zeigt, in welchem Schnittteil gerade gearbeitet wird und wo in dem Schnittteil sich gerade der Cursor befindet. Mit dem Menüpunkt Schnitt/Zeige Teil(e) können Sie das gewünschte Schnittteil gesondert anzeigen.

Die Cursorposition wird entweder als Maschen und Reihen oder, abhängig von den Einstellungen bei den Maßeinheiten in den Optionen, als Zentimeter oder Inch angezeigt.

Wenn bisher noch kein Schnitt geladen wurde, öffnet sich beim Aktivieren dieser Option die Dialogbox zum Öffnen der Schnitte.

Wenn Optionen/Fenster für Palette etc. loslösen aktiviert ist, und der Muster Designer nicht im Vollbildschirm angezeigt wird, können Sie dieses Fenster so verschieben, dass es nicht über dem Muster liegt.

#### Position Auswahlrahmen

Öffnet ein kleines Fenster zur Anzeige der Größe und Position der Auswahlrahmens.

Falls noch kein Auswahlrahmen ausgewählt wurde, führt das Aktivieren dieser Option dazu, dass an der zuletzt verwendeten Stelle ein Auswahlrahmen angezeigt wird.

So können Sie zwischen den beiden Varianten des Auswahlrahmens wechseln, mit der rechten Maustaste klicken Sie irgendwo im Musterbereich und wählen Sie dann in dem Kontextmenu "Zeige den markierten Auswahlrahmen".

Ist der aktive Auswahlrahmen zur Zeit ein nicht markierter Auswahlrahmen, wird diese Option den Auswahlrahmen in einen markierten Auswahlrahmen ändern.

#### Farbnummern / Fadenführer

Bei Strickmaschinen zeigt diese Option die Garne, die im Strickmuster verwendet werden an, ebenso wie die Fadenführer, zu denen die Garne zugeordnet sind und, falls Sie mit einem Farbwechsler arbeiten, auch die entsprechenden Informationen hierzu.

Wenn inkompatible Menüoptionen eingeschaltet sind, kann man nicht direkt in dem Muster zeichnen, wenn die Funktion Farbnummern/Fadenführer aktiviert ist. Sie können aber trotzdem die Farben in den Fadenführern mit den Stift für einzelne Reihen oder mit dem Füllwerkzeug für einen ganzen Bereich ändern. Wählen Sie die Farbe aus der Palette und klicken Sie dann auf den entsprechenden Fadenführer an der Stelle, an der Sie die Farbe ändern wollen. Sie können auch die Pipette verwenden, um die gewünschte Farbe auszuwählen.

#### Rapporte

Wenn Sie die Option Ansicht/Rapporte auswählen, öffnet sich die Dialogbox "Zahl der Musterrapporte eingeben". Sie können sich die Grenzen zwischen den Rapporten mit der Funktion "Ansicht/Rapportumriss " anzeigen lassen.

Jede Veränderung, die Sie an einem der Rapporte vornehmen, wird unmittelbar auch in allen anderen Rapport angezeigt. Dieses ist besonders hilfreich, wenn Sie mit einem "Allover" Muster arbeiten, Sie sehen sofort den Effekt der Änderung auf dem gesamten Musterbereich.

So wie Sie in einem Rapport direkt zeichnen können, so können Sie hier auch die Funktionen wie Kopieren und Speichern nutzen.

Um den Effekt von den Änderungen zu sehen, geben Sie die Zahl der Rapporte so an, dass Sie noch auf dem Bildschirm erkennbar sind - das hängt von der Größe eines einzelnen Rapports ab, versuchen Sie es einfach mal mit 3 x 3 oder 5 x 5.

Wenn Sie hier eine extrem große Zahl eingeben, erhalten Sie automatisch die größte Zahl der Rapporte, die an dem aktiven Schnittteil angezeigt werden können. Diese Zahl kann allerdings dazu führen, dass man in der Praxis nicht mehr richtig damit arbeiten kann. Sie sollten darum lieber die Größe des einzelnen Rapports ermitteln und so die maximale Anzahl der Rapporte abschätzen und auch eingeben. Wenn die angezeigten Rapporte größer als der sichtbare Bereich des Bildschirms sind, wird der ursprüngliche Rapport immer in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt und Bildlaufleisten erscheinen unten und an der rechten Seite des Bildschirms. Wenn Schnittteile angezeigt werden, werden diese initial an der unteren linken Ecke des Rapports platziert und es kann notwendig sein, das Fenster zu verschieben, um den Schnitt zu sehen.



Sie können Rapporte einzeln manuell hinzufügen oder entfernen, indem Sie auf das entsprechende Symbol im Knopf Anzahl der Rapporte definieren in der linken Werkzeugleiste klicken.



Wenn Sie ein oder mehrere Rapport zu einem Rapport verbinden wollen, geben Sie die Zahl der Rapporte vertikal und/oder horizontal entweder über das Menü Ansicht/Rapporte oder über das Symbol in der Werkzeugleiste ein und klicken Sie dann auf Menü/Neu definieren. Wenn Sie komplette Rapporte neu definieren wollen, dann brauchen Sie keinen Auswahlrahmen zeichnen.

Wenn Sie ein Musterelement so ändern möchten, dass die Umrandung eines Rapports (z.B. die Größe in Maschen und Reihen) kleiner ist als das Original oder so vergrößert wird, dass es Elemente des Nachbarrapports einschließt, ziehen Sie eine Auswahlbox um den gewünschten Bereich und wählen dann Bearbeiten/Neu definieren oder klicken auf den Knopf Muster beschneiden oder erweitern.

#### Info

Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn ein Schnitt geladen wurde. Es wird eine Liste der Schnittteile zusammen mit der maximalen Anzahl von Maschen und Reihen, die bei der aktuellen Maschenprobe notwendig sind, um das Schnittteil zu stricken, angezeigt.

#### Hinweise

Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn Sie noch nicht mit allen Funktionen des Programms vertraut sind, DesignaKnit zeigt entweder unmittelbar neben dem Cursor oder unten am Bildschirmrand eine kurze Info über die Funktion an.

#### Zoom

Mit dem Menü Zoom bestimmen Sie die Vergrößerung, mit der das Muster angezeigt wird. Die daraus resultierende Größe der Maschen und Reihen beeinflusst, welcher Bereich durch den Pinsel oder das Löschwerkzeug bearbeitet wird.

##### Pixel pro Masche

Wählen Sie "Pixel pro Masche" um die Vergrößerung der aktuellen Ansicht als Pixel pro Maschenbreite einzustellen. Die Zoom Faktor Dialogbox wird geöffnet und die aktuelle Zahl der Pixel pro Masche wird markiert.

- um die Maschen zu vergrößern: Wählen Sie mehr Pixel pro Masche.
- um die Maschen zu verkleinern: Wählen Sie weniger Pixel pro Masche.

Zum Beispiel: Wenn 13 Pixel pro Masche eingestellt sind, bei einer Maschenprobe von 30 Maschen und 40 Reihen pro 10 cm, wird das Standardmuster mit 40 Maschen und 40 Reihen den kompletten Bildschirm bei einer Auflösung von 640 x 480 ausfüllen. Wenn Sie eine Bildschirmauflösung von 800x600 oder mehr haben, werden Sie entsprechend mehr Maschen auf dem Bildschirm sehen.

Mehr Pixel vergrößern die Masche, weniger Pixel verkleinern die Masche.

##### Auswahlrahmen

Zoomt automatisch in den Bereich, der durch den Auswahlrahmen definiert ist.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "In Auswahlrahmen einzoomen" in der oberen Werkzeugleiste.

##### Zoom ein

Zoomt ein, indem die Vergrößerung um ein Pixel pro Masche vergrößert wird.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Einzoomen" in der oberen Werkzeugleiste.

##### Zoom aus

Zoomt heraus, indem die Vergrößerung um ein Pixel pro Masche verkleinert wird.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Auszoomen" in der oberen Werkzeugleiste.

## Maximum Bild

Stellt den Zoomfaktor so ein, dass so viel des Musters wie möglich im Arbeitsbereich dargestellt wird. Wenn Sie aktuell mehrere Rapporte des Musters anzeigen, so werden so viele der Rapporte wie möglich in dem Arbeitsbereich angezeigt.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Auszoomen, sodass alle Rapporte sichtbar sind (wenn möglich)" in der oberen Werkzeugleiste.

## Ändern

### Verschieben

Sie können ein Muster oder einen markierten Bereich horizontal, vertikal (oder beides gleichzeitig) verschieben indem Sie die Anzahl der Maschen und Reihen eingeben um die Sie das Muster verschieben wollen.



Alternativ können Sie auch das Symbol "Muster verschieben" in der linken Werkzeugleiste verwenden, indem Sie auf die jeweiligen Pfeile in dem Symbol klicken.

### Drehen

Mit dieser Funktion drehen Sie ein Muster. Geben Sie die Gradzahl ein, um die Sie das Teil drehen möchten und bestätigen mit OK.

Wenn ein Muster um 90° oder 270° gedreht wird, ändert sich die Breite in die Länge und die Länge wird die Breite. Darum ist es wichtig, darauf zu achten, dass das Muster an sich genügend Maschen und Reihen hat, um die neue Größe noch fassen zu können.

Um ein Muster zu erzeugen, in dem die Reihen zu Maschen und die Maschen zu Reihen werden, sollten Sie zunächst die Maschenprobe so einstellen, dass Sie quadratische Maschen erhalten. Wählen Sie Maschenprobe aus dem Menü Optionen und geben Sie dort für die Maschen und für die Reihen denselben Wert ein. Dieses wird zu starke Verzerrungen während des Drehens vermeiden. Vergessen Sie nicht, die Maschenprobe wieder auf den ursprünglichen Wert zurückzustellen, wenn Sie das Drehen beendet haben.

Wenn Sie nur einen Teil des Musters drehen wollen, so verwenden Sie den Auswahlrahmen, um den Bereich zu markieren, den Sie drehen wollen. Stellen Sie auch hier sicher, dass Sie genug Platz um das Muster haben, damit Sie nicht versehentlich Teile des Musters beim Drehen verlieren.

### Skalieren

Die Option "Skalieren" hat zwei Funktionen:

- Ein Muster in einen größeren oder kleineren Bereich zu skalieren
- Eine oder mehrere leere Reihen zwischen die Musterreihen einfügen, welche zum Beispiel für das Doppelbett genutzt werden können. Um mehr über das Entwerfen von Mustern für eine Doppelbettstrickmaschine zu erfahren, klicken Sie hier (Dieser Teil steht nur auf Englisch zur Verfügung).

Die aktuelle Anzahl an Maschen und Reihen stehen in der Dialogbox an der linken Seite.

Sie können dann wählen, ob Sie die neue Größe mit einem Faktor bestimmen, den Sie dort eingeben, oder ob Sie direkt die neue Größe in Maschen und Reihen eingeben.

Wenn Sie die Option "Proportionen beibehalten" markiert haben, werden bei der Eingabe des einen Werts die anderen Werte automatisch so berechnet, dass die Proportionen des Musters nicht verändert werden. Verwenden Sie die Option nicht, wenn Sie die Maschen und Reihen unabhängig von einander verändern wollen.

Wenn Sie also das Muster um 50% vergrößern wollen, geben Sie als Faktor bei den Maschen den Wert 1.5 ein, wenn Sie "Proportionen beibehalten" markiert haben, wird der Faktor bei den Reihen automatisch entsprechend der Maschenprobe angepasst (der Wert kann von 1.5 abweichen!).

Alternativ können Sie auch direkt die Anzahl der Maschen bzw. Reihen der neuen Größe eingeben. Ist das aktuelle Muster 20 Maschen mal 30 Reihen und Sie geben als neue Maschenzahl 30 ein, wird das Programm automatisch die Zahl der Reihen auf 45 einstellen. Jetzt kann es notwendig sein, "Proportionen beibehalten" auszuschalten, wenn Sie ein Muster haben, das eine gerade Reihenzahl erfordert. Sie können dann die Reihenzahl manuell auf 46 ändern.

Wenn Sie einen Bereich skalieren, der mit einem Auswahlrahmen definiert ist, und das Ergebnis ist größer als dieser Rahmen, dann wird der Auswahlrahmen so vergrößert, dass er auch das neue Muster umfasst.

### Spiegeln

Senkrecht spiegeln

Spiegelt das Muster oder den markierten Bereich von oben nach unten.

Waagerecht spiegeln

Spiegelt das Muster oder den markierten Bereich von rechts nach links.

### Variationen

Bietet Symbole ähnlich der Symbole aus der EC1 zur Modifikation der Muster an:



Kehrt die Nadelauswahl um



Spiegelt das Muster horizontal



Verdoppelt die Musterlänge



Verdoppelt die Musterbreite



Spiegelt das Muster genau



Spiegelt das Muster und entfernt die mittlere Spalte der Maschen



Ändert die Stricktechnik in 2-farben Jacquard

### Paletten

Farbpalette einrichten

Öffnet die Dialogbox "Farbpalette einrichten", in der Sie mit verschiedenen Werkzeugen Farben auswählen, verändern und organisieren können, die in der Farbpalette für Ihr Strickmuster verwaltet werden.

In dieser Dialogbox können Sie verschiedene Farbpaletten einrichten und für weitere Muster in der Zukunft speichern.

Klicken Sie hier um weitere Details über die Dialogbox "Farbpalette einrichten" zu erhalten.

#### Symbol-Organisator

Öffnet die Dialogbox Symbol-Organisator, wo Sie für die aktuelle Palette Symbole aus der Schriftart "KnitWriteDK" auswählen können.

Als fortgeschrittener Anwender können Sie hier die Strickanweisungen, die den Symbolen zugeordnet sind, Ihrer Stricktechnik anpassen.

Klicken Sie hier, um weitere Informationen zur Anwendung dieser Funktion zu erhalten.

#### Zopf-Organisator

Wählen Sie hier die Zöpfe, die Sie in Ihrem Muster verwenden wollen und fügen Sie diese der Palette Zöpfe hinzu.

Sie können diese aus der "DesignaKnit Kollektion" auswählen oder Ihre eigenen Zöpfe bearbeiten.

Klicken Sie hier, um weitere Informationen zur Anwendung dieser Funktion zu erhalten.

#### Export

Speichert die aktuelle Palette als Datei, um sie später wieder nutzen zu können.

#### Importieren

Fügt Farben und/oder Maschensymbole zu der bestehenden Palette hinzu, entweder aus einer zuvor gespeicherten Palettendatei oder aus einem zuvor gespeicherten Muster.

#### Garnsymbole

Sie können Symbole, Buchstaben oder Zahlen den Garnen zuordnen. Sie können so ein Zählmuster für ein Farbmuster in Schwarz/Weiß ausdrucken. Mit den Symbolen können Sie so die Farbe oder den Garntyp bestimmen, der grade gestrickt werden soll.

Wenn Sie ein farbiges Handstrickmuster entwerfen, müssen Sie für die geschriebenen Anleitungen die Symbole einsetzen, um zu zeigen, welche Farbe in welcher Stricktechnik gestrickt werden soll. Wir empfehlen, Großbuchstaben für die Farben zu verwenden (B=Blau, G=Gelb, S=Schwarz etc.). Sie vermeiden so ein Verwechslung mit den graphischen Symbolen für die Strickanleitung oder den Zahlen für die Zahl der Maschen und Reihen. Sie sollten nach Möglichkeit auch Buchstaben aus dem Text wie (R) rechts (L) links vermeiden.

Verwenden Sie Ansicht/Symbole, um sie in der Palette und in dem Arbeitsbereich zu sehen.

*Verwechseln Sie diese Funktion nicht mit den Maschensymbolen aus dem Symbol-Organisator, in dem die Schriftart KnitWriteDK™ verwendet wird, die speziell für die verschiedenen Maschenarten und nicht für die Garne verwendet wird.*

#### Memo

Sie können Memonummer von 1 bis 9 den Garnfarben zuordnen.

Elektronische Brother Strickmaschinen und der Silver Reed PE1 Muster Controller können diese Nummern während des Strickens anzeigen und Sie darauf hinweisen, welche Farbe Sie in welcher Reihe stricken müssen.

#### Namen



Diese Dialogbox zeigt Ihnen alle Garnfarben in der aktuellen Palette. Sie können hier eigene Namen mit bis zu 15 Buchstaben (inkl. Leerstellen) eingeben, um die Farben zu identifizieren. Die Informationen, die Sie hier eingeben, werden mit dem Muster gespeichert.

#### Farbvariationen

Öffnet die Dialogbox Farbvariationen, mit der Sie die vorhandenen Farben in dem Muster neu zuordnen können. Sie können sich auch von dem Programm Vorschläge für neue Farbkombinationen erstellen lassen.

#### Palette zurücksetzen

Wenn Sie die Palette verändert haben, können Sie mit dieser Funktion die Palette wieder in die ursprüngliche Größe inklusive aller aktuellen Farben und Symbole zurücksetzen.

#### Kombiniere

Mit dieser Funktion kombinieren Sie

- ein Symbol mit einer Farbe
- eine Farbe mit einem Symbol

um dieses entweder über dem gesamten Muster oder innerhalb des Auswahlrahmens zu erreichen:

1. Wählen Sie zuerst mit der linken Maustaste die Farbe aus
2. wählen Sie mit der linken Maustaste ein Symbol aus.
3. Wenn Sie eine Farbe einem Symbol hinzufügen möchten, stellen Sie sicher, dass Sie zuerst die Farbe wählen
4. Wenn Sie einem Symbol eine Farbe hinzufügen möchten, stellen Sie sicher, dass Sie zuerst das Symbol wählen
5. Wählen Sie dann **kombinieren** in dem **Paletten Menu**

#### **TIPP:**

Verwenden Sie den Knopf in der Werkzeugleiste der Palette, um die Funktion schnell auszuführen.

#### Ersetzen

Mit dieser Funktion **ersetzen Sie**:

- eine Farbe mit einer anderen
- ein Symbol mit einem anderen
- eine Farbe mit einem Symbol
- ein Symbol mit einer Farbe

entweder über dem gesamten Muster oder innerhalb des Auswahlrahmens.

Um dieses zu erreichen:

1. Wählen sie die Farbe oder das Symbol, das Sie ersetzen wollen, in der Palette mit der **rechten Maustaste**
2. Wählen Sie die Farbe oder das Symbol, mit dem Sie es ersetzen wollen, in der Palette mit der **linken Maustaste**
3. Wählen Sie dann **ersetzen** in dem **Paletten Menu**

**TIPP:**

Verwenden Sie den Knopf in der Werkzeugleiste der Palette, um die Funktion schnell auszuführen.

## Austauschen

Mit dieser Funktion ***tauschen*** Sie

- Die aktuelle Farbe der linken Maustaste mit der Farbe der rechten Maustaste
- Die aktuelle Farbe der linken Maustaste mit dem Symbol der rechten Maustaste
- Das aktuelle Symbol der linken Maustaste mit der Farbe der rechten Maustaste
- Das aktuelle Symbol der linken Maustaste mit der Farbe der rechten Maustaste

Um dieses zu erreichen, stellen Sie zunächst sicher, dass die Komponenten, die Sie tauschen wollen, in der Palette mit der rechten bzw. linken Maustaste markiert sind.

**TIPP:**

Verwenden Sie den Knopf in der Werkzeugleiste der Palette, um die Funktion schnell auszuführen.

## Garnfarben umwandeln

Diese Funktion wandelt die Farbe, die der linken Maustaste zugeordnet ist, in das Symbol einer Maschenstruktur um, das der linken Maustaste zugeordnet ist, und zwar innerhalb des gesamten Musters oder innerhalb des Auswahlrahmens.

Markieren Sie beide Elemente in der Palette mit der linken Maustaste und wählen Sie dann **Paletten/Garnfarben umwandeln**.

## Maschenstrukturen umwandeln

Diese Funktion wandelt das Symbol einer Maschenstruktur, das der linken Maustaste zugeordnet ist, in die Farbe um, die der linken Maustaste zugeordnet ist, und zwar innerhalb des gesamten Musters oder innerhalb des Auswahlrahmens.

Markieren Sie beide Elemente in der Palette mit der linken Maustaste und wählen Sie dann **Paletten/Maschenstrukturen umwandeln**.

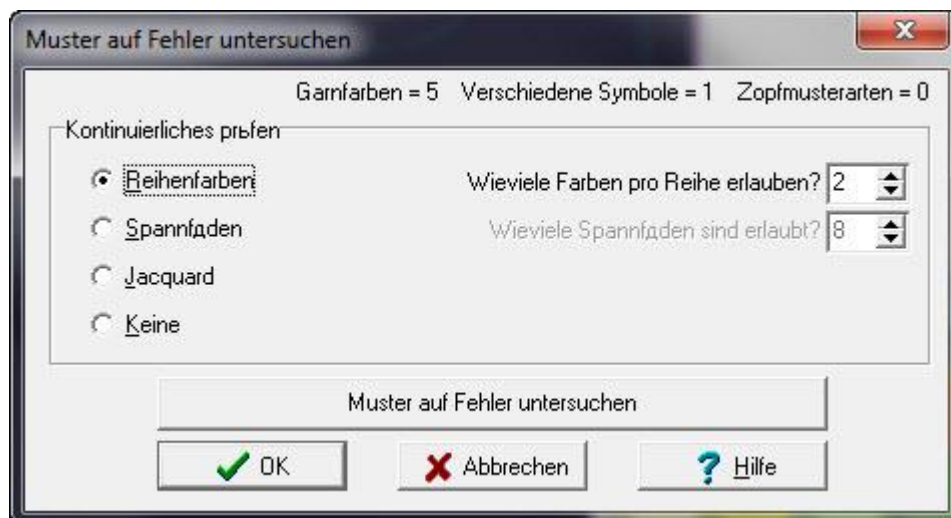
## Prüfen



Öffnet die Dialogbox **Muster auf Fehler untersuchen**, um das Muster auf Inkonsistenzen oder Fehler zu untersuchen, die möglicher Weise Probleme bei der gewählten Stricktechnik erzeugen könnten.

Diese Dialogbox zeigt die Statusinformationen der insgesamt verwendeten Farben, verschiedenen Symbole und, wenn vorhanden, die Zopfmusterarten in dem aktuellen Muster an.

## Maschinenstrick



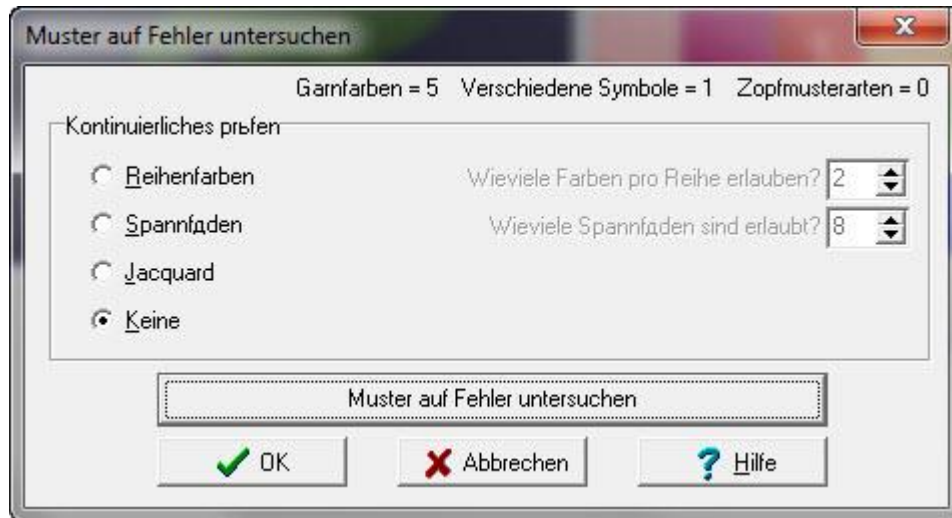
- **Reihenfarben:** Für Norwegermuster und Jacquardmuster überprüfen Sie die maximale Anzahl an Farben pro Reihe, indem Sie hier die maximal erlaubte Zahl der Farbe in einer Reihe angeben. Klicken Sie auf OK. Alle Reihen mit mehr als der angegebenen Anzahl an Farben werden mit einer Linie quer über die entsprechende Reihe markiert. Um die Markierungen wieder zu entfernen, öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken auf **Keine** und dann auf **OK**.
- **Spannfäden:** für Norwegermuster prüfen Sie die Länge der Spannfäden, indem Sie die maximale Länge, die Sie erlauben wollen, hier eingeben. Klicken Sie dann auf OK. Jeder Spannfaden, der diese Länge überschreitet, wird mit einer horizontalen Linie markiert. Um die Markierungen wieder zu entfernen, öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken auf **Keine** und dann auf **OK**.
- **Jacquard:** für Strickmaschinen-Jacquardmuster mit mehr als 2 Farben pro Reihe. Diese Funktion prüft auf Musterfehler, welche mit einer vertikalen Linie zwischen dem entsprechenden Reihenpaar markiert werden. Sie haben dann die Wahl, das Muster manuell zu erweitern oder Sie können auch DesignaKnit diese Änderung automatisch durchführen lassen. Um die Markierungen wieder zu entfernen, öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken auf **Keine** und dann auf **OK**.

Haben Sie eine der Prüffunktionen mit OK bestätigt, bleibt DesignaKnit in dem kontinuierlichen Prüfmodus, bis Sie diesen wieder ausschalten. Öffnen Sie dazu die Dialogbox erneut und wählen Sie **Keine** und klicken dann auf **OK**.

- **Einmal auf Farbwechsel etc. prüfen:** Klicken Sie auf diesen Knopf, um das Muster auf folgende Fehler zu prüfen:
  - o Bei Maschinenmuster wird DesignaKnit auf schwierige Farbwechsel prüfen.
  - o Für Fangmuster auf der Strickmaschine wird DesignaKnit das Muster auf nebeneinander liegende Fangsymbole prüfen. Dieses ist kein Problem für Strickmaschinen mit einem Doppelbett im Halbversatz der Nadeln. Das geht aber nicht bei Strickmaschinen mit einem Einbett.

Wenn Sie eine Prüfung durchführen wollen, die nicht zu der gewählten Stricktechnik passt, erhalten Sie entweder eine entsprechende Warnmeldung oder es öffnet sich die Dialogbox "Stricktechnik wählen", in der Sie die Stricktechnik entsprechend anpassen können. Wenn Sie die Stricktechnik nicht ändern wollen, klicken Sie dort auf "Abbrechen".

Handstrick



- **Reihenfarben:** Hier überprüfen Sie die maximale Anzahl an Farben pro Reihe, indem Sie hier die maximal erlaubte Zahl der Farbe in einer Reihe angeben. Klicken Sie auf OK. Alle Reihen mit mehr als der angegebenen Anzahl an Farben werden mit einer Linie quer über die entsprechende Reihe markiert. Um die Markierungen wieder zu entfernen, öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken auf **Keine** und dann auf **OK**.
- **Spannfäden:** für traditionelle Norwegermuster, bei dem der Faden hinten entlang geführt und nicht gestrickt wird, prüfen Sie die Länge der Spannfäden, indem Sie die maximale Länge, die Sie erlauben wollen, hier eingeben. Klicken Sie dann auf OK. Jeder Spannfaden, der diese Länge überschreitet, wird mit einer horizontalen Linie markiert. Um die Markierungen wieder zu entfernen, öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken auf **Keine** und dann auf **OK**.

Haben Sie eine der Prüffunktionen mit OK bestätigt, bleibt DesignaKnit in dem kontinuierlichen Prüfmodus, bis Sie diesen wieder ausschalten. Öffnen Sie dazu die Dialogbox erneut und wählen Sie **Keine** und klicken Sie dann auf **OK**.

- **Einmal auf Fehler im Farbwechsel etc. prüfen:** Klicken Sie auf diesen Knopf, um das Muster auf folgende Fehler zu prüfen:
  - o Wenn SmartSymbole und/oder Pfeile für das Stricken mit verkürzten Reihen nicht korrekt platziert sind, wird DesignaKnit Sie darauf hinweisen, sodass Sie das Muster entsprechend korrigieren können. Sie können keine Anleitungen ausdrucken oder mit dem Interaktiven Stricken beginnen, wenn Sie diese Fehler nicht korrigiert haben. Die so entstehenden Anleitungen würden unsinnige Anweisungen enthalten.
  - o DesignaKnit wird Sie darauf hinweisen, wenn Sie SmartSymbol Klammern verwenden und diese nicht paarweise auftreten. Wenn Sie die Symbole bewusst so verwenden wollen, schließen Sie diese Warnung und arbeiten weiter. Wenn Sie allerdings die Klammern nur paarweise verwenden wollten, um bestimmte Bereiche zu markieren, sollten Sie zu der Stelle zurückgehen und das Muster entsprechend korrigieren. Die Klammern enthalten als Voreinstellung keine Anweisungen. Wenn Sie die Klammern also genutzt haben, ohne Anweisungen oder Abkürzungen einzufügen, könnte das die Ursache für das Problem sein.
  - o DesignaKnit wird Sie darauf hinweisen, wenn Sie irgend ein anderes Symbol ohne Anweisungen oder Abkürzungen genutzt haben. Falls Sie dieses nicht beabsichtigt haben, gehen Sie zum dem Text Editor und korrigieren Sie das.

Wenn Sie eine Prüfung durchführen wollen, die nicht zu der gewählten Stricktechnik passt, erhalten Sie entweder eine entsprechende Warnmeldung oder es öffnet sich die Dialogbox "Stricktechnik wählen", in der Sie die Stricktechnik entsprechend anpassen können.

Wenn Sie die Stricktechnik nicht ändern wollen, klicken Sie dort auf "Abbrechen".

## Schnitt

In diesem Menü finden Sie alle Funktionen, um Schnitte in das Muster zu integrieren oder die verschiedenen Schnittteile auf dem Muster zu platzieren. Wenn Sie eine dieser Funktionen aufrufen und Sie haben noch keinen Schnitt geöffnet, wird die Miniaturansicht für die Schnitte gestartet, damit Sie einen Schnitt öffnen können.

### Miniaturansicht

Öffnet einen Schnitt mit Hilfe der Miniaturansicht.

Wählen Sie den Schnitt aus der Miniaturansicht oder nutzen Sie die Funktion **Suchen**, um den gesuchten Schnitt zu finden.

Die Maschenprobe für das Strickmuster und für den Schnitt müssen zueinander passen. Falls also die Maschenprobe in dem Schnitt nicht zu der Maschenprobe im Muster passt, wird eine Dialogbox die folgenden Möglichkeiten anbieten:

- Die Maschenprobe der Schnittdatei nutzen - dieses wird die aktuelle Maschenprobe des Musters an die Maschenprobe des Schnitts anpassen.
- Aktuelle Maschenprobe des Muster Designers nutzen - dieses wird die Maschenprobe des Schnitts an die aktuelle Maschenprobe des Strickmusters anpassen. Wenn Sie diese Einstellungen behalten wollen, speichern Sie die Änderungen mit der Schnittdatei ab.
- In Standard-Maschenprobe ändern - dieses wird die Standard-Maschenprobe sowohl auf den Schnitt als auch auf das Strickmuster anwenden. Wenn Sie diese Einstellungen behalten wollen, speichern Sie die Änderungen mit der Schnittdatei ab.
- Zu neuen Werten ändern - dieses wird die Dialogbox für die Maschenproben öffnen. Sie können so neue Werte für die Maschenproben eingeben.

Markieren Sie die Option **Zeige Details** - Sie sehen so alle Informationen über die vorhandenen Maschenproben. Sie können so Ihre Auswahl bewusster treffen.

Alternativ klicken Sie auf den Menüpunkt **Schnittdatei öffnen**, um den Schnitt mit der Windows Dialogbox Datei/Öffnen zu öffnen.

### Schnittdatei öffnen

Einen Schnitt mit der normalen Windows Datei Dialogbox öffnen.

Alternativ klicken Sie auf den Menüpunkt **Miniaturansicht**, um den Schnitt über die Dialogbox mit den Miniaturansichten zu öffnen.

### Schnitt speichern

Dadurch werden die Informationen über die Position der Schnittteile auf dem aktuellen Muster in der Schnittdatei gesichert. Dadurch werden allerdings alle vorher vorhanden Informationen überschrieben. Wenn Sie also eine Kopie der aktuellen Version behalten wollen, sollten Sie die Funktion **Schnitt speichern unter** nutzen und die aktuelle Datei unter einem neuen Namen speichern.

### Schnitt speichern unter

Mit dieser Funktion speichern Sie den Schnitt unter einem neuen Namen. Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn Sie einen Schnitt mit verschiedenen Mustern verwenden und Sie die verschiedenen Versionen nicht verlieren wollen.

### Löschen

Nutzen Sie diesen Befehl, wenn Sie ein oder mehrere Schnitte mit Hilfe der Miniaturvorschau löschen wollen. Wenn Sie einen Schnitt auswählen, wird dieser mit einem großen roten Kreuz markiert. Sie können mehrere Schnitte auswählen. Wenn Sie eine Auswahl wieder rückgängig

machen wollen, klicken Sie einfach erneut auf die Vorschau des Musters, um das Kreuz wieder zu entfernen. Klicken Sie auf den Knopf "Löschen". Es werden die markierten Muster tatsächlich gelöscht.

#### Schließe Schnittdatei

Dieses schließt den Schnitt: Wenn Sie jetzt wieder zum Standard-Schnitt oder Original-Schnitt wechseln, ist der Schnitt nicht mehr geöffnet. Und wenn Sie jetzt wieder auf einen der Punkte im Schnitt Menü oder in den Werkzeugleisten klicken, wird die Dialogbox "Schnitt öffnen" wieder gestartet.

#### Schnitt + Muster drucken

Öffnet die Dialogbox "Schnittteile drucken". Falls sich die Positionen der Schnittteile seit dem letzten Speichern geändert haben, öffnet sich zuerst die Dialogbox "Schnitt speichern unter", um Ihnen die Gelegenheit zu geben, den Schnitt mit einem neuen Dateinamen zu speichern.

Wählen Sie die Schnittteile, die Sie drucken möchten, und dann wählen Sie das Format, in dem der Ausdruck erfolgen soll. Wenn Sie das Muster in den Formaten **Schnitt + Farbmuster**, **Schnitt + Symbole** oder **Schablone integriert** mit dem Schnitt ausdrucken möchten, aber diese Formate nicht zur Auswahl stehen, dann liegt es daran, dass Sie den Schnitt und das Muster zuerst mit der Funktion Schnitt/Integrieren zusammenfügen müssen.

#### Zeige Teil(e)

Wählen Sie aus der Liste der aktuellen Schnittdatei das oder die Teile, die angezeigt werden sollen.

Wenn Sie mehr als ein Teil auswählen wollen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie die jeweiligen Schnittteile anklicken. Wenn Sie einen ganzen Bereich auswählen wollen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken das erste und dann das letzte Schnittteil an.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Schnittteil anzeigen" in der oberen Werkzeugleiste.

#### Zeige alle Schnittteile

Zeigt alle Teile des aktuellen Schnitts DesignaKnit wird automatisch das Muster so oft rapportieren, damit alle Schnittteile dargestellt werden können.



Alternativ benutzen Sie das Symbol "Alle Schnittteile anzeigen" in der oberen Werkzeugleiste.

#### Integrieren

Mit dieser Funktion integrieren Sie die Schnittteile und das Muster miteinander.

Sie müssen ein Muster in einen Schnitt integrieren, um sicher zu stellen, dass das Muster bei jedem Schnittteil korrekt platziert ist.

Die Informationen werden zusammen mit den Positionen der Schnitte im Muster in der Schnittdatei gespeichert.

Wenn Sie ein nicht integriertes Muster auf eine Strickmaschine laden, wird das Muster von DesignaKnit so eingerichtet, dass es in der Mitte des Nadelbettes zentriert ist. Wenn Sie ein Muster mit den einzelnen Schnittteilen integrieren und dann in den Speicher der Strickmaschine übertragen oder direkt stricken, wie mit der SilverReed, dann wird das Schnittteil in die Mitte des Nadelbetts platziert und das Muster wird entsprechend so verschoben, dass es an der richtigen Position des Schnittteil liegt.

Nachdem Sie ein Muster entworfen oder geöffnet haben und einen Schnitt erzeugt haben, ist der erste Schritt beim Integrieren, dieses in den Muster Designer zu bringen und die Maschenproben von Muster und Schnitt anzugleichen.



**Ein Schnittteil mit dem aktuellen Muster integrieren:** Markieren Sie die Teile die Sie mit dem geöffneten Strickmuster integrieren wollen.

**Ein Schnittteil mit einem anderen Muster integrieren:** Klicken Sie auf den Knopf unmittelbar rechts neben dem Namen des Musters. Die Miniaturansicht zum Öffnen von Mustern wird geöffnet. Sie können hier ein Muster aussuchen, mit dem Sie das Schnittteil integrieren wollen.

Beachten Sie, dass das Muster hierbei nicht im Muster Designer geöffnet wird. Wenn Sie das Muster öffnen wollen, müssen Sie zum Hauptfenster zurückkehren und das Muster auf dem normalen Weg öffnen. Sie erhalten dann die Gelegenheit, den Schnitt mit den Änderungen und das aktuell geöffnete Muster zu speichern. Wenn Sie eines der Dateien als eine neue Datei speichern wollen, brechen Sie hier ab und speichern Sie das Muster mit Datei/Speichern unter und den Schnitt mit Schnitt/Schnitt speichern unter.

**Die Startposition des Strickschlittens festlegen:** Die Standard Position des Schlitten am Start ist die rechte Seite (SR). Sie können aber auch den Schlitten links platzieren (SL), indem Sie auf den entsprechenden Knopf ganz rechts in der Dialogbox klicken.

Wird ein Farbwechsler verwendet, wird dadurch die Startposition des Schlittens bestimmt.

Cut % Sew

Cut and Sew wird verwendet, um einen permanenten Schnitt-Umriss um das Strickmuster zu legen, indem der Bereich außerhalb des Schnittteils entweder mit einer planen Fläche oder mit einer geköperten Füllung versehen wird. So erkennen Sie genau, wo das Teil ausgeschnitten und später zusammen genäht werden muss.

Verwenden Sie Cut and Sew, nachdem Sie einen Schnitt mit einem Muster integriert haben. Anschließend **speichern Sie das Ergebnis am besten unter einem neuen Namen.**



Cut and Sew Schnitte werden normalerweise als einfache Farbmuster in die Maschine übertragen und gestrickt, weil die Schnittinformationen bereits in dem Muster integriert sind. Es ist allerdings auch möglich, das Cut and Sew Muster mit einem Schnitt integriert zu übertragen. Sie nutzen dann die Schnittinformationen bei den Zu/Abnahmen und die Cut and Sew Informationen nutzen Sie lediglich für den Halsausschnitt oder ähnlichem.

#### Automatische Zählmuster

Dieses ist ein schneller Weg, Symbolzählmuster für ein Schnittteil zu erzeugen, ohne das Schnittteil mit einem Muster integrieren zu müssen.

Wenn Sie es noch nicht getan haben, öffnen Sie eine Schnittdatei und wählen Sie ein Schnittteil aus. Verschieben Sie das Schnittteil an die gewünschte Stelle im Muster und klicken Sie dann auf **Schnitt/AutoChart**. DesignaKnit wird jetzt die Maschen außerhalb des Schnittteils mit dem Symbol "keine Masche" füllen und gleichzeitig das Muster so neu definieren, dass ein einzelner Rapport in der ersten Reihe des Schnittteils beginnt und das Ergebnis mit einem Rand von 2 Maschen an dem breitesten und höchsten Punkt des Zählmusters umgibt. Beachten Sie, dass in der Titelzeile sich der Name in "Namenlos" geändert hat. Sie müssen das neue Muster also unter einem neuen Namen speichern.

### Verbindung

In dem Menü "Verbindung" finden Sie alle notwendigen Funktionen, um Informationen über das passende Kabel von und zur Strickmaschine zu transferieren.

#### Laden

Wählen Sie **Verbindung/Laden**, um Muster aus einer elektronischen Brother Strickmaschine, Brother Pattern Programming Device (PPD) oder dem Silver Reed PE1 Design Controller in den Computer zu laden.

#### Trennen

Mit dieser Funktion trennen Sie eines oder alle Muster aus einer von der Strickmaschine geladenen Mustersammlung und speichern dieses Muster als DesignaKnit Muster.

#### Übertragen

Mit dieser Funktion werden die Muster in die elektronischen Brother Strickmaschinen und in den PPD, dem Silver Reed PE1 und PC10 Mustergerät und der Pfaff bzw. Passap E6000 und E8000 Console übertragen.

#### Integriert übertragen

Mit der Funktion Integriert übertragen wird für jedes Schnittteil eine Version des Strickmusters mit dem Schnittteil in die Strickmaschine übertragen. Das Muster wird automatisch so verschoben, dass sich das Schnittteil in der Mitte des Nadelbetts befindet. Es wird vertikal so verschoben, dass das Muster in der richtigen Reihe beim Start des Strickens liegt.

#### Wiederherstellen

Mit der Funktion Wiederherstellen können Sie Mustersammlungen, die Sie zuvor aus der Strickmaschine geladen und auf dem Computer gesichert hatten, wieder zurück in die Brother Strickmaschine oder den PPD laden.

### Optionen

#### Stricktechnik

An dieser Stelle wählen Sie die gewünschte Stricktechnik und stellen ebenso die dazugehörigen Optionen ein. Wenn Sie die Einstellungen für Ihr Strickmuster vorgenommen haben, wird DesignaKnit die Nachrichten, Warnungen und mögliche Optionen entsprechend der gewählten Stricktechnik ausgeben.

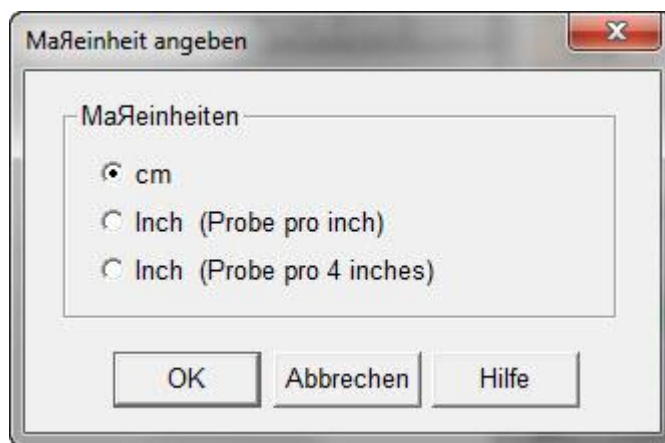
Die Konfigurationen für die einzelnen Muster sind in der Musterdatei gespeichert, sodass Sie, wenn Sie das Muster auf verschiedene Weise nutzen, z.B. als Norwegermuster auf der Strickmaschine, als 2-Farb-Jacquard für eine weitere Strickmaschine mit einer anderen Maschenprobe und als Handstrickversion, Sie darüber nachdenken sollten, das Muster in den drei verschiedenen Versionen zu speichern, anstatt jedes Mal die Einstellungen für das Muster zu verändern.

In dieser Dialogbox erhalten Sie ebenso Zugriff auf die Einstellungen für die Strickmaschine.

#### Maßeinheiten

Hier bestimmen Sie die Maßeinheiten, mit denen Sie arbeiten möchten: Zentimeter oder Inch/Zoll und, wenn Sie sich für letzteres Entschieden haben, wählen Sie die Anzeige der Maschenprobe zwischen pro Inch oder pro 4 Inch.

Beachten Sie, dass die Einstellungen für die Maßeinheiten für das gesamte Programm gilt, alle Teile von DesignaKnit arbeiten mit der hier eingestellten Maßeinheit.



In den meisten Dialogboxen, in denen Messwerte eingetragen werden müssen, werden diese mit der Genauigkeit von einer Stelle nach dem Komma angezeigt. Wenn Sie also eine Zahl mit zwei Nachkommastellen eingeben, wird DesignaKnit diese zur nächsten Stelle auf- oder abrunden, z.B. 15.25 wird zu 15.3, und 15.24 wird zu 15.2 Eine Ausnahme für diese Regel ist die Dialogbox für die Eingabe der Maschenproben, hier werden Werte mit zwei Nachkommastellen akzeptiert, um eine größere Genauigkeit für die Berechnungen zu erhalten.

#### Maschenprobe

Öffnet die Dialogbox "Maschenprobe".

Die Dialogbox für die Maschenprobe gibt es in zwei Versionen, eine einfache Form und eine umfangreichere Form, in der Sie zusätzliche Informationen über die Einstellungen der Strickmaschine, verwendete Nadelgröße oder andere Notizen unterbringen können. Wenn Sie keine Schnittdatei geöffnet haben, erhalten Sie die einfache Form der Dialogbox.

Wenn Sie Ihren Musterlappen ausgemessen haben, können Sie hier die genauen Daten entweder als Maschen und Reihen pro 10 cm, 1 Inch oder 4 Inch eingeben, oder als Messwerte in Zentimeter oder in Inch pro 40 Maschen und 60 Reihen.

Eine neue Arbeitsfläche vom DesignaKnit Muster Designer wird mit der Standard Maschenprobe geöffnet. In der Dialogbox der Maschenprobe können Sie Ihre eigene Standard-Maschenprobe definieren. Wenn Sie ein neues Muster starten, nachdem Sie eine der anderen Optionen geändert haben, werden Sie automatisch zu der Maschenprobe geleitet.

Einstellungen der Maschenprobe werden nicht mit der Musterdatei gespeichert. Auf diese Weise können die Muster an die verschiedenen Garnstärken, Stricktechniken, Nadelstärken etc.

angepasst werden. Haben Sie einen Musterlappen gestrickt, können Sie dort die Informationen abnehmen und hier eintragen.

#### Format Rastereinteilung

In dieser Dialogbox legen Sie die Größe des Rasters im Muster Designer fest. Es wird zum Beispiel jede 10te Rasterlinie und Rasterspalte markiert. Der kleinste Wert ist 2 und entspricht 2 Maschen und 2 Reihen. Die Standardeinstellung ist 10 x 10. Die Rastereinteilungen helfen dabei, die ungefähre Größe eines Muster schnell beurteilen zu können, besonders dann wenn Sie stark heraus gezoomt haben.

#### Stift links

Diese Option erleichtert das Zeichnen mit dem Stift für Linkshänder. Der Cursor wird so angepasst, dass er auf der linken Seite der Masche erscheint.

#### Fenster für Palette etc. loslösen

Wenn diese Option aktiviert ist und DesignaKnit nicht im Vollbildmodus arbeitet, oder Sie mit mehreren Bildschirmen arbeiten, können die Palettenfenster und die Mauspositionsfenster so verschoben werden, dass sie den Arbeitsbereich nicht stören.

Ist diese Option nicht aktiviert, so werden diese Fenster immer innerhalb des DesignaKnit Fensters bleiben, egal wie groß das Fenster sein wird.

#### Farbschema

Hier können Sie die farbliche Gestaltung der DesignaKnit Oberfläche bestimmen. Achten Sie jedoch darauf, dass genug Kontrast zwischen den einzelnen Bereichen erhalten bleibt, um alle Ansichten noch gut zu erkennen. Sie können das schnell in dem Menü Ansicht überprüfen. Die folgenden Elemente können Sie selber einstellen:

- Hintergrund Bildschirm
- Hintergrund Palette
- Muster-Grenze
- Raster
- Rastereinteilung
- Auswahlrahmen
- Markierung Muster prüfen
- Aktives Schnittteil
- Andere Schnittteile

Klicken Sie auf eine der Optionen, wird die Dialogbox zur Anpassung der Farben geöffnet.

Siehe auch

#### Werkzeugleisten

## Stricktechnik

---

Um mit einem Muster richtig zu arbeiten, sollte dem Muster eine Stricktechnik und, im Falle eines Maschinenmusters, eine Strickmaschine zugeordnet sein. Damit kann DesignaKnit:

- mit der Überprüfungsfunktion für die gewählte Stricktechnik spezifische Fehler anzeigen
- die Anzahl der Garne und der Fadenführer anzeigen
- die entsprechenden Anweisung und Karten drucken
- Vorlagen für Lochkarten und Musterfolien erstellen
- in die Strickmaschine übertragen

Haben Sie Maschinenstricken oder Handstricken als Strickmethode ausgewählt, können Sie die weiteren Optionen einstellen.

## Eine Stricktechnik Einstellen

Die aktuell eingestellte Stricktechnik wird als eine Abkürzung in der Titelzeile des Fensters, nach dem Namen und der Größe des aktuellen Musters, angezeigt.

Techniken für Maschinenstrick		Methoden beim Handstrick	
<b>F</b>	Norwegermuster	<b>Hk</b>	Flachstrick glatt rechts
<b>I</b>	Intarsie	<b>Hk</b>	<b>O</b> Rundstrick glatt rechts
<b>2</b>	2-farb Jacquard	<b>Hp</b>	Flachstrick glatt links
<b>3</b>	3-farb Jacquard	<b>Hp</b>	<b>O</b> Rundstrick glatt links
<b>4</b>	4-farb Jacquard	<b>Hgk</b>	Flachstrick kraus gestrickt
<b>5</b>	5-farb Jacquard	<b>Hgk</b>	<b>O</b> Rundstrick kraus gestrickt
<b>6</b>	6-farb Jacquard	<b>Hgp</b>	Flachstrick kraus links gestrickt
<b>R</b>	Rechts	<b>Hgp</b>	<b>O</b> Rundstrick kraus links gestrickt
<b>W</b>	Links		

Um die Stricktechnik einzurichten oder zu verändern oder um eine Strickmaschine auszuwählen, klicken Sie auf **Optionen / Stricktechnik**.

Wenn Sie mit einem neuen Strickmuster beginnen, können Sie diese Optionen gleich zu Beginn einrichten, indem Sie im Musterdesigner auf den Knopf "Stricktechnik wechseln" in der Dialogbox "Neue Musterdatei beginnen" klicken.

### Optionen Maschinenstrick

Hier konfigurieren Sie die gewählte Strickmaschine für die gewählte Stricktechnik.

Ist die aktuelle Stricktechnik "Handstrick", klicken Sie auf das Maschinensymbol  im unteren Teil der Dialogbox. Sie sehen dann die Optionen für das Maschinenstricken.

Wenn die Stricktechnik bereits auf Maschinenstrick eingestellt ist, dann sehen folgende Dialogbox:



### Strickmaschine

Wählen Sie hier die Strickmaschine aus der Liste - sollten Sie Änderungen an den Einstellungen der Strickmaschine vornehmen müssen, klicken Sie auf den Knopf Optionen

### **Stricktechnik**

Sie müssen zuerst dem Muster eine Stricktechnik zuweisen, bevor Sie die folgenden Funktionen nutzen können:

- Farbnummer und Fadenführer ansehen
- Muster auf Jacquardfehler prüfen
- Ein Muster übertragen oder stricken

Wählen Sie die Technik aus der DropDown Liste. Welche Methoden hier zur Verfügung stehen, hängt von der gewählten Strickmaschine ab.

Obwohl die eigentliche Stricktechnik der Strickmaschine an dem Strickschlitten festgelegt wird, braucht DesignaKnit die Information wie Sie das Muster stricken wollen, damit das Muster entsprechend in die Strickmaschine übertragen werden kann und Sie auf mögliche Probleme des Muster bei der gewählten Stricktechnik hinweisen.

#### **Norweger(N)**

Sie sollten die Stricktechnik bei Maschinen wählen, die 2 Farben gleichzeitig in einer Schlittentour stricken können. Sie können Farbmuster und Strukturmuster einsetzen, aber nicht beide Arten in einer Reihe. Wenn Sie diese Technik wählen, gelten folgende Regeln:

- Sie dürfen in einer Reihe nicht mehr als 2 Farben haben
- Ein Norwegermuster muss in einer Reihe eine Hauptfarbe haben (das hintere Nüsschen des Strickschlittens), muß aber nicht zwingend auch eine Kontrastfarbe haben (in einfarbigen Reihen wählen keine Nadeln vor).
- Sie dürfen nicht mehr als 2 Smart Symbole für Strukturen in einer einzelnen Reihe haben.
- Smart Symbole werden die Vorwahl selbst steuern.
- Sie können nur eine Farbe in einer Reihe mit Smart Symbol Strukturen haben, außer bei Lochmusterstrukturen. Für diese Technik verwenden Sie eine auswählende Farbe unterhalb des Lochsymbols.
- Wenn Sie einen KG Schlitten verwenden, ist die linke Masche die vorwählende Masche.
- Die Hauptmasche wird immer Stricken, aber die Nadeln werden entweder entsprechend der Farbe im Norwegerreihe oder entsprechend dem verwendeten Smart Symbol in der Strukturreihe vorwählen.

#### **Wählen Sie die Norwegertechnik, wenn Sie:**

- Norwegermuster stricken auf einer Brother, Silver Reed oder Toyota Maschine. Entwerfen Sie das Muster so wie es später auch aussehen soll mit der rechten Seite Ihnen zugewandt - DesignaKnit wird das Muster automatisch umdrehen, wenn es in die Strickmaschine übertragen wird, nur das hintere Nadelbett kann programmiert werden und darum werden Sie auch während des Strickens nur die Rückseite des Musters sehen können.
- jedes Muster, dass verschiedene Techniken beinhaltet, aber an Teilen des Muster die Norwegertechnik verwendet.
- Feinlochmuster, falls Ihre Maschie darüber verfügt.
- Lochmuster und (für elektronische Brother und Silver Reed Maschinen) Lochmuster, die mit Norweger und Strukturmuster kombiniert sind.

- Rechts/Links Muster mit dem Brother KG Schlitten stricken
- Handstrickmuster die denselben Regeln wie für Norweger für Strickmaschinen folgen.

**Wählen Sie *nicht* die Norwegertechnik, wenn Sie:**

- Muster haben, in denen maximal 2 Farben getrennt und nicht zusammen gestrickt werden. Für diese Methode wählen Sie 2-farb Jacquard.
- eine Pfaff/Passap Strickmaschine gewählt haben: die Norwegertechnik wird hier nicht zur Verfügung stehen, weil diese Maschine nicht 2 Farben gleichzeitig stricken kann, Sie müssen also hier 2-farb Jacquard als Technik wählen.

**Intarsien (I)**

Mit dieser Technik kann man verschiedene Bereiche mit verschiedenen Farben stricken ohne Spannfäden zu erzeugen - diese geschieht dadurch, dass jeder Bereich von einer separaten Kone oder Knäul gestrickt wird. Die Garne müssen in jeder Reihe an den Punkten verkreuzt werden, an denen der eine Bereich endet und der neue Bereich beginnt, dieses soll verhindern, dass Löcher zwischen den Bereichen entstehen.

Mit Ausnahme des Silver Reed AG50 können Sie Intarsien nicht in die Strickmaschine übertragen, da diese Technik an der Strickmaschine manuell durch Einlegen der Garne in die entsprechenden Nadeln erfolgt. Bitte lesen Sie die Anleitung Ihrer Strickmaschine, besonders in Bezug auf die Einstellungen des Strickschlittens.



Es gibt keine festen Regeln über die Anzahl von Farben oder Struktursymbolen in einer Reihe, das bedeutet Sie haben völlige Freiheit wie Sie die Farben und Strukturen mischen, aber es gibt ein paar Punkte, die Sie beachten müssen, wenn Sie das Muster übertragen und interaktiv stricken:

- Wenn Sie zum AG50 Intarsien-Schlitten übertragen, werden die **Farben** die Nadeln vorwählen und Symbole für Maschenstrukturen ignoriert
- Beim interaktiven Stricken werden nur Anweisungen für Farbwechsel angezeigt

Es wird davon ausgegangen, dass Intarsienmuster in erster Linie farbig sind und das eventuelle Strukturen wie z.B. Zöpfe etc. eher mit per Hand platziert und gearbeitet werden. Es werden Ihnen aber in jedem Fall die Symbole für die Strukturen im Nadelbettfensters des Interaktiven Strickens angezeigt, sodass Sie immer genau sehen, wo Sie eventuelle Strukturen manuell arbeiten müssen.

**Jacquard (2, 3, 4, 5 oder 6)**

Jacquard Muster können Sie erhalten, wenn Sie jede Farbe separat auf die Auswahlnadel stricken, mit dem Schlitten auf Vorlegemuster gestellt. Sie können entweder Einbett oder Doppelbett Jacquard stricken. Wenn Sie Doppelbett-Jacquard stricken, sollten Sie wissen, das DesignaKnit nur die Nadeln des oberen Betts ansteuern kann.

Wenn Sie im Musterdesigner von DesignaKnit die Jacquardmethode festlegen, dann wählen Sie die Methode passend zu der maximalen Farbenzahl pro Reihe und nicht zur maximalen Farbenzahl im ganzen Muster. Verwenden Sie die Funktion "Prüfen" um die maximale Farben pro Reihe zu ermitteln, Sie markieren so auch die Reihen in denen sich zu viele Farben befinden. Ebenso wird das Muster auf Fehler überprüft. Sie sollten mit der Funktion  Ansicht / Farbnummer/Fadenführer  die letzten Anpassungen vornehmen.

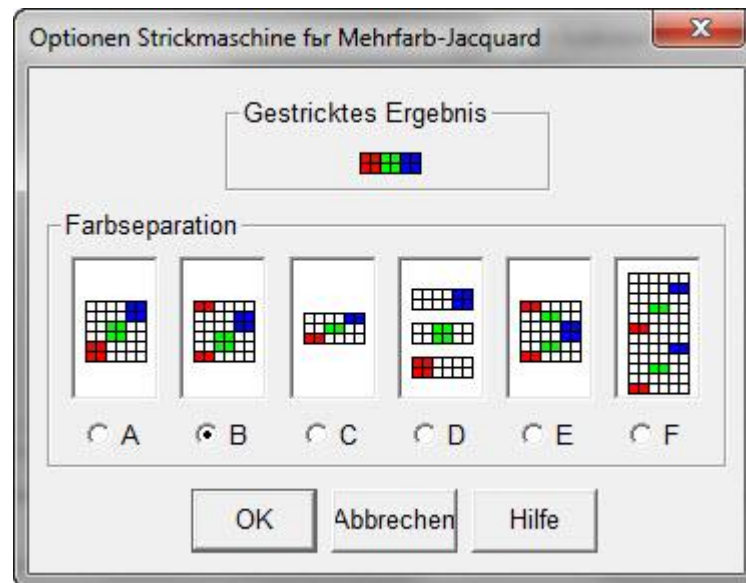
Wenn Sie das Muster in die Maschine übertragen oder eine Lochkartenvorlage gedruckt haben, hat DesignaKnit die Farben separiert und Sie können so im interaktiven Stricken den Anweisungen folgen.

Sie können keine Strukturen in Jacquardmustern verwenden, Sie können aber bis zu 6 Farben in einer Reihe haben. Wenn Sie Strukturen in dem Muster verwenden wollen, muss dieses Strukturmuster als separates Muster in die Strickmaschine übertragen werden.



## Jacquard Separationsmethoden

Klicken Sie auf den Jacquard Knopf bei den Optionen, um die zur Verfügung stehenden Techniken zu sehen. DesignaKnit wird automatisch die für Ihre Maschine am besten geeignete Methode auswählen, Sie können die Methode allerdings auch ändern.



Weitere Informationen über das Separieren von Farben finden Sie in dem Abschnitt Garnnummern und Fadenführer.

Strukturmuster rechte Seite oder linke Seite (R oder L)

### Hinweis:

In diesem Zusammenhang werden die Begriffe Rechte Seite und Linke Seite allgemein wie folgt verwendet: *Effekt* Seite, welches die Vorderseite des fertigen Strickstücks ist (Rechte Seite) und *Rückseite* welches die andere Seite der des Strickstücks ist .

Rechte Seite = Effektseite

Linke Seite = Rückseite

Diese Stricktechnik eignet sich für Strukturmuster, Fang- oder Vorlegemuster mit einer Farbe in einer Reihe.

- Wählen Sie Strukturmuster Rechts und Strukturmuster Links für Fang- oder Vorlegemuster und für den KG Schlitten *die nicht Bereiche enthalten die als Norweger (2 Farben in einer Reihe) gestrickt werden.*
- Wählen Sie Strukturmuster Rechts und Strukturmuster Links für Lochmuster und (bei elektronischen Brother und Silver Reed Strickmaschinen) Lochmuster kombiniert mit Strukturmuster.

Sie können spezifizieren, welche Seite Sie beim Stricken vorne sehen möchten und, abhängig vom Maschinentyp, weiß DesignaKnit automatisch, ob das Muster beim Übertragen dann umgedreht werden muß oder nicht. Da die meisten Muster als Fang- oder Vorlegemuster gestrickt werden, wird die Hauptmasche mit der *vorgewählte* Nadel gestrickt und die anderen Maschen mit der nicht gewählten Nadel, Sie können dieses aber in der Palette der Maschen ändern.

**Für Fang-, Vorlege-, Loch-, Webmuster**, müssen Sie die korrekten Smart Symbole verwenden, sodass DesignaKnit wie die Nadeln vorgewählt werden müssen, wenn das Muster übertragen wird. Diese werden in dem Symbol-Organisator mit einem lachsfarbenen Hintergrund

versehen und in der Palette haben sie das Nadelsymbol. Andere Symbole können verwendet werden, aber sie werden das heruntergeladene Muster nicht beeinflussen: sie werden als Marker für die Handstricktechniken verwendet, wie zum Beispiel für Zöpfe oder Schrägungen.

