

# Capítulo 10 Editar Bordados na Memória

Este capítulo contém informações edição de bordados.

1. Códigos da Função Alterar Cor
2. Códigos de Todas as Funções
3. Adição de Pontos e/ou Bordados
4. Processador de Pontos (DSP – design stitch processor)

## 1. Códigos da Função Alterar Cor

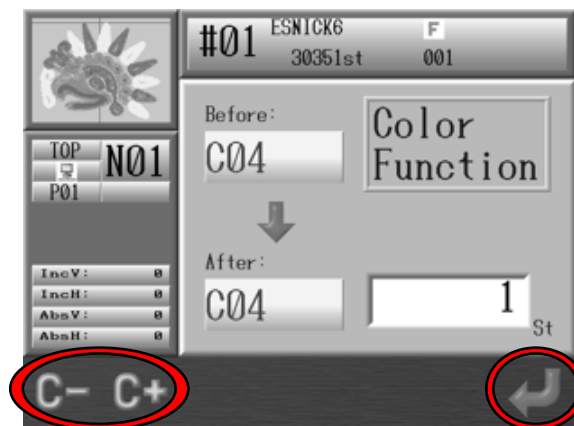
Instruções para procurar e alterar uma função de Cores para o Bordado selecionado.



**Esta operação não está disponível no modo Drive e só se aplica aos Códigos de Função de Cores.**


\*Consulte o *Capítulo 13 1. Códigos de Função*, para obter informações sobre os códigos de função de Cores.

1. Pressione a **Tecla de Cores**  nas Teclas Principais.


2. É apresentado a **Tela de Função de Cores**.



3. Pressione a **Tecla A** sob o ícone  ou a **Tecla B** sob o ícone , para alterar o Código de Função de Cores.

4. Pressione a **Tecla G** sob o ícone , para guardar a alteração e aceder ao próximo Código de Função de Cores no Bordado.

\*É apresentada uma mensagem A24 depois de localizado o último código de cor do Bordado.

Pressione a **Tecla G** sob o ícone , para sair.

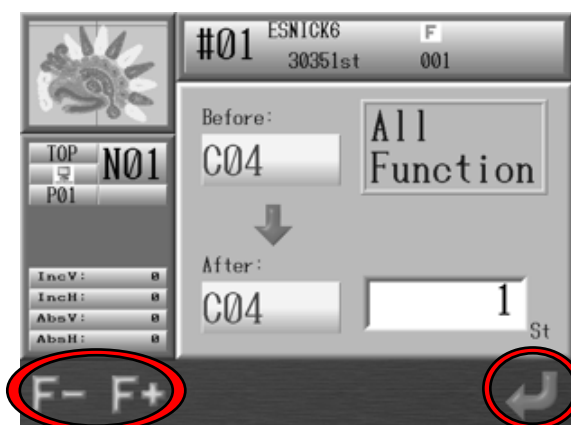
Pressione novamente a **Tecla de Cores** , para regressar ao Menu Iniciar.



## 2. Códigos de Todas as Funções


Instruções para procurar e alterar **Todos** os códigos de função para o Bordado na memória selecionado. **Esta operação não está disponível no modo Drive.** \*Consulte o *Capítulo 13* 1. *Códigos de Função* para obter informações sobre os códigos de função.

1. Mantenha pressionada a **Tecla de Cores**  até ouvir o sinal sonoro.


2. É apresentado o tela de alteração do código de função para o Bordado na Memória selecionado.



3. Pressione a **Tecla A** sob o ícone  ou a **Tecla B** sob o ícone , para alterar o código de função.

4. Pressione a **Tecla G** sob o ícone , para guardar a alteração e procurar o próximo código de função no Bordado.

\*É apresentada uma mensagem A24 depois de localizado o último código de cor do Bordado.

Pressione a **Tecla G** sob o ícone , para sair.

Pressione novamente a **Tecla de Cores** , para regressar ao Menu Iniciar.

### 3. Adições de Pontos e/ou Bordados

Instruções para adicionar bordados e/ou pontos .

**Esta função não está disponível quando a máquina estiver Acionada (modo Drive).**

#### 3-1. Adicionar pontos corridos (pesponto) utilizando as Teclas Setas

Utilizar as Teclas de Setas permite adicionar pespontos e simultaneamente, deslocar o pantógrafo.

