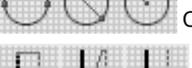


PROGRAMADOR
PD-3000
MANUAL DE INSTRUÇÕES



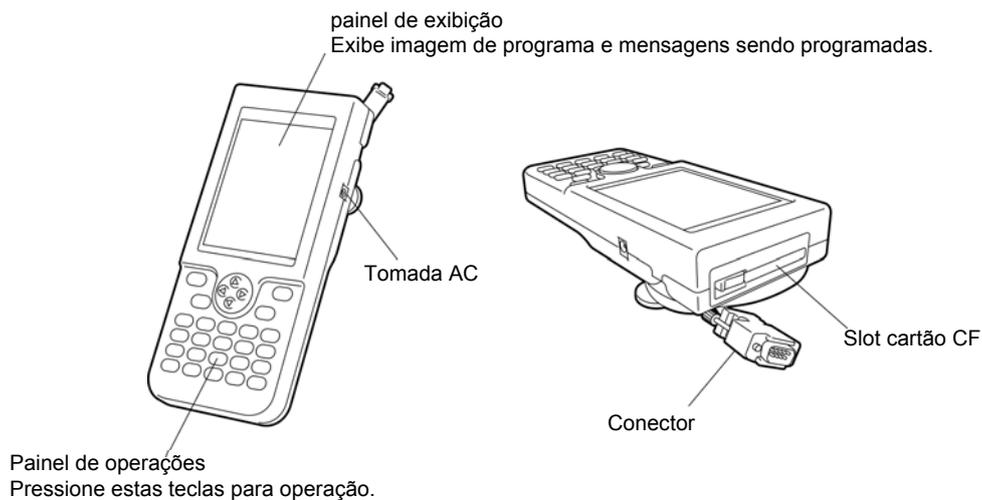
Por favor, leia este manual antes de ligar a máquina.
Guarde este manual em local de fácil acesso para consulta rápida.



Configuração do programador.....	3	Excluindo corte de fio no último ponto.....	52
Nomenclatura e funções	3	Ferramentas de criação.....	53
Funções	4	 Criação de novos modelos.....	53
Comprimento do ponto.....	4	 Criando uma linha.....	53
Contagem de pontos.....	4	 Criando uma curva.....	53
Operações básicas.....	4	 Criando um círculo.....	54
Conectando o programador na máquina de costura....	5	 Criando um arco.....	55
Ligando a alimentação.....	5	 Criando um semi círculo.....	55
Desligando a alimentação.....	6	 Criando uma costura zigue zague.....	56
Quando utilizar o programa sozinho.....	7	 Criando círculo com zigue zague.....	56
Precauções na desmontagem, montagem e substituição de peças.....	7	 Criando uma costura dupla.....	58
Fazendo ajustes iniciais.....	8	 Criando uma costura múltipla.....	59
Fazendo as configurações do ambiente.....	9	 Criando dados para descida da agulha.....	59
Vista geral das funções do PD3000.....	10	 Criando pontos para deslocamento livre.....	59
Notas sobre a folha modelo.....	10	 Criando dados para alinhavo.....	60
Manuseio de mídia.....	11	 Criando dados por rastreamento.....	60
Manuseio do cartão CF.....	11	 Verificando definições do programa e atributos..	60
Definição da mídia.....	12	 Editando o programa atual.....	61
Programação com ícones.....	13	 Exclusão de parte dos dados atuais.....	63
Programando com ícones.....	13	 Criando um arremate.....	63
Fazendo a configuração do ambiente.....	14	 Criação de código.....	64
Tela de programação.....	15	 Fazendo o corte de linha.....	64
Descrição dos ícones.....	16	 Estabelecer opção de saída.....	64
Procedimentos para programação com ícones.....	20	 Costura em baixa velocidade.....	64
Exemplos de programação.....	23	 Criação de dados de divisão.....	65
Programação ponto a ponto.....	23	 Alinhavo.....	65
Programação de modelo detalhado ponto a ponto (escala ampliada).....	24	 Modificando a altura do calcador.....	66
Modelos com linhas retas.....	24	 Modificando a tensão da linha.....	66
Modelos com curvas.....	25		
Costura dupla.....	26		
Costura contínua com o bastidor em posição após o corte de linha.....	27		
Alinhavo.....	28		
Modelo simétrico.....	29		
Programando diversos modelos para execução na sequência (ciclos).....	30		
Costura em zigue zague.....	31		
Múltiplas costuras.....	32		
Programação de acordo com o traçado do modelo.....	34		
Procedimentos para editar programas.....	35		
Exemplos de edição de programas.....	37		
Redimensionando um modelo.....	37		
Modificando uma parte do modelo.....	38		
Excluir o primeiro ponto para alterar o início da costura para a posição do segundo ponto.....	40		
Movendo o ponto de partida da costura.....	41		
Adicionar um novo ponto antes do primeiro ponto no início da costura.....	42		
Adicionar um ponto de fuga antes do início da costura.....	43		
Movendo o ponto de fuga.....	45		
Excluindo o ponto de fuga.....	46		
Movendo o modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de partida da costura.....	47		
Movendo o modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de fuga.....	47		
Excluindo parte dos dados durante a programação.....	49		
Movendo programa contínuo em paralelo.....	50		
Movendo parcialmente programa contínuo em paralelo.....	51		

 Inserindo o disparador.....	66	Movendo o ponto de partida da costura.....	99
 Finalizando a programação.....	67	Adic. novo ponto de partida antes do primeiro ponto....	100
 Verif. definições do programa e atributos... 68	68	Adic. ponto de fuga antes do ponto de partida da cost.	101
Checando cada costura.....	69	Movendo o ponto de fuga.....	102
Verificando uma série de pontos automaticamente.....	69	Excluindo o ponto de fuga.....	103
Pulando.....	69	Movendo modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de partida da costura).....	103
 Edição de programa.....	71	Movendo modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de fuga).....	104
 Movendo modelo em paralelo.....	71	Excluindo parte dos dados durante a programação.....	105
 Movendo modelo simetricamente	72	Movendo parte de programa contínuo em paralelo.....	106
 Redimensionando um modelo.....	72	Não cortar a linha no último ponto.....	106
 Copiando e redimensionando um modelo.....	72	Programação.....	106
 Redimensionando modelo por ponto central....	73	Criando uma linha.....	107
 Copiando e redimen. modelo por ponto central.	73	Criando uma curva.....	107
 Rotacionando um modelo.....	73	Criando um círculo.....	108
 Copiando e rotacionando um modelo.....	73	Criando uma arco.....	110
 Rotacionando modelo por ponto central.	74	Criando um semi círculo.....	110
 Copiando e rotacion. modelo por ponto central.	74	Criando uma costura zigue zague.....	111
 Excluindo programa que está sendo criado.....	74	Criando uma múltipla costura.....	112
Programação com comandos.....	75	Criando costura dupla.....	114
Programando com comandos.....	75	Criando uma costura paralela.....	115
Chaves a serem utilizadas.....	75	Criando um deslocamento de costura.....	116
Tela de programação.....	76	Criando um deslocamento livre.....	116
Descrição dos comandos.....	77	Criando dados de divisão.....	117
Procedimentos para programação com comandos.....	81	Criando dados ampliados.....	117
Exemplos de programação.....	82	Costura em baixa velocidade.....	118
Programar modelo detalhado para cada costura.....	83	Definindo preferência de saída.....	118
Modelo com linhas.....	83	Ajustando a altura do calcador.....	118
Modelo com curvas.....	84	Finalizando o programa.....	119
Costura dupla.....	85	Editando programa.....	120
Costura contínua com bastidor na posição inicial após corte de fio.....	86	Movendo modelo simetricamente em relação ao eixo Y	120
Alinhavo.....	87	Movendo modelo simetricamente em relação ao eixo X	121
Modelo simétrico.....	88	Movendo modelo simetricamente por um ponto.....	121
Programação de múltiplos modelos, dividindo cada um na sequência (ciclos).....	89	Rotacionando modelo no sentido horário/anti-horário...	122
Costura zigue zague.....	90	Copiando/rotacionando modelo no sentido hor./anti-hor.	123
Múltiplas costuras.....	91	Redimensionando um modelo.....	124
Programando através de roteamento de um modelo impresso (traçado).....	93	Copiando um modelo redimensionado.....	125
Procedimentos para modificação de programa.....	94	Cópia repetida.....	126
Exemplos de modificação de programa.....	95	Copiando um modelo simetricamente a um ponto.....	126
Redimensionando o modelo.....	96	Copiando um modelo simetricamente ao eixo X.....	126
Modificando uma parte do modelo.....	97	Copiando um modelo simetricamente ao eixo Y.....	127
Excluindo o primeiro ponto para mudar o ponto de partida para o segundo ponto da costura.....	98	Rotacionar.....	127
		Mover em paralelo.....	127
		Excluindo dados que estão sendo criados/editados.....	128
		Excluindo uma parte dos dados.....	128
		Excluindo os dados do programa.....	128
		Verificando as definições do programa e dos atributos.....	128
		Informações adicionais.....	129
		Exibindo o relógio.....	129
		Selecionando um método de exibição do relógio.....	129
		Configurando o relógio.....	129
		Leitura / salvamento / exclusão de progr. de mídia.	129
		Leitura do programa.....	129
		Lendo programa da mídia.....	129
		Leitura de programa adicional.....	129
		Leitura de programa com formato diferente.....	130
		Salvando programa.....	131
		Excluindo programa salvo em uma mídia.....	132
		Solução de problemas.....	133
		Função de exibição de registro de erros.....	134

Nomenclatura e funções

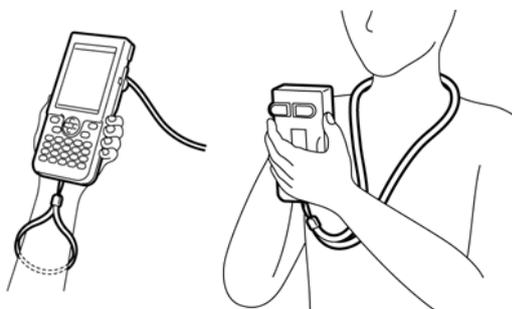


Teclas do painel de operação



Exemplo de utilização de cinta

Esta cinta não é fornecida como um acessório padrão.



Após a utilização

Enrolar o cabo como mostrado na figura.



Depois de usar o programador, mantê-lo em um lugar seguro.

Funções

Comprimento do ponto

Pode ser definido entre 0,3 e 12,7 milímetros

Contagem de pontos

A contagem máxima de pontos é 20.000. (A máquina de costura pode conter 512 modelos e o cartão CF pode conter 900 modelos. Um número de modelos criados usando um grande número de pontos pode ser menor.)

Operações básicas

ATENÇÃO



Não manuseie o programador ou conector da máquina ou do adaptador AC com as mãos molhadas, caso contrário pode causar choques elétricos.



Não introduza objetos, como chaves de fenda no adaptador AC ou no slot para cartão CF, caso contrário pode causar curto circuitos, choques elétricos ou problemas na operação da máquina.



Não utilize nenhum adaptador AC que não seja o da máquina, caso contrário pode causar fogo, choques elétricos ou problemas com a operação da máquina.



Quando utilizar o adaptador AC, não use qualquer tensão diferente da tensão especificada, caso contrário pode causar fogo, choques elétricos ou problemas com a operação da máquina.



Se entrar objeto estranho no programador, desligue imediatamente da máquina (ou desconecte o adaptador AC da tomada e entre em contato com um técnico qualificado). Se você continuar usando o programador enquanto há um objeto estranho dentro dele, pode resultar em incêndio, choques elétricos ou problemas com a operação da máquina.



Desligue o adaptador CA da tomada antes de desconectar o plugue do adaptador CA do programador, caso contrário pode causar choques elétricos ou problemas de operação na máquina.



Não danifique ou modifique o cabo de conexão da máquina ou o cabo do adaptador AC, não coloque objetos pesados, como móveis em cima deles, não dobre ou puxe-os com força excessiva, caso contrário pode causar fogo, choques elétricos ou problemas com a operação da máquina.



Não utilize o programador se notar algum problema como fumaça ou odor ruim vindo do programador, caso contrário pode causar fogo, choques elétricos ou problemas com a operação da máquina. Desligue imediatamente o programador da máquina (ou desconecte o adaptador AC da tomada) e entre em contato com um técnico qualificado.

(O programador **não deve nunca** ser reparado pelo cliente, pois pode ser extremamente perigoso fazê-lo.)

CUIDADO



Não coloque o programador em superfícies instáveis como mesas ou prateleiras altas, caso contrário pode tombar ou cair e causar ferimentos.



Não coloque objetos pesados sobre o programador, caso contrário ele pode desequilibrar-se, tombar ou cair e causar ferimentos.



O programador da máquina só deve ser usado por operadores que tenham recebido formação adequada.



Desligue a chave de alimentação antes de ligar e desligar o conector da máquina de costura, caso contrário pode danificar o programador e a caixa de controle.



Certifique-se de desligar o conector da máquina de costura ao usar o adaptador AC, caso contrário ele pode causar problemas no funcionamento correto do programador.



Quando terminar com a criação de programas, desconecte o conector da máquina e armazene o programador em um lugar seguro.

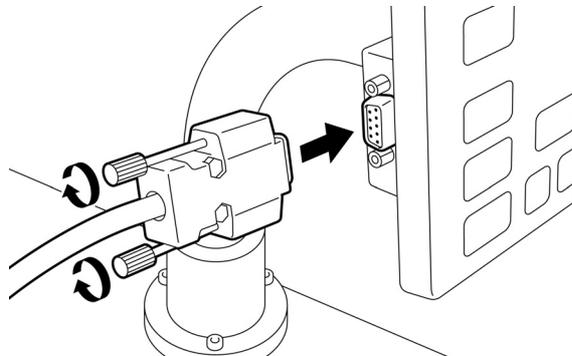
Se a máquina de costura é operada enquanto o programador ainda está na mesa de trabalho, o programador pode cair e causar ferimentos ou danos ao programador.

Conectando o programador na máquina de costura

Esta seção descreve como conectar o programador na máquina de costura.

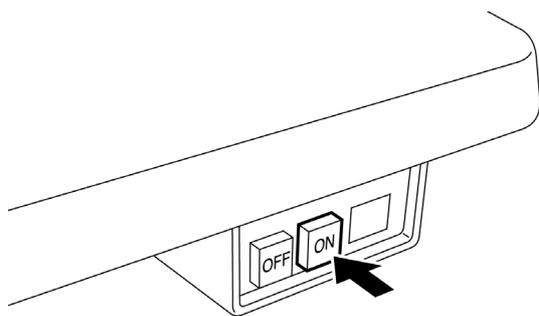
Verifique se a máquina de costura está desligada antes de ligar o cabo.

1. Conecte o cabo ao conector no lado esquerdo do painel de operação. Aperte os parafusos de forma segura.



Ligando a alimentação

1. Ligue a máquina de costura.



2. Definir uma folha padrão.
Para prevenir a folha do padrão de movimento, prenda-o com fita adesiva.
3. Pressione a tecla  no programador.

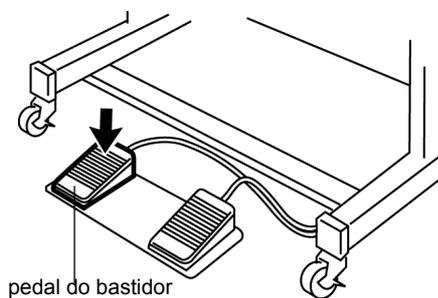
Desligando a alimentação

1. Escreva o programa do programador para um meio. Consulte "Salvando programa" (página 131).

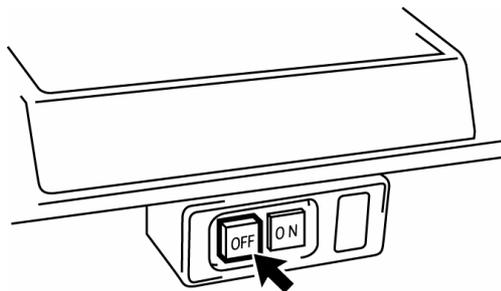
Se não houver necessidade de salvar o programa, exclua-o.

Consulte "Excluindo programa salvo em uma mídia" (página 132).

2. Pressione a tecla  no programador.
O painel é desligado.
3. Pressione o pedal da esquerda para levantar o bastidor



4. Remova a folha do padrão.
5. Desligue a máquina de costura.

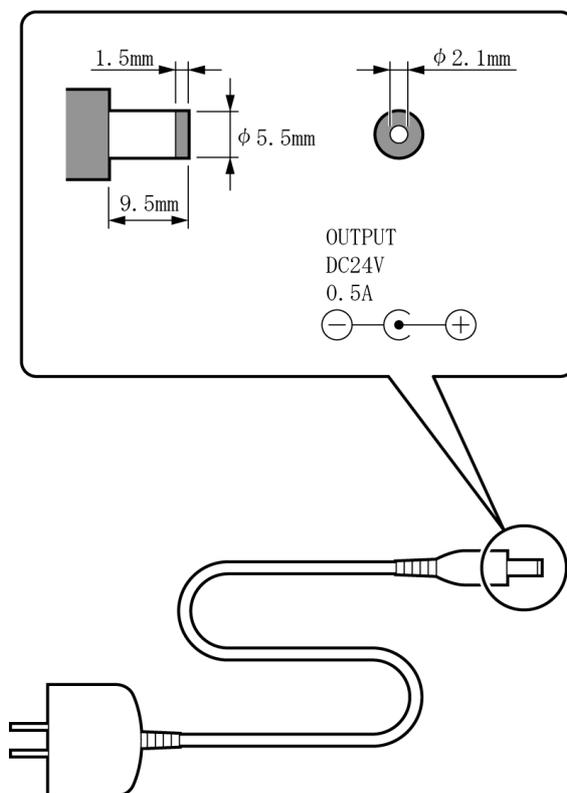


Quando utilizar o programador sozinho

Adquira um adaptador AC em conformidade com as especificações abaixo.

SAÍDA: 24 VDC, 0.5A

Polaridade: 



Precauções na desmontagem, montagem e substituição de peças

ATENÇÃO



Não desmonte ou modifique o programador, caso contrário pode causar fogo, choques elétricos ou problemas com a operação da máquina.

Pergunte a um técnico qualificado para efetuar as inspeções internas, ajustes ou reparos que podem ser necessários.

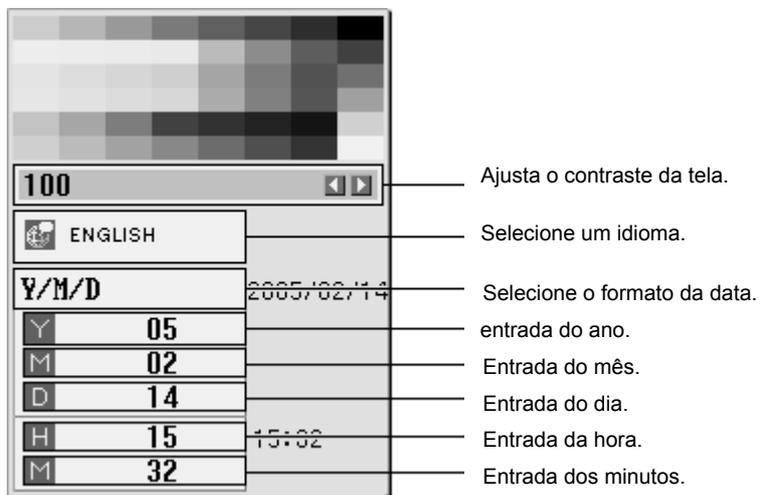
(Quaisquer problemas que ocorrerem como resultado de o cliente tentar desmontar ou modificar o programador não serão cobertos pela garantia.)

- Para impedir a fiação interna de serem danificadas, deve-se tomar cuidado quando montar e desmontar o painel.
- Para impedir que a fiação interna no painel ou em outras partes, é preciso ter cuidado ao montar o painel
- Certifique-se de usar um torque de 0,5 N / m quando apertar os parafusos.
Usando torque excessivo pode danificar o painel.

Fazendo ajustes iniciais

Se o seguinte menu é exibido na inicialização, fazer uma entrada em cada item usando  e a chave numérica.

Quando o ajuste estiver concluído, pressione .



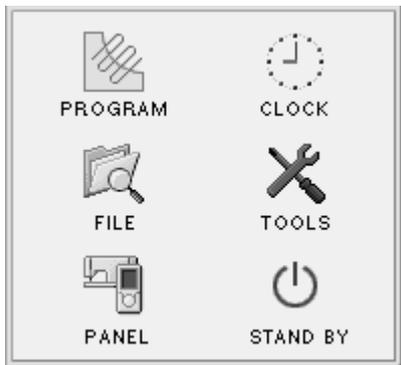
The image shows a screenshot of a device's initial configuration menu. The menu items are: Contrast (100), Language (ENGLISH), Date format (Y/M/D), Year (05), Month (02), Day (14), Hour (15), and Minute (32). Lines connect each menu item to its corresponding description in Portuguese on the right.

100	Ajusta o contraste da tela.
ENGLISH	Selecione um idioma.
Y/M/D 2005/02/14	Selecione o formato da data.
Y 05	entrada do ano.
M 02	Entrada do mês.
D 14	Entrada do dia.
H 15	Entrada da hora.
M 32	Entrada dos minutos.

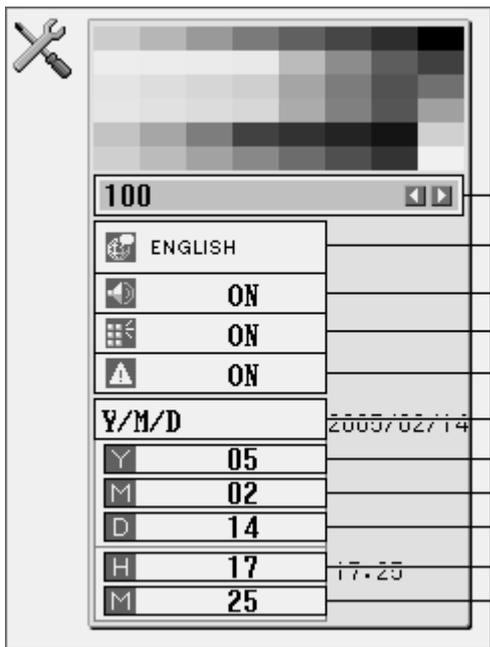
Fazendo as configurações do ambiente

Para alterar as configurações do ambiente durante o processo de configuração:

1. Selecione  na tela do lançador. Pressione a tecla .

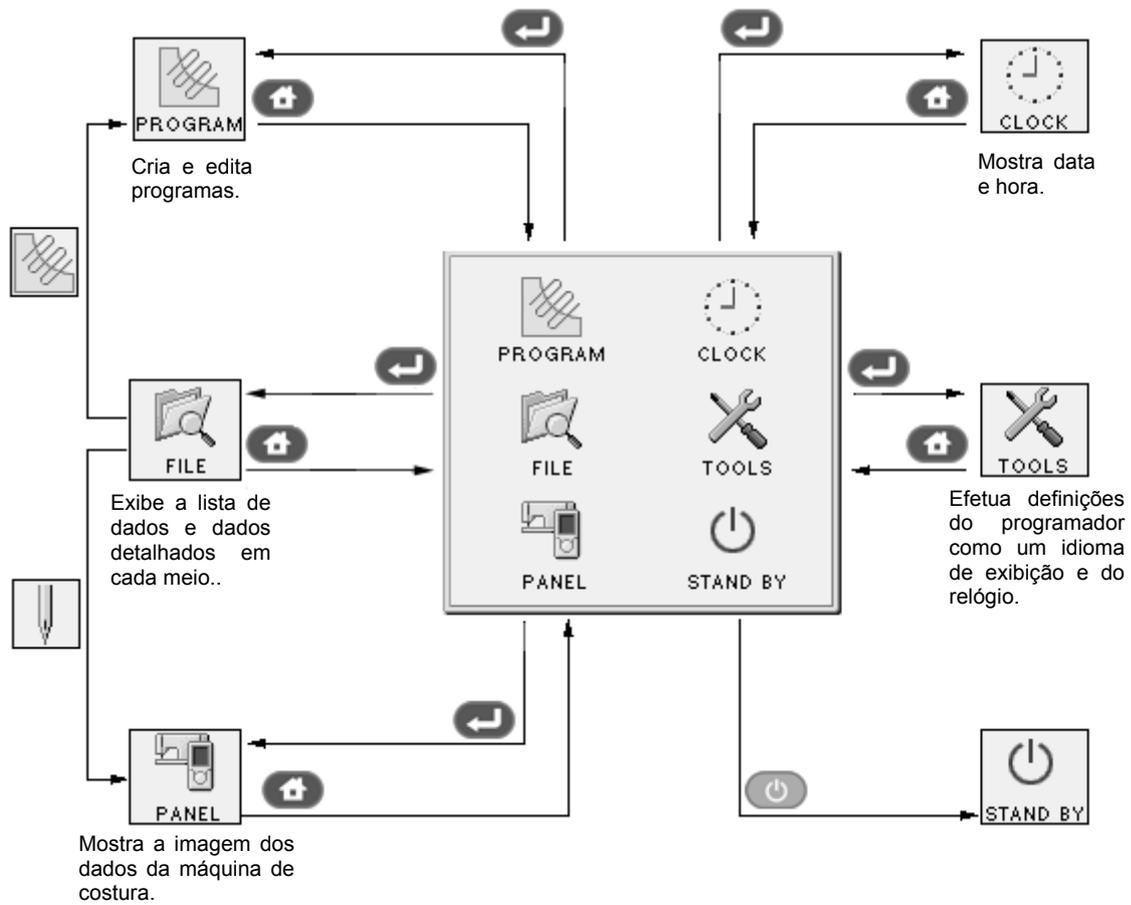


2. Selecione  usando  Pressione a tecla .



- Ajusta o contraste da tela.
- Selecione um idioma.
- Alterna entre ON e OFF do som da campainha.
- Alterna entre ON e OFF do som do clique da tecla.
- Alterna entre ON e OFF do visor de avisos.
- Selecione o formato da data.
- Entrada do ano.
- Entrada do mês.
- Entrada do dia.
- Entrada da hora.
- Entrada dos minutos.

Vista geral das funções do PD-3000



Notas sobre a folha do modelo

- Escrever um modelo sobre folha fina de papel ou usar cópias de folha padrão.
- Desenho da folha modelo em escala total. Ajuste o tamanho de ampliação (2, 5, ou 10) ao utilizar a entrada ampliada.

Manuseio de Mídia

ATENÇÃO



Não introduza objetos como chaves de fenda no slot do cartão CF e de disquete, caso contrário pode ocorrer incêndio, choques elétricos ou problemas com a operação da máquina.

Manuseio de cartão CF

■ Precauções na manipulação de cartões CF (itens comerciais)

- Use cartões CF de 32, 64, 128, ou 256 MB.
- Não desmonte ou modifique os cartões CF.
- Não curve os cartões CF com força excessiva, não deixe cair ou danificá-los, ou colocar qualquer item pesado sobre eles.
- Não sujeite cartões CF a qualquer tipo de líquido, como água, óleo, solvente e bebidas.
- Use e armazene cartões CF em um ambiente onde há forte eletricidade estática e ruído elétrico gerados.
- Não use ou armazene cartões CF em locais sujeitos a vibrações, impactos, radiação solar direta, poeira, alta temperatura e umidade, grande diferença de temperatura ou forte magnetismo gerado por um alto-falante ou similares.
- Não submeta o cartão CF a vibrações ou impactos ou levá-la para fora da máquina de costura durante a leitura ou gravação de dados.
- Os dados em cartões CF podem ser perdidos ou danificados por operação errada ou um acidente. Recomendamos que você produza cópias de segurança dos dados importantes.
- Certifique-se de desligar a máquina de costura antes de carregar e ejetar um cartão CF.
- Os cartões CF disponíveis comercialmente são pré-formatados. Não os formate novamente.
- Os cartões CF recomendados são aquelas disponíveis comercialmente pela SanDisk e Hagiwawa Sys-Com. Embora os produtos de outros fabricantes também estejam disponíveis, em alguns casos, você não pode ler e gravar dados sobre eles, devido à diferença em seus formatos.

Além disso, leia o manual de instruções anexo ao cartão CF que você comprou.

- * Este programador é compatível com cartões CF de formato FAT16 mas, não é compatível com os de formato FAT 32.
- * CF™ é uma marca registrada da SanDisk Corporation.
- * Nomes de empresas e produtos mencionados neste documento são marcas comerciais de suas respectivas empresas.

■ Configuração da pasta do cartão CF

```

\.....\ISM\ISMSYS \ISM02MN.MOT : Controle de programa
\.....\ISM\ISMDB00\ISMMSW.SEW : Chave de memória de dados
      *1 \ISMUPG.SEW: dados do programa de usuário
      \ ISMHST.SEW: dados de log de erro
      \ ISMS0100.SEW: dados de costura P = Nº. 100
      \ ISMS0101.SEW: Costura de dados P = Nº. 101
      \ ISMS0102.SEW: Costura de dados P = Nº. 102
    
```

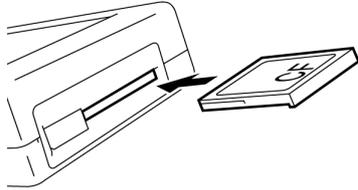
- *1- Se você alterar os valores numéricos da chave de memória Nº. 752, o número sublinhado é alterado. Por este procedimento, você pode alterar o nome da pasta \.....\ ISM \ ISMDB00 que detém dados por costura. Para gerenciar dados de costura de diferentes máquinas em um cartão CF, altere o nome da pasta.

Definição da mídia

■ Cartão CF (para o programador)

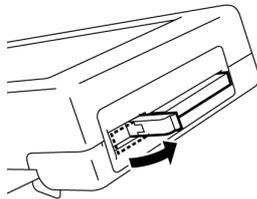
Ao carregar um cartão CF no programador;

1. Desligue o programador
2. Coloque um cartão CF no slot CF na posição correta.

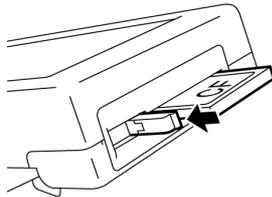


Quando ejetar o cartão CF do programador;

1. Levante a alavanca de ejeção.



2. Pressione a alavanca de ejeção para ejetar o cartão CF.



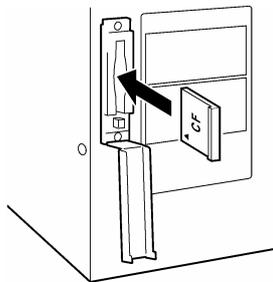
Cuidado

- Não ejetar o cartão CF durante a escrita ou leitura do programa. Isso pode corromper o programa.

■ Cartão CF (para a máquina de costura)

Ao carregar um cartão CF para a máquina de costura;

1. Desligue a máquina de costura.
2. Coloque um cartão CF no slot CF na posição correta.



Cuidado

- Certifique-se de colocar um cartão CF no slot CF na posição correta.
- A tampa do slot CF deve ser fechada, exceto ao carregar ou ejetar um cartão CF. Entrada de poeira pode provocar avarias.
- Quando não são encontrados dados habilitados, a lâmpada CF não se acende.

Quando ejetar o cartão CF da máquina de costura;

1. Pressione a alavanca de ejeção para ejetar o cartão CF.

Cuidado

- Não ejetar o cartão CF durante a gravação ou leitura de dados. Isso pode corromper os dados.

Programação com ícones

Enquanto está sendo operado pelo programador, uma série de ícones são exibidos no visor, que ilustra as suas operações e funções.

