

Manual de Instruções

Bordado



CERTIFICADO DE CONFORMIDADE DA QUALIDADE
DO SISTEMA DE GERENCIAMENTO

Este certificado é pra atestar a qualidade do sistema de gerenciamento da

Beijing Xingdahao Technology Co., Ltd.

Que está em conformidade com a

GB/T 19001-2000 idt ISO 9001:2000 Standard

Este certificado é válido para o seguinte produto(s) e serviços(s): Projetar e
produzir sistemas de controle de máquinas de costura computadorizadas

Registro No.:0203Q15748R2M

CREDITADA POR MEMBROS DA "THE IAF MIA FOR QMS"

Capítulo 1 - DESCRIÇÕES GERAIS.....	1
1-1 Advertências e Precauções.....	1
1-2 Principais Especificações	3
1-3 Principais Funções.....	3
Capítulo 2 - Nome das peças sobre o sistema de controle eletrônico.....	5
2-1 Controle de Operação do Painel	5
2-2 Operação do Movimento da Barra e o Botão do Eixo Principal.....	7
2-3 Mudar para Cezir (Automático).....	8
Capítulo 3 - Como Iniciar o Bordado.....	8
3-1-1 Status do Sistema dos Trabalhos.....	8
3-1-2 Os ícones na parte inferior do LCD para mostrar as informações do bordado.....	10
3-1-3 Descrições de Status do Ítem do Menu.....	11
3-1-4 Como Bordar pela Primeira Vez?.....	11
3-2 Introduza um Projeto na Memória pela Entrada USB.....	11
3-3 Preparação Antes de Bordar.....	13
3-4 Selecione um Padrão para o Bordado e Confirme para Bordar o Padrão.....	14
3-5 Bordado Normal, Bordado de Retrocesso e Cezir (Automático).....	17
Capítulo 4 - Bordado Normal e Bordado Inativo.....	18
4-1 Relação entre Bordado Normal e Bordado Inativo.....	18
4-2 Bordado Inativo de Baixa Velocidade.....	18
4-3 Bordado Inativo de Alta Velocidade.....	18
4-4 Liberação do Bordado Inativo de Baixa e Alta Velocidade.....	19
4-5 Posicionamento.....	20
Capítulo 5 - Troca de Cor.....	21
5-1 Troca de Agulha (Troca de cor) quando a Máquina estiver Parada.....	21
5-2 Troca de Cor enquanto a Máquina estiver Operando.....	21
5-3 Troca de Cor Auto e Acionamento Manual Durante a Operação.....	22
5-4 Ajustando a Sequência Automática de Troca de Cor.....	23
5-5 Armazenar a Sequência da Troca de Cor através da Troca de Cor Manual.....	23
5-6 Velocidade da Troca de Cor.....	25
Capítulo 6 - Ajustando a Direção do Desenho.....	26
Capítulo 7 - Operações de Quadros.....	27
7-1 Troca de Quadros.....	27
7-2 Retornando a Tela Inicial.....	27
7-3 Restaurando o Ponto Origem do Desenho.....	28
7-4 Salvar o Ponto de Origem Padrão.....	29
7-5 Configure Automaticamente o Ponto de Origem.....	30
7-6 Movimentação do Quadro.....	30
7-7 Retornando ao Ponto Original com a Agulha para Baixo.....	31
Capítulo 8 - Velocidade do Bordado (Velocidade do Eixo Principal).....	32
8-1 Ajustando o Limite de Velocidade.....	32
8-2 Ajustando a Velocidade do Bordado.....	34
Capítulo 9 - Corte de Linha.....	34
9-1 Corte de Linha Automático.....	34

Capítulo 10 - Gerenciamento de Disco (USB).....	35
10-1 Listando o Diretório do Dispositivo Móvel.....	35
10-2 Colocando um Desenho do Pendrive para a Memória.....	36
10-3 Colocando o Desenho da Memória para o Disco.....	36
10-4 Deletando Desenhos do Pendrive.....	37
10-5 Formatando um Disquete/Pendrive de 720KB.....	38
10-6 Formatando um disquete de 1.44MB.....	38
10-7 Instalando uma Biblioteca de Fonte.....	39
10-8 Deletando uma Biblioteca de Fonte	39
10-9 Projetando um Desenho com Letras.....	39
10-10 Inserindo um Desenho via PC.....	39
Capítulo 11 - Exibindo Parâmetros e Quadro (Imagem).....	39
11-1 Visualizando os Parâmetros Simples e Definindo a Operação dos Parâmetros.....	39
11-2 Estatísticas da Tela do Bordado.....	41
11-3 Limpando o Acúmulo de Pontos e o Deslocamento de X e Y.....	43
11-4 Trocando o Idioma.....	43
Capítulo 12 - Assistente de Operação e Ajuste de Parâmetros.....	44
12-1 Ajuste de Ampliação, Rotação e Repetição.....	44
12-2 Quadro ao Ponto.....	46
12-3 Reconhecimento de Área.....	46
12-4 Extração (Sob o estado de confirmação do bordado) (OFFSET).....	48
12-5 Ajuste de proteção do quadro quando há um desligamento de energia.....	49
12-6 Restauração do quadro após uma queda de energia.....	51
12-7 Exigir a configuração do ponto zero do quadro ou não.....	52
12-8 Ajustando os Parâmetros da Máquina.....	52
12-9 Compensando Pontos de Satin.....	53
12-10 Chinês/Inglês/Espanhol.....	54
12-11 Ajustando o Bordado Cíclico.....	54
Capítulo 13 - Gerenciamento de Desenho na Memória.....	55
13-1 Seleção de desenho para bordar.....	55
13-2 Ver desenho na memória.....	55
13-3 Colocando um desenho do disco para a memória.....	55
13-4 Copiando o Desenho.....	56
13-5 Editar o Desenho.....	56
13-6 Deletar o Desenho.....	56
13-7 Dividindo o Desenho.....	57
13-8 Unindo Dois Desenhos.....	58
13-9 Combinando Desenhos.....	59
13-10 Apagar Todos os Desenhos da Memória.....	60
Capítulo 14 - Editando Desenhos da Memória.....	61
14-1 Editando um Desenho da Memória.....	61

14-2 Como Editar um Ponto.....	62
14-3 Encontrando Rapidamente um Ponto.....	64
14-4 Encontrando rapidamente um ponto especial.....	64
14-5 Bloquear.....	65
14-6 Ajuda para Editar.....	66
14-7 Salvando a Edição do Desenho e Sair.....	66
14-8 Saindo da Edição.....	67
Capítulo 15 - Operações de Ajuda.....	67
Capítulo 16 - Monograma e Padrão de Alta Velocidade.....	67
16-1 Monograma.....	67
16-2 Fazer Padrão em Alta Velocidade.....	70
Capítulo 17 - Agrupando Desenhos Combinados e Desenhos Normais.....	71
17-1 Compilando um Desenho Combinado.....	71
17-2 Agrupando o Desenho Bordado.....	71
Capítulo 18 - Reincializar os Parâmetros do Sistema.....	72
Capítulo 19 - Adicionando Códigos de Aplique em um Desenho.....	73
Capítulo 20 - Posicionando Manualmente o Eixo Principal em 100 graus.....	74
20-1 Girando o Eixo Principal Manualmente.....	74
20-2 Deixando a agulha na posição inferior.....	74
Capítulo 21 - Deslocamento de Quadro para Fazer um Novo Desenho.....	75
Capítulo 22 - Configurando o Bordado Cíclico.....	76
Capítulo 23 - Ajustar a Frenagem da Máquina.....	77
23-1 Sumário.....	77
23-2 Configurando os parâmetros “Parâmetros de Freio” e “Parâmetros do Motor”.....	77
23-2-1 Definindo os parâmetros “PARÂMETROS DE FREIO”.....	77
23-2-2 Configurando o Parâmetro “PARAMETROS DA MÁQUINA”.....	78
Capítulo 24 - Deixar a Agulha Costurar e Mover o Quadro.....	80
Capítulo 25 Evitando Cópias de Desenhos da Memória.....	81
Capítulo 26 - Testando.....	82
26-1 Teste de Computador.....	82
26-2 Teste de Codificação.....	82
26-3 Teste de Velocidade do Eixo Principal.....	82
26-4 Teste Mecânico.....	82
26-5 Girar o Eixo Principal para qualquer Ângulo.....	82
Capítulo 27 - Configurando o Bastidor do Quadro de Bordado.....	82
Capítulo 28 Gerando o Contorno do Desenho.....	83
Capítulo 29 Selecionar a Amostra de Cores.....	85
Capítulo 30 Parâmetros da Mesa da Máquina.....	87

Capítulo 1 - Descrições Gerais

Obrigado por escolher a máquina de Bordado Lanmax. Por favor, leia atentamente este manual para obter um melhor aproveitamento da máquina e operá-lo corretamente. E mantenha este manual bem conservado para utilizá-lo futuramente caso necessário.

1-1 Advertências e Precauções

Aviso	
 Perigo	Durante o funcionamento da máquina, não tente abrir a cabeça ou a caixa de controle da máquina. Peças em movimentos podem causar ferimentos graves e a alta voltagem pode ser fatal.
 Proibido	Não exponha a máquina na umidade, gás venenoso, água e poeira.
 Proibido	Não restaure ou opere se a máquina estiver vibrando, pois isto pode causar danos na máquina.
 Aviso	Por favor, obedeça a todos os avisos e medidas de segurança, pois isto pode salvar a sua vida.
 Aviso	A tela de LCD é frágil. Não utilize materiais rígidos para tocar na tela.
 Aviso	Se a lâmpada do drive do disquete ou do USB estiver ligado, não retire-os da máquina.
 Aviso	Iremos adicionar o apêndice se necessário. Se houver alguma diferença entre o manual e o apêndice, siga o apêndice.
No Transporte	
 Aviso	Não segure o cabo se a máquina estiver se movendo.
 Aviso	Por favor, respeite todos os avisos e medidas de segurança para preservar a sua vida.
 Aviso	Sobrecarga pode causar sérias perdas.
Instalação	
 Aviso	Não obstrua a ventilação do equipamento, risco de incêndios.
Aviso	Tenha certeza que a instalação foi feita corretamente.
Notice	Não exponha a máquina na poeira, umidade e gases inflamáveis.

Conexão do Cabo	
Proibido	Não teste o isolamento do circuito.
Proibido	Não coloque muitos equipamentos em apenas uma tomada.
Aviso	Tenha certeza que o cabo está em boas condições.
Aviso	O cabo da comunicação e o cabo de força devem estar separados.
Aviso	Todos os cabos devem estar fixos corretamente. Não force nenhum cabo para preservá-los. Se possível, coloque proteções para que não haja nenhuma força que possa rompê-las ou danificá-las.
Aviso	A máquina deve estar aterrada. A resistência não deve ser superior a 1 Ω .
Operação	
Perigo	Não opere a máquina se a mesma estiver danificada.
Proibido	Não toque em nenhuma parte móvel da máquina se a mesma estiver em funcionamento.
Aviso	Tenha certeza de que o fornecimento de energia esteja normal. Utilize estabilizador que consiga estabilizar a energia entre -10% e 10%.
Aviso	Em caso de problemas, por favor verifique a causa do problema e só volte a operar a máquina se o problema for resolvido.
Aviso	A fonte de alimentação tem uma proteção de sobrecarga. E há três minutos de intervalo para que a máquina possa ser utilizada novamente.
Manutenção	
Perigo	Se for necessário abrir a tampa do cabeçote da máquina, desligue-a primeiro. E devido a potência da máquina espere cerca de um minuto antes de fazer a manutenção.
Aviso	As placas de circuito podem ser danificadas por estática. Técnicos não capacitados não devem desmontar as placas de circuito.
Aviso	Se a máquina estiver inativa por um tempo, os usuários devem ligar a máquina regularmente (uma vez a cada 2 ou 3 dias, por mais de uma hora por vez).
Aviso	Se a máquina ficar inativa por muito tempo, os operadores devem fazer uma revisão da máquina antes de ligá-la.

1-2 Principais Especificações

- Painel: O painel é de 5.7 TFT;
- Precisão: A precisão mínima é de 0.1mm;
- Tamanho do ponto: O ponto pode variar de 0.1mm ~12.7mm;
- Capacidade máxima de memória: O máximo é de 200 (o máximo é de 190 quando a máquina estiver com a biblioteca de fonte instalada);
- Capacidade máxima de pontos do projeto: O sistema de memória pode armazenar até 2.000,000 pontos;

1-3 Principais Funções

1. Design para colocar e retirar projetos da máquina e atualizações do software é feito através de USB.

1) Colocando projetos através do USB

O Computador pode ler vários tipos de projetos do USB como a TAJIMA DSB, TAJIMA DST.

2) Projetos da Máquina para o USB

Projetos na memória do computador podem ser passados para um USB. Os projetos passados estão em formato TAJIMA DBS, nas quais podem ser transmitidas via internet.

3) O software BECS-328 pode ser removido através do Disquete/USB.

2. Inglês, Chinês

O operador pode colocar a máquina em Inglês, Chinês ou Português. Após a seleção, o usuário pode mostrar a língua selecionada através de uma operação no teclado. A operação do teclado usa logos para evitar o excesso de palavras no painel.

3. Ajustando a Velocidade

A velocidade do eixo principal pode ser alterada manualmente, ou pode ser alterada automaticamente com o tamanho dos pontos durante o bordado.

4. Corte

A máquina pode cortar a linha manualmente através do teclado, ou pode ser feito automaticamente durante a troca da cor ou no fim do bordado. (Exceto em máquinas sem o dispositivo de corte)

5. Detector de Quebra de Linha

Durante o bordado, a máquina irá parar automaticamente e a luz vermelha irá acender no cabeçote onde a linha quebrou ou que a linha acabou.

6. Função da Troca de Cor

Durante o processo de troca de cor, a máquina pode alterar a cor manualmente, ou mudar a cor automaticamente de acordo com a cor.

7. Repetição do Bordado

A máquina pode aumentar a produtividade através da repetição do bordado, na qual pode ser utilizando com o bordado cíclico. E isso pode ser utilizado tanto para repetição inteira do bordado quanto para a repetição parcial, e criar novos desenhos através da opção "COMBINAR" no menu de gerenciamento.

8. Bordado Cíclico

A máquina pode também aumentar a produtividade pressionando a tecla de bordado cíclico, na qual a máquina automaticamente irá bordar o mesmo bordado assim que o bordado atual for finalizado.

9. Combinando desenhos

Um novo desenho pode ser criado através de uma combinação e alguns desenhos com diferentes proporções, ângulo de rotação, direção do desenho e distância relativa, na qual é chamado de desenho combinado e este tem a extensão PAR. E isso pode ser bordado de uma vez só.

10. Agrupando um desenho

A. Agrupando um desenho pronto para o Bordado.

Após selecionar um desenho normal e ajustando os parâmetros (como o tamanho, proporção, ângulo, direção do desenho e repetição), o computador pode compilar um bordado pronto para bordar para um novo desenho.

B. Agrupando um novo desenho

Também, o computador pode compilar um desenho combinado pode ser compilado em um novo desenho.

11. Editando um bordado

Um desenho pode ser editado ponto por ponto (ou por um grande quantidade de pontos contínuos).

12. Corrigindo o Bordado

Esta função serve para correção manual de ponto ou em caso de um rasgo no tecido e que você precise remendar, onde a máquina pára para você fazer o ajuste ou o remendo. E assim que for concluído o reparo basta pressionar a barra de acionamento e o quadro voltará para a última posição para continuar o bordado.

13. Ajustando a Parada

Para várias máquinas esta função pode fazer com que a máquina pare corretamente, onde o eixo principal para nos 100 graus.

14. Salvar e armazenar o ponto de origem do desenho

Esta função pode salvar e armazenar o ponto de início de um desenho, ao invés de, manualmente e repetidamente mover o quadro até achar o ponto de origem de um desenho quando selecioná-lo novamente.

15. Borde o limite do desenho, o "+", e algumas linhas de localização

Borde o limite dos desenhos para se localizar mais convenientemente. Borde o "+" no ponto atual para se localizar mais convenientemente.

Borde algumas linhas de localização para se localizar mais convenientemente.

16. Testes e manutenções mecânicos

Esta função pode facilmente encontrar mal funcionamento quando fizer a manutenção ou testes, onde consiste em teste no computador, teste no encoder, teste da velocidade do eixo principal, teste de peças da máquina e a parada do eixo em qualquer posição e etc.

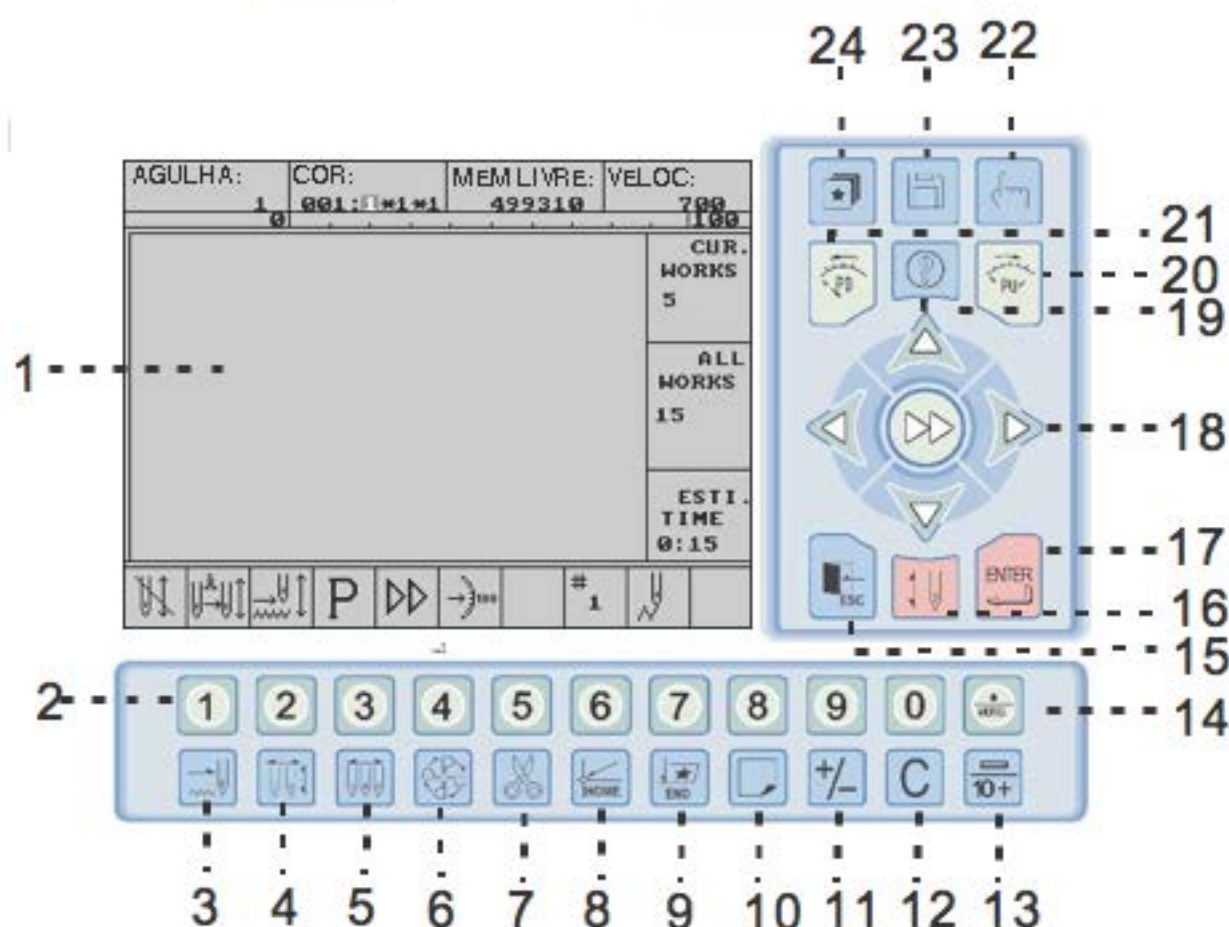
17. Salvar e Armazenar Parâmetros

Esta função é para combinar o padrão com o parâmetros do bordado selecionado como a cor sequência, direção do padrão, ângulo de rotação e repetição, etc. para reduzir as vezes que temos que ajustar os parâmetros.

Capítulo 2 - Nome das peças sobre o sistema de controle eletrônico

2-1 Controle de Operação do Painel

A imagem abaixo é o Painel da Máquina:



No.	Display	Nome
1	Tela LCD	Tela de informação das operações.
2	Teclado Numérico	Usado para selecionar o menu ou parâmetros.
3	Mudança do estado do bordado (Bordado Inativo)	Pressione esse botão para retroceder ou avançar o bordado na tela.
4	Troca de cor e iniciar o modo de troca de cor	Pressione esse botão para mudar para troca de cor automático ou manual.
5	Troca de cor manual	Pressione para selecionar as cores.
6	Rotação do bordado	Pressione essa tecla para mudar a direção do bordado.
7	Corte de linha manual	Quando a máquina parar, pressione para cortar a linha.
8	Voltar ao ponto inicial	Com essa função, o quadro pode voltar para a posição anterior. Quando uma cabeça para e as demais continuam bordando, é possível voltar para terminar o bordado. Essa função também permite voltar ao ponto inicial.
9	Retornando ao ponto de parada do bordado	Depois de parar no meio da operação do bordado, pressione a tecla de mudança de quadro para mudar o quadro para fora (para remendar pano). Após a conclusão de remendo de pano, esta função pode fazer a troca de quadros para o ponto de parada.
10	Parâmetros do bordado	Pressione esta tecla, em seguida, os parâmetros serão exibidos.
11	Sinal numérico	Altera o movimento para positivo ou negativo (+/-).
12	Delete	Pressione essa tecla para limpar a seleção ou o registro de bordado.
13	Tecla de seleção de agulha	Pressione essa tecla para selecionar a agulha de 10 a 12

14	Botão do giro	Pressione o botão para fazer os eixos principais girar para os 100°.
15	Sair	Pressione esse botão para sair da operação correspondente.
16	Confirmar bordado	Pressione esse botão para confirmar ou cancelar o bordado.
17	Enter	Pressione esse botão para confirmar a operação.
18	Movimento manual do quadro	A direção da moldura move de acordo com o sentido da tecla. Pressione a tecla central para mudar a velocidade do movimento do quadro entre alta e baixa.
19	Ajuda	Pressione essa tecla para exibir ajuda.
20, 21	Ajuste de velocidade	Pressione  para reduzir ou  para aumentar a velocidade.
22	Assistente	Pressione o botão para entrar em parâmetros.
23	Gerenciamento do USB	Pressione essa tecla para gerenciar o USB conectados na entrada.
24	Gestão da memória de design	Pressione para entrar na tela de gerenciamento de memória dos projetos, que inclui "Selecionar Desenho", "entrada USB", mostrando projetos e criando novos.

2-2 Operação do Movimento da Barra e o Botão do Eixo Principal

1. Operação da barra (barra de bordado debaixo da mesa)

Status Parado: puxar a barra para a direita para começar a bordar (incluindo bordado inativo em velocidade alta ou baixa) e puxar a barra para a esquerda para voltar (incluindo bordado inativo em velocidade alta ou baixa)

Estado corrente: puxar a barra para a direita até o fim para bordar lentamente e solte para velocidade normal e puxar a barra para a esquerda para parar de bordar.

2-3 Mudar para Cerzir (Automático)

1. Detector de quebra da linha número 3

Há um interruptor em cada cabeça da máquina. Quando a chave está para cima esta cabeça está no modo de bordado manual, e quando se está no meio esta cabeça está no modo cerzir (automático), e quando está para baixo esta cabeça está no modo desligado.

2 Detector de Quebra de Linha Número 2

Em cada cabeça da máquina, há um interruptor, e ele pode ser movido com a mão para cima, para o meio ou para baixo, mas ele só para na posição do médio ou para baixo. Quando a chave é empurrada para cima, note que ele não poderá ficar nessa posição e a lâmpada estará em vermelho, o que significa que esta cabeça está no modo de cerzir (automático). Além disso, enquanto fio quebrar durante o bordado, a lâmpada automaticamente muda para vermelho. Quando a chave está na posição do meio, a cabeça está no modo automático se a lâmpada estiver vermelha, ou esta cabeça estará no modo de bordado normal, se a lâmpada estiver verde. Quando a chave é empurrada para a posição para baixo, a lâmpada ficará desligada, o que significa que esta cabeça está desligada. Quando a chave é empurrada de baixo para a posição do meio, a luz será verde e a cabeça estará no modo de bordado normal.

Capítulo 3 - Como Iniciar o Bordado

3-1 Resumo

3-1-1 Status do Sistema dos Trabalhos

Os status de trabalho do Computador da máquina de bordar pode ser dividido em 3 estados:

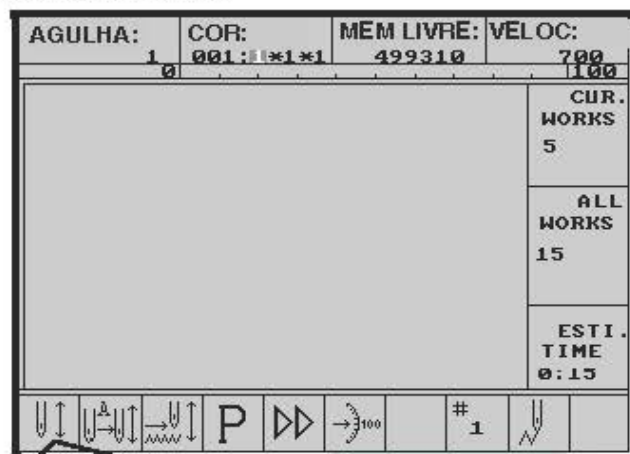
1 Status de Preparação

AGULHA:	COR:	MEM LIVRE:	VELOC:
1	001:1x1x1	499310	700
			CUR. WORKS 5
			ALL WORKS 15
			ESTI. TIME 0:15

						P				# 1	
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	-----	--

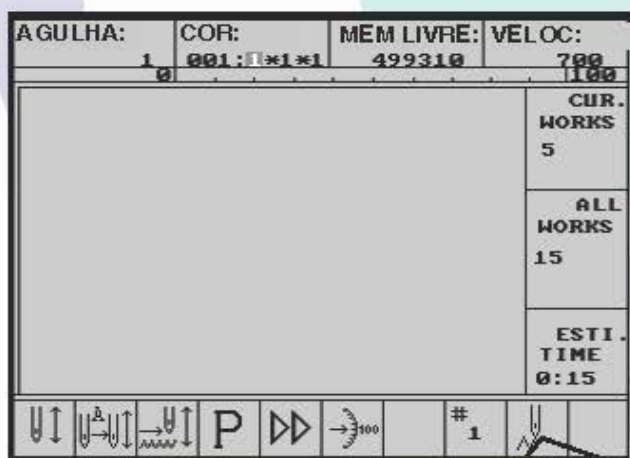
Características: máquina para e o ícone "H." pisca em vermelho

2 Status de Confirmação do Bordado:



Característica: máquina para e ícone "  " aparece verde

3 Status da Máquina em Funcionamento



Quando a máquina estiver trabalhando, o ícone "  " estará em movimento.

Como alternar entre os estados de trabalho acima?

1. No estado de preparação, após selecionar os projetos, pré-bordados e definir os parâmetros, primeiro pressione a tecla "  " e pressione "  " chave, agora a máquina está em estado de confirmação bordado. Finalmente, puxe a barra de bordado para a direita para bordar, o que significa que a máquina está em estado de funcionamento.

2. No estado de funcionamento, puxar a barra para a esquerda para parar, agora a máquina está em estado de confirmação de bordado (Novamente, puxe a barra para a direita, a máquina entra em estado de funcionamento de bordado).

