



MANUAL DEL USUARIO

SSP 5.0

- 1) Para facilitar el uso, leer detenidamente este manual antes de empezar a coser.
- 2) Conservar este manual en un lugar seguro para poder consultarlo en caso de problemas.



1. Le agradecemos por la adquisición de nuestra máquina de coser. Nuestra empresa, basado en la tecnología y la experiencia adquirida en la fabricación de máquinas industriales para costuras, hemos creado un producto innovador, de múltiples funciones, rendimiento óptimo, potencia máxima, resistencia superior y diseño sofisticado capaz de satisfacer las necesidades y expectativas del usuario.
2. Es indispensable leer completa y detenidamente este manual para la utilización eficiente y obtener el máximo rendimiento del producto.
3. Las especificaciones pueden ser modificadas sin previo aviso para el mejoramiento de la máquina.
4. Este producto está diseñado, manufacturado y se vende solo como máquina de coser industrial. El uso de cualquier otro propósito se prohíbe estrictamente.

Índice de contenido

Capítulo 1. Instalación del programa	6
Accesorios	7
Modo de instalación	8
1. Ejecutar el CD de instalación	8
2. Instalación de Bloqueo de Seguridad	11
Capítulo 2. Funciones básicas	12
Antes de empezar	13
1. Términos	13
Capítulo 3. Punzonado de datos	16
Antes de empezar	17
1. Tecla directa	17
Pantalla básica	19
1. Menú desplegable	19
2. Coordenada	60
3. Barra de herramientas de Punzonado	61
4. Barra de herramientas de Marcha	68
5. Barra de herramientas de Estado	70
6. Herramientas de Apoyo	71
7. Barra de herramientas de Cuadrícula	75
8. Ver	76
9. Herramientas	86
10. Punzonado	108
11. Búsqueda	117
12. Editar la memoria	125
13. Editar 1	137
14. Editar 2	155
15. Editar 3	169
16. Máquina	184

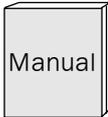
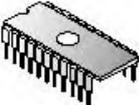
Capítulo 4. Gestión de datos	200
Antes de empezar	201
Pantalla básica	201
1. Menú desplegable	202
2. Menú(Botón de icono)	212
Capítulo 5. Referencia	232
Identificación de iconos de la pantalla de gestión de datos	233
1. Icono del menú de lista principal	233
Identificación de Iconos de la pantalla de Punzonado	234
1. Otros Iconos	239
Solución de decimales por países	240
Capítulo 6. SSP Writer 3.0	242
Lista de Accesorios	243
Instalación de SSP Writer 3.0	244
1. Composición del archivo	244
2. Instalar el programa de ejecución SSP Writer 3.0	244
3. Orden de conexión	247
4. Instalación del controlador USB	248
5. Ejecución de SSP Writer 3.0	251
Funciones del programa SSP Writer 3.0	253
1. Teclas de uso del programa	253
2. Dispositivos de apoyo	254
3. Advertencias	254
Prácticas de ROM Writing del programa SSP Writer 3.0	256
Otras funciones	259

Capítulo 1

Instalación del programa

Accesorios

El producto consiste en un CD de instalación, un Bloque de Seguridad de programa, y un Manual de uso. Si le falta uno de los accesorios contactenos inmediatamente.

<Tipo-Económico>	<Tipo-Completo>
	<p>1. CD de instalación</p>
	<p>2. Manual de uso</p>
	<p>3. Bloqueo de Seguridad para puerto de USB N. de Parte EP-000043</p>
	<p>4. Cable de Serie RS-232C N. de Parte 02-012A-2070</p>
	<p>5. Cable de Conversión USB a RS-232C conversion cable N. de Parte 02-012A-2070</p>
<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 10px;"> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>6. SSP-Writer 3.0</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>7. AC Adaptor N. de Parte 01-010A-WE10(110V) 01-011A-WE10(220V)</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>8. ROM de Extensión (10 unidades) N. de Parte 02-003B-BD01</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>9. ROM Extractor N. de Parte 01-012A-WE10</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>10. Cable de USB</p> </div> </div> </div>	

Modo de instalación

Se ejecutará automáticamente la pantalla de instalación al insertar en la disquete de CD-ROM el CD que está incluido en el producto y se completará la instalación siguiendo las instrucciones de la pantalla. Complete la instalación conforme al siguiente orden y contactenos por cualquier duda y preguntas.

1. Ejecutar el CD de instalación

- ① Insertar el CD en el dispositivo de CD-ROM del ordenador del usuario.
- ② Aparecerá la pantalla siguiente después de la inserción .

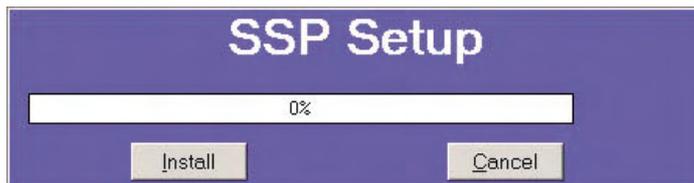


- ③ Elegir el idioma que desea en la pantalla de instalación y todos los elementos de la pantalla aparecerán en idioma seleccionado. La versión original de este manual está en coreano por lo que la explicación se dará en base de coreano seleccionado.

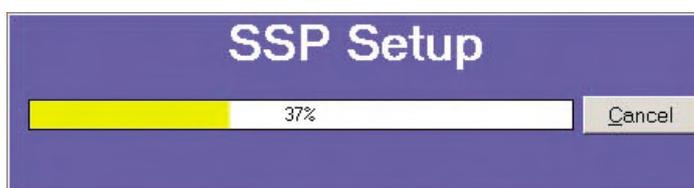
- ④ Hacer doble clic sobre el botón izquierdo del ratón indicando el disco o la carpeta correspondiente como se muestra en el dibujo para elegir la carpeta donde desea instalar el programa. Aparecerá la carpeta donde va a ser instalado en color amarillo en el medio de la pantalla y hacer clic sobre el botón 'OK' cuando haya elegido donde instalar.



- ⑤ Hacer clic sobre el botón 'Instalar' de la siguiente pantalla para empezar la instalación.



- ⑥ Seguir las instrucciones de la pantalla ya que se tardará unos minutos para completar como se muestra en el dibujo donde aparece la barra indicando el estado de proceso, la cual alcanzará el 100% para la finalización.



- ⑦ Cuando el proceso esté completado aparecerá la siguiente pantalla para avisarle de que la instalación ha sido realizada con normalidad.

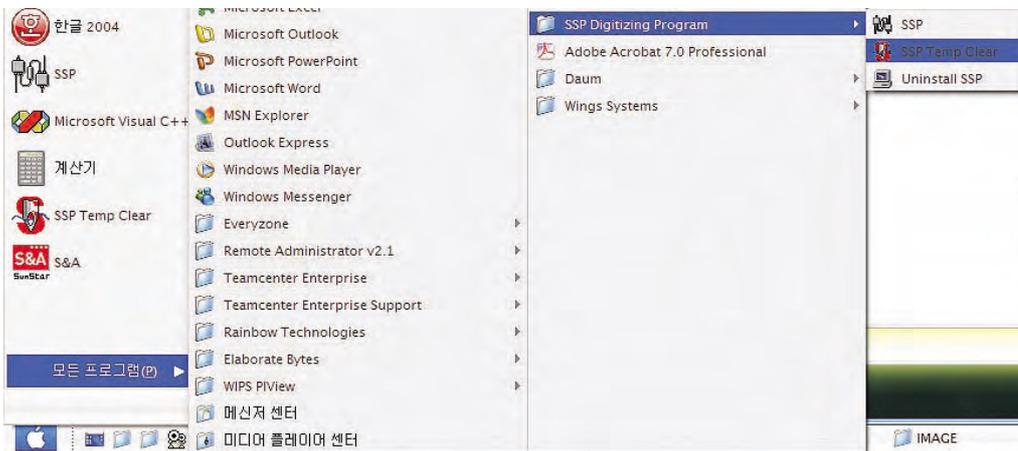


⑧ Hacer clic sobre el botón de 'OK'.

⑨ Aparecerá la ventana de mensaje para el reinicio ya que está completada apropiadamente la instalación. Debe reiniciar sin falta para que se operen con normalidad todas las condiciones ya que está instalada otra condición básica en la operación del programa. Reinicie el ordenador haciendo clic sobre el botón 'OK'.



⑩ Compruebe el programa instalado en el menú de programas como se muestra en el dibujo para verificar que se haya instalado con naturalidad el programa para la operación después del reinicio. (Tenga cuenta de que el contenido de la pantalla puede variarse conforme al sistema de operación de uso.)



⑪ Compruebe el registro en el menú de programas y el escritorio de Window como se muestra en el dibujo para la finalización de instalación del programa y tome referencia del manual para la próxima fase que es su operación.



2. Instalación de Bloqueo de Seguridad

1) Bloqueo de Seguridad para puerto de USB

- ① Instalar el Controlador de Bloqueo de Seguridad después de la instalación del programa.
- ② Conectar el Bloqueo de Seguridad al Puerto de USB. Para más detalles consulte el artículo de instalación del Controlador de Bloqueo de Seguridad. Después de la instalación el programa no se ejecutará inmediatamente sino aparecerá el mensaje que busca el Bloqueo de Seguridad. Para la ejecución debe instalar primero el Controlador y conectar el Bloqueo de Seguridad.

2) Controlador de Bloqueo de Seguridad

- ① Abrir la carpeta de Controlador de Bloqueo de Seguridad en el CD de instalación.
- ② Se instalará automáticamente el Controlador dando doble clic sobre el archivo de **Sentinel 7.4.0.exe** que está en la carpeta.



Capítulo 2

Funciones básicas

En este capítulo le explicaremos de las funciones básicas que se aplican en el programa.

El usuario debe ser bien informado de las funciones que se explican ya que son comunes y básicas en todo el proceso del programa.

Aunque alguna parte de explicación se repite, hay parte también que se explica bajo el concepto de que ya ha sido informado, por lo que lea una vez más si hay alguna parte del manual que no entienda.

Antes de empezar

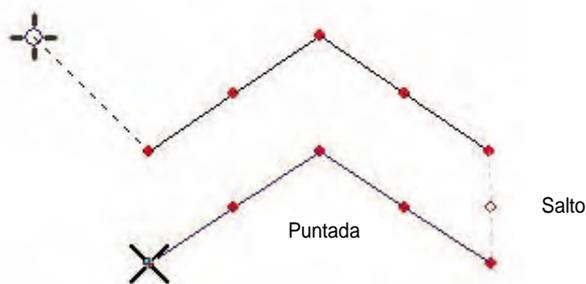
Antes de dar la descripción general primero le explicaremos el modo de uso básico y funciones fundamentales del ratón para que pueda usar este programa con naturalidad. Como le hemos enseñado en la introducción, los usuarios deben leer atentamente ya que son modos fundamentales para toda la operación.

1. Términos

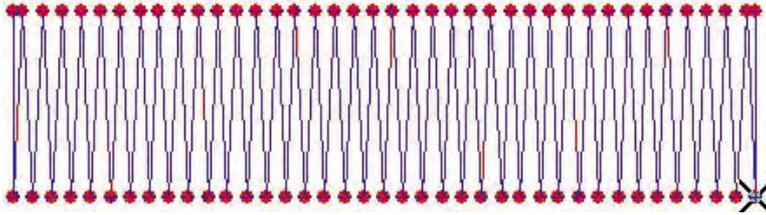
Son los que se usan para generar los datos, editar y organizar los datos ya generados y guardados. El usuario debe estar bien informado de estos términos para que no tenga dificultad de entender el manual.

1) Términos relacionados con punzonado

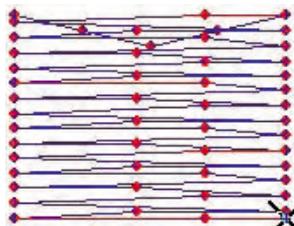
- ① **Punzonado:** Se refiere al proceso que forma puntos para generar los datos que el usuario quiere en la pantalla de trabajo del programa. Para este tipo de operación se ha expresado con diversos términos tales como 'Diseñar', 'Generar datos', 'Diseño', etc., pero aquí unificaremos en un término: 'Punzonado'.
- ② **Bloque:** Se refiere a cada unidad de la operación terminada del punzonado realizado en el punto del borde básico para generar un dato de costura (bordado). Como se ha explicado anteriormente del uso del ratón hará clic sobre el botón derecho para indicar la finalización después de realizar la operación deseada. Con esta señal se formará un dato, cada cual es el 'bloque'.
- ③ **Marcha automática:** Al realizar otro punzonado después de perforar un bloque de dato se genera automáticamente una línea que une entre los bloques, la cual se define como la 'Marcha automática'.
- ④ **Puntada:** Entre datos perforados existe la parte donde la tela está cosida efectivamente por la hebra o otra parte donde no está cosida. Los datos correspondientes a parte cosida real por el hilo se define como 'puntada'. Esta 'puntada' aparece en la pantalla de punzonado como una línea.
- ⑤ **Salto:** Indica la parte donde el material no está cosido entre datos perforados, los cuales pueden señalar la dirección del cabezal que procede o la ruta por la que avanza en línea recta. En caso de 'Salto' se expresa en la pantalla de punzonado con 'línea de puntos'.



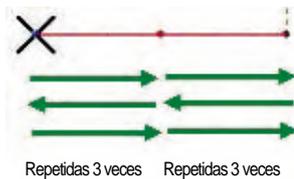
- ⑥ **Satén:** Se llama Zig Zag y genera datos formando montes y valles. La perforación en satén tiene 4 modos : Modo A/B, Modo Atado, Modo Emplazamiento, Modo Redondo.



- ⑦ **Dadami(Zig Zag de Multi Puntadas):** La composición del suelo de antigua casa japonesa le puede proporcionar la manera fácil de entender. Dadami acolcha la parte perforada con puntadas.



- ⑧ **Pespunte quíntuple:** A diferencia de puntadas regulares, realiza la perforación por cuantas veces que se haya definido. Y el resultado es el siguiente dibujo.



- ⑨ **Línea provisional:** Es la función que dibuja el esquema para la perforación sin importar datos de punzonado real, que se refiere a una línea virtual que no tiene nada que ver con las puntadas reales.

2) Función del ratón

La manera de uso del ratón que se aplica en el punzonado se diferencia entre la pantalla de gestión de datos y la de punzonado. Le ofrecemos una explicación sencilla sobre el uso.

① El botón izquierdo del ratón

- Se puede alternar entre la línea recta o curvada. El valor inicial después de la primera instalación del programa está definido para la línea recta pulsando el botón izquierdo. Se puede diferenciar la primera configuración entre la línea recta o curvada depende del usuario, pero aquí le explicaremos en base de la configuración de línea recta. Se puede alternar haciendo un clic del ratón para la línea recta, y doble clic para la curva. Después, al configurar el botón de icono de 'Punzonado de línea recta' en modo de la curva, se operará al contrario de lo mencionado arriba. Una vez que haya alternado en la configuración de 'Curva', un clic significa línea curvada, y doble clic, línea recta, cambiándose mutuamente.



- Icono(Punzonado de línea recta)

En estado apretado por hacer clic : Un clic con el botón izquierdo para la línea recta, y doble clic para la curva.

En estado de no apretado : Un clic con el botón izquierdo para la curva, y doble clic para la línea recta.

② El botón derecho del ratón : Para finalizar la operación de punzonado o engrandecer el tamaño de la pantalla

- En punzonado : Finalizar la perforación, Engrandecer la pantalla arrastrando con la tecla 'Alt' apretada, Volver al actual menú de punzonado con doble clic

- En ordinario : Cambiar la operación, Aumentar el tamaño de la pantalla.

③ Botón de desplazamiento : Para engrandecer o degradar la pantalla en torno al cursor del ratón.

3) Cambio de color de la pantalla de punzonado

El usuario por su voluntad puede cambiar el color de la pantalla con las siguientes teclas.

① Cambiar el color de la pantalla de punzonado: Puede cambiar el color de fondo de la pantalla en color que desea o invertir el color actual.

Cambiar el color de fondo(Tecla Shift): Puede cambiar el color de fondo de la pantalla. Cuando aparezca la tabla de colores de Window, elija el color que desea y se cambiará el color del fondo.

Invertir el color de fondo(Tecla Ctrl): Los colores se invierten mutuamente entre el color definido por el usuario y el negro. Si el usuario ha definido el color de fondo con 'azul', se invertirán entre color azul y negro, siempre que pulse la tecla 'Ctrl'.

② Cambiar el color de edición: Cambiar el color del bloque seleccionado por el usuario para la edición. Aparecerá la tabla de colores de Window seleccionado la caja de colores(edición) que está en la parte derecha superior de la pantalla, en la cual elija el color que quiere y se expresará el color seleccionado en la edición.



Capítulo 3

Punzonado de datos

En este capítulo se explicará sobre el punzonado de datos prácticos y el trabajo de edición.

Sobre todo, le explicaremos las principales funciones del programa considerando al usuario.

Por muy sencilla que se la función, recomendamos que lea con mucha atención y esté bien informado.

La utilidad del programa depende de la capacidad de aplicación del usuario sobre las funciones básicas.

Antes de empezar

Antes de dar la explicación detallada, primero le explicaremos las partes más fundamentales para usar este programa. Una de las partes es los métodos básicos de perforación : 'Marcha', 'Satén', 'Dadami', 'Pespunte múltiple'. Le ofrecemos la explicación de las maneras del punzonado y del uso, a los cuales el usuario debe estar bien familiarizados aunque se repita mucho sus prácticas para conseguir el entendimiento.

1. Tecla directa

Cada función que se utiliza en el programa se expresa con botones de icono. Otras funciones ocultas, las más usadas, o las que se realizan con teclas para la conveniencia del usuario también son apoyadas. Las teclas directas se refieren a las funciones que se proceden con las teclas. Las funciones son los que se definen como el siguiente. Puede realizar la operación más rápida y cómoda cuando esté bien familiarizado a las definidas abajo.

En este capítulo enumeraremos las teclas definidas y su uso específico se tratará en el siguiente capítulo.

El usuario debe cuidarse al usar las teclas directas ya que son diferentes las que se aplican entre durante el punzonado y cuando esté completado. Por lo que requiere el aprendizaje repetido y las prácticas para que esté bien familiarizado al uso.

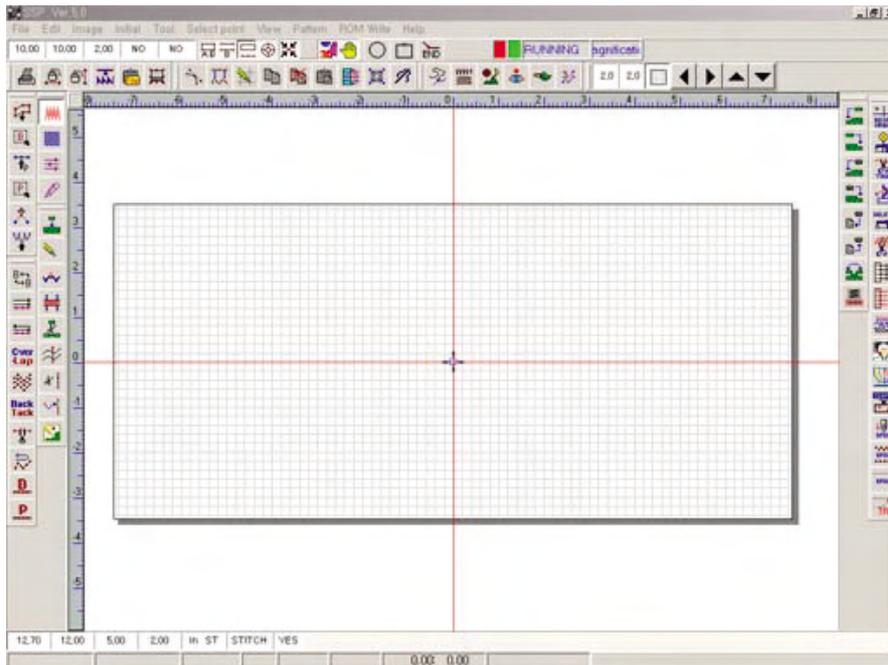
F1	Elegir Satén
F7	Elegir Dadami
4	Elegir Pespunte Múltiple
7	Elegir Línea Provisional
Ctrl + Q	Finalizar el programa
Ctrl + N	Elegir Nuevo Punzonado en el menú del archivo
I	Tamaño Inicial (Dibujar de nuevo en el espacio de trabajo)
+	Engrandecer la pantalla
-	Degradar la pantalla
G	Mostrar/Ocultar Cuadrícula
A	Mostrar/Ocultar Imágen
D	Mostar/Ocultar Punto
X	Función basada en el eje X
Y	Función basada en el eje Y
J	Elegir Inserción de Puntada Inactiva de Salto
S	Elegir Inserción de Puntada Inactiva

U	Deshacer (Máximo 20 cambios)
O	Rehacer (Máximo 20 cambios)
W	Redibujar la pantalla actual
M	Desplazamiento automático de la pantalla durante el punzonado
. :	Cambiar Tipo de Marcha
,	Cambiar Estado de Marcha
Shift Izquierda	Cambiar el color de la pantalla de punzonado
Ctrl	Invertir el color de la pantalla de punzonado
Alt + Zoom	Engrandecer la pantalla en medio del punzonado
K	Buscar Bloque
Insert	Registrar Bloque(Después de mover puntos, añadir puntos de bloque)
Supr	Suprimir Bloque (Después de mover puntos, suprimir puntos de bloque)
L	Buscar Puntos
Space	Desplazar puntos (Cambiar atributos de puntos durante la operación de punzonado)
P	Modificar parámetro
F	Elegir Repetición de Marcha en dirección ordenada
T	Elegir Repetición de Marcha en dirección inversa (En desplazamiento del punto, añadir línea de base)
C	Copiar
V	Pegar
E	Cambiar el punto final del bloque
R	Cambiar el punto inicial del bloque

Basic Screen Layout

El siguiente dibujo muestra la pantalla inicial que aparece al ejecutar el programa.

El programa consiste en 3 menús : Menú desplegable, Menú emergente, Menú de herramientas. Las funciones directas están distribuidas en forma de iconos en el Menú de herramientas ofreciendo al usuario un efecto visual y las indirectas de menos frecuencia de uso están ubicadas en el Menú desplegable y el Menú emergente.



1. Menú desplegable

El menú desplegable de parte superior de la pantalla se compone de lo que muestra abajo, incluido de menú de herramientas y otras funciones ocultas.

Archivo Editar Imágen Inicialización Herramientas Elegir punto Mostrar Patrón Escritor ROM Ayuda

El menú mencionado arriba tiene funcionamiento asistencial en la operación de punzonado y incluye la función de convertir datos de punzonado, por lo que daremos una explicación simple antes de empezar la operación.

1) Archivo

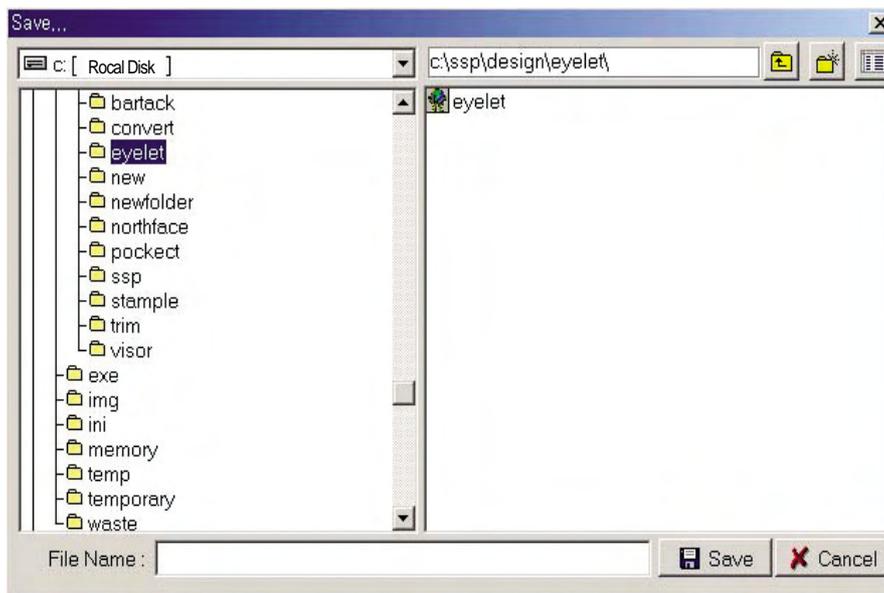
Son las funciones básicas relacionadas con el archivo(datos de punzonado), que mantienen el estado para formar nuevos datos o definen el ambiente básico para el punzonado de datos. Las cuales son siguientes.

New	Ctrl+N
Open	
Save	
Delete Templine	
Another file open	
Setup	
Quit	Ctrl+Q

- ① **Nuevo:** Para el punzonado de nuevos datos inicializa borrando todo el contenido de la ventana de operación actual. Pero, si existen datos en operación actual aparecerá la ventana que pregunta si quiere guardar el presente, cuando el usuario puede guardar datos de punzonado de la pantalla actual. Debe tener en cuenta que no se puede recuperar los datos no guardados. Al elegir el menú, aparecerá la siguiente ventana de mensaje y son los siguientes los resultados acerca de cada botón procesado. (Tiene la misma función de 'guardar' cuando existen datos en proceso.)



- ② **Sí:** Guardar datos de operación actual.



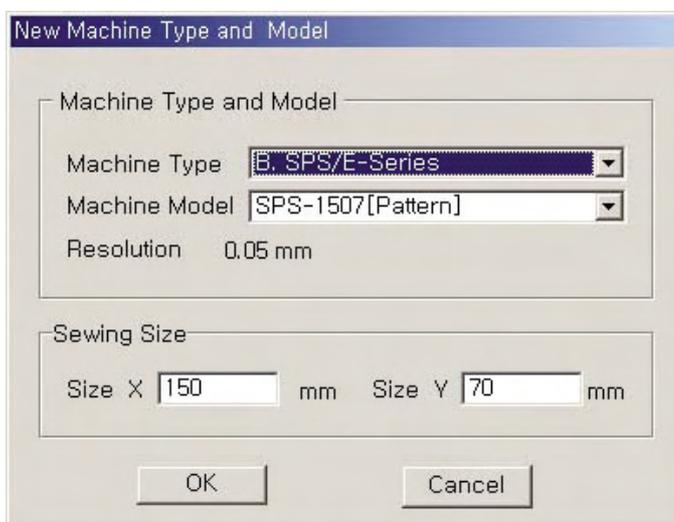
Se abrirá la ventana donde puede guardar los datos e insertar el nombre del archivo para guardar. El modo de uso de cada función es igual al de Windows convencional. El nombre del archivo no puede superar los 20 caracteres(10 en coreano) y los signos especiales no pueden ser utilizados. Para hacer una nueva carpeta debe hacer clic en un espacio de la ventana con el botón derecho del ratón.

New Folder (Z)

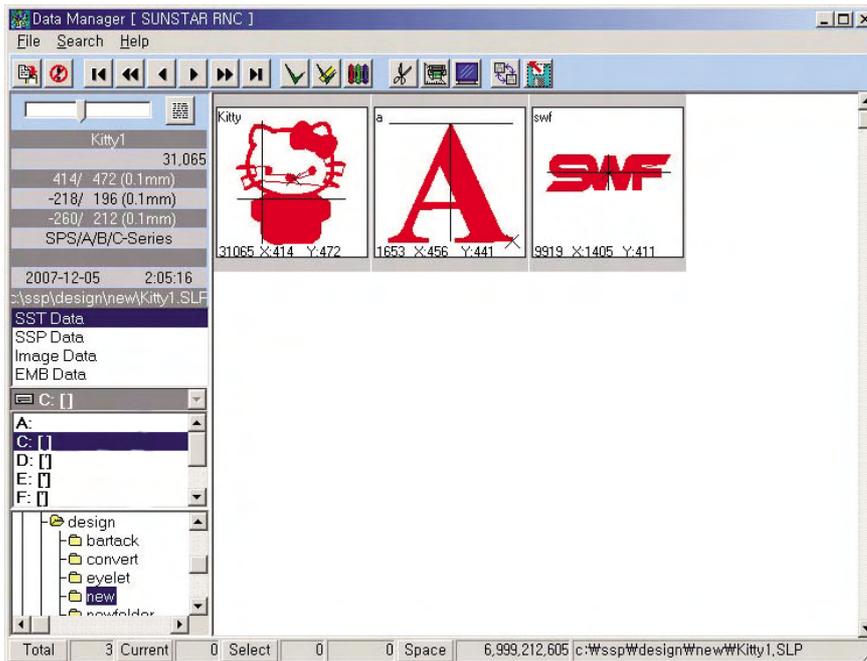
Al aparecer el menú emergente de arriba y al hacer clic en el menú 'hacer nueva carpeta(Z)' aparecerá la ventana donde puede insertar el nombre de la carpeta. Se generará la nueva carpeta haciendo clic en el botón 'confirmar' después de haber insertado el nombre. (Para el nombre de la carpeta no se puede utilizar los signos especiales.)



- ⓑ No: No guardar los datos en proceso actual y inicializar para el nuevo trabajo.
(No se puede recuperar los datos en proceso actual.)
- ⓒ Cancelar : Cancelar el mismo menu seleccionado 'Nuevo'. (Volver al estado anterior.)
Si ha seleccionado 'Mostrar la opción de Modelo de la Máquina en el menu de 'Configuración' aparecerá la ventana de 'configuración de la Zona de Trabajo' como se muestra en el dibujo siguiente y puede definir el espacio de trabajo de la máquina con la que quiere trabajar.



- ② **Abrir:** Los datos guardados o archivos de imagen después del punzonado o de la edición pueden ser obtenidos. Al seleccionar el menú de abrir aparecerá la ventana como se muestra en el dibujo, cuando pregunta para guardar si existen datos en trabajo. Puede guardarlos si quiere. El modo de uso y las funciones de la ventana ABRIR consulte la descripción de 'Gestión de Datos'.

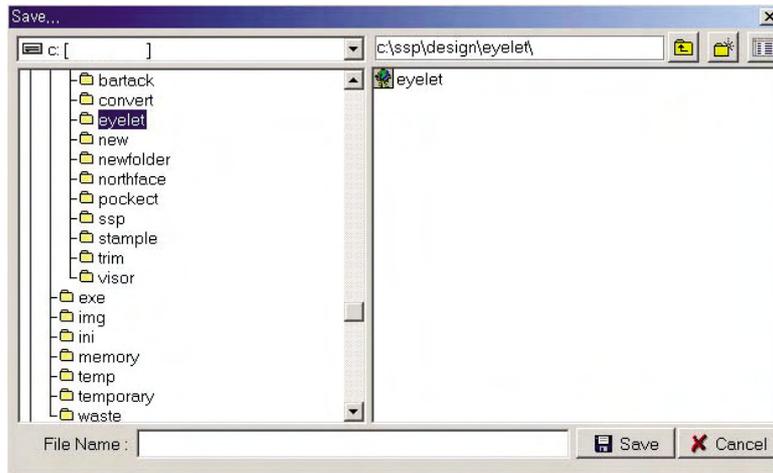


- ③ **Guardar:** Guardar los datos que están en medio del punzonado a discreción del usuario. Al elegir 'Guardar', las situaciones pueden diferenciarse dependiendo de las dos condiciones. Los posibles casos que pueden ser resultados son el siguiente. Después de la edición de datos obtenidos por utilizar el menú 'ABRIR' aparecerá una ventana de mensaje como se muestra en el dibujo.

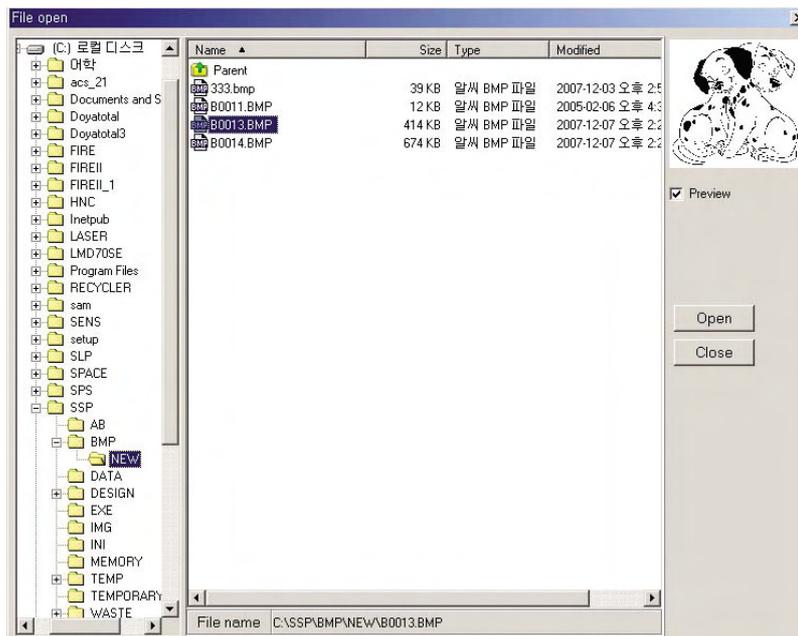


- Ⓐ **Sí:** A pesar de la modificación o añadidura de los datos obtenidos, puede mantener los datos anteriores como estaban y guardar los datos modificados actualmente con el nuevo nombre del archivo.
- Ⓑ **No:** No guardar como nuevo archivo sino sobrescribir los datos modificados sobre los obtenidos. Para prevenir el caso de necesitar los datos originales, elegir 'Sí' y guardar como nuevo archivo.
- Ⓒ **Cancelar:** Cancelar la misma opción para guardar los da

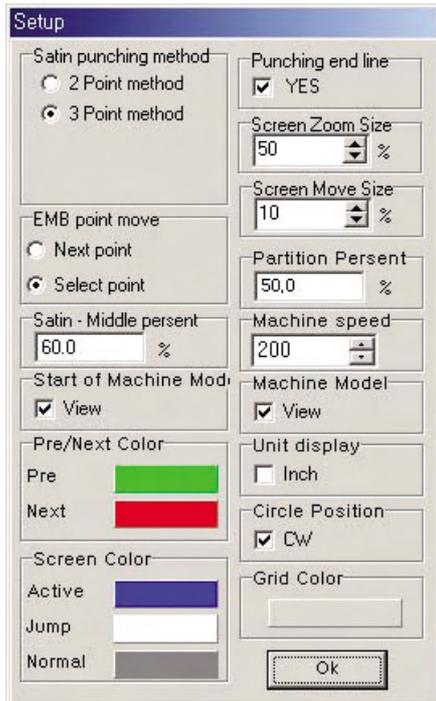
En el caso de que se ha creado los datos eligiendo el menú 'Nuevo' sin obtener los datos convencionales utilizando el menú 'ABRIR' aparecerá una ventana donde puede definir la ubicación para guardar y el nombre del archivo sin una ventana aparte de mensaje. El modo de uso ya ha sido mencionado anteriormente por lo que consulte la descripción previa.



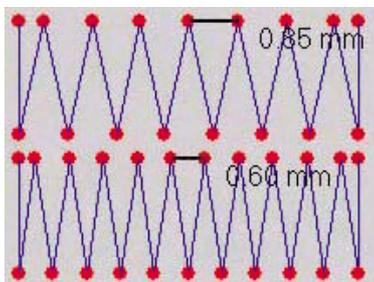
- ④ **Eliminar la línea provisional:** Eliminar la línea provisional de la pantalla de trabajo. En este caso no se suprime los datos de punzonado real sino solo 'la línea'. (Al copiar de los datos de bordado al disquete o como archivo de SSP, la línea provisional es el dato que no se copia de manera que no es necesario suprimirlo deliberadamente.)
- ⑤ **Abrir archivos externos:** No cancelar los datos de punzonado de la pantalla actual ni obtener un nuevo archivo sino insertar los archivos de BMP, JPG en la pantalla manteniendo los datos de punzonado de la pantalla actual. Pero, **en cuanto al archivo DXF, como se realiza en el menú 'ABRIR', inicializará todos los datos de la pantalla y será traído como un nuevo archivo.** Debe tener en cuenta este punto. Elegir el archivo que quiere traer en la ventana como se muestra en el dibujo y apretar el botón 'abrir'. Puede ver el resultado de antemano con la Vista Previa seleccionada de la parte derecha superior.



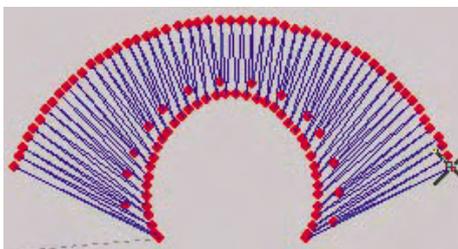
- ⑥ **Configuración:** Es el menú para definir las funciones usadas en el programa SSP de manera específica. Al elegir el menú aparecerá la ventana como se muestra en el dibujo y la descripción detallada de cada elemento es la siguiente. Son las funciones más básicas para usar el programa, pero son muy importantes por lo que cuando su entendimiento no esté completado, repita el aprendizaje para estar bien familiarizado. Tal vez que no le sea suficiente la explicación ni le proporcione el entendimiento, le recomendamos que realice el trabajo por sí mismo para el conocimiento como le hemos mencionado arriba.



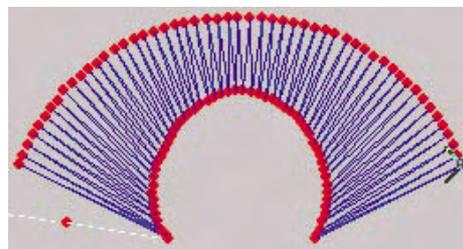
- (a) Método de punzonado de Satén: La densidad normal de Satén está basada en el método de punto 3. Especialmente la densidad definida por el parámetro se aplica en el método de punto 3. Pero, al crear los datos en satén transformando la densidad aplicada, el usuario creará datos aplicando su propio formulario.
- ③ Modo de punto 2: Determinar la proporción correspondiente de aplicación respecto a la densidad que define los datos en satén.
- ④ Método de punto 3: Crear datos en satén conforme a la densidad definida por parámetros. La parte arriba del dibujo muestra los datos creados con la densidad definida en 0.85 y el método de 3 puntos. La de abajo muestra los que han sido formados con la proporción de 70% sin el cambio en densidad y el método de 2 puntos.



- © Porcentaje de 2 puntos: Determinar la proporción de densidad del satén para la aplicación en el método de 2 puntos. Este valor determinado es derivado de algún porcentaje de la densidad del satén definida por parámetros.
- (b) Desplazamiento del punto EMB: Es la función que se aplica cuando necesita mover cada aguja de los datos creados a otra posición. Tiene dos modos: Mover por el usuario por cada punto o mover automáticamente al siguiente punto de la aguja por un valor definido.
 - Ⓐ la siguiente aguja: Elegir automáticamente la siguiente aguja sin que el usuario no la elija cada vez para mover a la posición definida, a menos que haya sido anulada la función de Desplazamiento del punto EMB. La ubicación de la siguiente aguja se varía según el valor definido.
 - Ⓑ Buscar aguja: El usuario mismo elige una aguja para mover a la posición que desea en la operación del 'Desplazamiento del punto EMB'. Es conveniente aplicarlo cuando no sea el desplazamiento de muchas agujas o de las agujas por repetición en cierto orden.
- (c) Porcentaje de media puntada en satén: Durante la producción de datos en satén, dependiendo de la densidad y ángulos curvados de las líneas curva y recta, las puntadas pueden ser atrancadas. Para resolver la situación, la opción de media puntada puede mejorar la calidad del resultado. La proporción de media aguja puede ser ajustada por el usuario.
 Son los datos creados designando la misma opción de media puntada en 'parámetros', pero son los resultados por el diferente 'porcentaje de media puntada en satén' en la 'configuración'.



① Porcentaje de media puntada (90%)



② Porcentaje de media puntada (40%)

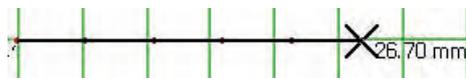
- (d) Línea final del punzonado: En todas las actividades del punzonado, una línea aparece dibujado para mostrar los puntos perforados actualmente y el siguiente punto que va a ser perforado. Esta línea puede ser optada como visible o invisible. Pero la opción invisible puede causar confusión en la operación. Por lo que es recomendable seleccionar la opción de la línea visible.
- (e) Tamaño de extensión de la pantalla: Se refiere al porcentaje de agrandamiento o disminución de la pantalla de punzonado. El tamaño no es ajustado por el ratón sino las teclas +/- del teclado van a ser usadas para este fin.
 Este porcentaje está aplicado para el tamaño de pantalla completa. Para datos de tamaño pequeño, es recomendable bajar el porcentaje. El porcentaje alto de agrandamiento o disminución causa la dificultad para ver el contenido de los datos que desea.
- (f) Distancia de desplazamiento de la pantalla: Se refiere a la distancia donde se realiza el desplazamiento de todos los datos de la pantalla a una cierta posición de la pantalla. No se refiere al desplazamiento de los datos reales en la coordenada sino mover a la posición donde quiere mostrar. La distancia por cada desplazamiento puede ser definido en formato de porcentaje. La manera de desplazamiento es a través de las teclas izquierda, derecha, arriba, y abajo del teclado.

- (g) Porcentaje de división uniforme: Es aplicado cuando la división uniforme ha sido seleccionada para la distancia de puntada en marcha. Dependiendo de cuánto porcentaje de la última puntada de división uniforme que se aplica respecto al largo de la puntada, otras puntadas serán distribuidas de manera igual en el largo de otra puntada. Los usuarios por primera vez del programa pueden tener alguna duda, por lo que obtengan buen entendimiento del concepto.

El dibujo abajo muestra los resultados aplicados por cada condición. Cuando no lo entienda, asegúrese del mismo poniendo la misma condición para la práctica.

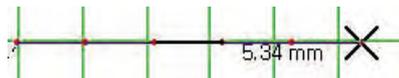
[El resultado del punzonado en la condición de división uniforme de marcha]

- Después de elegir la división uniforme en marcha, al perforar para que el largo completo sea de 26.7mm con la definición del porcentaje de 50% y el largo de marcha de 5.0mm,

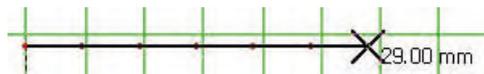


El resultado del punzonado en marcha es de 26.7mm. Entonces será dividido por 5.0mm. Lo que queda es 1.7mm de largo. Como ha seleccionado la división igual, el restante 1.7mm será afectado por el porcentaje de división en cuanto a la distancia entre puntadas de marcha. Lo que corresponde dentro del 50% de 5.0mm, por lo que será incluido de manera uniforme en cada distancia entre puntadas.

Es decir, se suma a cada distancia entre puntadas calculando así: **Distancia restante entre puntadas/(punto creado -1)**. El resultado según la fórmula: $1.7 / 5.0 = 0.34\text{mm}$. Por tanto, se genera el dato de marcha cuya distancia entre puntadas es de 5.34mm.



- Con la misma condición de lo mencionado arriba, después de elegir la división uniforme en marcha, al perforar para que el largo general sea de 29.0mm con la definición del porcentaje de 50% y el largo de marcha de 5.0mm, es decir, al perforar el largo restante supera al 50% del largo de marcha, el resultado es el siguiente.



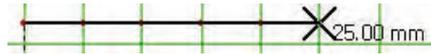
El largo general de marcha es de 29.0mm y al dividir por 5.0mm de distancia entre puntadas, el restante es de 4.0mm, lo que supera al 50% que es porcentaje de división. En este caso, las puntadas que van a ser creadas deben ser 6. Por tanto, el largo que falta es 1.0mm. Esta puntada escasa debe ser quitada de manera uniforme de cada distancia entre puntadas. El resultado del cálculo : **Distancia que falta entre puntadas / Número de distancias que deben ser creadas = 0.166666**. El número de puntadas que falta será restado de manera uniforme de cada distancia entre puntadas. En conclusión, el resultado es el siguiente dibujo que se muestra abajo por la fórmula de $5.0\text{mm} - 0.17\text{mm}$.



Al contrario del punzonado de arriba, en la condición de no haber elegido 'División uniforme en marcha', si realiza el punzonado en el porcentaje de 50%, el resultado será el siguiente. En breve, el resultado depende del redondeado después de la división normal realizada en cuanto a la puntada restante.

[Resultado del punzonado que no ha seleccionado la división uniforme de marcha]

- Al perforar porque el largo general sea de 26.7mm con el porcentaje de división uniforme 50% y el largo en marcha 5.0mm sin elegir la opción de división uniforme en marcha,



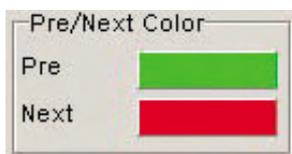
El restante es 1.7mm a excepción de la suma de las distancias entre puntadas ya que la distancia entre puntadas está definida como 5.0mm con el largo general del punzonado de 26.7mm. **Pero el porcentaje de división uniforme está definido como 50% de manera que el largo del restante no supera el 50% de cada distancia. Por tanto se elimina 1.7mm y aparece el largo general de 25,0mm como el resultado del punzonado para la marcha.**

- Con la misma condición de lo mencionado arriba, el resultado aparece de manera distinta de lo de arriba siendo 30.0mm el largo general que se ha definido como 29,0mm para el punzonado. La razón es la siguiente.

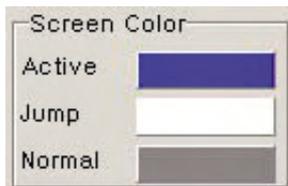
Al perforar para 29.0mm, el restante 4,0mm supera el 50% de la división uniforme a excepción de 5.0mm de distancia entre puntadas, de manera que se genera una puntada más completando 5.0mm y se forma el dato de marcha cuyo largo general es de 30.0mm.

Como le hemos enseñado se diferencian las maneras de aplicación dependiendo de las condiciones de configuración de 'División uniforme en marcha'. Por tanto realice varias prácticas de condición correspondiente para comprobar el resultado y obtener suficiente entendimiento.

- (h) Definición de la velocidad de máquina: Definir la velocidad general de máquina sobre datos de costura del nuevo punzonado. Una vez que haya definida la velocidad se realizará la confección siempre a la establecida a menos que la alterne aparte. Aplicar con suficiente conocimiento sobre el modelo y los recursos de la máquina. (Mínimo: 200, Máximo: 27,000, alternación posible por unidad de 100.)
- (i) Elegir el modelo de máquina en ejecución: Es la opción que conduce a abrir la ventana donde puede escoger el modelo (espacio de trabajo), cada vez que reinicie el programa después de haber cerrado el programa. Pero, si la máquina que se usa siempre es el mismo, es recomendable tener la opción anulada, ya que podrá causar la inconveniencia por la aparición de la ventana cada vez que se ejecute el programa.
- (j) Elegir el modelo de máquina: A diferencia de 'Elegir el modelo de máquina en ejecución', es la opción que conduce a abrir la ventana de 'Elegir el modelo de máquina', cada vez que seleccione el menú 'Nuevo' para el punzonado de nuevos datos en medio de la ejecución del programa de SSP. De igual manera, si la máquina que se usa siempre es lo mismo, no es necesario optar por él. Ya que se aplicará continuamente el modelo seleccionado en el principio a no ser que lo alterne.
- (k) Color anterior/posterior: Se elige una puntada entre datos de punzonado usando 'Buscar punto' o 'Desplazamiento de puntada'. En este momento de selección, puede configurar los colores de la puntada anterior y la posterior de la puntada seleccionada para discernir fácilmente cuáles son.



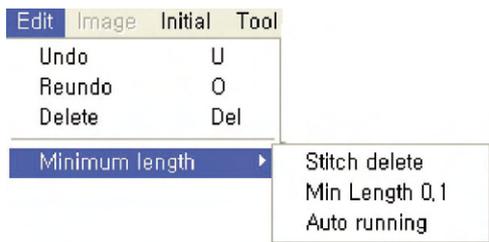
- Ⓐ Color anterior: Definir el color de la puntada anterior de la presente seleccionada. Aparecerá la caja de configuración de colores de windows haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre la caja de colores, para escoger el color que quiere designar.
- Ⓑ Color siguiente: Al contrario del color anterior, definir el color de la siguiente puntada de la presente. La manera de uso es igual al 'Color anterior'.
- (l) Color de pantalla: Definir los colores de datos que aparecen en la pantalla de punzonado y usarlos. La manera para la alternación de colores es lo mismo de 'Color anterior/posterior'. Los significados de cada condición es lo siguiente:



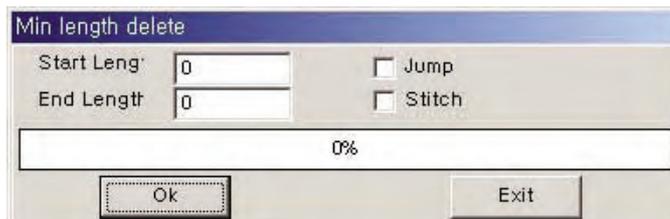
- Ⓐ Activado: Color del bloque que es objeto de la operación de punzonado actual.
- Ⓑ Salto: El color del dato de Salto que se produce automáticamente entre bloques de punzonado o Salto generado forzado por la voluntad del usuario.
- Ⓒ No activado: El color del bloque que no es objeto de la operación actual entre datos punzonados.
- (m) Unidad del metro: Elegir la unidad de escala del metro que se usa en el programa. Al marcar 'Pulgada', la escala del metro se expresará en 'Pulgada'. Pero los datos reales se operarán en unidad de 'mm'. Debe tenerlo en cuenta.
- (n) Avance en dirección circular: Establecer la dirección de avance de la costura en cuanto al círculo cuando realice el punzonado de datos de forma circular en marcha o en satén.
 - Ⓐ CW: Al marcarlo, se operará en el sentido de las agujas del reloj. Al anularlo, se operará en el sentido opuesto al reloj. Esta dirección se define por una condición predeterminada antes de crear datos de manera que debe comprobar cuando necesite. **Para los datos ya creados no se puede realizar la alternación.**
- (o) Color de cuadrícula: Puede alternar el color de cuadrícula que aparece en la pantalla. Hay veces que seleccione el color negro, rojo, o azul que son fuertes para la operación por la claridad y la conveniencia. Pero, más bien provoca mucha incomodidad en realidad en el trabajo de manera que es recomendable elegir los colores claros. **En caso de que desee seleccionar el color blanco para la cuadrícula, solo le tendrá efecto eligiendo el color gris, ya que el color blanco no se expresa.**
- ⑦ Terminar: Salir del programa después de haber finalizado todo el trabajo del programa SSP, momento en el que aparecerá la ventana que pregunta guardar si existen los últimos datos modificados. Por si acaso que haya cerrado el programa sin guardarlos, se mostrará el último resultado al reiniciar el programa. Por lo que no es necesario preocuparse.

2) Editar

Son las funciones que recuperan la condición anterior o realizan el trabajo general sobre el largo mínimo o la eliminación de bloques.



- ① **Deshacer:** Recuperar la condición anterior después de la edición o la eliminación de los datos traídos en la pantalla. (Tecla abreviada U : Máximo 20 cambios.)
Pero, Esta función que recupera la condición anterior no se realizará cuando reinicie el programa o llame al archivo.
- ② **Rehacer:** Es la función inversa del menú 'Deshacer'. Reproducir la siguiente de la condición anterior recuperada por el menú 'Deshacer'. (Tecla abreviada O : Máximo 20 cambios.)
Pero, Esta función no se realizará cuando reinicie el programa o llame al archivo.
- ③ **Eliminar:** Se aplica para los datos que quiere eliminar. Cuando no tiene datos seleccionados que quiere, el último dato de punzonado será borrado automáticamente como las secciones : 'Buscar caja', 'Buscar caja de bloque', 'Buscar punto'. Debe tenerlo en cuenta.
- ④ **Largo mínimo:** Es el menú que se usa cuando necesita procesar los datos de un rango específico por una sola vez. Se aplicará en los valores del rango definido.
 - (a) Eliminar puntada: Eliminar todos los datos que son parte del largo definido entre 'Salto', 'Puntadas'. El salto producido por el descuido del trabajo o del sistema, o malformaciones de puntadas pueden ser eliminadas de una vez gracias a esta función.



- ⓐ En la pantalla de eliminación de puntadas de arriba, inserte el rango del largo inicial y del final y seleccione uno (puntada o salto) que quiere eliminar de los atributos de la puntada que va a ser borrada. Complete la operación pulsando el botón 'Confirmar'.
- ⓑ El rango mayor del largo puede causar el daño de datos y problemas en el sistema. Por tanto, defina el largo adecuado. (Unidad es de 0.1mm. Ej.: 10 → 1mm)

- (b) Largo mínimo 0.1: El largo mínimo de la distancia entre agujas que se puede producir en medio de la creación de datos.



Cuando suceda la situación en la que se formen datos de inferior del largo establecido, impide que lo suceda automáticamente. Para la alternación del largo, inserte el valor en la ventana de inserción que aparece pulsando el menú. (La unidad es de mm.)

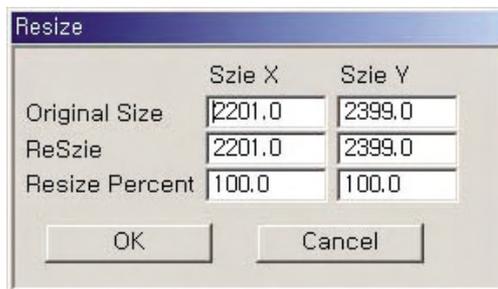
- (c) Marcha automática: Realizar la distancia automática entre puntadas sobre los datos de salto automático o de salto general que producen entre bloque de datos punzonados. Además, la doblación de los datos innecesarios o la desviación de la distancia pueden ser reorganizados para que sea de largo mínimo.
- (d) Cambiar por otra película: Los datos creados por el punzonado realizado en la pantalla de perforación se llama su propia película. Otra película significa los datos que no han sido punzonados directamente en la pantalla. Esta función es que el usuario cambia por otra película con su propia voluntad para formar el resultado compuesto solo de datos de puntadas a fin de modificar con libertad las puntadas o el código de máquina.

3) Imágen

The image edit functions for punching design and 'temporary line' functions for temporary designs are collected under this menu.



- ① **Ajuste al tamaño:** El tamaño de la imágen actual traída a la pantalla de punzonado puede ser ajustado para engrandecer o disminuir. Al ejecutar el menú 'Ajuste al tamaño', aparecerá la ventana como se muestra en el dibujo y puede cabiar el tamaño insertando aparte el valor de ancho y de largo. La condición de insertar los valores se divide en dos maneras: Insertar el tamaño real y insertar por la proporción. Puede elegir una entre estas dos opciones para la alternación. Pulsar 'Cancelar' no aplicará la alternación por el valor insertado sino quedará cancelada la operación. Con el botón 'Confirmar', puede ver el resultado aplicado por el valor de cambio con la alternación real de la imágen. No muestra el tamaño real de la imágen sino el tamaño contenido del espacio de la imágen. Debe tenerlo en cuenta.



- ② **Eliminar ruido:** Elimina el color de medio tono para la conveniencia en el trabajo. El mayor propósito es compensar el color producido de tono natural ya que hay veces que no funciona bien.



No Aplicado de Ruido



Aplicado de Ruido

③ **Invertir imagen:** Invertir el color de la imagen que se ha traído en la pantalla de trabajo.



Antes de la inversión de la imagen



Después de la inversión de la imagen

④ **Eliminar imagen:** Puede eliminar en la pantalla la imagen traída para crear datos. Pero no será eliminado el archivo de imagen guardado sino solo desaparecido de la pantalla. Eligiendo el menú de 'Eliminar imagen' aparecerá la siguiente ventana de mensaje. Seleccione el botón correspondiente para la realización del proceso.



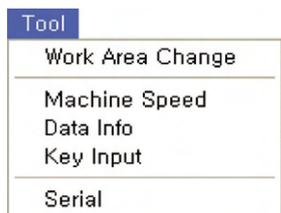
- (a) Sí: Eliminar de la pantalla la imagen traída. Para los datos generados que han quedado en la pantalla no se eliminan sino solo la imagen será eliminada de la pantalla.
- (b) No: Cancelar la orden seleccionada 'Eliminar imagen' y no eliminar la imagen.

4) Inicialización

Es una función de emergencia que inicializa todas las condiciones del programa cuando sucedan contingencias o el programa quede atascado. Es la manera de inicialización más segura. Reinicie el programa cuando no puede resolver el problema con esta función.

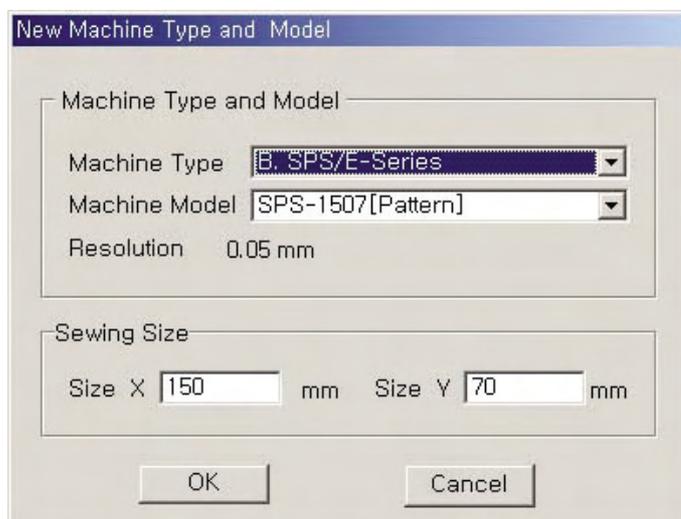
5) Herramienta

Es el menú desplegable donde están reunidas la información de la máquina o de datos o las funciones relacionadas con diversas operaciones específicas.

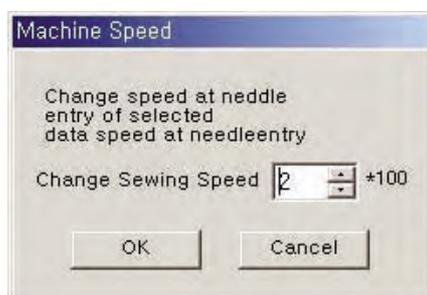


- ① **Area de trabajo de la máquina:** Cambiar el área de trabajo de la máquina o crear uno nuevo en medio de la operación. La unidad se expresa en mm con la forma de ancho°largo. Aunque el usuario eligiera equivocadamente el modelo y el área de la máquina en el principio, no es necesario tener preocupaciones ya que puede alternar luego.

Al elegir el modelo y la modalidad de la máquina como se muestra en el dibujo, aparecerá el área de trabajo definido. En este momento en el que quiere cambiar el área de trabajo, inserte los valores de ancho y largo para la realización. Este area de trabajo establecido no será alternado hasta que el usuario mismo lo modifique. Además en cualquier momento que quiera, la modificación es posible.

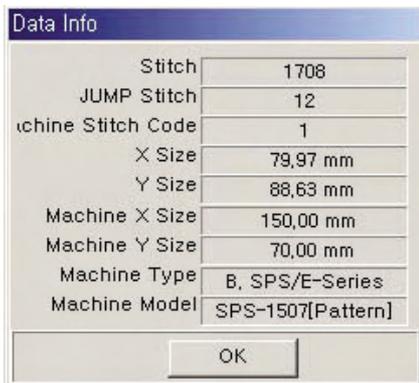


- ② **Cambiar la velocidad de la máquina:** Todas las máquinas tiene su velocidad permitida, la cual puede ser configurada. La información de velocidad se guardará en el índice de la información de datos. A no ser que haya alternado la velocidad, el valor de la velocidad seguirá como lo ha configurado en el principio como en 'Area de trabajo de máquina'. El rango de la velocidad es entre 200rpm(mínimo) y 27,000rpm(máximo).



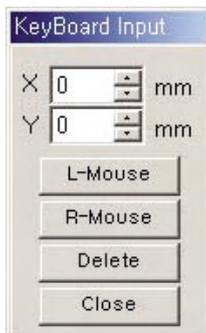
③ **Información de datos:** Puede ver a una vista toda la información de los datos que están en operación actualmente. Consiste en Número general de puntadas, Número de Saltos, y Códigos de máquina.

- Número de puntadas : Puntadas reales salvo Saltos y Códigos de máquina
- Saltos : Número de Salto neto
- Código de máquina : Número de códigos incluidos en la máquina
- Tamaño horizontal de la máquina : Valor horizontal del área de trabajo de la máquina
- Tamaño vertical de la máquina : Valor vertical del área de trabajo de la máquina
- Modalidad de máquina : Modalidad de la máquina seleccionada
- Modelo de la máquina : Modelo de la máquina seleccionada



Se cerrará la ventana pulsando el botón 'Confirmar' después de verificar la información correspondiente.

④ **Punzonado por teclas:** Insertar la coordenada con las teclas para introducir de manera más explícita sin el uso del ratón para la operación de punzonado de datos. Aparecerá la ventana como se muestra en el dibujo y las funciones son las siguientes.

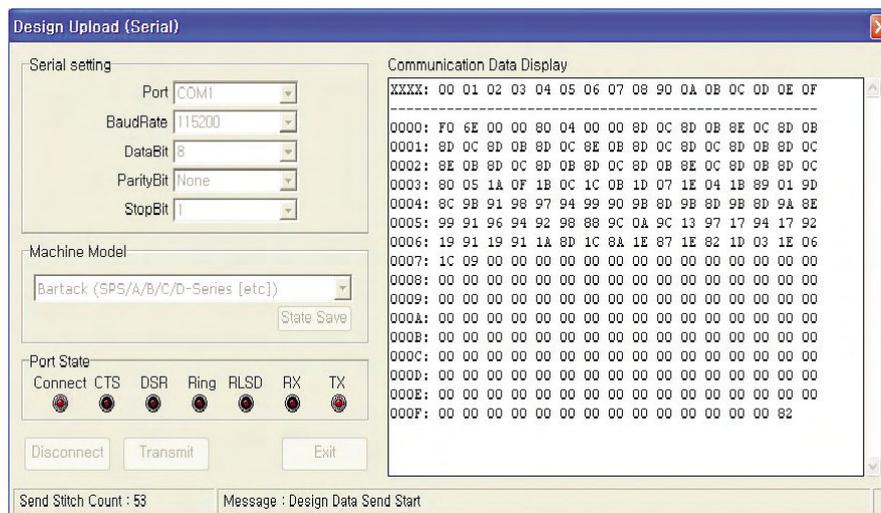


- X : Insertar el valor de la coordenada X de la pantalla de trabajo.
- Y : Insertar el valor de la coordenada Y de la pantalla de trabajo.
- Botón izquierdo: Ubicar el punto en la coordenada insertada X, Y. Es como hacer clic sobre el botón izquierdo del ratón si se compara esa función con el ratón.
- Botón derecho: Para completar la operación después de crear la forma que quiere con el botón izquierdo.
- Eliminar: Eliminar la actual coordena para recuperar la condición anterior por la mal inserción de coordenada.
- Cancelar: Cancelar la operación actual de punzonado de datos y recuperar la condición anterior.
- Cerrar: Cerrar la ventana que ha sido abierta y recuperar la condición anterior.

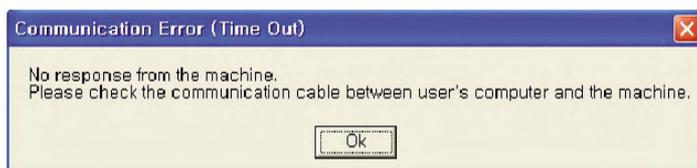
⑤ **Comunicación en serie:** Es la función que transmite datos de punzonado a la máquina de costura por comunicación en serie. Ajusten el puerto de comunicación del ordenador que usa conforme a cada opción. La configuración básica de la velocidad del modelo de máquina :

- Bartack : 38400
- Zigzag : 57600
- Patrón : 115200

Los puertos de comunicación que solo se utilizan verdaderamente en el ordenador aparecerán en la lista. Pueden establecer tantos conforme al número de puertos que dispone.



- Ⓐ Preparar la máquina de costura para recibir la inserción.
- Ⓑ Elegir 'Comunicación en serie' del menú desplegable.
- Ⓒ Hacer clic en el botón 'Guardar Estado' si cada opción está ajustada adecuadamente. (Normalmente el valor está predeterminado por tanto a excepción de una caso especial no es necesario la configuración aparte.)
La función 'Guardar Estado' es para que la condición configurada sea apta para el modelo de máquina seleccionada. Es decir, cada vez que cambie el 'Modelo de máquina', será automáticamente aplicada la configuración.
- Ⓓ Hacer clic en el botón 'Conectar puerto'.
- Ⓔ Pulsar el botón 'Transmitir'. Se apagará el sonido de espera cuando haya realizado la transmisión de datos con normalidad. Puede apretar el botón 'Cerrar' para completar la operación.
- Ⓕ Generalmente no se producirá problema transmitiendo solo un bloque. Pero en caso de que la máquina no emita la señal de espera para aceptar el siguiente bloque, aparecerá el mensaje como se muestra en el dibujo. Compruebe el estado de la máquina y de las líneas conectadas. (Aparece después de 10 segundos de espera.)

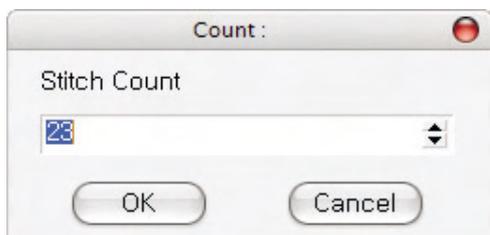


6) Elegir punto

Este menú normalmente está desactivado. Al elegir las funciones como 'Buscar punto', 'Comprobación del trayecto de desplazamiento de puntada', etc., será activado. Se utiliza para comprobar la ubicación por cada puntada. Se busca la posición de la puntada actual a la dirección de avance que quiere. Y desplaza directamente a la posición de la puntada que el usuario quiere.

Next Jump	Ctrl+J
Previous Jump	Alt+J
Previous Point	Alt+left
Next Point	Alt+Right
First	Home
Last	End
Page Up	Alt+PgUp
Page Dn	Alt+PgDn
Number of Stitches Per Page	23

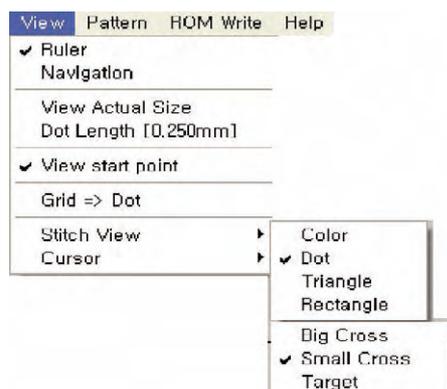
- ① **Mover al siguiente salto:** Moverse directamente de la presente puntada al salto de la siguiente puntada.
- ② **Mover al salto anterior:** Desplazarse directamente de la presente puntada al salto de la puntada anterior.
- ③ **Mover al punto anterior:** Desplazarse directamente de la presente puntada a la puntada anterior.
- ④ **Mover la siguiente punto:** Desplazarse directamente de la presente puntada a la siguiente puntada.
- ⑤ **Mover al inicio:** Desplazarse directamente la primera puntada sin importar la ubicación actual.
- ⑥ **Mover al final:** Desplazarse directamente la última puntada sin importar la ubicación actual.
- ⑦ **Mover a la página penúltima:** Desplazarse directamente de la presente puntada a la puntada de una página anterior(Número de puntada definido en la página anterior).
- ⑧ **Mover a la página siguiente:** Desplazarse directamente de la presente puntada a la puntada de una página posterior(Número de puntada definido en la página posterior).
- ⑨ **Número de puntada por página:** Definir el rango del número de puntada por página. El valor predeterminado es de 23, el cual puede ser alternado cuando desee el usuario. Al elegir el menú, aparecerá la ventana donde puede introducir directamente la distancia entre puntadas. Apretar el botón 'Confirmar' después de la inserción del valor que quiere para completar la operación.



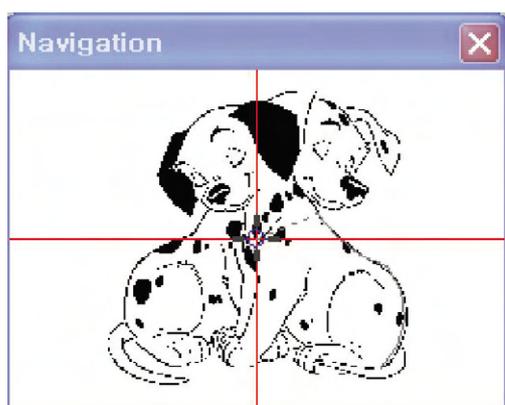
7) Mostrar

Es el menú desplegable que contiene la función de mostrar o ocultar las herramientas de apoyo que se usa en la pantalla de trabajo.

