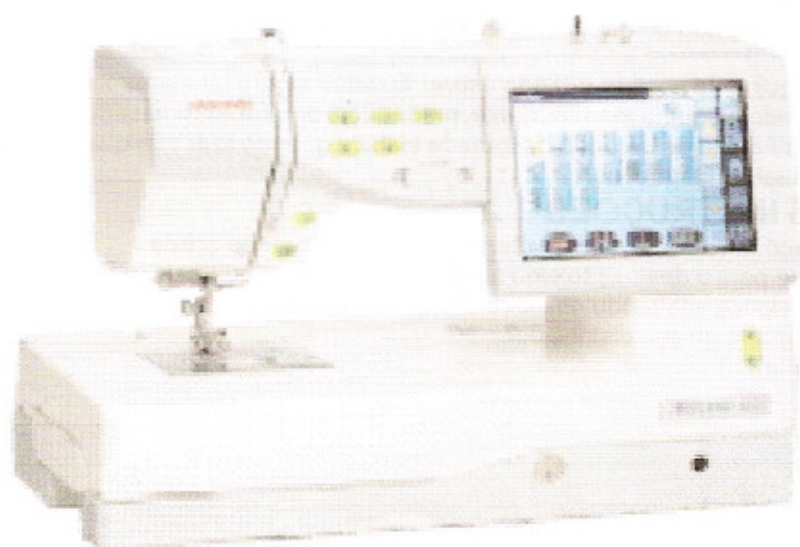


Memory Craft 11000

Livro de Instruções



JANOME

INSTRUÇÕES IMPORTANTES DE SEGURANÇA

Esta máquina de costura não é um brinquedo.

Não permita que crianças brinquem com esta máquina.

A máquina não está preparada para que crianças ou pessoas com limitações mentais a usem sem supervisão adequada.

Esta máquina de costura foi concebida e produzida exclusivamente para uso doméstico.

Sempre que usar algum dispositivo elétrico deverá seguir sempre as precauções básicas de segurança, inclusive as seguintes:

Leia todas as instruções antes de usar este dispositivo.

PERIGO— Para reduzir o risco de choque elétrico:

1. Nunca deixe a máquina ligada se não houver ninguém a usá-la. Desligue sempre esta máquina de costura da tomada elétrica, logo após a utilização e antes de proceder à sua limpeza.

AVISO— Para reduzir o risco de queimaduras, de fogo, de choques elétricos ou de ferimentos às pessoas:

1. Não permita que a máquina seja usada como se fosse um brinquedo. Atenção redobrada é necessária sempre que a máquina for usada por crianças ou próxima delas.

2. Use a máquina de bordado somente para o fim intencionado como descrito neste manual de instruções.

3. Nunca opere a máquina de bordado se esta tiver um cabo ou um plug danificado, se não estiver funcionando corretamente, se tiver caído, se danificado ou molhado.

Se assim acontecer, se desloque até ao vendedor autorizado mais próximo ou a uma loja de assistência para se proceder um exame, reparação ou ajustamento elétrico ou mecânico.

4. Nunca opere a máquina de costura com as aberturas de ar obstruídas. Mantenha as aberturas de ventilação da máquina de costura livres de acumulação de fiapos, poeiras e de resíduos de pano.

5. Nunca deixe cair ou introduza qualquer objeto nas aberturas.

6. Não use esta máquina ao ar livre.

7. Não opere a máquina quando estiverem sendo usados produtos em aerossol (spray) ou onde exista concentração de oxigênio.

8. Para desconectar, ponha todos os controles na posição de desligado ("O") e depois remova o plug da tomada.

9. Não desligue puxando o cabo. Para desligar, segure o plug e não o cabo.

10. Mantenha os dedos longe de todas as peças móveis. São necessários cuidados especiais perto da agulha da máquina de bordado.

11. Use sempre a placa da agulha apropriada. Se usar uma placa errada pode partir a agulha.

12. Não use agulhas tortas.

13. Não puxe ou empurre o tecido enquanto estiver a dar pontos. Poderá desviar a agulha, fazendo com que parta.

14. Desligue ("O") a máquina de costura quando estiver fazendo algum ajustamento na área da agulha, tal como colocando a agulha manualmente, mudando a agulha, introduzindo a bobina, etc.

15. Desligue sempre a máquina de bordado da tomada elétrica quando fizer qualquer ajustamento mencionado neste manual de instruções.

GUARDE ESTAS INSTRUÇÕES

O desenho e especificações estão sujeitas a alterações sem notificação prévia

Rogamos considerar que para a destruição e/ou a reciclagem deste produto deve seguir as normas da legislação nacional relativa aos produtos eléctricos e/ou electrónicos.

Em caso de dúvida, pergunte ao seu distribuidor.

(Somente União Europeia)

ÍNDICE

SE PREPARANDO PARA BORDAR

Nomes das Peças	2
Acessórios Padrão e Armazenagem	4
Extensão Removível da Base	6
Conectando a Fonte de Energia	7
Botões de Funcionamento da Máquina	8
Controlando a Velocidade de Costura	9
Ajustando o Carretel de Linha	10
Enchimento da Bobina	10
Colocação da Bobina	11
Passando a Linha na Máquina	12
Enfiador Automático de Agulhas	13
Puxando a Linha da Bobina	14
Trocando as Agulhas	15
Tabela do tecido e da agulha	15
Levantando e Abaixando o Pé Calcador	16
Elevador de Joelho	16
Remoção e Colocação do Pé Calcador	17
Ajustando a Pressão do Pé Calcador	17
Seleção de Modo	18
Ajustes de Máquina	19
Ajustes normais	20
Ajustes do modo de costura normal	22
Ajustes do modo de bordado	23
Seleção do Idioma (Modo de bandeira)	23
Filme de Ajuda na tela	24

MODO DE COSTURA NORMAL

Pontos Utilitários	26
Pontos retos	26
Começando a execução do bordado	26
Costura a partir da extremidade de tecidos grossos	26
Mudando a direção da costura	26
Fixando a costura	27
Corta-linhas	27
Usando as linhas-guia de tecidos	27
Diversos pontos retos	28
Ajustes manuais de pontos	29
Ponto de Zig-zag	30
Ajustes manuais de pontos	30
Variedade de pontos chuleado	31
Bainha invisível	32
Ajustando a posição de descida da agulha	32
Bainha visível	33
Casado e Pontos Especiais	34
Variedade de Casas	34
Casas (Quadradas) de sensor	35
Casa (quadrada) automática	36
Casa de cordão	37
Ajustes manuais	37
Cerzido	38
Para ajustar a uniformidade do cerzido	38
Reforço	39
Pontos em "V" (B17 e B18)	40
Ilhós	40
Costura com Agulha Dupla	41
Pontos Decorativos	42
Cordão	43
Trabalho de Retalhos e Acolchoado (Q)	44
Programando uma Combinação de Modelos	45
Programando o ponto de arremate automático	46
Programando o Nó Francês	46
Editando a combinação de modelo de pontos	47
Monogramas	48
Programando um monograma	49
Aplicação de Costura	50

Bainhas de rolinho	51
Costura de Zíper	52
Costura de zíper encoberto	52
Costura de zíper oculto	54
Pregar botões	56
Reduzir manga (Diminuição de bainha)	57
Alinhavo	57
Trabalho de retalhos	58
Acolchoados	59
Ponto "Clasp"	59
Acolchoado livre	59
Menu Rápido (Referência Rápida)	60
Corrigindo Modelos de Pontos Distorcidos	61

MODO DE BORDADO

Bastidores	62
Suportes	63
Pressão do Pé Calcador	63
Agulhas	63
Colocando o Tecido no Bastidor	64
Colocando o Braço de Carro de Bordado	65
Instalando o Bastidor na Máquina	66
Porta-linhas	66
Soltando o Bastidor do Carro	67
Seleção de Modo	68
Desenhos de Bordado Predefinidos	69
Começando a Execução do Bordado	71
Monogramas	72
Programando um monograma	74
Posicionamento do monograma	75
Monograma de 2 letras	78
Editando um monograma	77
Monogramas em arco	78
Modo de Edição	80
Movendo um modelo	81
Duplicando um modelo	81
Apagando o modelo	82
Girando o modelo	82
Invertendo a posição de um modelo	82
Alterando o tamanho de um modelo	82
Fazer zoom na janela de edição	83
Personalizando a cor de apresentação	83
Combinando os modelos	84
(criando uma moldura quadrada)	84
Utilizando um modelo de gabarito para criar a cadeia de modelos	85

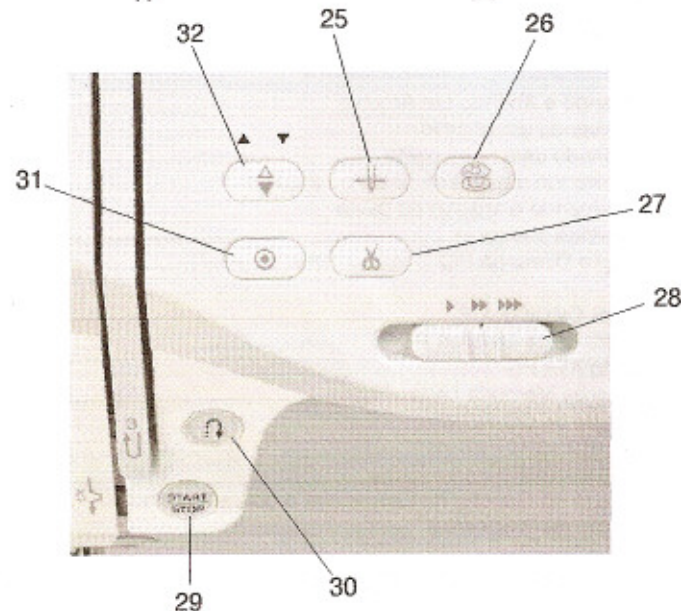
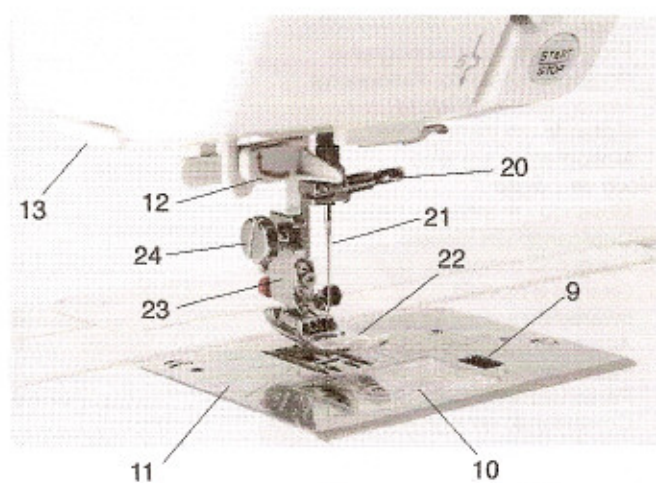
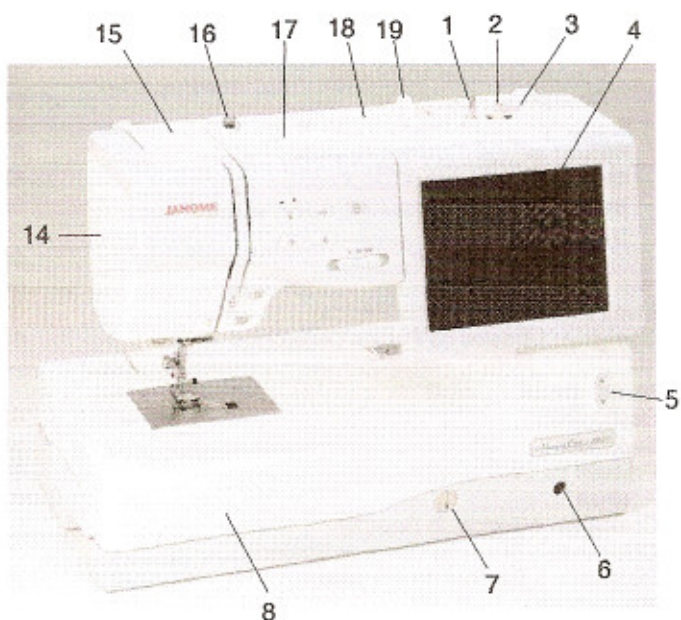
Salvando e Abrindo um Arquivo	86
Salvando um arquivo	86
Criando uma nova pasta	86
Alterando o nome da pasta ou arquivo	87
Apagando o arquivo ou pasta	87
Abrindo o arquivo	88
Ligação Direta ao PC	89

ITENS OPCIONAIS

Desenhos de Cartões PC	90
Cartão ATA PC	91
Chave de Memória USB	92
Unidade de CD-ROM	93

Limpeza do Gancho da Lançadeira e do transportador	94
Solução de Problemas	95

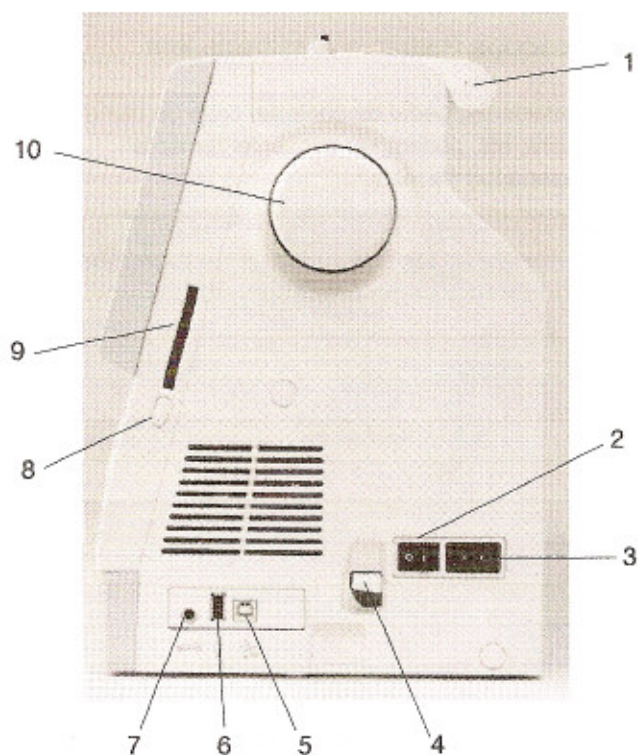
TABELA DE PONTOS/DESENHOS	97
---------------------------------	----



SE PREPARANDO PARA COSTURAR

Nomes das Peças

- 1 Pino do Enchedor de Bobina
- 2 Trava do Enchedor de Bobina
- 3 Corta-Linhas da Bobina
- 4 Tela de toque
- 5 Botão de levantar/baixar tela
- 6 Encaixe de joelheira
- 7 Disco equilibrador de balanço
- 8 Extensão da base (armazenagem acessório)
- 9 Botão de abertura da cobertura na caixa da bobina
- 10 Tampa da placa da caixa de bobina
- 11 Placa da agulha
- 12 Enfiador automático de agulhas
- 13 Corta-linhas/porta-linhas
- 14 Placa frontal
- 15 Disco de pressão do pé calcador
- 16 Guia-linhas do enchedor da bobina
- 17 Suporte de caneta (para a caneta da tela de toque)
- 18 Pino do carretel
- 19 Porta-carretel
- 20 Parafuso de fixação da agulha
- 21 Agulha
- 22 Sapatilha de Zig -Zag A
- 23 Porta-pé
- 24 Parafuso de Aperto Manual
- 25 Botão de enfiamento automático de agulhas
- 26 Botão do enchedor da bobina
- 27 Botão de corta-linhas
- 28 Barra deslizante de controle de velocidade
- 29 Botão liga/desliga
- 30 Botão de inversão
- 31 Botão de trava automática
- 32 Botão de levantar/baixar a agulha

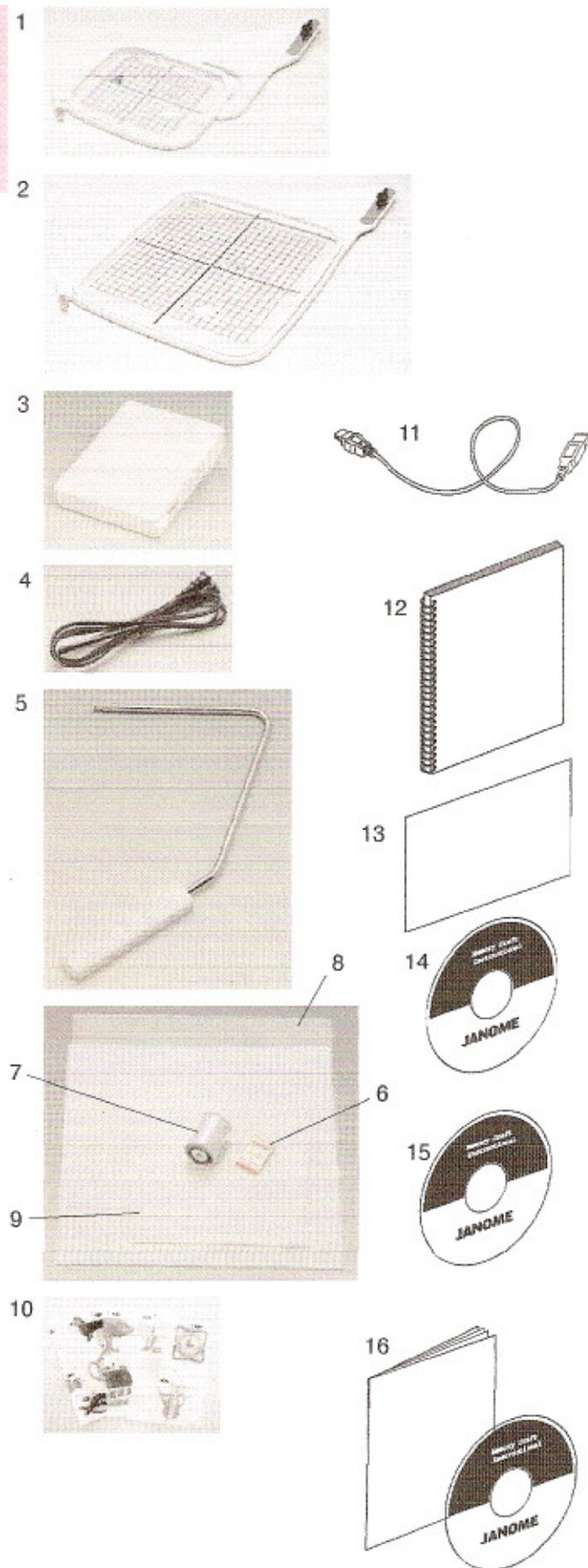
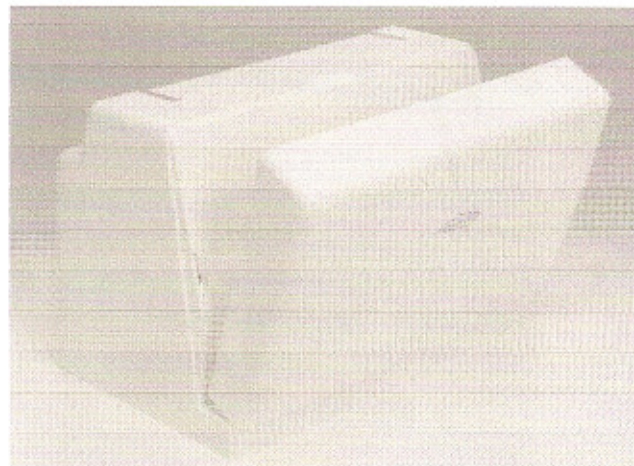


- 1 Alça para transporte
- 2 Interruptor de energia
- 3 Tomada da Máquina
- 4 Alavanca para libertar o carro
- 5 Porta USB (para ligação direta ao PC)
- 6 Porta USB (para tecla de memória da unidade CD-ROM/USB)
- 7 Tomada do pedal de controle
- 8 Botão de ejeção do cartão
- 9 Entrada do cartão
- 10 Volante manual
- 11 Alavanca de Caseado
- 12 Braço do carro retrátil
- 13 Mala (armazenagem acessório)

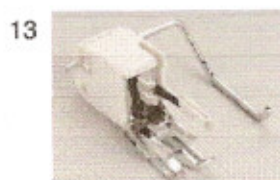
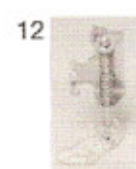


Acessórios Padrão e Armazenagem

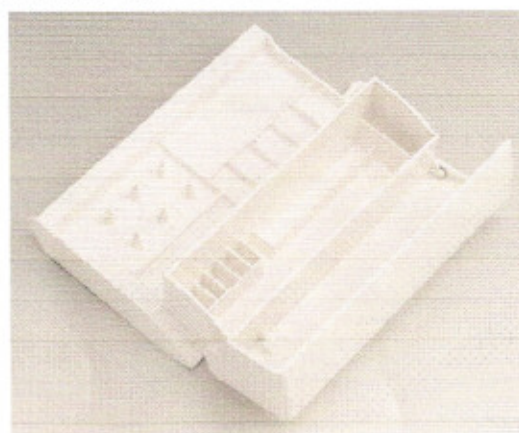
Os bastidores, pedal de controle, cabo de alimentação, joelheira, etc. podem ser convenientemente armazenados na mala.



- 1 Bastidor-ST (com gabarito)
- 2 Bastidor-SQ (com gabarito)
- 3 Pedal de controle
- 4 Cabo de alimentação
- 5 Joelheira
- 6 Conjunto de agulhas de ponta vermelha
- 7 Linha da bobina para bordados
- 8 Feltros
- 9 Estabilizadores
- 10 Folhas de gabarito para desenhos de bordado predefinidos
- 11 Cabo USB
- 12 Livro de instruções
- 13 Esquema de referência do ícone da tecla
- 14 DVD com filme instrutivo
- 15 CD-ROM com manual
- 16 CD-ROM ferramentas 16 MC11.000 (com folheto de instruções)

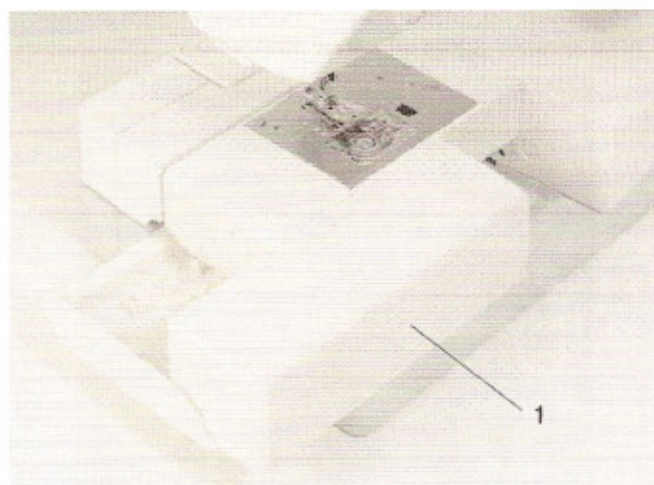


A extensão da base possui um compartimento prático para armazenagem de vários acessórios.



- 1 Sapatilha de chulear C
- 2 Sapatilha de bainhas de rolinho D
- 3 Sapatilha de zíper E
- 4 Sapatilha de ponto acetinado F
- 5 Sapatilha de bainha invisível G
- 6 Sapatilha de cordão H
- 7 Sapatilha de bainhas estreitas M
- 8 Sapatilha de costura de 1/4" O
- 9 Sapatilha de pregar botões T
- 10 Sapatilha de caseado automático R
- 11 Sapatilha de bordado P
- 12 Sapatilha de cerzir P-2
- 13 Sapatilha de avanço uniforme com barra de acolchoados
- 14 Barra de guia de acolchoados
- 15 Porta-carretel (grande)
- 16 Porta-carretel (pequeno)
- 17 Pino do carretel adicional
- 18 Suporte do carretel
- 19 Almofada de feltro
- 20 Bobinas
- 21 Conjunto de agulhas
- 22 Chave de parafusos
- 23 Chave de parafusos especial
- 24 Tesoura
- 25 Escova de remoção de fiapos
- 26 Abridor de caseados
- 27 Calcador
- 28 Caneta da tela de toque





Extensão da Base

A extensão da base possibilita uma área de costura extra e pode ser removida para costura de braço livre.

1 Extensão da base

Para soltar:

Puxe a base para a esquerda.

Para colocar:

Faça deslizar a base e empurre-a para direita.



Costura de braço livre

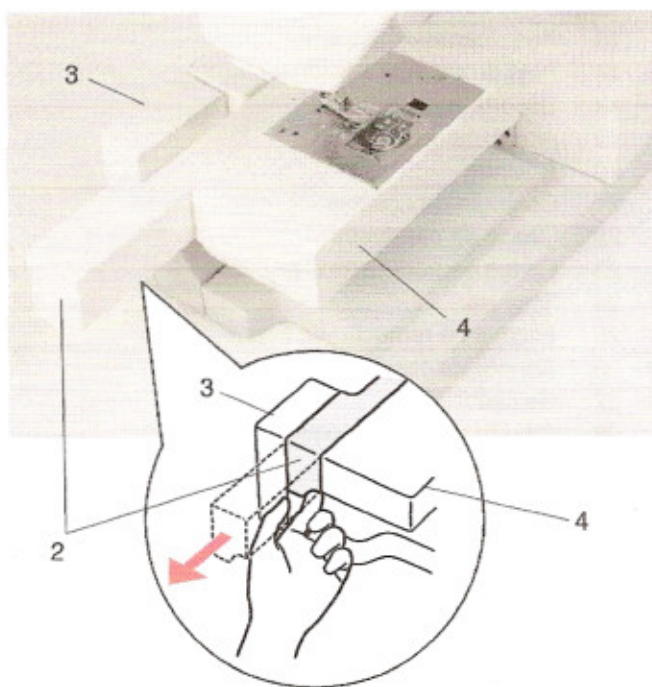
A costura de braço livre é utilizada para costurar mangas, cintas, pernas de calças ou quaisquer outras peças tubulares.

NOTA:

Certifique-se de que colocou a moldura para costuras planas.

Para costura de braço livre

- 1 Retorne o carro para a posição inicial.
- 2 Desligue o interruptor
- 3 Remova a extensão da base
- 4 Introduza seu dedo no fundo do filete e puxe o filete para a esquerda.
 - 1 Extensão da base
 - 2 Filete

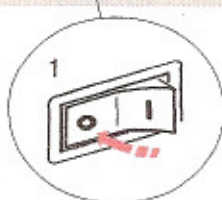
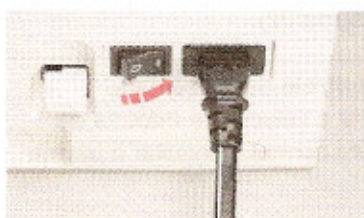
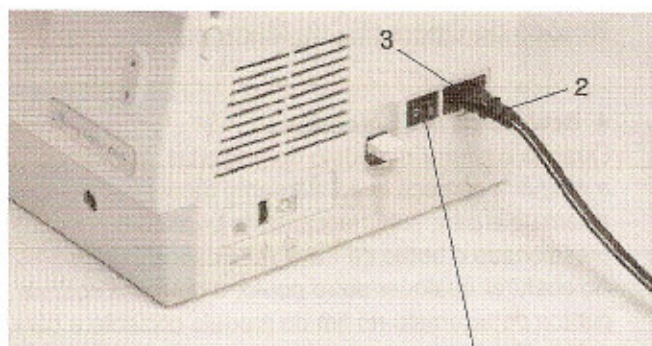


Para costura plana

- 1 Retorne o carro para a posição inicial.
- 2 Desligue o interruptor
- 3 Insira o filete e o deslize entre o braço livre e o carro de bordado, à direita.
- 4 Prenda a extensão da base
 - 3 Base do carro
 - 4 Braço livre

NOTA:

Não puxe ou empurre o carro de bordado.



Conectando a Fonte de Energia

Desligue primeiro o interruptor de energia e, em seguida, introduza o plug do pedal de controle na tomada da máquina se pretender utilizar o pedal de controle.

Insira o plug da máquina na tomada da máquina.

Introduza o plug de alimentação na tomada da parede.

E ligue o interruptor de energia.

- 1 Interruptor de energia
- 2 Plug da máquina
- 3 Tomada da Máquina

NOTAS:

Certifique-se de que utiliza o cabo de alimentação que acompanha a máquina.

Se desligar o interruptor de energia, aguarde 5 segundos antes de voltar a ligá-lo.

O pedal de controle não pode ser utilizado no modo de bordado.



Ao operar a máquina, mantenha sempre os olhos na área de costura e não toque qualquer parte móvel, como o elevador de linha, o volante ou a agulha.

Desligue sempre o interruptor de energia e desligue a máquina da fonte de energia:

- ao deixar a máquina sozinha.
- ao colocar ou remover partes da máquina.
- ao limpar a máquina.

Não coloque nenhum objeto sobre o Pedal de Controle.

Instruções de Operação:

O símbolo "O" em um interruptor indica a posição "desligado" daquele interruptor.

Se pretender utilizar o pedal de controle, puxe o cabo do pedal de controle e insira o pino conector na tomada da máquina.

- 1 Cabo do pedal de controle
- 2 Pino conector

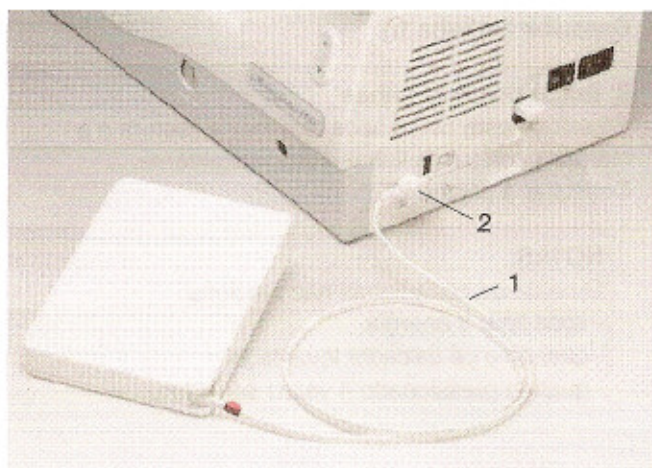
Insira o plug da máquina do cabo de energia na tomada da máquina.

Introduza o plug de alimentação na tomada da parede.

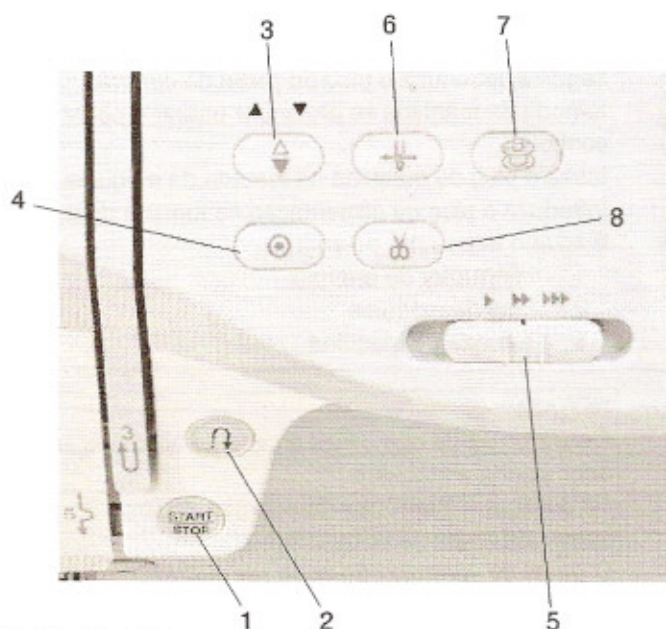
E ligue o interruptor de energia.



Não puxe o cabo do pedal de controle para além da marca vermelha.



Botões de Operação da Máquina



1 Botão Start/Stop

Pressione este botão para ligar ou desligar a máquina. Este botão pode ser usado no modo de costura normal ou no modo de bordado. No modo de costura normal, a máquina começa a funcionar lentamente durante os primeiros pontos, e depois passa a funcionar na velocidade estabelecida pela barra deslizante de controle de velocidade. A máquina funciona lentamente enquanto este botão for pressionado. O botão fica vermelho quando a máquina está funcionando e verde quando está parada.

NOTA:

O botão Start/Stop não pode ser utilizado no modo de costura normal quando o pedal de controle está ligado à máquina.

2 Botão de inversão

Com o modelo de pontos de costura U1, U2, U8 ou U9, a máquina costura no sentido inverso enquanto o botão de inversão estiver pressionado.

Se o modelo de pontos U1, U2, U8 ou U9 tiver sido selecionado e o pedal de controle não estiver ligado, a máquina começa a costurar no sentido inverso enquanto estiver pressionado o botão de inversão.

Se pressionar o botão de inversão ao costurar qualquer outro ponto, a máquina costura imediatamente pontos de arremate e pára automaticamente.

3 Botão de levantar/baixar a agulha

Pressione este botão para levantar ou baixar a barra da agulha.

4 Botão de trava automática

Quando costurar o modelo de ponto U1, U2, U8 ou U9, a máquina começa imediatamente a costurar pontos de arremate e pára automaticamente quando é pressionado o botão de trava automática.

Ao costurar qualquer outro ponto, a máquina costura pontos de arremate no fim do modelo corrente e pára automaticamente.

A máquina corta as linhas automaticamente depois do ponto de arremate, quando for ativado o corta-linhas automático (consultar a página 22).

5 Barra deslizante de controle de velocidade

Esta barra deslizante ajusta a velocidade máxima de costura no modo de costura normal (consultar a página 9).

6 Botão de enfiamento automático de agulhas

Pressione este botão e siga as instruções passo a passo exibidas no visor da máquina relativamente à linha da agulha.

Consultar a página 13.

7 Botão do enchedor da bobina

Pressione este botão para encher a bobina.

Consultar a página 10.

8 Botão de corta-linhas

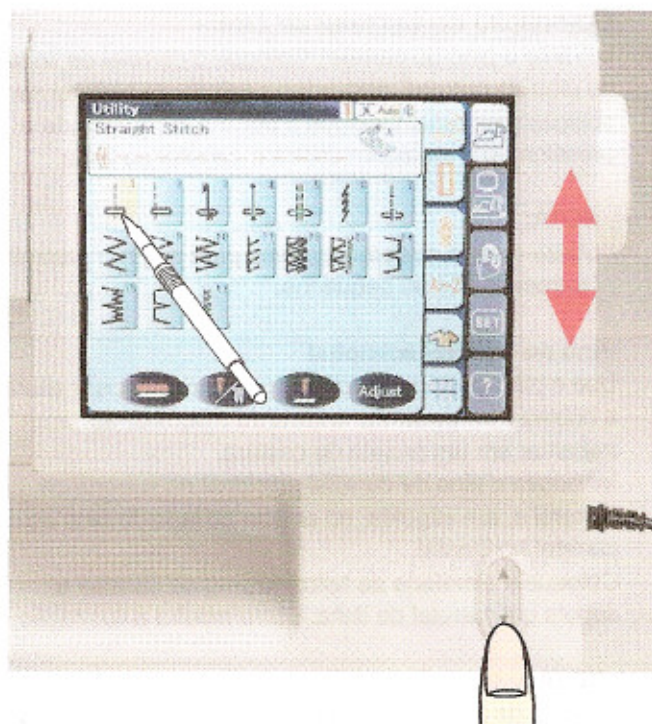
Pressione este botão após terminar a costura e a máquina cortará as linhas automaticamente.

Consultar a página 27.

NOTAS:

O botão de corta-linhas não funciona:

- após ligar a energia.
- quando o pé calcador levantado.
- quando pressionado 4 vezes seguidas.



Botão de levantar/baixar tela

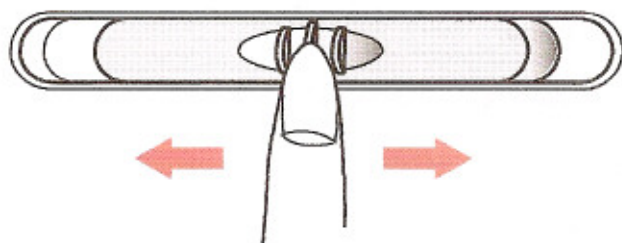
A tela de toque pode ser levantada para abrir espaço para manusear os tecidos, etc.

Pressionando o botão ▲ levanta a tela, enquanto que pressionando o botão ▼ baixa a tela.



Certifique-se de que a tela esteja na posição mais baixa antes de transportar ou armazenar a máquina evitando danos na tela devido ao impacto.

Não force manualmente a tela, se a quiser mover. Não pressione a superfície da tela de toque com objetos duros ou afiados como lápis, chaves de parafuso ou similares. Utilize a caneta da tela de toque para pressionar a tela de toque.



Controlando a Velocidade de Costura

Barra deslizante de controle de velocidade

Você pode limitar a velocidade máxima de costura segundo suas necessidades usando a barra deslizante de controle de velocidade.

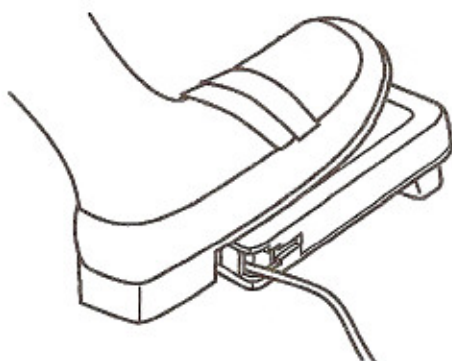
Para aumentar a velocidade de costura, deslize a barra para a direita.

Para reduzir a velocidade de costura, deslize a barra para a esquerda.

Pedal de controle

Pressionando o pedal de controle você pode variar a velocidade de costura.

Quanto mais você pressiona o pedal de controle, mais rápido a máquina funciona.



NOTA:

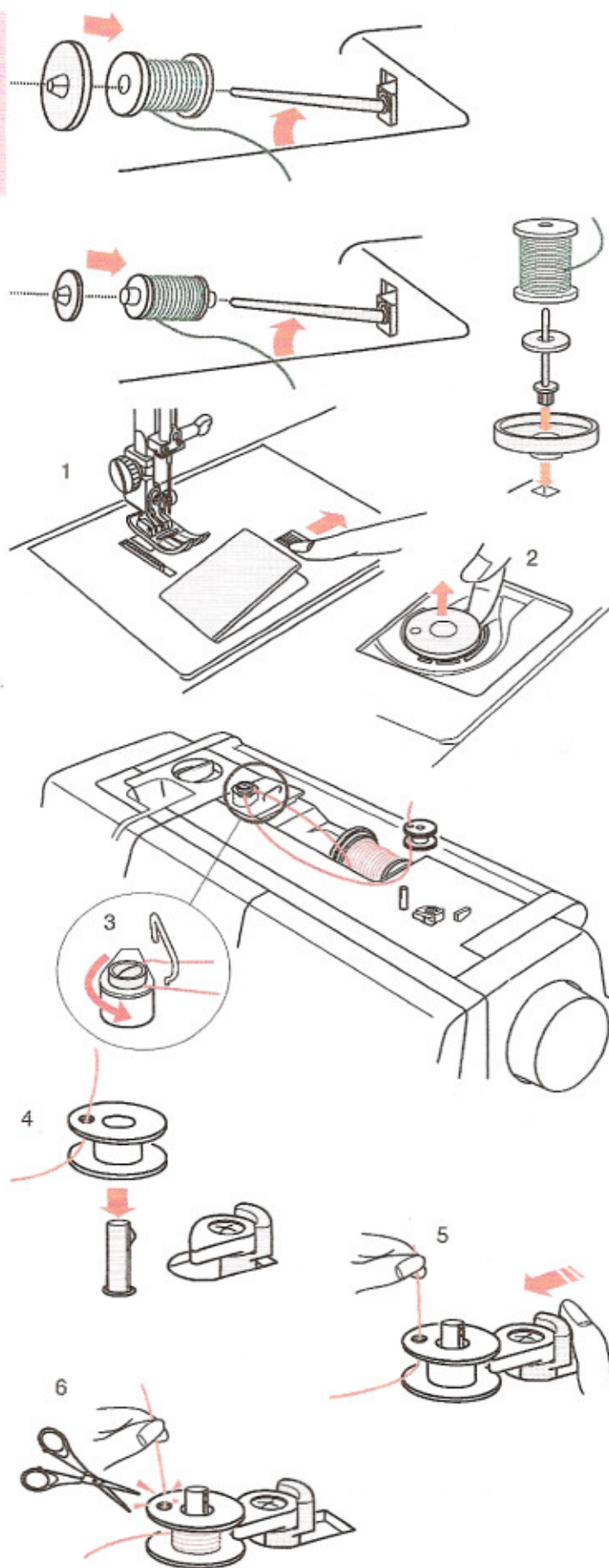
A máquina opera na velocidade máxima ajustada pela barra deslizante de controle de velocidade quando o pedal de controle está sendo totalmente pressionado.

Instruções de Operação:

O Pedal de Controle Modelo 21371 destina-se ao uso com a máquina de costura modelo MC 11000.

NOTA:

Esta máquina está equipada com um dispositivo de segurança de desligamento automático evitando o superaquecimento quando a máquina está operando com sobrecarga. Siga as instruções de segurança que aparecem na tela de toque.



Colocação do Carretel de Linha

Levante o pino do carretel. Coloque o carretel de linha no pino do carretel, com a linha saindo do carretel na posição mostrada. Coloque o porta-carretel grande e pressione-o firmemente contra o carretel de linha.

NOTA:

Utilize o porta-carretel pequeno para segurar carretéis / retroses finos ou pequenos.

Pino do carretel adicional

Use o pino de carretel adicional quando precisar encher a bobina sem desenfiar a linha da máquina, ao trabalhar em um projeto de costura.

Introduza o pino de carretel adicional no suporte do carretel e, em seguida, no orifício ao lado do pino do carretel horizontal.

