

JACK

China No.1

Impall®

INSTRUKCJA OBSŁUGI JK-T2210 JK-T1310



Upoważniony przedstawiciel:

Impall Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp.K.

91-341 Łódź, ul.Pojezierska 95 tel. 042 640 30 13

Producent:

New Jack Sewing Machine Co. , Ltd.

15 Rd Airport South, Jiaojang 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 ściągami 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, recycling i inne formy odzysku zużytych urządzeń elektrycznych i elektronicznych, a więc ograniczać zły 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 głowicy, 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 wyjściowego
 - 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 zakończenie 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, krętny, okrężny)
 - 2.17 Zmiana (jodełka)
 - 2.18 Zmiana (podawanie)
 - 2.19 Zmiana odległości ściegu (ścieg w wyznaczonym punkcie)
 - 2.20 Zmiana odległości ściegu (wszystkie sciegi po wyznaczonym punkcie)
 - 2.21 Zmiana prędkości szycia (ścieg w wyznaczonym punkcie)
 - 2.22 Zmiana prędkości szycia (Wszystkie sciegi po wyznaczonym punkcie)
 - 2.23 Zmiana kodu (dodawanie kodu)
 - 2.24 Zmiana kodu (Usuwanie kodu)
 - 2.25 Zmiana grubości szytego materiału
- 3 Przenoszenie danych

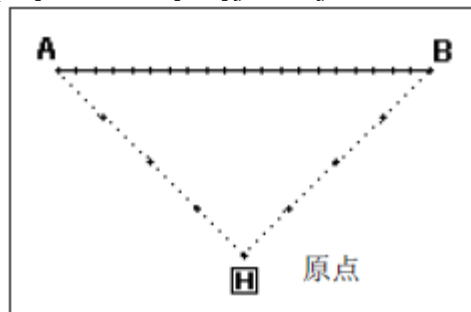
- 3.1 Główne funkcje transferu wzorów
- 3.2 Uzyskiwanie dostępu do przenoszenia
- 3.3 Zakończenie przenoszenia
- 3.4 Potwierdzenie zmodyfikowanego wzoru
- 3.5 Korekta oryginału
- 3.6 Odwracanie ściegu szycia (odwracanie ściegu z tyłu na przód i w tył)
- 3.7 Odwracanie ściegu szycia (wsteczny ścieg wielokrotny)
- 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

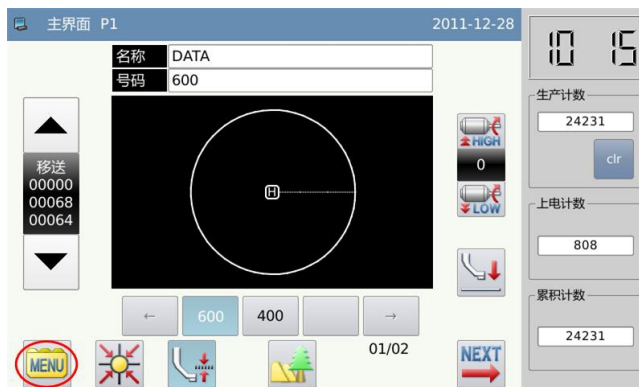
Tutaj pokażemy jak wprowadzać procedury sporządzania wzoru na materiale i przesunięcie interfejsów. Użyjemy przykładu żeby wyjaśnić jak zrobić wzór na poniższym rysunku.

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



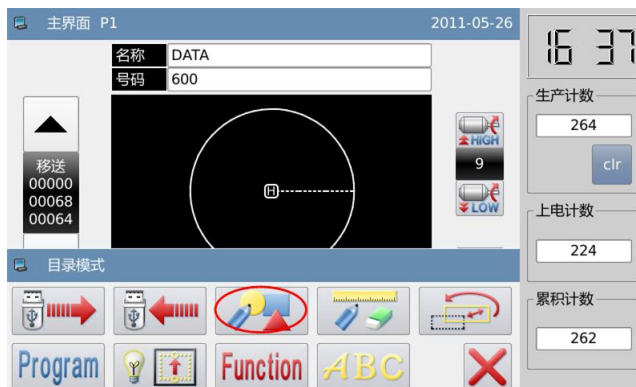
1、Rozpoczynamy pracę od głównego interfejsu.

Naciśnij  na głównej stronie.



2、Otwórz Interfejs wieloskładnikowego 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, nacisnij  by kontynuować.

② Wybór 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.

③ Ustawianie szybkości



④ Ustawianie przerwy ściegu

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

⑤ Potwierdzenie 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 nacisnie przycisk kierunkowy, przemieszczenie X/Y na ekranie się zmieni)

Kiedy ikona osiągnie swój cel ,

użytkownik musi nacisnąć  by zatwierdzić . (Operacja FEED zakończona)

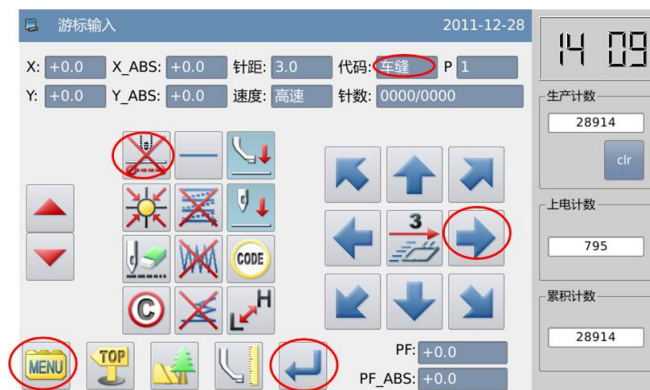
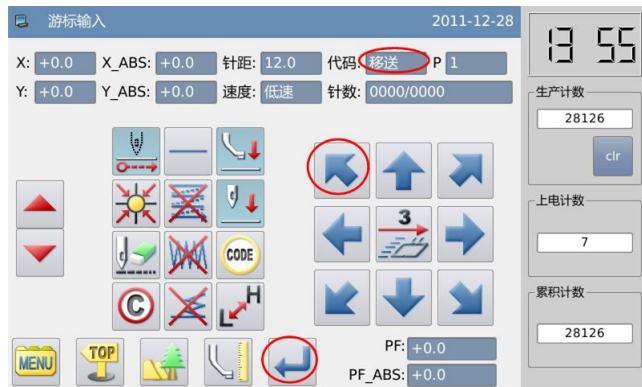
[Uwaga] Tylko wtedy gdy igła jest na końcu wzoru, użytkownik może wprowadzić nowy wzor. W związku z tym, po zakończeniu etapu przemieszczania, jeśli igła jest na końcu wzorca, klawisz kierunkowy zostanie zablokowany. Tylko wtedy, gdy użytkownik posługuje się zintensyfikowanym ruchem i będzie mógł przenieść igłę na koniec wzoru , wtedy będzie możliwe wprowadzenie nowego wzoru.

Wciśnij  by przełączyć się do SZYCIA. Po

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

osiągnie cel, nacisnij  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.

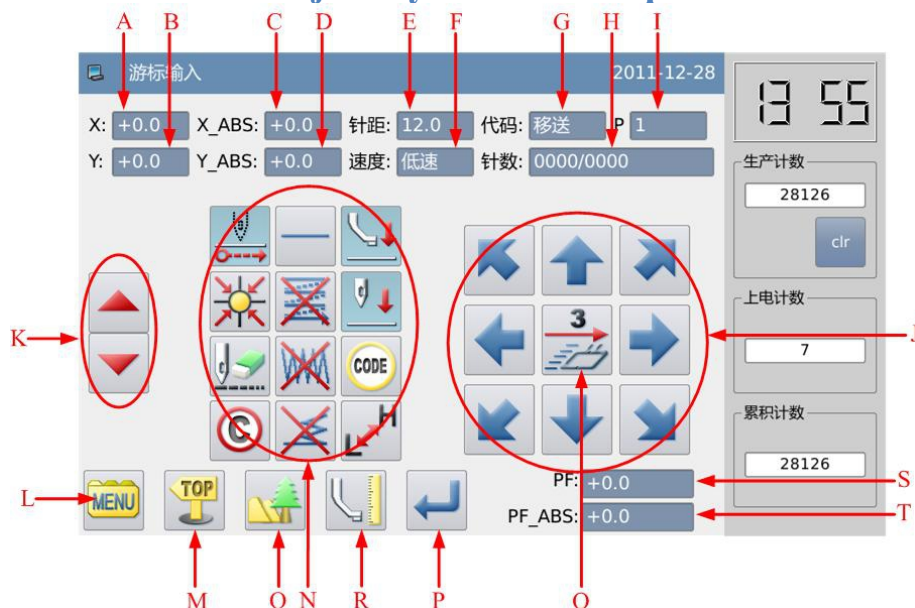
(Wybieramy jako “Save as New File”).



8、Powrót na główną strone

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

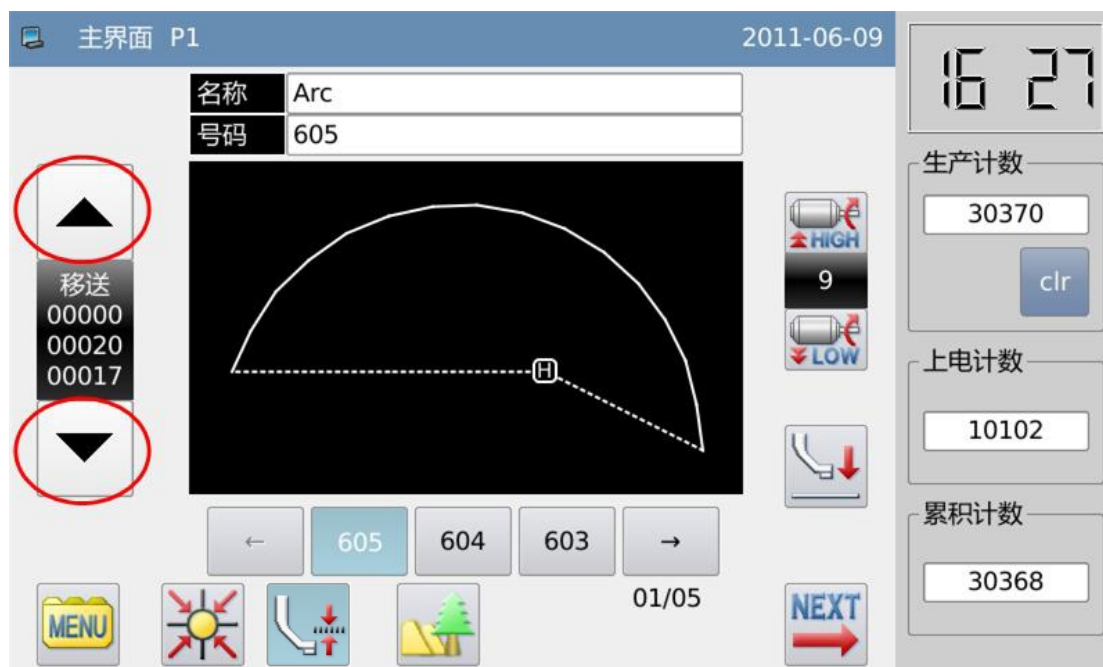
1.2 Dodatkowe informacje dotyczące ikon wprowadzania



Lista Funkcji:

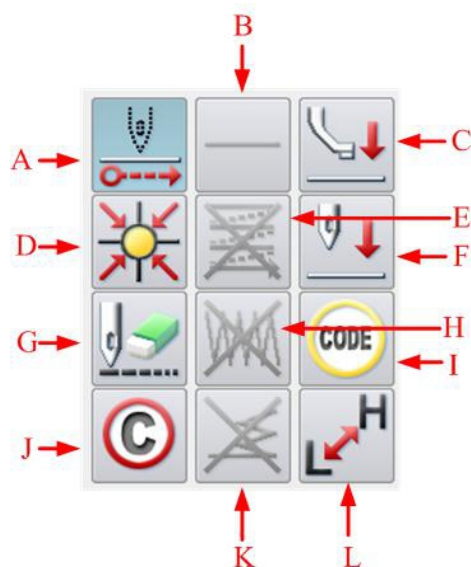
No	Funkcja	Opis
A	Y	X wartość powiązanych współrzędnych w bieżącym przemieszczaniu się
B	X	Y wartość powiązanych współrzędnych w bieżącym przemieszczaniu się
C	X skonczone Coordinate	bieżąca X współrzędna
D	Y pełna Coordinate	bieżąca Y współrzędna
E	Odtepy sciegu	Pokazuje odstepy sciegu [uwaga] odstep 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

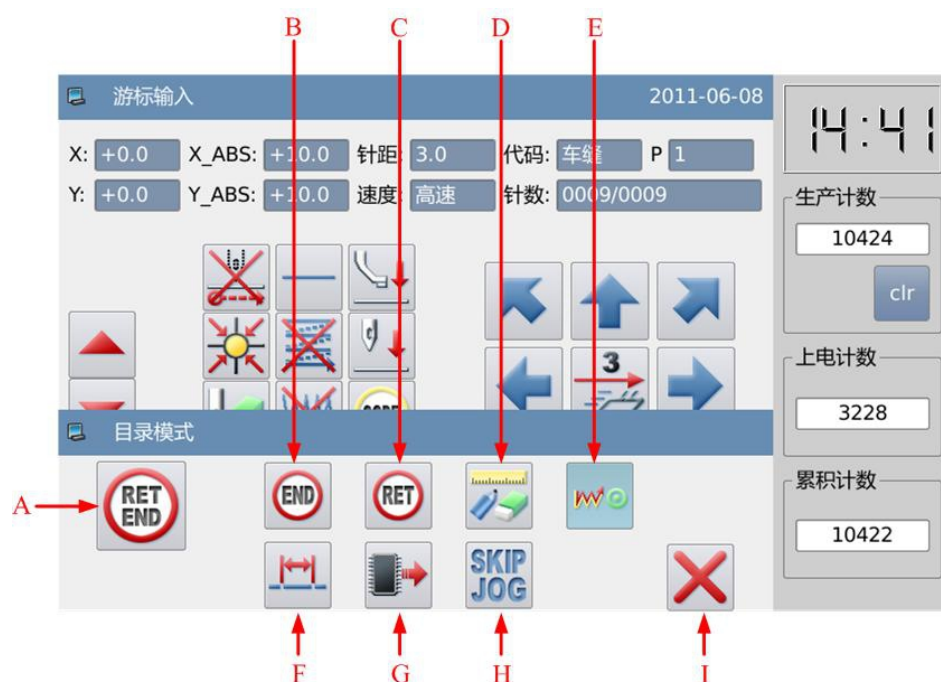


Lista funkcji

No.	Funkcja	Opis
A	Feed Key	Ustawienie taśmy podajnika materiału  : włączone  : wyłączzone
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.

