

# ***OPERAÇÕES BÁSICAS DE BORDADO***

---

## ***TMAR-K series***



## Conteúdo

---

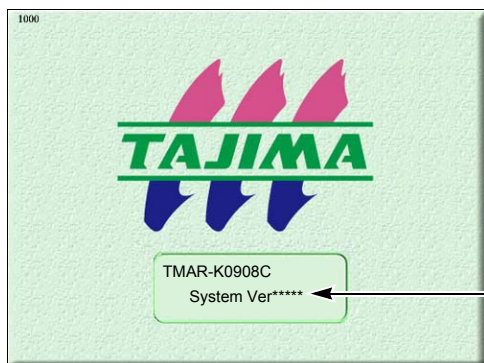
1. Ligando a maquina .....	2
2. Preparação antes de bordar .....	2
3. Gravar um desenho na memoria da maquina .....	6
4. Escolher um desenho para bordar (Data Setting) .....	8
5. Escolher o modo de bordar .....	9
6. Itens para verificar .....	11
7. Mover a bastidor para o ponto de inicio do desenho.....	13
8. Iniciar o bordado .....	15



# 1. Ligando a maquina

Ao ligar a maquina, depois de a tela com a versão de software aparecer, aparecerá a tela principal. A partir desta tela, a programação de bordado se iniciará..

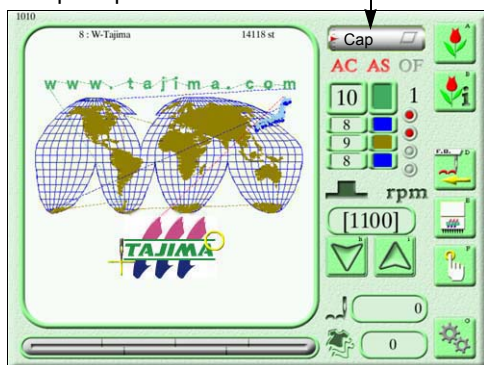
Tela da versão de software



Versão de software do painel



Tela principal



Tipo do bastidor

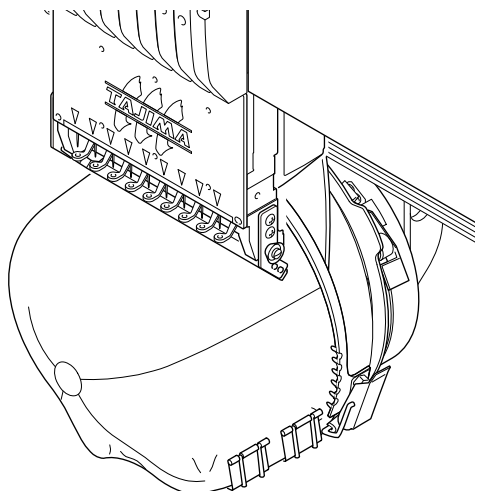
Tipo de bastidor

O exemplo na fura á esquerda mostra a seleção para "Cap frame". Caso o bastidor que será usado não combine com esta seleção, troque a seleção do tipo do bastidor.

## 2. Preparação antes de bordar

### 2-1. Colocando o material para bordar

Um exemplo quando equipada com bastidor de boné



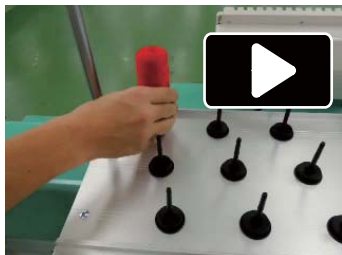
Sobre como substituir o bastidor, veja o manual acompanhado "FRAME REPLACEMENT" (SUBSTITUIÇÃO DE BASTIDOR).

## 2-2. Para passar linha

Se a linha não for passada corretamente por todas as seções, provocará problemas como quebra de linha ou a falha do sensor de quebra de linha. Passe a linha corretamente guiando-se pela figura abaixo.

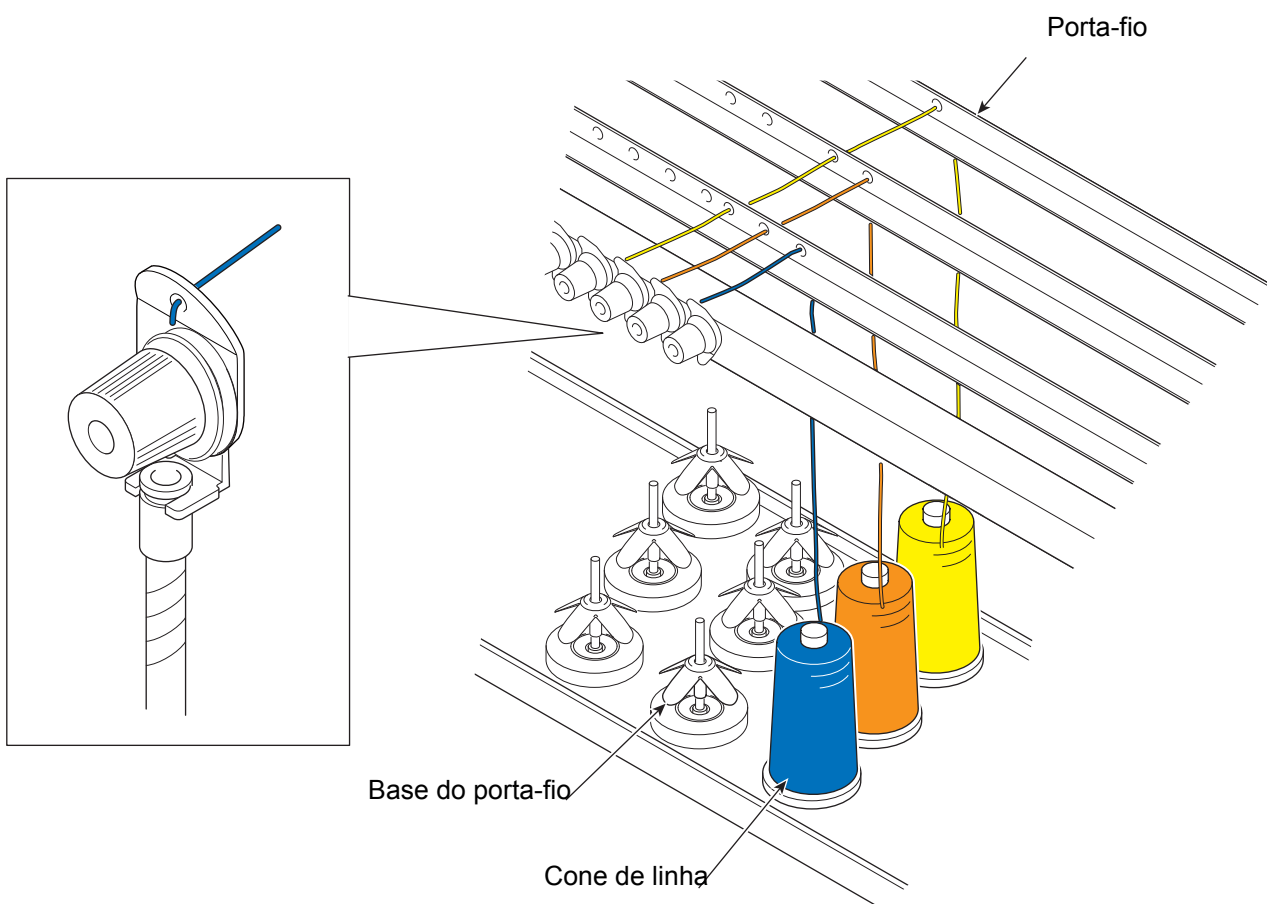
- (1) Coloque o cone de linha no porta-fio.
- (2) Passe a linha pelo furo do porta-fio.