Este capítulo descreve o procedimento para a programação com ícones.

* Diferente de programação com os ícones, a programação com comandos também é possível. Segurar a tecla  pressionada permite ao usuário alternar entre o modo de programação com ícones e o modo de programação com comandos.

⇒ Consulte "Programação com Comandos" (página 75).

Chaves para serem utilizadas

Esta seção descreve as chaves a serem utilizadas para a programação com ícones.



Fazendo as configurações de ambiente

Fazer as configurações de ambiente do programador.

Quando você ligar o programador pela primeira vez, aparece a tela de configuração inicial. Faça as definições seguindo as instruções na tela.

Os seguintes itens podem ser ajustados:

Suavização igual do passo	Cria dados de modo que o campo se torna igual dentro da faixa de campo especificado quando a função de suavização é usada
Verificar área	Não cria dados fora da área de costura quando o programa está sendo criado ou editado
exibir marcador	Exibe um marcador na tela
JOG padrão de aceleração	Muda a velocidade de movimento de alimentação

Selecione  Pressione .

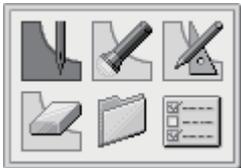


Selecionando as funções de verificação de suavização igual do passo e da área

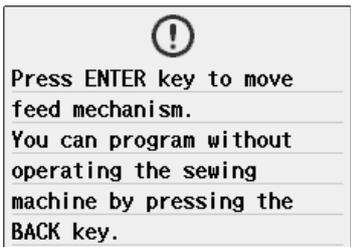
1. Selecione um item usando .
2. Altere o valor utilizando .
3. Depois de concluir a definição, pressione .

Tela de programação

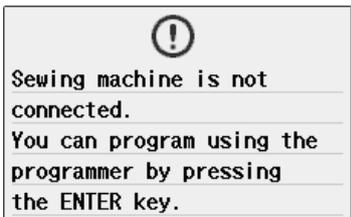
Na tela do menu, selecione  e pressione  para exibir a tela de programação. Se a tela não for exibida, mantenha pressionado .



* Quando a seguinte mensagem for exibida, pressione  para programar sem operar a máquina de costura.



* Quando a seguinte mensagem for exibida, pressione  para programar sem operar a máquina de costura.



Exibe o número do programa. (O número não é exibido ao criar um novo programa.)

Mostra a imagem de um programa.

Mostra o tipo de ícone da função.

Exibe as configurações detalhadas.

Exibe um comentário. (Nada é exibido ao criar um novo programa ou não há nenhum comentário.)

Exibe uma distância da posição inicial.

Exibe uma distância da posição da agulha anterior.

Exibe o tamanho do programa.

Exibe um código de fim se estiver definido.

Exibe a contagem de pontos criada.

Exibe uma contagem de pontos creatable.

Exibe a atual posição da agulha.

Descrição dos ícones



Programação



Especificando o ponto de início de costura



Criando uma linha



Criando uma curva



Criando um círculo a partir de 3 pontos na circunferência.



Criando um círculo de diâmetro especificado (no sentido horário ou anti-horário)



Criando um círculo de raio especificado (no sentido horário ou anti-horário)



Criando um arco



Criando um semicírculo de diâmetro especificado (no sentido horário ou anti-horário)



Esboço



Criando um ponto em zigue zague



Criando um círculo zigue zague especificando 3 pontos sobre a circunferência



Criando um círculo zigue zague com um diâmetro especificado (no sentido horário ou anti-horário)



Criando um círculo zigue zague com um raio especificado (no sentido horário ou anti-horário)



Criando uma costura dupla no sentido inverso ao caminho de costura



Criando uma costura dupla na mesma direção do caminho de costura



Deslocamento



Criando uma costura múltipla



Criando um ponto



Criando dados de descida da agulha



Criando dados de alimentação



Criando dados de alinhavo



Criando dados de rastreamento



Criando dados ampliados

Descrição dos ícones



Criação de código



Definir o código de corte de linha



Definir a opção do código de saída



Definir o código de baixa velocidade



Definir o código de divisão de velocidade



Definir o código de alinhavo



Ajuste a altura do calcador



Definição da tensão da linha



Definição da entrada do acionador



Introdução do código final



Verificação do ajuste do programa e configuração do atributo



Editando o programa atual



Movendo um modelo em paralelo através da alimentação



Movendo um modelo em paralelo através de costura com o campo especificado



Movendo em paralelo



Mover uma parte do modelo em paralelo



Copiando um modelo repetido



Copiando um modelo simetricamente em relação ao eixo Y



Copiando um modelo simetricamente em relação ao eixo X



Copiando um modelo simetricamente em relação a um ponto



Copiando no sentido inverso



Apagando parte de um programa



Criando uma costura múltipla



Criando um ponto de parada

Descrição dos ícones



Verificar a definição do programa e configuração do atributo



Editando o programa



Movendo um modelo em paralelo



Movendo um modelo simetricamente em relação ao eixo Y



Movendo um modelo simetricamente em relação ao eixo X



Movendo um modelo simétricamente a um ponto



Redimensionando um modelo



Copiando um modelo redimensionado



Redimensionando um modelo através de um ponto central.



Copiando e redimensionando um modelo através de um ponto central.



Rotacionando um modelo (no sentido horário ou anti-horário)



Copiando e rotacionando um modelo (no sentido horário ou anti-horário)



Rotacionando um modelo através de um ponto central (sentido horário ou anti-horário)



Copiando um pad rodada para o ponto central de dados (sentido horário ou anti-horário)



Definir opção de saída estendida

Descrição dos ícones



Apagando programas



Arquivo



Lendo o programa



Leitura adicional do programa



Leitura do programa em um formato diferente



Escrevendo o programa



Apagando um arquivo



Formatando

Format

Na tela de programação, são exibidos os próximos cinco tipos de ícones de mídia.



Memória flash do programador



Cartão CF do programador



Memória flash da máquina de costura



Cartão CF da máquina de costura



Disquete da máquina de costura (opcional)



Preferências

Realização da configuração de preferência do programador.

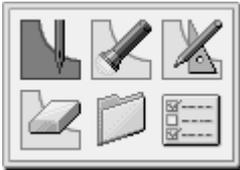
- Suavização igual do passo
- Checagem da área
- Visualização do marcador
- Aceleração do movimento do modelo

Procedimentos para programação com ícones

Os procedimentos para a programação com ícones são os seguintes.

■ 1. Visualização do visor de programação.

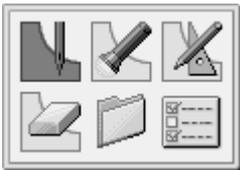
Na tela do menu, selecione  e pressione . Se a tela de programação não aparecer, mantenha pressionado .



O bastidor se move para a posição inicial e a tela de programação é exibida.

■ 2. Iniciando criação do programa

Selecione  com  e pressione .

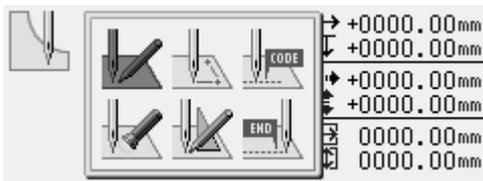


■ 3. Posicionar a ponta da agulha da máquina no primeiro ponto da folha padrão

Mova o bastidor com  e pressione  quando a ponta da agulha estiver no primeiro ponto do modelo.



O primeiro ponto é programado e aparece a seguinte tela.



■ 4. Criação do programa

Selecione um ícone na tela exibida (passo 3), de acordo com o seu objetivo para criar programas no modelo desejado. O programa está disponível até eliminação. Para obter detalhes sobre as criações de programa, consulte "Exemplo de programação" (página 23) / "Criação de novos modelos" (página 53).

5. Introdução de um código de finalização

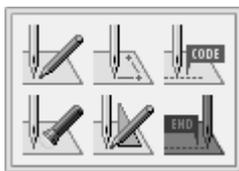
Quando terminar a programação, entra um código de finalização para controlar o funcionamento da máquina. Os seis códigos finalização abaixo, 111-116, estarão disponíveis, cada um dos quais termina as operações da máquina, como mostrado na tabela abaixo.

Programa sem um conjunto de código de finalização não estará disponível na máquina. Ocorre um erro de máquina. Para evitar que um programa incompleto seja usado erradamente, você pode fazer uma escolha consciente de não definir nenhum código de finalização.

111	Finalização normal
112	Fixa a velocidade de costura a 1200 rpm ou mais baixo
113	Realiza o limpa fio
114	Define a velocidade de costura a 1200 rpm ou inferior sem limpa fio
115	Realiza nenhum corte de linha
116	Fixa a velocidade de costura a 1500 rpm ou mais baixo

* 117 até 119 não estão disponíveis

1. Selecione  com  em seguida, pressione .



2. Selecione um tipo de código de finalização com  em seguida, pressione .

"111" é selecionado neste exemplo.



O bastidor retorna para o primeiro ponto.

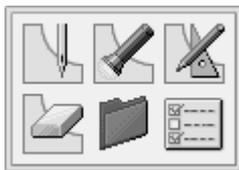
3. Pressione .

O bastidor retorna para a posição inicial.

6. Salvar o programa criado

Para mais detalhes sobre as operações, consulte o Capítulo 6 "Salvando programa" (página 178).

1. Selecione  com  em seguida, pressione .



2. Selecione  com  em seguida, pressione .



3. Introduza o número do programa e pressione .



4. Selecione os caracteres com     em seguida, pressione  aos comentários de entrada.



5. Selecione "OK" com    , em seguida pressione .



Nota: Para confirmar o conteúdo no destino de gravação, selecione , em seguida, pressione .

7. Encerrando a programação

Pressione .

Exemplos de programação

Esta seção descreve os métodos de programação usando exemplos específicos.

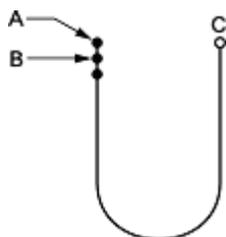
- Programação ponto a ponto: Pag. 23
- Programação de modelo detalhado ponto a ponto (entrada ampliada): Pag. 24
- Modelos com linhas retas: Pag. 24
- Modelos com curvas: Pag. 25
- Costura dupla: Pag. 26
- Costura contínua com o bastidor em posição após o corte de linha (alimentação): Pag. 27

- Alinhavo: Pag. 28
- Modelo simétrico: Pag. 29
- Programando diversos modelos para execução na seqüência (ciclos): Pag. 30
- Costuras em zigue zague: Pag. 31
- Costuras múltiplas: Pag. 32
- Programação de acordo com o traçado do modelo: Pag. 34

- * Para função e informações operacionais sobre cada ícone, consulte a seção "Programação" (página 53).
- * No exemplo de programação, o ponto A na ilustração é o primeiro ponto de costura.

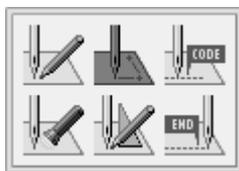
Programação ponto a ponto

O que se segue descreve como executar a programação ponto a ponto de acordo com o modelo.



1. Realize os passos de 1 a 3 de "Procedimento para programação com ícones".

2. Selecione  com  e pressione .



3. Selecione  com , e em seguida pressione .



4. Movimente o bastidor com .

Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto B do modelo.

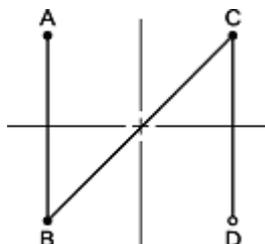
5. Criar o programa para o ponto C como no passo 4.

6. Quando o ponto C estiver programado, pressione  duas vezes.

7. Realizar as etapas de 5 a 7 de "Procedimento para programação com ícones".

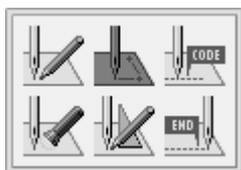
Programar um modelo detalhado de cada costura (escala ampliada)

Usar "magnified input" para programar com precisão um modelo detalhado ponto a ponto. O que se segue descreve como programar o modelo abaixo ampliando-o cinco vezes.



1. Realize os passos de 1 a 3 de "Procedimento para programação com ícones".

2. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



3. Selecione  com $\triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



4. Selecione $\times 5$ com $\triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



5. Movimente o bastidor com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto B do modelo

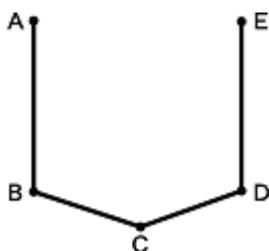
6. Criar o programa até os pontos C e D como no passo 5.

7. Quando o ponto D estiver programado, pressione  três vezes.

8. Realizar as etapas de 5 a 7 do "Procedimento para programação com ícones".

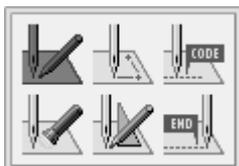
Modelos com linha retas

O procedimento a seguir descreve como programar um modelo com linhas retas.



1. Realize os passos de 1 a 3 do "Procedimento para programação com ícones".

2. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



3. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



4. Introduza o comprimento do ponto, e em seguida, pressione . Entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm.



5. Movimente o bastidor com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto B do modelo.

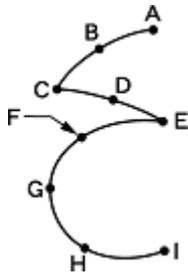
6. Criar o programa até os pontos C, D e E como no passo 5.

7. Quando o ponto E estiver programado, pressione  três vezes.

8. Realizar as etapas de 5 a 7 do "Procedimento para programação com ícones".

Modelo com curvas

O texto a seguir descreve como programar um modelo com curvas.



Pressione duas vezes para fazer uma divisão nos pontos de canto C ou E. Se a divisão não for feita, o canto será arredondado.

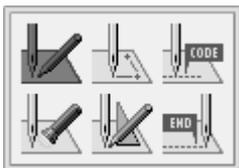
Quando é feita a divisão Quando **não** é feita a divisão



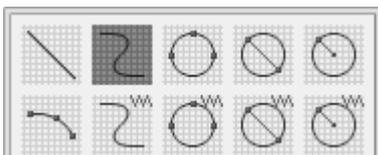
Fazendo pontos mais intermediários, tais como pontos B, D, F, G, H cria-se curvas mais suaves.

1. Realize os passos de 1 a 3 de "Procedimento para programação com ícones".

2. Selecione com , e em seguida pressione .



3. Selecione com , e em seguida pressione .



4. Introduza o comprimento do ponto, e em seguida, pressione . Entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm.



5. Movimente o bastidor com .

Pressione quando a ponta da agulha atingir o ponto B.

6. Programe o ponto C como no passo 5.

7. Quando o ponto C estiver programado, pressione novamente para a divisão. Para alterar o comprimento do ponto, pressione para refazer.

8. Criar o programa do ponto E.

9. Quando o ponto E estiver programado, pressione .

10. Criar o programa do ponto I.

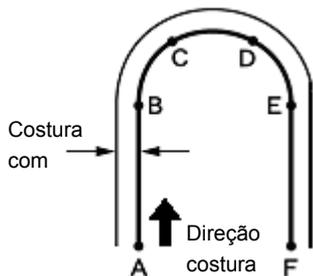
11. Quando o ponto I estiver programado, pressione .

12. Pressione três vezes.

13. Realize as etapas de 5 a 7 do "Procedimento para programação com ícones".

Costura dupla

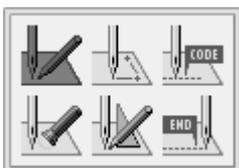
Use "double stitch" para programar duas paralelas. O texto a seguir descreve como programar a costura dupla à esquerda da direção da costura.



Pressione duas vezes para fazer uma divisão no ponto B ou E onde a linha muda para curva. Coloque pontos mais intermediários, tais como pontos C e D para criar curvas mais suaves.

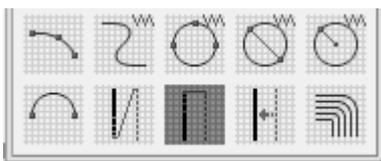
1. Realize os passos de 1 a 3 do "Procedimento para programação com ícones".

2. Selecione com , e a seguir pressione .



3. Selecione uma costura dupla com , e a seguir pressione .

Neste exemplo, selecione e pressione .



Para tipos de costura dupla, consulte "Criando costura dupla" (página 67).

4. Selecione onde uma costura dupla é criada, à direita ou à esquerda da direção da costura, com , em seguida, pressione .

Quando criar-lo no lado esquerdo, selecione .



5. Introduza o comprimento do ponto e a largura entre as costuras e pressione .

Entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm. Para mudar a entrada do comprimento do ponto para a largura entre as costuras, utilize .



6. Movimente o bastidor com , pressione duas vezes quando a ponta da agulha estiver no ponto B do modelo, para dividir.

7. Programar pontos C, D e E.

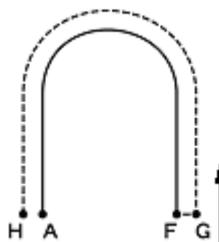
8. Quando o ponto E estiver programado, pressione novamente, para uma divisão.

9. Programar ponto F.

10. Quando o ponto F for programado, pressione .

11. Pressione .

A agulha move-se para pontos F, G e H



12. Quando a agulha parar, pressione três vezes.

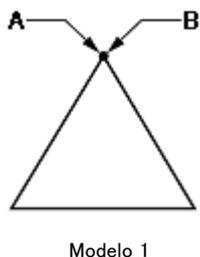
13. Realizar as etapas de 5 a 7 de "Procedimento para programação com ícones".

Costura contínua com o bastidor em posição após corte de linha

Defina "feed" para executar a costura com o bastidor em posição após corte de linha. O texto a seguir descreve como programar o modelo 2 para carregar após a execução do modelo 1.

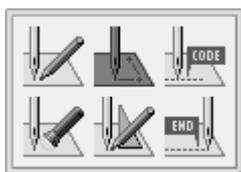


1. Programar modelo 1.
⇒ Consulte "Modelos com linhas retas" (pag. 32).



2. Pressione  três vezes após definir o ponto B.
O número de vezes que  deve ser pressionada depende do método de programação para o modelo 1. Quando for programada uma linha reta, pressione três vezes . Quando for programado cada ponto, pressione duas vezes.

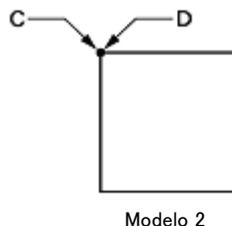
3. Selecione  com , e em seguida pressione .



4. Selecione  com , e em seguida pressione .



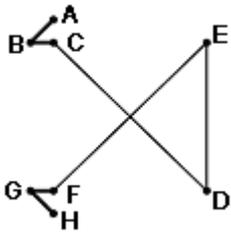
5. Movimento o bastidor com . Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto C do modelo de costura.



6. Pressione  duas vezes.
7. Programar modelo 2.
⇒ Consulte "Modelos com linhas" (pag. 33).
8. Quando o ponto D estiver programado, pressione  três vezes.
9. Realizar as etapas de 5 a 7 de "Procedimento para programação com ícones".

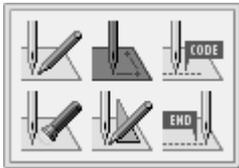
Alinhavo

O texto a seguir descreve como programar alinhavo do ponto C ao ponto F.



1. Realize os passos de 1 a 3 de "Procedimento para programação com ícones".

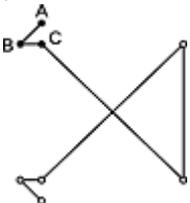
2. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



3. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



4. Movimente o bastidor com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto B.



5. Programar ponto C como no passo 4.
6. Quando o ponto C estiver programado, pressione .

7. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



8. Movimente o bastidor com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto D.

9. Programar pontos de E e F como na etapa 8.

10. pressione .

11. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



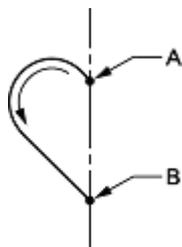
12. Programar pontos de G e H.

13. Quando o ponto H estiver programado, pressione  duas vezes.

14. Realizar as etapas de 5 a 7 de "Procedimento para programação com ícones".

Modelo simétrico

Quando programar um modelo simétrico, programar um modelo de destino e, em seguida, selecionar um tipo de modelo simétrico. O texto a seguir descreve como programar um modelo simétrico ao eixo Y.

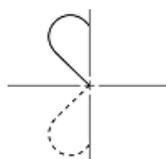


Tipo de modelo simétrico



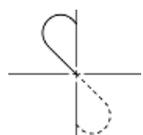
Simétrico no eixo - Y

Selecione .



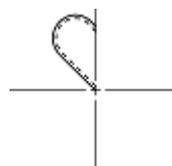
Simétrico no eixo - Y

Selecione .



Simétrico ao ponto

Selecione .



Rotatividade

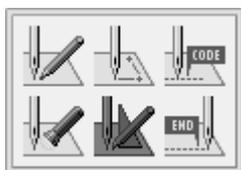
Selecione .

1. Criar o programa para o ponto B.
 => Consulte "Programação ponto a ponto" (página 32) ou "modelo com curvas" (página 23).

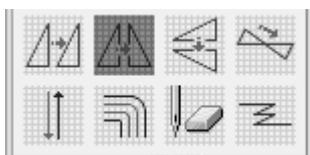
2. Quando o ponto B estiver programado, pressione três vezes.

O número de vezes que deve ser pressionado depende do método de programação.

3. Selecione com e em seguida pressione .



4. Selecione um tipo de modelo simétrico, e pressione .

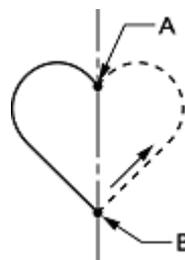


5. Insira o número de limites de alimentação a ser ignorado, e em seguida, pressione.

=> Consulte "Editando o programa atual" (página 61).



6. O ponto de agulha move-se lentamente a partir do ponto B para o ponto A na metade direita e um modelo simétrico é automaticamente programado. Pressione para mover a ponta da agulha mais rápido.

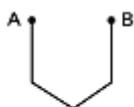


7. Pressione .

8. Realizar as etapas de 5 a 7 de "Procedimento para programação com ícones".

Programando diferentes modelos para execução na sequência (ciclos)

Vários modelos já programados serão executados em sequência. O texto a seguir descreve como programar três modelos em sequência.



Modelo 1



Modelo 2



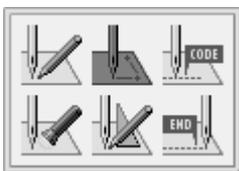
Modelo 3

1. Programar modelo 1.
⇒ Consulte "modelos com linhas retas" (página 24).

2. Pressione quando a ponta da agulha estiver no ponto B do modelo.

O número de vezes que deve ser pressionado depende do método de programação do modelo 1.

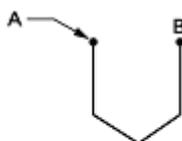
3. Selecione com ,e em seguida pressione .



4. Selecione com ,e em seguida pressione .



5. Movimento o bastidor com . Pressione quando a ponta da agulha estiver no ponto C do modelo.



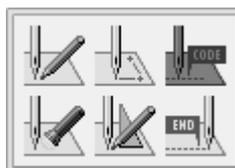
Modelo1



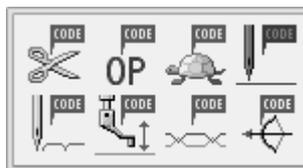
Modelo 2

6. Pressione duas vezes

7. Selecione com ,e em seguida pressione .



8. Selecione com ,e em seguida pressione .



9. Selecione ON / OFF da parada da agulha na parte inferior com , e, em seguida, pressione .



10. Pressione .

11. Programar modelo 2.
⇒ Consulte "modelos com linhas retas" (página 24).

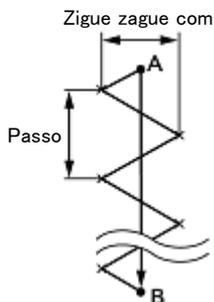
12. Programar modelo 3 da mesma maneira.
⇒ Consulte "modelos com linhas retas" (página 24).

13. Quando o modelo 3 estiver programado, pressione .

14. Realizar as etapas de 5 a 7 de "Procedimento para programação com ícones".

Costura em zigue zague

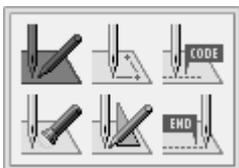
O texto a seguir descreve como programar pontos em zigue zague de modo a que o ponto de início de costura (A) é centrado lateralmente.



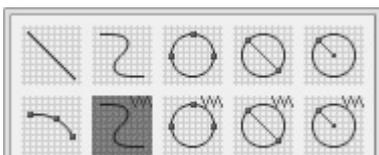
Zigue zague com curvas pode ser programado.

1. Realize os passos de 1 a 3 de "Procedimento para programação com ícones".

2. Selecione com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



3. Selecione com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



4. Selecione com $\triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione .



5. Introduza a largura do zigue zague e o comprimento do ponto, e então pressione .

entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm. Para mudar da entrada do comprimento do ponto para a largura, utilize $\Delta \nabla$



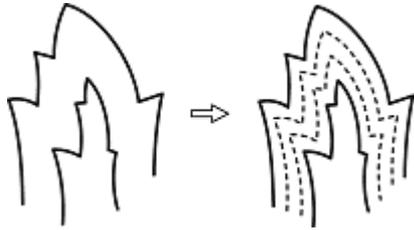
6. Movimente o bastidor com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione quando a ponta da agulha estiver no ponto B do modelo.

Para programar curva zigue zague, repita este passo.

7. Pressione novamente.
8. Pressione três vezes.
9. Realizar o passo 5 a 7 de "Procedimento para programação com ícones".

Múltiplas costuras

O texto a seguir descreve como programar múltiplas costuras.



A programação é possível a partir de uma linha interna ou externa. A costura é realizada na ordem de programação e na direção programada.

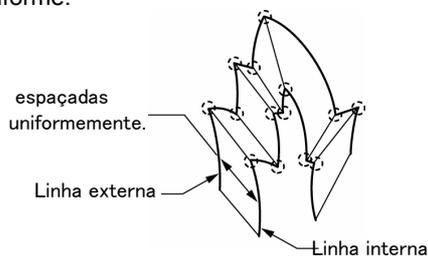
Quando a direção da costura é alterada em um ângulo agudo, fornecer uma divisão na proximidade do ponto de mudança de direção para terminar a costura múltipla em condições relativamente uniformes.

Até 200 pontos podem ser especificados quer interna como externamente. Se você tentar entrar com 201 ou mais pontos, a ponta da agulha volta automaticamente ao ponto anterior. Nesse caso, colocar o ponto de partida do outro lado (externo ou interno) da costura, ou alterar a posição do ponto de entrada ou altera o modelo.

■ Criação de um modelo de costura

1. Criar um modelo com linhas internas e externas para uma costura múltipla.

As duas linhas devem ser espaçadas de maneira uniforme.



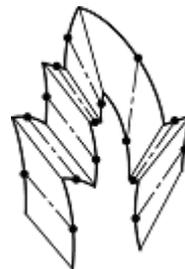
2. Conecte cada ponto de mudança de direção na linha de dentro, com o ponto de mudança de direção referente na linha de fora usando uma linha.

3. Criar pelo menos um ponto entre os pontos de mudança de direção em ambas as linhas (interna e externa), e ligar os pontos em pares nas linhas interna e externa usando uma linha.

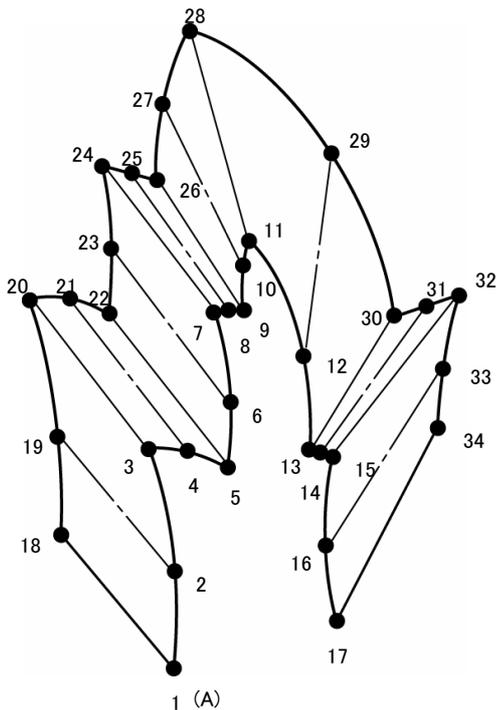
Coloque estes pontos da mesma maneira que na criação de uma curva.

⇒ Consulte "modelos com curvas" (página 25).

Especificar pontos de mudança de direção em pares nas linhas (interna e externa). As linhas devem ser espaçadas uniformemente.

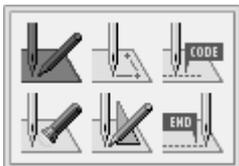


■ Programação de um modelo

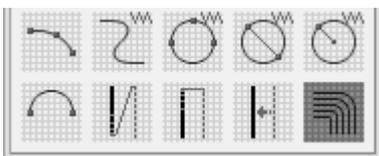


1. Realize os passos de 1 a 3 de "Procedimento para programação com ícones".

2. Selecione com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$,e em seguida pressione .



3. Selecione com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$,e em seguida pressione .



4. Introduza o comprimento do ponto e o número de linhas para uma costura múltipla. Pressione .

Entrar com "020" para tornar o comprimento do ponto 2,0 mm. Alternar campo de entrada do comprimento e entrada do número de linhas usando $\Delta \nabla$.



5. Movimente o bastidor com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione quando a ponta da agulha estiver no ponto 2 do modelo.

6. Movimente o bastidor com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione duas vezes quando a ponta da agulha estiver no ponto 3 do modelo. Pressione duas vezes para criar uma divisão no canto do ângulo agudo do ponto 3. Se a divisão não for feita, o canto será arredondado.

7. Programar os próximos pontos até o ponto 17 com as etapas de programação de curvas.
⇒ Consulte "modelo com curvas" (página 34).

Ao programar uma linha, mova a ponta da agulha do ponto de partida ao ponto final da linha, e pressione duas vezes.

No exemplo, está programada uma costura linear entre os pontos 7 e 9. Certifique-se de programar uma costura linear também para a seção de correspondência entre os pontos 24 e 26.

Para retornar a ponta da agulha, siga os passos abaixo. Voltando ao ponto anterior: Pressione (A agulha não pode ser devolvido para além da divisão anterior.)

(Quando a posição da agulha estiver em uma divisão, não pode ser movida.) Voltando a divisão anterior: Pressione .

Returning to the split before the previous one: Press .

8. Pressione e mova o bastidor com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione quando a ponta da agulha estiver no ponto 18 do modelo.

9. Programar os próximos pontos até o ponto 34 da mesma maneira.

Durante a programação, certifique-se de que os pontos e divisões especificados na linha interna estão emparelhados com os da linha externa respectivamente. Se os pontos internos e externos não estiverem emparelhados, a ponta da agulha volta automaticamente ao ponto anterior. Em tais casos, efetuar a programação novamente.

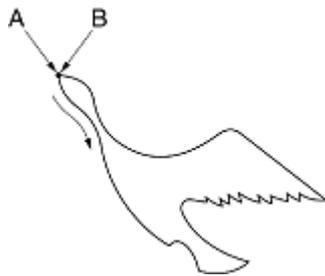
10. Pressione .

