



Máquina de Costura Automática Programável
Modelo IVM-3020
Painel de Toque H (*Touch Panel H*)



Manual de Programação

CONTEÚDO

1- Procedimento de montagem de modelo.....	1
1.1 Iniciar a operação na tela principal.....	1
1.2 Abrir a tela de Menu múltiplo.....	1
1.3 Visor da tela do modo de entrada.....	1
1.3.1 Reinsere.....	1
1.3.2 Ajustar a velocidade.....	2
1.3.3 Ajustar intervalo de ponto.....	2
1.3.4 Confirmar a entrada.....	2
1.3.5 Modificar os parâmetros ajustados.....	2
1.4 Tela que mostra o cursor de inserir.....	2
1.5 Mostrará a tela de modo catálogo para inserir o cursor.....	3
1.6 Pressionar a tecla “return to origin” (retorne à origem).....	3
1.7 Selecionar o método salvar.....	3
1.8 Retornar à tela principal.....	3
2- Informações complementares sobre a tela de inserir cursor.....	4
3- Entrada básica.....	6
3.1 Entrada linear.....	6
3.2 Inserir arco.....	9
3.3 Inserir círculo.....	12
3.4 Inserir Curva.....	15
3.5 Inserir Polígono.....	19
3.6 Entrada de ponto de costura.....	22
3.7 Função inserir código.....	25
3.8 Inserir aplicação.....	27
3.8.1 Inserir costura de arremate (arremate no início e no final).....	28
3.8.2 Entrar na costura de arremate (arremate múltiplo).....	29
3.8.3 Inserir multi costura.....	31
3.8.4 Entrada de costura lateral (com arremates múltiplos).....	33
3.8.5 Costura zig-zag (com arremates múltiplos).....	35
3.9 Combinação dos métodos inseridos.....	38
3.10 Carregar os modelos salvos.....	39
3.11 Degraus na espessura do tecido na costura.....	40
4- Modificação de dados de arquivo de modelo.....	42
4.1 Método para entrar o modo de modificação.....	43
4.2 Método para terminar o modo de modificação.....	44
4.3 Método para alimentar a origem após a modificação.....	44
4.4 Confirmação da modificação de modelo.....	44
4.4.1 Mover o ponto inicial da costura.....	45
4.4.2 Deletar pontos.....	45
4.4.3 Mudar a posição da agulha/ adicionar ponto.....	45
4.4.4 Mover seção.....	45
4.4.5 Modificação de seção.....	46
4.5 Ponto inicial da mudança da costura.....	46
4.5.1 Selecionar para mudar o ponto inicial da costura.....	46
4.5.2 Mover o ponto inicial da costura/ Confirmação.....	47
4.5.3 Confirmar os dados modificados.....	47
4.5.4 Checar o modelo modificado na tela padrão.....	47

4.6	Deletar ponto (deletar ponto no local indicado).....	47
4.6.1	Selecionar ponto para deletar.....	48
4.6.2	Deletar pontos no local indicado.....	48
4.6.3	Apontar a posição inicial para deletar.....	48
4.6.4	Indicar a posição final para deletar.....	48
4.6.5	Confirmar a posição para deletar.....	49
4.6.6	Confirmar o modelo após deletar ponto.....	49
4.6.7	Checar se o modelo modificado está na tela padrão.....	49
4.7	Apagar ponto (apagar todos os pontos atrás da posição indicada).....	49
4.7.1	Selecionar ponto para apagar.....	49
4.7.2	Apagar pontos no local apontado.....	50
4.7.3	Confirmar a posição para apagar.....	50
4.7.4	Confirmar o modelo após apagar os pontos.....	50
4.7.5	Checar o modelo modificado na tela padrão.....	50
4.8.	Inserir ponto (inserir um ponto).....	51
4.8.1	Selecionar a entrada de ponto.....	51
4.8.2	Indicar o local para adicionar o ponto.....	51
4.8.3	Ajustar o método para adicionar ponto.....	51
4.8.4	Confirmar o modelo após a adição de um ponto.....	52
4.8.5	Checar o modelo modificado na tela padrão.....	52
4.9.	Inserir ponto (adicionar um mesmo ponto).....	52
4.9.1	Selecionar “Stitch Insertion” (entrada de ponto).....	52
4.9.2	Indicar o local para adicionar ponto.....	53
4.9.3	Ajustar o método para adicionar o ponto.....	53
4.9.4	Confirmar o modelo após adiciona um mesmo ponto.....	53
4.9.5	Checar o modelo modificado na tela padrão.....	53
4.10.	Mudar a posição do ponto (a outra posição permanece a mesma).....	54
4.10.1	Selecionar “Change Stitch Position” (mudar a posição do ponto).....	54
4.10.2	Indicar a posição do ponto a ser alterada.....	54
4.10.3	Confirmar o modelo modificado.....	54
4.10.4	Checar o modelo modificado na tela padrão.....	55
4.11.	Alterar a posição do ponto (As outras posições envolvidas seguem a mudança).....	55
4.11.1	Selecionar “Change Stitch Position” (alterar a posição do ponto).....	55
4.11.2	Indicar a posição do ponto para alterar.....	55
4.11.3	Ajustar o método e quantidade a mover.....	56
4.11.4	Confirmar o modelo após a mudança.....	56
4.11.5	Checar o modelo modificado na tela padrão.....	56
4.12.	Mover seção (pontos à frente e atrás mudam suavemente).....	56
4.12.1	Selecionar “Section Move” (Mover seção).....	57
4.12.2	Selecionar o ponto inicial da seção para mover.....	57
4.12.3	Selecionar o ponto final da seção para mover.....	57
4.12.4	Ajustar o método para mover e o intervalo de ponto.....	57
4.12.5	Ajustar o montante a mover.....	58
4.12.6	Confirmar o modelo após a mudança.....	58
4.12.7	Ajustar o método para mover e o intervalo de pontos.....	58
4.12.8	Confirmar o modelo após a mudança.....	58
4.13.	Mover seção (adicionar novos pontos à frente ou atrás).....	59
4.13.1	Selecionar “Section Move” (Mover seção).....	59
4.13.2	Selecionar o ponto inicial da seção a mover.....	59
4.13.3	Selecionar o ponto final da seção para mover.....	59
4.13.4	Ajustar o método para mover e o intervalo de pontos.....	60
4.13.5	Ajustar o montante a ser movida.....	60
4.13.6	Confirmar o modelo após a mudança.....	60

4.14 Mudar o método de deslocamento.....	60
4.14.1 Selecionar “Section move” (mover seção).....	60
4.14.2 Selecionar o ponto inicial da seção a mover.....	61
4.14.3 Selecionar o ponto final da seção para mover.....	61
4.14.4 Ajustar o método de deslocamento e o intervalo de ponto.....	61
4.14.5 Ajustar o montante a ser movida.....	61
4.14.6 Confirmar o modelo após a mudança.....	62
4.15 Alterar seção (linear).....	62
4.15.1 Selecionar a seção para mover.....	62
4.15.2 Selecionar o método de alteração.....	62
4.15.3 Selecionar o ponto inicial da seção a mover.....	63
4.15.4 Selecionar o ponto final da seção para mover.....	63
4.15.5 Confirmar o modelo após a mudança.....	63
4.16 Alterar seção (Polígono, arco e curva).....	64
4.16.1 Selecionar o método de alteração.....	64
4.16.2 Selecionar o método de alteração.....	64
4.16.3 Selecionar o ponto inicial da seção a mover.....	64
4.16.4 Selecionar o ponto final da seção para mover.....	65
4.16.5 Entrar com a nova posição.....	65
4.16.6 Confirmar para criar o modelo após alterar a seção.....	65
4.16.7 Confirmar o modelo após a mudança.....	65
4.17 Alterar Seção (costura em zig-zag).....	65
4.17.1 Selecionar a seção para alterar.....	66
4.17.2 Selecionar o método de alteração.....	66
4.17.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.....	66
4.17.4 Selecionar o ponto final da seção para alterar.....	66
4.17.5 Confirmar a criação do novo modelo.....	67
4.17.6 Confirmar o modelo após a mudança.....	67
4.18 Alterar seção (alimentação).....	67
4.18.1 Selecionar “section Change” (alterar seção).....	67
4.18.2 Selecionar o método de alteração.....	67
4.18.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.....	68
4.18.4 Selecionar o ponto final da seção para alterar.....	68
4.18.5 Entrar com a nova posição.....	68
4.18.6 Confirmar a criação do novo modelo.....	68
4.18.7 Confirmar o modelo após a mudança.....	68
4.19 Mudar seção (pular ponto).....	69
4.19.1 Selecionar “Section Change” (alterar seção).....	69
4.19.2 Selecionar o método de alteração.....	69
4.19.3 Selecionar o ponto inicial e final da seção para alterar.....	69
4.19.4 Confirmar o modelo após a mudança.....	69
4.20 Alterar seção (inserir ponto)	70
4.20.1 Selecionar “section Change” (alterar seção).....	70
4.20.2 Selecionar a posição para inserir.....	70
4.20.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.....	70
4.20.4 Confirmar o modelo após a mudança.....	71
4.21 Alterar o intervalo de ponto (pontos na seção indicada).....	71
4.21.1 Selecionar “section Change” (alterar seção).....	71
4.21.2 Selecionar o método de alteração.....	72
4.21.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.....	72
4.21.4 Selecionar o ponto final da seção para alterar.....	72
4.21.5 Ajustar o intervalo de ponto.....	72
4.21.6 Confirmar a figura após alterar.....	73

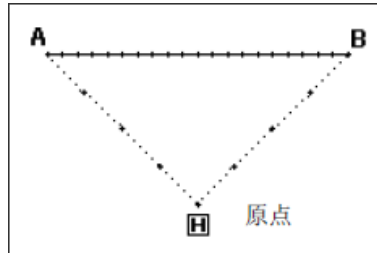
4.22 Alterar intervalo de ponto (todos os pontos após a seção indicada).....	73
4.22.1 Selecionar “section Change” (alterar seção).....	73
4.22.2 Selecionar o método de alteração.....	73
4.22.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.....	74
4.22.4 Ajustar o intervalo de ponto.....	74
4.22.5 Confirmar o modelo após a mudança.....	74
4.23 Alterar a velocidade da costura (pontos na seção indicada).....	74
4.23.1 Selecionar “section Change” (alterar seção).....	75
4.23.2 Selecionar o método de alteração.....	75
4.23.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.....	75
4.23.4 Selecionar o ponto final da seção para alterar.....	75
4.23.5 Ajustar a velocidade.....	75
4.23.6 Confirmar o modelo após a mudança.....	76
4.24 Alterar a velocidade da costura (todos os pontos após a posição indicada).....	76
4.24.1 Selecionar “section Change” (alterar seção).....	76
4.24.2 Selecionar o método de alteração.....	76
4.24.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.....	77
4.24.5 Confirmar o modelo após a mudança.....	77
4.25 Alterar código (inserir código).....	77
4.25.1 Selecionar “section Change” (alterar seção).....	77
4.25.2 Selecionar a posição para inserir o código.....	78
4.25.3 Selecionar o código para inserir.....	78
4.25.4 Confirmar a entrada.....	78
4.25.5 Confirmar o modelo após a mudança.....	78
4.26 Alterar código (deletar código).....	79
4.26.1 Selecionar “Section Change” (alterar seção).....	79
4.26.2 Selecionar a posição para deletar o código.....	79
4.26.3 Confirmar a Deleção.....	79
4.26.4 Confirmar o modelo após a mudança.....	80
4.27 Mudar Origem (sub-origem).....	80
4.27.1 Selecionar “Sub-origin Change” (mudança da sub-origem).....	80
4.27.2 Ajustar a posição da origem.....	80
4.27.3 Ajustar a posição da sub-origem.....	81
4.27.4 Terminar a alteração de origem.....	81
5-Transformação de dados de modelo.....	82
5.1 Método de entrar no modo de transformação.....	83
5.2 Método para terminar o modo de transformação.....	83
5.3 Confirmação do modelo modificado.....	83
5.4 Correção da origem.....	83
5.4.1 Entrar no modo de correção de origem.....	83
5.4.2 Ajustar o valor de correção da origem.....	84
5.4.3 Confirmar o modelo após a mudança.....	84
5.5 Costura de Arremate (arremate no início e no final).....	84
5.5.1 Entrar no modo de transformação de arremate.....	84
5.5.2 Ajustar a posição para a transformação do arremate.....	85
5.5.3 Selecionar Backstitch sewing (costura de arremate).....	85
5.5.4 Ajustar detalhes da costura de arremate.....	85
5.5.5 Confirmar o modelo após a mudança.....	85
5.6 Costura de Arremate (arremates múltiplos).....	86
5.6.1 Entrar no modo de transformação de arremate.....	86
5.6.2 Ajustar a posição para a transformação do arremate.....	86
5.6.3 Selecionar o arremate múltiplo.....	86
5.6.4 Ajustar detalhes de arremate múltiplo.....	87
5.6.5 Confirmar o modelo após a mudança.....	87

5.7	Transformação da costura sobreposta.....	87
5.7.1	Entrar no modo de transformação da costura sobreposta.....	87
5.7.2	Ajustar o ponto final para a costura sobreposta.....	87
5.7.3	Selecionar o número de pontos da costura sobreposta.....	88
5.7.4	Confirmar o modelo após a mudança.....	88
5.8	Transformação da redução da costura.....	88
5.8.1	Entrar no modo de transformação de redução da costura.....	88
5.8.2	Entrar no modo de transformação da costura múltipla.....	88
5.8.3	Confirmar o modelo após a mudança.....	89
5.9	Transformação de costura em espinha de peixe.....	89
5.9.1	Entrar no modo de transformação de arremate.....	89
5.9.2	Ajustar a posição para a transformação do zig-zag.....	89
5.9.3	Selecionar tipo de costura em zig-zag.....	90
5.9.4	Ajustar os detalhes do zig-zag.....	90
5.9.5	Confirmar o modelo após a mudança.....	90
5.10	Escala para cima/baixo.....	90
5.10.1	Entrar no modo de transformação de arremate.....	91
5.10.2	Ajustar o método para escalar o modelo.....	91
5.10.3	Ajustar a posição do ponto base.....	92
5.10.4	Ajustar a posição do ponto base (dealhes).....	92
5.10.5	Confirmar o modelo após a mudança.....	92
5.11	Espelho.....	93
5.11.1	Entrar no modo espelho.....	93
5.11.2	Ajustar o método de espelho.....	93
5.11.3	Confirmar o modelo após a mudança.....	94
5.12	Rotação.....	94
5.12.1	Entrar no modo de rotação.....	94
5.12.2	Selecionar o método de rotação.....	95
5.12.3	Ajustar a posição do ponto base.....	95
5.12.4	Ajustar a posição do ponto base (detalhes).....	96
5.12.5	Confirmar a rotação.....	96
5.12.6	Confirmar o modelo após a mudança.....	96
5.13	Transformação da costura lateral.....	96
5.13.1	Entrar no modo de transformação de costura lateral.....	97
5.13.2	Selecionar a seção de costura lateral para a transformação.....	97
5.13.3	Selecionar o método para a transformação da costura lateral.....	97
5.13.4	Confirmar o modelo após a mudança.....	98
5.14	Reentrar multi costura.....	98
5.14.1	Entrar no modo de reentreada multi costura.....	98
5.14.2	Selecionar a seção de multi costura para transformar.....	98
5.14.3	Ajustar o método para a transformaçã multi costura.....	99
5.14.4	Confirmar o modelo após a mudança.....	99
5.15	Reprodução.....	100
5.15.1	Entrar no modo de reprodução.....	100
5.15.2	Ajustar o ponto inicial da reprodução.....	100
5.15.3	Ajustar a posição para a reprodução.....	100
5.15.4	Confirmar o modelo após a mudança.....	100
5.16	Direção reversa.....	101
5.16.1	Entrar no modo de direção reversa.....	101
5.16.2	Ajustar o ponto inicial para direção reversa.....	101
5.16.3	Confirmar o modelo após a mudança.....	101
5.17	Adicionar figura.....	102

Confecção de Modelo de Acordo com a Figura

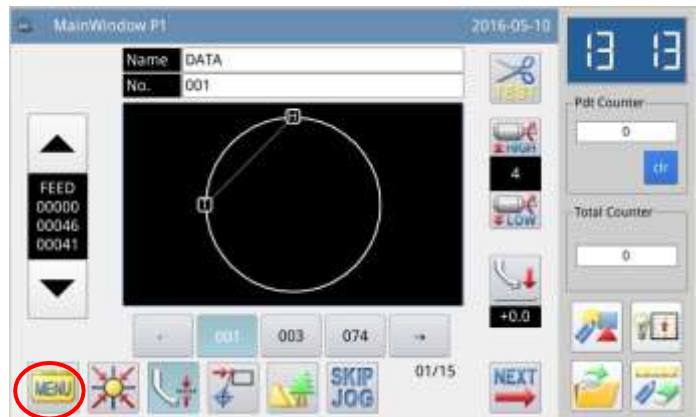
1- Procedimento de montagem de modelo.

Primeiramente, faremos a introdução do procedimento de elaborar um modelo usando figuras como material e a troca entre telas. Como exemplo, iremos explicar como fazer o modelo a seguir,



1.1 Iniciar a operação na tela principal.

Pressione na tela principal.



1.2 Abra a tela de Menu múltiplo

Na tela de Menu múltiplo pressione



1.3 Visor da tela do modo de entrada

1.3.1- Reinsserir

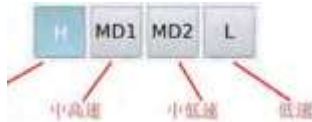
Se o usuário precisar substituir o material inserido por um novo material, pressione para limpar o material da montagem do modelo anterior e refazer o modelo.

Se o usuário continuar a montagem do modelo com o material anteriormente

inserido, pressione para continuar.



1.3.2- Ajustar a velocidade



1.3.3- Ajustar intervalo de ponto

Através de ou , o usuário poderá inserir o intervalo de ponto, alcançando de 0,1mm – 12,7mm.

1.3.4- Confirmar a entrada

Após ajustar os parâmetros acima, pressione

1.3.5- Modificar os parâmetros ajustados

Esta função foi recentemente adicionada em montagem de modelo, modificando a alterando as telas, com as quais todos os parâmetros relacionados podem ser mostrados conjuntamente para que o usuário ajuste-os facilmente.

1.4- Tela que mostra o cursor de inserir.

Nos ajustes padrão, o código é FEED (alimentação), quando a tela é mostrada, segure para mover o ponto inicial A para a posição embaixo da agulha. (Quando o usuário pressionar as teclas de direção, a localização de X/Y na tela irá mudar).

Quando A atingir o seu destino pressione para confirmar. (A operação para movimentar para o ponto A está terminada).

Nota: Somente quando a agulha estiver no final do modelo, o usuário poderá inserir novo modelo. Por isso, após o movimento lento para trás ou para frente, se a agulha não estiver no final do modelo, as teclas de direção ficarão travadas. Somente quando o usuário usar o modo lento para mover a agulha até o final do modelo, que será possível inserir um novo modelo.

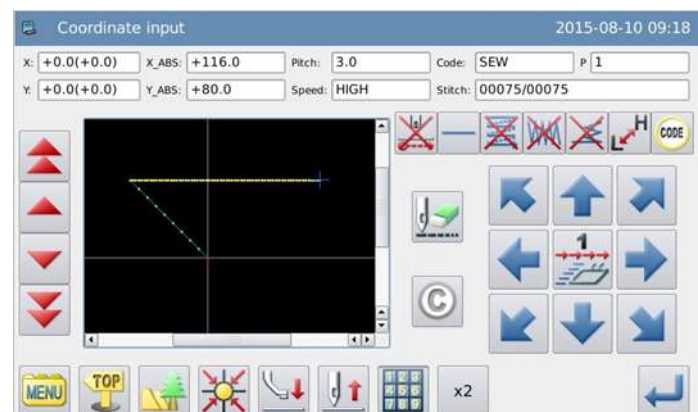


Então pressione para mudar o código


para costurar. Depois, segure para mover o ponto final B para a posição debaixo da agulha.

Quando B chegar ao seu destino, pressione para confirmar. (está criada a operação de costurar ponto linear de A à B).

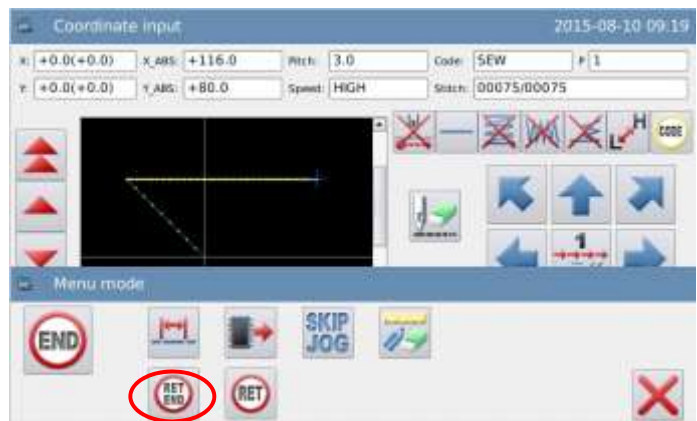
Pressione




1.5 Mostrará a tela de modo catálogo para inserir o cursor

Pressione  para gerar dados para retornar à origem e finalizar a entrada.


Nota: O bastidor irá automaticamente retornar à origem, então preste atenção à posição de pausa da agulha.



1.6 Pressionar a tecla “return to origin” (retorne à origem).

Pressione .

1.7 Selecionar o método salvar

Após selecionar o método salvar, pressione  para confirmar. (aqui, seleciona-se “saved as new file” – salvo como novo arquivo)

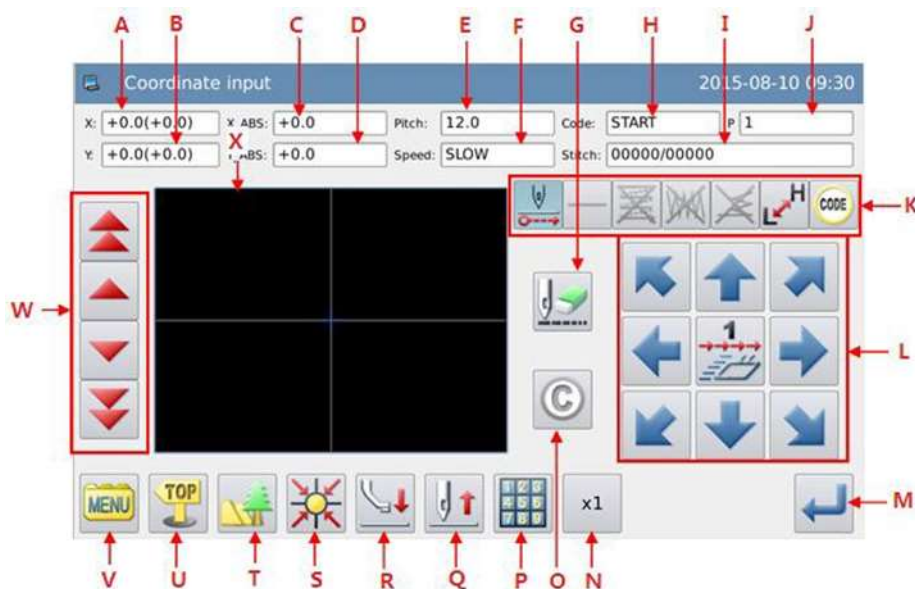


1.8 Retornar à tela principal



Após retornar à tela principal, verifique a figura inserida. Até então, a entrada estará terminada.



2. Informações complementares sobre a tela de inserir cursor












Lista de funções:

No	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
A	Coordenada relativa de X	O valor da coordenada relativa de X no deslocamento atual
B	Coordenada relativa de Y	O valor da coordenada relativa de Y no deslocamento atual
C	Coordenada absoluta de X	O valor de X na coordenada atual
D	Coordenada absoluta de Y	O valor de Y na coordenada atual
E	Intervalo de ponto	O intervalo de ponto ajustado. Nota: O intervalo de ponto para alimentação vazia é 12.0 mm
F	Velocidade	A velocidade do ponto atual
G	Cancelar a última entrada	Cancelar o último ponto inserido e voltar ao ponto anterior
H	Código	O código inserido atualmente.
I	Número de pontos do modelo.	O Número de pontos pela posição atual da agulha / número total de pontos
J	Número de formas de pontos	O número de formas de pontos inseridos na edição atual
K	Inserir elaboração de modelo	Cada função de elaborar modelo
L	Teclas de direção	Move a agulha para cada direção
M	Teclas de confirmação	Confirma o modelo atual inserido
N	Escalonamento para cima	Aumenta a tela mostrada
O	Cancela (volta ao passo anterior)	Pressione para cancelar a entrada ainda sem confirmação e retorne ao Anterior)
P	Inserir coordenadas	Insira as coordenadas exatas.
Q	Ajuste da posição da agulha	Faz a agulha mover para cima e para baixo
R	Calcador intermediário	Levanta o calcador intermediário
S	Volta à origem	Pressione para mover a agulha de volta à origem
T	Prevê o modelo	Tem uma visão geral do modelo que está sendo feito
U	Sair	Retorna à tela anterior
V	Menu	Acessa o modo menu
W	Movimento lento	 : Faz movimento lento para frente e para trás no modelo criado.  : faz movimentos rápidos para frente e para trás no modelo criado.
X	Mostra o modelo	Mostra o modo de modelo

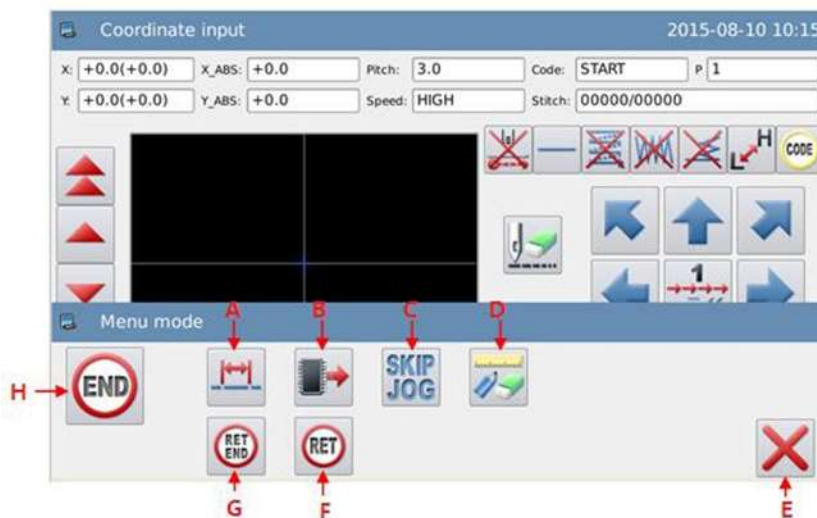
Funções de inserir elaboração de modelo



Lista de funções

TECLA	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
	Tecla de alimentação (deslocamento)	Ajustar o modo de deslocamento para a entrada correta:  Com deslocamento  Sem deslocamento
	Ajuste do método de entrada	Indica o método básico de entrada usado (ponto, costura, entrada linear, entrada de polígono, entrada de círculo, entrada de arco, curva, etc.), e pressione para inserir o menu de ajustes do método de inserir.
	Ajuste de multi costura/ costura lateral	Indica o status de multi costura ou costura lateral no modelo atual costura lateral (incluindo falta de deslocamento multi costura, costura simultânea, multi costura reversa e costura lateral), pressione para inserir o menu de setup dos parâmetros de multi costura e costura lateral detalhados.
	Ajuste de costura espinha de peixe/costura lateral	Indica o status de entrada de costura espinha de peixe no modelo atual (incluindo sem espinha de peixe e com espinha de peixe, etc), e pressione para inserir o menu de ajuste de parâmetros de espinha de peixe detalhados.
	Ajuste de entrada de arremate	Indica o status da entrada do arremate no modelo atual (incluindo nenhum, arremate, costura com arremate, múltiplos arremates, etc.), pressione para inserir o menu de ajuste dos parâmetros de arremate detalhados.
	Mudar velocidade da costura	Pressione para mudar a velocidade da costura na ordem (rápida, md2, md1, lento, rápido)
	Função inserir código	Pressione para inserir na função de tela de ajuste de código.

Tela de inserir o cursor no modo catálogo










Lista de funções:

No	FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
A	Mudar intervalo de ponto	Pressione para inserir na tela para mudar o intervalo (tamanho) de ponto

B	Carregar dados de modelo	Pressione para adicionar dados do modelo salvo na memória atrás do modelo sendo criado
C	Movendo rápido	Pressione para inserir na tela de ajuste de movimento rápido
D	Modificação da figura	Pressione para inserir no modo de modificação
E	ESC	Sai do módulo catálogo
F	Retorna à origem	Pressione para criar dados para retornar à origem
G	Retorna à origem e terminar o modo de entrada	Pressione para criar o material para retornar à origem e terminar, para finaliza a entrada de figura.
H	Finaliza a entrada	Pressione para criar os dados para terminar, assim termina o modo de entrada de figura.


3. Entrada básica

Método de entrada básica

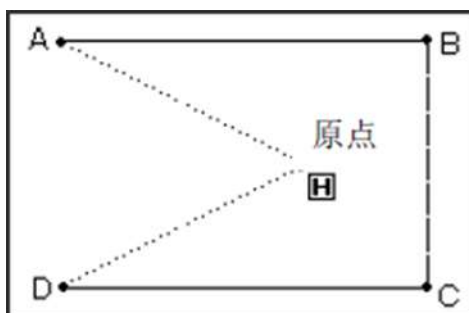
FUNÇÃO	TECLA	DESCRIÇÃO
Entrada linear		Entra 2 pontos. Faz uma costura linear entre a posição atual (a da entrada), e qualquer ponto entrado.
Entrada arco		Entra 3 pontos. Faz uma costura em arco entre a posição atual e outros 2 pontos inseridos.
Entrada em círculo		Entra 3 pontos. Faz costura em círculo entre a posição atual e outros 2 pontos inseridos.
Entrada curva		Faz costura curva além da posição atual e outros pontos inseridos. Nota: Pode-se inserir no máximo 2000 pontos.
Entrada polígono		Faz costura linear além da posição atual e outros pontos inseridos para formar um polígono. Nota: Pode-se inserir no máximo 2000 pontos.
Costurar ponto		Costura na forma de um ponto.
Função inserir código		Entra a função código na figura inserida.

3.1 Entrada linear

Operação Pontos:



- Selecione 
- Entre 2 pontos: Faça costura linear entre a posição atual (A inserida), e qualquer ponto inserido.

Exemplo: Como fazer o modelo abaixo.




Instruções de operações:

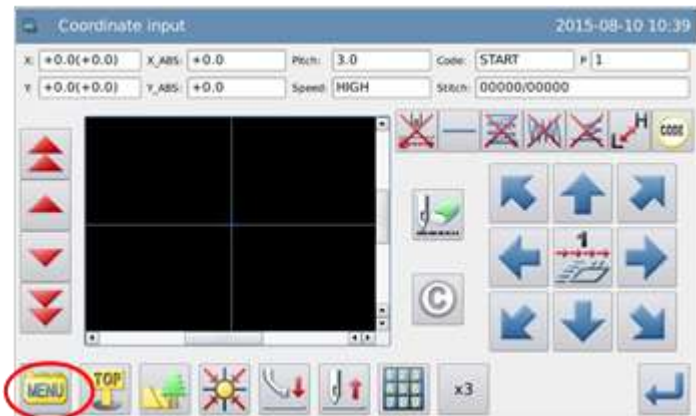
1. Entre os dados de alimentação para o ponto A

1.1 Pressione  e então  para inserir a tela de inserir modo. Após ajustar as condições, a tela mudará para a tela de inserir cursor (veja referência em 1.1 procedimento de elaborar modelo).

1.2 Cheque se o código é “feed” (alimentação). Se não estiver em “feed”,

pressione  para trocar o código para “feed” (alimentação).

1.3 Use as teclas de direção para mover o ponto A embaixo da agulha.



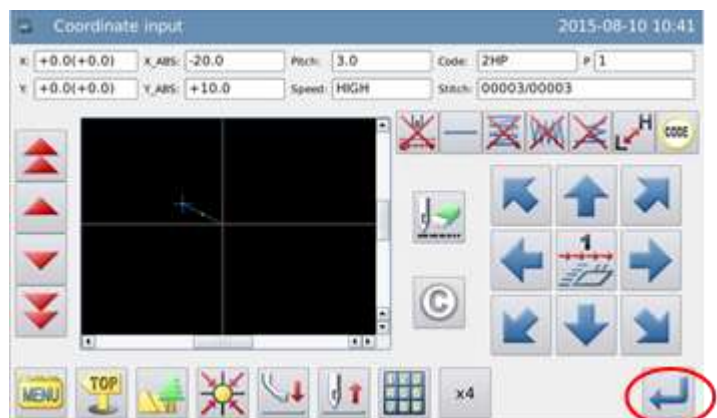
2. Ajuste a alimentação para o ponto A.

3.2.1 Cheque a quantidade de deslocamento (coordenadas relativas de X e Y).

Exemplo: X: -20.0 Y:+10.0

3.2.2 Pressione  para criar dados de alimentação do ponto A.


3.2.3 A quantidade de deslocamento (coordenadas relativas de X e Y), será apagada.

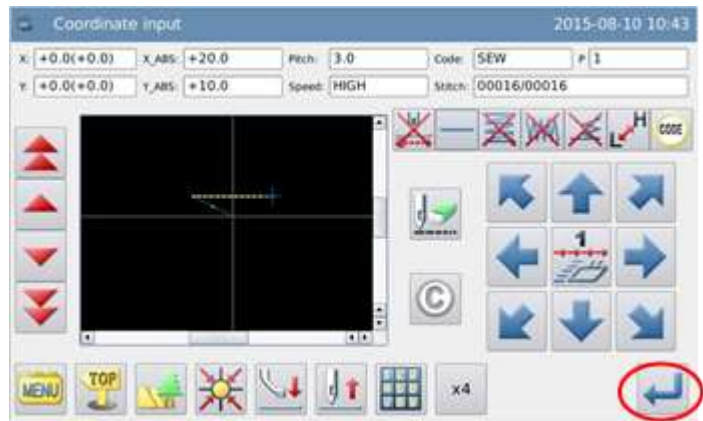


3. Ajuste a costura para o ponto B

3.1 O código muda automaticamente para costurar.


3.2 Use as teclas de direção para mover o ponto B embaixo da agulha.

3.3 Pressione  para criar dados de costura linear para o ponto.



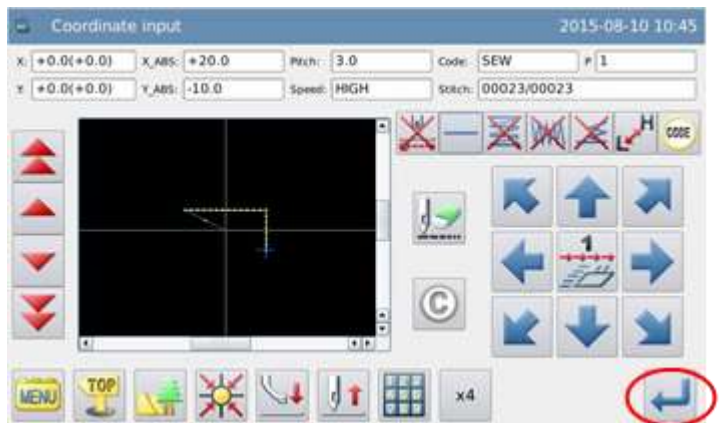
4. Inserir a costura do ponto C para o ponto D

4.1 Use as teclas de direção para mover o ponto C embaixo da agulha.

4.2 Pressione  para criar dados de costura linear para o ponto C.

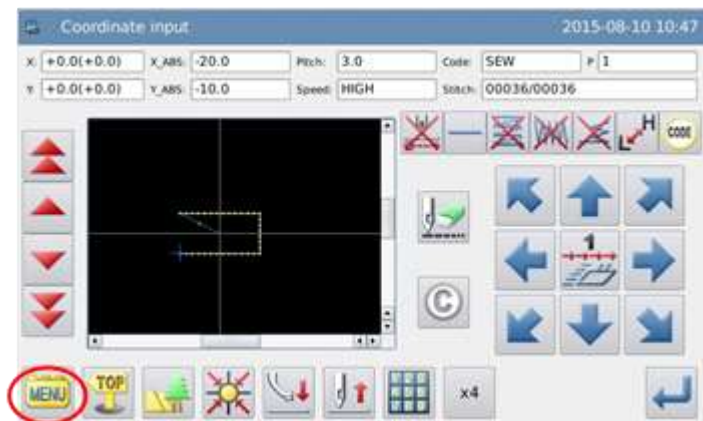
4.3 Use as teclas de direção para mover o ponto D embaixo da agulha.

4.4 Pressione  para criar dados de costura linear para o ponto D.



5. Ajuste a costura para o ponto D.

Pressione 

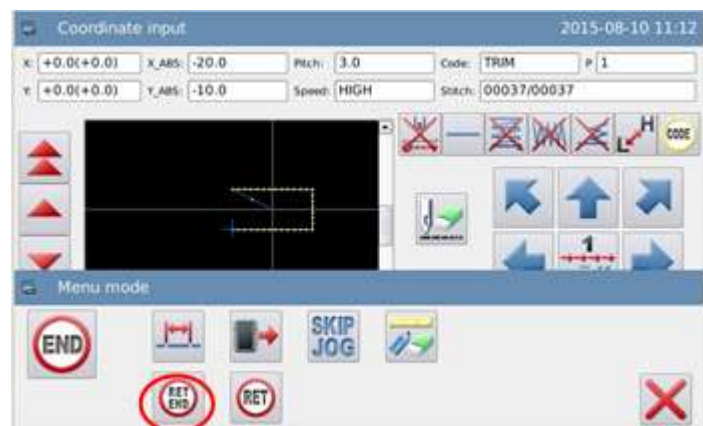


6. Entre dados para retornar à origem e terminar


6.1 Pressione  para criar dados para retornar à origem e terminar.

6.2 A tela mostrará a mensagem “Please Press the Key for Returning to Origin”. (pressione a tecla para retornar à origem).

Então pressione .





7. Salve os dados do modelo

3.7.1 Após selecionar o método de salvamento, pressione .

3.7.2 Retorne à tela principal.

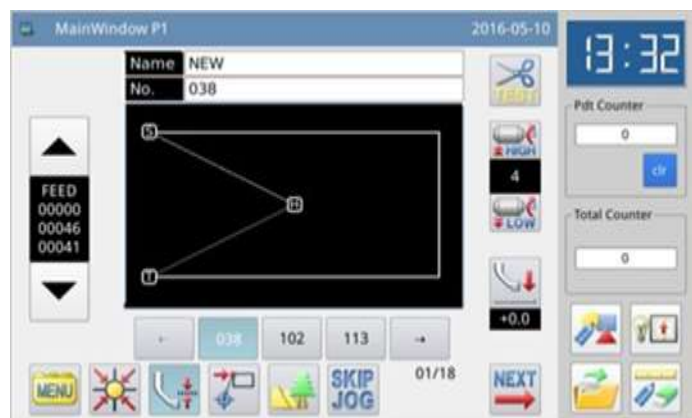


8. Cheque os dados do modelo

8.1 Cheque os dados do modelo. O usuário poderá usar   para checar a ação do modelo.


(Se ainda estiver inserindo os dados do modelo, pressionar “enter” pode permitir também que o usuário faça o mesmo teste).

8.2 Para qualquer modificação, veja a referência em “modificação de dados do arquivo de modelo”.

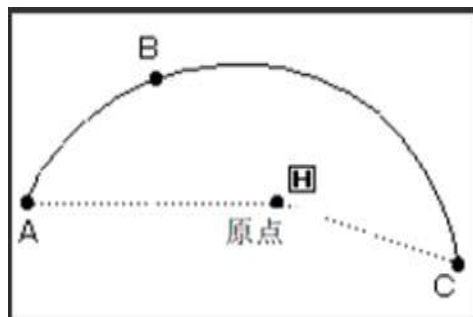


3.2 Inserir arco

Pontos da operação:



- Selecione 
- Inserir 3 pontos; faça a costura do arco a partir da posição atual para os outros 2 pontos.


Exemplo: Como fazer o modelo abaixo.



Instruções de operação:

1. Inserir os dados de alimentação para o ponto A.

1.1 Pressione  e então  para inserir a tela de modo de entrada. Após ajustar as condições, a tela será trocada para a tela de entrada de cursor (veja referência em !! Procedimento de elaboração de modelo).