↓ Assista um vídeo.



Se o vídeo não puder ser visto ao apertar o play, siga a mensagem indicada para instalar o Adobe Flash Player.

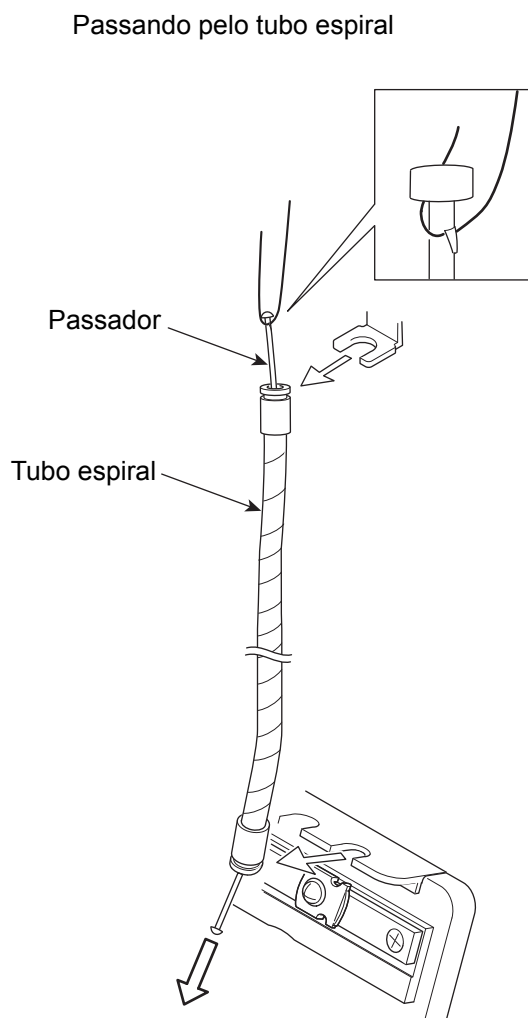
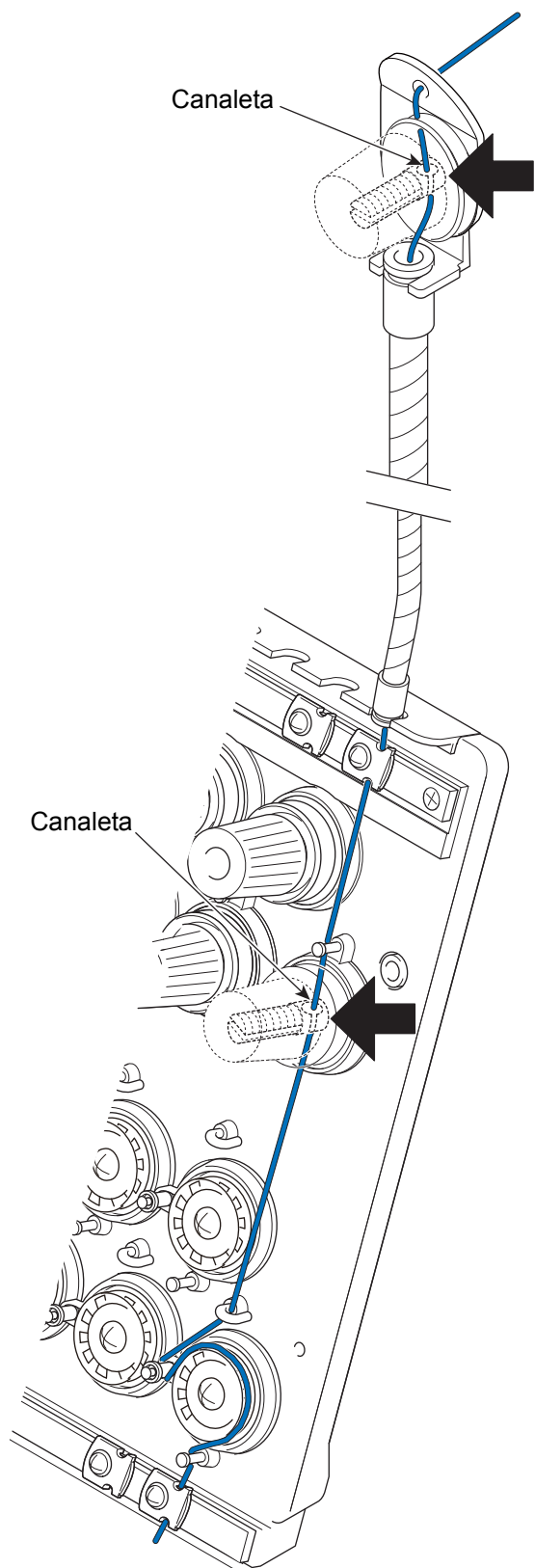
Para fechar o vídeo, avance para a próxima página.