11. Pressione .

12. Realizar as etapas de 5 a 7 de "Procedimento para programação com ícones".

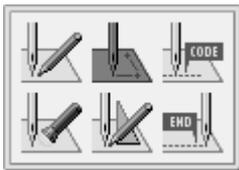
Programação de acordo com traçado do modelo

Execute a programação usando as teclas numéricas e , de modo que a ponta da agulha trace com precisão um modelo. O texto a seguir descreve como realizar programação.



1. Realize os passos de 1 a 3 de "Procedimento para programação com ícones".

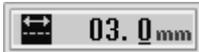
2. Selecione  usando . Pressione .



3. Selecione  usando . Pressione .



4. Pressione  entre com o comprimento do ponto. Para definir o comprimento do ponto 3,0 milímetros, entre com "030".

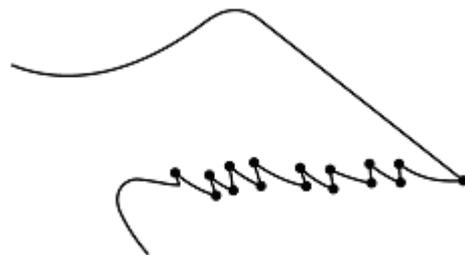


5. Operar a agulha a partir do ponto inicial da costura A, usando , de modo que a sua ponta se mova com precisão seguindo o modelo.

6. Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto B.

7. Pressione  três vezes.

8. Realizar as etapas 5 e 6 de "Procedimento para programação com ícones".



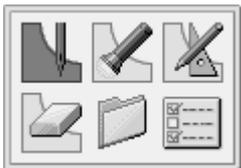
Nota: Nas posições que pretende costurar com cuidado (cantos com ângulo agudo ou peças delicadas), execute a programação usando . Isto irá criar um canto com pontos claros.

Procedimentos para editar programas

O procedimento para modificar o programa usando ícones é o seguinte:

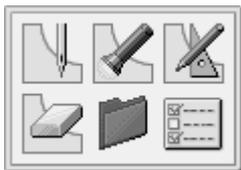
■ 1. Chamando o programa a ser modificado.

1. Na tela do MENU, selecione  e pressione  .
Se a tela de programação não aparecer, aperte  .



O bastidor se moverá para a posição inicial e a tela de programação será exibida.

2. Selecione  com  , e em seguida pressione  .



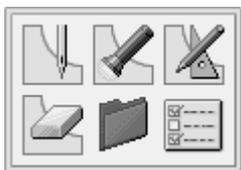
■ 2. Inicie a alteração do programa

Selecione um ícone através de  dependendo da modificação a ser feita no programa. Para detalhes sobre alteração do programa, consulte "Exemplo de edição de programa" (página 37). ■

3. Salvando o programa modificado.

Para obter detalhes sobre as operações, consulte "Salvando programa" (página 131).

1. Select  with  , and then press  .



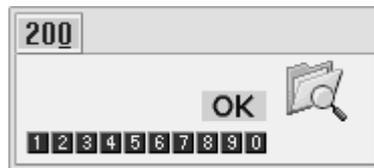
2. Select  with  , and then press  .



3. Confirme  que está selecionado. Pressione  .



4. Entre com um número para selecionar um programa usando as teclas numéricas. Pressione  .



5. Selecione **OK** . Pressione  .

Para exibir a lista de programa, selecione  .
Consulte "Alternar entre mídia" (página 186).

3. Input the program number, and then press  .



4. Selecione caracteres com , e em seguida, pressione  para entrar com os comentários.



5. Selecione "OK" com,  em seguida, pressione .



- 5. Encerrando a programação

Pressione .

Exemplos de edição de programa

Esta seção descreve os métodos de modificação de programa usando exemplos específicos.

Redimensionando um modelo: Página 37

Modificando uma parte do modelo: Página 38

Excluir o primeiro ponto para alterar o ponto de início da costura para a posição do segundo ponto: Página 40

Movendo o ponto de partida da costura: Página 41

Adicionar um novo ponto antes do primeiro ponto no início da costura: Página 42

Adicionar um ponto de fuga antes do ponto de início de costura: Página 43

Movendo o ponto de fuga: Página 45

Excluindo o ponto de fuga: Página 46

Movendo o modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de partida para a costura): Página 47

Movendo o modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de fuga): Página 47

Excluindo parte dos dados durante a programação: Página 49

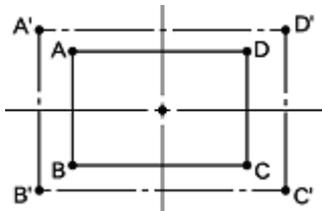
Movendo programa contínuo em paralelo: Página 50

Movendo parcialmente programa contínuo em paralelo: Página 51

Excluindo corte de fio no último ponto: Página 52

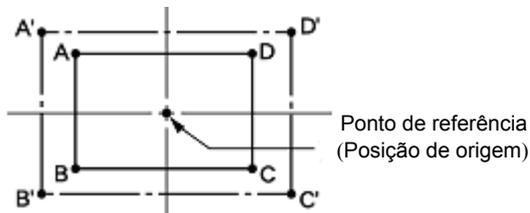
Redimensionar um modelo

Veja a seguir como redimensionar um modelo programado.



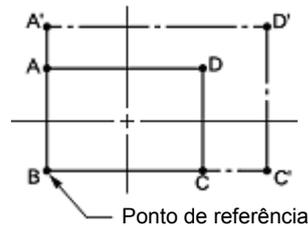
O ponto de referência de redimensionamento pode ser alterado. A direção de ampliação varia dependendo da posição do ponto de referência.

Se o ponto de referência não está determinado, o modelo é redimensionado em função da posição de origem.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

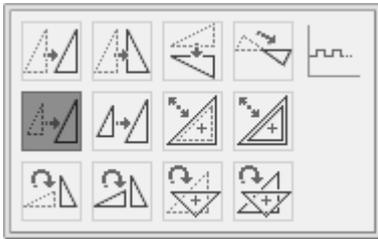
Se o ponto de referência está determinado, o modelo é redimensionado com base no ponto de referência.



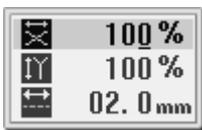
2. Selecione  com  ,e pressione .



3. Selecione  com , e em seguida pressione .



4. Entrada do percentual de redimensionamento para os eixos X e Y.
Para ampliar o modelo em 150%, entre com 150.



5. Introduza o comprimento do ponto, e então pressione .

Para redimensionar o modelo mantendo o tamanho dos pontos original, entre com 0.0.



6. Mova a agulha para o ponto de referência de redimensionamento com .

Ao redimensionar o modelo com base na posição de repouso (home position), não há necessidade de mover a agulha.

7. Pressione .

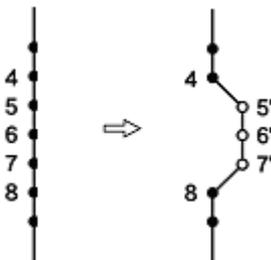
O modelo será redimensionado.

8. Pressione .

9. Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

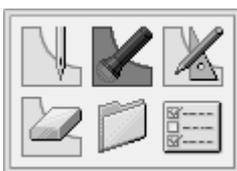
Modificando uma parte do modelo

Parte do modelo programado será alterado. O texto a seguir descreve como modificar 5, 6 e 7 para 5', 6' e 7'.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

2. Selecione  com , e em seguida pressione .



3. Pressione   , e depois pressione .
- O bastidor se move a partir do ponto inicial de cada ponto.

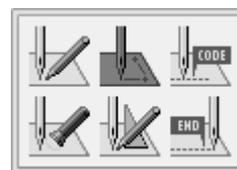


4. Quando a ponta da agulha atingir 4, pressione .

O bastidor pára. Ao retornar a ponta da agulha, insira o número de pontos a serem devolvidos e pressione .

5. Pressione .

6. Selecione  com , e em seguida pressione .

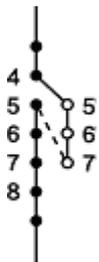


7. Selecione  com , e em seguida pressione .



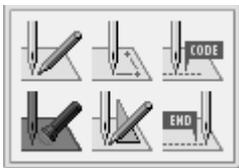
8. Mova o bastidor com , pressione  quando a ponta da agulha estiver em 5'.

9. Programe 6' e 7' como no passo 8.



10. Pressione  duas vezes.

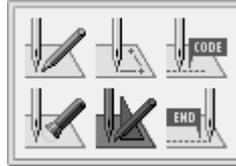
11. Selecione  com , e em seguida pressione .



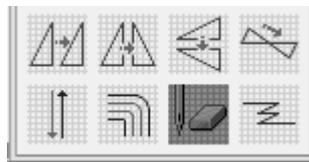
12. Pressione , em seguida pressione  a ponta da agulha se moverá para 5.

13. Pressione .

14. Selecione  com , e em seguida pressione .



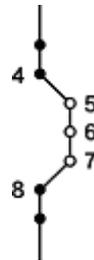
15. Selecione  com , e em seguida pressione .



16. Insira o número de pontos a serem excluídos e pressione .

No exemplo, três pontos à frente serão excluídos. Pressione  .

A ponta da agulha se move para 6, 7 e 8. Pontos 5, 6 e 7 são suprimidos.

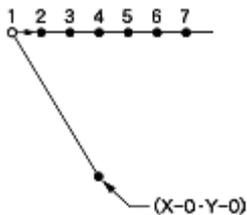


17. Pressione  três vezes.

18. Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

Excluir o primeiro ponto para alterar o início da costura para a posição do segundo ponto

O texto a seguir descreve como excluir o ponto de início de costura de um modelo programado para fazer o segundo ponto como ponto de partida de costura.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

2. Selecione  com , e em seguida pressione .

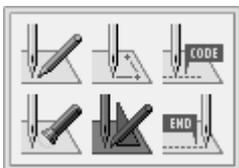


3. Pressione  e depois pressione . O bastidor irá deslocar-se para o ponto de início de costura.

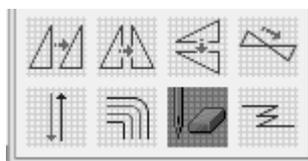


4. Pressione .

5. Selecione  com , e em seguida pressione .

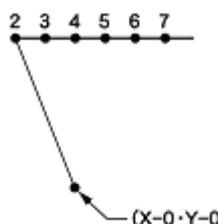


6. Selecione  com , e em seguida pressione .



7. Insira o número de pontos a serem excluídos e pressione .

No exemplo, o círculo branco é o primeiro ponto de costura. A agulha da máquina está no primeiro ponto. Pressione  e  em seguida, a agulha irá mover-se do ponto inicial para o segundo ponto (posição 2).

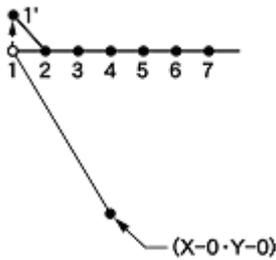


8. Pressione .

9. Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

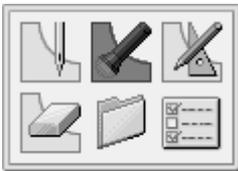
Movendo o ponto de partida da costura

O texto a seguir descreve como mover o ponto de início de costura 1-1'.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

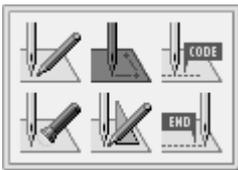
2. Selecione  com , e em seguida pressione .



3. Pressione  e depois pressione . O bastidor irá deslocar-se para o ponto de início de costura.

4. Pressione .

5. Selecione  com , e em seguida pressione .



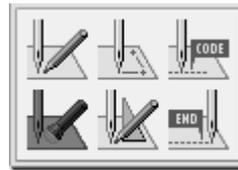
6. Selecione  com , e em seguida pressione .



7. Movimente o bastidor com . Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto 1' da folha modelo. 1' está programado.

8. Pressione  duas vezes.

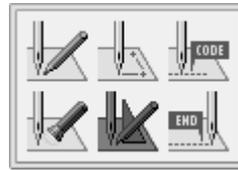
9. Selecione  com , e em seguida pressione .



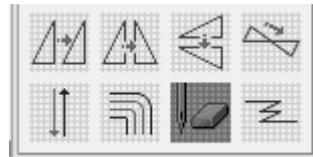
10. Press  and then press . The work clamp moves to the sewing start point.

11. Pressione .

12. Selecione  com , e em seguida pressione .



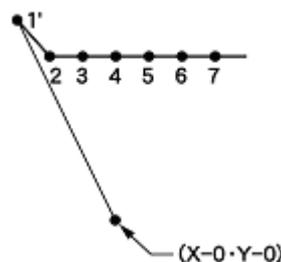
13. Selecione  com , e em seguida pressione .



14. Insira o número de pontos a serem excluídos e pressione .

No exemplo, o círculo branco é o primeiro ponto da costura. A agulha da máquina está no primeiro ponto.

Pressione  e  em seguida, a agulha irá mover-se do ponto inicial para o ponto 1'.



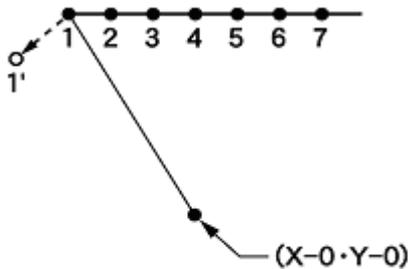
15. Pressione  três vezes

16. Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

Adicionar um novo ponto antes do primeiro ponto no início da costura

Um ponto será adicionado antes do atual ponto de início da costura para torná-lo como ponto de partida de costura.

O texto a seguir descreve como alterar o ponto de início de costura 1 para 1'.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

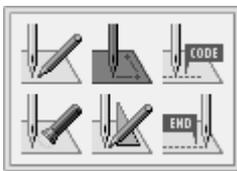
2. Selecione  com , e em seguida pressione .



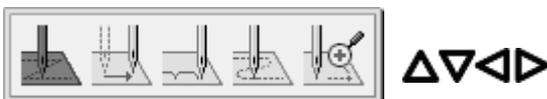
3. Pressione,  e depois pressione  .
O bastidor irá deslocar-se para o ponto de início da costura.

4. Pressione .

5. Selecione  com , e em seguida pressione .



6. Selecione  com , e em seguida pressione .



7. Mover o bastidor de modo que a ponta da agulha esteja no ponto 1' do modelo. Grave as coordenadas (valores de X  e Y ).

8. Pressione .

1' está programado.

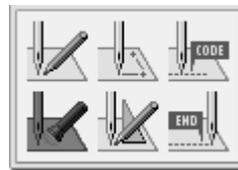
9. Mover o bastidor com  um valor equivalente às coordenadas gravadas no passo 5 na direção oposta, para que a ponta da agulha esteja no ponto 1 da folha do modelo.

10. Pressione .

1' está programado de novo.

11. Pressione  duas vezes.

12. Selecione  com , e em seguida pressione .

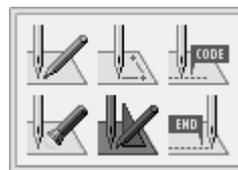


13. Pressione,  e depois pressione .

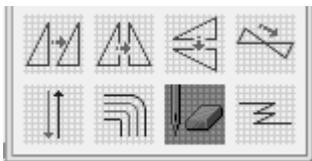
O bastidor irá deslocar-se para o ponto de início da costura.

14. Pressione .

15. Selecione  com , e em seguida pressione .



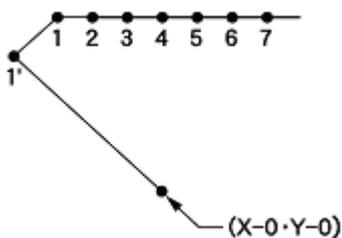
16. Selecione  com , e em seguida pressione .



17. Insira o número de pontos a serem excluídos e pressione .

No exemplo, 1 é o primeiro ponto de costura. A agulha da máquina está no primeiro ponto.

Pressione  e em seguida,  a agulha irá mover-se a partir do ponto inicial para o círculo branco 1'.

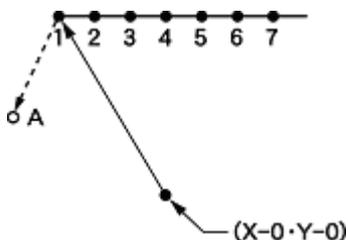


18. Pressione  três vezes.

19. Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

Adicionar um ponto de fuga antes de o ponto de início de costura

O texto a seguir descreve como definir o ponto de fuga "A" antes do ponto de início da costura.



* O ponto de fuga é um ponto provisório fornecido para prevenir que o bastidor toque na agulha ou no calcador quando o bastidor é levantado no ponto inicial.

1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

2. Selecione  com , e em seguida pressione .

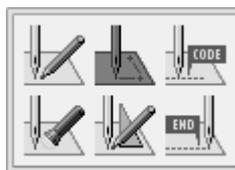


3. Pressione,  e depois pressione .

O bastidor irá deslocar-se para o ponto de início da costura.

4. Pressione .

5. Selecione  com , e em seguida pressione .



6. Selecione  com , e em seguida pressione .



7. Mover o bastidor com  de modo que a ponta da agulha esteja no ponto "A" do modelo. Grave as coordenadas (valores de X  e Y .

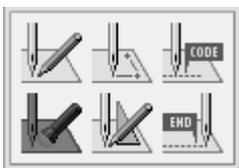
8. Pressione .
"A" está programado agora.

9. Mover o bastidor com  um valor equivalente às coordenadas gravadas no passo 5 na direção oposta, para que a ponta da agulha esteja no ponto 1 da folha do modelo.

10. Pressione .
1 está programado agora.

11. Pressione  duas vezes.

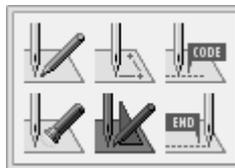
12. Selecione  com , e em seguida pressione .



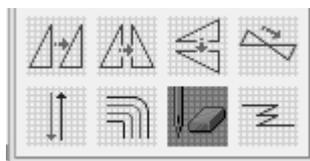
13. Pressione,  e depois pressione . O bastidor desloca-se para o ponto de início da costura.

14. Pressione .

15. Selecione  com , e em seguida pressione .

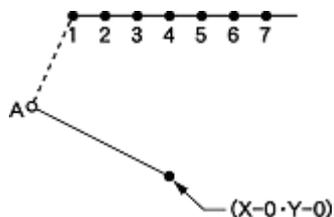


16. Selecione  com , e em seguida pressione .



17. Insira o número de pontos a serem excluídos e pressione .

No exemplo, "1" é o primeiro ponto de costura. A agulha da máquina está no primeiro ponto. Pressione  e em seguida , a agulha irá mover-se a partir do ponto inicial para o círculo branco "A".

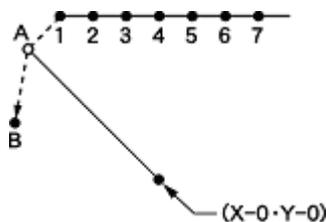


18. Pressione  três vezes.

19. Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

Movendo o ponto de fuga

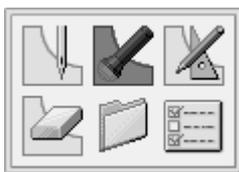
O texto a seguir descreve como mover o ponto de fuga de "A" para "B".



* O ponto de fuga é um ponto provisório fornecido para evitar que o bastidor toque a agulha ou o calcador quando o bastidor é levantado no ponto inicial.

1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

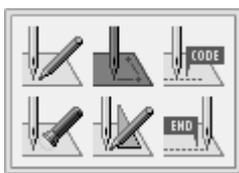
2. Selecione com , e em seguida pressione .



3. Pressione , e em seguida pressione . O bastidor desloca-se para o ponto de fuga.

4. Pressione .

5. Selecione com , e em seguida pressione .



6. Selecione com , e pressione .

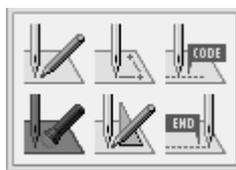


7. Mova o bastidor com . Pressione quando a ponta da agulha estiver no ponto "B" da folha modelo.

"B" está programado.

8. pressione duas vezes.

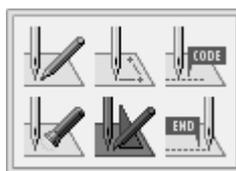
9. Selecione com , e em seguida pressione .



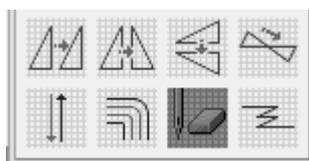
10. Pressione , e a seguir pressione . O bastidor irá deslocar-se para o ponto de início da costura.

11. Pressione .

12. Selecione com , e em seguida pressione .

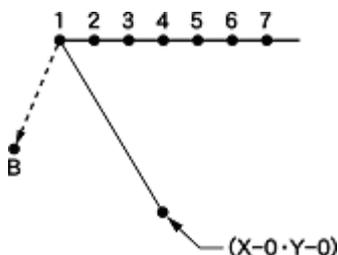


13. Selecione com , e em seguida pressione .



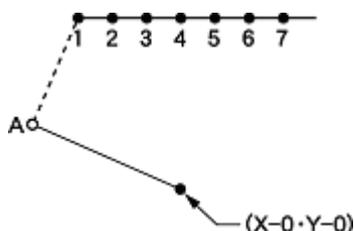
- Insira o número de pontos a serem excluídos e, em seguida pressione  .

No exemplo, "1" é o primeiro ponto de costura. A agulha da máquina está no ponto de partida. Pressione  e  , em seguida, a agulha irá mover-se a partir do primeiro ponto e dirigir-se ao ponto "B".



Excluir o ponto de fuga

O texto a seguir descreve como excluir o ponto de fuga "A".



- Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

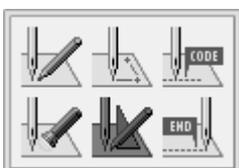
- Selecione  com     , e em seguida pressione  .



- Pressione  , e depois pressione  .
O bastidor irá deslocar-se para o ponto de fuga.

- Pressione  .

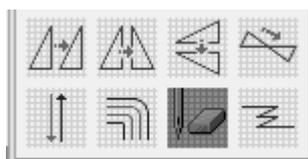
- Selecione  com     , e em seguida pressione  .



- Pressione  três vezes

- Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

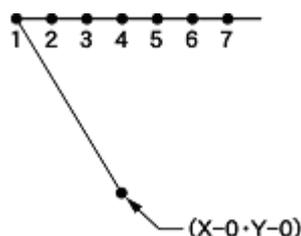
- Selecione  com     , e em seguida pressione  .



- Insira o número de pontos a ser excluído e pressione  .

No exemplo, "1" é o primeiro ponto de costura. A agulha da máquina está no ponto de partida da costura.

Pressione  e  , em seguida, a agulha irá se mover do ponto de partida da costura para o ponto "1".

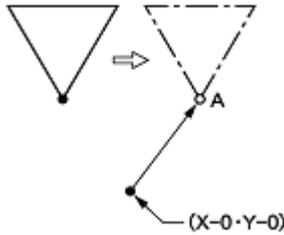


- Pressione  três vezes.

- Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

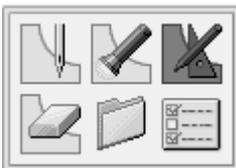
Movendo o modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de partida da costura)

O texto a seguir descreve como mover o modelo em paralelo quando o primeiro ponto é o ponto de partida da costura.

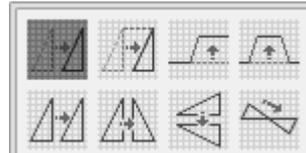


1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

2. Selecione  com , e em seguida pressione .



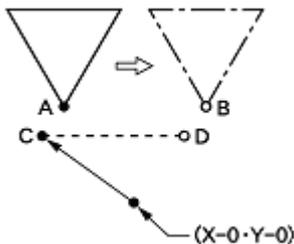
3. Selecione  com , e em seguida pressione .



4. Mova o bastidor com . Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto "A" da folha modelo.
5. Pressione .
6. Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

Movendo o modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de fuga)

O texto a seguir descreve como mover o modelo em paralelo quando o primeiro ponto é o ponto de fuga.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa".

2. Selecione  com , e em seguida pressione .

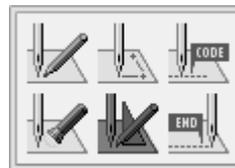


3. Pressione  e depois .

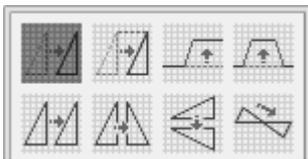
O bastidor irá se mover para o ponto "A".

4. Pressione .

5. Selecione  com , e em seguida pressione .



6. Selecione  com , e em seguida pressione .



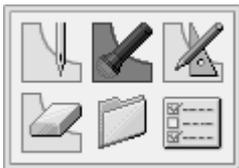
7. Movimente o bastidor com  até que a ponta da agulha atinja o ponto "B" na folha de modelo.

Grave as coordenadas (valores de X  e Y ). Não pressione .

8. Pressione  três vezes.

A ponta da agulha retorna para a posição inicial.

9. Selecione  com , e em seguida pressione .

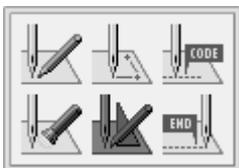


10. Pressione,  e depois pressione .

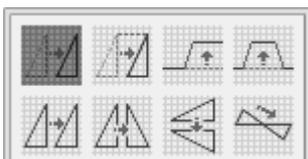
O bastidor irá mover-se para o ponto "C".

11. Pressione .

12. Selecione  com , e em seguida pressione .



13. Selecione  com , e em seguida pressione .



14. Movimente o bastidor com  um valor equivalente do valor da coordenada gravada na etapa 6.

15. Gire a polia com uma mão e coloque uma marcação com a agulha para indicar a posição do ponto "D".

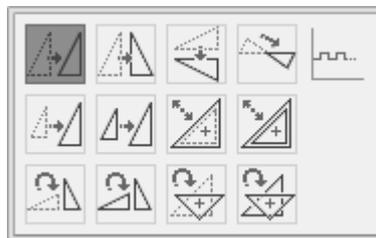
16. Gire a polia com uma mão e mova a agulha para o ponto de início.

17. Pressione  três vezes.

18. Selecione  com , e em seguida pressione .



19. Selecione  com , e em seguida pressione .



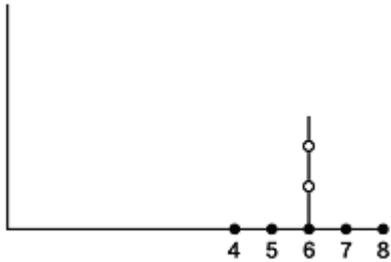
20. Mova o bastidor com . Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto "D" do modelo.

21. Pressione .

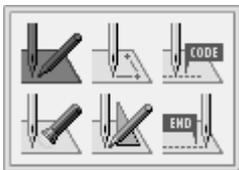
22. Realizar os passos de 3 a 5 de "Procedimento para modificar programa".

Exclusão de uma parte dos dados durante a programação

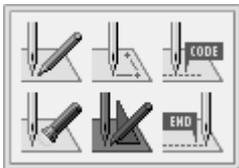
O texto a seguir descreve como eliminar dois pontos (7 e 8) no ponto 8 criando um novo programa.



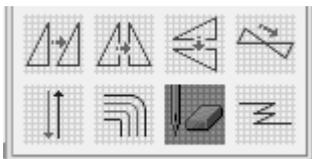
1. Pressione durante a programação para exibir a tela abaixo.



2. Selecione com e em seguida pressione .



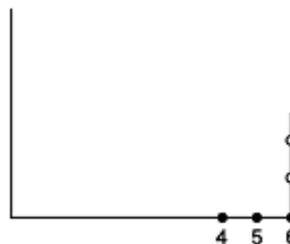
3. Selecione com e em seguida pressione .



4. Insira o número de pontos a ser excluído e pressione .

No exemplo, os dois pontos anteriores são eliminados. Pressione .

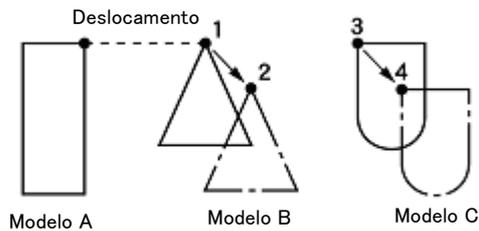
A ponta da agulha se moverá até 6.



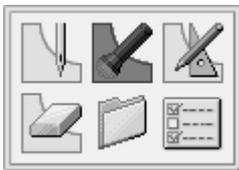
5. Pressione duas vezes
6. Continuar com a programação.

Movendo parte de um programa contínuo em paralelo.

O texto a seguir descreve como mover os modelos B e C em paralelo.



1. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione  .

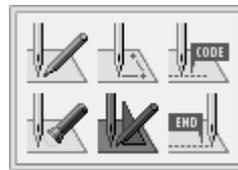


2. Pressione, **9** **9** **9** e depois pressione  . O bastidor irá se mover a partir do ponto inicial por cada ponto.

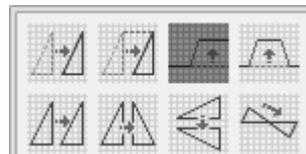


3. Quando a ponta da agulha atingir "1", pressione  . O bastidor pára. Ao retornar a ponta da agulha, insira o número de pontos a serem devolvidos e pressione  .
4. Pressione  .

5. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione  .



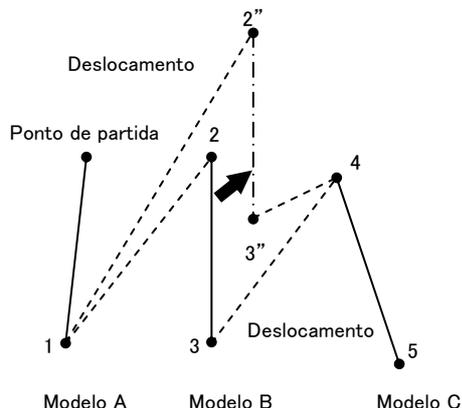
6. Selecione  com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$, e em seguida pressione  .



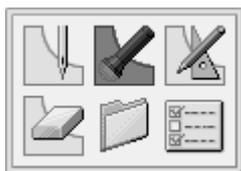
7. Movimente o bastidor com $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione  quando a ponta da agulha estiver em "2".
8. Mover 3 a 4 tal como nos passos 1 a 7.

Movendo parcialmente programa contínuo em paralelo

Mover uma parte de um programa contínuo em paralelo para a posição antes do próximo deslocamento é iniciada. O que se segue descreve como mover único padrão B em paralelo.

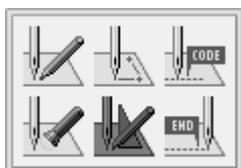


1. Seleccione com ,e em seguida pressione .

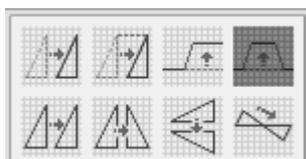


2. Pressione e mova para a posição 2.
O bastidor se moverá a partir do ponto de partida por cada ponto.
3. Pressione .

4. Seleccione com ,e em seguida pressione .

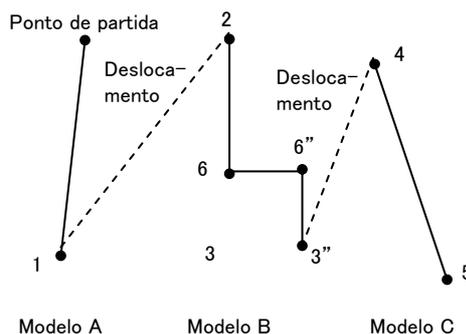


5. Seleccione com ,e em seguida pressione .



6. Movimente o bastidor com . Pressione quando a ponta da agulha estiver em 2.
7. Pressione três vezes

Quando o movimento em paralelo é realizado no meio do programa de costura (6 entre 2 e 3 como no exemplo abaixo), o movimento em paralelo vai até o ponto de início do próximo deslocamento (posição 3): Se a distância de movimento em paralelo é 12,7 milímetros ou menos, o movimento é realizado em paralelo seguindo os dados de ponto e se a distância for superior a 12,7 milímetros, o movimento é feito em paralelo seguindo os dados de deslocamento.



