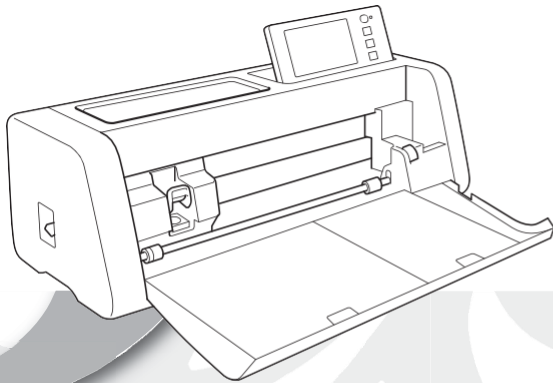


# Manual de utilizare

## Mașină de decupat

Cod produs: 891-Z05



Citiți acest document înainte de a utiliza mașina.

## Condiții de utilizare

### IMPORTANT - A SE CITI CU ATENȚIE:

Condițiile de utilizare de față („Contractul”) reprezintă un acord legal între Brother Industries, Ltd. („Compania”) și dvs., care guvernează utilizarea de către dvs. a oricărui Software instalat sau pus la dispoziție de Companie pentru a fi utilizat cu produse de cusut sau artisanale („Produsul companiei”). Termenul „Software” înseamnă orice și toate datele de conținut, datele de proiectare, formatul de date, firmware-ul Produsului companiei și aplicația pentru PC sau pentru dispozitive mobile.

Prin utilizarea Software-ului și a Produsului companiei, se consideră că ați fost de acord să respectați termenii prezentului Contract. Dacă nu sunteți de acord cu termenii acestui Contract, Compania nu dorește să vă licențieze Software-ul și nu vi se permite să îl utilizați. Modificările și completările aduse acestui Contract pot fi aplicabile Software-ului.

O persoană care acceptă prezentul Contract în numele unei entități declară Companiei că are dreptul legal de a executa un acord legal cu caracter obligatoriu pentru respectiva entitate.

### Termeni și condiții

#### 1 Oferirea licenței.

- 1.1 Sub rezerva prezentului Contract, Compania vă acordă o licență personală, neexclusivă, netransferabilă și revocabilă pentru a utiliza Software-ul numai în legătură cu Produsul companiei.
- 1.2 Dreptul dvs. de utilizare a Software-ului este obținut prin licențiere, nu prin vânzare și este destinat exclusiv utilizării de dvs. în conformitate cu prezentul Contract. Compania sau furnizorii săi își păstrează toate drepturile, titlurile și interesele legate de Software, inclusiv, fără a se limita la, toate drepturile de proprietate intelectuală aferente.

#### 2 Restricții

- 2.1 Cu excepția situațiilor prevăzute în mod expres în acest Contract sau în conformitate cu legislația locală, vă obligați:
  - 2.1.1 să nu dezasamblați, să nu decompilați, să nu executați operațiuni de inginerie inversă, să nu traduceți sau să încercați în alt mod să aflați codul sursă al Software-ului (inclusiv datele sau conținutul creat prin utilizarea Produsului companiei sau a aplicației software de editare a conținutului; aceasta se aplică și clauzei 2.);
  - 2.1.2 să nu creați lucrări derivate bazate pe întregul Software sau pe oricare parte a acestuia;
  - 2.1.3 să nu distribuiți, să nu furnizați sau să puneți la dispoziție Software-ul sub nicio formă, integral sau parțial, oricărei persoane fără consimțământul scris prealabil al Companiei;
  - 2.1.4 să nu copiați Software-ul, decât dacă o astfel de copiere este incidentală utilizării obișnuite a Software-ului cu Produsul companiei sau în cazul în care acest lucru este necesar în scopul realizării de copii de rezervă sau al securității operaționale;
  - 2.1.5 să nu transferați, să nu închiriați sau să oferiți spre închiriere, să nu sublicențiați, să nu împrumutați, să nu traduceți, să nu fuzionați, să nu adaptați sau să modificați întregul Software sau orice parte a sa și nici să permiteți ca Software-ul sau orice parte a sa să fie combinată sau încorporată în orice alte programe;
  - 2.1.6 să nu includeți notificarea privind drepturile de autor ale Companiei și acest Contract în toate copiile integrale și parțiale ale Software-ului; și
  - 2.1.7 să nu utilizați Software-ul în niciun scop (inclusiv, dar fără a se limita la, utilizarea cu produse sau aplicații software de cusut/artisanale neautorizate), în afara celor prevăzute la clauza 1 a prezentului Contract.

#### 3 Absența garanțiilor

ÎN LIMITELE PERMISE DE LEGEA APLICABILĂ, ACEST SOFTWARE VĂ ESTE FURNIZAT „CA ATARE” FĂRĂ GARANȚII SAU CONDIȚII DE ORICE FEL, ORALE SAU SCRISE, EXPRESE SAU IMPLICITE. COMPANIA ÎȘI DECLINĂ ÎN MOD EXPRES ORICE GARANȚII IMPLICITE SAU CONDIȚII PRIVIND COMERCIALIZAREA, CALITATEA SATISFĂCĂTOARE, NEÎNCĂLCĂRILE ȘI/SAU ADECVAREA PENTRU UN ANUMIT SCOP.

#### 4 Limitarea răspunderii

- 4.1 COMPANIA NU VA FI RESPONSABILĂ FAȚĂ DE DVS., DE UTILIZATORII FINALI SAU DE ORICE ALTĂ ENTITATE PENTRU ORICE PIERDERI DE PROFIT, DE VENIT SAU DE ECONOMII, PIERDERI DE DATE, ÎNTRERUPEREA UTILIZĂRII SAU PENTRU DAUNE DE CONSECINȚĂ, ACCIDENTALE, SPECIALE, PUNITIVE SAU INDIRECTE SUPTORATE DE O ASTFEL DE PARTE (INDIFERENT DACĂ ESTE VORBA DESPRE O ÎNCĂLCARE A UNUI CONTRACT SAU DELICTUALĂ), CHIAR ȘI ÎN CAZUL ÎN CARE COMPANIA A FOST INFORMATĂ CU PRIVIRE LA POSIBILITATEA UNOR ASTFEL DE DAUNE, CARE REZULTĂ DIN SAU ÎN LEGĂTURĂ CU SOFTWARE-UL, SERVICIILE DE ASISTENȚĂ SAU PREZENTUL CONTRACT.

ACESTE LIMITĂRI SE APLICĂ ÎN MĂSURA MAXIMĂ PERMISĂ DE LEGEA APLICABILĂ, FĂRĂ A ADUCE ATINGERE ORICĂRUI SCOP ESENȚIAL AL UNEI CĂI DE ATAC LIMITATE.

- 4.2 FĂRĂ A ADUCE ATINGERE CLAUZEI 3 SAU DIN 4.1 DIN PREZENTUL CONTRACT, ACESTA NU ARE PRETENȚIA DE A EXCLUDE SAU RESTRICȚIONA RĂSPUNDEREA COMPANIEI PENTRU DECESUL SAU VĂTĂMĂRILE PERSONALE REZULTATE DIN NEGLIJENȚĂ SAU DE A LIMITA DREPTURILE STATUTARE ALE CONSUMATORULUI.

## 5 **Încetarea Contractului**

- 5.1 Compania are dreptul să rezilieze prezentul Contract în orice moment, sub rezerva unei notificări scrise adresate dvs., în cazul în care comiteți o încălcare semnificativă a oricărei condiții a acestui Contract și nu remediați imediat respectiva încălcare la cererea Companiei.
- 5.2 La încetarea Contractului, din orice motiv, toate drepturile acordate dvs. în baza sa vor înceta, veți întrerupe toate activitățile autorizate prin acest Contract și veți șterge sau elimina imediat Software-ul de pe toate echipamentele informatice aflate în posesia dvs. și veți șterge sau distruge toate copiile Software-ului sau lucrările sale derivate aflate în posesia dvs. Pe lângă cele de mai sus, trebuie să ștergeți conținutul sau datele proiectelor create de dvs. din Produsul companiei aflat în posesia dvs.

## 6 **Diverse condiții**

- 6.1 Nu aveți dreptul să exportați sau să reexportați Software-ul sau orice copie sau adaptare a acestuia, încălcând legile sau reglementările aplicabile.
- 6.2 Nu aveți dreptul să cesionați Contractul, integral sau parțial, unei terțe părți sau orice interese în temeiul său, fără acordul prealabil scris al Companiei. O schimbare de control sau reorganizare a dvs., în urma unei fuziuni, vânzări de active sau acțiuni, va fi considerată o cesiune în temeiul prezentului Contract.
- 6.3 Sunteți de acord că o încălcare a acestui Contract va cauza un prejudiciu ireparabil Companiei pentru care daunele financiare nu ar fi un remediu adecvat și Compania va avea dreptul să solicite măsuri reparatorii în plus față de orice căi de atac de care poate dispune în temeiul acestui Contract sau prin lege, fără vreo obligațiune, alte garanții mobiliare sau dovadă a daunelor.
- 6.4 În cazul în care orice dispoziție a prezentului Contract va fi declarată sau se determină a fi nulă sau inaplicabilă de o instanță competentă, o astfel de dispoziție va fi separabilă și independentă de celelalte dispoziții ale prezentului Contract, iar validitatea celorlalte dispoziții și a întregului Contract nu va fi afectată de aceasta.
- 6.5 Prezentul Contract, împreună cu toate anexele sale sau alte atașamente la care se face referire aici, constituie întregul acord între părți cu privire la obiectul său și înlocuiește orice propuneri, orale și scrise, între părți în legătură cu acest subiect.
- 6.6 În cazul în care Compania nu insistă să vă îndepliniți oricare dintre obligațiile care vă revin în temeiul prezentului Contract sau dacă aceasta nu își impune drepturile împotriva dvs. sau întârzie să facă acest lucru, nu înseamnă că aceasta a renunțat la vreun drept împotriva dvs. și nici că nu trebuie să vă respectați aceste obligații. În cazul în care Compania renunță la o încălcare a dvs., Compania va face acest lucru numai în scris, ceea ce nu înseamnă că aceasta va renunța automat la orice încălcare ulterioară a dvs.
- 6.7 Legile statului sau țării în care locuiți (sau, în cazul în care sunteți o persoană juridică, unde se află sediul principal al acesteia) guvernează toate reclamațiile și litigiile referitoare la Software sau la prezentul Contract.

## INTRODUCERE

Vă mulțumim pentru achiziționarea acestei mașini.

Înainte de a utiliza mașina sau de a încerca orice operațiuni de întreținere, citiți cu atenție „INSTRUCȚIUNI IMPORTANTE PRIVIND SIGURANȚA” din Ghidul de siguranță al produsului și apoi Manualul de utilizare pentru operarea corectă a diferitelor funcții. În plus, după ce ați terminat de citit acest manual, păstrați-l într-un loc în care poate fi accesat rapid pentru consultare ulterioară. Nerespectarea acestor instrucțiuni poate conduce la creșterea riscului de vătămare corporală sau de daune materiale, inclusiv prin incendiu, șoc electric, arsuri sau sufocare.



## NOTĂ IMPORTANTĂ

- Mașina este destinată exclusiv uzului casnic.
- Mașina este aprobată pentru utilizare numai în țara de cumpărare.
- Datorită îmbunătățirilor aduse calității produsului, specificațiile sau aspectul acestei mașini se pot modifica fără notificare.
- Ecranele din acest manual sunt doar în scopuri de exemplificare și pot diferi de ecranele reale.
- Conținutul acestui document poate fi modificat fără notificare.
- Conținutul documentului de față nu poate fi duplicat sau reprodus, parțial sau integral, fără permisiune.
- Nu ne asumăm nicio responsabilitate pentru pagubele cauzate de cutremure, incendii, alte dezastre, acțiuni ale terților, exploatarea necorespunzătoare intenționată sau neglijentă de către utilizator, utilizarea incorectă sau în alte condiții speciale.
- Pentru informații suplimentare despre produs, accesați-ne site-ul la [www.brother.com](http://www.brother.com)

## INSTRUCȚIUNI DE SIGURANȚĂ IMPORTANTE

### Simboluri utilizate în acest document

În acest manual se folosesc următoarele simboluri.

 <b>AVERTISMENT</b>	Nerespectarea instrucțiunilor marcate cu acest semn poate duce la deces sau vătămări critice.
 <b>ATENȚIE</b>	Nerespectarea instrucțiunilor marcate cu acest semn poate duce la vătămări grave.



## CUPRINS

Condiții de utilizare .....	i
<b>INTRODUCERE</b> .....	<b>1</b>
<b>NOTĂ IMPORTANTĂ</b> .....	<b>1</b>
<b>INSTRUCȚIUNI IMPORTANTE PRIVIND SIGURANȚA</b> .....	<b>1</b>
Simboluri utilizate în acest document .....	1
<b>CARACTERISTICI</b> .....	<b>4</b>
Modele (modul „Model”) .....	4
Scanare (modul „Scanare”) .....	4
Transferarea datelor utilizând funcția de conectare la rețeaua wireless .....	5
<b>1 NOȚIUNI INTRODUCATIVE..</b>	<b>6</b>
<b>COMPONENTE ȘI FUNCȚII 6</b>	
Descrierea unității - partea frontală .....	6
Descrierea unității - partea posterioară .....	7
Descrierea unității - panoul de comandă .....	7
Accesorii incluse .....	7
<b>ÎNAINTE DE UTILIZARE</b> .....	<b>8</b>
Îndepărtarea ambalajelor .....	8
Pornirea/oprirea mașinii .....	8
Pregătirea pentru alimentarea șablonului .....	9
Utilizarea panoului LCD .....	9
<b>SETĂRILE MAȘINII</b> .....	<b>10</b>
Ecranul setărilor .....	10
Închiderea automată .....	12
<b>2 OPERAȚIUNI DE BAZĂ.....</b>	<b>13</b>
<b>PRIMII PAȘI</b> .....	<b>13</b>
Selectarea șablonului adecvat pentru material .....	13
Tabel de referință privind combinațiile de șabloane și materiale .....	14
Ațașarea materialului la șablon .....	16
Combinația de cuțite și materiale .....	23
Instalarea și dezinstalarea suportului .....	24
Tăietură de probă (tăietură de încercare) .....	25
<b>TĂIEREA MODELULUI</b> .....	<b>29</b>
Tutorialul 1 - Decuparea modelelor .....	29
Tutorialul 2 - Decuparea modelelor avansate .....	32
<b>SELECTAREA MODELULUI</b> .....	<b>38</b>
Selectarea unui model unic .....	38
Selectarea mai multor modele .....	38
<b>3 OPERAȚIUNI AVANSATE..</b>	<b>40</b>
<b>FUNCȚII DE DECUPARE ȘI EDITARE</b> .....	<b>40</b>
Funcții de editare a modelelor .....	40
Funcții de editare a modelelor - modele multiple .....	41
Ecranul de machetare a șablonului .....	41
Funcții de editare a machetelor .....	42
Ecranul de editare a obiectelor .....	43
Anularea unei operațiuni .....	44
Gruparea/regruparea modelelor .....	44
Sudarea (îmbinarea conturilor mai multor modele) .....	46
Alinierea modelelor .....	47

Funcții de machetare automată .....	49
Scanarea imaginii de fundal .....	50
Funcții de introducere a caracterelor .....	51
<b>FUNCȚII ALE MEMORIEI</b> .....	<b>53</b>
Salvare .....	53
Preluare date .....	54
Preluare din CanvasWorkspace (prin intermediul unei conexiuni wireless) .....	55
Preluare din CanvasWorkspace (utilizând un cablu USB) (compatibil numai cu Windows) .....	56
Importarea proiectelor .....	57
<b>Preluarea datelor de broderie pentru tăiere (numai pentru modelele compatibile) .....</b>	<b>58</b>
Pregătirea fișierelor .phc sau .pes .....	58
Preluarea modelului la mașina de tăiat .....	58
Crearea datelor aplicelor .....	59
Crearea datelor liniei de brodare .....	59
<b>FUNCȚII DE DESENARE</b> .....	<b>62</b>
Desenare .....	62
Decuparea în jurul desenelor .....	63
Utilizarea funcțiilor de desenare pentru umplerea modelelor/Îngroșarea conturilor .....	67
<b>4 FUNCȚII DE SCANARE.....</b>	<b>69</b>
<b>SCANAREA PENTRU DECUPARE (Decupare directă) .....</b>	<b>69</b>
Tutorialul 3 - Scanarea și decuparea .....	69
Funcții avansate de decupare pentru „Decuparea directă” .....	73
<b>CREAREA DATELOR PENTRU DECUPARE (date de scanare pentru decupare) .....</b>	<b>75</b>
Tutorialul 4 - Crearea datelor pentru decupare .....	75
Ajustarea nivelurilor de detectare a imaginilor .....	81
<b>SCANAREA IMAGINILOR (scanare pe USB) .....</b>	<b>83</b>
Note privind scanarea .....	83
Tutorialul 5 - Scanarea pe USB .....	83
Selectarea zonei care trebuie să fie salvată .....	85
Transferarea unei imagini în CanvasWorkspace .....	85
<b>5 ANEXA.....</b>	<b>87</b>
<b>CONSUMABILE</b> .....	<b>87</b>
Criterii de înlocuire .....	87
Înlocuirea cuțitului .....	87
<b>ÎNGRIJIRE ȘI ÎNTREȚINERE</b> .....	<b>89</b>
Curățare .....	89
Curățarea geamului scannerului .....	91
Ajustarea ecranului .....	92
Ajustarea poziției de scanare/decupare .....	92
Reglarea poziției cilindrilor de avans .....	94
<b>DEPANARE</b> .....	<b>95</b>
<b>MESAJE DE EROARE</b> .....	<b>99</b>
<b>ACTUALIZAREA SOFTWARE-ULUI</b> .....	<b>102</b>
Funcția de actualizare automată .....	102
Procedura de actualizare utilizând un stick USB .....	103
Procedura de actualizare utilizând aplicația (CanvasWorkspace) .....	103
<b>ACCESORII OPȚIONALE</b> .....	<b>105</b>

<b>SPECIFICAȚII DE PRODUS .....</b>	<b>105</b>
<b>INDEX .....</b>	<b>106</b>

## Modele (modul „Model”)

Selectați un model și editați-l pentru a vă crea propriul proiect. Prin simpla încărcare a hârtiei sau a țesăturii, puteți crea rapid decupaje precise de hârtie și țesătură.



Funcțiile de editare ale ScanNCut DX vă vor permite să editați cu ușurință modelele încorporate pentru a vă crea propriul proiect.

## Scanare (modul „Scanare”)

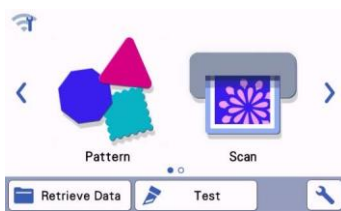
Scanați o ilustrație, o fotografie sau un desen propriu pentru a crea decupaje personalizate. Modelul poate fi apoi tăiat sau salvat sub formă de date.



Fără un PC sau dispozitiv mobil, puteți scana modelul ales, puteți utiliza/edita proiectul scanat și îl puteți salva pentru utilizare ulterioară.

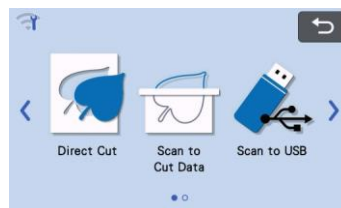
Ecranul de pornire

**Selectați un model**  
„Tutorialul 1 - Decuparea modelelor” la pagina 29  
„Tutorialul 2 - Decuparea modelelor avansate” la pagina 32



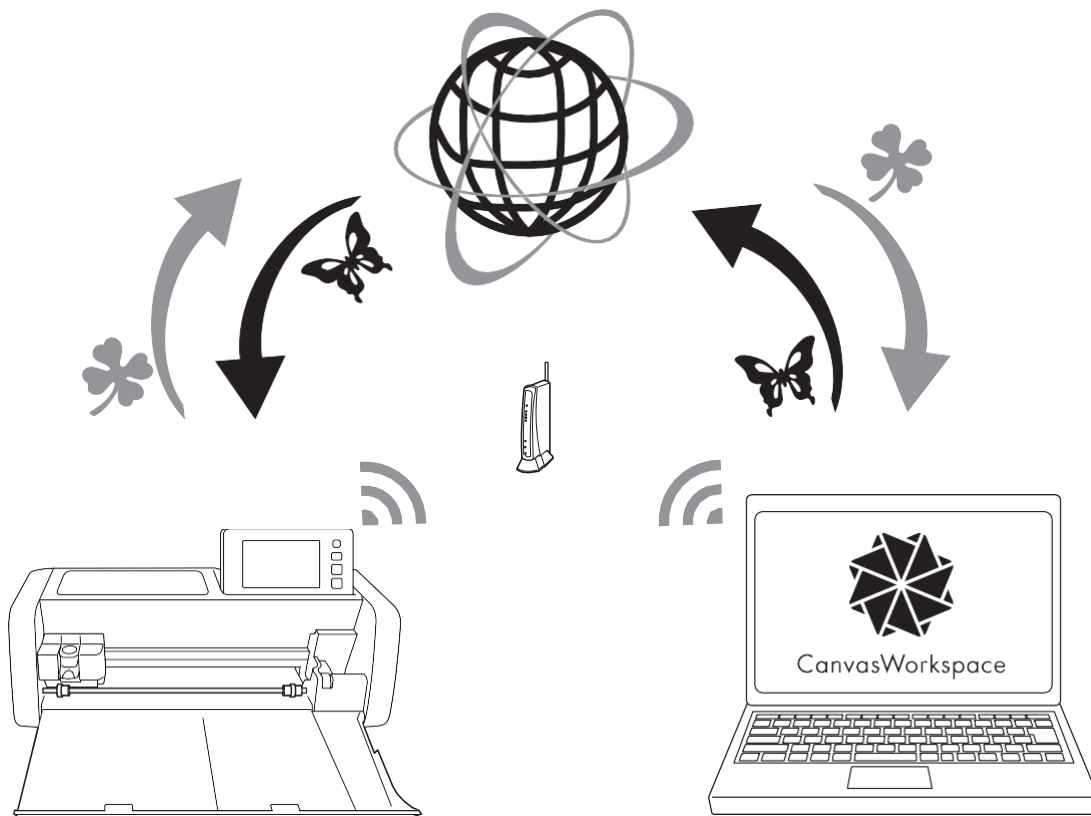
**Scanați o imagine.**

„Tutorialul 3 - Scanarea și decuparea” la pagina 69  
„Tutorialul 4 - Crearea datelor pentru tăiere”, la pagina 75  
„Tutorialul 5 - Scanarea pe USB”, la pagina 83




## Transferarea datelor utilizând funcția de conectare la rețeaua wireless

Mașina este echipată cu o funcție de conectare la rețeaua wireless. Cu această funcție, modelele editate în aplicația dedicată CanvasWorkspace pot fi transferate pe mașină printr-o conexiune de rețea wireless. Pentru a utiliza funcția de conectare la rețeaua wireless, citiți în continuare.



### 1. Conectarea la o rețea wireless:

Atingeți  pe ecranul de pornire pentru a specifica setările conexiunii la rețeaua wireless. Pentru procedura de conectare, consultați „Ghidul de configurare a rețelei wireless”.

### 2. Conectați-vă la versiunea de CanvasWorkspace pentru internet.

Pentru a utiliza CanvasWorkspace, este necesar un cod de autentificare la CanvasWorkspace (anterior ScanNCutCanvas). Dacă nu aveți un cont gratuit, accesați <<http://CanvasWorkspace.Brother.com>> pentru a crea un cont nou.

### 3. Înregistrați mașina la CanvasWorkspace.

Pentru a salva sau a prelua modele, mașina trebuie mai întâi înregistrată la CanvasWorkspace. Pentru detalii, consultați „Ghidul de configurare a rețelei wireless”.

### 4. Preluarea/salvarea modelelor:

Modelele pot fi descărcate sau încărcate, fără a utiliza un stick USB. Pentru detalii, consultați „Salvarea” de la pagina 53 și „Preluarea datelor” de la pagina 54.

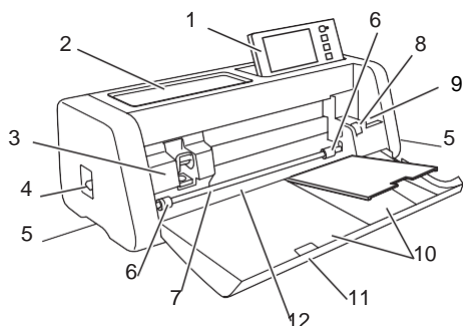
CanvasWorkspace (versiunea pentru PC) este o aplicație bazată pe PC care vă permite să creați și să editați datele modelului de decupare sau desenare pentru a le descărca pe mașina de decupat. Versiunea PC vă permite să editați datele modelului fără o conexiune la internet.

Puteți descărca aplicația de la următoarea adresă URL: <http://s.brother/cuoad/>

Versiunea CanvasWorkspace pentru internet vă oferă acces la o varietate de proiecte cu instrucțiuni pas cu pas.

## COMPONENTE ȘI FUNCȚII

### Descrierea unității - partea frontală



#### 1 Panoul de comandă

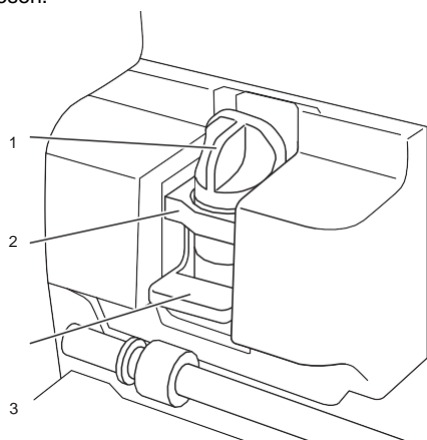
Vă permite să controlați unitatea și să specificați setările utilizând panoul LCD și butoanele de operare. Unghiul panoului de comandă poate fi reglat.

#### 2 Tava de instrumente

Depozitează accesorii pentru acces facil în timpul utilizării.

#### 3 Cărucior

Deplasează suportul instalat pentru decupare sau desen.



#### 1 Suport

Se instalează în cărucior pentru a decupa sau a desena pe hârtie sau țesătură. Utilizați suportul conceput special pentru decupare sau desenare.

#### 2 Ghidul suportului

Ghidul fixează suportul.

#### 3 Manetă de blocare a suportului

Eliberează suportul când maneta este ridicată. Blochează suportul când maneta este coborâtă.

#### 4 Mânerul scannerului

Ajustat în funcție de operațiunea efectuată. Pentru detalii, consultați „Pregătirea pentru alimentarea șablonului” de la pagina 9.

#### 5 Mânere de prindere

Apucate la deplasarea mașinii.

#### 6 Cilindri de avans

Trebuie să fie ajustați în partea dreaptă atunci când se folosește un cilindru de avans opțional. Pentru detalii, consultați „Reglarea poziției cilindrilor de avans” de la pagina 94.