Wenn Sie Smart Symbole verwenden, die bereits einer bestimmten Technik zugewiesen sind, wird DesignaKnit die entsprechenden Schlitteneinstellungen empfehlen. Ebenso erhalten Sie während des weiteren Strickens, wenn notwendig, die Anweisungen, wenn Sie die Einstellungen ändern müssen. Alle diese Informationen sind auch in den gedruckten Anweisungen enthalten.

Farben werden anders als bei Norweger oder Jacquardmuster verwendet - Sie können so viele Farben in einer Reihe verwenden wie Sie mögen, die Reihe an sich wird jedoch in einer Farbe gestrickt. Sie können weitere Farben verwenden, um zum Beispiel Kontrastgarn für Webmuster zu indizieren, oder Sie können eine Farbe verwenden, um die Position eines Symbol zu verdeutlichen, diese wird aber nicht die Nadelvorgwahl beeinflussen. Sie müssen allerdings den transparenten Status der Farbe so einstellen, dass DesignaKnit bekannt ist, welche Farbe eine Garnfarbe ist und welche eine "Memo" Farbe.

**Für Muster mit dem Brother Rechts-Links Schlitten**, können rechts- oder linksseitige Strukturmuster verwendet werden. Beachten Sie dabei jedoch:


- **Linke Seite (L):** die rechte Seite wird die vordere (Effekt) Seite des Strickstücks sein und auf der von Ihnen abgewandten Seite sein, also werden die linken Maschen von der *vorgewählten Nadel* gestrickt. DesignaKnit wird das Muster von links nach rechts drehen bevor das Muster übertragen wird.
- **Rechte Seite (R):** die linke Seite wird die (Effekt) Seite des Strickstücks sein und auf der Ihnen zugewandten Seite sein, also werden die rechten Maschen von der *vorgewählten Nadel* gestrickt. DesignaKnit wird das Muster vor dem Übertragen nicht drehen.

**Umgekehrtes Norwegermuster:** sind Muster, bei denen die Spannfäden die Vorderseite bilden und als Designelement genutzt werden, um zum Beispiel falsche Webeffekte zu erzeugen. Wenn Sie ein solches Muster mit diesem Effekt entwerfen wollen, müssen Sie die Norwegertechnik so konfigurieren, dass DesignaKnit weiß, Sie wollen 2 Farben gleichzeitig stricken, um aber sicher zu stellen, dass das Muster richtig herum gedreht ist, falls es nicht exakt symmetrisch ist, müssen Sie die Funktion *Ändern/Spiegeln/Horizontal spiegeln* anwenden bevor Sie das Muster speichern, integrieren und übertragen.

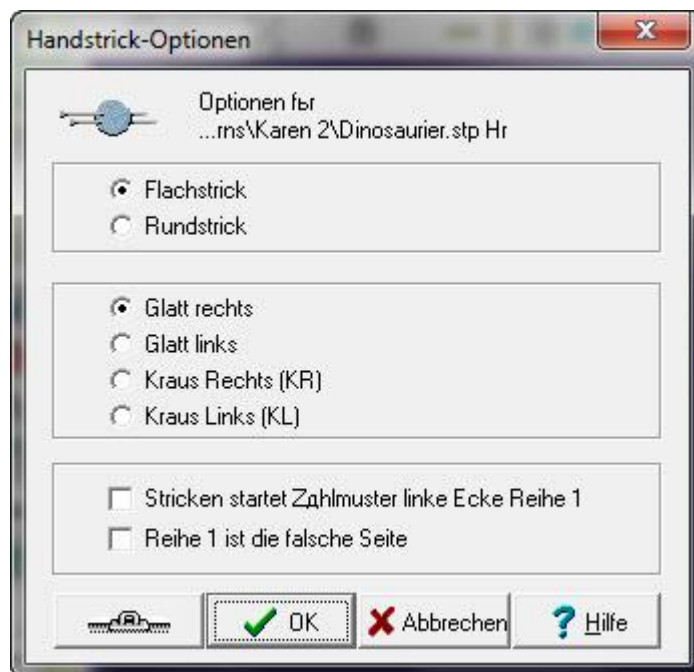
Klicken Sie auf den Optionen Knopf, um die erweiterten Einstellung für Ihre Strickmaschine festzulegen.

#### Optionen Handstrick

Hier legen Sie die Hintergrundmasche für Ihr Muster fest und ebenso in welcher Richtung die Symbole in der Reihe gelesen werden, wenn Sie die Strickanleitung erzeugen.

Ist aktuell als Methode Maschinenstrick gewählt, klicken Sie auf das Symbol mit der Stricknadel  unten links in der Dialogbox der Optionen und Sie sehen jetzt die Handstrick Optionen.

Wenn die Stricktechnik bereits auf Handstrick eingestellt ist, dann sehen Sie folgende Dialogbox:



### Strickmethode

**Flachstrick:** Dieses ist die Einstellung für das Stricken mit 2 Nadeln

**Rundstrick:** Dieses ist die Einstellung für das Stricken mit ein oder zwei Rundstricknadel oder mit drei oder mehr normalen Nadeln.

Diese Auswahl beeinflusst nicht die Art, wie Sie ein Muster entwerfen, jedoch werden die Strickanleitungen beim Flachstrick so ausgegeben, dass die Reihen in den abwechselnden Richtungen ausgegeben und die Anleitungen beim Rundstricken werden immer in der selben Richtung ausgegeben.

### Maschentyp im Hintergrund

Entsprechend des hier eingestellten Maschentyps wird DesignaKnit im Musterdesigner den Hintergrund in der Maschen Ansicht darstellen, in der Ansicht Raster werden diese Maschen leer dargestellt; welchen Typ Sie auch immer verwenden, dieses ist dann die "erwartete" Masche.

Welche Auswahl Sie auch immer treffen, auf diese Weise wird zwischen "gestrickten" und "nicht gestrickter" Masche unterschieden und die Strickanleitungen werden entsprechend dieser Auswahl ausgegeben. Detaillierte Informationen wie mit den Stricksymbolen gearbeitet wird finden Sie in der Hilfe des Musterdesigners.

Der hier gewählte Maschentyp wird in der Titelleiste des Strickmusters angezeigt.

Glatt rechts(Flach) (Hk), oder (Rund) (Hk O)

Dieses ist die am weitesten verbreitete Methode und wird zu den meisten Strickvorlagen und Mustern passen. Sie sollten diesen Hintergrund immer auswählen, es sei denn, Sie haben einen ganz besonderen Grund, diesen Hintergrund *nicht* zu verwenden.

**Rechts ist die vorgewählte Masche auf der rechten Seite**(Vorderseite) des Musters und die **nicht vorgewählte** Masche liegt auf der Rückseite:

- Die Zellen im Raster sind **weiß** für **rechte** Maschen in der **gestrickten Reihe** und **linke** Maschen in der **linken Reihe**.

- Maschen, die **rechts gestrickt auf der Vorderseite** und **links gestrickt auf der Rückseite** sind, haben *ungepunktete* Symbole.

**Links ist die nicht vorgewählte Masche auf der rechten Seite** (Vorderseite) des Musters und die **vorgewählte** Masche liegt auf der Rückseite:

- Die Zellen im Raster sind **gepunktet** für **linke** Maschen in der **gestrickten Reihe** und **rechte** Maschen in der **linken Reihe**.
- Maschen die **links gestrickt auf der Vorderseite** und **rechts gestrickt auf der Rückseite** sind, haben *gepunktete* Symbole.

Glatt links(Flach) (Hp) oder (Rund) (Hp O)

Für die meisten Muster, die auf einen Hintergrund mit linken Maschen basieren, ist die Strickmethode gut geeignet, sollte aber eine linke Masche das Lesen der Anleitung unnötig erschweren, können Sie den Hintergrund sehr einfach in die umgekehrte Stricktechnik ändern.

**Links ist die vorgewählte Masche auf der rechten Seite** (Vorderseite) des Musters und die **nicht vorgewählte** Masche liegt auf der Rückseite:

- Die Zellen im Raster sind **leer** für **linke** Maschen in der **linken Reihe** und **rechte** Maschen in der **gestrickten Reihe**.
- Maschen, die **rechts gestrickt auf der Rückseite** und **links gestrickt auf der Vorderseite** sind, haben *gepunktete* Symbole

**Rechts ist die nicht vorgewählte Masche auf der rechten Seite** (Vorderseite) des Musters und die **vorgewählte** Masche liegt auf der Rückseite:

- Die Zellen im Raster sind **gepunktet** für **rechte** Maschen in der **linken Reihe** und **linke** Maschen in der **gestrickten Reihe**.
- Maschen, die **links gestrickt auf der Rückseite** und **rechts gestrickt auf der Vorderseite** sind, haben *ungepunktete* Symbole.

Kraus rechts (Flach) (Hgk) oder (Rundstrick) (Hgk O)

Diese Muster werden dadurch erzeugt, dass Sie erst eine Reihe flach stricken und dann die nächste Reihe links stricken, so erzeugen Sie die Strukturen auf der Vorderseite des Musters. Während Sie recht einfach Glatt rechts stricken können, wobei jede zweite Reihe als eine Reihe von Punkten dargestellt wird, erscheint eine Strickanleitung mit Krausmustern in komplexeren Muster mit z.B. Lochmustern schon sehr kompliziert. Wenn Sie in solchen Fällen die Hintergrundmasche als Kraus links definieren, sind die Anleitungen und die Muster im Musterdesigner oft sehr viel leichter zu lesen.

**Rechts ist die vorgewählte Masche auf beiden Seiten** des Strickstücks.

- Die Zellen im Raster sind **leer** für **rechte** Maschen in **allen Reihen**.
- Maschen, die **in allen Reihen links** gestrickt werden, sind *gepunktete* Symbole.
- Zellen im Raster sind **gepunktet** für **linke** Maschen in **allen Reihen**
- Maschen, die **in allen Reihen rechts gestrickt** werden, sind *ungepunktete* Symbole.

Kraus links L (Flach) (Hgp) oder (Rund) (Hgp O)

Diese Stricktechnik ist grundsätzlich genau wie die "Kraus rechts" Stricktechnik, ist aber für diese Stricker ausgelegt, die es bevorzugen, die linken Maschen so zu erzeugen, dass Sie in jeder Reihe links stricken, und beim Rundstricken zuerst eine Reihe links und dann eine Reihe rechts stricken, um die Krausstruktur zu erzeugen. Während Sie recht einfach Glatt rechts stricken können, wobei jede zweite Reihe als eine Reihe von Punkten dargestellt wird, erscheint eine Strickanleitung mit

Krausmustern in komplexeren Mustern mit z.B. Lochmustern schon sehr kompliziert. Wenn Sie in solchen Fällen die Hintergrundmasche als Kraus links definieren, sind die Anleitungen und die Muster im Musterdesigner oft sehr viel leichter zu lesen.

**Links ist die vorgewählte Masche auf beiden Seiten** des Strickstücks.

- Die Zellen im Raster sind **leer** für **linke** Maschen in **allen Reihen**.
- Maschen, die **in allen Reihen rechts** gestrickt werden, sind *gepunktete* Symbole.
- Zellen im Raster sind **gepunktet** für **rechte** Maschen in **allen Reihen**
- Maschen, die **in allen Reihen links gestrickt** werden sind *ungepunktete* Symbole.

Beginn des Strickens

Diese Optionen legen, abhängig davon ob Rundstrick oder Flachstrick gewählt wurde, fest in welche Richtung die Anweisungen zu lesen sind, besonders wenn es sich um die ausgedruckten Anleitungen handelt.

*Wenn die Anleitung in der ersten Reihe auf der rechten Seite beginnt, wählen Sie keine der angebotenen Optionen.*

Das Stricken startet auf der linken Seite von Reihe 1

Wählen Sie diese Option, wenn nur eine der folgenden Situationen zutrifft:

- Die Stricktechnik ist Flachstrick, die Reihe 1 ist eine links gestrickte Reihe und Sie wollen konventionell Stricken, von der linken Nadel auf die Rechte. Sie müssen dann auch die zweite Option anwählen um zu bestätigen, dass diese die linke Maschenreihe ist. DesignaKnit wird dann die nächste und alle folgenden rechten Reihen von rechts nach links angeben und die linken Reihen von links nach rechts.
- Die Stricktechnik Flachstrick gewählt wurde und Sie normalerweise von der rechten Nadel auf die Linke stricken und dieses ist die Vorderseite. DesignaKnit wird dann die nächste und alle folgenden rechten Reihen von links nach rechts angeben und die linken Reihen von rechts nach links.
- Die Stricktechnik Rundstrick gewählt wurde und Sie von der rechten Nadel auf die Linke stricken, wobei dann jede Reihe von links nach rechts gelesen werden.

Reihe 1 ist die linke Seite

- Diese Option steht nicht zur Verfügung, wenn die Stricktechnik Rundstrick ausgewählt wurde.
- Beim Flachstrick, markieren Sie diese Option, wenn Sie die erste Reihe auf der linken Seite (Rückseite) haben wollen. Wenn Sie von der linken Nadel auf die rechte stricken, müssen Sie diese Option auf markieren, damit das Stricken an der linken Seite der Reihe 1 beginnt.

Siehe auch

Nadelauswahl - Garnfarben

Nadelauswahl - Strukturmuster

Einstellungen Strickmaschine

Muster in die Strickmaschine übertragen


Symbole für Maschinenstricken

Farbnummern und Fadenführer

Symbole für Handstrick

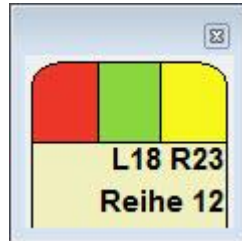
## Cursorposition und Belegung der Maustasten

---

Dieses optionale Fenster zeigt Ihnen die aktuelle Position des Mauszeiger und zeigt Ihnen auch, mit welchen Farben die verschiedenen Maustasten belegt sind. Falls dieses Hilfsmittel nicht angezeigt wird, schalten Sie es ein, indem Sie auf den  Knopf in der oberen Werkzeugleiste klicken.

Wenn Sie das Fenster des Muster Designers nicht maximiert haben oder Sie mit mehr als einem Monitor arbeiten, möchten Sie dieses Hilfsmittel sicher manchmal aus dem Fenster heraus verschieben, damit Sie das Muster vollständig sehen können: Wählen Sie Optionen/Fenster für Palette etc. loslösen, damit können Sie die verschiedenen Fenster über den gesamten Bereich des Bildschirms verschieben.

## Belegung Der Maustasten

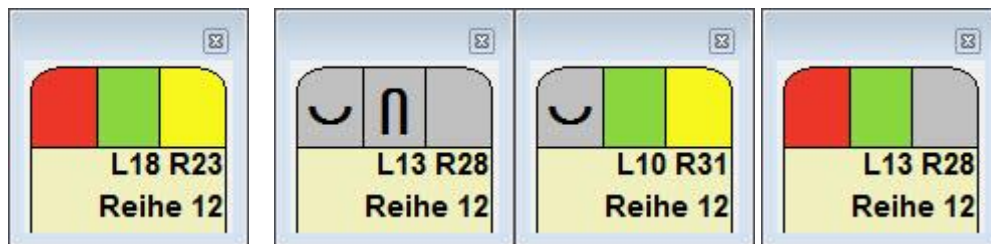


Der obere Teil des Fensters zeigt Ihnen wie die Maustasten belegt sind. In dem Beispiel oben, ist die linke Maustaste mit einem Maschensymbol belegt und die rechte und die mittlere Maustaste sind mit einer Garnfarbe belegt.

### Schnelle Klicks

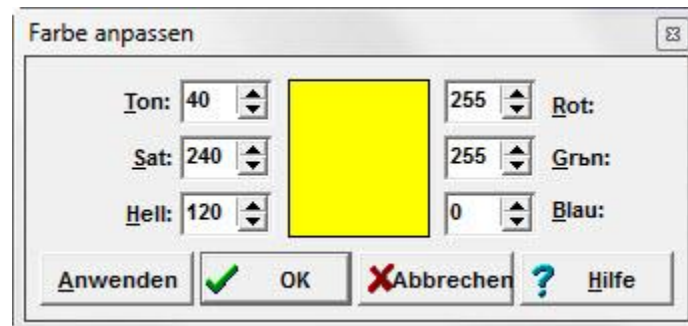
#### Rechter Klick

Sie können einfach und schnell von einer Farbe die einer Maustaste zugeordnet ist, auf das der Maustaste zugeordnete Symbol wechseln, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Feld klicken. Beachten Sie, dass die Hauptmasche in diesem Fenster als einfarbiges Grau dargestellt wird.



#### Linker Klick

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Farbe, um das Fenster "Farbe anpassen" zu öffnen.

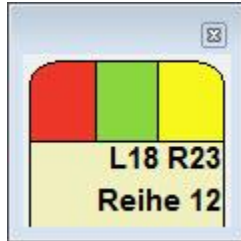


- Klicken Sie auf **Anwenden**, um den Effekt im Muster und in der Palette zu beurteilen.
- Klicken Sie auf **OK**, um diese Veränderungen zu übernehmen.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Vorgang abubrechen und zur Originalfarbe zurückzukehren,



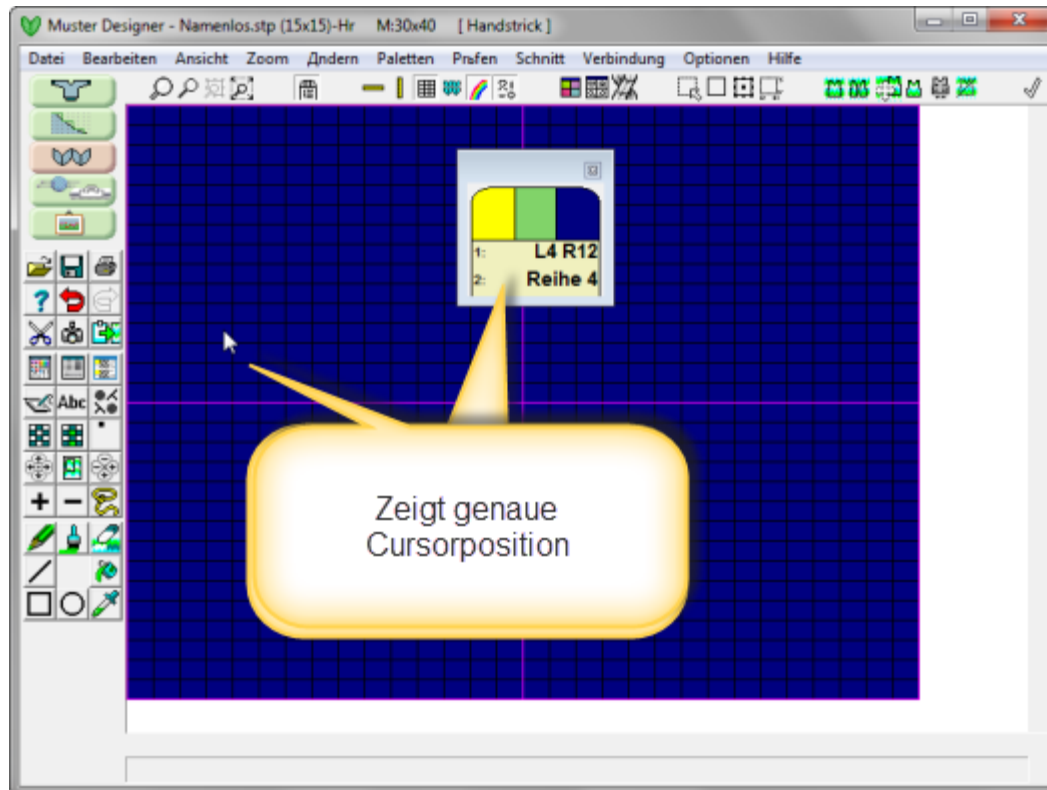
## Cursor Position

In dem unteren Teil des Fensters finden Sie die exakte Position des Mauszeigers, wenn der Zeiger sich über dem Muster befindet. Wenn nur ein Rapport des Musters angezeigt wird, sehen Sie die Informationen wie folgt:



- 4. Masche von links
- 13. Masche von rechts
- 6. Reihe von der Startposition  
(d.h. zählend von unten nach oben)

Wenn Sie mehr als einen Rapport haben, selbst wenn Sie so weit eingezoomt sind, dass Sie nur ein Muster sehen, sehen Sie immer an welcher Position im Muster Sie sich befinden. Denken Sie daran: Jede Änderung, die Sie jetzt machen, wird sich auf alle Rapporte des Musters auswirken.



Siehe auch

- Muster Designer Palette
- Schwebende Fenster
- Farben anpassen

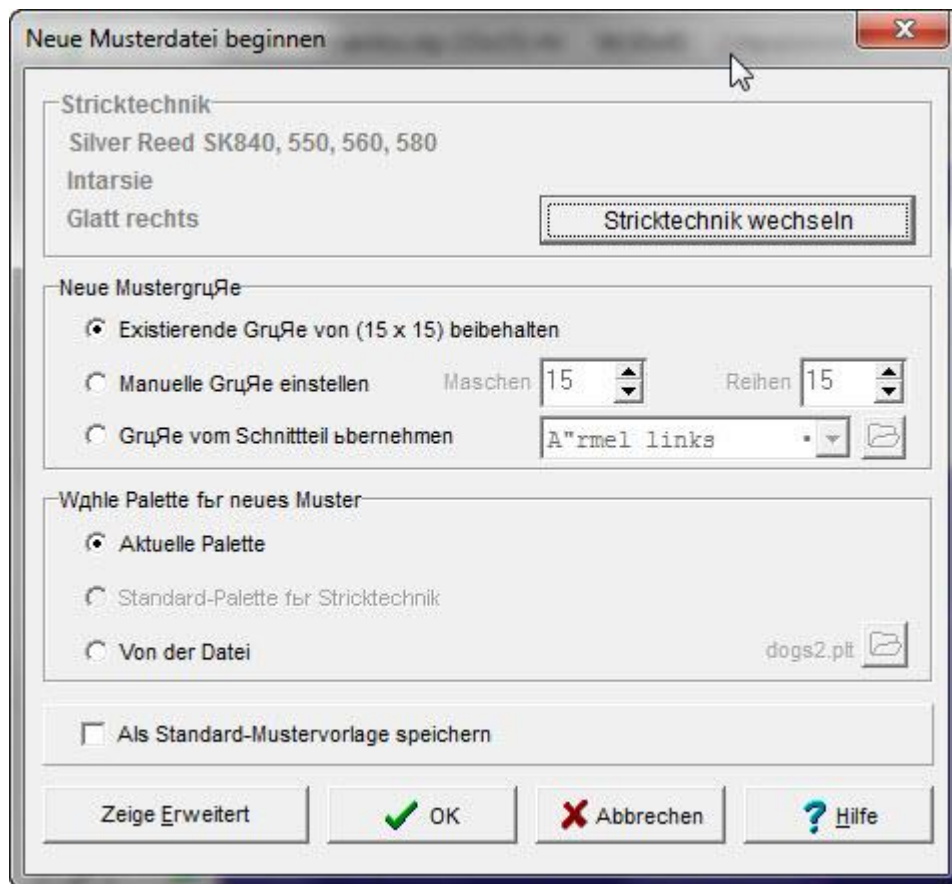
## Eine neue Musterdatei starten

Wenn Sie den Muster Designer das erste mal starten, beginnt das Programm mit einem leeren Musterbereich auf dem Bildschirm.

Wenn Sie mit einem Muster neu beginnen wollen, können Sie folgendes wählen:

Neues Muster mit neuen Einstellungen

Um ein neues Muster mit neuen Einstellungen zu beginnen, wählen Sie **Datei/Neu** (oder verwenden Sie die Kurztaste **Strg+N**) um die Optionen für das neue Muster festzulegen.



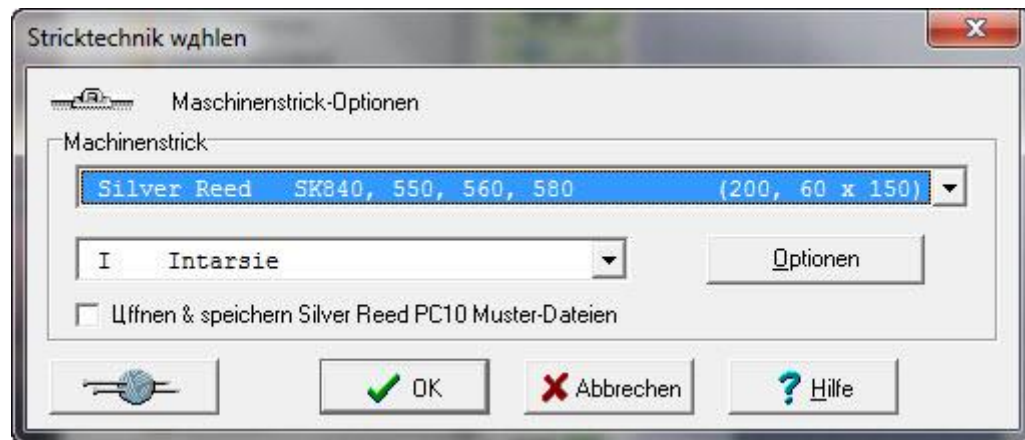
### Strickmethode

DesignaKnit muss wissen, mit welcher Stricktechnik dieses neue Muster gestrickt werden soll, um die Warnmeldungen entsprechend der gewählten Stricktechnik ausgeben zu können. Sie können die gewählte Stricktechnik später jederzeit wieder ändern, indem Sie Optionen/Stricktechnik in der Menüleiste auswählen.

Die aktuellen Einstellungen werden angezeigt, sollen diese geändert werden, klicken Sie auf die entsprechenden Knöpfe.

### Maschinenstrick

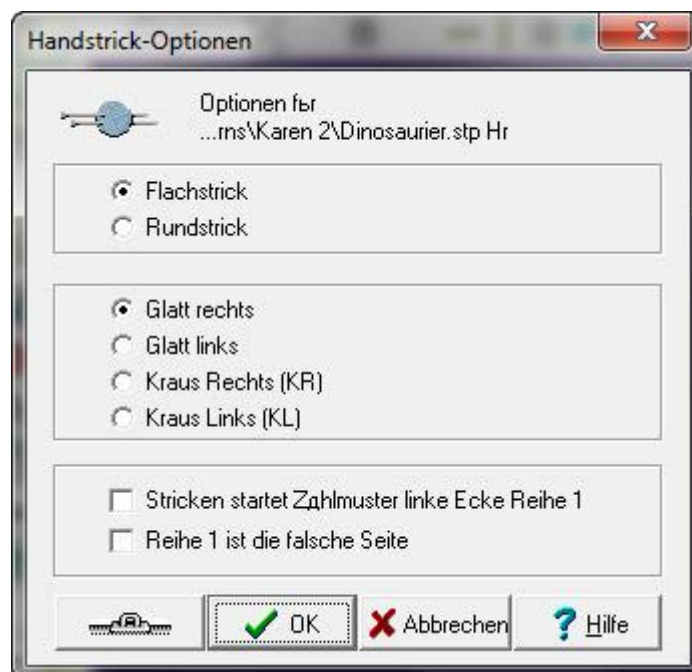
Wenn die aktuelle Stricktechnik bereits auf eine der Maschinenstrick-Optionen gesetzt ist, wird sich diese Dialogbox öffnen und Sie können Ihre Maschine aus der ersten Drop-Down-Liste wählen und die entsprechende Maschinen-Stricktechnik aus der darunter.




Ist die aktuelle Stricktechnik "Handstrick", klicken Sie auf das Maschinensymbol  im unteren Teil der Dialogbox, um die Optionen für Maschinenstricken zu sehen.

### Handstrick

Wenn die aktuelle Stricktechnik bereits "Handstrick" ist, öffnet sich diese Dialogbox und Sie können die Optionen für Handstricktechniken und Hintergrund-Typ konfigurieren.

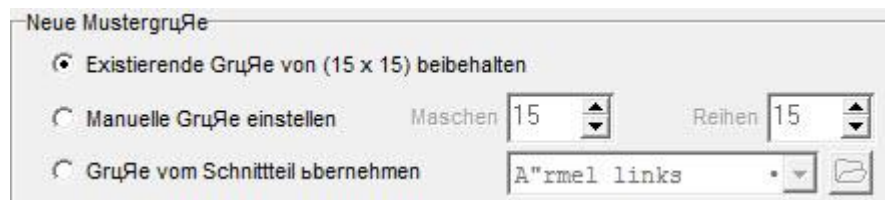


Ist aktuell als Methode Maschinenstrick gewählt, klicken Sie auf das Symbol mit der Stricknadel  unten links in der Dialogbox der Optionen und Sie sehen jetzt die Handstrick Optionen.

### Neue Mustergröße

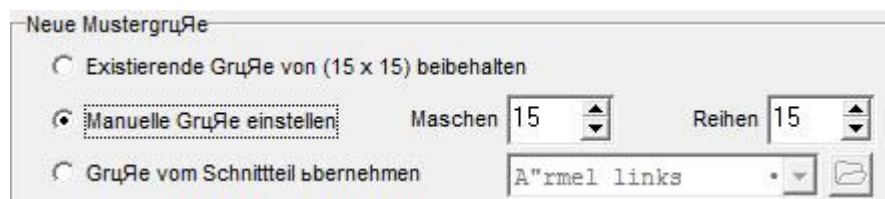
Wählen Sie eine der Optionen:

Existierende Größe beibehalten



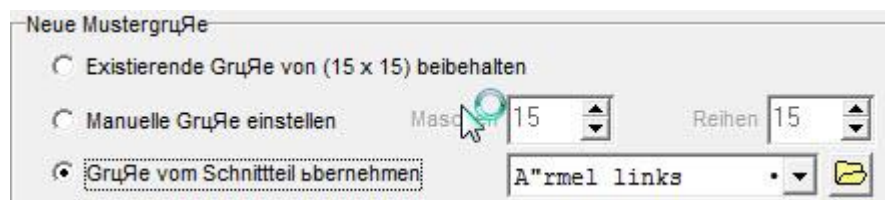
- o Um die existierende Größe beizubehalten, wählen Sie diese Option.
- o Die Dimensionen des aktuellen Musters werden in Klammern angezeigt, zuerst Maschen, dann Reihen.

#### Manuelle Größe einstellen



- o Geben Sie die gewünschte Anzahl an Maschen und Reihen für Ihr Muster oder einen einzelnen Rapport ein (DesignaKnit behält die zuletzt eingegebenen Werte für den Fall, dass Sie diese wieder benutzen möchten).

#### Größe vom Schnittteil übernehmen



- o Wenn Sie mit einer anderen Schnittdatei starten möchten oder Sie noch keine geöffnet haben, öffnet sich die Miniaturansicht für die Schnittdateien, sobald Sie diese Option wählen.
- o Wenn Sie bereits eine Schnittdatei geöffnet haben, sind die Schnittteile in dem Drop-Down-Menü rechts neben dieser Option gelistet. Wenn Sie eine *andere* öffnen möchten, klicken Sie auf das Ordner-Symbol rechts daneben.

#### Eine Palette für ein neues Muster wählen

Wenn Sie mit einer bestimmten Auswahl an Garnfarben oder Symbolen starten möchten, können Sie eine der folgenden Optionen wählen. Sie können die Palette immer noch bearbeiten, wenn Sie mit dem Design begonnen haben.

#### Aktuelle Palette



- o Wenn Sie bereits im Muster Designer gearbeitet haben und die aktuelle Palette beibehalten möchten, wählen Sie diese Option.

## Standard-Palette für Stricktechnik



- o Wählen Sie diese Option, um die Standard-Palette für die gewählte Stricktechnik zu öffnen. Die Garnfarben in den mitgelieferten Standards sind dieselben wie in dem standardmäßigen Muster, aber die Symbole in der Palette entsprechen der gewählten Stricktechnik.


## Von der Datei



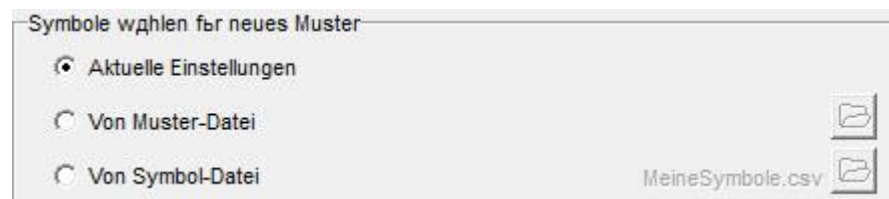
- o Klicken Sie auf diese Option, um die Dialogbox für die Vorschau der Paletten zu öffnen. Sie können entweder eine vorher gespeicherte Palette (.plt) öffnen oder den Dateityp zu .stp wechseln und die mit diesem Muster gespeicherte Palette öffnen. Damit wird nicht das Muster als solches geöffnet, sondern die Garnfarben oder Symbole dieser Datei stehen Ihnen nun für das neue Muster zur Verfügung.

## Erweiterte Optionen

Um einen bestimmten Satz an Symbol-Definitionen für Ihre Palette zu spezifizieren, klicken Sie auf

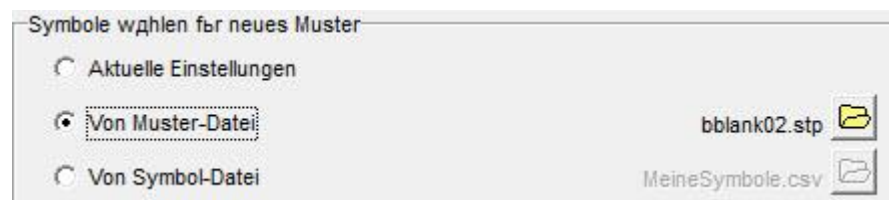
den **Zeige Erweitert - Knopf**.  Wenn Sie nicht die Definitionen für das aktuelle Muster geändert haben und diese für das neue Muster übernehmen möchten oder einen alternativen Satz gespeichert haben, den Sie öffnen möchten, brauchen Sie diese Optionen nicht zu benutzen, da die Standard-Definitionen und Anleitungen benutzt werden.

## Aktuelle Einstellungen



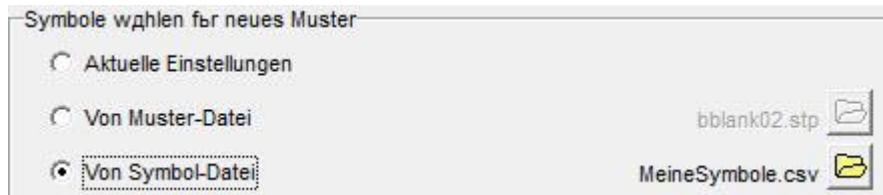
- o Führt mit den aktuellen Einstellungen fort, eingeschlossen alle Änderungen in den Symbol-Definitionen.

## Von Muster-Datei



- o Wenn Sie zuvor Änderungen der Symbol-Definitionen vorgenommen haben, werden diese mit dem Muster gespeichert und Sie können diese für die gewählte Palette laden. Wenn Sie diese Option wählen, wird das Ordner-Symbol an der rechten Seite aktiv: Wenn Sie auf dieses klicken, öffnet sich die Miniaturansicht für die Muster.

### Von Symbol-Datei



Wenn Sie eine Datei neuer Definitionen gespeichert haben, können Sie diese laden, indem Sie rechts auf das Ordner-Symbol klicken.

Klicken Sie auf diesen Knopf, um diese Optionen zu verstecken.

Verstecke \_Erweitert

Als Standard-Mustervorlage speichern

Die **Standard-Mustervorlage** ist das leere Muster, welches sich öffnet, wenn Sie zum ersten Mal in den Muster Designer gehen, nachdem Sie das Programm gestartet haben.

Die Vorlage bestimmt:

- Die Anzahl an Maschen und Reihen im Muster
- Die Farben und Symbole in der Palette und die Definitionen der Symbole
- Die Stricktechnik

Aus den zuvor gewählten Optionen können Sie Ihre eigene Muster-Vorlage erstellen, welche da sind:

- Was auf dem Bildschirm erscheint, wenn Sie zum ersten Mal in den Muster Designer gehen, nachdem Sie das Programm gestartet haben.
- Die Vorlage für ein neues Muster, wenn Sie **Datei/Neu vom Standard** wählen.
- Sie können auch den Tastaturbefehl **Strg+D** benutzen, um ein neues Muster zu starten.

Neues Muster mit Standard-Einstellungen

Um mit einem neuen Muster mit Standard-Einstellungen zu beginnen, wählen Sie **Datei/Neu vom Standard** oder benutzen den Tastaturbefehl **Strg+D**.

Sie können eigene Standards konfigurieren, indem Sie Datei / Neu Muster Setup klicken, Ihre Einstellungen vornehmen und diese dann als Standard-Vorlage speichern. DesignaKnit wird diese Vorlage benutzen, wenn Sie zum ersten Mal in den Muster Designer gehen, nachdem Sie das Programm gestartet haben.

Neues Muster mit aktuellen Einstellungen

Um mit einem neuen Muster mit den aktuellen Einstellungen zu beginnen, wählen Sie **Datei/Neu von Aktuell** oder benutzen den Tastaturbefehl **Strg+R**.

Dieses ist ähnlich dem Befehl Bearbeiten / Garnfarben löschen und Bearbeiten / Symbole löschen, aber anstatt das bestehende Muster zu bearbeiten, werden Sie eine neue, namenlose Datei erhalten und Sie haben die Möglichkeit, die aktuelle zu speichern, bevor Sie fortfahren.

Sie können dann mit derselben Größe, Maschenprobe und Technik weitermachen.

Wenn Sie die erforderlichen Optionen für Ihr neues Muster gewählt haben, klicken Sie OK. Die nächste Dialogbox fragt Sie, die Maschenprobe zu bestätigen oder einzugeben, sodass DesignaKnit ein maschenproportionsgerechtes Gitterraster generieren kann.

#### Siehe auch

Stricktechnik

Muster Designer Palette

Muster Designer Maschenprobe

Symbole Anweisungen und Abkürzungen



## Muster Designer Palette

---

In einer Palette organisieren Sie die Garnfarben und/oder die Maschensymbole, die Sie in Ihrem Muster verwenden wollen.

Falls die Palette nicht angezeigt wird, schalten Sie es ein, indem Sie auf einen oder beide der Knöpfe in der oberen Werkzeugleiste klicken.



um die Garnpalette anzuzeigen



um die Symbolpalette anzuzeigen

- Wenn keiner der beiden Knöpfe gedrückt ist, wird die Palette nicht angezeigt, sind beide Knöpfe gedrückt, werden beide Elemente in einer Palette dargestellt.
- Diese Knöpfe finden Sie auch in der Werkzeugleiste der Palette, hier können Sie allerdings nur das eine oder das andere Element ein- oder ausschalten, Sie können dort nicht die komplette Palette ein- oder ausschalten.

Die Standardpalette enthält eine Reihe von Grundfarben und Symbolen entsprechend der gewählten Stricktechnik.

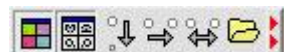
Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Muster laden, dann werden die Farben und Symbole, die Sie mit dem Muster gespeichert haben, automatisch mit geladen, Sie können ebenfalls Farben und Symbole aus zuvor gespeicherten Paletten-Dateien (.plt) und Musterdateien (.stp) zu der bereits existierenden Palette hinzuladen.

- Wenn die Palette über dem Bereich liegt, in dem Sie grade arbeiten wollen, wählen Sie Optionen/Fenster für Palette loslösen, so können Sie die Palette auch außerhalb des DesignaKnit Fensters bewegen.
- Sie können die Größe der Palette ändern, indem Sie an den Anfasspunkten an den Ecken des Fensters ziehen. Mit dem Menu Paletten/Palette zurücksetzen wird die Größe der Palette automatisch optimal entsprechend der verwendeten Farben/Symbole angepasst.
- Sie können die Palette schnell schließen, indem Sie auf das X in der oberen rechten Ecke klicken.

Palette Werkzeugleiste



Die Palette hat eine eigene Werkzeugleiste, um schnell auf die Funktionen im Zusammenhang mit der Palette zugreifen zu können.



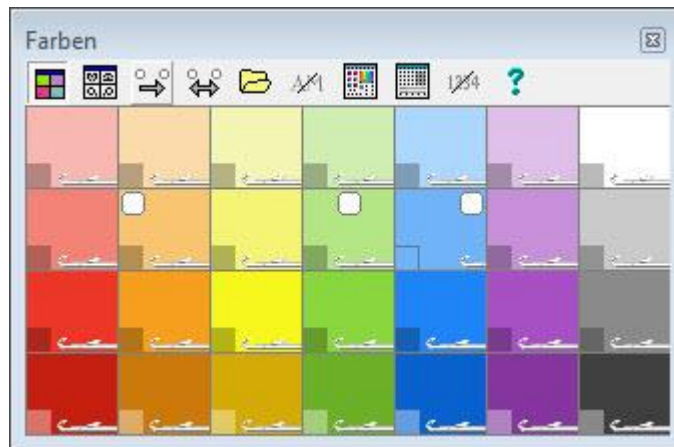
Hinweis: Sollten Sie nur wenige Farben und/oder Symbole in der Palette haben, können Sie möglicherweise nicht die gesamte Werkzeugleiste sehen. In diesem Fall sehen Sie zwei rote Pfeile an der rechten Seite: klicken Sie dort und die Palette wird so erweitert, dass Sie die gesamte Werkzeugleiste sehen.

Sie können die Größe der Palette manuell ändern, indem Sie mit der Maus über die Anfaßpunkte an den Ecken des Fensters gehen, bis der Cursor zu einem Doppelpfeil wird, ziehen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste das Fenster in die gewünschte Größe. Mit dem Menu Paletten/Palette zurücksetzen wird die Größe der Palette automatisch optimal entsprechend der verwendeten Farben/Symbole angepasst.

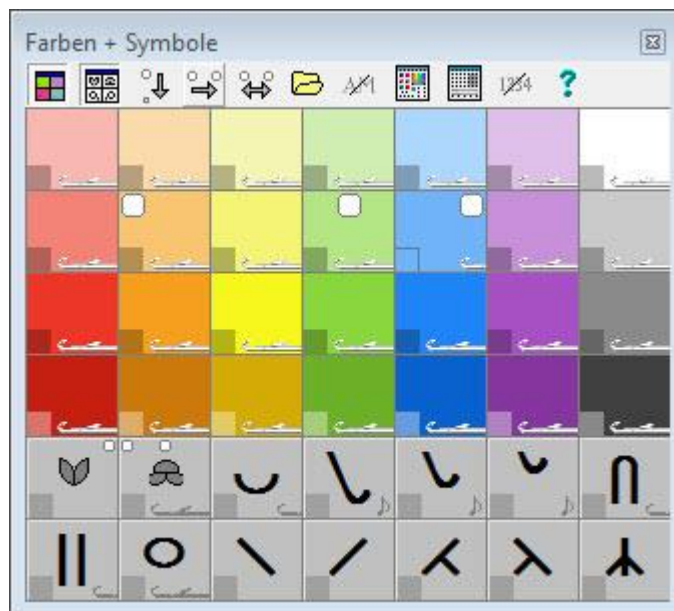



Garnfarben anzeigen/verbergen

Klicken Sie auf diesen Knopf, um die Garnfarb-Palette anzuzeigen. Klicken noch einmal auf diesen Knopf, um die Garnfarb-Palette wieder zu verbergen.



Werden die Symbole bereits angezeigt, werden die Farben in dem oberen Abschnitt der Palette angezeigt.

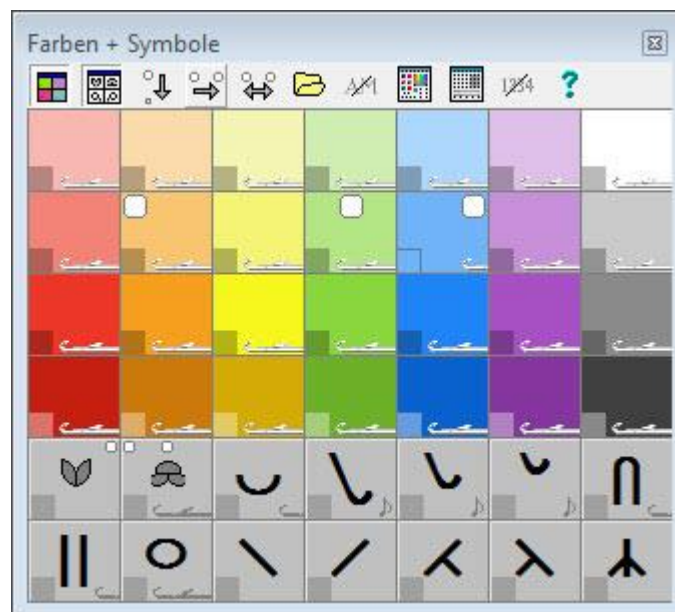


 Maschen-Symbole anzeigen/verbergen

Klicken Sie auf diesen Knopf, um die Symbol-Palette anzuzeigen. Klicken noch einmal auf diesen Knopf, um die Symbol-Palette wieder zu verbergen.



Werden die Garnfarben bereits angezeigt, werden die Symbole in dem unteren Abschnitt der Palette angezeigt.



Kombiniere eine Garnfarbe mit einem Symbol oder ein Symbol mit einer Garnfarbe

*Der Knopf "Kombiniere" wird nur dann angezeigt, wenn sowohl die Garnfarbe als auch die Symbole angezeigt werden.*

Mit diesem Knopf können Sie einer bestimmten Farbe ein bestimmtes Symbol oder vice versa zuordnen.



Eine Farbe einem bestimmten Symbol zuordnen.

Wählen Sie zuerst mit der linken Maustaste ein Symbol aus. Wählen Sie anschließend mit der linken Maustaste die Farbe aus, die Sie mit dem Symbol kombinieren wollen. In der Farbe wird jetzt die "LMT" Markierung aktiviert und der Pfeil auf dem Knopf zeigt jetzt nach unten um anzuzeigen, dass diese Farbe jetzt dem Symbol zugeordnet wird.

Um diesen Effekt auf einen bestimmten Bereich zu beschränken, bestimmen Sie zuerst mit einem Auswahlrahmen den entsprechenden Bereich. Falls notwendig, können Sie mit dem Zeichenstift die Maschen auch einzeln bearbeiten.



Ein Symbol einer bestimmten Farbe zuordnen.

Wählen Sie zuerst mit der linken Maustaste die Farbe aus. Wählen Sie anschließend mit der linken Maustaste das Symbol aus, welches Sie mit der Farbe kombinieren wollen. In dem Symbol wird jetzt die "LMT" Markierung aktiviert und der Pfeil auf dem Knopf zeigt jetzt nach oben um anzuzeigen, dass dieses Symbol jetzt der Farbe zugeordnet wird.

Um diesen Effekt auf einen bestimmten Bereich zu beschränken, bestimmen Sie zuerst mit einem Auswahlrahmen den entsprechenden Bereich. Falls notwendig, können Sie mit dem Zeichenstift die Maschen auch einzeln bearbeiten.



Eine Garnfarbe oder ein Symbol ersetzen

Mit diesem Knopf können Sie eine Garnfarbe im Muster durch eine andere Farbe ersetzen oder ein Symbol durch ein anderes Symbol ersetzen.



Eine Farbe ersetzen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Farbe, die Sie ersetzen wollen und wählen dann mit der linken Maustaste die neue Farbe. Klicken Sie dann auf den Knopf "Ersetzen"

Um diesen Effekt auf einen bestimmten Bereich zu beschränken, bestimmen Sie zuerst mit einem Auswahlrahmen den entsprechenden Bereich. Falls notwendig, können Sie mit dem Zeichenstift die Maschen auch einzeln bearbeiten.

Sie können allerdings auch das Werkzeug Farbradierer verwenden, um Farben zu ersetzen.



Ein Symbol ersetzen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol, das Sie ersetzen wollen und wählen dann mit der linken Maustaste das neue Symbol. Klicken Sie dann auf den Knopf "Ersetzen"

Um diesen Effekt auf einen bestimmten Bereich zu beschränken, bestimmen Sie zuerst mit einem Auswahlrahmen den entsprechenden Bereich. Falls notwendig, können Sie mit dem Zeichenstift die Maschen auch einzeln bearbeiten.

Sie können allerdings auch das Werkzeug Farbradierer verwenden, um Symbole zu ersetzen.



Eine Garnfarbe oder ein Symbol tauschen

Mit diesem Knopf können Sie zwei Garnfarben im Muster tauschen oder ein Symbol mit einem anderen Symbol austauschen.



Garnfarben tauschen

Wählen Sie die beiden Farben, die Sie tauschen möchten, mit der rechten und der linken Maustaste aus und klicken Sie dann auf den Knopf "Tauschen".



Symbole tauschen

Wählen Sie die beiden Farben die Sie tauschen möchten mit der rechten und der linken Maustaste aus und klicken Sie dann auf den Knopf "Tauschen".



Palette importieren

Klicken Sie auf diesen Knopf, um eine separat gespeicherte Palette oder eine Palette, die in einem Strickmuster eingebettet ist, zu importieren.

Hier sehen Sie das Vorschaufenster mit den verschiedenen Farbpaletten, die Sie gespeichert haben. Wenn Sie eine Palette importieren wollen, die mit einem bestimmten Strickmuster gespeichert wurde, verwenden Sie das DropDown Menu in der Verzeichnisstruktur an der linken Seite des Fensters und ändern dort die Dateierweiterung von Palette (.plt) in Ver 7/8 Muster (.stp), wählen Sie das Strickmuster aus und klicken dann auf OK.

Wenn Sie die gesuchten Datei gefunden haben, markieren Sie diese und klicken Sie dann auf OK, die folgende Dialogbox wird Ihnen weitere

Importoptionen anbieten:



Wählen Sie die gewünschten Optionen aus und klicken Sie dann auf OK.

Wenn Sie Ihre Palette sichern möchten, verwenden Sie Bearbeiten/Export/Palette.



**A M** Symbole und Memonummern anzeigen/verbergen

Wenn Sie in Ihrer Palette Memonummern oder Garn-Symbole verwenden, können Sie diese sowohl in der Palette als auch im Muster anzeigen lassen, klicken Sie mehrfach auf diesen Knopf, um zwischen den verschiedenen Modi zu wechseln.

Wenn Sie diesen Knopf geklickt haben, werden automatisch die Maschen Symbole ausgeblendet, da diese nicht gleichzeitig auf dem Muster angezeigt werden können. Wenn Sie die Maschen - Symbole wieder anzeigen lassen, werden die Memonummern und die Garnsymbole wieder ausgeblendet.



**A M** Memonummern und Garnsymbole werden nicht angezeigt

- Wenn Garn-Symbole angezeigt werden, klicken Sie zweimal darauf, um diese zu verstecken.
- Wenn Memonummern angezeigt werden, klicken Sie einmal darauf, um diese zu verstecken.




**A** Garnsymbole anzeigen

Klicken Sie **einmal** auf den Knopf, um die Garnsymbole anzuzeigen. Diese werden jetzt sowohl in dem Muster als auch in der Palette angezeigt. Um Symbole einer Farbe zuzuordnen, wählen Sie Paletten/Symbole Garnfarben.

**Hinweis:** *dieses sind Symbole, die Garnarten oder Farben kennzeichnen sollen, verwechseln Sie diese nicht mit dem Maschensymbolen, die Maschen symbolisieren.*

Klicken Sie **zweimal** auf den Knopf, um die Garnsymbole wieder zu verbergen.

 Memonummern anzeigen

Klicken Sie **zweimal** auf den Knopf, um die Memonummern anzuzeigen. Diese erscheinen nur in der Palette und nicht im Zeichenbereich des Musters. Um den Farben Nummern zuzuordnen, wählen Sie Paletten/Memo.

Klicken **ein weiteres Mal** auf den Knopf, um die Anzeige der Memonummern wieder abzuschalten.



Farbpalette einrichten

Um Farben in der Dialogbox Farbpalette einrichten zu bearbeiten, können Sie die auf diesen Knopf klicken oder den Knopf in der oberen Werkzeugleiste verwenden.



Symbol-Organisator öffnen

Mit diesem Knopf öffnen Sie den Symbol-Organisator mit dem Sie die Maschensymbole für Ihre Palette bearbeiten können.



Nutzung Farbwechsler ein/aus

Wenn Sie einen Farbwechsler mit Ihrer Strickmaschine verwenden oder wenn Sie eine Vorschau der Garnauswahl für den Farbwechsler erhalten wollen, können Sie diesen Knopf aktivieren, die Einstellungen der Strickmaschine wird automatisch angepasst und es wird FW (Farbwechsler) in der Titelzeile hinter dem Musternamen angezeigt.

Wenn Sie auf einer japanischen Strickmaschine die Stricktechnik "Norweger" verwenden, wird das Aktivieren des Farbwechslers automatisch die Anzeige der Nadelvorwahl in der Palette so umkehren, dass diese zu der Auswahl der Garne in den Fadenführern passend sind. Haben Sie die Stricktechnik Strukturmuster rechts oder links, oder eine der verschiedenen Jacquardtechniken ausgewählt, wird die Nadelauswahl nicht verändert.

**Hinweis:** unabhängig von der Aktivierung des Farbwechslers an dieser Stelle werden in Strickmaschinen mit einem eigenen unabhängigen Speicher die eigentlichen Muster mit normaler Nadelauswahl übertragen. Wenn Sie das Muster dann an der Strickmaschine stricken, sollten Sie die Invers-Funktion auf der Konsole der Strickmaschine aktivieren, um die Nadelauswahl für den Farbwechsler anzupassen. Sie sollten auch sicherstellen, dass die Option "Farbwechsler" auch beim interaktiven Stricken aktiviert ist, damit Sie die richtigen Anweisungen für Garnauswahl bekommen.

### TIPP:

Um den Auswahlstatus der Garnfarben zu ändern **ohne** den Status des Farbwechslers zu ändern, drücken Sie die Tastenkombination Strg+E.

Farbpalette



Wenn die Palette noch nicht die gewünschte Farbe enthält, können Sie die Farbe in der Dialogbox Farbpalette einrichten hinzufügen.

Hier wählen Sie die Farben aus, die Sie mit den verschiedenen Zeichenwerkzeugen verwenden wollen.



Klicken Sie auf die Farben mit den entsprechenden Maustasten. Wenn Sie dann eines der Zeichenwerkzeuge verwenden, bestimmen Sie die Farbe mit der Sie zeichnen, mit der Auswahl der Maustaste. Um einer Maustaste eine andere Farbe zuzuordnen, klicken Sie einfach auf die andere Farbe in der Farbpalette.

Sie können drei Farben gleichzeitig verschiedenen Maustasten zuordnen:



- LMT (Linke Maustaste) - Der Indikator wird in der oberen linken Ecke der Farbe angezeigt
- RMT (Rechte Maustaste) - Der Indikator wird in der oberen rechten Ecke der Farbe angezeigt
- MMT ( Mittlere Maustaste oder rechte und linke Maustaste gleichzeitig) Der Indikator wird in der oberen Mitte der Farbe angezeigt

Wenn Sie sowohl Symbole als auch Farben in der Palette haben, können Sie eine Kombination von Farben und Symbolen den Maustasten zuordnen. Die aktive Zuordnung wird mit einem großen Indikator angezeigt und die inaktive Zuordnung mit einem kleinen weißen Punkt an derselben Position angezeigt.



Haben Sie die Farben den Maustasten zugeordnet, verwenden Sie die entsprechende Maustaste, wenn Sie mit dem Zeichenwerkzeug zeichnen.

### TIPP:

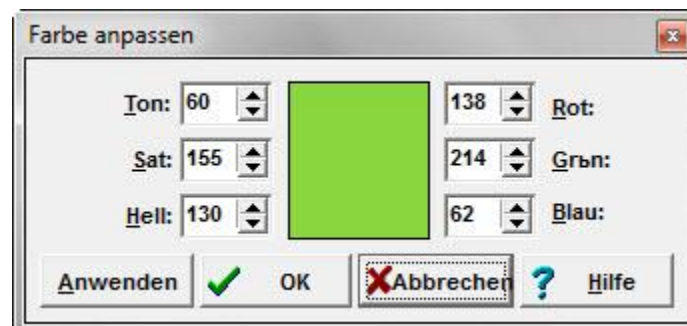
Wenn Sie die Farben oft tauschen, können Sie schnell und einfach auch eine Farbe aus dem bereits erstellten Muster aufnehmen, indem Sie:

1. Stellen Sie sicher, dass die Farben aktiviert sind (drücken Sie die Strg und die Umschalttaste gleichzeitig um die Aktivierung zwischen den Farben und den Symbolen hin- und herzuschalten)
2. Bewegen Sie den Cursor über die gewünschte Farbe in dem Muster, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, wenn Sie mit der Maustaste welche die Farbe aufnehmen soll an der Stelle klicken.

Hinweis: Sie können diese Technik nicht für die mittlere Maustaste verwenden.

Farben anpassen

Um eine bestimmte Farbe mit den RGB oder HSL Werten anzupassen, öffnen Sie mit einem Doppelklick auf die Farbe in der Palette die Dialogbox "Farbe anpassen".



Wenn Sie sehen möchten, wie diese neue Farbe in Ihrem Muster aussieht, klicken Sie auf "Anwenden". Wenn Sie diese Farben doch nicht so ändern wollen, klicken Sie entweder auf "Abbrechen", dann werden die vorgenommenen Änderungen an der Farbe nicht übernommen, oder Sie verändern die Farbe weiter und klicken anschließend erneut auf "Anwenden". Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, klicken Sie auf OK, um diese Änderungen endgültig zu übernehmen..... sollten Sie jetzt doch noch einmal Ihre Meinung ändern, klicken Sie auf den Rückgängig Knopf, um zum ursprünglichen Zustand zurück zu kehren.

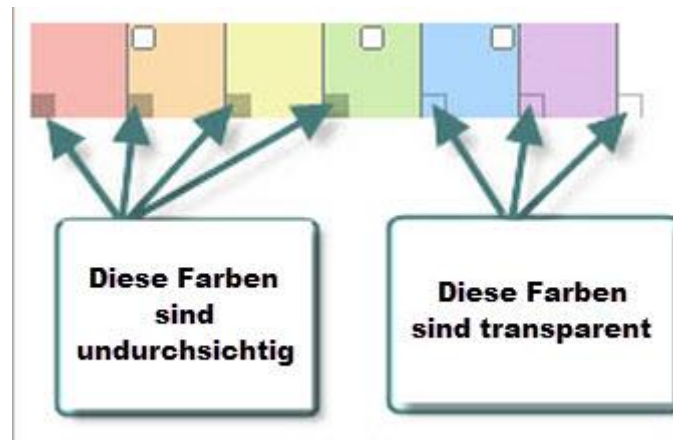


## Transparente / undurchsichtige Farben

Ob eine Farbe transparent oder undurchsichtig ist, hat Auswirkungen auf Funktionen wie kopieren und einfügen und wenn Sie Elemente mit dem Lasso verschieben, es hat aber keine Auswirkungen auf das Stricken selber, weder beim Handstricken, noch beim Maschinenstricken.

Undurchsichtige Farbe werden eingefügt, transparente Farben jedoch nicht. Dieses ist besonders wichtig, wenn Sie ein Motiv zum Kopieren auswählen: Wenn der Hintergrund transparent ist, können Sie diesem mit dem rechteckigen Auswahlrahmen mit auswählen, da er beim Wiedereinfügen nicht berücksichtigt wird.

Jede Farbe hat ein kleines Quadrat in der unteren linken Ecke. Das ist die **Transparenzanzeige**. Ist das Quadrat ausgefüllt, wird die Farbe als undurchsichtige Farbe behandelt, ist nur der Umriss des Quadrats dargestellt, ist diese Farbe transparent. Klicken Sie auf die Transparenzanzeige, um zwischen durchsichtig und undurchsichtig hin- und herzuschalten.



## Transparente / undurchsichtige Farben für die Stricktechniken rechtes/linkes Strukturmuster

Alle nicht Norweger Muster, basieren darauf, dass das Hauptgarn in dem hinteren Fadenführer liegt, mit Ausnahme der Lochmuster, ist dieses das einzige Garn, dass durch den Schlitten geführt wird. Das bedeutet, dass in der ganzen Reihe nur eine einzige Farbe angezeigt werden muss, da es als SmartSymbol die Nadelauswahl für die verschiedenen Maschenarten festlegt.

Manchmal ist es hilfreich, eine zusätzliche Farbe als "Memo" Farbe einzusetzen, um das SmartSymbol zu markieren. Um die richtigen Anweisungen zum wechseln der Farben geben zu können, muss DesignaKnit dann ermitteln, welches die zu strickende Farbe ist.