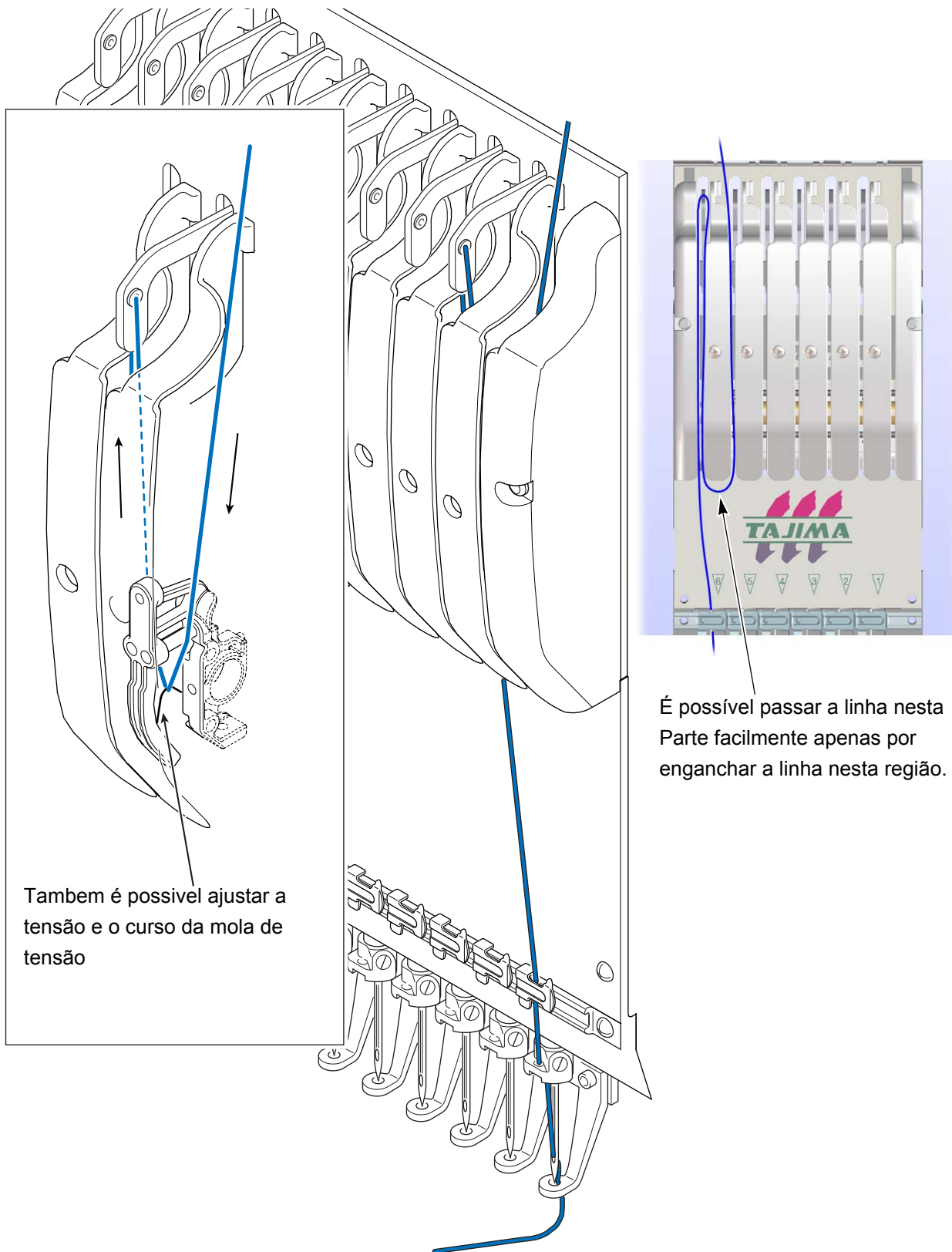




**(3)** Passe a linha por dentro da canaleta do pino de tensor. (Indicada por uma seta)

**(4)** Para passar a linha dentro do tubo espiral, use o passador (acessório).





Tambem é possível ajustar a tensão e o curso da mola de tensão

É possível passar a linha nesta Parte facilmente apenas por enganchar a linha nesta região.

Depois de passar a linha, até a agulha, ajuste a tensão. Para detalhes, veja o Manual anexo "BASICS".

### 3. Gravar um desenho na memoria da maquina

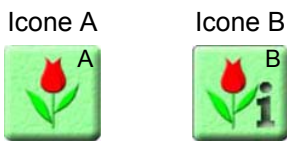
A capacidade maxima de memoria da maquina é de 650 desenhos. (Até 2.000.000 de pontos para um unico desenho)

Area coletiva: 200 desenhos

Pastas 1 a 5: 90 desenhos cada

#### 3-1. Gravar desenhos na memoria a partir de um Pen-drive

A seguir, os icones serão mencionados como icone A e icone B a partir da posição alfabetica de cada um que aparece no canto superior direito de cada icone.



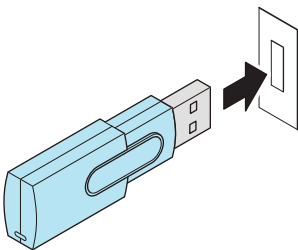
É possível gravar dados condicionais (Seqüencia de cores, centralização do desenho, altura do calcador) incluídas no desenho do Pen-drive para a memoria da máquina.

Com isso, pode-se pular essas fases na programação de cores, centralização e altura do calcador.

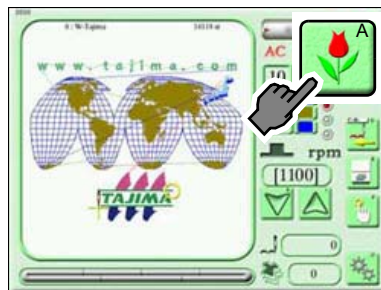
[Como programar]

Exemplo: Selecione dois desenhos e cologue-os na area coletiva da memoria da máquina.

