

ESPAÑOL

IP-500
MANUAL DE INSTRUCCIONES DE ENTRADA

ÍNDICE

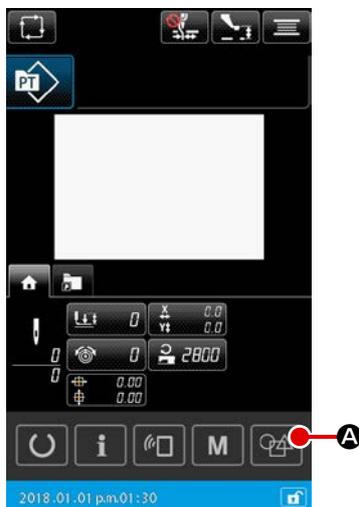
1. INICIO Y FIN DE LA MODALIDAD DE ENTRADA DEL CUERPO.....	1
1-1. Pasar a la modalidad de entrada del cuerpo	1
1-2. Retorno a la modalidad de cosido normal.....	2
2. OPERACIÓN BÁSICA Y VISUALIZACIÓN.....	3
2-1. Botones comunes	3
2-2. Pantalla estándar de modalidad de entrada de cuerpo.....	4
2-3. Selección de función	9
2-4. Introducción del valor numérico	10
2-5. Especificación de la posición	11
3. EJEMPLO DE PROCEDIMIENTO DE OPERACIÓN	13
3-1. Introducción de patrón	13
3-2. Cosido de prueba.....	17
3-3. Modificación del patrón	18
3-4. Escritura de patrón	22
3-5. Lectura de patrón.....	24
4. ENTRADA DE PATRÓN	26
4-1. Cosido ordinario	26
(1) Transporte de salto (020).....	26
(2) Cosido ordinario lineal (023).....	28
(3) Cosido ordinario estriado (024).....	29
(4) Para cosido ordinario en arco (025).....	31
(5) Cosido ordinario circular (026)	32
(6) Cosido de punto (021)	33
(7) Cosido ordinario (022)	34
4-2. Cosido zigzag (030 a 033).....	35
4-3. Cosido Offset (034 a 037)	37
4-4. Cosido doble	39
(1) Cosido en orden doble (040 a 043)	39
(2) Cosido invertido doble (044 a 047).....	41
(3) Cosido inverso superpuesto (050 a 053).....	42
4-5. Cosido de líneas múltiples (142)	43
4-6. Comando de control de máquina	45
(1) Corte de hilo (001)	45
(2) El 2º origen (002).....	45
(3) Parada (003).....	46
(4) Una revolución de la máquina de coser (006)	47
(5) Marca 1 y Marca 2 (008, 009).....	48
(6) Controlador de tensión de hilo No. 3 (007)	48
(7) Retardo (010).....	49
(8) Entrada exterior (011)	49
(9) Salida exterior (012).....	50
(10) Punto de referencia de aumento/disminución (004)	51
(11) Punto de inversión (005).....	52

(12) Fijación de la tensión del hilo (014)	53
(13) Fijación de altura del prensatela intermedio (018).....	54
(14) Clasificación de área (016)	55
(15) Parada de la máquina de coser (019).....	56
(16) Borrado de comando de control de la máquina (059)	56
(17) Velocidad de cosido (092).....	57
(18) Control del bastidor de transporte (144)	57
4-7. Hilvanado de refuerzo automático (064)	58
4-8. Cosido de condensación (065)	59
4-9. Para cosido superpuesto (066).....	60
4-10. Punto de interrupción (Cosido estriado y ordinario).....	61
4-11. Cambio alternativo entre inserción relativa e inserción absoluta.....	64
5. MODIFICACIÓN DE PATRÓN.....	65
5-1. Modificación de punto	65
(1) Borrado de punto (070 a 074).....	65
(2) Movimiento de punto (071 a 075).....	67
(3) Adición de punto (076).....	69
(4) Eliminación de puntos absolutos (transporte de saltos) (145).....	71
5-2. Modificación de vértice	72
(1) Borrado de vértice (072 a 077)	72
(2) Movimiento de vértice (073 a 078).....	73
5-3. Borrado de elemento (063).....	75
5-4. Cambio de velocidad de transporte de salto (060)	76
5-5. Cambio de sección de velocidad de cosido (061)	77
5-6. Para cambiar el espaciado de cosido (062).....	78
5-7. Simetría	79
(1) Simetría de eje-X (082).....	79
(2) Simetría de eje-Y (083).....	82
(3) Simetría de punto (084).....	85
5-8. Modificación de punto de configuración	88
(1) Adición de punto de configuración (135).....	88
(2) Movimiento del punto de configuración (136).....	90
(3) Para borrar el punto de configuración (137).....	91
5-9. Cambio de paso para todo el patrón (140)	92
5-10. Eliminación de elementos absolutos (143).....	93
5-11. División de elemento (141).....	94
5-12. Rotación completa (138) / Rotación parcial (139)	96
5-13. Para cambiar la dirección de cosido (147)	99
5-14. Traslado parcial (150)	100
5-15. Para cambiar el orden de puntadas (151).....	102
6. OPERACIÓN DE PATRÓN.....	103
6-1. Copia de patrón (086)	103
6-2. Para mover el patrón (085).....	105
6-3. Para borrar patrón (087)	106
6-4. Para leer patrón.....	107
(1) Lea el dato de patrón.....	107

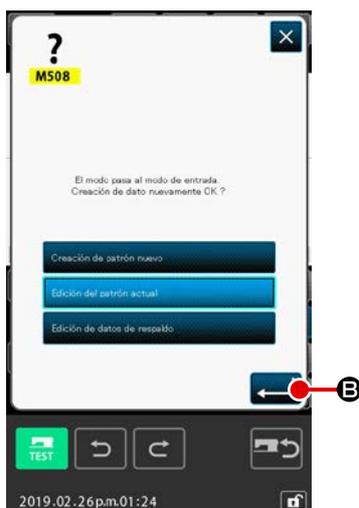
(2) Para fijar la clase de dato de lectura.....	111
6-5. Escritura de patrón	113
(1) Para seleccionar la escritura de datos de patrones.....	113
7. FORMATTING MEDIA (090).....	116
8. COSIDO DE PRUEBA	117
8-1. Preparación del cosido de prueba	117
8-2. Ejecución del cosido de prueba	119
9. FUNCIÓN DE FIJACIÓN	122
9-1. Entrada de comentario	122
9-2. Fijación de inversión de sujetador (091).....	123
9-3. Fijación de valor de referencia de tensión de hilo (113).....	123
9-4. Fijación de valor de referencia de altura del prensatela intermedio (115).....	124
10. PROCEDIMIENTO DE FIN DE SELECCIÓN (110)	125
11. ASIGNACIÓN DE FUNCIONES A LOS BOTONES F1 AL F10 (112).....	126
12. VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN DETALLADA DEL VALOR FIJADO (093)	128
13. INFORMACIÓN DETALLADA DE VISUALIZACIÓN EN LA POSICIÓN DE LA AGUJA CORRIENTE	130
14. PARA EJECUTAR LA FIJACIÓN DE VISUALIZACIÓN	132
15. ELEMENTO DE AVANCE/RETROCESO (130 a 131).....	136
16. INSTRUCCIONES DIRECTAS AL TOCAR LA PANTALLA.....	137
16-1. Instrucciones directas para coordenadas	137
16-2. Instrucciones directas para la entrada de guja/puntos de configuración.....	139
17. FIJACIÓN DE EJECUCIÓN DE DATO DE INTERRUPTOR DE MEMORIA .	140
17-1. Se ejecuta la fijación de dato de interruptor de memoria	140
17-2. Cambio del lenguaje de visualización.....	141
17-3. Para cambiar el color de visualización del punto actual.....	142
17-4. Ajuste del método de salida del cosido en zigzag.....	143
17-5. Esta función permite habilitar/inhabilitar la visualización automática de la pantalla de ajuste de ítems de cosido.....	144
17-6. Selección de visualización de pantalla de confirmación	145
18. SELECCIÓN DE CÓDIGO DE FUNCIÓN A VISUALIZAR	146
19. LISTA DE CÓDIGOS DE FUNCIÓN	147
20. FIJACIÓN DE LISTA GAMA.....	155
21. RESPALDO AUTOMÁTICO	156
(1) Para ajustar el respaldo automático	156
(2) Cómo utilizar los datos de respaldo.....	157
22. LISTA DE CÓDIGO DE ERRORES	158
23. LISTA DE MENSAJES.....	160

1. INICIO Y FIN DE LA MODALIDAD DE ENTRADA DEL CUERPO

1-1. Pasar a la modalidad de entrada del cuerpo



<Pantalla de entrada de datos>



2019.02.26 p.m.01:24



<Pantalla de modalidad>

① **Posicionar en ON el interruptor de la corriente eléctrica**
Cuando se posiciona en ON el interruptor de la corriente eléctrica, la pantalla de entrada de datos de la modalidad de cosido normal se visualiza después que se ha visualizado la pantalla de bienvenida.

② **Para pasar a la pantalla de selección de datos de patrones**
Para pasar del modo de cosido normal al modo de entrada de datos del cuerpo principal, pulse el botón de PASO AL MODO DE ENTRADA DEL CUERPO PRINCIPAL  **A** en la pantalla de cosido normal, para visualizar la pantalla de selección de datos de patrones.

③ **Para seleccionar datos de patrones**
En la pantalla de selección de datos de patrones, seleccione el método de creación de datos de patrones al pasar al modo de entrada de datos del cuerpo principal.

[Datos de patrón nuevos]

.....Para crear datos nuevos

[Datos de patrón actuales]

.....Para utilizar los datos actuales que se visualizan en la pantalla de modo de cosido

[Datos de respaldo]

.....Para utilizar los datos que se han guardado en los datos de respaldo automático

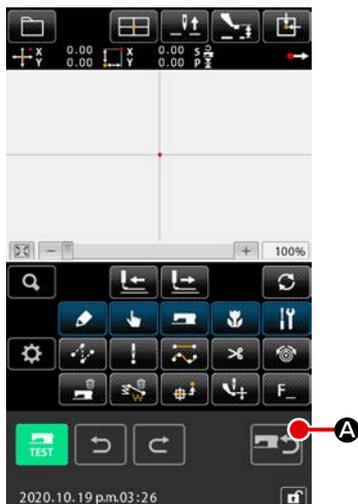
* **Esta opción se visualiza cuando la función de respaldo automático se encuentra habilitada.**

④ **Para pasar a la pantalla de entrada de datos del cuerpo principal**

Cuando se pulsa el botón INTRO  **B**, se visualiza la pantalla estándar en el modo de entrada de datos del cuerpo principal usando el método de creación de datos seleccionado con ③ .

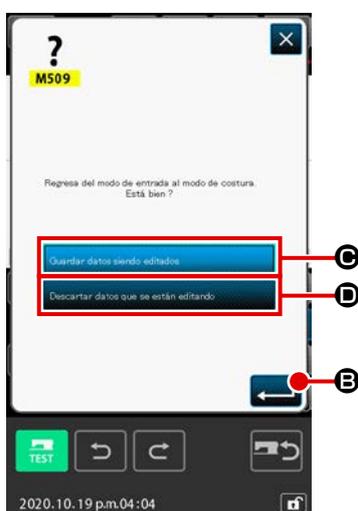
(En caso de que no exista ningún dato pertinente cuando se ha seleccionado datos de patrón actuales, se inicia el modo de entrada de datos del cuerpo principal con el método de creación de datos de patrón nuevos.)

1-2. Retorno a la modalidad de cosido normal



① Visualice la pantalla de modalidad

Para volver del modo de entrada de datos del cuerpo principal al modo de cosido normal, cambie la pantalla a la pantalla de confirmación de paso al modo de cosido pulsando el botón de PASO AL MODO DE COSIDO  **A** en la pantalla estándar.



② Regreso al modo de cosido normal

Cuando se visualice la pantalla de confirmación de transición al modo de cosido, seleccione la opción de guardar o descartar los datos que esté editando.

[Para guardar los datos que esté editando]

Seleccione el botón de  **C** y pulse el botón de ejecución de selección  **B**. Luego, se visualiza la pantalla para escribir el patrón en el cuerpo principal de la máquina de coser.

Ingrese el destino para escribir los datos y pulse el botón de ejecución. Luego, se visualiza la pantalla de ajuste del modo de cosido normal.

[Para descartar los datos que esté editando]

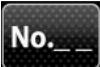
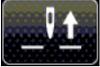
Seleccione el botón de  **D** y pulse el botón de ejecución de selección  **B**. Luego, se descartan los datos que esté editando y se visualiza la pantalla de ajuste del modo de cosido normal

2. OPERACIÓN BÁSICA Y VISUALIZACIÓN

Se da una explicación para la operación y la visualización que son comunes a la modalidad de entrada de cuerpo.

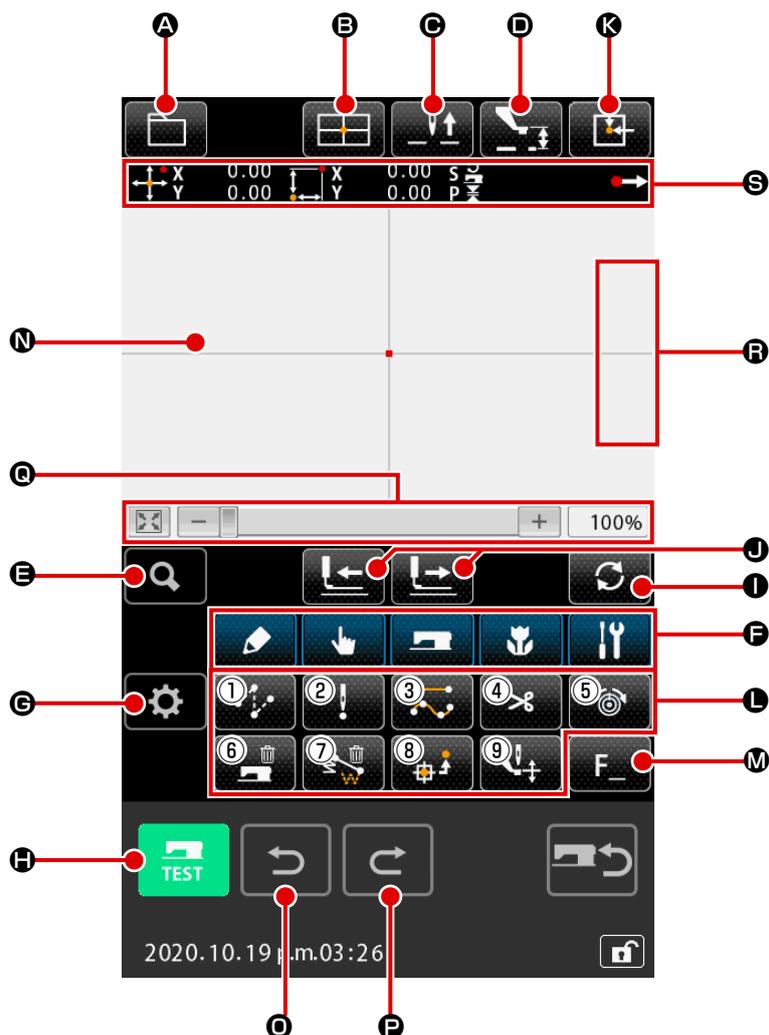
2-1. Botones comunes

Los botones que ejecutan operaciones comunes en las respectivas pantallas de la modalidad de entrada de cuerpo son los que se muestran en la siguiente tabla.

Botón	Nombre de botón	Descripción
	Botón de ENTER	Ejecuta la función seleccionada. En el caso de pantalla de cambio de dato, se determina el dato cambiado.
	Botón de CANCEL	Cierre de pantalla pop-up (pantalla emergente). En el caso de pantalla de cambio de dato, se destruye el dato que se está cambiando.
	Botón de UP SCROLL	Se caracolea el botón o se visualiza hacia arriba.
	Botón de DOWN SCROLL	Se caracolea el botón o se visualiza hacia abajo.
	Botón de RESET	Se ejecuta la liberación de error.
	Botón de NUMERAL INPUT	Se visualiza la pantalla de diez-teclas, y se puede ejecutar la entrada de numeral
	Botón de INTERMEDIATE PRESSER UP/DOWN	Cada vez que se presiona este botón, el prensatela intermedio pasa a la posición de up / media / abajo Posición en medio : Posición máxima de la fijación de la máquina de coser Posición abajo : Posición de entrada del comando del prensatela intermedio
	Botón de UP POSITION (UP DEAD POINT) RETURN	La posición de la aguja vuelve a la posición UP (punto muerto superior). (El retorno de posición depende de la fijación de la máquina de coser)
	Botón de COORDINATE DIRECT INSTRUCTIONS	Se visualiza la pantalla de instrucciones de coordinación directa. → Consultar " 16. INSTRUCCIONES DIRECTAS AL TOCAR LA PANTALLA " p.137.
	Tecla TEN	Se introduce el numeral correspondiente a la tecla presionada. Los botones + y - pueden aumentar o disminuir el valor numérico introducido.
	Botón de MOVE	La posición especificada se puede mover a la dirección correspondiente a la botón de presionada de movimiento.

2-2. Pantalla estándar de modalidad de entrada de cuerpo

La pantalla estándar de modalidad de entrada de cuerpo es como se ilustra a continuación.



Los botones de la pantalla estándar de modalidad de entrada son los que se muestra en la siguiente lista.

Botón	Nombre de botón	Descripción
A 	Botón de OPERACIÓN DE PATRONES	Se visualiza la pantalla de operación de patrones. En esta pantalla se pueden seleccionar las funciones que se indican a continuación. <ul style="list-style-type: none"> · Nueva creación → Seleccione esta función para crear datos nuevos. · Lectura de patrones → Consultar "6-4. Para leer patrón" p.107 . · Escritura de patrones → Consultar "6-5. Escritura de patrón" p.113 . · Entrada de comentarios → Consultar "9-1. Entrada de comentario" p.122 .
B 	Botón de COORDINATE DIRECT INSTRUCTIONS	Se visualiza la pantalla de instrucciones de coordinación directa. → Consultar " 16-2. Instrucciones directas para la entrada de guja/ puntos de configuración " p.139 .
C 	Botón de UP POSITION (UP DEAD POINT) RETURN	Retorno de posición de la aguja a la posición UP (punto muerto superior). (La posición de de retorno depende de la fijación en la configuración de la máquina de coser.)
D 	INTERMEDIATE PRESSER UP/DOWN button	Cada vez que se presiona este botón, el prensatela intermedio pasa a la posición de up / media / abajo Posición en medio : Posición máxima de la fijación de la máquina de coser Posición abajo : Posición de entrada del comando del prensatela intermedio

	Botón	Nombre de botón	Descripción															
E		Botón de CODE LIST	Se visualiza la pantalla de lista de códigos. → Consultar "2-3. Selección de función" p.9 .															
F	 	Botón de CLASIFICACIÓN DE CÓDIGOS DE FUNCIÓN	Cuando se pulsa este botón, se visualiza la lista de códigos de función clasificados por grupo, y se visualiza la lista de códigos de función clasificados por categoría. Además, es posible extraer grupos más subdivididos.															
G		Botón de AJUSTE	Cuando se pulsa este botón, se visualiza la pantalla de ajustes. → Consultar "14. PARA EJECUTAR LA FIJACIÓN DE VISUALIZACIÓN" p.132 .															
H		Botón de TRIAL EWING	Se visualiza la pantalla de cosido de prueba. → Consultar "8. COSIDO DE PRUEBA" p.117 .															
I		Botón de CAMBIO ALTERNATIVO DE MODO DE OPERACIÓN DE TRANSPORTE	Cuando se pulsa este botón, el modo de transporte cambia alternativamente entre el "transporte de avance" y "transporte de retroceso". "Modo de una puntada", "Modo de elementos", "Modo de saltos", "Modo de posición de inicio/fin del patrón", "Modo de comando de control mecánico".															
J		Botón de TRANSPORTE DE AVANCE / botón de TRANSPORTE DE RETROCESO	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>①</td> <td> </td> <td>[Modo de una puntada] La posición de la aguja se mueve en una puntada hacia adelante o atrás a partir de la posición actual.</td> </tr> <tr> <td>②</td> <td> </td> <td>[Modo de elementos] La posición de la aguja se mueve hacia adelante a partir de la posición actual hasta el fin de los próximos elementos, o se mueve hacia atrás hasta el inicio de los próximos elementos.</td> </tr> <tr> <td>③</td> <td> </td> <td>[Modo de saltos] La posición actual de la aguja se mueve hacia adelante hasta el inicio de elementos de saltos frontales o hacia atrás hasta el fin de elementos de saltos frontales.</td> </tr> <tr> <td>④</td> <td> </td> <td>[Modo de posición de inicio/fin] La posición de la aguja se mueve hacia adelante a partir de la posición actual hasta el fin del próximo dato o hacia atrás hasta el inicio del próximo dato.</td> </tr> <tr> <td>⑤</td> <td> </td> <td>[Modo de comando de control mecánico] La posición de la aguja se mueve hacia adelante o atrás a partir de la posición actual hasta el próximo comando de control mecánico.</td> </tr> </tbody> </table>	①	 	[Modo de una puntada] La posición de la aguja se mueve en una puntada hacia adelante o atrás a partir de la posición actual.	②	 	[Modo de elementos] La posición de la aguja se mueve hacia adelante a partir de la posición actual hasta el fin de los próximos elementos, o se mueve hacia atrás hasta el inicio de los próximos elementos.	③	 	[Modo de saltos] La posición actual de la aguja se mueve hacia adelante hasta el inicio de elementos de saltos frontales o hacia atrás hasta el fin de elementos de saltos frontales.	④	 	[Modo de posición de inicio/fin] La posición de la aguja se mueve hacia adelante a partir de la posición actual hasta el fin del próximo dato o hacia atrás hasta el inicio del próximo dato.	⑤	 	[Modo de comando de control mecánico] La posición de la aguja se mueve hacia adelante o atrás a partir de la posición actual hasta el próximo comando de control mecánico.
①	 	[Modo de una puntada] La posición de la aguja se mueve en una puntada hacia adelante o atrás a partir de la posición actual.																
②	 	[Modo de elementos] La posición de la aguja se mueve hacia adelante a partir de la posición actual hasta el fin de los próximos elementos, o se mueve hacia atrás hasta el inicio de los próximos elementos.																
③	 	[Modo de saltos] La posición actual de la aguja se mueve hacia adelante hasta el inicio de elementos de saltos frontales o hacia atrás hasta el fin de elementos de saltos frontales.																
④	 	[Modo de posición de inicio/fin] La posición de la aguja se mueve hacia adelante a partir de la posición actual hasta el fin del próximo dato o hacia atrás hasta el inicio del próximo dato.																
⑤	 	[Modo de comando de control mecánico] La posición de la aguja se mueve hacia adelante o atrás a partir de la posición actual hasta el próximo comando de control mecánico.																
K		Botón RETURN TO ORIGIN	La posición actual de la aguja retorna al origen.															

	Botón	Nombre de botón	Descripción		
L		Botón FUNCTION	La función asignada al botón se puede recuperar directamente.		
			①		Ejecuta transporte de salto (" 4-1.(1) Transporte de salto (020) " p.26).
			②		Ejecuta cosido de punto (" 4-1.(6) Cosido de punto (021) " p.33).
			③		Ejecuta cosido normal (" 4-1.(7) Cosido ordinario (022) " p.34).
			④		Ejecuta corte de hilo (" 4-6.(1) Corte de hilo (001) " p.45).
			⑤		Ejecuta la fijación de tensión de hilo (" 4-6.(12) Fijación de la tensión del hilo (014) " p.53).
			⑥		Ejecuta el borrado de comando de control de la máquina de coser (" 4-6.(16) Borrado de comando de control de la máquina (059) " p.56).
			⑦		Ejecuta el borrado de elemento (" 5-3. Borrado de elemento (063) " p.75).
			⑧		Se ejecuta la función de segundo origen (" 4-6.(2) El 2º origen (002) " p.45).
⑨		Se ejecuta la función de ajuste de la altura del prensatelas intermedio (" 4-6.(13) Fijación de altura del prensatela intermedio (018) " p.54).			
M		Botón F	<p>La función que usted quiera asignar a cada botón mediante la selección y fijación de función (código de función 112), y este botón se puede usar como botón de función. Cuando se asigne la función, se visualiza el pictógrafo mostrando la función asignada.</p> <p>→ Consultar "11. ASIGNACIÓN DE FUNCIONES A LOS BOTONES F1 AL F10 (112)" p.126. Las funciones se pueden asignar a los botón F1 a F10.</p>		

	Botón	Nombre de botón	Descripción										
N		PATTERN DISPLAY REGION	<p>Parte donde se visualiza el patrón. Cuando se presiona este botón, la pantalla caracolea de modo que el punto deviene la posición central de la visualización. La pantalla no caracolea cuando se presiona el exterior del área de cosido.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Clase de punto</th> <th>Display color</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Punto corriente</td> <td> : Rojo</td> </tr> <tr> <td>3 puntadas en la dirección de inicio de cosido</td> <td> : Amarillo</td> </tr> <tr> <td>3 puntadas en la dirección de fin de cosido</td> <td> : Amarillo-verde</td> </tr> <tr> <td>Otros</td> <td> : Gris</td> </tr> </tbody> </table>	Clase de punto	Display color	Punto corriente	 : Rojo	3 puntadas en la dirección de inicio de cosido	 : Amarillo	3 puntadas en la dirección de fin de cosido	 : Amarillo-verde	Otros	 : Gris
Clase de punto	Display color												
Punto corriente	 : Rojo												
3 puntadas en la dirección de inicio de cosido	 : Amarillo												
3 puntadas en la dirección de fin de cosido	 : Amarillo-verde												
Otros	 : Gris												
D		Función de deshacer	El patrón actual se restablece al patrón previamente confirmado.										
P		Función de rehacer	El patrón actual avanza hacia el patrón subsecuentemente confirmado más cercano.										
Q	  	Ampliación / reducción / posición inicial	<p>TEI display del patrón se puede ampliar / reducir desde el mínimo de 100% hasta un máximo de 3200% tocando el botón de AMPLIACIÓN  , botón de REDUCCIÓN  , o la barra.</p> <p>El porcentaje de ampliación / reducción del display se puede reajustar a 100% pulsando el botón de POSICIÓN INICIAL de extrema izquierda  .</p>										
R	 	Movimiento hacia arriba de la posición de la aguja / Movimiento hacia debajo de la posición de la aguja	<p>La posición de la aguja se puede mover hacia arriba o abajo pulsando estos botones, como cuando se usa la polea de mano.</p> <p>El valor límite del movimiento ascendente de la posición de la aguja es la posición de reposición (punto muerto superior).</p>										
S		Visualización de la INFORMACIÓN DE POSICIÓN DE LA AGUJA ACTUAL	En esta sección se visualiza la información de la posición actual de la aguja. El contenido del display se describe en la siguiente página.										

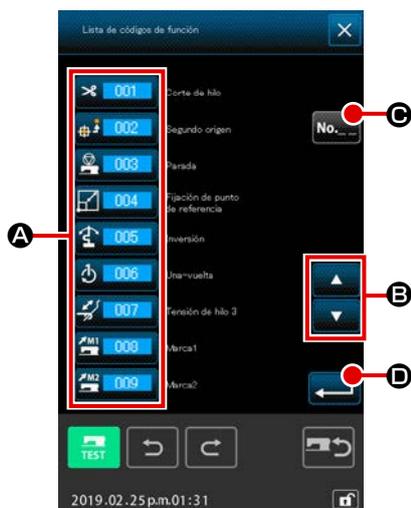


	Nombre de botón	Descripción															
①	Coordinada absoluta	Se visualiza la coordenada absoluta desde el origen de la posición de la aguja presente.															
②	Coordinada relativa	Se visualiza la coordenada relativa de la posición de la aguja presente.															
③	Velocidad	Se visualiza la velocidad de cosido o la velocidad de transporte de salto del punto presente.															
④	Espaciado	Se visualiza la longitud de puntada del elemento presente. (Cuando se ejecuta la lectura después del aumento/reducción, se visualiza el valor antes del aumento/reducción.)															
⑤	Clase de elemento	Se visualiza la clase de elemento presente. En el caso de dato de cosido, se visualiza el pictógrafo en conformidad con la clase de elemento ( de transporte de salto,  de línea rota,  de estriado, etc.). En el caso de comando de control de máquina se visualiza con la clase de comando de control de máquina con pictógrafo el comando de control de máquina  , corte de hilo, etc.) (Para otros pictógrafos, consultar " 19. LISTA DE CÓDIGOS DE FUNCIÓN " p.147) .															
⑥	Clase de entrada de aguja	Se visualiza la posición de entrada de aguja con respecto a la clase. <table border="1" data-bbox="534 1146 1439 1659"> <tbody> <tr> <td></td> <td>Se visualiza Tope de patrón</td> <td>Posición de tope (origen) de patrón.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Posición intermedia de elemento</td> <td>Se visualiza punto de posición intermedia en elemento (no el tope ni el extremo de elemento).</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Se visualiza Tope</td> <td>Tope de línea rota.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Se visualiza fin de elemento</td> <td>Posición de extremo elemento.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Se visualiza fin de patrón</td> <td>Se visualiza la última posición de patrón.</td> </tr> </tbody> </table>		Se visualiza Tope de patrón	Posición de tope (origen) de patrón.		Posición intermedia de elemento	Se visualiza punto de posición intermedia en elemento (no el tope ni el extremo de elemento).		Se visualiza Tope	Tope de línea rota.		Se visualiza fin de elemento	Posición de extremo elemento.		Se visualiza fin de patrón	Se visualiza la última posición de patrón.
	Se visualiza Tope de patrón	Posición de tope (origen) de patrón.															
	Posición intermedia de elemento	Se visualiza punto de posición intermedia en elemento (no el tope ni el extremo de elemento).															
	Se visualiza Tope	Tope de línea rota.															
	Se visualiza fin de elemento	Posición de extremo elemento.															
	Se visualiza fin de patrón	Se visualiza la última posición de patrón.															

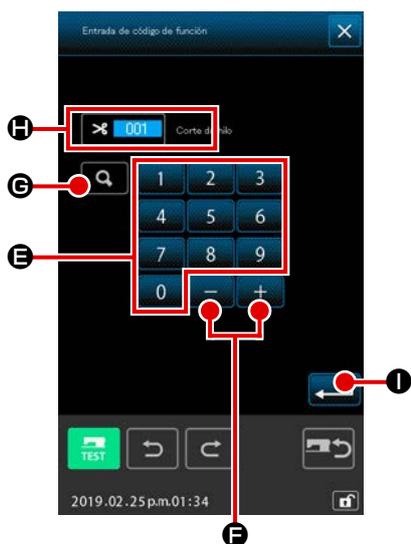
La visualización de la sección de la información de la posición presente de la aguja también puede visualizar el comentario de patrón fijando la visualización ("[14. PARA EJECUTAR LA FIJACIÓN DE VISUALIZACIÓN](#)" p.132) .

2-3. Selección de función

A continuación se describe el procedimiento de la selección de función de la modalidad de entrada de cuerpo.



<Pantalla de lista de códigos>



① Visualización de la pantalla de la lista de códigos

Cuando se presiona el botón CODE LIST  en la pantalla estándar de la modalidad de entrada de cuerpo, se visualiza la pantalla de lista de códigos.

② Para seleccionar la función

Presione el botón de recuperación de la función que usted quiera ejecutar de entre la lista **A** de botones de recuperación de función.

El botón de VISUALIZACIÓN DE FUNCIÓN  seleccionado es el display opcional  .

Cuando se presiona el botón UP/DOWN SCROLL 

B , la visualización de la lista **A** de botón de recuperación de función se cambia de orden.

③ Entrada directa de código de función

Cuando se pulsa el botón de ENTRADA DE CÓDIGO DE FUNCIÓN  **C**, o se selecciona el código de función

109  en la pantalla de lista de códigos de función, se visualiza la pantalla de entrada de códigos de función que permite la entrada directa del código de función.

Introduzca directamente el código de función con TEN KEYS  a  **E** o seleccione el código de función con el botón + o -   **F** .

Cuando se presiona el botón CONFIRMATION  **G**, la información sobre la función correspondiente al código de la función introducida se visualiza en la columna de visualización de nombre de función **H**.

Cuando se introduce el código de función que usted quiera ejecutar y se presiona el botón INTRO  **I**, la pantalla vuelve a la pantalla de lista de códigos de función con la función seleccionada introducida.

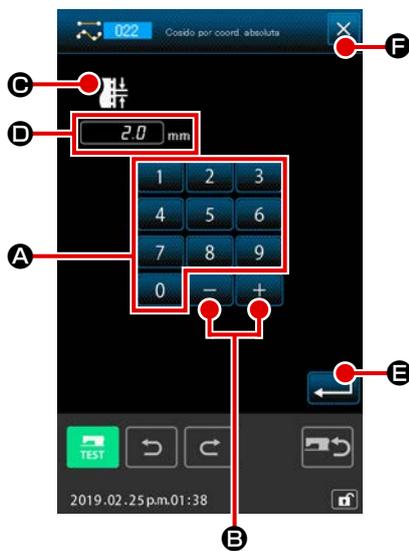
* La misma función se puede visualizar mediante el código de función 109  .

④ Ejecutar la función

Cuando se presiona el botón  **D** con el botón de llamada de función de la función seleccionada que usted quiere ejecutar, se visualiza la pantalla de fijación de la función. Para las respectivas pantallas de fijación, consulte los ítemes de las funciones respectivas.

2-4. Introducción del valor numérico

A continuación se describe el procedimiento de entrada de valor numérico común al tiempo de crear los datos de patrón.



① Introducir el ítem de fijación

En la figura del lado derecho está la pantalla que se visualiza cuando se introduce el valor fijado del ítem de la función.

[Ejemplo: Cambio de longitud de puntada]

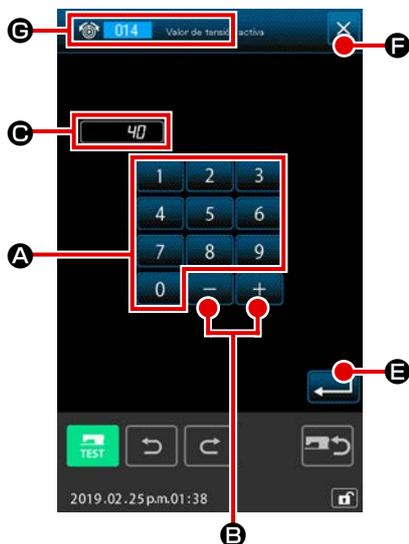
La clase de ítem de fijación a ser introducida se visualiza en **D** y el valor introducido se visualiza en **C**.

Cuando se presiona el botón TEN KEY **0** al **9** **A**, el numeral de las diez teclas presionadas se inserta en 1er dígito de **C**, y los valores previamente introducidos se mueven hacia arriba un dígito cada uno. Además, el valor introducido se puede aumentar o disminuir con los botones + o - **B**.

B. La unidad cambiable depende de la clase de ítem de fijación.

Cuando se presiona el botón INTRO **E**, el valor introducido se determina y se mueve la pantalla.

Cuando se presiona el botón CANCEL **F**, el valor introducido se destruye y se mueve la pantalla.

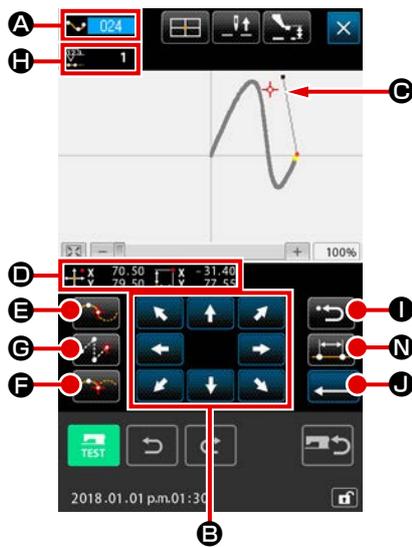


② Introduzca el parámetro de comando de control de la máquina

La figura del lado derecho es la pantalla que se visualiza cuando se introduce el parámetro del comando de control de la máquina.

El procedimiento de introducción es el mismo que para introducir el valor fijado del ítem de fijación. En **C** se visualizan el código de función para ejecutar la entrada de parámetro y el nombre de función.

2-5. Especificación de la posición



La figura en el lado derecho es la pantalla que especifica la posición que se visualiza cuando se especifica la posición al hacer la fijación de función. El código seleccionado de la función se exhibe en **J**.

- 1 **Presione la tecla MOVE**  **B**

El presatela y el  **C** visualiza la posición de la aguja presente se mueve en la dirección presionada, y se actualiza la visualización **D** del valor de la coordenada. Mientras se mantiene presionada la tecla MOVE, el presatela se mueve en la dirección presionada, y cuando se suelta, se detiene el movimiento del presatela.

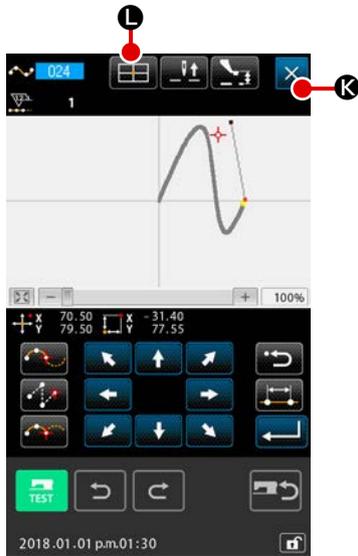
Cuando se alcanza la posición objetivo y se pulsa el botón PASSING POINT  **E**, botón DECIDING POINT  **F** o botón JUMP FEED  **G**, la posición se introduce como un punto de forma o un punto de entrada de la aguja. El número de puntos de entrada se visualiza en **H**. Dependiendo de la función seleccionada, es posible que no se visualice el botón PASSING POINT  **E** y botón JUMP FEED  **G**.

- 2 **Presione el botón BACKWARD**  **I** **después de mover con la tecla MOVE**

La posición retorna a la posición precedente determinada. Cuando se presiona inmediatamente después de la determinación de la posición de entrada, se cancela un punto de los puntos de entrada determinados y la posición vuelve al punto de entrada antes de un punto.

- 3 **Presione el botón INTRO**  **J**

El presatela exterior retorna automáticamente a la posición donde se había iniciado la entrada, rastrea el elemento que se había operado y creado en el punto de entrada hasta entonces, pasa al último de los elementos, y se inserta el dato. (Se puede seleccionar con/sin traza. Para más detalles, consultar "[10. PROCEDIMIENTO DE FIN DE SELECCIÓN \(110\)](#)" p.125.)



④ **Presione el botón CANCEL**  

Se destruye el dato durante la introducción, y la pantalla vuelve a la pantalla estándar.

Presionando el botón INTRO al introducir el punto último, se puede omitir presionando el botón de punto de decisión.

⑤ **Presione el botón COORDINATE DIRECT INSTRUCTIONS**



Se visualiza la pantalla de instrucciones directas de coordenada ("**16-1. Instrucciones directas para coordenadas**" [p.137](#)) y la coordenada se puede especificar directamente.



En  el pictógrafo de aviso  se visualiza cuando la gama de fijación posible se excede o cosa semejante.



⑥ **Presione el botón SEWING ITEM SETTING**  

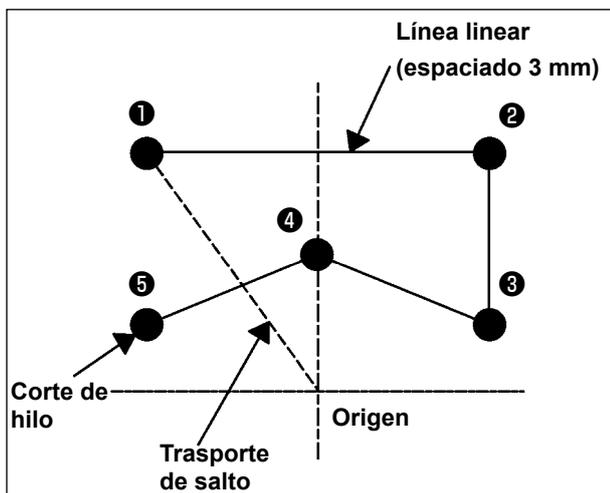
Se visualiza la pantalla de confirmación, y la puede fijar con el la longitud de puntada y la velocidad de cosido.

3. EJEMPLO DE PROCEDIMIENTO DE OPERACIÓN

A continuación se da una serie de procedimientos de operación hasta cosido de prueba. Para más detalles, consultar los ítems respectivos.

3-1. Introducción de patrón

Crear el patrón de abajo usando la función de entrada.



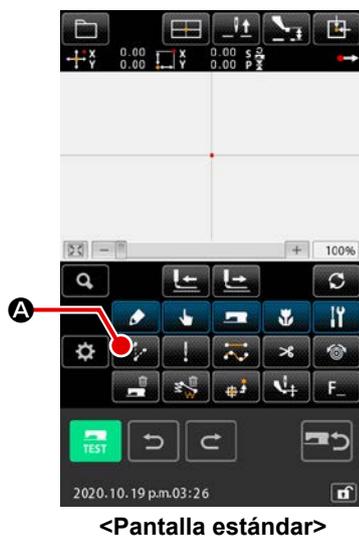
[Punto de entrada]

	X (mm)	Y (mm)
①	-5,0	5,0
②	5,0	5,0
③	5,0	1,0
④	0,0	3,0
⑤	-5,0	1,0

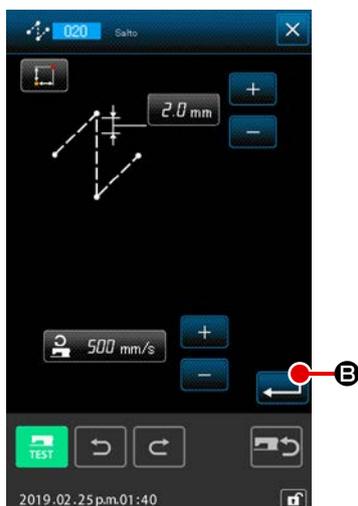
[Ejemplo de entrada 1]

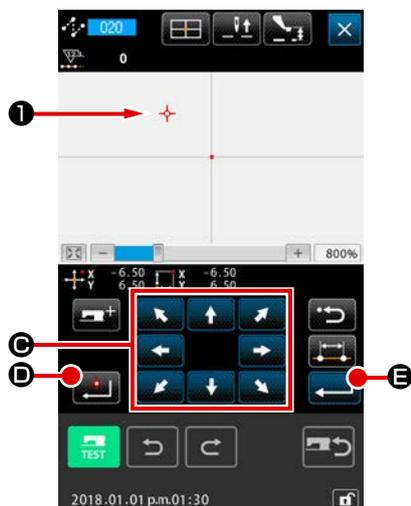
① Introducir transporte de salto

Presione el botón JUMP FEED  **A** en la pantalla estándar para visualizar la pantalla de fijación de transporte de salto.



Presione el botón INTRO  **B** en la pantalla de fijación de transporte de salto para visualizar la pantalla especificadora de posición de transporte de salto.





Mueva la posición de la aguja hasta ❶ usando la tecla MOVE



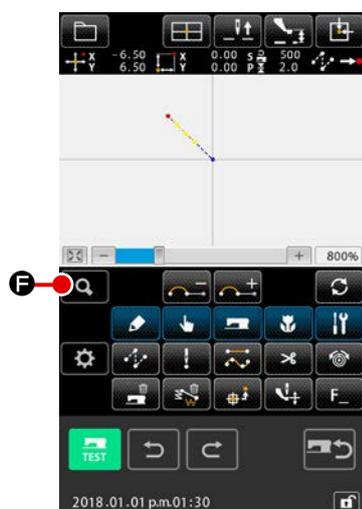
❷ en la pantalla especificadora de posición de tras-

porte de salto, presione el botón DECIDING POINT  ❸,

y presione el botón INTRO .

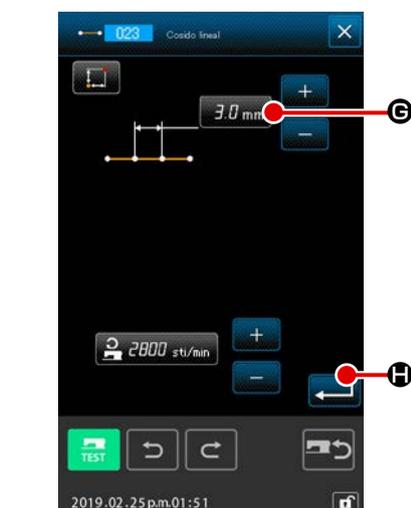


Ahora, se mueve el prensatela. Por lo tanto, ponga cuidado.



❷ Introducción del cosido ordinario lineal

Presione el botón CODE LIST  ❶ en la pantalla estándar para visualizar la pantalla de lista de códigos.

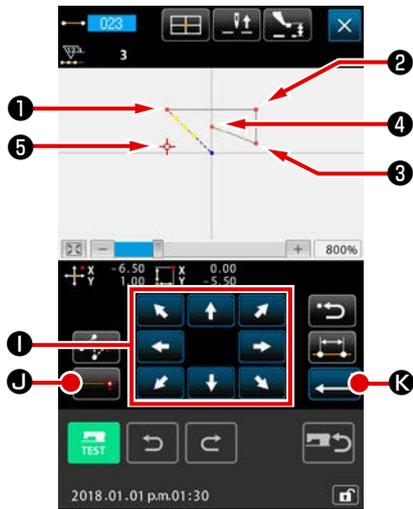


Seleccione el cosido ordinario lineal (código 023  de función) en la pantalla de lista de códigos de función, y presione el botón INTRO .

Presione el botón STITCH LENGTH  ❷ en la pantalla de fijación de cosido ordinario lineal para visualizar la pantalla de fijación de longitud de puntada.

Presione la tecla TEN en el orden de “3” y “0”, y presione el botón INTRO  en la pantalla de fijación de longitud de puntada.

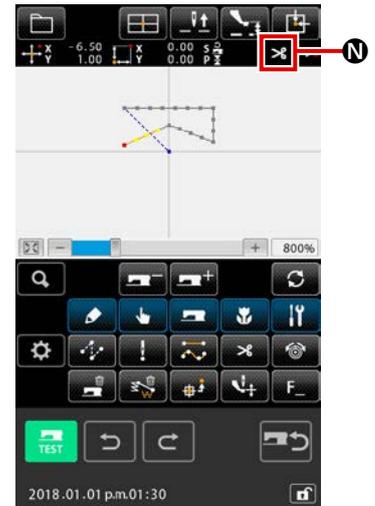
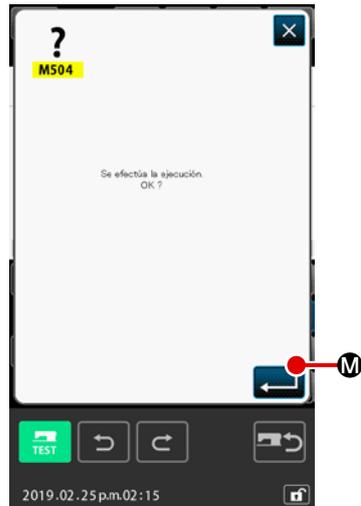
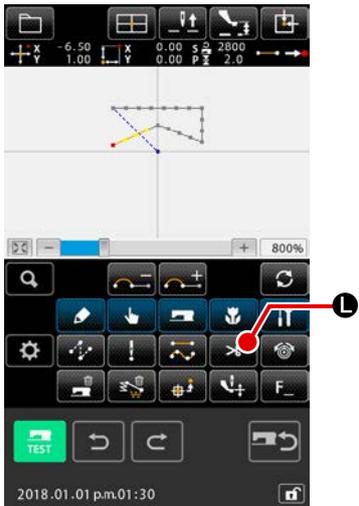
Vuelva a la pantalla de fijación de cosido ordinario lineal, confirme que la visualización del botón de fijación de longitud de puntada es “3,0 mm”, y presione el botón INTRO  ❸.



Presione la tecla MOVE  **I** en la pantalla especificadora de posición de cosido ordinario, mueva la posición de aguja de **1** a **2**, y presione el botón DECIDING POINT  **J**. Repita esta operación para introducir hasta la posición de **5**, y presione el botón INTRO  **K**.



Ahora, se mueve el prensatela. Por lo tanto, ponga cuidado.