So stellt DesignaKnit fest, welches das zu strickende Garn ist:

Farben pro Reihe	Status	zu strickendes Garn
Eins	Transparent oder undurchsichtig	diese Farbe
Zwei	eine Transparent, eine undurchsichtig	undurchsichtig
Zwei	beide undurchsichtig	erste Masche rechts
Zwei	beide Transparent	erste Masche rechts
Drei +	zwei Transparent, eine undurchsichtig	undurchsichtig
Drei +	Zwei oder mehr undurchsichtig:	erster undurchsichtiger Stich rechts
Drei +	alle Transparenz:	erste Masche rechts

Wenn Sie dieses in einem Musterband einsetzen, in dem die Farbe durchgehend eingesetzt wird, wird der Status als Memo bis hin zur letzten Reihe in der die Farbe verwendet wird, aufrecht erhalten. LMT (Linke Maustaste) - Der Indikator wird in der oberen linken Ecke der Farbe angezeigt

Manchmal ist es notwendig, eine Farbe ein zweites Mal einzusetzen, oder dieselbe Farbe wird für zwei verschiedenen Anwendungen eingesetzt. Ein Beispiel sind die Webmuster, bei denen das strickende Garn und das webende Garn die Positionen tauschen.

## Nadelauswahl für Norwegermuster im Maschinenstrick

Beim Maschinenstricken sind bei Norwegermustern nicht mehr als 2 Farben in einer Reihe zugelassen, eine wird mit den nicht vorgewählten Nadeln und die andere wird mit den vorgewählten Nadeln gestrickt (Haupt- und Kontrastfarbe).

Wenn als Stricktechnik "Norweger" verwendet wird, wird jede Farbe in der Palette ein Nadelsymbol enthalten, um den Status der Vorwahl der Nadel für diese Farbe anzuzeigen.

### **TIPP:**

Der Auswahlstatus der Farbe gilt nur für Reihen, in denen zwei Farben vorhanden sind.

So kann man eine Farbe, welche als nicht vorwählende Farbe im Norweger festgelegt wurde, als Hauptfarbe in einem Band von Vorlege/Fangmuster verwenden.

Wenn Sie nicht selber sicherstellen möchten, dass Sie zwischen den Norwegerbändern nur nicht vorwählende Nadeln haben, wählen Sie die SmartSymbole in der ersten und der letzten Reihe der einfarbigen Bänder. Auf diese Weise wird DesignaKnit Sie während des Strickens daran erinnern, dass Sie den Schlitten auf "Plain" einstellen müssen, bevor Sie diese Reihen stricken.

Um eine Farbe zwischen Hauptfarbe und Kontrastfarbe zu wechseln, klicken Sie auf die kleine Nadel in der entsprechenden Farbzelle: springt die Nadel nach vorn, wird sie zur strickenden Nadel, springt die Nadel zurück, wird die Farbe nicht gestrickt.



Wenn Ihr Muster ein Garn verwendet, das manchmal im vorderen Fadenführer und manchmal im hinteren Fadenführer liegt, sollten Sie die Farbe zweimal in der Farbpalette eintragen, eine als Hauptfarbe und eine als Kontrastfarbe.

Wenn Sie keine Nadelsymbole sehen können, dann haben Sie möglicherweise keine Maschinenstricktechnik ausgewählt, oder die Strickmaschine ist nicht kompatibel: Nur bei der Norwgertechnik ist es erforderlich für die Farben eine Nadelvorwahl einzustellen.

## Garnsymbole

Möchten Sie die Symbole, die Sie den Garnen zugeordnet haben, anzeigen, klicken Sie auf den Knopf in der Werkzeugleiste bis die Symbole angezeigt werden.



### Memonummern

Möchten Sie die Memonummern, die Sie den Garnen zugeordnet haben anzeigen, klicken Sie auf den Knopf in der Werkzeugleiste bis die Memonummern angezeigt werden.



### Symbol-Palette



If the palette does not already contain the stitch symbols you want to use, you can select the ones you want from the Symbols Organizer.

Hier wählen Sie die Symbole aus, die Sie mit den verschiedenen Zeichenwerkzeugen verwenden wollen.

Klicken Sie auf die Symbole mit den entsprechen Maustasten. Wenn Sie dann eines der Zeichenwerkzeuge verwenden, bestimmen Sie das Symbol mit dem Sie zeichnen mit der Auswahl der Maustaste. Um einer Maustaste ein anderes Symbol zuzuordnen, klicken Sie einfach auf das andere Symbol.

Sie können drei Symbole gleichzeitig den verschiedenen Maustasten zuordnen:



- LMT (Linke Maustaste) - Der Indikator wird in der oberen linken Ecke des Symbols angezeigt
- RMT (Rechte Maustaste) - Der Indikator wird in der oberen rechten Ecke des Symbols angezeigt
- MMT ( Mittlere Maustaste oder rechte und linke Maustaste gleichzeitig) Der Indikator wird in der oberen Mitte des Symbols angezeigt

Wenn Sie sowohl Symbole als auch Farben in der Palette haben, können Sie eine Kombination von Farben und Symbolen den Maustasten zuordnen. Die aktive Zuordnung wird mit einem großen Indikator angezeigt und die inaktive Zuordnung mit einem kleinen weißen Punkt an derselben Position angezeigt.



Haben Sie die Symbole den Maustasten zugeordnet, verwenden Sie die entsprechende Maustaste, wenn Sie mit dem Zeichenwerkzeug zeichnen.

### TIPP:

Wenn Sie die Symbole oft tauschen, können Sie schnell und einfach auch ein Symbol aus dem bereits erstellten Muster aufnehmen, indem Sie:

1. Stellen Sie sicher, dass die Symbole aktiviert sind (drücken Sie die Strg und die Umschalttaste gleichzeitig um die Aktivierung zwischen den Farben und den Symbolen hin- und herzuschalten)
2. Bewegen Sie den Cursor über die gewünschten Symbole in dem Muster, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, wenn Sie mit der Maustaste, welche das Symbol aufnehmen soll, an der Stelle klicken.

Hinweis: Sie können diese Technik nicht für die mittlere Maustaste verwenden.  
 Transparente / undurchsichtige Symbole

Ob ein Symbol transparent oder undurchsichtig ist, hat Auswirkungen auf Funktionen wie kopieren und einfügen, wenn Sie Elemente mit dem Lasso verschieben, hat aber keine Auswirkungen auf das Stricken selber, weder beim Handstricken noch beim Maschinenstricken.

Undurchsichtige Symbole werden eingefügt, transparente Symbole jedoch nicht. Dieses ist besonders wichtig, wenn Sie ein Motiv zum Kopieren auswählen: Wenn der Hintergrund transparent ist, können Sie diesem mit dem rechteckigen Auswahlrahmen mit auswählen, da er beim Wiedereinfügen nicht berücksichtigt wird.

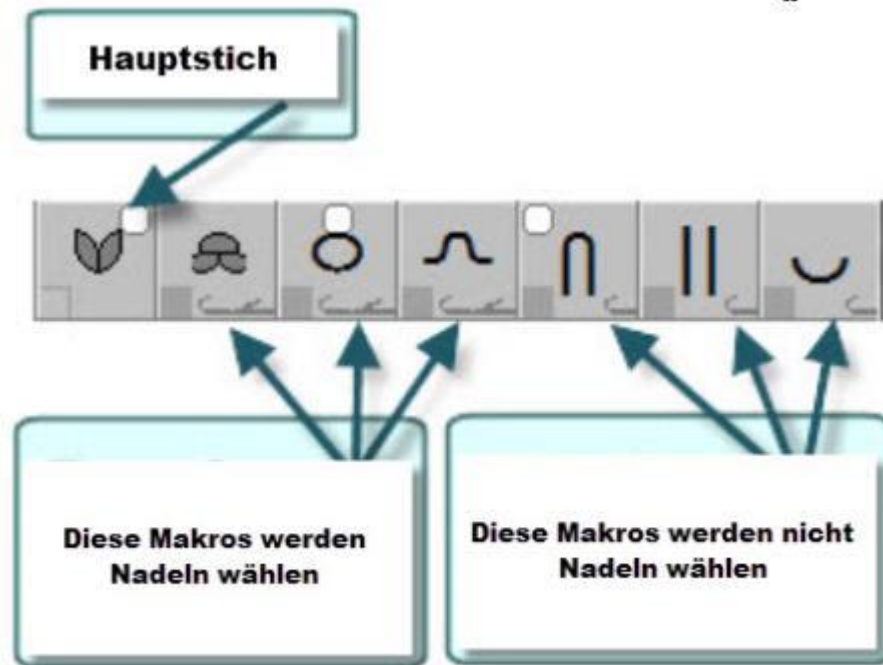
Jedes Symbol hat ein kleines Quadrat in der unteren linken Ecke. Das ist die **Transparenzanzeige**. Ist das Quadrat ausgefüllt, wird das Symbol als undurchsichtiges Symbol behandelt, ist nur der Umriss des Quadrats dargestellt ist dieses Symbol transparent. Klicken Sie auf die Transparenzanzeige, um zwischen durchsichtig und undurchsichtig hin- und herzuschalten.



#### Nadelauswahl für Norwegermuster im Maschinenstrick

Die smarten Symbole steuern die Nadelauswahl entsprechend der Stricktechnik, der sie zugeordnet sind und können nicht geändert werden. Jedes dieser Symbole hat einen Indikator, der anzeigt, ob die Stricktechnik die Nadel vorwählt oder nicht. Sie können immer nur ein Smart Symbol pro Reihe haben, da jede Masche, die dieses Symbol nicht hat, als Hauptmasche angesehen wird und abhängig von der Stricktechnik als rechte oder linke Masche gestrickt.

Das Hauptmaschensymbol hat keinen solchen Indikator, da in einer Musterreihe die Vorwahl der entsprechenden Nadeln durch das Smart Symbol bestimmt wird. Haben Sie verschiedene Stricktechniken in Ihrem Muster, bedeutet das, dass die Hauptmaschinen abhängig von dem Smart Symbol ausgewählt werden.



Falls die Nadelsymbole nicht sichtbar sind, haben Sie möglicherweise das Programm nicht für Maschinenstrick konfiguriert, oder die Stricktechnik ist nicht kompatibel: Zum Beispiel können Sie bei Jacquardmustern kein Symbol spezifizieren.

Signale für Memosymbole



Jedes Memosymbol hat eine kleine Musiknote in der unteren rechten Ecke. Diese ist die **Signalkontrolle**.

Schalten Sie die Signale ein oder aus, indem Sie auf die Musiknote klicken.

Wenn das Signal für ein Symbol eingeschaltet ist, wird die Note schwarz dargestellt, und das Signal ausgeschaltet ist, wird die Note grau dargestellt. Wenn Sie die Note nicht gut erkennen, vergrößern Sie einfach die Palette, oder bewegen Sie den Cursor über die Signalkontrolle, und die automatischen Hinweise werden Ihnen zeigen, ob das Signal ein- oder ausgeschaltet ist:



Schalten Sie die Signale ein oder aus, indem Sie auf die Musiknote klicken.

Sie können den Signalton für das Signal in dem Symbol Organisator einstellen.

#### Siehe auch

- Farbpalette einrichten
- Maschen-Symbol-Organisator
- Garnsymbole
- Memonummern
- Stricktechnik

Symbole für Handstrick

Symbole für Maschinenstricken

## Ausschneiden, kopieren und einfügen

---

Ausschneiden, kopieren und einfügen funktioniert im DesignaKnit etwas anders als in anderen Windowsanwendungen. Dieses liegt daran, das DesignaKnit parallel in zwei verschiedenen Modi arbeitet: farbige Strickmuster werden als Bitmaps behandelt und die Stricksymbole sind Schriftzeichen und werden als Text behandelt, wenn Sie also in einem Muster beides verwenden, müssen Sie einige Vorbereitungen treffen, wenn Sie hier kopieren oder ausschneiden verwenden: DesignaKnit bietet mehr als eine Möglichkeit für das kopieren/ausschneiden an, welche Sie wählen, hängt davon ab, was Sie mit dem Inhalt der Zwischenablage machen wollen.

- Wenn Sie einen Teil eines bestehenden Musters kopieren oder ausschneiden wollen, um es in das selbe Muster an einer anderen Stelle wieder einzusetzen oder es dorthin zu verschieben, verwenden Sie am besten die direkten Methoden wie das Lasso oder den Auswahlrahmen.
- Wenn Sie diese Teile jedoch in ein anderes Strickmuster wieder einsetzen wollen, müssen Sie dieses in zwei Schritten durchführen, um die Strickmuster und die Symbole separat zu kopieren.
- Wenn Sie Teile des Musters ausschneiden oder kopieren, um sie in einem anderen Programm, z.B. einem Graphikprogramm, einzufügen, so wird aus der Maschenansicht heraus die Farbe und die Textur der Masche kopiert und eingefügt, aus der Farben/Symbol-Ansicht, werden die Farben und die Symbole zusammengefasst, kopiert und eingefügt.
- Wenn Sie nur die Symbole als Ansicht ausgewählt haben, so können Sie diese als Text in der Zwischenablage verarbeiten. Dieser Text kann entweder einfach wieder in ein DesignaKnit Muster eingefügt werden, oder es kann auch in eine Textverarbeitung (z.B. Word) oder eine Tabellenkalkulation(z.B. Excel) eingefügt werden.



Ausschneiden

**Schneiden Sie den gesamten Musterbereich in die Zwischenablage aus** indem Sie eine der folgenden Methoden auswählen:

- o Klicken Sie auf den **Ausschneiden Knopf**
- o wählen Sie **Bearbeiten/Ausschneiden**
- o Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** irgendwo in den Musterbereich und wählen Sie dann **Ausschneiden** aus dem Kontextmenu.
- o Drücken Sie die Tasten **Strg+X**

**Einen Teil des Musters ausschneiden** Markieren Sie den gewünschten Bereich mit dem Auswahlrahmen. Platzieren Sie es in die Zwischenablage mit einer der folgenden Methoden:

- o Klicken Sie auf den **Ausschneiden Knopf**
- o wählen Sie **Bearbeiten/Ausschneiden**
- o Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** irgendwo in den Musterbereich und wählen Sie dann **Ausschneiden** aus dem Kontextmenu.
- o Drücken Sie die Tasten **Strg+X**

Der Bereich des Musters innerhalb des Auswahlrahmens wird entfernt und durch die Farbe der rechten Maustaste ersetzt. Darum sollten Sie vorher die Farbe der RMT richtig festgelegt haben, Sie können die Farbe der Fläche aber später immer mit dem Füllwerkzeug mit einer anderen Farbe füllen, oder Sie können auch die Funktion "Rückgängig" verwenden, die korrekte Farbe auf die RMT legen und das Muster anschließend erneut ausschneiden.



Kopieren



Wenn Sie sowohl Maschenarten (Symbole) als auch die Garnfarben in einen anderen Bereich des Musters kopieren wollen, müssen Sie dieses in zwei Schritten durchführen:

- um die Symbole zu kopieren um Sie entweder in diesem Muster oder in einem anderen Programm weiterverwenden wollen, klicken Sie auf **Ja**, wenn Sie gefragt werden, ob die Symbole in Text umgewandelt werden sollen.
- wenn Sie nur die Farbe kopieren wollen, um Sie in das Muster wieder einzufügen, schalten Sie die Maschenansicht und die Symbole aus, bevor Sie kopieren und klicken Sie in der Dialogbox auf **Nein**
- wenn Sie das Muster sowohl mit den Symbolen als auch mit den Farben, inkl. der Maschenansicht kopieren wollen, klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie gefragt werden, ob die Symbole in Text umgewandelt werden sollen.

**Kopieren Sie den gesamten Musterbereich in die Zwischenablage** indem Sie eine der folgenden Methoden auswählen:

- o Klicken Sie auf den **Kopieren** Knopf
- o wählen Sie **Bearbeiten/Kopieren**
- o Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** irgendwo in den Musterbereich und wählen Sie dann **Kopieren** aus dem Kontextmenu.
- o Drücken Sie die Tasten **Strg+C**

**Einen Teil des Musters kopieren** Markieren Sie den gewünschten Bereich mit dem Auswahlrahmen. Platzieren Sie es in die Zwischenablage mit einer der folgenden Methoden:

- o Klicken Sie auf den **Kopieren** Knopf
- o wählen Sie **Bearbeiten/Kopieren**
- o Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** irgendwo in den Musterbereich und wählen Sie dann **Kopieren** aus dem Kontextmenu.
- o Drücken Sie die Tasten **Strg+C**



Einfügen

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um den Inhalt aus der Zwischenablage einzufügen:

- o Klicken Sie auf den **Einfügen** Knopf (Sollte der Knopf inaktiv sein, so ist entweder die Zwischenablage leer oder der Inhalt ist nicht mit DesignaKnit kompatibel.)
- o wählen Sie **Bearbeiten/Einfügen**
- o Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** irgendwo in den Musterbereich und wählen Sie dann **Einfügen** aus dem Kontextmenu.
- o Drücken Sie die Tasten **Strg+V**

Die Optionen beim **Einfügen** hängen von der Art und der Quelle der Daten in der Zwischenablage ab.

Maschensymbole einfügen:

- Haben Sie Maschensymbole in Text umgewandelt, so werden die Symbole aus dem Bereich in die obere linke Ecke des Musterbereichs umgeben von einer gepunkteten Linie wieder eingefügt. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie an dieser Stelle bereits ein Muster gezeichnet haben, das Muster wird hierdurch nicht überschrieben, solange die gepunktete Linie vorhanden ist, können Sie diesen Teil auf dem Muster verschieben, ohne andere Teile zu überschreiben.

- Wollen Sie den Inhalt der Zwischenablage nur einmal in dem Muster einfügen, so verschieben Sie den Rahmen an die gewünschte Stelle und klicken einmal außerhalb des Rahmens in das Muster oder drücken Sie die **Enter Taste**.
- Wollen Sie den Inhalt der Zwischenablage mehrfach in dem Muster verwenden, so verschieben Sie das den Inhalt an die erste der gewünschten Stellen und drücken Sie dann die **Umschalttaste**, um dort eine Kopie zu platzieren, und verschieben Sie es dann zur nächsten Position. Solange Sie nicht außerhalb der gepunkteten Linie klicken, können Sie mit dem Drücken der Umschalttaste beliebig viel Kopien erzeugen. Klicken Sie außerhalb der gepunkteten Linie oder drücken Sie die **Eingabe Taste** wenn Sie fertig sind.

**Hinweis:** wenn die Symbole nicht wie erwartet aussehen oder Sie in unerwarteter Weise über das Muster verstreut sind, haben Sie möglicherweise einen anderen Text aus der Zwischenablage eingefügt, DesignaKnit überträgt jeden Text aus der Zwischenablage in die Schriftart KnitWriteDK.

#### Farben des aktuellen Musters einfügen

- Der Musterbereich wird umgeben von einer gepunkteten Linie in die obere linke Ecke des Musterbereichs platziert. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie an dieser Stelle bereits ein Muster gezeichnet haben, das Muster wird hierdurch nicht überschrieben, solange die gepunktete Linie vorhanden ist, können Sie diesen Teil auf dem Muster verschieben, ohne andere Teile zu überschreiben.
- Solange das Einfügen aktiv ist, haben Sie in der seitlichen Werkzeugleiste zwei weitere Optionen: wenn Sie das erste mal einfügen, werden bei dieser Funktion alle Farben eingeschlossen, Sie können aber auch die Farben die als transparent markiert sind ausschließen.



Wählen Sie die **linke** Option, wenn Sie die transparenten Farben ausschließen wollen.

Wählen Sie die **rechte** Option, wenn Sie alle Farben einfügen wollen.

- Wollen Sie den Inhalt der Zwischenablage nur einmal in dem Muster einfügen, so verschieben Sie den Rahmen an die gewünschte Stelle und klicken einmal außerhalb des Rahmens in das Muster oder drücken Sie die **Enter Taste**.
- Wollen Sie den Inhalt der Zwischenablage mehrfach in dem Muster verwenden, so verschieben Sie das den Inhalt an die erste der gewünschten Stelle und drücken Sie dann die **Umschalttaste** um dort eine Kopie zu platzieren, und verschieben Sie es dann zur nächsten Position. Solange Sie nicht außerhalb der gepunkteten Linie klicken, können Sie mit dem Drücken der Umschalttaste beliebig viel Kopien erzeugen. Klicken Sie außerhalb der gepunkteten Linie oder drücken Sie die **Eingabe Taste** wenn Sie fertig sind.
- Solange das Einfügen aktiv ist, können Sie mit der **Tabulator** Taste das Motiv vertikal spiegeln und mit der **Strg** Taste das Motiv horizontal spiegeln.

#### In ein anderes Muster einfügen

- Jede Farbe, die bereits in der Palette vorhanden ist, wird automatisch hinzugefügt.
- Wenn Sie einige dieser Farben nicht eingefügt haben wollen, markieren Sie diese in dem Quellmuster zuerst als transparent und wählen Sie dann beim Einfügen die linke Option.



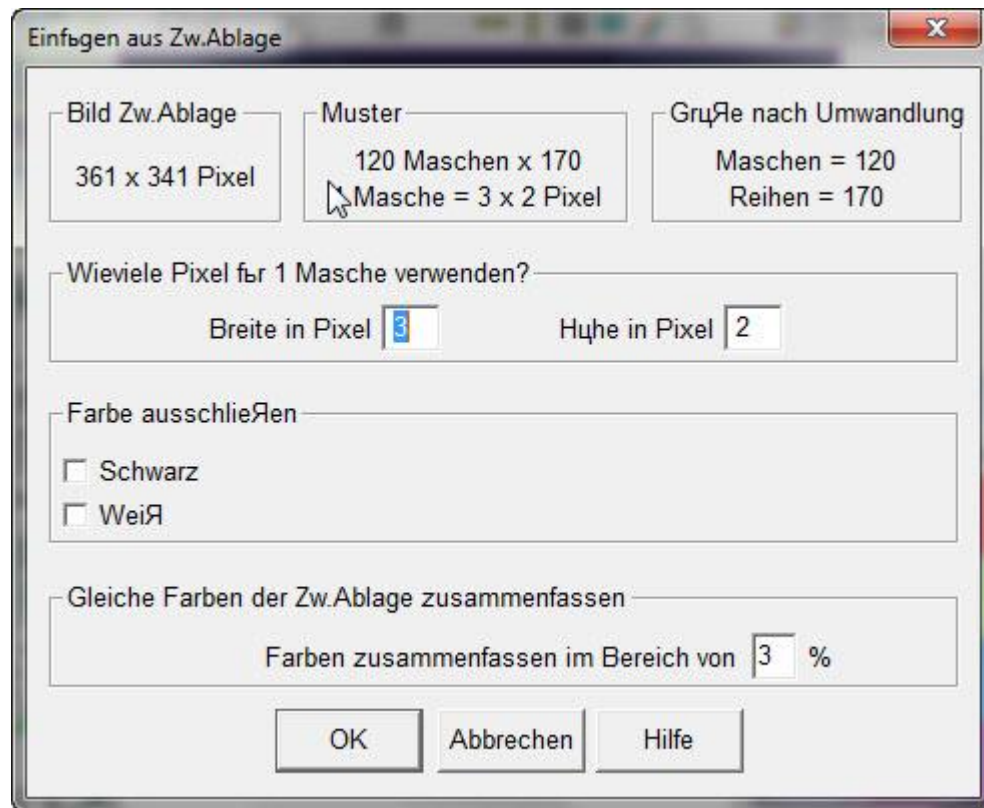
Wählen Sie die linke Option, wenn Sie die transparenten Farben ausschließen wollen.

Wählen Sie die rechte Option, wenn Sie alle Farben einfügen wollen.

#### Skaliert einfügen

Skaliert einfügen ist ein schneller Weg, um Bilder oder Graphiken aus anderen Quellen in Strickmuster umzuwandeln. Zuerst öffnen Sie Ihr Bild in dem entsprechenden Programm und kopieren es dann in die

Zwischenablage. Sie können jetzt **Bearbeiten/Skaliert einfügen** verwenden um den Inhalt der Zwischenablage vergrößert oder verkleinert einzufügen. *Mehr...*



#### Bild Information

Die Daten in der Dialogbox zeigen Ihnen folgendes:

- die Größe der Zwischenablage in Pixel
- die Größe des aktuellen Strickmusters in Maschen und Reihen und die Anzahl der Pixel pro Maschen bei der aktuellen Vergrößerung
- die Größe der konvertierten Bildes in Maschen und Reihen, berechnet auf den Daten in dem nächsten Teil der Dialogbox - dieser Teil wird sich entsprechend der dort eingetragenen Daten ändern.

#### Skalieren des Bildes

Um die Bildgröße zu reduzieren, erhöhen Sie die Anzahl der Pixel pro Masche.

In dem gezeigten Beispiel wurde die Größe der Zwischenablage auf 4 Pixel Breite und 2 Pixel Höhe geändert, dadurch hat sich die Breite auf ein Viertel und die Höhe auf die Hälfte der Originalgröße reduziert.

Die dabei entstehende Verzerrung hängt von der Maschenprobe ab, denken Sie daran, die Pixel sind quadratisch, die Maschen sind jedoch meistens rechteckig.

#### Schwarz und/oder Weiß ausschließen

Klicken Sie die entsprechende Box an, um eine oder beide der Farben auszuschließen. Diese Funktion verhindert, dass ein schwarzer oder weißer Hintergrund mit kopiert wird.

#### Farben zusammenfassen

Diese Funktion ist hilfreich, wenn Sie ein farbiges Bild in der Zwischenablage haben, dessen Anzahl der Farben Sie auf ein strickbares Maß reduzieren wollen wenn es in DesignaKnit eingefügt werden soll. Der Größte einstellbare Wert ist 20%, dieses sollte es Ihnen ermöglichen die meisten ähnlichen Farben zu einer Farbe zusammen zu fassen. Sollten Sie dann immer noch zu viele Farben haben, sollten Sie die Funktionen Palette/Ersetzen verwenden um diese zu reduzieren.

### **Muster oder Text in eine andere Anwendung einfügen**

- Um eine Kopie Ihres Strickmusters in eine andere Anwendung einzufügen, klicken Sie auf 'Nein' wenn Sie gefragt werden, ob die Stricksymbole als Text verwendet werden sollen. Sie erhalten so eine graphische Kopie des Musters in der Zwischenablage die Sie in jeder anderen Anwendung, die Bilder aus der Zwischenablage akzeptiert, wieder einfügen.
- Wenn Sie die Symbole als Text kopieren und in einem anderen Programm wieder einfügen wollen, so werden diese Symbole zunächst nicht in der Schriftart KnitWriteDK™ dargestellt, Sie müssen also nach dem Einfügen den soeben eingefügten Bereich markieren und die Schriftart wieder auf KnitWriteDK™ ändern, um die gewünschte Ansicht wieder zu erhalten.

#### **Siehe auch**

Lasso

Auswahlrahmen

Transparenz


Ändern

## Muster drucken

Mit DesignaKnit können Sie die Strickmuster und die Schnitte in vielen verschiedenen Varianten ausdrucken: nur die Schnitte, die Strickmuster in verschiedenen Varianten, integrierte Muster, Vorlagen für Lochkarten und Folien, sogar Vorlagen für KnitLeader und KnitRadar.

Zusätzlich zu der Möglichkeit, direkt aus dem Programm heraus zu drucken, können Sie die verschiedenen Formate in die Zwischenablage kopieren und diese dann als Bilder oder als Text in andere Anwendungen einfügen, damit können Sie alle Möglichkeiten der anderen Programm für das Arbeiten mit den Ergebnissen von DesignaKnit nutzen.

Anwender die schon mit vorherigen Versionen gearbeitet haben werden feststellen, dass diese Befehle jetzt *nur* auf das aktuell geöffnete Muster und nicht mehr auf zuvor geöffnete Muster angewendet werden.

Zum Drucken, klicken Sie auf das Druck-Symbol  in der linken Werkzeugleiste oder Sie wählen **Datei/Drucken**. Falls Sie seit dem letzten Speichern Änderungen an dem Muster vorgenommen haben, werden Sie gefragt, ob Sie das Muster speichern wollen.

Druckformat wählen

In der nächsten Dialogbox finden Sie die verfügbaren Formate für das geöffnete Muster.



Zählmuster Farbe

Zählmuster Symbole

Zählmuster Schablone

Farbwechsel-Rapport

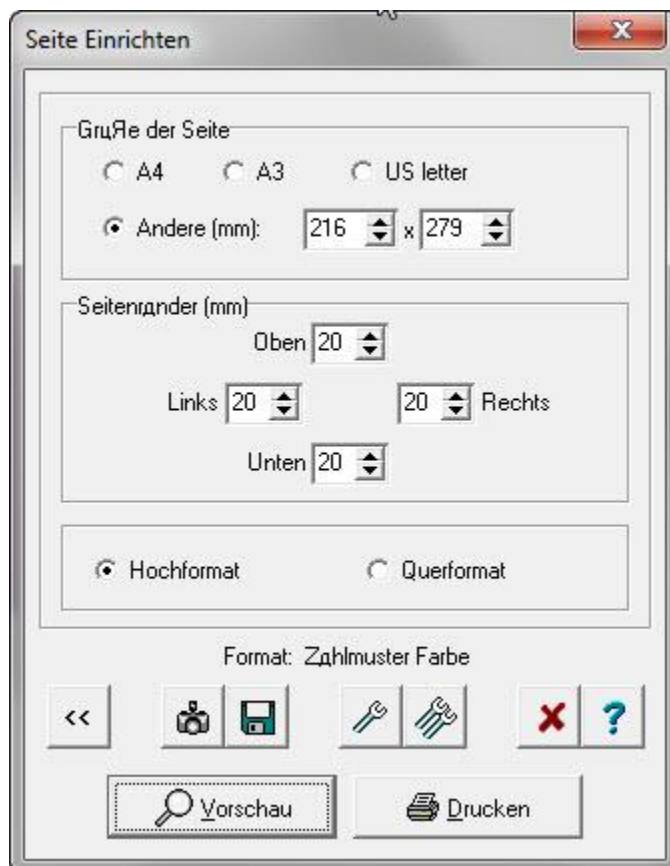
Text Muster

Schlüssel für Symbole

Klicken Sie **Nächste** um zur Dialogbox "Seite einrichten" zu kommen.

Seite einrichten

Wählen Sie ein Format und die Dialogbox **Seite einrichten** wird geöffnet. Wenn Sie nicht grade verschiedene Papier-Größen und Formate verwenden, werden Sie die Einstellungen auf dieser Seite nicht verändern müssen, nachdem sie einmal eingestellt sind.



Zurück

Wenn Sie ein anderes Druckformat wählen wollen, klicken Sie auf diesen Knopf um vorherige Dialogbox wieder aufzurufen.



Kopieren

Klicken Sie auf diesen Knopf, um das gewählte Format in die Zwischenablage zu kopieren, um es in einem anderen Programm weiter nutzen zu können.

Zählmuster Farbe  
Zählmuster Symbole  
Zählmuster Schablone

Kopiert ein Bild  
Kopiert ein Bild  
Kopiert die Schablone als  
Bild

Farbwechsel-Rapport  
Text Strickanleitung Muster  
Schlüssel für Symbole

Kopiert den Text  
Kopiert den Text  
Kopiert den Text



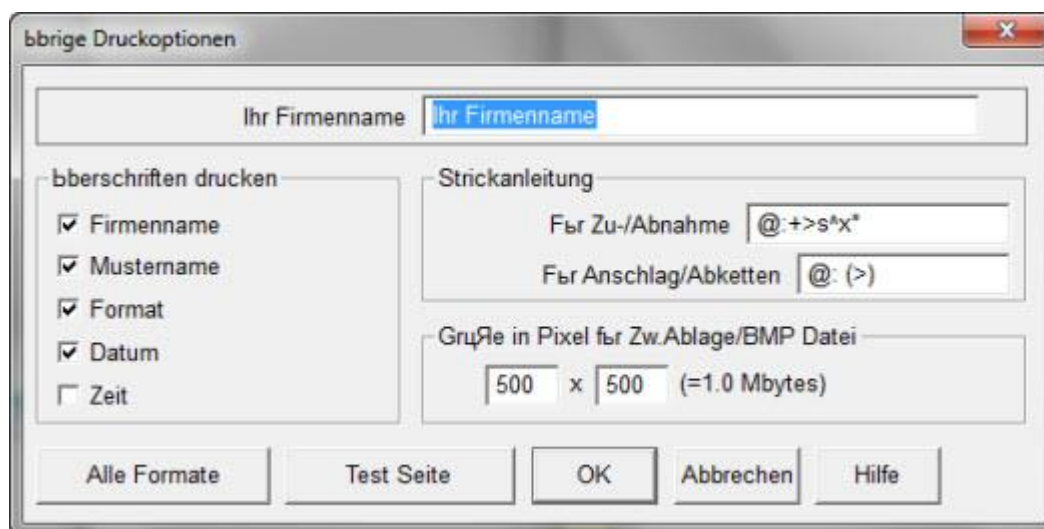
Speichern

Klicken Sie auf diesen Knopf, um das ausgewählte Format als Bild zu speichern.



Übrige Druckoptionen

Hier legen Sie weitere Informationen fest, die in dem Kopf Ihres Ausdrucks erscheinen sollen:



**Firmenname:** Der Text der hier eingegeben wird, erscheint oben im Ausdruck in der ersten Zeile. Dieser Text wird allerdings nur dann gedruckt, wenn Sie die Option Firmenname im Feld Überschriften Drucken auch aktivieren.

### Überschriften drucken

Wählen Sie hier die Überschriften aus, welche auf der ersten Seite eines jeden Ausdrucks zuerst gedruckt werden sollen.

**Firmenname** Hier wird der Text aktiviert, den Sie in dem Feld *Firmenname* eingegeben haben

**Mustername** Der Name der Strickmusterdatei und die Strickmethode

**Format** Das gewählte Druckformat

**Datum** Das Datum des Ausdrucks

**Zeit** Die Zeit des Ausdrucks

**Strickanleitung:** Die hier angegebenen Symbole bestimmen wie die Schnittinformation und Strickanleitungen im Druckformat SA ausgedruckt werden.

Die Beschreibung einer Schulterschrägung lautet:

- @: Reihenzahl, bei der die Anweisung durchgeführt wird. Gefolgt von einem (:) damit die Reihenzahl nicht mit Maschen = zu/abnahme verwechselt wird.
- + + bedeutet Zunehmen/Anschlagen und - bedeutet Abnehmen/Abketten
- =
- > Zahl der Maschen zum Zunehmen/Anschlagen bzw. Abnehmen/Abketten
- =
- s zur besseren Lesbarkeit fügt die Abkürzung **s** für Maschen (aus dem englischen für stiches) hinzu.
- =
- ^ Anzahl der anschließend zu strickenden Reihen
- =
- x muß die Sequenz wiederholt werden wird das x Symbol angezeigt
- =
- \* So oft muß diese Aktion ausgeführt werden
- =

**BEISPIEL:**

@: +>s^x\*

**110: -3s 4 x 3**

Bedeutet übersetzt: Bei **Reihe 110**, müssen Sie **3 Maschen** abnehmen, dann **4 Reihen grade**.  
Wiederholen Sie diese Sequenz insgesamt 3 mal

Für eine horizontale Kante

am Anfang des Strickstücks zeigen diese Anleitungen die Anzahl der Nadeln, die in Arbeitsposition sein



sollten

*am Ende des Strickstücks*, die Reihennummer an der Sie enden und die Anzahl der Maschen die Sie abketten (oder still legen) müssen.

@ = dieses stellt die Reihennummer, gefolgt von einem Doppelpunkt (:)

> = dieses Symbol steht für die Anzahl der Maschen Die Zahl folgt dann in Klammern.

BEISPIEL:

@:(>)

**0: (150)**

Bedeutet übersetzt: **Starte** mit **150** Maschen (es hängt vom schon vorhandenen Muster ab, ob Sie die Maschen anschlagen, aufnehmen oder fortführen müssen)

oder

**150: (32)**

Bedeutet übersetzt: bei **Reihe 150, die verbliebenen 32 Maschen abketten**

Alle Formate

Klicken Sie auf diesen Knopf, um auf die verschiedenen Optionen von jedem Druckformat zu gelangen.

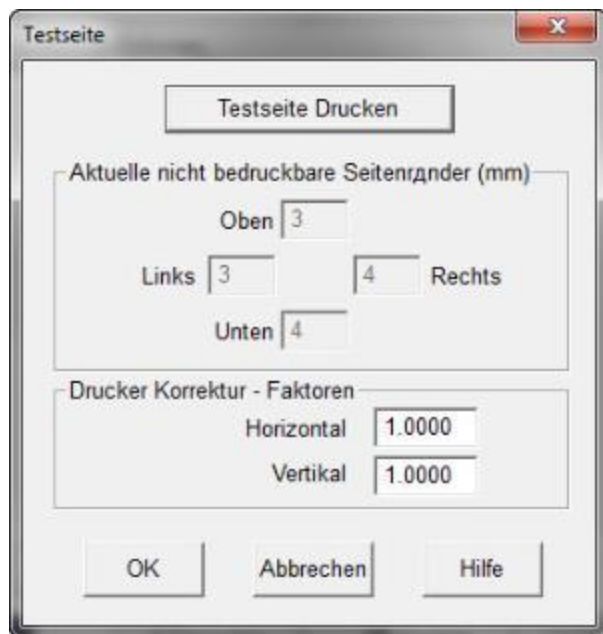


Alternativ können Sie auch den Knopf für die Druckoptionen aus der letzten Dialogbox verwenden.

Test Seite

Einstellungen für die Testseite

Klicken Sie hier, um die Dialogbox für die Einstellungen der Testseite für Ihre aktuellen Standarddrucker aufzurufen



**Testseite drucken:** in den meisten Fällen brauchen Sie die hier angegebenen Standardeinstellungen nicht ändern, da sie von den Informationen Ihres Druckers entnommen sind.

**Nicht bedruckbare Seitenränder:** diese sind nicht bedruckbare Bereiche, die von dem verwendeten Drucker abhängig sind, diese Ränder werden zusätzlich zu den Rändern der Druckereinstellungen gerechnet. Einige Drucker verschieben das Bild ein wenig nach oben oder nach unten oder aber auch zur Seite. Dann müssen Sie probieren, um die besten Einstellungen für Ihren Drucker zu erhalten.

**Korrekturfaktoren für den Drucker:** Wenn Sie Schablonen für Folien oder Lochkarten erstellen, besonders aber, wenn Sie Karten drucken, welche für das direkte Lesen mit einer Singer oder einer Pfaff/Passap Strickmaschine gedacht sind, sollten

die Ausdrücke in der Größe genau stimmen. Wenn Sie Korrekturen durchführen müssen, welche Faktoren kleiner als 0.990 oder größer 1.0010 erfordern, sollten Sie überprüfen, ob Sie den richtigen Windowstreiber verwenden und ob der Treiber die neueste Versionsnummer hat. Fragen Sie Ihren Computer/Druckerhändler ob Sie dort einen neuen Treiber erhalten können.



Einstellungen der Druckoptionen für das gewählte Format

Klicken Sie auf diesen Knopf, um die Optionen für das im vorherigen Fenster gewählte Druckformat auszuwählen.

Zählmuster Farbe

Diese Option erzeugt einen Ausdruck eines einfachen Rapports des Musters in Farbe.



Wählen Sie die Option **Zählmuster Farbe** und klicken dann auf **Nächste**, um zur Dialogbox "Seite einrichten" zu gelangen.



Einstellungen Zählmuster Farbe

Hier können Sie die Optionen für dieses Format einstellen:



### Skalieren

**Auf Seite anpassen:** von DesignaKnit wird der Ausdruck so vergrößert oder verkleinert, dass er möglichst genau auf eine einzelne Seite passt.

**% der aktuellen Größe:** Wählen Sie Skalierfaktor, so kann der Ausdruck größer als eine Seite werden. In diesem Fall wird DesignaKnit den Ausdruck auf mehrere Seiten verteilen. Sie können dann später diese Seiten zu einem großen Ausdruck zusammenkleben. Sie können sich in einer Vorschau die Seiten ansehen, bevor Sie diese drucken.

### Maschensimulation

<b>Einfarbig</b>	Es wird kein Maschenbild erzeugt
<b>Maschenbild (schwarz)</b>	Das Maschenbild wird in schwarz mit dargestellt
<b>Maschenbild (weiß)</b>	Das Maschenbild wird weiß dargestellt

### Maschenfarbe

<b>Farbe</b>	Das Muster wird farbig angezeigt
<b>Weiß</b>	Weißer Hintergrund
<b>Grau</b>	Grauer Hintergrund

*Benutzen Sie die Option "Linienstärke Umrandung Farbe", wenn Sie für die Maschenfarbe die Option weiß oder grau gewählt haben, um verschiedenfarbige Bereiche im Muster zu kennzeichnen.*

### Maschenproportionen

**Naturgetreu:** Zeichnet die Maschen entsprechend der Proportionen der Maschenprobe

**Quadratisch:** Zeichnet die Maschen quadratisch, das kann dazu führen, dass das Muster verzerrt dargestellt wird.

### Numerierung Maschen

Hier können Sie festlegen, wie DesignaKnit die Maschen im Ausdruck nummeriert

- 12345** *Handstrick:* Die Maschen werden von links nach rechts nummeriert.
  - 54321** *Handstrick:* Die Maschen werden von rechts nach links nummeriert.
  - 21123** *Maschinenstrick:* Die Nummerierung erfolgt von der Mitte nach aussen, die mittlere Masche des Musters wird hier mit einer ungeraden Zahl von Maschen an der linken Seite platziert.
  - 32112** *Maschinenstrick:* Die Nummerierung erfolgt von der Mitte nach aussen, die mittlere Masche des Musters wird hier der rechten Seite platziert.
- Handstrick:* Beginnt die Nummerierung in der Mitte des Musters. Wenn der Rapport eine ungerade Anzahl von

**321234** Maschen hat, ist dieses die Standard Option.

*Handstrick:* Beginnt die Nummerierung in der Mitte des Musters. Diese Option können Sie wählen, wenn der

**432123** Rapport des Musters eine grade Anzahl von Maschen hat.

### Verschiedenes

**Nummerierung Reihen:** Wenn diese Option ausgewählt ist, so wird DesignaKnit jede Reihe nummerieren.

**Umdrehen Links-Rechts:** Diese Option dreht das Strickmuster um. Sie können diese Option verwenden, wenn Sie eine Strickmaschine haben, welche die "falsche" Arbeitsseite vorne hat.

**Identische Reihen übergangen:** Wenn Sie diese Option anwählen, werden im Ausdruck nur die Reihen gedruckt, in denen eine Zu- oder Abnahme oder Anschlagen/Abketten oder ein Farbwechsel erfolgt. Sie müssen dann auch die Reihen mit Nummerierung ausdrucken, sonst wissen Sie nicht, wieviel identische Reihen Sie stricken müssen.

### Linienstärke Umrandung Farbe

Jede Farbfläche kann von einer Linie umrandet werden. Hier können Sie die Stärke dieser Linie festlegen.

Bei der Linienstärke 0 wird keine Linie gezeichnet. 1 zeichnet die dünnste und 3 die dickste Linie. Wenn Sie Ihr Muster stark verkleinert haben, achten Sie darauf, dass zu dicke Linien das Muster nicht überzeichnen.

### Rastereinteilung

Die Rastereinteilungen dienen zur besseren Erkennbarkeit der Raster, es wird zum Beispiel jede 10te Rasterlinie und Rasterspalte markiert. Die Abstände dieser Markierungen können im Muster Designer unter dem Menü Optionen/Format Rastereinteilungen festgelegt werden.

### Linienstärke Umrandung Farbe

Jede Farbfläche kann von einer Linie umrandet werden. Hier können Sie die Stärke dieser Linie festlegen. Bei der Linienstärke 0 wird keine Linie gezeichnet, die dickste Linie wird bei der Stufe 3 gezeichnet.

### Zählmuster Symbole

Diese Option erzeugt einen Ausdruck eines einfachen Rapports des Musters mit entweder den KnitWriteDK™ Stricksymbolen, oder bei Farbmustern, die Symbole die den Garnfarben zugeordnet sind.



Wählen Sie die Option **Zählmuster Symbole** und klicken dann auf **Nächste**, um zur Dialogbox "Seite einrichten" zu gelangen.



Einstellungen Zählmuster Symbole

Hier können Sie die Optionen für dieses Druckformat einstellen:

### Skalieren

**Auf Seite anpassen:** von DesignaKnit wird der Ausdruck so vergrößert oder verkleinert, dass er möglichst genau auf eine einzelne Seite passt.

**% der aktuellen Größe:** Wählen Sie Skalierfaktor, so kann der Ausdruck größer als eine Seite werden. In diesem Fall wird DesignaKnit den Ausdruck auf mehrere Seiten verteilen. Sie können dann später diese Seiten zu einem großen Ausdruck zusammenkleben. Sie können sich in einer Vorschau die Seiten ansehen, bevor Sie diese drucken.

### Maschensimulation

#### **Maschen-Symbole**

Verwendet die KnitWriteDK™ Stricksymbole

#### **Symbole der Garnfarben**

Verwendet die Symbole der Garnfarbe

### Maschenfarbe

#### **Farbe**

Das Muster wird farbig angezeigt

#### **Weiß**

Weißer Hintergrund

#### **Grau**

Grauer Hintergrund

Benutzen Sie die Option "Linienstärke Umrandung Farbe", wenn Sie für die Maschenfarbe die Option weiß oder grau gewählt haben, um verschiedenfarbige Bereiche im Muster zu kennzeichnen.

### Maschenproportionen

**Naturgetreu:** Zeichnet die Maschen entsprechend der Proportionen der Maschenprobe

**Quadratisch:** Zeichnet die Maschen quadratisch, das kann dazu führen, dass der Ausdruck leichter lesbar ist.

### Nummerierung Maschen

Hier können Sie festlegen, wie DesignaKnit die Maschen im Ausdruck nummeriert

**12345 Handstrick:** Die Maschen werden von links nach rechts nummeriert.

**54321** *Handstrick*: Die Maschen werden von rechts nach links nummeriert.

**21123** *Maschinenstrick*: Die Nummerierung erfolgt von der Mitte nach aussen, die mittlere Masche des Musters wird hier mit einer ungeraden Zahl von Maschen an der linken Seite platziert.

**32112** *Maschinenstrick*: Die Nummerierung erfolgt von der Mitte nach aussen, die mittlere Masche des Musters wird hier der rechten Seite platziert.

*Handstrick*: Beginnt die Nummerierung in der Mitte des Musters. Wenn der Rapport eine ungerade Anzahl von

**321234** Maschen hat, ist dies die Standard Option.

*Handstrick*: Beginnt die Nummerierung in der Mitte des Musters. Diese Option können Sie wählen, wenn der

**432123** Rapport des Musters eine gerade Anzahl von Maschen hat.

## **Verschiedenes**

**Nummerierung Reihen**: Wenn diese Option ausgewählt ist, so wird DesignaKnit jede Reihe nummerieren.

**Umdrehen Links-Rechts**: Diese Option dreht das Strickmuster um. Sie können diese Option verwenden, wenn Sie eine Strickmaschine haben, welche die "falsche" Arbeitsseite vorne hat.

**Identische Reihen übergehen**: Wenn Sie diese Option anwählen, werden im Ausdruck nur die Reihen gedruckt, in denen eine Zu- oder Abnahme oder Anschlagen/Abketten oder ein Farbwechsel erfolgt. Sie müssen dann auch die Reihen mit Nummerierung ausdrucken, sonst wissen Sie nicht, wieviel identische Reihen Sie stricken müssen.

## **Linienstärke Umrandung Farbe**

Jede Farbfläche kann von einer Linie umrandet werden. Hier können Sie die Stärke dieser Linie festlegen.

Bei der Linienstärke 0 wird keine Linie gezeichnet. 1 zeichnet die dünnste und 3 die dickste Linie. Wenn Sie Ihr Muster stark verkleinert haben, achten Sie darauf, dass zu dicke Linien das Muster nicht überzeichnen.

## **Rastereinteilung**

Die Rastereinteilungen dienen zur besseren Erkennbarkeit der Raster, es wird zum Beispiel jede 10te Rasterlinie und Rasterspalte markiert. Die Abstände dieser Markierungen können im Muster Designer unter dem Menü Optionen/Format Rastereinteilungen festgelegt werden.

## **Linienstärke Umrandung Farbe**

Jede Farbfläche kann von einer Linie umrandet werden. Hier können Sie die Stärke dieser Linie festlegen. Bei der Linienstärke 0 wird keine Linie gezeichnet, die dickste Linie wird bei der Stufe 3 gezeichnet.

## **Schablone Muster**

Diese Option steht Ihnen nur bei Muster für die Strickmaschine zur Verfügung.

Das Format "Schablone Muster" erzeugt einen einfachen Rapport des Musters. Die Schablone kann dann für eine Lochkarte oder eine Folie entsprechend der ausgewählten Strickmaschine verwendet werden.



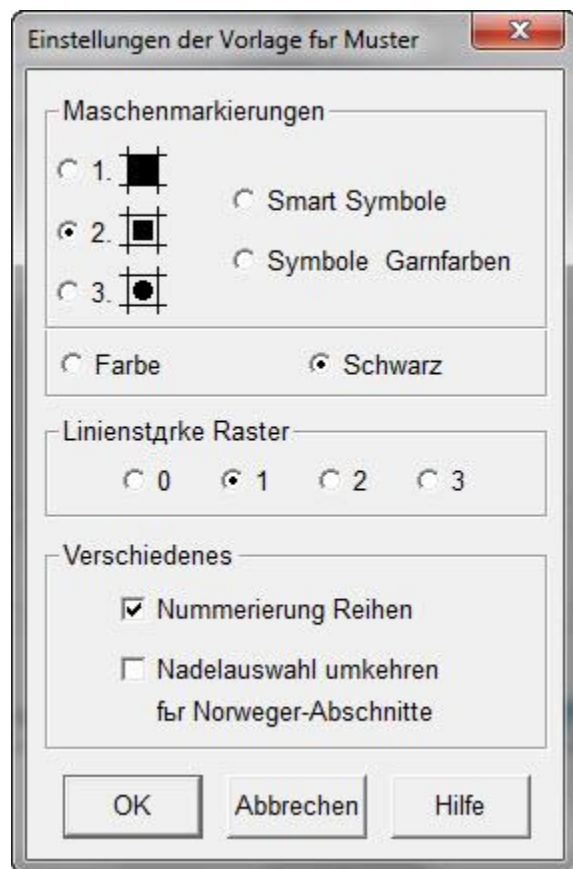


Wählen Sie die Option **Schablone Muster** und klicken dann auf **Nächste** um zur Dialogbox "Seite einrichten" zu gelangen.



Einstellungen für die Schablone Muster

Hier können Sie die Optionen für dieses Format einstellen:



### Maschenmarkierungen:

Um die gestrickten Maschen zu markieren wählen Sie zwischen:

- (1) füllt die gesamte Zelle
- (2) ein Quadrat in der Mitte der Zelle
- (3) ein runder Punkt in der Mitte der Zelle

**Smart Symbole:** mit dieser Option werden nur die Smart Symbole in dem Muster angezeigt - die Farben bei Norwegermustern werden ignoriert. Für Fang-, und Vorlegemuster können Sie auch die nicht gestrickten Maschen drucken lassen und dann die Maschen invertiert stricken.

**Symbole Garnfarben:** Mit dieser Option werden nur die Symbole der Garnfarben angezeigt, für Norwegermuster.

**Linienstärke Raster:** Die gesamte Größe des Ausdrucks wird anhand der ausgewählten Strickmaschine bestimmt. Die Stärke der Rasterlinien können Sie selber einstellen: 0 = es werden keine Linien verwendet bis 3 = dickste Linie.

### Verschiedenes

**Nummerierung Reihen:** Ist diese Option ausgewählt, werden an der linken Seite des Ausdrucks die Reihennummern angegeben



**Nadelauswahl umkehren für Norweger-Abschnitte:** Damit wird die Nadelauswahl bei Abschnitten des Musters mit Norwegermustern invertiert. Bei elektronischen Strickmaschinen können Sie diese Option ignorieren, die Funktion der invertierten Maschen verwenden, bei Lochkartenmaschinen, verwenden Sie, wenn erforderlich, diese Option.

#### Farbwechsel-Rapport

Diese Option steht Ihnen nur bei Mustern für die Strickmaschine zur Verfügung.

Es werden die Reihennummern und die Garnnamen (wie sie bei Palette/Namen festgelegt wurden) angezeigt bei denen die Garne gewechselt werden müssen.



Hier gibt es keine weiteren Optionen

Klicken Sie auf **Weiter** um fortzufahren.

#### Text Strickanleitung Muster

Die Strickanleitung als textliche Anweisung zu erhalten, ermöglicht es Ihnen Ihre Muster auch weiterzugeben.

Wenn Sie auf die Option über das Menü im Musterdesigner Datei/Drucken zugreifen, wird der Text für einen einzelnen Rapport des aktuell geöffneten Musters erzeugt.

#### Text Strickanleitung

Wollen Sie die kompletten Anweisungen des Strickstücks für jedes Schnittteil, dann sollten Sie die Funktion über das Menü "Schnitt/ Schnitt + Muster drucken" aufrufen und dort das Format "Strickanleitung" markieren und darauf achten, dass alle gewünschten Schnittteile markiert sind, achten Sie aber darauf, dass das Muster korrekt in dem Schnittteil platziert ist.

Nutzen Sie auf jeden Fall zunächst die Vorschau, um zu prüfen, ob das Schnittteil mit dem Muster so überhaupt strickbar ist und ob evtl. Musterfehler, wie zum Beispiel Zöpfe, die über den Rand hinausgehen, vorliegen, diese werden mit 3 Ausrufezeichen am Beginn und am Ende der betroffenen Reihe angezeigt.

Eine weitere Möglichkeit diese Anweisungen für ein Schnittteil zu erhalten, ist es das Schnittteil auf das Muster zu platzieren und dann das Menü Schnitt/AutoChart zu wählen. Damit wird der Bereich um den Schnittumriss herum mit "leeren" Maschen gefüllt, das bewirkt, dass nur die Maschen innerhalb des Schnittumrisses berücksichtigt werden. Sie sollten das Muster als separates Muster speichern, Sie brauchen dazu das Muster nicht mit dem Schnitt zu integrieren, da DesignaKnit die gesamte Datei als Muster behandelt.

Sie können die textlichen Anweisungen mit Kopien der Zählmuster, den Schlüsseln zu den Symbolen und den verwendeten Abkürzungen kombinieren, Sie können ebenso Bildschirmausdrucke des Musters und selbstverständlich auch Ihre eigenen Illustrationen und Bilder hinzufügen.

Die KnitWriteDK werden in einen Text übersetzt, indem die damit verbundenen Abkürzungen verwendet werden, um eine Anleitung Masche für Masche, Reihe für Reihe zu erzeugen, die Sie entweder direkt ausdrucken können, oder auch über die Zwischenablage in ein beliebiges Textverarbeitungsprogramm zu kopieren und dort dann weiter zu bearbeiten.

**Maschinen Muster:** dieses Format erzeugt die textlichen Anweisungen bezüglich der Maschen, die Sie anschlagen müssen und der Anzahl der Reihen die Sie stricken müssen. Wenn Maschensymbole verwendet wurden, werden diese in den Text übersetzt, so dass Sie wissen, wie und wo Sie Maschen zu- oder abnehmen müssen.

**Handstrickmuster:** diese Format überträgt die Symbole die Sie verwendet haben in entsprechende textliche Anweisungen.



Wählen Sie die Option **Text Muster** und klicken dann auf **Nächste**, um zur Dialogbox "Seite einrichten" zu gelangen.



Einstellungen für Text Muster

Hier können Sie die Optionen für dieses Format einstellen:



Wenn Sie eine oder beide der Optionen auswählen, werden diese an den Beginn der textlichen Anleitungen gesetzt.

**Symbole für Kurztasten:** Sie können diese an den Beginn der Anleitungen setzen, wenn Sie ebenfalls eine Tabelle der Symbole in dem Muster verwenden.

**Abkürzungen für die Anweisungen:** Dieses ist der Schlüssel zu der Übersetzung der Abkürzungen, die Sie unbedingt benötigen, damit Sie die Anweisungen auch verstehen.

**Länge - Anzahl der Buchstaben:** Das ist die Zahl der Buchstaben in einer Reihe, bevor ein Zeilenumbruch eingefügt wird. Wenn Sie direkt aus DesignaKnit heraus drucken, erhalten Sie einige Möglichkeiten den Ausdruck zu formatieren. DesignaKnit's Buchstaben sind nicht proportional formatiert, also ist die Zahl fix. Um die Anleitungen in andere Anwendung zu kopieren, kann es sinnvoll sein, die Zahl der Buchstaben pro Zeile zu erhöhen.

### Schlüssel für Symbole

Mit dieser Option können Sie die Schlüssel für die Symbole oder die Abkürzungen ausdrucken. Es ist sinnvoll diese zu den Symbolcharts hinzuzufügen.

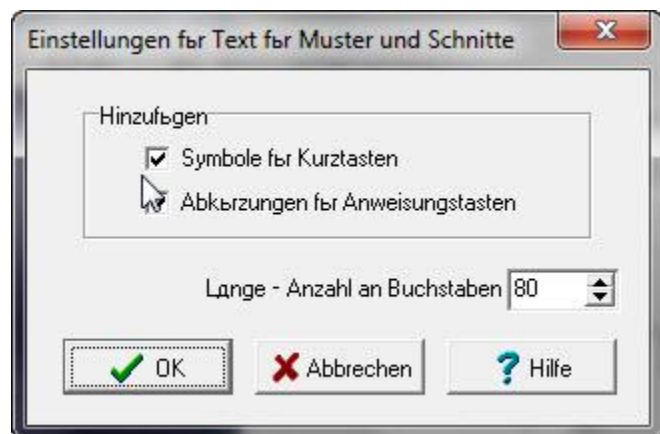


Wählen Sie **Schlüssel für Symbole** und klicken dann auf **Nächste**, um zur Dialogbox "Seite einrichten" zu gelangen.



### Optionen für die Schlüssel

Hier können Sie die Optionen für dieses Format einstellen:



**Symbole für Kurztasten:** Sie können diese an den Beginn der Anleitungen setzen, wenn Sie ebenfalls eine Tabelle der Symbole in dem Muster verwenden. Diese Tabelle zeigt die Abkürzungen für jedes Symbol in der Palette dieses Musters. Wenn Sie entweder nur ein Zählmuster von Ihrem Muster drucken, oder Sie das Zählmuster in die textlichen Anweisungen einbinden, werden Sie beide Schlüssel benötigen, um die Zählmuster zu verstehen.

**Abkürzungen für die Anweisungen:** Dieses ist der Schlüssel zu der Übersetzung der

Abkürzungen, die Sie unbedingt benötigen, damit Sie die Anweisungen auch verstehen. Wenn Sie kein Zählmuster verwenden, brauchen Sie Abkürzungen für die Symbole nicht zu markieren, Sie benötigen lediglich den Schlüssel für die Abkürzungen zu den Anleitungen.



Abbrechen

Um den Vorgang abubrechen und zum Musterdesigner zurück zu kehren, klicken Sie auf "Abbrechen". Es werden aber alle Änderungen, die Sie an den Optionen vorgenommen und bestätigt haben, weiter behalten.

#### Siehe auch

Strick-Symbol Text Editor

Smarte Symbole für Maschinenstricken

Handstrick-Symbole

Zöpfe

Garnsymbole

Stricktechnik

Zählmuster für Doppelbett-Maschinen

Farbnummern und Fadenführer

## Auswahlrahmen anzeigen

Mit dem Auswahlrahmen können Sie einen Teil Ihres Musters auswählen und diesen anschließend bearbeiten:

- Jede Aktion wird dann nur innerhalb des Rahmen ausgeführt.
- Jedes Werkzeug wird nur innerhalb des Rahmen angewendet - mit der Ausnahme des Füllwerkzeugs, welches entweder innerhalb des Rahmens füllen, oder den Bereich *ausserhalb* des Rahmen füllt.
- Nur die Teile eines Musters, die innerhalb des Rahmen liegen, werden zum Beispiel in die Zwischenablage kopiert.
- Importierte Muster werden an den Rahmen angepaßt und innerhalb des Rahmen als Rapport dargestellt.
- Der ausgewählte Bereich kann mit dem schnellem Kopieren-und-Einfügen verschoben oder auch kopiert werden.



Einen neuen Auswahlrahmen zeichnen : klicken Sie auf das Werkzeug in der oberen Werkzeugleiste oder klicken Sie mit der **rechten Maustaste** irgendwo in dem Musterbereich und wählen Sie dann **Setze Auswahlrahmen** aus dem Menu.



Um die letzte Position des *nicht markierten* Auswahlrahmens zu sehen, , klicken Sie auf das Werkzeug in der oberen Werkzeugleiste oder klicken Sie mit der **rechten Maustaste** irgendwo in dem Musterbereich und wählen Sie dann **Zeige den nicht markierten Auswahlrahmen** aus dem Menu.



Um die letzte Position des *markierten* Auswahlrahmens zu sehen, , klicken Sie auf das Werkzeug in der oberen Werkzeugleiste oder klicken Sie mit der **rechten Maustaste** irgendwo in dem Musterbereich und wählen Sie dann **Zeige den markierten Auswahlrahmen** aus dem Menu.