3. No estado de confirmação bordado, primeiro pressione a tecla " " e pressione a tecla " " para liberar status de confirmação bordado, agora a máquina entra em estado de preparação.

3-1-2 Os Ícones na Parte Inferior do LCD para Mostrar as Informações do Bordado

Na parte inferior do LCD na imagem principal, há 10 ícones para mostrar informações de bordar, que os significados são os seguintes:

1.  : A máquina está no modo de confirmação do bordado.
-  : A máquina está no estado de preparação.
2.  : A máquina está no modo de troca de cor automática.
-  : A máquina está no modo de troca de cor semi automática.
-  : A máquina está no modo de troca de cor manual.
3.  : A máquina está em modo de bordado normal.
-  : Avançar ou retroceder o desenho no painel em alta velocidade (bordado inativo).
-  : Avançar ou retroceder o desenho no painel em baixa velocidade (bordado inativo).
4.  : Giro do sentido do desenho.
5.  : Alta velocidade do quadro.
-  : Baixa velocidade do quadro.
6.  : Posicionamento do eixo a 100°.
-  : A máquina está parada em erro.
-  : A máquina está bordando em salta ponto.
7.  : Quebra de linha.
-  : A máquina terminou o bordado do desenho.
-  : A máquina está em troca de cor.

8.  : O número é um projeto de pré-bordado.

9.  : A máquina está em movimento.

 : A máquina está parada.

10.  : Bordado em ciclo.

3-1-3 Descrições de Status do Item do Menu

A interface do computador do usuário tem um monte de menus, que exibem as formas de operação do teclado. Geralmente, um número será exibido na parte da frente do item do menu, que é o número de série do item do menu. Se o número é substituído por "(X)", o item do menu não podem ser inseridos. (O parâmetro não pode ser definido ou não é funcional na configuração atual.) Se um item do menu tem um "0", uma senha é necessária para entrar nele.

3-1-4 Como Bordar pela Primeira Vez?

A máquina bordadeira conforme projetadas na loja. Antes que uma nova máquina seja usada normalmente pela primeira vez, o computador deve inicializar os parâmetros (ver capítulo 12). Em seguida, todos os padrões de memória devem ser apagados (veja o Capítulo 13), outra vez, dê entrada no desenho desejado para o armazenamento na memória (consulte a seção 3-2). Depois disso, você pode selecionar um desenho na memória e confirmar o desenho a ser bordado (ver Seção 3-4). Agora, a máquina entra em estado de confirmação de bordado. Finalmente, puxe a barra de bordado para a direita para começar a bordar o desenho.

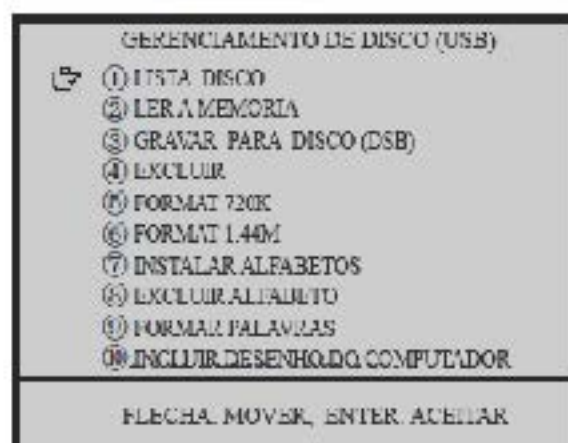
3-2 Introduza um Projeto na Memória pela Entrada USB

Leitura padrão de desenhos na memória do disco USB podem ser realizadas tanto nas operações de "GERENCIAMENTO DE DISCO "USB" e "Gestão do Desenho".

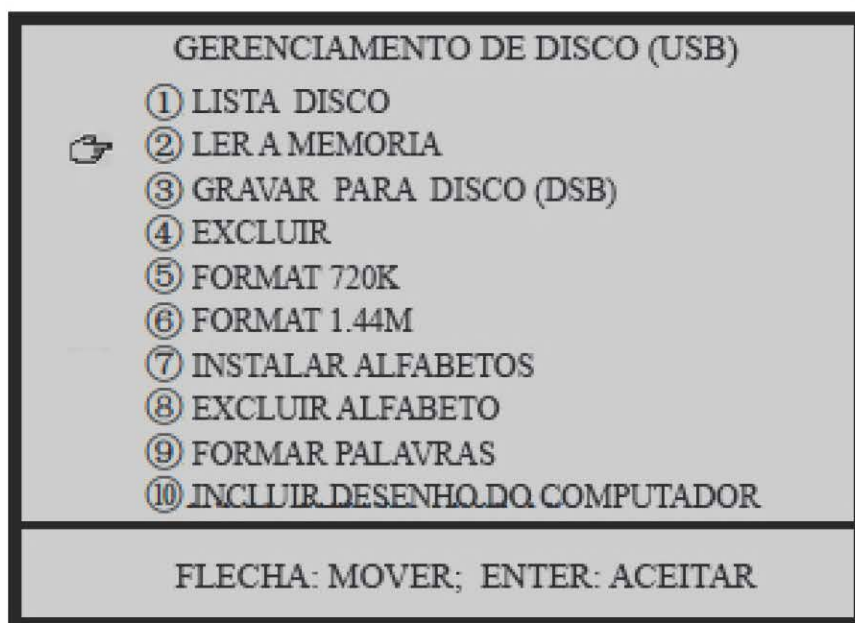
Inserir Projeto usando um Pendrive pela porta USB. O sistema tem uma porta USB, para que possa ser conectado um disco USB. Você pode inserir ou desenhar diretamente pelo disco USB(Pendrive).

Operação 1: (Pela operação de "Gestão do Disco (USB)"

1. Pressione a tecla "" (em estado de preparação do bordado), o computador mostra a seguinte tela:



2. Pressione “↑”, “↓” ou o botão numérico “2” para mover o cursor para “LER A MEMÓRIA”, e então pressione o botão: “↵”.



3. A Tela LCD exibirá o nome do arquivo USB, e depois vá de acordo com o solicitado.

4. Selecione um padrão de disco e pressione a tecla “↵”.

5. Então irá exibir o número mínimo de desenho na memória que já está disponível (sugiro que você use), se você concordar, em seguida, confirme pressionando a tecla “↵”, em seguida, começar a ler. Se não, em seguida, pressione as teclas numéricas para introduzir o número do projeto selecionado, se o número que você colocar der conflitos com o número da memória, então você deve inserir um novo número e pressione “↵” para confirmar.

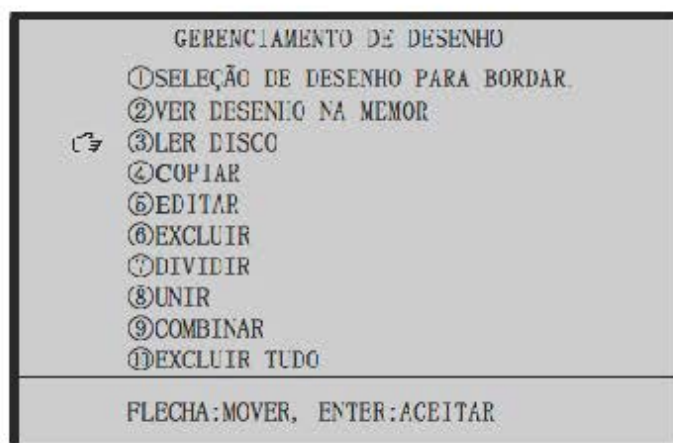
6. Para expandir os pontos de satin, Pressione “↓” para selecionar “Sim” ou “Não”, e pressione “↵” para confirmar.

7. Se você selecionar “SIM”, você deve digitar o valor ampliado de X e Y para todos os pontos de cetim de design.

8. Então o arquivo padrão começa a ser transmitido do disco para a memória da máquina, e a operação termina.

Operação 2: (pela operação de “Gestão do Desenho”)

1. Pressione a tecla “★” (em estado de preparação do bordado), o computador mostra o seguinte:



2. Pressione "↑", "↓" ou a tecla numérica "3" para mover o cursor para a opção "LER DISCO", então pressione a tecla "↵".
3. O LCD exibirá o nome do arquivo em USB, em seguida vá de acordo com a solicitação.
4. Selecione um disco padrão e pressione a tecla "↵".
5. Será exibido o número mínimo de desenhos que está disponível na memória (sugiro que escolha este para usar), se concordar, então confirme pressionando a tecla "↵", então comece a ler. Se não, pressione a tecla numérica para introduzir o número do desenho selecionado, se o número que você inseriu conflitar como número na memória, então você deve inserir um novo número e pressionar a tecla "↵" para confirmar.
6. Para expandir o ponto de satin pressione a tecla "↓" para selecionar "SIM" ou "NÃO", e pressione a tecla "↵" para confirmar.
7. Se você selecionou "SIM", você deve inserir o valor ampliado do X e Y para todos os pontos de cetim no projeto.
8. Então o arquivo padrão começa a ser transmitido do disco para a memória da máquina, e a operação termina.

3-3 Preparação Antes de Bordar

A definição do conteúdo abaixo deve ser acabada ou terminada antes de bordar no estado de preparação do bordado. Tal como: (1) troca de cor automática ou troca de cor manual, que é para trocar de cor automaticamente quando há um código de troca de cor durante o bordado ou mudar a cor manualmente depois que a máquina para. 2) Início automático ou início manual, que é iniciar automaticamente ou manualmente depois da mudança de cor automática, e se a mudança de cor for automática, a cor da linha deve ser definida. (3) Além disso, é necessário definir a direção da figura (veja no Cap. 6), o ângulo de rotação da figura, proporção de tamanho e número de repetição do bordado. (veja no Cap. 12).

3-4 Selecione um Padrão para o Bordado e Confirme para Bordar o Padrão

1. Descrições de Salvamento e Restauração do Ponto de origem padrão.

(1). O Significado de salvar e restaurar o ponto de origem padrão

Isso significa salvar o ponto de origem de um padrão para deixá-lo longe do reposicionamento ao bordar os mesmo padrões (pode haver outro padrão para bordar entre eles).

(2) A pré-condição de salvar e restaurar o ponto de origem padrão.

A função pode ser realizada até o ponto zero da máquina (ou ponto zero do quadro) estar definida ou disponível (O método de definição é apresentado na seção 12-4)

(3) Os principais pontos devem ser explicados e notados

Ponto 1: quando selecionar padrões, haverá um rápido “SEM O PONTO ZERO, NÃO É POSSÍVEL SALVAR A ORIGEM” se você não tiver configurado o ponto zero da máquina, então, por favor configure, e a função poderá ser realizada (veja seção 12-4 para saber como configurar o ponto zero da máquina.)

Ponto 2: quando selecionar padrões, se houver um “*” (asterisco) atrás do número criado (significa que o padrão foi salvo), e se a posição atual não estiver de acordo com a posição que foi salva, então haverá um aviso imediato: “PRESSIONE [HOME] E RETAURE A ORIGEM”, e o ponto de origem padrão poderá ser recuperado. Em outro caso não terá aviso.

Ponto 3: sugerimos que faça como na sequencia seguinte, se você usar a função de salvar e restaurar o ponto de origem padrão: primeiro, selecione um padrão, depois, mova o quadro para achar o ponto de origem padrão, e por último, confirme para bordar, salve e armazene o ponto de origem padrão de acordo com a solicitação.

Ponto 4: O ponto de origem padrão que foi encontrado pelo movimento do quadro, não será salvo e nem armazenado depois de bordar.

Ponto 5: Se o ponto de origem padrão foi salvo e armazenado, ele pode ser útil para a função de retorno de energia. Quando a energia for desligada e o quadro foi mexido, faça avanço do desenho no painel em alta velocidade até o ponto desejado e continue bordando.

2. Explicações sobre como salvar e armazenar os parâmetros do bordado

Ao confirmar um bordado padrão, a máquina pode salvar e armazenar os parametros do desenho para uso posterior. Os parâmetros são: direção do desenho, ângulo de rotação, escala X, escala Y, modo de prioridade, modo de repetição, número de repetição, frequência de repetição X, frequência de repetição Y, distância de repetição X, distância de repetição Y e sequência de troca de cor (pode armazenar/recuperar os 100 primeiros números de cores).

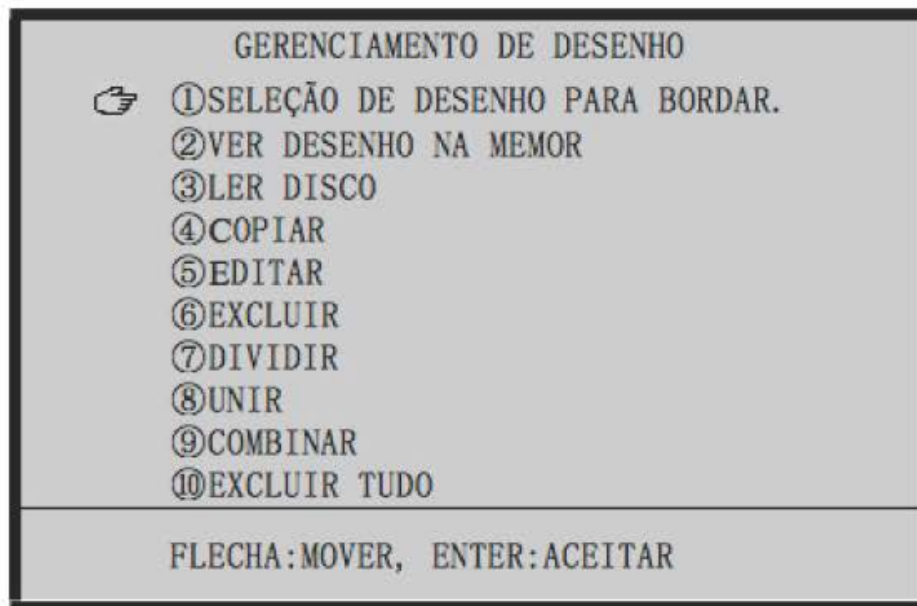
Se os parâmetros desenho forem salvos (veja na próxima seção) então quando selecionar o mesmo desenho, salvar e retornar parâmetros automaticamente.

Esta função é muito aplicada quando ao bordar o mesmo padrão de desenho repetidamente sem mudança dos parâmetros, isso pode reduzir a quantidade de inserção de parâmetros e reduzir os erros de operação.

3. Selecione um padrão para bordar

Operação:

(1) Pressione a tecla  para acessar parâmetros de bordado, o computador mostrará a tela abaixo:



(2) O cursor indicará "SELECIONAR DESENHO PARA BORDAR.", e pressione .

(3) LCD mostrará os 10 primeiros desenhos em memória por página.

Para alterar a página você poderá usar as teclas  "e"  para voltar ou avançar as páginas.

(4) De acordo com cursor pressione as teclas  e  para selecionar um desenho, e pressione a tecla .

(5) Se o computador salvou as configurações do desenho e os parâmetros atuais são diferentes, o LCD mostrará "RESTAURAR PARÂMETROS?", você poderá selecionar "SIM" ou "NÃO" pressionando as teclas  e  e pressione a tecla  para decidir se o computador restaura os parâmetros salvos.

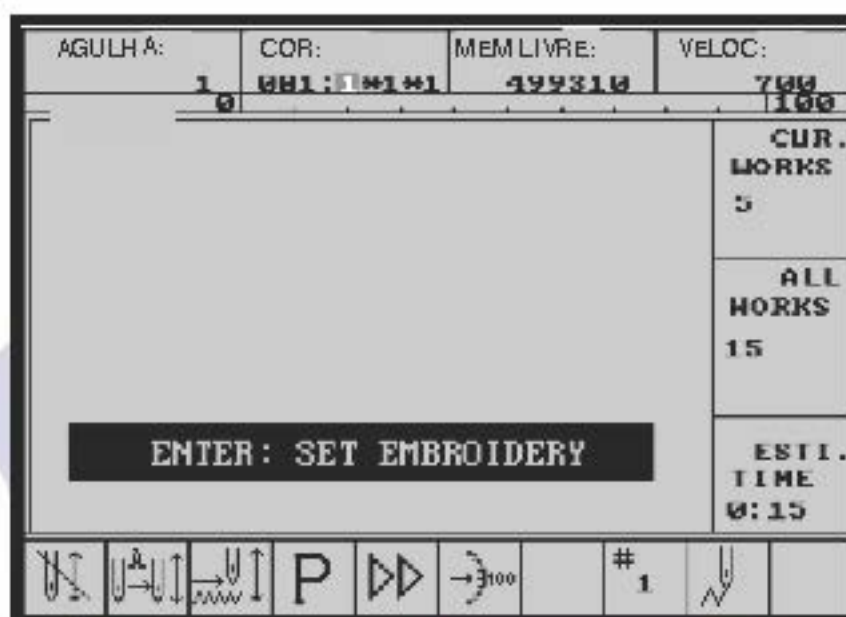
(6) Pressione a tecla  para selecionar o desenho para bordar, ou pressione outra tecla para desistir dessa operação.

(7) Após selecionar o desenho para bordar, o computador irá solicitar: "PRESSIONE [HOME] PARA RESTAURAR ORIGEM" se o ponto de origem do desenho foi salvo no computador, pressione a tecla  para mover o quadro para o ponto de origem salvo, ou pressione outra tecla para sair.

4. Confirme para bordar um padrão (desenho)

Operação

(1) Pressione a tecla "  ", o computador mostrará a tela abaixo:



(2) Pressione a tecla "  " para confirmar o bordado, ou pressione outra tecla para sair.

(3) Se o ponto de origem do desenho não foi salvo ou se o ponto de origem salvo não for o mesmo que a posição do quadro, o computador irá solicitar: "PRESSIONE A TECLA [HOME]

PARA SALVAR ORIGEM", pressione a tecla "  " para salvar o ponto de origem, ou pressione outra tecla para sair.

(4) Se o computador não salvou o parâmetro do desenho ou se os parâmetros salvos são diferentes dos atuais, a solicitação será: "SALVAR PARÂMETROS?", você pode selecionar "SIM" ou "NÃO" pressionando as teclas "  ", "  " e pressione a tecla "  " para decidir se o computador salva os parâmetros atuais.

(5) Na imagem principal, o ícone "  " aparecerá e a máquina entra no status de confirmação de bordado. Agora, você pode puxar a barra para começar a bordar.

3-5 Bordado Normal, Bordado de Retrocesso e Cerzir (Automático)

No estado de confirmação do bordado (o ícone "U↓" aparecerá), empurre o interruptor da cabeça da máquina que irá executar o bordado normal para o modo normal de bordado, e empurre o interruptor da cabeça da máquina que não irá bordar no modo automático, em seguida puxe a barra de acionamento para a direita e libere para deixar a máquina começar a bordar no modo normal. (Quando você puxar a barra para a direita e não liberar, a máquina bordará em velocidade baixa) Durante o bordado, puxe a barra para a esquerda e a máquina irá parar.

Após a parada da máquina, puxe a barra de acionamento para esquerda e o quadro retornará para última posição. Puxe a barra continuamente e o quadro retrocederá ao ponto desejado. O quadro pode retornar continuamente mesmo que você libere a barra de acionamento. Quando o quadro retornar continuamente libere a barra de acionamento e puxe para a esquerda novamente para parar o processo.

O objetivo de retornar é geralmente para realizar o bordado automaticamente, em seguida puxe a barra de acionamento para a direita e a cabeça da máquina começará o bordado automaticamente enquanto as outras cabeças não (ficam paradas). Quando o bordado está no ponto onde há a quebra de linha as outras cabeças começarão a bordar.

3-6 Liberando o Estado de Confirmação do Bordado

Você deve liberar o estado de confirmação de bordar quando você quer bordar outros desenhos depois de terminar um bordado padrão ou rever proporção de tamanho, ângulo de rotação, a repetição, direção da figura, ou para fazer a operação de "Gerenciamento de Disco" e "Gerenciamento de Desenho".

Operação:

(1) Pressione a tecla "U↓", o computador mostrará a tela abaixo:

AGULHA:	COR:	MEM LIVRE:	VELOC:
1	001:1*1*1	499310	700
RELIEVE EMBROIDERY?			CUR. WORKS 5
			ALL WORKS 15
			ESTI. TIME 0:15

(2) Pressione a tecla "↩" para liberar estado de confirmação do bordado de acordo com a solicitação (ou pressione outra tecla para sair), em seguida entrar no estado de preparação do bordado, o ícone "U↓" piscará.

Capítulo 4 - Bordado Normal e Bordado Inativo

4-1 Relação entre Bordado Normal e Bordado Inativo

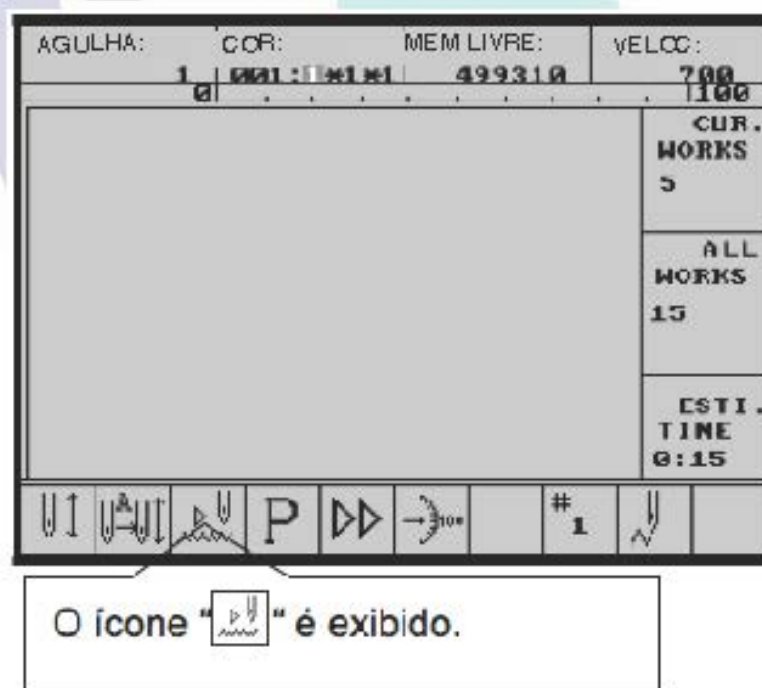
Nesta função de inatividade do bordado, no painel da máquina, o bordado ocorrerá normalmente, mas a máquina não bordará. Deste modo o operador pode retroceder ou avançar no desenho sem que a máquina costure até que ele ache o ponto do desenho que ele quer fazer.

Bordado inativo de baixa velocidade ou alta velocidade podem ser utilizados em diferentes ocasiões.

No estado de bordado inativo, o retrocesso também abrange a baixa velocidade, o retrocesso em alta velocidade e o retorno do posicionamento do bordado inativo.

4-2 Bordado Inativo de Baixa Velocidade

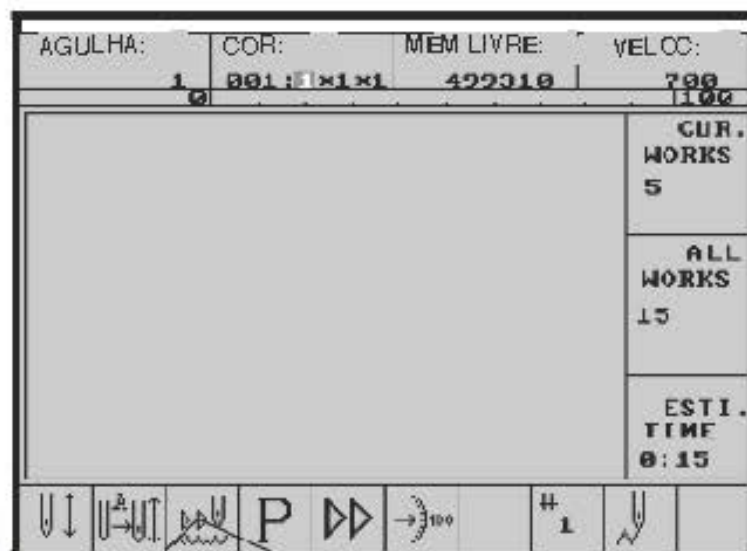
Operação: Pressione o botão " " até a máquina parar e exibir a tela abaixo:



Após definir a programação do bordado inativo de baixa velocidade, o eixo principal permanecerá inativo quando você empurrar o barrado de acionamento, mas o quadro fará o movimento do desenho.

4-3 Bordado Inativo de Alta Velocidade

Operação: Pressione o botão " " até a máquina parar e exibir a tela abaixo:

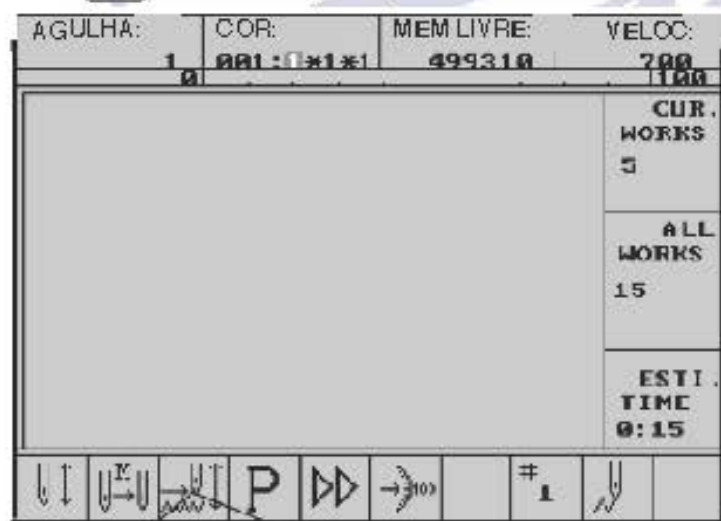


O ícone "P" é exibido.

Após definir a programação do bordado inativo de alta velocidade, o eixo principal e o quadro permanecem inativos, a contagem aumenta com base em uma unidade de 100 pontos. Depois de puxar a barra para travar, o quadro se move diretamente para a posição da contagem atual. Ao puxar a barra para retornar, o eixo principal e o quadro permanecem inativos, mas a contagem diminui. Depois de puxar a barra para travar, o quadro retorna diretamente para a posição da contagem atual.

4-4 Liberação do Bordado Inativo de Baixa e Alta Velocidade

Operação: Pressione o botão "P" até a máquina parar e exibir a tela abaixo:



O ícone "P" é exibido.