③ Introducción de corte de hilo

Presione el botón THREAD TRIM  **L** en la pantalla estándar para visualizar la pantalla de confirmación de corte de hilo.

Presione el botón INTRO  **M** e introduzca el corte de hilo a la posición de **5**.

Se visualiza la pantalla estándar, y el  se visualiza en **N**.

Con la operación mencionada, se crea un patrón como se muestra en la figura del lado izquierdo.



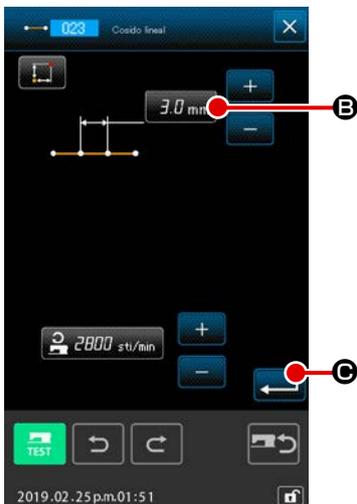
<Pantalla estándar>

[Ejemplo de entrada 2]

① Entrada de transporte de saltos y cosido lineal ordinario

Presione el botón CODE LIST  **A** en la pantalla estándar para visualizar la pantalla de lista de códigos.

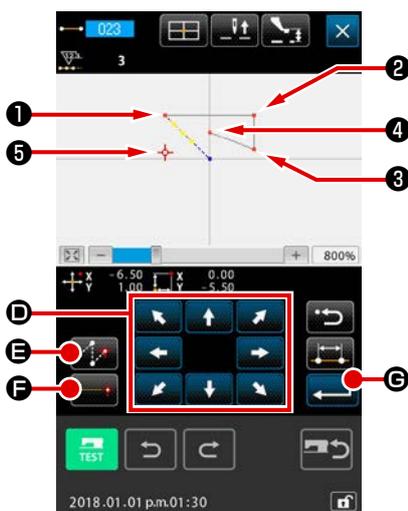
Seleccione el cosido ordinario lineal (código 023 de función ) en la pantalla de lista de códigos de función, y presione el botón INTRO .



Presione el botón STITCH LENGTH **3.0 mm** **B** en la pantalla de fijación de cosido ordinario lineal para visualizar la pantalla de fijación de longitud de puntada.

Presione la tecla TEN en el orden de “3” y “0”, y presione el botón INTRO **C** en la pantalla de fijación de longitud de puntada.

Vuelva a la pantalla de fijación de cosido ordinario lineal, confirme que la visualización del botón de fijación de longitud de puntada es “3,0 mm”, y presione el botón INTRO **C**.



En la pantalla de ajuste de posición de cosido lineal ordinario,

pulse la tecla MOVE **D** para mover la posición de

la aguja a **1** y luego pulse el botón JUMP FEED **E**.

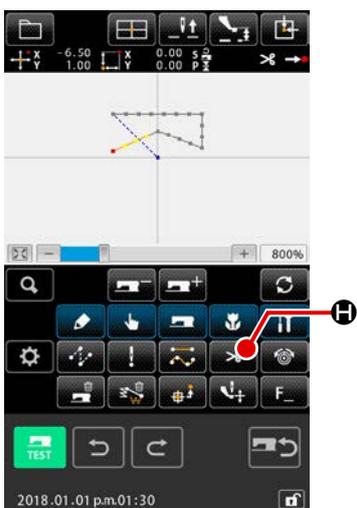
Luego, mueva la posición de la aguja a **2** ay pulse el botón DECIDING POINT **F**. De la misma manera, mueva la

posición de la aguja a **3** y **4** ay pulse el botón DECIDING POINT **F**. Por último, mueva la posición de la aguja **5**

y pulse la tecla ENTER **G**.



Ahora, se mueve el prensatela. Por lo tanto, ponga cuidado.



② Introducción de corte de hilo

Presione el botón THREAD TRIM **H** en la pantalla estándar para visualizar la pantalla de confirmación de corte de hilo.

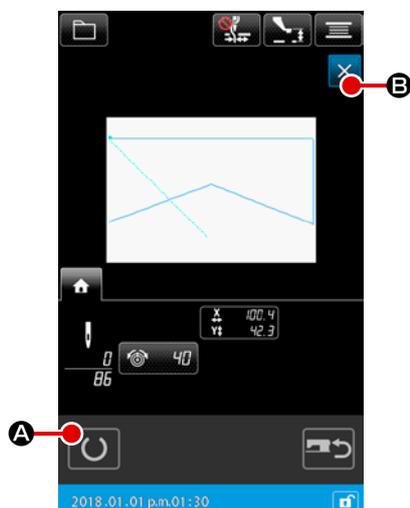
Con la operación mencionada, se crea un patrón como se muestra en la figura del lado izquierdo.

3-2. Cosido de prueba

La configuración o cosa semejante del patrón creado usando la función de entrada o dato de lectura se confirma con el cosido de prueba. La pantalla y el ítem posible de fijación de cosido de prueba cambian en conformidad con los modelos de máquina.

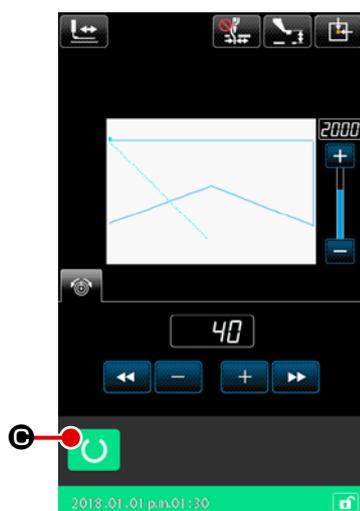


Antes de ejecutar el cosido de prueba, es necesario registrar la fijación de la altura del prensatela intermedio y la de tensión de hilo.



① **Visualizar la pantalla de preparación de cosido de prueba**
Presione el botón TRIAL SEWING  en la pantalla estándar para visualizar la pantalla preparatoria de cosido de prueba.

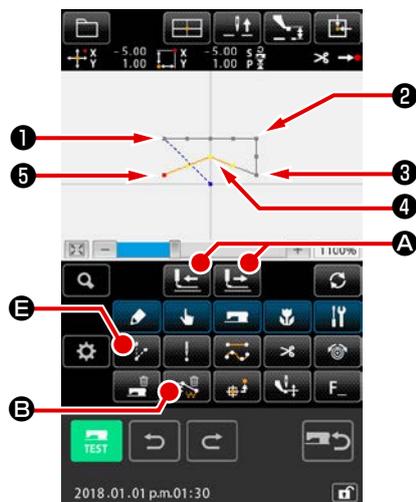
② **Visualizar la pantalla de cosido de prueba**
Cuando se presiona el botón SEWING PREPARATION  (A), se visualiza la pantalla de cosido de prueba. Ejecute la operación de máquina de cosido normal en esta pantalla y se puede ejecutar el cosido de prueba de dato de patrón.



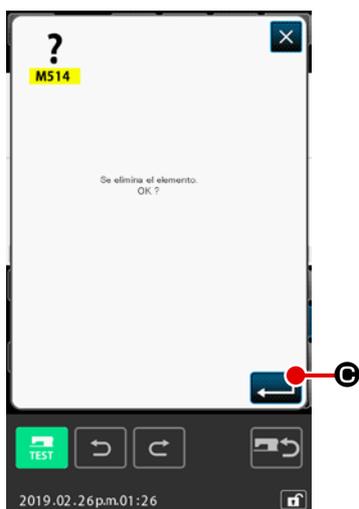
③ **Retorno a la creación de patrón**
Cuando se presiona el botón SEWING PREPARATION  (C) en la pantalla de cosido de prueba, la pantalla retorna a la pantalla de preparación de cosido de prueba. Cuando se presiona aquí el botón CANCEL  (B), la pantalla retorna a la pantalla estándar de modalidad de entrada de cuerpo.

3-3. Modificación del patrón

Modifique el dato de patrón que ha sido creado en "3-1. Introducción de patrón" p.13.



<Pantalla estándar>



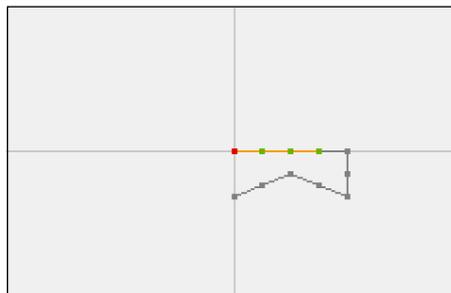
① Borrado de elemento

Mueva la posición de la aguja camino a la sección de transporte de salto hasta ① usando los botones FEED FORWARD/BACKWARD  A.

Presione el botón ELEMENT DELETION  B en la pantalla estándar, y presione el botón INTRO  C en la pantalla de confirmación.

Se borra transporte de salto hasta ①, y la posición de aguja retorna al origen.

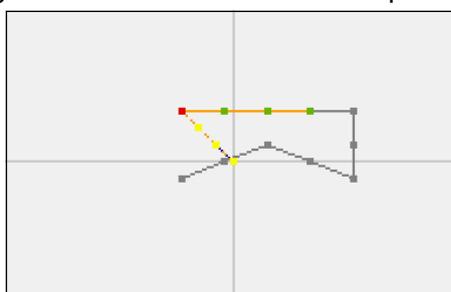
Ahora, el cosido lineal desde ① a ⑤ está en el estado de inicio desde el origen.

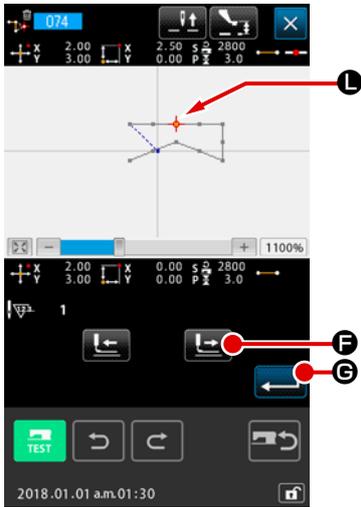


② Inserción de transporte de salto

Seleccione la función de transporte de salto E en la pantalla estándar. Desplace la posición de la aguja a D en la pantalla de especificación de posición. Pulse el botón  C.

Se puede comprobar visualmente si se ha insertado un salto y si tiene lugar el movimiento relativo de la posición de la aguja.





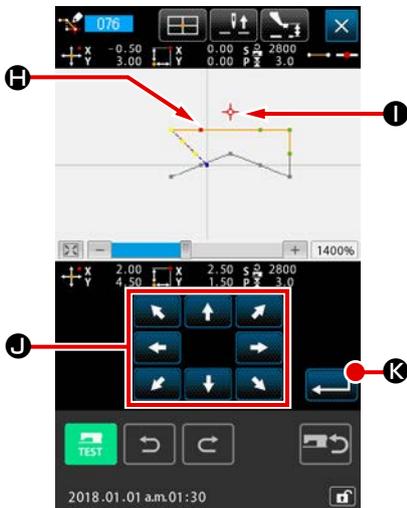
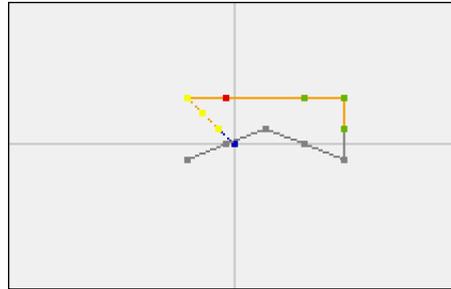
③ Borrado de punto

Mueva la posición de la aguja hasta la posición de **L** en la pantalla estándar usando los botones FEED FORWARD/BACKWARD **A**.

Seleccione ABSOLUTE POINT DELETION (código de función 074) desde la lista de código de función para visualizar la pantalla de especificación de gama.

En el caso de borrado de varios puntos de entrada de aguja, presione el botón FEED FORWARD **F** para mover la posición de aguja, y especifique la sección de los puntos a borrar. Aquí, especifique solamente el punto **L**, y presione el botón INTRO **G**.

Se confirma que se ha borrado el punto **L** como se muestra en la siguiente figura.

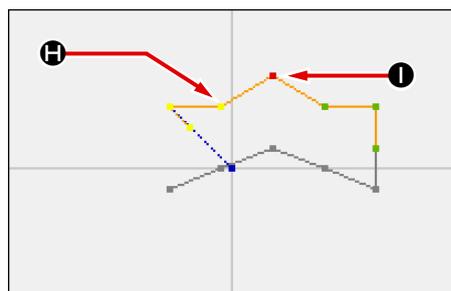


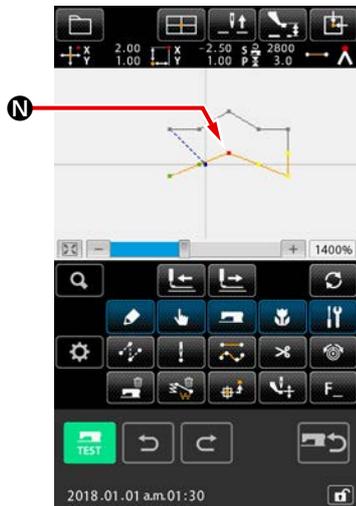
④ Adición de punto

Mueva la posición de aguja hasta la posición de **H** en la pantalla estándar usando los botones FEED FORWARD/BACKWARD **A**, y seleccione ABSOLUTE POINT ADDITION (código de función 076) .

Mueva la posición de la aguja hasta el punto de adición **I** en la pantalla especificadora de posición usando la tecla MOVE **J**, y presione el botón INTRO **K**.

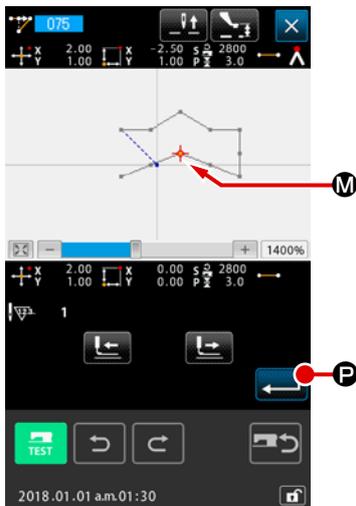
El punto de entrada de aguja se añade como se muestra en la siguiente figura.





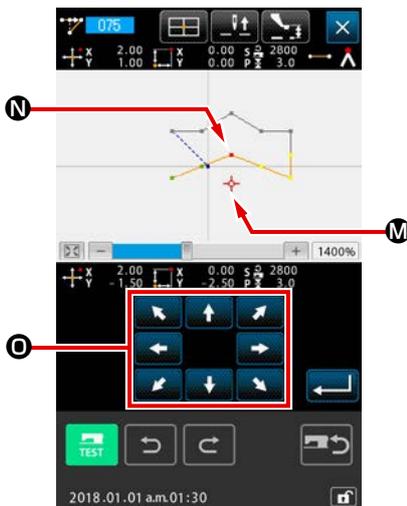
⑤ **Movimiento de punto**

Mueva la posición de la aguja hasta la posición de **N** en la pantalla estándar usando los botones FEE FORWARD/BACKWARD **A**, y seleccione ABSOLUTE POINT MOVE (código de función 075) .



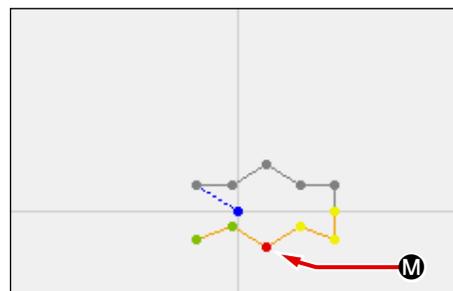
⑥ **Especificación de gama de recorrido**

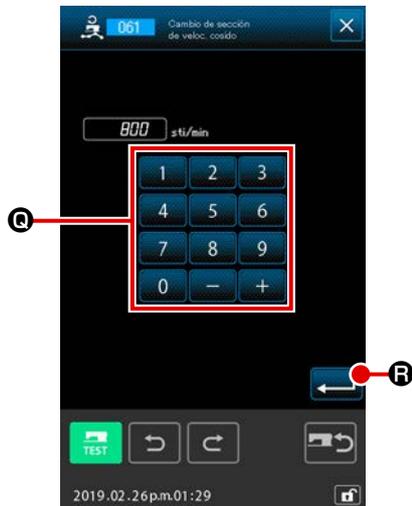
Cuando dos o más puntos de entrada de la aguja se mueven mediante la función de recorrido de punto absoluto en la pantalla de especificación de gama, mueva la posición de la aguja pulsando el botón de TRANSPORTE DE RETROCESO **C** o el botón de TRANSPORTE DE AVANCE **B**. Para la explicación, especifique solamente el punto **N** y pulse el botón INTRO **P**.



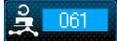
Mueva la posición de la aguja hasta la posición **M** del punto móvil en la pantalla especificadora de posición usando la tecla MOVE **O**, y presione el botón INTRO **P**.

El punto de entrada de aguja se mueve como se muestra en la siguiente figura.

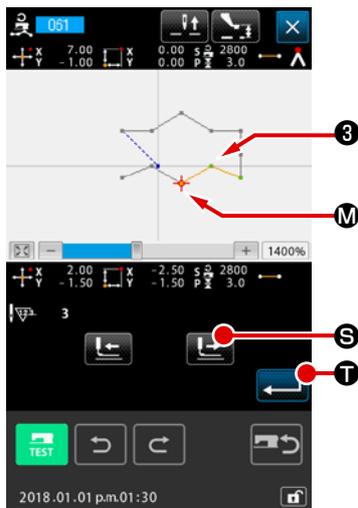




⑦ Cambio de velocidad

Después de mover la posición de aguja hasta la posición de ③ en la pantalla estándar, seleccione SEWING SPEED SECTION CHANGE (código de función 061) .

Introduzca cambio de velocidad (ejemplo aquí es 800sti/min) en la pantalla de entrada de valor usando TEN teclas  a  ⑨, y presione el botón INTRO  ②.



Presione el botón FEED FORWARD  ⑤ en la pantalla especificadora de posición, y mueva la posición de aguja hasta la sección ③ que usted quiera para cambiar la velocidad.

Cuando se presiona el botón INTRO  ② se cambia la velocidad de la sección especificada, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

3-4. Escritura de patrón

El patrón creado se escribe en la tarjeta de memoria.



Use la tarjeta de memoria que se ha formateado con el IP-500.



① **Para visualizar la pantalla de operación de patrones**

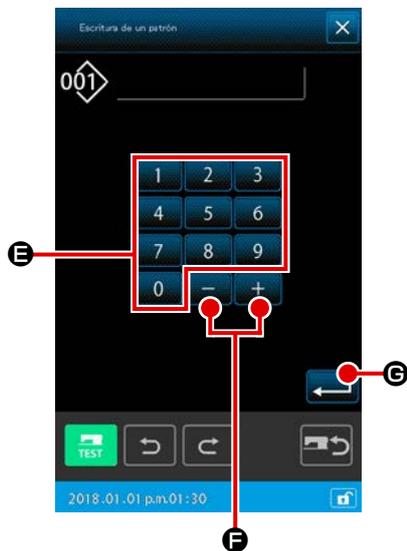
Pulse el botón de OPERACIÓN DE PATRONES  en la pantalla estándar para visualizar la pantalla de operación de patrones.

Pulse el botón de AJUSTE  **A** para visualizar la pantalla de ajustes en que se ha configurado el destino de referencia de datos de patrones / método de lectura de patrones.



② **Seleccione la tarjeta deseada de medio inteligente**

Seleccione la tarjeta lectora-grabadora objeto de escritura. Para la explicación, seleccione la tarjeta de memoria **B**. La tarjeta de memoria seleccionada se visualiza con el display opcional . Una vez que haya seleccionado la tarjeta de memoria, pulse el botón INTRO  **C** para que la pantalla vuelva a la pantalla de operación de patrones.



- ③ **Para visualizar la pantalla de creación de patrón nuevo**
 Pulse el botón de ESCRITURA DE PATRONES **D** en la pantalla de operación de patrones (①) para visualizar la pantalla de creación de patrón nuevo.

Visualice la siguiente pantalla de creación de patrón nuevo de acuerdo con el método de gestión de archivos de patrones que haya especificado.

Si se especifica el método de gestión por número de archivo → El paso del procedimiento procede a ④

Si se especifica el método de gestión por nombre de archivo → El paso del procedimiento procede a ⑥

- * El método de gestión de archivos de patrones (ya sea la gestión por nombre de archivo o la gestión por número de archivo) se debe especificar según el siguiente procedimiento:
 Pantalla de cosido → MSW → 2 Interruptor de MEMORIA → Visualizar todo → U400 "Gestión de nombre de archivos de patrones"

- ④ **Selección de No. de patrón**

Presione la tecla TEN **0** a **9** **E**, o el botón + o - **F** en la pantalla de escritura de patrón para especificar el No. de patrón que se abre siguiente.

- ⑤ **Patrón de escritura**

Cuando presione el botón INTRO **G**, se inicia la escritura en la tarjeta de memoria. Cuando se termina la escritura, se visualiza la pantalla estándar. Cuando existe un patrón en el No. de patrón del destino de escritura especificado, se visualiza la pantalla de confirmación de sobre escritura. Cuando se presiona el botón INTRO **G** allí, Se comienza la escritura.



- ⑥ **Para introducir el nombre de un archivo**

En primer lugar, se visualiza un nombre de archivo no usado correspondiente al número de archivo disponible más pequeño. El nombre del archivo se puede editar con el teclado.

- ⑦ **Para escribir el patrón**

Cuando se pulsa el botón INTRO **H**, se inicia la escritura del patrón hacia la tarjeta de memoria. Si el nombre de archivo especificado ya existe, se visualiza la pantalla de confirmación de sobreescritura. Cuando se pulsa el botón INTRO **H** después de la confirmación, se inicia la escritura del patrón.

3-5. Lectura de patrón

El Se lee el dato de patrón escrito en la tarjeta de memoria.



Use la tarjeta de memoria que se ha formateado con el IP-500.



① Visualizar la pantalla de lectura de patrón

Pulse el botón de OPERACIÓN DE PATRONES  en la pantalla estándar para visualizar la pantalla de operación de patrones.

Pulse el botón de ESCRITURA DE PATRONES **A** en la pantalla de operación de patrones para visualizar la pantalla de lista de patrones.



② Para visualizar la pantalla de ajustes de la lista de patrones

Pulse el botón de AJUSTE  **B** para visualizar la pantalla de ajustes de la lista de patrones.



③ Seleccionar la clase de patrón

Seleccione aquí VECTOR DATA **C**. El botón seleccionado se visualiza con el display opcional . La pantalla vuelve a la pantalla de lista de patrones cuando se pulsa el botón INTRO

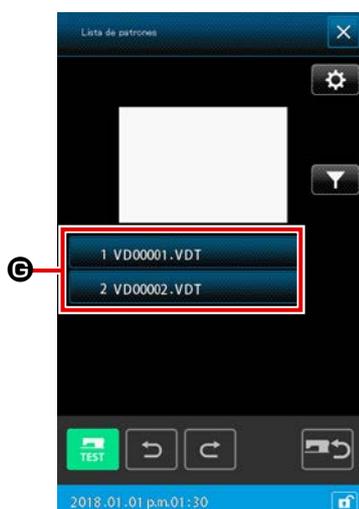
 **D**.



④ Seleccionar el medio deseado (object)

Pulse el botón de AJUSTE  **E** en la pantalla de operación de patrones para visualizar la pantalla de ajustes en que se ha configurado el destino de referencia de datos de patrones / método de lectura de patrones. Seleccione la tarjeta de memoria **E**. Pulse el botón INTRO  **F** para que la pantalla vuelva a la pantalla de operación de patrones. Pulse el botón de LECTURA DE PATRONES **A** en la pantalla de operación de patrones para visualizar la pantalla de lista de patrones.

Los botones de PATRÓN de los patrones existentes se visualizan en la pantalla de lista de patrones  **G**.



⑤ Seleccionar el patrón

Presione el botón PATTERN  **G** del No. de patrón que usted quiera leerlo en él. El botón de patrón seleccionado se visualiza con el display opcional ().



⑥ Leer el patrón

Cuando se pulsa el botón INTRO  **H**, se inicia la lectura del patrón. Cuando se termina la lectura de patrón, se visualiza la pantalla estándar.

4. ENTRADA DE PATRÓN

4-1. Cosido ordinario

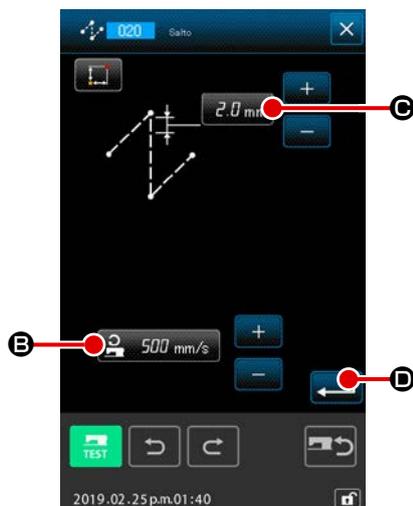
(1) Transporte de salto (020)

Este se usa para mover el prensatela a la posición especificada sin activar la máquina de coser.



① Para visualizar la pantalla de fijación de transporte de salto

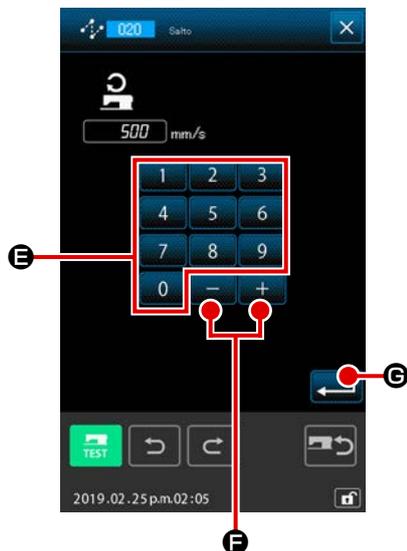
Cuando se presiona el botón JUMP FEED  **A** en la pantalla estándar o se selecciona y ejecuta JUMP FEED (código de función 020)  en la pantalla de la lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de transporte de salto.



② Para fijar el transporte de salto

En la pantalla de ajuste del transporte de saltos, el valor actual de la velocidad de transporte de saltos se visualiza en el botón JUMP FEED SETTING  **B**. El valor actual del paso de transporte de saltos se visualiza en el botón JUMP FEED PITCH  **C**.

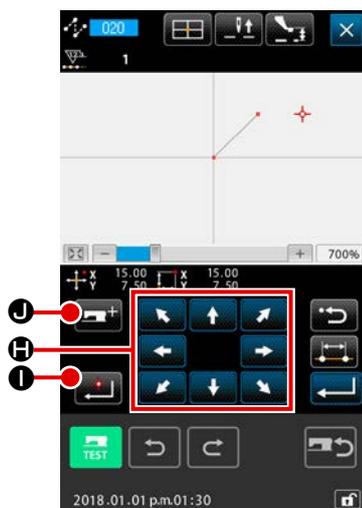
Después de la fijación, o cuando no sea necesario hacer cambio, presione el botón INTRO  **D** en la pantalla de fijación de cosido ordinario lineal, y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.



③ Para fijar la velocidad de transporte de salto

Introduzca directamente el valor con las teclas TEN **0** a **9** **E** o aumente/disminuya el valor con el botón + o - **F** en la pantalla de entrada de velocidad de transporte de salto, y fije la velocidad de transporte de salto.

Cuando se presiona el botón INTRO **G**, el valor de entrada deviene efectivo, y la pantalla retorna a la pantalla de fijación de transporte de salto.



④ Para mover la posición de aguja

Presione la tecla MOVE **H** en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada. Mientras se mantiene presionada la tecla MOVE, la posición de la aguja se mueve continuamente.

⑤ Para introducir coordenadas

Cuando la posición de la aguja ha pasado a la posición especificada y cuando se presiona el botón DECIDING POINT **I**, la posición se introduce como el punto de configuración (punto de paso).



⑥ Adición de comandos de control de la máquina

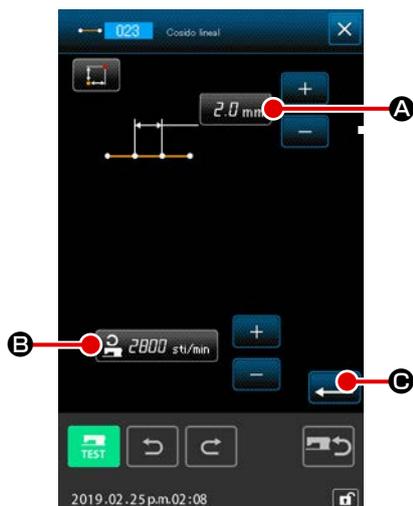
Adición de comandos de control de la máquina **K** para insertar el comando **L** de control de la máquina al introducir el transporte de salto. Pulse el botón de comando objetivo de control de la máquina y pulse el botón INTRO **L**.

⑦ Para finalidad la fijación de transporte de salto

Cuando se presiona el botón INTRO **L** el dato fijado se introduce, y la pantalla retorna a la pantalla estándar. Es posible introducir repitiendo la operación de los pasos ④ y ⑤ también.

(2) Cosido ordinario lineal (023)

Cuando se especifica un punto, la línea recta que conecta el punto y la posición de la aguja se introduce como la longitud de puntada especificada.



① **Visualice la pantalla de fijación de cosido ordinario lineal**
Seleccione y ejecute el LINEAR ORDINARY SEWING (código de función 023)  en la pantalla de la lista de códigos, y se visualiza en la pantalla de fijación de cosido ordinario lineal.

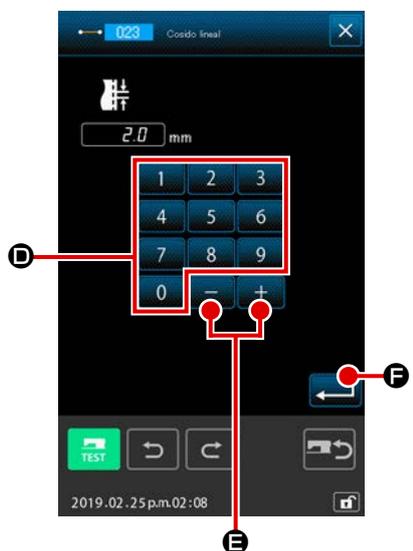
② Para fijar el cosido ordinario lineal

El valor fijado de la longitud de puntada presente se visualiza en el botón STITCH LENGTH INPUT  **A** y se visualiza el valor fijado de velocidad del cosido actual en el botón SEWING SPEED INPUT  **B** en la pantalla de fijación de cosido ordinario.

Cuando el botón del ítem con el que usted quiera cambiar la fijación se visualiza la pantalla de entrada del valor fijado. Fije el valor en la pantalla de entrada con las teclas TEN  a  **D**, o con el botón + o -   **E**, presione el botón INTRO  **F** ay se determina el valor de entrada.

Entonces la pantalla retorna a la pantalla de fijación de cosido ordinario lineal.

Después de la fijación, o cuando no sea necesario hacer cambio, presione el botón INTRO  **C** en la pantalla de fijación de cosido ordinario lineal, y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.

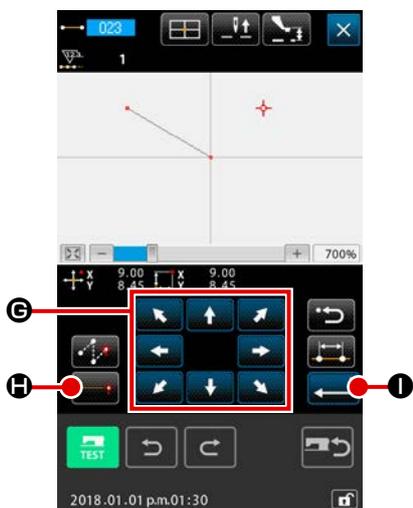


③ Para mover la posición de la aguja

Presione el tecla MOVE  **G** en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada. Mientras se mantiene presionada la MOVE, la posición de la aguja se mueve continuamente.

④ Para introducir la coordenada

Cuando la posición de la aguja ha pasado a la posición especificada y se presiona el botón DECIDING POINT  **H**, la posición se introduce como el punto de configuración (punto de paso).

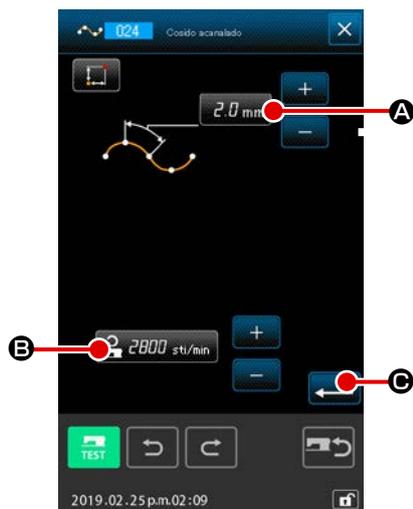


⑤ Para terminar la fijación de cosido ordinario lineal

Cuando se presiona el botón INTRO  **I** se introduce el dato fijado, y la pantalla retorna a la pantalla estándar. Es posible realizar entrada repitiendo la operación de los pasos ③ y ④ también.

(3) Cosido ordinario estriado (024)

Es posible introducir simplemente una curva suave usando el cosido ordinario estriado.



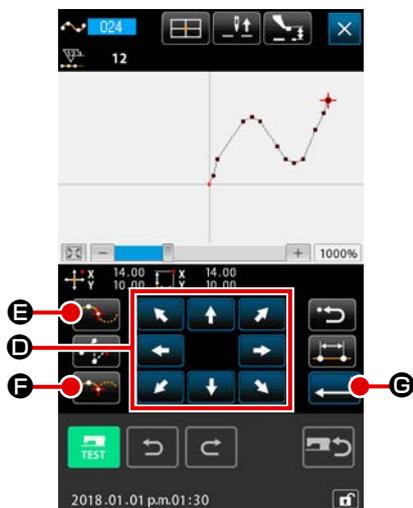
① **Visualización de la pantalla de fijación de cosido ordinario estriado**

Cuando seleccione y ejecute cosido SPLINE ORDINARY SEWING (código de función 024)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla fijadora de cosido ordinario estriado.

② **Para fijar el cosido ordinario estriado**

Se visualiza el valor fijado de la longitud de puntada presente en el botón STITCH LENGTH INPUT  **A** y se visualiza el valor fijado de la velocidad de cosido presente en el botón SEWING SPEED INPUT  **B** en la pantalla de fijación ordinaria de estriado.

Cuando se presiona el botón del ítem que usted desea cambiar la fijación, se visualiza la pantalla de entrada del valor fijado. Procedimiento de fijación de longitud de puntada y velocidad de cosido es la misma que la de cosido ordinario lineal. Después de fijar o cuando no sea necesario hacer cambio, presione el botón INTRO  **C**, y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.



③ **Para mover la posición de la aguja**

Presione la tecla MOVE  **D** en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada.

④ **Para introducir la coordenada**

Cuando la aguja se ha movido a la posición especificada, presione el botón PASSING POINT  **E**, y se introduce la posición como el punto de configuración (Punto de paso). O, presione el botón DECIDING POINT  **F**, y se introduce la posición como el punto de interrupción. Para el punto de interrupción, consultar **“4-10. Punto de interrupción (Cosido estriado y ordinario)” p.61.**

⑤ **Fin de fijación de cosido ordinario estriado**

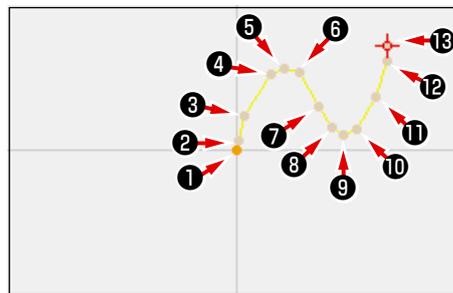
Cuando se presiona el botón INTRO  **G** se introduce la fecha fijada, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

Es posible realizar entrada repitiendo la operación de los pasos ③ y ④ también.



1. Para introducir la configuración suave de cosido ordinario estriado, se puede obtener curva nítida cuando se selecciona el punto de entrada siguiendo el procedimiento siguiente.

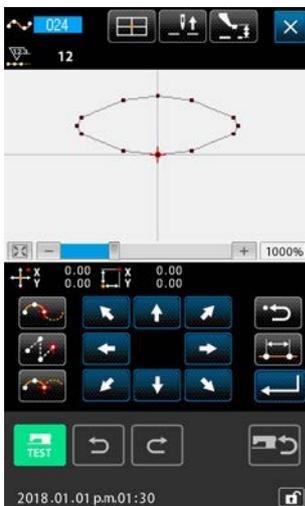
- 1 Seleccione la parte superior de la curva de entrada como el punto de entrada. (5 y 9)
- 2 Haciendo que los puntos seleccionados en el paso 1) sean el centro, seleccione los puntos que están separados un poco antes y después de los puntos en el paso 1). (4 , 6 , 8 y 10)
- 3 Además, seleccione el centro de la sección que tenga comba floja como los puntos de entrada. (3 , 7 y 11)
- 4 Seleccione los puntos cerca de ambos extremos y el último punto como los puntos de entrada. (2 , 12 y 13)



Introduzca los puntos de entrada seleccionados en el procedimiento anteriormente mencionado en secuencia numérica.

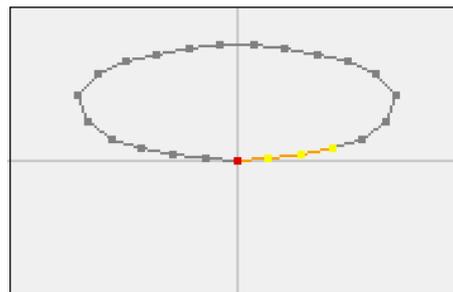
Además, ponga cuidado en los siguientes puntos.

- Tome más bien muchos puntos de entrada en la curva aguda y más bien unos pocos en curvas normales.
- Tome 3 puntos de entrada por cada curva al menos.



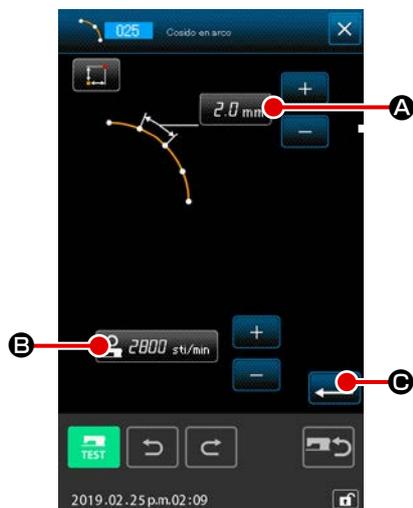
2. La elipse se puede introducir usando el cosido ordinario rasurado.

- 1 Tome la junta de la curva en la sección más suave de la curva.
- 2 Tome los puntos de entrada de modo que estén simétricos si es posible.



(4) Para cosido ordinario en arco (025)

Cuando se especifican dos puntos, el arco que conecta los puntos y la posición de la aguja se introduce como la longitud de puntada especificada. La dirección de cosido está en el orden de los puntos especificados, y se pueden introducir tanto hacia la derecha como hacia la izquierda.



① Visualización de la pantalla de fijación de cosido de arco ordinario

Cuando seleccione y ejecute el cosido de arco ordinario ARC ORDINARY SEWING (código de función 025)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cosido ordinario de arco.

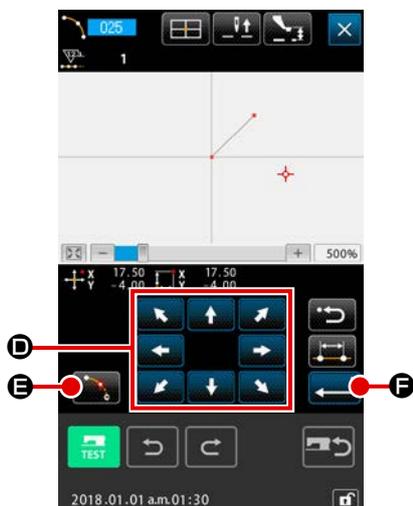
② Para ejecutar la fijación del cosido ordinario de arco

Se visualiza el valor fijado de la longitud de puntada presente en el botón STITCH LENGTH INPUT  (A), y se visualiza la velocidad de cosido presente en el botón SEWING SPEED INPUT  (B) en la pantalla de fijación de cosido ordinario.

Cuando se presiona el botón del ítem que usted desea cambiar, se visualiza la pantalla de entrada del valor fijado. El procedimiento de fijación de longitud de puntada y la velocidad de cosido son las mismas que las del cosido ordinario lineal. Después de fijar o cuando no sea necesario hacer cambio, presione el botón INTRO  (C), y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.

③ Para mover la posición de la aguja

Presione la tecla MOVE  (D) en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada.



④ Para introducir la coordenada

Cuando la aguja se ha movido a la posición especificada, presione el botón PASSING POINT  (E), y se introduce la posición como el punto de configuración (Punto de paso).

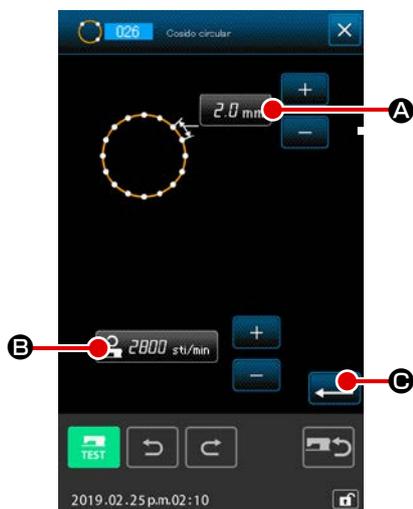
Repita la operación de los pasos ③ y ④ para introducir dos puntos. La introducción de dos puntos es necesaria como número de puntos de entrada. Además, no es posible introducir más de 3 puntos.

⑤ Fin de fijación del cosido ordinario de arco

Cuando se presiona el botón INTRO  (F) el dato fijado se introduce, y la pantalla retorna a la pantalla estándar

(5) Cosido ordinario circular (026)

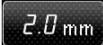
Cuando se especifican dos puntos, el círculo que conecta los puntos y la posición de aguja se introduce como la longitud de puntada. La dirección de puntada está en el orden de los puntos especificados, y se pueden introducir en cualquier dirección tanto hacia la derecha como hacia la izquierda.



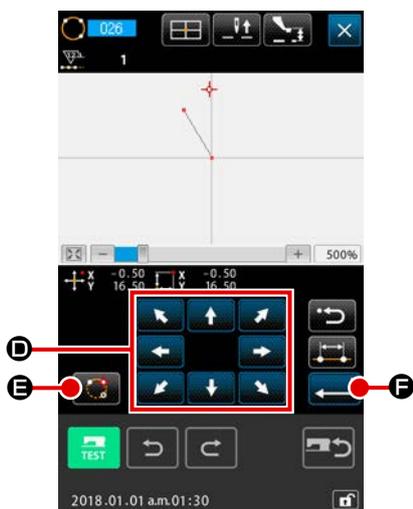
① Para visualizar la pantalla de fijación de cosido ordinario de círculo

Cuando seleccione y ejecute el cosido ordinario de círculo CIRCLE ORDINARY SEWING (código de función 026)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cosido ordinario de círculo.

② Para ejecutar la fijación del cosido ordinario de círculo

El valor fijado de la longitud de puntada presente se visualiza en el botón STITCH LENGTH INPUT  **A**, y el valor fijado de la velocidad de cosido presente se visualiza en el botón SEWING SPEED INPUT  **B** en la pantalla de fijación de cosido ordinario.

Cuando se presiona el botón del ítem que usted desea cambiar, se visualiza la pantalla de entrada del valor fijado. El procedimiento de fijación de longitud de puntada y la velocidad de cosido son las mismas que las del cosido ordinario lineal. Después de fijar o cuando no sea necesario hacer cambio, presione el botón INTRO  **C**, y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.



③ Para mover la posición de la aguja

Presione la tecla MOVE  **D** en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada.

④ Para introducir la coordenada

Cuando la aguja se ha movido a la posición especificada, presione el botón DECIDING POINT  **E**, y se introduce la posición como el punto de configuración.

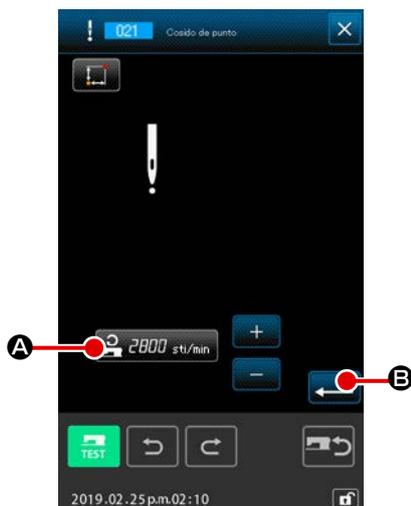
Repita la operación de los pasos ③ y ④ para introducir dos puntos. La introducción de dos puntos es necesaria como número de puntos de entrada. Además, no es posible introducir más de 3 puntos.

⑤ Fijación de fin del cosido ordinario de círculo

Cuando se presiona el botón INTRO  **F** el dato fijado se introduce, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

(6) Cosido de punto (021)

Esta función se usa cuando se ejecuta la introducción directa de entrada de aguja puntada por punta-da.



① Visualización de la pantalla de fijación de cosido de punto

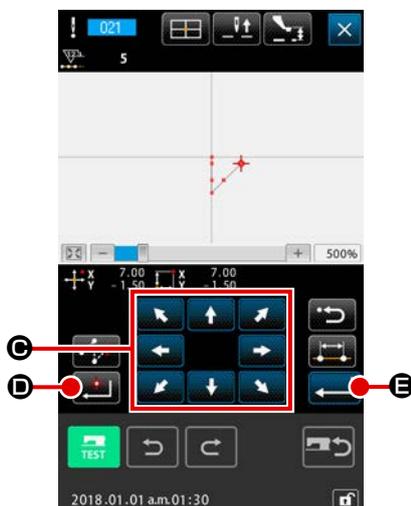
Presione el botón POINT SEWING  en la pantalla estándar, o seleccione y ejecute POINT SEWING (código de función 021)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cosido de punto.

② Ejecute la fijación de cosido de punto

El valor fijado de velocidad del cosido presente se visualiza en el botón SEWING SPEED INPUT  **A** en la pantalla de fijación de cosido de punto.

Cuando se presiona el botón SEWING SPEED INPUT, se visualiza la pantalla de entrada de velocidad de cosido. El procedimiento de fijación de la velocidad de cosido es el mismo que el usado para el cosido ordinario lineal.

Después de fijar o cuando no sea necesario hacer cambio, presione el botón INTRO  **B**, y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.



③ Para mover la posición de la aguja

Presione la tecla MOVE  **C** en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada.

④ Para introducir la coordenada

Cuando la aguja se ha movido a la posición especificada, presione el botón DECIDING POINT  **D**, y se introduce la posición como el punto de configuración.

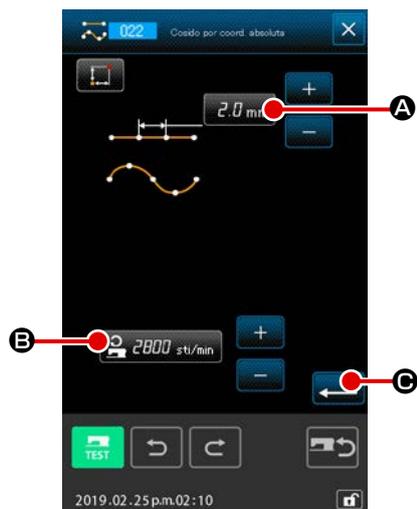
Es posible realizar entrada repitiendo la operación de los pasos ③ y ④ también.

⑤ Fijación de extremo del cosido de punto

Cuando se presiona el botón INTRO  **E** se introduce la fecha fijada, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

(7) Cosido ordinario (022)

Esta función puede introducir el cosido ordinario lineal y el cosido ordinario estriado.



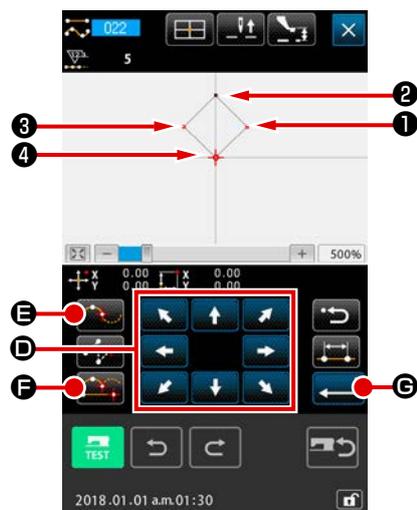
① Para visualizar la pantalla de fijación de cosido ordinario

Presione el botón ORDINARY SEWING  en la pantalla estándar, o seleccione y ejecute el ORDINARY SEWING (código de función 022)  en la pantalla de lista de códigos, y se visualiza la pantalla de fijación de cosido ordinario.