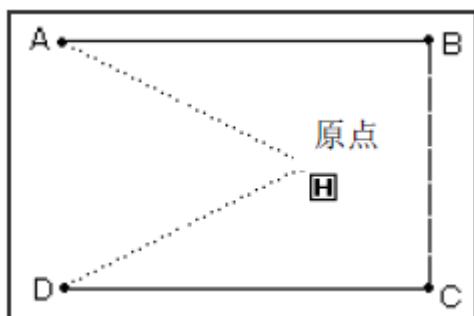
Circle Input		Wejście trzypunktowe. Szycie koła między aktualna pozycja a dwoma innymi wejściami.
Curve Input		Szycie krete połączone między aktualna pozycja a innymi wejściami. (uwaga) możliwe 2000
Polygon Input		Szycie liniowe połączone między aktualna pozycja a innymi wejściami (uwaga) możliwe 2000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

1.3.1 Wejście liniowe

Punkty pracy:

- wybierz 
- 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

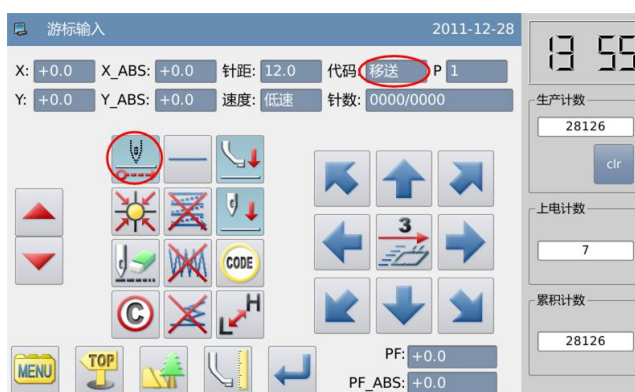
① naciśnij  potem  by mieć dostęp do Trybu Wprowadzania. Po wybraniu formy system pokaze ikone wejścia (procedura 1.1)

② Sprawdź czy zakodowany jest "Podajnik „. Jeśli nie ,to wcisnij



tzeby wrocic do kodu Podajnika

③ Użyj przycisku kierunkowego żeby poruszyc punkt A pod igłą.



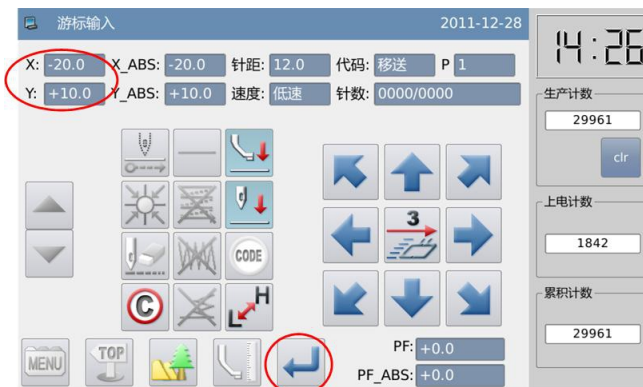
2、Ustaw podajnik w punkcie A

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

[przykład] X: -20.0, Y: +10.0

② naciśnij  by stworzyć dane podajnika w punkcie A

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

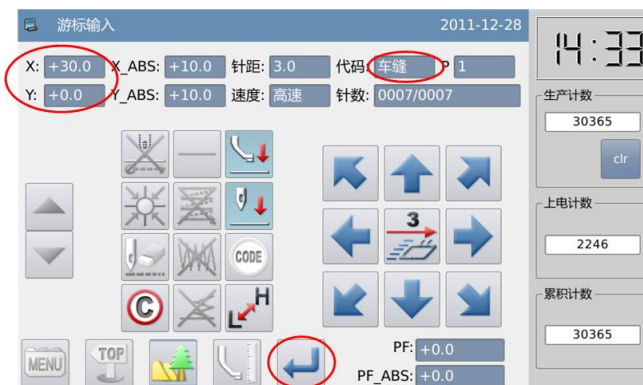


3、Wejście szycia w punkcie B

① Kod zmienia na szycie automatyczne

②. Użyj przycisku kierunkowego do poruszania punktem B pod igłą

③ naciśnij  by stworzyć szycie liniowe do punktu B



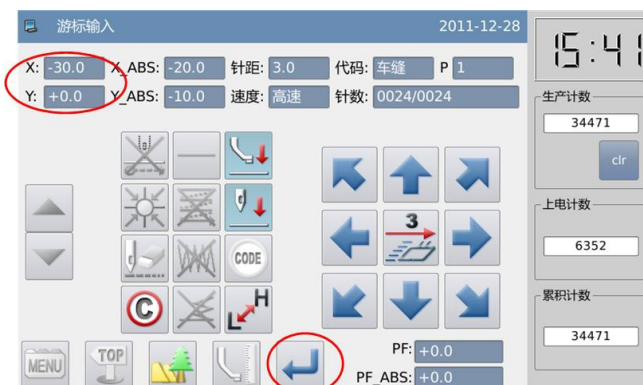
4、Wprowadzanie szycia z punktu C do D

① Użyj przycisku kierunkowego by przesunąć punkt C pod igłą.

② naciśnij  by stworzyć szycie liniowe do punktu C

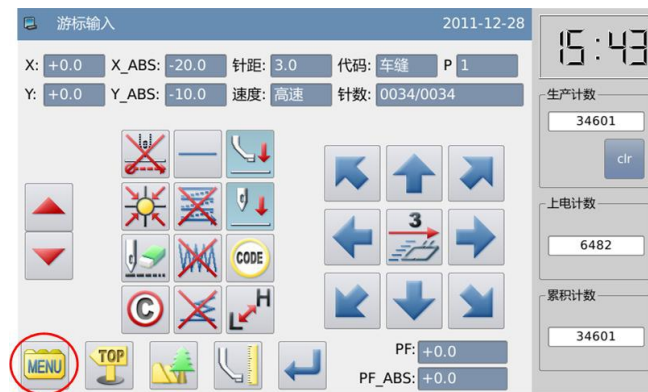
③ Użyj przycisku kierunkowego by przesunąć punkt D pod igłą.

④ naciśnij  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

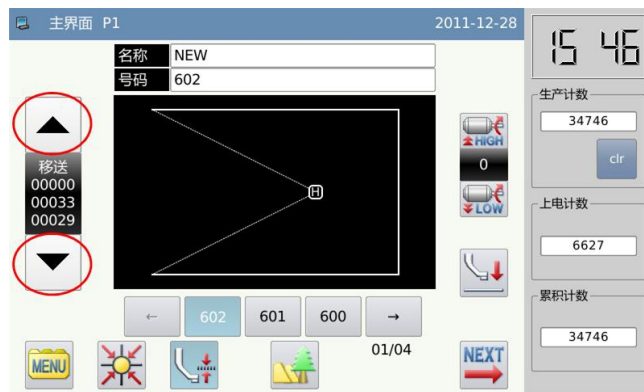
① Po wyborze metody zapisu nacisnij .

② Wroc do głównego menu.



8、Sprawdzenie wzoru

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

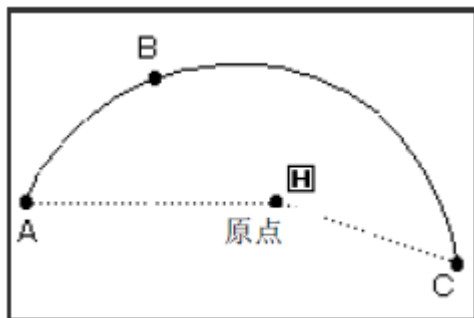


② W razie wprowadzenia zmian wejdź w “zmiana wzoru” “Modification of Pattern File Data”.

1.3.2 Wprowadzanie łuku

Instrukcja obsługi:

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



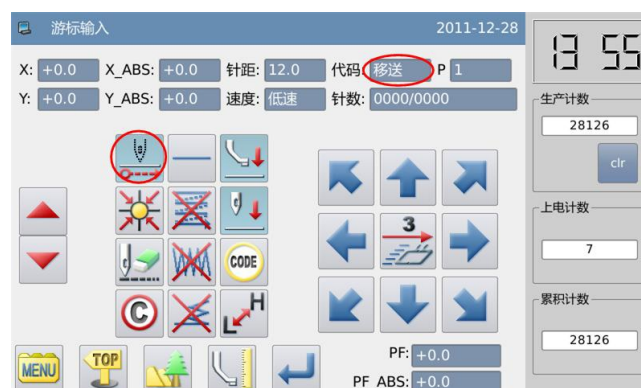
Instrukcja obsługi:

1、Wprowadzanie danych podajnika do punktu A

① naciśnij  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.

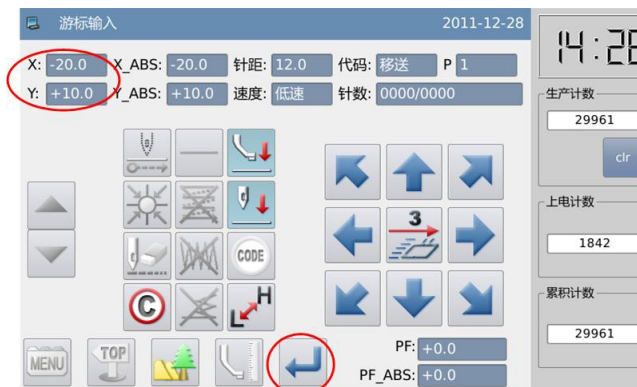
③ Użyj klawisza kierunkowego by poruszać punktem A pod igłą.



2、Ustawienie podajnika w punkcie A

① Sprawdź ilość przemieszczania

② naciśnij  by stworzyć dane podajnika do punktu A



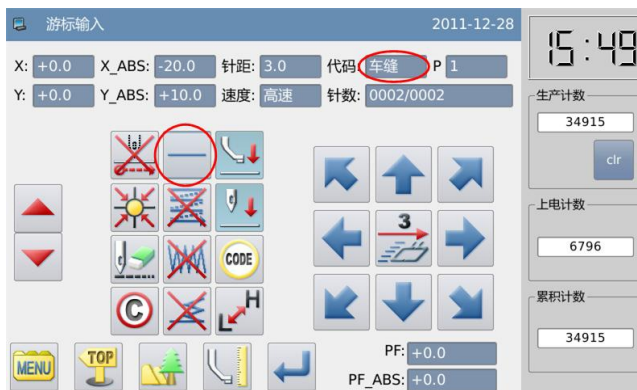
3、Zmiana metody wprowadzania

① Wyczyść ilość przemieszczania

② wraca szycie automatyczne.

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

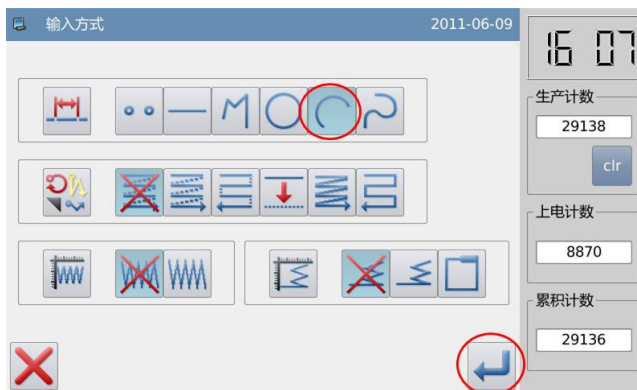
naciśnij  aby wyświetlić ustawienia metody wprowadzania (rodzaj aktualnego szycia będzie wyświetlany na przycisku)



4、Ustawienie wejścia szycia łukowego

① naciśnij  następnie  by zatwierdzić

② Ekran powroci do ikon wprowadzania



5、Szycie z punktu B do C

① Użyj klawisza kierunkowego by ustawić punkt B pod igłą.

② sprawdź ilość przesunięć

③ naciśnij  by zatwierdzić punkt B

④ Użyj klawisza kierunkowego by poruszyć punkt C pod igłą

⑤ naciśnij  by zatwierdzić łuk



6、tworzenie danych wejścia Łukowego

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

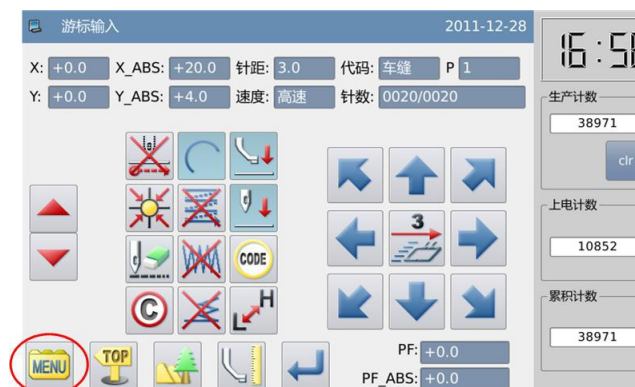
② naciśnij  by wrócić do wprowadzania punktu C

③ naciśnij  by stworzyć dane wprowadzania łuku



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

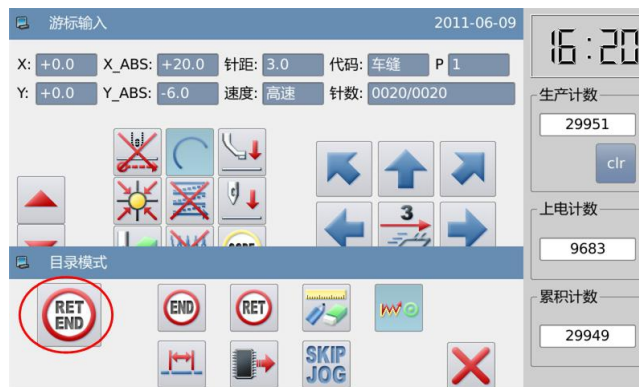
Wcisnij .



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

① Wcisnij  by stworzyć dane powrotu do oryginału.

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



9、Zapis wzoru

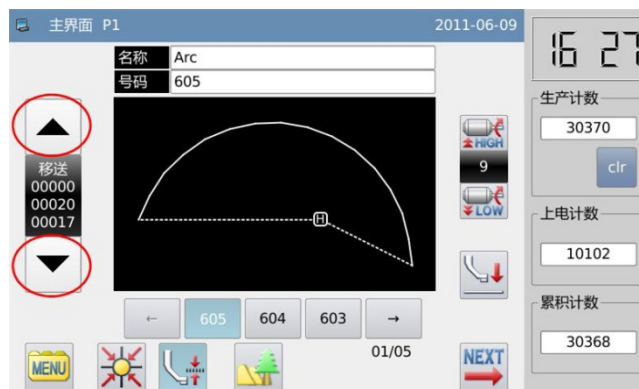
① Po wyborze metody zapisu wciskamy .

② powrot do glownego menu.