Excluindo corte de fio no último ponto

Excluindo o código de corte de linha depois de introduzir o código final pode cancelar o corte de linha no último ponto.

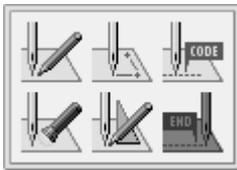
* Para não cortar a linha no último ponto você também pode definir o código final para "115". Neste caso, cada corte de linha, incluindo o da parada de emergência, é cancelado. Faça a seguinte configuração para cancelar o corte de linha no ponto especificado.

■ programação

1. Programar um modelo.

■ Introdução do código final

1. Selecione  com , e em seguida pressione .



2. Selecione o tipo de código final com  e em seguida pressione .

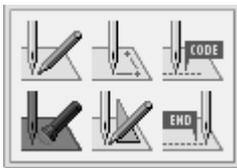
⇒ Consulte "Procedimento para programação com ícones" (página 29).

"111" é selecionado no exemplo. Pressione  e o bastidor retorna para o primeiro ponto (ponto A).



■ Excluindo o código de corte de linha

1. Selecione  com , e em seguida pressione .

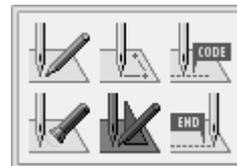


2. Pressione     e, em seguida pressione . O bastidor desloca-se para o último ponto.

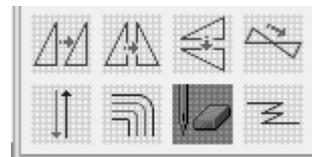
3. Pressione  .

4. Pressione .

5. Selecione  usando , e pressione .



6. Selecione  usando , e pressione .



7. Pressione   para apagar o código de corte de linha.

Ferramentas de criação



Criação de novos modelos

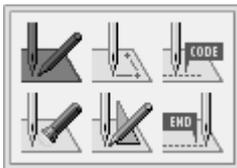
Esta seção mostra os ícones usados para criação e edição de programas (modelos) e descreve como usá-los.

* Para obter detalhes sobre as operações, consulte "Exemplos de programação" (página 23).

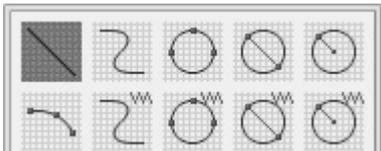


Criando uma linha

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Selecione  e, em seguida, pressione .



3. Introduza o comprimento do ponto, em seguida,  pressione



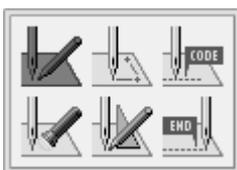
4. Mover a agulha para o ponto seguinte, com  Pressione .



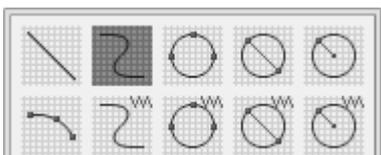
Criando uma curva

Aumente o número de pontos traçados para criar uma curva suave. Estão disponíveis de 1 a 99 pontos para traçagem.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Selecione  e, em seguida, pressione .



3. Insira o comprimento do ponto e, em seguida, pressione .



4. Mova a agulha com  e pressione .

5. Repita o passo 4 até que um modelo desejado seja criado. Quando a ponta da agulha atingir o ponto final, pressione duas vezes .



Verifique se ambos os valores são 0.000,00 milímetros.



Criando um círculo

As três opções a seguir estão disponíveis para a criação de um círculo.



Criando um círculo especificando três pontos na circunferência



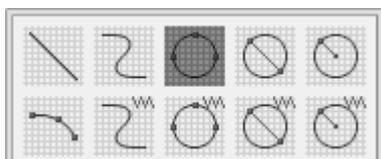
Criando um círculo através de um diâmetro especificado (sentido horário ou anti-horário)



Criando um círculo através de um raio especificado (sentido horário ou anti-horário)

■ Se  é selecionado.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Entre com o comprimento do ponto e a contagem de pontos de sobreposição, e pressione . Os valores de 0 a 9 estão disponíveis para a entrada.



— Comprimento do ponto
— Contagem de pontos para sobreposição de costura.

3. Mova a agulha para o segundo ponto com . Pressione .

4. Mova a agulha para o terceiro ponto com . Pressione .

■ Se   é selecionado

1. Selecione o caminho de entrada da agulha  e a contagem de pontos de sobreposição, em seguida, pressione . Valores de 0 a 9 estão disponíveis para entrada.



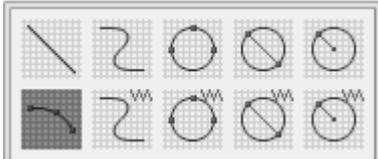
— O caminho da agulha
— Comprimento do ponto
— Contagem de pontos de sobreposição de costura

2. Mover a agulha para um ponto que você deseja definir como o diâmetro ou raio, usando . Pressione .



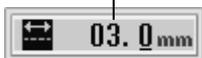
Criando um arco

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Entre com o comprimento do ponto e, em seguida, pressione .

Comprimento do ponto



3. Mova a agulha para o segundo ponto com    . Pressione .

4. Mova a agulha para o terceiro ponto com    . Pressione .



Criando um semi círculo

As duas opções a seguir estão disponíveis para a criação de um semicírculo.

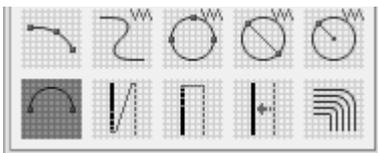


Especificando um diâmetro para a criação de um semicírculo no sentido horário.

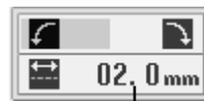


Especificando um diâmetro para criação de um semicírculo no sentido anti-horário.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Selecione o método de criação de um semicírculo e introduza o comprimento do ponto. Pressione .



Comprimento do ponto

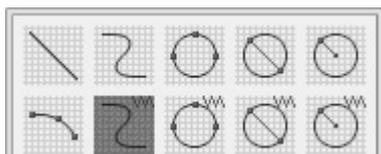
3. Mova a agulha para o ponto final com    . Pressione .

Criando uma costura zigue zague

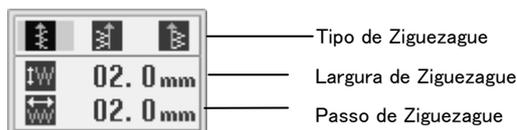
As três opções a seguir estão disponíveis para a criação de um ponto em ziguezague.

-  Criando um ponto em ziguezague de modo que a curva parte do centro da largura do ziguezague.
-  Criando um ponto em ziguezague de modo que a curva parte da extremidade direita da largura do ziguezague.
-  Criando um ponto em ziguezague de modo que a curva parte da extremidade esquerda da largura do ziguezague. Estão disponíveis de 1 a 99 pontos para plotagem.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Entre com um tipo, uma largura e um comprimento (passo) de ziguezague e, em seguida, pressione .



3. Mova a agulha para o segundo ponto com . Pressione .

4. Repetir o passo 3 a um ponto desejado. Quando a ponta da agulha atingir o ponto final, pressione  duas vezes.



Verifique se ambos os valores são 0.000,00 milímetros.

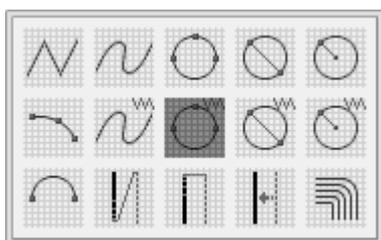
Criando um círculo com ziguezague

As três opções a seguir estão disponíveis para a criação de um círculo em ziguezague.

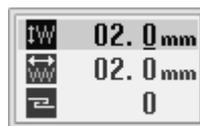
-  Especificando três pontos sobre a circunferência para criar um círculo ziguezague
-  Especificando um diâmetro para criar um círculo ziguezague (sentido horário ou anti-horário)
-  Especificando um raio para criar um círculo ziguezague (sentido horário ou anti-horário)

■ Se é selecionado

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Entre com a largura, comprimento e a contagem de pontos de sobreposição do ziguezague e, em seguida, pressione . Os valores de 0 a 9 estão disponíveis para a entrada.



Largura Zigzag

3. Mova a agulha para o segundo ponto com . Pressione .

4. Mova a agulha para o terceiro ponto com . Pressione .

■ Se   é selecionado

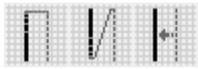
1. Selecione o caminho da agulha  , entre com uma largura e um comprimento de ponto e com a contagem de pontos de sobreposição. Pressione .

Os valores de 0 a 9 estão disponíveis para a entrada.



- Caminho da agulha
- Largura do Ziguezague
- Comprimento do Ziguezague
- Contagem de ponto de sobreposição

2. Mover a agulha com    , para um ponto que você deseja definir como um diâmetro ou raio. Pressione .



Criando uma costura dupla

As três opções a seguir estão disponíveis para a criação de uma costura dupla.



Criação de pontos de costura dupla na direção inversa da costura para o lado esquerdo ou lado direito do caminho



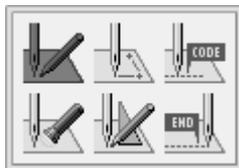
Criação de pontos de costura dupla no mesmo sentido da costura, para o lado esquerdo ou lado direito do caminho



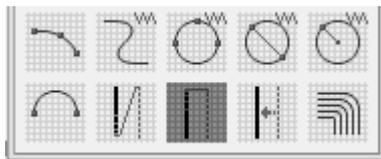
Realização de deslocamento para o lado esquerdo ou direito do caminho de costura.

* Se existirem ângulos agudos ou curvas muito estreitas, a costura dupla pode não ser executada.

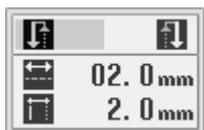
1. Selecione e, em seguida, pressione .



2. Selecione o tipo de costura dupla e, em seguida, pressione .



3. Selecione uma posição onde uma costura dupla será criada, insira o comprimento do ponto e a largura da costura, em seguida, pressione .



Posição onde costura dupla será criada
 Comprimento do ponto
 Largura da costura Dupla

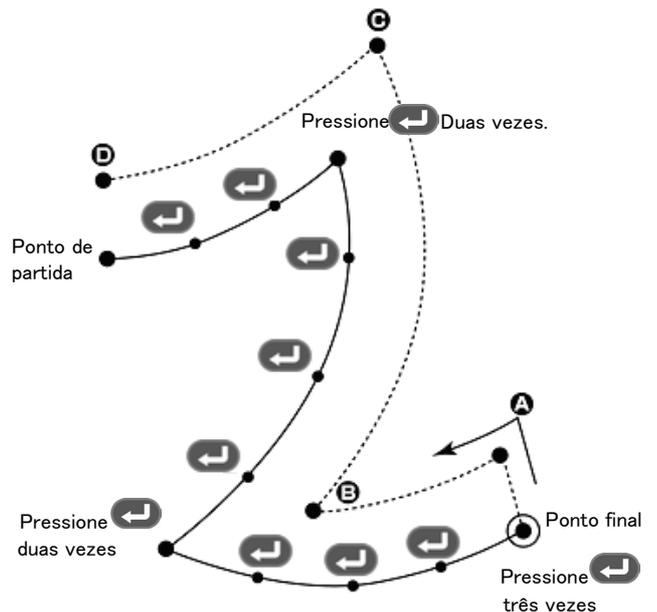
4. Mova a agulha para o próximo ponto com . Pressione .

Pressione duas vezes para mudar a direção da costura.

5. Repita o passo 4 até que a agulha atinja o ponto final e pressione três vezes.

Pressione duas vezes. O cálculo começará. Após o cálculo, pressione novamente.

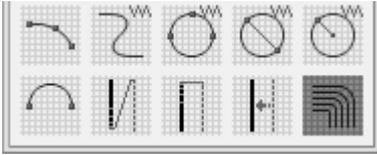
Começar o cálculo da costura dupla de novo. Quando o cálculo é interrompido, a agulha move-se na ordem de A, B, C e D. O programa estará completo quando a agulha chegar até D.





Criando uma costura múltipla

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Insira o comprimento do ponto e do número de linhas para uma costura múltipla, e pressione .



Mova a agulha para o próximo ponto com . Pressione .

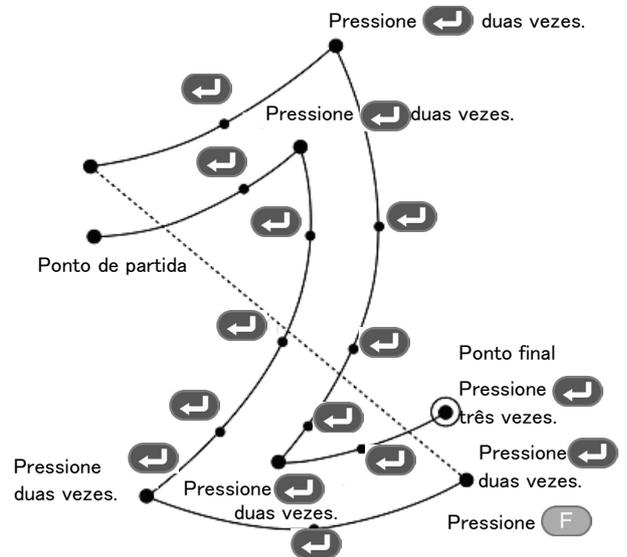
Ao mudar a direção bordando, fornecer uma divisão pressionando .

Pressione  e mova o ponto de agulha a partir da linha interna para a linha externa (ou vice-versa).  Torna-se válida após entrada de uma divisão.

Durante a programação, certifique-se de que os pontos e divisões especificados na linha de dentro estão emparelhados com os da linha externa respectivamente.

3. Repita o passo 3 até que a agulha atinja o ponto final e pressione três vezes .

O cálculo da partida baseado nos dados introduzidos. Após a conclusão do cálculo, a programação está completa.



Criando dados para descida da agulha

Criar dados para descida da agulha para a posição atual da agulha.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Mova a agulha com , para a posição que você deseja definir como posição de entrada da agulha. Pressione .



Criando pontos de deslocamento livre

Criar pontos de deslocamento para mover a agulha para a posição seguinte sem baixar a agulha na posição.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Mover a agulha com  para um ponto que você queira usar como deslocamento. Pressione .



Criando dados para alinhavo

1. Selecione  e, em seguida, pressione  .



2. Mover a agulha para o próximo ponto com    . Pressione  .



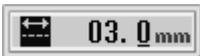
Criando dados por rastreamento

Realizar programação operando as teclas    de modo que a ponta da agulha com precisão acompanhe o traçado da folha modelo.

1. Selecione  e, em seguida, pressione  .



2. Introduza o comprimento do ponto, em seguida, pressione  .



3. Começar a operar a agulha no ponto de início de costura usando    de modo que a ponta da agulha rastreie com precisão a folha modelo.
4. Pressione  quando a ponta da agulha atingir o ponto final da costura.



Verificando a definição do programa e atributos

Consulte "Verificando definições do programa e atributos" (página 68).



Editando o programa atual

Durante ou após a programação a posição da agulha pode ser movida ou copiada. As seguintes opções estão disponíveis como funções de edição.



Movendo dados das posições da agulha depois da posição atual, em paralelo, através de deslocamento.



Movendo dados das posições da agulha depois da posição atual, em paralelo, por costura com o passo especificado.



Movendo dados das posições da agulha depois da posição atual em paralelo.



Movendo dados da posição da agulha especificada, em paralelo.



Copiar repetidamente os dados anteriores sobre as posições da agulha atual e seguintes.



Copiar os dados anteriores simetricamente ao eixo Y na posição da agulha atual e seguintes



Copiar os dados anteriores simetricamente ao eixo Y na posição da agulha atual e seguintes



Copiar os dados anteriores simetricamente a um ponto no atual e as posições seguintes da agulha.



Copiar os dados anteriores no sentido inverso sobre a posição da agulha atual e seguintes.



Mudando o comprimento do ponto ou o número de linhas costura múltipla.



Exclusão de uma parte do programa

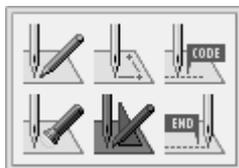


Criando um ponto de parada.

Ajuste a posição da agulha antes de editar.

Consulte "Verificando definições do programa e atributos" (página 68).

Selecione  , e em seguida, pressione  .



■ Se  é selecionado

Ajuste o destino com  , e em seguida, pressione  .

■ Se  é selecionado

1. Introduza o comprimento do ponto, em seguida, pressione .



2. Ajuste o destino com , e, em seguida, pressione .

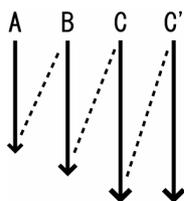
■ Se   é selecionado

Ajuste o destino com , e, em seguida, pressione .

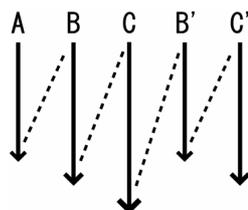
■ Se      é selecionado

Dados separados com deslocamento serão parcialmente copiados.

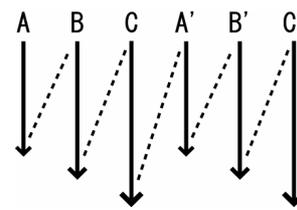
Se o número de deslocamento para ser ignorado é 0 (zero):
Apenas unidade de dados C será copiada.



Se o número de deslocamento para ser ignorado é 1 (um):
Apenas as unidades de dados B e C serão copiadas.



Se o número de deslocamentos para serem ignorados é 2 (dois):
As unidades de dados A, B e C serão copiadas.



1. Insira o número de deslocamentos a serem ignorados. Para ignorar todos os deslocamentos, entre com 99.

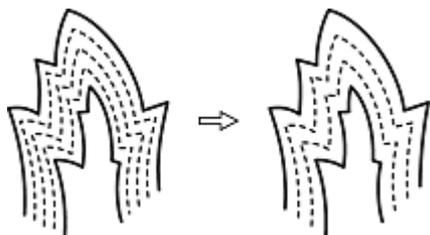


2. Pressione .



■  Modificando o comprimento do ponto ou o número de linhas ou para um ponto de múltipla

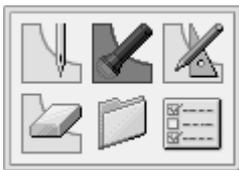
Quando alterar o comprimento do ponto ou o número de linhas para uma costura múltipla, o programa de curva previamente criado poderá ser utilizado.



* Programas criados anteriormente são necessários para modificar programas de múltiplas costuras.

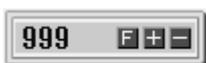
* Os dados de uma múltipla costura salvos em mídia, não podem ser modificados.

1. Selecione  com , e em seguida, pressione .



2. Selecione   , e em seguida, pressione .

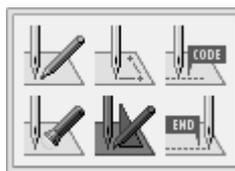
O bastidor se move a partir do ponto inicial em cada costura.



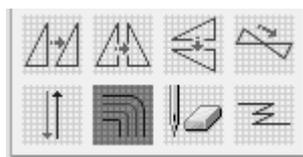
O bastidor se move. Quando a ponta da agulha estiver no ponto de partida de cada costura múltipla, você poderá parar pressionando .

3. Pressione .

4. Selecione , e em seguida, pressione .



5. Selecione , e em seguida, pressione .



6. Introduza o comprimento do ponto e o número de linhas, e pressione .



O cálculo será executado com base nos dados de entrada. Quando o cálculo termina, a ponta da agulha se move para o ponto final para uma múltipla costura.

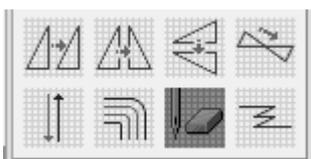


Exclusão de parte dos dados atuais

Preajuste a posição da agulha para o primeiro ou último ponto de uma parte a ser excluída.

Consulte "Verificando definições do programa e atributos" (página 68).

1. Selecione , e em seguida, pressione .



2. Introduza a quantidade de pontos para apagar.



3. Pressione  para entrar com o número de pontos para apagar após a posição atual da agulha. Pressione  para entrar com o número de pontos para apagar antes da posição atual da agulha.

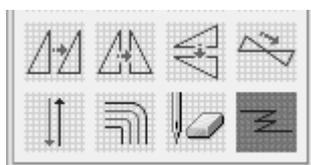
Os dados correspondentes serão excluídos.



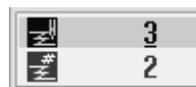
Criando um arremate

Criando dados de arremate.

1. Selecione , e em seguida, pressione .



2. Entre com o número de pontos do arremate e número de repetição do arremate. Pressione .



Por exemplo, 3 é o número de pontos do arremate e 2 é o número de vezes que o arremate irá se repetir.

A máquina irá executar 3 pontos para trás e 3 pontos para frente, sem pausa, a partir da posição atual da agulha.



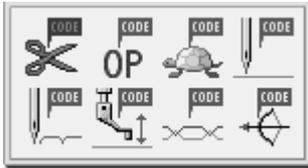
Criação de código



Fazendo o corte de linha

Você poderá especificar se a máquina irá fazer o corte de linha ou não.

1. Selecione , e em seguida, pressione .



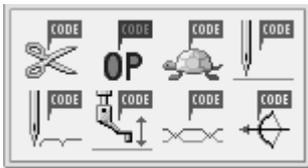
2. Use  para especificar se máquina irá fazer o corte de linha ou não e, em seguida, pressione .



Estabelecer opção de saída

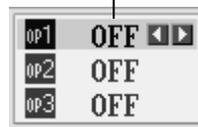
Opção de saída Flip/Flop é possível.

1. Selecione , e em seguida, pressione .



2. Selecione a opção de saída Flip/Flop com , e em seguida, pressione .

ON: A opção de saída é Flip/Flop
OFF: A opção de saída não é Flip/Flop



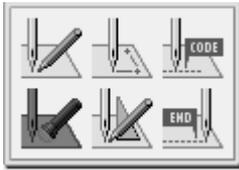
Costura em baixa velocidade

Através desse comando você pode reduzir a velocidade de costura.

As cinco configurações de costura de baixa velocidade a seguir estão disponíveis.

- | | |
|------------------------|---|
| 0 (Baixa velocidade 0) | A velocidade de costura não será reduzida. (Usado para cancelar outras opções.) |
| 1 (Baixa velocidade 1) | A velocidade máxima de costura será ajustada para 1200 rpm ou menos. |
| 2 (Baixa velocidade 2) | A velocidade máxima de costura será ajustada para 800 rpm ou menos. |
| 3 (Baixa velocidade 3) | A velocidade máxima de costura será ajustada para 600 rpm ou menos. |
| 4 (Baixa velocidade 4) | A velocidade máxima de costura será ajustada para 400 rpm ou menos. |

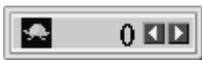
1. Ajuste a posição da agulha com  o primeiro ponto da parte que costura em baixa velocidade está definido.



2. Selecione  e, em seguida, pressione .



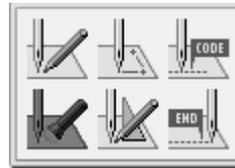
3. Selecione uma opção de costura em baixa velocidade com .



4. Pressione .

5. Pressione .

6. Ajuste a posição da agulha com  o ponto em que configuração de costura em baixa velocidade é cancelada.



7. Pressione .

8. Selecione um código de costura de baixa velocidade como no passo 2, e em seguida, pressione .

9. Selecione baixa velocidade "0" com .



10. Pressione .

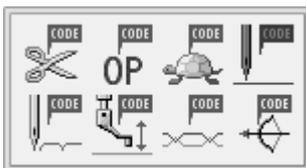


Criação de dados de divisão

Especifique pontos de interrupção para costurar uma série de modelos diferentes.

Para mais informações, consulte "Programando modelos para execução em seqüência" (página 30).

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Use  para especificar se a agulha irá parar na extremidade inferior ou não, e em seguida, pressione .

ON: A agulha pára na extremidade inferior. Corta de linha não é realizado.

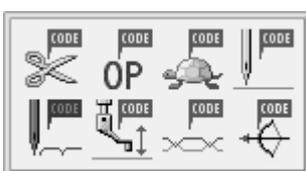
OFF: A agulha pára na extremidade superior. Corte de linha é realizado.



Alinhavo

Alinhavo pode ser inserido.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



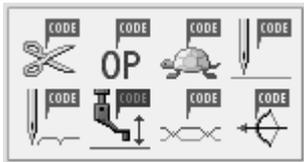
2. Use  para selecionar ON / OFF e, em seguida, pressione .



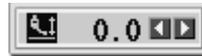
Modificando a altura do calcador

A altura do calcador pode ser alterada. Valores de altura de -10,0 até 10,0 estão disponíveis para entrada. Introduzir 00, cancela a definição para a altura do calcador.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Pressione a altura do calcador e depois pressione .

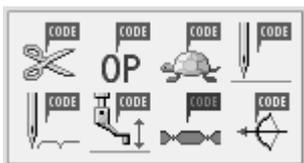


Modificando a tensão da linha

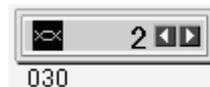
A tensão da linha pode ser alterada.

Níveis de tensão da linha 0-9 estão disponíveis para entrada.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Entre com um nível de tensão de linha e, em seguida, pressione .



Exibe o valor de ajuste da máquina de costura quando a máquina de costura está conectada.



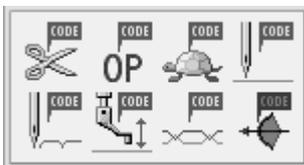
Inserindo o disparador

Entrar com o disparador para a opção de saída estendida.

Ajuste a posição da agulha antes de introduzir o gatilho e definição do atributo.

Consulte "Verificando definições do programa e atributos" (página 68).

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



3. Mova o cursor com   em seguida, use   para especificar se deseja parar a máquina ou não.



2. Insira o número de opção de saída.
Para obter o número de opção de saída, consulte "Estabelecer opção de saída" (página 64).

ON: A agulha pára na extremidade superior, sem corte de linha, e é reiniciado após a saída da opção estendida.
OFF: Costura não pára.

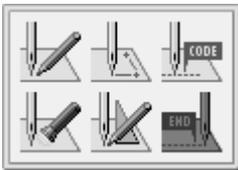


Finalizando a programação

Quando a programação estiver terminada, entre com um código de finalização..
Os seis códigos de finalização seguintes, estão disponíveis.

- 111 Final normal.
- 112 Define a velocidade de costura a 1200 rpm ou mais baixo.
- 113 Não faz operação limpa-fio.
- 114 Define a velocidade de costura a 1200 rpm ou inferior sem corta-fio.
- 115 Fazendo limpeza sem corte de linha
- 116 Fixa a velocidade de costura a 1500 rpm ou mais baixo.

1. Selecione  e, em seguida, pressione .



2. Selecione um código com  e, em seguida, pressione .





Verificando as definições e atributos do programa.

É possível verificar a configuração do programa e definição dos atributos.

Os seguintes itens são exibidos.

Tipo de dados

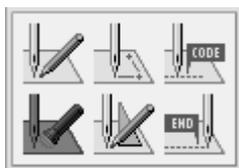
- Costura
- Deslocamento
- Corta-fio
- Alinhavo
- * Opção de saída
- * Baixa velocidade
- * Divisionamento
- * Altura do calcador
- * Tensão de linha
- * Disparador

Entre para confirmar a contagem de pontos.

Exibe detalhes dos dados.

Com relação aos itens de tipo de dados marcados com *, você pode definir seus atributos.

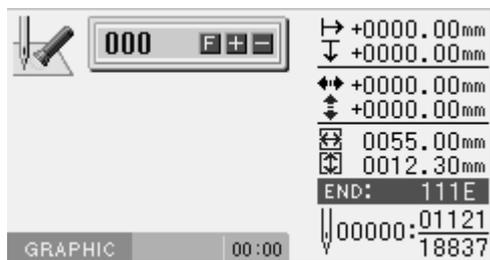
Selecione ou e, em seguida, pressione .



Checando cada costura

Pressione **+** para mover para a frente, e pressione **-** para mover para trás.

As etapas da agulha em cada ponto e as configurações dos dados serão exibidos.

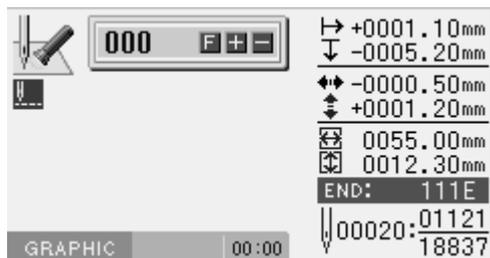


Verificando uma série de pontos automaticamente

1. Introduza a quantidade de pontos para mover.



2. Pressione **+** para mover a agulha para a frente, e pressione **-** para movê-lo para trás. A agulha se move de acordo com a contagem de entrada, eo ajuste dos dados é exibida. Input "999" para verificar todos os pontos.



Pulando

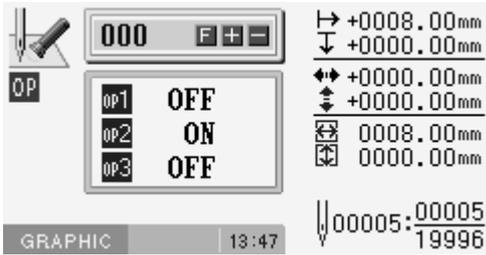
1. Introduza a contagem de ponto no destino.
2. Pressione **F**, e em seguida, pressione **+** para mover a agulha para a frente ou **-** para movê-la para trás.

Saltos da costura de acordo com a contagem de pontos inserida.

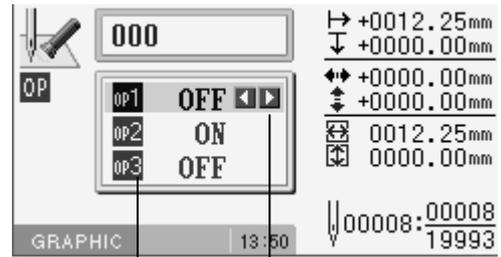
Entre com "999" para pular a costura para o ponto final ou para um ponto de interrupção.

■ Definindo os atributos

1. Mova a agulha para a posição que você deseja aplicar o comando e, em seguida, pressione . Aparece a tela de definição do atributo.



2. Defina o atributo. (Exemplo: a opção de saída)



Opção de saída
Use  para selecionar.

3. Pressione  depois de definir.
A tela retorna à tela de confirmação.



Edição de programa

Edite um programa recuperado ou criado.

As seguintes opções estão disponíveis como funções de edição.



Movendo modelo em paralelo (Altera o ponto de partida de costura.)



Movendo modelo simetricamente em relação ao eixo "Y"



Movendo modelo simetricamente em relação ao eixo "X"



Movendo modelo simetricamente a um ponto



Redimensionando um modelo



Copiando e redimensionando um modelo



Redimensionando modelo por ponto central.