② Para ejecutar la fijación del cosido ordinario

La longitud de puntada se puede fijar con el botón STITCH LENGTH INPUT  A, y la velocidad de cosido se puede fijar con el botón SEWING SPEED INPUT  B en la pantalla de fijación de cosido ordinario.

Cuando se presiona el botón del ítem que usted quiera cambiar, se visualiza la pantalla de entrada del valor fijado. El procedimiento de fijación de longitud de puntada y la velocidad de cosido es el mismo que el usado para el cosido ordinario lineal. Cuando se presiona el botón INTRO  C, se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.



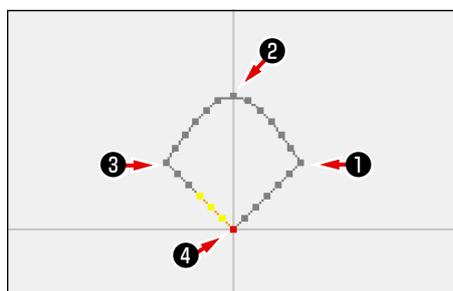
③ Para especificar la posición

Presione la tecla MOVE  D en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada. Cuando se presiona el botón DECIDING POINT  E se introduce el punto de configuración del cosido ordinario lineal. Cuando se presiona el botón PASSING POINT  F se introduce el punto de configuración del cosido ordinario lineal.

(Consulta "4-10. Punto de interrupción (Cosido estriado y ordinario)" p.61.)

④ Fijación de fin del cosido ordinario.

Cuando se presiona el botón INTRO  G se introduce la fecha fijada, y la pantalla retorna a la pantalla estándar. Por ejemplo, cuando se introducen 1, 3 y 4 con el botón DECIDING POINT, y 2 se introduce con el botón PASSING POINT, se crea un patrón como se muestra en la siguiente figura.

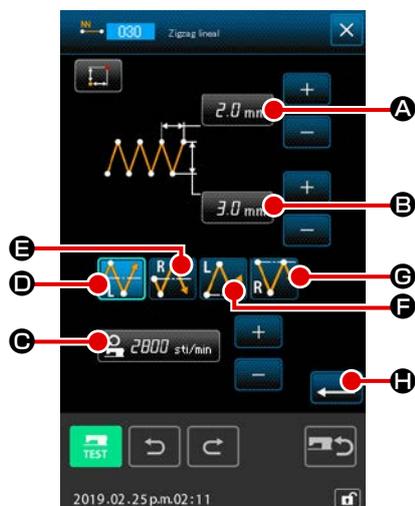
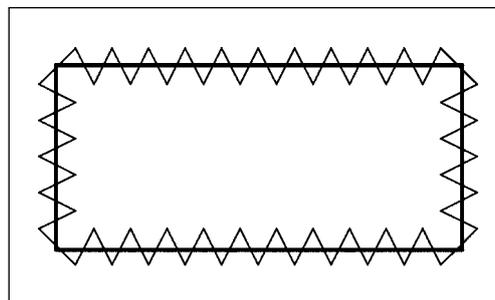


4-2. Cosido zigzag (030 a 033)

Esta función es la función de entrada para crear el punto de entrada de la aguja de zigzag en la dirección lateral en términos de la línea de referencia de entrada. Es conveniente ejecutar la introducción de cosido zigzag de doblez o semejante.

A continuación se describen 4 clases de cosido zigzag.

- Cosido zigzag lineal (código de función 030) 
- Cosido zigzag estriado (código de función 031) 
- Cosido zigzag en arco (código de función 032) 
- Cosido zigzag en círculo (código de función 033) 



① Para visualizar la pantalla de fijación de cosido zigzag lineal.

Cuando se selecciona y se ejecuta el cosido LINEAR ZIGZAG SEWING (código de función 030)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cosido zigzag lineal.

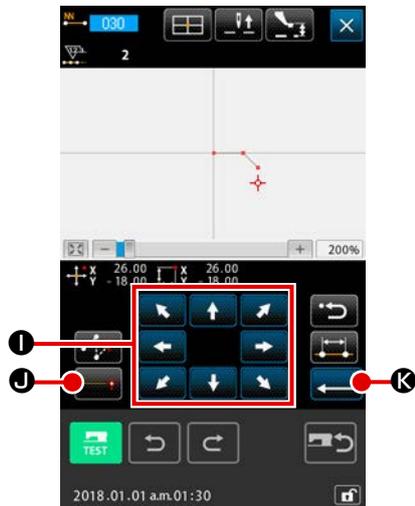
② Para ejecutar la fijación de cosido zigzag lineal

El valor fijado del espaciado zigzag presente se visualiza en el botón ZIGZAG PITCH INPUT  **A**, el valor fijado de la anchura de zigzag presente se visualiza en el botón ZIGZAG WIDTH INPUT  **B**, y el valor fijado de la velocidad de cosido presente se visualiza en el botón SEWING SPEED INPUT  **C** en la pantalla de fijación de cosido zigzag lineal.

Cuando se pulsa el botón para el ítem cuyo ajuste se desea cambiar, se visualiza la correspondiente pantalla de entrada de valor predeterminado. El procedimiento para introducir un valor predeterminado en la pantalla de entrada del ítem correspondiente es similar al del cosido ordinario lineal.

La posición y dirección de inicio del cosido en zigzag puede seleccionarse mediante el botón START DIRECTION 

D,  **E**,  **F** y  **G**. El botón visualizado en el display opcional indica el método de inicio actualmente seleccionado. Después de la fijación, o cuando no es necesario cambiar, presione el botón INTRO  **H**, y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.



③ **Para mover la posición de aguja**

Cuando se presiona la tecla MOVE  ① en la pantalla de entrada de coordenada, la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada.

④ **Para introducir coordenada**

Cuando la posición de la aguja se ha movido a la posición especificada y se presiona el botón DECIDING POINT  ②, la posición se introduce como el punto de configuración (punto de paso).

Es posible realizar entrada repitiendo la operación de los pasos ③ y ④ también.

⑤ **Fijación de fin del cosido zigzag lineal**

Cuando se presiona el botón INTRO  ③ se introduce la fecha fijada, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

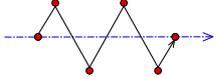
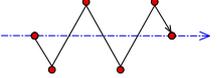
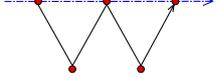
El procedimiento del cosido zigzag de otras configuraciones es el mismo que el de cosido zigzag lineal.

El procedimiento de entrada de coordenada de los respectivos cosidos es el mismo que el de cosido ordinario.

(En caso de que se introduzca una costura acanalada, consulte **“4-10. Punto de interrupción (Cosido estriado y ordinario)” p.61.**)



Lista de métodos de inicio del cosido en zigzag

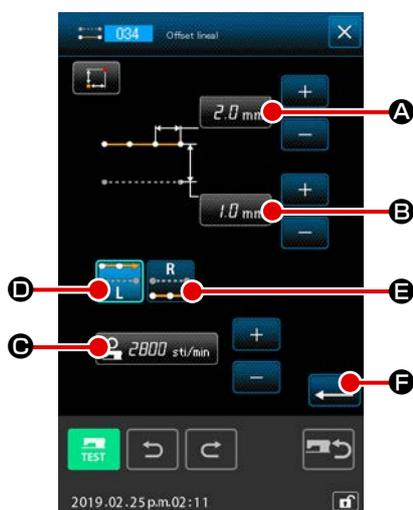
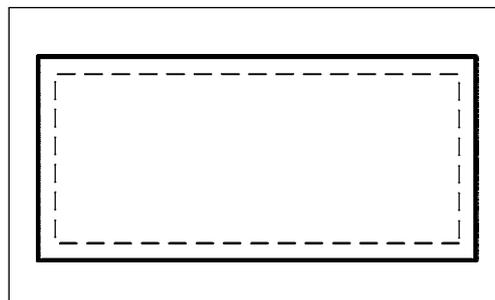
No.	Botón	Dirección de inicio del cosido	Descripción	Ejemplo
1		Hacia la izquierda del centro de la línea de base de la puntada	El cosido se inicia desde el lado izquierdo hacia la dirección de recorrido con la línea de base de la puntada establecida en el centro de la anchura del zigzag. Las puntadas se cosen en forma de zigzag.	
2		Hacia la derecha del centro de la línea de base de la puntada	El cosido se inicia desde el lado derecho hacia la dirección de recorrido con la línea de base de la puntada establecida en el centro de la anchura del zigzag. Las puntadas se cosen en forma de zigzag.	
3		Hacia la izquierda del extremo de la línea de base de la puntada	El cosido se inicia desde el lado izquierdo con la línea de base de la puntada establecida en el extremo derecho de la anchura del zigzag hacia la dirección de recorrido.	
4		Hacia la derecha del extremo de la línea de base de la puntada	El cosido se inicia desde el lado derecho con la línea de base de la puntada establecida en el extremo izquierdo de la anchura del zigzag hacia la dirección de recorrido.	

4-3. Cosido Offset (034 a 037)

Esta es una función de entrada para crear el punto de entrada de aguja que está separado a una distancia fija opcional en términos de línea de referencia de entrada. Esto es conveniente cuando se introduce el punto de entrada de aguja tomando la periferia de cosa pequeña como la referencia cuando se unen las cosas pequeñas o semejantes.

Hay 4 clases de cosidos de offset que se dan a continuación.

- Cosido offset lineal (código de función 034) 
- Cosido offset estriado (código de función 035) 
- Cosido offset en arco (código de función 036) 
- Cosido offset circular (código de función 037) 



① Para visualizar la pantalla de fijación de cosido offset lineal

Cuando se selecciona y se ejecuta LINEAR OFFSET

SEWING (código de función 034)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cosido offset lineal.)

② Para ejecutar la fijación de cosido offset lineal

El valor fijado de la longitud de puntada presente se visualiza en el botón STITCH LENGTH INPUT  A, se visualiza el valor fijado de la anchura de offset presente en el botón OFFSET WIDTH INPUT  B y el valor fijado de la velocidad de cosido presente se visualiza en el botón SEWING SPEED INPUT  C en la pantalla de cosido offset lineal.

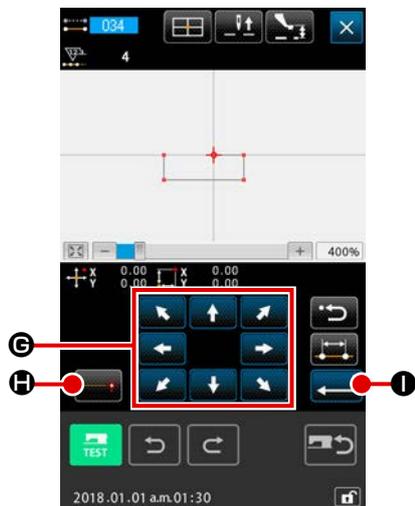
Cuando se presiona el botón del ítem que usted quiere cambiar, el valor fijado se visualiza en la pantalla de entrada. El procedimiento de fijación de los ítems respectivos en la pantalla de entrada es el mismo que el de cosido ordinario lineal. La dirección de creación de cosido offset se puede especificar con los botones CREATION DIRECTION  D y  E.

El botón  visualizado en el display opcional indica la dirección de creación actualmente seleccionada.

Cuando se presiona el botón izquierdo CREATION DIRECTION, LEFT  D el cosido offset se crea en el lado

izquierdo en términos de dirección progresiva y cuando se presiona el botón derecho CREATION DIRECTION, RIGHT  E el cosido offset se crea en el lado derecho en términos de la dirección progresiva.

Después de la fijación, o cuando no es necesario cambiar, presione el botón INTRO  F, y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.



③ Para mover la posición de la aguja

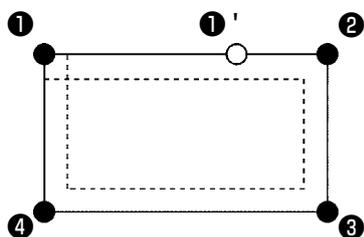
Presione la tecla MOVE  G en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada.

④ Para introducir la coordenada

Cuando la aguja se ha movido a la posición especificada, presione el botón DECIDING POINT  H, y se introduce la posición como el punto de configuración (Punto de paso). Es posible realizar entrada repitiendo la operación de los pasos ③ y ④ también.

⑤ Fijación de fin del cosido offset lineal

Cuando se presiona el botón INTRO  I se introduce la fecha fijada, y la pantalla retorna a la pantalla estándar. El procedimiento de fijación del cosido offset de otras configuraciones es el mismo que el del cosido offset lineal. El procedimiento de entrada de la coordenada de los respectivos cosidos es el mismo que el del cosido ordinario.



1. Inicie la configuración como se muestra en la figura del lado derecho desde la posición de ①, e introduzca en el orden de ②→③→④→①. Luego se crea el patrón como se muestra en la línea partida. Cuando el inicio no es la esquina de polígono como ① sino que el inicio es desde el lado como ①', se puede crear un cosido offset nítido.
2. Para introducir una configuración que se forme una línea desde el punto de inicio a; punto final de entrada.
3. En el caso de arco o círculo, cuando la anchura se hace mayor que el radio del círculo, se crea el patrón que va contra toda expectativa. Por lo tanto, ponga cuidado.

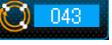
4-4. Cosido doble

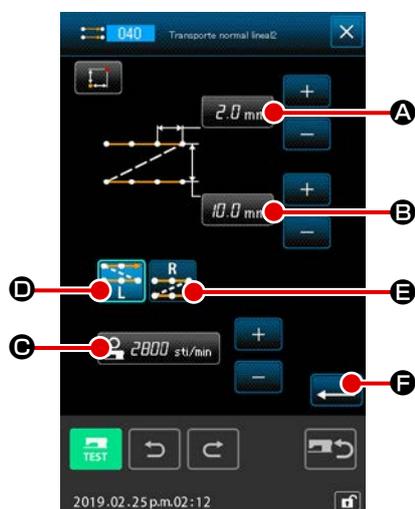
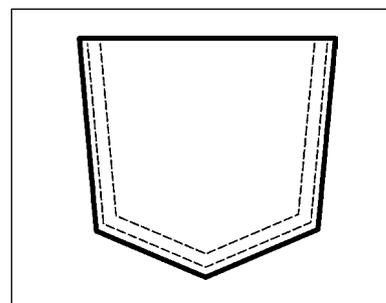
Esta es una función para crear el punto de entrada de aguja al punto que está separado por una distancia fija opcional en términos de línea de referencia de entrada.

(1) Cosido en orden doble (040 a 043)

Crear el cosido de modo que el cosido compuesto con los puntos de entrada y de la figura offset está en la misma dirección.

A continuación se citan 4 clases de cosidos metódicos dobles.

- Cosido lineal doble metódico (código de función 040) 
- Cosido estriado doble metódico (código de función 041) 
- Cosido en arco doble metódico (código de función 042) 
- Cosido circular doble metódico (código de función 043) 



① Para visualizar la pantalla de fijación de cosido metódico doble lineal

Cuando seleccione y ejecute LINEAR DOUBLE ORDERLY SEWING (código de función 040)  se visualiza en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cosido metódico doble lineal.

② Para ejecutar la fijación del cosido metódico doble lineal

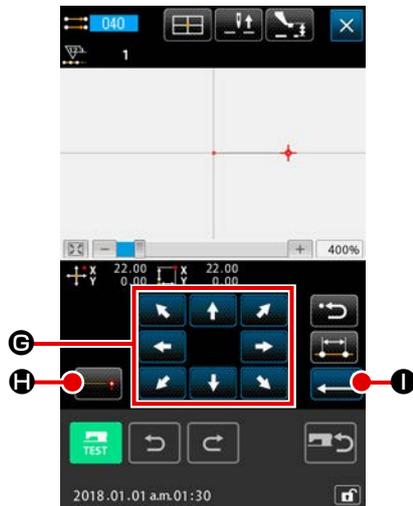
El valor fijado de la longitud de puntada presente se visualiza en el botón STITCH LENGTH INPUT  **A**, se visualiza el valor fijado de la anchura de cosido doble en el botón DOUBLE SEWING WIDTH INPUT  **B**, y el valor fijado de la velocidad de cosido presente se visualiza en el botón SEWING SPEED INPUT  **C** en la pantalla de fijación de cosido metódico doble lineal.

Cuando se presiona el botón del ítem que usted quiere cambiar, se visualiza la pantalla de entrada del valor fijado. El procedimiento de fijación en la pantalla de entrada de los respectivos ítemes es el mismo que el de cosido ordinario lineal.

La dirección de creación del cosido doble se puede especificar con los botones CREATING DIRECTION  **D** y  **E**. El botón  visualizado en el display opcional indica la dirección de creación actualmente seleccionada.

Cuando se presiona el botón CREATION DIRECTION, LEFT  **D** se crea cosido doble en el lado izquierdo en términos de dirección progresiva, y se presiona el CREATING DIRECTION, RIGHT  **E** la figura doble se crea en el lado derecho en términos de dirección progresiva.

Después de la fijación, o cuando no es necesario cambiar, presione el botón INTRO  **F**, y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.



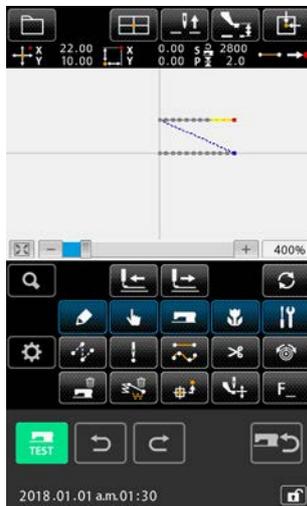
③ **Para mover la posición de la aguja**

Presione la tecla MOVE  en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada.

④ **Para introducir la coordenada**

Cuando la posición de la aguja ha pasado a la posición especificada y se presiona el botón DECIDING POINT  **H**, la posición se introduce como el punto de configuración (punto de paso).

Es posible realizar entrada repitiendo la operación de los pasos ③ y ④ también.



⑤ **Fijación de fin del cosido metódico doble lineal**

Cuando se presiona el botón INTRO  **I** el dato fijado se introduce, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

El procedimiento de fijación de los cosidos metódicos dobles de otras configuraciones es el mismo que el usado para el cosido metódico doble lineal.

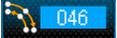
El procedimiento de entrada de coordenada de los respectivos cosidos es el mismo que el de cosido ordinario.

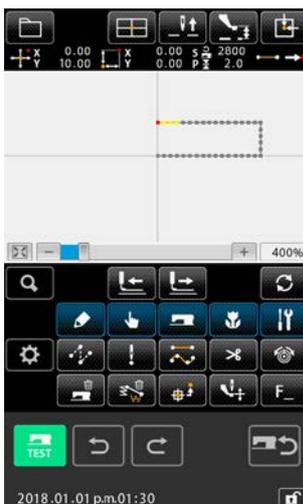
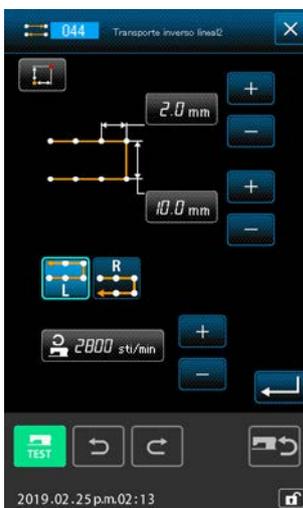
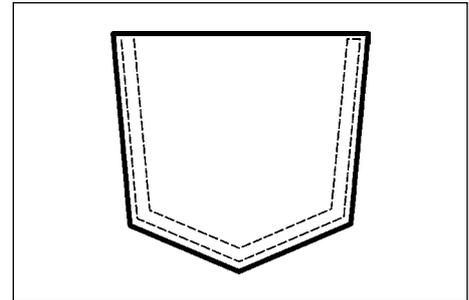
 **En el caso de arco o círculo, cuando la anchura se hace mayor que el radio del círculo, se crea el patrón que va contra toda expectativa. Por lo tanto, ponga cuidado.**

(2) Cosido invertido doble (044 a 047)

Crear el cosido de modo que el cosido compuesto en el punto de entrada y el de la figura offset está en dirección inversa.

A continuación se enumeran 4 clases de cosido inverso doble.

- Cosido inverso doble lineal (código de función 044) 
- Cosido inverso doble estriado (código de función 045) 
- Cosido inverso doble en arco (código de función 046) 
- Cosido inverso doble circular (código de función 047) 



① Para visualizar la pantalla de fijación de cosido inverso doble lineal

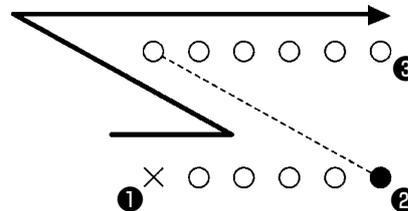
Al seleccionar y ejecutar el LINEAR DOUBLE REVERSE SEWING (código de función 044)  en la pantalla de lista de códigos se visualiza la pantalla de fijación de cosido inverso doble lineal.

El procedimiento de fijación del cosido inverso doble es el mismo que el cosido metódico doble.

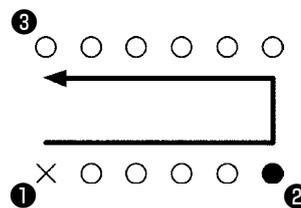
Diferencia entre el cosido metódico y el cosido inverso



Cosido en el caso de cosido metódico



Cosido en el caso de cosido metódico



Cosido en el caso de cosido inverso

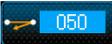
① es el punto de entrada, y ③ es el punto último.

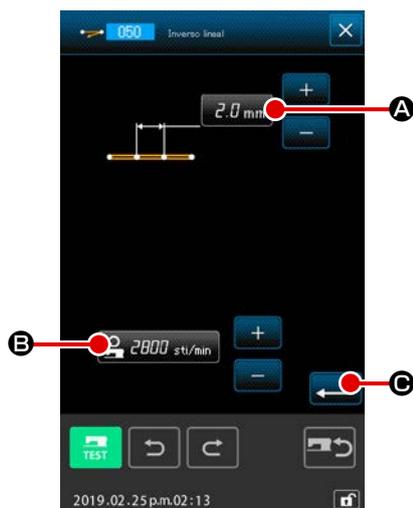


En el caso de arco o círculo, cuando la anchura se hace mayor que el radio del círculo, se crea el patrón que va contra toda expectativa. Por lo tanto, ponga cuidado.

(3) Cosido inverso superpuesto (050 a 053)

Se crean el cosido de la figura compuesto en el punto de entrada y el que retorna inversamente. Existen cuatro tipos diferentes de cosido inverso superpuesto, tal como se describen a continuación:

- Cosido inverso superpuesto lineal (código de función 050) 
- Cosido inverso superpuesto acanalado (código de función 051) 
- Cosido inverso superpuesto en arco (código de función 052) 
- Cosido inverso superpuesto circular (código de función 053) 



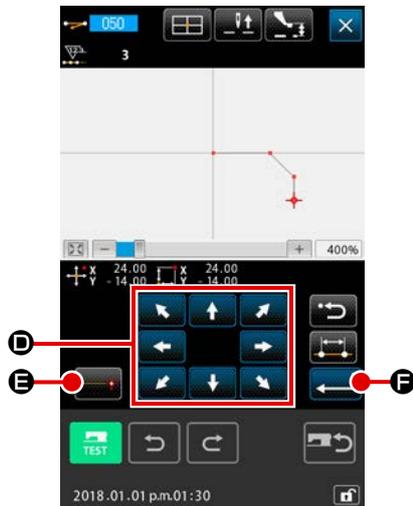
① Visualización de la pantalla de ajuste de cosido inverso superpuesto lineal

Cuando se selecciona y se ejecuta el LINEAR OVERLAPPED REVERSE SEWING (código de función 050)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de ajuste de cosido inverso superpuesto lineal.

② Ajuste del cosido inverso superpuesto lineal

En la pantalla de ajuste de cosido inverso superpuesto lineal, el valor predeterminado actual de la longitud de puntada se indica en el botón STITCH LENGTH INPUT  A y el valor predeterminado actual de la velocidad de puntada se indica en el botón SPEED OF STITCH INPUT  B.

Cuando se presiona el botón del ítem que usted quiere cambiar, se visualiza la pantalla de entrada del valor fijado. El procedimiento de fijación de longitud de puntada y la velocidad de cosido es el mismo que el de cosido ordinario lineal. Después de la fijación, o cuando no es necesario cambiar, presione el botón INTRO  C, y se visualiza la pantalla de entrada de coordenada.



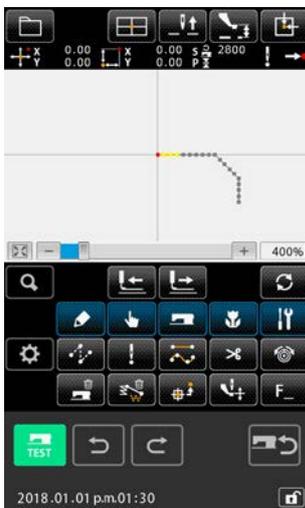
③ **Para mover la posición de la aguja**

Presione la tecla MOVE  en la pantalla de entrada de coordenada, y la posición de la aguja se mueve en la dirección especificada.

④ **Para introducir coordenadas**

Cuando la posición de la aguja se ha movido a la posición especificada y se presiona el botón DECIDING POINT  se introduce la posición como el punto de configuración (Punto de paso).

Es posible realizar entrada repitiendo la operación de los pasos ③ y ④ también.



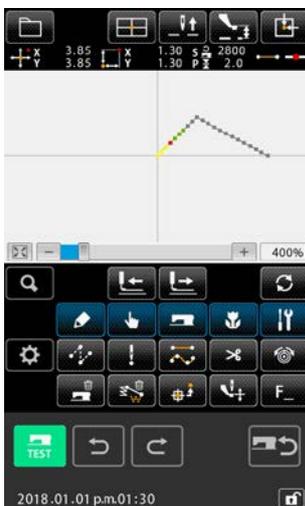
⑤ **Fijación de fin de cosido inverso lineal**

Cuando se presiona el botón INTRO  se introduce la fecha fijada, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

El procedimiento de los cosidos inversos de otras configuraciones es el mismo que el de cosido inverso lineal.

4-5. Cosido de líneas múltiples (142)

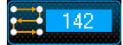
Esta función de entrada permite crear dos o más elementos de una curva paralela o curva cónica con respecto a los elementos incluyendo la entrada de aguja actual.

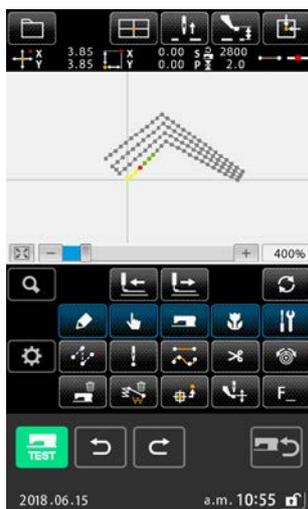
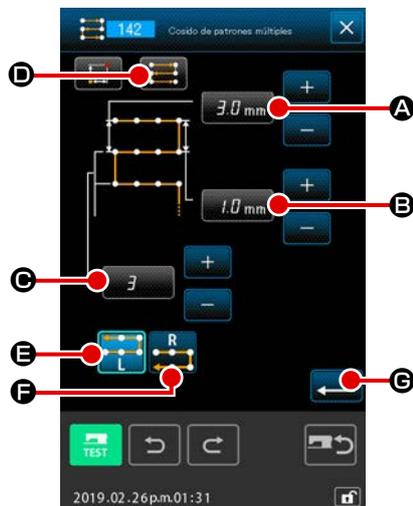


① **Desplazamiento hacia el elemento en que desee coser líneas múltiples**

En la pantalla estándar, utilizando el botón FEED FORWARD o el botón FEED BACKWARD desplace el punto actual hacia el elemento en que desee coser líneas múltiples.

② **Selección de cosido de líneas múltiples**

En la pantalla de lista de códigos, seleccione el cosido de líneas múltiples (código de función 142)  para ejecute el cosido de líneas múltiples. En la pantalla se visualiza la pantalla de ajuste del cosido de líneas múltiples.



③ Ajuste del cosido de líneas múltiples

En la pantalla de ajuste del cosido de líneas múltiples, el valor ajustado actual del paso lineal inicial se visualiza en el botón STARTING LINE-PITCH SETTING **3.0 mm** **A**, el valor ajustado actual del paso lineal final se visualiza en el botón END LINE-PITCH SETTING **1.0 mm** **B**, y el valor ajustado actual del número de líneas creadas se visualiza en el botón NUMBER OF CREATED LINES **3** **C**. Cuando se pulsa el botón correspondiente al ítem cuyo ajuste se desee modificar, se visualiza la pantalla de entrada para el ajuste correspondiente.

El procedimiento de ajusta a seguir en la pantalla de entrada para cada ítem es idéntico al del cosido lineal ordinario.

El ajuste actual de la dirección de cosido se visualiza en el botón SEWING DIRECTION SETTING  **D**. Cada vez que se pulsa este botón, la dirección de cosido cambia alternativamente entre hacia adelante/hacia atrás alternado  y hacia adelante solamente .

La dirección para el cosido de líneas múltiples se puede especificar utilizando los botones MULTIPLE-LINE CREATING DIRECTION  **E** y  **F**.

El botón   visualizado en el display opcional indica la dirección de creación de líneas múltiples actualmente seleccionada.

Cuando se pulsa el botón INTRO  **G** en la pantalla de ajuste del cosido de líneas múltiples, se visualiza la pantalla de entrada de coordenadas.



No es posible utilizar el cosido en arco ni el cosido circular en el cosido de líneas múltiples.

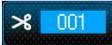
4-6. Comando de control de máquina

El comando de control de máquina introduce varios comandos de control en el punto presente.

(1) Corte de hilo (001)

El corte de hilo se puede ejecutar opcionalmente a la vez que en el dato de patrón.



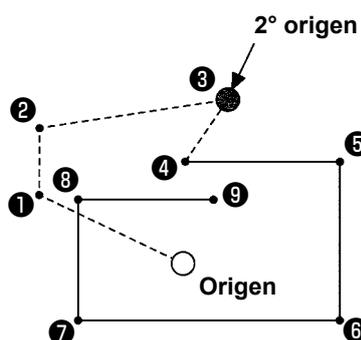
- ① **Para seleccionar corte de hilo**
Cuando se seleccione y se ejecute el THREAD TRIMMING (código de función 001)  001 en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado derecho.
- ② **Para introducir corte de hilo**
Cuando se presiona el botón INTRO  A en la pantalla del lado derecho, se introduce el corte de hilo, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

(2) El 2° origen (002)

Esta función puede fijar el 2° origen entre el origen y el punto de inicio de cosido, y especificar la posición de aguja antes de iniciar la moción de cosido. El 2° origen se puede fijar solamente a la vez que el transporte de salto.



- ① **Fije la posición de la aguja al presente a un punto en el patrón de transporte de salto.**
- ② **Para seleccionar el 2° origen**
Cuando seleccione y ejecute un 2ND ORIGIN (código de función 002)  002 en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado derecho.
- ③ **Para introducir el 2° origen**
Cuando se presiona el botón INTRO  A en la pantalla del lado derecho, se introduce el 2° origen, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



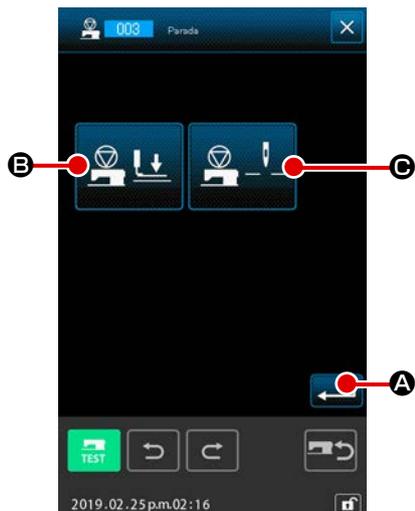
Quando el 2° origen se fija en ③ de la sección de transporte de salto en la figura del lado izquierdo, el transporte se detiene en ③ después del transporte de salto de ① → ② → ③, y entonces la máquina de coser ejecuta la operación cíclica del ③ al ⑨.



Esta función tiene que fijar de antemano la posición de la aguja presente en un punto en el patrón de transporte de salto.
Al aumentar o reducir el patrón, la ruta desde el origen al 2° origen ni se aumenta ni disminuye.

(3) Parada (003)

Esta función efectúa la entrada del comando de parada.



① Seleccione la parada

Al seleccionar y ejecutar la función STOP (código de función 003)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de la izquierda.

② Especifique el estado de la parada

El estado del prensatelas al momento de la parada se visualiza en el botón PRESSER STATE SETTING  B, y la posición de la aguja al momento de la parada se visualiza en el botón NEEDLE POSITION SETTING  C.

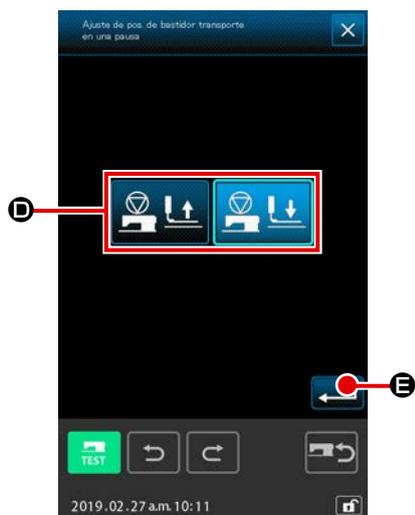
Para especificar el estado, pulse el botón PRESSER STATE SETTING  B y el botón NEEDLE POSITION SETTING  C, y visualice la pantalla de ajuste.

③ Introduzca la parada

Cuando se pulsa el botón INTRO  A en la pantalla de la izquierda, se introduce la parada con el contenido ajustado, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Al efectuar la parada después del corte del hilo, introduzca en el orden de corte del hilo y parada.



④ Ejecute la fijación del estado del prensatela

Cuando se presiona el botón PRESSER STATE SETTING  B, se visualiza la pantalla de fijación de estado del prensatela.

La posición del prensatela al tiempo de la parada se puede seleccionar desde D. El botón seleccionado se visualiza en el display opcional. Cuando se presiona el botón INTRO  E, se seleccionan los contenidos, y la pantalla retorna a la pantalla de fijación de parada temporal.

Visualización de botón	Posición de parada
	Posición de elevación de prensatela
	Posición de bajada del prensatela



- ⑤ **Para ejecutar la fijación de posición de aguja**
 Cuando se presiona el botón NEEDLE POSITION SETTING  **C**, se visualiza la pantalla de fijación de posición de

aguja. La posición de aguja al tiempo de parada se puede seleccionar desde **F**.

El botón seleccionado se cambia de color. Cuando se presiona el botón INTRO  **G**, se introducen los contenidos seleccionados, y la pantalla retorna a la pantalla de parada temporal.

Visualización de botón	Posición de parada
	Punto muerto superior
	Posición UP
	Posición DOWN

Al tiempo del cosido se producirá error de posición UP cuando la posición de la aguja se fija a la posición DOWN al fin del cosido o antes del trasporte de salto. Las instrucciones sobre la parada de aguja devienen inválidas cuando la máquina de coser está en estado de parada, y la posición de la aguja no cambia.

(4) Una revolución de la máquina de coser (006)

Esta función introduce una revolución de comando de máquina de coser.



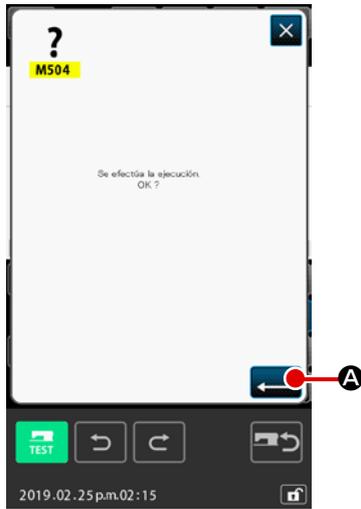
- ① **Para seleccionar una revolución de máquina de coser**
 Cuando seleccione y ejecute ONE REVOLUTION OF SEWING MACHINE (código de función 006)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado derecho.

- ② **Para introducir una revolución de la máquina de coser**
 Cuando se presiona el botón INTRO  **A** en la pantalla del lado derecho, se introduce una evolución de la máquina de coser, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

Esta función, combinada con la de trasporte de salto, se usa para hilvanados o semejantes.

(5) Marca 1 y Marca 2 (008, 009)

Estas funciones ponen marcas en el patrón.



① Para seleccionar marca 1 y marca 2

Cuando seleccione y ejecute MARK 1 (código de función 008)  y MARK 2 (código de función 009)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado derecho.

② Para introducir la marca 1

Cuando se presiona el botón INTRO  **A** en la pantalla del lado derecho, se introduce la marca 1, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Para la operación de la máquina de coser en términos de marca 1 y marca 2, consulte el Manual del Ingeniero.

(6) Controlador de tensión de hilo No. 3 (007)

Esta función introduce el comando No. 3 del controlador de tensión de hilo.



① Seleccione el controlador No. 3 de tensión de hilo

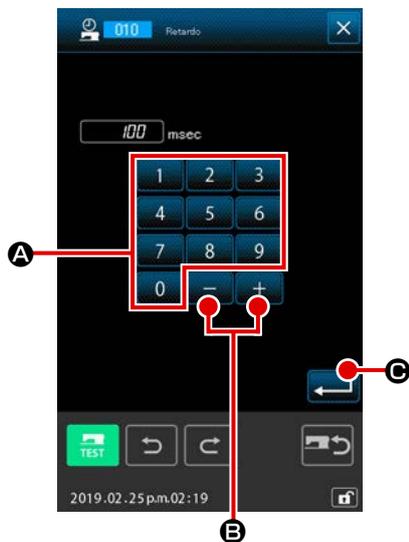
Cuando se selecciona y se ejecuta THREAD TENSION CONTROLLER NO. 3 (código de función 007)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado derecho.

② Para introducir el controlador de tensión de hilo No. 3

Cuando se presiona el botón INTRO  **A** en la pantalla del lado derecho, se introduce el controlador de tensión de hilo No.3, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

(7) Retardo (010)

Esta función puede fijar el tiempo de salida externa o semejante.



① Para seleccionar el retardo

Cuando seleccione y ejecute el retardo DELAY (código de función 010)  010 en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado derecho.

② Para introducir el valor de retardo

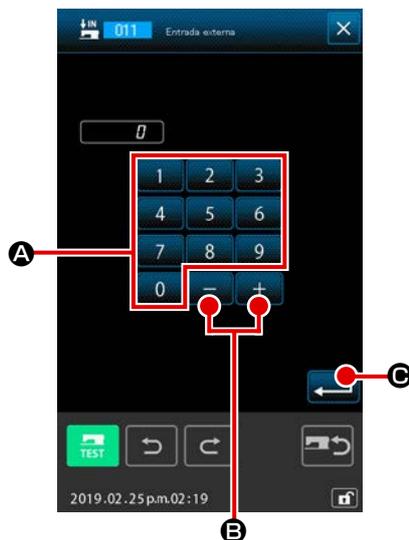
Cuando el valor de retardo se fija con la tecla TEN  0 a  9 **A** y se presiona el botón + o -   **B** en la pantalla del lado derecho, y cuando se presiona el botón INTRO  **C** se introduce el retraso con el valor fijado, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Para la operación de la máquina de coser en el caso se fijación, consultar el Manual del Ingeniero.

(8) Entrada exterior (011)

Esta función ejecuta la espera para señal desde el Terminal de entrada de la unidad principal de la máquina de coser.



① Para seleccionar la entrada exterior

Cuando seleccione y ejecute la EXTERNAL INPUT (código de función 011)  011 en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado derecho.

② Para ejecutar la fijación del No. de Terminal de entrada

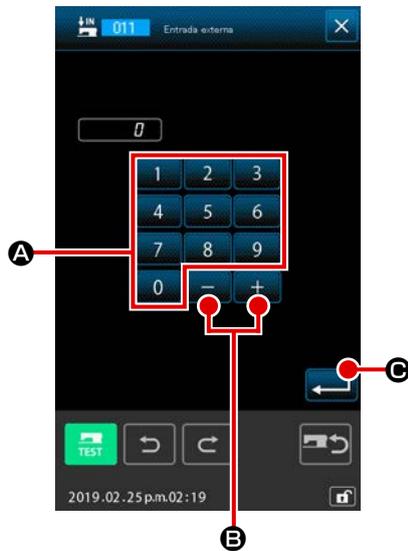
Fije el No. de terminal en el que se ejecuta la entrada con la tecla TEN  0 a  9 **A** y el botón + o -   **B** en la pantalla del lado derecho, y se presiona el botón INTRO  **C**. Entonces se introduce la entrada exterior, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Para el No. de terminal, y la operación de la máquina de coser, consultar el Manual del Ingeniero.

(9) Salida exterior (012)

Esta función puede enviar señales al terminal exterior de la unidad principal de la máquina de coser.



① Para seleccionar la salida exterior

Cuando seleccione y ejecute EXTERNAL OUTPUT (código de función 012)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado derecho.

② Para ejecutar la fijación del No. del terminal de salida

Fije el No. de terminal en el que se ejecuta la salida con la tecla TEN  a  **A** y el botón + o -   **B** en la pantalla del lado derecho, y presione el botón INTRO  **C**. Entonces se introduce la salida exterior y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Para el No. de terminal, y la operación de la máquina de coser, consultar el Manual del Ingeniero.

(10) Punto de referencia de aumento/disminución (004)

Se puede introducir el punto de referencia de aumento/disminución en la posición opcional del dato de patrón creado. Cuando no se ha fijado el punto de referencia de aumento/disminución, tomando como referencia el origen y se ejecuta el aumento/disminución.



① Seleccione el punto de referencia de aumento/disminución

Cuando seleccione y ejecute el ENLARGEMENT/REDUCTION REFERENCE POINT (código de función 004)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado derecho.

② Para ejecutar la fijación del punto de referencia de aumento/disminución

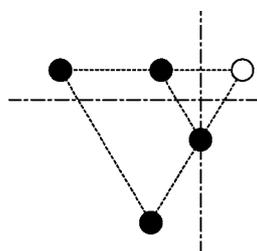
Cuando se presiona el botón INTRO  **A** en la pantalla del lado derecho, se introduce el punto de referencia de aumento/disminución, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



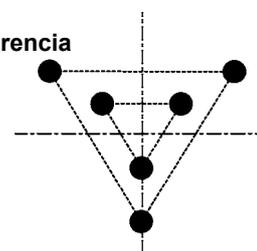
1. Cuando los puntos de referencia de aumento/disminución se han introducido más de dos veces, solamente el último es efectivo.
2. Cuando ejecute esta función, fije de antemano la posición de la aguja presente en la posición de la referencia.



Cuando ejecute el aumento/disminución al tiempo de leer el patrón, el aumento/disminución se ejecuta tomando como referencia el punto de referencia de aumento/disminución. Además, de modo semejante, al tiempo de ejecutar el cosido, se ejecuta el aumento/disminución tomando como referencia el punto de referencia de aumento/disminución.



Aumento con fijación de punto de referencia



Disminución sin fijación

(11) Punto de inversión (005)

El punto de inversión se puede introducir solamente cuando el estado de inversión está fijado en la inversión opcional en la fijación de inversión de sujetador (“9-2. Fijación de inversión de sujetador (091)” p.123).



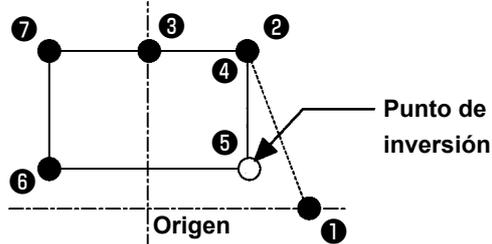
① Para seleccionar el punto de inversión

Cuando se selecciona y se ejecuta el INVERSION POINT (código de función 005)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza en la pantalla del lado derecho.

② Para ejecutar la fijación del punto de inversión

Cuando se presiona el botón INTRO  **A** en la pantalla del lado derecho, el punto de inversión se introduce a la posición de la aguja presente, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

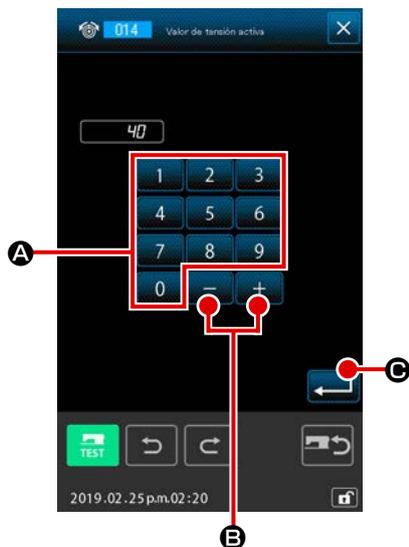
Cuando se haya introducido el punto de inversión a la posición de **5** como se muestra en la figura del lado derecho, se ejecuta la operación de cosido lineal en el orden de **3** → **4** → **5** (inversión) → **6** → **7** → **3** después del transporte de salto desde el origen a **3**.



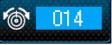
1. El sujetador de inversión está en el estado de lado izquierdo al inicio del cosido, y repite el estado de lado izquierdo y estado de lado derecho alternadamente cada vez que se ejecuta comando de inversión. En consecuencia, es necesario introducir con seguridad el comando de inversión con números impares. En el caso de números pares, el sujetador y la aguja interfieren entre sí al fin del cosido, y es posible que se rompa la aguja.
2. No es posible fijar el punto de inversión en las siguientes posiciones:
 - (a) Inmediatamente después del 2° origen
 - (b) Inmediatamente después del corte de hilo

(12) Fijación de la tensión del hilo (014)

Se fija el valor de la tensión del hilo. Este valor es válido hasta el lugar donde esté el siguiente comando de fijación de tensión de hilo.



① Selección de la fijación de tensión del hilo

Cuando seleccione y ejecute la THREAD TENSION SETTING (código de función 014)  en la pantalla de la lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado izquierdo.

② Para fijar el valor de tensión del hilo

Fije el valor de tensión de hilo con la tecla TEN  a  **A**, y el botón + o -   **B** en la pantalla del lado izquierdo y presione el botón INTRO  **C**. Entonces se introduce el valor fijado de tensión de hilo, y la pantalla vuelve a la pantalla estándar.

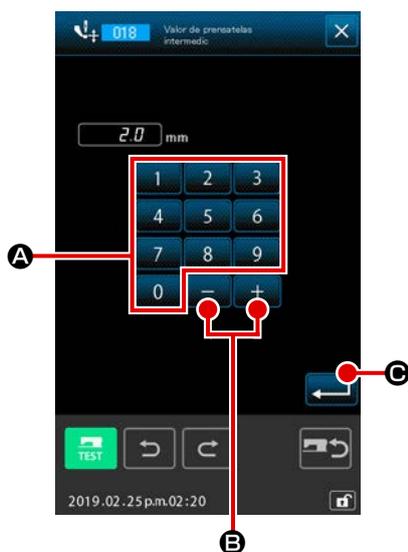
El valor que se ha introducido realmente como el comando es:
Fijación de tensión de hilo (No. 014) = Valor de referencia de tensión de hilo (No. 113) + valor a ser introducido al dato (valor de aumento/disminución)



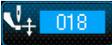
Cuando se fija "50" con el valor de referencia de tensión de hilo (No. 113) y "100" se fija con la fijación de tensión de hilo (No. 014), el valor a introducir al dato (valor de aumento/disminución) deviene "50".

(13) Fijación de altura del prensatela intermedio (018)

Se fija la altura del prensatela intermedio. Este valor es efectivo hasta la posición donde existe el comando fijador de altura del prensatela intermedio.



① Selección de la fijación de la altura del prensatela intermedio

Cuando seleccione y ejecute la INTERMEDIATE PRESSER HEIGHT SETTING (código de función 018)  en la pantalla de la lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado izquierdo.