Coloque a almofada de feltro no pino do carretel e depois um carretel de linha, como mostra a ilustração.

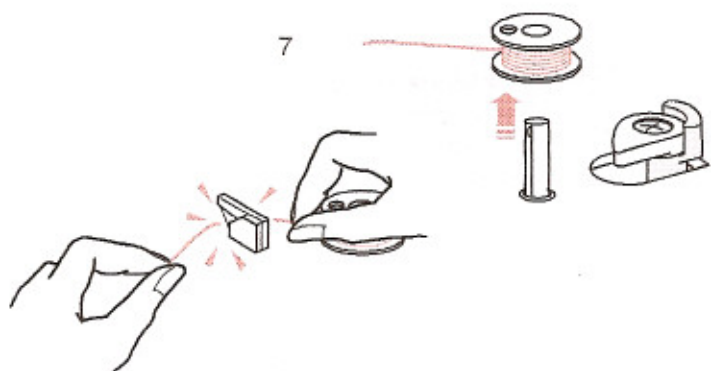
NOTA:

O pino de carretel adicional também é utilizado para costura com agulha dupla.

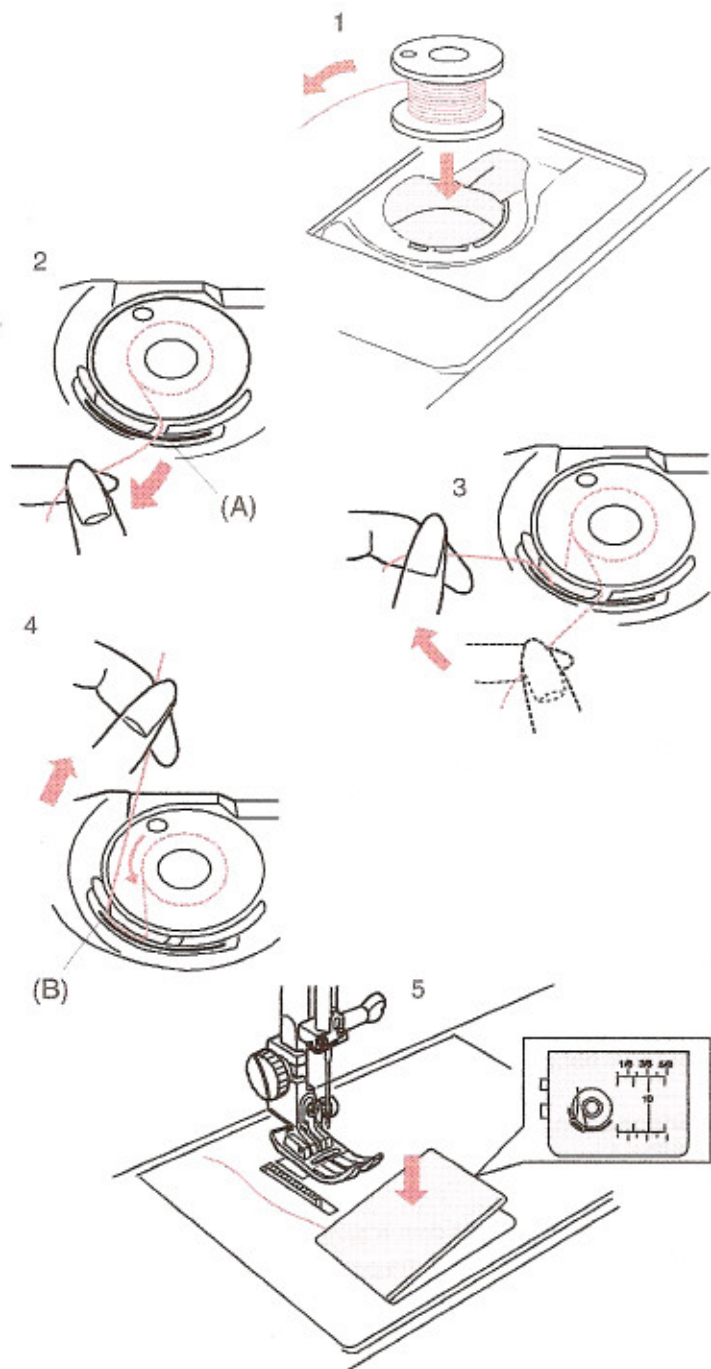
Enchimento da Bobina

Esta máquina possui um motor exclusivo para encher bobinas que lhe permite encher a bobina enquanto estiver costurando.

- 1 Deslize o botão de abertura da cobertura da caixa da bobina para a direita e remova a placa de cobertura da caixa.
- 2 Retire a bobina da respectiva caixa.
- 3 Puxe a linha do carretel e passe-o através do guia-linhas. Enrole a linha em torno e sob o disco de tensão do enchedor da bobina.
- 4 Passe a linha através do orifício da bobina, de dentro para fora.
- 5 Coloque a bobina no pino do enchedor da bobina. Empurre a trava do enchedor da bobina para a esquerda.
- 6 Segure a extremidade livre da linha com a mão e pressione o botão do enchedor da bobina (Ⓢ). Pressione novamente o botão do enchedor da bobina (Ⓢ) para parar a bobina após ter efetuado várias voltas e corte a linha próxima do orifício na bobina.



- 7 Pressione novamente o botão do enchedor da bobina . Quando a bobina estiver cheia, a trava do enchedor da bobina volta para a posição original e a máquina pára automaticamente. Corte a linha com o corta-linhas.

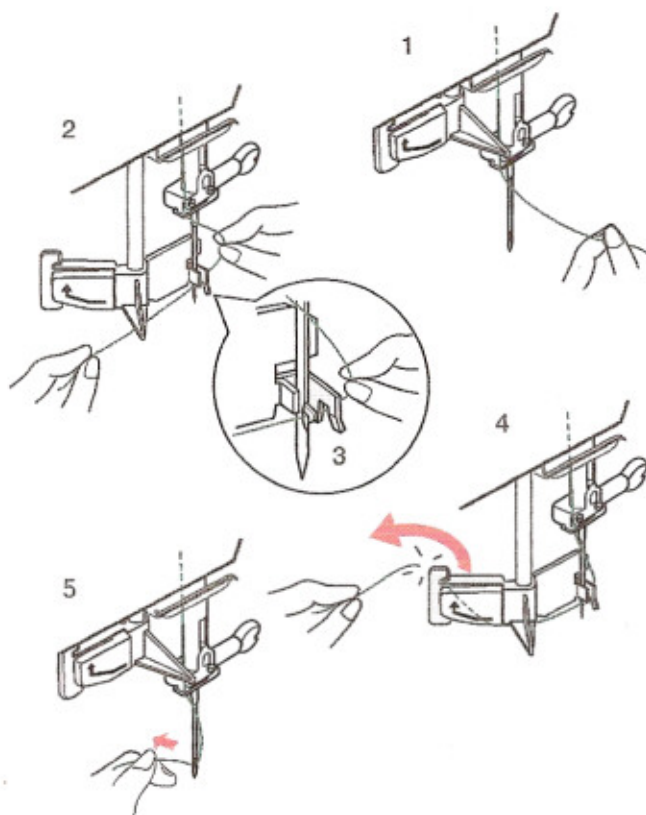


Colocação da Bobina

- 1 Coloque a bobina na caixa da bobina com a linha saindo na direção contrária à dos ponteiros do relógio.
- 2 Guie a linha para o entalhe (A) frontal da caixa da bobina.
- 3 Puxe a linha para a esquerda, deslizando-a entre as lâminas de mola de tensão.
- 4 Continue a puxar a linha levemente até que ela deslize para dentro do entalhe (B) lateral.
- 5 Puxe cerca de 10 cm (4") de linha para trás. Recoloque a placa de cobertura do gancho.

NOTA:

Um esquema de colocação da linha é mostrado na placa de cobertura do gancho para sua orientação.



Usando o Enfiador Automático de Agulhas

Ligue o interruptor de energia e desça o pé calcador.

- 1 Segure levemente a extremidade da linha da agulha.
- 2 Pressione o botão de enfiamento automático de agulhas . O enfiador baixa automaticamente e o gancho sai através do orifício da agulha atrás dele.
- 3 Puxe a linha para baixo em volta do guia-linhas e, em seguida, passe a linha da direita sob o gancho, tal como ilustrado.
- 4 Puxe a linha para a esquerda e deslize-a até ao entalhe do porta-linhas da parte inferior e corte-a com o corta-linhas, tal como ilustrado.
- 5 Pressione novamente o botão de enfiamento automático . O enfiador de linhas eleva-se automaticamente e puxa a linha para fora através do orifício da agulha. Puxe a alça de linha para trás.

NOTAS:

O enfiador automático de agulhas funciona bem com as agulhas de No. 11 a 14, as Linhas de costura de No. 50 a 90 e as linhas para bordado Janome. Linhas grossas, de No. 20 e 30, não são adequadas para o enfiador automático de agulhas.

NOTAS:

Pode ser necessário segurar a extremidade da linha com a mão quando enfia certos tipos de linhas. Ao enfiar linhas de um filamento, pendure a extremidade da linha no porta-linhas da placa frontal.



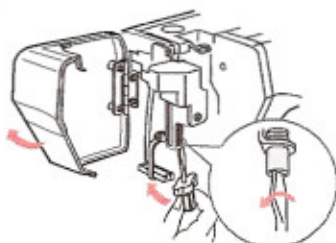
Não gire o volante enquanto o enfiador automático de agulhas estiver na posição abaixada, para evitar danos ao mesmo. Não toque no enfiador automático de agulhas enquanto este estiver em movimento.



Se o enfiador automático de agulhas for travado porque o volante foi girado acidentalmente, destrave-o da seguinte forma:

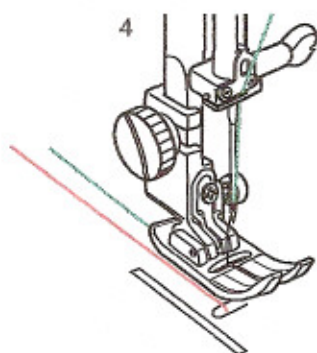
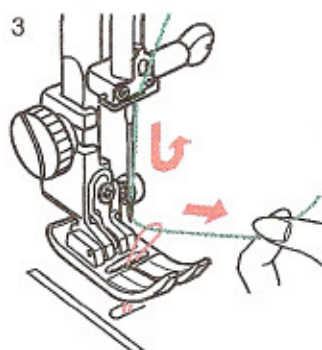
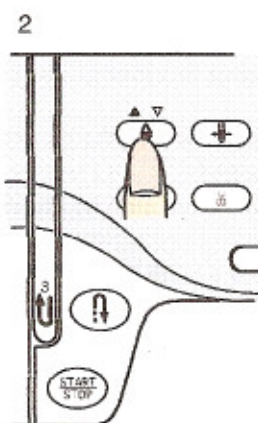
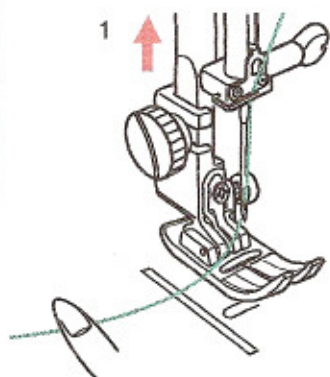
Gire cuidadosamente o volante para mover a agulha um pouco para cima ou para baixo, de modo a liberar o enfiador automático de agulhas.

Pressione o botão de enfiamento automático de agulhas para retornar o enfiador automático de agulhas à posição levantada.



Se o enfiador automático de agulhas não voltar à posição levantada quando se aperta o botão de enfiamento automático de agulhas, corrija-o deste modo:

1. Desligue o interruptor de energia.
2. Abra a placa frontal.
3. Gire o eixo do enfiador de agulhas no sentido contrário aos ponteiros do relógio para libertar o gancho do orifício da agulha.
4. Ligue o interruptor de energia e o enfiador automático de agulhas voltará à posição levantada.
5. Feche a placa frontal



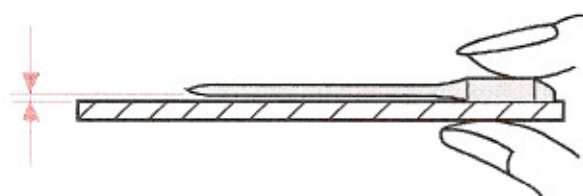
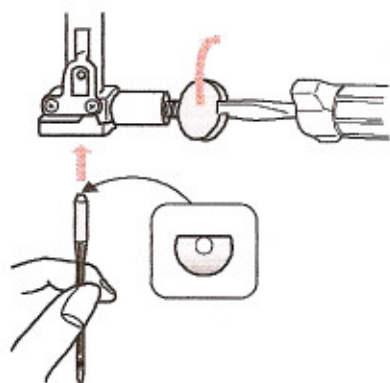
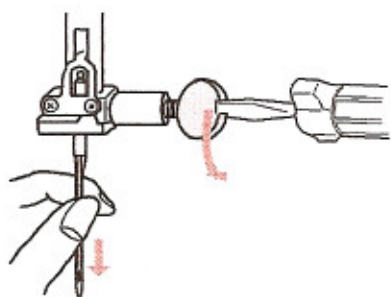
Puxando a Linha da Bobina

1 Levante o elevador do pé calcador.

2 Segure a linha da agulha com os dedos e pressione o botão de levantar / baixar a agulha duas vezes para colher a linha da bobina.

3 Puxe a linha da agulha, trazendo para cima uma alça de linha da bobina.

4 Deslize 10 cm (4") de ambas as linhas para trás, por baixo do pé calcador.



Trocando as Agulhas



ATENÇÃO:

Se certifique sempre de que desliga o interruptor de energia e de que desliga a máquina da tomada de parede antes de trocar a agulha.

Levante a agulha pressionando o botão de levantar / baixar a agulha e baixe o pé calçador.
Desligue o interruptor de energia.

Afrouxe o parafuso de fixação da agulha girando-o no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio.
Remova a agulha do encaixe.

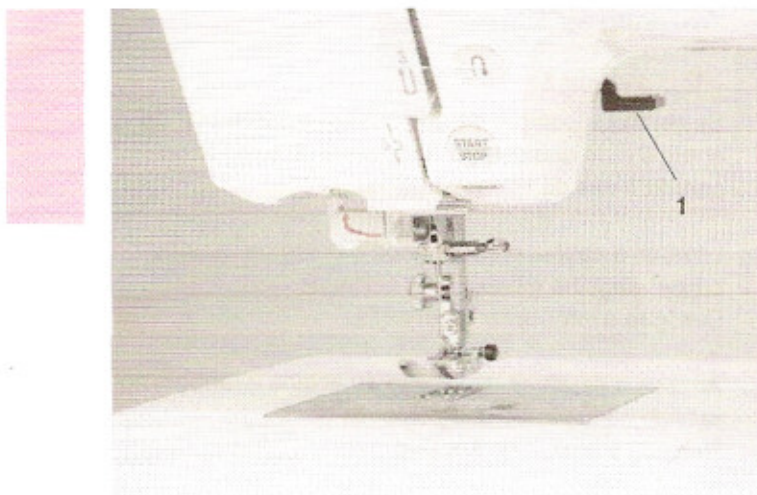
Introduza uma nova agulha no encaixe da agulha, com o lado achatado da agulha voltado para trás.
Ao inserir a agulha no encaixe da agulha, empurre-a para cima contra o pino de batente e aperte o parafuso de fixação da agulha firmemente.

Para verificar se a agulha está reta, coloque-a com o lado achatado sobre uma superfície plana (uma placa de agulha, superfície de vidro etc.)
O espaço entre a agulha e a superfície plana deve ser uniforme.

Nunca use uma agulha rombuda.

Esquema de tecidos e agulhas

Peso	Tecido	Tipo de Agulha	Tamanho da Agulha
Muito Leve	Chiffon, Crepe Georgette, Renda Fina, Organdi, Tule	Universal, Ponta Esférica	9 (65)
Leve	Batista, Voil, Cambraia Pele-de-Ovo, Seda Pura, Crepe da China, Crepe Transparente, Cambraia, Linho para Lenços, Gingão, Challis, Percal, Crepe de Lã, Cetim Pele de Seda, Tafetá, Cetim, Seda Surah, Crepe com forro Acetinado, Qiana	Agulha de Ponta Azul Universal	11 (75) 11 (75), 12 (80)
	Malhas Simples, Jérsei, Vestuário de Praia e Tricô	Agulha de Ponta Azul, Ponta Esférica	11 (75)
	Couro Camurça	Ponta em Cunha, Agulha para Couro	11 (75)
Médio	Flanela, Veludinha, Veludo, Musselina, Veludine, Popelina, Cotelê, Lã Enfiada (Broadcloth), Linho, Chintz, Gabardina, Feltro, Atoalhado, Aniagem (Linho Rústico), Fazendas Acolchoadas (Matelassê)	Universal	14 (90)
	Malhas Duplas (sintéticas e naturais) Veludinha Elástica, Atoalhado Elástico, Malhas de Suéter	Ponta Esférica	14 (90)
	Couro, Vinil, Camurça	Ponta em Cunha, Agulha para Couro	14 (90)
Pesado	Denim (Sarja), Lona, Tecido para Edredons	Agulha para Brim	16 (100)
	Lã Dupla Face, Revestimentos Pesados, Peles Sintéticas, Tecidos para Cortinas	Universal	16 (100)
	Couro, Camurça	Ponta em Cunha, Agulha para Couro	16 (100), 18 (110)
Muito Pesado	Canvas, Brim, Tecidos para Forrar	Universal	16 (100)
	Pespontos para Acabamento Especial	Agulha para Pespontar	14 (90)

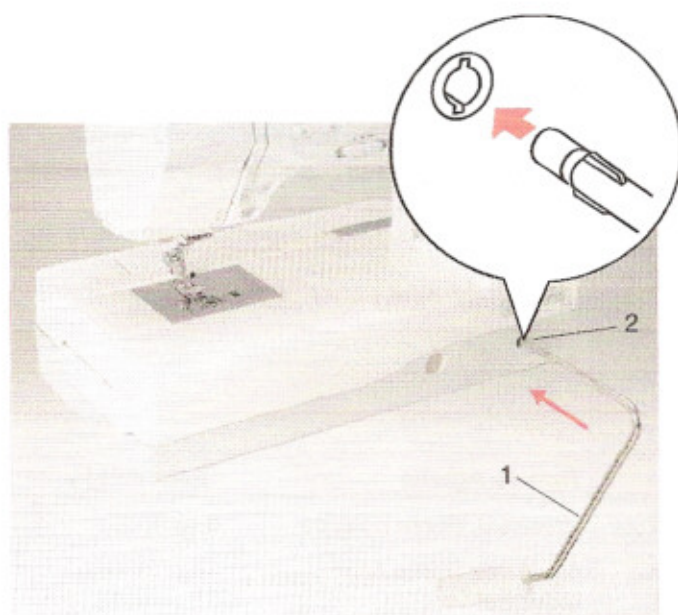


Levantando e Abaixando o Pé Calcador

O elevador do pé calcador levanta e baixa o pé calcador.

- 1 Elevador do pé calcador

Pode elevar o pé calcador cerca de 6 mm (1/4") mais alto do que a posição elevada normal exercendo maior pressão ao levantar o elevador do pé calcador. O que o ajuda a colocar as camadas de tecidos grossos ou bastidores sob o pé.



Elevador de Joelho

O elevador de joelho é extremamente útil na confecção de trabalhos tipo colchas de retalhos, acolchoados etc, já que permite que você manuseie o tecido enquanto seu joelho controla o pé calcador.

Instalando o elevador de joelho

Faça coincidir os ressaltos do elevador de joelho com os entalhes do encaixe do elevador de joelho e introduza - o na máquina.

- 1 Elevador de joelho
- 2 Encaixe do elevador de joelho

Usando o elevador de joelho

Empurre o elevador de joelho com o joelho para mover facilmente o pé calcador para cima e para baixo.

Você pode controlar a altura do pé calcador conforme a pressão que fizer com o joelho.

NOTA:

Não toque no elevador de joelho enquanto costura, caso contrário, o tecido não será puxado adequadamente, pois é perdido o contato com a base e o calcador.

Remoção e Colocação do Pé Calcador



ATENÇÃO:

Ligue o interruptor de energia antes de trocar o pé calcador.

Removendo o Pé Calcador

Levante a agulha para a sua posição mais elevada e levante o elevador do pé calcador.

Pressione o botão vermelho na parte de trás do porta-pé. O pé calcador cairá.

Instalando as Sapatilhas

Coloque o pé calcador que pretende usar de maneira a que o pino do pé fique sob o entalhe do porta-pé.

Abaixe a barra do pé calcador para fixar a sapatilha no lugar.

Sapatilha de Pregar Botões T

Introduza o pino traseiro da sapatilha no entalhe do porta-pé.

Abaixe cuidadosamente a barra do pé calcador, segurando a sapatilha com os dedos.

Sapatilha de cerzir P-2

Desaperte o parafuso de aperto manual e remova o porta-pé. Instale a sapatilha de cerzir P-2 na barra do pé calcador colocando o pino no parafuso de fixação da agulha. Aperte parafuso de aperto manual firmemente usando a chave de parafusos.

Sapatilha de avanço uniforme

Desaperte o parafuso de aperto manual e remova o porta-pé.

Coloque a sapatilha de avanço uniforme na barra do pé calcador com a alavanca sobre o parafuso de fixação da agulha e prenda-a com o parafuso de aperto manual.

Sapatilha de bordado P

Desaperte o parafuso de aperto manual e remova o porta-pé.

Coloque a sapatilha de bordado P na barra do pé calcador de trás para frente.

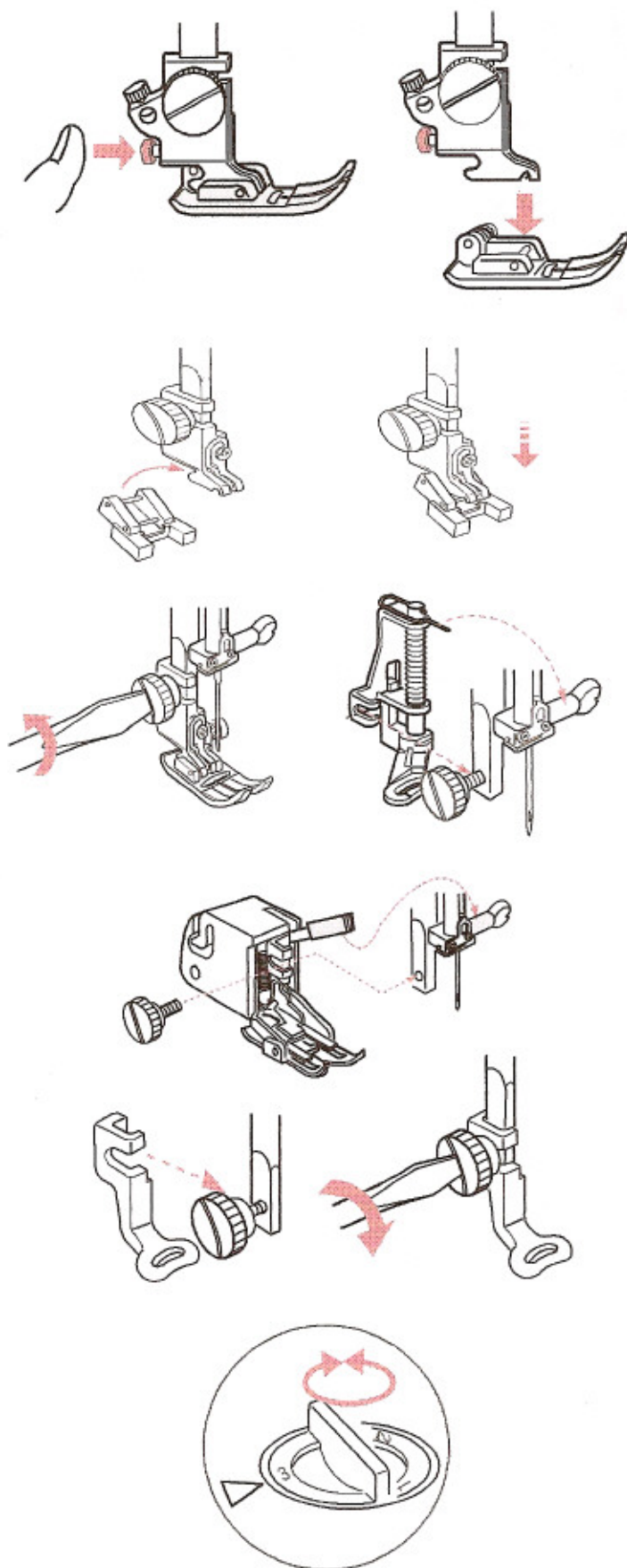
Aperte o parafuso de aperto manual firmemente usando a chave de parafusos.

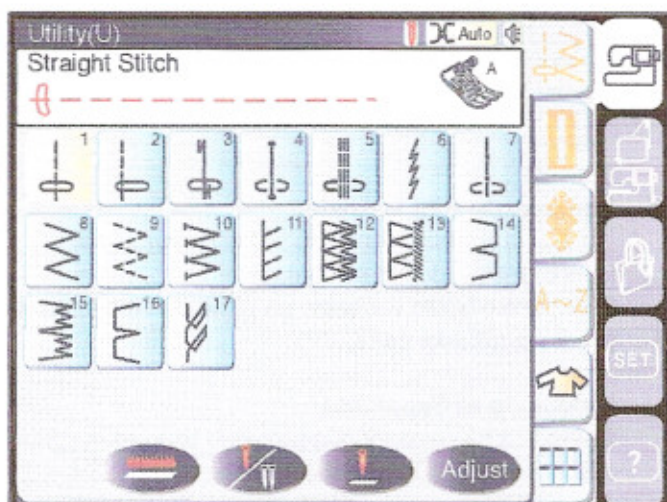
Ajustando a Pressão do Pé Calcador

O disco de controle de pressão do pé calcador deve ser ajustado em "3" para a costura normal.

Reduza a pressão para "2" para apliques, recortes, desenhos, alinhavos e bordados.

Ajuste o disco em "1" ao costurar tecidos extra finos.





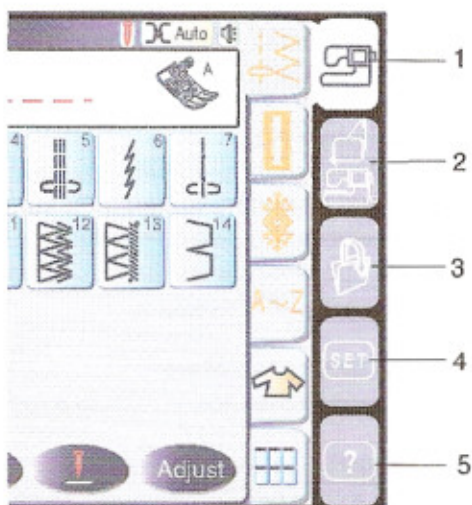
Seleção de Modo

Quando você ligar o interruptor de energia, a tela de toque mostrará a janela de abertura "welcome", e então aparecerá o modo de costura normal após alguns segundos.

A máquina estará ajustada para costura com ponto reto.

NOTA:

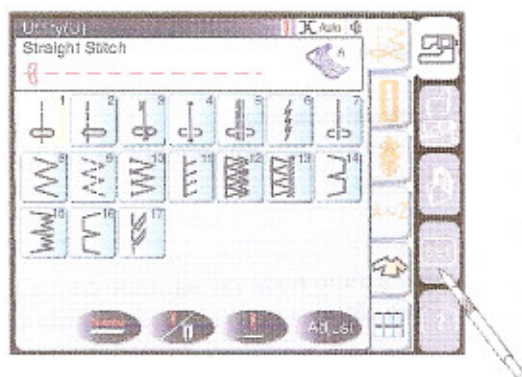
Após ligar o interruptor de energia, leva alguns segundos para que a janela de seleção de modelos seja exibida na tela de toque.
(Este é o tempo requerido para abrir o sistema e não constitui defeito.)



- 1 Teclas de seleção de modo
Tecla de modo de costura normal
Pressione esta tecla para entrar no modo de costura normal.
- 2 Tecla de modo bordado
Pressione esta tecla para entrar no modo de bordado.
- 3 Tecla de abrir arquivo
Pressione esta tecla para abrir arquivos como os modelos de pontos programados e desenhos de bordado que você salvou.
- 4 Tecla de ajuste de modo
Pressione esta tecla para entrar no modo de ajuste. Neste modo, você pode personalizar os ajustes da máquina segundo a sua preferência. Os ajustes da máquina para costura normal, bordado, seleção do idioma e ajustes comuns estão disponíveis neste modo.
- 5 Tecla filme de ajuda
Pressione esta tecla para visualizar o filme na tela com as funções essenciais.



Não pressione a superfície da tela de toque com objetos duros ou afiados como lápis, chaves de parafuso ou similares.

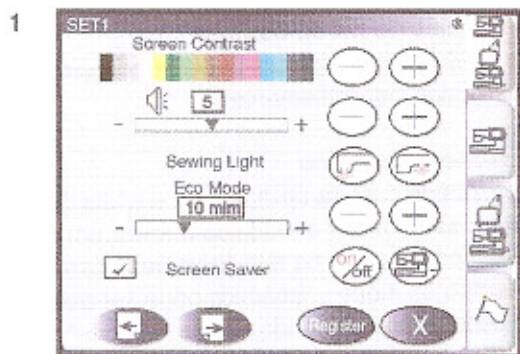


Ajustes da Máquina

Tecia de ajuste

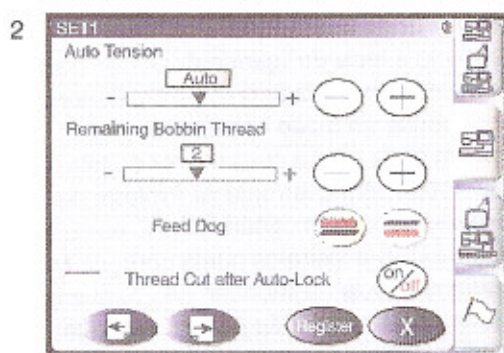
Quando pressiona a tecla de ajuste, pode personalizar os ajustes da máquina.

Pressione uma das 4 teclas de ajuste de modo, para selecionar o modo a personalizar.



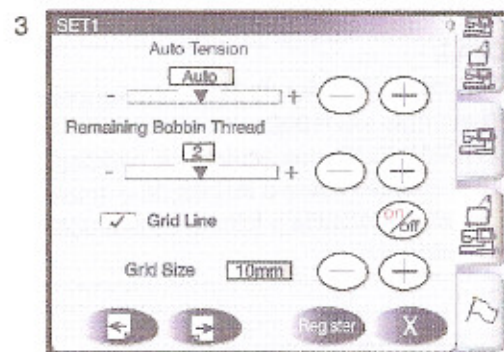
1 Modo de ajuste comum

Neste modo, os ajustes da máquina ou função para o modo de costura normal e de bordado podem ser personalizados ou executados.



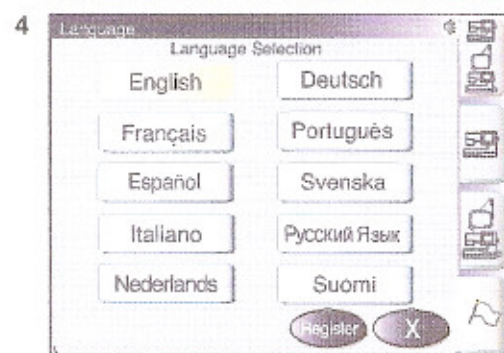
2 Modo de ajuste de costura normal

Neste modo, os ajustes da máquina ou as funções de costura normal podem ser personalizados ou executados.



3 Modo de ajuste de bordado

Neste modo, os ajustes da máquina ou as funções para o modo de bordado podem ser personalizados ou executados.



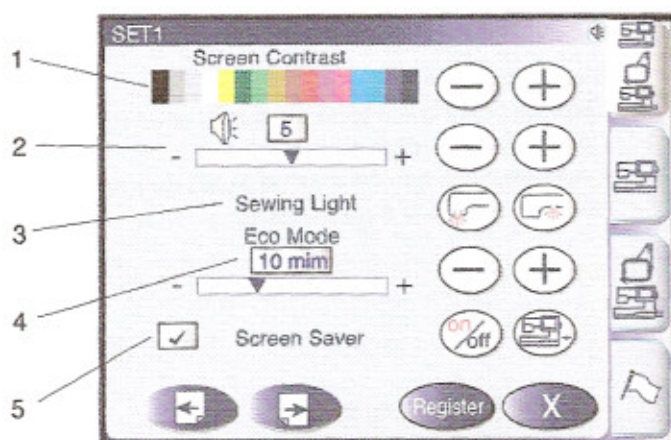
4 Modo de seleção do idioma (modo de bandeira)

Neste modo, pode selecionar um de entre 10 idiomas para as mensagens apresentadas na tela.

Registrar os ajustes personalizados

Após personalizar os ajustes, pressione a tecla de registro (Register) para ativar os novos ajustes.

Para cancelar as alterações de ajustes, pressione a tecla de saída (X) e a janela modo de ajuste fecha.



Ajustes comuns

1 Contraste da tela

O contraste da tela de toque pode ser ajustado com a tecla "+" ou "-".

2 Som

O aviso sonoro pode ser ajustado com a tecla "+" ou "-". Para silenciar o aviso sonoro, ajuste o valor para "0".

3 Opções de luz de costura

As duas luzes de costura podem ser ligadas ou desligadas individualmente.

4 Modo econômico

As luzes de costura desligam-se e a tela de toque fica negra, se não usar a máquina durante um certo período de tempo. Ao tocar na tela ligam-se as luzes e a tela. O tempo do modo econômico pode ser definido de 1 a 30 minutos pressionando a tecla "+" ou "-".

5 Protetor de tela

Pressione a tecla de ligar/desligar  para verificar a caixa para que a tela apresente o protetor de tela em vez de entrar no modo econômico.

Também pode criar o seu protetor de tela original para a MC 11000 com a ferramenta Protetor de Tela.

Salve os dados num cartão ATA PC ou na tecla de memória USB e insira-os numa porta da MC 11000.

Pressione a tecla de importar  para importar o protetor de tela do cartão ATA PC ou da tecla de memória USB.

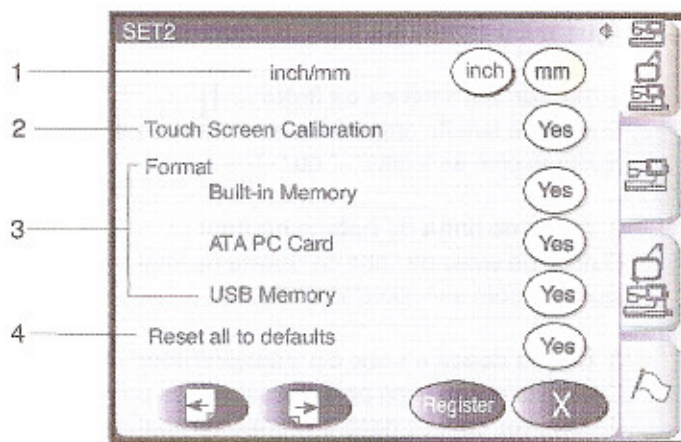


NOTAS:

A ferramenta Protetor de Tela está disponível nas Ferramentas MC11000

CD-ROM incluído nos acessórios padrões.

Para instruções sobre a instalação e funcionamento do software, consulte o folheto de instruções em separado.

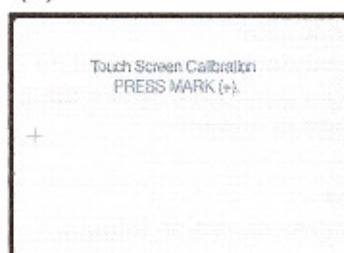


1 Opções em polegadas / mm

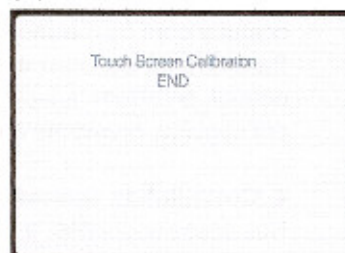
Pode ajustar a unidade de medida da sua máquina para polegadas ou milímetros pressionando a tecla "polegada" ou "milímetro".

A unidade predefinida é o milímetro.

(A)



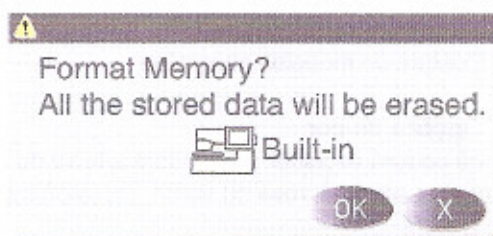
(B)



2 Calibragem da tela de toque

Se você achar que as teclas da tela de toque estão desalinhadas, poderá corrigir isto na janela de ajuste da posição das teclas

Quando você pressionar a tecla, será exibida a janela (A). Com o dedo, pressione o sinal de + em preto à medida que for aparecendo, em ordem. Quando você pressionar o último sinal de + em preto, será exibida a janela (B). A janela será fechada, você voltará à tela original e os novos ajustes serão registrados.

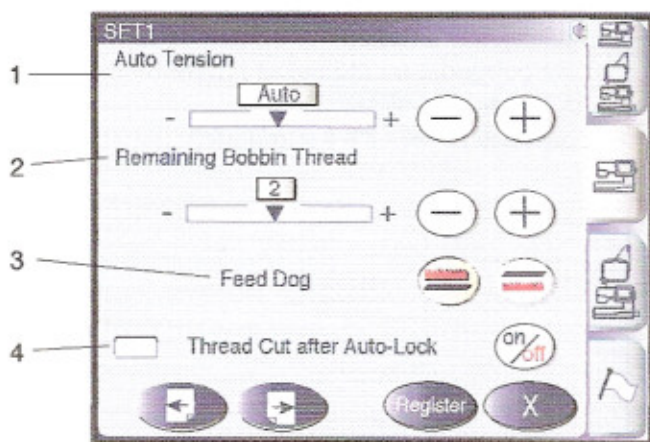


3 Formatação da memória

Se a memória interna, o Cartão PC ATA ou a tecla de memória USB deixarem de funcionar por causa de danos no banco de memória, você precisará reabilitá-la formatando a memória.

4 Repor todos os ajustes predefinidos

Pressione a tecla sim para repor os valores originais de todos os parâmetros (ajustes da fábrica)



Ajuste do modo de costura normal

1 Tensão automática da linha

O nível da tensão automática da linha pode ser ajustado com as teclas "+" ou "-".

2 Aviso de linha de bobina no final

O nível de aviso de linha de bobina no final pode ser ajustado com as teclas "+" ou "-".

3 Opção desce e sobe do transportador

Com esta opção você poderá costurar os pontos decorativos com os dentes impelentes abaixados, pressione a tecla de descida de avanço para abaixá-los.

Quando você iniciar a operação da máquina, aparecerá uma mensagem de aviso para aconselhá-lo a levantar os dentes impelentes, contudo, você poderá continuar a costurar com os mesmos abaixados.

Para levantá-los, volte à definição de modo de costura normal, pressione a tecla para levantar os dentes e em seguida pressione a tecla de registro

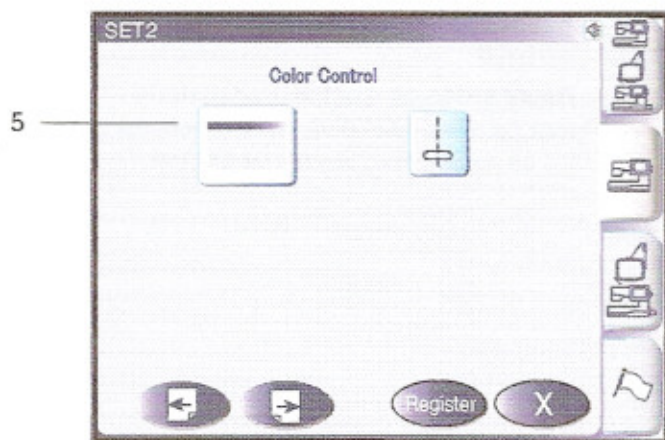
4 Corta-linhas automático

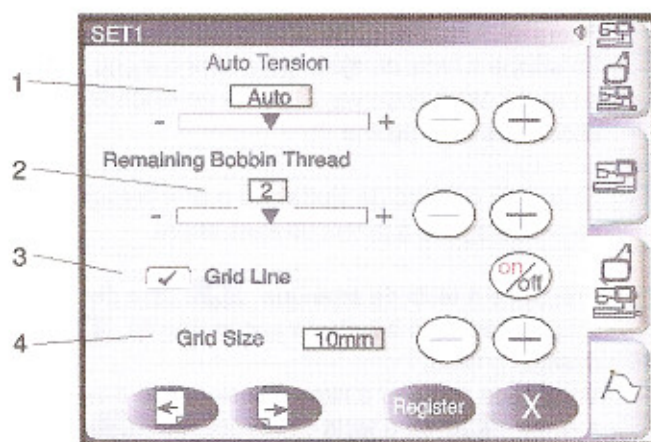
Nos casos seguintes, a máquina cortará as linhas e parará automaticamente, se verificar a caixa e pressionar a tecla "Start/Stop" .

1. Pressionar o botão de trava automática
2. O ponto de arremate automático está programado
3. Monogramas de costura
4. Costura de modelos pitógrafos

5 Opções de cor

Você poderá escolher um fundo e a tecla de seleção de modelos em azul, rosa ou verde, pressionando o ou a tecla .





Modo de ajuste de bordado

1 Tensão automática da linha

O nível da tensão automática da linha pode ser ajustado com as teclas "+" ou "-".

