

JACK

China No.1

INSTRUKCJA OBSŁUGI JK-T2210 JK-T1310



Producent:

New Jack Sewing Machine Co., Ltd.

15 Rd Airport South, Jiaojiang District Taizhou City, Zhejiang, PRC



OPIS I PRZEZNACZENIE MASZYNY

Urządzenie serii JK-T2210, JK T1310 jest maszyną szwalniczą do odszywania zaprogramowanych wzorów w polu pracy. Maszyna pracuje na specjalnym stole do maszyn szwalniczych. Operator w czasie użytkowania urządzenia powinien siedzieć w pozycji wygodnej na krześle stacjonarnym, bez kółek oraz używać okularów ochronnych.

Maszyna przeznaczona jest do zszywania ściąganiem overlockowym różnego rodzaju materiałów tekstylnych, tj. tkanin i dzianin. Inne, niezgodne z przeznaczeniem, zastosowanie maszyny - np. do szycia materiałów nietekstylnych, plastikowych, itp.) grozi uszkodzeniem urządzenia, a także zagraża bezpieczeństwu operatora.

URZĄDZENIE DO RECYCLINGU! NIE WYRZUCAĆ!

Gdy okres eksploatacji urządzenia się zakończy, nie wolno go wyrzucić, ale należy się go pozbyć zgodnie z przepisami Dyrektywy Unii Europejskiej o Zużytych Urządzeniach Elektrycznych i Elektronicznych (WEEE) oraz Dyrektywy o ograniczeniach w wykorzystaniu niektórych niebezpiecznych substancji będących składnikami urządzeń elektrycznych i elektronicznych (ROHS).

Dlatego po zakończeniu eksploatacji masz prawo i obowiązek zwrócić zużyte urządzenie do sprzedającego, pod warunkiem zakupu innego, podobnego urządzenia. W innym przypadku należy sprawdzić uregulowania dotyczące prawidłowego sposobu pozbycia się urządzenia, skonsultować się w tym temacie z kompetentnymi organami państwowymi bądź zakładem przetwarzania lub organizacją odzysku. Pozbycie się urządzenia w sposób niezgodny z wymogami może skutkować pociągnięciem do odpowiedzialności na mocy prawa.

Jako użytkownik końcowy możesz wywierać pozytywny wpływ na ponowne wykorzystanie, recykling i inne formy odzysku zużytych urządzeń elektrycznych i elektronicznych, a więc ograniczać zgubny wpływ użytkowanego przez Ciebie urządzenia na środowisko naturalne.



INSTRUKCJA BEZPIECZEŃSTWA

Aby użytkowanie maszyny było bezpieczne oraz aby móc wykorzystać maksymalnie dużo funkcji, przez nią posiadanych, należy obsługiwać urządzenie prawidłowo, zgodnie z instrukcją.

1. W czasie użytkowania maszyny należy zwrócić szczególną uwagę na podstawowe środki bezpieczeństwa.
 2. Przed uruchomieniem maszyny należy przeczytać dokładnie niniejszą instrukcję obsługi
 3. Maszynę należy użytkować po potwierdzeniu jej bezpieczeństwa użytkowania wg, norm obowiązujących w danym kraju.
 4. Nie wolno użytkować maszyny bez środków bezpieczeństwa. Wszystkie osłony i inne środki bezpieczeństwa muszą znaleźć się na określonym miejscu podczas przygotowywania maszyny do pracy.
 5. Maszyna może być obsługiwana przez odpowiednio przeszkolonego operatora.
 6. Dla własnego bezpieczeństwa operatora zaleca się używanie okularów ochronnych.
 7. Należy wyłączyć włącznik główny maszyny, bądź odłączyć ją od źródła zasilania oraz sprawdzić, czy pedał nie jest wciśnięty przed przystąpieniem do następujących czynności:
 - nawlekanie igły, regulacja kompensacji nici i jej przewlekanie i / lub wymiana szpulki w bębnie
 - wymiana igły, stopki dociskowej, ząbków, prowadnicy igły, prowadzenia materiału i innych części
 - naprawa maszyny
 - po zakończeniu pracy, gdy operator opuszcza miejsce pracy, a maszyna pozostaje bez nadzoru
- przy silnikach sprzęgłowych bez hamulca, silniki te muszą się całkowicie zatrzymać
8. W przypadku kontaktu skóry bądź oczu z jakimkolwiek smarem, olejem lub innym płynem, należy przemyć miejsce czystą wodą i skonsultować się z lekarzem. W przypadku połknięcia jakiegokolwiek płynu należy zgłosić wypadek natychmiast lekarzowi.
 9. W czasie ruchu maszyny nie wolno dotykać żadnych części ani urządzeń. Przed przystąpieniem do jakichkolwiek czynności należy upewnić się, czy maszyna jest włączona/wyłączona.
 10. Napraw, modyfikacji i regulacji urządzenia dokonywać powinni wykwalifikowani technicy. Zaleca się stosowanie tylko oryginalnych części zamiennych, ryzyko uszkodzenia maszyny, wynikłe ze stosowania innych niż oryginalne części, ponosi użytkownik.
 11. Rutynowa konserwacja oraz przeglądy powinny być wykonywane przez odpowiednio wykwalifikowaną osobę, bądź technika.
 12. Serwisowanie części i podzespołów elektronicznych także wymaga wykwalifikowanego technika. Należy zatrzymać maszynę natychmiast po zauważeniu jakiegokolwiek uszkodzenia, lub nieprawidłowego działania komponentów elektronicznych.
 13. W przypadku maszyn wyposażonych w części pneumatyczne (jak np. cylinder powietrzny) należy odłączyć węże pneumatyczne, doprowadzające powietrze od maszyny przed przystąpieniem do naprawy i serwisowania maszyny.
 14. W celu zapewnienia jak najlepszej wydajności maszyny zaleca się jej okresowe czyszczenie.
 15. Dokładne wypoziomowanie maszyny zapewni lepszą jakość operacyjną oraz obniży poziom hałasu.
 16. Należy stosować odpowiednie okablowanie elektryczne, z uziemieniem.
 17. Maszyna może być stosowana jedynie do celów, do jakich została stworzona. Inne przeznaczenie maszyny jest niedozwolone.
 18. Wszelkie modyfikacje czy zmiany dokonane na maszynie muszą być zgodne ze standardami i przepisami bezpieczeństwa. Zabezpieczenia są niezbędne. Producent nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenia powstałe w wyniku zmian i modyfikacji maszyny.
 19. Stosuje się dwa główne ostrzeżenia o zabezpieczeniach:
 1. nie otwierać pokryw żadnych skrzynek z elektroniką silnika i innych urządzeń, nie dotykać

żadnych elementów elektrycznych ani elektronicznych w celu uniknięcia porażenia prądem.

2. zawsze stosować się do następujących zakazów i nakazów:

- nigdy nie używać maszyny przy zdjętych środkach zabezpieczających przed urazem fizycznym.

- uważać na włosy i części ubrania, które mogą zostać „wciągnięte” przez koło, odrzutnik, pasek lub silnik

- nigdy nie wsuwać palców pod igłę, bądź pod pokrywę kompensacji nici

- podczas pracy maszyny chwytacz obraca się z bardzo dużą prędkością, dlatego należy uważać, aby chwytacz nie spowodował urazu i pamiętać o wyłączeniu maszyny przed wymianą szpulki w bębnie.

- nie wsuwać palców pod pokrywę maszyny w czasie jej pracy.

- zawsze wyłączać zasilanie przed pochyleniem głowice, zdejmowaniem pokrywy pasa i pasa

V.

- silniki servo w czasie postoju maszyny pracują bardzo cicho, należy więc wyłączać zasilanie maszyny, aby uniknąć niespodziewanego jej ruszenia.

- nie używać maszyny jeśli jej przewód elektryczny nie posiada uziemienia.

- przed podłączaniem lub rozłączaniem okablowania elektrycznego, należy wyłączyć maszynę przełącznikiem.

Instrukcja obsługi SC41X Komputerowy system sterowania dla maszyny do szycia (panel dotykowy)

Spis treści:

- 1 Sporządzanie wzoru na materiale
 - 1.1 Sposób sporządzania wzoru
 - 1.2 Dodatkowe wyjaśnienia dotyczące ikony interfejsu wejściowego
 - 1.3 Wejście podstawowe
 - 1.3.1 Wejście liniowe
 - 1.3.2 Wejście łukowe
 - 1.3.3 Wejście okrężne
 - 1.3.4 Wejście kręte
 - 1.3.5 Wejście wielokątne
 - 1.3.6 Wejście punktu szycia
 - 1.3.7 Wejście funkcyjne, kodowania funkcji
 - 1.4 Zastosowanie
 - 1.4.1 Wprowadzanie ściegu odwrotnego szycia (ścieg do tyłu i do przodu)
 - 1.4.2 Wprowadzanie ściegu wstecznego szycia (wielokrotny wsteczny ścieg)
 - 1.4.3 Wejście wielokrotnego szycia
 - 1.4.4 Poboczne wejście szycia (z wielokrotnym wstecznym ściegiem)
 - 1.4.4 Wejście szycia jodłowego (z wielokrotnym ściegiem wstecznym)
 - 1.5 Połączenie metod wprowadzania
 - 1.6 Załadowanie zapisanych wzorów
 - 1.7 Wprowadzenie grubości materiału
- 2 Modyfikacja szablonów
 - 2.1 Główne funkcje w trybie modyfikacji
 - 2.2 Sposób aktywacji trybu modyfikacji
 - 2.3 Sposób zakończenia trybu modyfikacji
 - 2.4 Metody powracania do początku modyfikacji
 - 2.5 Zatwierdzanie rysunku modyfikacji
 - 2.6 Zmiana punktu rozpoczęcia szycia
 - 2.7 Usuwanie ściegu (usuwanie ściegu we wskazanym miejscu)
 - 2.8 Usuwanie ściegu (Usuwanie całych ściegów za miejscem wyznaczonym)
 - 2.9 Dodawanie ściegu (dodawanie jednego ściegu)
 - 2.10 Dodawanie ściegu (dodawanie takiego samego ściegu)
 - 2.11 Zmiana pozycji ściegu (pozycja innych linii po zmianie pozostaje taka sama)
 - 2.12 Zmiana pozycji ściegu (pozycja innych linii po zmianie zmienia się)
 - 2.13 Przesunięcia (Zmiana w ściegu przed i po bez dodawania nowych ściegów)
 - 2.14 Przesunięcia (Dodawanie nowych ściegów z przodu i z tyłu)
 - 2.15 Zmiana (normalny, liniowy)
 - 2.16 Zmiana (wielokątny, kręty, okrężny)
 - 2.17 Zmiana (jodełka)
 - 2.18 Zmiana (podawanie)
 - 2.19 Zmiana odległości ściegu (ścieg w wyznaczonym punkcie)
 - 2.20 Zmiana odległości ściegu (wszystkie ściegi po wyznaczonym punkcie)
 - 2.21 Zmiana prędkości szycia (ścieg w wyznaczonym punkcie)
 - 2.22 Zmiana prędkości szycia (Wszytkie ściegi po wyznaczonym punkcie)
 - 2.23 Zmiana kodu (dodawanie kodu)
 - 2.24 Zmiana kodu (Usuwanie kodu)
 - 2.25 Zmiana grubości szyczego materiału
- 3 Przenoszenie danych

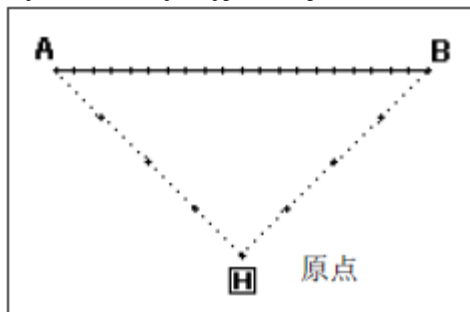
- 3.1 Główne funkcje transferu wzorów
- 3.2 Uzyskiwanie dostępu do przenoszenia
- 3.3 Zakończenie przenoszenia
- 3.4 Potwierdzenie zmodyfikowanego wzoru
- 3.5 Korekta oryginału
- 3.6 Odwracanie ściegu szycia (odwracanie ściegu z tyłu na przód i w tył)
- 3.7 Odwracanie ściegu szycia (wsteczny ścieg wielokrotny)
- 3.8 Przenoszenie ściegu jodłowego
- 3.9 Skala góra / dół
- 3.10 Lustro
- 3.11 Obrót
- 3.12 Przenoszenie poboczne
- 3.13 Wyszukiwanie ściegu wielokrotnego

1 Sporządzanie wzoru na materiale


1.1 Sposób sporządzania wzoru

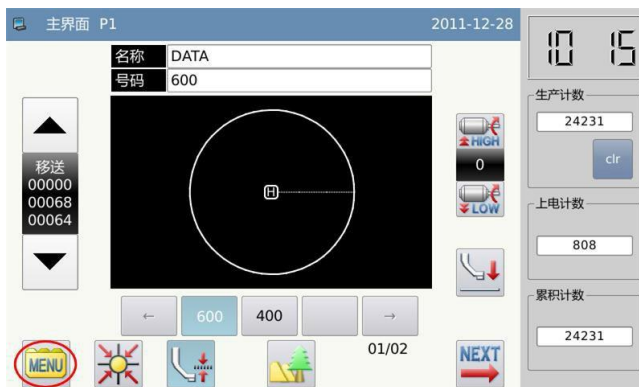
Tutaj pokażemy jak wprowadzać procedury sporządzania wzoru na materiale i przesunięcie interfejsów. Użyjemy przykładu żeby wyjaśnić jak zrobić wzór na poniższym rysunku.

Tutaj pokażemy jak wprowadzać procedury sporządzania wzoru na materiale i przesunięcie interfejsów. Użyjemy przykładu żeby wyjaśnić jak zrobić wzór na poniższym rysunku.




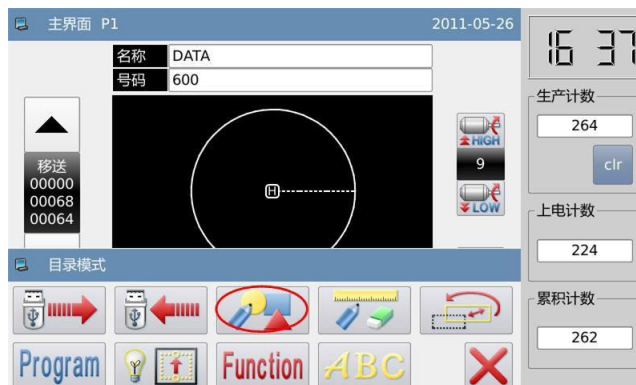
1、Rozpoczynamy pracę od głównego interfejsu.

Naciśnij  na głównej stronie.



2、Otwórz Interfejs wielokładnikowego menu.


Po rozwinięciu wciśnij .




3、Wyświetlacz trybu wejściowego

1 Ponowne wejście

Jeśli użytkownik potrzebuje wymienić wprowadzony materiał na nowy powinien

nacisnąć , czyli wyczyścić poprzedni materiał i wprowadzić nowy. Jeśli chcemy kontynuować wzór na nowo

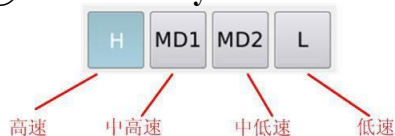
wprowadzonym materiale, nacisnąć  by kontynuować.

②Wybór format wzoru





「B」
lub 「BA」
to format wzoru.

[Uwaga] format B to gotowy i kompletny format, gotowy do użycia. Format BA możemy jeszcze poddawać modyfikacjom i zmianom, jeśli są możliwe.


③Ustawianie szybkości



④Ustawianie przerwy ściegu

Użyj  ~  lub  ~ ,
użytkownik może ustawić odstęp w przedziale 0.1mm~12.7mm.


⑤Potwierdzenie wejścia


Po ustawieniu powyższych parametrów wciśnij .





4、Wyświetlacz do wprowadzania for Inputting Icon


W ustawieniach domyślnych , kodem jest FEED kiedy wystawiamy interfejs.

Przytrzymaj  aby przesunąć z punktu początkowego A do pozycji igły poniżej. (Jeśli użytkownik naciśnie przycisk kierunkowy, przemieszczenie X/Y na ekranie się zmieni)

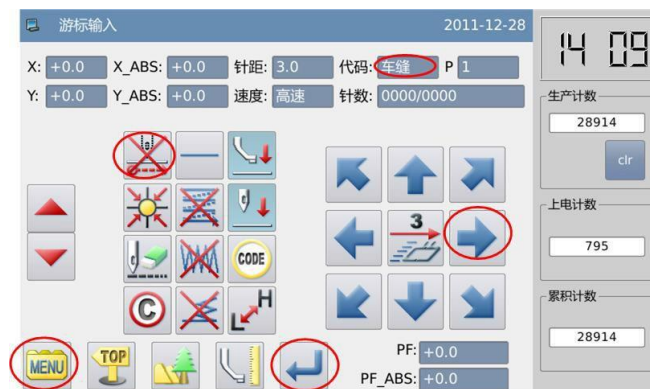
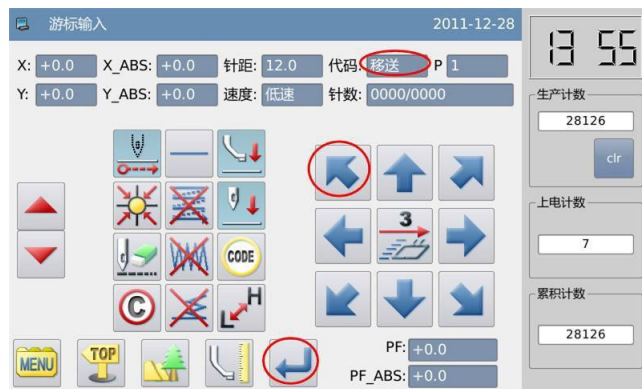
Kiedy ikona osiągnie swój cel ,
użytkownik musi nacisnąć  by zatwierdzić . (Operacja FEED zakończona)
[Uwaga] Tylko wtedy gdy igła jest na końcu wzoru, użytkownik może wprowadzić nowy wzor. W związku z tym, po zakończeniu etapu przemieszczania, jeśli igła jest na końcu wzorca, klawisz kierunkowy zostanie zablokowany. Tylko wtedy, gdy użytkownik posługuje się zintensyfikowanym ruchem i będzie mógł przenieść igłę na koniec wzoru , wtedy będzie możliwe wprowadzenie nowego wzoru.

Weśnij  by przełączyć się do SZYCIA. Po


tym przytrzymaj  aby przesunąć punkt końcowy B do położenia pod igłą Kiedy ikona

osiągnie cel, naciśnij  by zatwierdzić. (Szycie liniowe od A do B)

Potem naciśnij .



5、Display the Catalogue Mode Window for Inputting Icon

Naciśnij  do generowania zamówień na powrót do oryginału i zakończenie wprowadzania.

[Uwaga] Ramka automatycznie powróci do oryginału, więc proszę zwrócić uwagę na stanowisko wstrzymania igły.




6、Nacisnij [Wróć do oryginału]

Nacisnij .



7、Wybierz sposób zapisania

Po wybraniu sposobu zapisania ,
naciśnij  żeby zaakceptować.

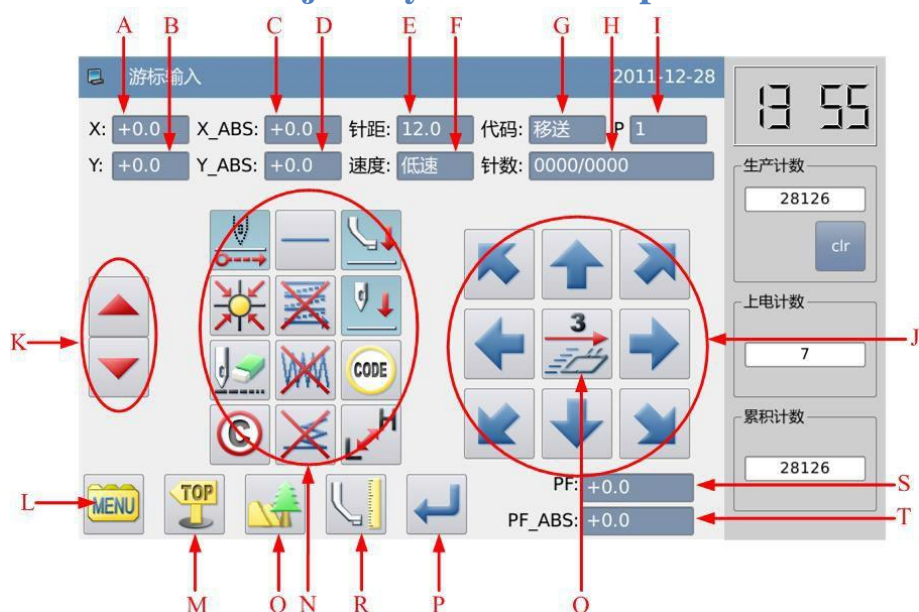
(Wybieramy jako “Save as New File”).