Puede marcar o anular la regla de escalas, usar navegación o elegir la condición del cursor y las puntadas.

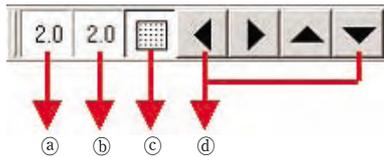


- ① **Mostrar el metro:** Mostrar o ocultar la regla de la parte izquierda superior de la pantalla. Marcando 'V' delante del menú, el metro aparece en la pantalla. La razón de mostrarlo es para contribuir a tener concepto más explícito del largo en medio del trabajo. Las escalas de la regla se puede expresar en dos unidades: mm y pulgada.
- ② **Navegación:** En medio de la operación a menudo se ve una porción del diseño en la pantalla por engrandecer. Cuando quiere ver el estado general de todos los datos, puede elegir esta opción. Al elegirla, aparecerá una ventana donde contiene la información general de datos con la que está tratando. Es decir, es una pantalla asistente del usuario, donde muestra la vista general que no se ve en la pantalla grande. Haciendo clic sobre la pantalla de navegación a donde quiera ir será desplazado, el resultado también se reflejará en la pantalla real. La caja pequeña que se muestra en la pantalla indica la parte engrandecida y la posición que aparece en el monitor.



- ③ **Ver el tamaño real:** Los datos en operación de punzonado Los datos bajo la operación de punzonado se muestra engrandecidos o empequeñecidos de manera que es difícil comprobar el tamaño real, el cual se puede verificar con el valor numérica de la parte inferior de la pantalla. Pero, no puede comprobarlo con sus propios ojos en la pantalla. Eligiendo este menú, se mostrará el tamaño real en el monitor. Para esta función, se necesita una opción aparte, cuya descripción es enseñada en el número '④' abajo.
- ④ **Largo del punto [0.250mm]:** Es la opción que se necesita para ver el tamaño real. Un punto se expresa con variable unidad dependiendo de modelo o fabricante del monitor. El usuario puede comprobar el tamaño real en el monitor por definir el valor de aplicación del monitor que lo usa. (Valor predeterminado : 0.250mm)

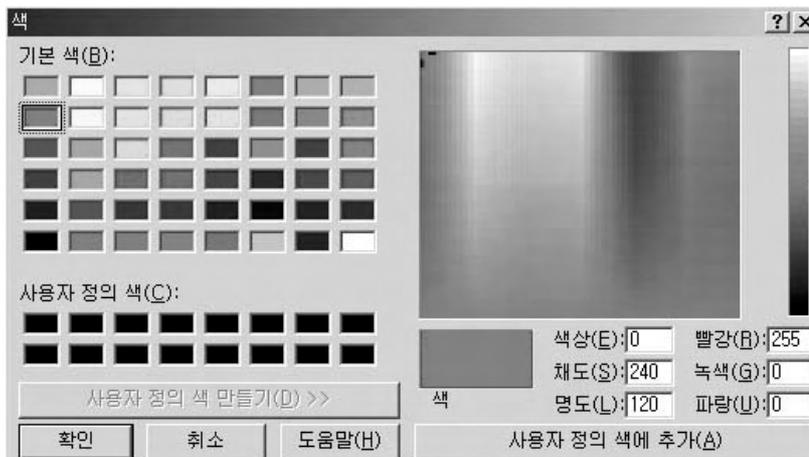
- ⑤ **Mostrar el punto inicial:** El centro de la pantalla de punzonado significa (0, 0) que es el punto inicial. Muestra la línea de forma de cruz en torno al punto inicial para percibir fácilmente la posición de esta coordenada.
- ⑥ **Cuadrícula:** La cuadrícula aparece en X, Y en la pantalla al realizar el punzonado de datos. Esta cuadrícula puede tener forma de línea recta o línea de puntos. Se mostrará según lo seleccionado entre dos formas. Puede elegir su forma favorita. La manera de uso de la cuadrícula es la siguiente.



- ⓐ Distancia horizontal de cuadrícula: Se define el valor de ancho de la cuadrícula. Apretando el botón izquierdo del ratón en la caja correspondiente, aparecerá la ventana donde puede introducir el valor que quiera. (Unidad: mm)
- ⓑ Distancia vertical de cuadrícula: Definir la distancia vertical de la cuadrícula. La manera de uso es lo mismo con lo mencionado arriba.
- ⓒ Mostrar/Ocultar Cuadrícula: Se usa para mostrar y ocultar la cuadrícula. Con el botón apretado, aparecerá la cuadrícula de forma establecida.
- ⓓ Teclas de desplazamiento de Cuadrícula: Mover la cuadrícula a la dirección izquierda, derecha, arriba y abajo. La pantalla misma es fija, solo la cuadrícula se desplaza. Cuando el programa reinicie al finalizar el programa o elija el menú 'Inicialización' de la parte superior de la pantalla, la cuadrícula volverá al estado anterior.

⑦ **Forma de puntada:** Establecer la forma de puntada que se muestra en la pantalla de trabajo.

- ⓐ Color: Puede cambiar el color de la aguja. Aparecerá una ventana para seleccionar el color que desea, el cual será aplicado para el color de la puntada mostrándose en la pantalla.



- ⓑ Punto: La forma de cada puntada de datos punzonados es un punto circular pequeño.
- ⓒ Triángulo: La forma de cada puntada de datos punzonados es un triángulo pequeño.
- ⓓ Cuadrado: La forma de cada puntada de datos punzonados es un cuadrado pequeño.

⑧ **Cursor:** Elegir el aspecto del cursor de la actual coordenada que se usa en la operación de punzonado.

Ⓐ Cruz grande: La forma del cursor que se une el ancho y el largo de la pantalla.

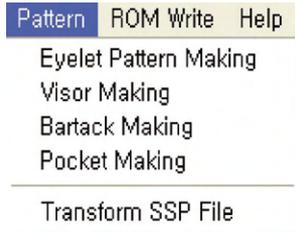
Ⓑ Cruz pequeña: Cursor pequeño de aspecto de plus(+).

Ⓒ Cruz de Diana : El cursos de aspecto similar al blanco de tiro. En el centro aparece el cursor de forma de cruz y en torno a la cual aparece una caja de forma de diana cuadrada.
Al activar el menú, aparecerá la ventana donde puede introducir el valor para definir el tamaño de la caja, cuya unidad de valor debe ser mm.

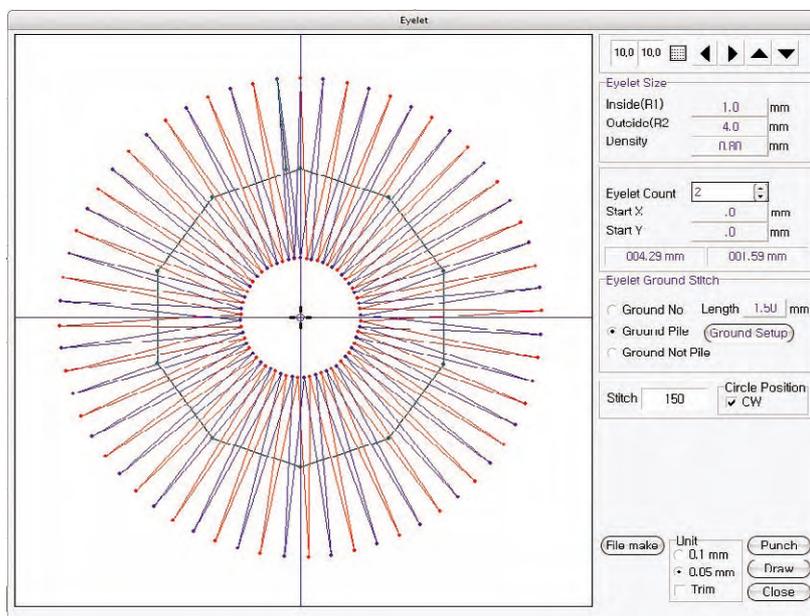


8) Patrón

Es la función que simplifica el proceso en el que el usuario crea datos de formato uniforme de manera que el usuario puede obtener un resultado más rápido. El patrón es aplicado basicamente por un cierto valor que puede ser alternado por el usuario.



- ① **Ojete:** Es la función para hacer ojetes del sombrero. La composición de la ventana y sus funciones y el criterio de aplicación de valores son los siguientes.

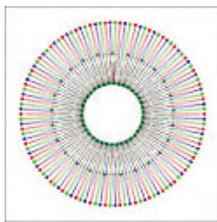


- ② **Cuadrícula:** Se aplica de la misma manera con la cuadrícula de la pantalla de punzonado. Consulte la explicación anterior sobre la cuadrícula.

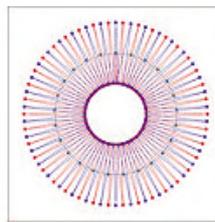
- ③ **Tamaño de ojete:** Puede establecer el valor del tamaño general del ojete. Para definirlo debe introducir el valor que desea cuando aparece la ventana de inserción haciendo clic sobre la caja de números de forma de botón. El valor del diámetro interno(R1) no debe ser superior del valor externo(R2) de manera que la distancia está limitada en 1.0mm. Debe tenerlo en cuenta.



- Diámetro interno(R1): Es diámetro medio del círculo interior del del ojete, cuya unidad es de mm. El valor mínimo es de 0.5mm. (El dibujo muestra la apariencia de la ventana de inserción.) La diferencia entre el diámetro interno y el exterior no se puede superar 12.0mm.
 - Diámetro externo(R2): Es diámetro medio del círculo exterior del ojete, cuya unidad es de mm. El valor mínimo es de 1.5mm.
 - Densidad: Se refiere a la densidad de satén que une entre el diámetro interno y el externo. Cuánto más pequeño es el valor de inserción, aumenta más la densidad del satén. (La densidad preliminar está diseñada conforme a la densidad de la línea curvada de satén establecida en 'Modificación de Parámetro'.)
- ③ Número de ojetes: Puede definir el ojete en plural. El valor predeterminado es de 1 ojete. Cuando el número de ojete supere 1, se creará puntada de zig zag cruzada con la misma forma de diámetro interno y externo.

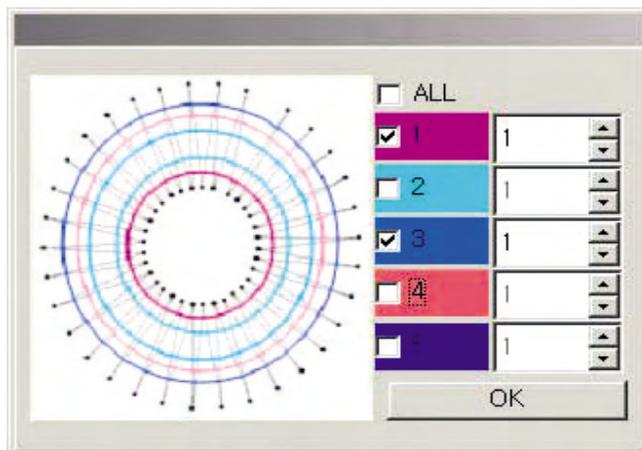


Cantidad de ojetes: 2



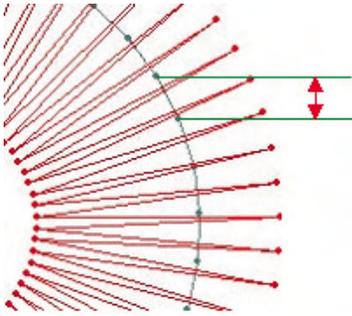
Cantida de ojetes: 3

- ④ Punto inicial X, Punto inicial Y: Definir el punto inicial del ojete. La coordenada del punto básico es de (0, 0). Para desplazar los datos creados a otra posición, debe introducir el valor de coordenada correspondiente a la posición.
- ⑤ Pespunte en ojete: Determinar la opción sobre el pespunte en ojete.
- No pespunteado: Crear ojetes sin pespunte.
 - Multiplicación de pespunte: Puede definir el número de repetición de pespunte en el lugar definido. Por colores que se muestran en el dibujo de ojete al lado izquierdo, se puede determinar la posición y el número de reproducción de la puntada definida. Como se muestra en el dibujo, al elegir 1 y 3, solo sobre las puntadas indicadas se realizará el pespunte conforme al número de veces determinado.

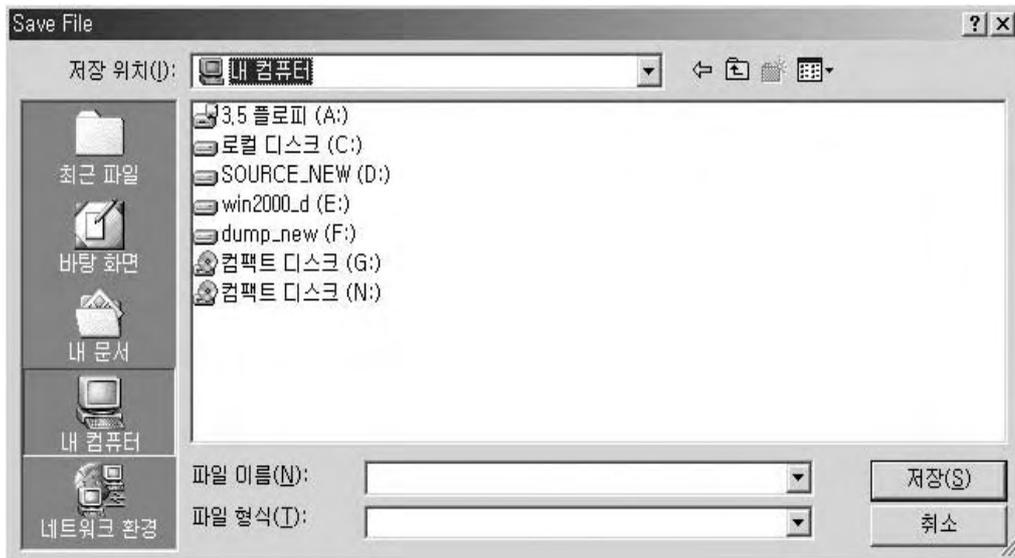


- No repetir pespunte: Puede señalar la posición con la misma manera de 'Multiplicación de pespunte'. Pero aunque ha sido establecido el número de repetición de pespunte, se formará solo un pespunte por cada posición sin sobreponer.

- Largo: Se refiere a la distancia entre 'pespuntos'. Según este largo, se determinará la distancia.

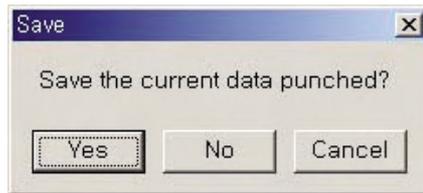


- ④ Número de puntadas: Se refiere al número total de puntadas de datos de ojete.
- ⑤ Dirección de avance regular: Elegir la dirección de la operación entre en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario al reloj desde el centro de la parte más superior del ojete. Al marcar sobre 'CW', se procesará en el sentido de las agujas del reloj si no, en el sentido opuesto al reloj.
- ⑥ Es la función que permite guardar en un fichero los datos de ojete que se muestran en la ventanade patrón. Apertando el botón 'Crear archivo', se formará un fichero de datos en 'Unidad' seleccionada. Cuando sea abierta la ventana de guardar, Elija el directorio que desea y introduzca el nombre del archivo para guardar. Para ser reconocido por la máquina de costura, el nombre debe ser compuesto de solo número de 3 digitos.
Ej.) Debe consistir en 3 digitos : 001, 002, 010, 011, 100, 101, 999, etc.



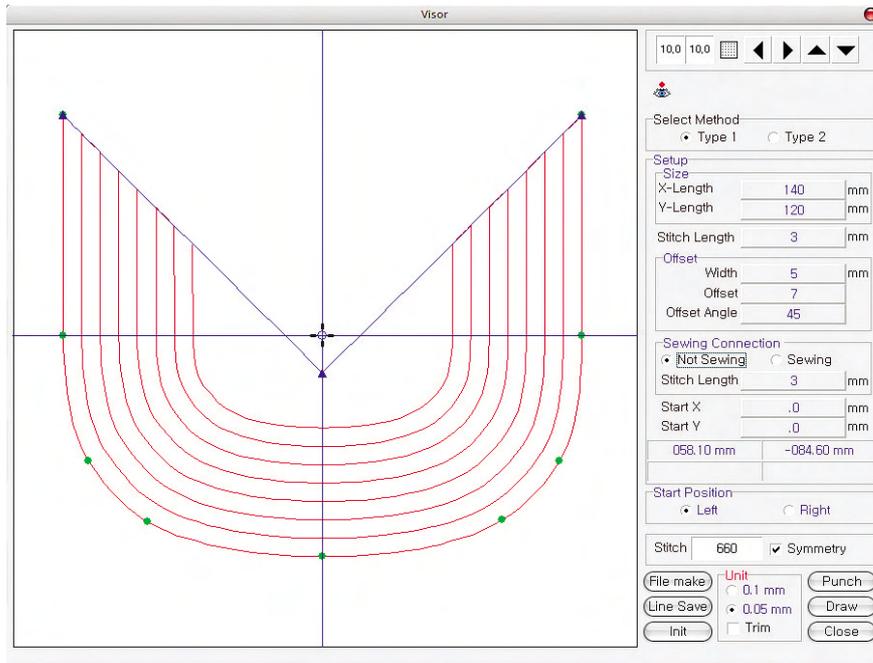
- ① Unidad: Elegir la condición que va a ser aplicada para el patrón(ojete) que se ha formado en la ventana actual.
 - 0.1mm: Elegir la estructura de datos de 0.1mm (Formato de datos de versión antigua).
 - 0.05mm: Elegir la estructura de datos de 0.05mm (Formato de datos de nueva versión).
 - Código de cortahilos: Insertar el código de cortahilo automático en la terminación de datos.

- ① Llamar pantalla: A diferencia de la función 'Crear archivo', es el menú que llama a la pantalla los datos de ojetos ya creados por la actual condición establecida. Con estos datos llamados a la pantalla puede realizar el trabajo adicional como la modificación o edición sobre los mismos. Aparecerá la ventana de mensaje como se muestra en el dibujo, cuyo botón tiene las siguientes funciones:



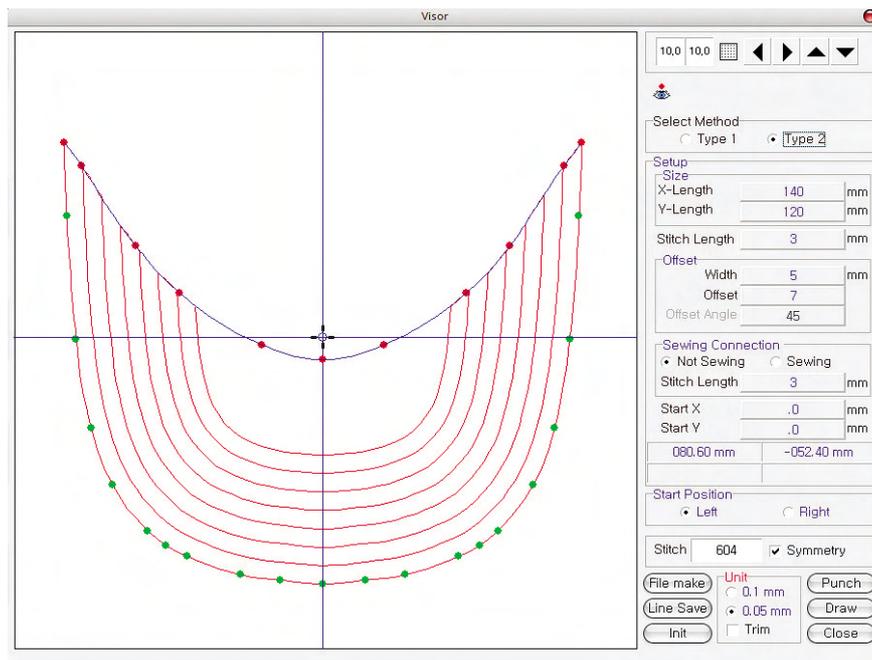
- Sí: Guardar los datos procesados antes de abrir la ventana de patrón y llamar los datos de ojetos a la pantalla de punzonado.
 - No: No guardar los datos procesados antes de abrir la ventana de patrón sino cancelar todo y llamar los datos de ojetos a la pantalla de punzonado.
 - Cancelar: Añadir los datos de ojetos en los datos que están bajo la operación en la pantalla de punzonado antes de abrir la ventana de patrón.
- Ⓚ Dibujar: Dibujar de nuevo los datos de ojetos con la actual condición definida. Aunque cada condición ha sido definida, no se reflejará inmediatamente en la última realización. Por tanto, debe seleccionar sin falta 'Dibujar' para asegurar el resultado definitivo.
- ① Cerrar: Finalizar todo el proceso y cerrar la ventana.

- ② **Visera del gorro:** Provee formatos básicos para crear el patrón correspondiente a la visera del gorro. El usuario puede crear el patrón que desea con simple inserción.

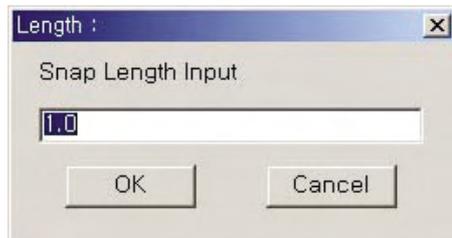


La ventana que aparece en principio es como el dibujo que se muestra arriba. Cada botón que la ventana contiene tiene las siguientes funciones.

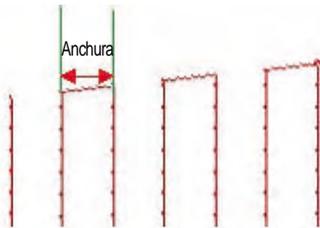
- ③ Cuadrícula: Se aplica de la misma manera de la cuadrícula de la pantalla de cuadrícula.
- ④ Selección de modo: El usuario puede elegir un modo que quiera para la modificación de la visera. La diferencia entre los dos modos está en la cantidad de nódulos. Para la corrección más detallada es recomendable elegir el modo 2.



- © Tamaño de la visera: Definir el tamaño general de ancho y largo de la visera.
- Largo-X: Apretando largamente el botón de números, se abrirá la ventana de inserción, donde puede introducir el Largo-X(largo horizontal-anchura) y pulse el botón 'Confirmar' para completar. La unidad de valor insertado está en mm. El largo será modificado al valor introducido.
 - Largo-Y: Apretando largamente el botón de números, se abrirá la ventana de inserción, donde puede introducir el Largo-Y(largo vertical-Altura) y pulse el botón 'Confirmar' para completar. La unidad de valor insertado está en mm. El largo vertical será modificado al valor insertado.
- ④ Distancia entre puntadas: Se refiere a la distancia entre puntadas que se forman cada línea de patrón de la visera. Para la aplicación el usuario debe introducir el valor que quiere en la ventana de inserción que se abre apretando el botón. La unidad de inserción está en mm.



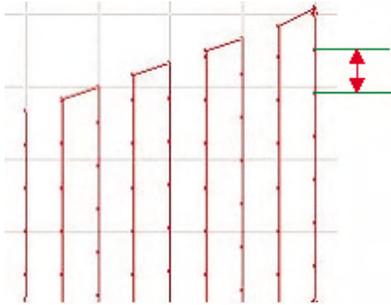
- ⑤ Offset: Definir la condición de repetición de las líneas sobre la línea más exterior de la ventana de patrón. Las condiciones de configuración son las siguientes.
- Anchura : Se refiere a la distancia entre patrones de repetición. Consulte el dibujo.



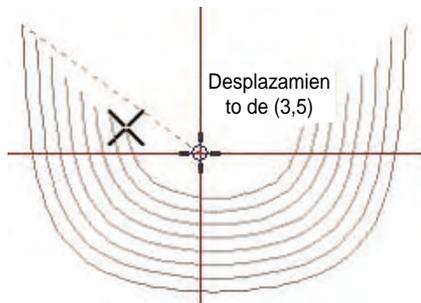
- Número de Offset: Tomando como base la línea más exterior, determinar cuántas veces se va a repetir el patrón. La condición que se muestra en el dibujo de arriba es el resultado de la configuración de '10 unidades'. Es decir el número total de las líneas es 1, pero, salvo la línea más exterior, se creará las 10 líneas. En caso de que el número de las líneas repetidas supere la cantidad permitida, se crearán las posibles conforme a la 'anchura' definida, aunque sea insertado el mayor número.
- Angulo de offset: Se refiere la inclinación interior de la visera. Conforme a esta inclinación, se determinará el aspecto de la parte de unión con la visera.

① Costura de la línea de conexión: Elegir la condición de costura de la línea de conexión entre patrones de repetición.

- No cosido: Ejecutar salto sin coser.
- Cosido: Coser la línea de conexión en puntadas.
- Distancia entre puntadas: Establecer la distancia entre puntadas al realizar la costura.



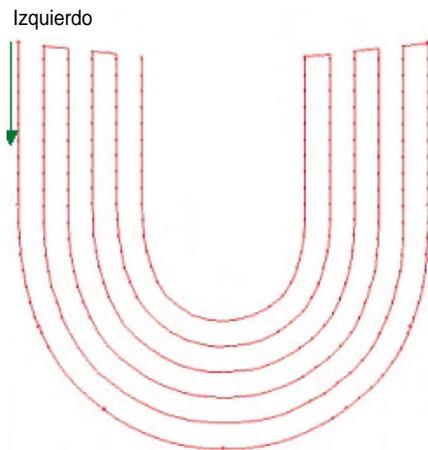
② Punto inicial X, Punto inicial Y: La base del punto inicial es (0, 0), la cual es el punto más central de los datos. Cuando quiere crear un dato desde este punto original en la posición que quiere desplazar, debe introducir el punto inicial X y el Y para desplazar a la posición adecuada.



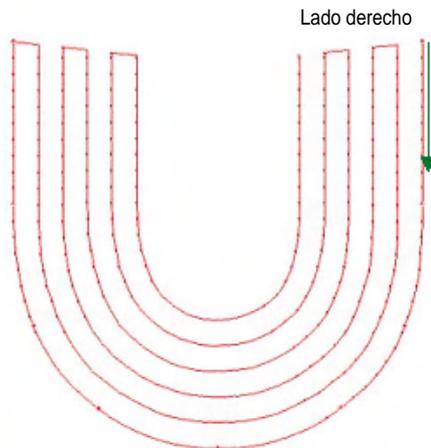
El dibujo demuestra la posición a donde se ha desplazado el punto inicial con el valor 3 del eje X y el 5 del eje Y en la pantalla de punzonado. El usuario puede crear datos en la posición desplazada que quiera insertando la coordenada correspondiente.

③ Posición de inicio: Definir la posición de inicio del patrón que quiere crear.

- Izquierdo : Inventar datos desde lado izquierdo del patrón.

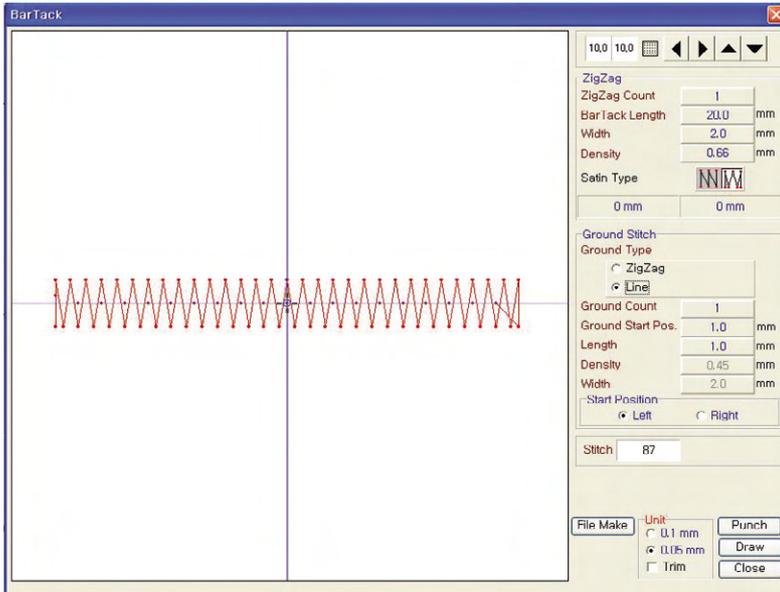


- Derecho : Inventar datos desde lado derecho del patrón.



- ① Número de puntadas: Mostar el número total de las puntadas del dato de patrón.
- ① Desplazamiento simétrico: Para alternar el patrón de la visera, se necesita desplazar el punto correspondiente, cuyo punto simétrico que se sitúa al lado opuesto puede ser desplazado también simultáneamente junto al punto correspondiente por seleccionar el presente menú. Conforme a la distancia de desplazamiento de un punto, otro punto del lado opuesto también será movido.
- Ⓚ Unidad: Elegir la condición del resultado definitivo del dato de patrón.
 - 0.1mm : Guardará el fichero de datos en estructura de 0.1mm.
 - 0.05mm : Guardar el fichero de datos en estructura de 0.05mm.
 - Código de cortahilos: Al guardar el fichero de datos, insertar el código de cortahilo automático al final de datos.
- ① Crear archivo: Guardar los datos creados por las condiciones indicadas arriba en formato de archivo de SST. Apretando el botón 'Crear archivo', se abrirá una ventana donde puede denominar el archivo. Elija el directorio donde desea guardar el archivo y introduzca el nombre del archivo para guardar. La composición del nombre del archivo debe ser número de 3 dígitos, ya que la máquina de coser solo puede reconocer el archivo formado de 3 dígitos.
- Ⓜ Guardar línea: El usuario puede sentir incomodidad si debe crear el nuevo patrón cada vez que realiza el trabajo, no siendo diferido de la forma de patrón ya creada. En esta ocasión si el usuario hace clic en 'Guardar línea', se guardará la condición de forma actual y se mostrará el patrón guardado como forma básica luego que elija la ventana de patrón de la visera del gorro para diseñar la visera de manera que el usuario no necesita inventar de nuevo el patrón desde principio.
- Ⓜ Inicialización: Cuando el usuario cometa un error en medio de la formación de patrón, se necesita un dato de formato básico. Pero se encuentra en la situación en la que se dificulta recuperar el dato básico, puede elegir este menú ya que de una sola vez recupera el dato predeterminado.
- Ⓞ Llamar pantalla: A diferencia de la función 'Crear archivo', es el menú que llama a la pantalla los datos de ojetes ya creados por la condición establecida. Con estos datos llamados a la pantalla puede realizar el trabajo adicional como la modificación o edición sobre los mismos.
- Ⓟ Dibujar: Dibujar de nuevo los datos de ojetes con la actual condición definida. Aunque cada condición ha sido definida, no se reflejará inmediatamente en la última realización. Por tanto, debe seleccionar sin falta 'Dibujar' para asegurar el resultado definitivo.
- Ⓠ Cerrar: Finalizar todo el proceso y cerrar la ventana.

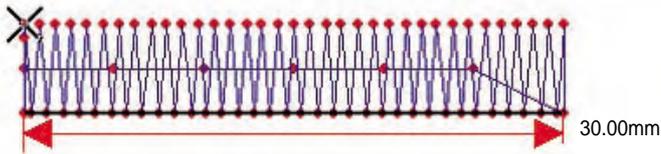
- ③ **Bartack:** Provee formas básicas para crear el patrón que corresponde a Bartack. El usuario puede diseñar el patrón solo por definir unas condiciones sencillas.



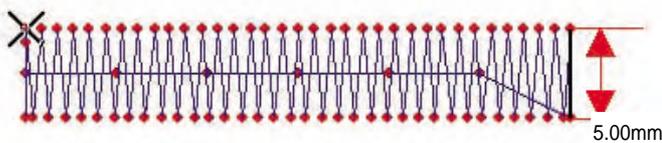
④ Cuadrícula: Se aplica de la misma manera con la cuadrícula de la pantalla de punzonado.

⑤ Zig Zag: Configurar diversas opciones relativas a Zig Zag en Bartack.

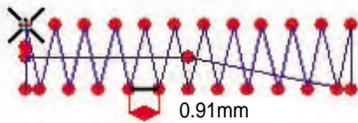
- Número de Zig Zag: Elegir el número de repetición de datos de Zig Zag. Es posible diez veces en máximo.
- Largo de Bartack: Se refiere del largo horizontal del dato de bartack. Al hacer clic sobre el presente menú, se abrirá la ventana de inserción donde puede introducir el valor que desea.



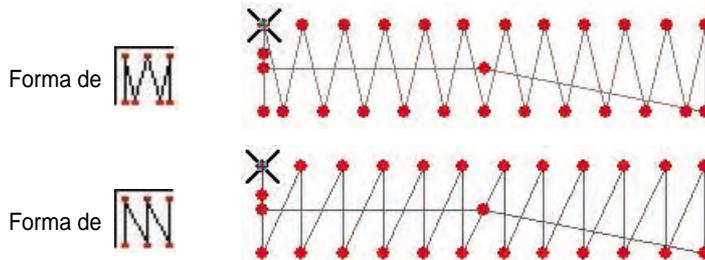
- Anchura: Se refiere al grosor de Bartack. Con el uso de la ventana de inserción puede establecer la anchura que quiere como se realiza en la configuración del 'Largo de Bartack'.



- Densidad: Corresponde a la parte de zig zag de Bartack. Se refiere a la distancia entre montes, aspecto de zig zag. Cuánto más pequeño es el valor de esta densidad, aumenta más el número total de puntadas del dato.

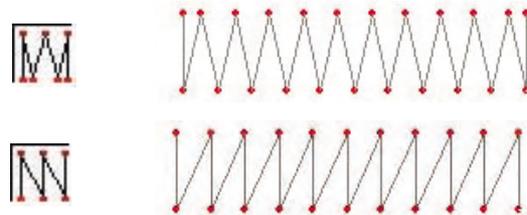


- Forma de Zig Zag: Elegir el aspecto de zig zag, el cual tiene dos modos. Se creará zig zag conforme a la selección que se realiza entre los 2.

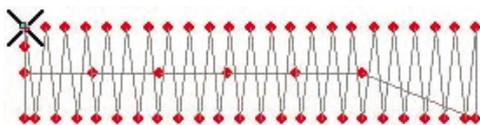


- © Pespunte: Establecer las opciones respecto al pespunte de Bartack. Se divide en dos tipos. El pespunte dependerá del tipo seleccionado entre los dos.

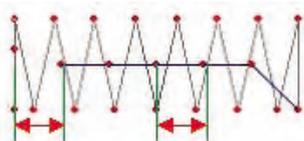
- Zig Zag: Es uno de los tipo de pespunte. Este tipo Zig Zag tiene los 2 tipos: Sus formas se muestran en el siguiente dibujo.



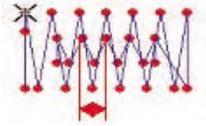
- Línea: Es un dato de marcha simple que tiene la forma que se muestra en el dibujo.



- Número repeticiones de pespunte: Se aplica cuando el tipo del pespunte haya sido elegido en Línea. Definir el número de veces que se repite el pespunte.
- Posición inicial de pespunte: Definir la distancia interna repectiva al pespunte realizado en Bartack.
- Largo: Se aplica cuando el tipo del pespunte haya sido elegido en Línea. Definir la distancia entre puntadas que se producen en pespunte y la distancia del pespunte que debe tener hacia adentro desde Bartack.

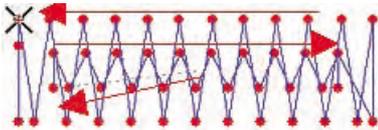


- Densidad: Se aplica cuando el tipo del pespunte haya sido elegido en zig zag. Se puede definir la densidad de zigzag. (Distancia entre montes: Afecta en el número total de puntadas.)

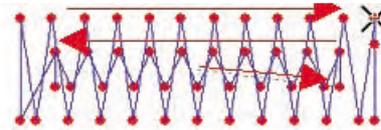


- ④ Posición inicial: Se aplica para definir la posición inicial de pespunte. Conforme al tipo de cada pespunte, el resultado se variará, el cual es como se muestra en el siguiente dibujo.

- Zig Zag:

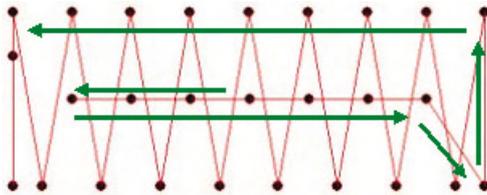


Resultado por elegir el lado izquierdo

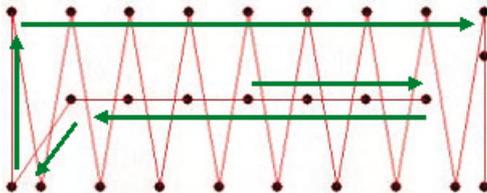


Resultado por elegir el lado derecho

- Marcha



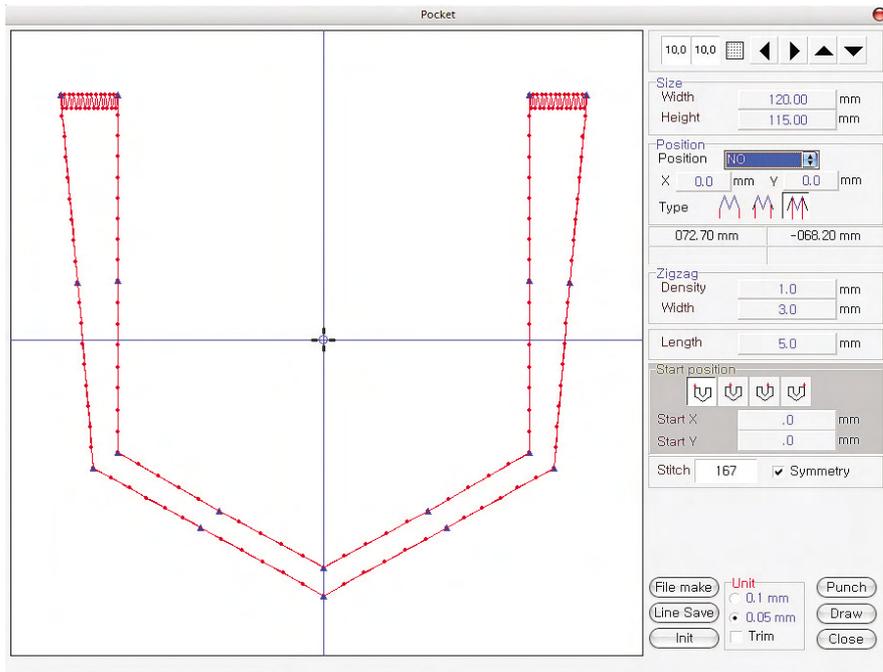
Resultado por elegir el lado izquierdo



Resultado por elegir el lado derecho

- ⑤ Número de puntadas: Se refiere al número total de las puntadas de Bartack.
- ⑥ Unidad: Elegir la condición del resultado definitivo del dato de patrón.
 - 0.1mm : Guardará el fichero de datos en estructura de 0.1mm.
 - 0.05mm : Guardar el fichero de datos en estructura de 0.05mm.
 - Código de cortahilos: Al guardar el fichero de datos, insertar el código de cortahilo automático al final de datos.
- ⑦ Crear archivo: Guardar los datos creados por las condiciones indicadas arriba en formato de archivo de SST. Apretando el botón 'Crear archivo', se abrirá una ventana donde puede denominar el archivo. Elija el directorio donde desea guardar el archivo y introduzca el nombre del archivo para guardar. La composición del nombre del archivo debe ser número de 3 dígitos, ya que la máquina de coser solo puede reconocer el archivo formado de 3 dígitos.
- ⑧ Llamar pantalla : A diferencia de la función 'Crear archivo', es el menú que llama a la pantalla los datos de ojeo ya creados por la condición establecida. Con estos datos llamados a la pantalla puede realizar el trabajo adicional como la modificación o edición sobre los mismos.
- ⑨ Dibujar : Dibujar de nuevo los datos de ojeo con la actual condición definida. Aunque cada condición ha sido definida, no se reflejará inmediatamente en la última realización. Por tanto, debe seleccionar sin falta 'Dibujar' para asegurar el resultado definitivo.
- ⑩ Cerrar : Finalizar todo el proceso y cerrar la ventana.

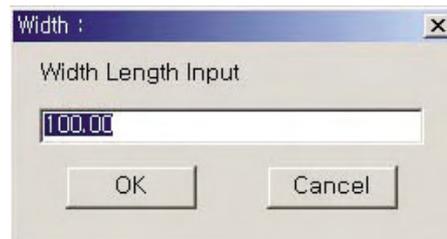
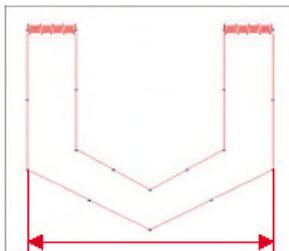
- ④ **Bolsillo:** Provee formas básicas para crear el bolsillo trasero del pantalón. El usuario puede diseñar el patrón de bolsillo que quiere solo por definir unas condiciones sencillas.



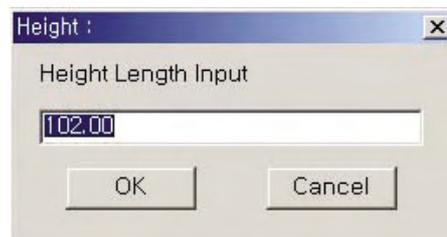
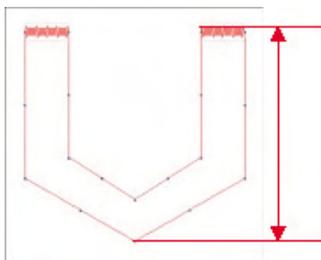
Ⓐ Cuadrícula: Se aplica de la misma manera con la cuadrícula de la pantalla de punzonado.

Ⓑ Tamaño: Definir el tamaño general del patrón de bolsillo.

- Anchura: Se refiere al largo horizontal del patrón de bolsillo. Al apretar en el botón, se abrirá una ventana de inserción donde puede introducir el valor que quiere para configurar. La unidad es de mm y es posible hasta 500mm en máximo.

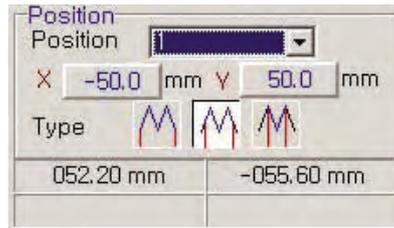
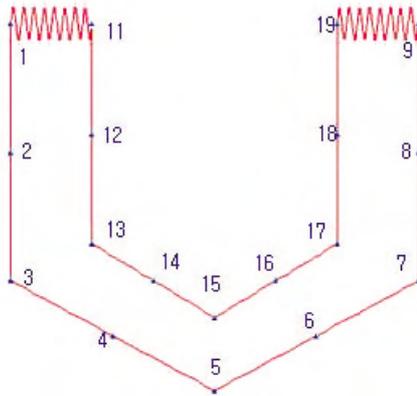


- Altura: Se refiere al largo vertical del patrón de bolsillo. Puede definir insertando el valor que desea. Posible hasta 490mm en máximo. De manera igual la unidad es de mm.



© Posición seleccionada: Se refiere a la posición del punto que va a ser trasladado. Puede desplazarse directamente cada punto por el ratón o con la inserción de valor por el usuario eligiendo cada punto correspondiente de manera individual.

- Posición seleccionada: Es posible elegir entre 1 y 9 o 11 y 19 para desplazar un punto.



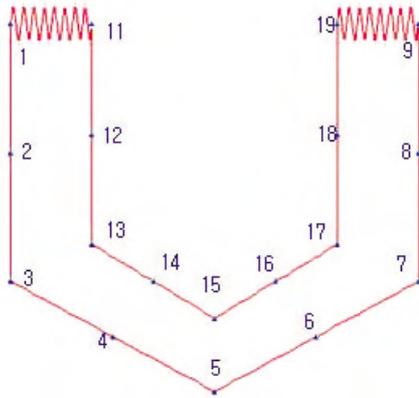
X : Muestra la coordenada de X del actual punto desplazado en la 'Posición Seleccionada'. Si quiere mover la coordenada a la posición que quiera, haga clic en el botón izquierdo del ratón indicando la caja de números.



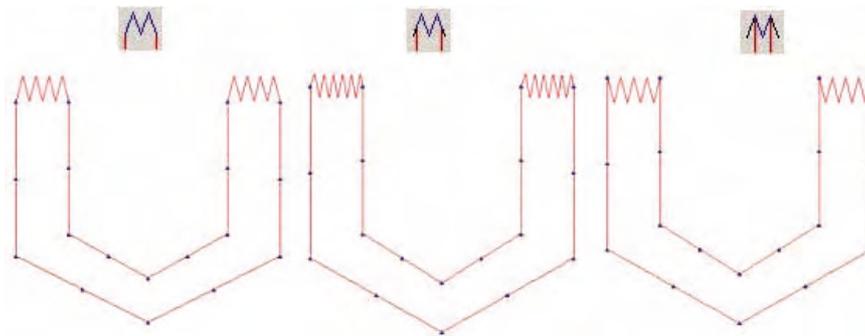
Cuando aparezca la ventana de inserción como se muestra en el dibujo, puede introducir el valor de la coordenada de X de la posición a la que quiere desplazar y pulse el botón 'Confirmar' para desplazar el punto a la 'Posición Seleccionada'.

Y : La manera de uso es igual al de X. Solo se refiere al desplazamiento vertical de la coordenada de la 'Posición Seleccionada'.

- Al marcar 'NO' la Posición Seleccionada, puede desplazar el punto directamente a la 'Posición Seleccionada' con el ratón, no por introducir el valor. Haciendo clic en el punto a desplazar que se muestra en el dibujo, el punto correspondiente se moverá conforme al movimiento del ratón. Y así puede mover el punto a la posición donde desea haciendo clic de nuevo el botón izquierdo del ratón para confirmar el desplazamiento del punto. Así se puede repetir cuantas veces que quiera para cambiar la posición del punto.

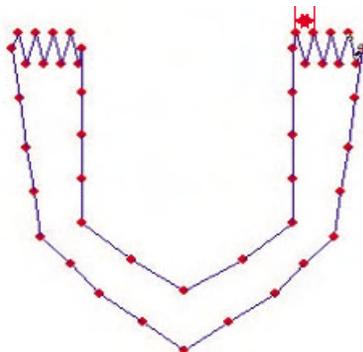


- Forma : Se refiere al aspecto de zigzag que se creará en la parte superior del bolsillo. La forma del zigzag dependerá del aspecto seleccionado.

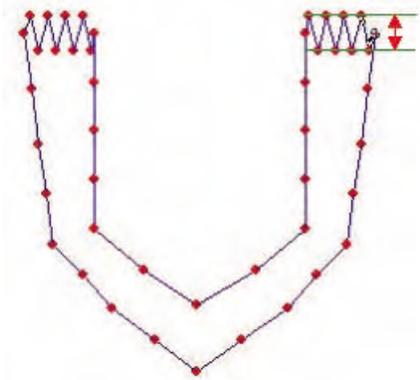


ⓐ Zigzag: Establecer las opciones relativas a zigzag de la parte superior del bolsillo.

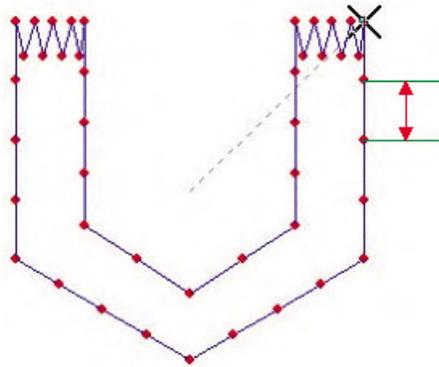
- Densidad: Se refiere a la distancia entre montes de zigzag. Cuánto más pequeña es el número de esta densidad, aumentará más el número de puntadas. El usuario puede introducir el valor que piensa adecuado.



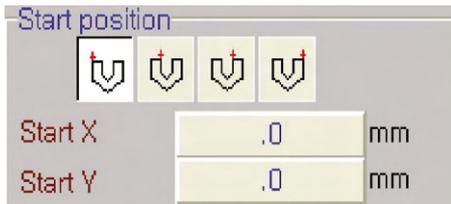
- Anchura: Se refiere a la altura de zigzag.



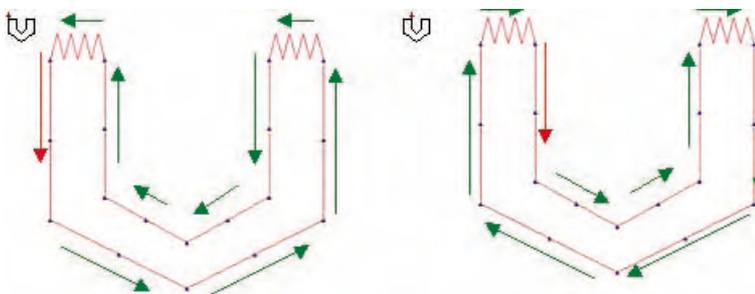
Ⓢ Longitud: Se refiere a la distancia entre puntadas de la línea de borde salvo zig zag de patrón de bolsillo. Se puede ajustar con la inserción de números adecuados.

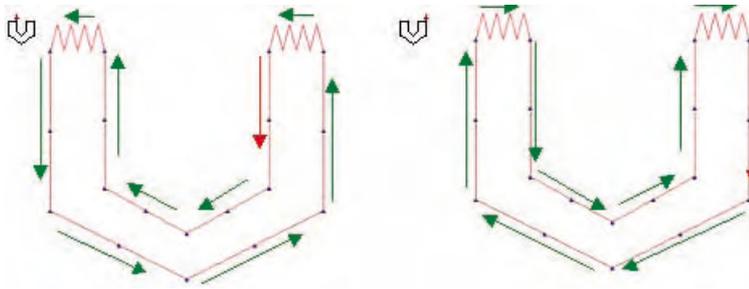


Ⓢ Posición inicial: Es la opción que selecciona la posición inicial de patrón de bolsillo y la dirección de avance. La posición del punto central del patrón real y la dirección de trabajo dependen de esta opción.

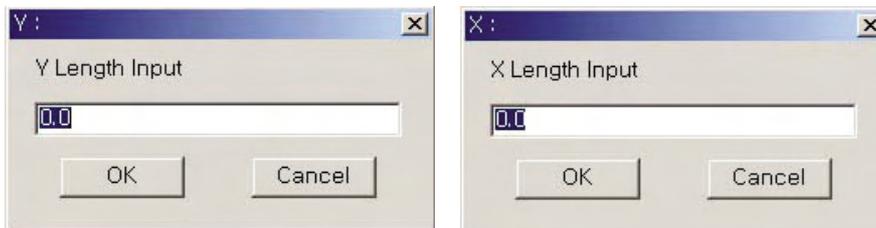


- Dirección de avance [1, 2, 3, 4]: Es la condición que se determina la dirección de avance de la operación de patrón del bolsillo. El resultado por elegir cada opción es el siguiente.



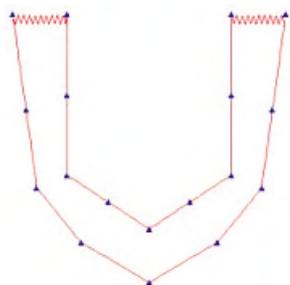


- Punto inicial X, Punto inicial Y: El punto básico central del dato de patrón de bolsillo es la coordenada (0,0). Cuando el operador quiere desplazar este punto central, elegirá la coordenada del punto inicial X y el Y. Cuando esté desplazado el punto central, también el dato de patrón será trasladado a cuánto haya sido movida la coordenada.

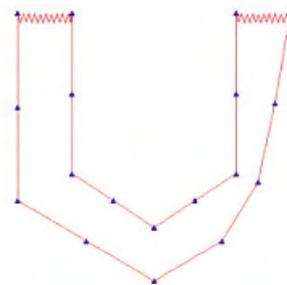


- Número de puntadas: Se refiere al número total de las puntadas del patrón de bolsillo.

- ⓐ Desplazamiento simétrico: Para alternar el patrón del bolsillo, se necesita desplazar el punto correspondiente, cuyo punto simétrico que se sitúa al lado opuesto puede ser desplazado también simultáneamente junto al punto correspondiente por seleccionar el presente menú. Conforme a la distancia de desplazamiento de un punto, otro punto del lado opuesto también será movido.



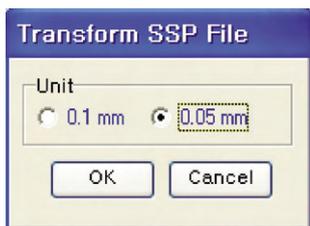
Desplazamiento simétrico aplicado .



Desplazamiento simétrico no aplicado

- ⓑ Unidad: Elegir la condición del resultado definitivo del dato de patrón.
 - 0.1mm : Guardará el fichero de datos en estructura de 0.1mm.
 - 0.05mm : Guardar el fichero de datos en estructura de 0.05mm.
 - Código de cortahilos: Al guardar el fichero de datos, insertar el código de cortahilo automático al final de datos.

- ① Crear archivo : Guardar los datos creados por las condiciones indicadas arriba en formato de archivo de SST. Apretando el botón 'Crear archivo', se abrirá una ventana donde puede denominar el archivo. Elija el directorio donde desea guardar el archivo y introduzca el nombre del archivo para guardar. La composición del nombre del archivo debe ser número de 3 dígitos, ya que la máquina de coser solo puede reconocer el archivo formado de 3 dígitos.
 - ① Guardar línea: El usuario puede sentir incomodidad si debe crear el nuevo patrón cada vez que realiza el trabajo, no siendo diferido de la forma de patrón ya creada. En esta ocasión si el usuario hace clic en 'Guardar línea', se guardará la condición de forma actual y se mostrará el patrón guardado como forma básica luego que elija la ventana de patrón de la visera del gorro para diseñar la visera de manera que el usuario no necesita inventar de nuevo el patrón desde principio.
 - Ⓛ Inicialización: Cuando el usuario cometa un error en medio de la formación de patrón, se necesita un dato de formato básico. Pero se encuentra en la situación en la que se dificulta recuperar el dato básico, puede elegir este menú ya que de una sola vez recupera el dato predeterminado.
 - ① Llamar pantalla : A diferencia de la función 'Crear archivo', es el menú que llama a la pantalla los datos de ojeo ya creados por la condición establecida. Con estos datos llamados a la pantalla puede realizar el trabajo adicional como la modificación o edición sobre los mismos.
 - Ⓜ Dibujar : Dibujar de nuevo los datos de ojeo con la actual condición definida. Aunque cada condición ha sido definida, no se reflejará inmediatamente en la última realización. Por tanto, debe seleccionar sin falta 'Dibujar' para asegurar el resultado definitivo.
 - Ⓜ Cerrar : Finalizar todo el proceso y cerrar la ventana.
- ⑤ **Convertir en archivo de SSP:** Se aplica para guardar los datos en proceso de punzonado convirtiendo en archivo de SSP. Se puede realizar inmediatamente sin una gestión aparte de datos. Al seleccionar el menú 'Convertir en archivo de SSP', aparecerá la ventana de opción como se muestra en el dibujo.
- 0.1 mm : Guardar en estructura de datos de 0.1mm.
 - 0.05 mm : Guardar en estructura de datos de 0.05mm.
 - Confirmar: Guardar en estructura seleccionada convirtiendo en formato de archivo de SSP.
 - Cancelar todo el trabajo y cerrar la ventana actual.



Se abrirá la ventana de guardar archivo haciendo clic en el botón 'Confirmar' después de haber elegido la opción correspondiente. Elija el directorio donde quiere guardar y introduzca el nombre del archivo para guardar.

Pero, el nombre del archivo debe ser compuesto en número de 3 dígitos y no debe introducir extensión.

9) Escritor ROM

Es la función de almacenamiento directo de datos en Escritor ROM. Puede configurarlo con el programa relacionado.

No

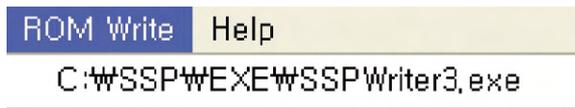
- ① **No designado:** En la primera instalación del programa, el programa relacionado con el Escritor ROM no está activado. Por lo que debe marcar este menú para configurar el ROM. Para el proceso debe activar el menú 'No designado'. La activación se abrirá la ventana de abrir archivos donde puede observar los nombres de los archivos 'no designados' relacionados con el Escritor.
Así en principio como no están establecidos los programas enlazados, se abre la ventana de abrir archivos. Pero se ejecutará automáticamente el programa designado una vez que haya sido señalado como el programa vinculado con el Escritor ROM. En la instalación del programa normalmente, el programa conectado con ROM es respaldado. Le vamos a explicar cómo puede establecer este programa de apoyo.
 - Ⓐ Hacer clic sobre el menú 'ROM Escritor' del menú desplegable de la parte superior de la pantalla.
 - Ⓑ Hacer clic en el menú de la parte inferior 'No designado'. Si un archivo ya está definido, el mismo será ejecutado, si no, se abrirá la ventana de abrir archivos.
 - Ⓒ En la ventana de 'Abrir archivos', buscar el directorio de 'EXE' del directorio 'SSP' donde se ha instalado el programa. El estado predeterminado de la función abrir está programado ir directamente al directorio de 'EXE' del directorio de 'SSP' de manera que no se necesita buscarlo sino solo encontrar el archivo con el que intenta enlazar con ROM.
 - Ⓓ En la ventana de abrir, elija el programa correspondiente al 'Escritor ROM'.



El nombre del programa vinculado es 'SSP Writer 2.0.exe', cuyo nombre puede ser alternado por la actualización y la mejoría de funciones. Pero el cambio será avisado cuando corresponda.

- Ⓒ Hacer clic sobre el botón 'Abrir' después de seleccionar el archivo 'SSP Writer 2.0.exe'.

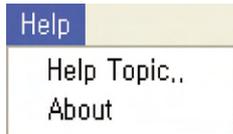
- ① Para comprobar que haya sido conectado con normalidad, seleccione el menú 'Escritor ROM' del menú desplegable de la parte superior. Cuando esté enlazado apropiadamente, estará cambiado en el nombre señalado por el menú inferior como se muestra en el dibujo.



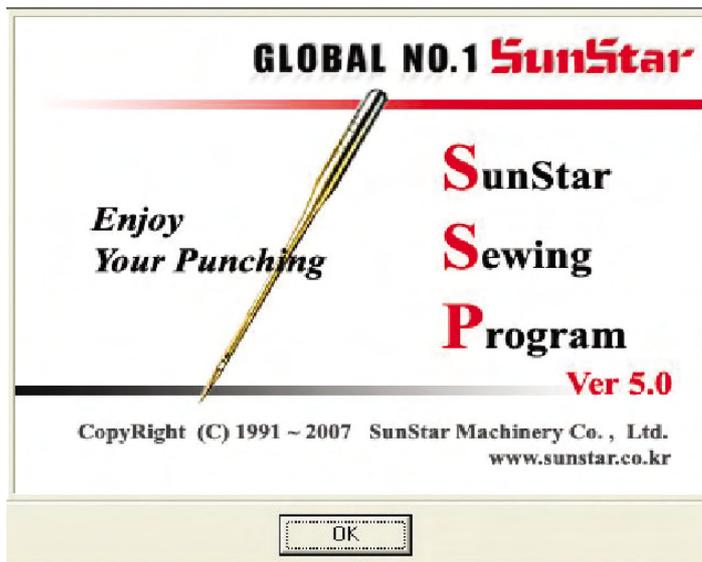
- ② Ya puede aprovechar del programa si está completado con naturalidad todo el proceso. Si no está designado, repite el proceso mencionado arriba para la normalidad.
- ③ Se ejecutará lógicamente el programa seleccionando el archivo establecido arriba en el menú de 'Escritor ROM'. Aunque cierre el programa, el programa designado no será alternado de manera que no es necesario denominar cada vez que entre a no ser que cambie individualmente por otro.

10) Ayuda

Puede consultar el manual de usuario, la empresa de venta del programa o la información simple del programa.



- ① **Ayuda:** Puede consultar el manual de usuario.
- ② **Información:** Puede obtener la información de la empresa del programa y la información simple del programa.



2. Coordenada

Herramienta de consulta en la que puede comprobar en tiempo real diversas coordenadas de la pantalla de trabajo y sus informaciones respectivas. Puede comprobar las informaciones del dato y la imagen que están en operación.

Está situada en la parte izquierda más inferior de la pantalla de trabajo de forma fija y sus descripciones de cada dato son las siguientes como se muestra en el dibujo.

La unidad de todos los datos es de mm.

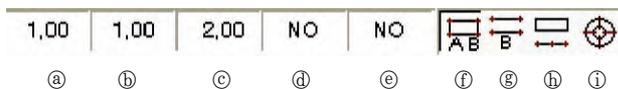
48.80: -67.80	67.40: -87.10	110.13	0	1720	1697	69.83: 44.22	33.20: 42.30
a	b	c	d	e	f	g	h

- Ⓐ Posición X/Y : Mostrar la coordenada del ratón.
- Ⓑ Distancia X/Y : Muestra la coordenada posicional relativa desde la coordenada del ultimo ratón. Por ejemplo, si la coordenada del último ratón apretado es de 30, 40 (X, Y), éste muestra desde la cual a cuánta distancia está la actual coordenada de X, Y del actual ratón.
- Ⓒ Largo: La 'Distancia X/Y' muestra la coordenada relativa, en contraste, el 'Largo' muestra la distancia diagonal entre la última coordenada y la actual coordenada del cursor del ratón.
- Ⓓ Número de puntos: Muestra el número de puntos que están en punzonado.
- Ⓔ Número de puntadas con Salto: Indica el número de puntadas del dato creado y el número total de puntadas con datos de salto.
- Ⓕ Número de puntadas: Número neto de puntadas a excepción de saltos entre las puntadas.
- Ⓖ Tamaño de datos X/Y: Muestran el tamaño real de ancho y largo del dato que está en la operación de punzonado.
- Ⓗ Tamaño de imagen X/Y: Muestran el tamaño real de ancho y largo de la imagen traída a la pantalla de trabajo. Este tamaño no contiene solamente el valor de tamaño de la imagen misma sino el espacio que se incluye en el archivo de imagen.

3. Barra de herramientas del punzonado

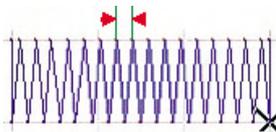
Son las herramientas que pueden cambiar las opciones relacionados por tipos de datos del punzonado y está ubicada de manera fija en la parte izquierda superior de la pantalla de trabajo. Como se muestra en el dibujo, se cambian automáticamente por tipo de datos al contenido de diversas formas. Aquí le mostraremos simplemente las formas y daremos la explicación detallada al realizar el trabajo de creación aplicando datos reales.

1) Satén



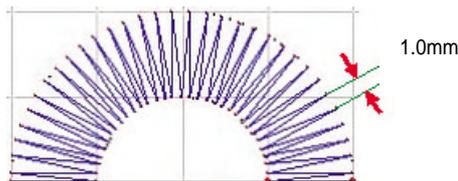
- Ⓐ Densidad de línea recta: Modificar la densidad de la línea recta de satén. Se abre la ventana de inserción de la densidad haciendo clic en el botón izquierdo del ratón. Al insertar la densidad que desea en la ventana, se aplicará inmediatamente.

El valor de densidad es entre 0.1 y 100mm.

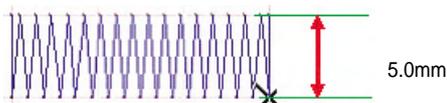


- Ⓑ Densidad de línea curvada: Modificar la densidad de la línea curvada de satén. Se abre la ventana de inserción de la densidad haciendo clic en el botón izquierdo del ratón. Al insertar la densidad que desea en la ventana, se aplicará inmediatamente.

El valor de densidad es entre 0.1 y 100mm.

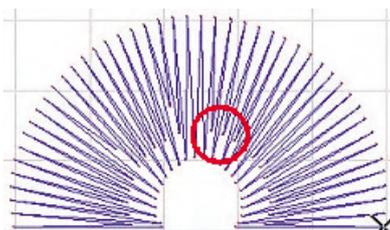


- Ⓒ Anchura de bordado: Crear datos definiendo el ancho de bordado en satén. Puede cambiar el valor definido de la anchura de bordado. El rango del valor está entre 0.1mm(mínimo) ~ 12.7mm(máximo).



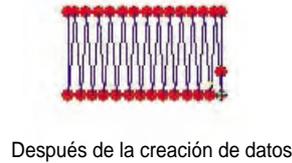
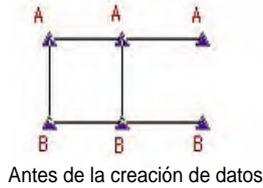
- Ⓓ Puntada media: Es la función que se aplica automáticamente la puntada media para evitar el atrancamiento de puntadas en la creación de datos en satén atravesando por la parte torcida o curvada.

Si no quiere aplicar la media puntada, elija 'No', y 'Sí', para la aplicación. Haciendo clic en el menú, se alterna el estado de selección.



ⓐ Estado de anchura de bordado: Si quiere crear datos en satén conforme al valor definido arriba de la 'Anchura de bordado', debe elegir 'Sí', y 'No', si quiere producir datos conforme a las posiciones de los puntos seleccionados. De igual manera, haciendo clic en el menú, se alterna es estado de selección entre 'Sí' o 'No'.

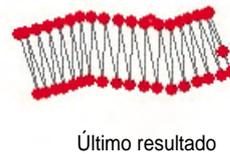
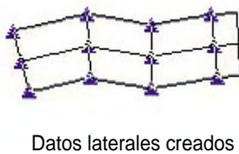
ⓑ Método A/B: Crear datos de forma A/B, A/B para la producción de datos en satén. Este método permite crear datos seleccionando un punto en lado opuesto del primer punto seleccionado como se muestra en el dibujo. Requiere la selección de una pareja de puntos(número en par).



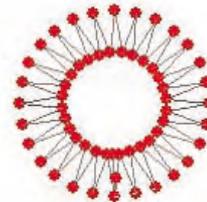
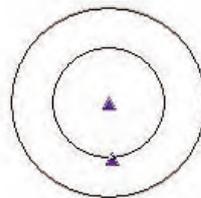
ⓒ Método Vinculado: Formar primero los bordes exteriores a ambos lados para la creación de datos en satén, y aplicar varias inclinaciones a los mismos para crear el último dato en satén.



ⓓ Método Lateral: Marca puntos de línea central como si creara marcha regular y aplicar últimamente dos tipos de inclinación para crear datos en satén en cierta anchura designada.



ⓔ Método Circular: Permite crear satén de forma circular de una sola vez. Para crear el dato, primero debe marcar el punto central, perforar el punto del diámetro inicial del círculo y seleccionar el diámetro del círculo exterior conforme a la anchura de bordado de satén que quiere perforar.

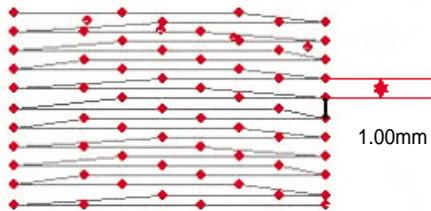


2) Dadami

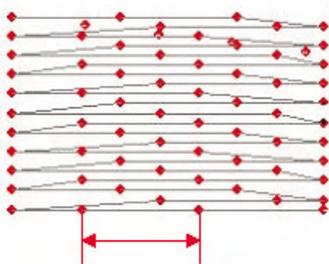


0.30	6.00	3	1
a	b	c	d

- Ⓐ Densidad: Se puede alternar la densidad de dadami. El valor de la densidad es entre 0.1(mínimo)mm y 100(máximo)mm.
Para la densidad de dadami tome referencia del dibujo.

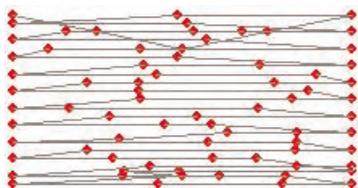


- Ⓑ Largo: Se refiere al largo entre agujas en los datos de Dadami. El valor se divide entre 0.1mm(mínimo) y 12.7mm(máximo).

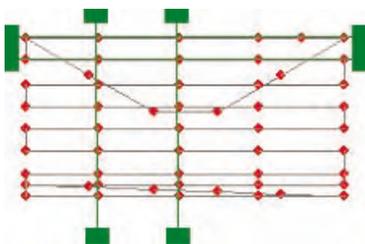


- Ⓒ Número de líneas: Se refiere al número de veces que se repite entre puntadas del dato de dadami. La escala se puede configurar entre 0(mínimo) y 9(máximo). Para el entendimiento completo acerca del número de líneas, consulte el dibujo.