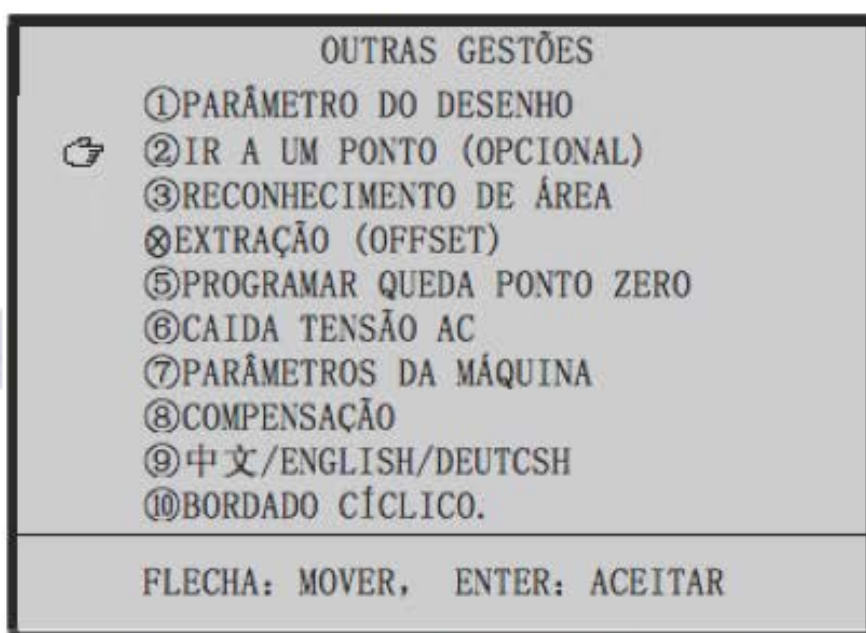
Este é o estado normal do bordado

4-5 Posicionamento

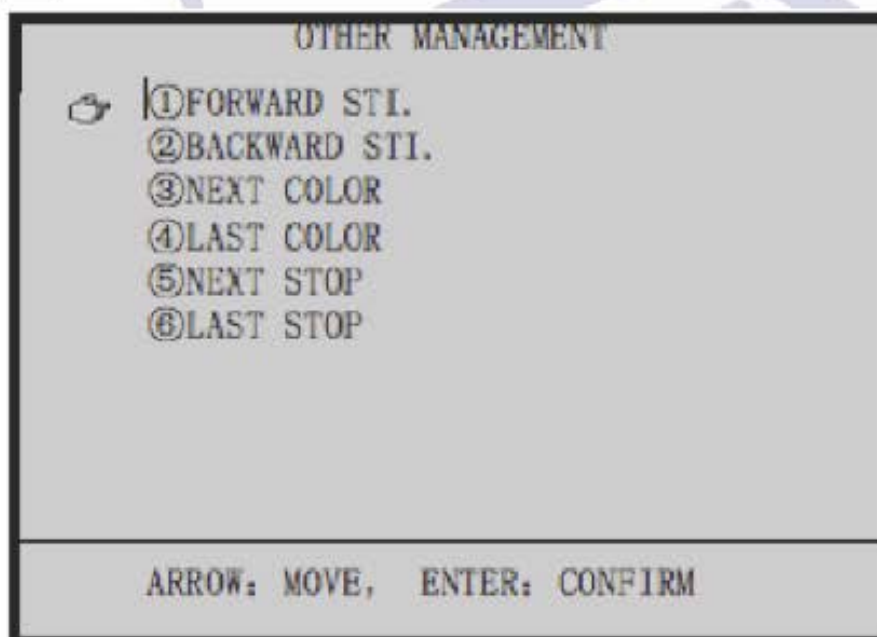
O posicionamento do bordado inativo pode fazer o quadro executar avançar (ou retroceder) para uma posição de contagem atribuída, ou mesmo para a última posição.

Operação:

(1) Pressione "" (estado normal do bordado), será exibido o menu a seguir:



(2) Pressione "", "", ou botão "2" para mover o cursor "IR A UM PONTO)", e então pressione o botão "". Será exibido o menu abaixo:



(3) Pressione "↑" "↓" para selecionar o posicionamento desejado da costura. Após isso, pressione o botão "↩".

(4) Continue a operação para diferentes posicionamentos de acordo com a sua vontade.

Capítulo 5 - Troca de Cor

5-1 Troca de Agulha (Troca de cor) quando a Máquina estiver Parada

Pressione as teclas numéricas para realizar a troca de cor enquanto a máquina estiver parada.

Se o número de agulhas for superior a 9, por exemplo 10, pressione "÷10" e a tecla "0" para exibir a décima agulha.

5-2 Troca de Cor enquanto a Máquina estiver Operando

Para definir a troca de cor e o início da costura, siga as instruções abaixo:

Para a preparação do bordado, pressione o botão "↕" até que seja exibido a tela abaixo.



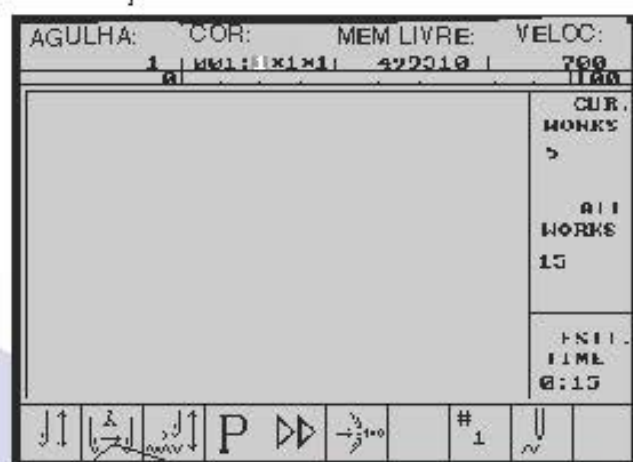
Se a máquina estiver definida como troca de cor e acionamento manual, execute manualmente a troca de cor e antes de iniciar a operação selecione a posição da agulha um e em seguida puxe a barra para iniciar o bordado.

Quando a troca de cor estiver sendo feita durante a operação, a máquina irá parar automaticamente

e o ícone "↕" aparecerá. Neste momento, o operador deve pressionar a tecla para realizar a troca de cor manual. Depois que a agulha desejada tenha sido fixada, acione a barra de acionamento para iniciar o bordado novamente.

5-3 Troca de Cor Automática e Acionamento Manual (ou acionamento automático) Durante a Operação

Para definir automaticamente a troca de cor e acionamento manual, pressione " 



O ícone "J.I." é exibido.

Para definir automaticamente a troca de cor e acionamento, pressione " 



O ícone "J.I." é exibido.

Se a máquina estiver sendo definida como troca de cor automática, a sequência das cores (ou cor de linha) deve ser definida com antecedência, antes da confirmação de status do bordado. Quando a barra de acionamento é pressionada, o computador irá realizar a troca de cor, de acordo com a posição da agulha definida na cor da linha (excluindo a condição de que a posição da agulha atual esteja de acordo com a posição da agulha definida na cor da linha), após isso, inicie a operação.

5-4 Ajustando a Sequência Automática de Troca de Cor

A sequência automática de troca de cor foi projetado para as máquinas que foram definidas com troca de cor automática, e que oferecem a sequência automática de troca de cor.

Nota: O número máximo de troca de cor é 250.

Operação:

(1) Pressione o botão "  ", e a informação a seguir sera exibida:

- ① INPUT & REPEAT

② MODIFY

③ REPLAC

(2) Se pressionar a tecla "1" e "  ", então insira a cor da linha, por exemplo: 1, 2, 3 e "  ". Depois de inserido a cor da linha, tudo será repetido desta forma: 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3,...

(3) Se pressionar a tecla "2" e "  ", será permitido mover individualmente o cursor para modificar a agulha selecionada. Pressione [enter] para finalizar.

(4) Se pressionar a tecla "3", será permitido modificar a cor da linha por inteiro trocando o número de agulhas.

Por exemplo: se a cor da linha é: 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3, ...

Selecione:

OLD NDL: 3

NEW NDL: 5

Pressione a tecla "  ", assim a nova cor de linha mudará para: 1, 2, 5, 1, 2, 5, 1, 2, 5... Ou seja a agulha 3 será substituída pela agulha 5.

(5) Pressione "  " ou "  " para finalizar a operação e então saia da tela.

5-5 Armazenar a Sequência da Troca de Cor através da Troca de Cor Manual

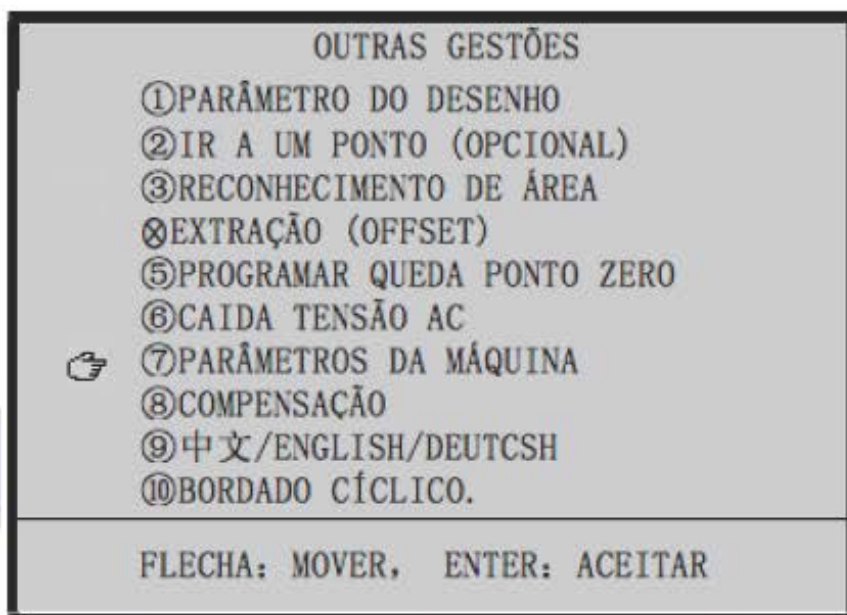
No confirmação do bordado, se a máquina realiza a troca de cor manual, o computador armazenará o número de troca de cor manual na linha de cores de troca de cor. Seguem as instruções:

A) Durante o bordado, se a cor numero um estiver errada, pode-se executar a troca de cor manualmente, desta forma, o computador automaticamente corrigirá o número.

B) Se você bordar um novo desenho pela primeira vez, não será poder definir a cor da linha. Será permitido definir a cor de linha utilizando o "Armazenamento Manual da Troca de Cor".

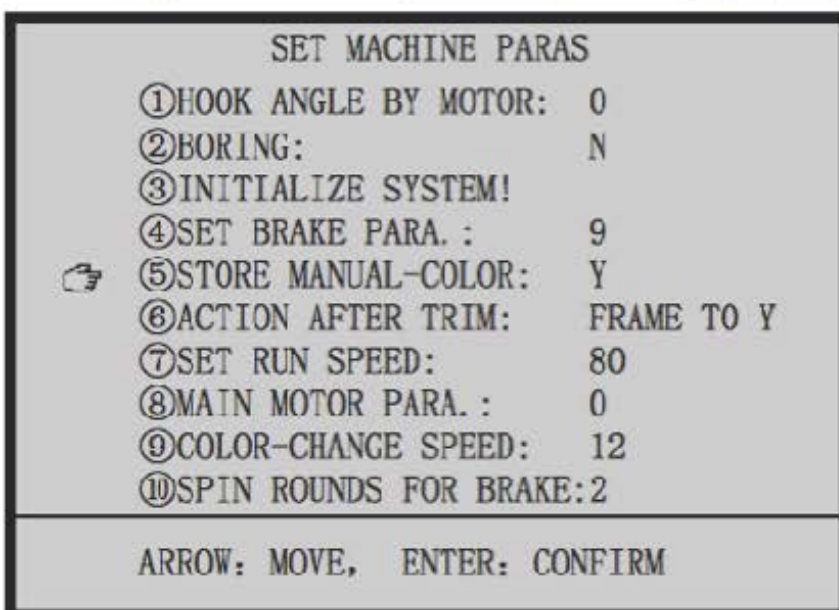
Operação:

(1) Pressione "", o menu abaixo será exibido:



(2) Pressione "", "", ou o dígito "7" para mover o cursor para "PARÂMETROS DA MÁQUINA", após isso, pressione "".

(3) Pressione " para retornar a tela 2, como é mostrado a seguir:



(4) Pressione "↑", "↓" ou a tecla "5" para mover o cursor para "STORE MANUAL-COLOR", depois aperte "↵".

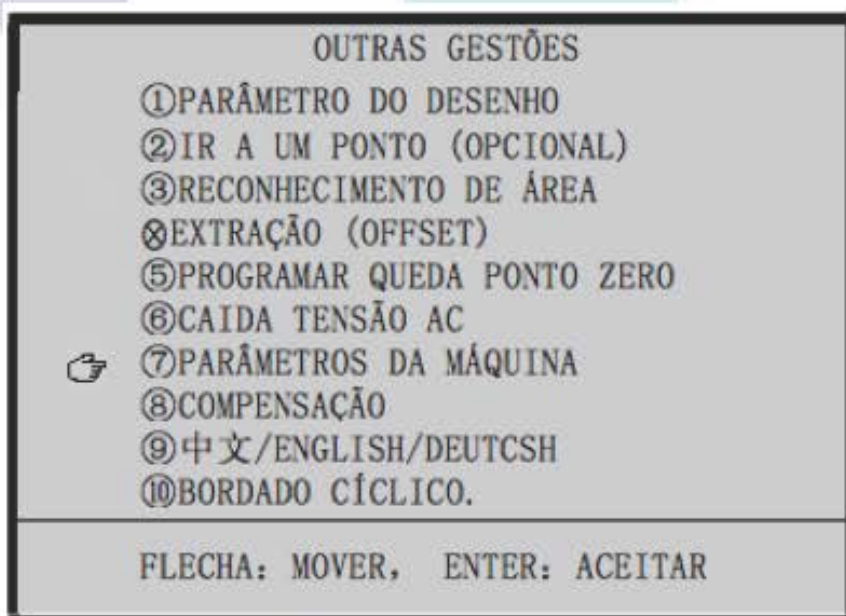
(5) Pressione "↑", "↓" para selecionar "Y" ou "N".

(6) Pression "↵".

5-6 Velocidade da Troca de Cor

A velocidade da troca de cor pode ser ajustada para uma máquina específica, que executa a troca de cor pelo motor de passo. O ajuste de velocidade é para atender a necessidade diferentes de características mecânicas.

(1) Pressione "↵", o menu abaixo será exibido:



(2) Pressione "↑", "↓" ou a tecla "7" para mover o cursor para "PARÂMETROS DA MÁQUINA", depois pressione "↵".

(3) Pressione "P0" para ir até a tela 5, como é mostrado a seguir:

PARAMETROS DA MAQUINA		
①	VELOC. MIN DE BORDADO:	400
②	VELOC. DE TROCA DE COR:	12
③	AJUSTE SOL. CABEZAL:	0
④	PARA. OF NEEDLE DOWN:	15
⚙	SHAFT DRIVING RATIO	+0
⑥	DIP1:	0
⑦	DIP2:	0
⑧	DIP3:	0
⑨	DIP4:	0
⑩	VER PUNTADAS O NO:	N
FLECHA: MOVER, ENTER: ACEITAR		

(4) Pressione "↑", "↓" ou a tecla "2" para mover o cursor para "VELOC DE TROCA DE COR", após isso, pressione "↵".

(5) Pressione "↑", "↓" para selecionar os dados. Dados maiores representam maior velocidade.

(6) Pressione a tecla "↵".

Capítulo 6 - Ajustando a Direção do Desenho

Antes da confirmação para o bordado, você pode ajustar a direção do bordado.

Quando o painel do desenho a direção é "P", o desenho bordado é idêntico a direção original. Utilizando a letra "F" como um exemplo para explicar as relações entre o padrão do bordado com a direção do desenho:

Design Direction	P	Q	d	σ	q	σ	b	Q	P
Embroidered Pattern	F	⌊	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋	⌋	F

Operação:

Pressione a tecla "" para mudar a direção do desenho até que a orientação desejada for selecionada.



O ícone ficará mudando.

Capítulo 7 - Operações de Quadros

7-1 Troca de Quadros

Quando a máquina parar, pressione uma das quatro setas: "", "", "", "", ou algum dos dois adjacentes para mover o quadro em oito direções diferentes. A tecla "" é a tecla de mudança de velocidade de deslocamento de quadro. A velocidade de deslocamento de quadro é dividida em alta e baixa velocidade. Se pressionar a tecla "", a velocidade é alterada.

7-2 Retornando a Tela Inicial

Com esta função, o quadro pode retornar para a posição inicial antes do deslocamento de quadro. Quando a máquina parar no meio ou completa o bordado, o quadro pode retornar ao ponto inicial com esta função.

Operação:

A. Pressione "", a tela abaixo será exibida:

- ① VOLTAR A ORIGEM
-  ② RESTAUR ORIGEM
- ③ SALVAR ORIGEM
- ④ AUTO ORIGEM
- ⑤ FRAME TO BORDER
- ⑥ NDL DOWN&ORIGIN

B. Pressione " " para confirmar a operação, ou pressione " " para sair.

7-3 Restaurando o Ponto Origem do Desenho

Se o ponto de origem do desenho foi salvo no computador, esta função restaura o ponto de origem salvo para bordar o desenho.

Operação:

A. Pressione "", a tela a seguir será exibida:

- ① VOLTAR A ORIGEM
-  ② RESTAUR ORIGEM
- ③ SALVAR ORIGEM
- ④ AUTO ORIGEM
- ⑤ FRAME TO BORDER
- ⑥ NDL DOWN&ORIGIN

B. Pressione " " ou "2" para mover o cursor para "RESTAURAR ORIGEM", após isso, pressione " " para continuar.

C. O computador solicitará: PRESSIONE [HOME] PARA SALVAR A ORIGEM", deste modo, pressione " " para salvar o ponto original. Caso contrário, pressione qualquer outra tecla.

7-4 Salvar o Ponto de Origem Padrão

Esta função permite salvar o ponto de origem para o padrão

Operação:

A. Pressione "", a tela abaixo será exibida:



B. Pressione " " ou "3" para mover o cursor para "SALVAR ORIGEM", e pressione " " para continuar.

C. O computador exibirá a tela: "PRESSIONE [HOME] PARA SALVAR A ORIGEM", e pressione " " para salvar o ponto original. Em outras palavras, pressione qualquer outra tecla.

7-5 Configure Automaticamente o Ponto de Origem

Esta operação deve ser realizada após "definir o campo de trabalho" em "Outras Gestões". (Mais informações, leia o capítulo 27 do manual).

Esta função seria para calcular o ponto de origem do desenho selecionado, e mover o quadro para o novo ponto de origem, que determinará como padrão o centro do quadro.

Operação:

A. Pressione "", o menu abaixo será exibido:

- 
- ① VOLTAR A ORIGEM
 - ② RESTAUR ORIGEM
 - ③ SALVAR ORIGEM
 -  ④ AUTO ORIGEM
 - ⑤ FRAME TO BORDER
 - ⑥ NDL DOWN&ORIGIN

B. Pressione " " ou "4" para mover o cursor para "AUTO ORIGEM", após isso, aperte " " para continuar.

C. O computador solicitará: "PRESS ENTER TO CONTINUE", aperte a tecla

" " para mover o quadro para o novo ponto de origem, que permite o padrão no centro do quadro. Caso contrário, pressione qualquer tecla.

Atenção: Esta função não realiza a mesma função de "Salvar o ponto de origem do desenho", no caso de apagar o último ponto de origem.

7-6 Movimentação do Quadro

Após selecionar o padrão, mas antes de começar a bordar, o quadro se movimentará pela área para verificar se os limites foram excedidos.

Operação:

A. Pressione "", a tela abaixo será exibida:

- 
- ① VOLTAR A ORIGEM
 - ② RESTAUR ORIGEM
 - ③ SALVAR ORIGEM
 - ④ AUTO ORIGEM
 -  ⑤ FRAME TO BORDER
 - ⑥ NDL DOWN&ORIGIN

B. Pressione “” ou “5” para mover o cursor para “FRAME TO BORDER”, e então pressione “” para continuar.

C. O computador solicitará: “FRAME ALONG DESIGN RANGE!”, após isso, pressione “” para mover o quadro ao longo da área. Caso contrário, pressione qualquer tecla.

7-7 Retornando ao Ponto Original com a Agulha para Baixo

Esta função é designada para retomar ao ponto original após a liberação do tecido a partir do quadro (bordado em rolos de tecido). Antes desta operação, o parâmetro “AUTO ORIGIN” em “PARAMETROS DAMÁQUINA” deve ser configurado como “N”. Caso contrário, esta função não terá o desempenho correto.

Operação:

(1) Pressione “”, e o menu seguinte será exibido:



(2) Pressione “” ou a tecla “6” para mover o cursor para “NDL DOWN&ORIGIN”, após isso, pressione “” para continuar.

(3) Pressione “” para permitir que as agulhas entrem no material do bordado.

(4) Retire o material da armação. Aguarde até a tela exibir “MOVE FRAME TO ORIGIN POINT”.

(5) Pressione “” e o quadro retornará ao ponto de origem na direção Y (sem mudanças na direção X). A tela exibirá “To Turns Axis”.

(6) Pressione “”, e as agulhas serão levantadas e o eixo principal retornará a posição 100°.

(7) Puxe a barra para bordar.

7-8 Retornando ao Ponto de Parada do Bordado

Esta função é designada para remendar tecido. Após parar no meio do bordado, pressione a tecla de movimentar o quadro para deslocar a armação (para remendar tecido). Após costurar o remendo do tecido, esta função pode o quadro retornar para o ponto de parada do bordado.

Operação:

(1) Pressione a tecla de movimentação do quadro para deslocamento do bastidor (para remendar tecido).

(2) Pressione "END", a tela principal será exibida:



(3) Pressione "END" para confirmar a operação, ou pressione qualquer tecla para sair.

Capítulo 8 - Velocidade do Bordado (Velocidade do Eixo Principal)

No processo de bordado, a velocidade do eixo principal da máquina se altera através do sistema computadorizado que altera a velocidade de acordo com o tamanho do ponto, onde velocidades baixas são para pontos longos e velocidades altas são para pontos curtos. Entretanto, o operador pode definir o limite de velocidade, na qual é alterado no "AJUSTE DE LIMITE DE VELOCIDADE".

A velocidade mais alta do bordado pode ser aumentado ou diminuído por este limite.. O limite de velocidade pode ser alterado de 250 rpm até 850 rpm.

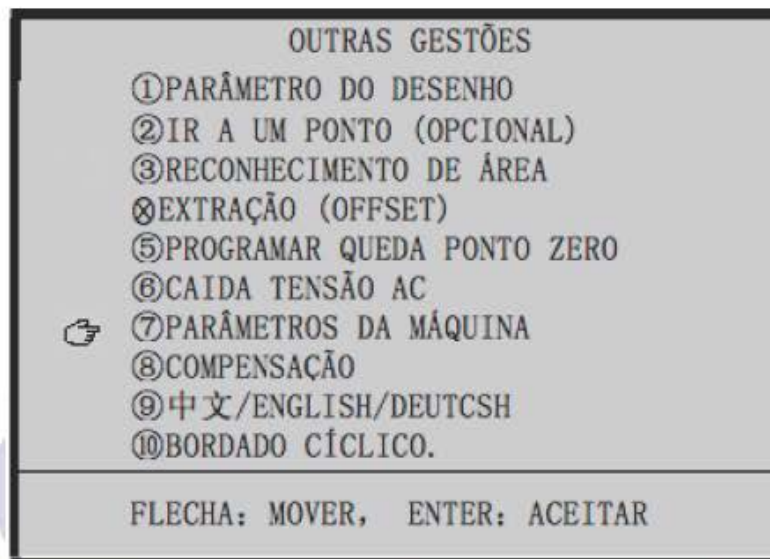
O limite de velocidade é entre 250 rpm até 850 rpm (Em alguns modelos de máquina pode ser diferente, por exemplo: bordados de alta velocidade). O usuário deve selecionar o limite de velocidade de acordo com o modelo de sua bordadeira. Por exemplo: Se o limite de velocidade de pontos de sua bordadeira é 750rpm, então pode colocar como 750rpm.

8-1 Ajustando o Limite de Velocidade

Este ajuste é para ajustar a velocidade máxima da bordadeira.

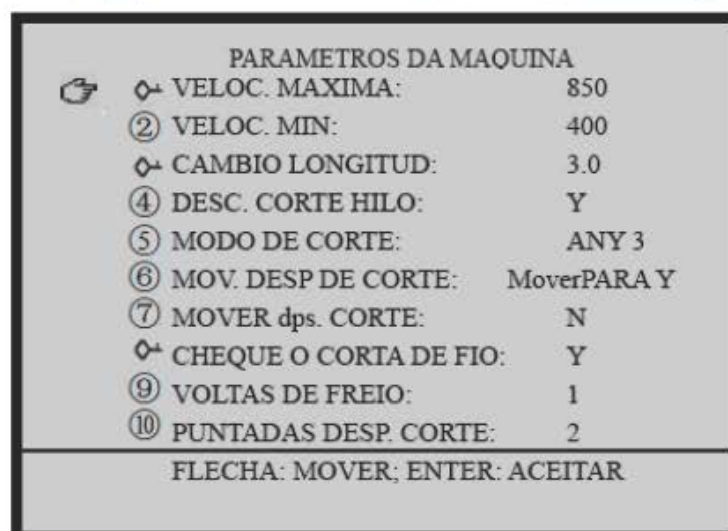
Operação:

(1) Pressione a tecla "", o menu irá mostrar o seguinte:



(2) Pressione "", "" ou a tecla "7" para mover o cursor para "PARÂMETROS DA MÁQUINA". Então, aperte a tecla "".

(3) Pressione " " para ir até a terceira página e selecione "VELOC. MAXIMA", e pressione a tecla "".



- (4) O sistema pedirá a senha, coloque a senha correta e então aperte ".
- (5) Pressione ", "" para selecionar a velocidade, e então aperte ".
- (6) Pressione "" para terminar o ajuste.
- (7) Pressione "" para sair da tela de ajustes.

Nota: O valor padrão recomendado é a velocidade máxima da máquina.

8-2 Ajustando a Velocidade do Bordado

Esta especificação serve para parametrizar a velocidade do bordado

Operação:

- (1) Pressione "". Pressionando uma vez, a velocidade aumentará 10 rpm. Quando for atingido a velocidade máxima, a velocidade não aumentará mais.
- (2) Pressione "". Pressionando uma vez, a velocidade diminuirá em 10 rpm. Quando voçê reduzir até 250 rpm, a velocidade não reduzirá mais.

Capítulo 9 - Corte de Linha

9-1 Corte de Linha Automático

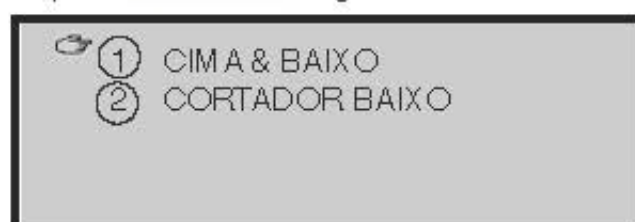
Em operações como troca de cor, salta ponto, etc necessários no bordado, assim como no final do bordado, a máquina pode cortar a linha automaticamente. Em outros momentos em que o operador quer cortar a linha a qualquer outro momento, a máquina pode fazer isso através de corte de linha manual.

9-2 Corte de Linha Manual

Esta função pode ser feita apertando diversas teclas.

Operação:

- (1) Pressione "", o painel aparecerá como a seguir:



- (2) Pressione "" ou "" para selecionar o método de corte e pressione "" para efetuar corte ou pressione "" para sair.

Capítulo 10 - Gerenciamento de Disco (USB)



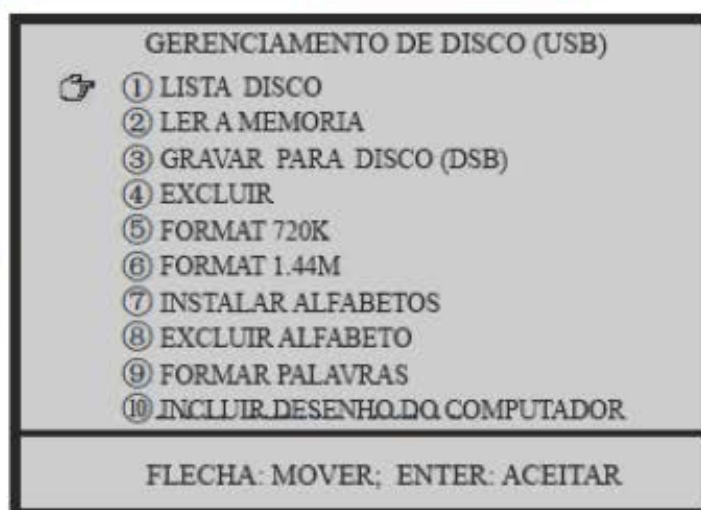
A operação com o Pendrive é o mesmo que no disquete. O desenho pode ser inserido na máquina através de um Pendrive através da porta USB ou disquete através de um drive de disquete na porta USB. O sistema tem uma porta USB, então dá para conectar um Pendrive ou um drive de disquete.