2 Aviso de linha de bobina fraca

O nível de aviso de linha de bobina fraca pode ser ajustado com as teclas "+" ou "-".

3 Rede de Start/Stop

Para mostrar a programação, pressione a tecla Start/Stop de modo controlar a caixa.

Para esconder a programação, pressione outra vez a tecla Start/Stop de modo a deixar de controlar a caixa.

4 Tamanho das grades do gabarito

Você pode alterar o tamanho da programação, pressionando a teclas "+" ou "-".

5 Velocidade máxima de bordado

A velocidade máxima de costura pode ser alterada de 400 a 800 ppm para a execução de bordados pressionando as teclas "+" ou "-".

NOTA:

Reduza a velocidade de bordado ao executar modelos com pontos de zig-zag estreitos que tendem a distorcer em alta velocidade.

6 Corta-linhas automático

A máquina cortará as linhas e parará automaticamente de modo a que possa mudar a linha para a cor seguinte.

7 Seleção de linhas

Existem quatro marcas de linha de bordado entre as quais escolher. Pressione a tecla da linha que deseja usar. O código de cor da marca selecionada será mostrado na tecla de cor / parte juntamente com o nome da cor.

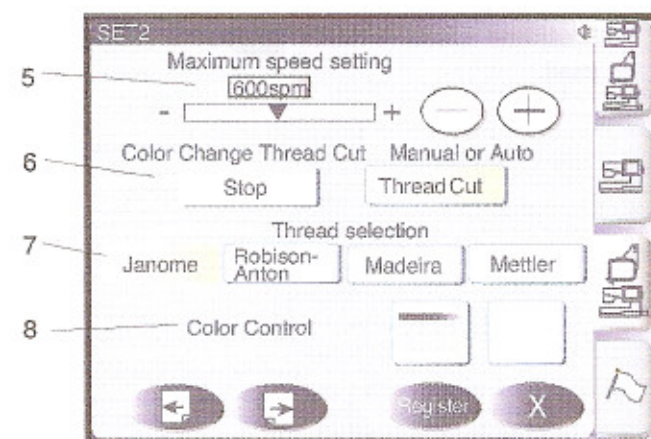
8 Opções de cor

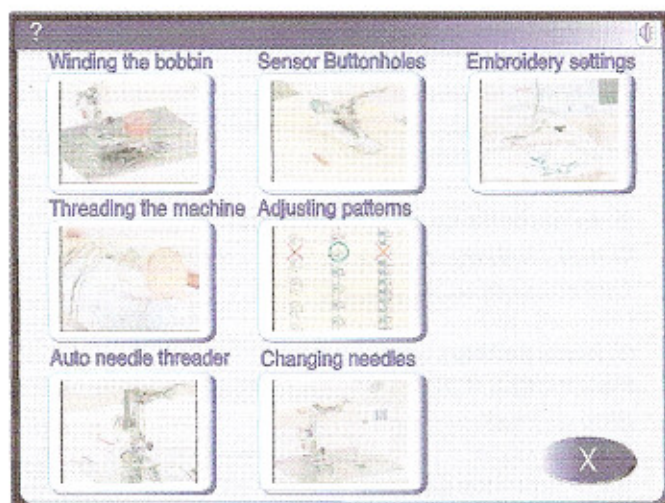
Você poderá escolher um fundo e a tecla de seleção de modelos em azul, rosa ou verde, pressionando a tecla  ou a .

Seleção do Idioma (modo de bandeira)

Você pode selecionar um entre os 10 idiomas seguintes pressionando a tecla correspondente.

- | | | | |
|------------|--------------|-------------|------------|
| 1 Inglês | 2 Francês | 3 Espanhol | 4 Italiano |
| 5 Holandês | 6 Alemão | 7 Português | 8 Sueco |
| 9 Russo | 10 Finlandês | | |





Filme de Ajuda na tela

Pressione a tecla de ajuda para abrir o menu do filme de ajuda. Você pode ver 7 tópicos de funções essenciais da máquina.

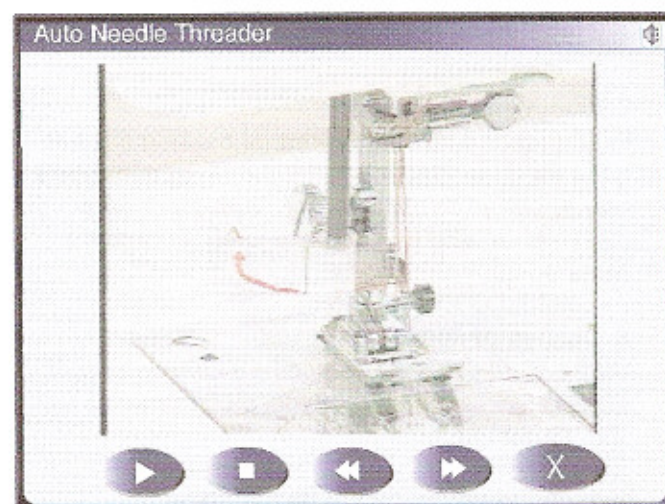
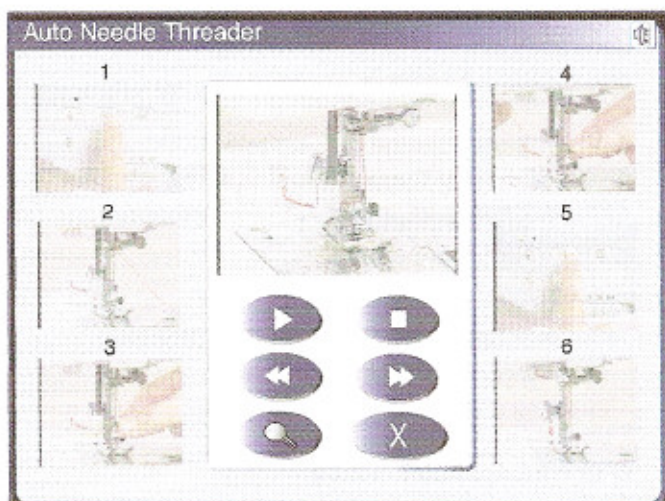
Selecione o tópico de ajuda que quiser pressionando-o com o polegar e a janela do filme abrirá.

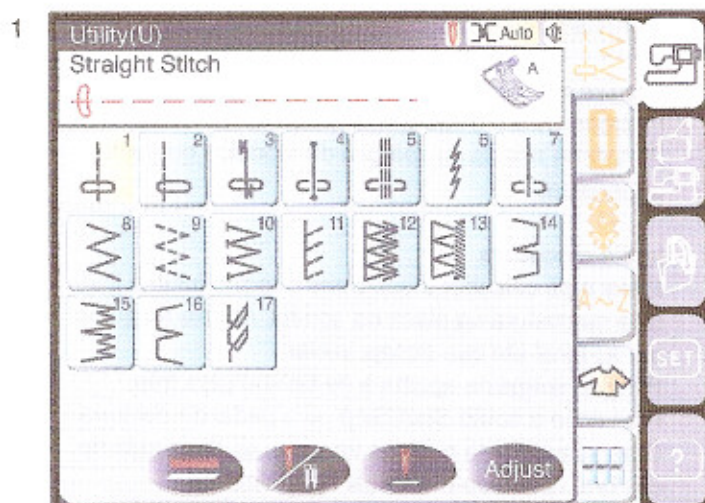
Pressione a tecla de arranque (▶) para dar início ao filme e pressione a tecla de encerramento (■) para desligar o filme.

Você pode procurar o filme pressionando a tecla de avanço (▶▶) ou a tecla de retrocesso (◀◀).

Ao pressionar a tecla de tela inteira (⬜), a janela do filme aumentará.

Pressione a tecla de saída (X) para voltar à janela atual.





MODO DE COSTURA NORMAL

Os pontos no modo de costura normal estão divididos em 6 grupos.

Pressione uma das teclas para selecionar o grupo.

NOTA:

Neste manual, o número do padrão corresponde à letra inicial de cada grupo ou categoria.

Por exemplo, o padrão #15 das casas e dos pontos especiais corresponde ao padrão B17.

1 Pontos utilitários (U)

Você pode selecionar os 17 pontos utilitários para costurar, para fazer ponto de luva, a bainha invisível, os alinhavos e ponto concha.

2 Casas e pontos especiais (B)

Existem 13 maneiras de fazer casas, pregar botões, cerzir e fazer pontos de trava, 2 tipos de pontos em "V" e 3 tipos de ilhós, disponíveis nesta seção.

3 Pontos decorativos

Este grupo está dividido em 5 categorias, isto é, (Q) colchas de retalhos e acolchoados, (H) pontos "heirloom"/ pontos cruzados, (S) pontos decorativos acetinados, (D) pontos decorativos e (P) pontos pitógrafos.

Estes pontos e padrões são programáveis.

4 Monogramas

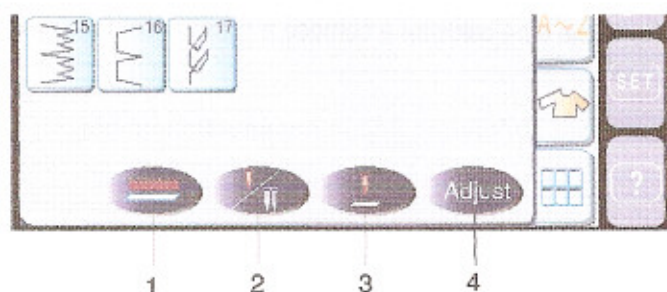
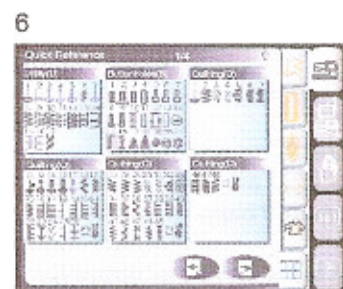
Você pode costurar não só letras, como também combinações de caracteres e padrões de símbolos.

5 Aplicação de costura

Pode selecionar o ponto adequado para um projeto de costura específico através dos respectivos pontos deste grupo.

6 Menu rápido (Referência rápida)

Pode selecionar o ponto pretendido a partir da lista de pontos categorizada. Esta função é extremamente útil quando seleciona pontos decorativos, com mais de 7 páginas.



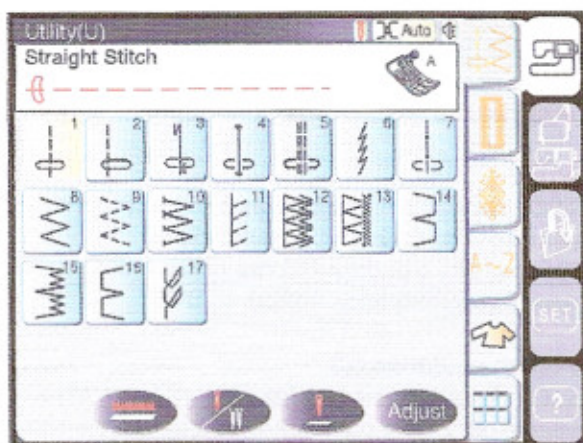
Teclas de função

1 Tecla de desce e sobe do transportador: Para descer ou subir os dentes impelentes.

2 Tecla de agulha dupla: Para ajustar a largura do ponto para o modo de costura com agulha dupla. A tecla aparecerá em cinzento se o ponto selecionado não for adequado para costura com agulha dupla.

3 Tecla de posição da agulha: Para ajustar a posição da agulha, para cima ou para baixo quando a máquina para.

4 Tecla de ajuste: Para abrir as janelas de ajuste manual para alterar os ajustes do ponto.



Pontos Utilitários

Pontos retos

Padrões U1 a U6 são pontos retos de costura. Pressione a tecla de seleção de modelos do ponto pretendido.

Inicie a costura

Eleve o pé calcador e posicione o tecido junto à linha guia de costura na placa da agulha. Abaixar a agulha até ao local em que deseja iniciar. Puxe as linhas da agulha e da bobina para trás. Pressione o botão Start/Stop ou o pedal de controle. Guie suavemente o tecido ao longo da linha guia de costura, deixando-o avançar naturalmente.

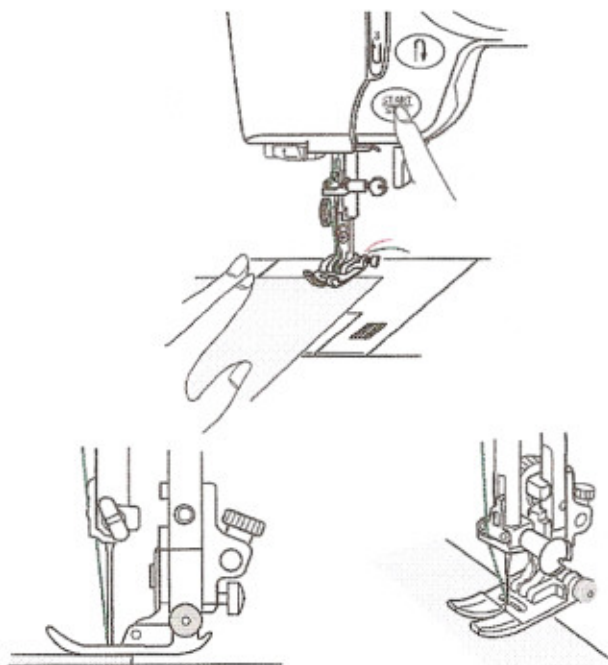
Costura a partir da extremidade de tecidos grossos

O botão preto da sapatilha de zig-zag trava a sapatilha na posição horizontal.

Isto é útil até começar a costurar na borda extrema de tecidos grossos ou atravessando uma bainha.

Baixar a agulha até entrar no tecido no local onde deseja começar a costurar.

Abaixar o pé calcador ao mesmo tempo em que pressiona o botão preto. O pé será travado na posição horizontal para evitar que o tecido escorregue.



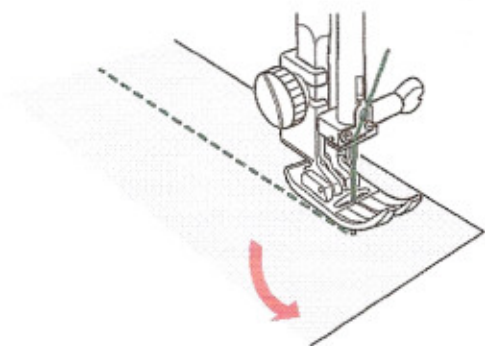
Mudando a direção da costura:

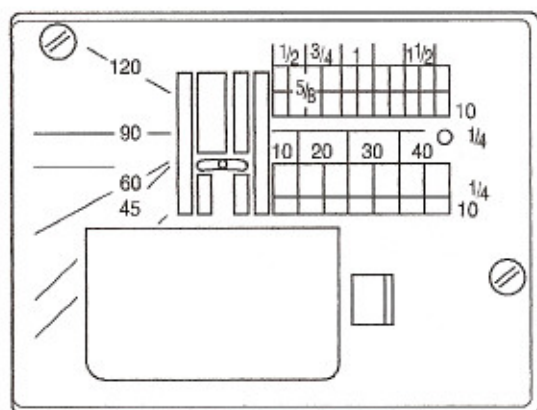
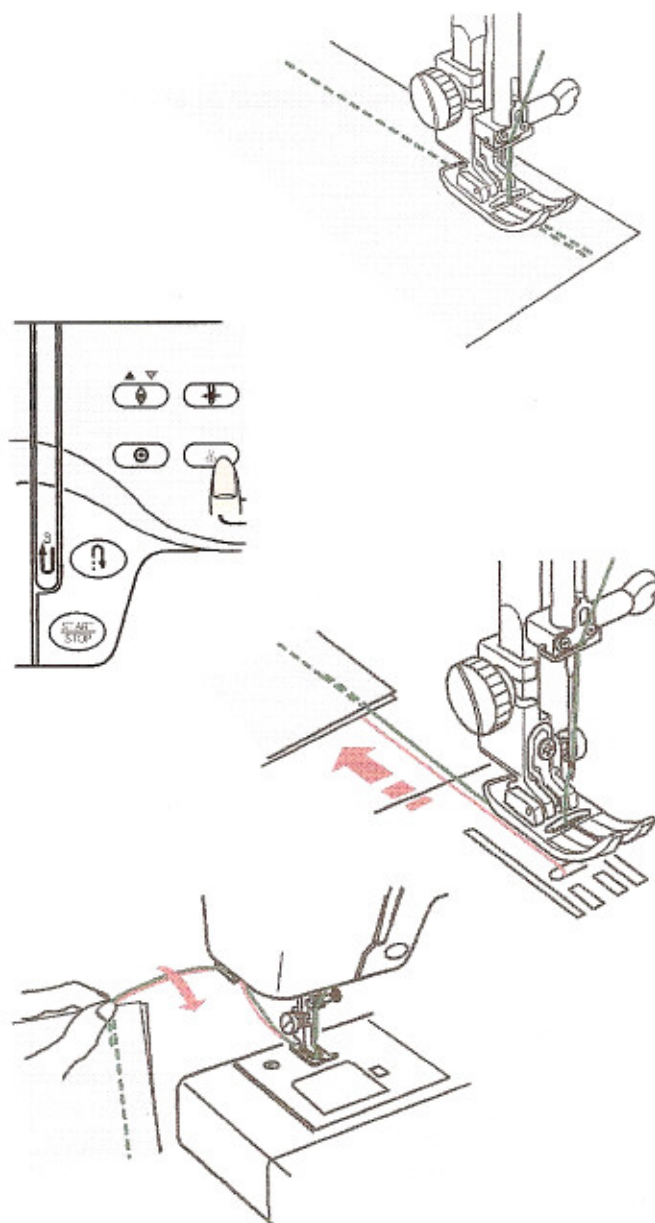
Pare a máquina e abaixe a agulha até entrar no tecido, pressionando o botão de levantar / baixar a agulha.

Levante o pé calcador.

Gire o tecido em volta da agulha para mudar a direção da costura conforme desejado.

Baixar o pé calcador e comece a costurar em uma nova direção.





Fixando a Costura

Para fixar as extremidades das costuras, pressione o botão de arremate.

A máquina costura no sentido inverso enquanto você mantiver o botão de arremate pressionado.

Pressione o botão de inversão uma vez ao executar o ponto lock-a-matic (modelo U3) ou o ponto de arremate (modelo U4) para que a máquina arremate o ponto e pare automaticamente.

Corta-linhas

Após finalizar a costura, pressione o botão do corta-linhas  para cortar as linhas.

NOTAS:

O botão corta-linhas não funciona quando o pé calcador está levantado.

Para iniciar a seguinte costura, se recomenda que eleve a linha da bobina e que puxe para cima as linhas da bobina e da agulha, para a parte inferior traseira do pé calcador.

Use o corta-linhas na placa da face para cortar as linhas especializadas ou grossas se o corta-linhas automático não funcionar corretamente.

Para usar o corta-linhas na placa frontal, retire o tecido e puxe-o para trás.

Puxe as linhas para cima e faça-as deslizar de trás por entre o corta-linhas e a placa frontal.

Puxe as linhas na sua direção para as cortar.

Usando as linhas-guia de costura

As guias de costura na placa da agulha e na tampa do gancho ajudam a medir as margens de costura.

NOTA:

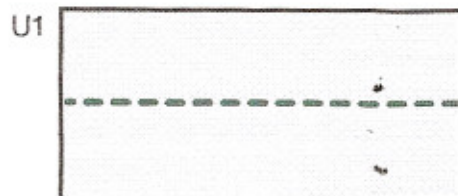
Os números na placa da agulha indicam a distância da posição central da agulha em milímetros e polegadas.

Escala de ângulos na placa da agulha

Pode facilmente costurar peças de retalho no ângulo desejado sem marcação, usando a escala de ângulos exclusiva da placa da agulha.

As escalas de ângulos estão marcadas de 45, 60, 90 e 120 graus.

Variedade de pontos retos



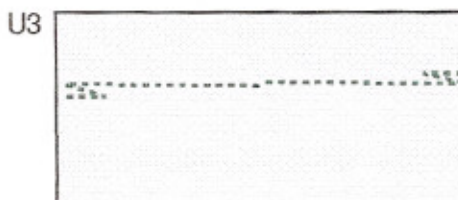
U1 Ponto reto na posição central da agulha

Use este ponto para costurar, costura de zíper, costurar bainhas de rolinho, etc.



U2 Ponto reto na posição esquerda da agulha

Use este ponto para costurar ao longo da extremidade dos tecidos.

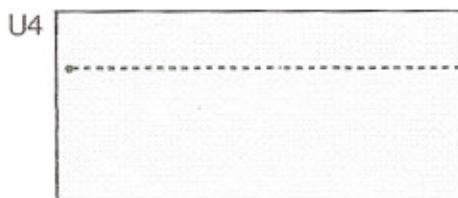


U3 Ponto lock-a-matic

Use este ponto para fixar o princípio e o fim de uma costura com ponto reverso.

Quando chegar ao fim da costura, pressione o botão de inversão uma vez.

A máquina dá quatro pontos reversos, quatro pontos para frente e então pára de costurar automaticamente.



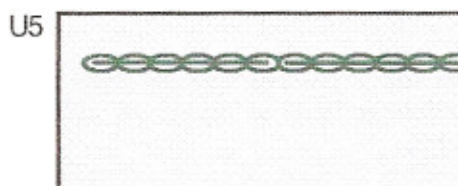
U4 Ponto de arremate

Este ponto excepcional é utilizado quando é necessário um ponto de arremate invisível.

Baixe a agulha próximo à borda dianteira do tecido.

A máquina dará vários pontos de alinhavo no local e continuará a costurar para adiante.

Quando pressiona o botão de inversão no fim da costura, a máquina dá vários pontos de arremate no local e, em seguida, pára de costurar automaticamente.

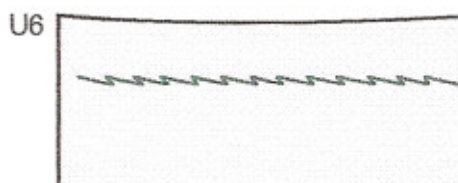


U5 Ponto elástico triplo

Este ponto forte e durável é recomendado para áreas onde é necessária tanto a elasticidade quanto a resistência, para assegurar conforto e durabilidade.

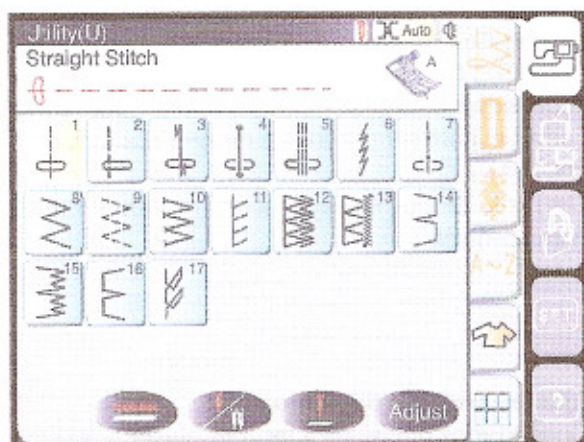
Use-o para reforçar áreas como costuras de gancho e de cava.

Use-o também ao montar trabalhos como mochilas, para maior resistência.



U6 Ponto elástico

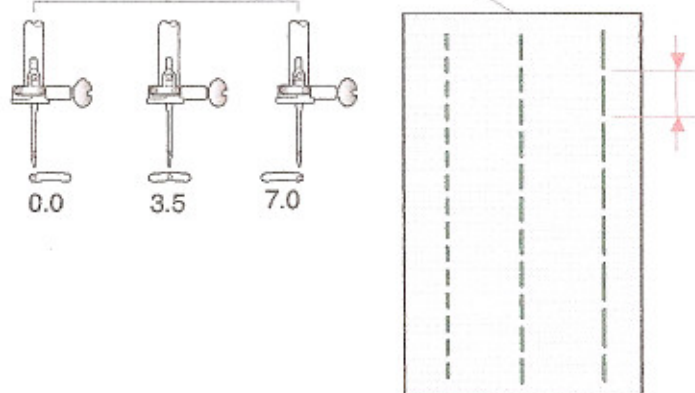
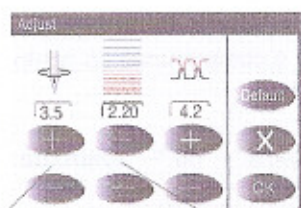
Este é um ponto elástico estreito projetado para eliminar o franzido em tecidos de malha e costuras enviesadas, permitindo que a costura seja completamente achatada.



Ajustes manuais de pontos

Quando você pressiona a tecla de ajuste, a tela mostra a janela de ajuste manual.

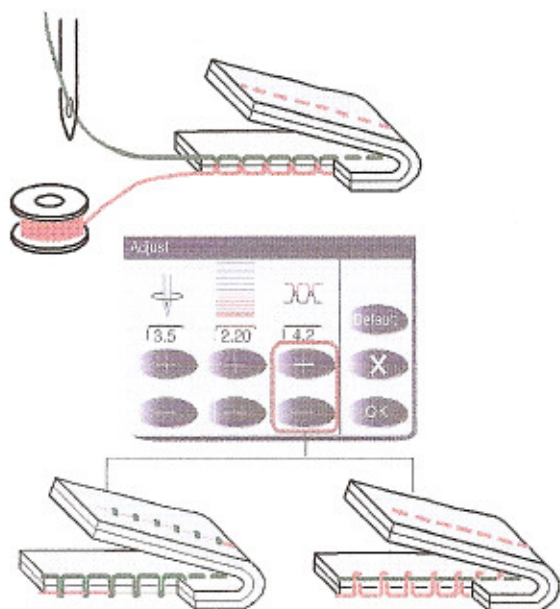
Pode alterar a posição de descida da agulha dos pontos retos, o comprimento do ponto e a tensão da linha da agulha.



Pressione a tecla "+" para mover a posição da agulha para a direita.

Pressione a tecla "-" para mover a posição da agulha para a esquerda.

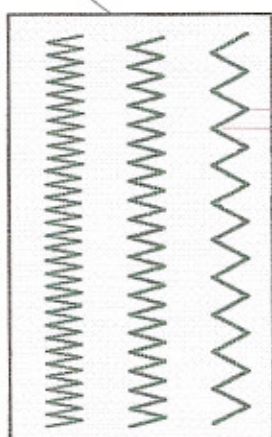
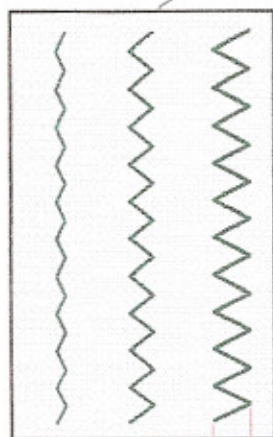
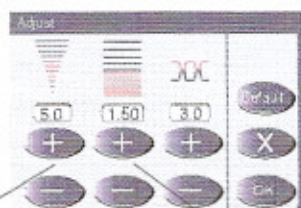
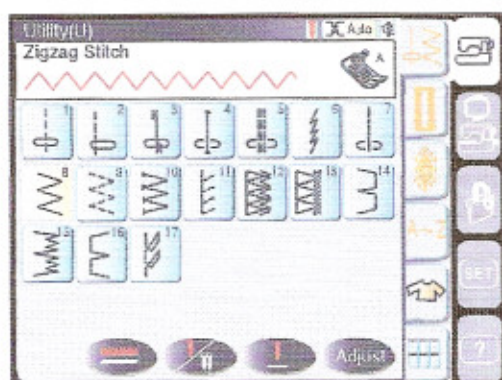
Pressione a tecla "+" ou "-" no meio para alterar o comprimento do ponto.



Esta máquina está equipada com um controle de tensão da linha automático, no entanto, pode ser necessário ajustar manualmente o equilíbrio da tensão de acordo com as condições de costura ou pode ajustar a tensão da linha para melhor se adequar às suas preferências.

Pressione a tecla "+" para aumentar a tensão.

Pressione a tecla "-" para diminuir a tensão.



Pontos de zig-zag

Os pontos de zig-zag são utilizados para várias necessidades de costura, inclusive o cerzido. Estes pontos podem ser usados na maioria dos tecidos comuns.

Um ponto de zig-zag denso também pode ser usado para apliques.

Ajustes manuais de pontos

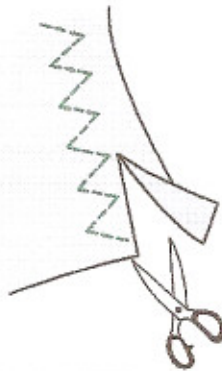
Quando você pressiona a tecla de ajuste, a tela mostra a janela de ajuste manual.

Pode alterar a posição de descida da agulha dos pontos retos, o comprimento do ponto e a tensão da linha da agulha.

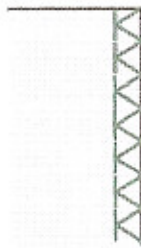
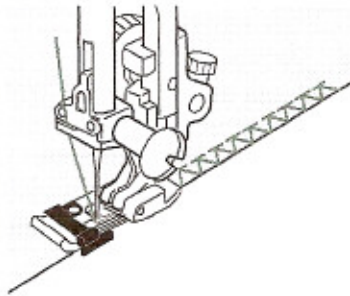
Pressione a tecla "+" ou "-" abaixo da propriedade que deseja alterar.

Variedade de pontos de chuleado

U9



U10



Ponto zig-zag múltiplo (ponto de tricô) U9 : Sapatilha de zig-zag A

Este ponto é usado para o acabamento de bordas cruas de tecidos sintéticos e outros tecidos elásticos que tendem a franzir.

Costure ao longo da borda do tecido, deixando uma margem de costura adequada. Após costurar, recorte a margem de costura para que fique mais perto dos pontos.

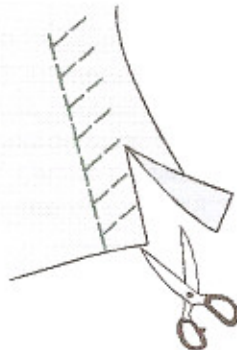
Pontos de chuleado U10: Sapatilha de bainhas estreitas C

Este ponto pode ser usado para fazer bainha e chulear simultaneamente as bordas dos tecidos.

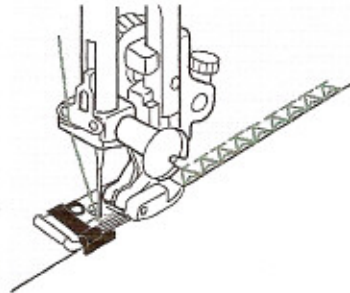
Use este ponto quando não precisar de costuras abertas.

Coloque a borda do tecido junto à guia da sapatilha e, em seguida, costure.

U11



U12



Ponto de malha U11: Sapatilha de zig-zag A

Este ponto é recomendado para costurar tecidos como malhas sintéticas e elásticas, pois proporciona a maior elasticidade e resistência.

Costure ao longo da borda do tecido, deixando uma margem de costura adequada.

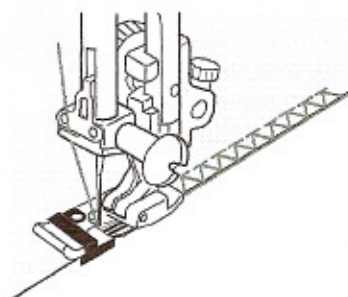
Após costurar, recorte a margem de costura perto dos pontos.

Ponto de bainhas estreitas duplo U12: Sapatilha de bainhas estreitas C

Este ponto é excelente para tecidos que tendem a desfiar muito, como os linhos e gabardines.

Duas fileiras de pontos de zig - zag são costuradas simultaneamente sobre a borda para assegurar que o tecido não se desfie.

U13



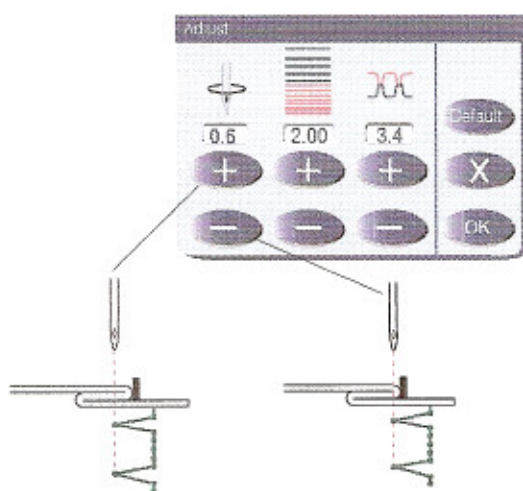
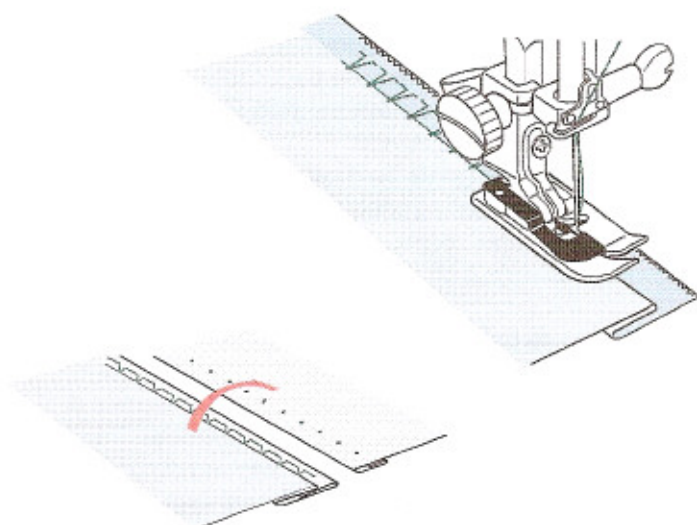
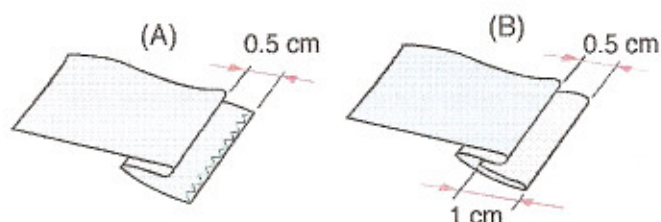
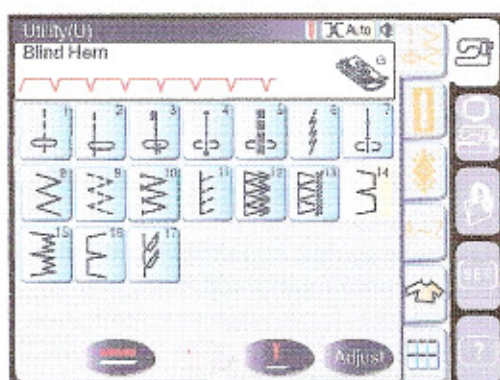
Ponto overloque U13: Sapatilha de chulear M

Este ponto dá às bordas dos tecidos acabamentos semelhante ao das máquinas de overloque industrial, para um aspecto profissional.



ATENÇÃO:

Quando usar a sapatilha de bainhas estreitas C ou a sapatilha de chulear M, você precisa ajustar a largura do zig-zag para 5,0 ou mais, para evitar que a agulha toque os arames da sapatilha.



Bainha invisível

Selecione o modelo U14 para tecidos comuns ou modelo 15 para tecidos elásticos.

NOTA:

A largura dos pontos dos modelos U14 e U15 não pode ser alterada, mas a posição de descida da agulha será mudada.

Como dobrar o tecido

Dobre o tecido para formar uma bainha a 0.5 cm (1/4") adequada conforme ilustrado.

- (A) Tecidos médios a pesados: As bordas cruas deverão fazer ponto de luva.
- (B) Tecidos finos: Dobre as bordas cruas em 1 cm (1/2").

Para costurar

Posicione o tecido de maneira que a dobra fique à esquerda da guia da sapatilha. Baixe o pé calcador. Ajuste a posição de descida da agulha se necessário. Costure guiando a dobra ao longo da guia. Depois de terminada a costura, abra o tecido achatando-o. A costura do lado direito do tecido é quase invisível.

Ajustando a posição de descida da agulha

Pressione a tecla de ajuste (adjust) para abrir a janela de ajuste manual.

Pressione a tecla "+" para deslocar a posição de descida da agulha para a esquerda.

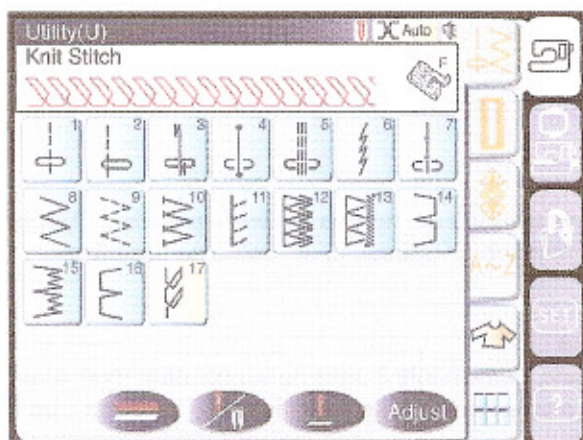
Pressione a tecla "-" para mover a posição da agulha para a direita.

Pressione a tecla OK para registrar o ajuste.

A agulha deve apenas perfurar a borda dobrada quando atravessa para o lado esquerdo.

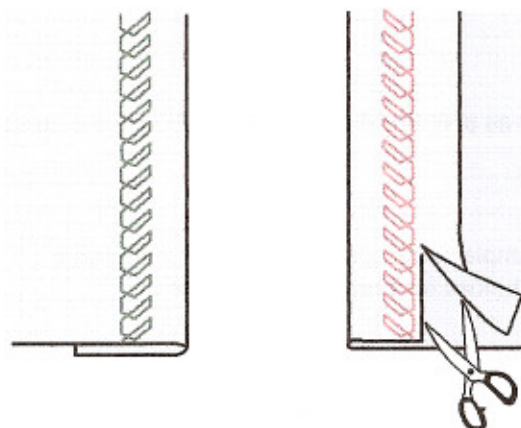
NOTA:

A posição de descida da agulha vai alterar-se, enquanto a largura dos pontos continua consistente.



Bainha visível

Selecione o modelo U17.



Dobre e pressione uma bainha única. Coloque o tecido com o lado direito para cima.
Costure ao longo da dobra na profundidade desejada.
Apare os excessos no lado errado.

Casas e Pontos Especiais

Variedade de Casas

B1



B1 Casa (Quadrada) de sensor

Esta casa quadrada é amplamente utilizada em tecidos médios a pesados. O tamanho da casa é automaticamente determinado se colocando um botão na sapatilha.

B2



B2 Casa (Quadrada) automática

Esta também é uma casa quadrada, semelhante à casa de sensor quadrada, mas você pode ajustar manualmente o tamanho da casa e memorizar o tamanho para fazer casas do mesmo tamanho.

B3



B3 Casa de extremidade arredondada

Esta casa é utilizada em tecidos finos a médios, especialmente para blusas e roupas infantis.

B4



B4 Casa para tecidos finos

Esta casa é arredondada em ambas as pontas e é usada em tecidos finos e delicados, como seda fina.

B5



B5 Casa de buraco de fechadura

A Casa de Buraco de Fechadura é amplamente utilizada em tecidos médios a pesados. É adequada também para botões maiores e mais grossos.

B6



B6 Casa de buraco de fechadura arredondada

Esta casa é usada para botões mais grossos em tecidos de peso médio.

B7



B7 Casa de botão costurada

Esta casa é durável e usada para botões grossos e tecidos pesados.

B8



B8 Casa de buraco de fechadura (extremidade reforçada diminuída)

Esta casa é usada para roupa feita à medida, tecidos bordados etc.

B9



B9 Casa de buraco de fechadura (extremidade reforçada aumentada)

Esta casa é usada para roupa feita à medida, casacos, particularmente roupa para homem, tecidos bordados etc.

B10



B10 Casa para tecidos elásticos

Esta casa pode ser usada em fazendas elásticas. Pode ser usada também como casa decorativa.

B11



B11 Casa para malhas

Esta casa é adequada para tecidos de malha. Pode ser usada também como casa decorativa.

B12



B12 Casa de botão "antique"

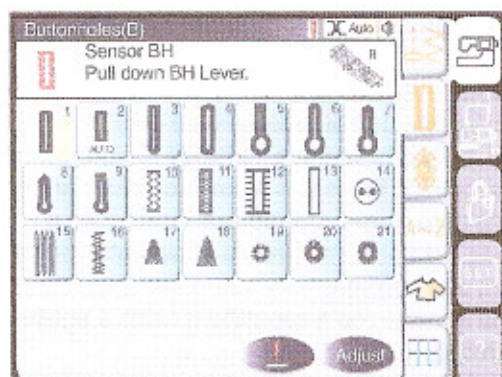
Esta casa se assemelha ao ponto "heirloom". Tem uma aparência atraente de casa feita à mão e dá uma bonita casa decorativa.

B13



B13 Casa de botão reforçada

Este é um modelo de gabarito para a casa de botão com reforço costurado à mão (limitado).



Casa (Quadrada) de Sensor

Selecione o modelo B1.

Para costurar

- 1 Coloque a sapatilha de caseado automático R encaixando o pino no entalhe do porta-pé. Levante o pé calcador.
- 2 Puxe o suporte de botão para trás e coloque o botão. Empurre-o firmemente contra o botão.

NOTAS:

O tamanho da casa é automaticamente ajustado colocando-se um botão no suporte de botão na parte de trás da sapatilha de caseado automático R. O suporte de botão da sapatilha aceita botões de até 2,5 cm (1") de diâmetro.

Se o botão for extremamente grosso, faça uma casa de teste em um retalho do tecido. Se for difícil passar o botão pela casa de teste, você pode aumentar o comprimento da casa puxando o suporte de botão ligeiramente para trás. O comprimento da casa será aumentado.