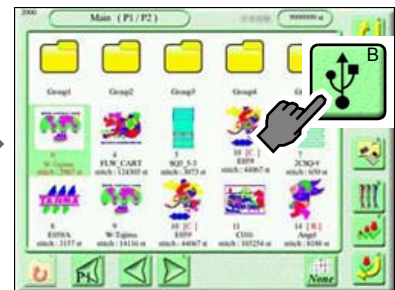
(1) Coloque o pen-drive



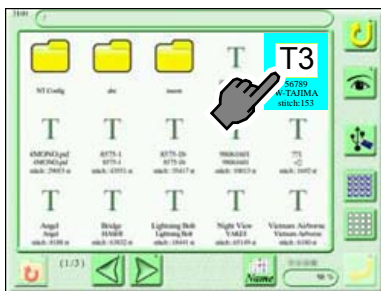
(2) Icone A



(3) Icone B



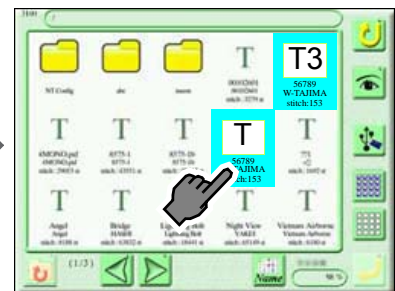
(4) 1o. desenho



Se apertar este icone, todos os desenhos serão selecionados.

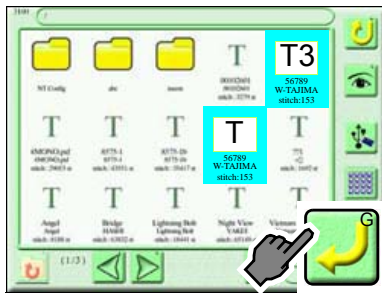
Se apertar este icone, a seleção dos desenhos será cancelada.

(5) 2o. desenho



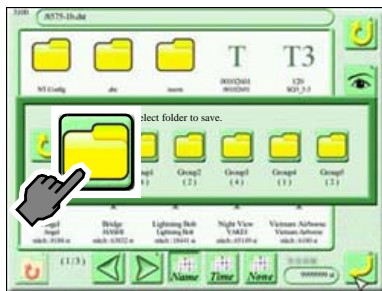


**(6) Set**

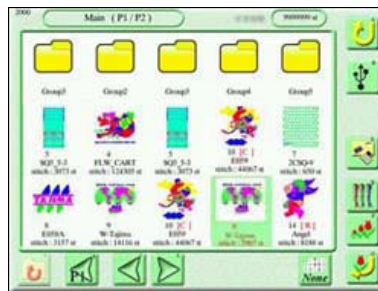


Quando a quantidade dos desenhos exceder a capacidade de memoria da maquina ou a memoria da maquina for insuficiente, um código No.2BA aparecerá no display.

**(7) Area coletiva**



**(8) Tela 2000 (Completa)**



Quando bordar este desenho continuamente, proceda da seguinte maneira..

"Escolher um desenho para bordar (Data Setting)" → p.8

#### 4. Escolher um desenho para bordar (Data Setting)

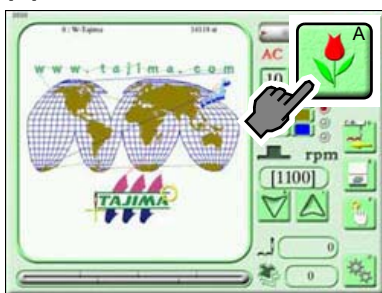
### ! CAUTION

⊘ Ao realizar esta operação, não ponha suas mãos etc, sobre a mesa da máquina. de bordar. O bastidor em movimento poderá lhe machucar.

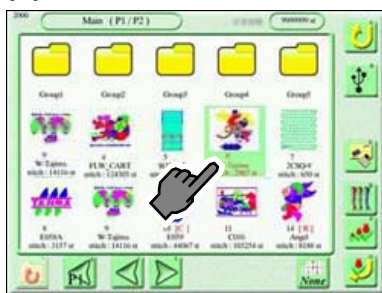
[Como programar]

Exemplo: Selecionar um novo desenho para bordar..

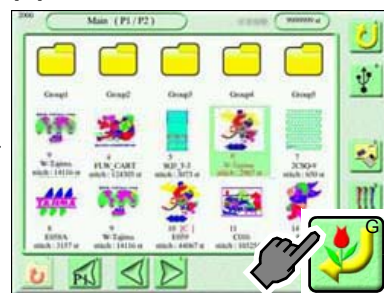
#### (1) Ícone A



#### (2) Desenho para bordar



#### (3) Confirme (Set)



#### (4) Sim



"A tela com os dados do calçador" na figura a esquerda pode aparecer conforme o bordado.

#### (5) Sim (Completo)



Quando "posição de início" ou "posição de Offset" estiverem programados no desenho para bordar, a janela abaixo vai aparecer.

#### (6) Sim (Completo)



## 5. Escolher o modo de bordar

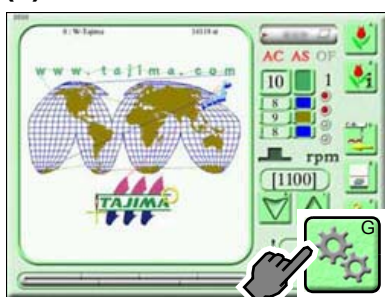
### 5-1. Realizar automaticamente troca de cor e partida após a troca de cor

De acordo com a ordem das barras de agulha, selecione "Sim/Não" para trocar a cor automaticamente. Para bordar com cor unica, selecione "Troca de cor automatica" em "Não". Se estiver selecionado "Nao" na opção "Troca de cor automatica", não será possível selecionar "Início automático" ou "Inicio auto. após final desenho".

[Como programar]

Exemplo : Realizar troca de cor automatica e partida automatica após a troca de cor.

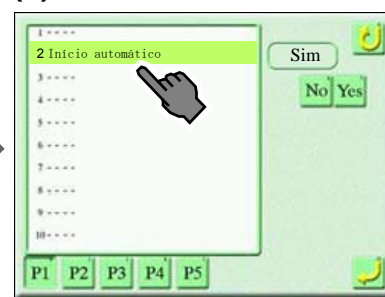
#### (1) Icone G



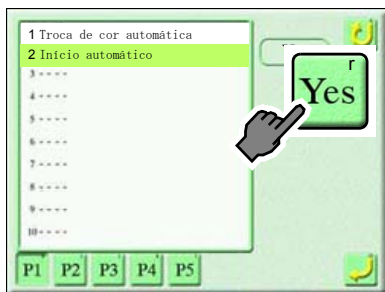
#### (2) Troca de cor automatica, Sim



#### (3) Início automática



#### (4) Sim



#### (5) Set (Completo)



### 5-2. Para programar sequencia de cores

Esta função estará disponível apenas se a troca de cor automática estiver em "Sim".

