



Anhang für Eingaben in die Konsole der Pfaff/Passap E6000





Wenn du selten oder gar nicht mit der Konsole deiner E6000 arbeitest, hat dir die Mai-Socke vielleicht Probleme bei der Eingabe bereitet.

Ich habe in der Anleitung zur Socke lediglich die Nummer des Anschlags (1), sowie die Nummer für die Technik/das Muster angegeben: leider war es mir nicht bewusst, dass die E6000 doch häufig gänzlich ohne Konsole genutzt wird und deshalb deren Bedienung nicht allen geläufig ist.

Das war natürlich keine Absicht, deshalb nun ein separater Anhang für die Eingaben in die Konsole.

Generell könnte man die Socke natürlich komplett mit Konsole stricken, aber ich beschreibe die Eingabe so, dass sie erst bevor das Muster beginnt benötigt wird.

Zum Vergleich:

Die komplette Eingabe wäre

- Anschlag
- Muster A fürs rundstricken
- Muster B für den rundgemusterten Abschnitt

Den Anschlag mache ich immer ohne Konsole, ebenso das rundstricken – das geht deutlich schneller und dafür ist wirklich keine Elektronik nötig.

Möchtest du das dennoch komplett mit Elektronik machen bedenke, dass du nach dem umhängen auf rund deine Nadelzahl korrigieren musst, ebenso bei den Abnahmen vor und den Zunahmen nach dem Muster.

Für jede Änderung müssen Vorwahlreihen mit SX absolviert werden.

Bedenke, dass du im Umgang und der Eingabe mit der E6000 nur sicherer wirst, wenn du es auch nutzt: das üben der Eingaben, der Änderungen und richtig "lesen" was die Konsole in ihrem Display anzeigt kann dir leider keiner abnehmen.

Ich empfehle dir die Unterweisungskurse zur E6000, die du dir kostenlos herunterladen kannst.

Gleiches gilt für den in der Konsole integrierten Formcomputer: er macht einen wirklich tollen Job – lass´ dich bloß nicht von den langen Zahlenkolonnen abschrecken.

Auch hier hilft Training: probiere einfach Dinge in kleinen Größen aus, zB einen Babypulli oä aus Restewolle. So wirst du schnell feststellen, was für eine tolle Unterstützung das ist.

Und noch ein letzter Hinweis: deine E6000 kann ohne Konsole deutlich weniger, als eine Duo80 – wäre doch mehr als schade, wenn ihr Potential nicht -wenigstens annähernd-ausgeschöpft wird.





## Eingaben in die Konsole für die Mai-Socke

(Anschlag, Bündchen, Runden und Abnahmen sind bereits gestrickt)

Konsole anschalten – im Display steht PROGR → Enter (Sollte das nicht dastehen drücke die Schnellvorlauftaste mit den 3 Pfeilen)

- Löschen Enter
- Anschlag 1 Enter
- Alle Muster No
- Muster A 162 Enter
- Test No
- Alle Muster Enter
- Form No
- Li. Nd. -90 16 Enter (du gibst hier die Nadelanzahl deiner Größe ein)
- Re. Nd. +90 16 Enter (du gibst hier die Nadelanzahl deiner Größe ein)
- Start Anschl Enter
- Start Pos \*Schiebe das Schloss auf die Startposition: die ist IMMER ganz rechts vor der ersten Nadel!)\*
- Anschlag Taste ABC (damit überspringst du den Anschlag, denn das ist ja schon alles erledigt)
- Muster A Enter

Ab jetzt folgst du den Angaben der Konsole für Vorwahlreihe etc. Das war's schon.

Denke wie immer daran in deinem Anleitungsbuch die genutzte Technik (hier also 162) nachzuschlagen, nur so weißt du, wie du die hinteren Nadeln und Stösser einzustellen hast. Die Konsole weißt dich lediglich auf's nachschlagen hin, indem sie im Display während der Vorwahlreihen anzeigt "Nadeln" und "Stösser".

Die Einstellungen des hinteren Schlosses jedoch werden wieder von der Konsole angegeben – auch ob und welche Pfeiltasten.

Achte beim Nachschlagen auch immer auf evtl. vorhandene zusätzliche Hinweise. Bei Technik 162 (auf Seite 151) steht zusätzlich dabei, dass bei dieser Technik der Farbwechsel nicht extra angezeigt wird (durch einen Piepton), sondern immer erfolgt, wenn auf dem Display die Schlossstellung fürs hintere Bett angezeigt wird.

Du siehst, es stehen immer alle nötigen Informationen dabei, du brauchst dann nur noch stricken ©

Nun sollte alles mit der Konsole und der Mai-Socke klappen.



12 Monate – 12 Socken Mai 2024



Falls dich irritiert, dass ich bei der Eingabeliste oben eben doch einen Anschlag dabei habe, obwohl die Konsole erst vor dem Muster eingeschaltet wird: das geht nicht anders und ist die normale "Abfrage" der Konsole – deshalb muss immer ein Anschlag eingegeben werden, dafür kann man ihn nachher überspringen (wie oben beschrieben).

Solltest du bei der Anzeige "Anschlag" statt der ABC-Taste versehentlich doch Enter gedrückt haben, kannst du den Anschlag zwar nicht mehr elektronisch überspringen, aber ihn mit GX/GX "stricken": das Schloss bzw. die Maschine weiß nicht, was du eingestellt hast, ob und wieviel schon gestrickt wurde, deshalb dann einfach die Anschlagsreihen im Leerlauf durchstricken (sind ja max. 3).

Jetzt wünsche ich viel Freude mit der Mai-Socke und viel Spaß beim zukünftigen üben/trainieren mit deiner Konsole.

Diese Anleitung ist nur zum privaten Gebrauch – der Verkauf, die Vervielfältigung, die Verfilmung und Weitergabe dieser Anleitung, auch in Auszügen, ist nicht gestattet. Das Urheberrecht dieser Anleitung und der Bilder liegt ausschließlich bei mir. ©die Strickschmiede/Kirsten Schreiweis 2024

Quelle Sockentabelle: mit freundlicher Genehmigung von Kerstin Michler/Strickmoden <u>http://www.strickmoden.de/strickdesign/socken\_duomatic.html</u> Folge mir gerne auf folgenden Plattformen <u>Facebook | Instagram | Pinterest | meine Homepage |</u> Bei Fragen erreichst du mich per eMail <u>kontakt@strickschmiede.com</u>