8、Powrót na główną strone

System powróci do głównej strony,
proszę sprawdzić wprowadzone dane.
Po tym wprowadzanie zostanie
zakończone.

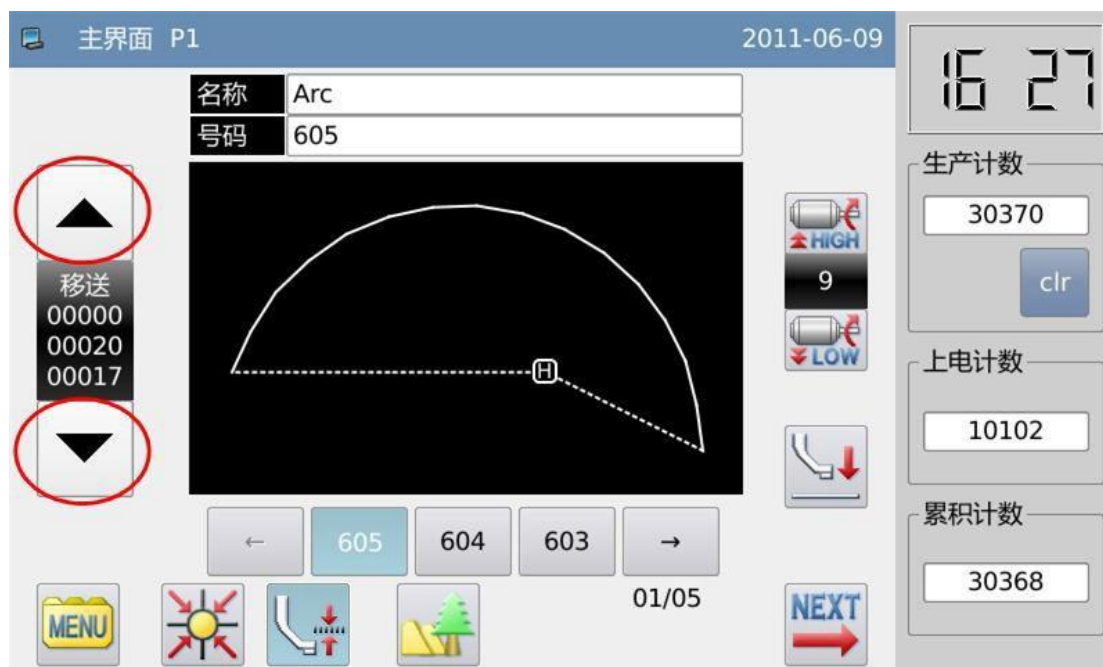
1.2 Dodatkowe informacje dotyczące ikon wprowadzania



Lista Funkcji:

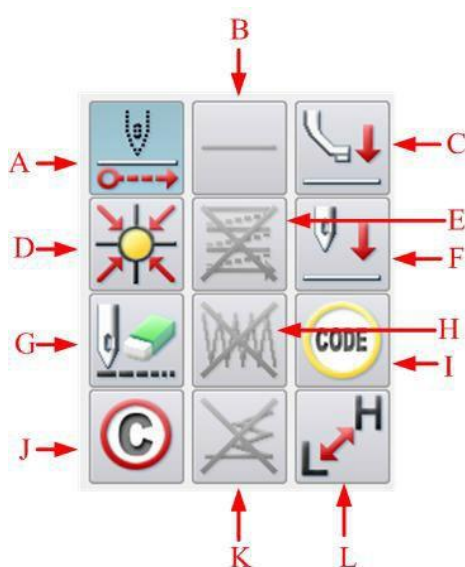
No	Funkcja	Opis
A	Y	X wartość powiązanych współrzędnych w bieżącym przemieszczaniu się
B	X	Y wartość powiązanych współrzędnych w bieżącym przemieszczaniu się
C	X skonczone Coordinate	bieżąca X współrzędna
D	Y pełna Coordinate	bieżąca Y współrzędna
E	Odstepy sciegu	Pokazuje odstepy sciegu [uwaga] odstep pustego pola sciegu to 12.0mm
F	Speed	Szybkość sciegu
G	Code	Bieżąco wprowadzony kod
H	Stitch Number	Numer sciegu określany obecnym położeniem igły/ cała suma sciegów we wzorze.
I	Shape Point Number	Liczba kształtów wprowadzona podczas bieżącej edycji
J	Direction Keys	Prowadzi igłę w każdym kierunku
K	Step-moving Key	Ustawia ruch w przód i w tył według aktualnego ruchu na wzorcu
L	Menu	Dostęp do menu
M	Quit	Powrót do poprzedniej strony
N	Pattern-making Input	Funkcje wejściowe każdego wzoru.
O	Pattern Preview	Sprawdza zarys zrobionego wzoru
P	Enter	Potwierdza wprowadzone zmiany
Q	Frame-moving Speed	 : Normalna prędkość  : wolna prędkość  : najwolniejsza prędkość

R	Set Thickness Fall of Fabrics	Ustawia grubość materiału [!] funkcja niedostępna w typie E
S	Display Thickness Fall of Fabrics	Wyświetla grubość tkaniny w bieżącym położeniu igły [!] funkcja niedostępna w typie E
T	Display Height of Intermediate Presser	Wyświetla wysokość pośredniej dociskarki w bieżącej pozycji [!] funkcja niedostępna w typie E









1.2.1 Funkcje

wejścia

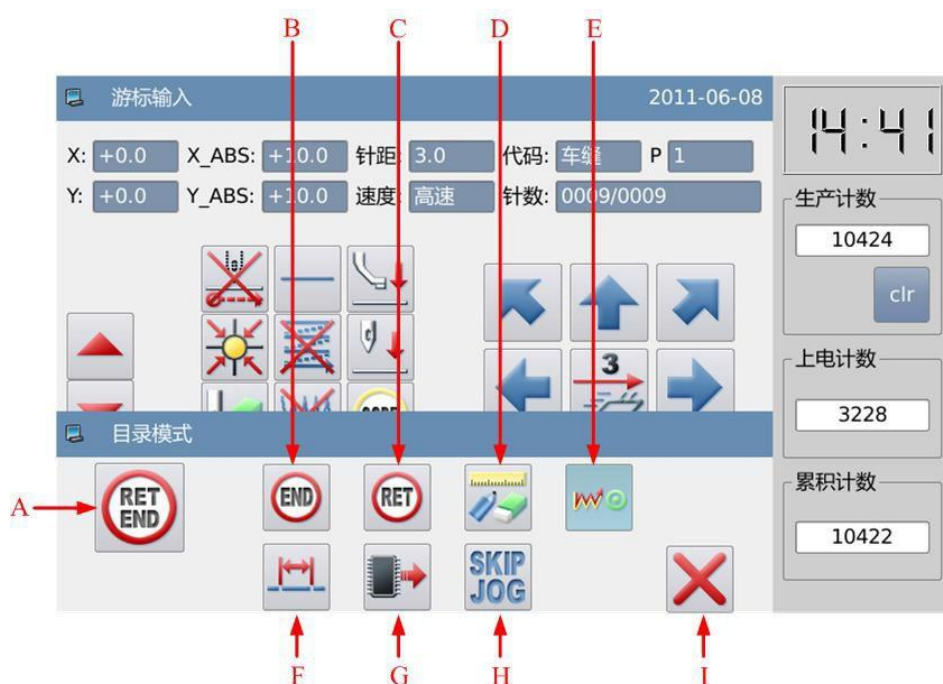


Lista funkcji



No.	Funkcja	Opis
A	Feed Key	Ustawienie taśmy podajnika materiału  : włączone  : wyłączony
B	Set Input Method	Wyświetla aktualną podstawową metodę wprowadzania (punkt szycia, wejście liniowe, okrężne, zygzakowate, łukowe, wielokątne). Naciśnij ten klawisz, aby mieć

		dostęp do ustawiania metody wprowadzania.
C	Movement of Intermediate Presser	Naciśnij go by przenieść pośredni docisk w kierunku strzałki  : naciśnij by unieść docisk  : naciśnij by zmniejszyć docisk
D	Return to Origin	Powrót do oryginału
E	Set Multi-sewing/ Off-side Sewing	Ustaw metodę wprowadzania multi-szycie szycie lub boczne szycie (w tym nie Multi-szycie, współbieżne Multi-szycia, Odwrócona Multi-szycie, współbieżne Multi-szycie, Odwrócone multi-szycia oraz poboczne szycia). Naciśnij ten klawisz, aby mieć dostęp do szczegółowych ustawień wielu szyc .
F	Move Needle	Ruch Igły  : Obniżenie  : Podniesienie
G	Cancel Previous Input	Powrót do poprzedniej funkcji, odrzuc zmiany
H	Herringbone Sewing Input	ustawienie szycia jodłowego (użytkownik może również ustawić, aby nie używać tej metody do szycia w parametrze). Naciśnij ten klawisz, aby mieć dostęp do ustalania szczegółów jodłowego szycia.
I	Function Code Input	Naciśnij ten klawisz, aby mieć dostęp do wprowadzania kodu funkcji.
J	Cancel	Naciśnij żeby odrzucić ostatni wykonany krok , I wrócić do poprzednich ustawień
K	Set Reverse Stitch Input	Set the current stitch as reverse stitch or not (no reverse stitch, reverse sewing stitch, multiple reverse sewing are available in the selection). Press this key to have access to the interface for setting the details of the reverse stitch. Ustaw aktualny ścieg jako ścieg wsteczny lub nie (ścieg wsteczny, odwrócenie szycia ściegiem, wielorakie odwrotności do szycia są dostępne w wyborze). Naciśnij ten klawisz, aby mieć dostęp do ustawień szczegółowego odwrotnego ściegu.
L	Change Sewing Speed	Naciśnij ten przycisk, aby zmienić prędkość szycia w kolejności (Wysokie → MD2 → MD1 → NISKIE → WYSOKIE ...)

Ikony wprowadzania danych w katalog










Lista Funkcji:

No.	Funkcja	Opis
A	Return to Origin & End the Input.	Naciśnij ten klawisz, aby stworzyć materiał na powrót do oryginału, a kończąc, tak aby zakończyć tryb wprowadzania .
B	End	Naciśnij ten przycisk, aby utworzyć dane do końca, tak aby zakończyć tryb wprowadzania .
C	Return to Origin	Naciśnij ten przycisk, aby utworzyć dane do powrotu do oryginału.
D	Figure Modification	Naciśnij ten klawisz, aby mieć dostęp do trybu modyfikacji.
E	Pattern-making Tracking	Określ, czy rama śledzi działania podczas robienia wzoru  : obserwuj  : nie obserwuj
F	Change Stitch Interval	Naciśnij ten klawisz, aby mieć dostęp do zmiany interwału ściegu.
G	Load Pattern Data	Naciśnij ten klawisz, aby dodać dane wzoru w pamięci za kształtem który został wprowadzony.
H	Fast Moving	Naciśnij ten klawisz, aby mieć dostęp do szybkiego ruchu
I	ESC	Wyjdź

1.3 Podstawowe wejścia


Podstawowe wejścia:

Function	Keys	Descriptions
Linear Input		Wejście w dwa punkty. Szycie liniowe pomiędzy aktualnym położeniem (wprowadzona jedna) a dowolnym punktem wejściowym.
Arc Input		Wejście w trzy punkty . Szycie łukowe między aktualna pozycja a dwoma wejściami Input three points.

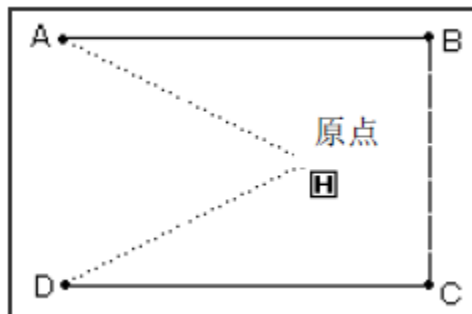
Circle Input		Wejście trzypunktowe. Szycie koła między aktualna pozycja a dwoma innymi wejściami.
Curve Input		Szycie krete połączone między aktualna pozycja a innymi wejściami. (uwaga) możliwe 2000
Polygon Input		Szycie liniowe połączone między aktualna pozycja a innymi wejściami (uwaga) możliwe 2000 wejść
Spot Sewing		Szycie punktowe jeden scieg
Function Code Input		Zatwierdzenie końca wprowadzonych wzorów

1.3.1 Wejście liniowe

Punkty pracy:



- wyberz 
- wprowadz dwa punkty : zrob szycie liniowe między aktualna pozycja (pierwsza wprowadzona) i innym punktem.

[przykład]: jak zrobić wzór?




Instrukcja obsługi:

1、Wprowadzenie tasmy w punkcie A

① naciśnij  potem  by mieć dostęp do Trybu Wprowadzania. Po wybraniu formy system pokaze ikone wejścia (procedura 1.1)

② Sprawdź czy zakodowany jest 'Podajnik', Jeśli nie ,to wcisnij

 żeby wrócić do kodu Podajnika


③ Użyj przycisku kierunkowego żeby poruszyć punkt A pod igłą.



2、Ustaw podajnik w punkcie A

①Sprawdź ilość przemieszczenia (odnosząc się do współrzędnych X & Y)

[przykład] X: -20.0, Y: +10.0

②nacisnij  by stworzyć dane podajnika w punkcie A


③Ilość Przemieszczenia (odniesienie się do współrzędnych X7 I Y) będzie wyczyszczone. X: +0.0, Y: +0.0

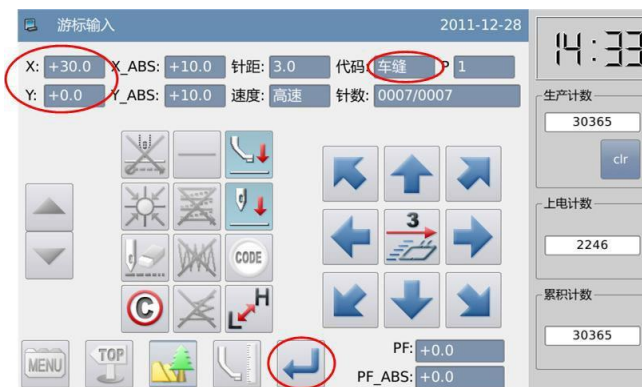


3、Wejście szycia w punkcie B

①Kod zmienia na szycie automatyczne


②Użyj przycisku kierunkowego do poruszania punktem B pod igłą

③nacisnij  by stworzyć szycie liniowe do punktu B




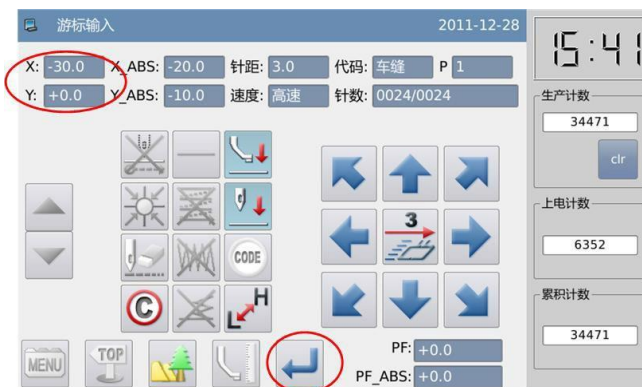
4、Wprowadzanie szycia z punktu C do D

①Użyj przycisku kierunkowego by przesunąć punkt C pod igłą.


②nacisnij  by stworzyć szycie liniowe do punktu C

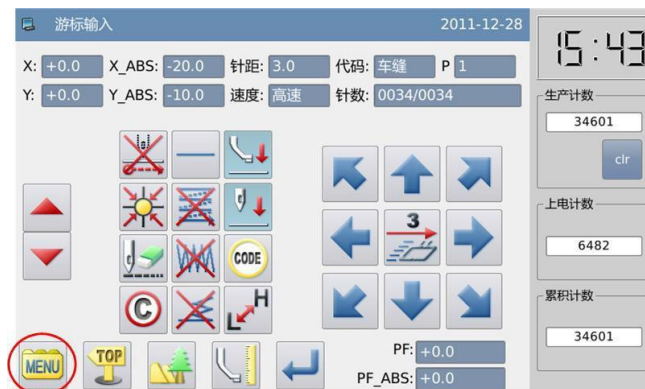
③Użyj przycisku kierunkowego by przesunąć punkt D pod igłą.

④nacisnij  by stworzyć szycie liniowe do punktu D




5、Ustawianie szycia do punktu

D nacisnij .




6、Wprowadź dane do powrotu do oryginału i zakończenie

① nacisnij  by stworzyć plik powrotu do oryginału

② system wyświetli "Proszę nacisnąć klawisz powrotu do pochodzenia", a następnie naciskamy .



7、Zapisanie wzoru



① Po wyborze metody zapisu nacisnij .

② Wroc do głównego menu.

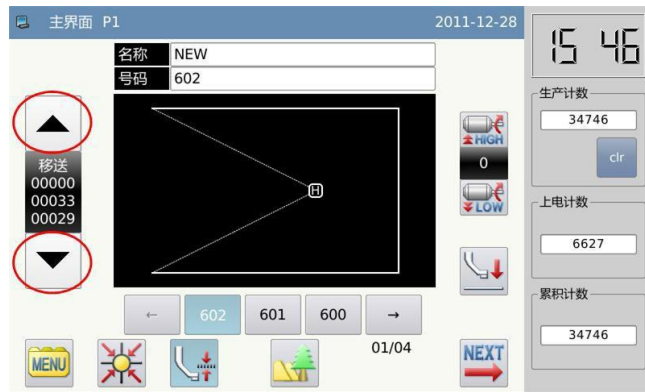


8、Sprawdzenie wzoru

①Sprawdzanie wzoru. Możemy


użyć   żeby sprawdzić działanie wzoru. (jeśli wciąż wprowadzasz dane wzoru ale jest wcisnięte „zatwierdzenie” to możesz sprawdzić wzór)

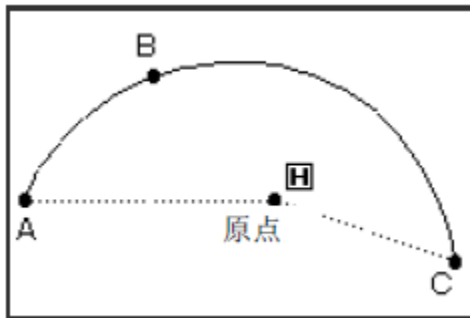
②W razie wprowadzenia zmian wejdź w “zmiana wzoru” “Modification of Pattern File Data”.



1.3.2 Wprowadzanie łuku



Instrukcja obsługi:


- wybierz 
- Wejście trzypunktowe. Szycie łukowe z aktualnej pozycji do dwóch pozostałych punktów. [przykład]: jak zrobić wzór.



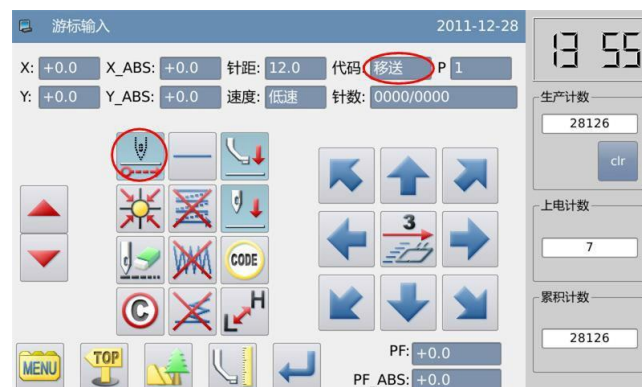
Instrukcja obsługi:

1、Wprowadzanie danych podajnika do punktu A

①nacisnij  następnie  żeby mieć dostęp do wprowadzania zmian. Po wyborze opcji, system wyświetli ikony wejścia (odnieś się do punktu 1.1 procedury robienia wzoru)


②Sprawdź czy jest zakodowany “transport” jeśli nie, to kliknij  by wrócić do podajnika.

