

LINEA 20

MODE D'EMPLOI POUR LOGICIEL LINEA 20 L20STR 4.003

LINEA20

Via dei Videtti 8-10; Grumello del Monte (BG) ITALY TEL.035/830659 FAX.035/832329 E-MAIL info@linea20.com

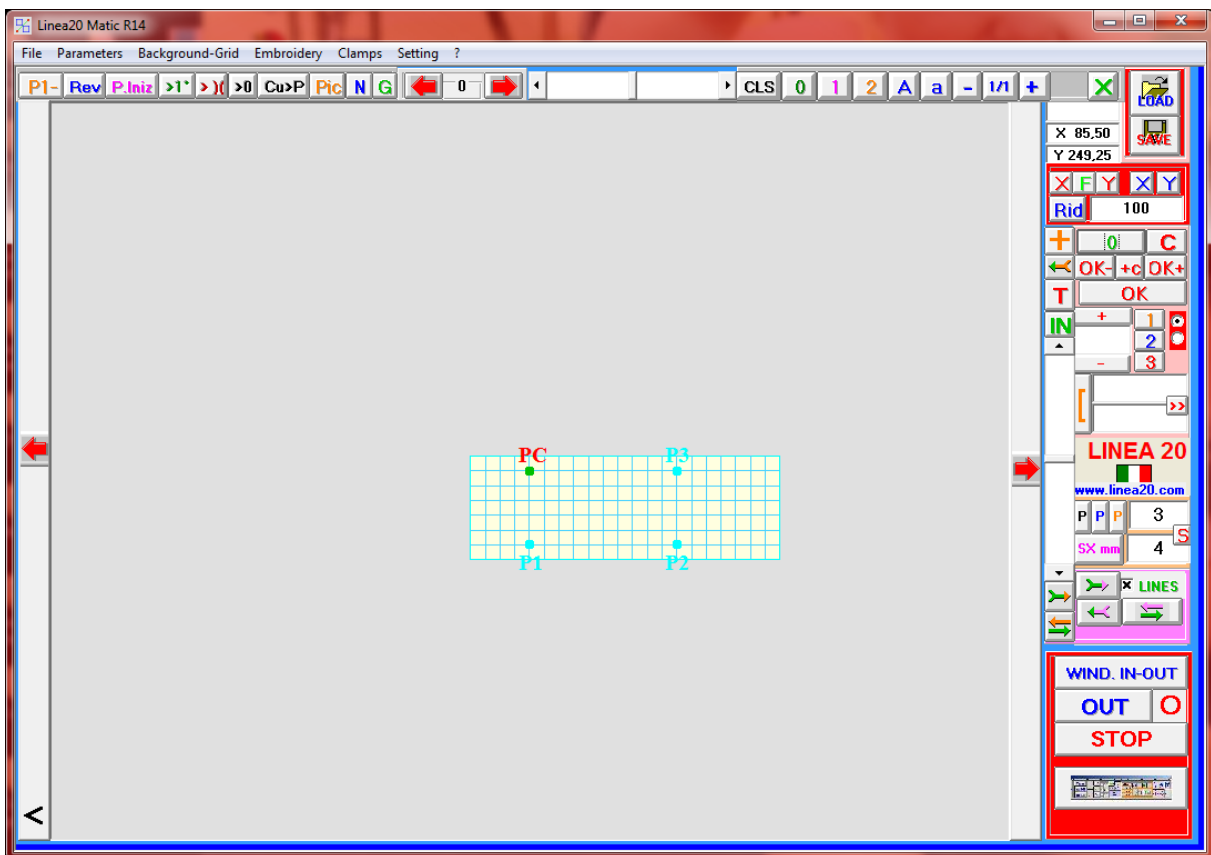
LINEA 20

MODE D'EMPLOI POUR LOGICIEL LINEA 20 L20SRT

PARTIE 1- PRESENTATION

Ceci est le manuel de l'utilisateur pour Linea 20 Programme L20STR. Les instructions sont ici donnés avec des exemples pratiques afin d'aider les utilisateurs à comprendre les nombreuses possibilités offertes par ce produit.

PART 1 A – FENETRE DE DESSIN Une fois le programme ouvre, la fenêtre suivante apparaît.



La partie grise de la fenêtre est l'endroit où nous pouvons tirer des chemins de couture. Nous pouvons également défiler vers la droite ou vers la gauche ou vers le haut ou vers le bas avec les barres de défilement situées juste autour de cette zone.

Chaque nouvelle opération ajoutée sur la couture est automatiquement enregistré comme un niveau de mémoire. Les flèches rouges permettent de faire défiler en arrière pour retracer les étapes qui sont effectuées automatiquement enregistrés et numérotés.

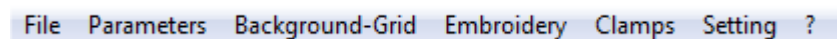


Pour zoomer sur une partie de la couture, nous pouvons créer un carré autour de la zone à agrandir en appuyant sur le bouton droit de notre souris. Ou en utilisant les touches suivantes.



Petite astuce: tout en utilisant ce programme, nous utilisons souvent le double-clic au lieu d'un simple clic.

PARTIE 1 B – BARRE DE LANGUE ET APPLICATIONS



La première chose que nous voyons sur le dessus de la fenêtre est la barre d'application avec les options suivantes:

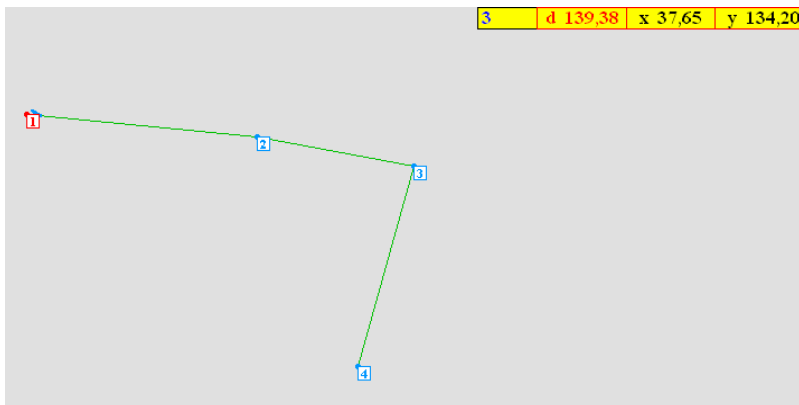
1. **File / Fichier** – Cette option permet de charger des fichiers précédemment sauvegardés, les milieux de charge, sauvegarder de nouveaux fichiers ou imprimer la couture faite.
2. **Parameters / Paramètres** – Cette option permet de choisir la distance minimale en mm entre les deux points de couture. Si deux points de couture sont plus proches d'une distance choisie, l'un des deux est automatiquement effacé.
3. **Background-Grid / Contexte-Grid** – Cette option permet d'ajouter un fond ou une grille à utiliser comme piste pour créer la piste de couture.
4. **Embroidery / Broderie** – Sur deux lignes parallèles vous permet de créer la broderie vous voulez (en zigzag, en dent de scie, corde, etc ..)
5. **Clamps / Pinces** – clés développés pour centime coupe
6. **Settings / Paramètres** – Il permet de choisir la langue du programme. Ce sera réglé jusqu'à changé une autre fois, même si le programme est fermé.
7. **?** – Affiche le programme avec ses caractéristiques techniques.

PARTIE 1 C- POINTS BORD

Quand on double-clique deux fois sur la zone de dessin, nous créons deux points de couture et un passage de couture. Un menu jaune apparaît sur le coin supérieur droit de la fenêtre à chaque fois un passage de couture est créé. Dans le menu jaune nous pouvons lire la distance entre les points de bord dans la zone de travail et la position sur X et Y du point sélectionné.



Ce menu indique le point sélectionné comme point quelconque de la couture où l'aiguille passe. Nous appelons point chaque saut de la couture. Un point de bord est un point de la couture où le coudre change de direction, ce qui signifie qu'il ne va plus tout droit dans le chemin. En droite tous points de bord nous aurons la piste complète de la couture.



Avec le clavier, une fois sélectionné un point, je peux passer à la précédente ou à la suivante en utilisant les touches fléchées. Aussi, en cliquant sur un point dans la zone de dessin et en cliquant sur un point dans la zone de dessin et de confirmer l'opération avec la RED OK, le point de bord le plus proche du point où je cliqué sera déplacé dans cette nouvelle position.

Pour ajouter un point sur une couture je peux appuyer sur l'endroit où je veux et puis cliquez sur + sur le clavier.

PARTIE 1 D- COULEURS DES POINTS DE BORD ET OPERATIONS SUR LES POINTS

Le point de bord peut avoir une caractéristique différente en fonction de la couleur qui la définit.

Un point bleu est un point normal dans lequel l'aiguille passe et change de direction. Ce programme calcule automatiquement le nombre de points noirs de couture sont nécessaires entre un point de bord et de l'autre. Ceci dépend aussi de la longueur de point choisie dans cette zone en mm.