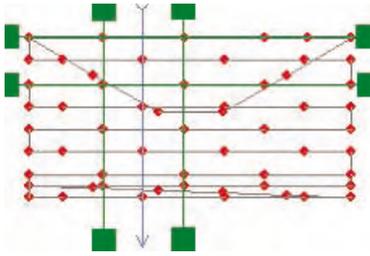
- Número de líneas 0: Muestra el resultado irregular como se muestra en el dibujo y los datos tendrán el resultado siempre diferente aunque aplican la opción y el tamaño uniformes.



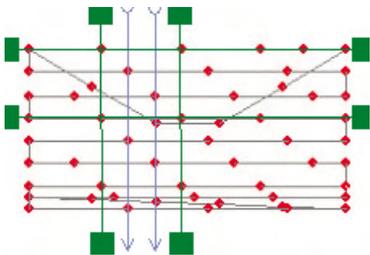
- Número de líneas 1: Se forma el dato para que la puntada de la primera línea y la de la siguiente línea estén en la misma línea.



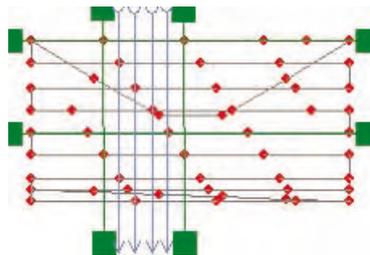
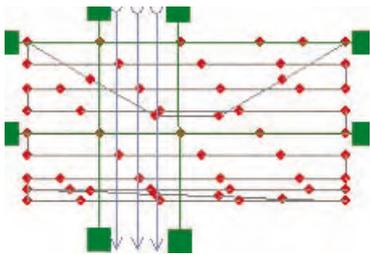
- Número de líneas 2: La forma de composición de datos se realiza para que se crea una puntada de la siguiente línea entre puntadas de la primera línea.



- Número de líneas 3: La forma de composición de datos se realiza para que se crean cruzadas una puntada de la segunda línea y otra puntada de la tercera línea entre puntadas de la primera línea. En conclusion, el número de líneas se determina por cuántas líneas cruzadas que están creadas entre puntadas de la primera línea.



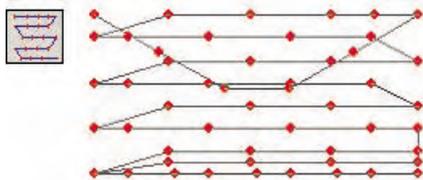
- Número de líneas 4-5: Tomando en cuenta los dibujos de arriba que ayudan a contar el número de líneas, podemos llegar a la conclusion de que el número de líneas se determina por la enésima línea donde el punto de la misma posición está creado. Consulte el dibujo que está abajo.



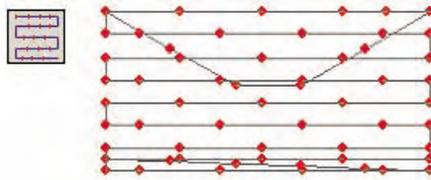
De igual manera, para las líneas 6~9, el mismo proceso será aplicado.

- ① Opción: Configura la forma final del borde exterior de datos de Dadami y la aplicación de la función que previene el desatado de hilos de la parte final. Tiene las 6 opciones para escoger . El resultado por cada opción que se elija consulte los siguientes dibujos.

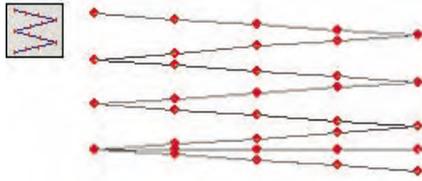
Opción 1



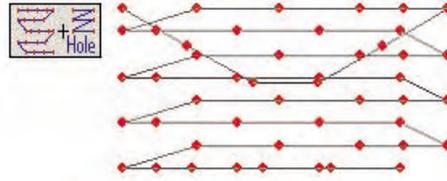
Opción 2



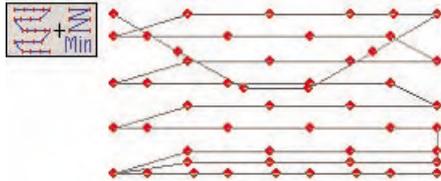
Opción 3



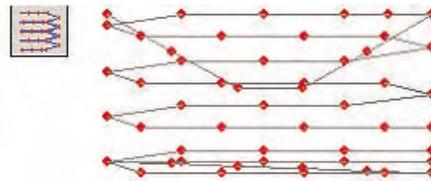
Opción 4



Opción 5



Opción 6



3) Pespunte Múltiple



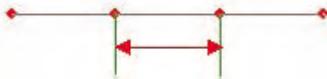
6.00	3
------	---

Ⓐ

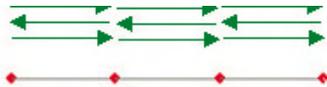
Ⓑ

En el punzonado de datos de marcha, puede crear datos conforme al largo definido de las líneas repetidas entre puntadas. El propósito de esta función es dar la sensación gruesa y delgada aun usando el mismo 'hilo de costura'.

Ⓐ Largo: Significa la distancia entre agujas.



Ⓑ Número de repetición: Configurar el número de veces que se repiten datos de marcha entre puntadas. El número de veces que se repite debe ser impar. 1 vez, 3 veces ,5 veces..... Posible entre 1(mínimo) y 19(máximo) veces.

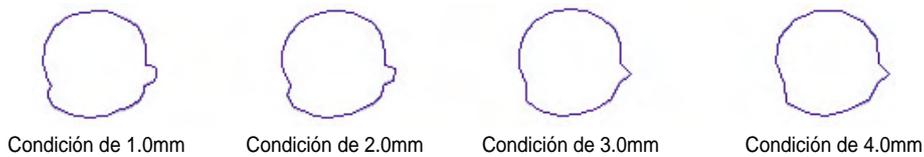


4) Línea provisional



El usuario puede hacer un bosquejo de datos de imagen o diseño que quiere formar. Son datos temporales que no afectan nada en datos reales de costura.

Ⓐ Largo: En la costura real se refiere a la distancia entre puntadas. Pero, en cuanto a la 'línea provisional' no son datos de costura real por lo que no se refiere a la distancia entre puntadas sino con mismo concepto en costura real se aplicará como punto torcido de la línea recta de la distancia establecida respecto a la 'línea provisional'. Para los ejemplos consulte los siguiente dibujos. (Contorno del rostro de la muñeca.)



Como se muestra en el dibujo, cuánto más largo, se destaca más la sensación de línea recta que la curvada. Por tanto, es recomendable que el usuario mismo escoja el largo que le conviene.

Ⓑ Grosor: Se refiere al grosor de la línea provisional. Está en unidad de pixel de la informática.



Ⓒ Color: Puede alternar el color de la línea provisional. Se abrirá la ventana de 'Color' haciendo clic en la caja correspondiente de colores con el botón izquierdo del ratón, donde puede elegir un color que quiere y será cambiado el color.



Puede elegir uno de los tipos de la línea provisional entre Ⓓ, Ⓔ, Ⓕ, Ⓖ.

Como se ve en el dibujo, el largo completo verdadero de marcha es de 7.0mm, el cual ha sido punzonado por la distancia(largo) entre puntadas de 2.0mm: $7/2 = 3.5$. Según el resultado se debe producir solo 3 tramos. Pero como el restante es igual a o mayor que 50% del largo definido, debe crear datos de marcha formados de 4 tramos. En caso de que el restante es menor que el 50%, solo producirá los 3 tramos.

En conclusión, en caso de que el restante supera el 50% del largo definido en 2.0mm, producirá el dato de marcha añadiendo el largo que falta, y que es menos del 50%, se creará el dato de marcha que será menor que el largo punzonado.

- División uniforme aplicada: Es el resultado con las siguientes condiciones: Escala de cuadrícula: 1.0mm X 1.0mm, Opción de largo de marcha: 2.0mm, Largo completo de marcha: 7.0mm



Como se ve en el dibujo, el largo completo verdadero de marcha es de 7.0mm, el cual ha sido punzonado por la distancia entre puntadas de 2.0mm: $7/2 = 3.5$. Según el resultado se producirá los 3 tramos normales y el restante es igual al 50% de manera que se puede crear un tramo más. Por lo que respecto al largo de 1.0mm se realizará división uniforme: $1/4 = 0.25$ mm. Por lo tanto, el largo por cada puntada es: $2.0 - 0.25 = 1.75$ mm.

En caso de que el restante es menor del 50%, por ejemplo, con el largo completo de marcha de 6.6mm: $6.6/3 = 2.2$ mm, será 2.2mm el largo entre puntadas y se formará los 3 tramos.

5. Barra de herramientas de Estado

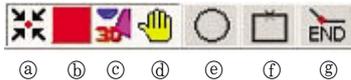
Son herramientas de información que proveen diversas informaciones y el estado del trabajo de punzonado. Están situadas fijas en la parte derecha superior de la pantalla.



- Ⓐ Color a editar: Se muestra el color a aplicar cuando intenta editar bloques punzonados o tramos seleccionados. El color será cambiado haciendo clic con el botón derecho del ratón en el botón de color correspondiente.
- Ⓑ Estado de trabajo: Muestra el estado de trabajo del punzonado, cuyo atributo se divide en 5 modos: 'Satén', 'Dadami', 'Pespunte Múltiple', 'Línea Provisional', 'Marcha'. Al elegir un atributo siempre el atributo 'Marcha' está aplicado como atributo básico. Para el punzonado por el atributo seleccionado debe hacer **'doble clic'** con el botón derecho del ratón en la pantalla de trabajo de punzonado. Muestra el estado de atributo de este punzonado.
- Ⓒ Porcentaje: Muestra el porcentaje de aumento o reducción de la visualización de la pantalla de punzonado respecto al tamaño real. El valor 1,000 significa el tamaño real.
- Ⓓ Caja de descripción: Se muestra descripción simple de cada icono. Si el usuario quiere consultar un icono, debe desplazar el cursor del ratón sobre el icono correspondiente, aparecerá descripción sencilla en esta caja acerca del botón de icono. Además, el color de la caja puede convertirse en rojo, lo que significa que el dato en proceso de punzonado está desviado del área de trabajo de la máquina. Debe prestar atención a esta condición. Cuando se descubra el desvío, el usuario debe ajustar adecuadamente el dato de punzonado para que la operación se realice dentro del área de trabajo.

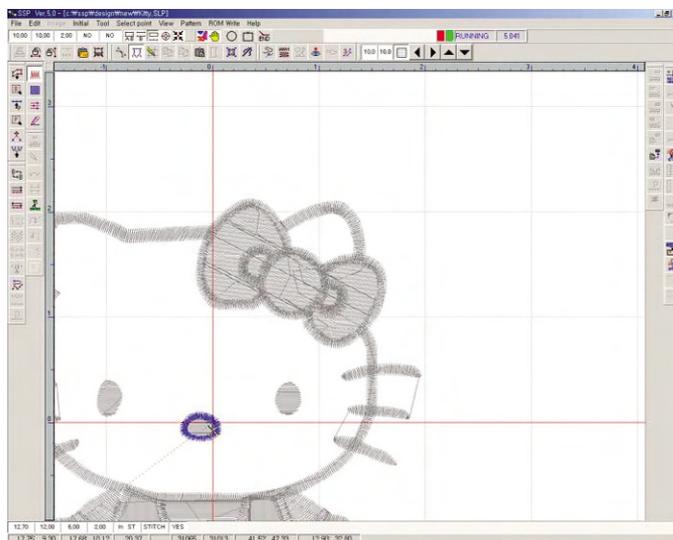
6. Herramientas de apoyo

Son las funciones de apoyo para brindar la comodidad en el trabajo de punzonado. Puede utilizar la función correspondiente conforme a la aplicación de punzonado por el usuario.



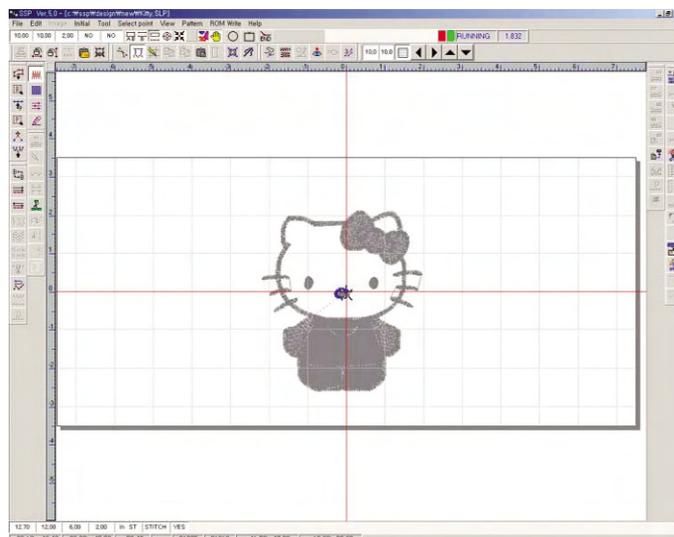
(a) Tamaño inicial

En el trabajo de punzonado, puede engrandecer o reducir la pantalla cuando necesite. A veces, están los datos amontonados en un rincón por el desplazamiento de la pantalla. En estos casos, este menú tiene el papel de mostrar todos los datos completos en la pantalla. Por ejemplo, como se muestra en el dibujo, en el estado de aumento de la visualización de imagen, desplazado a la parte izquierda, puede ver la imagen entera de una sola vez, recuperando el estado inicial de la imagen.



Convertirse de una sola vez la actual pantalla a la del estado inicial.

- Hacer clic en el icono 'Tamaño inicial'.



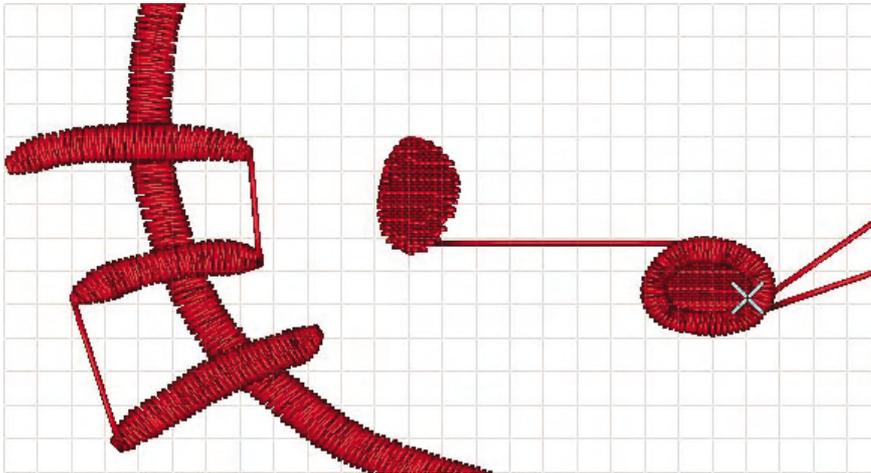
ⓑ Desplazamiento automático de la pantalla

En el trabajo de punzonado, hay casos que le obligan a desplazar la pantalla, cuando lo hace con la función básica de desplazamiento o las teclas, le puede causar la inconveniencia. En este caso, haciendo clic este icono en medio del proceso de punzonado se convierte en 'rojo' para que la pantalla se desplace automáticamente cuando el cursor del ratón se desvíe de la pantalla.

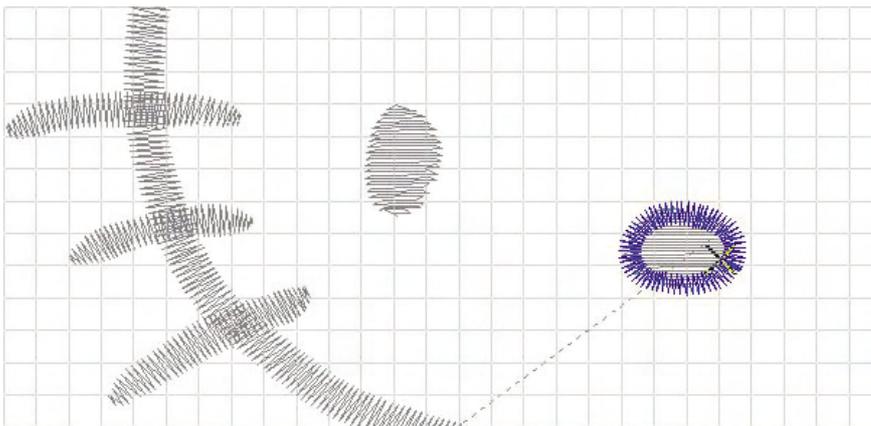
ⓒ Ver en 3D 

Se usa para ver el resultado real de datos de punzonado en pantalla. Es la comparación provisional que no se da la imagen idéntica con la realidad, pero se puede observar el resultado real relativamente. Para cambiar el color que se muestra debe pulsar el botón derecho del ratón.

Imágen en 3D



Imágen de pantalla normal de punzonado



④ Desplazar pantalla 

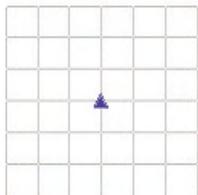
Puede arrastrar la pantalla actual de punzonado y desplazarla a la posición donde quiere ubicar.

- Hacer clic en el icono 'Desplazar pantalla'. El cursor del ratón se convertirá en el aspecto de mano igual al icono.
- Con el ratón apretado en un punto de la pantalla de punzonado arrastrar al lugar donde quiere poner. El cursor del ratón se convertirá en la imagen de puño.
- Anular el estado apretado del ratón cuando se haya asegurado de la posición. Y comprobar el resultado.

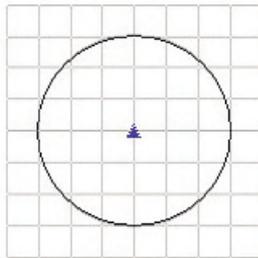
⑤ Punzonado de marcha en forma circular 

La marcha puede tener la forma de línea curvada cerrada como el círculo. Para la marcha de forma circular primero debe elegir el punto central y definir cuánto diámetro medio desde el centro.

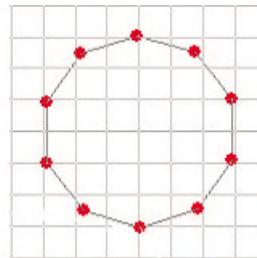
<Orden de punzonado>



Punto central seleccionado



Diámetro medio seleccionado desde el centro



Último resultado

⑥ Línea curvada cerrada 

Es la función de que una automáticamente entre el punto inicial y el final en el punzonado de datos de marcha. Tiene distinto papel al círculo de función de marcha. En el caso de círculo solo se produce la forma ordinaria, en contraste, este menú forma diversas curvas cerradas. La configuración seguirá aplicada a no ser que lo anule.

Pero, hay posibilidad de que no se genere datos de curvas cerradas cuando la opción de División Uniforme 'No' esté seleccionada en la operación de punzonado. La razón es porque hay casos en que no se encuentre el punto final dividiendo datos de marcha punzonados por el largo establecido. En contraste, al optar 'Sí' sobre 'División Uniforme', se aplicará el largo restante de manera uniforme en el punzonado y se producirá datos de 'curva cerrada'.

⑦ Base de punto final 

Después de perforar un bloque en medio de la operación, hay veces en que tenga dificultad de perforar en el punto exacto de conexión del otro bloque seguido del punto final del bloque perforado. En este caso, la opción 'Base de punto final' favorece la situación permitiendo reconocer automáticamente el punto final del bloque anterior como el inicio del siguiente bloque al realizar la perforación.

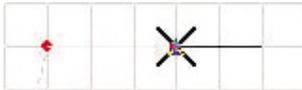
Se sitúa en la parte central superior de la pantalla de punzonado y su descripción es como el siguiente ejemplo. Le vamos a explicar la perforación de bloque de marcha.

- Perforar un bloque de marcha en la pantalla.



- Hacer clic en el icono 'Base de punto final' de la parte superior de la pantalla.

- Perforar el punto inicial del nuevo bloque de marcha.

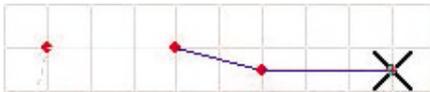


Se conectará automáticamente entre el punto final del bloque anterior y el inicial del nuevo bloque a perforar.

- Como se muestra en el dibujo, al mover el ratón, puede comprobar el proceso en el que el final del bloque anterior se conecta con el punto inicial del bloque que va a ser perforado.



- Después de completar el punzonado de bloques, podrá comprobar de que el bloque anterior esté unido con el siguiente en la misma línea, lo que se considera como un bloque en la pantalla no siendo la estructura en la que los 2 bloques estén realmente unidos como uno.



7. Herramientas de Cuadrícula

Para la ubicación exacta del cursor del ratón, el tamaño de los datos en general, y la perforación de datos en la posición exacta, se provee la tabla de cuadros, la cual se denomina 'Cuadrícula'. Son herramientas de funciones que pueden ser utilizadas de forma que el usuario quiera.

Aunque ya ha sido explicado en el menú '**Desplegable**', le explicaremos de nuevo.

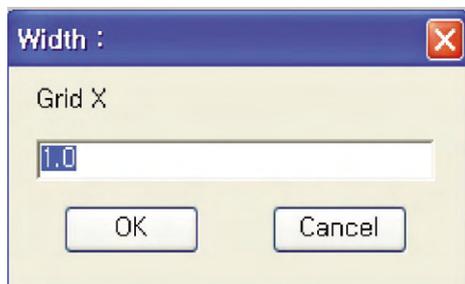
La ubicación de herramientas de cuadrícula permanece siempre en la parte derecha superior de la pantalla a menos que el usuario lo traslade.

El dibujo muestra herramientas de cuadrícula, cuyas funciones son las siguientes.

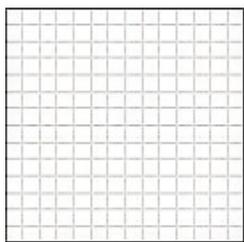


Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓ

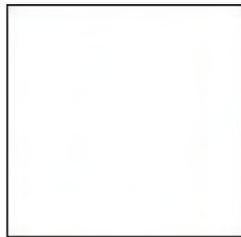
- Ⓐ Distancia horizontal de Cuadrícula: Definir la distancia horizontal entre cuadros. Haciendo clic en la caja correspondiente con el botón izquierdo del ratón, aparecerá la ventana donde puede introducir el valor de distancia. La inserción será aplicada inmediatamente. (Unidad: mm)



- Ⓑ Distancia vertical de Cuadrícula: Definir la distancia vertical entre cuadros. La manera de uso es igual a la 'Distancia Horizontal de Cuadrícula'.
- Ⓒ Mostrar/Ocultar Cuadrícula: Es la función que se opta para mostrar o ocultar Cuadrícula. En el botón apretado se muestra en la pantalla de perforación la Cuadrícula.



Mostrar Cuadrícula



Ocultar Cuadrícula

- Ⓓ Teclas de desplazamiento de Cuadrícula: Mover la Cuadrícula a las 4 direcciones, izquierda, derecha, arriba, abajo. Solo la Cuadrícula se desplaza sin ser fija la pantalla misma. Cuando el programa reinicie al finalizar el programa o elija el menú 'Inicialización' de la parte superior de la pantalla, la cuadrícula volverá al estado anterior.

8. Ver

Son herramientas para comprobar la dirección de avance de la puntada de datos en operación de perforación y datos temporales, las cuales no son para alternar o modificar los datos reales.



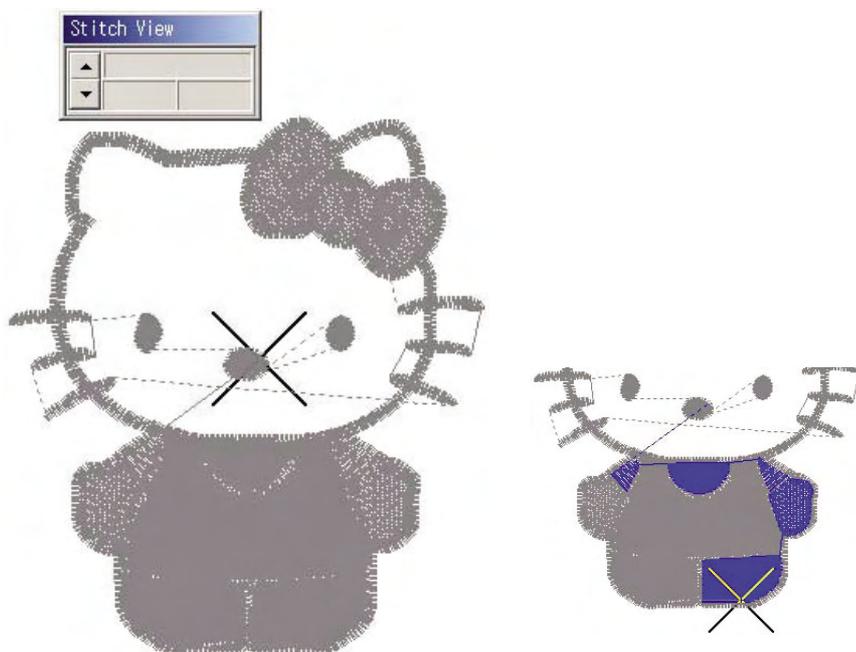
1) Comprobar la dirección de avance de la puntada



Se puede comprobar la dirección real de la puntada antes de coser los datos perforados. Al ponerse a coser con la máquina real, puede verificar a qué dirección se realiza la costura con el hilo de costura.

Tiene 2 funciones, las cuales son comprobar simplemente la dirección de avance y examinar la misma verificando la coordenada. Primero le explicaremos sobre la verificación simple de la dirección de avance.

- 1) Hacer clic con el botón izquierdo del ratón en el icono 'Comprobar la dirección de avance de la puntada'. Aparecerá la ventana 'Seleccionar la dirección de avance' como se muestra en el dibujo y la letra negra grande X, la cual indice la posición actual de la puntada. Haciendo clic con el ratón en el triángulo pequeño de la ventana de dirección de avance, la posición actual de puntada se desplaza hacia adelante y atrás. Con la teclas de direcciones se puede comprobar la dirección.



- 2) La parte inferior de la pantalla contiene la barra de herramientas de desplazamiento como se muestra en el dibujo, con la cual puede desplazarse directamente.

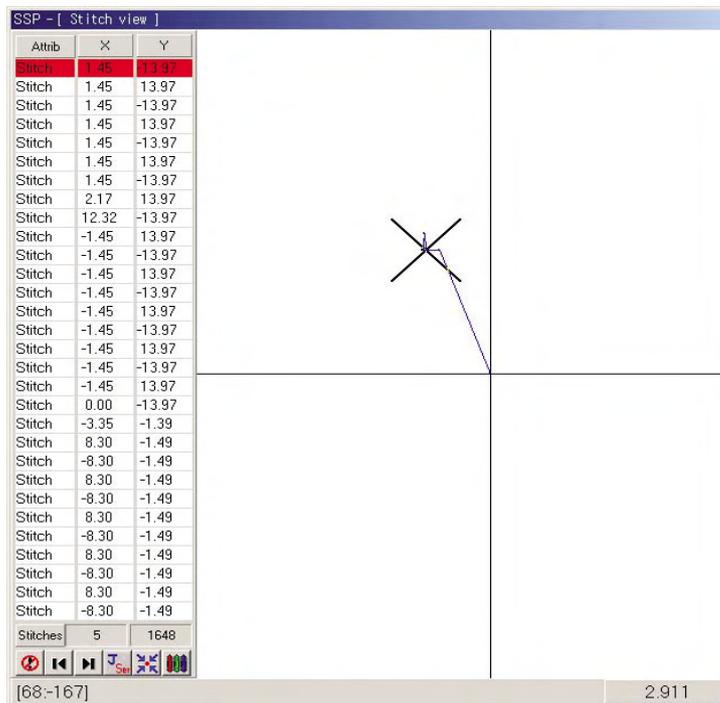


- Comenzar: Haciendo clic en la caja de inserción, puede establecer la posición a la cual quiere desplazar la puntada actual.
- Buscar: Haciendo clic en la caja de inserción, se desplazará a la primera posición del siguiente salto.
- Atributos: Muestra el atributo de la puntada actual. El valor no se puede cambiar. Solo se da la información.
- Largo: Muestra el largo de la puntada actual. X, Y de la parte atrás son la coordenada de la puntada actual.

- ③ Anular haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el icono 'Comprobar la dirección de avance de la puntada'. No hay cambio particular en la pantalla ya que se examina en la pantalla actual de perforación. Recuperará el estado para realizar la perforación.

Otra manera de verificación que se ha mencionado arriba es comprobar haciendo clic con el botón derecho del ratón en el icono 'Comprobar la dirección de avance de la puntada'. La explicación del botón derecho es la siguiente.

- ④ Hacer clic en el icono 'Comprobar la dirección de avance de la puntada' con el botón derecho del ratón. (No aplicable para la versión actual.)



El contenido de la pantalla se diferencia del resultado producido por el botón izquierdo del ratón. Al lado izquierdo muestra la coordenada de puntada actual y en la parte inferior izquierda de la pantalla disponen los botones de Mover Puntada, Redibujar, Cerrar.

- Cerrar: Cerrar la actual ventana 'Comprobar la dirección de avance de la puntada'.
- Al inicio: Desplazar a la primera puntada.
- Al final: Desplazar a la última puntada.
- Buscar Salto: Desplazar directamente a la puntada de siguiente salto de la posición actual.
- Inicialización: Recuperar el primer estado al abrir la pantalla sin importar en qué condición esté actualmente.
- Redibujar: Redibujar sin alternar la pantalla actual
- Mover la puntada: Usar las teclas: Home, End, PageUp, PageDown
- Cuadrícula de coordenada: Muestra el atributo y la coordenada de la puntada. Con el botón izquierdo del ratón se desplaza inmediatamente a la coordenada correspondiente.

2) Ver por bloques

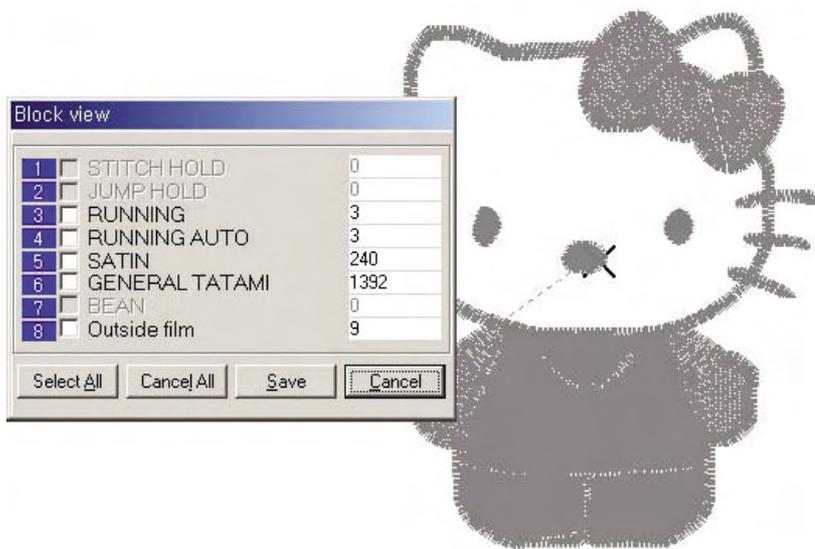


Se usa para ver los datos perforados por atributos de bloque de cada punzonado. Este menú ofrece la comodidad para los datos de forma complicada configurando que solo aparezcan los bloques necesitados para la efectividad en el trabajo.

En la configuración mencionada arriba, aunque realice la perforación, no será borrados los datos reales ni serán insertables. Tenga en cuenta de que solo tiene función de vista.



① Hacer clic en el icono 'Ver por bloques'.

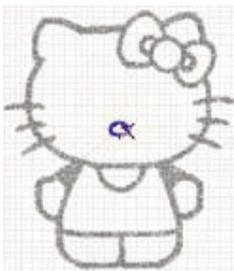


Se abrirá la ventana 'Ver por bloques' como se muestra en el dibujo. Puede elegir solo los atributos que quiere entre número 1 y 8 y aprete el botón 'Guardar'. Aparecerá solo los atributos de bloque que corresponden.

- Elegir todo: Mostrar los atributos de todos los bloques.
- Cancelar todo: Cancelar la opción para que todos los atributos sean ocultados.
- Guardar: Aplicar la actual condición seleccionada y guardarla.
- Salir: No aplicar la condición de la actual ventana sino solo cerrar la ventana manteniendo la condición anterior.

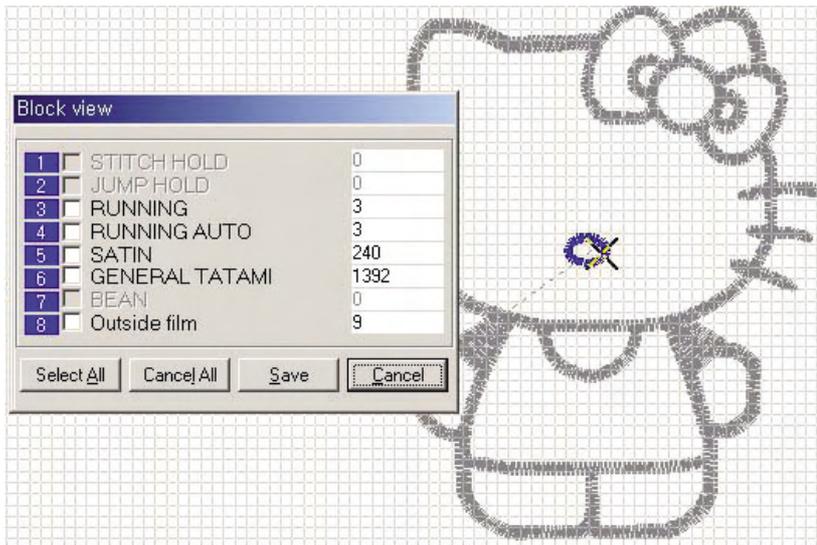
② Marcar solo el atributo de bloque 'Satén'.

③ Hacer clic en el botón 'Guardar'.



No aparecen los atributos de bloque como 'Marcha', 'Marcha automática', 'Dadami normal' sino se muestra solo el atributo de bloque 'Satén' en la pantalla.

- ④ Hacer clic de nuevo en el icono 'Ver por bloques'.



Se abrirá la ventana 'Ver por bloques' donde todos los atributos de bloque no estarán seleccionados.

- ⑤ Hacer clic en el botón 'Elegir todo'.

- ⑥ Hacer clic en el botón 'Guardar'.

Aparecerán en la pantalla de perforación los atributos de todos los bloques. De igual manera para que todos los atributos de bloque se aparezcan, debe hacer clic con el botón derecho del ratón en el icono 'Ver por bloques'.



3) Mostrar/Ocultar Imágen



Se usa para mostrar o ocultar la imagen de diseño traído para la perforación. La misma imagen a veces puede provocar la inconveniencia en la modificación. Para tal caso, puede mostrar o ocultar a su conveniencia. Tiene simplemente la función de mostrar o ocultar la imagen temporalmente de manera que la imagen siempre puede ser usada a no ser que aplique la función de suprimir la imagen del 'Menú Desplegable'.



Le explicaremos en el estado en el que la imagen haya sido traída, en esta condición la imagen está en modo mostrado.



El icono 'Mostrar/Ocultar Imágen' está activado. El icono apretado significa mostrarse la imagen.

- ① Hacer clic en el icono 'Mostrar/Ocultar Imágen'.



En el estado para mostrar imagen, al hacer clic en el icono 'Mostrar/Ocultar Imágen', el icono quedará no apretado y será ocultada la imagen.



4) Mostrar la puntada

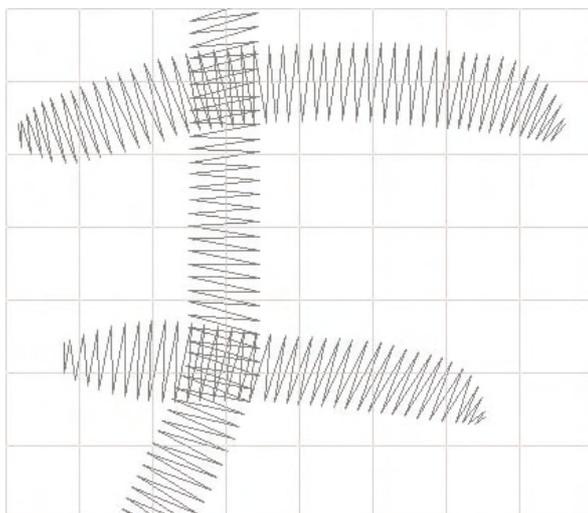


Es la función de mostrar o ocultar el agujero de las puntadas de los datos perforados. Puede usarla para comprobar la ubicación exacta de la puntada cuando corresponda.

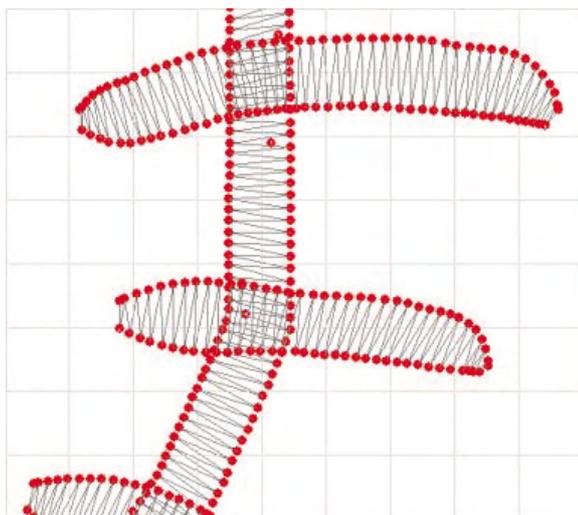
El aspecto y el color de la puntada pueden ser aplicados por el usuario seleccionado 'Mostra' → 'Aspecto de puntada' del menú emergente en la condición seleccionada.



- ① El estado del icono 'Mostrar/Ocultar Punto' del dibujo no está apretado por lo que está en la condición de 'Ocultar Punto'.



- ② Hacer clic en el icono 'Mostrar/Ocultar Punto'.



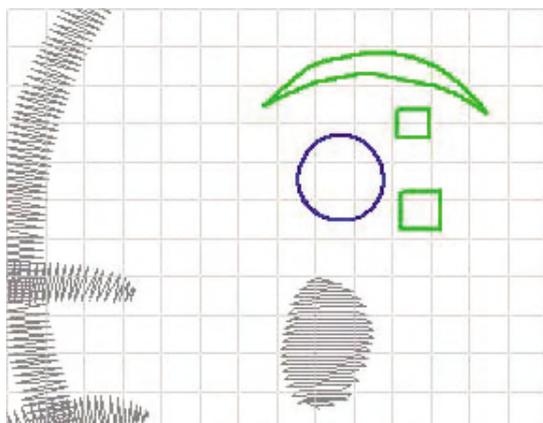
El icono apretado significa 'Mostrar Punto' de manera que aparecerán los agujeros de las puntadas. Como se ha mencionado arriba, el aspecto y el color de la puntada pueden ser seleccionados por el usuario como quiera con los botones de 'Mostrar' → 'Aspecto de Puntada' del 'Menú Emergente'.

5) Mostrar/Ocultar la Línea provisional

Como en el icono de 'Mostrar/Ocultar Imágen', tiene la misma función sobre la línea provisional. El icono solo se activa cuando exista la línea provisional.

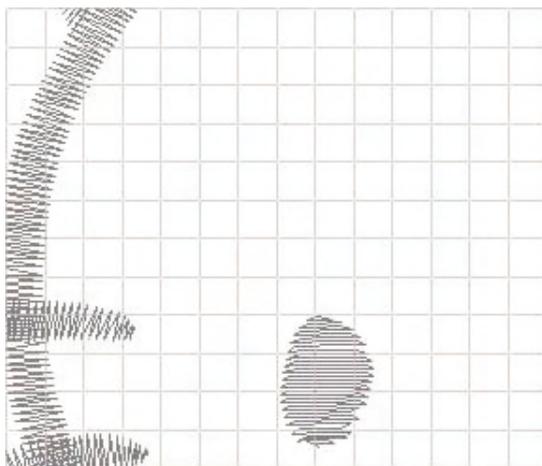


Como la Línea Provisional está en modo mostrado, el icono está apretado.



- ① Hacer clic en el icono 'Mostrar/Ocultar Línea provisional'.

Al poner la imágen en ocultar, el icono quedará no apretado y la línea provisional no se aparecerá en la pantalla de punzonado. A no ser que aplique la función 'Suprimir Línea Provisional', siempre puede recuperar el estado de mostrar.



6) Medir el Largo Provisional

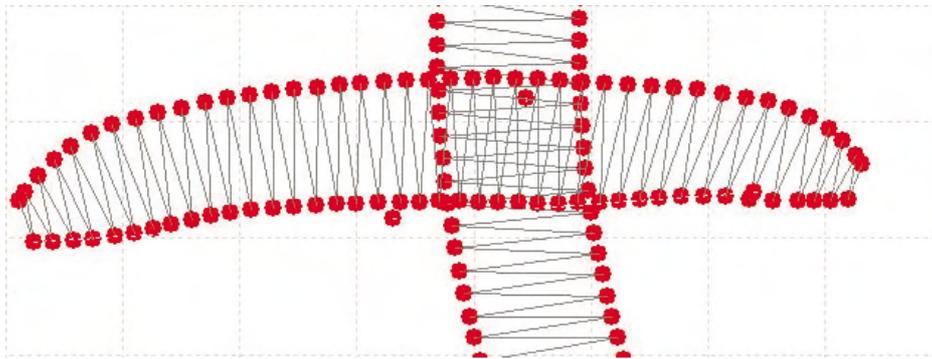


Se usa para medir la distancia entre ciertas puntadas en medio de la perforación. Es una función temporal por lo que no se guardarán informaciones relacionadas en el dato, ni el cual será influenciado. Solo se muestra el largo medido en vista de la pantalla.

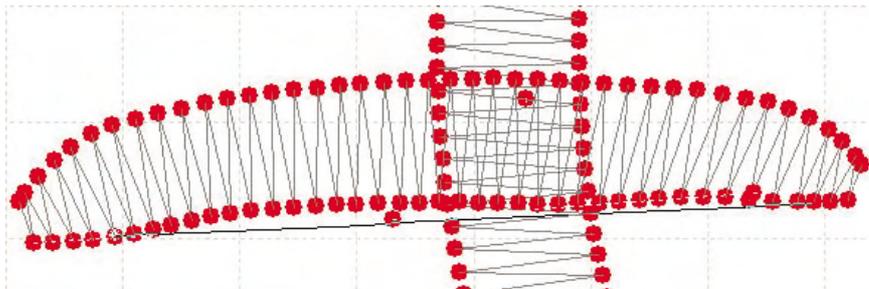


Actualmente no está medido el largo provisional.

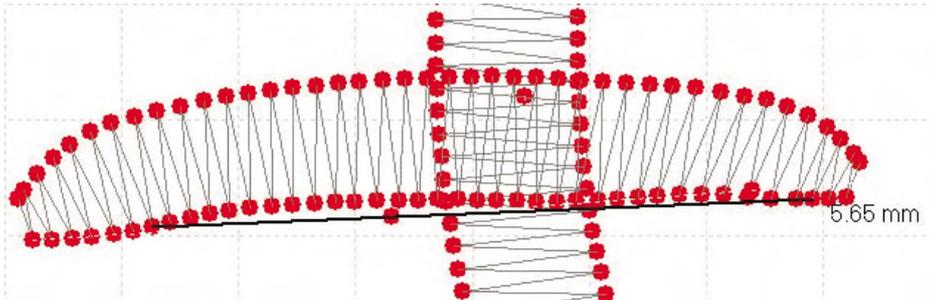
- ① Hacer clic en el icono 'Medir Distancia Provisional'.
- ② Engrandecer la parte que quiere medir con el botón derecho del ratón.



- ③ Hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre la primera puntada (el primer punto) de la distancia donde quiere medir y desplazar el cursor del ratón a la última puntada (el segundo punto) de la distancia a medir.



- ④ Hacer clic en el segundo punto con el botón izquierdo del ratón. Aunque no pueda hacer clic en la posición exacta, está destinado a elegir automáticamente la puntada que ha entrado en cierto área.



Como se muestra en el dibujo, visualiza la distancia entre los dos puntos seleccionados para medir. A no ser que sea anelado el icono 'Medir Largo Provisional', el valor medido seguirá apareciendo.

- ⑤ Anular haciendo clic en el icono 'Medir Distancia Provisional'.

9. Herramientas

Son las funciones que ofrecen la dirección de avance del cursor del ratón, la perforación automática, etc. La descripción de las funciones de cada icono es la siguiente.

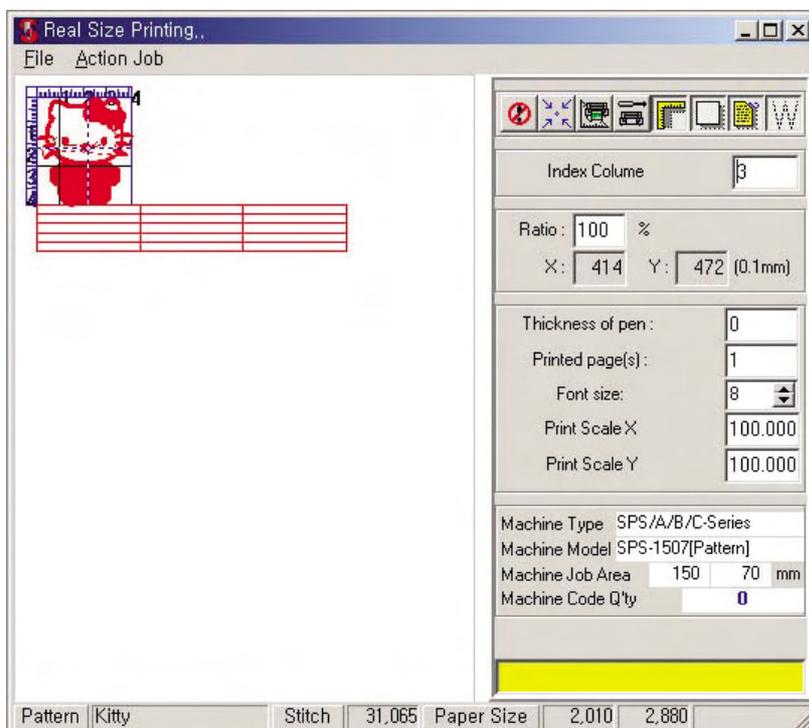


1) 2) 3) 4) 5) 6)

1) Imprimir Bloque



No es imprimir todos los datos perforados sino una parte. Para llevar a cabo, debe elegir el bloque correspondiente con la función 'Buscar bloque' o Buscar Caja de Bloque, y hacer clic el botón para que aparezca la visualización de 'Imprimir de Tamaño Real' mencionado en la pantalla de 'Gestión de Datos'. Con el botón, el proceso será ejecutado para imprimir.



2) En base del eje X



Es la función útil en el punzonado de datos de ángulo recto. Puede perforar tanto como la distancia desplazada del ratón en base del eje X desde el punto anterior de perforación.

3) En base del eje Y



En contrase de 'En base del eje X', puede desplazar tanto como la distancia movida del ratón en base del eje vertical.

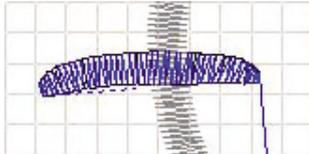
4) Punzonado automático



Puede cambiar el atributo del bloque de datos seleccionados. Por ejemplo, se puede cambiar de 'Satén' en 'Marcha', de 'Marcha' en 'Satén'.

Le explicaremos la manera de trabajo en breve.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.
- ② Elegir el bloque de datos perforados, cuyo atributo debe ser cambiado. Primero, elegir el bloque de 'Satén' de los datos perforados.



- ③ Hacer clic en el icono 'Marcha Automática'. Como se muestra en el dibujo, aparecerá la ventana 'Punzonado automático' donde puede seleccionar el atributo y la condición del bloque escogido. Como está intentando cambiar de 'Satén' en 'Marcha', debe marcar la 'Marcha'. Para la 'Posición', el 'fin del bloque' debe ser elegido. descripción acerca de cada opción es la siguiente.



- ④ Bloque
 - Marcha: Cambiar el bloque seleccionado en 'Marcha'.
 - Pespunte Múltiple: Cambiar el bloque seleccionado en 'Pespunte Múltiple'.
 - Satén: Cambiar el bloque seleccionado en 'Satén'.
 - Dadami normal: Cambiar el bloque seleccionado en 'Dadami normal'.
- ⑤ Ubicación
 - Fin del bloque: Añadir el bloque cambiado para ser perforado al final del bloque actual.
 - Fin de datos: Agregar el bloque cambiado para ser añadido al último de los datos perforados.
 - Suprimir el bloque actual: Borrar el bloque seleccionado para cambiar el atributo y agregar el nuevo bloque conforme a la opción escogida. Si esta opción no está seleccionada, el nuevo bloque será añadida sin suprimir el bloque actual.

© Selección de datos

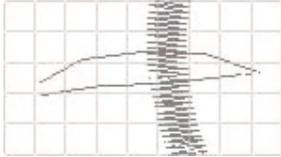
④ Anchura: Definir el ancho de bordado de satén en caso de cambiar el bloque de marcha en satén.

ⓔ Modificación en parámetro  : Modificar el parámetro del bloque modificado.

ⓕ Confirmar: Guardar el resultado con la opción definida.

ⓖ Cancelar: Anular la opción definida y terminar el proceso.

④ Conforme a la opción definida arriba, será convertido en bloque de 'Marcha'. Haciendo clic en el botón 'Confirmar' para elegir la opción de suprimir el actual bloque, el bloque de 'Satén' será borrado y solo el nuevo bloque de 'Marcha' será agregado.

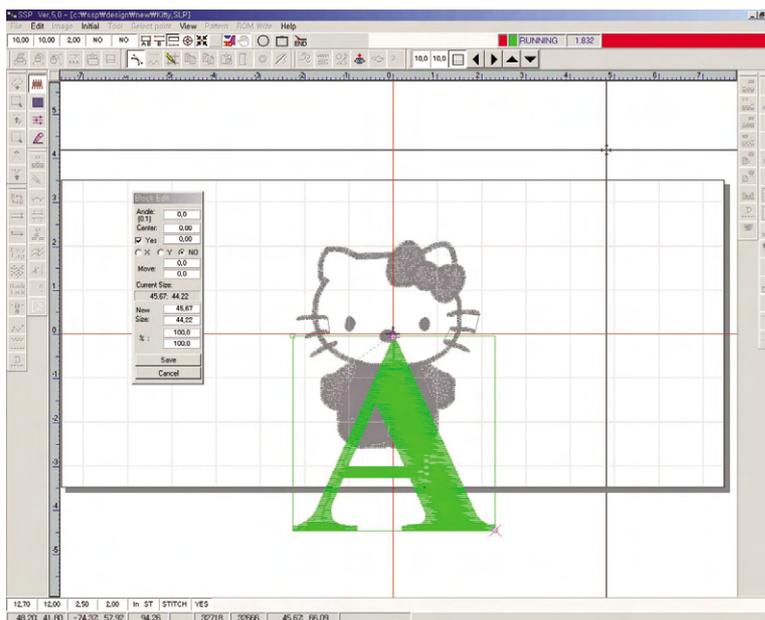
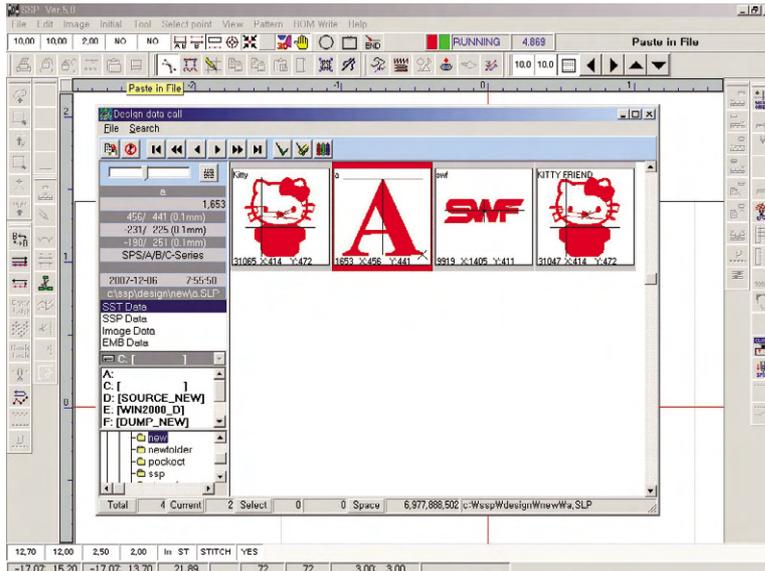


De igual manera, intente hacer 'Punzonado automático' eligiendo 'March', 'Satén', 'Pespunte Múltiple', 'Dadami normal'. Podrá entender con facilidad.

5) Pegar Archivo de Diseño

Es la función de pegar datos de perforación guardados en la posición donde quiera trayéndolo en la actual pantalla de punzonado.

Hacer clic en el botón, se abrirá la ventana igual a 'Pantalla de Gestión de Datos', cuando puede elegir los datos que quiere haciendo clic en el icono 'Punzonado' para que los datos seleccionados sean traídos en la pantalla actual y estén en la condición de editar.



Como se muestra en el dibujo, se abrirá la pantalla donde puede llamar los datos. Al estar llamados a la pantalla, estos estarán en la condición para editar como el dibujo abajo, cuando puede ajustar la posición y el tamaño como quiera y 'guardar' lo.

6) Modificar parámetro



Es la función que modifica los valores de diversas opciones aplicables para el atributo de punzonado. Es el núcleo del programa SSP. Les recomendamos que el usuario mismo realice las pruebas aplicando cada valor además de la descripción de las funciones que le hemos proporcionado. El punzonado en la condición en la que no dispone entendimiento exacto acerca de cada opción de 'Parámetro' puede causar un resultado inesperado. Puede que no le dispongamos toda la descripción sobre las dudas del usuario. Pero haremos todo lo posible para que pueda entender al máximo. Tenga en cuenta que el resultado no sea idéntica cien por ciento de la descripción teórica. Por lo que le recomendamos que obtenga buen conocimiento sobre cada opción.

- La descripción del parámetro se dará en orden de 'Marcha', 'Pespunte Múltiple', 'Línea Provisional', 'Satén', 'Dadami'. El orden está por lo más fácil de entender y por lo más básico.

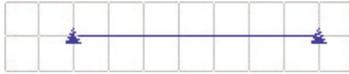
(1) Marcha

Long Length	12.00
In Stitch Length	2.50
Out Stitch Length	2.00
Status	IN
Running Type	STITCH
Partition	YES
Repeat Count	1

Exit

- ① Distancia larga, Distancia mediana, Distancia corta: Se refiere a la distancia entre puntadas producida sobre datos de marcha. La unidad es de mm. Puede insertar los valores de largo más usados conforme a estas 3 condiciones y entre los cuales puede alternar según la condición correspondiente.
- ② Estado: Se opta el estado a aplicar en el punzonado en marcha. Cada vez que haga clic en la caja de Estado para aplicar los valores definidos arriba en '①', se alternarán la opción repetidamente entre 'Larga' → 'Mediana' → 'Corta'.
- ③ Atributo de marcha: Se refiere al atributo de 'Marcha' que se expresa en la pantalla de punzonado. Cada vez que aprete la caja de atributos con el botón izquierdo del ratón, la opción se laternará viceversa entre 'Puntada' y 'Salto'. Al elegir 'Salto', se expresará en la pantalla como 'línea de puntos', lo que no será cosido en real sino solo la cabeza mueve por la línea. Al elegir 'Puntada', se expresará en 'línea', que el hilo de costura será cosido en verdad en la tela.

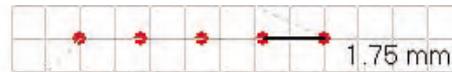
- ④ División uniforme: Como lo hemos mencionado antes, la opción es variable entre 'Sí' o 'No'. Al elegir 'Sí', dividirá el largo completo de marcha por la 'condición' definida y si el largo restante supera 50% del largo de la 'condición', se sumará 1 al cociente. Por este resultado sumado el largo restante debe ser dividido, lo que debe ser restado de cada distancia para ser el largo de marcha. En caso de que no supere el 50%, el largo restante debe ser dividido por el cociente, cuyo resultado debe ser sumado a cada distancia de manera uniforme para expresar la distancia de marcha. En caso de elegir 'No', si el restante supera el 50%, agregará una puntada conforme al largo de la 'condición' establecida para el punzonado y en caso de que sea menor que 50%, el número de las distancias será conforme al cociente.



Ej.) Largo completo perforado : 7.0mm, Largo de posición: 2.0mm



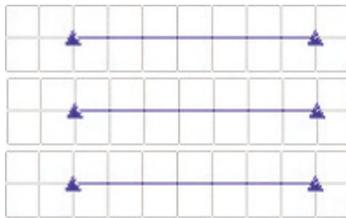
División Uniforme 'No'



División Uniforme 'Si'

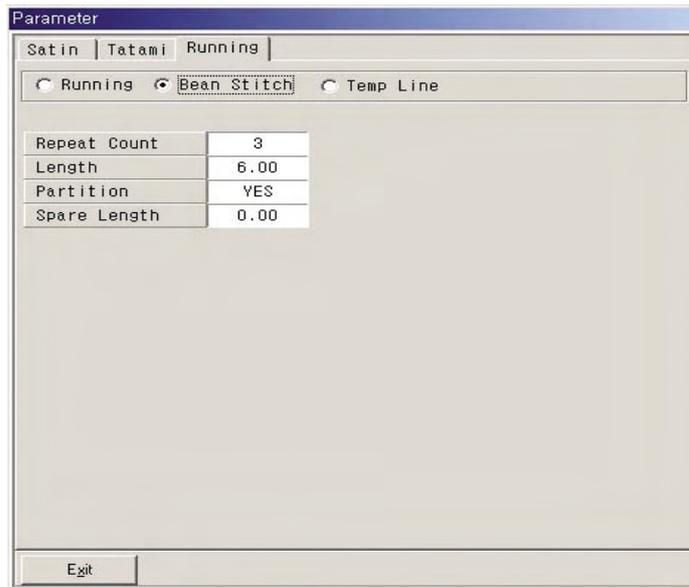
- ⑤ Número de repetición: Definir el número de repetición de la misma marcha sin la operación aparte de punzonado.

Ej.) Cuando el número de repetición está definido en 3 veces, la misma marcha se repetirá 3 veces. Como el dibujo muestra en divididas las tres marchas duplicadas, no lo mal interprete.



(2) Pespunte Múltiple

Se repiten los datos entre las puntadas para expresar el grosor usando el mismo hilo de costura. La manera de uso de cada opción es la siguiente.



① Número de repetición: Definir el número de veces que se repite entre las puntadas. El número se puede definir solo en impar.

Ej.) En caso de que haya definido en 3 veces, se repetirá 3 veces entre las puntadas seguidamente.

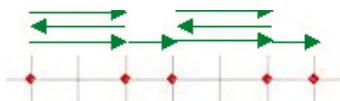


② Largo : La distancia entre puntadas se expresa por el largo definido.

③ División uniforme: El punzonado será realizado de igual manera al modo 'División Uniforme' de 'Marcha'.

④ Largo restante : Se refiere al 'Largo' y 'Número de repetición' definidos. Es el largo de la puntada agregada entre las puntadas perforadas. La forma exacta es el dato que se repite entre Puntada de repetición – Puntada Restante – Puntada Restante. Consulte el dibujo siguiente.

Ej.) Número de repetición (3 veces), Largo (2.0mm), División uniforme(No), Largo restante(1.0mm)

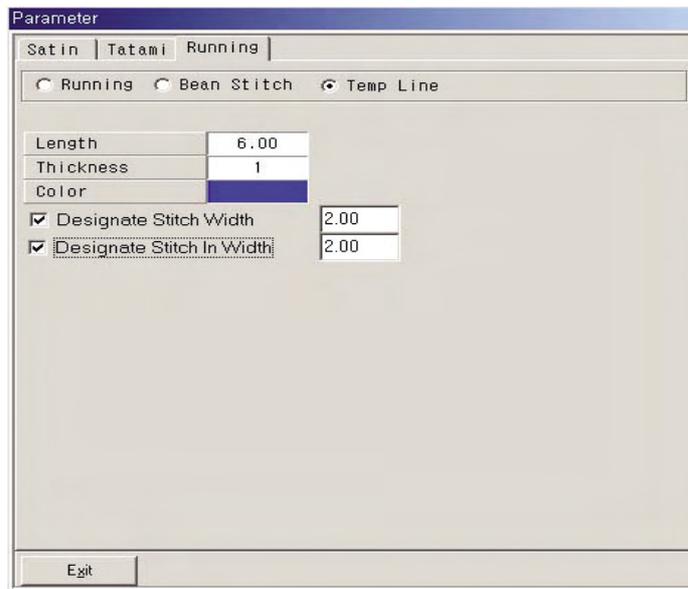


Largo completo de punzonado del pespunte múltiple: 7.0mm

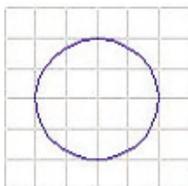
Largo vertical y horizontal de Cuadrícula: X-1.0mm, Y-1.0mm

(3) Línea provisional

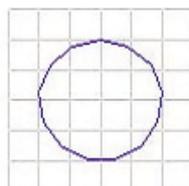
Son datos de línea que se produce temporalmente para usarlo como dato de diseño que necesita para el punzonado. No afecta en los datos reales de costura. La descripción de detalle de las opciones es la siguiente.



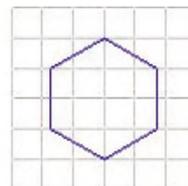
- ① Largo: Al expresar la línea no se expresa en forma de curva sino en forma de línea recta como en los datos de punzonado. Se refiere a la distancia entre los puntos de la línea recta. Cuánto más corta es la distancia, más similar a la curva, y más larga, más similar a la línea recta aunque haya dibujado la 'Línea Provisional' en curva.



Largo: 0.5mm



Largo: 1.0mm



Largo: 2.0mm

- ② Grosor: Se refiere al grosor de la línea provisional. Está en concepto de pixel del monitor.



Grosor 1



Grosor 2



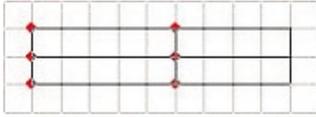
Grosor 3



Grosor 4

- ③ Color: Se refiere al color de la línea. Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón sobre la caja de colores, se abrirá la ventana donde puede elegir el color que quiere para que la línea sea dibujada en color seleccionado.

- ④ Largo del ancho de bordado: No se refiere al grosor de la línea sino el alejamiento de la línea interna desde la línea central.



Dibujando línea con el Ancho de bordado : 2.0mm

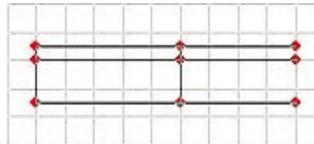


Resultado aplicado con el Ancho de bordado : 2.0mm

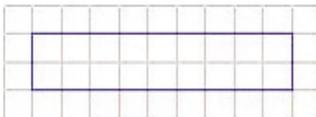
- ⑤ Largo del ancho interno: Puede definir a cuánta distancia debe ser dibujada la línea de 'ancho de bordado' desde la línea de base.



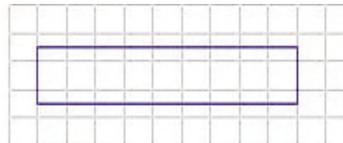
Resultado aplicado por 2.0mm



Resultado aplicado por 1.5mm

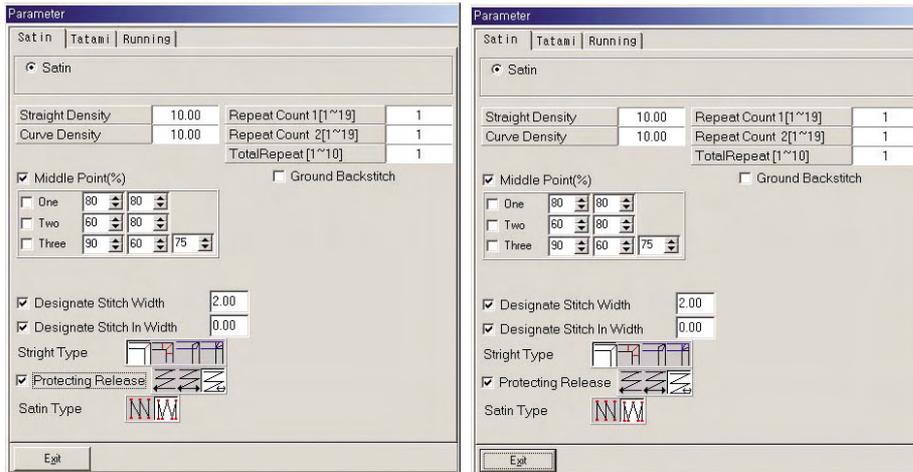


Largo del ancho interno:

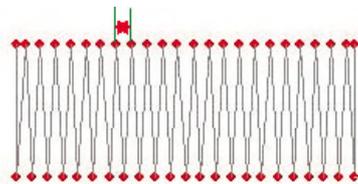


Largo del ancho interno: 1.5mm

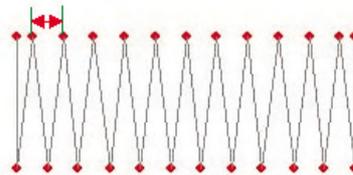
(4) Satén



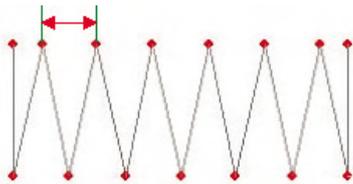
- ① Densidad de línea recta: Se aplica cuando el punzonado al satén se realice en línea recat. Se refiere al grado denso de la puntada. La densidad se refiere a la distancia entre 'monte' y 'monte'. Cuánto más menor es el valor del monte, más corta se hace la distancia entre los montes y aumenta más el número de las puntadas, en contraste, cuánto más mayor es el valor, más larga se hace la distancia y disminuirá el número.



Densidad de línea recta 0.5mm

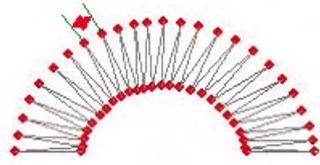


Densidad de línea recta 1.0mm

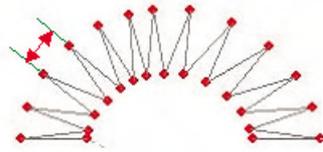


Densidad de línea recta 2.0mm

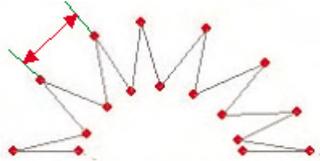
- ② Densidad en curva: Se aplica al perforar en curva para el punzonado al satén. La única diferencia a la 'Densidad de línea recta' es que el punto a perforar no es de 'línea recta' sino de 'curva'. Lo demás se aplicará la misma condición.



Densidad en curva: 0.5mm

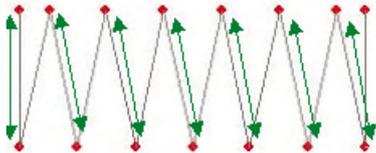


Densidad en curva: 1.0mm

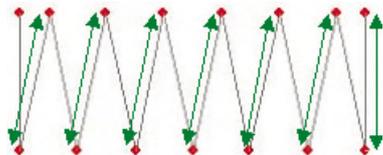


Densidad en curva: 2.0mm

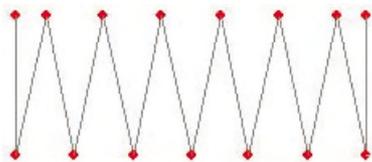
- ③ Número de repetición 1: Se crea datos repitiendo un lado de satén por el número de veces definido. El 'Número de repetición 1' genera el dato de repetición conforme al número definido entre las puntadas al lado derecho de los montes como se muestra en el dibujo.



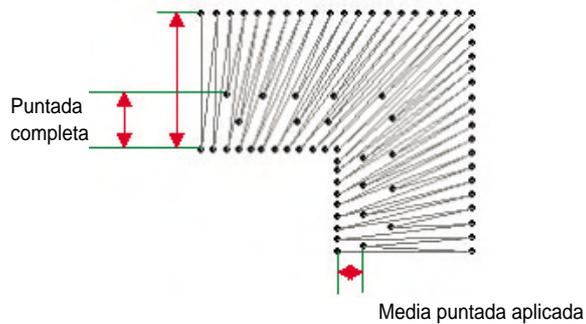
- ④ Número de repetición 2: Al contrario de 'Número de repetición 1', se genera el dato conforme al número de veces definido al lado izquierdo.