1.2 Cheque se o Código é “feed” (alimentação). Se não estiver, pressione  para mudar o código para “Feed” (alimentação).




1.3 Use as teclas de direção para mover o ponto A embaixo da agulha.

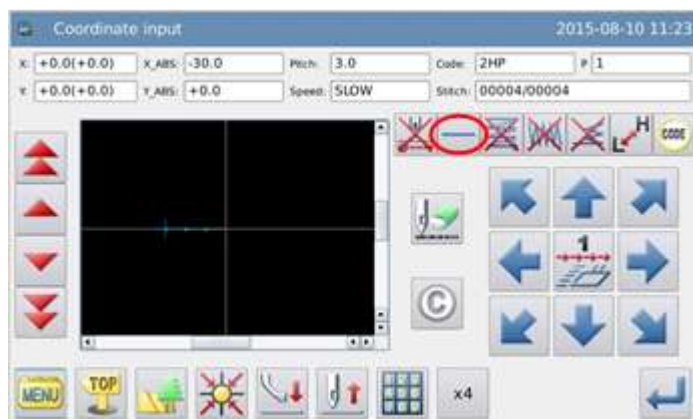


2. Mude o método de entrada

2.1. Limpe a quantidade de deslocamento.

2.2 O código muda automaticamente para costurar.

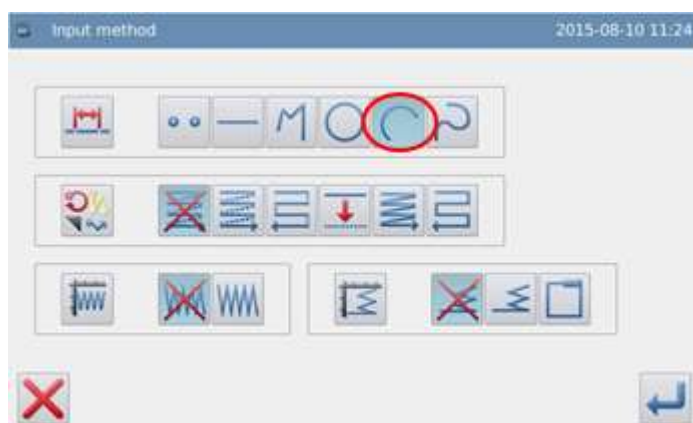
2.3 Se o ícone mostrado não for  (na posição de  na figura correta), pressione  para mostrar a tela de ajuste de dados de entrada (O tipo de costura atual será mostrado nesta tecla).



3. Ajuste como entrada de arco

3.1 Pressione  e então  para confirmar.


3.2 A tela irá retornar para a tela de entrada do cursor.



4. Ajuste a costura do ponto B para o ponto C.

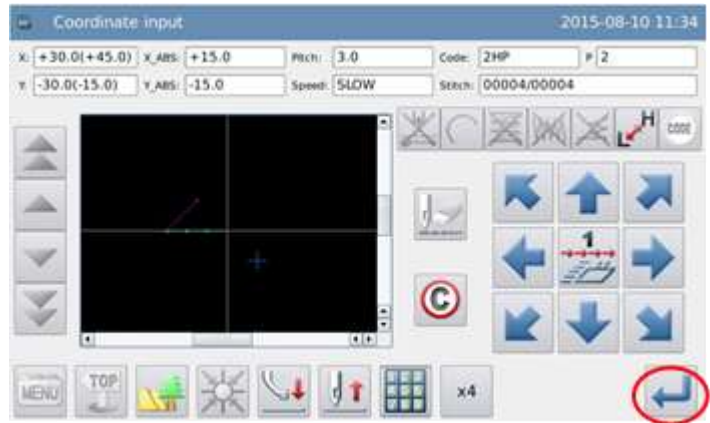
4.1 Use as teclas de direção para mover o ponto B embaixo da agulha.

4.2 Cheque a quantidade de deslocamento.

4.3 Pressione  para confirmar o ponto B.

4.4 Use as teclas de direção para mover o ponto C abaixo da agulha.

4.5 Pressione  para confirmar a entrada do arco.

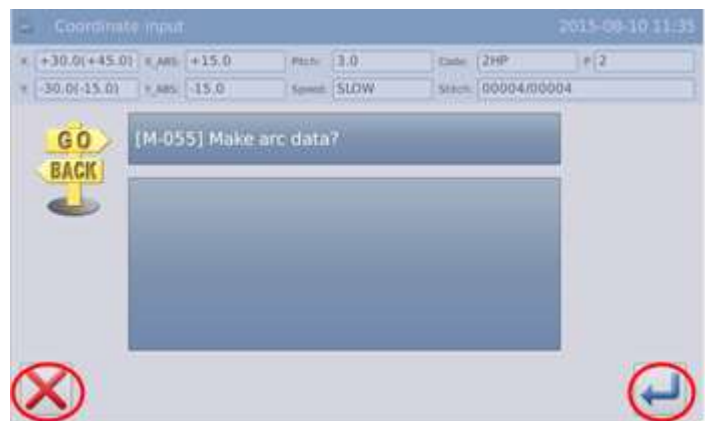


5. Crie dados para inserir Arco

5.1 A mensagem “Create Arc Data?” (criar dados de arco?), será mostrada na tela.

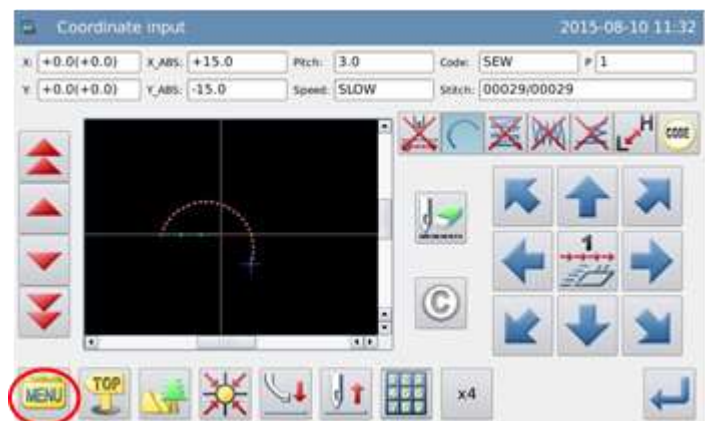
5.2 Pressione  para retornar à tela para imputar o ponto C.

5.3 Pressione  para criar dados de inserir arco.



6. Terminar a entrada de arco a partir do ponto A, passando pelo ponto B até o ponto C.

Pressione .



7. Inserir dados para retornar à origem e finalizar


7.1 Pressione  para criar dados para retornar à origem e terminar.

7.2 A tela mostrará a mensagem “Please Press the Key for Returning to Origin” (pressione a tecla para retornar à origem), e

então pressione .





8. Salve os dados do modelo

8.1 Após selecionar o método de salvamento, pressione .

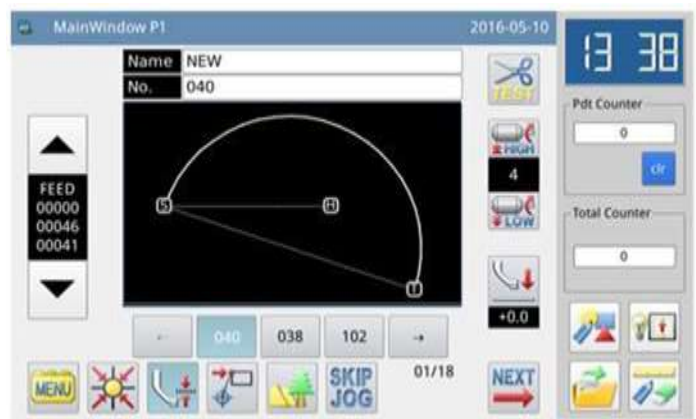
8.2 Retorne à tela principal.



9. Cheque os dados do modelo


9.1 Cheque os dados do modelo. O usuário pode usar   para checar a ação do modelo. (se ainda estiver sendo inserido os dados do modelo, pressionar Enter também permitirá que o usuário faça o mesmo teste).

9.2 Para qualquer modificação, veja a referência de “modificação de dados de modelo”.

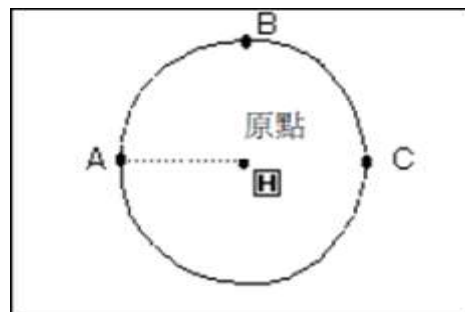


3.3 Inserir círculo

Pontos da operação:

- Selecione 
- Entre 3 pontos. Faça a costura do círculo passando pela posição atual e outros 2 pontos inseridos.



Exemplo: Como fazer o modelo abaixo.




Nota: Após criar os dados para inserir círculo, preste atenção ao bastidor, que moverá para o ponto inicial da costura.

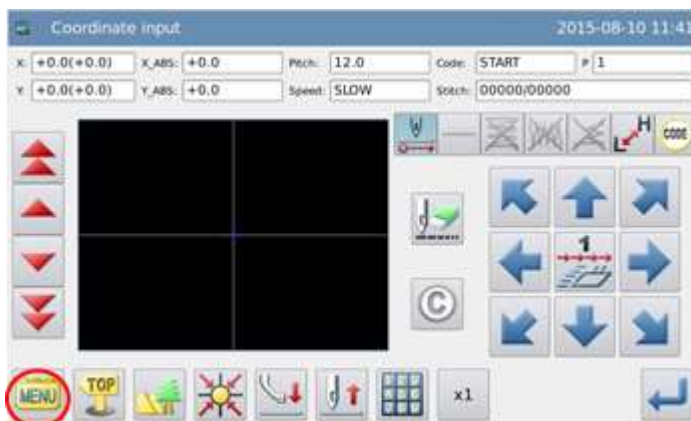
Instruções de operações:

1. Inserir os dados de alimentação para o ponto A

1.1 pressione  e então  para inserir a tela de modo de entrada. Após ajustar as condições, a tela mudará para tela de entrada do cursor (veja referência !.1 Procedimento de elaboração de modelo).


1.2 Cheque se o código é “feed”. Se não, pressione  para mudar o código para “feed” (alimentação).

1.3 Use as teclas de direção para mover o ponto A embaixo da Agulha.




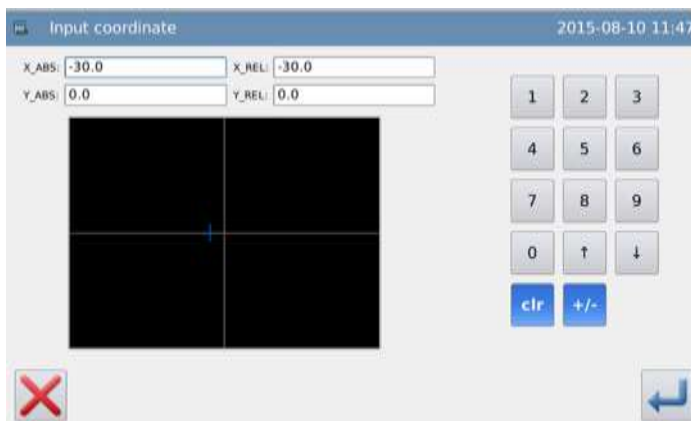
2. Ajuste a alimentação para o ponto A

2.1 Cheque a quantidade de deslocamento.

2.2 Pressione  para criar os dados de alimentação para o ponto A.

2.3 O código mudará para costurar automaticamente. Ajuste como entrada

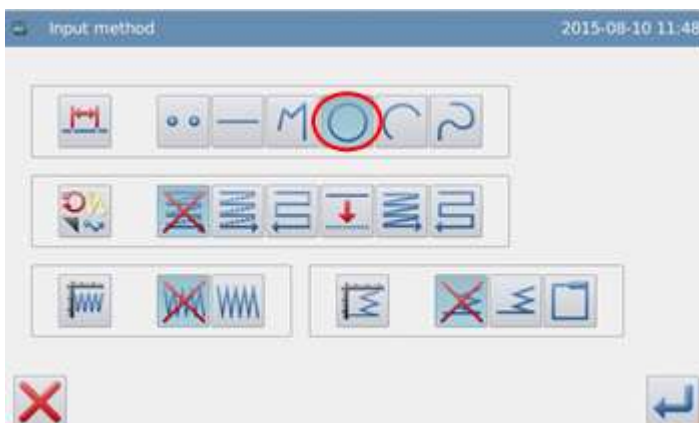
 “circle input” (entrada círculo).



3. Ajuste como entrada de círculo

3.1 pressione  e então  para confirmar.


3.2 A tela voltará para a tela de inserir cursor.



4. Ajuste a costura através do ponto B para o ponto C

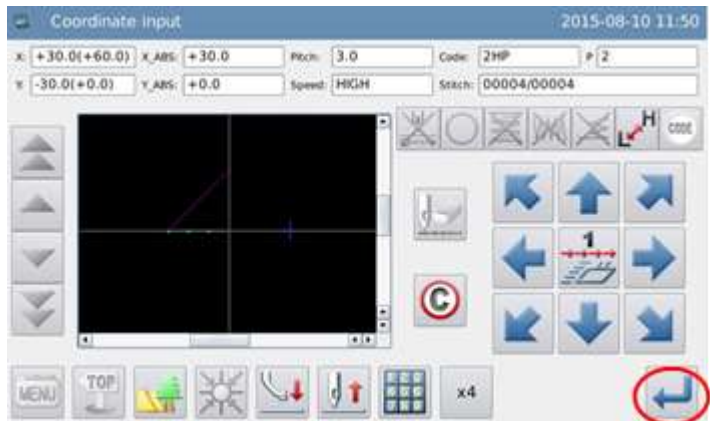
4.1 Use as teclas de direção para mover o ponto B embaixo da agulha.

4.2 Cheque a quantidade do deslocamento.

4.3 Pressione  para confirmar o ponto B.


4.4 Use as teclas de direção para mover o ponto C embaixo da agulha.


4.5 Pressione  para confirmar o ponto C e a entrada do círculo.



5. Crie os dados de entrada do círculo

5.1 A mensagem “create Circle data?” (criar dados de círculo), aparecerá na tela.

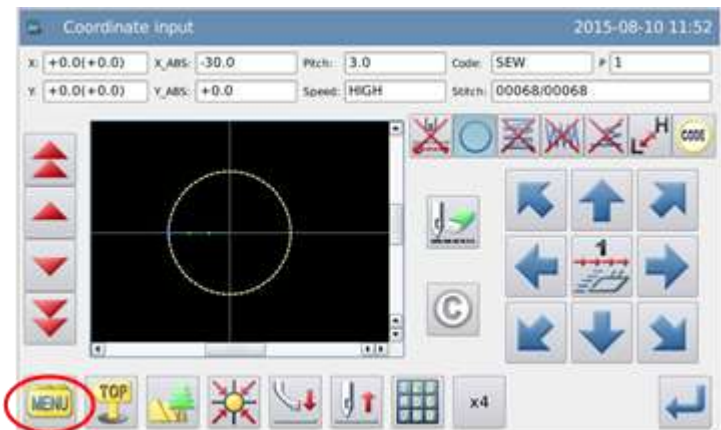
5.2 Pressione  para retornar à tela de inserir o ponto C.

5.3 Pressione  para criar os dados de inserir círculo.



6. Terminar a entrada de círculo a partir do ponto A, passando pelo ponto B e pelo ponto C.

Pressione 

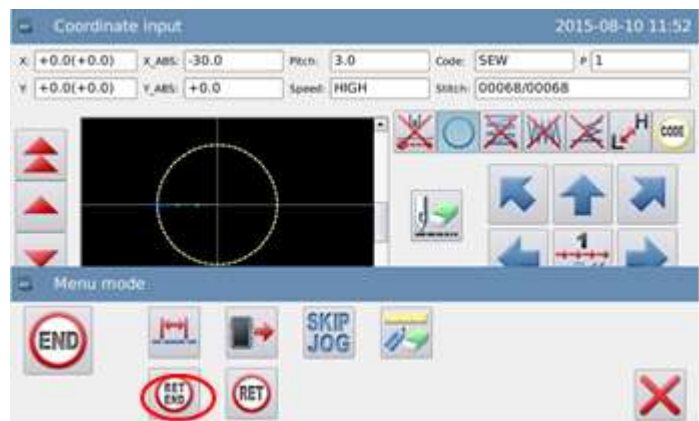


7. Inserir dados para retornar à origem e terminar


7.1 Pressione  para criar dados para retornar à origem e terminar.

7.2 A tela mostrará “Please Press the Key for Returning to Origin” (pressione a tecla para retornar à origem), então

pressione .





8. Salve os dados do modelo

8.1 Após selecionar o método de salvamento, pressione .

8.2 Retorne à tela principal.



9. Cheque os dados do modelo


9.1 Cheque os dados do modelo. O usuário poderá usar   para checar a ação do modelo. (Se estiver inserindo os dados do modelo, ao pressionar “Enter”, possibilitará ao usuário fazer o mesmo teste).

9.2 Para qualquer modificação, veja a referência em “modificação de dados do arquivo de modelo”.

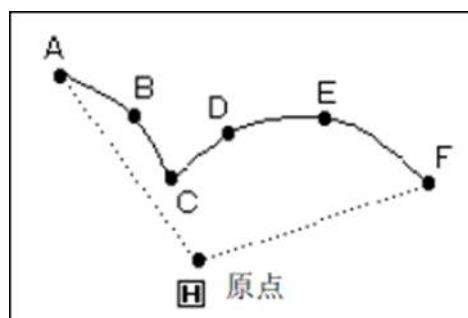


3.4 Inserir Curva

Pontos da operação:

- Selecione .
- Faça a costura curva a partir do ponto atual através dos pontos inseridos.
- Com o ponto do canto como ponto de divisão da curva, o usuário pode continuamente fazer várias costuras em curva.



Exemplo: Como fazer o modelo ao lado.




Nota: Ponto C na figura acima é o ponto do canto da curva.

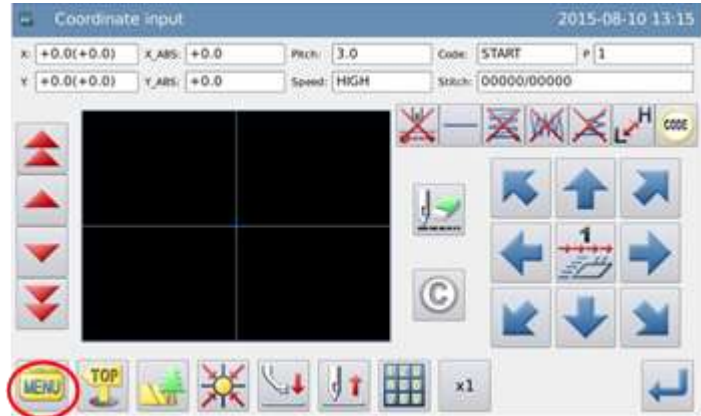
Instruções de Operação:

1. Inserir os dados de alimentação para o ponto A

1.1 pressione  e então  para inserir a tela de modo de entrada. Após ajustar as condições, a tela mudará para tela de entrada do cursor (veja referência !.1 Procedimento de elaboração de modelo).


1.2 Cheque se o código é “feed”. Se não, pressione  para mudar o código para “feed” (alimentação).


1.3 Use as teclas de direção para mover o ponto A embaixo da Agulha

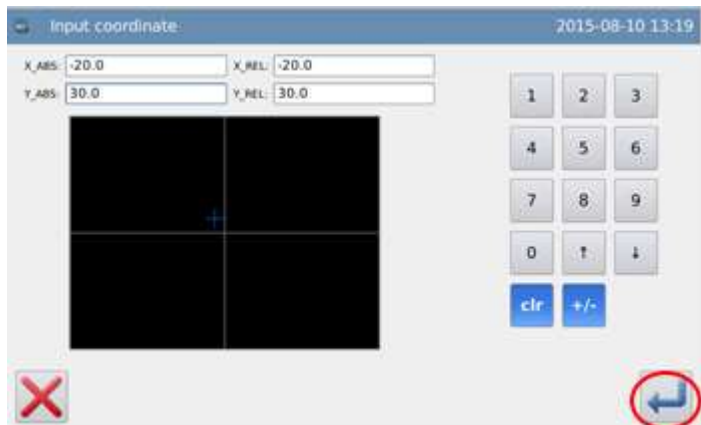


2. Ajuste a alimentação para o ponto A



2.1 Cheque a quantidade de deslocamento.

2.2 Pressione  para criar os dados de alimentação para o ponto A.

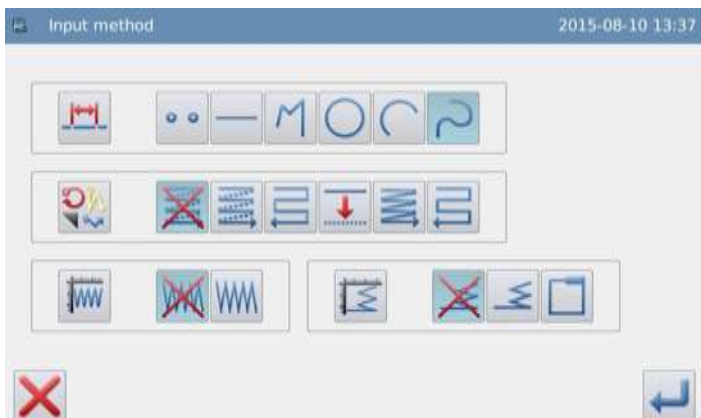
2.3 O código mudará para “costurar” automaticamente. Ajuste o tipo de costura como  “inserir curva”.



3. Ajuste como entrada de curva


3.1 Pressione  e então pressione  para confirmar.

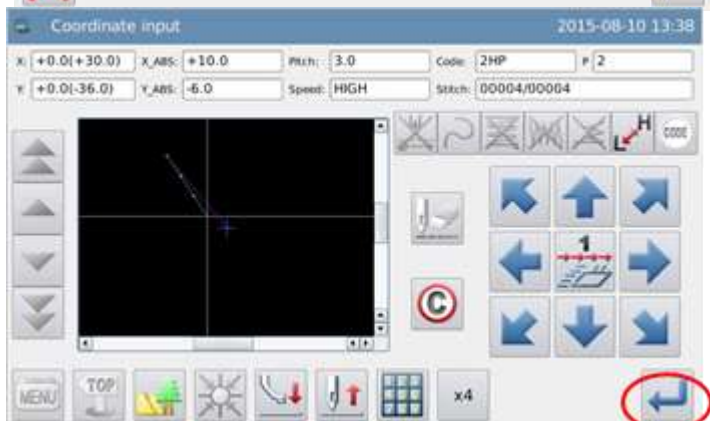
3.2 A tela voltará para a tela de entrada do cursor.



4. Ajustar ponto B

4.1 Use as teclas de direção para mover o ponto B embaixo da agulha.


4.2 pressione  para confirmar o ponto B.

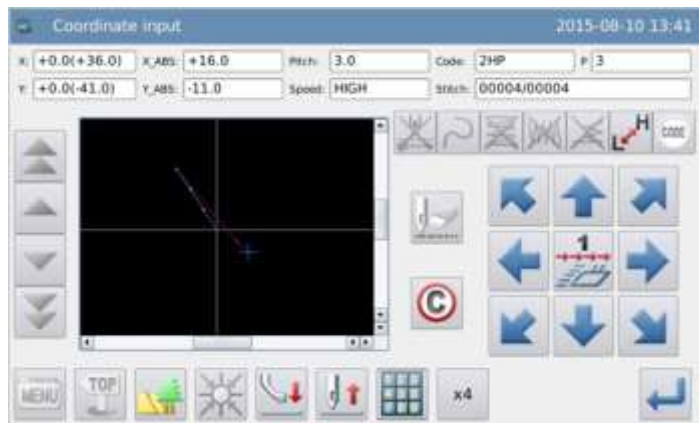


5. Ajustar ponto C.

5.1 Use as teclas de direção para mover o ponto C embaixo da agulha.


5.2 Pressione  para confirmar o ponto C.


5.3 Pressione  novamente para inserir os dados de curva do ponto de canto. (ponto de divisão).

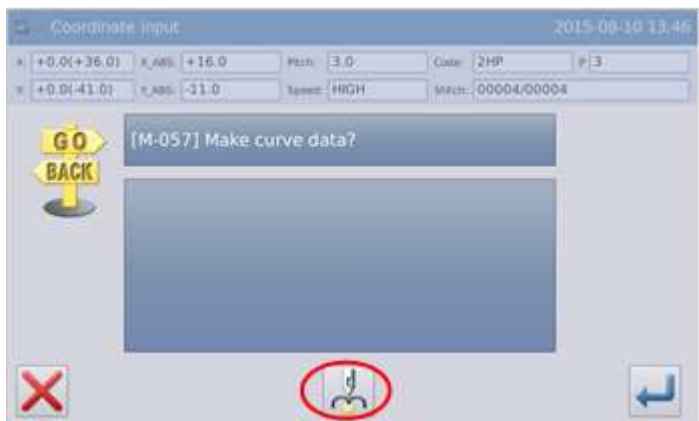


6. Ajuste o ponto de divisão das curvas

6.1 A mensagem “create Curve Data?” (criar dados de curva?), aparecerá na tela.

6.2 Pressione  para retornar à tela de entrada do ponto C.

6.3 Pressione  para criar os dados de ponto de divisão nesta posição.



7. Ajustar o ponto D, Ponto E, Ponto F e inserir curva

7.1 Retorne à tela de entrada do cursor.

7.2 Use as teclas de direção para movimentar o ponto D embaixo da agulha.


7.3 Pressione  para confirmar o ponto D.

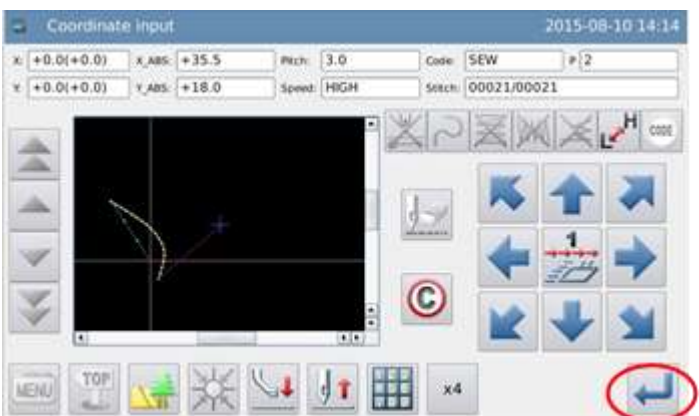
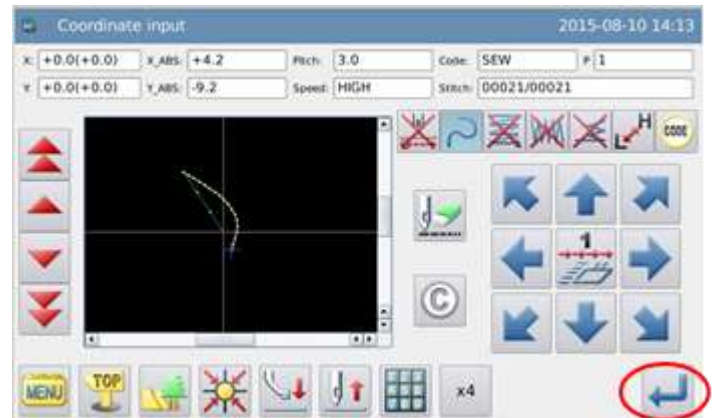
7.4 Use as teclas de direção para mover o ponto E embaixo da agulha.

7.5 Pressione  para confirmar o ponto E.

7.6 Use as teclas de direção para mover o ponto F embaixo da agulha.

7.7 Pressione  para confirmar o ponto F.

7.8 Após confirmar todos os pontos, pressione  novamente.



8. Criar os dados para inserir curva

8.1 A mensagem “create Curve Data?” (criar dados de curva?), aparecerá na tela.

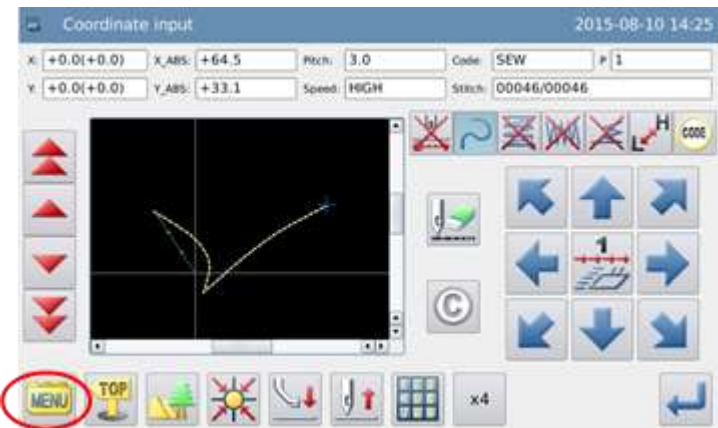
8.2 Pressione  para retornar à tela de entrada do ponto F.

8.3 Pressione  para criar os dados de entrada de curva.



9. Criar dado para terminar a entrada de curva


Pressione 

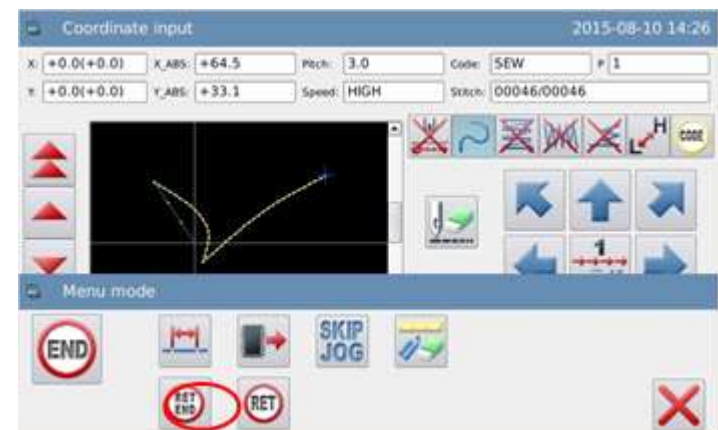


10. Entrar com dados para retornar à origem e terminar.


10.1 Pressione  para criar dados para retornar à origem e terminar.

10.2 A tela mostrará “please Press the Key for Returning to Origin” (pressione a tecla para retornar à origem). Então

Pressione .





11. Salve os dados do modelo

11.1 Após selecionar o método de salvamento, pressione .

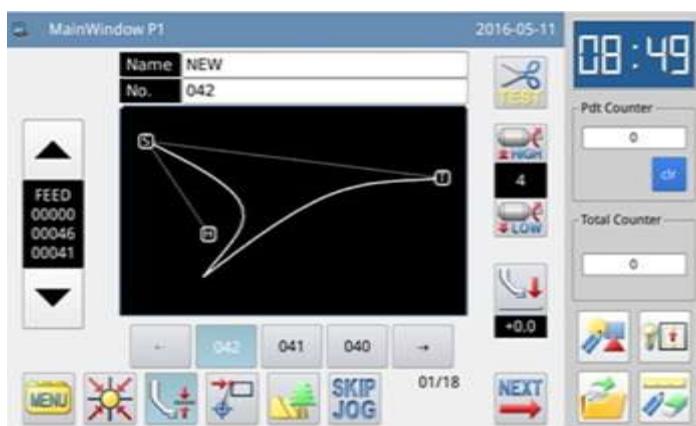
11.2 Retorne à tela principal.



12. Checar os dados do modelo

12.1 Cheque os dados do modelo. O usuário poderá usar   para checar a ação do modelo. (se ainda estiver entrando os dados do modelo, Pressionando “Enter” possibilitará ao usuário fazer o mesmo teste).


12.2 Para qualquer modificação, veja a referência em Modificação de dados do arquivo de modelo.



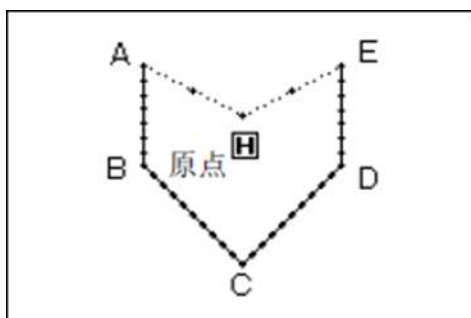
Nota: Ao editar a curva livre, para assegurar a precisão da curva, o usuário precisa inserir o maior número de pontos possível na área de curvatura acentuada.

3.5 Inserir Polígono

Pontos da operação:



- Selecione 
- Faça a costura do polígono a partir do ponto atual movendo para os pontos inseridos com conexão de linha.


Exemplo: como fazer o modelo abaixo.



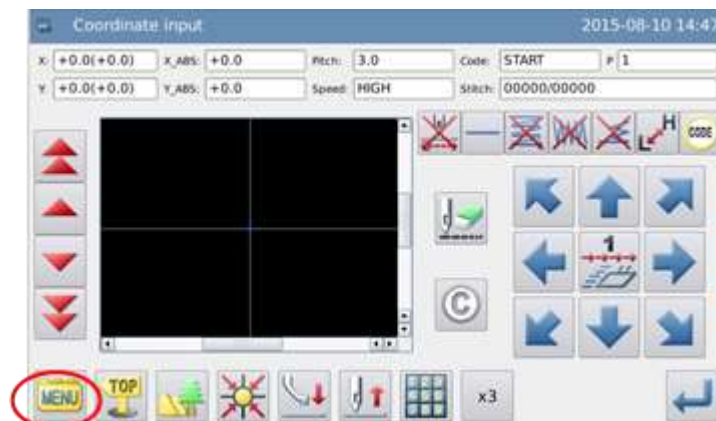
Instruções de operação:

1. Entre os dados de alimentação para o ponto A.

1.1 Pressione  e então  para inserir a tela de modo de entrada. Após ajustar as condições, a tela mudará para tela de entrada do cursor (veja referência !.1 Procedimento de elaboração de modelo).

1.2 Cheque se o código é “feed”. Se não, pressione  para mudar o código para “feed” (alimentação).


1.3 Use as teclas de direção para mover o ponto A embaixo da Agulha



2. Ajuste a alimentação para o ponto A

2.1 Cheque a quantidade de deslocamento

2.2 Pressione  para criar dados de alimentação do ponto A.

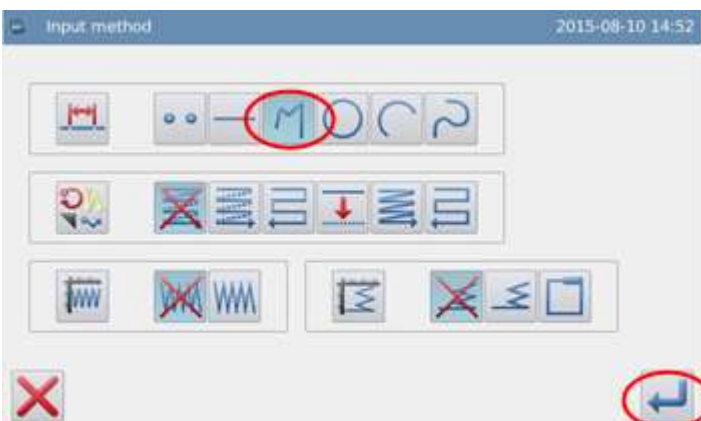
2.3 O código mudará automaticamente para “sewing” (costurar). Ajuste o tipo de costura para  “inserir polígono”.



3. Ajuste a entrada de polígono


3.1 Pressione  e então  para confirmar.

3.2 A tela retornará à tela de inserir cursor.

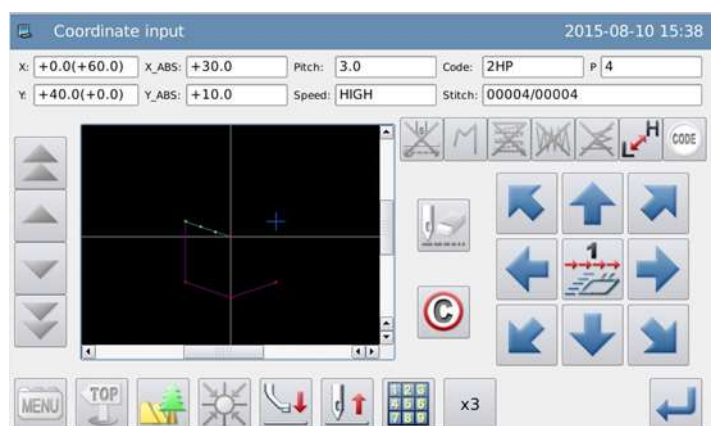



4. Ajuste o ponto B, Ponto C, Ponto D e Ponto E

4.1 Use as teclas de direção para mover o ponto B embaixo da agulha.


4.2 pressione  para confirmar o ponto B.

4.3 Use as teclas de direção para mover o ponto C embaixo da agulha





4.4 Pressione  para confirmar o ponto C

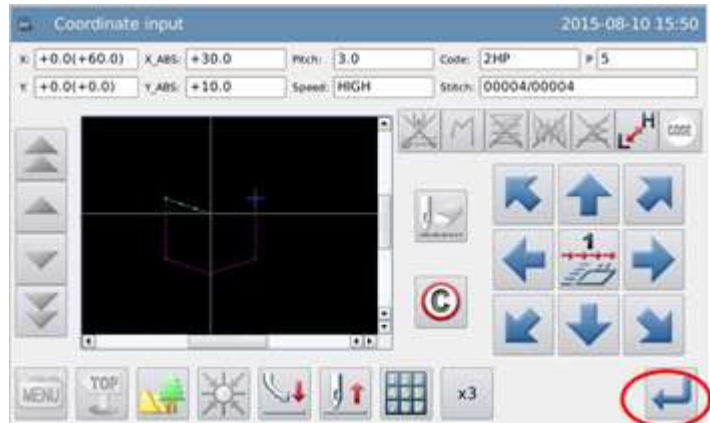
4.5 Use as teclas de direção para mover o ponto D embaixo da agulha.

4.6 Pressione  para confirmar o ponto D.

4.7 Use as teclas de direção para mover o ponto E embaixo da agulha.

4.8 Pressione  para confirmar o ponto E.


4.9 após confirmar todos os pontos pressione  novamente.



5. Criar dados para inserir polígono

5.1 A mensagem “Create Polygon dat?” (criar dados de polígono), aparecerá na tela.

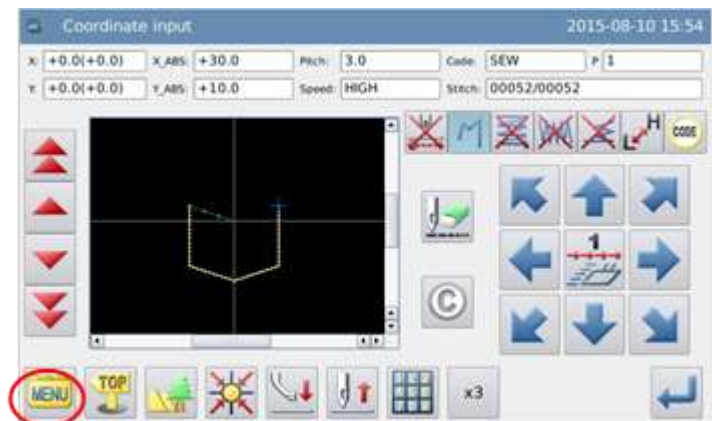
5.2 Pressione  para retornar à tela de entrada do último ponto.

5.3 Pressione  para criar dados de costura em polígono.



6. Finalizar a entrada de polígono

Pressione .



7. Entre dados para retornar à origem e terminar

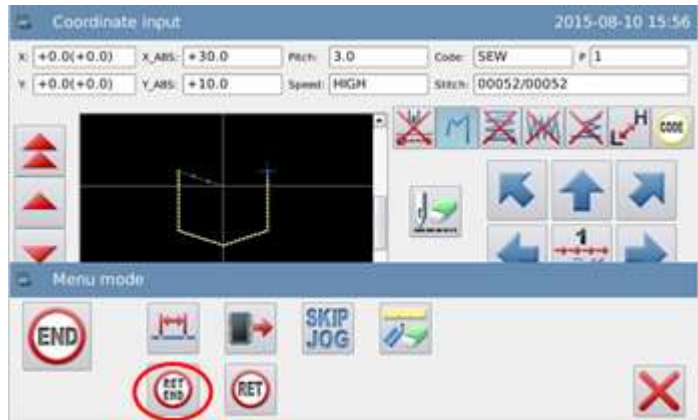


7.1. Pressione para criar dados para retornar à origem e terminar.

7.2 A tela mostrará a mensagem “Please Press the Key for Returning to Origin”. (pressione a tecla para retornar à origem).



Então pressione



8. Salvar dados do modelo

8.1 Após selecionar o método salvar, pressione para confirmar.

8.2 Retorne à tela principal.



9. Cheque os dados do modelo

9.1 Cheque os dados do modelo. O usuário poderá usar para checar a ação do modelo. (Se ainda estiver inserindo os dados do modelo, pressionar “enter” pode permitir também que o usuário faça o mesmo teste).

9.2 Para qualquer modificação, veja a referência em “modificação de dados do arquivo de modelo”.

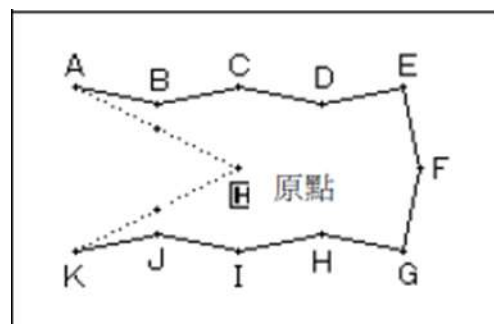


3.6 Entrada de ponto de costura

Pontos da operação:



- Selecione
- Entre na forma de um ponto em determinado local, o intervalo de ponto deve ser menor que 12,7 mm.


Exemplo: Como fazer o modelo ao lado.



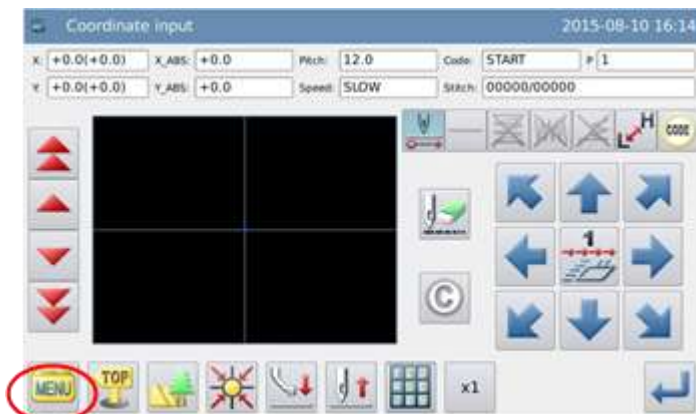
Instruções de operação:

1. Inserir os dados de alimentação para o ponto A

1.1 Pressione  e então  para inserir a tela de modo de entrada. Após ajustar as condições, a tela mudará para tela de entrada do cursor (veja referência !.1 Procedimento de elaboração de modelo).