10、Sprawdzanie danych wzoru

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



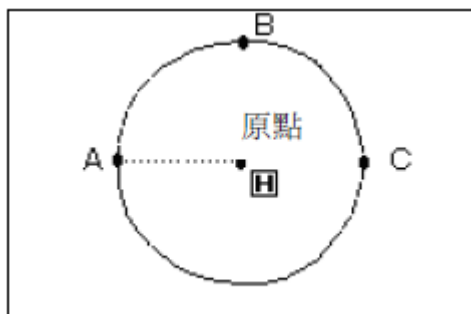
1.3.3 Wejście okrezne

Punkty działań:

- wybierz 

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

[przykład]: jak zrobić wzor



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

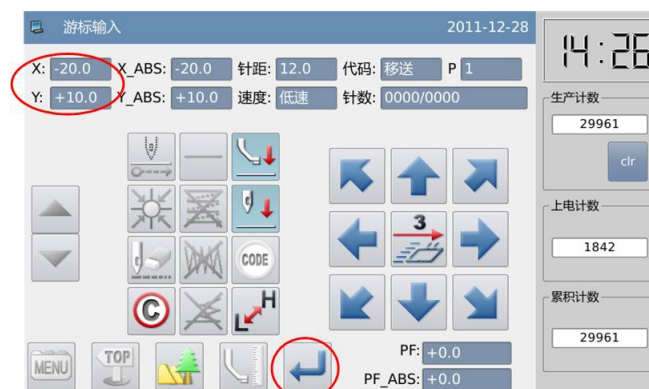
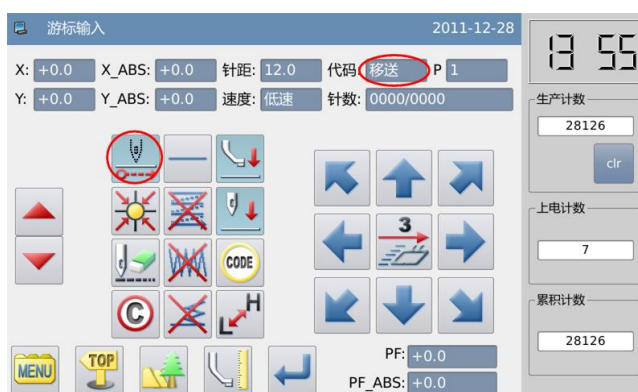
② Sprawdź czy jest zakodowany “transport” jeśli nie, to kliknij  by wrócić do podajnika.

③ Użyj klawisza kierunkowego by poruszać punktem A pod igłą.

2、Ustawienie podajnika w punkcie A

① Sprawdź ilość przemieszczania

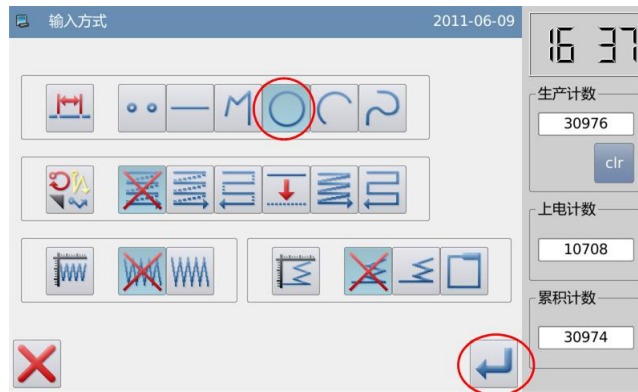
② naciśnij  by stworzyć dane podajnika do punktu A



3、Wprowadz okrag

① naciśnij  następnie  by zatwierdzić

② ekran powróci do ikon wprowadzania



4、Szycie przez punkt B do C

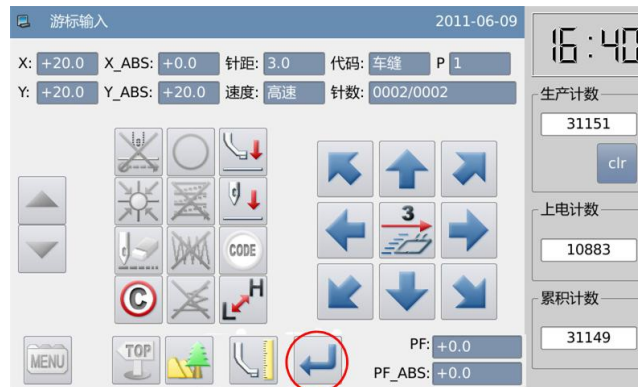
① Użyj klawisza kierunkowego by ustawić punkt B pod igłą.

② sprawdź ilość przesunień

③ naciśnij  by zatwierdzić punkt B

④ Użyj klawisza kierunkowego by poruszyć punkt C pod igłą

⑤ naciśnij  by zatwierdzić koło



5、tworzenie danych wejścia okregu

① Podpowiedź : tworzenie danych luku “ zostanie wyświetlona na ekranie.

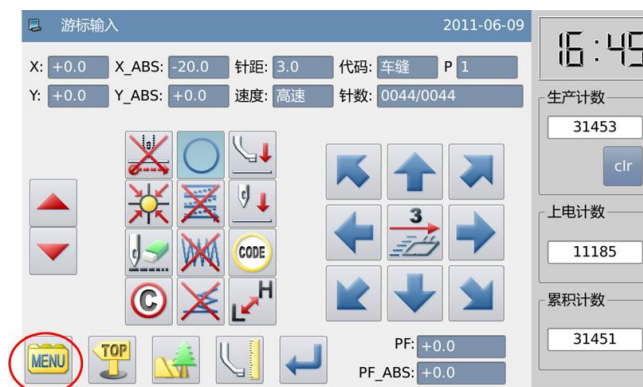
② naciśnij  by wrócić do wprowadzania punktu C

③ naciśnij  by stworzyć 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 .

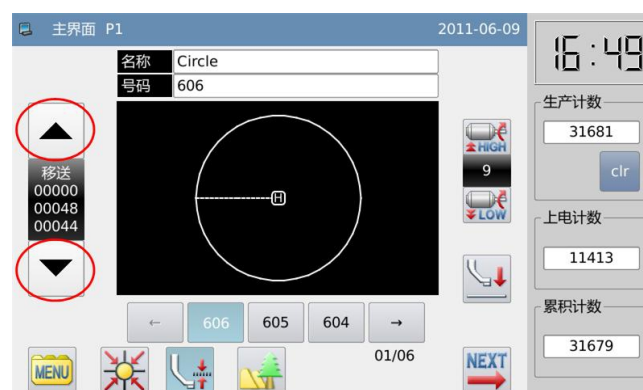
② powrot do głównego menu.



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”.

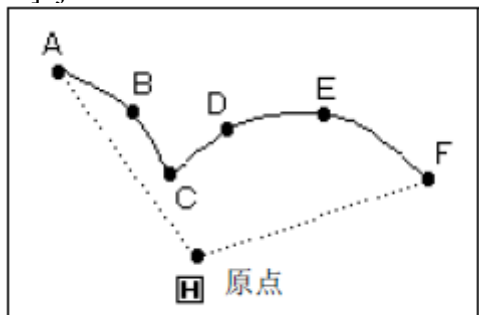


1.3.4 wejście kręte

Punkty działan:

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

[przykład]: jak zrobić wzor.



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

Instrukcja obsługi:

1、Wprowadzanie danych podajnika do punktu A

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

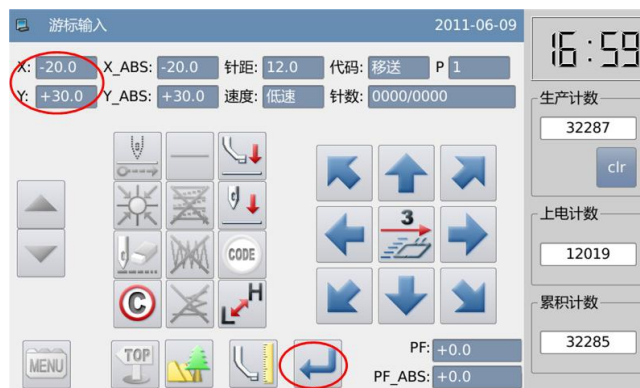
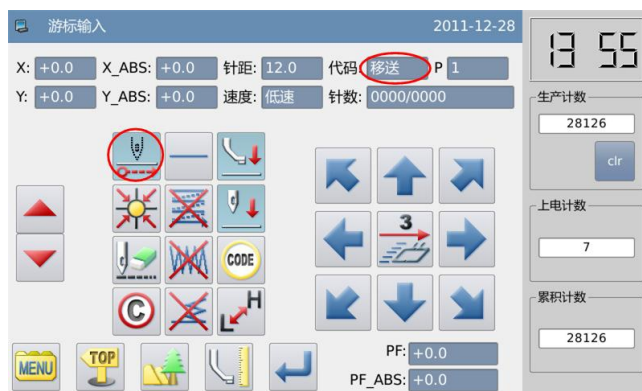
② Sprawdź czy jest zakodowany "transport" jeśli nie, to kliknij  by wrócić do podajnika.

③ Użyj klawisza kierunkowego by poruszać punktem A pod igłą.

2、Ustawienie podajnika w punkcie A

① Sprawdź ilość przemieszczania

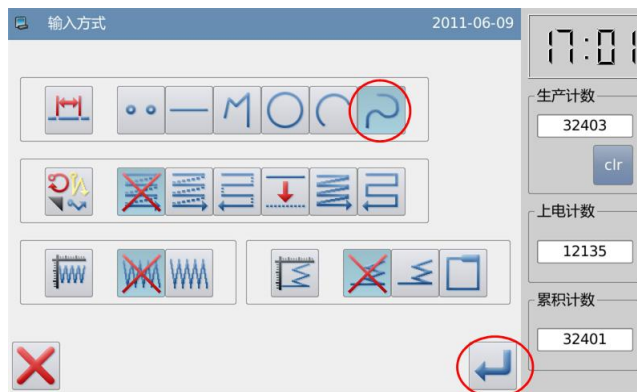
② naciśnij  by stworzyć dane podajnika do punktu A



3、ustaw jako krete wejście

① naciśnij  następnie  by zatwierdzić

② ekran powroci do ikon wprowadzania



4、Ustawianie punktu B

① Użyj klawisza kierunkowego by ustawić punkt B pod igłą

② naciśnij  by zatwierdzić punkt B

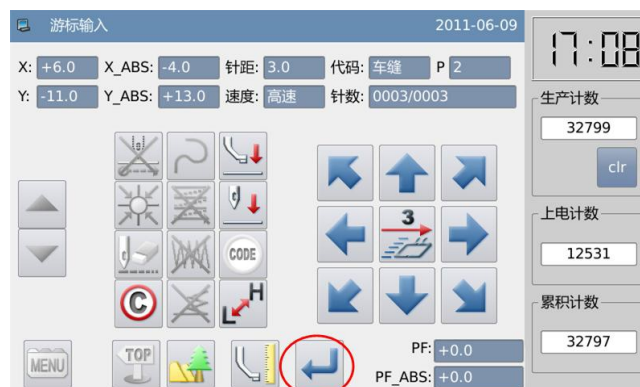


5、Ustawianie Punktu C

① Użyj klawisza kierunkowego by ustawić punkt C pod igłą.

② naciśnij  zatwierdź punkt C

③ naciśnij  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 podzielenia w tej pozycji.



7、Ustaw punkt D,E,F i wejscie krzywej

- ① wroc do menu glownego
- ② Uzyj klawisz akierunkowego by poruszyc punkt D pod igle.
- ③ wcisnij  by zatwierdzic punkt D
- ④ Uzyj klawisz akierunkowego by poruszyc punkt E pod igle
- ⑤ wcisnij  by zatwierdzic punkt E
- ⑥ Uzyj klawisz akierunkowego by poruszyc punkt F pod igle
- ⑦ wcisnij  by zatwierdzic punkt F
- ⑧ Po zatwierdzeniu wszystkich pozycji wcisnij .

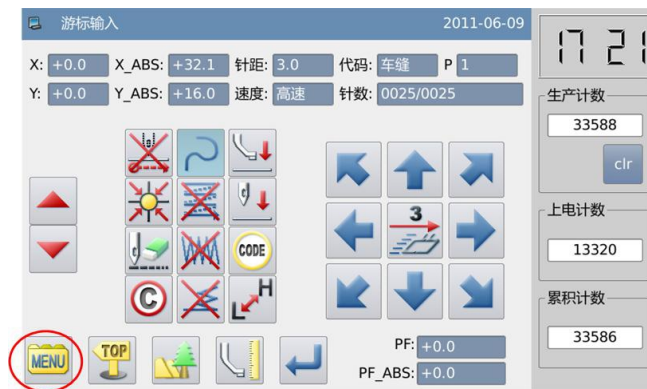
7. tworzenie danych wejścia krzywej

- ① Podpowiedz : tworzenie danych krzywej “ zostanie wyswietlona na ekranie.
- ② nacisnij  by wrocic do wprowadzania punktu C
- ③ nacisnij  by stworzyc dane wprowadzania krzywej



7、Tworzenie danych koncowych Krzywej

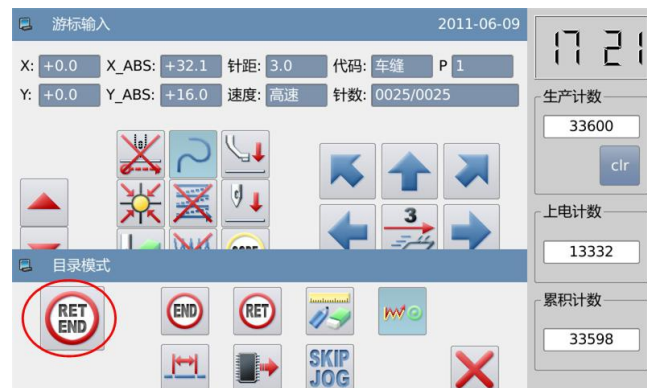
wcisnij .



10 Wprowadzanie danych do powrotu do oryginału I zakończenie akcji.

① Wcisnij  by stworzyc dane powrotu do oryginału.

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



11、Zapis wzoru

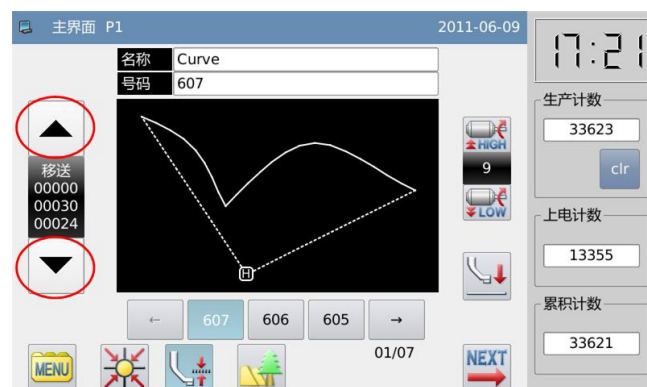
① Po wyborze metody zapisu wciskamy .