- ⑤ Repetición general: Genera el dato de repetición en satén aplicando las dos condiciones: 'Número de repetición 1' y 'Número de repetición 2'. El modo de repetición es generar el dato desde el inicio hasta el fin conforme al número de veces. No se repite solo por una zona como en el Número de Repetición 1 y 2 sino por la zona completa.

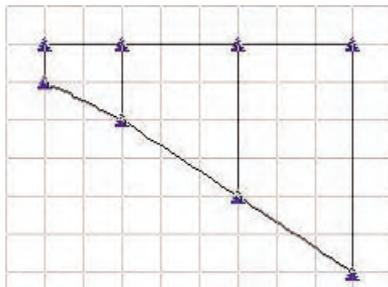


- ⑥ Puntada media: Datos de Satén, por su carácter en el modo de punzonado, se agrupan las puntadas en la parte torcida, donde puede verse como bulto a diferencia de lo demás o estropearse la tela despendiendo del tipo en caso de que el estado de concentración sea intenso. Para maneter la condición similar a otra parte completándolo, debe usar adecuadamente la media puntada. Es la opción de 'media puntada' en satén. Las opciones se dividen en tres : 'Media puntada 1', 'Media puntada 2', 'Media puntada 3', las cuales deben ser usadas apropiadamente conforme al grado curvado. La aplicación demasiada de media puntada más bien puede resultar peor. La siguiente es la descripción detalla de cada opción. Se comparen detalladamente y prueben para asegurarse del trabajo. El valor de cada media puntada representa la proporción de la puntada completa y se expresa en %.

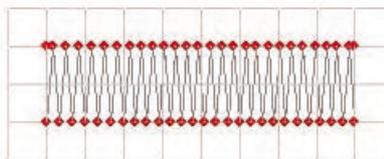


Como se muestra en el dibujo, definiéndose la puntada completa como 100%, puede aplicar los dos valores de opción de la media puntada, 60% y 80%, respectivamente. En la parte correspondiente se formará la puntada de 60% y 80% previniendo la concentración. La opción de 'Media puntada 1', 'Media puntada 2', 'Media puntada 3' puede ser definida cada vez que lo realice, pero puede causar la inconveniencia. Por lo que debe determinar los tres nombres temporales para que tengan previamente establecido el valor de media puntada. El proceso de media puntada será ejecutado solo seleccionado el nombre correspondiente. En resumen, es una denominación virtual. El valor definido mantiene guardado de manera que puede seguir aplicando con el mismo valor siempre en la ventana de modificación de parámetro a menos que el usuario lo alterne.

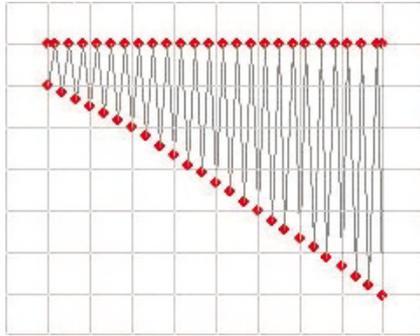
- ⑦ Largo del ancho de bordado: Se refiere a la anchura del dato de satén. Para fijar este ancho de manera regular debe elegir el valor del ancho. El resultado de punzonado con el ancho fijo es como el siguiente dibujo.



Perforación con el ancho fijo de 2.00mm



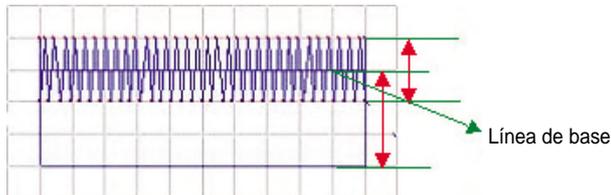
Aunque el punzonado tiene la forma de escaleras por el ancho definido en 2.0mm, se formará el dato de ancho de 2.0 mm en torno a la línea de base. Sin fijar el ancho, se dará el resultado de perforación como el dibujo abajo.



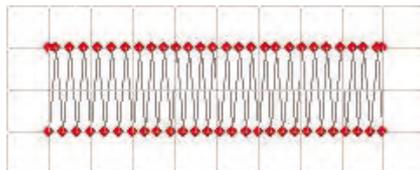
- ⑧ Largo del ancho interno: Es la opción que se define a cuánta distancia debe ser formado el dato de satén desde la línea básica de satén en medio de la operación de punzonado con el ancho fijo. Para el proceso y el resultado de la operación consulte el dibujo. Es el resultado de punzonado por el ancho de 2.0mm y el interno de 1.0mm.



3.0mm

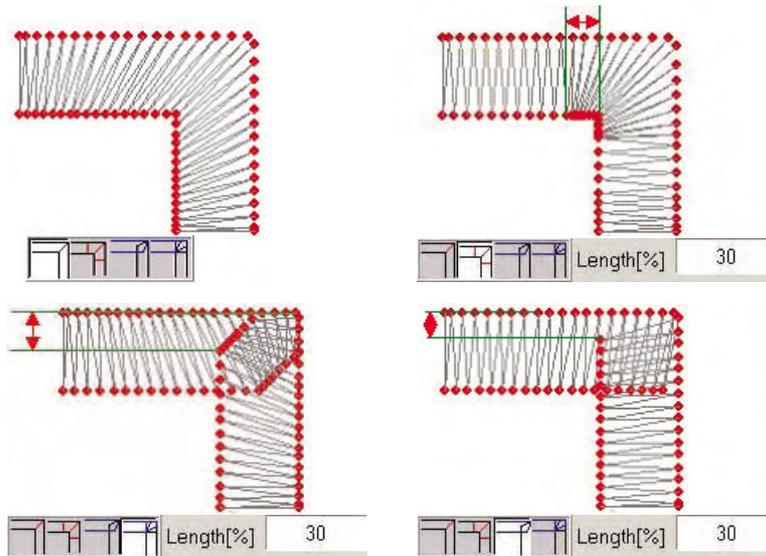


2.0mm

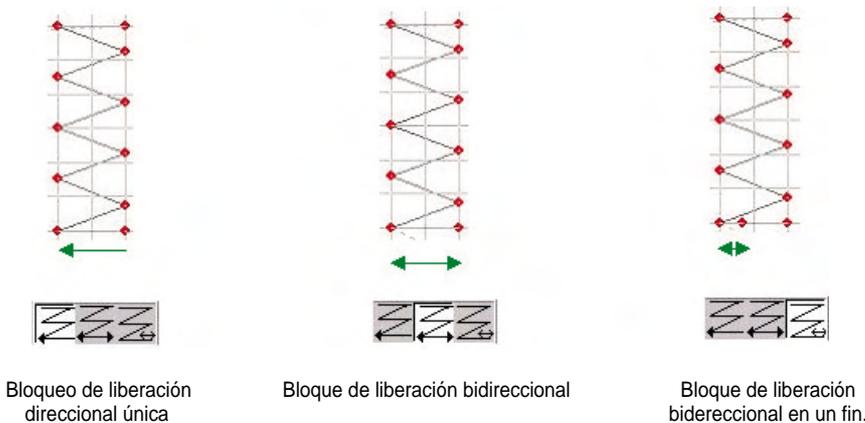


Ultimo resultado de perforación (2.0mm)

⑨ Proceso en Esquina: Existen cuatro opciones determinando cual forma de punzonado es usada para procesar la esquina de ángulo recto durante la perforación de satén. El resultado de cada opción es visualizado en las figuras abajo. Hay una opción de insertar el porcentaje de una distancia a fin de configurar el porcentaje del proceso en esquina. Dependiendo del valor, los resultados serán diferentes.

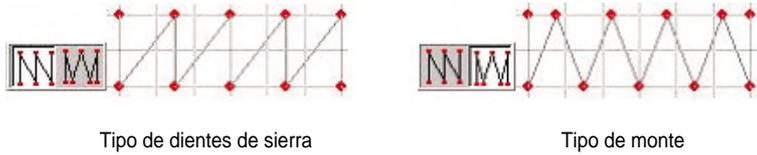


⑩ Bloqueo de Liberación: Cuando se realice la costura después del punzonado en satén, el hilo puede ser desatado a veces mientras usa el producto. Para prevenir la liberación del hilo, la opción de Bloqueo de Liberación puede ser usado para rematar. To prevent the thread release, the release lock option can be used for finish. Véase los siguientes dibujos por cada opción.



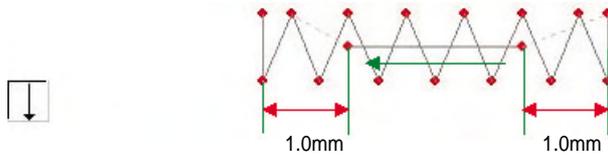
⑪ Tipo Satén : Determina que aspecto va a ser usado para crear datos de satén, entre dientes de sierra o tipo de monte.

La figura abajo muestra el resultado por cada opción.

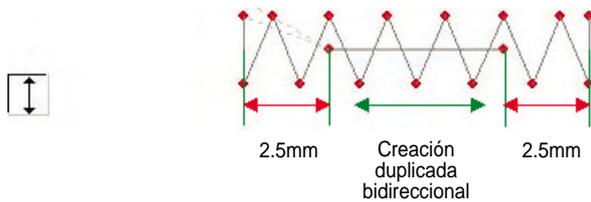


⑫ Puntada permanente : Se refiere a la operación previa conducida para fijar la tela antes de producir datos de satén para prevenir la producción de arrugas en la tela. La tela suave tiene más tendencia de producir más arrugas. Esta acción se opta para minimizar la creación de arrugas. Pero la puntada permanente no puede ser seleccionada si el ancho está establecido. Para la función, sobre todo, el ancho definido debe ser anulado.

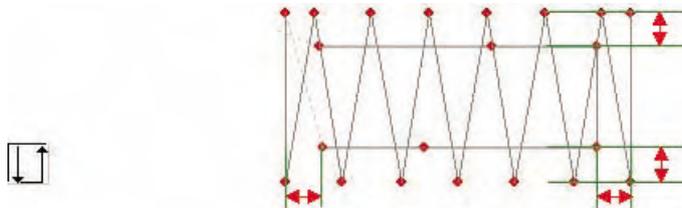
- Bajo la opción abajo, los datos de marcha son creados en base de la puntada permanente. La 'distancia' insertado se refiere a la brecha entre las líneas externas e internas. Pero el proceso de datos de marcha va a la dirección única.



- La opción de puntada permanente abajo crea la puntada permanente de marcha en modo de repetición a ambos dirección en la posición de 2.5mm desde el exterior hacia el interior.

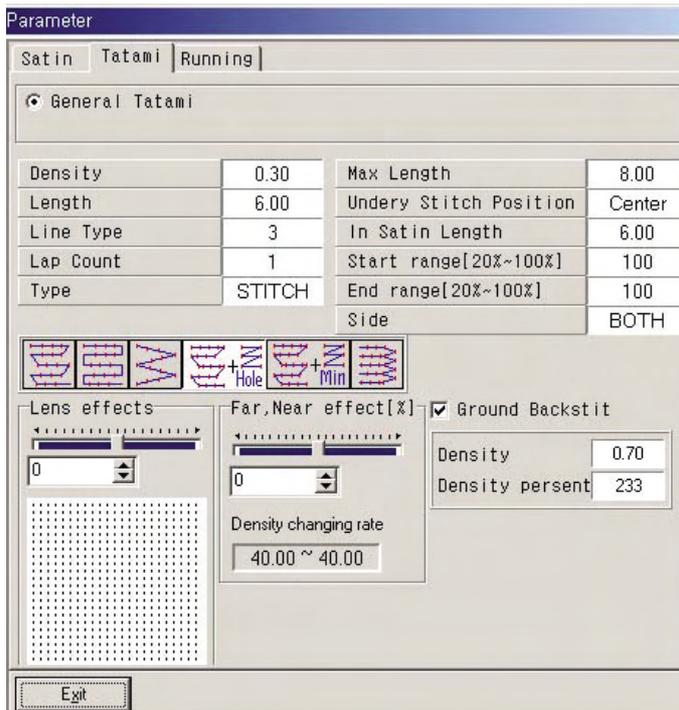


- Mientras el dato no esté desviado del contorno exterior, se crea puntadas permanentes de marcha en forma de 'ㄣ'. Definir 'Distancia' al 1.0mm a las 4 direcciones para la puntada permanente.

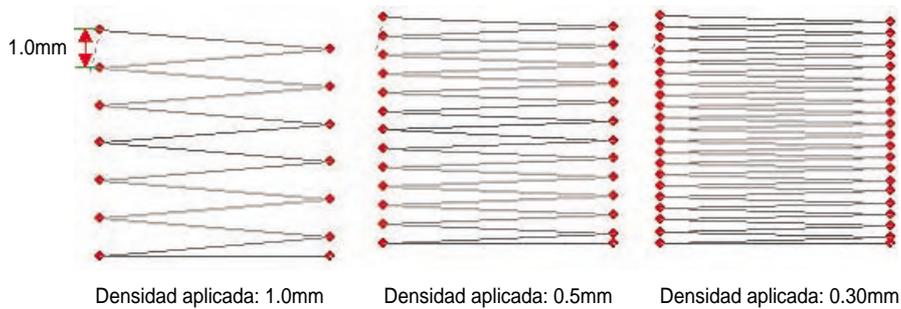


(5) Dadami

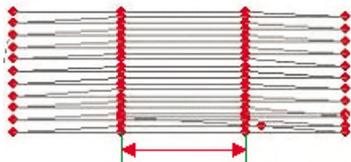
Se refiere a llenar el interior de una curva cerrada con puntadas, y las siguientes opciones son aplicables.



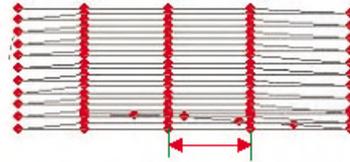
① Densidad: Se refiere a la distancia entre picos tal como satén, y determina la densidad de la textura de Dadami.



② Distancia: Se refiere a la distancia entre puntadas creadas en una línea de Dadami. Dependiendo de la distancia de puntada, texturas de dadami se ven diferentes, y el número total de puntadas pueden ser cambiados también.



Distancia: 3.0mm

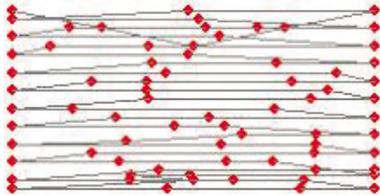


Distancia: 2.0mm

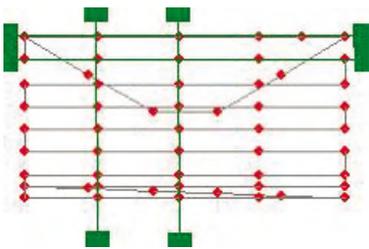
La distancia entre puntadas cambia la apariencia de textura de dadami, y el usuario debe tenerlo en cuenta durante la operación.

③ Número de líneas: Se refiere al número de veces que se repite entre puntadas del dato de dadami. La escala se puede configurar entre 0(mínimo) y 9(máximo). Para el entendimiento completo acerca del número de líneas, consulte el dibujo.

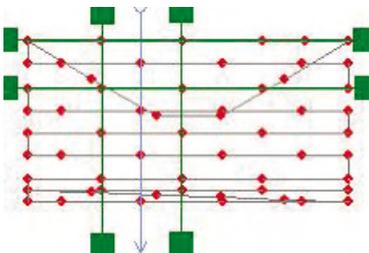
- Número de líneas 0: Muestra el resultado irregular como se muestra en el dibujo y los datos tendrán el resultado siempre diferente aunque aplican la opción y el tamaño uniformes.



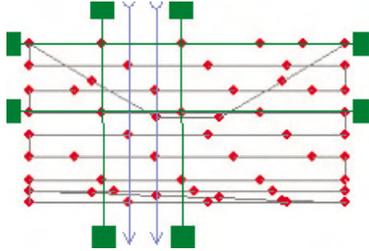
- Número de líneas 1: Se forma el dato para que la puntada de la primera línea y la de la siguiente línea estén en la misma línea.



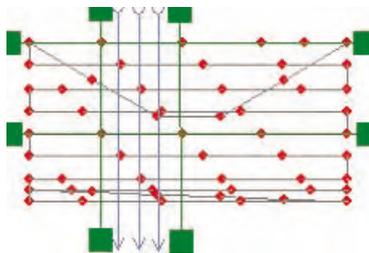
- Número de líneas 2: La forma de composición de datos se realiza para que se crea una puntada de la siguiente línea entre las puntadas de la primera línea.



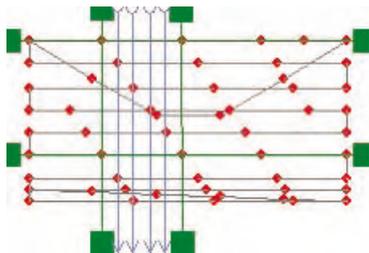
- Número de líneas 3: La forma de composición de datos se realiza para que se creen cruzadas una puntada de la segunda línea y otra puntada de la tercera línea entre puntadas de la primera línea. En conclusión, el número de líneas se determina por cuántas líneas cruzadas que están creadas entre puntadas de la primera línea.



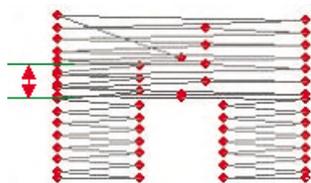
- Número de líneas 4~5: Tomando en cuenta los dibujos de arriba que ayudan a contar el número de líneas, podemos llegar a la conclusión de que el número de líneas se determina por la enésima línea donde el punto de la misma posición está creado. Consulte el dibujo que está abajo.



De igual manera, para las líneas 6~9, el mismo proceso será aplicado.



④ Número de costura solapada : En el caso de Dadami, el dato está dividido por sección dependiendo de las formas. Esta opción determina el número de datos solapados para la parte de conexión entre una sección y la siguiente. Lo que debe ser aplicado adecuadamente en consideración de un número de condiciones incluyendo tela, densidad, etc. Cuando la configuración de opción esté inapropiado, aunque el aspect aparezca de forma normal en la pantalla en la operación actual de costura, el tirar o empujar la tela puede causar brecha entre secciones. Para prevenirlo, se requiere la aplicación adecuada.

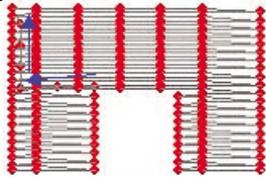


Número de solapados 5

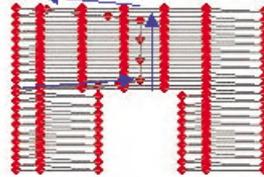


Número de solapados 1

- ⑤ Distancia Mínima: Determina distancia mínima entre puntadas para datos de dadami. Si la distancia entre puntadas es más corta que lo definido, la puntada afectada se incorpora a la puntada anterior y se hace una puntada.
- ⑥ Distancia Máxima: Determina distancia máxima entre puntadas para datos de dadami. Si la distancia entre puntadas es más larga que lo definido, se divide en dos siendo más pequeño que la distancia máxima, y las dos puntadas se producen.
- ⑦ Dirección de trayecto intermedio: Dependiendo de formas de dadami, el dato se divide en diversas secciones. Esta opción determina si la línea que conecta las secciones mueve a lo largo del contorno de datos de Dadami o sigue por el trayecto central. Para más detalle sobre las dos opciones, véase las siguientes figuras abajo.

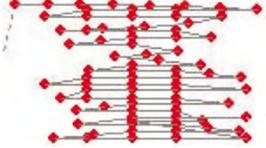


Recorrido lateral



Recorrido central

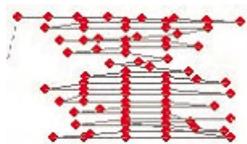
- ⑧ Start, End Area: Una cierta zona puede ser establecida para construir datos de dadami con datos de línea seleccionados al azar. Los datos pueden ser construidos en forma irregular. Si las zonas inicial y final son configuradas con 100% puede conseguir el resultado uniforme.



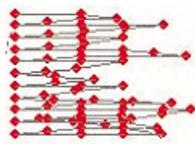
20%(Inicial) 80%(Final)

Si la zona inicial se configure en 20% y la final en 80% desde el centro del dato de dadami, la distancia más cerca se hace 20% desde el area exterior y la distancia más larga se hace a 80% desde la zona exterior. Asimismo, datos irregulares pueden ser producidos.

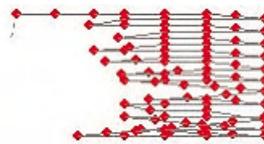
- ⑨ Ubicación: Determina la dirección para aplicar las condiciones establecidas a los datos de dadami en el punzonado de datos irregulares de dadami. La aplicación puede ser de dirección única o bidireccional. El resultado de cada opción se muestra en las siguientes figuras abajo.



Bidireccional



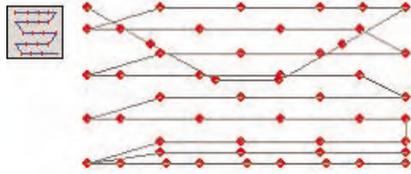
Dirección ascendente



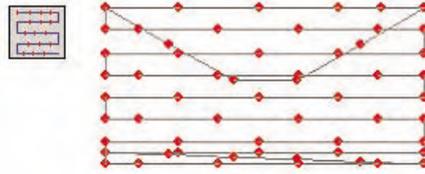
Dirección descendente

⑩ Opción: Define el tipo de remate en el fin del contorno exterior de datos de dadami y activa el bloqueo de liberación de hilo. Dispone las seis opciones, y el resultado por cada opción véase los siguientes dibujos.

Opción 1



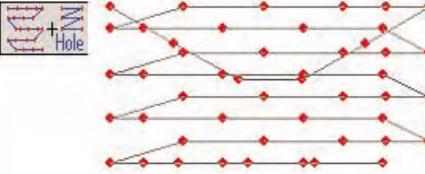
Opción 2



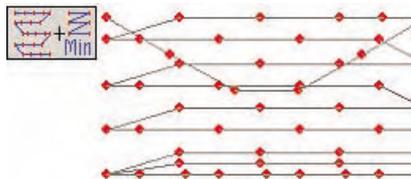
Opción 3



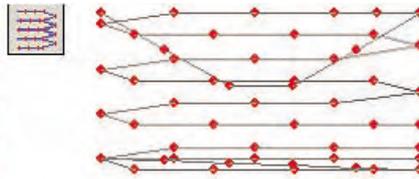
Opción 4



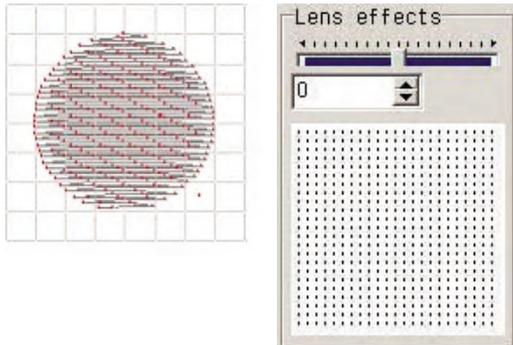
Opción 5



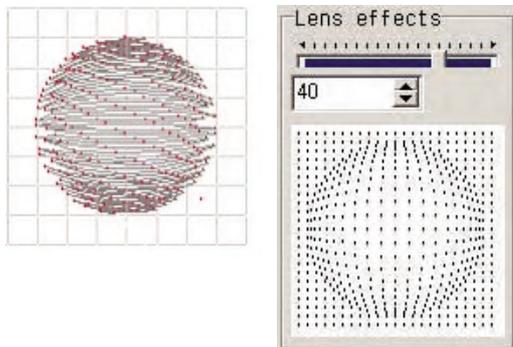
Opción 6



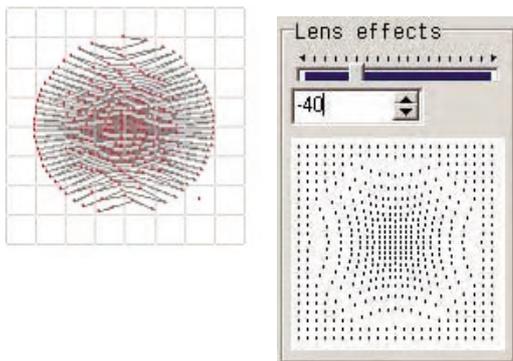
① Efecto de Lente: Aplica el efecto cóncavo o convexo a los datos de dadami. Los datos son creados en superficie plana de 2D, pero los datos pueden ser perforados para producir la visualización de 3D por usar efectos visuales. La opción puede ser ajustada usando la barra de desplazamiento o insertando una cifra que quiera(%).



Porción aplicada de Efecto de Lente: 0%

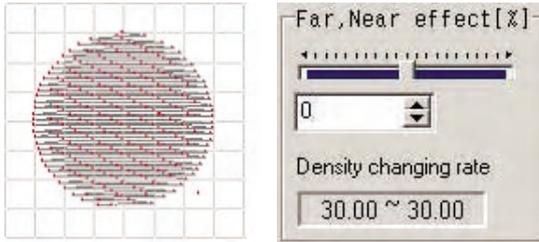


Porción aplicada de Efecto de Lente: 40%

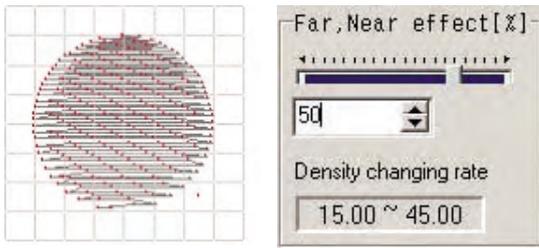


Porción aplicada de Efecto de Lente: -40%

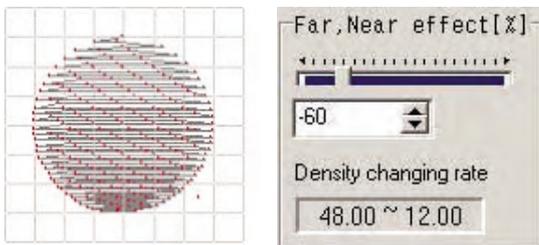
- ⑫ Cambio de densidad: Se da una perspectiva al dato. Cambiando la densidad en la dirección establecida desde cierta posición, es posible crear el efecto visual de perspectiva.



No cambio en densidad

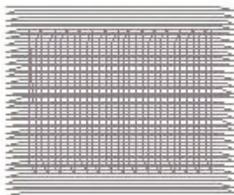


Tasa de cambio de densidad aplicada: 50%



Tasa de cambio de densidad aplicada: -50%

- ⑬ Puntada Permanente: En el punzonado de dadami, dependiendo del tipo de tela, el hecho de empujar o tirar la tela puede ocurrirse tal como en satén. Esta opción lo impide por ajustar adecuadamente la densidad. La misma densidad o el porcentaje de densidad pueden ser insertados para la aplicación.



10. Punzonado

Existen los cinco tipos de punzonado: 'Marcha' que es básico para todo el punzonado, 'Satén', 'Dadami', 'Pespunte Múltiple', y 'Línea Provisional.' Le explicaremos primero la manera de perforación por cada método y las opciones aplicables para cada método con detalle.

Sobre todo, los iconos relacionados con la perforación son como se muestra abajo. Siempre que aprete cada icono por primera vez, está en la condición de la perforación de marcha. Tenga en cuenta que para aplicar el método seleccionado, debe hacer doble clic.



1) Satén

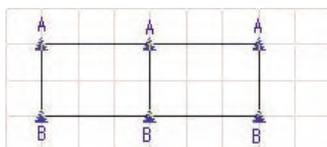
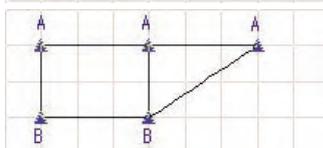
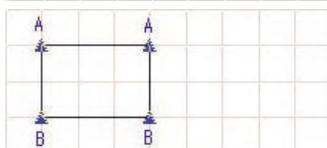
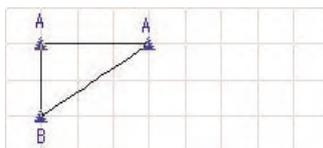
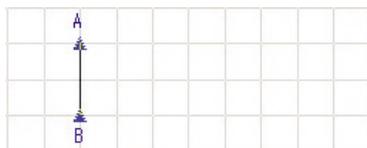


Existen los 4 métodos en el punzonado de satén: 'AB', 'Vinculado', 'Lateral', 'Círculo'. La manera de uso ya ha sido presentada anteriormente en 'Barra de herramientas de punzonado'. Se debe estar familiarizado sin falta del método de perforación por lo que le daremos la explicación con más detalle. Aprenda del modo exacto de uso para no tener equivocaciones.

(A) Método AB

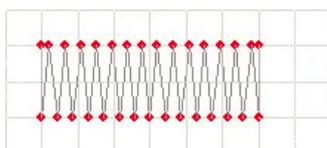
La manera de perforación puede ser aprendida con facilidad siguiendo el orden siguiente en la pantalla de punzonado. Por lo que su aprendizaje no esté limitado solo al manual sino practique Ud. mismo siguiendo las instrucciones.

- ① Al elegir el icono de satén, el primer 'Estado de Trabajo' está en modo de 'Marcha'. Para cambiar el 'Estado de Trabajo' en 'Satén', haga clic con el botón derecho del ratón en la pantalla. El 'Estado de Trabajo' será cambiado en 'Satén'.
- ② En el lugar donde quiere crear datos, marcar con el botón izquierdo del ratón un par de puntos como A, B, A, B, etc., como se muestra en el dibujo. El número de puntos debe ser marcado en par.



Hacer el botón derecho del ratón para determinar el proceso de creación de datos después de haber inventado el diseño.

El siguiente es el último dato de satén creado.



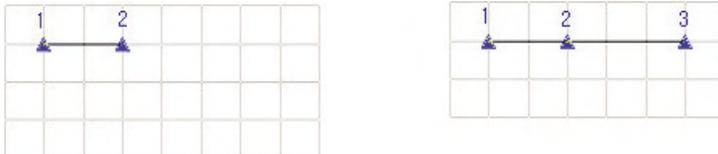
Siempre que la perforación de un bloque acabe, el 'Estado de Trabajo' se recuperará automáticamente en modo de 'Marcha'.

(B) Método Vinculado

El método vinculado es diferente al de 'AB'. Primero, el contorno de datos de satén en ambos dirección se perfora, y la textura y dirección de satén se determina para completar el punzonado. Véase la siguiente figura para el orden.

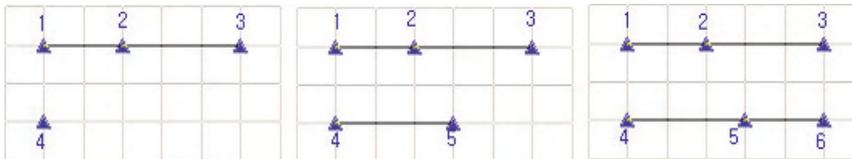
Primero, hacer doble clic en el botón derecho del ratón y cambiar 'Estado de Trabajo' en 'Satén'.

- ① Al elegir el icono de satén, el primer 'Estado de Trabajo' esté en modo de 'Marcha'. Para cambiar el 'Estado' en 'Satén', haga clic en el botón derecho del ratón sobre la pantalla de punzonado. Así será cambiado el Estado en Satén.
- ② Un lado del contorno exterior de 'Satén' será perforado en el orden de 1, 2, y 3.



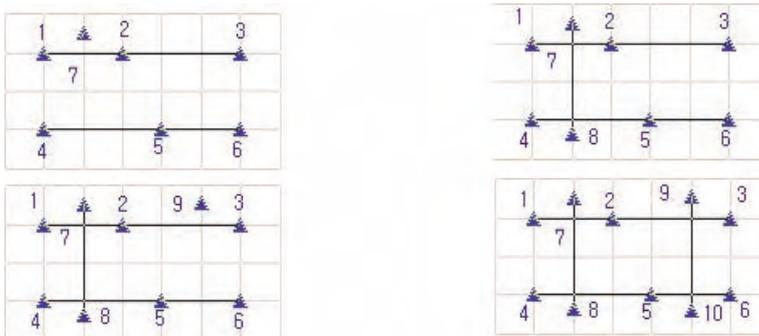
La finalización del trabajo de un lado se decide con clic en el botón derecho del ratón.

- ③ Para el lado opuesto de 'Satén', perfora un lado más en orden de 4, 5, y 6.



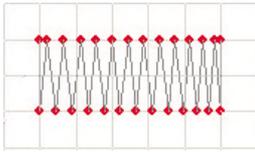
La finalización del trabajo en otro lado se decide con clic en el botón derecho del ratón.

- ④ Para definir la inclinación de 'Satén' respecto a ambos lados, se realiza la perforación sobre la inclinación, la cual puede tener cuántas líneas que pueda. Pero es la función que determina la textura de satén de manera que es recomendable perforar simplificada cuánto pueda. Realice en orden de 8, 9, 10. En caso de la inclinación, cuando se completa una línea, se considera automáticamente que una inclinación haya sido finalizada por lo que no es necesario hacer clic en el botón derecho del ratón para confirmar.



Cuando haya acabado de perforar hasta la inclinación, haga clic en el botón derecho del ratón para determinar el trabajo de Método de 'Vinculado'.

- ⑤ Es el último resultado de punzonado en satén por el método 'Vinculado'.

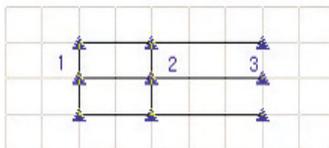
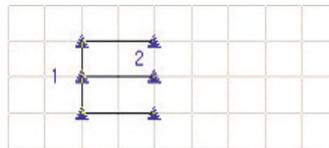
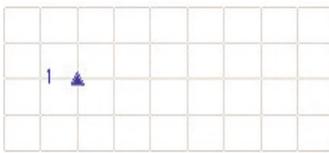


Al finalizar la perforación, el 'Estado de Trabajo' se pondrá en modo de 'Marcha'.

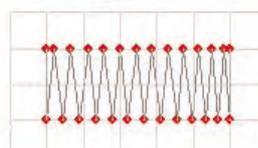
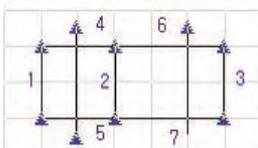
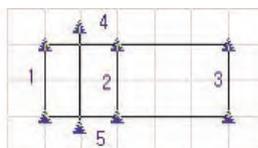
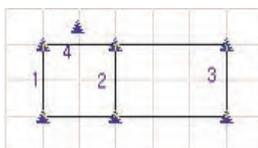
(C) Método lateral

El Método 'Lateral' realiza la perforación automática por el grosor(ancho de bordado) establecido al ser acabada la perforación de una línea como se hace en la marcha. En comparación de los 2 métodos mencionado arriba, el modo de uso es simple, pero está limitado en cuanto al área para expresar, por lo que el método más utilizado es el 'AB'.

- ① Al elegir el icono de satén, el primer 'Estado de Trabajo' esté en modo de 'Marcha'. Para cambiar el 'Estado' en 'Satén', haga clic en el botón derecho del ratón sobre la pantalla de punzonado. Así será cambiado el Estado en Satén.
- ② Al hacer clic con el botón izquierdo del ratón en el lugar donde quiere crear datos, un contorno de cierto grosor se dibujará en torno al punto seleccionado. Perfere seguidamente hasta la posición quiere llegar. Realice la operación en orden de 1, 2, y 3.



- ③ Si ha acabado la perforación hasta el lugar donde quiere, ahora debe definir la 'inclinación del dato de 'satén''. En este momento debe cuidarse en la dirección de inclinación, la cual debe ser establecida desde el lado perforado del primer punto hacia la posición a perforar. En caso de que la inclinación se define a la dirección opuesta, el resultado puede ser alternado. Realice la operación en orden de 3, 4, 5, 6.



A diferencia del Método 'Vinculado', puede aplicar solo 2 inclinaciones. Se crearán datos de satén reconociendo automáticamente la finalización de punzonado. El dibujo es el dato de 'satén' acabado de perforación.

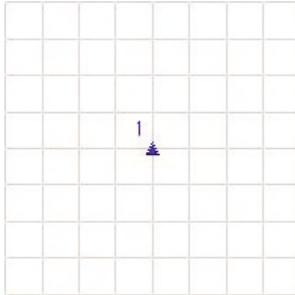
(Apretando la barra de espacio en medio de la elaboración del diseño, la forma se cambiará de la línea recta por la curva.)

(C) Método Circular

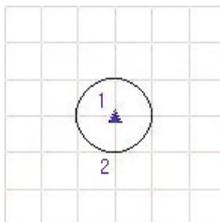
En torno al punto central del círculo donde quiere perforar, elija el punto interior y al seleccionar el punto exterior, se formará datos de 'satén' de forma circular en base del punto seleccionado.

El punto interior y el exterior basados en el punto central son la inclinación del satén circular de manera que la inclinación de satén depende del grado inclinado de los puntos interior y exterior.

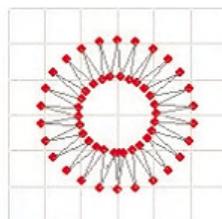
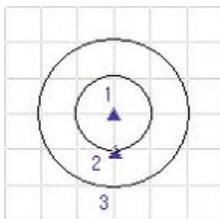
- ① Al elegir el icono de satén, el primer 'Estado de Trabajo' esté en modo de 'Marcha'. Para cambiar el 'Estado' en 'Satén', haga clic en el botón derecho del ratón sobre la pantalla de punzonado. Así será cambiado el Estado en Satén.
- ② Primero, perforar el punto central del círculo.



- ③ Seguidamente, perforar el punto interno, cuando aparecerá el círculo interior en formato de vista previa.



- ④ Últimamente perforar el punto exterior. El punzonado se completará automáticamente al terminar la perforación del punto exterior.



Al acabar el punzonado, el 'Estado de Trabajo' se pondrá automáticamente en modo de 'Marcha'.

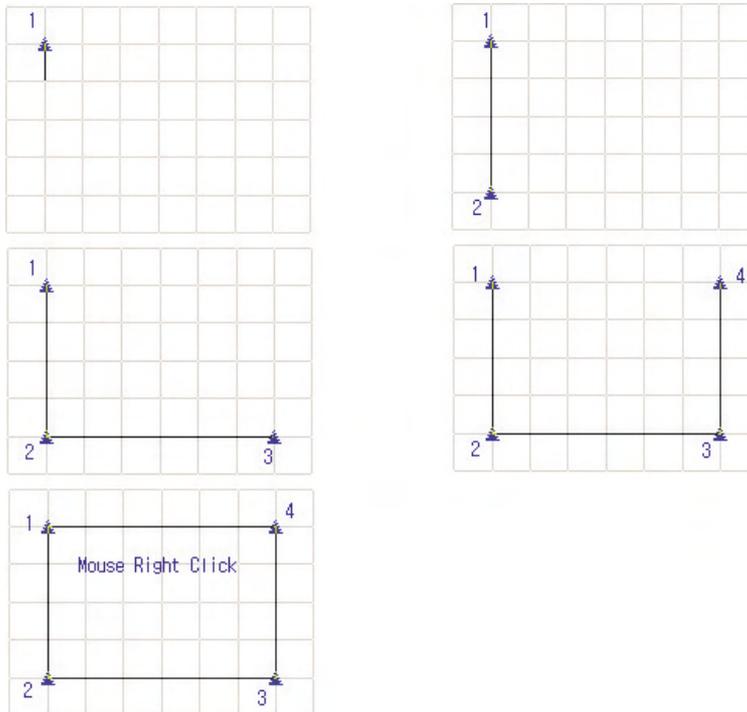
2) Dadami



'Dadami' es un tipo de dato que rellena el interior de curva cerrada, a diferencia de 'Satén'. Determina la textura de dato después de crear la línea exterior. Para crear una curva cerrada, primero crear una cierta forma basada en un punto de inicio y luego el último punto automáticamente estará asociado al punto de inicio. El siguiente es la descripción del método de punzonado de 'dadami':

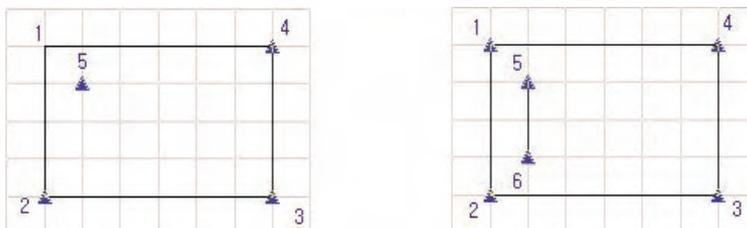
(a) Punzonado de línea exterior: Primero perforar la línea exterior. Pero todas las perforaciones, cuyo primer 'Estado de Trabajo' básico normalmente está definido en modo de 'Marcha'. Por lo tanto, haciendo doble clic en el botón derecho del ratón, cambie en modo de 'Dadami normal'.

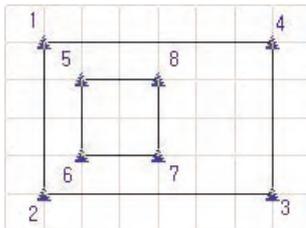
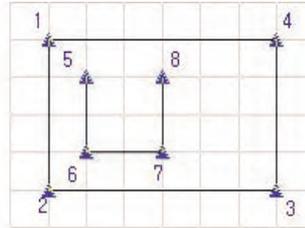
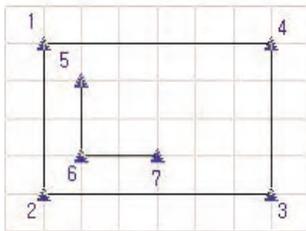
① Perforar la línea exterior en orden del dibujo.



Marcar puntos en orden de 1,2,3,4 y hacer clic en el botón derecho del ratón para el remate. El punto 1 y el 4 serán unidos automáticamente para formar una curva cerrada. Seguidamente para formar los agujeros en el interior de dadami, hacer clic en el botón derecho del ratón. Para dar la inclinación sin hacer agujeros, hacer doble clic en el botón derecho del ratón.

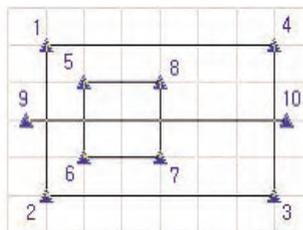
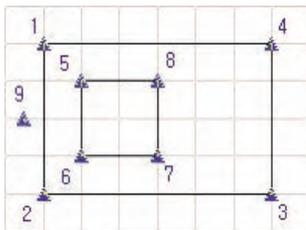
② La manera de crear agujeros en el interior de Dadami se hace igual a la del punzonado de la línea exterior. Realice la perforación en orden del dibujo que se muestra.





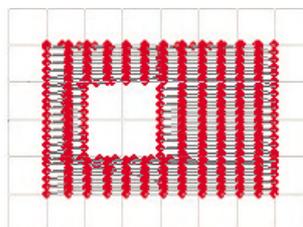
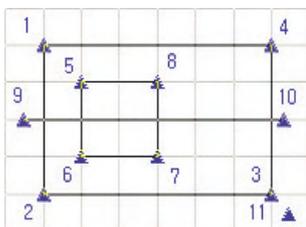
Perforar la línea interna en orden de 5,6,7,8 y hacer clic en el botón derecho del ratón para rematar el fin de la línea. El punto 5 y el 8 serán unidos automáticamente para formar una curva cerrada. Para producir la línea interna adicionalmente, puede hacer de manera igual a lo mencionado arriba. Y para establecer la inclinación que es la siguiente fase, debe hacer 'doble clic' en el botón derecho del ratón.

- ③ Continuamente determinar la inclinación de 'Dadami'. SElija la Línea Estándar (Standard Line) del menú. Cuyo papel es determinar la dirección de la textura de dadami. El aspecto de dadami depende de la inclinación, por lo que decida la inclinación más adecuada. El orden del trabajo es como el siguiente dibujo que se muestra. Siga las instrucciones del dibujo.



Al hacer clic en el botón derecho del ratón después de realizar la perforación del punto con la 'inclinación' en orden de 9,10, será completada la definición. Por último, debe establecer el punto final de dadami, cuyo rol es determinar la posición donde debe terminar la textura de dadami que se ha empezado desde el punto de inicio.

- ④ Se generará automáticamente datos de dadami, al definir el punto final. A diferencia de otra parte, el punto final se decide solo por hacer clic en el botón izquierdo del ratón y no dispone la función de determinar la finalización de trabajo por el botón derecho del ratón apretado.



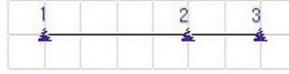
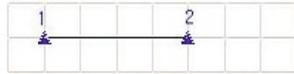
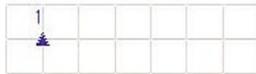
Al definir el número 11 como el punto final, el punzonado de dadami será finalizado como se muestra en el dibujo.

3) Pespunte Múltiple



Es el método que realiza la perforación repetida entre las puntadas, cuyo resultado tiene forma de una línea.

- ① Como en el programa gráfico normal, se marca puntos para formar una línea, así perfora los puntos de la línea. Se realiza en orden de 1,2,3.



Para el remate, hacer clic en el botón derecho del ratón después de acabar la perforación de línea. El dibujo muestra el punzonado acabado de 'Pespunte Múltiple'.



Al acabar el punzonado, el 'Estado de Trabajo' se pondrá en modo de 'Marcha'.

4) Línea provisional

El usuario puede hacer un bosquejo de datos de imagen o diseño que quiere formar. Son datos temporales que no afectan nada en datos reales de costura.



Como se muestra en el dibujo, existen los 4 tipos, cuya descripción será proveída. Primero se da la explicación de la primera línea.

- ① Hacer clic en el icono 'Línea Provisional'. El estado de trabajo se pondrá en modo de 'Marcha'.
- ② El estado de trabajo está marcado como 'Marcha'. Todo los modos 'Satén', 'Dadami', 'Pespunte Múltiple' en principio se pondrán en condición de 'Marcha' al hacer clic en el icono.
- ③ Hacer doble clic en el botón derecho del ratón. El estado de trabajo se convertirá en 'Línea Provisional'.
- ④ Hacer clic en 'Línea recta/curvada'.



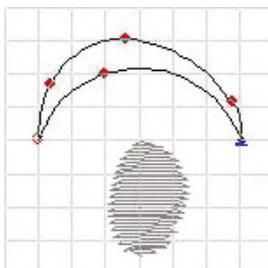
- ⑤ Realizar la perforación del primer punto en un espacio de la pantalla de punzonado.



- ⑥ Desplazar el cursor a cierto lugar para la perforación del segundo punto.

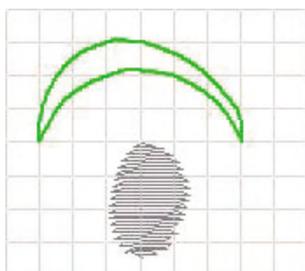


- ⑦ De manera indicada arriba, intentar dibujar las cejas.



La forma de la cejas dependerá de los usuarios. Puede crearlas adecuadamente a su gusto.

- ⑧ Hacer doble clic en el botón derecho del ratón para llevar a cabo la actual operación.



Como se muestra en el dibujo, una línea será creada conforme al color y el grosor definidos para la línea provisional. Esta línea no se incluye en los datos reales de punzonado, por lo que no tiene nada que ver con el número total de las puntadas. Esta línea puede ser mostrada o ocultada cuando corresponda para ser usada como recurso de diseño de manera que va a ser una buena función asistente. El siguiente es el modo de uso de forma de cuadrado.

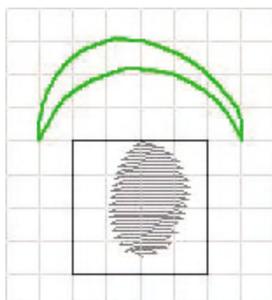
- ⑨ Hacer clic en el icono de 'Cuadrado'.



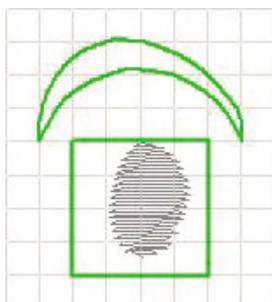
- ⑩ Hacer doble clic en el botón derecho del ratón para cambiar el 'Estado de Trabajo' en la condición para 'Línea Provisional' ya que está predeterminado en 'marcha'.

- ⑪ Perforar el primer punto en una posición. Al perforar el primer punto, siguiendo el cursor del ratón, la caja cuadrada se aumenta o se reduce.

- ⑫ Desplazar el cursor hasta llegar al tamaño para dibujar el cuadrado.



- ⑬ Perforar el segundo punto.



Las dos líneas provisionales han sido dibujadas. Para dibujar línea de óvalo o círculo, también se aplica la misma manera.

11. Buscar



Es la función básica para editar datos ya guardados o perforar los datos. Dienen diversas maneras de buscar datos y las funciones de editar : 'Editar', 'Buscar bloque', 'Buscar caja de bloque', 'Buscar Punto', 'Buscar caja de punto', etc.

La descripción anterior ha sido sobre las funciones básicas en el punzonado y ahora queremos proporcionarle la descripción de la función práctica 'Editar'. La descripción se dará sin algún orden definido, por lo que cuando encuentre la parte necesaria, debe familiarizarse con la información y marcar en que partee está la descripción.

Para favorecer el entendimiento sobre las funciones de editar, le explicaremos con datos ejemplares.

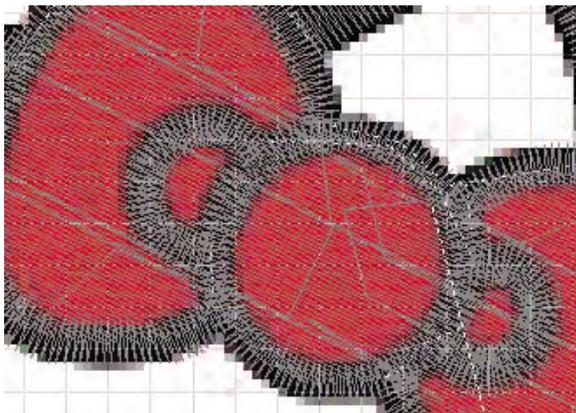
Para su referencia, como le hemos explicado anteriormente, en cada operación se determina un color. Le vamos a brindar la descripción suponiendo que el color definido sea el siguiente.



1) Buscar bloque



La parte procesada de una sola vez entre los datos perforados en el programa SSP se llama bloque, el cual es útil para editar datos o distintas operaciones. Se refiere a la función que busca el bloque para la modificación de datos.



- ① Hacer clic en el icono de Buscar bloque.

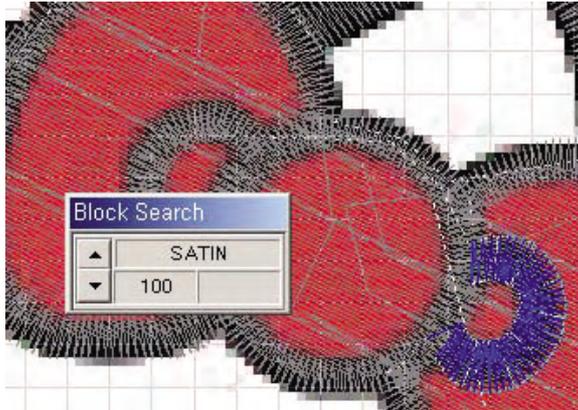


Como se muestra en el dibujo, otros iconos se quedarán 'desactivados' y el cursor del ratón se convertirá en forma de mano que contiene la letra B.

- ② Situar el cursor del ratón en el bloque quiere encontrar.

③ Hacer clic en el botón izquierdo del ratón.

④ Aparecerá el bloque encontrado en color 'activado' como se muestra en el dibujo.



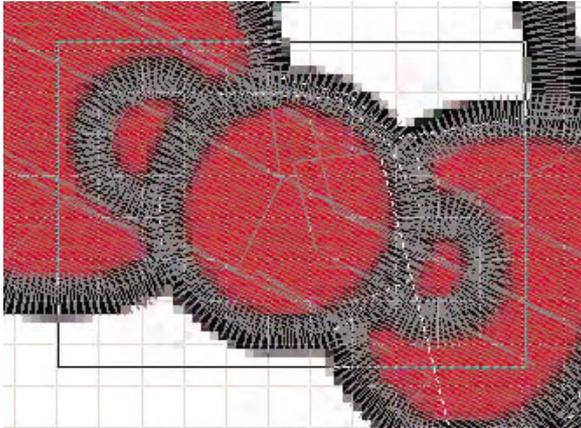
⑤ Al encontrar el bloque, aparecerá la ventana 'Buscar bloque' donde muestra el atributo del bloque actual y su número de puntadas.

2) Buscar Caja de Bloque



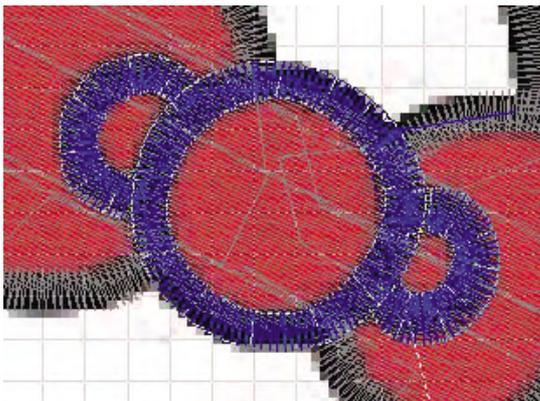
'Bsucar bloque' permite buscar solo un bloque, pero la función 'Buscar caja de bloque' puede buscar de una sola vez varios bloques por establecer una sección de bloques para la búsqueda.

- ① Hace clic con el botón izquierdo del ratón en el icono 'Buscar Caja de Bloque'. El cursor del ratón se convertirá en la cruz pequeña que contiene la letra B.
- ② Arrastrar hasta el área que quiere con el botón izquierdo del ratón apretado en la posición de inicio del área donde quiere buscar 'Caja de Bloque'.



Como se muestra en el dibujo, la caja será dibujada siguiendo el cursor del ratón hasta donde quiere llegar (será seleccionado hasta el área donde quiere), cuando soltando el cursor del ratón apretado, todos los bloques que están en la caja serán encontrados.

- ③ Anular el botón izquierdo del ratón apretado.



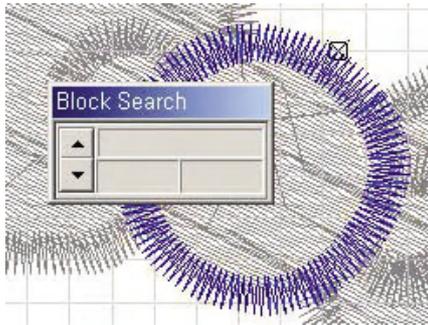
Todos los bloques que estaban dentro del área de caja se convertirán en color '**activado**', indicando que hayan sido encontrados. Los bloques que están alrededor en color '**desactivado**' no serán reconocidos como objetos para buscar ya que solo una parte de ellos está incluida en la caja.

3) Buscar Punto



'Buscar Punto' no se busca con el concepto de bloque sino tiene función de configurar la sección buscando dentro del bloque una puntada o puntada inicial y final de la sección de puntada.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar Punto' con el botón izquierdo del ratón. La forma del cursor del ratón se convertirá en mano que contiene P.
- ② Situar el cursor del ratón en la posición de la puntada que quiere buscar y hacer clic en el botón izquierdo del ratón.



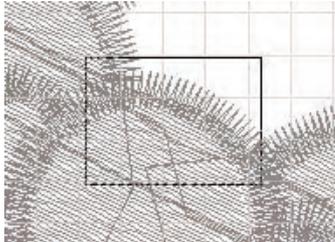
Al hallar punto, el bloque relativo se pondrá en color '**activado**' y aparecerá la caja pequeña marcada por X. Y aparecerá 'Buscar bloque'. Cuando la puntada no se coincida, haga clic con el botón izquierdo del ratón en el botón de flecha pequeña de la ventana 'Buscar Bloque' para desplazar hasta la puntada que quiere encontrar.

4) Buscar Caja de Punto

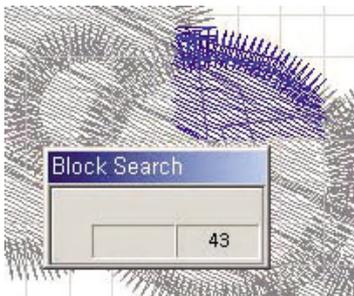


'Buscar caja de punto', a similar de 'Buscar caja de bloque' define una sección utilizando la caja y busca todas las puntadas pertenecientes a la sección. Debe cuidarse en usar ya que hasta los puntos que no desean pueden ser elegidos.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar caja de puntoo' con el botón izquierdo del ratón. La forma del cursor del ratón se convertirá en la cruz pequeña con la letra P.
- ② Situar el cursor del ratón en el inicio del área donde quiere encontrar y con el botón izquierdo apretado del ratón definir el área arrastrando.



- ③ Después de acabar la configuración de la zona de búsqueda con la función 'Buscar caja de punto' y anular el botón izquierdo apretado del ratón, todos los puntos pertenecientes a la zona serán encontrados. La zona buscada se convertirá en color **'activado'**, y la parte en color **'desactivado'** no pertenece a la zona. El número que aparece en la caja de 'Buscar bloque' es el número total de las puntadas seleccionadas.

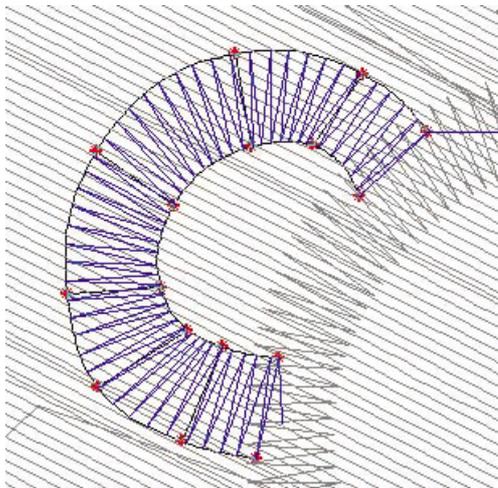


5) Desplazar Punto

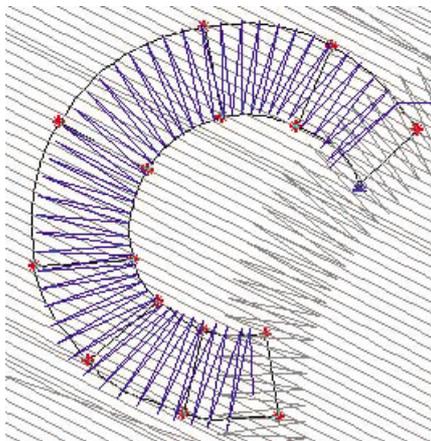


La función de 'Desplazar Punto' puede cambiar la forma de bloque utilizando puntos perforados de bloque. Es útil cuando la forma del bloque ya perforado sea alternada o se necesita la modificación.

- ① Antes de aplicar la función, primero debe buscar el bloque quiere modificar con la función de 'Buscar bloque' o 'Buscar caja de bloque'. Si no busca el bloque, realizará la búsqueda en el último bloque donde haya sido acabado la operación por lo que puede realizar un trabajo que no tiene nada que ver. Le explicaremos suponiendo que haya encontrado el bloque.
- ② Hacer clic en el icono '**Desplazar punto**' con el botón izquierdo del ratón. El cursor del ratón se pondrá en forma de flecha negra con la letra P.
- ③ En el bloque seleccionado aparecerá '**Punto de Bloque**' rojo. La función 'Desplazar punto' ofrece la facilidad de modificar los datos perforados desplazando solo este punto.

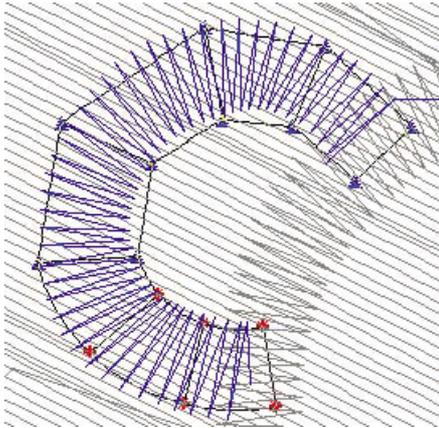


- ④ En la posición de 'Punto de Bloque' que quiere desplazar, situar el cursor del ratón y hacer clic con el botón izquierdo del ratón. Una vez que haya seleccionado exactamente el punto que quiere modificar, el punto se moverá conforme al movimiento del cursor del ratón. Desplazar hasta donde quiere llegar y hacer clic de nuevo en el botón izquierdo del ratón, lugar del botón apretado en donde el 'Punto de Bloque' será desplazado y quedará fijo. Para desplazar otro punto, debe repetir el mismo proceso seleccionando el punto. El dibujo es el resultado de desplazamiento del punto. A no ser que lo anule, el icono mantendrá la condición de desplazamiento. Debe anular haciendo clic en el icono 'Desplazar punto' para la terminación del proceso.

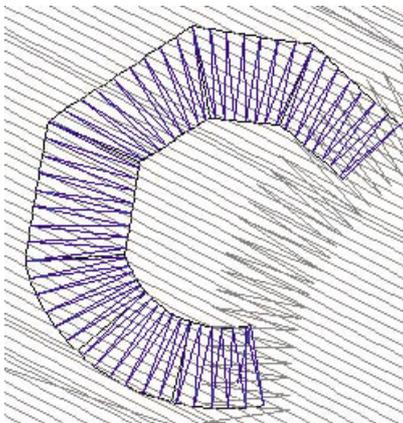


- ⑤ El actual 'Punto de Bloque' se expresa en forma de círculo que representa la curva. Para cambiar un cierto 'Punto de bloque' en el punto de línea recta, debe elegir el punto que quiere alternar y se cambiará en línea recta haciendo clic en el botón derecho del ratón.

El punto de línea recta es triángulo 'azul' y el punto de la curva es círculo 'rojo'.



- ⑥ Finalizar el proceso haciendo clic en el icono 'Desplazar punto'. Al completar la operación, inmediatamente será aplicado en el resultado. El dibujo muestra datos de resultado modificado. Aunque el icono 'Desplazar punto' es anulado, la sección donde se ha realizado 'Buscar bloque' no está anulada por lo que debe anularlo también.



- ⑦ Es el último resultado al anular el icono 'Buscar bloque'.

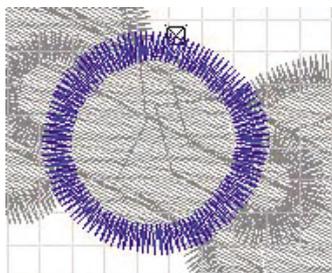


6) Mover puntada

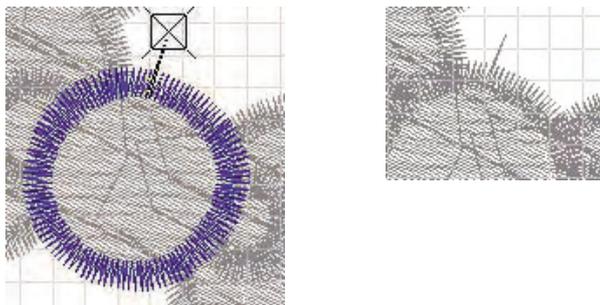


No se refiere al desplazamiento del 'punto de bloque' sino desplazarse por cada puntada. Es decir, aunque no son datos perforados en el programa SSP, es posible modificar.

- ① Hacer clic en el icono 'Mover Puntada' con el botón izquierdo del ratón. El cursor se convertirá en forma de flecha gruesa negra con la letra M.
- ② Hacer clic con el botón izquierdo del ratón situando el cursor del ratón en la posición donde está la puntada que quiere desplazar. Después de haber seleccionado la puntada, en el lugar de la puntada seleccionada, aparecerá una caja cuadrada con la marca X y el bloque de la puntada seleccionada se pondrá en color 'activado'. Cuando no pueda comprobar la puntada, pulse el botón de forma de triángulo pequeño de la ventana 'Buscar bloque' como se hace en 'buscar punto' para asegurarse de la posición exacta donde quiere desplazar. Ahora le explicaremos suponiendo que ya haya encontrado la puntada exacta.



- ③ Hacer clic en el botón derecho del ratón. Ahora la puntada seguirá al movimiento del ratón. Situar el cursor del ratón en la posición donde quiere desplazar y hacer clic en el botón izquierdo del ratón.



En la posición donde está el cursor del ratón, la caja un poco más grande que la anterior sigue al cursor y al hacer clic con el botón izquierdo del ratón situando la puntada en donde quiere mover, en la posición del ratón, la puntada estará desplazada.

- ④ Si no ha anulado haciendo clic en el icono 'Mover puntada', todavía el proceso no está completado de manera que no puede mover otra puntada de igual manera. Para finalizarlo debe anular haciendo clic en el icono 'Mover puntada'.

12. Editar Memoria



Son herramientas de las funciones relacionadas con la memoria en el punzonado y en la edición.

1) Añadir delante del bloque



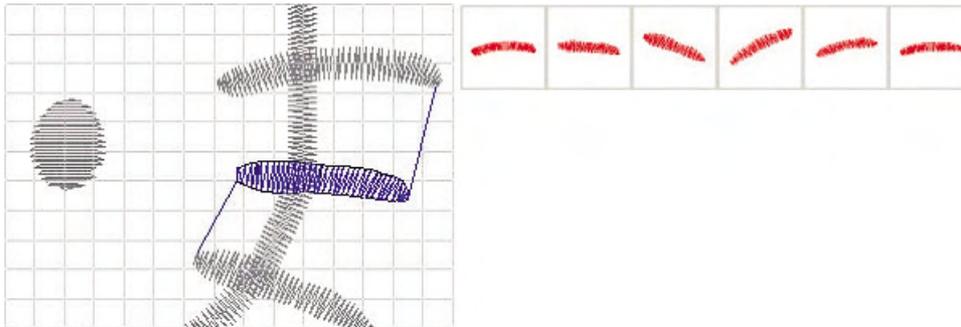
Después de acabar el punzonado, cuando necesite agregar un nuevo bloque delante de un bloque específico, busca el bloque para añadir y directamente perfora el bloque a añadir.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque' para elegir el bloque a añadir.
- ② Al encontrar la posición a añadir el bloque, el icono relacionado será 'activado'.
- ③ Entre los iconos, hacer clic en el icono ().

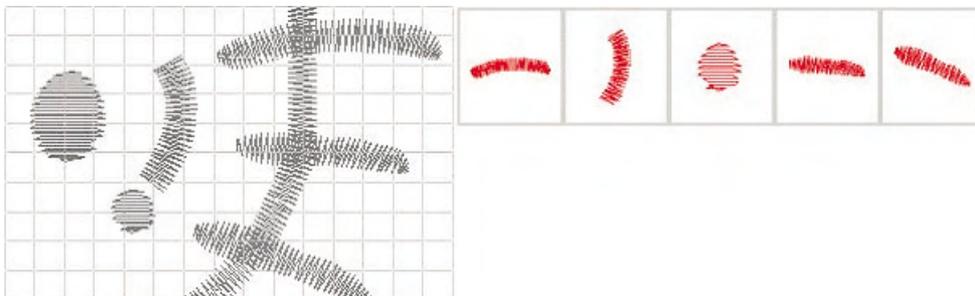
'añadir delante del bloque'. A excepción del icono 'añadir delante del bloque', los demás iconos se quedarán 'desactivados' y desde ahora los datos perforados será añadidos delante del bloque seleccionado.

- ④ Perforar los datos que quiere agregar. Es el orden que se hace antes de realizar 'Añadir delante del bloque'.

Como se muestra en el dibujo izquierdo, al agregar delante del bloque 'activado', los datos se creará entre la primera caja y la segunda.



- ⑤ Perforar el bloque a agregar y anular el icono 'Añadir delante del bloque' cuando ya no exista más bloque para añadir. Hasta que el icono quede anulado, el bloque perforado será añadido continuamente delante del bloque perforado.



Como se muestra en el dibujo izquierdo, se han agregado un bloque de satén y otro bloque de dadami perforados. Al contemplar el orden de los bloque arriba, podemos descubrir que los dos bloques han sido añadidos delante del bloque seleccionado. Así se aplica esta función para añadir un nuevo bloque delante del cierto bloque.