Copiando e redimensionando modelo por ponto central



Rotacionando um modelo (no sentido horário ou anti-horário)



Copiando e rotacionando um modelo (no sentido horário ou anti-horário)



Rotacionando modelo por ponto central (sentido horário ou anti-horário)

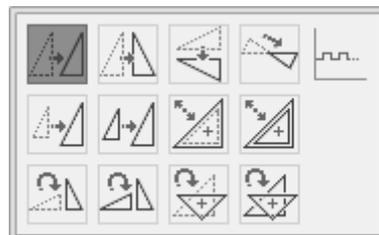


Copiando e rotacionando modelo por ponto central (sentido horário ou anti-horário)

1. Selecione  e, em seguida, pressione  .



2. Selecione uma função de edição e, em seguida, pressione  .



Se  é selecionado (**movendo um modelo em paralelo**)

1. Ajustar o movimento na direção X / Y com  2. Pressione  .

Se  é selecionado (**movendo o modelo simetricamente**)

1. Pressione .

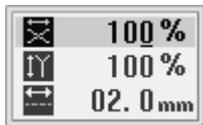
O modelo é movido simetricamente em função do ponto de partida de costura.

Se  é selecionado (**redimensionando um modelo**)

1. Introduza uma escala de redimensionamento na direções X e Y e comprimento do ponto.

Redimensionamento da escala entre 0 e 400% está disponível.

Se o comprimento do ponto é 0,0, o modelo será redimensionado com o mesmo número de pontos dos dados originais.



2. Pressione .

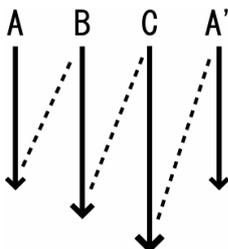
3. Mova a ponta da agulha para o ponto de referência de redimensionamento com .

4. Pressione .

Se  é selecionado (**copiando e redimensionando um modelo**)

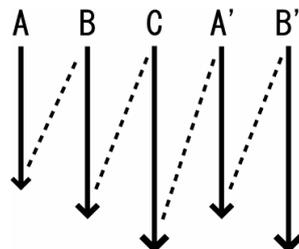
Blocos de dados separados com dados de deslocamento são redimensionados e copiados.

Se o número de limites de deslocamento para ser ignorado é 0:



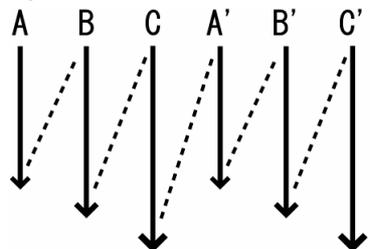
Unidades de dados A será copiada. A' torna-se programa de divisão".

Se o número de limites de deslocamento para ser ignorado é 1:



Unidades de dados A e B serão copiadas. A' e B' tornam-se programas de divisão".

Se o número de limites de deslocamento para ser ignorado é 2:



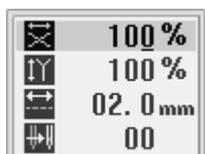
Unidades de dados A, B e C serão copiadas. A', B' e C' tornam-se programas de divisão".

1. Introduza uma escala de redimensionamento na direções X e Y, comprimento do ponto, e o número de limites de deslocamento para ignorar.

Redimensionamento de escala entre 0 e 400% está disponível.

Se o comprimento do ponto é 0,0, o modelo será redimensionado com o mesmo número de pontos dos dados originais.

Insira 99 como o número de limites de deslocamento para ignorar todas as divisões.



2. Pressione .

3. Mova a ponta da agulha para o ponto de referência de redimensionamento com .

Ao utilizar a posição inicial como ponto de referência, não há necessidade de seguir este passo.

4. Pressione  os dados copiados são adicionados como dados de divisão.

Se  é selecionado (**redimensionando modelo por ponto central**)

1. Introduza escala de redimensionamento nas direções X e Y e comprimento do ponto.

Redimensionamento de escala entre 0 e 400% está disponíveis.

Se o comprimento do ponto é 0,0, o modelo será redimensionado com o mesmo número de pontos dos dados originais.



2. Pressione .

Se  é selecionado (**copiando e redimensionando modelo por ponto central**)

1. Introduza escala de redimensionamento nas direções X e Y e comprimento do ponto.

Redimensionamento de escala entre 0 e 400% está disponíveis.

Se o comprimento do ponto é 0,0, o modelo será redimensionado com o mesmo número de pontos dos dados originais.



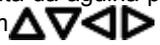
2. Insira o número de limites de deslocamento a ser ignorado, e em seguida, pressione .

Para o método de ignorar todos os limites de deslocamento, consulte "Se  for selecionado" (página 72).

Se  é selecionado (**rotacionando modelo, sentido horário ou anti-horário**)

1. Introduza sentido de rotação e ângulo de rotação, e pressione .

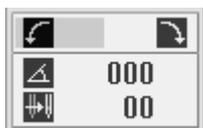


2. Mova a ponta da agulha para o ponto de referência de rotação com . Pressione .

Se  é selecionado (**copiando e rotacionando modelo, sentido horário ou anti-horário**)

1. Introduza sentido de rotação, ângulo de rotação e número de limites de deslocamento para ignorar. Pressione .

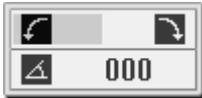
Para o método de ignorar todos os limites de deslocamento, consulte "Se  for selecionado" (página 72).



2. Mova a ponta da agulha para o ponto de referência de rotação com . Pressione .

Se  é selecionado (**rotacionando modelo por um ponto central**)

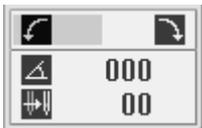
1. Introduza sentido de rotação e ângulo de rotação.
Pressione .



Se  é selecionado (**copiando e rotacionando modelo por um ponto central**)

1. Introduza sentido de rotação, ângulo de rotação e número de limites de deslocamento a ignorar.
Pressione .

Para o método de ignorar todos limites de deslocamento, consulte "Se  for selecionado" (página 72).

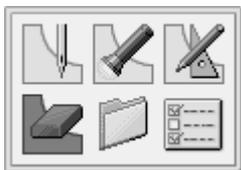


Excluindo programa que está sendo criado / editado.

Excluir programa que está sendo editado.

1. Pressione  ou  para exibir a tela de programação.

2. Selecione  e, em seguida, pressione .



Aparece a tela de confirmação.

3. Pressione  para apagar o programa e, em seguida, pressione  para cancelar este comando.

Programando com comandos

Chaves de comando

Pressionando combinações de teclas específicas na máquina permite a programação. Estas combinações de teclas são chamadas de 'comandos'. Este capítulo descreve o método de programação com comandos.

* Diferente de programação com comandos, a programação com ícones também é possível. Mantendo  pressionado, permite aos usuários alternar entre o modo de programação com ícones e o modo de programação com comandos.

⇒ Consulte "Programação com Ícons" (página 13).

Chaves para serem utilizadas

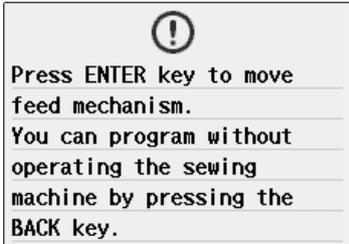


Tela de programação

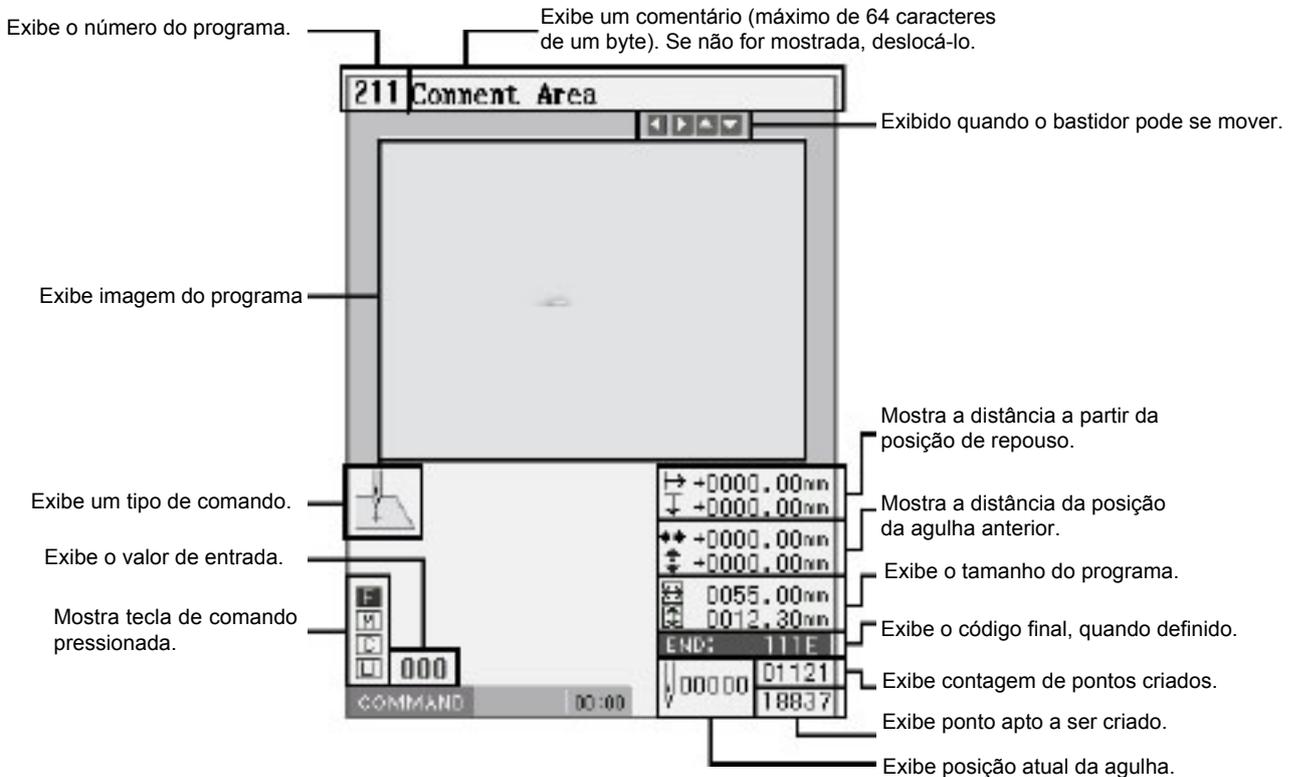
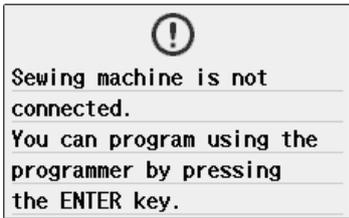


Na tela do menu, selecione o ícone PROGRAM e pressione [↩] para exibir a tela de programação. Se a tela não for exibida, mantenha pressionado [↩].

* Quando a seguinte mensagem for exibida, pressione [↶] para programar sem operar a máquina de costura..



* Quando a seguinte mensagem for exibida, pressione [↵] para programar sem operar a máquina de costura..



Descrição dos comandos

Movendo a ponta da agulha

- ○ ○ + Prosseguindo por ○ ○ ○ pontos
- ○ ○ - Retornando por ○ ○ ○ pontos
- 9 9 9 + Prosseguindo para o ponto final
- 9 9 9 - Retornando ao primeiro ponto
- F ○ ○ ○ + Prosseguindo saltando ○ ○ ○ pontos
- F ○ ○ ○ - Retornando saltando ○ ○ ○ pontos
- F 9 9 9 + Saltando para o ponto final (não aplicável na posição inicial)
- F 9 9 9 - Saltando para o primeiro ponto
- R Retornando para a posição inicial

Programação

- | | | |
|-------|----------|--|
| Linha | ○ ○ ○ LI | Criando uma linha (entre com o comprimento do ponto em ○ ○ ○) |
|-------|----------|--|
- | | | |
|-------|---------|--|
| Curva | ○ ○ ○ M | Criando uma curva (entre com o comprimento do ponto em ○ ○ ○) |
|-------|---------|--|
- | | | |
|--|---------|------------------------------|
| | 7 8 9 L | Finalizar entrada para curva |
|--|---------|------------------------------|
- | | | |
|--|----------|---|
| | 2 0 ○ LI | Criando um círculo especificando 3 pontos na circunferência (entre com a contagem de pontos em sobreposição ○) |
|--|----------|---|
- | | | |
|--|----------|--|
| | 2 1 ○ LI | Especificar um diâmetro para criar um círculo no sentido horário (entre com a contagem de pontos em sobreposição ○) |
|--|----------|--|
- | | | |
|---------|----------|---|
| Círculo | 2 2 ○ LI | Especificar um diâmetro para criar um círculo no sentido anti-horário (entre com a contagem de pontos em sobreposição ○) |
|---------|----------|---|
- | | | |
|--|----------|--|
| | 2 3 ○ LI | Especificar um raio para criar um círculo no sentido horário (entre com a contagem de pontos em sobreposição ○) |
|--|----------|--|
- | | | |
|--|----------|---|
| | 2 4 ○ LI | Especificar um raio para criar um círculo no sentido anti-horário (entre com a contagem de pontos em sobreposição ○) |
|--|----------|---|
- | | | |
|------|----------|---|
| Arco | 3 0 0 LI | Criar um arco especificando três pontos |
|------|----------|---|
- | | | |
|-------------|----------|---|
| Semicírculo | 3 1 0 LI | Criar um semicírculo no sentido horário |
|-------------|----------|---|
- | | | |
|--|----------|---|
| | 3 2 0 LI | Criar um semicírculo no sentido anti-horário. |
|--|----------|---|
- | | | |
|--|---------|--|
| | 7 ○ ○ M | Criar um ponto em ziguezague (Depois de introduzir a largura do ziguezague ○ entre com o passo ○ do ponto em ziguezague e finalize em ○ ○ ○ M) |
|--|---------|--|
- | | | |
|------------|---------|---|
| Ziguezague | 7 8 7 L | Realizar um ponto em ziguezague no lado direito do caminho de costura |
|------------|---------|---|
- | | | |
|--|---------|--|
| | 7 8 8 L | Realizar um ponto em ziguezague no lado esquerdo do caminho de costura |
|--|---------|--|
- | | | |
|--|---------|---|
| | 7 8 9 L | Realizar um ponto em ziguezague simétrico ao caminho de costura |
|--|---------|---|
- | | | |
|--------|---------|---|
| Ciclos | 2 2 0 L | Parar a agulha na extremidade superior no ciclo |
|--------|---------|---|
- | | | |
|--|---------|---|
| | 2 2 1 L | Parar a agulha na extremidade inferior no ciclo |
|--|---------|---|
- | | | |
|--|---------|----------------------------|
| | 9 0 2 M | Entrar com ampliação (× 2) |
|--|---------|----------------------------|
- | | | |
|---------------------|---------|----------------------------|
| Escala de ampliação | 9 0 5 M | Entrar com ampliação (× 5) |
|---------------------|---------|----------------------------|
- | | | |
|--|---------|-----------------------------|
| | 9 1 0 M | Entrar com ampliação (× 10) |
|--|---------|-----------------------------|

Costura dupla	<input type="text" value="2"/> <input type="text"/> <input type="text" value="M"/>	Cria uma costura dupla no sentido inverso do caminho da costura (Entre com a largura do ponto duplo no <input type="text"/> <input type="text"/>).
	<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="L"/>	Cria uma costura dupla no lado direito do caminho da costura.
	<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="L"/>	Cria uma costura dupla no lado esquerdo do caminho da costura
Costura paralela	<input type="text" value="3"/> <input type="text"/> <input type="text" value="M"/>	Cria uma costura paralela na mesma direção que o caminho da costura (entre com a largura da costura <input type="text"/> <input type="text"/> em paralelo).
	<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="L"/>	Cria uma costura paralela no lado direito do caminho da costura.
	<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="L"/>	Cria uma costura paralela no lado esquerdo do caminho da costura
Deslocamento	<input type="text" value="4"/> <input type="text"/> <input type="text" value="M"/>	Cria uma costura com deslocamento (Entre com a largura do deslocamento <input type="text"/> <input type="text"/>).
	<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="L"/>	Cria uma costura com deslocamento no lado direito do percurso da costura.
	<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="L"/>	Cria uma costura com deslocamento no lado esquerdo do caminho da costura
Alinhavo	<input type="text" value="F"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="L"/>	Cria dados de divisão depois de criar dados de alinhavo.
	<input type="text" value="F"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="L"/>	Cria dados de alinhavo.
Deslocamento livre	<input type="text" value="F"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="L"/>	Especificando pontos de divisão (para costurar diferentes modelos separadamente em uma seqüência) após deslocamento.
	<input type="text" value="F"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="L"/>	Movendo-se em paralelo para deslocamento.
Costura múltipla	<input type="text" value="5"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="M"/>	
	<input type="text" value="5"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text" value="M"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>
Traçado	<input type="text" value="5"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text" value="L"/>	Criação de dados traçando sobre uma folha de modelo.

Edição de programa

<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="M"/>	Mover um modelo simétrico em relação ao eixo Y
<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="M"/>	Mover um modelo simétrico em relação ao eixo X
<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="M"/>	Mover um padrão simétrico por um ponto.
<input type="text" value="5"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text" value="M"/>	Repetir uma costura múltipla (Entrar com número de linhas para costura múltipla em <input type="text"/> <input type="text"/>).
<input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="M"/>	Rotacionar um modelo no sentido horário.
<input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="M"/>	Rotacionar um modelo no sentido anti-horário
<input type="text" value="6"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="M"/>	Copiar um modelo rotacionando no sentido horário.
<input type="text" value="6"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="M"/>	Copiar um modelo rotacionando no sentido anti-horário
<input type="text" value="8"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="M"/>	Redimensionar um modelo (Entrar com a ampliação na direção X <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text" value="F"/> e na direção Y <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text" value="M"/>)
<input type="text" value="9"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="M"/>	Copiar e redimensionar um modelo (Entrar com a ampliação na direção X <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text" value="F"/> e na direção Y <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text" value="M"/> .)
<input type="text" value="3"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="L"/>	Repetir cópia
<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="L"/>	Copiar um modelo simetricamente a um ponto
<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="L"/>	Copiar um modelo simetricamente ao eixo X.
<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="L"/>	Copiar um modelo simetricamente ao eixo Y.
<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="L"/>	Copiar no sentido inverso.

7 7 7 L Movendo dados em paralelo antes da posição atual da agulha (alterar os dados de quantidade de movimento da posição da agulha)

LI 7 7 7 L Movendo dados em paralelo após a posição atual da agulha (usando dados de descida da agulha na posição atual)

Definir atributos

1 **L** Definir o número de limites de deslocamento a ser ignorado (0 a 99)

2 3 0 L Parar a agulha na extremidade superior (apenas quando a agulha está na posição de divisão)

2 3 1 L Parar a agulha na extremidade inferior (apenas quando a agulha está na posição de divisão)

6 6 6 L Definir a velocidade máxima de costura a 400 rpm ou inferior

6 6 7 L Definir a velocidade máxima de costura a 1200 rpm ou inferior

6 6 8 L Definição da velocidade máxima de costura a 800 rpm ou inferior

6 6 9 L Definição da velocidade máxima de costura a 600 rpm ou inferior

6 6 0 L Cancelamento da baixa velocidade

7 7 1 L Ligar opção de saída 1

7 7 2 L Ligar opção de saída 2

7 7 3 L Ligar opção de saída 3

7 7 0 L Desligar todas as opções de saída

9 0 0 L Cancelar ajuste da altura do calcador

9 **L** Ajustar a altura do calcador (Entrada da altura do calcador 00-99 em).

9 8 0 L Não cortar linha para deslocamento (somente quando a posição da agulha está no deslocamento)

9 8 1 L Cortar linha para deslocamento (somente quando a posição da agulha está no deslocamento)

9 9 0 L Cancelar definição de dados de alinhavo

Excluindo programas

2 2 2 R Excluir todos os dados

C **+** Excluir dados de costura

C **-** Excluir dados antes da costura

Finalizando a programação

1 1 1 E Finalização normal

1 1 2 E Fixar a velocidade de costura a 1200 rpm ou inferior

1 1 3 E Realizar função limpa-fio

1 1 4 E Fixar a velocidade de costura a 1200 rpm ou inferior sem limpa-fio

1 1 5 E Não realizar corte de linha

1 1 6 E Fixar a velocidade de costura a 1500 rpm ou inferior

Outras operações



Voltando à tela do menu principal



Mudar o tamanho de exibição de uma imagem

(Mantenha esta tecla pressionada para mudar para o modo de comando)



Ligar (desligar) o programador



Cancelamento de comando

Procedimentos para programação com comandos

Veja a seguir os procedimentos para a programação com comandos.

1. Visualização da tela de programação

Pressione . Na tela do menu, selecione . Pressione  para exibir a tela de programação.

Se a tela não for exibida, mantenha pressionado .

O bastidor se move para a posição inicial e a tela de programação será exibida.

2. Posicionando a ponta da agulha da máquina no primeiro ponto da folha modelo

Mova o bastidor usando , quando a ponta da agulha estiver no primeiro ponto da folha modelo, Pressione .



O primeiro ponto está programado e aparecerá a seguinte tela.



3. Criação de programa

Insira um comando dependendo da sua finalidade para a criação de programa para o modelo que você deseja criar. O programa estará disponível até a exclusão. Para obter detalhes sobre a criação de programas, consulte "Exemplos de programação" (página 82) / "Programação" (página 106).

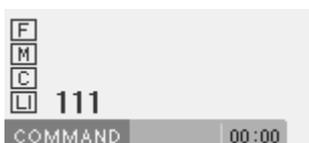
4. Introdução de um código final

Quando a programação estiver terminada, entre com um código de finalização do funcionamento da máquina. Os seis códigos finais seguintes 111-116 estão disponíveis, cada um dos quais estão definidos como se mostra na tabela abaixo. Programas com nenhum código de finalização não estará disponível na máquina. Para evitar que programas incompletos sejam usados por engano, você pode optar por não definir um código de finalização.

	Finalização normal.
	Fixar a velocidade de costura em 1200 rpm ou inferior.
	Realizar função limpa-fio
	Fixar a velocidade de costura em 1200 rpm ou inferior, sem limpa-fio.
	Não realizar corte de linha.
	Fixar a velocidade de costura em 1500 rpm ou inferior.

1. Entre com um código de finalização.

 é selecionado no exemplo.



O bastidor retorna para o primeiro ponto.

5. Salvando o programa criado

Especifique o número do programa no painel de operação e pressione o botão de leitura / gravação para gravar em uma mídia.

Para mais detalhes sobre as operações, consulte o Capítulo 6 "Salvando programa" (página 131).

6. Encerrando a programação

Pressione  .

Exemplos de programação

Esta seção descreve os métodos de programação usando exemplos específicos.

Programação de modelo detalhado ponto a ponto:
Página 83.

Modelo com linhas: Página 83
Modelo com curvas: Página 84
Costura dupla: Página 85

Costura contínua com o bastidor na posição inicial após corte de fio: Página 86

Alinhavo: Página 87

Modelo simétrico: Página 88

Programação de múltiplos modelos, dividindo cada um na seqüência (ciclos): Página 89

Costura em zigue zague: Página 90

Costuras múltiplas: Página 91

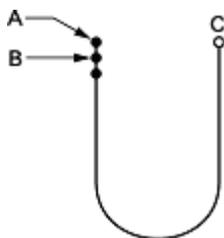
Programação através de roteamento de um modelo impresso (traçado): Página 93

* Para mais informações sobre as funções e operações de cada comando, consulte "Programação" (página 106).

* No exemplo de programação, o ponto A na ilustração é o primeiro ponto de costura.

Programação ponto a ponto

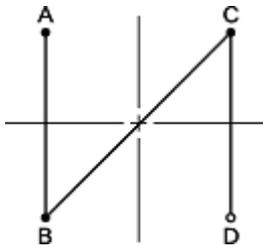
O que se segue descreve como executar a programação para cada ponto de acordo com a folha do modelo.



1. Realize os passos 1 e 2 de "Procedimento para programação com o comando".
2. Mova o bastidor com  . Pressione  quando a ponta da agulha estiver em B.
3. Create the program to point C as in step 2.
4. Carry out steps 4 to 6 of "Procedure for programming with command".

Programar um modelo detalhado para cada costura (entrada ampliada)

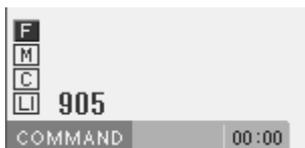
Use "entrada ampliada" para programar com precisão um modelo de ponto por ponto detalhado. O que se segue descreve como programar o modelo abaixo ampliando-o cinco vezes. (Esta função só está disponível quando o bastidor está na posição inicial. Quando não estiver na posição inicial, pressione **R** para movê-lo até lá.)



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para a programação com o comando".

2. Pressione **9 0 5 M**.

9 é o comando para a entrada ampliada. Entre com a ampliação (02, 05, 10) em .



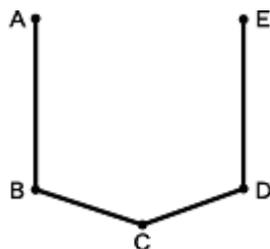
3. Mova o bastidor com **Δ▽◀▶**. Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver em B.

4. Criar um programa para os pontos C e D como no passo 3.

5. Realizar as etapas de 4 a 6 de "Procedimento para a programação com o comando".

Modelo com linhas

O texto a seguir descreve como programar um modelo com linhas.



1. Realizar todas as etapas até a etapa 2 do "Procedimento para a programação com o comando".

2. Introduza o comprimento do ponto.

3,0 milímetros é introduzido no exemplo.

Entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm.



3. Pressione **LI**.

Para alterar o comprimento do ponto, especifique o valor do ajuste antes de pressionar **LI**.

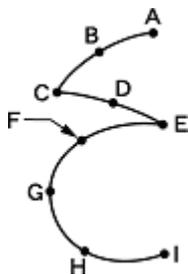
4. Mova o bastidor com **Δ▽◀▶**. Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver em B.

5. Criar um programa para os pontos C, D, e E conforme descrito nas etapas 3 e 4.

6. Realizar as etapas de 4 a 6 de "Procedimento para a programação com o comando".

Modelo com curvas

O texto a seguir descreve como programar um modelo com curvas.



Certifique-se de pressionar **7 8 9 L** para fazer uma divisão em um ponto de canto C ou E. Se a divisão não for feita, o canto será arredondado.

Quando a divisão é feita



Quando a divisão NÃO é feita

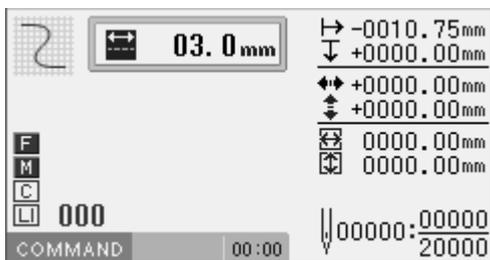


Fazendo mais pontos intermediários, tais como pontos B, D, F, G, H pode-se criar curvas mais suaves.

1. Realize os passos 1 e 2 de "Procedimento para programação com o comando".
2. Introduza o comprimento do ponto e, em seguida pressione **M**. 3,0 milímetros é introduzido no exemplo. Entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm.



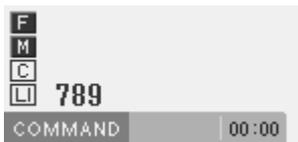
3. Mova o bastidor com **Δ▽◀▶**. Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver em B.



4. Mova o bastidor com **7 8 9 L** quando a ponta da agulha estiver em C.

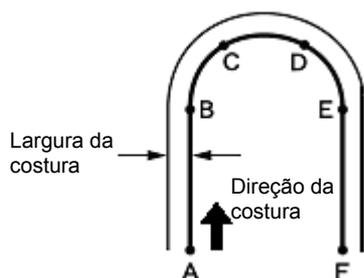
Ponto C torna-se uma curva fechada. Os pontos A a C estão programados.

5. Pressione **M**.
Para alterar o comprimento do ponto, especifique o valor do ajuste antes de pressionar **M**.
6. Mova o bastidor com **Δ▽◀▶**. Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver em D.
7. Repita a etapa 6 e crie um programa para apontar E.
8. Pressione **7 8 9 L** como na etapa 4.
Os pontos C e E estão programados.
9. Criar um programa para o ponto I de uma maneira semelhante.
10. Quando o ponto estiver programado, pressione **7 8 9 L** novamente.
11. Realizar as etapas de 4 a 6 de "Procedimento para a programação com o comando".



Costura dupla

Use "costura dupla" para programar duas linhas paralelas. O texto a seguir descreve como programar uma costura dupla à esquerda da direção da costura.



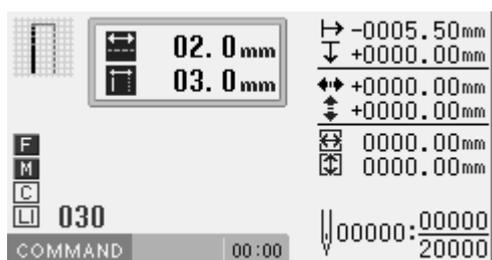
Certifique-se de pressionar **7 8 9 L** a um ponto B ou E onde a linha muda para a curva.

Colocar mais pontos intermediários, tais como pontos C e D podem criar curvas mais suaves.

1. Realize os passos 1 e 2 de "Procedimento para programação com o comando".
2. Pressione **2 3 0** e, em seguida, pressione **M**.
2 é o comando para a costura dupla. Coloque a largura da costura dupla no 3,0 milímetros é introduzido no exemplo.

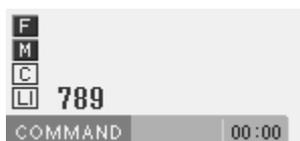


3. Introduza o comprimento do ponto e pressione **M**. 3,0 milímetros é introduzido no exemplo. Entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm.

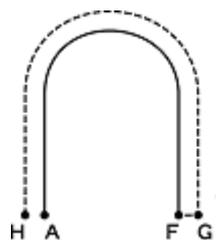


4. Programa de pontos B, C, D e E.

5. Quando o ponto E estiver programado, pressione **7 8 9 L** novamente para fazer uma divisão.



6. Programe o ponto F.
7. Quando o ponto F estiver programado, pressione **7 8 9 L** novamente.
8. Após pressionar **L**, entre com o código de finalização. A agulha move-se para os pontos F, G e H.



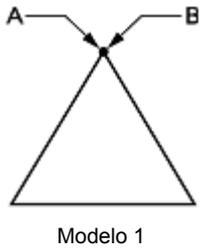
9. Realizar as etapas de 5 e 6 de "Procedimento para a programação com o comando".

Costura contínua com o bastidor na posição inicial após corte de linha (deslocamento)

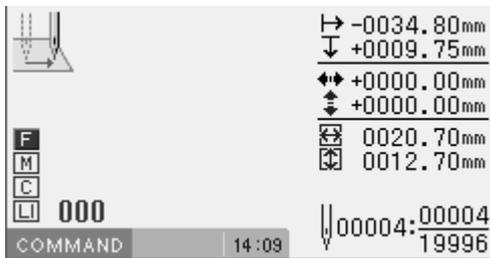
Definir o "deslocamento" para continuar a costura com o bastidor em posição após corte de fio. O texto a seguir descreve como programar o modelo 2 com um deslocamento após o modelo 1.



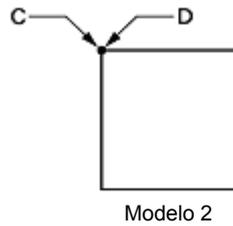
1. Realizar todas as etapas até a etapa 2 do "Procedimento para a programação com o comando".
2. Programar modelo 1.
Consulte "modelos com linhas" (página 83).