- 3 Puxe a alavanca de caseado para baixo até o máximo.
- 4 Pressione o botão liga / desliga para costurar a casa de botão.

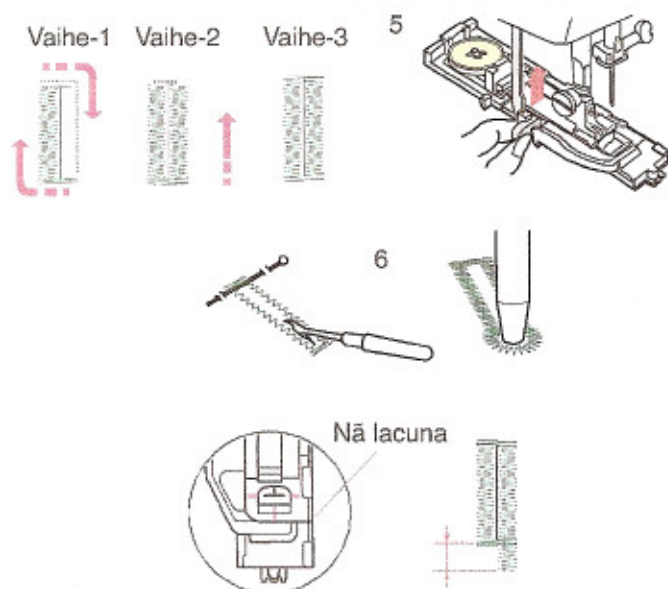
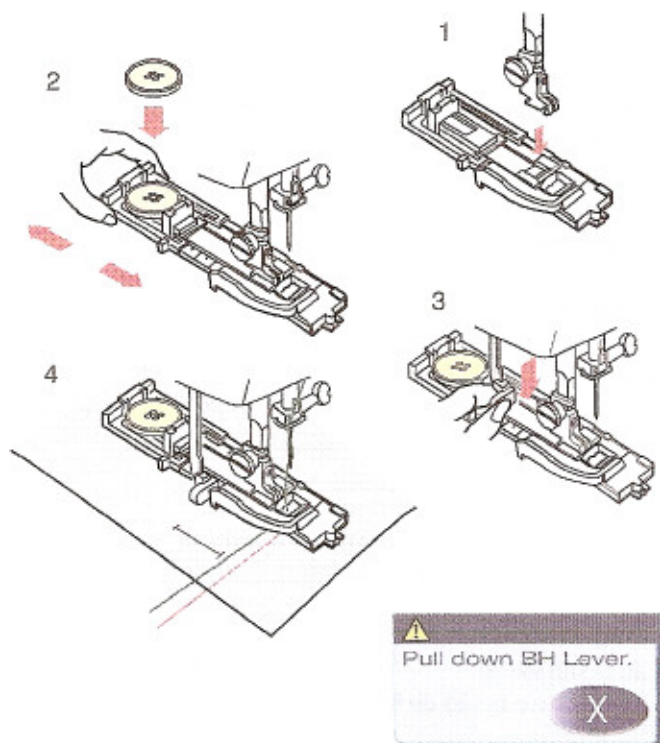
NOTA:

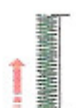
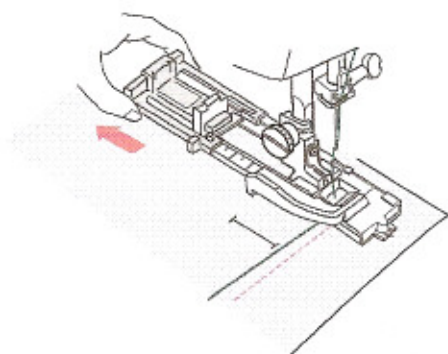
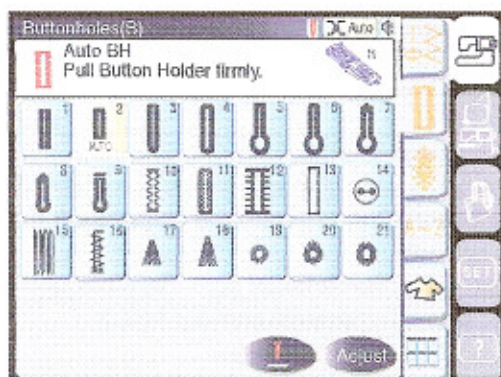
Aparece uma mensagem de aviso e a máquina pára automaticamente se você começar a fazer uma casa sem puxar a alavanca de caseado para baixo. Pressione a tecla de saída e puxe para baixo a alavanca de caseado para reiniciar.

- 5 Quando o caseado estiver terminado, empurre a alavanca de caseado para cima até o máximo.
- 6 Remova o tecido e coloque um alfinete imediatamente abaixo da barra em cada extremidade da casa, para evitar o corte acidental das linhas. Corte a abertura com o abridor de casa. Use um furador de ilhós para abrir uma casa de buraco de fechadura.

NOTA:

Certifique-se de que não há nenhuma lacuna entre o deslizador e o fixador da mola de retenção; caso contrário, os comprimentos da esquerda e da direita serão diferentes.





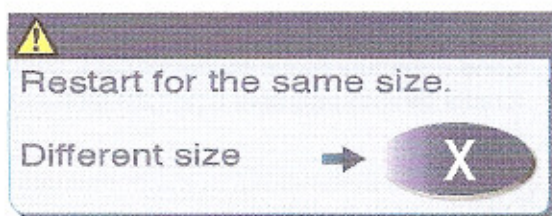
Step 1
Sew to length required,
then press "↵".



Step 2
Sew up to start position,
then press "↵".



Step 3
Machine stops when
BH is completed.



Casa (Quadrada) automática

Selecione o modelo B2.

Puxe o suporte de botão totalmente para fora. Marque a posição da casa no tecido. Coloque o tecido sob a sapatilha. Pressione o botão de levantar / baixar a agulha duas vezes. Desloque o tecido para a esquerda para puxar a linha da agulha através da abertura da sapatilha.

Coloque a roupa sob a sapatilha e baixe a agulha no ponto inicial.

Em seguida, baixe a sapatilha de caseado automático R.

NOTAS:

Não é necessário puxar para baixo a alavanca de caseado.

Se desejar alterar a largura da casa e a densidade do ponto pressione a tecla ajustar (adjust).

Se desejar costurar uma casa mais longa que o tamanho permitido pela sapatilha de caseado automático R, use a sapatilha de ponto acetinado F.

Etapa-1:

Costure subindo pelo lado esquerdo até o fim da marca da casa. Então pressione o botão de inversão.

Etapa-2:

Pressione o pedal de controle. A máquina automaticamente costura a barra e desce costurando o lado direito da casa.

Pare a máquina quando estiver diretamente em frente ao ponto inicial.

Pressione o botão de inversão.

Etapa-3:

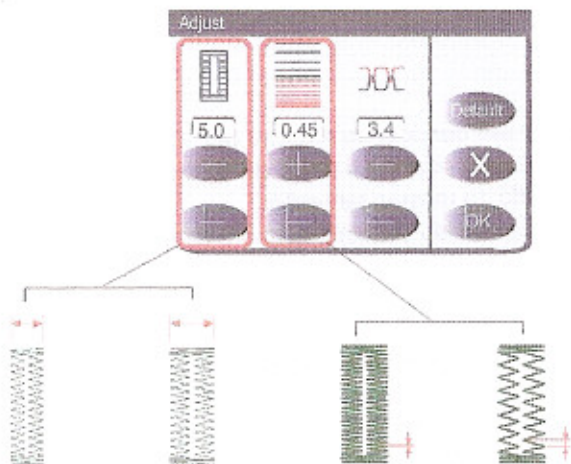
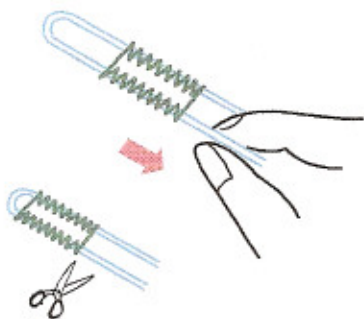
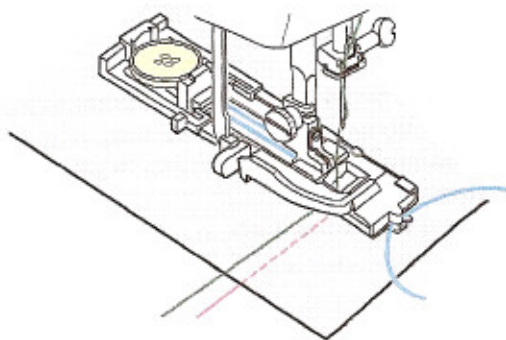
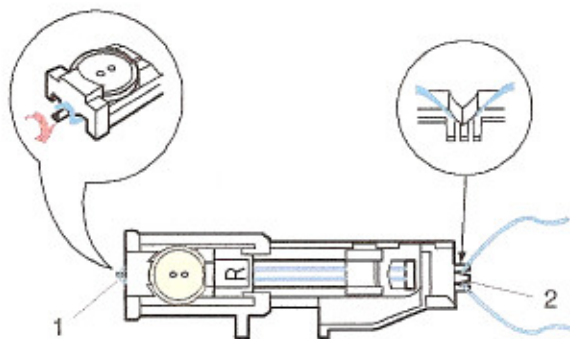
Mantenha o pedal de controle pressionado. A Máquina faz a costura da barra, arremata os pontos e para automaticamente quando a casa estiver terminada.

Para fazer a casa seguinte, posicione o tecido e pise no pedal de controle.

Para fazer a casa seguinte em um tamanho diferente, pressione a tecla de saída (X). A máquina costura outra casa idêntica à primeira cada vez que você pisa no pedal de controle.

NOTA:

Para cortar a abertura da casa, consulte as instruções da página anterior.



Casa de cordão

Para fazer a casa de cordão, siga o mesmo procedimento da casa de sensor; consulte as instruções das páginas 33.

Selecione o modelo B1.

Com a sapatilha de caseado automático R levantada, enganche o cordão de enchimento no dente atrás da sapatilha de caseado.

Traga as pontas do cordão em direção a você por baixo da sapatilha de caseado, ultrapassando a extremidade da frente.

Enganche as pontas do cordão de enchimento nas Garras na frente da sapatilha de caseado automático R, para mantê-las esticadas.

- 1 Dente
- 2 Garras

Abaixe a agulha sobre a roupa onde deseja iniciar a casa e abaixe a sapatilha.

Pressione o botão Start/Stop ou o pedal de controle para costurar a casa de botão.

Ambos os lados da casa e ambas as barras serão costurados sobre o cordão. A máquina pára automaticamente ao terminar.

Remova o tecido da máquina e corte somente as linhas de costura.

Puxe a ponta esquerda do cordão de enchimento para esticá-lo.

Enfie a ponta do cordão em uma agulha de cerzir, passe-a para o lado avesso do tecido e corte-a.

NOTAS:

Ajuste a largura do ponto de acordo com a grossura do cordão utilizado.

Para cortar a abertura da casa, consulte as instruções da página 33.

Ajustes manuais

Alterando a largura da casa

Pressione a tecla de ajuste e a janela de ajuste manual será aberta.

Pressione a tecla "+" para aumentar a largura da casa.

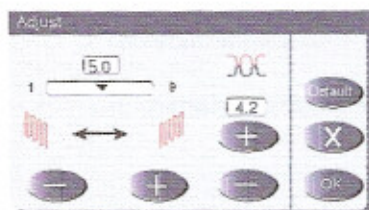
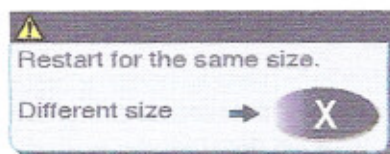
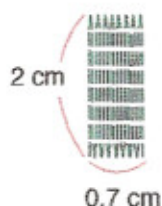
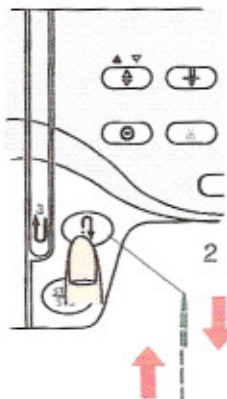
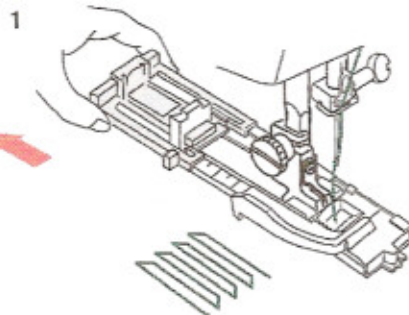
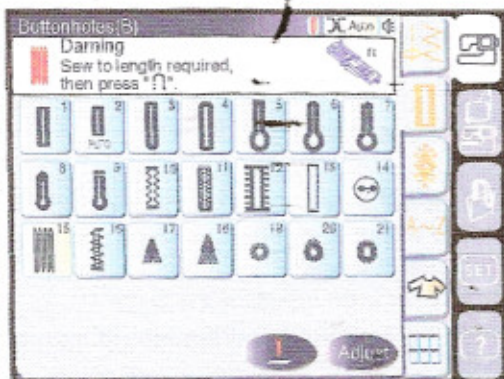
Pressione a tecla "-" para reduzir a largura da casa.

Pressione a tecla OK para registrar o ajuste.

Alterando a densidade do ponto da casa

Pressione a tecla "+" para diminuir a densidade dos pontos da casa.

Pressione a tecla "-" para aumentar a densidade dos pontos da casa.



Cerzido

A MC 11000 cerze automaticamente rasgões e buracos.

Buracos grandes e pequenos podem ser remendados rápida e facilmente com este ponto especial.

Selecione o modelo B15.

1. Coloque a sapatilha de caseado automático R e puxe o suporte de botão totalmente para fora.

Para costurar

2. Pressione o pedal de controle e costure para o comprimento requerido e, em seguida, pressione o botão de inversão. O comprimento requerido foi determinado.

Pressione o pedal de controle até que a máquina pare automaticamente.

3. Costure outra camada de cerzido sobre a primeira, em ângulo reto em relação a esta.

NOTA:

O comprimento máximo do cerzido é de 2 cm (3/4") e a largura máxima, de 0,7 cm (1/4").

Para fazer um cerzido do mesmo tamanho

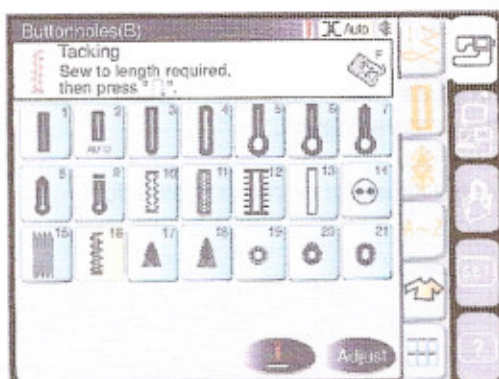
Simplesmente pressione o pedal de controle para fazer outro cerzido do mesmo tamanho.

Para fazer o cerzido seguinte com um tamanho diferente, pressione a tecla de saída .

Para ajustar a uniformidade dos pontos do cerzido:

Você pode corrigir irregularidades do cerzido pressionando a tecla "-" ou "+".

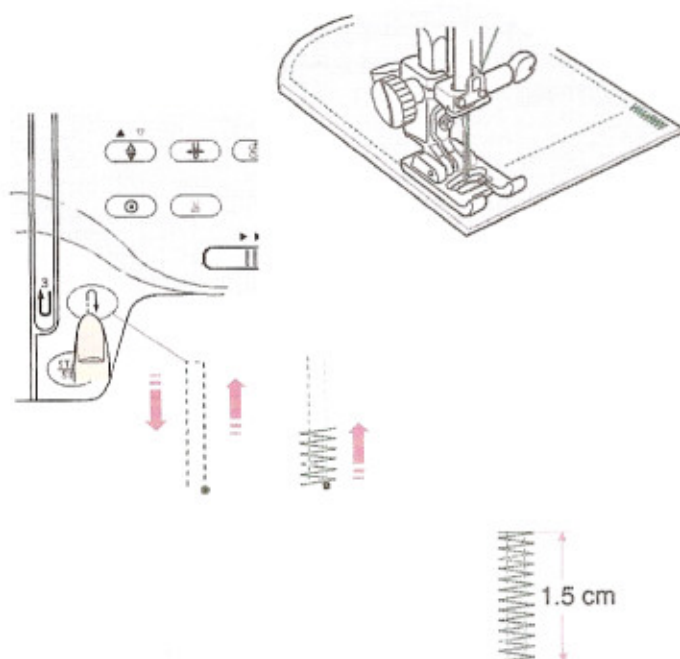
Se o canto esquerdo estiver mais baixo que o direito, pressione a tecla para corrigi-lo, e vice versa.



Ponto de Trava

O ponto de trava é usado para reforçar bolsos, ganchos e presilhas de cinto, onde é necessária maior resistência.

Selecione o modelo B16 e coloque a sapatilha de ponto acetinado F.

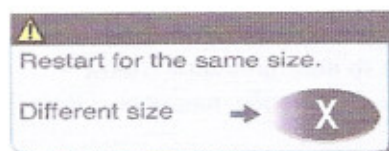


Para costurar

Pressione o pedal de controle e costure para o comprimento requerido e, em seguida, pressione o botão de inversão. O comprimento requerido foi determinado.

NOTA:

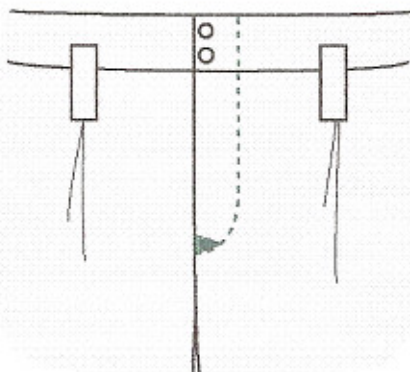
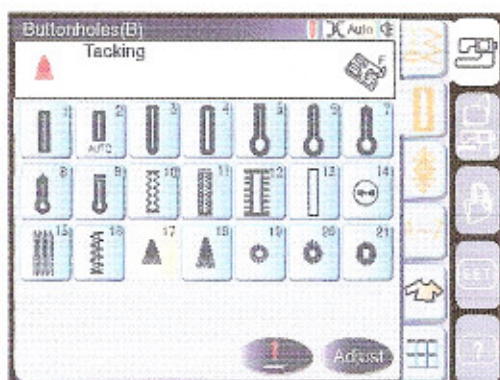
O comprimento máximo do reforço é 1,5 cm (5/8").



Para fazer uma trava do mesmo tamanho

Para fazer uma trava do mesmo tamanho, simplesmente pressione o pedal de controle até que a máquina pare automaticamente.

Para costurar a trava seguinte em um tamanho diferente, pressione a tecla .



Pontos em "V" (B17 e B18)

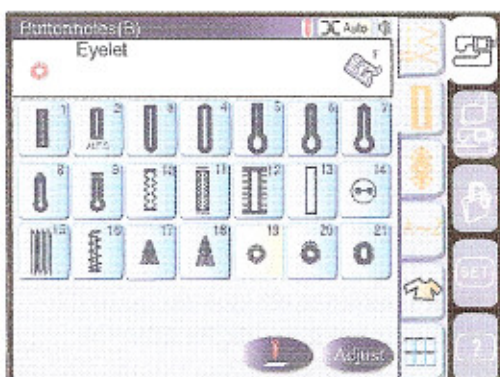
O ponto em "V" é um ponto de trava em triângulo para uso na borda de um zíper em "V" e em bolsos laterais das calças para homem.

Coloque a sapatilha de ponto acetinado F.

Para costurar:

Coloque a roupa embaixo da sapatilha e abaixe a agulha no ponto inicial da marca.

Costure o ponto até que a máquina pare automaticamente.



Ilhós

O Ilhós é usado para buracos de cinto etc.

Selecione o modelo B19, B20 ou B21 e coloque a sapatilha de ponto acetinado F.

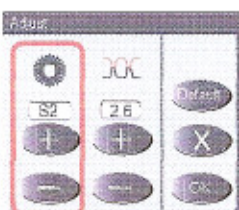
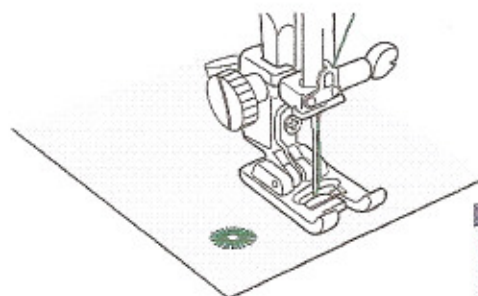
Pressione o pedal de controle para costurar. A máquina para automaticamente ao terminar.

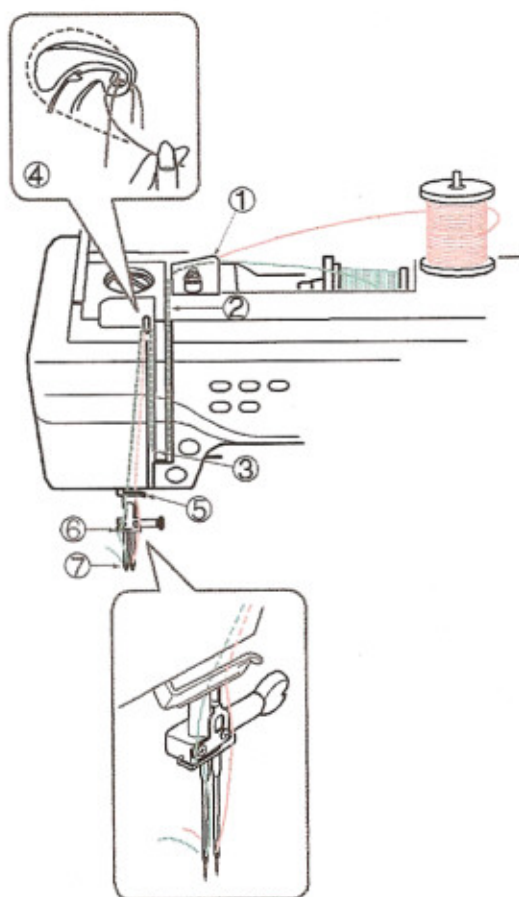
Abra o ilhós com uma sovela, furador ou tesoura de ponta.

Para corrigir o formato de um ilhós:

Se o ilhós se abre, pressione a tecla "-".

Se o ilhós se sobrepõe, pressione a tecla "+".





Costura com Agulha Dupla

Alguns dos pontos utilitários e pontos decorativos podem ser costurados com a agulha dupla.



ATENÇÃO:

Desligue o interruptor de energia antes de trocar a agulha.

Use a agulha dupla incluída nos acessórios padrão.

NOTA:

Ao costurar modelos com a agulha dupla, teste os pontos primeiro antes de costurar.

Use a sapatilha de zig-zag A ou a sapatilha de ponto acetinado F para costurar com agulha dupla.

Introduza o pino de carretel adicional e o suporte de carretel. Em seguida, coloque uma almofada de feltro e um carretel.

Puxe ambas as linhas dos carretéis e passe-as através dos pontos de passagem de linha 1 a 5.

Cuide para que os dois fios de linha dos carretéis não fiquem emaranhados.

NOTAS:

Certifique-se de que cada linha se desenrole dos carretéis conforme ilustrado.

A passagem da linha dos pontos 1 a 5 é igual à da agulha simples.

Deslize uma das linhas através do guia-linhas da barra da agulha pela esquerda e a outra pela direita. Enfie a linha nas agulhas da frente para trás.

NOTAS:

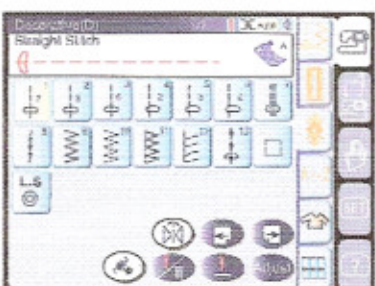
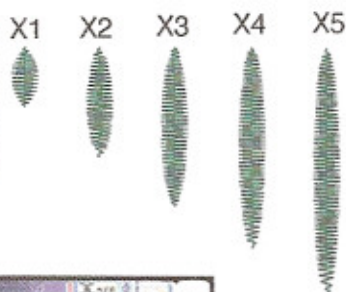
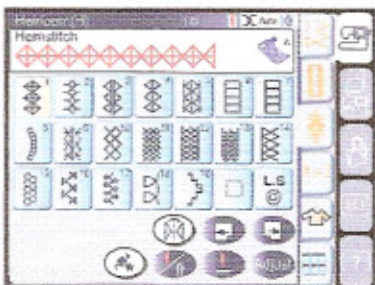
O enfiador automático de agulhas não pode ser usado para a agulha dupla.

Ao mudar a direção da costura, levante a agulha e gire o tecido.

Selecione o modelo e depois pressione a tecla de agulha dupla.

Se o modelo selecionado não for adequado para a costura com agulha dupla, a tecla de agulha dupla será mostrada em cinza e será desativada.

Depois da costura com agulha dupla, pressione a tecla de duas agulhas e a mensagem de aviso aparecerá. Pressione a tecla OK e substitua a agulha dupla por uma agulha única.



Pontos Decorativos

Os modelos nesta seção são programáveis e pode fazer uma combinação de modelo.

Trabalho de retalhos e acolchoado (Q)

Neste grupo, existem 48 modelos de pontos para trabalho de retalhos e acolchoado

NOTA:

Os modelos Q1 a Q7 não são programáveis.

Pontos Heirloom (H)

Este grupo possibilita pontos heirloom e pontos cruzados para costura manual e decoração de interiores.

Pontos cruzados decorativos (S)

Os pontos neste grupo podem ser alongados até 5 vezes, relativamente ao seu tamanho original, enquanto a densidade do ponto continua a mesma.

Para alongar o ponto, pressione a tecla de ajuste para abrir a janela de ajuste manual.

Pressione a tecla "+" para aumentar a proporção de alongamento ou pressione a tecla "-" para diminuir. A densidade e largura do ponto também podem ser alteradas.

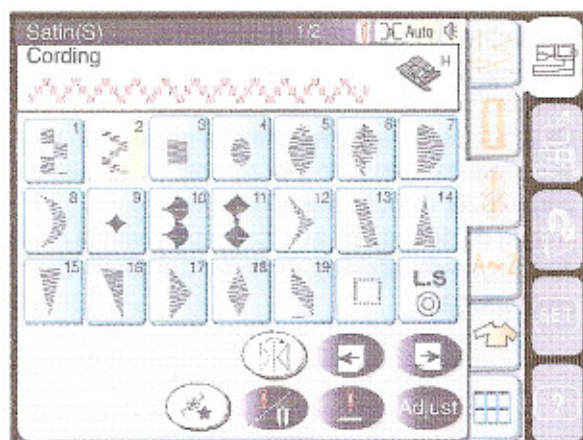
Pressione a tecla OK para registrar a proporção de alongamento.

Pontos decorativos (D)

Alguns pontos utilitários são incluídos como pontos programáveis neste grupo. O número ao lado da imagem do ponto na tecla de ponto reto representa a contagem de pontos de uma unidade programável.

Pontos pitógrafos (P)

Há 25 modelos de pontos de motivos sazonais e desenhos engraçados para enfeitar as roupas das crianças.



Cordão

Use a sapatilha de cordão H para costurar em um ou três fios de cordão.

Fios de tricô, fios de bordado, linhas das rendas e lã fina podem ser usados como cordão.

Coloque a sapatilha de cordão H.

Selecione o modelo S2 para três fios de cordão.

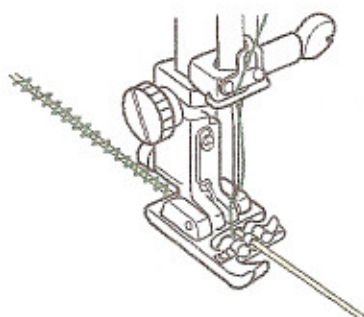
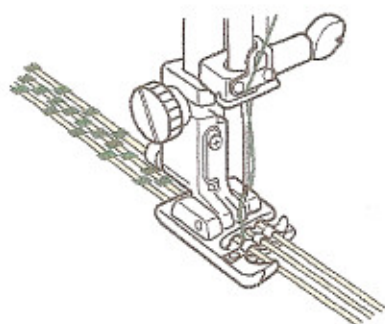
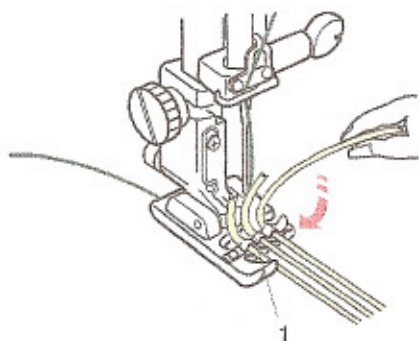
NOTA:

O modelo U9 (ponto de zig-zag triplo) também pode ser usado.

Insira três fios de cordão sob a mola na sapatilha.

Certifique-se de que passa cada fio separadamente sob a mola.

1 Mola



Puxe 10 cm (4") dos fios sob a sapatilha e para trás. As aberturas no inferior da sapatilha vão manter o cordão no lugar enquanto dá pontos sobre o cordão.

Costure com cuidado sobre o cordão guiando os fios paralela e uniformemente.

Para um cordão de um único fio, introduza um fio na abertura central da sapatilha.

Selecione o modelo U4 (ponto de zig-zag) e ajuste a largura do ponto de acordo com a espessura do cordão.



Trabalho de Retalhos e Acolchoado (Q)

Neste grupo, existem 48 modelos de pontos para trabalho de retalhos e acolchoado

Os modelos Q1 a Q7 na primeira página são pontos especiais para acolchoado, agrupados conjuntamente para utilizar a opção descida de avanço.

A tecla de descida de avanço é apresentada na janela de seleção de modelos, em lugar das teclas de programação.

Usar a barra de guia de acolchoados

A barra de guia de acolchoados é útil quando costura fileiras de costuras paralelas e com um espaçamento uniforme.

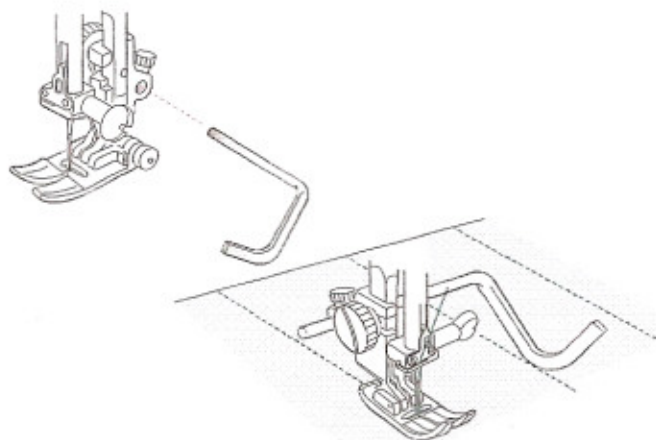
Dois tipos de barras de guia de acolchoados estão incluídos nos acessórios padrões, um para a sapatilha de zig-zag e o outro para a sapatilha de avanço uniforme.

Para colocar a barra de guia de acolchoados na sapatilha de zig-zag:

Afrouxe o parafuso atrás do porta-pé e introduza a barra de acolchoados no orifício do porta-pé.

Ajuste a barra de guia de acolchoados no espaço pretendido e volte a apertar o parafuso.

Costure as fileiras de pontos enquanto segue a fileira de pontos anterior com a barra de guia de acolchoados.

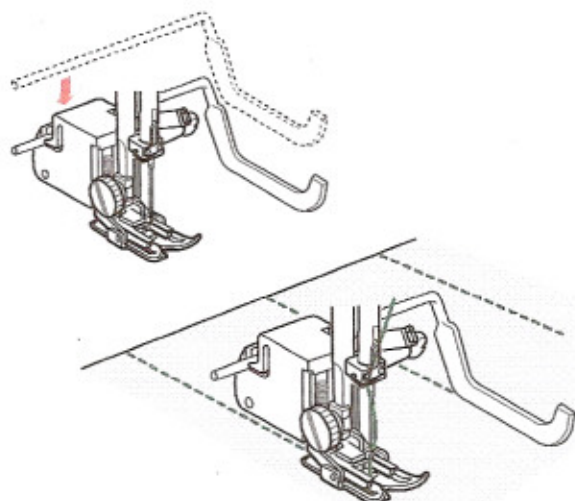


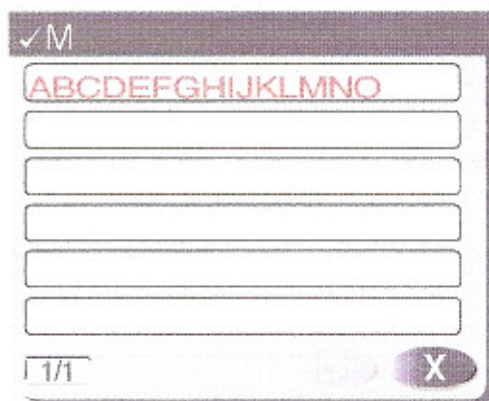
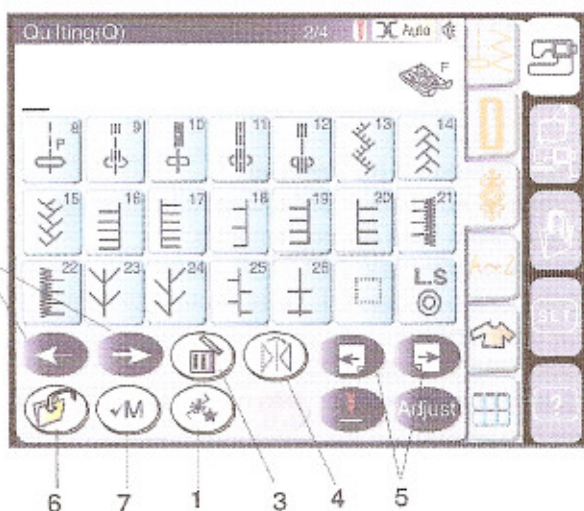
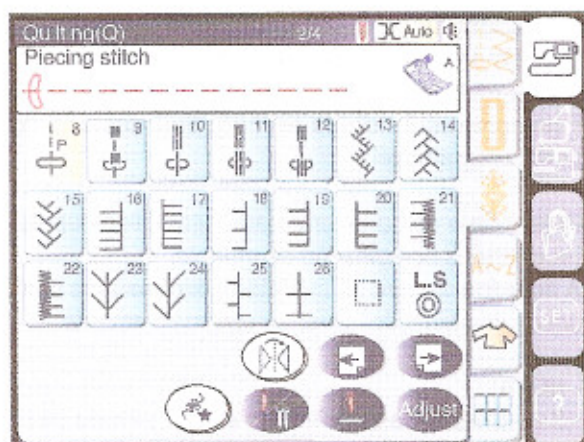
Para colocar a barra de guia de acolchoados na sapatilha de avanço uniforme:

Empurre a barra de acolchoados para baixo, para dentro da abertura da tampa de plástico da sapatilha de avanço uniforme.

Desloque a barra de guia de acolchoados no espaço pretendido.

Costure as fileiras de pontos enquanto segue a fileira de pontos anterior com a barra de guia de acolchoados.





Combinações de Modelos Programadas

Tecias de função

1 Tecla de Programação

Pressione esta tecla para programar combinações de modelos. Quando pressionar esta tecla, as teclas de cursor apagar, verificação de memória e salvar arquivo serão exibidas.

2 Teclas de cursor

Pressione as teclas de cursor para mover o cursor para direita ou à esquerda. Pressione essas teclas para selecionar um modelo que será apagado ou ajustado.

3 Tecla apagar

Pressione esta tecla para apagar o modelo selecionado.

4 Teclas de imagem espelhada

Pressione esta tecla para programar uma imagem espelhada do modelo selecionado.

5 Teclas de página

Pressione a tecla para ver a página anterior. Pressione a tecla para ver a página seguinte.

6 Tecla salvar arquivo

Pressione esta tecla para guardar as combinações de modelos programadas.

7 Tecla de verificação de memória / Tecla começar de novo

Pressione esta tecla para rever os modelos programados.

Esta tecla vai mudar para a tecla começar de novo depois de iniciar a operação da máquina. Pressionando a tecla começar de novo você poderá executar os modelos programados desde o princípio.



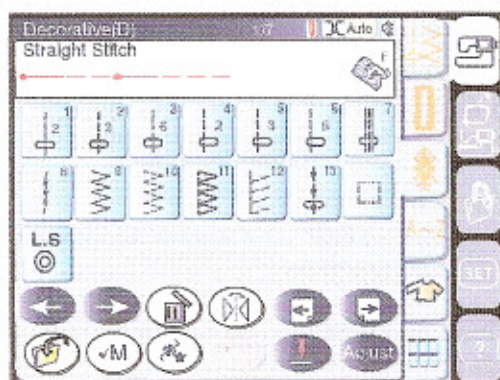
Programando o ponto de arremate automático

O ponto de arremate automático ^{LS} pode ser programado no fim da combinação de modelo. Este ponto está incluído em cada uma das páginas do ponto programável.

Pressione o ponto de arremate automático depois de programar a combinação de modelo. A máquina costura os modelos e arremata os ponto no fim da combinação, parando automaticamente.

NOTA:

Se o corta-linhas automático estiver ativado na definição de modo de costura normal, a máquina cortará as linhas depois do ponto de arremate automático (consultar a página 22).



Programando o Nó Francês

Exemplo: Aumentar o espaço entre Nó Francês
Pressione a tecla de programação.

Selecione o modelo D13 (Nó Francês).

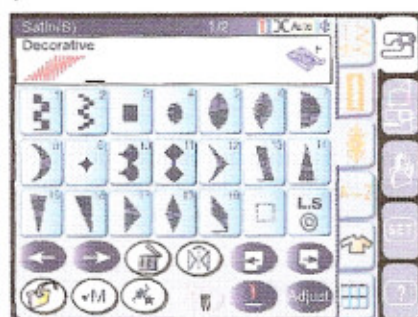
Selecione o modelo D1. Duas contagens de ponto reto serão inseridas.

Selecione o modelo D13.

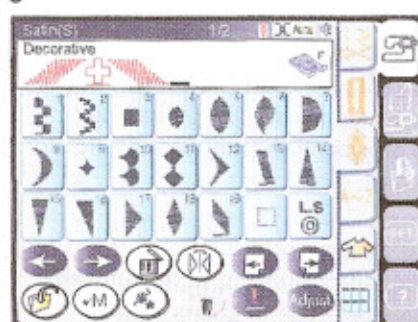
Selecione o modelo D2. Três contagens de ponto reto serão inseridas.

Inicie a costura. A máquina costura os Nós Franceses programados repetidamente.

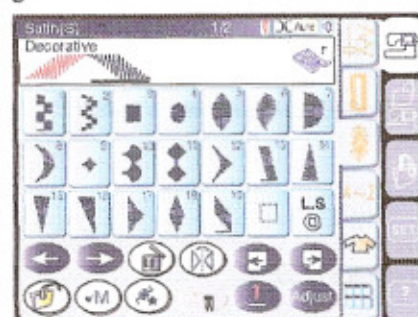
1



3



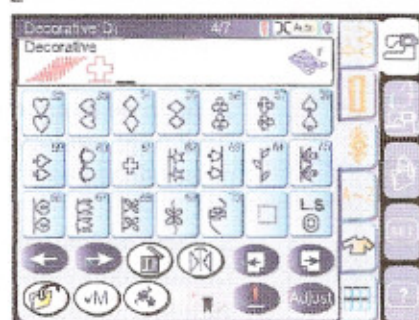
5



Editando a combinação de modelo de pontos

Exemplo: Para programar a combinação de padrões S19, D61 e a imagem espelhada de S19

2

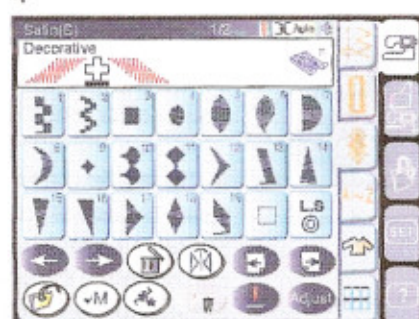


- 1 Abra a página de ponto acetinado e pressione a tecla de programação. Selecione o modelo S19.
- 2 Abra a página 4 da página de ponto decorativo. Selecione o modelo D61.
- 3 Abra de novo a página de ponto acetinado. Pressione a tecla de imagem espelhada e selecione o modelo S19.

Editando a combinação de modelo de pontos

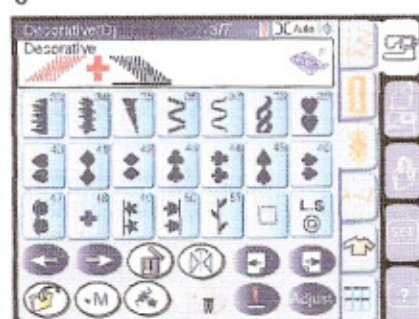
Exemplo: Para substituir o modelo D61 do exemplo acima pelo modelo D48

4

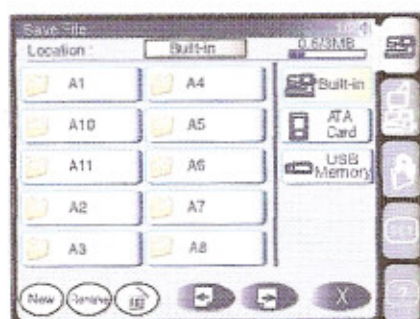


- 4 Pressione a tecla de cursor para mover o cursor sob o modelo D61.
- 5 Pressione a tecla apagar e o modelo D61 será apagado.

6



- 6 Abra a página 4 da página de ponto decorativo. Selecione o modelo D48. O modelo D48 será inserido antes do cursor.