1.2 Cheque se o código é “feed”. Se não, pressione  para mudar o código para “feed” (alimentação).

1.3 Use as teclas de direção para mover o ponto A embaixo da Agulha.




2. Ajuste a alimentação para o ponto A

1. Cheque a quantidade de deslocamento.

2. Pressione  para criar os dados de alimentação para o ponto A.

3. O código mudará para costurar automaticamente. Ajuste como entrada

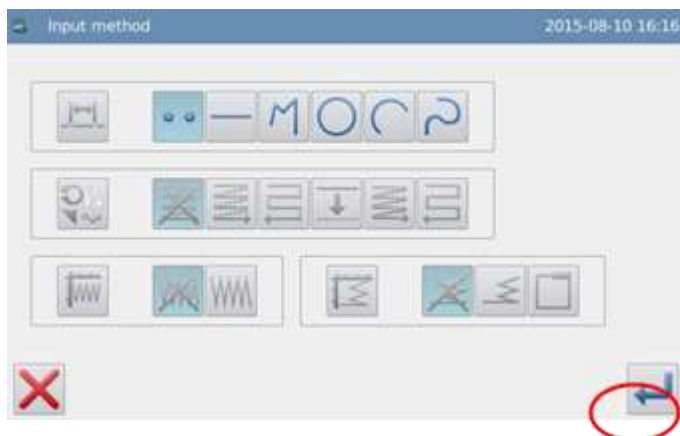
 “point sewing input” (entrada de ponto).



3. Ajuste a entrada de costura de ponto

3.1 Pressione  e então  para confirmar.


3.2 A tela retornará à tela de inserir o cursor.




4. Ajuste o ponto B ~Ponto K

4.1 Use as teclas de direção para mover o ponto B embaixo da agulha.

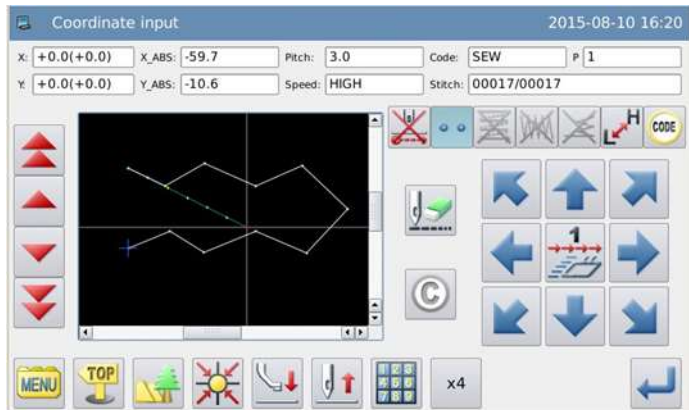
Nota: A distância entre os pontos deve permanecer dentro de 12,7 mm.

4.2 Pressione  para confirmar o ponto B.


4.3 Use as teclas de direção para mover o ponto C embaixo da agulha

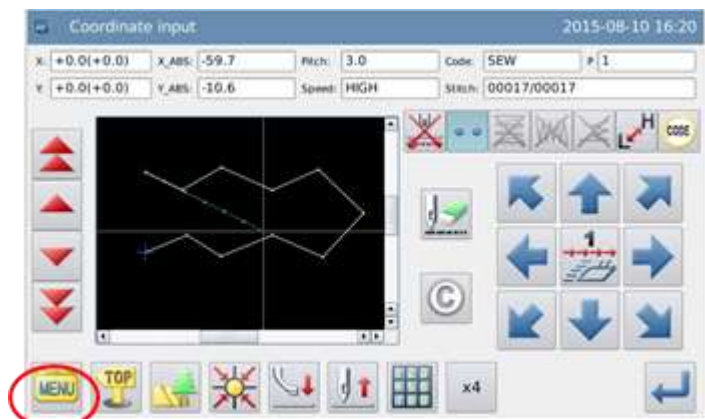
4.4 Pressione  para confirmar o ponto C

4.5 Ajuste os pontos de D~ponto K com o mesmo método.



5. Criar dados para Terminar a entrada de costura de ponto.

Pressione 



6. Entre dados para retornar à origem e terminar


6.1 Pressione  para criar dados para retornar à origem e terminar.

6.2 A tela mostrará a mensagem "Please Press the Key for Returning to Origin". (pressione a tecla para retornar à origem).

Então pressione .





7. Salve os dados do modelo

7.1 Após selecionar o método de salvamento, pressione .

7.2 Retorne à tela principal.



8. Cheque os dados do modelo


8.1 Cheque os dados do modelo. O usuário poderá usar   para checar a ação do modelo. (Se ainda estiver inserindo os dados do modelo, pressionar “enter” pode permitir também que o usuário faça o mesmo teste).

8.2. Para qualquer modificação, veja a referência em “modificação de dados do arquivo de modelo”.

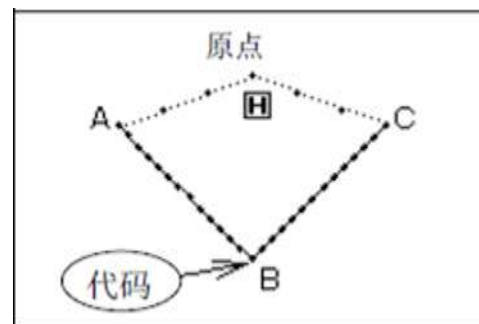


3.7 Função inserir código

Pontos da operação:

- Selecione 
- Cheque dentro da lista de funções para inserir

Exemplo: Como fazer o modelo ao lado: Fazer a costura linear do ponto a partir de A para B, Como de B para C, e adicionar dados de “up Stop” (parada em cima), no ponto B.

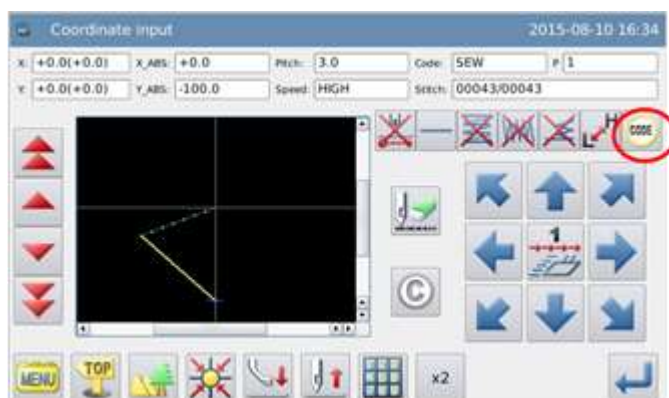


Nota: O código de função só poderá ser inserido no final da figura. Ao invés de ser inserido no meio da figura. O usuário poderá inserir o código de função no modo de alteração.

Instruções de operação:

1. Entre a costura linear do ponto A para o Ponto B

Conforme descrito em [1.3.1 entrada linear], O usuário precisa terminar a criação dos dados de costura linear do ponto A para o ponto B.



2. Adicionar dados de configuração de código (parada para cima)

- Pressione  .
- 2.1 Pressione  .
- 2.2 Pressione  para confirmar.

2.3 A tela retornará à tela de inserir cursor.

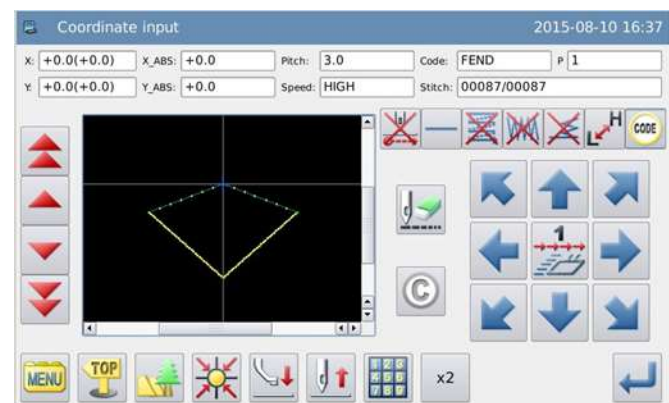


3. Entre a costura linear a partir do ponto B para o ponto C

Conforme descrito em [1.3.1 entrada linear], o usuário precisa terminar os dados de costura linear a partir do ponto B para o ponto C.

4. Inserir dados para retornar à origem e finalizar.

Entre “Return to Origin and End” para finalizar a operação.



Lista de códigos de funções:

Cód. Função	Display	Cód. Função	Display
Corte de linha	TRIM	Sub-origem	2HP
Parada para cima	USTP	Parada para baixo	DSTP
Saltar ponto	BAT	Função	FUN1-7
Velocidade de deslocamento	FEDS0-9	Espessura do tecido	ATUM1-3
Reiniciar	ASRT0-9	Peso da placa	HEVI1-3
Calçador reverso	RERF		

Descrição dos códigos de “extensão”:

5. Entre no modo de introdução de código

Pressione  e então  para confirmar.



6. Ajuste o código de Extensão









Na tela de ajuste de código de extensão, o usuário poderá ajustar a alimentação de velocidade, espessura de tecido, reiniciar e peso do quadro através da entrada do valor pelas teclas de números e

pressione  para confirmar.



3.8 Inserir aplicação

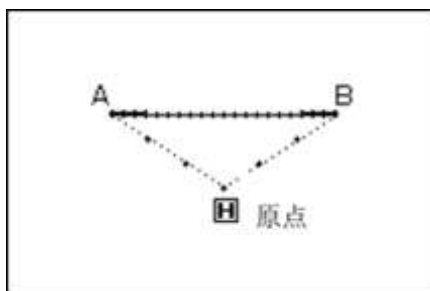
O sistema pode fazer a costura de arremate, multi costura, costura lateral, e costura em zig-zag, combine esses métodos com os modelos básicos inseridos

Função	Figura
Arremate	 : Costura de arremate  : Arremate múltiplo
Costura múltipla	 : costura múltipla simultânea (tipo deslocamento)  : costura múltipla simultânea (tipo costura)  : multi costura reversa (tipo deslocamento)  : multi costura reversa (tipo costura)
Costura lateral	
Costura espinha de peixe	

Nota: Esses métodos de inserir aplicações não podem ser usados para inserir costura de ponto.

3.8.1 Inserir costura de arremate (arremate no início e no final)

Exemplo: como costurar o modelo abaixo: 3 pespontos com formato em N deveriam ser adicionados ao início e ao final da entrada linear.





Instruções de operação:

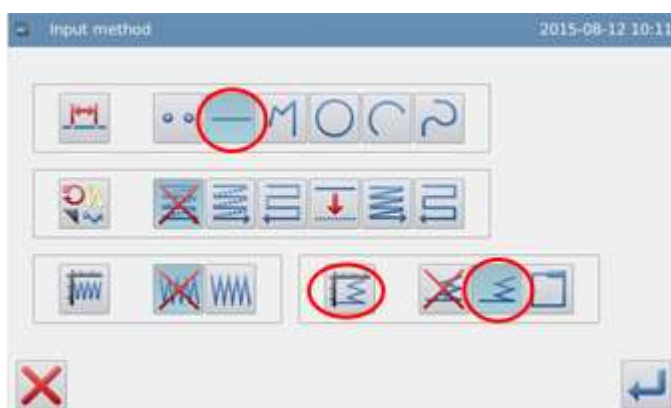
1. Ajustes do método de entrada

1.1 De acordo com o método de entrada Linear, o usuário pode entrar na tela de ajustes de entrada de método após confirmar a alimentação a partir da origem até o ponto A.

1.2 Pressione .

1.3 Então pressione .


1.4 Finalmente pressione .





2. Ajuste detalhado do arremate

2.1 Ajuste os detalhes nesta tela.


Selecione  primeiro (costura arremate)

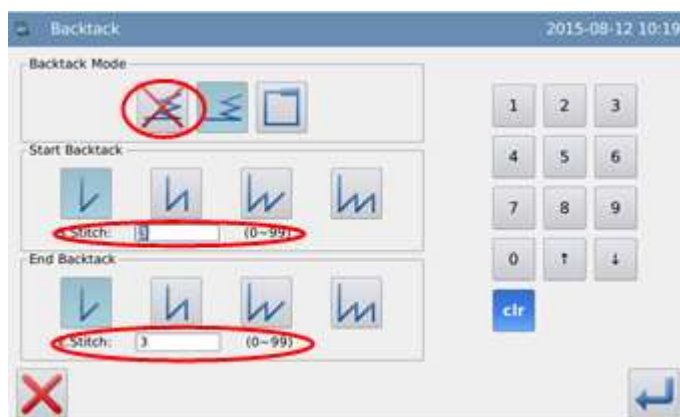
2.2 Pressione  (arremate com formato de N) e então clique em “iniciar número de pontos” e ajustar o número para 3.

2.3 Pressione  (arremate com formato de N) e então clique em “iniciar número de pontos” e ajustar o número para

3. Pressione  para confirmar os ajustes.

2.4 A tela retornará para a tela de ajuste de métodos de entrada.

2.5 Pressione  para confirmar os ajustes.



2.6A tela retornará para a tela de entrada do cursor.

2.7 Ajuste o ponto B na forma da entrada linear para criar a costura linear.

2.8 Pressione  para terminar.

3. Cheque os dados do modelo

Os dados para costura de arremate estão prontos.



Descrição dos modos de arremate:



(Formato V). Será gerada uma linha simples de arremate.



(Formato N). Será gerada uma linha dupla de arremate.



(Formato M). Será gerada uma linha tripla de arremate.



(Formato W). Será gerada uma linha quádrupla de arremate

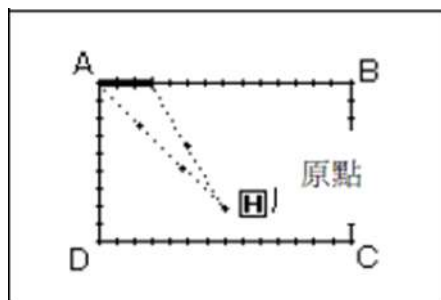
Ajuste o número do arremate:

Clique no quadro de “start Stitch Number” (inicial número de pontos) ou “End Stitch Number” (Finalizar número de pontos), para ativar. Neste momento, o usuário poderá inserir o valor com as teclas de números.

Nota: O usuário poderá pressionar também o “Backstitching Setting” (ajuste de arremate), na tela de inserir o cursor para ajustar os detalhes do diretório de arremate.

3.8.2 Entrar na costura de arremate (arremate múltiplo)

Exemplo: Como fazer o modelo abaixo: Inserir o retângulo juntamente com o polígono e adicionar arremates múltiplos ao final (hora de sobrepor: 1; Número de pontos sobrepostos: 3).






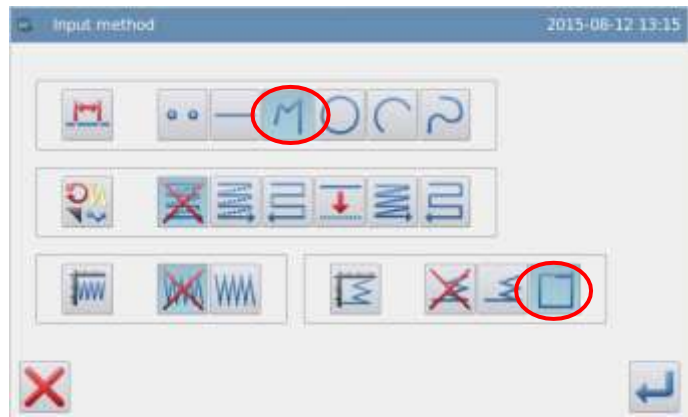
Nota: Os arremates múltiplos só poderão ser criados em figuras fechadas feitas com entrada de polígono, entrada de círculo e entrada de curva. Os arremates múltiplos estão indisponíveis nas figuras formadas por entradas lineares, e são por muitas vezes encontrados nas figuras formadas por entrada de polígonos e curvas. Em algumas figuras, existe apenas alguma parte que tenha arremates múltiplos.

Instruções de operações



1. Ajuste de métodos de entrada


1.1 De acordo com o método de entrada de polígono, o usuário pode entrar na tela para ajustar o método de entrada após confirmar a alimentação da origem ao ponto A.

- 1.2 Pressione .
- 1.3 E então, pressione .
- 1.4 Finalmente pressione .



2. Ajuste detalhado de pesponto

2.1 Nesta tela, o usuário poderá ajustar o conteúdo detalhado. Primeiro, selecione  (pespontos múltiplos), e então  selecione o tempo para sobreposição e ajuste o número de sobreposição de pontos para 3.

2.2 Pressione  para confirmar esses ajustes.

2.3 O sistema retornará para a tela de ajuste de métodos de entrada.

2.4 Pressione  para confirmar.

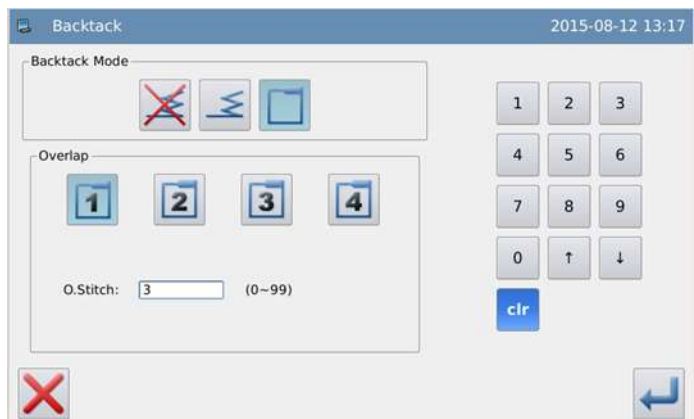
2.5 O sistema retornará para a tela de entrada do cursor.

2.6 Siga o método de entrada do polígono para confirmar os pontos B, C, D e A. E então, estará criada a costura em polígono.

2.7 Pressione  para terminar.

3. Cheque os dados do modelo

Os dados da costura de retângulo com os dados de pespontos estão prontos.



Tempos de sobreposição:



: Sobrepõe uma vez



: Sobrepõe duas vezes



: Sobrepõe três vezes



: Sobrepõe 4 vezes

Ajusta o número de sobreposições de pontos:

O usuário poderá inserir com as teclas de números, alcance 0-99

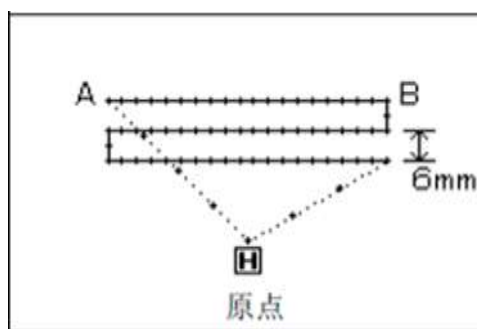
3.8.3 Inserir multi costura

Tipos	Conexão	Botão	Estilo de costura	Descrição
Múlti Costura Simultânea	Alimentação			A costura em uma direção fixa com alimentação sendo a conexão
	Costura			A costura em uma direção fixa com costura sendo a conexão
Múlti Costura Reversa (reentrar multi costura)	Alimentação			A costura de um lado para o outro, com alimentação como conexão.
	Costura			A costura de um lado para o outro, com costura como conexão

Nota: Como para as figuras usadas no gráfico acima, o tracejado significa alimentação, enquanto a linha cheia significa costura.

Exemplo: Como fazer o modelo abaixo.

Faça a multi costura reversa linear (distancia = 6 mm, Vezes = 3 e direção = direita)



Instruções de operações:

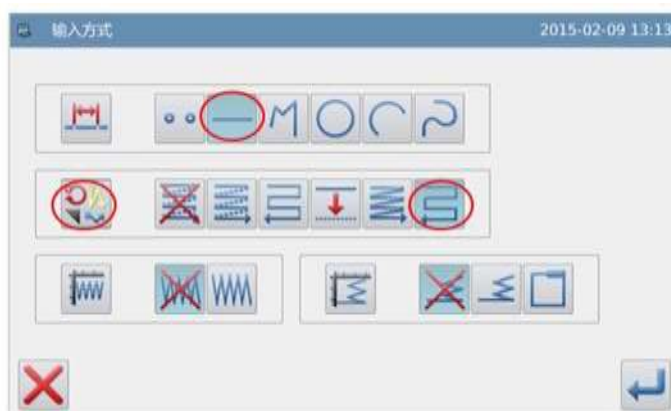
1. Ajustar o método de entrada

1.1 O usuário poderá entrar na tela para ajuste de entrada de método após confirmar a alimentação da origem para o ponto A conforme o método de entrada linear.

1.2 Pressione

1.3 então pressione

1.4 Finalmente pressione



2. Ajuste de talhado da multi costura reversa

2.1 Primeiro, seleccione (costura de um lado para o outro) e (direita), e então ajuste a distância para 6.0, o tempo para 3.

2.2 Pressione para confirmar o ajuste.

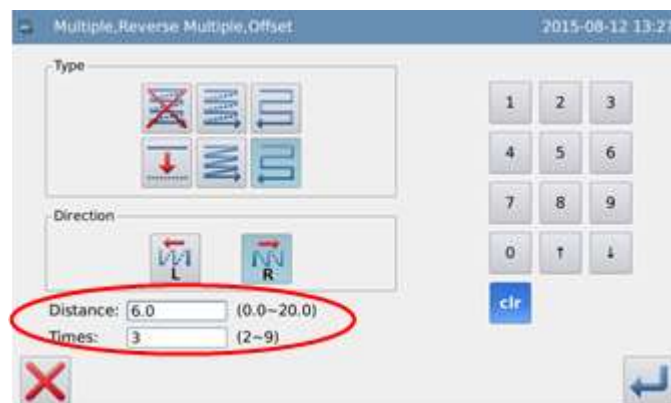
2.3 O sistema retornará para a tela de ajuste de entrada de método.

2.4 Pressione para confirmar.

2.5 O sistema retornará para a tela de inserir cursor.

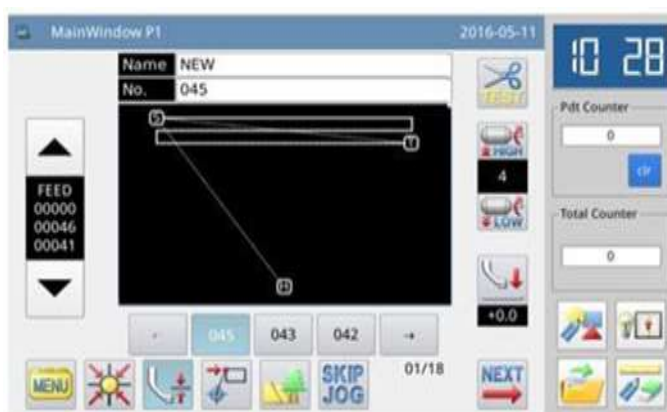
2.6 Siga o método de entrada linear para confirmar o ponto B, e então será criada a costura linear.

2.7 Pressione para terminar.





3. Cheque os dados do modelo

Os dados da costura linear com multi costura reversa está pronto.



Ajuste de direção:

Se a multi costura for necessária à esquerda da costura inserida, pressione  (esquerda).

Se a multi costura for necessária à direita da costura inserida, pressione  (direita).

Ajuste de distância:

É a distância entre cada 2 linhas multi costura, cujo alcance vai de 0.0 mm ~ 20 mm. Clique “distance” (distância) para ativar o quadro de entrada, onde o usuário pode inserir o valor com as teclas de números.

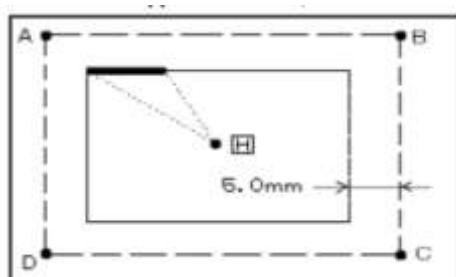
Ajustes de tempo:



O tempo para a multi costura pode ser ajustada entre 2 ~9. Clique “times” (tempos), para ativar o quadro de entrada onde o usuário poderá inserir os valores com as teclas de números.

Nota: Na tela de inserir o cursor, o usuário pode pressionar “multi-sewing” (multi costuras), “back-and-forth multi sewing” (multi costura para um lado e para o outro), e “off-side sewing” para ativar a tela para ajustar os detalhes respectivamente.

3.8.4 Entrada de costura lateral (com arremates múltiplos)

Exemplo: Como fazer o modelo abaixo: Use a entrada de polígono para fazer a costura lateral e adicionar os arremates múltiplos (a distância da costura lateral: 5mm, direção: direita, Tempo de sobreposição 1, número de sobreposição de pontos: 3).




- ( A linha em negrito representa os arremates múltiplos)
- ( A linha tracejada é a linha inserida ao montar o modelo)

Instruções de operações:

1. Ajustes do método de entrada

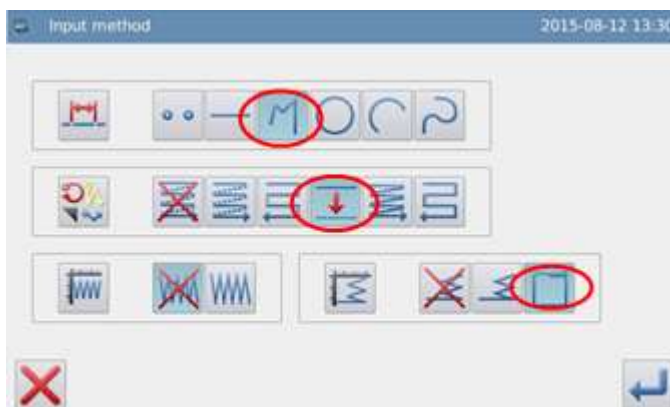
1.1 O usuário pode entrar na tela de ajuste dos métodos de entrada, após confirmar a alimentação da origem H até o ponto A conforme o método de entrada do polígono.

1.2 Primeiramente pressione 



1.3 Segundo, pressione 

1.4 Em terceiro pressione 

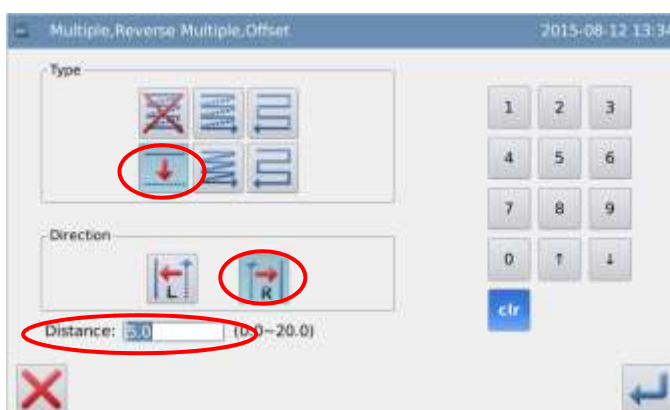
1.5 Finalmente pressione 




2. Ajuste detalhado da costura lateral

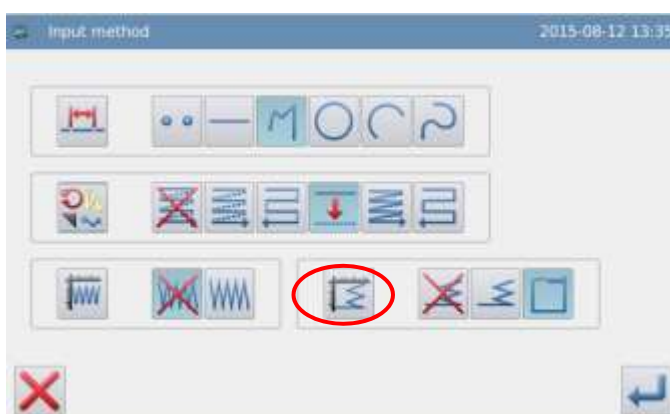
2.1 Ajuste os detalhes da costura lateral nesta tela. Primeiro selecione  e ; então ajuste a distância para 5.0 (o alcance da distância da costura lateral vai de 0 ~20 mm, mudada em 0,1 mm por vez).

2.2 Pressione  para confirmar.





3. Ajuste detalhado do pesponto

O sistema retornará a tela de ajuste de método de entrada. Então pressione 



4. Ajuste detalhado de pesponto múltiplo

4.1 Ajuste os detalhes nesta tela. Primeiro pressione  (pesponto múltiplos); e então pressione  e ajuste o número de sobreposições de pontos para 3.

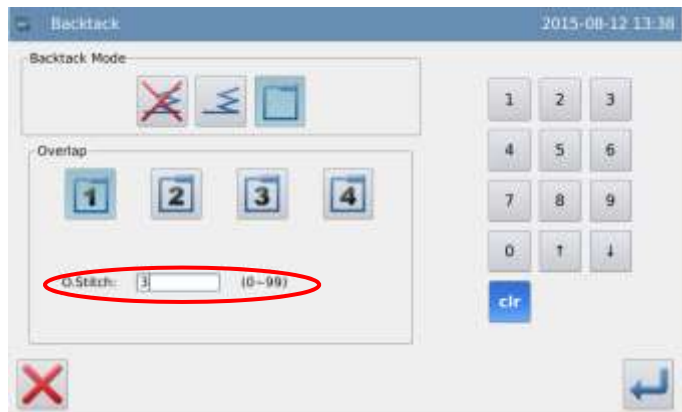
4.2 Pressione  pra confirmar esses ajustes.

4.3 O sistema retornará para a tela de ajuste de entrada de método.

4.4 Pressione  para confirmar.

4.5 O sistema retornará à tela de inserir cursor.

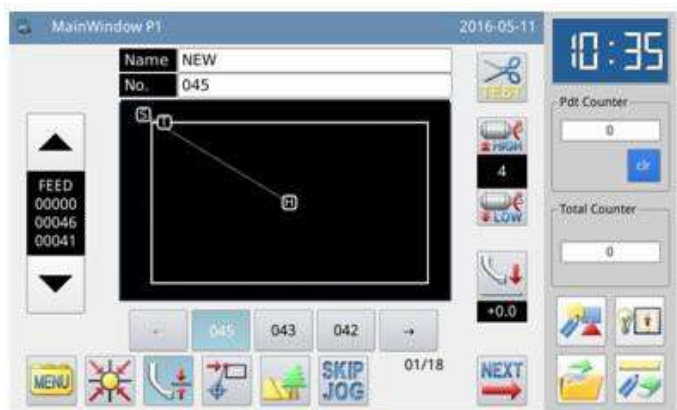
4.6 Siga o método de inserir polígono para confirmar os pontos B, C, D e A. Após esse procedimento, estará criada a costura de polígono.




4.7. Pressione  para finalizar.

5. Cheque os dados do modelo

Os dados da costura lateral com pespontos múltiplos estão prontos.



Ajuste de direção:

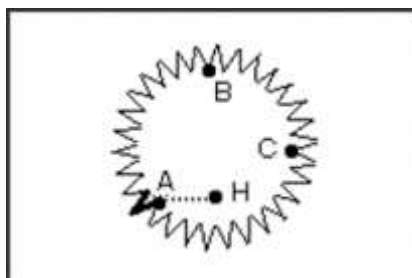
Se for necessário desviar para a esquerda da costura inserida, pressione  (esquerda).

Se for necessário desviar a direita da costura inserida, pressione  (direita).

Nota: Na tela de inserir cursor, o usuário pode pressionar “Multi-sewing” (multi costura), “Back-and-forth Multi-sewing (multi costura para um lado e para outro), e “off-side-sewing “ (costura lateral), para ativar a tela e para ajustar os respectivos detalhes.

3.8.5 Costura zig-zag (com arremates múltiplos)


Exemplo: Como fazer o modelo abaixo: Use a entrada de círculo para fazer a costura em zig-zag e adicione arremate múltiplo (a largura da costura em zig-zag: 5,0 mm de intervalo de ponto) = 3,0 mm, Direção = esquerda, Tempo de sobreposição = 1, Número de pontos da sobreposição = 3)





Instruções de operação:


1. Ajuste do método inserido

1.1 O usuário pode entrar na tela para ajustar o método inserido após confirmar a alimentação do ponto de origem H para o ponto A de acordo com o método de entrada linear.

1.2 Primeiro pressione .


1.3 Segundo, pressione .

1.4 Em terceiro, pressione .

1.5 Finalmente, pressione .

2. Ajuste detalhado da costura espinha de peixe


2.1 Ajuste os detalhes da costura zig-zag

nesta tela. Primeiro pressione . Então ajuste a largura costura em zig-zag para 5,0 mm e o intervalo para 3,0 mm. Finalmente



pressione .

2.2 Pressione  para confirmar os ajustes.

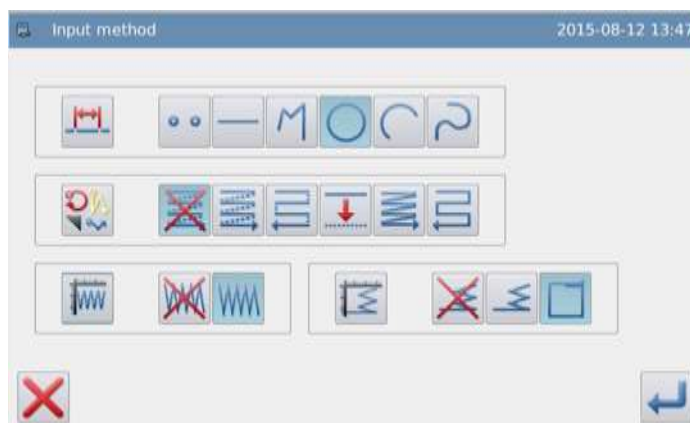
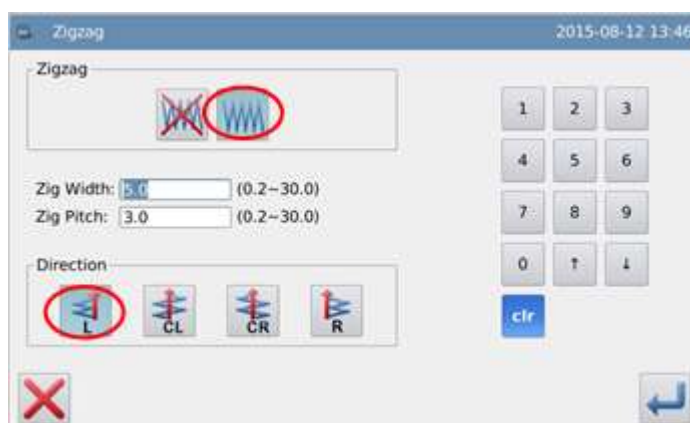
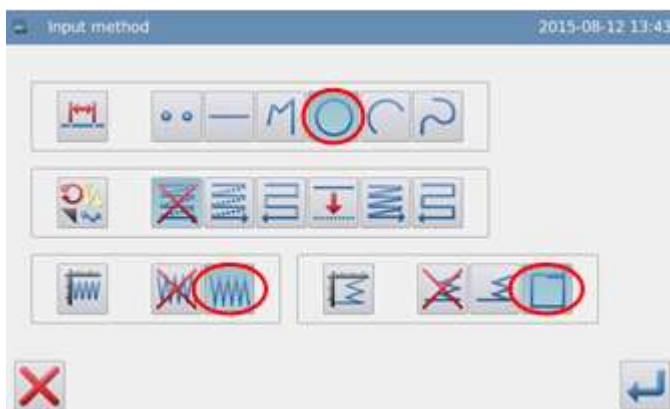
3. Ajuste detalhado do arremate

O sistema retornará para a tela de inserir método. Pressione .

4. Ajuste detalhado de múltiplos arremates

4.1 Ajustes os detalhes nesta tela. Finalmente selecione  (arremates múltiplos); Então, selecione  e ajuste o número de sobreposições de pontos para 3.

4.2 Pressione  para confirmar os ajustes.



4.3 O sistema retornará à tela para ajustes de entrada de método.

4.4 Pressione  para confirmar.

4.5 O sistema retornará para a tela para inserir ícone.

4.6 Siga o método de inserir círculo para confirmar os pontos B e C. Após, estará criada a costura de círculo.

4.7 Pressione  para terminar.

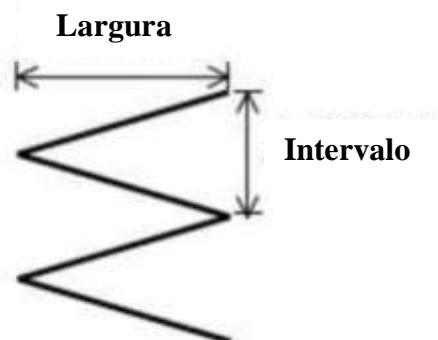
5. Checar os dados do modelo

Os dados de costura em zig-zag em círculo com arremates múltiplos está pronta.



Descrição da largura e intervalo de ponto na costura em zig-zag:

Clique “Width” (largura) e “Interval” (intervalo) para ativar o quadro de entrada, onde o usuário poderá inserir os valores através das teclas de número.



Descrição da direção da costura em zig-zag:



: Faça a costura em zig-zag do lado esquerdo do eixo.



: Use o eixo como centro; faça a costura em zig-zag para o lado esquerdo.



: Use o eixo como centro; faça a costura em zig-zag para o lado direito.



: Faça a costura em zig-zag à direita do eixo.

Nota: Na tela de inserir cursor, o usuário poderá pressionar “Herringbone Sewing” para ativar a tela de ajuste de detalhes da costura em zig-zag.


3.9 Combinação dos métodos inseridos

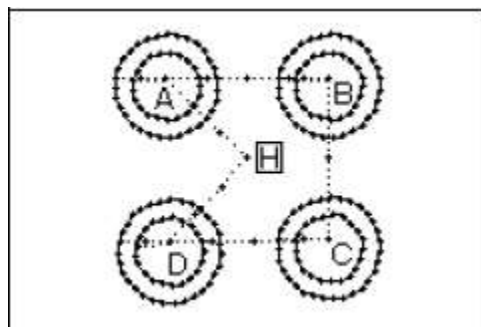
Entrada Linear	Entrada Aplicação				
	Multi Costura	Costura Lateral	Zig-zag	Arremate	Arremate Múltiplo
Entrada Linear	●				
		●			
			●		
				●	
					●
	●		●		
	●			●	
	●			●	
		●	●		
		●		●	
		●		●	
Entrada Arco	●				
		●			
			●		
				●	
	●		●		
	●			●	
	●			●	
		●	●		
		●		●	
		●		●	
		●		●	
Entrada Círculo	●				●
		●			
			●		
				●	
	●		●		
	●			●	
	●			●	
	●			●	
	●		●		
		●	●		
		●		●	
		●		●	
		●		●	
		●		●	
		●		●	
Entrada Curva	●				
		●			
			●		
				●	
	●		●		
	●			●	
	●			●	
	●		●		●

Entrada Curva	●		●		●
		●			
		●		●	
		●			●
		●	●	●	●
		●	●	●	●
			●	●	●
			●		●
Entrada Polígono	●				
		●			
			●		
				●	
	●				●
		●			
	●		●		
	●			●	
	●				●
	●		●	●	●
		●	●		
		●			
		●			●
		●	●	●	●
	●	●	●	●	
Entrada Costura Ponto	Não pode ser usada com a entrada de aplicações				

3.10 Carregar os modelos salvos

Em entrada de elaboração de modelo, o usuário poderá carregar os dados de modelos salvos na memória e inserir no modelo que estiver sendo inserido, com a finalidade de formar um terceiro modelo. O usuário também poderá escolher se limpa a alimentação no ponto de início e no ponto final.


Exemplo: Como fazer o modelo abaixo; Carregue os dados do modelo de círculo duplo  que foi feito e combinado com “Feed” (alimentação).





Instruções operacionais:


1. Entre a alimentação da origem ao ponto A.
2. Entre na tela para carregar


1.1 Pressione  na tela de inserir cursor.


1.2 Na tela de modo catálogo pressione .

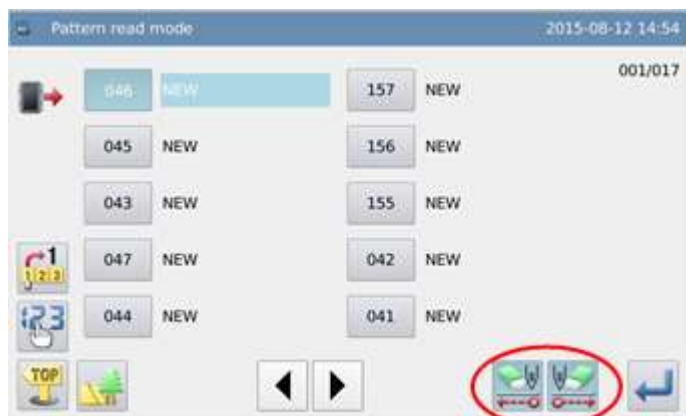
1.3 Selecione o número do modelo
Clique no número do modelo para carregar e pressione .

 : Cancela a alimentação a partir da origem até o ponto de início.

 : Cancela a alimentação do ponto final da costura para o ponto de origem.

 : Mantém a alimentação da origem para o ponto de início.

 : Mantém a alimentação do ponto final para o ponto de origem.



Nota: O bastidor moverá automaticamente, juntamente com os dados do modelo carregado, preste atenção na posição de parada da agulha.