② Para ejecutar la fijación de la altura del prensatela intermedio

Fije el valor de tensión de hilo con la tecla TEN  a  **A**, y el botón + o -   **B** en la pantalla del lado izquierdo y presione el botón INTRO  **C**. Entonces se introduce el valor fijado de tensión de hilo, y la pantalla vuelve a la pantalla estándar. Cuando se presiona el botón + o -   **B** con el prensatela intermedio bajado, el prensatela intermedio se queda enclavado y se realiza la introducción de altura.

El valor que se ha introducido realmente como el comando es:
Fijación de la altura del prensatela intermedio (No. 018) =
Fijado con el valor de referencia de altura del prensatela intermedio (No. 115) + valor a ser introducido al dato (valor de aumento/disminución)



1. Cuando “1.0 mm” está fijado con el valor de referencia de altura del prensatela intermedio (No. 115) y se fija “3,0 mm” con la fijación de altura del prensatela intermedio (No. 018), el valor a ser introducido en el dato (valor de aumento/disminución) deviene “2,0 mm”.
2. La introducción de altura se puede hacer hasta 7 mm. Sin embargo, la operación actual se limita mediante la fijación de la máquina de coser.

(14) Clasificación de área (016)

Se introduce el comando de clasificación de área.



① **Para seleccionar la clasificación de área**

Cuando seleccione y ejecute la función AREA CLASSIFICATION (código de función 016)  en la pantalla de la lista de códigos se visualiza la pantalla del lado izquierdo.

② **Para introducir la clasificación de área**

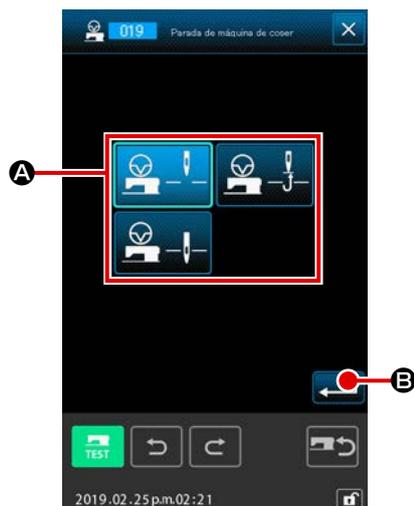
Cuando se presiona el botón INTRO  **A** en la pantalla del lado izquierdo, se introduce el comando de clasificación de área, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Para el No. de terminal, y la operación de la máquina de coser, consultar el Manual del Ingeniero.

(15) Parada de la máquina de coser (019)

Se introduce el comando de parada de la máquina de coser.



- ① **Seleccionar la parada de la máquina de coser.**
 Cuando se selecciona y se ejecuta SEWING MACHINE STOP (código de función 019)  en la pantalla de lista de códigos se visualiza la pantalla del lado izquierdo.
- ② **Para especificar el estado de parada**
 Seleccione la posición de la aguja el tiempo de la parada de entre **A**.
- ③ **Para introducir la parada de la máquina de coser**
 Cuando se presiona el botón INTRO  **B** en la pantalla del lado izquierdo, se introduce el comando de parada, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

Visualización de botón	Posición de parada
	Punto muerto superior
	Posición UP
	Posición DOWN

Precaución  Al tiempo del cosido se producirá error de posición UP cuando la posición de la aguja se fija a la posición DOWN al fin del cosido o antes del transporte de salto. Las instrucciones sobre la parada de aguja devienen inválidas cuando la máquina de coser está en estado de parada, y la posición de la aguja no cambia.

(16) Borrado de comando de control de la máquina (059)

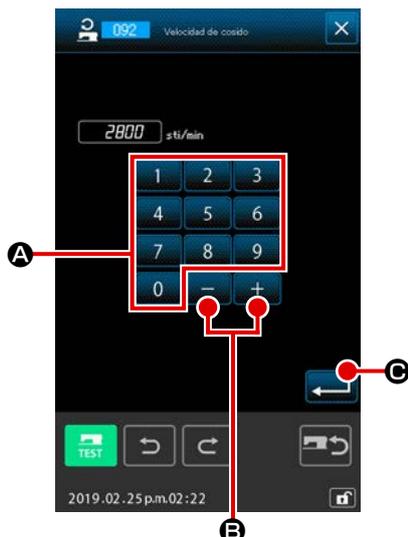
Se borra el comando de control de la máquina de la posición actual (valor predeterminado de 2do. origen, parada, corte del hilo, tensión del hilo, ajuste de la altura del prensatelas intermedio, etc.).



- ① **Para seleccionar la detección de comando de control de la máquina.**
 Cuando seleccione y ejecute el comando MACHINE CONTROL COMMAND DELETION (código de función 059)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla del lado izquierdo.
- ② **Para ejecutar el borrado de comando de control de la máquina**
 Cuando se presiona el botón INTRO  **A** en la pantalla del lado izquierdo, se borra el comando de control de la máquina, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

(17) Velocidad de cosido (092)

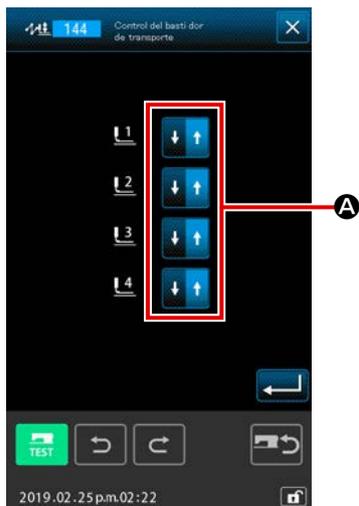
Se introduce la velocidad de cosido.



- ① **Seleccione la velocidad de cosido**
Al seleccionar y ejecutar la función SEWING SPEED (código de función 092)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de la izquierda.
- ② **Ajuste la velocidad de cosido**
Ajuste la velocidad de cosido mediante el teclado de diez dígitos  a  **A** y los botones + o -   **B** en la pantalla de la izquierda, y pulse el botón INTRO  **C**. Así se registra la velocidad de cosido con el valor ajustado, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

(18) Control del bastidor de transporte (144)

Esta función establece el control del bastidor de transporte durante el transporte de saltos



- ① **Selección de control del bastidor de transporte**
Seleccione el control del bastidor de transporte (código de función 144)  en la pantalla de lista de códigos y ejecútelo para visualizar la pantalla a la derecha.
- ② **Ajuste del control del bastidor de transporte**
Ajuste el control del bastidor de transporte con respecto a los bastidores de transporte 1 a 4 por separado. El ajuste cambia alternativamente cuando se pulsa el botón **A**.

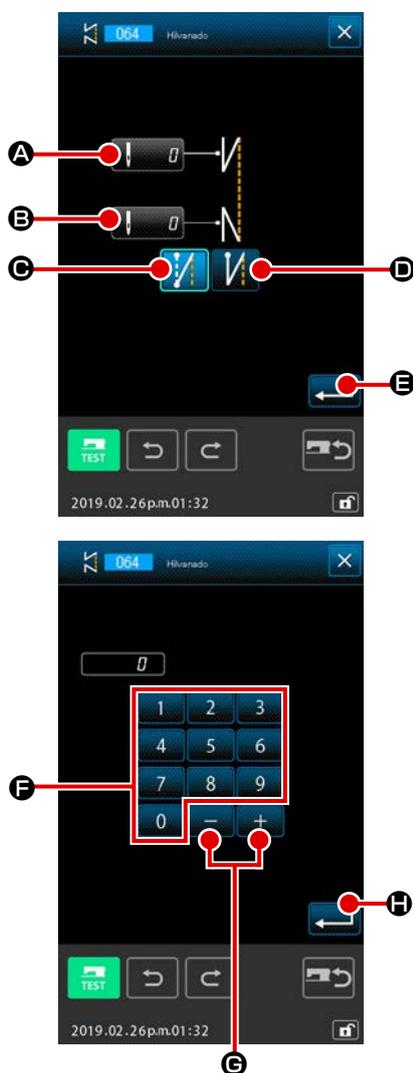
Visualización de botón	Control del bastidor de transporte
	ABAJO
	ARRIBA



Los bastidores de transporte 1 a 4 controlan los puertos asignados a las salidas externas 1 a 4 mediante el ajuste de salida externa.

4-7. Hilvanado de refuerzo automático (064)

Se crea el hilvanado de refuerzo de tipo Z o tipo V con el número especificado de puntadas al inicio del cosido, término del cosido, o ambos elementos incluyendo el punto actual.



① **Seleccione el hilvanado de refuerzo automático**
Al seleccionar y ejecutar la función AUTOMATIC BACK-TACK (código de función 064)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de ajuste del hilvanado de refuerzo automático.

② **Haga el ajuste del hilvanado de refuerzo automático**
El vapor predeterminado del número actual de puntadas al inicio del cosido se visualiza en el botón NUMBER OF STITCHES AT THE START OF SEWING SETTING  **A**, y el valor predeterminado del número actual de puntadas al término del cosido se visualiza en el botón NUMBER OF STITCHES AT THE END OF SEWING SETTING  **B** en la pantalla de ajuste del hilvanado de refuerzo automático. Cuando se pulsa el botón del ítem que desee modificar, se visualiza la pantalla de entrada del valor predeterminado. Después de ajustar el número de puntadas con el teclado de diez dígitos  a  **F**, y los botones + o -   **G** en la pantalla de ajuste del número de puntadas, pulse el botón INTRO  **H**. Así queda registrado el número de puntadas, y la pantalla retorna a la pantalla de hilvanado de refuerzo automático.

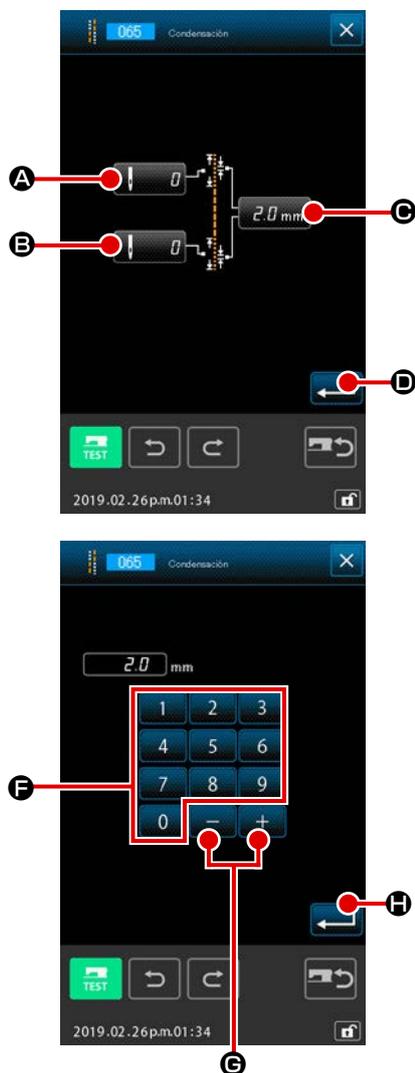
El tipo de hilvanado puede especificarse con los botones BACK-TACK TYPE SELECTION  **C** y  **D**. El botón

 visualizado en el display opcional indica el tipo actualmente seleccionado. Cuando se pulsa el botón V TYPE  **C** se crea el hilvanado de refuerzo tipo V, y cuando

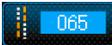
se pulsa el botón Z TYPE  **D** se crea el hilvanado de refuerzo tipo Z. Después de hacer el ajuste, o cuando no se necesario realizar ningún cambio, pulse el botón INTRO  **E** en la pantalla de ajuste del hilvanado automático. Así se crea el hilvanado, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

4-8. Cosido de condensación (065)

El número especificado de puntadas del inicio de cosido, fin de cosido, o ambos del elemento incluyendo el punto presente se cambian al espaciado especificado.



① Para seleccionar el cosido de condensación

Cuando seleccione y ejecute CONDENSATION SEWING (código de función 065)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cosido de condensación.

② Para ejecutar la fijación de cosido de condensación

El valor fijado del número presente de puntadas al inicio del cosido se visualiza en el botón NUMBER OF STITCHES AT THE START OF SEWING SETTING  (A), el valor fijado del número presente de puntadas al fin del cosido se visualiza en el botón NUMBER OF STITCHES AT THE END OF SEWING SETTING  (B), y el valor fijado del espaciado presente se visualiza en el botón PITCH SETTING  (C) en la pantalla de fijación de cosido de condensación.

Cuando se presiona el botón del ítem que usted quiere cambiar, se visualiza la pantalla de entrada del valor fijado. Fije el valor con la tecla TEN  a  (E) y los botones + o -   (F) en la pantalla de entrada, y presione el botón INTRO  (G).

Entonces se introduce el valor fijado, y la pantalla retorna a la pantalla de fijación de cosido de condensación.

Cuando "0" se fija como número de puntadas, el cosido de condensación de la parte se puede especificar sin el cosido de condensación.

Después de la fijación, o cuando no sea necesario hacer cambio, presione el botón INTRO  (D) en la pantalla de fijación de cosido de condensación. Entonces se crea el cosido de condensación, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

Ejemplo :

En caso de que la costura de condensación se ha ajustado según lo descrito a continuación con respecto al paso de puntada de 3 mm:

Ajuste de costura de condensación

┌ Dos puntadas tanto al inicio como al fin del cosido ┐
└ Paso de puntada 1 mm ┘

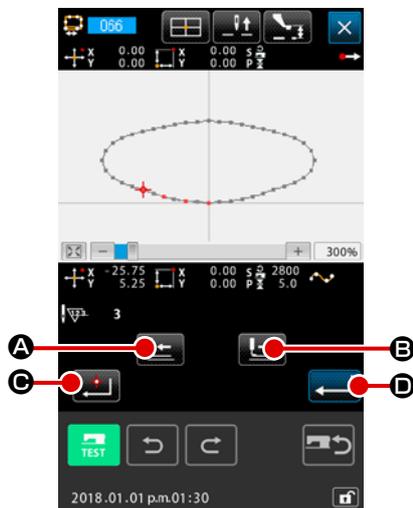


→ Dos puntadas se dividen en tres puntadas cada una (paso de puntada 1 mm) haciendo un total de seis puntadas.

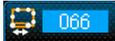
→ Dos puntadas se dividen en tres puntadas cada una (paso de puntada 1 mm) haciendo un total de seis puntadas.

4-9. Para cosido superpuesto (066)

El dato de cosido superpuesto del número especificado de puntadas se crea después del punto presente.



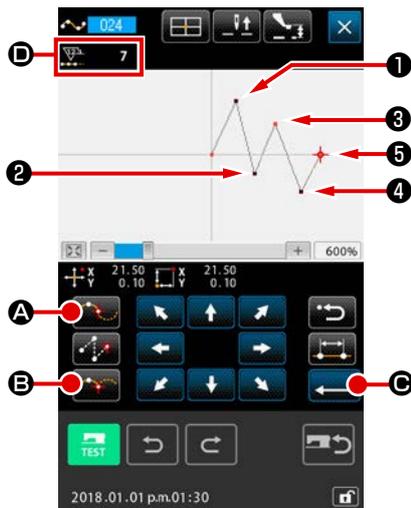
① Para seleccionar cosido superpuesto

Cuando seleccione y ejecute OVERLAPPED SEWING (código de función 066)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cosido superpuesto.

② Para ejecutar la fijación de cosido superpuesto

Cuando se presiona el botón FEED BACKWARD  o el botón FEED FORWARD  se puede rastrear el punto de entrada de la aguja. Se visualiza en rojo la posición de la aguja presente. Cuando se presiona el botón DECIDING POINT  la posición de la aguja deviene al objeto del cosido superpuesto que se visualiza en rosado. Cuando se presiona el botón INTRO , se crea el elemento de cosido superpuesto que está fijado como el objeto creado y la pantalla retorna a la pantalla estándar,

4-10. Punto de interrupción (Cosido estriado y ordinario)



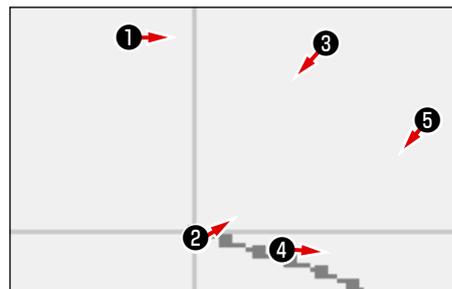
El punto de interrupción es el punto donde dos puntos del punto de la configuración del cosido estriado se superponen y muestra la terminación de una curva estriada. El punto donde se presiona el botón INTRO  **C** y el botón DECIDING POINT  **B** se presiona con la entrada del cosido estriado que deviene punto de interrupción.

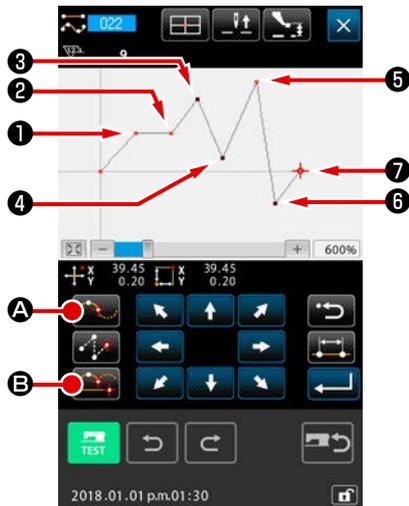
① Para introducir el punto de interrupción en el cosido ordinario estriado

Seleccione el cosido ordinario estriado (código de función 024) en la pantalla de lista de códigos, y ejecute .a entrada de coordenada del cosido ordinario estriado.

Introduzca los puntos **1** , **2** y **4** con el botón PASSING POINT  **A** y el punto **3** y el punto **5** con el botón DECIDING POINT  **B**, y presione el botón INTRO  **C** en el punto **5** . Los puntos **3** y **5** devienen puntos de interrupción, y el número de visualización de puntos de configuración de entrada y a la visualización **D** se añaden dos.

El resultado es el que se muestra en la siguiente figura. La curva estriada termina una vez en el punto **3** donde se introduce el punto de interrupción, y una nueva curva estriada se forma hasta el siguiente punto de interrupción **5** . (Como elemento, se ejecuta un cosido estriado.)





② Para la entrada del punto de interrupción en el cosido ordinario

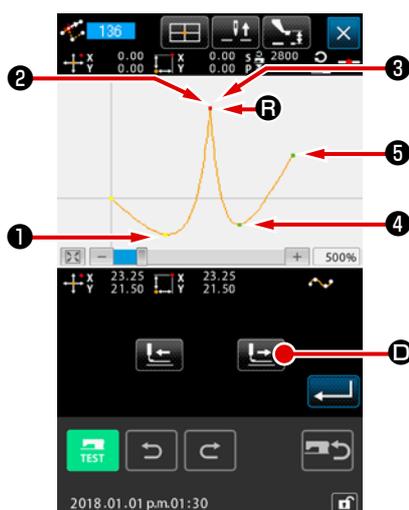
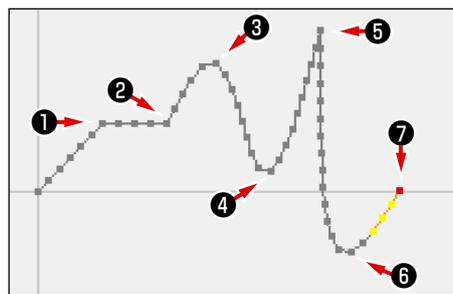
Para el cosido ordinario, el punto a introducir se determina en conformidad con la clase de elemento inmediatamente antes del punto donde se presiona el botón DECIDING POINT 

B.

Seleccione ORDINARY SEWING (código de función 022)

, e introduzca los puntos **1**, **2**, **5** y **7** con el botón DECIDING POINT  **B** y los puntos **3**, **4** y **6** con el botón PASSING POINT  **A** en la pantalla de entrada de coordenada.

En este caso, el punto **2** deviene el punto decidor normal (número de puntos de configuración + 1) dado que el punto que es uno antes del punto **2** es el cosido lineal, y el punto **5** y el punto **7** devienen los puntos de interrupción (número de puntos de configuración + 2) dado que el punto antes de los puntos **5** y **7** es el cosido estriado.



③ Ejecute la modificación del punto de configuración con el punto de interrupción

Es necesario poner cuidado cuando se ejecuta la modificación del punto de configuración, ("**5-8. Modificación de punto de configuración**" p.88) dado que el punto de interrupción es el punto donde el punto de configuración se sobrepone dos veces.

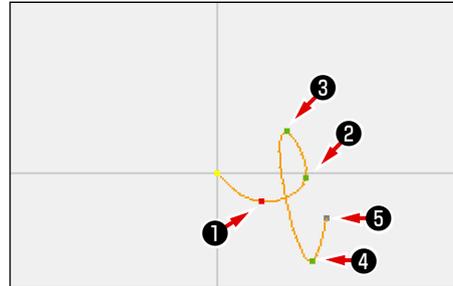
Seleccione SHAPE POINT MOVE (código de función 136)

, y seleccione el punto de configuración que se va a mover. Presione el botón FEED FORWARD  **D** y avance el punto de configuración que se va a seleccionar. Entonces usted hallará que hay dos puntos de punto de configuración en el punto de interrupción (punto **R**).

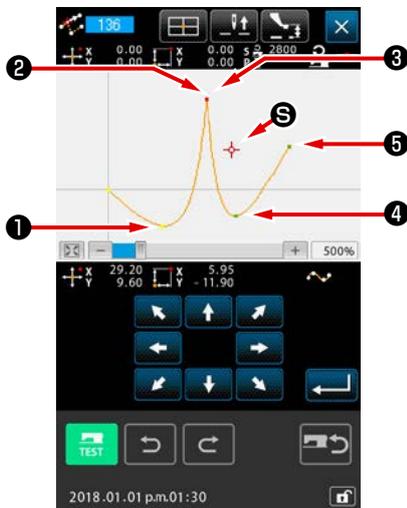
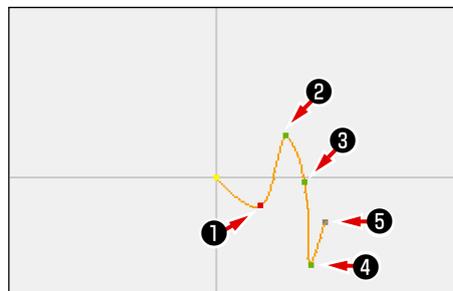


Cuando usted quiera mover el punto **R** a punto **S**, el resultado cambiará seleccionando ya sea el punto de configuración posterior **2** o frontal **3**.

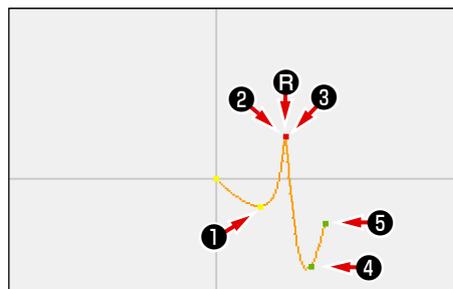
Resultado cuando se haya movido el punto posterior **2**.



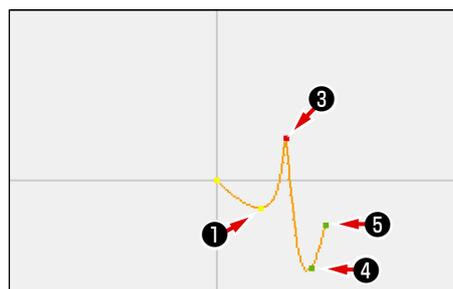
Resultado cuando se haya movido el punto frontal **3**.



El punto **R** se puede mover moviendo ambos puntos, el punto posterior **2** y el punto frontal **3** a las mismas coordenadas.



Cuando ejecute el borrado de punto de configuración de cualquiera de los puntos posterior **2** y frontal **3**, el punto de interrupción deviene punto de paso normal y se forma el cosido estriado continuo.



4-11. Cambio alternativo entre inserción relativa e inserción absoluta

Cuando se crea un elemento dentro de un patrón, en el estado predeterminado, el patrón posterior al elemento creado se desplaza correspondientemente (estado de inserción relativa). Por ejemplo, cuando se crea un elemento en arco en la posición **A**, los elementos después del arco creado se desplazarán correspondientemente.

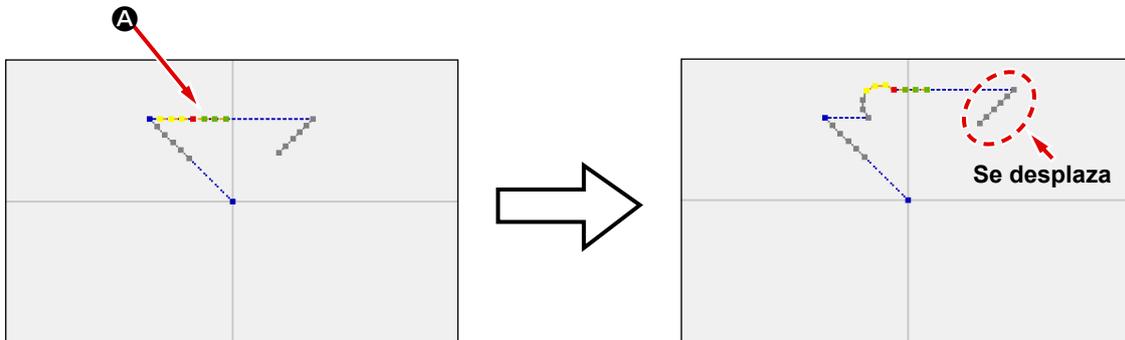


Fig. 1 Estado de inserción relativa

Sin embargo, cuando se crea un elemento en arco de forma similar pero en el estado de inserción absoluta, el patrón posterior al elemento creado no se desplaza correspondientemente.

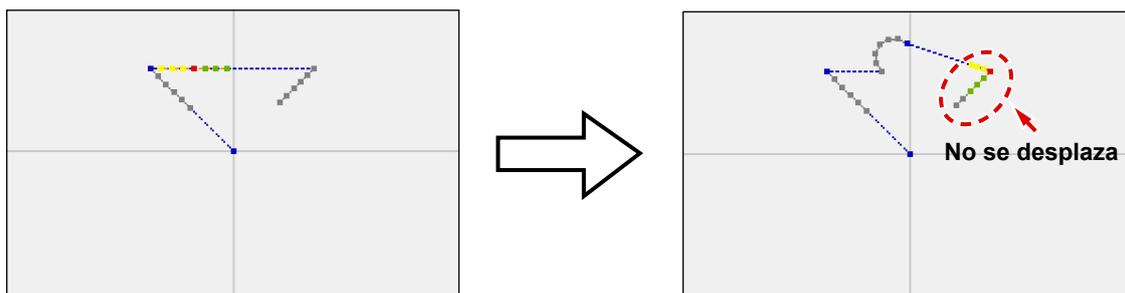


Fig. 2 Estado de inserción absoluta



El cambio alternativo entre la inserción relativa y la inserción absoluta se puede efectuar en la pantalla de ajuste **B** de ítems de cosido.



: Estado de inserción relativa



: Estado de inserción absoluta

5. MODIFICACIÓN DE PATRÓN

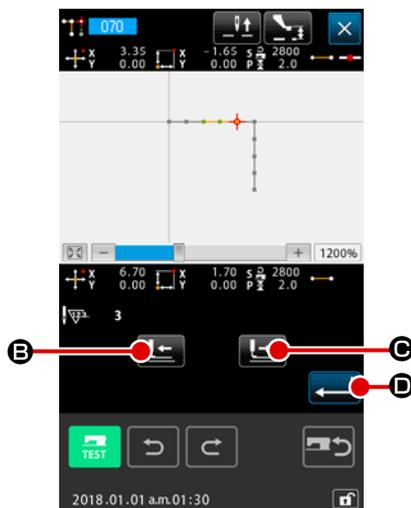
Para ejecutar la modificación del patrón, mueva la posición de la aguja a la posición de modificación usando de antemano la tecla FEED BACKWARD  o tecla FEED FORWARD  en la pantalla estándar.

5-1. Modificación de punto

(1) Borrado de punto (070 a 074)

El dato de patrón de a sección especificada se borra en la unidad de punto de entrada. Hay dos métodos de RELATIVE POINT DELETION  y ABSOLUTE POINT DELETION  dependiendo del movimiento del dato de patrón después de borrar el punto.

El borrado de punto puede borrar no solamente el dato de patrón que se ha creado con la entrada de cosido de punto, sino también el dato introducido con cualquier función tal como cosido lineal o semejante.



① **Para seleccionar el borrado de punto relativo**
Seleccione y ejecute RELATIVE POINT DELETION (código de función 070)  en la pantalla de lista de código.

② **Para especificar la gama de borrado de punto relativo**
Mueva la posición de la aguja y especifique la sección del borrado de puntos presionando la tecla FEED BACKWARD  **B** o la tecla FEED FORWARD  **C**, y presione el botón INTRO  **D**.



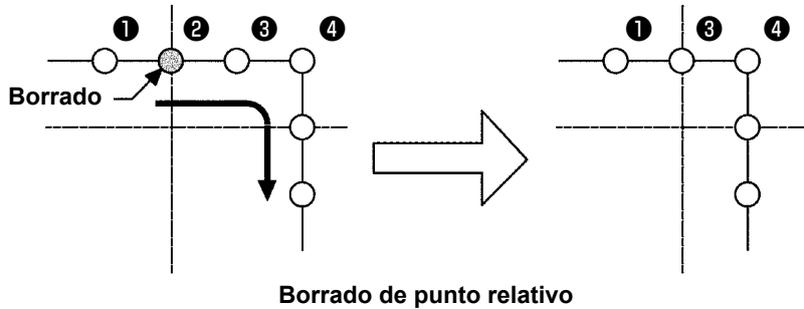
③ **Para confirmar el cambio de punto**
La pantalla de confirmación de cambio de punto muestra que el cambio de punto se puede cambiar a cosido de punto. En el caso de continuar, presione el botón ENTER  **A**, y se visualiza la pantalla de confirmación de borrado de punto.

* Se visualiza la pantalla de confirmación de conversión de puntos cuando el tipo objetivo de cosido es el cosido acanalado (con excepción de los puntos de inicio y fin).

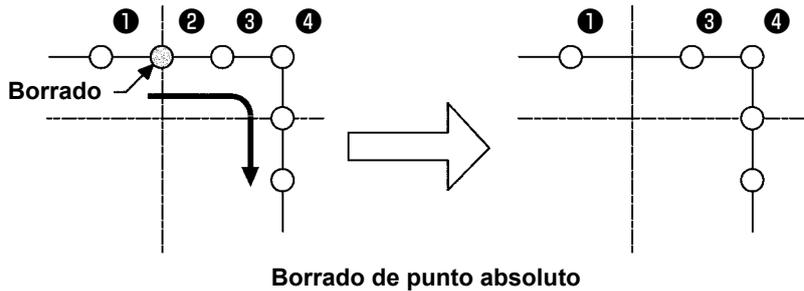


④ Para ejecutar el borrado de punto relativo

Cuando se presiona el botón INTRO en la pantalla de confirmación de borrado de punto, se ejecuta el borrado de punto, y la pantalla retorna a la pantalla estándar. En el caso de borrado de punto relativo, todo el dato de patrón después de borrado el punto se mueve mientras se mantiene la relación antes del borrado.



En el caso de borrado de punto absoluto, seleccione y ejecute ABSOLUTE POINT DELETION (código de función 074) en la pantalla de lista de códigos. En este caso, el dato de patrón no se mueve después de borrado el punto.



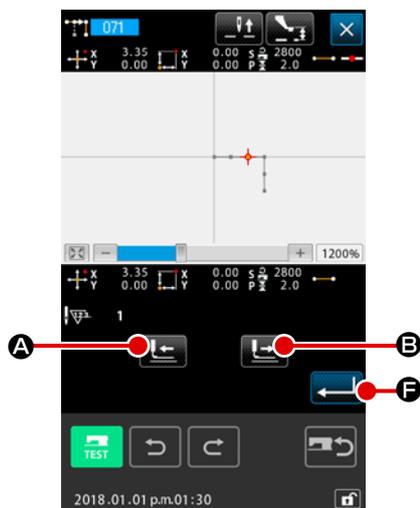
1. Como resultado de borrar el punto, ponga cuidado en que la distancia de cambio no exceda la longitud máxima de puntada de la máquina de coser.

2. Como resultado de borrar el punto, existe el caso donde una parte del patrón creado excede el área de cosido. En tal caso como este, modifique el dato de patrón de modo que quede puesto dentro del área de cosido usando la función de modificación.

(2) Movimiento de punto (071 a 075)

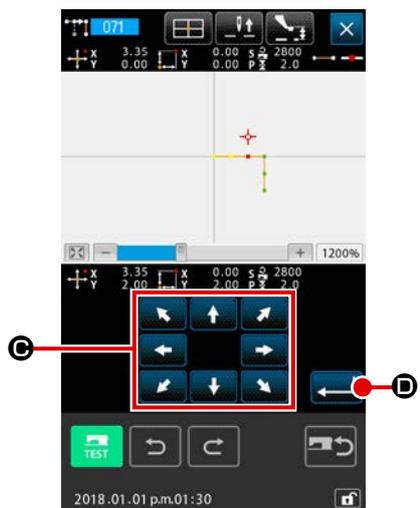
Esta función mueve el punto de entrada de la aguja especificada. Hay dos métodos de RELATIVE POINT MOVE  071 y ABSOLUTE POINT MOVE  075 dependiendo del movimiento del dato de patrón después de movido el punto.

El movimiento de punto puede mover no solamente el dato de patrón creado con la entrada de cosido de punto, sino también el dato introducido con cualquier función tal como el cosido lineal o semejante. En el caso de cosido lineal o semejante, cuando se ejecuta el movimiento de punto, se cambia a cosido de punto.



- ① **Para seleccionar el movimiento de punto relativo**
Seleccione y ejecute RELATIVE POINT MOVE (código de función 071)  en la pantalla de lista de códigos.
Especificación de la gama para traslado de un punto relativo.

- ② **Especifique la gama dentro de la que se puede trasladar un punto relativo**
Especifique la gama dentro de la que se puede trasladar un punto relativo pulsando el botón de TRANSPORTE DE RETROCESO  A o el botón de TRANSPORTE DE AVANCE  B para mover la posición de la aguja. Luego, pulse el botón INTRO  F.



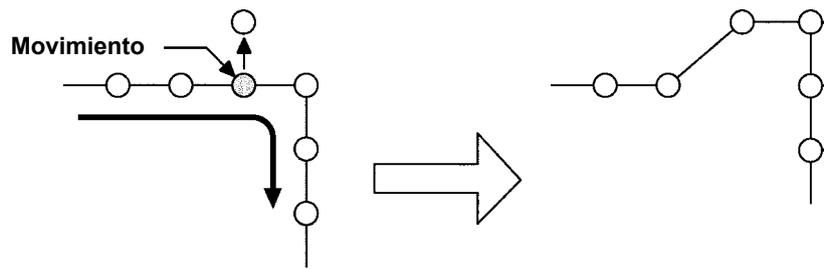
- ③ **Para especificar la posición de movimiento de punto relativo**
Especifique la posición de movimiento del punto mediante la tecla MOVE  C, y pulse el botón INTRO  D.



- ④ **Para confirmar el cambio de punto**
La pantalla de confirmación de cambio de punto muestra que el cambio de punto se puede cambiar al cosido de punto. En caso de continuar, presione el botón INTRO  E, y se ejecuta el movimiento de punto. Entonces la pantalla retorna a la pantalla estándar.



En caso de movimiento de punto relativo, todo el dato de patrón después del movido el punto se mueve mientras se manténgala relación anterior.



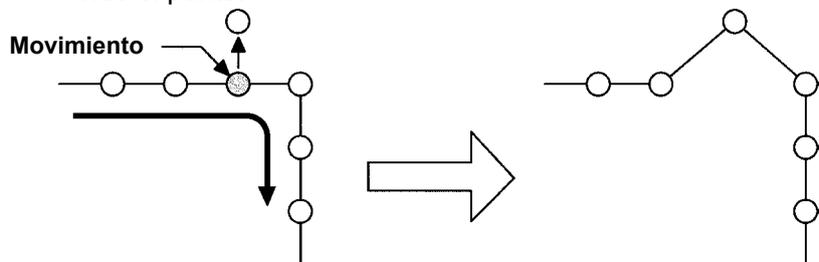
Movimiento de punto relativo

En el caso de movimiento de punto relativo, seleccione y ejecute ABSOLUTE POINT MOVE (código de función 075)



en la pantalla de lista de códigos.

En este caso, el dato de patrón no se mueve después de movido el punto.



Movimiento de punto absoluto

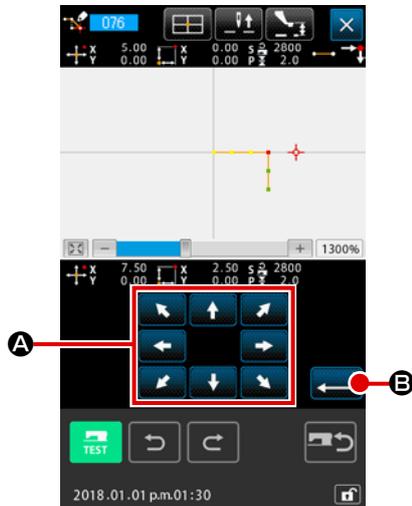


Precaución

1. Después del resultado de mover el punto, ponga cuidado en que la distancia de cambio no exceda la longitud máxima de puntada de la máquina de coser.
2. Como resultado de mover el punto, existe el caso en que una parte del dato del patrón creado excede el área de cosido.
En caso como este, modifique el dato de patrón de modo que quede dentro del área usando la función de modificación.

(3) Adición de punto (076)

El punto se añade después del punto de entrada de aguja especificado. El dato de patrón después del punto añadido no se mueve. El punto de adición se puede añadir a no solamente el dato de patrón creado con la entrada del cosido de punto, sino además el dato introducido con cualquier función tal como cosido lineal o semejante.



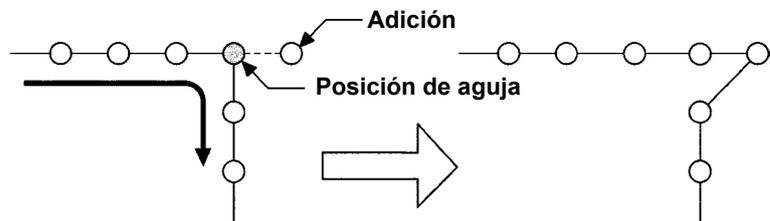
① **Para seleccionar la adición de punto absoluto**

Seleccione y ejecute ABSOLUTE POINT ADDING (código de función 076)  en la pantalla de lista de códigos.

② **Para especificar la posición de adición de punto absoluto**

Especifique la posición de adición del punto mediante la tecla

MOVE  (A), y pulse el botón  (B).

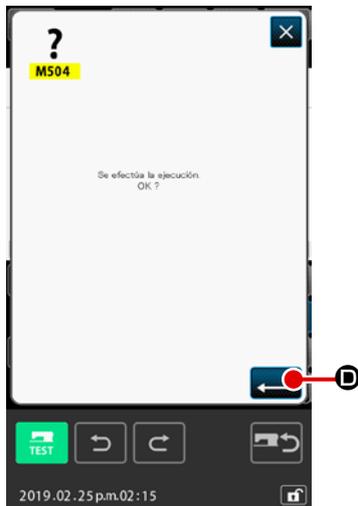


Adición de punto absoluto



③ **Confirme la adición del punto absoluto**

La pantalla de confirmación de cambio de punto muestra que el punto puede cambiarse al cosido de punto. Si desea continuar, pulse el botón INTRO  (C), y se ejecuta el movimiento del punto. Luego, la pantalla retorna a la pantalla estándar.

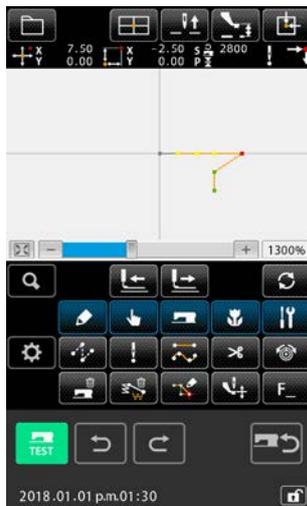


④ Ejecutar la adición del punto absoluto

Cuando se presiona el botón INTRO  **D** en la pantalla de confirmación de adición de punto absoluto, se ejecuta la adición de punto y la pantalla retorna a la pantalla estándar. (La operación ④ se visualiza para los datos del cosido de puntos.)



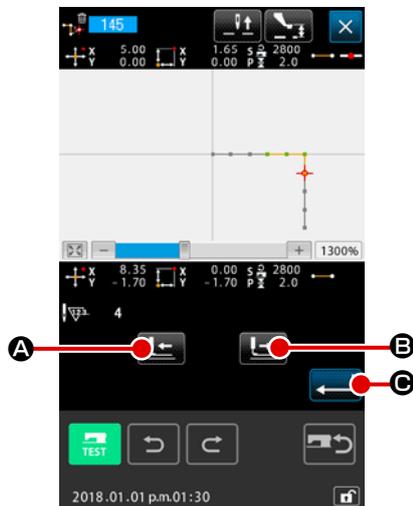
1. Como resultado de adicionar el punto, ponga cuidado en que la distancia del cambio no exceda la longitud máxima de puntada de la máquina de coser.
2. Como resultado de adicionar el punto, existe el caso en que una parte del dato del patrón creado excede el área de cosido.
En caso como este, modifique el dato de patrón de modo que quede dentro del área usando la función de modificación.



(4) Eliminación de puntos absolutos (transporte de saltos) (145)

Esta función permite eliminar datos de patrón dentro de una sección especificada en base al punto de entrada de la aguja y cambios a puntos de transporte de saltos.

La eliminación de puntos se habilita no solamente para datos de patrón creados utilizando la entrada de cosido de puntos sino también para otros datos de patrón creados utilizando cualquier función, tal como el cosido lineal.



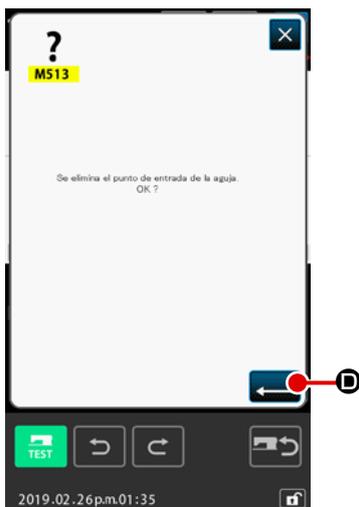
① **Selección de eliminación de puntos absolutos (transporte de saltos)**

Cuando la eliminación de puntos absolutos (transporte de saltos) (código de función 145)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla que se muestra a la izquierda.

② **Especificación de la gama de eliminación de puntos absolutos**

Mueva la posición de la aguja y especifique la sección del borrado de puntos presionando la tecla FEED BACKWARD

 **A** o la tecla FEED FORWARD  **B**, y presione el botón INTRO  **C**.



③ **Ejecución de eliminación de puntos absolutos (transporte de saltos)**

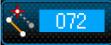
Cuando se pulsa el botón INTRO  **D** en la pantalla de confirmación de eliminación de puntos absolutos (transporte de saltos), se ejecuta la eliminación de puntos. Luego, la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Los datos de patrón posteriores a los puntos eliminados no se desplazan pero los datos de patrón anteriores y posteriores a los puntos eliminados son unidos por el transporte de saltos.

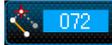
5-2. Modificación de vértice

(1) Borrado de vértice (072 a 077)

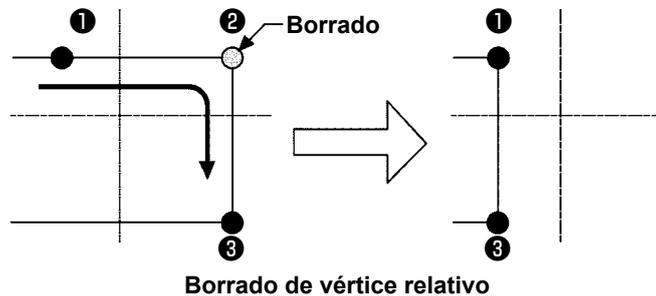
Esta función borra un vértice especificado del dato de patrón. Hay dos métodos de RELATIVE VERTEX DELETION  y ABSOLUTE VERTEX DELETION  dependiendo del movimiento del dato de patrón después de borrado el punto.

Esta función no se puede ejecutar cuando el punto especificado es el último punto de entrada de aguja que no sea el vértice.

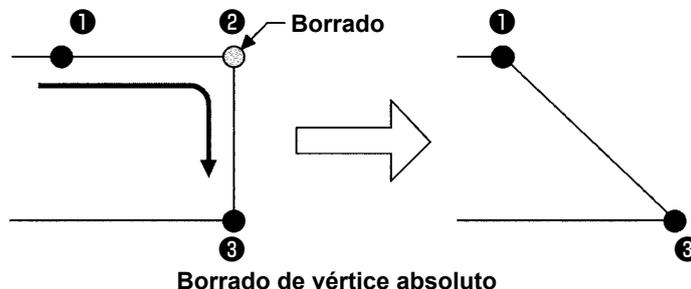


① **Para seleccionar el borrado de vértice relativo**
Cuando se selecciona y se ejecuta RELATIVE VERTEX DELETION (código de función 072)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de confirmación de borrado de vértice.

② **Para ejecutar el borrado de vértice relativo**
Cuando se presiona el botón INTRO  A en la pantalla de confirmación de borrado de vértice relativo, se ejecuta el borrado de vértice relativo, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



En el caso de borrado de vértice relativo, todo el dato de patrón después de borrado el punto se mueve mientras se mantiene la elación antes del borrado.

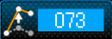
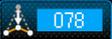


En el caso de borrado de vértice absoluto, selecciones y ejecute ABSOLUTE VERTEX DELETION (código de función 077)  en la pantalla de lista de códigos. En este caso, no se mueve el dato de patrón después de borrado el punto.



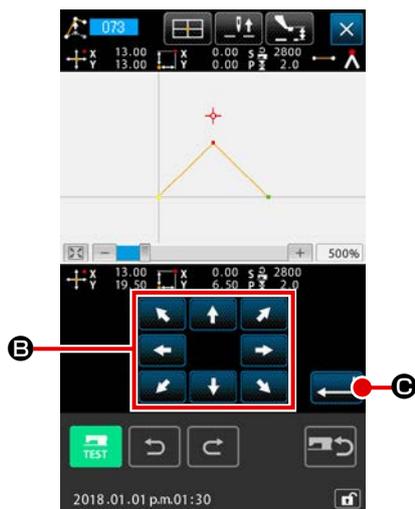
Como resultado del borrar el punto, existe el caso donde una parte del dato de patrón creado excede el área de cosido. En caso como este, modifique el dato de patrón de modo que quede dentro del área de cosido usando la función de modificación.

(2) Movimiento de vértice (073 a 078)

Esta función mueve el punto de entrada de la aguja especificada. Hay dos métodos de RELATIVE VERTEX MOVE  y ABSOLUTE VERTEX MOVE  dependiendo del movimiento del dato de patrón después de movido el punto.

En el caso del movimiento de vértice relativo : Esta función no puede ejecutarse cuando el punto especificado es el punto de entrada de aguja excepto el del vértice.

En el caso del movimiento de vértice absoluto : Esta función no puede ejecutarse cuando el punto especificado es el último punto de entrada de aguja del elemento o el punto de entrada de aguja excepto el del vértice.



① **Para seleccionar el movimiento de vértice relativo**
Seleccione y ejecute RELATIVE VERTEX MOVE (código de función 073)  en pantalla de lista de códigos.

② **Para especificar la posición de movimiento de vértice relativo**
Especifique la posición de movimiento del vértice usando la tecla MOVE  B en la pantalla de especificación de posición de movimiento de vértice relativo, y presione el botón INTRO  C. Entonces se visualiza la pantalla de confirmación de borrado de comando de control de la máquina.



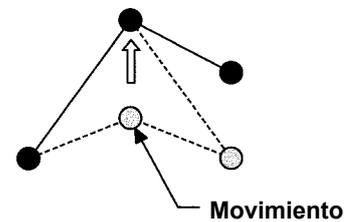
Cuando se pulsa  en la pantalla de confirmación de eliminación de comandos de control de la máquina, se eliminan los datos de comandos de control de la máquina registrados para puntos de entrada de agujas. Se eliminan los datos relacionados con corte de hilos, salida externa, ajuste de tensión de hilos, parada de la máquina de coser, retardo de la velocidad de cosido, 2do. origen, pausa y rotación de la máquina de coser.