3. Pressione **F**, após a entrada do ponto B.



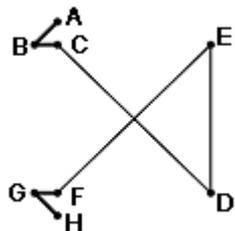
4. Movimente o bastidor com **Δ▽◀▶**, Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver no ponto C folha modelo



5. Programar modelo 2.
Consulte "modelos com linhas" (página 83).
6. Realizar as etapas de 4 a 6 de "Procedimento para a programação com o comando".

Alinhavo

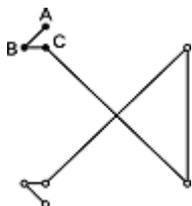
O texto a seguir descreve como programar alinhavo do ponto C ao F.



1. Realize os passos 1 e 2 de "Procedimento para programação com o comando".

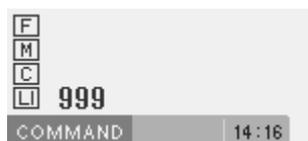
2. Movimente o bastidor com:  .

Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto B.



3. Program ponto C como no passo 2.

4. Pressione     . Entrada do comando alinhavo.



5. Movimente o bastidor com  .

Pressione  quando a ponta da agulha estiver no ponto D do modelo.

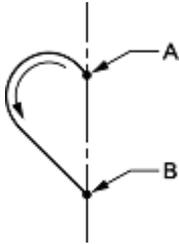
6. Programe os pontos E e F como nas etapas 4 e 5.

7. Programe os pontos G e H como no passo 2.

8. Realize os passos 4 e 6 de "Procedimento para a programação com o comando".

Modelo simétrico

Ao programar um modelo simétrico, programa um modelo de referencia e, em seguida, selecione um tipo de modelo simétrico. O texto a seguir descreve como programar um modelo simétrico em relação ao eixo Y.

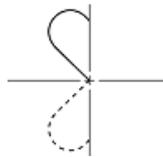


Tipo de modelo simétrico



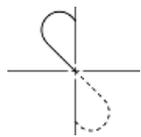
Simétrico ao eixo Y

Use o comando **4 4 2 L**



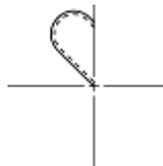
Simétrico ao eixo X

Usar o comando **4 4 1 L**



Simétrico ao ponto

Usar o comando **4 4 0 L**



Rotatividade

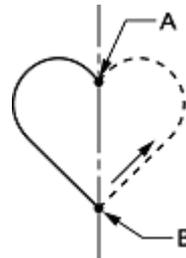
Usar o comando **4 4 3 L**

1. Realize os passos 1 e 2 de "Procedimento para programação com o comando".
2. Criar um programa para o ponto B. Consulte "Programar modelo detalhado ponto a ponto" (página 83) ou "modelo com curvas" (página 84).
3. Pressione **4 4 2 L**.

Introduza o simétrico para o eixo de comando Y.



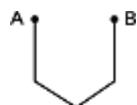
4. O ponto de agulha move-se lentamente a partir do ponto B para o ponto A na metade direita e um modelo simétrico é automaticamente programado. Pressione **+** para mover a ponta da agulha mais rápido.



5. Realizar as etapas de 4 a 6 de "Procedimento para a programação com o comando".

Programação de múltiplos modelos, dividindo cada um na sequência (ciclos)

Vários modelos estão programados com divisão em sequência. O texto a seguir descreve como programar três modelos para execução em sequência.



Modelo 1



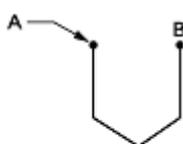
Modelo 2



Modelo 3

1. Realize os passos 1 e 2 de "Procedimento para programação com o comando".
2. Programa modelo 1.
Consulte "modelo com linhas" (página 83).
3. Movimente o bastidor com .
Pressione **F** quando a ponta da agulha estiver no ponto B da folha modelo.
4. Movimente o bastidor com .
Pressione **6 6 6 L** quando a ponta da agulha estiver no ponto C da folha modelo.

Para trocar o modelo, pressione o botão de elevação do bastidor e substitua o modelo.
5. Programar o modelo 2 da mesma maneira.
Consulte "modelo com linhas" (página 83).
6. Programar o modelo 3 da mesma maneira.
Consulte "modelo com linhas" (página 83).
7. Realizar as etapas de 4 a 6 de "Procedimento para a programação com o comando".



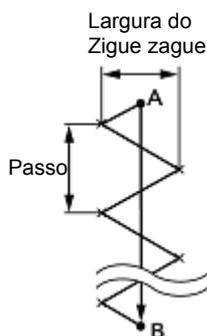
Modelo 1



Modelo 2

Costura zigue zague

O texto a seguir descreve como programar costura em zigue zague de modo a que o ponto de início de costura (A) está centrado lateralmente.



Costura com curvas em zigue zague também são programáveis.

1. Realize os passos 1 e 2 de "Procedimento para programação com o comando".

2. Pressione **7 3 0** e em seguida pressione **M**.

7 **0** **M**

Costura.

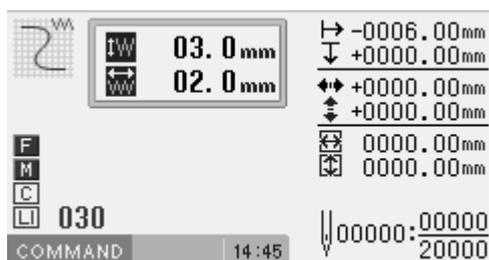
Entre com a largura da costura zigue zague em



3. Entre com o comprimento do ponto e, em seguida, pressione **M**.

3,0 milímetros é o comprimento no exemplo.

Entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm.

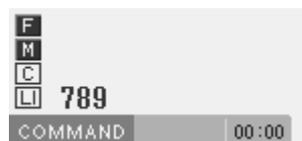


4. Movimente o bastidor com **Δ▽◀▶**.

Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver no ponto B da folha modelo.

5. Pressione **7 8 9 L**.

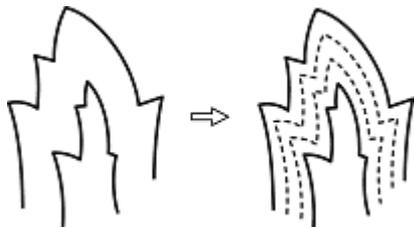
Costura em zigue zague, com a mesma largura para a esquerda e para a direita está programada.



6. Realizar as etapas de 4 a 6 de "Procedimento para a programação com o comando".

Múltiplas costuras

O texto a seguir descreve como programar múltiplas costuras.



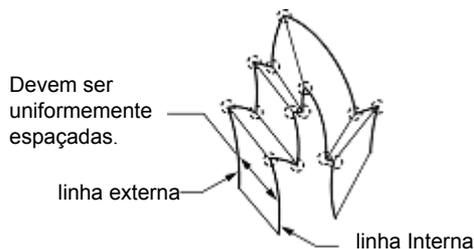
A programação é possível a partir de uma linha de cada lado de dentro ou de fora. A costura é realizada na ordem de programação e na direção programada.

Quando a direção da costura é alterada em um ângulo agudo, fornecer uma divisão na proximidade do ponto de mudança de direção para terminar a costura múltipla em condições relativamente uniformes.

Até 200 pontos podem ser especificados quer para o interior ou o exterior. Se você tentar entrar com 201 ou mais pontos, a ponta da agulha volta automaticamente ao ponto anterior. Nesse caso, começar os pontos a partir do outro lado (interno ou externo) da costura, ou alterar a posição do ponto de entrada ou o modelo.

Criando um modelo de costura

1. Criar um modelo que combina as linhas externas e internas para uma costura múltipla.
As duas linhas devem ser espaçadas uniformemente.

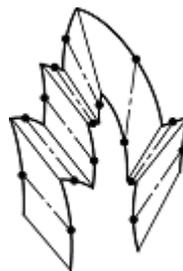


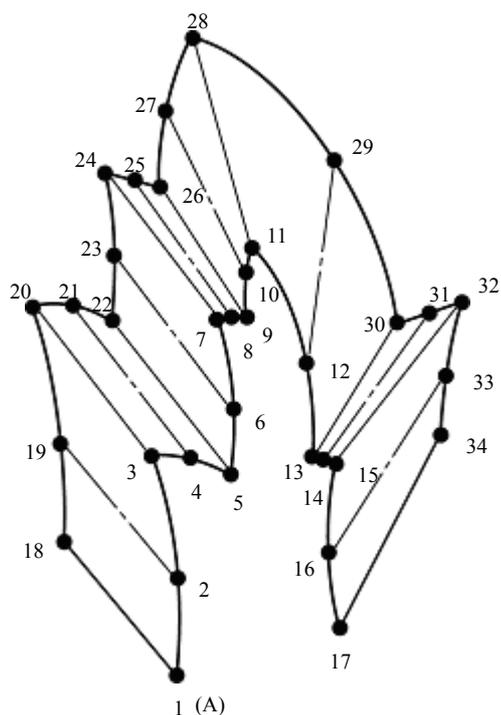
2. Ligue os pontos de mudança de direção em pares nas linhas internas e externas usando uma linha.

3. Criar pelo menos um ponto entre os pontos de mudança de direção em ambas as linhas (internas e externas), e ligar os pontos em pares ao longo das linhas internas e externas usando outra linha.

Coloque estes pontos da mesma maneira como a criação de uma curva.
Consulte "modelo com curvas" (página 84).

Especificar os pontos de mudança de direção em pares nas linhas internas e externas. As linhas devem ser uniformemente espaçadas.





1. Realize os passos 1 e 2 de "Procedimento para programação com o comando".
2. Pressione **5 0 0**, e em seguida pressione **M**.



3. Movimento o bastidor com **ΔΔΔΔ**. Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver no ponto 2 da folha modelo.
4. Movimento o bastidor com **ΔΔΔΔ**. Pressione **7 8 9 L** quando a ponta da agulha estiver no ponto 3 da folha modelo.

Não se esqueça de pressionar **7 8 9 L** e acrescentar uma divisão no canto, como o ponto 3. Se a divisão não for feita, o canto será arredondado.

5. Programar os pontos seguintes observando-se o ponto 17 com as etapas de programação curva.

Quando houver uma seção na linha, mova o ponto de divisão da agulha para a próxima divisão, e pressione

7 8 9 L.

No exemplo, está programada uma costura linear entre os pontos 7 e 9. Certifique-se também de programar uma costura linear para a seção de correspondência entre os pontos 24 e 26.

Para retornar a ponta da agulha, siga os passos abaixo. Voltando ao ponto anterior: Pressione **0 -** (A agulha não pode ser devolvido para além da divisão anterior)

Voltando a divisão anterior: Pressione **1 -** (Quando a posição da agulha está a uma separação, ele não pode ser movido.)

Retorne uma divisão anterior: Pressione **2 -**.

6. Pressione **F** e movimento o bastidor com **ΔΔΔΔ**. Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver no ponto 18 do modelo.
7. Programar os pontos seguintes ao ponto 34 da mesma maneira.

Durante a programação, certifique-se de que os pontos e divisões especificados na linha interna estão emparelhados, respectivamente, com os da linha externa.

Se existirem quaisquer pontos ou fendas que não estão emparelhados, a agulha volta automaticamente ao ponto anterior. Corrija o programa.

8. Pressione **5**, e depois pressione **M**. Insira o número de linhas para uma costura múltipla em **00**.

Quando o número é "5", entre com "505".

9. Entre com o comprimento do ponto, em seguida, pressione **M**. 3,0 milímetros é o comprimento no exemplo. Entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm.

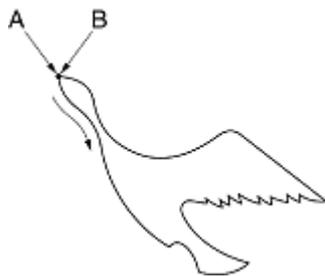
10. Pressione **L**.

Se o número de linhas de uma costura múltipla não tiver sido inserida, um alarme soará. Se isso ocorrer, repita o passo 8.

11. Realizar as etapas de 4 a 6 "Procedimento para a programação com o comando".

Programando através de roteamento de um modelo impresso (traçado)

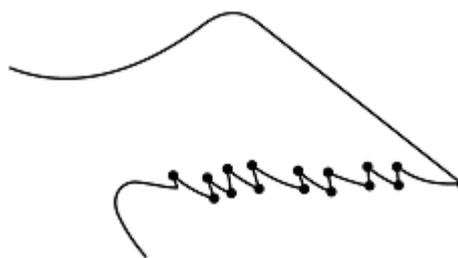
Execute a programação usando as teclas numéricas **△▽◀▶** e, de modo que a ponta da agulha percorra com precisão um modelo. O texto a seguir descreve como programar o modelo abaixo.



1. Realize os passos 1 e 2 de "Procedimento para programação com o comando".
 2. Pressione **5 5 5 L**.
 3. Introduza o comprimento do ponto.
3,0 milímetros é o comprimento do ponto no exemplo.
Entre com "030" para tornar o comprimento do ponto 3,0 mm.

* É ajustado automaticamente em 2 mm, caso o comprimento do ponto não seja especificado ou seja especificado com 0,2 mm ou menos, ou com 12,7 mm (apresentado como 127) ou mais.
- | |
|---------|
| F |
| M |
| C |
| L |
| 030 |
| COMMAND |
| 00:00 |
4. Iniciar a operar a agulha no ponto de início de costura "A" utilizando **△▽◀▶** de modo que a ponta da agulha percorra com precisão o modelo.
 5. Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver no ponto B.

6. Realizam etapas 4-6 "Procedimento para a programação com o comando".



- (Note 1) Nas posições em que você é obrigado a costurar com cuidado (como curvas em ângulos agudos ou peças delicadas), execute a programação usando **L**. Isto irá criar um canto com costura nítida.
- (Note 2) **F** ou **LI** também podem ser utilizados durante a programação. Se você usar essas teclas, pressione **L** nos pontos inicial e final para pular costura e costura em linha.

Procedimentos para modificação de programa

Os procedimentos para modificar um programa usando comandos são os seguintes.

1. Chamando o programa a ser modificado

Especifique o número do programa no painel de operação e pressione o botão de leitura/gravação para ler o programa. Programação com ícones também é possível. Consulte o Capítulo 3 "Programação com Ícones" (página 13).

2. Iniciar alteração do programa

Entre com um comando, dependendo do seu propósito de modificar o programa. Para mais detalhes sobre alteração de programa, consulte "Exemplo de modificação de programa" (página 95).

3. Salvando o programa modificado

Especifique o número do programa no painel de operação e pressione o botão de leitura/gravação para gravar em uma mídia. Programação com ícones também é possível. Consulte "Programação com Ícones" (página 13).

4. Encerrando a programação

Pressione  .

Exemplos de modificação de programa

O texto a seguir descreve os métodos de modificação de programas usando exemplos específicos.

Redimensionando o modelo: Página 95

Modificando uma parte de um modelo: Página 97

Excluindo o primeiro ponto para mudar o ponto de partida para o segundo ponto da costura: Página 98

Movendo o ponto de partida da costura: Página 99

Adicionando um novo ponto de partida da costura antes do primeiro ponto: Página 100

Adicionando um ponto de fuga antes do ponto de partida da costura: Página 101

Movendo o ponto de fuga: Página 102

Excluindo o ponto de fuga: Página 103

Movendo modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de partida da costura): Página 103

Movendo modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de fuga): página 104

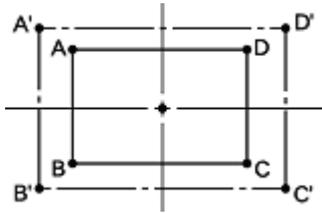
Excluindo parte dos dados durante a programação: Página 105

Movendo parte do programa contínuo em paralelo: Página 106

Não cortar a linha no último ponto: Página 106

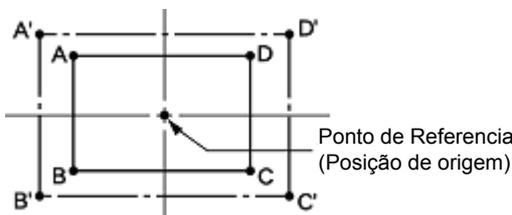
Redimensionando o modelo

O texto a seguir descreve como redimensionar um modelo programado.

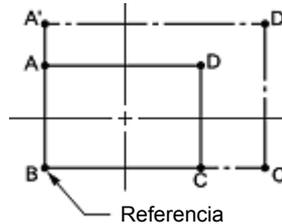


O ponto de referência para redimensionamento pode ser alterado. A direção de ampliação varia dependendo da posição do ponto de referência.

Se o ponto de referência não foi determinado, o modelo será redimensionado em função da posição de origem.



Se um ponto de referência é determinado, o modelo será redimensionado com base no ponto de referência.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" chamar programa.

2. Mover a agulha para o ponto de referência para redimensionamento com $\Delta \nabla \leftarrow \rightarrow$.

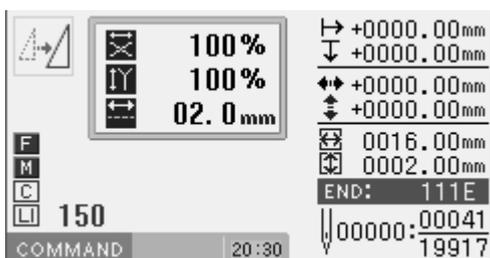
Ao redimensionar o modelo pela posição de origem, não há necessidade de mudar a agulha.

3. Pressione **8 8 8**, em seguida pressione **M**.

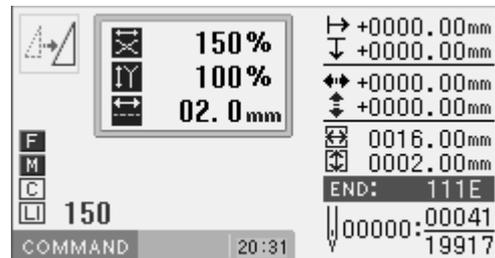
Entre com o comando de redimensionamento.



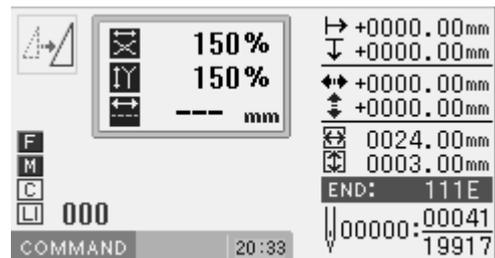
4. Pressione **1 5 0**, em seguida, pressione **F** para entrar com o percentual de redimensionamento para o eixo X. Digite o número de 3 dígitos para especificar a porcentagem de ampliação. 150% é o especificado no exemplo.



5. Pressione **1 5 0**, em seguida, pressione **M** para entrar com o percentual de redimensionamento para o eixo Y. Digite o número de 3 dígitos para especificar a porcentagem de ampliação. 150% é o especificado no exemplo.



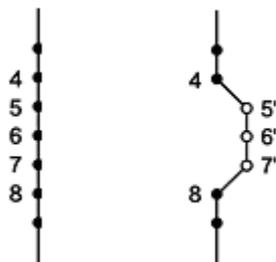
6. Insira o comprimento do ponto, e então pressione **L**. Se o comprimento do ponto é 0,0 o modelo será redimensionado mantendo o número de pontos de dados originais.



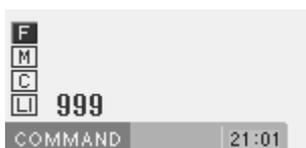
7. Executar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar o programa.

Modificando uma parte do modelo

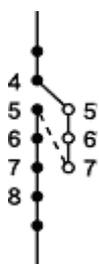
Uma parte do modelo programado será alterado. O texto a seguir descreve como modificar 5, 6 e 7 para 5', 6' e 7'.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" chamar programa.
2. Pressione **9 9 9**, em seguida, pressione **+** o bastidor irá se mover do ponto de origem por cada ponto.

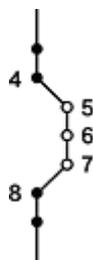


3. Quando a ponta da agulha atingir 4, pressione **-** o bastidor pára. Ao retornar a ponta da agulha, insira o número de pontos a retornar e pressione **-**.
4. Movimente o bastidor com **Δ ∇ ◀ ▶**. Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver em 5'.
5. Programa 6' e 7' como no passo 4.



6. Pressione **1**, em seguida, pressione **+** a ponta da agulha se move para 5.
7. Pressione **C**.
8. Insira o número de pontos a serem excluídos e pressione **+**.

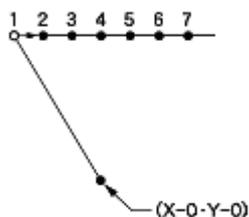
No exemplo, três pontos à frente são excluídos: pressione **3 +** a ponta da agulha se move para 6, 7 e 8. Os pontos 5, 6 e 7 são suprimidos.



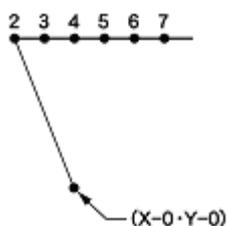
9. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar o programa.

Excluindo o primeiro ponto para mudar o ponto de partida para o segundo ponto da costura

O texto a seguir descreve como excluir o primeiro ponto da costura de um modelo programado e mudar o ponto de partida para o segundo ponto da costura.

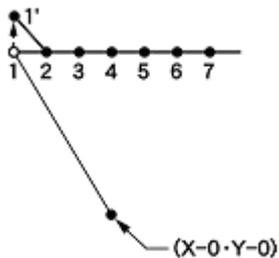


1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para programa" para chamar o programa.
2. Pressione, **1** e depois pressione **+** .
O bastidor irá deslocar-se para o ponto de início de costura.
3. Pressione **C** .
4. Insira o número de pontos a ser excluído e pressione **+** . No exemplo, o primeiro ponto de costura é suprimido. Pressione **1** **+** . A ponta da agulha irá se mover para o ponto 2.
5. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para programa" para salvar o programa.



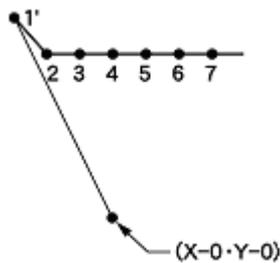
Movendo o ponto de partida da costura

O texto a seguir descreve como mover o ponto de início de costura de 1 para 1'.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" para chamar o programa.
2. Pressione **1**, e em seguida pressione **+**.
O bastidor irá deslocar-se para o ponto de início da costura.
3. Movimente o bastidor com **Δ▽◀▶**, pressione **L** quando a ponta da agulha estiver no ponto 1' da folha modelo. Ponto 1' está programado.
4. Pressione **1**, e em seguida pressione **-**.
O bastidor irá deslocar-se para o ponto de início da costura.
5. Pressione **C**.

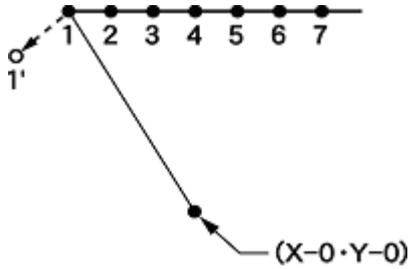
6. Insira o número de pontos a ser excluído e pressione **+**. No exemplo, o primeiro ponto de costura será suprimido. Pressione **1** **+**, a ponta da agulha irá mover-se para 1'.



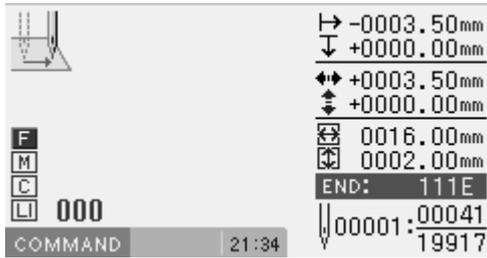
7. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar o programa.

Adicionando um novo ponto de partida antes do primeiro ponto

Um ponto será adicionado antes do atual ponto de partida da costura e irá se tornar o ponto de partida da costura. O texto a seguir descreve como alterar o ponto de início de costura de 1 para 1'.

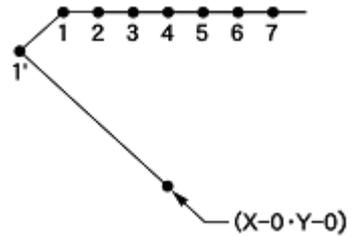


1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" para chamar o programa.
2. Pressione **1**, e depois pressione **+**. A ponta da agulha retorna para o ponto de partida da costura.
3. Pressione **F**.
4. Movimente o bastidor com **ΔΔ<ΔΔ**, até que a ponta da agulha atinja o ponto 1' da folha modelo. Grave as coordenadas (valores de **↔** e **↓**).



5. Pressione **L**. O ponto 1' está programado.
6. Movimente o bastidor com **ΔΔ<ΔΔ**, um valor equivalente ao da coordenada gravada no passo 4 para o sentido oposto. Pressione **L**. Se a distância do movimento for longa, pressione **LI**.

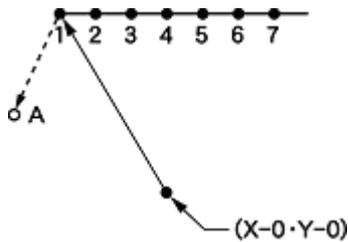
7. Pressione **R**. O bastidor retorna para a posição de origem.
8. Pressione **1**, e depois pressione **+**. A ponta da agulha retorna para o primeiro ponto de costura.
9. Pressione **C**.
10. Insira o número de pontos a ser excluído e pressione **+**. No exemplo, o primeiro ponto de costura será suprimido. Pressione **1** **+**. A ponta da agulha irá se mover para o ponto 1'.



11. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar programa.

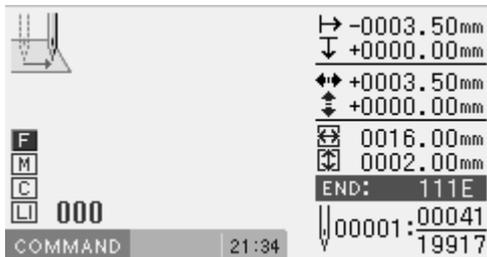
Adicionando um ponto de fuga antes do ponto de partida da costura

O texto a seguir descreve como definir o ponto de fuga "A" antes do ponto de início de costura.



* O ponto de fuga é um ponto provisório previsto para impedir colisão do bastidor com a agulha ou com o calcador quando o bastidor é levantado no ponto inicial.

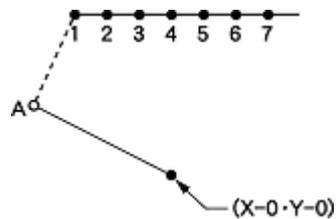
1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" chamar o programa.
2. Pressione **1**, e em seguida pressione **+**.
O bastidor desloca-se para o ponto de início de costura.
3. Pressione **F**.
4. Movimente o bastidor com **Δ▽◀▶**, de modo que a ponta da agulha atinja o ponto "A" da folha do modelo. Grave as coordenadas (valores de ◀▶ e ▲▼).



5. Pressione **L**.
"A" está programado.
6. Pressione **F**.
7. Movimente o bastidor com **Δ▽◀▶**, um valor equivalente das coordenada gravadas na etapa 4 na direção oposta, de modo que a ponta da agulha esteja no 1 da folha do modelo.

"A" está programado.

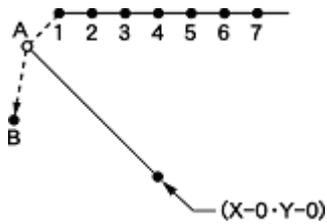
8. Pressione **L**.
1 está programado novamente.
9. Pressione **2**, e em seguida pressione **-**.
O bastidor se desloca para o ponto de início da costura.
10. Pressione **C**.
11. Insira o número de pontos a serem excluídos e pressione **+**.
No exemplo, o primeiro ponto de costura será excluído. Pressione **1+**.
A agulha irá se mover para "A".



12. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar o programa.

Movendo o ponto de fuga

O texto a seguir descreve como mover o ponto de fuga de "A" para "B".

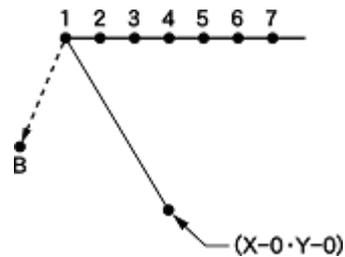


* O ponto de fuga é um ponto provisório previsto para impedir colisão do bastidor com a agulha ou com o calcador quando o bastidor é levantado no ponto inicial.

1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" chamar o programa.
2. Pressione **1**, e em seguida pressione **+**.
O bastidor desloca-se para o ponto de fuga.
3. Pressione **F**.
4. Movimente o bastidor com **Δ ▽ ◀ ▶**. Pressione **L** quando a ponta da agulha atingir o ponto "B" da folha modelo.
"B" está programado.
5. Pressione **1**, e em seguida pressione **-**.
A ponta da agulha irá mover-se para "A".
6. Pressione **C**.

7. Insira o número de pontos a serem excluídos e pressione **+**.
No exemplo, o primeiro ponto de costura será excluído. Pressione **1** **+**.

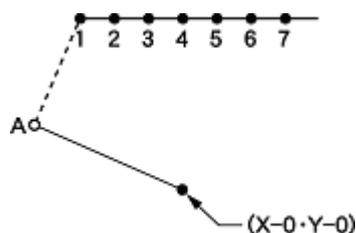
8. A ponta da agulha irá mover-se para "B".



9. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar o programa.

Excluindo o ponto de fuga

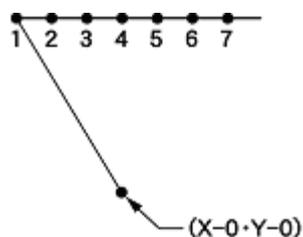
O texto a seguir descreve como excluir o ponto de fuga "A".



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" chamar o programa.
2. Pressione **1**, e em seguida pressione **+**.
O bastidor desloca-se para o ponto de fuga.
3. Pressione **C**.

4. Insira o número de pontos a serem excluídos e pressione **+**.
No exemplo, o primeiro ponto de costura será excluído. Pressione **1+**.

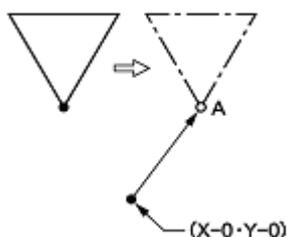
A ponta da agulha irá mover-se para 1.



5. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar o programa.

Movendo o modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de partida da costura)

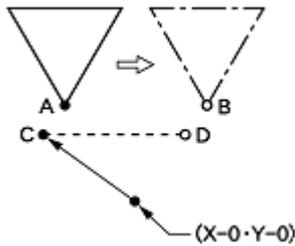
O texto a seguir descreve como mover o modelo em paralelo quando o primeiro ponto é o ponto de partida da costura.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" chamar o programa.
2. Movimente o bastidor com **Δ▽◀▶**. Pressione **L** quando a ponta da agulha atingir o ponto "A" da folha modelo.
3. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar o programa.

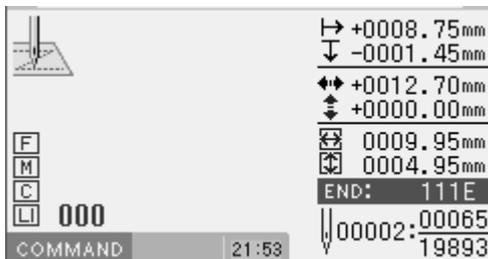
Movendo o modelo em paralelo (quando o primeiro ponto é o ponto de fuga)

O texto a seguir descreve como mover o modelo em paralelo quando o primeiro ponto é o ponto de fuga.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" chamar o programa.
2. Pressione **2**, e em seguida pressione **+**.
O bastidor desloca-se para o ponto "A".
3. Movimente o bastidor com **Δ▽◀▶**, até que a ponta da agulha atinja o ponto "B" da folha modelo.