3. Carregue os pontos B, C e D restantes um a um. Combine-os para elaborar o modelo.

3.11 Degraus na espessura do tecido na costura

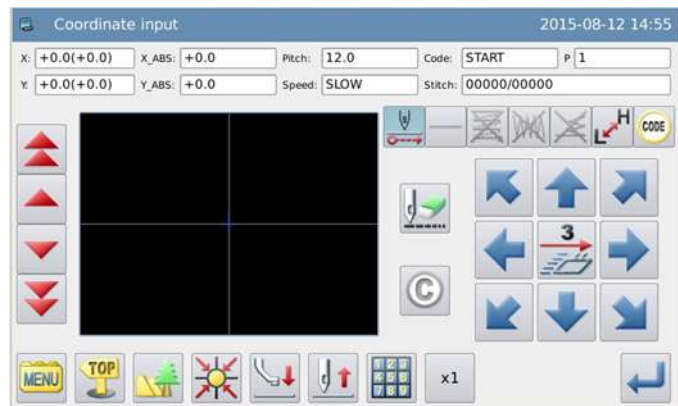
Na costura, o usuário poderá mudar a altura do calcador intermediário para administrar os degraus da espessura do tecido. Quando o degrau na espessura do tecido for grande, o usuário poderá mudar a altura do calcador intermediário para prevenir falha de ponto e a quebra da linha.

Nota: Esta Função está indisponível na máquina E-TYPE.

Instruções de operação:

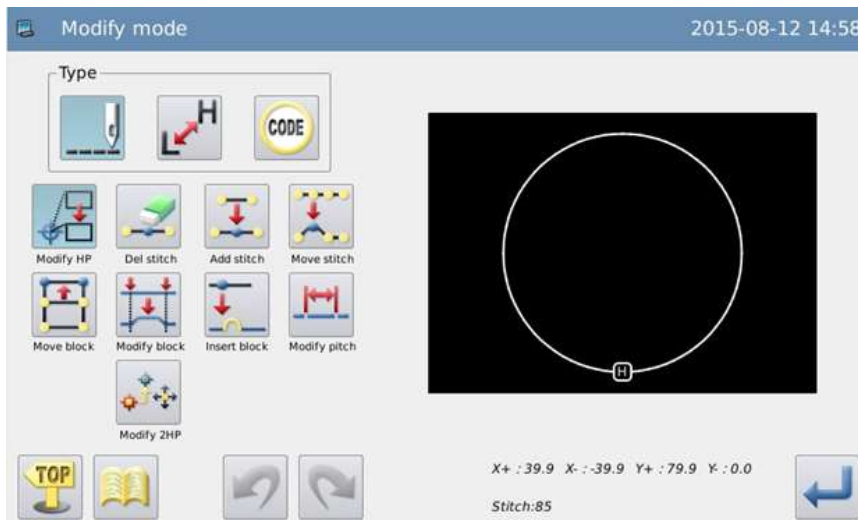
1. Mudando a altura do calcador intermediário na tela de inserir o cursor.

Pressione  na tela correta.




4. Modificação de dados de arquivo de modelo

A tela do modo de modificação





Principais funções no modo modificação



Função	Botão	Conteúdo	Descrição
Mudar o ponto de início		Movo o ponto inicial para outro local	-
apaga ponto		deleta o ponto mostrado	o ponto indicado todos os pontos atrás do ponto indicado
Inserir ponto		Inserir um ponto na posição indicada	adiciona novo ponto adiciona novo ponto
Muda a posição do ponto		Muda a posição por um ponto	<posição da figura após mudança> não alterada siga o movimento
move a seção		Move os dados dentro da seção apontada	<Dados à frente e atrás> muda distância longa distância curta adiciona novo ponto

muda seção		Entre 2 pontos indicados, mude os dados de linha, arco, curva, poçigono, espinha de peixe, e alimentação	
inserir seção		adicionar dados de modelo após o local indicado	
mudar intervalo de ponto		Muda o intervalo de ponto dentro da seção determinada	 Seção indicada  todos os pontos atrás da posição indicada.
Muda velocidade da costura		Muda a velocidade dentro da seção indicada	 na seção apontada  todos os pontos atrás da posição indicada.
Muda o código		Inserir ou deleta código na posição indicada	 insere código  deleta código

4.1 Método para entrar o modo de modificação



4.1.1 Pressione  na tela padrão e pressione  para entrar o modo de modificação.

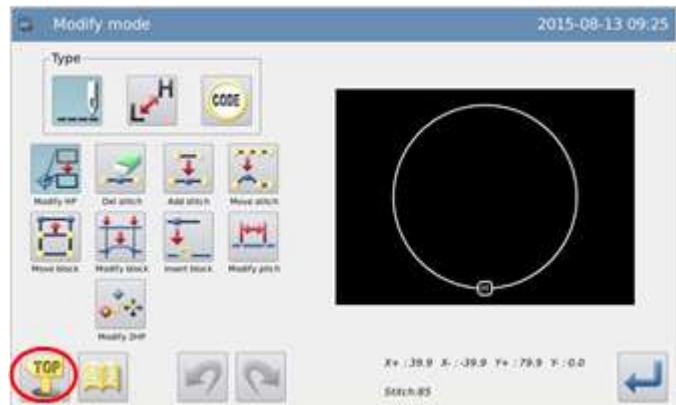


4.1.2 Pressione  na tela de inserir cursor sob o modo de inserir, e então pressione  para entrar o modo de modificação.



4.2 Método para terminar o modo de modificação

Após confirmar a modificação, pressione  para terminar e sair do modo de modificação. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



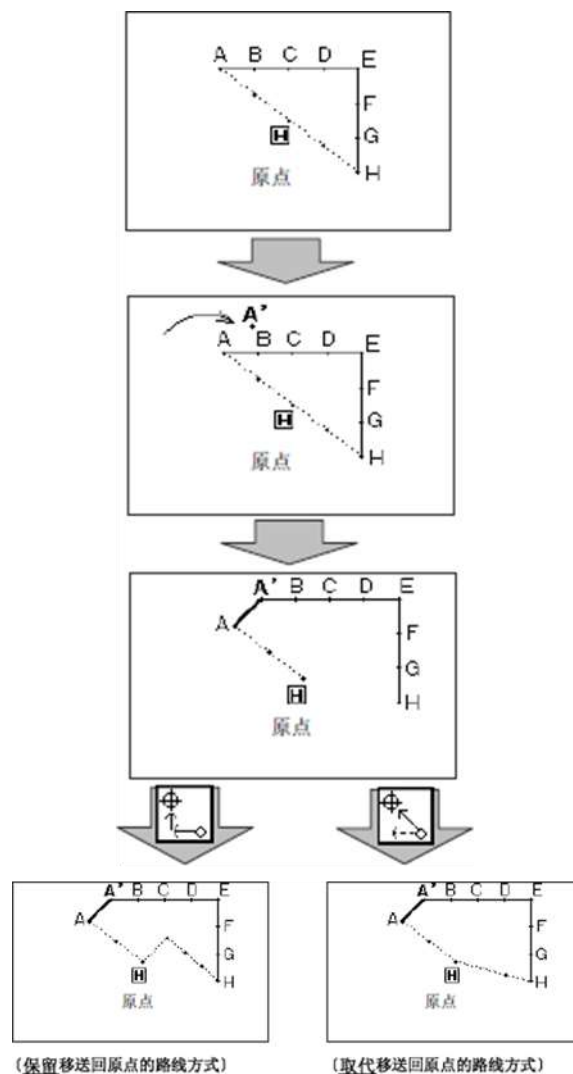
4.3 Método para alimentar a origem após a modificação

Exemplo: Adiciona um ponto na posição A. Na figura original ao lado:


Adicione ponto na posição A na figura à direita

Após adicionar o ponto na posição A, A posição do ponto B ~ ponto H irá mudar correspondentemente. Claro, a rota para alimentar de volta para a origem a partir do ponto H também irá mudar. O usuário poderá selecionar o caminho com os botões a seguir.

Nota: Quanto à alimentação da última costura para a origem antes da modificação, se tiver dados de código, a alimentação após o código mudará também.





4.4 Confirmação da modificação de modelo


No Modo de entrada, Modo de modificação e Modo de alteração de dados, pressione  para mostrar uma pré-visualização do modelo alterado. Especialmente quando os dados estão sendo modificados no modo de modificação, o usuário poderá facilmente alterar os dados do modelo usando efetivamente a pré-visualização do modelo modificado.


Exemplo: Após entrar o modo de modificação, o usuário poderá checar o modelo antes e após a confirmação com a função de pré-visualização.

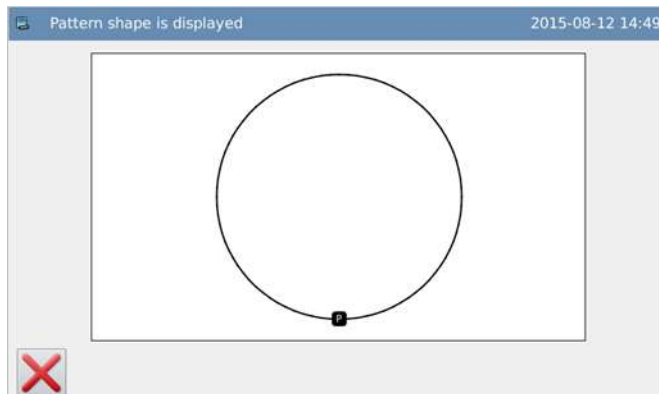
4.4.1 Mover o ponto inicial da costura

 : Fecha a tela de pré-visualização e retorna para a tela anterior (disponível em todas as telas de pré-visualização).


 : Origem (disponível em todas as telas de pré-visualização)


 : Posição original de iniciar a costura


 : Posição de iniciar a costura após a modificação (posição atual após mover com as teclas de direção).

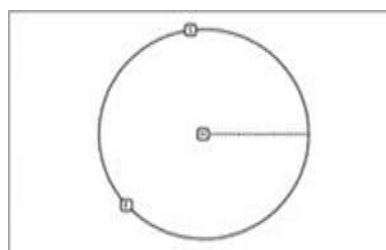


4.4.2 Deletar pontos


 : Origem (disponível em todas as telas de pré-visualização).


 : Posição inicial para deletar pontos.


 : Posição final para deletar pontos.

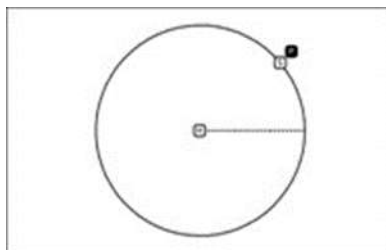


4.4.3 Mudar a posição da agulha/ adicionar ponto


 : Origem (disponível em todas as telas de pré-visualização).


 : Posição original da agulha/ posição padrão para adicionar ponto.


 : A posição da agulha modificada/ posição para adicionar ponto (posição atual após mover com as teclas de direção).

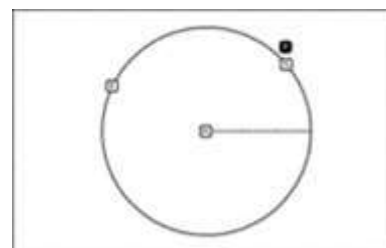


4.4.4 Mover seção

 : Origem (disponível em todas as telas de pré-visualização).

 : Posição inicial para mover seção.

 : Posição final para mover seção.



P : A posição modificada após mover a seção (posição atual após mover a seção com as teclas de direção).

4.4.5 Modificação de seção

H : Origem (disponível em todas as telas de pré-visualização).

S : Posição inicial para modificar seção.

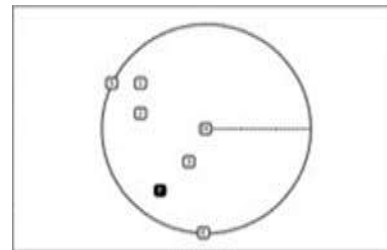
E : Posição final para modificar seção.

1 : Ponto de passagem 1 na entrada polígono.

2 : Ponto de passagem 2 na entrada polígono

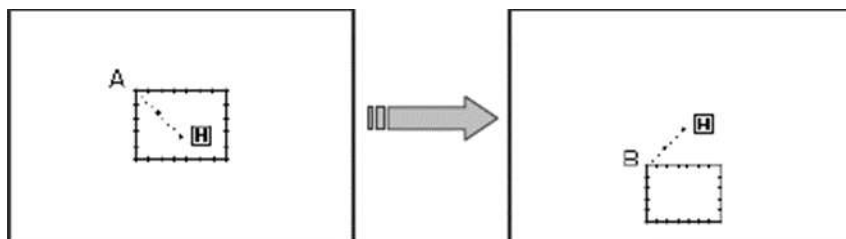
3 : Ponto de passagem 3 na entrada polígono.

P : Posição atual após mover a seção com as teclas de direção.





4.5 Ponto inicial da mudança da costura

Exemplo: Muda o ponto inicial de costura do ponto A para o ponto B.

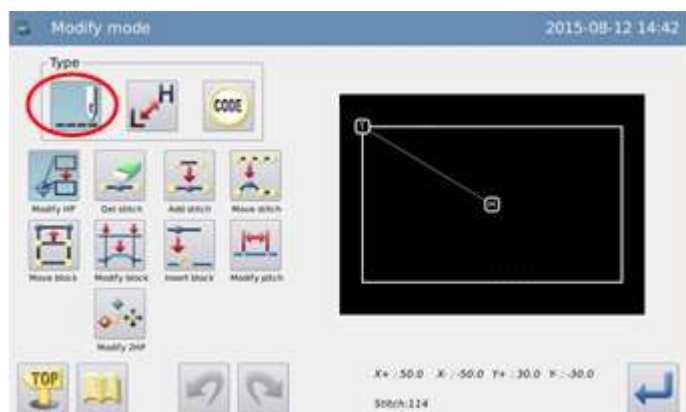


4.5.1 Selecionar para mudar o ponto inicial da costura

Entra no modo de modificação (referência à seção 2.2).

Pressione  e então pressione .


Pressione  para confirmar.

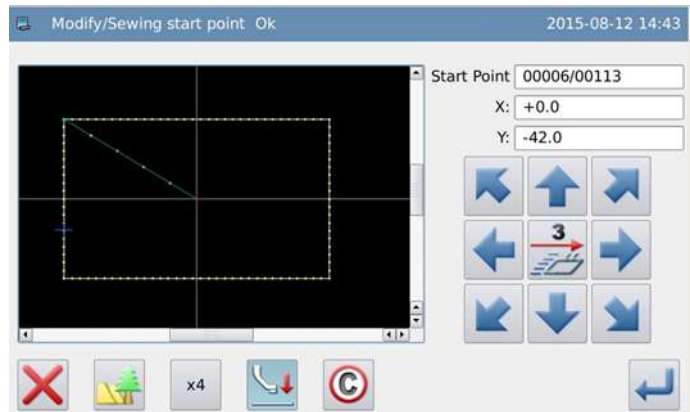


Atenção: O bastidor moverá para o ponto de início de costura atual, então o usuário deverá prestar atenção a posição da agulha acima.

4.5.2 Mover o ponto inicial da costura/ Confirmação



Use as teclas de direção para mover a agulha para o ponto B.

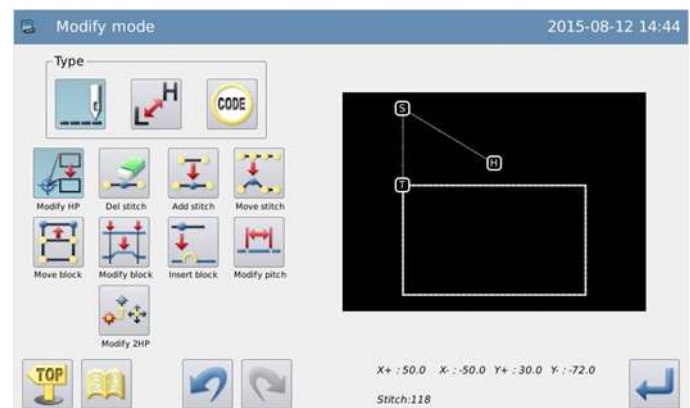
Pressione  para confirmar (o ponto inicial da costura está modificado)



4.5.3 Confirmar os dados modificados

Terminar o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



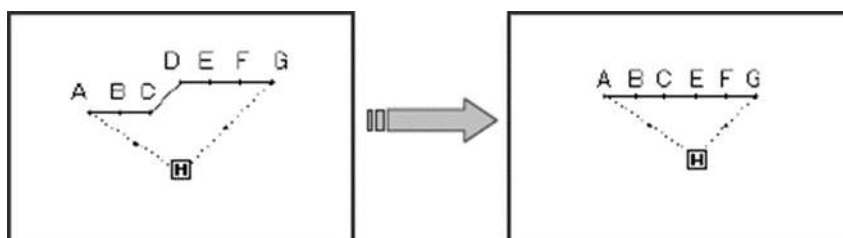
4.5.4 Checar o modelo modificado na tela padrão

O ponto inicial foi alterado.





4.6 Deletar ponto (deletar ponto no local indicado)

Exemplo: Deletar dados de ponto do ponto C para o ponto D.

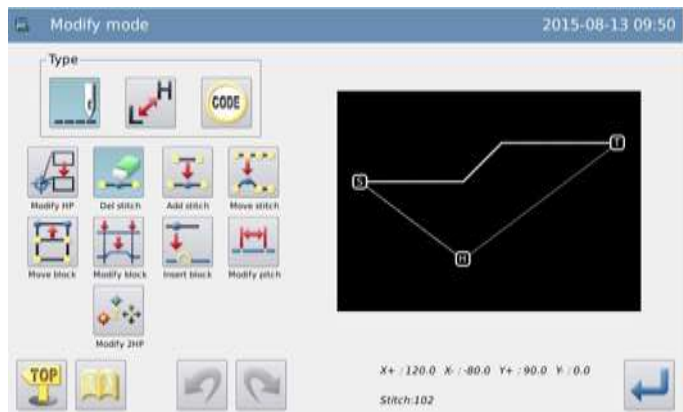


4.6.1 Selecionar ponto para deletar

Entre o modo de modificação (referência seção 2.2).

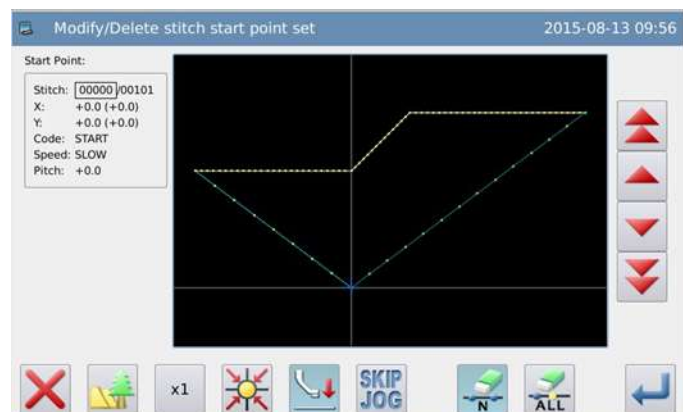
Pressione  e então pressione .

Então, pressione  para confirmar.




4.6.2 Deletar pontos no local indicado

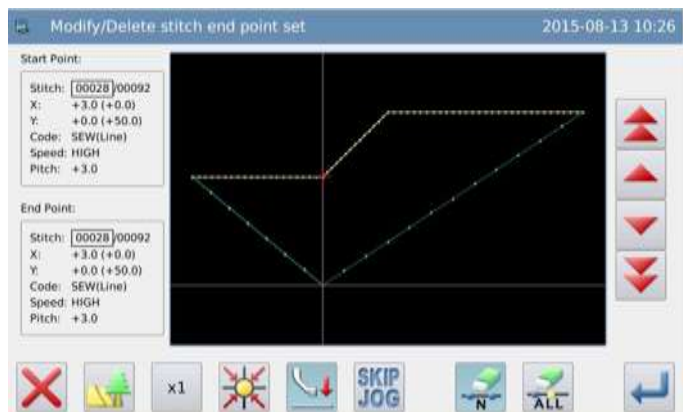
Pressione  para selecionar o ponto na posição indicada para deletar.



4.6.3 Apontar a posição inicial para deletar


Pressione  ou  para selecionar a posição inicial para deletar.

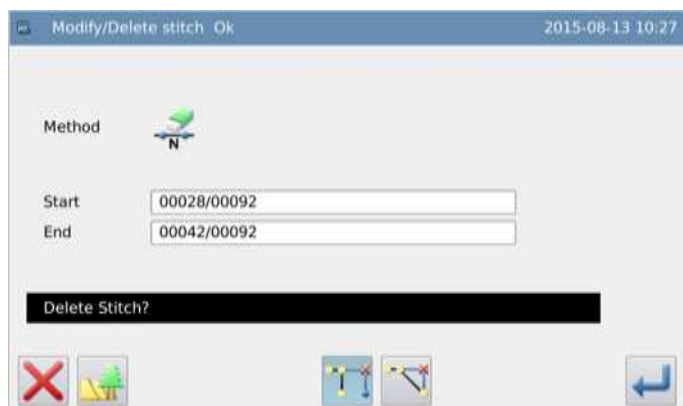
Pressione  para confirmar a posição.




4.6.4 Indicar a posição final para deletar

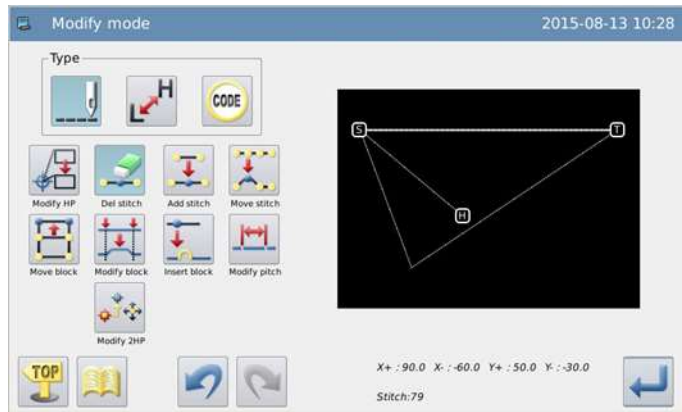
Pressione  ou  para selecionar a posição final para deletar

Pressione  para confirmar a posição.





4.6.5 Confirmar a posição para deletar

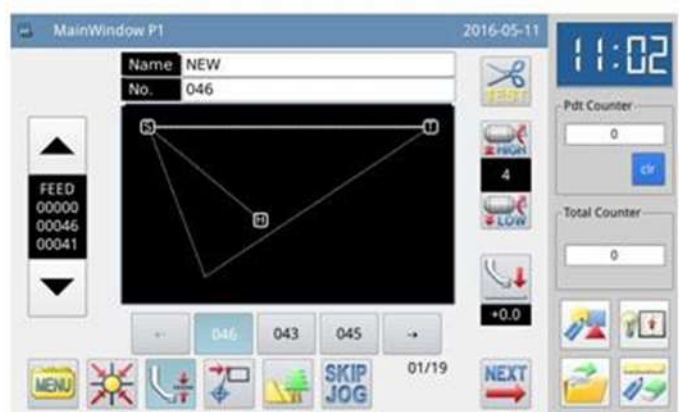
Pressione  para confirmar a posição.



4.6.6 Confirmar o modelo após deletar ponto

Termine o modo de modificação

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).

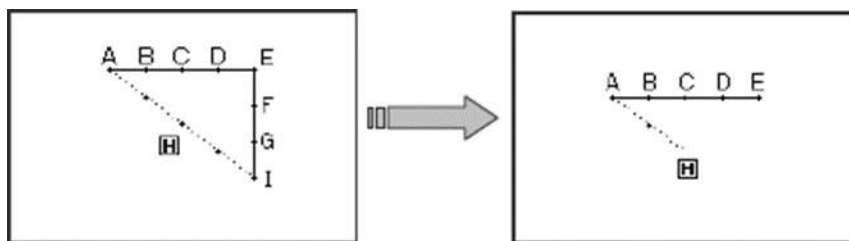


4.6.7 Cheque se o modelo modificado está na tela padrão

Os pontos indicados foram deletados.



4.7 Apagar ponto (apagar todos os pontos atrás da posição indicada)

Exemplo: Apagar todos os pontos atrás do ponto E.

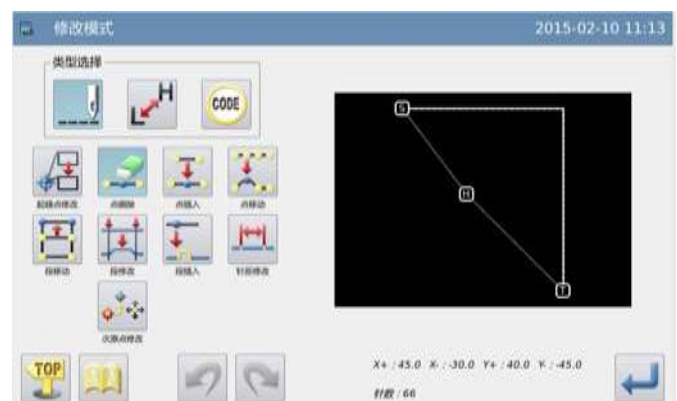


4.7.1 Selecionar ponto para apagar


Entre no modo de modificação (referência à seção 2.2).

Pressione  e então pressione .


Então, pressione  para confirmar.

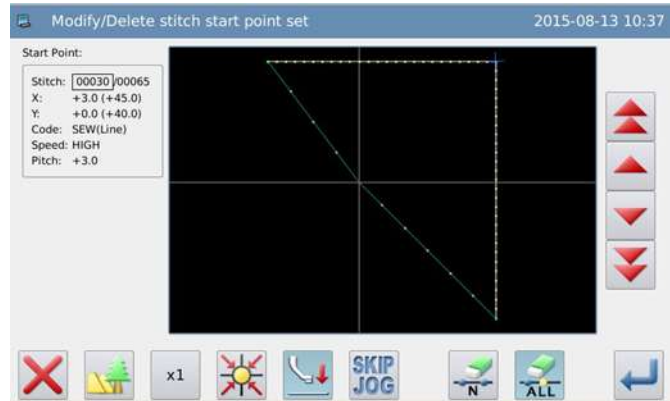


4.7.2 Apagar pontos no local apontado


Pressione  para selecionar o ponto.

Pressione  ou  para selecionar a posição final para apagar

Pressione  para confirmar a posição.




4.7.3 Confirmar a posição para apagar


Pressione  para confirmar os pontos a serem apagados.

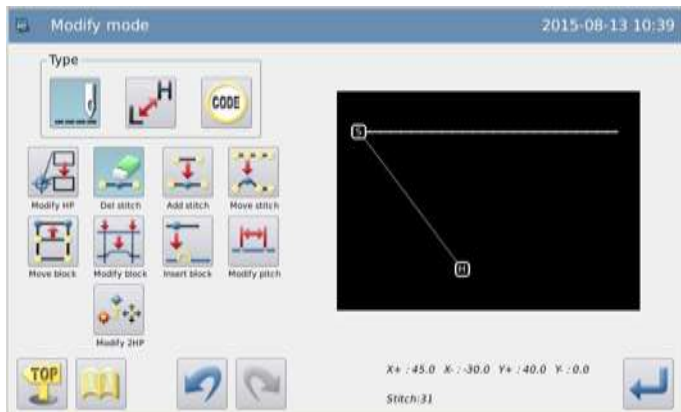


4.7.4 Confirmar o modelo após apagar os pontos

Termine o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados.

(Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



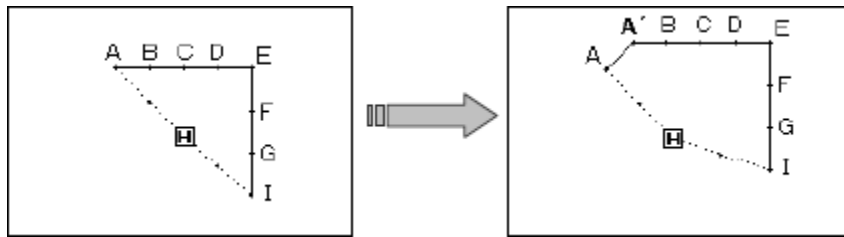
4.7.5 Checar o modelo modificado na tela padrão

O ponto indicado foi apagado.





4.8 Inserir ponto (inserir um ponto)

Exemplo: Adicionar o ponto A no local A com o intervalo necessário (intervalo de ponto máximo: 12,7 mm [de A à A]).

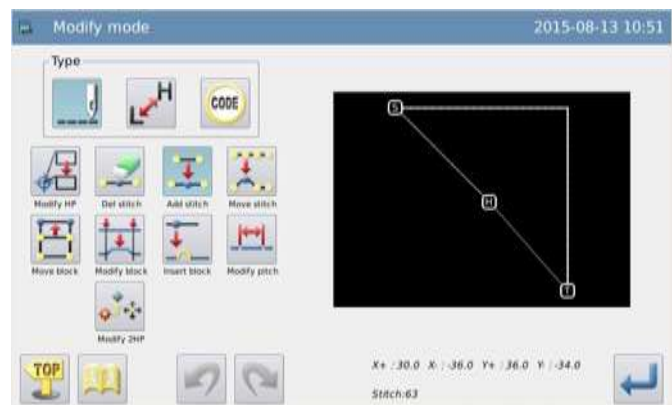


4.8.1 Selecionar a entrada de ponto



Entre no modo de modificação (referência 2.2).


Pressione  e então pressione .

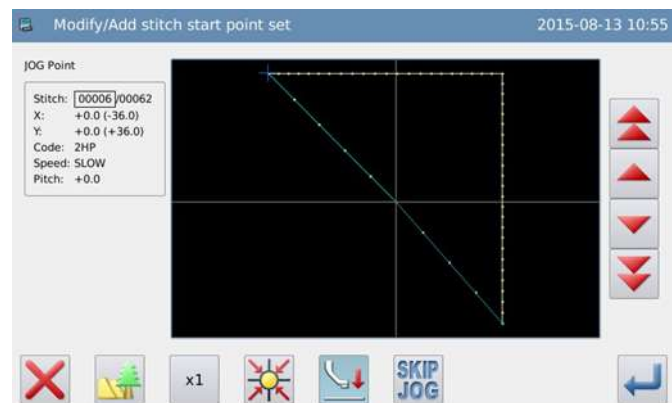
Pressione  para confirmar.




4.8.2 Indicar o local para adicionar o ponto


Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto A.

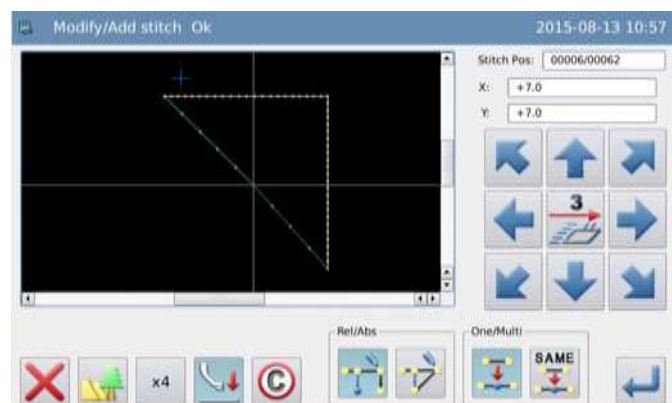
Pressione  para confirmar a posição para adicionar o ponto.



4.8.3 Ajustar o método para adicionar ponto



Pressione . E então, use as teclas de direção para mover a agulha ate A.

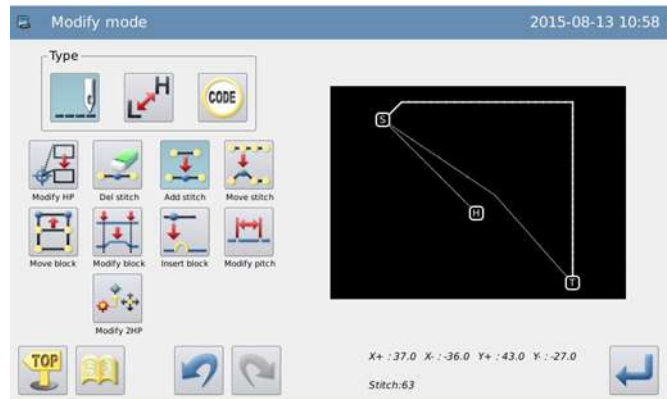
Pressione  para confirmar. (será adicionado um ponto).



4.8.4 Confirmar o modelo após a adição de um ponto.

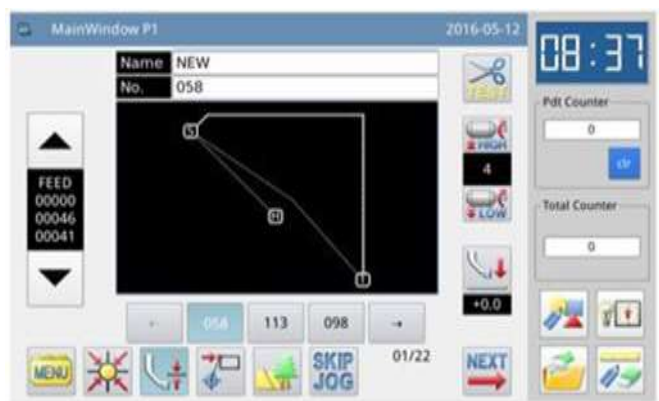
Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



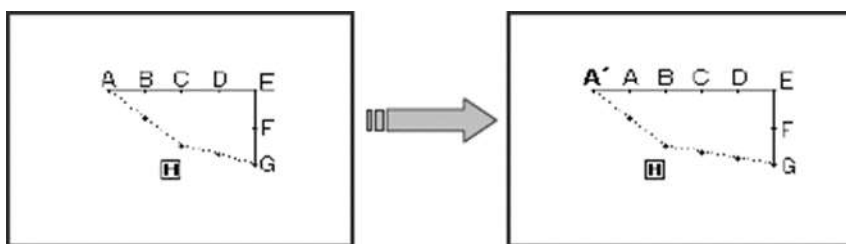
4.8.5 Checar o modelo modificado na tela padrão.

Um ponto foi adicionado.





4.9 Inserir ponto (adicionar um mesmo ponto)

Exemplo: Adicionar o ponto no local A com o mesmo intervalo de ponto do ponto A.

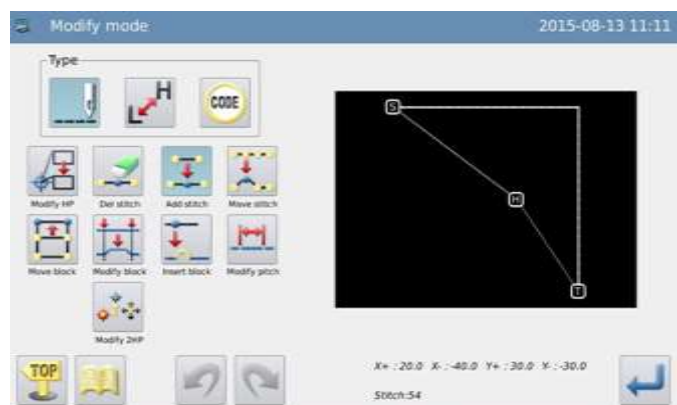


4.9.1 Selecionar “Stitch Insertion” (entrada de ponto)



Entre o modo de modificação (referência 2.2).


Pressione  e então pressione .

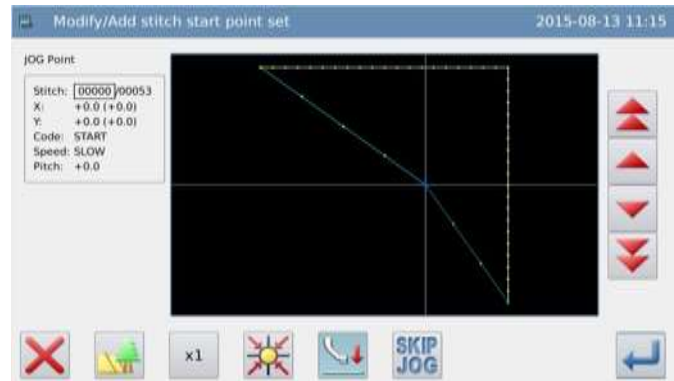
Pressione  para confirmar.



4.9.2 Indicar o local para adicionar ponto


Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto A.

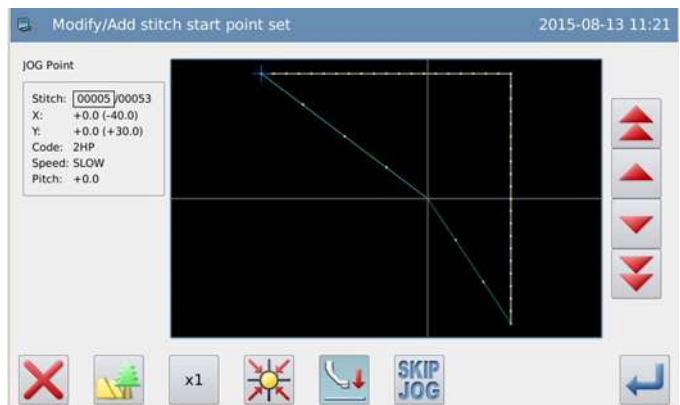
Pressione  para confirmar a posição para adicionar o ponto.



4.9.3 Ajustar o método para adicionar o ponto.



Pressione .

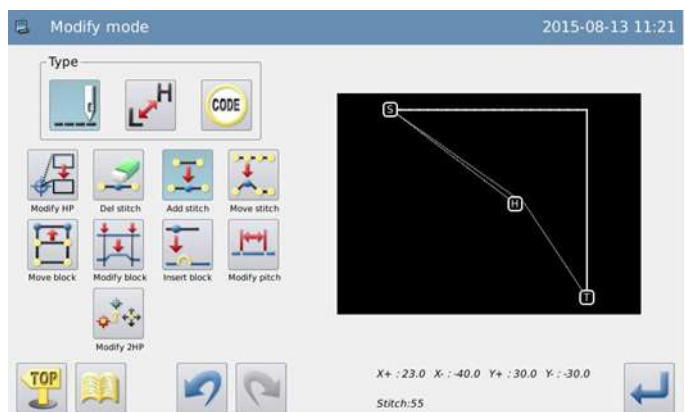
Pressione  para confirmar (um mesmo ponto foi adicionado)



4.9.4 Confirmar o modelo após adiciona um mesmo ponto

Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



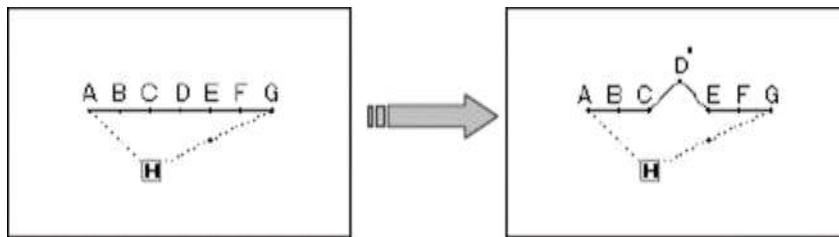
4.9.5 Checar o modelo modificado na tela padrão

Um mesmo ponto foi adicionado






4.10 Mudar a posição do ponto (a outra posição permanece a mesma)

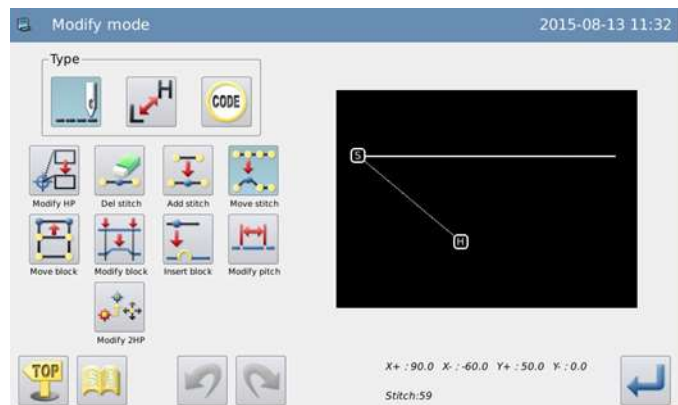
Exemplo: Mover o ponto D de D para D





4.10.1 Selecionar “Change Stitch Position” (mudar a posição do ponto)

Entre o modo de modificação (referência 2.2).

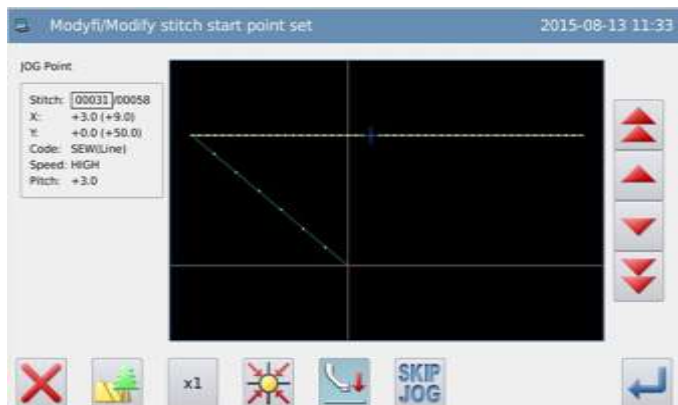
Pressione  e então pressione .
Pressione  para confirmar.



4.10.2 Indicar a posição do ponto a ser alterada


Pressione  ou  para mover o ponto para o ponto D.


Pressione  para confirmar.