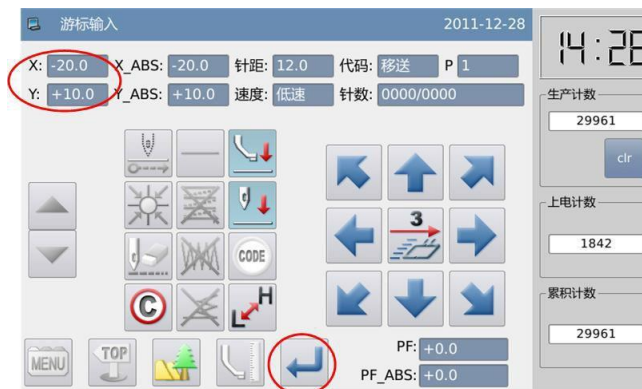
③Użyj klawisza kierunkowego by poruszać punktem A pod igłą.



2、Ustawienie podajnika w punkcie A

① Sprawdź ilość przemieszczania



② Nacisnij  by stworzyć dane podajnika do punktu A




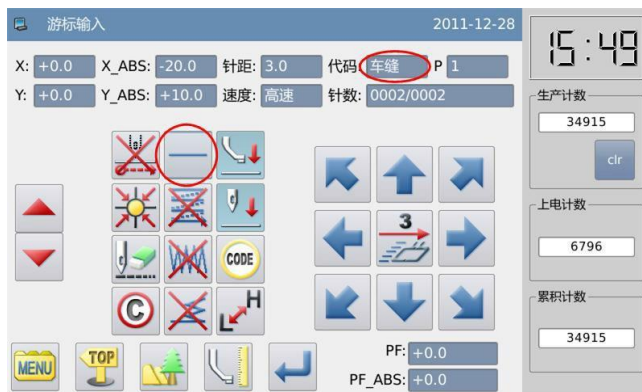
3、Zmiana metody wprowadzania

① Wyczyść ilość przemieszczania

② Wyraź szycie automatyczne.

③ Jeśli figura wyświetlana to nie  (w pozycji  w prawym obrazku),

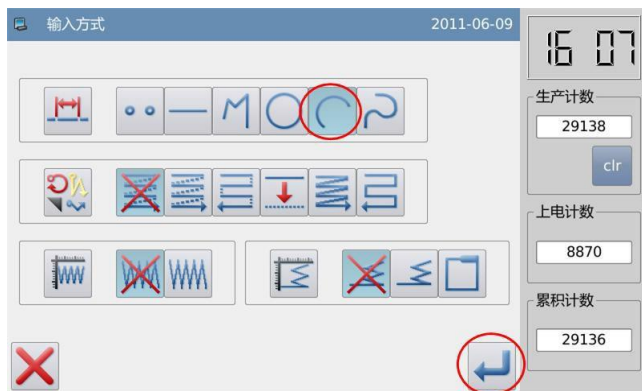
nacisnij  aby wyświetlić ustawienia metody wprowadzania (rodzaj aktualnego szycia będzie wyświetlany na przycisku)



4、Ustawienie wejścia szycia łukowego

① Nacisnij  następnie  by zatwierdzić


② Ekran powróci do ikon wprowadzania



5、Szycie z punktu B do C

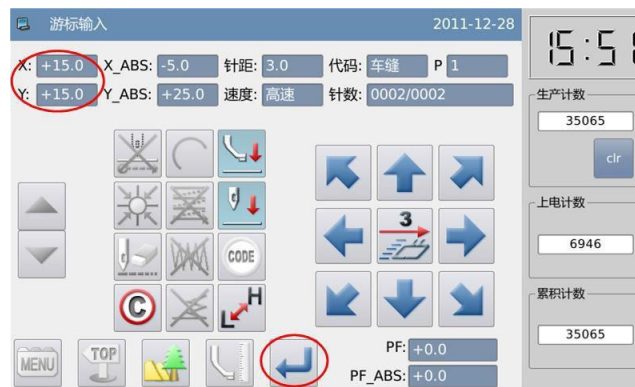
①Użyj klawisza kierunkowego by ustawić punkt B pod igłą.

②sprawdź ilość przesunień

③nacisnij  by zatwierdzić punkt B

④Użyj klawisza kierunkowego by poruszyć punkt C pod igłą


⑤nacisnij  by zatwierdzić łuk



6、tworzenie danych wejścia łukowego

①Odpowiedź : tworzenie danych łuku “ zostanie wyświetlona na ekranie.

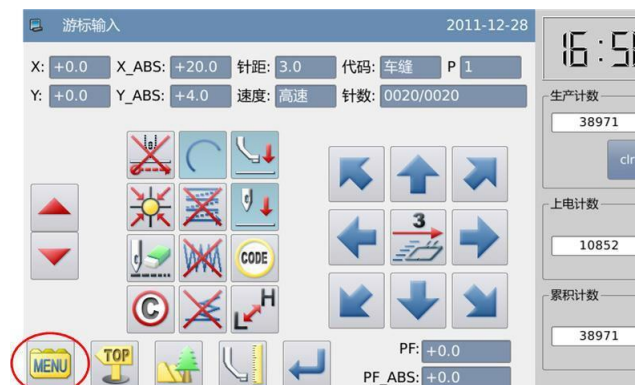
②nacisnij  by wrócić do wprowadzania punktu C

③nacisnij  by stworzyć dane wprowadzania łuku




7、Kończenie wprowadzania łukowego z punktu A przez punkt B do punktu C

Wcisnij .




8、Wprowadzanie danych do powrotu do oryginału I zakończenie akcji.

① Wcisnij  by stworzyć dane powrotu do oryginału.

② System pokaże “nacisnij klucz do powrotu do oryginału” potem wciskamy .





9、Zapis wzoru

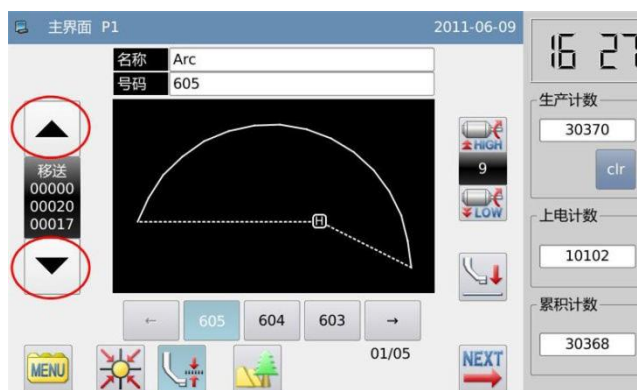
① Po wyborze metody zapisu wciskamy .

② powrot do głównego menu.



10、Sprawdzanie danych wzoru

① Sprawdź dane wzoru. Użyj   by sprawdzić akcje wzoru (jeśli wciąż wprowadzasz dane ale kliknales “enter” to możesz wykonać próbę wzoru) ② W celu modyfikacji odnieś się do “modyfikacje danych wzoru”.



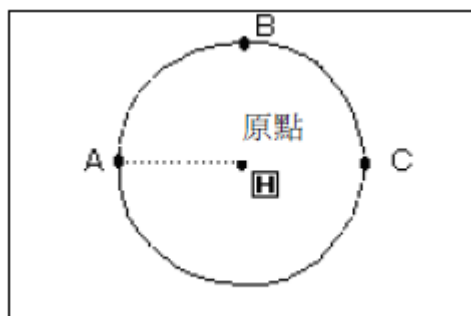
1.3.3 Wejście okresne

Punkty działań:

- wybierz 

Utwórz okrąg szycia przechodzący aktualną pozycją i inne dwa punkty wprowadzone.



[przykład]: jak zrobić wzór




[zauważ] Po utworzeniu danych dla Kołowego wejścia, należy zwrócić uwagę na ramy, które będą poruszać się w punktach szycia.

Istrukcja obsługi:

1、Wprowadzanie danych podajnika do punktu A


① nacisnij  następnie  żeby mieć dostęp do wprowadzania zmian. Po wyborze opcji, system wyświetli ikony wejścia (odniesie się do punktu 1.1 procedury robienia wzoru)

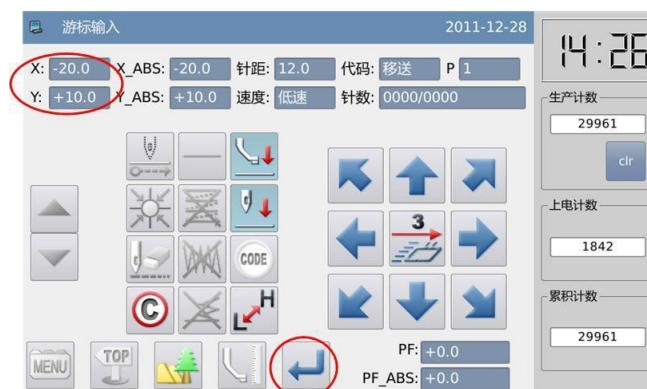
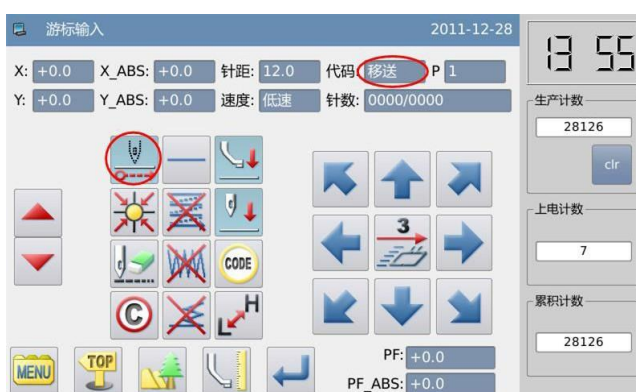
② Sprawdź czy jest zakodowany "transport" jeśli nie, to kliknij  by wrócić do podajnika.

③ Użyj klawisza kierunkowego by poruszać punktem A pod igłą.

2、Ustawienie podajnika w punkcie A

① Sprawdź ilość przemieszczania

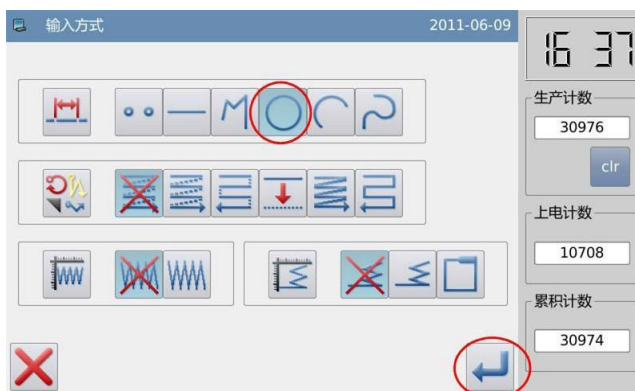
② nacisnij  by stworzyć dane podajnika do punktu A



3、Wprowadz okrag

① nacisnij  nastepnie  by zatwierdzic

② ekran powroci do ikon wprowadzania




4、Szycie przez punkt B do C

① Uzyj klawisza kierunkowego by ustawic punkt B pod igla.

② sprawdź ilość przesuniec

③ nacisnij  by zatwierdzic punkt B


④ Uzyj klawisza kierunkowego by poruszyc punkt C pod igla


⑤ nacisnij  by zatwierdzic koło



5、tworzenie danych wejścia okregu

① Odpowiedz : tworzenie danych luku “ zostanie wyswietlona na ekranie.

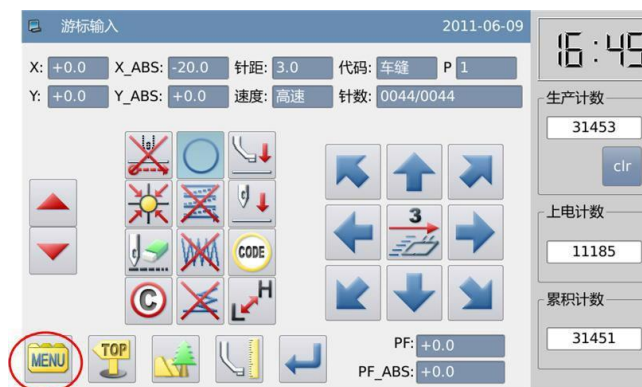
② nacisnij  by wrocic do wprowadzania punktu C

③ nacisnij  by stworzyc dane wprowadzania okregu




6、Kończenie wprowadzania okręgu z punktu A przez punkt B do punktu C

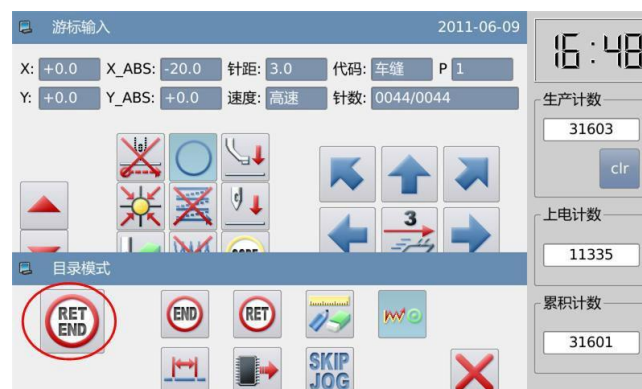
Wcisnij .




7. Wprowadzanie danych do powrotu do oryginału I zakończenie akcji.

① Wcisnij  by stworzyć dane powrotu do oryginału.

② System pokaże “nacisnij klucz do powrotu do oryginału” potem wciskamy .



8、Zapis wzoru



① Po wyborze metody zapisu wciskamy .

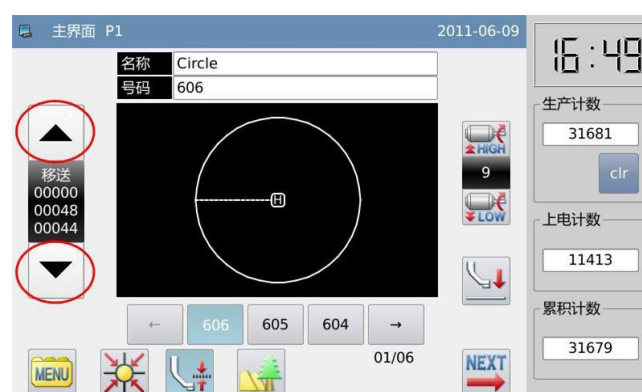
② powrot do głównego menu.



9、Check the Pattern Data


① Sprawdzanie danych wzoru

① Sprawdź dane wozu. Użyj   by sprawdzić akcje wzoru (jeśli wciąż wprowadzasz dane ale kliknales “enter” to możesz wykonać próbę wzoru) ② W celu modyfikacji odnieś się do “modyfikacje danych wzoru”.

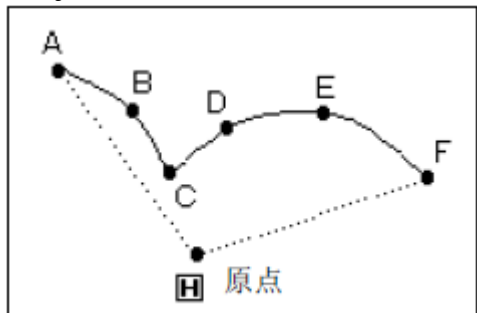


1.3.4 wejście kręte

Punkty działy:

- wybierz 
- Zrobic szycie krzywą od aktualnego punktu przez wprowadzone punkty
Z punktu narożnika który jest podzielnym punktem krzywej, użytkownik może stworzyć kilka krzywych



[przykład]: jak zrobic wzor.




[uwaga] Punkt C na powyższym rysunku jest punktem kąta łuku.

Instrukcja obsługi:

1、Wprowadzanie danych podajnika do punktu A


① nacisnij  następnie  żeby mieć dostęp do wprowadzania zmian. Po wyborze opcji, system wyświetli ikony wejścia (odnies się do punktu 1.1 procedury robienia wzoru)

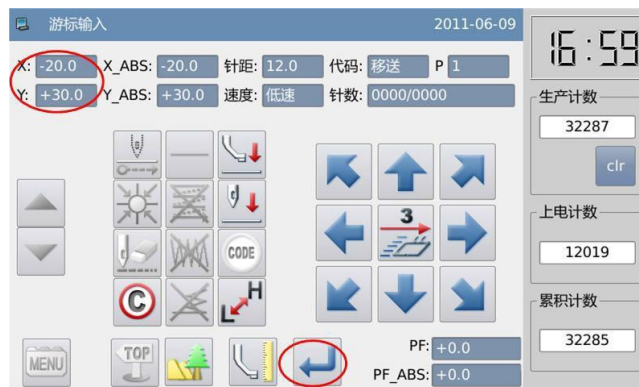
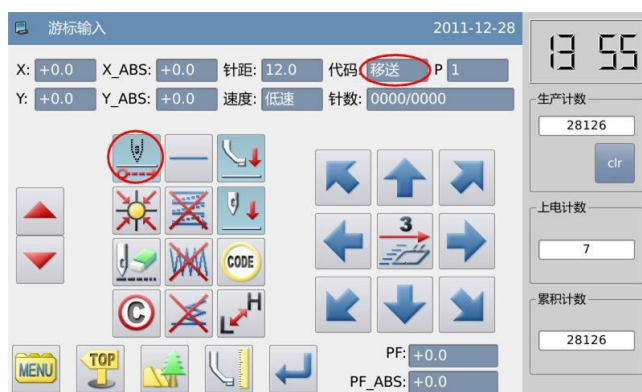
② Sprawdź czy jest zakodowany “transport” jeśli nie, to kliknij  by wrócić do podajnika.

③ Użyj klawisza kierunkowego by poruszać punktem A pod igłą.

2、Ustawienie podajnika w punkcie A

① Sprawdź ilość przemieszczania

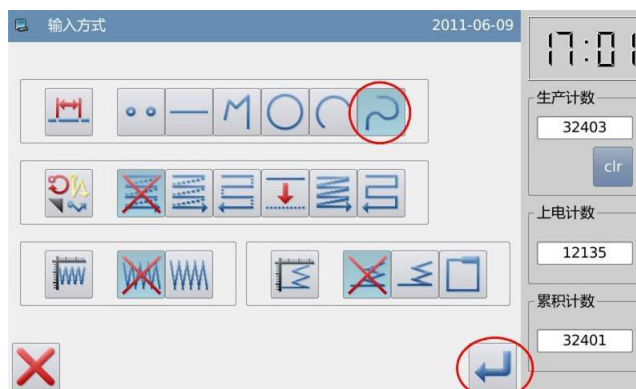
② nacisnij  by stworzyć dane podajnika do punktu A



3、ustaw jako krete wejście

① nacisnij  następnie  by zatwierdzić

② ekran powroci do ikon wprowadzania



4、Ustawianie punktu B

① Użyj klawisza kierunkowego by ustawić punkt B pod igłą


② nacisnij  by zatwierdzić punkt B



5、Ustawianie Punktu C

① Użyj klawisza kierunkowego by ustawić punkt C pod igłą.


② nacisnij  zatwierdź punkt C


③ nacisnij  by ponownie wprowadzić dane punktu krzywej (punkt podziału)



6、ustaw podzielenie punktu krzywej

① Podpowiedź "utwórz dane krzywej" pojawia się na ekranie

② wcisnij  by wrócić do początku wprowadzania punktu C

③ wcisnij  by stworzyć dane podziału w tej pozycji.



7、Ustaw punkt D,E,F i wejscie krzywej

①wroc do menu glownego

②Uzyj klawisz akierunkowego by poruszyc punkt D pod igle.


③wcisnij  by zatwierdzic punkt D

④Uzyj klawisz akierunkowego by poruszyc punkt E pod igle

⑤wcisnij  by zatwierdzic punkt E


⑥Uzyj klawisz akierunkowego by poruszyc punkt F pod igle


⑦wcisnij  by zatwierdzic punkt F

⑧Po zatwierdzeniu wszystkich pozycji wcisnij  .

7. tworzenie danych wejscia krzywej

①Podpowiedz : tworzenie danych krzywej “ zostanie wyswietlona na ekranie.

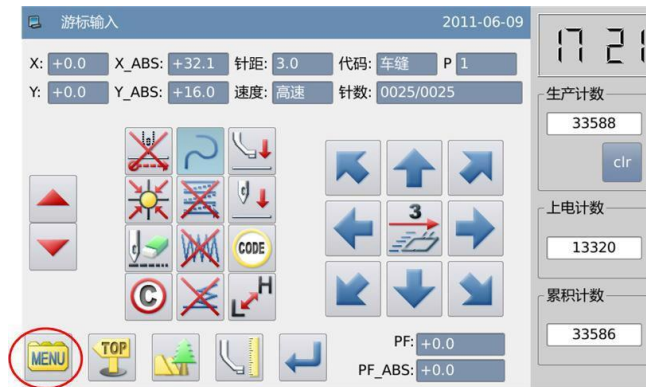
②nacisnij  by wrocic do wprowadzania punktu C

③nacisnij  by stworzyc dane wprowadzania krzywej




7、Tworzenie danych końcowych Krzywej

wcisnij .




10 Wprowadzanie danych do powrotu do oryginału I zakończenie akcji.

①Wcisnij  by stworzyć dane powrotu do oryginału.