② powrot do glownego menu.



12、Sprawdzanie danych wzoru

① Sprawdź dane wozu. Użyj   by sprawdzic akcje wzoru (jesli wciaz wprowadzasz dane ale kliknales “enter” to mozesz wykonac probe wzoru) ② W celu modyfikacji odnies sie do “modyfikacje danych wzoru”.

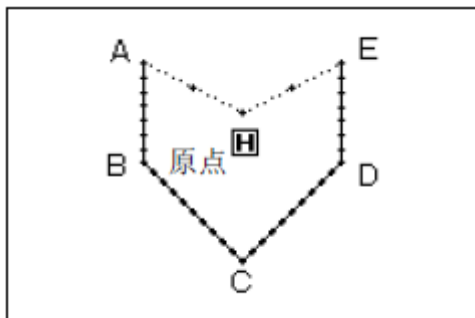


[uwaga]. W edycji swobody krzywej, w celu zapewnienia dokładności krzywej, użytkownik powinien mieć jak najwięcej wejsc punktów w okolicy z dużą szybkością krzywej.

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

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

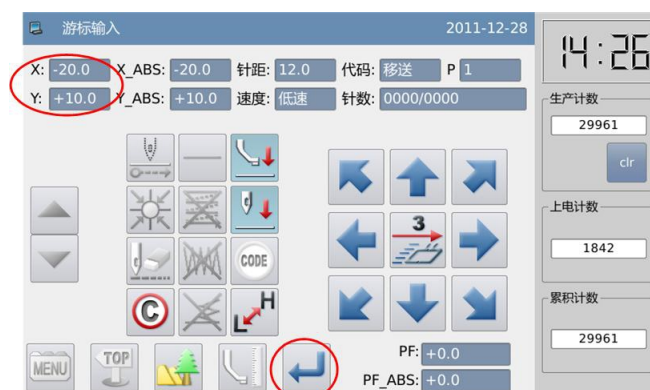
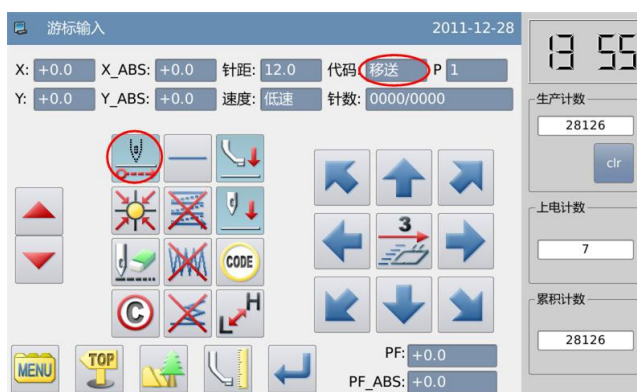
② Sprawdź czy jest zakodowany "transport" jeśli nie, to kliknij by wrócić do podajnika.

③ Użyj klawisza kierunkowego by poruszać punktem A pod igłą.

2、Ustawienie podajnika w punkcie A

① Sprawdź ilość przemieszczania

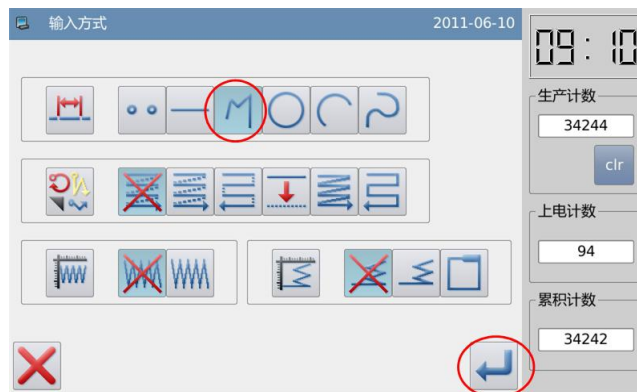
② naciśnij by stworzyć dane podajnika do punktu A



3、ustawianie jako wejście wielokątne

① naciśnij  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

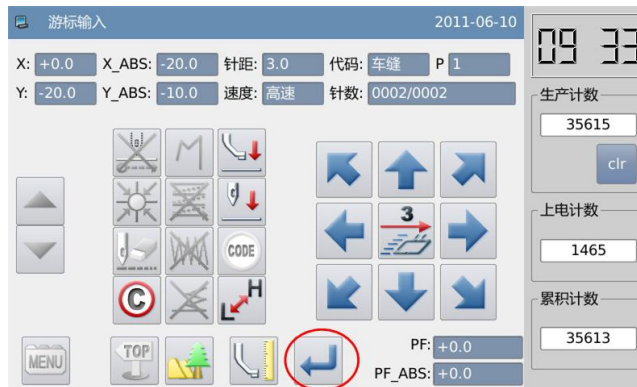
④ Użyj klawisza akierunkowego by poruszyć punkt C pod igłę

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 .



⑨ Kiedy wszystkie punkty sa
ustalone wcisnij by zaakceptowac



5、tworzenie danych wejścia wielokątnego

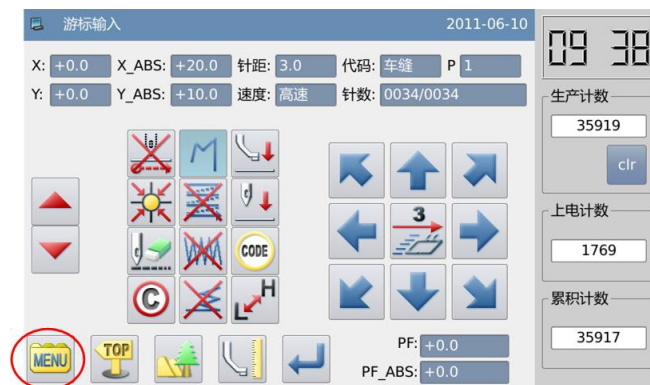
①Podpowiedz : tworzenie danych wielokątnych “ zostanie wyświetlona na ekranie.

② naciśnij  by wrócić do wprowadzania punktu B

③ naciśnij  by stworzyć dane wprowadzania wielokątnego



6、tworzenie danych końcowych wejścia naciśnij .



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

① Wcisnij by stworzyc dane powrotu do oryginału .

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



8. Zapis wzoru

① Po wyborze metody zapisu wciskamy .

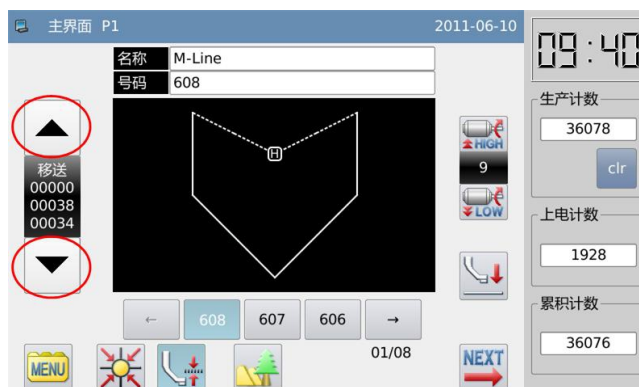
② powrot do glownego menu.



9. Sprawdzenie wzoru

① Sprawdzenie wzoru. Mozemy użyć   zeby sprawdzic dzialanie wzoru.(jesli wciaz wprowadzasz dane wzoru ale jest wcisniete „zatwierdzenie” to mozesz sprawdzic wzor)

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

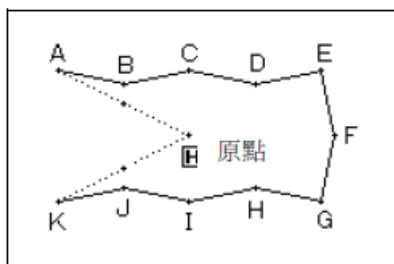


1.3.6 Wejscie punktowego szycia

Punkty dzialan:

- wybierz 
- wejscie jednego sciagu w punkcie , odstep sciagu powinien miec sie w granicach 12.7mm.

[NP]: jak zrobic ten wzor



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.

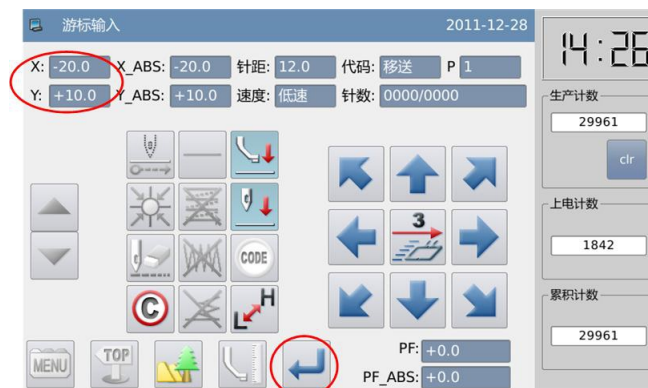
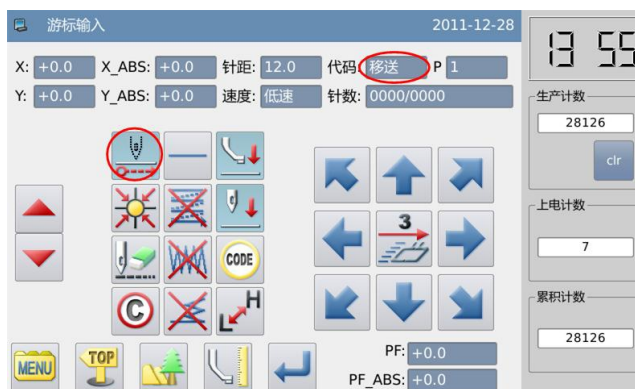
2、Ustawienie wprowadzania w punkt A

① Sprawdź przemieszczaną ilość

② Naciśnij  aby stworzyć podawanie do punktu A.

③ Kod powróci do szycia automatycznego. Ustaw tryb szycia

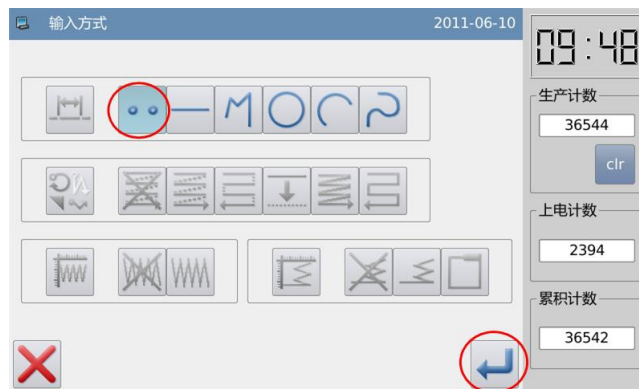
- • "Point Sewing Input"



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.

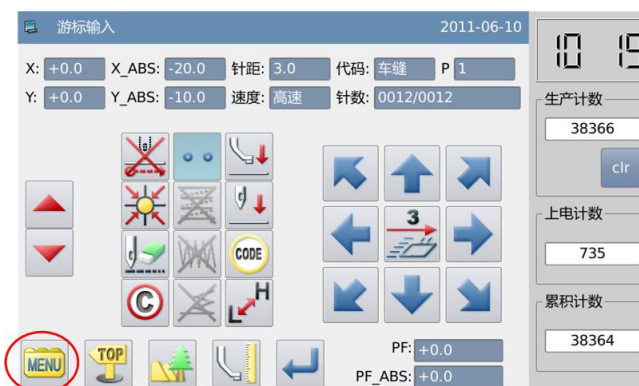
④ Naciśnij  aby potwierdzić punkt C

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 “nacisnij klucz do powrotu do oryginału” potem wciskamy .



7. Zapis wzoru

① Po wyborze metody zapisu wciskamy .

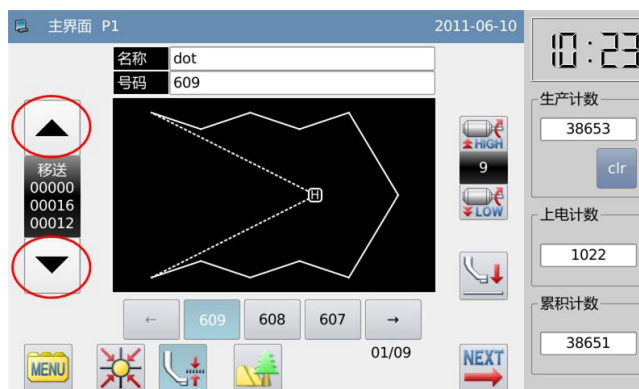
② powrot do glownego menu.



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)

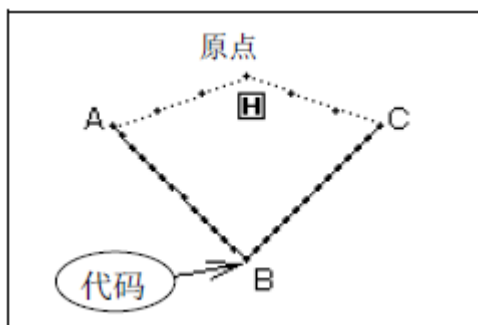
② W razie wprowadzenia zmian wejdź w “zmiana wzoru” “Modification of Pattern File Data”.



1.3.7 Wejście ustawiania funkcji

Punkty działań:

- 2 wybierz 
- 3 Proszę sprawdzić listę funkcji i wybierz w nim funkcje do wprowadzania
[Przykład] Jak zrobić wzór na poniżej: Dokonać liniowy szczie 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.

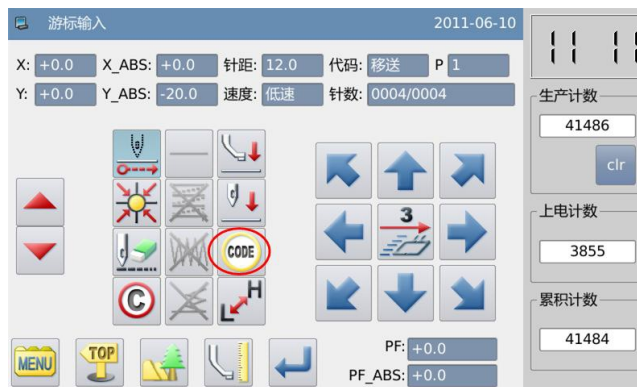
Instrukcja obsługi:

- 1 Wprowadz szczie normalne z punktu A do B

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

2, Dodaj kod ustawienia

danych (Up) wcisnij 



- ① wcisnij 
- ② wcisnij  by zatwierdzic
- ③ ekran powraca do menu glownego



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 powrot do oryginału

Wprowadz dane koncowe I wroc do oryginału. Zakoncz..