③ Para ejecutar el movimiento de vértice

Cuando se presiona el botón INTRO  **A** en la pantalla de confirmación de borrado de comando de control de la máquina, se ejecuta el movimiento de vértice, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

En el caso de movimiento de vértice relativo, se mueve todo el dato de patrón después de mover el punto mientras se mantiene la relación antes del movimiento.

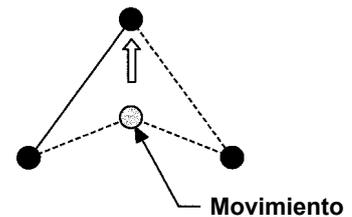


Movimiento de vértice relativo

En el caso de movimiento de vértice absoluto, seleccione y ejecute ABSOLUTE VERTEX MOVE (código de función 078)



En el caso de movimiento de vértice absoluto, el dato de patrón no se mueve después de que se ha movido el punto.



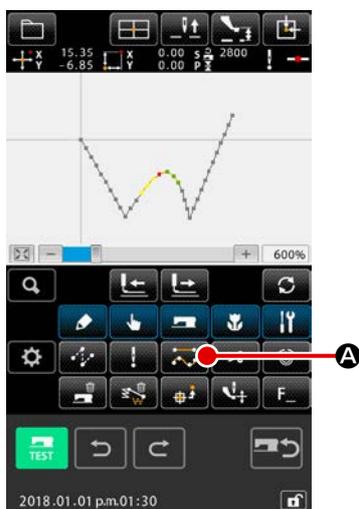
Movimiento de vértice absoluto



Como resultado de mover el punto, existe el caso en que una parte del dato del patrón creado excede el área de cosido. En caso como este, modifique el dato de patrón de modo que quede dentro del área usando la función de modificación.

5-3. Borrado de elemento (063)

Esta función borra el elemento de cosido y el comando de máquina en términos de elemento. Todos los elementos después del borrado se mueven hasta avanzar hasta tantos como los elementos borrados.



① Para visualizar la pantalla de ejecución de borrado del elemento

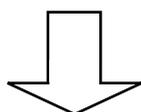
Cuando se presiona el botón ELEMENT DELETION  **A** en la pantalla estándar, o selección y ejecución del ELEMENT DELETION (código de función 063)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de ejecución de borrado de elemento.



② Para ejecutar el borrado de elemento

Cuando se presiona el botón INTRO  **B** en la pantalla de borrado de elemento, se ejecuta el borrado de elemento, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

Cuando se han borrado los elementos a los que pertenece la posición de aguja presente, todos los datos de patrón después de los elementos borrados se mueven para avanzar, y la posición de aguja se mueve al punto de fin de cosido del elemento inmediatamente antes de los elementos borrados.

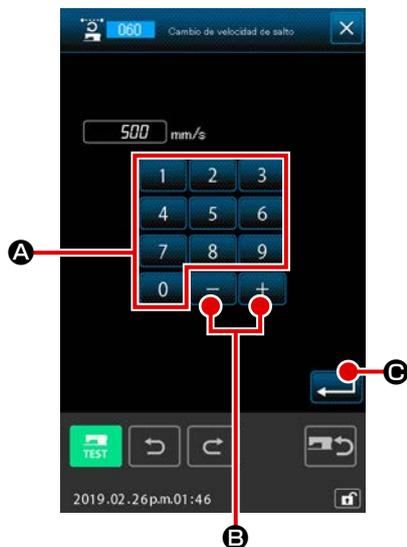


Borrado de elemento



5-4. Cambio de velocidad de trasporte de salto (060)

La velocidad de trasporte de salto se puede cambiar al elemento de trasporte de salto creado en términos de elemento.



① Pantalla de fijación de cambio de velocidad de trasporte de salto

Cuando se selecciona y ejecuta JUMP FEED SPEED CHANGE (código de función 060)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cambio de velocidad de trasporte de salto.

② Para introducir la velocidad de trasporte de salto

Fije la velocidad de trasporte de salto después del cambio con tecla TEN  a  **A**, y con el botón + o -   **B** en la pantalla de fijación de cambio de velocidad de trasporte de salto. Cuando se presiona el botón INTRO  **C** se visualiza la pantalla de confirmación.

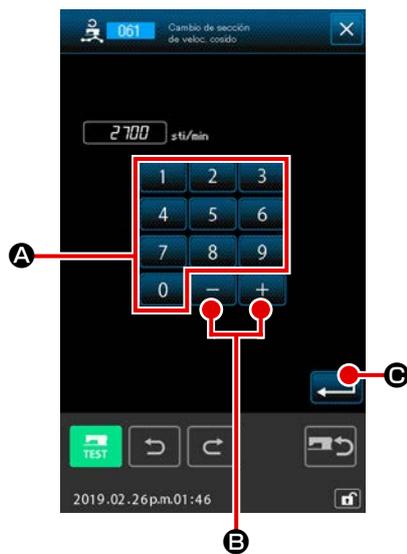


③ Para ejecutar el cambio de velocidad de trasporte de salto

Cuando se presiona el botón INTRO  **D** en la pantalla de confirmación de cambio de velocidad de trasporte de salto, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

5-5. Cambio de sección de velocidad de cosido (061)

La velocidad de cosido se puede limitar al elemento creado en términos punto de entrada de aguja.



① Pantalla de visualización de fijación de cambio de sección de velocidad de cosido

Presione el botón SEWING SPEED SECTION CHANGE

 en la pantalla estándar o seleccione y ejecute SEWING

SPEED SECTION CHANGE (código de función 061) 

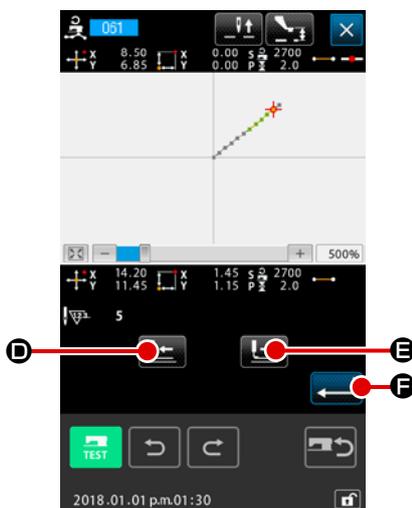
en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cambio de sección de velocidad de cosido.

② Para introducir la velocidad de cambio

La velocidad después del cambio se fija con la tecla TEN

 a  **A**, y con el botón + o -   **B** en la pantalla de fijación de cambio de sección de velocidad de cosido.

Cuando se presiona el botón INTRO  **C** se visualiza la pantalla de especificación de gama de cambio de sección de velocidad de cosido.

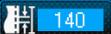


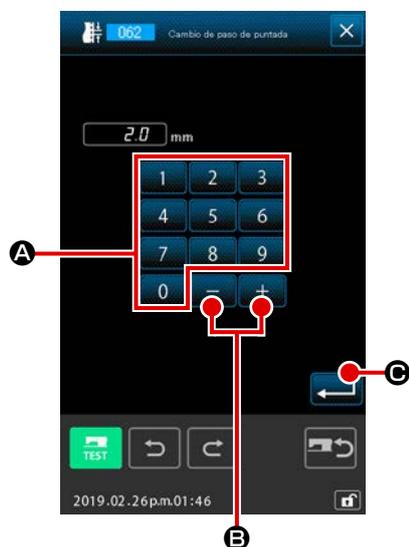
③ Para especificar la gama de cambio de velocidad

Cuando se presiona el botón FEED BACKWARD  **D** o el botón FEED FORWARD  **E** se puede rastrear el punto de entrada de aguja.

Cuando se presiona el botón INTRO  **F** se cambia la velocidad de punto de la gama fijada como el objeto, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

5-6. Para cambiar el espaciado de cosido (062)

El espaciado de cosido entre los elementos especificados se puede cambiar al elemento creado. Cuando se desee cambiar el paso de puntada para todo el patrón, debe utilizarse el cambio de paso para todo el patrón (código de función 140)  .



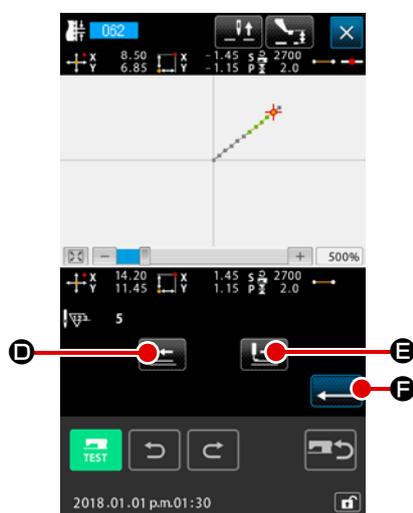
① Visualización de la pantalla de fijación de cambio de espaciado de cosido

Cuando seleccione y ejecute SEWING PITCH CHANGE (código de función 062)  en la pantalla de la lista de códigos, se visualiza la pantalla de fijación de cambio de espaciado de cosido.

② Introducir el espaciado de cosido de cambio

Introducir el espaciado de cosido de cambio  a  **A**, y con el botón+ o -  **B** en la pantalla de fijación de cambio de espaciado de cosido.

Cuando se presiona el botón INTRO  **C** se visualiza la pantalla de especificación de gama de cambio de espaciado de cosido.



③ Para especificar la gama de espaciado de cambio de espaciado de cosido

Cuando se presiona el botón FEED BACKWARD  **D** y el botón FEED FORWARD  **E** , se puede rastrear el punto de entrada de aguja. Cuando se presiona el botón INTRO  **F** se cambia el espaciado de cosido del elemento incluyendo la gama fijada como objeto, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

5-7. Simetría

Se crea una figura que es simétrica al patrón creado. Esta función se efectúa para la parte del patrón que se selecciona con referencia a la posición actual de la aguja o todo el patrón. Para efectuar esta función, la posición actual de la aguja debe ajustarse con antelación a la posición que se utiliza como referencia.



* El siguiente es un ejemplo para el caso en que se selecciona [copia de conexión de cosido en orden normal]. Se debe considerar el mismo procedimiento de operación en caso de que se seleccione copia de conexión de cosido en orden inverso, traslado de conexión de cosido en orden normal o traslado de conexión de cosido en orden inverso.

(1) Simetría de eje-X (082)



[Copia de conexión de cosido en orden normal]

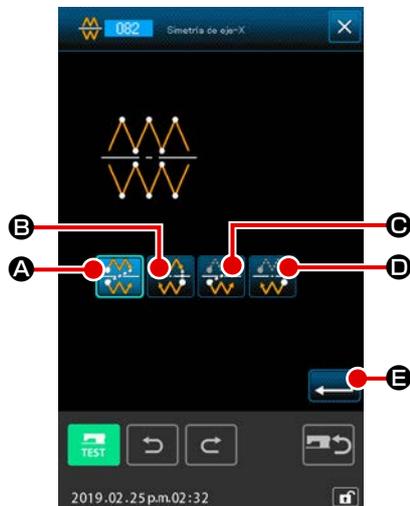
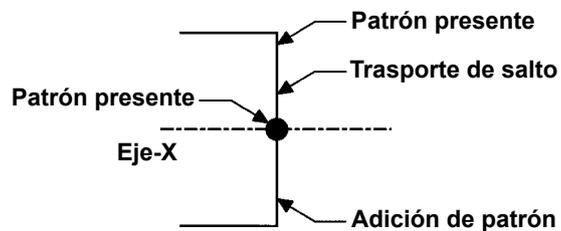
Se crea una figura simétrica de la línea de conexión de cosido en orden normal con respecto al eje X que pasa por la posición actual de la aguja.

El patrón actual permanece inalterable y un nuevo patrón simétrico de línea que se ha copiado con respecto al eje X se agrega al patrón actual.

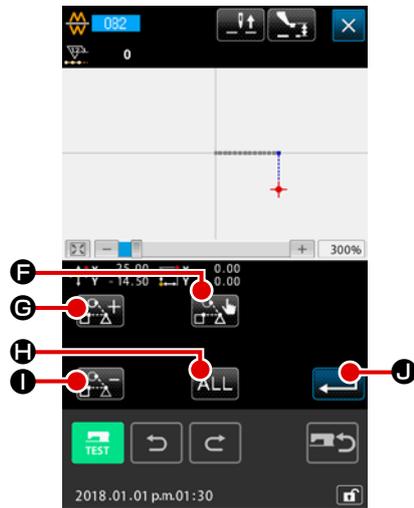


- ① Para ejecutar la copia de conexión del cosido en orden normal simétrico de eje X

Cuando la simetría de eje X (código de función: 082)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de confirmación de conexión simétrica de eje X.

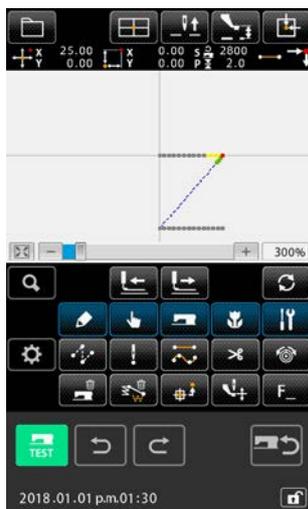


- ② Para visualizar la pantalla de selección de objetivo
 Cuando se selecciona la copia de conexión de cosido en orden normal  **A** en la pantalla de confirmación y se pulsa el botón INTRO  **E**, se visualiza la pantalla de selección de objetivo.



③ Para seleccionar el objetivo

En la pantalla de selección de objetivo, es posible seleccionar el objetivo a copiar con el botón de TRANSPORTE DE AVANCE  **G** o el botón de TRANSPORTE DE RETROCESO  **I** y ponerlo en estado seleccionado pulsando el botón SELECCIONAR  **F**. El objetivo se puede deselegccionar pulsando el mismo botón de nuevo. El objetivo que se puede seleccionar es el punto de entrada de la aguja colocado entre elementos de salto. Todos los objetivos seleccionables se pueden seleccionar pulsando el botón TODO **ALL** **H**.

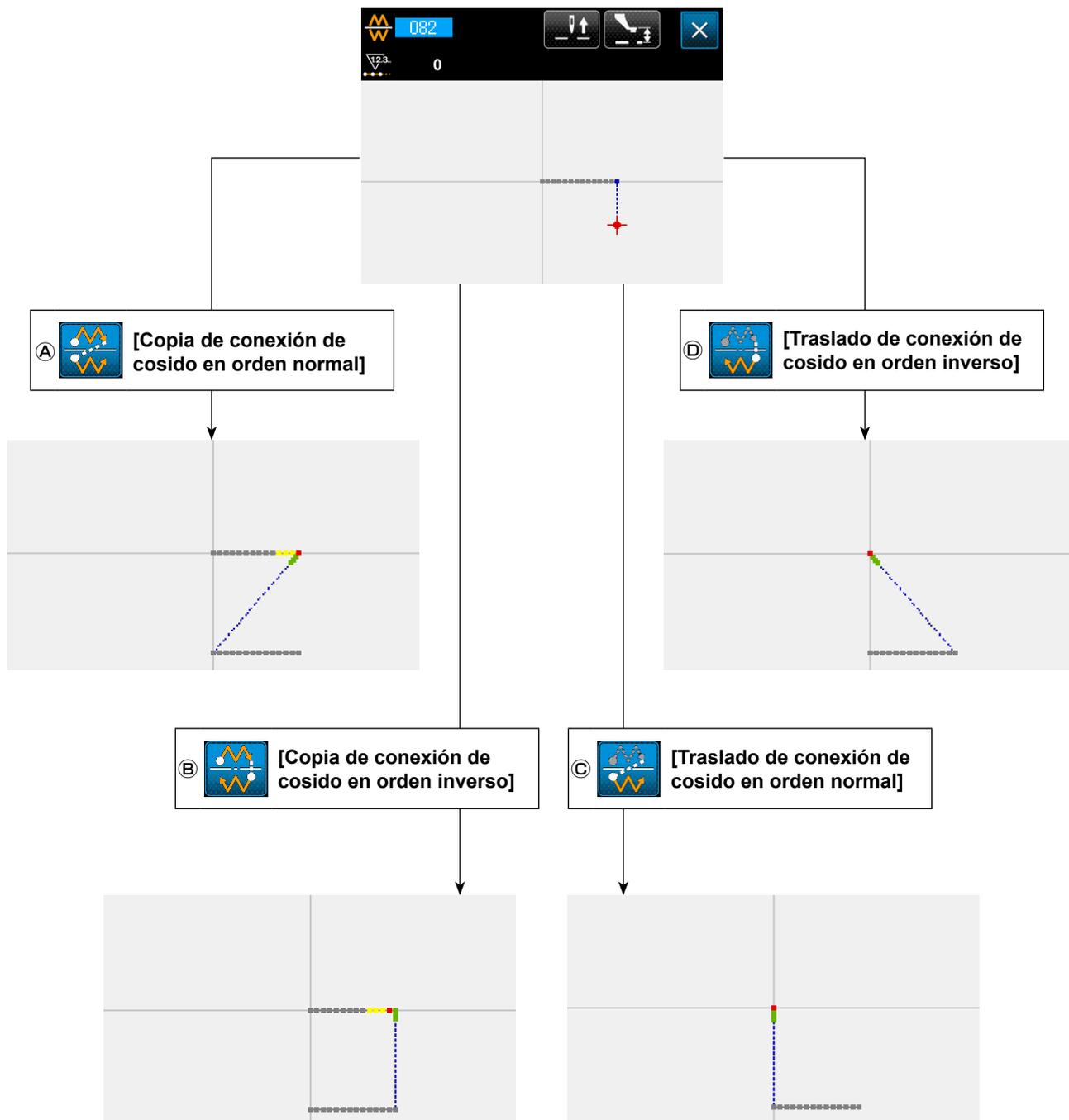


Una vez que se ha determinado el objetivo seleccionado, pulse el botón INTRO  **J** para visualizar la pantalla de confirmación.



④ Para confirmar el ajuste

Cuando se pulsa el botón INTRO  **K** en la pantalla de confirmación, se ejecuta la copia de conexión del cosido en orden normal simétrico de eje X. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla estándar.



B [Copia de conexión de cosido en orden inverso]

Se crea una figura simétrica de conexión de cosido en orden inverso con respecto al eje X que pasa por la posición actual de la aguja. El patrón actual permanece inalterable y un nuevo patrón que se copia simétricamente con respecto al eje X se agrega al patrón actual.

C [Traslado de conexión de cosido en orden normal]

Se crea una figura simétrica de conexión de cosido en orden normal con respecto al eje X que pasa por la posición actual de la aguja. Se elimina el patrón actual y se agrega un elemento de salto al inicio de un nuevo patrón que es simétrico con respecto al eje X.

D [Traslado de conexión de cosido en orden inverso]

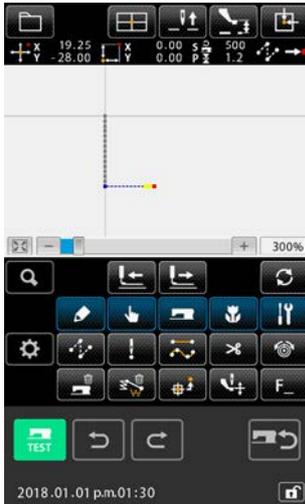
Se crea una figura simétrica de conexión de cosido en orden inverso con respecto al eje X que pasa por la posición actual de la aguja. Se elimina el patrón actual y se agrega un elemento de salto al inicio de un nuevo patrón que es simétrico al eje X.

(2) Simetría de eje-Y (083)

Ⓐ [Copia de conexión de cosido en orden normal]

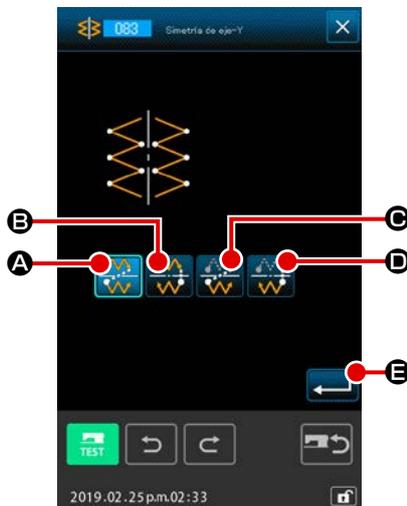
Se crea una figura simétrica de línea de conexión de cosido en orden normal con respecto al eje Y que pasa por la posición actual de la aguja.

El patrón actual permanece inalterable, y un nuevo patrón simétrico que se ha copiado con respecto al eje Y se agrega tras el patrón actual.



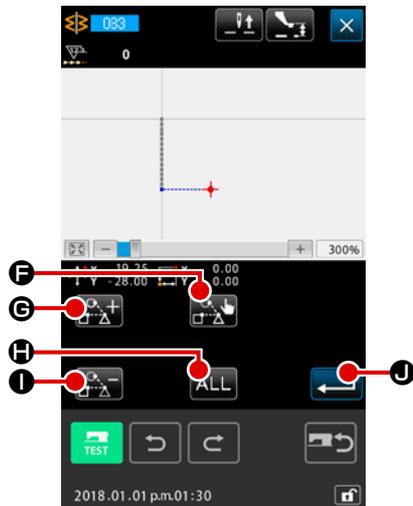
① Para ejecutar la copia de conexión del cosido en orden normal simétrico de eje Y

Cuando la simetría de eje Y (código de función: 083)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de confirmación de conexión simétrica de eje Y.



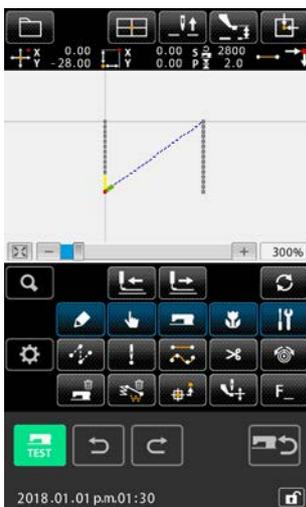
② Para visualizar la pantalla de selección de objetivo

Cuando se selecciona la copia de conexión de cosido en orden normal  Ⓐ en la pantalla de confirmación y se pulsa el botón INTRO  Ⓔ, se visualiza la pantalla de selección de objetivo.



③ Para seleccionar el objetivo

En la pantalla de selección de objetivo, es posible seleccionar el objetivo a copiar con el botón de TRANSPORTE DE AVANCE  **G** o el botón de TRANSPORTE DE RETROCESO  **I** y ponerlo en estado seleccionado pulsando el botón SELECCIONAR  **F**. El objetivo se puede deseleccionar pulsando el mismo botón de nuevo. El objetivo que se puede seleccionar es el punto de entrada de la aguja colocado entre elementos de salto. Todos los objetivos seleccionables se pueden seleccionar pulsando el botón TODO **ALL**  **H**.

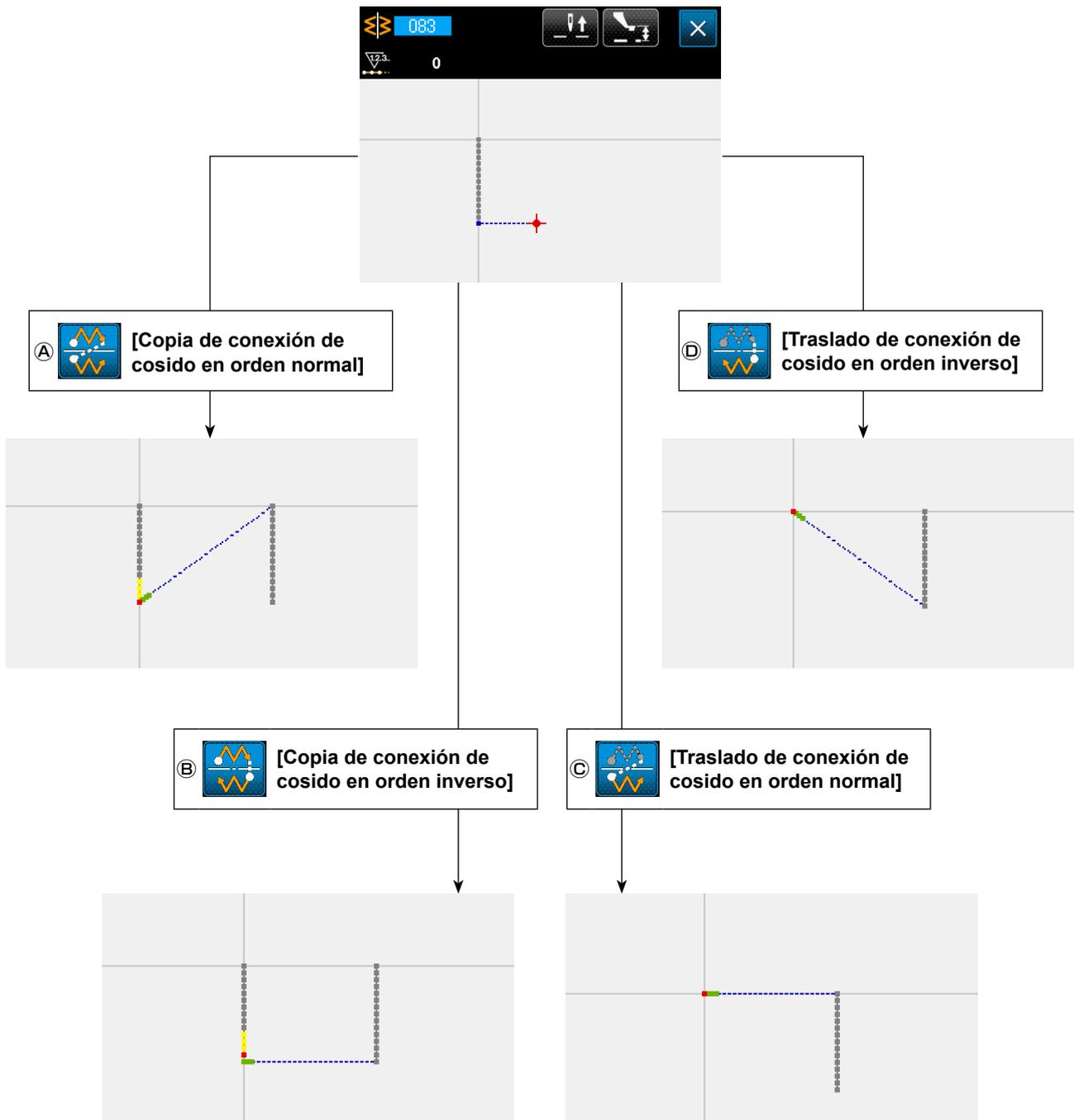


Una vez que se ha determinado el objetivo seleccionado, pulse el botón INTRO  **J** para visualizar la pantalla de confirmación.



④ Para confirmar el ajuste

Cuando se pulsa el botón INTRO  **K** en la pantalla de confirmación, se ejecuta la copia de conexión del cosido en orden normal simétrico de eje Y. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla estándar.



B) [Copia de conexión de cosido en orden inverso]

Se crea una figura simétrica de la línea de conexión de cosido en orden inverso con respecto al eje Y que pasa por la posición actual de la aguja. El patrón actual permanece inalterable y un nuevo patrón de línea copiado simétricamente con respecto al eje Y se agrega tras el patrón actual.

C) [Traslado de conexión de cosido en orden normal]

Se crea una figura simétrica de conexión de cosido en orden normal con respecto al eje Y que pasa por la posición actual de la aguja. Se elimina el patrón actual y se agrega un elemento de salto al inicio de un nuevo patrón que es copiado simétricamente con respecto al eje Y.

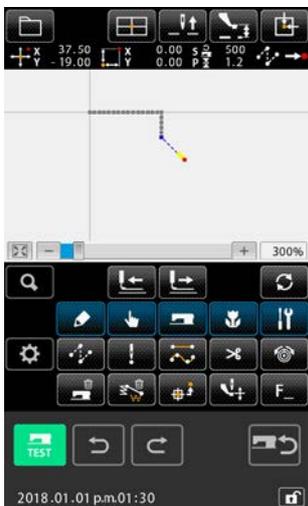
D) [Traslado de conexión de cosido en orden inverso]

Se crea una figura simétrica de conexión de cosido en orden inverso con respecto al eje Y que pasa por la posición actual de la aguja. Se elimina el patrón actual y se agrega un elemento de salto al inicio de un nuevo patrón simétrico de eje Y.

(3) Simetría de punto (084)

Ⓐ [Copia de conexión de cosido en orden normal]

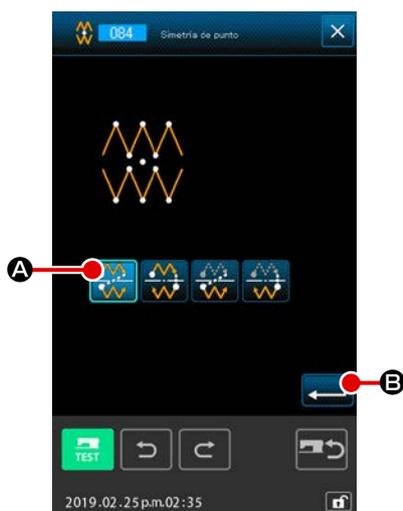
Usando la posición actual de la aguja como referencia, se crea una figura simétrica de puntos. El patrón actual se mantiene como está, y el patrón simétrico de puntos se agrega después del mismo.



① Para ejecutar la copia de conexión en orden normal simétrico de puntos

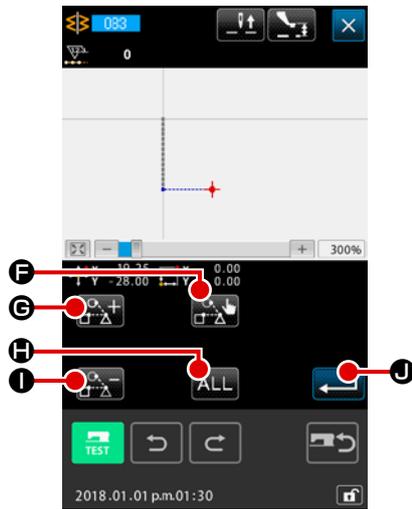
Cuando la simetría de puntos (código de función: 084)

 084 se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de confirmación de simetría de puntos.



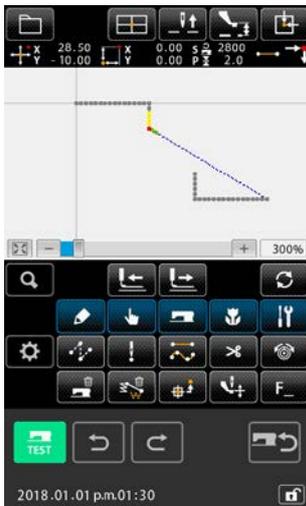
② Para visualizar la pantalla de selección de objetivo

Cuando se selecciona la copia de conexión de cosido en orden normal  Ⓐ en la pantalla de confirmación y se pulsa el botón INTRO  Ⓔ, se visualiza la pantalla de selección de objetivo.



③ Para seleccionar el objetivo

En la pantalla de selección de objetivo, es posible seleccionar el objetivo a copiar con el botón de TRANSPORTE DE AVANCE  **G** o el botón de TRANSPORTE DE RETROCESO  **I** y ponerlo en estado seleccionado pulsando el botón SELECCIONAR  **F**. El objetivo se puede deseleccionar pulsando el mismo botón de nuevo. El objetivo que se puede seleccionar es el punto de entrada de la aguja colocado entre elementos de salto. Todos los objetivos seleccionables se pueden seleccionar pulsando el botón TODO **ALL**  **H**.

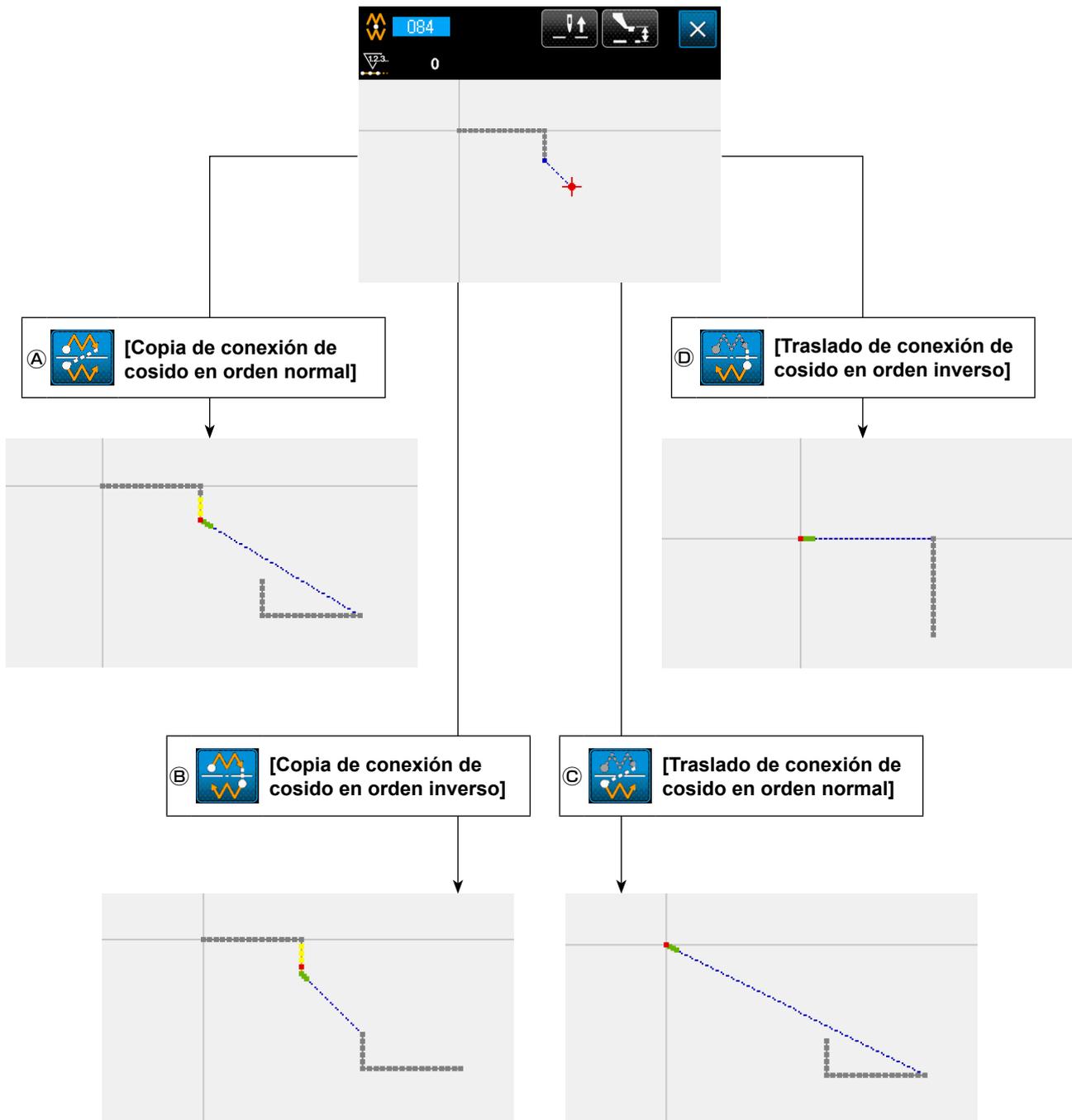


Una vez que se ha determinado el objetivo seleccionado, pulse el botón INTRO  **J** para visualizar la pantalla de confirmación.



④ Para confirmar el ajuste

Cuando se pulsa el botón INTRO  **K** en la pantalla de confirmación, se ejecuta la copia de conexión de cosido en orden normal simétrico de puntos. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla estándar.



ⓑ [Copia de conexión de cosido en orden inverso]

Se crea una figura simétrica de puntos con respecto a la posición actual de la aguja. El patrón actual permanece inalterable, y el nuevo patrón simétrico de puntos se agrega tras el patrón actual.

ⓒ [Traslado de conexión de cosido en orden normal]

Se crea una figura simétrica de puntos con respecto a la posición actual de la aguja. Se elimina el patrón actual, y el nuevo patrón simétrico de puntos se agrega tras el patrón eliminado.

ⓓ [Traslado de conexión de cosido en orden inverso]

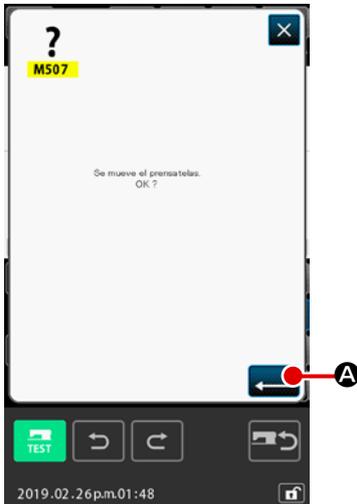
Se crea una figura simétrica de puntos con respecto a la posición actual de la aguja. Se elimina el patrón actual, y el nuevo patrón simétrico de puntos se agrega tras el patrón eliminado.

5-8. Modificación de punto de configuración

Se ejecuta la modificación del punto de configuración del elemento incluyendo el punto presente.

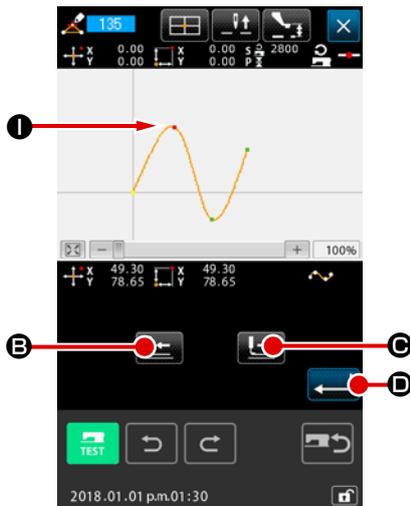
(1) Adición de punto de configuración (135)

Se ejecuta la adición del punto de configuración.

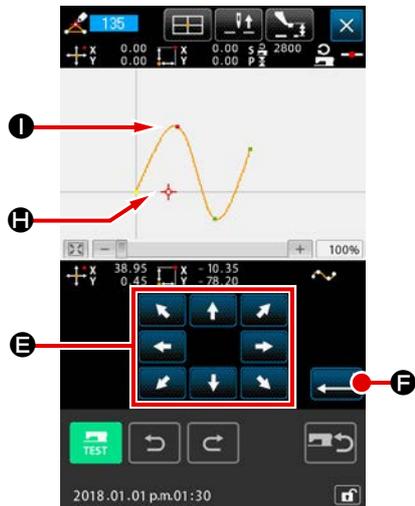


- ① **Para seleccionar la adición de punto de configuración**
Cuando seleccione y ejecute SHAPE POINT ADDING (código de función 135)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de confirmación de movimiento de prensatela.

Cuando se presiona el botón INTRO  **A** el prensatela, el prensatela se mueve hasta el 1er punto de configuración, y se visualiza la pantalla especificadora de punto de configuración.



- ② **Para especificar el punto de configuración**
Especifique el punto de configuración de la fuente de adición usando el botón FEED BACKWARD  **B** o el botón FEED FORWARD  **C**. El nuevo punto de configuración se añade después de especificar aquí el punto de configuración. El punto de configuración de especificación se visualiza en rojo **1**. Cuando se ha seleccionado el punto de configuración, presione el botón INTRO  **D** y se visualiza la pantalla de especificación de posición de punto de configuración.



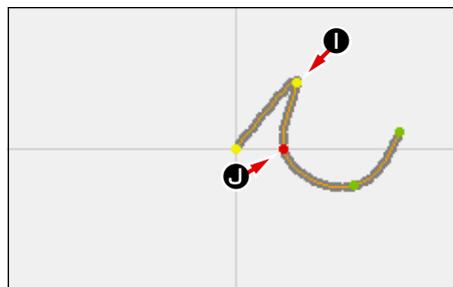
③ Para especificar la posición de adición

Usando la tecla MOVE  E, especifique la posición de destino de adición del punto de configuración el CURSOR  H, y presione el botón INTRO  F.



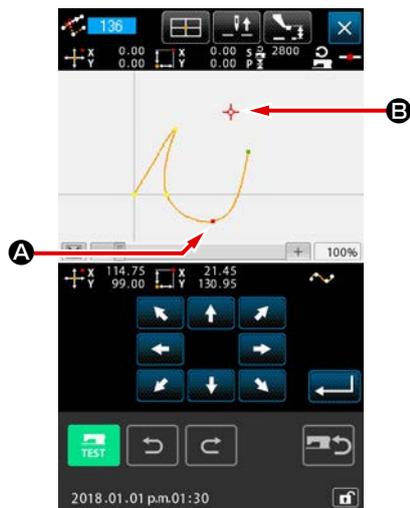
④ Para borrar el comando de control de la máquina

Cuando se visualiza la pantalla de confirmación de borrado del comando de control de la máquina, presione el botón INTRO  G es posible que se borre el comando de control durante la acción. Entonces se ejecuta la adición de punto de configuración, y la pantalla retorna a la pantalla estándar. Como ejemplo de que el punto J de punto de configuración se añade después del punto de configuración I como se muestra en la siguiente figura.



(2) Movimiento del punto de configuración (136)

Se ejecuta el movimiento del punto de configuración.



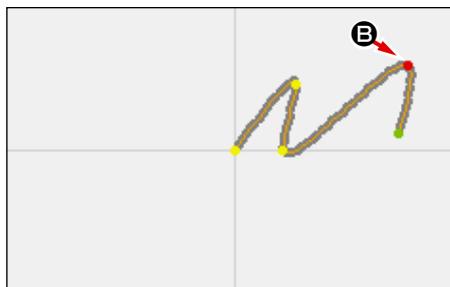
① Para seleccionar el movimiento del punto de configuración

Selecione y ejecute SHAPE POINT MOVE (código de función 136)  en la pantalla de lista de códigos.

El procedimiento de operación del movimiento del punto de configuración es como el indicado en **"5-8.(1) Adición de punto de configuración (135)" p.88**. Después de confirmar el movimiento del presatela, el punto de configuración que se va a mover, y especifique la posición del destino de movimiento en la pantalla especificadora de posición de la figura del lado derecho.

Después de especificar la posición y de ejecutar la confirmación del borrado del comando de control de la máquina, se ejecuta el movimiento del punto de configuración.

Ejemplo de que el punto de configuración **A** se mueve al punto de configuración **B** es el que se muestra en la siguiente figura.



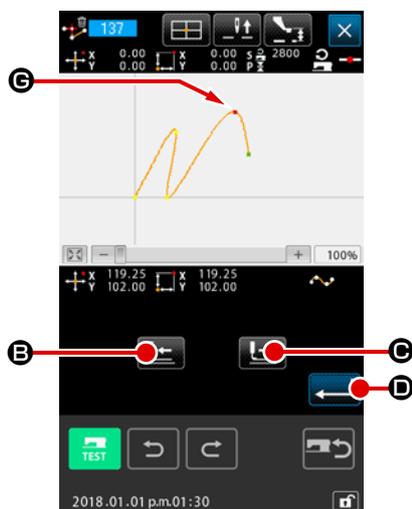
(3) Para borrar el punto de configuración (137)

Se ejecuta el borrado del punto de configuración.



- ① **Para seleccionar el borrado de punto de configuración**
Cuando seleccione y ejecute SHAPE POINT DELETION (código de función 137)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de confirmación de movimiento de prensatela.

Cuando se presiona el botón INTRO  **A** se mueve el prensatela, y se visualiza la pantalla especificadora de punto de configuración.



- ② **Para especificar el punto de configuración**
Especifique el punto de configuración usando el botón FEED BACKWARD  **B** o el botón FEED FORWARD  **C**. Seleccione el punto de configuración, y presione el botón INTRO  **D**.



- ③ **Seleccione el punto de configuración, y presione el botón ENTER**
Cuando se visualiza la pantalla de confirmación de borrado de comando de control de la máquina. Presione el botón INTRO  **E** y se puede borrar el comando de control de la máquina durante su funcionamiento.



④ **Para ejecutar el borrado de punto de configuración**

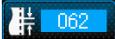
Cuando se presiona el botón INTRO  **F** en la pantalla de confirmación de borrado de punto de configuración, se ejecuta el borrado de punto de configuración, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

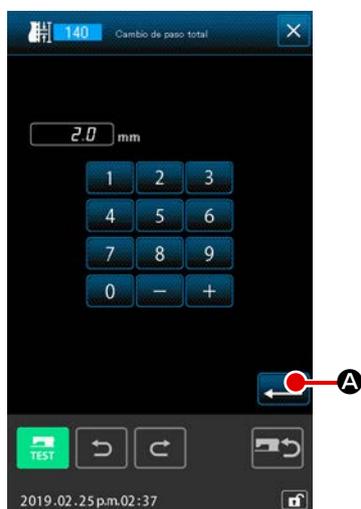
El ejemplo de que el punto de configuración **E** se borra es el que se muestra en la siguiente figura.



5-9. Cambio de paso para todo el patrón (140)

Esta función permite cambiar el paso de puntada para todo el patrón creado.

Cuando se desee cambiar el paso de puntada para sólo una parte del patrón, debe utilizarse el cambio de paso (código de función 062)  .



① **Visualización de la pantalla de cambio de paso para todo el patrón**

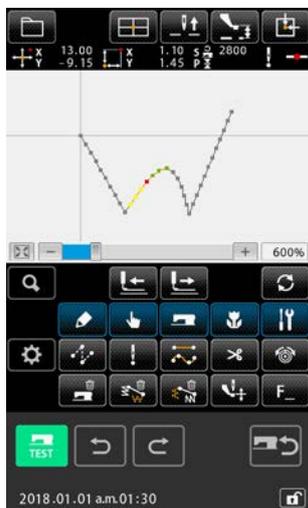
Cuando el cambio de paso para todo el patrón (código de función 140)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de cambio de paso para todo el patrón.

② **Entrada de un nuevo paso de puntada**

Introduzca un paso de puntada utilizando el teclado de DIEZ teclas o los botones +/- . Cuando se pulsa el botón INTRO  **A**, el paso de puntada cambia al valor introducido para todo el patrón.

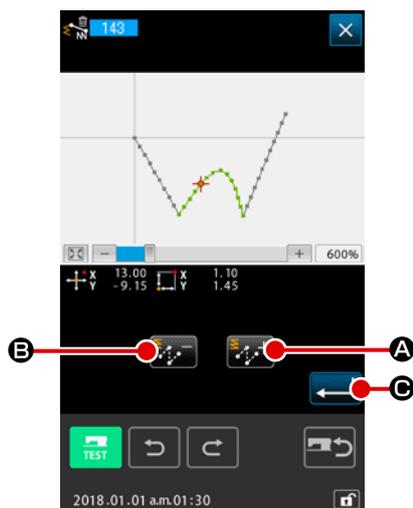
5-10. Eliminación de elementos absolutos (143)

Esta función permite eliminar, elemento por elemento, los elementos de cosido y los comandos de control mecánico. Se inserta automáticamente el transporte de saltos, que une los puntos de inicio y fin de los elementos eliminados. Como resultado, los elementos posteriores no son transportados. Cuando se desee el transporte de elementos posteriores, debe utilizarse la eliminación de elementos (código de función 063) .



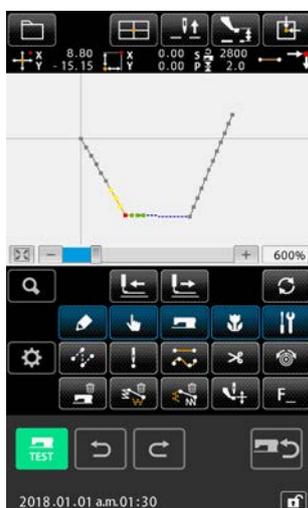
① Visualización de la pantalla de ajuste de gama de eliminaciones

Cuando la eliminación de elementos absolutos (código de función 143)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de especificación de gama de eliminaciones.