②System pokaże “nacisnij klucz do powrotu do oryginału” potem wciskamy .





11、Zapis wzoru

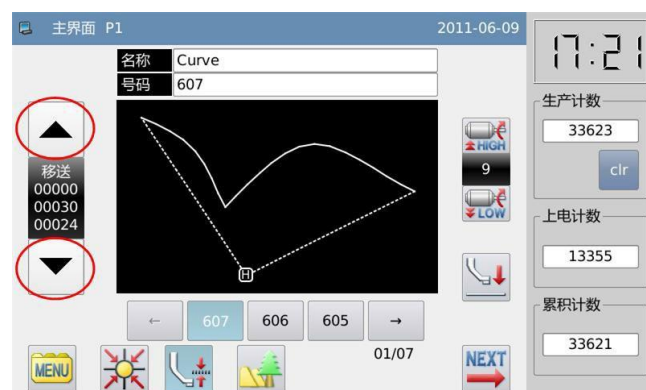
①Po wyborze metody zapisu wciskamy .

②powrót do głównego menu.



12、Sprawdzanie danych wzoru

①Sprawdź dane wzoru. Użyj   by sprawdzić akcje wzoru (jeśli wciąż wprowadzasz dane ale kliknales “enter” to możesz wykonać próbę wzoru) ②W celu modyfikacji odnieś się do “modyfikacje danych wzoru”.

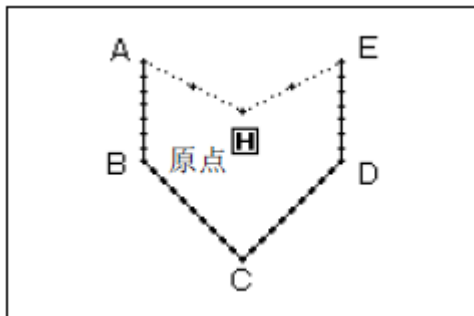


[uwaga]. W edycji swobody krzywej, w celu zapewnienia dokładności krzywej, użytkownik powinien mieć jak najwięcej wejść punktów w okolicy z dużą szybkością krzywej.

1.3.5 Wielokątne wejście

Punkty działy:

- wybierz ^M
- zroienie szycia wielokatnego z aktualnego punktu do wprowadzonych punktow z liniowym lacznikiem.
- [przyklad]: jak zrobic wzor.



Instrukcja obsługi:

1、Wprowadzanie danych podajnika do punktu A

①nacisnij nastepniezeby miec dostep do wprowadzania zmian. Po wyborze opcji , system wyswietli ikone wejscia (odnies sie do punktu 1.1 procedury robienia wzoru)

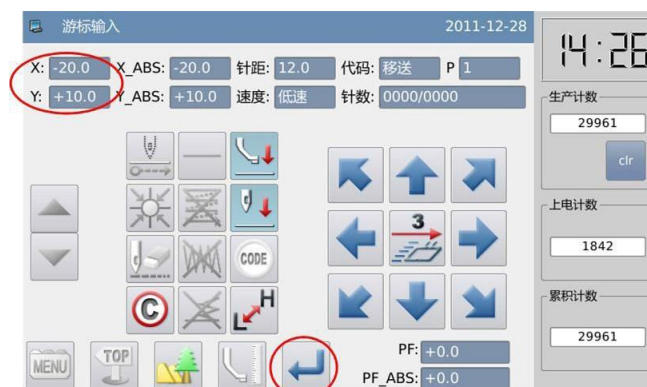
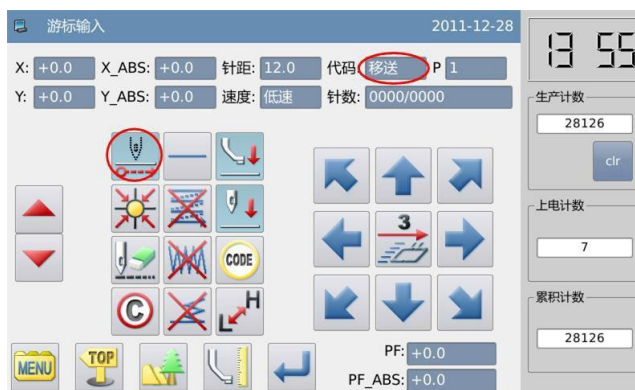
②Sprawdz czy jest zakodowany "transport" jesli nie, to kliknij by wrocic do podajnika.

③Uzyj klawisza kierunkowego by poruszac punktem A pod igla.

2、Ustawienie podajnika w punkcie A

①Sprawdz ilosc przemieszczania

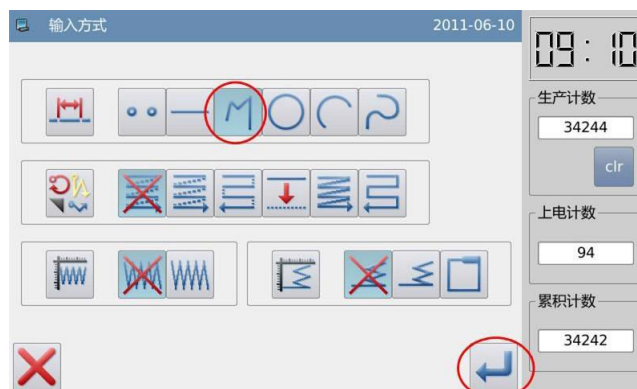
②nacisnij by stworzyc dane podajnika do punktu A



3、ustawianie jako wejście wielokratne

① nacisnij  następnie  by zatwierdzić.

② ekran startowy wraca automatycznie



Ustaw punkt B,C,D, E

① wróć do menu głównego


② użyj klawisza akierunkowego by poruszyć punkt B pod igłę.


③ wcisnij  by zatwierdzić punkt B

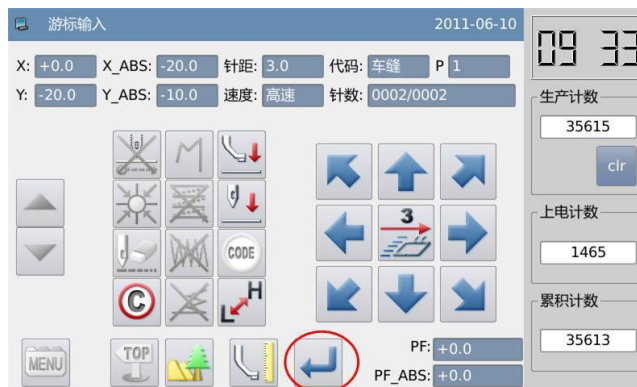
④ użyj klawisza akierunkowego by poruszyć punkt C pod igłę

⑤ wcisnij  by zatwierdzić punkt C

⑥ użyj klawisza akierunkowego by poruszyć punkt D pod igłę

⑦ wcisnij  by zatwierdzić punkt D

⑧ Po zatwierdzeniu wszystkich pozycji wcisnij .





⑨Kiedy wszystkie punkty sa ustalone wcisnij by zaakceptowac



5、tworzenie danych wejścia wielokątnego

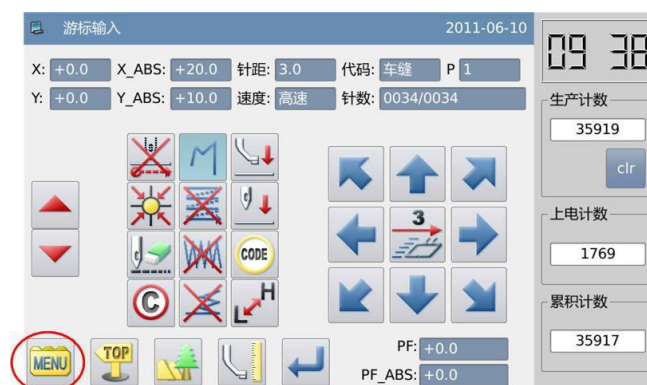
①Podpowiedz : tworzenie danych wielokątnych “ zostanie wyświetlona na ekranie.

②nacisnij  by wrocic do wprowadzania punktu B

③nacisnij  by stworzyc dane wprowadzania wielokątnego



6、tworzenie danych końcowych wejścia nacisnij .



7. Wprowadzanie danych do powrotu do oryginału I zakończenie akcji.

①Wcisnij by stworzyć dane powrotu do oryginału .

②System pokaże “naciśnij klucz do powrotu do oryginału” potem wciskamy .





8. Zapis wzoru

①Po wyborze metody zapisu wciskamy .

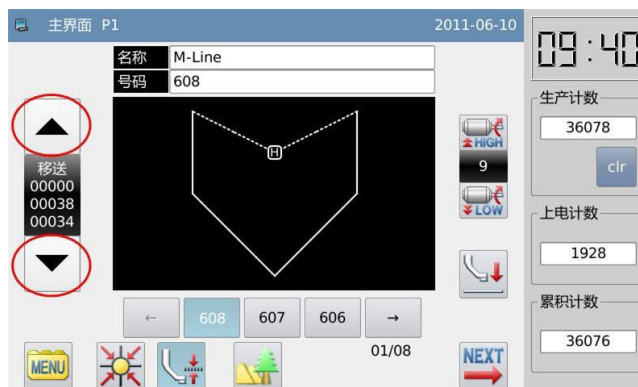
②powrot do głównego menu.



9. Sprawdzenie wzoru


①Sprawdzanie wzoru. Możemy użyć   żeby sprawdzić działanie wzoru. (jeśli wciąż wprowadzasz dane wzoru ale jest wcisnięte „zatwierdzenie” to możesz sprawdzić wzór)

②W razie wprowadzenia zmian wejdź w “zmiana wzoru” “Modification of Pattern File Data”.

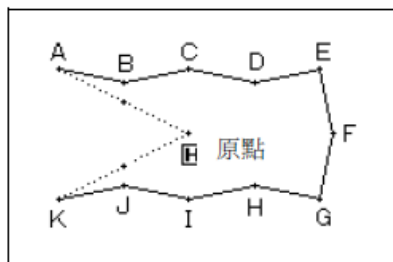


1.3.6 Wejście punktowego szycia

Punkty działan:



- wybierz 
- wejście jednego ściegu w punkcie , odstęp ściegu powinien mieścić się w granicach 12.7mm.


[NP]: jak zrobić ten wzór



Instrukcja obsługi:

1、Wprowadzenie tasmy w punkcie A


① naciśnij  potem  by mieć dostęp do Trybu Wprowadzania. Po wybraniu formy system pokaze ikone wejścia (procedura 1.1)

② Sprawdź czy zakodowany jest 'Podajnik', Jeśli nie, wcisnij  żeby wrócić do kodu Podajnika

③ Użyj przycisku kierunkowego żeby poruszyć punkt A pod igłą.

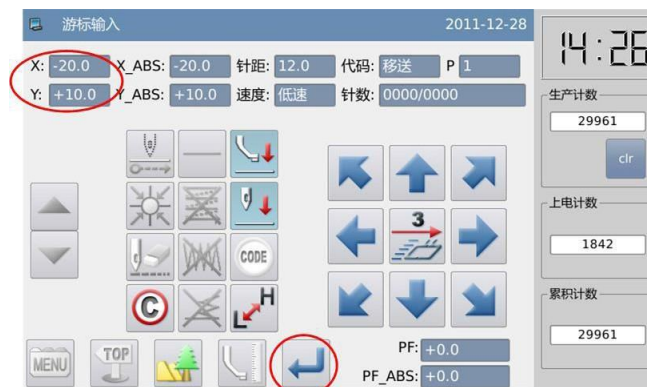
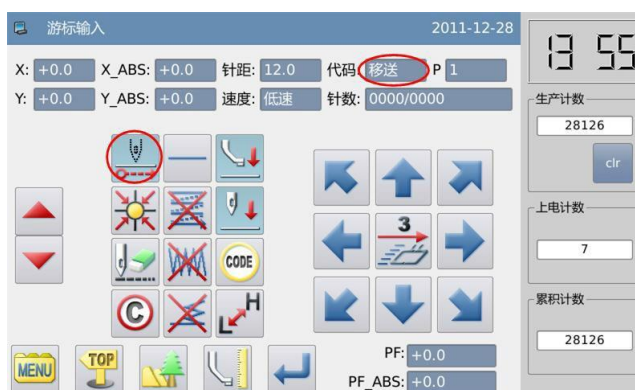
2、Ustawienie wprowadzania w punkt A

① Sprawdź przemieszczaną ilość



② Naciśnij  aby stworzyć podawanie do punktu A.

③ Kod powróci do szycia automatycznego. Ustaw tryb szycia

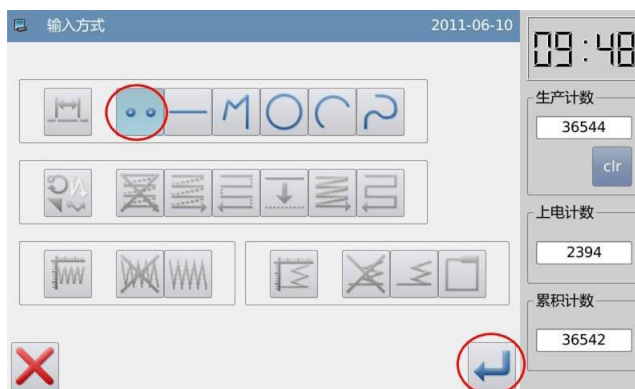
- • "Point Sewing Input"



3、Ustaw jako punkt wejścia do szycia

① Naciśnij  a później  dla potwierdzenia.


② Ekran powróci do interfejsu dla wprowadzenia ikony.




4、Ustaw punkt B~punkt K

① Użyj przycisków kierunkowych aby przestawić punkt B pod igłę.

[Uwaga] Dystans pomiędzy punktem powinien być 12.7mm

② Naciśnij  aby potwierdzić punkt B

③ Użyj przycisków kierunkowych aby przestawić punkt C pod igłę.

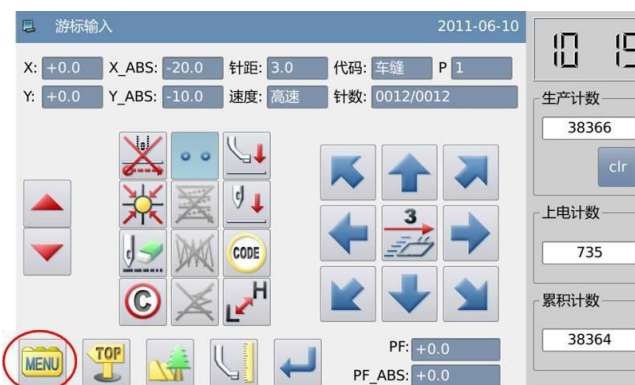
④ Naciśnij  aby potwierdzić punkt C

⑤ Ustaw punkt D~punkt K powyższą metodą.




5、Stwórz dane do wykonczenia wyjściowego punktu szycia

Naciśnij .




6. Wprowadzanie danych do powrotu do oryginału I zakończenie akcji.

① Wcisnij  by stworzyć dane powrotu do oryginału.

② System pokaże “naciśnij klucz do powrotu do oryginału” potem wciskamy .





7. Zapis wzoru

① Po wyborze metody zapisu wciskamy .

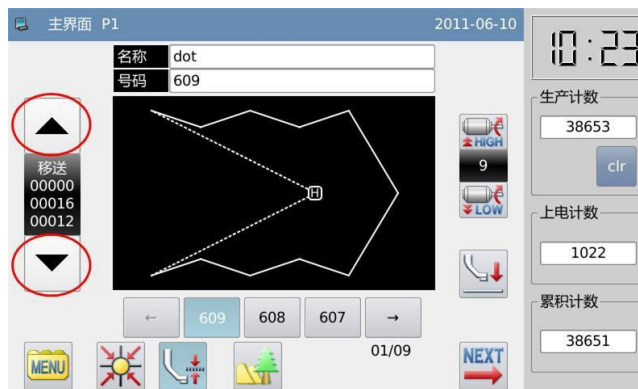
② powrot do głównego menu.



8. Sprawdzenie wzoru


① Sprawdzenie wzoru. Możemy użyć   żeby sprawdzić działanie wzoru. (jeśli wciąż wprowadzasz dane wzoru ale jest wcisnięte „zatwierdzenie” to możesz sprawdzić wzór)

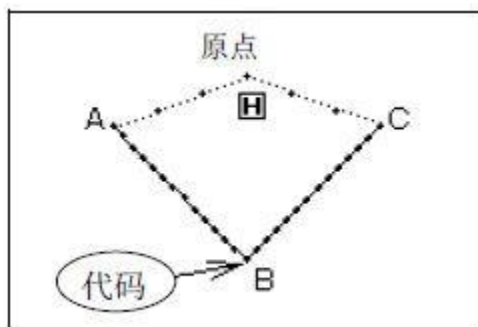
② W razie wprowadzenia zmian wejdź w “zmiana wzoru” “Modification of Pattern File Data”.



1.3.7 Wejście ustawiania funkcji

Punkty działań:

- 2 wybierz 
- 3 Proszę sprawdzić listę funkcji i wybierz w nim funkcję do wprowadzania
[Przykład] Jak zrobić wzór na poniżej: Dokonać liniowy szycie pomiędzy punktem A i punktem B, a także punkt B i punkt C i dodać dane "Up Stop" na punkcie B




[Uwaga] Kod funkcji może być wprowadzany tylko na końcu na rysunku, zamiast być umieszczony w środkowej części rysunku. Użytkownik może wstawić kod funkcji w trybie modyfikacji.

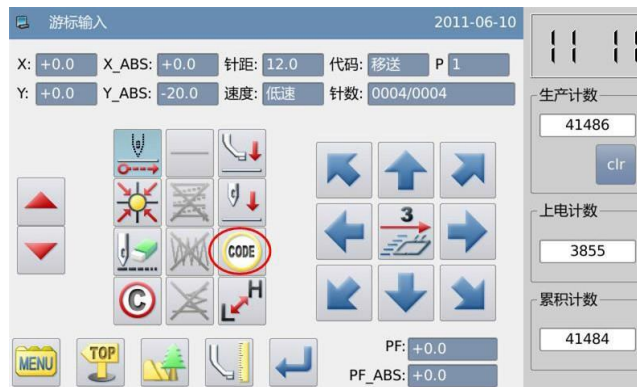
Instrukcja obsługi:



- 1 Wprowadz szycie normalne z punktu A do B

Jak opisano w [1.3.1 Wejście Liniowe], użytkownik może zakończyć dane liniowego szycia z punktu A do punktu B

2, Dodaj kod ustawienia

danych (Up) wcisnij 



- ① wcisnij 
- ② wcisnij  by zatwierdzić
- ③ ekran powraca do menu głównego



2 Wprowadź szycie liniowe z punktu B do punktu C Jak opisano w [1.3.1 Wejście Liniowe], użytkownik musi zakończyć dane liniowego szycia z punktu B do punktu C.

2 Wprowadzanie danych końcowych i powrót do oryginału

Wprowadz dane końcowe i wróć do oryginału. Zakończ..

Lista funkcji:

Funkcja	pokaz	Funkcja	pokaz
Przycinanie	TRIM	oryginal	2HP
Przerwa	USTP	Stop	DSTP
Przeskoczenie ściegu	BAT	Funkcja	FUN1-7
Pusty podajnik	FEDS0-9	Grubość materiału	ATUM1-3
Restart	ASRT0-9	waga	HEVI1-3
Odwrocona stopka	RERF		

Opis wprowadzenia kodu przedłużającego:

9、Dostęp do kodu

przedłużającego wcisnij

延伸

potem by zatwierdzić.



10、 Ustawianie kodu przedłużenia

W interfejsie ustalania kodu przedłużającego, użytkownik może ustawić prędkość podajnika, grubość tkaniny, restart i wagę, wprowadzając wartość za pomocą klawiszy numerycznych i

naciśnięcia



zeby zatwierdzić.



1.4 Wprowadzanie aplikacji

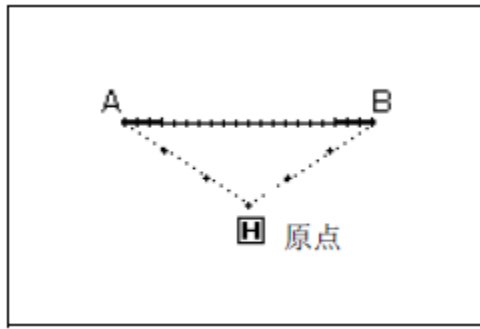
System może wykonać szycie odwrotne ściegu, multi-szycie, off-side do szycia i szycia w jodełkę, łączy te metody wprowadzania z podstawowymi wzorami wejściowych i zrobić prosty wzór figur.