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 by zatwierdzić.



1.4 Wprowadzanie aplikacji

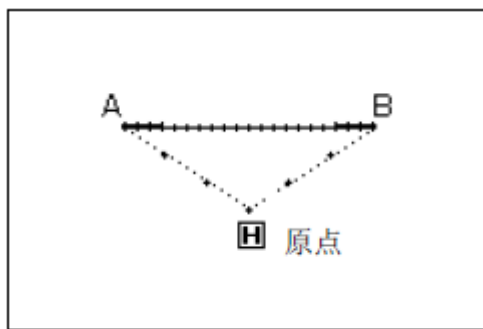
System może wykonać szycie odwrotne ściegu, multi-szycie, off-side do szycia i szycia w jodelkę, łączy te metody wprowadzania z podstawowymi wzorami wejściowych i zrobić prosty wzór figur.

Funkcja	Wzor
Scieg odrocony	 : szycie sciegu odwroconego  : wielokrotny scieg odrocony
Multi-szycie	 : wspolbiezne multi szycie (rodzaj podawania)  : wspolbiezne 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 mogą być stosowane we wprowadzeniu punktu Szycia

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

[Przykład] Jak zrobić poniższy wzór: 3 n-kształt odwrócone szwy powinny być dodawane przed i po wprowadzeniu szycia liniowego



Instrukcja obsługi:

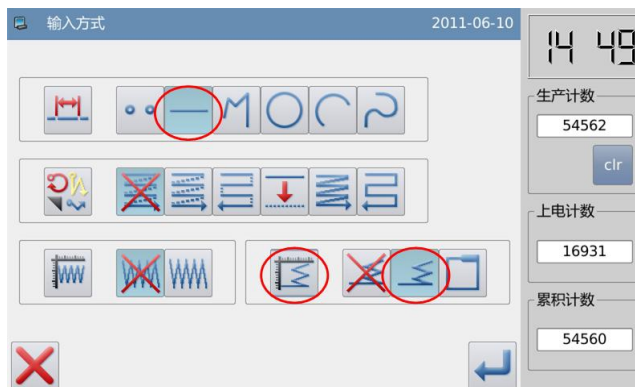
● Wprowadzanie metody szycia

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

② naciśnij .

③ naciśnij .

④ naciśnij .



9、Ustawienia szczegółowe szycia odwrotnego

10、 Ustaw szczegóły.

Wybierz  (szycie odwrotne)

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

numer 3. naciśnij  (N-kształt) I kliknij zakończenie ściegu odwrotnego z numerem 3

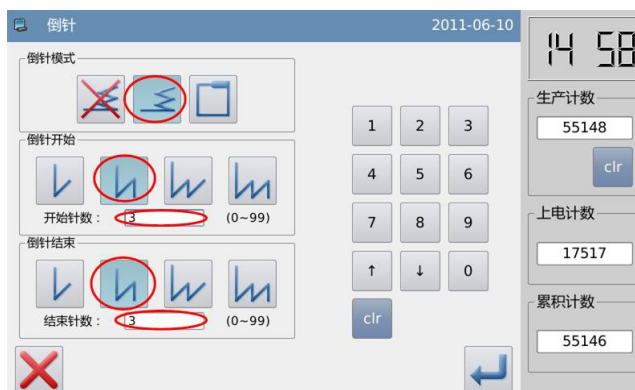
 by zatwierdzić ustawienie

12、 ekran powroci do menu głównego .

⑤ naciśnij  by zatwierdzić

⑥ Ekran główny do wprowadzania ikon wraca.

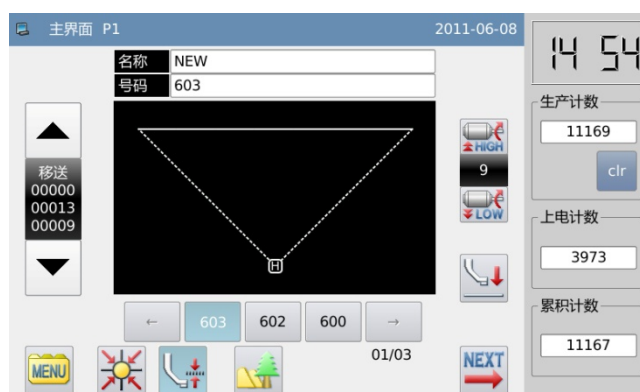
⑦ Ustal punkt B szycia liniowego. Szycie linowe będzie stworzone.



⑧ naciśnij  by zakonczyc.

- **Sprawdzanie danych wzoru**

Generowanie danych wzoru odroconego.



Opis ściegu odwroconego:

- ↘ (V-kształt): jeden rząd ściegu
- ↘↘ (N-kształt): podwójny rząd ściegu.
- ↘↘↘ (M-kształt): potrójny rząd ściegu.
- ↘↘↘↘ (W-kształt): poczworny rząd ściegu.

[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).

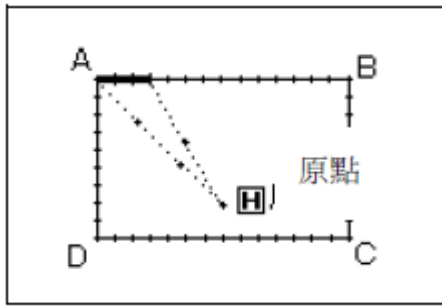
Ustaw liczbę Odwrotnego ściegu:

Kliknij klatkę "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 ściegu 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 sie nakłada , 3 pokrywaja)



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:

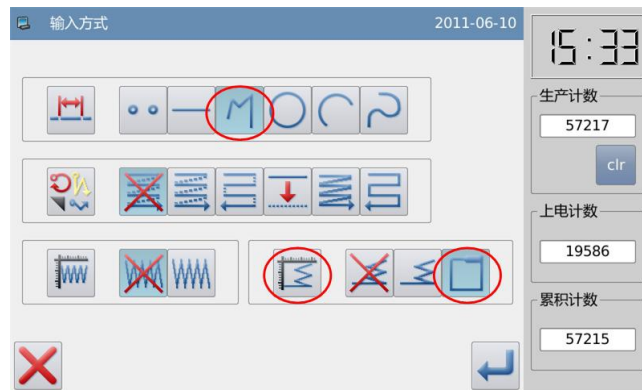
2 Wybranie metody

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.

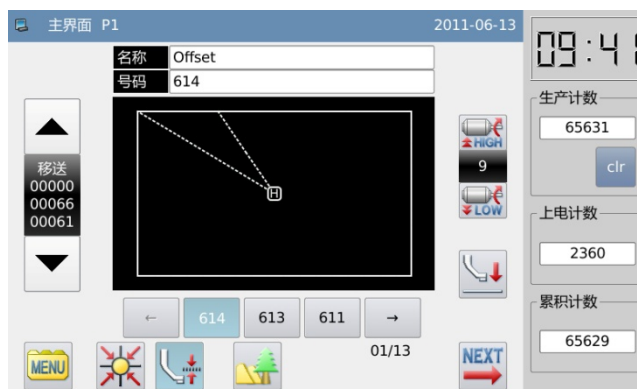
⑥ Podaj metodę wejścia wielokrotnego by zatwierdzić punkt B, C, D i A. Później masz stworzone szycie wielokrotne.

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

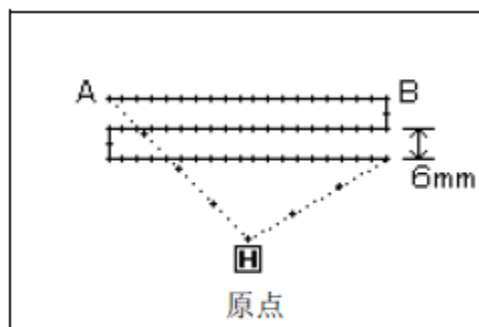
Typ	Połączenie	przycisk	Styl szycia	opis
Współbieżne wielo-szycie	podajnik			Szycie ze stałym kierunkiem z podajnikiem jako łącznik
	Szycie			Szycie ze stałym kierunkiem z szyciem jako łącznik
Odwrócone wielo-szycie	podajnik			Szycie pobierane z podajnikiem jako łącznik.
	Szycie			Szycie pobierane z 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: Zrob ścieg liniowy z odwróconym wielo szyciem. (odleglosc 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 szczegoly . Najpierw wcisnij  i  (prawo), potem wprowadz odleglosc 6.0, i czas na 3.

② nacisnij  by zatwierdzic

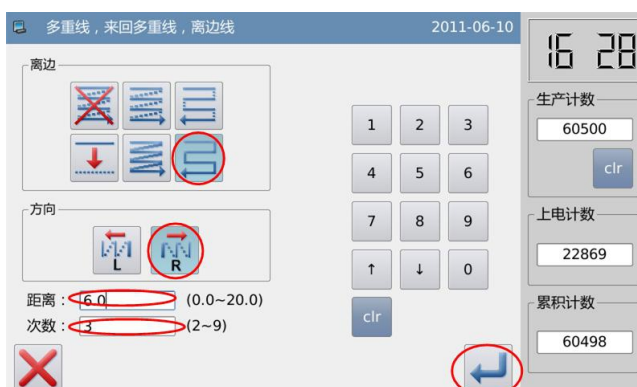
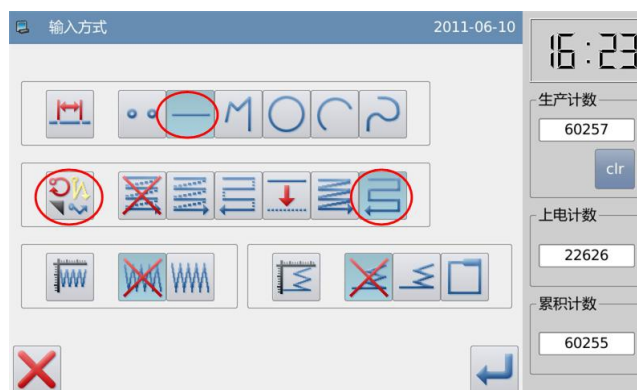
③ System powroci do menu glownego ustawien wprowadzania.

④ nacisnij  by zatwierdzic

⑤ System wroci do ustawien wprowadzania ikon ..

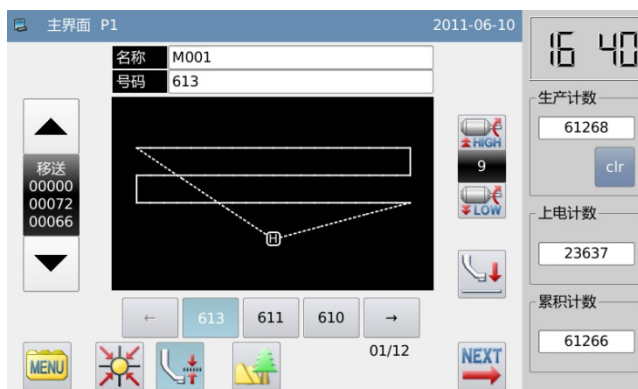
⑥ Podazaj metoda liniowa by potwierdzic punkt B , pozniej utworzy sie szycie liniowe

⑦ zakoncz 



10、**Sprawdz dane wzoru**

Dane szycia liniowego z odwróconym wieloszczyciem są generowane.



Ustawianie kierunku :

Jeśli szycie ma is cod lewej wcisnij  (Left).

Jeśli szycie ma is cod prawej wcisnij  (Right).

Ustalanie odległości :

Jest to odległość pomiędzy każdymi dwiema liniami multi-szycia, którego zasięg wynosi 0.0 mm ~ 20.0mm. Kliknij "odległość", aby aktywować ramki wejściowej, gdzie użytkownicy mogą wprowadzić wartość za pomocą przycisków numerycznych.

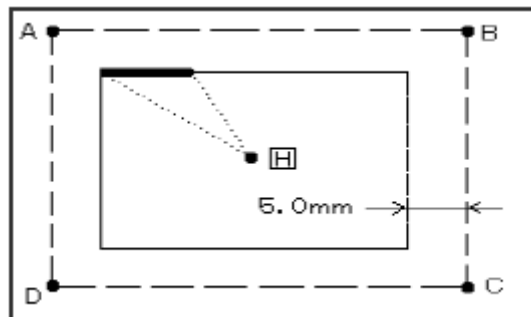
Ustawianie czasu :

Czas wielo-szycia może być ustawiony pomiędzy 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, pobierania 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 ustawienia metody wprowadzania po zatwierdzeniu podajnika z H to punktu A. ②

wcisnij .

③ wcisnij .

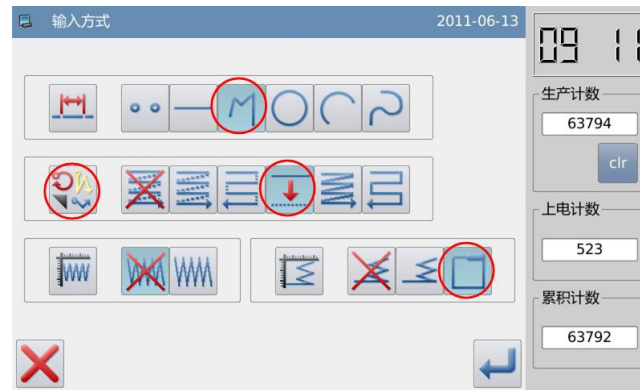
④ wcisnij .

⑤ wcisnij .

11 Szczegóły szycia bocznego

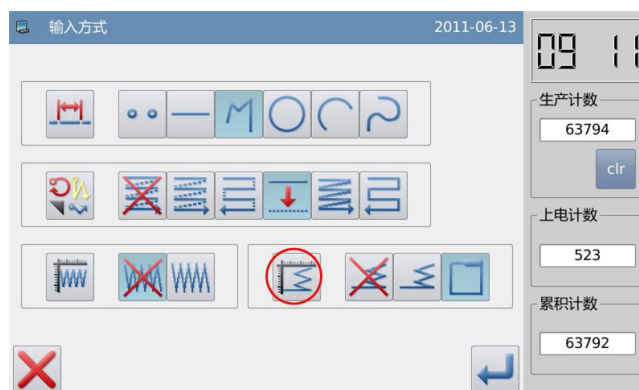
① Zeby ustawić szczegóły szycia bocznego wcisnij  i , potem ustaw odległość na 5.0 (dla szycia bocznego, odległość krawędzi 0 ~ 20mm, 0.1mm jako zmieniająca się).

② naciśnij by zatwierdzić .



12 Ustawienia szczegółowe ściegu odwróconego

System powraca do głównego interfejsu wybierania metody, użytkownik wciska .



13 Ustawienia szczegółowe multi odwróconego ściegu

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

② zatwierdź ustawienia .

③ System wraca do menu metod.

④ zatwierdź .