Um Informationen über die Größe und die Position des Auswahlrahmens zu erhalten, klicken Sie auf das Symbol für die Mausposition in der oberen Werkzeugleiste. Der Inhalt dieser Anzeige ändert sich automatisch, wenn Sie die osition oder die Größe des Rahmens verndern. Diese Koordinaten werden Ihnen auch in der Statuszeile am unteren Rand des Bildschirms angezeigt.

Die ersten Zahlen sind die Koordinaten der rechten und linken Seite und die zweiten Zahlen sind die Reihennummern der oberen und unteren Seite. Die Zahlen in Klammern geben die Breite des Auswahlrahmens in Maschen und die Höhe in Reihen bezogen auf die aktuelle Maschenprobe an, ebenso werden die entsprechenden Maße in den aktuell gewählten Maßeinheiten angezeigt:

z.B.: 18..74 , 1..112 (57M x 112R = 17.8 x 28cm) entspricht:  
 Die Fläche des Rahmens geht von Masche 18 bis Masche 74 (gezählt von rechts), und von Reihe 1 bis Reihe 112 (gezählt von unten nach oben)  
 , der Rahmen ist 57 Maschen breit und 112 Reihen hoch, bei der aktuellen Maschenprobe entspricht das 17.8 x 28 cm.

Den Auswahlrahmen verstecken, klicken Sie erneut auf den grade aktiven Knopf für den Auswahlrahmen in der oberen Werkzeugleiste, oder klicken Sie mit der **rechten Maustaste** irgendwo in den Musterbereich und wählen Sie dann **Auswahlrahmen (markierten / nicht markierten) nicht anzeigen** aus dem Menu. Klicken Sie später wieder auf einen der Knöpfe für die Auswahlrahmen, wird der Rahmen wieder an der letzten Position erscheinen.

## Nicht Markierter Auswahlrahmen

Sie können den Bereich in einem nicht markierten Auswahlrahmen:

- Dragged to a new position : Select options for moving transparent colors on the side tool bar:



Diese Option verschiebt oder kopiert nur solide Farben, transparente Farben werden ignoriert. Wenn Sie den Inhalt verschieben, wird die zurückbleibende Fläche mit der Farbe gefüllt, mit der aktuell die rechte Maustaste belegt ist.



Diese Option verschiebt oder kopiert alle Farben in dem Auswahlrahmen. Wenn Sie den Inhalt verschieben, wird die zurückbleibende Fläche mit der Farbe gefüllt, mit der aktuell die rechte Maustaste belegt ist.

- In die Zwischenablage kopieren oder ausschneiden: wenn Sie in der Maschenansicht arbeiten und Sie dort Maschen und Symbole verwenden und Sie jetzt einen Bereich in das Muster wieder einfügen wollen, wird DesignaKnit eine Warnmeldung anzeigen, die Sie darauf hinweist, dass Sie in diesem Fall das kopieren und einfügen in zwei Schritten durchführen müssen; zuerst die Symbole und dann mit der Ansicht der Symbole ausgeschaltet, die Farben der Fläche.
- Das Anpassen der Fläche in welcher die Objekte eingefügt werden sollen: wenn Sie eine Fläche größer als der Auswahlrahmen einfügen wollen, wird der Rahmen entsprechend angepasst. Farben die als transparent markiert sind, werden nicht eingefügt.
- Die Effekte von jedem Zeichenwerkzeug werden auf den gewählten Bereich begrenzt: wenn der Rahmen angezeigt wird, werden sich alle Zeichen - und Füllwerkzeuge nicht auf den Bereich außerhalb des Rahmens auswirken.
- Das Einfließen von Füllungen in der Bereich wird gestoppt: wenn der Rahmen angezeigt wird, und Sie das Füllwerkzeug außerhalb des Rahmens verwenden, wird der Bereich innerhalb des Rahmens nicht beeinflusst.
- Beschränkt ein importiertes Muster oder definiert den Bereich eine rapportierten Imports : wenn Sie eine der Datei/Import Optionen auswählen, werden diese auf den Bereich des Auswahlrahmens angepaßt.
- Horizontal oder Vertikal spiegeln : stellen Sie sicher, dass Sie kein Zeichenwerkzeug ausgewählt haben und klicken Sie dann mit der linken Maustaste innerhalb des Rahmens und drücken Sie dann die Strg-Taste um den Bereich horizontal zu spiegeln oder drücken Sie die Tabulator-Taste um den Bereich vertikal zu spiegeln.
- Eine schnelle Form des Kopieren/Einfügens : klicken Sie mit der linken Maustaste in den Auswahlrahmen und halten Sie die Maustaste gedrückt. Drücken Sie die Umschalttaste um eine Kopie an der aktuellen Position zu behalten, verschieben Sie dann den Rahmen an die neue Position und drücken Sie dann wieder auf die Umschalttaste um die Kopie an die neue Stelle abzulegen. Wiederholen Sie das so oft Sie wollen um das Muster zu gestalten. Drücken Sie die Tabulator- oder die Strg-Taste um den Inhalt abzuschneiden.

Um einen Bereich mit unregelmäßigen Rändern zu verschieben oder zu kopieren, verwenden Sie das Lasso-Werkzeug

## Markierter Auswahlrahmen

Wenn Sie den Rahmen **in der Größe verändern** oder **verschieben** wollen (ohne den Rahmen neu zu zeichnen) wechseln Sie zu dem **markierten Rahmen** indem Sie auf das entsprechende Symbol in der Werkzeugleiste klicken oder die entsprechende Auswahl im Menu der rechten Maustaste auswählen.

So können Sie schnell zwischen den beiden Varianten des Rahmens wechseln, mit der **rechten Maustaste** klicken Sie irgendwo im Musterbereich und wählen Sie dann in dem Kontextmenu **Zeige den markierten Auswahlrahmen**.

Alle oben beschriebenen Funktionen des nicht markierten Auswahlrahmens können Sie auch bei dem markierten Auswahlrahmen anwenden, der markierte Auswahlrahmen hat aber noch einige spezielle Funktionen:

- Vergrößern des Rahmen in einer Richtung In dem Sie einen der Markerpunkte an den Seiten verschieben.
- Resize the box diagonally by clicking on a corner tag. Select one of the options available on the side Tool Bar:

um ohne Beschränkungen zu vergrößern/verkleinern  Freehand

um beim Vergrößern/Verkleinern die Seitenverhältnisse in Maschen und Reihen beizubehalten  Stits = rows

um beim Vergrößern/Verkleinern die Seitenverhältnisse in cm beizubehalten, die tatsächliche Anzahl an Maschen und Reihen wird mit Hilfe der Maschenprobe berechnet.  Xcm = Ycm

- Verschieben Sie den Rahmen aber nicht den Inhalt , indem Sie den Markerpunkt in der Mitte des Rahmen anklicken und damit den Rahmen an die neue Position verschieben. Dieses ist besonders dann hilfreich, wenn Sie vertikal oder horizontal gekachelt Importieren - haben Sie das erste Musterband importiert und an der gewünschten Stelle fixiert, verschieben Sie den Rahmen an die nächste Position und das nächste Musterelement zu importieren. Um den Auswahlrahmen mit Inhalt zu verschieben, klicken Sie irgendwo anders in den Auswahlrahmen.

### Siehe auch

Lasso

Spiegeln

Export und Import von Strickmuster

Ausschneiden, kopieren und einfügen

Mustergrößen beschneiden oder erweitern

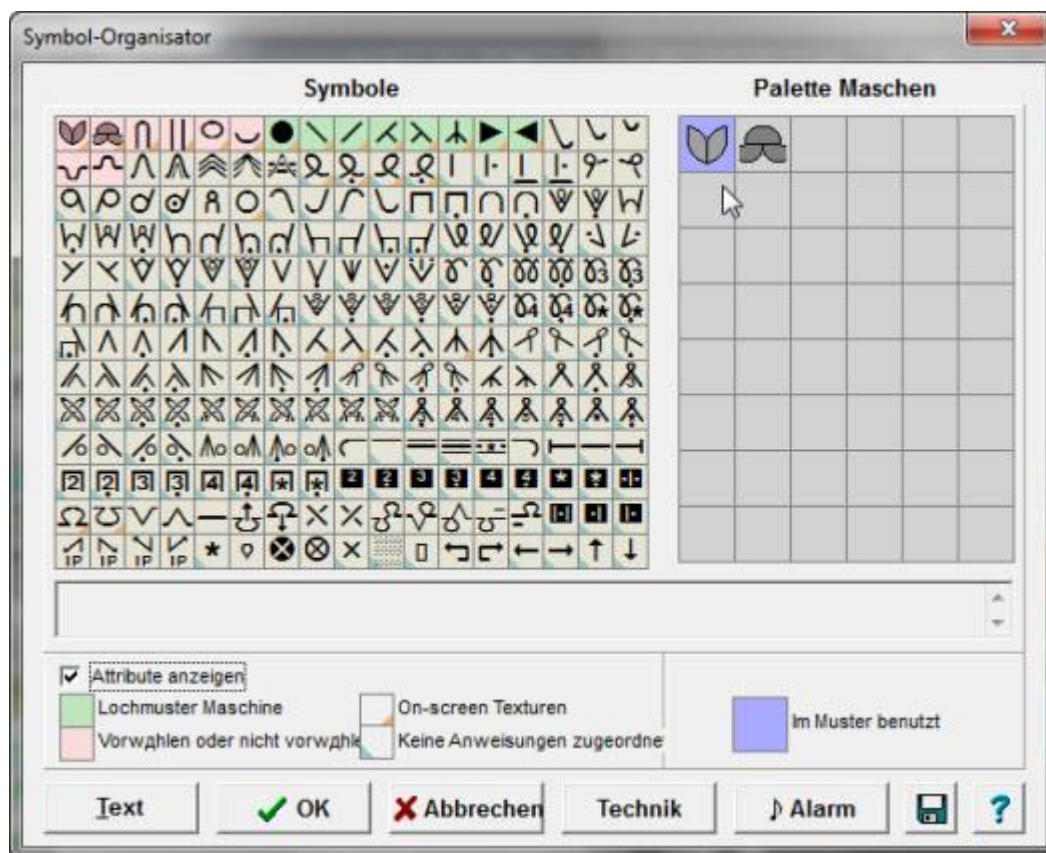


## Symbol-Organisator

In dem Symbol-Organisator können Sie die Symbole für Ihr Strickmuster auswählen und in der Palette ablegen. Diese Symbole stammen aus der neuen Schriftart, KnitWriteDK™, die automatisch mit dem Programm installiert wurde.

Klicken Sie auf dieses Symbol in der oberen Werkzeugleiste oder dem in der Werkzeugleiste der Palette,

oder wählen Sie **Paletten/Symbol-Organisator**. 



### Attribute der Symbole

Markieren Sie die Box "Attribute anzeigen" und Sie sehen die farbigen Informationen über die Symbole.



### Pink Hintergrund

Die rechten und die linken Maschen sind fundamental für alle Strickmuster, sowohl für Handstrick als auch für Maschinenstrick, und sind darum in allen Paletten vorhanden. Keiner der beiden Symbole kann aus der Palette entfernt werden.

Für Maschinenmethoden bedeutet der Pink-Hintergrund, dass es sich hier um sogenannte Smart Symbole handelt, die als strickende oder nicht strickende Nadel für Norweger, Fang- oder Vorlegemuster oder Webmuster verwendet werden.

Diese Symbole können auch für das Handstricken verwendet werden.

#### Grüner Hintergrund

Dieses sind Smart Symbole, die im Zusammenhang mit dem Lochmustermodul und zur Anzeige der Maschensimulation des Lochmusters verwendet werden. Das Lochmustermodul übernimmt dann die Berechnung der Separation des Musters in die verschiedenen Touren mit den unterschiedlichen Loch- und Strick-Schlitten.

Wenn Sie das Lochmustermodul haben, sollten Sie diese Symbole für nichts anderes nutzen, da DesignaKnit die speziellen Funktionen dieser Lochmuster-Symbole erkennt.

Wenn Sie das Lochmustermodul nicht haben, können Sie eines der auswählbaren Symbole trotzdem zum Zeichnen der Transfers verwenden, Sie müssen dann die Reihen aber selber separieren.

#### Blauer Hintergrund

Auf der Palettenseite der Dialogbox bedeutet ein blauer Hintergrund, dass dieses Symbol im Muster bereits verwendet wird. Dieses ist sehr wichtig zu wissen, falls Sie dieses Symbol entfernen wollen.

#### Orange Markierung (untere rechte Ecke)

Die so markierten Symbole haben eine Texturierung hinterlegt, die in der Maschenansicht dargestellt wird. Rechte und linke Maschen werden als echte Strukturen dargestellt, dieses gilt ebenso für das Loch beim Lochmustermodul, Sie sollten aber wissen, dass die Texturen für die anderen Symbole nur eine grobe Darstellung des späteren Maschenbildes wiedergeben.

#### Blaue Markierung (untere linke Ecke)

Diese Markierung bedeutet, dass diesem Symbol keine Strickanweisungen zugeordnet sind.

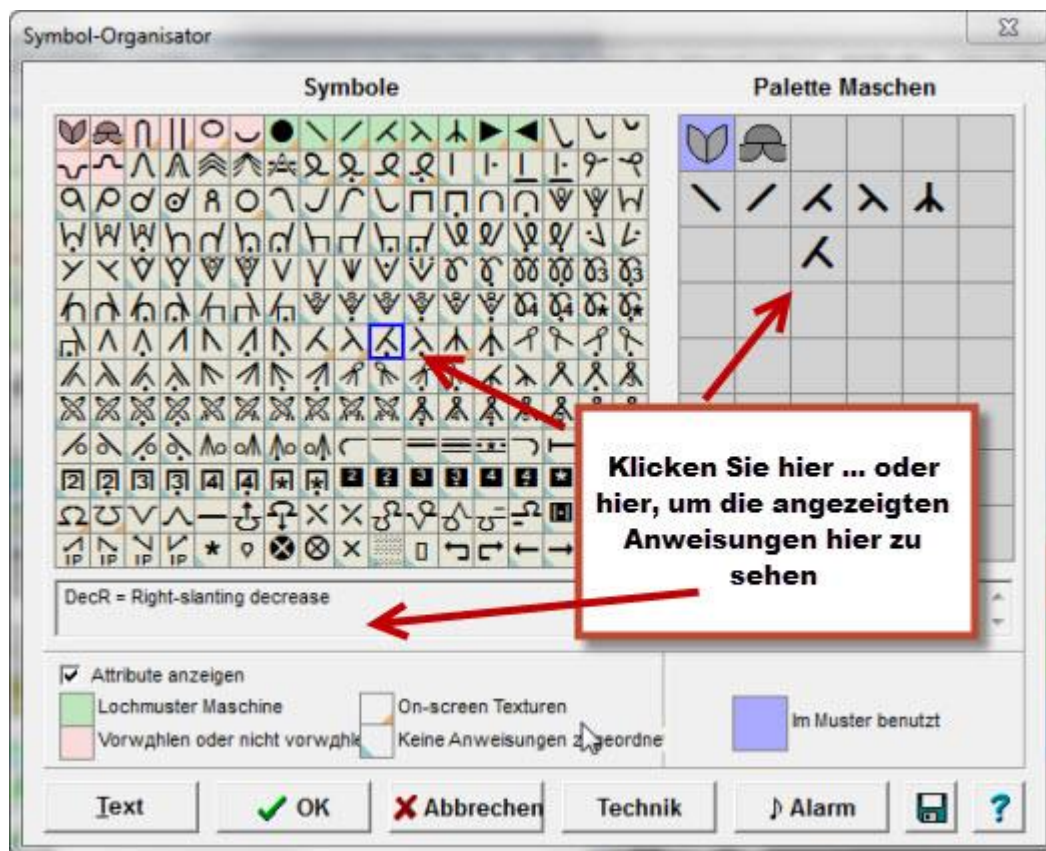
Wenn als Strickmethode Maschinenstricken gewählt ist, werden die meisten Symbole keine Strickanweisungen enthalten, da diese Symbole nicht speziell für das Stricken mit der Maschine entworfen wurden. Das bedeutet jedoch nicht, dass Sie diese Symbole nicht verwenden können - Sie können, wenn notwendig, einen Text Editor verwenden, um Anweisungen und Abkürzungen hinzuzufügen. Einige der Symbole haben ganz bestimmte reservierte Funktionen und können darum nicht verändert werden.

Wenn als Strickmethode Handstricken ausgewählt ist, haben alle Symbole eine Anweisung oder Funktion, Sie können auch diese im Text Editor bearbeiten.

#### Voransicht der Anweisungen

Um die Anweisungen, die einem Symbol zugeordnet sind, in einer Vorschau zu sehen, klicken Sie einfach auf das Symbol entweder auf der Symbolseite oder auf der Palettenseite. Das Symbol wird in der Symbolseite blau umrahmt und die zugeordnete Anweisung wird in der unteren Fläche angezeigt.

Die Strickanweisung wird passend zur eingestellte Strickmethode angezeigt.



Wenn die Methode auf Handstrick, Rundstrick, glatt links geändert würde, dann sieht die Anweisung so aus:

P2togSPSSOS = Purl 2 tog, Slip 1 Knitwise and return to left needle. Slip P2tog back to left needle and Pass Slipped Stitch Over. Slip 1 Purlwise

Wenn Sie die Anweisungen auf eine andere Weise beschrieben haben möchten, oder Sie haben eine ganz andere Anwendung für dieses Symbol, können Sie den Text bearbeiten und die Abkürzungen für die meisten Symbole (außer rechte und linke Masche) jederzeit ändern.

Symbole für die Palette auswählen

Klicken Sie auf das gewünschte Symbol in dem linken Symbolfenster und verschieben es dann auf den Palettenbereich an der rechten Seite.

Um ein Symbol aus der Palette zu entfernen:

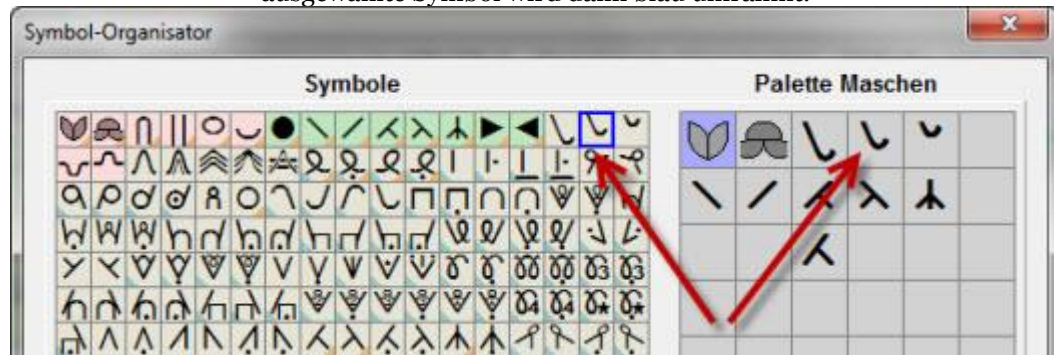
- klicken Sie entweder mit der rechten Maustaste auf das Symbol und wählen "löschen", oder
- Sie ziehen ein anderes Symbol aus dem Symbolfenster auf das Symbol in der Palette, das Sie nicht mehr haben möchten, oder
- Sie ziehen ein Symbol, das sich bereits in der Palette befindet, auf das Symbol das Sie nicht mehr in der Palette haben wollen und überschreiben es so.


Alarme

Sie können einen akustischen Alarm einem Memo-Symbol (nicht strickend) zuordnen, damit erhalten Sie beim interaktiven Stricken ein akustisches Signal, damit Sie die Anweisungen lesen, die diesem Symbol zugeordnet wurden.


In der Dialogbox des Symbol-Organisator:

1. Wählen Sie zuerst das Symbol entweder im dem Symbolbereich oder in der Palette aus. Das ausgewählte Symbol wird dann blau umrahmt.



2. Klicken Sie auf den Knopf **Alarm**  Alerts unten rechts in der Dialogbox.

3. Wählen Sie den gewünschten Alarm aus der Liste.

Klicken Sie auf den Knopf mit der Note  um ein Beispiel dieses Klangs zu hören. Die Klänge stammen aus der Windowsumgebung, die Sie in der **Systemsteuerung/Sounds** konfigurieren können.



## Strick-Symbol Text Editor

Der Text Editor ist das Werkzeug, in dem Sie die Abkürzungen und Anweisungen für alle Symbole der Schriftart KnitWriteDK™ sehen können, dort können Sie auch, wenn erforderlich, Ihre eigenen Änderungen daran vornehmen.



Klicken Sie auf den Text-Knopf unten links in der Dialogbox, um den Text Editor zu öffnen.

Wenn Sie den Text Editor öffnen, werden Ihnen die Anweisungen und Abkürzungen zu den Symbolen aus Ihrem aktuellen Muster angezeigt. Sie können diese Daten nur für das aktuelle Muster ansehen und bearbeiten, oder Sie verwenden den Text Editor, um eine neue Symboldatei für zukünftige Verwendung zu speichern.

In den meisten Fällen wird es nicht notwendig sein, diese Texte zu ändern.

Wenn Sie jedoch Muster und Anweisungen veröffentlichen wollen und Sie möchten, dass diese Anweisungen der Form Ihres Hauses, wie Ihre Kunden es gewohnt sind zu lesen, entspricht können Sie natürlich auch diese Anweisungen einsetzen. In diesem Fall sollten Sie eine neue Datei mit den eigenen Anweisungen erzeugen. Bevor Sie dieses jedoch einrichten, sollten Sie sich mit der Idee und der Rationale hinter dem jeweiligen Symbol vertraut machen, Sie verstehen so besser, wie diese Anweisungen jedes einzelnen Symbols in die Strickanleitung des gesamten Pullovers für den Handstricker "wandert".

### **TIPP:**

Jede Änderung, die Sie hier bei den Anweisungen oder den Abkürzungen für das aktuelle Muster vornehmen, wird in das Muster eingebettet.

Das bedeutet, wenn Sie später dieses Muster im DesignaKnit wieder öffnen, werden die Symbole wieder auf den Stand dieser Änderungen gestellt, weil sie mit dem Muster gespeichert werden. Sie brauchen für die Anweisungen also keine eigene Textdatei zu erstellen, Sie brauchen die vorhanden Anweisungen nur ein wenig anzupassen. Sie können diese Palette auch separat als eigene Palette speichern, dadurch können Sie bei den nächsten Mustern auf diese Palette einfach wieder zurückgreifen. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden die Originaleinträge überschreiben, alle anderen Einträge, die Sie nicht verändert haben, bleiben Bestandteil der Palette und gehen somit auch nicht verloren.

Wenn Sie diese Änderungen für alle Ihre Muster verwenden möchten, können Sie die Funktion Datei/Neu Muster Setup verwenden, um ein neues Muster mit der aktuellen Palette zu beginnen und markieren Sie dabei "Als Standard Mustervorlage verwenden".

Wenn Sie die Änderungen allerdings nur manchmal benötigen, können Sie diese Daten als .csv Text-Datei speichern und später jederzeit wieder aufrufen.

Wenn Sie sicher sind, dass Sie immer nur Ihre Version verwenden wollen, so können Sie auch die Datei MySymbols.csv überschreiben, damit werden diese Zuordnungen zum Standard.

Wenn jemand anderes eines Ihrer Muster öffnet, wird dieses nicht sein System oder seine Einstellungen beeinflussen, der neue Text jedoch, den Sie den Symbolen zugeordnet haben wird dann sichtbar. Wenn der andere Nutzer also diese neue Beschreibung speichern möchte, kann er das mit dem Text Editor durchführen.

Umgekehrt können Sie auf diese Weise auch neue Anweisungen von anderen Nutzern



erhalten, wir empfehlen jedoch, dann nicht wieder die Standard-Datei MySymbols.csv zu überschreiben.

### Ansicht Anweisungen und Abkürzungen

Nur die Symbole anzeigen, die für die Palette ausgewählt sind

Der Text Editor öffnet sich immer mit der Einstellung, dass er nur die Symbole anzeigt, die auch in der Palette verwendet werden. Wenn Sie auch die Anweisungen und Abkürzungen für den Rest der Symbole sehen möchten, nehmen Sie die Markierung hier weg.

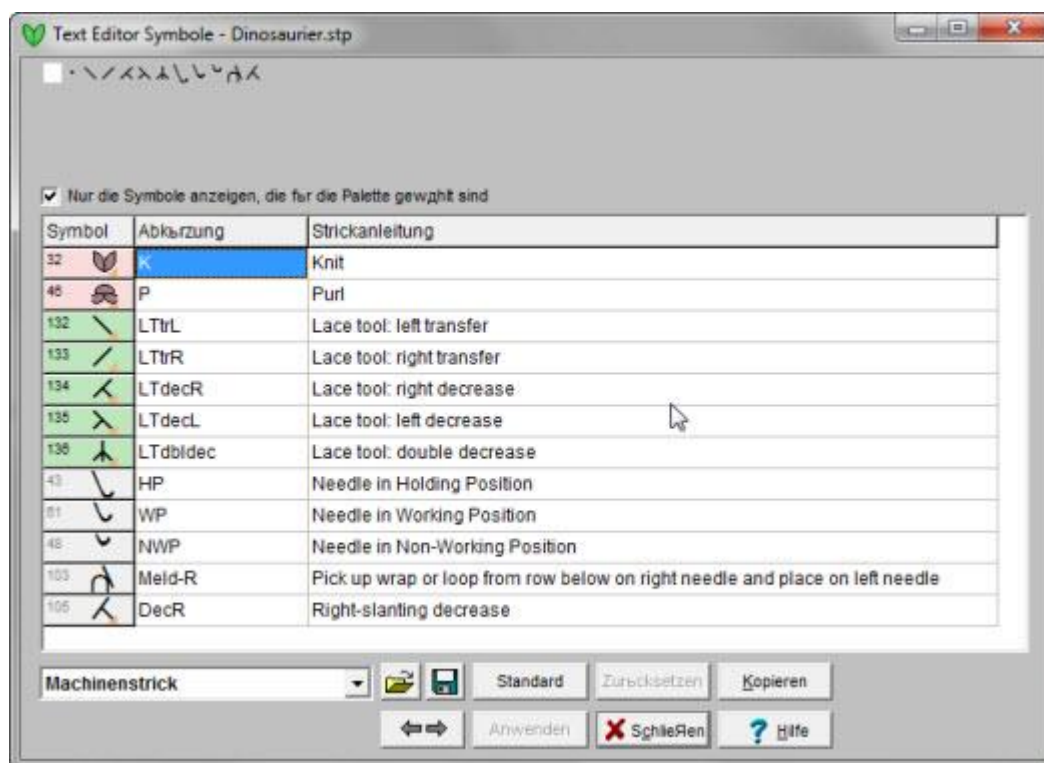
Alle Buchstaben der Schriftart werden jetzt oben im Text Editor angezeigt. Wenn Sie die Informationen zu einem bestimmten Symbol sehen möchten, klicken Sie auf das Symbol oben im Text Editor, Sie sehen dann unten die Details zu diesem Symbol.

Die Anweisungen für eine Stricktechnik anzeigen

Wenn Sie den Text Editor öffnen, werden Ihnen die Anweisungen und Abkürzungen zu der Stricktechnik aus Ihrem aktuellen Muster angezeigt. Wenn Sie den Text einer anderen Stricktechnik sehen oder auch bearbeiten möchten, wählen Sie die Stricktechnik aus dem DropDown-Menu unten links in der Dialogbox aus. Beachten Sie, dass ein Wechsel der Stricktechnik an dieser Stelle die Stricktechnik des aktuellen Muster *nicht* verändert, Änderungen an den Symbolen und den Texten werden übernommen, Änderungen an den Symbolen der anderen Stricktechniken werden erst in das aktuelle Muster übernommen, wenn das Muster auch in der anderen Stricktechnik bearbeitet wird. Die Stricktechnik können Sie in dem Symbol-Organisator ändern, wenn Sie den Text-Editor verlassen haben, oder auch über das Menu Optionen/Stricktechnik, wenn Sie auch den Symbol-Organisator verlassen haben.

Der Inhalt des Text-Editors

Die Techniken für Maschinenstrick haben 2 Spalten: Abkürzung und Strickanleitung. Weil das Strickstück nicht nach jeder Reihe gedreht wird, sodass Sie entweder die Vorderseite oder die Rückseite beim Stricken sehen, ändern diese nicht entsprechend.



Die Techniken für das Handstricken haben 4 Spalten für jedes Symbol: je eine Abkürzung und eine Anleitung für die Vorderseite und je eine Abkürzung und eine Anleitung für die Rückseite des Strickstücks. Die Bedeutung eines Symbols ändert sich, je nach dem in welche Richtung gestrickt wird. Beim Rundstricken ist zum Beispiel das leere Symbol die *erwartete* Masche, und das ist auf der Vorderseite die rechte Masche und auf der Rückseite ist das die linke Masche. Mehr über das System der Stricksymbole erfahren Sie hier.

**Hinweis:** Die Auswahl einer anderen Stricktechnik an dieser Stelle wird die Stricktechnik des aktuellen Musters *nicht* verändern.

### Ansicht Spalten

Beiden Techniken für das Handstricken bietet der Text-Editor zwei verschiedene Ansichten, die Sie einfach mit den



Knöpfen auswählen können. Der erste wird alle Spalten in dem Fenster darstellen, zeigt möglicherweise aber nicht den gesamten Inhalt der Spalten. Der zweite Knopf wird die Spalten in der vollen Breite darstellen, das dazu führen kann, dass Sie die möglicherweise Bildlaufleiste nutzen müssen, um den gesamten Inhalt zu lesen.

Sie können die Spaltenbreite verändern, indem Sie mit der Maus über die Begrenzung zwischen den Spalten gehen und wenn der Cursor sich dann zu einem Doppelpfeil ändert, klicken Sie und ziehen die Spalten auf die gewünschte Größe.

### Den Text bearbeiten

- Klicken Sie einmal in die entsprechende Zelle, es wird dann der gesamte Text markiert. Jeden Text, den Sie jetzt eingeben, wird den vorherigen Text ersetzen.
- Klicken Sie zweimal in die entsprechende Zelle, wird das entsprechende Wort markiert, das Sie grade angeklickt haben.
- Klicken Sie ein weiteres mal irgendwo in den Text, um den zu ändern oder auch um Text hinzuzufügen.
- Klicken Sie auf den Knopf "Kopieren" um den markierten Teile des Textes in die Zwischenablage zu kopieren.
- Um den Inhalt der Zelle durch den Text einer anderen Quelle in der Zwischenablage zu ersetzen, markieren Sie die entsprechende Zelle, klicken Sie mit der rechten Maustaste an die Stelle und wählen Sie aus dem Menu "Einfügen".
- Klicken Sie auf den Knopf "Anwenden" um die Änderungen zu übernehmen.
- Klicken Sie auf den Knopf "Zurücksetzen" um alle Änderungen die Sie gemacht haben zurückzunehmen und die Inhalte wieder in den ursprünglichen Zustand zurückzusetzen. In einer Dialogbox erhalten Sie allerdings die Gelegenheit, die gemachten Änderungen zu speichern oder auf das aktuelle Muster anzuwenden.
- Klicken Sie auf den Knopf "Standard", um alle Änderungen die Sie gemacht haben durch den Inhalt der Standard-Symboldatei zu ersetzen, auch hier erhalten Sie in einer Dialogbox die Gelegenheit, die gemachten Änderungen zu speichern oder auf das aktuelle Muster anzuwenden.. Wenn Sie die Änderungen nicht auf das aktuelle Muster anwenden wollen, achten Sie darauf, dass in der Dialogbox das entsprechende Kästchen nicht markiert ist.

### Siehe auch

Schriftart KnitWriteDK™

Symbole für Maschinenstricken

Symbole für Handstrick



[Symbole](#)

[Symbole für Zu- und Abnahmen](#)

[Smarte Symbole für Handstrick](#)

[Symbol-Palette](#)

[Zählmuster ausdrucken](#)

[Text Strickanleitung Muster drucken](#)

[Symbolschlüssel ausdrucken](#)

[Schreiben mit KnitWriteDK](#)

## Muster Designer Maschenprobe

---

Um die Muster auf dem Bildschirm und den Ausdrucken proportional darstellen zu können, benötigt DesignaKnit eine Maschenprobe mit der es die Bilder darstellen und die benötigten Maschen und Reihen für Ihren Schnitt errechnen kann. Die Maschenprobe ist die Anzahl an Maschen und Reihen gezählt über ein bestimmtes Maß (10cm oder 4 Inch) oder die gemessene Länge oder Breite über eine bestimmte Maschen- und Reihenzahl (40 Maschen und 60 Reihen)

Aus diesem Grund sollten Sie ein kleines Muster stricken und sorgfältig vermessen. Wenn Sie die Daten ermittelt haben, geben Sie die Werte in die Dialogbox für die Maschenprobe ein. Leider befinden Sie sich am Anfang in einer "Henne-Ei" Situation, Sie können das Muster für die Maschenprobe nicht korrekt stricken, wenn Sie es noch nicht entworfen haben, also beginnen Sie zuerst mit einer Schätzung der Maschenprobe, die Sie später dann noch korrigieren können.

DesignaKnit verwendet die Maschenproben unterschiedlich, abhängig davon ob Sie nur mit einem Muster arbeiten, oder ob Sie ein Muster mit einem Schnitt bearbeiten. Die Art und Weise wie die Optionen der Maschenprobe verarbeitet werden hängt von folgendem ab:

- Sie haben bereits eine geöffnete Schnittdatei
- Sie öffnen einen Schnitt während Sie mit DesignaKnit ein Muster bearbeiten
- Sie öffnen überhaupt keine Schnittdatei

**Die Maschenprobe einer Schnittdatei wird mit dem Schnitt in der Datei gespeichert** und wird die Datei im Standard Schnitt, im Original Schnitt oder im Interaktiven Stricken geöffnet wird diese Maschenprobe verwendet. Wenn Sie für das Muster jedoch eine andere Maschenprobe ermittelt haben als im Schnitt gespeichert wurde, kann der Schnitt die Maschenprobe des Musters übernehmen, das Muster kann die Maschenprobe des Schnitts übernehmen, oder es werden beide Maschenproben durch eine neue Maschenprobe oder der Standardmaschenprobe ersetzt.

**Die Maschenprobe für ein bestimmtes Muster, wird *nicht* mit der Datei gespeichert**, kann aber für spätere Verwendung in den Notizen zu dem Muster gesichert werden. Die Maschenprobe variiert je nach verwendetem Garn und wenn Sie das Muster mit einem Schnitt integrieren, wird sich die Maschenprobe eher nach dem Schnitt richten. Aus diesem Grund wird die Maschenprobe nicht mit dem Muster gespeichert, dadurch kann das Muster an jede Maschenprobe, die Sie verwenden, angepasst werden.

### Eine neues Strickmuster beginnen

Wenn Sie ohne geöffnetem Schnitt mit einem Muster über das Menu Datei neu beginnen, die entsprechenden Optionen ausgewählt haben und dann auf **OK** klicken, können Sie in der nächsten Dialogbox die Maschenprobe eingeben. Wenn Sie das Garn schon einmal bei einem ähnlichen Muster verwendet haben, können Sie diese Werte übernehmen, sonst schätzen Sie den Wert einfach. Bei den meisten Garnen finden Sie eine ungefähre Maschenprobe für glatt rechts gestrickte Muster für eine bestimmte Nadelstärke oder für eine bestimmte Maschineneinstellung. Das ist in den meisten Fällen ein guter Startpunkt. Wenn Sie das Muster gezeichnet und ein Muster abgestrickt haben, können Sie die genauen Werte über das Menu Optionen/Maschenprobe eingeben. Die aktuell eingegebene Maschenprobe wird in der Titelzeile in dem folgenden Format angezeigt: Maschen x Musterreihen (z.B. M:32 x 42) oder, wenn Sie eine Pfaff oder Passap Maschine konfiguriert haben, Maschenprobe: Maschen x Schlittentouren (z.B. M:32 x 160).

Die Maschenprobe für ein Strickmuster einrichten oder verändern

Diese Dialogbox öffnet sich unmittelbar nachdem die Dialogbox für das neue Muster geschlossen wurde.

Wenn Sie später wieder auf diese Daten zurückgreifen wollen, klicken Sie auf **Optionen / Maschenprobe**

Sie haben jetzt die folgenden Möglichkeiten:

Geben Sie die Werte der Maschenprobe direkt ein

**Maschenprobe + Notizen für Beispiel Kind oben.shp**

**Haupt-Maschenprobe**

Maschen pro 10 cm	<input type="text" value="30.00"/>	Breite 40 Maschen = cm	<input type="text" value="13.33"/>
Reihen pro 10 cm	<input type="text" value="40.00"/>	Höhe 60 Reihen = cm	<input type="text" value="15.00"/>

**Maschenprobe Bund, Armbund, Halsblende**

Maschen pro 10 cm	<input type="text" value="33.00"/>	Breite 40 Maschen = cm	<input type="text" value="12.12"/>
Reihen pro 10 cm	<input type="text" value="44.00"/>	Höhe 60 Reihen = cm	<input type="text" value="13.64"/>

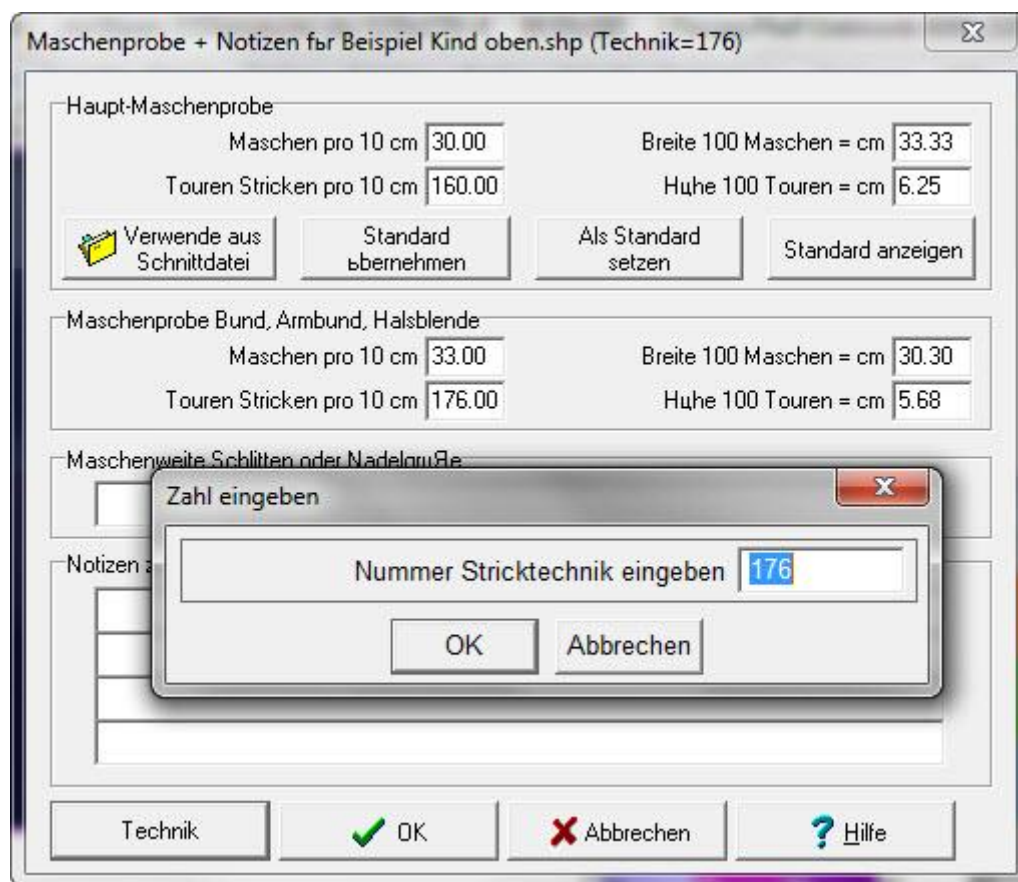
**Maschenweite Schlitten oder Nadelgröße**

**Notizen zu diesem Schnittteil**

Wenn Sie einen Musterlappen für die Maschenprobe gestrickt haben, geben Sie hier nun entweder die Anzahl der Maschen oder der Reihen ein oder die Maße der 20 Maschen und 60 Reihen - welche Werte Sie auch eingeben, DesignaKnit wird automatisch die korrespondierenden Werte anpassen.

**Pfaff/Passap Maschenprobe**

Wenn Sie eine Pfaff oder Passap Strickmaschine ausgewählt haben, werden die Werte passend zu der Technik der Maschine eingerichtet:



Geben Sie die Werte der Maschenprobe direkt ein

Pfaff und Passap Maschenproben werden entweder horizontal in Maschen und vertikal in Reihen in Schlittentouren pro 10 cm / 4 inch erfasst oder in Maßen für 100 Maschen und 100 Schlittentouren.

Stricktechnik festlegen



Klicken Sie auf den Knopf "Technik", um die Nummer der Stricktechnik einzugeben. Durch die Wahl der Technik wird ermittelt, wie viele Schlittentouren für eine Reihe benötigt werden. Wenn Sie sich nicht sicher sind, schauen Sie in dem Handbuch Ihrer Strickmaschine nach.

E6000 Maschenproben und Musterverzerrungen

Ausgleich der Musterverzerrung

Normalerweise ist die Anzahl der Schlittentouren nicht dieselbe wie die Anzahl der Reihen im Strickmuster. Die E6000 Strickmaschinen stricken normalerweise zwei Reihen, um eine Reihe im Strickmuster zu erzeugen. Wenn Sie zum Beispiel ein farbiges Muster mit zehn Reihen auf dem Bildschirm entworfen haben, werden normalerweise 20 Reihen gestrickt. Natürlich gibt es auch verschiedene Techniken, die die Anzahl der Reihen nicht verdoppeln z. B. 129, 135, 172, 179, 252, 253 und 255.

Abhängig von der gewählten Technik kann es eine weitere Komplikation bei der Berechnung der Maschenprobe geben: bei einigen Techniken kann es notwendig sein, zusätzliche Schlittentouren zu berücksichtigen. Um Verwechslungen zu vermeiden und sicher zu stellen, dass die

Maschenprobe sowohl für die Muster als auch für den Schnitt korrekt ist, folgen Sie am besten den folgenden Methoden, um die Maschenprobe zu berechnen und einzugeben,

Wie am Anfang des Kapitels bereits beschrieben, befinden wir uns hier in einer "Henne oder Ei" Situation: Sie können das Muster für die Maschenprobe nicht korrekt stricken, wenn Sie es noch nicht entworfen haben, also beginnen Sie zuerst mit einer Schätzung der Maschenprobe, die Sie später dann noch korrigieren können. Aus diesem Grund ist es am besten, mit einer geschätzten Maschenprobe zu beginnen, um wenigstens in etwa proportionale Muster erstellen zu können.

### Maschenproben schätzen

Wenn Ihnen leichte Verzerrungen im Muster nichts ausmachen und Sie eine normale Kombination aus Garn und Technik verwenden, wählen Sie die **Methode 1**, um aber die Verzerrungen zu vermeiden wählen Sie die **Methode 2**.

#### Methode 1: für Jacquard

- Für 2 farbigen Jacquard mit der Technik 180 und 3 fädigem Garn, verwenden Sie 28 Maschen und 23 Reihen auf 10 cm.
- Für 3 farbigen Jacquard mit der Technik 195 und 2 fädigem Garn, verwenden Sie 32 Maschen und 23 Reihen auf 10 cm.
- Für 4 farbigen Jacquard mit der Technik 207 und 2 fädigem Garn, verwenden Sie 32 Maschen und 18 Reihen auf 10 cm.

#### Methode 2: Alle Techniken und Garne

1. Wählen Sie ein bereits vorhandenes Muster oder erstellen Sie ganz grob ein Muster, das die gewünschte Stricktechnik verwendet. Stricken Sie einen Maschenprobe mit 40 Maschen und 60 Reihen in dem Muster mit jeweils 20 Reihen vorher und 20 Reihen nachher mit Restgarnen (die 60 Reihen nicht 60 Schlittentouren nicht 60 komplette Musterreihen) E6000 sollte die Console so programmieren, dass TEST erscheint, dann ENT drücken und dann die Maschenprobe stricken, indem Sie den Anweisungen der Console folgen. Sie sollten einen Anschlag passend zu der Stricktechnik wählen; zum Beispiel Der Anschlag 6 ist passend für Muster auf dem Einzelbett und Anschlag 2 für Jacquardmuster.
2. Lassen Sie die Maschenprobe eine Weile ruhen und messen dann das Muster aus. Notieren Sie sich die exakten Daten (3,8 cm dürfen Sie NICHT auf 4 cm aufrunden!).
3. In den Optionen im Muster Designer stellen Sie die Maßeinheiten (wenn nicht schon geschehen) auf Zentimeter ein.
4. Um die Zahl der Maschen auf 10 cm zu berechnen, teilen Sie 400 durch das Maß der 40 Maschen:
  - Maschen pro 10 cm =  $400 / \text{gemessener Wert}$

Die Zahl der Reihen muss an die Stricktechnik angepasst werden und ist aus diesem Grund etwas komplizierter:

Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie viele Schlittentouren für eine gestrickte Reihe notwendig sind, können Sie ein beliebiges Muster mit derselben Stricktechnik im Interaktiven Stricken öffnen. Wählen Sie E6000 in den Optionen, geben Sie dort die Techniknummer ein und es öffnet sich eine Dialogbox, die Ihnen die Schlittenbewegungen pro Reihe auf dem Bildschirm und die Farbreihenfolge anzeigt.

5. Multiplizieren Sie das Maß der 60 Schlittentouren mit der Anzahl der Schlittentouren pro Reihe und teilen Sie dann das Ergebnis durch 600:
  - Musterreihen pro 10 cm =  $600 / (\text{Maß} \times \text{Schlittentouren pro Reihe})$

Die Zahl der Maschen und Reihen pro 10 cm, die Sie auf diese Weise ermittelt haben, geben Sie nun in die Dialogbox der Maschenprobe, die Sie im Muster Designer, in dem Standard Schnitt und in dem Original Schnitt finden, ein.

Wenn Sie dieser Methode folgen, wird das Muster in den richtigen Proportionen gestrickt und Sie werden nicht von dem gestrickten Muster enttäuscht sein.

#### Endgültige Maschenprobe

Haben Sie jetzt Ihr Muster mit der ungefähren Maschenprobe entworfen, müssen Sie anschließend mit diesem Muster die endgültige Maschenprobe ermitteln. Für diese Maschenprobe wird empfohlen, mindestens 100 Schlittentouren für die Maschenprobe zu verwenden, um eine möglichst genaue Maschenprobe zu erhalten. Wie oben schon gezeigt:

- $\text{Musterreihen pro 10 cm} = (10 \times \text{Schlittentouren}) / (\text{Maß} \times \text{Schlittentouren pro Reihe})$

#### Einfache Meßmethode

Dieses ist eine sehr einfache und genaue Methode die Maschenprobe zu stricken und auszumessen, benötigt aber sehr viele Schlittentouren für mehrfarbige Muster:

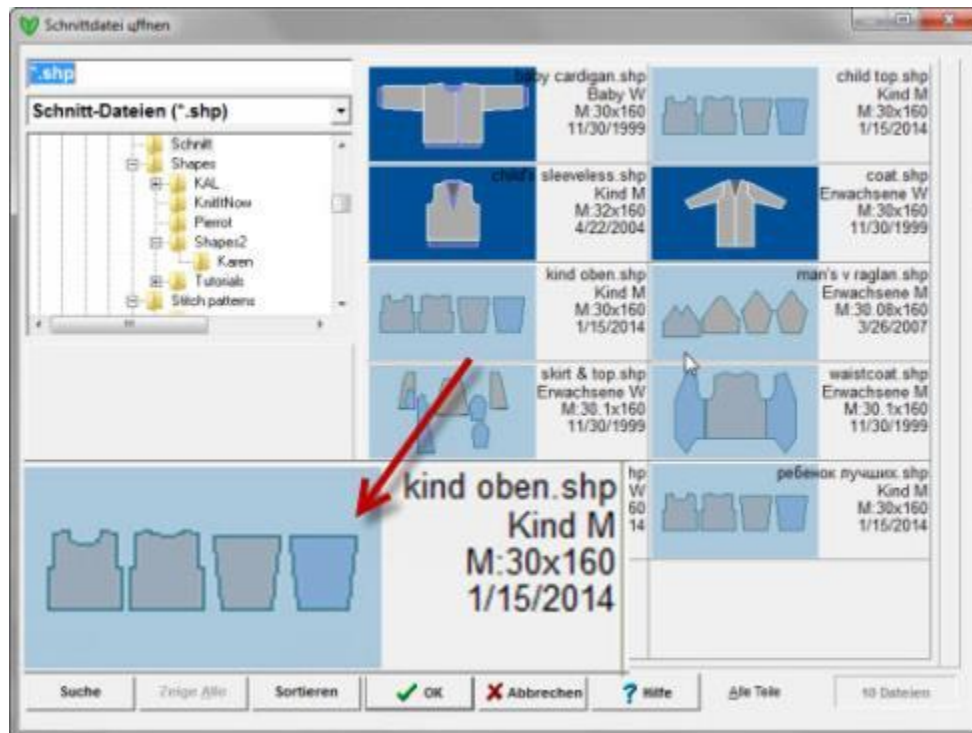
- Stricken Sie 80 Maschen, halbieren Sie die Breite der Maschen, die Sie messen.
- Multiplizieren Sie die Anzahl der Schlittentouren pro Reihe mit 60 und stricken Sie die Anzahl der Schlittentouren, die aus dieser Rechnung herauskommen. Zum Beispiel stricken Sie bei 4 Schlittentouren pro Reihe 240 Schlittentouren.
- Messen Sie die Länge und verwenden das Ergebnis für die geforderten 60 Reihen.

Rufen Sie die Maschenprobe aus einem bereits gespeicherten Schnitt auf.

*Beachten Sie, dass dieses nicht den Schnitt an sich aufruft, sondern die damit gespeicherte Maschenprobe auf das aktuelle Muster anwendet.*

Klicken Sie hierfür in der Dialogbox der Maschenprobe auf **Verwende aus Schnittdatei**. In der folgenden Dialogbox werden Ihnen die letzten 5 Schnittdateien, die Sie geöffnet haben, angezeigt. Wenn Sie die Datei, die Sie gesucht haben dort finden, wählen Sie den entsprechenden Eintrag aus und klicken Sie auf OK, oder wählen Sie die Datei mit einem Doppelklick direkt aus.

Wenn Sie die gesuchte Datei nicht in der Liste finden, klicken Sie auf den Knopf "Schnittdateien durchsuchen". Dieses öffnet die Vorschau für die Schnitte. Wenn Sie die Option "Details" markiert haben, werden Ihnen die Informationen über die Maschenprobe für jede Datei in dem folgenden Format angezeigt: M: Maschen X Reihen pro 10 cm (oder wenn Sie in Inch arbeiten, sind es die Maschen und Reihen pro 4 inch)



Blättern Sie durch die Schnittdateien und öffnen den gesuchten Schnitt, wenn Sie den Namen des Schnittes kennen, tippen Sie einfach den Namen ein und der Browser der Vorschau springt automatisch an die Stelle - tippen Sie nur den ersten Buchstaben ein, dann springt die Vorschau auf den ersten Schnitt dessen Namen mit diesem Buchstaben beginnt.

Haben Sie bereits sehr viele Schnitte in der Sammlung, können Sie mit Suche und Sortieren die gesuchten Schnitte leicht finden.

Vom Standard übernehmen

Verwenden Sie diese Option, um die Standardmaschenprobe zu verwenden. Wenn Sie keinen Schnitt geladen haben (falls Sie sich nicht sicher sind, schauen Sie auf die Titelzeile - dort finden Sie ggf. Wenn Sie sich nicht mehr an die Daten der Standardmaschenprobe erinnern, klicken Sie auf **Standard anzeigen**, und wenn Sie die Standardwerte verändern wollen, geben Sie die gewünschten Werte in die Dialogbox ein und klicken Sie dann auf **Als Standard setzen** Wenn Sie sich nicht mehr an die Daten der Standardmaschenprobe erinnern, klicken Sie auf **Standard anzeigen**, und wenn Sie die Standardwerte verändern wollen, geben Sie die gewünschten Werte in die Dialogbox ein und klicken Sie dann auf **Als Standard setzen**

Als Standard setzen

Wenn Sie die Standardwerte verändern wollen, geben Sie die gewünschten Werte in die Dialogbox ein und klicken Sie dann auf **Als Standard setzen**: die alten Werte werden jetzt überschrieben und durch die neuen Werte ersetzt. Sie können die Standardwerte so oft ändern, wie Sie möchten. Wenn Sie sich nicht an die Standardwerte erinnern, klicken Sie auf **Standard anzeigen**.

Standard anzeigen

Wenn Sie sich die genauen Standardwerte ansehen wollen, klicken Sie auf diesen Knopf. In dieser Dialogbox können Sie die Werte nicht ändern, gehen Sie dazu in die Hauptdialogbox, ändern dort die Werte und klicken Sie dann auf "Als Standard setzen".



Sie müssen beachten, dass DesignaKnit über den gesamten Musterbereich eine durchschnittliche Maschenprobe annimmt, wobei Sie sicher wissen, dass die verschiedenen Musterelemente auch verschiedene Maschenproben erfordern würden, einige Elemente beeinflussen das Maschenbild in der Länge andere wiederum in der Breite. Sie müssen also entweder das Muster so anpassen, dass es zu den gemessenen Werte aus der Maschenprobe passt, oder Sie müssen die Maße des Schnitts so ändern, dass das Muster wieder passt. Mit DesignaKnit können Sie beide Wege gehen. Wenn Sie den Schnitt ändern wollen, können Sie diesen sehr gut mit dem "exakten Maschenlayout" im Originalschnitt anpassen. Hat Ihre DesignaKnit Version nur den Standardschnitt oder Sie bevorzugen es das Muster anzupassen, können Sie dieses im Musterdesigner erledigen, indem Sie die + und - Symbole verwenden um mit der linken Maustaste die Maschen und Reihen hinzuzufügen oder zu entfernen.

Es ist *wichtig*, dass Sie sich Notizen der Maschenprobe für Ihr Muster machen, da diese *nicht* in der Musterdatei mit gespeichert werden, Sie sollten sich ebenso das verwendete Garn, die verwendeten Nadelstärken und/oder Einstellungen der Strickmaschine für dieses Muster notieren. Sie können diese Informationen im Muster Designer in den Notizen hinterlegen (wählen Sie **Bearbeiten/Notizen**), auf diese Weise sind die Informationen immer mit dem Muster verbunden und können bei Ausdrucken der Anleitungen mit ausgegeben werden. In dem Vorschau Browser können Sie die Suchfunktion nutzen, um innerhalb der Notizen nach entsprechenden Notizen zu suchen, draun kann es hilfreich sein, wenn Sie sich ein bestimmtes Format für die Notizen überlegen. Wenn das Muster mit verschiedenen Schnitt verknüpft ist, kann das auch eine hilfreiche Information im Notizfeld sein.

### Die Maschenprobe einer Schnittdatei auf ein Strickmuster anwenden

Sie arbeiten mit einer bereits geöffneten Schnittdatei:

Wenn Sie einen Schnitt öffnen -oder einen neuen erstellen-, und *dann* in den Muster Designer gehen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten die unterschiedlichen Maschenproben aneinander anzupassen.

#### TIPP:

Wenn es für Sie wichtig ist, das die Maschenprobe des Schnitts an die Maschenprobe des Musters angepasst wird, dann sollten Sie immer den Schnitt aus dem Muster Designer heraus öffnen.

Maschenproben anpassen



Welche Option Sie auch wählen, DesignaKnit wird sowohl den Schnitt als auch das Muster an die Maschenprobe anpassen.

**Maschenprobe des Schnittes benutzen:** Wählen Sie diese Option, um die Maschenprobe des Musters so anzupassen, dass Sie der Maschenprobe des Schnittes entspricht

**Aktuelle Einstellung des Muster Designers nutzen:** Diese Option steht nicht zur Verfügung, wenn Sie in den Muster Designer wechseln, wenn bereits ein Schnitt geöffnet ist. Sie können sich auch die

Werte für die Maschenprobe merken und diese als neue Werte dem geöffneten Muster als Notiz hinzufügen oder Sie schließen den Schnitt, gehen in den Muster Designer und öffnen von dort den Schnitt, um die Option zur Verfügung zu haben.

**In die Standard Maschenprobe ändern:** Wählen Sie diese Option, wird die Maschenprobe sowohl für den Schnitt als auch für das Muster auf die Standardwerte zurück gestellt.

**Hinweis:** Wenn Sie in dieser Dialogbox auf Abbrechen klicken und im Menu auf Schnitt/Schließe Schnittdatei klicken, wird DesignaKnit den Muster Designer öffnen und die letzte Einstellung der Dialogbox "Maschenprobe anpassen" verwenden.

**Zu neuen Werten ändern:** wählen Sie diese Option, um die Dialogbox für die Maschenprobe im Schnitt zu öffnen und die neuen Werte der Maschenprobe dort einzugeben und ggf. Notizen zu der neuen Maschenprobe zu hinterlegen.

#### Haupt-Maschenprobe

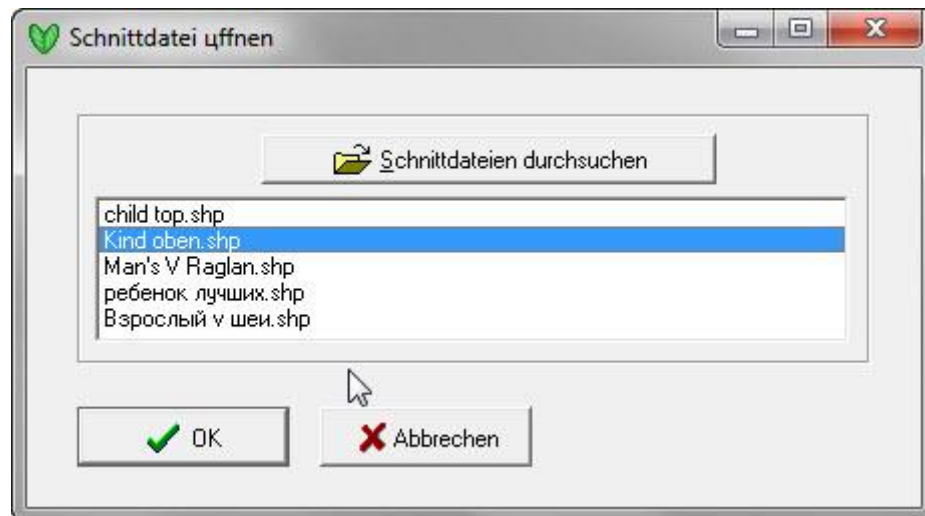
Geben Sie hier die neue Maschenprobe ein, entweder als Maschen und Reihen pro 10 cm / 4 inch oder die Breite in cm/inch von 40 Maschen und die Höhe von 60 Reihen.

#### Verwende aus Schnittdatei

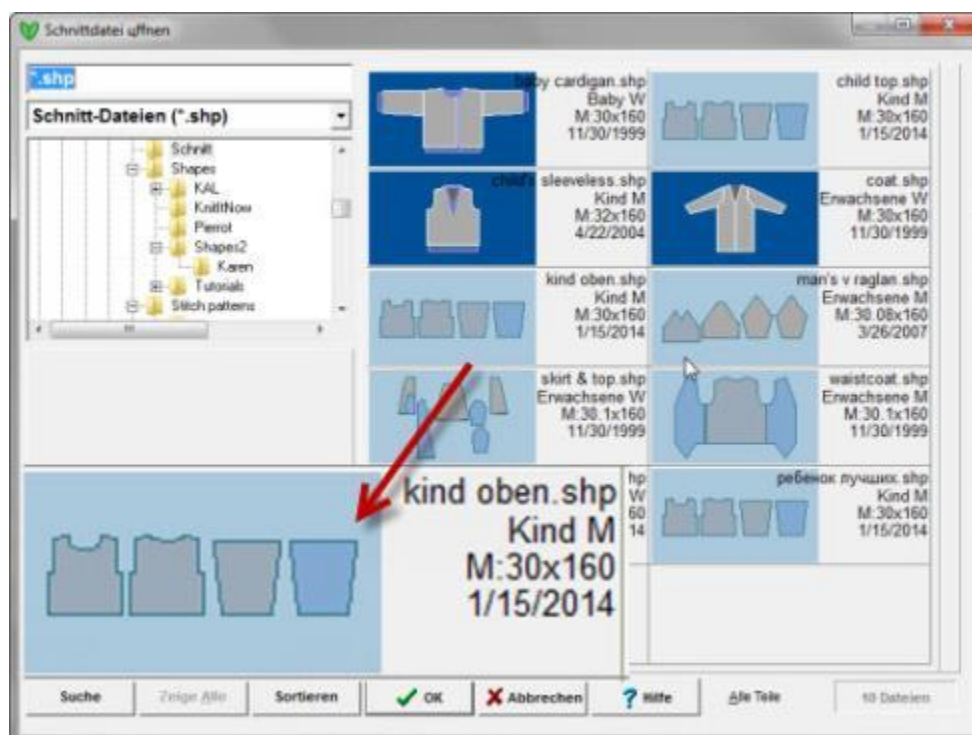
Verwenden Sie diese Option, um die Maschenprobe eines anderen Schnitts auf diesen Schnitt anzuwenden.