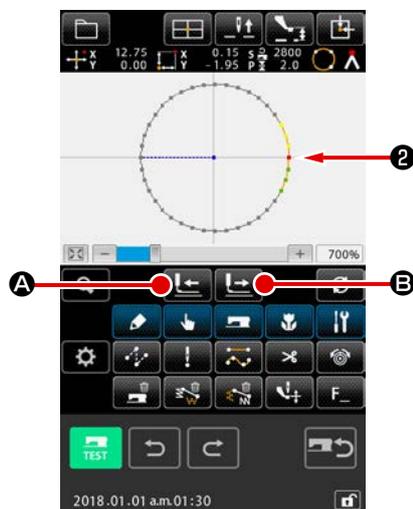
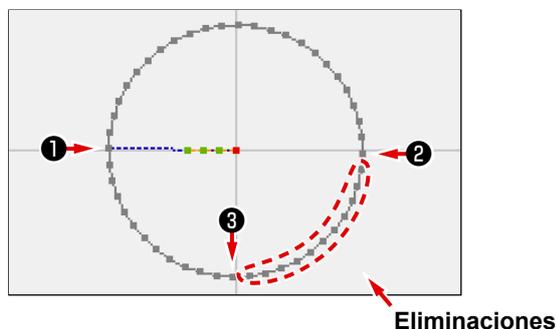
② Especificación gama de eliminaciones

Seleccione la gama de elementos/comandos que desee eliminar pulsando el botón ELEMENT FORWARD  **A** o el botón ELEMENT BACKWARD  **B**. La gama puede especificarse elemento por elemento. Todo elemento que precede al elemento actual no se puede especificar. Después de especificar la gama de eliminaciones, pulse el botón INTRO  **C**. Así se ejecuta la eliminación de elementos absolutos y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



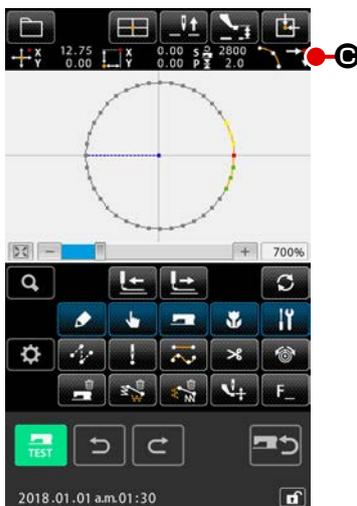
5-11. División de elemento (141)

Esta función divide un elemento en dos elementos. La división del elemento permite la eliminación parcial y el cambio de paso parcial. En esta sección, se describe, como ejemplo, el procedimiento para eliminar la sección ③ del elemento circular ②.



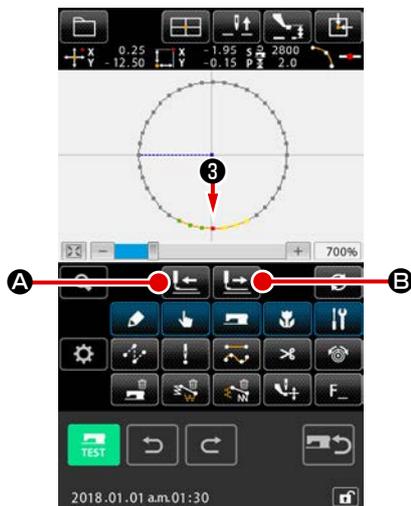
① Desplazamiento del punto actual a ②

Mueva el punto actual ② utilizando la tecla FEED BACKWARD  A o la tecla FEED FORWARD  B en la pantalla estándar.



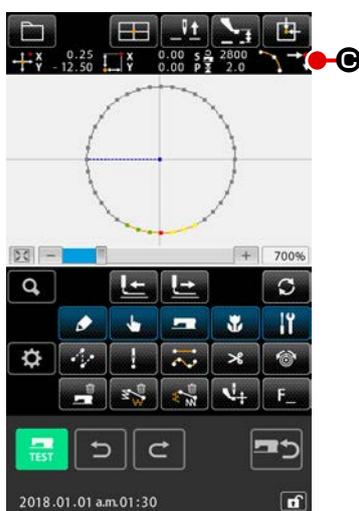
② Ejecución de la división de un elemento

Cuando la división de elemento (código de función 141)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, la pantalla retorna a la pantalla estándar. La apariencia del patrón permanece inalterable aun después de ejecutar la división del elemento. Sin embargo, al término de la división del elemento, el punto actual cambia a la marca  C que representa el fin del elemento.

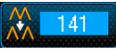


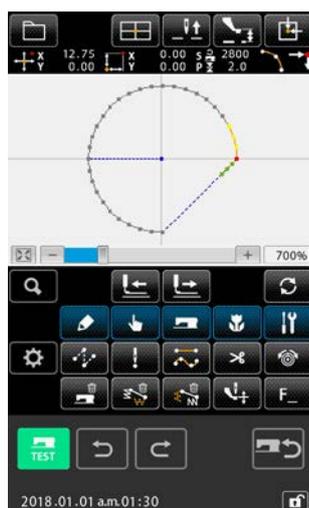
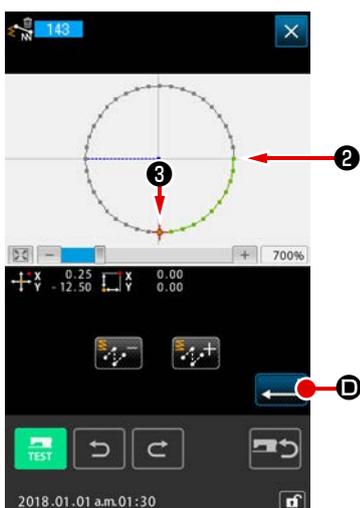
③ Desplazamiento del punto actual a ③

De manera similar a ①, mueva el punto actual a ③ utilizando la tecla FEED BACKWARD  A o la tecla FEED FORWARD  B en la pantalla estándar.



④ Ejecución de la división de un elemento

De manera similar a ②, cuando la división de elemento (código de función 141)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, la pantalla vuelve a la pantalla estándar. La apariencia del patrón permanece inalterable aun después de ejecutar la división del elemento. Sin embargo, al término de la división del elemento, el punto actual cambia a la marca  C que representa el fin del elemento.

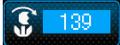


⑤ Ejecución de la eliminación de elementos absolutos

Cuando la eliminación de elementos (código de función 143)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de especificación de la gama de eliminaciones. Especifique la gama que se extiende de ② a ③ y pulse el botón INTRO  D.

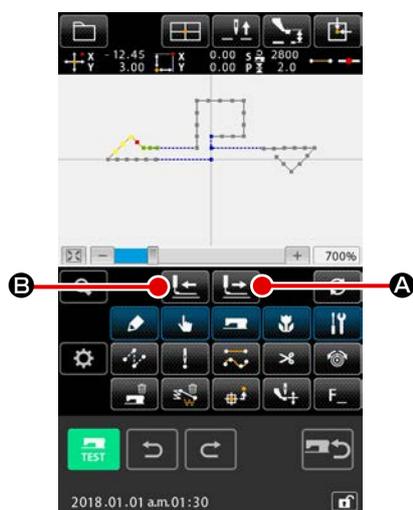
5-12. Rotación completa (138) / Rotación parcial (139)

Esta función ejecuta la rotación del patrón creado en todo o en parte de los puntos de entrada de la aguja del patrón.

Utilice la rotación completa (código de función 138)  para rotar todo el patrón o la rotación parcial (código de función 139)  para rotar una parte de los puntos de entrada de la aguja del patrón.

Para la rotación parcial, los puntos de entrada de la aguja intercalados entre el transporte de saltos y el siguiente transporte de saltos corresponden al objeto de rotación.

Tanto para la rotación completa como para la rotación parcial, es posible desplazar el objeto de rotación. Tras el desplazamiento del objeto de rotación, su rotación se produce cuando se especifica un punto incluido en dicho objeto como fuente de rotación y un destino de rotación.



① Para moverse a la posición del patrón que desee utilizar como objetivo de rotación

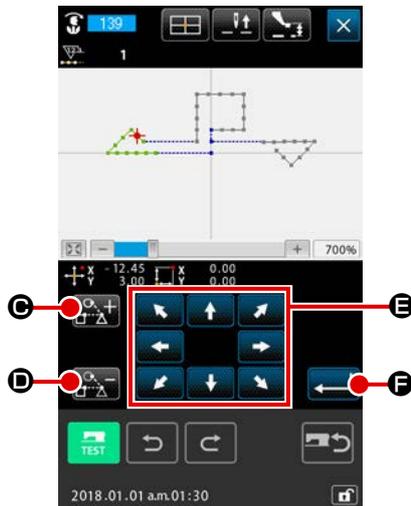
En el caso de la rotación parcial (código de función: 139)

, mueva el punto actual a la posición del patrón que desee utilizar como objetivo de rotación utilizando el botón de TRANSPORTE DE AVANCE  **A** o el botón de TRANSPORTE DE RETROCESO  **B**.

Sin embargo, debe tenerse en cuenta que el punto en un elemento de salto no se puede especificar. Sólo el punto de entrada de la aguja se puede especificar. En el caso de la rotación total (código de función: 138) , el punto actual se puede colocar en cualquier punto deseado.

② Selección de la rotación completa o rotación parcial

Cuando se selecciona y ejecuta la rotación completa (código de función 138)  o rotación parcial (código de función 139)  en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de especificación de posición de desplazamiento del patrón. Prosiga con el paso ④ en el caso de la rotación completa, o con el paso ③ en el caso de la rotación parcial.



③ **Para especificar el objeto de rotación (en el caso de la rotación parcial) en la pantalla de especificación de la posición de traslado de patrones**

Solamente para la rotación parcial, se visualizan los botones ROTATING OBJECT PLUS  C y el botón FEED BACKWARD  D, que permiten especificar un objeto de rotación.

El ajuste del objeto de rotación se lleva a cabo en el área de cosido intercalada entre el transporte de saltos y el siguiente transporte de saltos. El objeto de rotación especificado se visualiza en color verde.

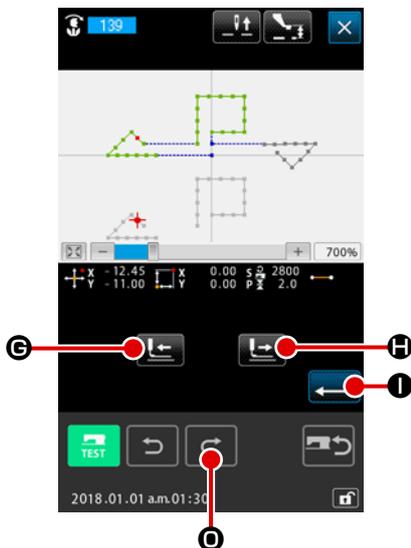
④ **Para especificar el objeto de rotación (En el caso de la rotación total) en la pantalla de especificación de la posición de traslado de patrones**

Para ajustar el destino del desplazamiento a la posición objetivo utilice la tecla MOVE  E.

Si no desea desplazar el objeto de rotación, prosiga con el paso ⑤ sin pulsar la tecla MOVE.

⑤ **Para ejecutar el traslado del objetivo de rotación**

Cuando se pulsa el botón INTRO  F, se tiene la vista previa del objetivo de rotación, y se visualiza la pantalla de especificación de la posición central de la rotación.



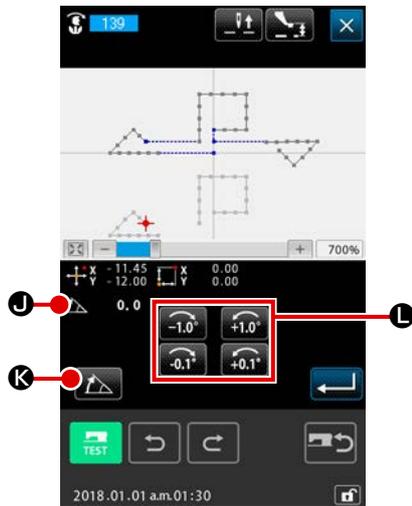
⑥ **Para especificar la posición central de la rotación**

El punto actual  se puede mover a la posición a usar como el centro de la rotación utilizando el botón de TRANSPORTE DE RETROCESO  H o el botón de TRANSPORTE DE AVANCE  G.

En caso de que el punto actual no se mueva, no pulse el botón REHACER  O sino el botón INTRO  I.

En caso de que desee mover el punto central de la rotación para una rotación parcial, sólo el punto de la entrada de la aguja se puede especificar. Cualquier punto en el elemento de salto no se puede especificar.

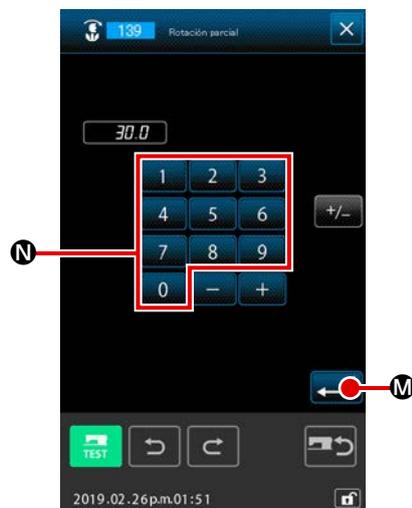
Cuando se pulsa el botón INTRO  I, se visualiza la pantalla de especificación del ángulo de rotación.



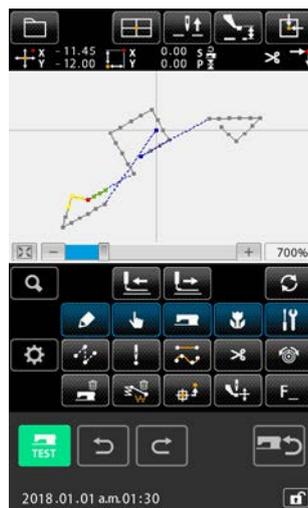
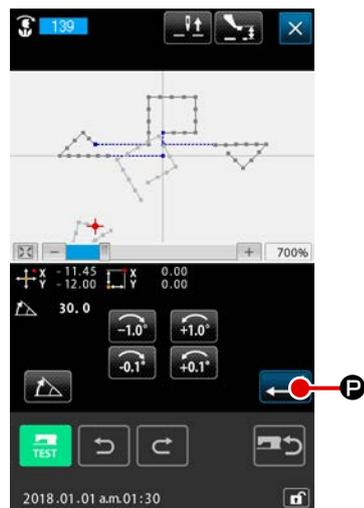
⑦ **Para especificar el ángulo de rotación**

En la pantalla de especificación del ángulo de rotación, ajuste el ángulo de rotación 30.0 pulsando el botón de ajuste de ángulo L.

En caso de que introduzca el ángulo de rotación con un valor numérico, pulse el botón de ENTRADA DE VALOR NUMÉRICO DE ÁNGULO K, para visualizar la pantalla de entrada de valor numérico para el ángulo de rotación.



Introduzca el ángulo de rotación con las teclas numéricas a N en la pantalla de entrada de valor numérico para el ángulo, y pulse el botón INTRO M.



⑧ **Para confirmar el ángulo de rotación**

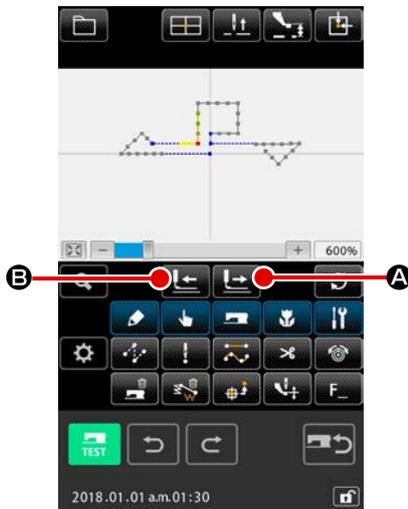
El objetivo de la rotación gira según el ángulo de rotación que ha introducido en el display de vista previa. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla de especificación del ángulo de rotación.

Después de introducir el ángulo de rotación, pulse el botón INTRO P.

Cuando se pulsa el botón INTRO P, el patrón rota y la pantalla vuelve a la pantalla estándar.

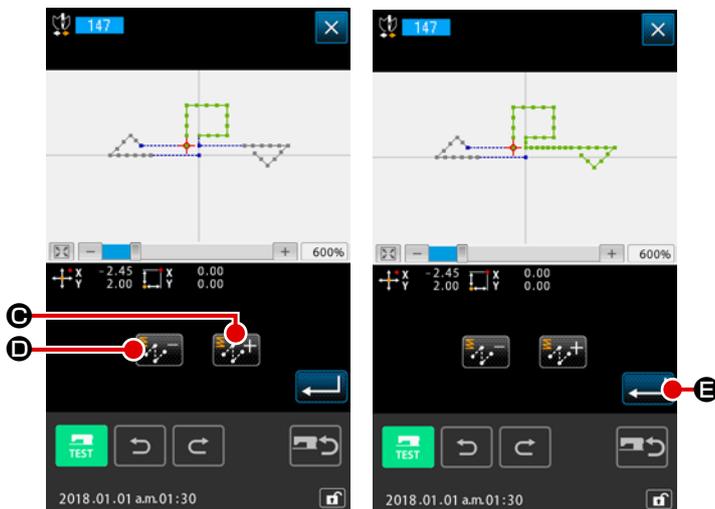
5-13. Para cambiar la dirección de cosido (147)

Este código de función permite cambiar la dirección de cosido de puntos continuos de entrada de la aguja rodeados de elementos de salto en un patrón de cosido. (Código de función 147) .



- ① **Para mover a la posición del patrón a modificar**
Para cambiar la dirección de cosido, pulse el botón de TRANSPORTE DE AVANCE  A o el botón de TRANSPORTE DE RETROCESO  B en la pantalla estándar, para mover el punto actual a la posición del patrón que desee modificar.

- ② **Para seleccionar el cambio de dirección de cosido**
Cuando la función de cambio de dirección de cosido (código de función 147)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de especificación de la posición de cambio de la dirección de cosido.



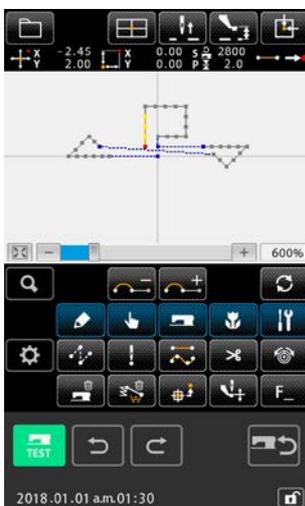
- ③ **Para especificar los datos de cosido objetivo cuya dirección se desea modificar**

Seleccione con el botón de MÁS 

o el botón MENOS  D

los datos de cosido objetivo cuya dirección de cosido desee modificar, en la pantalla de especificación de la posición de cambio de la dirección de cosido.

- * La ilustración de la pantalla de la derecha muestra el estado de cuando se seleccionan los datos de cosido objetivo pulsando el botón MÁS  C dos veces.



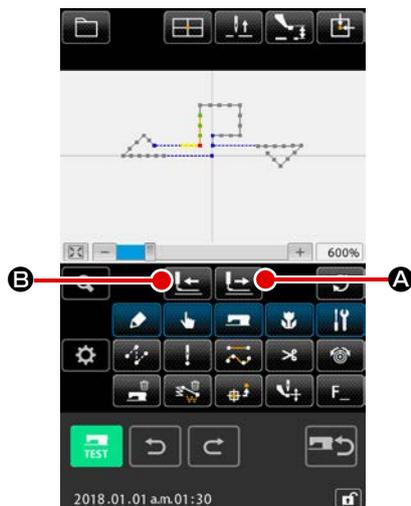
- ④ **Para ejecutar el cambio de dirección de cosido**

Cuando se pulsa el botón INTRO  E en la pantalla de especificación de la posición de cambio de la dirección de cosido, se ejecuta el cambio en la dirección de cosido de los datos especificados. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla estándar.

5-14. Traslado parcial (150)

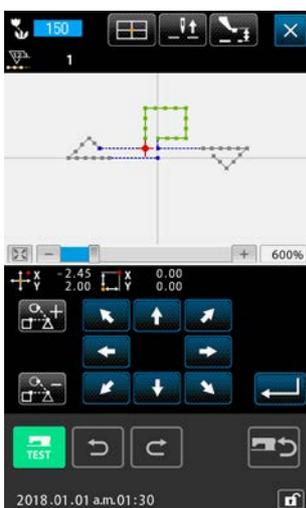
El punto especificado de entrada de la aguja se mueve en base a cada elemento.

El elemento de cosido que precede o sigue al elemento especificado se puede mover simultáneamente.



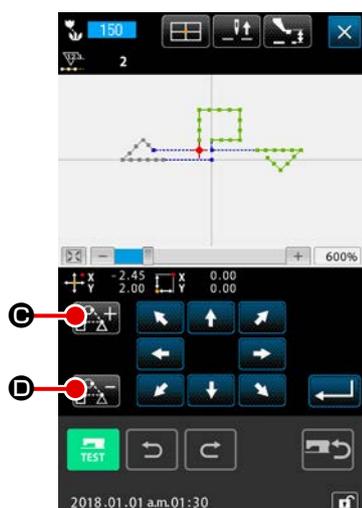
- ① **Para mover el punto actual al elemento a mover parcialmente**

Pulse el botón de TRANSPORTE DE AVANCE  A o el botón de TRANSPORTE DE RETROCESO  B en la pantalla estándar para mover el punto actual a la posición del elemento que desee mover parcialmente.



- ② **Para iniciar el traslado parcial**

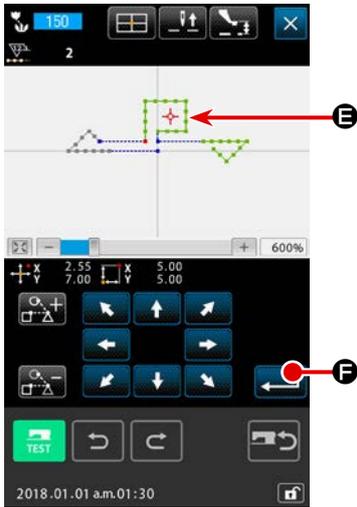
Cuando la función de traslado parcial (código de función 150)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de especificación del traslado parcial mientras se especifican los elementos incluyendo el punto actual como el rango objetivo.



- ③ **Para especificar el objetivo del traslado parcial en la pantalla de especificación del traslado parcial**

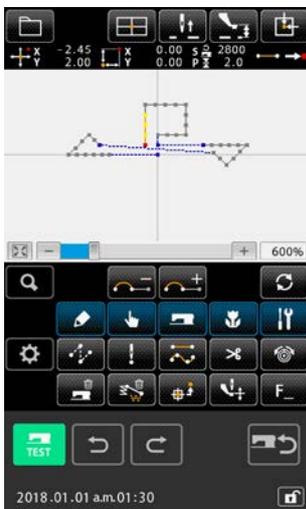
Cuando se desee mover los elementos que preceden o siguen al elemento objetivo, seleccione el rango objetivo del traslado pulsando el botón de ELEMENTO DE AVANCE  C o el botón de ELEMENTO DE RETROCESO  D.

El rango del traslado parcial se puede especificar en base a cada elemento.



④ **Para especificar el destino del traslado parcial en la pantalla de especificación del traslado parcial**

Alinee  **E** del punto actual con la posición a la que desee mover el dato objetivo con el botón de DESPLAZAMIENTO.

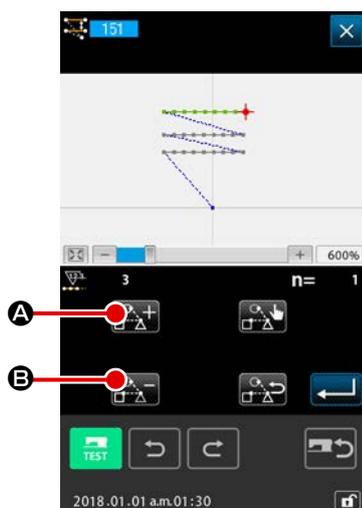


⑤ **Para ejecutar el traslado parcial**

Cuando se pulsa el botón INTRO  **F**, el punto actual, incluyendo los elementos, se mueven hacia el destino especificado para el traslado parcial.

5-15. Para cambiar el orden de puntadas (151)

Para los elementos de entrada de la aguja en un patrón de cosido, el orden de puntadas se puede cambiar en base a cada elemento.



① Para empezar el cambio en el orden de puntadas

Mueva el punto actual hacia el elemento que incluye puntos de entrada de la aguja.

Cuando el cambio en el orden de puntadas (código de función 151)  se selecciona y ejecuta en la pantalla de lista de códigos, se visualiza la pantalla de especificación del orden de puntadas mientras se especifican los elementos incluyendo el punto actual como el rango objetivo.

② Para ajustar el orden de puntadas

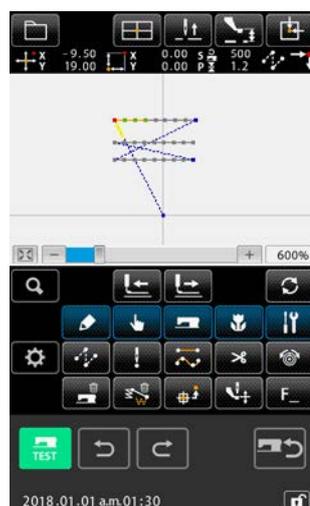
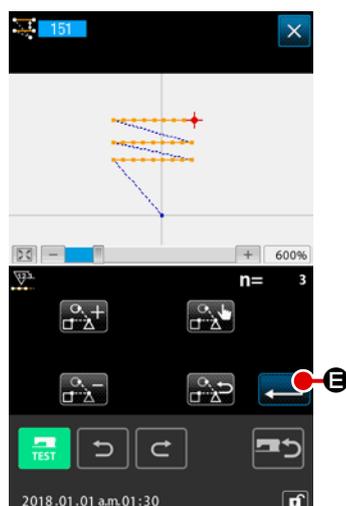
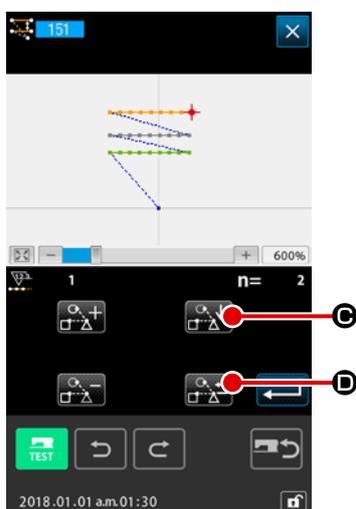
Seleccione el elemento 3 como el primer elemento del orden de puntadas ($n = 1$) pulsando el botón de AVANCE DE ELEMENTO  **A** y el botón de RETROCESO DE ELEMENTO

 **B**. Luego, confirme la selección pulsando el botón de AJUSTE  **C**.

A continuación, seleccione el elemento 1 como el orden de puntada № 2 ($n - 2$). Luego, confirme la selección con el botón de AJUSTE  **C**.

Luego, seleccione el elemento 2 como el orden de puntada № 3 ($n = 3$), y confirme la selección.

Para deseleccionar el elemento confirmado, pulse el botón de LIBERACIÓN  **D** sobre el elemento objetivo.



③ Para confirmar el orden especificado de puntadas

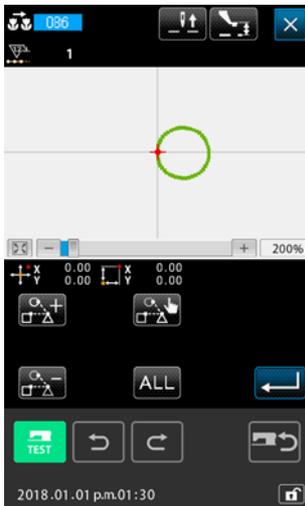
Pulse el botón INTRO  **E** para confirmar el orden de puntadas.

6. OPERACIÓN DE PATRÓN

6-1. Copia de patrón (086)

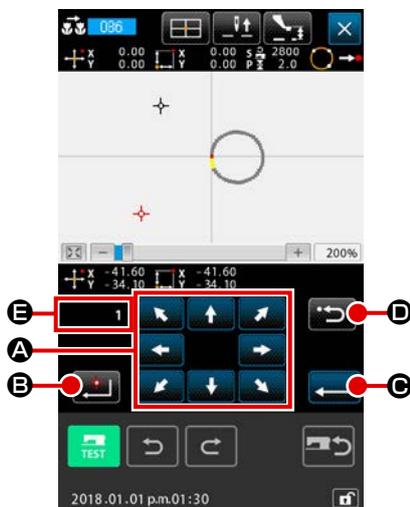
Al copiar el patrón creado se puede hacer hasta un máximo de 10 copias.

Es posible seleccionar una unidad de región de cosido rodeada de elementos de salto como el objetivo del copiado.



① **Para seleccionar la copia de patrón**

Cuando seleccione y ejecute la copia PATTERN COPY (código de función 086)  en la pantalla de lista de código, se visualiza la pantalla especificadora de posición de copia de patrón.



② **Para especificar la copia de destino del patrón**

Ajuste la copia de destino a la posición que usted quiera usando la tecla MOVE  **A**.

③ **Para determinar el destino de la copia del patrón**

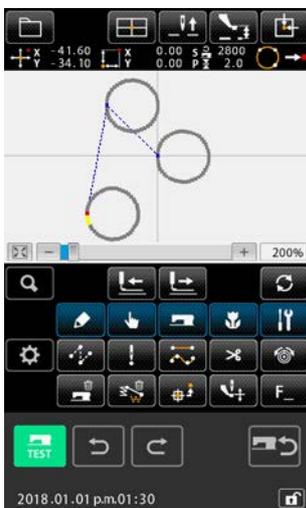
Cuando se presiona el botón DECIDING POINT  **B**, el punto se fija en el destino de la copia.

④ **Para ejecutar la copia de patrón**

Cuando se presiona el botón INTRO  **C** se visualiza la pantalla de confirmación.



- ⑤ Cuando se presiona el botón INTRO  F en la pantalla de confirmación de copia, la copia de patrón se ejecuta y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



1. La operación ② y ③ se puede introducir repetidamente hasta un máximo de 10 veces. El número de puntos de entrada se visualiza en ⑥.
2. En la operación de ④, el punto de copia que ya se ha introducido se puede borrar con el botón BACKWARD  D antes de presionar el botón ENTER.
3. Tomando como referencia la posición de la aguja presente, esta función se ejecuta para todo el patrón. El corte de hilo entra en el punto de fin de cosido del patrón original, y el transporte de salto entra hasta el punto de inicio de cosido del destino de la copia.

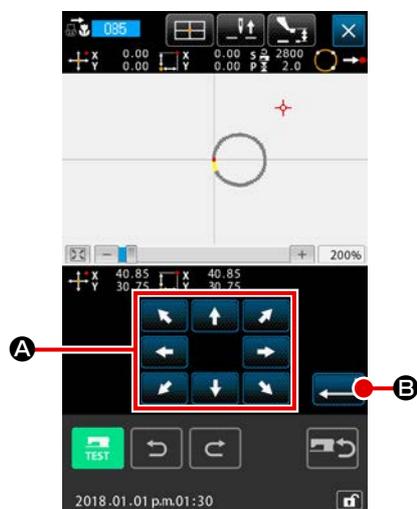


Es posible que la copia se puede deformar cuando el punto presente es el punto de transporte de salto antes de producirse el cosido.

6-2. Para mover el patrón (085)

Se ejecuta el movimiento en paralelo del patrón creado.

El posicionamiento se puede ejecutar con facilidad moviendo la posición actual a la posición que usted desea mover.



① Mueva a la posición de referencia

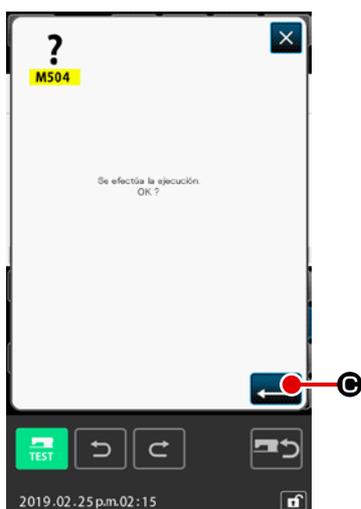
Mueva el patrón hasta la posición de referencia donde usted desee mover el punto presente con el botón FEED FORWARD con el botón FEED BACKWARD en la pantalla estándar.

② Para seleccionar el movimiento de patrón

Cuando seleccione y ejecute PATTERN MOVE (código de función 085)  en la pantalla de la lista de códigos, se visualiza la pantalla especificadora de posición de movimiento de patrón.

③ Para especificar el movimiento de destino del patrón

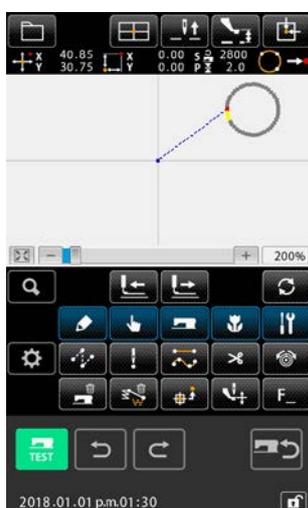
Ajuste el destino a mover a la posición que usted desee usar botón MOVE  **A**.



④ Para ejecutar el movimiento de patrón

Cuando se presiona el botón INTRO  **B** se visualiza la pantalla de confirmación.

⑤ Cuando se presiona el botón INTRO **C** en la pantalla de confirmación de movimiento de patrón, el movimiento de patrón se ejecuta y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



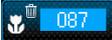
1. Tomando como referencia la posición de aguja presente, esta función se ejecuta para todo el patrón. El dato de transporte de salto de la porción movida entra en la parte superior del patrón.
2. No es posible seleccionar la función cuando la posición actual está en el origen.

6-3. Para borrar patrón (087)

Se borran todos los datos de patrón creados.



① **Para seleccionar el borrado de patrón**

Cuando seleccione y ejecute PATTERN ERASE (código de función 087)  en la pantalla de la lista de códigos se visualiza la pantalla de confirmación de borrado de patrón.

② **Para ejecutar el borrado de patrón**

Cuando se presiona el botón INTRO  **A** se ejecuta el borrado de patrón, y la pantalla retorna a la pantalla estándar. Se borran todos los datos de patrones introducidos, el transporte se mueve, y la posición de la aguja retorna a su origen.



Los datos de patrones borrados se pueden restablecer pulsando el botón DESHACER  o el botón REHACER . Debe tenerse en cuenta que el número de datos que se puede restablecer y guardar es de cuatro patrones, como máximo.

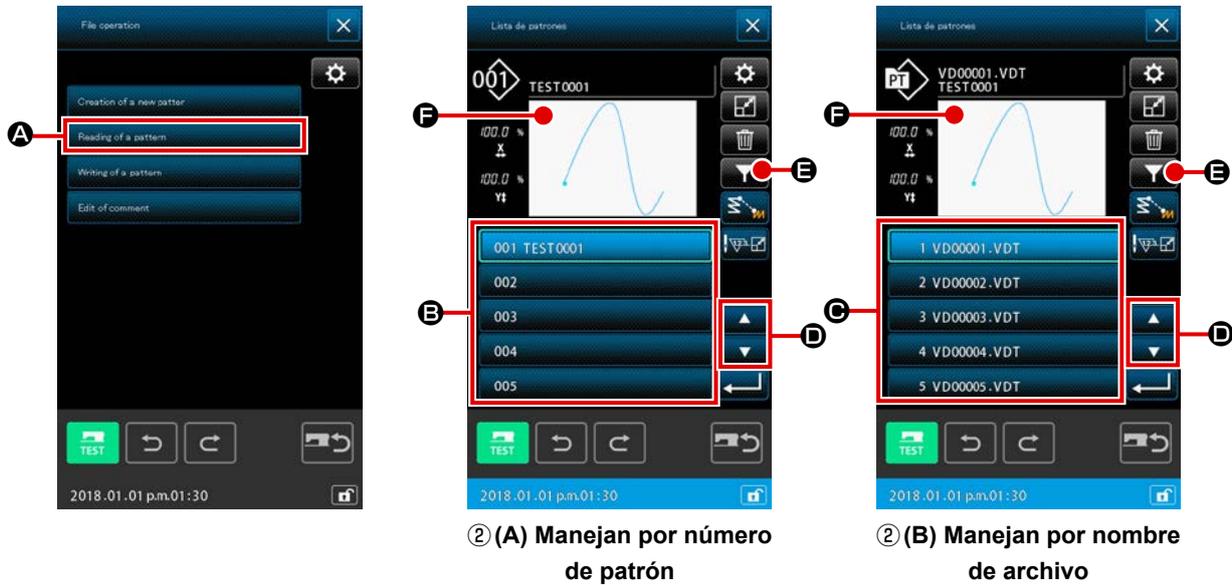
6-4. Para leer patrón

Se lee el dato de patrón.



Use la tarjeta de memoria que se ha formateado con el IP-500.

(1) Lea el dato de patrón



② (A) Manejan por número de patrón

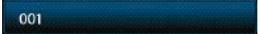
② (B) Manejan por nombre de archivo

① Para seleccionar el la lectura de patrón

Cuando se pulsa el botón de OPERACIÓN DE PATRONES  en la pantalla estándar, se visualiza la pantalla de operación de archivos.

Cuando se pulsa el botón de LECTURA DE PATRONES  (A) en la pantalla de operación de archivos, se visualiza la pantalla de lista de patrones.

② Para seleccionar los datos de patrones a leer

Los datos de patrones existentes en la máquina de coser se visualizan en la sección (B) de la pantalla operando el botón .

* Cuando los datos de patrones se manejan por número de patrón ② (A)

* Cuando los datos de patrones se manejan por nombre de archivo ② (B)

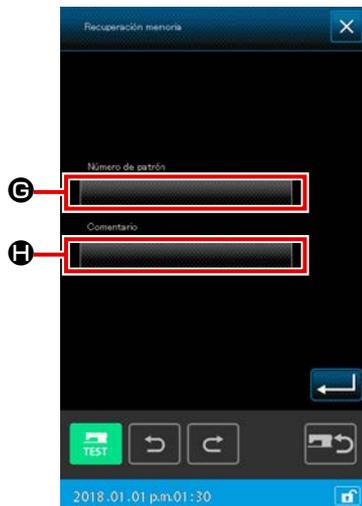
Cuando se pulsa el botón de datos de patrones, el botón pasa al estado seleccionado. Luego, la vista previa de información de patrones se visualiza en (F).

En caso de que existan cinco o más patrones, el botón ▲  y el botón ▼  se visualizan en (D). El patrón visualizado en (C) se puede cambiar alternativamente pulsando dichos botones.

Si desea visualizar el patrón utilizando la tecla de datos de patrones, pulse el botón de RECUPERACIÓN DEL PATRON DE LA MEMORIA  (E).

* Cuando los datos de patrones se manejan por número de patrón ③ (A)

* Cuando los datos de patrones se manejan por nombre de archivo ③ (B)



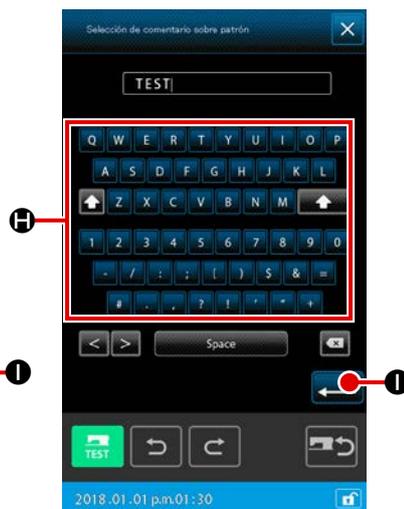
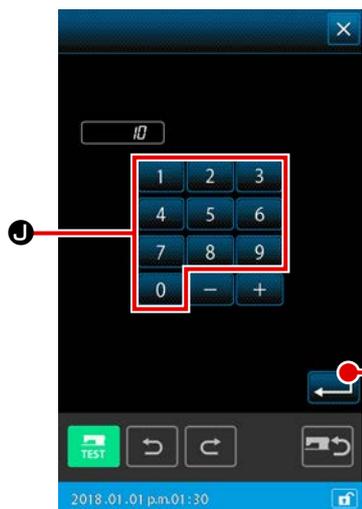
③ Para especificar el número del patrón

(A) Cuando los datos de patrones se manejan por número de patrón

Pantalla de RECUPERACIÓN para el manejo por número de patrón.

Cuando se pulsa el botón “NÚMERO DE PATRÓN” **G**, se visualiza la pantalla de lectura de patrones.

Cuando se pulsa el botón “COMENTARIO” **H**, se visualiza la pantalla de delimitación de comentarios de patrones.



Cuando se introducen los caracteres utilizados como contraseña desde el teclado **J****K** en las respectivas pantallas de delimitación y se pulsa el botón INTRO **I**

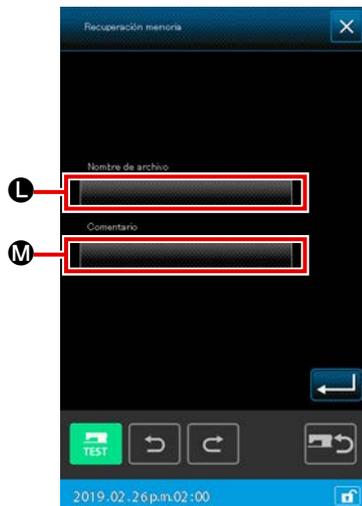
I se visualiza la pantalla de recuperación para la contraseña introducida.

* Si desea borrar los caracteres introducidos en la pantalla de delimitación de patrones, introduzca **0** hasta que se visualice “0” (cero) en la pantalla.

* En el caso en que se introduzca tanto el número de patrón como el comentario del patrón como contraseña para la recuperación, se visualizan todos los elementos que por lo menos concuerda con el número del patrón o comentario del patrón. En el ejemplo que se muestra a la izquierda, una lista de los archivos con el número de patrón que incluye los caracteres “10” o con el comentario que incluye los caracteres “TEST” se visualizan conjuntamente.



Cuando se pulsa el botón INTRO **K** en la pantalla de recuperación de contraseña, se visualiza el resultado de la recuperación.

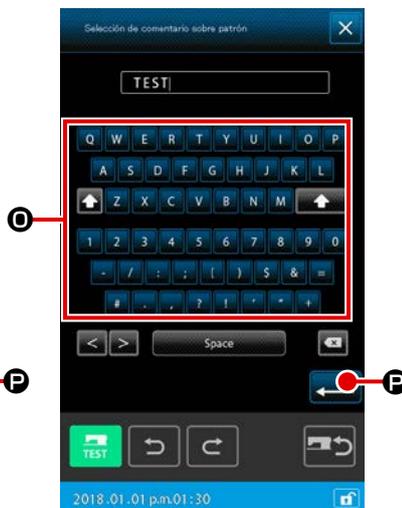


(B) Cuando los datos de patrones se manejan por nombre de archivo

Pantalla de RECUPERACIÓN para el manejo de archivos de patrones.

Cuando se pulsa el botón “NOMBRE DE ARCHIVO” **L**, se visualiza la pantalla de delimitación de nombres de archivos de patrones.

Cuando se pulsa el botón “COMENTARIO” **M**, se visualiza la pantalla de delimitación de comentarios de patrones.



Cuando se introducen los caracteres utilizados como contraseña desde el teclado **N** **O** en las respectivas pantallas de delimitación y se pulsa el botón INTRO 

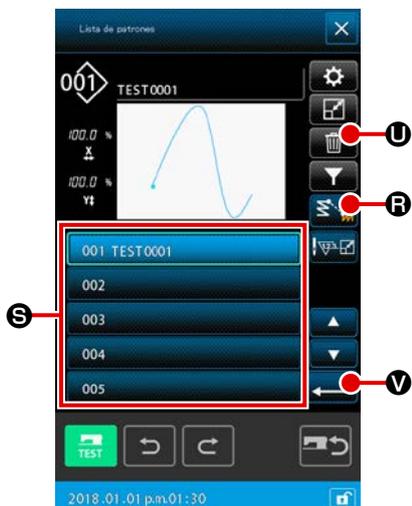
P, se visualiza la pantalla de recuperación para la contraseña introducida.

* Si desea borrar los caracteres introducidos en la pantalla de delimitación de números de patrones, introduzca  hasta que se visualice “0” (cero) en la pantalla.

* En caso de que se introduzca tanto el nombre del archivo del patrón como el comentario del patrón como contraseña para la recuperación, se visualizan todos los elementos que por lo menos concuerda con el nombre del archivo del patrón o comentario del patrón. En el ejemplo que se muestra a la izquierda, una lista de los archivos con el nombre de patrón que incluye los caracteres “20” o con el comentario que incluye los caracteres “TEST” se visualizan conjuntamente.



Cuando se pulsa el botón INTRO  **Q** en la pantalla de recuperación de contraseña, se visualiza el resultado de la recuperación.



④ Para ajustar el método de lectura de datos de patrones

Cuando se pulsa el botón de LECTURA DE SALTOS   , es posible seleccionar ya sea borrar   o no borrar   elementos de salto hasta un elemento de cosido al momento de la lectura de datos de patrones. El estado de ajuste actual, ya sea “borrar” o “no borrar”, se visualiza en el botón de LECTURA DE SALTOS  . Cada vez que se pulsa este botón, el estado del ajuste cambia alternativamente entre “borrar” y “no borrar”.

⑤ Para ejecutar la lectura de patrones

Cuando se selecciona DATOS DE PATRONES  y se pulsa el botón INTRO   en la pantalla de lista de patrones, se leen los datos seleccionados. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla estándar.



⑥ Para borrar datos de patrones

Cuando se selecciona DATOS DE PATRONES  y se pulsa el botón de ELIMINACIÓN DE PATRONES   en la pantalla de lista de patrones, se visualiza la pantalla de confirmación de eliminación de datos de patrones.

Cuando se pulsa el botón INTRO  , los datos de patrones actualmente seleccionados se pueden borrar de la memoria. Si no desea ejecutar el borrado de patrones, pulse el botón CANCELAR  . Luego, la pantalla vuelve a la pantalla de lista de patrones.



El botón de BORRADO DE PATRONES   se visualiza en el siguiente caso: El botón M  se ha seleccionado en el modo de cosido → 2. El interruptor de memoria → “U138 Cambio alternativo de habilitar / inhabilitar el botón de ELIMINACIÓN DE PATRONES” se ha ajustado a “habilitar”.

(2) Para fijar la clase de dato de lectura



Se puede seleccionar el medio objeto para leer el dato de patrón y la clase de dato de patrón.

Es posible seleccionar el medio que se da a continuación. El medio que se está seleccionando ahora se visualiza en la sección **A** con pictógrafo.

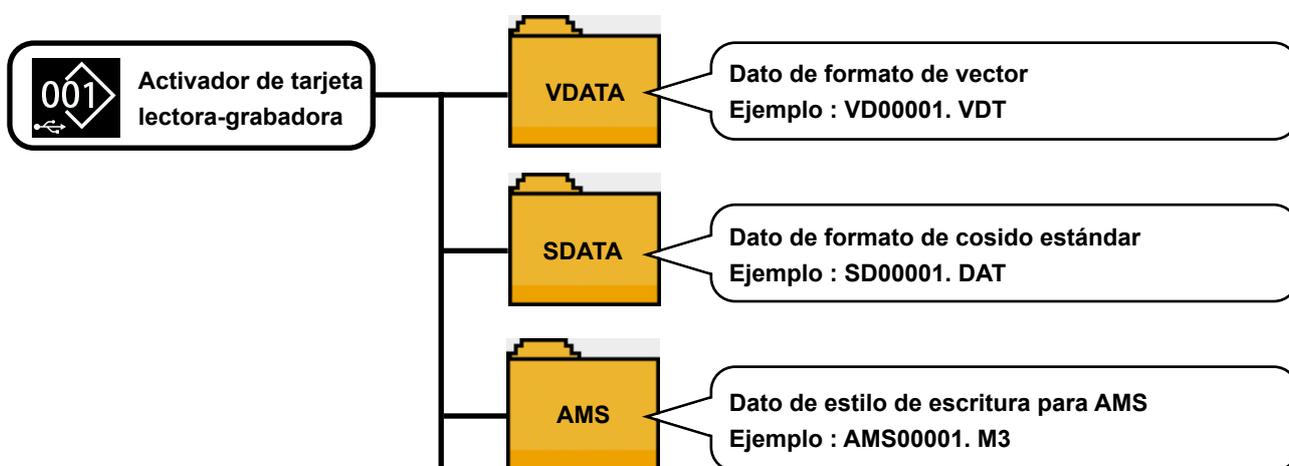
Medio objeto	Pictógrafo
Cuerpo principal de la máquina de coser.	
Tarjeta lectora-grabadora	

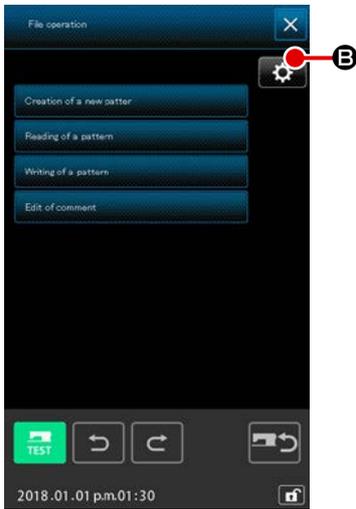
Es posible seleccionar los datos siguientes.