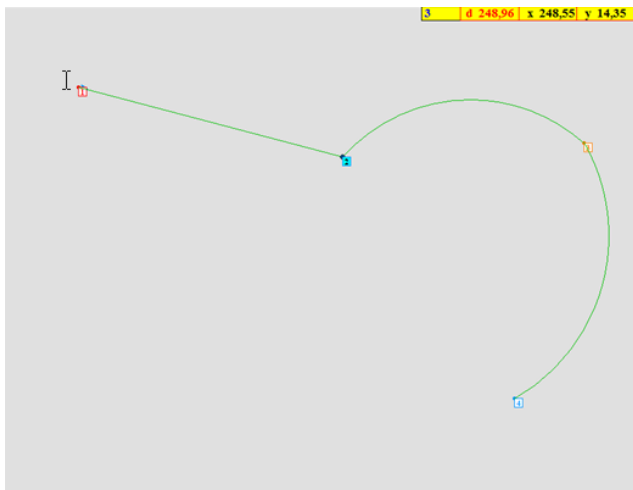
β _

Ensuite, il ya des points oranges, que nous appelons aussi le points de chemin. Pas nécessairement une aiguille passe dans un point orange alors qu'il passe toujours dans un point bleu, voilà pourquoi nous appelons les points des chemin points oranges. Points orange sont utilisés pour créer des pistes de couture courbes.

Ensuite, nous avons des points rouges. Un point rouge est le point initial d'un bloc de couture. Pour sélectionner une couleur pour un point spécifique, il est suffit de la sélectionner et de choisir la couleur que nous aimons sur le bouton suivant.



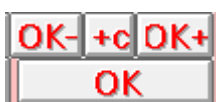
Nous pouvons sélectionner 1 pour créer un point orange, 2 pour un point bleu, trois pour un point rouge. Également sur le touche, il ya deux points noirs sélectionnables sur la droite. Ils sont utilisés lorsque nous importons un fichier DXF à changer tous les points de la piste de couture DFX à la fois pour fonction orange ou bleu sur le point que nous choisissons. Avec le point à côté du numéro un des points sera d'autant orange, avec le point à côté du numéro deux les points seront devenu tout bleu.



Ces boutons sont utilisés pour effacer des points de bord dans le dessin. Sur la gauche, nous voyons le nombre en vert de la façon dont beaucoup de points de bord sont présents dans la couture, nous avons écrit. Pour effacer le dernier point que nous ne pouvons tout simplement cliquer une fois sur le numéro vert. Avec C tous les points de bord seront effacés à la fois.



Ce bouton permet d'ajouter un point initial rouge en position X et Y 0 0. Il est utile de centrer la couture sur la base de travail de la machine.



Avec ces boutons, il est possible d'ajouter un point de bord en appuyant sur OK +, ou de souscrire un point de bord permettant au programme de redessiner la forme de couture. Avec OK, il est possible d'appliquer les options sélectionnées ou pour insérer un nouveau point rédigé en double-cliquant avec la souris dans la zone de dessin de bord.

PARTIE 1 E- MEMOIRE DES NIVEAUX

Nous pouvons dire la fenêtre de dessin est comme un tableau noir. Nous pouvons sauver données sur trois niveaux différents, comme si nous avons 3 autre feuille de papier pour dessiner sur. Un document est en couleur verte, une rose et une orange. Pour accéder à chacun de ces niveaux de stockage va utiliser les boutons sur les couleurs vert de niveau 0, de fuchsia 1, 2 oranges correspondant.



Dans chaque niveau, nous pouvons sauver un ou plusieurs blocs de couture. Nous pouvons effacer le niveau sélectionné à l'aide de CLS.

Chaque piste est automatiquement enregistré sur le niveau de vert. Pour déplacer la piste à un autre niveau que je peux utiliser les flèches de couleur à boutons de couleur ci-dessous le montre. Pour

basculer toutes les pistes dans un niveau à l'autre et de déplacer ceux dans le deuxième niveau à la première que je peux utiliser les boutons à double flèche ci-dessous.



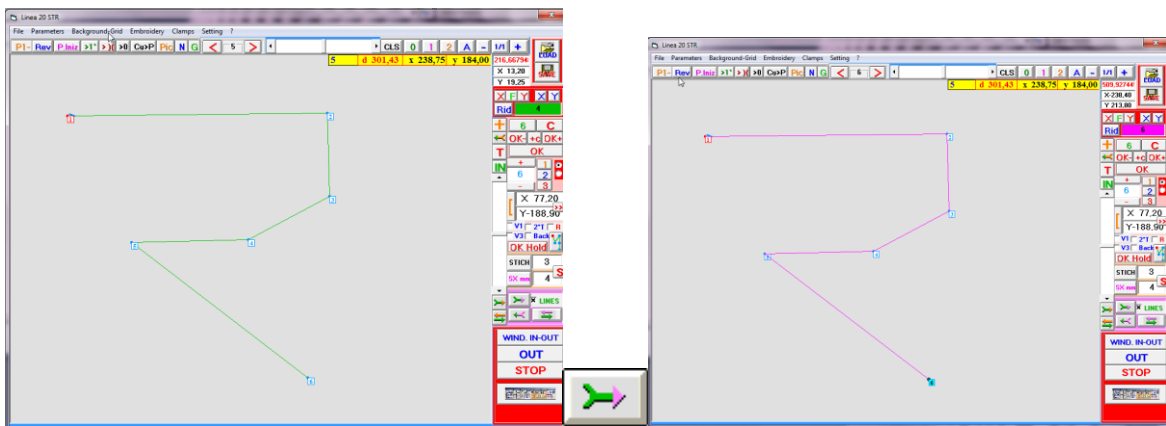
Avec ce bouton, nous pouvons ajouter la piste de couture créé à la mémoire d'orange.



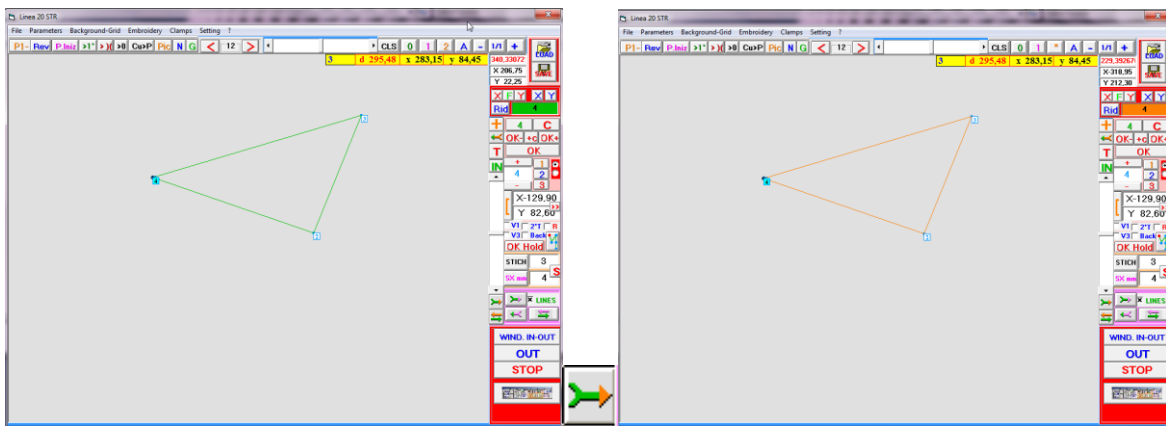
Ce bouton permet d'effacer la dernière piste créé de façon indépendante à partir du niveau où la piste est enregistrée.