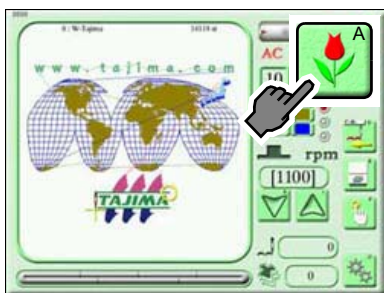
Esta programação é desnecessária caso a seleção de cores do desenho já estiver incluída nos dados condicionais do desenho que será bordado em seguida.



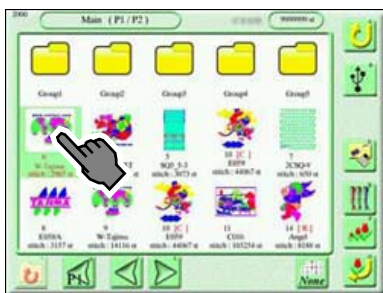
[Como programar]

Exemplo: Seleccione a etapa 1 para barra de agulha No. 4 e etapa 2 para barra de agulha No.6.

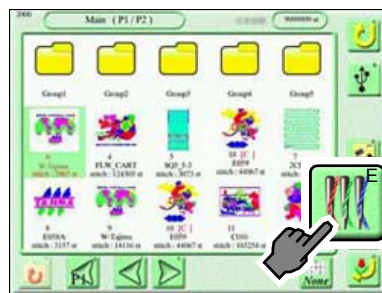
**(1) Icone A**



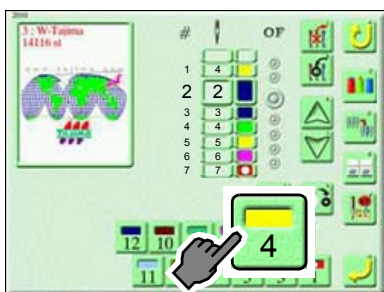
**(2) Desenho**



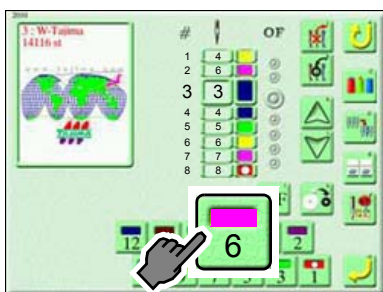
**(3) Icone E**



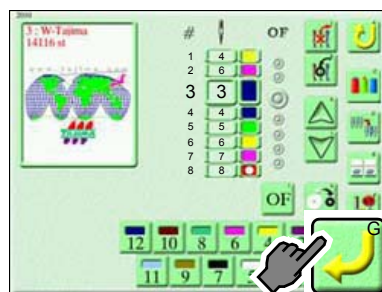
**(4) Etapa 1, agulha No. 4**



**(5) Etapa 2, agulha No. 6**



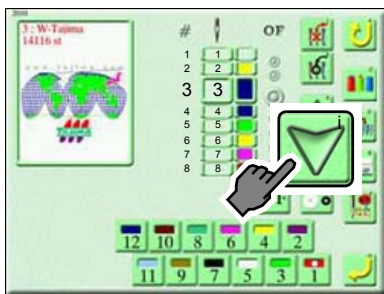
**(6) Set (Completo)**



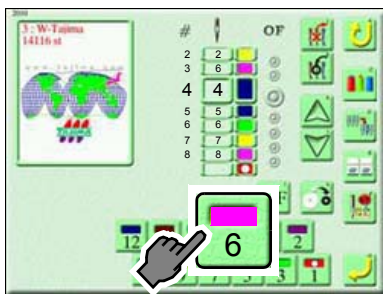
[Como programar]