1. Pressione a **Tecla 3 de Edição**



2. Pressione a **Tecla A** sob o ícone , para abrir o Menu de Adição de Ponto.

3. Pressione a **Tecla C**, para alterar o modo de adicionar Saltos ou Costura.

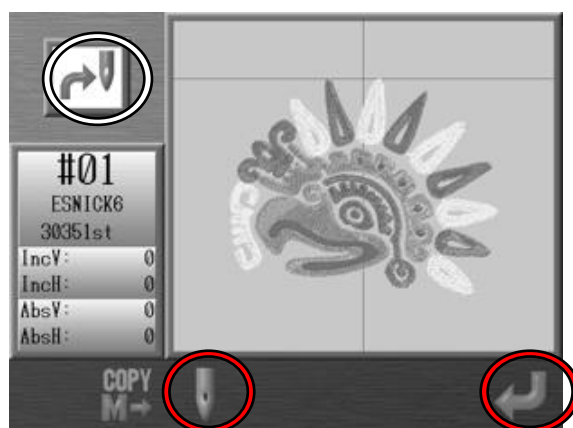
Visualize o modo em que se encontra, observando o Ícone no canto superior esquerdo da tela. A tela abaixo indica o modo de adicionar Saltos.




:Saltos (jump)



:Costura



4. Utilize as **Teclas de Setas** para deslocar o cursor para o ponto onde pretende efetuar uma adição.

5. Pressione a **Tecla G** sob o ícone , para guardar os dados adicionados aos dados de Bordado na Memória.

Pressione novamente a **Tecla de Edição**



, para regressar ao Menu Iniciar.

### 3-2. Adição de Bordados

Instruções para adicionar dois ou mais bordados, numa mesma posição de memória, origem sobre origem.

Ambos os Bordados têm de estar na memória da máquina.

1. Pressione a **Tecla 3 de Edição**



e em seguida pressione a **Tecla A** sob o ícone



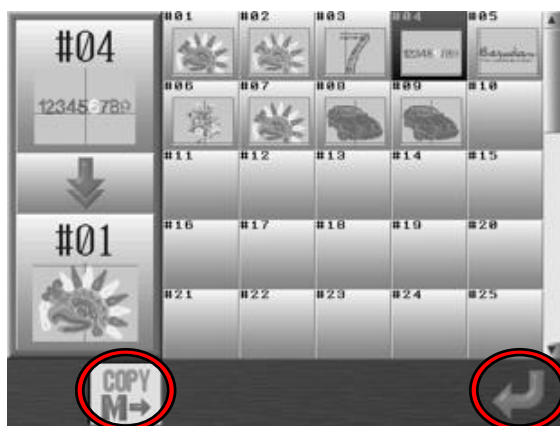
2. Pressione a **Tecla B** sob o ícone



, para importar outro Bordado para o Bordado

seleccionado.

\*Tem de existir mais de um bordado na Memória para que esta função possa ser utilizada.



Pressione a **Tecla B** sob o ícone



, para regressar ao Menu de Adição de Bordado.

3. Utilize as **Teclas de Setas** para seleccionar outro Bordado que pretenda adicionar.

4. Pressione a **Tecla G** sob o ícone



, para começar a importar o Bordado.

\*Se o Bordado a importar tiver sido redimensionado ou girado, importará os dados com estas alterações.

\*A Adição de Pontos e a Adição de Bordados serão guardadas na memória após o último ponto no Bordado seleccionado.


### 3-3. Adições de Bordados com Movimento

Instruções para adicionar dois ou mais bordados, numa mesma posição de memória, com origens deslocadas.

Ambos os Bordados têm de estar na memória da máquina.

1. Pressione a **Tecla 3 de Edição**



2. Pressione a **Tecla A** sob o ícone , para abrir o Menu de Adição de Ponto Corrido.

3. Pressione a **Tecla C**, para alterar o modo de adicionar Saltos ou Costura.

Visualize o modo em que se encontra, observando o Ícone no canto superior esquerdo da tela.