El formato de dato que se está seleccionando se visualiza en el botón de selección de clase de patrón.

Clase de dato	Medio correspondiente
Dato de formato de vector	
Dato de formato de cosido estándar	
Dato de estilo de escritura (Dato correspondiente a la serie AMS-B, C, y D)	

• Estructura de la carpeta del tarjeta lectora-grabadora





① Para ajustar el método de lectura del medio de almacenamiento objetivo y patrones

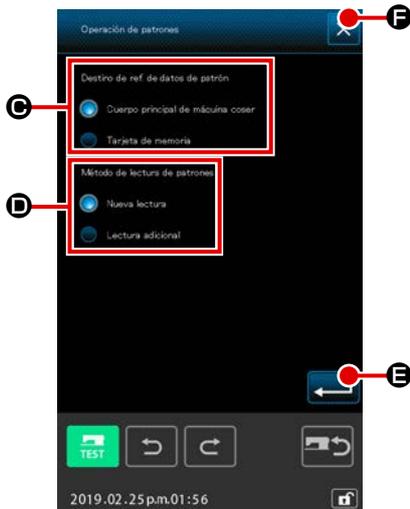
Cuando se pulsa el botón de AJUSTE  (B) en la pantalla de operación de patrones, es posible ajustar el destino de datos de patrones y el método de lectura de patrones.

Cuando se utiliza el destino de datos de patrones (C), es posible seleccionar el medio de almacenamiento objetivo desde donde o hacia donde se han de leer o escribir datos de patrones.

El medio de almacenamiento objetivo puede ser el cuerpo principal de la máquina de coser, o el dispositivo de almacenamiento externo actualmente conectado al puerto USB de la máquina de coser.

Cuando se utiliza el método de lectura de patrones (D), es posible ajustar el método de lectura de patrones para los datos del patrón actualmente visualizado.

El botón seleccionado se enciende .



Lectura de datos nuevos

: Se borran los datos de patrón que se están creando y se leen los datos de patrón recién especificados.

Lectura de datos adicionales

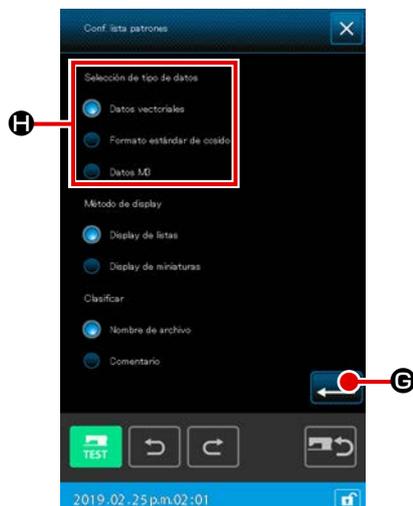
: Los datos de patrón recién especificados se leen y agregan después de la posición actual de la aguja de los datos de patrón que se están creando.

Cuando se pulsa el botón INTRO  (E), se refleja el ajuste seleccionado por el método (C) o (D). Cuando se pulsa el botón CANCELAR  (F), la pantalla se cierra sin reflejar el ajuste.



② Para fijar la clase de patrón

Cuando se pulsa el botón de AJUSTE  (G) en la pantalla de lista de patrones, es posible seleccionar el tipo de datos.



Seleccione el tipo de patrón, datos vectoriales, formato estándar o datos M3 que desee leer desde **H**. El botón seleccionado se enciende .

Cuando se pulsa el botón INTRO  **G**, se confirma el ajuste seleccionado. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla de lista de patrones.



Es posible que no se pueda seleccionar la clase de patrón dependiendo del medio objeto.

6-5. Escritura de patrón

El dato de patrón está escrito.



Use la tarjeta de memoria que se ha formateado con el IP-500.

(1) Para seleccionar la escritura de datos de patrones



① Para seleccionar la escritura de patrón

Cuando se pulsa el botón de OPERACIÓN DE PATRONES  en la pantalla estándar, se visualiza la pantalla de operación de archivos.

Cuando se pulsa el botón de ESCRITURA DE PATRONES  **A** en la pantalla de operación de archivos, se visualiza la pantalla de escritura de patrones.

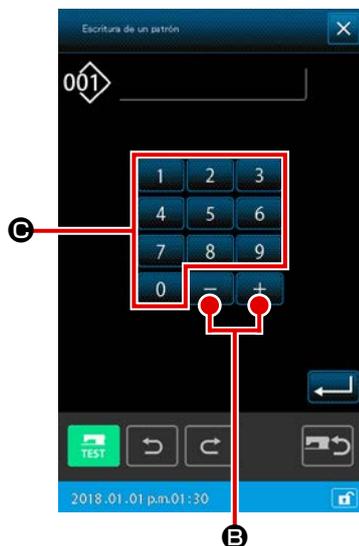


Cuando se pulsa el botón de AJUSTE en la pantalla de operación de archivos, se visualiza la pantalla de ajuste de operación de archivos. El destino para la escritura se puede modificar cambiando alternativamente el destino de los datos de patrones entre el cuerpo principal de la máquina de coser y el medio de almacenamiento. (Para la forma de operar la pantalla de ajuste de archivos, vea “6-4. (2) Para fijar la clase de dato de lectura” p.111.)

② Para seleccionar los datos de patrones a leer

Especifique el número del patrón o el nombre del archivo del patrón de los datos que desee escribir.

- * Cuando los datos de patrones se manejan por número de patrón ③ (A), ④ (A)
- * Cuando los datos de patrones se manejan por nombre de archivo ③ (B), ④ (B)



<En el caso de la escritura de datos hacia el cuerpo principal de la máquina de coser>



<En el caso de la escritura de datos hacia un medio de almacenamiento>



(A) Cuando los datos de patrones se manejan por número de patrón

③ Para especificar el número del patrón

En la pantalla de escritura de patrones, el “patrón vacío” con el número de menor valor de entre los número de patrones vacíos se visualiza inicialmente independientemente de si el destino para la escritura de los datos de patrones es el cuerpo principal de la máquina de coser o el medio de almacenamiento.

Si desea modificar el número del display, utilice el teclado numérico **0** a **9** **C** o el botón +/- **+** **-** **B**.

Cuando se pulsa el botón +/- **+** **-** **B**, se visualiza el número de patrón vacío antes o después del número actualmente visualizado.

④ Para ejecutar la escritura de datos de patrones

Cuando se pulsa el botón INTRO **↵** **D**, los datos del patrón se escriben en el número visualizado. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla estándar.

Si el número especificado ya se encuentra asignado a un patrón existente, se visualiza la pantalla de confirmación de sobrescritura. Cuando se pulsa el botón INTRO **↵** **D** en esta pantalla, se ejecuta la escritura del patrón.



<En el caso de la escritura de datos hacia el cuerpo principal de la máquina de coser>

(B) Cuando los datos de patrones se manejan por nombre de archivo

③ Para especificar el archivo del patrón

En la pantalla de escritura de patrones para el caso de manejo de datos por nombre de archivo, se visualiza inicialmente un nombre de archivo fijo vacío cuando el destino para la escritura de datos del patrón es el cuerpo principal de la máquina de coser.

Cuando el destino para la escritura de los datos de patrones es un medio de almacenamiento, se visualiza el nombre de archivo "Nuevo nombre de archivo".

El nombre del archivo se puede modificar con el teclado (**A** a **Z** • **a** a **z** • **0** a **9**). Para cambiar a mayúsculas, utilice **⇧** **E**.



<En el caso de la escritura de datos hacia un medio de almacenamiento>

④ Para ejecutar la escritura de datos de patrones

Cuando se pulsa el botón INTRO **↵** **D** los datos del patrón se escriben al número visualizado. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla estándar.

Si ya existe un archivo con el nombre de archivo especificado, se visualiza la pantalla de confirmación de sobrescritura.

Cuando se pulsa el botón INTRO **↵** **D** en esta pantalla, se ejecuta la escritura del patrón.



7. FORMATTING MEDIA (090)

Se formatea la tarjeta de memoria.



① Visualización de la pantalla de formateo de tarjeta de memoria

Cuando se pulsa el botón M **M** en la pantalla estándar, se visualiza la pantalla de lista de operaciones. Cuando se pulsa el botón de DESPLAZAMIENTO **▲ ▼** **B** en la pantalla, esto permite seleccionar de la lista el “Formato de medio”.

Cuando se pulsa el botón de FORMATO **19 Formato de tarjeta de memoria** **A** se visualiza la pantalla de formato de medio de almacenamiento.

Cuando se selecciona FORMAT (código de función 090) **090** en la pantalla, también se puede seleccionar la pantalla de formateo.



② Inicio de formateo de la tarjeta de memoria

Fije la tarjeta de memoria que usted quiera formatear a la ranura de la tarjeta de memoria, presione el botón INTRO **←** **C** después de cerrar la cubierta, y se inicia el formateo. Cuando termina el formateo, la pantalla retorna a la pantalla de modalidad.



Precaución Cuando se ejecuta el formateo, desaparecen todos los datos. Ya no es posible recuperar los datos.

8. COSIDO DE PRUEBA

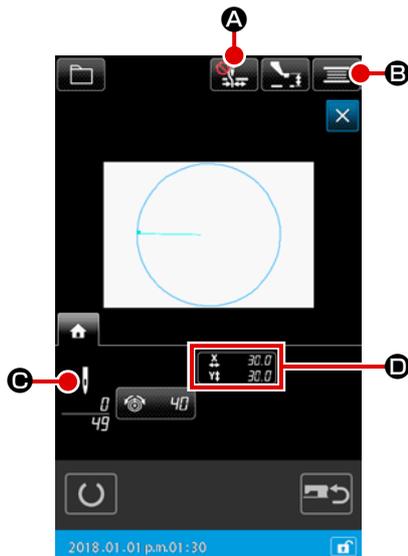
Confirme que la configuración o semejante del patrón creado usando la función extractora por lectura (readout) o la función de entrada con cosido de prueba.

Para el cosido de prueba, la pantalla y el ítem que se puede fijar cambia según los modelos.



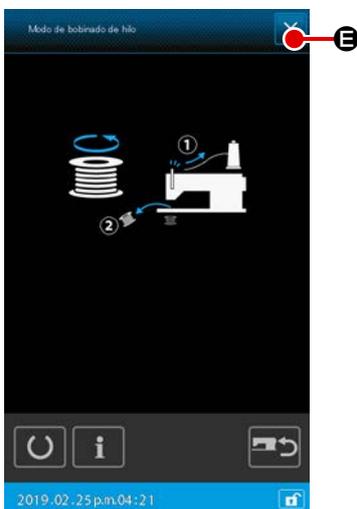
Antes de ejecutar el cosido de prueba, es necesario registrar la fijación de la altura del prensatela intermedio y la de tensión de hilo.

8-1. Preparación del cosido de prueba



① Para visualizar la pantalla de cosido de prueba

Presione el botón SEWING PREPARATION  para visualizar la pantalla de preparación de cosido de prueba. Los tamaños en dirección X y dirección Y se visualizan en la sección **D**.



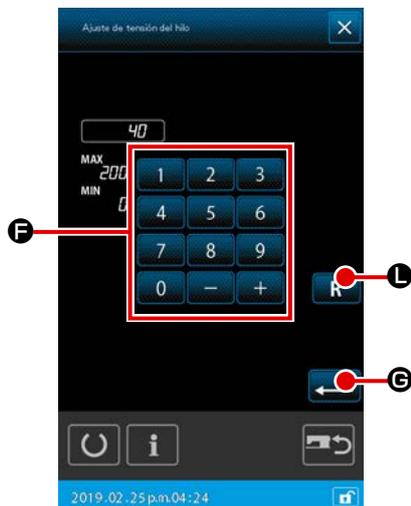
② Para preparar el cosido de prueba

(a) Cada vez que se pulsa el botón Sujetador de hilo / reducción de enredos de hilos  **A**, la función de sujetador de hilo / reducción de enredos de hilos cambia en el orden que se indica a continuación: Sujetador de hilo desactivado  → Sujetador de hilo activado  → Reducción de enredos de hilos activada  → Sujetador de hilo y reducción de enredos de hilos activados .

(b) Cuando se presiona el botón BOBBIN WINDER  **B**, se visualiza la pantalla emergente (pop-up) del bobinador de bobina. Cuando se presiona el pedal, la máquina de coser gira y comienza el bobinado de bobina. Cuando se presiona el botón STOP  **E** la máquina de coser se detiene, y la pantalla retorna a la pantalla de preparación de cosido de prueba.



El bobinador de bobina no se puede seleccionar a no ser que se haya ejecutado una vez la preparación de cosido de prueba.

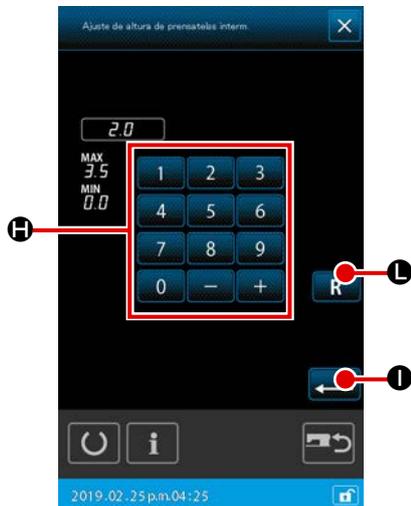


- (c) Cuando se pulsa el botón de AJUSTE DE TENSIÓN DE HILOS  **C**, se visualiza la ventana emergente para ajustar el valor de referencia de la tensión de hilos. Introduzca el valor de referencia que desee ajustar utilizando el teclado numérico  a  y el botón +/-   **F**.

Cuando se pulsa el botón de REPOSICIÓN  **L**, el ajuste de la tensión de hilos que era el valor confirmado inmediatamente antes de pulsar el botón de AJUSTE DE HILOS se visualiza en el campo de entradas de la pantalla.

Cuando el botón de REPOSICIÓN  **L** se mantiene pulsado, el ajuste inicial se visualiza en el campo de entradas de la pantalla.

Cuando se pulsa el botón INTRO  **G**, se confirma el valor visualizado en el campo de entradas. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla de preparativos para el cosido. El ajuste de tensión de hilos actual se visualiza en el botón de AJUSTE DE TENSIÓN DE HILOS.



- (d) Cuando se presiona el botón PRESSER HEIGHT SETTING  **D**, se visualiza la pantalla de fijación de valor de referencia de prensatela intermedio. Introduzca el valor de altura del prensatelas que desee ajustar con el teclado numérico  a  y el botón +/-   **H**. Cuando se pulsa el botón de REPOSICIÓN  **L**, el valor de referencia de la altura del prensatelas que era el valor confirmado inmediatamente antes de pulsar el botón de AJUSTE DE ALTURA DEL PRENSATELAS se visualiza en el campo de entradas de la pantalla.

Cuando el botón de REPOSICIÓN  **L** se mantiene pulsado, el ajuste inicial se visualiza en el campo de entradas de la pantalla.

Cuando se pulsa el botón INTRO  **I**, se confirma el valor visualizado en el campo de entradas. Luego, la pantalla vuelve a la pantalla de preparativos para el cosido.



En el caso en que no exista comando de corte de hilo en la terminación de patrón antes del transporte de salto, la pantalla de confirmación de inserción de corte de hilo se visualiza después de presionar el botón



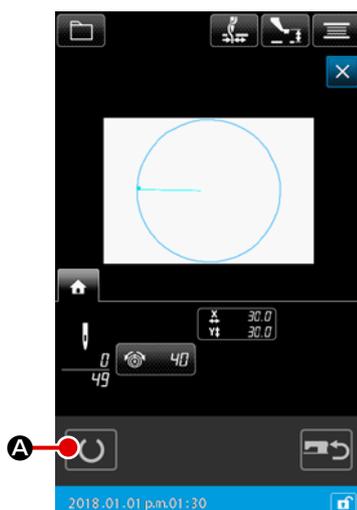
SEWING PREPARATION , y se puede seleccionar si hay inserción de corte de hilo  **K** o no pudiéndose seleccionar  **J**.

Cuando se presiona uno cualquiera de los botones, la pantalla se mueve a la pantalla de preparación de cosido de prueba.



1. Cuando se ejecuta el cosido de prueba el dato de entrada está sobrescrito en el dato de patrón corriente de la máquina de coser.
2. Cuando se haya seleccionado el patrón desde la tarjeta de memoria o se haya editado el patrón del usuario en la modalidad de cosido normal, desaparecerá el dato.

8-2. Ejecución del cosido de prueba



- ① **Para visualizar la pantalla de cosido de cosido de prueba**

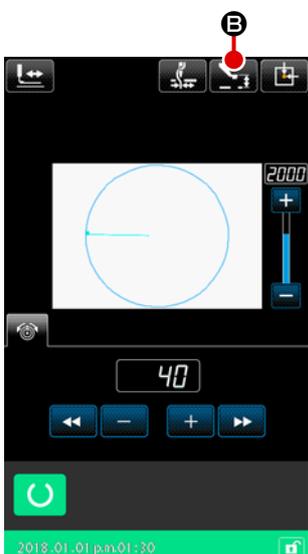
Cuando se presiona el botón **SEWING PREPARATION** 

A se visualiza la pantalla de cosido de cosido de prueba.

- ② **Para ejecutar el cosido de prueba**

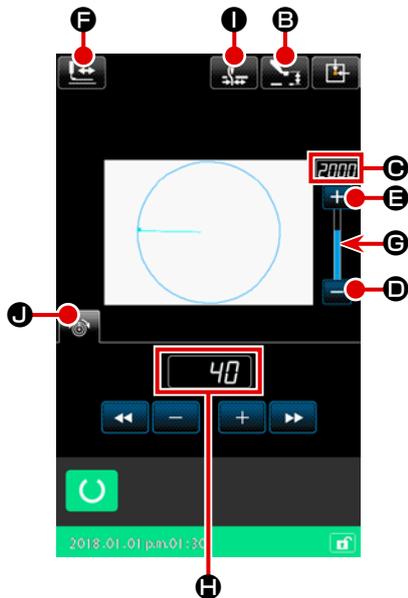
El cosido de prueba se puede ejecutar con la operación de la máquina de coser normal.

Los tamaños en dirección X y dirección Y se visualizan en la sección **H**.

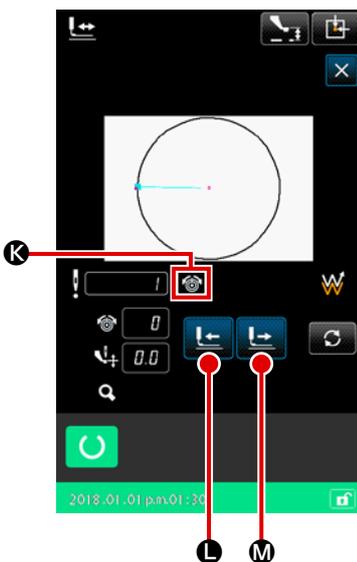


- ③ **Para ejecutar la fijación de cosido de prueba**

- (a) Visualice la pantalla de fijación del valor de referencia de la altura del prensatela intermedio con el botón **PRESSER HEIGHT SETTING**  **B**, y lo mismo que la pantalla de preparación de cosido de prueba, se puede fijar el valor de referencia del prensatela intermedio.

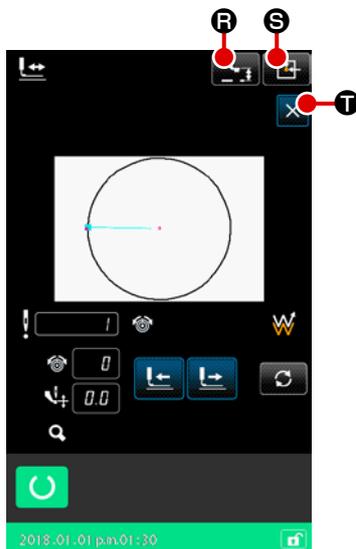


- (b) La velocidad se visualiza en la sección **C**.
La velocidad de cosido se incrementa pulsando el botón de MÁS **+** **E** , o se disminuye pulsando el botón de MENOS **-** **D**.
- Cuando se presiona la sección de barras entambos, se puede especificar directamente la velocidad.
- (c) Cuando se presiona el botón THREAD TENSION SETTING **⚙️** **J**, lo mismo que la pantalla de preparación de cosido de prueba, se puede fijar el valor de referencia de tensión del hilo.
- (d) Cuando se pulsa el botón de POSICIÓN INICIAL DEL PRENSATELAS **📏** **F**, esto permite reposicionar el prensateclas a la posición de inicio del cosido. (Para los detalles, vea " ④ Confirm the shape of pattern data" for details.)
- (e) Se puede cambiar la función de sujetador de hilo / reducción de enredos de hilos entre activado y desactivado con el botón Sujetador de hilo **🧵** (**🧵**) **I** como sigue: Sujetador de hilo activado/ Sujetador de hilo activado y reducción de enredos de hilos desactivados/Reducción de enredos de hilos activada/Sujetador de hilo y reducción de enredos de hilos activados



- ④ **Para confirmar la configuración de dato de patrón**
Cada operación se lleva a cabo cambiando alternativamente la dirección del transporte con los botones de AVANCE y RETROCESO.
- Cuando se pulsa el botón SHAPE CHECK **🔍** en la pantalla de preparación del cosido de prueba, se visualiza la pantalla de comprobación de forma.
- ⦿ (círculo rosado) representa la posición actual, ■ (punto azul) representa la posición de inicio del cosido, y ■ (punto rosado) representa la posición de fin del cosido.
- Compruebe la forma de cosido mediante el botón ONE STITCH BACKWARD **⏪** **L** y el botón ONE STITCH FORWARD **⏩** **M**. Cuando se hayan introducido dos o más comandos, el transporte no se mueve pero el display de comando **K** se mueve hacia adelante y hacia atrás.
- Cuando el botón se mantiene pulsado durante un lapso suficiente, aumenta la velocidad de recorrido.

	Botón	Nombre de botón	Descripción
1		Botón de TRANSPORTE DE AVANCE / botón de TRANSPORTE DE RETROCESO (Modo de una puntada)	La posición de la aguja se mueve en una puntada hacia adelante o atrás a partir de la posición actual.
2		Botón de TRANSPORTE DE AVANCE / botón de TRANSPORTE DE RETROCESO (Modo de elementos)	La posición de la aguja se mueve hacia adelante a partir de la posición actual hasta el fin de los próximos elementos, o se mueve hacia atrás hasta el inicio de los próximos elementos.
3		Botón de TRANSPORTE DE AVANCE / botón de TRANSPORTE DE RETROCESO (Modo de saltos)	La posición actual de la aguja se mueve hacia adelante hasta el inicio de elementos de saltos frontales o hacia atrás hasta el fin de elementos de saltos frontales.
4		Botón de TRANSPORTE DE AVANCE / botón de TRANSPORTE DE RETROCESO (Modo de posición de inicio/fin)	La posición de la aguja se mueve hacia adelante a partir de la posición actual hasta el fin del próximo dato o hacia atrás hasta el inicio del próximo dato.
5		Botón de TRANSPORTE DE AVANCE / botón de TRANSPORTE DE RETROCESO (Modo de comando de control mecánico)	La posición de la aguja se mueve hacia adelante o atrás a partir de la posición actual hasta el próximo comando de control mecánico.



Cuando se pulsa el botón de ASCENSO/DESCENSO DEL PRENSATELAS INTERMEDIO R, el prensa telas intermedio se eleva o desciende.

(Este botón no se visualiza cuando el interruptor de memoria U103 se ajusta a 0 (cero).)

⑤ Finalización de la comprobación de forma

Cuando se pulsa el botón PRESSER INICIAL POSITION

S, el sujetaprendas se desplaza a su origen y la pantalla retorna a la pantalla de preparación del cosido de prueba.

Cuando se pulsa el botón CANCEL T, la pantalla retorna a la pantalla de preparación del cosido de prueba.

9. FUNCIÓN DE FIJACIÓN

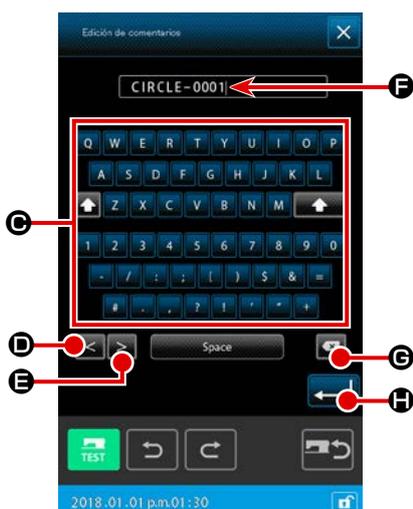
9-1. Entrada de comentario

El comentario se fija al dato de patrón.



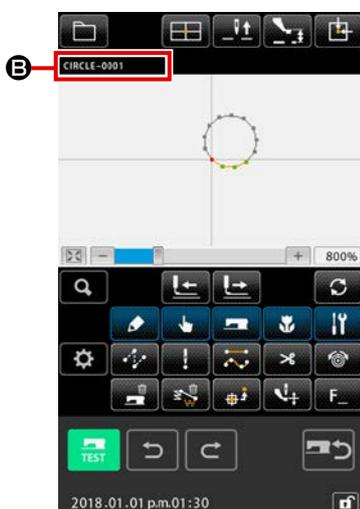
- ① **Para visualizar la pantalla de edición de comentarios**
Pulse el botón de OPERACIÓN DE PATRONES  para visualizar la pantalla de operación de patrones.

Cuando se pulsa el botón de EDICIÓN DE COMENTARIOS  **A** se visualiza la pantalla de edición de comentarios.



- ② **Cuando se pulsa una tecla del teclado numérico**
Cuando se pulsa una tecla del teclado numérico **C**, se introduce el carácter de la tecla pulsada. Cuando se pulsa el botón "<"  **D** o el botón ">"  **E**, el cursor **F** se desplaza en la dirección de la flecha correspondiente. Cuando se pulsa una tecla del teclado numérico en esa posición, se introduce el carácter de la tecla pulsada. Cuando se presiona el botón DELETION  **G**, se borra el carácter ubicado en el lado izquierdo del cursor. Se pueden introducir hasta 255 caracteres.

Cuando se presiona el botón INTRO  **H**, el comentario introducido deviene efectivo, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



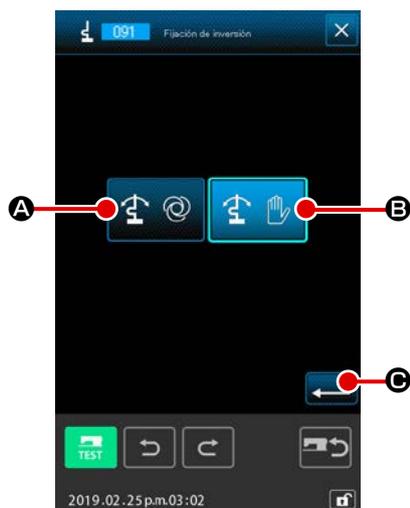
- ③ **Para confirmar el comentario**
El comentario que se ha introducido se visualiza en el campo **B**. Si se visualiza la información en lugar del comentario, toque el campo **B** para visualizar el comentario en lugar de la información. El botón seleccionado se visualiza en video inverso para indicar que está seleccionado.

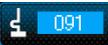


Cuando la fijación de la sección de visualización de información de patrón es la visualización de comentario ("14. PARA EJECUTAR LA FIJACIÓN DE VISUALIZACIÓN" **④** Para ejecutar la fijación de ítem" p.133), se visualiza el comentario fijado a la sección de visualización de información de patrón **B**.

9-2. Fijación de inversión de sujetador (091)

Se ejecuta la fijación de inversión de sujetador.



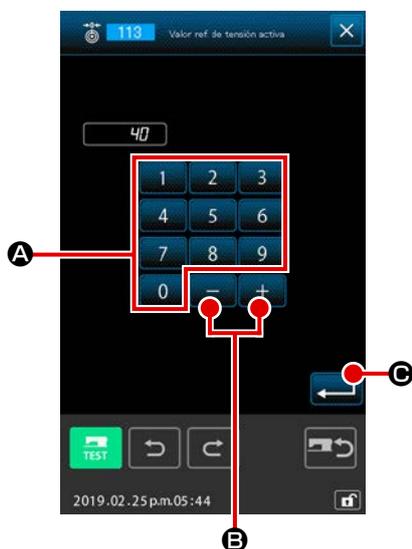
- ① **Para visualizar la pantalla de fijación de inversión**
Seleccione y ejecute la función INVERSION SETTING (código de función 091)  en la pantalla de lista de códigos, y se visualiza la pantalla de fijación de inversión.
- ② **Para visualizar la pantalla de fijación de inversión**
Para el movimiento de inversión de sujetador, seleccione AUTOMATIC INVERSION  A o OPTIONAL INVERSION  B. Se cambia el color del botón seleccionado. Cuando se presiona el botón INTRO  C la fijación seleccionada deviene efectiva, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



La fijación de inversión de sujetador se puede ejecutar solamente cuando no se ha introducido patrón.

9-3. Fijación de valor de referencia de tensión de hilo (113)

Se fija el valor de referencia de tensión de hilo.



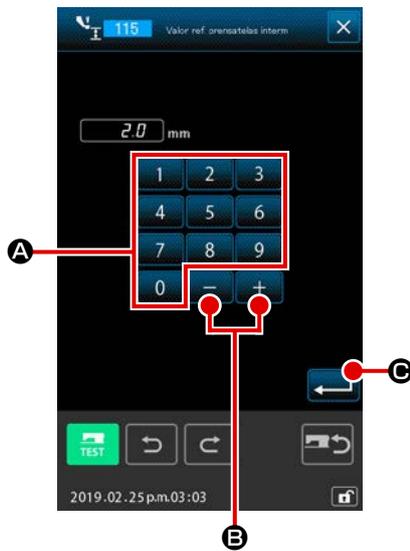
- ① **Para visualizar la pantalla de fijación de valor de referencia de tensión de hilo**
Seleccione y ejecute THREAD TENSION REFERENCE VALUE (código de función 113)  en la pantalla de lista de códigos, y se visualiza la pantalla de fijación del valor de referencia de tensión de hilo.
- ② **Para fijar el valor de referencia de tensión de hilo**
Introduzca directamente el valor con las teclas TEN  o  A, aumentar/disminuir el valor uno por uno con los botones   B en la pantalla de fijación de valor de referencia de tensión de hilo, y fije el valor de referencia de tensión de hilo.
Cuando se presiona el botón INTRO  C, se determina el valor fijado, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Cuando se cambia el valor de referencia de tensión de hilo, se cambiará la tensión de todo el patrón.

9-4. Fijación de valor de referencia de altura del prensatela intermedio (115)

Se fija el valor de referencia de altura del prensatela intermedio.



① **Para visualizar la pantalla de fijación de valor de referencia de altura del prensatela intermedio**
Selecciona y ejecute INTERMEDIATE PRESSER HEIGHT REFERENCE VALUE (código de función 115)  en la pantalla de lista de códigos, y se visualiza la pantalla de fijación de valor de referencia de altura del prensatela intermedio.

② **Para fijar el valor de referencia de altura del prensatela intermedio**
Introduzca directamente el valor con las teclas TEN  a  **A**, o aumente/disminuya el valor con los botones + y -  **B** en la pantalla de fijación de valor de referencia de altura del prensatela intermedio, y fije el valor de referencia de altura del prensatela intermedio.

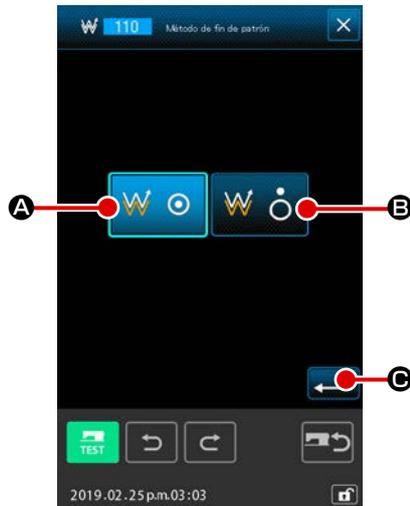
Cuando se presiona el botón INTRO  **C**, se determina la valor fijado, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Cuando se cambia el valor de referencia de altura del prensatela intermedio, cambiará la altura del prensatela intermedio de todo el patrón.

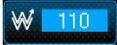
10. PROCEDIMIENTO DE FIN DE SELECCIÓN (110)

Se ejecuta la fijación de ejecución de TRACE (rastreo) al tiempo de fin de entrada.



① Para visualizar la pantalla de selección del procedimiento de fin

Seleccione y ejecute la función ENDING PROCEDURE

SELECTION (código de función 110)  en la pantalla de lista de códigos, y se visualiza la pantalla de selección de procedimiento de fin.

② Para seleccionar el procedimiento de fin

Seleccione si el retorno al punto de inicio de entrada un punto por un punto al tiempo del fin de la entrada de forma gráfica y ejecución del rastreo del punto de entrada de aguja del elemento de cosido , o el final tal como es . El

botón seleccionado cambia de color.

Cuando se presiona el botón INTRO , se determina la fijación seleccionada, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Precaución Cuando se crea un círculo, el prensatela pasa al último patrón aún cuando no se ejecute el rastreo.

11. ASIGNACIÓN DE FUNCIONES A LOS BOTONES F1 AL F10 (112)

Funciones que se asignan a botones F.

La visualización inicial es como se describe a continuación.

<Pantalla de visualización inicial>



- 1 Para visualizar la selección de función y la pantalla de fijación

Seleccione y ejecute FUNCTION SELECTION AND SETTING (código de función 112) **F_ 112** en la pantalla de lista de códigos; se visualiza la pantalla de fijación y selección de función.

- 2 Seleccionar el botón al que se va a asignar función

Presione el botón al que usted quiera asignar la función de entre los botones F **F1** al **F5** **A**, y se visualiza la pantalla de lista de códigos.

El número del botón F seleccionado se visualiza en la sección **B**.

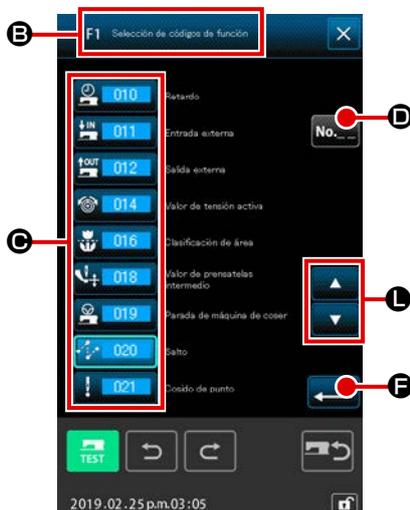
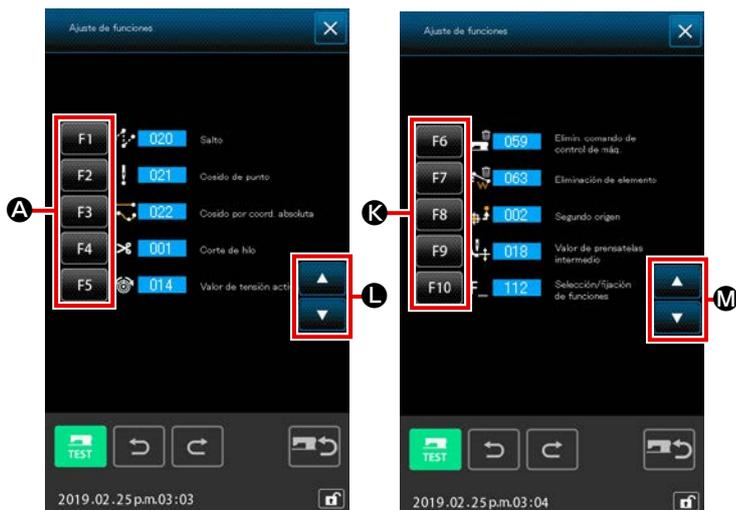
Cuando se pulsa el botón de DESPLAZAMIENTO **▲ ▼ L**, se

visualizan los botones F **F6** a **F10**

K para permitir la asignación de funciones. Cuando se pulsa el botón de

DESPLAZAMIENTO **▲ ▼ M**,

el display de botones F vuelve a los botones F **F1** a **F5** **A**.



- 3 Para seleccionar la función que se va a asignar

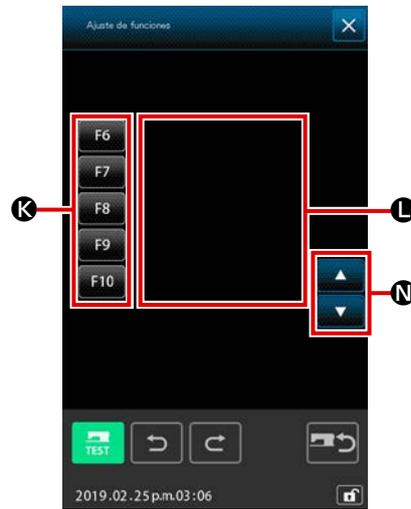
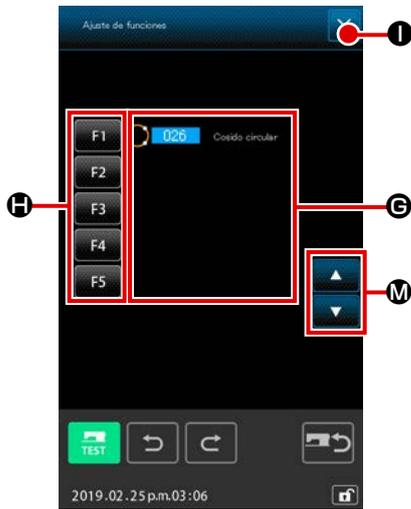
Seleccione el No. de código de la función que usted quiera asignar al botón F desde la lista de códigos **C**, o presione el botón CODE INPUT **No. ___ D** e introduzca el código en la pantalla de entrada de códigos.

Cuando se presiona el botón UP/DOWN SCROLL **▲ ▼**

E se presiona el, se puede cambiar la lista de códigos que se van a visualizar.

Para el procedimiento de operación de selección de código de función, consultar "2-3. Selección de función" p.9.

Cuando se ha seleccionado y se ha presionado el botón INTRO **↵ F**, la pantalla retorna a la pantalla de selección de función y de fijación.



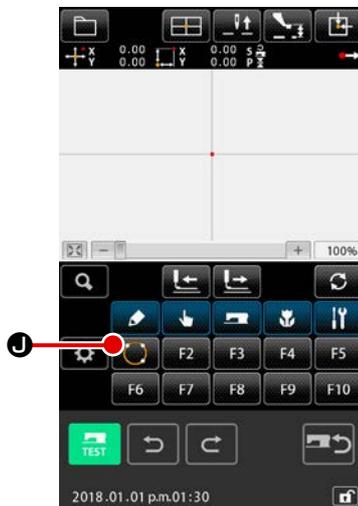
④ **Para visualizar la función asignada**

Para el botón F al que se ha asignado la función, se visualiza la función asignada en la sección **G** y **L**.

Cuando uno de los botones F **F1** a **F5** **H**, **F6** a **F10** **K** se pulsa en el estado anteriormente mencionado, se puede continuar la asignación de función al siguiente botón F.

Los botones F **F6** a **F10** **K** se visualizan pulsando el botón de DESPLAZAMIENTO **▲** **M** **▼** **M**. Cuando se pulsa el botón de DESPLAZAMIENTO **▲** **N** **▼** **N**, el display de botones F vuelve a los botones F **F1** a **F5** **H**.

Cuando se presiona el botón CANCEL **X** **I**, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.

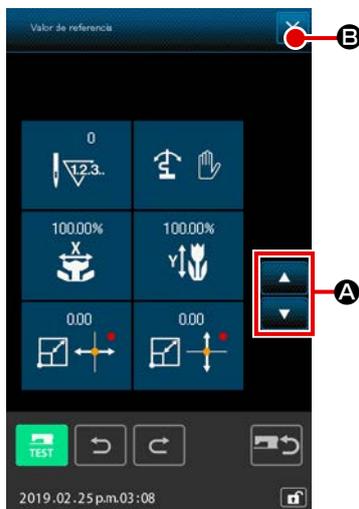


⑤ **Para usar botón F**

Para el botón F al que se va a asignar función, como el botón **026** **J**, se visualiza un pictograma para indicar la función asignada. Cuando se presiona este botón, se puede traer a pantalla directamente.

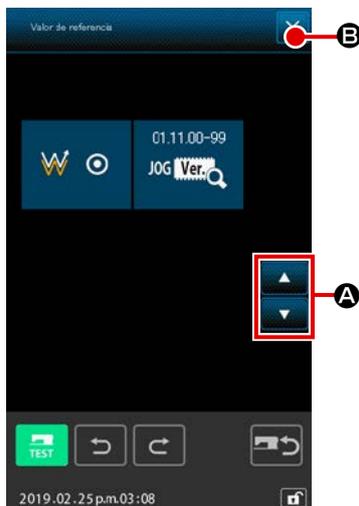
12. VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN DETALLADA DEL VALOR FIJADO (093)

Setting contents of the pattern data can be confirmed.

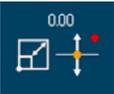


- ① **Para visualizar la pantalla de referencia del valor fijado**
Seleccione y ejecute el SET VALUE REFERENCE (código de función 093)  **093** en la pantalla de lista de códigos, y se visualiza la pantalla de referencia del valor fijado. El contenido a ser visualizado se puede cambiar con los botones UP/DOWN SCROLL   **A**.

Cuando se presiona el botón CANCEL  **B**, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Lista de contenidos visualizados en la pantalla de referencia de valor fijado.

No.	Contenidos	Visualizar	
①	Total de número de puntadas		
②	Fijación de inversión	 Inversión automática	 Inversión opcional
③	Proporción a aumento X		
④	Proporción a aumento Y		
⑤	Coordenada X de punto de referencia de aumento/reducción		
⑥	Coordenada Y de punto de referencia de aumento/reducción		
⑦	Fijación de rastreo	 Rastreo	 Sin rastreo
⑧	JOG RVL		

13. INFORMACIÓN DETALLADA DE VISUALIZACIÓN EN LA POSICIÓN DE LA AGUJA CORRIENTE

Se puede confirmar la información de tallada acerca de la posición de la aguja corriente.



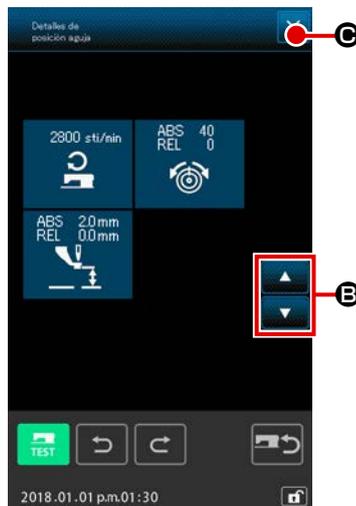
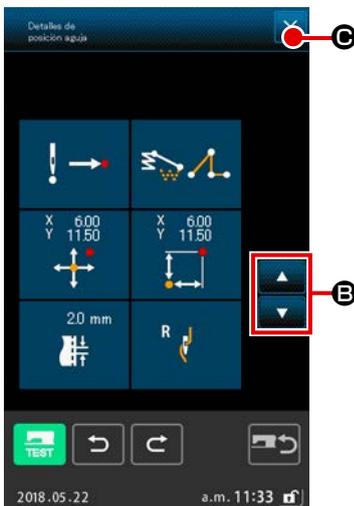
① Para visualizar el contenido de la pantalla de visualización de patrón

Presione el botón Otro **D** en la pantalla estándar para mostrar una lista de otros grupos.

Cuando se pulsa el botón de AJUSTE **A** pulsado, información detallada de la posición de la aguja.

Los contenidos a visualizar se pueden cambiar con los botones UP/DOWN SCROLL **B**.

Cuando se presiona el botón CANCEL **C**, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



Lista de visualización de contenidos en los contenidos de la pantalla de visualización de patrón.

No.	Contents	Display
①	Se visualiza la clase de entrada de aguja de la posición de la aguja corriente.	 <p>Cabeza de patrón Posición intermedia de patrón Tope Fin de elemento Fin de patrón</p>
②	Kind of element of the current needle position is displayed. In case of the mechanical control command, kind of command is displayed.	 <p>Transporte de salto Punto Poligonal Arco Círculo Estriado</p>  <p>Comando de máquina de control (Ejemplo: Tensión de hilo)</p>
③	Se visualizan las coordenadas absolutas de la posición de la aguja corriente.	
④	Se visualizan las coordenadas relativas de la posición de la aguja corriente.	
⑤	Se visualiza el espaciado de elemento incluyendo la posición de la aguja corriente.	
⑥	Se visualiza la velocidad de cosido o la velocidad de transporte de salto de la posición de la aguja corriente.	  <p>Velocidad de cosido Velocidad de transporte de salto</p>
⑦	Se visualiza la tensión de hilo (valor absoluto y valor relativo) de la posición de la aguja corriente.	 <p>La máquina de coser actual deviene el valor de ABS. “-“(menos) se puede visualizar en conformidad con el orden de entrada del valor de referencia y el valor fijado. Sin embargo, el movimiento con la máquina de coser deviene “0”.</p>
⑧	Se visualiza la altura del prensatela intermedio de la posición de la aguja corriente.	 <p>La máquina de coser actual deviene el valor de ABS. “-“(menos) se puede visualizar en conformidad con el orden de entrada del valor de referencia y el valor fijado. Sin embargo, el movimiento con la máquina de coser deviene “0”.</p>

14. PARA EJECUTAR LA FIJACIÓN DE VISUALIZACIÓN

Se ejecuta la fijación del procedimiento de visualización de la pantalla.



① Para visualizar la pantalla de fijación de visualización

Cuando se presiona el botón DISPLAY SETTING  en la pantalla estándar, se visualiza la pantalla de fijación de visualización.

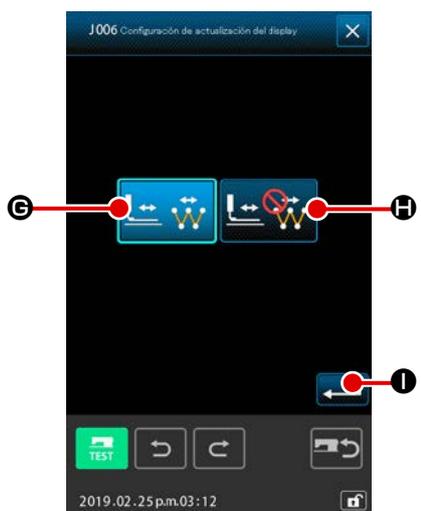
Cuando se presionan los botones de **A**, **B**, **C**, **D** y **E**, se visualiza la pantalla que fija el procedimiento de visualización. En cada botón se visualizan los contenidos de fijación de visualización que están seleccionados al presente.

Cuando se presiona el botón CANCEL  **F**, y la pantalla retorna a la pantalla estándar.



② Para ejecutar la fijación de de visualización de fijación actualizada

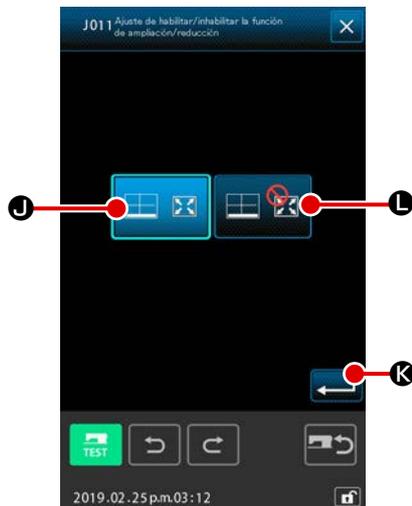
Presione el botón DISPLAY UPDATE SETTING



J006 Configuración de actualización del display **A** en la pantalla de fijación de visualización. Si la actualización de los contenidos de visualización

 **G** o de no actualización  **H** se puede seleccionar al tiempo del rastreo. Se cambia el color de cada botón seleccionado.

Cuando se presiona el botón INTRO  **I**, la pantalla retorna a la pantalla de fijación de visualización y los contenidos fijados se pueden reflejar.



③ Para ajustar el display de la barra de ampliación / reducción

Pulse el botón de HABILITAR / INHABILITAR

la función de ampliación / reducción en la pantalla de ajuste del display. Luego, se visualiza la pantalla de habilitación / inhabilitación de la ampliación / reducción.