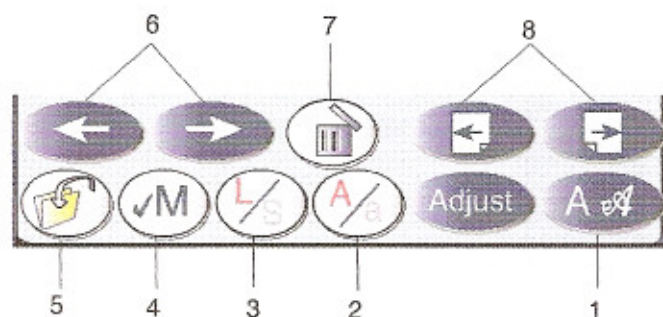


Salvando a combinação de modelo

Pressionando a tecla de salvar (ícone de disco) vai abrir a janela de salvar arquivos que permite salvar a combinação de modelo programada como um fichário. Para abrir o fichário salvo, pressione a tecla de abrir arquivo.

NOTA:

Consultar as páginas 86, 87 para instruções detalhadas.



Monogramas

Você pode combinar letras e símbolos para fazer monogramas.

1 Tecla de Fonte

Pressionando esta tecla abre a janela de seleção de fonte. Pode selecionar uma das três fontes e marcas de símbolos.

2 Tecla de maiúsculas / minúsculas

Você pode selecionar letras maiúsculas ou minúsculas pressionando esta tecla.

3 Tecla de tamanho de letra

Quando for pressionada esta tecla, o tamanho da letra será alterado para aproximadamente 2/3 da letra de tamanho total. Se você pressioná-la outra vez, a letra voltará ao tamanho original.

4 Tecla de verificação de memória

Quando for pressionada a tecla verificação de memória (M) será exibida a combinação de modelos inteira. Após iniciar a operação da máquina, esta tecla mudará para a tecla começar de novo (B).

5 Tecla salvar arquivo

Pode salvar o monograma como texto ou como fichário.

6 Teclas de cursor

Estas teclas servem para editar o seu monograma.

Pressione a tecla de seta esquerda para mover o cursor para a esquerda.

Pressione a tecla de seta direita para mover o cursor para a direita.

7 Tecla apagar

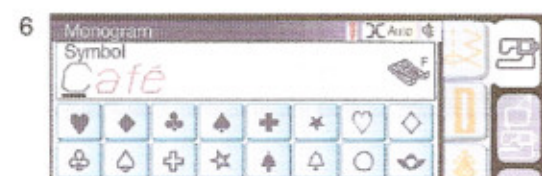
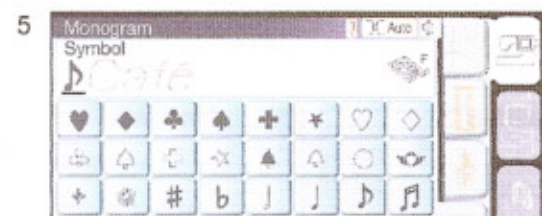
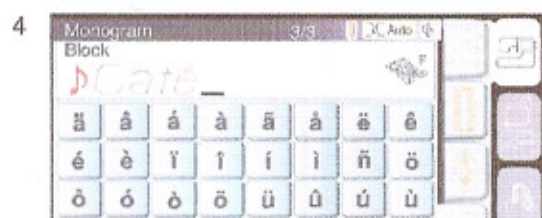
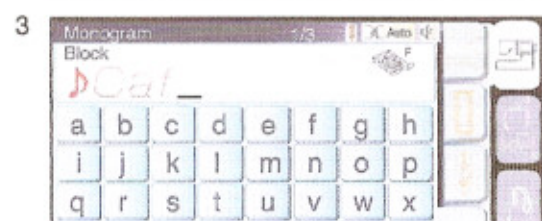
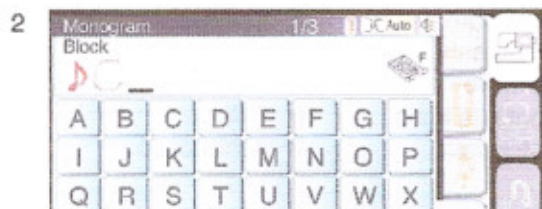
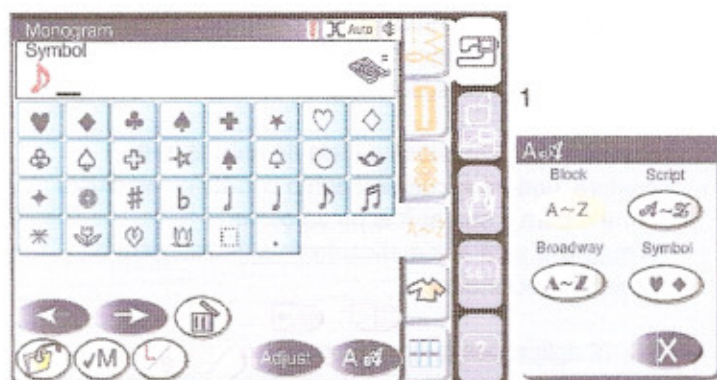
Pressione esta tecla para apagar o caracter ou símbolo em baixo do qual se encontra o cursor.

8 Teclas de página

Pressione a tecla (←) para ver a página anterior.

Pressione a tecla (→) para ver a página seguinte.

As marcas de pontuação e os diacríticos estão disponíveis nas páginas subseqüentes.



Programando um monograma

Simplesmente introduza os caracteres para programar um monograma.

Exemplo: " Café" em Block style

1 Pressione a tecla fonte e selecione os símbolos. Selecione " ".

2 Pressione a tecla fonte e selecione estilo Block style. Pressione a tecla de tamanho de letra para selecionar as letras em tamanho pequeno. Introduza "C".

3 Pressione a tecla de maiúsculas / minúsculas para escolher minúsculas. Pressione a tecla de tamanho de letra para selecionar as letras no tamanho original. Introduza "a" e "f".

4 Pressione a tecla de página seguinte duas vezes. Introduza "é"

NOTA:

Insira um espaço depois de um símbolo, se um símbolo e caracter se sobrepuserem.

Editando o monograma

Exemplo: para substituir " " do exemplo acima por " ".

5 Pressione a tecla de cursor esquerda para mover o cursor sob o " ".

6 Pressione a tecla apagar e " " será apagado.

7 Pressione a tecla fonte e selecione os símbolos. Introduza " " e será inserido antes de "C".

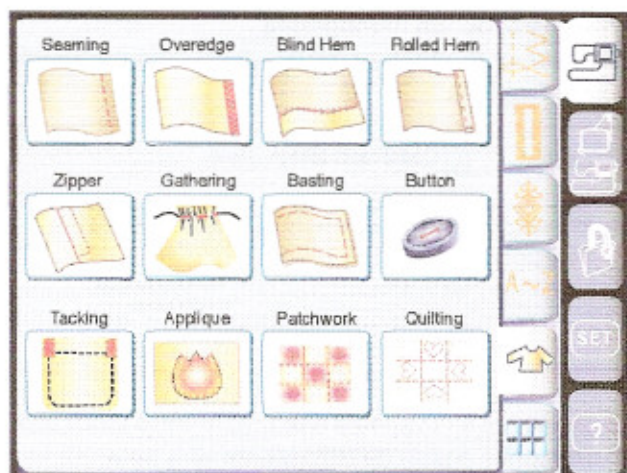
Salvando o monograma

Pressionando a tecla de salvar arquivo  vai abrir a janela de salvar arquivos que permite salvar o monograma como um arquivo.

Para abrir o fichário salvo, pressione a tecla de abrir arquivo.

NOTA:

Consultar a página 88 para instruções detalhadas.



Aplicação de Costura

A aplicação de costura é uma característica única que apresenta 12 aplicações de costura úteis.

Quando você pressiona a tecla de aplicação de costura, poderá escolher o ponto correto e seu ajuste correto para a sua aplicação de costura. A máquina será automaticamente ajustada para o projeto selecionado.

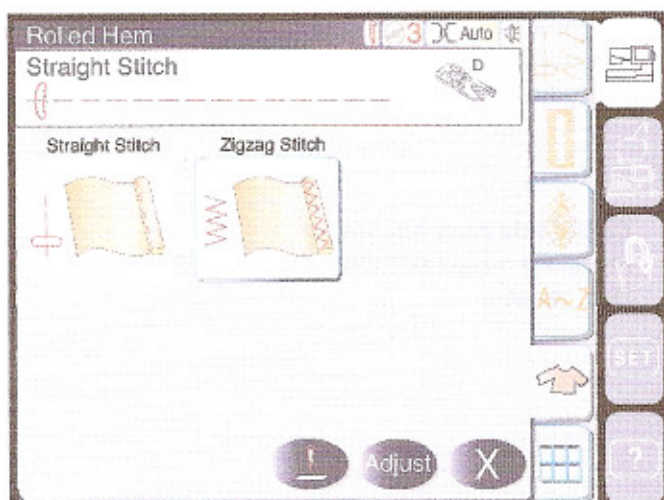
Há 12 aplicações que você pode escolher no menu.

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1 Costura | 2 Bainhas estreitas |
| 3 Bainha Invisível | 4 Bainhas de Rolinho |
| 5 Costura de Zíper | 6 Franzido |
| 7 Alinhavo | 8 Pregas Botões |
| 9 Ponto de trava | 10 Aplique |
| 11 Patchwork | 12 Acolchoado |

NOTA:

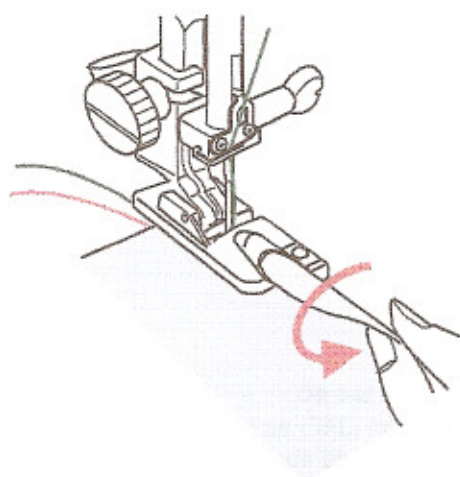
Não pressione a tecla de aplicação de costura durante a programação de combinação de modelo, de outra forma a combinação de modelo programada será apagada.





Bainha de rolinho

Esta seção fornece duas opções para bainha de rolinho, uma com ponto reto e outra com ponto de zigue-zague.



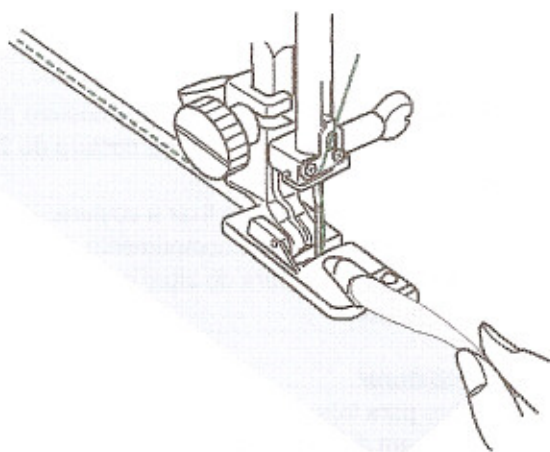
Anexar sapatilha de bainhas de rolinho D.

Dobre a borda do tecido duas vezes para formar uma bainha, 0.3 cm (1/8") de largura e 5 cm (2") de comprimento e pressione.

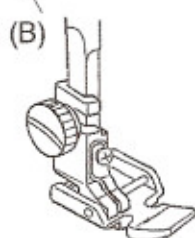
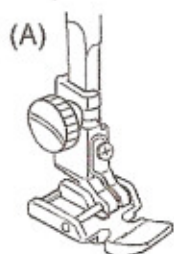
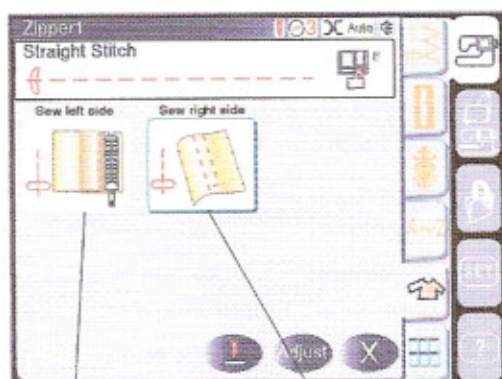
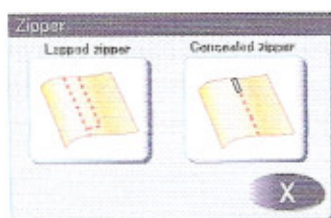
Coloque o tecido alinhando a borda da bainha com a guia da sapatilha.

Baixe a sapatilha e costure vários pontos lentamente enquanto puxa as linhas para ajudar na costura.

Pare a máquina e baixe a agulha até entrar no tecido. Levante a sapatilha e introduza a parte dobrada do tecido na ondulação da sapatilha.



Baixe a sapatilha e, em seguida, costure levantando a borda do tecido para que avance na ondulação suave e uniformemente.



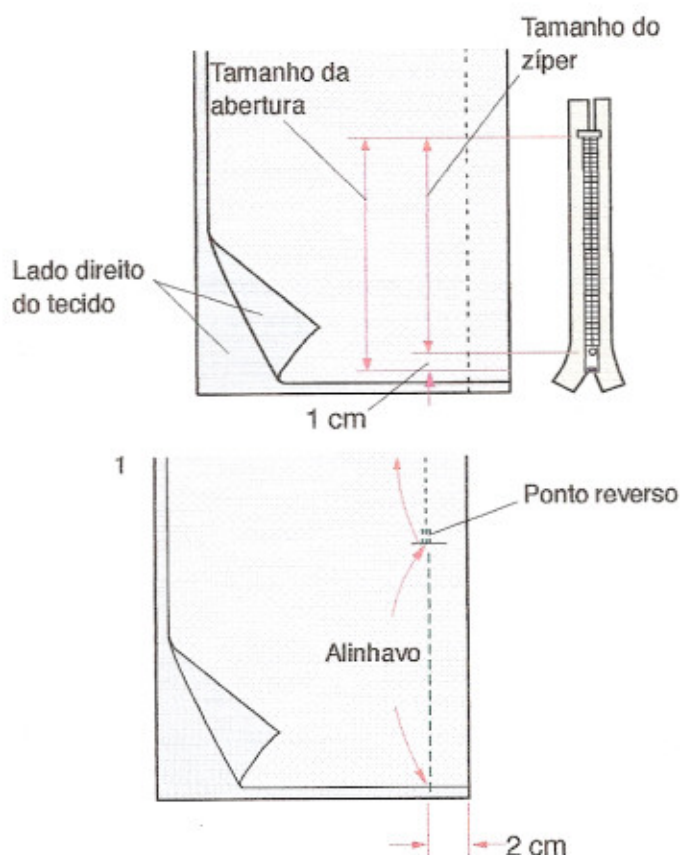
Pregar Zíper

Esta seção apresenta 2 opções para costura de zíper, uma para zíper encoberto e outra para zíper oculto.

Costura de zíper encoberto

Pressione o zíper encoberto e a janela de costura do zíper vai abrir.

- (A) Para costurar o lado esquerdo do zíper, coloque a sapatilha de zíper E com o pino do lado direito.
- (B) Para costurar o lado direito do zíper, coloque a sapatilha de zíper E com o pino do lado esquerdo.



Preparação do tecido

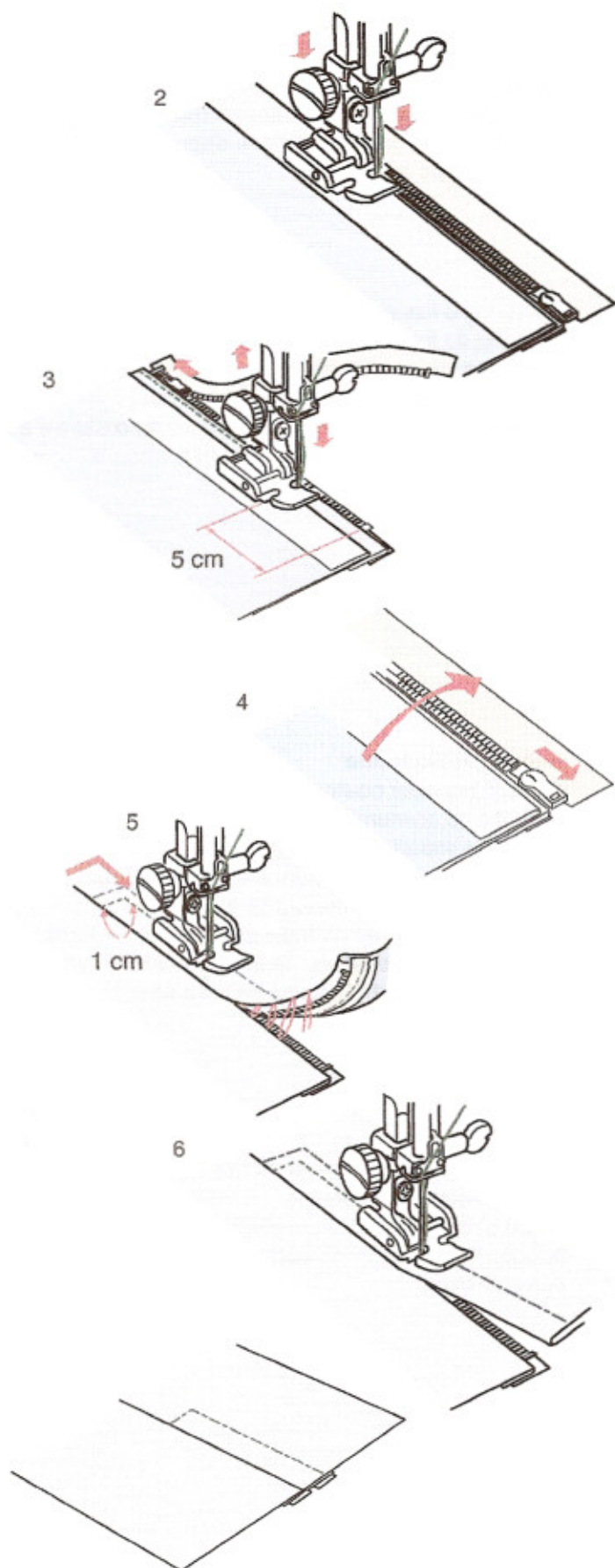
Acrescente 1 cm (3/8") ao tamanho do zíper. Este é o tamanho da abertura total.

Junte os lados direitos dos tecidos e costure até o fim da abertura com uma margem de costura de 2 cm (13/16").

Faça pontos reversos para fixar a costura. Aumente manualmente o comprimento do ponto para 5,0 e alinhe a abertura do zíper com a tensão da linha afrouxada.

Para costurar

1. Dobre para trás a margem de costura esquerda. Vire a margem de costura direita para baixo para formar uma dobra de 0,2 a 0,3 cm (1/8"). Posicione os dentes do zíper junto à dobra e fixe-o no lugar com alfinetes. Ajuste o comprimento do ponto e a tensão da linha de volta para o parâmetro predefinido.



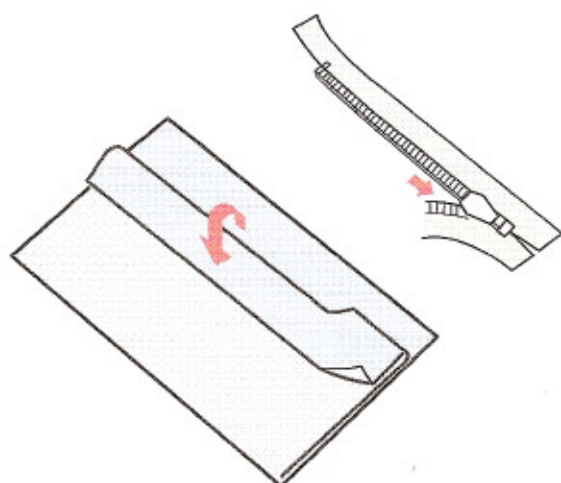
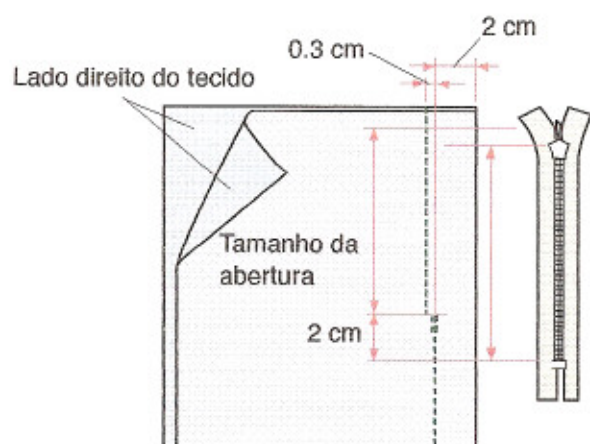
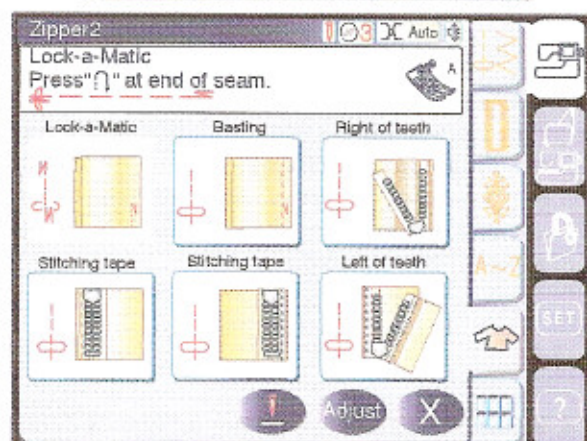
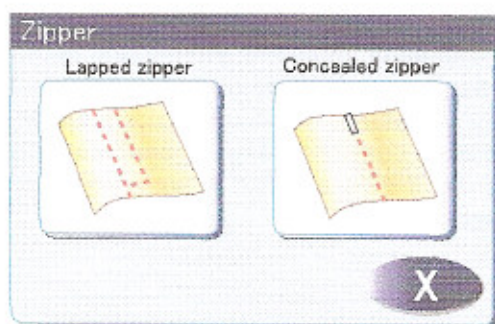
2. Coloque a sapatilha de zíper E com o pino do lado direito. Baixe a sapatilha sobre o lado de cima na extremidade inferior do zíper, de maneira que a agulha perfure o tecido junto à dobra e também a fita do zíper. Costure ao longo do zíper, guiando os dentes do zíper ao longo da borda inferior da sapatilha.

3. Costure através de todas as camadas junto à dobra. Pare 5 cm (2") antes que a sapatilha de zíper E atinja o deslizador na fita do zíper. Baixe a agulha até entrar ligeiramente no tecido. Levante a sapatilha e abra o zíper. Baixe a sapatilha e faça o resto da costura.

4. Feche o zíper e abra o tecido, achatando-o, com o lado direito do tecido para cima. Alinhave o tecido aberto à fita do zíper.

5. Mova a sapatilha de zíper E para o pino esquerdo. Faça pontos reversos de um lado a outro do fim da abertura até 1 cm (3/8"). Costure através do tecido e da fita do zíper, guiando os dentes do zíper ao longo da borda inferior da sapatilha. Pare cerca de 5 cm (2") da ponta superior do zíper. Abaixar a agulha até entrar no tecido, levante a sapatilha, remova o alinhavo e abra o zíper.

6. Abaixar a sapatilha e fazer o restante da costura, certificando-se de que a dobra está uniforme.



Costura de zíper oculto

NOTA:

Necessita da sapatilha do zíper oculto opcional (número de peça 200-333-001), disponível de fornecedores Janome.

Pressione o ícone de zíper oculto e a janela apresenta as teclas do ícone passo a passo. Pressione cada tecla do ícone à medida que procede pelo processo de costura e a máquina vai automaticamente configurar cada passo de costura e a sapatilha necessária aparecerá na tela.

Reparação do tecido

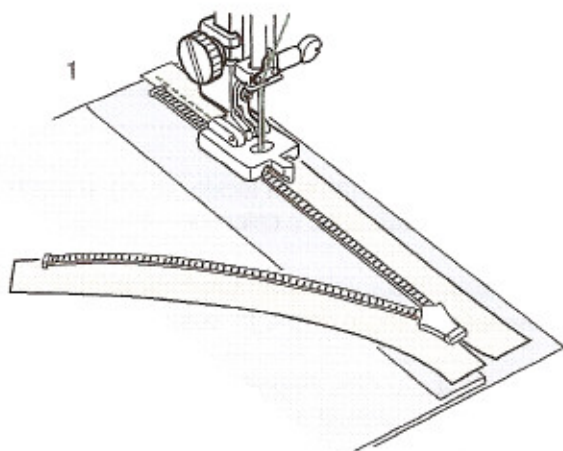
Forneça um zíper oculto de 2 cm (3/4") maior que o tamanho de abertura.

Coloque a sapatilha de zig-zag A. Junte os lados direitos dos tecidos e costure até ao fim da abertura com uma margem de costura de 2 cm (13/16").

Pressione o botão de inversão para fixar as costuras. Pressione a tecla do ícone de alinhavos e alinhavos a abertura 0.3 com (1/8") dentro da linha de costura.

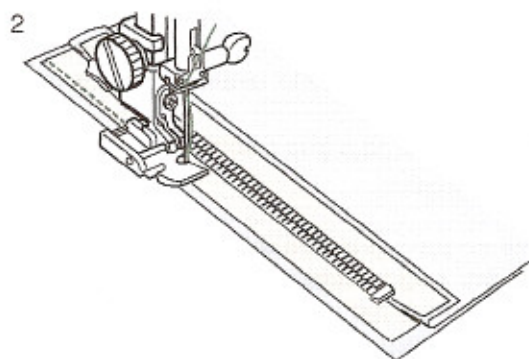
Posicione os dentes direitos do zíper junto à dobra e fixe-o no lugar com alfinetes.

Dobre a margem de costura esquerda. Abra o zíper e coloque-o na margem de costura direita com o lado de trás para cima.

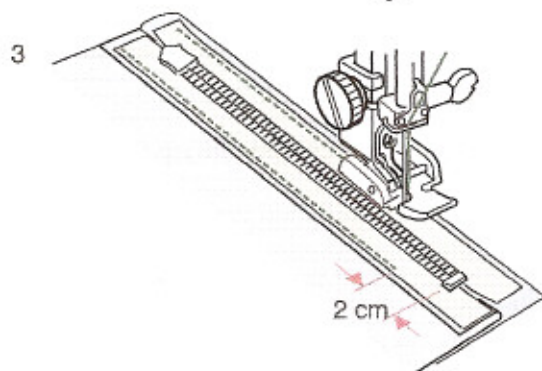


Para costurar

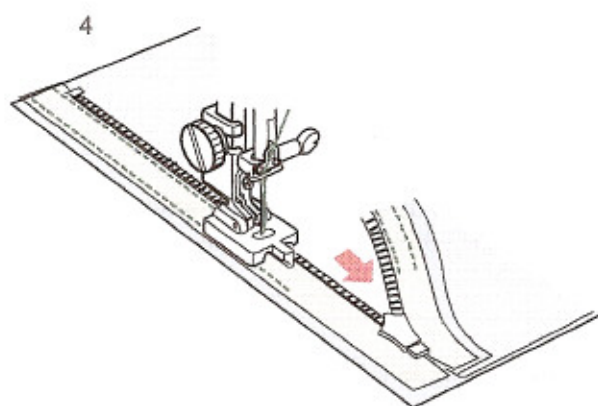
1 Pressione a tecla do ícone de dentes direitos e coloque a sapatilha de zíper oculto (item opcional). Levante os dentes de zíper à direita e baixe a sapatilha de maneira para que a abertura esquerda da sapatilha alcance os dentes do zíper. Costure através da fita de zíper e do tecido até ao fim da abertura. Inverta os pontos para fixar a costura.



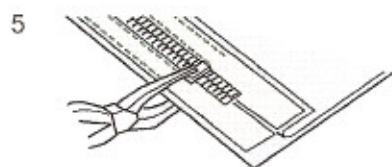
2 Pressione a tecla do ícone da fita de costura. Levante a sapatilha e abra o zíper. Mova a sapatilha de zíper E para o lado esquerdo do pino. Vire e dobre a costura para a direita. Costure ao longo da extremidade da fita do zíper esquerdo e inverta os pontos 2 cm (3/4") antes da borda do zíper.



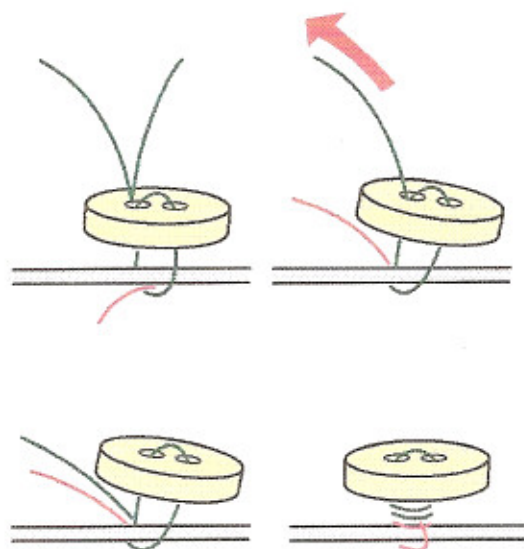
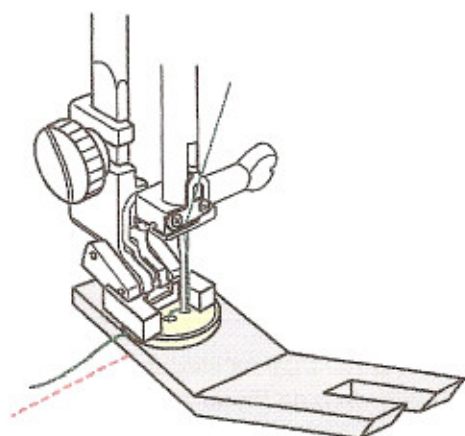
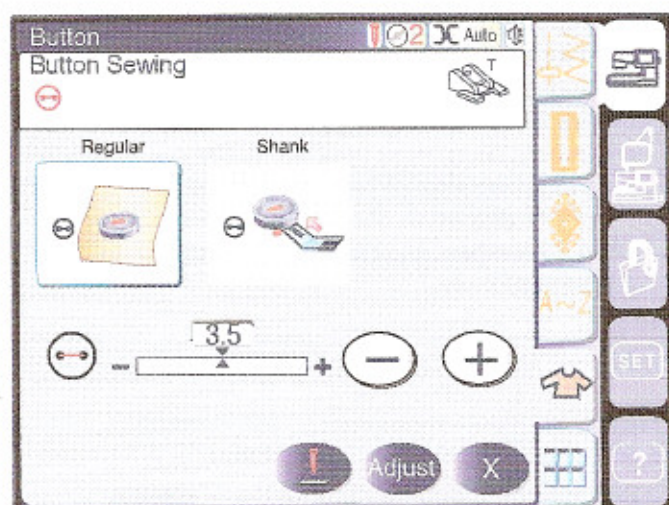
3 Pressione a segunda tecla do ícone da fita de costura. Levante a sapatilha e recolha-a no lado direito do pino. Vire e dobre a costura para a esquerda. Costure ao longo da extremidade da fita do zíper esquerdo e inverta os pontos 2 cm (3/4") antes da borda do zíper.



4 Pressione a parte esquerda da tecla do ícone de dentes. Levante a sapatilha e substitua-a pela sapatilha de zíper oculto. Remova o alinhavo e abra o zíper completamente. Levante os dentes de zíper à esquerda e baixe a sapatilha de maneira a que a abertura direita da sapatilha alcance os dentes do zíper. Costure através da fita de zíper e do tecido até ao fim da abertura. Inverta os pontos para fixar a costura.



5 Deslize o batente para cima em 0.3 cm abaixo do fim da abertura e aperte o batente com um alicate.



Pregar botões

Use a sapatilha de pregar botões T e reduza a pressão da sapatilha.

Ao colocar um botão num tecido grosso, é preciso fazer uma canela utilizando o calcador.

O transportador vai baixar automaticamente ao selecionar a seção de pregar botões.

Coloque a sapatilha de pregar botões T (consultar a página 17) e coloque o disco de pressão do pé calcador em "2".

Coloque um botão no tecido e baixe a agulha para a abertura esquerda no botão, girando o volante com a sua mão.

Baixe a sapatilha para fixar o botão no lugar, alinhando a direção do botão.

Levante a agulha girando o volante até a barra da agulha virar para a direita.

Pressione a tecla de "+" ou "-" para que a agulha entre no buraco direito do botão.

Baixe a agulha para o tecido e empurre o calcador de botão entre o botão e o tecido.

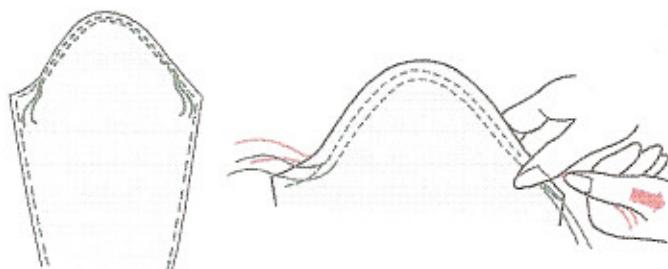
Inicie a máquina para costurar até parar automaticamente.

Remova o tecido da máquina.

Puxe a linha da agulha na extremidade da costura para trazer linha da bobina para o lado direito do tecido.

Puxe ambas as linhas entre o botão e o tecido.

Encha as linhas para formar uma canela e ate-as conjuntamente.

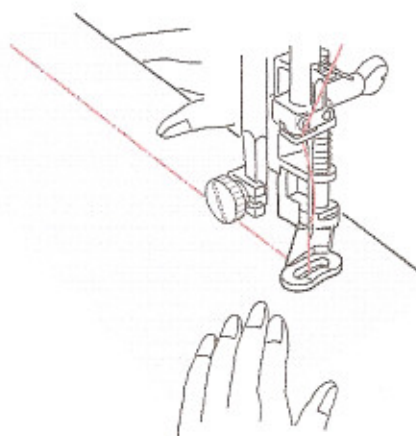


Franzido

Além do ponto franzido regular, esta seção oferece-lhe um ponto especial para reduzir mangas.

Reduzir manga (Diminuição de bainha)

Costure um par de linhas, 1/8" (3 mm) separadamente, ao longo da extremidade superior da manga. Puxe as linhas da agulha para contrair o topo da manga com cuidado, correspondendo-o com o tamanho de cava. Certifique-se de que não faz dobras no topo da manga.



Alinhavo

Coloque a sapatilha de ponto acetinado F ou a sapatilha de cerzido P-2.

Quando o alinhavo está selecionado, o transportador vai abaixar automaticamente.

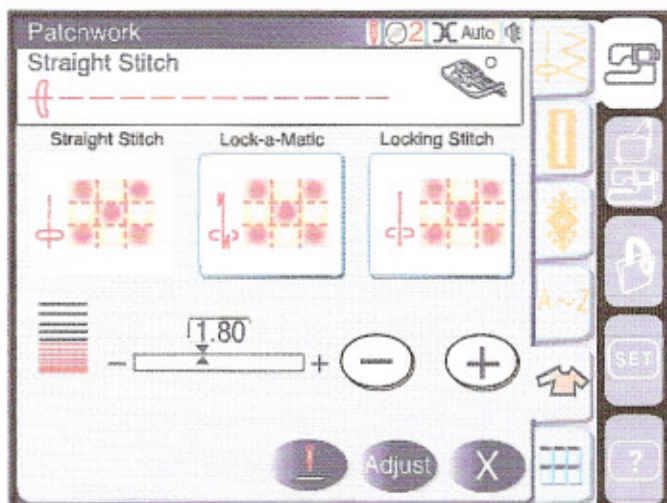
NOTA:

Consulte a página 17 para instruções sobre a colocação da sapatilha de cerzido P-2.

Para costurar

Fixe o tecido esticado e pressione o pedal de controle. A máquina dá um ponto e pára automaticamente.

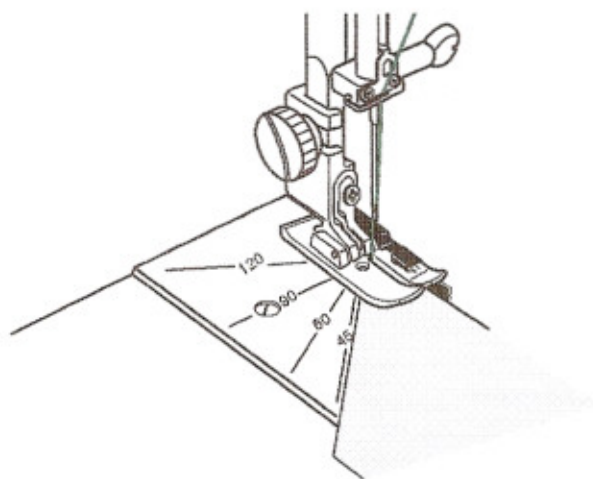
Deslize o tecido para trás para o ponto seguinte.



Patchwork

Patchwork

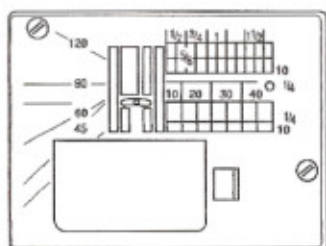
Há 3 pontos para costurar patchwork nesta seção. O comprimento de ponto padrão é 1,8 mm, ideal para peças de retalho, mas pode ajustar o comprimento do ponto pressionando a tecla "+" ou "-".



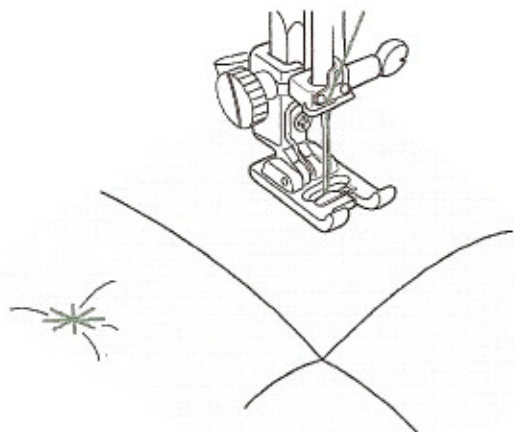
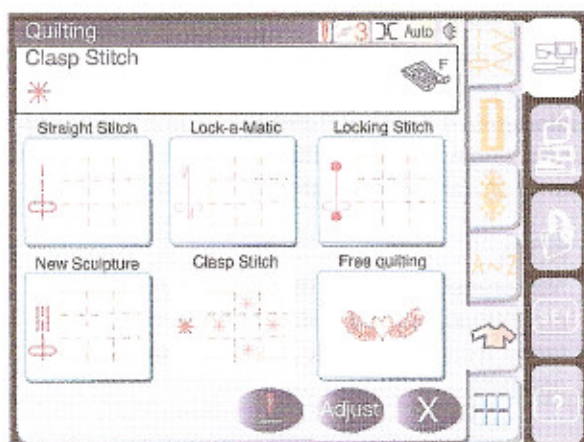
Coloque a sapatilha de 1/4" O, que ajuda a manter uma margem de costura de 1/4" (6 mm).

Coloque 2 peças de tecido com os lados direitos juntos.

Coloque as peças de retalho sob a mola para que a extremidade do tecido corresponda à guia no pé calcador.



Pode costurar peças de retalho no ângulo pretendido sem marcação, utilizando a escala de ângulos na placa da agulha.



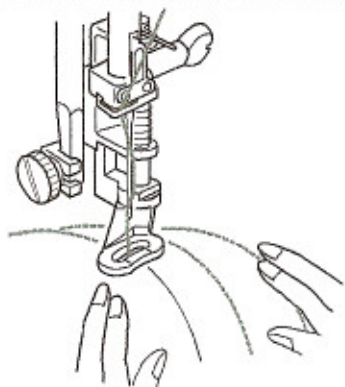
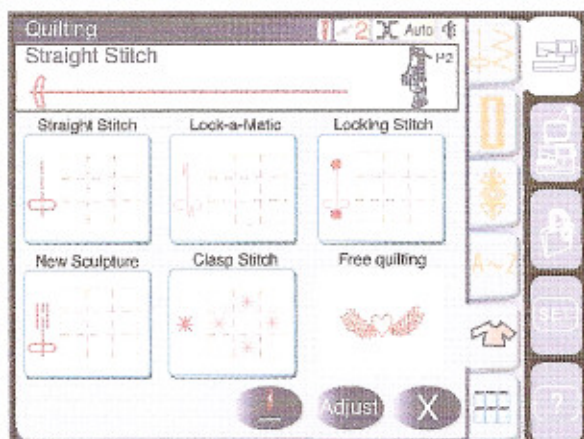
Acolchoado

Ponto "Clasp"

Pode fixar várias camadas de tecido utilizando o ponto "clasp".

Coloque a sapatilha de ponto acetinado F.

A máquina pára automaticamente após costurar um ciclo do ponto.

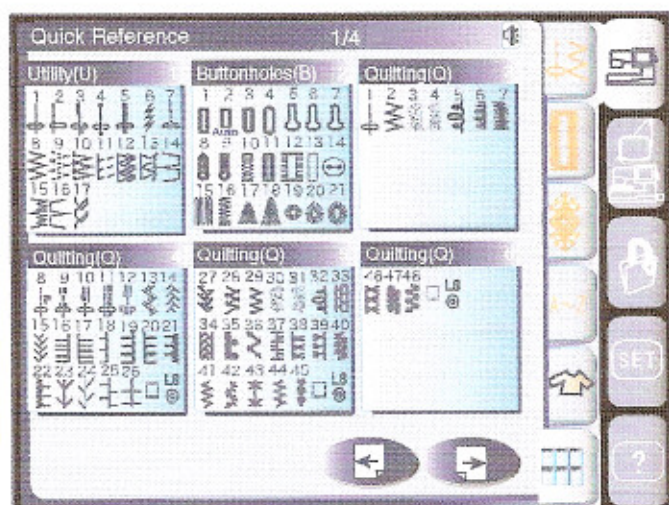


Acolchoado livre

Coloque a sapatilha de cerzir P-2 (consultar a página 17).