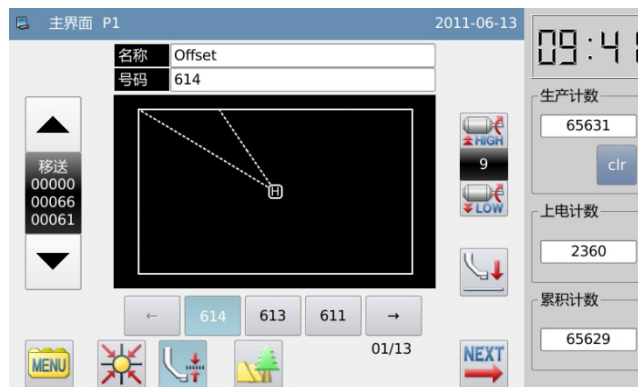


- ⑤ System wraca do menu wprowadzania ikon.
- ⑥ Podaj metodę wielokrotnego wejścia by zatwierdzić punkt B, C, D i A.

⑦ zakończ 

14 Sprawdzanie danych wzoru

Generowanie wzoru multi odwróconego ściegu.



Ustawianie kierunku:

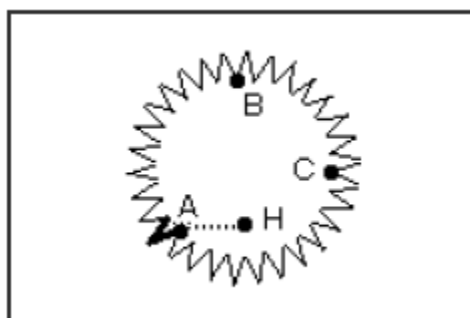
Jeśli szycie ma być od lewej, naciśnij  (Left).

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

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

1.4.4 Wejście szycia jodełkowego (z wielokrotnym ściegiem wstecnym)

[Przykład] Jak zrobić wzór na poniżej: Użyj wejścia koło aby szycie 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 .

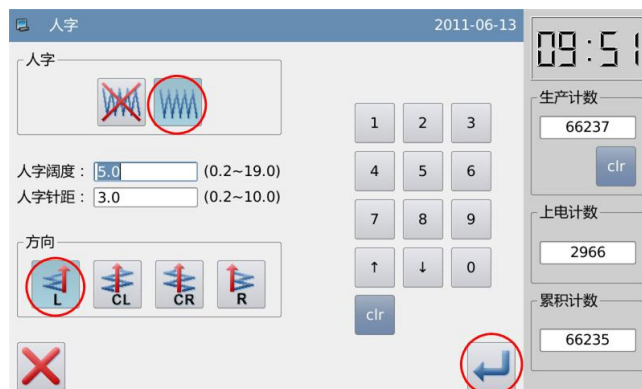
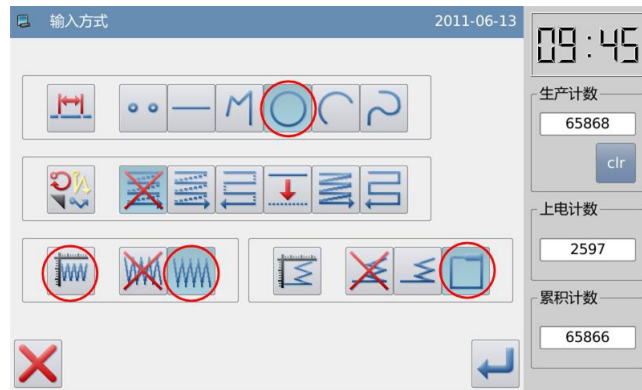
8. Szczegóły ustawień szycia jodłowego.

① Ustaw szczegóły szycia

jodłowego naciskając . Ustaw szerokość na 5.0, odstęp 3.0.

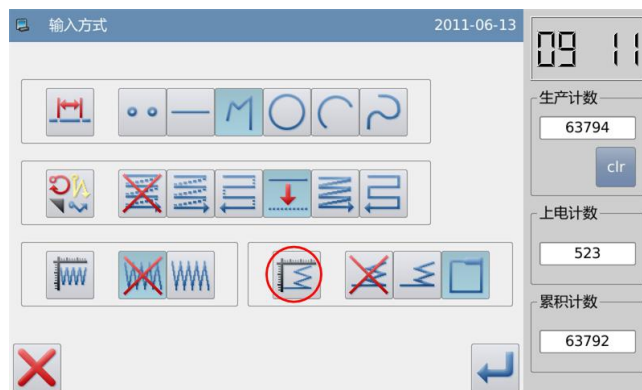
nacisnij .

② zatwierdź .



11、 Szczegóły szycia odroconego

System wróci do metody i wcisnij .



15 Ustawienia szczegółowe multi odroconego ścięgu

① najpierw  (Multi ścięg) potem  I ustaw numer nachodzących ścięgów na 3.

② zatwierdź ustawienia .

③ System wraca do menu metod.



④ zatwierdz ↩

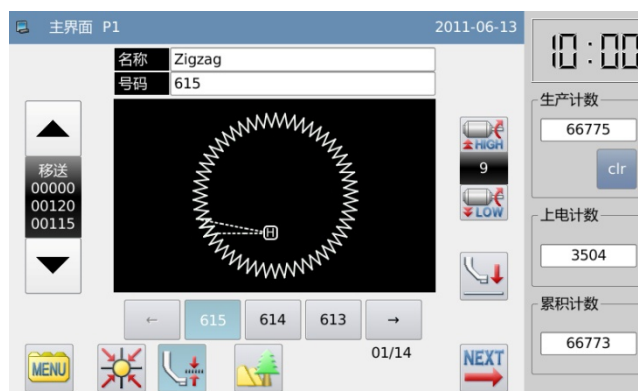
⑤ System wraca do menu wprowadzania ikon.

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

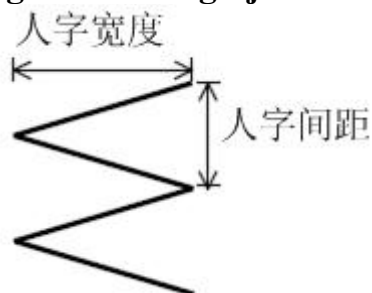
⑦ zakończ 

12、 检查数据 模式

圆的多段弧数据是生成的。



Opis szerokości i odległości w ściegu jodełkowym :



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

Opis kierunku szycia jodełowego:



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				

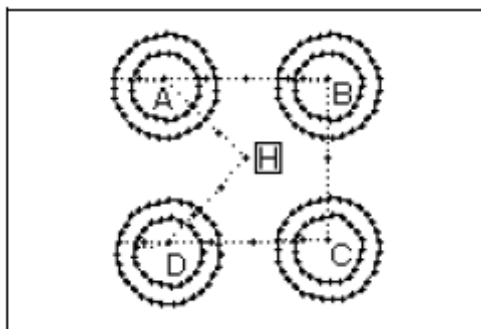
1.6 Wgranie zapisanych wzorów

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 – zaladuj wzor podwojnego kola z podajnikiem



ktore zostalo zrobione



Istruckja działania:

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

① wcisnij  by wejsc w ikony na interfejsie

② wejdź do katalogu .



9. Wybierz numer wzoru

Kliknij numer zeby go sciagnac

I wcisnij .

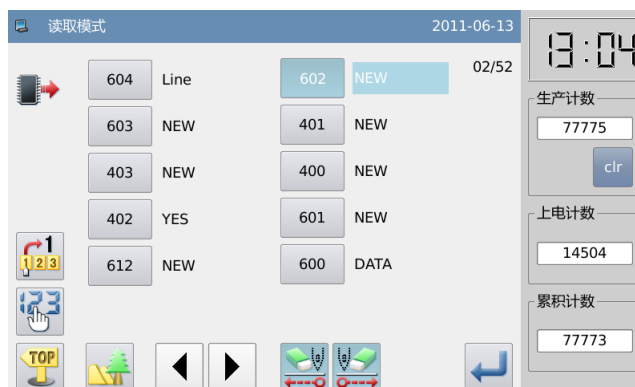


: Anuluj podajnik by zaczac punkt szycia

Anuluj  podajnik od konca i punkt szycia bedzie jak woryginalne.

: zachowaj podajnik oryginalu szycia z punktu

: zachowuj podajnik od konca szycia 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 spadku 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

nacisnij  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

nacisnąć 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	
 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, jodełki szycia i podajnika

Zmien odstęp sciegu



Zmienia odstęp sciegu w wuznaczonej sekcji



zaznaczona sekcja



ALL sciegi za wyznaczym punktem

Change Sewing Speed



Change the speed in the pointed section



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 zakończenia trybu modyfikacji

Po zatwierdzeniu modyfikacji wciśnij  by wyjść z trybu modyfikacji. (wciśnięcie

 jest wycofaniem ostatnich modyfikacji i powrotem do poprzednich)



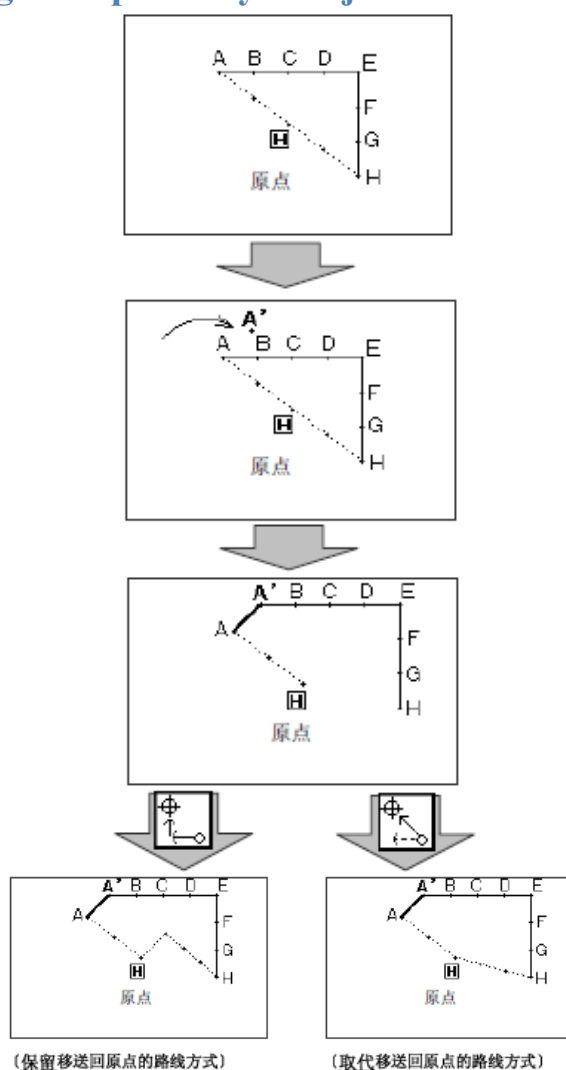
2.4 Metoda transportu do oryginału po modyfikacji

[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 postać 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

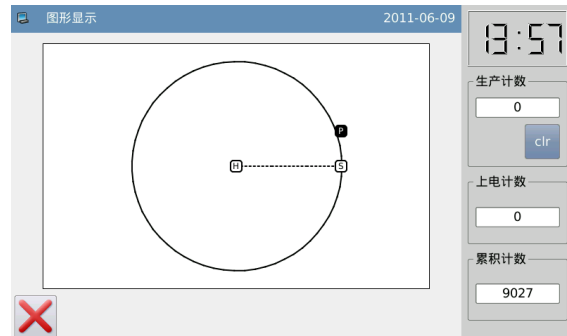


: Zamknij interfejs podglądu i powrót do poprzedniego interfejsu (dostępne na wszystkich oknach podglądu)

: Oryginal dostępne we wszystkich oknach podglądu)

: Oryginalny początkowy punkt szycia

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

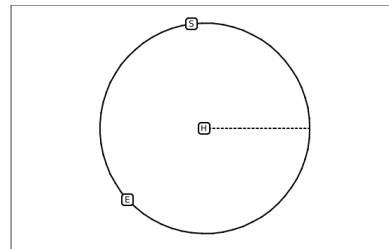


② usun scieg

- : 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)

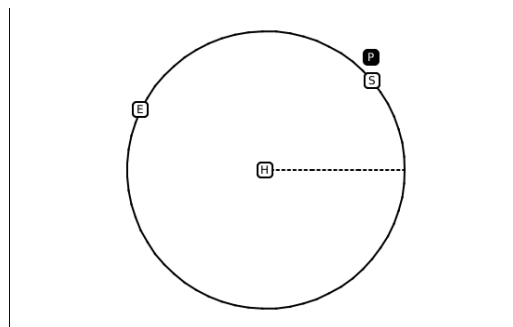
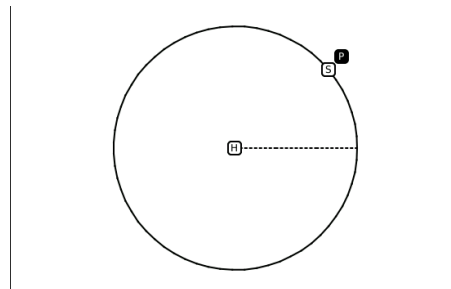
④ ruch sekcji

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

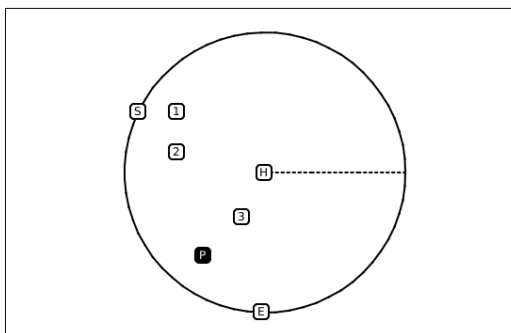
[E]: pozycja koncowa

[1]: Przejsie punktu 1 wielokątowego wejścia

[2]: Przejsie punktu 2 wielokątowego wejścia

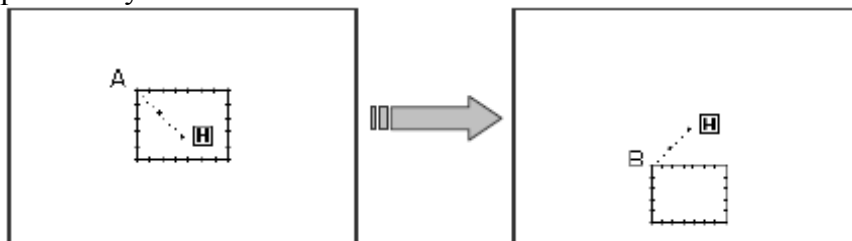
[3]: Przejsie punktu 3 wielokątowego wejścia

[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

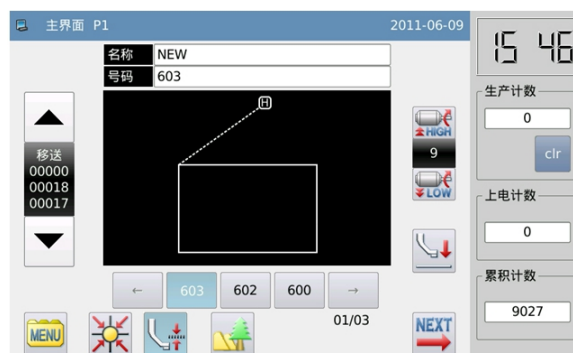
nacisnij 
aby powrócić do interfejsu do
zapisywania zmienionych danych.
System powróci do standardowego
interfejsu po zapisaniu danych.