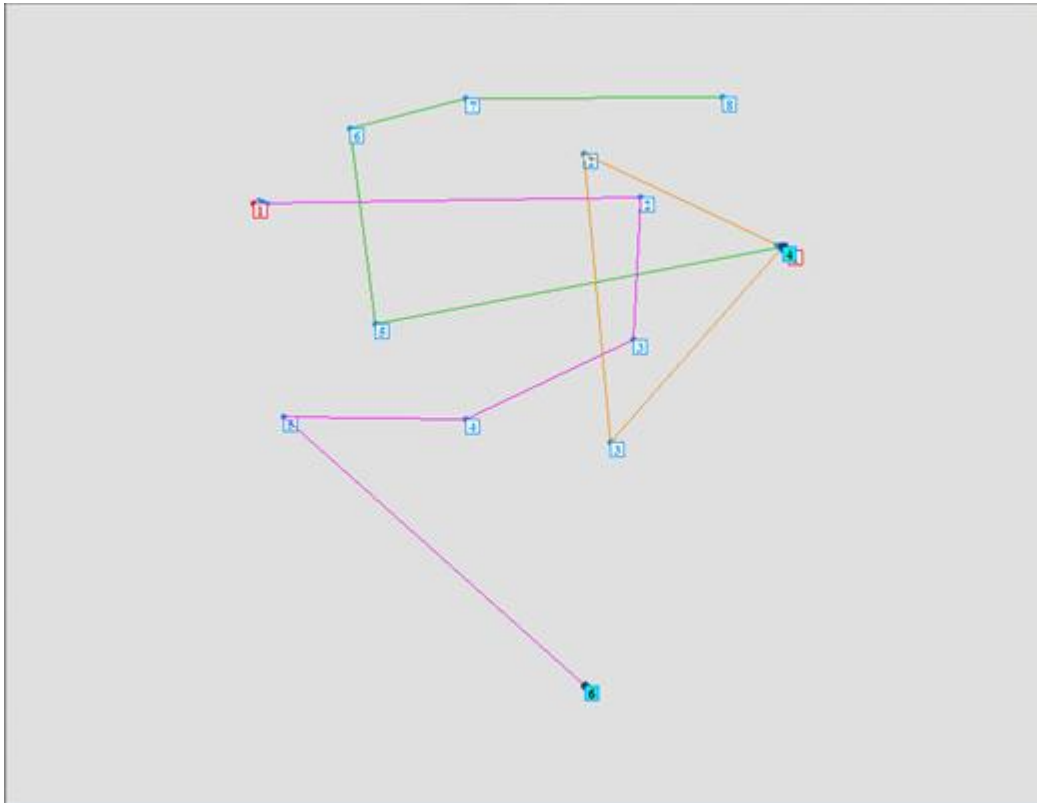
Ce bouton nous permet d'insérer un bloc entier. Si on coupe un bloc, il colle la coupe un ou éventuellement le dernier bloc vert enregistré sur la mémoire verte.



Piste verte, déplacé sur le papier rose.



Je peux revenir au tableau vert, l'effacer avec CLS et créer une nouvelle piste qui est déplacé vers le niveau orange.



Si je presse tous les niveaux simultanément, je vois toutes les pistes dans le même papier.

PARTIE 1 F- BOUTONS DE VISUALISATION

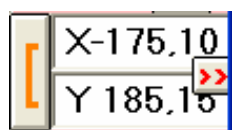


Ce bouton vous permet d'ajouter une image de fond qui peut être utilisée comme piste pour le bloc de couture que nous voulons créer. En cliquant sur le bouton avec le bouton droit de la souris l'arrière-plan disparaît et réapparaît exécution de l'option CONTEXTE ON - OFF de la barre des tâches sous le menu déroulant CONTEXTE-GRID.



Cette fenêtre rouge permet de changer les dimensions de l'image de fond, nous avons importé, afin de l'adapter au support sur lequel nous allons effectivement coudre.

Les boutons bleus XY et Rid sont utilisés pour l'image de fond. En l'espace vert, nous pouvons ajouter les mm choisis pour réduire l'image. Rid nous permet de réduire l'image en hauteur et en longueur à la fois, tandis que avec X et Y, nous pouvons réduire seulement la hauteur ou la longueur. Pour voir les changements que nous devons changer l'image en cliquant sur Pic avec le bouton droit de la souris. Le X rouge et Y et le bouton avec le F vert sont utilisés pour réduire la piste de couture, cette fois en pourcentage de la valeur insérée.



En sélectionnant une valeur pour X et Y sur la zone de dessin, nous pouvons passer à ce point tout de point de bord ou de l'ensemble de couture pour la recentrer sur la base de travail de la

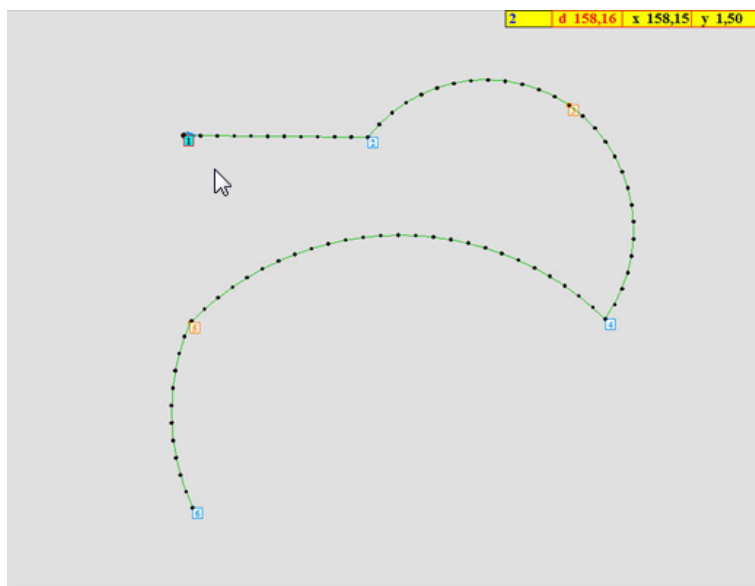
machine. Avec le bouton rouge de flèches toute la couture se déplace, alors qu'avec le bouton orange de parenthèse, seul le point de bord se déplace. En cliquant sur la flèche rouge avec le bouton droit de la souris ou la parenthèse avec le même bouton de la souris, nous pouvons déplacer la piste de couture ou le point de bord sélectionné à la position X et Y 0 0.

N Avec ce bouton, le numéro d'identification de chaque point de bord peut être effacé ou réinséré chaque fois que nous le cliquons. Appuyez sur N sur le clavier va produire le même effet.

G Avec ce bouton, vous pouvez afficher une grille au fond de la zone de travail pour vous aider à vous orienter dans la création de la couture. La grille est disponible en deux formats différents poursuivies visible de cliquer sur le G: grille complète ou une sangle de grille avec une échelle de 1 à 1 avec des points de PC liées au centrage de la plaque.

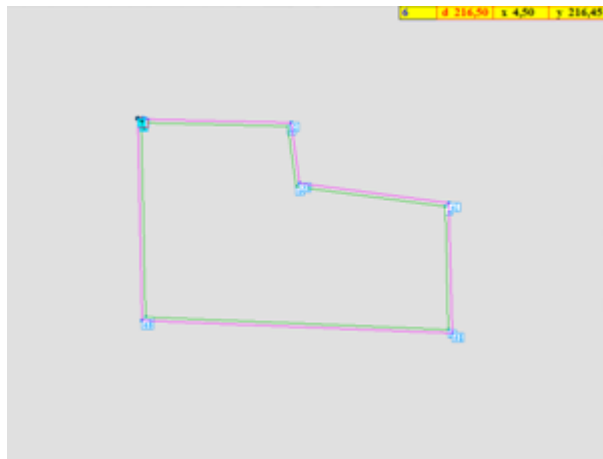


Ce bouton permet d'insérer tous les numéros piste de couture à une distance spécifique entre les uns des autres. La distance est en mm et peut être saisie dans la zone blanche. Les points de piste peuvent être insérées comme points noirs qui montrent la voie, mais ne sont pas modifiables, en appuyant sur le bouton noir P. Ou ils peuvent tous devenir des points de bord bleu ou orange en appuyant sur le P bleu ou orange. Les points bleus sont des points de bord de correctifs dans laquelle l'aiguille passe, les points oranges permettent de changer non seulement une distance spécifique, mais aussi la forme de couture.



Ce bouton permet d'insérer une nouvelle forme interne ou en externe par rapport à la couture montré. Nous pouvons insérer la distance en mm à laquelle nous voulons créer la nouvelle forme. Si le nombre introduit est positif la nouvelle forme est externe de l'original, si la valeur est négative, la nouvelle couture est interne à la précédente.

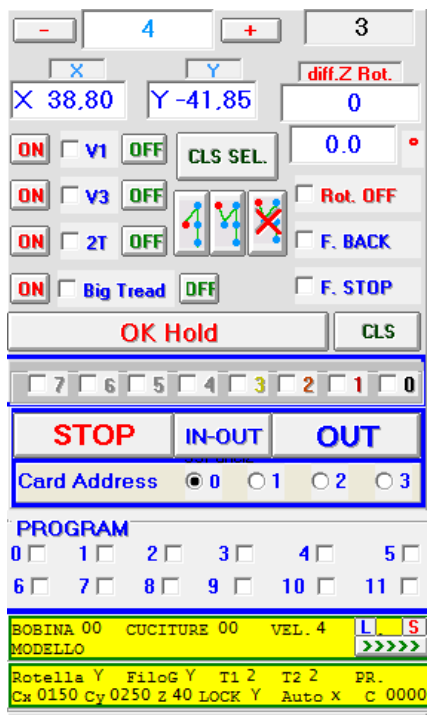
Attention! La couture d'origine à ce point sera déplacé vers la / mémoire de niveau rose et pas dans le vert. La nouvelle forme sera sauvegardé dans la mémoire vert comme tous les nouveaux blocs créés avant d'être déplacés. En appuyant sur le bouton rouge de S nous pouvons joindre les deux blocs créés et faire une allée de la couture, de sorte que le pont sera créé entre les deux formes.



Il est également possible de charger une forme de couture déjà enregistré avant au format DXF, afin de le modifier. Et pour sauver le nouveau programme dans notre ordinateur avec le bouton SAVE.