#### 7 Arbore

Aționează un cilindru de avans la fiecare capăt pentru a avansa șablonul.

#### 8 Manetă de declanșare a alimentatorului

Blochează sau eliberează arborele când se folosește cilindrul de avans opțional. Pentru operațiuni normale, setați în poziție blocată. Pentru detalii, consultați „Reglarea poziției cilindrilor de avans” de la pagina 94.

#### 9 Suport de unelte

Depozitează accesorii în poziție verticală pentru acces facil în timpul utilizării.

#### 10 Depozitare

Depozitează accesorii.

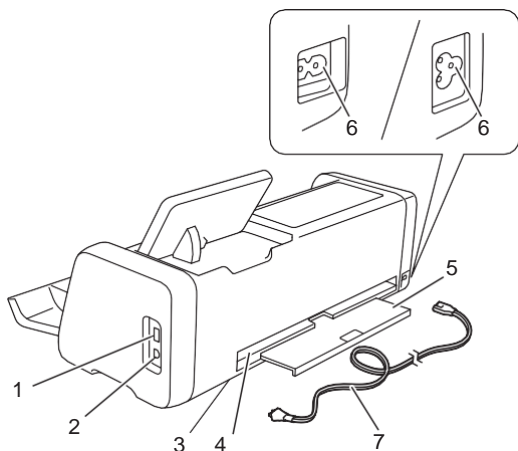
#### 11 Capacul tăvii frontale

Protejează cilindrii de avans, căruciorul și suportul. Deschideți capacul în timp ce mașina funcționează.

#### 12 Fantă de avans

Avansează șablonul atunci când este încărcat.

## Descrierea unității - partea posterioară



### 1 Port USB (pentru stick USB)

Permite conectarea unui stick USB pentru salvarea și preluarea datelor.

### 2 Port USB (pentru un computer)

Permite conectarea unui cablu USB pentru salvarea și preluarea datelor. Pentru computere și sisteme de operare, consultați „Conectarea mașinii la computer” de la pagina 56.

### 3 Geamul scannerului (în interiorul mașinii)

Poate face obiectul întreținerii după ce s-a îndepărtat tava posterioară. Pentru detalii, consultați „Curățarea geamului scannerului” de la pagina 91.

### 4 Fantă

Permite avansarea unui șablon înainte și înapoi în timpul unei operațiuni. Nu așezați obiecte în apropierea fantei care ar putea împiedica eliminarea șablonului.

### 5 Tava posterioară

Susține șablonul atunci când este scos din fantă în timpul funcționării. Trageți tava în afară înainte de a utiliza mașina.

### 6 Mufă de alimentare c.a.

### 7 Cablu alimentare c.a.

## Descrierea unității - panoul de comandă



### 1 Ecran LCD

Afișează ecranele de operare, previzualizează imagini de modele și mesaje de eroare.

### 2 Buton de alimentare

Pornește/oprește mașina.

### 3 Indicator de alimentare

Se aprinde când mașina este pornită și luminează intermitent atunci când aceasta intră în modul de hibernare (modul de economisire a energiei) sau software-ul mașinii este în curs de actualizare.

### 4 Butonul Acasă

Afișează ecranul de pornire (ecranul de start pentru operarea mașinii).

### 5 Butonul Feed (Alimentare)

Înaintează șablonul încărcat în sau în afara fantei de avans. Apăsați acest buton pentru a avansa șablonul atunci când îl încărcăți sau descărcați.

### 6 Butonul Pause/Stop (întrerupere/oprire)

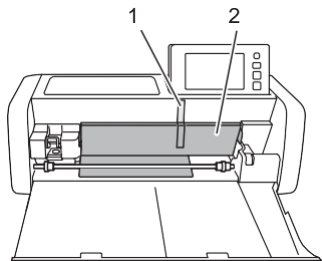
Oprește sau întrerupe operațiunea efectuată de mașină.

## Accesorii incluse

Pentru detalii despre accesoriile incluse, consultați secțiunea „Accesoriile incluse”.

## Îndepărtarea ambalajelor

Înainte de a porni mașina, deschideți capacul tăvii frontale și îndepărtați toate benzile de transport (în partea din față și spate a mașinii) și cartonul de absorbție a șocurilor.



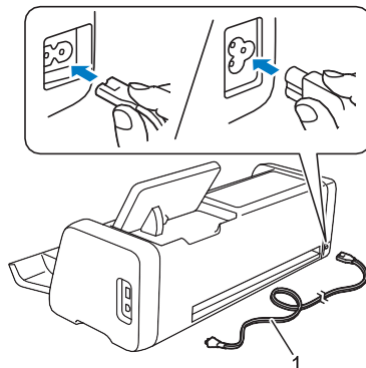
- 1 Bandă de transport
- 2 Carton de absorbție a șocurilor

### Notă

- Dacă ambalajele au fost îndepărtate după ce mașina a fost pornită, opriți mașina, apoi reporniți-o. Continuarea utilizării mașinii fără repornirea acesteia poate duce la funcționarea incorectă.

## Pornirea/oprirea mașinii

### 1 Conectați cablul de alimentare la mașină.

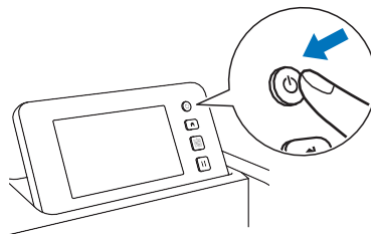


- 1 Cablu de alimentare

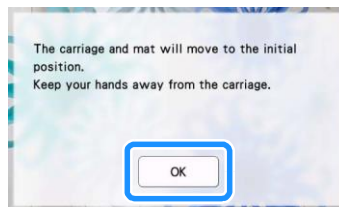
### 2 Conectați cablul de alimentare la o priză.

### 3 Apăsați pe panoul de comandă.

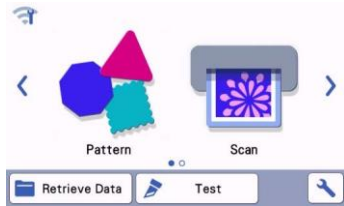
Când se afișează ecranul de deschidere, atingeți orice porțiune a ecranului.



- Când apare următorul mesaj, atingeți tasta „OK”.



- ▶ Apare ecranul de pornire.



### Notă

- Panourile LCD au în mod obișnuit pete luminoase (puncte luminate permanent) și pete întunecate (puncte neluminate). Aceasta poate provoca apariția unor pete luminoase neașteptate și mici elemente ale imaginii ar putea fi omise de pe ecran. Rețineți că acest lucru nu este un semn de defecțiune.

- 4 Pentru a opri mașina, apăsați pe panoul de comandă.

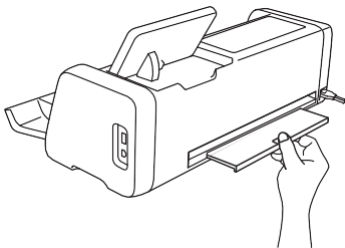
- 5 Decuplați cablul de alimentare de la priză.

- 6 Deconectați cablul de alimentare de la mașină.

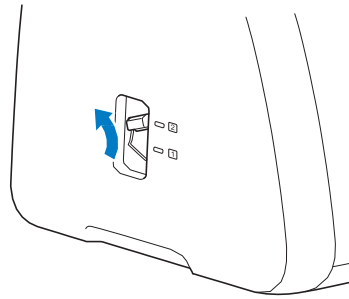
## Pregătirea pentru înaintarea șablonului

- 1 Trageți în afară tava posterioară.

Înainte de a utiliza mașina, trageți în afară tava posterioară.



- 2 Ridicați maneta scannerului (în partea stângă a mașinii) până la „2”.

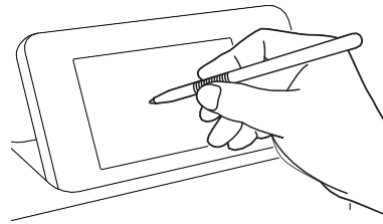


### Notă

- Înainte de a scana material subțire, așezați maneta în poziția „1”. Lăsarea manetei în poziție ridicată poate duce la scanări neclare.

## Utilizarea panoului LCD

După ce mașina este pornită, ecranele de operare apar pe panoul tactil. Pentru a efectua operațiuni pe ecrane, utilizați stiloul (stylusul) inclus.





### Notă

- Nu folosiți niciodată un obiect dur sau ascuțit, cum ar fi un creion mecanic sau o șurubelniță, pentru a face o selecție pe ecrane. În caz contrar, se pot produce defecțiuni ale mașinii.



## Ecranul de setări

Din panoul LCD, atingeți  pentru a selecta și ajusta setările pentru fiecare funcție. Această secțiune conține descrieri ale setărilor mașinii care vor apărea când  este selectat pe ecranul inițial.

### ■ Grupul 1



1 Atingeți pentru a afișa elementul anterior sau următor.

\* Deplasarea stiloului tactil (stylus) peste ecran va afișa, de asemenea, un ecran diferit.

2 Atingeți pentru a finaliza specificarea setărilor.

### Limba


Selectați limba de afișare. Atingeți acest buton, selectați limba de afișare dorită, apoi atingeți tasta „OK”.


### Unitate

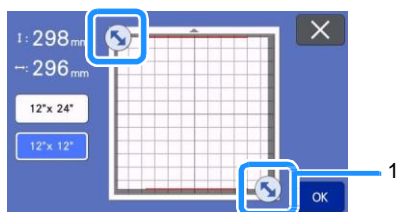
Selectați fie milimetri, fie inch ca unități de măsură afișate.

### Zona de tăiere

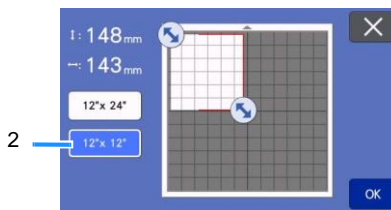
Specificați zona pentru decupare/desenare în conformitate cu dimensiunea materialului utilizat. Atingeți acest buton, apoi atingeți și glisați tastele de redimensionare a zonei pentru a specifica zona. Când utilizați un șablon de 12" x 24" (305 x 610 mm),

atingeți  pentru a selecta o dimensiune mai mare de șablon, apoi specificați dimensiunea zonei. Când utilizați un șablon de 12" x 12"

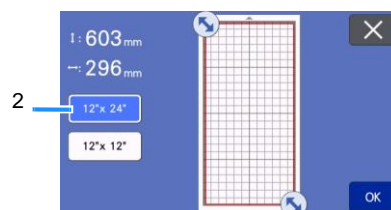
(305 mm x 305 mm), atingeți .




1 Tasta de redimensionare a zonei [cu ajutorul stiloului tactil (stylus), atingeți tasta și glisați-o în jurul ecranului pentru a specifica zona.]



2 Tasta de dimensionare a șablonului



• Apăsați tasta „OK” pentru a aplica setările.

Atingeți  pentru a reveni la ecranul anterior fără aplicarea setărilor.

### Interval între modele

Specificați spațiul dintre modele, precum și spațiul alb în jurul marginilor zonei de decupare, atunci când modelele de pe ecranul de machetare a șablonului sunt aranjate automat. Cu cât este mai mare numărul setat, cu atât este mai mult spațiu între modele.

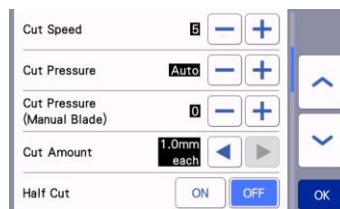


- Setati intervalul între modele la minim „3” atunci când o țesătură ușoară este atașată la șablon cu o foaie suport puternic adezivă din țesătură.

### Fundal

Reglați contrastul unei imagini de fundal scanate cu funcția de scanare a fundalului. Pentru detalii, consultați „Scanarea unei imagini de fundal” de la pagina 50.

### ■ Grupul 2



#### Viteza de decupare

Ajustează viteza de decupare.

#### Presiunea de decupare

Ajustează presiunea de decupare.

#### Presiunea de decupare (cuțit manual)

Specifică presiunea de decupare când se utilizează cuțitul manual opțional.

#### Valoarea de decupare

Specifică adâncimea de decupare. Reglează valoarea de tăiere a cuțitului atunci când este tăiat un model cu un colț ascuțit dintr-un material moale, gros.

### Semi-decupaj

Selecționați dacă doriți sau nu să efectuați o semi-decupaj. Pentru detalii, consultați „Setările semi-decupajelor (decupaj întrepătruns)” de la pagina 28.

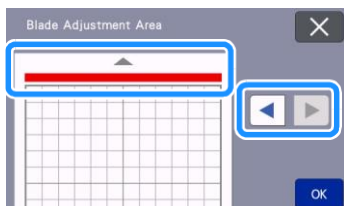
### Presiunea de decupare (semi-decupaj)

Specifică presiunea de decupare pentru semi-decupaje.

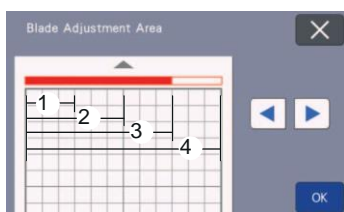
### Zona de reglare a cuțitului

Alegeți între 1/4, 1/2, 3/4 sau întreaga zonă de decupare, pentru utilizare în vederea reglării cuțitelor.

Înainte de a decupa un model, mașina efectuează o reglare automată a cuțitului care ajustează direcția cuțitului în afara zonei adezive a șablonului.



- La fiecare apăsare a tastei săgeată stânga sau dreapta, dimensiunea zonei de reglare a cuțitului se modifică cu 1/4.



- 1 1/4
- 2 2/4
- 3 3/4
- 4 întreaga zonă

### Viteza de desenare

Ajustează viteza de desenare.

### Presiunea de desenare

Ajustează presiunea de desenare. Ajustările la presiunea de desenare vor afecta produsul finit. Utilizați același material pe care va fi trasat modelul pentru a efectua ajustările în avans. Dacă presiunea este prea mare, vârful stiloului poate fi deteriorat. Reglați corespunzător presiunea.

## ■ Grupul 3



### Cotă cusătură

Specificați cota cusăturii. Acest lucru se aplică atunci când se desenează pe țesătură, apoi se decupează, de exemplu, atunci când se realizează piese matlasate. Pentru detalii, consultați „Decuparea în jurul desenelor” de la pagina 63.

## Notă

- Atunci când mai multe modele sunt decupate în același timp, setarea specificată în acest ecran este aplicată tuturor modelelor.
- Dacă se importă și se utilizează datele liniei de decupare salvate cu o cotă diferită a cusăturii, setarea specificată pe acest ecran va avea prioritate față de setarea salvată.

## Umplere

Selecționați stilul care va fi utilizat pentru a umple modelele. Pentru detalii, consultați „Utilizarea funcțiilor de desenare pentru umplerea modelelor/ îngroșarea conturilor” de la pagina 67.

## Linie suplimentară

Cu [Number of Additional Line - Număr linii suplimentare], specificați numărul de linii care urmează să fie adăugate. Cu [Additional Line Spacing - Spațierea liniilor suplimentare], specificați spațierea dintre liniile care vor fi adăugate.

## Notă

- Pentru detalii privind setarea Umplere și Linie suplimentară, consultați „Utilizarea funcțiilor de desenare pentru umplerea modelelor/ îngroșarea conturilor” de la pagina 67.

## ■ Grupul 4



## Închidere automată

Specificați durata pentru funcția de oprire automată. Setarea poate fi specificată în trepte de 1 oră. Pentru detalii, consultați „Închiderea automată” de la pagina 12.

## Sunetul soneriei

Selecționați dacă se produce sau nu un sunet de funcționare, de exemplu atunci când se atinge o tastă.

## Ecran de deschidere

Selecționați dacă prezentarea de diapozitive de deschidere este afișată după pornirea mașinii. Dacă este activată prezentarea de diapozitive, atingeți ecranul pentru a afișa ecranul de pornire.

## Reglarea poziției de scanare/decupare

Poziția de scanare/decupare poate fi reglată. Pentru a regla poziția, atingeți acest buton pentru a afișa ecranul de setări. Pentru detalii, consultați „Reglarea poziției de scanare/decupare” de la pagina 92.

## ■ Grupul 5



### Nr.

Afișează numărul acestei mașini.

### Ver.

Afișează informații despre versiunea acestui software. Atingeți butonul pentru a actualiza software-ul mașinii. Pentru detalii, consultați „ACTUALIZAREA SOFTWARE-ULUI” de la pagina 102.

### Informații despre mașină

La atingerea butonului, această pagină afișează informații despre mașină.

## ■ Grupul 6




### Rețea

Atingeți butonul pentru a configura o rețea wireless. Pentru detalii, consultați „Ghidul de configurare a rețelei wireless”.



### Notă

- Conexiunea la rețeaua wireless poate fi setată și atingând  pe ecranul de pornire.

## ■ Grupul 7

### CanvasWorkspace

Atingeți butonul pentru a specifica setările pentru înregistrarea mașinii în CanvasWorkspace. Aceste setări sunt necesare pentru a transfera modele printr-o conexiune de rețea wireless. Pentru detalii, consultați „Ghidul de configurare a rețelei wireless”.

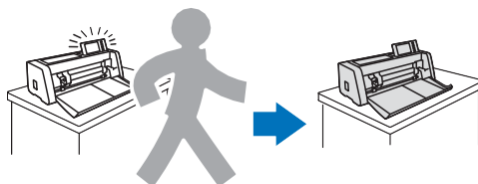
## ■ Grupul 8

### Funcții premium

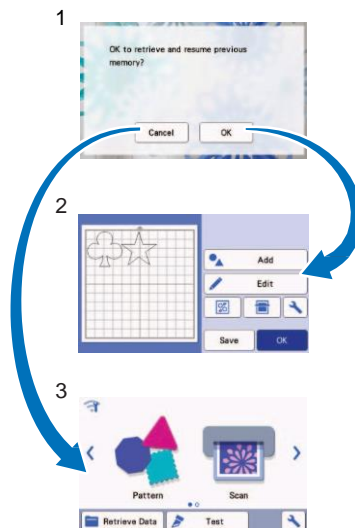
Activați accesoriile opționale și specificați setările funcțiilor acestora.

## Închidere automată

Dacă mașina nu este utilizată pentru o anumită perioadă, aceasta se va opri automat. Durata până la oprirea mașinii poate fi specificată în ecranul de setări.



Dacă mașina este oprită automat după ce ajungeți la ecranul de machetare a șablonului, informațiile stocate pot fi preluate atunci când mașina este pornită din nou. Urmând instrucțiunile din ecranul de mesaje care apare atunci când mașina este repornită, atingeți tasta „OK” pentru a afișa ecranul de machetare a șablonului sau atingeți tasta „Cancel (Revocare)” pentru a reveni la ecranul de pornire.



- 1 Ecranul de mesaje
- 2 Ecranul de machetare a șablonului
- 3 Ecranul de pornire

Dacă mașina este oprită automat înainte de a ajunge la ecranul de machetare a șablonului, ecranul de pornire va fi afișat atunci când mașina este pornită din nou.

# Capitolul 2 OPERAȚIUNI DE BAZĂ

## PRIMII PAȘI

Procedurile de mai jos descriu operațiunile de bază, de la pregătirea materialului până la efectuarea procesului de decupare.

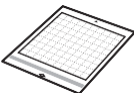
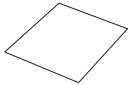
1. **Selectarea șablonului adecvat pentru material** pag. 13
2. **Atașarea materialului la șablon** pag. 16
3. **Selectarea cuțitului adecvat pentru material** pag. 23
4. **Instalarea suportului în mașină** pag. 24
5. **Tăietura de probă (tăietura de testare)** pag. 25

2

## Selectarea șablonului adecvat pentru material

Consultați tabelul următor și „Tabelul de referință privind combinațiile de șabloane și materiale” de la pagina 14 pentru șablonul și foaia corespunzătoare pentru tăierea țesăturilor în funcție de materialul care urmează să fie utilizat pentru tăiere sau desenare.

În funcție de modelul mașinii, este posibil ca unele accesorii enumerate în tabel să nu fie incluse. În acest caz, trebuie să fie achiziționate separat.

 Șablon		 Foaie pentru tăierea țesăturii	
<b>Șablon adeziv cu aderență standard</b>	Șablonul nostru adeziv cu aderență standard are o capacitate ridicată de aderență pentru utilizare la decupare. * Utilizați șablonul adeziv cu aderență slabă cu hârtie de copiere și hârtie netedă. De vreme ce șablonul adeziv cu aderență standard are o capacitate ridicată de aderență, materialele pot rămâne lipite pe șablon, ceea ce face ca șablonul să devină inutilizabil.	<b>Foaie de contact aplicată pe țesătură prin călcare (suport alb)</b> (Consultați pagina 17)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Întărește țesătura pentru a putea decupa diferite modele.</li><li>• Textura originală se poate modifica pentru că rămâne atașată de spatele țesăturii.</li><li>* Pentru utilizare cu șablon adeziv cu aderență standard.</li><li>* Nu așezați țesătura întinsă cu o foaie de contact prin călcare pe spate direct pe o foaie suport puternic adezivă pentru țesătură.</li></ul>
<b>Șablon adeziv cu aderență slabă</b>	Șablon adeziv cu aderență slabă; potrivit pentru hârtie de copiere și hârtie netedă.	<b>Foaie suport puternic adezivă din țesătură</b> (Consultați pagina 20)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pentru obținerea de rezultate optime la tăierea țesăturii, atașați foaia suport puternic adezivă din țesătură la șablonul adeziv cu aderență standard pentru a crește rezistența de adeziune.</li><li>• În funcție de formă, este posibil ca modelul să nu fie tăiat corect.</li></ul>

## Tabel de referință privind combinațiile de șabloane și materiale

Utilizați un șablon potrivit pentru material, așa cum se menționează în acest tabel. Înainte de a utiliza materialele din proiect, încercați atașarea materialului pentru a verifica aderența la șablon.

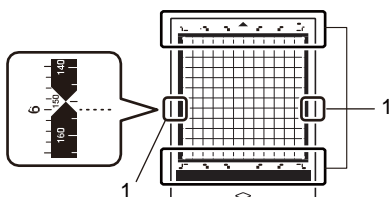
	Material	Grosime	Șablon (pentru ScanNCut DX)		Foaie pentru tăierea țesăturii	
			Șablon adeziv cu aderență standard	Șablon adeziv cu aderență slabă	Foaie de contact aplicată pe țesătură prin călcare (suport alb)	Foaie suport puternic adezivă din țesătură
Hârtie	Hârtie pentru imprimantă	80 g/m <sup>2</sup> (0,1 mm)	⊘	✓		
	Hârtie pentru decupaje (subțire)	120 g/m <sup>2</sup> (0,15 mm)		✓		
	Hârtie pentru decupaje (grosime medie)	200 g/m <sup>2</sup> (0,25 mm)	✓	✓ □		
	Mucava	280 g/m <sup>2</sup> (0,35 mm)	✓	✓ □		
	Vellum, hârtie de urmărire	0,07 mm		✓		
	Carton pentru postere	400 g/m <sup>2</sup> (0,5 mm)	✓	✓		
Țesătură	Țesătură subțire bumbac (pentru piesă matlasată)	0,25 mm	✓			✓
	Țesătură subțire bumbac (exceptând piesă matlasată)	0,25 mm	✓		✓	
	Flanel (pentru piesă matlasată)	0,5 mm	✓			✓
	Flanel (exceptând piesă matlasată)	0,5 mm	✓		✓	
	Păslă	3 mm	✓		✓	
	Denim 14 oz	0,75 mm	✓		✓	
Altele	Foaie din plastic (PP)	0,2 mm	✓			
	Vinilin	0,2 mm	✓			
	Magnet	0,3 mm	✓			
	Autocolant sau sigiliu	0,2 mm	✓	✓		
	Foaie de spumă	3 mm	✓			

✓ \* Atunci când tăiați hârtie cu suprafață netedă

### Notă

- Atunci când se utilizează un șablon de 12" × 12" (305 mm × 305 mm), suprafața maximă de lucru pentru decupare/desenare este de 296 mm × 298 mm (11,65" × 11,73").
- Atunci când se utilizează un șablon opțional de 12" × 24" (305 mm × 610 mm), suprafața maximă de lucru pentru decupare/desenare este de 296 mm × 603 mm (11,65" × 23,74").
- Unele țesături cu suprafețe neuniforme pot fi tăiate dacă sunt întoarse cu fața în jos.

- Hârtia sau țesătura acoperită cu un strat decorativ (care se poate separa ușor) precum lamé sau foiță, nu este recomandată. Stratul separat se poate lipi de dispozitivul de scanare al mașinii sau de cilindrii de avans în timpul funcționării, conducând la deteriorarea mașinii. Se poate deteriora și lama de tăiere. Când utilizați un astfel de material, curățați geamul scannerului din interiorul mașinii după fiecare utilizare (pagina 91).
- Lipiți cu bandă materialul care se poate dezlipi cu ușurință, cum ar fi foile de spumă, pentru a-l fixa în poziție.
- Aveți grijă, deoarece banda cu o capacitate ridicată de adeziune poate deteriora șablonul.
- Nu aplicați bandă de mascare etc. peste semnele de scanare. În caz contrar, este posibil ca șablonul să nu fie recunoscut corect sau ca imaginile să nu fie scanate corect.



#### 1 Semne de scanare

- Nu aplicați bandă pe cele două margini lungi ale șablonului de decupare, deoarece se poate lipi de cilindrii de avans în timpul funcționării.
- Nu atașați niciun material care să depășească zona adezivă a șablonului, deoarece este posibil ca suportul cuțitului automat să nu recunoască grosimea materialului și să nu taie materialul cu exactitate.

## Atașarea materialului la șablon

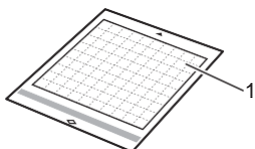
După pregătirea șablonului și a foii (atunci când tăiați țesături) potrivite pentru material, atașați materialul la șablon. Pentru șablonul și foia potrivite pentru material, consultați „Tabelul de referință privind combinațiile de șabloane și materiale” de la pagina 14.

### Notă

- Nu aruncați folia protectoare îndepărtată de pe șablon, păstrați-o pentru utilizare ulterioară.
- Pentru a menține rezistența adezivă, atașați folia protectoare pe partea adezivă a șablonului după utilizare.
- Când șablonul nu este utilizat, curățați partea adezivă și aplicați folia protectoare înainte de a-l depozita. Pentru detalii, consultați „Curățarea șablonului” de la pagina 89.