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



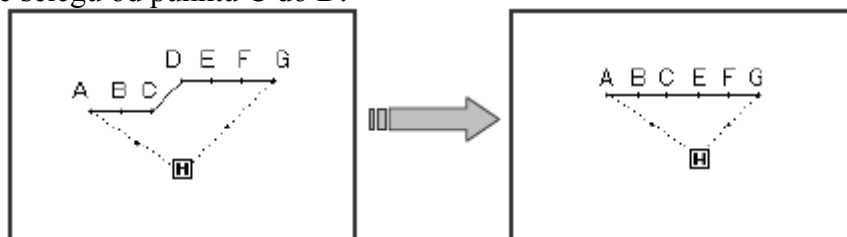
④ zatwierdz zmodyfikowana figure w standardowym interfejsie

9. Początkowy punkt szycia
został zmieniony



2.7 Usunięcie ściegu (usunięcie ściegu w wyznaczonym punkcie)

[np] usunięcie ściegu od punktu C do D.



① wybierz usunięcie ściegu

9. Dostęp do modyfikacji (odniesie do sekcji 2.2)

10. nacisnij .

11. zatwierdz 



② usuwanie sciegu w wyznaczonej lokalizacji

nacisnij  by wybrac scieg w zaznaczonym miejscu do usuniecia.



③ wyznacz pozycje poczatkowa usuwania sciegu

► nacisnij  i  by wybrac poczatek usuwania .

► zatwierdz 

④ wyznacz pozycje koncowa usuwania sciegu

► nacisnij  i  by wybrac koniec usuwania .

► zatwierdz 



⑤ zaakceptowanie pozycji usuwania

► nacisnij 



⑥ Zatwierdzanie usuwania 10. zakoncz modyfikacje

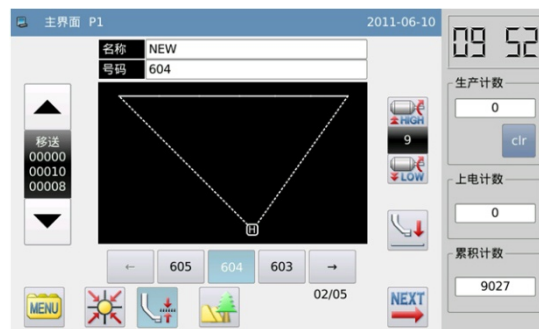
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

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



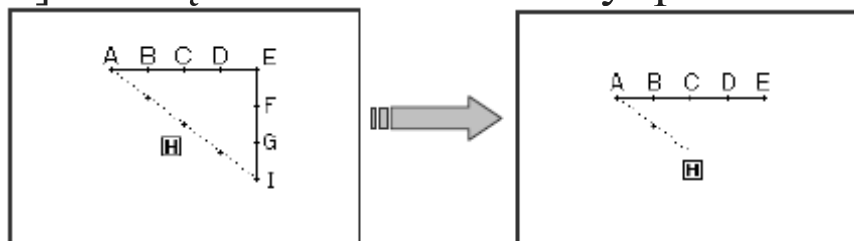
⑦ **zatwierdź zmodyfikowany wzór w standardowym interfejsie**

- zaznaczone szwy są usunięte.



2.8 Usunięcie szwów

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



① **wyberz usunięcie szwu**

12. dostęp do modyfikacji (odniesie do sekcji 2.2)

13. naciśnij  i .

14. naciśnij  by zatwierdzić



② **usuwanie szwu w zaznaczonej lokalizacji**

► naciśnij  żeby wybrać szew

► naciśnij  i  żeby wybrać pozycję końcową usuwania.

► zatwierdź .



③Zatwierdź pozycje usuwania

- Zatwierdź i przycisnij 



④Zatwierdź wzor po usunięciu ściegu

zakoncz modyfikacje

nacisnij 

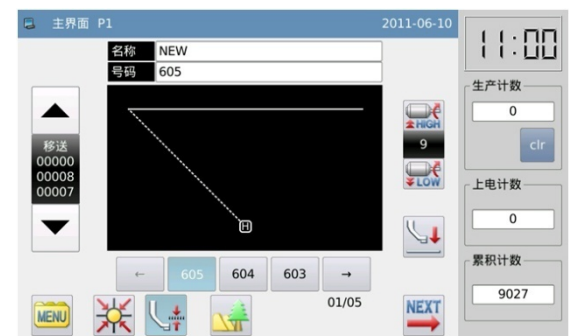
aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

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



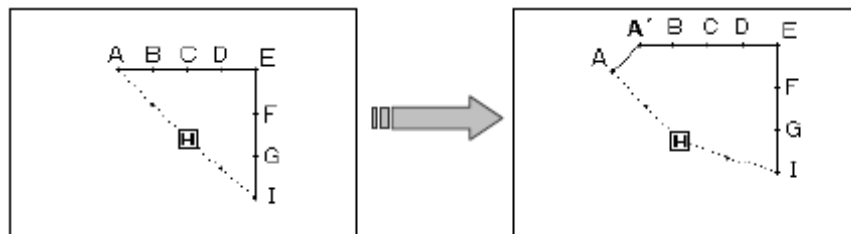
⑤Zatwierdź zmodyfikowany wzor w standardowym interfejsie

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 igłę do A'

► Naciśnij  by zatwierdzić

④ **zatwierdź wzor po dodaniu sciegu**

11. zakończ modyfikację

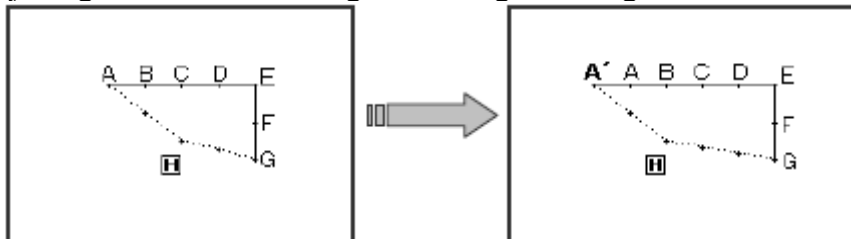
naciśnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

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
(odniesie się do sekcji 2.2)

4 naciśnij i .

5 zatwierdź



② Ustal pozycje dla dodawanego ściegu .

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



③ ustaw metode wprowadzania ściegu

5 wcisnij SAME.

6 zatwierdź



④ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

11、 zakoncz modyfikacje

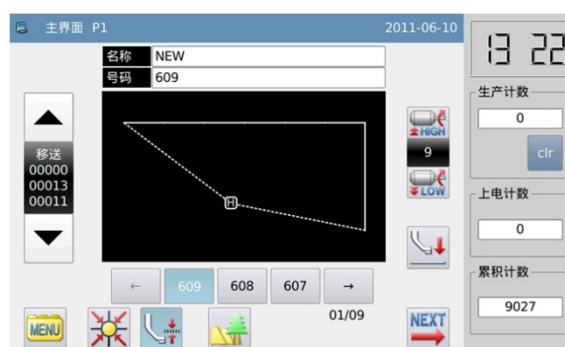
naciśnij

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

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

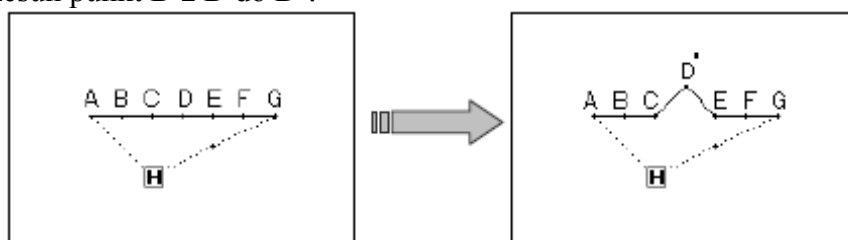


⑤ zatwierdź zmodyfikowaną figurę w standardowym interfejsie



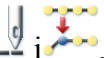
2.11 Zmiana pozycji ściegu (inne wzory pozostają niezmiennie po zmianie)

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



① wybierz “zmiana pozycji ściegu”

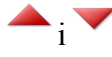
6 Dostęp do trybu modyfikacji (odniesie do sekcji 2.2)

7 naciśnij  i .

8 zatwierdź .



② Wskaz pozycje 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

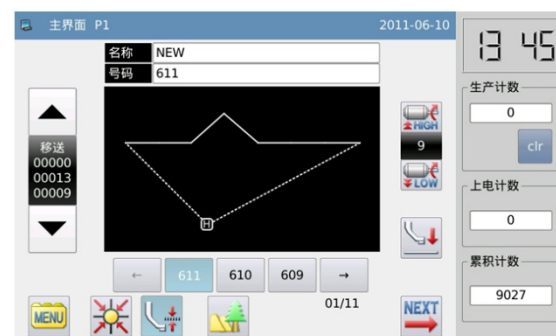
nacisnij 

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).

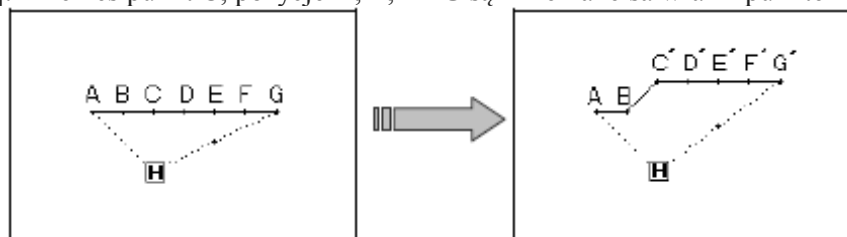
⑤ **Zatwierdz zmodyfikowany wzor na standardowym interfejsie.**

Pozycja sciegow zostala zmieniona.



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

[Przykład]: Przeniesienie punktu C, pozycje D, E, F i G są zmieniane wraz z punktem C'.



① **wybierz “ zmien pozycje ściegu”**

9 Dostęp do modyfikacji (sekcja

2.2) nacisnij  i .10 zatwierdz 

② Zaznacz zmianę pozycji sciegu.

- nacisnij  i  zeby przesunac scieg do punktu C
- Zatwierdz 



③ Ustaw metode i ilosc zmian

wcisnij , użyc klawiszy kierunkowych by przesunac igle w kierunku punktu C

8 zatwierdz 

Uwaga: Maksymalna forma sciegu wynosi 12.7mm

④ zatwierdzanie

zmodyfikowanych danych

13、zakoncz modyfikacje

nacisnij 

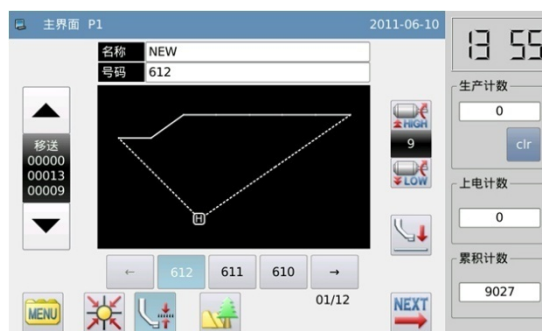
aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

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



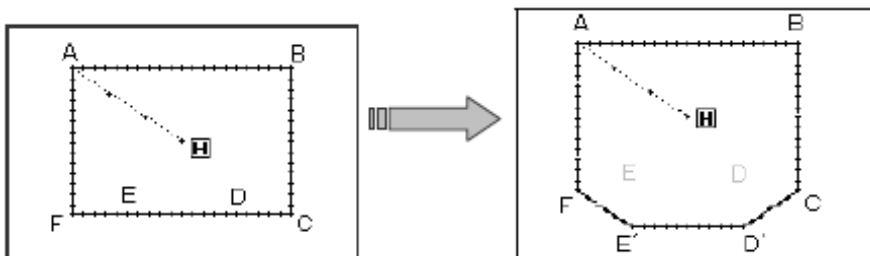
⑤ **Zatwierdź zmodyfikowany wzór na standardowych interfejsie.**

- 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  zeby przesunac igle do D
- zatwierdź 



③ Wybierz punkt końcowy 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 pozycję zatrzymania igły.



④ wybierz metodę przemieszczenia I odstęp między ściegami .

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



⑤ ustaw ilość ruchów

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



⑥ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

14、 zakoncz modyfikacje

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

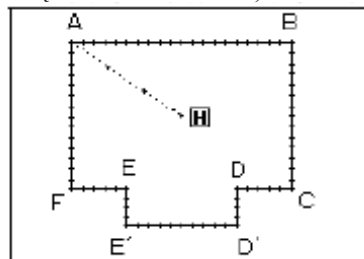
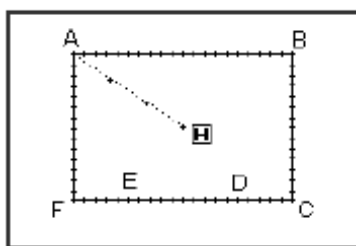
zapisaniu danych. (Przycisnięcie  wycofuje ostatnią zmianę i pozwala powrócić do poprzedniego punktu).



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 pocztakowy ruchu sekcji

● naciśnij  i  by przesunąć igłę do D.

● zatwierdź .



③ wybierz punkt końcowy

naciśnij  i  przesunąć igłę do E

● zatwierdź .



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

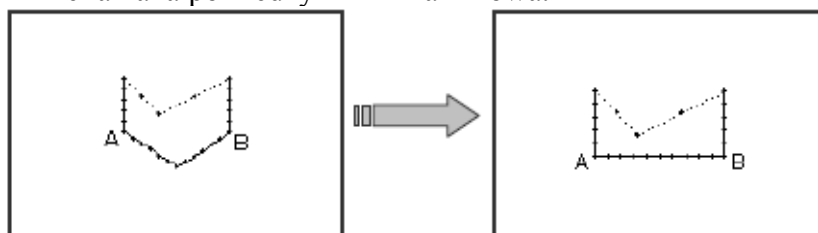
aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

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 (odniesie się do section 2.2)

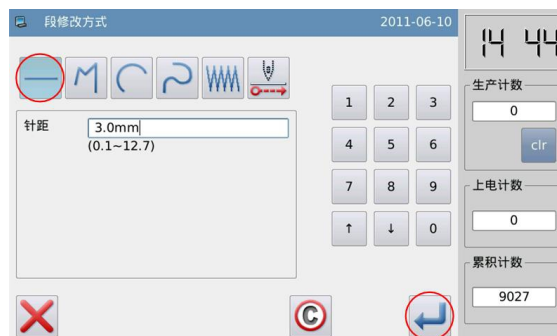
18 nacisnij i .