10-1 Listando o Diretório do Dispositivo Móvel

Esta operação serve para visualizar os desenhos no disquete/Pendrive, assim como o nome do arquivo, o tamanho do arquivo e o espaço livre no disco.

Operação:

- (1) Insira o USB na porta USB, e pressione "", o menu que aparecerá será a seguinte:



- (2) Coloque o cursor em "LISTA DISCO", pressione "".

- (3) O painel mostrará o diretório do USB. Se houver mais de 10 arquivos, você pode pressionar " " e " " para ir em outras páginas.

- (4) Pressione " ", " " para selecionar o desenho, e pressione " " ou " " para visualizá-lo.

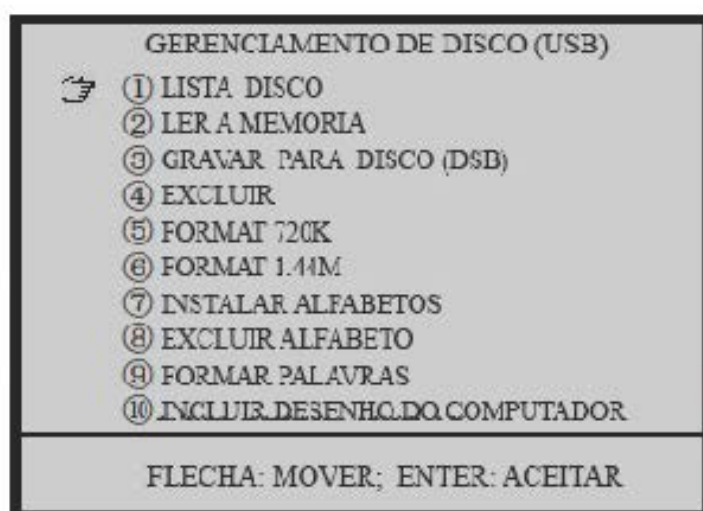
Durante a visualização, você pode pressionar " " ou " " para variar a velocidade da visualização. Pressione " " para sair da visualização.

- (5) Pressione " " ou " " para sair do menu de operação do dispositivo móvel (USB).

10-2 Colocando um Desenho do Pendrive para a Memória

Operação:

(1) Insira o pendrive com o desenho na máquina, e pressione "", o gerenciador do dispositivo removível aparecerá como a tela a seguir:



(2) Pressione "", "", ou a tecla "2" para mover o cursor para "LER A MEMORIA", e pressione "".

(3) Pressione "", "", para selecionar (pressione "", para visualizar), e pressione "".

(4) Na parte inferior do LCD, o computador irá mostrar o número mínimo válido de desenhos (recomendado para o uso). Se você selecionar um novo desenho, pressione "", para confirmar, e então começará a ler o arquivo. Se o número do desenho não for a que você quer, pressione a tecla digital para entrar com o número do desenho que você deseja. No caso de ter um erro na numeração dos desenhos, pressione "", para limpar isso. Após entrar na numeração dos desenhos, pressione "", para ajustar. Caso haja algum conflito entre o número do desenho com algum número de desenho existente, a máquina irá recusar este número; entretanto você pode colocar outro número para o desenho e pressione "", para salvar. Após o número do desenho for aprovado, então a máquina irá começar a ler o desenho da memória. Assim que a máquina terminar de ler o desenho, a máquina irá retornar para o menu.

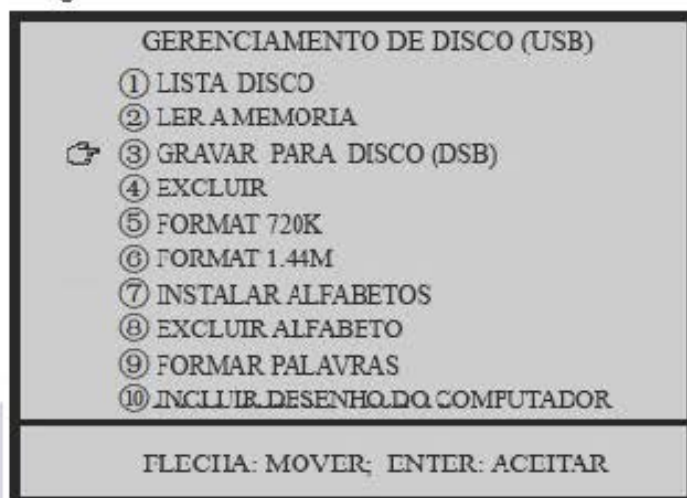
(5) Pressione "", ou "", para sair da operação.

10-3 Colocando o Desenho da Memória para o Disco

Isso armazena o desenho da memória para o pendrive em formato binário. Sincronizando o uso "Input Pattern from Memory to Disk", esta função copia desenhos da memória para algum disco e este disco pode ser copiado em outros discos.

Operação:

(1) Inserir o pendrive no USB, e pressione "", o menu de operação do gerenciamento do disco aparecerá como a seguir:



(2) Pressione "", "", ou a tecla "3" para mover o cursor para "GRAVAR PARA DISCO (DSB)", depois pressione "".

(3) Pressione "", "", para selecionar a memória do desenho, e pressione "".

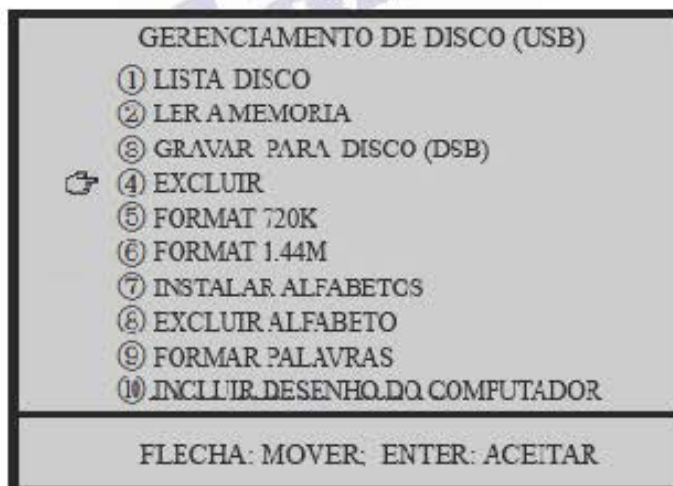
(4) Pressione as teclas para entrar o nome do arquivo, pressione "", para começar a salvar desenhos no pendrive (ou pressione "", para desistir da operação). Após salvar, o menu de operações de disco aparecerá.

(5) Pressione "", ou "", para desistir da operação.

10-4 Deletando Desenhos do Pendrive

Operação:

(1) Insira o pendrive na máquina e pressione "", o menu de gerenciamento do pendrive aparecerá como a seguir:



(2) Pressione “”, “” ou aperte a tecla número “4” para mover o cursor para “DEL FILE” , depois pressione “”.

(3) Pressione “”, “”, “”, “” para selecionar o desenho (você pode pressionar “” para visualizá-lo), e pressione “” para apagar o desenho ou pressionar “” para desistir.

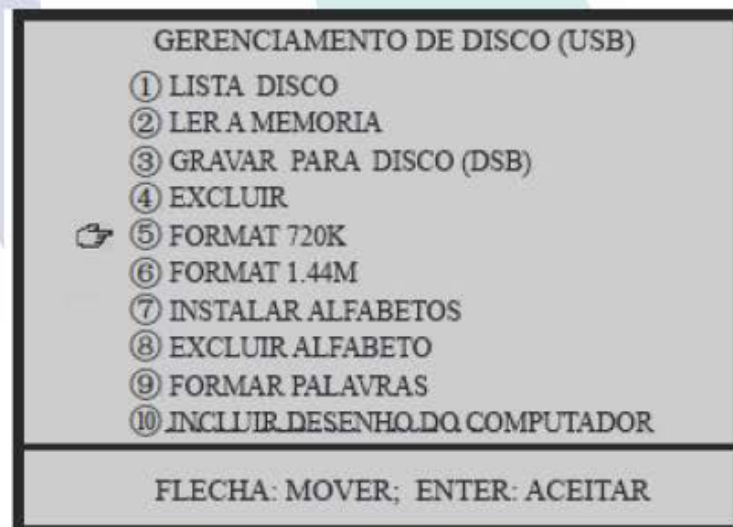
(4) Pressione “” ou “” para sair de operações do disco.

10-5 Formatando um Disquete/Pendrive de 720KB

Realiza uma formatação de dupla densidade de um disquete de 3,5 polegadas no formato DOS.

Operação:

(1) Insira o disquete/pendrive no driver, e pressione “”, no menu de operações do disco, e aparecerá a tela a seguir:



(2) Pressione “”, “” ou a tecla “5” para mover o cursor para “FORMAT 720K”, pressione “”.

(3) Pressione “” para formatar o disco (ou pressione “” para cancelar), após finalizar a operação, o menu de operação de disco irá aparecer.

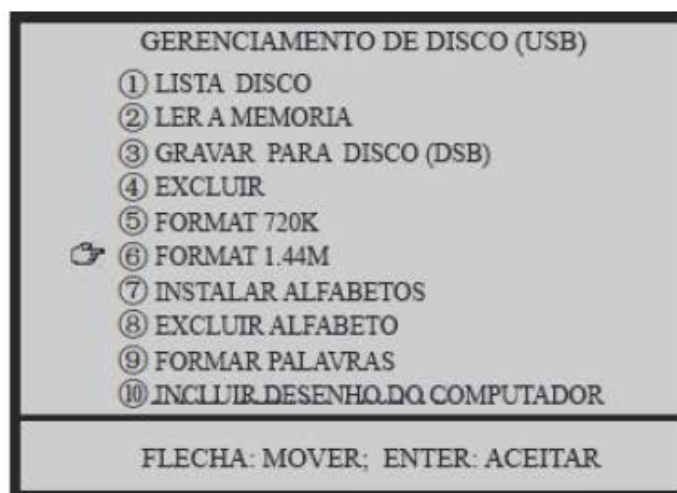
(4) Pressione “” ou “” para sair do menu de operação do disco.

10-6 Formatando um disquete de 1.44MB

Realiza a formatação de um disquete de 3.5 no formato DOS.

Operação:

(1) Insira um disquete/USB de um desenho, e pressione “”, o menu de operação de disco aparecerá como a seguir:



2) Pressione “”, “” ou aperte a tecla número “6” para mover o cursor para “FORMAT 1.44”, depois pressione “”.

(3) Pressione “” para formatar o disco (ou pressione “” para cancelar), após terminar a formatação, o menu de operação de disco aparecerá a seguir.

(4) Pressione “” ou “” para sair do menu de operação do disco.

10-7 Instalando uma Biblioteca de Fonte

Por favor, leia o capítulo 16.

10-8 Deletando uma Biblioteca de Fonte

Por favor, leia o capítulo 16.

10-9 Projetando um Desenho com Letras

Por favor, leia o capítulo 16.

10-10 Inserindo um Desenho via PC

Por favor, leia o capítulo 29.

Capítulo 11 - Exibindo Parâmetros e Quadro (Imagem)

11-1 Visualizando os Parâmetros Simples e Definindo a Operação dos Parâmetros (Preparação para o Bordado)

(1) Pressione “” para alterar a tela principal para exibir uma das quatro imagens a seguir:

X:	Y:	UNIT:	SPEED:
+0.0	+0.0	0	700
			100
			CUR. WORKS
			5
			ALL WORKS
			15
			ESTI. TIME
			0:15

NEEDLE:	COLOR:	FREE MEM:	SPEED:
1	001:1*1*1	499310	700
			100
			CUR. WORKS
			5
			ALL WORKS
			15
			ESTI. TIME
			0:15

SCALE X:	SCALE Y:		SPEED:
100	100		700
			100
			CUR. WORKS
			5
			ALL WORKS
			15
			ESTI. TIME
			0:15

REPEAT X:	REPEAT Y:		SPEED:
1	1		700
0			100
			CUR. WORKS
			5
			ALL WORKS
			15
			ESTI. TIME
			0:15

OFFSET:	FRM RANGE:	ZERO PNT:	SPEED:
X	✓	✓	700
0			100
			CUR. WORKS
			5
			ALL WORKS
			15
			ESTI. TIME
			0:15

(2) Depois de configurar a tela principal, os parâmetros na imagem será mostrado em tempo real.

11-2 Estatísticas da Tela do Bordado

Operação:

(1) Pressione " " para exibir a primeira página de informação do bordado. [EMBROIDERY]

TOTAL TIME:	4:38:45
EMB. TIME:	4:32:19
STOP TIME:	0:6:26
T. B. NUM:	10
T. T. TIME:	0:20
TOTAL WORKS:	22
POWER NUM:	2

(2) Pressione “C” para limpar ou pressione qualquer tecla para entrar na segunda tela da informação de bordado.

NUMBER	COUNT	STITCHES	TIME
WORKS			
12	1	21583	2:52:45
99	1	64	0:0:43
1	1	3200	1:30:18
0	0	0	0:0:0
0	0	0	0:0:0
0	0	0	0:0:0
0	0	0	0:0:0
0	0	0	0:0:0
0	0	0	0:0:0
0	0	0	0:0:0
0	0	0	0:0:0

As estatísticas são baseadas no software de contagem, e as informações são baseadas em tempo real. O software começa a contar a partir das seguintes operações: (1) Ligue o computador; (2) Comece a bordar a partir do estado parado; (3) Parada do estado de bordado; (4) Confirmação para bordar; (5) Liberação da confirmação do bordado; (6) Término de bordado padrão e parada; (7) Pressione “” e exiba as estatísticas de informações.

Então, o computador omite o tempo entre a última contagem e o desligamento do computador.

Ítems de [Bordado] proporcionam abaixo as estatísticas de bordado durante o funcionamento da máquina. Tempo de bordar é o tempo total do “bordado normal”, “bordado inativo de baixa velocidade” e “bordado inativo de alta velocidade”.

Tempo de Parada é o tempo em que a máquina não está funcionando.

T. B. Num é o número de vezes que o computador detecta quebra de linha durante o funcionamento da máquina.

T.B. Time é o tempo médio de cada parada quando há quebra de linha e é necessário puxar a barra para continuar bordando.

Total Works é a quantidade total de padrões de bordado finalizado por cada cabeça durante o tempo de análise.

Power Num é o número de vezes que foi ligado.

Itens de [DESIGN] proporciona a informação dos últimos 10 desenhos. Atenção: Se o número de desenho, contagem e pontos acumulados são diferentes de antes, então será considerado como um novo e terá outra lista de informações.

Design Number é o número de desenhos que foi bordado.

Design Count é a quantidade de desenhos normais dentro dos parâmetros de bordado.

Design Stitches é o total de pontos após a adição de alguns parâmetros para bordar.

Time é tempo total entre a confirmação e liberação do bordado.

Works é a quantidade de desenho normal, que foi concluído por cada cabeça.

(3) Pressione " " para retornar a tela inicial.

11-3 Limpando o Acúmulo de Pontos e o Deslocamento de X e Y

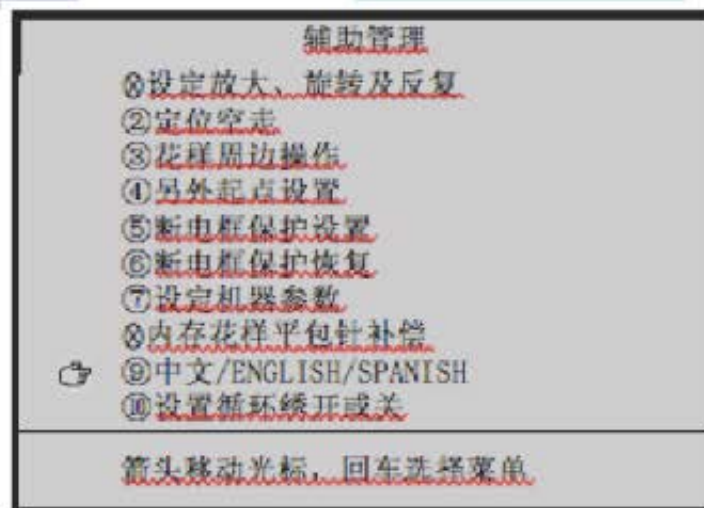
Operação:

(1) Pressione " " até a "Contagem Total de Pontos" ou "Deslocamento de X/Y" estiver na tela principal.

11-4 Trocando o Idioma

1. Alterando o idioma Chinês para o Inglês (Tela em Chinês).

(1) Pressione " ", o menu a seguir será exibido:



Pressione " ", " " para mover o cursor para " 中文/ENGLISH/SPANISH ", e então pressione " ".

Quando o idioma do sistema estiver em determinado idioma, pressione esta tecla para mudar para a tela do próximo idioma. (Nota: quando o sistema estiver configurado com o último idioma, pressione esta tecla para mudar para o primeiro.

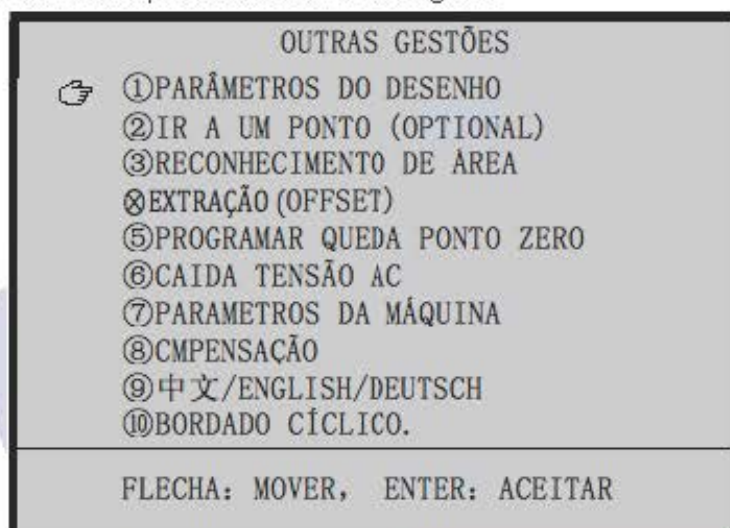
Capítulo 12 - Assistente de Operação e Ajuste de Parâmetros

12-1 Ajuste de Ampliação, Rotação e Repetição

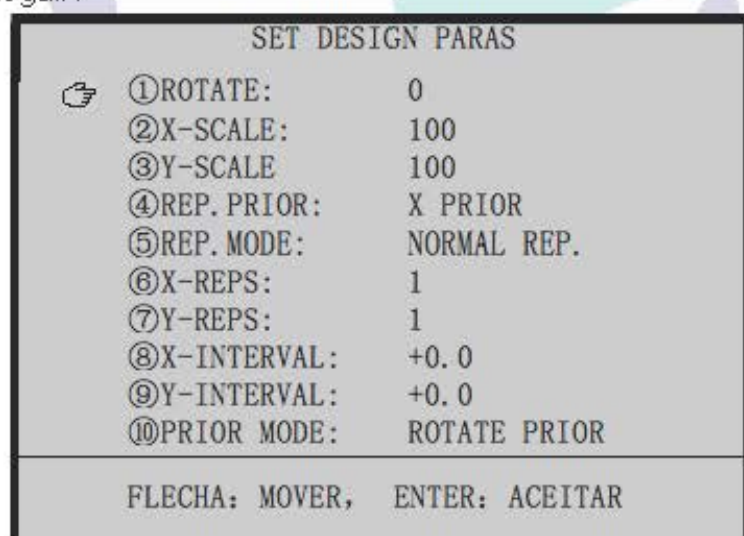
Esta operação pode ajustar o fator de ampliação (entre 50% a 200%), ângulo de rotação (0°-89°) do desenho, assim como a repetição necessária do bordado.

Operação: (O Bordado no estado de preparação)

(1) Pressione "", o menu aparecerá como a seguir:



(2) Coloque o cursor no "PARÂMETRO DO DESENHO", e pressione "" para entrar no próximo menu como a seguir:



(3) Pressione "", "", e "" para selecionar os seguintes parâmetros pra revisá-los:

(1) Ângulo de rotação (0° ~ 89°)

Use o Teclado digital, "" e "" para colocar os dados. Este ângulo é o ângulo, na qual o desenho irá girar no sentido anti-horário de acordo com a direção do desenho selecionado.

(2) X Ampliação(50% ~ 200%)

Use o teclado digital, “” e “” para colocar os dados. Esta vai ser a ampliação que será aplicada no desenho selecionado no eixo X.

(3) Y Ampliação

Use o teclado digital, “” e “” para colocar os dados. Esta vai ser a ampliação que será aplicada no desenho selecionado no eixo X.

(4) Repetição da sequência(prioridade X ou prioridade Y)

Use “”, “” e “” para colocar os dados. Prioridade X mostra a repetição de linha por linha na direção transversal para a formação do bordado e prioridade Y representa a repetição de coluna na direção longitudinal.

(5) Modo de Repetição (usual ou parcial)

Use “”, “” e “” para inserir os dados. Repetição usual refere-se à operação de bordar depois que um desenho completo ter sido bordado, o mesmo desenho será bordada na posição seguinte, isto é, o bordado repetitivo é realizado por um desenho completo após o outro. Repetição parcial refere-se à operação de bordar os pontos de uma cor de um desenho, o bordado será continuado na posição correspondente do próximo desenho com os mesmos pontos da cor bordada, e, em seguida, a operação de bordado repetirá com outra cor o mesmo procedimento até que o bordado repetitivo é feito com todas as cores do desenho, isto é, a conclusão da repetição de um desenho completo baseia-se na repetição de cada parte do desenho.

Para a repetição parcial, você deve compilar o desenho pré-bordado em um desenho normal, e bordar o desenho normal. (ver capítulo 17)

(6) Frequência da repetição X(1 ~ 99)

Pressione a teclas, “” e “” para inserir os dados de entrada. A frequência de repetição X apresenta o número de repetição transversal, ou seja, a frequência de bordado repetitivo em uma linha.

(7) Frequência da repetição Y(1 ~ 99)

Pressione as teclas, “” e “” para inserir os dados de entrada. A frequência de repetição X apresenta o número de repetição longitudinal, ou seja, a frequência de bordado repetitivo em uma coluna.

(8) Distância da repetição X(unidade: mm)

Use as teclas, “”, “”, “” e “” para inserir os dados. Distância da repetição x representa a distância entre dois pontos de partida das adjacências de dois desenhos na direção transversal durante a repetição (precisão: 0.1mm).

(9) Distância da repetição Y (unidade: mm)

Use as teclas “”, “”, “” e “” para inserir os dados. Distância da repetição Y representa a distância entre dois pontos de partida das adjacências de dois desenhos na direção longitudinal durante a repetição (precisão: 0.1mm).

(10) Modo Prioridade (Prioridade de ampliação ou Prioridade de rotação)

Use "↑", "↓" e "↵" para inserir os dados. Ao selecionar ampliação X diferente de ampliação Y e com ângulo de rotação, a prioridade de ampliação e prioridade de rotação pode dar resultados diferentes para bordado.

(4) Pressione "↵" ou "↵" para terminar o ajuste de parâmetros.

(5) Pressione "↵" ou "↵" para ir ao desenho principal.

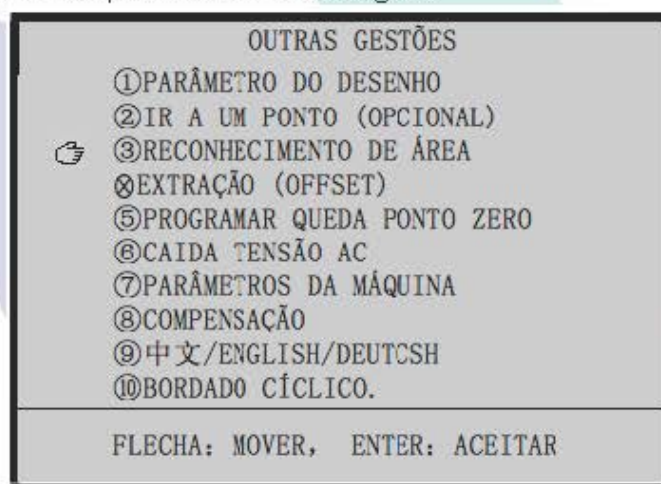
12-2 Quadro ao Ponto

Para mais detalhes, leia o capítulo 4.

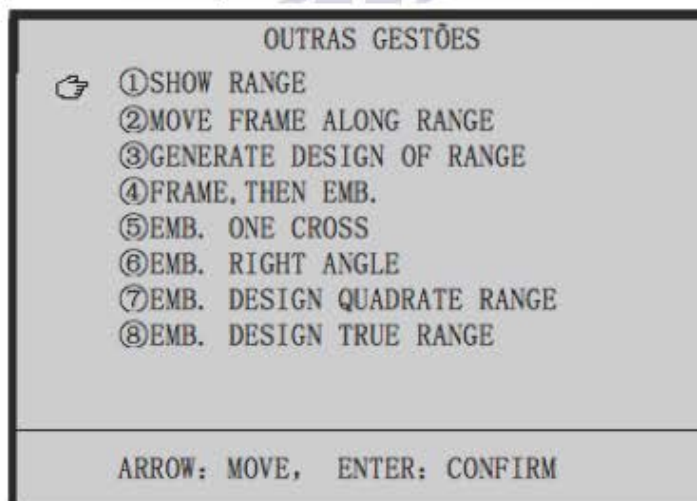
12-3 Reconhecimento de Área

Operação:

1. Pressione "↵" e o menu irá aparecer como a seguir:



2. Pressione "↑", "↓" ou o número "3" para mover o cursor até "RECONHECIMENTO DE ÁREA", e pressione "↵" para entrar no próximo menu como a tela abaixo:



3. De acordo como mostrado, pressione “”, “” e “” para completar as operações seguintes:

(1) Mostrando a periferia

Após selecionar o bordado, mas antes de bordar, verificar o alcance da periferia do desenho.

(2) Movendo o quadro ao longo da periferia.

Depois de selecionar o padrão, mas antes de iniciar o bordado, o quadro irá percorrer ao longo da periferia para verificar se ele excede os limites.

(3) Gerando uma nova periferia do desenho

Esta operação pode ser realizada após a seleção do desenho, mas antes de começar o bordado, o qual pode produzir um desenho periférico do desenho atual. O desenho periférico pode ser bordado em separado.

No caso de bordar a periferia, isto pode ser conseguido bordando a periferia com um desenho periférico alinhado no centro “+”, se o comprimento do centro “+” for insuficiente, o desenho nº 99 pode ser utilizado para complementar o bordado.

(4) Mova o quadro e bordando de volta ao longo do caminho

Operação: Mover o quadro ao longo dos caminhos atribuídos a partir da posição atual, quando se encontram uma inflexão, pressione “” para confirmar o caminho de linha; em seguida, repita a operação acima para concluir os caminhos inteiros, você também pode sair para o quadro principal, pressionando a tecla “ESC”; E finalmente, você pode puxar a barra de acionamento para começar a bordar, a máquina irá bordar ao longo do traço em direção inversa à posição atual e retornar ao “Estado de preparação” automaticamente.

(5) Borde uma cruz na posição atual

Operação: introduzir o comprimento da cruz (unidade: mm) e, em seguida, o sistema voltará para o desenho principal automaticamente. Você pode puxar a barra diretamente para começar a bordar e a máquina irá bordar um “+” na posição atual e retornar ao “status de preparação” automaticamente.

(6) Borde ângulo reto na posição atual

Operação: primeiro, coloque o comprimento direção-X (unidade: mm Se for positivo, então borda junto direção-X, se for negativo, borda ao longo do sentido negativo X); segundo, coloque o comprimento da direção-Y (unidade: mm Se for positivo, então bordar juntamente da direção-Y, se for negativo, bordar juntamente na direção Y negativa), então o sistema vai voltar para o desenho principal automaticamente; Finalmente, você pode puxar a barra de acionamento para começar a bordar e a máquina irá bordar um ângulo reto na posição atual, e, volta para o “estado de preparação” automaticamente.