Material
„Hârtie” de la pagina 16
„Țesătură (excluzând cea pentru piese matlasate)” de la pagina 17
„Țesătură (pentru piese matlasate)” de la pagina 20

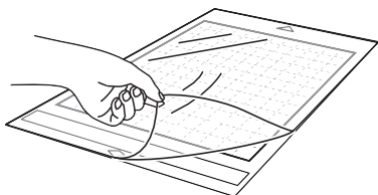
### ■ Hârtie



1 Șablon potrivit pentru material

### □ Atașarea materialului (hârtie)

1 Dezlipiți folia protectoare de pe partea adezivă a șablonului.

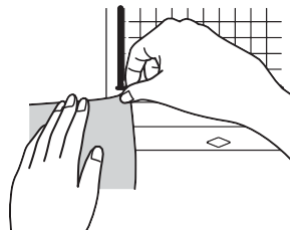


## 2 Verificați atașarea materialului.

Înainte de atașarea materialului pe șablon, utilizați un colț din partea adezivă a șablonului pentru a testa atașarea acestuia.

Dacă intervine oricare dintre următoarele probleme atunci când atașați pentru testare, capacitatea adezivă a șablonului este prea ridicată pentru material. Utilizați un material diferit.

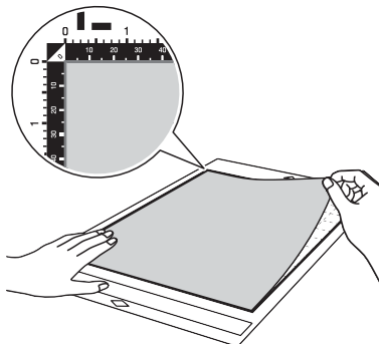
- Când materialul este desprins, culoarea materialului rămâne pe șablon.
- Când materialul este desprins, acesta se rupe sau se deformează.



### Notă

- Utilizați șablonul adeziv cu aderență slabă cu hârtie de copiere și hârtie netedă. De vreme ce șablonul adeziv cu aderență standard are o capacitate ridicată de aderență, materialele pot rămâne lipite pe șablon, ceea ce face ca șablonul să devină inutilizabil

## 3 Atașați materialul pe partea adezivă a șablonului.

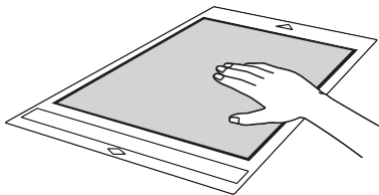


### Notă

- Așezați materialul în zona de atașare (zona marcată cu rețea) pe partea adezivă. Dacă materialul se extinde din zona de atașare, poate fi prins pe cilindrii de avans atunci când șablonul avansează, deteriorând mașina.
- Introduceți șablonul în mașină în direcția săgeții. Acordați atenție orientării șablonului pentru a evita introducerea șablonului în direcția greșită.

#### 4 Atașați ferm întregul material de șablon, astfel încât să nu existe cute și nicio parte să nu se poată ondula.

- În caz contrar, onduleurile din material se pot prinde când se introduce șablonul.

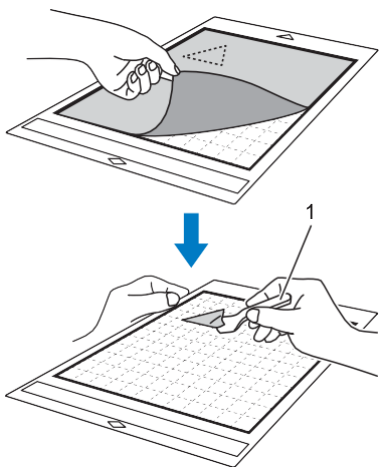


#### Notă

- Dacă șablonul este murdar, curățați-l. Pentru detalii, consultați „Curățarea șablonului” de la pagina 89.

#### Dezlipirea materialului (hârtie)

După decuparea materialului, utilizați o spatulă pentru a dezlipi încet hârtia.



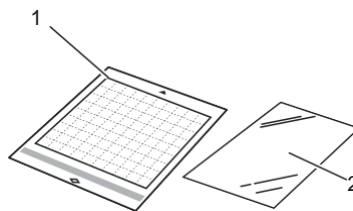
1 Spatulă



#### Notă

- La dezlipirea materialului, introduceți spatula cât mai drept posibil în spațiul dintre material și șablon. Frecarea puternică a părții adezive a șablonului îl poate deteriora.

#### ■ Țesătură (excluzând cea pentru piese matlasate)



- 1 Șablon adeziv cu aderență standard
- 2 Foaie de contact aplicată pe țesătură prin călcare (suport alb)

#### □ Atașarea țesăturii (excluzând piesele matlasate)

Aplicați prin călcare foaia de contact special concepută de partea din spate a țesăturilor (excluzând piesele matlasate) și apoi atașați-le pe un șablon adeziv cu aderență standard. Tipul cu adeziv pe două fețe de foaie de contact aplicată pe țesătură prin călcare întărește țesătura și permite ca orice model să fie decupat cu ușurință, inclusiv aplicațiile. Foaia nu poate fi îndepărtată după ce a fost atașată pe dosul țesăturilor.

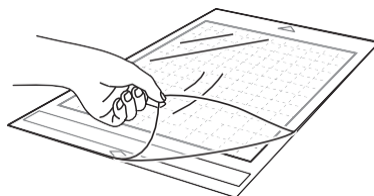
Pentru piese matlasate, folosiți foaia suport puternic adezivă din țesătură și evitați utilizarea foii de contact aplicată pe țesătură prin călcare. Pentru detalii privind utilizarea țesăturii pentru piese matlasate, consultați „Țesături (pentru piese matlasate)” de la pagina 20.



#### Notă

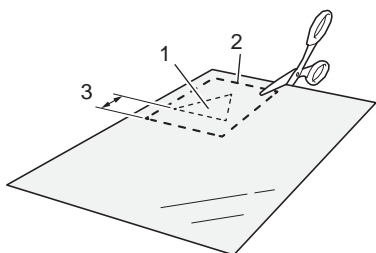
- Este posibil ca foaia de contact să nu adere la o suprafață de țesătură care este atât de rugoasă încât cele două suprafețe să nu poată fi fixate termic pentru a adera una la cealaltă.

#### 1 Dezlipiți foia protectoare de pe partea adezivă a șablonului adeziv cu aderență standard.





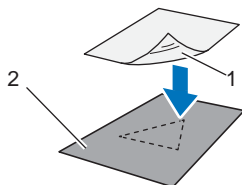
- 2 **Tăiați foaia de contact aplicată pe țesătură prin călcare la o dimensiune de 2 cm (3/4") sau mai mare decât conturul modelului de decupat.**



- 1 Model de decupat  
2 Linia de decupare a foii  
3 Margine de 2 cm (3/4") sau mai mult

- 3 **Cu partea lucioasă a foii de contact orientată în jos, așezați-o pe partea greșită a materialului.**

Mai întâi călcați materialul pentru a îndepărta cutele. Înainte de a amplasa foaia de contact pe țesătură, asigurați-vă că țesătura a fost lăsată să se răcească după călcare.

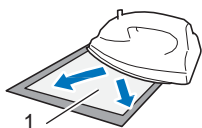


- 1 Partea lucioasă a foii de contact  
2 Partea greșită a țesăturii

- 4 **Călcați uniform toată foaia de contact pentru a o fixa pe partea greșită a țesăturii.**

Cu fierul de călcat la o temperatură medie [140 °C - 160 °C (284 °F - 320 °F)], apăsați fiecare parte a foii timp de 20 de secunde (durata diferă în funcție de material).

Aplicați presiune pe partea superioară a suportului și eliminați aerul dintre placă și țesătură.



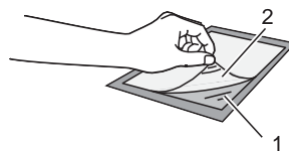
- 1 Suport



- Notă**
- Înainte de a atașa foaia de contact la țesătură, utilizați o bucată de foaie pentru a testa atașarea. Dacă apar probleme când atașați de probă, utilizați alt material.
  - Evitați lăsarea fierului de călcat prea mult timp în același loc deoarece poate să ardă sau să topească materialul.

- 5 **Dezlipiți suportul de pe foaia de contact.**

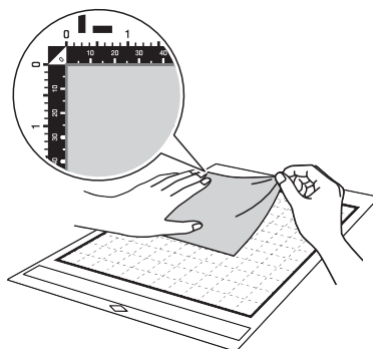
Înainte de a dezlipi suportul, lăsați toate părțile să se răcească.



- 1 Foaia de contact  
2 Suport

- 6 **Cu partea de țesătură pe care este atașată foaia de contact cu fața în jos, atașați materialul de șablon, de la marginile sale.**

Atașați încet întreaga suprafață a materialului de margini, în timp ce apăsați pentru a elimina aerul cu o riglă etc., astfel încât să nu rămână aer între șablon și material.



- Notă**
- Așezați materialul în zona de atașare (zona marcată cu rețea) pe partea adezivă. Dacă materialul se extinde din zona de atașare, poate fi deteriorat de către cilindrii de avans atunci când șablonul avansează.
  - Introduceți șablonul în mașină în direcția săgeții. Acordați atenție orientării șablonului pentru a evita introducerea șablonului în direcția greșită.



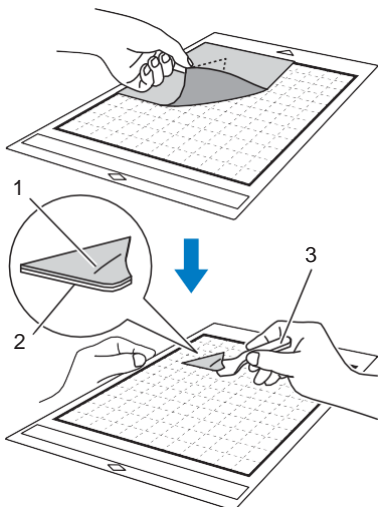
- Notă**
- Asigurați-vă că urzeala verticală a materialului atașat rulează direct în sus și în jos. Modelele încorporate sunt aranjate automat pentru țesături cu urzeală verticală.

- 7 **Atașați ferm întregul material de șablon, astfel încât să nu existe cute și nicio parte să nu se poate ondula.**

- În caz contrar, onduleurile din material se pot prinde când se introduce șablonul.

## □ Dezlipirea materialului (exceptând piesele matlasate)

După tăierea materialului, utilizați o spatulă pentru a dezlipi țesătura împreună cu foaia de contact atașată.



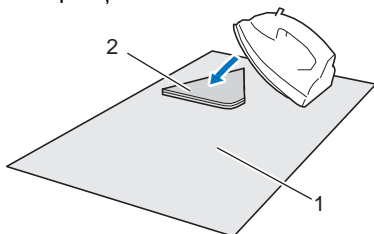
- 1 Modelul care a fost decupat
- 2 Foaia de contact
- 3 Spatulă

## ☀ Notă

- Nu amplasați nimic fierbinte pe materialul atașat cu o foaie de contact. Adezivul va pătrunde în alte bucăți de țesătură din jur.
- La dezlipirea materialului, introduceți spatula cât mai drept posibil în spațiul dintre material și șablon. Frecarea puternică a părții adezive a șablonului îl poate deteriora.

## □ Atașarea țesăturilor cu adeziv pe două fețe

Așezați un decupaj pe o țesătură de bază și aplicați presiune pe partea superioară a decupajului folosind un fier de călcat. (Este posibil ca foaia de contact să nu adere bine la anumite țesături.) Însălați manual sau la mașină pentru a vă asigura că decupajul rămâne în poziție.



- 1 Țesătură de bază
- 2 Decupaj cu o foaie de contact

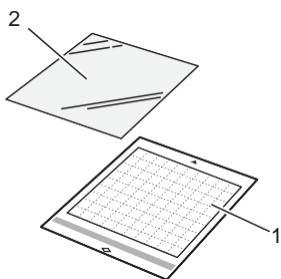
## ☀ Notă

- Nu spălați țesăturile atașate împreună cu o foaie de contact cu adeziv pe două fețe.
- Când atașați țesături cu adeziv pe ambele fețe, călcați cu grijă, asigurându-vă că suprafețele de material și cu adeziv sunt corect atașate termic.
- Atunci când atașați țesături de diferite greutăți cu adeziv pe ambele fețe, călcați mai întâi țesătura cu greutate redusă pentru a fixa foaia de contact.
- Când atașați materialul cu o foaie aplicată prin călcare atașată sau o hârtie de șablon, dezlipiți bine foaia suport de șablon sau atașați materialul de un alt șablon adeziv cu aderență standard, fără o foaie suport atașată.

## □ Notă privind utilizarea foii de contact aplicată pe țesătură prin călcare

- Păstrați foaia de contact la temperatura camerei și într-un loc care nu este expus la temperaturi ridicate, umiditate ridicată sau lumina directă a soarelui.

## ■ Țesătură (pentru piese matlasate)

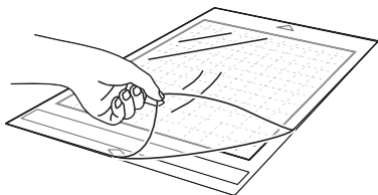


- 1 Șablon adeziv cu aderență standard  
2 Foaie suport puternic adezivă din țesătură

## □ Atașarea materialului (pentru piese matlasate)

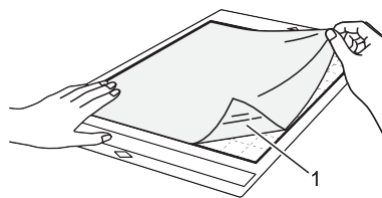
Utilizați foaia suport puternic adezivă din țesătură pentru a atașa țesăturile în vederea perforării pentru matlasare la șablonul adeziv cu aderență standard. Aceste foi ar trebui folosite numai cu modele care au o cotă de cusătură. Foaia suport puternic adezivă din țesătură poate fi utilizată în mod repetat până când rezistența adezivului a scăzut. (Odată ce foaia suport a fost dezlipită de pe șablon, nu mai poate fi folosită.)

### 1 Dezlipiți folia protectoare de pe partea adezivă a șablonului adeziv cu aderență standard.



### 2 Cu partea lucioasă a foliei suport puternic adezive din țesătură orientată în jos, atașați-o de partea adezivă a șablonului.

Atașați încet întreaga suprafață a foii suport de margini, în timp ce apăsați pentru a elimina aerul cu o riglă etc., astfel încât să nu rămână aer între șablon și foaie.



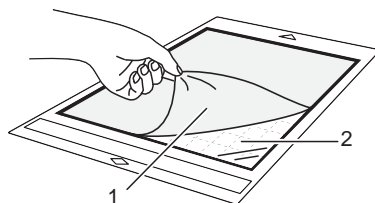
- 1 Partea lucioasă a foii suport



### Notă

- Așezați foaia suport în zona de atașare (zona marcată cu rețea) pe partea adezivă a șablonului. Dacă foaia se extinde din zona de atașare, poate fi deteriorat pe cilindrii de alimentare atunci când șablonul avansează.

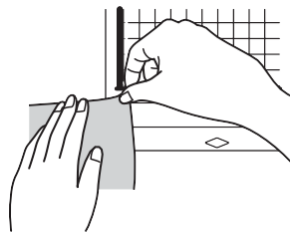
### 3 Dezlipiți suportul din partea superioară a foii suport.



- 1 Suport  
2 Adeziv

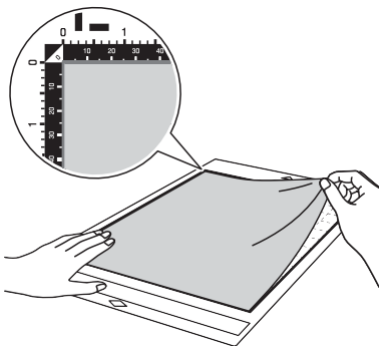
### 4 Verificați atașarea materialului.

Înainte de atașarea materialului pe șablon, utilizați un colț din partea adezivă a șablonului pentru a testa atașarea acestuia. Dacă intervin orice probleme atunci când atașați pentru testare, capacitatea adezivă a șablonului este prea ridicată pentru material. Utilizați un material diferit.



**5 De la margini, atașați materialul pe partea adezivă a șablonului, astfel încât să nu existe cute în material.**

Mai întâi călcați materialul pentru a îndepărta cutele.



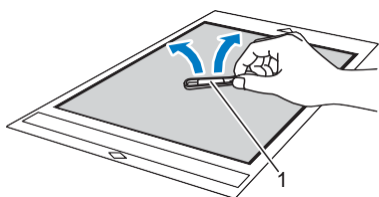
**Notă**

- Așezați materialul în zona de atașare (zona marcată cu rețea) pe partea adezivă. Dacă materialul se extinde din zona de atașare, poate fi deteriorat de către cilindrii de avans atunci când șablonul avansează.
- Introduceți șablonul în mașină în direcția săgeții. Acordați atenție orientării șablonului pentru a evita introducerea șablonului în direcția greșită.

**Notă**

- Asigurați-vă că urzeala verticală a materialului atașat rulează direct în sus și în jos. Modelele încorporate sunt aranjate automat pentru țesături cu urzeală verticală.
- Când desenați o cotă de cusătură, atașați țesătura la șablon cu partea greșită în sus.

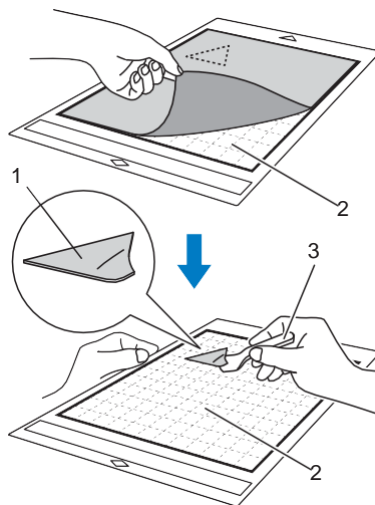
**6 Deplasați cu fermitate mânerul spatulei pe suprafața țesăturii pentru a îndepărta cutele și atașați ferm țesătura la șablon.**



1 Spatulă

**Dezlipirea materialului (țesătură pentru piese matlasate)**

După decuparea materialului, utilizați o spatulă pentru a desprinde încet țesătura. Încercați să nu desprindeți foaia suport.



- 1 Decupaj țesătură
- 2 Foaia suport rămasă pe șablon
- 3 Spatulă

**Notă**

- Foaia suport poate fi desprinsă neintenționat în timp ce scoateți țesătura de pe șablon în următoarele condiții:
  - Adezivul dintre șablon și foaia suport devine slab după utilizări repetate.
  - Foaia suport tinde să fie puternic atașată de anumite tipuri de țesături.
- În acest caz, utilizați spatula inclusă pentru a ține foaia suport pe șablon și îndepărtați țesătura folosind mâna.
- După tăiere, îndepărtați cu grijă orice fibre rămase pe foaia suport.
- Nu lăsați materialul atașat la un șablon cu o foaie suport atașată pentru o perioadă îndelungată; în caz contrar, adezivul va pătrunde în material.
- La dezlipirea materialului, introduceți spatula cât mai drept posibil în spațiul dintre material și șablon. Frecarea puternică a părții adezive a șablonului îl poate deteriora.

## □ Notă privind utilizarea foii suport puternic adezive din țesătură

- Atunci când capacitatea adezivă a foii scade sau țesătura se răsucește în timpul tăierii, înlocuiți-o cu una nouă.
- Când desprindeți foaia de șablon sau înlocuiți foaia, utilizați spatula pentru a îndepărta cu atenție foaia veche.
- Depozitați șablonul între utilizări cu folia protectoare atașată la foaia suport.
- Dacă un șablon cu o foaie suport atașată nu va fi folosit un anumit timp, îndepărtați foaia suport de pe șablon și fixați folia protectoare pe partea adezivă a șablonului înainte de a-l depozita.
- Nu reutilizați o foaie suport care a fost atașată la șablon.
- Păstrați foaia suport la temperatura camerei și într-un loc care nu este expus la temperaturi ridicate, umiditate ridicată sau lumina directă a soarelui.
- Nu îndoiți foaia suport pentru a o stoca.
- Vă recomandăm să o atașați la un nou șablon de tăiere.

## Combi-nația de cuțite și materiale

Cuțitul potrivit diferă în funcție de tipul și grosimea materialului. Înainte de a tăia materialul, efectuați o tăietură de probă (tăietură de încercare). Pentru detalii privind procesul de decupare, consultați „Tăietura de probă (tăietura de încercare)” de la pagina 25.

Utilizați tabelul următor pentru a selecta lama de tăiere corespunzătoare în funcție de materialul care va fi tăiat. Compatibilitatea materialelor poate varia. Realizați întotdeauna o tăietură de probă/încercare pentru a confirma decuparea reușită.

Dacă aveți nevoie de ajutor suplimentar, Centrul de soluții Brother vă oferă răspunsuri la cele mai recente întrebări frecvente și sfaturi de depanare. Vizitați-ne la „<http://s.brother/cpoac/>”.

	Material	Grosime	Suport pentru cuțit automat	
			Cuțit automat (negru)	Cuțit automat țesătură subțire (bej)
Hârtie	Hârtie pentru imprimantă	80 g/m <sup>2</sup> (0,1 mm)	✓	
	Hârtie pentru decupaje	200 g/m <sup>2</sup> (0,25 mm)	✓	
	Mucava	280 g/m <sup>2</sup> (0,35 mm)	✓	
	Vellum, hârtie de urmărire	0,07 mm	✓	
	Carton pentru postere	400 g/m <sup>2</sup> (0,5 mm)	✓	
Țesătură	Țesătură subțire bumbac (pentru piesă matlasată)	0,25 mm		✓
	Țesătură subțire bumbac (exceptând piesă matlasată)	0,25 mm	✓	
	Flanel (pentru piesă matlasată)	0,5 mm		✓
	Flanel (exceptând piesă matlasată)	0,5 mm	✓	
	Păslă	3 mm	✓	
	Denim 14 oz	0,75 mm	✓	
Altele	Foaie din plastic (PP)	0,2 mm	✓	
	Vinilin	0,2 mm	✓	
	Vinilin artizanal adeziv (foaie suport: 0,1 mm)	0,07 mm	✓	
	Magnet	0,3 mm	✓	
	Autocolant sau sigiliu	0,2 mm	✓	
	Foaie de autocolant (foaie suport: 0,15 mm)	0,15 mm	✓	
	Foaie de spumă	3 mm	✓	

- Utilizați o foaie suport puternic adezivă din țesătură sau o foaie de contact aplicată pe țesătură prin călcare când decupați o bucată de țesătură. Pentru detalii, consultați „Tabelul de referință privind combinațiile de șabloane și materiale” de la pagina 14.
- În funcție de model, este posibil ca lama automată pentru țesături subțiri să nu fie inclusă. În acest caz, se poate achiziționa ca un accesoriu opțional.



### Notă

- Un suport pentru cuțitul automat este furnizat cu această mașină. Cu acest suport de cuțit se detectează grosimea materialului, iar extensia cuțitului este reglată automat.
- Materialul gros sau dur va fi tăiat automat de mai multe ori.

## Instalarea și dezinstalarea suportului

Selectați suportul adecvat pentru material și apoi instalați-l în mașină. Pentru detalii despre suportul adecvat pentru material, consultați „Combinarea de cuțite și materiale” de la pagina 23.

### 1 Apăsați pe panoul de comandă pentru a porni mașina.

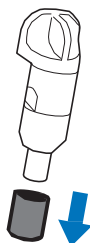
Pentru detalii, consultați „Pornirea/oprirea mașinii” de la pagina 8.



#### Notă

- Porniți mașina înainte de a instala suportul.
- Dacă suportul este instalat în timp ce mașina este oprită, lama se poate rupe și materialul nu poate fi tăiat curat.

### 2 Îndepărtați capacul protector.



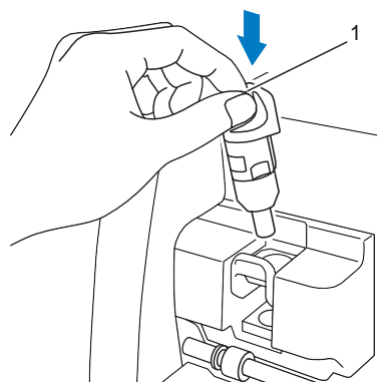
## AVERTISMENT

- Aceasta nu este o jucărie și nu este destinată utilizării de către copii. Pentru a preveni pericolul sufocării, evitați ca sugarii/copiii să introducă în gură capacele protectoare.

## ATENȚIE

- Îndepărtați capacul de protecție de la suportul cuțitului înainte de a-l introduce în căruciorul mașinii.
- Nu apăsați vârful suportului cu mâna sau cu degetele, deoarece vârful cuțitului se va extinde și poate duce la rănire.

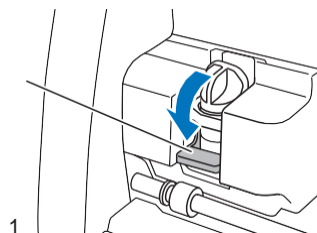
### 3 Prindeți mânerul suportului, și introduceți suportul în cărucior.



1 Mâner de prindere

### 4 Apăsați în jos maneta de blocare a suportului.

Împingeți ferm în jos până când suportul este blocat în poziție.



1 Manetă de blocare a suportului

### 5 Realizați procedura de instalare în sens invers pentru a dezinstala suportul.

## AVERTISMENT

- Aceasta nu este o jucărie și nu este destinată utilizării de către copii. Pentru a preveni pericolul sufocării, evitați ca sugarii/copiii să introducă în gură capacele protectoare.

## ATENȚIE


- După îndepărtarea suportului de cuțit de la mașină, atașați capacul de protecție.
- Nu apăsați vârful suportului cu mâna sau cu degetele, deoarece vârful cuțitului se va extinde și poate duce la rănire.

## Tăietură de probă (tăietură de încercare)

Efectuați o tăietură de probă/încercare sau desenați pe tipul de material care va fi utilizat în proiect, pentru a verifica dacă se poate obține rezultatul dorit.

Această secțiune descrie procedura de efectuare a tăieturii de probă.

### ■ Pornirea mașinii

Apăsați  pe panoul de comandă pentru a porni mașina.

- Pentru detalii, consultați „Pornirea/oprirea mașinii” de la pagina 8.

### ■ Configurarea suportului

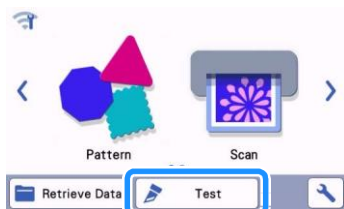
Montați suportul lamei de tăiere în căruciorul mașinii.

- Pentru detalii, consultați „Instalarea și deinstalarea suportului” de la pagina 24.

### ■ Selectarea modelului de probă

Decupați modelul de probă.

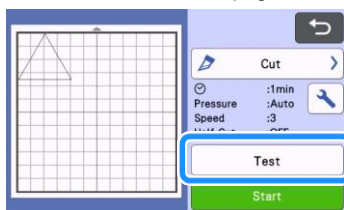
#### 1 Apăsați tasta „Test (Testare)” de pe ecranul de pornire.