Exemplo: Seleccione etapa 3 para barra de agulha No. 6

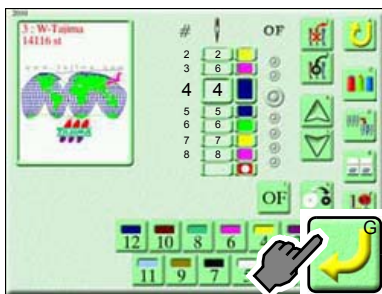
**(1) Etapa 3**



**(2) Agulha No.6**

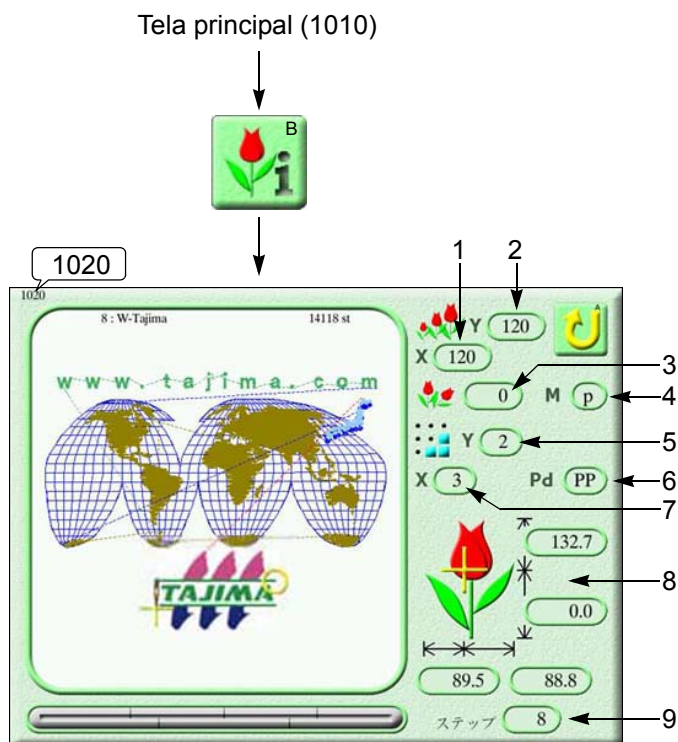


**(3) Set (Completo)**

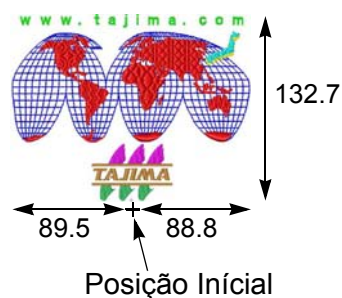


## 6. Itens para verificar

### 6-1. Verificar o tamanho do desenho e o conteúdo da programação



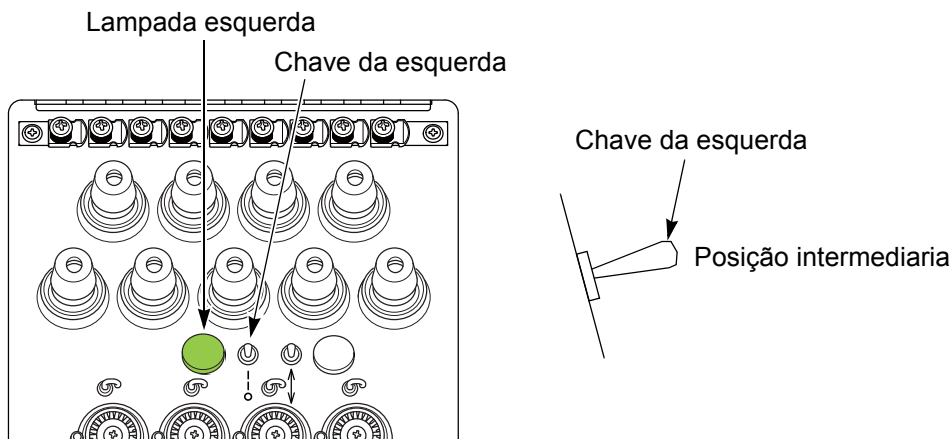
1. Tamanho do desenho (Sentido X)
2. Tamanho do desenho (Sentido Y)
3. Rotação (ângulo) de desenho
4. Inversão do desenho  
p: Não inverte    q: Inverte
5. Número de repetições do desenho (em Y)
6. Tipo de repetição
7. Número de repetições do desenho em(X)
8. Tamanho do desenho (mm)  
O tamanho depois de modificado será mostrado com base na posição inicial do desenho.



9. Número de cores do desenho

## 6-2. Verificar quais cabeças irão trabalhar

Verifique se a lâmpada da esquerda da cabeça que vai bordar está acesa em verde. Quando esta lâmpada estiver apagada, Coloque a chave da esquerda na posição intermediária. Isso fará a lâmpada da esquerda acender em verde.



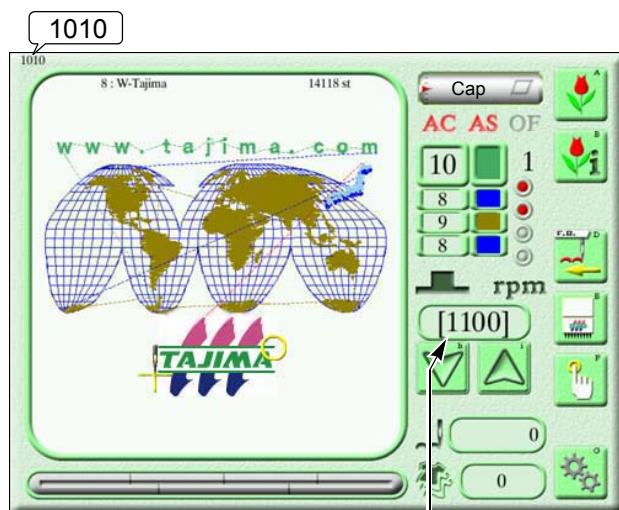
## 6-3. Determinar a velocidade máxima

Velocidade máxima quer dizer o valor máximo que a máquina atinge ao bordar. Essa velocidade varia automaticamente durante a operação dependendo do tamanho do ponto do bordado.

Além disso, quando o modo de movimento do calcador estiver selecionado em "M", etc, a velocidade máxima não será alcançada. Ela estará limitada em 940 rpm mesmo selecionada em 1100 no painel, como na tabela abaixo.

Selecao velocidade maxima no painel	1100 rpm
Comprimento do ponto	2 mm
Modo de controle do calcador	M
Curso calcador	15 mm

Se desejar aumentar a velocidade para 1100 rpm, mude o modo de controle do calcador para "A". Ao fazer isso, o curso do calcador irá mudar de acordo com a velocidade do bordado.



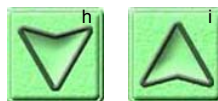
Velocidade máxima

Velocidade máxima

A velocidade máxima aparecerá entre [ ] durante a parada da máquina.

Para trocar a velocidade enquanto ela estiver parada e depois ligar, aperte os ícones a abaixo.

Diminuir Aumentar



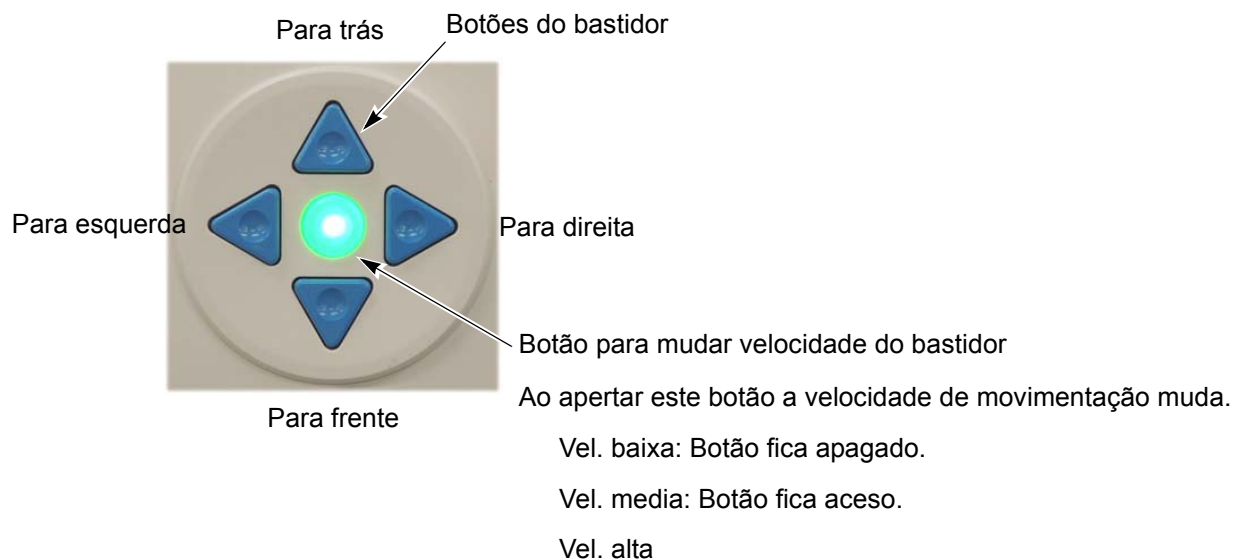
Mantendo pressionado fará o valor mudar rapidamente