*Beachten Sie, dass dieses nicht den Schnitt an sich aufruft, sondern die damit gespeicherte Maschenprobe auf das aktuelle Muster anwendet.*

Klicken Sie hierfür in der Dialogbox der Maschenprobe auf **Verwende aus Schnittdatei**. In der folgenden Dialogbox werden Ihnen die letzten 5 Schnittdateien, die Sie geöffnet haben angezeigt. Wenn Sie die Datei dort finden, wählen Sie den entsprechenden Eintrag aus und klicken Sie auf OK, oder wählen Sie die Datei mit einem Doppelklick direkt aus.



Wenn Sie die gesuchte Datei nicht in der Liste finden, klicken Sie auf den Knopf "Schnittdateien durchsuchen". Dieses öffnet die Vorschau für die Schnitte. Wenn Sie die Option "Details" markiert haben, werden Ihnen die Informationen über die Maschenprobe für jede Datei in dem folgenden Format angezeigt: M: Maschen X Reihen pro 10 cm (oder wenn Sie in Inch arbeiten, sind es die Maschen und Reihen pro 4 inch)



Blättern Sie durch die Schnittdateien und öffnen Sie den gesuchten Schnitt, wenn Sie den Namen des Schnittes, den Sie öffnen möchten, kennen, dann tippen Sie einfach den Namen ein und der Browser der Vorschau springt automatisch an die Stelle - tippen Sie nur den ersten Buchstaben ein, dann springt die Vorschau auf den ersten Schnitt, dessen Namen mit diesem Buchstaben beginnt.

Haben Sie bereits sehr viele Schnitte in der Sammlung, können Sie mit Suche und Sortieren die gesuchten Schnitte leicht finden.

#### Vom Standard übernehmen

Wenn Sie die gesuchte Datei nicht in der Liste finden, klicken Sie auf den Knopf "Schnittdateien durchsuchen" Wenn Sie keinen Schnitt geladen haben (falls Sie sich nicht sicher sind, schauen Sie auf die Titelzeile - dort finden Sie ggf. rechts neben dem Namen des Musters den Dateinamen des Schnittes und dessen Maschenprobe) wird automatisch zuerst die Standardmaschenprobe verwendet. Wenn Sie sich nicht mehr an die Daten der Standardmaschenprobe erinnern, klicken Sie auf **Standard anzeigen**, und wenn Sie die Standardwerte verändern wollen, geben Sie die gewünschten Werte in die Dialogbox ein und klicken Sie dann auf **Als Standard setzen**

#### Als Standard setzen

Wenn Sie die Standardwerte verändern wollen, geben Sie die gewünschten Werte in die Dialogbox ein und klicken Sie dann auf **Als Standard setzen**: die alten Werte werden jetzt überschrieben und durch die neuen Werte ersetzt. Sie können die Standardwerte so oft ändern, wie Sie möchten. Wenn Sie sich nicht an die Standardwerte erinnern, klicken Sie auf **Standard anzeigen**.

#### Standard anzeigen

Wenn Sie sich die genauen Standardwerte ansehen wollen, klicken Sie auf diesen Knopf. In dieser Dialogbox können Sie die Werte nicht ändern, gehen Sie dazu in die Hauptdialogbox, ändern dort die Werte und klicken Sie dann auf "Als Standard setzen".

#### Maschenproben von Einfassungen, Bündchen und Säumen

DesignaKnit benötigt eine korrekte Maschenprobe für die Bündchen, wenn Sie zum Stricken die Berechnungen des Programm nutzen möchten.

*Einfassung* ist in diesem Fall der Begriff, der den Rand am unteren bzw oberen Ende des fertig gestickten Schnittteils einfasst, dieser Teil wird gewöhnlich in einer anderen Stricktechnik gestrickt. Hier kann allerdings auch ein separat gestricktes Teil gemeint sein, das später an das Schnittteil angestrickt wird, ein Kragen, ein Bündchen oder auch eine Tasche.

Für gerippt gestrickte Einfassungen oder Bündchen ist es sehr schwer die Maschenprobe gut auszumessen, weil diese Teile wegen der Rippen sehr elastisch sind, erfahrene Stricker verwenden in solche Fällen dieselbe Zahl der Maschen auf der Strickmaschine wie beim Hauptteil, nutzen aber eine festere Fadenspannung. Wenn Sie in einem solchen Fall 10-20% mehr Maschen und Reihen verwenden, werden die Bündchen und Einfassungen so realistischer dargestellt.

Beim Handstricken haben Sie ebenso die Möglichkeit, wenn Sie weniger Maschen beim Bündchen als beim Arm bzw. Vorderteil/Rückenteil verwenden, im Standardschnitt die entsprechende Option "Bündchenzunahme" zu verwenden. Sie können dann, wenn notwendig, jedes beliebige Symbol zum Markieren der Zu- oder Abnahmen verwenden. Kragen werden entsprechend der Maschenprobe des Bündchens berechnet, wobei das Ausmessen der Maschenprobe nicht ganz einfach ist, wenn das Bündchen gerippt ist.

#### Notizen

Sie können Notizen über die verwendete Einstellung der Fadenspannung an der Strickmaschine, der Nadelstärke oder andere hilfreiche Informationen hinzufügen. Sie können in diesem Text in dem Vorschaufenster nach den verwendeten Begriffen suchen.

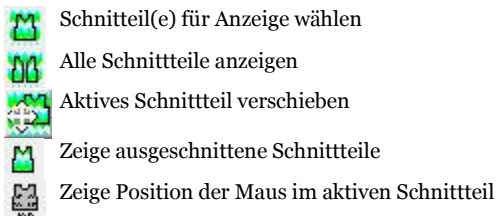
## Zeige Details

Markieren Sie diese Option um alle aktuellen Einstellungen zu sehen: In dieser Situation, wenn Sie in den Muster Designer von einem anderen Teil des Programms mit geöffnetem Schnitt gewechselt sind, sind die Einstellungen im Muster Designer immer dieselben, wie die Standardeinstellungen. Diese Ansicht ist nur zur Information, Sie können hier keine Werte ändern, wenn Sie das allerdings wünschen, so müssen Sie die normalen Menüpunkte wählen. Sie können jederzeit die Maschenprobe im Muster Designer über das Menü Optionen/Maschenprobe ändern.

**Schnitt öffnen abbrechen:** klicken Sie hier, wenn Sie sich anders entschieden haben und Sie den Schnitt nicht in den Muster Designer übernehmen wollen.

Klicken Sie **OK**, um im Muster Designer fortzufahren.

Wenn Sie so weit sind, dass Sie sich einen oder mehrere Schnittteile in Ihrem Muster ansehen wollen, verwenden Sie die Symbole für die Schnittteile in der oberen Symbolleiste:



Wenn Sie die Maschenprobe für den Schnitt geändert haben und die Daten des Originals nicht verlieren wollen, sollten Sie die neuen Daten unter einem neuen Namen speichern. Sie können das auch innerhalb des Muster Designers durchführen: Klicken Sie auf **Schnitt/Schnitt speichern unter**.

Eine Schnittdatei aus dem Muster Designer öffnen

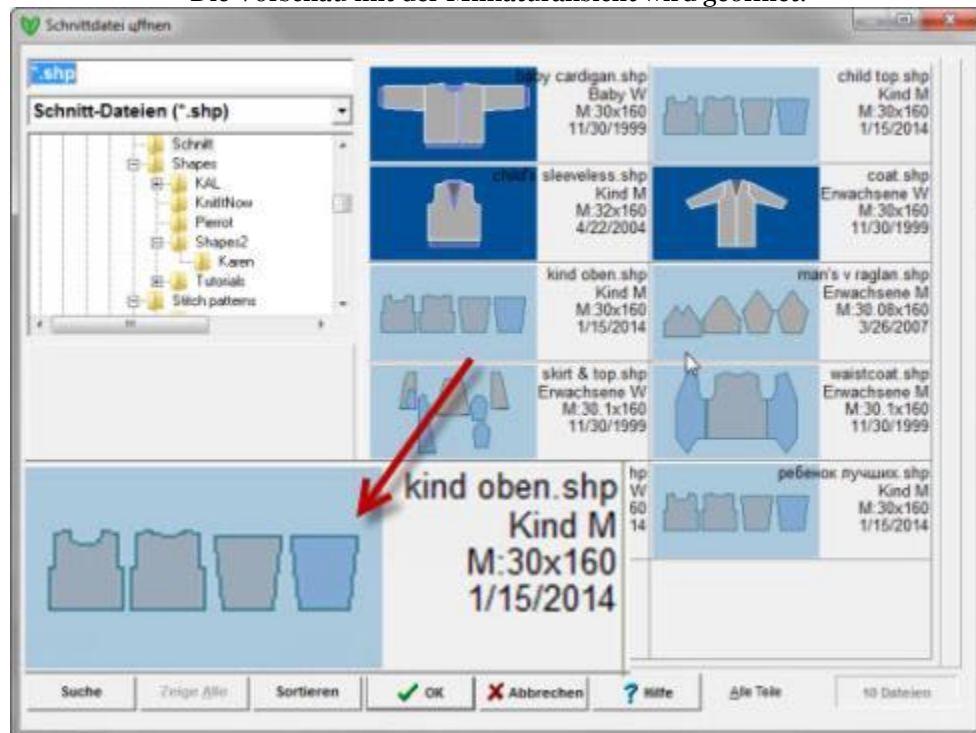
Wenn Sie eine Musterdatei im Muster Designer geöffnet haben und wollen sich einen Schnitt auf diesem Muster ansehen und die Schnittteile auf dem Muster verschieben, können Sie einen Schnitt aus dem Muster Designer heraus öffnen. Wenn die Maschenprobe des Schnitts nicht dieselbe wie die des Muster ist, können Sie den Schnitt an diese Einstellungen anpassen.

Um einen Schnitt mit der normalen Window Dialogbox zu öffnen, wählen Sie **Schnitt/Schnitt öffnen**.

Wenn Sie einen Schnitt in der Miniaturansicht öffnen wollen, klicken Sie: **Schnitt/Miniaturansicht** oder klicken Sie auf eine der folgenden Symbole in der Werkzeugleiste:



Die Vorschau mit der Miniaturansicht wird geöffnet:



Blättern Sie durch die Schnittdateien und öffnen den gesuchten Schnitt, wenn Sie den Namen des Schnittes, tippen Sie einfach den Namen ein und der Browser der Vorschau springt automatisch an die Stelle - tippen Sie nur den ersten Buchstaben ein, dann springt die Vorschau auf den ersten Schnitt, dessen Namen mit diesem Buchstaben beginnt.

Haben Sie bereits sehr viele Schnitte in der Sammlung, können Sie mit Suche und Sortieren die gesuchten Schnitte leicht finden.

Klicken Sie **OK**, um mit dem nächsten Schritt fortzufahren.

Maschenproben anpassen

Wenn Sie einen Schnitt aus dem Muster Designer heraus öffnen, wird angenommen, dass Sie die Maschenprobe des Schnitts an die Maschenprobe des Musters anpassen wollen, darum ist diese Option die Standardeinstellung.

Vergleich der Optionen bei der Übernahme der Maschenproben

Markieren Sie "Zeige Details", um sich die Details der verschiedenen Optionen anzeigen zu lassen.

Diese Informationen sind nur zur Ihrer Information, Sie können diese an dieser Stelle nicht ändern.

Klicken Sie auf "Schnitt öffnen abbrechen" um zum Muster Designer zurück zu kehren, denken Sie aber daran, dass sich die Maschenprobe entsprechend der markierten Option ändert. Wenn Sie sicherstellen möchten, dass Sie beim Abbrechen die aktuelle Einstellungen des Muster Designers weiter nutzen, stellen Sie sicher, dass Sie die entsprechende Option auch markiert haben.

Klicken Sie auf OK, um den Schnitt mit den gewünschten Optionen zu öffnen.

Die nächsten Schritte sind abhängig von den gewählten Optionen:

<b>Menü</b>	<b>Symbol</b>	<b>Ergebnis</b>
Schnitt/Vorschau		Der Schnitt ist jetzt im Speicher, Sie müssen in dem nächsten Fenster

## Schnitte

die zu öffnenden Teile des Schnitts auswählen und auf dem Muster platzieren.

### Schnitt/Schnitt öffnen

Schnitt/Zeige Teil(e)



Sie werden jetzt gefragt, welche Teile Sie anzeigen wollen.

Schnitt/Zeige alle Teile



Alle Teile werden angezeigt; das aktive Schnittteil wird hell markiert.

(Aktives Schnittteil verschieben)



Alle Schnittteile werden angezeigt, das aktive Schnittteil ist hell markiert und kann verschoben werden.

(Zeige ausgeschnittene Schnittteile)



Alle Schnittteile werden als ausgeschnittene Teile des Strickmusters angezeigt; das aktive Schnittteil ist hell markiert.



Alle Schnittteile werden angezeigt, das aktive Schnittteil ist hell markiert und kann mit den besonderen Cursor verschoben werden.

Schnitt/Schließe Schnitt



Schließe Schnittdatei

Wenn der Schnitt geöffnet ist und die Maschenproben entsprechend angepasst sind, können Sie mit dem Integrieren des Schnitts mit dem Muster beginnen.

### Siehe auch

Mit einem neuen Muster beginnen

Schnitt/Vorschau Schnitte

Notizen zum Strickmuster

Zeige Teil(e)

Stricktechnik

Alle Schnittteile anzeigen

Einen Schnitt mit einem Muster integrieren

Aktives Schnittteil verschieben

Integriert übertragen

Teil ausschneiden

Zählmuster drucken

Anzeige der Cursorposition

Text Strickanleitung Muster drucken

Schließe Schnittdatei

Maßeinheiten



## Vorschau Browser im Muster Designer

Diese Funktion ist DesignaKnit's Alternative zur zum Windowsexplorer um Dateien zu öffnen. Es eröffnet eine Reihe verschiedener Möglichkeiten Muster zu suchen, zu filtern und zu sortieren, die Sie in der normalen Windowsoberfläche nicht haben.

Im Muster Designer kann der Vorschau Browser verwendet werden, um Strickmuster, Paletten und Bilder zu öffnen, Sie können den Browser auch zum zusammenstellen von Mustern für die Datenübertragung verwenden. Sie können den Vorschau Browser im Originalschnitt verwenden, um Schnitte zu öffnen oder auch um Einstellungen für Maschenproben zu extrahieren.

Bei allen diesen Varianten stehen Ihnen dieselben Funktionen zu sortieren, suchen und filtern der Dateien zur Verfügung. Der Browser kann ebenso zum Löschen nicht mehr benötigter Strickmuster, Paletten oder Bilder als auch zum Löschen von Schnittmustern verwendet werden.

Ansehen, finden und sortieren von Mustern, Paletten und Bildern



Feld für die Dateinamen

\*.stp;\*.pat

Wenn Sie ein Muster in dem Vorschau Fenster anwählen, erscheint der Name des Musters in diesem Feld.

Dinosaurier.stp

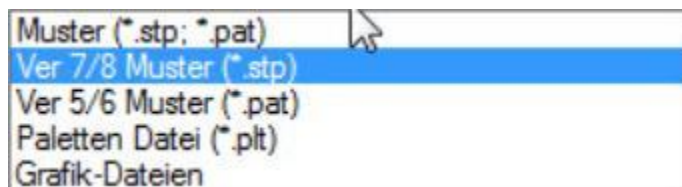
(Kennen Sie den Namen des Musters das Sie öffnen wollen, können Sie den Namen an dieser Stelle eingeben und die Vorschau wird zu der gewünschten Position springen, geben Sie nur einen

Buchstaben ein, wird zu dem ersten Muster gesprungen, dessen Namen mit diesem Buchstaben beginnt.)

Liste der Datei-Typen



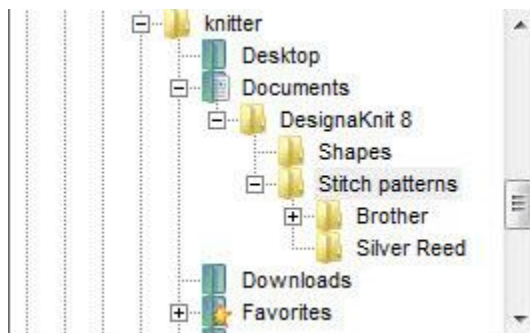
Standardmäßig, werden in der Vorschau alle Strickmuster .stp und .pat angezeigt, wollen Sie aber nur die .pat Muster oder nur die .stp Muster angezeigt haben, klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben der Liste und wählen Sie dann den gewünschten Datei-Typ aus.



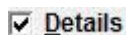
- Sie können den Dateitypen auch in .plt ändern, sodass Sie nur die Paletten in der Vorschau sehen.
- Sie können Bilder direkt in den Musterdesigner laden, indem Sie "Grafikdateien" aus dem Menu wählen. Sie müssen dann das entsprechende Verzeichnis wählen, in dem Sie Bilder gespeichert haben.

Verzeichnisbaum

Ihre Strickmuster sind in dem DesignaKnit Verzeichnis Ihres Dokumenten-Verzeichnisses gespeichert. Haben Sie die Muster an einer anderen Stelle, z.B. auf einer externen Festplatte oder einem USB-Stick, gespeichert, navigieren Sie mit Hilfe des Verzeichnisbaums an die Stelle. Verwenden Sie die Bildlaufleiste, um das gewünschte Verzeichnis zu suchen.



Details

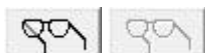


Wählen Sie diese Option, um detaillierte Informationen über die Muster oder die Palette zu erhalten.

Ist diese Option nicht gewählt, wird nur der Name und die Erweiterung angezeigt, ist die Option aber gewählt, wird zusätzlich noch die Größe des Musters in Maschen und Reihen, die Stricktechnik und das Datum, an dem das Muster das letzte Mal gespeichert wurde, angezeigt.



### Vorschau



Wenn Sie auf eine Datei klicken, wird diese im Vorschaubereich angezeigt. Ist das Brillensymbol aktiv, heißt das, es ist ein hochaufgelöstes Vorschaubild vorhanden - Klicken Sie auf das Symbol, um das Bild anzuzeigen. Wenn das Symbol nicht aktiv ist, bedeutet dieses, dass die Vorschau bereits in der besten Auflösung angezeigt wird.

### Zoom



Klicken Sie auf diese Symbole, wird die Zoom-Stufe der Vorschau-Bilder geändert. Die vergrößerte Kopie im linken Teil der Dialog-Box bleibt unverändert. Der Zoom-Knopf kann sowohl im Kompakt-Modus wie auch im deaktivierten Kompakt-Modus angewandt werden (mit Detailinformationen oder ohne) und beeinflusst die Anzahl der Reihen und Spalten der Vorschau-Bilder.

### Suchen



Klicken Sie auf den "Suchen" Knopf, um nach einer oder mehreren Dateien zu suchen. Ihnen helfen eine Reihe verschiedener Suchkriterien bei der Suche nach bestimmten Dateien.

- **Stricktechnik:** um die Suche entsprechend der Stricktechnik zu filtern, wählen Sie nur die, die Sie inkludieren möchten.
- **Mustergröße:** Um nach der Länge der Muster zu suchen, können Sie sowohl nach der minimalen wie auch maximalen Reihenzahl im Musterrapport suchen.
- **Eingebetteter Text:** Haben Sie das Notizfeld genutzt, um Beschreibungen zu Ihrem Entwurf zu hinterlegen, dann sucht DesignaKnit 8 in nach dem Text, den Sie hier eingeben.

- **Zuletzt gespeichertes Datum:** Schränkt die Suche auf die Dateien ein, die in dem gewählten Bereich gespeichert wurden.

Klicken Sie auf den Pfeil rechts des Datums, um einen Kalender zu öffnen. Verwenden Sie die Pfeile, um die Monate zu wechseln. Klicken Sie dann auf das gewünschte Datum, um den Tag festzulegen. Klicken Sie auf "Heute", um schnell wieder auf das aktuelle Datum zu springen.



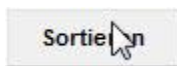
**Suche durchführen:** Klicken Sie auf "Anwenden" um die Suche zu beginnen, ohne die Dialogbox zu schließen. So können Sie Ihre Suchkriterien leicht wieder anpassen.

**Zurücksetzen:** Klicken Sie auf den Knopf "Zurücksetzen", um alle Suchfelder wieder zu löschen und alle Stricktechniken wieder zu markieren.

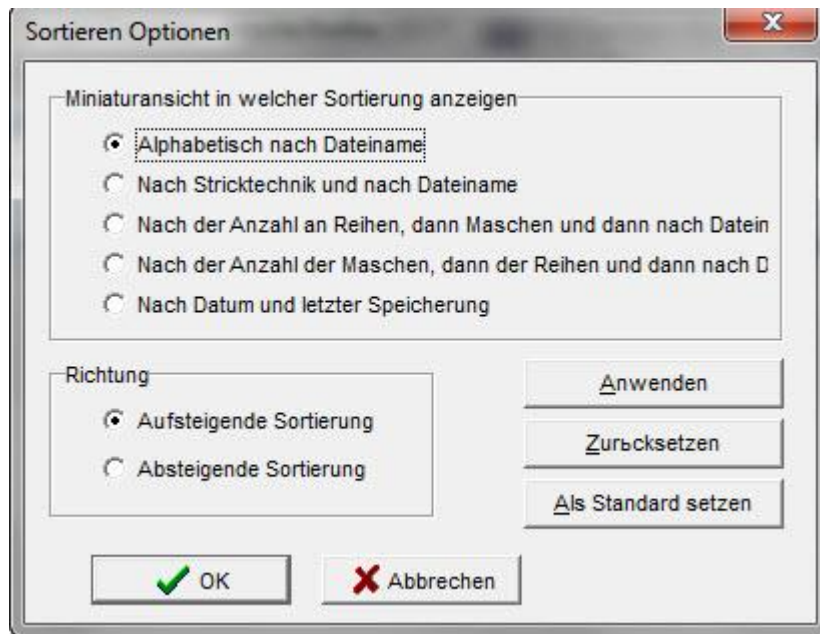
**Als Standard setzen:** Wenn Sie Ihre Suchkriterien als Standard für weitere Suchvorgänge speichern möchten, klicken Sie auf den Knopf "Als Standard setzen". Sie erhalten beim nächsten Suchvorgang automatisch die gespeicherten Einstellungen angezeigt. Um diese wieder zu löschen, klicken Sie auf "Zurücksetzen"

Klicken Sie auf **OK**, um den Suchvorgang zu starten und die Dialogbox zu schließen. Der Vorschau-Browser wird jetzt nur die Dateien anzeigen, die Ihren Suchkriterien entsprechen. Um wieder alle Dateien zu sehen, klicken Sie auf den Knopf "**Zeige alle**". Wenn der Knopf nicht aktiv ist, dann ist kein Suchfilter aktiv und es werden alle Dateien des gewählten Verzeichnis angezeigt.

Sortieren



Normalerweise werden die Dateien in alphabetischer Reihenfolge angezeigt, aber Sie können die Reihenfolge auf ändern. Klicken Sie auf den Knopf "Sortieren", um die folgenden Optionen zu sehen:



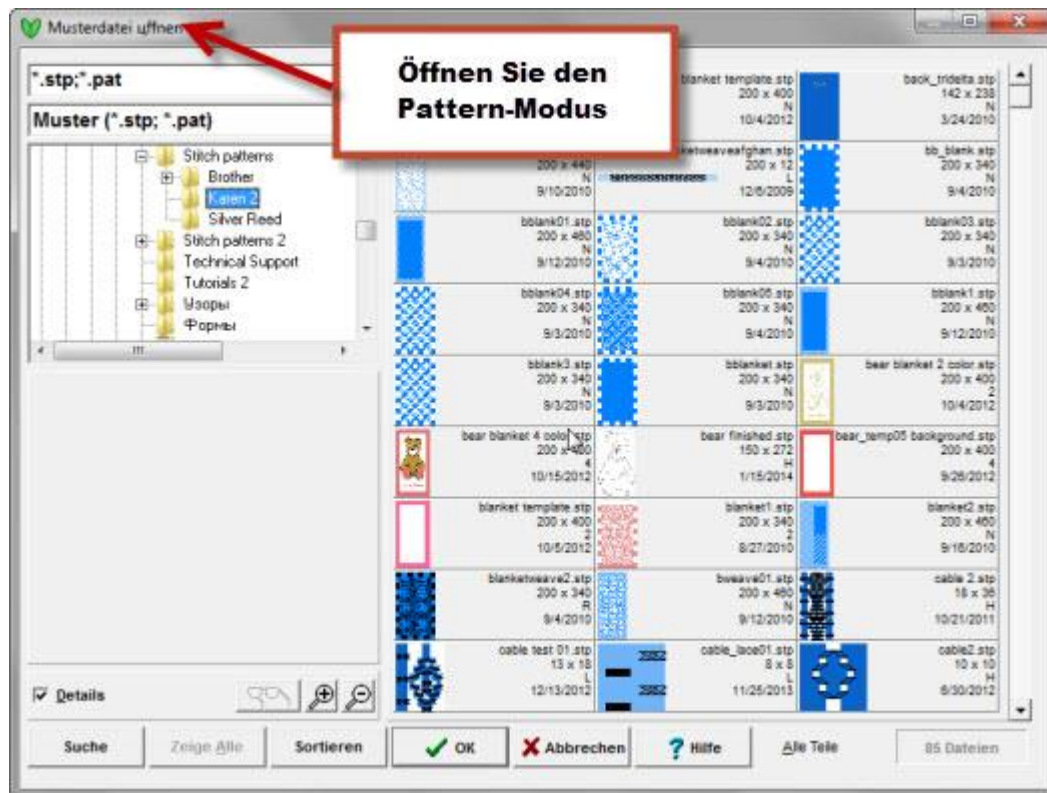
Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen für später speichern möchten, klicken Sie auf den Knopf **Als Standard übernehmen** - und wenn Sie später die ursprüngliche Reihenfolge wiederherstellen wollen, klicken Sie auf **Zurücksetzen**.

Ein Strickmuster öffnen

Wählen Sie im Menü **Datei** klicken Sie dann auf **Miniaturansicht**, um den Vorschau Browser zu öffnen.



oder klicken Sie auf das Symbol "Muster in Miniaturansicht öffnen" oder drücken Sie im Muster Designer Strg+T.



- Um innerhalb der Musterdateien zu navigieren, verwenden Sie die Bildlaufleiste an der rechten Seite.
- Markieren Sie die Option "Details" um weitere Detailinformationen zu den einzelnen Muster zu sehen.
- Zoomen Sie ein oder aus, um die Miniaturansichten zu vergrößern oder zu verkleinern.
- Suchen Sie nach einem bestimmten Muster oder Mustertyp.
- Sortieren Sie die Liste der Muster

#### Um ein Muster zu öffnen:

klicken Sie auf der rechten Seite des Fenster auf das gewünschte Muster und klicken dann auf OK

oder klicken einmal Sie auf die Vorschau des Musters auf der linken Seite des Fensters.

oder oder machen Sie einen Doppelklick auf das Muster auf der rechten Seite.

Eine Palettendatei als neue Datei öffnen

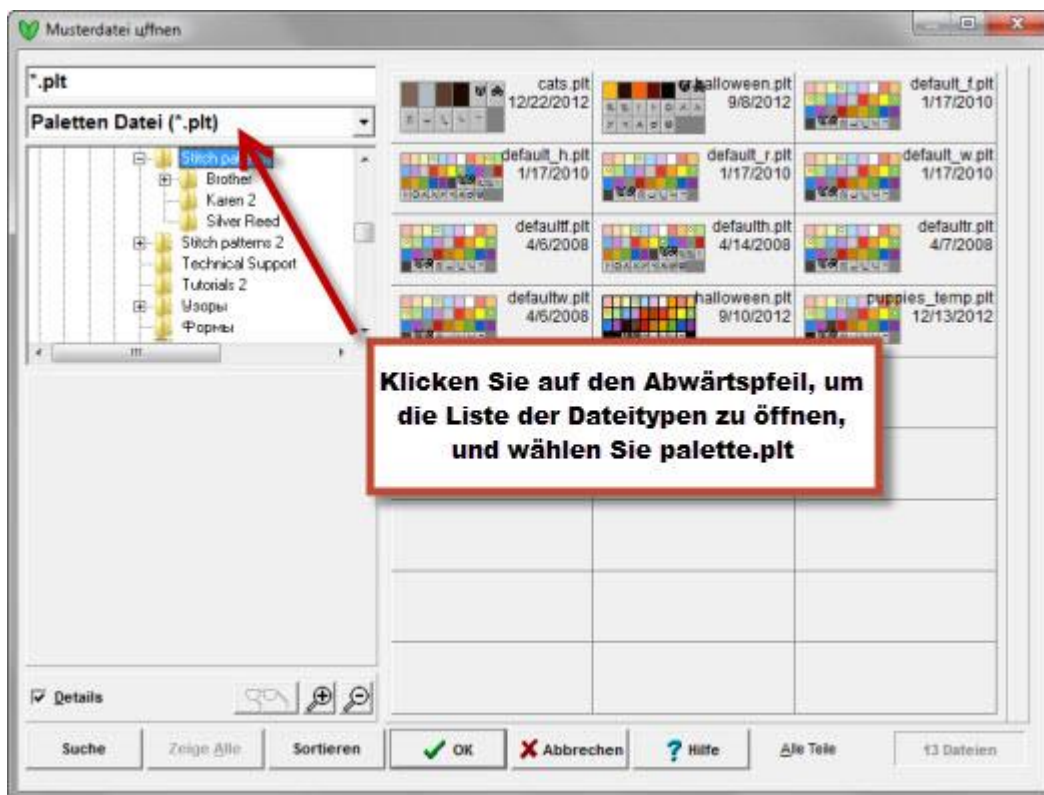
Wählen Sie das Menü **Datei** und klicken dann auf **Miniaturansicht**, um den Vorschau Browser zu öffnen.



Oder klicken Sie auf das Symbol "Muster in Miniaturansicht öffnen" oder drücken Sie im Muster Designer Strg+T.

Klicken Sie im Dropdown Menu der Dateitypen auf den Pfeil und wählen Sie die Palettendatei (\*.plt) um sich die Palettendateien anzeigen zu lassen.





Wenn Sie eine Palettendatei auf diese Weise öffnen, werden alle geöffneten Muster geschlossen und Sie erhalten ein neues Muster in 2 der aus der Palette importierten Farben in der großen von mindestens 2 Maschen und 2 Reihen.

Um das Muster für den Entwurf vorzubereiten, können Sie zuerst die Hintergrundfarbe festlegen: Klicken Sie mit der RMT in der Palette auf die Farbe, die Sie zuerst zur Hintergrundfarbe machen wollen und dann mit der Pinselwerkzeug auf die zweite gewünschte Farbe.

Sie können das Muster schnell und einfach vergrößern, indem Sie entweder das Werkzeug "Reihen einfügen" (LMT) und "Maschen einfügen" (RMT) verwenden oder Sie fügen zusätzliche Rapporte des Musters hinzu.

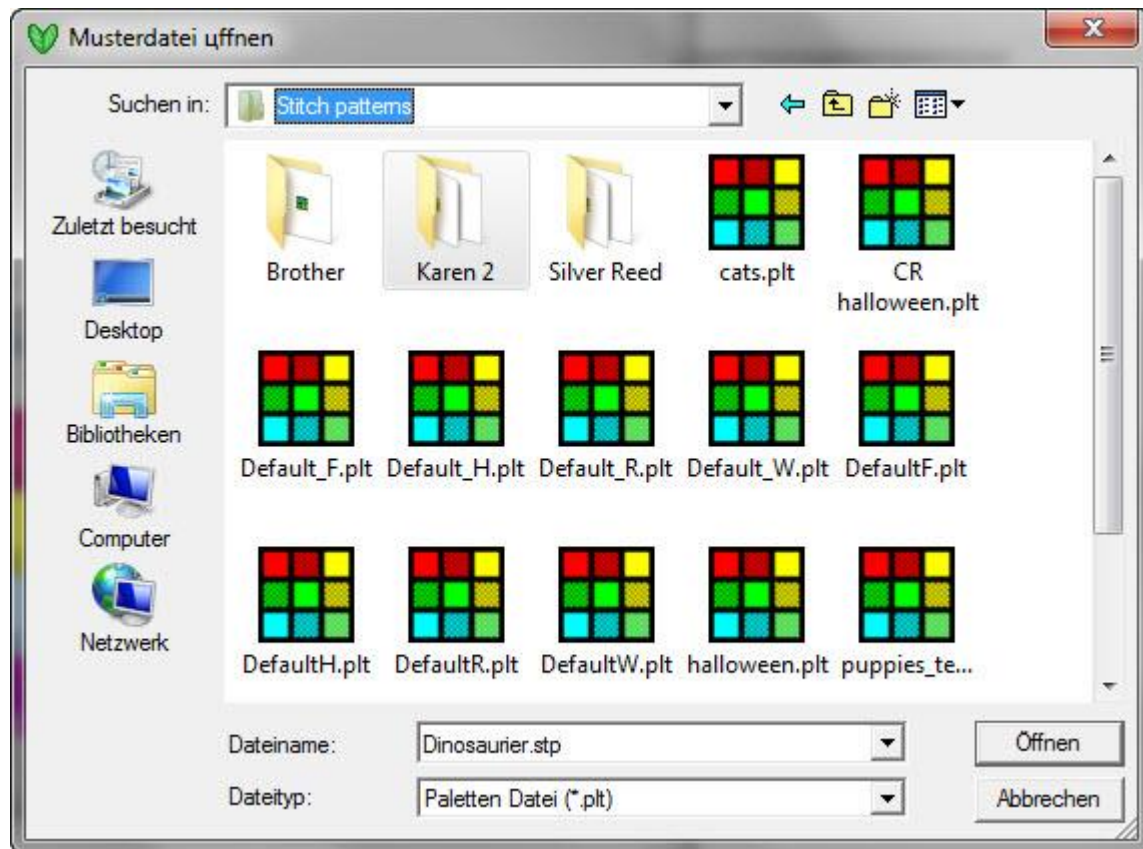
Eine Palette in das aktuelle Muster einfügen



Klicken Sie auf dieses Symbol in der Werkzeugleiste der Palette anstelle der Hauptsymbolleiste, oder wählen Sie **Bearbeiten/Import/Palette**.

So wird der Vorschau-Browser in dem Paletten-Modus geöffnet.





In diesem Modus wird das aktuelle Muster nicht ersetzt, sondern es werden die Farben und Symbole der gespeicherten Palette zu der Palette des geöffneten Musters hinzugefügt, wobei Ihnen die Möglichkeit gegeben wird, alle Farben und Symbole beizubehalten, es können aber auch alle nicht genutzten Farben und Symbole entfernt werden.



Aktivieren Sie gewünschten Einstellungen und klicken dann auf **OK** oder **Abbrechen**, um die Dialogbox zu schließen ohne einen Teil der Palette zu importieren.

#### Eine Bilddatei öffnen

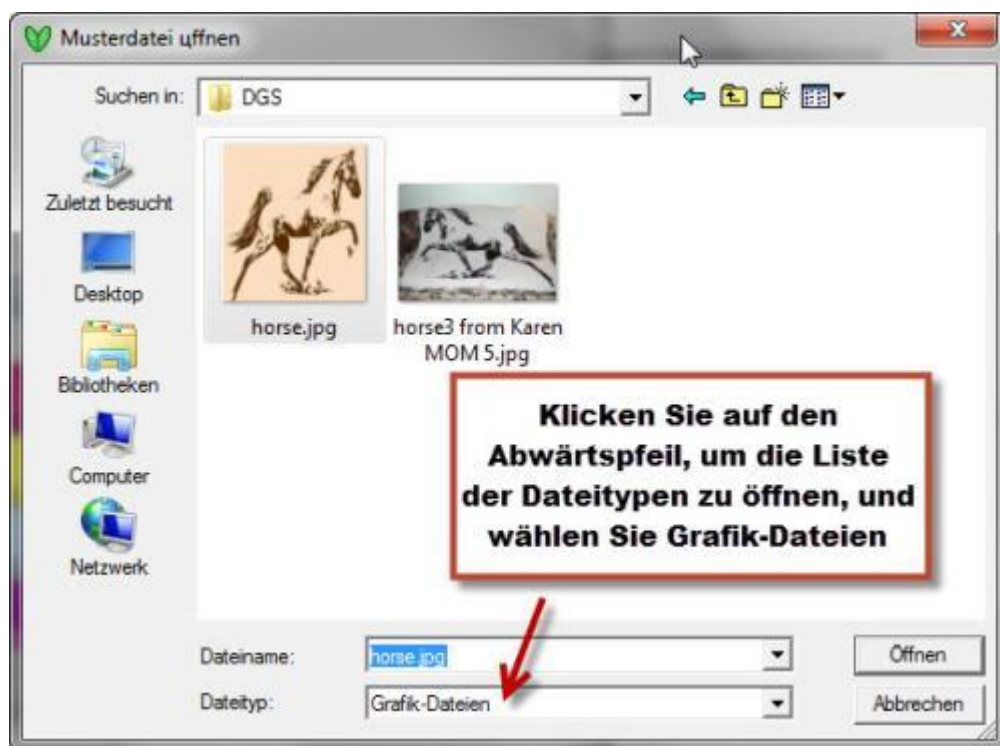
Sie können eine Bilddatei oder eine Graphik direkt in den Muster Designer laden und in ein Strickmuster konvertieren. Alle üblicher Weise verwendeten Bildformate werden unterstützt und Sie können diese in dem Vorschau-Browser als Miniaturansicht sehen. Diese Möglichkeit ist sehr gut geeignet für einfache Graphiken ohne zu viel Details und mit gut abgegrenzten Farbflächen. Für komplexe Bilder oder Fotos bietet Ihnen das DesignaKnit Graphik Studio eine ganze Reihe verschiedener Werkzeuge, um die Konvertierung zu unterstützen.

Wählen Sie das Menü **Datei** und klicken dann auf **Miniaturansicht**, um den Vorschau-Browser zu öffnen.



Oder klicken Sie auf das Symbol "Muster in Miniaturansicht öffnen" oder drücken Sie im Muster Designer Strg+T.

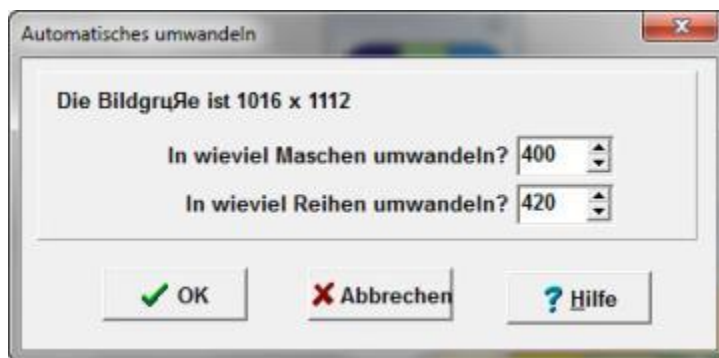
Mit der Verzeichnisstruktur an der linken Seite navigieren Sie an die Stelle, an der Ihre Bilder gespeichert sind. In dem Drop-Down Menü wählen Sie den Dateityp aus, den Sie suchen.



Markieren Sie die gewünschte Datei und fahren Sie mit dem nächsten Schritt der Umwandlung fort.

#### Das Bild in Maschen und Reihen umwandeln

In der nächsten Dialogbox werden Sie gefragt, in wie viele Maschen und Reihen das Bild umgewandelt werden soll.




Geben Sie die gewünschte Zahl an Maschen und Reihen ein und klicken Sie dann auf OK

### TIPP:

Um die Zahl der Maschen und Reihen so festzulegen, dass diese ein passendes Seitenverhältnis zu Ihrer aktuellen Maschenprobe bilden, sollten Sie sich das Bild zuerst im DesignaKnit Graphik Studio ansehen. Mehr

1. Im DesignaKnit Graphik Studio, öffnen Sie das gewünschte Muster

2.  Klicken Sie auf das Symbol Rastereinstellungen

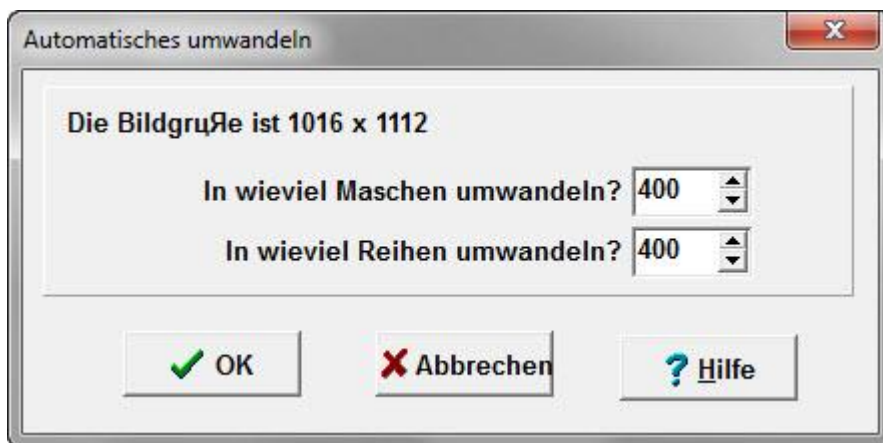
3. Geben Sie die Anzahl der Maschen für die gewünschte Breite des Musters ein oder, wenn Sie das Bild auf eine bestimmte Reihenzahl optimieren möchten, geben Sie die gewünschte Reihenzahl ein. Sobald Sie einen der beiden Werte eingegeben haben, wird DesignaKnit Ihnen automatisch den anderen Wert so vorgeben, dass die Proportionen beibehalten werden.

Notieren Sie sich diesen Wert, klicken Sie auf Abbrechen und gehen Sie zurück in den Muster Designer.

Öffnen Sie jetzt die Graphik wie oben beschrieben und geben Sie die gefundenen Werte für Maschen und Reihen ein.

Anzahl der Farben reduzieren und die Stricktechnik festlegen

Als nächstes werden Sie gefragt, wie viele Farben Sie maximal in einer Reihe verarbeiten möchten und wie viele Farben Sie insgesamt im Muster haben möchten.

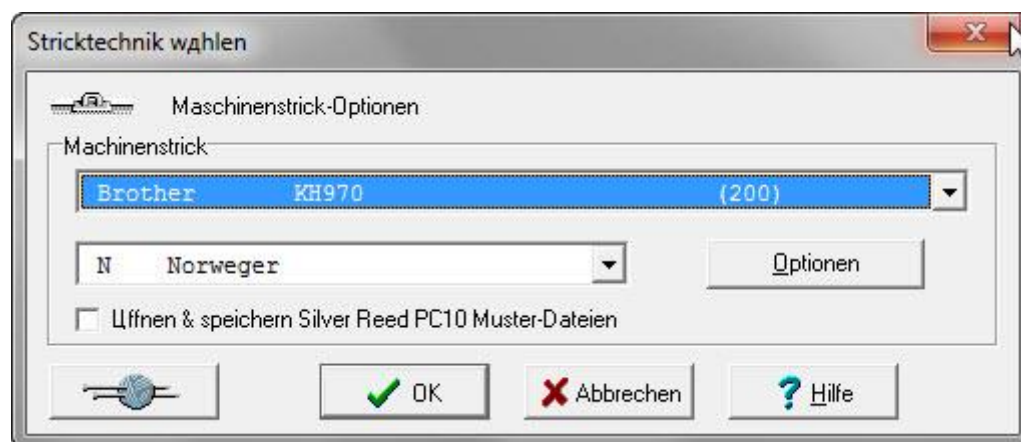


Wenn Sie ein sehr einfaches Bild mit wenigen definierten Farbflächen haben, geben Sie die gewünschten Werte in die Felder ein.

Wenn Sie ein etwas kompliziertes Muster haben, beginnen Sie am besten mit einer großen Anzahl verschiedener Farben, sodass Sie später selber bestimmen können, welche Farben tatsächlich verwendet werden sollen und bearbeiten diese dann über die Palettenfunktionen Ersetzen und Tauschen.

Die größte Zahl an Farben pro Reihe, die erlaubt sind, ist 16 und in dem gesamten Muster können maximal 48 Farben definiert werden. DesignaKnit wird ähnliche Farben automatisch zusammenlegen.

Als nächstes geben Sie in DesignaKnit die Stricktechnik an.



Für **Maschinenstrick** konfigurieren Sie am besten die Intarsientechnik. DesignaKnit wird dann bis zu 16 Farben pro Reihe ermöglichen. Sollten Sie aber bestimmte Gründe haben, können Sie auch Jacquard- oder auch Norwegertechnik wählen. Sie können später immer noch die Stricktechnik ändern, wenn Sie die Farben weit genug reduziert haben.

Beim **Handstrick** verwenden Sie zunächst die Flachstrickoption. Sie können später die Stricktechnik immer noch ändern, wenn Sie das Muster angepasst haben.

Klicken Sie jetzt auf OK und das Bild wird sich im DesignaKnit öffnen. Als ersten Schritt sollten Sie das Muster speichern. So ersparen Sie sich das erneute Importieren des Musters, falls etwas schief gehen sollte.

Wenn notwendig, können Sie jetzt die Anzahl der Farben in dem Muster reduzieren. Der schnellste Weg, ähnliche Farben zu reduzieren, ist die Funktion "Farben ersetzen"

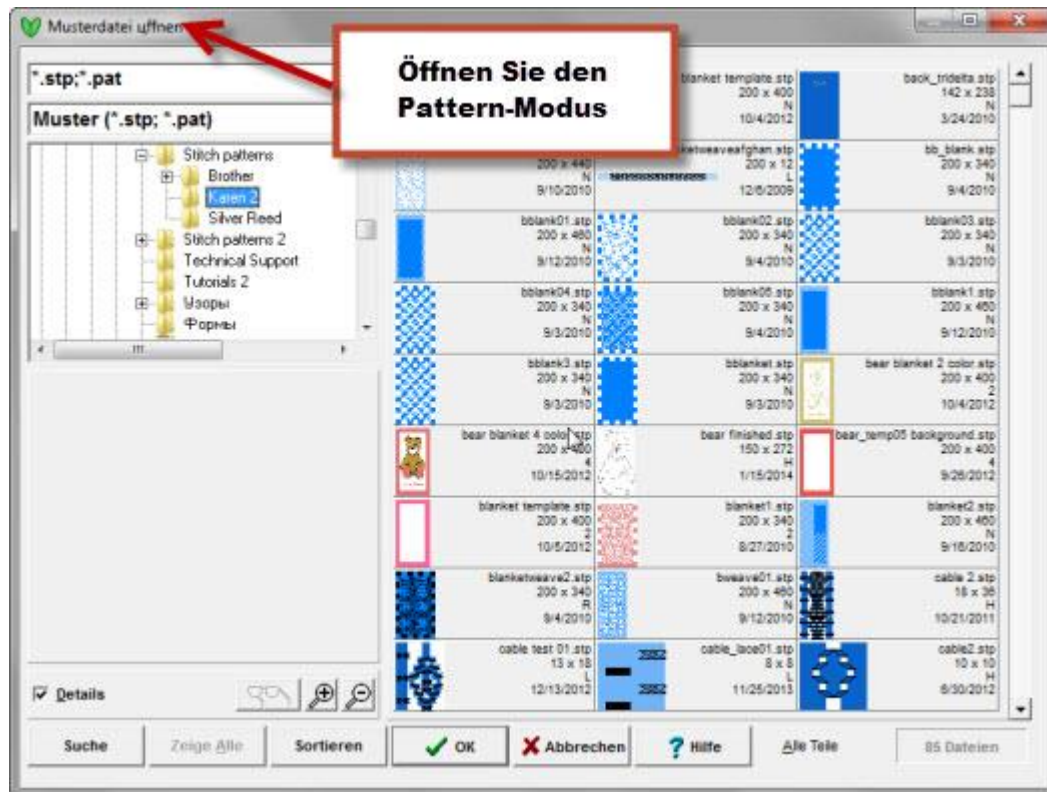
- Wählen Sie die Farbe, die Sie behalten wollen mit der LMT und dann die erste Farbe, die Sie ersetzen wollen mit der RMT und klicken dann auf das Symbol "Ersetzen" in der Symbolleiste im Palettenfenster.
- Klicken Sie mit der RMT auf die nächste Farbe, die Sie durch die erste ersetzen wollen und klicken dann wieder auf das Symbol "Ersetzen". Wiederholen Sie dieses solange, bis Sie die Farben dieser Gruppe zusammengefasst haben.
- Wählen Sie dann eine Farbe aus einer anderen Gruppen und fassen Sie auch hier die ähnlichen Farben zusammen.

Der Vorteil so zu arbeiten ist, dass Sie die Zeichenwerkzeuge verwenden können, wenn Sie sehen, dass durch das "Ersetzen" Details verloren gegangen sind.

Nutzen Sie von Zeit zu Zeit die Funktion Prüfen im Menü, um zu prüfen, ob die Zahl der Farben pro Reihe bereits genügend reduziert worden ist und wenn Sie dieses erreicht haben, können Sie auch noch die Stricktechnik anpassen.

Strickmuster, Palette oder Graphiken löschen

Wählen Sie **Datei** und klicken dort auf **löschen**.

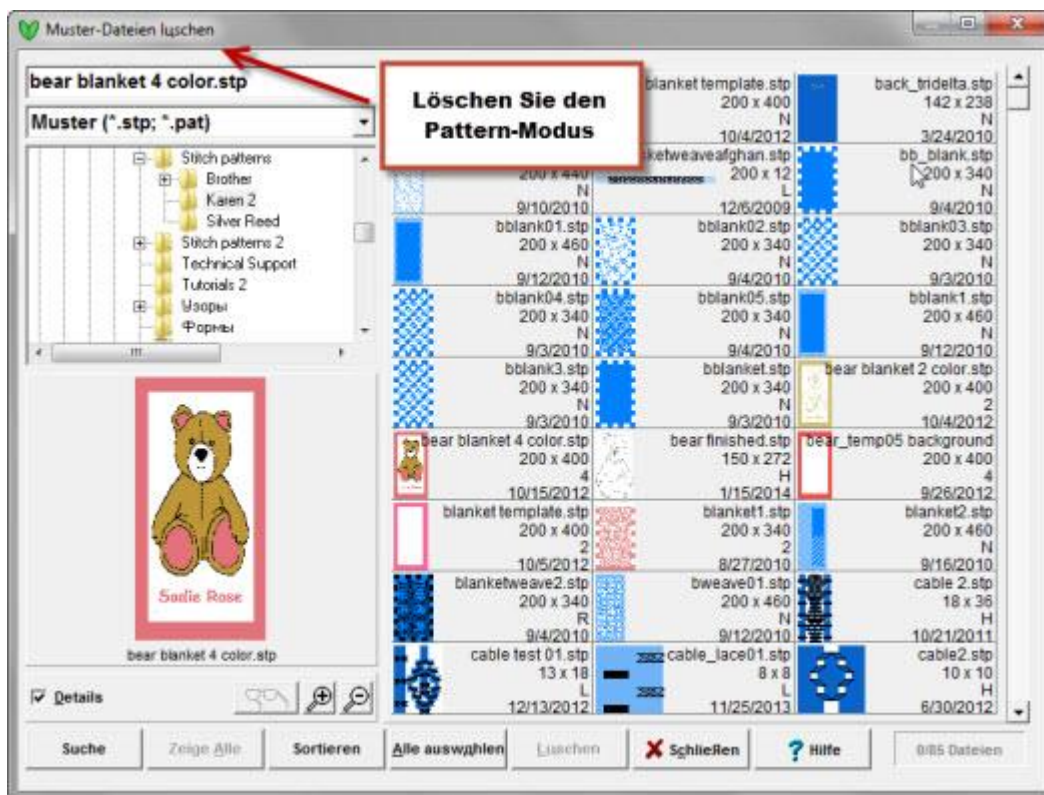


Sie können natürlich die Muster so löschen, wie Sie jede andere Datei unter Windows auch löschen würden. Der Vorteil, die Dateien jedoch in dem DesignaKnit Browser zu löschen ist der, dass Sie die Muster sehen können, welche Sie löschen wollen und es wird so sehr viel unwahrscheinlicher, dass Sie die falschen Dateien löschen.

- Sie können auch für diese Funktion die Filterfunktionen nutzen, indem Sie sich zum Beispiel nur die Dateien eines bestimmten Typs anzeigen lassen. Wenn notwendig, navigieren Sie mit dem Verzeichnisbaum zu der Datei, die Sie löschen wollen.
- Um innerhalb der Dateien zu navigieren, verwenden Sie die Bildlaufleiste an der rechten Seite.
- Markieren Sie die Option "Details", um weitere Detailinformationen zu den einzelnen Muster zu sehen.
- Zoomen Sie ein oder aus, um die Miniaturansichten zu vergrößern oder zu verkleinern.
- Suchen Sie nach einem bestimmten Muster oder Mustertyp.
- Sortieren Sie die Liste der Muster

**Um die Dateien zu löschen:**





- **Eine Datei:** Klicken Sie auf den Schnitt, den Sie löschen wollen. Ein rotes Kreuz wird die Datei markieren.
- **Mehr als eine Datei:** Klicken Sie auf jedes Muster, das Sie löschen wollen - jedes Muster wird mit einem roten Kreuz markiert.

Wenn Sie sich geirrt haben, klicken Sie einfach erneut auf die Datei und das Kreuz verschwindet.

Wenn Sie jetzt alle Datei markiert haben, klicken Sie auf den **Löschen** Knopf.



DesignaKnit wird Sie fragen, ob Sie wirklich diese Datei(en) löschen wollen. Sie haben also noch eine letzte Möglichkeit, ein versehentliches Löschen zu verhindern - wenn Sie allerdings jetzt auf den "Alle" Knopf klicken, werden alle markierten Dateien gelöscht, ohne dass Sie noch ein weiteres mal gefragt werden.

**Hinweis:** Wenn Sie eine Datei auf diese Weise löschen, wird die Datei nicht in den Papierkorb gelegt und kann darum später nicht wiederhergestellt werden.

Wenn die Dateien gelöscht wurden, klicken Sie auf den Knopf **Schließen**, um das Vorschauenfenster zu schließen.

Eine Mustersammlung für die Datenübertragung in eine Brother Strickmaschine oder einem PPD zusammenstellen

Mustersammlungen können in die Brother KH930, KH940, KH950i, PPD oder mit dem BrotherLink 4 in die KH270 oder KH965 übertragen werden.

Klicken Sie im Menu auf **Verbindung** und dann auf **Übertragen**. Wenn eine dieser Maschinen oder das PPD die aktive Maschine ist, können Sie entweder direkt das aktuelle Muster einzeln übertragen oder mehrere Muster mit der Mustersammlung übertragen.

Klicken Sie auf den Knopf **Mehr Dateien**, um die Miniaturansicht zu öffnen.

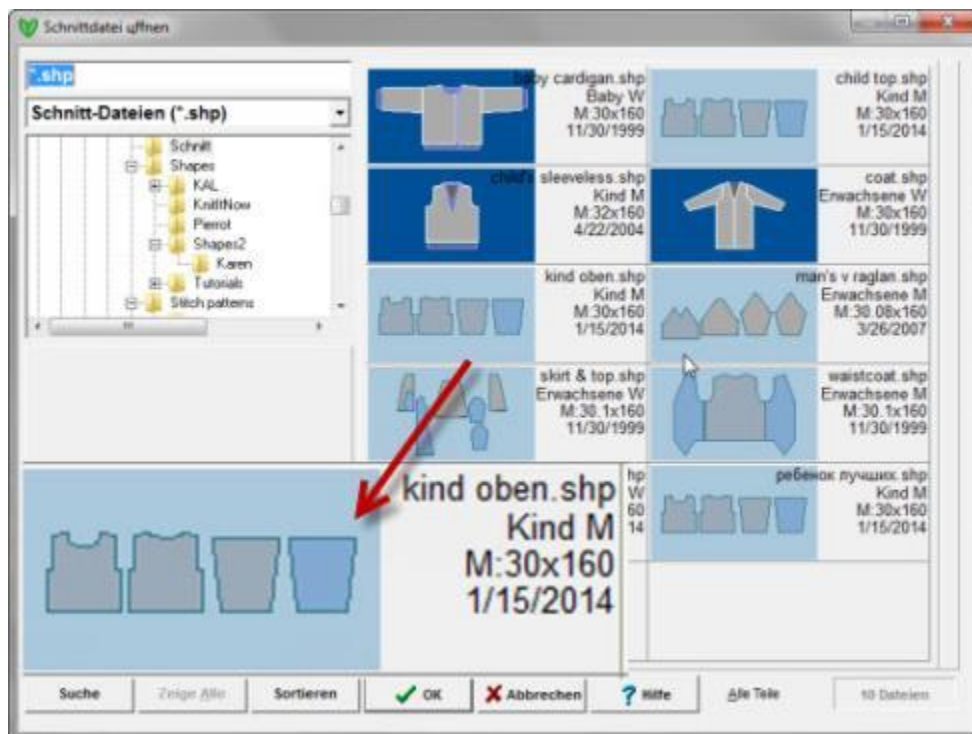
Klicken Sie auf die Muster, die Sie übertragen wollen - jedes Muster wird mit einem grünen Haken markiert. Wenn Sie sich geirrt haben, klicken Sie einfach erneut auf die Datei und der Haken verschwindet.

Wenn Sie die gewünschten Muster markiert haben, klicken Sie auf OK und die Muster werden in der Dialogbox "Muster sammeln" aufgeführt. Sie können auch jetzt noch weitere Muster hinzufügen, indem Sie erneut auf den Knopf "Mehr Dateien" klicken.

Eine Schnittdatei finden und diese mit dem aktuellen Strickmuster integrieren

**Eine Schnittdatei öffnen:** Sie können Schnitte in der Miniaturansicht im Muster Designer auf den folgenden Wegen öffnen:

- Wählen Sie **Schnitt / Miniaturansicht** in der Menüzeile
- Klicken Sie auf ein beliebiges Schnittbearbeitung-Symbol in der oberen Symbolleiste:



Blättern Sie durch die Schnittdateien und öffnen Sie den gesuchten Schnitt. Wenn Sie den Namen des Schnittes, den Sie öffnen möchten, kennen, tippen Sie einfach den Namen ein und der Browser der

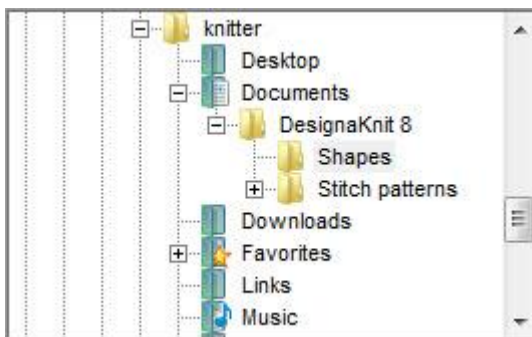


Vorschau springt automatisch an die Stelle - tippen Sie nur den ersten Buchstaben ein, dann springt die Vorschau auf den ersten Schnitt, dessen Namen mit diesem Buchstaben beginnt.

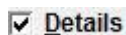
Haben Sie Ihren Schnitt gewählt, werden Sie gefragt, ob Sie die Maschenprobe, die in dem Schnitt gespeichert wurde beibehalten wollen oder ob die Maschenprobe sowohl für den Schnitt als auch für das Muster angepaßt werden soll.

#### Verzeichnisbaum

Die Schnittmuster werden in dem Bereich "Meine Dokumente" gespeichert. Haben Sie die Muster an einer anderen Stelle, z.B. auf einer externen Festplatte oder einem USB-Stick, gespeichert, navigieren Sie mit Hilfe des Verzeichnisbaums an die Stelle. Verwenden Sie die Bildlaufleiste, um das gewünschte Verzeichnis zu suchen.



#### Details



Wählen Sie diese Option, um detaillierte Informationen über die Muster oder die Palette zu erhalten.

Ist diese Option nicht aktiviert, so wird nur der Dateiname und die Dateierweiterung angezeigt. Wird die Option aktiviert, wird zusätzlich die Stricktechnik angezeigt. Die Größe in Maschen und Reihen und das Datum der letzten Speicherung werden ebenfalls angezeigt



#### Vorschau

Wenn Sie eine Datei anklicken, wird der Schnitt im Vorschaubereich angezeigt

#### Zoom



Klicken Sie auf diese Symbole, wird die Zoom-Stufe der Vorschau-Bilder geändert. Die vergrößerte Kopie im linken Teil der Dialog-Box bleibt unverändert. Der Zoom-Knopf kann sowohl im Kompakt-Modus wie auch im deaktivierten Kompakt-Modus angewandt werden (mit

Detailinformationen oder ohne) und beeinflusst die Anzahl der Reihen und Spalten der Vorschau-Bilder.