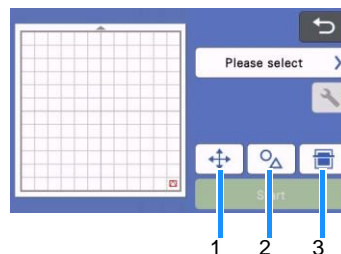
- Modelul este aranjat automat pe ecranul de testare.

#### Notă

- Tăietura de probă/încercare poate fi efectuată și după selectarea unei operațiuni în ecranul de previzualizare, afișat după selectarea unui model. Pentru detalii, consultați „Tutorialul 1 - Tăierea modelelor” de la pagina 29.



#### 2 Verificați dacă modelul care urmează să fie decupat este aranjat într-o zonă de tăiere specificată în funcție de dimensiunea materialului.



##### 1 Taste de aranjare a modelului

Atingeți pentru a efectua ajustări în ecranul de editare a șablonului atunci când schimbați aranjamentul modelului. Dacă se aplică modificări ale aranjamentului modelului, modelul va fi aranjat automat în același loc la următoarea tăietură de probă/încercare.

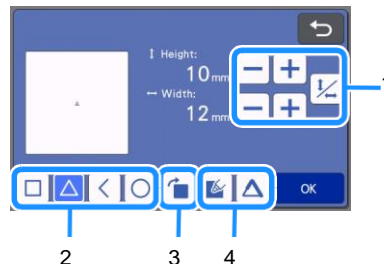
##### 2 Tastă de ajustare a dimensiunii/formei

Atingeți pentru a ajusta forma și dimensiunea modelului. Pentru detalii despre efectuarea modificărilor, consultați pasul 3.

##### 3 Tastă de scanare a fundalului

Scanați o imagine de fundal. Pentru detalii, consultați „Scanarea unei imagini de fundal” de la pagina 50.

#### 3 Pentru a modifica forma și mărimea modelului, atingeți .



##### 1 Taste de ajustare a dimensiunii

Modificați dimensiunea modelului. Pentru detalii, consultați „Funcții de editare a modelelor” de la pagina 40.

##### 2 Taste de selectare a modelului de probă

Selectați modelul de probă.

##### 3 Tastă de rotire a modelului de probă

Rotiți modelul de probă. Atingeți tasta afișată pe ecran pentru unghiul dorit de rotire a modelului. Pentru detalii, consultați „Ecranul de editare a obiectelor” de la pagina 43.

##### 4 Taste de setare a umpluturii/liniilor suplimentare ale modelului de probă

Selectați dacă doriți sau nu să umpleți sau să adăugați linii în modelul de probă. Aceste funcții nu sunt disponibile atunci când selectați modul de operare „Decupare” sau „În relief”.

- Apăsați tasta „OK” pentru a reveni la ecranul de probă.



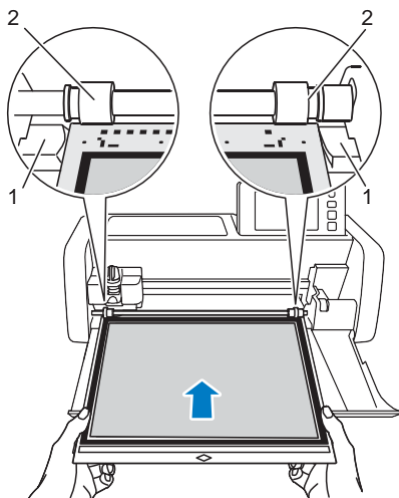
## ■ Încărcarea șablonului

### 1 Atașați materialul care va fi tăiat la șablon.

- Pentru detalii privind atașarea materialului la șablon, consultați „Atașarea materialului la șablon” de la pagina 16.

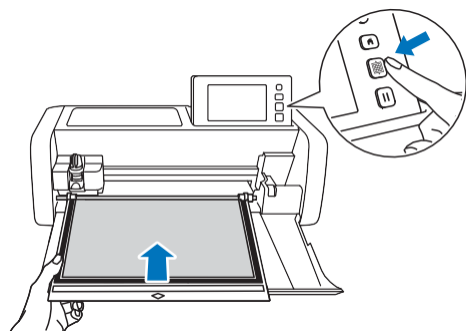
### 2 În timp ce țineți șablonul drept și îl introduceți ușor în fanta de avansare, apăsați pe panoul de comandă.

Introduceți vârful șablonului astfel încât acesta să se alinieze cu ghidajele de pe partea stângă și dreaptă ale fantei de avansare și să fie așezat sub cilindrii de avansare. Introduceți capătul șablonului marcat cu o săgeată în mașină.



1 Ghiduri

2 Cilindri de avans



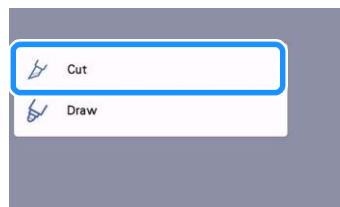
- ▶ Șablonul este avansat pentru a finaliza pregătirile pentru decupare.

### Notă

- Nu trageți cu forță șablonul în timp ce acesta este înaintat. În caz contrar, pot rezulta deteriorări, de exemplu, la cilindrii de avans.

## ■ Decuparea

### 1 Selectați „Cut (Decupare)” în ecranul de testare.



### Notă


- Pentru a face semi-decupaje (decupaje întrepătrunse), activați semi-decupajele (decupaje întrepătrunse) în ecranul setărilor. Pentru detalii privind specificarea setărilor, consultați „Setările semi-decupajelor (decupaj întrepătruns)” de la pagina 28.

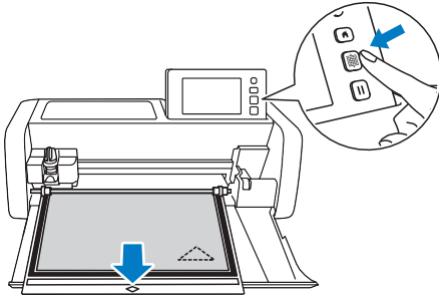
### 2 Atingeți tasta „Start” pentru a începe decuparea.



- ▶ Când tăierea este finalizată, pe afișaj apare mesajul „Finished cutting. (Decupare terminată.)”. Apăsați tasta „OK” pentru a reveni la ecranul de probă.

## ■ Descărcarea șablonului

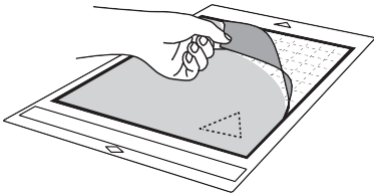
- 1 Apăsați  pe panoul de comandă pentru a elimina șablonul.



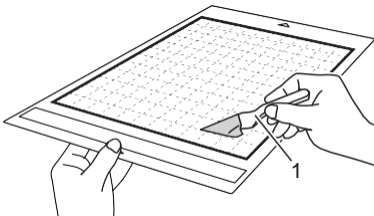
### Notă

- Nu trageți forțat șablonul în timp ce acesta este eliminat. În caz contrar, pot rezulta deteriorări, de exemplu, la cilindrii de avans.

- 2 Desprindeți materialul dintr-o zonă ușor de îndepărtat, cum ar fi un colț, apoi desprindeți încet, menținând o presiune uniformă.



- 3 Ținând șablonul cu mâna, utilizați spatula inclusă pentru a îndepărta cu atenție modelele decupate.



1 Spatulă



### Notă

- La dezlipirea materialului, introduceți spatula cât mai drept posibil în spațiul dintre material și șablon. Frecarea puternică a părții adezive a șablonului îl poate deteriora.

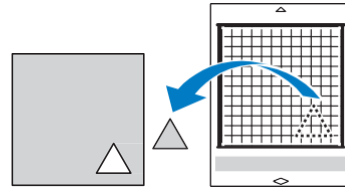
## ■ Verificarea rezultatelor tăieturii de probă/încercare

Reglați presiunea de tăiere conform rezultatelor tăieturii de probă/încercare.

Repetăți tăietura de probă/încercare și reglați presiunea de decupare până când materialul este tăiat curat.




### □ Cu o presiune adecvată de decupare

Când materialul este desprins, o urmă slabă a tăieturii rămâne pe suprafața șablonului.




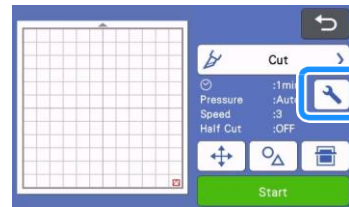
## ■ Schimbarea automată a presiunii de decupare

Dacă materialul nu a putut fi tăiat curat, consultați tabelul următor și reglați setarea pentru presiunea de decupare.

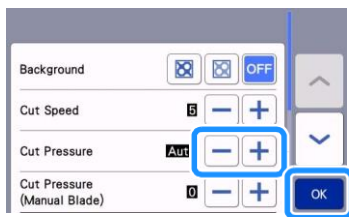
Rezultatele tăieturii de probă/încercare	Sfaturi pentru ajustare
O parte din model nu este tăiată.	Presiune prea ușoară: Atingeți  în ecranul de setări o dată pentru a mări presiunea.
Nu este tăiat întregul model.	Presiune prea ușoară: Atingeți  în ecranul de setări o dată pentru a mări presiunea.
Există tăieturi adânci complete prin șablon.	Presiune prea puternică: Atingeți  în ecranul de setări o dată pentru a diminua presiunea.

### □ Schimbarea setării presiunii de decupare

- 1 Atingeți  în ecranul de probă pentru a afișa ecranul de setări.



- 2 Atingeți **+** sau **-** pentru a regla presiunea de decupare, apoi atingeți tasta „OK”.



- 3 Verificați dacă setările s-au modificat în ecranul de probă, apoi efectuați din nou tăietura de probă/încercare.




### Notă

- Aveți grijă să nu creșteți prea mult presiunea. În caz contrar, cuțitul se poate rupe. Dacă presiunea este prea puternică, materialul nu poate fi tăiat curat. În plus, șablonul se va deteriora mai repede.

## Setările semi-decupajului (decupaj întrepătruns)

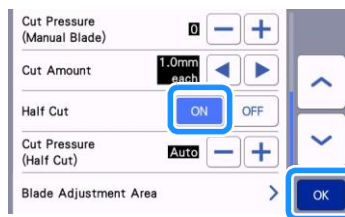
Pentru a face semi-decupaje (decupaje întrepătrunse), activați semi-decupajele (decupaje întrepătrunse) în ecranul setărilor înainte de a începe tăierea.

- 1 Atingeți  în ecranul de previzualizare pentru a afișa ecranul de setări.



- 2 Activați „Half Cut (Semi-decupare)”, apoi atingeți tasta „OK”.

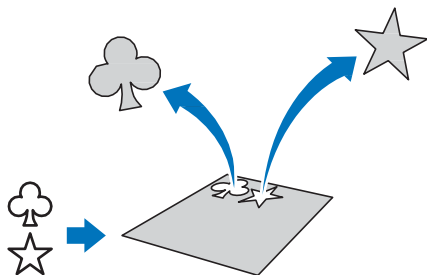
- Presiunea pentru o semi-decupaj (decupaj întrepătruns) poate fi ajustată cu „Cut Pressure (Half Cut) [Presiunea de decupare (semi-decupaj)]”. Reglați presiunea de tăiere până când semi-decupajul (decupaj întrepătruns) este așa cum doriți.



## TĂIEREA MODELULUI


Următoarele proceduri utilizează modele încorporate pentru a descrie întreaga serie de operațiuni, de la selectarea unui model și editarea acestuia, până la decupare.

### Tutorialul 1 - Decuparea modelelor



În acest tutorial, vom decupa două modele încorporate.

#### ■ Pornirea mașinii

Apăsați  pentru a porni mașina.

- Pentru detalii, consultați „Pornirea/oprirea mașinii” de la pagina 8.

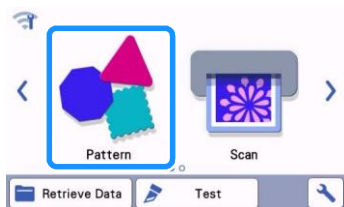
#### ■ Configurarea suportului

Montați suportul lamei de tăiere în căruciorul mașinii.

- Pentru detalii, consultați „Instalarea și deinstalarea suportului” de la pagina 24.

#### ■ Selectarea și editarea primului model

- 1 **Selectați „Pattern (Model)”** în ecranul de pornire.



- 2 **Selectați categoria modelului de decupat** în ecranul de selectare a categoriilor de modele.

Pentru acest exemplu, selectați .



- 1 Atingeți pentru a reveni la ecranul anterior.
- 2 Categorii de modele

#### Notă

- Categoriile de modele și modelele încorporate care apar pe ecranele de operare diferă în funcție de modelul mașinii. Pentru detalii privind modelele încorporate, consultați „Lista de modele”. „Lista de modele” poate fi descărcată de la Centrul de soluții Brother (<http://s.brother/cmoe/>).


- 3 **Selectați primul model de utilizat din ecranul de selectare a modelelor.**

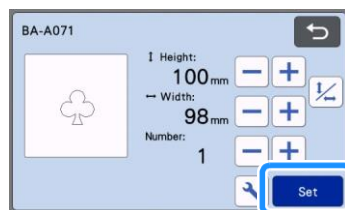


- 1 Atingeți pentru a derula în sus.
- 2 Atingeți pentru a derula în jos.

- 4 **Editați dimensiunea și numărul modelului utilizând ecranul de editare a modelelor.**

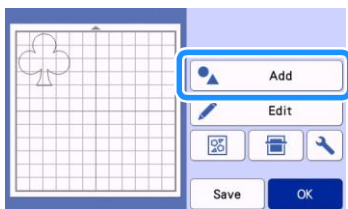
După ce ați terminat editarea, atingeți tasta „Set (Setare)”.

- Pentru detalii privind funcțiile de editare, consultați „Funcții de editare a modelelor” de la pagina 40.
- Pentru a selecta un model diferit, atingeți , anulați selecția, apoi selectați din nou un model.



## ■ Selectarea și editarea celui de-al doilea model

- 1 Apăsăți tasta „Add (Adăugare)” de pe ecranul de machetare a șablonului.



- 2 Selectați locul modelului care urmează să fie adăugat.

- Pentru acest exemplu, atingeți tasta „Pattern (Model)” pentru a adăuga un model încorporat. Pentru detalii privind preluarea datelor modelului, consultați pasul 1 în „Preluarea datelor” de la pagina 54.

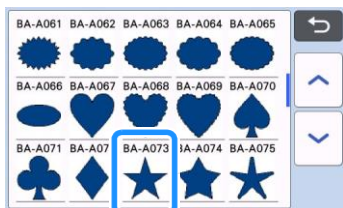


- 3 Selectați categoria modelului care va fi decupat.




1 Atingeți pentru a reveni la ecranul anterior.

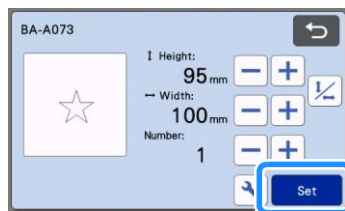
- 4 Selectați cel de-al doilea model care urmează să fie utilizat.



## 5 Editați modelul.

După ce ați terminat editarea, atingeți tasta „Set (Setare)”.

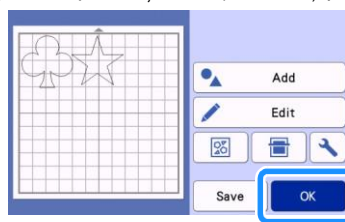
- Pentru detalii privind funcțiile de editare, consultați „Funcții de editare a modelelor” de la pagina 40.
- Pentru a selecta un model diferit, atingeți , anulați selecția, apoi selectați din nou un model.



## 6 Verificați dispunerea modelului.

Cele două modele care vor fi decupate apar în ecranul machetării șablonului. După verificarea aranjamentului, atingeți tasta „OK”.

- Din acest ecran, un model individual poate fi editat, mutat sau șters. Pentru detalii despre funcțiile care pot fi utilizate în ecranul de machetare a șablonului, consultați „Funcții de editare a machetei” de la pagina 42.
- Prin utilizarea funcției de machetare automată, dispunerea modelelor poate fi ajustată cu ușurință. Pentru detalii, consultați „Funcții de machetare automată” de la pagina 49.
- Selectați setarea „Cut Area (Zona de tăiere)” potrivită pentru șablon. (Consultați pagina 10.)



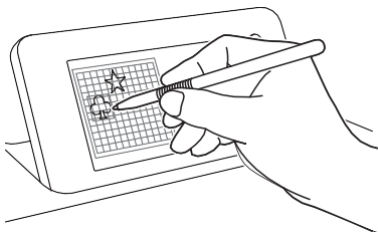
► Apare ecranul de previzualizare.

## Notă

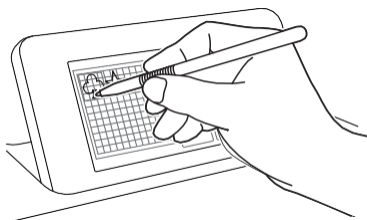
- În funcție de tipul de model și materialul care urmează a fi tăiat, este posibil ca modelele să nu poată fi tăiate curat dacă spațierea lor este prea redusă. În acest caz, rearanjați modelele pentru a le separa.


## Notă

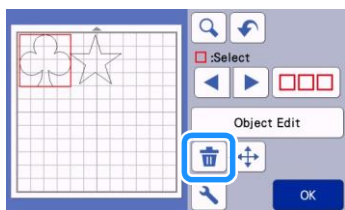
- Pentru a deplasa un model în zona de decupare/desenare, atingeți modelul de pe ecran și glisați-l în poziția dorită.




- Pentru a șterge un model din aranjament, selectați modelul din ecranul de editare a șablonului, apoi utilizați funcția de ștergere.
  - ▶ Atingeți tasta „Edit (Editare)” de pe ecranul de machetare a șablonului.
  - ▶ Atingeți modelul pe care doriți să îl ștergeți pe ecran. Pentru a șterge mai multe modele, utilizați funcția pentru selectarea mai multor modele. Pentru detalii, consultați „Selectarea mai multor șabloane” de la pagina 38.



- ▶ Atingeți  în ecranul de editare a șablonului pentru a șterge modelul (modelele) selectat(e).



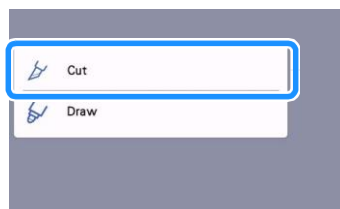
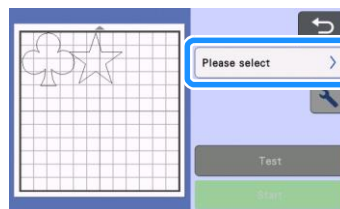
## Încărcarea șablonului

În timp ce țineți șablonul drept și îl introduceți ușor în fanta de avansare, apăsați  pe panoul de comandă.

- Pentru detalii, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.

## Decuparea

- 1 **Selectați „Cut (Decupare)” în ecranul de previzualizare.**



## Notă

- Înainte de a continua operațiunile, asigurați-vă că modelele care vor fi decupate sunt aranjate în zona de decupare corespunzătoare dimensiunii materialului care va fi utilizat.
- Pentru a face semi-decupaje (decupaje întrepătrunse), activați semi-decupajele (decupaje întrepătrunse) în ecranul setărilor înainte de a începe tăierea. Pentru detalii, consultați „Setările semi-decupajelor (decupaj întrepătruns)” de la pagina 28.

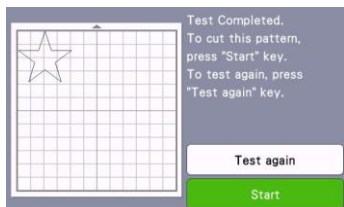
- 2 **Atingeți tasta „Start” pentru a începe decuparea.**



- ▶ La terminarea decupării, apare din nou ecranul de previzualizare.

## Notă

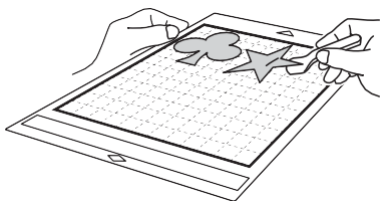
- Atingeți tasta „Test (Testare)” din ecranul de previzualizare pentru a efectua o tăietură de probă/încercare. Când tăietura de probă/încercare este finalizată, apare următorul ecran.



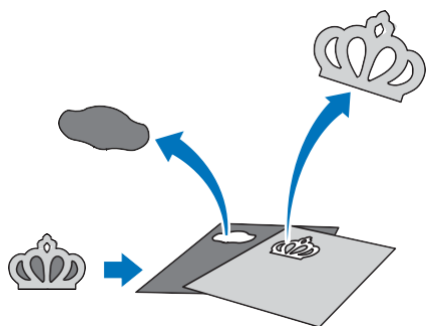
- Atingeți tasta „Start” pentru a începe decuparea modelului.
- Apăsăți tasta „Test again (Repetare testare)” pentru a reveni la ecranul de probă. Modificați setările și apoi efectuați din nou tăietura de probă/încercare.

## Descărcarea șablonului

Eliminați șablonul, apoi utilizați spatula inclusă pentru a desprinde modelele. Pentru detalii, consultați „Descărcarea șablonului” de la pagina 27.



## Tutorialul 2 - Decuparea modelelor avansate



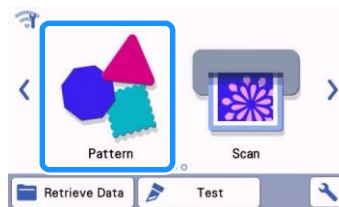
În acest tutorial, vom decupa un model încorporat în



categorie.

## Selectarea și editarea bucății primului model

- 1 Selectați „Pattern (Model)” în ecranul de pornire.



- 2 Selectați categoria din ecranul de selectare a categoriilor de modele.



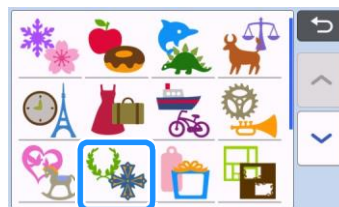
1 Atingeți pentru a reveni la ecranul anterior.

2 Categoriile de modele

## Notă

- Categoriile de modele și modelele încorporate care apar pe ecranele de operare diferă în funcție de modelul mașinii. Pentru detalii privind modelele încorporate, consultați „Lista de modele”. „Lista de modele” poate fi descărcată de la Centrul de soluții Brother (<http://s.brother/cmoe/>).

- 3 Selectați sub-categoria din ecranul de selectare a sub-categoriilor de modele.





#### 4 Selectați modelul pentru decupare în ecranul de selectare a modelelor.



1 Atingeți pentru a derula în sus.

2 Atingeți pentru a derula în jos.

#### 5 Editați dimensiunea întregului model folosind ecranul de dimensionare a modelului.

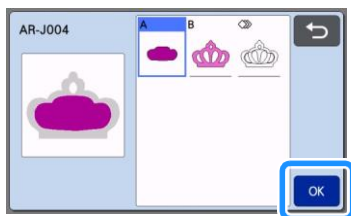
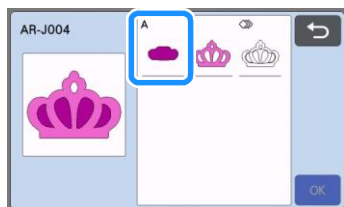
După ce ați terminat editarea, atingeți tasta „OK”.

- Pentru detalii privind ecranul de dimensionare a modelului, consultați „Dimensionarea modelelor” de la pagina 41.



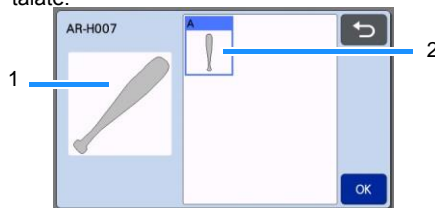
#### 6 Selectați mai întâi bucata care urmează să fie editată în ecranul cu bucăți de modele, apoi atingeți tasta „OK”.

Din lista de bucăți care apare pe ecran, atingeți o bucată de model pentru a o edita individual.



#### Notă

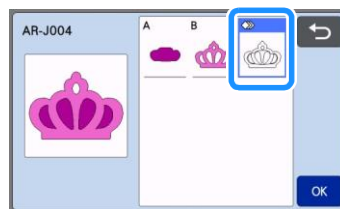
- Bucățile de model afișate în ecranul cu lista bucăților de modele sunt aranjate automat astfel încât urzeala să fie verticală atunci când țesătura este folosită ca material pentru decupare. Prin urmare, unghiul la care apare modelul în lista bucăților de model poate diferi de unghiul real al bucății de model care trebuie tăiate.



1 Aspect în lista bucăților de model

2 Dispunerea reală a bucății de model care urmează să fie tăiată

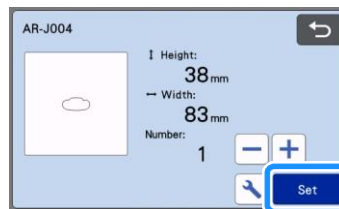
- Schimbați unghiul bucății modelului utilizând funcția de rotire conform proiectului. Pentru detalii, consultați „Editarea bucății de model” de la pagina 41.
- O tastă care arată toate bucățile de model apare la sfârșitul listei cu bucăți de model. Apăsăți această tastă pentru a selecta toate bucățile de model și pentru a le aranja pe șablon. Tasta este utilă atunci când tăiați conturul modelului și tăiați mai multe bucăți de model în cadrul aceluiași șablon, consultați „Editarea și tăierea celei de-a doua bucăți de model” de la pagina 35.



#### 7 Editați bucata de model folosind ecranul de editare a bucății de model.

După ce ați terminat editarea, atingeți tasta „Set (Setare)”.

- Pentru detalii privind funcțiile de editare, consultați „Editarea bucății de model” de la pagina 41.

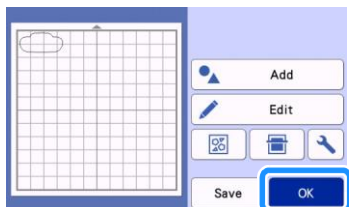




## 8 Verificați disponerea bucății de model folosind ecranul de machetare a șablonului.

Bucata de model care trebuie decupată apare pe ecran. După verificarea aranjamentului, atingeți tasta „OK”.

- Din acest ecran, o bucată de model individuală poate fi editată, mutată, ștersă sau salvată. Pentru detalii despre funcțiile de editare din ecranul de machetare a șablonului, consultați „Ecranul de machetare a șablonului” de la pagina 41.
- Selectați setarea „Cut Area (Zona de tăiere)” potrivită pentru șablon. (Consultați pagina 10.)



► Apare ecranul de previzualizare.