Para costurar

Abaixe a sapatilha e então guie o tecido com as mãos para costurar ao longo do modelo marcado sobre o tecido.



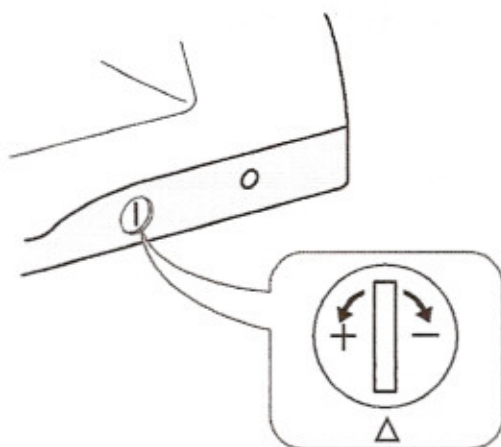
Menu Rápido (Referência Rápida)

A janela de menu rápido demonstra a lista de tipos de pontos por categoria, a partir dos quais pode selecionar, o ponto pretendido rápida e facilmente. Pressione uma das 9 listas e a janela de seleção de ponto da categoria selecionada abrirá.

NOTA:

Não pressione a tecla de menu rápido durante a programação de combinação de modelo, de outra forma a combinação de modelo programada será apagada.





Corrigindo Modelos de Pontos Deformados

Os resultados de costura dos modelos de pontos elásticos podem variar conforme as condições de costura, como a velocidade de costura, o tipo de tecido, o número de camadas etc.

Sempre faça uma costura de teste em um retalho do tecido que deseja usar.

Se os modelos de pontos decorativos, números ou ponto de casa manual estiverem deformados, corrija-os com o disco equilibrador de avanço.

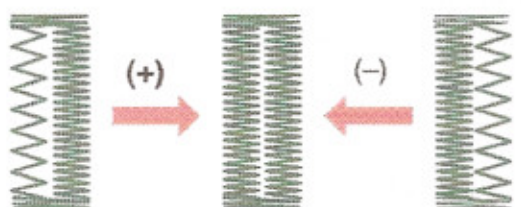
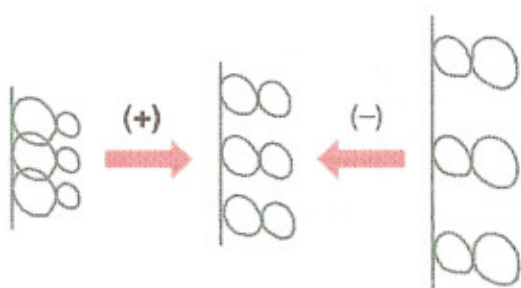
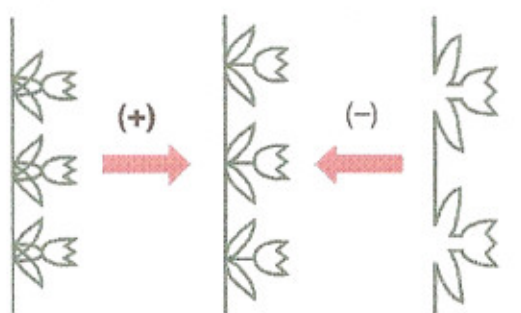
NOTA:

Na costura normal, ajuste o disco equilibrador de avanço para a posição neutra, isto é, a entrada do disco fica centralizada na marca de ajuste padrão.

Modelo de pontos decorativos elásticos

Se o modelo estiver comprimido, gire o disco na direção "+".

Se o modelo estiver esticado, gire o disco na direção "-".



Letras e números

Se o modelo estiver comprimido, gire o disco na direção "+".

Se o modelo estiver esticado, gire o disco na direção "-".

Equilíbrio dos pontos da casa automática

O equilíbrio dos pontos das fileiras direita e esquerda da casa automática pode variar conforme as condições de costura. Se os pontos não estiverem equilibrados, corrija a irregularidade com o disco equilibrador de avanço.

Se a fileira direita estiver mais densa, rode o disco na direção de "+".

Se a fileira esquerda estiver mais densa, gire o disco na direção "-".

NOTA:

Volte a colocar o disco equilibrador de avanço na sua posição neutra ao terminar a costura.

MODO DE BORDADO

Bastidores

Bastidor-ST:

Este é o tamanho padrão de bastidor, com uma área de bordado de 12,6 cm (5") por 11 cm (4 -3/8") para bordar os desenhos predefinidos.

- 1 Aro externo
- 2 Aro interno
- 3 Botão de fixação
- 4 Parafuso de aperto do bastidor
- 5 Gabarito

Gabarito para Bastidor-ST

- 6 Indica os limites de bordado para desenhos predefinidos, Desenhos de Cartões PC Nos. 1001 e acima
- 7 Ponto de início para desenhos predefinidos
- 8 Ponto inicial para monograma no sentido horizontal
- 9 Ponto inicial para monograma no sentido vertical

Bastidor-SQ:

Este é o bastidor de tamanho grande, com uma área de bordado de 20 cm (8") por 20 cm (8 1/2") para bordar desenhos de tamanho grande e desenhos combinados.

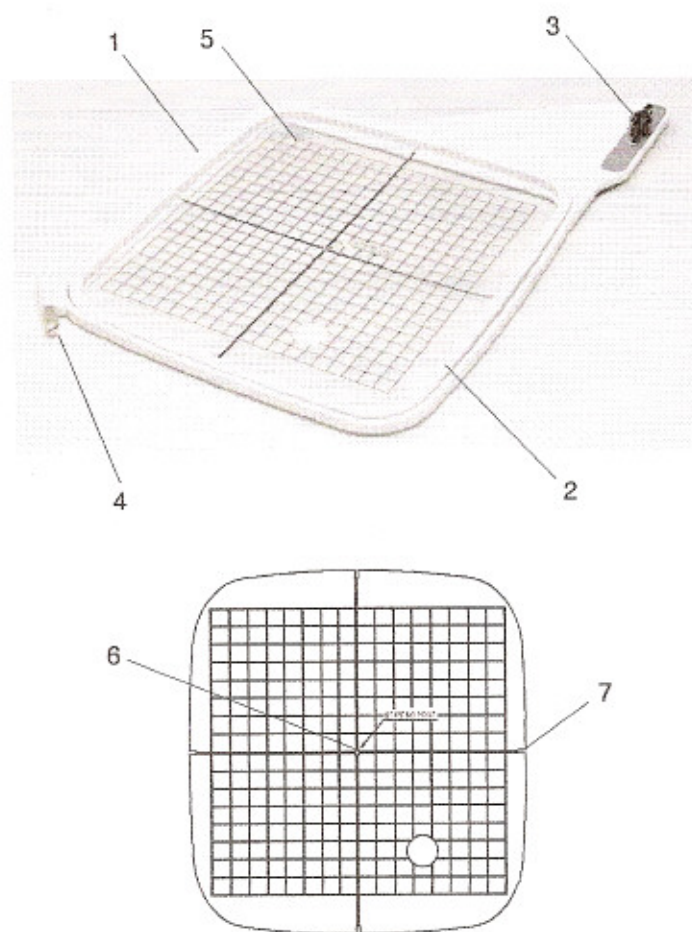
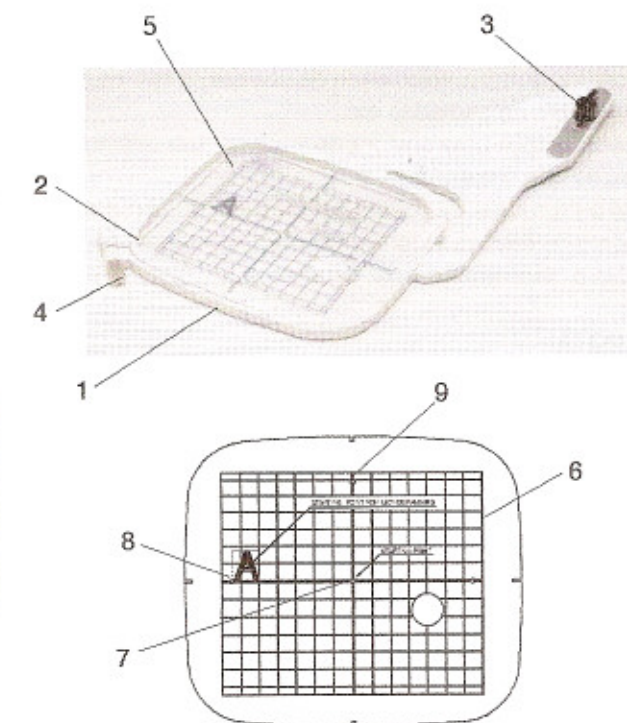
- 1 Aro externo
- 2 Aro interno
- 3 Botão de fixação
- 4 Parafuso de aperto do bastidor
- 5 Gabarito

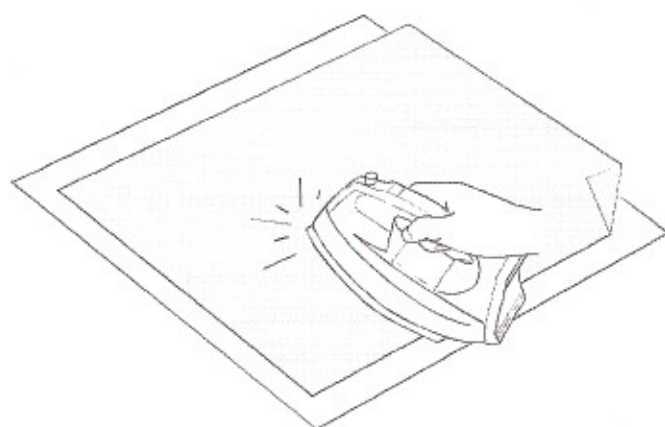
Gabarito para Bastidor SQ

- 6 Ponto de início para desenhos predefinidos
- 7 Recortes para posicionamento do gabarito

NOTA:

Os quatro recortes do gabarito não correspondem a linhas de referência.





Entretelas

Para obter a melhor qualidade de bordado, é importante usar entreteias para tecido.

Uso:

A entreteia deve ser aplicada do lado avesso do tecido.

Pode ser preciso aplicar mais de uma camada.

Para tecidos firmes, você pode colocar um papel fino embaixo do tecido.

Deveram ser utilizadas entreteias não adesivas ao bordar tecidos que não podem ser passados a ferro ou em partes difíceis de passar.

Corte a entreteia maior do que o aro e coloque no bastidor de forma que a peça inteira seja fixada pelo bastidor, impedindo que o tecido fique frouxo.

Colocar o suporte

Coloque o lado avesso do tecido junto ao lado brilhante do suporte. Dobre um canto da entreteia e fixe - a com o ferro de passar.

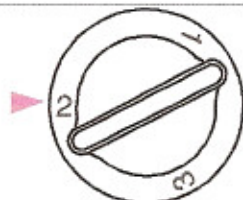
NOTAS:

Dobre um canto da entreteia, para facilitar a remoção do excesso após a costura.

As temperaturas do ferro de passar variam conforme o tipo de suporte adesivo.

Tukikangastyypit

Tipo	Uso	Propriedade
Rasgar	Tecidos comuns estáveis	Feitos de uma fibra que se rasga facilmente.
Fixado a ferro	Malhas e todos os tipos de tecidos instáveis	Tipo de adesivo a ser colocado com um ferro.
Cortar	Malhas e todos os tipos de tecidos instáveis	Tecidos não comuns que não se rasgam.
Solúvel em água	Ornamento ou bordado do lado Direito de tecidos como toalhas para evitar alças a sair do bordado.	Uma película fina que dissolve na água.
Colante	Fixar um pedaço de tecido ou trabalho que não pode ser fixo no Veludo de bastidor e outros tecidos suaves que seriam marcados permanentemente pelo bastidor.	Papel colante



Pressão do Pé Calcador

Coloque o disco de pressão do pé calcador em "2".

Agulhas

Use a agulha de ponta azul (para tecidos finos a médios) ou a agulha de ponta vermelha (para tecidos médios a pesados)

Colocando o Tecido no Bastidor

Marque as Linhas Centrais do lado direito do tecido com giz de alfaiate.

- 1 Tecido
- 2 Linhas Centrais

Afrouxe o parafuso de aperto do bastidor no aro externo.

Coloque o aro interno e o gabarito sobre o tecido, fazendo coincidir as linhas centrais.

- 3 Parafuso de aperto do bastidor
- 4 Aro interno
- 5 Gabarito
- 6 Aro externo

NOTAS:

Ao colocar o tecido no bastidor, coloque o aro externo sobre uma superfície plana.

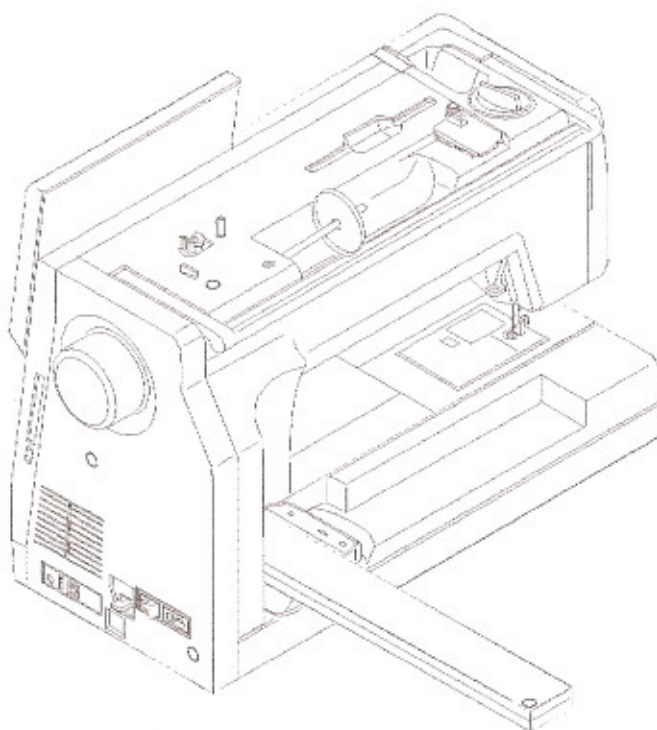
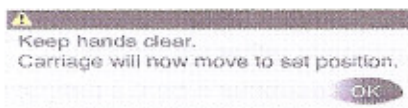
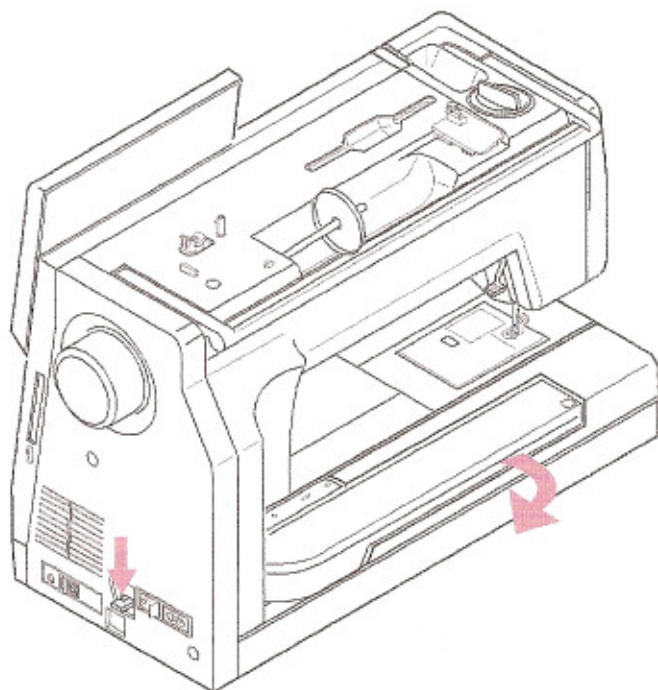
Para tecidos finos e elásticos, use uma entretela adesivo (do tipo fixado a ferro) no lado avesso do tecido.

Pode ser preciso aplicar mais de uma camada.

Empurre-os para dentro do aro externo.

Aperte o parafuso do aro externo para esticar o tecido. Certifique-se de que o tecido está esticado como um tambor no bastidor.

Remova o gabarito.



Colocando o Braço do Carro do Bordado

Ligue o interruptor de energia e levante o pé calcador.

Pressione e segure a alavanca para libertar o carro, e vire o braço do carro até estar completamente estendido. Liberte a alavanca para libertar o carro.

Pressione a tecla de modo de bordado.

A tela de toque vai apresentar uma mensagem de aviso.

Pressione a tecla OK.

O carro desloca-se para a posição para definir o bastidor.

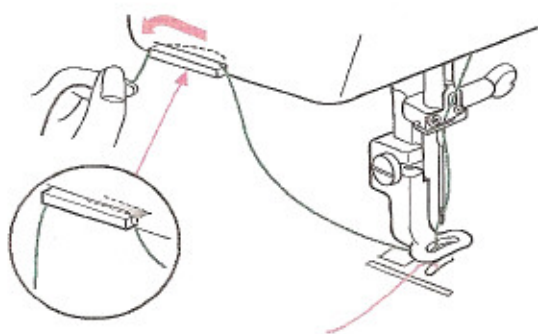
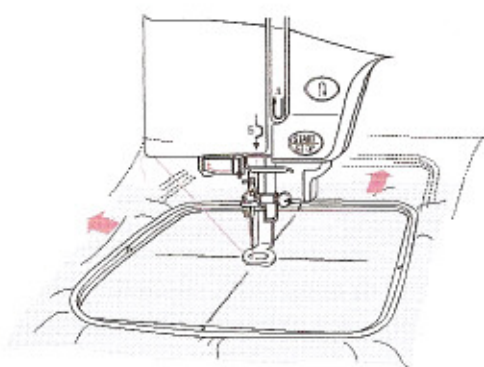
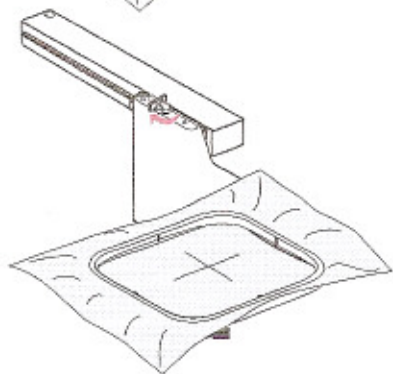
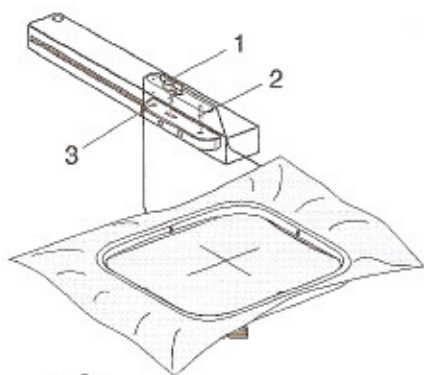
NOTA:

Certifique-se de que o braço do carro está na posição de estendido antes de pressionar a tecla de modo de bordado.



ATENÇÃO:

Não empurre ou eleve o carro logo que esteja definido para a posição estendida, de forma a evitar que se danifique.



Instalando o Bastidor na Máquina

Gire o botão de fixação de forma que fique paralelo com a placa de metal e pouse o bastidor sobre o carro.

Instale o bastidor encaixando os pinos nos orifícios do carro.

- 1 Botão de Fixação
- 2 Orifícios do Carro
- 3 Pinos

Rode o botão de fixação no sentido dos ponteiros do relógio para fixar o bastidor.



Não coloque o bastidor a não ser que o braço de carro esteja na posição de definição.

Sempre deixe espaço livre suficiente para o carro de bordado atrás de sua máquina antes de começar a bordar.

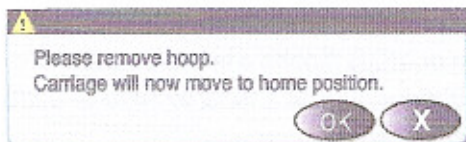
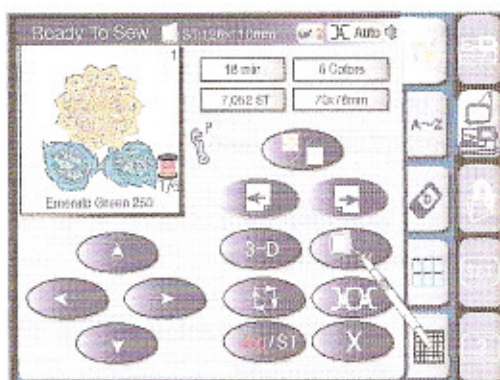
Nunca tente mover o carro manualmente e nem toque o mesmo quando estiver em movimento.

Certifique-se de retornar o carro à posição de armazenagem antes de desligar o interruptor de energia.

Porta-linhas

Para evitar costurar sobre a linha da agulha, coloque a ponta da linha no porta-linhas.

Passe a linha da agulha através do orifício da sapatilha de bordado e puxe-a para cima até o porta-linhas. Pendure a linha no porta-linhas da frente para trás.



Soltando o Bastidor do Carro

Pressione a tecla de retorno de carro.

A tela de toque vai apresentar a mensagem de aviso.

Remova a agulha do encaixe.

Pressione a tecla OK e o carro se deslocará para a posição de armazenagem.

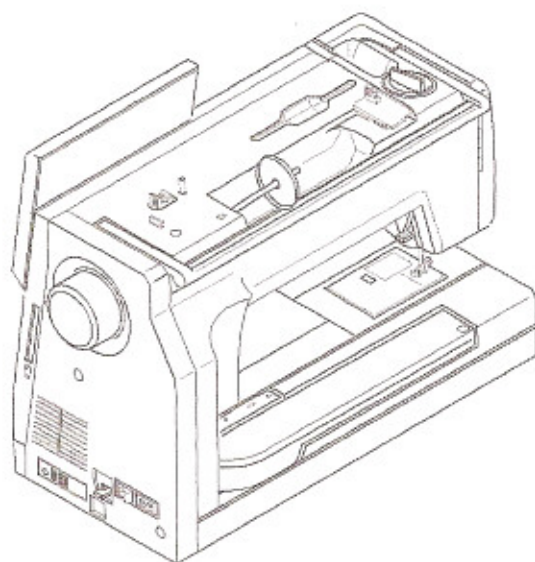
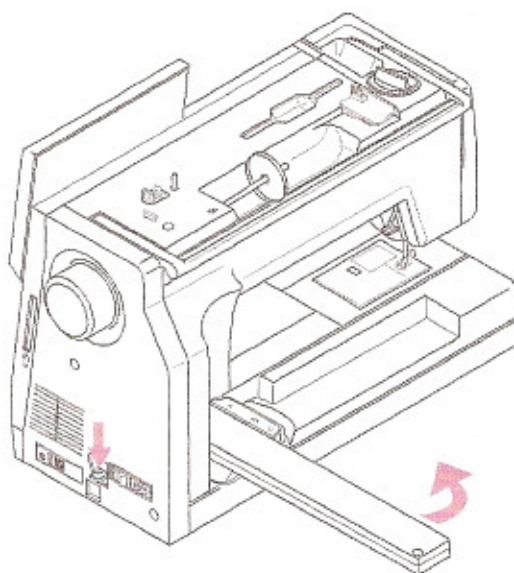
A tela de toque vai apresentar o modo de costura normal.

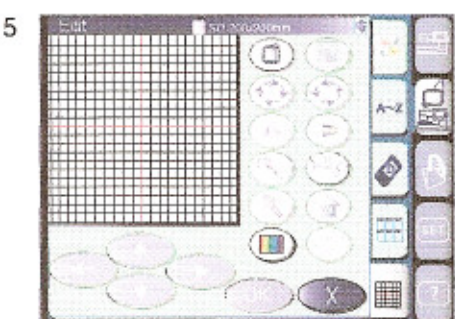
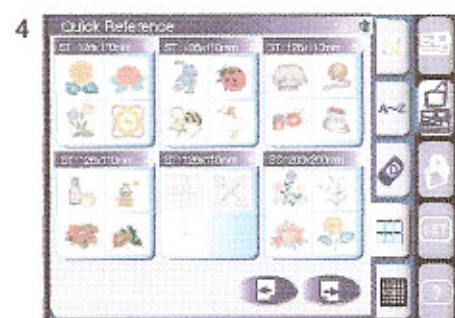
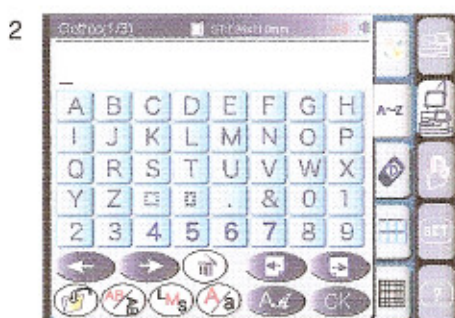
Retraia o carro na posição de armazenagem.



ATENÇÃO:

Não retraia o carro com o bastidor colocado.





Seleção de Modo

Pressione a tecla de modo de bordado para entrar no modo de bordado. As 5 categorias seguintes estão disponíveis no modo de bordado:

Pressione a tecla de próxima página  para visualizar a página seguinte.

Pressione a tecla de página anterior  para visualizar a página anterior.

1 Desenhos predefinidos

A tela de toque mostra a janela de desenhos predefinidos quando a tecla de modo de bordado é pressionada.

A Memory Craft 11000 fornece 122 desenhos de bordado predefinidos prontos para bordar.

2 Monogramas

Pressione a tecla de monogramas para abrir a janela de monogramas. Pode costurar monogramas em 12 tipos de fontes diferentes, juntamente com desenhos e modelos de pontos similares à costura normal (consultar a página 72).

3 Desenhos de Cartões PC

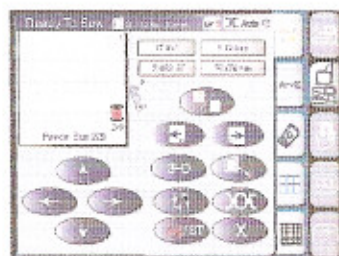
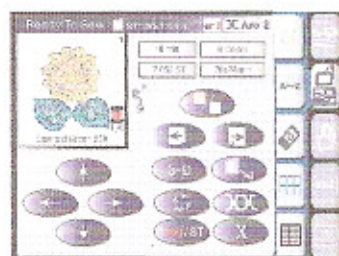
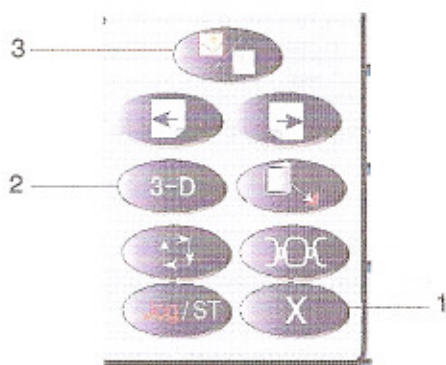
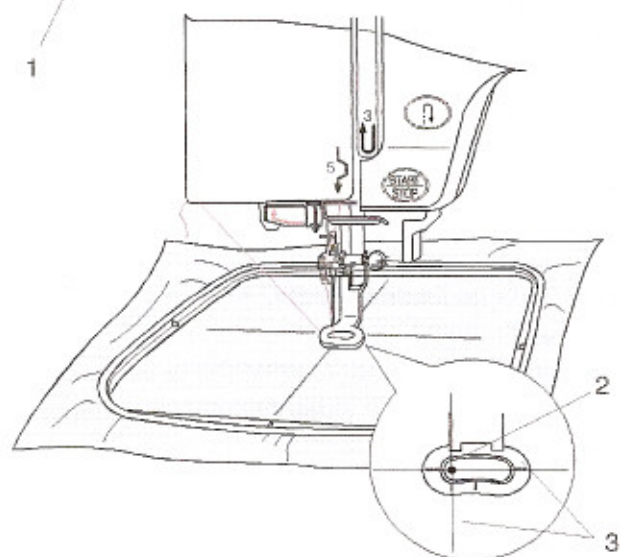
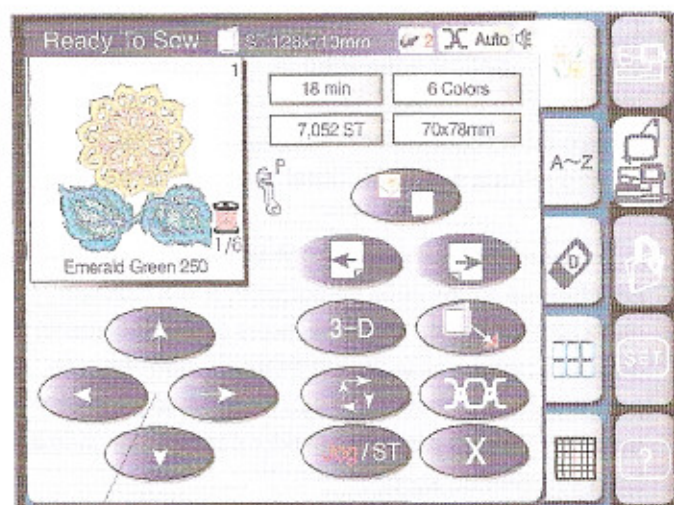
Pressione a tecla de desenho PC para executar os desenhos dos Desenhos de Cartões PC (itens opcionais).

4 Menu de desenho rápido (Referência Rápida)

Pode selecionar o desenho de bordado pretendido a partir das listas de desenho categorizadas.

5 Edição

Na janela de edição você pode modificar e combinar modelos para criar desenhos originais.



Desenhos Predefinidos

Pressione a tecla de desenho Predefinido.

Pressione a tecla de seleção de modelos para selecionar o modelo desejado.

A tela "Preparado para Costurar" aparecerá.

Ajuste a posição do bastidor com as teclas de deslocamento de modo que a posição de descida da agulha fique bem em cima do centro das linhas de referência do tecido.

- 1 Teclas de deslocamento
- 2 Posição de descida da agulha
- 3 Linhas Centrais

1 Tecla de saída

Pressione esta tecla para voltar à janela de seleção de modelos.

2 Tecla de pré visualização de ponto

Pressione esta tecla para apresentar a imagem por pontos do desenho selecionado.

3 Tecla de Cor / seção

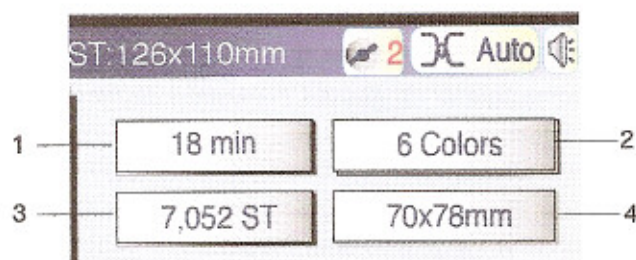
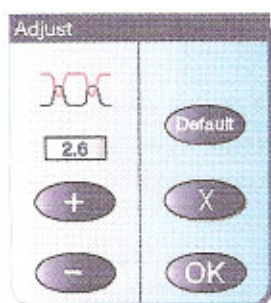
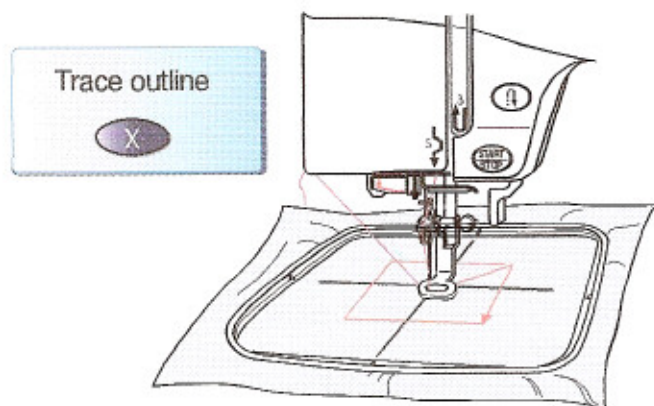
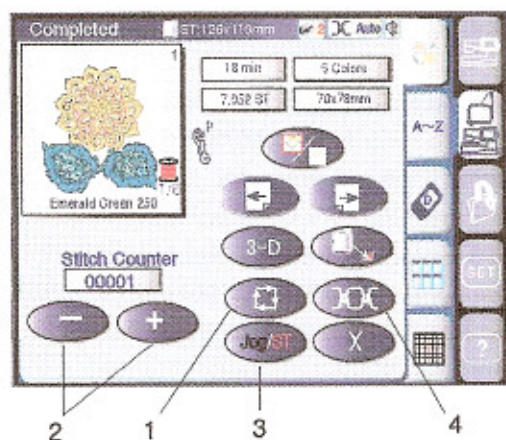
Pressione esta tecla para mostrar a imagem completa do desenho selecionado ou imagem parcial de cada seção de cor.

Para visualizar a seção de cor seguinte, pressione a tecla de página seguinte . Pressione a tecla de página anterior  para visualizar a seção de cor anterior.

A máquina vai parar de bordar automaticamente (e cortar as linhas automaticamente se o corta linhas estiver ativo) quando uma das partes do desenho de bordado estiver finalizada.

Mude a linha e recomece a bordar.

Costurar a cor / seção específica saltando. Você pode costurar apenas as seções de cor específicas do desenho pressionando a tecla de página seguinte  até a seção desejada ser apresentada.



1 Tecla de Traçado

Você pode verificar o tamanho da área de bordado pressionando esta tecla. O carro traça o contorno do modelo de bordado selecionado, sem dar pontos. O carro retorna à posição inicial após o traçado.

2 Teclas de avanço / retrocesso de pontos

Ao iniciar-se a execução do bordado, a tela indica a contagem de pontos atual. As teclas de Deslocamento desaparecerão e as teclas de avanço / retrocesso de pontos serão mostradas em seu lugar. Você pode usar essas teclas para mover o bastidor para o local onde a linha se partiu ou acabou.

Pressione a tecla para mover o bastidor de volta a um ponto de bordado anterior. O bastidor se moverá 10 pontos para trás cada vez que esta tecla for pressionada.

Pressione a tecla "+" para mover o bastidor para a frente. O bastidor se moverá 10 pontos para a frente cada vez que esta tecla for pressionada.

3 Tecla de Deslocamento / Avanço e Retrocesso de Pontos

Pressione esta tecla para passar das teclas de deslocamento para as teclas de avanço e retrocesso de pontos e vice versa.

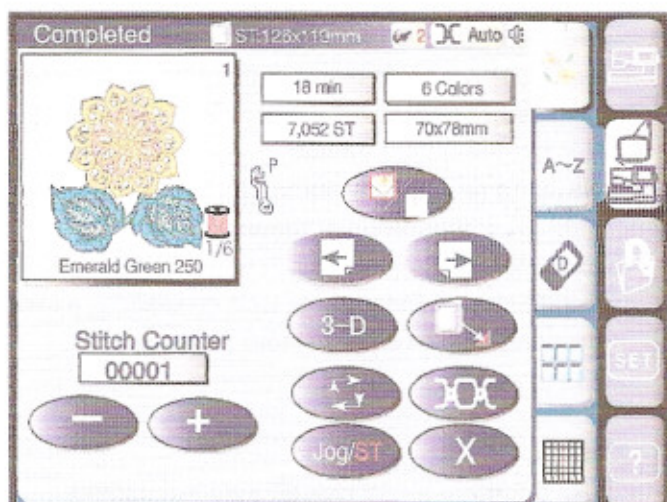
4 Tecla de ajuste de tensão

Ao pressionar esta tecla a janela de tensão da linha abrirá. Você pode ajustar a tensão automática da linha nivelando ao pressionar a tecla "+" or "-". Pressione a tecla de padrão (Default) para retornar a definição de tensão para o parâmetro predefinido.

Informações da Tela

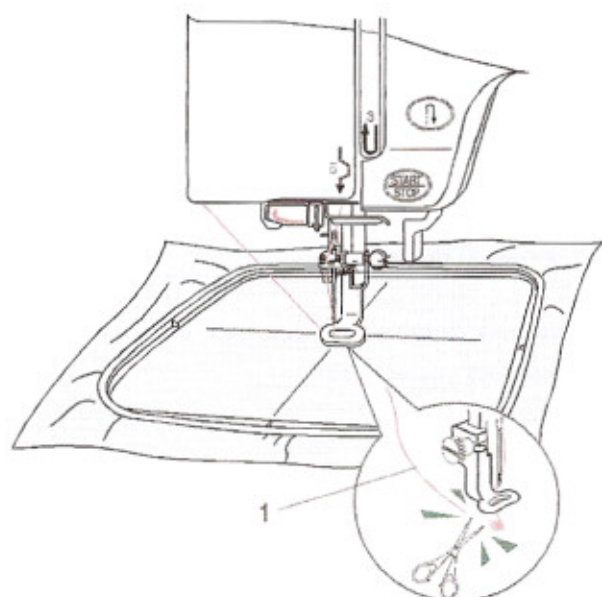
Além da imagem de desenho, o tempo de bordado aproximado em minutos, número de cores, tamanho do desenho e o bastidor que deverão ser usados para o desenho selecionado são mostrados.

- 1 Tempo de bordado em minutos
- 2 Número de cores
- 3 Contagem de pontos atual do desenho
- 4 Tamanho do desenho



Começando a Execução do Bordado

Pressione a tecla de Seleção de Modelos para selecionar o modelo desejado.



Baixe o pé calcador.

Pressione o botão Start/Stop e dê 5 a 6 pontos.

Pressione o botão Start/Stop outra vez para parar a máquina.

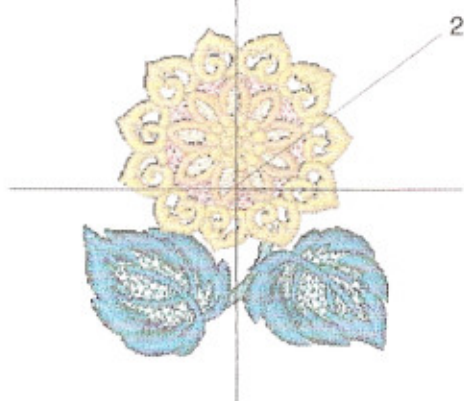
Levante o pé calcador, corte a linha solta junto ao começo do ponto inicial e abaixe o pé calcador.

1 Linha solta

Pressione o botão Start/Stop para começar a bordar outra vez.

A máquina vai parar (e cortar as linhas automaticamente se o corta-linhas estiver ativo) quando a primeira seção da primeira cor estiver finalizada.

Mude a linha e borde a seção seguinte.



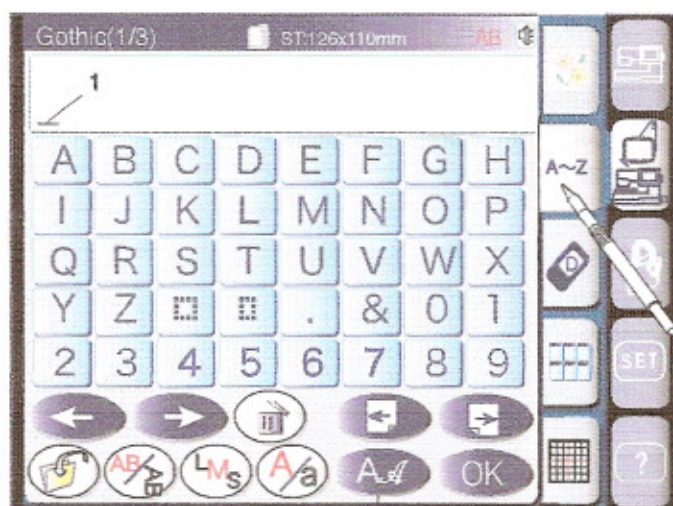
Resultados do bordado

O modelo de bordado é executado contra as linhas centrais do tecido conforme ilustrado.

2 Linhas Centrais do Tecido

NOTA:

A posição do modelo de bordado contra as linhas centrais é indicada nas folhas de gabarito.



Monogramas

Pressione a tecla de monogramas para abrir a janela de monogramas.

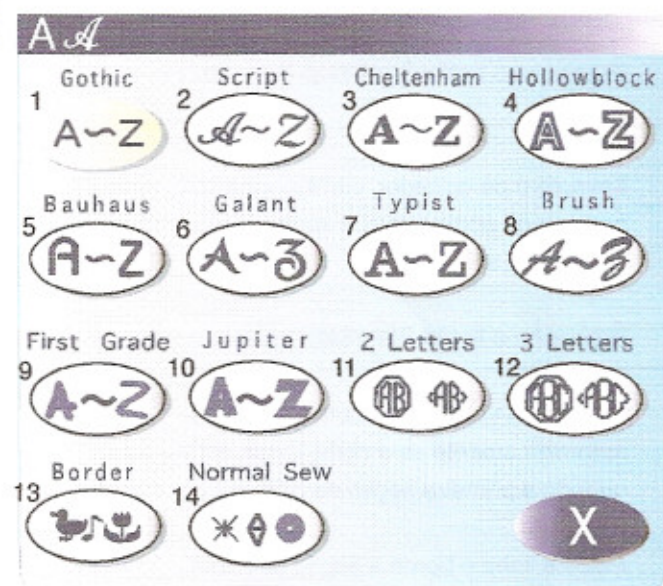
Na janela de monogramas, você pode programar palavras pressionando as teclas do alfabeto diretamente.

Depois de pressionada uma tecla do alfabeto, a letra é memorizada e o cursor se move para a direita.