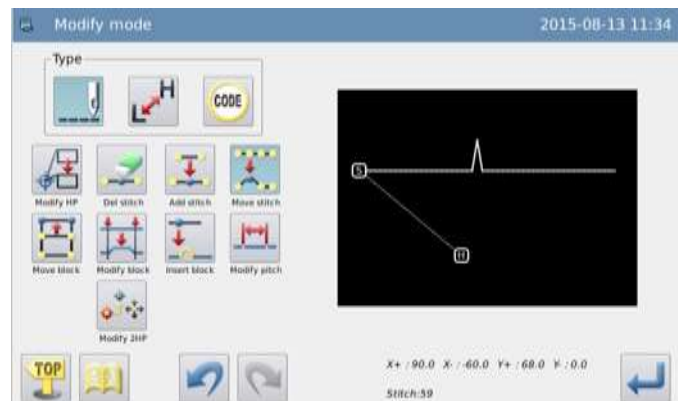


4.10.3 Confirmar o modelo modificado

Finalize o modo de modificação.

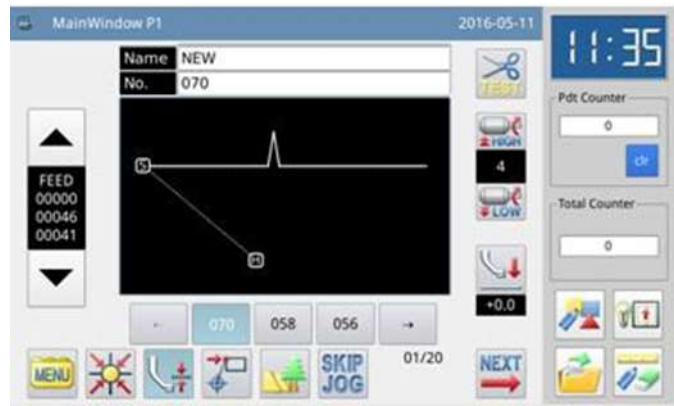
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados.

(Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



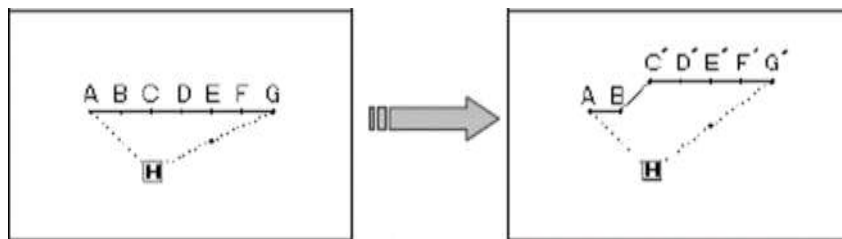
4.10.4 Checar o modelo modificado na tela padrão

A posição do ponto foi alterada.






4.11 Alterar a posição do ponto (As outras posições envolvidas seguem a mudança).

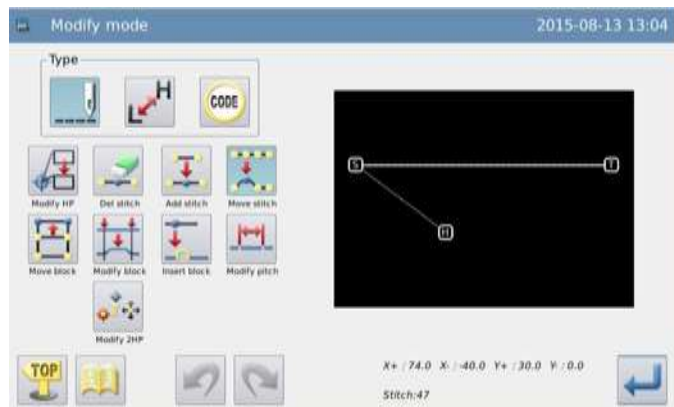
Exemplo: Mova o ponto C, A posição D, E, F e G e mude juntamente com o ponto C.



4.11.1 Selecionar “Change Stitch Position” (alterar a posição do ponto)

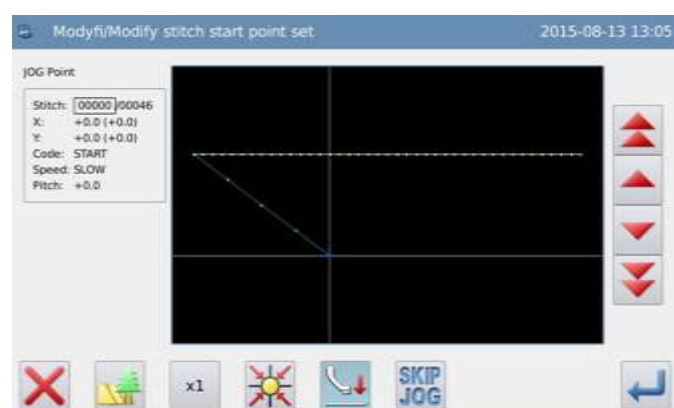
Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .
Pressione  para confirmar.





4.11.2 Indicar a posição do ponto para alterar

Pressione  ou  para mover o ponto para o ponto C.
Pressione  para confirmar.

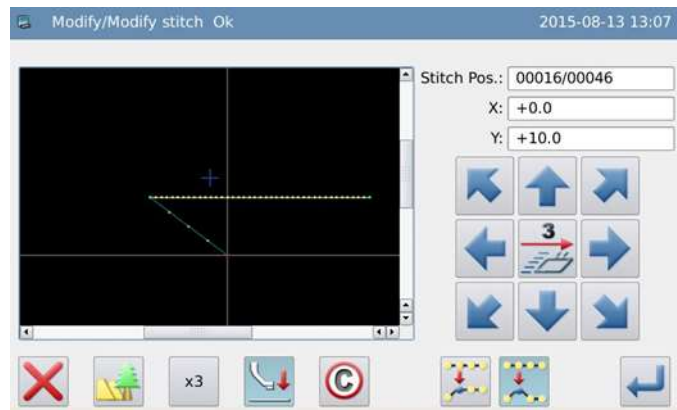


4.11.3 Ajustar o método e quantidade a mover

Pressione  e então, use as teclas de direção para mover a agulha para o ponto C.



Pressione  para confirmar (a posição do ponto está alterada).

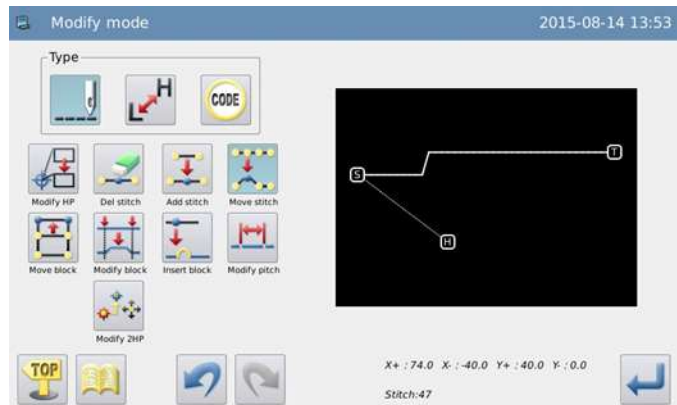
Nota: comprimento máximo do ponto é 12,7 mm.



4.11.4 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



4.11.5 Checar o modelo modificado na tela padrão

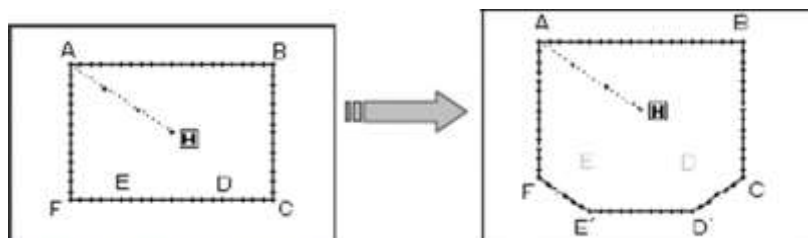
A posição do ponto foi alterada.



4.12 Mover seção (pontos à frente e atrás mudam suavemente)



Exemplo: Mova a linha entre o ponto D e o ponto E para a posição entre o ponto D para o ponto E. ao mesmo tempo, os dados do modelo a frente do ponto D e atrás do ponto E moverão suavemente).


(1) Pontos a frente e atrás moverão suavemente (na forma de longa distância)

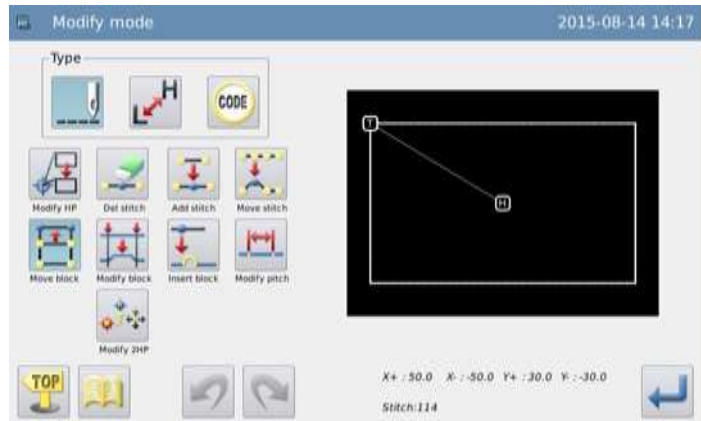


4.12.1 Selecionar “Section Move” (Mover seção)



Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .

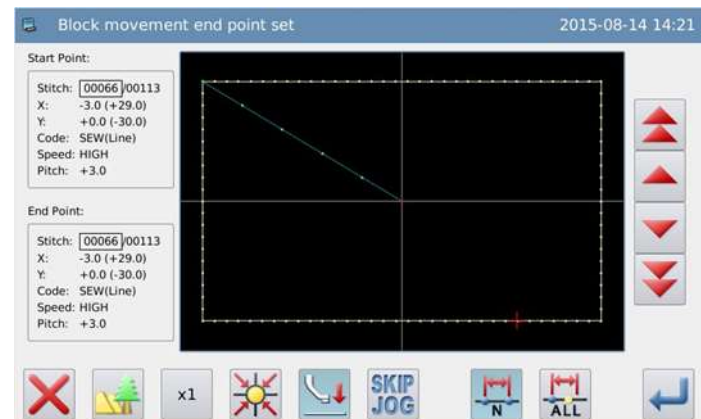
Pressione  para confirmar.





4.12.2 Selecionar o ponto inicial da seção para mover

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto D.

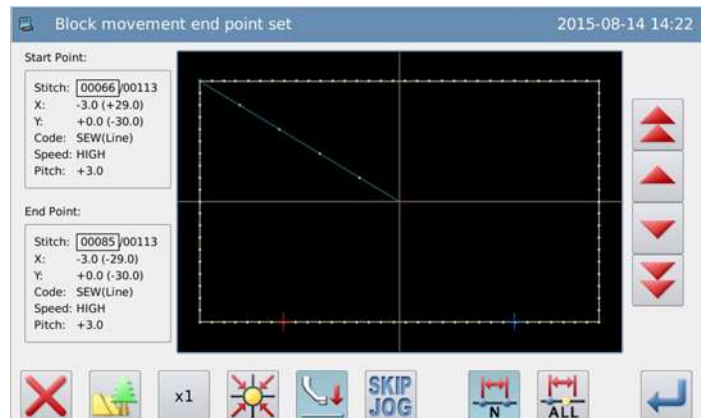
Pressione  para confirmar.



4.12.3 Selecionar o ponto final da seção para mover


Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto E.

Pressione  para confirmar.




Atenção: Quando o ponto final for confirmado, O Bastidor retornará automaticamente à posição inicial. Preste atenção na posição de parada da agulha.

4.12.4 Ajustar o método para mover e o intervalo de ponto

Método de deslocamento: Pressione .
Use as teclas de número para ajustar o intervalo de pontos.


Selecione longa distância. Pressione

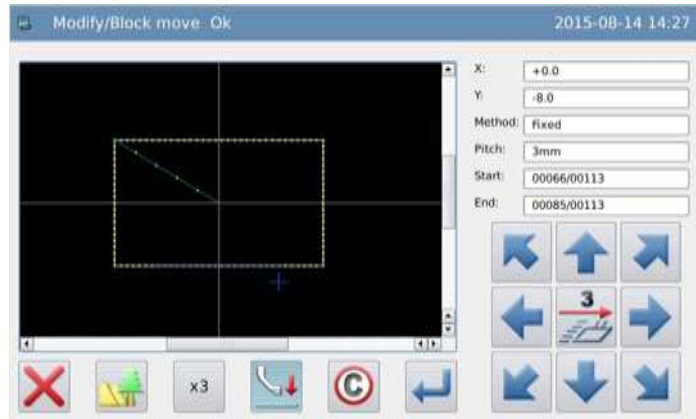
 para confirmar.



4.12.5 Ajustar o montante a mover


Use as teclas de direção para mover a agulha para o ponto D.


Pressione  para confirmar (seção está alterada)



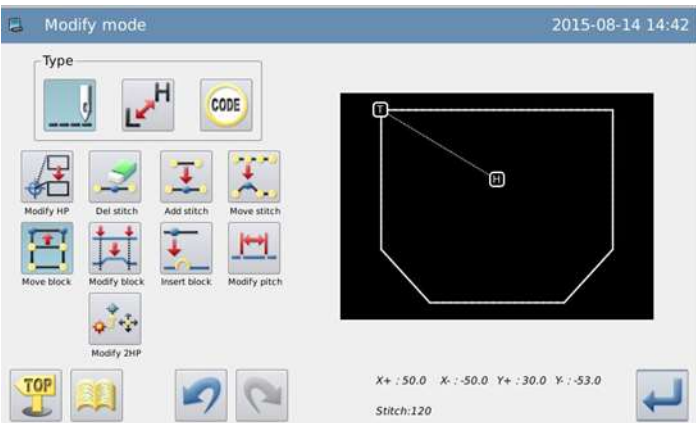
4.12.6 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).

Pontos à frente e atrás mudam suavemente (na forma de curta distância)



Os passos 1, 2, 3 são os mesmos da longa distância.

4.12.7 Ajustar o método para mover e o intervalo de pontos

Método de deslocamento: Pressione 

Use as teclas de número para ajustar o intervalo de pontos.


Selecione longa distância.


Pressione  para confirmar

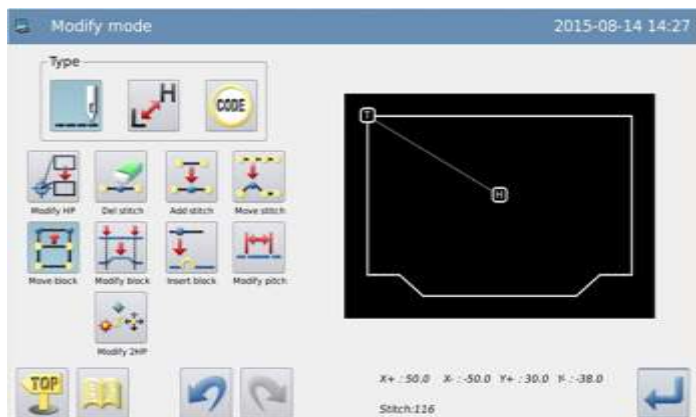


4.12.8 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

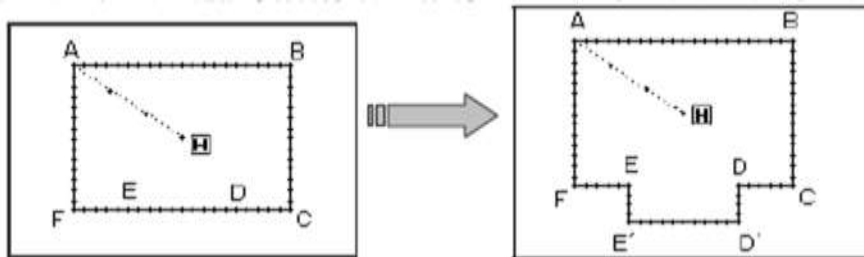
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).





4.13 Mover seção (adicionar novos pontos à frente ou atrás)


Exemplo: Move a linha entre D e E para a posição entre D' e E'. Novos pontos devem ser adicionados a frente de D e atrás de E (a parte de D para D' e de E para E').

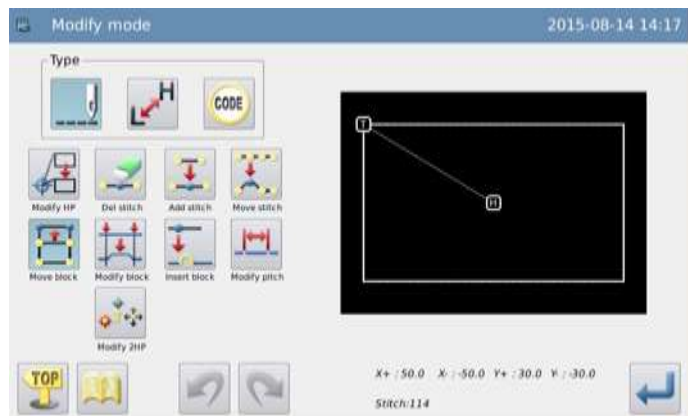


4.13.1 Selecionar “Section Move” (Mover seção)



Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .

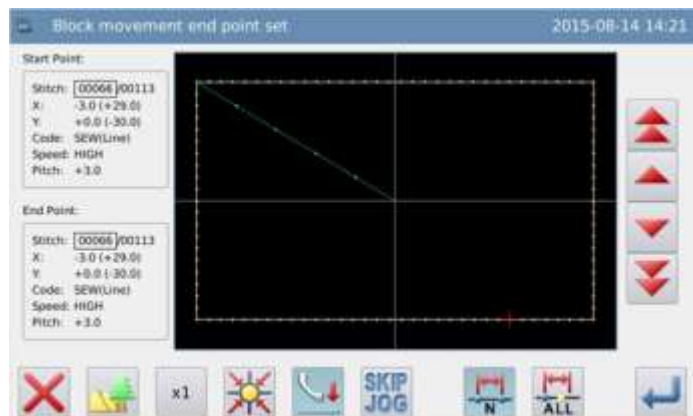
Pressione  para confirmar.





4.13.2 Selecionar o ponto inicial da seção a mover

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto D.

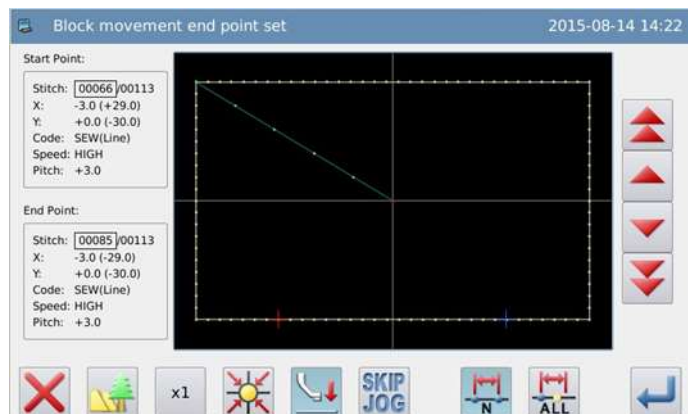
Pressione  para confirmar.



4.13.3 Selecionar o ponto final da seção para mover

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto E.

Pressione  para confirmar.



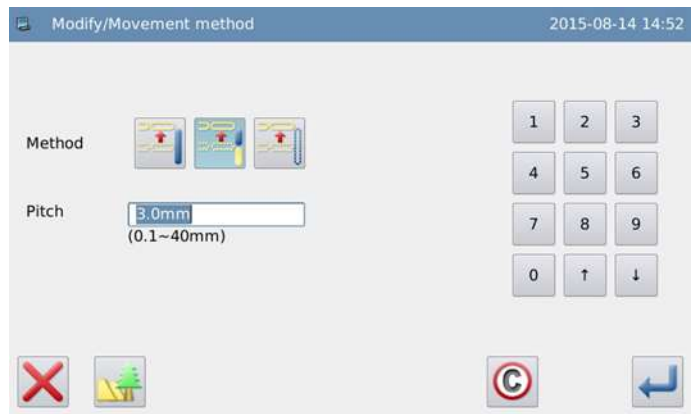
Atenção: Quando o ponto final for confirmado, O Bastidor retornará automaticamente à posição inicial. Preste atenção na posição de parada da agulha.

4.13.4 Ajustar o método para mover e o intervalo de pontos

Método de deslocamento: Pressione 


Use as teclas de número para ajustar o intervalo de pontos.

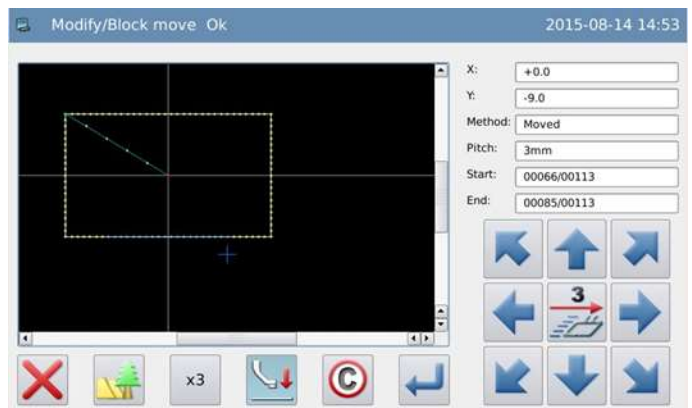
Pressione  para confirmar



4.13.5 Ajustar o montante a ser movida


Use as teclas de direção para mover a agulha até o ponto D.


Pressione  para confirmar (seção foi alterada)

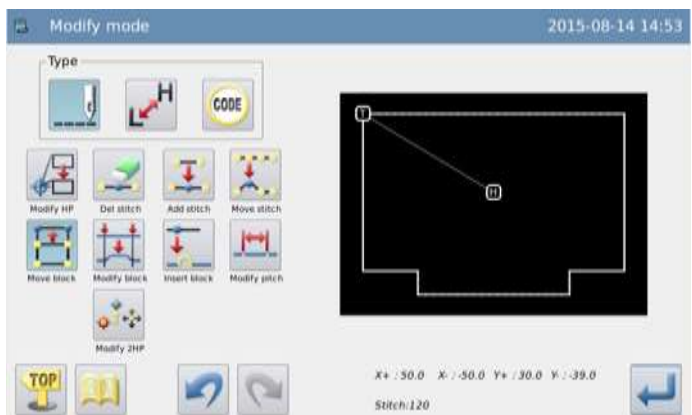


4.13.6 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os



dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



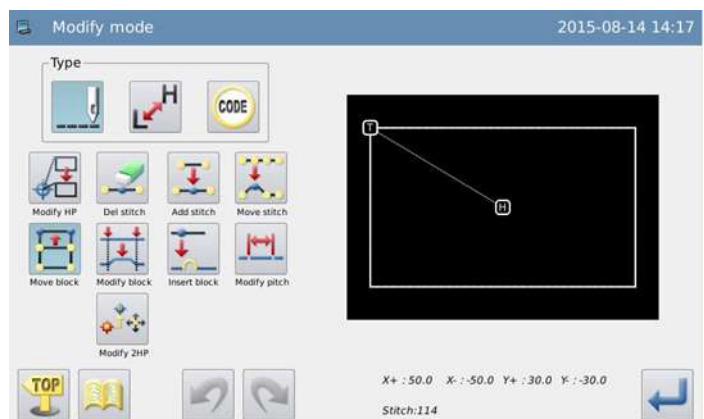
4.14 Mudar o método de deslocamento

4.14.1 Selecionar “Section move” (mover seção)



Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .

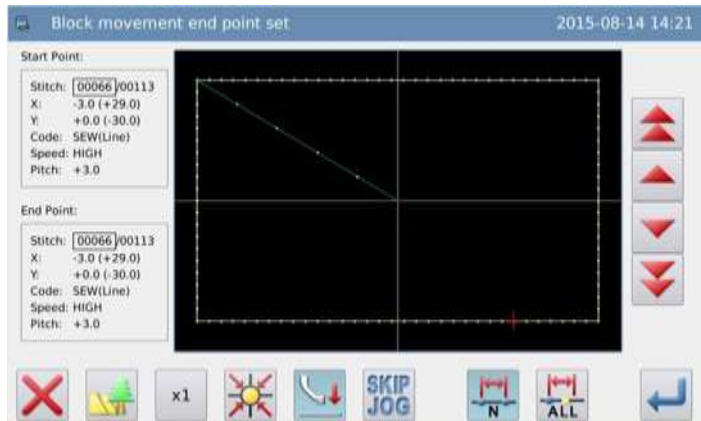
Pressione  para confirmar.





4.14.2 Selecionar o ponto inicial da seção a mover

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto D.

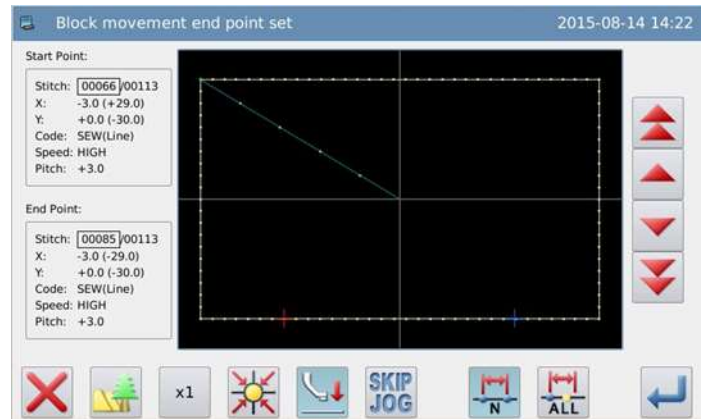
Pressione  para confirmar.



4.14.3 Selecionar o ponto final da seção para mover

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto E.


Pressione  para confirmar.




Atenção: Quando o ponto final for confirmado, O Bastidor retornará automaticamente à posição inicial. Preste atenção na posição de parada da agulha.

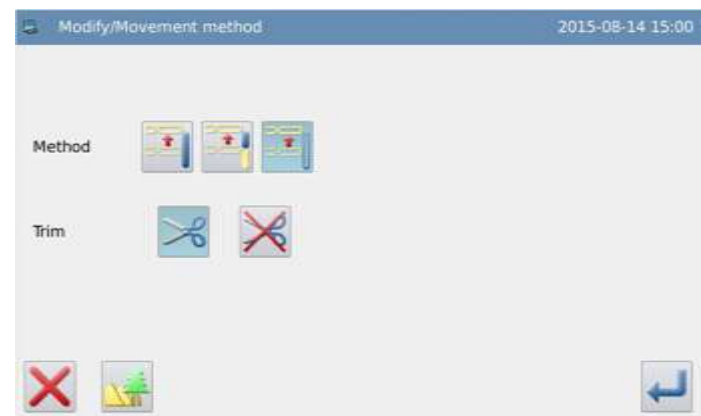
4.14.4 Ajustar o método de deslocamento e o intervalo de ponto

Método de deslocamento: Pressione 

Selecione “trimming” (corte)  ou


“Non-Trimming” (sem corte) .

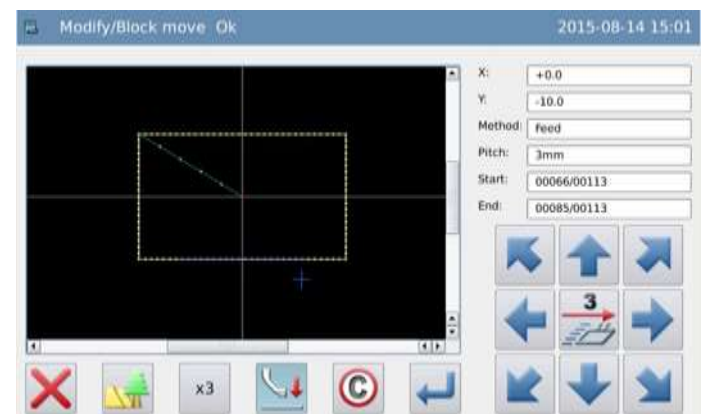
Pressione  para confirmar.



4.14.5 Ajustar o montante a ser movida



Use as teclas de direção para mover a agulha até o ponto D.

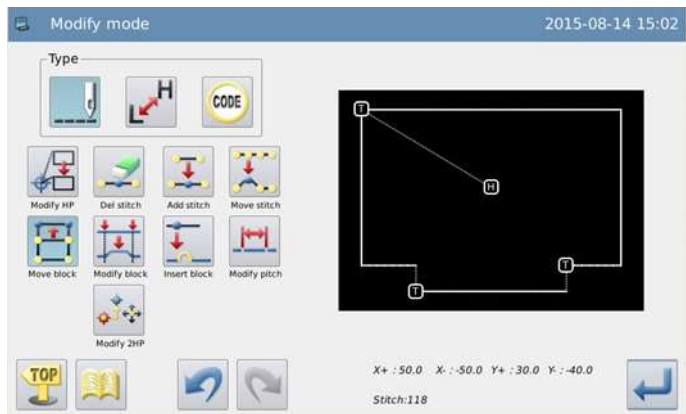
Pressione  para confirmar (seção foi alterada)



4.14.6 Confirmar o modelo após a mudança

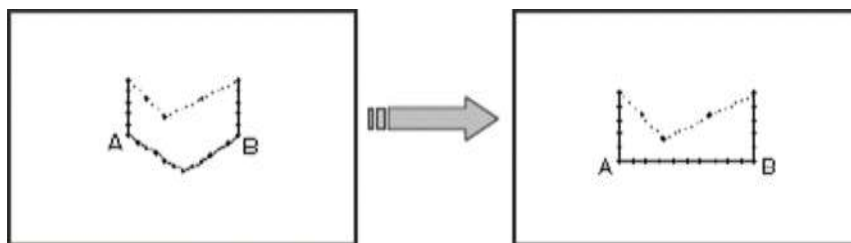
Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).






4.15 Alterar seção (linear)

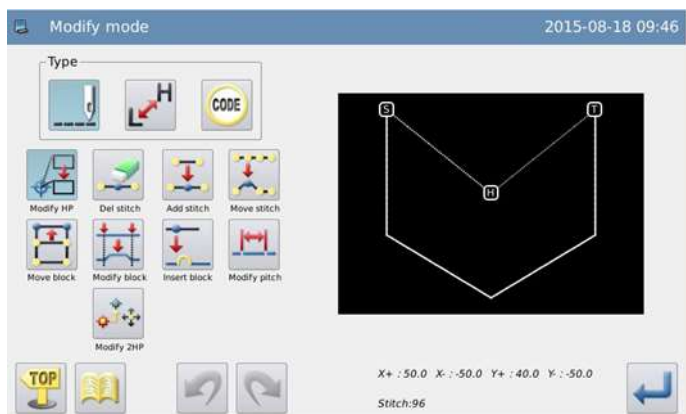
Exemplo: Mudar a linha quebrada entre A e B para linear.



4.15.1 Selecionar a seção para mover.

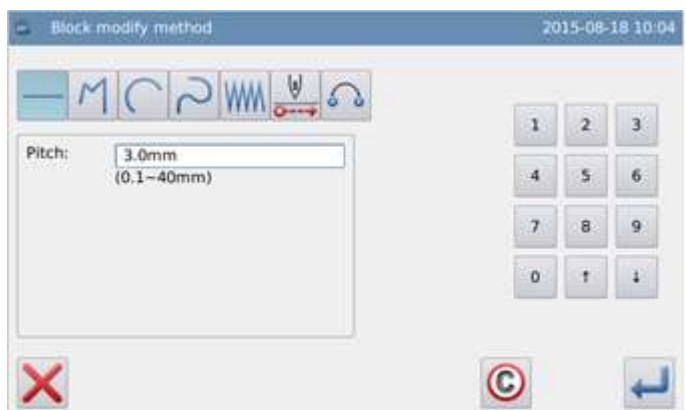
Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .
Pressione  para confirmar.



4.15.2 Selecionar o método de alteração

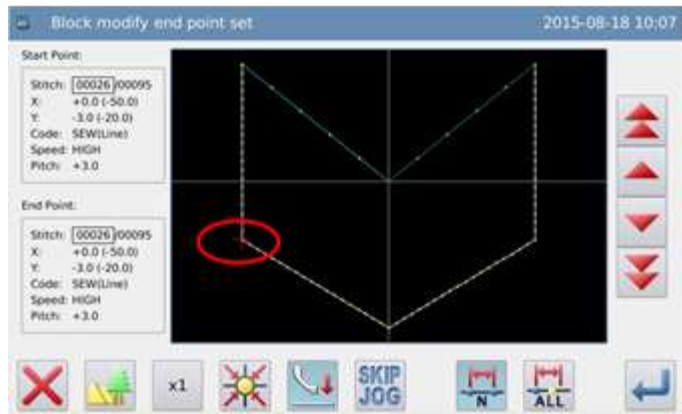
Pressione .
Pressione  para confirmar.





4.15.3 Selecionar o ponto inicial da seção a mover

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto D.

Pressione  para confirmar.

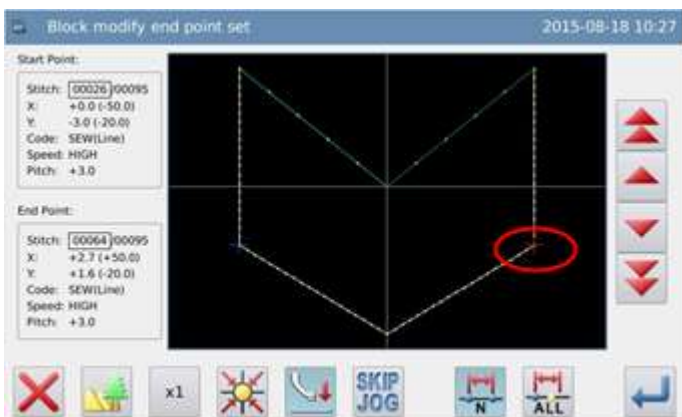


4.15.4 Selecionar o ponto final da seção para mover

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto B.


Pressione  para confirmar.


Atenção: Quando o ponto final for confirmado, O Bastidor retornará automaticamente à posição inicial. Preste atenção na posição de parada da agulha.

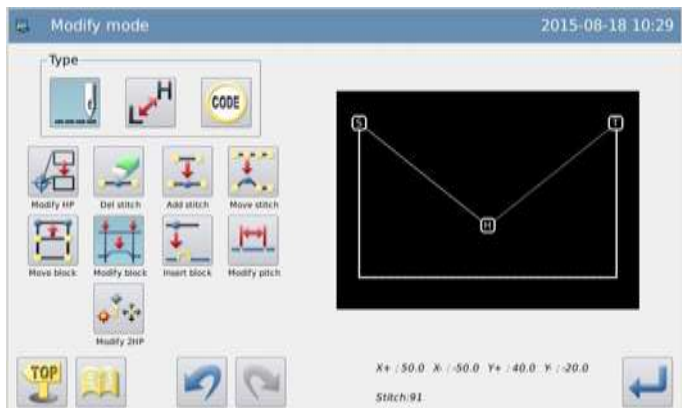


4.15.5 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados.

(Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).

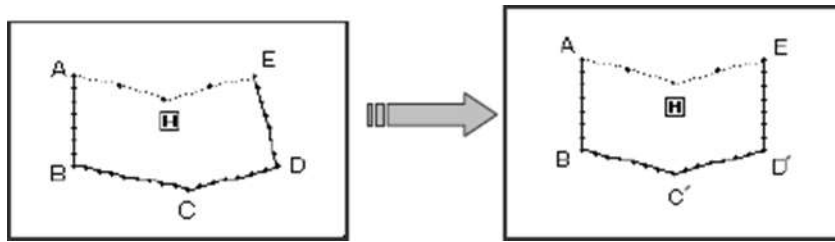


Notas:

1. Quando o usuário escolher arco em “Change Section” (alterar seção): O novo arco será criado por um ponto dentro da seção apontada.
2. Quando o usuário selecionarem Linear em “change Section” (Alteração de seção): A seção alterada formará um modelo linear.
3. Se a seção para a modificação possuir dados de código, esses dados de código serão deletados.




4.16 Alterar seção (Polígono, arco e curva)

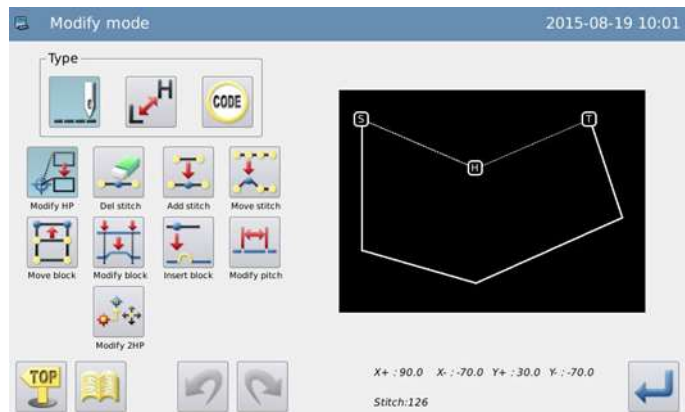
Exemplo: Altere os modelos entre C e D para os dados do modelo entre C e D.



4.16.1 Selecionar o método de alteração

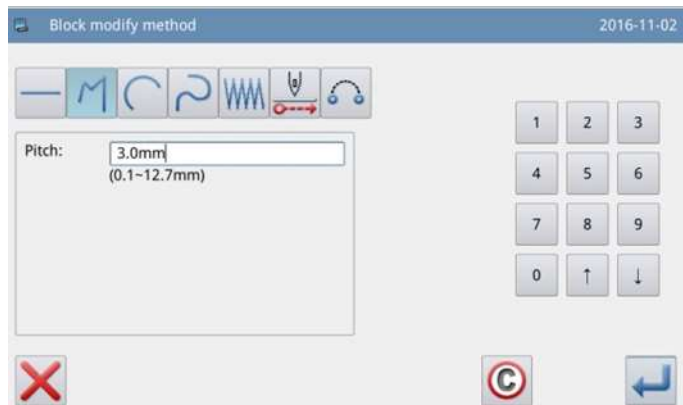
Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .
Pressione  para confirmar.





4.16.2 Selecionar o método de alteração

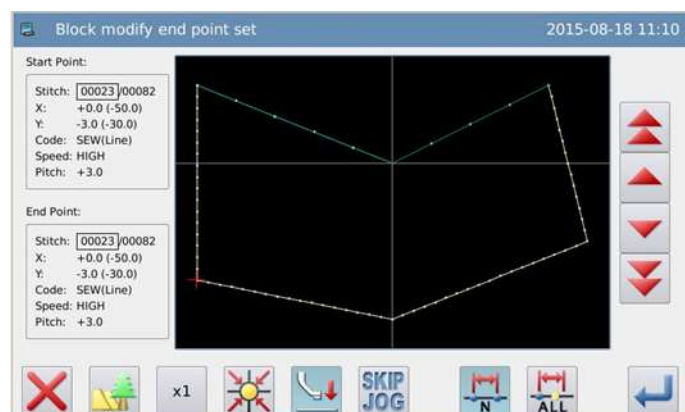
Pressione .
Pressione  para confirmar.





4.16.3 Selecionar o ponto inicial da seção a mover

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto D.

Pressione  para confirmar.

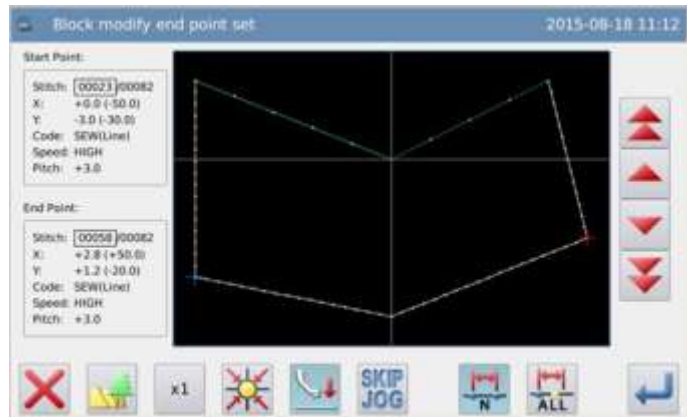


4.16.4 Selecionar o ponto final da seção para mover

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto E.

Pressione  para confirmar.

Atenção: Quando o ponto final for confirmado, O Bastidor retornará automaticamente à posição inicial. Preste atenção na posição de parada da agulha.



4.16.5 Entrar com a nova posição

Use as teclas de direção para movimentar a agulha até C.

Pressione  para confirmar.


4.16.6 Confirmar para criar o modelo após alterar a seção


Use as teclas de direção para movimentar a agulha até D.

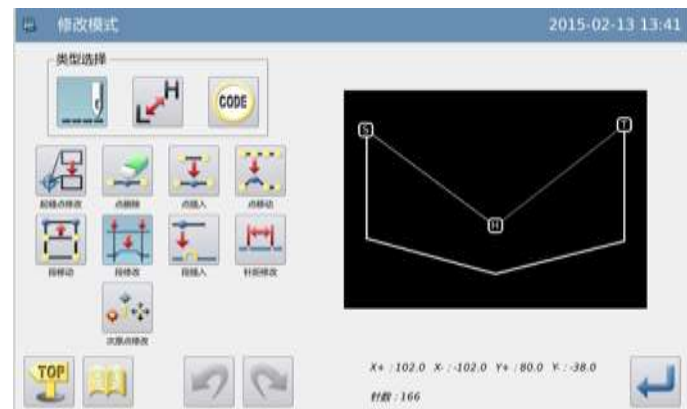
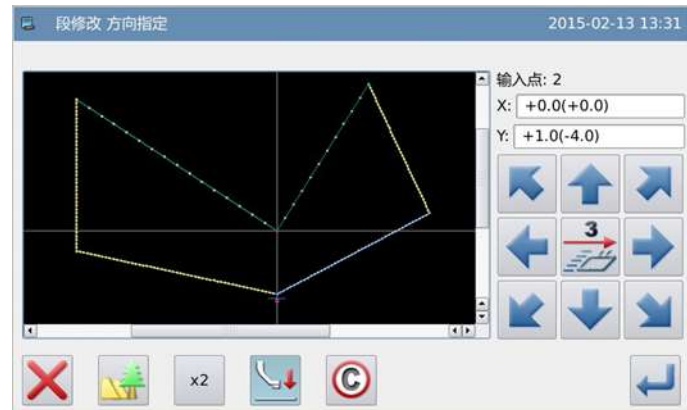
Pressione  para confirmar.