## ■ Încărcarea șablonului

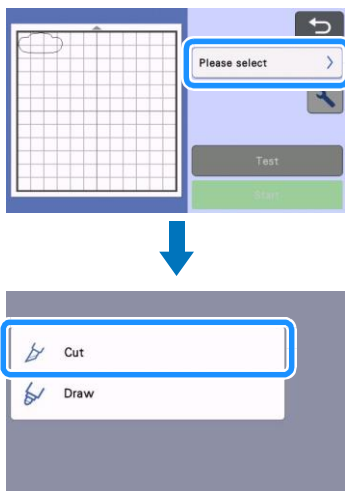
Atașați de șablon materialul din care va fi tăiată prima bucată de model și apoi înaintați șablonul din fanta de avans.

Atunci când tăiați un model format din mai multe bucăți în culori diferite, editați bucata de model pentru fiecare culoare și apoi schimbați materialul pentru a decupa fiecare bucată.

- Pentru detalii privind pregătirea materialului și încărcarea șablonului, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.

## ■ Decuparea primului model

### 1 Selectați „Cut (Decupare)” în ecranul de previzualizare.

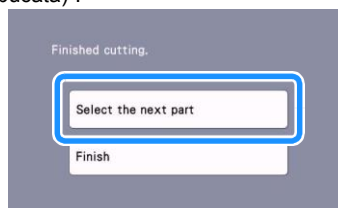


## Notă

- Înainte de a continua operațiunile, asigurați-vă că modelele care vor fi decupate sunt aranjate în zona de decupare corespunzătoare dimensiunii materialului care va fi utilizat.
- Pentru a face semi-decupaje (decupaje întrepătrunse), activați semi-decupajele (decupaje întrepătrunse) în ecranul setărilor înainte de a începe tăierea. Pentru detalii, consultați „Setările semi-decupajelor (decupaj întrepătruns)” de la pagina 28.

### 2 Atingeți tasta „Start” pentru a începe decuparea.

- După ce prima bucată de model a fost decupată, apare următorul mesaj. Pentru a decupa a doua bucată de model, atingeți tasta „Select the next part (Selectați următoarea bucată)”.

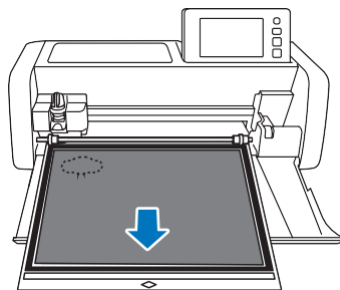


- Atingerea tastei „Select the next part (Selectați următoarea bucată)” șterge toate informațiile de editare pentru prima bucată de model și afișează din nou ecranul cu lista de bucăți.

## ■ Descărcarea șablonului

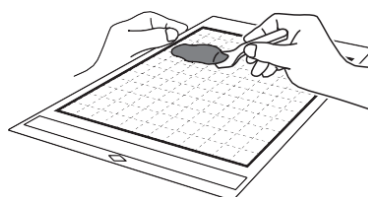
### 1 Apăsăți pe panoul de comandă pentru a elimina șablonul.

Pentru a înlocui materialul cu unul de culoare diferită, materialul folosit pentru prima bucată de model trebuie să fie eliminat.



### 2 Desprindeți de pe șablon bucata de model care a fost decupată.

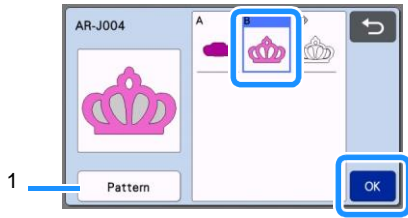
Pentru detalii privind desprinderea materialului de la șablon, consultați „Descărcarea șablonului” de la pagina 27.



### ■ Editarea și decuparea celei de-a doua bucăți de model

- 1 **Selectați și editați a doua bucată de model, apoi atingeți tasta „OK”.**

Pentru detalii privind editarea modelului, urmați pașii 6-8 (pagina 33) în „Selectarea și editarea primei bucăți de model”.

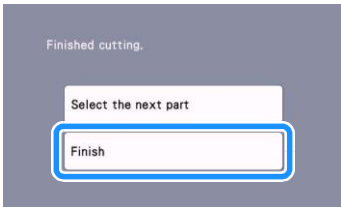


- 1 Atingeți pentru a reveni la ecranul de selectare a categoriilor de modele pentru a selecta un alt model.

- 2 **Urmați procedurile descrise în secțiunea „Încărcarea șablonului” (pagina 26) și „Decupare” (pagina 26) pentru a încărca materialul care urmează să fie utilizat pentru a doua bucată de model și decupați-l.**

► Când decuparea este terminată, apare un mesaj.

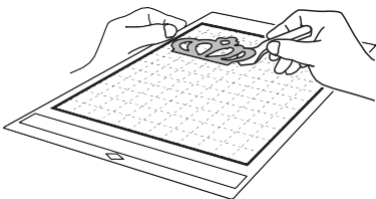
- 3 **După ce toate bucățile de model au fost tăiate, atingeți tasta „Finish (Terminat)”.**



► Din nou apare ecranul de previzualizare.

### ■ Descărcarea șablonului

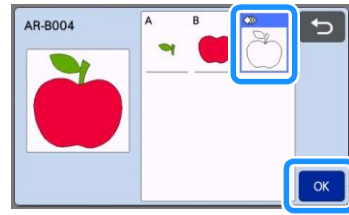
Desprindeți de pe șablon bucată de model care a fost decupată. Pentru detalii privind desprinderea materialului de la șablon, consultați „Descărcarea șablonului” de la pagina 27.



### ■ Editarea și decuparea tuturor bucăților de model

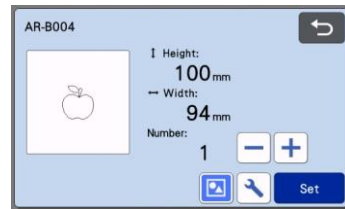
#### □ Tăierea conturului de model

- 1 **Selectați și editați toate bucățile de model, apoi atingeți tasta „OK”.**



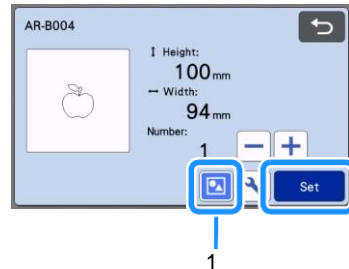
- 2 **Editați bucată de model folosind ecranul de editare a bucății de model.**

• Pentru detalii privind funcțiile de editare, consultați „Editarea bucății de model” de la pagina 41.



- 3 **Atingeți  pentru a regrupa bucățile modelului.**

După ce ați terminat editarea, atingeți tasta „Set (Setare)”.

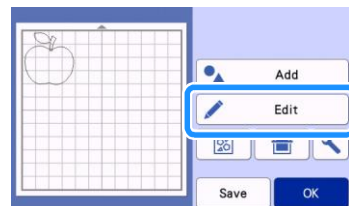


- 1 Tasta de grupare/regrupare

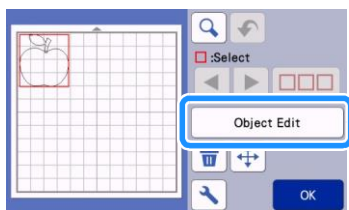
#### Notă

• Gruparea/regruparea modelelor se poate ajusta și în ecranul de editare a obiectelor. Pentru detalii, consultați „Gruparea/regruparea modelelor” de la pagina 44.

- 4 **Verificați disponerea bucății de model folosind ecranul de machetare a șablonului, apoi atingeți tasta „Edit (Editare)”.**

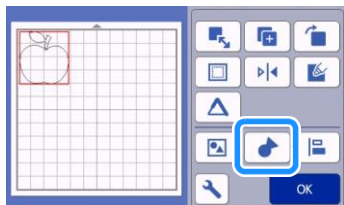


- 5 Atingeți tasta „Object Edit (Editare obiect)”.



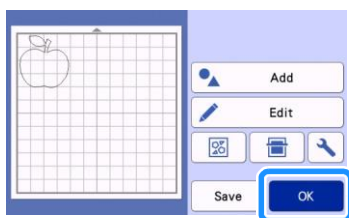
- 6 Atingeți  pentru a suda modelul.

- Pentru detalii privind sudarea, consultați „Sudarea (îmbinarea conturilor mai multor modele)” de la pagina 46.



- ▶ Atingeți tasta „OK” din ecranul de editare pentru a reveni la ecranul de machetare a șablonului.

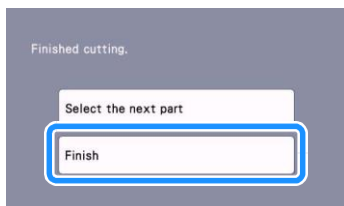
- 7 Atingeți tasta „OK”.



- 8 Urmăți procedurile descrise în secțiunea „Încărcarea șablonului” (pagina 26) și „Decuparea” (pagina 26) pentru a încărca materialul de decupat.

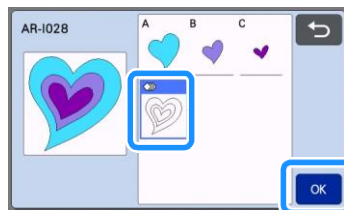
- ▶ Când decuparea este terminată, apare un mesaj.

- 9 După ce toate bucățile de model au fost decupate, atingeți tasta „Finish (Terminat)”.



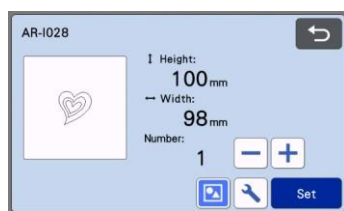
- ❑ Decuparea tuturor bucăților de model în același șablon

- 1 Selectați și editați toate bucățile de model, apoi atingeți tasta „OK”.



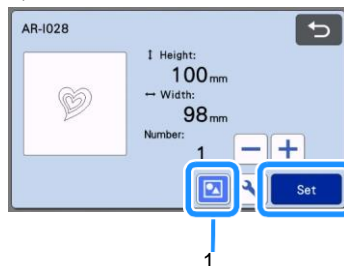
- 2 Editați bucata de model folosind ecranul de editare a bucății de model.

- Pentru detalii privind funcțiile de editare, consultați „Editarea bucății de model” de la pagina 41.




- 3 Atingeți  pentru a grupa bucățile modelului.

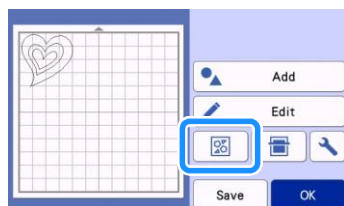
- După ce ați terminat editarea, atingeți tasta „Set (Setare)”.



- 1 Tasta de grupare/regrupare

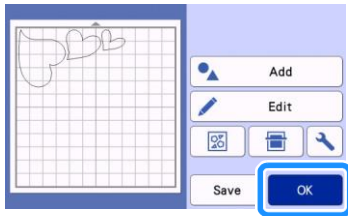
- 4 Verificați dispunerea bucății de model folosind ecranul de machetare a șablonului și apoi atingeți  pentru a aranja toate bucățile de model în mod automat.

- Pentru detalii privind funcția de machetare automată, consultați „Funcții de machetare automată” de la pagina 49.



- ▶ Atingeți tasta „OK” din ecranul de editare pentru a reveni la ecranul de machetare a șablonului.

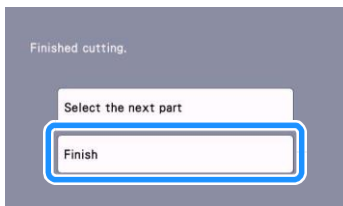
5 Atingeți tasta „OK”.



6 Urmăți procedurile descrise în secțiunea „Încărcarea șablonului” (pagina 26) și „Decuparea” (pagina 26) pentru încărcarea materialului care urmează să fie tăiat.

- ▶ Când decuparea este terminată, apare un mesaj.

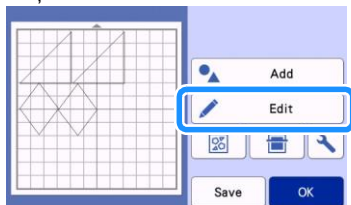
7 După ce toate bucățile de model au fost decupate, atingeți tasta „Finish (Terminat)”.





## SELECTAREA MODELULUI

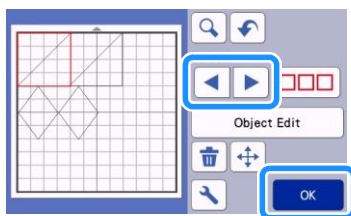
Următoarele patru funcții de selectare a modelelor sunt disponibile în ecranul de editare a șablonului, în funcție de preferințele dvs.:

- Selectarea unui model unic
- Selectarea modelului dorit
- Selectarea tuturor modelelor
- Specificarea zonei de selecție
  - ▶ Atingeți tasta „Edit (Editare)” de pe ecranul de machetare a șablonului pentru a utiliza funcțiile de selectare a modelului.



### Selectarea unui model unic

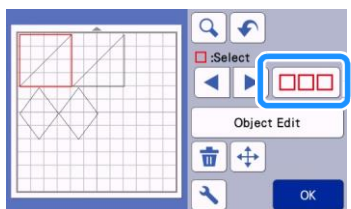
Selectați un model individual de editat fie prin atingerea acestuia în ecranul de editare, fie utilizând  și , apoi atingeți tasta „OK”. Modelul selectat este înconjurat de o casetă roșie.



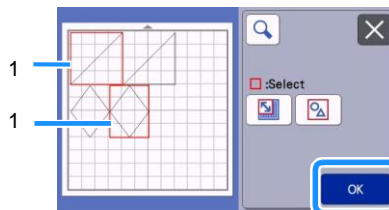
### Selectarea mai multor modele

#### ■ Selectarea modelului dorit

- 1 Atingeți  în ecranul de editare a șablonului pentru realizarea mai multor selecții de modele.



- 2 Atingeți individual toate modelele pe care doriți să le selectați pe ecran, apoi atingeți tasta „OK”.





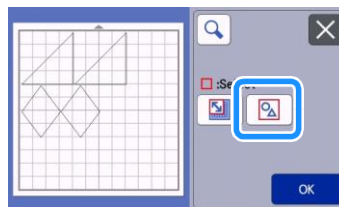
1 Modele selectate

#### Notă

- Atingerea unui model selectat (înconjurat de o casetă roșie) anulează din nou selecția sa multiplă.
- Atingerea oricărui spațiu gol de pe ecran șterge toate selecțiile de model.

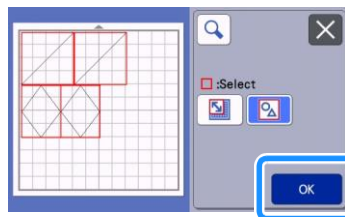
#### ■ Selectarea tuturor modelelor

- 1 Atingeți  în ecranul de editare a șablonului pentru realizarea mai multor selecții de modele.
- 2 Atingeți  pentru a selecta toate modelele de pe ecran.





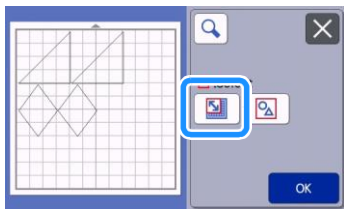
- 3 Verificați selecția, apoi atingeți tasta „OK”.

- ▶ Toate modelele selectate sunt înconjurare de o casetă roșie.



## ■ Specificarea zonei de selecție

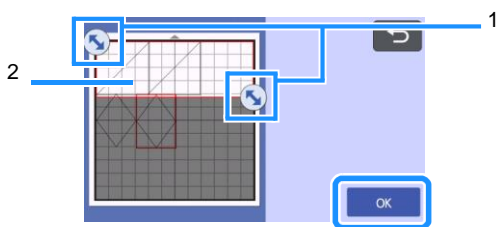
- 1 Atingeți  în ecranul de editare a șablonului pentru realizarea mai multor selecții de modele.
- 2 Atingeți  pentru specificarea unei zone pentru a selecta modelele.



### Notă

- Asigurați-vă că  nu este selectat înainte de a specifica zona de selectat.

- 3 Atingeți și glisați tastele de redimensionare a zonei pentru a specifica zona, apoi atingeți tasta „OK”.



1 Taste pentru specificarea zonei

2 Modele care urmează să fie selectate

### Notă

- Specificați posibilitatea de a include mai mult de două modele în zonă.
- Această metodă de selectare a modelelor într-o zonă specificată este utilă pentru sudarea sau unificarea modelelor și ștergerea imaginilor nedorite la scanare (pagina 46, pagina 80).

# Capitolul 3 OPERAȚIUNI AVANSATE

## FUNȚII DE DECUPARE ȘI EDITARE

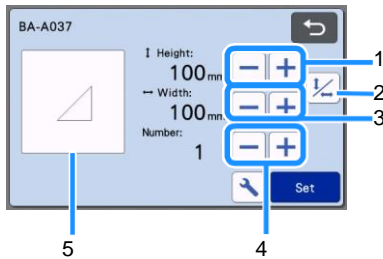
### Funții de editare a modelelor

Funcțiile de editare a modelului disponibile pot diferi în funcție de modelul selectat. Urmăriți instrucțiunile din această secțiune sau din „Funcții de editare a modelelor - Modele multiple” de la pagina 41.

### Funcție disponibilă în ecranul următor

Ecran de editare a modelelor

→ Tutorialul 1; Pasul 4 (pagina 29) în „Selectarea și editarea primului model”



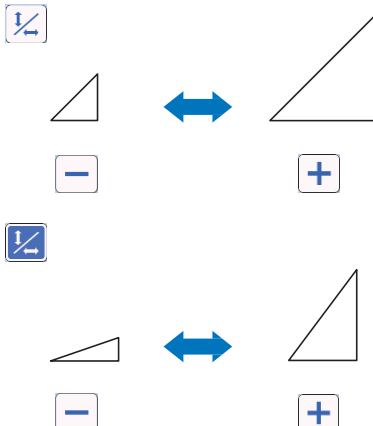
#### Notă

- În funcție de modelul utilizat, este posibil ca materialul să nu fie tăiat curat, dacă se reduce dimensiunea modelului. Înainte de începerea proiectului, efectuați o tăietură de probă/încercare cu același material.

#### 1 Dimensionarea (înălțimea)

Editați înălțimea șablonului menținând în același timp

raportul de aspect. Atingeți sau pentru a regla setarea. Atingeți pentru a edita numai înălțimea.



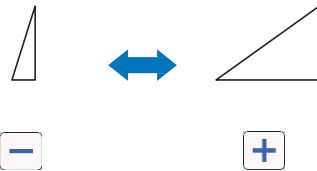
#### 2 Deblocarea raportului de aspect

Atingeți pentru a edita dimensiunea șablonului fără a păstra raportul de aspect. Funcția este disponibilă în funcție de modelul selectat. Dacă tasta nu este disponibilă, raportul de aspect este blocat și modelul poate fi editat numai dacă se menține raportul de aspect.

#### 3 Dimensionare (lățimea)

Editați lățimea șablonului menținând în același timp

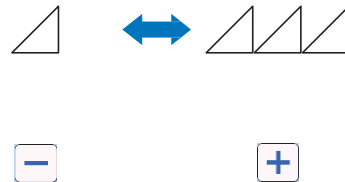
raportul de aspect. Atingeți sau pentru a regla setarea. Atingeți pentru a edita numai lățimea.



#### 4 Duplicarea (cantitatea de modele)

Creați duplicate din modelul selectat. Atingeți

sau pentru specificarea cantității de modele.



#### 5 Previzualizarea

Afișează o previzualizare a modelului editat.

## Funcții de editare a modelelor - modele multiple

Funcțiile de editare a modelului disponibile pot diferi în funcție de modelul selectat. Urmați instrucțiunile din această secțiune sau „Funcții de editare a modelelor - Modele multiple” de la pagina 40.

### ■ Dimensionarea modelului

#### Funcție disponibilă în ecranul următor

<b>Ecran de dimensionare a modelelor</b>	→Tutorialul 2; Pasul 5 (pagina 33) în „Selectarea și editarea primei bucăți de model”
--	---



- 1 Atingeți pentru a edita înălțimea modelului (menținând în același timp raportul de aspect).
- 2 Atingeți pentru a edita lățimea modelului (menținând în același timp raportul de aspect).

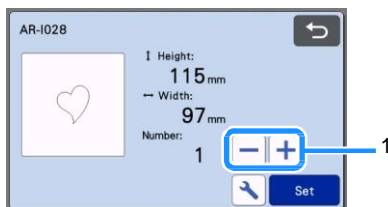
#### Notă

- Toate bucățile de model afișate pe ecranul de dimensionare a modelului pot fi redimensionate în timp ce se menține raportul de aspect.

### ■ Editarea bucății de model

#### Funcție disponibilă în ecranul următor

<b>Ecran de editare a bucăților de model</b>	→Tutorialul 2; Pasul 7 (pagina 33) în „Selectarea și editarea primei bucăți de model”
--	---



#### 1 Duplicarea (cantitatea de modele)

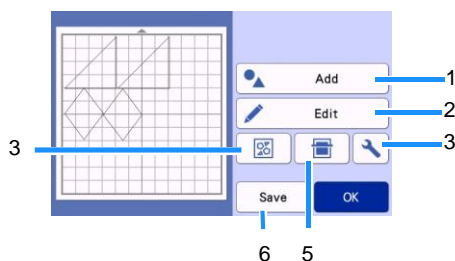
Pentru detalii, consultați „Funcții de editare a modelelor” de la pagina 40.

## Ecranul de machetare a șablonului

Disponerea modelelor poate fi editată. Zona de decupare/desenare specificată cu setarea „Zona de tăiere” (pagina 10) în ecranul cu setări este afișată în ecranul de previzualizare. Editați disponerea modelului astfel încât modelele să se încadreze în zona specificată.

#### Funcție disponibilă în ecranul următor

<b>Ecranul de machetare a șablonului</b>	→Tutorialul 1; Pasul 6 (pagina 30) în „Selectarea și editarea celui de-al doilea model”
--	---



#### 1 Adăugarea de modele

Adăugați un model la machetă.

- ▶ Atingerea acestei taste afișează ecranul de selecție pentru un model suplimentar. Din ecranul respectiv, selectați locul în care urmează să fie adăugat în model.

#### 2 Editarea

Modelele din machetă pot fi editate, mutate sau șterse. Pentru detalii, consultați „Funcții de editare a machetei” de la pagina 42.

#### 3 Machetare automată

Aranjați automat modelele pentru a reduce distanțele dintre ele. Pentru detalii, consultați „Funcții de machetare automată” de la pagina 49.

#### 4 Setări

Specificați zona de tăiere, distanța dintre modele și contrastul fundalului. Pentru detalii, consultați „Ecranul setărilor” de la pagina 10 sau „Scanarea unei imagini de fundal” de la pagina 50.

#### 5 Scanarea fundalului

Scanați materialul pentru decupare/desenare ca va fi afișat în fundalul ecranului de machetare a șablonului.

Puteți utiliza anumite zone ale materialului pentru decuparea/desenarea de modele sau pentru a afișa materialul deja decupa pentru a-l reutiliza. Pentru detalii, consultați „Scanarea unei imagini de fundal” de la pagina 50.

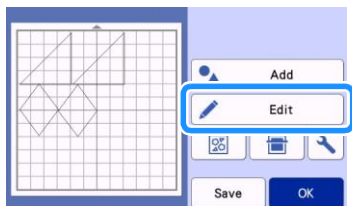
#### 6f Salvarea

Salvați disponerea modelului ca date. Pentru detalii, consultați „Salvarea” de la pagina 53.

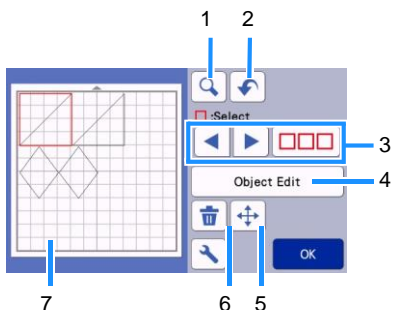


## Funcții de editare a machetei

Funcțiile de editare a machetei sunt disponibile atunci când tasta „Edit (Editare)” este atinsă în ecranul de machetare a șablonului.




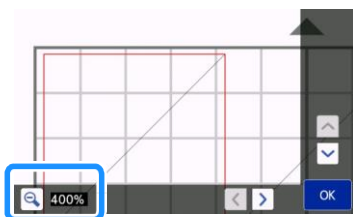
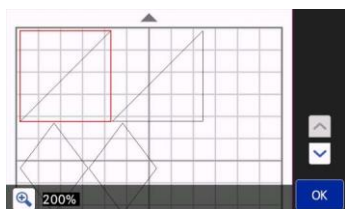
► Apare ecranul de editare a șablonului.



### 1 Mărirea

Măriți modelul la 200%. Apoi, atingeți

 200% pentru a afișa modelele mărite cu 400%. Pentru a parcurge ecranul, atingeți tastele săgeți.



### 2 Anularea unei operațiuni

Anulați ultima operațiune pentru a reveni la starea anterioară. Pentru detalii, consultați „Anularea unei operațiuni” de la pagina 44.

### 3 Selectarea modelelor

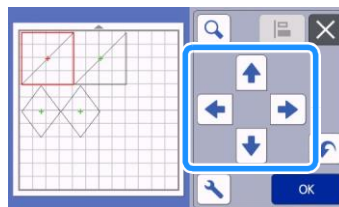
Selectați un model individual sau mai multe modele pentru editare. Pentru detalii, consultați „SELECTAREA MODELULUI” de la pagina 38.

### 4 Editare obiecte

Modelul selectat poate fi editat în detaliu. Pentru detalii, consultați „Ecranul de editare a obiectelor” de la pagina 43.

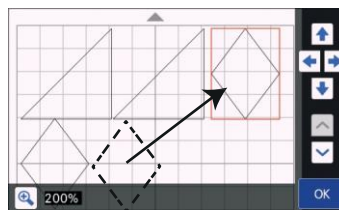
### 5 Deplasarea

Deplasați treptat modelele selectate. Atingeți tastele săgeți pentru a ajusta poziția modelelor.



### Notă

- Modelul poate fi deplasat și atingându-l atunci când este afișat în ecranul de editare a machetei și glisându-l pe ecran.
- Pentru a deplasa un model în modul de mărire (zoom), glisați modelul sau atingeți tasta săgeată după selectarea modelului.
- Atingeți o dată tasta săgeată pentru a deplasa modelul selectat la 0,5 mm (5 mm când tasta este menținută apăsată).



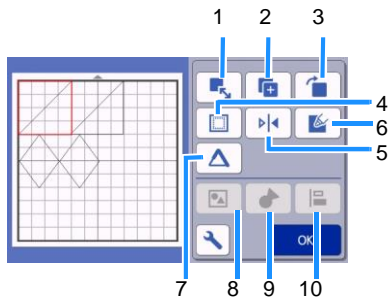
### 6 Ștergerea

Ștergeți modelele selectate.

### 7 Previzualizarea

Afișează o previzualizare a modelului editat.