ANNEXE – STR POINT DE FENETRE SELECTIONNABLE AVEC CLIC DROIT DE SOURIS

Après avoir attiré notre forme de couture, si nous choisissons un point de bord et appuyez sur le bouton droit de la souris les fenêtres suivantes apparaî.



Ceci est une fenêtre qui nous permet d'économiser certains paramètres des options standards pour de nombreux programmes ou de machines différentes comme un défaut.



Sur la partie supérieure de la fenêtre, nous pouvons voir les numéros des points de bord sélectionnés. En bleu est le nombre de point de bord sélectionné et en noir le point précédemment sélectionné. Cela nous permet de voir des points (à partir de laquelle à laquelle) nous avons sélectionné. Ensuite, nous pouvons voir la position en X et Y du point de bord sélectionné. Dans la boîte de Z Rotation nous pouvons insérer une valeur de tourner nous voulons tourner le moteur dans un point spécifique. Cette valeur peut être inséré en pas à pas ou pas du moteur degrés (3,000 pas de moteur sont égales à 180 °).



Il est possible de modifier la vitesse maximale de la machine sur les points sélectionnés avec les options V1 et V3. V1 est plus lente que la vitesse normale et V3 plus rapide que la vitesse normale).



Il est possible d'augmenter la tension de la maille dans un point de bord spécifique en appuyant sur le bouton 2T (de double tension). Ceci est utile si le matériau cousu est épaisse.



Avec l'option BIG TREAD il est possible de choisir, même pour une couture régulière le point par la vitesse point. Cela permet aux points de couture d'être verrouillées en toute sécurité avant la machine se déplace. Cette option est automatiquement réglée pour Fil Gros voilà pourquoi nous appelons cela.



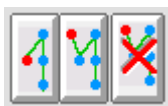
En sélectionnant Rotation OFF la machine ne tourne pas pendant la couture des points sélectionnés. Les points où cette option est réglée deviennent de gros dans la zone de dessin comme un rappel.



En sélectionnant F.BACK nous pouvons insérer un point le long de la forme de couture dans le point sélectionné à point d'arrêt. F.STOP est l'option pour arrêter la couture dans un point de bord rouge spécifique sélectionné. Pour redémarrer couseur il suffit d'appuyer sur la pédale de la machine.



Avec maintien OK, nous pouvons confirmer toutes les options sélectionnées dans l'intervalle sélectionné de points et nous pouvons voir l'économie dans le dessin de la fenêtre de dessin.



Ceci est le spécifique sur-off de points d'arrêt bouton trio option. Cela nous permet d'ajouter un arrêt point comme indiqué dans le dessin sur le bouton ou de l'enlever. Dans ce point de cas le point d'arrêt est toujours nouvelle et externe de la couture.



Ce bouton permet d'effacer la dernière option sélectionnée.



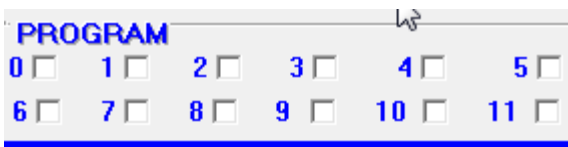
Ce bouton permet d'effacer toutes les options sélectionnées dans cette fenêtre.



Avec ces boutons, nous pouvons sélectionner un ou plus spécifique vanne pour commencer dans la couture un bras supplémentaire de la machine. Par exemple pour presser le matériau.



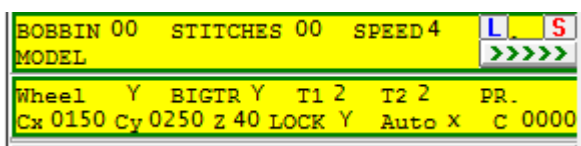
Numéro de la machine à envoyer les modifications ou le nouveau programme. Chaque machine a une adresse sélectionnable par un cavalier sur le panneau d'activation lors de la configuration de la machine à l'origine pour identifier le numéro.



Avec la boîte de programme, il est possible de régler la mémoire des 12 programmes enregistrés dans chaque machine et visibles sur l'écran de la machine. Lorsque nous créons un nouveau programme que je peux choisir les boîtes de la mémoire de programme que je veux enregistrer en le nouveau travail. Alors pour sauver je dois appuyer sur OUT. Tout en appuyant sur la CAPS sur le clavier je peux faire une sélection multiple ou je peux choisir les 12 souvenirs ensemble en double-cliquant dans une zone de cette boîte de PROGRAMME. Si rien n'est sélectionné la mémoire sauvegardée est celui utilisé sur la machine sélectionnée au moment de l'épargne.



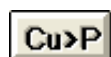
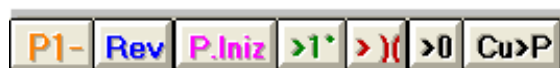
Chaque fois que nous choisissons une nouvelle option sur cette fenêtre pour le faire tourner, nous devons exporter avec le bouton OUT. Pour arrêter une sortie je peux appuyer sur arrêt pendant qu'il est transféré. IN-OUT est un bouton à usage technique qui montre le programme en langage machine.



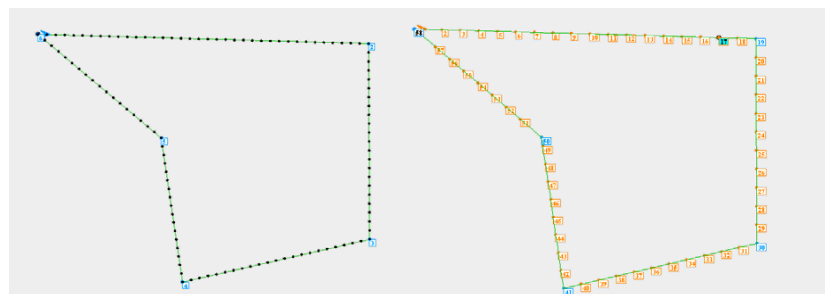
Avec le bouton d'affichage, il est possible de sélectionner des valeurs différentes pour enregistrer par défaut. Ce bouton indique l'affichage de la machine. Cette option nous permet de tout simplement sauver le défaut aux différentes machines ou programmes et pour conserver les réglages standards comme le point de départ PC. Pour charger les paramètres enregistrés dans une machine et afficher l'écran de la machine, je peux appuyer sur le bouton rouge de L. Une fois je éditer je peux sauver avec le bouton rouge de S tous les changements comme un défaut ou les transférer avec le bouton flèches vertes pour la machine sélectionnée.

PARTIE 1 G-BOUTONS DE MOUVEMENT

Les boutons suivants sont utiles pour déplacer les points de bord ou des points de couture dans la zone de travail.



Ce bouton convertit tous les points noirs de couture dans points de chemin oranges afin que nous puissions courbé la piste de couture. Si je veux de recharger la mémoire et de voir les changements que je peux appuyer CLS et 0 donc je visualiser les changements. Si je presse le bouton avec le bouton droit de la souris, tous les points de couture sont convertis en de points de bord bleu.



Avec ce bouton, je peux réduire la quantité de points de couture de sorte que les points de trace d'orange sont conservés un oui et un non.



Avec ce bouton, la direction de couture est opposé.



Avec ce bouton, je peux changer la position au point de la couture de départ. Je peux cliquer sur le bouton que je veux devenir le point de départ ou juste à côté.



Avec ce bouton, je peux fermer la forme de la couture de sorte que le dernier point de couture sera sur la première.

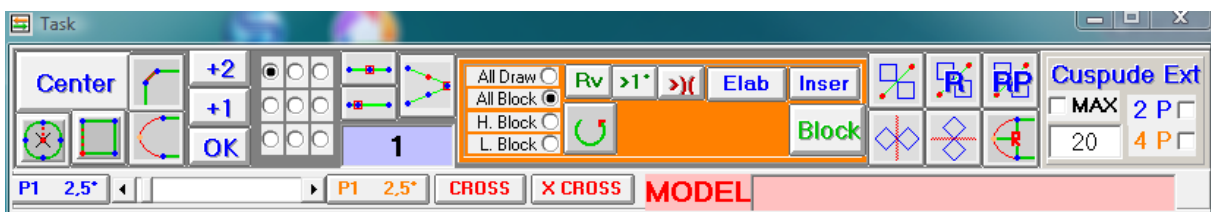


Avec ce bouton, je peux faire le bouton sélectionné de coutures passer à la point plus proche de la couture.



Ces boutons nous permettent de faire un test pour voir le programme avec WIND. IN-OUT, charge le programme sur la machine; avec OUT via un port USB; ou arrêter un programme de chargement avec STOP. Les deux derniers boutons permettent d'ouvrir la fenêtre de boutons d'options de couture spécial ou sélectionnez un angle entre trois points.