Suche



Klicken Sie auf den "Suchen" Knopf, um nach einer oder mehreren Dateien zu suchen. Ihnen helfen eine Reihe verschiedener Suchkriterien bei der Suche nach bestimmten Dateien.

A screenshot of the 'Such Optionen' (Search Options) dialog box. It contains several sections: 'Standard Stil' with sub-sections 'Altersgruppe' (Baby, Kind, Erwachsene), 'Geschlecht' (Frau, Mann), and 'Schnittart' (Pullover, Jacke, Weste, Pullunder, Rock); 'Anzahl Schnittteile' with 'Minimum' and 'Maximum' set to 1; 'Eingebetteter Text' with a checkbox and a text field; 'Zuletzt gespeichertes Datum' with 'Frühestes Datum' and 'Spätestes Datum' both set to 1/16/2014; and 'Design Methode' with three checkboxes. At the bottom are buttons for 'Anwenden', 'Zurücksetzen', 'Als Standard setzen', 'OK', 'Abbrechen', and 'Hilfe'.

- **Standard Stil - Altersgruppe:** filtern Sie hier die angezeigten Muster nach der Altersgruppe; markieren Sie nur die Altersgruppen, die angezeigt werden sollen.
- **Standard Stil - Geschlecht:** wenn Sie die Muster nur für Männer oder nur für Frauen durchsuchen wollen, klicken Sie die entsprechende Box an.
- **Standard Stil - Schnittart:** klicken Sie die Schnittart an, die angezeigt werden soll.
- **Design Methode:** hier wählen Sie die Methode aus, mit der der Schnitt erstellt worden ist.
- **Anzahl Schnittteile** - legen Sie hier die maximale bzw. minimale Anzahl an Schnittteilen fest, die in den angezeigten Schnitten vorhanden sein sollen.
- **Eingebetteter Text:** wenn Sie Notizen zu dem Schnittmuster hinzugefügt haben, können Sie hier entsprechende Suchbegriffe eingeben.
- **Zuletzt gespeichertes Datum:** Schränkt die Suche auf die Dateien ein, die in dem gewählten Bereich gespeichert wurden.

Klicken Sie auf den Pfeil rechts des Datums, um einen Kalender zu öffnen. Verwenden Sie die Pfeile, um die Monate zu wechseln und klicken Sie dann auf das gewünschte Datum, um den Tag festzulegen. Klicken Sie auf "Heute", um schnell wieder auf das aktuelle Datum zu springen.



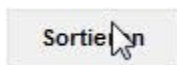
**Suche durchführen:** Klicken Sie auf "Anwenden", um die Suche zu beginnen, ohne die Dialogbox zu schließen. So können Sie Ihre Suchkriterien leicht wieder anpassen.

**Zurücksetzen:** Klicken Sie auf den Knopf "Zurücksetzen", um alle Suchfelder wieder zu löschen und alle Strickmethoden wieder zu markieren.

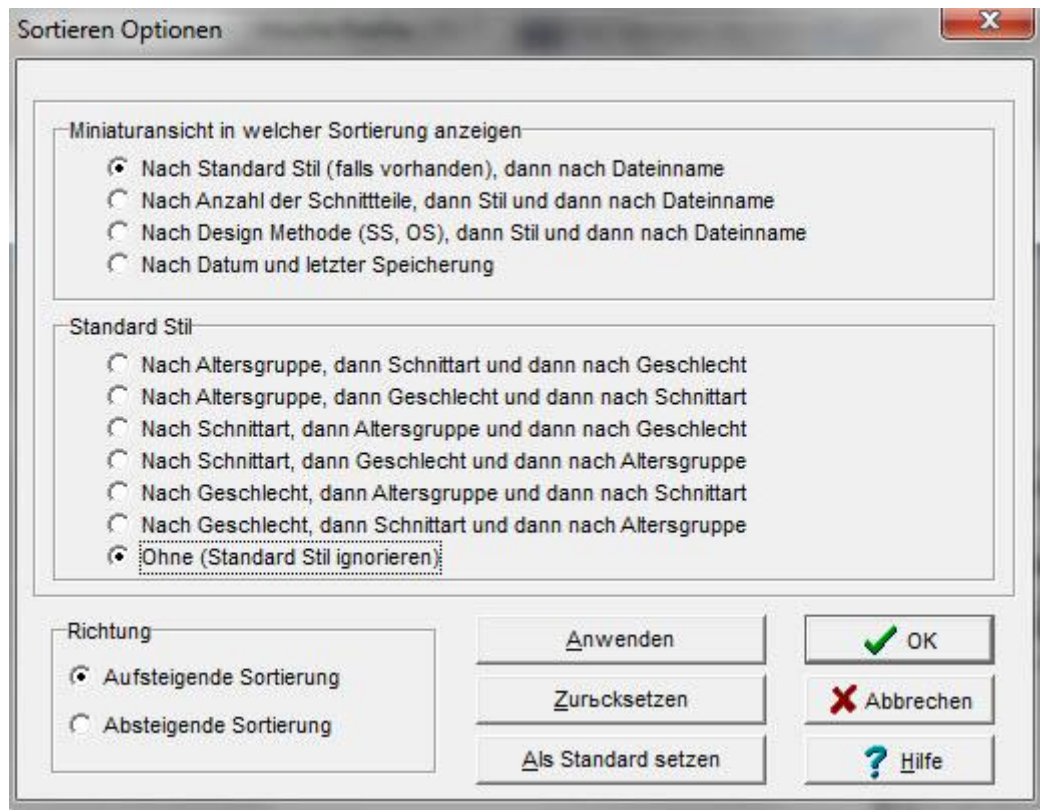
**Als Standard setzen:** Wenn Sie Ihre Suchkriterien als Standard für weitere Suchvorgänge speichern möchten, klicken Sie auf den Knopf "Als Standard setzen". Sie erhalten beim nächsten Suchvorgang automatisch die gespeicherten Einstellungen angezeigt. Um diese wieder zu löschen, klicken Sie auf "Zurücksetzen"

Klicken Sie auf **OK**, um den Suchvorgang zu starten und die Dialogbox zu schließen. Der Vorschau-Browser wird jetzt nur die Dateien anzeigen, die Ihren Suchkriterien entsprechen. Um wieder alle Dateien zu sehen, klicken Sie auf den Knopf "**Zeige alle**". Wenn der Knopf nicht aktiv ist, dann ist kein Suchfilter aktiv und es werden alle Dateien des gewählten Verzeichnis angezeigt.

Sortieren



Normalerweise werden die Dateien in alphabetischer Reihenfolge angezeigt, aber Sie können sie Reihenfolge auf ändern. Klicken Sie auf den Knopf "Sortieren", um die folgenden Optionen zu sehen:



Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen für später speichern möchten, klicken Sie auf den Knopf **Als Standard übernehmen** - und wenn Sie später die ursprüngliche Reihenfolge wiederherstellen wollen, klicken Sie auf **Zurücksetzen**.

Eine Schnittdatei finden, welche die passende Maschenprobe enthält, die Sie für das aktuelle Strickmuster verwenden wollen

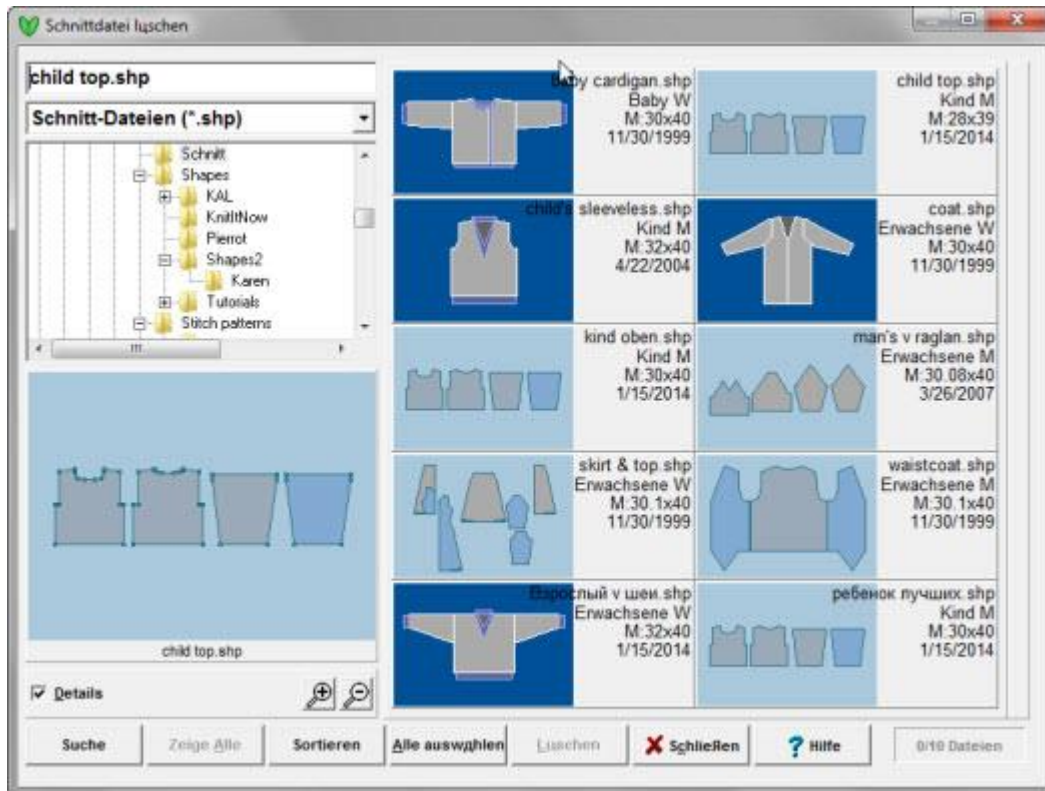
Dieses ist ein Weg, eine Maschenprobe aus einem Schnittmuster zu verwenden, ohne das Schnittmuster öffnen zu müssen.

Wenn Sie **Optionen/Maschenprobe** aus dem Menü verwenden, öffnet sich die Dialogbox der Maschenprobe. Klicken Sie auf den Knopf "Verwende aus Schnittteil" in der sich jetzt öffnenden Dialogbox und klicken Sie auf den Knopf "Schnittdateien durchsuchen". Dann öffnet sich die Miniaturansicht.

Sie können jetzt nach den Schnitten suchen oder filtern, wie schon weiter oben beschrieben.

Schnitte löschen

Im Menü wählen Sie Schnitt/Löschen



Sie können natürlich die Muster so löschen, wie Sie jede andere Datei unter Windows auch löschen würden. Der Vorteil, die Dateien jedoch in dem DesignaKnit Browser zu löschen ist der, dass Sie die Muster sehen können, welche Sie löschen wollen und es wird so sehr viel unwahrscheinlicher, dass Sie die falschen Dateien löschen.

- Sie können auch für diese Funktion die Filterfunktionen nutzen, indem Sie sich zum Beispiel nur die Dateien eines bestimmten Typs anzeigen lassen. Wenn notwendig, navigieren Sie mit dem Verzeichnisbaum zu der Datei, die Sie löschen wollen.
- Um innerhalb der Dateien zu navigieren, verwenden Sie die Bildlaufleiste an der rechten Seite.
- Markieren Sie die Option "Details", um weitere Detailinformationen zu den einzelnen Muster zu sehen.
- Zoomen Sie ein oder aus, um die Miniaturansichten zu vergrößern oder zu verkleinern.
- Suchen Sie nach einem bestimmten Schnitt oder Schnittart.
- Sortieren Sie die Liste der Schnitte

**Um die Dateien zu löschen:**



- **Eine Datei:** Klicken Sie auf den Schnitt, den Sie löschen wollen. Ein rotes Kreuz wird die Datei markieren.
- **Mehr als eine Datei:** Klicken Sie auf jedes Muster, das Sie löschen wollen - jedes Muster wird mit einem roten Kreuz markiert.

Wenn Sie sich geirrt haben, klicken Sie einfach erneut auf die Datei und das Kreuz verschwindet.

Wenn Sie jetzt alle Dateien markiert haben, klicken Sie auf den **Löschen** Knopf.



DesignaKnit wird Sie fragen, ob Sie wirklich diese Datei(en) löschen wollen. Sie haben also noch eine letzte Möglichkeit, ein versehentliches Löschen zu verhindern - wenn Sie allerdings jetzt auf den "Alle" Knopf klicken, werden alle markierten Dateien gelöscht, ohne dass Sie noch ein weiteres mal gefragt werden.

**Hinweis:** Wenn Sie eine Datei auf diese Weise löschen, wird die Datei nicht in den Papierkorb gelegt und kann darum später nicht wiederhergestellt werden.

Wenn die Schnitte gelöscht wurden, klicken Sie auf den Knopf **Schließen**, um das Vorschaufenster zu schließen.

[Siehe auch](#)

Datei Menü

Export und Import von Strickmuster

## Werkzeugleisten

---

Wie die meisten Programme hat auch DesignaKnit verschiedene Werkzeugleisten mit Symbolen zum schnellen und einfachen Zugriff auf wichtige Funktionen des Programms. Hier gibt es zwei Haupt-Werkzeugleisten - eine an der linken Seite des Arbeitsbereichs und eine weitere über dem Arbeitsbereich unter der Menuleiste.

Es gibt noch eine weitere Werkzeugleiste in der Palette. Hier finden Sie die Symbole, die Sie unmittelbar für das Arbeiten mit den Farben und Symbolen benötigen.



## Seitliche Werkzeugleiste

### Datei und Drucksymbole



Vorschau öffnen

Öffnet eine Musterdatei mit dem DesignaKnit Muster Vorschau Browser. Dieser Browser bietet verschiedene Möglichkeiten, Bilder und Muster zu filtern und zu suchen, die Ihnen in der normalen Windows Dialogbox nicht zur Verfügung stehen.



Datei Speichern / Speichern unter

Dieser Befehl speichert die aktuelle Datei und überschreibt die bestehende Datei ohne weitere Mitteilung. Ist es allerdings das erste Mal, dass Sie die Datei speichern (der Name in der Titelzeile lautet "namenlos.stp") wird die Dialogbox für **Speichern unter** geöffnet.



Muster drucken

Beginnt eine Serie von Druck - Dialogboxen, die Sie durch die verschiedenen Druckformate und deren Optionen führt.



Hilfe

Öffnet die Hilfe für diesen Teil des Programms

### Bearbeitungswerkzeuge



Rückgängig

Macht die letzte Aktion Rückgängig Sie können die letzten 20 Aktionen Rückgängig machen. Jede Aktion, die Sie Rückgängig machen, können Sie wiederherstellen, indem Sie auf das Symbol "Wiederherstellen" klicken.

Wenn dieses Symbol nicht zur Verfügung steht, bedeutet das, es gibt keine Aktion, die wiederhergestellt werden kann.



Wiederherstellen

Stellt die letzte Aktion wieder her, die Rückgängig gemacht wurde. Sie können bis zu 20 Aktionen wiederherstellen, die Rückgängig gemacht wurden.

Wenn dieses Symbol nicht zur Verfügung steht, bedeutet das, es gibt keine Aktion die Rückgängig werden kann.



Ausschneiden

Entfernt den ausgewählten Musterbereich und speichert diesen in die Zwischenablage.

Sie können auch mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich klicken und in dem Menu "Ausschneiden" auswählen.

**Hinweis:** Ist die Maschenansicht eingeschaltet oder haben Sie Symbole in der Ansicht verwendet, sollten Sie in der nächsten Dialogbox die Symbole als Text in die Zwischenablage übertragen. Klicken Sie in der Dialogbox dann auf "Ja".

Wenn Sie diese Option nicht wählen, können Sie das Muster in das DesignaKnit Graphik Studio oder in ein anderes Programm, das Graphiken verarbeiten kann, einfügen.



### Kopieren

Legt eine Kopie des ausgewählten Bereichs in die Zwischenablage ab.

Sie können auch mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich klicken und in dem Menu "Kopieren" auswählen.

**Hinweis:** ist die Maschenansicht eingeschaltet oder haben Sie Symbole in der Ansicht verwendet, sollten Sie in der nächsten Dialogbox die Symbole als Text in die Zwischenablage übertragen. Klicken Sie in der Dialogbox dann auf "Ja". Der Text kann nun in ein Textverarbeitungsprogramm kopiert werden, wählen Sie dort den gesamten Text aus und wählen Sie dann als Schriftart "KnitWriteDK".

Wenn Sie diese Option nicht wählen, können Sie das Muster in das DesignaKnit Graphik Studio oder in ein anderes Programm, das Graphiken verarbeiten kann, einfügen.



### Einfügen

Fügt den Inhalt der Zwischenablage in den Arbeitsbereich ein. Wenn diese Funktion nicht zur Verfügung steht, ist die Zwischenablage leer oder sie enthält Daten, die nicht mit DesignaKnit kompatibel sind.

Sie können auch mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich klicken und in dem Menu "Einfügen" auswählen.

**Hinweis:** Sie können die Symbole nur in die Arbeitsfläche wieder einfügen, wenn die Symbole zuvor in Text umgewandelt worden sind.

Texte aus anderen Quellen werden in die KnitWriteDK umgewandelt, werden aber nur dann mit den richtigen Symbolen angezeigt, wenn diese zuvor in der Symbolpalette eingefügt worden sind.

## Muster-Werkzeuge

Diese Gruppe von Werkzeugen hilft Ihnen das Strickmuster zu verändern, Elemente, wie zum Beispiel verschiedene Garne, Symbole, Zöpfe oder Lochmuster hinzuzufügen oder auch die Muster zu spiegeln.



### Farbpalette einrichten

Öffnet die Dialogbox "Farbpalette einrichten", in der Sie mit verschiedenen Werkzeugen Farben auswählen, verändern, und organisieren die in der Farb-Palette für Ihr Strickmuster verwaltet werden.

In dieser Dialogbox können Sie verschiedene Farbpaletten einrichten und für weitere Muster in der Zukunft speichern.

Klicken Sie hier, um weitere Details über die Dialogbox "Farbpalette einrichten" zu erhalten.



### Symbol-Organisator

Öffnet die Dialogbox Symbol-Organisator, wo Sie für die aktuelle Palette Symbole aus der Schriftart "KnitWriteDK" auswählen können.

Als fortgeschrittener Anwender können Sie hier die Strickanweisungen, die den Symbolen zugeordnet sind, Ihrer Stricktechnik anpassen.

Klicken Sie hier, um weitere Informationen zur Anwendung dieser Funktion zu erhalten.



### Zopf-Organisator

Wählen Sie hier die Zöpfe, die Sie in Ihrem Muster verwenden wollen und fügen Sie diese der Palette Zöpfe hinzu.

Sie können diese aus der "DesignaKnit Kollektion" auswählen oder Ihre eigenen Zöpfe bearbeiten.

Klicken Sie hier, um weitere Informationen zur Anwendung dieser Funktion zu erhalten.



Durchpausen

Mit dem Werkzeug Durchpausen können Sie mit Hilfe eines Graphiktablets Bilder oder Muster direkt vom Papier in DesignaKnit übertragen. Dabei wird das Motiv in den richtigen Proportionen dargestellt.



Lochmuster-Werkzeug

Das Lochmuster-Werkzeug ist ein optionales Zubehör speziell für Lochmuster. Für die Strickmaschinen überprüft DesignaKnit das Lochmuster automatisch auf Fehler und übernimmt dann die mühsame Arbeit des Separierens der Muster in die Transfer- und Strick-Reihen des Strickschlittens. Im interaktiven Stricken sehen Sie welchen Schlitten und, wo erforderlich, welche Einstellungen Sie in jeder Reihe verwenden müssen.

*Wenn Sie auf dieses Symbol klicken und Sie sehen eine Anfrage nach einem Freischalt-Code, haben Sie die Funktion in dieser DesignaKnit 8 Version noch nicht freigeschaltet.*

Haben Sie diese Funktion erworben und die Lochmusterfunktion installiert, müssen Sie hier den Freischalt-Code eingeben, den Sie beim Kauf des Lochmuster-Moduls erhalten haben. Falls Sie die Nummer für die Lochmuster - Freischaltung nicht finden können, schreiben Sie eine E-Mail an Soft Byte Ltd Ihrem nationalen Distributor mit Ihrem Namen und der DesignaKnit 8 Lizenznummer.

### Lochmuster freischalten

Klicken Sie auf die Lochmusterfunktion, um in die Dialogbox für die Lochmuster - Freischaltung zu gelangen. Geben Sie Ihre Nummer für die Lochmuster - Freischaltung ein und klicken Sie auf OK. Nun können Sie diese Funktion starten.

#### Siehe auch

Lochmuster-Werkzeuge

Lochmuster bei Brother Strickmaschinen

Lochmuster bei Silver Reed Strickmaschinen

Lochmuster bei Toyota Strickmaschinen



Text

Klicken Sie auf diesen Knopf, um Ihren Bildern Anmerkungen hinzuzufügen.

Beginnen Sie, indem Sie die Worte in das Textfeld eingeben.

**Wählen Sie die Schriftart** aus der Liste der Schriftarten auf Ihrem Rechner.

Wollen Sie das die Buchstaben in **fett** oder *kursiv* (oder **beides**) erscheinen, klicken Sie auf die entsprechende Option.



Als nächstes wählen Sie, wie DesignaKnit die Schriftgröße festlegt:

- **In Breite des Auswahlrahmens einpassen:** Die Buchstaben werden automatisch so angepasst, dass Sie optimal in die Breite der Box passen, an den Seiten wird ein wenig Platz gelassen. Falls die Höhe der Box nicht ausreichend für die Schriftgröße ist, dann werden die Buchstaben über den Rahmen hinaus reichen.
- **In Höhe des Auswahlrahmens einpassen:** Die Buchstaben werden automatisch so angepasst, dass Sie optimal in die Höhe der Box passen, oben und unten wird ein wenig Platz gelassen. Falls die Breite der Box nicht ausreichend für die Schriftgröße ist, dann werden die Buchstaben über den Rahmen hinaus reichen.
- **Schriftgröße festlegen:** wählen Sie eine fest Schriftgröße aus der Liste. Falls die gewählte Schriftgröße zu groß ist, werden die Buchstaben über den Rahmen hinaus reichen.
- Die Standardausrichtung der Schrift ist von Links nach Rechts. Sie können den Text um 90°, 180° oder 270° drehen. Beachten Sie, dass die Option das ganze Wort dreht. Wenn Sie die gesamte Reihenfolge der Buchstaben eines Wortes verändern wollen, sollten Sie die Buchstaben einzeln platzieren.

Jede Option, die Sie auswählen oder jede Änderung, die Sie in dieser Dialogbox vornehmen, sehen Sie unmittelbar auf Ihrem Strickstück, bis Sie eine der folgenden Aktionen durchführen:

- **In das Muster klicken:** dieses wird den aktuellen Text in das Muster übertragen, wird aber die Dialogbox geöffnet lassen, damit Sie:
  - o die Textbox verschieben können, um den Inhalt auch an einer anderen Stelle zu platzieren
  - o die Textbox verschieben und den Inhalt verändern können
  - o die Textbox verschieben und die Eigenschaften des Textes verändern können

- **Den "Anwenden" Knopf klicken:** dieses wird den aktuellen Text in das Muster übertragen, wird aber die Dialogbox geöffnet lassen, damit Sie:
  - o die Textbox verschieben können, um den Inhalt auch an einer anderen Stelle zu platzieren
  - o die Textbox verschieben und den Inhalt verändern können
  - o die Textbox verschieben und die Eigenschaften des Textes verändern können
- **Auf den OK Knopf klicken:** wird den Text in das Muster übertragen und die Dialogbox schließen.
- **Auf den Abbrechen Knopf klicken:** entfernt die aktive Textbox und dessen Inhalt. Jeder Text, den Sie in der Zwischenzeit auf das Muster übertragen haben, bleibt erhalten - verwenden Sie **Rückgängig**, um auch diesen Text zu entfernen.



Rasterung

Dieses Werkzeug beeinflusst alle anderen Werkzeuge, einschließlich der Textfunktionen. Dieses neue Zeichenwerkzeug arbeitet folgendermaßen: Zeichnen Sie 1x1 Muster und legen Sie entweder Farben oder Symbole für die rechte und linke Maustaste fest, je nachdem, welche Palette Sie gewählt haben.

Einmal auf den Knopf geklickt bleibt die Funktion solange aktiv, bis Sie ihn durch nochmaliges Anklicken wieder ausschalten.

- **Zeichnen und füllen mit der linken Maustaste (LMT)**  
Egal, wo Sie im Muster die Rasterung verwenden, das Schema der Rasterung bezieht sich die erste Reihe, erste Masche (Masche unten links) mit der Farbe der RMT.
- **Zeichnen und füllen mit der rechten Maustaste (RMT)**  
Wenn Sie mit der rechten Maustaste arbeiten ist der Effekt, dass Sie das Muster umkehren.



Mit Muster zeichnen

Dieses Werkzeug beeinflusst alle anderen Werkzeuge, einschließlich der Textfunktionen. Dieses neue Zeichenwerkzeug arbeitet folgendermaßen: Sie können nun anstatt nur mit Farben oder Symbolen mit einem Muster zeichnen, welches Sie vorher gespeichert haben. Wenn Sie auf diesen Knopf klicken, erscheint die Vorschau-Auswahl, in der Sie ein Muster öffnen können.

Einmal auf den Knopf geklickt bleibt die Funktion solange aktiv, bis Sie ihn durch nochmaliges Anklicken wieder ausschalten.






- **Zeichnen und füllen mit der linken Maustaste (LMT)**  
Egal, wo Sie im Muster die Füllung verwenden, das Schema der Füllung bezieht sich auf die erste Reihe, erste Masche (Masche unten links) mit der Farbe der RMT.
- **Zeichnen mit der rechten Maustaste**  
Egal, wo Sie im Muster die Füllung verwenden, das Schema der Füllung bezieht sich auf die erste Reihe, erste Masche (Masche unten links) mit der Farbe der RMT.
- **Füllen mit der rechten Maustaste (RMT)**  
Verwenden Sie die rechte Maustaste in Verbindung mit einem der anderen Füllwerkzeuge, wird sich das Zentrum des Musters über der ersten Masche befinden.



Spiegeln

Zeichnet automatisch symmetrische Muster, indem verschiedene Spiegeleffekte genutzt werden.

Ein einfacher Punkt in der linken oberen Ecke des Knopfs zeigt, das die Spiegel ausgeschaltet sind.

-  Klicken Sie einmal für Horizontalen Spiegel
-  Klicken Sie noch einmal für Vertikalen Spiegel
-  Klicken Sie noch einmal für Horizontalen und Vertikalen Spiegel
-  Klicken Sie noch einmal für Horizontalen, Vertikalen und diagonale Spiegel
-  Klicken Sie noch einmal, um die Spiegelfunktion wieder auszuschalten

Tipp: wenn Sie beim Klicken die Strg-Taste gedrückt halten, wird die Reihenfolge umgekehrt



Verschieben

Dieses ist ein 4-Wege-Knopf, mit dem Sie das Muster nach oben, unten, rechts oder links verschieben. Klicken Sie auf einen der Pfeile auf den Knopf, wird das Muster in die entsprechende Richtung verschoben.



Muster beschneiden oder erweitern

Verändern Sie den Bereich des Musters auf einer der folgenden Wege:

- Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen um den Bereich, der zum Rapport verwendet werden soll und klicken Sie dann auf diesen Knopf.
- Verwenden Sie anschließend den Knopf rechts neben diesem Knopf, um die Anzahl der Wiederholungen des Rapports in horizontaler und vertikaler Richtung festzulegen und klicken Sie anschließend wieder auf diesen Knopf, um den gesamten Bereich als Rapport zu definieren.
  - o Haben Sie eine Auswahlbox gezeichnet, wird dieser Knopf den ausgewählten Bereich als Rapport definieren.
  - o Wenn es keinen Rahmen gibt, wird dieser Knopf einen Bereich für einen einfachen Rapport definieren.
- Positionieren Sie einen Schnittriss in den Musterbereich und klicken Sie dann auf "Neu Definieren", um einen Musterbereich zu erzeugen der in der Größe und in der Länge dem Schnittteil entspricht.



Hinzufügen oder entfernen von Rapporten

Sehen Sie, wie das Muster aussieht, wenn es horizontal und/oder vertikal wiederholt wird:

- Klicken Sie **rechts** um ein Muster horizontal hinzuzufügen
- Klicken Sie **links**, um ein Muster horizontal zu löschen
- Klicken Sie nach **unten** ,um ein Muster vertikal hinzuzufügen
- Klicken Sie nach **oben**, um ein Muster vertikal zu löschen

Klicken Sie so oft, bis Sie die gewünschten Anzahl der Rapporte erreicht haben.



Einfügen von Maschen oder Reihen

Mit diesem Werkzeug können Maschen oder Reihen in das Muster einfügen, um die Fläche zu vergrößern.

### **Leere Reihen einfügen**

Klicken Sie auf das Symbol und positionieren Sie den Cursor an die Stelle, an der die Reihen hinzugefügt werden sollen. Klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie die Maus so lange, bis Sie die gewünschte Anzahl der Reihen eingefügt haben. Sie brauchen dazu die Maustaste nicht über die gesamte Breite des Musters ziehen, da die Reihen so oder so über die gesamte Breite des Strickstücks gehen. Die Statuszeile unten im Fenster zeigt Ihnen die Position und die Anzahl der zusätzlichen Reihen. Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird Ihnen die Anzahl der einzufügenden Reihen angezeigt. Leere Reihen werden entsprechend der Farbe und des Maschentyps der RMT eingefügt und das Muster wird entsprechend nach oben verschoben.

### **Leere Maschen einfügen**

Klicken Sie auf das Symbol und positionieren Sie den Cursor an die Stelle, an der die Maschen hinzugefügt werden sollen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und ziehen Sie die Maus so lange, bis Sie die gewünschte Anzahl der Maschen eingefügt haben. Sie brauchen dazu die Maustaste nicht über die gesamte Höhe des Musters ziehen, da die Maschen so oder so über die gesamte Höhe des Strickstücks gehen. Die Statuszeile unten im Fenster zeigt Ihnen die Position und die Anzahl der zusätzlichen Maschen an. Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird Ihnen die Anzahl der einzufügenden Maschen angezeigt. Leere Maschen werden entsprechend der Farbe und des Maschentyps der RMT eingefügt und das Muster wird entsprechend nach rechts verschoben.

### **Wiederholungen von Maschen oder Reihen einfügen**

Wenn Sie eine der obigen Aktionen mit gedrückter Shift - Taste (Umschalt - Taste) durchführen, werden keine leeren Reihen oder Maschen eingefügt, sondern es wird eine Kopie der Reihen oder Maschen eingefügt über die Sie die Maus gezogen haben.

Das bedeutet, es wird der Inhalt der Maschen oder Reihen aus den Bereichen über die Sie mit der Maus gegangen sind an die neue Stelle kopiert.

**Hinweis:** Dieses Werkzeug arbeitet nicht mit einem Auswahlrahmen, weil es nicht möglich ist die Anzahl an Maschen oder Reihen in einem Teil des Musters zu verändern. Wenn Sie die Größe, Position oder andere Elemente des Musters verändern wollen, so können Sie den Auswahlrahmen in Verbindung mit den anderen Zeichen-Werkzeugen, dem Lasso oder den Verschiebe-Knöpfen nutzen.



Entfernen von Maschen oder Reihen

Wählen Sie das Entfernen Werkzeug, wenn Sie Reihen oder Maschen aus dem Muster löschen, und das Muster entsprechend verkleinern wollen.

### **Reihen löschen**

Klicken Sie auf das Symbol und positionieren Sie den Cursor an die Stelle an der die Reihen gelöscht werden sollen. Klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie die Maus so lange, bis Sie die gewünschte Anzahl der Reihen markiert haben. Sie brauchen dazu die Maustaste nicht über die gesamte Breite des Musters ziehen, da die Reihen so oder so über die gesamte Breite des Strickstücks gelöscht werden. Die Statuszeile unten im Fenster zeigt Ihnen die Position und die Anzahl der ausgewählten Reihen. Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird Ihnen die Anzahl der zu löschenden Reihen angezeigt. Das verbliebene Muster wird entsprechend nach oben verschoben, um die entstandene Lücke zu schließen.

### **Maschen löschen**

Klicken Sie auf das Symbol und positionieren Sie den Cursor an die Stelle an der die Maschen gelöscht werden sollen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und ziehen Sie die Maus so lange, bis Sie die gewünschte Anzahl der zu löschenden Maschen markiert haben. Sie brauchen dazu die Maustaste nicht über die gesamte Höhe des Musters ziehen, da die Maschen so oder so über die



gesamte Breite des Strickstücks gelöscht werden, die Statuszeile unten im Fenster zeigt Ihnen die Position und die Anzahl der zu löschenden Maschen. Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird Ihnen die Anzahl der zu löschenden Maschen angezeigt. Diese Maschen werden jetzt gelöscht und das Muster wird entsprechend nach oben verschoben, um die entstandene Lücke zu schließen.

**Hinweis:** Dieses Werkzeug arbeitet nicht mit einem Auswahlrahmen, weil es nicht möglich ist die Anzahl an Maschen oder Reihen in einem Teil des Musters zu verändern. Wenn Sie die Größe, Position oder andere Elemente des Musters verändern wollen, so können Sie den Auswahlrahmen in Verbindung mit den anderen Zeichen-Werkzeugen, dem Lasso oder den Verschiebe-Knöpfen nutzen.



Lasso

Mit einem Lasso wählen Sie Teile des Musters, Farben oder Texturen aus. Anders als der Auswahlrahmen kann mit einem Lasso ein unregelmäßiger, frei gewählter Bereich ausgewählt werden. Mit dem Lasso kann man schnell und einfach Elemente des Musters auswählen oder verschieben ohne die Zwischenablage benutzen zu müssen.

Einen Bereich oder ein Motiv auswählen

Wenn Sie auf das Werkzeug klicken, öffnen sich verschiedene Optionen des Werkzeugs weiter unten in der Werkzeugleiste. Welche der Optionen sich öffnen, hängt von der Art der Elemente, die Sie mit dem Lasso markiert haben, ab.



Nur Garnfarben

- Das **linke** Lasso können Sie zum "einfangen" aller gleichfarbigen Maschen verwenden, die sich an einer Ecke oder einer Seite berühren.
- Das **rechte** Lasso können Sie zum "einfangen" von verschiedenfarbigen Maschen verwenden die von transparenten Farben umgeben sind.



Nur Maschen-Symbole

- Das **linke** Lasso können Sie zum "einfangen" aller gleichartigen Maschen-Symbole verwenden.
- Das **rechte** Lasso können Sie zum "einfangen" von allen Maschen-Symbolen verwenden die von transparenten Symbolen umgeben sind.



Garnfarben und Maschen-Symbole

Diese Lassos verhalten sich äquivalent zu dem oben beschriebenen. Wenn Sie einen farbigen Bereich mit Symbolen verschieben wollen, muss dieses in zwei Schritten durchgeführt werden.

Ein Motiv verschieben

Verschieben Sie den "eingefangenen" Bereich mit der Maus an die neue Position und lassen Sie dann die Maustaste los. Wenn Sie das Motiv umdrehen wollen, müssen Sie dieses tun solange Sie noch die Maustaste gedrückt halten.

- o Verwenden Sie die **Tabulator** Taste, um das Motiv **vertikal** zu drehen.
- o Verwenden Sie die **Strg** Taste, um das Motiv **horizontal** zu drehen.

Ein Motiv kopieren

Wenn Sie das ursprüngliche Motiv an seinem Platz belassen wollen, müssen Sie es zuerst festsetzen. Markieren Sie das Motiv drücken Sie dann, mit gedrückter linke Maustaste die **Umschalt** Taste, um eine Kopie des Motivs an der Stellen festzulegen.

Wenn Sie jetzt das Motiv an eine neue Stellen verschieben, drücken Sie jetzt die Umschalt-Taste erneut. Sie können dieses so oft wie Sie möchten wiederholen. Wenn Sie fertig sind, lassen Sie die Maustaste los.

Sie können während dessen das Motiv horizontal und vertikal kippen. Solange das Einfügen aktiv ist, können Sie mit der **Tabulator** Taste das Motiv **vertikal** spiegeln und mit der **Strg** Taste das Motiv **horizontal** spiegeln.

Wenn Sie diese Tasten kombinieren, können Sie schnell und einfach ein symmetrisches Muster aus einem einzelnen Element erzeugen.

## Zeichenwerkzeuge

Wenn sie ein Zeichenwerkzeug aktiviert haben, bleibt es so lange aktiv, bis Sie erneut auf das Werkzeug klicken, um es wieder zu deaktivieren.

Alle Werkzeuge, mit Ausnahme der **Pipette**, haben weitere Optionen die Sie unten in der Werkzeugleiste finden.

Wählen Sie die Farbe oder das Symbol das Sie mit dem Werkzeug verwenden wollen, indem Sie einfach mit der entsprechenden Maustaste auf das Symbol oder die Farbe klicken. Wenn Sie das Element schon einmal in Ihrem Muster verwendet haben, können Sie dieses sehr schnell wieder aufnehmen ohne das Sie wieder in die Palette gehen müssen: gehen Sie mit dem Cursor über die Farbe oder das Symbol, halten Sie Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie dann auf die Farbe oder das Symbol in dem Muster.

## Zeichenmodus

Der Zeichenmodus (Symbole oder Farben) wird durch a) die aktive Auswahl und b) der Maustaste definiert. Wenn also die aktive Auswahl ist eine Farbe für die linke Maustaste und ein Symbol für die rechte Maustaste wird der Modus automatisch entsprechend der verwendeten Maustaste angepasst.

- Sie können alle aktiven Symbole von einem Modus in der anderen Umschalten, indem Sie zu einer beliebigen Zeit während des Zeichnens die **Strg+Umschalt** gleichzeitig drücken.
- Ob Sie ein Zeichenwerkzeug aktiviert haben oder nicht, wenn Sie mit dem Cursor über eine Farbe oder ein Symbol gehen, halten Sie die **Strg Taste gedrückt und klicken Sie dann mit der rechten oder linken Maustaste** , dieser Maustaste wird dann die Farbe oder das Symbol zugeordnet. Um zwischen dem Farb oder Symbolmodus hin- und herzuschalten, drücken Sie Strg+Umschalt Taste gleichzeitig.



Linie

Verwenden Sie dieses Zeichenwerkzeug, um eine gerade Linie eine Masche breit in einer der drei Farben oder Symbole an den Maustasten zu zeichnen.


- Verwenden Sie die **linke Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **LMT** zu zeichnen.


- Verwenden Sie die **rechte Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **RMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte und die linke Maustaste gleichzeitig**, oder die **Mittlere Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder dem Symbol der **MMT** zu zeichnen.

Sie bestimmen die Eigenschaften für das Werkzeug mit den Optionen unten in der Werkzeugleiste.


### Optionen

 **Freehand** **Freihand**: Sie können die Linie in jeder beliebigen Richtung zeichnen, DesignaKnit wird die Linie automatisch den Proportionen der Maschen anpassen.

 **Stits = rows** **M-Zahl = R-Zahl (Maschenzahl = Reihenzahl)**: Mit dieser Option erzeugen Sie eine diagonale Linie mit einer gleiche Zahl von Maschen und Reihen. Das Ergebnis wird nicht genau 45° sein.

 **Xcm = Ycm** **Xcm=Ycm**: Wenn Sie mit den metrischen Werten arbeiten, wird diese Option eine Diagonale im Winkel von 45° erzeugen. DesignaKnit wird automatisch die Maschen und Reihen entsprechend anpassen.

oder

 **Xins = Yins** **Xins=Yins**: Wenn Sie mit den englischen Werten arbeiten, wird diese Option eine Diagonale im Winkel von 45° erzeugen. DesignaKnit wird automatisch die Maschen und Reihen entsprechend anpassen.

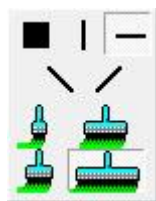


Pinzel

Der Pinzel ist ähnlich wie ein Stift, der Pinzel wird aber die Farbe oder das Symbol auf jede Masche anwenden, die der Pinzel berührt.

- Verwenden Sie die **linke Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **LMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **RMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte und die linke Maustaste gleichzeitig**, oder die **Mittlere Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder dem Symbol der **MMT** zu zeichnen.

### Optionen



Aus den Optionen für diesen Pinzel, die Sie unten an der Werkzeugleiste finden, wenn das Werkzeug ausgewählt ist, wählen Sie den Winkel und die Breite des Pinsels. Beachten Sie, dass die tatsächliche Breite des Pinsels beim Zeichnen von der Anzahl der Maschen/Reihen abhängt, die der Pinzel berührt, aber auch von der Zoomstufe mit der das Muster angezeigt wird.



Stift

Freihand Zeichenwerkzeug zum Zeichnen mit der Breite einer Masche. Um eine einzelne Masche zu ändern, positionieren Sie den Stift über diese Masche und klicken Sie dann einmal.

- Verwenden Sie die **linke Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **LMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **RMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte und die linke Maustaste gleichzeitig**, oder die **Mittlere Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder dem Symbol der **MMT** zu zeichnen.

Mit dem Stift können Sie die Tastatur verwenden um entweder Farben oder Symbole in das Muster zu platzieren, mit der Tastenkombination Strg+Umschalt schalten Sie zwischen Farbe und Symbol hin und her. Die Richtung in der die Farben und Symbole gezeichnet werden entspricht der Richtung in der die Vorlage gelesen wird.

**Farbmodus** Die Zahlen 1 - 9 auf der Tastatur zeichnen die ersten neun Farben der Palette, beginnend mit der Farbe oben links.

**Symbolmodus** Die Tastatur wird die Symbole, die den Tasten zugeordnet worden sind, zeichnen.

Die Hauptfarbe (leer) wird mit der Leertaste , und der • wird mit dem Punkt gezeichnet

Die Smart Symbole der Strickmaschine sind zu den folgenden Tasten zugeordnet:

1 und 2: Fang

3: Lochmuster

4: Vorlegemuster

- (Minus): Weben

Jedes Symbol, das auf diese Weise im Muster gezeichnet wird, wird automatisch mit in der Palette aufgenommen.

## Optionen



Wenn Sie diese Option gewählt haben, kann es passieren, dass Sie beim schnellen Zeichnen, besonders wenn Sie weit heraus gezoomt haben, Lücken in der Linie erhalten.



Wenn Sie diese Option gewählt haben, werden Sie auch beim schnellen Zeichnen, keine Lücken in der Linie erhalten.

**Linkshänder** können den Winkel, in dem der Stift gezeigt wird, mit der Option/Stift Links anpassen.



Farbradiergummi

Mit diesem Werkzeug werden beim Zeichnen die Farben der linken Maustaste durch die Farben der rechten Maustaste und umgekehrt ersetzt, bzw die Symbole der rechten Maustaste durch die Symbole der linken Maustaste ersetzt.

- **Linke Maustaste** ändert im Muster die Farbe der **RMT in die** aktuelle Farbe der **LMT**

- **Rechte Maustaste** ändert im Muster die Farbe der **LMT in die** aktuelle Farbe der **RMT** oder

- **Rechte Maustaste** ändert im Muster das Symbol der **LMT in** das Symbol der **RMT**
- **Rechte Maustaste** ändert im Muster das Symbol der **LMT in** das Symbol der **RMT**

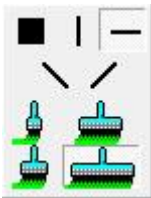
## HINWEIS

Wenn Sie eine Farbe in ein Symbol wandeln wollen, verwenden Sie die Funktion Paletten/Garnfarben umwandeln

Wenn Sie ein Symbol in eine Farbe wandeln wollen, verwenden Sie die Funktion Paletten/Maschenstrukturen umwandeln

Wenn Sie ein Symbol einer Farbe zuordnen wollen, verwenden Sie die Funktion Kombinieren.

## Optionen



Aus den Optionen für dieses Werkzeug, die Sie unten an der Werkzeugleiste finden wenn das Werkzeug ausgewählt ist, wählen Sie den Winkel und die Breite des Radiergummis. Beachten Sie, dass die tatsächliche Breite des Radiergummis beim Zeichnen von der Anzahl der Maschen/Reihen abhängt, die das Radiergummi berührt, aber auch von der Zoomstufe, mit der das Muster angezeigt wird.



Fläche füllen

Verwenden Sie dieses Werkzeug um:

- einen einfarbigen Bereich mit einer anderen Farbe zu füllen
- einen Bereich mit einem Symbol mit einem anderen Symbol zu füllen

**Hinweis:** um ein Symbol auf eine farbige Fläche anzuwenden, oder eine Farbe auf einen Symbol-Bereich anzuwenden, verwenden Sie den Knopf Kombinieren in der Palette.

Wählen Sie die Farbe/das Symbol aus der Palette:

- Verwenden Sie die **linke Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **LMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **RMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte und die linke Maustaste gleichzeitig**, oder die **Mittlere Maustaste**, um mit der der aktiven Farbe oder Symbol der **MMT** zu zeichnen.

Wenn Sie das Füllwerkzeug im Zusammenhang mit einem Auswahlrahmen verwenden, können Sie entweder innerhalb des Rahmens oder außerhalb des Rahmens füllen..

## Optionen



Wählen Sie diese Option, wenn Sie mit der Farbe füllen möchten ohne das die Farbe über diagonale Maschen hinweg fließt.



Wählen Sie diese Option, wenn Sie mit der Farbe auch über diagonale Maschen hinweg füllen möchten.



Pipette

Die Pipette wird genutzt um eine Farbe, ein Symbol oder einen Zopf in dem Muster zu identifizieren und wenn gewünscht dieses dann einer Maustaste zuzuordnen. Dieses kann man auf zwei Arten erreichen:

1. Den Cursor über die Masche **schweben** lassen wird in der Statuszeile unten am Bildschirm folgendes zeigen:
  - o Im **Farbmode**, den RGB Wert der Farbe dieser Masche und, wenn sie der Farbe einen Namen zugeordnet haben, wird auch dieser angezeigt.
  - o Im **Symbole Modus**, werden die Strickanweisungen für das Symbol oder den Zopf angezeigt.
2. Ein **Klick** auf die Masche wird die Maustaste mit der Sie geklickt haben (Links, Rechts oder Mittlere Taste)
  - o im **Farbmodus** die Farbe der Maustaste zuordnen
  - o im **Symbolmodus** , das Symbol der Maustaste zuordnen
  - o mit der **Zopfpalette geöffnet und im Symbolmodus**, wird der Zopf in der Palette gefunden und angezeigt. (Wenn die Zopfpalette geöffnet ist und Sie die Pipette auswählen, schaltet das Programm automatisch in den Symbolmodus um.)

Während Sie die Pipette über eine Masche halten, zeigt das Programm in der Palette eine Pipette in dem Feld der Farbe oder des Symbol .

### Mit den verschiedenen Modi arbeiten

Wenn Sie auf die Pipette klicken, wird der *Modus der linken Maustaste aktiviert* - unabhängig von den Modi der MMT und der RMT.

Um den Modus zu ändern können Sie:

- o **Einmal die Umschalttaste drücken.** Um den Modus wieder zurück zu schalten, drücken Sie die Umschalttaste erneut. Wenn sie ein Zeichenwerkzeug aktiviert haben, bleibt es so lange aktiv, bis Sie erneut auf das Werkzeug klicken, um es wieder zu deaktivieren.
- o **Klicken Sie mit der LMT** auf eine Farbe, um in den Farbmodus zu wechseln und auf ein Symbol um in den Symbolmodus zu wechseln. Diese Methode wir den aktiven Status der anderen Maustasten nicht ändern.



Rechteck

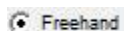
Klicken Sie aus dieses Symbol und ziehen Sie ein Quadrat oder Rechteck in dem Musterbereich auf, wählen Sie anschließend eine der Optionen unten an der Werkzeugleiste.



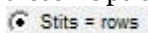
Rechteck/Quadrat ohne Füllung zeichnen

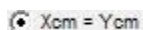
- Verwenden Sie die **linke Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **LMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **RMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte und die linke Maustaste gleichzeitig**, oder die **Mittlere Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder dem Symbol der **MMT** zu zeichnen.

Sie können auswählen, ob Sie Freihand oder mit Einschränkungen zeichnen wollen:



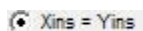
**Freihand:** Sie können das Rechteck in jeder beliebigen Richtung zeichnen, es gibt keine Einschränkungen.

**M-Zahl = R-Zahl (Maschenzahl = Reihenzahl):** Mit dieser Option erzeugen Sie ein Rechteck mit einer gleichen Zahl von Maschen und Reihen.  Das Ergebnis wird kein exaktes Quadrat werden, es sei denn Sie haben in Ihrer Maschenprobe die selbe Zahl an Maschen und Reihen.



**Xcm=Ycm:** Wenn Sie mit den metrischen Werten arbeiten, wird diese Option ein Quadrat zeichnen.

oder



**Xins=Yins:** Wenn Sie mit den englischen Werten arbeiten, wird diese Option ein Quadrat in den mit der aktuellen Maschenprobe zeichnen.

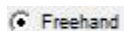


Gefülltes Rechteck

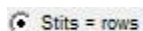
- Mit der **linken Maustaste** zeichnen Sie den **Umriss** mit der Farbe oder dem Symbol der **LMT**. Das Rechteck wird dann **gefüllt** mit der aktiven Farbe oder dem aktiven Symbol der **RMT**.
- Mit der **rechten Maustaste** zeichnen Sie den **Umriss** mit der Farbe oder dem Symbol der **RMT**. Das Rechteck wird dann **gefüllt** mit der aktiven Farbe oder dem aktiven Symbol der **LMT**.
- Verwenden Sie die **rechte und die linke Maustaste gleichzeitig**, oder die **Mittlere Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol der **MMT** das Rechteck zu **zeichnen und zu füllen**.

Um ein Rechteck in einer Kombination von einer Farbe und einem Symbol zu zeichnen, zeichnen Sie zuerst ein zweifarbiges Rechteck und nutzen Sie anschließend entweder Palette/Garnfarbe umwandeln oder Palette/Maschenstrukturen umwandeln, um eines der Farben in ein Symbol zu wandeln.

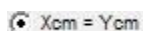
Sie können auswählen, ob Sie Freihand oder mit Einschränkungen zeichnen wollen:



**Freihand:** Sie können das Rechteck in jeder beliebigen Richtung zeichnen, es gibt keine Einschränkungen.




**M-Zahl = R-Zahl (Maschenzahl = Reihenzahl):** Mit dieser Option erzeugen Sie ein Rechteck mit einer gleichen Zahl von Maschen und Reihen. Das Ergebnis wird kein exaktes Quadrat werden, es sei denn Sie haben in Ihrer Maschenprobe dieselbe Zahl an Maschen und Reihen.



**Xcm=Ycm:** Wenn Sie mit den metrischen Werten arbeiten, wird diese Option ein Quadrat zeichnen.



oder

 **Xins=Yins**: Wenn Sie mit den englischen Werten arbeiten, wird diese Option ein Quadrat in den mit der aktuellen Maschenprobe zeichnen.

## Ellipse/Kreis


Klicken Sie auf dieses Symbol und ziehen Sie einen Kreis oder eine Ellipse auf, wählen Sie anschließend eine der Optionen unten an der Werkzeugleiste.

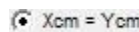
## Kreis/Ellipse ohne Füllung zeichnen

- Verwenden Sie die **linke Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **LMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol **RMT** zu zeichnen.
- Verwenden Sie die **rechte und die linke Maustaste gleichzeitig**, oder die **Mittlere Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder dem Symbol der **MMT** zu zeichnen.


Sie können auswählen, ob Sie Freihand oder mit Einschränkungen zeichnen wollen:

 **Freehand**: Sie können den Kreis/die Ellipse in jeder beliebigen Richtung zeichnen, es gibt keine Einschränkungen.

 **Stits = rows** **M-Zahl = R-Zahl (Maschenzahl = Reihenzahl)**: Mit dieser Option erzeugen Sie einen Kreis mit einer gleichen Zahl von Maschen und Reihen. Das Ergebnis wird kein exakter Kreis werden, es sei denn Sie haben in Ihrer Maschenprobe die selbe Zahl an Maschen und Reihen.

 **Xcm=Ycm** **Xcm=Ycm**: Wenn Sie mit den metrischen Werten arbeiten, wird diese Option einen Kreis mit der aktuellen Maschenprobe zeichnen.

oder

 **Xins=Yins** **Xins=Yins**: Wenn Sie mit den englischen Werten arbeiten, wird diese Option einen Kreis in den mit der aktuellen Maschenprobe zeichnen.


## Gefüllter Kreis/Gefüllte Ellipse


- Mit der **linken Maustaste** zeichnen Sie den **Umriss** mit der Farbe oder dem Symbol der **LMT**. Der Kreis/ die Ellipse wird dann **gefüllt** mit der aktiven Farbe oder dem aktiven Symbol der **RMT**.
- Mit der **rechten Maustaste** zeichnen Sie den **Umriss** mit der Farbe oder dem Symbol der **RMT**. Das Rechteck wird dann **gefüllt** mit der aktiven Farbe oder dem aktiven Symbol der **LMT**.
- Verwenden Sie die **rechte und die linke Maustaste gleichzeitig**, oder die **Mittlere Maustaste**, um mit der aktiven Farbe oder Symbol der **MMT** das Rechteck zu **zeichnen und zu füllen**.

Um einen Kreis/eine Ellipse in einer Kombination von einer Farbe und einem Symbol zu zeichnen, zeichnen Sie zuerst die Figur zweifarbig und nutzen Sie anschließend entweder Palette/Garnfarbe umwandeln oder Palette/Maschenstrukturen umwandeln, um eines der Farben in ein Symbol zu wandeln.


Sie können auswählen, ob Sie Freihand oder mit Einschränkungen zeichnen wollen:

 **Freehand** **Freihand:** Sie können den Kreis/die Ellipse in jeder beliebigen Richtung zeichnen, es gibt keine Einschränkungen.

**M-Zahl = R-Zahl (Maschenzahl = Reihenzahl):** Mit dieser Option erzeugen Sie einen Kreis mit einer gleichen Zahl von Maschen und Reihen.  **Stits = rows** Das Ergebnis wird kein exakter Kreis werden, es sei denn Sie haben in Ihrer Maschenprobe die selbe Zahl an Maschen und Reihen.

 **Xcm = Ycm** **Xcm=Ycm:** Wenn Sie mit den metrischen Werten arbeiten, wird diese Option einen Kreis mit der aktuellen Maschenprobe zeichnen.

oder

 **Xins = Yins** **Xins=Yins:** Wenn Sie mit den englischen Werten arbeiten, wird diese Option einen Kreis in den mit der aktuellen Maschenprobe zeichnen.

## Obere Werkzeugleiste

Die Knöpfe in der oberen Werkzeugleiste enthalten eine Reihe von Ansichtsoptionen, Palettenfunktionen und Funktionen für die Schnittteile.

### Zoom Werkzeuge



#### **Einzoomen**

Einzoomen, vergrößert die Breite jeder Masche um einen Pixel pro Klick. In dem Zoom Menu können Sie die Anzahl der Pixel pro Masche genau eingeben.



#### **Auszoomen**

Auszoomen, verkleinert die Breite jeder Masche um einen Pixel pro Klick. In dem Zoom Menu können Sie die Anzahl der Pixel pro Masche genau eingeben.



#### **In Auswahlrahmen einzoomen**

Stellt die Vergrößerung so ein, dass der Inhalt des Auswahlrahmens angezeigt wird. Wurde noch kein Auswahlrahmen definiert, ist dieser nicht aktiviert.



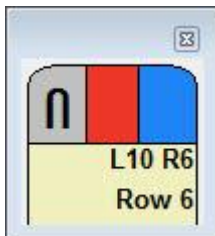
#### **Maximum Bild**

Stellt die Vergrößerung so ein, dass das gesamte Muster, oder wenn Sie mehr als einen Rapport angezeigt haben, so viel Rapporte wie möglich, in der Arbeitsfläche dargestellt werden.

### Cursorposition und Belegung der Maustasten



Mit diesem Knopf schalten Sie das Anzeigefenster für die Cursorposition und die Belegung der Maustasten ein und aus.



Öffnet ein kleines Fenster in dem angezeigt wird, welche Farben oder Symbole der aktuellen Palette, den verschiedenen Maustasten zugeordnet sind, es wird ebenso die genaue Position der Maus innerhalb eines einzelnen Rapports als Maschen und Reihen angegeben.

Die Position wird sowohl als Abstand von der rechten Seite (R) als auch als Abstand von der linken Seite (L) der Rapports angezeigt, die Position der Reihe wird der Reihe 1 gezählt.

Wenn Optionen/Fenster für Palette etc. loslösen aktiviert ist, und der Muster Designer nicht im Vollbildschirm angezeigt wird, können Sie dieses Fenster so verschieben, dass es nicht über dem Muster liegt.

### Lineal



#### **Horizontales Lineal**

Ist dieses Werkzeug einmal aktiviert, können Sie das Lineal überall in dem Arbeitsbereich verschieben und so das Muster vermessen.

Verschieben Sie das Lineal horizontal, um den Nullpunkt an die gewünschte Stelle zu verschieben.

Wenn Sie mit dem Cursor über die gelben Rechtecke an einer der beiden Ecken gehen, ändert sich die Form des Cursor in ein Lineal, Sie können dann mit einem Klick zwischen der Messung in cm oder in Maschen entsprechend der Einstellungen unter Optionen/Maßeinheiten umschalten.

#### Vertikales Lineal

Ist dieses Werkzeug einmal aktiviert, können Sie das Lineal überall in dem Arbeitsbereich verschieben und so das Muster vermessen.

Verschieben Sie das Lineal vertikal, um den Nullpunkt an die gewünschte Stelle zu verschieben.

Wenn Sie mit dem Cursor über die gelben Rechtecke an einer der beiden Ecken gehen, ändert sich die Form des Cursor in ein Lineal, Sie können dann mit einem Klick zwischen der Messung in cm oder in Maschen entsprechend der Einstellungen unter Optionen/Maßeinheiten umschalten.

### Optionen Ansicht Strickmuster

#### Raster anzeigen

Wenn Sie diese Option anwählen, wird ein Raster entsprechend der aktuellen Maschenprobe angezeigt. Jede Zelle in dem Raster entspricht einer Masche.

Sie können in dieser Ansicht sowohl mit den Garnfarben als auch mit den Symbolen arbeiten.

Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, wird automatisch die Maschenansicht ausgeschaltet und wenn Sie die Ansicht dann ausschalten, erhalten Sie plane Arbeitsfläche.

#### Maschenbild anzeigen

Mit dieser Option werden die Maschen als graphische Maschensimulation angezeigt. Wenn die Anzahl der zur Verfügung stehenden Pixel pro Masche zu wenig sind, um die Simulation anzuzeigen, erhalten Sie eine Warnmeldung angezeigt.

Wenn Sie Maschensymbole verwendet haben, denen auch eine Maschensimulation zugeordnet wurde, wird diese ebenfalls dargestellt. Diese Symbole erkennen Sie im Symbol-Organisator daran, dass sie mit einem dunkelgelben Dreieck markiert sind.

Maschen ohne zugeordneter Simulation werden entweder als unscharfe Zelle oder wenn Ansicht/Symbole aktiviert ist, werden die Symbole über die Maschenansicht gelegt.

Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, wird automatisch die Rasteransicht ausgeschaltet und wenn Sie die Ansicht dann ausschalten, erhalten Sie plane Arbeitsfläche.

#### Maschen-Symbole

Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, sehen Sie die KnitWriteDK Maschensymbole für die in dem Muster verwendeten Maschenarten.

In der **Maschenansicht** überlagern die Symbole die Ansicht, wenn es für diese Masche kein Maschenbild gibt. Wenn Sie diese Ansicht nicht aktiviert haben, und es gibt kein Maschenbild für diese Masche, erhalten Sie lediglich eine unspezifische Nachricht in der Masche, dass ein Symbol dieser Masche zugeordnet wurde.

In der **Rasteransicht** betrifft diese Ansicht alle Maschensymbole.

#### Garnfarben

Mit dieser Funktion aktivieren Sie die Anzeige der Garnfarben auf dem Bildschirm. Sie können diese auch ausschalten, wenn Sie lediglich die Maschensymbole angezeigt haben wollen.

Die Ansicht der Garnfarben muß aktiviert sein, um die Memos oder die Farbsymbole sehen zu können.

Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, werden automatisch die aktuellen Farben in der Palette angezeigt.

#### Paletten



##### Garnfarben

Zeigt die aktuelle Palette mit den Farben die über die Funktion Farbpalette einrichten so an, dass Sie die Farben unmittelbar verwenden können.