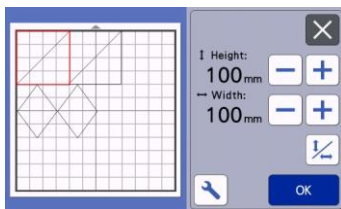
## Ecranul de editare a obiectelor



### 1 Dimensionarea

Modificați dimensiunea modelului selectat.

- ▶ Atingând această tastă se afișează ecranul de dimensionare a modelului. Din acest ecran, se pot modifica înălțimea și lățimea modelului.



### Notă

- Funcția nu este disponibilă atunci când sunt selectate mai multe modele.

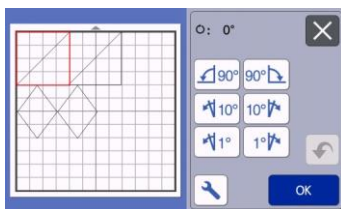
### 2 Duplicarea (cantitatea de modele)

Creați un duplicat al modelului.

### 3 Rotirea

Rotiți modelul.

- ▶ Atingând această tastă se afișează ecranul de rotire a modelului. Din acest ecran, atingeți tasta pentru unghiul dorit de rotire a modelului.



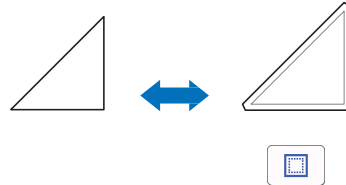
0: 0°

0: 180°

### 4 Cotă cusătură

Aplicați setarea pentru cota cusăturii. Aplicați această setare atunci când decupați în jurul unui model desenat, cum ar fi atunci când realizați aplicații sau piese matlasate. Când se aplică, apar linia de desenare (albastră) și linia de tăiere (neagră).

- Pentru detalii privind funcția cotei cusăturii, consultați „Decuparea în jurul desenelor” de la pagina 63.

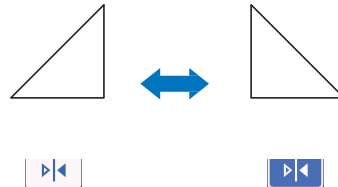


### Notă

- În funcție de model, cota cusăturii poate fi aplicată ca valoare prestabilă. Verificați setarea.
- Dacă linia de decupare a unui model se extinde din zona de decupare/desenare ca rezultat al editării, cum ar fi aplicarea unei cote de cusătură sau a îndoirii unui model, linia va deveni gri. Continuați să editați modelul pentru a-l deplasa în zona de decupare/desenare.

### 5 Oglindire

Basculați modelul de-a lungul unei axe verticale.



### 6 Umplere


Selecționați setările pentru umplerea modelelor. Pentru detalii, consultați „Utilizarea funcțiilor de desenare pentru umplerea modelelor/îngroșarea conturilor” de la pagina 67.

### 7 Linie suplimentară

Specificați numărul de linii care urmează să fie adăugate. Pentru detalii, consultați „Utilizarea funcțiilor de desenare pentru umplerea modelelor/îngroșarea conturilor” de la pagina 67.

### 8 Gruparea/regruparea modelelor

Atunci când sunt selectate mai multe modele, acestea pot fi grupate și editate ca un singur model. Acest lucru este util pentru creșterea sau reducerea mărimii mai multor modele simultan. Pentru a selecta

mai multe modele, atingeți  în ecranul de editare a șablonului. Pentru detalii, consultați „Gruparea/regruparea modelelor” de la pagina 44.


## 9 Sudarea (îmbinarea conturilor mai multor modele)

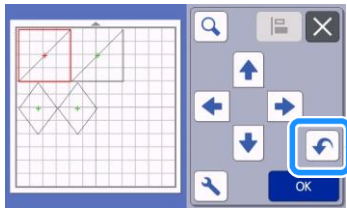
Sudați conturile mai multor modele pentru a crea un singur contur. Pentru detalii, consultați „Sudarea (îmbinarea conturilor mai multor modele)” de la pagina 46.

## 10 Aliniere

Selecționați mai multe modele pentru a le alinia pe baza pozițiilor sau înălțimilor acestora. Pentru detalii, consultați „Alinierea modelelor” de la pagina 47.

## Anularea unei operațiuni

În ecranul de editare, după ce modelele au fost aranjate pe șablon, atingeți  pentru a anula operațiunea anterioară.



### Notă


- Pot fi anulate până la 10 operațiuni anterioare.
- După ce o operațiune este anulată, nu poate fi restaurată.
- Dacă numărul de modele a fost modificat ca urmare a adăugării, eliminării, sudării sau îmbinării modelelor, se pot anula numai operațiunile ulterioare modificării numărului de modele.
- Când modelele sunt aranjate automat, operațiunea nu poate fi anulată.

## Gruparea/regruparea modelelor

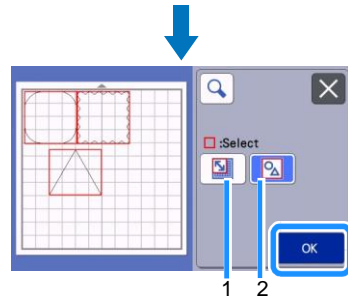
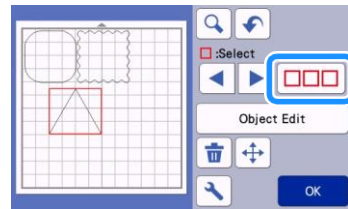
Modelele multiple selectate pot fi combinate într-un singur grup sau un grup poate fi separat în modele individuale.

(În anumite condiții, ar putea să nu fie posibilă regruparea modelelor. Pentru condițiile în care modelele nu pot fi regrupate, consultați pagina 45.)

### ■ Gruparea modelelor

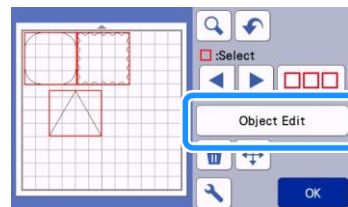
1 Atingeți  în ecranul de editare a șablonului, selecționați modelele care urmează să fie grupate, apoi atingeți tasta „OK”.

- Pentru detalii privind selectarea mai multor modele, consultați „Selectarea mai multor modele” de la pagina 38.

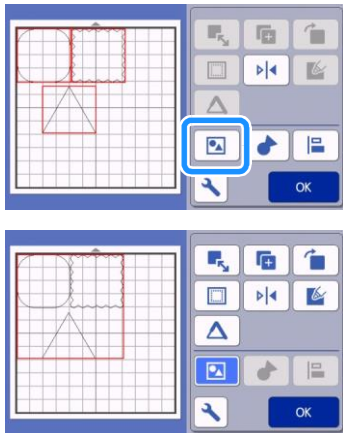


- a Selectează modelele în zona de selecție.
- b Selectează toate modelele din machetă.

2 Apăsați tasta „Object Edit (Editare obiecte)” de pe ecranul de editare a șablonului.








3 Atingeți  în ecranul de editare a obiectelor.



► Toate modelele selectate sunt grupate. (Culoarea tastei s-a schimbat.)

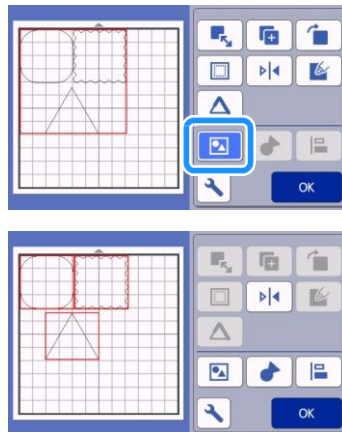
 **Notă**

- Culoarea tastei indică modul în care modelele selectate sunt grupate.
  - : Două sau mai multe modele sunt selectate și pot fi grupate. Când tastea este atinsă, apare ca .
  - : Modelele sunt grupate. (Culoarea tastei s-a schimbat.) Când tastea este atinsă, apare ca .
  - : Deoarece nu sunt selectate minim două modele, modelele nu pot fi grupate.
- Modelele nu pot fi grupate în următoarele condiții.
  - Nu există spațiu suficient în memoria mașinii.
  - S-au selectat modele cu și fără cote de cusătură.

### ■ Regruparea modelelor


1 Selectați modele grupate în ecranul de editare a șablonului, apoi atingeți tasta „Object Edit (Editare obiecte)”.

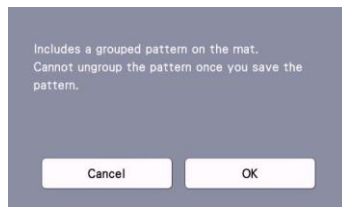
2 Atingeți  în ecranul de editare a obiectelor.



► Toate modelele selectate sunt regrupate. (Culoarea tastei s-a schimbat.)

 **Notă**

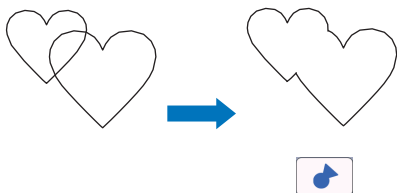
- Dacă  apare atunci când modelele sunt selectate, modelele pot fi regrupate.
- Modelele grupate sunt salvate ca un singur model. Când modelul salvat este preluat, acesta nu poate fi regrupat. Când salvați un model care conține modele grupate, apare următorul mesaj.



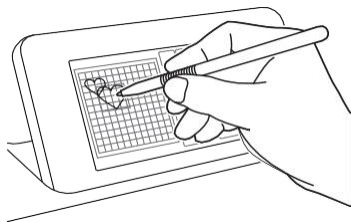
- Modelele nu pot fi regrupate în următoarele condiții.
  - Numărul de modele după regrupare depășește numărul maxim posibil de modele.
  - Modelul a fost preluat din memoria temporară după o oprire automată.


## Sudarea (îmbinarea conturilor mai multor modele)

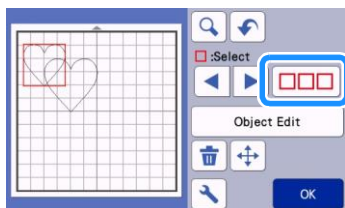
Atunci când sunt selectate mai multe modele, conturile acestora pot fi sudate pentru a crea un singur contur.




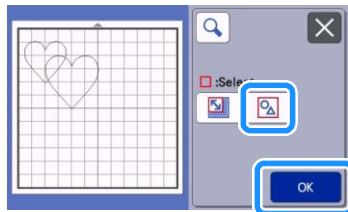
- 1 **Selectați două modele în formă de inimă de dimensiuni diferite și aranjați-le în ecranul de machetare a șablonului.**
- 2 **Atingeți modelul de inimă mare din ecranul de machetare a șablonului, apoi trageți-l peste modelul mic.**



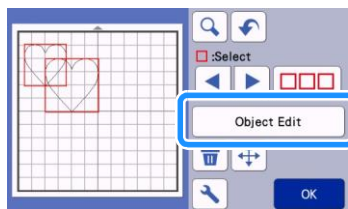
- 3 **Atingeți  în ecranul de editare a șablonului.**
  - Pentru detalii despre ecranul de editare a șablonului, consultați „Funcțiile de editare a șablonului” de la pagina 42.



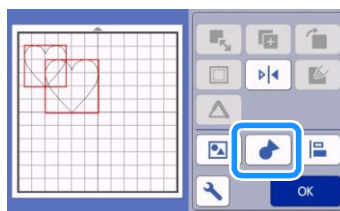
- 4 **Selectați , apoi atingeți tasta „OK”.**
  - Două funcții de selectare a modelelor sunt disponibile în funcție de preferințele dvs. Pentru detalii privind selectarea mai multor modele, consultați „Selectarea mai multor modele” de la pagina 38.



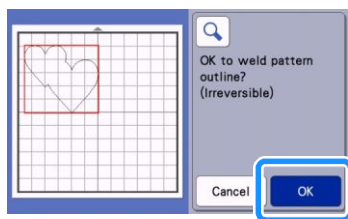
- 5 **Apăsați tasta „Object Edit (Editare obiecte)” de pe ecranul de machetare a șablonului.**



- 6 **Atingeți  în ecranul de editare a obiectelor.**



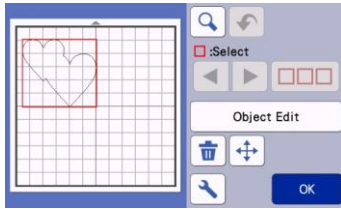
- 7 **Verificați previzualizarea, apoi atingeți tasta „OK”.**



### Notă

- Sudarea conturilor modelelor nu poate fi anulată. Pentru a recrea modelul original, selectați din nou modelele și apoi aranjați-le.

- ▶ Contoururile modelelor selectate sunt sudate.



### Notă

- Această funcție sudază conturul exterior al modelelor. La sudarea anumitor tipuri de modele cu zone interioare decupate, zonele de decupare nu sunt folosite pentru a crea conturul. Asigurați-vă că modelele sudate din zona de previzualizare sunt cele dorite înainte de a finaliza procedura.

- Sudarea caracterelor încorporate



- Sudarea imaginilor de caractere create prin scanare

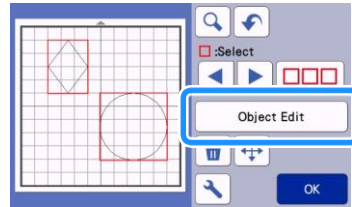


## Alinierea modelelor

Mai multe modele pot fi selectate și aliniate pe baza pozițiilor sau înălțimilor acestora.

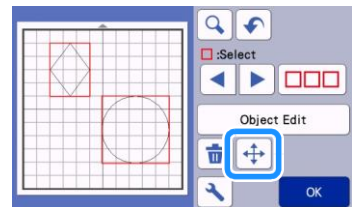
- 1 **Selectați două sau mai multe modele în ecranul de editare a șablonului, apoi atingeți tasta „Object Edit (Editare obiecte)”.**

- Pentru detalii privind selectarea mai multor modele, consultați „Selectarea mai multor modele” de la pagina 38.

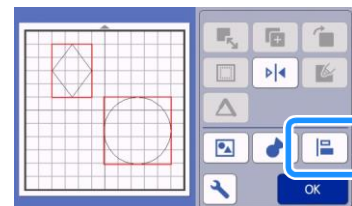


### Notă

- Tasta de aliniere (📏) poate fi afișată și în ecranul de deplasare a modelului.

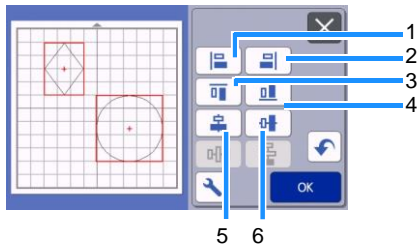


- 2 **Atingeți 📏 în ecranul de editare a obiectelor.**

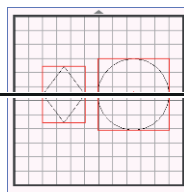
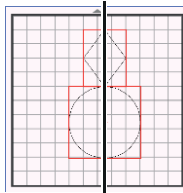
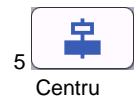
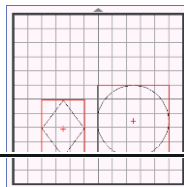
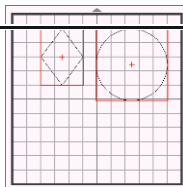
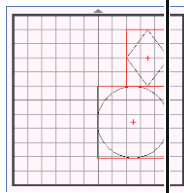
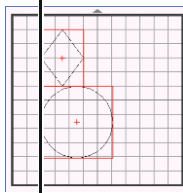
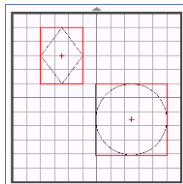


### 3 Alinierea modelelor.

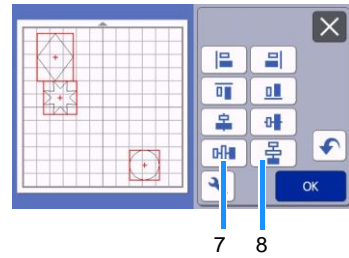
- Modelele sunt aliniate în funcție de tasta care este atinsă, așa cum este descris mai jos.



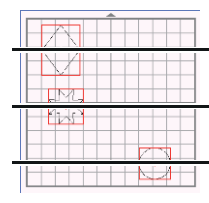
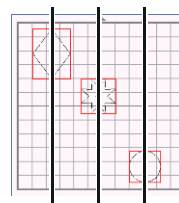
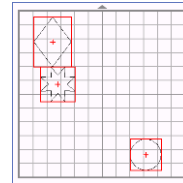
#### Original



Dacă au fost selectate cel puțin trei modele, acestea pot fi distribuite orizontal (g) sau vertical (h).



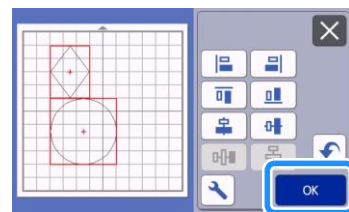
#### Original




#### Notă

- Atunci când modelele sunt distribuite, ele pot extinde șablonul. Ajustați pozițiile modelului conform instrucțiunilor mesajului.

### 4 Atingeți tasta „OK” pentru a reveni la ecranul de editare a obiectelor.



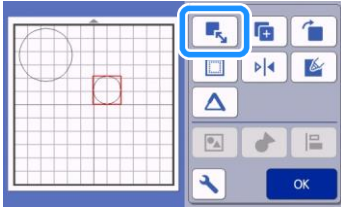
- Atingeți  pentru a reveni la ecranul de editare a obiectelor fără a aplica dispunerea modelului.



## Centrarea a două sau mai multe modele

### 1 Adăugați două modele de cercuri și apoi modificați dimensiunea unuia.

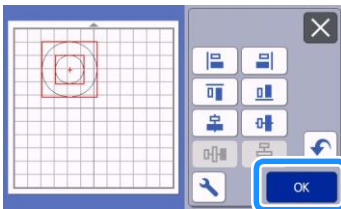
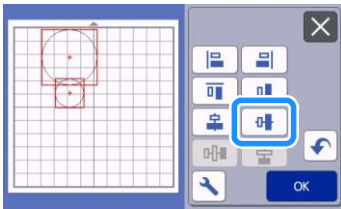
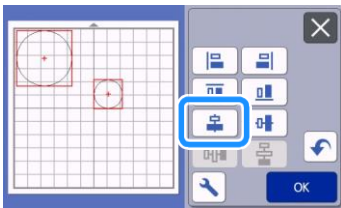
- Pentru detalii privind redimensionarea modelelor, consultați „Ecranul de editare a obiectelor” de la pagina 43.



### 2 După ce ați selectat două modele, atingeți

 în ecranul de editare a obiectelor pentru a afișa următorul


ecran. După ce atingeți  și  pentru a alinia modelele, atingeți tasta „OK”.



- ▶ Modelele sunt aranjate.

## Funcții de machetare automată

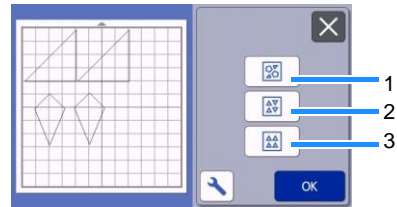
Funcția de machetare automată este utilă atunci când nu doriți să pierdeți materialul atașat la șablon.

Atingeți  în ecranul de machetare a șablonului (pagina 41) pentru a efectua funcția de machetare automată.



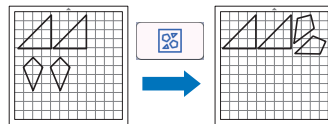
Notă

- În funcție de model și materialul care urmează a fi tăiat, este posibil ca modelele să nu poată fi tăiate curat dacă spațiul lor este prea redusă. În acest caz, rearanjați modelele pentru a le separa ușor.
- Spațiul dintre modelele aranjate poate fi specificat în ecranul setărilor (a se vedea „Intervalul dintre modele” de la pagina 10). Efectuați funcția de machetare automată după fiecare ajustare a distanței dintre modele astfel încât modificările să fie aplicate.
- Setați numărul la minim „3” în setarea „Intervalul dintre modele” atunci când o țesătură ușoară este atașată la șablon cu o foaie suport puternic adezivă din țesătură.



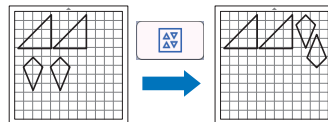
### 1 Rearanjarea prin rotirea modelelor la orice unghi

Acest lucru este util atunci când aranjați un număr mare de modele într-un spațiu limitat.



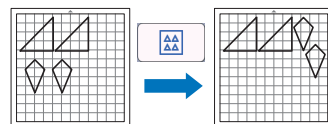
### 2 Rearanjarea prin rotirea modelelor cu 0° sau 180°

Acest lucru este util atunci când aranjați desenul imprimat (modele verticale) pe hârtie sau țesătură ca material pentru decupare/desenare sau când utilizați urzeala verticală.



### 3 Rearanjarea fără rotirea modelelor

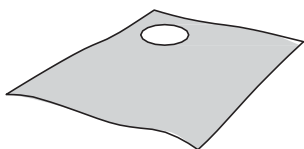
Acest lucru este util atunci când aranjați desenul imprimat pe hârtie sau țesătură ca material pentru decupare/desenare sau când utilizați urzeala.





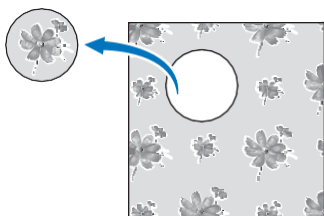
## Scanarea unei imagini de fundal

În acest exemplu, vom folosi materialul cu un decupaj în colțul din stânga sus ca imagine de fundal.



### Notă

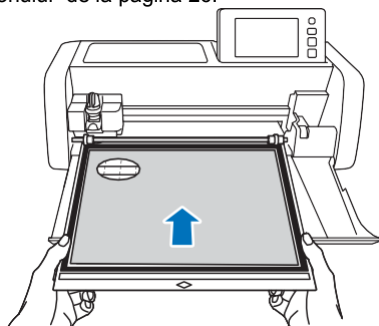
- Funcția de scanare a fundalului este utilă și atunci când decupați modele din material cu un desen pe el. Prin aranjarea modelelor pe ecran în zona dorită a materialului, se pot crea decupaje cu un model specific.



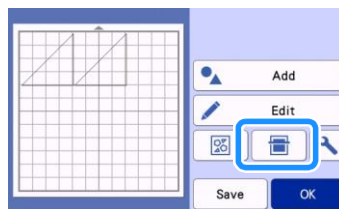
- Această funcție nu poate fi utilizată atunci când se folosește un șablon de scanare opțional.
- În funcție de modelul mașinii, dimensiunile șabloanelor care pot fi utilizate vor fi diferite. Verificați „Zona maximă de scanare” din „Informații despre mașină” din ecranul de setări. Pentru detalii, consultați „Ecranul setărilor” de la pagina 10.

### 1 Atașați materialul pentru fundal la șablon, apoi apăsați pe panoul de comandă.

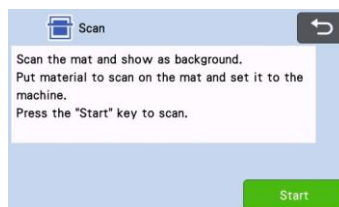
Pentru detalii privind pregătirea materialului și încărcarea șablonului, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.



### 2 După selectarea modelului de decupare/desenare, atingeți în ecranul de machetare a șablonului pentru a lansa funcția de scanare a fundalului.

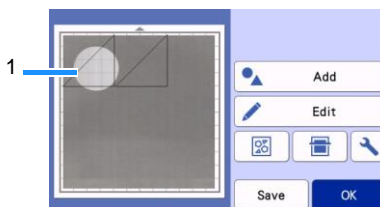


► Apare următorul mesaj.




### 3 Atingeți tasta „Start” pentru a începe scanarea.

► După ce materialul a fost scanat, acesta apare ca fundal în ecranul de machetare a șablonului.






1 Material cu un decupaj afișat ca fundal

### Notă

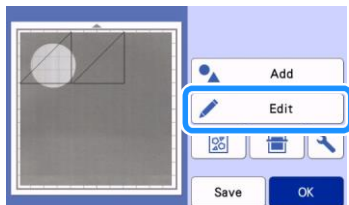
- Dacă este dificil să vedeți tiparele aranjate, ajustați contrastul fundalului în ecranul de setări ecran. Atingeți  în ecranul de machetare a șablonului pentru a afișa ecranul de setări.

Background



-  : Face imaginea de fundal mai întunecată.
-  : Face imaginea de fundal mai luminoasă.
-  : Nu afișează imaginea de fundal.

#### 4 Atingeți tasta „Edit (Editare)”.



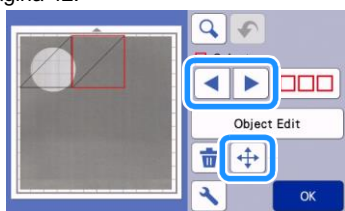
- ▶ Apare ecranul de editare a șablonului.

#### Notă

- Modelul poate fi deplasat și atingându-l și glisându-l pe ecran.

#### 5 Utilizați funcțiile de editare a machetei pentru a muta modelele.

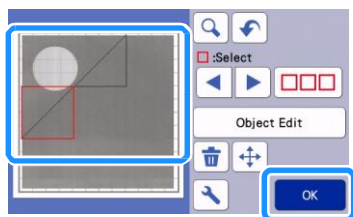
- Pentru detalii privind deplasarea modelelor, consultați „Funcții de editare a machetei” de la pagina 42.



#### Notă

- Modelul poate fi deplasat și atingând modelul (modelele) selectat(e), afișat(e) în ecranul de editare a machetei și glisându-l(e) pe ecran.

#### 6 Verificați ca modelele de pe ecran să nu se suprapună cu decupajele din materialul de fundal și apoi atingeți tasta „OK”.



#### Notă

- Când materialul scanat este descărcat, fundalul este șters.

## Funcții de introducere a caracterelor

Caracterele pot fi selectate, editate, decupate și desenate ca un singur model. Selectați tipul de caractere din ecranul de selectare a categoriilor de modele.



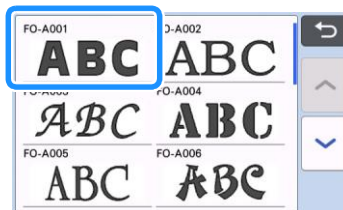
- 1 Selectați caracterele decorate. Caracterele pot fi editate, decupate și desenate ca un model. Pentru detalii privind editarea, consultați „Funcții de editare a modelelor” de la pagina 40.
- 2 Introduceți combinația de caractere dorită.

## Introduceți cuvântul „RAINBOW (Curcubeu)”

- 1 Selectați categoria de litere din ecranul de selectare a categoriilor de modele.

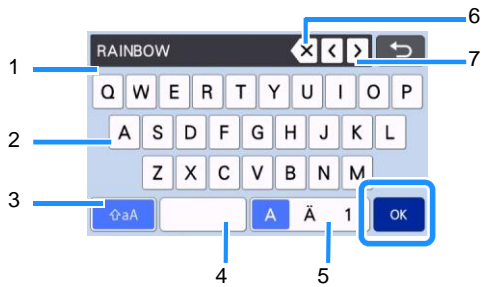


- 2 Atingeți tipul de font dorit.