(7) Bordar um quadrado no limite do desenho

Operação: o sistema irá criar um bordado de um quadrado e voltar para a imagem principal automaticamente; você pode puxar a barra de acionamento para começar a bordar e a máquina irá bordar o quadrado na posição atual e retornar ao “estado de preparação” automaticamente.

(8) Borda o verdadeiro alcance do Desenho

Operação: o sistema irá criar um projeto figura semelhante ao desenho atual e retornar para a imagem principal automaticamente; você pode puxar a barra diretamente para começar a bordar e a máquina irá bordar a figura na posição atual e retornar ao “status de preparação” automaticamente.

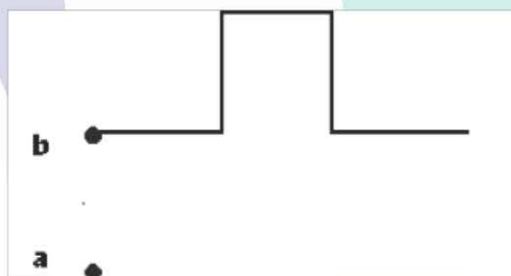
Portanto, a operação é especialmente conveniente para a operação de posicionamento.

4. Pressione “” ou “” para terminar as operações de periferia do desenho.

5. Pressione “” ou “” para ir para a figura principal.

12-4 Extração (Sob o estado de confirmação do bordado) (OFFSET)

A Extração define um ponto de deslocamento que pode ser um ponto arbitrário para além do ponto de início do desenho, como mostrado na figura a seguir:



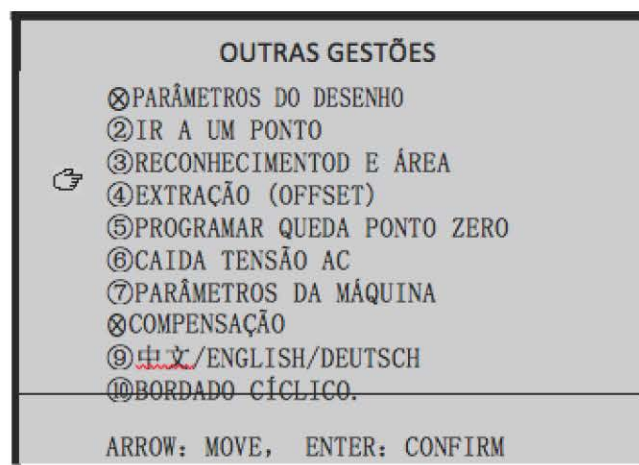
a: ponto de deslocamento, b: ponto de início

Quando você seleciona um desenho e faz a máquina entrar no estado de confirmação do bordado, o sistema irá limpar o ponto de deslocamento. Operações para fixar o ponto de deslocamento e bordar é o seguinte:

(1) Selecione um desenho para bordar e fazer a máquina entrar em estado de confirmação do bordado. (Consulte o capítulo 3-4)

(2) Pressione “”, “”, “” e “” para mover o quadro para o ponto de partida do desenho.

(3) Pressione “” e o menu que aparecerá será a seguir:



(4) Pressione “”, “” ou o número “4” para mover o cursor em “EXTRAÇÃO”, e então pressione .

(5) Pressione “”, “”, “” e “” para mover o quadro para o ponto de deslocamento. No caso de necessitar de não definir ponto de deslocamento ou querer apagar ponto de deslocamento que foi definido anteriormente, vá para o passo seguinte sem mover o quadro para o ponto deslocamento.

(6) Pressione “” para continuar.

(7) Puxe a barra de acionamento para começar a bordar.

Nota: O ponto de deslocamento é também o ponto em que o quadro se move automaticamente enquanto remenda.

12-5 Ajuste de proteção do quadro quando há um desligamento de energia (Configuração do ponto zero da máquina) (no estado de preparação do bordado)

Os objetivos da operação são:

Objetivo 1: A função de “definir a proteção do quadro quando a energia for desligado / ponto zero do quadro” pode restaurar a posição do quadro quando desligado de forma inesperada, juntamente com a função de retorno de energia.

Objetivo 2: A função de “definir a proteção quando acaba a energia / ponto zero do quadro” é para definir o ponto de base quando o ponto de origem de um desenho precisa ser salvo e restaurado. Este ponto base é recomendado para ser em qualquer ponto da bancada, uma vez que está sendo definido, é melhor você não alterá-lo e deve marcado.

Nota:

Nota 1: A realização do objetivo 1 é baseado quando há uma chave limitadora e definido o ponto zero do quadro automaticamente.

Nota 2: A operação de “configuração do ponto zero do quadro automaticamente” ou “Definir ponto zero do quadro manualmente” pode definir a base para salvar e restaurar o ponto de origem do desenho.

Nota 3: A operação desta função só pode ser feito com uma destas duas operações “Configuração ponto zero do quadro automaticamente” ou “Definir quadro ponto zero manualmente”.

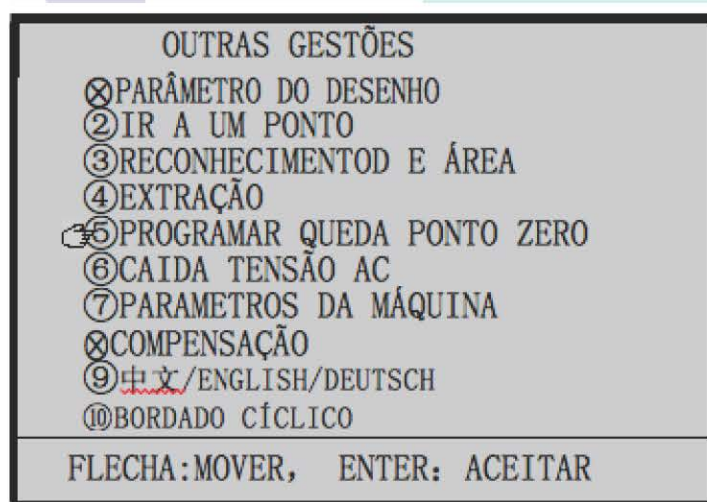
1. Ajustando o ponto zero do quadro manualmente.

Nota: quando há uma parada de emergência por causa de mau funcionamento ou algo incomum, como desligamento inesperado, etc, a máquina irá cancelar a função de “Ajuste de origem do quadro” para evitar erros. Então, neste momento, você deve fazer a operação de “ajuste do ponto zero do quadro manualmente” novamente no último ponto zero do quadro.

Se o quadro foi movido após o desligamento, ou se ligar novamente após uma manutenção, você deve fazer novamente a operação de “Definir ponto zero do quadro manualmente”.

Operação:

(1) Pressione “”, o menu que vai aparecer vai ser o seguinte:



(2) Pressione “”, “” ou a tecla número “5” para mover o cursor para “PROGRAMAR QUEDA PONTO ZERO”, e pressione “”.

(3) Se a função de ajuste “setting emb. frame range” já estiver sido ajustado, então terá um alerta: “AUTO CLEAR ‘EMB. FRAME RANGE’”, e pressione “” para continuar.

(4) Mostrará isso “MANUALLY ‘SET ZERO’ POINT?”, então selecione “YES” com “”, “”, e pressione “”.

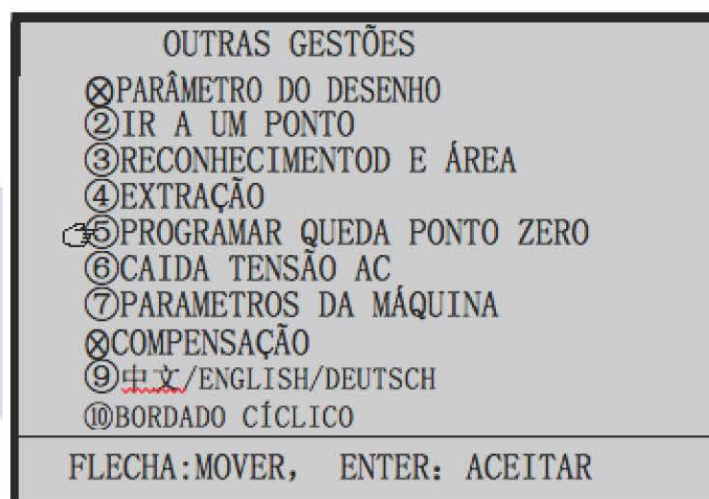
(5) Faça como alertado, marque o ponto zero do quadro quando o quadro tiver sido movido para o ponto zero, e em seguida defina o ajuste pressionando "".

2. Ajustando o ponto zero automaticamente

Nota: certifique-se de que a chave limitadora está disponível antes desta operação, ou o quadro poderá ser danificado.

Operação:

(1) Pressione "", o menu que vai aparecer vai ser a seguir:



(2) Pressione ", "", ou a tecla número "5" para mover o cursor para "PROGRAMAR QUEDA PONTO ZERO", e pressione "".

(3) Se a função "setting emb. frame range" tiver sido ajustado, então haverá a seguinte alerta: "AUTO CLEAR 'EMB. FRAME RANGE'", e pressione " para continuar.

(4) Mostrará isso "MANUALLY 'SET ZERO' POINT?", então selecione "NO" com ", "", e então pressione "".

(5) A máquina mostrará o seguinte "TO SET POWER RESUME", e pressione "", então o quadro começará a se mover, quando o quadro encontrar a chave limitadora, o quadro retornará ao ponto zero. E assim o ajuste foi finalizado.

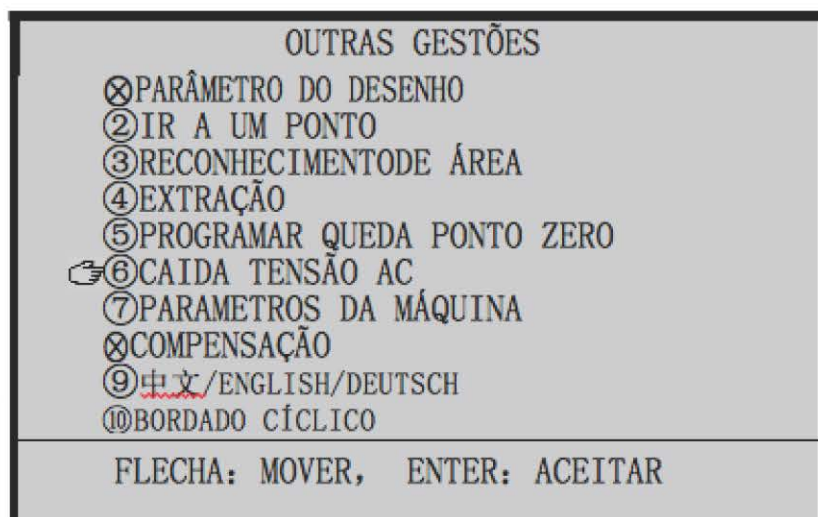
12-6 Restauração do quadro após uma queda de energia

No caso de o quadro ter sido movido após a queda de energia, esta operação pode ser usado para restaurar a posição do quadro antes do desligamento quando a máquina for ligada novamente. O desempenho apropriado desta função é baseada no "PROGRAMAR QUEDA PONTO ZERO". Além disso, se a energia cai quando a máquina estiver bordando e se o quadro não se mexeu depois disso, você também pode puxar diretamente a barra de acionamento para continuar a bordar depois que a energia retornar. Ele não será válida se a operação de "configuração do ponto zero do quadro manual" tiver sido feito.

Operação:

(1) Gire o eixo principal para a posição de parada em 100 graus.

(2) Pressione “”, o menu seguinte aparecerá:



(3) Pressione “”, “” ou a tecla número “6” para mover o cursor para “CAIDA TENSÃO”, e pressione “”.

(4) Continue operação como informado, e a restauração da posição do quadro poderá ser salva.

(5) O desenho principal aparecerá automaticamente após isso.

12-7 Exigir a configuração do ponto zero do quadro ou não

Pressione “” para ver se a máquina está com o ponto zero do quadro ajustado : a máquina mostrará “PONTO ZERO: √” se a máquina está com o ponto zero ajustado, caso contrario, a máquina mostrará “PONTO ZERO: x”.

Há duas maneiras de ajustar o ponto zero do quadro: o modo Automático e o modo Manual.

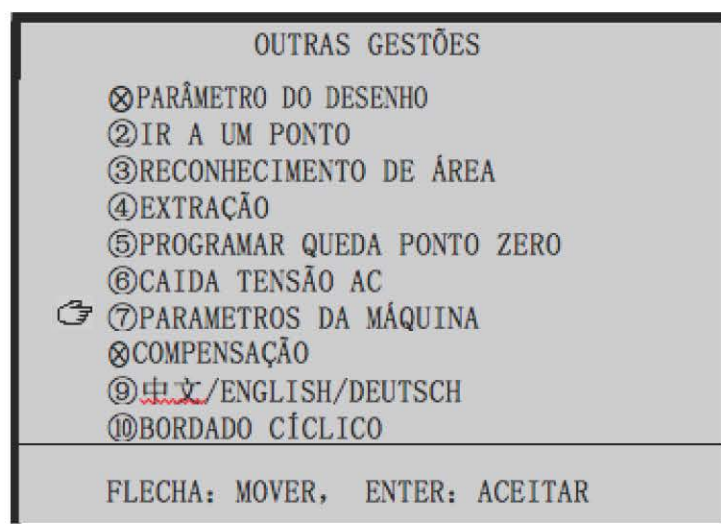
Após o ajuste automatico do ponto zero do quadro, se tudo estiver correto, o que antes o icone “” antes de “CAIDA TENSÃO AC” em “OUTRAS GESTÕES” será alterado para “”.

2. Se o ajuste do ponto zero for manual, o icone “” antes de “CAIDA TENSÃO AC” em “OUTRAS GESTÕES” não irá mudar, e continuará sendo “”.

12-8 Ajustando os Parâmetros da Máquina

Operação:

(1) Pressione “” com a máquina no estado de preparação do bordado e o seguinte menu aparecerá:



(2) Pressione “”, “” ou a tecla número “7” para mover o cursor para “PARAMETROS DA MÁQUINA”, e então pressione “”.

(3) Os parâmetros da máquina estão listados em 5 páginas (você pode pressionar “” ou “” para virar as páginas), assim como descrito no capítulo 32. Os parâmetros podem ser revisados pressionando “”, “”, teclas numéricas, “” e “”.

(4) Pressione “” para sair da operação.

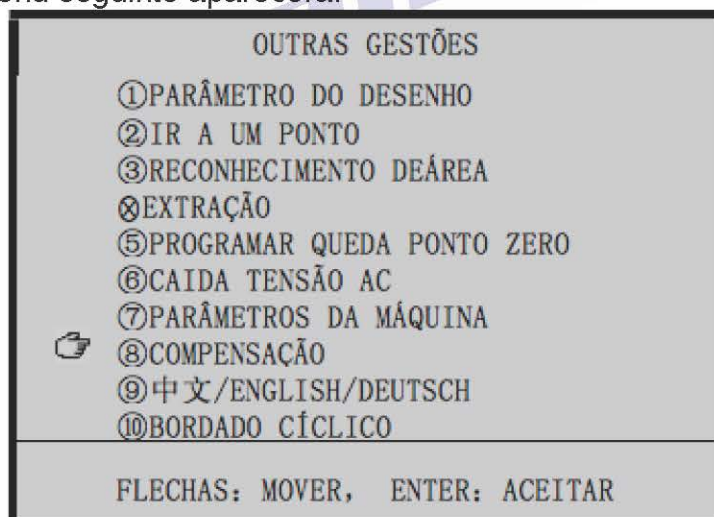
(5) Pressione “” para sair da figura principal.

12-9 Compensando Pontos de Satin

Esta operação consegue encontrar automaticamente os pontos de satin no desenho e realizar a compensação, obtendo assim um alargamento ou um estreitamento resultante dos pontos de satin. Após a compensação dos pontos de satin, um novo desenho será criado, mas a fonte do desenho permanecerá inalterada.

Operação: (deve ser feita no estado de preparação)

(1) Pressione “”, e o menu seguinte aparecerá:



- (2) Pressione “”, “” ou a tecla número “8” para mover o cursor para “COMPENSAÇÃO”, e então pressione “”.
- (3) Selecione o desenho de acordo com a solicitação.
- (4) Digite o valor de compensação X e Y, que varia entre -0,2 mm e 0,3 mm.
- (5) Digite o número para atribuir ao desenho.
- (6) Espere um momento, o novo desenho será criado.
- (7) Pressione “” para ir ao menu principal.
- (8) Durante o processo de desenho, o projeto pode ser compensado diretamente na memória.

12-10 Chinês/Inglês/Espanhol

Vide capítulo 11.

12-11 Ajustando o Bordado Cíclico

Por favor, leia o Capítulo 22.

12-12 Ajuste de Data e Hora

DATA&HORA podem ser modificadas no sistema

A operação é a seguinte:

- (1) Pressione “”, o menu que aparecerá será “OUTRAS GESTÕES”.
- (2) Pressione “” ou “” para virar para a página correspondente, então pressione “”, “” para mover o cursor para “Set Date&Time”. E então pressione “”.



- (3) Pressione “” ou “” para não ajustar a data/hora e sair de ajustes.
- Pressione “” ou “”, então pressione “” para ajustar a data/hora do sistema e salvar.

Capítulo 13 - Gerenciamento de Desenho na Memória

13-1 Seleção de desenho para bordar

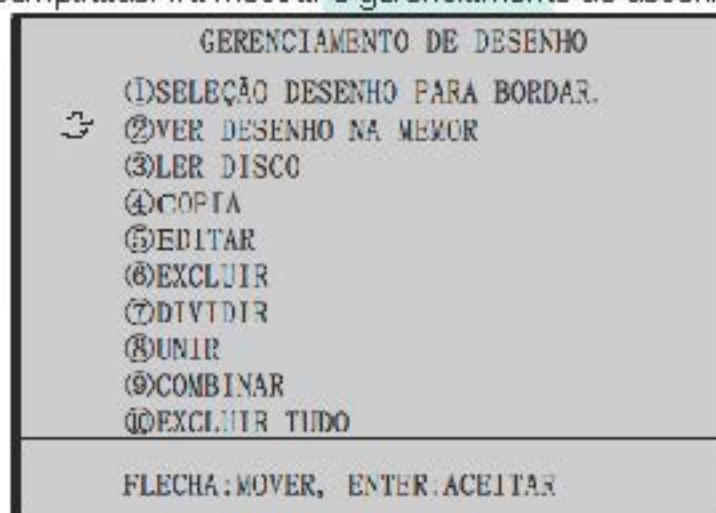
Esta função seleciona o desenho que vai ser preparado para ser Bordado. Consultar a seção 3-4.

13-2 Ver desenho na memória

Esta operação permite que o operador veja os desenhos que estão armazenados na memória, o contador do desenho, memória livre, e também exibir informações do desenho, como a quantidade de trocas de cor, números de pontos, alcance X, alcance Y.

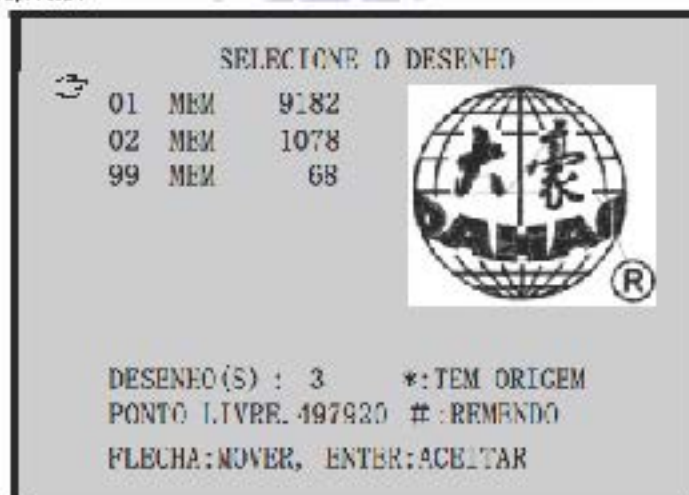
Operação:

(1) Pressione "", o computador irá mostrar o gerenciamento do desenho como a seguir:



(2) Pressione "", "", ou a tecla "2" para mover o cursor para "VER DESENHO NA MEMÓRIA" e pressione "↵".

(3) O diretório de desenhos será listada no painel e o desenho que o cursor estiver apontado o desenho será exibido automaticamente. No caso do diretório exceder uma página, use "", ou " para virar as páginas.



- (4) Pressione “”, “” para mover o cursor, e pressione “” para ver os detalhes do desenho.
- (5) Agora, você pode ver o desenho selecionado.
- (6) Pressione “” para sair da visualização.
- (7) Pressione “” ou “” para sair da tela de gerenciamento do desenho.

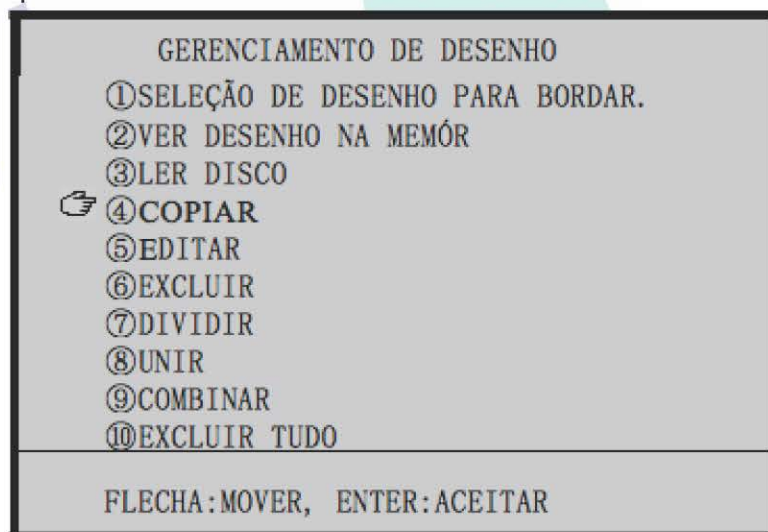
13-3 Colocando um desenho do disco para a memória

Você pode ler sobre este procedimento na seção 3-2.

13-4 Copiando o Desenho

Operação:

- (1) Pressione “”, o painel irá mostrar o menu de “GERENCIAMENTO DO DESENHO” :



- (2) Pressione “”, “” ou a tecla 4” para mover o cursor para “COPIAR”, e pressione “”.
- (3) Pressione “”, “”, “” e “” para selecionar a fonte do desenho, e pressione “” para ir ao próximo passo ou pressione “” para sair.
- (4) De acordo com o aviso, coloque o número de destino para o desenho a ser copiado, e pressione “” para começar a copiar.
- (5) Pressione “” ou “” para sair do gerenciamento de desenho.

13-5 Editar o Desenho

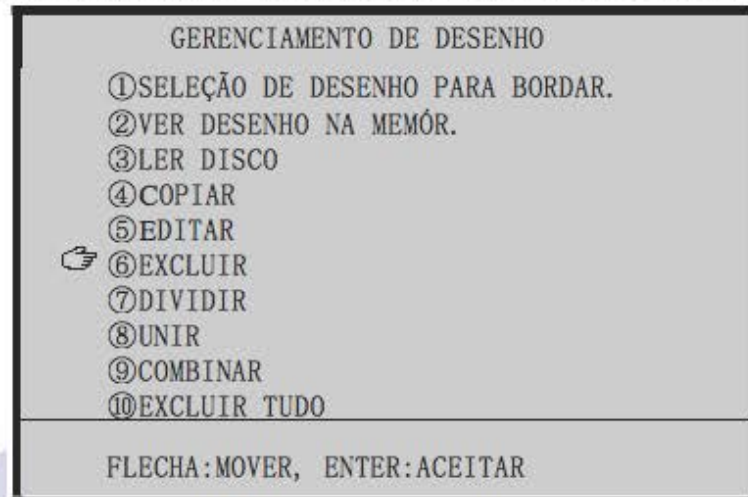
Por favor leia o capítulo 14.

13-6 Deletar o Desenho

Esta operação apaga o desenho da memória.

Operação:

- (1) Pressione "", para o computador mostrar o menu de gerenciamento de desenho:



- (2) Pressione "", "", ou a tecla "6" para mover o cursor para "EXCLUIR", e pressione "".
- (3) Pressione "", "", "", e "", para selecionar o desenho, e pressione "", para ir ao próximo passo ou pressione "", para sair.
- (4) Após o computador apagar o desenho, o menu de gerenciamento de desenho parecerá automaticamente.
- (5) Pressione "", ou "", para sair do gerenciamento de desenho.

13-7 Dividindo o Desenho

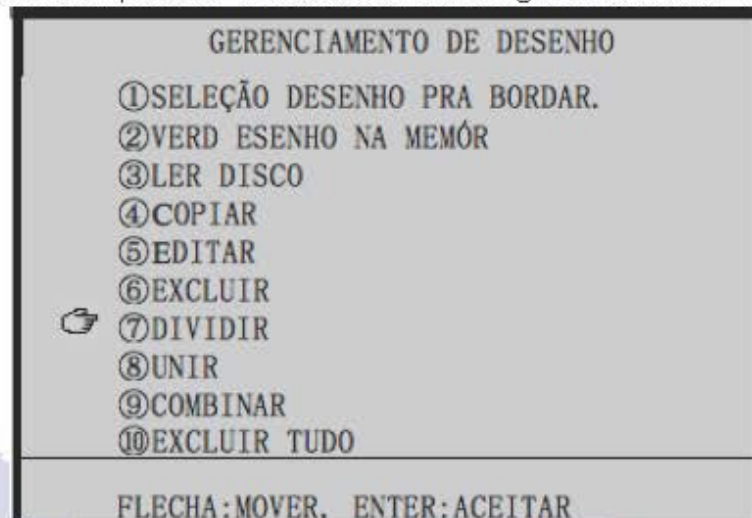
Esta operação serve para dividir o desenho na memória em dois novos desenhos e mantém o desenho de origem na memória inalterada.

Operação:

- (1) Pressione "", o computador mostrará o menu de Gerenciamento de Desenho:

Operação:

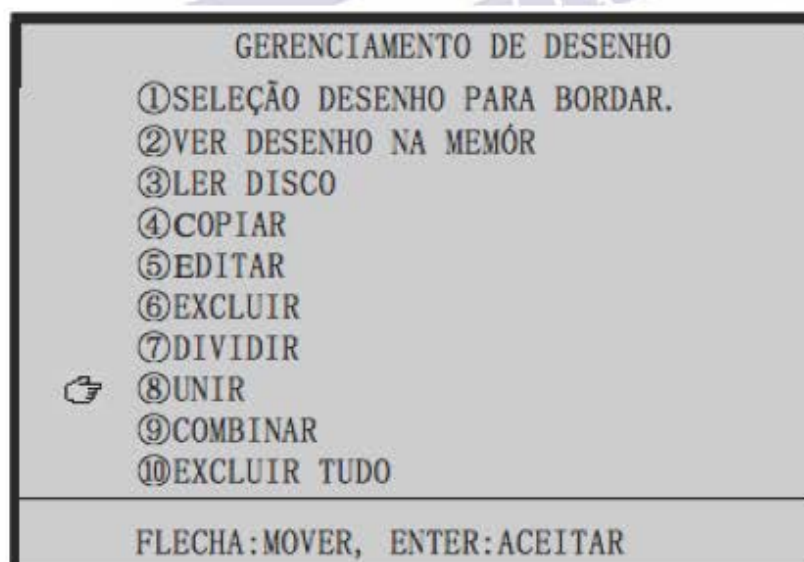
- (1) Pressione "", para o computador mostrar o menu de gerenciamento de desenho:



- (2) Pressione "", "", ou a tecla "7" para mover o cursor para "DIVIDIR", e pressione "".
- (3) Pressione "", "", "", e "", para selecionar o desenho, e pressione "", para ir ao próximo passo ou pressione "", para sair.
- (4) Após a solicitação, coloque a contagem de pontos (o desenho será dividido em dois e a primeira parte terá o número de pontos igual a esta contagem).
- (5) Coloque o número para a primeira parte do desenho.
- (6) Coloque o número para a segunda parte do desenho.
- (7) O computador fará a divisão, e irá para o menu de Gerenciamento de Desenho.