Funkcja	Wzor
Scieg odrocony	: szycie sciegu odwroconego : wielokrotny scieg odrocony
Multi-szycie	: wspolbiezne multi szycie (rodzaj podawania) : wsolbiezne Multi szycie (rodzaj szycia) : odwrocone Multi-szycie (rodzaj podawania) : odwrocone Multi-szycie (rodzaj szycia)
Szycie od krawedzi	
Szycie jodelkowe	

[Uwaga]: Te metody wprowadzania aplikacji nie moga być stosowane we wprowadzeniu punktu Szycia

1.4.1 Wprowadzanie ściegu odwrotnego szycia (ścieg do tyłu i do przodu)

[Przykład] Jak zrobic ponizszy wzor : 3 n-kształt odwrocone szwy powinny być dodawane przed i po wprowadzeniu szycia liniowego



Instrukcja obsługi:

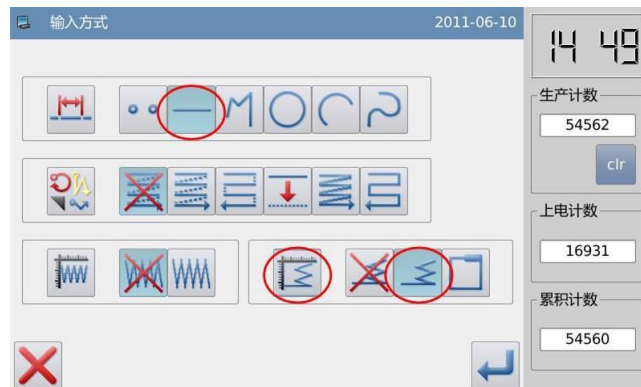
● Wprowadzanie metody szycia

① Według metody wejścia liniowego, użytkownik może mieć dostęp do interfejsu do ustawiania metody wprowadzania po potwierdzeniu podanika do punktu A

② nacisnij .

③ nacisnij .


④ nacisnij .





9、Ustawienia szczegółowe szycia odwrotnego

10、 Ustaw szczegóły.

Wybierz  (szycie odwrotne)

11、 nacisnij  (N-kształt szycia odwrotnego) I nacisnij (start szycia numer" I wybierz

numer 3. nacisnij  ((N-kształt) I kliknij zakończenie szycia odwrotnego z numerem 3

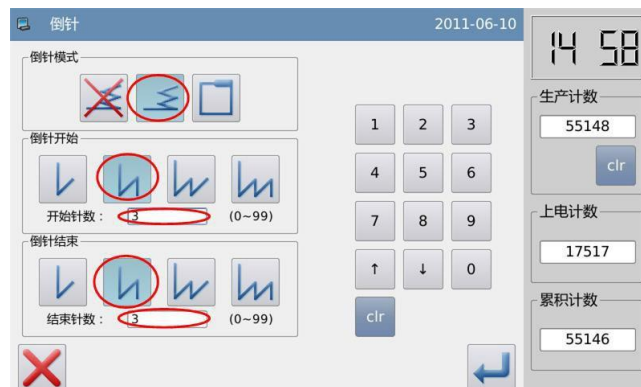
 by zatwierdzić ustawienie

12、 ekran powroci do menu głównego .

⑤ nacisnij  by zatwierdzić

⑥ Ekran główny do wprowadzania ikon wraca.

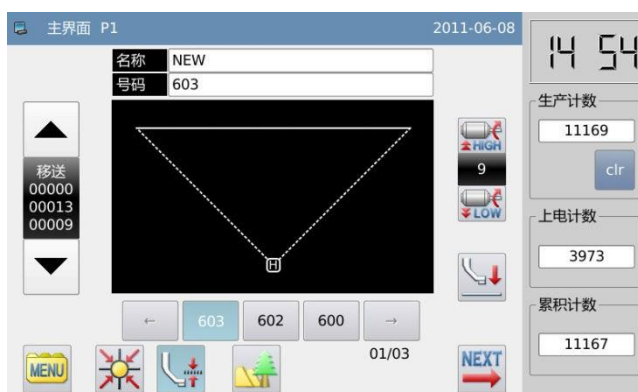
⑦ Ustal punkt B szycia liniowego. Szycie linowe będzie stworzone.



⑧ nacisnij  by zakonczyc.

● Sprawdzanie danych wzoru

Generowanie danych wzoru odroconego.



Opis sciegu odwroconego:

- ↳ (V-kształt): jeden rząd sciegu
- ↳ (N-kształt): podwojny rząd sciegu.
- ↳ (M-kształt): potrojny rząd sciegu.
- ↳ (W-kształt): poczworny rząd sciegu.

[Example] How to make the pattern at below: Input the rectangle with Polygon Input and add multiple reverse stitch at ending part (Times for Overlapping: 1; Number of Overlapped Stitch: 3).

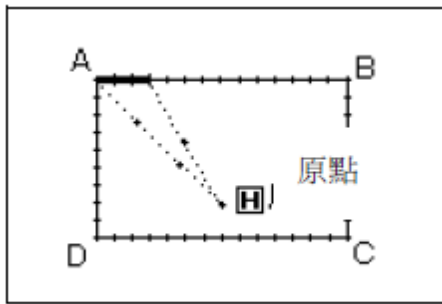
Ustaw liczbę Odwrotnego sciegu:

Kliknij kłatkę "Start Stitch Number" lub "koniec ściegu Numer", aby go uaktywnić. W tym momencie użytkownik może wprowadzić wartość za pomocą przycisków numerycznych.

[Uwaga] Użytkownik może również nacisnąć "Ustawienia sciegu odwroconego" w interfejs do wprowadzania ikon, aby uaktywnić interfejs do ustawiania szczegółów odwrotnego ściegu bezpośrednio.

1.4.2 Wprowadzanie ściegu wstecznego

[Przykład] Jak zrobić wzór poniżej: Wprowadź prostokąt z wielokrotnego wejścia i dodaj wiele ściegów wstecznych. (1 się nakłada, 3 pokrywają)



Uwaga]: Tylko w bliskich figurach wykonanych przez "wejście wielokrotne", "Koło" i "Krzywa" użytkownik może utworzyć wiele ściegów wstecznych. Wielokrotne odwrotne szwy są niedostępne dla "Wejście liniowe", więc są one w kilku postaciach oznaczone w "wejściu wielokrotnym" i krzywym i można ich używać wiele razy. I w jednej postaci, istnieje tylko jedna część, która ma kilka odwrotnych szwów.

Instrukcja obsługi:

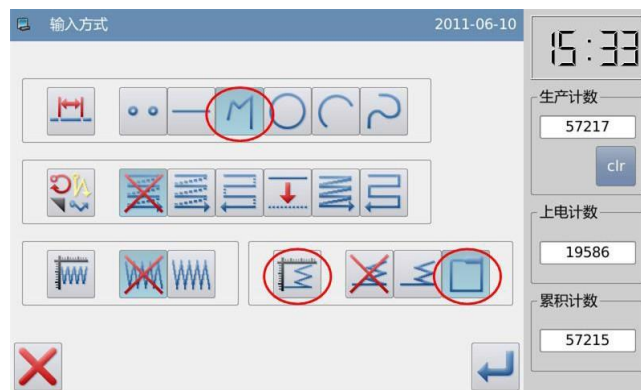
2 Wybranie metody

① Według metody szycia wielokrotnego użytkownik może mieć dostęp do ustawień metody wprowadzania nawet po ustaleniu podajnika z oryginalnego punktu A

② wcisnij

③ wcisnij

④ wcisnij



3 Ustawianie szczegółów

① Tutaj użytkownik może ustawić szczegóły. Najpierw wybiera potem I wybiera numer ściegu kryjacego w 3.

② wcisnij by zatwierdzić

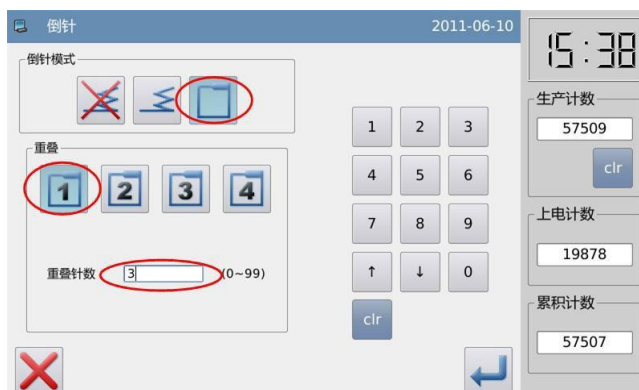
③ System wraca do głównych ikon wprowadzania.

④ wcisnij by zatwierdzić

⑤ System wraca do głównych ikon wprowadzania.

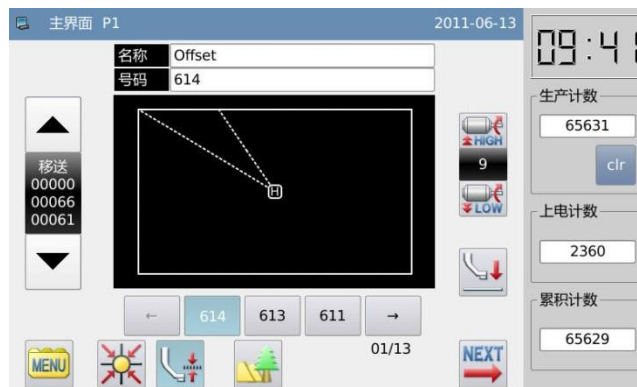
⑥ Podaj metodę wejścia wielokrotnego by zatwierdzić punkt B, C, D i A. Później masz stworzone szycie wielokrotne.

⑦ naciśnij by zakończyć.



4 Sprawdzanie danych wzoru

Dane prostokąta szycia z odwróconym ściegiem jest generowany



Czas nakładania:

- 1** : nakładanie jednorazowe
- 2** : nakładanie podwójne
- 3** : nakładanie potrójne
- 4** : nakładanie cztery razy

Ustawianie szwu nakładanego:

Mozemy użyć klawiatury numerycznej od 0-99

1.4.2 wejście wielokrotnego szycia

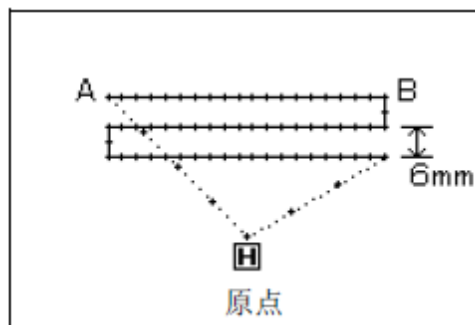
Typ	Połączenie	przycisk	Styl szycia	opis
Współbieżne wielo-szycie	podajnik			Szycie ze stałym kierunkiem z podajnikiem jako łącznik
	Szycie			Szycie ze stałym kierunkiem z szyciem jako łącznik
Odwrócone wielo-szycie	podajnik			Szycie pobierane z podajnikiem jako łącznik.
	Szycie			Szycie pobierane z szyciem jako łącznik.

{

 样式中的 和 (虚线部份) 表示「移送」。
 样式中的 和 (实线部份) 表示「车缝」。

}


[Note] Jak zrobić wzór: Zrobić ścieg liniowy z odwróconym wielo szyciem. (odległość 6mm, czas- 3, kierunek-w prawo)





Instrukcja obsługi:

8、Ustalanie metody wprowadzania



- 1 Według metody liniowego wejścia, użytkownik może mieć dostęp do ustawień metody wprowadzania po zatwierdzeniu podajnika z oryginału punktu A

- 2 Nacisnij .

- 3 nacisnij .


- 4 nacisnij .

9、ustawienia szczególne odroconego wielo szycia

- ① wprowadz szczegóły. Najpierw wcisnij  i  (prawo), potem wprowadz odległość 6.0, i czas na 3.

- ② nacisnij  by zatwierdzić

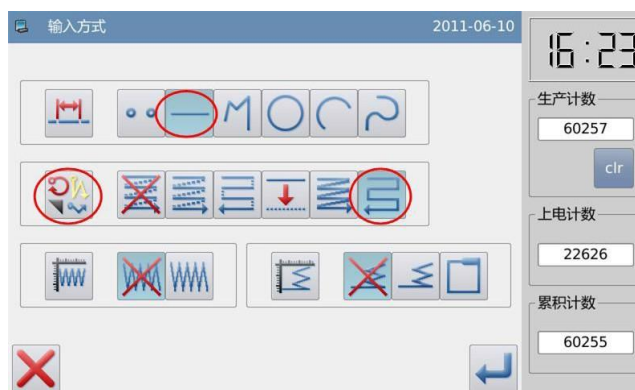
- ③ System powróci do menu głównego ustawień wprowadzania.

- ④ nacisnij  by zatwierdzić

- ⑤ System wróci do ustawień wprowadzania ikon ..

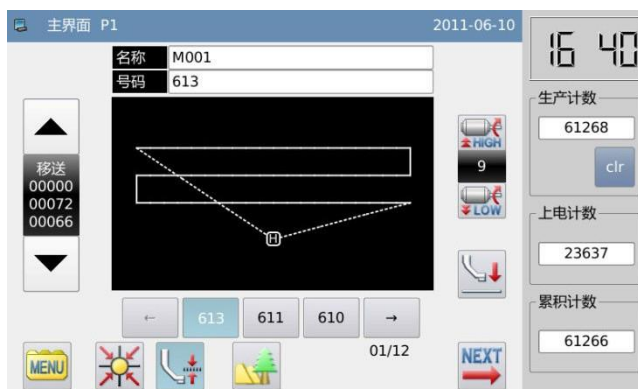
- ⑥ Podaj metodę liniową by potwierdzić punkt B, później utworzy się szycie liniowe

- ⑦ zakończ 




10、**Sprawdz dane wzoru**

Dane szycia liniowego z odwróconym wielozyciem są generowane.



Ustawianie kierunku:

Jeśli szycie ma być od lewej, naciśnij  (Left).

Jeśli szycie ma być od prawej, naciśnij  (Right).

Ustalanie odległości:

Jest to odległość między każdymi dwiema liniami wielozycia, którego zasięg wynosi 0.0 mm ~ 20.0 mm. Kliknij "odległość", aby aktywować ramki wejściowe, gdzie użytkownicy mogą wprowadzić wartość za pomocą przycisków numerycznych.

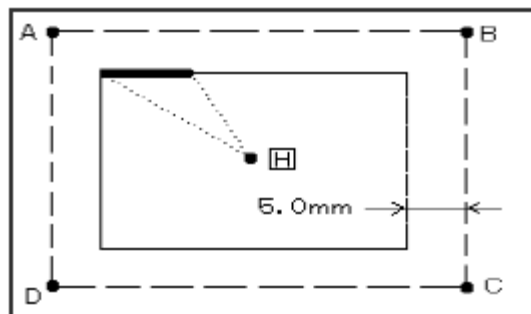
Ustawianie czasu:


Czas wielozycia może być ustawiony między 2 ~ 9. Kliknij "Times", aby aktywować ramki wejściowe, gdzie użytkownicy mogą wprowadzić wartość za pomocą przycisków numerycznych.

[Uwaga] W interfejsie do wprowadzania ikony, użytkownik może nacisnąć "Multi-szycie, pobieranie Wielu szyc i Off-side Ustawienie Liniowe", aby uaktywnić interfejs do ustawiania szczegółów multi-szycia, pobieranie multi-szycia i szycia bocznego.

1.4.3 Poboczne wejście szycia (z wielokrotnym wstecznym ściegiem)

[Przykład] Jak zrobić wzór na poniżej: Użyj wejścia wielokątnego aby szycie boczne i dodawanie kilku ściegów odwróconych (odległość bocznego Szycia: 5mm, kierunek: Prawo, czas nakładających się: 1, ilość pokrywających się ściegów : 3)





( Pogrubiona część to wielo odwrócone szycie)
(- - - - - : Przyrównana to linia wejściowa wzoru)

Instrukcja obsługi:

1、Wprowadzanie metody

① Według metody wejścia wielokrotnego, użytkownik może mieć dostęp do ustawień metody wprowadzania po zatwierdzeniu podajnika z H to punktu A. ②



wcisnij .

③ wcisnij .

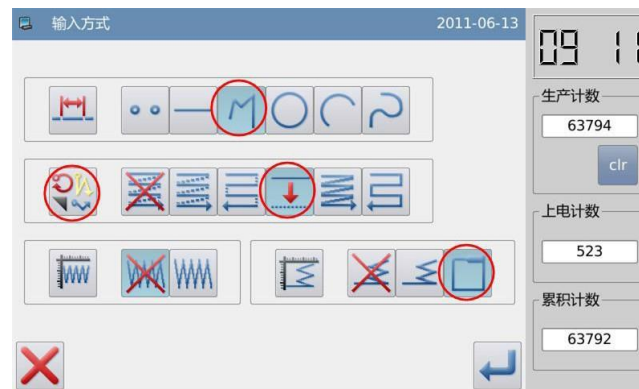
④ wcisnij .

⑤ wcisnij .


11 Szczegóły szycia bocznego

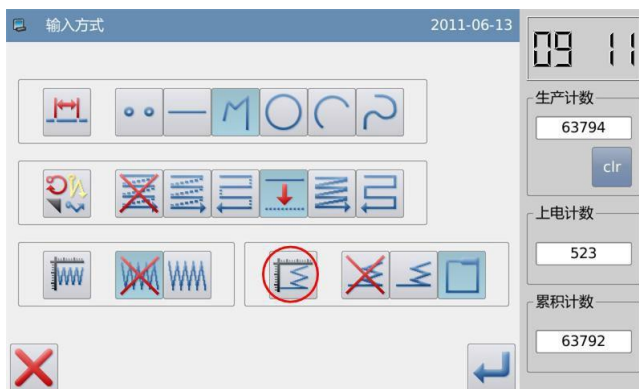
① Zeby ustawić szczegóły szycia bocznego wcisnij  i , potem ustaw odległość na 5.0 (dla szycia bocznego, odległość krawędzi 0 ~ 20mm, 0.1mm jako zmieniająca się).

② nacisnij  by zatwierdzić.






12 Ustawienia szczegółowe ścięgu odwróconego

System powraca do głównego interfejsu wybierania metody, użytkownik wciska .



13 Ustawienia szczegółowe multi odwróconego ścięgu

① najpierw  (Multi ściąg) potem  I ustaw numer nachodzących ściągów na 3.

② zatwierdź ustawienia .

③ System wraca do menu metod.

④ zatwierdź .



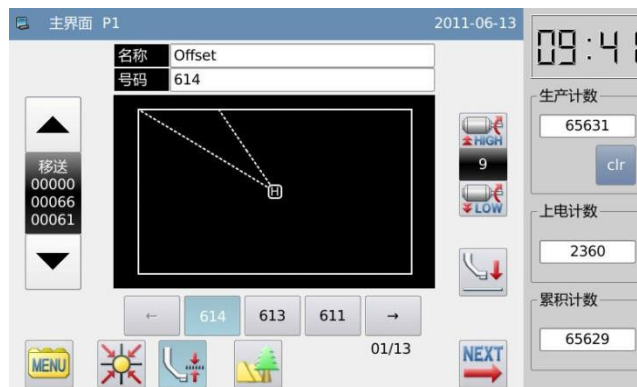
⑤System wraca do menu wprowadzania ikon.

⑥Podaj metodę wielokrotnego wejścia, aby zatwierdzić punkt B, C, D i A.

⑦Zakończ


14 Sprawdzanie danych wzoru

Generowanie wzoru multi odwróconego szycia.



Ustawianie kierunku:

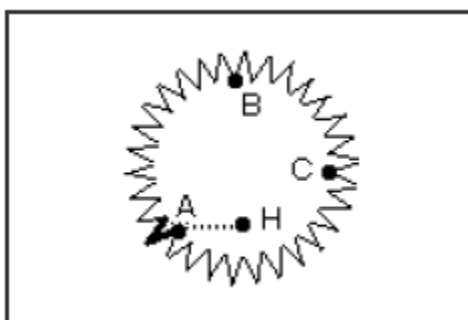
Jeśli szycie ma is cod lewej wcisnij  (Left).

Jeśli szycie ma is cod prawej wcisnij  (Right).

[Uwaga] W interfejsie do wprowadzania ikon, możemy nacisnąć "Multi-szycie, pobierania wielu szycia i boczne Ustawienie Lini", aby uaktywnić interfejs do ustawiania szczegółów multi-szycia, pobierania multi-szycia i szycia bocznego

1.4.4 Wejście szycia jodelkowego (z wielokrotnym ściegiem wstecznym)

[Przykład] Jak zrobić wzór na poniżej: Użyj wejście koło aby szyc jodełkowo i dodać kilka szwów odwróconych (szerokość szycia w jodełkę: 5,0mm, Krawiecki odstęp: 3,0mm, Kierunek: Lewy, czas nakładających się ściegów: 1 Ilość pokrywających się ściegów: 3)




Pogrubione są multi odwrócone ściegi

Instrukcja obsługi:


1、Wprowadzanie metody

① Według metody wejścia liniowego, użytkownik może mieć dostęp do ustawień metody wprowadzania po zatwierdzeniu podajnika z H to punktu A


② wcisnij .