- 1 Cursor

NOTA:

Use o bastidor predefinido ST para monograma.



Seleção da fonte

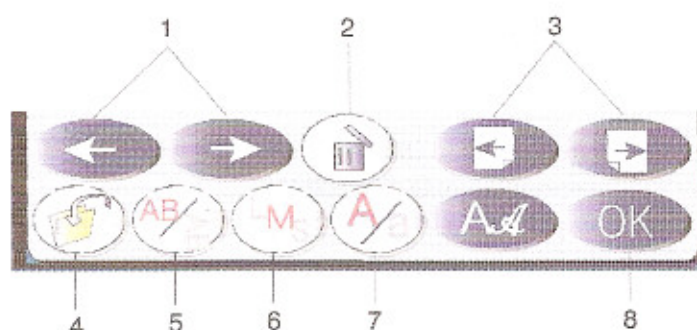
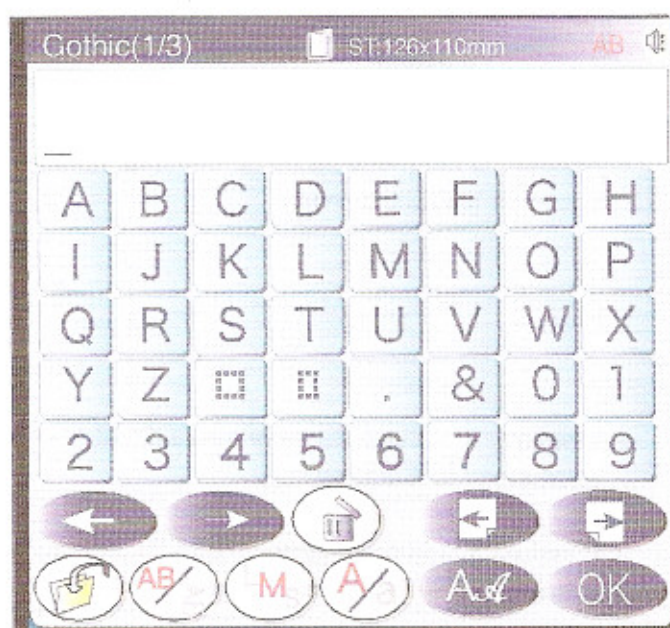
Você pode mudar o tipo de fonte para monogramas pressionando a tecla de fonte.

A janela de seleção de fonte se abrirá.

- 2 Tecla de Fonte

Para selecionar a fonte desejada, pressione uma das seguintes opções:

- 1 Fonte gótica
- 2 Fonte script
- 3 Fonte cheltenham
- 4 Fonte Hollowblock (apenas maiúsculas)
- 5 Fonte Bauhaus
- 6 Fonte Galant
- 7 Fonte Typist
- 8 Fonte Brush
- 9 Fonte First grade
- 10 Fonte Jupiter (apenas maiúsculas)
- 11 2-Letras
- 12 3-Letras
- 13 Modelos de desenhos
- 14 Modelos de costura normal (modelos similares a pontos normais)



1 Tecla de Cursor

Pressione estas teclas para mover o cursor para a esquerda ou à direita.

2 Tecla apagar

Pressione esta tecla para apagar o caracter em cima do cursor.

3 Teclas de página

Pressione estas teclas para visualizar a página seguinte ou a página anterior. As letras com acentuação europeia estão disponíveis na próxima página.

4 Tecla salvar arquivo

Pressionando esta tecla abre a janela e salva o fichário e permite salvar o texto ou o monograma como um arquivo.

5 Tecla de posição das letras

Pressionando esta tecla vai selecionar a posição horizontal ou vertical alternadamente.

6 Tecla de tamanho de letra

Pode selecionar os seguintes três tamanhos de letra pressionando esta tecla:

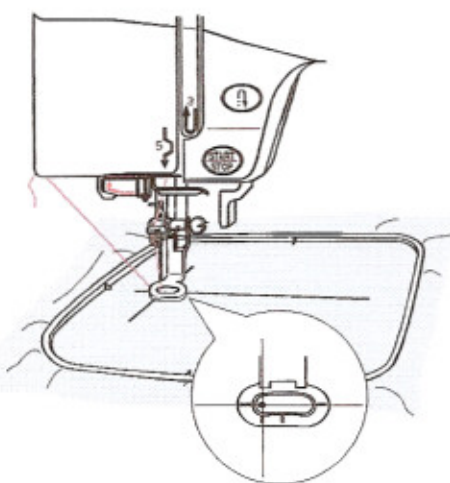
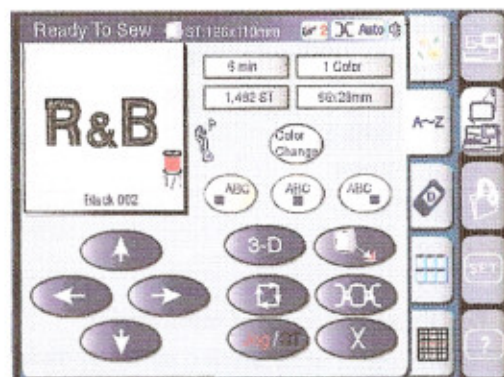
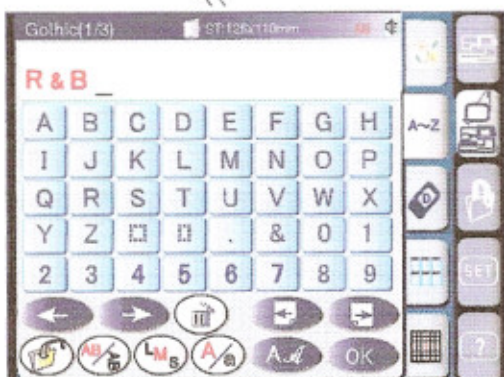
- L (Grande): 30 mm
- M (Médio): 20 mm
- S (Pequeno): 10 mm

7 Tecla de maiúsculas / minúsculas

Pressionando esta tecla altera o tamanho da letra, maiúsculas ou minúsculas.

8 Tecla OK

Ao pressionar isto confirma a sua entrada e abre a tela "Preparado para Costurar".



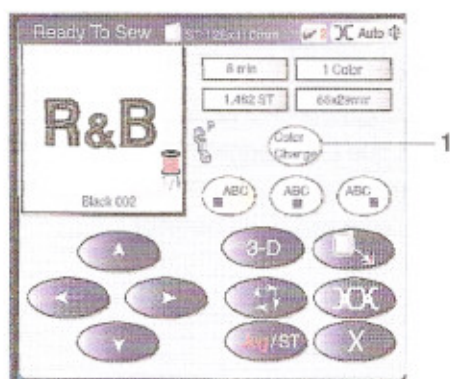
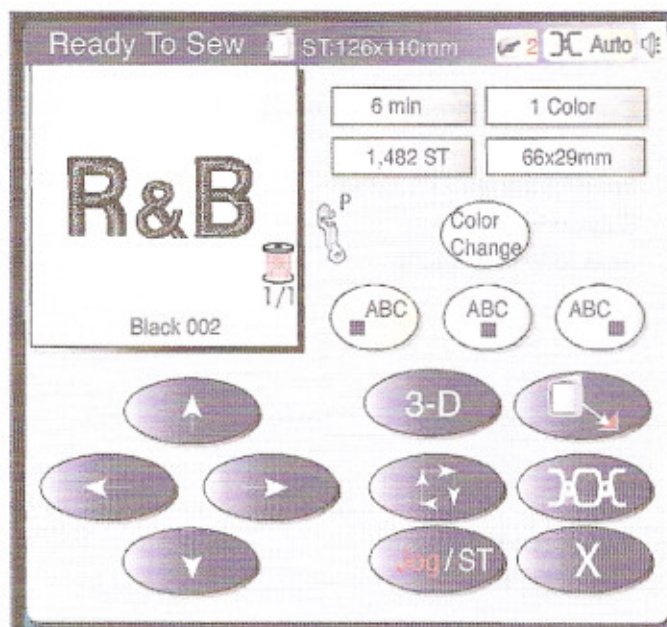
Programando um monograma

Exemplo: Programando "R&B" na fonte de estilo Gótico.

1. Pressione a tecla de tamanho de letra **Ls** para selecionar tamanho grande
2. Introduza "R", o cursor se move para a direita e "R" é automaticamente memorizada.
3. Pressione a tecla de tamanho de letra **Lm** para selecionar tamanho médio.
4. Introduza "&", o cursor se move para a direita e "&" é automaticamente memorizada.
5. Pressione a tecla de tamanho de letra **Ls** para selecionar tamanho grande.
6. Introduza "B", o cursor se move para a direita e "B" é automaticamente memorizada.
7. Pressione a tecla OK.
8. A tela mudará para a tela de "Preparado para bordar".
9. Pressione o botão liga / desliga para começar a bordar o monograma. A máquina parará automaticamente depois do bordado estar terminado.

NOTA:

Use as teclas de deslocamento para ajustar a posição do bastidor fazendo-a coincidir com as linhas de referência.



Posicionamento do monograma

Pode selecionar um dos 3 posicionamentos para monograma: esquerda justificado, centro justificado e direito justificado.

1 Esquerda Justificado

Pressione a tecla  para começar a bordar a partir da linha de referência da margem esquerda do gabarito.

2 Centro Justificado

Pressione a tecla  para bordar no centro do bastidor.

3 Direito Justificado

Pressione a tecla  para bordar a partir da linha de referência da margem direita do gabarito.

Mudança de cor

Você pode bordar um monograma multicolorido mudando a cor da linha para cada letra pressionando a tecla de Mudança de Cor antes de bordar.

A máquina pára automaticamente após bordar cada letra.

Mude a linha para a cor seguinte e inicie a costura novamente.

- 1 Tecla de mudança de cor



Monograma de 2 Letras

Exemplo: 2-Letras em um octógono

Pressione a tecla de fonte.

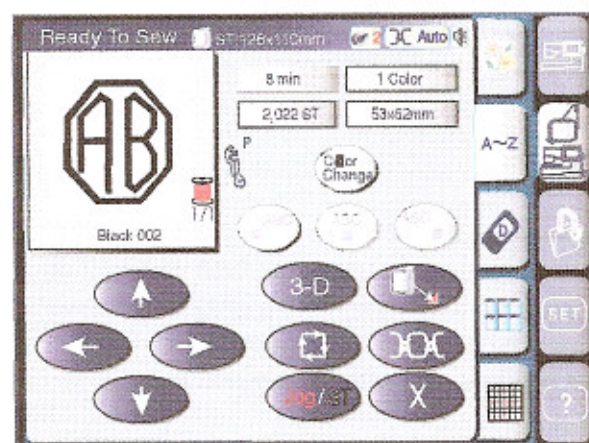
Selecione 2 letras.

Selecione o octógono.



Introduza "A".

Introduza "B".



Pressione a tecla OK e a tela mudará para a tela de "Preparado para Bordar".

Pressione o botão Start/Stop para começar a bordar. A máquina pára automaticamente quando o monograma estiver terminado.

NOTAS:

O monograma de 3 letras será bordado da mesma forma que o monograma de 2 letras.

A posição inicial para o monograma de 2 letras e de 3 letras é no centro do bastidor



MART_

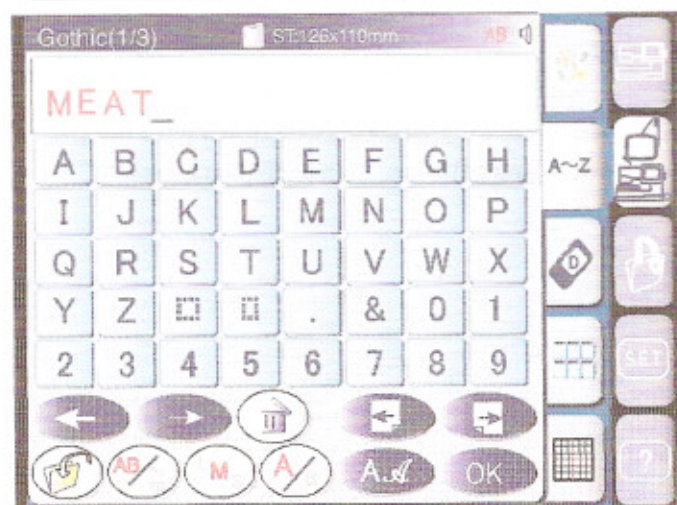
MART

MAT

MAT_

MAT

MEAT



Editando um monograma

Apagando um caracter

Introduza "M", "A", "R" e "T".

Pressione a tecla do cursor para mover o cursor sob "R" para apagar.

Pressione a tecla apagar e a letra "R" será apagada.

Inserindo um caracter

Pressione a tecla do cursor para mover o cursor sob "A".

Introduza "E".

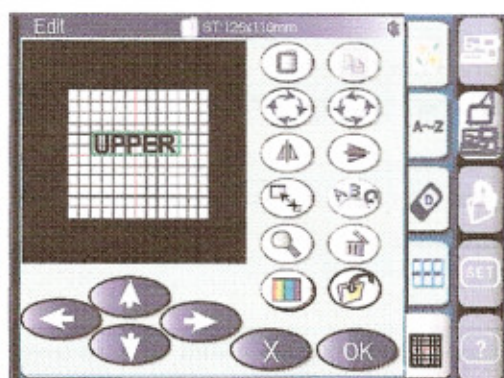
A letra "E" será inserida antes de "A".



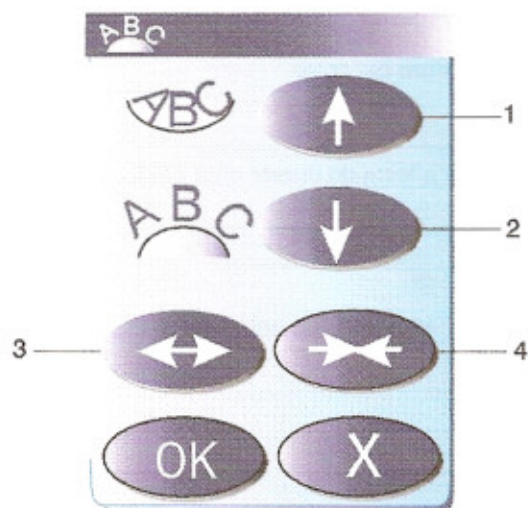
Monograma em arco

Você pode executar um monograma em um arco curvado para cima ou curvado para baixo.

Introduza os caracteres e pressione a tecla OK.



A tela "Preparada para Bordar" aparecerá. Pressione a tecla de centro justificado e pressione a tecla de edição  para entrar no modo de edição.



Pressione a tecla do arco para abrir a janela de layout do arco.

1 Tecla de seta para cima

Pressione esta tecla para executar um arco curvado para baixo.

2 Tecla de seta para baixo

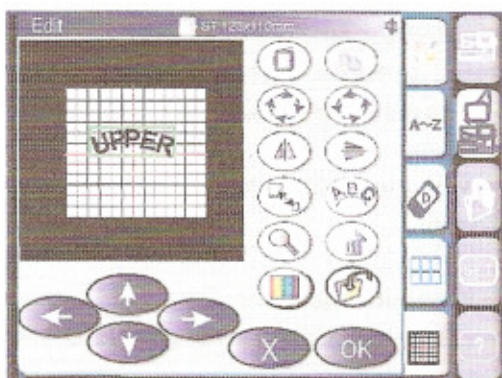
Pressione esta tecla para executar um arco curvado para cima.

3 Tecla de seta de cabeça dupla para fora

Pressione esta tecla para alargar um arco.

4 Tecla de seta de cabeça dupla para dentro

Pressione esta tecla para diminuir um arco.



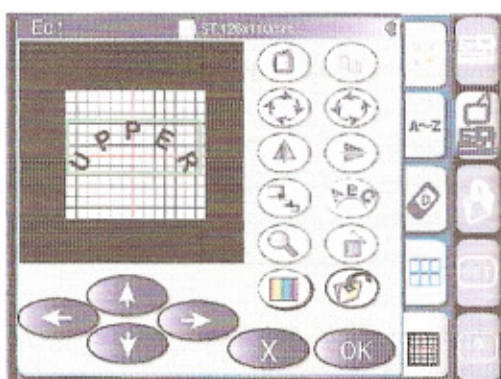
Pressione a tecla de seta para baixo para executar um arco curvado para cima.

Cada vez que você pressionar a tecla de seta, o arco ficará mais profundo.

Pressionando a tecla de seta na direção oposta você torna o arco mais raso.

NOTA:

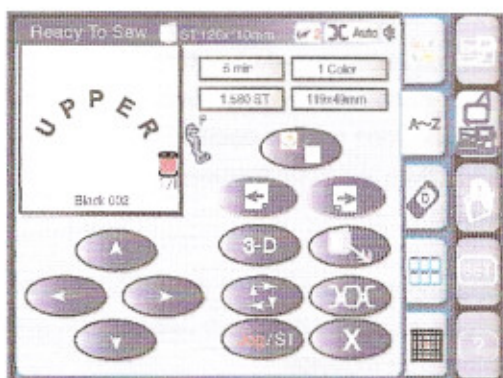
A curvatura mudará ao ser pressionada a tecla de seta para baixo ou para cima, mas o comprimento do arco permanecerá o mesmo.



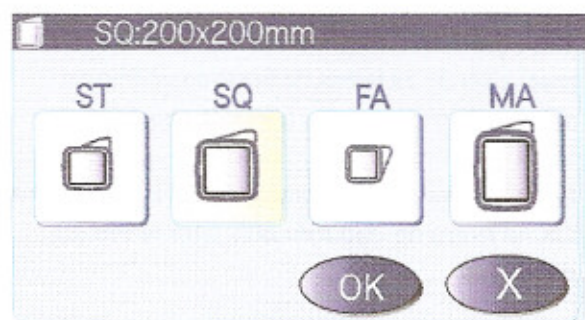
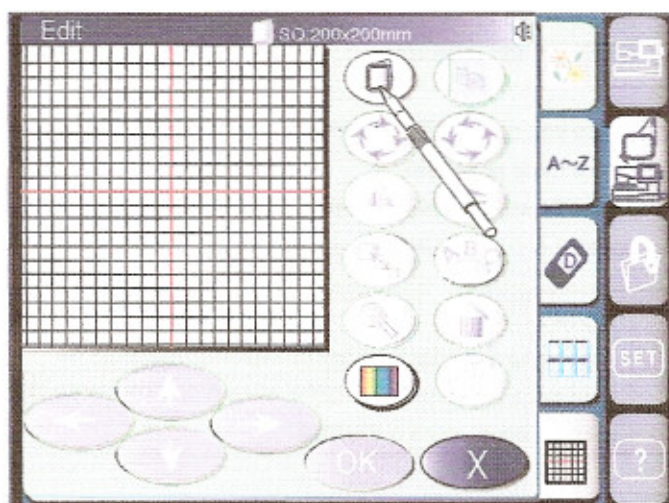
Pressione a tecla de seta de cabeça dupla para ajustar o tamanho do arco.

Desloque o arco para a posição pretendida pressionando as teclas de posicionamento ou arrastando o arco com a ponta do seu dedo.

Depois de escolher o formato do arco, pressione a tecla OK na janela de layout do arco para aplicar as definições.



Pressione a tecla OK na janela de edição e o desenho será mostrado na tela "Pronto para Bordar".



Modo de Edição

No modo de edição, você pode editar e combinar desenhos para criar o seu desenho original.

Pressione a tecla de modo de edição para abrir a janela de edição.

Selecionando o bastidor

É preciso selecionar o bastidor adequado antes de editar os desenhos.

Pressione a tecla de seleção de bastidor e a janela de seleção de bastidor se abrirá.

Selecione o um dos seguintes bastidores e pressione a tecla OK.

- Bastidor ST: 126 mm por 110 mm
- Bastidor SQ: 200 mm por 200 mm
- Bastidor FA: 50 mm por 50 mm (item opcional)
- Bastidor MA: 200 mm por 280 mm (item opcional)

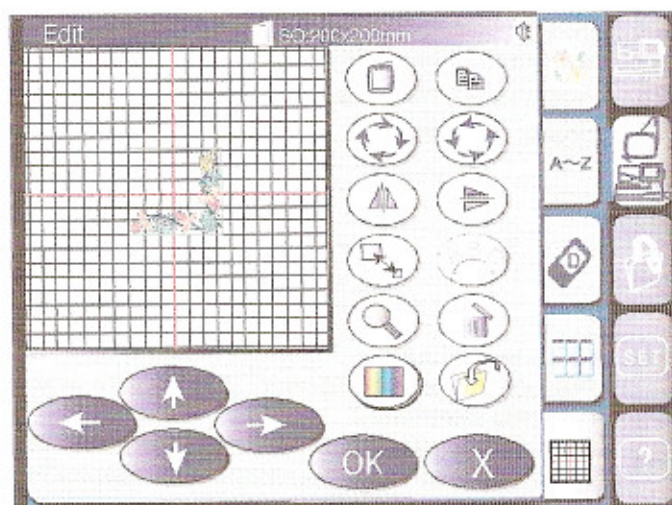
A janela de edição abrirá no tamanho de bastidor selecionado.

Abrir os desenhos de bordado

Pode abrir os desenhos predefinidos, o monograma e desenhos dos cartões opcionais PC-Card, unidades de CD-ROM e teclas de memória USB na janela de edição.

Para importar modelos de desenhos para a janela de edição, selecione o modelo desejado na janela de seleção de modelos.

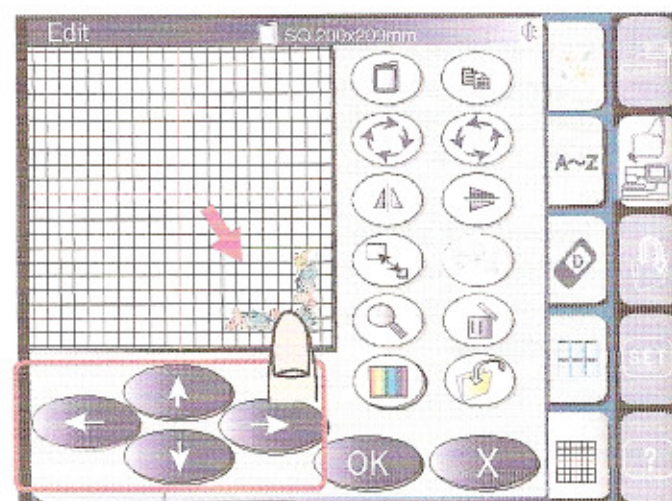
A tela voltará à janela de edição com o modelo selecionado exibido na mesma.



Selecionando o modelo a ser editado

Para selecionar o padrão a editar, pressione a imagem de modelo na janela de seleção.

O modelo selecionado será cercado por uma moldura.



1

Movendo um modelo

Para mover o modelo de bordado na janela de edição, pressione e arraste o modelo para o local desejado usando a ponta do dedo.

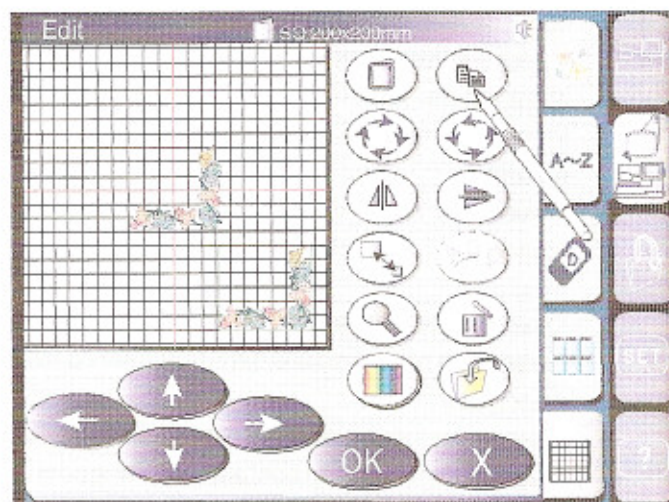
NOTA:

Não arraste o modelo na tela usando objetos afiados ou pontiagudos.

Você também pode mover o modelo selecionado pressionando as teclas de posicionamento (Layout). Pressione as teclas de posicionamento (layout) para mover o modelo para a posição desejada na tela de edição.

O carro não se moverá quando você pressionar as teclas de posicionamento (layout), uma vez que a posição do modelo será mudada em relação ao bastidor, e não à máquina.

1 Tecla de Posicionamento (Layout)

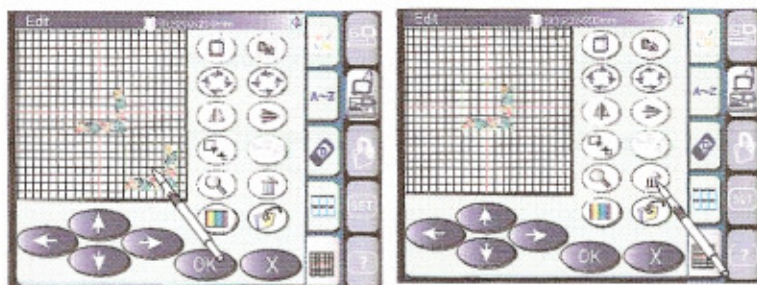


Duplicando um modelo

Pressione a tecla de duplicação (Du) para copiar o padrão selecionado.

NOTA:

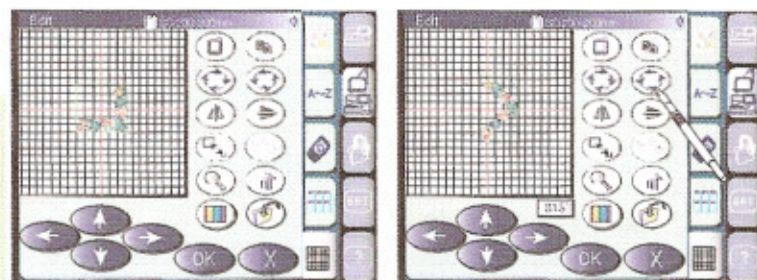
O padrão original será sobreposto com um duplicado. Desloque o duplicado para visualizar o modelo original.



Apagando o modelo

Selecione o desenho a apagar.

Pressione a tecla de apagar  para apagar o modelo selecionado.



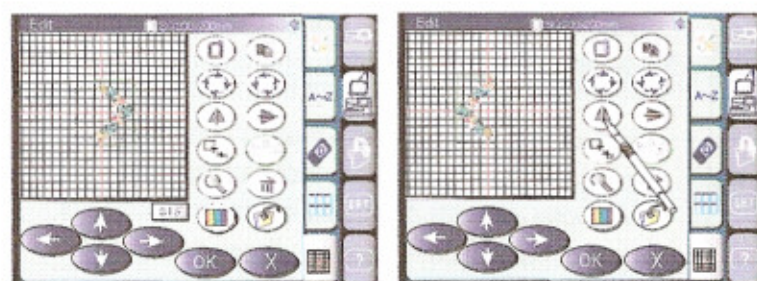
Girando o modelo

Pressione as teclas de girar   para girar o modelo selecionado.

O modelo vai girar 1 grau no sentido dos ponteiros do relógio ou no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio ao pressionar uma das teclas.

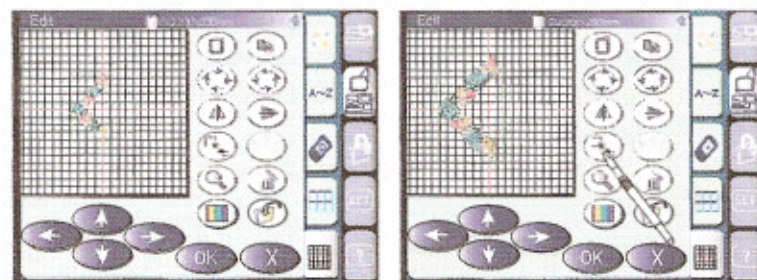
Para girar o modelo rapidamente, pressione sem soltar as teclas de girar.

O ângulo do modelo será mostrado na caixa por baixo da janela de edição quando pressionar as teclas de girar.



Invertendo a posição de um modelo

Pressione uma das teclas   para virar horizontalmente ou verticalmente o modelo selecionado.



Alterando o tamanho de um modelo

Quando pressiona a tecla de mudar o tamanho , a janela de mudar o tamanho abre.

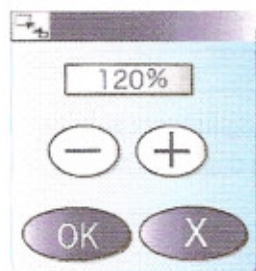
Você pode alterar o tamanho do modelo de bordado de 80% a 120% do tamanho do modelo original. O tamanho mudará 1 % cada vez que você pressionar a tecla de mais ou de menos. Para mudar o tamanho rapidamente, pressione sem soltar a tecla "+" ou "-".

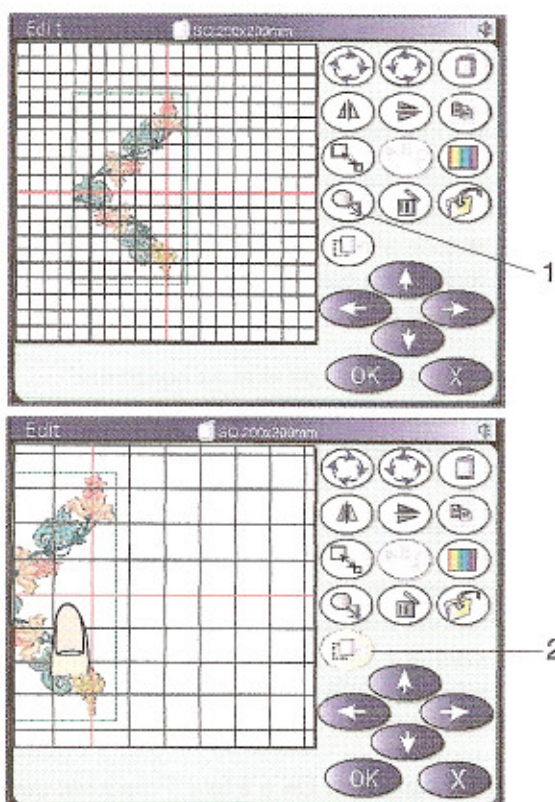
Pressione a tecla "+" para aumentar o tamanho do modelo.

Pressione a tecla "-" para reduzir o tamanho do modelo.

Quando você pressionar a tecla OK, o modelo de bordado no novo tamanho será mostrado na janela de edição.

Quando você pressionar a tecla de saída, o tamanho do modelo de bordado não vai mudar e a janela de mudar o tamanho fecha.





Fazer zoom, na janela de edição

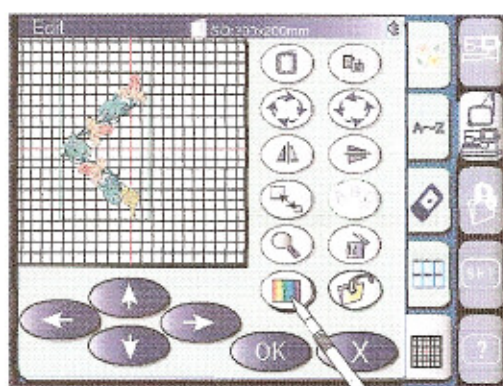
Pressione a tecla de zoom in  para aceder à vista zoom in da janela de edição. Pressionando a tecla zoom in outra vez vai continuar a aumentar a vista.

1 Tecla zoom in

Para rolar a janela, pressione a tecla de rolagem  e arraste a janela para a direção pretendida. Pressione a tecla de rolagem outra vez para cancelar o comando de rolagem.

2 Tecla de rolagem

Pressione a tecla de saída  para voltar à janela original.



Personalizando a cor de apresentação

A cor de fundo da janela de edição e a cor de seleção da imagem de desenho podem ser alteradas de acordo com as suas preferências.

Pode simular as cores do próprio tecido e das linhas na tela personalizando as cores da imagem de desenho ou janela de edição.

Pressione a tecla configuração de cor  e a mesma será aberta.



Pressione a tecla de cor / parte  para selecionar a janela de edição a imagem de desenho para alterar a cor.

Se você deseja alterar a cor da linha, selecione a seção de cor do desenho que pretende alterar pressionando as teclas de página  .

Para selecionar a tonalidade, pressione um dos 24 quadrados de cor.

Para alterar o tom da cor selecionada, pressione e arraste a barra para cima  ou para baixo.

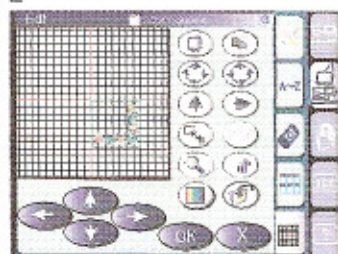
Pode associar um nome à cor personalizada para a seção de cor pressionando a tecla de nome .

O nome associado será mostrado em vez do nome e código da cor da linha na janela de bordado.

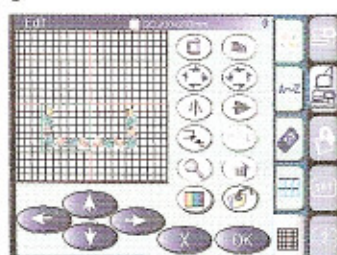
1



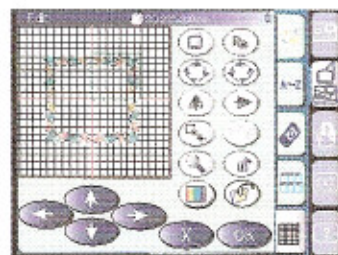
2



3



4



5

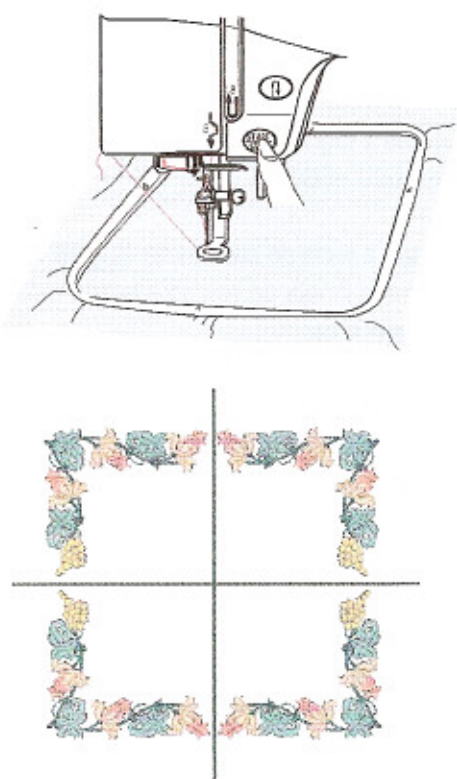


Combinando os padrões (criando uma moldura quadrada)

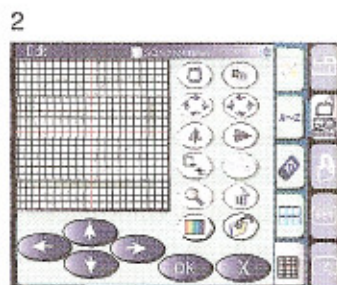
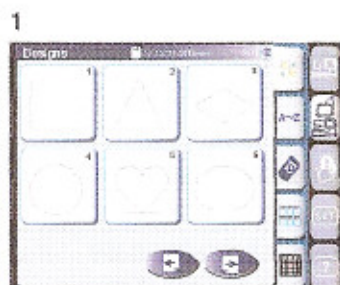
- 1 Selecionar modelo ST41.
- 2 Pressione a tecla de edição.
Selecione o bastidor SQ.
Pressione a tecla de posicionamento para mover o desenho para baixo e para cima.
Pressione a tecla de duplicação.
- 3 Pressione a tecla de virar na horizontal.
Pressione a tecla de posicionamento para mover o duplicado para a esquerda.
Pressione a tecla de duplicação.
- 4 Pressione a tecla de virar na vertical.
Pressione a tecla de posicionamento para mover o duplicado para cima.
Pressione a tecla de duplicação.
Pressione a tecla de virar na horizontal.
Pressione a tecla de posicionamento para mover o duplicado para a direita.
- 5 Pressione a tecla OK e a tela "Preparado para Costurar" será aberta para os modelos selecionados.

NOTA:

O ponto inicial do desenho editado é sempre o centro do bastidor.

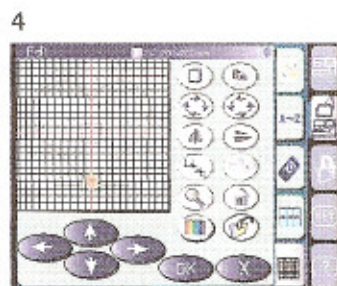


Utilizando um modelo de gabarito para criar a cadeia de modelos



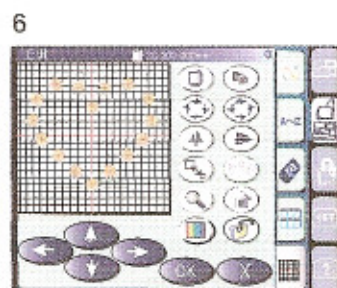
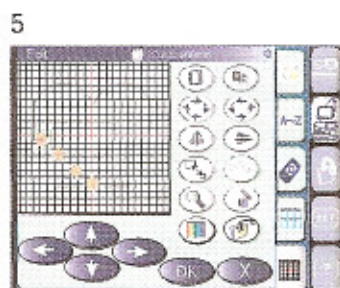
- 1 Selecione o modelo predefinido TP5.
Pressione a tecla de edição.

- 2 A janela de edição com o modelo selecionado será aberta



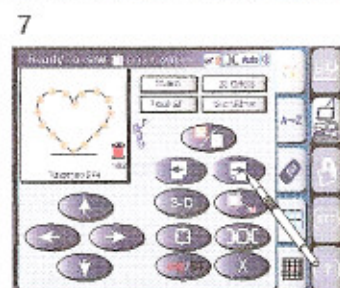
- 3 Selecionar modelo FA20. A imagem do desenho aparecerá na janela de edição.

- 4 Arraste o modelo para o canto inferior do fundo.
Pressione a tecla de duplicação.



- 5 Coloque o duplicado junto com o fundo.

- 6 Repita a etapa acima para formar um desenho em forma de coração com uma série de modelos.

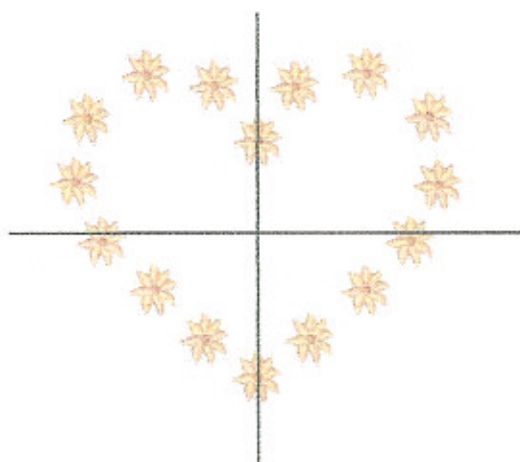


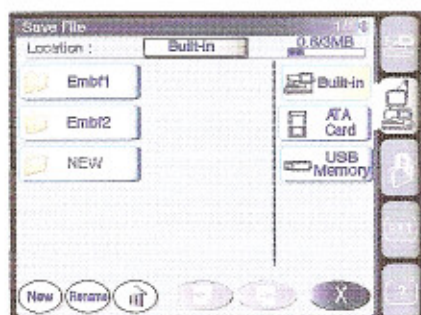
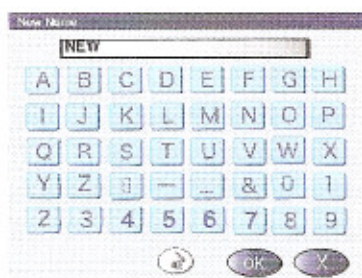
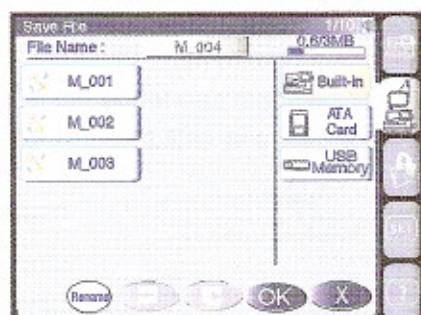
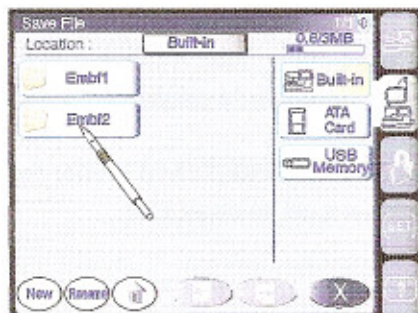
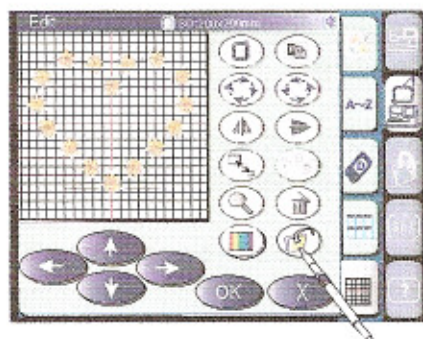
- 7 Pressione a tecla OK.
A tela "Preparado para Costurar" será aberta.
Pressione a tecla de seção seguinte para ignorar o modelo de gabarito.

NOTA:

Os modelos TP1 a TP14 são usados como fundos para uma cadeia dos modelos.

Os modelos de gabarito podem ser redimensionados de 50 % para 150 % do tamanho original.





Salvando e Abrindo um Arquivo

Salvando um arquivo

Um desenho de bordado original criado no modo de edição ou combinação de modelo programada, no modo de costura normal, pode ser salvo como um arquivo na memória interna, cartão ATA-PC (item opcional), tecla de memória USB (item opcional) ou o PC ligado com um cabo USB (apenas em modo de bordado).