PARTIE 2 – FENETRE DE BOUTONS DE COUTURE

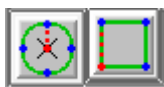


Cette fenêtre est divisée en quatre parties. En haut à gauche sont les boutons dédiés à la modification des angles, avec un fond gris. Dans la partie médiane supérieure de la fenêtre les boutons de modifications sur des blocs, avec les milieux d'orange. Sur la partie supérieure droite de la fenêtre les boutons dédiés à la modification des points de rebroussement. Et sur la partie inférieure des boutons supplémentaires de fenêtre.

Voyons maintenant les fonctions de chaque bouton à ce stade.



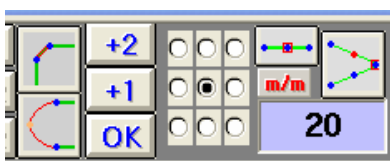
Ce bouton permet de centrer le dessin dans la zone de travail.



Ces boutons permettent de créer un cercle ou rectangulaire autour d'un point de bord sélectionné au lointain inséré dans mm dans la case blanche.

1-BOUTONS POUR ANGLES

Les boutons d'angle permettent de modifier l'angle d'une forme, en le divisant, rendant sa forme plus arrondie ou en ajoutant un point à une position spécifique dans °.



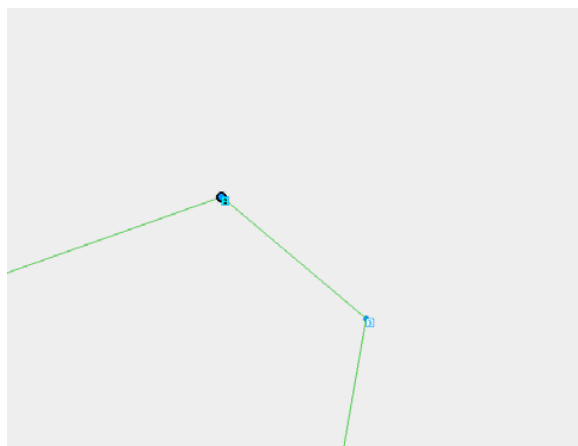
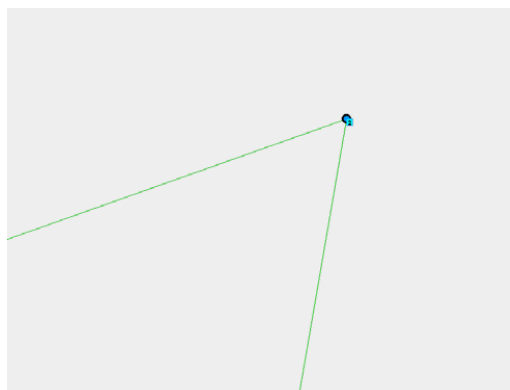
Voyons les fonctions des boutons spécifiquement.



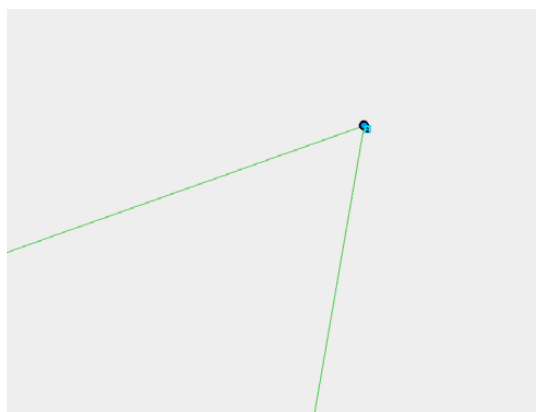
Ce bouton permet de décomposer un angle. Ce qui veut diviser en deux points de bord un angle de couture, comme indiqué sur les mêmes bouton. La couture sera placé à la distance mm inséré dans la fenêtre lilas.

20

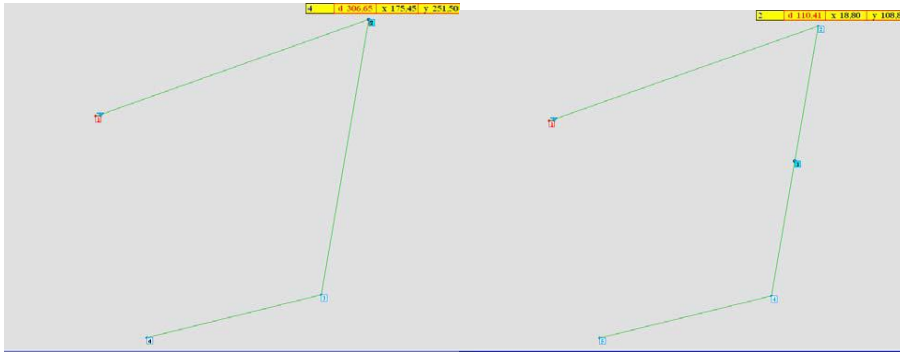
Ex. Dans ce cas, nous sélectionner le point de bord 2. En appuyant sur le bouton d'un nouveau point 3 de bord est créé à la distance de 20 mm.



Avec ce bouton, nous pouvons faire une forme ronde où nous avons un angle de couture. Il rompt l'angle choisi en 3 points de bord, deux sur le côté bleu et orange dans le centre. La distance est inséré dans la distance entre les deux points bleus 2 et 4.

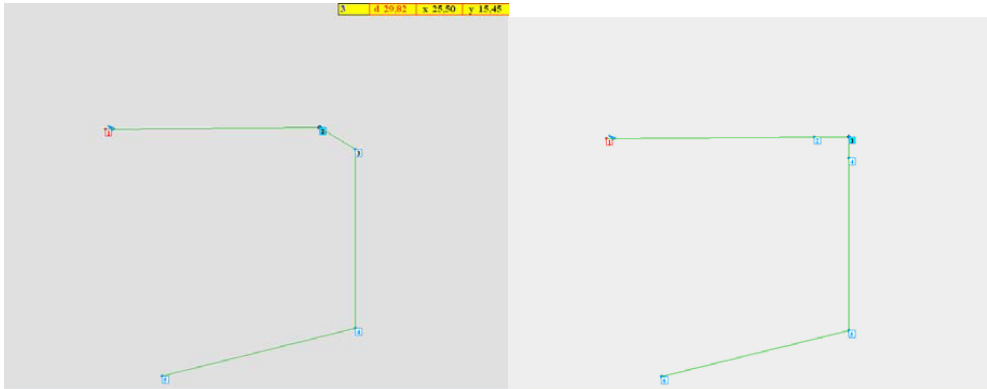


Ce bouton crée un nouveau point bleu entre le point de bord sélectionné et le point suivant sur la piste de couture.

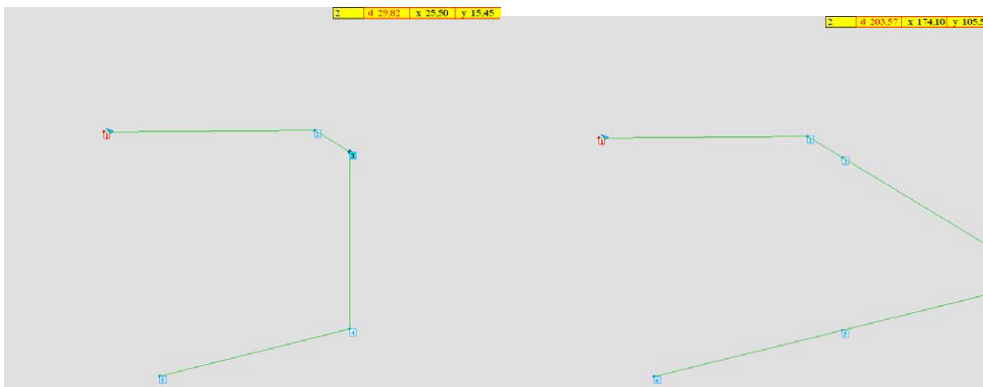


Ce bouton fait un angle lorsque nous avons deux points de bord à proximité, comme indiqué dans l'image.

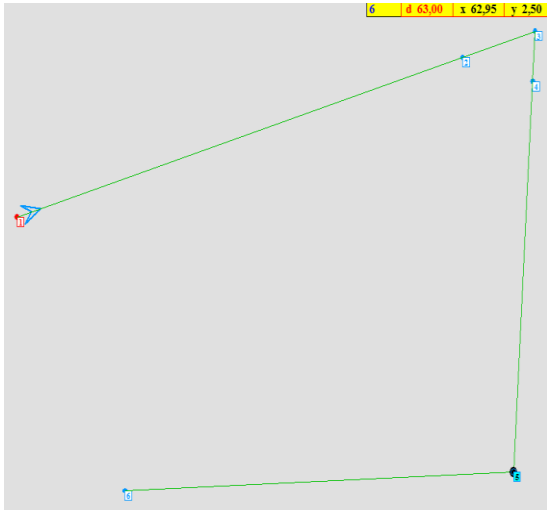
Si je sélectionne le point bord numéro 2.