Sie können drei Farben gleichzeitig verschiedenen Maustasten zuordnen:



- LMT (Linke Maustaste) - Der Indikator wird in der oberen linken Ecke der Farbe angezeigt
- RMT (Rechte Maustaste) - Der Indikator wird in der oberen rechten Ecke der Farbe angezeigt
- MMT ( Mittlere Maustaste oder rechte und linke Maustaste gleichzeitig) Der Indikator wird in der oberen Mitte der Farbe angezeigt

Wenn Sie sowohl Symbole als auch Farben in der Palette haben, können eine Kombination von Farben und Symbole den Maustasten zuordnen. Die aktive Zuordnung wird mit einem großen Indikator angezeigt und die inaktive Zuordnung mit einem kleinen weißen Punkt an der selben Position angezeigt.



Haben Sie die Farben den Maustasten zugeordnet, verwenden Sie die entsprechende Maustaste, wenn Sie mit dem Zeichenwerkzeug zeichnen.

Klicken Sie hier, um mehr über das Einrichten von Paletten zu erfahren.



##### Maschen-Symbole

Zeigt die aktuelle Palette mit den Symbolen die über die Funktion Symbol-Organisator eingerichtet wurden so an, dass Sie die Symbole unmittelbar verwenden können.



- LMT (Linke Maustaste) - Der Indikator wird in der oberen linken Ecke des Symbols angezeigt
- RMT (Rechte Maustaste) - Der Indikator wird in der oberen rechten Ecke des Symbols angezeigt
- MMT ( Mittlere Maustaste oder rechte und linke Maustaste gleichzeitig) Der Indikator wird in der oberen Mitte des Symbols angezeigt

Wenn Sie sowohl Symbole als auch Farben in der Palette haben, können eine Kombination von Farben und Symbole den Maustasten zuordnen. Die aktive Zuordnung wird mit einem großen Indikator angezeigt und die inaktive Zuordnung mit einem kleinen weißen Punkt an der selben Position angezeigt.



Haben Sie die Symbole den Maustasten zugeordnet, verwenden Sie die entsprechende Maustaste, wenn Sie mit dem Zeichenwerkzeug zeichnen.

Klicken Sie hier, um mehr über das Einrichten von Paletten zu erfahren.



Palette der Zöpfe

Mit diesem Symbol wird die Palette Zöpfe geöffnet, in der Sie die zuvor mit Hilfe des Zopf-Organisators Ihre Zöpfe eingerichtet haben. Wenn die Palette leer ist, oder wenn Sie einen Zopf hinzufügen, oder entfernen wollen, klicken Sie auf den + Knopf, es öffnet sich dann der Zopf-Organisator.

Auswahl-Werkzeug



Setze einen Auswahlrahmen

Für eine Reihe verschiedener Bearbeitungsfunktionen ist die Auswahl eines Bereichs im Muster der erste Schritt. Sie können den Bereich dann kopieren, leeren, innerhalb des Rahmens die Farben tauschen, mit einer Farbe füllen, mit einem Text füllen und verschiedenes mehr.

### So wählen Sie einen Bereich aus.

1. Klicken Sie auf das Symbol für die Auswahl
2. Positionieren Sie den Cursor am besten an die obere linke Ecke des Bereichs den Sie auswählen wollen
3. Klicken Sie jetzt mit der LMT und ziehen Sie den Auswahlrahmen jetzt so lange auf, bis Sie den gewünschten Bereich erfasst haben
4. Lassen Sie jetzt die linke Maustaste los und der Bereich wird mit einer durchgehenden weißen Linie umrahmt. (Sie können die Farbe des Auswahlrahmens in **Optionen/Farbschema** jederzeit anpassen)

### Informationen in der Statusleiste

Während der Auswahlrahmen aufgezoogen wird, sehen Sie die folgenden Informationen an der linken Seite der Statusleiste:

Linke..Rechte Masche des Musterrapports, obere..untere Reihe des Musterrapports (Maschen X Reihen innerhalb des Auswahlrahmens) (Breite X Höhe in den aktuellen Maßeinheiten)

Wenn der Auswahlrahmen gezeichnet wurde, werden diese Informationen nicht mehr angezeigt, Sie können jedoch mit der Funktion "Zeige Position des Auswahlrahmens" sich die Daten wieder in einem extra Fenster anzeigen lassen.

Nachdem der Rahmen gezeichnet wurde, wird das Symbol deaktiviert und das Symbol "Zeige den Auswahlrahmen" wird aktiviert. Sie können nun den Auswahlrahmen mit dem Menu der rechten Maustaste entweder verstecken oder zu einem markierten Auswahlrahmen mit den entsprechenden Anfasspunkten umwandeln.



Auswahlrahmen anzeigen

Sobald der Auswahlrahmen gesetzt ist, wird diese Funktion aktiviert. Sie können den Auswahlrahmen verstecken, indem Sie einfach diesen Knopf mit einem Klick wieder deaktivierten.

Wenn Sie den Knopf später wieder aktivieren, wird der Auswahlrahmen an der letzten Position wieder neu gezeichnet.

Für eine detaillierte Beschreibung wie Sie mit dem Auswahlrahmen arbeiten können, klicken Sie hier.



Markierten Auswahlrahmen anzeigen

Klicken Sie auf diesen Knopf um:

- Einen nicht markierten Auswahlrahmen in einen markierten Rahmen zu wandeln
- Den Auswahlrahmen an der letzten Position wieder als markierten Auswahlrahmen anzuzeigen.

Verwenden Sie die Markierungen an den Ecken des Rahmens, um die Größe des Rahmens zu verändern oder klicken Sie auf die Markierung in der Mitte des Rahmens, um den Rahmen an eine neue Position zu verschieben ohne die Größe des Rahmens zu verändern.

Wenn Sie in den ausgewählten Bereich klicken, wird sich dieser Rahmen genau wie der nicht markierte Rahmen verhalten, Sie können den Rahmen inklusive Inhalt verschieben, ohne das Sie die Art des Rahmens verändern müssen.

### Informationen in der Statusleiste

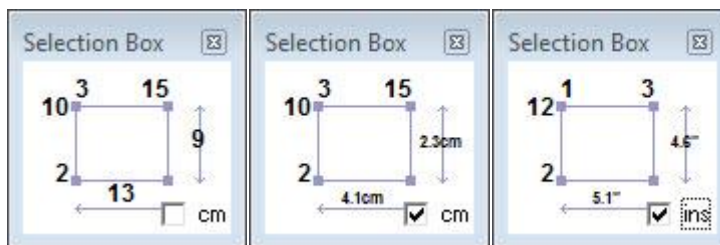
Während der Auswahlrahmen aufgezoogen oder verschoben wird, sehen Sie die folgenden Informationen an der linken Seite der Statusleiste:

Linke..Rechte Masche des Musterrapports, obere..untere Reihe des Musterrapports (Maschen X Reihen innerhalb des Auswahlrahmens) (Breite X Höhe in den aktuellen Maßeinheiten)



Zeige Position Auswahlrahmen

Mit diesem Knopf schalten Sie das Anzeigefenster für die Position des Auswahlrahmens an und wieder aus.



Die angezeigten Informationen sind wie folgt aufgebaut:

- **An der linken Seite:** (untere Zahl) Reihe des Rapports in dem sich die untere linke Ecke des Rahmens befindet und (obere Zahl) Reihe des Rapports in dem sich die obere linke Ecke des Rahmens befindet
- **Oben:** (linke Zahl) Masche des Rapports in dem sich die obere linke Ecke des Rahmens befindet und (rechte Zahl) Masche des Rapports in dem sich die obere rechte Ecke des Rahmens befindet
- **Untern:** gesamte Anzahl der Maschen die im Rapport überstrichen werden oder, wenn cm/ins markiert ist, die Breite in Zentimeter oder Inch.
- **Rechte Seite:** gesamte Anzahl der Reihen die im Rapport überstrichen werden oder, wenn cm/ins markiert ist, die Höhe in Zentimeter oder Inch.



### Menu mit dem rechten Mausklick

Sie können mit einem Klick mit der rechten Maustaste irgendwo im Arbeitsbereich auf folgende Funktionen zugreifen **Setze Auswahlrahmen, Anzeigen/Verstecken des nicht markierten Auswahlrahmens** und **Anzeigen/Verstecken des markierten Auswahlrahmens**.

Hier können Sie auch auf die Funktionen **Ausschneiden, Kopieren** und **Einfügen** zugreifen. Ist ein Auswahlrahmen (markiert oder nicht markiert) aktiviert, wird nur der Inhalt des Rahmens kopiert bzw. ausgeschnitten und wenn Sie etwas einfügen wollen, dann wird das Einfügen auf den Rahmen beschränkt.

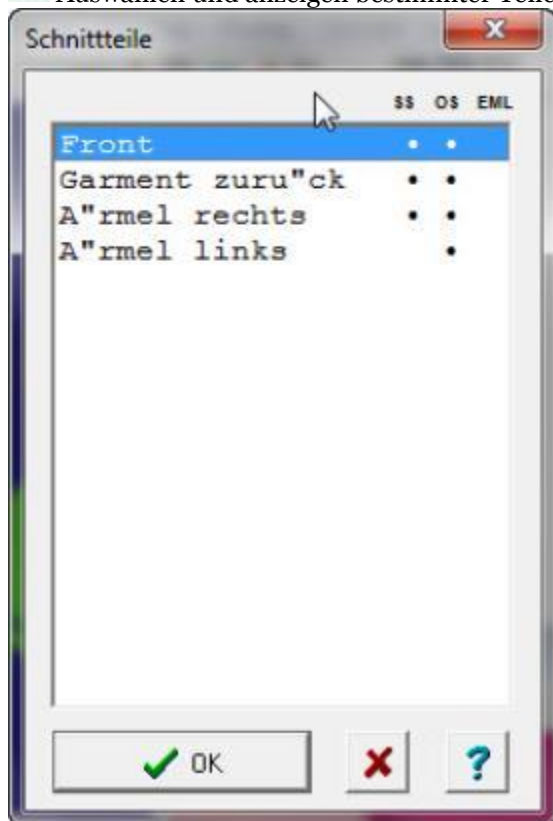
### Optionen für die Schnittteile

Mit dieser Gruppe von Symbolen können Sie Schnittteile auf dem Muster anzeigen und verschieben, um das Muster relativ zum Schnittteil an die gewünschte Position zu verschieben.

Wenn Sie dann den Schnitt speichern, werden die Teile mit dem Muster integriert und das Muster und die entsprechenden Positionen werden mit dem Schnitt zusammen gespeichert. Das bedeutet, wenn Sie jetzt den Schnitt integriert mit Muster in die Strickmaschine übertragen, wird jedes Schnittteil zentriert auf dem Nadelbett platziert.



Auswählen und anzeigen bestimmter Teile



Wählen Sie aus der Liste der in dem aktuellen Schnittdatei vorhanden Teile das oder die Schnittteile, die angezeigt werden sollen. DesignaKnit wird jetzt die Schnittteile auf dem Muster platzieren und wenn notwendig, weitere Rapporte dem Muster hinzufügen. Die Zoomstufe wird automatisch so angepasst, dass alle ausgewählten Schnittteile sichtbar sind.

Wenn Sie mehr als ein Teil auswählen wollen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie die jeweiligen Schnittteile anklicken, wenn Sie einen ganzen Bereich auswählen wollen halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken das erste und dann das letzte Schnittteil an.

Klicken Sie auf das Symbol Teil verschieben und platzieren Sie das Teil auf die gewünschten Position im Muster. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um das Teil exakt zu positionieren. Die Position des Schnittteils auf dem Muster wird in der Schnittdatei festgehalten, wenn Sie die Datei mit **Schnitt/Speichern** aus dem Menu speichern. Wenn Sie die Verbindung mit einem vorherigen Muster nicht überschreiben wollen, verwenden Sie **Schnitt/Speichern unter** und geben Sie dem Schnitt einen neuen Namen.

Wenn bisher noch kein Schnitt geladen wurde, öffnet sich beim Aktivieren dieser Option die Dialogbox zum Öffnen der Schnitte.



Alle Schnittteile anzeigen

Klicken Sie auf dieses Symbol, um alle Teile des aktuellen Schnitts anzuzeigen. Wenn bisher noch kein Schnitt geladen wurde, öffnet sich beim Aktivieren dieser Option die Miniaturansicht für die Schnitte, sodass Sie einen Schnitt öffnen können.



### Aktives Schnittteil verschieben

Wenn Sie einen Schnitt mit dem aktuellen Muster integrieren und Sie bereits ein oder mehrere Schnittteile geladen haben, können sie mit dieser Funktion die Teile auf eine der folgenden Wege verschieben:

- Klicken Sie mit der Maus auf eines der Schnittteile und verschieben Sie es einfach an die gewünschte neue Position
- Verwenden Sie die Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um das Schnittteil Masche für Masche und Reihe für Reihe zu verschieben.

Ein Doppelklick auf ein Schnittteil aktiviert diese Funktion und das Teil.

Die Funktion bleibt so lange aktiv, bis Sie erneut auf den Knopf klicken, oder bis Sie irgendwo außerhalb des Teils auf das Muster klicken.

Wenn bisher noch kein Schnitt geladen wurde, öffnet sich beim Aktivieren dieser Option die Miniaturansicht für die Schnitte, sodass Sie einen Schnitt öffnen können.



### Teil ausschneiden

Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn auch ein Muster angezeigt wird. Mit dieser Funktion werden die Schnittteile so angezeigt, als wenn Sie aus dem Muster ausgeschnitten wurden, alle Maschen außerhalb der Schnittteile werden abgeschnitten.

Ist das Ausschneide-Werkzeug aktiv, können Sie dennoch die Schnitte weiter mit der Funktion "Aktives Schnittteil verschieben" auf dem Muster neu platzieren.

Wenn bisher noch kein Schnitt geladen wurde, öffnet sich beim Aktivieren dieser Option die Miniaturansicht für die Schnitte, sodass Sie einen Schnitt öffnen können.

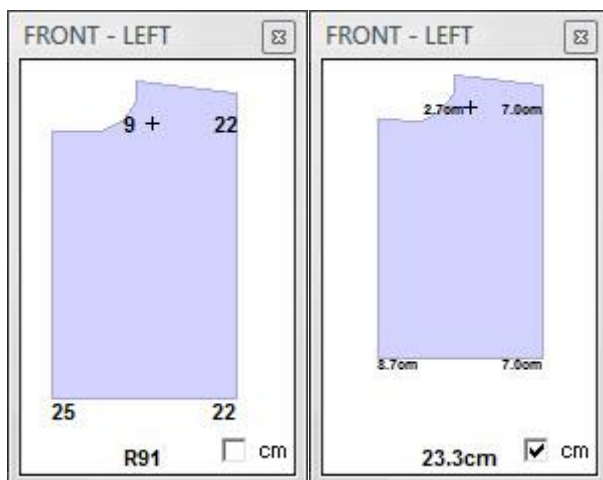


### Zeige Position der Maus im aktiven Schnittteil

Mit dieser Funktion öffnet sich ein Fenster, in dem Sie die aktuelle Position der Maus im aktiven Schnittteil verfolgen können.

Sie können die Position im Maschen und Reihen oder (abhängig von der gewählten Maßeinheit) in Zentimeter oder Inch verfolgen.

Die Cursorposition wird durch ein + angezeigt und die Werte unterhalb des Schnittteils bedeuten die Entfernung in Maschen von der Mittellinie und die Entfernung in Reihen von der ersten Reihe. Die Zahlen neben dem Cursor sind die Entfernungen zur nächsten Kante.



Wenn bisher noch kein Schnitt geladen wurde, öffnet sich beim Aktivieren dieser Option die Miniaturansicht für die Schnitte, sodass Sie einen Schnitt öffnen können.



Schließe Schnittdatei

Dieses schließt den Schnitt: wenn Sie jetzt wieder zum Standard-Schnitt oder Original-Schnitt wechseln, ist der Schnitt nicht mehr geöffnet; und wenn Sie jetzt wieder auf einen der Punkte im Schnitt Menu oder in den Werkzeugleisten klicken, wird die Dialogbox "Schnitt öffnen" wieder gestartet.

Wenn diese Funktion nicht zur Verfügung steht, bedeutet das, es wurde bisher noch kein Schnitt geöffnet.

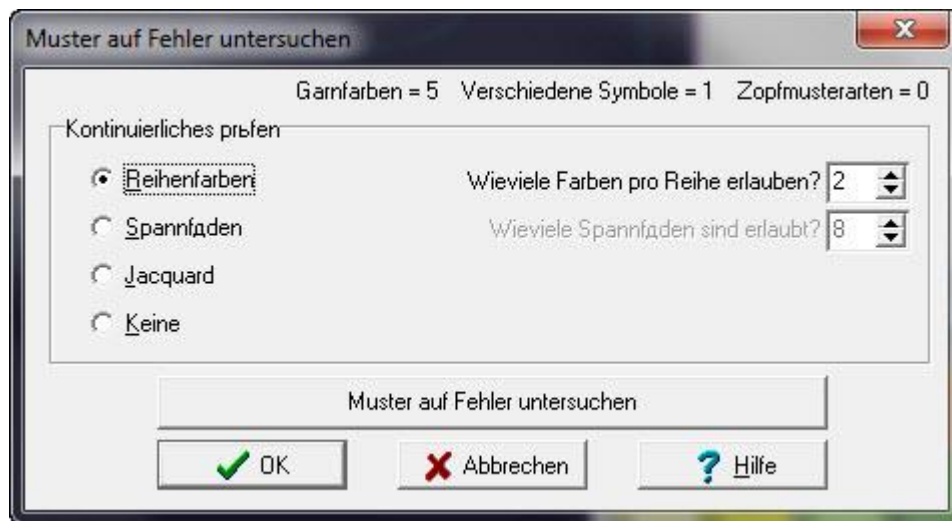
Muster auf Fehler untersuchen



Öffnet die Dialogbox **Muster auf Fehler untersuchen**, um das Muster auf Inkonsistenzen oder Fehler zu untersuchen, die möglicherweise Probleme bei der gewählten Stricktechnik erzeugen könnten.

Diese Dialogbox zeigt die Statusinformationen der insgesamt verwendeten Farben, verschiedenen Symbole, und wenn vorhanden, die Zopfmusterarten in dem aktuellen Muster an.

Maschinenstrick



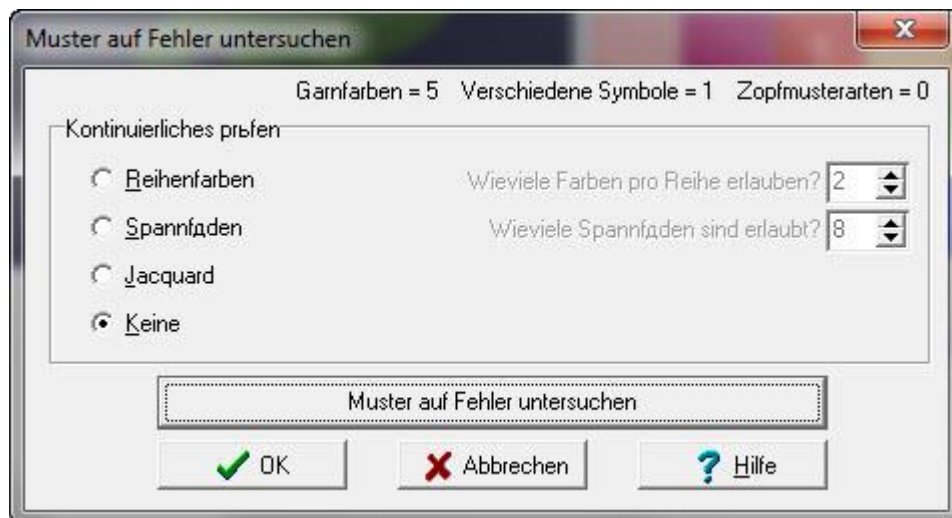
- **Reihenfarben:** Für Norwegermuster und für Jacquardmuster überprüfen Sie die maximale Anzahl an Farben pro Reihe indem Sie hier die maximal erlaubte Zahl der Farbe in einer Reihe angeben. Klicken Sie auf OK. Alle Reihen mit mehr als der angegebenen Anzahl an Farben werden mit einer Linie quer über die entsprechende Reihe markiert. Um die Markierungen wieder zu entfernen öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken Sie auf **Keine**, und dann auf **OK**.
- **Spannfäden:** für Norwegermuster, prüfen Sie die Länge der Spannfäden in dem Sie die maximale Länge, die Sie erlauben wollen, hier eingeben. Klicken Sie dann auf OK. Jeder Spannfaden, der diese Länge überschreitet, wird mit einer horizontalen Linie markiert. Um die Markierungen wieder zu entfernen, öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken Sie auf **Keine**, und dann auf **OK**.
- **Jacquard:** für Strickmaschinen Jacquard Muster mit mehr als 2 Farben pro Reihe, die Funktion prüft auf Musterfehler, welche mit einer vertikalen Linie zwischen dem entsprechenden Reihenpaar markiert werden. Sie haben dann die Wahl das Muster manuell zu erweitern oder Sie können auch DesignaKnit diese Änderung automatisch durchführen lassen. Um die Markierungen wieder zu entfernen, öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken Sie auf **Keine**, und dann auf **OK**.

Haben Sie eine der Prüffunktionen mit OK bestätigt, bleibt DesignaKnit in dem kontinuierlichen Prüfmodus bis Sie diesen wieder ausschalten, öffnen Sie dazu die Dialogbox erneut und wählen Sie **Keine**, und klicken Sie dann auf **OK**.

- **Einmal auf Farbwechsel etc. prüfen:** Klicken Sie auf diesen Knopf, um das Muster auf folgende Fehler zu prüfen:
  - o Bei Maschinenmuster wird DesignaKnit auf schwierige Farbwechsel prüfen.
  - o Für Fangmuster auf der Strickmaschine wird DesignaKnit das Muster auf nebeneinander liegende Fangsymbole prüfen. Dieses ist kein Problem für Strickmaschinen mit einem Doppelbett im Halbversatz der Nadeln, das geht aber nicht bei Strickmaschinen mit einem Einzelbett.

Wenn Sie eine Prüfung durchführen wollen, die nicht zu der gewählten Stricktechnik passt, dann erhalten Sie entweder eine entsprechende Warnmeldung oder Sie es öffnet sich die Dialogbox "Stricktechnik wählen" in der Sie die Stricktechnik entsprechend anpassen können. Wenn Sie die Stricktechnik nicht ändern wollen, klicken Sie dort auf "Abbrechen".

Handstrick



- **Reihenfarben:** Hier überprüfen Sie die maximale Anzahl an Farben pro Reihe, indem Sie hier die maximal erlaubte Zahl der Farbe in einer Reihe angeben. Klicken Sie auf OK. Alle Reihen mit mehr als der angegebenen Anzahl an Farben werden mit einer Linie quer über die entsprechende Reihe

markiert. Um die Markierungen wieder zu entfernen, öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken Sie auf **Keine**, und dann auf **OK**.

- **Spannfäden:** für traditionelle Norwegermuster, bei dem der Faden hinten entlang geführt und nicht gestrickt wird, prüfen Sie die Länge der Spannfäden in dem Sie die maximale Länge die Sie erlauben wollen hier eingeben. Klicken Sie dann auf OK. Jeder Spannfaden, der diese Länge überschreitet wird mit einer horizontalen Linie markiert. Um die Markierungen wieder zu entfernen öffnen Sie die Dialogbox erneut und klicken Sie auf **Keine**, und dann auf **OK**.

Haben Sie eine der Prüffunktionen mit OK bestätigt, bleibt DesignaKnit in dem kontinuierlichen Prüfmodus, bis Sie diesen wieder ausschalten, öffnen Sie dazu die Dialogbox erneut und wählen Sie **Keine**, und klicken Sie dann auf **OK**.

- **Einmal auf Fehler im Farbwechsel etc. prüfen:** Klicken Sie auf diesen Knopf, um das Muster auf folgende Fehler zu prüfen:
  - o Wenn SmartSymbole und/oder Pfeile für das Stricken mit verkürzten Reihen nicht korrekt platziert sind, wird DesignaKnit Sie darauf hinweisen, sodass Sie das Muster entsprechend korrigieren können. Sie können keine Anleitungen ausdrucken oder mit dem Interaktiven Stricken beginnen, wenn Sie diese Fehler nicht korrigiert haben, die so entstehenden Anleitungen würden unsinnige Anweisungen enthalten.
  - o DesignaKnit wird Sie darauf hinweisen, wenn Sie SmartSymbol Klammern verwenden und diese nicht paarweise auftreten. Wenn Sie die Symbole bewusst so verwenden wollen, schließen Sie diese Warnung und arbeiten Sie weiter. Wenn Sie allerdings die Klammern nur paarweise verwenden wollten, um bestimmte Bereiche zu markieren, sollten Sie zu der Stelle zurückgehen und das Muster entsprechend korrigieren. Die Klammern enthalten als Voreinstellung keine Anweisungen, wenn Sie die Klammern also genutzt haben ohne Anweisungen oder Abkürzungen einzufügen, könnte das die Ursache für das Problem sein.
  - o DesignaKnit wird Sie darauf hinweisen, wenn Sie irgend ein anderes Symbol ohne Anweisungen oder Abkürzungen genutzt haben. Falls Sie dieses nicht beabsichtigt haben, gehen Sie zum dem Text Editor und korrigieren Sie das.

Wenn Sie eine Prüfung durchführen wollen, die nicht zu der gewählten Stricktechnik passt, dann erhalten Sie entweder eine entsprechende Warnmeldung oder Sie es öffnet sich die Dialogbox "Stricktechnik wählen" in der Sie die Stricktechnik entsprechend anpassen können. Wenn Sie die Stricktechnik nicht ändern wollen, klicken Sie dort auf "Abbrechen".

Siehe auch

Menüs

## **Das Werkzeug: Durchpausen**

---

Mit dem Werkzeug Durchpausen können Sie mit Hilfe eines Graphiktablets Bilder oder Muster direkt vom Papier in DesignaKnit übertragen. Dabei wird das Motiv in den richtigen Proportionen dargestellt.

## Maschenprobe

Bevor Sie beginnen, müssen Sie die gewünschte Maschenprobe eingeben, sonst wird das Bild unter Umständen verzerrt gezeichnet, wird die Maschenprobe nach dem Zeichnen verändert, kann dieses Auswirkungen auf die Proportionen des Musters haben. Überprüfen Sie die Maschenprobe, indem Sie auf Optionen/Maschenprobe klicken.



## Die Vorbereitung

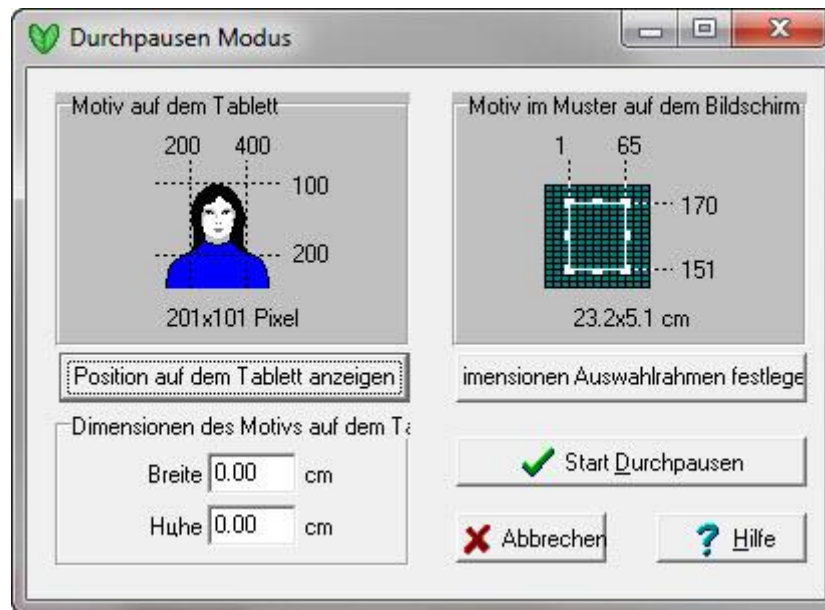
Zuerst legen Sie das Motiv auf das Graphiktablett und befestigen es mit einem Klebeband, damit es nicht verrutschen kann. Überprüfen Sie, ob Sie auch das ganze Bild auf die Zeichenfläche durchpausen können.

Achten Sie darauf, dass die Farbpalette nicht stört. Sie können das Problem auf verschiedenen Wegen lösen:

- o Verschieben Sie die Palette, indem Sie auf die Titelzeile der Palette klicken und entsprechend verschieben. Wenn Sie die Option/Fenster lösen auswählen, können Sie das Palettenfenster aus dem DesignaKnitfenster verschieben, das ist besonders hilfreich, wenn Sie DesignaKnit nicht maximiert haben, oder Sie mehr als einen Monitor verwenden und der Desktop sich über mehrere Monitore verteilt.
- o Klicken Sie auf das Kreuz oben rechts in der Palette, um das Fenster komplett zu schließen. Klicken Sie auf einen oder auf beide Knöpfe der Palette in der oberen Werkzeugleiste, um die Palette erneut zu öffnen.

## Das Werkzeug Verwenden

Wenn Sie auf das Symbol "Durchpausen" in der Werkzeugleiste geklickt haben, erscheint folgende Dialogbox:



### Die Zeichenfläche des Graphiktablets an den Musterdesigner anpassen

1. Tablettfläche (linke Hälfte der Dialogbox)

Position auf dem Tablett anzeigen

Jetzt muss die Größe des Motivs auf dem Tablett festgelegt werden. Klicken Sie auf den Knopf **Auswählen**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Markieren Sie mit Ihrem Stift zuerst die linke Seite Ihres Motivs auf dem Tablett und stellen Sie dabei sicher, dass der Cursor innerhalb der Musterfläche im DesignaKnit ist. Gehen Sie genau so vor an der rechten Seite und an der oberen und unteren Seite der Graphik, achten Sie jedesmal darauf, dass sich der Cursor innerhalb des Musterbereichs von DesignaKnit befindet. Danach werden die gefundenen Koordinaten in der Dialogbox angezeigt

2. Fläche im Musterdesigner (rechte Hälfte des Dialogbox)

Dimensionen Auswahlrahmen festlegen

Jetzt muß die Größe der Fläche im Musterdesigner festgelegt werden., klicken Sie jetzt auf den rechten "Auswählen" Knopf. Ein variabler Auswahlrahmen erscheint jetzt auf der Arbeitsfläche - normalerweise bedeckt der Rahmen die linke Hälfte eines einzelnen Rapports des Musters - dabei kann es sein, dass hierzu die Zoomstufe angepasst wird. Die Cursorposition wird Ihnen in einer separaten Box angezeigt. Sie können so die exakte Position und die Größe des Auswahlrahmen festlegen. Wenn Sie diese Anzeige nicht benötigen, können Sie diese Box auch wieder schließen.

Mit dem Anfaßpunkt in der Mitte können Sie den Auswahlrahmen verschieben. Diesen Auswahlrahmen können Sie wie gewohnt vergrößern und verkleinern. Wenn Sie mit den Anfaßpunkten in den Ecken und an den Seiten arbeiten, wird sich der Rahmen automatisch

proportional vergrößern oder verkleinern. Während Sie mit einem Auswahlrahmen arbeiten, werden die Koordinaten und die Position in der Statuszeile angezeigt.

Die genaue Größe des Musterbereichs hängt auch von der Tablettgröße, der Größe der Fläche zum Durchpausen und der Maschenprobe ab.

## Durchpausen

Um mit dem Durchpausen zu beginnen, klicken Sie noch einmal auf das Symbol in der Werkzeugleiste und klicken Sie dann in der Dialogbox auf den Knopf "Zeichnen". Der Cursor für Durchpausen ersetzt nun den Mauszeiger und, wenn der Stift in dem definierten Bereich des Tablett ist, erscheint in dem Auswahlrahmen ein zweiter Cursor, ein Kreuz. Der Durchpausen-Cursor bleibt auf dem Bildschirm. Der Durchpausen-Cursor wird zum normalen Mauszeiger, wenn Sie über der Farbpalette sind, um die Farben wählen zu können. Während Sie im Durchpausen-Modus sind, ist der normale Zeichenstift das Zeichenwerkzeug, andere Zeichenwerkzeuge sind deaktiviert.

Stellen Sie sicher, dass das Fadenkreuz in der Fläche sichtbar ist, wenn Sie durchpausen. Wenn der Stift außerhalb des definierten Bereichs des Tablett ist, verschwindet das Fadenkreuz. Wenn Sie ein Muster von einem Zählmuster durchpausen möchten, ist es unter Umständen akkurater, wenn Sie einmal auf jedes Kästchen klicken als mit gedrücktem Stift zu zeichnen.

**Hinweis:** Stellen Sie sicher, dass Sie nur durchpausen, wenn das Fadenkreuz innerhalb der Fläche ist und der Durchpausen-Cursor im Durchpausen-Modus angezeigt wird (wie ein Mini-Tablett mit Stift), da, wenn dieser Cursor auf der Werkzeugleiste oder Palette ist, und in den anderen Modus wechselt (z.B. ein Zeiger oder Hand), der Cursor in dem Modus funktioniert, wenn der Stift gedrückt wird. Wenn Sie zum Beispiel den Stift drücken, während Sie über der Palette sind, ändern Sie die Farbe in diejenige unter dem Mauszeiger. Wenn Sie während des Durchpausens die Farbe ändern möchten, gehen Sie mit dem Haupt-Cursor über die Palette, (der Cursor wird dann als normaler Mauszeiger angezeigt), und klicken dann auf die gewünschte Farbe.

## Zurück zum Muster Designer

Wenn Sie mit dem Durchpausen fertig sind, klicken Sie wieder auf das Durchpausen-Werkzeug und dann auf Abbrechen. Sie können jetzt wie gewohnt weiterzeichnen.

## Einstellungen speichern

Die Diagramme in der Dialogbox für den Durchpausen-Modus zeigen sowohl für die ausgewählte Fläche auf dem Tablett wie auf dem Muster die zuletzt gewählten Einstellungen. Die Einstellungen der Zeichenflächen werden von DesignaKnit gespeichert und beim nächsten Aufruf dieser Funktion wieder geladen, so müssen Sie das Durchpausen nicht in einer Sitzung fertigstellen, wenn Sie später diesen Punkt wieder aufrufen, können Sie dann sofort mit dem Durchpausen beginnen.

### TIPP:

Haben Sie einen Tablett - Stift, der nur einen Knopf hat, können Sie mit der Ctrl (Strg) Taste den zweiten Knopf simulieren. Halten Sie die Ctrl (Strg) Taste gedrückt während Sie den Knopf an dem Stift drücken, wird der Knopf jetzt als zweiter Knopf interpretiert.

## Ein Zählmuster durchpausen

Wenn Sie ein Zählmuster von einem Diagramm durchpausen möchten, zeichnen Sie zuerst einen Auswahlrahmen um das Muster, bevor Sie auf das Durchpausen-Werkzeug klicken. Dann klicken Sie auf das Durchpausen-Werkzeug und ignorieren die Aufforderung, den Bereich zum Durchpausen zu wählen und klicken auf Start Durchpausen. Benutzen Sie den Stift und klicken in jedes Kästchen, das eine Farbe bekommen soll. Bitte beachten Sie, dass die Linearitätsabweichung einiger preiswerter Tablett eventuell kein perfektes Ergebnis erzielen, besonders wenn die Kästchen kleiner als 2,5 mm (1/10th inch) sind.

### Siehe auch


Auswahlrahmen

Cursorpositionsanzeige

## Farbvariationen

Klicken Sie auf **Palette/Farbvariationen**, um diese Funktion aufzurufen.

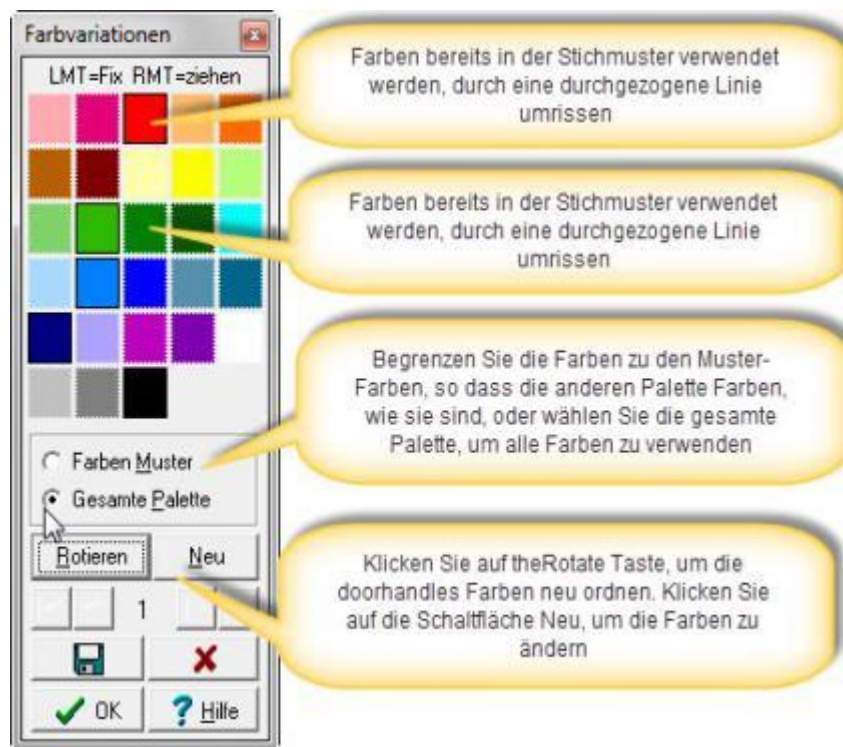
In der nun geöffneten Dialogbox sehen Sie alle Farbe Ihrer Palette: Solche, die bereits in dem Muster verwendet werden, sind mit einer durchgehenden Linie gekennzeichnet, die bisher nicht verwendeten Linien erkennen Sie an der gepunkteten Linie.

Wenn Sie mehr Farben zur Auswahl haben möchten, nutzen Sie die Funktion Paletten Import (klicken Sie auf den  Knopf in der Werkzeugleiste der Palette, um zuvor gespeicherte Palette zu laden) bevor Sie die Dialogbox "Farbvariationen" öffnen.

Sie können dann auswählen, ob Sie bei den Variationen nur, die Sie bereits im Muster eingesetzten Farben oder weitere Farben verwenden wollen. Wenn Sie zuvor die Funktion inaktive Löschen in der Dialogbox "Farbpalette einrichten" verwendet haben, um nicht verwendete Farben zu löschen, stehen Ihnen nur die Farben des Musters für die Variationen zur Verfügung.

### TIPP:

Es ist eine gute Idee, die Farbpalette so zu einzurichten und zu speichern, dass diese die aktuellen Farben des Musters enthält. Die Funktion Farbvariationen kann verwendet werden, um mit verschiedenen Farbkombinationen zu experimentieren.



Der Startpunkt aller Variationen ist immer die aktuelle Farbkombination des Musters. Diese erhält die Nummer 1, und jeder weiterer Klick auf "Neu" oder "Rotieren" erzeugt eine neue Referenznummer. Sie können mit den Pfeiltasten vor und zurück durch die Variationen navigieren.



Wenn Sie eine der neuen Varianten für das aktuelle Strickmuster übernehmen wollen, navigieren Sie zu der entsprechenden Variante und klicken dort auf OK. Wenn Sie zu der ursprünglichen Variation zurück kehren wollen, klicken Sie entweder auf "Abbruch" (das rote Kreuz) oder Sie verwenden den Pfeil ganz links außen, um die Original Farbkombination der Muster auszuwählen und klicken dann auf OK.

Wenn Sie diese Dialogbox geschlossen haben, gehen die erzeugten Varianten verloren, wenn Sie also einige der Farbvariationen speichern wollen, müssen Sie mit einem Klick auf das Diskettensymbol diese in eine neue Palettendatei (.plt) sichern. Wenn Sie diese Dialogbox erneut öffnen, wird DesignaKnit eine neue zufällige Serie von Varianten erzeugen.

#### Siehe auch


Muster Designer Palette

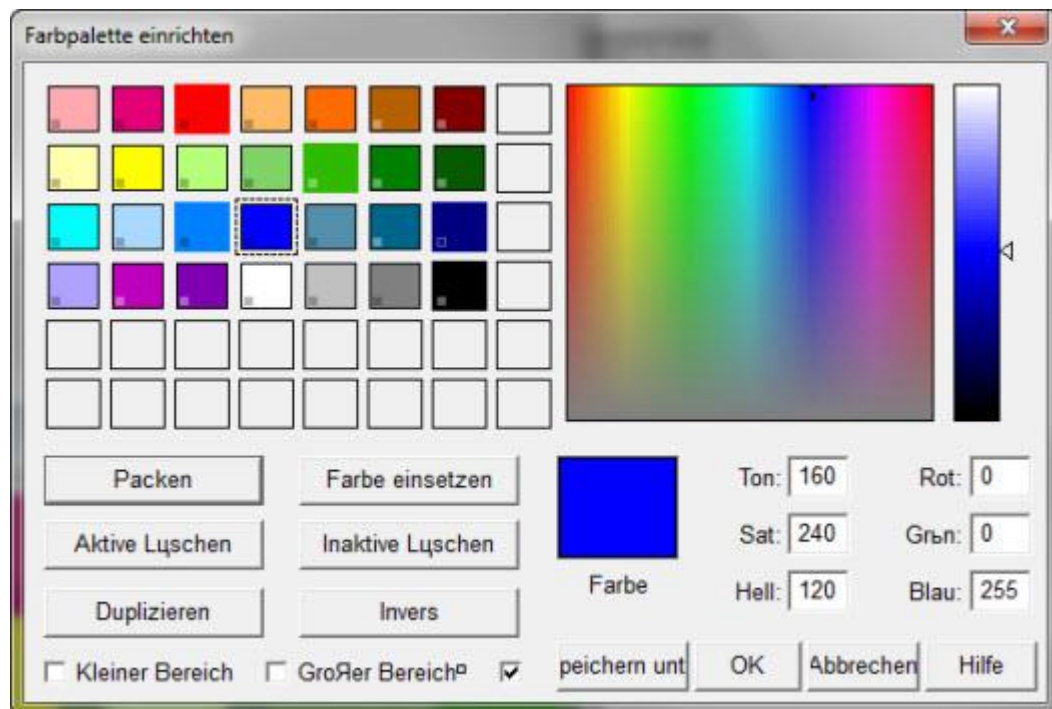
Muster oder Paletten exportieren

Einstellen der Garnfarben

## Farbpalette einrichten

In der Farbpalette können Sie die Farben für Ihr Strickmuster bestimmen und organisieren. Jede Veränderung, die Sie hier vornehmen, wirkt sich unmittelbar auf die aktuelle Farbpalette aus. Sie können eine Palette mit verschiedenen Farben und deren Eigenschaften aus dieser Dialogbox heraus speichern (.plt Datei)

Zum Einrichten Ihrer Garnfarben klicken Sie auf das Symbol Farbpalette einrichten  entweder in der oberen Werkzeugleiste oder direkt in der Palette - oder Sie wählen **Paletten/Farbpalette einrichten** aus dem Menu.



Neue Farben hinzufügen oder vorhandene Farben ändern

**Eine neue Farbe hinzufügen**, wählen Sie zuerst eine leere Zelle indem Sie einfach darauf klicken - eine gepunktete Linie zeigt Ihnen, dass die Zelle aktive ist. Die Auswahlfläche (Farbe) zeigt noch immer die zuletzt ausgewählte Farbe, da diese auch noch die Position der Farbpipette ist. Sobald Sie die Farbe verändern, wird die Auswahlfläche entsprechend angepaßt und zeigt die neue Farbe an.

Wenn Sie **eine vorhandene Farbe anpassen** wollen, wählen Sie die Farbe aus, die Sie anpassen wollen.

Wenn Sie **eine Farbe duplizieren** wollen, wählen Sie die Farbe aus und klicken dann den **Duplizieren** Knopf. Die neue Farbe wird in die nächste freie Zelle platziert.

Wenn Sie **eine Farbe invertieren** wollen, wählen Sie die Farbe aus und klicken Sie dann auf den **Invers** Knopf. Die neue Farbe wird in die nächste freie Zelle platziert.

**Hinweis:** Einige Graphikprogramme bezeichnen diese Inverse Farben auch als komplementäre Farben, dieses bezieht sich aber auf Licht-Werte, nicht auf Pigmente oder Tinten.



Wenn Sie **eine Farbe verschieben** wollen, verschieben Sie einfach die Zelle an die neue Position. Sie können die Zelle entweder in eine leere Zelle verschieben oder in eine bereits belegte Zelle, wobei die Farben dann zwischen den beiden Zellen getauscht werden.

#### Farbpipette

Klicken Sie irgendwo in die Farbfläche um die Farbe auszuwählen oder verschieben Sie das Auswahlkreuz an die gewünschte Stelle. Die Feineinstellung können Sie mit den verschiedenen anderen Feldern vornehmen.



Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf den Knopf **Farbe einsetzen**.

#### Helligkeit einstellen

Nutzen Sie den Balken rechts der Farbfläche, um die eingestellte Farbe nur in der Helligkeit einzustellen.



Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf den Knopf **Farbe einsetzen**.

#### Farben anpassen

Es werden Ihnen zwei verschiedene Farbsysteme angeboten das HSI und das RGB System, beim HSI - System stellen Sie den Ton (Hue), die Sättigung (Saturation) und die Helligkeit (Intensity) ein, beim RGB - System, stellen Sie die drei Grundfarben Rot, Grün und Blau ein.

Wie die Farben genau erscheinen, hängt stark von den Einstellungen Ihres Monitors ab, auch sind die Farben beim Drucken sehr stark von den Einstellungen Ihres Druckers und der Wahl des Papiers abhängig. Jede Änderung an den Daten wird unmittelbar als Farbänderung auf der Auswahlfläche angezeigt.

	Ton:	160	Rot:	0
	Sat:	240	Grün:	0
	Hell:	120	Blau:	255
	Farbe			

Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf den Knopf **Farbe einsetzen**.

Einen Bereich verschiedener Farben erzeugen

DesignaKnit kann einen Farbbereich automatisch erzeugen, über einen großen oder einen kleinen Farbbereich, basierend auf einer einzelnen Farbe oder basierend auf zwei Farben, die Sie bereits in Ihrer Palette verwenden. Die Anzahl der Farben, die in dem Bereich errechnet werden, hängt davon ab, wie viele freie Zellen Sie zwischen der ersten und der letzten Zellen lassen.

Um einen Bereich zu erzeugen, brauchen Sie zunächst eine aktive Farbe - wenn die aktuelle Zelle leer ist, steht Ihnen diese Funktion nicht zur Verfügung.

Wählen Sie zuerst die Zelle mit der Farbe, mit der Sie beginnen wollen, aktivieren Sie dann "Kleiner Bereich" oder "Großer Bereich", wählen Sie dann die Zelle, in der der Bereich enden soll - dieses kann eine leere Zelle oder auch eine Zelle mit einer Zielfarbe sein. Sobald Sie die Zelle, die das Ende des Farbbereiches enthalten soll, anklicken, werden die Zellen entsprechend der gewählten Optionen mit den Farben gefüllt. Die neuen Farben werden berechnet, ohne die möglicherweise schon vorhandenen Farben zu berücksichtigen.

Die Farbbereiche werden basierend auf die Werte von Ton, Sättigung und Helligkeit in dem Bereich zwischen 0 und 255 errechnet. Den Tonwert können Sie sich als Kreis vorstellen: das bedeutet, dass Rot sich an beiden Enden des Spektrums befindet, also bei 0 und bei 255, mit derselben Helligkeit und Sättigung sind diese identische Farben. Das bedeutet, wenn sie die Farben zwischen zwei Tonwerten errechnen wollen, hat DesignaKnit zwei Möglichkeiten: den "langen Weg" um den Kreis und den "kurzen Weg" direkt zum nächsten Tonwert. Wenn Sie also zwei Farben wählen, die relativ nahe beieinander im Farbspektrum liegen, wie zum Beispiel Rot und Violett, wird der "Kleine Bereich" wie folgt erzeugt:



wenn Sie allerdings den "Großen Bereich" wählen, wird DesignaKnit den weiteren Weg zur Berechnung der Farben wählen und das Ergebnis sieht dann so aus:

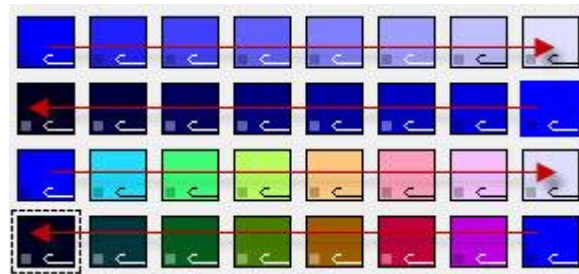


Sie können einen Bereich auch von einer Farbe zu einer leeren Zelle berechnen lassen, in dem Fall wird die Helligkeit der Farbe verändert. Sie können die Richtung der Änderung der Helligkeit steuern: Wenn Sie von der Startzelle zur Zielzelle nach recht oder unten gehen, wird die Helligkeit über den Bereich angehoben, definieren Sie den Bereich von unten nach oben oder von rechts nach links, wird die Helligkeit reduziert und die Farben werden dunkler.



In den unten dargestellten Beispiel ist die Startfarbe ein Blau

Die beiden oberen Reihen zeigen mit "Kleinem Bereich" erzeugten Farben zuerst nach rechts und in der zweiten Reihe nach links. Die beiden unteren Reihen zeigen mit "Großem Bereich" erzeugten Farben zuerst nach rechts und in der zweiten Reihe nach links.



### Transparente und undurchsichtige Farben


Jede Farbe hat ein kleines Quadrat in der unteren linken Ecke. Das ist die **Transparenzanzeige**. Ist das Quadrat ausgefüllt, wird die Farbe als undurchsichtige Farbe behandelt, ist nur der Umriss des Quadrats dargestellt, ist diese Farbe transparent. Klicken Sie auf die Transparenzanzeige um, den Status zu wechseln.



Ob eine Farbe transparent oder undurchsichtig ist, hat Auswirkungen auf Funktionen wie kopieren und einfügen, wenn Sie Elemente mit dem Lasso verschieben, hat es aber keine Auswirkungen auf das Stricken selber, weder beim Handstricken, noch beim Maschinenstricken.

Undurchsichtige Farben werden eingefügt, transparente Farben jedoch nicht. Dieses ist besonders wichtig, wenn Sie ein Motiv zum Kopieren auswählen: Wenn der Hintergrund transparent ist, können Sie diesem mit dem rechteckigen Auswahlrahmen mit auswählen, da er beim Wiedereinfügen nicht berücksichtigt wird.

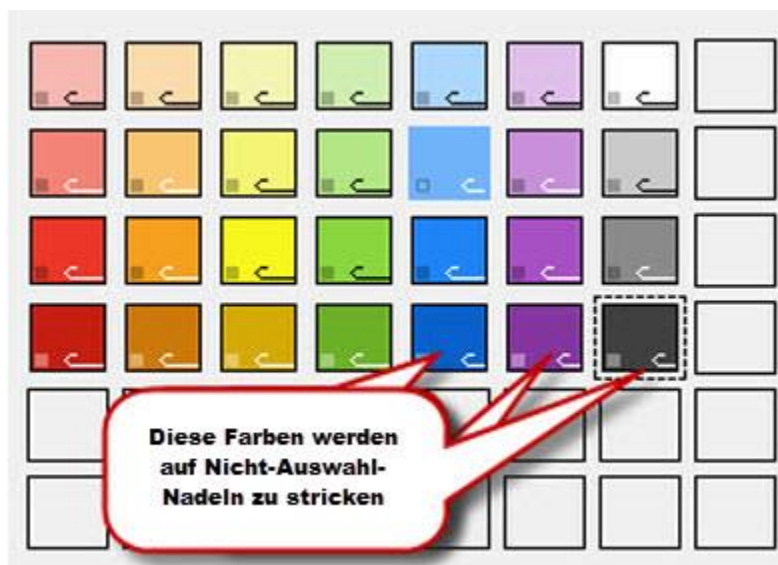
Die Einstellungen "Transparent/undurchsichtig" kann Auswirkungen darauf haben, wie DesignaKnit die aktuelle Garnfarbe wahrnimmt, wenn Sie zusätzliche Farben zum Hervorheben von Strukturmuster verwendet haben.

- Wenn Sie die kleine Transparenzanzeige nicht in den Zellen sehen, ist wahrscheinlich die Option  nicht markiert..

Nadelauswahl für Norwegermuster


Beim Maschinenstricken sind bei Norwegermustern nicht mehr als 2 Farben in einer Reihe zugelassen, eine wird mit den nicht vorgewählten Nadeln und die andere wird mit den vorgewählten Nadeln gestrickt (Haupt- und Kontrastfarbe).

Um eine Farbe zwischen Hauptfarbe und Kontrastfarbe zu wechseln, klicken Sie auf die kleine Nadel in der entsprechenden Farbzelle: springt die Nadel nach vorn, wird sie zur strickenden Nadel, springt die Nadel zurück, wird die Farbe nicht gestrickt. In der obigen Darstellung werden alle Farben gestrickt, mit der Ausnahme der markierten Farben.



Wenn Ihr Muster ein Garn verwendet, das manchmal im vorderen Fadenführer und manchmal im hinteren Fadenführer liegt, sollten Sie die Farbe **zweimal** in der Farbpalette eintragen, eine als Hauptfarbe und eine als Kontrastfarbe.

Werden die Nadelsymbole nicht angezeigt, kann es an einem der folgenden Punkte liegen:

- Sie haben als Stricktechnik nicht Maschinenstrick / Norweger eingestellt, oder
- die Stricktechnik oder die Strickmaschine sind nicht kompatibel: bei der Jacquardtechnik zum Beispiel muss keine Hauptfarbe festgelegt werden.
- Sie haben unten in der Dialogbox die Option zur Anzeige der Nadeln nicht markiert. 

Aufräumen, sortieren und speichern der Palette

Aufräumen der Farben

Sie können die Zelle einfach mit der Maus in die Reihenfolge verschieben, wie Sie sie haben möchten. Sie können eine Farbe in eine leere Zelle verschieben, oder Sie können Sie auch auf eine bereits belegt Zelle verschieben, wobei die Farben dann die Plätze tauschen.

Aktive löschen

Klicken Sie auf diesen Knopf, um den Inhalt der aktive Zellen zu löschen.

Inaktive löschen

Diese Funktion wird alle Farben, die Sie nicht in Ihrem Muster verwendet haben, aus der Palette löschen. Haben Sie bisher noch keine Farbe in ihrem Muster verwendet, werden alle Farben bis auf die Hintergrundfarbe gelöscht.

Packen

Verwenden Sie diesen Knopf, um die Farben der Palette an den Anfang zu stellen und die leeren Felder mit den vorhandenen Farben zu belegen

#### Die Palette speichern

Um die Palette zur Verwendung in späteren Mustern zu sichern, klicken Sie auf **Speichern unter** und speichern Sie die Palette unter einem neuen Namen. Beachten Sie, dass diese Funktion die Palette inklusive aller Symbole speichert, nicht aber das Muster selbst.

#### Siehe auch

Palette

Namen der Garnfarben

Maschinenstricken Norweger

Maschinenstricken Jacquard

Symbole der Garnfarben

## Farbnummern und Fadenführer

---

Farbnummern und Fadenführer helfen Ihnen dabei zu erkennen, wie DesignaKnit die verschiedenen Farben in Ihrem Muster den jeweiligen Fadenführern bzw. den Farbwechslern zuordnet und in welcher Reihenfolge sie verwendet werden.

Um zu sehen wie die Farben zugeordnet sind, wählen Sie im Menu **Ansicht / Farbnummer/Fadenführer** (Die Kurztaste F2 schaltet zwischen den Ansichten hin und her, wobei beim Einschalten der Ansicht immer zuerst die Dialogbox zum Wählen der Stricktechnik erscheint. Um in den Ansichten hin und her zu schalten, ohne die Dialogbox jedesmal bestätigen zu müssen, verwenden Sie die Kurztaste F3. Diese Kurztaste kann auch dazu verwendet werden, um schnell den Bildschirm neu aufzubauen, wenn Sie Änderungen vorgenommen haben.)

Die Garne werden dann an der linken Seite des Bildschirms in Spalten dargestellt. Bitte beachten Sie, wenn die Farbnummern/Fadenführer eingeschaltet sind, werden einige Optionen abgeschaltet. Solche Funktionen die für diese Funktionen relevant sind, bleiben weiterhin aktiv. Während die Fadenführer eingeblendet sind, können Sie in dem Muster nicht zeichnen, mit dem Zeichenwerkzeug können Sie allerdings die Farbe einer ganzen Reihe ändern, indem Sie in die entsprechende Spalte klicken, oder Sie können das Füllwerkzeug verwenden um einen ganzen Block in einer der Spalten zu ändern.

Die Zahl der Spalten und die Anordnung der Spalten hängt von der Konfiguration der Strickmaschine, der Strickmethode und der Nutzung des Farbwechslers ab. Diese Faktoren bestimmen auch ob die Spalten sich auf die Fadenführer der Strickschlittens und/oder des Farbwechslers beziehen, oder ob sie sich auf die Reihenfolge der Garne bei einem Mehrfarben-Jacquard Muster beziehen. Weitere Details erfahren Sie in Abschnitten der jeweiligen Stricktechnik.

### Ändern der Anordnung der Spalten oder der Farben

Die Garnfarben können mit einer der folgenden Methoden von einer Spalte in die andere verschoben werden:

-  Verschieben oder austauschen individueller Farbbänder:

Bewegen Sie den Cursor über das Farbband, das Sie verschieben möchten, wenn der Cursor zu einem Doppelpfeil wird, verschieben Sie das Band an die neue Position. Ist diese Stelle nicht leer, werden die Farben an dieser Stelle ausgetauscht. Versuchen Sie, Bänder mit unterschiedlicher Höhe zu tauschen, wird das größere Band im ganzen verschoben, d.h. es wird nicht über zwei Spalten verteilt. Dieses kann dazu führen, dass andere Farbbänder zum Ausgleich verschoben werden

.

-  Eine ganze Spalte verschieben:

Bewegen Sie den Cursor unterhalb der Spalten, bis dieser sich in einen Pfeil mit einem weißen Kasten ändert, klicken Sie auf einen der Buchstaben/Zahlen und verschieben Sie diesen an die gewünschte Position. (Falls sich der Cursor nicht ändert, wenn sich die in der Nähe der Namen der Spalten befinden, liegt es meistens daran, dass die Zoomstufe so eingestellt ist, dass nicht die gesamte Spalte sichtbar ist. In diesem Fall zoomen Sie so weit heraus, dass sich der Cursor ändert, oder Sie verwenden die nächste Methode.)

oder

Doppelklicken Sie irgendwo in die Spalte und verschieben diese dann an die neue Position.

Norwegermuster



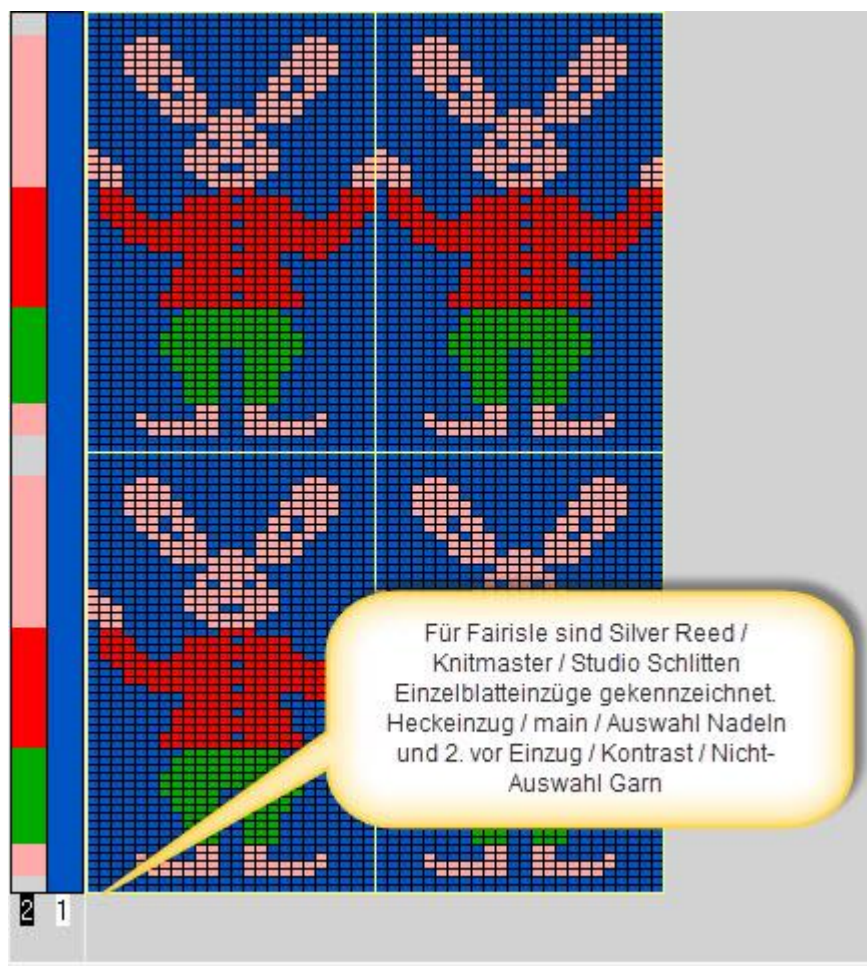
**TIPP:**

Memonummern zu den Kontrastfarben hinzuzufügen, ist bei Mustern für die Brothermaschinen und für das PE1 sinnvoll.