2) Añadir detrás del bloque

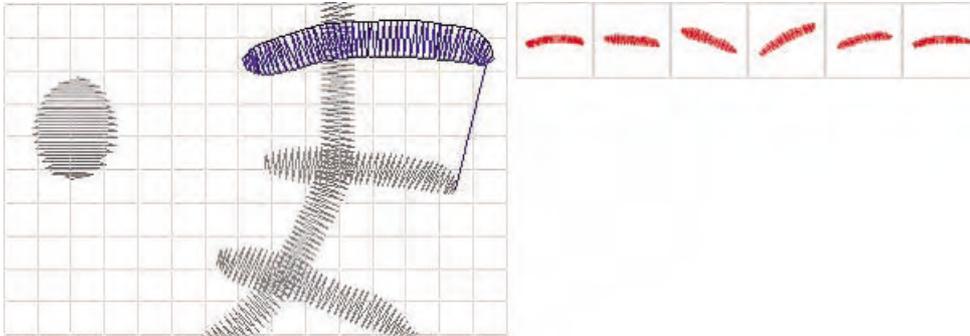


Al contrario de 'Añadir delante del bloque', cuando necesite agregar un nuevo bloque detrás de un bloque específico, busca el bloque para añadir y directamente perfora el bloque a añadir.

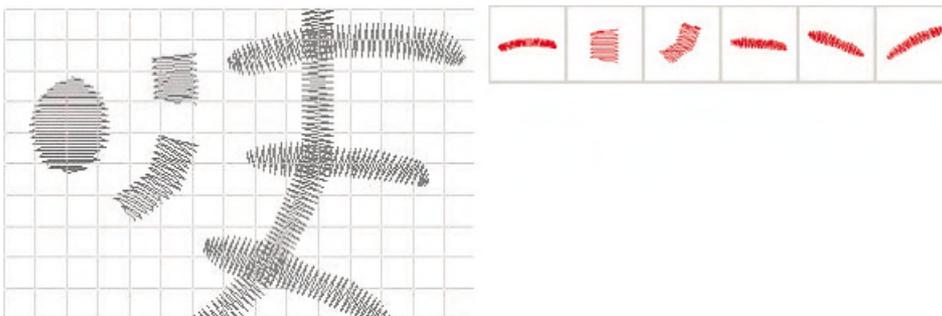
- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque' para elegir el bloque a añadir.
- ② Al encontrar la posición a añadir el bloque, el icono relacionado será 'activado'.
- ③ Entre los iconos, hacer clic en el icono().

'añadir detrás del bloque'. A excepción del icono 'añadir detrás del bloque', los demás iconos se quedarán 'desactivados' y desde ahora los datos perforados serán añadidos detrás del bloque seleccionado.

- ④ Perforar los datos que quiere agregar 'detrás del bloque'. Será agregado al siguiente orden del bloque seleccionado de color 'activado'. Los bloque a agregar no tiene límite en su cantidad. El orden de los bloque que se muestran arriba es la condición antes de agregarlos. El actual bloque seleccionado es el primer bloque y otro bloque será añadido al siguiente del primer bloque.



- ⑤ Perforar el bloque a agragar y anular el icono 'Añadir detrás del bloque' cuando ya no exista más bloque para añadir. Hasta que el icono quede anulado, el bloque perforado será añadido continuamente 'detrás del bloque' seleccionado. El número de la cantidad de los bloques para añadir no tiene límite.



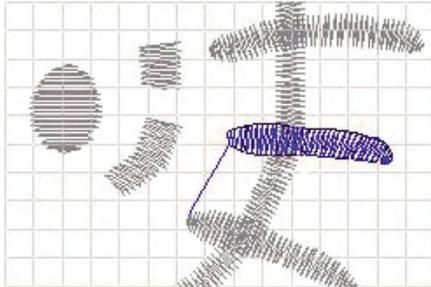
Como se muestra en el dibujo, se han agregado los dos bloques de dadami perforados. Al contemplar el orden de los bloque arriba, podemos descubrir que los dos bloques han sido añadidos detrás del bloque seleccionado. Así la función provee la facilidad de añadir un nuevo bloque detrás del cierto bloque.

3) Añadir Memoria delante del bloque



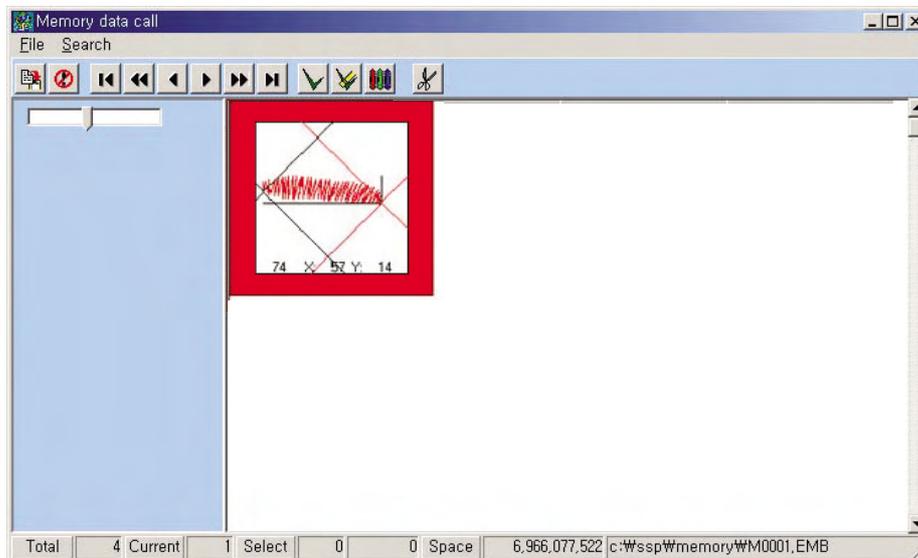
La función 'Añadir Memoria delante del bloque' es casi idéntica a la de 'Añadir delante del bloque', pero tiene un punto distinto. No añadir un nuevo bloque perforado sino sacar el bloque ya memorizado para añadir.

- 1 Hacer clic en el icono 'Buscar bloque' para elegir el bloque a añadir



- 2 Al encontrar la posición a añadir el bloque, el icono relacionado será 'activado'.

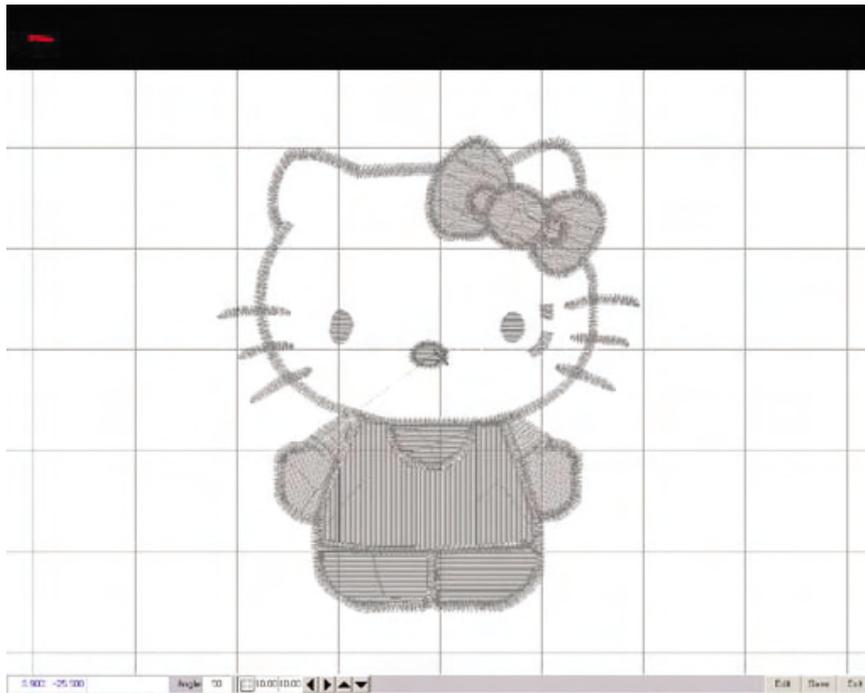
- 3 Entre los iconos, hacer clic en el icono () 'Añadir Memoria delante del bloque'.



Se abrirá una ventana de lista memorizada como se muestra en el dibujo y aparecerán todos los datos guardados. Elegir en la lista el bloque y haciendo clic en el icono  'Punzonado' puede sacar el bloque memorizado.

Si quiere cancelar sin sacar el bloque, debe elegir el icono  'finalizar'.

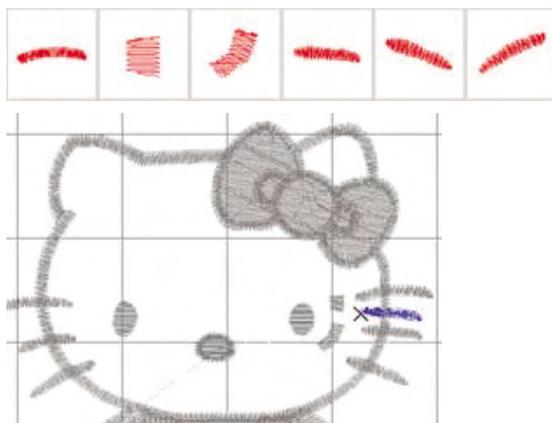
- ④ Elija el bloque que quiere sacar en la ventana de 'llamar memoria' y haga clic en el icono. () 'Punzonado'.



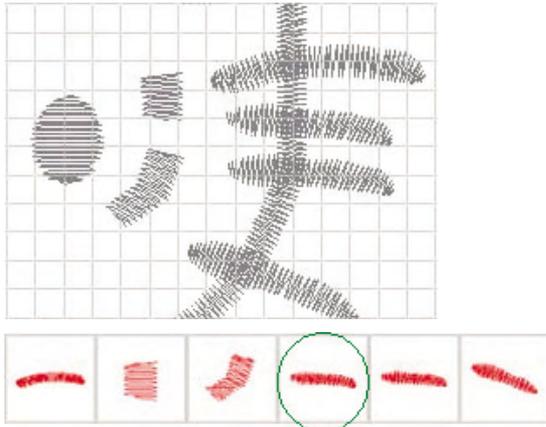
Se abrirá una ventana como se muestra en el dibujo, y aparecerá todos los datos perforados actualmente. Haga clic en el bloque que se ve en la parte superior para colocar en la posición que quiera entre los datos. Y las funciones de los botones que están en la parte derecha inferior de la pantalla, 'Editar', 'Guardar', 'Cancelar' son las siguientes.

- Editar: Activar la función de editar sobre el bloque a sacar en la pantalla de punzonado.
- Guardar: Aplicar directamente el bloque a sacar en la pantalla de punzonado sin el proceso de editar.
- Cancelar: Finalizar el trabajo de 'Llamar Memoria' sin realizar ningún proceso.

- ⑤ Se abrirá una nueva ventana donde puede definir la posición para el bloque seleccionado y será desplazado el bloque en un lugar de la ventana donde quiera.



⑥ Hacer clic en el botón 'Guardar'.



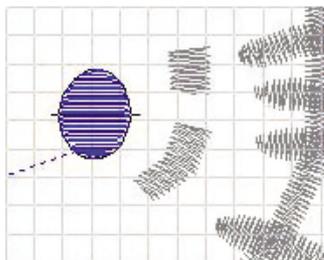
El bloque seleccionado en la pantalla de definir la posición se expresa agregado en la pantalla de punzonado. Así el proceso de agregar la memoria delante del bloque será completado. La manera del trabajo es tan simple que el usuario pueda considerar muy fácil. Pero, es necesario tratarlo con la función de editar, cuya manera de uso tome referencia de la descripción de 'Editar'.

4) Añadir Memoria detrás del Bloque



Al contrario de 'Añadir Memoria delante del bloque', llama el bloque que estaba memorizado detrás del bloque seleccionado para agregar.

- 1) Hacer clic en el icono 'Buscar bloque' para elegir el bloque a añadir.



- 2) Al encontrar la posición a añadir el bloque, el icono relacionado será 'activado'. El bloque a añadir se expresará en color 'activado' y se sitúa en el tercer bloque como la caja del dibujo considerando el orden del bloque seleccionado. El bloque será añadido al siguiente del tercer bloque.



- 3) Entre los iconos, hacer clic en el icono() 'Añadir Memoria detrás del bloque'.

Aparecerá la lista de los bloque momorizados como la función de 'Añadir memoria delante del bloque' al hacer clic en el icono 'Añadir memoria detrás del bloque'. Elegir en la lista el bloque que quiere y haciendo

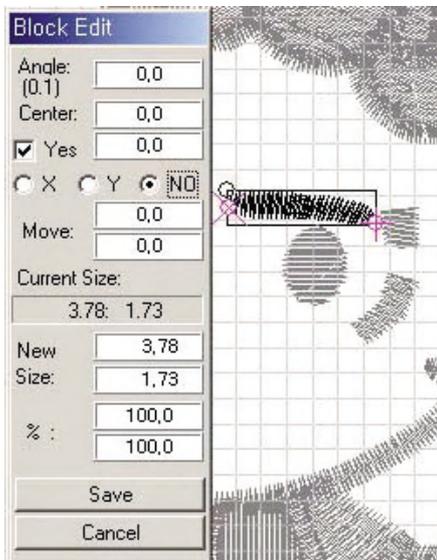
clic en el icono  'Punzonado' puede sacar el bloque memorizado.



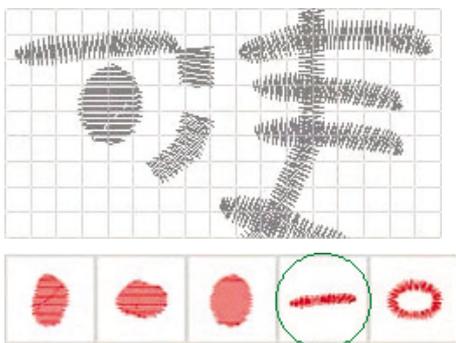
- ④ Elija el bloque que quiere sacar en la ventana de 'llamar memoria' y haga clic en el icono() 'Punzonado'.

El bloque memorizado aparecerá en la pantalla para definir la posición donde va a ser colocado y situarlo haciendo clic en el bloque rojo de la pantalla superior en el lugar donde poner. El dato ejemplar es de las cejas encima de los ojos. Se ha usado la función 'Guardar' en 'Añadir Memoria delante del bloque', pero aquí aprenderemos el nuevo modo utilizando la función de 'Editar'. Con el botón 'Editar' puede modificar varias condiciones tales como tamaño y posición, etc. del bloque memorizado.

- ⑤ Hacer clic en el botón 'Editar'.
 Como se muestra en el dibujo, aparecerá la ventana de 'Bloque de editar S/H' y el bloque sacado de la memoria está en modo de 'Color de edición' rodeado por una caja. En esta condición, puede modificar los valores de 'tamaño a modificar', 'ángulo', 'mover', etc. y se finalizará el proceso haciendo clic en el botón 'Guardar' después de completar el cambio. Pero, al pulsar el botón 'Cancelar', el proceso terminará con la condición anterior, por lo que tenga en cuenta este punto. El botón de 'Cancelar' no significa solo la inicialización de los valores definidos.



- ⑥ Hacer clic en el botón 'Guardar'.
 El bloque ha sido agregado al siguiente orden del bloque seleccionado.



5) Memorizar

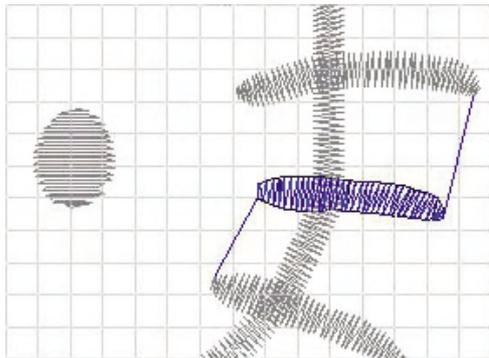


Se aplica para elegir los bloques necesitados utilizando con 'Buscar bloque', 'Buscar caja de bloque', 'Buscar Punto' y guardarlos en el dispositivo de memoria(disco duro) para sacar siempre que los necesite evitando de la inconveniencia de repetir la perforación sobre los bloques que se perforan repetidamente o deben ser perforados de nuevo siendo los mismos.

Si no lo dispone, debe perforar el mismo bloque cada vez que lo necesite.

① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque' para elegir el bloque a añadir.

El bloque para memorizar está seleccionado por la función de 'Buscar bloque' y al hacer clic en el icono 'Memorizar', el bloque seleccionado se guardará en el dispositivo de memoria(Disco duro). El bloque guardado lo puede ser utilizado cuanto el usuario quiera sin límite cuando corresponda.



② Al encontrar el bloque a memorizar, el icono relacionado será 'activado'.

③ Entre los iconos, hacer clic en el icono() 'Memorizar'.

El proceso se lleva a cabo al memorizar el bloque seleccionado de manera que haciendo clic en el icono 'Memorizar' será completada la operación, cuando un icono que no estaba activado se activa, el cual es el 'Sacar la memoria'. Es decir, los dos iconos se comparten para sacar el bloque memorizado.

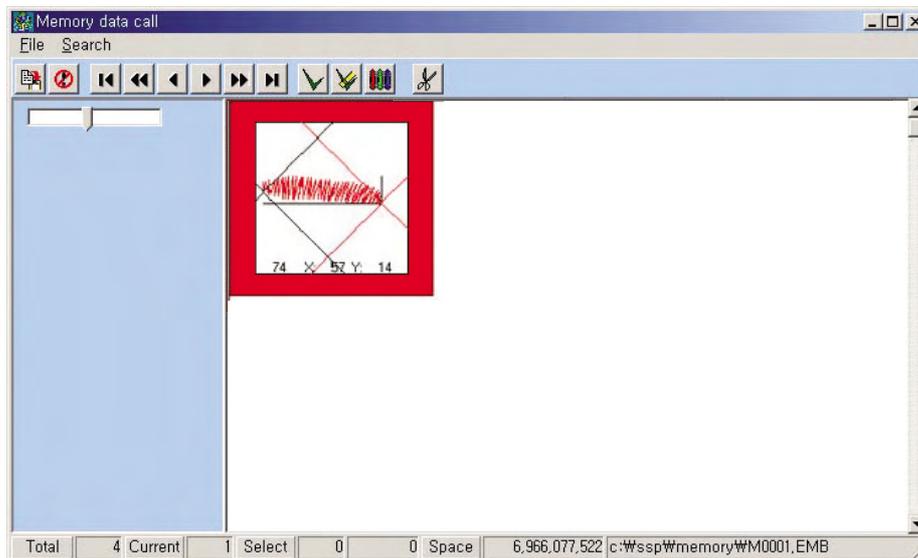
6) Sacar la Memoria

A diferencia de las funciones anteriores de añadir delante y detrás, se agrega el bloque memorizado detrás del último bloque de los datos perforados en general de la pantalla actual. Es muy útil para terminar el trabajo brevemente sacando el contenido de la memoria sin realizar de nuevo la perforación ya que el siguiente bloque que va a ser perforado está en la memoria.

① Hacer clic en el icono() 'Sacar la memoria'.

En principio solo el icono 'Sacar la memoria' está activado. Haga clic en este icono.

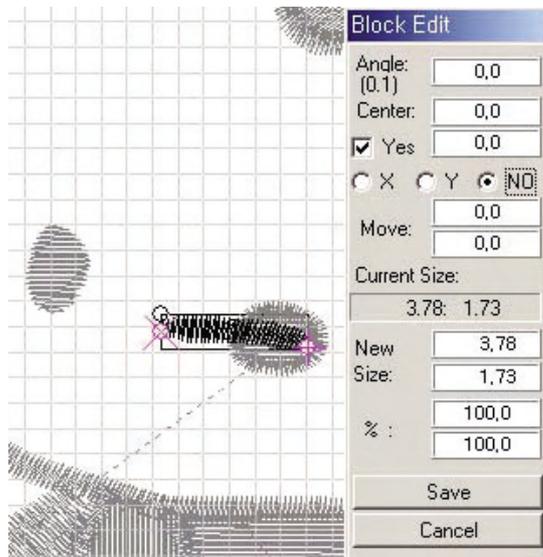
② La lista en la que va a sacar la memoria aparecerá en la pantalla, donde debe elegir el bloque de la memoria que quiere y hacer clic en el icono() 'Punzonado'.



Al hacer clic en 'Sacar Memoria', se abrirá la ventana donde muestra la lista de los memorizados como se muestra en el dibujo y aparecerá todos los datos que estaban guardados. Elija un bloque en la lista y haga clic en el icono () 'Punzonado' para sacar el bloque memorizado.

Si quiere cancelar sin sacar el bloque, debe elegir el icono() 'Finalizar'.

- ③ Colocar a la posición que quiera o editar los datos que ha sido sacados de la memoria.

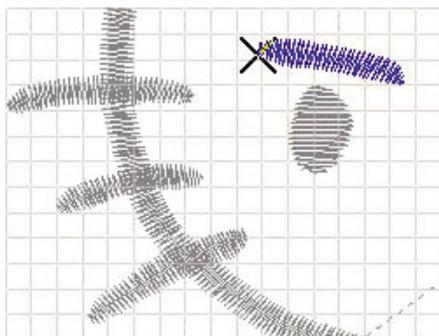


El bloque en 'Color de edición' se situará en la caja, la cual puede ser desplazada o editada para modificar. Haciendo clic 'Guardar', se guardará el cambio del bloque para llevar a cabo el proceso.



El dibujo muestra el orden de los bloques antes de guardarlo.

- ④ Hacer clic en el botón 'Guardar'.
Es el resultado producido por hacer clic en el botón 'Guardar' para rematar el proceso.



Véase el dibujo. Puede comprobar que el bloque memorizado haya sido agregado en el último.



7) Cambiar el orden de bloques

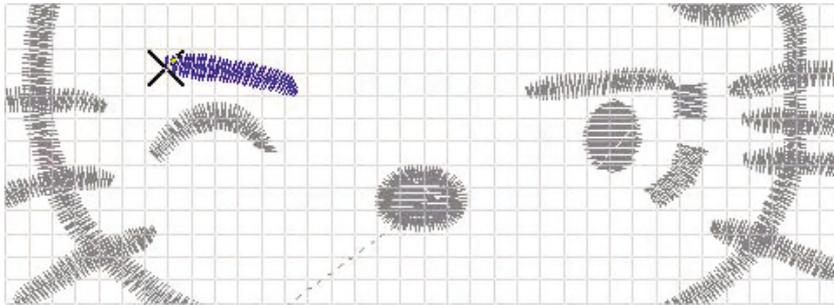


Elegir más de dos bloques para cambiar su orden. No se cambian las mismas posiciones de los dos sino solo se cambia el orden del trabajo.

- 1 Elegir el bloque al que va a cambiar el orden con 'Buscar bloque'.

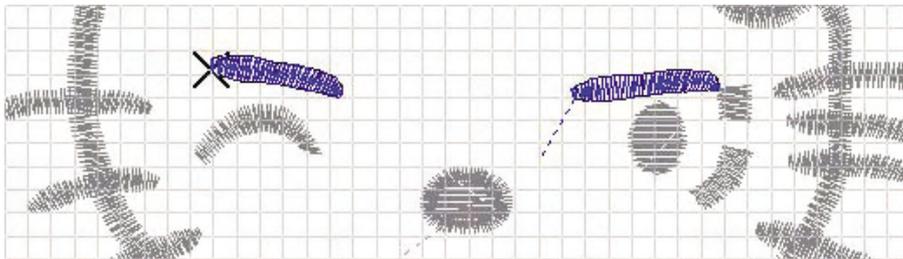


Es el orden de los bloques antes de cambiar.



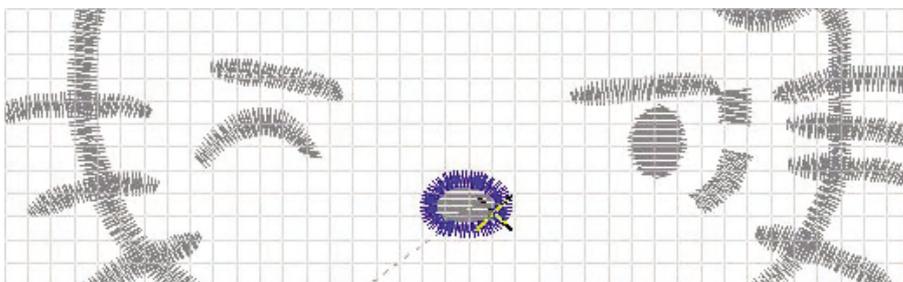
- 2 Hacer clic en el icono 'Registrar bloque'.

- 3 Buscar el bloque por el cual quiere ser sustituido con 'Buscar bloque'.



- 4 Hacer clic en el icono 'Registrar bloque'. Los dos bloques están registrados.

- 5 Hacer clic en el icono 'Cambiar el orden de bloques'.



Antes de cambiar el orden



Después de cambiar el orden

8) Pegar después de suprimir el bloque

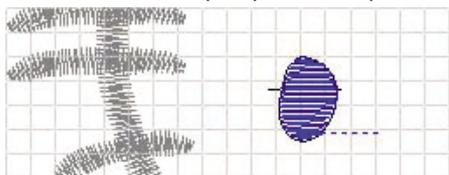


La función es pegar el bloque copiado después de borrar el bloque de punzonado elegido. Es sustituir el bloque copiado por el bloque seleccionado.

Como lo hemos ejecutado anteriormente, le vamos a explicar suponiendo que ya ha copiado un bloque para copiarlo luego.

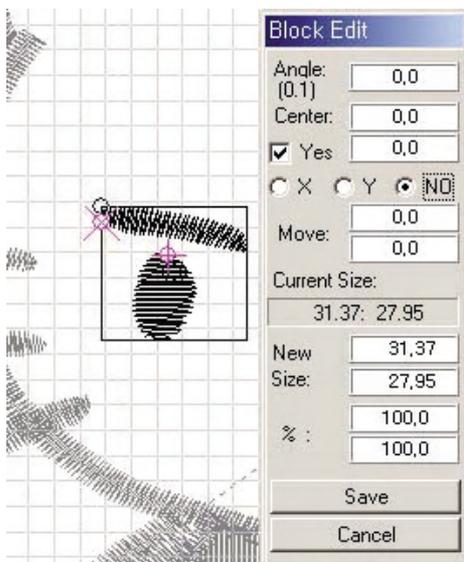
① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.

② Seleccionar el bloque que va a suprimir.



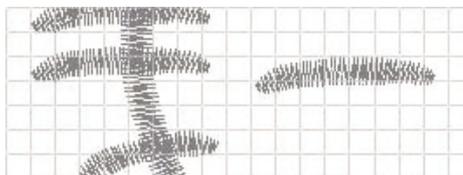
③ Hacer clic en el icono () 'Pegar después de suprimir el bloque'.

El bloque seleccionado será suprimido y el bloque copiado aparecerá. el modo del trabajo se convertirá en el estado de 'Editar'. En esta función de 'Editar', puede definir tamaño, ángulo de giro, posición del bloque. Luego hacer clic en el botón 'Guardar' para finalizar el proceso de pegar. Para la descripción de la función 'Editar', consulte 'EDITAR'.



④ Hacer clic en el botón 'Guardar'.

El ojo que ha sido bloque seleccionado será desaparecido y solo quedará la ceja que ha sido pegada.



13. Edición 1



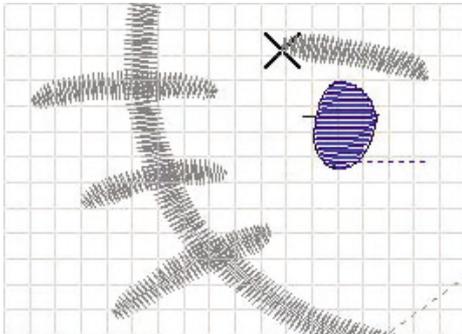
Son herramientas para la edición directa sobre datos perforados.

1) Registrar bloque



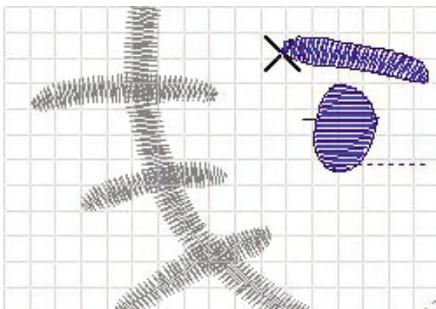
No se trata de un bloque sino varios bloques. Para llevar a cabo, registra distintos bloques en un lugar de memoria temporal. La función 'Buscar Caja de bloque' es similar a ésta. Pero la presente tiene ventaja de administrar los bloques que no deben ser seleccionados en el área de la caja, lo que es desventaja de la función de 'Buscar Caja de bloques'.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque' para buscar el bloque que quiere registrar.
Al encontrar los bloques utilizando la función 'Buscar bloque', los iconos aplicables se activarán como se muestra en el dibujo, el cual muestra el ojo como objeto del primer bloque seleccionado.



- ② Hacer clic en el icono 'Registrar bloque'. Se ha registrado un bloque y puede registrar otro bloque. Se pueden registrar más de los 2 bloques.
- ③ Buscar el siguiente bloque para registrar con 'Buscar bloque' y hacer clic de nuevo en el icono 'Registrar bloque'. Puede comprobar que los dos bloques han sido registrados ya que están en color 'activado'. Así se completa el proceso.

La misma 'Registrar bloque' no es independiente para completar un proceso, sino tiene característica auxiliar para otra operación. Para explicárselo, continuamente vamos a explicar sobre la función 'Editar'.



2) Editar

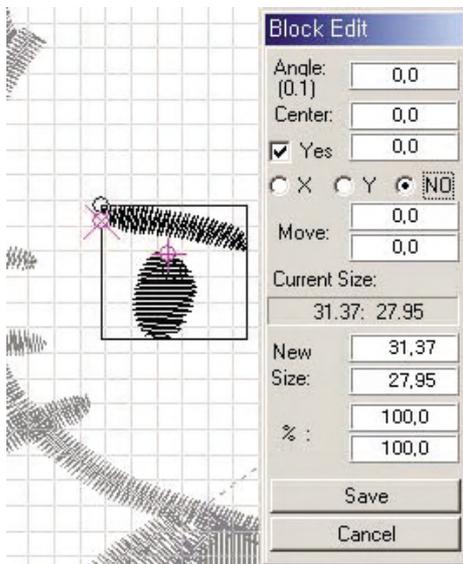


Se aplica para modificar datos ya perforados. Pueden reducir, agrandar, girar, y desplazarlos, etc. Para editar, debe elegir el objeto de datos, lo que puede ser realizado con las funciones ya mencionados anteriormente: 'Buscar bloque', 'Buscar caja de bloques', 'Buscar Punto', 'Buscar caja de puntos'. Es imposible editar sin un objeto seleccionado.

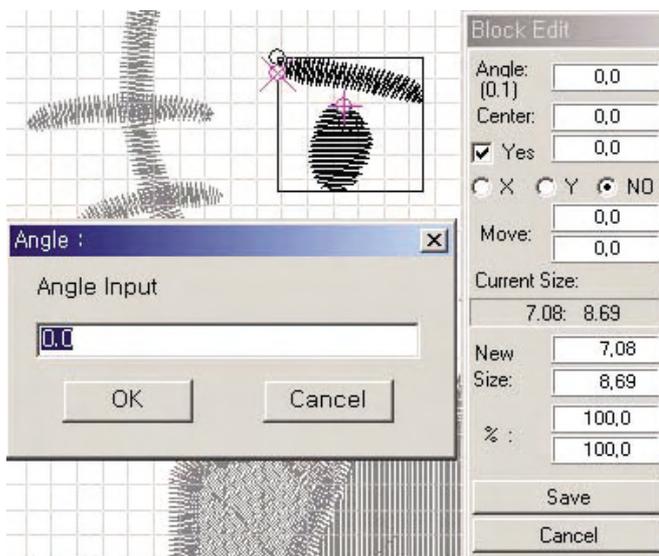
Primero, suponiendo que haya sido seleccionado el objeto del numeral '1)' para registrar bloque, le vamos explicar.

- 1) Hacer clic en el icono()'Editar'.

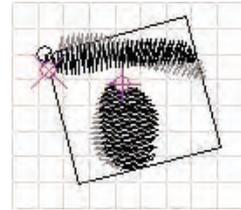
Como se muestra en el dibujo, los dos bloques registrados aparecerán en color negro como 'color de edición' y estarán rodeados de la caja. Y aparecerá la ventana 'Bloque de edición S/H' y puede realizar la operación eligiendo una entre las funciones de la ventana.



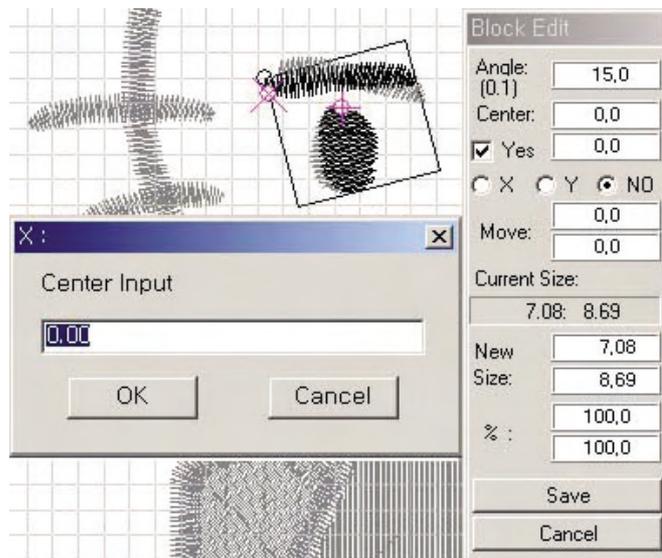
- 2) Hacer clic en la caja de inserción del ángulo de 'Giro' para que aparezca una nueva ventana de inserción, en la que debe introducir el ángulo que quiere.



El ángulo de giro se puede introducir por unidad de 0.1. El ángulo de giro se aplicará en el sentido opuesto al reloj. Suponiendo que haya introducido el ángulo de 15 grados, el resultado será como se muestra en el dibujo, girado al 15 grados en el sentido opuesto al reloj.

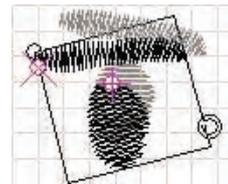


- ③ 'Desplazar el centro' es mover el punto central del giro a una posición haciendo clic en la caja de coordenadas que se sitúa en el 'Centro'. La parte superior es la coordenada X, y la parte inferior es la Y.

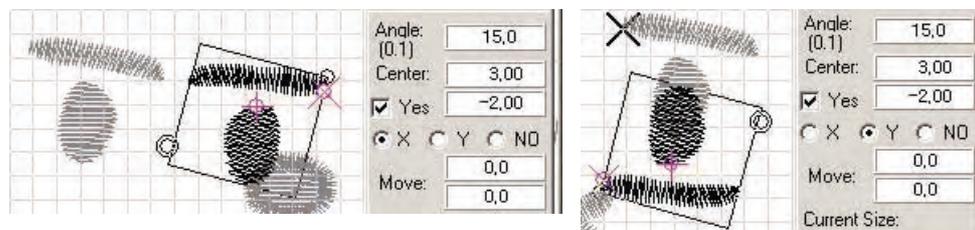


Es el resultado del desplazamiento del punto central con la coordenada de X: 3.00 y la Y: -2.00.

Podrá comprobar que el punto central formado de dos círculos no se sitúa en el centro de la caja sino está desplazado al final del lado derecho.



- ④ El 'Espejo' se ejecuta por elegir entre X, Y, NO que están en el centro. Si quiere utilizar el 'Espejo en torno al eje X, marque X, y en torno al eje Y, marque Y. Si no quiere aprovechar la condición de 'Espejo', debe marcar NO.

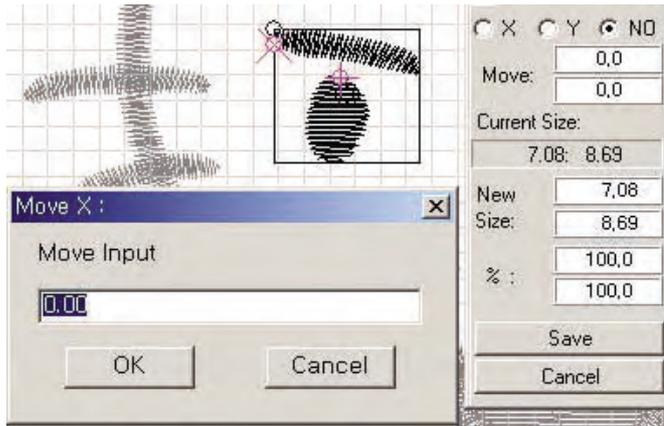


Espejo aplicado en torno al eje X

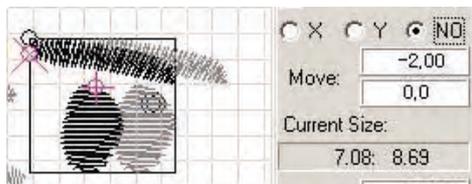
Espejo aplicado en torno al eje Y

Las siguientes partes que deben ser descritas pueden ser declaradas tomando referencia de los datos normales, por lo que le vamos a explicar en la condición en la que ha inicializado los resultados aplicados por las funciones Espejo y Giro.

- ⑤ El 'Desplazar' es definir la distancia para mover el dato de objeto de edición desde la posición actual por los valores de las coordenadas X, Y. La caja superior es la coordenada X y la inferior es la Y.
- ⑥ Hacer clic en la caja de inserción de la coordenada X.

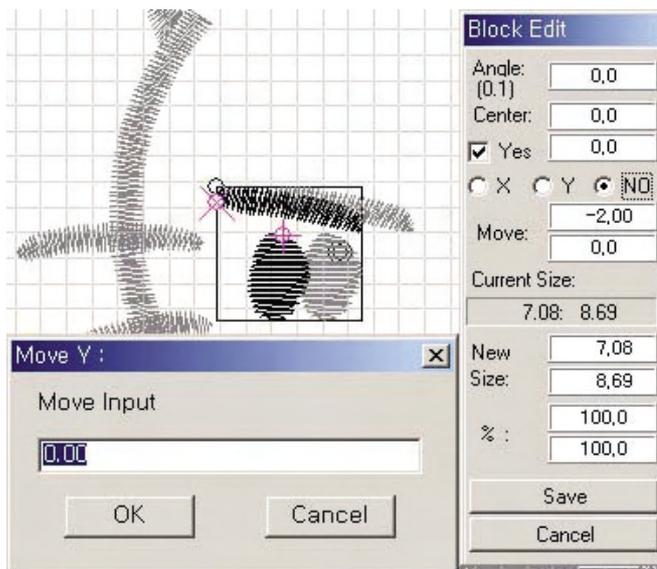


Hacer clic el botón Confirmar después de insertar la distancia de desplazamiento de la X para que el dato sea desplazado conforme a la distancia introducida.

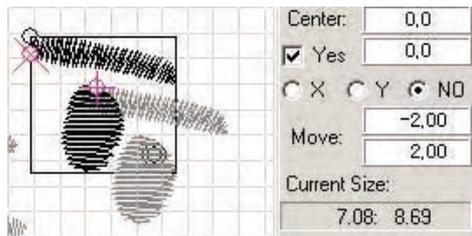


Es el resultado desplazado por la coordenada X de -2.00.

- ⑦ Hacer clic en la caja de inserción de la coordenada Y.



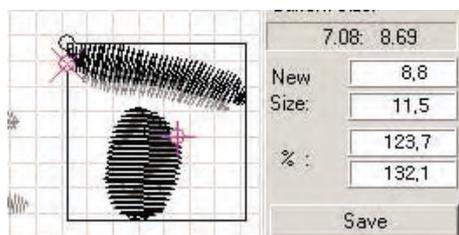
Hacer clic el botón Confirmar después de insertar la distancia de desplazamiento de la Y para que el dato sea desplazado conforme a la distancia introducida.



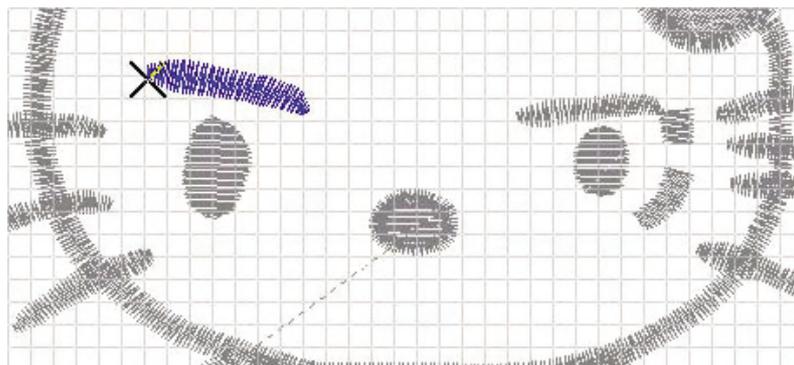
Es el resultado desplazado por la coordenada Y de 2.00.

- ⑧ El 'tamaño a cambiar' se aplica para disminuir o engrandecer el tamaño del actual dato, el cual se realiza utilizando las 4 cajas de inserción que están en la parte derecha del 'Tamaño a cambiar'. Las dos superiores son para insertar directamente los valores de los tamaños X, Y y las inferiores son para introducir por la proporción de X, Y para reducir o agrandar. Muestra el resultado por la X de 7.0 y la Y de 7.0 para el cambio del tamaño, el cual da el resultado de engrandecimiento del tamaño actual.

Lo que debe comprobar es que se ha cambiado la proporción automáticamente aunque se han introducido directamente los valores de X, Y. Es decir, aunque inserte el tamaño con cifras, se calculará automáticamente la proporción. Por lo tanto tenga en cuenta que también el valor del tamaño será modificado calculando automáticamente aunque inserte la proporción.



- ⑨ Hacer clic en el botón 'Guardar' para guardar el último resultado alternado o hacer clic en el botón 'Cancelar' para no guardar el cambio.



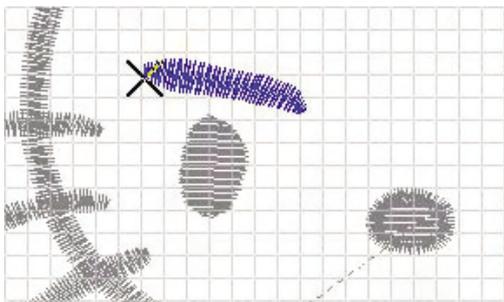
El último resultado muestra el agrandamiento, por lo que puede comprobar que la ceja y el ojo del lado izquierdo ha sido aumentado más que la ceja y el ojo del lado derecho.

3) Suprimir después del punzonado

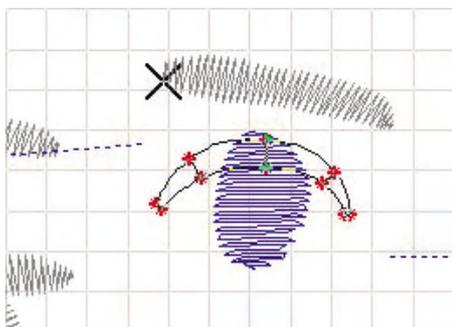


Suprimir el dato seleccionado y perforar con el nuevo dato. El dato habitual se elimina automáticamente después de perforar el nuevo.

Esta función también debe buscar y elegir el objeto. Por lo que le vamos a explicar suponiendo que ya haya sido elegido el bloque.

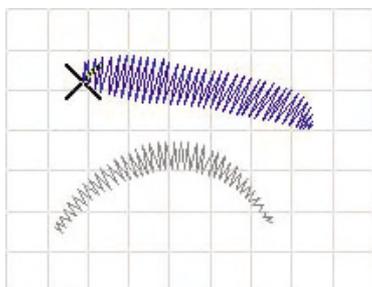


- ① Hacer clic en el icono() 'Suprimir después del punzonado'.
- ② Perforar el bloque que va a cambiar.



El actual bloque está en color 'activado' y será perforado el nuevo bloque en satén. Será perforado en forma del ojo sonriente. Después de acabar el punzonado, al pulsar el botón derecho del ratón, el bloque que va a ser cambiado y el bloque antes de la alternación aparecerán todo.

- ③ Hacer clic en el icono 'Suprimir después del punzonado'. El bloque anterior de ojo será eliminado y quedará solo el nuevo perforado de ojo.

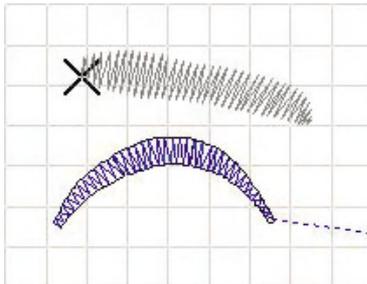


4) Ajuste de ancho de bordado



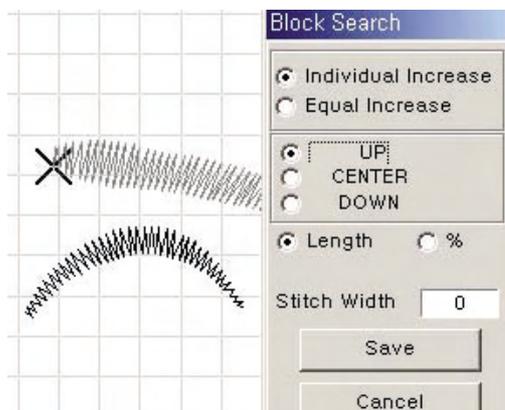
Se refiere al largo de la línea recta del monte y del valle en los datos de satén para mantener el ancho uniforme del 'Satén'. Esta función puede ser definido previamente en 'Modificar parámetro' para perforar, y en caso de que ya esté perforado el dato, primero debe elegir el objeto de bloque y aplicar la función del 'Ajuste de ancho de bordado'.

Esta función también debe elegir el bloque por lo que le explico en la suposición de que ya el objeto haya sido seleccionado.

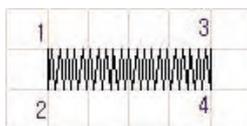


- 1) Hacer clic en el icono() 'Ajuste de ancho de bordado'.

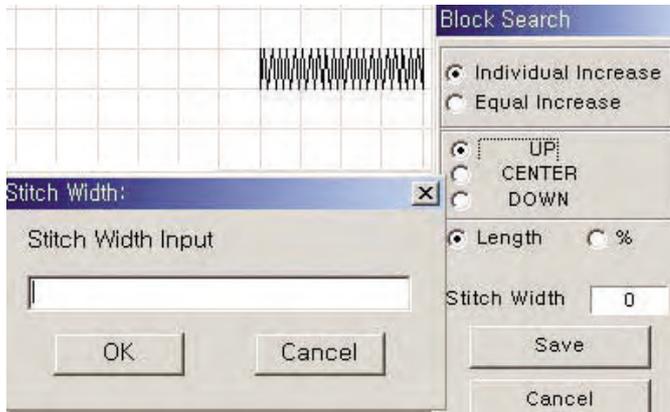
El bloque para el 'Ajuste de ancho de bordado' se mostrará en 'color de edición' y se abrirá la nueva ventana del 'Ajuste de ancho de bordado'.



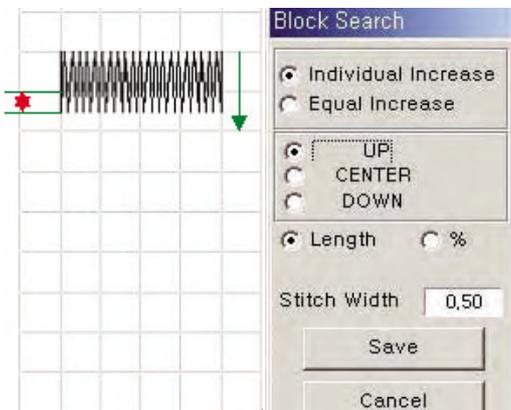
- 2) Primero le explicaremos sobre cada función de la ventana.



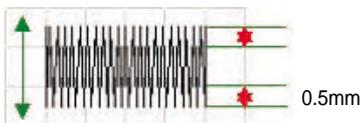
El 1 del dibujo se supone el primer punto perforado, en base del punto 1 y 3, hacia la dirección 2 y 4 corresponden a la parte superior, y 1 y 3 corresponden a la parte inferior. El centro corresponderá a entre 1,3 y 1,4. Asegúrese de esta condición para no equivocarse.



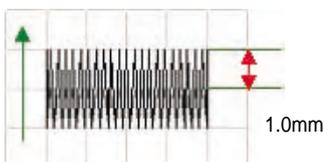
- Aumento/Disminución Individual : Se aplica para añadir el ancho conforme al valor definido al ancho habitual de satén.
Como se muestra en el dibujo, elija 'arriba' y haciendo clic en la caja de inserción de ancho aparecerá la ventana para introducirlo. La unidad se introduce por 0.1mm.
- Botón 'Confirmar' apretado después de insertar el 'ancho de bordado' con la cifra de 0.5mm. Se formará el ancho aumentando 0.5mm hacia arriba respecto al ancho habitual.



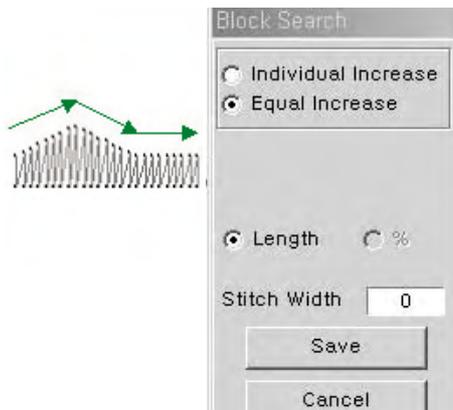
- Es el resultado de aumento de 1.0mm en la selección del 'Centro'. Como se aumenta el ancho en torno al centro, se aumentara 0.5 mm hacia arriba y abajo, respectivamente.



- Es el resultado de aumento de 1.0mm en la selección de 'Abajo'. Se formará el ancho aumentando 0.5mm hacia 'Abajo'.

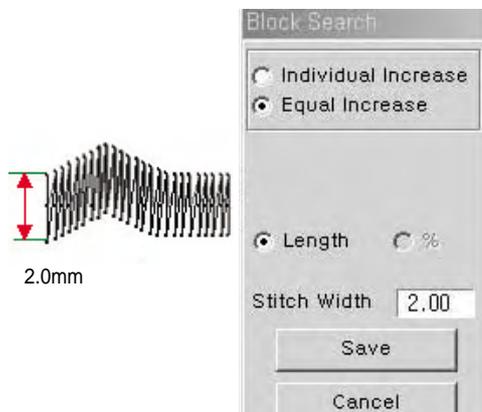


- 'Aumento/Disminución Uniforme': Aplicar el ancho de manera uniforme conforme al ancho definido sobre el satén seleccionado sin importar el ancho habitual. Se aplicará en base de la línea inferior.

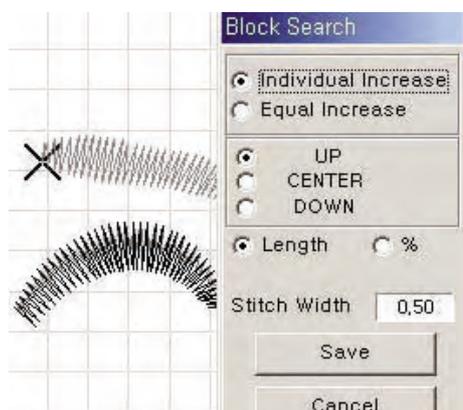


No se inserta por la proporción. Sino debe introducir la cifra exacta del ancho. La actual línea de flecha verde representa la dirección hacia abajo.

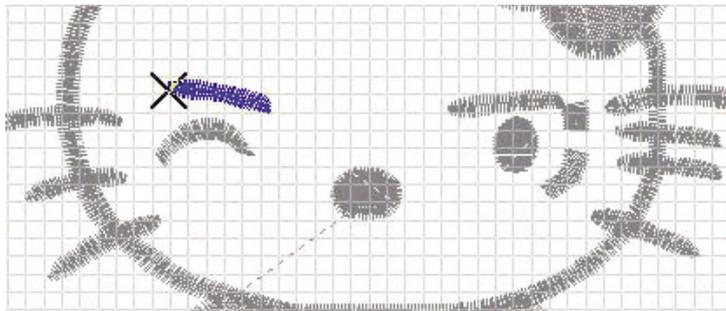
- Resultado del ancho definido de 2.0mm.



- 3 Elegir la dirección 'arriba' para 'Aumento/Disminución Individual', marcar la inserción del 'largo'. El ancho se definirá en 0.5mm.



- ④ Hacer clic en el botón 'Guardar'. El dato se procesará conforme al ancho establecido.

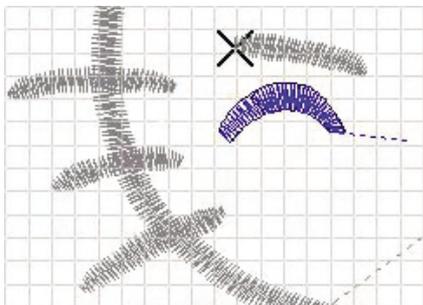


Puede comprobar que el grosor del ojo ha sido aumentado.

5) Suprimir bloque



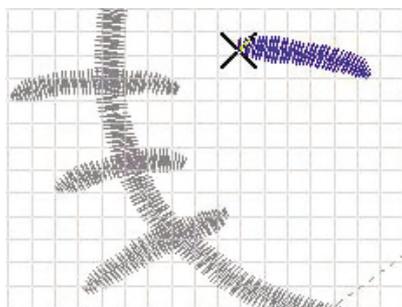
Se aplica para suprimir un bloque específico. Le explicamos en la suposición de que ya el objeto haya sido elegido.



El ojo ha sido encontrado para aplicar la función 'Suprimir bloque'.

- ① Hacer clic en el icono() 'Suprimir bloque'.

Es el resultado que el bloque de forma del 'ojo' ha sido eliminado después de haber apretado la función 'Suprimir bloque'.



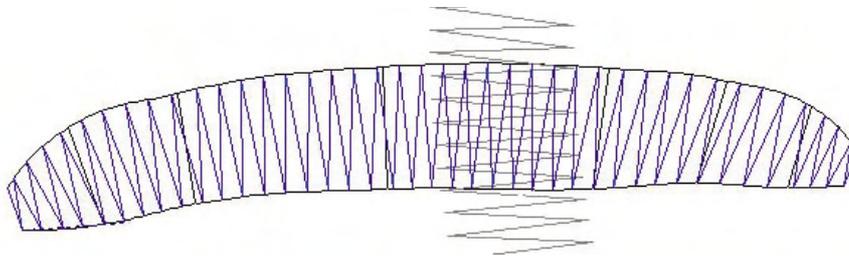
6) Añadir Línea de Base

Se aplica para modificar la textura del satén añadiendo la inclinación al satén ya perforado. Es aplicable para los 3 métodos 'AB', 'Vinculado', 'Lateral', pero para el método circular no es aplicable. Para aplicarlo, debe elegir primero el bloque.

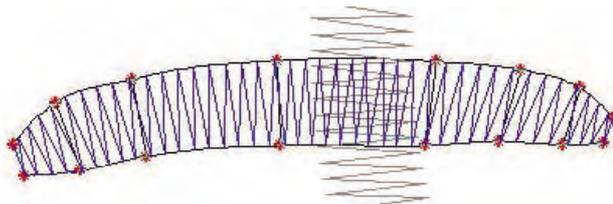
- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.
- ② Elegir el bloque en satén para añadir la línea de base. Aumentaremos el espacio de trabajo para facilitar el trabajo y comprobar el proceso.



- ③ Hacer clic en el botón derecho del ratón para engrandecer la parte en trabajo.

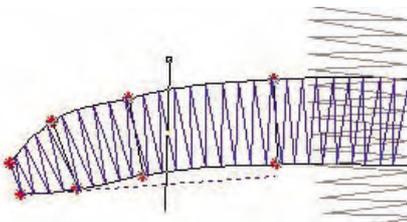


- ④ Hacer clic en el icono 'Desplazar punto'. Aparecerán los puntos de la línea de base que ha sido aplicada para el punzonado en satén.

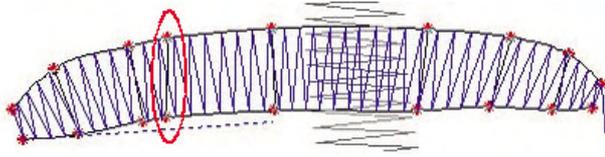


- ⑤ Hacer clic en el icono() 'línea de base'.

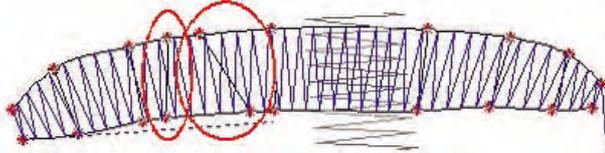
- ⑥ Hacer clic en el botón izquierdo del ratón sobre la posición donde va a agregar la línea de base para perforar el primer punto. Y la línea se moverá conforme al movimiento del cursor del ratón. Continuamente, elija el segundo punto para añadir una línea de base.



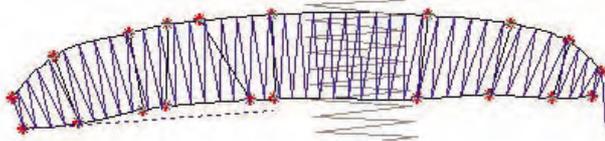
- ⑦ Se realizará el punzonado en la posición donde el segundo punto que es el último de la línea a agregar sea la línea de inclinación adecuada. La línea de base ha sido agregada en el círculo rojo. Puede agregar otras más.



Repitiendo el proceso de arriba, serán agregadas unas más y los comprobaremos. Las líneas han sido agregadas en dos lugares como se muestra en el dibujo. Si no quiere agregar más, anule el icono.



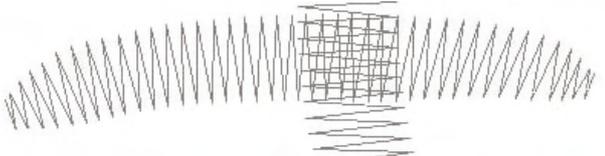
- ⑧ Anular el icono 'Añadir la línea de base'.



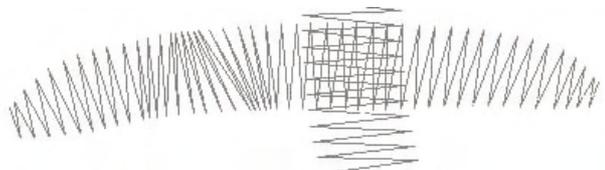
- ⑨ Anular el icono 'Desplazar punto'.



- ⑩ Anular el icono 'Buscar bloque'. Ha sido completado el proceso de añadir la inclinación.



Antes de añadir la línea de base



Después de agregar la línea de base

La parte mediana ha sido cambiada conforme a la línea agregada comparando los dos casos arriba. Después del punzonado, si necesita la modificación, puede hacerlo ajustando adecuadamente como se ha hecho arriba y tener datos de buenos resultados.

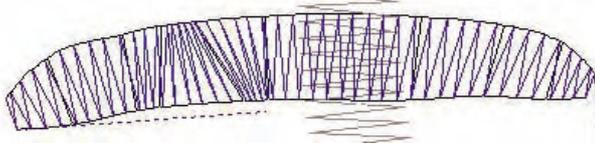
7) Suprimir Punto de Bloque

Se aplica para suprimir un punto específico perforado. Cuando haya perforado un punto innecesario o necesite suprimir un punto perforado, puede aplicarlo.

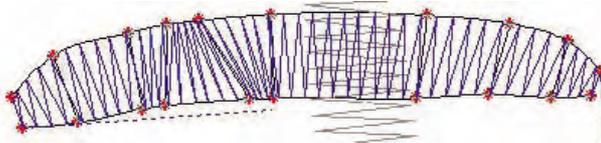
Le explicaremos con la manera de suprimir los puntos de la línea de base que ha sido agregada en el trabajo de 'añadir la línea de base'.

① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.

② Elegir el bloque para suprimir el punto.



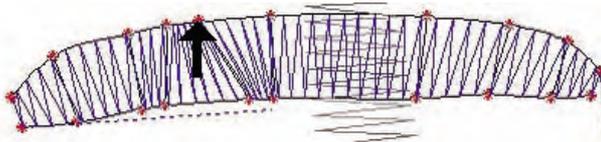
③ Hacer clic en el icono 'Desplazar punto'.



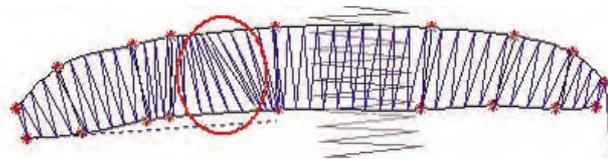
④ Hacer clic en el icono() 'Suprimir punto'.

El cursor del ratón se convertirá en forma de flecha negra gruesa con la letra 'M'.

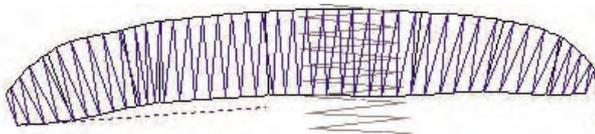
⑤ Elegir el punto que quiere eliminar.



⑥ Apretar la tecla 'Suprimir' del teclado. La parte de círculo es donde ha sido borrado el punto.

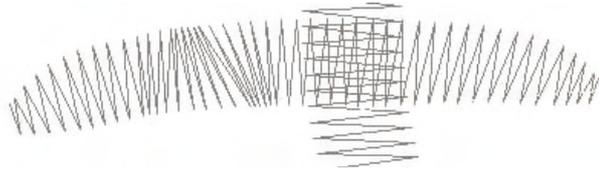


⑦ Hacer clic en el icono 'Desplazar punto' para anular.

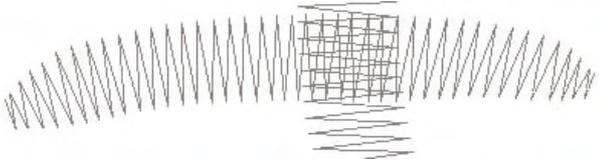


Podrá ver que el punto ha sido borrado.

⑧ Anular haciendo clic en el icono 'Buscar caja de bloque'.



Antes de suprimir puntos



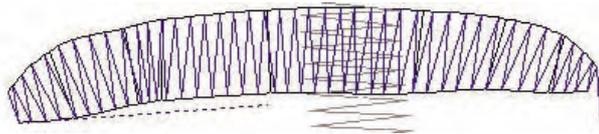
Después de suprimir puntos

8) Agregar Punto de Bloque

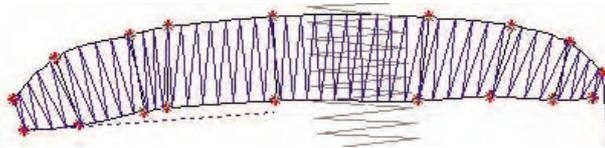


Se aplica para añadir puntos en una posición específica en cuanto a los datos del bloque perforado. Se aplica a menudo para conseguir una línea clara sobre la parte curvada de los datos perforados.

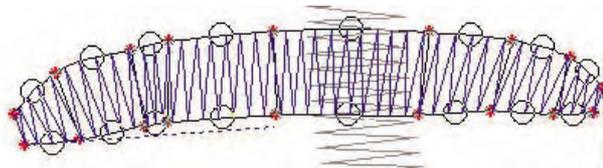
- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.
- ② Buscar el bloque para elegir.



- ③ Hacer clic en el icono 'Desplazar punto'.

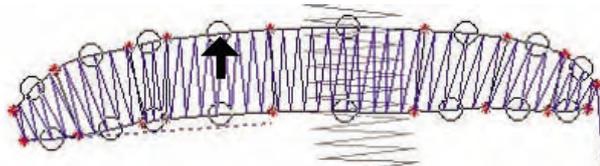


- ④ Hacer clic en el icono() 'Agregar puntos de bloque'.

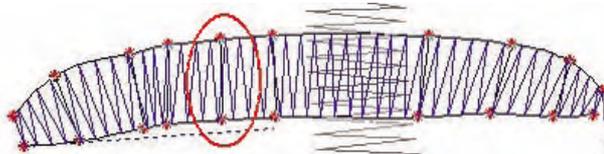


Como se muestra en el dibujo aparecerán puntos virtuales que van a ser agregados entre los puntos perforados, entre los cuales puede elegir la posición para elegir.

- ⑤ Hacer clic con el ratón en los puntos virtuales de la posición a donde quiere agregar.



Al hacer clic en la posición donde va a agregar, en el punto virtual seleccionado será agregado el punto perforado. La posición donde se ha agregado el punto es el círculo rojo marcado. Para desplazar el punto o modificarlo, puede desplazarlo con la función de 'Desplazar punto' eligiendo el punto correspondiente ya que está seleccionada actualmente la función 'Desplazar punto'.



- ⑥ Hacer clic en el icono 'Desplazar punto' para anular.
- ⑦ Hacer clic en el icono 'Buscar bloque' para anular.

9) Editor de Imágen



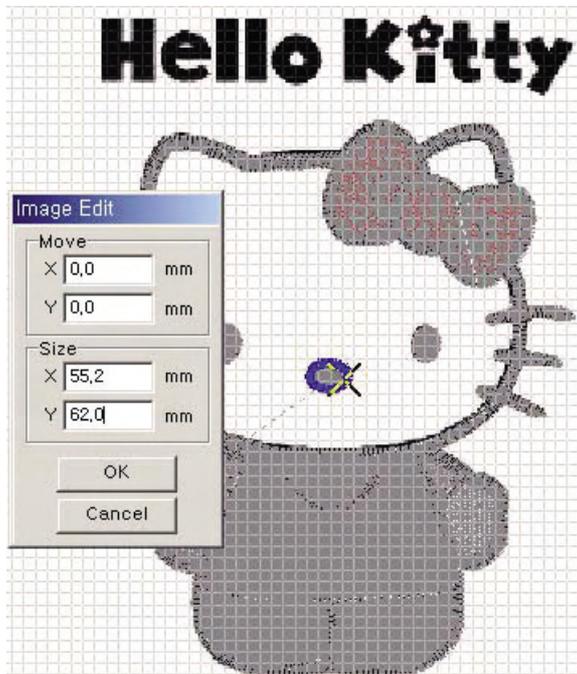
Se aplica para agrandar o deducir el tamaño de la imágen traída como datos de diseño en la pantalla de punzonado, y para desplazar la posición de la misma.

Aunque realice la modificación del tamaño o la posición, la versión original no será afectada por la alternación. Solo se cambiará la condición que se aplica en el actual dato de perforación. Pero, Al grabar el dato perforado en el estado en el que la imágen está traída, se guardará la imágen también conforme a la condición establecida, y luego en un tiempo posterior al abrir el dato para modificar, la imágen también será traída con la misma condición.

- 1 Hacer clic en el icono() 'Editor de imágen'.

Se abrirá la ventana de 'Editor de imágen' para modificar el tamaño y la posición de la imágen.

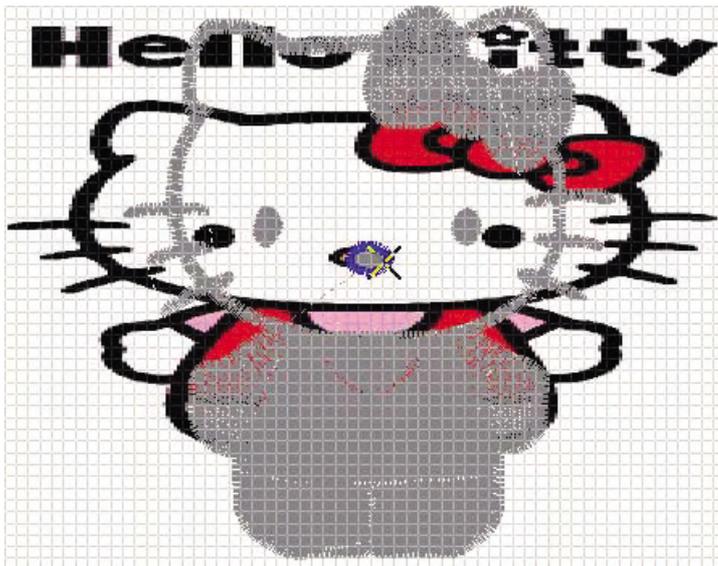
- Desplazar: Insertar la distancia en la caja de X, Y para desplazar la posición. Al introducir el valor '-', la coordenada X desplazará a la izquierda de la pantalla, y la Y hacia abajo.
- Tamaño: Insertar el tamaño que quiere en la caja de inserción de X, Y.
- Confirmar: Aplicar la condición de cambio y cerrar la ventana.
- Cancelar: No aplicar la condición sino cerrar la ventana sin el cambio manteniendo el estado anterior.



- 2 Insertar '-5.0 en la coordenada X' de Desplazar, y '5.0 en la coordenada Y'.
- 3 Hacer clic en el botón 'Confirmar'. La imágen aparecerá desplazada 5.0mm hacia arriba y 5.0mm hacia la izquierda desde la posición donde los datos han sido perforados. Así permaneciendo los datos perforados sin desplazar solo la imágen puede ser movida.