③ wcisnij .

④ wcisnij .

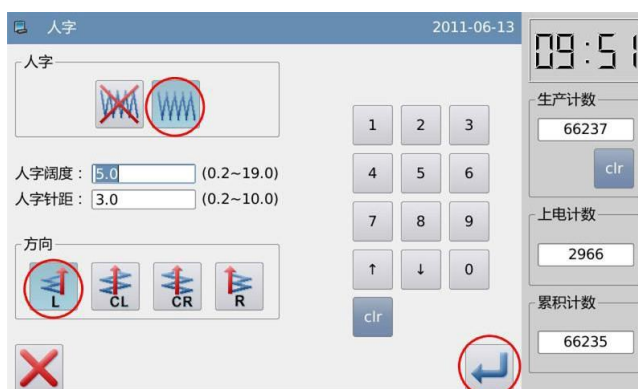
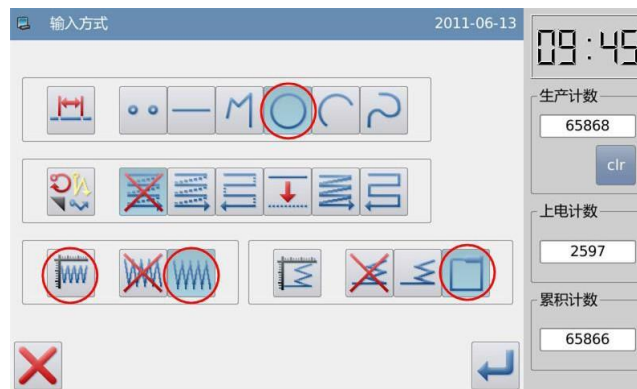
⑤ wcisnij .

8. Szczegóły ustawienia jodłowego.


① Ustaw szczegóły szycia jodłowego naciskając . Ustaw szerokość na 5.0, odstęp 3.0.

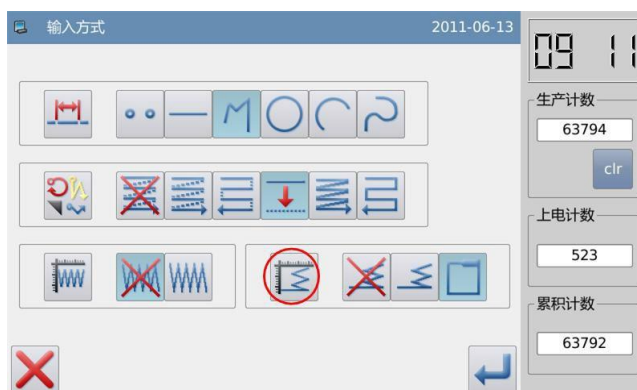
nacisnij .

② zatwierdź .






11、 Szczegóły szycia odroconego

System wróci do metody i wcisnij .

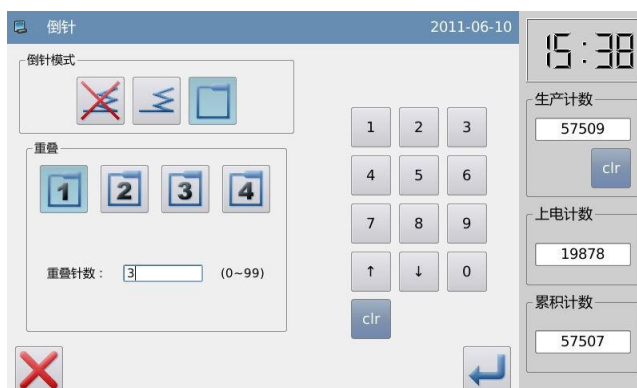


15 Ustawienia szczegółowe multi odroconego szycia

① najpierw  (Multi szycie) potem  I ustaw numer nachodzących szyciów na 3.

② zatwierdź ustawienia .

③ System wraca do menu metod.



④ zatwierdz 

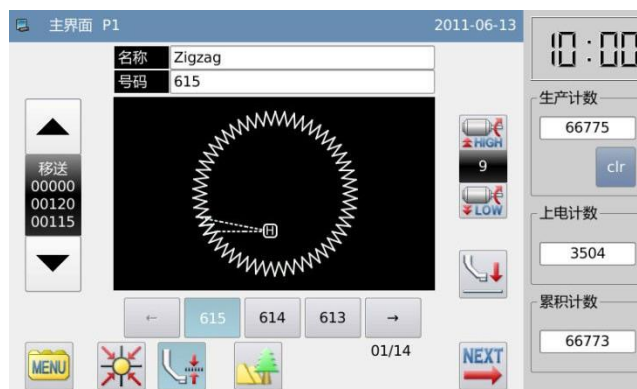
⑤ System wraca do menu wprowadzania ikon.

⑥ Podaj metoda wejścia koła by zatwierdzić punkt B i C.

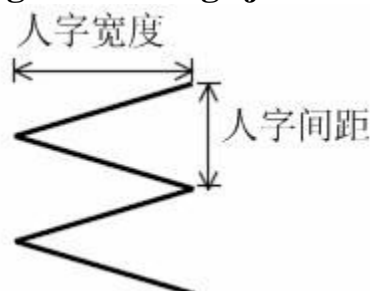
⑦ zakończ 

12、 Sprawdzanie danych wzoru

Dane wzoru okręgu jodełkowego multi odroconego ściegu są generowane.







Opis szerokości i odległości w ściegu jodełkowym :



Kliknij szerokość lub odległość, aby wpisać numerycznie lub utworzyć ramkę.

Opis kierunku szycia jodełkowego:

-  L : ścieg na lewo od osi
-  CL : os w centrum, ścieg w lewo
-  CR : os w centrum, ścieg w prawo
-  R : ścieg po prawo od osi

[Note]: w interfejsie wprowadzania ikon możesz nacisnąć ścieg jodełkowy, aby aktywować wprowadzanie danych ściegu.


1.5 Kombinacja metod wprowadzania

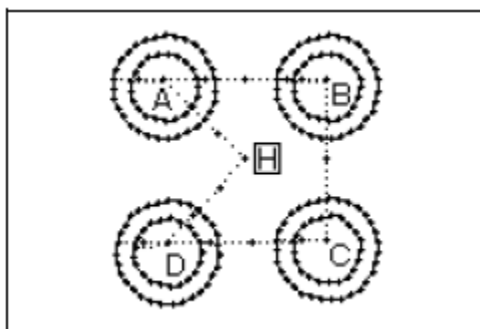
podstawowe	aplikacja				
	Multi-szycie	boczne szycie	jodelkowe Szycie	Scieg odwrocony	Multi odwrocony scieg
Liniowe	•				
		•			
			•		
				•	
					•
	•		•		
	•			•	
	•		•	•	
		•	•		
		•		•	
		•	•	•	
			•	•	
podstawowe	Aplikacja				
	Multi-sewing	Off-side sewing	Herringbone Sewing	Reverse Stitch	Multiple Reverse Stitch
łuk	•				
		•			
			•		
				•	
					•
	•		•		
	•			•	
	•		•	•	
		•	•		
		•		•	
		•	•	•	
			•	•	
kolo	•				
		•			
			•		
				•	
					•
	•		•		
	•			•	
	•				•
	•		•	•	
	•		•		•
		•	•		
		•		•	
		•			•
kolo		•	•	•	
		•	•		•
			•	•	
			•		•
krete	•				
		•			

			•		
				•	
					•
	•		•		
	•			•	
	•				•
	•		•	•	
	•		•		•
		•	•		
		•		•	
		•			•
		•	•	•	
		•	•		•
			•	•	
			•		•
wielokatne	•				
		•			
			•		
				•	
					•
	•		•		
	•			•	
	•				•
	•		•	•	
	•		•		•
		•	•		
		•		•	
		•			•
		•	•	•	
		•	•		•
			•	•	•
Punkt wejścia	nie mogą być stosowane wraz z wejściem aplikacji				

1.6 Wgranie zapisanych wzorów

W wejściu do wytwarzania wzoru, użytkownik może wczytać dane wzoru zapisane w pamięci i włożyć ją do wzoru , tak aby utworzyć kolejne nowe dane wzoru. Użytkownik może również określić, czy wyczyścić kanał w punkcie początkowym i końcowym.

[przykład) jak zrobic ponizszy wzor – załaduj wzor podwojnego kola  ktore zostalo zrobione z podajnikiem

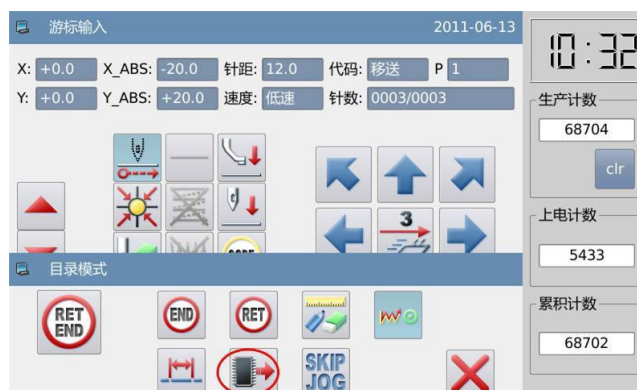


Istruckja działania:

- 1、wprowadz wejscie podajnika w oryginalnym punkcie
- 2、wyswietl wzor do sciagniecia


①wcisnij  by wejsc w ikony na interfejsie


②wejdź do katalogu .





9. Wybierz numer wzoru


Kliknij numer zeby go sciagnac

I wcisnij .

: Anuluj podajnik by zaczac punkt szcicia

Anuluj  podajnik od konca i punkt szcicia bedzie jak woryginalie.

: zachowaj podajnik oryginalu szcicia z punktu

: zachowuj podajnik od konca szcicia punktu oryginalnego.



[Uwaga] Ramka przesunie się wraz z załadowanych danych sygnatur automatycznie, więc należy zwrócić uwagę na pozycji zatrzymania igły.

10. Załaduj B,C I D jeden za drugim I polacz je zeby powstał wzor.

1.7 Wprowadzenie grubości materiału


W szyciu, użytkownik może zmienić wysokość pośrednią dociskarki do obsługi spadek grubości tkaniny. Po upadku

grubość materiału jest duża, użytkownik może zmienić wysokość pośrednią dociskarki aby zapobiec skakaniu ściegu i zerwaniu nici.

[Uwaga] Funkcja ta nie jest dostępna w urządzeniu E Type



Instrukcja obsługi:

1、Zmiana wysokości zaawansowanego docisku w interfejsie ikon wprowadzania


naciśnij  po prawo na interfejsie.

2、Wprowadz grubosc material i szycia

Gdy pośredni docisk jest w pozycji dolnej, użytkownik może wprowadzić grubość tkaniny

Naciśnij ( or ) aby zmienić wartość spadku i pośredni docisk ruszy wraz ze zmianą wartości













Gdy wartość jest ustawiona, użytkownik musi

naciśnąć przycisk, aby zapisać .



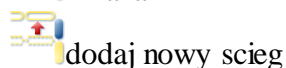
2 Modyfikacja szablonów

2.1 Główne funkcje w trybie modyfikacji

Funkcja	przycisk	zawartosc	opis
			Sewing
Zmien początkowy punkt szycia			
Przesun początkowy punkt szycia w inne miejsce			
Usun scieg			
Usun wskazany scieg			
zaznaczony scieg			
wszystkie sciegi od zaznaczonego sciegu			
Wprowadz scieg			
Wprowadz scieg w wyznaczonym miejscu			
dodaj nowy scieg			
SAME			
dodaj ten sam scieg			
Zmien pozycje sciegu			
Zmien pozycje jednego sciegu			
Pozycja figury po zmianie			
brak zmian			
podaza za ruchem			
Przesun sekcje			
Przesun dane zaznaczonej sekcji			
<dane na przodzie I tyle >			



zmiana



dodaj nowy scieg

Zmien sekcje



Między 2 ostrymi punktami zmiany danych linii, wielokąta, łuk, krzywa, jodelki szycia i podajnika

Zmien odstep sciegu



Zmienia odstep sciegu w wuznaczonej sekcji



N zaznaczona sekcja



ALL sciegi za wyznaczym punktem

Change Sewing Speed



Change the speed in the pointed section



N wyznaczona sekcja



ALL sciegi za wyznaczonym punktem

Zmiana kodu



Wprowadz lub usun kod wyznaczonego punktu



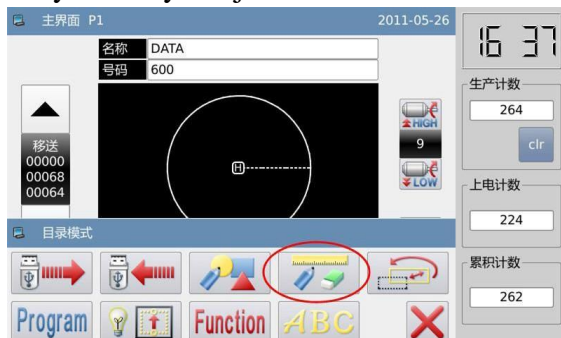
wprowadz kod





usun kod

2.2 Metoda aktywacji trybu modyfikacji.


(1) naciśnij  w standardowym interfejsie I wcisnij  by mieć dostęp do trybu modyfikacji.




(2) wcisnij  ikone wprowadzania na interfejsie, pod wprowadzaniem modyfikacji I naciśnij  by mieć dostęp do trybu modyfikacji



2.3 Metoda zakonczenia trybu modyfikacji

Po zatwierdzeniu modyfikacji wcisnij  by wyjść z trybu modyfikacji. (wcisnięcie

 jest wycofaniem ostatnich modyfikacji I powrotem do poprzednich)



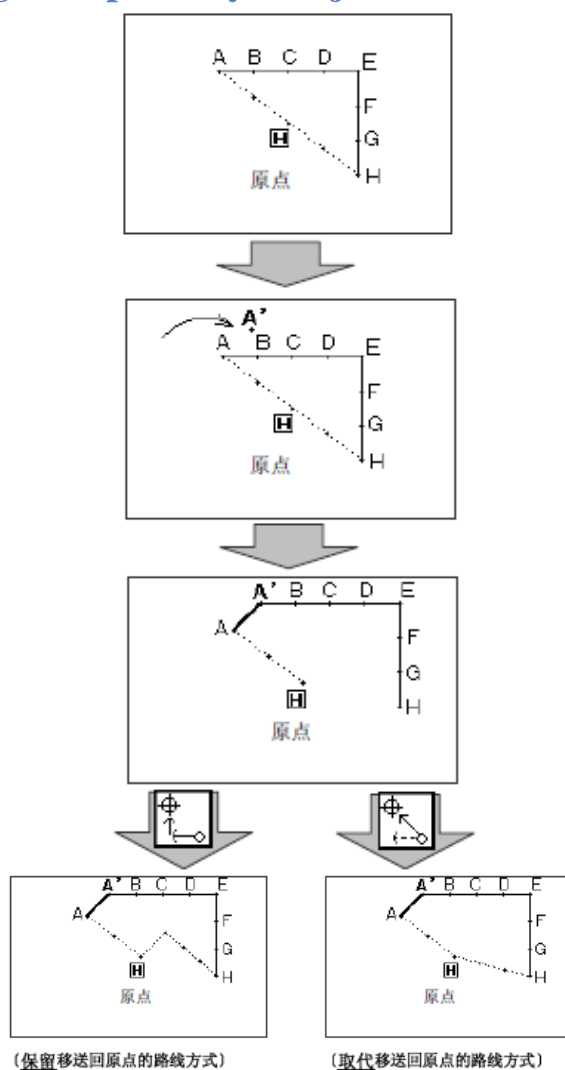
2.4 Metoda transportu do oryginału po modyfikacji

[Przykład] dodaj jeden ścieg w pozycji A po prawo od figury:


Dodaj ścieg w pozycji A w prawej figure

Po tym jak użytkownik dodał ścieg w A', położenia punktu B ~ punkt H zostanie zmieniony odpowiednio. Oczywiście, droga do podajnika z powrotem do pochodzenia od punktu H zostanie zmienione. Użytkownik może wybrać sposób z następujących przycisków

Uwaga: W podajniku ostatniego szycia do pochodzenia przed modyfikacją, jeśli zawiera dane kodu, podajnik po kodzie zostanie zmieniony.



2.5 Zatwierdzenie rysunku modyfikacji

W trybie wprowadzania modyfikacji, tryb i tryb transferu danych, naciśnięcie  będzie miał system, aby wyświetlić podgląd zmodyfikowanego wzoru. Zwłaszcza w trybie modyfikacji (przelewu), gdy dane są modyfikowane lub przeniesione, użytkownik może łatwo zmienić lub przenieść dane postacią poprzez efektywne wykorzystanie podglądu zmodyfikowanego wzoru.

[Przykład]: Po uzyskaniu dostępu do trybu modyfikacji (przelewu), użytkownik może zobaczyć wzór po potwierdzeniu z funkcją podglądu.

① Przesunięcie punktu rozpoczęcia szycia

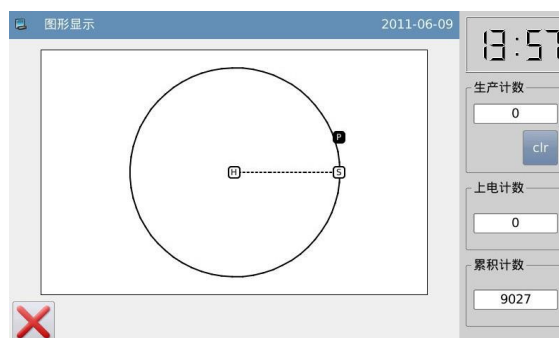


: Zamknij interfejs podglądu i powrót do poprzedniego interfejsu (dostępne na wszystkich oknach podglądu)

: Oryginal dostępne we wszystkich oknach podglądu)

: Oryginalny początkowy punkt szycia

: Zaczynaj szyc po modyfikacji (Pozycja przeniesiona z klawiszami kierunkowymi).

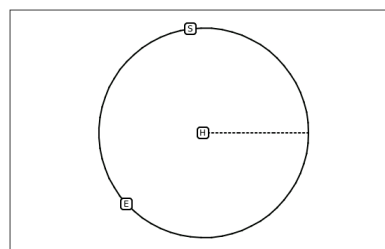


② Usun scieg

- : Oryginal dostępne we wszystkich oknach podglądu)

S: pozycja startowa do usuwania sciegu

E: pozycja koncowa usuwania sciegu..

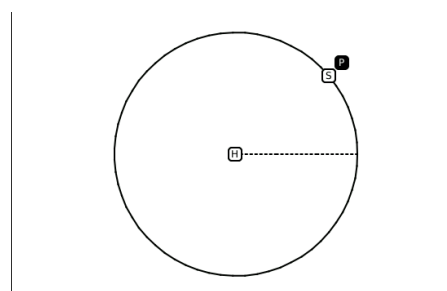


③ Change Needle Position/ Add Stitch

H: Oryginal dostępne we wszystkich oknach podglądu)

S: Oryginalna pozycja igły/ standardowa dla dodawania sciegu

P: zmodyfikowana pozycja igły/ pozycja dla dodawania sciegu (aktualna pozycja po poruszeniu)



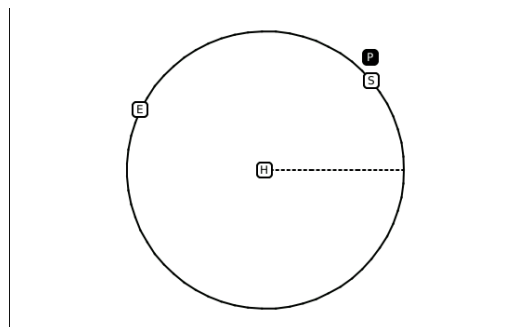
④ ruch sekcji

H: Oryginal dostępne we wszystkich oknach podglądu)

S: pozycja startowa ruchu sekcji.

E: pozycja koncowa ruchu sekcji.