Grave as coordenadas (valores de **↔** e **↕**).
Se a distância em movimento for longa, pressione **F** antes de mover o bastidor.



4. Pressione **R**.
A ponta da agulha retorna para a posição inicial.
5. Pressione **1**, e em seguida pressione **+**.
A ponta da agulha irá mover-se para "C".

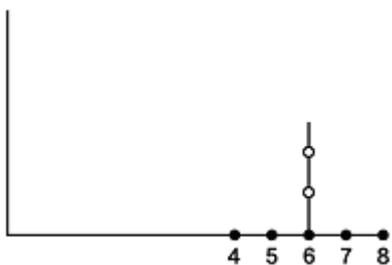
6. Movimente o bastidor com **Δ▽◀▶**, um equivalente do valor da coordenada gravada no passo 3.

O ponto movido agora é "D". Se a distância em movimento for longa, pressione **F** antes de mover o bastidor.

7. Gire a polia com uma mão e faça uma marcação com a agulha para indicar a posição do ponto "D".
8. Gire a polia com uma mão e mova a agulha para o ponto superior (para cima)
9. Pressione **R**.
O bastidor retorna para a posição inicial.
10. Movimente o bastidor com **Δ▽◀▶**, Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver no ponto "D" do modelo.
11. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar o programa.

Excluindo parte dos dados durante a programação

O texto a seguir descreve como eliminar dois pontos (7 e 8) no ponto 8 e criar um novo programa.

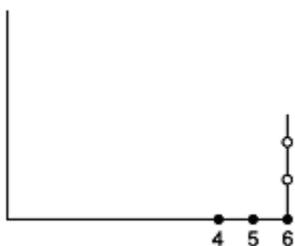


1. Pressione **C** .

2. Insira o número de pontos a ser excluído e pressione **-** .

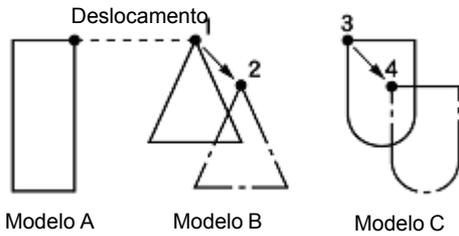
No exemplo, 2 pontos anteriores serão apagados logo após pressionar **2 -** .
A ponta da agulha irá mover-se até 6.

3. Continue com a programação.

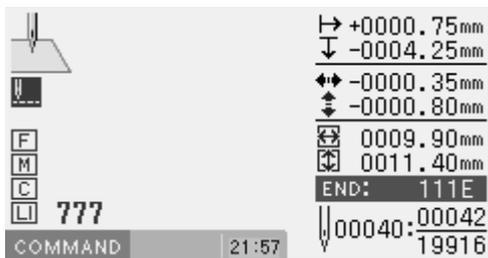


Movendo parte de um programa contínuo em paralelo

O texto a seguir descreve como mover modelos B e C em paralelo.



1. Realizar o passo 1 de "Procedimento para modificar programa" chamar o programa.
2. Pressione **9 9 9**, e em seguida pressione **+**.
O bastidor se move por cada ponto, a partir do ponto de partida.
3. Quando a ponta da agulha atingir 1, pressione **-**, o bastidor pára. Quando retornar a ponta da agulha, insira o número de pontos a serem devolvidos e pressione **-**.
4. Pressione **7 7 7**, e em seguida pressione **F**.
Insira o comando para o movimento paralelo.



5. Movimente o bastidor com **ΔΔΔΔ**. Pressione **L** quando a ponta da agulha estiver em 2 da folha modelo.

Se o modelo C está colocado depois do modelo B, O modelo C será automaticamente movido em paralelo. Se não for conveniente, mova o modelo C em paralelo como nas etapas 1, 2, 3 e 4.

Ou siga o capítulo 3 "Movendo parcialmente programa contínuo em paralelo" (página 51).

6. Realizar os passos 3 e 4 de "Procedimento para modificar programa" para salvar o programa.

Não cortar a linha no último ponto

Excluindo o código de corte de linha depois de introduzir o código de finalização, pode cancelar o corte de linha no último ponto.

* Para não cortar a linha no último ponto, você também pode definir o código de finalização em "115". Neste caso, cada corte de linha, incluindo a parada de emergência será cancelado. Faça a seguinte configuração para cancelar o corte de linha no ponto especificado.

1. Criação de programa
2. Insira o código de finalização.
O bastidor retorna para o primeiro ponto.
3. Pressione **9 9 9 F**, e em seguida pressione **+**. O bastidor desloca-se para o último ponto.
4. Pressione **1 -**.
5. Pressione **C**.
6. Pressione **1 +**.
O código de corte de linha será excluído.

Programação

Esta seção descreve os comandos usados para criação e edição do programa e explica como utilizá-los.

* Para obter detalhes sobre as operações, consulte "Exemplos de programação" (página 82).

Criando uma linha

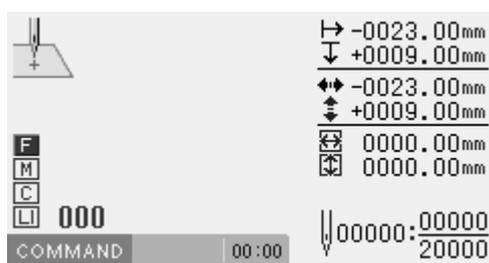
Comando a ser usado



Insira o comprimento do ponto em .

Exemplo:	Passo	Valor entrada
	0,50 mm	005
	12,0 mm	120

1. Selecione o ponto de partida da costura com e em seguida, pressione .



2. Introduza o comprimento do ponto em três dígitos, e pressione .



3. Movimente a agulha com . Pressione .



Criando uma curva

Comando a ser usado

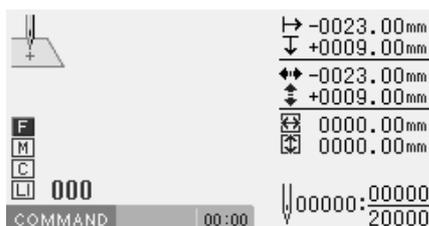
Insira o comprimento do ponto em .

Exemplo:	Passo	Valor entrada
	0,50 mm	005
	12,0 mm	120

Este comando representa conclusão da criação de uma curva.

Aumentar o número de pontos no traçado da curva, pode criar uma curva mais suave. Estão disponíveis de 1 a 99 pontos para a traçagem.

1. Selecione o ponto de partida da costura com e em seguida, pressione .



3. Movimente a agulha com . Pressione .



2. Introduza o comprimento do ponto com três dígitos, e pressione .



4. Quando a ponta da agulha se deslocar para o ponto final, pressione .



Criando um círculo

Os cinco comandos a seguir estão disponíveis para a criação de um círculo

- (2) (0) () (LI) Criando um círculo especificando 3 pontos na circunferência (entre com o número de pontos sobreposto em ()).
- (2) (1) () (LI) Especificando um diâmetro para criar um círculo no sentido horário (entre com o número de pontos sobreposto em ()).
- (2) (2) () (LI) Especificando um diâmetro para criar um círculo no sentido anti-horário (entre com o número de pontos sobreposto em ()).
- (2) (3) () (LI) Especificando um raio para criar um círculo no sentido horário (entre com o número de pontos sobreposto em ()).
- (2) (4) () (LI) Especificando um raio para criar um círculo no sentido anti-horário (entre com o número de pontos sobreposto em ()).

Inserir o seguinte comando para criar um círculo em ziguezague.

- (7) () () (M) Inserir este comando para criar um círculo em ziguezague. Coloque a largura do ziguezague em () () .

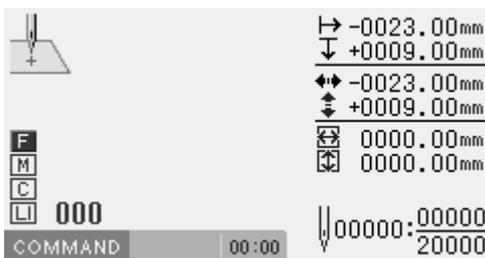
A largura do ziguezague pode ser especificada entre 1,0 e 25,5 mm. Para especificar a largura de 10,0 mm ou mais, selecionar (7) (0) (0) (M) e introduzir a largura de 3 dígitos, em seguida, pressionar (M) . Exemplo:

Largura do ziguezague	Valor entrada
3,5 mm	(7) (3) (5) (M)
18,0 mm	(7) (0) (0) (M) (1) (8) (0) (M)

- () () () (M) Inserir este comando para criar um círculo em ziguezague. Coloque o comprimento do ponto ziguezague em () () () .

Passo	Valor entrada
0,50 mm	005
12,0 mm	120

1. Selecione o ponto de partida com  e, em seguida, pressione (L) .



■ Criando um círculo (círculo zigue zague), especificando três pontos

1. Entrada **2 0** (LI).

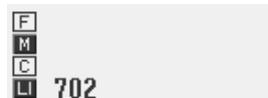


2. Introduza o comprimento do ponto em três dígitos, e pressione **LI**.



Criando um círculo zigue zague (pule para o passo 5, quando não for criar um círculo em zigue zague)

3. Entre com **7** (M) (largura).



4. Entre com o comprimento do ponto zigue zague em 3 dígitos e pressione **M**.



5. Movimento a agulha com **ΔΔΔΔ** para selecionar o segundo ponto. Pressione **L**.

6. Movimento a agulha com **ΔΔΔΔ** para selecionar o terceiro ponto. Pressione **L**.

■ Criando um círculo (círculo zigue zague), especificando o diâmetro

1. Entrada **2 1** (LI) (sentido horário) ou **2 2** (LI) (sentido anti-horário)



2. Introduza o comprimento do ponto em três dígitos, e pressione **LI**.



Criando um círculo zigue zague (pule para o passo 5, quando não for criar um círculo em zigue zague)

3. Entre com **7** (M) (largura).



4. Entre com o comprimento do ponto zigue zague em 3 dígitos e pressione **M**.



5. Movimento a agulha com **ΔΔΔΔ** para selecionar o segundo ponto. Pressione **L**.

■ Criando um círculo (círculo zigue zague), especificando o raio

1. Entrada **2 3** (LI) (sentido horário) ou **2 4** (LI) (sentido anti-horário)



2. Introduza o comprimento do ponto em três dígitos, e pressione **LI**.



Criando um círculo zigue zague (pule para o passo 5, quando não for criar um círculo em zigue zague)

3. Entre com **7** (M) (largura).



4. Entre com o comprimento do ponto zigue zague em 3 dígitos e pressione **M**.



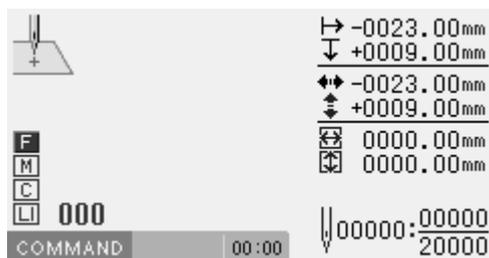
5. Movimento a agulha com **ΔΔΔΔ** para selecionar o segundo ponto. Pressione **L**.

Criando um arco

Comando a ser usado

3 0 0 LI Criação de um arco que passa por 3 pontos

1. Selecione o ponto de partida da costura com **Δ▽◀▶** e em seguida, pressione **L**



2. Entrada **3 0 0 LI**.



3. Coloque o comprimento do ponto em 3 dígitos, e pressione **LI**.



4. Movimente a agulha com **Δ▽◀▶** para selecionar o segundo ponto. Pressione **L**.

5. Movimente a agulha com **Δ▽◀▶** para selecionar o terceiro ponto. Pressione **L**.

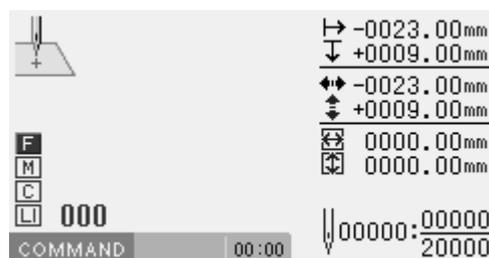
Criando um semicírculo

Comandos a serem usados

3 1 0 LI Criando um semicírculo no sentido horário

3 2 0 LI Criando um semicírculo no sentido anti-horário

1. Selecione o ponto de partida da costura com **Δ▽◀▶** e em seguida, pressione **L**



2. Entrada **3 1 0 LI** (sentido horário) ou **3 2 0 LI** (sentido anti-horário)



3. Coloque o comprimento do ponto em 3 dígitos, e pressione **LI**.



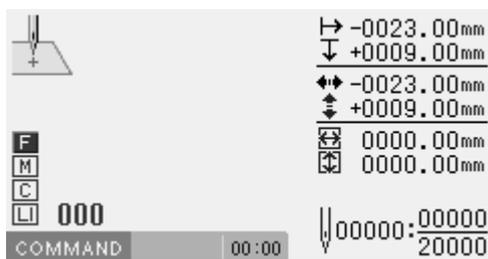
4. Movimente a agulha com **Δ▽◀▶** para selecionar o segundo ponto. Pressione **L**.

Criando uma costura zigue zague

Comandos a serem usados

- 7** **0** **0** **M** Definindo as dimensões do zigue zague. Insira a largura do zigue zague **00**. Consulte em "Criando um círculo" (página 108).
- 0** **0** **0** **M** Definindo as dimensões do ziguezague. Insira o comprimento do ponto ziguezague em **000**. Consulte "Criando um círculo" (página 108).
- 7** **8** **9** **L** Realizando pontos em ziguezague simetricamente ao caminho da costura.
- 7** **8** **8** **L** Realizando pontos em ziguezague do lado esquerdo ao caminho da costura.
- 7** **8** **7** **L** Realizando pontos em ziguezague do lado direito do caminho da costura.

1. Selecione o ponto de início de costura com **Δ▽◀▶** e, em seguida, pressione **L**.



2. Insira **7** **0** **0** **M** (largura).



3. Insira o comprimento do ponto ziguezague com 3 dígitos, e pressione **M**.



4. Movimente a agulha com **Δ▽◀▶**, para selecionar o segundo ponto. Pressione **L**.

5. Entrada **7** **8** **9** **L** posição final da agulha.

Entrada **7** **8** **8** **L** para a criação do lado esquerdo do caminho de costura e, **8** **7** **L** para criação no lado direito do percurso de costura.



Criando uma múltipla costura

Comandos a serem usados

5 0 0 M Insira o ponto de partida para a múltipla costura.

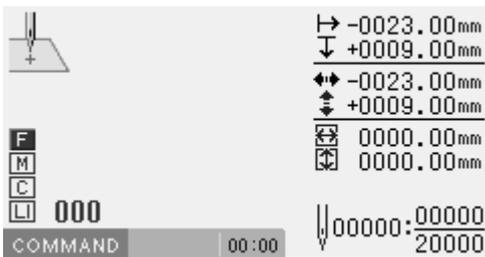
5 **M** Insira o número de linhas para a múltipla costura . O número determinável de linhas é de 2 até 99.

Exemplo: Número de linhas para uma múltipla costura. Valor entrada
5 linhas.....505

M Insira o comprimento do ponto em .

7 8 9 L Insira uma divisão.

1. Selecione o ponto de início de costura com **Δ▽◀▶** e pressione **L**.

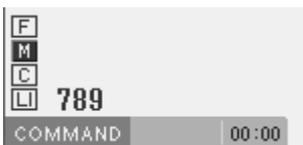


2. Insira **5 0 0 M**.



3. Mova a ponta da agulha para o segundo ponto, ou depois, com **Δ▽◀▶**. Pressione **L**.

4. Quando a ponta da agulha for deslocada para o canto, pressione **7 8 9 L**.



5. Repita os passos 3 e 4 até que chegar no ponto final da linha do lado de dentro (ou de fora). Pressione **F**.

6. Mova a ponta da agulha para o ponto de partida do lado de fora (ou dentro) da linha com **Δ▽◀▶**. Pressione **L**.

7. Programar todos os pontos necessários da mesma maneira.

8. Insira o número de linhas desejado **5** **M**.



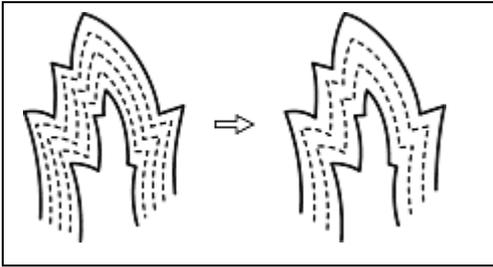
9. Insira o comprimento de ponto desejado **M**.



10. pressione **L**.

■ Modificando um programa de múltiplas costuras

Ao alterar o comprimento do ponto ou o número de linhas em uma múltipla costura, um programa de curvas previamente criado poderá ser utilizado.



Para modificar programas de múltiplas costuras são necessários programas criados anteriormente. Programas de múltipla costuras escritos em uma mídia não podem ser modificados.

Comandos a serem usados

5 **M** Insira o número de linhas para uma múltipla costura . O número determinável de linhas é de 2 até 99.

Exemplo: Número de linhas para múltipla costura Valor entrada
 5 linhas.....505

M Insira o comprimento do ponto em .

1. Pressione **R**.

O bastidor se move para a posição inicial.

2. Entrada **9 9 9 +**.

A ponta da agulha se move. Quando a ponta da agulha está no ponto de partida da múltipla costura, pressione **-** para pará-la.

3. Inserir o número desejado de linhas com **5** **M**



4. Insira o comprimento de ponto desejado com:

M



5. Pressione **L**.

O cálculo é executado com base nos dados de entrada. Quando o cálculo termina, a ponta da agulha se move para o ponto final da múltipla costura.

Criando um deslocamento da costura

Comandos a serem usados

4 **M** Criação de um deslocamento no mesmo sentido do caminho da costura. Coloque a largura do deslocamento no **00**. Valores de 1,0-até 9,9 mm estão disponíveis para a largura.

Exemplo: Largura Valor entrada
 1,5 mm.....415

M Insira o comprimento do ponto em **000**.

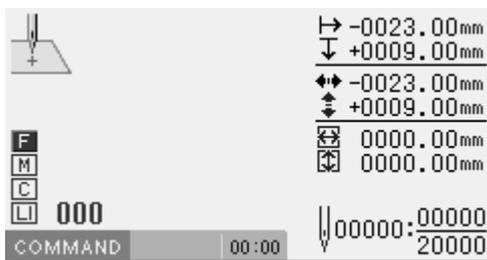
7 8 9 L Realização de um deslocamento para o lado esquerdo do caminho da costura.

7 8 8 L Realização de um deslocamento para o lado direito do caminho da costura.

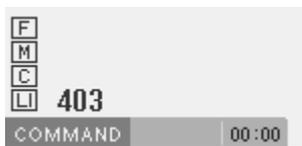
1 1 E Iniciando cálculos do deslocamento.

(Este é o código para terminar a programação. Para mais detalhes, consulte a página 119.)

1. Selecione o ponto de início da costura com **Δ▽◀▶** e pressione **L**.

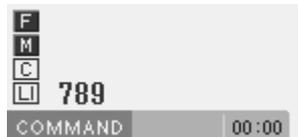


2. Entre com a largura do ponto e pressione **4** **M**.



3. Mova a ponta da agulha para o segundo ponto com **Δ▽◀▶**. Pressione **L**.

4. Mova a agulha para o ponto de canto, entre **7 8** **L**.



5. Repita os passos 3 e 4 e mova a agulha para o ponto final. Então entre com **1 1** **E**.

Quando o cálculo está completo, a ponta da agulha move-se para o ponto final.



Criando um deslocamento livre

Comandos a serem usados

F 6 6 6 L Especificando uma divisão (ponto de separação de modelos diferentes na costura) após deslocamento.

F 7 7 7 L Movendo-se em paralelo para o deslocamento.

F 8 8 8 L Criação de dados de divisão depois do alinhavo.

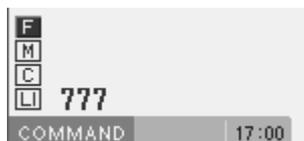
F 9 9 9 L Criação de dados do alinhavo.

* Para cancelar alinhavo, entre com **9 9 0 L** na posição do alinhavo.

1. Pressione **F**.

2. Determine o ponto de deslocamento com **Δ▽◀▶**.

3. Comando de entrada em função do deslocamento. Se não for especificado, pressione **L**.



Criando dados de divisão

Comandos a serem usados



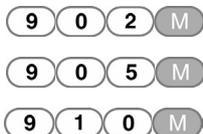
Parando a agulha na extremidade superior para a divisão
 Parando a agulha na extremidade inferior para a divisão

1. Comando de entrada, dependendo da divisão.



Criando dados ampliados

Comandos a serem usados



Entrada com escala de ampliação (× 2)
 Entrada com escala de ampliação (5 x)
 Entrada com escala de ampliação (10 x)

As três escalas seguintes estão disponíveis para a ampliação: 2 x, 5 x, e 10 x.
 Use uma folha modelo adequada para o ampliação do modelo.
 Os dados ampliados são reduzidos quando entrar como código de finalização.

1. Certifique-se de que a ponta da agulha está na posição de origem.

Ao retornar a ponta da agulha para a posição de origem, pressione **R**.

2. Selecione a ampliação e pressione **9** **0** **2** **M**.



3. Crie os dados do modelo. Movimente a agulha com **Δ** **▽** **◀** **▶**. Pressione **L**.
4. Insira o código de finalização.

Costura em baixa velocidade

Definição para costura em baixa velocidade.

Comandos a serem usados

- 6 6 6 L** A velocidade máxima de costura é ajustada em 400 rpm ou menos.
- 6 6 7 L** A velocidade máxima de costura é ajustada em 1200 rpm ou menos.
- 6 6 8 L** A velocidade máxima de costura é ajustada em 800 rpm ou menos.
- 6 6 9 L** A velocidade máxima de costura é ajustada em 600 rpm ou menos.
- 6 6 0 L** Cancelamento da definição de dados de baixa velocidade

1. Mover a agulha para a posição em que você deseja aplicar o comando.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

2. Selecione o tipo de baixa velocidade de costura e insira o comando.



Definindo a preferência de saída

Isso irá definir a preferência de saída para flip/flop.

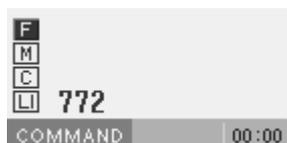
Comandos a serem usados

- 7 7 1 L** Opção de saída flip/flop 1.
- 7 7 2 L** Opção de saída flip/flop 2.
- 7 7 3 L** Opção de saída flip/flop 3.
- 7 7 0 L** Cancelamento da definição de opção de saída.

1. Mover a agulha para a posição em que você deseja aplicar o comando.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

2. Entrada do comando para a opção de saída.



Ajustando a altura do calcador

A altura do calcador será alterada.

Comandos a serem usados

- 9** **L** Entre com a altura do calcador em . Valores de altura de 0 até 99 estão disponíveis para entrada. Introdução de **0 0** , cancela o ajuste para a altura do calcador.

1. Entre com a altura do calcador.



Finalizando o programa

Quando a programação estiver concluída, coloque o código de finalização.

Comandos a serem usados

- 1 1 1 E Finalização normal.
- 1 1 2 E Finalização normal.
- 1 1 3 E Finalização sem limpa - fio.
- 1 1 4 E Define a velocidade de costura até 1200 rpm sem limpa - fio.
- 1 1 5 E Finalização sem corta - fio.
- 1 1 6 E Define a velocidade de costura até 1500 rpm.

1. Quando o programa for criado, introduzir o código de finalização.



Os dados incluídos após o código de finalização serão excluídos.

Editando programa

Edite um programa recuperado ou criado.

As seguintes opções estão disponíveis como funções de edição.

- 0 0 1 M** Movendo um modelo simetricamente em relação ao eixo Y.
- 0 1 0 M** Movendo um modelo simetricamente em relação ao eixo X.
- 0 1 1 M** Movendo um modelo simétricamente por um ponto.
- 6 6 6 M** Rotacionando um modelo no sentido horário.
- 6 6 7 M** Rotacionando um modelo no sentido anti-horário.
- 6 7 6 M** Copiando um modelo rotacionado no sentido horário.
- 6 7 7 M** Copiando um modelo rotacionado no sentido anti-horário.
- 8 8 8 M** Redimensionar um modelo (Entre com a ampliação na direção X **F**, e com a ampliação na direção Y **M**).
- 9 9 9 M** Copiando um modelo redimensionado (Entre com a ampliação na direção X **F** e com a ampliação na direção Y **M**).
- 3 3 3 L** Cópia repetida.
- 4 4 0 L** Copiando um modelo simétricamente por um ponto.
- 4 4 1 L** Copiando um modelo simetricamente em relação ao eixo X.
- 4 4 2 L** Copiando um modelo simetricamente em relação ao eixo Y.
- 4 4 3 L** Copiando no sentido inverso.
- 7 7 7 L** Movendo dados em paralelo a partir da posição atual da agulha (alterando a quantidade móvel dos dados para a posição da agulha).
- LI 7 7 7 L** Movendo dados em paralelo a partir da posição atual da agulha (usando dados de descida da agulha para a posição deslocada).

Movendo um modelo simetricamente em relação ao eixo Y

Comandos a serem usados

- 0 0 1 M** Movendo-se um padrão simetricamente ao eixo Y que passa o ponto de início da costura

Esta função só estará disponível quando a ponta da agulha estiver na posição de origem.

1. Certifique-se de que a ponta da agulha está na posição de origem.

Pressione **R** se a agulha não estiver na posição de origem.

2. Entrada **0 0 1 M**.



3. Pressione **L**.



Movendo um modelo simetricamente em relação ao eixo X

Comandos a serem usados

0 1 0 M

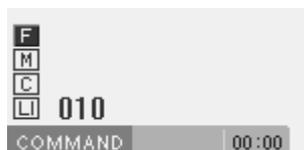
Movendo-se um padrão simetricamente ao eixo X que passa o ponto de início da costura

Esta função só estará disponível quando a ponta da agulha estiver na posição de origem.

1. Certifique-se de que a ponta da agulha está na posição de origem.

Pressione **R** se a agulha não estiver na posição de origem.

2. Entrada 0 1 0 M.



3. Pressione **L**.



Movendo um modelo simetricamente por um ponto

Comandos a serem usados

0 1 1 M

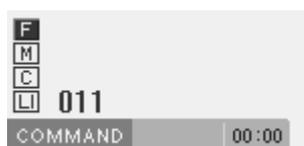
Movendo-se um modelo simetricamente ao ponto de início da costura.

Esta função só estará disponível quando a ponta da agulha estiver na posição de origem.

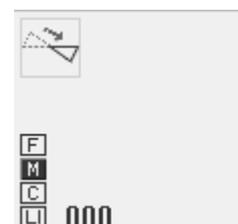
1. Certifique-se de que a ponta da agulha está na posição de origem.

Pressione **R** se a agulha não estiver na posição de origem.

2. Entrada 0 1 1 M.



3. Pressione **L**.



Rotacionando um modelo no sentido horário (sentido anti-horário)

Comandos a serem usados

6 6 6 M Rotacionando no sentido horário

6 6 7 M Rotacionando no sentido anti-horário

Esta função só estará disponível quando a ponta da agulha está na posição de origem.
Valores de 1 até 359 graus estarão disponíveis para a entrada.

1. Certifique-se de que a ponta da agulha está na posição de origem.

Pressione **R** se a agulha não estiver na posição de origem.

2. Determinar o ponto central para rotação com **Δ▽◀▶**

3. Entrada **6 6 6 M** ou **6 6 7 M**.



4. Entre com um ângulo em 3 dígitos e pressione **L**.



Copiando um modelo rotacionando no sentido horário (sentido anti-horário)

Comandos a serem usados

6 7 6 M Copiando um modelo rotacionado no sentido horário.

6 7 7 M Copiando um modelo rotacionado no sentido anti-horário.

Esta função só estará disponível quando a ponta da agulha estiver na posição de origem.

Valores de 1 até 359 graus estarão disponíveis para a entrada.

Os dados copiados estarão ligados aos dados originais, com uma base de dados de divisão.

1. Certifique-se de que a ponta da agulha está na posição de origem.

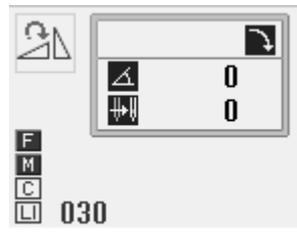
Pressione **R** se a agulha não estiver na posição de origem.

2. Determinar o ponto central para rotação com **Δ▽◀▶**

3. Entrada **6 7 6 M** ou **6 7 7 M**.



4. Entre com um ângulo em 3 dígitos e pressione **L**.



Redimensionando um modelo

Comandos a serem usados

- Redimensionar um modelo nas direções X e Y.
- Utilizar uma entrada para ampliação na direção X.
- Utilizar uma entrada para ampliação na direção Y.

Esta função só estará disponível quando a ponta da agulha estiver na posição de origem.

1. Certifique-se de que a ponta da agulha esteja na posição de origem.

Pressione se a agulha não estiver na posição de origem.

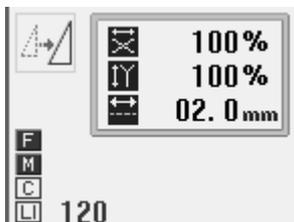
2. Determinar o ponto de referência para redimensionar com .

3. Entrada .



4. Entre com uma ampliação de 3 dígitos na direção X, e pressione .

Valores de ampliação de 0 até 400 estarão disponíveis para a entrada.



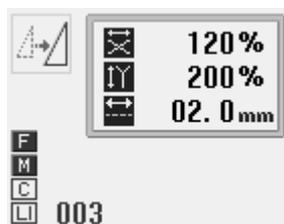
5. Entre com uma ampliação de 3 dígitos na direção de Y e pressione .

Valores de ampliação de 0 até 400 estarão disponíveis para entrada.



6. Entre com um comprimento de ponto em 3 dígitos, e pressione .

Se o valor for "000", o número de pontos não será alterado. O comprimento do ponto será aumentado ou diminuído.



Copiando um modelo redimensionado

Comandos a serem usados

-  Copiando um padrão redimensionado nas direções X e Y.
-  Utilizar uma entrada para ampliação na direção X.
-  Utilizar uma entrada para ampliação na direção Y.

Esta função só estará disponível quando a ponta da agulha estiver na posição de origem.

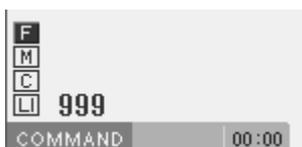
Os dados copiados estão ligados aos dados originais, com uma base de dados de divisão.

1. Certifique-se de que a ponta da agulha esteja na posição de origem.

Pressione  se a agulha não estiver na posição de origem.

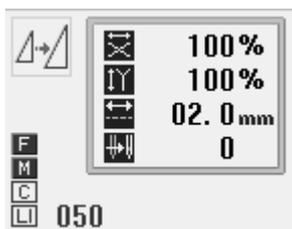
2. Determinar o ponto de referência para redimensionar com .

3. Entrada .



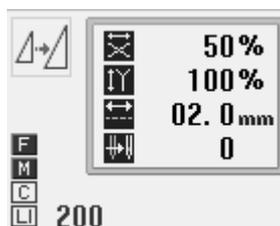
4. Entre com uma ampliação de 3 dígitos na direção X, e pressione .

Valores de ampliação de 0 até 400 estão disponíveis para a entrada.