- ④ Volver a hacer clic en el icono 'Editor de imagen'.
- ⑤ Insertar 0 en lugar de la cifra que ha sido insertado para recuperar la condición original, y hacer clic en el botón 'Confirmar'.
- ⑥ Hacer clic en el icono 'Editor de imagen'.
- ⑦ Insertar 80.0mm para X en la caja de inserción del tamaño y 40.0 mm para Y.
- ⑧ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



Puede modificar aplicando los valores vertical y horizontal de manera independiente.
Para recuperar el estado original, ahora le vamos explicar la manera de utilizar el teclado sin usar 'Editor de Imagen'.

⑨ Apretar la tecla 'U' del teclado.



Ha sido recuperado el estado anterior solo usando el teclado. Esta función es la descripción de Deshacer que se ha mencionado anteriormente. Se puede recuperar en máximo los 20 trabajos realizados anteriormente, en contraste, existe la función de Rehacer, la cual puede ser ejecutada con la tecla 'O'. De igual manera se puede hasta 20 veces en máximo.

14. Editar 2



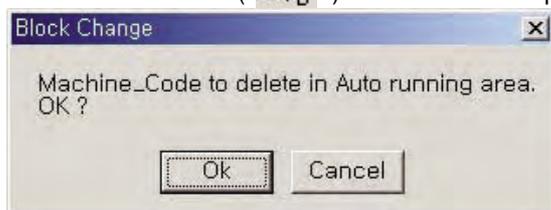
Son herramientas que realizan la repetición sobre los datos perforados.

1) Cambiar el orden por bloques



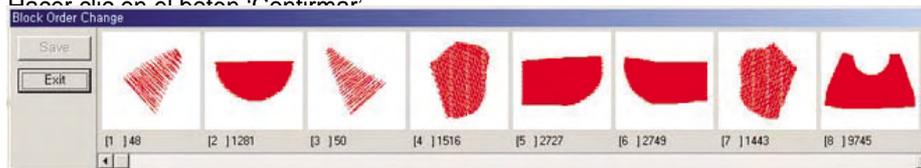
A diferencia de 'Cambiar Orden de bloques', se cambia el orden de trabajo de los bloques sobre todos los datos de la pantalla de punzonado contemplando el actual orden de bloques.

- 1) Hacer clic en el icono() 'Cambiar el orden por bloques'.

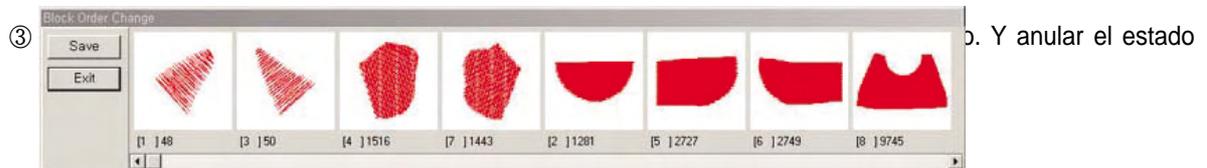


Aparecerá la ventana de mensaje que advierte que el código pueda ser suprimido por el cambio del orden en caso de que el código haya sido insertado en la marcha automática que une un bloque por bloque. Haciendo clic en el botón 'Confirmar', el proceso será ejecutado, y al apretar 'Cancelar', el mismo proceso será anulado.

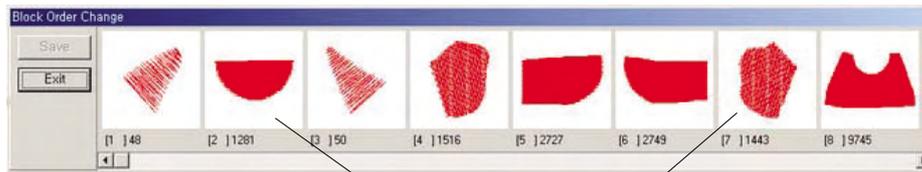
- 2) Hacer clic en el botón 'Confirmar'



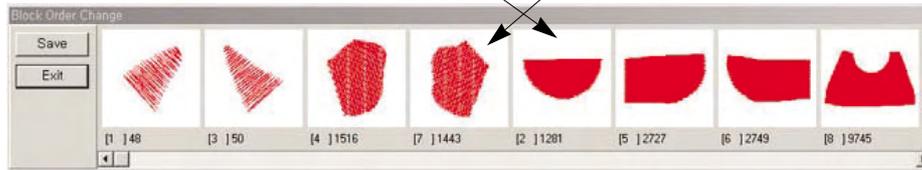
- Guardar: Guardar el resultado producido por el cambio del orden.
- Cerrar: No guardar el resultado sino recuperar el estado anterior.
- [1]48: [Número de orden del bloque] Muestra el número de la puntada del bloque correspondiente.
- Barra de desplazamiento: Está limitada la cantidad de los bloques que pueden ser mostrados de una vez. Por lo que cuando quiere ver los bloques que no se ven, puede usar la barra de desplazamiento entre el bloque anterior y el siguiente.



④ Hacer clic en el botón 'Guardar'.



Antes de cambiar



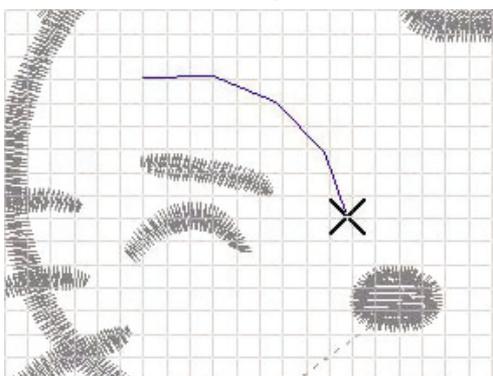
Después de cambiar

2) Repetición ordinaria de marcha

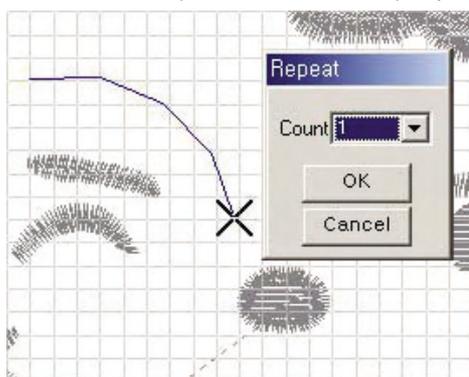


En la perforación de la marcha, cuando la línea es formada por una, puede aparecer fina dependiendo del grosor del hilo de costura. Para dar el grosor, debe repetir la perforación de la línea habitual de la marcha. Por mucho que intentara la costura, el hombre está limitado, lo que puede ser resuelto por la presente función que ofrece el punzonado simple. También se aplica para repetir el trayecto de la marcha que ya ha sido realizado.

Esta operación solo se aplica para buscar el bloque a aplicar o el último dato perforado de la marcha de manera que le vamos a explicar en suposición de que el último bloque sea de la marcha. La única diferencia está en buscar bloque por la función de 'Buscar bloque' o no. Al final del dato de marcha se marcará X grueso que representa la puntada del final del dato, cuya posición no se cambiará sino generará el dato de marcha conforme al número de repetición.



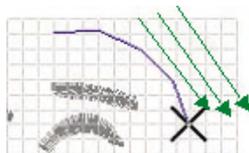
- 1) Hacer clic en el icono 'Repetición ordinaria de marcha'.
El número de repetición debe ser impar y entre 1 y 9 veces.



- 2) Elegir la caja de combinación del 'número de repetición' para definir el número.

- 3) Hacer clic en el botón 'Confirmar'.

Se creará el dato de la marcha conforme al número de repetición definido de manera uniforme desde el punto inicial al final. Cada vez que se debe trasladar del punto final al inicial, se creará el salto automático para volver. Tenga en cuenta esa parte.

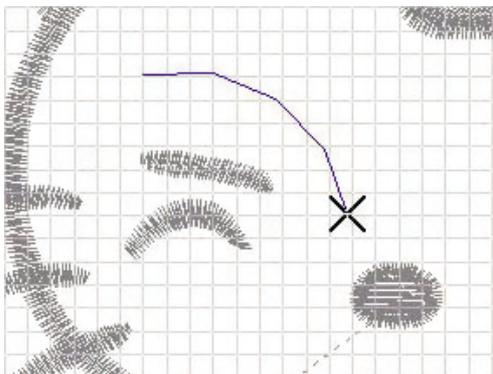


3) Repetición contraria de la marcha

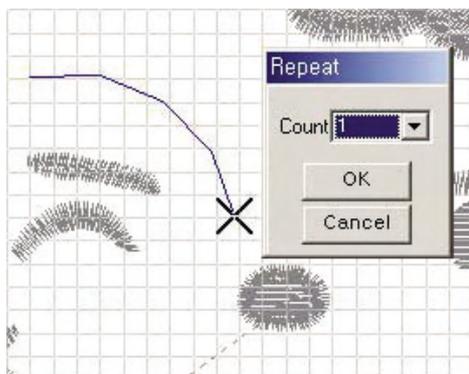


A diferencia de 'Repetición ordinaria de la marcha', se genera el dato de marcha repitiendo conforme al número de veces definido por el trayecto de marcha. El propósito de uso de la función es idéntico con la de 'Repetición ordinaria de la marcha'.

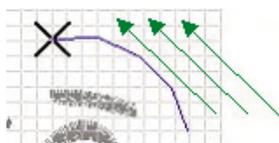
Esta operación también solo se aplica para buscar el bloque a aplicar o el último dato perforado de la marcha de manera que le vamos a explicar en suposición de que el último bloque sea de la marcha. La única diferencia está en buscar bloque por la función de 'Buscar bloque' o no. Al final del dato de marcha se marcará X grueso que representa la puntada del final del dato, cuya posición se cambiará, lo que es la mayor diferencia con la 'Repetición ordinaria'.



- ① Hacer clic en el icono 'Repetición contraria de la marcha'.
El número de repetición debe ser impar y entre 1 y 9 veces.



- ② Elegir la caja de combinación del 'número de repetición' para definir el número.
- ③ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.
Se formará el dato de marcha repitiendo conforme al número de veces desde el punto inicial hasta el punto fina, y viceversa.



4) Sobrepuesto

Se aplica para los datos perforados en círculo para la 'marcha'. Es definir cuántas puntadas deben ser sobrepuestas hacia la dirección de avance de la marcha. Tiene el propósito de prevenir la liberación del hilo de costura después del punzonado en el bloque.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.
- ② Buscar el objeto para elegir.

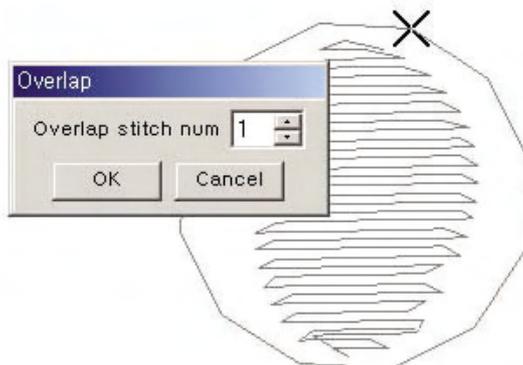


Debe elegir solo el objeto de círculo perforado ya que es imposible realizar el proceso si no es de bloque perforado en círculo.

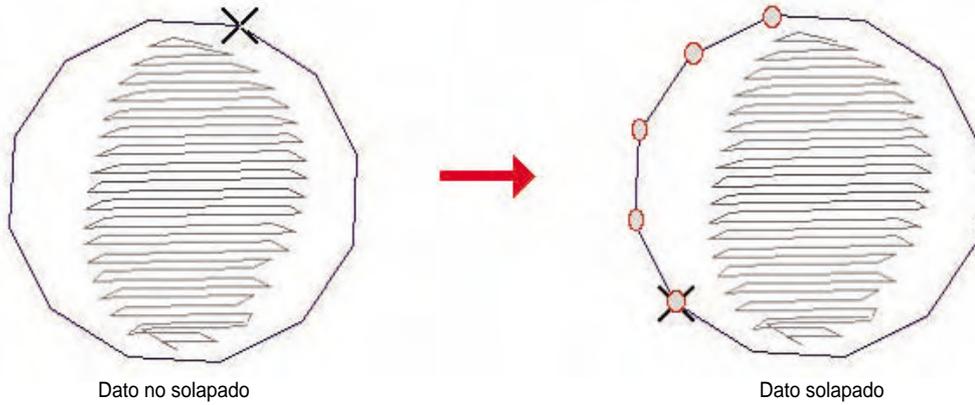


Al elegir el bloque imposible para la operación, aparecerá la ventana de mensaje como arriba.

- ③ Hacer clic en el icono 'Sobrepuesto'. Al elegir el número de las puntadas solapadas, se perforarán las puntadas de manera sobrepuesta conforme al número elegido hacia la dirección de avance de la marcha. El límite del número de las sobrepuestas está entre 1 y 100 puntadas.



④ Elegir 5 para el 'número de las sobrepuestas y hacer clic en el botón 'Confirmar'.



- El dato antes de ser solapado tiene la posición de la última puntada por la parte superior, pero el sobrepuesto la tiene por la inferior.

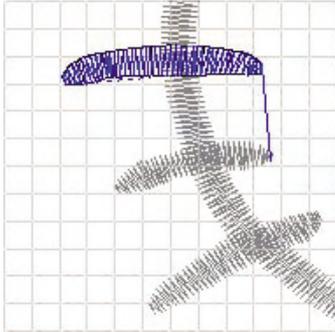
⑤ Hacer clic en el icono 'Buscar bloque' para anular.

5) Offset



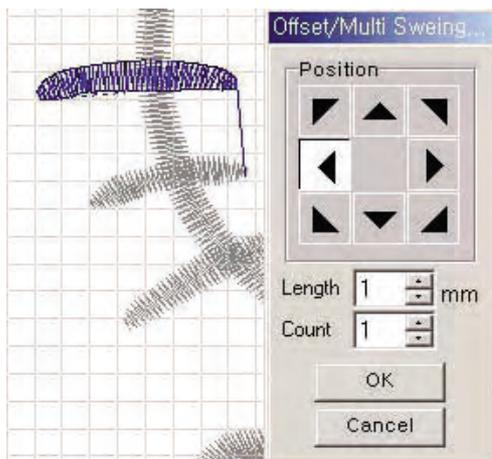
Se aplica para crear los mismos datos por cada cierta distancia. La diferencia con las funciones normales de copiar y pegar es que de una sola vez puede producir varios bloques por cada cierta distancia.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.



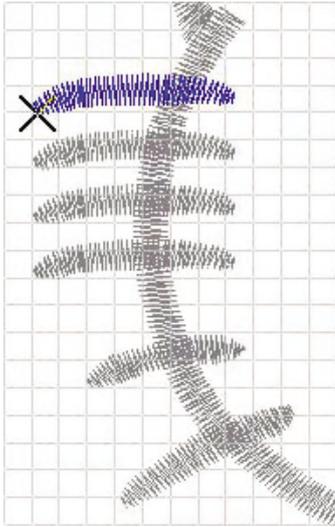
- ② Hacer clic en el icono 'Creación automática de bloque'.

- Se abrirá la ventana correspondiente donde puede ajustar adecuadamente cada opción para producir conforme a la condición determinada. Hacer clic el botón 'Confirmar' para afianzar el proceso.
- Dirección: Definir a qué dirección debe ser creado automáticamente el bloque desde el seleccionado.
- Distancia: Definir la distancia mutua del nuevo bloque.
- Número de bloques: Definir el número de los bloques que van a ser creados automáticamente.
- Confirmar: Crear el bloque conforme a la condición definida y cerrar la ventana.
- Cancelar: Cerrar la ventana sin aplicar nada de la condición establecida.



- ③ Definir 2mm para la distancia, 3 unidades para el número de boques, 'arriba' para la dirección.

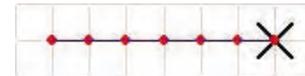
- ③ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.
Como se muestra en el dibujo, hacia arriba han sido producidos los 3 bloques a la distancia de 2.0mm.



6) Remate **BackTack**

Realiza la repetición de las puntadas conforme al número definido en el final del bloque perforado. Se aplica para evitar la liberación del hilo.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.
- ② Buscar el objeto para elegir.



- ③ Hacer clic en el icono 'Añadir remate'.



Se abrirá la ventana correspondiente y se aplicará la opción seleccionada haciendo clic en el botón 'Confirmar'.

- El número de añadidura de remates: Elegir el número de las puntadas que van a ser incorporadas por remate. Normalmente la opción es aplicable entre 1 y 100 puntadas, pero es posible solo hasta el número máximo de las puntadas del bloque.
- Inicio: Añadir remate en la posición de inicio del dato perforado
- Fin: Añadir remate en la posición final del dato perforado.
- Ambos: Añadir remate en el inicio y el fin del dato perforado.
- Opción de añadidura: Elegir la añadidura una vez o de manera duplicada.

- ④ Insertar '3' para el número de puntadas de remate, elegir 'inicio', y 'añadidura simple' para la opción de añadidura.
- ⑤ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.

Como se muestra en el dibujo, las 3 puntadas de remate serán agregadas y se empezará el punzonado en orden de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Las puntadas originales fueron 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, pero en orden de 1, 2, 3, las puntadas han sido incorporadas.



- ⑥ Hacer clic en el icono de 'Añadir remate'.
- ⑦ Insertar '3' para el número de las puntadas de remate, elegir 'ambos', y 'opción duplicada' para la opción de añadidura.
- ⑧ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.

Como se muestra en el dibujo, las puntadas se proceden a la dirección de 1 hacia 19, y han sido adjuntadas las 6 puntadas en el inicio y el fin ya que ha sido elegida la 'añadidura duplicada'. Han sido adicionadas las tres puntadas de manera duplicada.

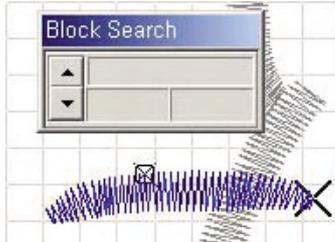


7) Dividir bloque

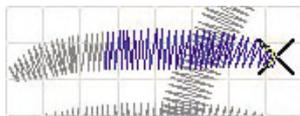


Se aplica para dividir un bloque perforado en dos. Pero, para los 'círculo de satén' y 'círculo de marcha' es imposible aplicarlo. Este bloque dividido, especialmente en el satén de curva que tiene el ancho determinado, corre el peligro de formar datos irregulares, por lo que debe cuidarse en la aplicación.

- ① Hacer clic en el botón 'Buscar Punto'.
- ② Hacer clic sobre la posición entre las puntadas del bloque que quiere dividir. Comprobar que la posición es exacta. Para asegurarse más, haga clic en el botón triángulo pequeño de la ventana 'Buscar bloque' y desplazar la posición de la puntada hasta donde quiera.

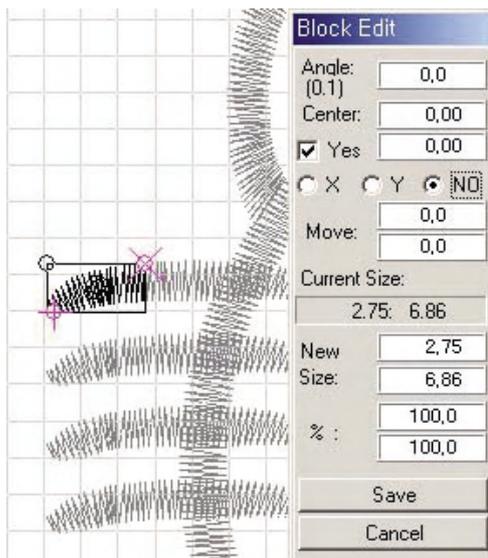


- ③ Hacer clic en el icono 'Dividir bloque'.

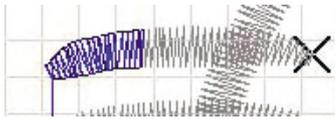


Un bloque estará dividido en el color 'activado', y el 'desactivado', respectivamente. Ya que un bloque ha sido dividido en dos. Vamos a desplazar el bloque para comprobar.

- ④ Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.



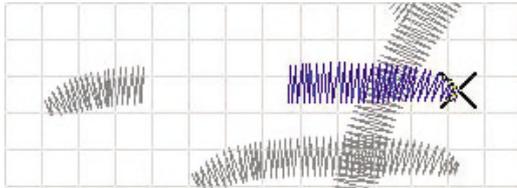
- ⑤ Elegir el bloque que quiere desplazar.



- ⑥ Hacer clic en el icono 'Editar'. Insertar 4.0 para el valor de X.

- ⑦ Hacer clic en el botón 'Guardar'.

Ha sido comprobado la división del bloque. El resultado es como el dibujo que se muestra.



8) Invertir el orden de bloques



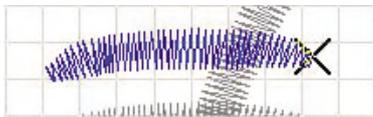
Invierte la dirección de avance de las puntadas del bloque perforado. Se aplica para cambiar la dirección de avance de la máquina. Al aplicar esta función sin elegir un bloque, se ejecutará para los datos en general.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.
- ② Elegir el bloque para invertir la dirección de avance.



Puede comprobar en el dibujo que la posición de la puntada está determinada al final de la izquierda antes de ser invertida.

- ③ Hacer clic en el icono 'Invertir bloque'.

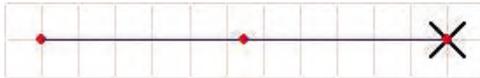


Después de la aplicación, el punto final ha sido desplazado a la derecha. Para comprobar más exactamente, puede aplicar la función de 'Comprobar la dirección de avance de la puntada'.

9) Ajuste de la distancia entre las puntadas del bloque

Se aplica para añadir el número de puntadas determinado entre las puntadas en el bloque perforado.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar bloque'.
- ② Buscar el objeto para elegir.



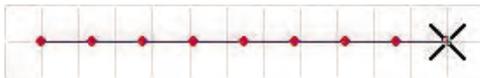
- ③ Hacer clic en el icono() 'Ajuste de la distancia entre las puntadas del bloque'.



Se abrirá la ventana correspondiente.

- Número de veces: Elegir el número de divisiones que va a ser aplicado entre las puntadas.
- Confirmar: Añadir las puntadas dividiendo conforme al número determinado y cerrar la ventana.
- Cancelar: Cerrar sin realizar ninguna operación.

- ④ Insertar 3 para el número de veces.
- ⑤ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.

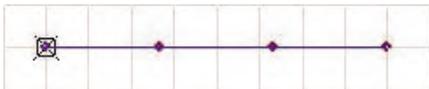


Se han agregado los tres puntos de manera uniforme entre las puntadas.

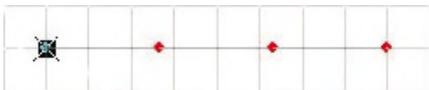
10) Ajuste de la distancia entre las puntadas de marcha

En el caso de la cláusula '31', se aplica para el bloque seleccionado y la presente utiliza la función 'Buscar Punto' para establecer el tramo de los puntos en el bloque, en el cual se agrega ciertos puntos a cada distancia de manera uniforme.

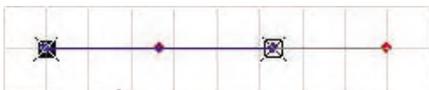
- ① Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- ② Elegir el punto inicial de la sección que quiere ajustar.



- ③ Hacer clic en el botón derecho del ratón después de elegir el primer punto.



- ④ Elegir el segundo punto que representa el fin de la sección seleccionada.



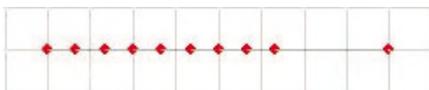
- ⑤ Hacer clic en el icono() 'Ajuste de la distancia entre las puntadas de marcha' después de haber elegido la sección donde quiere ajustar la distancia entre las puntadas.



Se abrirá la ventana correspondiente.

- Número de veces: Elegir el número de divisiones que van a ser aplicado entre los puntos.
- Confirmar: Añadir los puntos dividiendo conforme al número determinado y cerrar la ventana.
- Cancelar: Cerrar la ventana sin realizar ninguna operación.

- ⑥ Insertar 3 para el número de veces.
- ⑦ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



Se han agregado los tres puntos de manera uniforme entre las puntadas.

15. Editar 3



Son herramientas que tienen roles asistentes de edición sobre los puntos perforados.

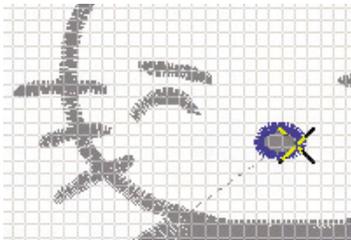
1) Mostrar/Ocultar Nódulo



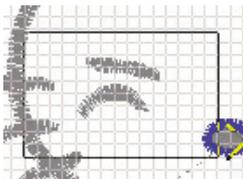
En caso de que el bloque perforado sea de curva, puede haber parte irregular o necesita más arreglo en la curva ya que la composición de la curva está afectada por los puntos delantero y trasero, por lo cual con el nódulo puede realizar el ajuste fino. El nódulo puede ser mostrado u ocultado.

Elegir el objeto para la operación aprovechando de la función 'Buscar bloque'. En caso de que no haya seleccionado el bloque, el último bloque será objeto para la operación. Y debe asegurarse de que esta operación no se lleva independiente sino debe ser ejecutada siempre emparejada con la función de 'Desplazar punto'.

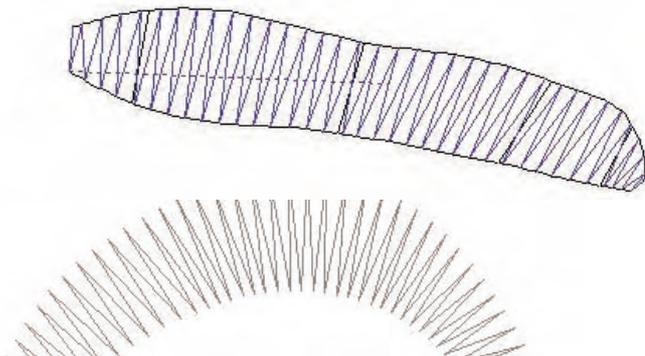
- ① Engrandecer el espacio donde el objeto va a ser operado con el botón derecho del ratón.



Será elegido el objeto engrandeciendo la pantalla ya que la visualización del dato es muy pequeña. Colocar el cursor del ratón en la posición inicial del área que quiere agrandar, arrastrar hasta la posición final del área con el botón derecho del ratón apretado, y anular el estado apretado del botón derecho.



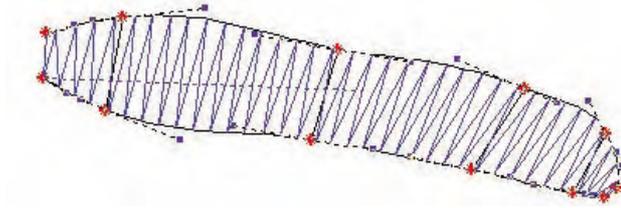
- ② Cuando haya sido agrandado al nivel en el que puede realizar la operación con facilidad, hacer clic en el icono 'Buscar icono' para elegir el objeto de bloque. Si le falta todavía aumentar el espacio, repita el proceso realizado arriba.



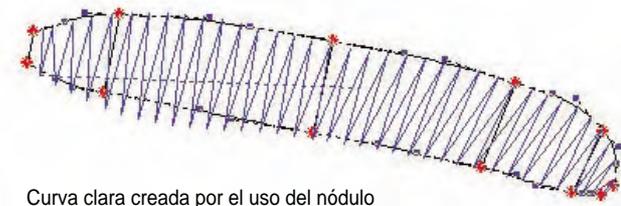
③ Hacer clic en el icono 'Mostrar/Ocultar Nódulo'.

④ Hacer clic en el icono 'Desplazar punto'.

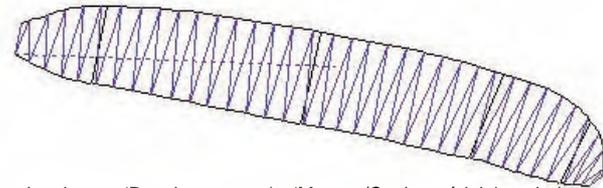
Los puntos azules en la línea de puntos son nódulos, con los cuales puede ajustar el grado de la curva.



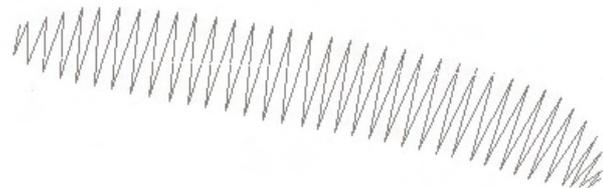
⑤ Cuando haya sido arreglado de manera mejor, anule el icono 'Desplazar punto' y también el icono 'Mostrar/Ocultar Nódulo'. Por último, anule el icono 'Buscar bloque'.



Curva clara creada por el uso del nódulo



Los iconos 'Desplazar punto' y 'Mostrar/Ocultar nódulo' anulados



El icono 'Buscar bloque' anulado por último

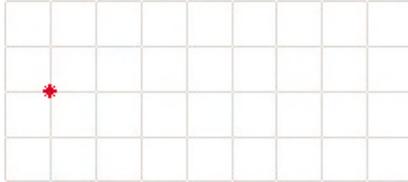
2) Perforación de la línea recta



En el punzonado se realiza alternando entre la línea recta y la curva. Con el icono apretado normalmente se marcará el punto en línea recta con el botón izquierdo del ratón apretado, y doble clic, en curva. En contraste, con el icono anulado, un clic para la curva, y doble clic, para la línea recta.

La explicación del resultado de la operación se da con el icono anulado.

- ① Perforar el primer punto con el botón izquierdo del ratón. Como es punto de curva, se marcará en forma de círculo 'rojo'.

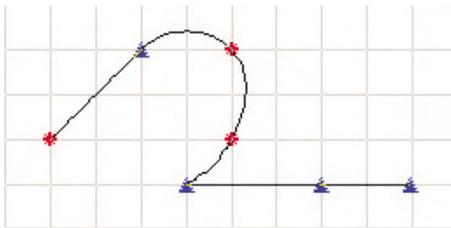


- ② Hacer doble clic en el botón izquierdo para el segundo.

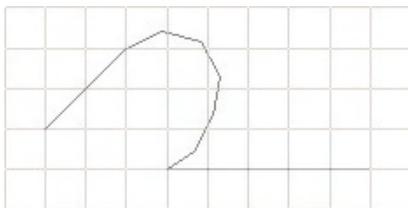


Como el segundo es de línea recta, se marcará el punto en forma de triángulo azul.

- ③ Perforar varios puntos de manera repetida.



- ④ Hacer clic en el botón derecho del ratón.



Es el último resultado de la perforación de datos de marcha.

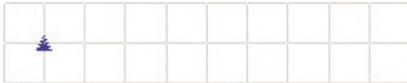
3) Snap



Se aplica para que el punto del ratón en el punzonado sea reconocido por cada cierta distancia. Es útil cuando el usuario quiere perforar el dato por un cierto ancho o largo. Se favorece más al usar con la función de cuadrícula.

Primero se da la explicación del caso de usar solo la cuadrícula y luego de combinar con la función de snap comparándose. La condición es la siguiente: la coordenada horizontal de cuadrícula es de 1.0, y la vertical es de 1.0.

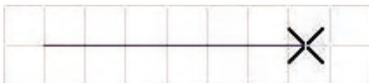
- ① Hacer clic en el primer punto en la posición donde se cruzan las líneas de X, Y de la cuadrícula en la pantalla de punzonado.



- ② Para el segundo punto, hacer clic con el botón izquierdo del ratón en la posición donde no se cruzan las líneas de X, Y de la cuadrícula, en la zona que está a cierta distancia del primer punto.

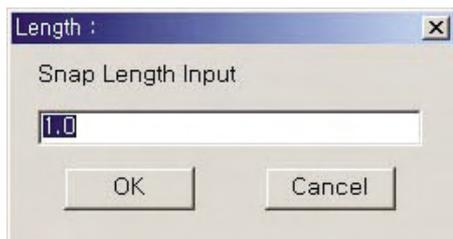


- ③ Hacer clic en el botón derecho del ratón para finalizar al perforación del bloque de marcha.



En la condición en la que no haya sido aplicada la función de snap, se marca exactamente el punto en el punto de diferencia entre X y Y de la cuadrícula.

- ④ Hacer clic en el icono snap con el botón derecho del ratón.

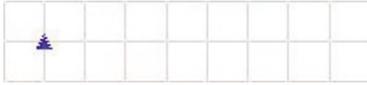


Aparecerá la ventana donde puede introducir el largo. Inserte 1.0 para el largo en la ventana de inserción. La razón por la que se inserte 1.0 es porque la distancia de cuadrícula haya sido determinada como 1.0 de manera que para comprobar exactamente como funciona la snap.

En la aplicación real, el usuario debe insertar un valor por su cuenta.

- ⑤ Hacer clic en el botón Confirmar.
- ⑥ Hacer clic en el icono snap. La función ha sido seleccionada.

- ⑦ A diferencia del número '①', hacer clic en el primer punto en la posición donde no se cruzan las líneas de X, Y.



Puede comprobar que el punto se marca en el lugar donde se cruzan las líneas de cuadrícula aunque hace clic en la posición donde no cruzan las líneas de X, Y.

- ⑧ Volver a hacer clic en el punto en el lugar donde no se cruzan las líneas de cuadrícula como en el número '②'.



De igual manera perfora el punto de manera forzada en el lugar de cruce aunque hace clic el punto en la posición donde no se cruzan. La razón es porque la distancia de cuadrícula y de snap está definida en 1.0. de manera que se genera forzado el punto conforme al múltiplo del largo definido por snap. La posición del punto se determinará si en la posición anterior o en la siguiente dependiendo de la margen del 50% del cursor del ratón respecto al largo del snap.

- ⑨ Hacer clic en el botón derecho del ratón. Se ha completado la perforación del bloque de marcha aplicada de la función de snap.



A pesar de que no ha perforado el punto en el cruce de la cuadrícula, el bloque que ha sido completado el punzonado ha sido perforado exactamente en el cruce de la cuadrícula.

4) Copiar

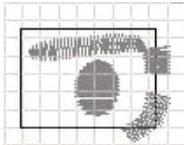


Se aplica para copiar previamente el bloque perforado y pegarlo en el lugar que quiere. A diferencia de memorizar, se copia en el momento del trabajo temporalmente, y se desaparece en la memoria el dato copiado después de cerrar el programa. Esta operación también debe tener el objeto, por lo que debe elegir el bloque utilizando la función de 'Buscar bloque' o 'Buscar caja de bloques'. El número de bloques no se limita en su cantidad.

Primero le explicaremos la manera de copiar los dos bloques. Le explicaremos con la función de buscar la caja de bloques.

① Hacer clic en el icono 'Buscar caja de bloque'.

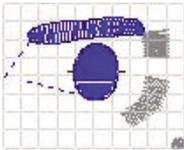
② Arrastrar el bloque con el botón izquierdo del ratón apretado y elegirlo con la caja.



Como la caja negra del dibujo, elegir el ojo derecho y la ceja derecha arrastrandolo con la caja. Según el dibujo, los dos bloques de la derecha están colgados con la caja. Pero como no han sido incorporados totalmente en la caja, el bloque que va a ser seleccionado en verdad es del ojo y de la ceja.

③ Anular el estado arrastrado del ratón.

Como se ha explicado en la cláusula '②', el verdadero bloque elegido es del ojo y de la ceja.



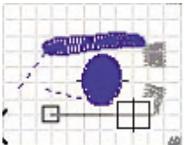
④ Hace clic en el icono () 'Copiar' para copiar.

Los iconos serán activados después de haber encontrado el bloque.

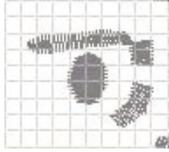
⑤  El cursor aparecerá en la pantalla.

Realizar la operación para definir el punto de base del objeto que va a copiar. El punto de base determina a qué distancia y con cuánta inclinación debe copiar. El usuario debe obtener el conocimiento respecto a esta operación realizando copias por sí mismo. Le daremos la explicación con simple dibujo.

⑥ Elegir dos puntos para definir la posición de inicio del punto de base y la inclinación.



Como se muestra en el dibujo, la mejor manera para aplicar es que el primero del punto de base seleccione la posición de inicio donde va a ser copiado el dato y el segundo sea elegido paralelamente al tamaño del dato seleccionado. Así automáticamente será anulada la operación de copiar.



El bloque seleccionado será anulado automáticamente después de haber elegido los dos puntos de base. Ahora se ha completado la operación de copiar el bloque que quiere.

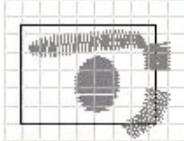
- ⑦ Será anulado automáticamente el icono 'Copiar' apretado.
- ⑧ El icono 'Pegar' se activará ya que existe el bloque copiado.

5) Cortar



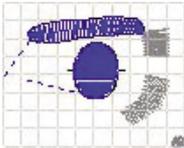
Se operará de igual manera con Pegar. La única diferencia es que suprimirá el objeto para copiar en la pantalla actual de punzonado.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar caja de bloque'.
- ② Arrastrar el bloque con el botón izquierdo del ratón apretado y elegirlo con la caja.



Como la caja negra del dibujo, elegir el ojo derecho y la ceja derecha arrastrandolo con la caja. Según el dibujo, los dos bloques de la derecha están colgados con la caja. Pero como no han sido incorporados totalmente en la caja, el bloque que va a ser seleccionado en verdad es del ojo y de la ceja.

- ③ Anular el estado arrastrado del ratón.



Como se ha explicado en la cláusula '②', el verdadero bloque elegido es del ojo y de la ceja.

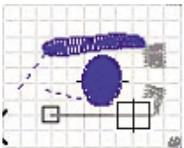
- ④ Hacer clic en el icono () 'Cortar' para copiar una vez que haya elegido el bloque.

Los iconos serán activados después de haber encontrado el bloque.

- ⑤  El cursor aparecerá en la pantalla.

Realizar la operación para definir el punto de base del objeto que va a copiar. El punto de base determina a qué distancia y con cuánta inclinación debe copiar. El usuario debe obtener el conocimiento respecto a esta operación realizando copias por sí mismo. Le daremos la explicación con simple dibujo.

- ⑥ Elegir dos puntos para definir la posición de inicio del punto de base y la inclinación.



Como se muestra en el dibujo, la mejor manera para aplicar es que el primero del punto de base seleccione la posición de inicio donde va a ser copiado el dato y el segundo sea elegido paralelamente al tamaño del dato seleccionado. Así automáticamente será anulada la operación de copiar.

El bloque seleccionado será eliminado automáticamente después de haber elegido los dos puntos de base. Ahora se ha completado la operación de cortar el bloque que quiere. El bloque cortado puede ser pegado con la función 'Pegar'.

6) Pegar



Se aplica para copiar el dato copiado por la función de 'Copiar' o 'Cortar' al tamaño y en la posición que desea. Mientras que no anule el icono 'Pegar', se puede pegar cuánto quiera sin límite. Le daremos la explicación en la suposición que ya tenga el dato copiado. Cuando no tenga el dato copiado, copie el dato siguiendo la cláusula '4)'.

- ① Hacer clic en el icono () 'Pegar'.



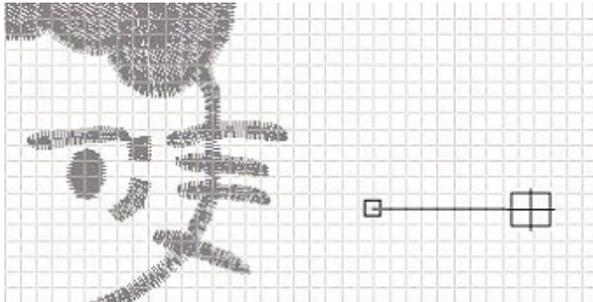
En la parte izquierda inferior de la pantalla de punzonado, aparecerán las herramientas de funciones del Pegar como el dibujo, las cuales son siguientes.

- NO: Marcar para no pegar reflejado por el eje X o Y.
- X: Marcar para pegar reflejado en base del eje X.
- Y: Marcar para pegar reflejado en base del eje Y.
- Tamaño automático: Marcar para engrandecer o disminuir el dato copiado por el punto de base en el pegar. Le recomendamos que no marque este elemento ya que se puede provocar la dificultad en determinar el tamaño preciso pegando con el agrandamiento de la pantalla.

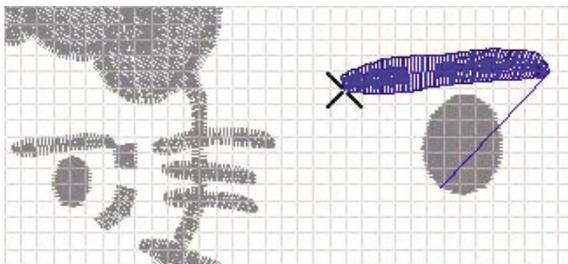
- ② Realizaremos el pegar el dato en el estado como el dibujo de arriba, es decir, en 'Tamaño automático' marcado.

- ③  Hacer clic en el primer punto a que va a pegar icono.

- ④ Hacer clic en el segundo punto paralelo al primer punto de la posición donde va a pegar.



La posición del segundo punto debe ser apretada a doble distancia del punto de base determinado al pegar. Después de perforar los 2 puntos, el dato copiado por doble tamaño será pegado como se muestra en el dibujo de arriba.



Después de perforar los dos puntos, los copiados al tamaño duplicado como se muestra en el dibujo serán pegados.

Como se ha mencionado arriba, es posible pegar más continuamente. Le daremos la explicación sobre pegar aplicada por otra opción.



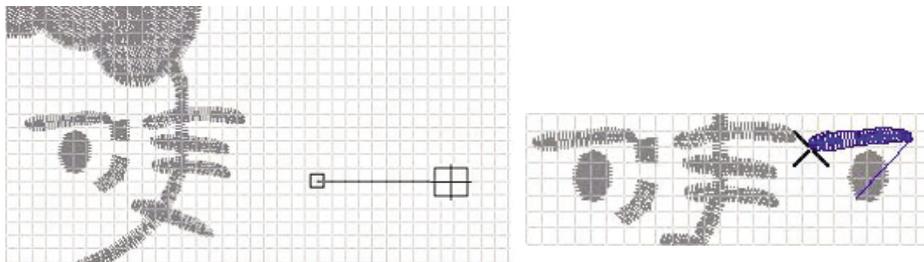
Como todavía no está anulado el icono de 'Pegar', el icono está apretado.

- ⑤ Anular 'tamaño automático' entre las opciones de la parte inferior de la pantalla.



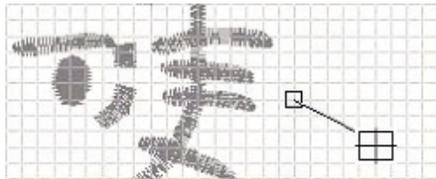
La descripción anterior se trata de agrandar o disminuir el tamaño realizando el pegar. Al anular esta parte, será pegado conforme al tamaño que tenía para copiar.

- ⑥ Hacer clic en la primera posición donde va a pegar el dato copiado.
- ⑦ Como se ha hecho anteriormente, hacer clic en el segundo punto para que sea paralelo al primero y tenga el doble largo del tamaño general del dato copiado.



A diferencia de la opción del tamaño automático, ha sido pegado por el tamaño que tenía al copiar.

- ⑧ Ahora intentaremos pegar con el estado girado a un ángulo por aplicar la inclinación.
- ⑨ De igual manera hacer clic en el primero punto y el segundo inclinado hacia abajo.



Como el dibujo, hacer clic situando el segundo para que sea inclinado hacia abajo



Será pegado girado conforme al ángulo inclinado. Es decir, si quiere pegar girando, debe elegir la línea inclinando por el ángulo que quiere. Así puede obtener el resultado girado con facilidad.

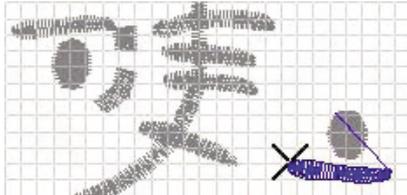
⑩ Ahora le explicaremos la manera de pegar invertido en base del eje X.

⑪ Hacer clic en X para marcar.



En la herramienta como el dibujo de la parte izquierda inferior de la pantalla de punzonado, al hacer clic en X, será marcado X.

⑫ Como se ha explicado anteriormente, haga clic para que el primer punto y el segundo sean distribuidos paralelamente.



Como se muestra en el dibujo, en torno al eje X(horizontal), el dato copiado será pegado inverso en el lado opuesto.

⑬ Ahora le explicaremos la manera de pegar invertido en base del eje Y.



⑭ Hacer clic en Y para marcar.

⑮ haga clic para que el primer punto y el segundo sean distribuidos paralelamente.



El dato copiado será pegado inverso, en torno al eje Y.

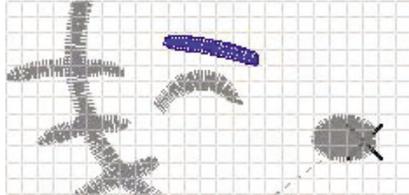
⑯ Hacer clic en el icono 'Pegar' para anular.

7) Copia reflejada



Se aplica para Copiar el bloque seleccionado en estado reflejado utilizando la opción de 'punto inicial' y 'punto final', etc.

- 1 Elegir el bloque a copiar con 'Buscar bloque'.



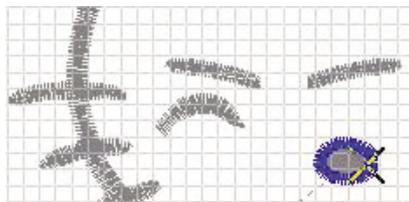
- 2 Hacer clic en el icono () 'Copia reflejada'.



Aparecerá la ventana como se muestra en el dibujo y se establecerá la condición de copia conforme a cada opción elegida. La descripción sobre cada opción es la siguiente.

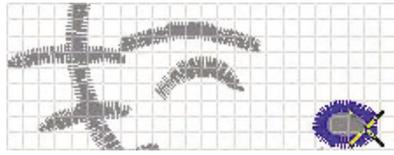
- Punto inicial: En torno al punto inicial del objeto para copiar, se realizará la copia reflejada.
- Punto final: En torno al punto final, se realizará la copia reflejada.
- Eje X: En torno al eje X, se realizará la copia reflejada.
- Eje Y: En torno al eje Y, se realizará la copia reflejada.
- Distancia: Definir la distancia para la copia reflejada desde el actual bloque.
- Confirmar: Completar la copia reflejada conforme a la opción establecida.
- Cancelar: Cancelar la copia reflejada.

- 3 Elegir el 'Punto de inicio', 'Eje X', y insertar 3.0 para la distancia.
- 4 Hacer clic en el botón 'Confirmar'.

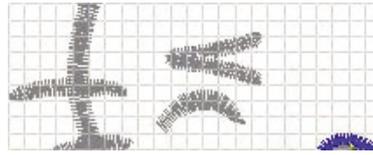


En torno al punto de inicio del bloque, ha sido copiado con el mismo tamaño a la distancia de 3.0mm reflejado del eje X.

⑤ El siguiente muestra el resultado producido de la copia reflejada por aplicar otras opciones.



Punto final, Eje X, 3.0mm



Punto inicial, Eje Y, 3.0mm

Como se hace en el caso de arriba, se varia el resultado de la copia reflejada, por lo que compruebe la copia reflejada aplicando cada opción.

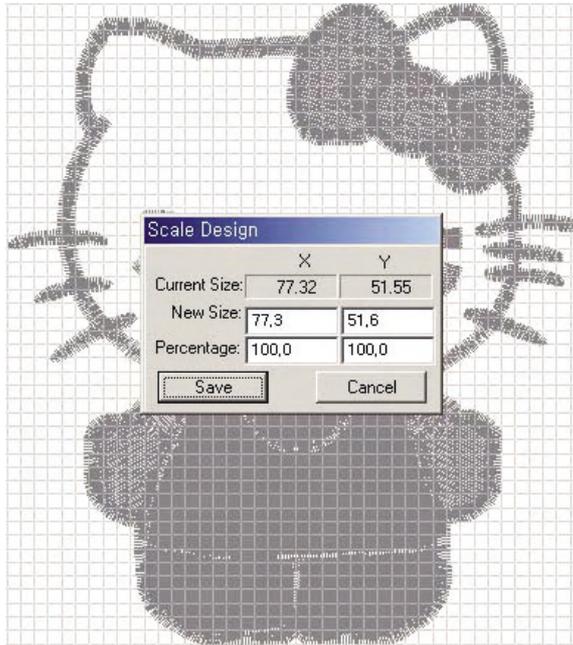
8) Ajuste del tamaño general



Se aplica para disminuir o agrandar el tamaño general del actual dato de la pantalla de punzonado. Se puede insertar el valor directamente o por la proporción(%).

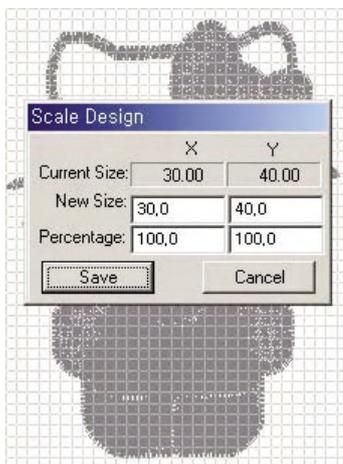
- 1 Hacer clic en el icono 'Ajuste del Tamaño General'.

Aparecerá la ventana correspondiente como se muestra en el dibujo, cuando puede insertar el valor con el que quiere ajustar haciendo clic en la caja de inserción de tamaño de cambio y de porcentaje. Y haga clic en el botón 'Guardar'. La caja de inserción del lado izquierdo tiene tamaño horizontal, y la de la derecha es vertical.



- 2 Insertar 30 horizontal y 40 vertical para el tamaño de cambio.

- 3 Hacer clic en el botón 'Guardar'. El siguiente dibujo muestra la ventana correspondiente haciendo clic en el botón 'Ajuste del tamaño general' para comprobar que ha sido alternado el cambio después de haber grabado el resultado de ajuste en el tamaño.



9) Ajuste del número de puntadas

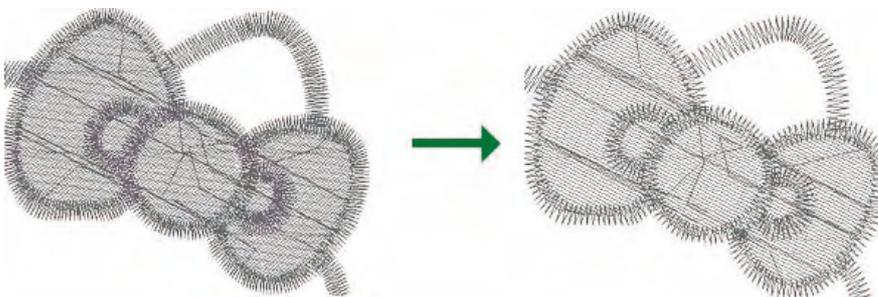
Se aplica para ajustar el número de la puntadas del dato de la pantalla de punzonado. El objeto para la operación solo puede en 'Satén' y 'Dadami', y queda excepcionada la 'Marcha'. El ajuste de las puntadas controlará la densidad general y no tiene ninguna relación con el tamaño del dato. Solo cambia la densidad en el mismo tamaño.

- ① Hacer clic en el icono 'Ajuste del número de puntadas'.



Se abrirá la ventana correspondiente como se muestra en el dibujo para insertar el porcentaje de densidad y ajuste el número de las puntadas con la proporción adecuada.

- ② Insertar el porcentaje adecuado en base de la actualidad. El valor menor que 100 es restar las puntadas y el valor mayor es sumarlas. El valor más apropiado es aproximadamente entre 85% y 115%. El cambio demasiado en la densidad causará las modificaciones frecuentes por la forma de datos.
- ③ Hacer clic en el botón 'Ejecutar'.
Se procesará la barra amarilla y mostrará la tasa de proceso del actual trabajo. La barra amarilla alcanzará por arriba y abajo al 100% para completar la operación.
- ④ Hacer clic en el botón 'Guardar'. (Resultado producido por el porcentaje de densidad con 80.)



16. Máquina

Se refiere a la descripción de las funciones de los iconos relacionado con los códigos de la máquina. Este código se aplica casi todo de manera igual por todas las máquinas sin importar los modelos de manera que no son complicados y puede acercarse fácilmente. Hasta ahora hemos explicado sobre la edición de datos. Aunque le parezca simple y sencillo, le recomendamos que esté bien informado de la manera de uso a través de suficientes prácticas.

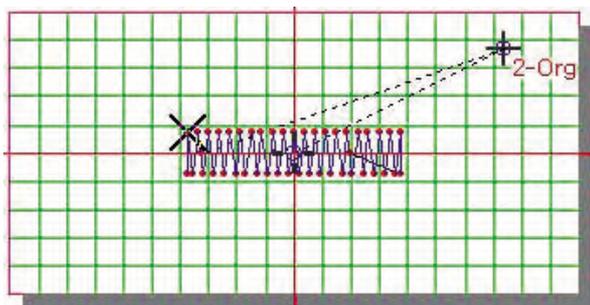


1) Insertar el Segundo Punto Original



Es el código que define la posición de paro de la cabeza de la máquina antes de realizar la costura. Tiene función de definir la posición y anular la configuración.

- ① Hacer clic en el icono 'Insertar el Segundo Punto Original'.
- ② Hacer clic con el botón izquierdo del ratón en la posición donde quiere insertar el punto. Se desplazará por salto empezando desde el punto inicial hasta la posición elegida y se mostrará la letra roja de reconocimiento que es '2-ORG'. Y el punto de inicio del dato real de punzonado está unido por salto desde el segundo punto original.



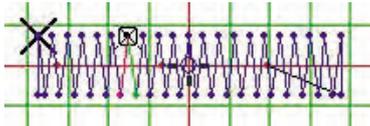
- ③ Para eliminar el segundo punto original, debe hacer clic en el icono de 'Insertar el Segundo Punto Original' con el botón derecho del ratón.
- ④ Para desplazarlo a otra posición, debe hacer clic en el icono con el botón izquierdo del ratón y en la posición a donde quiere mover. El segundo punto original es único entre los datos de punzonado de manera que es aplicable esta operación.

2) Insertar el código de paro

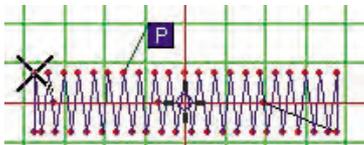


Se aplica para definir la posición donde debe parar por momento en medio de la costura. En el arreglo de la tela o en la operación de elevar la tela como aplique, hay veces que debe parar en medio del trabajo, cuando se aplica esta función.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- ② Buscar el punto de la puntada en que quiere insertar el código y seleccionarlo. La puntada seleccionado no es precisa, puede elegir de nuevo, y si le causa la dificultad en elegir por sí mismo, haga clic el botón de flecha pequeña de la ventana de 'Buscar bloque' para desplazar hasta donde está la puntada que quiere.



- ③ Hacer clic en el icono 'Insertar el código de paro'.



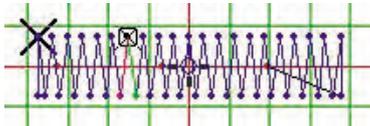
El código ha sido insertado en el punto de la puntada de la posición elegida. La letra de reconocimiento del código aparecerá en la caja azul con 'PP'.

3) Insertar el código de cortahilo

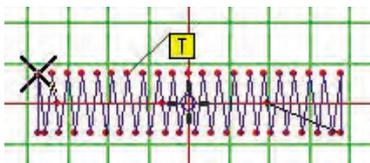


Se aplica para insertar el código que corta automáticamente el hilo de costura al pasar entre las puntadas, los bloques o entre ciertos datos.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- ② Buscar y elegir la puntada donde quiere insertar el código.
Cuando se descubre que no haya sido elegida exactamente la posición de la puntada seleccionada después de la comprobación, intente de nuevo para la ubicación precisa. En caso de que sea difícil elegir el lugar exacto, pulse el botón de forma de triángulo pequeño de la ventana 'Buscar bloque' para desplazar hasta la posición que quiere llegar.



- ③ Hacer clic en el icono 'Insertar el código de cortahilo'.



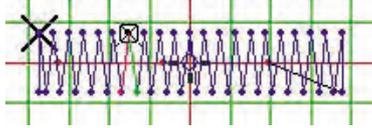
El código ha sido introducido en la posición establecida. La letra de reconocimiento del código se marca como 'TT' en la caja amarilla.

4) Insertar el Código de Abrazadera Inversa



Se aplica para insertar el código de abrazadera inversa en una posición específica del dato.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- ② Elegir la posición para insertar el 'Código de Abrazadera Inversa'.



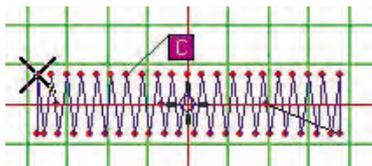
Comprobar la posición exacta, en caso de que no sea exacta, vuelva a elegirla.

- ③ Hacer clic en el icono 'Insertar el Código de Abrazadera Inversa'.

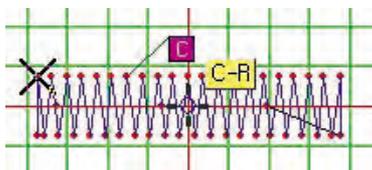


Se abrirá la ventana correspondiente para definir la dirección. Se aplicará la definición haciendo clic en el botón 'Confirmar' y se cerrará la ventana.

- ④ Elegir el lado 'Derecho'.
- ⑤ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



Ha sido insertado el código y la letra de reconocimiento del código se marcará con 'C' en la caja rosa. Es el resultado insertado del código de inversión izquierda aplicada de igual manera con lo de arriba.



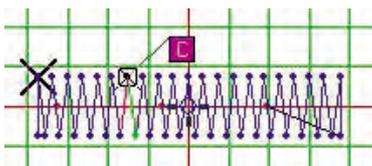
Al contrario, aunque la 'derecha' es elegida, la letra de reconocimiento que se marca será igual. Para comprobar los dos códigos, debe colocar el cursor del ratón en la caja de letras de reconocimiento de código para que aparezca la caja amarilla de pistas, la cual mostrará el contenido detallado de los códigos.

5) Suprimir Código de Máquina



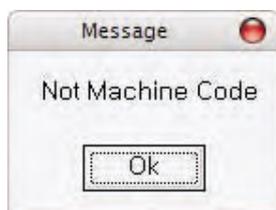
Se aplica para suprimir el código insertado. Se puede eliminar por uno o todo de una sola vez.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- ② Elegir la posición para el código de la máquina que va a suprimir.



Comprobar que el punto haya sido elegido exactamente, si no, situarse en la posición exacta utilizando el pequeño triángulo de la ventana 'Buscar bloque'.

- ③ Hacer clic en el icono 'Suprimir el código de máquina'.



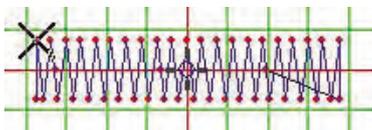
Aparecerá la ventana de mensaje como se muestra arriba en caso de que no haya seleccionado exactamente la posición. Debe cerrar la ventana haciendo clic en el botón 'Confirmar' y elegir de nuevo el lugar correcto.



Aparecerá la ventana que se muestra arriba en caso de que haya elegido el código correcto de máquina y podrá uno o todo conforme a su decisión.

- Supresión Individual: Eliminar solo el código elegido.
- Suprimir todo el código de máquina que ha sido insertado en datos de punzonado.
- Confirmar: Cerrar la ventana ejecutando conforme a la condición elegida.
- Cancelar: Cerrar la ventana sin suprimir.

- ④ Hacer clic sobre el botón 'Confirmar'.



Podrá comprobar que el código de máquina ha sido eliminado.

6) Insertar el código de cortahilo en general



Se aplica para insertar en todo el código de cortahilo al final de cada bloque de los datos perforados. Insertar el código por cada bloque causa la inconveniencia en el trabajo por lo que esta función se usa para realizarlo de una sola vez. Pero si el usuario tiene el código introducido por su cuenta, en la posición correspondiente no se insertará el código por añadidura.

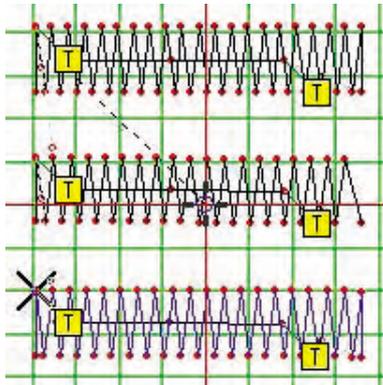
- 1) Hacer clic en el icono 'Insertar el código de cortahilo en general'.



Aparecerá la ventana que pregunta si quiere insertar en todo el código. Al hacer clic en 'Confirmar' el código será introducido delante del dato de saltos de todos los bloques.

- Confirmar: El código será insertado delante del dato de saltos de todos los bloques y cerrará la ventana.
- Cancelar: Cerrar la ventana sin realizar ninguna operación.

- 2) Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



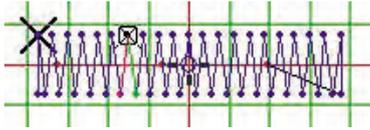
El código ha sido incorporado delante del dato de saltos de todos los bloques.

7) Frecuencia de Señales de Salida



Se aplica para introducir la frecuencia de señales de salida.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- ② Elegir la posición del código de máquina donde va a introducir el código de frecuencia de señales.

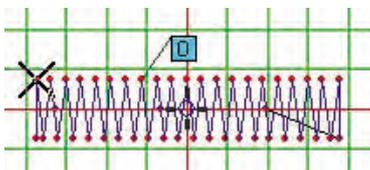


Compruebe el lugar donde va a introducir el código. Cuando se descubra que no haya sido elegida exactamente la posición de la puntada seleccionada, pulse el botón de forma de triángulo pequeño de la ventana 'Buscar bloque' para desplazar al lugar preciso.

- ③ Hacer clic en el icono 'Frecuencia de Señales de Salida'.

Se abrirá la ventana que permite elegir la condición para dar señales de salida. Configura conforme a la condición de la máquina y pulse el botón 'Confirmar'.

- ④ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



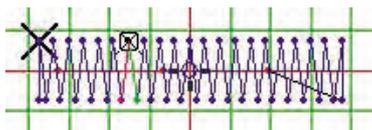
La frecuencia ha sido insertada.

8) Recepción de señales de entrada



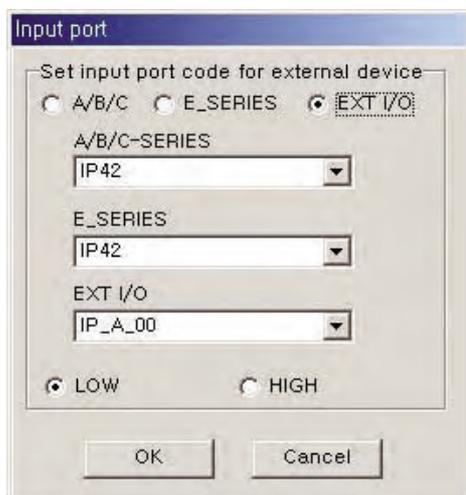
Se aplica para introducir el código de recepción de señales de entrada.

- 1) Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- 2) Elegir la posición del código de máquina donde va a introducir el código de recepción de señales.



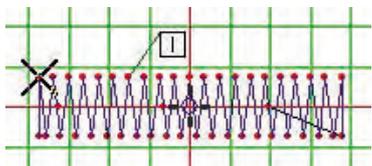
Compruebe el lugar donde va a introducir el código. Cuando se descubra que no haya sido elegida exactamente la posición de la puntada seleccionada, pulse el botón de forma de triángulo pequeño de la ventana 'Buscar bloque' para desplazar al lugar preciso.

- 3) Hacer clic en el icono 'Recepción de señales de entrada'.



Se abrirá la ventana para configurar el dispositivo exterior del puerto que va a recibir señales entrada, y configure de manera precisa conforme a la condición de la máquina.

- 4) Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



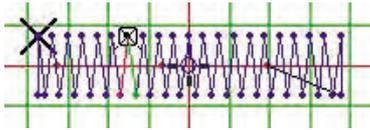
El código correspondiente ha sido insertado.

9) Insertar Código de prórroga



Se aplica para insertar el código de prórroga.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- ② Elegir la posición del código de máquina, donde va a introducir el código de prórroga.



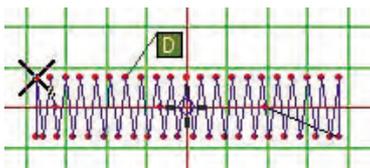
Compruebe el lugar donde va a introducir el código. Cuando se descubra que no haya sido elegida exactamente la posición de la puntada seleccionada, pulse el botón de forma de triángulo pequeño de la ventana 'Buscar bloque' para desplazar al lugar preciso.

- ③ Hacer clic en el icono 'Insertar Código de prórroga'.



Se abrirá la ventana para definir la duración de prórroga para configurar la hora.

- ④ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



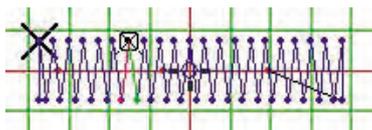
El código ha sido insertado en la posición determinada.

10) Insertar el Código de Elevar/Descender la Cabeza



Se aplica para insertar el código ascendente/descendente de la cabeza de la máquina de coser.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- ② Elegir la posición donde el código va a ser adicionado.

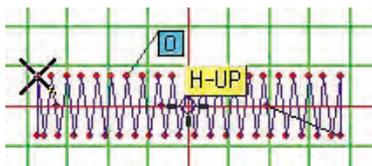


Compruebe el lugar donde va a introducir el código. Cuando se descubra que no haya sido elegida exactamente la posición de la puntada seleccionada, pulse el botón de forma de triángulo pequeño de la ventana 'Buscar bloque' para desplazar al lugar preciso.

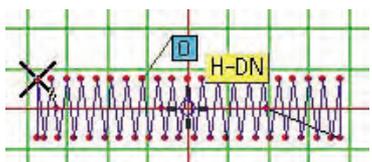
- ③ Hacer clic en el icono 'Insertar el Código de Elevar/Descender la Cabeza'.



- ④ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



Los dos señales para elevar y bajar la cabeza han sido aplicados respectivamente.

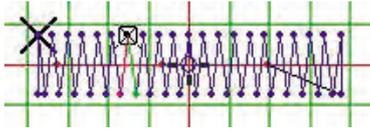


11) Insertar el Código de Control de Alzaprensatelas



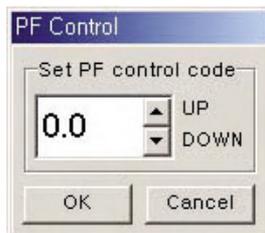
Se aplica para insertar el Código de Control de Alzaprensatelas.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar punto'.
- ② Elegir la posición donde el código va a ser agregado.



Compruebe el lugar donde va a introducir el código. Cuando se descubra que no haya sido elegida exactamente la posición de la puntada seleccionada, pulse el botón de forma de triángulo pequeño de la ventana 'Buscar bloque' para desplazar al lugar preciso.

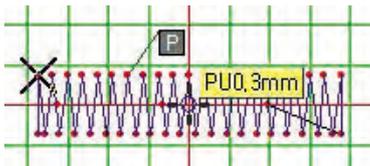
- ③ Hacer clic en el icono 'Insertar el Código de Control de Alzaprensatelas'.



Se abrirá la ventana donde puede configurar el valor de control para definir.

- Ascenso: Aumenta por 0.1.
- Descenso: Disminuye por 0.1.

- ④ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



- El código ha sido insertado al ascenso de 0.3mm.



Advertencia

La máxima cantida de elevación del pie de prensatelas es 7.0mm. Asegúrese que no supere al máximo. En la aplicación de 7.0mm con el código de elvación continua, el motor del pie de prensatelas puede tener la avería.

12) Insertar el Código de Ajuste del Motor de Abrazadera



Se aplica para Insertar el Código de Control de Alzaprensateles.

- ① Hacer clic en el icono 'Insertar el Código de Ajuste del Motor de Abrazadera'.



Hacer clic en el botón 'Confirmar' después de haber establecido la posición del motor y la condición de la abrazadera.

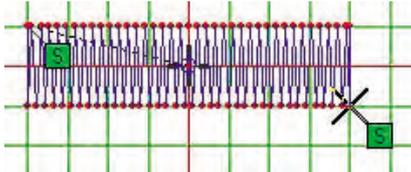
- ② Hacer clic en el botón 'Confirmar'.
No se da un cambio aparte en la visualización de la pantalla, pero el resultado de la aplicación será añadido al índice de datos.