P: zmodyfikowana pozycja po ruchu (aktualna po ruchu)



⑤ Modyfikacja sekcji H

: Oryginal dostępne we wszystkich oknach podglądu

S: pozycja startowa

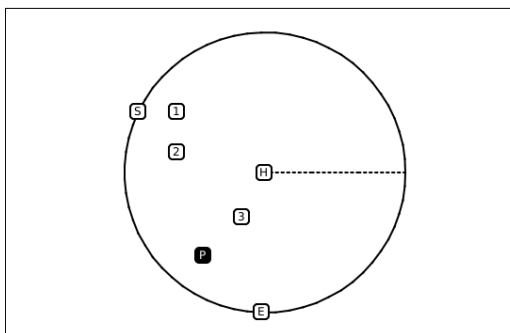
E: pozycja końcowa

1: Przejsie punktu 1 wielokątowego wejścia

2: Przejsie punktu 2 wielokątowego wejścia

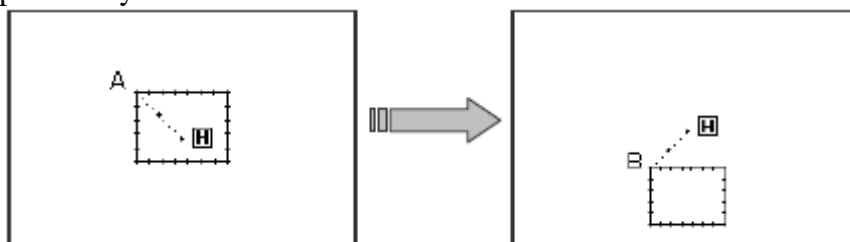
3: Przejsie punktu 3 wielokątowego wejścia

P: aktualna pozycja po ruchach.



2.6 Zmiana punktu rozpoczęcia szycia

[NP] zmiana punktu szycia z A na B



① Wybór metody modyfikacji punktu startowego szycia

dostęp do trybu modyfikacji (patrz rozdział 2.2)

7. naciśnij i .

8. zatwierdź

Uwaga: ramka przesunie się do obecnego punktu startu do szycia, więc użytkownik musi zwrócić uwagę na pozycji zatrzymania igły

② Przesunięcie początku szycia-zatwierdzenie


Użyj klawiszy kierunkowych do przesunięcia igły w punkt B


Naciśnij by zatwierdzić



③ zatwierdzenie zmodyfikowanych danych

8. zakoncz modyfikacje

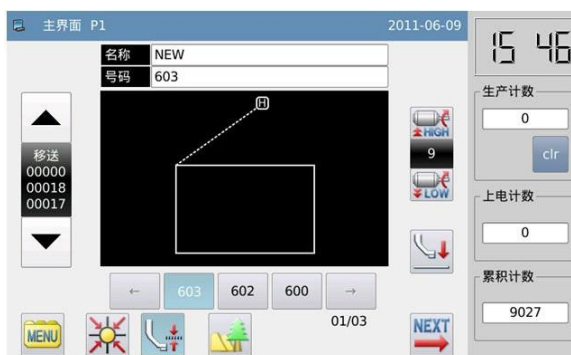
nacisnij 
aby powrócić do interfejsu do
zapisywania zmienionych danych.
System powróci do standardowego
interfejsu po zapisaniu danych.

(Przycisnienie  wycofuje ostatnią
zmianę i pozwala powrócić do
poprzedniego punktu).



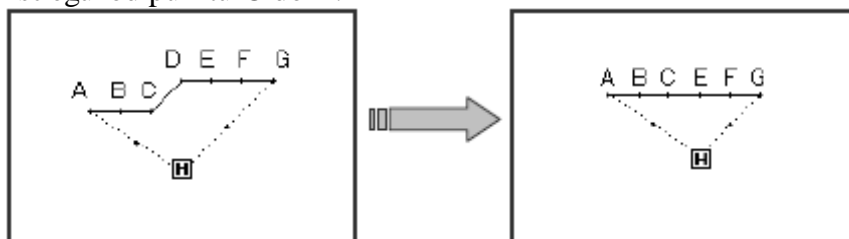
④ zatwierdz zmodyfikowana figure w standardowym interfejsie

9. Początkowy punkt szcicia
został zmieniony





2.7 Usunięcie ściegu (usunięcie ściegu w wyznaczonym punkcie)


[np] usunięcie ściegu od punktu C do D.



⑤ wybierz usunięcie ściegu


9. Dostęp do modyfikacji (odniesie do sekcji 2.2)

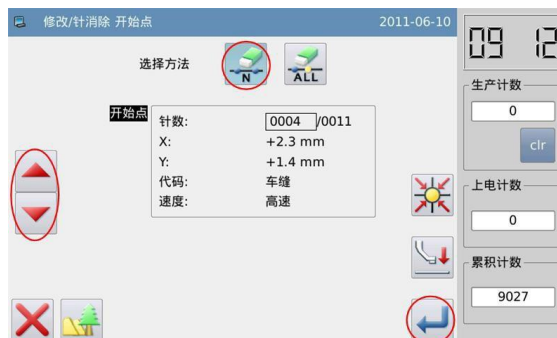
10. nacisnij  I .

11. zatwierdz 





② usuwanie ściegu w wyznaczonej lokalizacji

nacisnij  by wybrać ścieg w zaznaczonym miejscu do usuniecia.



③ wyznacz pozycje początkowa usuwania ściegu

▶ nacisnij  i  by wybrać początek usuwania .

▶ zatwierdź 


④ wyznacz pozycje koncowa usuwania ściegu

▶ nacisnij  i  by wybrać koniec usuwania .

▶ zatwierdź 




⑤ zaakceptowanie pozycji usuwania


▶ nacisnij 



⑥ Zatwierdzanie usuwania

10. zakoncz modyfikacje

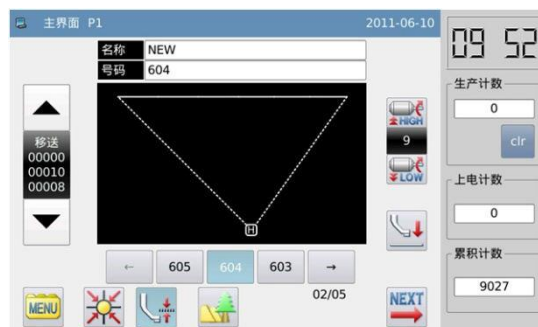
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

danych. (Przycisnienie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



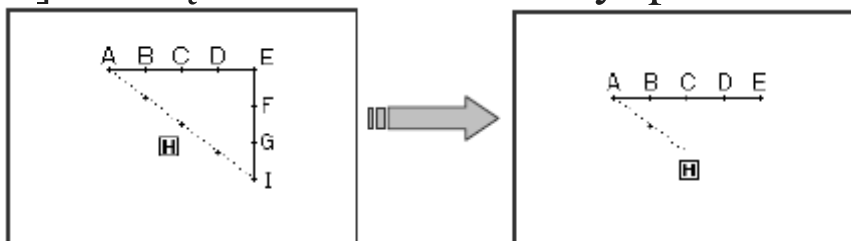
⑦ **zatwierdź zmodyfikowany wzor w standardowym interfejsie**

- zaznaczone scięgi są usunięte.





2.8 Usunięcie szwów

[Przykład]: usunąć całość szwów w tył punktu E.



① **wyberz usunięcie scięgu**

12. dostęp do modyfikacji (odnieś się do sekcji 2.2)



13. naciśnij  i .


14. naciśnij  by zatwierdzić



② **usuwanie scięgu w zaznaczonej lokalizacji**

► naciśnij  ALL zeby wybrać scięgi

► naciśnij  i  zeby wybrać pozycje koncowa usuwania .

► zatwierdź .




③Zatwierdź pozycje usuwania


► Zatwierdź I przycisnij



④Zatwierdź wzor po usunięciu ściegu

zakoncz modyfikacje

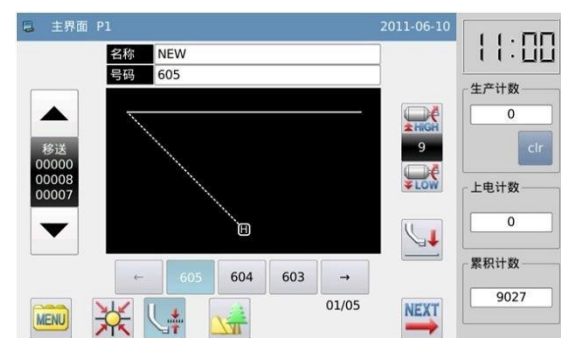
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

danych. (Przycisnięcie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



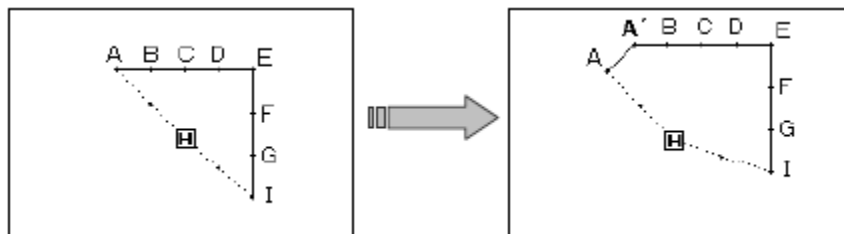
⑤Zatwierdź zmodyfikowany wzor w standardowym interfejsie

Zaznaczone ściegi zostały usunięte.





2.9 Wstaw ścieg (dodaj jeden ścieg)

[Przykład]: Dodanie ściegu A 'w punkcie A z przedziału (Max potrzebne odstęp ściegu: 12.7 mm [z A do A'])).





① **wybierz wstawianie sciegu**

15. Dostęp do modyfikacji (odniesie się do sekcji 2.2)

16. naciśnij  i .


17. naciśnij  by zatwierdzić.


② **wskaz pozycje dodania sciegu**

▶ naciśnij  i  by przesunąć igłę do A

▶ naciśnij  by zatwierdzić


③ **wybierz metode dodawania sciegu**


▶ , naciśnij przycisk kierunkowy by przesunąć igłą do A'

▶ Naciśnij by zatwierdzić 

④ **zatwierdz wzor po dodaniu sciegu**

11. zakończ modyfikację

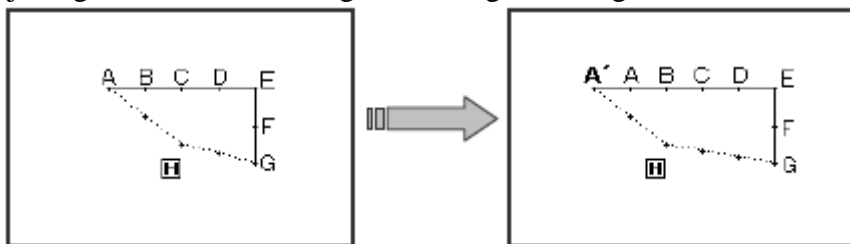
naciśnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

danych. (Przycisnięcie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



2.10 Dodawanie ściegu (dodawanie takiego samego ściegu)

[np] Dodaj ścieg w A z tą samą odległością ściegu co ścieg A



① wybierz wprowadzanie ściegu

3 Dostęp do trybu modyfikacji
(odnies się do sekcji 2.2)

4 naciśnij i .

5 zatwierdź



② Ustal pozycję dla dodawanego ściegu.

- użyj i by przemieszczać igłę w punkt A
- naciśnij I zatwierdź



③ Ustaw metodę wprowadzania ściegu

5 wcisnij SAME.

6 zatwierdź



④ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

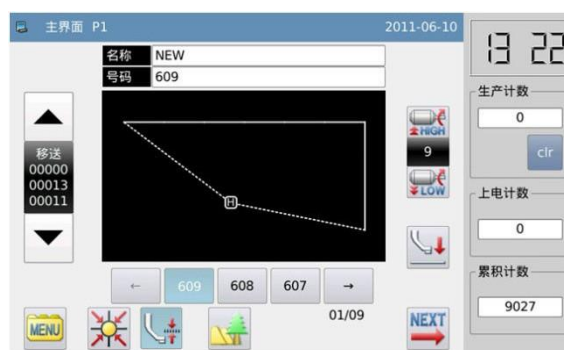
11、 zakoncz modyfikacje

naciśnij aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

danych. (Przycisnięcie wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).

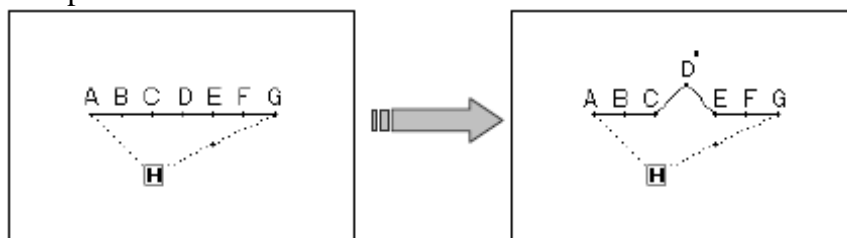


⑤ **zatwierdź zmodyfikowaną figurę w standardowym interfejsie**



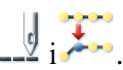

2.11 Zmiana pozycji ściegu (inne wzory pozostają niezmienione po zmianie)


[Np]: Przesun punkt D z D do D'.



① **wybierz "zmiana pozycji ściegu"**




6 Dostęp do trybu modyfikacji (odnies się do sekcji 2.2)

7 naciśnij  i .

8 zatwierdź 





② **Wskaż pozycję ściegu po zmianie**

- naciśnij  i  by przesunąć ścieg do D'
- zatwierdź 



③ Ustaw metode i ilosc zmian

nacisnij , potem uzyj klawisza kierunkowego by przesunac igle do D'.

7 zatwierdz 


Uwaga: Maksymalna forma sciegu to 12.7mm




④ zatwierdzenie

zmodyfikowanych danych

12、zakoncz modyfikacje

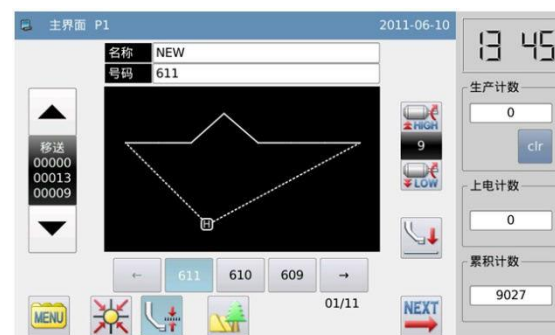
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

(Przycisnienie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



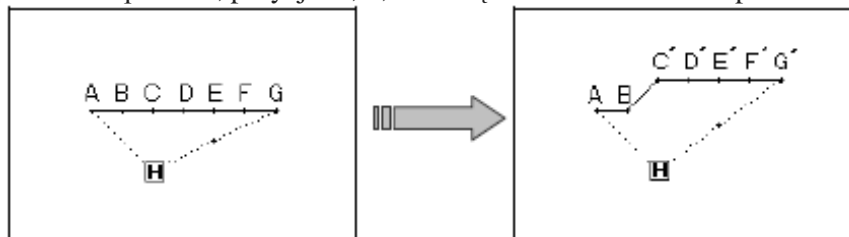
⑤ Zatwierdz zmodyfikowany wzor na standardowym interfejsie.

Pozycja sciegow zostala zmieniona.




2.12 Zmiana pozycji ściegu (pozycja innych linii po zmianie zmienia się)

[Przykład]: Przenieś punkt C, pozycje D, E, F i G są zmieniane sa wraz z punktem C'.






① wybierz “ zmien pozycje ściegu”

9 Dostęp do modyfikacji (sekcja


2.2) naciśnij .10 zatwierdź .

② Zaznacz zmianę pozycji ściegu.

- naciśnij  i  żeby przesunąć ścieg do punktu C
- Zatwierdź .



③ Ustaw metodę i ilość zmian

wciśnij , użyj klawiszy kierunkowych by przesunąć igłę w kierunku punktu C


8 zatwierdź .


Uwaga: Maksymalna forma ściegu wynosi 12.7mm




④ zatwierdzenie

zmodyfikowanych danych

13、 zakończ modyfikację

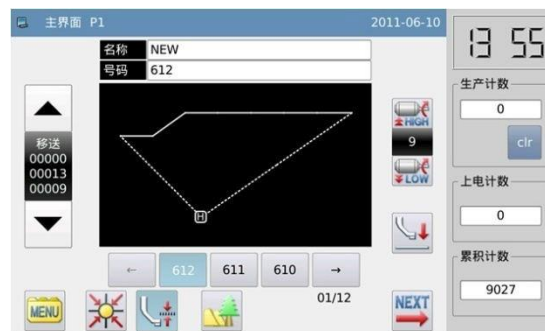
naciśnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

(Przyciśnięcie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



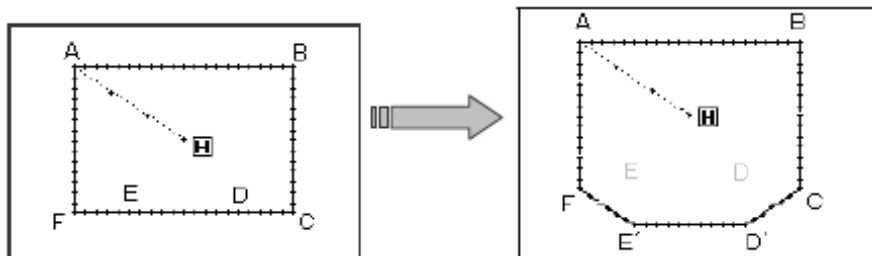
⑤ **Zatwierdź zmodyfikowany wzór na standardowych interfejsie.**

5 Pozycja ściegów została zmieniona





2.13 Przesunięcia (Zmiana w ściegu przed i po bez dodawania nowych ściegów)

[Przykład]: Przesuń linię między punktem D i E do punktu położenia między punktem D' do punktu E'. W tym momencie, wzór dane do przodu punktu D' i za E' zostaną zmienione gładko.



① **Wybierz ruch sekcji**




11 Dostęp do trybu modyfikacji (odnies się do sekcji 2.2)

12 naciśnij  i .

13 zatwierdź 

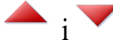




② **Wybierz punkt początkowy przemieszczania sekcji**

- naciśnij  i  żeby przesunąć igłę do D
- zatwierdź 





③Wybierz punkt koncowy ruchu sekcji .

- naciśnij  i  przenieś igłę do E
- zatwierdź 

Uwaga: Gdy punkt końcowy zostanie potwierdzony, rama zewnętrzna automatycznie powróci do pozycji wyjściowej. Więc zwróć uwagę na pozycje zatrzymania igły.




④wybierz metode przemieszczenia I odstep miedzy sciegami .

- Metoda ruchu- wcisnij 
- Użyj klawiatury numerycznej żeby wprowadzić odstęp
- zatwierdź 




⑤ustaw ilosc ruchow


- użyj klawisza kierunkowego by poruszyć igłę do D'
- zatwierdź 



⑥zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

14、 zakoncz modyfikacje

naciśnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po

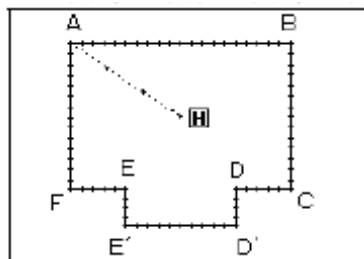
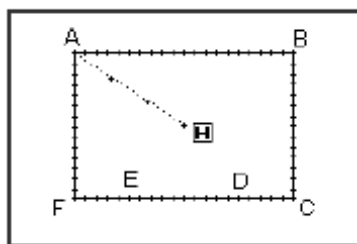
zapisaniu danych. (Przycisnienie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



2.14 Przesunięcia (Dodawanie nowych ściegów z przodu i z tyłu)



[Przykład]: Przesuń linię pomiędzy D i E do położenia pomiędzy D i E'. Nowe szwy powinny

być dodane w przodzie D' i za E' (część z D na D', a częściowo z E do E').



① wybierz ruch




14 Wejdz do trybu modyfikacji (sekcja 2.2)

15 naciśnij  i .

16 zatwierdź 






② wybierz punkt początkowy ruchu sekcji

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do D.
- zatwierdź 






③ wybierz punkt końcowy

- naciśnij  i  przesun igłę do E
- zatwierdź 



Uwaga: Gdy punkt końcowy zostanie potwierdzony, rama zewnętrzna automatycznie powróci do pozycji wyjściowej. Więc zwrócić uwagę na pozycję zatrzymania igły.

④ ustawianie metody przesuwania i odstep sciegu.