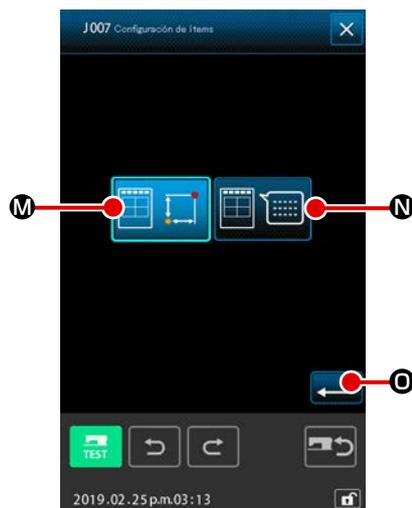
Con este ajuste se puede seleccionar la habilitación 

o inhabilitación  del display de la barra de ampliación / reducción asignada en el área de display de patrones.

Cuando se pulsa el botón INTRO  al término del procedimiento, la pantalla vuelve a la pantalla de ajuste de display, y se reflejan los datos de ajuste introducidos en el procedimiento anteriormente mencionado.



En el caso de visualización 100%, la visualización se aumenta/reduce de modo que se pueda visualizar toda la región posible a la región de visualización de patrón.



④ Para ejecutar la fijación de ítem

Presione el botón ITEM SETTING 

en la pantalla de fijación de visualización. Los contenidos a visualizar en la sección de visualización de información del patrón se pueden seleccionar desde CURRENT POINT INFORMATION  (M) y COMMENT  (N) del patrón.

Se cambia el color de cada botón seleccionado.

Cuando se presiona el botón INTRO , la pantalla retorna a la pantalla de fijación de visualización y los contenidos fijados se pueden reflejar.

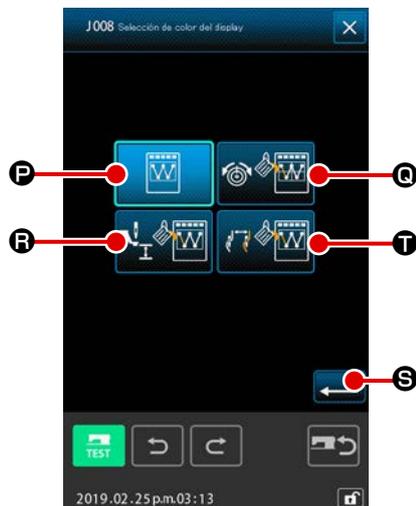
Visualización de información



Visualización de comentario



1. Los caracteres que no se puedan introducir con la máquina de coser se visualizan con un * (asterisco).
2. El número de caracteres que se pueden visualizar se limitan al extremo del lado derecho de la pantalla. Aún cuando el número de caracteres introducidos excedan el límite, no se visualiza.



⑤ **Para ejecutar la selección del color de visualización**

Presione el botón DISPLAY COLOR SELECTION

 **D** en la pantalla de fijación de visualización. Se visualiza la pantalla de selección de color de visualización.

La visualización de color de patrón se puede seleccionar desde la visualización de color solamente en el punto corriente

 **P**, color de visualización de la línea con valor de tensión

 **Q** y visualización con el valor fijado de altura del

presatela intermedio  **R**. Se cambia el color de cada

botón seleccionado. Cuando se presiona el botón INTRO

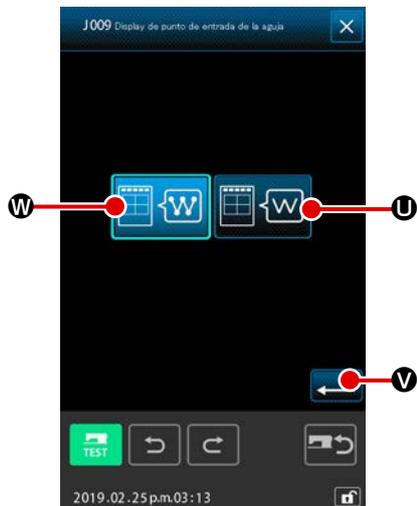
 **S** la pantalla retorna a la pantalla de fijación de visualización y los contenidos fijados se pueden reflejar.

Visualización de color de acuerdo al punto corriente

Clase de punto	Color de visualización
Punto corriente	 : Rojo
3 puntadas en la dirección de inicio de cosido	 : Amarillo
3 puntadas en la dirección de fin de cosido	 : Amarillo-verde
Otros	 : Gris

Visualización de color de la línea en conformidad con el valor de tensión y la altura del presatela intermedio

Color de visualización	Valor de tensión de hilo	Altura del presatela intermedio
	0 a 20	0 a 7
	21 a 40	8 a 14
	41 a 60	16 a 21
	61 a 80	22 a 28
	81 a 100	29 a 35
	101 a 120	36 a 42
	121 a 140	43 a 49
	141 a 160	50 a 56
	161 a 180	57 a 63
	181 a 200	64 a 70



⑥ **Para ejecutar la fijación de la visualización del punto de entrada de aguja**

Presione el botón NEEDLE ENTRY POINT DISPLAY SETTING  en la pantalla de fijación de

visualización. Se visualiza la pantalla de fijación de visualización de punto de entrada de aguja.

Se puede seleccionar la visualización de todos los puntos de entrada  , y visualización de 3 puntos de actualidad, y se puede seleccionar antes y después, tope y fin solamente del patrón  .

Se cambia el color de cada botón seleccionado.

Cuando se presiona el botón INTRO  , la pantalla retorna a la pantalla de fijación de visualización y los contenidos fijados se pueden reflejar.

15. ELEMENTO DE AVANCE/RETROCESO (130 a 131)

La posición de aguja corriente se puede mover hacia adelante y hacia atrás en la unidad de elemento.

① Para seleccionar el elemento de avance

Seleccione y ejecute ELEMENT FORWARD (código de función 130)  en la pantalla de lista de códigos, y el elemento se mueve a la última posición del elemento incluyendo la posición de la aguja corriente. En el caso de la última posición, el elemento se mueve a la última posición del siguiente elemento.

② Para seleccionar el elemento de retroceso

Seleccione y ejecute ELEMENT BACKWARD (código de función 131)  en la pantalla de la lista de códigos, el elemento se mueve al posición tope del elemento incluyendo la posición de la aguja corriente. En el caso de la posición tope, el elemento se mueve a la posición tope del elemento anterior.



El movimiento entre los respectivos elementos se ejecuta de forma lineal. Cuando hay algún obstáculo en el camino (on the way). Se produce interferencia. Por lo tanto ponga cuidado.

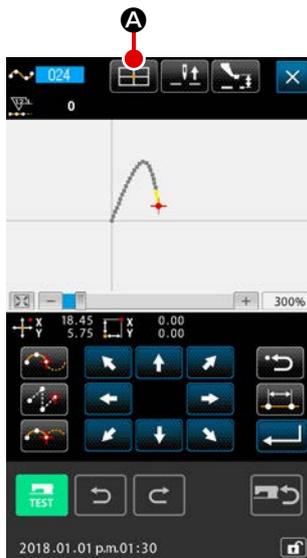
16. INSTRUCCIONES DIRECTAS AL TOCAR LA PANTALLA

La posición para entrada se puede instruir directamente en la pantalla en el caso de creación o modificación del patrón.

Para instrucciones directas de coordenada, está la pantalla de instrucciones de coordenada en conformidad con el contenido de las instrucciones.

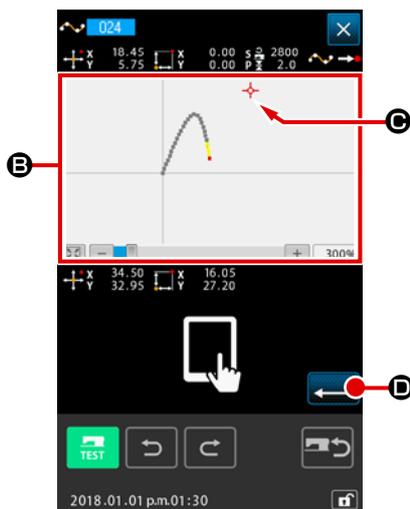
16-1. Instrucciones directas para coordenadas

Las coordenadas se pueden instruir directamente con el solo contacto con la pantalla.



① **Para visualizar la pantalla de instrucciones de coordenada**

Cuando se presiona el botón COORDINATE INSTRUCTIONS  **A** en la pantalla para especificar la posición tal como la posición de especificación de la pantalla de patrón de cosido. La posición de especificación de adición de punto, etc., se visualiza la pantalla de instrucciones de coordenadas.



② **Para instrucción de coordenada**

Cuando se presiona el botón PATTERN DISPLAY REGION **B** en la pantalla de instrucciones de coordenadas, se selecciona la posición presionada. CROSS CURSOR  **C** se acciona en la posición de selección corriente.

③ **Para determinar la coordenada**

Ajuste el cursor a la coordenada que usted desea mover, y presione el botón INTRO  **D** para visualizar la pantalla de confirmación de movimiento del prensatela.



④ Para mover el prensatela

Cuando se presiona el botón INTRO  en la pantalla de confirmación de movimiento del prensatela, el prensatela se mueve a la posición instruida con el cursor de cruce, y la pantalla retorna a la pantalla de posición de especificación.

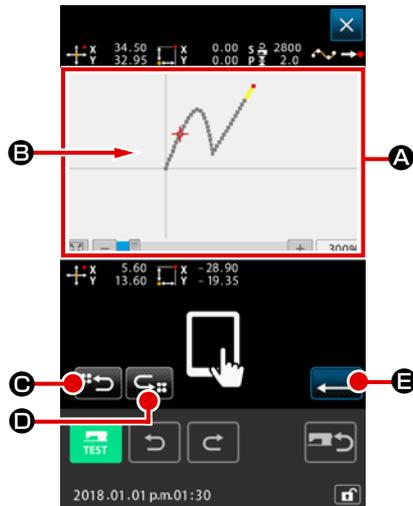


El prensatela se mueve linealmente. Cuando haya algún obstáculo de camino, el prensatela interfiere con el mismo, por lo tanto, ponga cuidado.



16-2. Instrucciones directas para la entrada de aguja/puntos de configuración

Los puntos de entrada/configuración de aguja se pueden seleccionar separadamente.



① Para visualizar los puntos de entrada de aguja y configuración

Cuando se presiona el botón COORDINATE INSTRUCTIONS  en la pantalla especificando los puntos de configuración/entrada de aguja tales como la pantalla estándar, la pantalla especificadora de los puntos de configuración, etc., se visualiza la pantalla de instrucciones de los puntos de configuración y entrada de aguja.

② Para instrucción de coordenada

Cuando se presiona el botón PATTERN DISPLAY REGION **A** en la pantalla de instrucciones de coordenadas, se selecciona la posición presionada. CROSS CURSOR  **B** se acciona en la posición de selección corriente.

③ Para instrucción de los puntos de entrada/configuración de aguja

Cuando se presiona la tecla NEXT CANDIDATE RETRIEVAL  **C** o la tecla PREVIOUS CANDIDATE RETRIEVAL  **D**, se recupera la entrada de aguja cerca del cursor de cruce, y el siguiente o el anterior candidato se fija en el estado seleccionado.



④ Para determinar los puntos de entrada/configuración

Cuando se presiona el botón INTRO  **E**, se visualiza la pantalla de confirmación de movimiento del prensatela. Aquí, cuando se presiona el botón INTRO  **F** el prensatela pasa a la posición especificada con el cursor de cruce, y la pantalla retorna a la pantalla de posición de especificación en el estado que se han seleccionado los puntos de aguja/configuración.

Cuando no se ha seleccionado el punto de entrada de la aguja, el botón INTRO  **E** deviene inválido.



El prensatela se mueve linealmente. Cuando haya algún obstáculo de camino, el prensatela interfiere con el mismo, por lo tanto, ponga cuidado.

17. FIJACIÓN DE EJECUCIÓN DE DATO DE INTERRUPTOR DE MEMORIA

17-1. Se ejecuta la fijación de dato de interruptor de memoria



① Para visualizar la pantalla de ajustes

Presione el botón DIPLAY SETTING  **A** en la pantalla estándar para visualizar la pantalla de fijación.



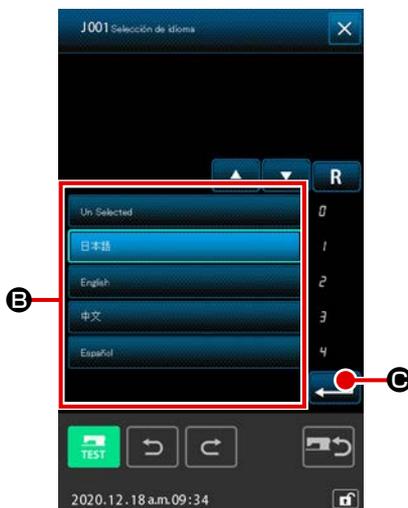
- ② El botón de ítem de datos de interruptor de memoria que se puede ajustar se visualiza en B, y el valor de ajuste actual del interruptor de memoria se visualiza a su derecha. Pulse el botón de ítem de datos cuyo valor de ajuste desee cambiar.

17-2. Cambio del lenguaje de visualización



- ① **Para visualizar la pantalla de selección de lenguaje**
Cuando se presiona el botón LANGUAGE SELECTION

J001 Selección de idioma **A** en la pantalla de lista de interruptor de memoria, se visualiza la pantalla de selección de lenguaje. El lenguaje que está seleccionado al presente se visualiza en el botón de selección de lenguaje.



- ② **Para seleccionar lenguaje**

La lista de botones de lenguajes que se pueden visualizar se visualiza en **B**. Seleccione el botón LANGUAGE **Español** del lenguaje que usted quiere visualizar. Se cambia el color del botón del lenguaje seleccionado **Español**. Cuando se ha seleccionado el lenguaje y se presiona el botón INTRO **C**, la pantalla retorna a la pantalla de lista de interruptores de memoria, y se cambia el lenguaje visualizado.

La selección de lenguaje es común a la fijación de lenguaje de la modalidad de cosido normal. Cuando se cambia la fijación, se cambiará también el lenguaje de la modalidad de cosido normal.



Referencia

El botón de idioma seleccionado se visualiza en video inverso para indicar que se ha seleccionado. Cuando el botón de idioma seleccionado se pulsa nuevamente, su estado cambia a “deseleccionado”. Si se pulsa el botón INTRO **C** cuando no se ha seleccionado ningún idioma, el idioma “inglés” se seleccionará automáticamente como ajuste por omisión.

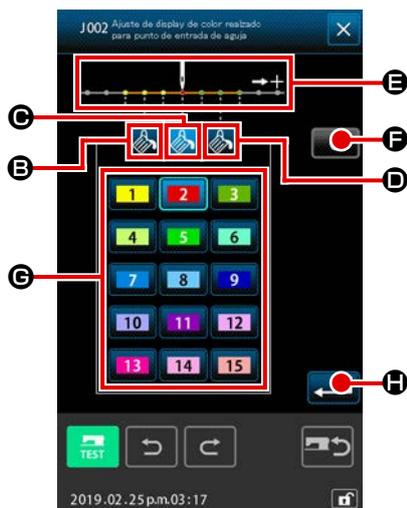
17-3. Para cambiar el color de visualización del punto actual

Es posible cambiar el color de visualización del punto de entrada de aguja y el punto actual del punto de configuración.



① Visualizar la pantalla de selección de color de visualización

Cuando se presiona el botón CURRENT POINT DISPLAY COLOR SELECTION  **A** en la pantalla de lista de interruptor de memoria, se visualiza la pantalla selectora de color de visualización.



② Seleccione el punto donde el color de visualización se desea cambiar

Cuando se presione cualquier botón entre los  **B**, **C** y **D** del punto donde se desea cambiar el color de visualización, el botón presionado  cambia el color y el botón del color que está seleccionado actualmente en la sección **G** cambia el color .

B : 3 puntadas en la dirección de inicio de cosido

Color inicial  **1**

C : Punto actual

Color inicial  **2**

D : 3 puntadas en la dirección de fin de cosido

Color inicial  **3**

③ Seleccione el color de visualización

Cuando se presiona el botón del color a ser visualizado de entre el  **1** al  **15** en la sección **G**, el botón presionado cambia el color, y el color deviene el color de visualización del punto que se ha seleccionado en la sección **E**.

Cuando se presiona el botón INTRO  **H** la pantalla vuelve a la pantalla de lista de interruptores de memoria y se refleja la fijación.

Cuando se presiona el botón CLEAR  **F**, los colores de todos los puntos vuelven a los valores iniciales.

17-4. Ajuste del método de salida del cosido en zigzag

Cuando los datos de cosido han de escribirse a una tarjeta de memoria o usarse en un cosido de prueba, puede seleccionarse el método de salida del dato de cosido en zigzag incluido en un patrón. Para la lectura de datos hacia una máquina de coser cuyo modelo o PM-1 no admite el cosido en zigzag a coser con la posición de inicio del cosido establecida en el “extremo” de la línea de base de la puntada, ejecute la salida de los datos de cosido en zigzag convertidos en datos de cosido de punto.

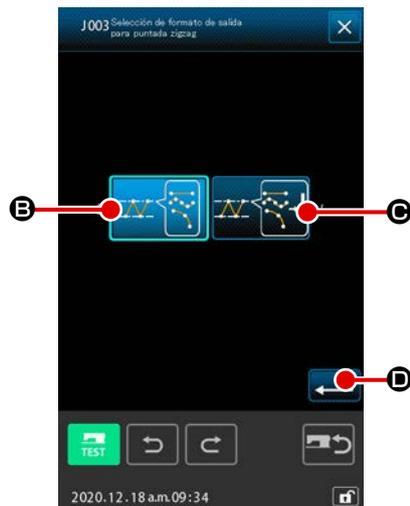


① Visualización de la pantalla de selección de métodos de salida del cosido en zigzag

Cuando se pulsa el botón ZIGZAG SEWING OUTPUT ME-

THOD SELECT  **A** en la pantalla de

lista de interruptores de memoria, se visualiza la pantalla de selección de métodos de salida del cosido en zigzag.



② Selección del método de salida del cosido en zigzag

Se visualizan los métodos de salida del cosido en zigzag.

Selecione el botón OUTPUT WITH ZIGZAG SHAPE KEPT



B o OUTPUT WITH ZIGZAG SHAPE CONVERTED

TO POINT SHAPE  **C**.

El botón de selección de método de salida seleccionado se visualiza en video inverso para indicar que se ha seleccionado. Cuando se selecciona el método de salida y se pulsa el botón EXECUTE  **D**, la pantalla retorna a la pantalla de lista de interruptores de memoria.

17-5. Esta función permite habilitar/inhabilitar la visualización automática de la pantalla de ajuste de ítems de cosido

Es posible seleccionar si la pantalla de ajuste de ítems de cosido se debe visualizar o no automáticamente cuando se selecciona un código de función.

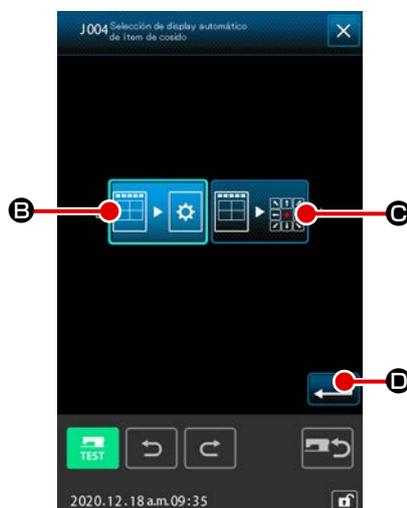


<La pantalla de ajuste de ítems de cosido>



① Visualización de la pantalla de selección de visualización automática de ítems de cosido

Cuando se pulsa el botón SEWING ITEM AUTOMATIC DISPLAY SELECTION **J004** **A** en la pantalla de lista de interruptores de memoria, se visualiza la pantalla de selección de visualización automática de ítems de cosido.



② Para habilitar/inhabilitar la visualización automática de la pantalla de ajuste de ítems de cosido

Seleccione  **B** para habilitar la visualización automática de la pantalla de ajuste de ítems de cosido. Seleccione  **C** para inhabilitar la visualización automática de la pantalla de ajuste de ítems de cosido. El botón seleccionado se visualiza en video inverso  para indicar que se ha seleccionado.

Cuando se presiona el botón INTRO  **D**, la pantalla vuelve a la pantalla de lista de interruptores de memoria y se refleja la fijación.

17-6. Selección de visualización de pantalla de confirmación

Esta función permite seleccionar si se debe visualizar o no la pantalla de confirmación cuando se ejecuta el código de función.



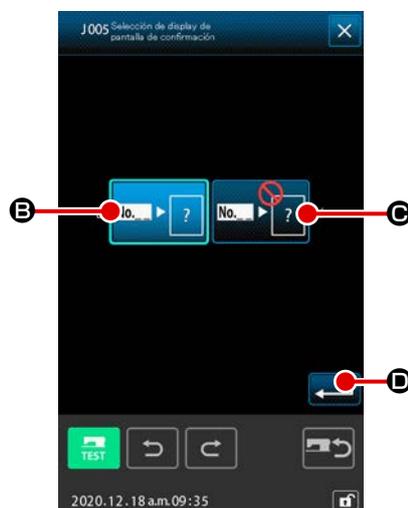
<La pantalla de confirmación>



① Para visualizar la pantalla de selección de la visualización de confirmación

Cuando se pulsa el botón CONFIRMATION DISPLAY SE-

LECTION **J005** Selección de display de pantalla de confirmación **A** en la pantalla de lista de interruptores de memoria, se visualiza la pantalla de confirmación.



② Para seleccionar si se debe visualizar o no la pantalla de confirmación

Seleccione **No.** **B** para habilitar la visualización de la

pantalla de confirmación. Seleccione **No.** **C** para inhabilitar la pantalla de confirmación. El botón seleccionado se visualiza en video inverso **No.** **D**.

Cuando se presiona el botón INTRO **D**, la pantalla vuelve a la pantalla de lista de interruptores de memoria y se refleja la fijación.

18. SELECCIÓN DE CÓDIGO DE FUNCIÓN A VISUALIZAR

El código de la función que se va a visualizar se puede seleccionar en la pantalla de la lista de códigos.

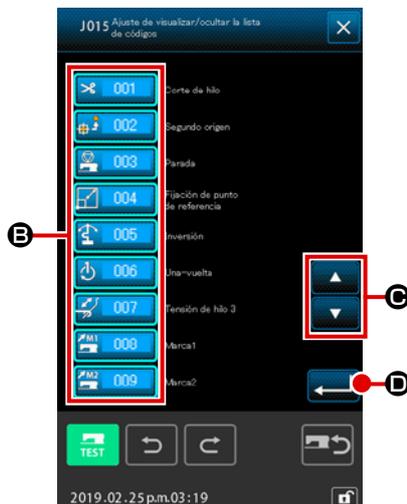


① Para visualizar la pantalla de selección de visualización de la lista de códigos

Cuando se pulsa el botón de AJUSTE DE VISUALIZAR / OCULTAR LA LISTA DE CÓDIGOS



A en la pantalla de modos en el modo de entrada de datos del cuerpo principal, se visualiza la pantalla de selección de display de la lista de códigos.



② Para seleccionar el código de función que se va a visualizar

Los botones de código de función se visualizan en la sección **B** de la pantalla de selección de la lista de códigos.

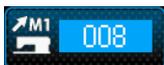
Cada vez que se pulsa el botón de CÓDIGO DE FUNCIÓN, la función en la pantalla de lista de códigos cambia alternativamente entre visualizar  (visualizado en video inverso para indicar que se ha seleccionado la función) y ocultar .

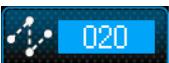
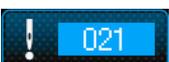
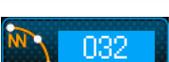
Los contenidos de visualización de **B** se pueden caracolear con los botones SCROLL  **C**.

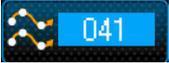
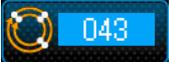
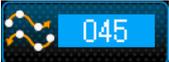
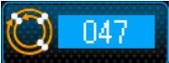
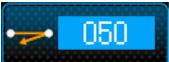
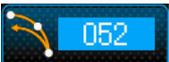
Cuando se presiona el botón INTRO  **D**, la pantalla retorna a la pantalla de modalidad y se puede reflejar el contenido seleccionado.

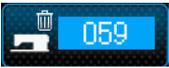
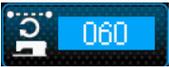
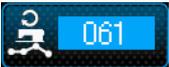
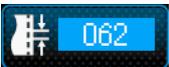
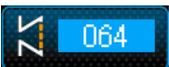
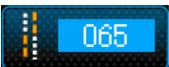
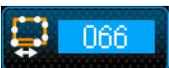
19. LISTA DE CÓDIGOS DE FUNCIÓN

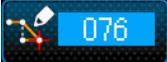
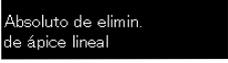
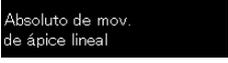
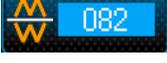
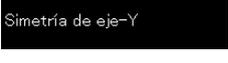
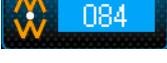
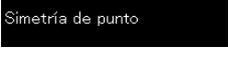
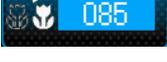
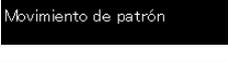
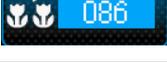
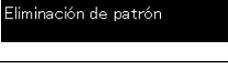
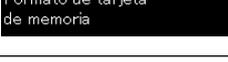
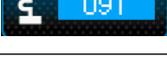
En la siguiente lista se describen los códigos de función.

Lista de códigos de función	Observaciones
 001 Corte de hilo	Se introduce el comando de corte de hilo
 002 Segundo origen	Se fija el segundo origen.
 003 Parada	Se introduce el comando de parada.
 004 Fijación de punto de referencia	Se fija el punto de referencia para ejecutar el aumento/disminución.
 005 Inversión	Se introduce el comando de inversión de sujetador.
 006 Una-vuelta	Se introduce una revolución de máquina de coser.
 007 Tensión de hilo 3	Se ejecuta la acción ON/OFF del controlador de tensión de hilo No. 3.
 008 Marca1	Se crea Marca 1.
 009 Marca2	Se crea Marca 2.
 010 Retardo	Se introduce comando de retardo.
 011 Entrada externa	Se ejecuta la espera para señal procedente de dispositivo exterior.
 012 Salida externa	Se da salida a la señal a dispositivo exterior.
013	
 014 Valor de tensión activa	Se fija el valor de la tensión del hilo.
015	
 016 Clasificación de área	Se introduce el comando de clasificación de área.
017	

Lista de códigos de función	Observaciones
 Valor de prensatelas intermedio	Se fija la altura del prensatela intermedio.
 Parada de máquina de coser	Se da entrada al comando de parada de máquina de coser.
 Salto	Se crea dato de cosido de transporte de salto.
 Cosido de punto	Se crea el dato de cosido de cosido de punto.
 Cosido por coord. absoluta	Se crea el dato de línea lineal y de curva.
 Cosido lineal	Se crea el dato de cosido de línea lineal.
 Cosido acanalado	Se crea el dato de cosido de cosido de curva estriada.
 Cosido en arco	Se crea el dato de cosido de cosido de curva estriada.
 Cosido circular	Se crea el dato de cosido circular.
027	
028	
029	
 Zigzag lineal	Se crea dato de cosido de cosido zigzag lineal.
 Zigzag acanalado	Se crea el dato de cosido de cosido zigzag estriado.
 Zigzag en arco	Se crea dato de cosido de cosido zigzag en arco.
 Zigzag circular	Se crea el dato de cosido de cosido zigzag circular.
 Offset lineal	Se crea el dato de cosido de cosido offset lineal.
 Offset acanalado	Se crea el dato de cosido de cosido offset estriado.
 Offset en arco	Se crea el dato de cosido de cosido offset en arco.

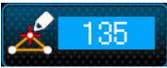
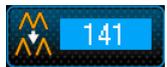
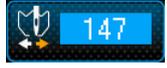
Lista de códigos de función	Observaciones
 037 Offset circular	Se crea el dato de cosido de cosido offset circular.
038	
039	
 040 Transporte normal lineal2	Se crea dato de cosido de cosido metódico doble lineal.
 041 Transporte normal acanalado2	Se crea el dato de cosido de cosido metódico doble estriado.
 042 Transporte normal en arco2	Se crea dato de cosido de cosido metódico doble en arco.
 043 Transporte normal circular2	Se crea dato de cosido de cosido metódico doble circular
 044 Transporte inverso lineal2	Se crea dato de cosido de cosido inverso doble lineal.
 045 Transporte inverso acanalado2	Se crea dato de cosido de cosido inverso doble estriado.
 046 Transporte inverso en arco2	Se crea dato de cosido de cosido inverso doble estriado.
 047 Transporte inverso circular2	Se crea dato de cosido de cosido inverso doble circular.
048	
049	
 050 Inverso lineal	Se crean los datos de cosido del cosido inverso superpuesto lineal.
 051 Inverso acanalado	Se crean los datos de cosido del cosido inverso superpuesto acanalado.
 052 Inverso en arco	Se crean los datos de cosido del cosido inverso superpuesto en arco.
 053 Inverso circular	Se crean los datos de cosido del cosido inverso superpuesto circular.
054	
055	

Lista de códigos de función	Observaciones
056	
057	
058	
 Elimin. comando de control de máq.	Se borra el comando de control mecánico.
 Cambio de velocidad de salto	Se cambia la velocidad de dato de transporte de salto.
 Cambio de sección de veloc. cosido	Se cambia la velocidad del dato de cosido creado.
 Cambio de paso de puntada	Se cambia la longitud de puntada de dato de cosido creado.
 Eliminación de elemento	Se cambia la longitud de puntada de dato de cosido creado.
 Hilvanado	Se crea el hilvanado de refuerzo.
 Condensación	Se crea dato de cosido de condensación.
 Puntada de superposición	Se crea dato de cosido superpuesto.
067	
068	
069	
 Relativo de punto de eliminación	Se borra el punto de entrada de aguja y se mueve el dato posterior
 Relativo de mov. de punto	Se mueve el punto de entrada de aguja y se mueve el dato posterior.
 Relativo de elimin. de ápice lineal	Se borra el vértice de la línea lineal y se mueve el dato posterior.
 Relativo de mov. de ápice lineal	Se mueve el vértice de la línea lineal y se mueve el dato posterior.
 Absoluto de elimin. de punto	Se mueve el vértice de la línea lineal y se mueve el dato posterior.

Lista de códigos de función	Observaciones
 	Se mueve el punto de entrada de aguja y no se mueve el dato posterior.
 	Se añade el punto de entrada de aguja y no se mueve el dato posterior.
 	Se borra el vértice de la línea lineal y no se mueve el dato posterior.
 	Se mueve el vértice de la línea lineal y no se mueve el dato posterior.
079	
080	
081	
 	Se mueve el vértice de la línea lineal y no se mueve el dato posterior.
 	Se añade patrón simétrico al eje-Y de posición de aguja.
 	Se añade patrón que es punto simétrico en términos de posición de centro de aguja.
 	Se mueve la posición de patrón de cosido.
 	Se copia patrón de cosido.
 	Se borra dato de patrón.
088	
089	
 	Se borra dato de patrón.
 	Se ejecuta la fijación de inversión de sujetador.
 	Se introduce la velocidad de cosido.
 	Se visualiza el valor de dato de patrón.

Lista de códigos de función	Observaciones
094	
095	
096	
097	
098	
099	
100	
101	
102	
103	
104	
105	
106	
107	
108	
	Se introduce código de función.
	Se fija rastreo/no rastreo de datos al tiempo de fin/ejecución.
111	
	La función se asigna al botón F.

Lista de códigos de función	Observaciones
 	Se fija el valor de referencia de tensión de hilo.
114	
 	Se fija el valor de referencia de altura de prensatela intermedio.
116	
117	
118	
119	
120	
121	
122	
123	
124	
125	
126	
127	
128	
129	
 	El elemento se mueve a la última posición del elemento incluyendo la posición de la aguja corriente. En caso de la última posición, se mueve a la última posición del siguiente elemento.
 	El elemento se mueve a la posición superior del elemento incluyendo la posición de la aguja presente. En caso de la posición superior, se mueve a la posición superior del elemento precedente.

Lista de códigos de función	Observaciones
132	
133	
134	
 Adición de punto de configuración	Se añade punto de configuración.
 Movimiento de punto de config.	Se mueve el punto de configuración.
 Elimin. de punto de configuración	Se borra el punto de configuración.
 Rotación completa	Se ejecuta la rotación de todo el patrón.
 Rotación parcial	La rotación del patrón se ejecuta, elemento por elemento.
 Cambio de paso total	Se modifica el paso para todo el patrón.
 División de elementos	Se divide el elemento.
 Cosido de patrones múltiples	Se crean datos de cosido de líneas múltiples.
 Eliminación de elemento absoluto	Los datos creados se eliminan, elemento por elemento. Los datos posteriores no se desplazan correspondientemente.
 Control del bastidor de transporte	Se introduce el comando de control del bastidor de transporte.
 Eliminación de punto absoluto (salto)	Se eliminan los puntos de entrada de la aguja. Los datos posteriores no se desplazan correspondientemente. Los datos precedentes y los datos posteriores son unidos por el transporte de saltos.
 Cambio de dirección de cosido	Este código de función se utiliza para cambiar la dirección de cosido de datos de cosido continuo rodeados de elementos de salto.
 Desplazamiento parcial	Este código de función se utiliza para mover el patrón en base a cada elemento.
 Cambio de orden de cosido	Este código de función se utiliza para cambiar el orden de puntadas en base a cada elemento.

20. FIJACIÓN DE LISTA GAMA

[AMS-F]

Ítem	Valor mínimo	Valor máximo	Valor inicial	Unidad de aumento/reducción
Espaciado de cosido ordinario	0,1 mm	12,7 mm	2,0 mm	0,1 mm
Espaciado de cosido offset	0,1 mm	12,7 mm	2,0 mm	0,1 mm
Espaciado de cosido zigzag	0,1 mm	12,7 mm	2,0 mm	0,1 mm
Espaciado de cosido inverso	0,1 mm	12,7 mm	2,0 mm	0,1 mm
Anchura de zigzag	0,1 mm	10,0 mm	3,0 mm	0,1 mm
Anchura de offset	0,1 mm	99,9 mm	1,0 mm	0,1 mm
Anchura de cosido ordenado doble	0,1 mm	99,9 mm	10,0 mm	0,1 mm
Anchura de cosido inverso doble	0,1 mm	99,9 mm	10,0 mm	0,1 mm
Velocidad de transporte de salto	10 mm/s	500 mm/s	500 mm/s	10 mm/s
Velocidad de cosido	200 sti/min	2800 sti/min*1	2800 sti/min*1	100 sti/min
No. de patrón de tarjeta de memoria.	1	999	1	1
No. de memoria de máquina de coser	1	999	1	1
Proporción de ampliación/reducción dirección X	1,00%	400,00%	100,00%	0,01%
Proporción de ampliación/reducción dirección Y	1,00%	400,00%	100,00%	0,01%
No. de terminal de entrada exterior	0	15	0	1
No. de terminal de salida exterior	0	15	0	1
Retardo	0 msec	3100 msec	100 msec	100 msec
Número de puntadas al inicio de cosido (Pespunte de remate automático, cosido de condensación)	0	9	0	1
Número de puntadas al fin de cosido (Pespunte de remate automático, cosido de condensación)	0	9	0	1
Posición de altura del prensatela intermedio.	0,0 mm	7,0 mm	0,0 mm	0,1 mm
Fijación de tensión de hilo	0	200	100	1
Valor de referencia de tensión de hilo	0	200	100	1
Valor de referencia de altura de prensatela intermedio	0,0 mm	7,0 mm	0,0 mm	0,1 mm

21. RESPALDO AUTOMÁTICO

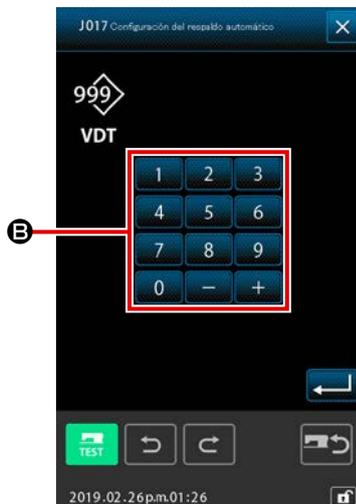
Los datos del patrón visualizado son respaldados automáticamente al momento en que la pantalla pasa del estado de display de datos del patrón a la pantalla estándar en el modo de entrada del cuerpo principal.

Los datos respaldados se pueden utilizar para reeditar los datos la próxima vez que el modo de entrada se cambia al modo de entrada del cuerpo principal.

(1) Para ajustar el respaldo automático



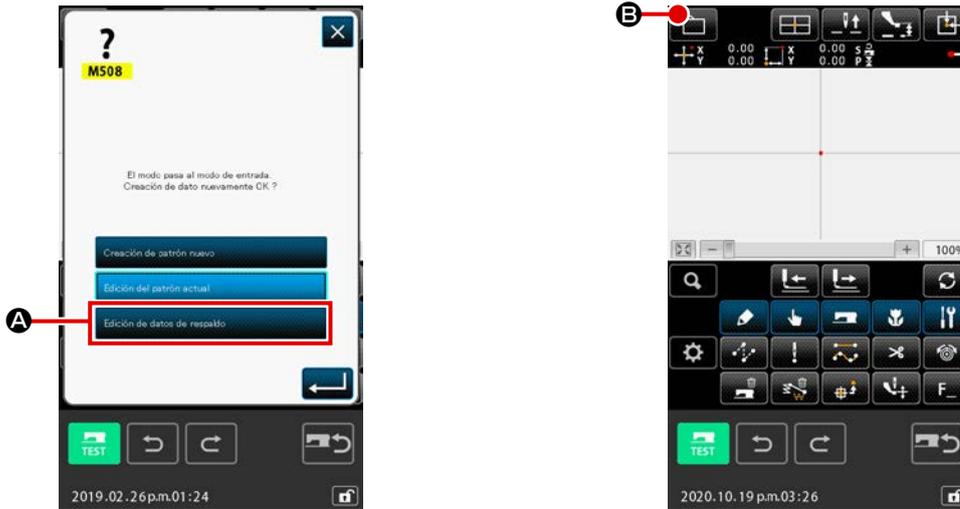
Cuando se pulsa el botón de AJUSTE  en la pantalla estándar, se visualiza la pantalla de modos. Cuando se selecciona **J017 Configuración del respaldo automático** **A** en la pantalla de modos, se visualiza la pantalla de ajuste del respaldo automático.



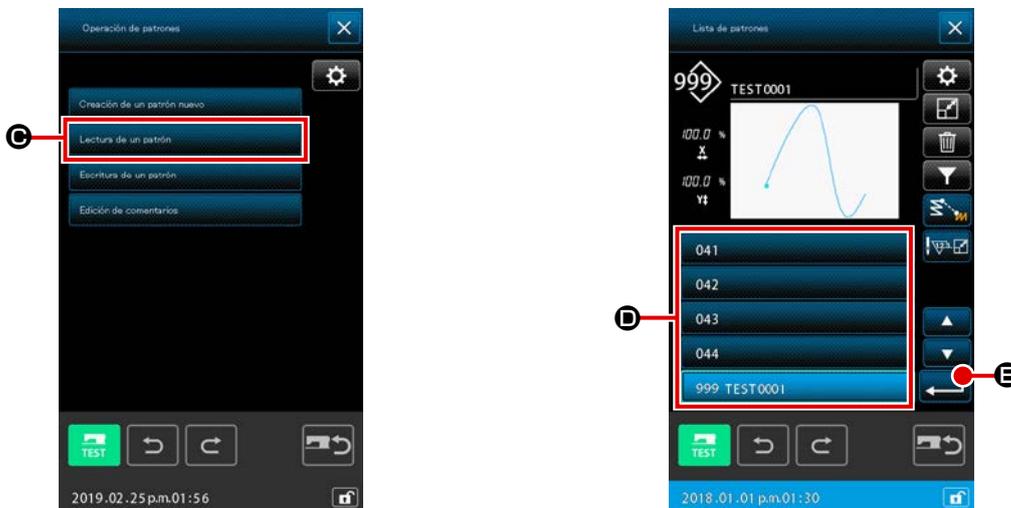
La habilitación / inhabilitación del respaldo automático debe ajustarse utilizando el teclado numérico **0** a **9** y el botón +/- **B**.

000 : El respaldo se ejecuta solamente en caso de emergencia.
001 a 999 : El nombre del archivo para el respaldo es "VD00xxx".
VDT (xxx: Número especificado).

(2) Cómo utilizar los datos de respaldo

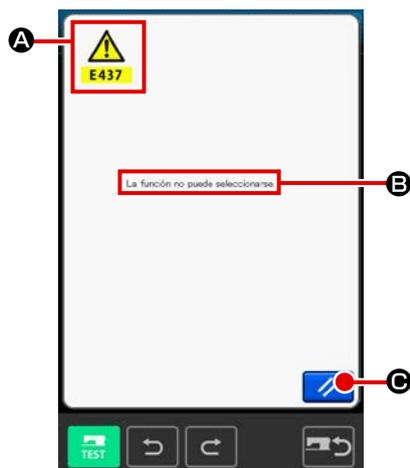


- ① Cuando se han guardado los datos de respaldo, el botón de EDICIÓN DE DATOS DE RESPALDO se visualizará al momento de la transición al modo de entrada del cuerpo principal. Cuando se pulsa el botón INTRO  **F** después de seleccionar el botón de EDICIÓN DE DATOS DE RESPALDO  **A**, se visualiza la pantalla estándar en el modo de entrada del cuerpo principal.
- ② Cuando se pulsa el botón de OPERACIÓN DE PATRONES  **B**, se visualiza la pantalla de operación de patrones.



- ③ Cuando se pulsa el botón de LECTURA DE PATRONES  **C**, se visualiza la pantalla de lista de patrones.
- ④ Seleccione el número del archivo (001 a 999) **D** que haya especificado para los datos de respaldo, o el nombre del archivo ("VD00001.VDT" a "VD00999.VDT"). Cuando se pulsa el botón INTRO  **E**, se leen los datos de respaldo.

22. LISTA DE CÓDIGO DE ERRORES



Cuando ocurre un error durante el movimiento a la modalidad de entrada de cuerpo, se visualiza la pantalla de errores.

El código de error se visualiza en **A**, el pictógrafo indicando el mensaje de error en **B**.

Presione el botón RESET  **C** para volver a la operación normal.

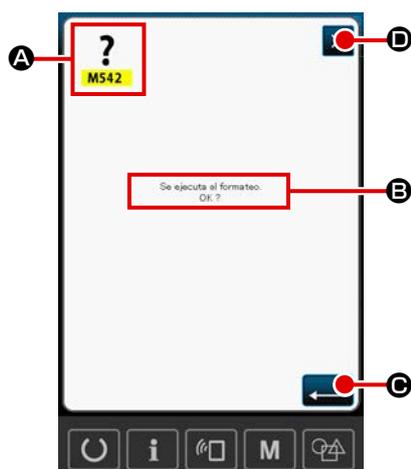
La lista de códigos de error de la modalidad de entada de cuerpo se describe como se muestra en la siguiente lista.

Para los errores que no se describen, consultar la lista de código de errores de los respectivos modelos.

No. de error	Descripción de errores y medidas corectivas
E010	Error de No. de patrón El patrón especificado no existe.
E011	No se ha insertado la tarjeta lectora-grabadora exterior No se ha insertado medio inteligente.
E012	Error de lectura El dato no se puede leer desde el medio inteligente exterior.
E013	Error de escritura El dato no se puede escribir en el medio inteligente exterior.
E015	Error de formato Se no puede ejecutar formateo.
E016	La capacidad del medio exterior excedida La capacidad del medio exterior es insuficiente.
E019	Tamaño de archivo excedido El archivo es demasiado grande.
E024	Se excede el tamaño de memoria <ul style="list-style-type: none"> • El número de puntadas que se puede crear cuando un elemento excede el límite. Crear dividiendo.
E029	La tapa de la ranura de la tarjeta de memoria está abierta
E030	La aguja no está en su posición adecuada <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se presiona el interruptor RESET, la aguja vuelve a su posición UP.
E031	Caída de presión del aire. La presión del aire rebajada.

No. de error	Descripción de errores y medidas correctivas
E032	No se puede leer el archivo <ul style="list-style-type: none"> • No se puede manejar debido al problema de compatibilidad o a rotura del archivo.
E040	Límite de movimiento excedido
E042	Error de operación No se puede ejecutar la operación. <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se sobreponen dos puntos del punto de configuración al tiempo de ampliación/reducción.
E043	Espaciado máximo excedido
E045	El dato de patrón está roto
E050	Interruptor de parada Presionar el interruptor de parada temporal. <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se presiona el interruptor RESET, la máquina de coser vuelve al origen.
E431	El marco de transporte está elevado <ul style="list-style-type: none"> • Bajar el marco.
E432	No se está ejecutando debidamente la operación <ul style="list-style-type: none"> • En el caso de círculo y arco, no se han especificado dos puntos de punto de configuración. • Cuando dos puntos del punto de configuración están en el mismo punto sucesivamente.
E433	Se ha excedido el límite de número de puntadas
E434	Ha ocurrido error de hardware
E435	El valor fijado excede la gama
E437	No se puede seleccionar la función <ul style="list-style-type: none"> • La función no se puede seleccionar en el punto presente.
E438	Error de ejecución (Función de procesamiento de ejecución) <ul style="list-style-type: none"> • La función no se puede ejecutar.
E441	No existe dato de protección
E708	La memoria de almacenamiento de datos de patrones no es accesible

23. LISTA DE MENSAJES



La lista es la pantalla de mensajes visualizada para la confirmación de la ejecución del procesamiento en la modalidad de entrada de cuerpo.

En la pantalla de mensajes, el número del mensaje se visualiza en **A** y el mensaje se visualiza en **B**. Para continuar el procesamiento, pulse el botón INTRO  **C**. Para cancelar el procesamiento, pulse el botón CANCELAR  **D**.

La lista de mensaje de la modalidad de entrada de cuerpo se describe como se muestra en la siguiente lista:

No. de mensaje	Descripción de mensaje
M501	Confirmación de borrado La ejecución del borrado está ¿O.K.?
M502	Confirmación de cambio de punto Se ejecuta el cambio de punto ¿OK? • Cuando no se mantiene la configuración del elemento, se cambia al punto.
M503	Confirmación de sobreimpresión Se ejecuta sobreimpresión ¿O.K.?
M504	Confirmación de ejecución Se ha realizado la ejecución. ¿O.K.?
M505	Confirmación de inserción de corte de hilo El corte de hilo está insertado automáticamente ¿O.K.? • Este No. de error se visualiza cuando no hay corte de hilo al fin del cosido o antes de transporte de salto.
M507	Confirmación del movimiento del prensatela El prensatela se mueve ¿O.K.? • El prensatela se mueve linealmente. Interfiere con el obstáculo cuando se presente alguno en el proceso.
M508	Confirmación de conversión de modalidad de entrada La modalidad está convertida a modalidad de entrada. ¿Crear dato nuevamente?
M509	Confirmación de conversión de modalidad de cosido El dato que se está creando se borra y la modalidad se convierte a modalidad de cosido. ¿O.K.? • Cuando sea necesario almacenar el dato, presione el botón CANCEL para almacenarlo.
M510	Confirmación de cambio de zigzag estándar El respunte de zigzag se ha cambiado a respunte de zigzag estándar ¿O.K.?
M511	Confirmación de borrado de comando de control mecánico de punto medio del elemento El comando de control mecánico de algún punto medio del elemento está borrado. ¿O.K.? • Borre el comando cuando sea necesaria la re-operación del elemento.
M512	Confirmación de borrado de punto de configuración El punto de configuración está borrado ¿O.K.?

No. de mensaje	Descripción de mensaje
M513	Confirmación de borrado de punto de entrada de aguja El punto de entrada de aguja está borrado ¿O.K.?
M514	Confirmación de borrado de elemento El elemento está borrado ¿O.K.?
M515	Confirmación de borrado de comando de control mecánico El comando de control mecánico está borrado. ¿O.K.?
M542	Confirmación de formato Se ha ejecutado el formateo ¿O.K.?
M651	Lectura de patrón Se está efectuando la lectura del patrón.
M652	Escritura de patrón Se está efectuando la escritura del patrón.
M653	Durante el formateo El formateo se está ejecutando.
M999	Procesamiento de datos