13) Configurar la Velocidad de la Máquina en el Punzonado

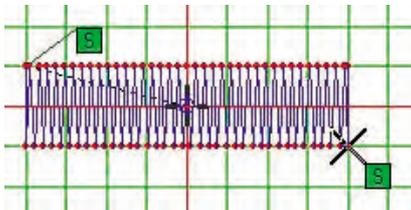


Se aplica para que sea insertado automáticamente el código cada vez que realice la perforación no agregándolo cada vez que opere el punzonado.

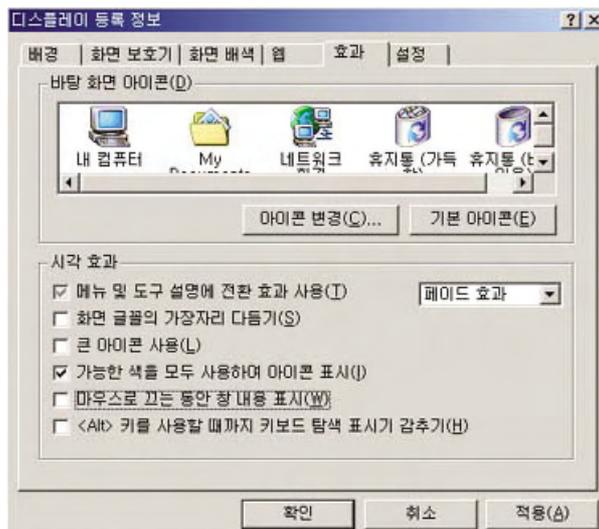
- ① Hacer clic en el icono 'Configurar la Velocidad de la Máquina en el Punzonado'.
- ② Perforar el dato donde va a ser insertada la velocidad.



Cada vez que perfore, el código de velocidad será insertado. La operación seguirá a no ser que lo anule. Como el resultado de inserción de arriba, cuando el código se ponga sobre el dato real o entre los datos perforados complicando la dificultad de distinguirlo, puede arrastrar el código correspondiente con el botón izquierdo del ratón apretado para mover a la posición que quiera. El dibujo de abajo es el resultado desplazado.



- ③ Para mover la posición de la caja de códigos de máquina, debe elegir 'Pantalla' del 'Panel de Control' para seleccionar 'efecto' entre las pestañas de la parte superior. Anule el menú 'Mostrar el contenido de la ventana mientras arrastra el ratón' de la parte inferior en el medio.



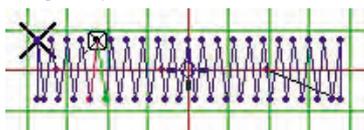
La visualización de arriba es de 'Windows 2000', la forma puede variarse dependiendo del Sistema Operativo que está aplicado.

14) Establecer Velocidad Máquina



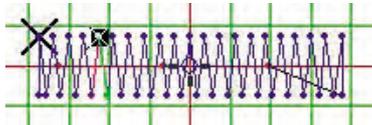
Se aplica para establecer cierta velocidad por una sección del dato de punzonado. Esta función puede ser configurada en el mismo bloque o la sección. Aquí le vamos explicar definiendo la sección. Utilice la función de 'Buscar Punto'.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar Punto'.
- ② Elegir la puntada de inicio de la sección donde quiere definir la velocidad.



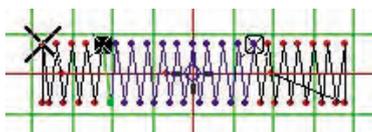
Cuando la puntada sea elegida, aparecerá una caja con X en la caja pequeña.

- ③ Hacer clic en el botón derecho del ratón.



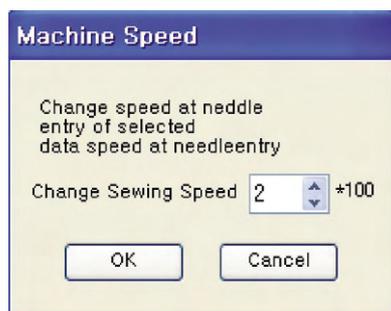
A diferencia del apretar el botón izquierdo, la caja se llenará del color negro.

- ④ Elegir con el botón izquierdo la puntada que representa el punto final de la sección.



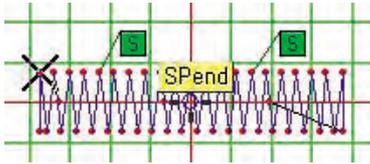
Al aclarar la sección, el punto de caja negra y el de caja transparente se crearán y la sección entre los dos puntos se pondrá en color 'activado'.

- ⑤ Hacer clic en el icono () 'Establecer Velocidad Máquina'.



Al hacer clic en el botón 'Confirmar' después de haber definido la velocidad, será completada la operación. La velocidad es del número definido: 100.

② Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



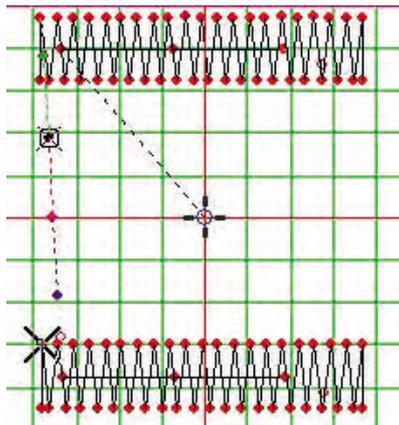
La velocidad ha sido establecida y puede comprobar que 'SPend' es final de la sección determinada situando el cursor del ratón.

15) Ajustar Velocidad de Salto



Se aplica para insertar el código que cambia la velocidad de máquina respecto al dato de saltos. Este código está limitado al fin del dato de saltos desde la posición de inicio.

- ① Hacer clic en el icono 'Buscar Punto'.
- ② Elegir la posición donde va a insertar el código de velocidad de salto.

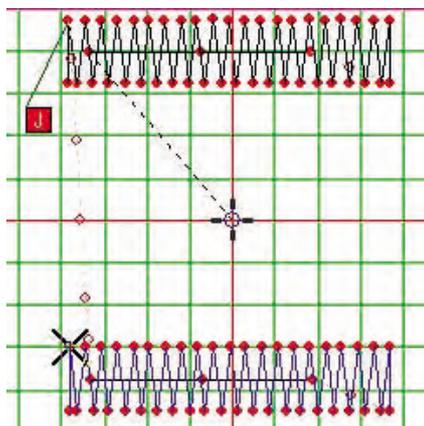


Compruebe el lugar donde va a introducir el código. Cuando la posición no sea exacta, pulse el botón de forma de triángulo pequeño de la ventana 'Buscar bloque' para desplazar al lugar preciso.

- ③ Hacer clic en el icono () 'Ajustar la Velocidad de Salto'.



- ④ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.



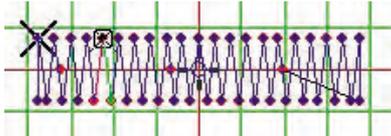
Como se muestra en el dibujo, el código ha sido insertado en la posición de inicio del salto desde la posición definida.

16) El Código del Dispositivo de Ajuste del 3er Hilo

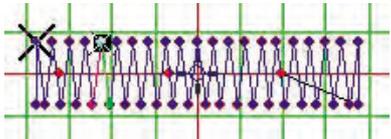


Se aplica para insertar el Código del Dispositivo de Ajuste del 3er Hilo. Se obliga definir los dos puntos ya que debe establecer una sección.

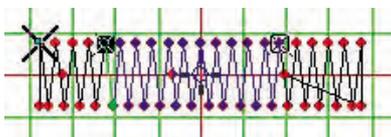
- ① Hacer clic en el icono 'Buscar Punto'.
- ② Buscar y elegir el primer punto.



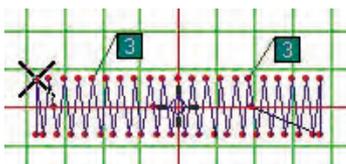
- ③ Hacer clic en el botón derecho del ratón.



- ④ Buscar el segundo punto que va a ser fin de la sección y hacer clic en ello.



- ⑤ Hacer clic () en el icono 'El Código del Dispositivo de Ajuste del 3er Hilo'.



El código ha sido insertado con normalidad.

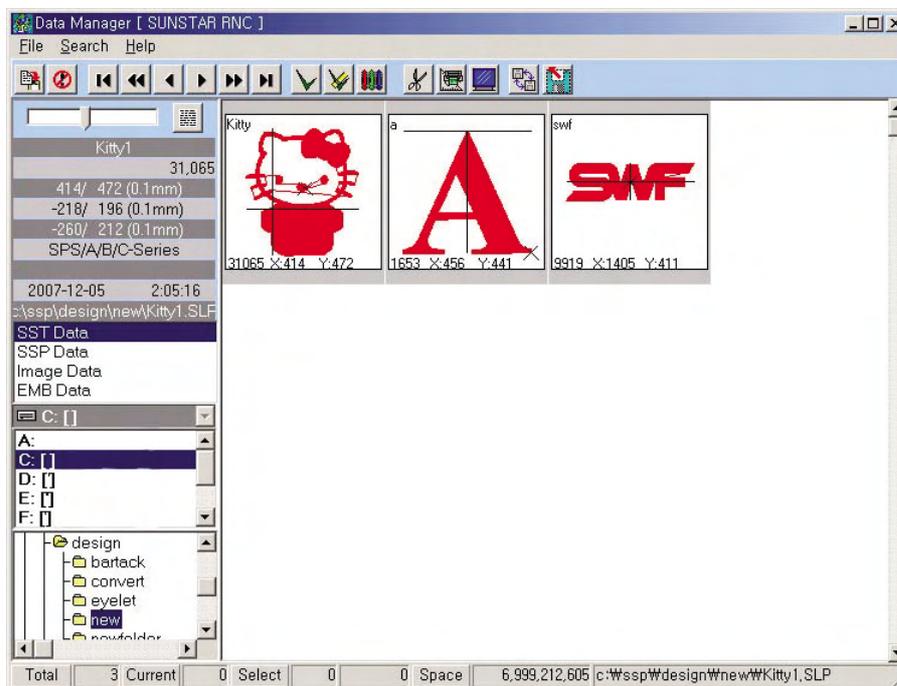
Capítulo 4

Gestión de datos

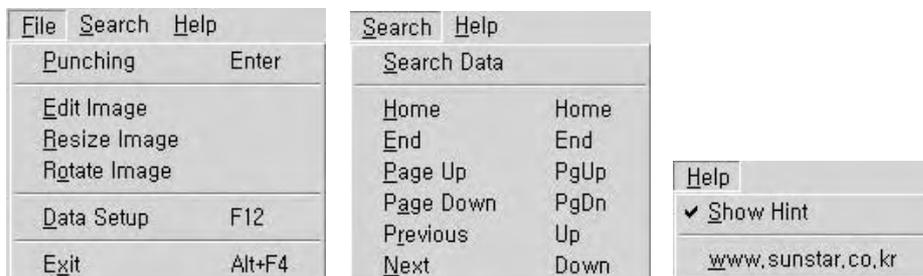
Antes de empezar

La pantalla de gestión tiene función de mostrar lista de diversos datos elaborados por el usuario, copiar al disquete, eliminar, grabar, y imprimir, etc. El usuario puede administrar todos los datos en la gestión de datos y puede gestionarlos efectivamente con diversas funciones.

Pantalla básica



El dibujo de arriba muestra el primer estado de la pantalla de gestión de datos después de instalar el programa. Al grabar los datos perforados en la pantalla de punzonado, aparecerán en la pantalla y en caso de que no existan datos guardados en la primera ejecución, se mostrará la lista vacía como el dibujo de arriba. Le vamos a explicar suponiendo que unos datos hayan sido guardados. El menú que va a ser aplicado es el siguiente.



Al colocar el cursor del ratón sobre los botones de función o la imagen de datos, aparecerán las pistas para mostrar la función o información.

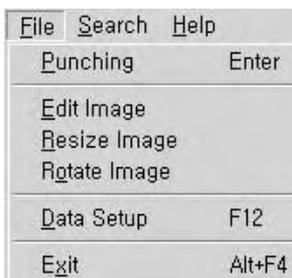
En la gestión de datos, como los datos pueden ser perdidos o alternados por la equivocación del usuario, debe administrarlos con buen conocimiento y manejo preciso sobre cada función.

(1) Conocimiento básico

- Clic: Se refiere a la moción de elegir una vez el botón izquierdo o el derecho del ratón.
- Doble clic: Se refiere a la moción de elegir dos veces rápidamente el botón izquierdo o el derecho del ratón.
- Hacer clic en el botón izquierdo del ratón: Elegir la posición del dato real en la pantalla de lista de datos. El borde del dato seleccionado se convierte en rojo.
- El botón derecho del ratón: Elegir el dato para realizar la operación. El dato seleccionado se mostrará en negro invertido.

1. Menú desplegable

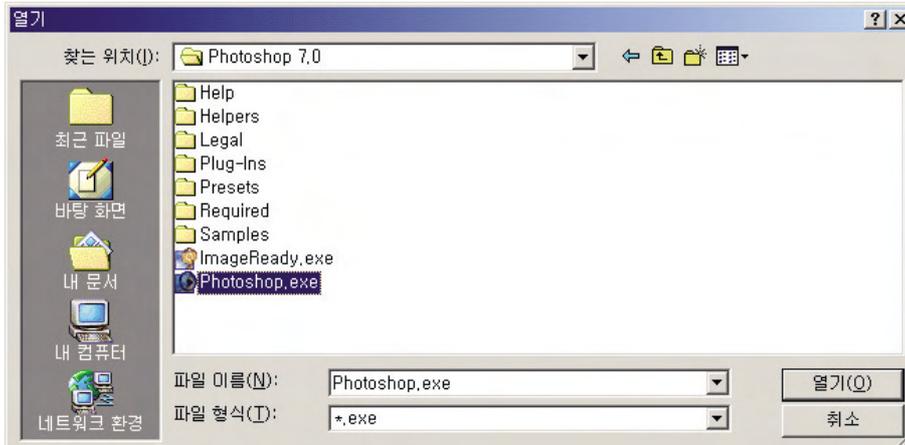
1) Archivo



- ① **Punzonado:** Se aplica para llamar en la pantalla de punzonado el dato seleccionado entre los diversos datos guardados en la lista de datos. Puede aplicar apretando la tecla 'Enter' del teclado sin elegir el menú o icono aparte.
- ② **Editar imagen:** Si el dato que se muestra en la lista actual es de imagen, el menú se activará para editar la imagen. Pero, para la edición, no se usará la función propia del programa sino debe aprovechar programas relativos al gráfico instalados en el ordenador del usuario.
-Si no se ha definido el programa para la edición en la 'Configuración de datos básicos', aparecerá la siguiente ventana de mensaje. (Le vamos a explicar en condición de que el programa 'Adob PhotoShop' haya sido instalado.)



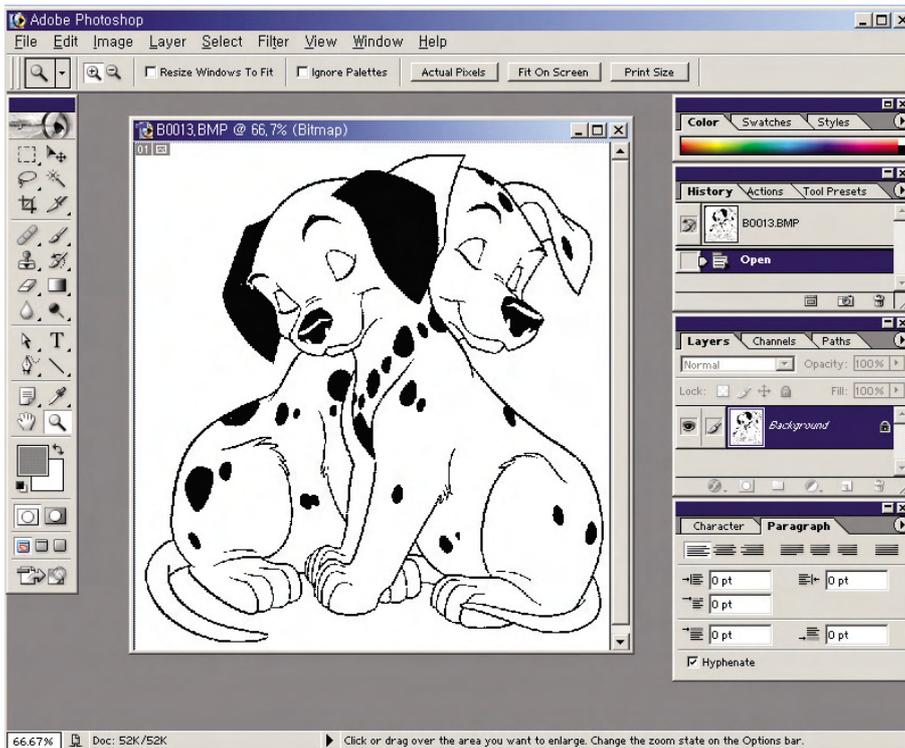
Elegir 'S' para configurar el programa para la edición.



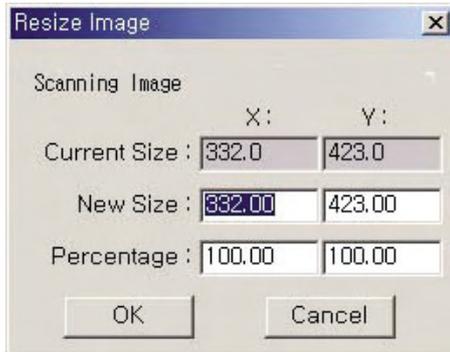
Aparecerá la ventana de abrir como se muestra en el dibujo, pero se puede variar el aspecto según la condición del Sistema Operativo del usuario. Pero la manera de uso es igual a la de Windows Normal por lo que le daremos una breve explicación.

En la ventana de abrir, buscar el directorio donde está instalado el archivo de ejecución del programa para la configuración y elegir el nombre del archivo pulsando el botón 'Abrir'. La pantalla de gestión recuperará el estado original y está completada la configuración del programa para la edición.

- Si está instalado el programa para la edición(Suponiendo de que haya sido instalado el programa de photoshop), el mismo programa se ejecutará y se abrirá la pantalla para editar la imagen seleccionada. Como el siguiente, se activará la pantalla donde puede editar la imagen y será llevada a cabo la operación grabando la edición en una posición adecuada.



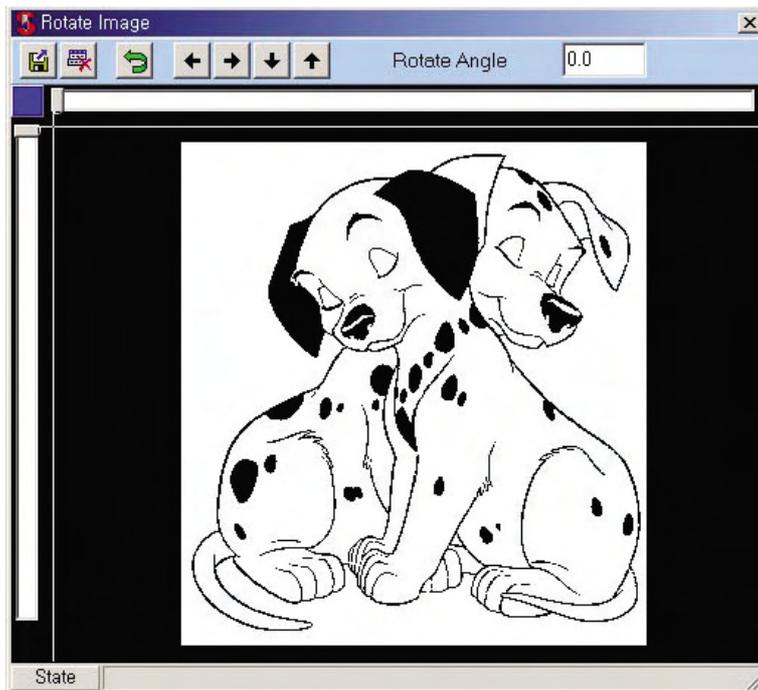
- ③ **Ajuste de tamaño de imagen:** Si el dato que se muestra en la lista actual es de imagen, el menú se activará para alternar el tamaño de la imagen.



Al elegir el menú, aparecerá la ventana para poder cambiar el tamaño como se muestra en el dibujo y puede realizar el cambio insertando 'tamaño a cambiar' o 'porcentaje'. En el caso del cien por ciento se cambia conforme al porcentaje(proporción:%) respecto al 'tamaño actual'. Para grabar el resultado de cambio, aparecerá la ventana para que introduzca el nuevo nombre ya que existe el archivo del mismo nombre. Insertando el nombre para guardar se finalizará la operación de ajuste del tamaño.

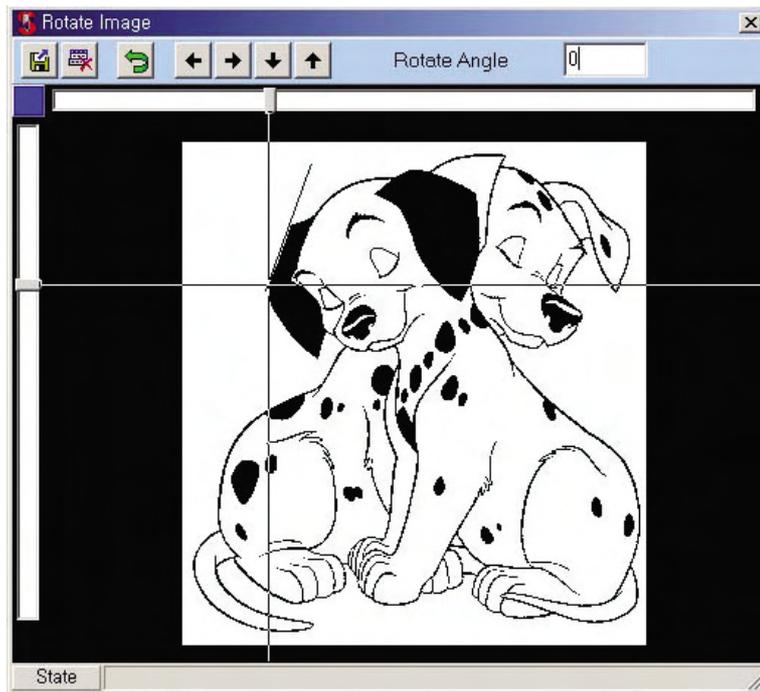
- ④ **Girar Imágen:** Si el dato que se muestra en la lista actual es de imagen, el menú se activará para girar la imágen por el ángulo seleccionado.

- Primero elija la imágen y el menú 'Girar Imágen'.

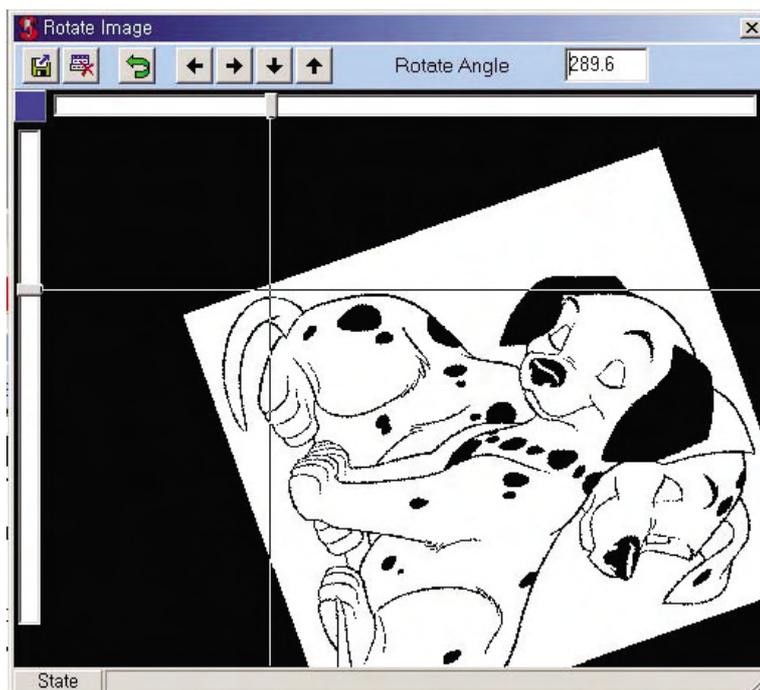


Apretando 'Enter' después de haber insertado el ángulo de giro en la pantalla de arriba, la imágen girará por el ángulo introducido. El giro será aplicado en el sentido del reloj.

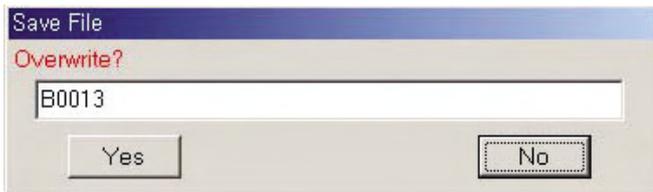
- Para configurar y girar la línea de base usando el ratón sin introducir la cifra, como se muestra en el dibujo abajo, con la línea de base de la parte izquierda superior colocar en la posición que es objeto de girar y hacer clic en el botón izquierdo del ratón para alinear a línea de base. Y volver a hacer clic en el botón izquierdo del ratón.



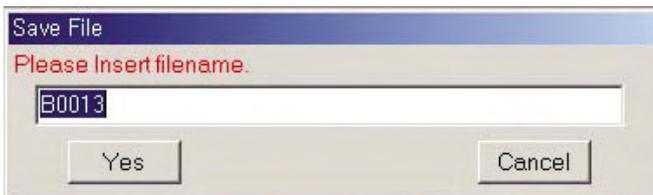
El ejemplo de arriba ha tomado como base la línea de la oreja del perrito. Al girar según la configuración, el resultado girado será como se muestra en el siguiente dibujo. Cuando el dibujo se desvíe o quiera desplazar a un lugar, lo realice con la tecla de flecha ← → ↑ ↓ de la parte superior.



Para grabar el resultado de la imagen que ha sido completado el giro, debe apretar el botón de la parte derecha superior  .

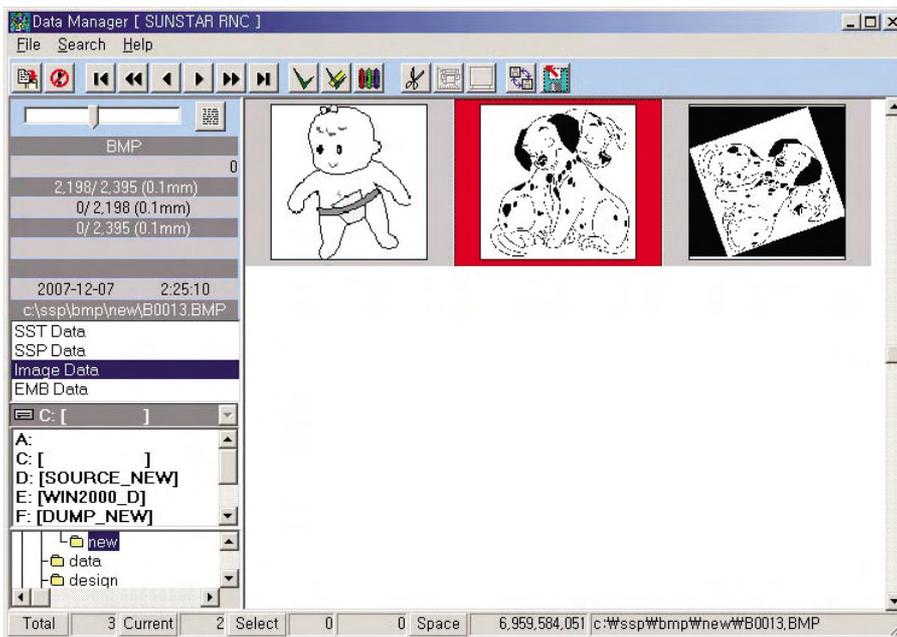


Aparecerá la ventana de inserción para introducir el nuevo nombre del archivo y preguntará si quiere sobrescribir. Al sobrescribir, la imagen antes del giro será borrada y la imagen girada será grabada. Si quiere grabar como nuevo archivo, debe elegir 'NO'.

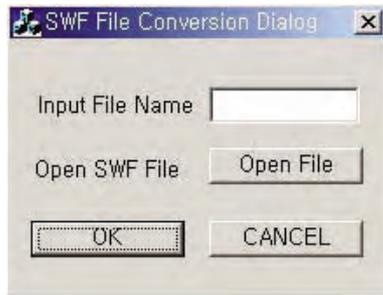


Al elegir 'NO', aparecerá la ventana del lado izquierdo, en la cual puede insertar el nuevo nombre para guardar. Al elegir 'SI' después de insertar el nuevo nombre, la nueva imagen que ha sido girada será guardada.

El siguiente dibujo muestra el resultado después de haber guardado la imagen realizada del giro.

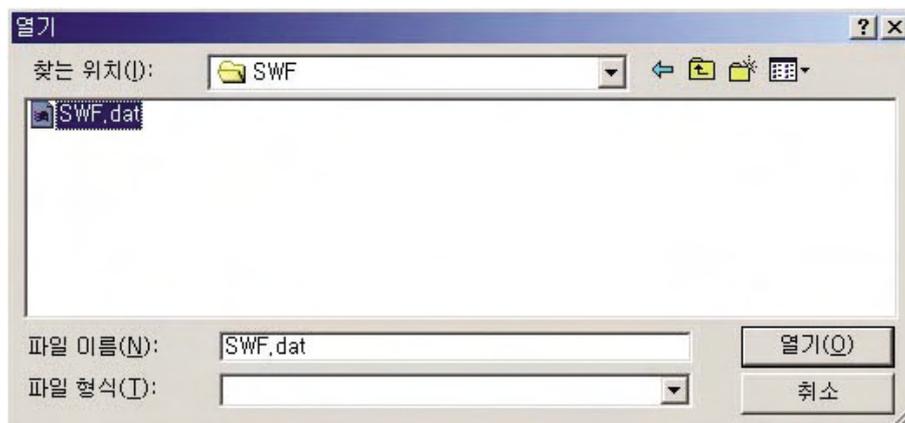


- ⑤ **Conversión del archivo SWF:** Es la función que convierte el archivo de SWF en datos de costura. Al elegir el menú, aparecerá la nueva ventana de trabajo como se muestra en el dibujo.



Inserte el nombre del archivo convertido en 'Input File Name(Insertar Nombre del Archivo)' y Elegir el nombre del archivo apretando el botón 'Open File(Abrir Archivo)'.

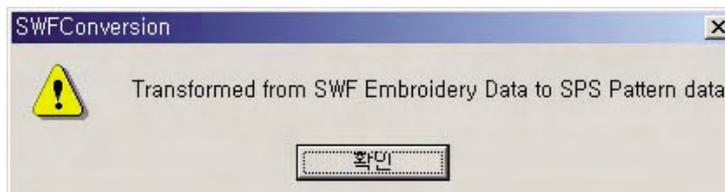
-Elegiendo el botón 'Abrir Archivo', aparecerá la ventana de abrir de Windows y elija un archivo de SWF para convertir. Después de elegir el archivo, haga clic en el botón 'Abrir'.



- Hacer clic en el botón 'OK' cuando haya sido completado la inserción como el dibujo.



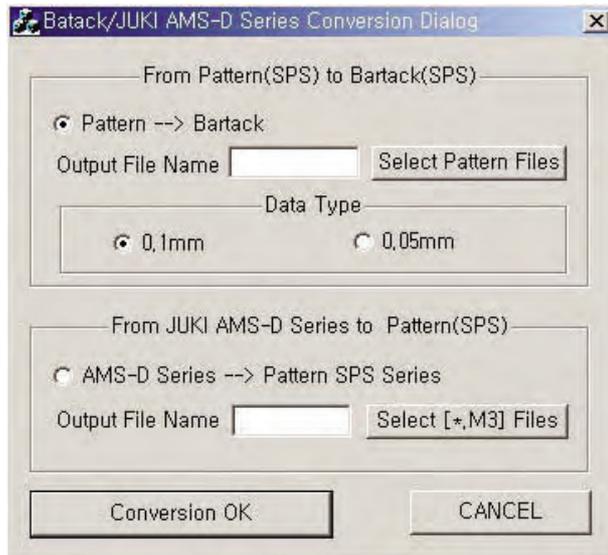
- Aparecerá la ventana de mensaje para notificar que el archivo haya sido convertido con normalidad.



- El nuevo archivo convertido se ha creado en la carpeta donde existe el archivo seleccionado para convertir.

⑥ **Convertir otros archivos:** Se aplica para convertir 'Juki Pattern(Patrón Juki)' en el archivo de 'SSP' con 'Bin File de Bartack' eligiendo 'Pattern Data(Dato de Patrón)'. La manera de uso es igual a la de 'Convertir el archivo de SWF'.

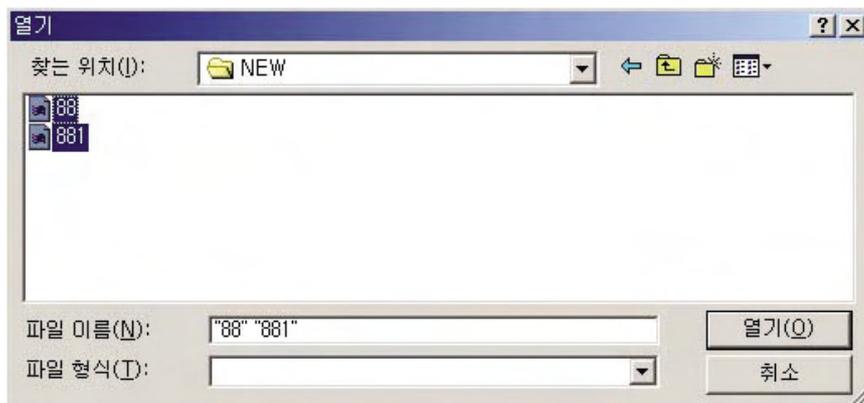
- Elegir el menú 'Convertir otros archivos'.



- Se abrirá la nueva ventana como se muestra en el dibujo y inserte el nombre del archivo para guarda después de convertir en el 'Output File Name(Nombre del Archivo de Salida)'.

- Elegir el archivo que quiere convertir apretando el botón 'Select Pattern Files(Seleccionar Archivos de Patrón)' después de haber insertado el nombre del archivo para grabar. El archivo seleccionado para convertir puede ser más de uno y es posible convertirlo de una sola vez cuánto sea. En la conversión del 'Data Type(Tipo de Datos)', puede ser de '0.1mm' o '0.05mm'. En esta descripción le daremos el ejemplo de datos de '0.1mm'.

- Se abrirá la ventana de abrir el archivo como se muestra en el dibujo y puede elegir los dos archivos para ver

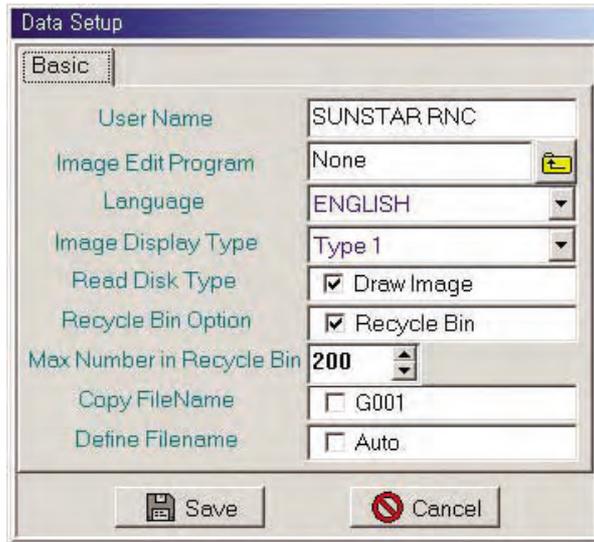


- Hacer clic en el botón 'Abrir' después de haber elegido el archivo.

- Después de acabar todo el proceso, hacer clic en el botón de 'Conversion OK'.



- ⑦ **Configuración de datos básicos:** Se trata de cada opción que va a ser usada en la pantalla de gestión de datos. La pantalla ejecutada es como se muestra en el dibujo.



- Ⓐ Recursos básicos: Puede modificar o configurar las opciones básicas de la pantalla de gestión de datos.
- El nombre del usuario: Insertar el nombre de la empresa o del usuario quien usa el programa. El contenido insertado aparecerá en la parte izquierda superior de la pantalla.
 - Programa para editar la imagen: Configurar un programa gráfico para poder editar la imagen. La manera de configuración ha sido explicada anteriormente en el menú 'Editar Imagen' de manera que tome referencia de la misma.
 - Idioma de uso: Seleccionar el idioma que va a ser usado en el programa general. Básicamente apoyan los dos idiomas: COREANO, INGLES. Y las letras del menú dependerán de la lengua seleccionada.
 - Formato de lectura del disquete: Al leer un dato del disquete, para mostrar y leer la imagen pequeña, debe marcar 'Dibujar Imagen'. En caso de que no haya marcado, no mostrará la imagen, lo que puede causar la inconveniencia.
 - Guardar la papelera de reciclaje: Al suprimir los datos que se administran en la pantalla de gestión de datos, no serán guardados en la papelera propia de Windows sino en la papelera temporal del programa de gestión de datos. Asegúrese de este punto. En caso de que no marque 'Guardar', los datos serán eliminados totalmente que no podrá recuperarlos.
 - El número de archivos de la papelera de reciclaje: Puede establecer el número de archivos que pueden ser grabados en la papelera. Cuando supere al número determinado, los primeros guardados serán borrados automáticamente.
(El número para guardar es posible al máximo hasta 500 archivos.)
 - Formato del nombre de copia de archivo: Será definido en formato de G001.DST que reconoce la máquina de bordado.
 - Definir el nombre del archivo: Al marcar 'automático', cuando exista el nombre idéntico, se guardará en otro nombre añadiendo números detrás del nombre del archivo.
- ⑧ **Finalizar:** Cerrar la pantalla de gestión sin hacer la operación particular. Para traer los datos en la pantalla de punzonado a fin de modificar o editar especialmente, debe elegir el menú 'Punzonado'.

2) Buscar

<u>S</u> earch	<u>H</u> elp
<u>S</u> earch Data	
<u>H</u> ome	Home
<u>E</u> nd	End
<u>P</u> age Up	PgUp
<u>P</u> age Down	PgDn
<u>P</u> revious	Up
<u>N</u> ext	Down

- ① **Buscar datos:** Puede buscar datos en la carpeta específica entre los datos que se muestran en la pantalla de gestión de datos. La condición para buscar se divide en 3 como se muestra en el dibujo: 'Fecha', 'Nombre de Patrón', 'Número de puntadas'. Aparecerá la lista conforme a la condición que inserte, que sea solo una o todas las tres.

Search Data

Date 2007 ▾ 11 ▾ 7 ▾ ~ 2007 ▾ 12 ▾ 7 ▾

Pattern Name _____

Stitches _____ ~ _____

- ② **Al inicio:** Trasladar la actual posición de la lista de datos al inicio.
- ③ **Al final:** Trasladar la actual posición de la lista de datos al fin.
- ④ **Una página adelante:** Trasladar la actual posición de la lista de datos a una página adelante.
- ⑤ **Una página atrás:** Trasladar la actual posición de la lista de datos a la siguiente página.
- ⑥ **Adelante:** Trasladar la actual posición de la lista de datos a la anterior.
- ⑦ **Al siguiente:** Trasladar la actual posición de la lista de datos a la siguiente.

3) Ayuda



- ① **Ocultar pista:** Al colocar el cursor del ratón por cada dato en la lista de la pantalla de gestión de datos, puede elegir si va a mostrar las pistas sobre la información del dato correspondiente. El menú marcado no aparecerá la ventana de pistas, el no marcado, aparecerá la ventana siguiendo el cursor para mostrar la información de cada dato que se encuentre. El siguiente dibujo muestra la ventana de pistas, cuya información se trata del nombre del archivo, el número de las puntadas, tamaño horizontal/vertical, orden de fechas de creación de datos.

333
93
733/ 493 (0.1mm)
007-12-04 12:19:2

- ② **www.sunstar.co.kr:** Se abrirá el archivo de ayuda del programa.

2. Descripción del menú(Botón de iconos)

- Son iconos del menú colocado en la parte superior de la pantalla. Le daremos una breve explicación de cada menú.



1) Punzonado



Se trata de la función que llama a la 'pantalla de punzonado' la actual posición de la lista de datos o un dato seleccionado. Es igual a la del menú 'Punzonado' del 'Menú Desplegable'.

2) Terminar



A diferencia del botón 'Punzonado', no llama los datos sino cierra la pantalla de gestión de datos y vuelve a la 'Pantalla de Punzonado'. Tiene la misma función del 'Finalizar' del 'Menú Desplegable'.

3) Al inicio



Mueve la actual posición de la lista de datos al inicio. Tiene la misma función de 'al inicio' del 'Menú Desplegable'.

4) Una página adelante



Desplaza la actual posición de la lista de datos a una página adelante. Tiene la misma función de 'una página adelante' del 'Menú Desplegable'.

5) Adelante



Desplaza la actual posición de la lista de datos al siguiente dato. Tiene la misma función de 'adelante' del 'Menú Desplegable'.

6) Atrás



Desplaza la actual posición de la lista de datos al dato anterior. Tiene la misma función de 'atrás' del 'Menú Desplegable'.

7) Una página atrás



Desplaza la actual posición de la lista de datos a una página atrás. Tiene la misma función de 'una página atrás' del 'Menú Desplegable'.

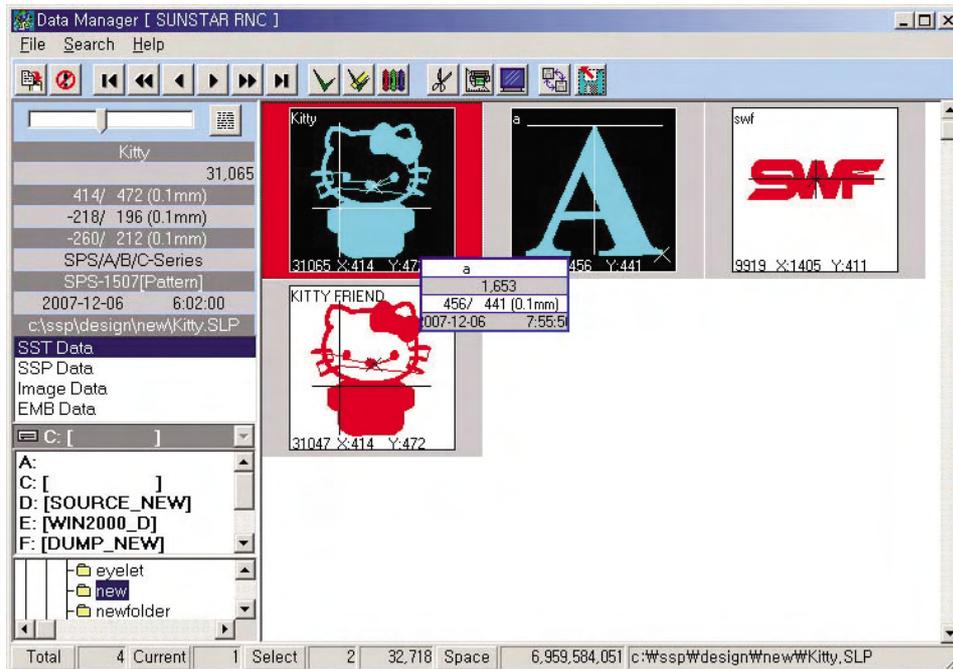
8) Al final



Desplaza la actual posición de la lista de datos al final. Tiene la misma función de 'al final' del 'Menú Desplegable'.

9) Elegir todo

Para llevar a cabo la operación como 'Copiar', 'Suprimir' de datos, 'Dibujar Imágen', o imprimir, etc., debe elegir los datos. Pero, en caso de que se trata de todos los datos del directorio actual, el usuario puede tener inconveniencia eligiendo cada uno de los datos, por eso se necesita aplicar este menú que elige de una sola vez todos los datos. Los seleccionados se expresan invertidos en 'color negro' a diferencia de los no elegidos. Y el número de los datos marcados aparecerá en el menú 'Elegir' de la parte inferior de la pantalla. Tome referencia del siguiente dibujo.



10) Cancelar todo

Se aplica para cancelar todos los datos seleccionados de una sola vez sin necesitar cancelar por uno. Al contrario del menú de arriba 'Elegir todo', puede cancelar todos los datos elegidos. Como el dibujo de arriba, cuando sea cancelada la selección, el fondo se convertirá en 'blanco' y aparecerá en el menú 'Elegir' de la parte inferior de la pantalla la cifra '0' representando que no existen datos escogidos.

11) Dibujar imagen

Se dibuja un dibujo pequeño para ver previamente cada dato en la pantalla de gestión de datos, pero hay veces que se reconoce mal el tamaño del dato o se dibuja equivocadamente el dibujo(imágen) previo, caso en el que el presente menú redibuja la imágen para vista previa del dato correspondiente. En este momento debe elegir el dato. Al hacer clic en el botón 'derecho' del ratón para elegir el dato, se pondrá en inverso 'negro'. Para anularlo, vuelva a hacer clic en el botón 'derecho' y se pondrá en 'blanco' el dato seleccionado. Mientras dibuja la imágen, aparecerá la 'barra de estado de operación' en 'azul', la cual expresa el porcentaje de proceso y se desaparecerá al ser completada la operación.

12) Suprimir



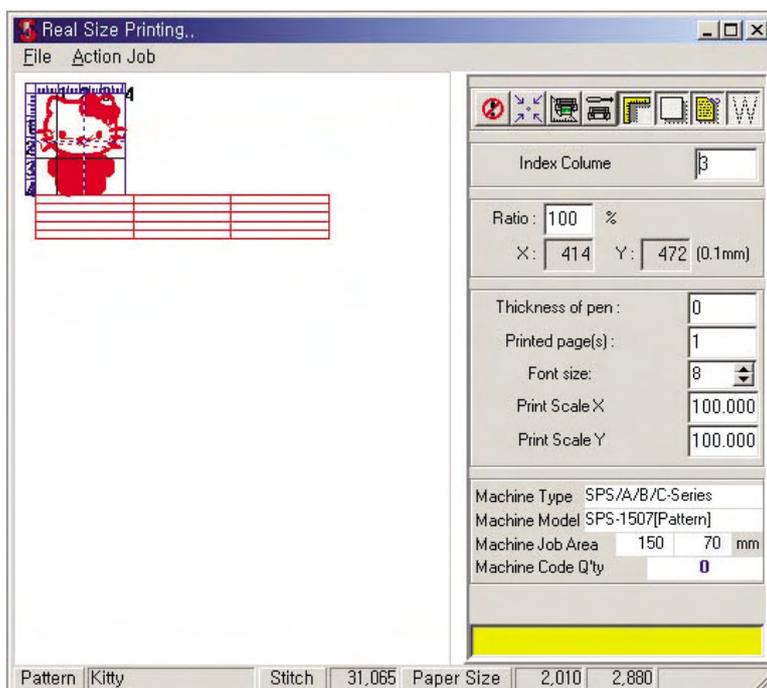
Se aplica para 'eliminar' el dato escogido. Para elegir el dato, debe hacer clic en el botón 'derecho' del ratón, y se pondrá en inverso 'negro' al ser seleccionado. En esta realización, los datos suprimidos pueden ser guardados en la 'papelera de reciclaje' o suprimidos completamente para luego no pudiendo ser recuperados según la función de la 'papelera de reciclaje' configurada en la 'Configuración de datos básicos'. A pesar de que haya configurado la función de 'Guardar en papelera', si superan al número limitado, los datos guardados anteriormente serán suprimidos totalmente sin tener posibilidad de ser recuperados. Por lo que lo tenga en cuenta.

13) Imprimir tamaño real



Se aplica para imprimir datos con impresora. Sin el dato seleccionado, imprimirá solo un dato de la actual posición y con el escogido, imprimirá solo el dato. El número máximo de impresión está limitado a 10 datos.

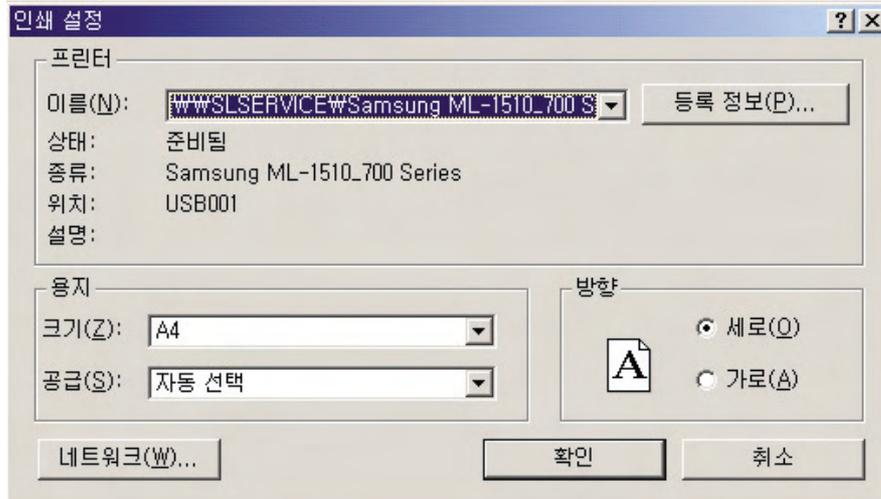
- ① Elegir datos para imprimir: Buscar el dato para imprimir con las teclas de desplazamiento o el ratón. Y elegir el dato haciendo clic en el botón derecho del ratón.
- ② Hacer clic en el botón 'Imprimir tamaño real' con el botón izquierdo del ratón. El resultado es como el siguiente dibujo que se muestra.



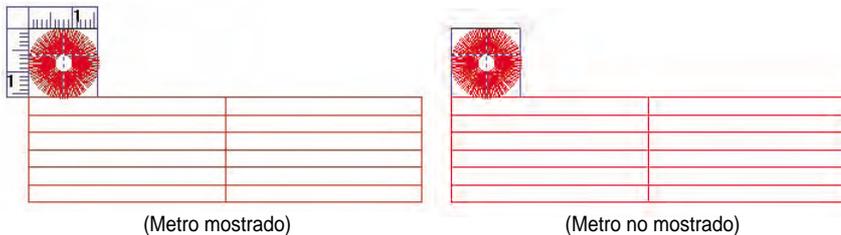
Le damos la explicación de cada función que tiene el menú.

- Finalizar : Finalizar todo el proceso y cerrar la pantalla de 'Imprimir tamaño real'.
- Tamaño inicial : Se aplica para el ajuste automático sobre la hoja de impresión para que sea imprimida mostrando el borde de la página al agrandar o reducir el dato para imprimir con la función de 'Zoom'.
- Imprimir : Se aplica para imprimir en impresora el dato traído en la pantalla de 'Imprimir tamaño real'.

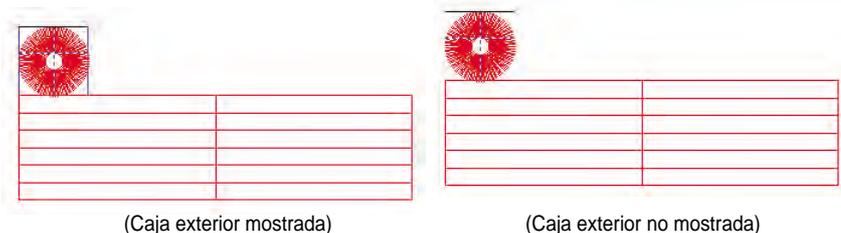
- Preparación para imprimir  : Se trata de cambiar las configuraciones básicas de la impresora. Es el botón que trae la función de configuración para la impresora que apoya la Windows. configuración de impresora se varia dependiendo del modelo o del sistema de Windows. La siguiente es una pantalla de ejemplo, en la cual puede elegir la opción adecuada para imprimir.



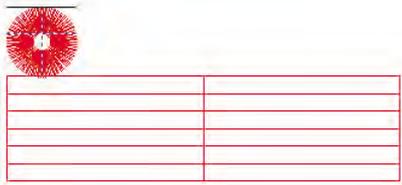
- Mostrar el metro  : Apoya para que el metro de escalas también sea imprimido junto con el dato a fin de que pueda ver el largo del dato por una simple vista. Pero si el usuario considera innecesario, puede anular este botón para no imprimirlo. Por supuesto que si quiere imprimir la regla de escalas, debe elegir esta función.



- Mostrar la caja exterior  : Se trata de imprimir o no la caja que señala el área de datos rodeando el contorno del dato para imprimir. En el siguiente se muestran los resultados aplicados o no por el botón.



- Mostrar Índice  : Elegir imprimir o no la información detallada del dato.



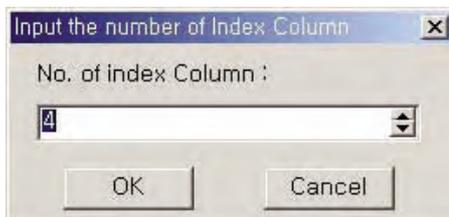
(Mostrar Índice)



(Mostrar Índice Anulado)

- Mostrar Salto  : En caso de que en el dato para imprimir se incluyen datos de salto, elegir mostrar o no la línea de saltos en la impresión.

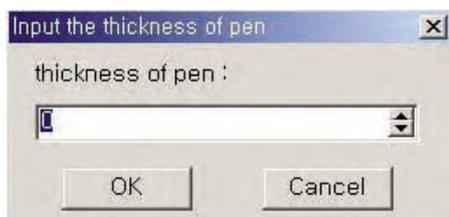
- Número de Columnas del Índice: Se aplica para determinar el número de las columnas horizontales de la caja de índice que va a imprimir la información del dato. Haciendo clic en la caja insertada de números de la derecha con botón izquierdo del ratón, aparecerá una ventana de inserción donde puede insertar el número de las columnas como se muestra en el dibujo. Haciendo clic en el botón 'Confirmar' será completada la introducción. Al apretar el botón 'Cancelar', el número de cambio no será aplicado. El número de las columnas permitido está entre 1 y 4.



- Porcentaje(%): Se aplica para configurar el porcentaje de impresión del dato. Haciendo clic en la caja de inserción con el botón izquierdo del ratón, como se muestra en el lado izquierdo aparecerá una ventana donde puede introducir el valor que quiere en porcentaje(%). Por ejemplo, para disminuir al 50% del tamaño real, debe introducir 50 y para agrandar al 50%, debe introducir 150. La rango del porcentaje está entre -100 y 1000.



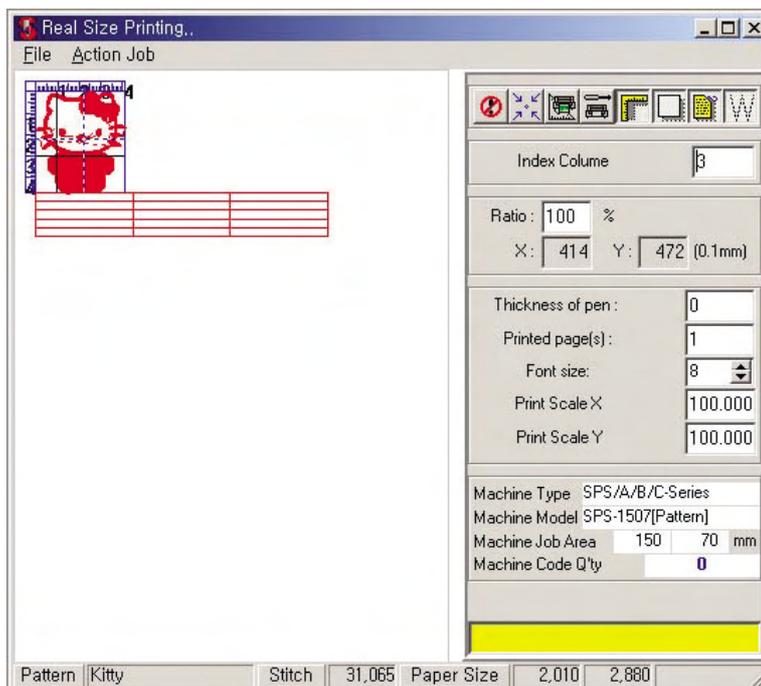
- Grosor del bolígrafo: Se aplica para definir el grosor de la línea del objeto de impresión. El rango es entre 0 y 15.



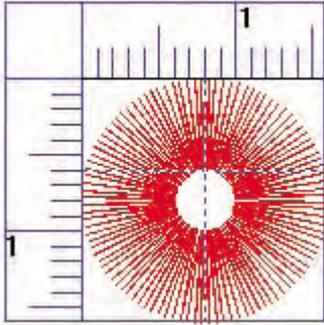
- Número de hojas a imprimir: En la configuración de impresora también se puede definir el número de hojas a imprimir, pero también este botón vale. El rango está entre 1 y 10 hojas.



- Tamaño de fuente: Por cada impresora el tamaño de fuente se varia por lo que esta función ofrece al usuario que pueda definir el tamaño para imprimir. El rango es entre 1 y 20.
- Porcentaje de impresión X, Y: Se puede producir la diferencia del tamaño real por la resolución o DIP de la impresora. Por eso puede ocurrir la diferencia del tamaño real en la impresión de tamaño grande. Para compensar esa diferencia, debe ajustar la proporción de la parte correspondiente. No tiene límite en la inserción de valores, pero deben ser decimales con valor pequeño. Si el valor es grande, no se puede compensar la diferencia.
Por ejemplo, si se define 100.00 para el valor de compensación básica y el rango de diferencia tiene forma de +, debe introducir un valor menor que 100.00. Es decir, el valor de inserción debe ser muy menor como 99.92 para la compensación.
- Cambiar la posición de impresión del dato: Para cambiar la posición de imprimir, debe hacer clic con el botón izquierdo del ratón en la imagen del dato y arrastrarla hasta el lugar que quiere. Y anular el botón izquierdo. El dibujo de la izquierda muestra el resultado de desplazamiento de la posición del dato a un lugar.

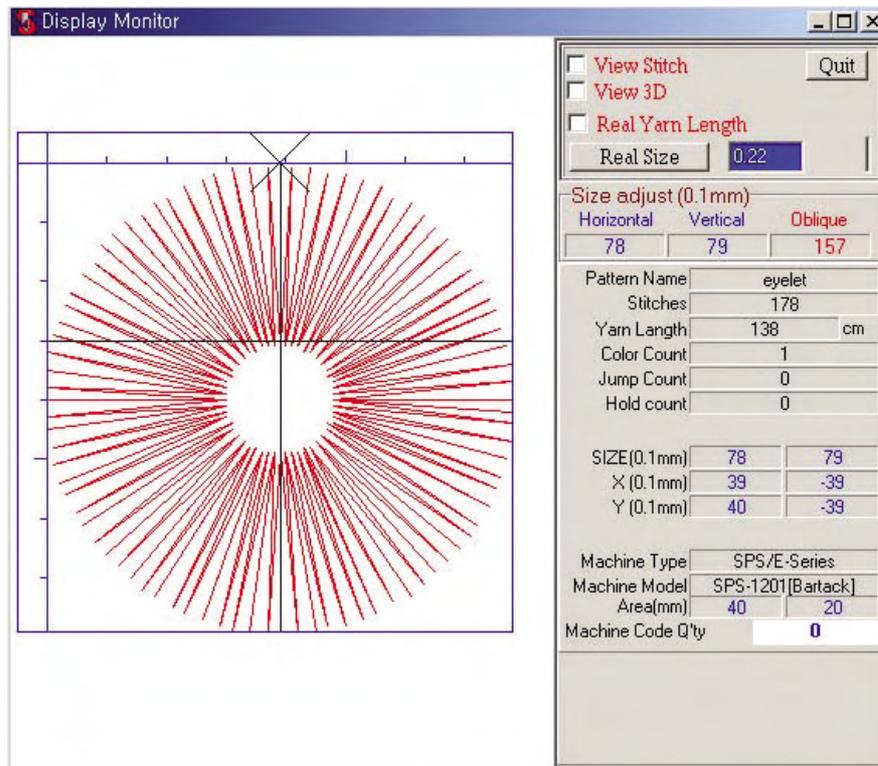


- Agrandar pantalla: Hacer clic con el botón derecho del ratón en la posición de inicio en donde quiere agrandar la pantalla y arrastrarla. Anulando el botón derecho, se mostrará la pantalla agrandada conforme al grado de arrastre. Se trata solo del aumento en la visualización de manera que no afecta en la impresión. El dibujo muestra el resultado.



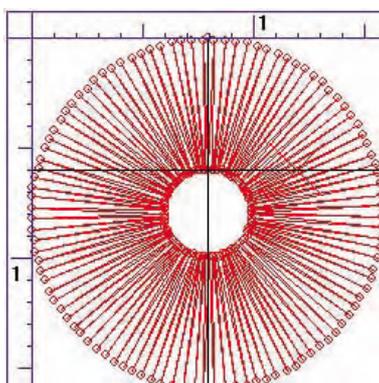
14) Visualización del monitor

Se aplica para ver el dato previamente con imagen grande. Puede comprobar la información como Ver el dato agrandado/disminuido, medir un largo temporal, el número total de las puntadas. Al hacer clic en el botón 'Visualización del monitor' después de haber elegido el objeto de dato, la pantalla se ejecutará como el siguiente.

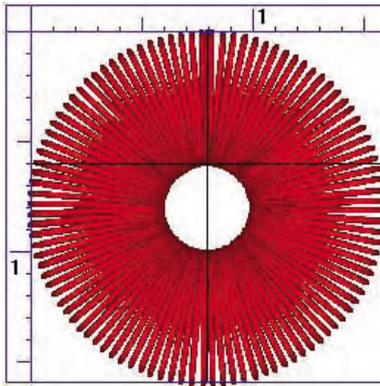


Las funciones que tiene el presente menú: 'Ver puntada', 'Ver en 3D', 'Obtener el largo real del hilo', 'Tamaño real', 'Medir largo', 'Agrandar/Disminuir Pantalla', 'Desplazar Pantalla'. La descripción de las funciones será hecha detalladamente con el siguiente dibujo.

- Ver puntada: Puede mostrar o ocultar el agujero de la puntada. Haciendo clic en el botón izquierdo del ratón se alternan viceversa entre elegido y anulado.



- Ver en 3D: Puede contemplar previamente el resultado real hecho por los datos. La textura del hilo se expresa de manera gráfica.

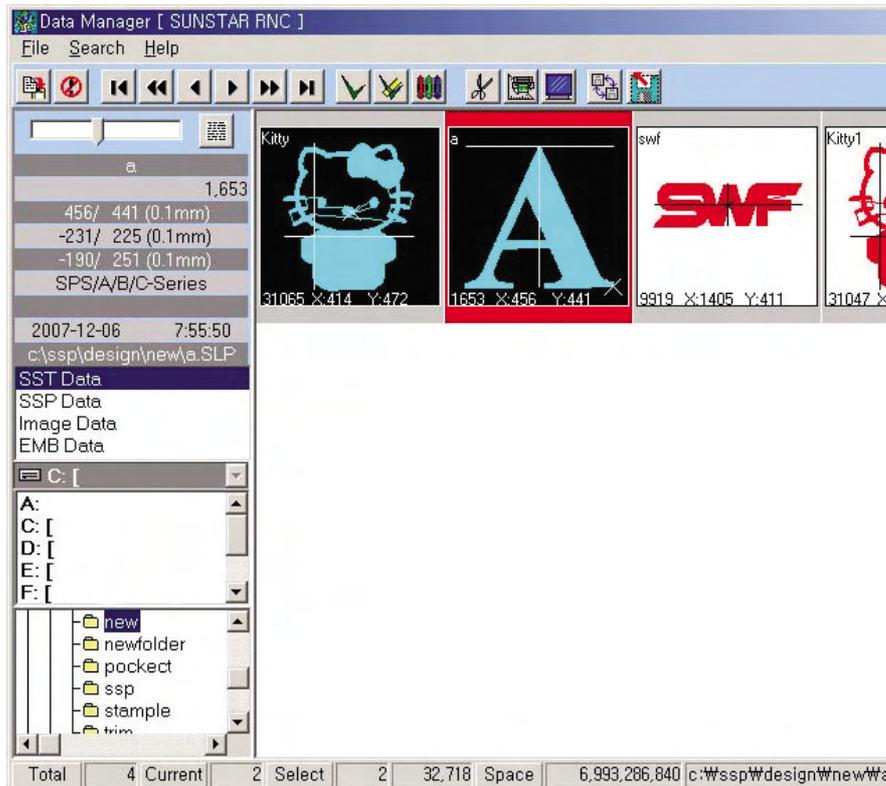


- Obtener el largo real del hilo: Al elegir esta función, el largo del hilo será alternado en la información de la derecha. Se refiere a la cantidad realmente gastada del hilo excluyendo la cantidad gastada del hilo inferior, lo que normalmente se expresa aproximadamente el largo del hilo considerando la parte perdida de una porción y la cantidad gastada del hilo inferior en la operación de costura/bordado.
- Tamaño real: Es la función que hace comprobar el tamaño real de la obra. La inserción azul de valor de la derecha representa el número de puntos del monitor. El monitor normal mantiene 0.22 puntos, pero en el monitor que tiene otra cifra de puntos, debe introducir por sí mismo el punto que corresponde para comprobar el tamaño real. El punto insertado permanece a no ser que lo alterne.
- Medir el largo: Puede medir el largo vertical, horizontal, y diagonal de la tela. Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el punto donde quiere empezar a medir, la caja de medición seguirá el movimiento del ratón. En este momento, al hacer clic en el botón izquierdo del ratón en el punto final de medición, la caja que seguía el ratón será fija. Y el último valor de medición aparecerá en la información. La unidad es de 0.1mm.
- Agrandar la pantalla: Hacer clic con el botón derecho del ratón en la posición donde quiere agrandar y arrastrar. Al anular el botón derecho, podrá comprobar el aumento de la pantalla por arrastre.
- Desplazar la pantalla: Se puede mover con las teclas izquierda, derecha, arriba, y abajo.
- Información de datos: La información inferior de la caja 'Tamaño de medición' significa la de los datos que está contemplando ahora. Puede comprobar las informaciones: Largo horizontal y vertical del dato, Tipo de máquina, modelo de máquina, espacio de trabajo, el número total de los códigos relacionados con la máquina.

15) Copiar

Se aplica para copiar datos al disquete o al directorio. Para copiar, debe hacer clic en el botón 'Copiar' después de elegir el objeto. Y la selección de dato se hace por el botón derecho del ratón. Le explicaremos el orden de la operación para copiar datos.

- ① Buscar el dato para copiar en la pantalla de gestión de datos.
- ② Hacer clic con el botón derecho del ratón en el objeto. Aquí se debe elegir los dos datos.



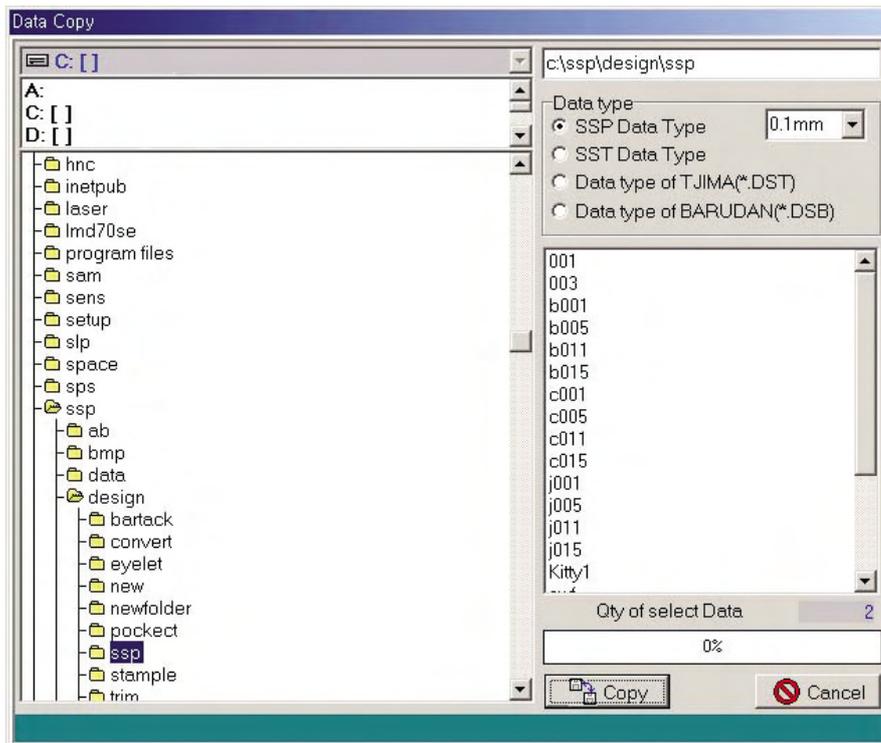
Haciendo clic con el botón derecho para elegir, el dato seleccionado se pondrá en negro.

Le vamos a explicar sobre la información de la parte inferior de la pantalla.