13-8 Unindo Dois Desenhos

- (1) Pressione "", o computador mostrará o menu de Gerenciamento de Desenho:



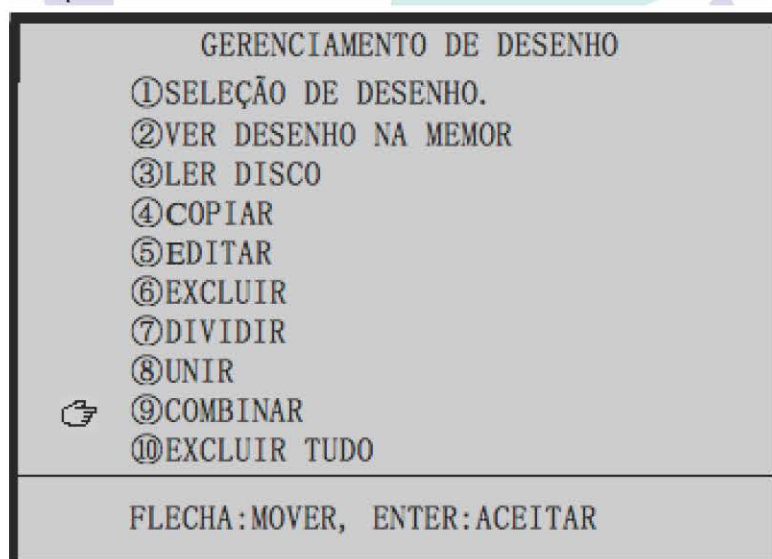
- (2) Pressione “”, “” ou a tecla “8” para mover o cursor para “COMBINAR”, e pressione “”.
- (3) Pressione “”, “”, “” e “” para selecionar a fonte do primeiro desenho, e pressione “”.
- (4) Pressione “”, “”, “” e “” para selecionar o segundo desenho, e então pressione “”.
- (5) Quando solicitado, coloque a distância entre o ponto final do primeiro desenho e o ponto de início do segundo desenho.
- (6) Coloque o número de destino para o desenho a ser criado.
- (7) O computador fará a união, e então o menu de Gerenciamento de Desenho aparecerá.
- (8) Pressione “” ou “” para sair do Gerenciamento de Desenho.

13-9 Combinando Desenhos

Desenho Combinado significa que houve uma combinação de alguns desenhos (menos de 100) normais da memória após a definição de parâmetros, que é destinado para bordar continuamente de forma automática.

Operação:

- (1) Pressione “”, o computador mostrará o menu de Gerenciamento de Desenho como a seguir:



- (2) Pressione “”, “” ou a tecla “9” para mover o cursor para “COMBINAR”, e pressione “”.
- (3) Na parte de baixo da tela você deverá colocar o número para o desenho combinado. Coloque “0” para sair da edição, ou colocar um número que não existe ainda na memória para criar o desenho combinado, ou colocando um número já existente de um desenho combinado para editá-lo. Entretanto se você colocar um número de um desenho normal existente na memória, então você deverá repetir este número.

(4) Entre no menu de edição de desenho combinado:

SERIES: 1	
①DESIGN No:	0
②DIRECTION:	P
③ROTATE:	0
④X-SCALE:	100
⑤Y-SCALE:	100
PAGE:OTHERS, ESC:RETURN	

Você deve digitar os seguintes parâmetros para cada desenho: o número do desenho na memória, direção do desenho, ângulo de rotação, ampliação X, ampliação Y, distância X em relação ao primeiro desenho e distância Y em relação ao primeiro padrão.

Pressionando “” e “”, você poderá ajustar diversos desenhos. Após completar este processo, pressione “” para armazenar o desenho combinado e retornar ao menu de Gerenciamento de Desenho. Ou pressione “” para não salvar o desenho combinado, e retorne ao menu de Gerenciamento de Desenho.

(5) Pressione “” ou “” para sair do menu de Gerenciamento de Desenho.

Quando um desenho é selecionado, a figura do desenho combinado (com a extensão “PAR”) não será mostrado, ao passo que, um desenho normal (com a extensão “MEM”) será. Para mostrar o desenho do desenho combinado no painel, você pode transformar este desenho em um desenho normal através do “AGRUPAR DESENHO COMBINADOS” em “Outras Gestões”.

13-10 Apagar Todos os Desenhos da Memória

Esta operação serve para APAGAR TODOS OS DESENHOS da memória, tenha cuidado ao usar esta função:

(1) Pressione “”, o computador mostrará o menu de Gerenciamento de Desenho como a seguir:

GERENCIAMENTO DE DESENHO	
①SELEÇÃO DE DESENHO PARA BORDAR.	
②VER DESENHO NA MEMOR	
③LER DISCO	
④COPIAR	
⑤EDITAR	
⑥EXCLUIR	
⑦DIVIDIR	
⑧UNIR	
⑨COMBINAR	
 ⑩EXCLUIR TUDO	
FLECHA:MOVER, ENTER:ACEITAR	

(2) Pressione “”, “” ou a tecla “0” para mover o cursor para “EXCLUIR TUDO”, e então pressione “”.

(3) Na parte inferior da tela solicita que você verifique se quer ou não quer limpar todos os desenhos. Pressione “”, “” para mudar para [YES] ou [NO]. Selecione [YES] e pressione “” para apagar todos os desenhos. Se selecionar [NO] e pressionar “” ou pressionar “” para desistir desta operação.

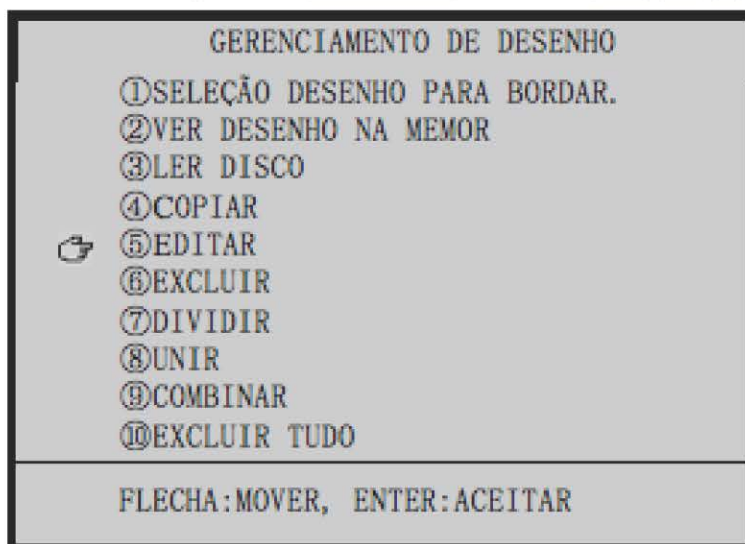
(4) Pressione “” ou “” para finalizar e ir para o menu de Gerenciamento de Desenho.

Capítulo 14 - Editando Desenhos da Memória

Modo de edição adotando conveniente a visualização direta e em tela cheia, onde a função de edição de desenho na memória tem as vantagens de editar de forma flexível, sem erros, etc. Esta função é capaz editar diretamente um desenho padrão com a contagem de pontos que tenha menos de 65.000 pontos. Para desenhos maiores, o desenho terá que ser editado indiretamente. E a forma para fazer isso seria dividindo o desenho em desenhos menores (menor que 65mil pontos) e edita-los separadamente, e após edita-las; basta reuni-las novamente. Devido a raridade de desenhos muito grande, felizmente será raro o uso de edição indireta, mas como você pode notar, que não há grandes dificuldades para lidar com a edição de desenhos, mesmo com desenhos grandes, que podem ser resolvidos facilmente como visto anteriormente.

14-1 Editando um Desenho da Memória

(1) Pressione “”, e o computador irá mostrar o menu de Gerenciamento de Desenho como a seguir:



(2) Pressione “”, “” ou a tecla “5” para mover o cursor para “EDITAR”, e então pressione “”.

(3) Na parte inferior do painel aparecerá: “EDIT NEW DESIGN?” (Editar Novo Desenho?) Pressione “”, “” para mudar para [YES] ou [NO].

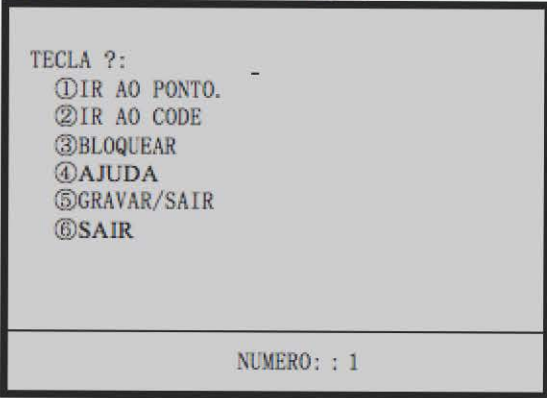
Se você selecionar [YES] e pressionar “”, você deve colocar um novo número para o desenho que será editado. Se você selecionar [NO] e pressionar “”, então você pode selecionar um desenho normal existente para a edição.

(4) Após editar o desenho (ver as seções seguintes), o menu de Gerenciamento de Desenho aparecerá.

(5) Pressione “”, ou “” para sair do gerenciamento de desenho.

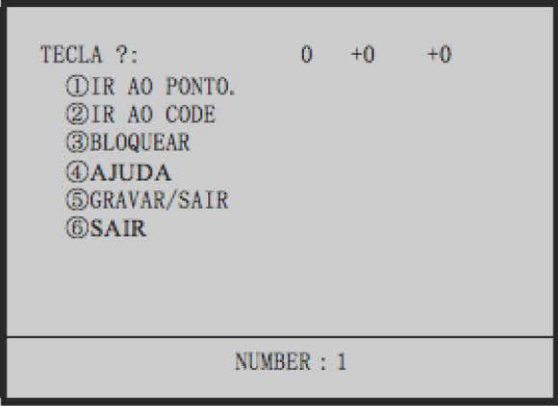
14-2 Como Editar um Ponto

Após entrar na função de editar novo desenho, o painel exibirá o seguinte menu:



```
TECLA ?:  
①IR AO PONTO.  
②IR AO CODE  
③BLOQUEAR  
④AJUDA  
⑤GRAVAR/SAIR  
⑥SAIR  
  
NUMBER : 1
```

Pressione “” e o seguinte menu aparecerá:



```
TECLA ?:          0  +0  +0  
①IR AO PONTO.  
②IR AO CODE  
③BLOQUEAR  
④AJUDA  
⑤GRAVAR/SAIR  
⑥SAIR  
  
NUMBER : 1
```

No menu acima, cada linha de dados representa um ponto. O primeiro número representa o tipo de ponto, nas quais serão apresentadas a seguir. O Segundo número representa a posição X (unidade: 0.1 mm) e o terceiro número representa a posição Y (unidade: 0.1 mm).

- 0 : Sem ponto
- 3 : Repunte (Ponto Satin)
- 4 : Pulo Pontada (Salta Ponto)
- 5 : Destlzaniento (Deslocamento de Quadro)
- 6 : Deslocamento em Salto
- 7 : Troca de cor
- 8 : Parar
- 9 : Calado (Ponto Decorativo)

Pressione “ ” continuamente, e o painel mostrará o seguinte:

0	+0	+0
0	+0	+0
0	+0	+0
0	+0	+0
0	+0	+0
0	+0	+0
...	...	...

Coloque o valor correspondente ao ponto que você necessita em cada linha, e pressione “ ”. Então o número de pontos mostrado na parte inferior da página será o números de pontos editados. Após a edição, pressione “ ” e aperte o número “ 5”, e então pressione “ ”. Seguindo estes passos, o seu desenho terá sido editado.

1. Modificando um ponto

Você pode usar “ ”, “ ”, “ ”, “ ”, “ ”, “ ” e “ ” para mover o cursor, e usar o teclado para inserir os números. É necessário ressaltar que os valores máximos e mínimos para X e Y são de -127 ~ +127. No caso de colocar valores acima do máximo e abaixo do mínimo o computador não permitirá a entrada destes dados. Por exemplo, para trocar o valor de “+126” para “+63”, primeiro você deve mover o cursor para baixo de “+”, então pressione “ ”, “6” e “3”.

2. Excluindo um ponto

Use “ ”, “ ”, “ ”, “ ” pra mover o cursor para o ponto que será excluído, então pressione “ ” para apagar o ponto. E o ponto excluído é armazenado para que você possa

inserí-lo em outro lugar se você assim desejar.

3. Inserindo um ponto

Use “↑”, “↓”, “PU”, “PD” para posicionar o cursor no ponto que o ponto será inserido, pressione “=” para inserir o último ponto excluído pelo computador antes desta inserção.

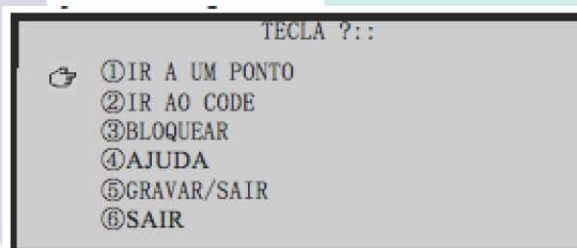
Atenção

Atenção deve ser dada quando o desenho precisar que insira um ponto, e a função de inserir ponto deverá ser utilizada.

14-3 Encontrando Rapidamente um Ponto

Operação:

(1) Pressione “?” para ir para o menu seguinte:



(2) Pressione “↑”, “↓” ou a tecla “1” para mover o cursor para “IR A UM PONTO.”, e então pressione “=”.

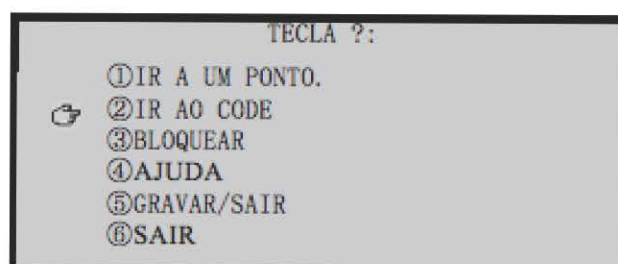
(3) Insira o número do ponto que o cursor deva ir.

(4) O cursor irá diretamente para o ponto escolhido.

14-4 Encontrando rapidamente um ponto especial

Operação:

(1) Pressione “?” para ir para ao seguinte menu:



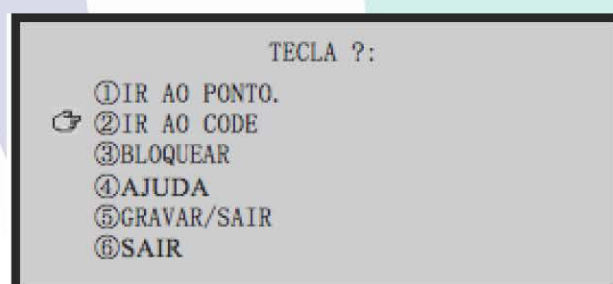
- (2) Pressione “”, “” ou a tecla “2” para mover o cursor para “IR A UM PONTO.”, e então pressione “”.
- (3) Coloque o código do tipo de ponto e o computador irá procurar de trás para frente os pontos que possuem aquele tipo de código.
- (4) E o computador encontrar aquele código, o cursor irá diretamente para aquele tipo de ponto.

14-5 Bloquear

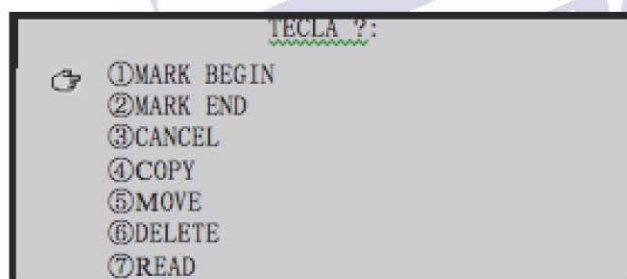
Bloquear serve para formar blocos de pontos contínuos do desenho na memória. Esta função tem a intenção de fazer operações mais rápidas para estes pontos contínuos: copiando, movendo, excluindo e combinando diversos desenhos da memória

Operação:

- (1) Pressione “” para ir para ao seguinte menu:



- (2) Pressione “”, “” ou a tecla “3” para mover o cursor para “BLOQUEAR”, e então pressione “”
- (3) O menu de operação de Bloquear aparecerá como a seguir:

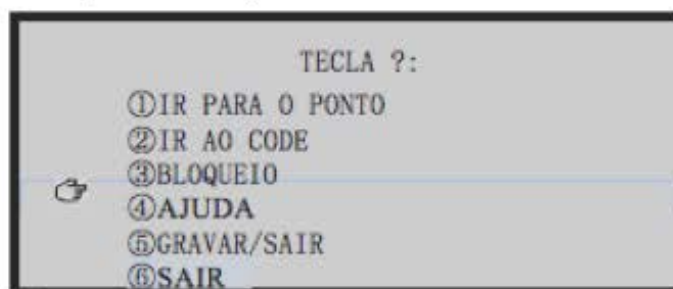


As funções são as seguintes: “MARK BEGIN” Define o ponto inicial bloco. “MARK END” define o ponto final do bloco. “COPY” copia a parte bloqueada para o ponto onde o cursor está. “MOVE” move a parte bloqueada para o ponto onde o cursor está. “DELETE” apaga a parte bloqueada. “READ” significa que a máquina irá pegar um desenho(primeiro você deve inserir o número do desenho) como um sendo um bloco e ler o bloco no final da edição do desenho.

14-6 Ajuda para Editar

Operação:

- (1) Pressione "  " para ir para ao seguinte menu:



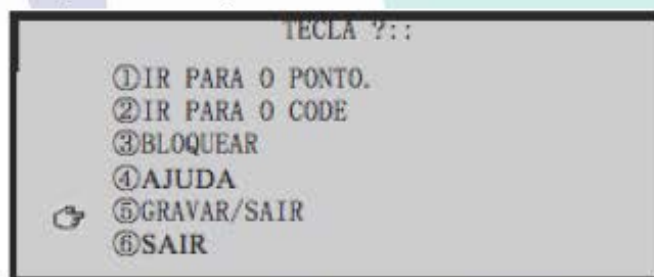
- (2) Pressione "  ", "  " ou a tecla "4" para mover o cursor para "AJUDA", e então pressione "  ".

- (3) Na tela aparecerá a tela de ajuda de "COMO EDITAR UM DESENHO", pressione qualquer tecla para sair.

14-7 Salvando a Edição do Desenho e Sair

Operação:

- (1) Pressione "  " para ir para ao seguinte menu:



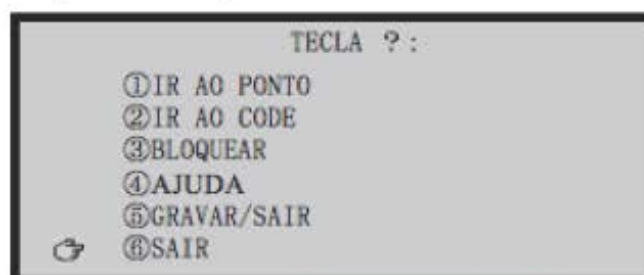
- (2) Pressione "  ", "  " ou a tecla "5" para mover o cursor para "SALVAR/SAIR " e pressione "  ".

- (3) O computador começará a salvar o desenho, e em seguida o computador sairá da edição.

14-8 Saindo da Edição

Operação:

- (1) Pressione "  " para ir para o seguinte menu:



- (2) Pressione "  ", "  " ou a tecla "6" para mover o cursor para "SAIR", e então pressione "  ".
- (3) O computador perguntará para você se quer ou não salvar as edições, e você poderá selecionar [YES] ou [NO], e então pressione "  " para ir ao menu de Gerenciamento de Desenho.
- (4) E o computador sairá do menu de Edição.

Capítulo 15 - Operações de Ajuda

Esta função auxilia os usuários a realizarem as operações, e exibe mensagens de alerta.

Operação:

- (1) Na tela principal, pressione "  " para entrar no quadro de ajuda.
- (2) Pressione qualquer tecla para retornar às outras telas até sair.

Capítulo 16 - Monograma e Padrão de Alta Velocidade

16-1 Monograma

Se houver um "Disco de Biblioteca de Caracteres" com a máquina de bordar, você poderá bordar qualquer texto com 28 fontes. O disco possui 28 tipos de formas de caracteres escritos ou impressos, no qual, 26 letras do alfabeto Inglês em letras maiúsculas, ou 26 caracteres em letras minúsculas, ou números de 0 à 9. Usuários podem criar monogramas em linhas horizontais, verticais ou arco de três pontos.

Quando for utilizar pela primeira vez, o usuário precisa instalar a biblioteca de caracteres na memória da máquina "Disk of Letter Library", que ficará sem armazenamento de cerca de 200 pontos e pode ser apagado pela operação em "Deleting the letter library".

1. Instalando a biblioteca

Operação:

- (1) Pressione "  " (no status de preparação do bordado), a tela a seguir aparecerá:



(2) Pressione “↑”, “↓” ou a tecla “7” para mover o cursor para “INSTALAR ALFABETOS”, e então pressione “↵”.

(3) Insira o disco de biblioteca de caracteres de acordo com a tela e pressione “↵”.

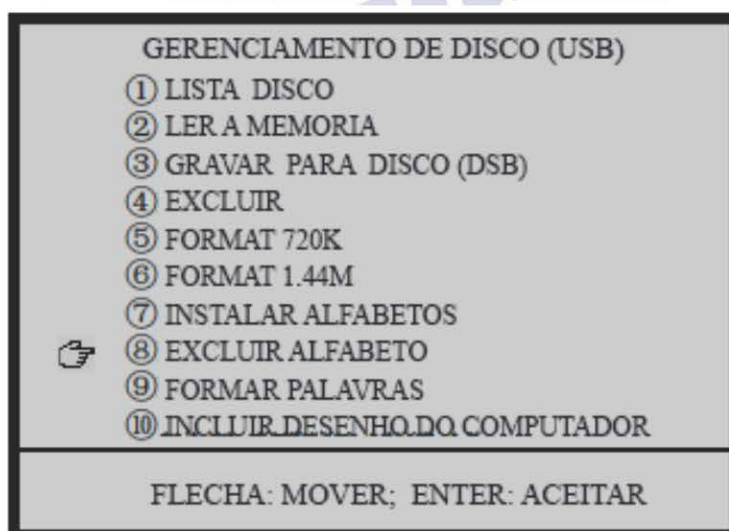
(4) Espere por cerca de 4 minutos para os arquivos serem copiados.

(5) Faça a operação “Listing the pattern in memory” (Ver seção 13-2) para confirmar que a biblioteca esteja instalada corretamente. Se estiver, a contagem de arquivo deve aumentar em 56. Caso contrário, faça primeiramente a operação “EXCLUIR ALFABETO” e então faça novamente a operação.

2. Deletando a Biblioteca de Caracteres

Operação:

1) Pressione a tecla “↵” (no status de preparação do bordado), como mostra a imagem a seguir:

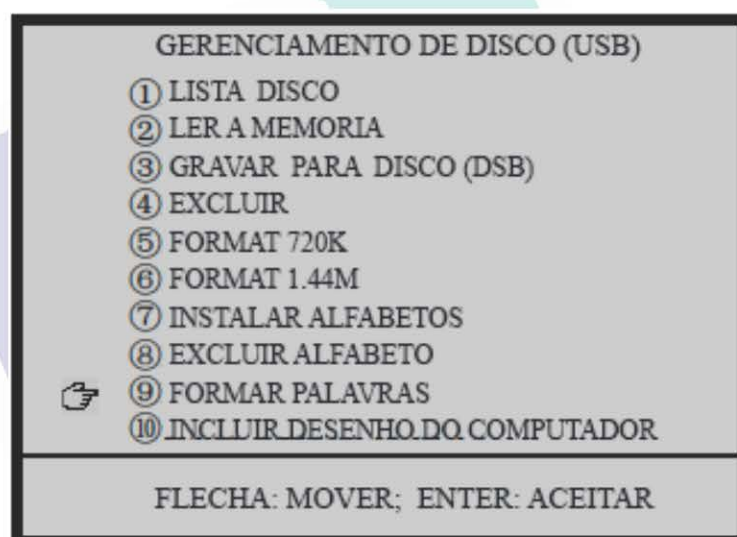


- (2) Pressione “”, “” ou a tecla “8” para mover o cursor para “EXCLUIR ALFABETO”, e então pressione “”.
- (3) Pressione “”, “” para selecionar [YES] e pressione “” para apagar a biblioteca, que liberará cerca de 200,00 pontos.

3. Monograma

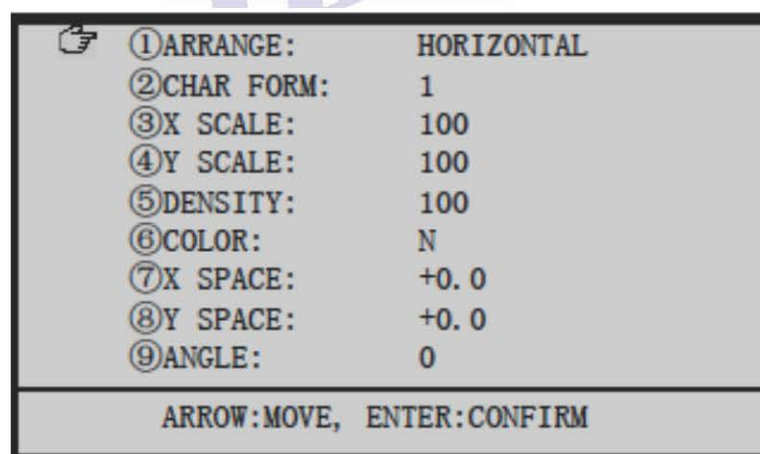
Operação:

- (1) Pressione “” (no status de preparação do bordado), a tela a seguir aparecerá:



- (2) Pressione “”, “” ou a tecla “9” para mover o cursor para “DESIGN A LETTER PATTERN”, e então pressione “”. (Nota: Não é possível entrar em “DESIGN A LETTER PATTERN” se a biblioteca não estiver instalada).

- (3) Entre nas propriedades dos parâmetros dos caracteres, como a tela a seguir. Depois de configurar as propriedades, pressione “” para ir ao próximo passo.



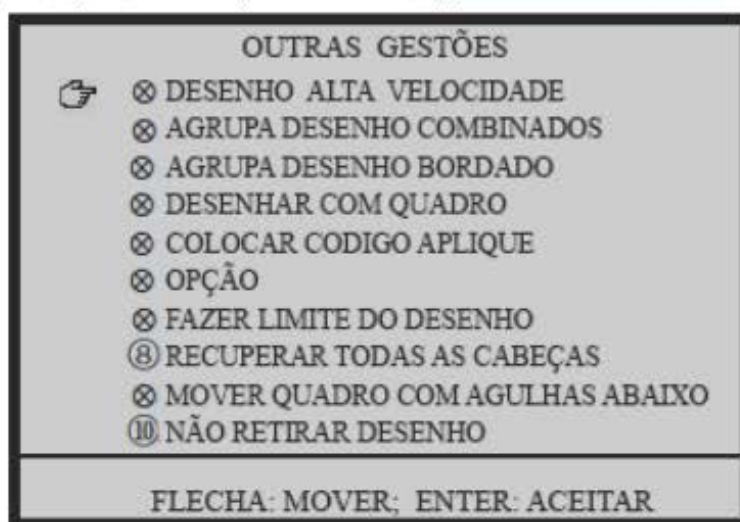
- (4) Para o arranjo do "ARCO", insira os parâmetros relacionados, e pressione " " para ir para o próximo passo após finalizar a configuração dos parâmetros.
- (5) Insira todos os caracteres de acordo com os caracteres impressos no LCD, e pressione " " para continuar, ou pressione " " para sair.
- (6) O sistema exibe os caracteres padrões, e você pode ajustá-los em posições, formas, ângulos, escalas, etc. Pressione " " para continuar.
- (7) O sistema pergunta se você deseja selecionar [YES] para criar um padrão, ou selecionar [NO] para sair.
- (8) O sistema exibe o padrão, e você pressione " " para finalizar a exibição.
- (9) Selecione "YES" para salvar o padrão, ou "NO" para desistir.