Norweger ohne Farbwechsler

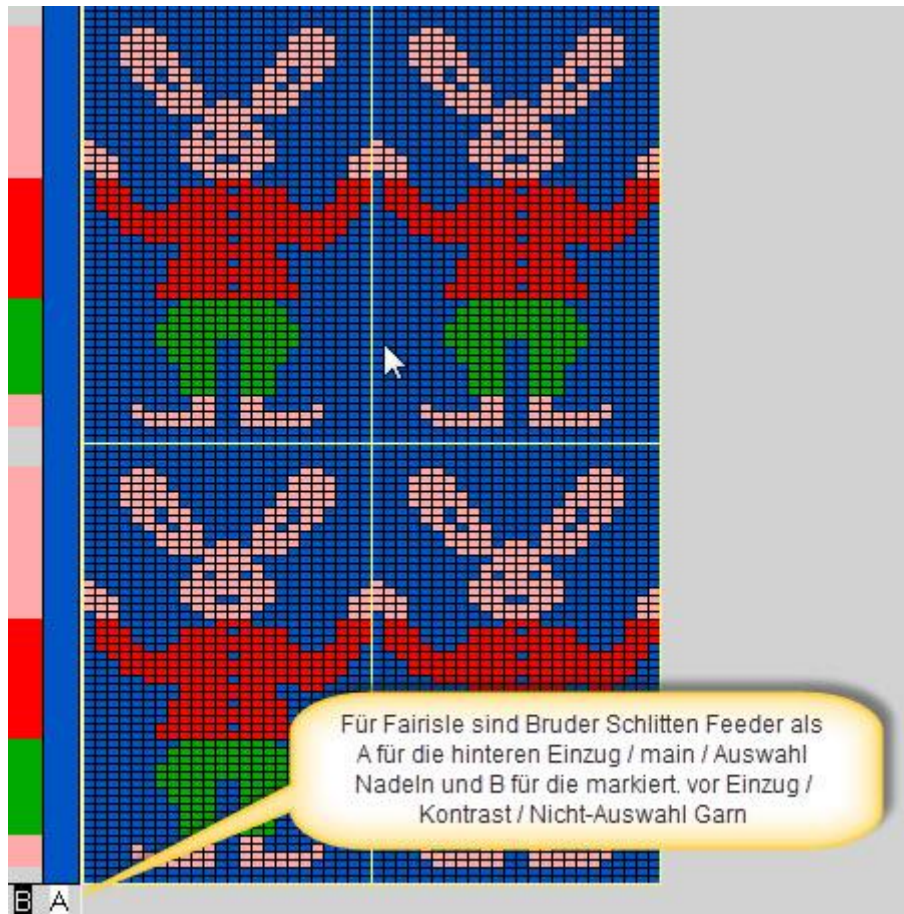
Die Spalten entsprechen den beiden Fadenführern des Strickschlittens und zeigen in jeder Reihe an, welcher Faden an welcher Stelle verwendet wird. Norweger bezieht sich auf eine Stricktechnik, bei der 2 Farben gleichzeitig gestrickt werden, wobei die Farben so angezeigt werden, dass die Farbe für die nicht vorgewählten Nadeln im Fadenführer A (Brother und Toyota) oder im Fadenführer 1 (SilverReed) angezeigt werden. Das ist der hintere Fadenführer. Die Farben, die gestrickt werden, werden im Fadenführer B (Brother und Toyota) bzw. im Fadenführer 1 (SilverReed) angezeigt. Das ist der vordere Fadenführer

Fadenführer für Silver Reed Strickmaschinen



Fadenführer für Brother Strickmaschinen





### Norweger mit Farbwechsler

Wenn ein Farbwechsler ausgewählt wurde, dann enthält die Spalte ganz rechts die Farbe des vorderen Fadenführers, die weiteren Spalten entsprechen den Farben des Farbwechslers. Haben Sie nur 4 Fadenspanner zur Verfügung, können Sie nur 3 Farben über den Farbwechsler steuern, Sie sehen dann also maximal 3 weitere Spalten.

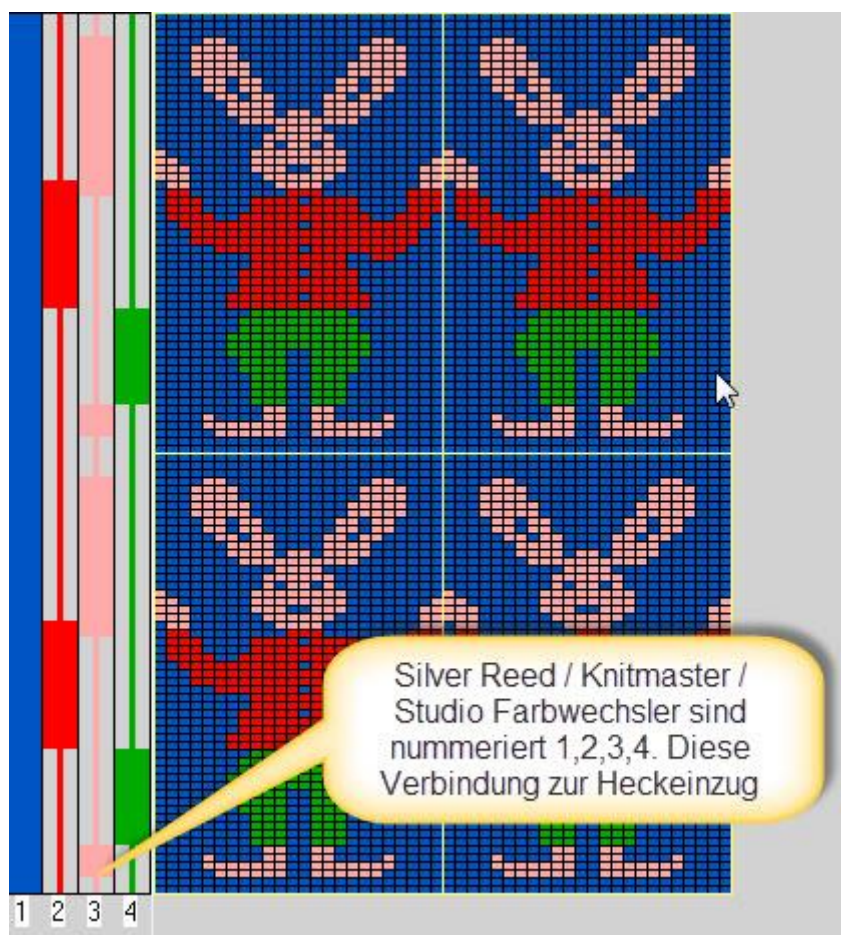
Wenn Sie allerdings einen Farbwechsler mit der Norwegertechnik verwenden, dann ist die Nadelauswahl umgekehrt, was bedeutet, dass der *hintere* Fadenführer mit dem Farbwechsler zusammen arbeitet. Sowohl der Brother Einbett-Farbwechsler als auch der SilverReed Farbwechsler im Einbett-Modus können im vorderen Fadenführer ein zweites Garn als Hintergrundgarn mit führen. Sobald Sie mit dem Stricken begonnen haben, ist es recht schwierig in diesen Fadenführer einen neuen Faden einzuführen, sollten Sie bei der Verwendung eines Farbwechslers möglichst bei einer Hintergrundfarbe bleiben. Wenn Ihr Muster mehr Farben in einer Reihe hat als der Farbwechsler halten kann, sollten Sie sich wohl überlegen, ob Sie mit dem Muster so weiterarbeiten, da das Einfädeln neuer Farben in den Farbwechsler eine sehr schwierige Aufgabe ist. Haben Sie mehr als 4 Fadenspanner zur Verfügung, können Sie 4 Kontrastfarben in dem Farbwechsler verarbeiten und den fünften Fadenspanner für das Garn um den vorderen Fadenführer verwenden. *Beachten Sie, dass das Hauptgarn nicht über den Farbwechsler geführt wird.*

Wurde das Muster ursprünglich ohne Farbwechsler entworfen, können Sie diesen einfach einschalten, indem Sie den Knopf in der Werkzeugleiste der Palette klicken, oder Sie verwenden die Einstellung in den Optionen der Strickmaschine Optionen/Stricktechnik/Optionen oder Sie wählen Ansicht/Farbnummer/Fadenführer, dort klicken Sie dann in der nächsten Dialogbox auf Strickmaschine und stellen dort in den Optionen den Farbwechsler ein. Welche Methode Sie auch immer verwenden, DesignaKnit wird die Palette und die Strickmaschine automatisch anpassen - und wenn Sie die Funktion wieder ausschalten, werden die Anpassungen wieder zurückgenommen.

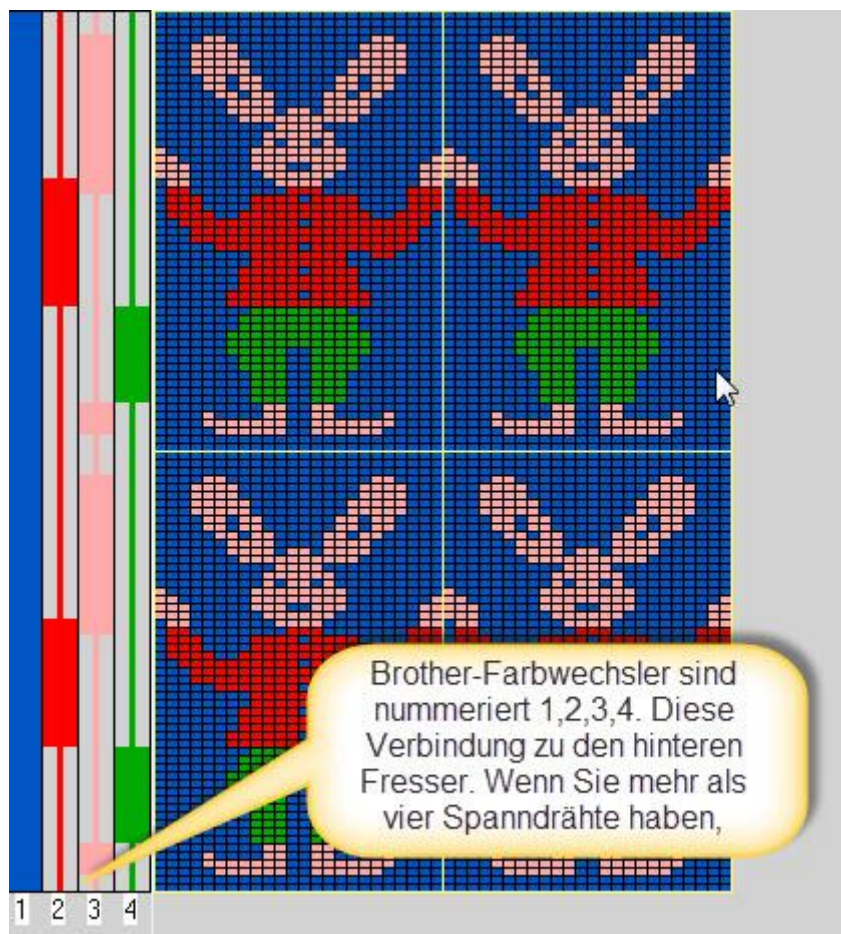
Wird der Farbwechsler eingeschaltet, werden unmittelbar die Farben ausgetauscht, sodass die strickenden Nadeln mit einem normalen Schlitten dann automatisch zu nicht strickenden Nadeln werden, sodass Sie mit dem Farbwechsler getauscht werden können und die entsprechenden Hintergrundfarben werden zu strickenden Farben gewechselt - hierdurch können durchaus Probleme entstehen. In der Titelzeile Ihres Fensters werden Sie sehen, dass CC dem Dateinamen angehängt wurde um zu zeigen, dass der Farbwechsler verwendet werden soll - dieses ist ein hilfreicher Hinweis, falls die Farbpalette geschlossen sein sollte - diese Information wird mit der Datei gespeichert, falls in der Zeit, in welcher der Farbwechsler aktiviert ist, das Muster gespeichert werden sollte.

Haben Sie die Nadelauswahl vorher schon korrekt für den Farbwechsler eingestellt, ohne diesen allerdings zu aktivieren, können Sie die Nadelauswahl aller Farben der Palette schnell invertieren, indem Sie "Strg E" drücken.

Fadenführer für Silver Reed Strickmaschinen



Fadenführer für Brother Strickmaschinen



Ein Norwegermuster in eine elektronische Brother Strickmaschine, einem PPD oder in die Silver Reed PE1 übertragen

Ob Sie den Farbwechsler aktiviert haben oder nicht, das Muster wird immer so übertragen als wenn der Farbwechsler nicht aktiviert ist. Wurde das Muster einmal in den Speicher der Maschine geladen, gibt es keine Möglichkeit den Status des Farbwechslers zum dem Zeitpunkt der Übertragung zu speichern, Sie werden sich möglicherweise später nicht mehr daran erinnern, ob der Farbwechsler für dieses Muster aktiviert war oder nicht, aus diesem Grund wird das Muster immer in dieser Konfiguration übertragen. Wenn Sie also für eines dieser Maschinen sich entscheiden, mit dem Farbwechsler zu arbeiten, sollten Sie den "invertieren oder negativ" Knopf auf Ihrer Maschine nutzen. Wenn Sie das Muster interaktiv stricken, klicken Sie auf das Symbol für den Farbwechsler unten in der linken Symbolleiste, um sich die Zuordnung der Farben anzeigen zu lassen.

Wurde das Muster bereits mit dem Farbwechsler aktiviert gespeichert, erhalten Sie die Anweisungen für den Farbwechsler korrekt aufbereitet, Sie müssen aber trotzdem an der Strickmaschine oder an dem Mustergerät den "invertieren oder negativ" Knopf nutzen. Sollten Sie sich jedoch anders entschieden haben, können Sie mit einem Klick auf das Symbol für den Farbwechsler diesen deaktivieren und Sie erhalten die Anweisungen für die normalen Fadenführer, Sie können damit das Muster, wie es übertragen worden ist, stricken ohne den "invertieren oder negativ" Knopf zu verwenden.

## HINWEIS

Wenn Sie innerhalb des Norwegermusters Streifen mit anderer Stricktechnik stricken, wird DesignaKnit Sie beim interaktiven Stricken daran erinnern wann Sie den "invertieren oder negativ" Knopf ein- oder ausschalten müssen.



### Silver Reed Elektronik Maschinen

Die Art mit der die Nadeln vorgewählt werden, wird durch den Status des Farbwechslers beim interaktiven Stricken festgelegt. Wurde das Muster bereits mit dem Farbwechsler aktiviert gespeichert, wird es direkt in diesem Modus geöffnet und so in das SilverLink übertragen. Sollten Sie den Farbwechsler doch nicht verwenden wollen, so können Sie diesen mit einem Klick auf das Symbol für den Fadenführer in der linken Symbolleiste ausschalten. Dann wird das Muster als normales Norwegermuster erneut in das SilverLink übertragen. Wenn Sie ein SilverLink 4 oder 5 verwenden, wird es einen kleinen Moment dauern, bis das Muster übertragen wurde.

Haben Sie mehr als 4 Fadenspanner zur Verfügung, können Sie 4 Kontrastfarben in dem Farbwechsler verarbeiten und den fünften Faden für das Garn im vorderen Fadenführer verwenden.

### Toyota und andere Lochkarten Strickmaschinen

Wenn die Konfiguration für den Farbwechsler *AN* war, als die Schablone gedruckt wurde, wird die Nadelauswahl auf der Karte für die Verwendung mit dem Farbwechsler dargestellt.

Wenn die Konfiguration für den Farbwechsler *AUS* war, als die Schablone gedruckt wurde, wird die Nadelauswahl auf der Karte für die Verwendung mit dem normalen Strickschlitten ohne Farbwechsler dargestellt.

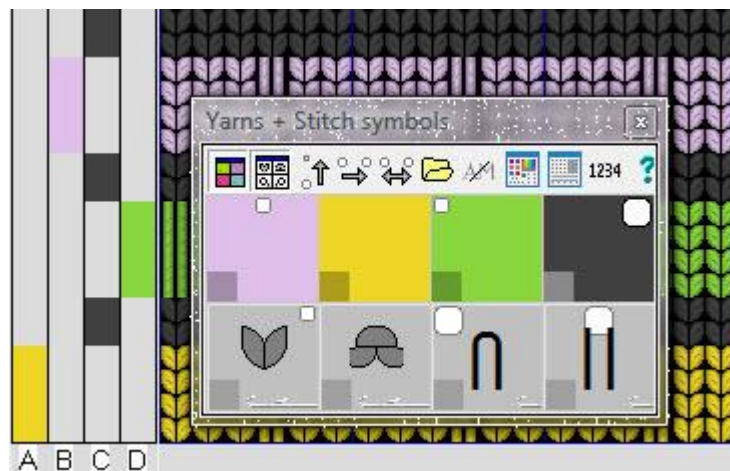
### Streifen und mehrfarbige Texturen

Da nur ein Faden zur Zeit über die gesamte Reihe gestrickt wird, gibt es hier auch keine Vorschau mit Farbnummer und Fadenführern.

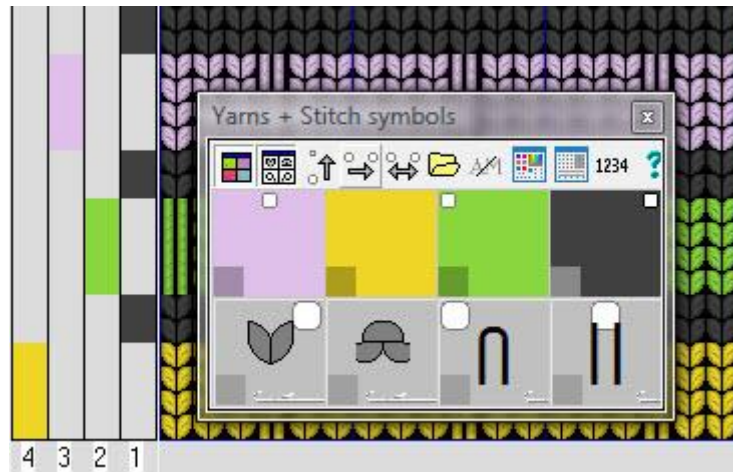
Mit einem Farbwechsler können Sie bis zu 4 Farben in Streifen stricken, ob Sie diese als glatt rechts, als Fang- oder Vorlegemuster auf einer Einzelbett oder Doppelbettmaschine bearbeiten. Die Spalten repräsentieren die vier Fadenführer des Farbwechslers, die ja nach Bedarf ausgewählt werden.

DesignaKnit wird die erste Farbe in den linken Fadenführer platzieren, die zweite Farbe wird in den nächsten Fadenführer zur rechten Seite platziert usw. Möchten Sie die Farbe in einer anderen Reihenfolge platziert haben, verschieben Sie die gesamte Spalte oder einzelne Blöcke, wie schon weiter oben beschrieben.

### Fadenführer für Silver Reed Strickmaschinen



### Fadenführer für Brother Strickmaschinen



### Mehrfarben Jacquard

Jacquard Muster werden Muster genannt, in denen einige oder alle Reihen zwei oder mehr Farben in einer Reihe haben. Anders als bei Norwegermuster, werden hier die Farben separat behandelt. DesignaKnit wird nur die Nadeln für die zu strickende Farbe auswählen, der Schlitten wird so eingestellt, dass die anderen Nadeln nicht gestrickt werden. Die ausgewählte Methode bezeichnet die maximale Anzahl der Farben pro Reihe und nicht im gesamten Muster (bis zu 6, oder 4 für die Passap/Pfaff 6000 oder 8000). Jacquard kann auf einer Einzelbett-Maschine gestrickt werden, es ist aber üblich sowohl das Haupt-, als auch das Doppelbett nutzen, um so Strickstücke ohne Flottfäden zu stricken. Beachten Sie, dass DesignaKnit die Nadeln des Doppelbetts nicht vorwählen kann.

Wenn Sie mit der Jacquardtechnik stricken, *entsprechen die Spalten an der linken Seite nicht den Fadenführern des Farbwechslers*, das ist unabhängig davon, ob Sie einen Farbwechsler aktiviert haben oder nicht. Stattdessen entsprechen die Spalten jetzt der *Reihenfolge in der die Farben verwendet werden*. In welcher Reihenfolge die Garne verwendet werden, wird Ihnen im interaktiven Stricken angezeigt.



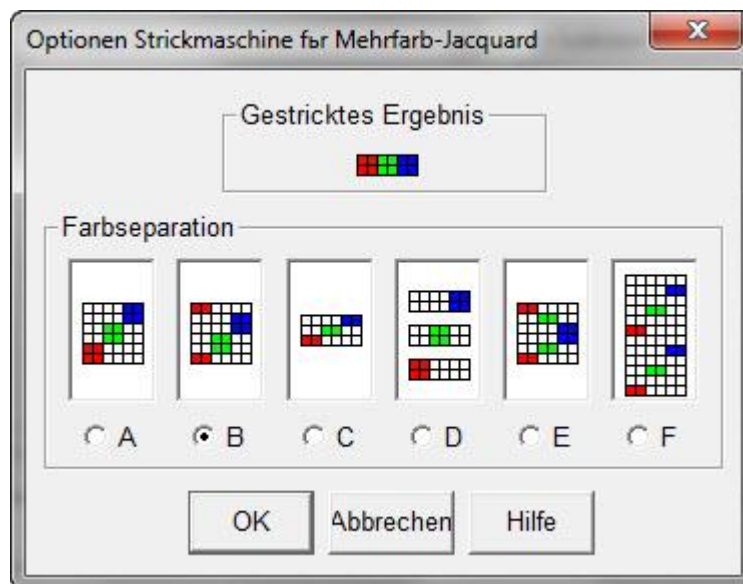


Die Hauptfunktion, die Garnnummern sich hier für Jacquardmuster anzusehen, liegt darin, dass man verhindern möchte, dass Fehler in den Mustern entstehen. Verwenden Sie einen Farbwechsler, wird DesignaKnit die Farben so einsortieren, dass soweit als möglich Farbwechsel reduziert werden. Die eigentliche Reihenfolge beim Stricken wird letztlich durch die Separationsmethode bestimmt.

Wenn Ihr Muster mehr Farben hat, als Sie Fadenführer beim Farbwechsler haben, müssen Sie gezwungenermaßen einen Fadenführer mit mehr als einer Farbe belegen und beim Stricken die Farben im Fadenführer per Hand wechseln. Dieser Farbwechsel innerhalb des Fadenführers wird Ihnen durch zwei Garnkonen mit einem Pfeil in dem entsprechenden Farbfeld angezeigt, welches in diesem Moment auch die neu einzufädelnde Farbe darstellt.

#### Jacquard Separationsmethoden

Wenn Sie ein Muster in die Strickmaschine übertragen oder das Muster für eine Lochkarte ausdrucken, wird DesignaKnit automatisch die Nadelauswahl für jede Farbe berechnen, ebenso wird die Reihenfolge in der die Farben verwendet werden müssen automatisch ermittelt. Um die Farben korrekt zu separieren, sollte das Muster eine gerade Reihenzahl haben. Wenn Ihr Muster eine ungerade Reihenzahl hat und Sie keine Reihe anfügen oder wegnehmen können, ist die schnellste Methode das Problem zu lösen, das Muster neu zu definieren um damit das Muster vertikal zu wiederholen, um damit wieder eine grade Reihenzahl zu erhalten.



Methoden A und B

Beide Methoden werden für die japanischen Strickmaschinen verwendet. Beide Methoden arbeiten mit paarweisen Reihen, wobei die Methode A aber nur für paarweise identische Reihe geeignet ist.

#### Methode A

arbeitet am zuverlässigsten bei paarweise identischen Reihen. Die Farben werden paarweise separiert.

Für ein 3-farb Jacquard, sieht das wie folgt aus:

Tour 1 = Farbe 1, Reihe 1

Tour 2 = Farbe 1, Reihe 2

Tour 3 = Farbe 2, Reihe 1

Tour 4 = Farbe 2, Reihe 2

Tour 5 = Farbe 3, Reihe 1

Tour 6 = Farbe 3, Reihe 2....etc

Wenn Sie 4-, 5- oder 6- Farb-Jacquard verwenden, wird die Separation in dem selben Rythmus erfolgen, mit 2 Schlittentouren jeder Farbe für jeden Reihenpaar.

#### Methode B

In dieser Methode werden die Reihen ebenfalls paarweise separiert. Die erste Reihe wird an den Anfang gelegt und die zweite Reihe wird an das Ende gelegt, alle anderen Reihen dazwischen werden, wie in Methode A, paarweise gestrickt.

Z.B. für 2-farb Jacquard

Tour 1 = Farbe 1, Reihe 1

Tour 2 = Farbe 2, Reihe 1

Tour 3 = Farbe 2, Reihe 2

Tour 4 = Farbe 1, Reihe 2

2-farb Jacquardmuster mit dieser Methode erzeugen keine Fehler, aus diesem Grund ist hier eine Überprüfung nicht notwendig. Diese Methode wird auch von den japanischen Strickmaschinen verwendet, um Norwegermuster in Jacquardmuster umzuwandeln, dazu gibt es einen entsprechenden Schalter auf der Konsole der Strickmaschine - verwenden Sie *NICHT* diesen Schalter, wenn Sie mit DesignaKnit arbeiten, denn DesignaKnit wird diese Separation selber vornehmen.

oder für 3-farb Jacquard

Tour 1 = Farbe 1, Reihe 1

Tour 2 = Farbe 2, Reihe 1

Tour 3 = Farbe 2, Reihe 2

Tour 4 = Farbe 3, Reihe 1

Tour 5 = Farbe 3, Reihe 2

Tour 6 = Farbe 1, Reihe 2

Verwenden Sie weitere Farben, folgen Sie den paarweisen Mustern wie dem der ersten Farbe. Mit drei oder mehr Farben können Fehler entstehen, wenn die Farben in der falschen Reihenfolge erscheinen. Sie können die Funktion "Prüfen" verwenden, um das Muster auf mögliche Fehler zu überprüfen, wenn Ihr



Muster allerdings keine paarweisen Reihen enthält, erzeugt diese Methode generell weniger Fehler als die Methode A

#### Methode C

separiert jede Farbe in eine einzelne Reihe, verdoppelt aber die Anzahl der Schlittentouren pro Musterreihe. Anders als bei Methode A müssen bei dieser Methode die Musterreihen nicht mehr paarweise identisch sein.

Diese Methode wird bei der Pfaff/Passap mit der Duomatic in der Position 2 verwendet, Pfaff/Passap E6000 verwenden diese Methode, wenn mehr als 40 Maschen gestrickt werden.

Besitzer japanischer Strickmaschinen verwenden bei dieser Methode den Verlängerungsknopf Ihrer Strickmaschine.

Dieses Beispiel zeigt, wie ein 4-farb Jacquard Muster gestrickt würde.

Tour 1 = Farbe 1, Reihe 1

Tour 2 = Farbe 1, Reihe 1

Tour 3 = Farbe 2, Reihe 1

Tour 4 = Farbe 2, Reihe 1

Tour 5 = Farbe 3, Reihe 1

Tour 6 = Farbe 3, Reihe 1

Tour 7 = Farbe 4, Reihe 1

Tour 8 = Farbe 4, Reihe 1

Tour 9 = Farbe 1, Reihe 2

Tour 10 = Farbe 1, Reihe 2

Tour 11 = Farbe 2, Reihe 2

Tour 12 = Farbe 2, Reihe 2

Tour 13 = Farbe 3, Reihe 2

Tour 14 = Farbe 3, Reihe 2

Tour 15 = Farbe 4, Reihe 2

Tour 16 = Farbe 4, Reihe 2

#### Methode D

Diese Methode separiert jede Farbe auf eine getrennte Schablone, diese Methode gilt nur für SilverReed mit PE1 oder für Pfaff/Passap E6000 Strickmaschinen.

#### Methode E

Für diese Methode sind Farbwechsler an jeder Seite der Strickmaschine erforderlich.

Hier wird jede Farbe in eine einzelne Reihe separiert, diese Methode ist zum Beispiel für die Brother CK35 mit Farbwechsler auf beiden Seiten geeignet. Bei einem Muster mit 3-farben Jacquard werden die Farben der Reihen 1 und 2 wie folgt separiert:

Tour 1 = Farbe 1, Reihe 1

Tour 2 = Farbe 2, Reihe 1

Tour 3 = Farbe 3, Reihe 1

Tour 4 = Farbe 3, Reihe 2

Tour 5 = Farbe 2, Reihe 2

Tour 6 = Farbe 1, Reihe 2

Bei 4 Farben in einer Reihe würde die vierte Reihe als "Sandwich" zwischen zwei Schlittentouren der dritten Farbe untergebracht werden.

#### Methode F

Diese Methode wird auch "Half Milano" Methode genannt, in der jede Musterreihe in paarweise Schlittentouren separiert wird: die erste Tour strickt die entsprechenden Nadeln auf den Hauptbett und die Arbeitsnadeln auf dem Doppelbett, auf der Rücktour allerdings werden nur die Nadeln des Doppelbetts gestrickt.

Für ein 3-farb Jacquard Muster ist die Sequenz wie folgt:

Tour 1 = Farbe 1, Reihe 1, Hauptbett + Doppelbett

Tour 2 = Farbe 1, zurück, nur das Doppelbett

Tour 3 = Farbe 2, Reihe 1, Hauptbett + Doppelbett

Tour 4 = Farbe 2, zurück, nur das Doppelbett

Tour 5 = Farbe 3, Reihe 1, Hauptbett + Doppelbett

Tour 6 = Farbe 3, zurück, nur das Doppelbett

Tour 7 = Farbe 1, Reihe 2, Hauptbett + Doppelbett

Tour 8 = Farbe 1, zurück, nur das Doppelbett

Tour 9 = Farbe 2, Reihe 2, Hauptbett + Doppelbett

Tour 10 = Farbe 2, zurück, nur das Doppelbett

Tour 11 = Farbe 3, Reihe 2, Hauptbett + Doppelbett

Tour 12 = Farbe 3, zurück, nur das Doppelbett

#### Jacquard Separationsmethoden für die KH970

Die KH 970 hat die Möglichkeit 3- und 4- Farben Jacquard in der Strickmaschine selber zu separieren. Aus diesem Grund können Sie diese Jacquards direkt in die KH970 übertragen, ohne sie vorher im DesignaKnit zu separieren. Allerdings gibt es bei dieser Technik Randbedingungen, wie die Strickmaschine konfiguriert werden muss, die es schwierig machen die Funktion des interaktiven Strickens von DesignaKnit zu nutzen. Aus diesem Grund sollten Sie diese Funktion nach Möglichkeit vermeiden.

#### **Stricktechnik**

Welche Übertragungsmethode Sie auch wählen, die Strickmethode muss zuvor bei den Optionen/Strickmethode festgelegt werden. Alle Muster mit mehr als zwei Farben in einer Reihe, egal ob DesignaKnit oder die Strickmaschine diese Muster separiert, müssen mit der Jacquard - Methode vorbereitet sein: DesignaKnit kann mit keiner anderen Methode arbeiten, wenn das Muster mehr als zwei Farben in einer Reihe hat.

#### **Übertragen der Muster in die KH970**

Wenn Sie ein Muster mit 3 oder 4 Farben in einer Reihe übertragen, bietet DesignaKnit Ihnen die folgenden Möglichkeiten:

### **Übertragung schon fertig separiert**

Wählen Sie diese Option, wenn Sie später interaktiv Stricken wollen.

Wenn Sie diese Methode der Übertragung wählen, übernimmt DesignaKnit die Farbseparation, Sie können dann die Methode der Separation selbst bestimmen und gegebenenfalls die Farben anderen Fadenführern zuordnen. Beim interaktiven Stricken erhalten Sie dann alle Informationen über Farbwechsel und die aktuelle Schlittenposition. Bevor Sie jedoch beginnen, sollten Sie die Strickmaschinen richtig vorbereitet haben. Folgen Sie den Anweisungen im Handbuch Ihrer Strickmaschine für die Muster 484 bis 498.

Hinweis: Mit dieser Methode der Übertragung wird die CB - 1 Ihnen, unabhängig von der tatsächlichen Anzahl der Farben pro Reihe, das Muster als 2 Farben Muster bezeichnen.

### **Übertragung als unsepariertes 3 oder 4 Farbmuster**

Soll die Strickmaschine die Farbseparation durchführen, wählen Sie diese Option. Bevor Sie jedoch beginnen, sollten Sie die Strickmaschinen richtig vorbereitet haben. Folgen Sie den Anweisungen im Handbuch Ihrer Strickmaschine für die Muster 479 bis 483.

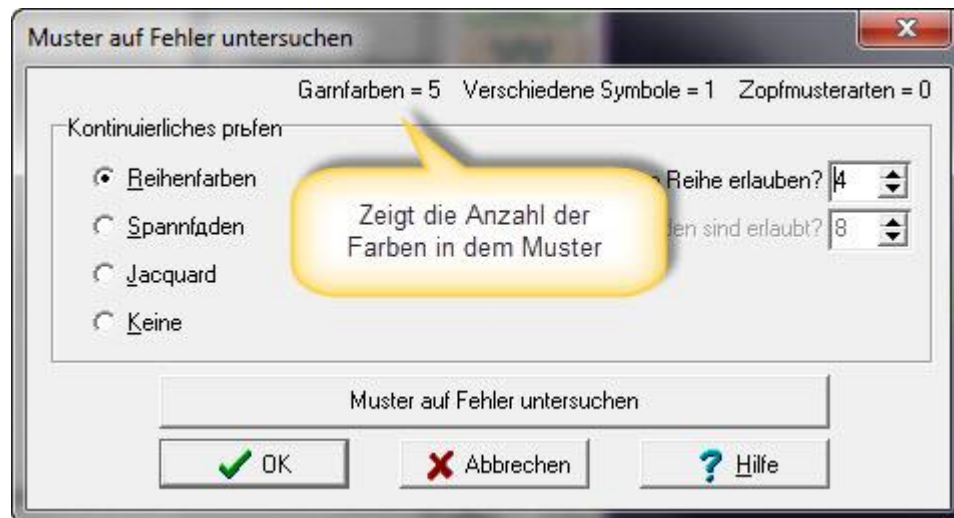
Hinweis: Wenn Sie diese Methode wählen, können Sie das Stricken nicht interaktiv begleiten, Sie erhalten von DesignaKnit keine Anweisungen für Farbwechsel oder ähnlichem. Sie müssen den Anweisungen auf dem Display des CB - 1 folgen. Wenn Sie trotzdem die Funktion des interaktiven Strickens für den Schnitt nutzen wollen, sollen Sie das Projekt so anlegen, dass Sie einen Schnitt mit einem in der Strickmaschine vorhandenen Muster stricken wollen. Beachten Sie auch die besonderen Anforderungen an die Maschenproben bei diesem Vorgehen.

### **Übertragung mit dem automatischen Farbwechsler eingeschaltet**

Wollen Sie Muster mit dem automatischen Farbwechsler stricken, so müssen Sie jeder Farbe eine Memonummer zuordnen. Im Menü Palette/Memo können Sie die jeweiligen Einstellungen vornehmen. Um die vorhandenen Memo-Informationen zu sehen, wählen Sie Ansicht/Memo.

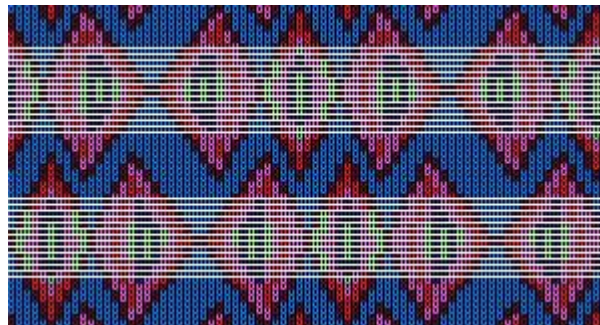
#### **Jacquard Muster auf Fehler prüfen**

Zuerst sollten Sie die Anzahl der Farben in einer Reihe überprüfen. Wenn Sie das noch nicht getan haben, erhalten Sie eine Warnmeldung, wenn sich zu viele oder zu wenige Farben in einer Reihe befinden, wenn Sie die Jacquard-Methode anwenden wollen. Klicken Sie im Menü auf "Prüfen", und wählen Sie dann in der nächsten Dialogbox auf "Reihenfarben" und bestimmen Sie dann die maximale Anzahl an Farben in einer Reihe (das ist nicht zwangsweise die gesamte Anzahl der Farben im gesamten Muster) und klicken dann auf OK.



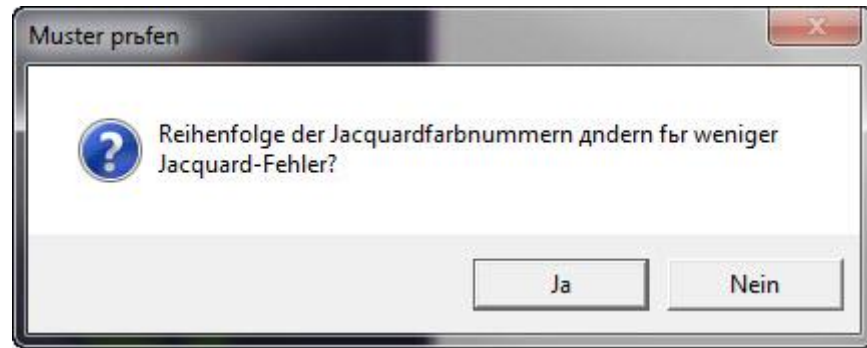
Reihen, in denen die Zahl der verwendeten Farben den eingestellten Wert überschreiten, werden markiert.

Sie können jetzt die Farben in den gefundenen Reihen korrigieren oder, wenn möglich, die Jacquardmethode so ändern, dass mehr Farben gestrickt werden können.

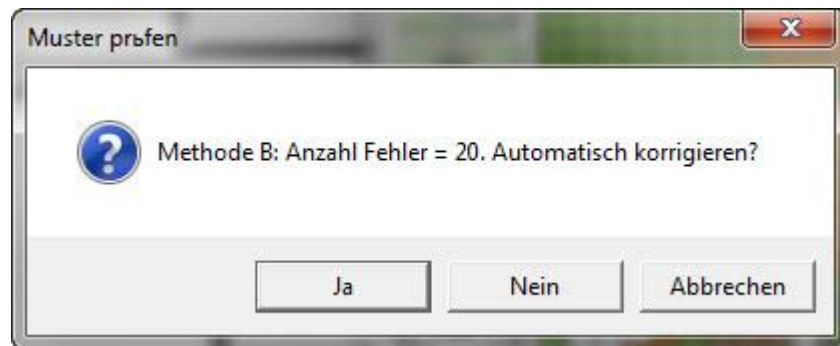


Bei Methoden, die mit gepaarten Reihen arbeiten, entstehen Jacquard Fehler nur bei Mustern mit drei oder mehr Farben. Ein Beispiel für einen Fehler ist, wenn eine Masche in Farbe 3 in Reihe Nr. 1, aber in Farbe 2 in Reihe Nr. 2 - das ist, weil Farbe 2 vor Farbe 3 gestrickt werden muss.

Wenn Sie das Muster noch nicht auf Fehler überprüft haben können Sie diese tun, bevor das Muster übertragen wird oder wenn das Muster gerade angezeigt wird. Jacquard Muster auf Fehler prüfen. Wenn Fehler gefunden werden, wird DesignaKnit einen Vorschlag für die Änderung der Farbreihenfolge unterbreiten, um möglichst wenige Fehler zu bekommen. Dabei werden am Muster selbst keine Änderungen vorgenommen, es werden lediglich die Reihenfolge der Garne optimiert. Sie sollten diese Vorschläge annehmen, da die nächsten Schritte dann um einiges einfacher werden.



DesignaKnit wird Ihnen dann die Anzahl der gefundenen Fehler im Muster anzeigen und Ihnen anbieten, diese automatisch zu korrigieren.

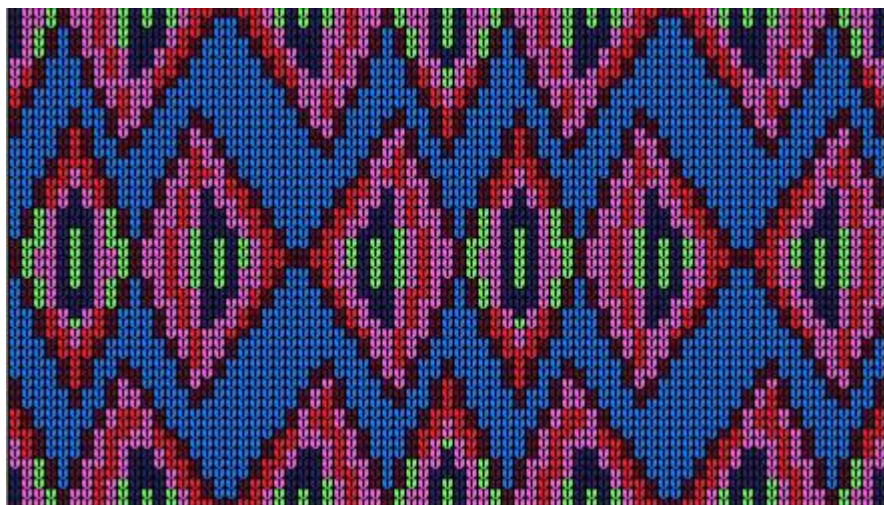


Wenn Sie dieses Angebot annehmen, werden die Fehler automatisch korrigiert. Abhängig von der Anzahl und der Art der Fehler kann es sinnvoll sein, diese Vorschläge anzunehmen, sollten Sie allerdings sehr viele Fehler vorfinden, oder Sie haben geometrische oder symmetrische Muster, ist es oft besser an dieser Stelle die Fehler nicht automatisch korrigieren zu lassen, sondern manuell zu verbessern.



Sie können mit dem Stift einzelne Maschen nur dann bearbeiten, wenn Sie die Ansicht der Farbnummer/Fadenführer ausgeschaltet haben. Wenn Sie einen Fehler korrigiert haben, wird die Markierung automatisch entfernt.





Wenn Sie später wieder die Fehler automatisch korrigieren wollen, starten Sie die Fehlerprüfung erneut, markieren Sie dann unter "Kontinuierliche Prüfung" den Punkt "Keine", klicken Sie auf "OK" und öffnen Sie die Prüfung erneut, wählen Sie jetzt die "Jacquardprüfung", um die Prüfung neu zu starten.

#### Manuelle Korrektur

Wenn Sie keine automatische Korrektur vornehmen lassen wollen, können Sie verschiedene Methoden verwenden, um die Zahl der Separationsfehler zu reduzieren.

- Versuchen Sie eine andere Methode der Jacquardseparation im Menu Optionen/Stricktechnik
- Verschieben Sie das Muster um eine Reihe nach oben oder nach unten
- Verändern Sie die Reihenfolge der Farben. Klicken Sie auf Ansicht/Farbnummer/Fadenführer und verändern Sie hier die Reihenfolge der Farben.

#### Nicht genutzte Farben unterdrücken

Wenn Sie nicht die maximale Anzahl der Farben in einer Reihe ausgenutzt haben, ist es möglich, diese Farben zu unterdrücken.

Jede Farbe, die auf der Vorderseite nicht verwendet wird, ist durch eine dünne Linie gekennzeichnet. Diese Farbe wird dann auf der Rückseite gestrickt und erfordert zusätzliche Schlittentouren.

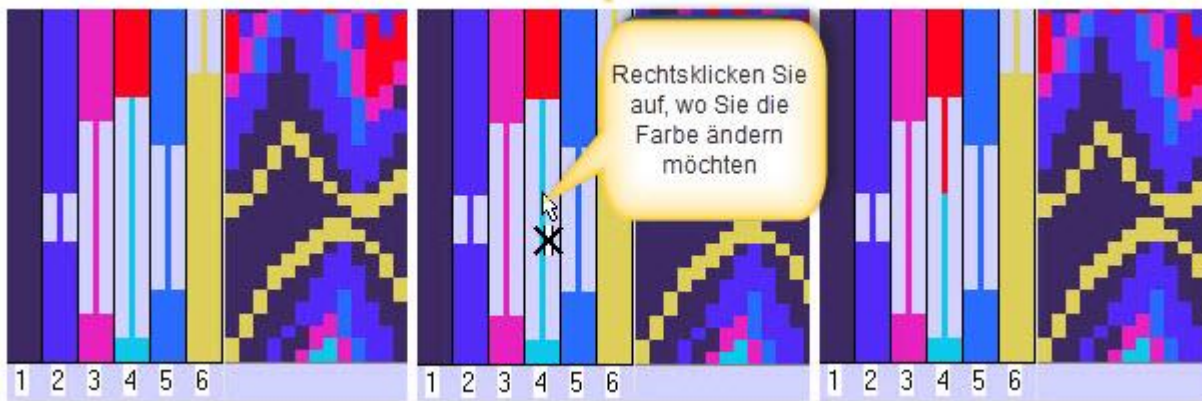
Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese dünnen Linien, dann wird die entsprechende Farbe auf der Rückseite nicht mitgestrickt. Mit dem Klick auf diese Linie wird diese entfernt. Soll die Farbe doch wieder gestrickt werden, klicken Sie wieder mit der linken Maustaste auf das weiße Feld zwischen den dicken Linien.



Wenn Sie das Muster in die Strickmaschine übertragen, werden unterdrückte Reihen bei der Farbseparation berücksichtigt, somit werden die unnötigen Schlittentouren aus den Sequenzen entfernt.

Das bedeutet, dass Sie den Anweisungen beim interaktiven Stricken genau folgen müssen. Falls Sie zu dem Zeitpunkt nicht mit dem Computer verbunden sind, achten Sie auf die Memo Anweisungen der Strickmaschine.

Falls Sie die überschüssigen Farben nicht unterdrücken und die Farben in den Fadenführern sich ändern, können Sie bestimmen, zu welchem Zeitpunkt diese Änderung vorgenommen wird, um die Farben auf der Rückseite des Strickstücks zu kontrollieren. Normalerweise wird DesignaKnit solange die erste Farbe verwenden, bis die zweite Farbe im Muster verwendet wird. Bewegen Sie die Maus über die dünne Linie der unbenutzten Farbe und klicken Sie mit der rechten Maustaste an die Stelle, an der Sie die Farbe ändern wollen.



#### Siehe auch

Stricktechnik

Das Einrichten der Strickmaschine für Jacquard

Muster prüfen

Muster in die Strickmaschine übertragen



## Garnsymbole

Manchmal ist es nicht möglich oder nicht praktisch, farbige Anleitungen zu drucken. In diesen Fällen können Sie schwarz/weiß Symbole nutzen, um die verschiedenen Garnfarben oder Garnarten anzuzeigen. Sie können jede beliebige Schriftart Ihres Computers für diese Funktion verwenden, *nicht jedoch die KnitWriteDK™ Schriftart*, welche für diese Funktion gesperrt ist, womit vermieden werden soll, dass es zu Verwechslungen zwischen den Symbolen für die Strickanleitungen und den Symbolen für das Garn kommt.

Um die Garnsymbole einzurichten, wählen Sie, **Palette/Symbole Garnfarben**



- **Wählen Sie die gewünschte Schriftart für Ihre Garnsymbole** aus der Liste unten in der Dialogbox. Alle Symbole werden in der gleichen Schriftart dargestellt, wenn Sie also die Schriftart an einer Stelle ändern, werden automatisch alle anderen Symbole in der neuen Schriftart dargestellt.
- **Um ein Garnsymbol einer Farbe zuzuordnen** verschieben Sie einfach den gewünschten Buchstaben von der linken Seite auf das farbige Symbol auf der rechten Seite der Dialogbox.
- **Um ein Garnsymbol einer Farbe zu verändern** verschieben Sie einfach einen neuen Buchstaben von der linken Seite auf das farbige Symbol auf der rechten Seite der Dialogbox.
- **Um ein Garnsymbol zu löschen** verschieben das leere Feld ganz oben links auf das entsprechende farbige Symbol auf der rechten Seite.

Um die Garnsymbole sowohl in der Palette, also auch auf den Zeichenraster zu sehen, wählen Sie entweder **Ansicht/Symbole Garnfarben** oder Sie klicken den **Symbole Garnfarben/Memonummern Knopf** in der oberen Werkzeugleiste des Palettenfensters, bis dort ein A erscheint. A

Beachten Sie bitte, dass die Optionen Ansicht/Symbole Garnfarben, Ansicht/Symbole Maschenstrukturen und Ansicht/Memo sich gegenseitig ausschließen. Das bedeutet, Sie können entweder die Symbole oder die entsprechenden Memos in der Farbpalette sehen. *Das bedeutet nicht, dass man nicht Garnsymbole und Memonummer gleichzeitig einer Palette zuordnen kann, Sie können sie sich nur nicht gleichzeitig anzeigen lassen. Auf den Ausdruck mit den Garnsymbolen hat das allerdings keinen Einfluß.*



Siehe auch

Muster Designer Palette

Eine Farbtabelle drucken

# Index

---

## Ä

Ändern Menu, 179

## A

Ansicht

- Garnsymbole, 343
- Lineal, 303
- Maschenansicht, 304
- Raster, 304

Ausschneiden, 223

Auswahlrahmen, 242

- Positionsanzeige, 307

Automatische Zählmuster, 4

## B

Bearbeiten Menu, 171

- Ausschneiden, 223
- Kopieren, 224

Belegung der Maustasten

- Schnelle Klicks, 202

## C

Cursor Position

- Schnelle Klicks, 202

Cut % Sew, 30

## D

Das Werkzeug Durchpausen, 313

Datei Menu, 170

- Neues Muster beginnen, 204

Druckformate

- Farbwechsel, 238
- Schlüssel für Symbole, 240

## E

Einstellen der Garnfarben, 321

Einstellungen Strickmaschine, 91

- Aktualisiere SilverLink Firmware, 92
- Auswahl der Randnadeln für Norweger, 93
- Farbwechsler, 92
- Mehr als 4 Fadenführer, 93
- Schlitten links, 92

## F

Fanghenkel, 136

Farbnummern und Fadenführer

- Norwegermuster übertragen, 331

Farbpalette

- Einstellung, 321
- Farbvariationen, 319

Farbvariationen, 319

Farbwechsel

- Prüfen, 184, 185, 311

Füllen, 298

## G

Garnsymbole, 343

Gewährleistung, 2

## H

Handstrick-Symbole, 98, 100, 245

- Abketten, 122
- Abnehmen, 122
- Abnehmen - doppelt, 123
- Abnehmen - einfach, 122
- Abnehmen - mehrfach, 123
- Anschlagen, 117
- Aufnehmen, 111
- erwartete/nicht erwartete Masche, 101, 104, 105, 107
- Fangmuster, 111
- gekreuzte Maschen, 113
- Glatt links, 105
- Glatt rechts, 104, 105
- keine Masche, 126
- Lange Maschen, 110
- Mehrer Maschen, 132
- Rechts links, 104, 105, 107, 109
- Richtungswechsel (verkürzte Reihe), 129
- Smart Symbole, 125
- Stop, 128
- Unterhalb stricken, 111
- verdrehte Maschen, 109
- verkürzte Reihen stricken, 129
- Verschiedenes, 115
- Von hinten durch die Schlaufe stricken, 109
- Vorlegemuster, 107
- Zunehmen, 117
- Zunehmen - doppelt, 119
- Zunehmen - einfach, 118
- Zunehmen - mehrfach, 120
- Zunehmen - zwischen zwei Maschen, 118

Zunehmen durch Umschlagen/Anschlagen, 120  
 Zunehmen und Abnehmen, 116  
 Zunehmen weitere Methoden, 117

## I

Integrieren  
     Schnittteile verschieben, 80  
 Integriertes Muster übertragen  
     E6000 und E8000, 67  
     KH930, 940, 950i oder PPD, 66

## J

Jacquard  
     Prüfen, 184, 185, 311

## K

Kopieren, 224

## L

Lineal, 303  
 Lizenz, 2  
 Lochmuster-Werkzeuge, 158  
     Ein Lochmuster zeichnen, 160  
     Silver Reed Strickmaschinen, 154  
     Symbole, 143  
     Toyota Strickmaschinen, 163

## M

Mailand Jacquard, 94  
 Maschenbild anzeigen, 304  
 Maschenprobe, 253  
     bereits geöffnete Schnittdatei, 259  
     Neues Muster, 253  
     Pfaff/Passap, 254  
     Schnittdatei aus dem Muster Designer öffnen, 263  
     Wiederherstellen von gespeicherter Schnittdatei, 257  
 Maschen-Symbol-Organisator, 245  
     Attribute der Symbole, 245  
 Maschinen Methode  
     Strukturmuster rechte Seite oder linke Seite(R oder L), 217  
 Maschinenstrick -Symbole, 135, 245  
     Abnehmen, 146  
     Doppelbettsymbole (in Englisch), 147  
     Fanghenkel, 136  
     Farbpipette, 145  
     Farbwechsel-Rapport, 146  
     Hoch gehängte Masche, 145  
     Lochmuster, 137, 143

Maschenprobe, 108  
 Nadelposition, 145  
 Norwegermuster, 108  
 Rechts links, 104, 136  
 Smart Symbole, 135  
 Stillgelegte Position, 108  
 Stricktechnik, 137  
 Verschiedenes, 115  
 Weben, 137  
 Wechsel der Stricktechnik, 138  
 Zunehmen und Abnehmen, 116

Memo Symbole für Maschinestriken, 145

Abnehmen, 146  
 Alarme, 146  
 Doppelbett-Maschinen, 147  
 Farbwechsel-Rapport, 146  
 Hoch gehängte Masche, 145  
 Nadelposition, 145

Memonummern, 167

Menü, 170

Ändern, 179  
 Bearbeiten, 171  
 Datei, 170  
 Optionen, 189  
 Paletten, 180  
 Prüfen, 183  
 Schnitt, 186

Methoden beim Handstrick

Flachstrick, 198  
 Rundstrick, 198

Muster in Brother Strickmaschinen übertragen

PPD im 900 Modus, 54  
 PPD im 930 Modus, 54

Muster zur E6000 übertragen

Grenzen der Speicher, 61

Muster zur E8000 übertragen, 62

## N

Neue Datei, 204

## O

Optionen Menu, 189

## P

Palette Zöpfe, 25  
     Zopf platzieren, 28  
     Zöpfe auswählen, 26  
 Paletten  
     Farben anpassen, 216  
     Farbvariationen, 319  
     Garnfarben, 215

Garnsymbole, 343  
 Maschen-Symbole, 219  
 Memonummern, 167  
 Menü, 180  
 Palette importieren, 273  
 Transparente / undurchsichtige Farben, 217  
 Transparente Farben für Rechts-Links  
 Muster, 217  
 Paletten Menu, 180  
     Symbol-Organisator, 245  
 Prüfen, 183, 184, 185, 311  
**R**  
 Raster, 304  
 Raster anzeigen, 304  
 Reihenfarben  
     Prüfen, 184, 185, 311  
**S**  
 Schnelle Klicks  
     Belegung der Maustasten, 202  
 Schnitt Menu, 186  
 Schriftart, 96  
 Schriftart KnitWriteDK™, 35, 96, 100, 116, 125, 135  
 Seitliche Werkzeugleiste  
     Füllen, 298  
     Linie, 295  
 Smarte Symbole für Handstrick, 125  
     keine Masche, 126  
     Richtungswechsel (verkürzte Reihe), 129  
     Stop, 128  
 Smarte Symbole für Maschinestricken, 135  
     Fanghenkel, 136  
     Lochmuster, 137  
     Rechts links, 136  
     Stricktechnik, 137  
     Symbole Lochmuster, 143  
     Weben, 137  
     Wechsel der Stricktechnik, 138  
 Spannfäden  
     Prüfen, 184, 185, 311  
 Strickmethode, 192  
 Strukturansicht, 304  
 Symbol für nicht gestrickte Maschen, 4  
 Symbole  
     Bearbeiten, 286  
     Bearbeiten Werkzeuge, 287  
     Das Werkzeug Durchpausen, 313

Datei und Drucksymbole, 287  
 Fläche füllen, 298  
 Linie, 295  
 Seitliche Werkzeugleiste, 287  
 Zoom, 303  
 Symbole für Handstrick, 98, 100, 245  
     Abketten, 122  
     Abnehmen, 122  
     Abnehmen - doppelt, 123  
     Abnehmen - einfach, 122  
     Abnehmen - mehrfach, 123  
     Anschlagen, 117, 120  
     Aufnehmen, 111  
     erwartete/nicht erwartete Masche, 101, 104, 105, 107  
     Fangmuster, 111  
     gekreuzte Maschen, 113  
     Glatt links, 105  
     Glatt rechts, 104, 105  
     keine Masche, 126  
     Lange Maschen, 110  
     Mehrere Maschen, 132  
     Rechts links, 104, 105, 107, 109  
     Richtungswechsel (verkürzte Reihe), 129  
     Smart Symbole, 125  
     Stop, 128  
     Symbole verstehen, 101  
     Unterhalb stricken, 111  
     verdrehte Maschen, 109  
     verkürzte Reihen stricken, 129  
     Verschiedenes, 115  
     Von hinten durch die Schlaufe stricken, 109  
     Vorlegemuster, 107  
     Zunehmen, 117  
     Zunehmen - doppelt, 119  
     Zunehmen - einfach, 118  
     Zunehmen - mehrfach, 120  
     Zunehmen - zwischen zwei Maschen, 118  
     Zunehmen und Abnehmen, 116  
     Zunehmen weitere Methoden, 117  
 Symbole für Maschinestricken, 135, 245  
     Abnehmen, 146  
     Doppelbett-Maschinen, 147  
     Fanghenkel, 136  
     Farbpipette, 145  
     Farbwechsel-Rapport, 146  
     Hoch gehängte Masche, 145  
     Lochmuster, 137, 143  
     Nadelposition, 108, 145  
     Rechts links, 104, 105, 136  
     Smart Symbole, 135  
     Stricktechnik, 137  
     Verschiedenes, 115  
     Vorlegemuster, 108  
     Weben, 137

Wechsel der Stricktechnik, 138  
Zunehmen und Abnehmen, 116

## T

Tastatur

Abkürzungen, 90

Transparent / undurchsichtig

Farben, 217

Strukturmuster-Methode, 217

## U

Übertragen, 51

Memonummern, 167

Umriss, 295

Urheberrecht, 2

## V

Verschieben

Schnittteil, 80

Vorlegemaschen, 137

Vorschau

Schnitt löschen, 279

Schnittdatei öffnen, 279

Schnitte löschen, 283

Schnitte sortieren, 282

Sortieren, 269

Suche, 268

## W

Weben, 137

Hoch gehängte Masche, 145

Wechsel der Stricktechnik, 138

Norweger-Methode, 138

Strukturmuster-Methode, 141

Werkzeugleisten, 286

Auswahl-Werkzeug, 306

Bearbeitungswerkzeuge, 287

Datei und Drucksymbole, 287

Obere Werkzeugleiste, 303

Optionen Ansicht, 303

Paletten, 305

Seitliche Werkzeugleiste, 287

Zoom Werkzeuge, 303

## Z

Zählmuster für Doppelbett-Maschinen (in Englisch), 35

Andere Rippen (in Englisch), 37

Bündchen, 35

Doppelbettsymbole (in Englisch), 147

Englische Rippen (in Englisch), 39

Fischer-Rippen (in Englisch), 40

Jacquard, 48

Kombinieren von Rippen und Lochmuster (in Englisch), 46

Muster übertragen, 43

Optionen Handstrick, 44

Stricktechnik, 41

Weitere Muster (in Englisch), 45

Zöpfe, 11, 13

Beigefügte Zöpfe, 12

einfache Kreuzungen, 14

Kreuzungen, 15

Zopf-Organisator, 17

Zöpfe sortieren, 19

Zufällige Farbvariationen, 319

## Das Team

**System design** Matthew Bragg & Cilla Mann  
**Software Design & Programmierung** Matthew Bragg & John Hartley  
**Silverlink 4 Design & Firmware** Jos Timmermans  
**Silverlink 5 Design & Firmware** Justin Bernard / Davlec Ltd.  
**Berater** Cilla Mann, Jos Timmermans, Karen Kuranda, Rita de Jong, LouLou Pirotte, Carol Hocknel  
**Handbuch und Hilfe** Karen Kuranda & Cilla Mann  
**Lernprogramme** Karen Kuranda  
**KnitWriteDK TrueType Schriftart**  
**von** Cilla Mann  
**Roosmalen 1 TrueType Schriftart** Jacqueline Heijdemann / Knitdesign  
**von**

**Soft Byte Ltd** möchte sich bei den folgenden Personen für das zur Verfügungstellen verschiedener Strickmuster bedanken:

Iris Atkinson, Stephanie Cox, Betty Croke, Bonita Dunford, Mrs 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