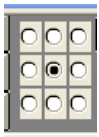
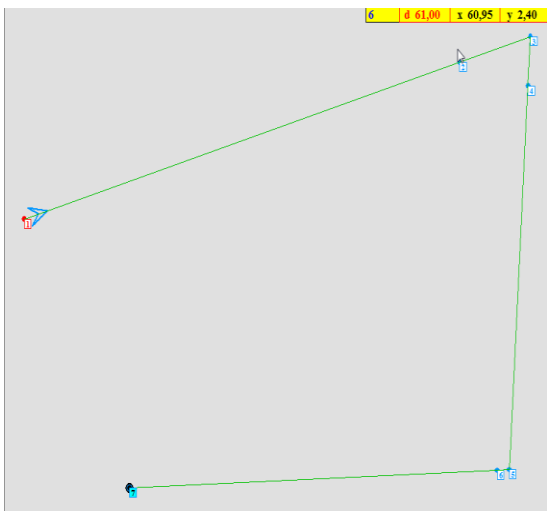
Si je sélectionne le point bord numéro 3.



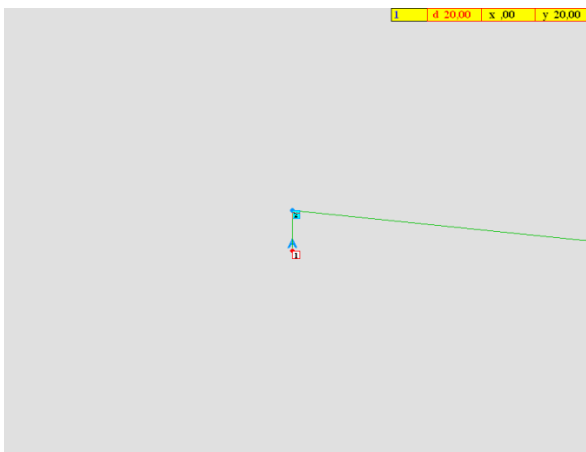
Ce bouton vous permet de créer un point supplémentaire dans la sélection du point d'une ligne droite de départ: étape 5 sélectionné avec une distance de 2mm.



Le point 6 est créé à une distance de 2 mm.



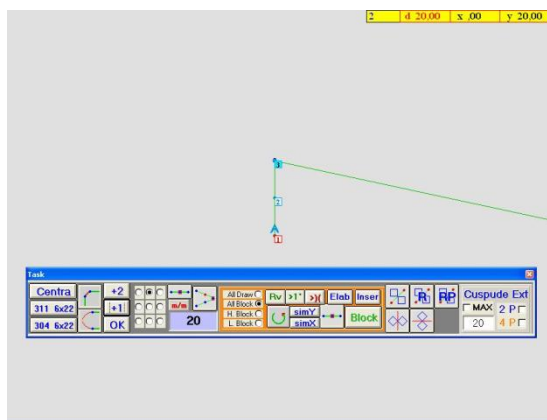
Cet boîte oriente le changement d'un ammount spécifique insérée en degrés. Plus exactement de l'une de ces valeurs: 0 °, 45 °, 90 °, 135 °, 180 °, 225 °, 270 ° ou 315 ° .EX. Si je ajouter un point de bord après celui sélectionné, je peux suivre ma orientée comme je préfère.



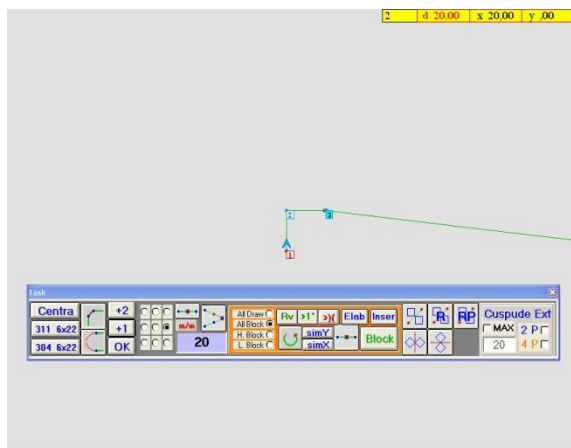


A partir de cette image avec point de bord numéro 2 sélectionnée et en appuyant sur un nouveau point de bord est créé et orienté.

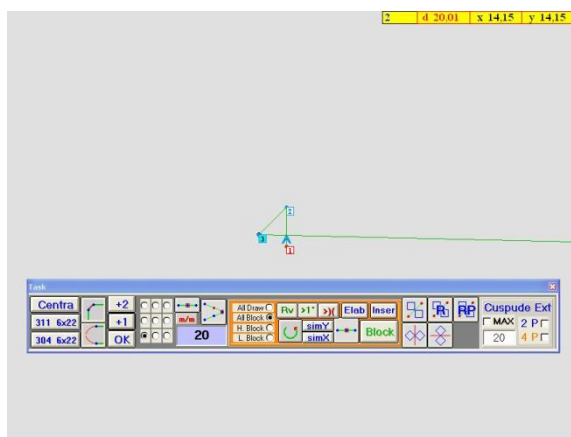
Si l'orientation est de 0° , le point sera ajouté sur le dessus.



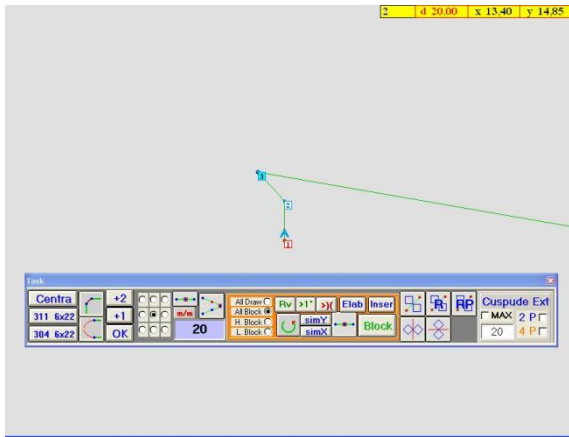
Si l'orientation est de 90° , le point sera ajouté sur la droite.



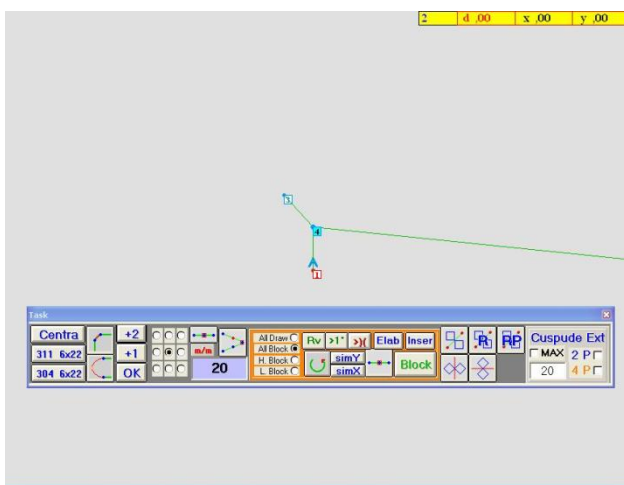
Si l'orientation est de 225° , le point sera ajouté sur une ligne orientée à 225° .



Si l'orientation est dans le centre, le point sera ajouté sur une bissectrice de l'angle dont je choisis le sommet.



Avec nous pouvons mettre en place et orienté vers le point d'arrêt le point comme indiqué.



Nous permet de confirmer les modifications apportées lors de la sélection dans la fenêtre.

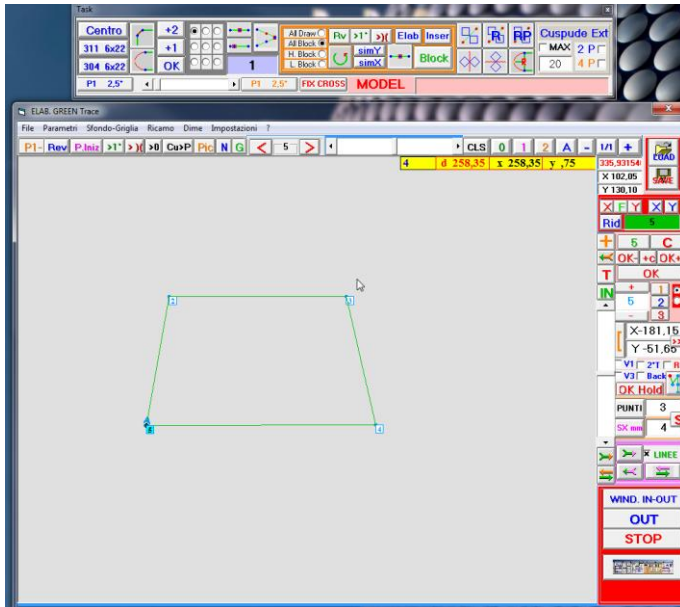
2-BOUTONS DE BLOC

La zone orange de la fenêtre nous permet de travailler sur les blocs simples et de suivre les opérations d'influencer tous les blocs simultanément ou un par un ou seulement une partie du bloc. Comme chaque bloc, nous entendons couture qui a un bloc de début. Dans chaque piste de couture nous pouvons avoir un ou plusieurs blocs allons de couture selon le nombre de points initial, nous ajoutons rouge.