16-2 Fazer Padrão em Alta Velocidade

Se o comprimento do ponto é maior que 7mm durante o bordado, a velocidade do eixo principal desacelerará. E se você acredita que isso não ocorrerá, você pode fazer o padrão em alta velocidade a partir do padrão, e bordar deste modo, que não desacelerará o eixo principal.

Operação:

- (1) Pressione " ", e depois " ", o menu a seguir será exibido:



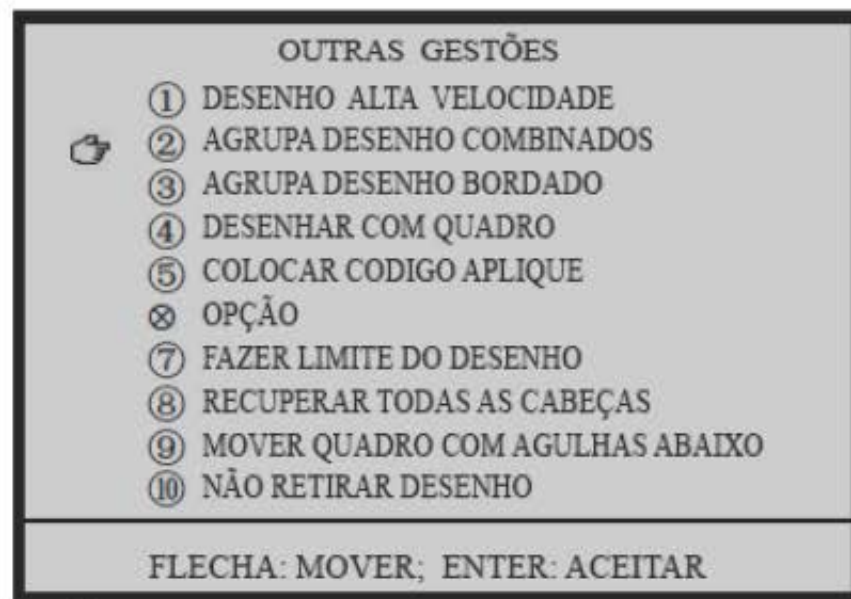
- (2) O cursor se estabelecerá em "HI-SPEED DESIGN", assim, pressione " ".
- (3) Selecione o padrão, e pressione " ".
- (4) Insira o número do novo padrão de alta velocidade.
- (5) O sistema criará o novo padrão automaticamente.
- (6) Pressione " " para ir para a tela principal.
- (7) Se necessário, borde um novo padrão.

Capítulo 17 - Agrupando Desenhos Combinados e Desenhos Normais

17-1 Compilando um Desenho Combinado

Operação:

(1) Pressione "", e depois "", o menu a seguir será exibido:



(2) Pressione "", "", ou a tecla "2" para mover o cursor para "AGRUPA DESENHOS COMBINADOS", depois pressione "".

(3) Selecione o desenho com extensão "PAR", e pressione "".

(4) Pressione "", para confirmar a compilação do padrão, ou pressione outra tecla para sair.

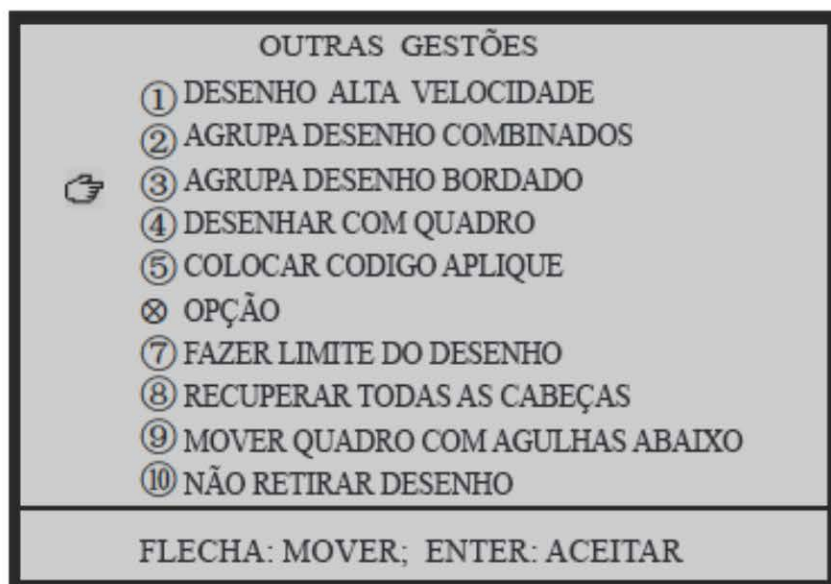
(5) Insira o novo número para o desenho agrupado, o sistema irá criar um novo desenho normal automaticamente, que é idêntico ao outro desenho combinado.

(6) Pressione "", para voltar a tela principal.

17-2 Agrupando o Desenho Bordado

Operação:

(1) Pressione "", e depois "", o menu a seguir será exibido:



(2) Pressione “”, “” ou a tecla “3” para mover o cursor para “AGRUPA DESENHO BORDADO”, depois pressione “”.

(3) Pressione “” para confirmar o agrupamento do desenho do bordado, ou pressione outra tecla para sair.

(4) Insira um novo número para o desenho que vai ser criado, e o sistema irá criar o novo desenho automaticamente, que é idêntico ao desenho com os mesmos parâmetros do bordado.

(5) Pressione “ ” para voltar a tela principal.

Capítulo 18 - Reinicializar os Parâmetros do Sistema

Interferências externas ou erros de software, podem fazer com que a máquina não ligue. Para resolver este problema, você pode reinicializar os parâmetros do sistema.

Operação:

(1) Pressione e aperte “”, e ligue a máquina.

(2) O sistema inicializa os parâmetros do sistema e faz um som de alerta. Solte a tecla “”, e a máquina começará a funcionar.

Capítulo 19 - Adicionando Códigos de Aplique em um Desenho

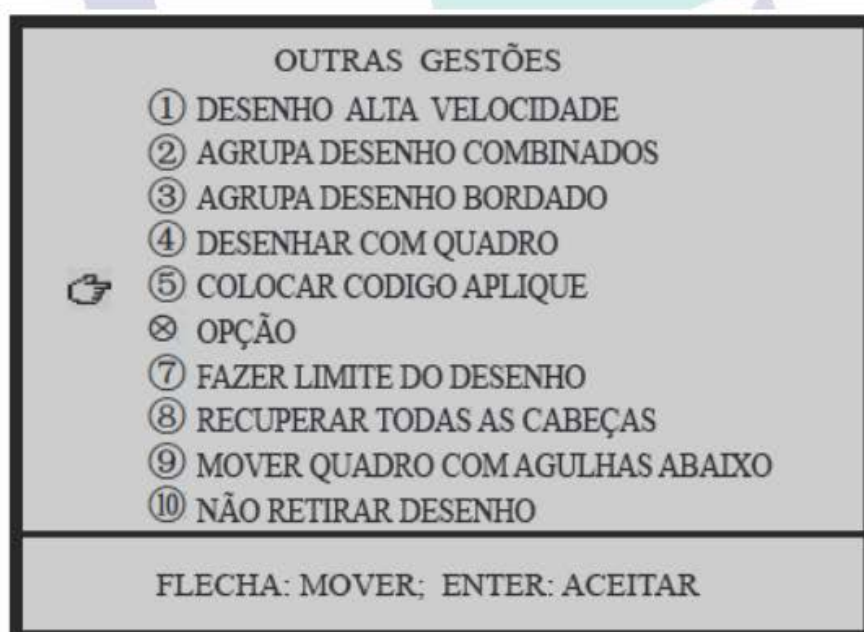
Durante o bordado, você pode querer deslocar quadro, a fim de fazer algum ponto de aplique no bordado eventualmente. As formas de deslocamento de quadro podem ser: Deslocamento do quadro manual ou automático.

O deslocamento do quadro manual é feito realizando os passos a seguir: Primeiramente, a máquina automaticamente para no ponto de parada durante o bordado. Segundo, você realiza o deslocamento do quadro para a posição desejada pressionando os botões de deslocamento de quadro e então fazer um ponto de aplique. Depois, pressione “” e “”, você fará o quadro mover para a posição de parada (antes do aplique). Finalmente, puxe a barra para continuar a bordar.

Deslocamento do quadro automática é feita realizando os seguintes passos: Primeiro, adicione os códigos de aplique, que é descrito no próximo parágrafo. Então, selecione o desenho e configure no status de confirmação do bordado. Novamente, defina o ponto de deslocamento para este desenho. Finalmente, puxe a barra e inicie o bordado. A máquina irá pausar no ponto do aplique e automaticamente deslocará o quadro para o ponto de deslocamento, onde você poderá fazer um ponto de aplique. Feito o aplique, você pode puxar a barra continuar a bordar normalmente.

Operação:

(1) Pressione “”, e depois “”, o menu a seguir será exibido:



(2) Pressione “”, “” ou a tecla “5” para mover o cursor para “COLOCAR CÓDIGO DE APLIQUE”, depois pressione “”.

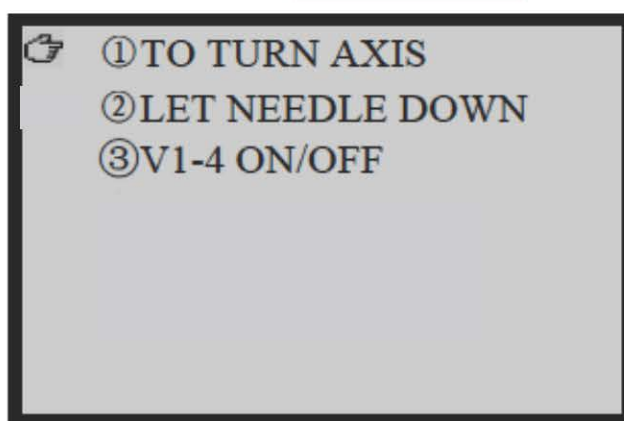
- (3) Selecione o desenho para ser adicionado no código de applique e pressione “”.
- (4) De acordo com a tela, você terá que decidir se colocará um applique para cada código de cor do bordado e um código de parada, ou não.
- (5) Pressione “” para voltar a tela principal.

Capítulo 20 - Posicionando Manualmente o Eixo Principal em 100 graus

20-1 Girando o Eixo Principal Manualmente

Se necessário, você pode girar o eixo principal e fazê-lo parar em 100 graus manualmente seguindo os passos a seguir:

- (1) Pressione “”, a tela principal aparecerá:

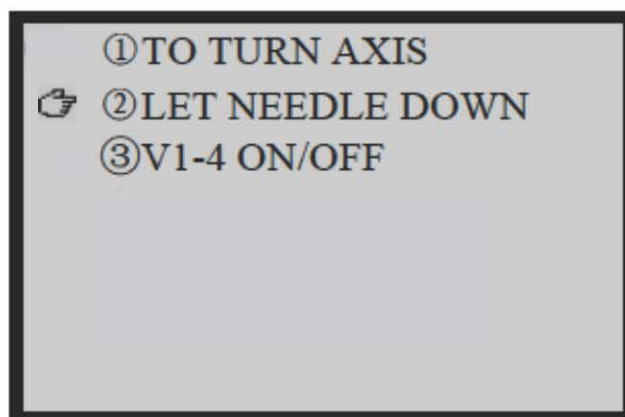


- (2) Pressione “” para girar o eixo principal em 100°, pressione outra tecla para sair.

20-2 Deixando a agulha na posição inferior

Esta função é para deixar a agulha na posição inferior, deste modo o material ficará fixada e o quadro poderá ser movido.

- (1) Pressione “”, e menu que irá aparecer será a seguinte:



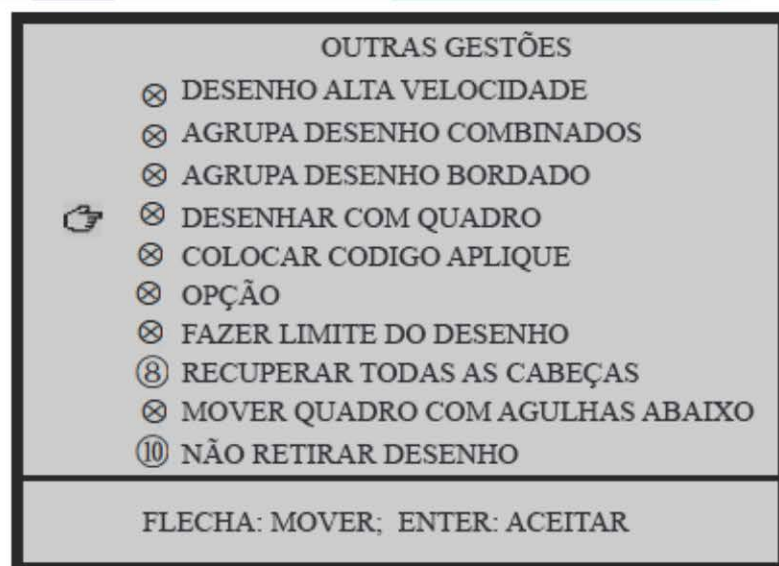
- (2) Selecione a opção “LET NEEDLE DOWN” e pressione “”.
- (3) A tela exibirá “PRESS ENTER TO CONTINUE”. Pressione “” e a agulha irá ficar no material do bordado. (Seja cuidadoso ao realizar esta operação). Ou pressione qualquer outra tecla para sair.
- (4) Libere o material do bastidor com a agulha no material. Agora, as teclas de quadro em movimento estão disponíveis. Mova o quadro para a posição desejada e pressione “” para confirmar.
- (5) Após a operação, a agulha se encontra ainda na posição baixa. O operador pode girar o eixo principal em 100 graus manualmente. (Ver o capítulo acima)

Capítulo 21 - Deslocamento de Quadro para Fazer um Novo Desenho

Às vezes, você quer bordar a borda de um desenho antes de borda-lo. A função “DESENHAR COM QUADRO” permite criar tal desenho, e selecionar um novo desenho para bordar a borda.

Operação:

- (1) No status de preparação do bordado, troque o quadro para o ponto de início do padrão.
- (2) Pressione “”, e depois “”, o menu a seguir será exibido:



- (3) Pressione “” “” ou a tecla “4” para mover o cursor para “DESENHAR COM QUADRO”, depois pressione “”.
- (4) De acordo com a tela, entre com o comprimento máximo do ponto.
- (5) Desloque o quadro ao longo da borda, onde ficará o desenho da borda, e pressione “” para definir os pontos que serão traçados no desenho. Entretanto, você pode pressionar “” para variar o ponto entre o ponto de satin e salta ponto.

(6) Pressione " " para finalizar e introduzir os pontos.

(7) De acordo com a tela, insira o número do novo desenho, e pressione " " para criar o novo desenho".

(8) Pressione " " para voltar para a tela principal.

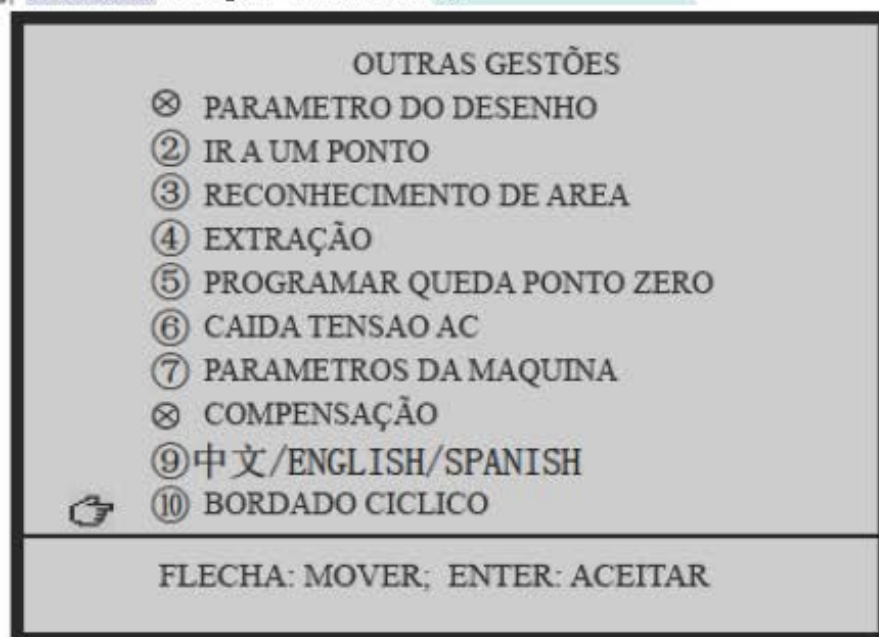
Capítulo 22 - Configurando o Bordado Cíclico

Quando a máquina estiver configurada para bordado cíclico, o computador fará o quadro retornar ao ponto de origem e a máquina começará a bordar o padrão sem ter que puxar a barra após o equipamento ter terminado de bordar o desenho uma vez.

Esta configuração aumentará a produtividade do bordado.

Operação de definir ou cancelar o bordado cíclico:

(1) Pressione " ", o menu a seguir será exibido:



(2) Pressione " " " " ou a tecla "0" para mover o cursor para "BORDADO CÍCLICO.", depois pressione " ".

(3) Se a máquina não estiver configurada no bordado cíclico, o computador mudará para esta função e o ícone " " aparecerá. Caso contrário, a máquina irá mudar para o bordado não-cíclico e o ícone " " substituirá o ícone " ".

(4) O computador retornará para a tela principal.

Capítulo 23 - Ajustar a Frenagem da Máquina

23-1 Sumário

Esta função é para ajustar os controle nos parâmetros de frenagem. As partes mecânicas podem ser alteradas com o tempo e esta função serve para que o software e o bordado possam trabalhar melhor.

23-2 Configurando os parâmetros "PARÂMETROS DE FREIO" e "PARÂMETROS DO MOTOR"

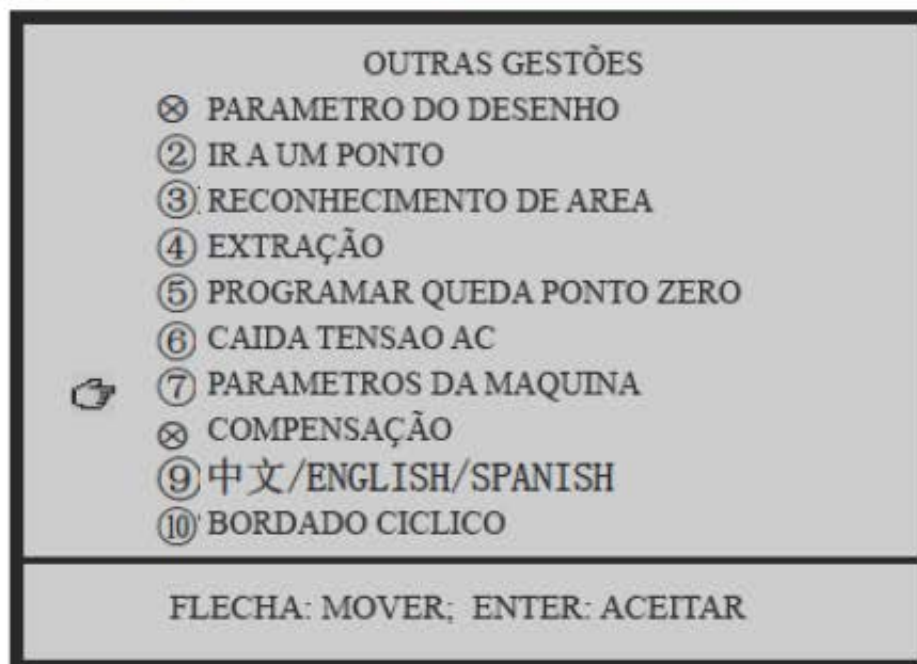
23-2-1 Definindo os parâmetros "PARÂMETROS DE FREIO."

Esta função é para ajustar a posição de parada do eixo principal. Se a posição de parada é menor que 100 graus, aumente o valor do parâmetro. Se a posição de parada é maior que 100, diminua o valor.

O alcance do valor do parâmetro é de 0 a 30.

Operação:

(2) Pressione "", e o menu a seguir será exibido:



(2) Pressione "⑦" ou a tecla "7" para selecionar "PARÂMETROS DA MÁQUINA", depois pressione "".

(3) Mude de tela até o próximo menu aparecer:

PARAMETROS DA MAQUINA		
	① VELOC. DEPOIS DO CORTE:	80
	② VELOC. EM CORTE:	80
	③ ÂNGULO AÇÃO DO GANCHO	ANY +0
	④ RATIO OF HOOK MOTOR	1:9
	AGULHAS	12
	⑥ PARAMETROS DE FREIO:	5
	⑦ PARAMETROS DE MOTOR:	5
	⑧ VELOC. MARCHA:	80
	⑨ PONTO DE INICIO:	3
	⑩ ACELERAÇÃO INICIAL:	10
FLECHA: MOVER; ENTER: ACEITAR		

(4) Pressione "" para selecionar "PARÂMETROS DE FREIO" e depois pressione "".

(5) Pressione "", "" para ajustar o valor do parâmetro (Quando a posição de parada for menor que 100°, aumente o valor. Quando a posição de parada for maior que 100°, diminua o valor.)

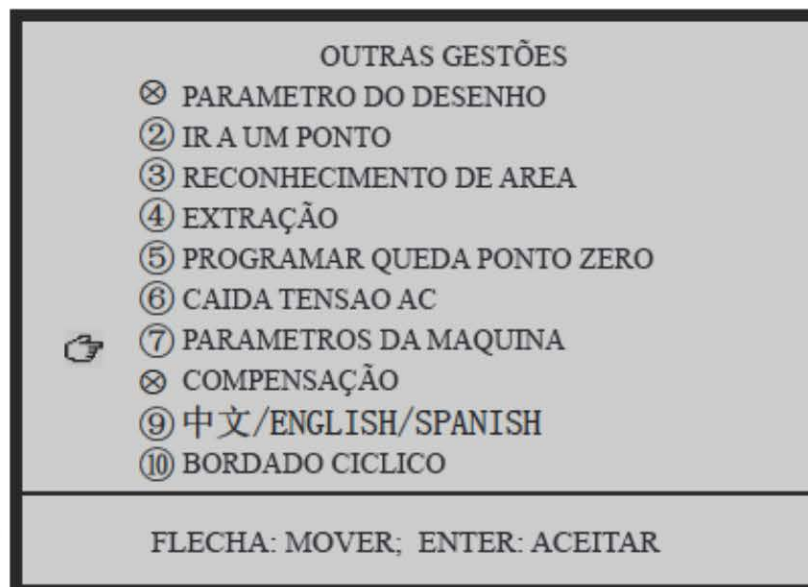
(6) Pressione "" para confirmar a configuração.

23-2-2 Configurando o Parâmetro "PARAMETROS DA MAQUINA"

Este parâmetro é eficaz somente quando o eixo principal do motor é eletromagnético. Esta configuração é utilizada para ajustar o motor principal e as partes mecânicas. O alcance do parâmetro é de 0 a 30, sendo o valor padrão igual a 0. Durante a frenagem, se o eixo principal oscilar, tremer ou girar para trás, você deve aumentar o valor. Se o eixo principal girar muito rápido, você deve diminuir o valor.

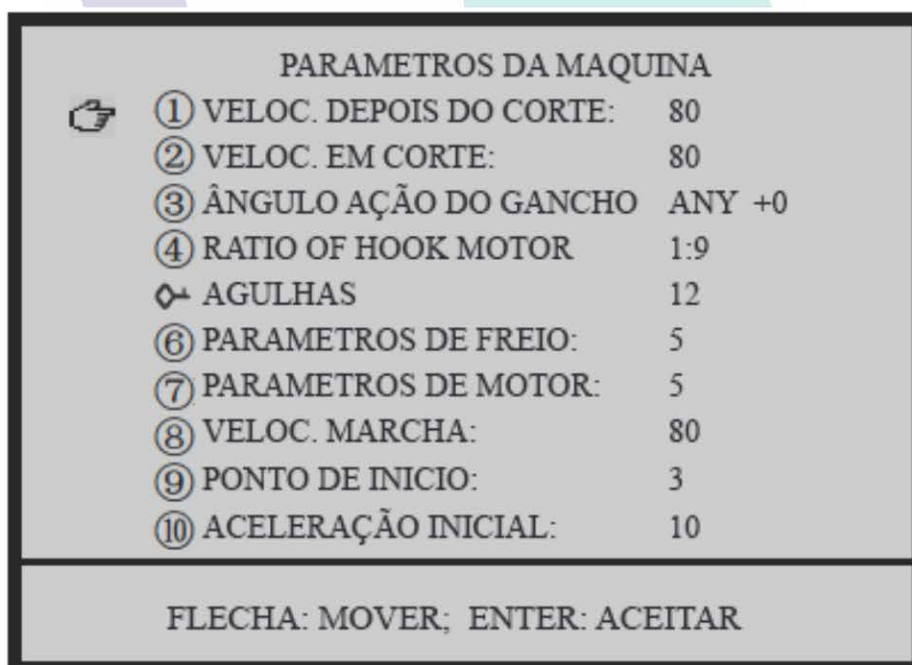
Operação:

(1) Pressione "" e o menu a seguir será exibido:



(2) Pressione “” ou a tecla “7” para mover o cursor para “PARÂMETROS DA MÁQUINA” e pressione “”.

(3) Mude para a terceira tela e o menu seguinte irá aparecer.



(4) Pressione “” para mover o cursor para “PARÂMETROS DO MOTOR” e pressione “”.

(5) Pressione “”, “” para mudar o valor do parâmetro.

(6) Pressione “” para confirmar a configuração.

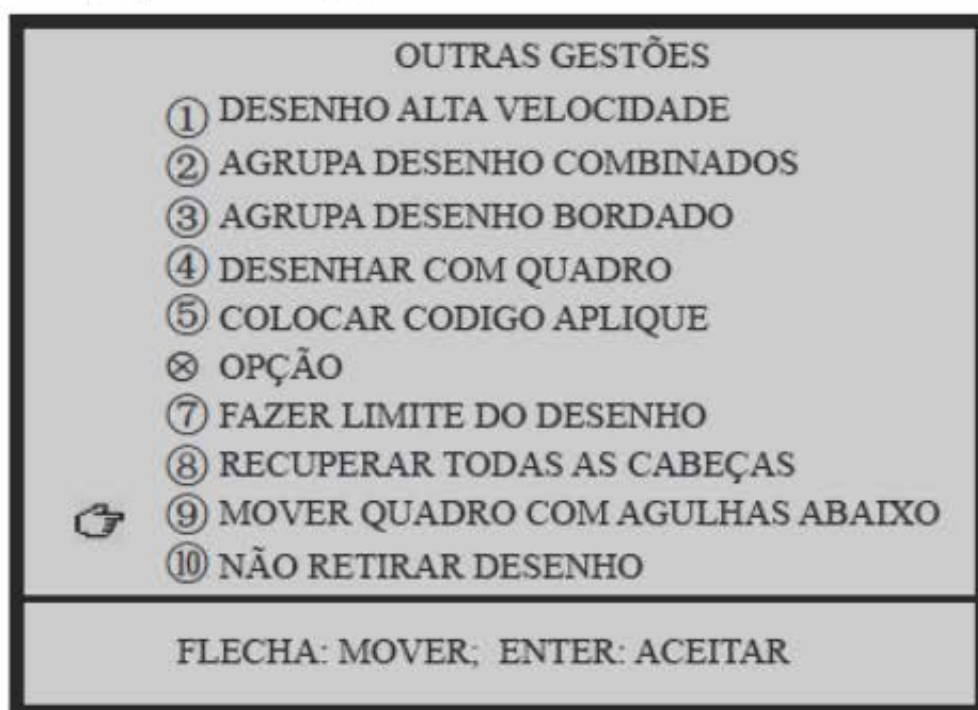
(7) Repita os ajustes acima até a máquina parar da maneira certa todas as vezes.