- Naciśnij metodę przesuwania  i .
- Użyj klawiatury numerycznej do określenia odstepu sciegu
- zatwierdź 




5 ustawianie ilości ruchów


- Użyj klawiszy kierunkowych by ustawić igłę w D'
- zatwierdź



6 zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

15、zakoncz modyfikacje

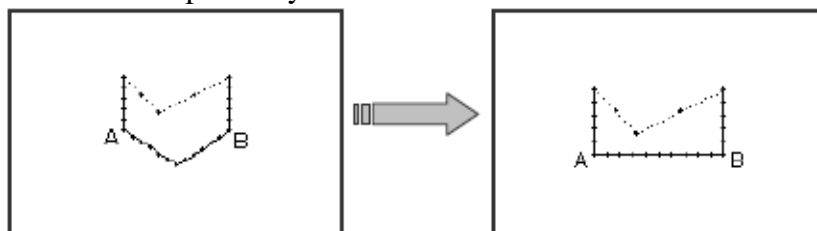
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

danych. (Przycisnienie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).





2.15 Zmiana sekcji (liniowa)

[np]: zmien linie łamana pomiędzy A i B na liniową.



1 wybierz sekcje zmiany



17 Tryb modyfikacji (odnies się do section 2.2)

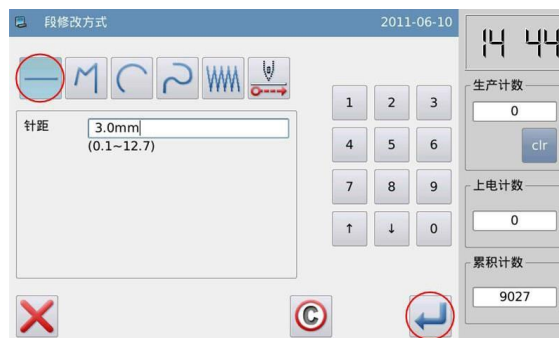
18 naciśnij  i .

19 zatwierdź






②wybierz metode zmiany

- wcisnij .
- zatwierdz .






③wybierz punkt poczatkowy sekcji zmiany

- nacisnij  i  przesun igle do A
- zatwierdz .



④wybierz punkt koncowy sekcji zmian

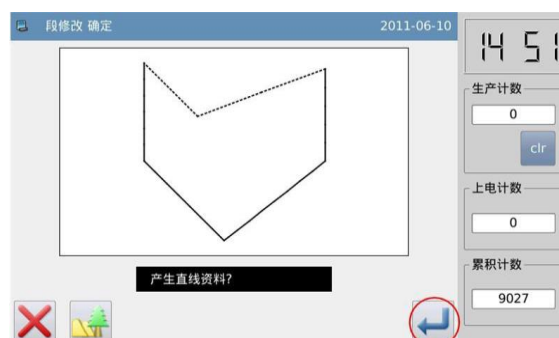
- nacisnij  i  przesun igle do B
- zatwierdz .



Uwaga: Gdy punkt końcowy zostanie potwierdzony, rama zewnętrzna automatycznie powróci do pozycji wyjściowej. Więc zwrócić uwagę na pozycję zatrzymania igły


⑤Potwierdź utworzenie nowego wzoru


- zatwierdz .



⑥ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

16、 zakoncz modyfikacje

nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

(Przycisnienie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



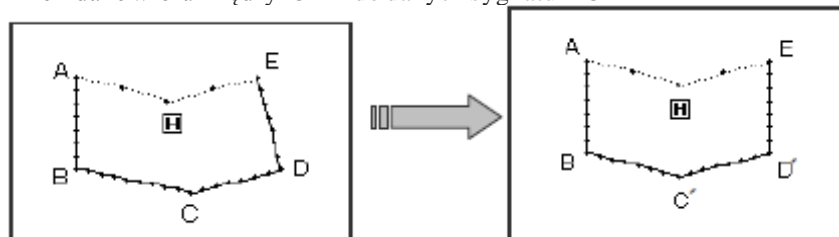
Uwaga: 1.W przypadku, gdy użytkownik wybierze łuk "Zmień działo": nowy łuk ulegnie zmianie od pierwotnego, jeśli użytkownik wprowadzi lokalizację jednego punktu w strefie spiczastym.

2.W przypadku, kiedy użytkownik wybierze linie w sekcji "zmiana": Modyfikowana linia pomiędzy zmodyfikowanych odcinków utworzą wzór linii.

3.Jeżeli sekcja modyfikacji zawiera zbiór danych z kodem, aby dane kodowe ustawione zostaną usunięte.



2.16 Zmiana (wielokątny, krętny, okrężny)

[Przykład]: Zmień dane wzoru między C i D do danych sygnatur z C 'D'





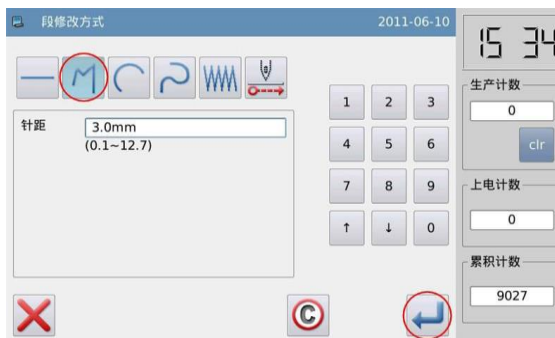
①wybierz sekcje zmian

20 tryb modyfikacji (seksja 2.2)




21 naciśnij  i .22 zatwierdź 

②wybierz metode zmian

- naciśnij .
- zatwierdź .






③wybierz punkt początkowy zmiany sekcji

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do B
- zatwierdź .



④wybierz punkt końcowy zmiany sekcji

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do E
- zatwierdź .



Uwaga: Gdy punkt końcowy zostanie potwierdzony, rama zewnętrzna automatycznie powróci do pozycji wyjściowej. Węć zwrócić uwagę na pozycje zatrzymania igły.



⑤prowadz nowa pozycje

11. Użyj klawiszy kierunkowych by ustawić igłę w punkcie C'

- zatwierdź .

⑥ **potwierdź tworzenie figury w sekcji zmian**

12. Użyj klawiszy kierunkowych by przesunąć igłę w punkt D’

- zatwierdź 
- nacisnij  znow


⑦ **zatwierdź wygenerowanie nowego wzoru**


- zatwierdź 

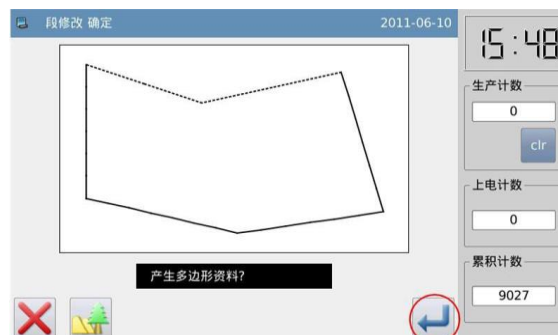


⑧ **zatwierdzenie zmodyfikowanych danych**

17、  zakończ modyfikacje

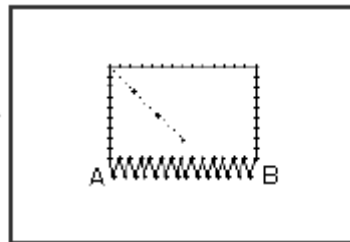
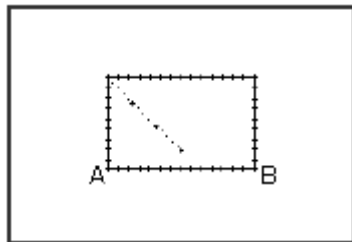
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

(Przycisnięcie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



2.17 zmiana sekcji (szycie jodelkowe)

[Przykład] W poniższym wzorze, zmienimy wartość pomiędzy A i B do szycia jodelkowego.



- ① **wyberz sekcje zmiany**
23 dostęp do trybu modyfikacji
(rozdział 2.2)

24 naciśnij i .

25 naciśnij



- ② **wyberz metode zmiany**

- naciśnij .

Ustawić szerokości odstepu ściegu, kierunek dobierany odpowiednio. Szerokość 5,0 mm, odstęp ściegu na 3,0 mm, zmiana kierunku w prawo (R).

- zatwierdź






- ③ **wyberz punkt początkowy zmiany sekcji**

- naciśnij i przesun igłę do A

- zatwierdź



④ wybierz punkt końcowy zmiany sekcji

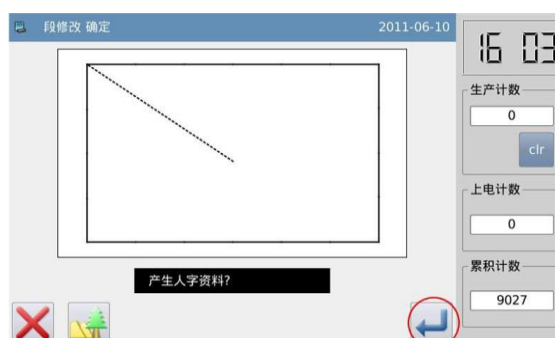
- naciśnij  i  by przesunąć igłę do B
- zatwierdź 

Uwaga: Gdy punkt końcowy zostanie potwierdzony, rama zewnętrzna automatycznie powróci do pozycji wyjściowej. Więc zwrócić uwagę na pozycje zatrzymania igły.




⑤ zatwierdź wygenerowanie nowego wzoru


zatwierdź 



⑥ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

18、 zakończ modyfikacje

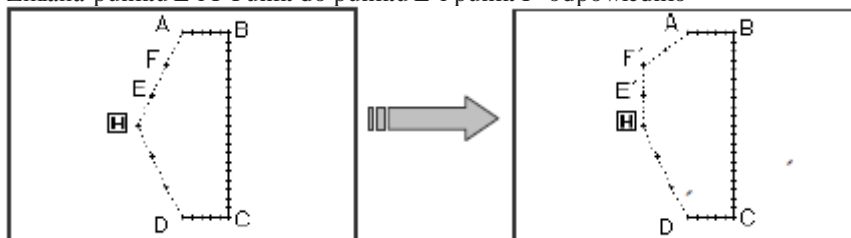
naciśnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po

zapisaniu danych. (Przycisnięcie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).





2.18 zmiana sekcji (podajnik)


[Przykład]: Zmiana punktu E i F Punkt do punktu E' i punkt F' odpowiednio





① **wybierz sekcje zmian**

26 dostęp do trybu modyfikacji
(rozdział 2.2)




27 wcisnij  i .

28 zatwierdz 




② **wybierz metode zmiany**

- nacisnij .
- zatwierdz 

③ **wybierz punkt poczatkowy zmiany sekcji**

- nacisnij  i  przesun igle do B
- zatwierdz 

④ **wybierz punkt koncowy zmiany sekcji**

- nacisnij  i  by przesunac igle do E
- zatwierdz 

Uwaga: Gdy punkt końcowy zostanie potwierdzony, rama zewnętrzna automatycznie powróci do pozycji wyjściowej. Więc zwrócić uwagę na pozycje zatrzymania igły.



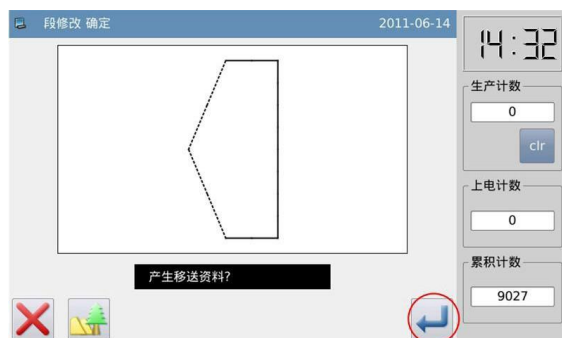
⑤ wprowadz nowa pozycje

- Użyj klawiszy kierunkowych by przesunąć igłę w punkt G
- zatwierdź
- Nacisnij znowu




⑥ Zatwierdź generowanie nowego wzoru


- zatwierdź



⑦ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

19、zakoncz modyfikacje

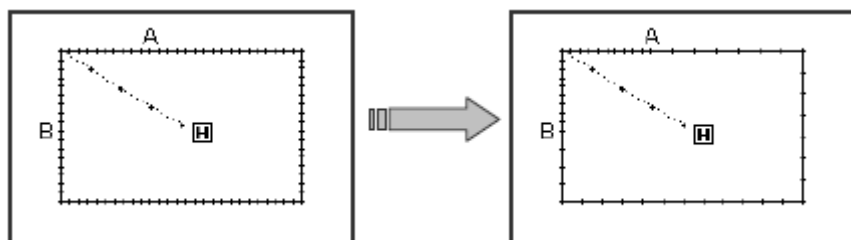
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

danych. (Przycisnienie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).






2.19 zmiana odstepu sciegu (sciegi w wyznaczonej sekcji)

[Przykład]: Zmiana odstepu ściegu od punktu A do punktu B (3.0mm→7.0mm).




① **wyberz sekcje zmian**




29. dostęp do trybu modyfikacji
(rozdział 2.2)

30. naciśnij  i naciśnij .
zatwierdź 




② **ustaw metode wprowadzania**

- naciśnij .

③ **ustaw punkt początkowy zmiany sekcji**

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do punktu A
- zatwierdź 

④ **ustaw punkt końcowy zmiany sekcji**

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do B
- zatwierdź 

Uwaga: Gdy punkt końcowy zostanie potwierdzony, rama zewnętrzna automatycznie powróci do pozycji wyjściowej. Więc zwróć uwagę na pozycje zatrzymania igły.

⑤ **ustaw odległość ściegu**


12. Ustaw odległość ściegu
klawiszami numerycznymi


13. zatwierdź 



⑥ zatwierdzenie zmodyfikowanych danych

20、 zakonczy modyfikacje

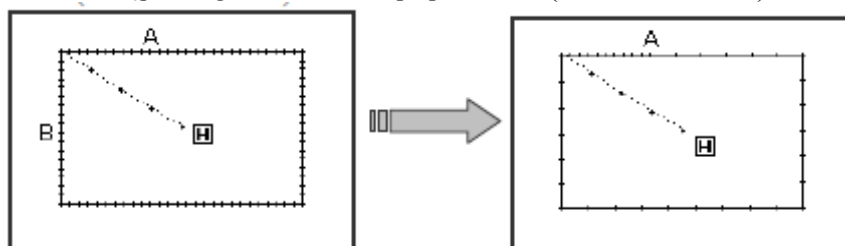
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

(Przycisnienie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).





2.20 zmiana odstepu sciegu (wszystkie sciegi zmienione po wyznaczonym punkcie)

[Przykład] Zmiana odstepu ściegu całych szwów po punkcie A (3.0mm→9.0mm)



① wybierz metode zmiany


31 dostep do trybu modyfikacji(rozdział 2.2)

32 nacisnij  i przytrzymaj 




33 zatwierdz 



② wybierz metode zmiany

- nacisnij  .

③wybierz punkt początkowy zmiany sekcji

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do punktu A
- zatwierdź 

④ustaw odległość ściegu

14. Ustaw odległość ściegu klawiszami numerycznymi


naciśnij 

⑤zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

21、zakńcz modyfikację

naciśnij 

aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

(Przycisnięcie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).





2.21 Zmiana prędkości szycia (ścieg w wyznaczonym punkcie)

[przykład]: zmien szybkość szycia pomiędzy punktem B do punktu C z punktu H do MD1.

①wybierz zmianę sekcji


34 tryb modyfikacji (dział 2.2)

35 wcisnij  i przytrzymaj .

36 zatwierdź 






②wybierz metodę zmiany

- naciśnij .






③ wybierz punkt początkowy zmiany sekcji

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do punktu B
- zatwierdź 



④ wybierz punkt końcowy zmiany sekcji

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do punktu C
- naciśnij 

⑤ ustawianie predkosci


15. Ustaw predkosc


zatwierdź 



⑥ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

22、 zakończ modyfikacje

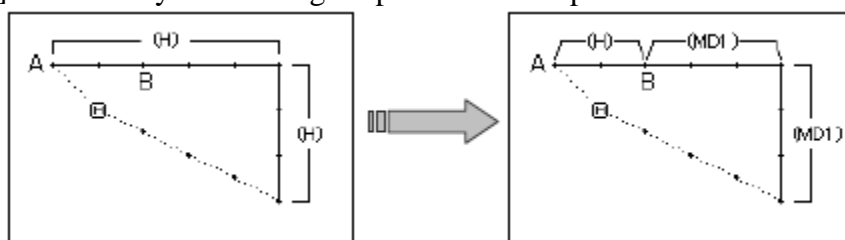
naciśnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

danych. (Przycisnięcie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).




2.22 Zmiana szybkości szycia (wszystkie ścięgi po wyznaczonej pozycji)


[Przykład]: zmiana szybkości ścięgu z punktu B do H przez MD1.



①wybierz sekcje zmiany

37 dostep do trybu
modyfikacji(odnies sie do 2.2)

38 nacisnij  .

39 zatwierdz 



2) wybierz metode zmian

- nacisnij **H/L** i **ALL**.



3) wyierz punkt poczatkowy zmiany sekcji

- nacisnij **▲** i **▼** by przesunac igle do punktu B
- zatwierdz **↩**

4) ustawianie predkosci

16. Ustaw predkosc

17. zatwierdz **↩**



5) zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

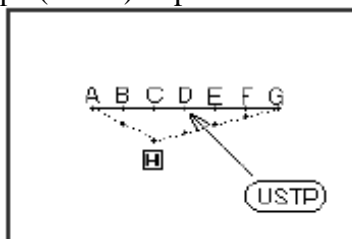
23、zakonczy modyfikacje

nacisnij **TOP** aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po

zapisaniu danych. (Przycisnienie **↩** wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).

2.23 zmiana kodu(wprowadzanie kodu)

[przykład]wprowadz“Up Stop”(USTP) w punkcie D.



①wybor zmiany sekcji




40 dostęp do trybu
modyfikacji(odnies się do sekcji
2.2)

41 naciśnij  i .

42 zatwierdz 




②wybierz pozycje wprowadzanego kodu

- nacisnij  i  bu przesunac igle do punktu D
- zatwierdz 



③wybierz kod wprowadzania

18. nacisnij  。

19. zatwierdz 




④zatwierdz wprowadzanie


20. zatwierdz  .



⑤zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

24、 zakoncz modyfikacje

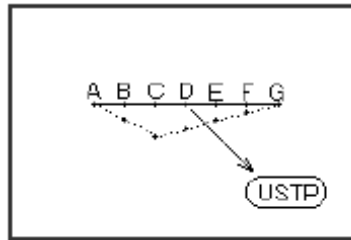
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

(Przycisnienie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).





2.24 Zmiana kodu (usuwanie kodu)

[przykład]: usun kod“Up Stop” (USTP) w punkcie D.



① Zmiana sekcji




43 dostęp do trybu modyfikacji (sekcja 2.2)

44 wcisnij  i przytrzymaj .

45 zatwierdz .




② wyierz pozycje usuwanego kodu

- nacisnij  i  by przesunac igle do punktu D.
- zatwierdz .



③ potwierdź usuniecie

21. zatwierdz .



④ zatwierdzenie zmodyfikowanych danych

25、zakoncz modyfikacje



nacisnij aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

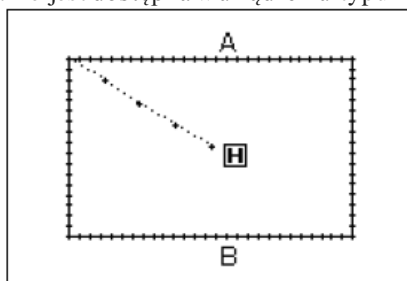
danych. (Przycisnienie ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



2.25 zmiana grubosci szytego materialu

[Przykład]: Do szycia z punktu A do punktu B, średnio stopka jest podniesiona do 1,6 mm. (Grubość materiału do szycia, jest ustawiona na 3,0 mm do wzoru

) [Uwaga] Funkcja ta nie jest dostępna w urządzeniu typu E



① wybierz-zmien srednia wysokosc docisku

46 dostęp do trybu modyfikacji(odnies się do dzialu 2.2)

47 ►nacisnij

► zatwierdz



②staw punkt poczatku zmian

►Uzyj &

aby przesunąć igłę do punktu A (pozycji startowej na zmiany)

► zatwierdz





③ Ilość podniesien

► Użyj klawisza kierunkowego by ustawić grubość tkaniny na 1.6

► zatwierdz 





④ Skończ zmianę w punkcie A

► nacisnij  i .

► zatwierdz 



⑤ Ustaw punkt końcowy zmiany danych

► Użyj  &  aby przesunąć igłę do punktu B (pozycji startowej na zmiany)

► zatwierdz .



⑥ Ustawianie ilości podniesien


► Za pomocą klawiszy kierunkowych, ustaw "Grubość Tkaniny" ustawiony na -1.6


► zatwierdz 



7. Zakończenie modyfikacji

zmodyfikowanych danych na B
26、zakoncz modyfikacje

nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

(Przycisnienie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



8. Standardowy interfejs

► Wysokość pośredniego dociskacza ulega zmianie. (Za pomocą klawiszy krok po przeprowadzeniu do przetestowania działania pośredniego dociskarki).