### 3 Introduceți caracterele.

Tastatura este în modul QWERTY. După introducerea caracterelor, atingeți tasta „OK”.



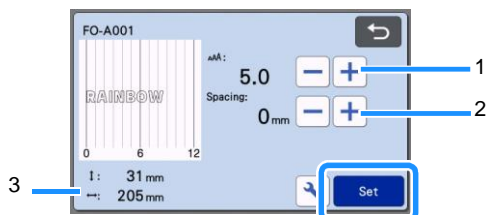
- 1 Afișarea caracterelor introduse
- 2 Taste de caractere
- 3 Tasta de selecție pentru scriere cu majuscule/minuscule
- 4 Tasta de spațiu
- 5 Literă/caracter accentuat/tastă de selectare a numerelor
- 6 Tasta Backspace (înapoi) (șterge un caracter de la sfârșitul celor afișate)
- 7 Taste pentru deplasarea cursorului

#### Notă

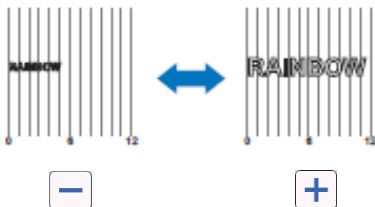
- În cazul în care caracterele introduse nu se încadrează în zona de decupare/desenare, dimensiunea caracterului este redusă automat.

### 4 Ajustați setările dimensiunii caracterului și ale spațiului dintre caractere.

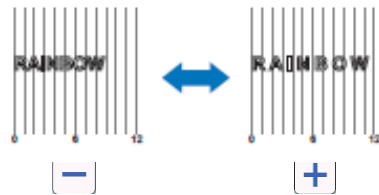
Atingeți sau pentru a ajusta dimensiunea caracterelor sau spațiul dintre caractere. După ce ați terminat ajustarea, atingeți tasta „Set (Setare)”.



- 1 Taste de ajustare a dimensiunii caracterelor



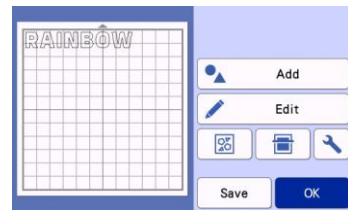
### 2 Taste de ajustare a spațiului dintre caractere



### 3 Dimensiunea întregului șir de caractere

### 5 Verificați dispunerea caracterelor.

Pentru a decupa sau a desena, atingeți tasta „OK”. Pentru a salva caracterele drept date, atingeți tasta „Save (Salvare)”. Pentru detalii despre salvarea datelor, consultați „Salvarea” de la pagina 53.



#### Notă

- Caracterele introduse pot fi editate numai ca întreg șir de caractere. Un caracter nu poate fi editat individual.

## FUNȚII ALE MEMORIEI

Modelele și caracterele aranjate în zona de decupare/desenare pot fi salvate și recuperate mai târziu.

- Pentru detalii despre formatele de fișiere care pot fi importate în mașina de tăiere de pe un stick USB sau computer, consultați „Importarea proiectelor” de la pagina 57.
- Dacă numele fișierului/directorului de date nu poate fi identificat, de exemplu, atunci când numele conține caractere speciale, fișierul/directorul nu este afișat. Dacă se întâmplă acest lucru, schimbați numele fișierului/directorului. Vă recomandăm să utilizați cele 26 de litere ale alfabetului (majuscule și litere mici), cifrele de la 0 la 9, „-” și „\_”.



- Stick-ul USB este utilizat pe scară largă, însă este posibil ca unele stick-uri USB să nu poată fi utilizate cu această mașină. Accesați site-ul nostru „<http://s.brother/cpoac/>” pentru mai multe detalii.

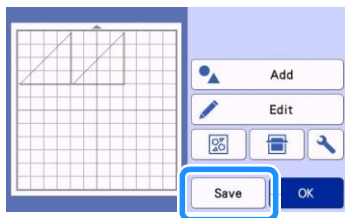
## Salvarea

### Funcție disponibilă în ecranul următor

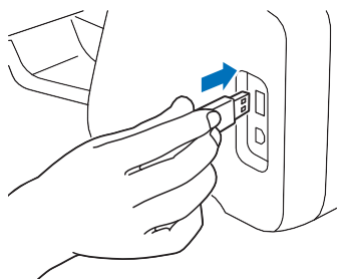
Ecranul de machetare a șablonului

→Tutorialul 1; Pasul 6 (pagina 30) în „Selectarea și editarea celui de-al doilea model”

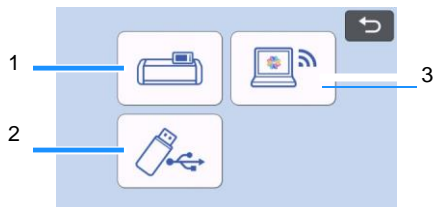
- 1 Atingeți tasta „Save (Salvare)” pentru a afișa opțiunile de destinație a fișierelor.



- 2 Pentru a salva datele pe un stick USB, introduceți stick-ul USB în portul USB (pentru stick USB) de pe această mașină.



- 3 Atingeți locația fișierului pentru a-l salva.



- 1 Salvați în memoria mașinii.

- ▶ La terminarea salvării, apare următorul mesaj și numele fișierului salvat.



- 2 Salvare pe stick USB.

- ▶ La terminarea salvării, apare următorul mesaj și numele fișierului salvat.




- Numele fișierului salvat cu extensia „.fcm” este atribuit automat.



- În timp ce datele sunt salvate, nu scoateți stick-ul USB.

- 3 Salvare în CanvasWorkspace.

- Pentru a salva în CanvasWorkspace, mașina trebuie să fie conectată la o rețea wireless. Aceasta este disponibilă numai după ce a fost stabilită o conexiune cu CanvasWorkspace. Pentru detalii privind efectuarea conexiunii, consultați „Ghidul de configurare a rețelei wireless”.
- Aceasta este o funcție pentru transferul de date printr-o conexiune de rețea wireless. Pentru detalii, consultați „Transferul datelor utilizând funcția de conectare la o rețea wireless” de la pagina 5.
- Dacă  în ecranul principal este albastru, mașina este conectată la o rețea wireless.

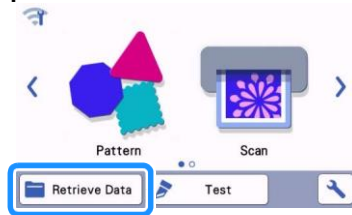
- ▶ Când salvarea este terminată, apare mesajul următor. Pentru detalii privind verificarea datelor salvate în CanvasWorkspace, consultați Ajutorul pentru CanvasWorkspace.



- 4 Atingeți tasta „OK” pentru a termina salvarea datelor.

## Preluarea datelor

- 1 Atingeți tasta „Retrieve Data (Preluare date)” din ecranul de pornire pentru a afișa ecranul de selectare a sursei de recuperare.



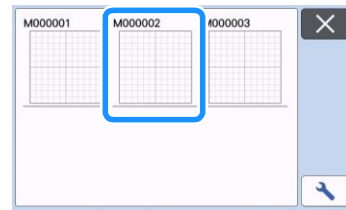
- 2 Pentru a utiliza datele de pe un stick USB, introduceți stick-ul USB în portul USB (pentru stick USB) de pe această mașină.
- 3 Atingeți unde ați salvat modelul care urmează să fie recuperat și apoi selectați modelul.



- 1 Tastă de preluare din memoria mașinii.
- 2 Tastă de preluare de pe stick-ul USB
- 3 Tastă de preluare din CanvasWorkspace (prin intermediul unei conexiuni wireless)
- 4 Tastă de preluare din CanvasWorkspace (utilizând un cablu USB)

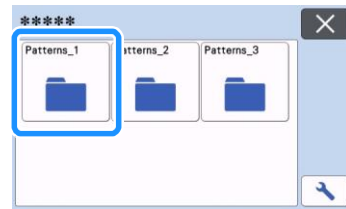
- 1 Preluare din memoria mașinii.

- ▶ Atingeți modelul de preluat și afișat.




- 2 Preluare de pe stick-ul USB.

- Dacă există directoare pe stick-ul USB, atingeți un director pentru a afișa lista de modele pe care le conține.
- Dacă există mai multe directoare sau modele, atingeți tastele săgeți de pe ecran pentru a derula în sus sau în jos.



### Notă




- Este posibil să dureze ceva timp pentru detectarea stick-ului USB. Așteptați 5 până la 6 secunde după introducerea stick-ului USB înainte de a apăsa o tastă. (Durata diferă în funcție de stick-ul USB.)
- Când utilizați un stick USB cu un indicator de acces, așteptați până când indicatorul nu mai clipește.
- Dacă este indicată o eroare, atingeți  din nou.

- ▶ Atingeți modelul de preluat și afișat.



### Notă

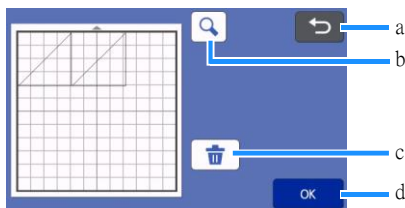
- La recuperarea datelor modelului din memoria mașinii sau de pe un stick USB, dimensiunea miniaturilor previzualizate poate fi modificată.

Atingeți  pentru a afișa ecranul de setări, apoi atingeți  sau  pentru a modifica dimensiunea.



- 3 Preluare din CanvasWorkspace (prin intermediul unei conexiuni wireless).
  - ▶ Modelul transferat din CanvasWorkspace apare pe ecranul de machetare a șablonului. Pentru detalii, vezi „Preluare din CanvasWorkspace (prin conexiune la rețea wireless)” de la pagina 55.
- 4 Preluare din CanvasWorkspace (utilizând un cablu USB).
  - ▶ Modelul transferat din CanvasWorkspace apare pe ecranul de machetare a șablonului. Pentru detalii, consultați „Preluare din CanvasWorkspace (utilizând un cablu USB) (compatibil numai cu Windows)” de la pagina 56.

#### 4 Verificați previzualizarea machetei modelului de pe ecran, apoi atingeți tasta „OK”.



- 1 **Tasta de revenire**  
Atingeți pentru a reveni la lista de modele de la destinație.
- 2 **Tasta de mărire**  
Atingeți pentru a afișa modelele în modul mărit.
- 3 **Tasta de ștergere**  
Atingeți pentru a șterge datele pentru macheta modelului afișat.
- 4 **Tasta OK**  
Atingeți pentru a prelua datele machetei modelului.

#### Notă

- Chiar dacă a fost salvată o cotă a cusăturii cu modelul (modelele) (a se vedea „Decuparea în jurul deseneilor” de la pagina 63), setarea „Cota cusăturii” specificată în ecranul de setări va avea prioritate și va fi aplicată. Dacă este necesar, ajustați setarea „Cota cusăturii” în ecranul setărilor (a se vedea „Cota cusăturii” de la pagina 11).

## Preluare din CanvasWorkspace (prin intermediul unei conexiuni wireless)

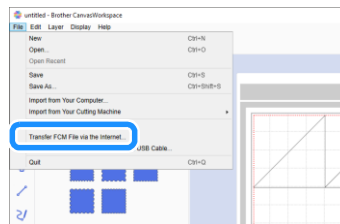
Un model poate fi preluat din CanvasWorkspace prin intermediul unei conexiuni wireless. Pentru detalii, consultați „Transferul datelor utilizând funcția de conectare la o rețea wireless” de la pagina 5.

#### 1 Înregistrați mașina la CanvasWorkspace.

- Pentru detalii, consultați „Ghidul de configurare a rețelei wireless”.

#### 2 Porniți CanvasWorkspace pe un computer.

#### 3 Faceți clic pe [Transfer FCM File via the Internet... (Transferare fișier FCM prin internet...)] din meniul [File (Fișier)] pentru a transfera un fișier FCM editat în CanvasWorkspace la mașină.



- Pentru detalii privind editarea datelor salvate în CanvasWorkspace, consultați Ajutorul pentru CanvasWorkspace.
  - ▶ Când modelul este transferat în mașină, apare următorul mesaj. Clic [OK].

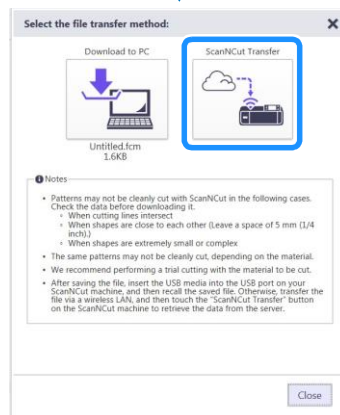
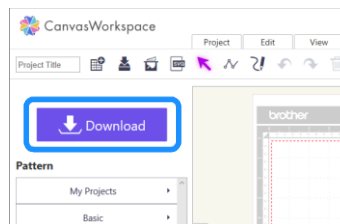


#### Notă

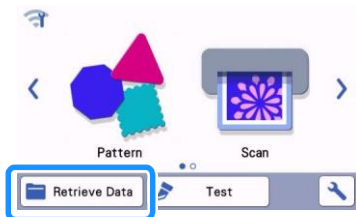
- Doar datele unui singur model pot fi transferate în mașină. Dacă datele au fost deja transferate în mașină, acestea vor fi suprascrise.


#### Notă

- Pentru versiunea CanvasWorkspace pentru internet, faceți clic pe [Download (Descărcare)] și apoi pe [ScanNCut Transfer (Transfer ScanNCut)] pentru a trimite fișierul FCM la mașină.



- 4 Atingeți tasta „Retrieve Data (Preluare date)” din ecranul de pornire pentru a afișa ecranul de selectare a sursei de recuperare.



- Dacă  în ecranul principal este albastru, mașina este conectată la o rețea wireless.

- 5 Selectați „Preluare din CanvasWorkspace (prin intermediul unei conexiuni wireless)”.



- Apare ecranul de machetare a șablonului.

## Preluare din CanvasWorkspace (utilizând un cablu USB) (compatibil numai cu Windows)

Când mașina este conectată la computer printr-un cablu USB, un model poate fi preluat din CanvasWorkspace (versiune PC).

### ■ Conectarea mașinii la computer

- Modele compatibile:  
IBM PC cu port USB ca echipament standard  
Computer compatibil cu IBM PC echipat cu un port USB ca echipament standard
- Sisteme de operare compatibile:  
Microsoft Windows 7 SP1, Windows 8.1, Windows 10 (cu excepția modului Windows 10 S)

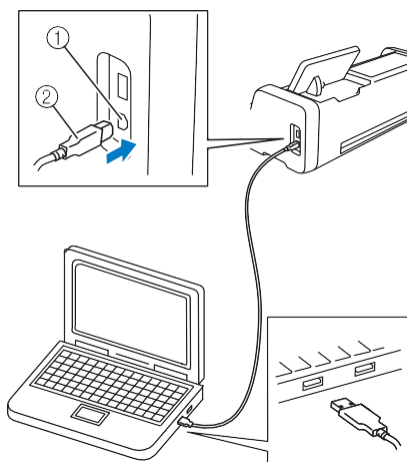
### ■ Cablu USB (vândut separat)

- Vă recomandăm să utilizați un cablu USB 2.0 (tip A/B) care nu depășește 2 metri (6 picioare).

### ■ Formate de fișiere transferabile

- Fișiere FCM fost deschise în CanvasWorkspace

- 1 Introduceți conectorul cablului USB în porturile USB corespunzătoare pentru computer și pentru mașină.



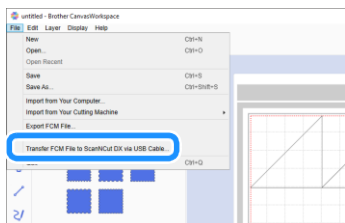
- 1 Port USB pentru un computer  
2 Conectorul cablului USB

### Notă

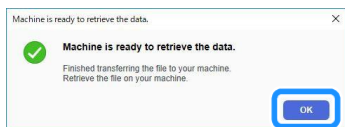
- Conectorii de pe cablu USB pot fi introduși într-un port într-o singură direcție. Dacă este dificil să introduceți conectorul, nu-l introduceți cu forță. Verificați orientarea conectorului.



- 2 Porniți CanvasWorkspace pe un computer.
- 3 Faceți clic pe [Transfer FCM File to ScanNCut DX via USB Cable... (Transferare fișier FCM la ScanNCut DX prin cablu USB...)] din meniul [File (Fișier)] pentru a transfera un fișier FCM editat în CanvasWorkspace la mașină.



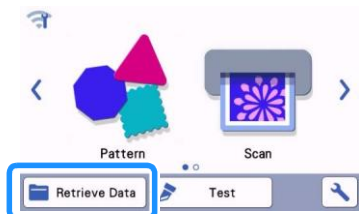
- Când datele modelului sunt salvate în mașină, apare următorul mesaj. Clic [OK].



### Notă

- Doar datele unui singur model pot fi transferate în mașină. Dacă datele au fost deja transferate în mașină, acestea vor fi suprascrise.

- 4 Atingeți tasta „Retrieve Data (Preluare date)” pentru a afișa ecranul de selectare a sursei de recuperare.



- 5 Selectați „Preluare din CanvasWorkspace (utilizând un cablu USB)”.



- Apare ecranul de machetare a șablonului.

## Importarea modelelor

### Formate de fișiere care se pot importa

Pe lângă formatul FCM, fișiere cu următoarele formate pot fi importate în mașină.

- Date de broderie în format PHC/PES (modele compatibile și numai prin intermediul stick-ului USB): Pentru detalii, consultați pagina 58.
- Format SVG (grafică vectorială scalabilă: format vectorial pentru descrierea graficelor bidimensionale). Datele „.svg” sunt afișate în ecranul listei de modele după numele fișierului (imaginea reală nu poate fi afișată).

### Notă

- Grafica vectorială importată va apărea în ecranul de editare după ce a fost transformată. Funcția vă permite să importați numai date vectoriale. Imaginea, textul, lățimea de linie, gradientul, opacitatea, și orice alte stiluri sau atribute ale liniei nu vor fi importate.





## Preluarea datelor de broderie pentru tăiere (numai pentru modelele compatibile)

Datele de broderie (fișiere .phc sau .pes) pot fi preluate în mașină, apoi decupate sau desenate. Fișierele .phc sunt date de broderie din mașinile de cusut echipate cu o funcție de brodere și fișierele .pes sunt date de broderie create cu ajutorul sistemului de proiectare a broderiilor PE-DESIGN. Cu ajutorul acestor date de broderie, se pot crea date de contur sau regiuni ale bucăților din fiecare culoare sau ale întregului model.

### Notă

- Această funcție este compatibilă numai cu modelele echipate cu o funcție de import a datelor de broderie. Pentru funcțiile disponibile cu modelul mașinii, bifați „Embroidery Data (.PES/.PHC) [Date de broderie (.PES/.PHC)]” din „Informații despre mașină” din ecranul de setări.

### Notă

- Pentru detalii despre fișierele .phc și .pes, contactați distribuitorul Brother autorizat sau cel mai apropiat centru de service autorizat Brother.

## Pregătirea fișierelor .phc sau .pes

### ■ Fișiere .phc

Utilizând o mașină de cusut care poate salva modele de broderie pe un dispozitiv extern, salvați modelul de broderie pe stick-ul USB. Procedura de salvare a modelului de broderie pe stick-ul USB diferă în funcție de mașina de cusut. Consultați manualul de utilizare aferent mașinii de cusut.

### ■ Fișiere .pes

Folosind sistemul software de proiectare a broderiei, salvați modelul de broderie pe stick-ul USB. Procedura de salvare a modelului de broderie pe stick-ul USB diferă în funcție de versiunea de software. Consultați manualul de utilizare pentru software-ul dvs. Acest manual folosește modele de broderie create ca PE-DESIGN ca exemple.

## Preluarea modelului la mașina de tăiat

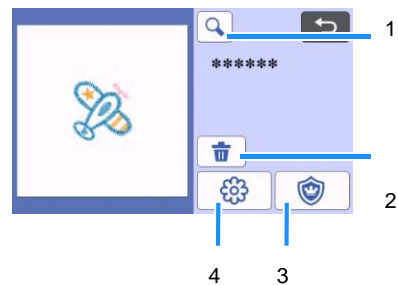
- 1 **Preluati modelul de broderie (fișier .phc sau .pes) de pe stick-ul USB în mașină. (Consultați „Preluarea datelor” de la pagina 54.)**




### Notă

- Fișierele .phc și .pes nu pot fi importate în CanvasWorkspace. Preluati modelele direct de la un stick USB la mașina de decupare.

- ▶ Apare un ecran de confirmare.



#### 1 Mărirea

Măriți modelul la 200%. Apoi atingeți  pentru a afișa modelele mărite cu 400%. Pentru a parcurge ecranul, atingeți tastele săgeți.

#### 2 Ștergerea

Ștergeți modelele selectate.

#### 3 Aplicații

Creați date de tăiere pentru o bucată de aplicație.

#### 4 Brodarea liniilor

Transformați date de broderie în date de tăiere/desenare.


### Notă

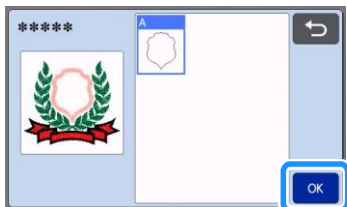
- Cu datele de broderie create dintr-o fotografie, formele complicate nu sunt potrivite pentru tăiere. Utilizați funcția de trasare îmbunătățită a imaginii (funcție premium) din CanvasWorkspace pentru a extrage contururile necesare din fotografia originală.

## Crearea datelor aplicațiilor

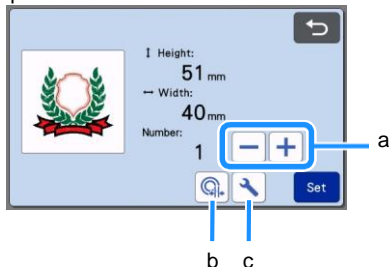
### Notă

- Asigurați-vă că modelul conține un model „MATERIAL APLICAȚIE”.

- 1 Atingeți  pentru a afișa ecranul listei bucăților de model, apoi atingeți tasta „OK”.



- Apare ecranul de editare a modelului.



#### 1 Duplicarea

Creați un duplicat al modelului. Pentru detalii, consultați „Funcții de editare a modelelor” de la pagina 40.

#### 2 Distanța conturului

Specificați distanța dintre conturul modelului și linia de tăiere. Pentru detalii, consultați „Funcții avansate de decupare pentru decupare directă” de la pagina 73.

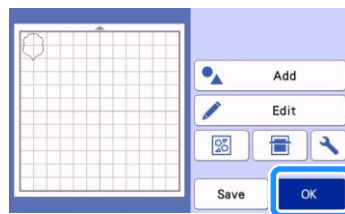
#### 3 Setări

Specificați unitățile de măsură (milimetri sau inci), zona de tăiere și distanța dintre modele. Pentru detalii, consultați „Ecranul setărilor” de la pagina 10.

- 2 Apăsați tasta „Set (Setare)” pentru a afișa ecranul de machetare a șablonului.

- Modelul poate fi editat. Pentru detalii, consultați „Ecranul de machetare a șablonului” de la pagina 41 sau „Funcțiile de editare a machetei” de la pagina 42.


- 3 Atingeți tasta „OK”.

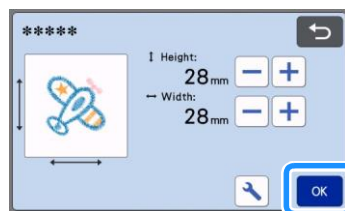


- Apare „MATERIAL APLICAȚIE” pe ecran.

- 4 Atașați țesătura pentru bucata de aplicație pe șablon și apoi decupați modelul.
- 5 Consultați manualul de utilizare a mașinii de cusut pentru a finaliza aplicația.

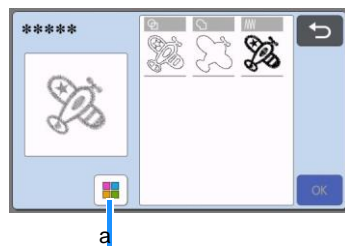
## Crearea datelor liniei de brodere

- 1 Atingeți  pentru a afișa ecranul de editare a modelului, apoi atingeți tasta „OK”.



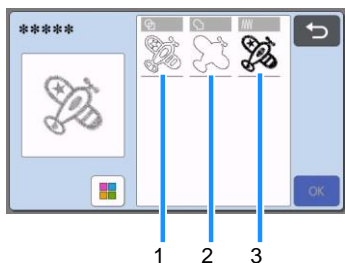
- Dimensiunea modelului poate fi ajustată în acest ecran. Pentru detalii, consultați „Funcții de editare a modelelor” de la pagina 40.

- 2 În ecranul de selectare a bucăților, selectați modul de recunoaștere a culorilor.



- 1 Activați și dezactivați modul de recunoaștere a culorilor.

- Modul de recunoaștere a culorii dezactivat  
Datele de decupare/desenare sunt create după ce modelul de broderie este convertit în tonuri de gri.



### 1 Detectarea regiunii

Selecțai această opțiune pentru a detecta porțiunile colorate ale unui model ca regiuni și a crea linii de decupare/desenare în jurul fiecărei regiuni.

### 2 Detectarea conturului

Selecțai această opțiune pentru a converti liniile de înșăilare brodate de mașină în linii de decupare/desenare.

### 3 Detectarea liniei de înșăilare

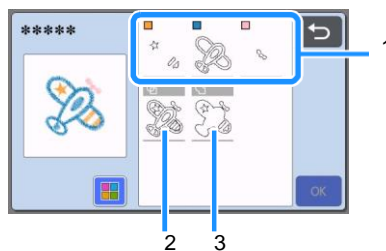
Selecțai această opțiune pentru a converti liniile de înșăilare brodate de mașină în linii de decupare/desenare.

Detectarea liniei de înșăilare nu este potrivită pentru decupare deoarece mișcările acului mașinii de cusut sunt convertite fidel în date. Vă recomandăm să utilizați această opțiune pentru linii de desenare și în relief (funcție premium).

## Diferențe în liniile de decupare/desenare în funcție de metoda de detectare (modul de recunoaștere a culorii este dezactivat)

	: Detectarea regiunii	: Detectarea conturului	: Detectarea liniei de înșăilare
Imagine originală			
Linii de decupare/desenare			
Proiect finalizat după decupare/desenare			

- Modul de recunoaștere a culorii este activat  
Fiecare culoare din modelul de broderie este detectată pentru a crea date pentru tăiere.