Quando pressiona a tecla de salvar arquivo , as pastas com nome "Emb1" (no modo de bordado) ou "Ord1" (no modo de costura normal) serão apresentadas na tela.

Pressione o ícone da pasta desejada para selecionar.

A janela de salvar arquivo será aberta. O nome do arquivo será automaticamente designado, começando de M_001.... em ordem.

Pressione a tecla OK e o arquivo será salvo na pasta selecionada.

Para voltar à tela anterior, pressione a tecla de saída .

Criando uma nova pasta

Pode criar a sua própria pasta e associar o nome pretendido a ela.

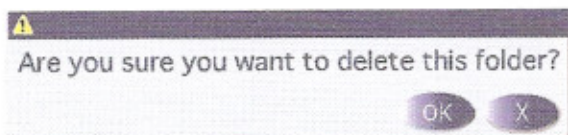
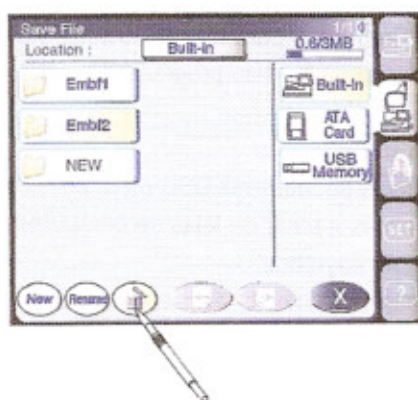
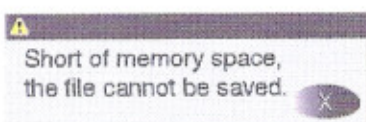
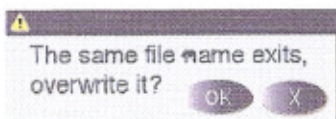
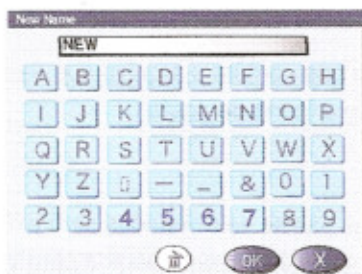
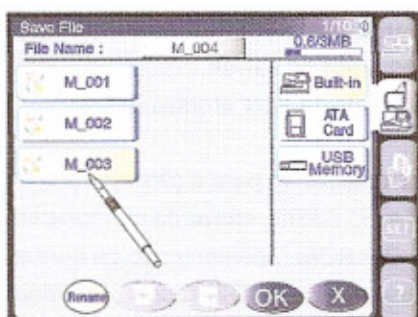
Pressione a tecla de nova pasta  e a janela de teclado será aberta permitindo a você associar o nome pretendido à nova pasta.

Introduza o nome da pasta e pressione a tecla OK.

Uma nova pasta com o nome designado será apresentada na janela de lista de pastas.

NOTA:

Pode salvar quantos fichários ou pastas desejar desde que o espaço de memória disponível o permitir. Uma barra de escala no canto superior direito na janela indica o tamanho da memória.



Alterando o nome da pasta ou arquivo

Para alterar o nome da pasta ou arquivo, pressione a tecla  e selecione a pasta ou arquivo que deseja alterar o nome.

A janela de teclado será aberta.

Introduza um novo nome e pressione a tecla OK.

NOTAS:

Só podem ser introduzidos 8 caracteres.

Pressione a tecla de apagar  para apagar o último carácter.

Quando tentar salvar um arquivo com um nome já existente, a mensagem de confirmação aparecerá. Pressione a tecla OK para gravar sobre o arquivo existente.

Pressione a tecla de saída  se não desejar gravar sobre o arquivo.

Quando a memória estiver cheia, a mensagem de aviso será exibida. Pressione a tecla OK e apague o arquivo ou pasta que não necessita.

Apagando o arquivo ou pasta

Pode apagar a pasta ou o arquivo que já não necessita. Pressione a tecla de apagar  e selecione a pasta ou arquivo a apagar.

A janela de confirmação será exibida. Pressione a tecla OK para apagar a pasta ou arquivo selecionado.

NOTA:

As pastas e arquivos no CD-ROM, Desenhos de Cartão PC ou PC ligado à MC 11000 não podem ser apagadas.



Não desligue a energia, não ejete o cartão nem remova a tecla de memória USB enquanto uma mensagem de aviso for mostrada na tela.

De outra forma, os dados salvos serão perdidos ou a memória será danificada.

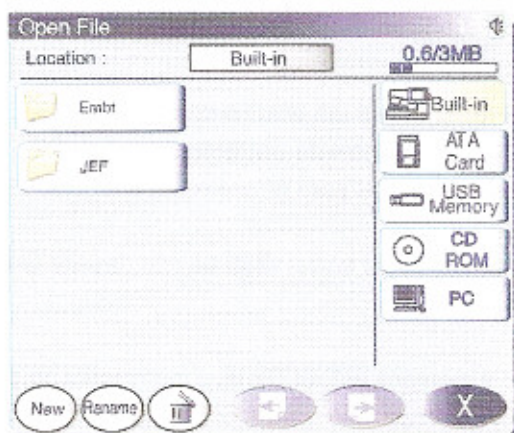


Abrindo o arquivo

Para abrir os arquivos salvos, pressione a tecla de abrir arquivo e a janela de abrir arquivo abrirá.

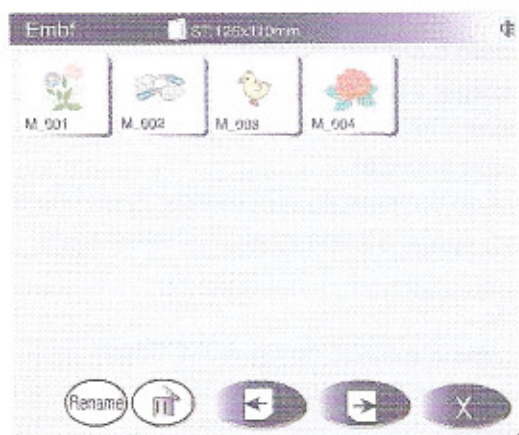
Selecione a localização para a pasta, seja na memória incluída, ATA PC CARD, chave de memória USB, unidade de CD-ROM (apenas modo de bordado) ou o PC ligado com um cabo USB (apenas no modo de bordado).

Abra a pasta que contém o arquivo que deseja abrir pressionando o ícone de pasta.



Uma lista das pastas selecionadas será exibida.

Pressione a tecla de próxima página para visualizar os fichários restantes.

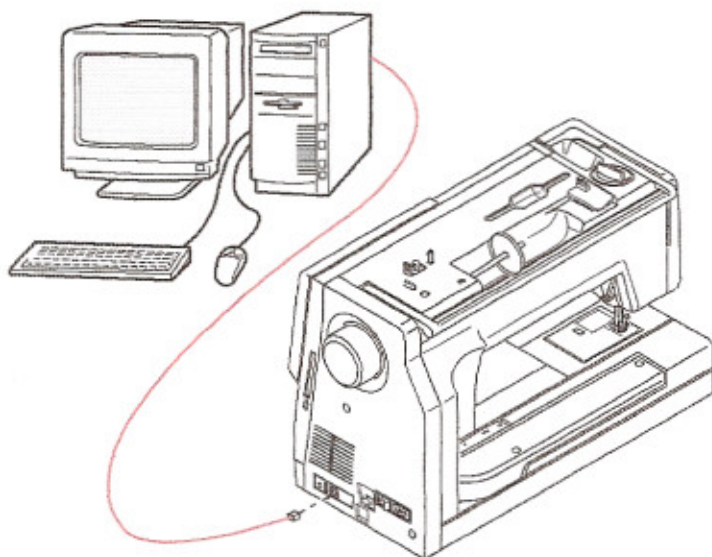


Pressione a tecla do ícone, e a tela vai apresentar a janela "Preparado para Bordar" o desenho salvo ou a combinação de modelo programada.

NOTAS:

As chaves de memória USB (item opcional) estão disponíveis a partir de lojas de computadores e de material fotográfico.

A unidade de CD-ROM (item opcional) está disponível nos fornecedores autorizados.



Ligação Direta para PC

Ligando a máquina ao PC

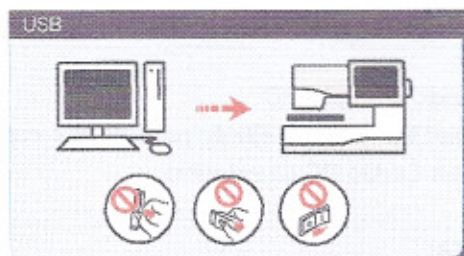
A MC 11000 pode ser ligada ao PC com um cabo USB, incluído nos acessórios padrões.

É preciso instalar um controlador USB para a MC 11000 e a Ferramenta de Pasta PC no seu computador. O Controlador USB e a Ferramenta de Pasta PC estão disponíveis no CD-ROM Ferramentas MC11000 incluídas nos acessórios padrões.

A Ferramenta de Pasta PC permite transferir os dados bilateralmente entre a máquina e o PC.

NOTA:

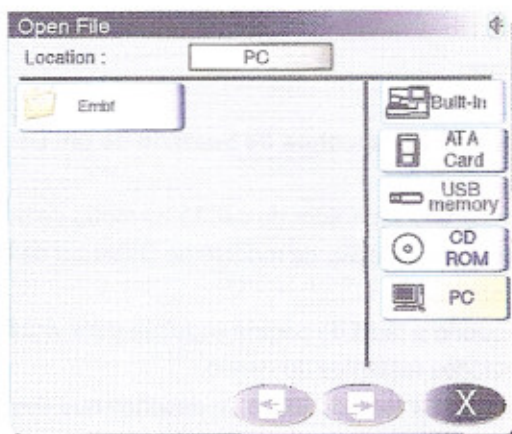
Consulte o folheto de instruções do CD-ROM Ferramentas MC11000 para mais detalhes.



Inicie a MC 11000 e o PC, e introduza o conector USB de tipo "A" USB no PC.

Introduza o conector de tipo "B" na MC 11000.

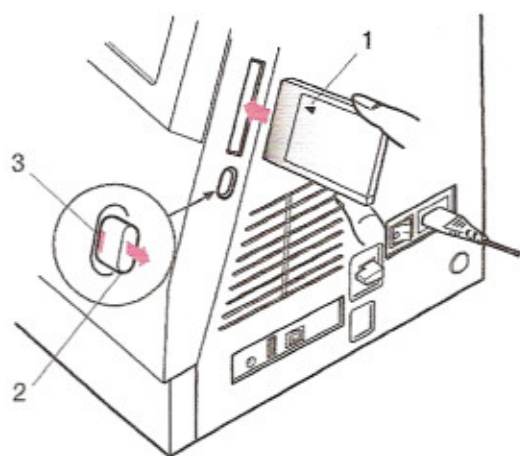
Pressione o separador de ligação PC para estabelecer a comunicação entre a MC 11000 e o PC.



Agora, pode salvar e abrir os arquivos ou transferir os dados entre a MC 11000 e o PC.



Não desligue ou o remova o cabo USB enquanto a transferência de dados estiver a ser efetuada. De outra forma, os dados serão perdidos ou a memória será danificada.



ITENS OPCIONAIS

Desenhos de Cartões PC

Pode importar desenhos de bordados atrativos a partir de Desenhos de Cartões PC.

Inserindo o Desenho de Cartão PC

Introduza o Desenho de Cartão PC na abertura com o lado da frente do cartão virado para você.

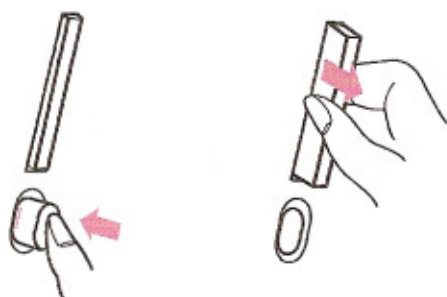
Empurre o cartão até ouvir um clique e o botão de ejeção saltará para fora.

- 1 O lado da frente do cartão (Marcado com um triângulo)

Quando o cartão está instalado corretamente, a barra vermelha do botão de ejeção saltará para fora.

- 2 Botão de ejeção

- 3 Barra vermelha

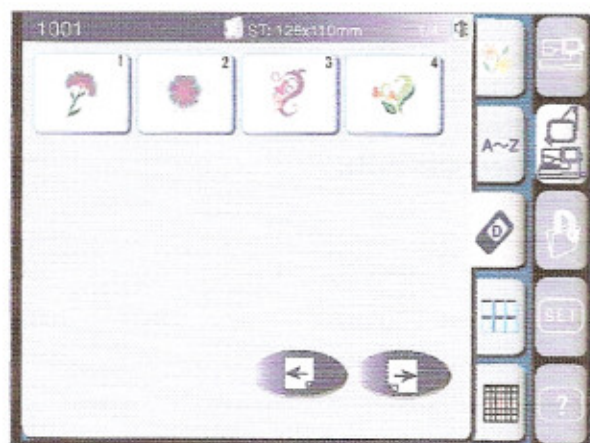


Ejetando o cartão PC

Pressione o botão de ejeção para ejetar o cartão PC. Retire o Cartão PC da máquina.

NOTA:

Quando ligar o interruptor de energia com o cartão PC inserido, a máquina demorará alguns segundos a iniciar.



Importando desenhos de bordado de um Desenho de Cartão PC

Pressione o separador do cartão no modo de bordado. A janela de seleção de modelo do Desenho de Cartão PC abrirá.

Pressione a tecla de página seguinte para visualizar os conteúdos restantes do cartão.

Pressione a tecla de ícone do desenho que deseja importar.

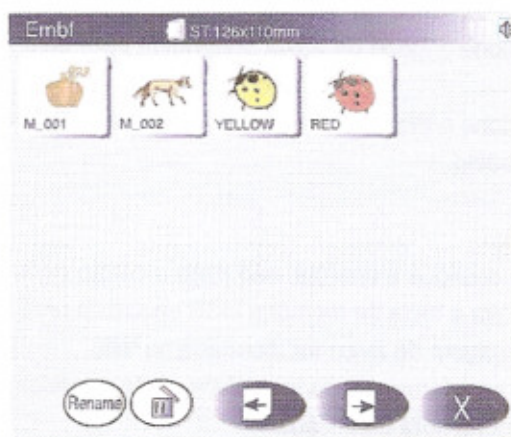
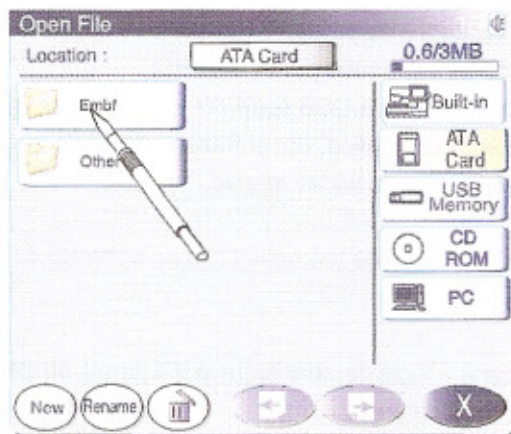
NOTA:

Não pode acessar a Desenhos de Cartões PC utilizando o modo de abrir arquivo.



Não desligue a energia, não ejete o cartão nem remova a tecla de memória USB enquanto uma mensagem de aviso for mostrada na tela.

De outra forma, os dados salvos serão perdidos ou a memória será danificada.



Cartão PC ATA

A MC 11000 é compatível com cartão PC ATA que pode ser usado para salvar arquivos e transferir dados da MC 11000 para seu PC.

O cartão PC ATA consiste de um adaptador e um cartão CompactFlash que podem ser adquiridos em lojas de computadores e de material fotográfico.

Introduza o cartão PC ATA na abertura do cartão da máquina.

Pressione a tecla de abrir arquivo e a janela de abrir arquivo será aberta.

Pressione o separador do cartão ATA e a lista de pastas é exibida na tela.

Pressione o ícone da pasta pretendida para abrir.

Selecione o modelo pretendido pressionando o ícone de modelo.

NOTAS:

Não é possível acessar o cartão PC ATA ao pressionar o separador do cartão no modo de bordado.

Os Compact Flashes seguintes são recomendados para usar com a MC 11000:

Sandisk (64 MB, 96 MB, 128 MB)

SONY (128 MB)

Lexar Media (128 MB)

Princeton (128 MB)

PQI (128 MB)

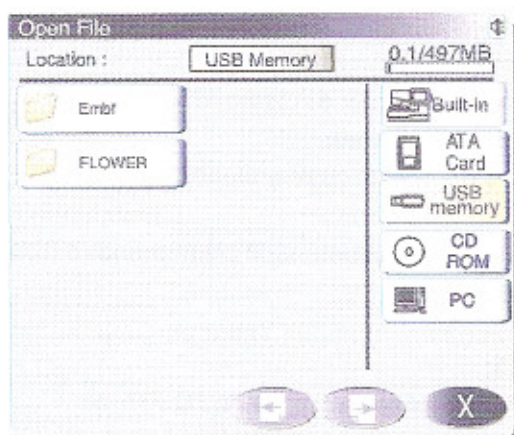
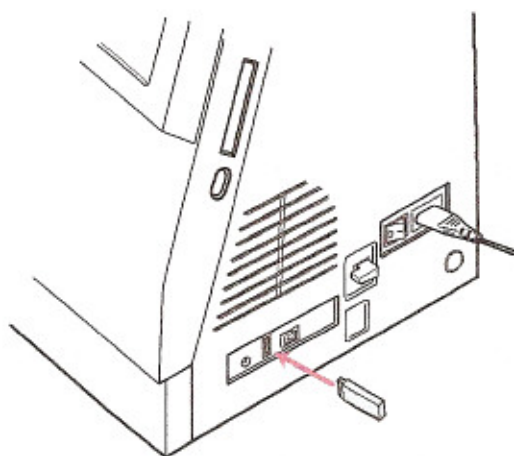
Kodak (128 MB)

Hagiwara Syscom (128 MB)



Não desligue a energia, não ejete o cartão nem remova a tecla de memória USB enquanto uma mensagem de aviso for mostrada na tela.

De outra forma, os dados salvos serão perdidos ou a memória será danificada.



Chaves de Memória USB

As chaves de memória USB podem ser usadas para salvar os dados de pontos e transferir os desenhos de bordado da MC 11000 para o seu PC.

A tecla de memória USB pode ser adquirida em lojas de material fotográfico, em armazéns de equipamento informático etc. de várias formas.

Introduza a tecla de memória USB na porta USB tipo "A" da MC 11000.

Pressione a tecla de abrir arquivo e a janela de abrir arquivo será aberta.

Pressione o separador de memória USB e a lista de pastas é exibida na tela.

Pressione o ícone da pasta pretendida para abrir.

Selecione o modelo pretendido pressionando o ícone de modelo.



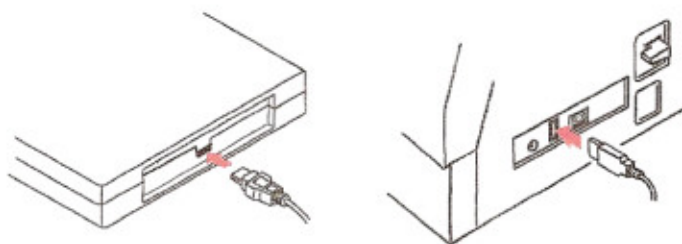
Não desligue a energia, não ejete o cartão nem remova a tecla de memória USB enquanto uma mensagem de aviso for mostrada na tela.

De outra forma, os dados salvos serão perdidos ou a memória será danificada.

NOTA:

São recomendadas as seguintes teclas de memória USB para usar com a MC 11000:

Dados de Entrada / Saída	EasyDisk PT
Dados de Entrada / Saída	EasyDisk EDL-128M/B
SolidAlliance	i-Duck
Lexar Media	JumpDrive
Green House	PicoDrive Light GH-UFD128LT
Logitec	Mobile USB Memory
LMC-128UD2	
Hagiwara Syscom	USB PurePro
Adtec	I-Stick AD-UI128M/U2W
Buffalo	Clip Drive RUF-C128ML-KU2
Buffalo	Clip Drive RUF-C128MU2
Powerglobal	INDEX I-Stick 2.0 QSI-128
Sandisk	Cruzer Mini SDCZ2-128
SONY	Pocket Bit USM128D
Imation	FlashGo! FG-128USB2
Elecom	MF-FU2128B2GT



Unidade de CD-ROM

NOTA:

Não utilize nenhuma outra unidade de CD para além da unidade de CD-ROM exclusiva da Janome, disponível em fornecedores autorizados.

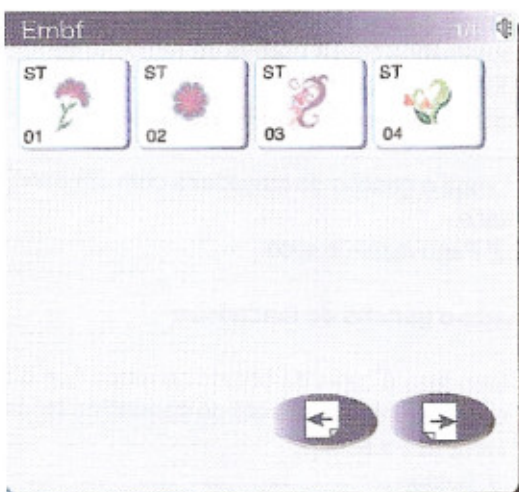
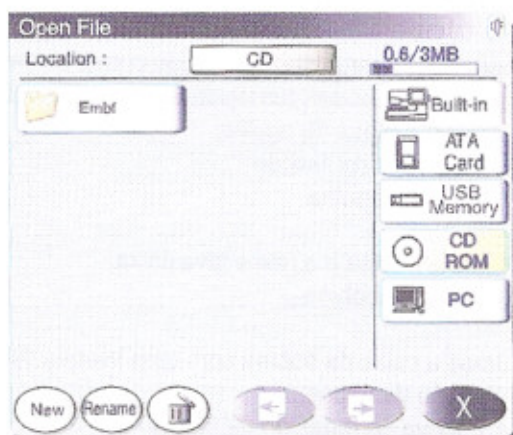
Introduza o conector mini USB na porta USB na parte de trás da unidade de CD-ROM.

Ligue o conector USB na porta USB da MC 11000. A unidade de CD-ROM não necessita de alimentação externa, ela é alimentada através de cabo USB da MC 11000.

Ligue a MC 11000 e pressione a tecla de abrir arquivo.

A janela de abrir arquivo será aberta.

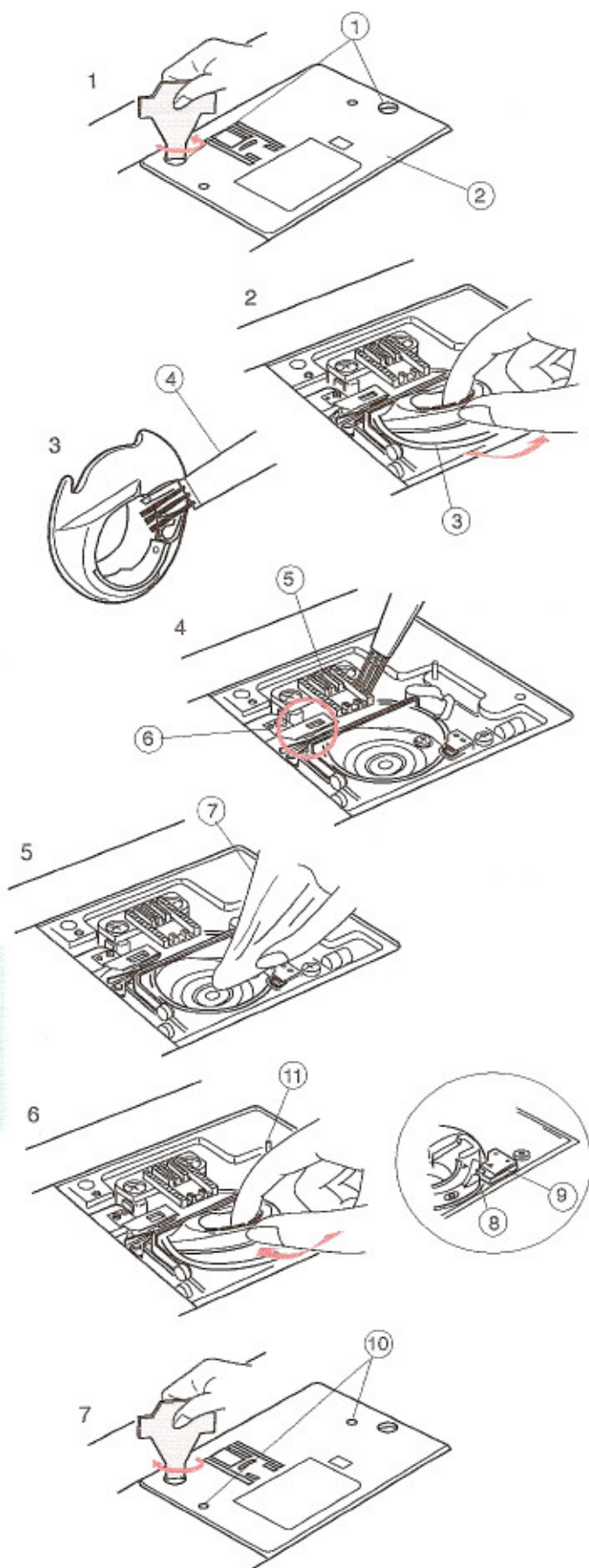
Pressione o separador de CD ROM e selecione a pasta que contém dados sobre desenhos de bordado em formato JEF.



Selecione o modelo pretendido pressionando o ícone de modelo.

NOTAS:

O tamanho de bastidor do desenho será indicado no canto superior esquerdo da tecla do ícone de modelo.



Esta máquina vem equipada com luzes LED de costura que não se fundem e que não necessitam ser substituídas.

Limpendo o Gancho da Lançadeira e Dentes Impelentes (transportador)

Pressione o botão de levantar / baixar a agulha para levantar a agulha, então desligue a máquina da tomada.

Remova a agulha e o pé calcador.

NOTA:

Não desmonte a máquina de qualquer outra forma que não a explicada nesta página.

1. Remova os parafusos de fixação com a chave de parafusos especial, fornecida com a máquina.
Remova a placa da agulha.
① Parafusos de fixação
② Placa da agulha
2. Retire a bobina e a respectiva caixa.
③ Caixa da bobina
3. Limpe a caixa da bobina com uma escova de remoção de fiapos.
④ Escova de remoção de fiapos
4. Limpe o transportador e o dispositivo de corta-linhas automático com a escova de remoção de fiapos.
⑤ Transportador
⑥ Dispositivo de corta-linhas automático
5. Limpe o gancho da lançadeira com um pano macio e seco.
⑦ Pano macio e seco

Monte o gancho da lançadeira

6. Introduza a caixa da bobina de modo que o botão se encaixe junto ao batente do gancho da lançadeira.
Introduza a bobina.
⑧ Botão
⑨ Batente
7. Recoloque a placa da agulha, alinhando os orifícios de guia da placa da agulha com os pinos de guia da placa da agulha e aperte o parafuso.
⑩ Orifícios guia
⑪ Pinos de guia da placa da agulha

NOTA:

Após limpar a máquina, certifique-se de que a agulha e o pé calcador estão fixados.

Solução de Problemas

Problema	Causa	Referência
A máquina está barulhenta.	1. Há linhas presas no mecanismo da caixa de bobina. 2. O transportador está cheio de fiapos.	Veja a página 94. Veja a página 94.
A linha da agulha quebra.	1. A linha da agulha não está enfiada corretamente. 2. A tensão da linha está alta demais. 3. A agulha está torta ou rombuda. 4. A agulha não está inserida corretamente. 5. A linha é pesada demais para a agulha. 6. A linha da agulha não está colocada no porta-linhas ao começar o bordado.	Veja a página 12. Veja a página 29. Veja a página 15. Veja a página 15. Veja a página 15. Veja a página 66.
A linha da bobina quebra.	1. A linha da bobina não está enfiada corretamente na caixa da bobina. 2. Há acúmulo de fiapos na caixa da bobina. 3. A bobina está danificada e não roda com suavidade.	Veja a página 11. Veja a página 94. Substitua a bobina.
A agulha quebra.	1. A agulha não está inserida corretamente. 2. A agulha está torta ou rombuda. 3. O parafuso de fixação da agulha está solto. 4. A tensão da linha está alta demais. 5. O tecido não é puxado para trás ao terminar a costura. 6. A agulha é fina demais para o tecido costurado.	Veja a página 15. Veja a página 15. Veja a página 15. Veja a página 29. Veja a página 27. Veja a página 15.
A Tela de Toque não está nítida.	1. O contraste da tela não está ajustado corretamente.	Veja a página 20.
O Cartão PC não funciona.	1. O Cartão PC não está inserido corretamente.	Veja a página 90.
A máquina salta pontos	1. A agulha não está inserida corretamente. 2. A agulha está torta ou rombuda. 3. A agulha e / ou as linhas não são adequadas ao trabalho executado. 4. Não está sendo usada uma agulha DE PONTA AZUL para costurar tecidos elásticos, muito finos e sintéticos. 5. A linha da agulha não está enfiada corretamente. 6. Está sendo usada uma agulha defeituosa (com ferrugem, rebarbas no orifício). 7. O bastidor não está ajustado corretamente. 8. O tecido não está bem esticado no bastidor.	Veja a página 15. Veja a página 15. Veja a página 15. Veja a página 15. Veja a página 12. Troque a agulha. Veja a página 66. Veja a página 64.
A costura está franzida	1. A tensão da agulha está alta demais. 2. A linha da agulha ou a linha da bobina não estão enfiadas corretamente. 3. A agulha é pesada demais para o tecido costurado. 4. O comprimento do ponto é longo demais para o tecido. 5. A pressão do pé calcador não está ajustada corretamente Ao costurar materiais extremamente leves coloque entretela embaixo do tecido. 6. O tecido não está bem esticado no bastidor.	Veja a página 12. Veja as páginas 11, 12. Veja a página 15. Faça os pontos mais curtos. Veja a página 17. Veja a página 64.

Problema	Causa	Referência
Camadas escorregadias	1. A pressão do pé calcador não está ajustada corretamente 2. Não está sendo usada a sapatilha correta.	Veja a página 17. Use a sapatilha de avanço uniforme.
O tecido não está avançando com suavidade.	1. O transportador está cheio de fiapos. 2. A pressão do Pé Calcador está fraca demais. 3. Os pontos são finos demais. 4. O tecido não é alimentado ao iniciar a costura. 5. O transportador está abaixado.	Veja a página 94. Veja a página 17. Faça os pontos mais longos. Veja a página 26. Veja a página 22.
A máquina não funciona.	1. A máquina não está ligada na tomada. 2. Há um fiapo preso no gancho da lançadeira. 3. O circuito de controle não está funcionando corretamente. 4. Com o botão Start/Stop acionado e conectado o pedal de controle.	Veja a página 7. Veja a página 94. Desligue o interruptor e volte a ligá-lo. Veja a página 8.
Ouvirá um rangido assim que a máquina começar a funcionar.	1. Há alguma coisa presa entre o carro e o braço. 2. O carro está tocando alguma coisa em volta da máquina.	Remova o objeto. Veja a página 66.
Os modelos estão distorcidos.	1. A tensão da linha da agulha está baixa demais. 2. O comprimento do ponto não é adequado ao tecido costurado. 3. O disco equilibrador de avanço não está ajustado corretamente. 4. Não está sendo usada entreteia para costurar tecidos elásticos ou muito finos. 5. O botão de fixação do bastidor está frouxo. 6. O bastidor está tocando alguma coisa em volta da máquina. 7. O tecido não está bem esticado no bastidor. 8. O tecido está preso ou apanhado ao executar o bordado.	Veja a página 29. Veja as páginas 29, 30. Veja a página 57. Use entreteia. Veja a página 66. Veja a página 66. Veja a página 64. Pare a máquina e solte o tecido.
Os pontos da casa automática não estão equilibrados.	1. O comprimento do ponto não é adequado ao tecido costurado. 2. O disco equilibrador de avanço não está ajustado corretamente. 3. Não está sendo usada entreteia ao costurar tecido elástico.	Veja as páginas 37. Veja a página 57. Use entreteia.
As teclas de seleção de modelos não funcionam.	1. O circuito de controle eletrônico não está funcionando corretamente. 2. A posição das teclas está fora de alinhamento	Desligue o interruptor e volte a ligá-lo. Veja a página 21.

Limpe a parte de fora da máquina com um pano macio. Não use solventes químicos.

Guarde a máquina em lugar fresco e seco.

Não guarde a máquina em áreas de elevada umidade, próximo de um radiador ou em contato direto com a luz solar.

O cabo de alimentação pode ser guardado na mala.

Certifique-se de que guarda a tela de toque e o braço de carro de bordado antes de desligar o interruptor de energia.

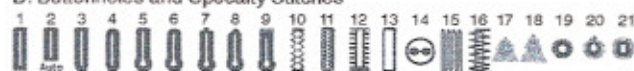
TABELA DE PONTOS

Costura normal

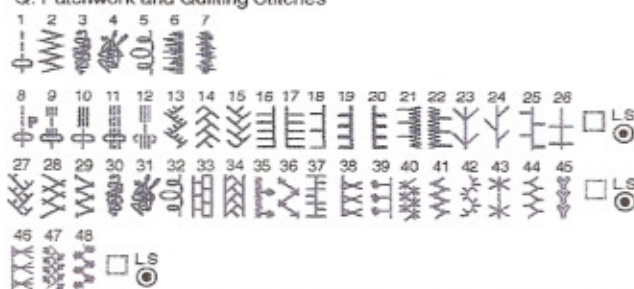
U: Utility Stitches



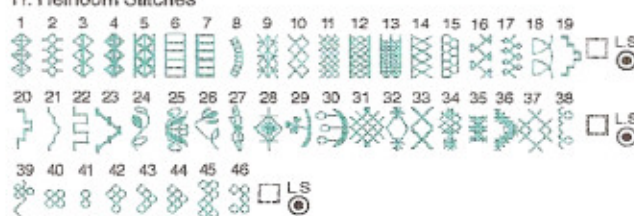
B: Buttonholes and Specialty Stitches



Q: Patchwork and Quilting Stitches



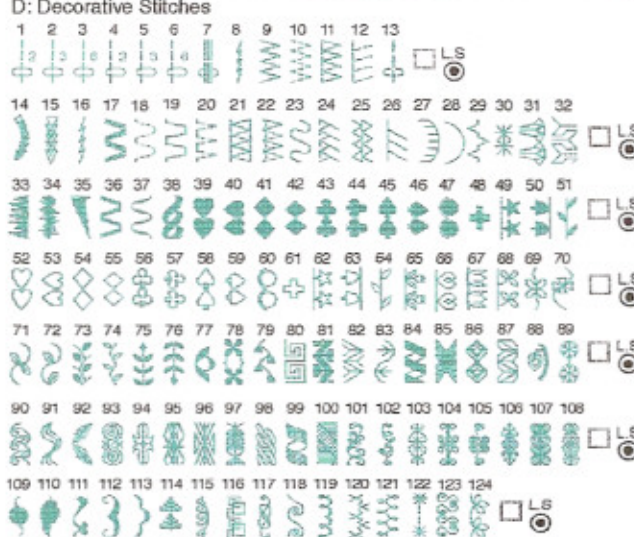
H: Heirloom Stitches



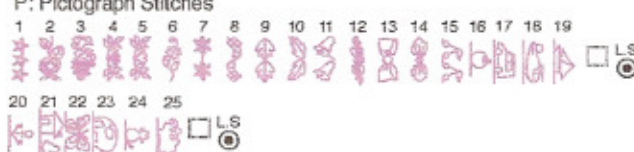
S: Decorative Satin Stitches



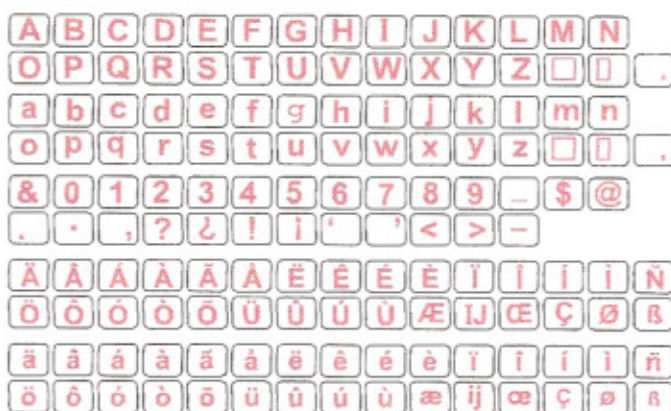
D: Decorative Stitches



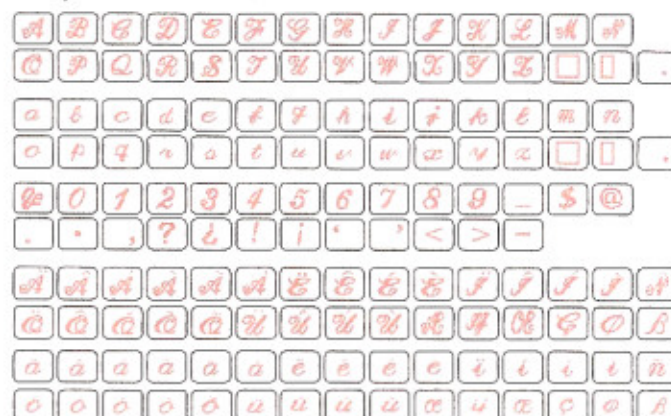
P: Pictograph Stitches



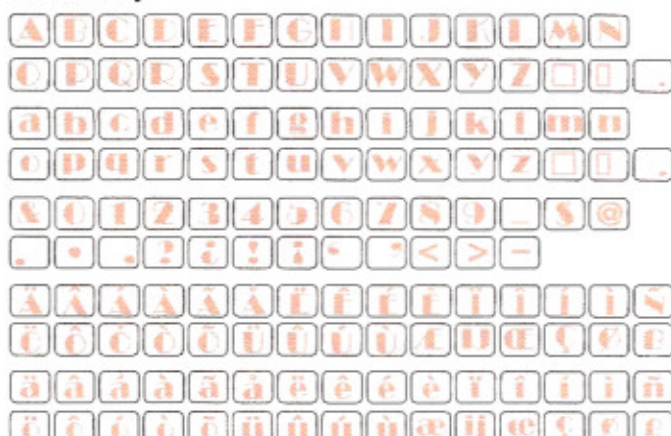
Block



Script



BroadWay



Symbol

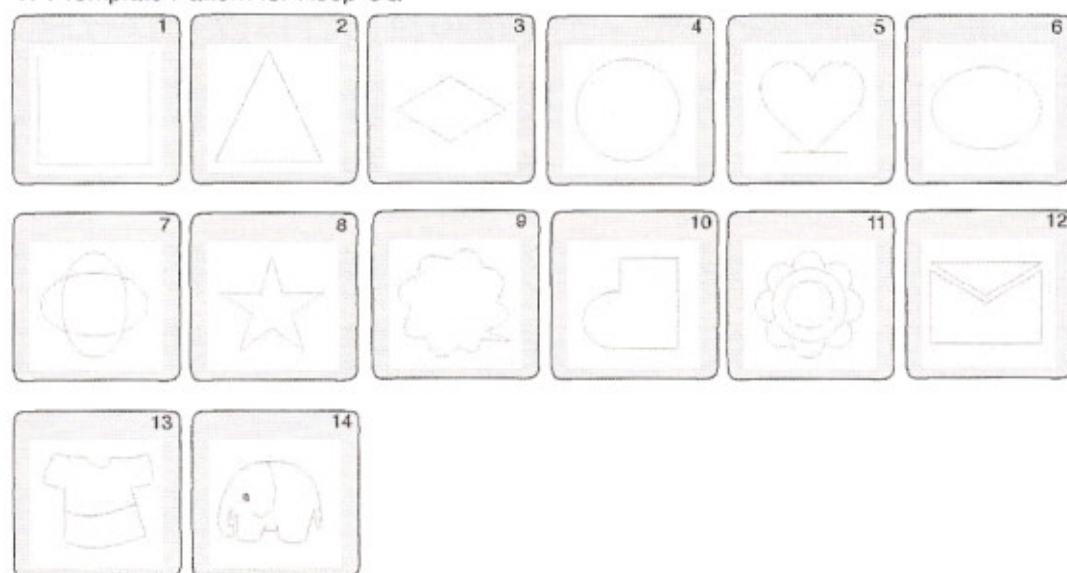


FA: for Free-arm Hoop-FA

DESIGN CHART



TP: Template Pattern for Hoop-SQ



MA: for Hoop-MA



Gothic

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
&	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	-	\$	@
.	.	.	.	?	!	!	!	'	'	'	<	>	-
Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä
Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö
ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä
ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö

Hollowblock

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
&	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	-	\$	@
.	.	.	.	?	!	!	!	'	'	'	<	>	-
Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä
Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö

Script

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
&	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	-	\$	@
.	.	.	.	?	!	!	!	'	'	'	<	>	-
Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä
Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö
ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä
ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö

Bauhaus

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
&	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	-	\$	@
.	.	.	.	?	!	!	!	'	'	'	<	>	-
Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä
Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö
ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä
ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö

Cheltenham

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
&	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	-	\$	@
.	.	.	.	?	!	!	!	'	'	'	<	>	-
Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä
Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö
ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä
ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö

Galant

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		
&	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	-	\$	@
.	.	.	.	?	!	!	!	'	'	'	<	>	-
Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä	Ä
Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö	Ö
ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä	ä
ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö	ö

3-letters / 2-letters



Program border