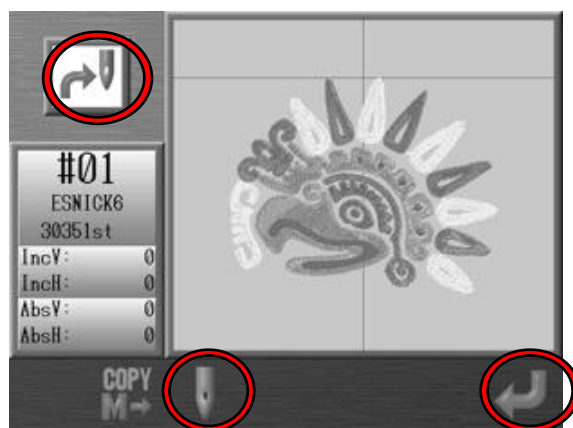
A tela abaixo indica o modo de adicionar Saltos.



:Saltos (jump)



:Costura



4. Utilize as **Teclas Setas** para deslocar o cursor para movimentar o pantógrafo até a posição desejada.

5. Pressione a **Tecla G** sob o ícone , para guardar o movimento adicionado aos dados do Bordado na Memória.

6. Pressione a **Tecla B** sob o ícone , para importar outro Bordado.

\*Tem de existir mais de 1 Bordado guardado na Memória para que esta função possa ser utilizada.

7. Utilize as **Teclas Setas** para seleccionar outro Bordado que pretenda adicionar.

8. Pressione a **Tecla G** sob o ícone , para começar a importar o Bordado.

Se o Bordado a importar tiver sido redimensionado ou girado, importará os dados com estas alterações.

## 4. Processador de Pontos (DSP – design stitch processor)

Instruções para aumentar ou reduzir o Bordado selecionado, sem alterar a respectiva densidade, ou seja, compensando o numero de pontos. Também é possível alterar o comprimento máximo do ponto, o espaçamento (densidade) dos pontos Satin (zigzag) e Tatami, bem como o comprimento do pesponto.

1. Pressione a **Tecla 3 de Edição**





2. Pressione a **Tecla G** sob o ícone





3. Pressione a **Tecla A** sob o ícone ; é apresentada a tela DSP.



4. Utilize as **Teclas de Setas** e selecione o item cujo valor pretende alterar.

O valor pode ser reduzido/diminuído através dos ícones  ou .

Nota: Pressione a **Tecla C** sob o ícone , para alterar valores através do Menu Introdução de Números. \*Consulte o *Capítulo 3 10. Caixa de Diálogo de Introdução de Números*.


5. Pressione a **Tecla D** sob o ícone , para visualizar a lista de Bordados na Memória.


6. Utilize as **Teclas de Setas** e selecione uma posição de memória onde gravar o novo bordado processado.

\*Se a posição de memória selecionada já contiver um bordado, este bordado antigo será substituído.

7. Após alterar os valores, Pressione a **Tecla G** sob o ícone , para gravar o novo bordado.



8. Se pretender colocar em pausa a operação, pressione a **Tecla B** sob o ícone .

Para cancelar a operação, pressione a **Tecla A** sob o ícone .


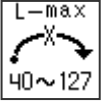



Para continuar, pressione a **Tecla B** sob o ícone .

\*Se o processo tiver sido cancelado no meio, o bordado incompleto é gravado na Memória.

Pressione novamente a **Tecla de Edição** , para regressar à tela Inicial.



## 4-2. Lista de Processador de Pontos (DSP)

N.º (Ícone)	Item	Função	Intervalo	Predefinição
1 	Scale (Escala) Size (Tamanho))	Aumenta ou diminui a escala (tamanho) do bordado.	50~200 %	100 %
2 	MAX length (Comprimento Máximo)	Define o maior comprimento de ponto no bordado. Utilize esta definição para diminuir os maiores pontos no bordado.	40~127	127
3 	SATIN space (Distância no Satin)	Distância entre os pontos no satin e tatame. Quanto maior a distância, menor será a densidade do bordado.  Número maior: Pontos menos densos Número menor: Pontos mais densos	70~130 %	100 %
4 	TATAMI space (Distância no TATAMI)			
5 	LINE pitch (Pesponto)	Define o comprimento dos pontos corridos (pesponto).  Número maior: Pontos mais longos Número menor: Pontos mais curtos	70~130 %	100 %