19 zatwierdź



② wybierz metode zmiany

- wcisnij .
- zatwierdz .



③ wybierz punkt poczatkowy sekcji zmiany

- nacisnij  i  przesun igle do A
- zatwierdz .



④ wybierz punkt koncowy sekcji zmian

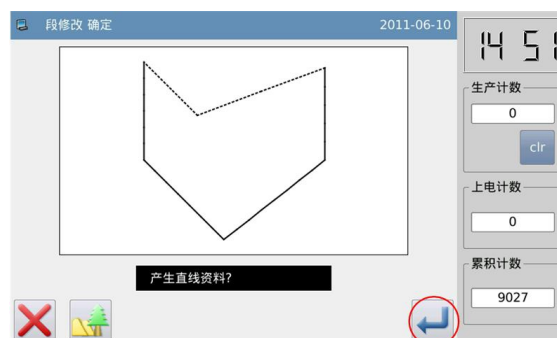
- nacisnij  i  przesun igle do B
- zatwierdz .



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

⑤ Potwierdź 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).



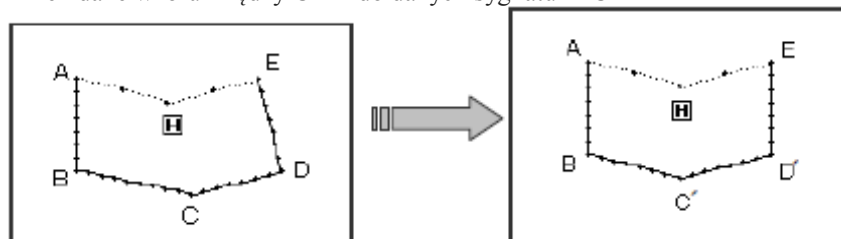
Uwaga: 1.W przypadku, gdy użytkownik wybierze łuk "Zmień działo": nowy łuk ulegnie zmianie od pierwotnego, jeśli użytkownik wprowadzi lokalizację jednego punktu w strefie spiczastym.

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'

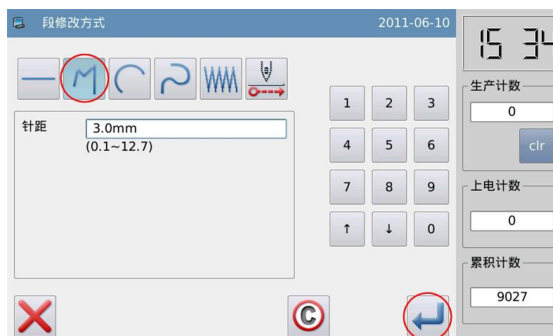


① **wybierz sekcję zmian**

20 tryb modyfikacji (seksja 2.2)

21 naciśnij  i .22 zatwierdź ② **wybierz metode zmian**

- naciśnij .
- zatwierdź .

③ **wybierz punkt początkowy zmiany sekcji**

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do B
- zatwierdź .

④ **wybierz 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. Więc zwrócić uwagę na pozycję zatrzymania igły.

⑤ **wprowadź 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



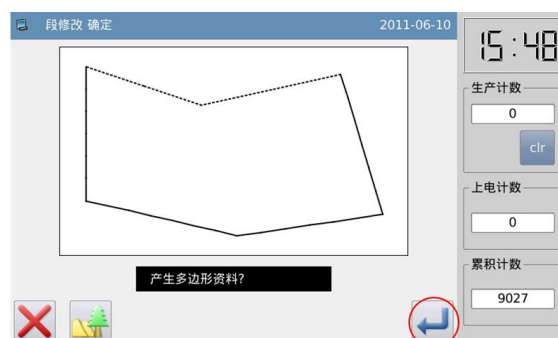
⑧ **zatwierdzanie zmodyfikowanych danych**

17、zakńcz modyfikacje

nacisnij TOP

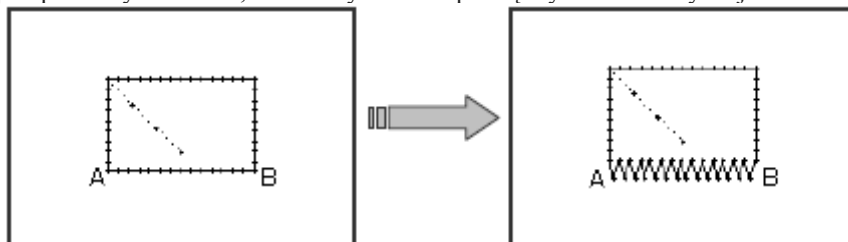
aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

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



2.17 zmiana sekcji (szycie jodelkowe)

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



① wybierz sekcje zmiany

23 dostęp do trybu modyfikacji
(rozdział 2.2)

24 naciśnij i .

25 naciśnij .



② wybierz 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 wybierz punkt początkowy zmiany sekcji

- naciśnij i przesun igle do A

- zatwierdź .



④ wybierz punkt końcowy zmiany sekcji

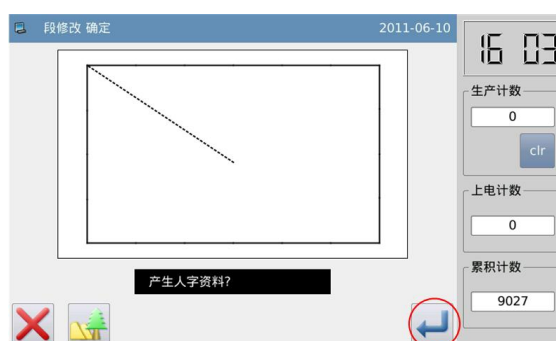
- nacisnij  i  by przesunąć igłę do B
- zatwierdź 

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

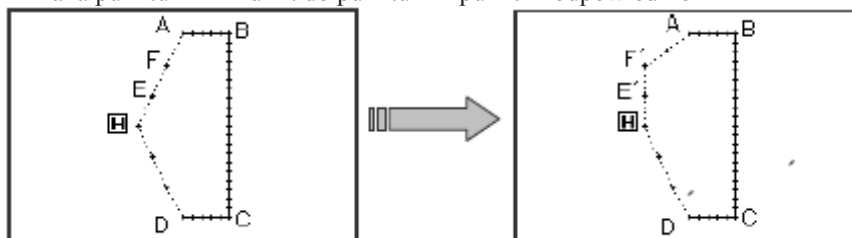
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po

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



2.18 zmiana sekcji (podajnik)

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



① **wyberz sekcje zmian**

26 dostęp do trybu modyfikacji
(rozdział 2.2)

27 wcisnij  i .

28 zatwierdź 

② **wyberz metode zmiany**

● nacisnij .

● zatwierdź 

③ **wyberz punkt poczatkowy zmiany sekcji**

● nacisnij  i  przesun igle do B

● zatwierdź 

④ **wyberz punkt koncowy zmiany sekcji**

● nacisnij  i  by przesunac igle do E

● zatwierdź 

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



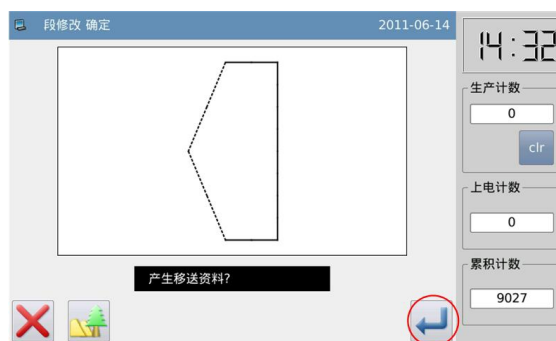
⑤ wprowadź nową pozycję

- 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

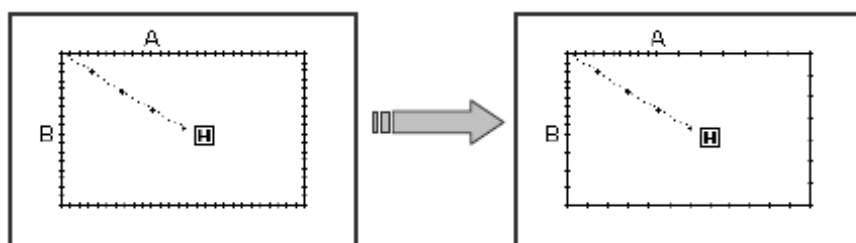
nacisnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

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 **wybierz sekcje zmian**

29 dostęp do trybu modyfikacji
(rozdział 2.2)

30 naciśnij  i naciśnij .

zatwierdź .

② **ustaw metode wprowadzania**

- naciśnij .

③ **ustaw punkt poczkowy zmiany sekcji**

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do punktu A
- zatwierdź .

④ **ustaw punkt koncowy 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 pozycję zatrzymania igły.

⑤ **ustaw odleglosc sciegu**

12. Ustaw odleglosc sciegu
klawiszami numerycznymi

13. zatwierdź .



⑥ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

20、zakoncz modyfikacje

nacisnij 

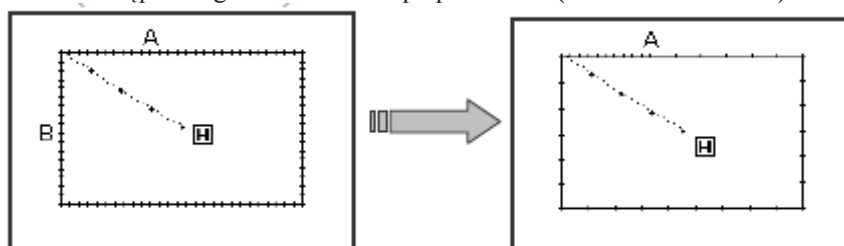
aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych.
System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu danych.

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



2.20 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 



②wybierz metode zmiany

- nacisnij  ALL 。

③ wybierz punkt początkowy zmiany sekcji

- naciśnij  i  by przesunąć igłę do punktu A
- zatwierdź 



④ ustaw odległość ściegu

14. Ustaw odległość ściegu klawiszami numerycznymi

naciśnij 

⑤ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

21、zakńcz 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).



2.21 Zmiana prędkości szycia (ścieg w wyznaczonym punkcie)

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

① wybierz zmianę sekcji

34 tryb modyfikacji (dział 2.2)

35 wcisnij  i przytrzymaj .

36 zatwierdź 



② wybierz 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 prędkości

15. Ustaw prędkość

zatwierdź 



⑥ zatwierdzanie zmodyfikowanych danych

22、 zakończ modyfikację

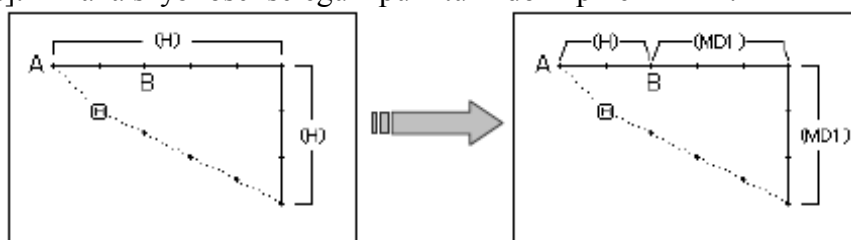
naciśnij  aby powrócić do interfejsu do zapisywania zmienionych danych. System powróci do standardowego interfejsu po zapisaniu

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



2.22 Zmiana szybkości szycia (wszystkie sciegi po wyznaczonej pozycji)

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

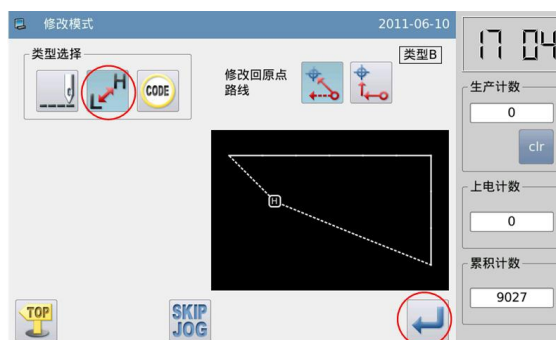


① **wyberz sekcje zmiany**

37 **dostęp do trybu**
modyfikacji(odnies sie do 2.2)

38 **nacisnij**  **.**

39 **zatwierdz** 



②wybierz metode zmian

- nacisnij   .



③wyierz 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

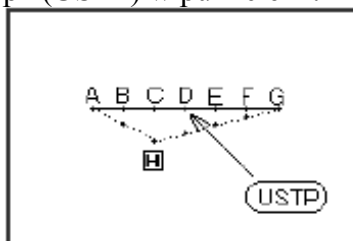
23、 zakoncz modyfikacje

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).

2.23 zmiana kodu(wprowadzanie kodu)

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



① **wybor zmiany sekcji**

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

41 nacisnij  i .

42 zatwierdz 



② wybierz pozycje wprowadzanego kodu

- nacisnij  i  bu przesunac igle do punktu D
- zatwierdz 



③ 选择代码输入

18. 按下 。

19. 按下 



④ 确认输入

20. 按下 。



⑤ 确认修改数据

24、 结束修改

按下 

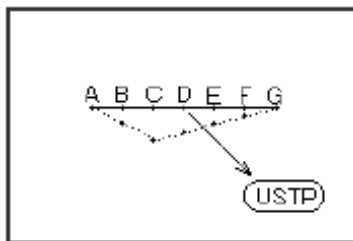
以返回到修改数据的界面。
系统返回到标准数据的界面。

(按下  将最后一次修改并允许返回到前一点)。



2.24 代码更改 (删除代码)

[示例]: 删除代码“Up Stop” (USTP) 在点 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 usunięcie

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

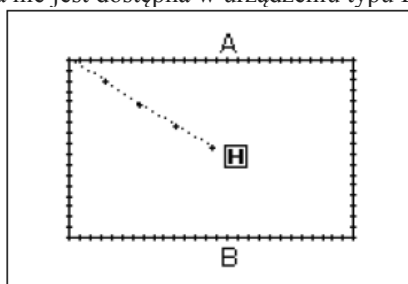
danych. (Przycisnienie wycofuje
ostatnią zmianę i pozwala powrócić do
poprzedniego punktu).



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



①wybierz-zmien srednia wysokosc docisku

46 dostęp do trybu
modyfikacji(odnies sie do
działu 2.2)

47 ► nacisnij i

► zatwierdz



②ustaw 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 zmianę)

► zatwierdz 



⑥ ustalanie ilości podniesien

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

► zatwierdz 



⑦ zatwierdzenie

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).