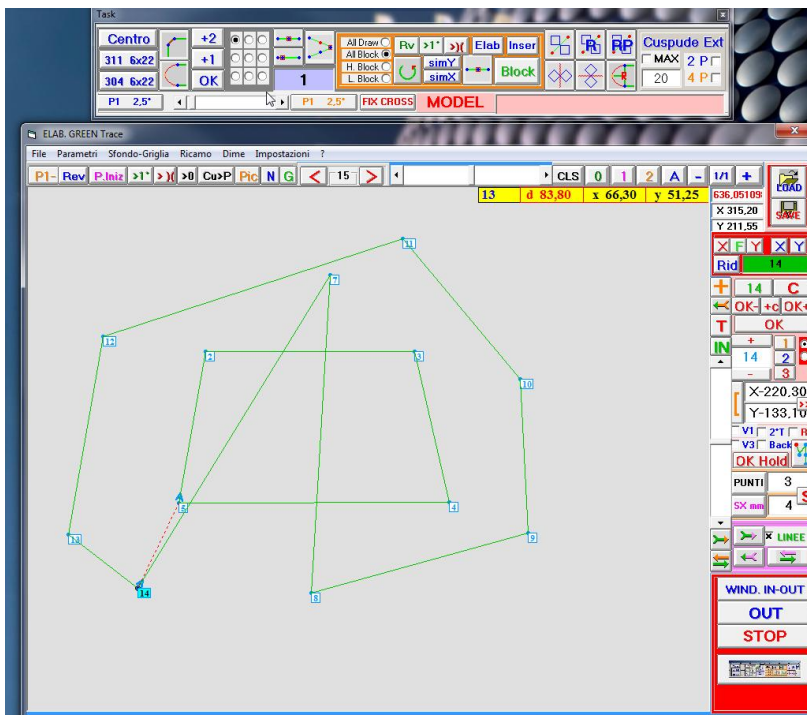


Avec ces touches, nous pouvons modifier les blocs.

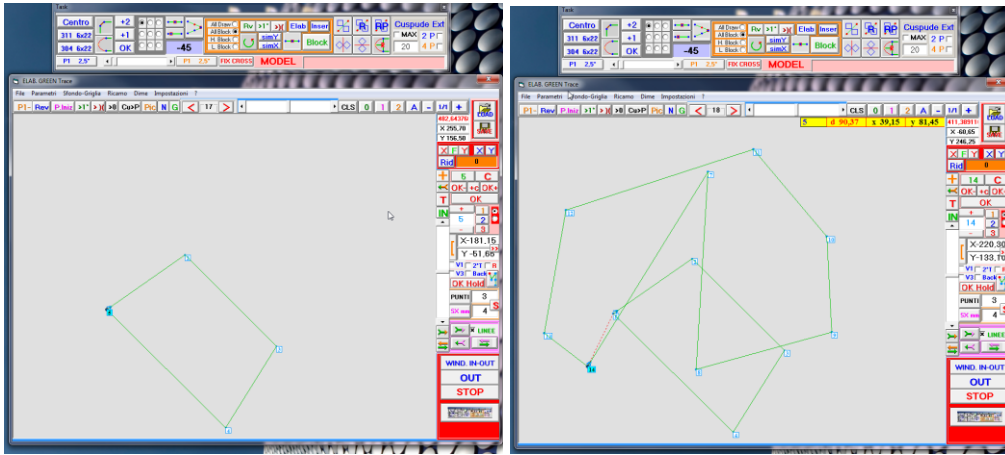
Ex. Si nous tirons un bloc composé de cinq points de bord où les points 1 et 5 sont l'un sur l'autre et nous créons un prochain point de bord et appuyez 3 sur le clavier ou rouge touche 3 sur le programme; Ce sera le point de départ de la deuxième séquence.



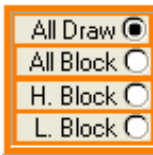
Pour modifier un bloc seulement je peux appuyer **Elab** seulement le bloc a modifier sera visible. Je peux faire des changements et réinsérer le bloc à la piste totale de couture avec **Inser**.



Ex. Je tourne le premier bloc et le réinsérer.



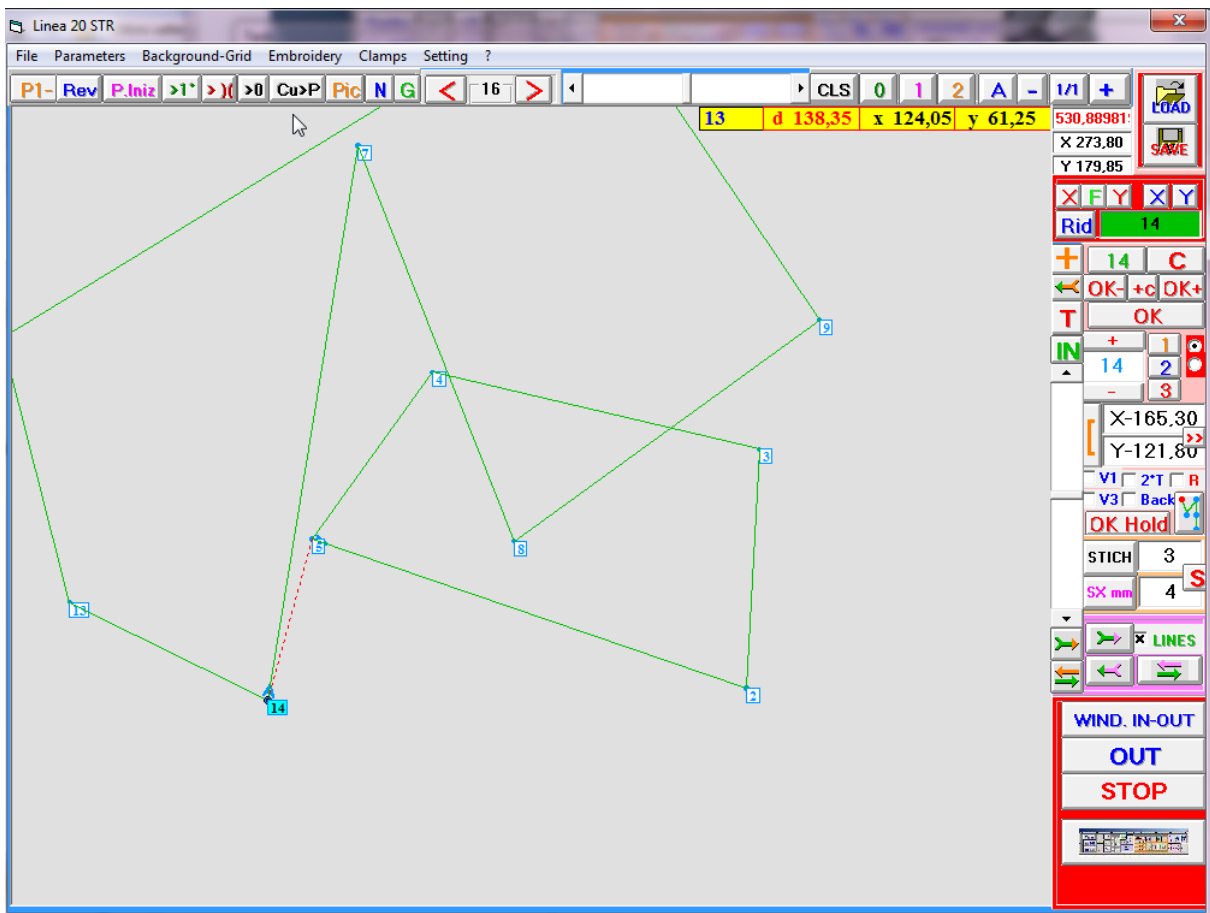
Maintenant, je peux faire d'autres changements.