Capítulo 24 - Deixar a Agulha Costurar e Mover o Quadro

Aviso: A operação rotacionará o eixo principal, e o operador deve se atentar a isso.

Esta função é para costura especial. Após as agulhas estarem fixadas para baixo, as agulhas prenderão o tecido do bordado e o operador pode retirar o bastidor e mover o quadro, é indicado para bordado contínuo e tecido longo.

(1) Pressione "", e depois "", o menu a seguir será exibido:



(2) Pressione "", "" ou a tecla "9" para mover o cursor para "MOVER O QUADRO COM A AGULHA ABAIXO", e pressione "".

(3) Pressione "" para confirmar a operação, ou pressione outra tecla para desistir.

(4) Agora, você pode mover o quadro na posição desejada. Pressione "" para finalizar.

(5) Após finalizar a operação, você deve girar o eixo principal para 100 graus (Ver capítulo 20).

(6) Assim, você poderá continuar o bordado.

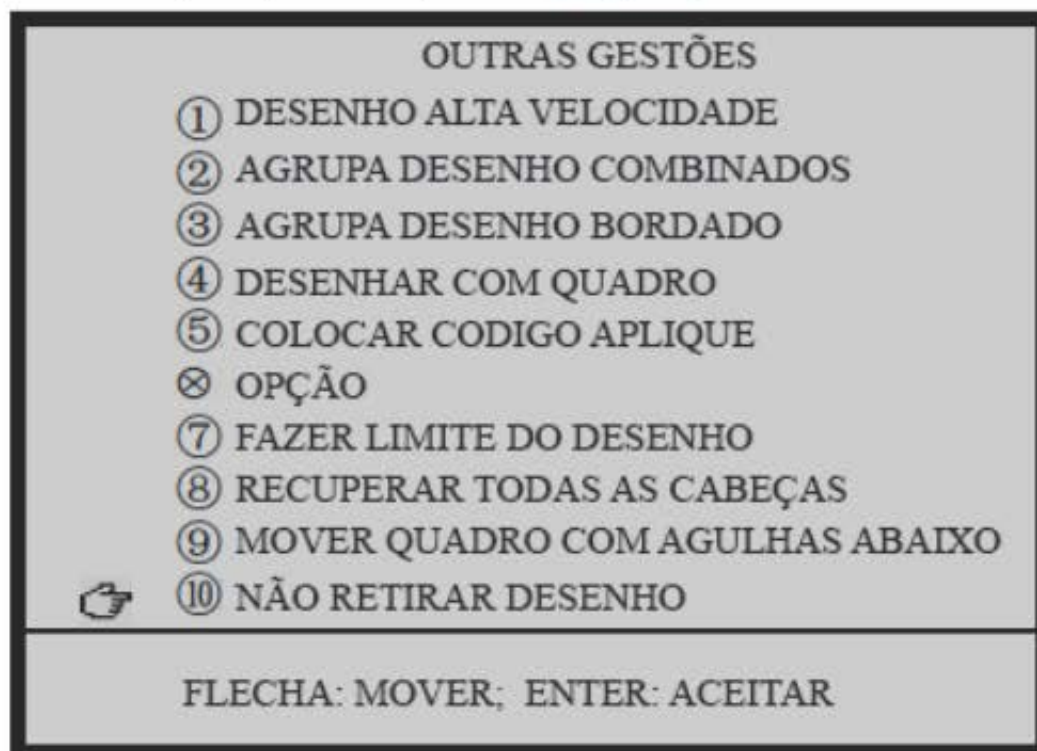
Capítulo 25 Evitando Cópias de Desenhos da Memória

25-1 Sumário

Esta função irá prevenir a cópia ilegal de desenhos da memória. Em caso de o usuário ter configurado uma senha no "NÃO RETIRAR DESENHO", qualquer outro usuário não poderá executar "COPIAR" no gerenciamento de desenho. Se o usuário desejar fazer a operação, é necessário cancelar a senha em "NÃO RETIRAR DESENHO".

Operação:

(1) Pressione "", e depois "", o menu a seguir será exibido:



(2) Pressione "", "" ou atenda "0" para mover o cursor para "NO OUTPUTTING DESIGN", e pressione "".

(3) Pressione "", para confirmar a operação, ou pressione qualquer outra tecla para desistir.

(4) Insira uma senha de 4 dígitos (exceto para "0", "00", "000", "0000"), pressione "", para finalizar.

25-3 Cancelar a Senha em "NÃO RETIRAR DESENHO"

Tendo criado uma senha, você pode fazer as etapas na seção 25-2 e inserir a senha para cancelar.

Além disso, o computador irá cancelar a senha automaticamente através da execução de operação "EXCLUIR.TUDO" no menu.

Capítulo 26 - Testando

Nota: Somente um profissional qualificado pode fazer a manutenção. Risco de ferimentos graves.

26-1 Teste de Computador

Esta operação é para testar a placa de circuito principal e o banco de memória do computador.

26-2 Teste de Codificação

Esta operação é para confirmar OPL, APL e BPL do encoder e exibir os valores, girando o eixo principal.

26-3 Teste de Velocidade do Eixo Principal

Esta operação é para exibir a configuração de velocidade e a velocidade real comparativamente ao girar o eixo principal para depurar a placa de eixo principal convenientemente.

26-4 Teste Mecânico

Esta operação é para testar a chave da barra, chave do interruptor e solenóides do motor, solenoide do corte de linha, o solenóide piquer e detector de quebra de linha, etc.

26-5 Girar o Eixo Principal para qualquer Ângulo

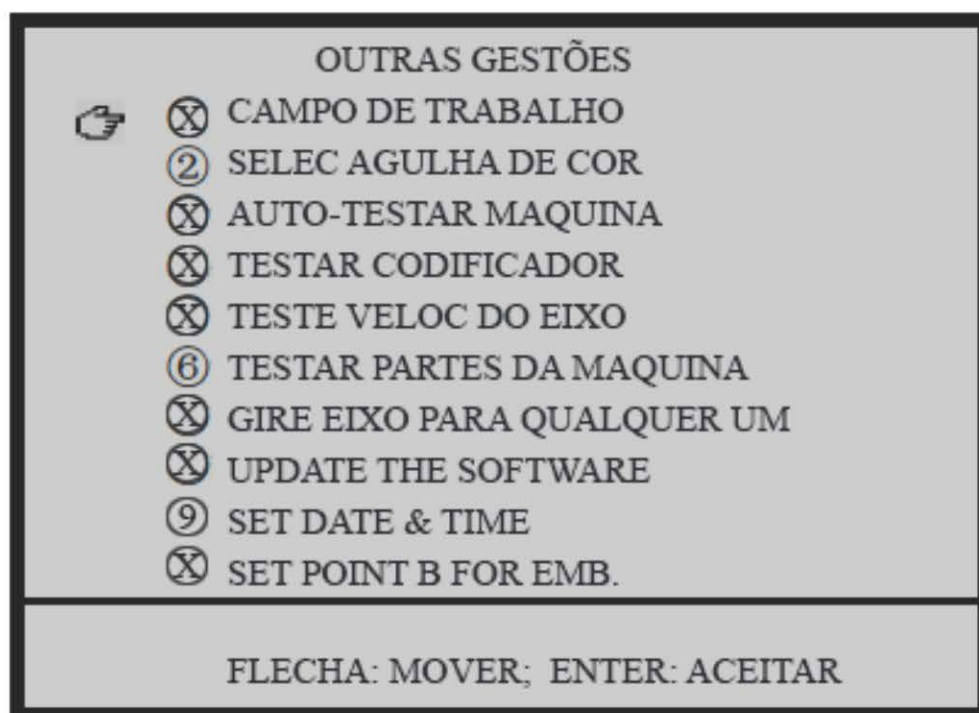
Esta operação é para girar o eixo principal de 100 graus para qualquer ângulo para testar a máquina corretamente.

Capítulo 27 - Configurando o Bastidor do Quadro de Bordado

Esta função define o limite do bastidor do bordado. Quando o quadro estiver fora deste alcance, a máquina exibirá a mensagem: "FRAME OVER LIMIT".

Operação:

- (1) Pressione "", e depois "", o menu a seguir será exibido:



(2) Pressione “”, “” ou a tecla “1” para mover o cursor para “CAMPO DE TRABALHO”, e pressione “”.

(3) A máquina exibirá “MOVE FRAME TO DOWN-LEFT, AND ENTER”. Você pode pressionar “”, “”, “”, “” para mover o quadro para o canto inferior esquerdo. Depois pressione “”.

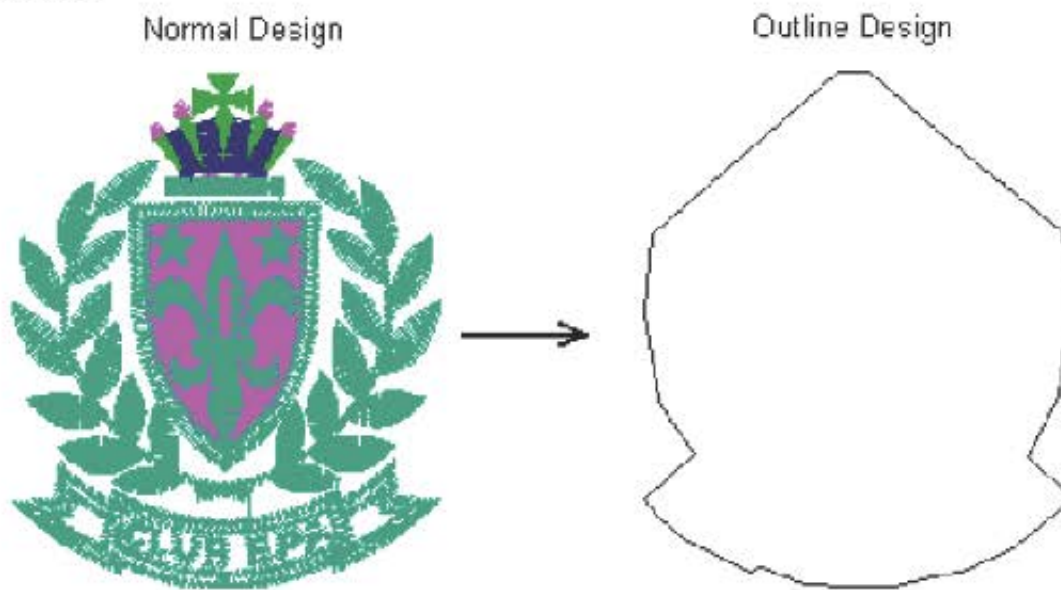
(4) A máquina exibirá “MOVE FRAME TO UP-RIGHT, AND ENTER”. Você pode pressionar “”, “”, “”, “” para mover o quadro para o canto superior direito. Depois pressione “” para finalizar.

Capítulo 28 Gerando o Contorno do Desenho

28-1 Sumário

Esta função é para gerar o contorno do desenho para um desenho normal, que poderá ser bordado, recortado e fixado na roupa.

Por exemplo:

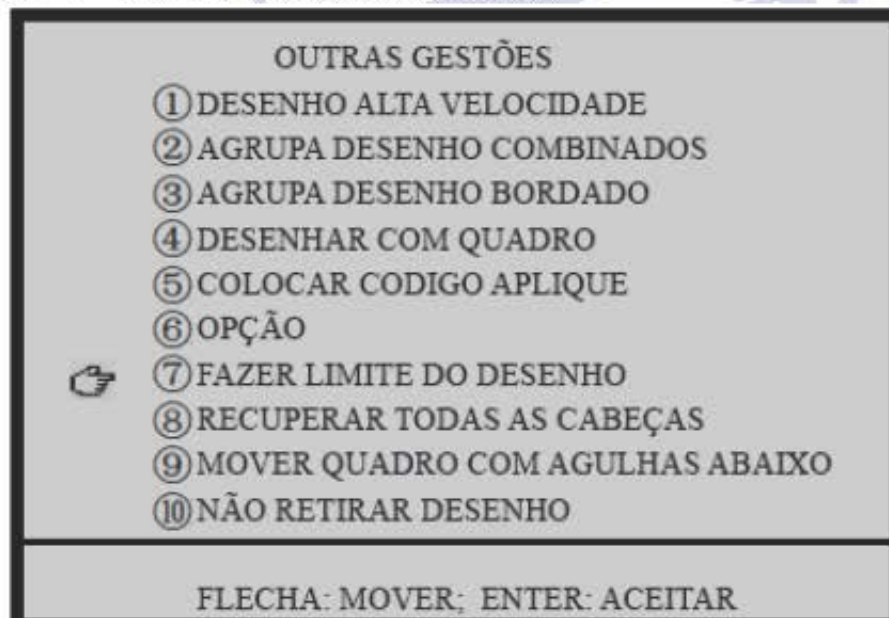


28-2 Gerando o Esboço do Desenho

Operação:

Pressione "", e depois entre no "OUTRAS GESTÕES".

(1) Pressione " " e o menu abaixo será exibido:



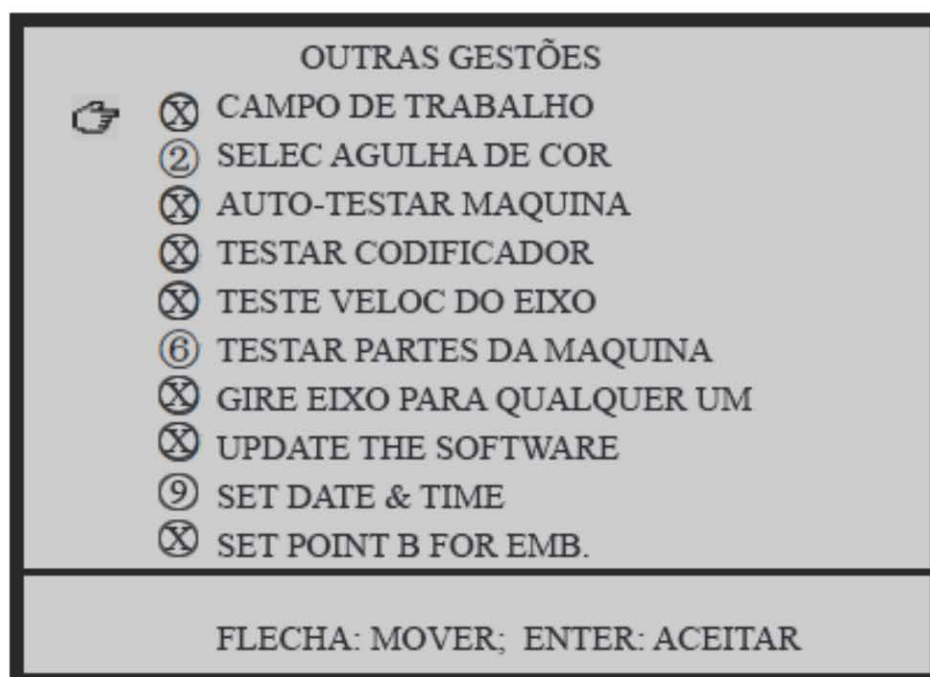
- (3) Pressione  ou a tecla “7” para mover o cursor para “FAZER LIMITE DO DESENHO”, e pressione .
- (4) Selecione um desenho normal e pressione .
- (5) Insira o número para o contorno do desenho
- (6) O esboço será gerado automaticamente.
- (7) Pressione  para sair.

Capítulo 29 Selecionar a Amostra de Cores

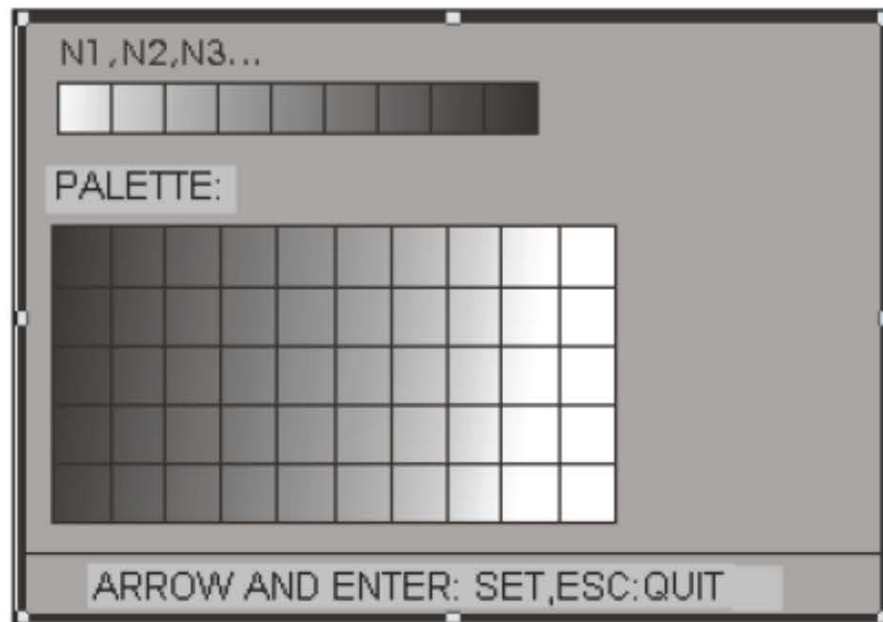
Esta função é para configurar as cores dos pontos. O usuário pode configurar o parâmetro de acordo com a cor da linha.

Operação:

- (1) Pressione , para entrar em “OUTRS GESTÕES”.
- (2) Vá para a Terceira Página e o seguinte menu aparecerá:



- (3) Pressione “2” para selecionar “SELEC AGULHA COR” e pressione  para entrar na tela de ajuste de cores.



(4) Pressione as setas para direcionar e selecionar a cor e depois pressione “” para confirmar. Repita os procedimentos acima para configurar cada agulha.

(5) Após isso, pressione “” para sair.

Lanmax

Capítulo 30 Parâmetros da Mesa da Máquina

Nota: Parâmetros 70~87 são somente para bordado de lantejoulas.

No.	Parâmetro	Valor Sugerido	Nota
1	FRAME CURVE & ANGLE	F2/260	F1~F6 são quadros em movimentos curvos. As outras figuras estão começando ângulos para quadro em movimento.
2	T.B. DETECT	Yes	“Yes”: detector automático de quebra de linha. “No”: Sem detector em caso de quebra de linha.
3	STOP AFTER T.B. DETECT	Yes	“Yes”: máquina para após detectar quebra de linha. “No”: máquina não para e o LED piscará se houver quebra de linha.
4	PRESS KEY AFTER T.B.	No	Pressione a tecla de confirmação antes de puxar a barra após a detecção de quebra de linha.
5	T.B. BACK STI.	0	Quanto pontos deve retroceder automaticamente após a detecção de quebra da linha. 0 ~ 7 pontos
6	PATCH COUNT 1		Na reparação de ponto, quanto pontos faz antes da parada do ponto. Escolha: 1 ~ 10 pontos
7	ACTION AFTER PATCHING (darning)	Lento	Após o ponto de reparo, o eixo principal pode ser: Lento, Parado, Não (mudar)
8	STI. NOT T.B. DETECT	8	Escolher: 0~15 pontos. É 8 se houver linha inferior. É 3 se não houver detecção de linha inferior.
9	AUTO ORIGIN	Yes	O quadro automaticamente retorna ao ponto original após bordar.
10	INITIALIZE SYSTEM!		Parâmetros devem ser inicializados para uma nova máquina.
11	T.B. DETECT WHEN JUMP	No	Detecta quebra de linha caso haja salto de pontos. Deve ser configurado de acordo com as necessidades reais.

No.	Parâmetro	Valor Sugerido	Nota
12	JUMP&TRIM	3	Escolha: Sem corte ou 1~7 pontos(Há corte de linha quando existe algum número de saltos de ponto chegar ou ultrapassar os valores dos parâmetros excederem o valor ajustado)
13	JUMP STITCH SPEED	400	Velocidade de rotação em caso de salto de pontos
14	LOCK STITCH TRIM	Yes	Fechar o ponto quando cortar
15	LOCK NUM. AFTER TRIM	2	Escolha: 0~3
16	LENGTH OF LOCK STI	0.6	Escolha: 0.3~1.5mm
17	START FOR SAME COLORS	Sim	“Sim”: em bordado, início automático no caso de a mesma posição da agulha estiver em ordem de mudança de cor “Não”: Início manual (pode ser usado para remendo)
18	STORE MANUAL-COLOR	Não	Armazenar a mudança de cor manual para mudar a alteração de cor
19	SEWING EMPTY STITCH	Sim	Geralmente os pontos vazios serão omitidos pelo computador. Se “Não” então não serão omitidos.
20	VALUE FOR THICK CLOTH	0	Escolha: 0-3 “0” para tecido comum Aumente o valor para tecido mais grosso
21	MAX. SPEED	700	Escolha: 250~1000rpm

No.	Parâmetro	Valor Sugerido	Nota
22	MIN. SPEED	400	Escolha: 250~600rpm
23	SHIFT LENGTH	5.0	Escolha: 1~10rpm Velocidade diminui quando o comprimento do ponto é maior do que esse valor
24	TURN OFF TRIMMING	Não	Sim: Desliga a função de corte Não: Liga a função de corte
25	TRIM MODE	3	Escolha: 1~8 "1" é o menor
26	ACTION AFTER TRIM	Y	Quadro X/Y, move agulha
27	FRAME AFTER TRIM	Não	Quadro se move após corte
28	CHECK TRIME IS OK	Sim	Para corte comum, "SIM" para máquina com sensor. Para corte em conjunto deve ser "Sim"
29	ROUNDS FOR BRAKE	2	"2" para motor eletromagnético "1" para máquinas pequenas ou servo motor do eixo principal
30	STITCHES AFTER TRIM	2	Pontos lentos quando puxar a barra após o corte Escolha: 1~7
31	SPEED AFTER TRIM	80	Velocidade de rotação para fechamento de ponto
32	SPEED WHEN TRIMMING	80	Velocidade do eixo principal no corte de linha Escolha: 80~250rpm
33	HOOK ANGLE BY MOTOR	0	Escolha: -100~+100 O ângulo aumenta com o valor definido

No.	Parâmetro	Valor Sugerido	Nota
34	Hook Ratio By Motor		Escolha: 1:9, 1: 10, 1: 12, 1: 15, 1: 18, 1: 20
35	NEEDLES	6	Deve ser as mesmas agulhas da máquina
36	SET BRAKE PARA	0 a 9	Escolha: 0~30 9 para eixo principal do motor eletromagnético 5~7 para eixo principal do motor servo Quando a posição de parada é acima de 100°, diminua o valor. Quando a posição de parada é abaixo de 100°, aumente o valor.
37	MAIN MOTOR PARA	1	Escolha: 0~30 é somente para motor eletromagnético. Aumente o valor deste parâmetro para evitar vibração no eixo principal durante a frenagem. Geralmente é configurado como 1.
38	SET RUN SPEED	80	Escolha: 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150 rpm
39	STARTUP STITCHES	1	Pontos lentos antes da aceleração da partida Escolha: 1~9
40	STARTUP ACCE	12	Escolha: 1~30 Velocidade da aceleração após puxar a barra
41	STARTUP STITCHES	400	Velocidade do eixo ao puxar a barra de acionamento para direita
42	COLOR-CHANGE SPEED	12	É válido somente quando a troca do cor é o motor de passo. Quanto maior o valor, maior será a velocidade de troca de cor.
43	ADJUSTHEAD SOLENOID	0	Escolha: 0~30 voltagem da cabeça do solenóide

No.	Parâmetro	Valor Sugerido	Nota
44	PARA. OF NEEDLE DOWN	15	Escolha: 0~30 ângulo de parada do eixo principal
45	RATIO OF AC INDUTCTION	0	Escolha: -15~+15
46~49	DIPI-DIP4		Para uso futuro
50	DISPLAY STI. OR NOT	Sim	Exibe contagem de pontos
51	OVERFRAME BY STEP	Não	A passo ou contínuo
52	SPEEDWHENOVERFRAME	16	Velocidade da fora do quadro
53	HIGH FRAMING SPEED	16	Escolha: 1~30 movimento lento do quadro
54	LOW FRAMING SPEED	12	Escolha: 1~30 movimento lento do quadro
55	STOP TO COLR	Não	Transferir códigos de parada aos códigos de troca de cor na leitura do arquivo em disco
56	BORING NEEDLE	Não	Número de agulhas inativa "Não" para nenhum bordado inativo. Sem detector de corte de linha, corte ou ponto bloqueado para agulha inativo.
57	BORING EMB. DISP (mm)	0/12	Localização de faca inativa: 0mm ou 12mm
58	CORD EMB. NEEDLE	Não	Número da agulha do bordado de cordão
59	SPEED FOR CORD EMB.	400	Limite de velocidade para bordar cordão. Escolha: 300-600rpm
60	(AFC) Use	Não	Escolha "sim" troca de bastidor automático (AFC)

62	STOP OK bef. PULL BAR		Puxar a barra está disponível somente após o eixo principal parar em 100 graus
63	ADJ. STARTUP HOLDING	0	Por favor ajuste este valor em caso de quebra de linha inferior que não pode ser retomado no momento do acionamento
64	DETECT T.B. MODE	1	Escolha: 1,2 Modo 1 usado para estica fio com mola comum Modo 2 utiliza roda de corte
65	STI. FOR FILTER T.B	3	Escolha: 0~2
66	SLOW STI. AFTER PATCH		Escolha: 0~9999
67	SPEED AFTER PATCH		Escolha: Velocidade máxima 80
68	LOCK NUM. BEFORE TRIM	2	Escolha: 0~2
69	LOCK LEN. BEFORE TRIM	0.7	Escolha: 0.3 ~1.5
70	SEQUIN R ON/OFF	0	Escolha: 0(off), 1(posição baixa da agulha, a primeira agulha)
71	SEQUIN L ON/OFF	0	Escolha: 0 (off), N(posição alta da agulha, a agulha N)
72	SPEED FOR SEQUIN R	350rpm	Escolha: 300-600rpm a velocidade mais alta do bordado de lantejoulas
73	SPEED FOR SEQUIN L	350rpm	Escolha: 300-600rpm a velocidade mais alta do bordado de lantejoulas
74	SEQUIN R ADJ. ANGLE		Ajuste do ângulo de lantejoulas: -15~+15
75	SEQUIN L ADJ ANGLE		Ajuste do ângulo de lantejoulas: -15~+30
76	TYPE OF SEQUIN R		Escolha: único, duplo
77	TYPE OF SEQUIN L		Escolha: único, duplo

78	AUTO START FOR SEQUIN	Não	Inicialização automática ou manual (puxar barra)
79	TIME OF SEQUIN ACTION	3	Escolha: 0-15 "2~3" para calçadores pneumáticos "4~5" para calçadores controlados por motor de passo
80	SEQUIN OFF AFTER T.B	Não	Controla a posição do dispositivo de lantejola após a quebra de linha
81	SEQUIN OFF NO-TRIM-JUMP	N	Escolha: Y (sim), N (não)
82	LOCK SHAFT WHEN STOP	N	Escolha: Y (sim), N (não)
83	SPEED 1 PRE-TRIM	400	Escolha: 60~600
84	SPEED 2 PRE-TRIM	400	Escolha: 60~600
85	STARTUP FILTER EMPTY	Y	Escolha: Y (sim), N (não)
86	BUZZING AFTER T.B	N	Escolha: Y (sim), N (não)
87	STATIC TRIM ANGLE	86	Escolha: 86, 100