4.16.7 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

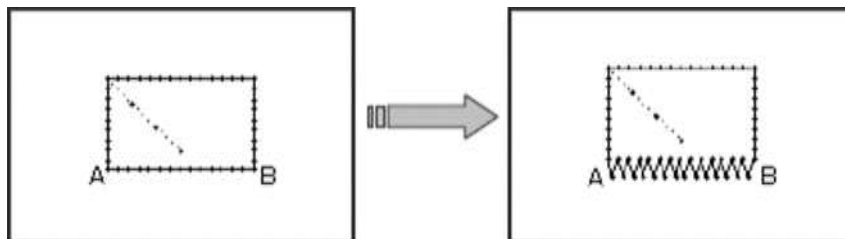
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados.

(Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).





4.17 Alterar Seção (costura em zig-zag).

Exemplo: Alterar os dados do modelo entre A e B para costura em zig-zag.

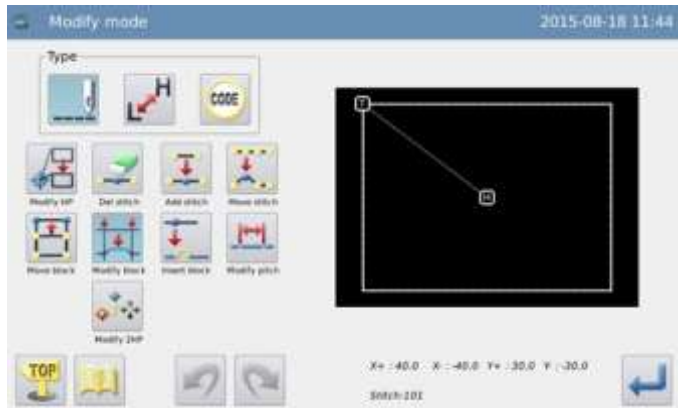


4.17.1 Selecionar a seção para alterar.

Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .

Pressione  para confirmar.



4.17.2 Selecionar o método de alteração



Pressione .

Ajuste a largura, o intervalo de ponto e a direção d costura respectivamente. Largura em 5,0 mm, intervalo de ponto em 3,0 mm, direção da costura para a direita (R).

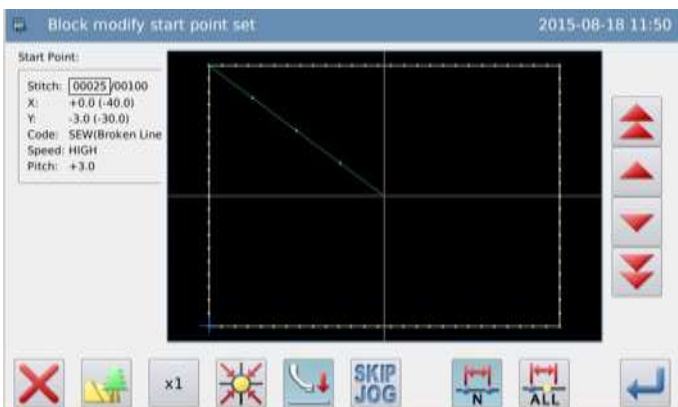
Pressione  para confirmar.





4.17.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto A.

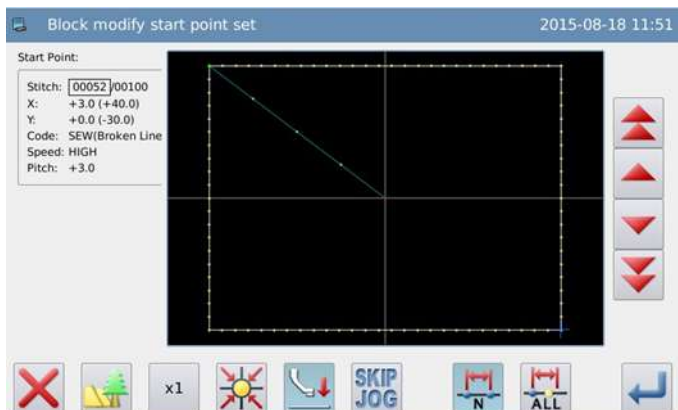
Pressione  para confirmar.



4.17.4 Selecionar o ponto final da seção para alterar

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto B.

Pressione  para confirmar.




Atenção: Quando o ponto final for confirmado, O Bastidor retornará automaticamente à posição inicial. Preste atenção na posição de parada da agulha.


4.17.5 Confirmar a criação do novo modelo

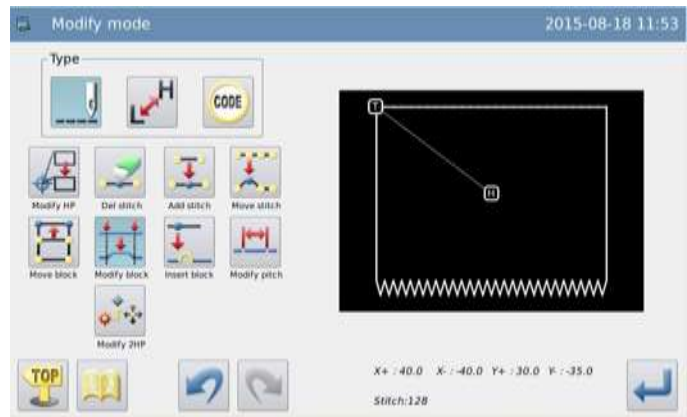
Pressione  para confirmar.

4.17.6 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

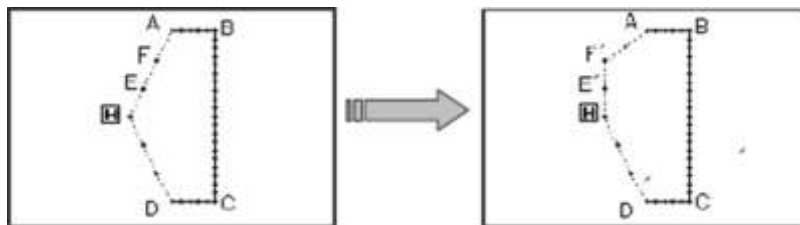
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).





4.18 Alterar seção (alimentação)

Exemplo: Altere o ponto E e o Ponto F para o Ponto E e para o Ponto F respectivamente.

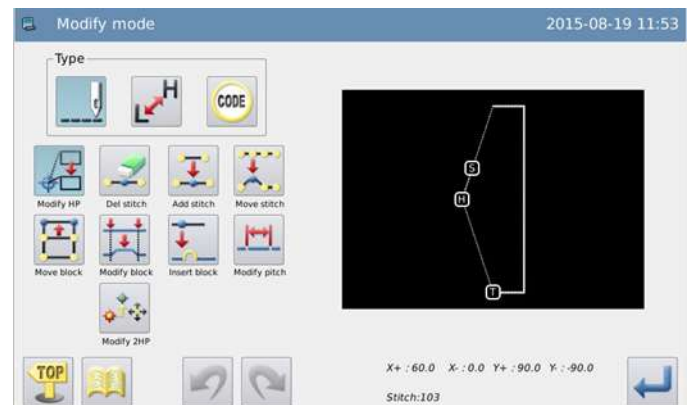


4.18.1 Selecionar “section Change” (alterar seção)

Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .

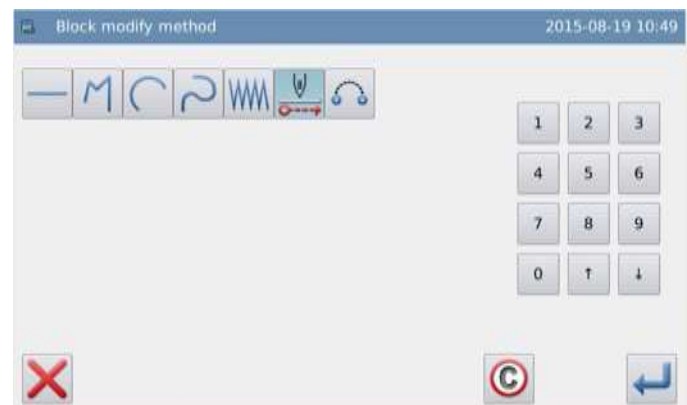
Pressione  para confirmar.





4.18.2 Selecionar o método de alteração

Pressione .

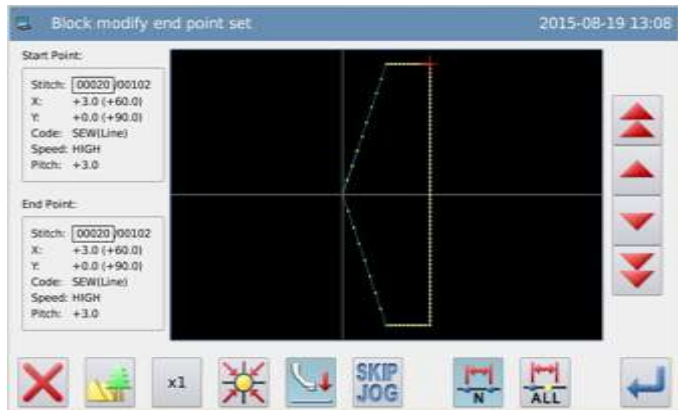
Pressione  para confirmar.





4.18.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto B.

Pressione  para confirmar.

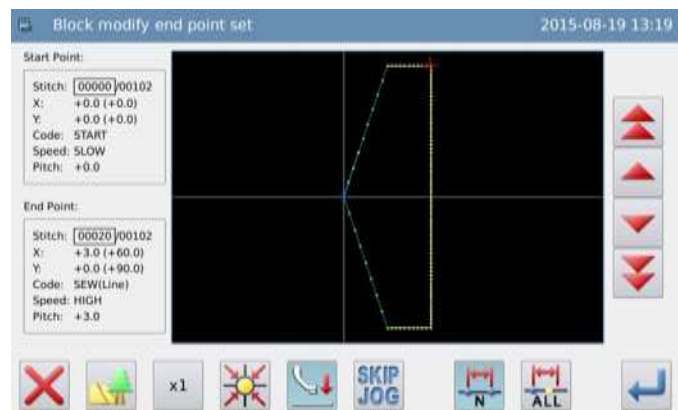


4.18.4 Selecionar o ponto final da seção para alterar

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto E.

Pressione  para confirmar.

Atenção: Quando o ponto final for confirmado, O Bastidor retornará automaticamente à posição inicial. Preste atenção na posição de parada da agulha.

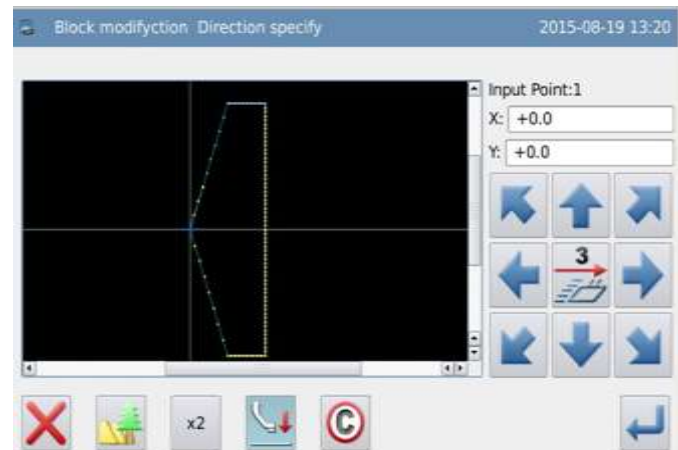


4.18.5 Entrar com a nova posição

Use as teclas de direção para mover a agulha para G.

Pressione  para confirmar

Pressione  novamente.





4.18.6 Confirmar a criação do novo modelo

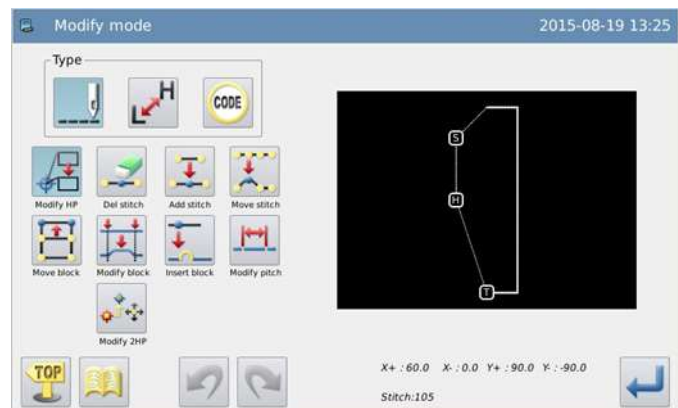
Pressione  para confirmar.

4.18.7 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os



dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



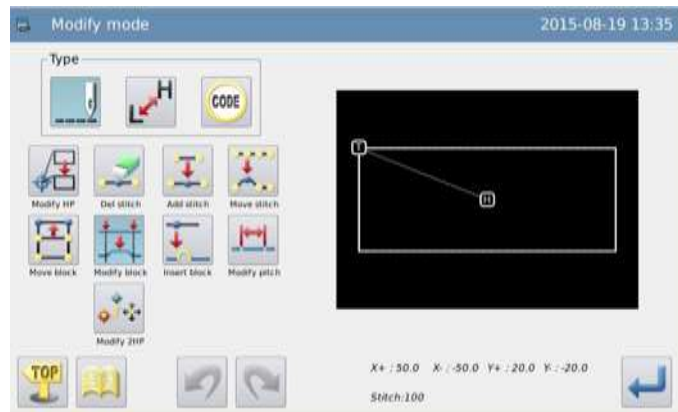
4.19 Mudar seção (pular ponto)

4.19.1 Selecionar “section Change” (alterar seção)

Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .

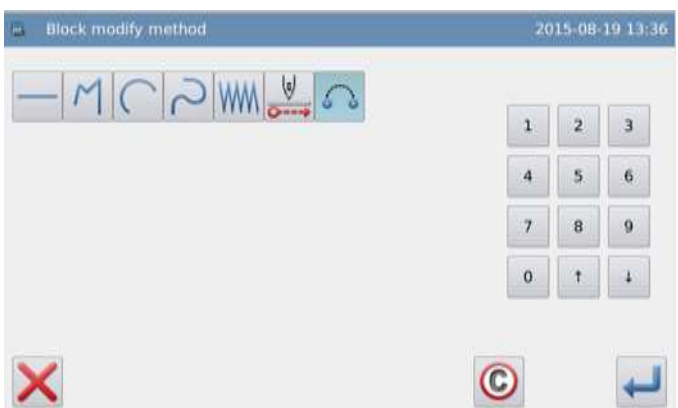
Pressione  para confirmar.





4.19.2 Selecionar o método de alteração

Pressione .



Pressione  para confirmar.



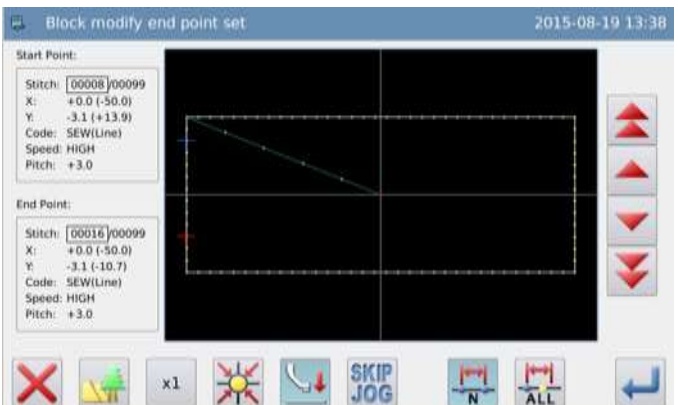
4.19.3 Selecionar o ponto inicial e final da seção para alterar.

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto inicial.

Pressione  para confirmar.


Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto final.


Pressione  para confirmar.

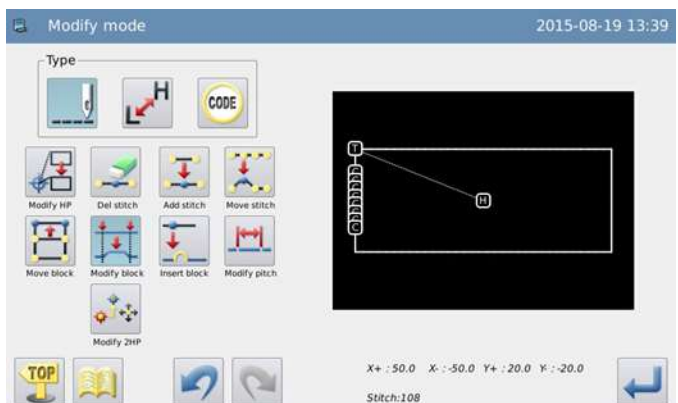


4.19.4 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados.



(Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



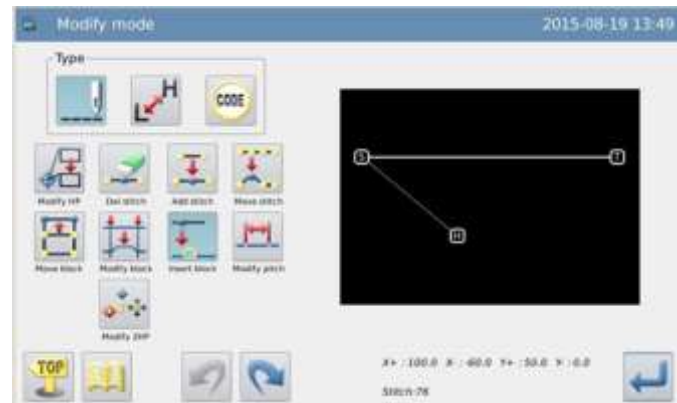
4.20 Alterar seção (inserir ponto)

4.20.1 Selecionar “section Change” (alterar seção)



Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .

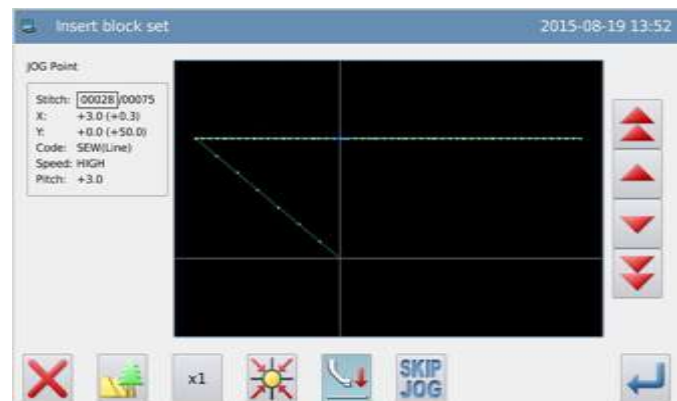
Pressione  para confirmar.





4.20.2 Selecionar a posição para inserir

Pressione  ou  para mover a agulha para a posição modificada.

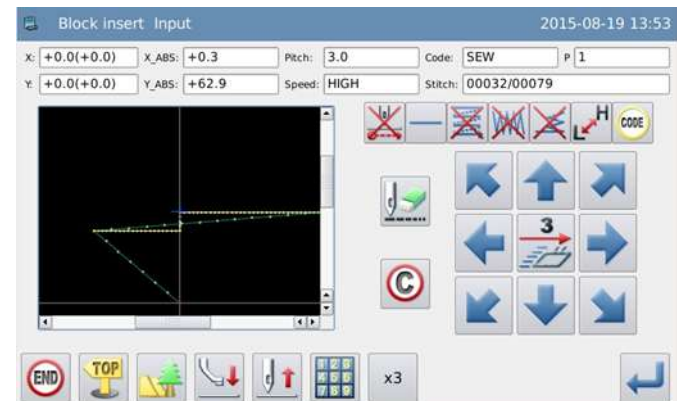
Pressione  para confirmar.





4.20.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto inicial.



Pressione  para confirmar.

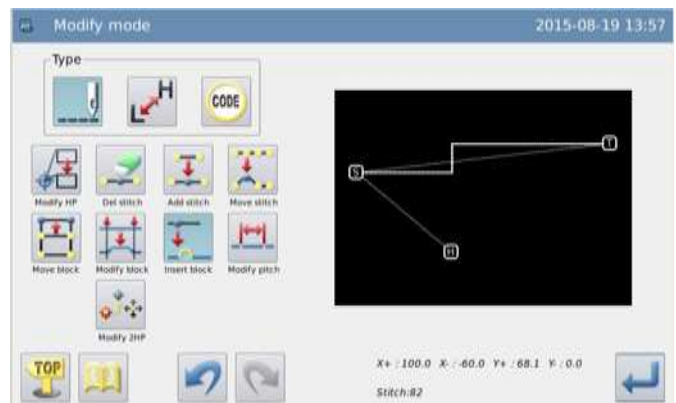
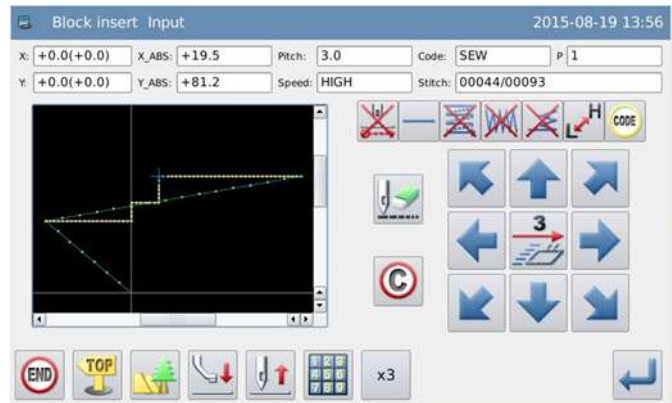


Nota: O método de operação para inserir seção é o mesmo de elaborar modelo e pode-se inserir várias seções continuamente. Aqui, pressione  para retornar à tela de selecionar a posição da agulha, pressione  para terminar a inserção.

4.20.4 Confirmar o modelo após a mudança

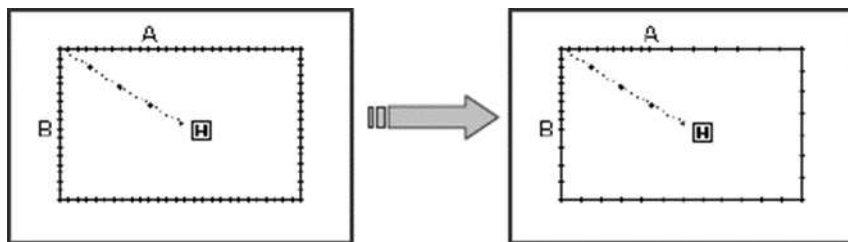
Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).






4.21 Alterar o intervalo de ponto (pontos na seção indicada)

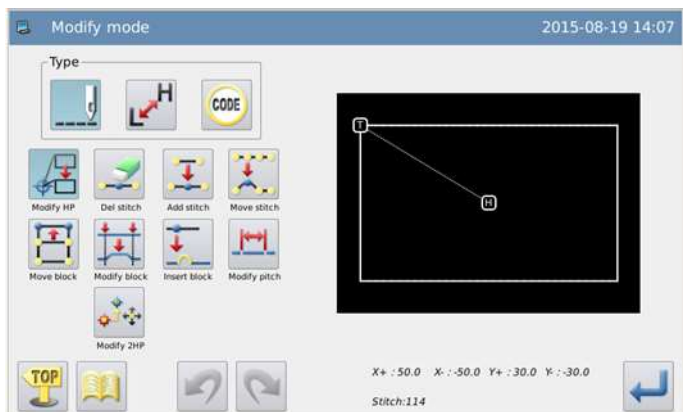
Exemplo: Alterar o intervalo de ponto de A para B (3,0 mm → 7,0 mm).



4.21.1 Selecionar “section Change” (alterar seção)

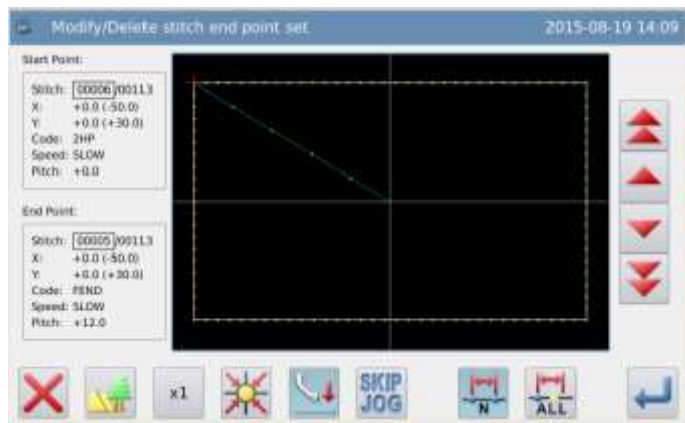
Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .
Pressione  para confirmar.





4.21.2 Selecionar o método de alteração

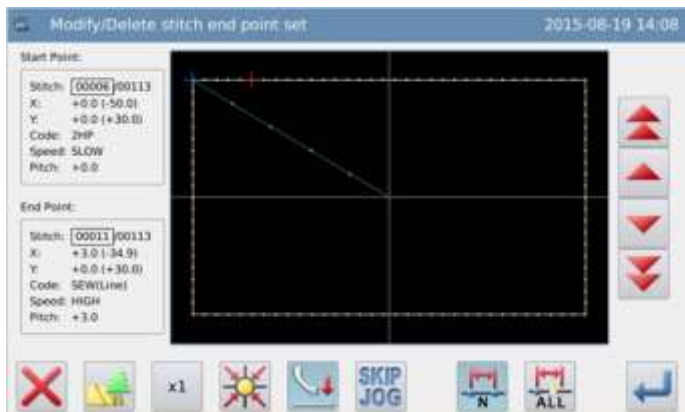
Pressione  N



4.21.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto A.

Pressione  para confirmar.



4.21.4 Selecionar o ponto final da seção para alterar

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto E.

Pressione  para confirmar.

Nota: Quando o ponto final for confirmado, o bastidor voltará automaticamente ao ponto inicial. Então preste atenção à posição de parada da agulha.

4.21.5 Ajustar o intervalo de ponto


Ajuste o intervalo de ponto com as teclas de números.


Pressione  para confirmar.

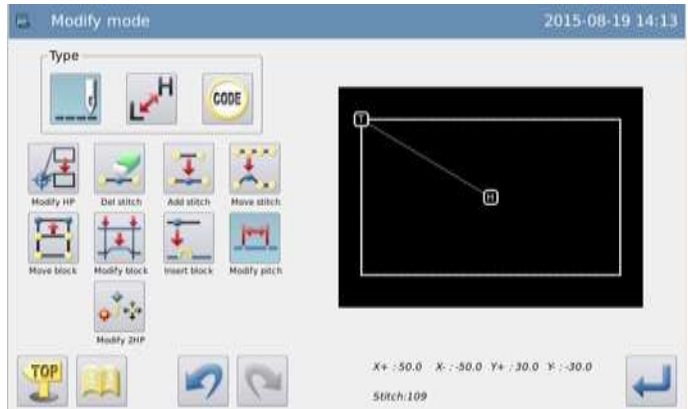


4.21.6 Confirmar a figura após alterar

Finalize o modo de modificação.

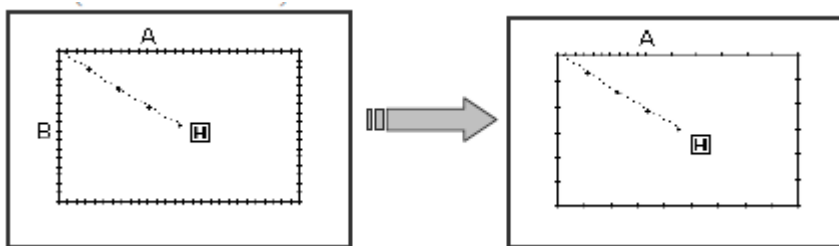
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).





4.22 Alterar intervalo de ponto (todos os pontos após a seção indicada)

Exemplo: Alterar o intervalo de ponto de todos os pontos após o ponto A (3,0 mm \rightarrow 9,0 mm)

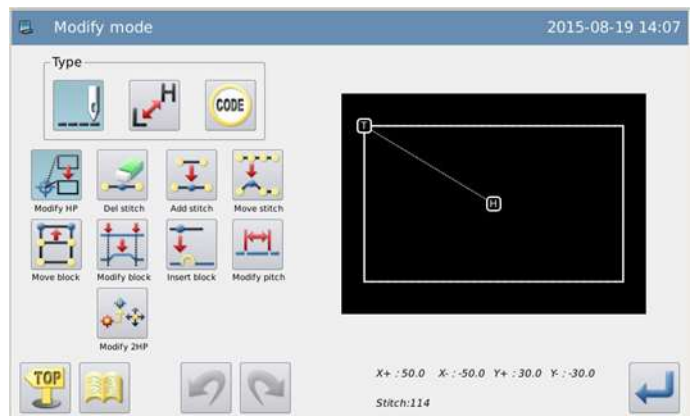


4.22.1 Selecionar “section Change” (alterar seção)

Entre o modo de modificação (referência 2.2).

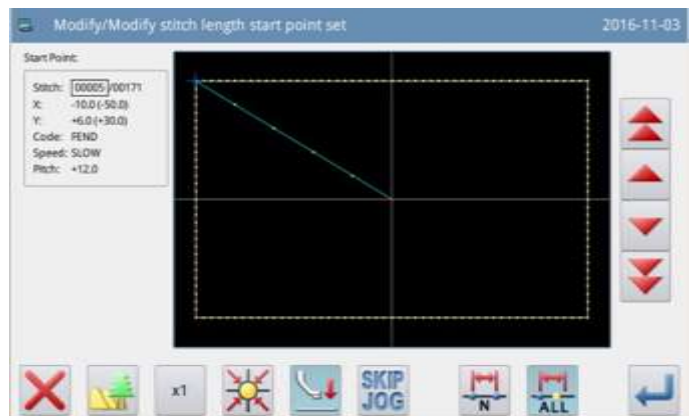
Pressione  e então pressione .

Pressione  para confirmar.





4.22.2 Selecionar o método de alteração

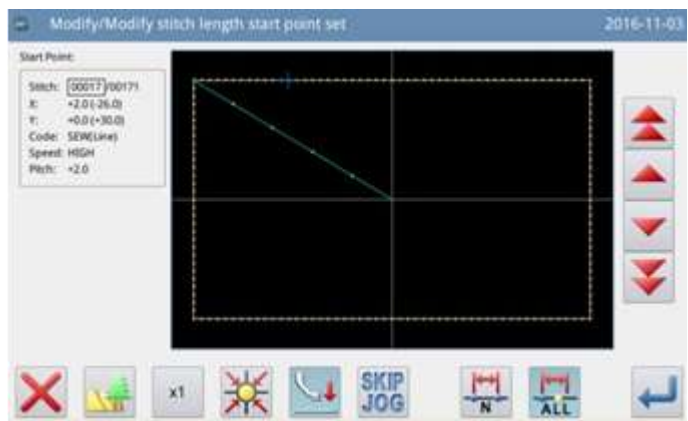
Pressione .



4.22.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto A.

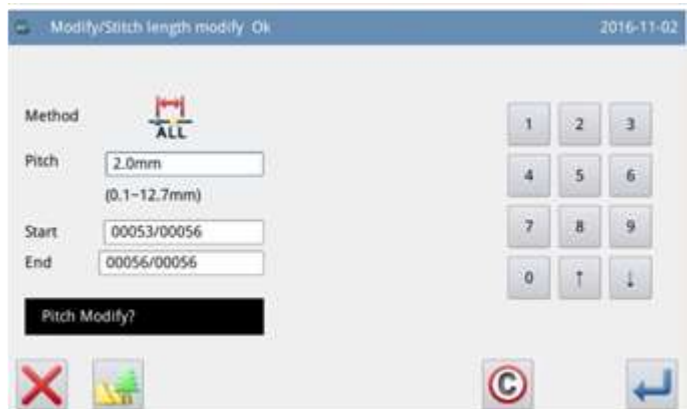
Pressione  para confirmar.



4.22.4 Ajustar o intervalo de ponto



Ajuste o intervalo de ponto com as teclas de números.

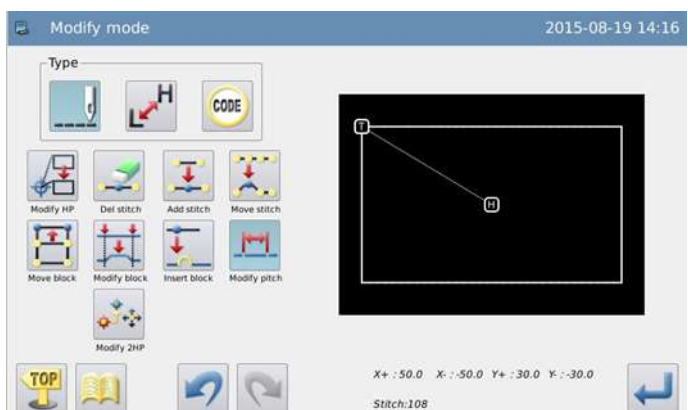
Pressione  para confirmar.



4.22.5 Confirmar o modelo após a mudança

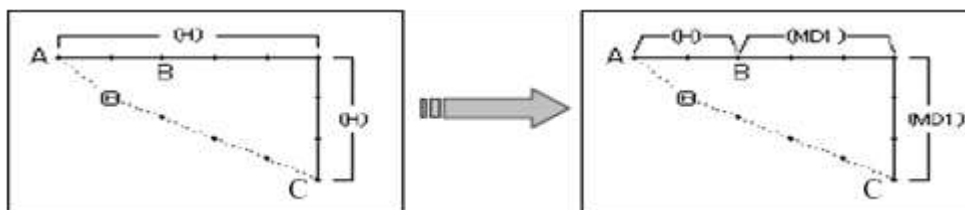
Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).






4.23 Alterar a velocidade da costura (pontos na seção indicada)

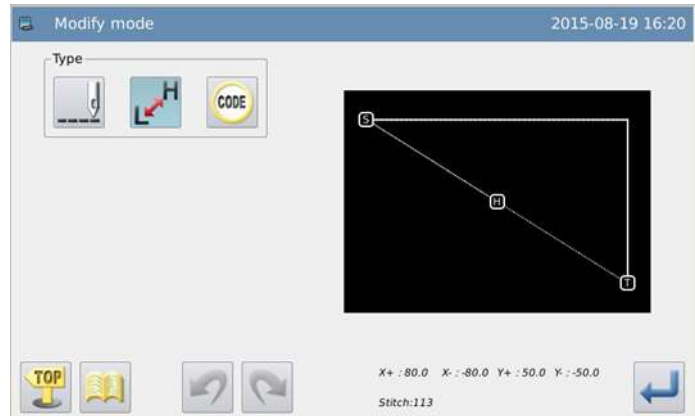
Exemplo: Alterar a velocidade na seção entre B e C a partir de H para MD1.





4.23.1 Selecionar “section Change” (alterar seção)

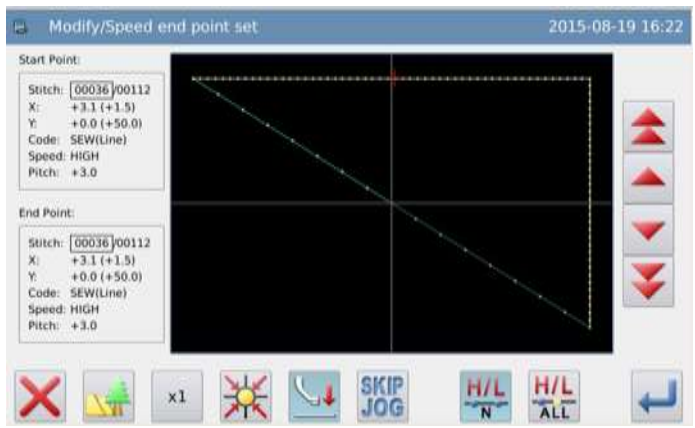
Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .
 Pressione  para confirmar.



4.23.2 Selecionar o método de alteração

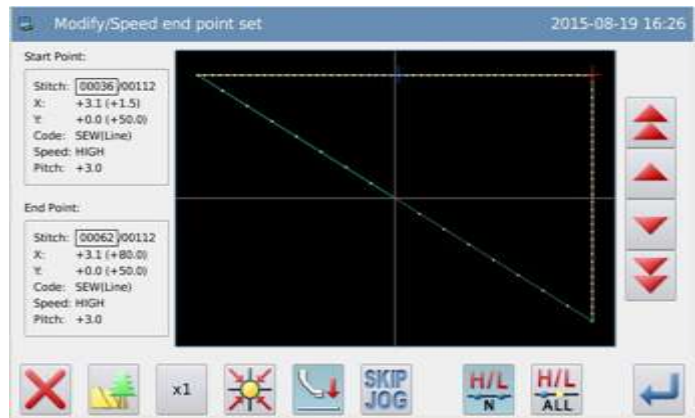
Pressione  .



4.23.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto B.

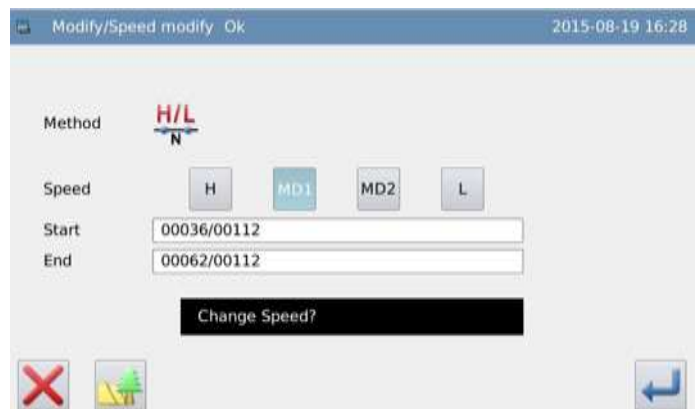
Pressione  para confirmar.



4.23.4 Selecionar o ponto final da seção para alterar.

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto

Pressione  para confirmar.





4.23.5 Ajustar a velocidade

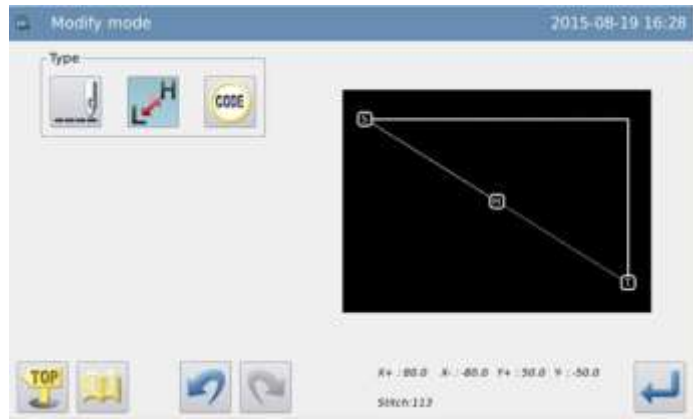
Ajuste a velocidade.

Pressione  para confirmar.

4.23.6 Confirmar o modelo após a mudança

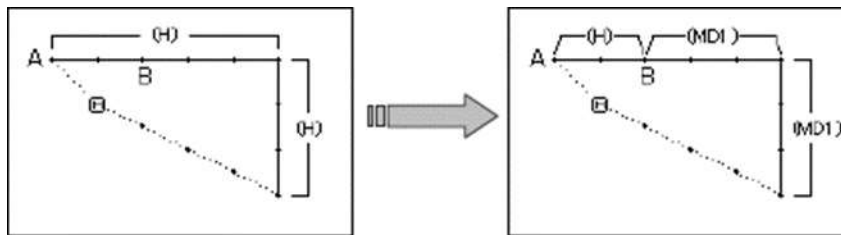
Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).






4.24 Alterar a velocidade da costura (todos os pontos após a posição indicada)

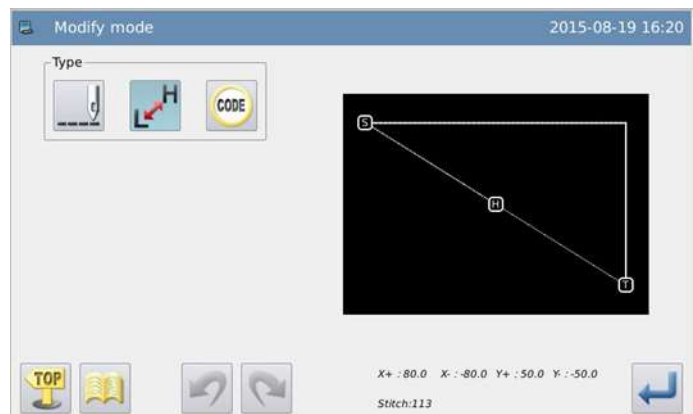
Exemplo: Alterar a velocidade dos pontos após o ponto B a partir de H para MDI.



4.24.1 Selecionar “section Change” (alterar seção)

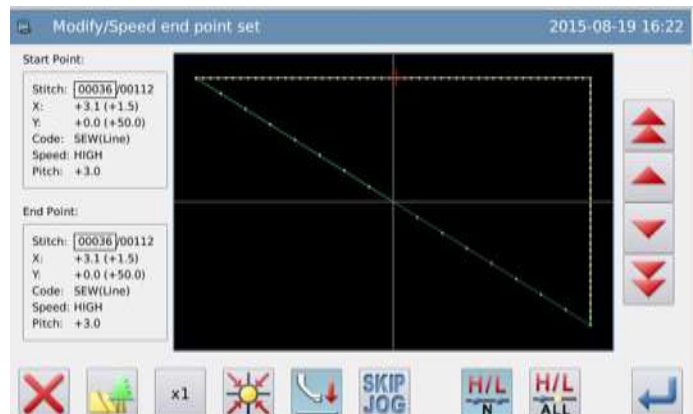
Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .
Pressione  para confirmar.