- Completo: El número total de los puntos que existen en el actual directorio.
- Actual: La posición del dato donde se sitúa el actual curso entre todos los datos.
- Elegir: El número de los datos escogidos y el número de las puntadas.
- Disponibilidad: El espacio posible de uso del actual disco y el nombre del archivo de la actual posición.

③ Hacer clic en el botón de 'Copiar'.

Haciendo clic en el botón 'Copiar' después de haber elegido el dato, se abrirá una ventana donde puede realizar la operación de copia.



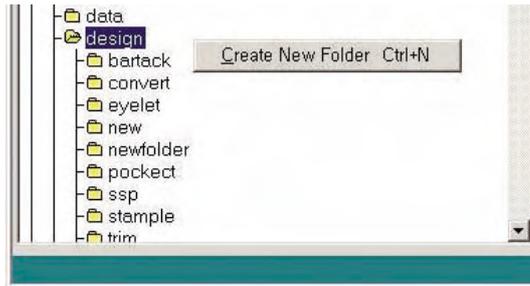
En la nueva ventana abierta, debe elegir el formato de dato que va a ser copiado y elegir el directorio en donde copiar, y hacer clic en el botón 'Copiar'.

- Izquierda superior: Muestra el disco en donde va a ser copiado.
- Segunda caja de la izquierda superior: Puede elegir el disco de objeto en donde va a ser copiado.
- La caja más inferior de la izquierda: Puede elegir el directorio en donde va a ser copiado, y en caso de que debe inventar otro nuevo archivo, puede hacer clic en el botón derecho del ratón para introducir el nombre del nuevo directorio.
- Formato de datos: Elegir el formato del dato que va a ser copiado.

- Ⓐ Formato de datos de SSP: Formato de datos que se usan en las máquinas de coser.
- Ⓑ Formato de datos de SST: El formato propio de datos perforados en el programa SSP.
- Ⓒ Formato de datos de Tajima: Formato normal y cotidiano que se usa en las máquinas normales, que se aplica en la máquina de bordado de Tajima, la máquina de Sunstar.
- Ⓓ Formato de datos de: Formato normal y cotidiano que se usa en las máquinas normales, que se aplica en la máquina de Bordado de Barudan.
 - Copiar: Copiar conforme a la condición determinada.
 - Cancelar: Finalizar cerrando la ventana sin realizar ninguna operación.

④ Elegir el archivo que va a ser copiado.

Al elegir el objeto de disco en donde quiere copiar desde la parte izquierda y el directorio de la parte inferior, se registrará el directorio en la parte derecha superior de la pantalla. Compruebe que el directorio seleccionado es preciso. En caso de que no existe el objeto para copiar o quiere hacer uno nuevo, haga clic el botón derecho del ratón en un espacio del directorio de la izquierda y aparecerá el menú 'crear nuevo directorio' como se muestra en el dibujo. Haga clic en este menú.



Aparecerá una ventana donde puede introducir el nuevo nombre. Hacer clic en el botón 'Confirmar' después de introducir el nombre del nuevo directorio. Será creado según el nombre insertado.



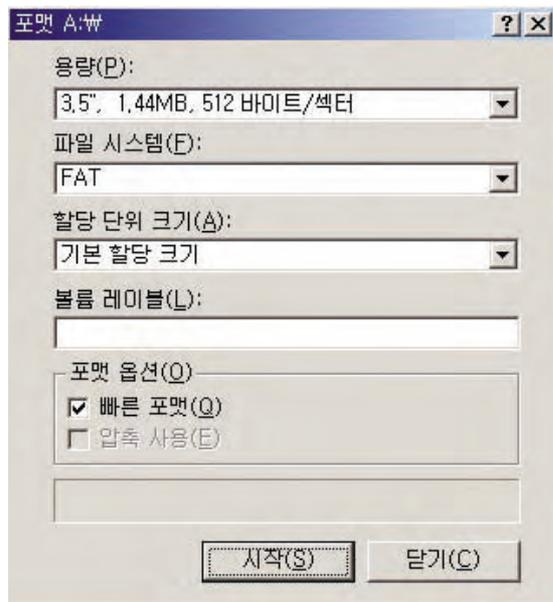
⑤ Elegir el formato del dato que va a ser copiado. Debe elegir el formato exacto considerando la descripción que se ha hecho arriba.

⑥ Hacer clic en el icono 'Copiar'.

Debe elegir exactamente el formato de la copia. Si es de SSP y debe copiar a un disquete, no puede designar un directorio aparte ya que está fijo. Ya que debe tener formato definido en la máquina. Al elegir el botón 'Copiar', la barra de estado mostrará el estado del proceso y será cerrada la actual ventana cuando haya sido completada la copia.

16) Formatear

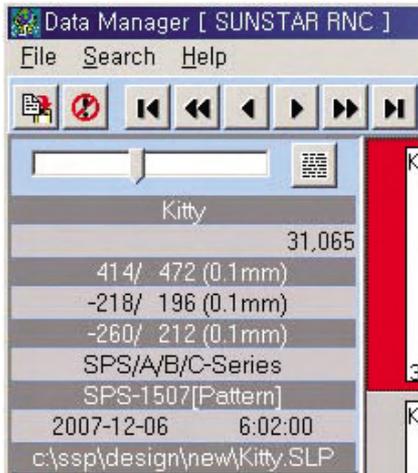
Función de soporte que permite formatear un disquete. La manera de formateo es igual al de Windows.



17) Alinear datos

Para alinear los datos grabados por el orden que quiere el usuario, debe hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre la información que se ve en la parte izquierda superior de la pantalla de gestión de datos como se muestra en el dibujo izquierdo. Al colocar el ratón en la línea aparecerá el contenido de la información correspondiente. El orden es el siguiente.

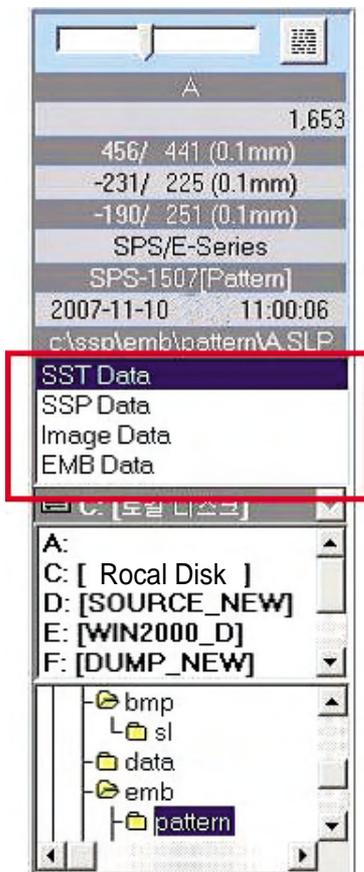
- Nombre de patrón, número de puntadas, tamaño(horizontal/vertical), tamaño máximo horizontal, tamaño máximo vertical, tipo de máquina, modelo de máquina, fecha de creación del archivo, nombre del archivo.
- Al hacer un clic en cada línea correspondiente, se alineará en orden ascendente, y un clic más sobre la misma, en orden descendente.



18) Elegir el formato de datos

Puede definir con los 4 formatos como básicos. Son los siguientes.

- Datos de SST: Son los datos perforados en la pantalla de punzonado. Se llama también 'película propia'. Estos datos pueden ser reconocidos solo en el programa de SSP no en otro programa ni otra máquina.
- Datos de SSP: Son los datos que se reconocen en la máquina de coser. Copia convirtiendo los datos de perforación generados en el programa SSP.
- Datos de Imágen: Es la imágen escaneada. Se usa como dato de diseño para perforar los datos en la pantalla de punzonado. Apoya solamente los archivos de formato de JPG y BMP. Pero, en el caso de JPG, los atributos se varían según el programa gráfico que crea imágenes, por lo que le recomendamos que grabe en formato de BMP.
- Datos de EMB: Son los datos que se reconocen en las máquinas normales de bordado. Se llama también el formato de Tajima. Debe cuidarse en el uso ya que el formato de estos datos son diferentes al formato de bordado que se usa en las máquinas normales de coser.



Los datos que aparecen en la lista de datos se variarán según el formato seleccionado. Pero solo los datos correspondientes aparecerán en la lista. Y el siguiente disco representa el nombre actual del disco seleccionado. El nombre del disco puede ser cambiado ya que se elige uno por el usuario.

Para cambiar el directorio de cada disco, elija el nombre del directorio que quiere cambiar en la parte más inferior y si existe el dato de formato definido en el directorio seleccionado, aparecerá a la derecha una lista.

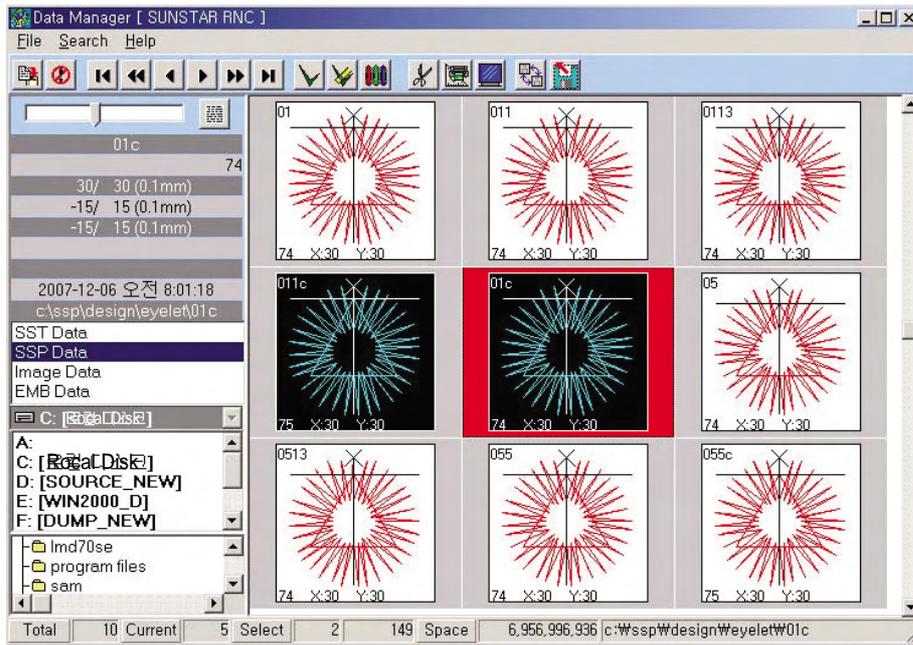


El dibujo de arriba contiene los títulos de información con los cuales pueden comprobar el estado de selección de datos en la actual pantalla de gestión de datos. La breve descripción es la siguiente.

- Completo: El formato elegido de datos existen totalmente los siete en el actual directorio.
- Actual: Representa en qué lugar de dato se sitúa el cursor entre todos los datos.
- Elegir: Informa el número de las puntadas y el número de los datos seleccionados para realizar la operación que quiere el usuario.
- Disponibilidad: Informa la capacidad de espacio(número de puntadas) del actual disco. El nombre del archivo al lado del número de las puntadas sobrantes informa el nombre del archivo del dato que se sitúa actualmente.

19) Modificar el índice: Cambiar el nombre del archivo

Puede modificar con facilidad el nombre del archivo del dato.



Colocando el cursor del ratón en el dato cuyo nombre quiere modificar en la pantalla de lista de datos y haciendo doble clic, aparecerá la ventana de 'Modificar Índice'.



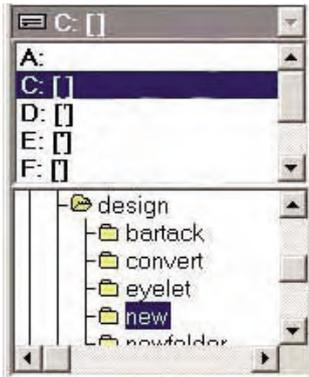
Normalmente en el 'nombre del patrón' está insertado el nombre del dato seleccionado y al apretar el botón 'Guardar' después de introducir el nombre por el cual quiere cambiar, será llevado a cabo el cambio por el nuevo nombre adicionado. Si no quiere realizar la modificación, pulse el botón 'Cancelar'.

20) Agregar, Eliminar archivo

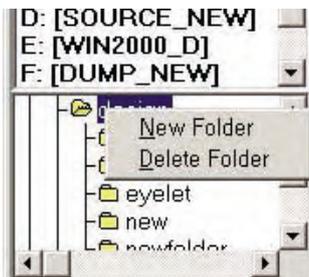
En un lugar, puede añadir un nuevo directorio o eliminar el actual. La manera es la siguiente.

① Agregar el archivo

- ⓐ Elegir el directorio que va a ser fase superior del nuevo que va a ser agregado en la lista de directorios. En caso de que cree uno nuevo bajo el directorio llamado 'EMB', el directorio de fase superior corresponde a 'EMB' de manera que elija el 'EMB'.



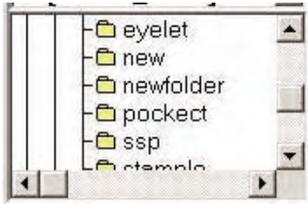
- ⓑ Hacer clic en el botón derecho del ratón. Como se muestra en el dibujo, aparecerá el menú emergente de 'Crear nuevo directorio', 'Eliminar directorio'. En este caso, debe elegir el menú 'Crear nuevo directorio'.



- ⓒ Hacer clic en el menú 'Crear nuevo directorio' con el botón izquierdo del ratón. Como se muestra en el dibujo, aparecerá una ventana donde debe introducir el nuevo nombre. Básicamente el nombre del directorio está designado como 'NewFolder(NuevoDirectorio)', pero puede introducir el nombre que desee.



- ④ Insertar 'Test' para el nuevo nombre y hacer clic en el botón 'Confirmar'.
Como se muestra en el dibujo, en lugar más inferior se crea el nuevo directorio llamado 'Test'.



② Eliminar el directorio

- ③ Escoger el directorio que quiere suprimir y hacer clic en el botón derecho del ratón.
Como se muestra en el dibujo, elija el nuevo directorio creado y hacer clic en el botón derecho del ratón.
Se abrirá el menú emergente y elija 'Eliminar Directorio'.



④ Elegir 'Eliminar Directorio'.

Aparecerá una ventana de mensaje que pregunta si quiere eliminarlo. Para eliminar, elija el botón 'Confirmar', si no, pulse el botón 'Cancelar'.



⑤ Hacer clic en el botón 'Confirmar'.

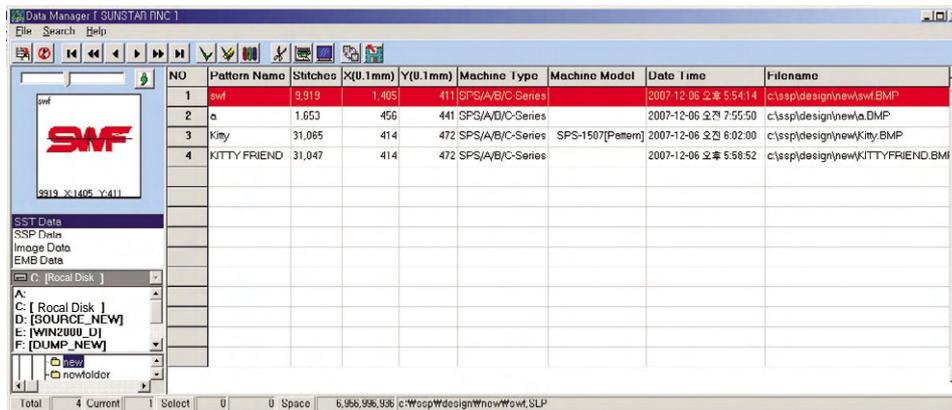


Al suprimir el directorio, los datos guardados en el directorio también serán eliminados todo. Por lo que pide varias veces la confirmación al usuario. Al hacer clic en el botón 'Confirmar' en el mensaje de advertencia, el directorio será eliminado.

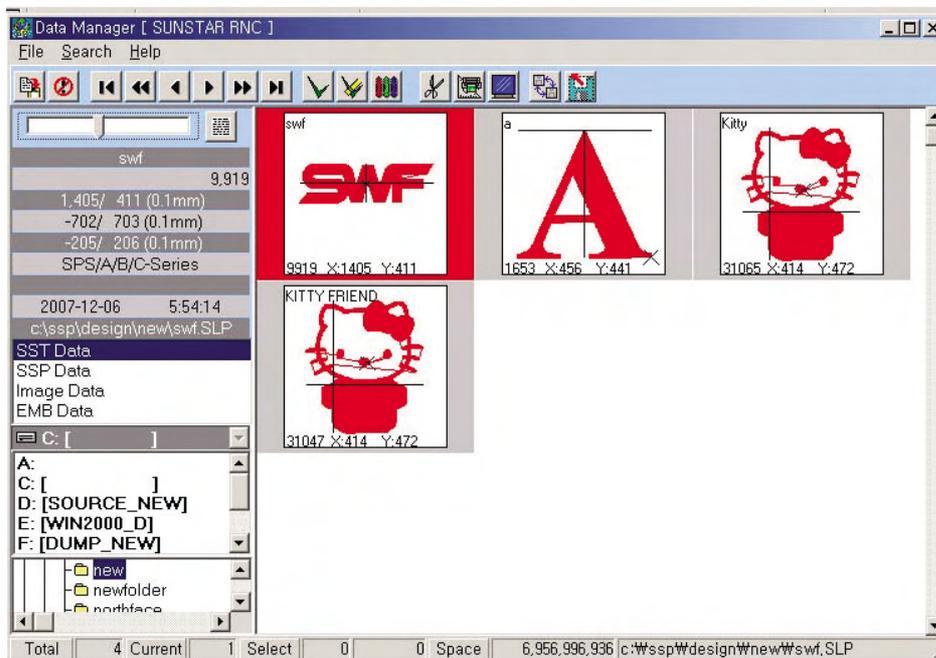
- ⑥ Hacer clic en el botón 'Confirmar' para llevar a cabo la supresión del directorio. El directorio 'Test' ha sido eliminado.

21) Cambiar Formato de Lista

La forma de mostrar la lista de datos tiene dos modos. Y se pueden alternar viceversa entre ellos. Normalmente se muestra por la imagen pequeña, pero si el usuario quiere la lista solo de textos, puede alternar viceversa el estado de la pantalla usando los botones de funciones que se sitúan en la parte izquierda de la pantalla de gestión.



NO	Pattern Name	Stitches	X(0.1mm)	Y(0.1mm)	Machine Type	Machine Model	Date Time	Filename
1	swf	9,919	1,405	411	SPS/A/B/C-Series		2007-12-06 오후 5:54:14	c:\ssp\design\new\swf.BMP
2	a	1,653	456	441	SPS/A/D/C-Series		2007-12-06 오전 7:55:50	c:\ssp\design\new\A.DMP
3	Kitty	31,065	414	472	SPS/A/B/C-Series	SPS-1507(Pattern)	2007-12-06 오전 6:02:00	c:\ssp\design\new\Kitty.BMP
4	KITTY FRIEND	31,047	414	472	SPS/A/B/C-Series		2007-12-06 오후 5:58:52	c:\ssp\design\new\KITTYFRIEND.BMP



Pattern Name	Stitches	X(0.1mm)	Y(0.1mm)
swf	9,919	1,405 / 411 (0.1mm)	-702 / 703 (0.1mm)
a	1,653	456	441
Kitty	31,065	414	472
KITTY FRIEND	31,047	414	472

Capítulo 5

Referencias

Identificación de iconos de la pantalla de gestión de datos

Le damos una breve explicación sobre la lista de los iconos que se aplican en la pantalla de gestión de datos. Tome referencia al operar el programa.

1. Iconos del menú de lista principal



-  Punzonado: Llama los datos a la pantalla de trabajo.
-  Finalizar: Cerrar la actual ventana de gestión de datos sin la operación de llamar datos.
-  Al inicio: Desplazar la posición del cursor al inicio del dato.
-  Una página adelante: Desplazar la posición del cursor a una página adelante desde la actual posición.
-  Adelante: Desplazar la posición del cursor a la siguiente desde la actual.
-  Atrás: Desplazar la posición del cursor a una atrás desde el actual lugar.
-  Una página atrás: Desplazar la posición del cursor a una página atrás desde la actual.
-  Al final: Desplazar la posición del cursor al último dato desde la actual.
-  Elegir todo: Elegir todo de una vez para realizar la operación que quiere sobre el dato del actual directorio.
-  Cancelar todo: Cancelar la selección hecha sobre todos los datos elegidos.
-  Dibujar imagen: Permite dibujar un dibujo pequeño en la lista de datos. Para esta operación primero debe escoger el dato que desea
-  Suprimir: Eliminar el dato seleccionado. Para guardar el dato temporalmente en la papelera de reciclaje antes de eliminar, debe elegir 'Guardar Papelera de reciclaje' en la 'Configuración de datos básicos' del menú emergente. Si no está definida la configuración, no se puede recuperar jamás el dato eliminado.
-  Imprimir el tamaño real: Puede imprimir el dato seleccionado por el tamaño real. Los datos que pueden ser elegidos por una vez al máximo son 10.
-  Visualización del monitor: Agrandar el dato.
-  Copiar: Copiar el dato a un lugar.
-  Formatear: Formatear el disquete al primer estado de compra.

Identificación de Iconos de la pantalla de Punzonado

Le damos una breve explicación sobre la lista de los iconos que se aplican en la pantalla de punzonado. Tome referencia al operar el programa.



-  Buscar bloque: Buscar un bloque de datos perforados.
-  Buscar caja de bloques: Buscar varios bloques en forma de caja arrastrando el ratón en datos de perforación.
-  Buscar Punto: Elegir un agujero del punto entre los datos perforados.
-  Buscar caja de puntos: Buscar puntos en forma de caja arrastrando el ratón entre los datos perforados.
-  Desplazar Punto: Desplazar al punto perforado desde el bloque de datos perforados.
-  Desplazar Puntada: Desplazar una puntada entre los datos perforados al lugar que desea.



-  Cambiar Orden por Bloques: Cambiar el orden de trabajo del bloque mirando la lista por bloques.
-  Repetición ordinaria de marcha: Generar de manera duplicada por el número de veces determinado el bloque de datos de marcha que avanza a la misma dirección.
-  Repetición contraria de marcha: Generar de manera duplicada por el número de veces determinado el bloque de datos de marcha que avanza a la dirección anterior y contraria.
-  Sobrepuesto: Añadir las puntadas a la curva cerrada conforme al valor establecido hacia la dirección de avance de la puntada respecto al bloque de datos.
-  Offset: Producir el bloque idéntico al seleccionado de manera repetida por el número de veces definido a cada cierta distancia.
-  Dividir bloques : Dividir el bloque seleccionado en 2 en torno a la puntada determinada.
-  Invertir el orden de bloques: Invertir la dirección de avance de las puntadas del bloque seleccionado o del bloque en general.
-  Establecer Distancia entre Puntadas de Bloque: Añadir el número de las puntadas de manera uniforme entre las puntadas del bloque seleccionado.
-  Ajustar Distancia entre Puntadas de Marcha: Añadir el número de las puntads de manera uniforme entre las puntadas de la sección seleccionada de datos de marcha.



-  Registrar bloque: Guardar temporalmente el bloque seleccionado.
-  Editar: Girar el bloque seleccionado o la sección de puntadas, agrandar/disminuir tamaño, reflejar en base del eje X, y el Y.
-  Suprimir después del punzonado: Cambiar el bloque escogido por el nuevo perforado. El actual bloque seleccionado será suprimido.
-  Ajuste del ancho de bordado: Cambia el ancho de la puntada en satén.
-  Suprimir bloque: Eliminar el bloque seleccionado.
-  Añadir línea de base: Añade la línea de base del bloque.
-  Suprimir punto de bloque: Elimina el punto del bloque.
-  Agregar punto de bloque: Añade el punto del bloque.
-  Editor de imagen: Disminuir, agrandar, desplazar la imagen.



-  Agregar delante del bloque: Añadir el nuevo bloque perforado delante del bloque escogido.
-  Agregar detrás del bloque: Añadir el nuevo bloque perforado detrás del bloque escogido.
-  Añadir la memoria delante del bloque: Añadir el bloque de datos de memoria delante del bloque seleccionado.
-  Añadir la memoria detrás del bloque: Añadir el bloque de datos de memoria detrás del bloque seleccionado.
-  Memorizar: Memorizar el bloque seleccionado.
-  Sacar la memoria: Sacar el bloque memorizado.
-  Cambiar el orden de bloques: Cambiar el orden de trabajo de los bloques seleccionados o registrados.
-  Pegar después de suprimir el bloque: Sustituir la sección escogida por los datos copiados. Los datos anteriores serán eliminados.



-  Mostrar/Ocultar Nódulo: Muestra o oculta el nódulo del bloque perforado seleccionado.
-  Punzonado en línea recta: Definir el punto de punzonado alternando entre línea recta y curva.
-  Snap: Operar para que el punto perforado sea reconocido por cada distancia determinada.
-  Copiar: Copia el bloque seleccionado.
-  Cortar: Eliminar de datos de punzonado copiando el bloque seleccionado.
-  Pegar: Pegar el dato copiado en la posición determinada de datos de punzonado.
-  Copia reflejada: Copiar reflejado con la condición determinada el bloque seleccionado a cada cierta distancia.
-  Ajuste del tamaño general: Agrandar, disminuir el tamaño general del dato perforado.
-  Ajustar el número de las puntadas: Aumentar/reducir el número de puntadas del dato perforado.



-  Imprimir bloque: Imprime el bloque seleccionado.
-  En base del eje X: En la perforación, fijar la dirección de desplazamiento del cursor del ratón al eje de X.
-  En base del eje Y: En la perforación, fijar la dirección de desplazamiento del cursor del ratón al eje de Y.
-  Punzonado automático: Cambiar el atributo de punzonado del bloque elegido.
-  Pergar el archivo de diseño: Pegar los datos guardados de punzonado a los actuales.
-  Modificar Parámetro: Cambiar atributos y opciones del bloque de datos perforados.



-  Satén: Configurar el actual estado de la operación de punzonado en satén.
-  Dadami: Configurar el actual estado de la operación de punzonado en Dadami.
-  Pespunte Múltiple: Configurar el actual estado de la operación de punzonado en Pespunte Múltiple.
-  Línea provisional: Configurar el actual estado de la operación de punzonado en Línea Provisional.



-  Comprobar la dirección de avance de la puntada: Puede comprobar la dirección de avance de la puntada.
-  Ver por bloques: Mostrar solo datos del bloque seleccionado en la pantalla de punzonado.
-  Mostrar/Ocultar Imágen: Mostrar o ocultar el dato de imágen.
-  Mostrar la puntada: Mostrar o ocultar agujeros de las puntadas del dato perforado.
-  Mostrar/Ocultar Línea Provisional: Mostrar o ocultar la línea provional perforada.
-  Medir Distancia Temporal: Medir temporalmente la distancia entre las puntadas para mostrar.



-  Mostrar/Ocultar Cuadrícula: Mostrar o ocultar las líneas de la cuadrícula.
-  Desplazar Cuadrícula Horizontal: Desplazar la cuadrícula horizontal hacia la izquierda o la derecha.
-  Desplazar Cuadrícula Vertical: Desplazar la cuadrícula vertical hacia arriba o abajo.



- 
 Insertar el 2do punto original: Insertar el 2do punto original de la máquina.
- 
 Insertar Código de Paro: Insertar el código de paro temporal de máquina en la puntada determinada.
- 
 Insertar Código de Cortahilo: Insertar el código de cortahilo automático de la máquina en la puntada definida.
- 
 Insertar Código de Abrazadera Inversa: Insertar el código de abrazadera inversa de la máquina en la puntada designada.
- 
 Suprimir Código de Máquina: Suprimir solo el código de máquina seleccionado o todos los códigos de máquina entre datos perforados.
- 
 Insertar el código de cortahilo en todo: Insertar el código en todos los bloques de datos de perforación.
- 
 Dar Señales de Salida: Insertar el código de dar señales de salida de la máquina en el lugar seleccionado.
- 
 Recibir Señales de Entrada: Insertar el código de recibir señales de salida de la máquina en el lugar seleccionado.
- 
 Insertar Código de Prórroga: Insertar el código de prórroga que posterga temporalmente el tiempo de operación de la máquina.
- 
 Insertar Código de Elevar/Bajar Cabeza: Insertar el código de elevar/baja la cabeza de la máquina.
- 
 Insertar Código de Control de Alzaprensatelas: Insertar el Código que controla el Alzaprensatelas.
- 
 Insertar Código de Control de Motor de Abrazadera: Insertar el Código que controla el motor de la abrazadera.
- 
 Configurar Velocidad de Máquina en Punzonado: Insertar el código de máquina en el inicio y el fin de datos perforados por velocidad definida en el punzonado.
- 
 Definir Velocidad de Máquina: Alternar la velocidad de máquina de la sección determinada de puntadas.
- 
 Cambiar Velocidad de Salto: Alternar la velocidad de máquina respecto al dato de saltos.
- 
 Dispositivo de control del 3er hilo: Insertar el código de Dispositivo de Control del 3er hilo de la máquina.

1. Otros iconos

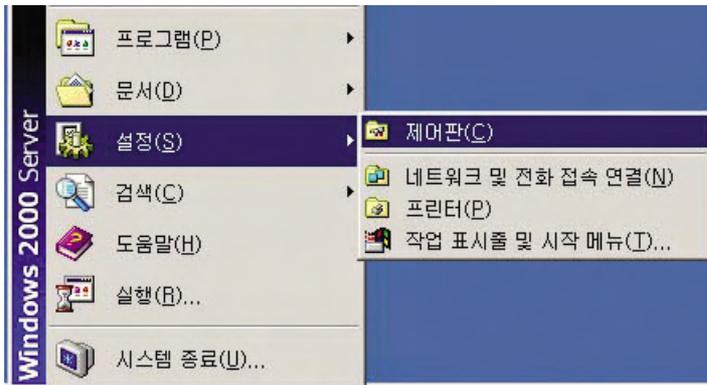
-  Desplazar Pantalla : Desplazar datos de la pantalla de punzonado a la posición que desea arrastrando el ratón en la pantalla.
-  Ver en 3D: Ver la obra real de datos de la pantalla de perforación.
-  Tamaño inicial: Mostrar los datos de punzonado en toda pantalla.
-  Método circular: Seleccionar el Método Circular entre los métodos de punzonado en satén.
-  Método lateral: Seleccionar el Método Lateral entre los métodos de punzonado en satén.
-  Método vinculado: Seleccionar el Método Vinculad entre los métodos de punzonado en satén.
-  Método AB: Seleccionar el Método AB entre los métodos de punzonado en satén.
-  Punzonado de Círculo Ordinario de Marcha: Al perforar en marcha, lo realiza en forma de círculo ordinario.
-  Formar Curva Cerrada en Punzonado: En la perforación de datos, conecta automáticamente el punto inicial con el final de la curva cerrada.
-  Base de punto final: Se conectan automáticamente entre el punto final del bloque anterior perforado y el punto de inicio de nuevo bloque que va a ser perforado.

Solución de decimales por países

Se varía la manera de expresar decimales por países por lo que puede causar problemas. Para resolverlo, debe cambiar la condición en el siguiente orden y reiniciar sin falta el ordenador.

El dibujo y el menú que aparecen en la pantalla también se puede diferenciar según el Sistema Operativo, pero el proceso en mayoría puede realizarse en el 'Panel de Control', por lo tanto siguiendo las instrucciones, podrá solucionarlo.

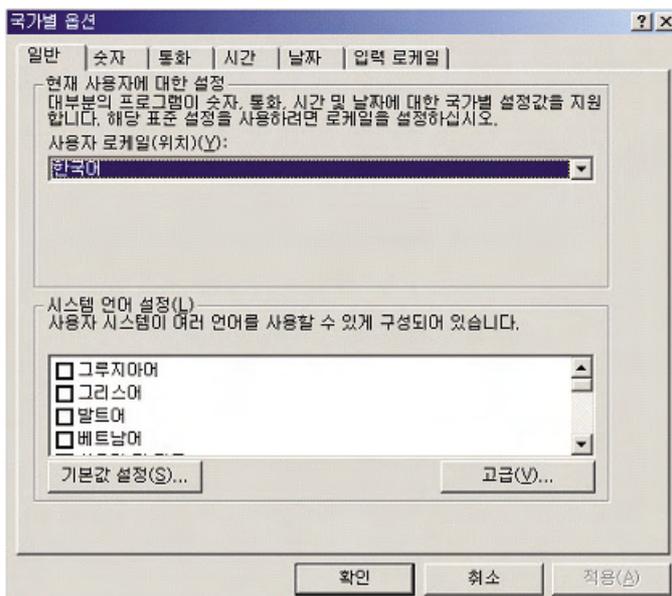
- Elegir el menú del ordenador 'Inicio' y hace clic sobre 'Configuración' entre los menús.
- A la derecha aparecerán otra lista de menús, entre los cuales elija el menú 'Panel de Control'.



- Al elegir, aparecerá el icono 'Opción por Países', y haga doble clic sobre el mismo.



- Se abrirá la siguiente ventana y puede cambiar la condición que normalmente la configuración está predeterminada con 'Coreano' por el país correspondiente. Y elija el elemento 'Número' entre las pestañas del menú.



- Al seleccionar la función de número, aparecerá la siguiente ventana que puede controlar cada opción. En caso de que el 'signo decimal' está definido en punto(.), debe cambiar en coma(,) sin falta. Y debe reiniciar el ordenador una vez que tenga un contenido alternado.

국가별 옵션

일반 | 숫자 | 통화 | 시간 | 날짜 | 입력 로케일

보기

양수: 123,456,789,00 음수: -123,456,789,00

소수점 기호(D): [.]

소수점 이하 자릿수(I): [2]

자릿수 구분 기호(G): [,]

자릿수 구분 단위(U): [123,456,789]

음수 부호(E): [-]

음수 표기 형식(F): [-1,1]

소수점 앞 0 표시(Z): [0,7]

목록 구분 기호(L): [,]

단위(M): [미터]

확인 취소 적용(A)

Capítulo 6

SSP Writer 3.0

Lista de Accesorios

- ① Dispositivo de Escritor SSP Writer 3.0
- ② USB Cable
- ③ Adaptador de electricidad (Código de potencia: 220V, 110V)
- ④ ROM de Extensión (10 Unidades)
- ⑤ Extractor de Reemplazo de ROM de Extensión



Adaptador de Electricidad



Dispositivo de Escritor SSP 3.0



ROM de Extensión



Extractor de ROM



Cable USB

Instalación de SSP Writer 3.0

Los archivos de SSP Writer 3.0, es decir, los archivos 'EXE' generados en la instalación SSP-WE/5.0, los archivos insertados en la carpeta de 'ROMWRITER', y los archivos creados por la instalación del programa tienen los mismos atributos. Cualquier archivo entre los archivos de ejecución o del controlador es aplicable.

1. Composición del archivo

- ① Programa de la ejecución(Posición del archivo → C:\Program Files\SSP Writer 3.0): SSPWriter3.exe
- ② El archivo DLL para apoyo de multilengua(Posición del archivo → C:\Program Files\SSP Writer 3.0): SSPW3LangENG.dll, SSPW3LangKOR.dll
- ③ Controlador USB(Posición del archivo → C:\Program Files\SSP Writer 3.0\Driver): SSPWriter3.inf, SSPWriter3.sys
- ④ Archivo de ayuda(Posición del archivo → C:\Program Files\SSP Writer 3.0): SSPW3HelpKOR.chm, SSPW3HelpENG.chm

Las posiciones de los archivos mencionados arriba son el directorio predeterminado en la instalación del programa SSP Writer 3.0.

2. Instalar el programa de ejecución SSP Writer 3.0

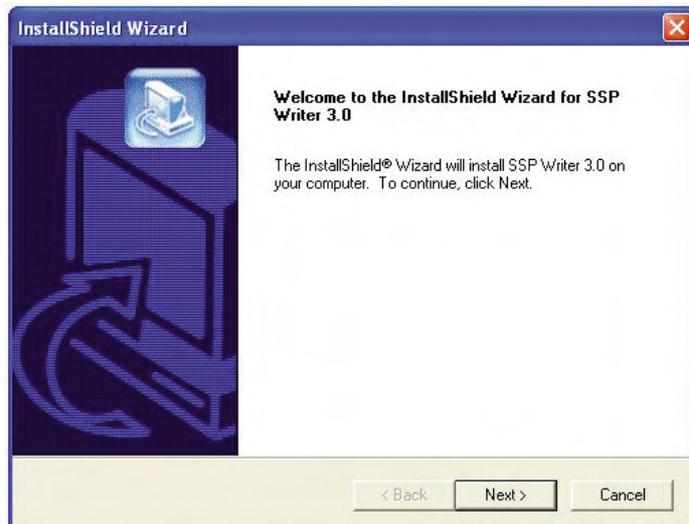
Busque el directorio correspondiente del CD de instalación y haga clic en 'Setup.exe' para la instalación. Como se muestra en el siguiente dibujo, el directorio está predeterminado: 'SSP Write 3.0 Install\Setup.exe'.



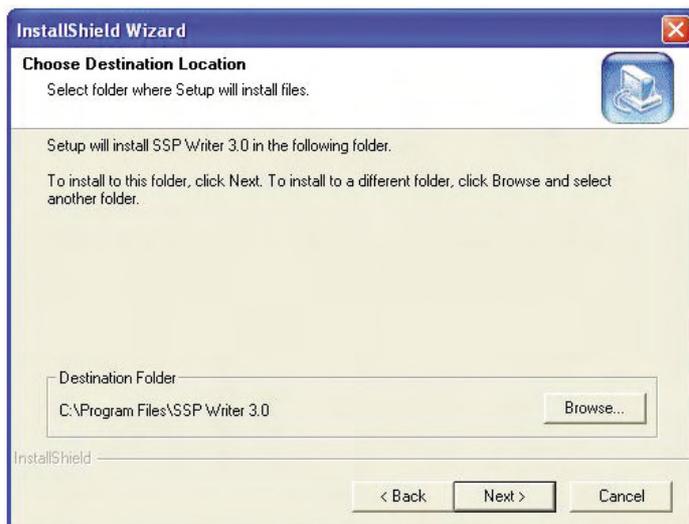
Elija primero el idioma correspondiente y haga clic en el botón 'Confirmar'.



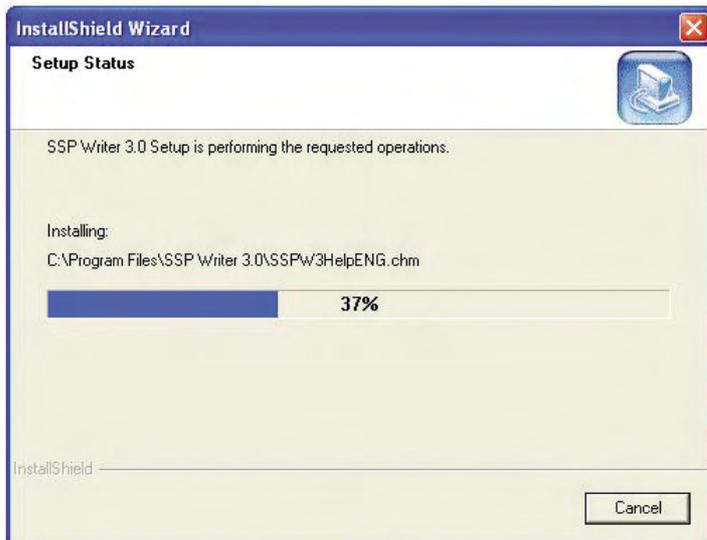
Para la instalación, haga clic en el 'Siguiente'.



Elija la carpeta para instalar y haga clic en el 'Siguiente'.



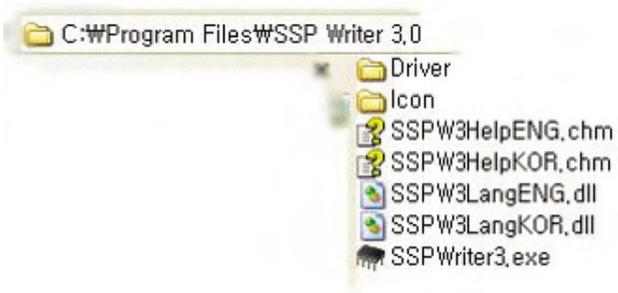
Se muestra el proceso de la instalación en el siguiente dibujo.



Haga clic en 'Completar' para terminar.



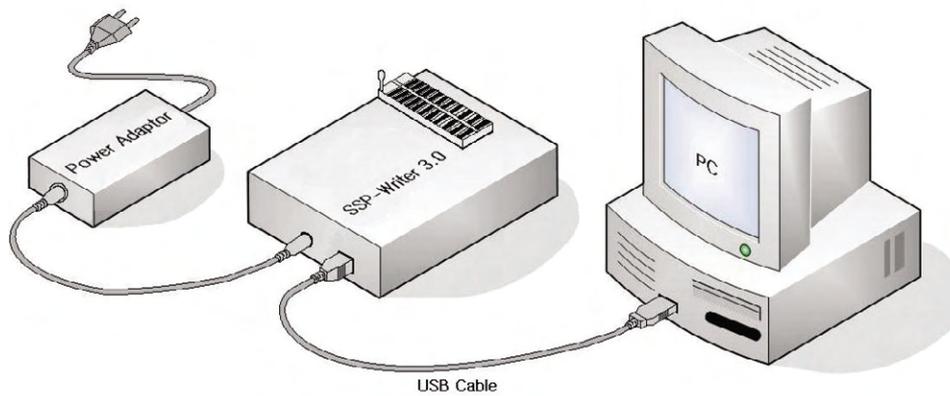
Cuando la instalación se haya completado, se generarán los archivos de ejecución y del controlador de USB en el directorio determinado por el usuario como se muestra en el siguiente dibujo.



3. Orden de conexión

- ① Conectar el **Dispositivo de SSP Writer3.0** con el Ordenador del usuario por el Cable de USB.
- ② Unir el adaptador al **Dispositivo de SSP Writer 3.0**.

El siguiente dibujo muestra la composición de conexiones.



4. Instalación del Controlador USB

El Sistema Operativo que reconoce el dispositivo USB son Windows 98 y NTx(Windows 2000, XP, Vista) y el archivo del controlador de cada Sistema Operativo está instalado en la carpeta correspondiente como se muestra en el siguiente, por lo cual, para la instalación del controlador USB debe elegir uno que corresponde a su sistema operativo de Windows. La descripción del ejemplo de instalación del controlador se muestra en base de Windows XP.



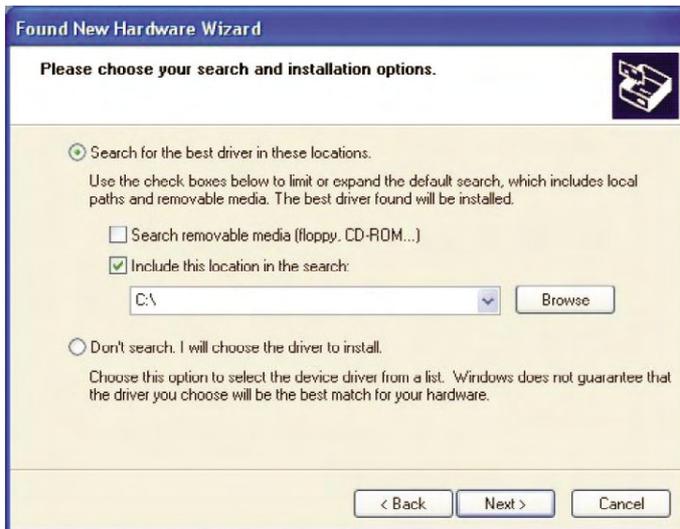
Después de completar la instalación del programa de ejecución, conecte el puerto de USB del Dispositivo de SSP Writer 3.0 con el Ordenador y autorice el adaptador de electricidad. Aparecerá la siguiente ventana de mensaje en la parte derecha inferior de la pantalla.



Al poco tiempo aparecerá la nueva ventana emergente. Haga clic en el botón 'Siguiente' no faltando de elegir 'Instalar en la lista o la posición específica(superior)'.



Determine el directorio donde está el archivo del controlador USB mencionado arriba y haga clic en el botón 'Siguiente'.



Cuando aparezca la ventana emergente, haga clic en el botón 'Continuar'.



Instalar el archivo necesitado en el sistema.



Hacer clic en 'Finalizar' cuando la instalación se acabe.

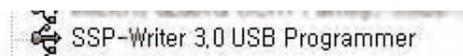


Se visualizará la ventana de mensaje como la siguiente en la parte derecha inferior de la pantalla cuando haya sido instalado con normalidad.

O puede comprobar el nombre del dispositivo en el Administrador de Dispositivos.



El siguiente dibujo muestra SSP-Writer 3.0 reconocido en el Administrador de Dispositivos.

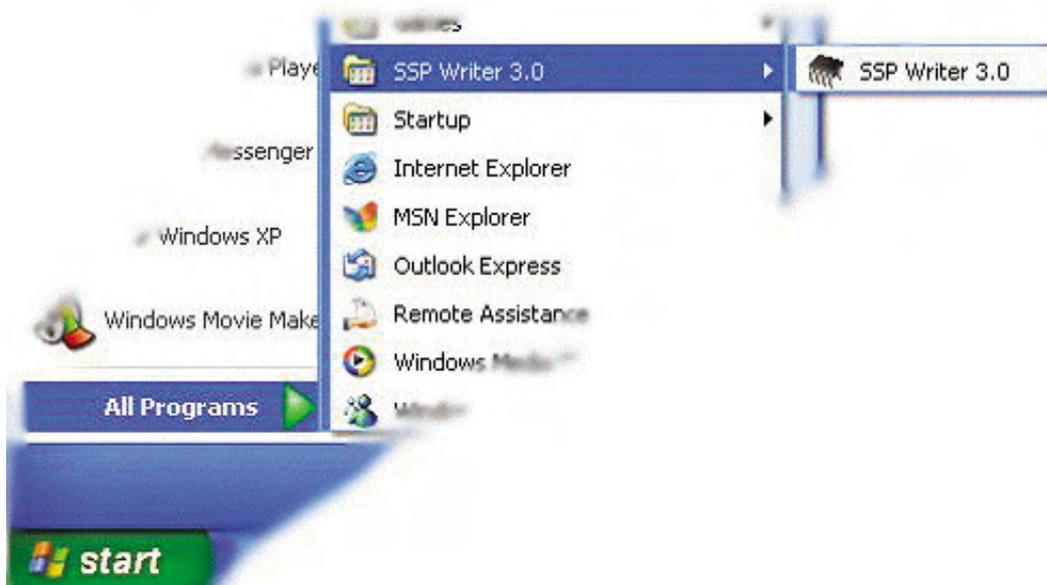


5. Ejecutar SSP Writer 3.0

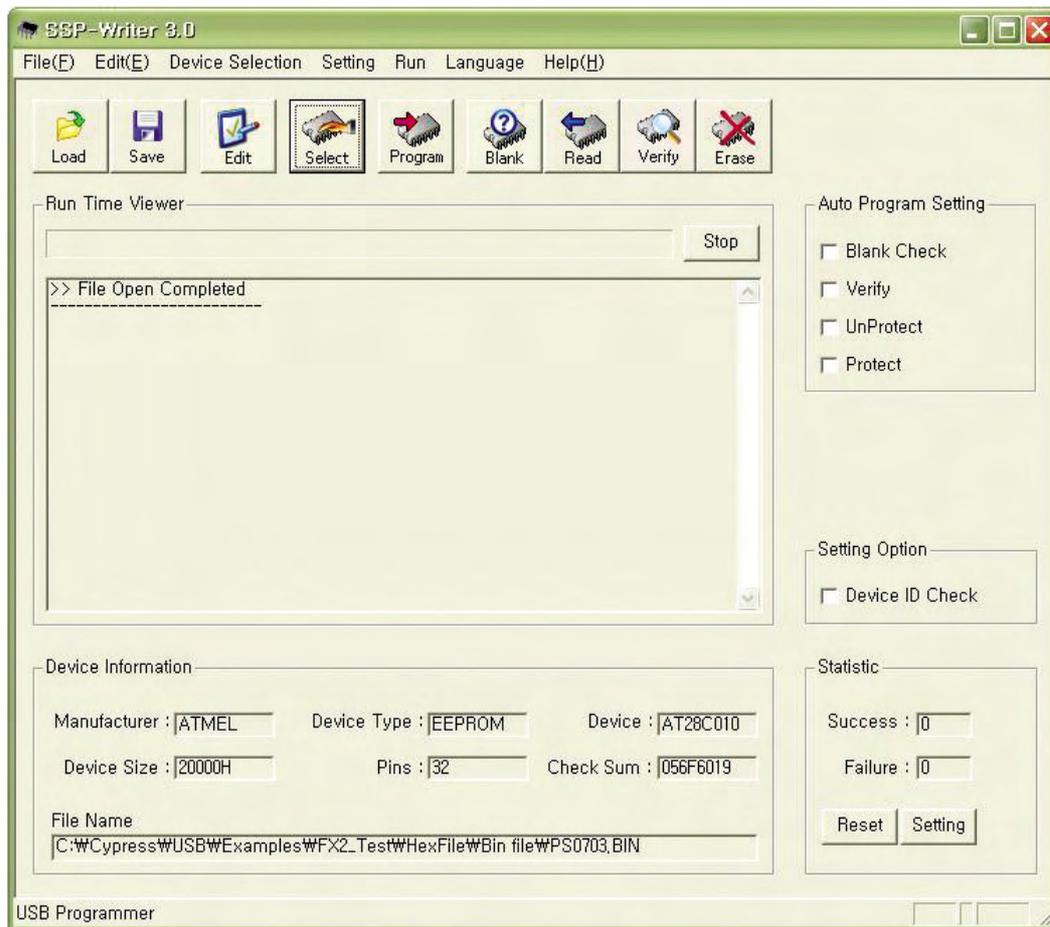
Para comprobar la correcta instalación del programa, puede ejecutar haciendo doble clic en 'SPWriter3.exe' del directorio 'EXE', o como se muestra en el dibujo, hacer clic en la barra de menús que está debajo de 'ROM WRITER' del programa SSP y aparecerá una ventana de diálogo, cuando al hacer clic en el botón 'OK', se ejecutará el programa SSP Writer 3.0, cuya manera de enlace se explica en la parte 'ROM WRITER' del capítulo.



Cuando se haya instalado el programa SSP Writer 3.0 para la ejecución exclusiva, se puede ejecutar haciendo clic en 'SSP Writer 3.0' del menú de INICIO que se ubica en la parte inferior izquierda de la pantalla de Windows.



El resultado del programa ejecutado es el siguiente dibujo.



Funciones del programa SSP Writer 3.0

1. Teclas de uso del programa

Es una breve descripción de cada botón que aparece en la pantalla del programa.

Open BIN File	 Load	Traer los archivos de BIN en buffer del programa.
Save Buffer	 Save	Grabar los datos registrados de ROM en el disco.
Edit Buffer	 Edit	Mostrar el contenido del buffer en la pantalla.
Device Type	 Select	Elegir el tipo de DISPOSIVITO de ROM al programar.
Blank Area Check	 Blank	Examinar que han sido registrados datos en ROM.
Write ROM	 Program	Escribir el contenido del buffer del programa en ROM.
Read ROM	 Read	Leer el contenido de datos de ROM Data y grabarlos en buffer.
Verify	 Verify	Comparar y verificar el contenido registrado en ROM y el mismo en buffer del programa.
Erase	 Erase	Suprimir los datos registrados de ROM(Corresponde solo a EEPROM).

2. Dispositivo de soporte

FABRICANTES	DISPOSITIVO	
	EPROM	EEPROM
ST	M27C256, M27C512, M27C1001, M27C2001, M27C4001	
AMD	AM27C256, AM27C512, AM27C1001, AM27C2001, AM27C4001	
ATMEL		AT28C256, AT28C010, AT28C040

3. Advertencias

Al autorizar la electricidad en el Dispositivo de SSP Writer 3.0, encenderá luz verde LED, en modo de la operación, se parpadeará regularmente luz roja de LED. En el caso de fracaso o error del proceso, la luz roja está encendida de manera seguida, pero, se puede recuperar la operación. En caso de que el programa se imposibilite o tenga dificultades en comunicación por errores graves, debe eliminar sin falta el adaptador de Electricidad y volver a conectarlo. Como este equipo no usa la electricidad de bus del puerto USB, aunque reconecte el puerto USB después de eliminarlo, la reconfiguración de hardware se queda imposibilitada, por lo que debe eliminar el adaptador de electricidad para reconectar luego.



Mensaje de ERROR

Se visualizará todo el proceso en la ventana de 'Run Time Viewer(Mostrador de Tiempo de Ejecución)' de la pantalla principal o se expresa también en forma de caja de mensaje al usuario, del cual puede tomar referencia para la manera de expresión de mensajes de error o fracaso del trabajo en medio de la ejecución. El siguiente es ejemplar de un mensaje ocurrido en medio de la operación.

El siguiente dibujo muestra el mensaje de 'Programa Fracasado' ocurrido en curso de la operación.



Es mensaje de error relacionado con la comunicación de USB. El siguiente dibujo es un mensaje de error relacionado con la comunicación de USB.



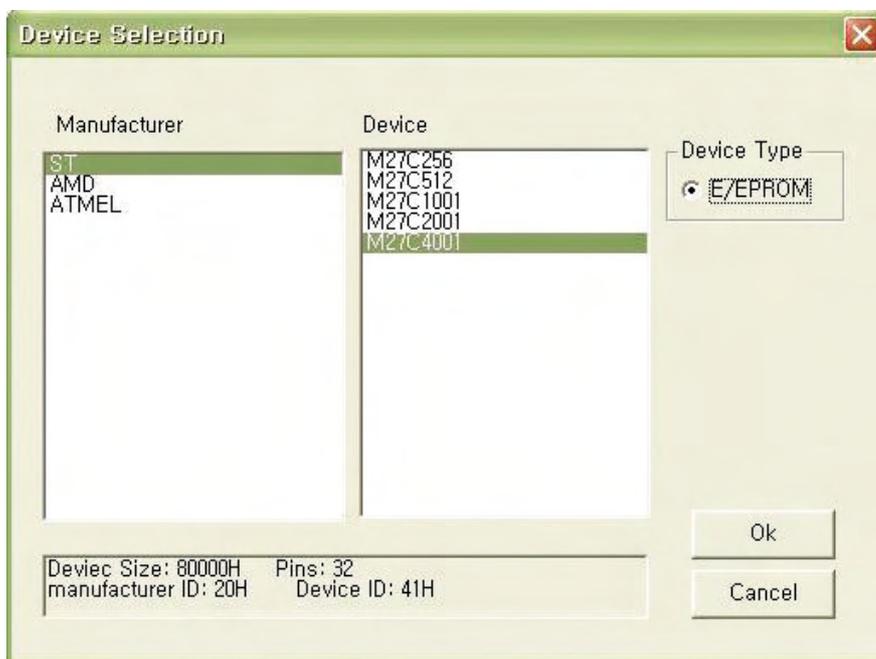
Prácticas de ROM Writing del programa SSP Writer 3.0

Desde ahora le explicaremos por fases el proceso que registra archivos de *.bin en ROM a través de **SSP Writer 3.0**. Lo primero que debe preparar es levantar en ángulo recto la palanca de la toma de TexTool para formar un espacio donde las clavijas de ROM sean incorporadas y insertar ROM en la toma conforme a la dirección. Luego poner la palanca en paralelo y fijar para que las clavijas se encajen bien con la toma.

① Elegir Dispositivo

Elegir Dispositivo representa la fase en la que el usuario elige ROM con el que va a realizar la operación.

Al hacer clic en el botón  'Seleccionar' entre los botones de función, como el siguiente dibujo se abrirá una ventana donde contiene la información y el nombre del dispositivo y del fabricante. Puede elegir el dispositivo que quiere y hacer clic en el botón 'OK' La información del dispositivo elegido se expresará en 'Información de Dispositivo' de la pantalla principal.



② Marcar Espacio en blanco

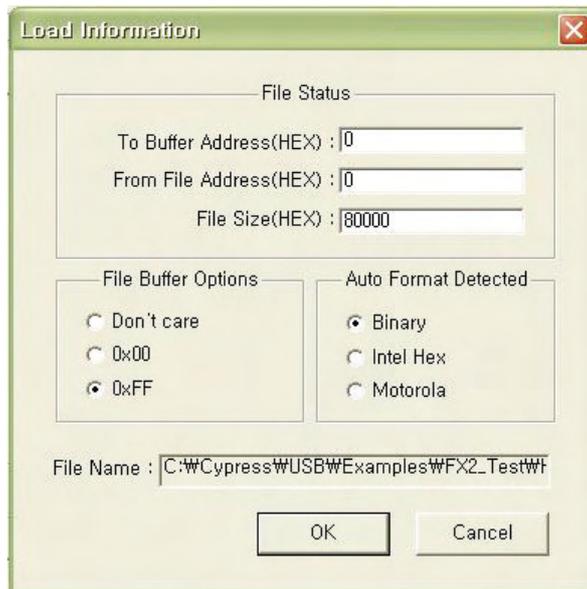
Es la fase que examina el registro de datos para escribirlos en ROM. Primero inserte el ROM correspondiente en la toma de TexTool del dispositivo y haga clic en el botón  'Espacio en blanco', y empezará a chequear el espacio.

Si ROM no está vacío, mostrará la dirección y los datos que han tenido error con el mensaje de '**Chqueo de Espacio en blanco Fracasado**' en el '**Mostrador de Tiempo de Ejecución**', al contrario, marcará el mensaje '**Chqueo de Espacio en blanco Logrado**' y completará la operación. El estado de proceso puede ser contemplado en la Barra de Proceso. El lado izquierdo es el punto de inicio, y el derecho es el punto en el que se completa la operación.

③ Cargar archivo

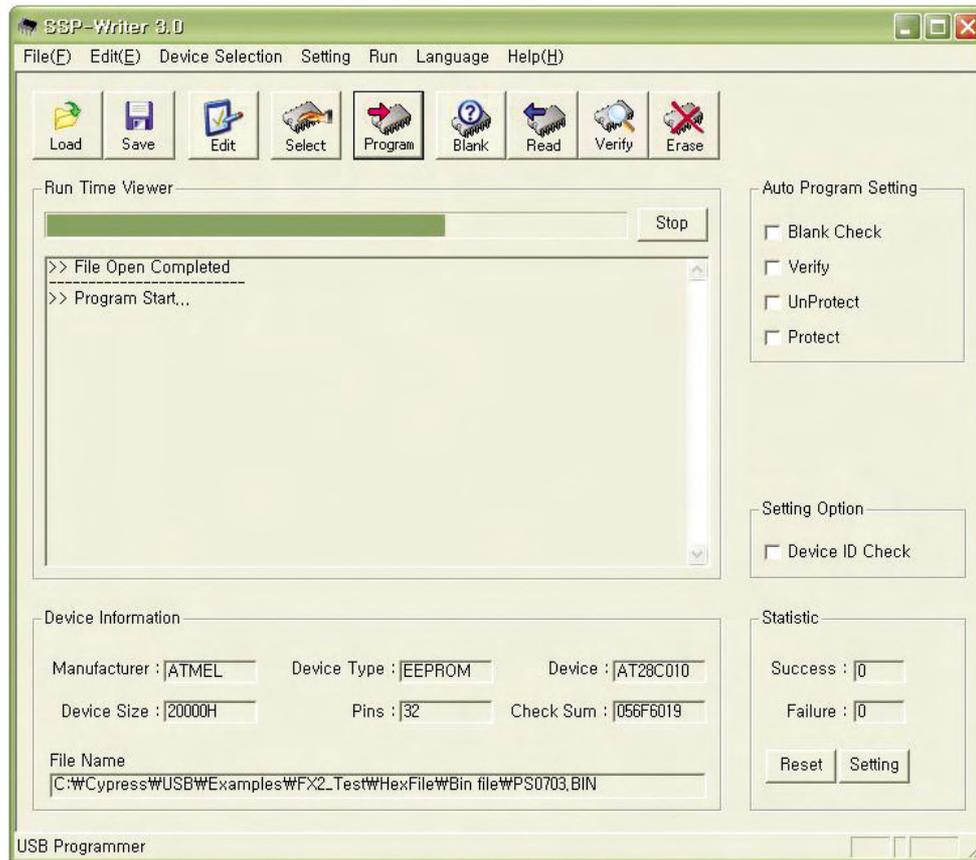
Es la fase que abre el archivo de datos que va a ser grabado en ROM. Al hacer clic en el botón  'Cargar' de los botones de función, aparecerá la ventana donde puede cargar el archivo. Elija el archivo correspondiente y al hacer clic en el botón 'abrir' aparecerá la ventana 'Información de Carga'. En este momento en 'Estado de Archivo' puede leer o editar el tamaño de datos de la dirección que quiere entre los archivos cargados. Y existen 3 modos para las 'Opciones de Buffer de Archivo', los cuales establecen a cualquier valor o en '0x00', '0xFF' para los valores de las direcciones que no tienen datos al cargar los archivos.

Es la función que elige el archivo de 'Auto Formateo Detectado'. El archivo cargado se expresará en 'Información de Dispositivo' de la pantalla principal.



④ Escribir datos

Es la fase que escribe en verdad los datos en ROM. Haciendo clic en el botón de  'Cargar' debe escribir datos del archivo cargado de la fase ③ en ROM. El estado de proceso de escritura se muestra en la Barra de Proceso. Para el éxito, aparecerá 'Programa logrado', para el fracaso, 'Programa Fracasado' en el 'Mostrador de Tiempo de Ejecución' con la duración de operación. Además, al escribir, por opción existen las funciones como 'Chquear Espacio en blanco' y 'Verificar' en la '**Configuración Automática de Programa**', las cuales se ejecutarán si están marcadas al pulsar el botón 'Programa'. Como el siguiente dibujo, si todas las funciones están marcadas, se llevará a cabo la operación de escribir después de finalizar el chequeo de espacio en blanco ejecutando por último la función de verificar. Es decir, es la función que lleva a cabo por un clic desde el chequeo hasta la verificación, al realizar la operación de escribir en ROM el dato de 'Configuración Automática de Programa'.



⑤ Verificar

Es la fase de verificar que haya sido escrito en ROM correctamente. Puede realizarlo haciendo clic en el botón  **'Verificar'**. Esta función marcar el mensaje 'Verificación Fracasada' cuando no se coinciden entre los valores de buffer del Ordenador Personal cargados de la fase ③ y los datos leídos por ① Byte en ROM en tiempo real, en caso de que no existe el desacuerdo, se mostrará el mensaje de 'Verificación Lograda'. De igual manera, el proceso podrá ser contemplado en la Barra de Proceso. Hasta ahora han sido explicadas las cinco fases y su modo de uso, las cuales son más básicas para registrar datos en ROM: Elegir ROM, cargar datos, escribir datos, por último verificar. Otras funciones serán explicadas en la siguiente fase.

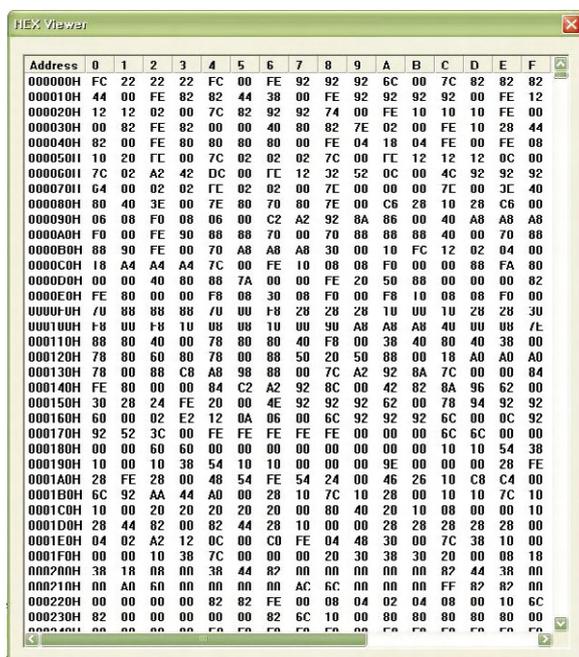
Otras funciones

① Leer datos

Es la fase de leer datos registrados en ROM. Al hacer clic en el botón **'Leer'**, el estado de progreso también puede ser observado en la Barra de Desarrollo. En la finalización de lectura sin problema, se mostrará el mensaje 'Lectura de Datos Completada', en el fracaso, el mensaje 'Lectura de Datos Fracasada'.

② Editar Buffer

Es la función para ver los datos leídos en la fase ③ o ⑥. Al hacer clic en el botón  **'Editar'**, aparecerá la ventana 'Mostrador HEX' donde puede ver en valor de HEX los datos guardados en buffer del ordenador. Los elementos 'ADDRESS', 'HEX', 'ASCII' representan Dirección de datos, valor de datos, valor del código de ASCII, respectivamente. Puede observar los datos que corresponden a la dirección de tamaño de ROM seleccionado anteriormente.



③ Guardar Archivos

Es la fase de guardar como archivo los datos leídos en la fase de ③ o ⑥. Al hacer clic en el botón  **'Guardar'**, aparecerá la ventana de guardar archivo donde puede grabar los datos registrados en el buffer del Ordenador. Escriba el nombre que desee y al apretar el botón 'Guardar', será grabado el archivo en el directorio determinado.

④ Suprimir datos

Es la función solo para EEPROM, la cual se aplica para eliminar el contenido de los datos registrados en ROM.

Cuando haya eliminado correctamente los datos de ROM haciendo clic en el botón  **'Suprimir'**, podrá comprobar el mensaje 'Eliminación Completada'.

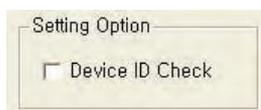
⑤ Anulación de Protección de Escritura y Protección de Escritura

Es la función que corresponde solo a EEPROM. Puede 'Proteger' y 'Desproteger' el Dispositivo. Puede configurar en la 'Configuración Automática de Programa' de la pantalla principal y haciendo clic en el botón 'Programa', la opción de 'Desproteger' o 'Proteger' dependerá de la selección de cada función del botón. Es decir, al seleccionar 'Proteger', puede conservar con seguridad los datos registrados en el dispositivo.



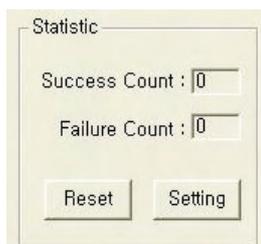
⑥ Comprobar ID del Dispositivo

Es la función que corresponde solo a EEPROM. 'Seleccionar' y el dispositivo insertado al TextTool por usuario son idénticos. Con el botón When, puede llevar a cabo la verificación automática sobre la coincidencia entre el dispositivo seleccionado y el introducido en la toma de TextTool por el usuario. En el desacuerdo, informará al usuario en forma de caja de mensaje y puede configurar la 'Opción de Configuración' de la pantalla principal.

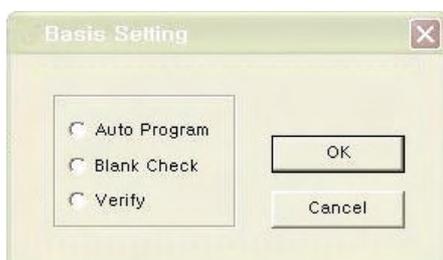


⑦ Estado de trabajo

La 'Estadística' situada en la pantalla derecha inferior de la pantalla principal muestra la cantidad de los resultados de la verificación después de la operación de redacción (escribir). Hace clic 'Reset', la cantidad acumulada de trabajos se inicializará en '0'.



Al apretar 'Configuración', puede hacer cuentas de trabajo conforme a la configuración de cada función como se muestra en el dibujo.



⑧ Parar

Se aplica para parar en medio de la operación. Haciendo clic en el botón



'Parar', puede aplicar la función.

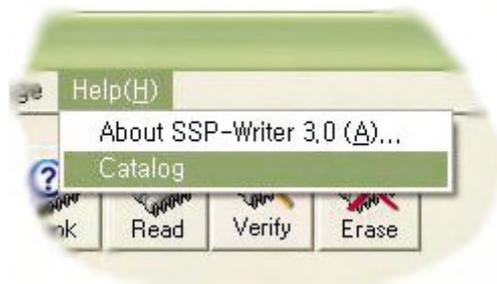
⑨ **Elegir el idioma**

Puede seleccionar en el menú y apoyan 'coreano' y 'inglés'.



⑩ **Ayuda**

Haciendo clic en 'Catálogo', puede recibir ayuda para el uso de SSP Wrier 3.0.



⑪ **Finalizar**

Haciendo clic en el botón finalizar de la ventana de Windows de SSP Writer 3.0 como se muestra en el dibujo, el programa será finalizado.