## 7. Mover a bastidor para o ponto de inicio do desenho

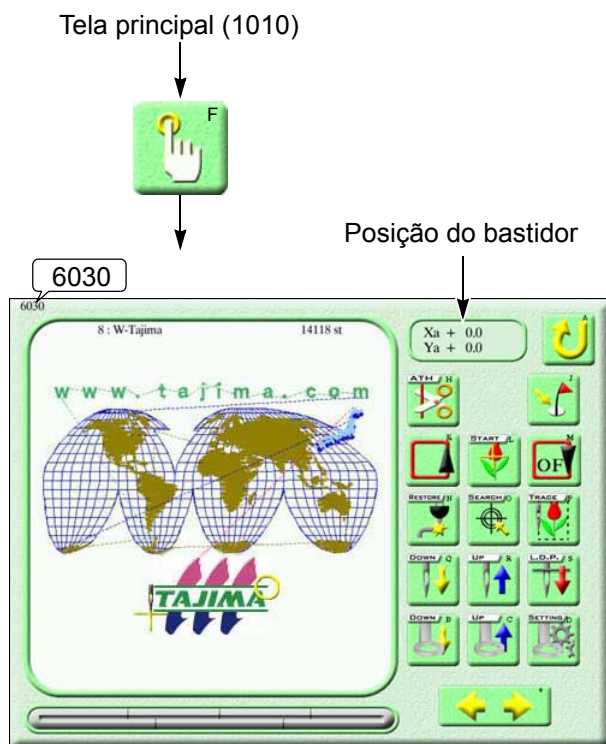
### 7-1. Para mover a bastidor

Realize esta operação quando for centralizar o bastidor manualmente para o inicio do bardado.

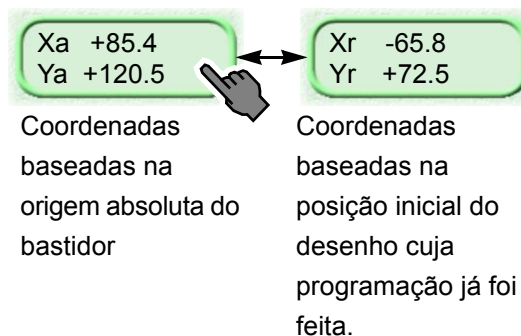


Aperte o botão do bastidor junto com o botão para mudar a velocidade.

A posição atual do bastidor pode ser vista na tela 6030.




Selecionando o ícone de coordenada trocará a indicação..



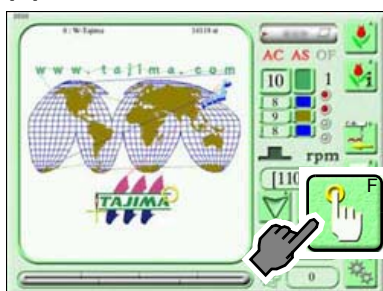
## 7-2. Verificar se o bordado cabe no bastidor escolhido (Tracing)

### CUIDADO

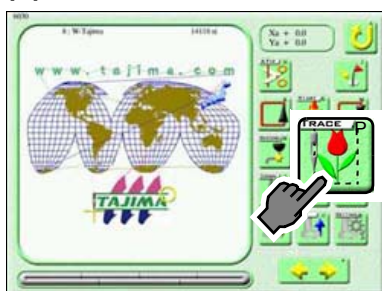
 Ao realizar esta operação, não ponha suas mãos etc, sobre a mesa da máquina de bordar. O bastidor em movimento poderá lhe machucar.

[Como programar]

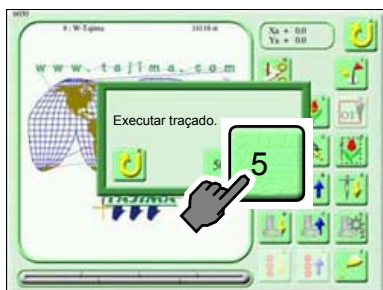
(1) ícone F



(2) ícone P



(3) 25 (Completo)



Ao apertar um botão 25 ou 50 o bastidor vai se mover.

Os valores indicam a velocidade de movimentação do bastidor.

25: 25 mm/segundo

50: 50 mm/segundo

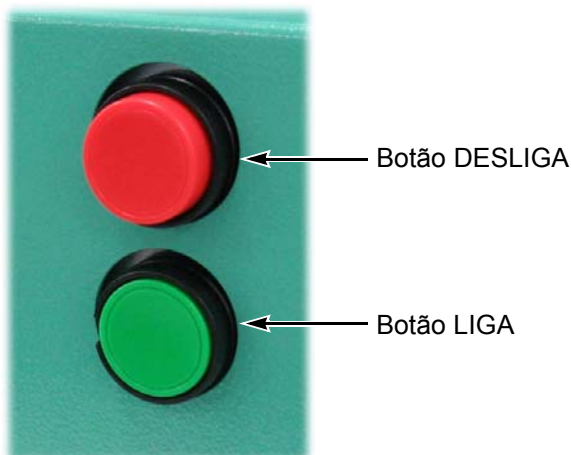
Para interromper o traçado, aperte o botão STOP. Para reiniciar, siga as instruções na tela.

## 8. Iniciar o bordado

### 8-1. Botão LIGA/DESLIGA (START/STOP)

**! CUIDADO**

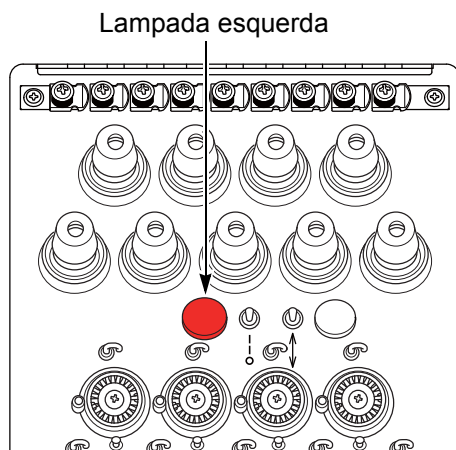
**!** Antes de iniciar a operação, preste atenção as condições de segurança ao redor.  
A movimentação das barras de agulha e/ou do bastidor podem machuca-lo.