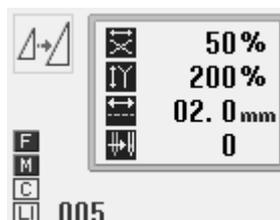
5. Entre com uma ampliação de 3 dígitos na direção de Y e pressione .

Valores de ampliação de 0 até 400 estarão disponíveis para entrada.



6. Entre com um comprimento de ponto em 3 dígitos, e pressione .

Se o valor for "000", o número de pontos não será alterado. O comprimento do ponto será aumentado ou diminuído.



Cópia repetida

Comandos a serem usados



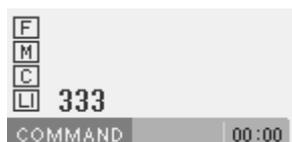
Cópia de dados a partir do ponto de início da costura ou do ponto de deslocamento livre (excluindo o número de limites de deslocamento a serem ignorados) para a posição atual da agulha, para a área após a posição atual da agulha

1. Mova a agulha para a posição que você deseja aplicar o comando.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

2. Entrada .

A agulha segue os dados copiados. Pressione para parar a agulha a meio caminho.



Copiando um modelo simétricamente a um ponto

Comandos a serem usados

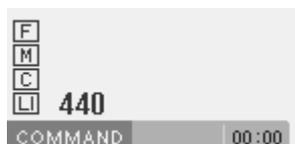


Cópia de dados a partir do ponto de início da costura ou o ponto de deslocamento livre (excluindo o número de limites de deslocamentos a serem ignorados) para a posição atual da agulha, para a posição atual da agulha, de forma simétrica.

1. Mova a agulha para a posição que você deseja aplicar o comando.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

2. Entrada .



Copiando um modelo simetricamente em relação ao eixo X

Comandos a serem usados

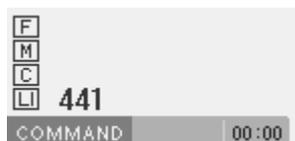


Cópia de dados a partir do ponto de início da costura ou o ponto de deslocamento livre (excluindo o número de limites de deslocamentos para serem ignorados) para a posição atual da agulha, simetricamente em relação ao eixo X com base na posição atual da agulha.

1. Mova a agulha para a posição que você deseja aplicar o comando.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

2. Entrada .



Copiando um modelo simetricamente em relação ao eixo Y

Comandos a serem usados

4 4 2 L

Cópia de dados a partir do ponto de início da costura ou o ponto de deslocamento livre (excluindo o número de limites de deslocamentos para serem ignorados) para a posição atual da agulha, simetricamente em relação ao eixo Y com base na posição atual da agulha.

1. Mova a agulha para a posição que você deseja aplicar o comando.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

2. Entrada 4 4 2 L .



Rotacionar

Comandos a serem usados

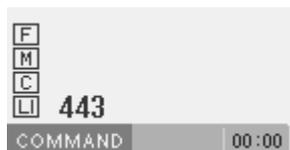
4 4 3 L

Cópia de dados na direção inversa do ponto de início da costura ou o ponto de deslocamento livre (excluindo o número de limites de deslocamentos para serem ignorados) para a posição atual da agulha.

1. Mova a agulha para a posição que você deseja aplicar o comando.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

2. Entrada 4 4 3 L .



Mover em paralelo

Comandos a serem usados

7 7 7 L

Alterando a quantidade de movimento dos dados para a posição atual da agulha.

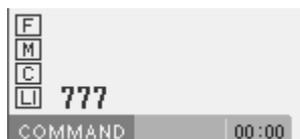
LI 7 7 7 L

Movendo dados em paralelo a partir da posição atual da agulha (usando dados de descida da agulha para a posição deslocada)

1. Mova a agulha para a posição que você deseja aplicar o comando.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

2. Entrada 7 7 7 L ou LI 7 7 7 L .



3. Determinar o ponto de destino movimentando com

 , e pressione L .

Excluindo dados que estão sendo criados / editados

Apagar dados que está sendo criados ou editados.

Excluindo uma parte dos dados

Comandos a serem usados



Exclui dados após os pontos.

Se esse comando for usado no ponto de partida da costura, este será eliminado e a posição atual da agulha irá tornar-se o ponto de partida de costura.



Exclui dados antes dos pontos.

Se este comando é utilizado na posição final de costura, a fim de código é apagado.

1. Mova a agulha para a posição que você deseja aplicar o comando.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

2. Entrada do comando.



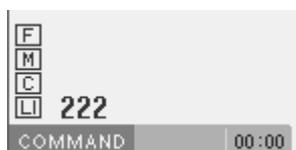
Entre com para apagar os dados após a posição atual da agulha.

Entre com para apagar os dados antes da posição atual da agulha.

Entre com a contagem de pontos em .

Excluindo os dados do programa

1. Pressione .



A entrada de dados é excluída.

Verificando as definições do Programa e dos atributos

1. Mova a agulha para a posição que você deseja alterar os atributos.

Para mover a posição da agulha, consulte "Descrição dos comandos" (página 77).

Consulte o Capítulo 3 "Programação com Ícones" (página 13).



Leitura do programa

Lendo programa da mídia.

Quando nenhum programa está sendo criado, você também pode ler programa pressionando o botão R / W no painel de operação.

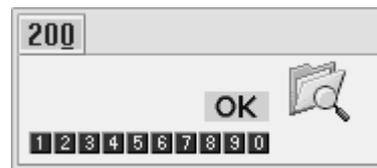
Esta operação não está disponível no modo de comando.

1. Execute as etapas de 1 a 3 de "Procedimentos para leitura / gravação / exclusão de programa de mídia".

2. Confirme que  está selecionado. Pressione .



3. Entre com um número de programa para ser selecionado, usando as teclas numéricas. Pressione .



4. Selecione **OK**. Pressione .

Para exibir a lista de programas, selecione .



Leitura de programa adicional

Selecione esta função quando você quiser ler programas diferentes, sequencialmente, após programa de leitura.

Além disso, programa de leitura está adicionado à programas de edição como dados de divisão.

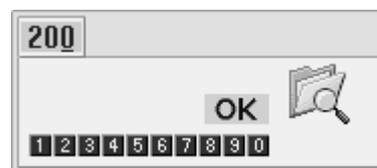
Esta operação não está disponível no modo de comando.

1. Execute as etapas de 1 a 3 de "Procedimentos para leitura / gravação / exclusão de programa".

2. Confirme que  está selecionado. Pressione .



3. Entre com um número de programa para ser selecionado, usando as teclas numéricas. Pressione .



4. Selecione **OK**. Pressione .

Para exibir a lista de programas, selecione .



Leitura de programas com formato diferente

Leitura de programas criados em uma máquina de costura diferente.

Programa nos três formatos a seguir podem ser lidos.

DST

DSB

DSZ

Esta operação não está disponível no modo de comando.

1. Execute as etapas de 1 a 3 de "Procedimentos para leitura / gravação / exclusão de programa".

2. Confirme que  está selecionado. Pressione .



3. Selecione um programa para ser lido usando , e em seguida pressione .

DST		01/02	
G01	5587	126.30	55.80nn
G02	951	40.70	21.40nn
G03	950	40.70	21.40nn
G04	838	28.30	14.00nn
G05	565	29.50	15.50nn
G06	1120	55.00	12.30nn
G07	1987	99.80	22.60nn
G08	2492	119.10	26.20nn
G09	2899	37.80	75.00nn
G10	8557	148.30	57.00nn
G11	7345	80.10	91.10nn
G12	9323	72.10	82.20nn

000|
2005/02/15 07:05
1290byte
GRAPHIC 13:42



Quando verificar o programa, exibindo a sua imagem (pule para o passo 5, quando não verificar o programa)

4. Pressione .

Para voltar à tela anterior, pressione .

5. Escolha um programa para leitura usando .

6. Pressione .

Se a imagem for exibida, pressione  novamente para fazer a leitura do programa.

Para cancelar a leitura, pressione .



Exemplo de tela quando a imagem é exibida



Salvando programa

Escreva um programa no programador sobre uma mídia.

Quando o programa está sendo criado, você também pode ler programa pressionando o botão R / W no painel de operação.

Esta operação não está disponível no modo de comando.

1. Execute o passo 1 a 3 de "Procedimentos para leitura / gravação / exclusão de programa".

2. Confirme que  está selecionado. Pressione .



3. Entre com um número de programa. Pressione .



4. Entrada com um comentário selecionando os caracteres usando    . Pressione .



5. Seleccione **OK** usando  . Pressione .



Para exibir a lista de programas, seleccione .

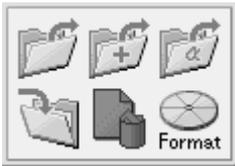


Excluindo programa salvo em uma mídia

Esta operação não está disponível no modo de comando.

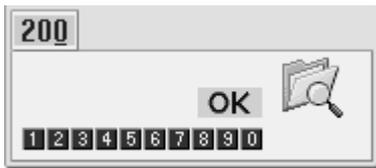
1. Execute o passo 1 a 3 de "Procedimentos para leitura / gravação / exclusão de programa".

2. Confirme que  está selecionado. Pressione .

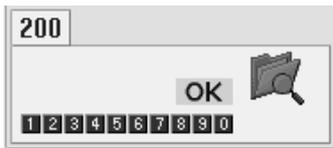


Quando estiver checando programa, exibindo sua imagem

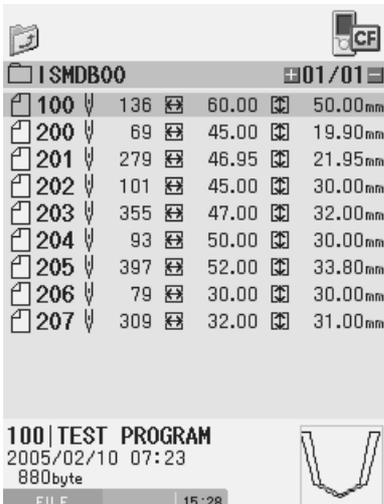
3. Entre com um número de programa para ser eliminado usando as teclas numéricas. Pressione .



4. Selecione . Pressione .



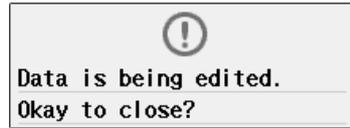
5. Selecione um programa para excluir e, em seguida, pressione .



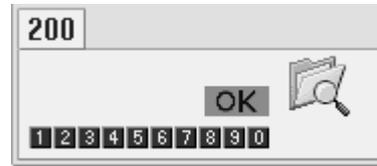
Quando não está checando programa, exibindo sua imagem

6. Para começar a excluir, pressione .

Para cancelar a exclusão, pressione .



7. Selecione **OK**. Pressione .



8. Para começar a excluir, pressione .

Para cancelar a exclusão, pressione .





Format

Formatando Mídia

Formate a mídia para disponibilizá-la para o programador. Os dois procedimentos de formatação a seguir são fornecidos. Esta operação não está disponível no modo de comando.

■ Procedimento de formatação 1

1. Execute os passos 1 a 3 de "Procedimentos de leitura / salvamento / exclusão de programas e formatação de mídia.

2. Selecione . Pressione .



3. Selecione a mídia e pressione .



4. Para iniciar a formatação, pressione . Para cancelar a formatação pressione .

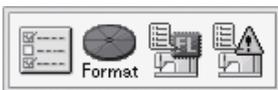


■ Procedimento de formatação 2

1. Selecione  TOOLS na tela do programador. Pressione .



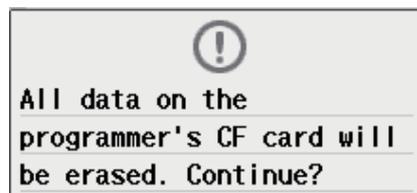
2. Selecione . Pressione .



3. Selecione uma mídia. Pressione .



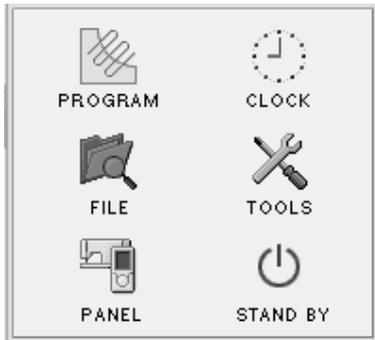
4. Para iniciar a formatação, pressione . Para cancelar a formatação pressione .



Exibindo informações do programa

1. Pressione .

2. Selecione  . Pressione .



Selecionando um método de exibição de programa

Você pode selecionar um dos dois tipos de métodos de exibição do programa, "Exibição de uma lista" e "Exibição de miniaturas". Pressione .

Cada pressionada alterna entre os dois métodos de exibição.

■ Exibição de uma lista

Lista os programas na pasta de uma mídia.

Exibe o número do programa

Exibe quantidade de pontos

Exibe uma pasta de destino de acesso.

Exibe uma mídia de destino de acesso.

Exibe o tamanho do programa.

Exibe o número de páginas. Página atual / número inteiro de páginas

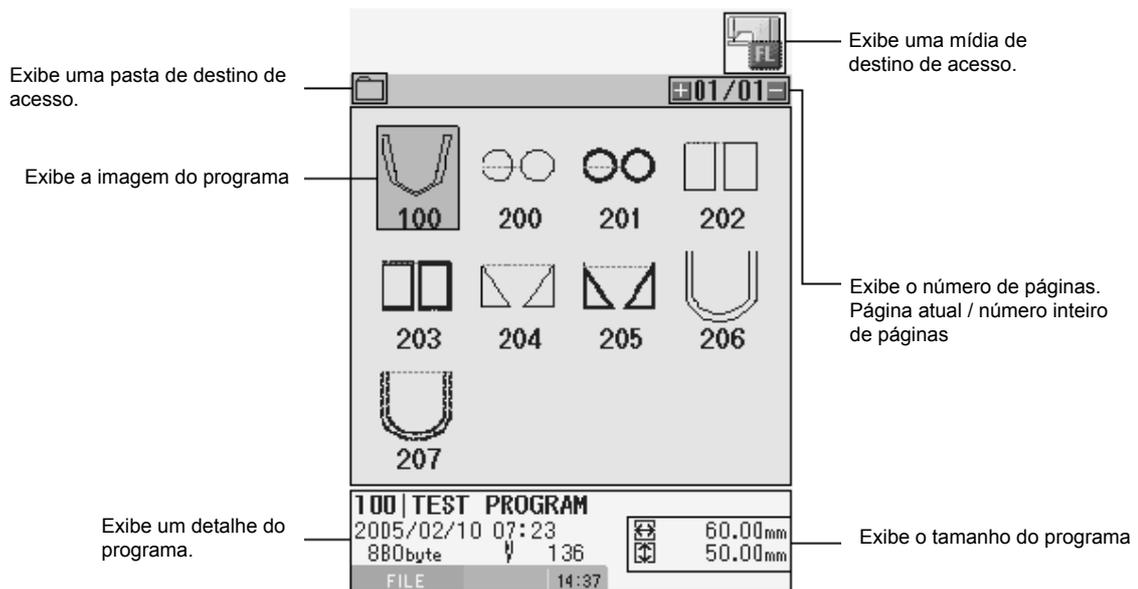
Exibe um detalhe do programa.

Program Number	Points	Dimensions
100	136	60.00 50.00mm
200	69	45.00 19.90mm
201	279	46.95 21.95mm
202	101	45.00 30.00mm
203	355	47.00 32.00mm
204	93	50.00 30.00mm
205	397	52.00 33.80mm
206	79	30.00 30.00mm
207	309	32.00 31.00mm

100 | TEST PROGRAM
2005/02/10 07:23
880byte
FILE 14:37

■ Exibição de miniaturas

Exibe o programa selecionado na pasta de uma mídia na forma de miniaturas.



■ Alternando entre páginas

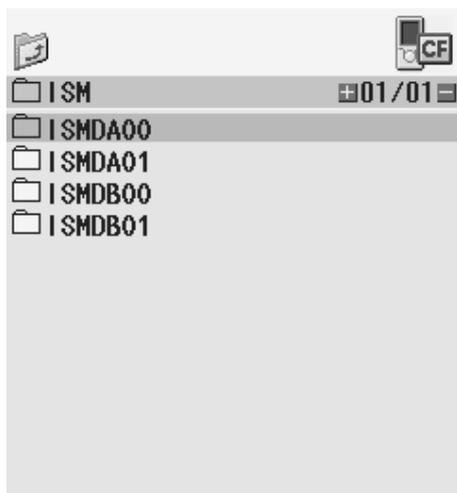
Para exibir a próxima página, pressione **+**. Para exibir a página anterior, pressione **-**.

■ Alternando entre pastas

1. Selecione usando **Δ**/**∇**. Pressione **↶**.

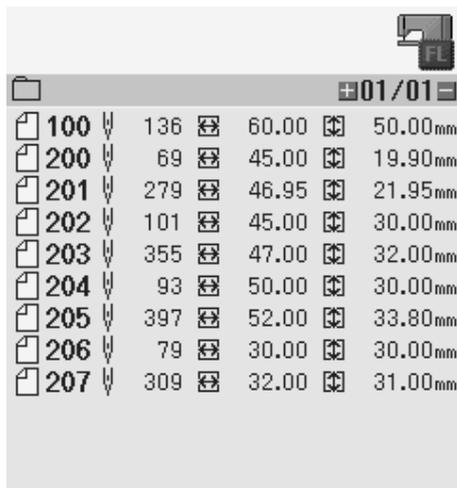
Nome	Tamanho	Resolução	Formato	Velocidade
100	136	60.00	50.00mm	
200	69	45.00	19.90mm	
201	279	46.95	21.95mm	
202	101	45.00	30.00mm	
203	355	47.00	32.00mm	
204	93	50.00	30.00mm	
205	397	52.00	33.80mm	
206	79	30.00	30.00mm	
207	309	32.00	31.00mm	

2. Selecione uma pasta de destino usando $\Delta \nabla$. Pressione \leftarrow .

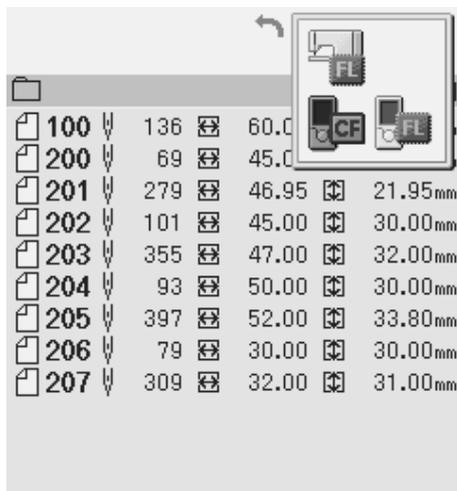


■ Alternando entre mídias

1. Selecione um ícone de mídia usando $\Delta \nabla$. Pressione \leftarrow .



2. Selecione o ícone de alternar a mídia de destino usando $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Pressione \leftarrow .



Exibindo informações detalhadas de um arquivo

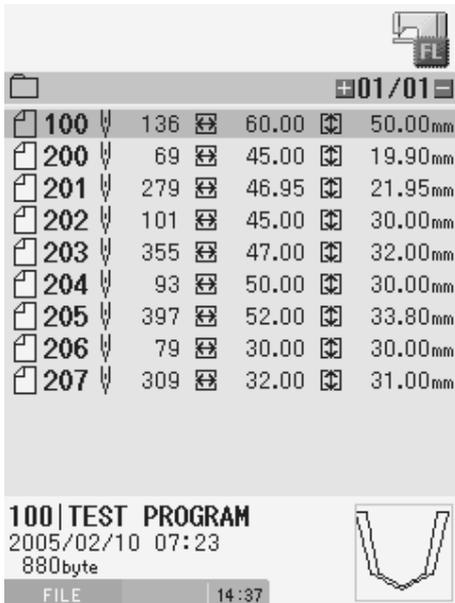
Exibe a imagem e informações detalhadas de um arquivo.

1. Selecione um arquivo com informações detalhadas que você deseja exibir. Pressione . A imagem e as informações detalhadas do arquivo serão exibidas.
2. Para ampliar a imagem, pressione . Para diminuir o zoom da imagem, pressione .
3. Para voltar ao visor anterior, pressione .

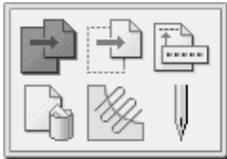
Copiando / movendo / apagando programa / renomeando um arquivo

Copie, mova e exclua o programa e renomeie um arquivo.

1. Selecione um arquivo que você deseja manipular. Pressione  .



2. Selecione um ícone no menu de operação do arquivo. Pressione  .



■ Copiando um programa

Selecione  .

1. Especifique um destino para a cópia.

Quando a mensagem "Existe um arquivo com o mesmo nome. Você deseja sobrescrevê-lo?" é emitida...

2. Para começar a sobrescrever, pressione  . Para renomear o arquivo, pressione  , para alterar o número do programa.

■ Movendo o programa

Selecione  .

1. Especifique um destino para movimentação.

Quando a mensagem "Existe um arquivo com o mesmo nome. Você deseja sobrescrevê-lo?" é emitida...

2. Para começar a sobrescrever, pressione  . Para renomear o arquivo, pressione  , para alterar o número do programa.

■ Alterando um número de programa

Selecione .

1. Digite um número de programa. Pressione .



2. Insira um comentário selecionando caracteres usando . Pressione . Para alternar entre maiúsculas e minúsculas, pressione . Para alterar a posição da entrada de comentários, pressione .



Exclui o caractere anterior.

3. Selecione **OK** usando . Pressione .



■ Excluindo um programa

Selecione  .

Quando a mensagem "não pode ser refeito após a exclusão. Tem certeza?" for emitida:

1. Para excluir pressione  . Para cancelar a exclusão pressione  .

■ Editando um programa

Selecione  .

A tela é comutada para a tela de programação onde você poderá editar o programa selecionado.

■ Realização de costura de acordo com um programa

Selecione  .

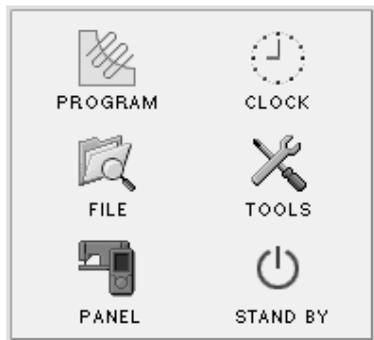
A tela é comutada para a tela PAINEL, onde você pode realizar a costura de acordo com o programa selecionado.

Exibindo programa de máquina de costura

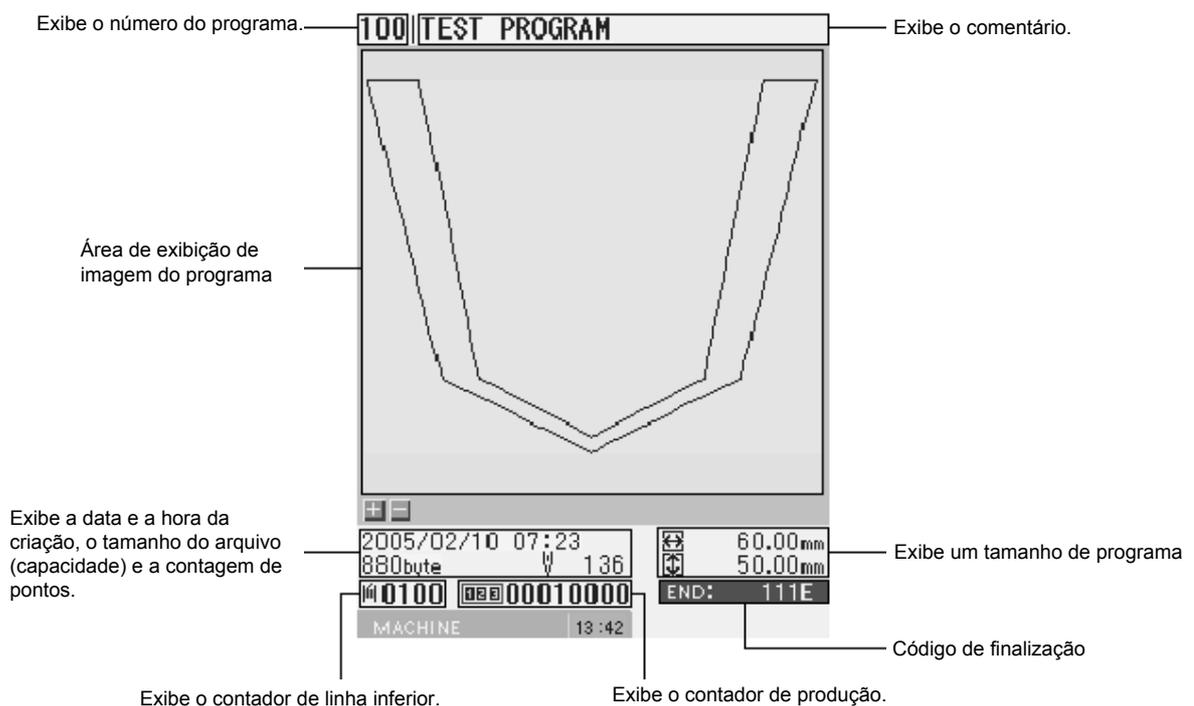
Mostra, no programador, a imagem do programa gravado no número exibido no painel da máquina de costura.

1. Pressione  .

2. Selecione  . Pressione  .



[Imagem da tela]



Para ampliar a imagem, pressione  . Para diminuir o zoom da imagem, pressione  .

Para mudar para o menu do programador, pressione  .

Exibindo o relógio

1. Pressione .

2. Selecione  e pressione .

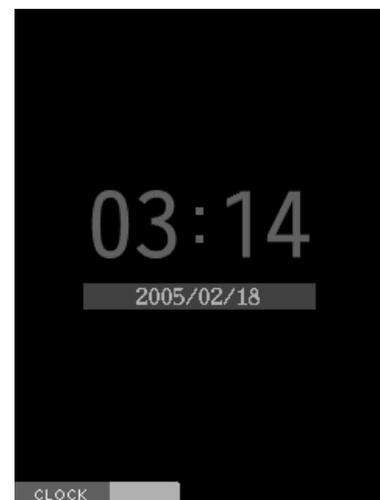


Selecionando um método de exibição do relógio

Você pode selecionar um dos dois métodos de exibição do relógio, "display analógico" e "display digital".

1. Pressione .

Cada pressionada na tecla aparece um dos dois monitores.



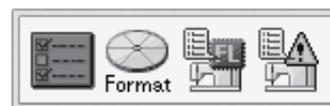
Pressione  para retornar à tela do menu principal.

Configurando o relógio

1. Selecione  e pressione .



2. Selecione  e pressione .



3. Defina a hora e pressione .

Atualização

O programador pode ser atualizado pelo procedimento abaixo.

Cuidado

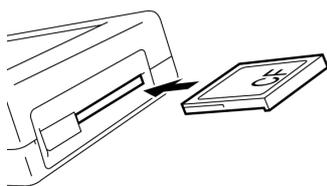
- Não desligue o PD-3000 durante a atualização, caso contrário, pode não ligar na próxima vez.
- Use apenas os seguintes cartões CF.

Nome do fabricante	Modelo	Capac.
HAGIWARA SYS-COM	CFC-032MBA	32 M
SanDisk	SDC FB-64-J60	64 M
SanDisk	SDCFB-128-P60	128 M

1. Copie o arquivo de atualização "PD-3000.PRE" para a pasta raiz do cartão CF. Coloque apenas o arquivo "PD-3000.PRE" na pasta raiz do cartão CF.

Se qualquer outro arquivo residir nele, o programador não poderá ser atualizado.

2. Desligue o programador.
3. Carregue o cartão CF que contém o arquivo de atualização copiado no slot CF do programador.



4. Pressione **L** e, ao mesmo tempo **+** e ligue o programador. A atualização começa. Quando aparecer uma mensagem indicando a conclusão da atualização na tela, a atualização estará concluída.

5. Ligue o programador novamente. Um novo programa será iniciado.

Auto diagnóstico

Problemas com o programador podem ser solucionados pelos procedimentos abaixo.

1. Desligue o programador.
2. Enquanto pressiona **Home** e, ao mesmo tempo **↩**, ligue o programador.

Aparece a tela de auto-diagnóstico.

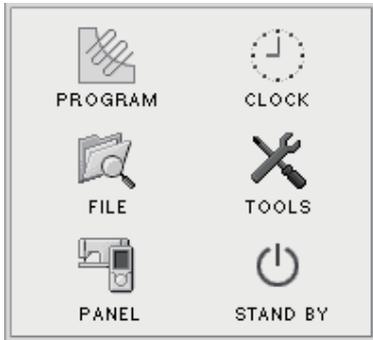
3. Realizar a operação seguindo as instruções na tela.

Se não houver instruções dadas, pressione **↩**. Se qualquer falha for encontrada por resolução de problemas, o conteúdo da falha será exibido. Gravá-los.

4. Se a tela de resolução de problemas aparecer, ligue o programador novamente. Informe o seu revendedor da falha.

Função de exibição de configuração do interruptor de memória

1. Selecione  na tela. Pressione .



2. Selecione , usando . Pressione .



A lista é exibida.

Configurações

Número da chave de memória	Configurações			
	No.	Value	[Init,	Min, Max]
	001 :	ON	[ON]
	002 :	0	[0,	0, 2]
	003 :	2	[2,	0, 2]
	050 :	1	[1,	1, 11]
	051 :	ON	[ON]
	052 :	OFF	[OFF]
	053 :	110	[100,	0, 999]
	054 :	0	[0,	0, 2]
	055 :	0	[0,	0, 2]
	056 :	OFF	[OFF]
	057 :	ON	[ON]
	058 :	OFF	[OFF]
	100 :	OFF	[OFF]
	150 :	OFF	[OFF]
	151 :	4	[4,	4, 30]

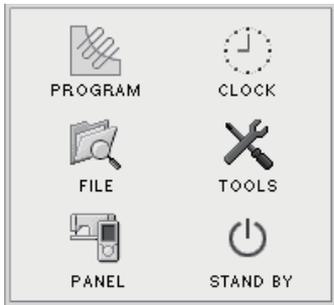
Faixa de configuração de cada chave de memória [Inicial, Mínimo, Máximo]

Pressione  para exibir a página seguinte, ou pressione  para exibir a página anterior.

Função de exibição de registro de erros

A lista de registro de erros da máquina de costura ligada pode ser exibida através dos procedimentos a seguir.

1. Selecione  na tela. Pressione .



2. Selecione , usando . Pressione .



A lista é apresentada...

Código de erros

Num	Error	Time
001	: E010	10000
002	: E011	10001
003	: E015	10002
004	: E016	10003
005	: E025	20000
006	: E035	30000
007	: E036	30001
008	: E050	50002
009	: E051	50003
010	: E055	50004
011	: E065	100000
012	: E110	1000001
013	: E111	1000002
014	: E120	1000003
015	: E121	1000004

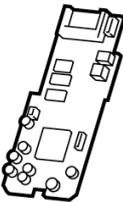
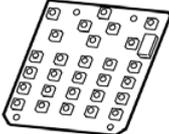
Número de série

O valor de pontos quando o erro for ocorreu.

Pressione  para exibir a página seguinte, ou pressione  para exibir a página anterior.

Peças de reposição

O quadro seguinte mostra as peças de reposição disponíveis.

Número da peça	Nome da peça	
SA5164001	Módulo LCD	
SA5165001	Inversor LCD	
SA5166001	Cabo inversor	
SA5170001	Placa do programador	
SA5172001	Teclado	
XD1115051	FFC:SML2CD – 20 X 70	
SA5167001	Cabo do programador	