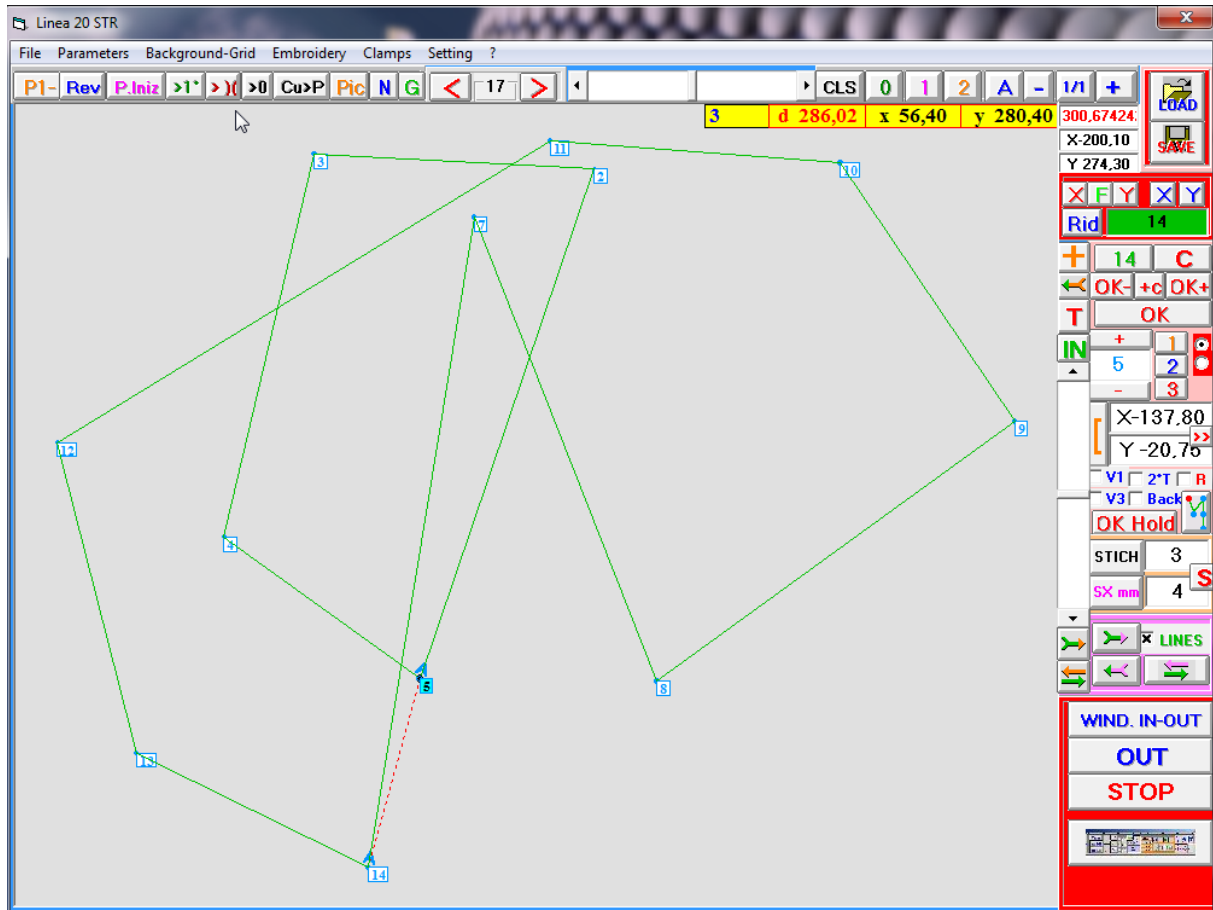
Avec cette fenêtre, nous pouvons sélectionner si l'option choisie influencera tout le dessin, tout le bloc ou juste une partie du bloc.



Ex. Nous sélectionnons bord nombre de 15 points et tournons le dessin.

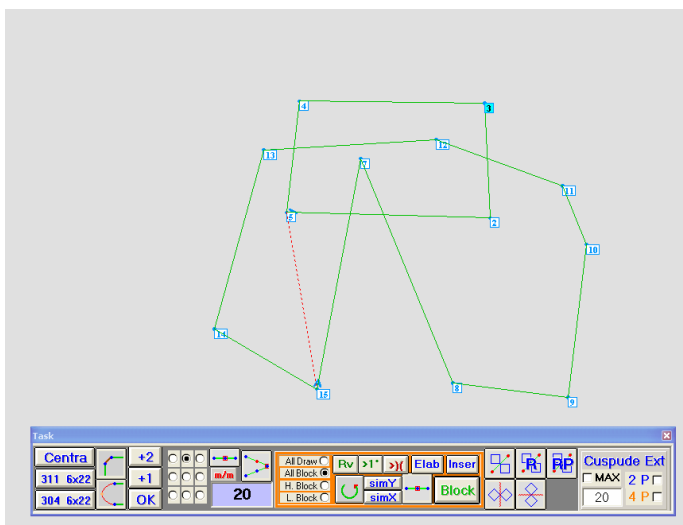


Où nous pouvons nous tourner uniquement le bloc.



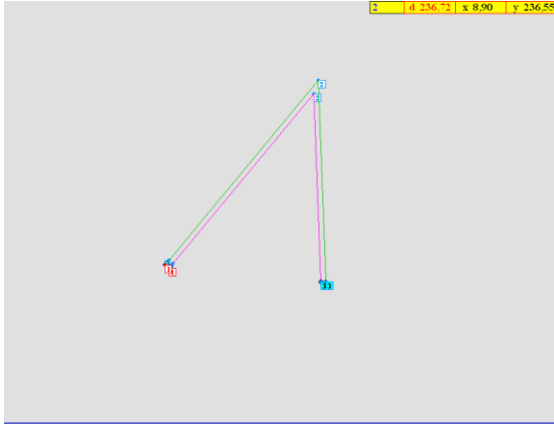
Ce bouton permet de modifier un bloc en utilisant les options de la fenêtre et de les appliquer sur le dessin.

Ex. Je sélectionne un mouvement sur hache X. Le bloc entier se déplacera sur la hache, comme indiqué dans l'image.

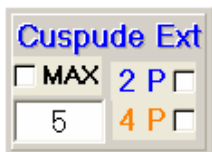


3-BOUTONS DE BLOC

Les boutons sur la partie supérieure droite de la fenêtre sont utilisés pour insérer un point de rebroussement de la convergence. Comme point de rebroussement, on entend une couture pointu qui suit une forme d'une couture existante. Ex. Nous montrons un point de rebroussement en vert des sauvs dans coutures roses.



Ce point de rebroussement est à l'extérieur et est placé à 6 mm à partir des bords de la forme de la couture existante.



Nous pouvons raccourcir un point de rebroussement ou rendre ronde avec cette boîte. La distance en mm de la forme existante peut être inséré sur la gauche et sur la droite, on peut choisir dans combien de points se partagent le point de bord entre 2 ou 4.



Ces boutons sont utilisés pour inverser la couture créé sur un ax. Dans le spécifique on peut utiliser le point de bord choisi comme point de bascule, nous pouvons retourner sur la ax perpendiculaire à celui reliant le premier et le dernier point de la couture ou tous de 180 ° sur le même ax.



Nous pouvons également miroir basculer la couture en utilisant les touches suivantes.

4-BOUTONS SUPPLEMENTAIRES



Touches **P1 2,5°** | **P1 2,5°** | permetts d'importer DXF files.

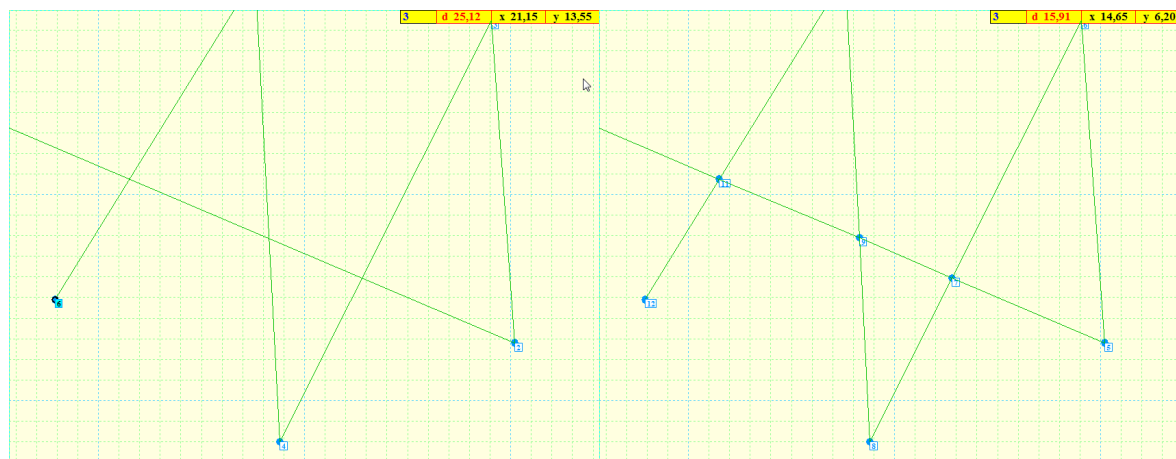
La barre de défilement du bleu au point de bord d'orange est utilisé avec fichier DXF pour changer les points de bord et la forme de la couture, par rapport aux degrés de l'angle créé.

Suivant pour modèle, nous pouvons insérer le nom du programme que nous voulons à apparaître sur le programme et sur l'écran de la machine une fois que nous chargeons. La longueur max pour le nom est de 30 caractères.



Ces deux boutons sont utilisés lorsque la bande de roulement de forme de couture traverse.

CROSS ajoute un point sur le point de passage de bord.



XCROSS ajoute 4 points de bord autour du point à la distance sélectionnée de passage. Cela évite l'aiguille de passer deux fois dans le même point avec risque de couper le fil.