- (1) Para iniciar o bordado, aperte botão Liga. Se manter esse botão apertado durante a operação, a velocidade da máquina cai e permanece lenta enquanto estiver pressionado.
- (2) Para manter a máquina nessa velocidade, mantenha pressionado esse botão LIGA. Soltando o botão a máquina alcança a velocidade normal de trabalho.
- (3) Para parar a máquina, aperte o botão DESLIGA.

### 8-2. O que fazer quando quebrar a linha

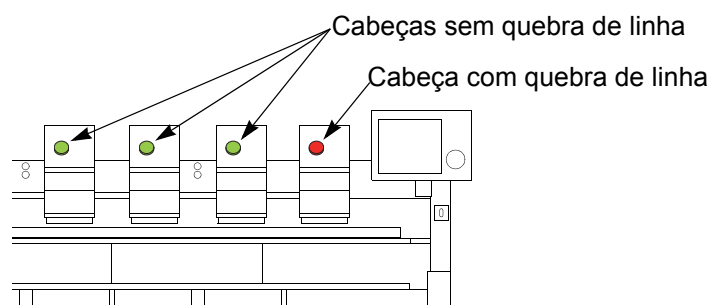
A máquina vai parar automaticamente. Além disso, a lâmpada da cabeça onde ocorreu a quebra de linha vai acender em vermelho (acesa ou piscando). Um código No. 291 indicando quebra de linha também aparecerá no painel.



Situação da lâmpada da esquerda

Acesa : Quebrou a linha superior.

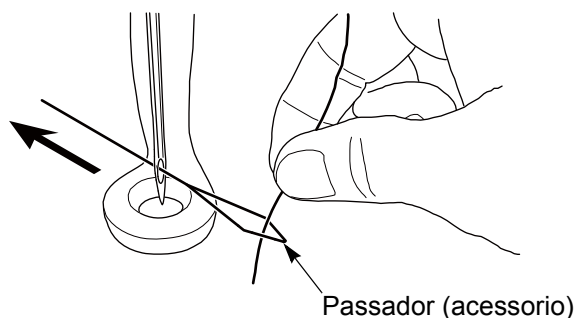
Piscando : Quebrou a linha da bobina.



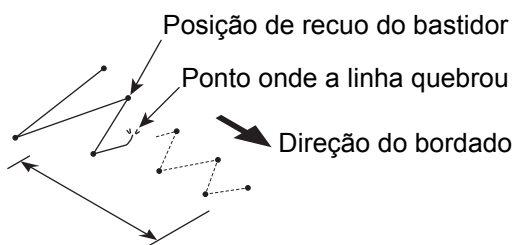


Reinicie o bordado adotando o seguinte procedimento.

- (1)** Coloque a linha na agulha ou trouque a bobina.

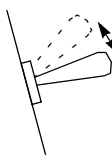
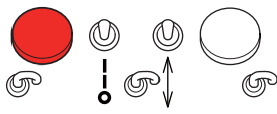
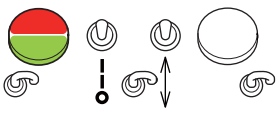


- (2)** Retome o bastidor alguns pontos para juntar o bordado sem falhas. Ao ligar a máquina, apenas a cabeça onde ocorreu a quebra de linha é a que vai trabalhar a partir de onde o bastidor parou ao retroceder.



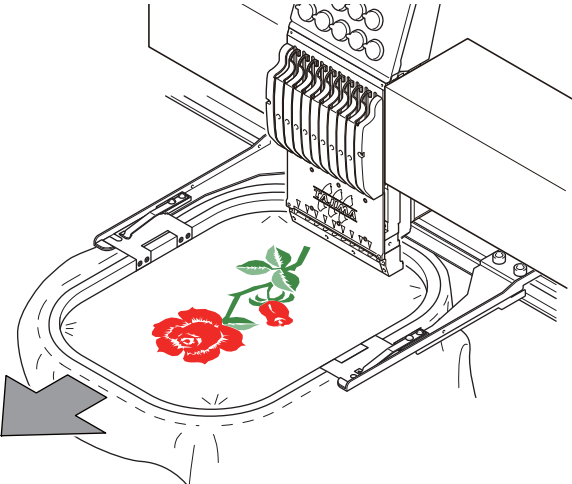
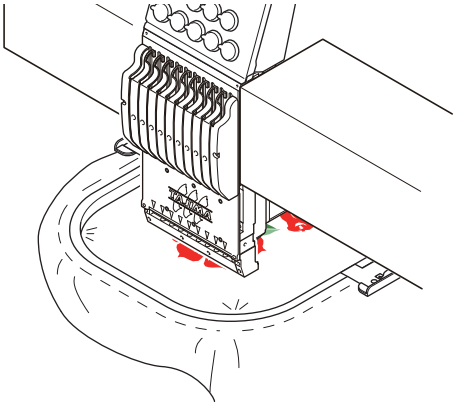
Trecho de retrocesso do bastidor

Se desejar adicionar uns pontos de arremate no trecho a ser refeito, levante o botão da esquerda uma vez na cabeça onde houve a quebra de linha.

Botão da esquerda	Situação da lampada da esquerda
<p data-bbox="293 1339 518 1370">Botão da esquerda</p> <p data-bbox="427 1406 555 1460">Para cima (uma vez)</p> 	<p data-bbox="596 1348 715 1379">Vermelho</p>  <p data-bbox="1040 1348 1241 1379">Vermelho/ Verde</p> 

### 8-3. Finalização do bordado

Posicionamento do bastidor no final do bordado depende da preparação da maquina.

Comportamento com respeito ao Offset Automatico	
Com	Sem
<p>O bastidor se move para a posição escolhida OFFSET.</p> 	<p>O bastidor não se move. Mas, se a função Retorno Automatico a Origem estiver acionada o bastidor retornará ao inicio do desenho.</p> 



1a. edição : Dezembro 2013

■ **Manufactured by:**  
**Tokai Industrial Sewing Machine Co., Ltd.**

NO.1800, Ushiyama-cho, Kasugai, Aichi-pref., 486-0901, Japan  
Telephone:568-33-1161 Fax:568-33-1191

■ **Distributed by:**  
**Tajima Industries Ltd.**

19-22, Shirakabe, 3-chome, Higashi-ku, Nagoya, 461-0011, Japan  
Telephone:52-932-3444 Fax:52-932-2457

\*Cópia, reimpressão ou edição de parte ou toda deste manual sem a permissão é proibido.