4.24.2 Selecionar o método de alteração

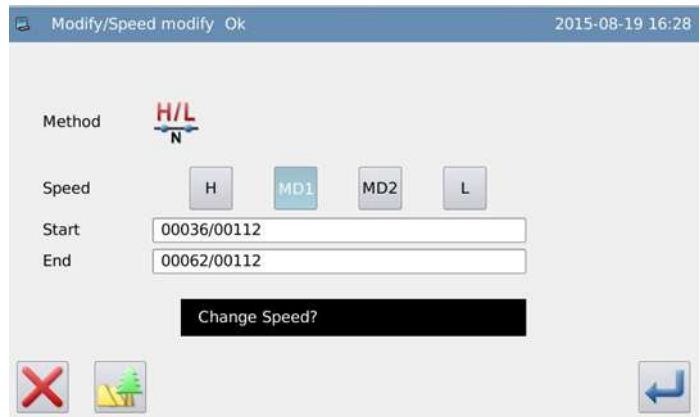
Pressione  or .



4.24.3 Selecionar o ponto inicial da seção para alterar.

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto B.

.Pressione  para confirmar.




4.24.4 Ajustar de velocidade


Ajuste a velocidade.

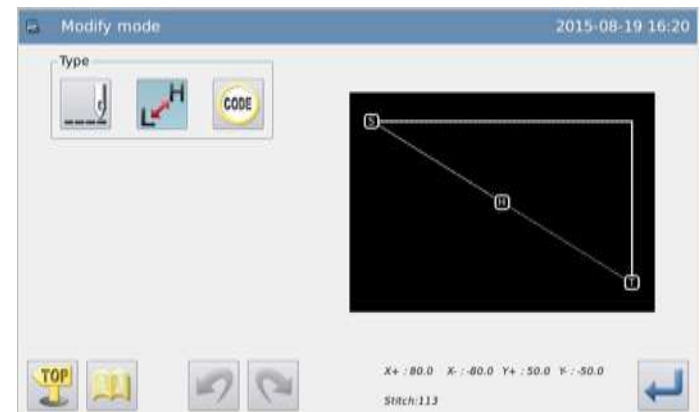
Pressione  para confirmar.

4.24.5 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

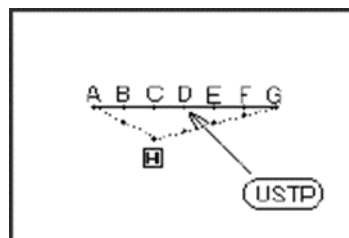
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).





4.25 Alterar código (inserir código)

Exemplo: Inserir código “stop up” (Parada acima), USTP para o ponto D.

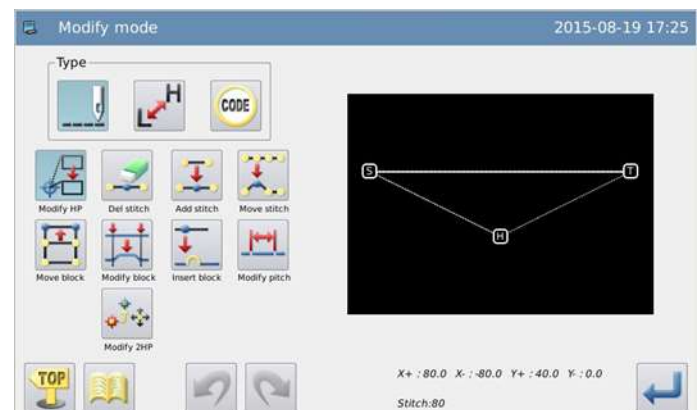


4.25.1 Selecionar “section Change” (alterar seção)

Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione 

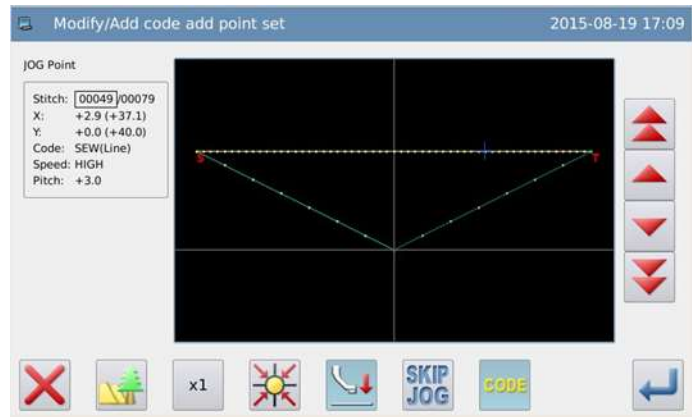
Pressione  para confirmar.




4.25.2 Selecionar a posição para inserir o código

Pressione  ou  para mover a agulha para o ponto D.

.Pressione  para confirmar.



4.25.3 Selecionar o código para inserir

Pressione 

Pressione  para confirmar.




4.25.4 Confirmar a entrada


.Pressione  para confirmar.

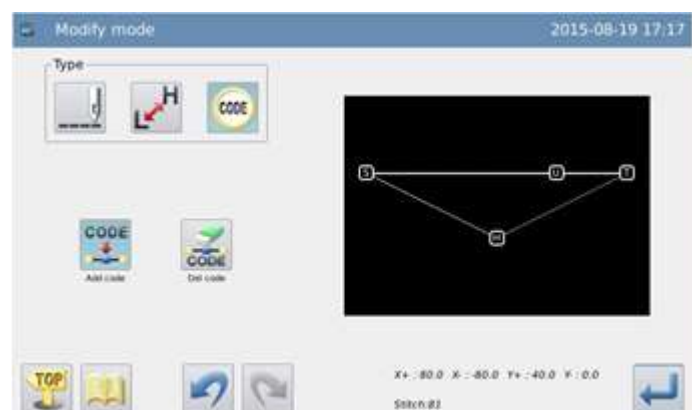


4.25.5 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de modificação.

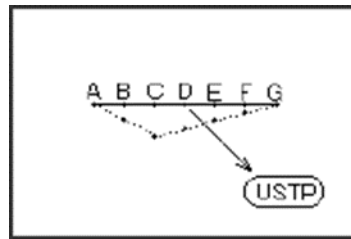
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



4.26 Alterar código (deletar código)

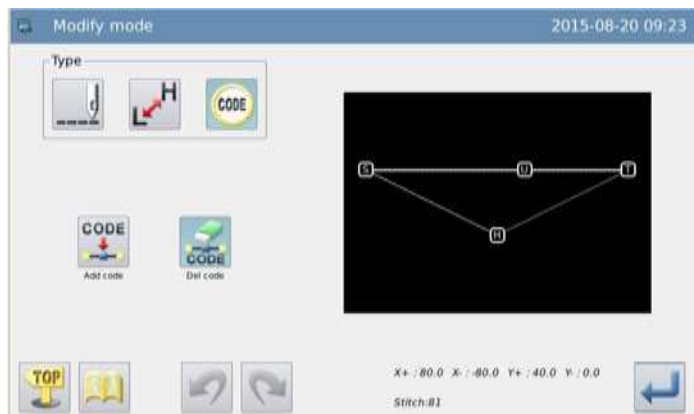
Exemplo: Deletar código “up stop” (USTP) para o ponto D.



4.26.1 Selecionar “section Change” (alterar seção)

Entre o modo de modificação (referência 2.2).

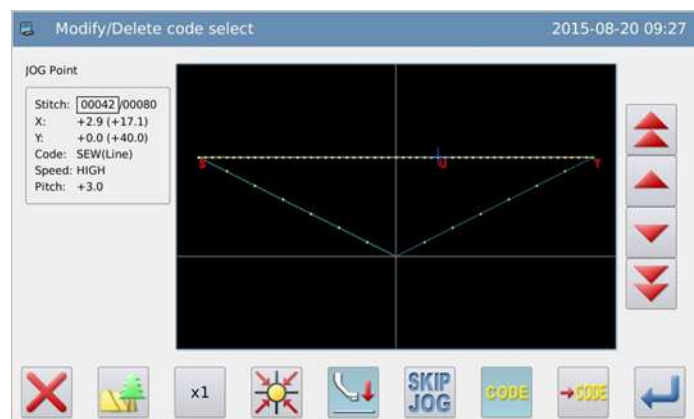
Pressione e então pressione .
Pressione para confirmar.



4.26.2 Selecionar a posição para deletar o código

Pressione ou para mover a agulha para o ponto D.

Pressione para confirmar.





4.26.3 Confirmar a Deleção

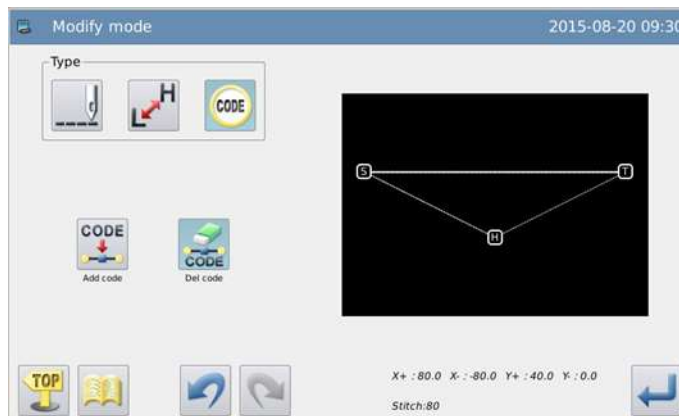
Pressione para confirmar.



4.26.4 Confirmar o modelo após a mudança

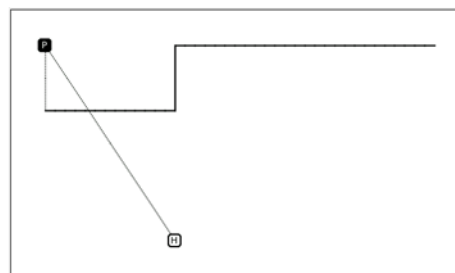
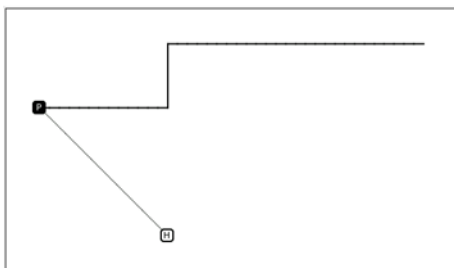
Finalize o modo de modificação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).





4.27 Mudar Origem (sub-origem)

Exemplo: Mudar a origem de P conforme a seguir:

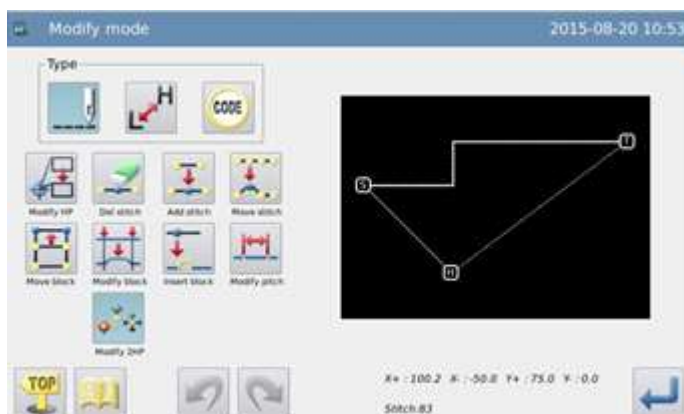


4.27.1 Selecionar “Sub-origin Change” (mudança da sub-origem)



Entre o modo de modificação (referência 2.2).

Pressione  e então pressione .

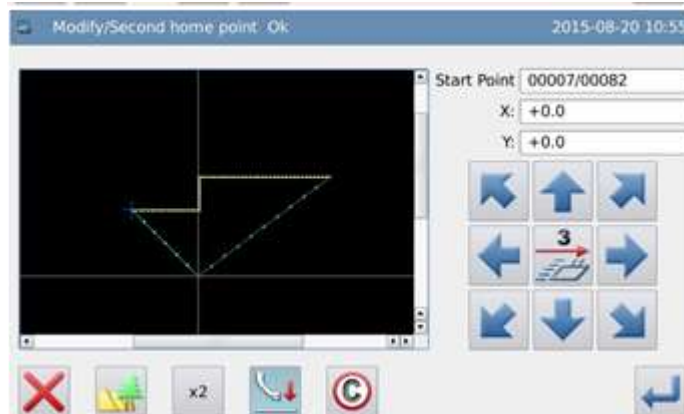
Pressione  para confirmar.





4.27.2 Ajustar a posição da origem

Use  ou  para mover o ponto A embaixo da agulha (posição inicial para alterar)

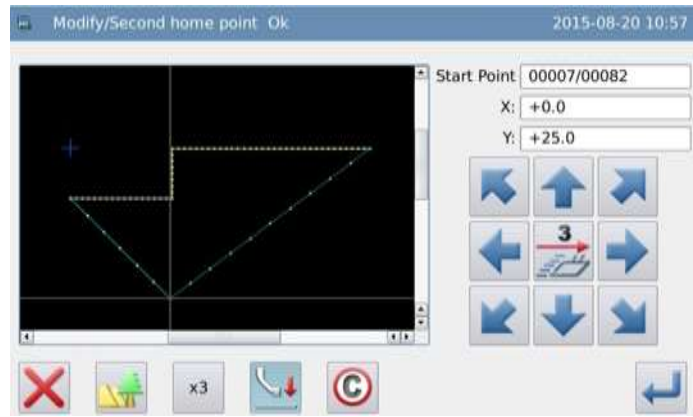
.Pressione  para confirmar.





4.27.3 Ajustar a posição da sub-origem

Use  ou  para mover a origem embaixo da agulha (posição final para alterar)

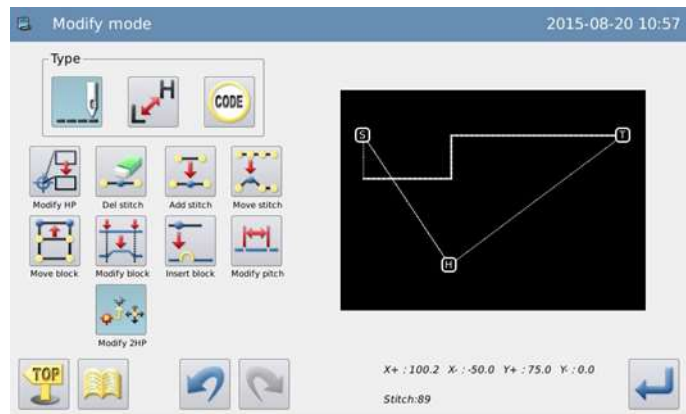
.Pressione  para confirmar.



4.27.4 Terminar a alteração de origem

Pressione  e então pressione .

Pressione  para confirmar.





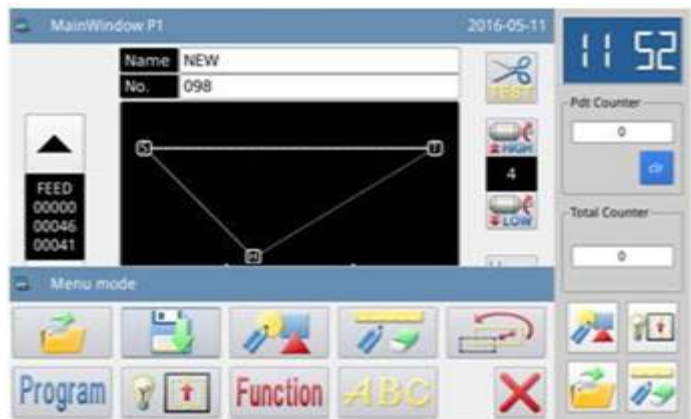
5. Transformação de dados de modelo

Funções principais da transformação de modelo

FUNÇÃO	BOTÃO	CONTEÚDO	AJUSTES DETALHADOS									
Correção da Origem.		Muda a posição da origem no modelo existente.										
Transformação do Arremate.		Adiciona novo arremate e corrige arremate existente.	Costura de Arremate									
Transformação de sobreposição		Ajusta multi costura no modelo escolhido	Multi Costura (disponível apenas em formatos fechados)									
Encolhimento da costura		Faz o encolhimento da costura para diminuir o início e o fim dos pontos.	Para o modelo todo; Para uma determinada seção.									
Transformação da costura em espinha de peixe		Adiciona nova costura em espinha de peixe e corrige a existente.										
Modo Escala		Usa um ponto como base da escala, move o modelo para cima/baixo na direção X e Y com número de pontos fixo ou intervalo de ponto fixo.	<table border="0"> <tr> <td><Ponto base></td> <td></td> <td>Número fixo de pontos</td> </tr> <tr> <td> Ajustado pelo usuário</td> <td> Centro do modelo</td> <td> intervalo fixo de pontos</td> </tr> <tr> <td> Origem</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	<Ponto base>		Número fixo de pontos	Ajustado pelo usuário	Centro do modelo	intervalo fixo de pontos	Origem		
<Ponto base>		Número fixo de pontos										
Ajustado pelo usuário	Centro do modelo	intervalo fixo de pontos										
Origem												
Modo espelho		Copia o modelo existente em X e Y ou na direção de X e Y. O usuário pode selecionar se quer manter o modelo original.	<table border="0"> <tr> <td><Método></td> <td></td> </tr> <tr> <td> Apaga o modelo original</td> <td></td> </tr> <tr> <td> Mantem o modelo original</td> <td></td> </tr> </table>	<Método>		Apaga o modelo original		Mantem o modelo original				
<Método>												
Apaga o modelo original												
Mantem o modelo original												
Modo Rotação		Gira o modelo aleatoriamente	<table border="0"> <tr> <td><Ponto base></td> <td></td> </tr> <tr> <td> Ajustado pelo usuário</td> <td></td> </tr> <tr> <td> Centro do modelo</td> <td></td> </tr> <tr> <td> Origem</td> <td></td> </tr> </table>	<Ponto base>		Ajustado pelo usuário		Centro do modelo		Origem		
<Ponto base>												
Ajustado pelo usuário												
Centro do modelo												
Origem												
Transformação Costura Lateral		Muda o modelo de costura lateral existente em distância e direção.										
Transformação Multi Costura		Altera a Multi Costura existente em distância, tempo e direção.										
Reprodução		Reproduz o modelo escolhido.										
Direção Reversa		Faz a inversão da costura em uma seção de um modelo.										
Adiciona Figura		Para os modelos convertidos de formato não padrão (maquiagem de pontos), faz multi costura, costura reversa e remove restrição de intervalo de ponto (tal restrição pode ser removida após adição de figura).										



5.1 Método de entrar modo de transformação

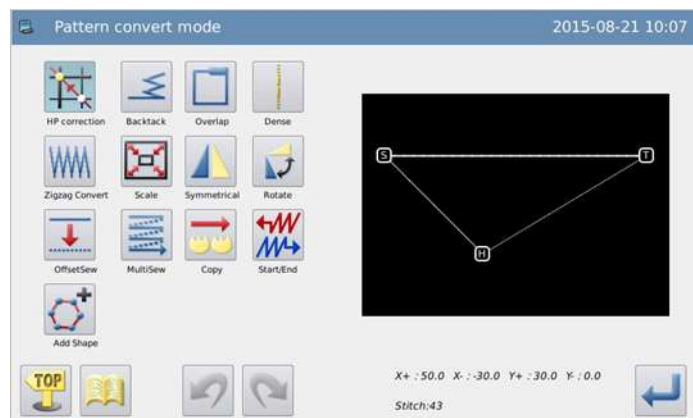
Pressione  e então pressione .



5.2 Método para terminar o modo de transformação


Após a confirmação da modificação,


pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).

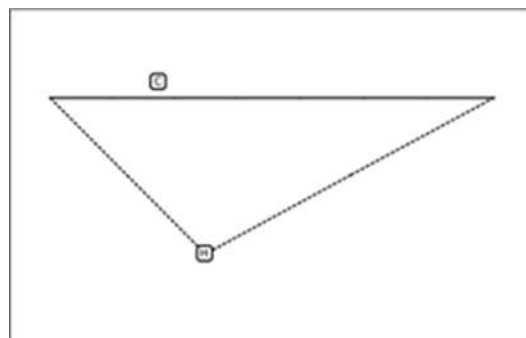


5.3 Confirmação do modelo modificado

Modificação de escala para cima/baixo



: Origem (disponível em todas as janelas de pré visualização)

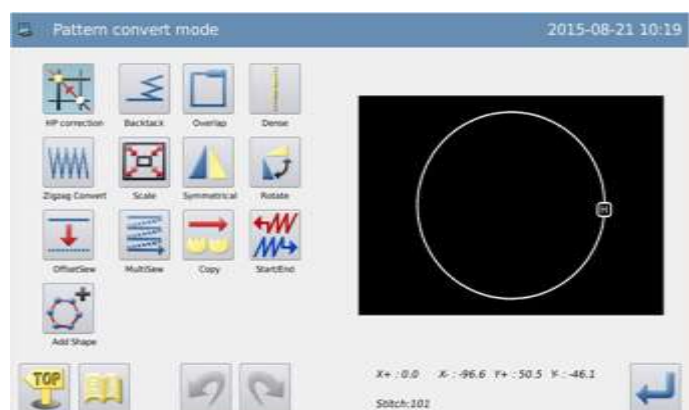
: Ponto base na transformação



5.4 Correção da origem

5.4.1 Entrar no modo de correção da origem

Pressione 
 Pressione  para confirmar.

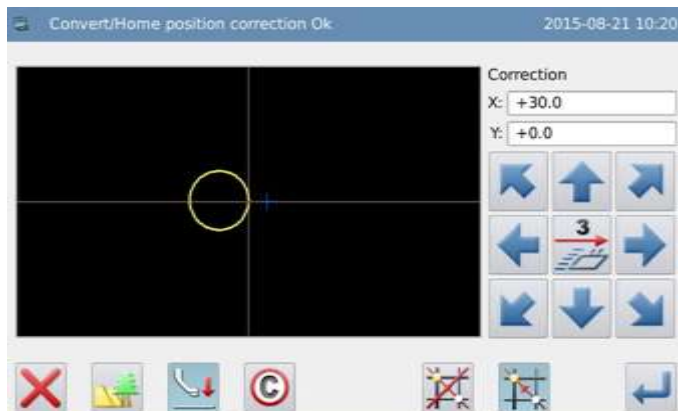


5.4.2 Ajustar o valor de correção da origem

Pressione 


Use as teclas de direção para mover a agulha para a posição necessária para a correção.


Pressione  para confirmar.

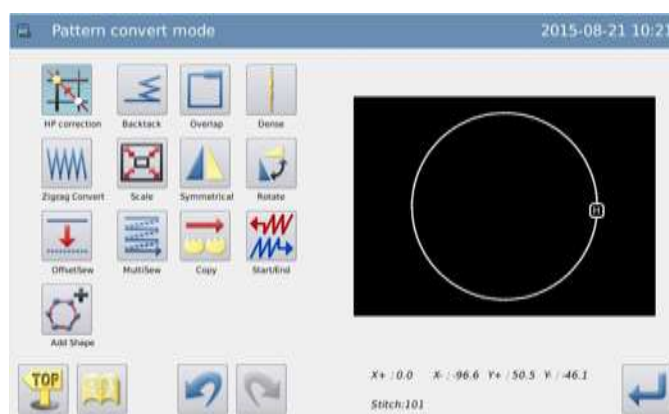


5.4.3 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.

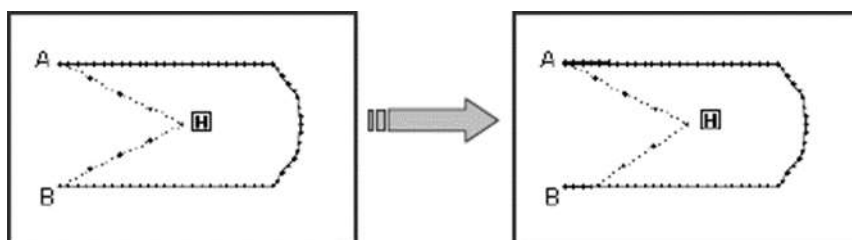
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



5.5 Costura de Arremate (arremate no início e no final)

Exemplo: Transforme para (adicionar) dados de costura arremate no ponto inicial (A) e no ponto final (B).

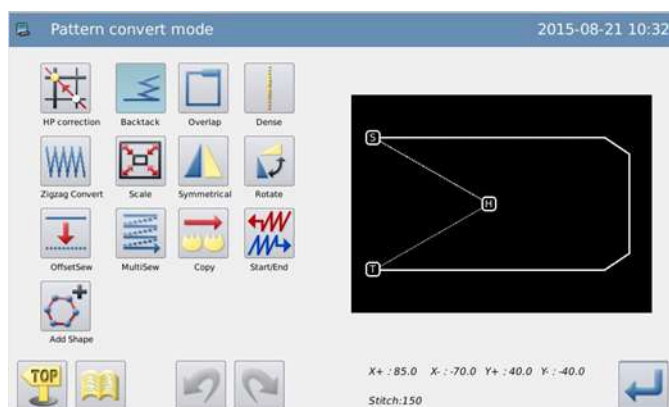


5.5.1 Entrar no modo de transformação de arremate

Entre no modo de transformação de modelo

Pressione 

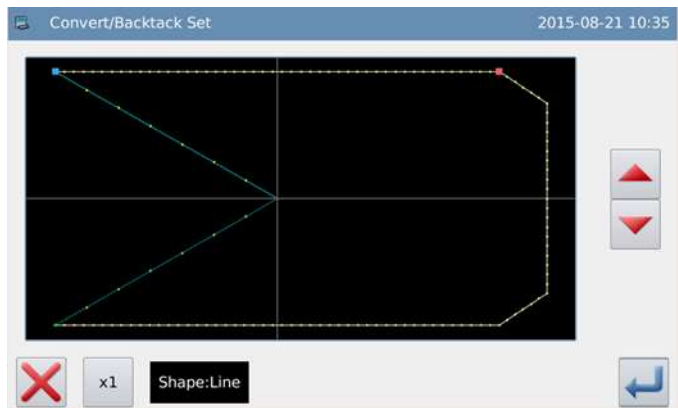
Pressione  para confirmar.



5.5.2 Ajustar a posição para a transformação do arremate

Mova o ponto para uma posição aleatória entre o ponto A e o ponto B (A seção para transformação do arremate)

Pressione  para confirmar.






5.5.3 Selecionar Backstitch sewing (costura de arremate)

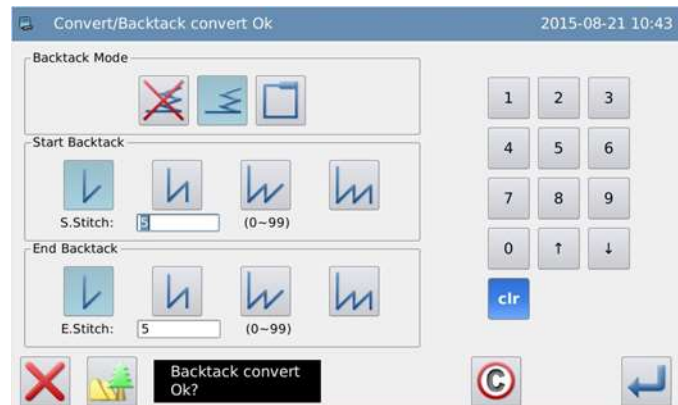
Pressione .



5.5.4 Ajustar detalhes da costura de arremate


Ajuste os detalhes na tela correta (primeiro, selecione  (costura arremate); segundo, selecione  (arremate em formato de N), no início, número em 5, terceiro, selecione  (arremate em formato de M, ao final, número 3).


Pressione  para confirmar.

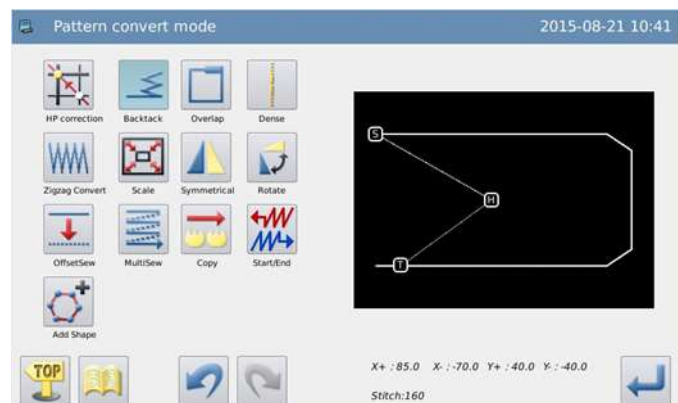


5.5.5 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.

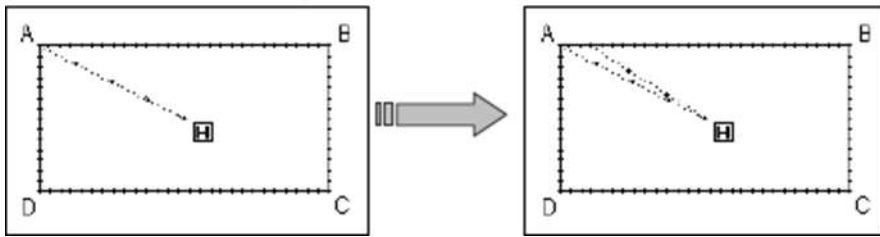
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



5.6 Costura de Arremate (arremates múltiplos)

Exemplo: Transforme para (inserir) dados de costura reversa múltipla (A-B-C-D-A-é a entrada polígono).

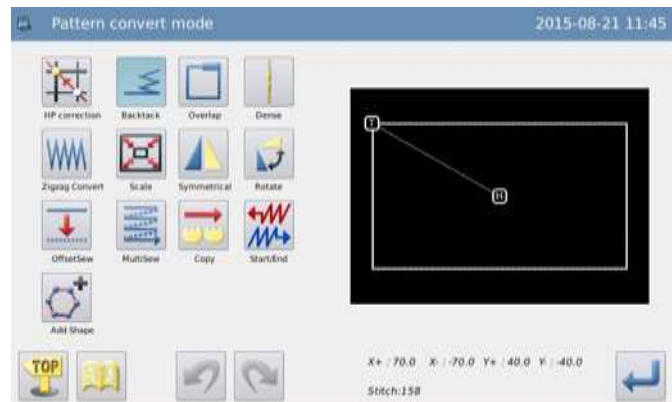


5.6.1 Entrar no modo de transformação de arremate

Entre no modo de transformação de modelo

Pressione .

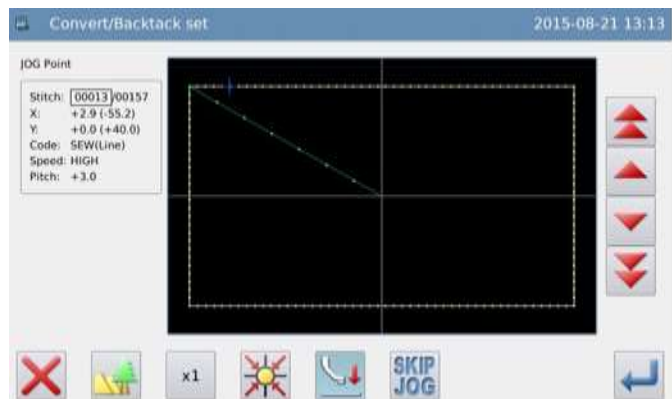
Pressione  para confirmar.



5.6.2 Ajustar a posição para a transformação do arremate

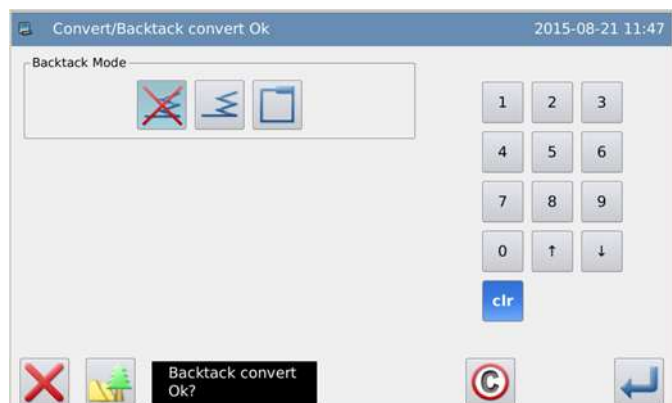
Mova a agulha para a posição para transformar o pesponto

Pressione  para confirmar.





5.6.3 Selecionar o arremate múltiplo

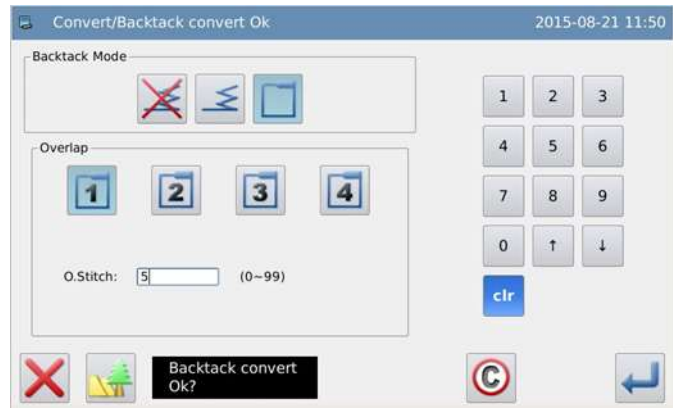
Pressione .



5.6.4 Ajustar detalhes de arremate múltiplo



Ajuste os detalhes na tela correta. (selecione  (arremate múltiplo), e então selecione  para ajustar o tempo de repetição, com o número de sobreposição de pontos numerada em 3).

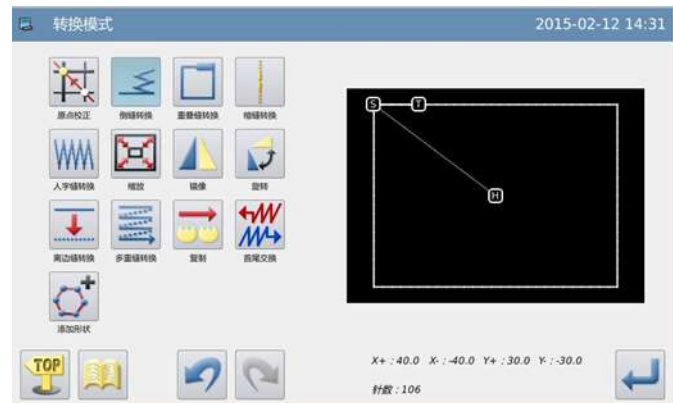
Pressione  para confirmar.



5.6.5 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.



Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).

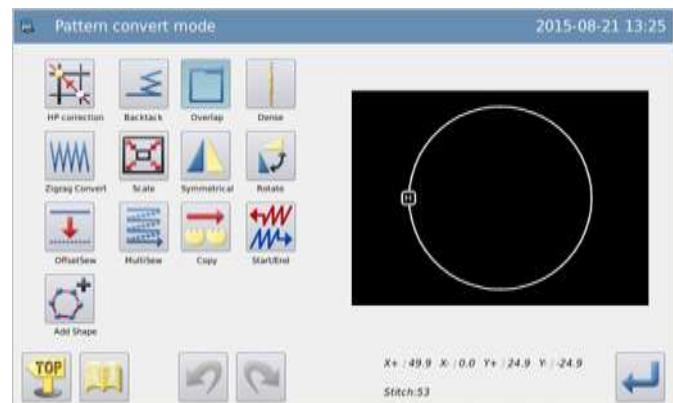


5.7 Transformação da costura sobreposta

5.7.1 Entrar no modo de transformação da costura sobreposta

Entre o modo de transformação de costura sobreposta.

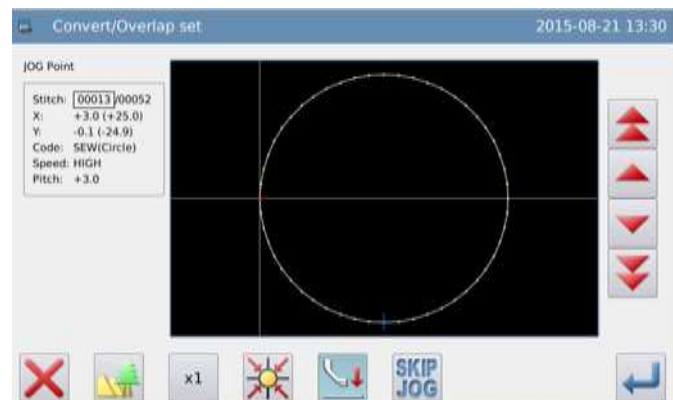
Pressione .
Pressione  para confirmar.



5.7.2 Ajustar o ponto final para a costura sobreposta.

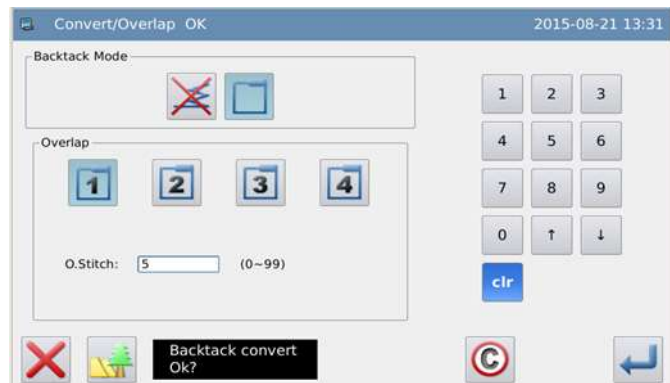
Use  ou  para mover a agulha para o ponto final da costura sobreposta.

Pressione  para confirmar.





5.7.3 Selecionar o número de pontos da costura sobreposta

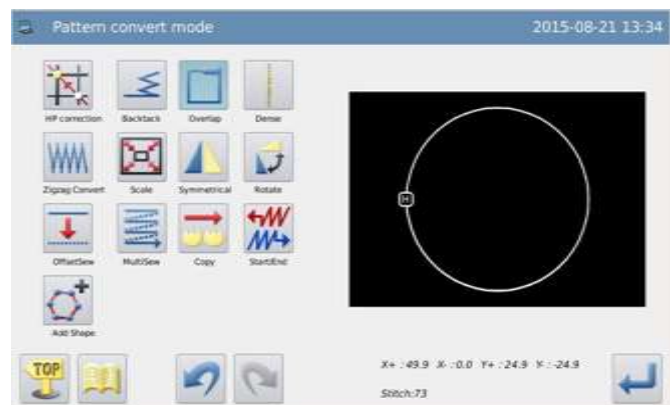
Use as teclas de números para entrar o número de pontos.



5.7.4 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).

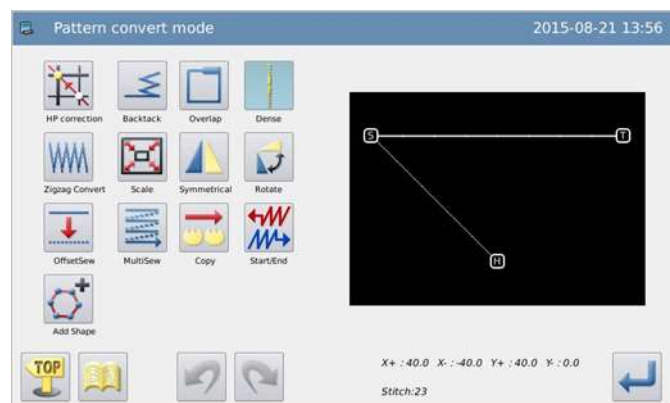


5.8 Transformação da redução da costura

5.8.1 Entrar no modo de transformação de redução da costura

Entre o modo de transformação de redução da costura

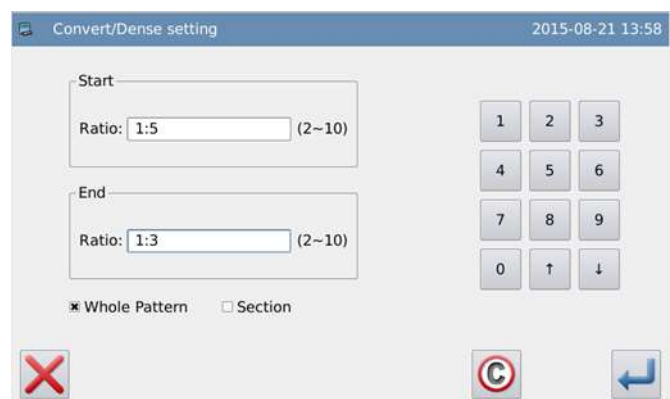
Pressione .
Pressione  para confirmar.



5.8.2 Entrar no Modo de transformação da costura múltipla

Use as teclas de números para ajustar a proporção no início e no final dos pontos.



Pressione  para confirmar.

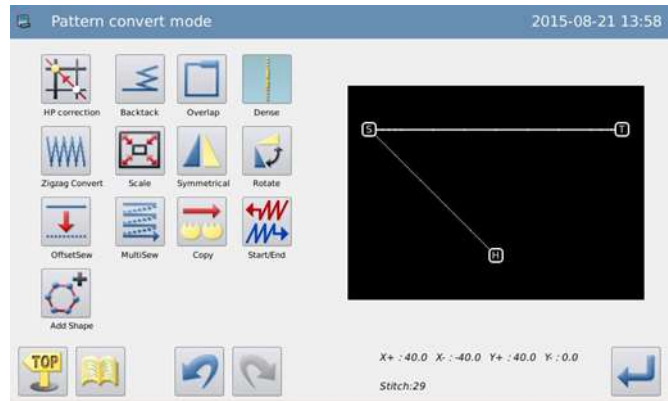


5.8.3 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.

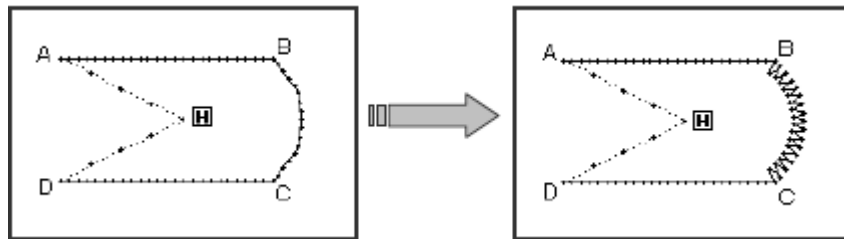


Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



5.9 Transformação de costura em espinha de peixe

Exemplo: Transformação do arco do ponto B para o ponto C para costura em espinha de peixe/inserir costura de espinha de peixe do ponto B para o ponto C, (A~B: Linear, B~C: Arco, C~D: Linear)

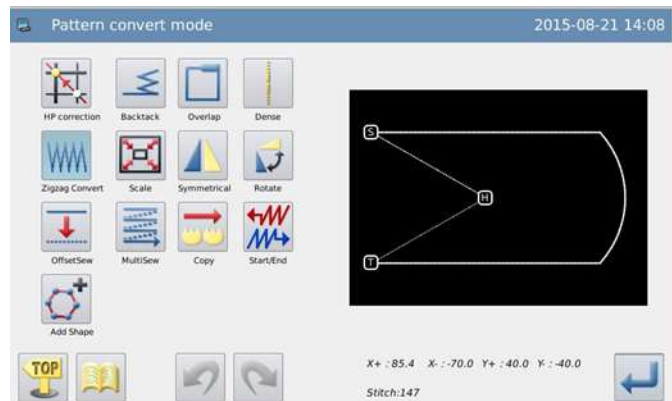


5.9.1 Entrar no modo de transformação de arremate

Entre em modo de transformação de modelo

Pressione 

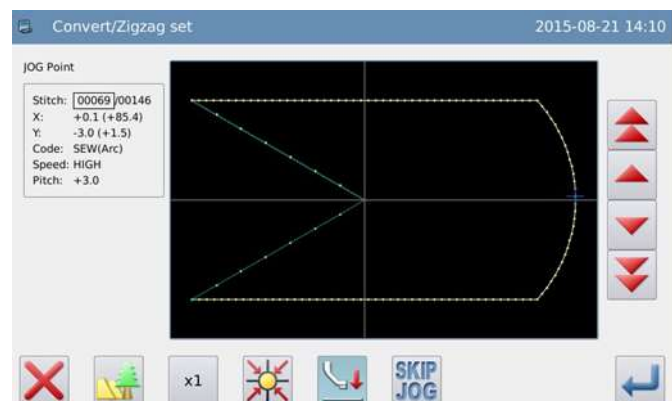
Pressione  para confirmar.



5.9.2 Ajustar a posição para a transformação do zig-zag

Mova a agulha aleatoriamente à uma posição entre o ponto B e o ponto C (Seção que precise da transformação do zig-zag)

Pressione  para confirmar.





5.9.3 Selecionar tipo de costura em zig-zag

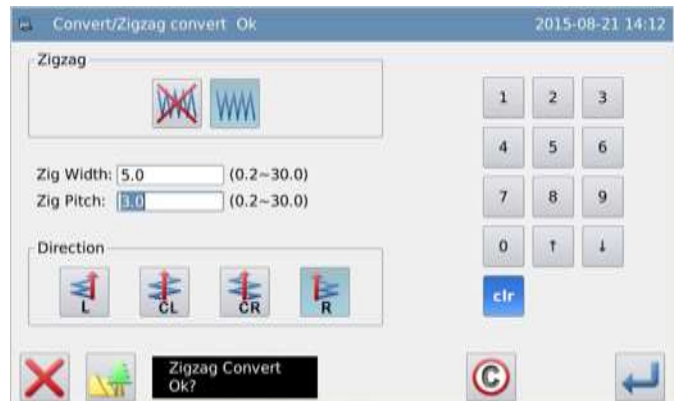
Pressione .



5.9.4 Ajustar os detalhes do zig-zag



Ajuste os detalhes na janela correta (selecione , então ajuste a largura para 5,0, e intervalo de ponto em 3,0, direção para ).

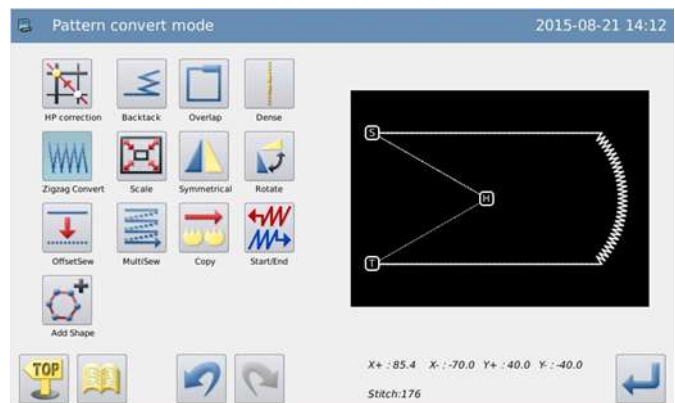
Pressione  para confirmar.



5.9.5 Confirmar o modelo após a mudança

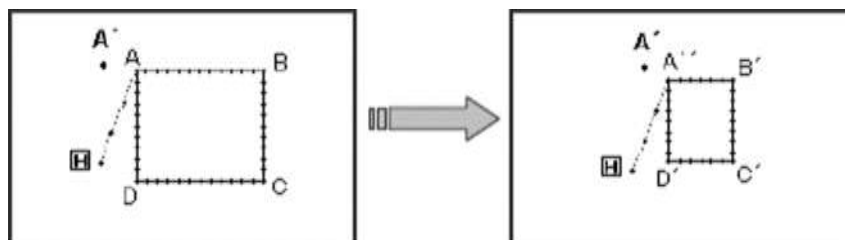
Finalize o modo de transformação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



5.10 Escala para cima/baixo

Exemplo: Use o ponto A como ponto base, escale o intervalo de ponto fixo para baixo (X: 50%, Y: 75%).

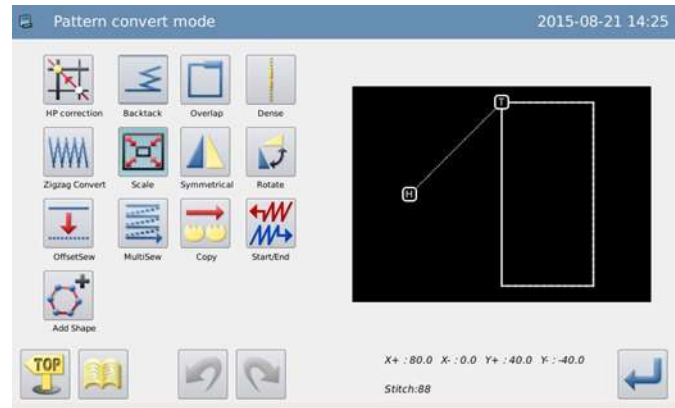


5.10.1 Entrar no modo de transformação de arremate

Entre no modo de transformação de modelo


Pressione .


Pressione  para confirmar.



5.10.2 Ajustar o método para escalar o modelo

Método


 : Fixado o número de pontos


 : Fixado intervalo de ponto

Selecione “Fixed Stitch Interval (fixado intervalo de ponto) aqui.

Use as teclas de números ou as teclas de direção para ajustar o valor da escala na direção de X e Y.

Selecione o ponto base.

 : Ajustado pelo usuário

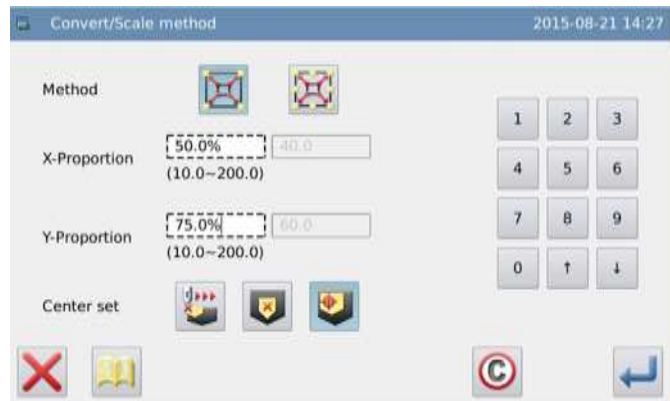
 : Centro do modelo

Nota: Para as máquinas feitas por Huamei Co., diferente das de outros fabricantes, o centro do modelo é determinado sem considerar a alimentação antes de costurar.

 : Origem

Selecione “Pointed by user” (indicado pelo usuário)


Pressione  para confirmar

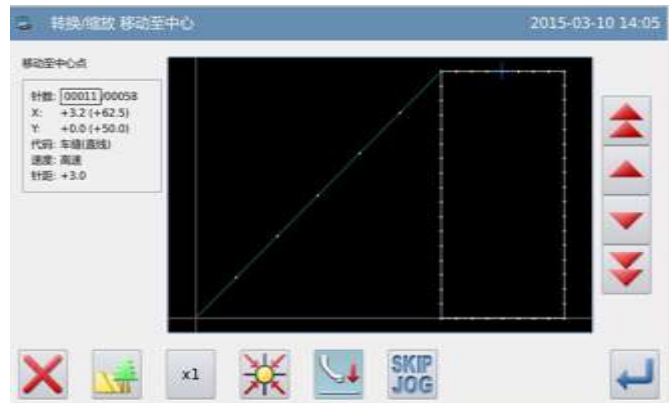


5.10.3 Ajustar a posição do ponto base

Mova a agulha para o ponto A.

Pressione  para confirmar


Nota: Se o usuário não usar as teclas de movimento, ele poderá ajustar também o ponto base. Neste momento, pressione  diretamente.

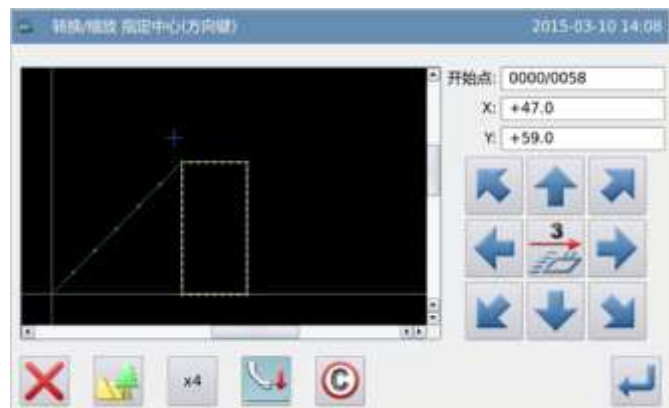


5.10.4 Ajustar a posição do ponto base (detalhes)

Se o ponto base não estiver no modelo, use as teclas de direção para mover a agulha para A (posição do ponto base).


Pressione  para confirmar


Nota: Se o ponto base estiver no modelo, pressione  diretamente.

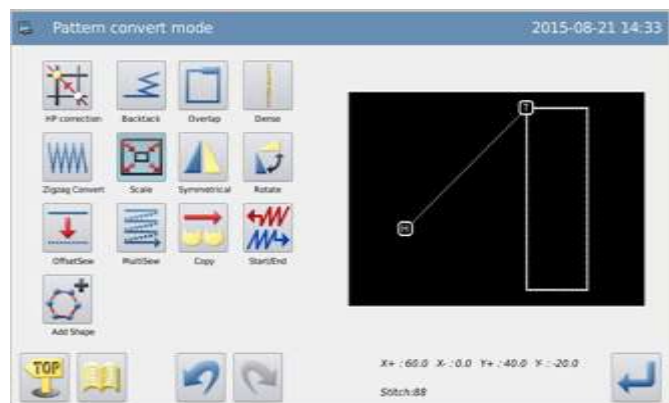


5.10.5 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados.

(Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



Nota 1: Escala para cima e para baixo do círculo

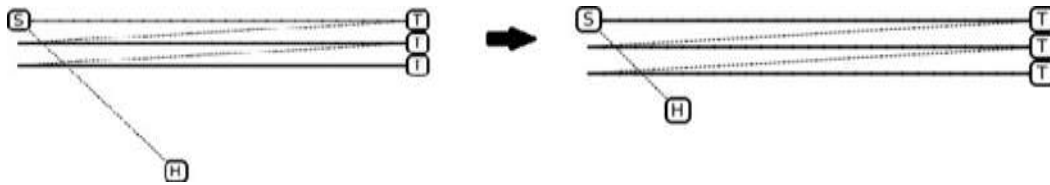
Se o valor da escala na direção de X e Y não forem a mesma, o modelo após a transformação se tornará uma elipse ou um arco elíptico.

Nota 2: Escala para cima e para baixo da reentrada da multi costura e da costura lateral

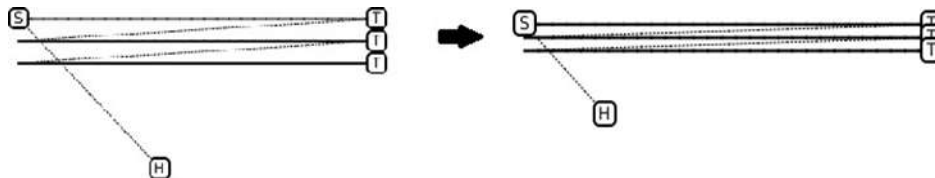
Para escalar para cima ou para baixo a reentrada da multi costura ou da costura lateral, os itens a seguir podem ser alterados e a forma após a transformação pode ser controlada pelo ajuste de parâmetros (“Scaling Parameters of Multi-sewing”)

Exemplo: A reentrada do modelo A de multi costura (distante 3 mm), na escala para cima em 200% na direção de X e 200% na direção de Y.

(1) Distância alterada:

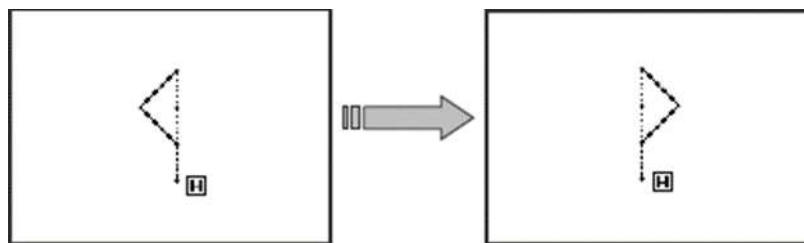


(2) Distância alterada



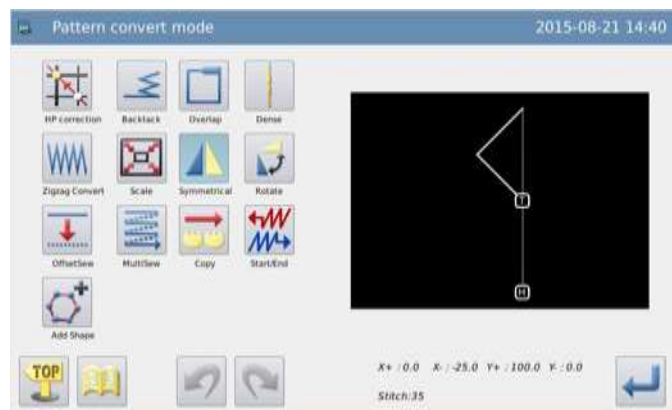
5.11 Espelho

Exemplo: Transforma o modelo da figura à esquerda no modelo da figura à direita.



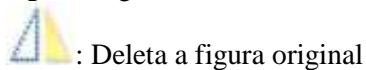
5.11.1 Entrar no modo espelho

Entre em modo de transformação de modelo



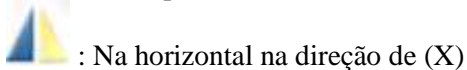
5.11.2 Ajustar o método de espelho


Figura original




: Mantém a figura original (selecione "Delete the original figure" aqui).

Direção do espelho





 : Na vertical na direção de (Y)

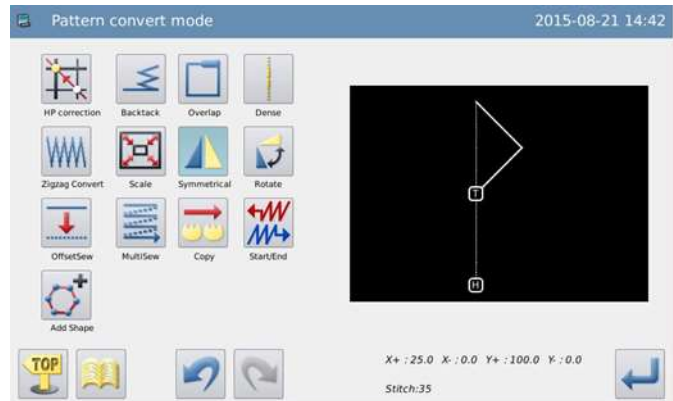
 : em diagonal na direção de (XY)
(selecione “In diagonal (XY) direction” aqui)

Pressione  para confirmar.

5.11.3 Confirmar o modelo após a mudança

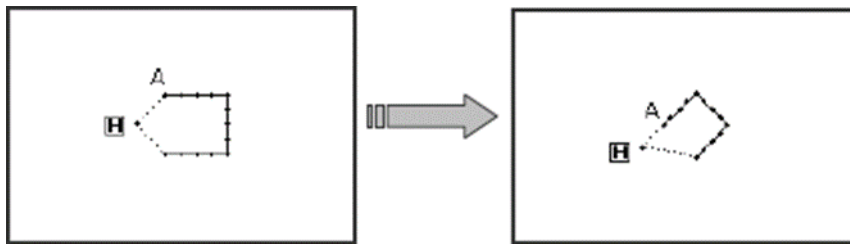
Finalize o modo de transformação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



5.12 Rotação

Exemplo: Faça a rotação do modelo em 45 graus à esquerda com o ponto A como ponto base.

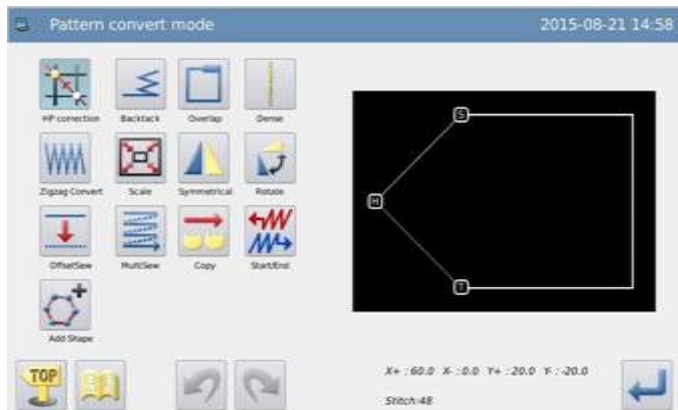


5.12.1 Entrar no modo de rotação

Entre o modo de transformação de modelo.

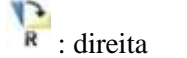
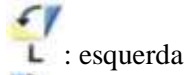
Pressione .

Pressione  para confirmar.



5.12.2 Selecionar o método de rotação

Selecione a direção da rotação



L : esquerda

R : direita

(Selecione “left” aqui)

Ajuste o ângulo de rotação

Use as teclas de número (ajuste em 45,0 aqui).

Selecione o ponto base



: Ajustado pelo usuário



: Centro do modelo



: Origem

(Selecione “Set by user” aqui)

Pressione  para confirmar.



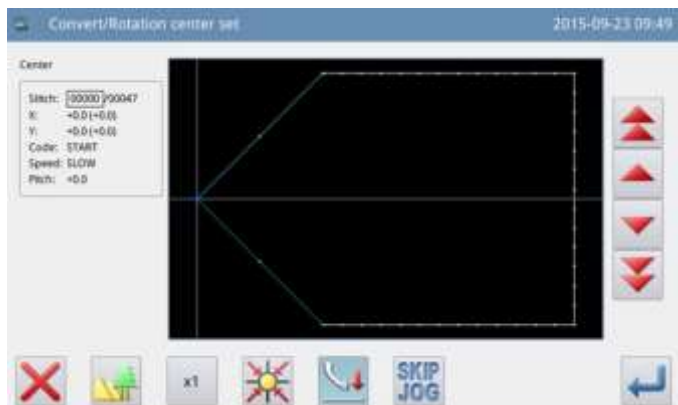
5.12.3 Ajustar a posição do ponto base

Mova a agulha para o ponto A

Pressione  para confirmar.

Nota: Se o usuário não usar as teclas de movimento, ele poderá ajustar também o ponto base. Nesse momento, pressione

 diretamente.



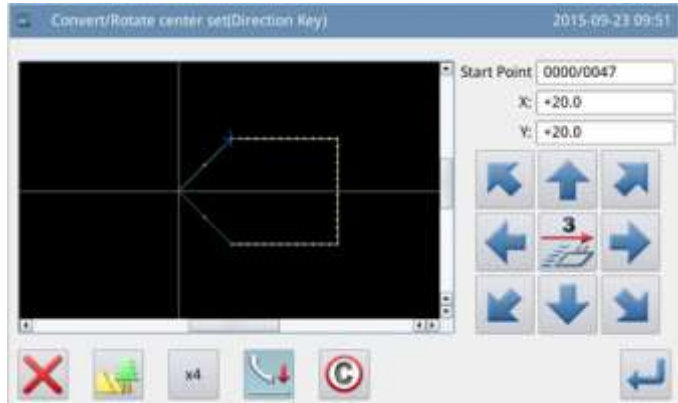
5.12.4 Ajustar a posição do ponto base (detalhes)

Se o ponto base não estiver no modelo, use as teclas de direção para mover a agulha para A (posição do ponto base).

Pressione  para confirmar.

Nota: Se o ponto base estiver no modelo,

pressione  diretamente.





5.12.5 Confirmar a rotação

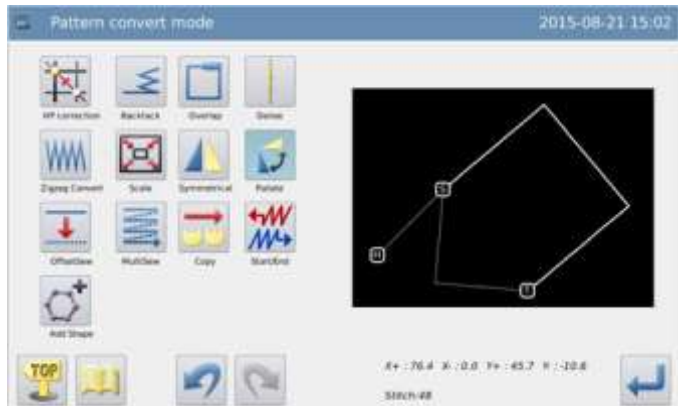
Pressione  para confirmar.

5.12.6 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.

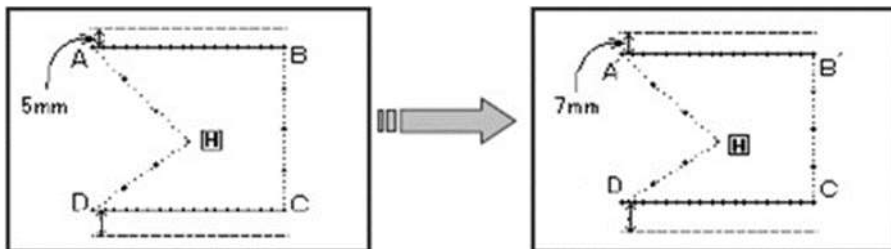
Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



5.13 Transformação da costura lateral

Exemplo: Transforme a costura lateral entre A e B na figura à esquerda para a costura lateral entre A e B na figura da direita. (Distancia da costura lateral é alterada de 5mm À 7mm).

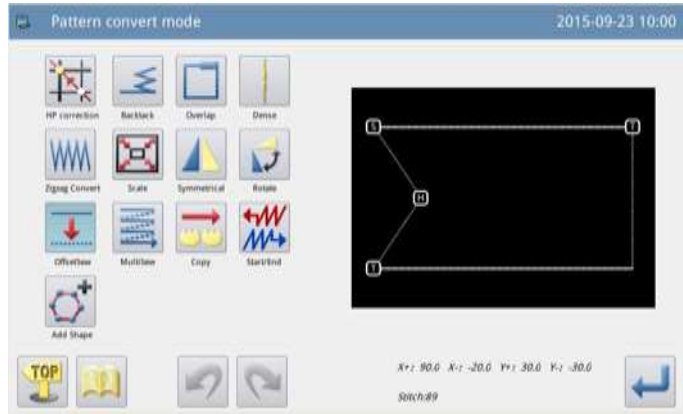


5.13.1 Entrar no modo de transformação de costura lateral

Entre no modo de transformação de modelo

Pressione .

Pressione  para confirmar.

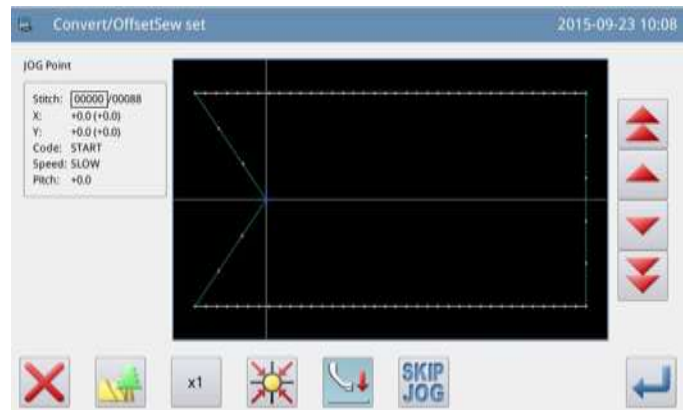


5.13.2 Selecionar a seção de costura lateral para a transformação

Pressione  para selecionar.


(Os números inseridos serão mostrados em ordem).

Pressione  para confirmar.



5.13.3 Selecionar o método para a transformação da costura lateral

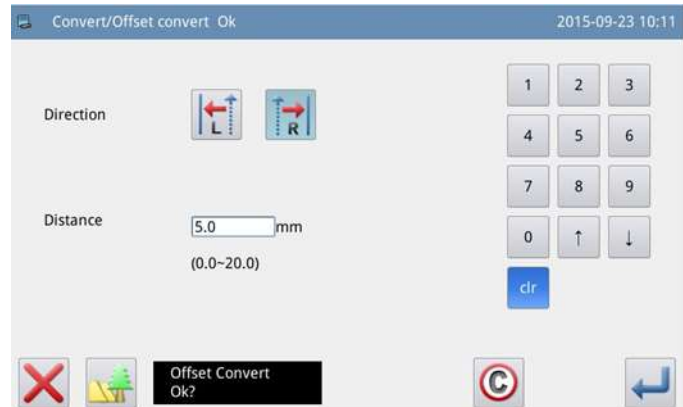
Direção da costura lateral (selecione "right" Direita, aqui)

 : esquerda

 : direita



Ajuste a distância de desvio. (ajuste 7 mm aqui)

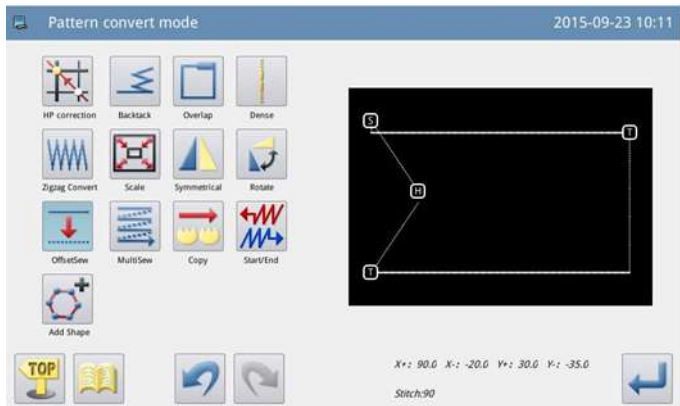
Pressione  para confirmar.



5.13.4 Confirmar o modelo após a mudança

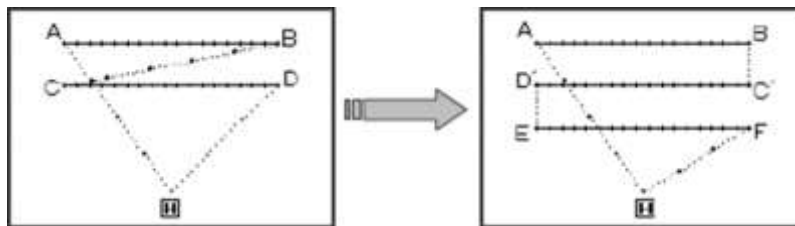
Finalize o modo de transformação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



5.14 Reentrar multi costura

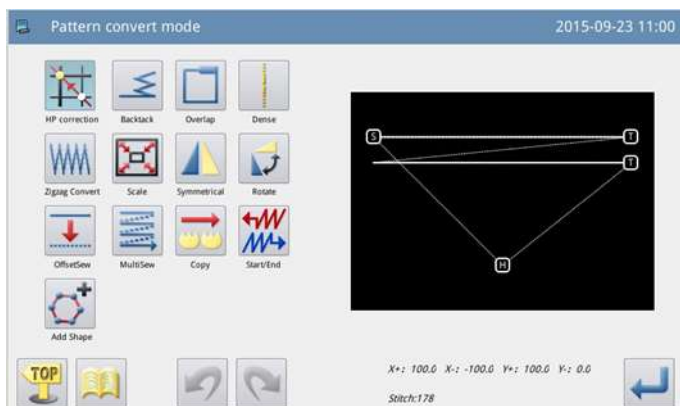
Exemplo: Transformar a alimentação da multi costura duas vezes ABCD para reentrada de multi costura alimentação três vezes ABC'D'EF,



5.14.1 Entrar no modo de reentrada multi costura

Entre o modo de transformação de modelo

Pressione .
Pressione  para confirmar.

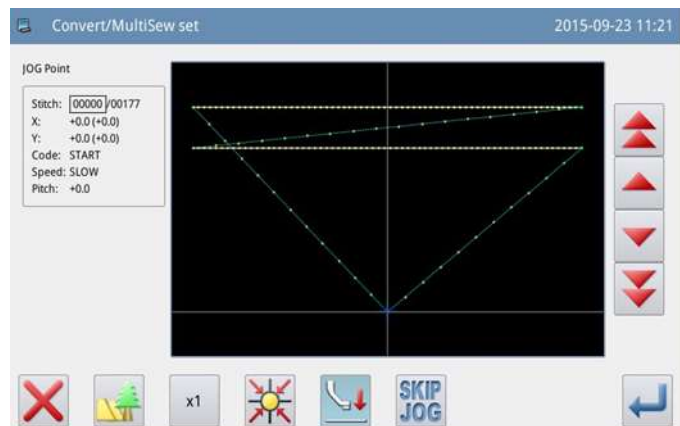


5.14.2 Selecionar a seção de multi costura para transformar

Pressione  para selecionar.


(Os números inseridos serão mostrados em ordem).


Pressione  para confirmar.





5.14.3 Ajustar o método para a transformação multi costura

Selecione o tipo de multi costura

 : Multi costura simultânea (alimentação)

 : Multi costura reversa (alimentação)

 : Multi costura simultânea (costura)

 : Multi costura reversa (costura)
(Selecione "Reverse Multi-sewing (Feed)" aqui.)

 L : esquerda

 R : direita

Ajuste a distância de desvio para 5 mm.


Ajuste o tempo para 3


Pressione  para confirmar.

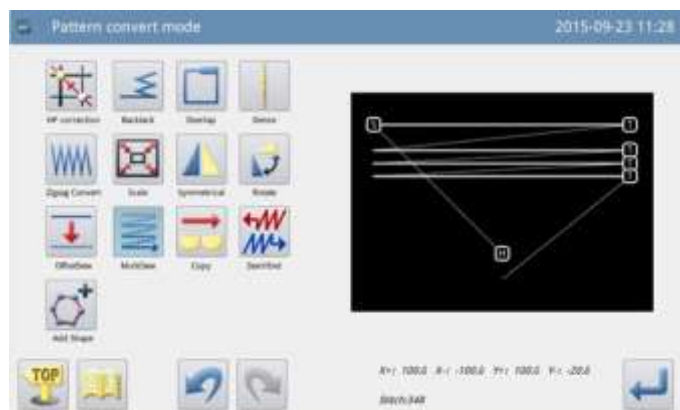


5.14.4 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os dados.

(Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



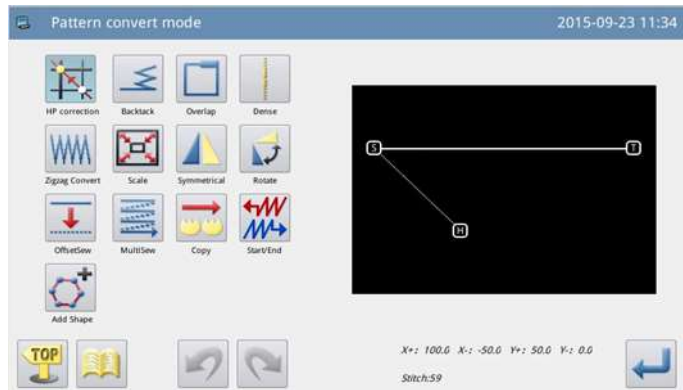
5.15 Reprodução

5.15.1 Entrar no modo de reprodução

Entre no modo de reprodução

Pressione  .

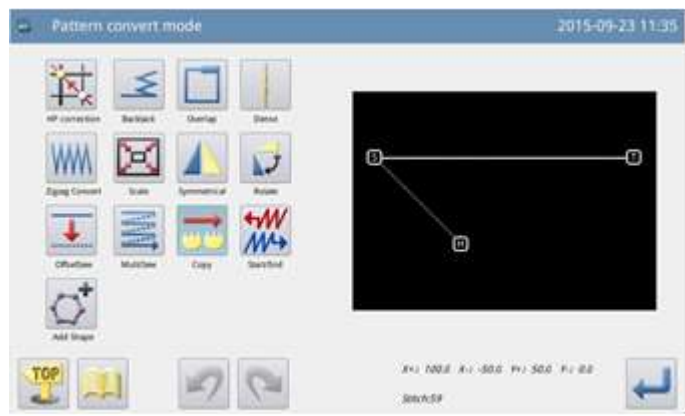
Pressione  para confirmar.



5.15.2 Ajustar o ponto inicial da reprodução

Use  ou  para mover a agulha para a posição necessária para a reprodução.

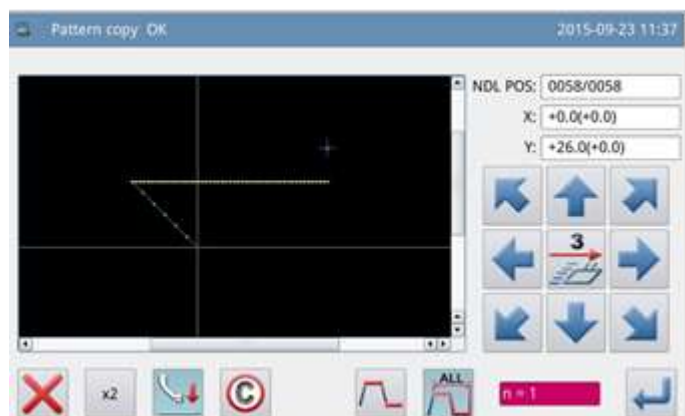
.Pressione  para confirmar.



5.15.3 Ajustar a posição para a reprodução


Use as teclas de direção para mover a agulha para a posição necessária para a reprodução.


.Pressione  para confirmar

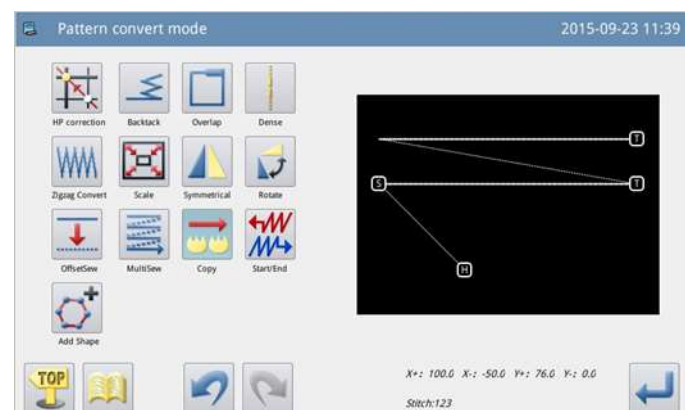


5.15.4 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



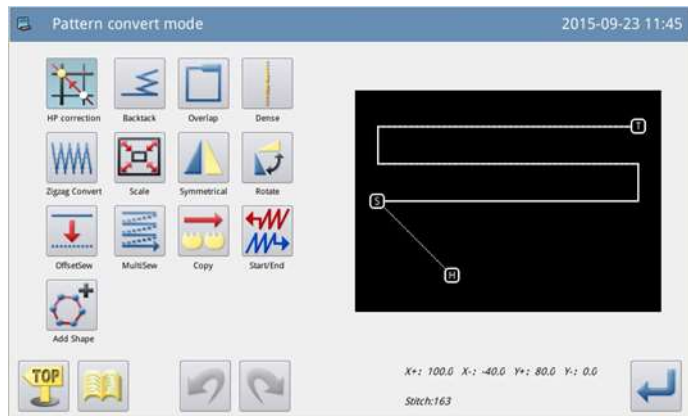
5.16 Direção reversa

5.16.1 Entrar no modo de direção reversa



Entre o modo de direção reversa

Pressione .

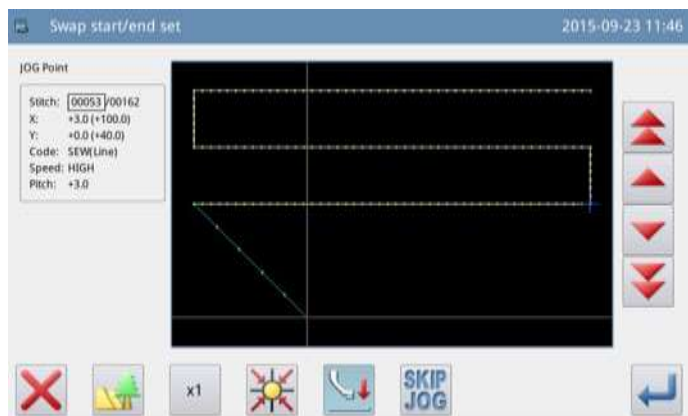
.Pressione  para confirmar



5.16.2 Ajustar o ponto inicial para direção reversa


Use  ou  para mover a agulha para a posição necessária para a direção reversa.


.Pressione  para confirmar.

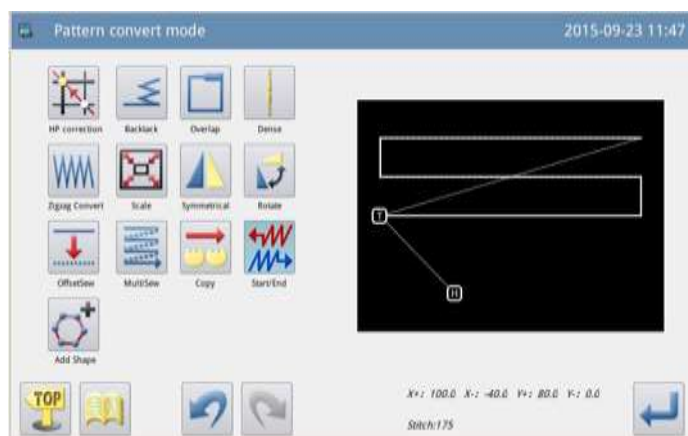


5.16.3 Confirmar o modelo após a mudança

Finalize o modo de transformação.

Pressione  para retornar à tela para salvar os dados modificados. O sistema retornará para a tela padrão após salvar os

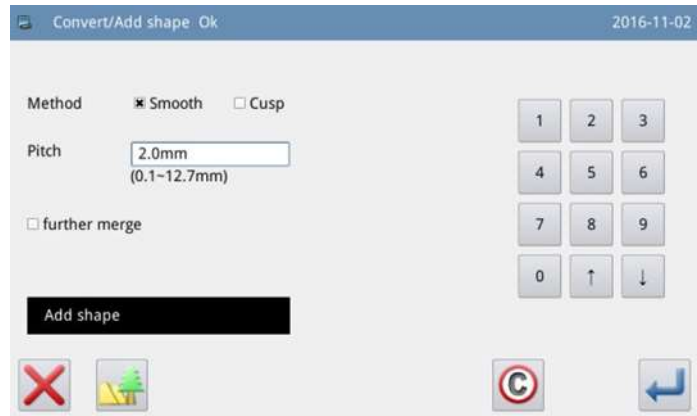
dados. (Pressione  para cancelar a última modificação e retornar ao ponto anterior).



5.17 Adicionar figura

O modelo convertido de formatos não padrão (maquiagem de ponto de costura), são restritos à fazer a multi costura, costura pesponto, e costura zigzag, bem como a mudança de intervalo de ponto, mas para adicionar figura essas restrições podem ser removidas. O método liso e pontegudo podem ser usados em combinação com modelos lisos e modelos pontegudos respectivamente, mas não absolutamente.

Na figura correta, o intervalo de ponto se refere à de costura após ser convertido de ponto de costura.





IVOMAQ - Industria e Comércio de Máquinas Ltda.

Avenida Alberto Pulicano, 2881 – Distrito Industrial.

CEP 14406.100 - Franca - SP - Brasil

WhatsApp +55 16 98109 0396 Telefone +55 16 3707 1717

Email vendas@ivomaq.com.br