1 Bucățile pentru fiecare culoare detectate ca o regiune sunt afișate în listă.

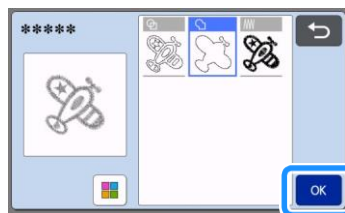
2 Detectarea regiunii

3 Detectarea conturului

## Diferențe în liniile de decupare/desenare în funcție de metoda de detectare (modul de recunoaștere a culorii este activat)

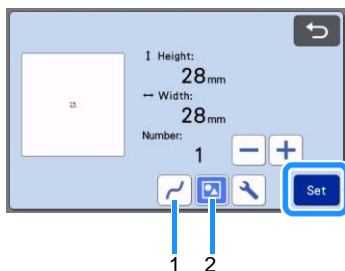
	: Detectarea regiunii	: Detectarea conturului
Imagine originală		
Linii de decupare/desenare		
Proiect finalizat după decupare/desenare		

- 3 **Selecțai metoda de detectare, apoi atingeți tasta „OK”.**



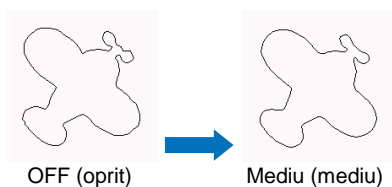
#### 4 Reglarea liniilor de decupare/desenare.

După ce ați terminat ajustarea, atingeți tasta „Set (Setare)”.



##### 1 Uniformizare

Uniformizează curbele și colțurile în linii. Selectați dintre cele patru setări disponibile: OFF, Low, Middle și High (oprit, minim, mediu și maxim).



##### 2 Grupare/regrupare

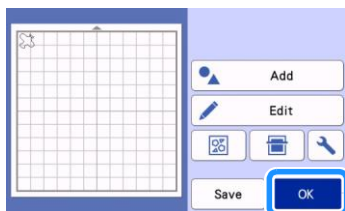
Atunci când sunt regrupate, bucățile pot fi editate separat. Pentru detalii, consultați „Gruparea/ regruparea modelelor” de la pagina 44. Setarea nu poate fi modificată dacă există o singură formă.

#### Notă

- Dacă modelul conține părți inutile, regrupați-l. Astfel, bucățile inutile pot fi șterse cu ușurință în ecranul de machetare a șablonului, care apare în continuare.

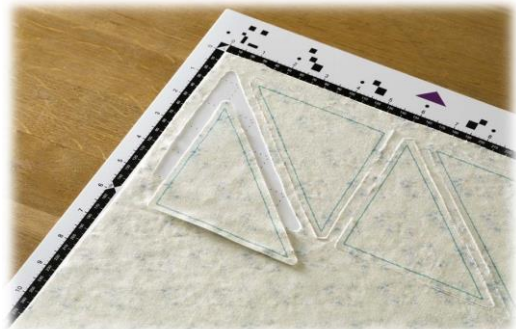
#### 5 În ecranul de machetare a șablonului, verificați liniile de decupare/desenare.

- Modelul poate fi editat. Pentru detalii, consultați „Ecranul de machetare a șablonului” de la pagina 41 sau „Funcțiile de editare a machetei” de la pagina 42. După finalizarea editării, atingeți tasta „OK”.



## FUNȚII DE DESENARE

Cu un stilou și un suport de stilou, puteți desena modele pe material. Utilizarea setărilor pentru cota cusăturii vă permite, de asemenea, să desenați modele cu cote de cusături pe material și apoi să le decupați. Aceste funcții de desen pot fi folosite pentru a crea piese matlasate.



### ■ Pregătire

Pregătiți următoarele accesorii pentru desenare. Poate fi necesară achiziționarea unor elemente suplimentare în funcție de modelul mașinii.

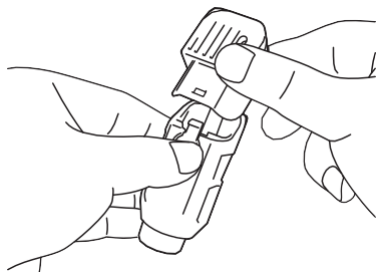
- Suport pentru stilou
- Set de stilouri ale căror marcaje care se pot șterge sau set de stilouri color
- Șablon potrivit pentru materialul care va fi desenat.
- Cuțit și suport pentru cuțit adecvate pentru materialul care va fi tăiat.
- Foaia de contact aplicată pe țesătură prin călcare sau foaia suport puternic adezivă din țesătură sunt adecvate pentru țesăturile care vor fi decupate sau desenate.

## Desenare

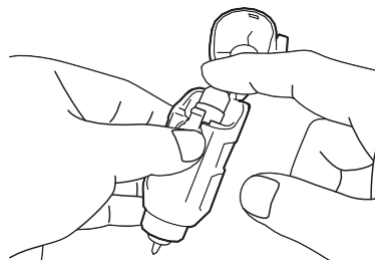
În acest exemplu, vom desena un model încorporat pe material.

### ■ Pregătirea suportului stiloului

- 1 **Apăsați butonul din centrul suportului de stilou pentru a scoate capacul și a-l deschide.**



- 2 **Scoateți capacul din stilou și apoi introduceți stiloul în suportul de stilou cu vârful în jos.**



- 3 **Închideți capacul suportului stiloului.**

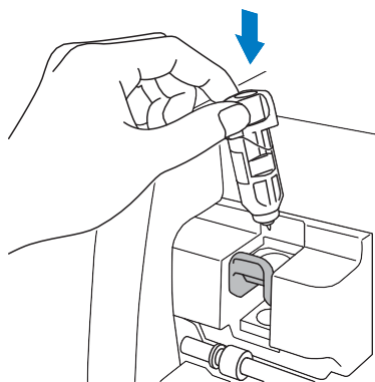


- După utilizare, scoateți stiloul din suport și apoi atașați capacul la stilou înainte de a-l depozita.

### ■ Desenare

- 1 **Prindeți mânerul suportului și apoi montați suportul de stilou în cărucior cu butonul de deschidere a capacului îndreptat către dvs.**

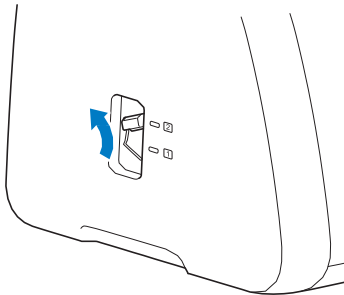
- Pentru detalii, consultați „Instalarea și dezinstalarea suportului” de la pagina 24.




- 2 **Selectați și editați modelul.**

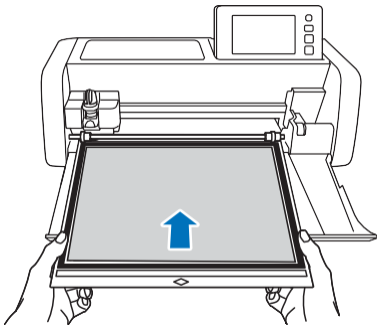
- Pentru detalii privind selectarea și editarea modelelor, consultați „Selectarea și editarea primului model” de la pagina 29.

**3 Ridicați maneta scannerului (în partea stângă a mașinii) până la „2”.**

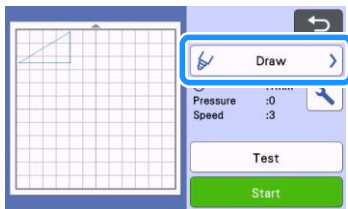


**4 Încărcați șablonul cu materialul de desenat (decupat) atașat.**

- Introduceți ușor șablonul în fanta de avansare și apăsați  pe panoul de comandă.
- Pentru detalii despre introducerea șablonului, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.




**5 Selectați „Draw (Desenare)” în ecranul de previzualizare.**



- ▶ Apare linia de desenare (albastră).

**6 Reglați viteza și presiunea de desenare.**

Înainte de a desena modelul, reglați viteza și presiunea de desenare. Aceste ajustări pot fi făcute din ecranului de setări. Atingeți .

- ▶ Atingeți  sau  pentru a regla setările.



**Notă**

- Dacă presiunea de desenare este prea mare, vârful stiloului poate fi deteriorat. Reglați-o la o setare corespunzătoare.

**Notă**

- Ajustările la presiunea de desenare vor afecta produsul finit. Utilizați același material pe care va fi trasat modelul pentru a efectua ajustările.

**7 Atingeți tasta „Start” pentru a începe desenarea.**

**Notă**

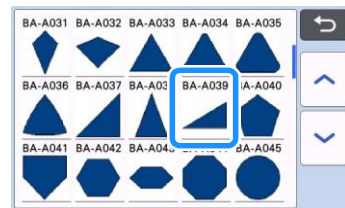
- După utilizare, scoateți stiloul din suport și apoi atașați capacul la stilou înainte de a-l depozita.

## Decuparea în jurul desenelor

În acest exemplu, vom specifica o cotă a cusăturilor pentru un model încorporat și vom desena modelul, apoi decupa un contur în jurul acestuia.

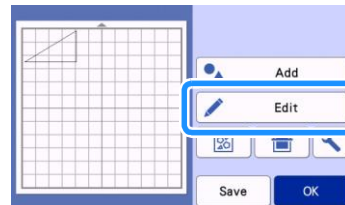
### ■ Specificarea cotei cusăturii

- 1 **Selectați modelul care urmează să fie desenat, apoi atingeți tasta „Set (Setare)”.**

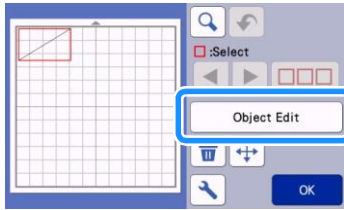


- ▶ Apare ecranul de machetare a șablonului.


- 2 **Atingeți tasta „Edit (Editare)”.**

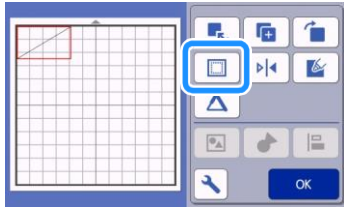


- 3 Atingeți tasta „Object Edit (Editare obiecte)” de pe ecranul de editare a obiectelor.



- 4 Atingeți .

Se afișează ecranul Cotă cusături. Dacă  apare în gri, cota cusăturii nu poate fi aplicată.





 **Notă**

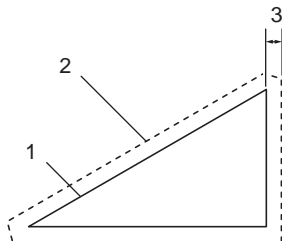
- În funcție de model, cota cusăturii poate fi aplicată ca valoare prestabilită. Verificați setarea.

- ▶ Modelul din previzualizare apare cu o linie de desenare (albastră) și o linie de decupare (neagră).

- 5 **Specificați setarea pentru cota cusăturii.**



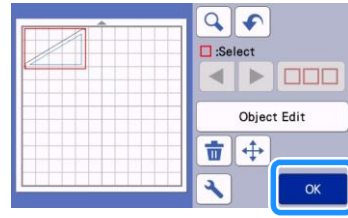
- 1 Selectați dacă doriți sau nu să adăugați o cotă pentru cusătură.
- 2 Specificați lățimea (distanța dintre contur și linia de decupare) cotei de cusătură. Atingeți  sau  pentru a schimba setarea.



- 1 Linia cotei cusăturii
- 2 Conturul modelului (linia de însăilare)
- 3 Cota cusăturii

- ▶ Atingeți tasta „OK” pentru a finaliza specificarea setării și a reveni la ecranul de editare a șablonului.

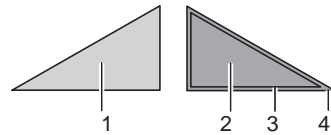
- 6 Atingeți tasta „OK” din ecranul de editare a obiectelor, apoi atingeți tasta „OK”.
- 7 Atingeți tasta „OK” pentru a termina editarea modelului.



 **Notă**

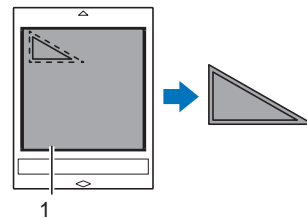
- Pentru a desena cota cusăturii pe partea greșită a materialului, întoarceți modelul.

**Imaginea bucății de model care urmează a fi creată**



- 1 Partea corectă a țesăturii
- 2 Partea greșită a țesăturii
- 3 Linia de desenare (linia de însăilare)
- 4 Linia cotei cusăturii

- ▶ După ce ați atașat la șablon țesătura cu partea greșită în sus, încărcați șablonul în mașină, întoarceți modelul, apoi desenați-l și decupați-l.



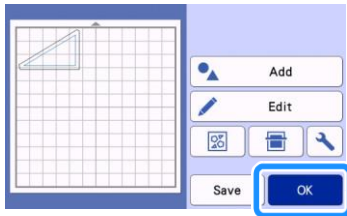
- 1 Partea greșită a țesăturii



## 8 Verificați disponibilitatea modelului, apoi atingeți tasta „OK”.

Când folosiți țesături, este posibil ca modelele să nu fie tăiate curat dacă sunt dispuse în apropierea marginii țesăturii. În acest caz, deplasați modelele astfel încât să fie la cel puțin 10 mm de marginea țesăturii (marginea zonei de decupare/desenare din ecran).

- Pentru a re-edita disponibilitatea șablonului după verificare, atingeți tasta „Edit (Editare)”. Pentru detalii, consultați „Ecranul de machetare a șablonului” de la pagina 41.
- Selectați setarea „Cut Area (Zona de tăiere)” potrivită pentru șablon. (Consultați pagina 10.)




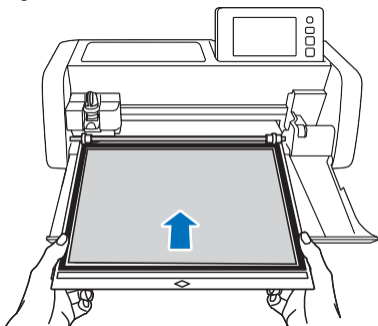
► Apare ecranul de previzualizare.

## ■ Încărcarea materialului

Încărcați șablonul cu materialul de decupat (desenat) atașat.

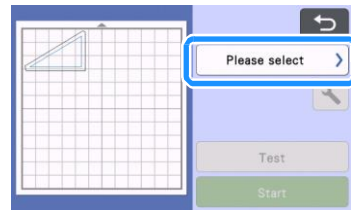
Când desenați o cotă de cusătură pe partea greșită a materialului, atașați materialul la șablon cu partea greșită în sus.

- Pentru detalii privind atașarea materialului la șablon, consultați „Tabel de referință privind combinațiile de șabloane și materiale” de la pagina 14.
- Introduceți ușor șablonul în fanta de avansare și apăsați  de pe panoul de comandă.
- Pentru detalii despre introducerea șablonului, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.

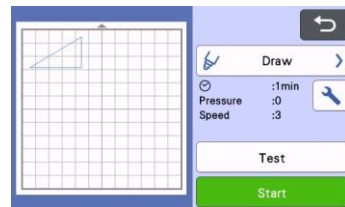


## ■ Desenare

### 1 Selectați „Draw (Desenare)” în ecranul de previzualizare.



► Se afișează o previzualizare a liniei de desenat.




### 2 Ajustarea presiunii stiloului.

Pentru detalii privind reglarea presiunii de desenare, consultați pasul 5 (pagina 63) în „Desenare”.

### 3 Atingeți tasta „Start” pentru a începe desenarea.



► Când desenarea este finalizată, pe afișaj apare mesajul. După ce atingeți tasta „OK”, apare ecranul de previzualizare.

- Pentru a efectua operațiuni de desenare de probă/încercare pentru a regla presiunea de desenare, atingeți tasta „Test (Testare)”. Pentru detalii, consultați „Setările semi-decupajului (decupaj întrepătruns)” de la pagina 25.
- Pentru a tăia în jurul modelelor desenate, păstrați șablonul introdus în fantă fără a-l apăsa  și continuați cu următoarea procedură de decupare.

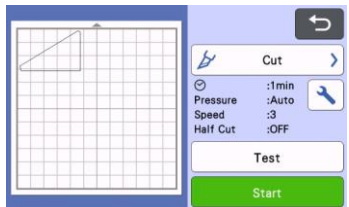


## ■ Decuparea

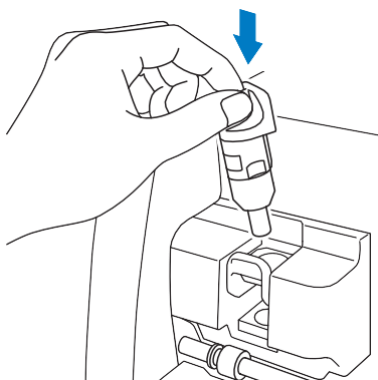
- 1 **Selectați „Cut (Decupare)” în ecranul de previzualizare.**



- ▶ Se afișează o previzualizare a liniei de tăiat.



- 2 **Se afișează o previzualizare a liniei de tăiat.**



### Notă

- După utilizare, scoateți stiloul din suport și apoi atașați capacul la stiloul înainte de a-l depozita.

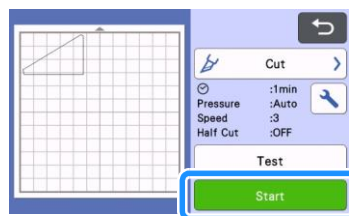
### **AVERTISMENT**

- Aceasta nu este o jucărie și nu este destinată utilizării de către copii. Pentru a preveni pericolul sufocării, evitați ca sugarii/copiii să introducă în gură capacele protectoare.


### **ATENȚIE**

- Îndepărtați capacul de protecție de la suportul cuțitului înainte de a-l introduce în căruciorul mașinii.

- 3 **Atingeți tasta „Start” pentru a începe decuparea.**

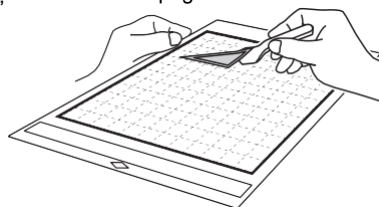


- ▶ La terminarea decupării, apare ecranul de previzualizare.

- 4 **Apăsați pe panoul de comandă pentru a elimina șablonul.** 

- 5 **Desprinderea modelelor de pe șablon.**

- Pentru detalii, consultați „Descărcarea șablonului” de la pagina 27.



## Utilizarea funcțiilor de desenare pentru umplerea modelelor/îngroșarea conturilor

### ❑ Precauții pentru utilizarea funcției de umplere

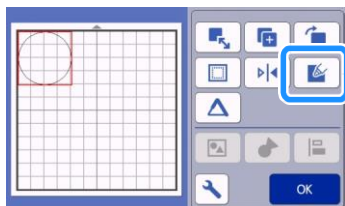
- În funcție de material și stilul utilizat, materialul desenat cu un model umplut poate fi dificil de desprins sau poate să se rupă. Efectuați desenarea de probă/încercare cu modelul care va fi utilizat în proiectul dvs.
- Un model deschis nu poate fi umplut.  
Exemplu:



- Când sunt specificate setările de umplere, setările sunt aplicate tuturor modelelor din ecranul de machetare a modelului.
- Setările privind umplerea și liniile suplimentare nu pot fi specificate ambele pentru același model.

### ■ Umplerea modelelor

- 1 Atingeți  în ecranul de editare a obiectelor.



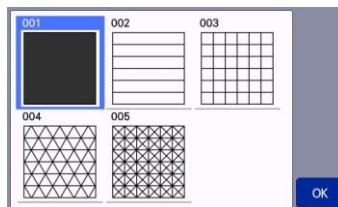
### Ecranul de setări



#### 1 Umplere

Selectați dacă doriți sau nu să umpleți modelele.

### 2 Model de umplere



### 3 Spațierea liniei de umplere


Ajustează spațierea liniilor care umplu modelul.

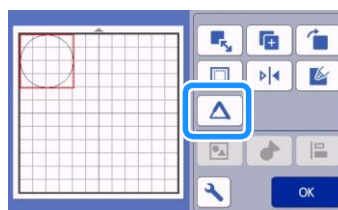
### 4 Direcția de umplere

Ajustează direcția liniilor modelului de umplere.

### ■ Îngroșarea conturului modelului

Se pot desena linii suplimentare pentru a face conturile de model să apară mai groase.

- 1 Atingeți  în ecranul de editare a obiectelor pentru a afișa ecranul de setări pentru contur.

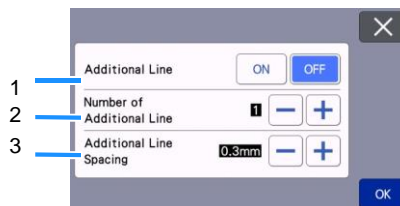


### Ecranul de setări



#### Notă

- Setările pentru „Numărul de linii suplimentare” și „Spațierea liniilor suplimentare” nu vor fi aplicate modelelor cu setări de umplere aplicate. Pentru detalii privind setările de umplere, consultați „Utilizarea funcțiilor de desenare pentru umplerea modelelor/îngroșarea conturilor” de la pagina 67.



#### 1 Linie suplimentară

Selectați dacă trebuie adăugate sau nu linii.

#### 2 Numărul de linii suplimentare

Specificați numărul de linii care urmează să fie adăugate.

### 3 Spațierea liniilor suplimentare

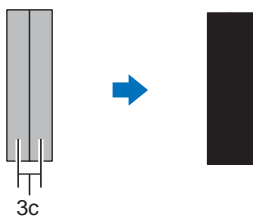
Specificați spațierea liniilor care urmează să fie adăugate.



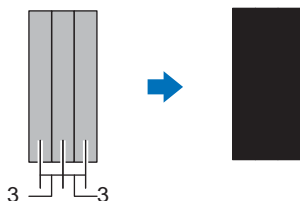
#### Notă

- Consultați următoarele exemple atunci când specificați setările pentru „Numărul de linii suplimentare” și „Spațierea liniilor suplimentare”.

**1 Numărul de linii suplimentare 1:** A fost adăugată o linie.



**2 Numărul de linii suplimentare 2:** Au fost adăugate două linii.



**3 Spațierea liniilor suplimentare:** Ajustează distanța dintre linii. Creșterea spațierii dintre linii creează un spațiu între linii.



#### Notă

- Rezultatul desenului diferă în funcție de grosimea stiloului utilizat. Ajustați în funcție de grosimea stiloului.

# Capitolul 4 FUNCȚII DE SCANARE

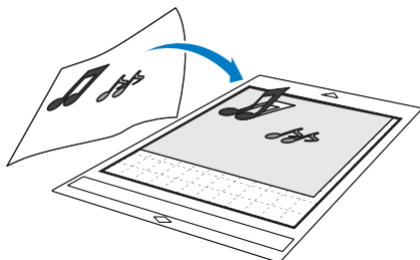
## SCANAREA PENTRU DECUPARE (Decupare directă)

O imagine tipărită (hârtie/autocolant), hârtie șampilată sau o ilustrație originală desenată manual poate fi scanată și conturul acesteia poate fi decupat sau desenat. Acest lucru este util pentru scanarea imaginilor pentru proiecte din hârtie, apoi decuparea acestora.



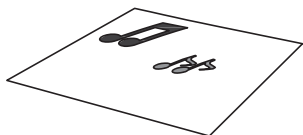
### Tutorialul 3 - Scanarea și decuparea

În acest tutorial, vom scana o ilustrație desenată pe hârtie, apoi o vom decupa.



### ■ Pregătire

#### 1 Pregătiți originalul.



Când utilizați modul „Decupare directă”, utilizați originale precum cele descrise mai jos.

- Modele desenate clar, fără gradații, zone decolorate sau estompate
- Nu folosiți un design extrem de complicat



#### 2 Apăsați pentru a porni mașina.

- Pentru detalii, consultați „Pornirea/oprirea mașinii” de la pagina 8.

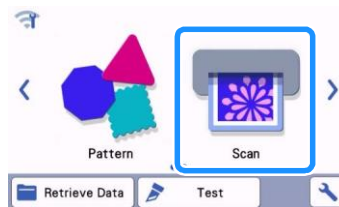
#### 3 Montați suportul lamei de tăiere în căruciorul mașinii.

- Pentru detalii, consultați „Instalarea și deinstalarea suportului” de la pagina 24.

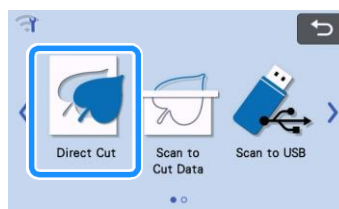
### ■ Scanare

În funcție de culoarea ilustrației, poate fi scanată în modul de recunoaștere în tonuri de gri sau de culoare.

#### 1 Atingeți tasta „Scan (Scanare)” din ecranul de pornire pentru a selecta modul de scanare.

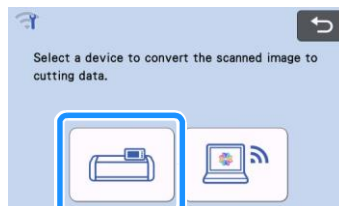


#### 2 Selectați „Direct Cut (Decupare directă)” din ecranul de selectare a categoriilor de modele.



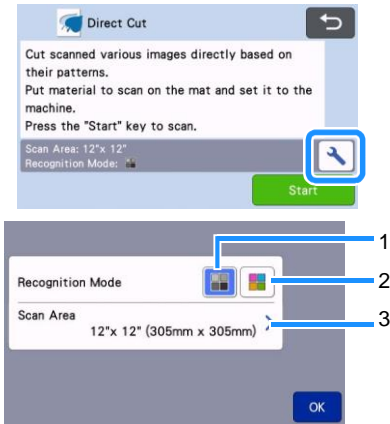
► Apare un mesaj.

#### 3 În ecranul de selecție pentru destinația datelor de tăiere, atingeți .



#### 4 Selectați modul de scanare în funcție de materialul care urmează să fie scanat.

- Mai întâi, testați modul de recunoaștere a tonurilor de gri. Dacă nu sunt create datele de tăiere dorite, testați cu ajutorul modului de recunoaștere a culorii.



##### 1 Modul de recunoaștere a tonurilor de gri

Datele de decupare sunt create după ce ilustrația este convertită în tonuri de gri.

Scanarea în modul de recunoaștere a tonurilor de gri este cea mai potrivită pentru ilustrații cu contururi clare sau diferențe distincte de luminozitate. Procesarea este mai rapidă cu acest mod în comparație cu modul de recunoaștere a culorilor. Dacă există obiecte adiacente de aceeași culoare după ce o ilustrație a fost transformată în tonuri de gri, selectați modul de recunoaștere a culorilor.

##### Exemple de ilustrații potrivite pentru modul de recunoaștere a tonurilor de gri:

Exemplu	Rezultat	
Contururi clare		
Diferență distinctă de luminozitate între fundal și ilustrație		

#### Notă

- Marginile ilustrațiilor într-o culoare cu aceeași luminozitate ca și fundalul, după cum se arată mai jos, nu pot fi detectate. În acest caz, utilizați modul de recunoaștere a culorilor.



1 Fundal și ilustrație în culori cu aceeași luminozitate.

##### 2 Modul de recunoaștere a culorilor

Datele de decupare sunt create fără convertirea ilustrației în tonuri de gri. Crearea de date în acest mod poate dura mai mult, în funcție de model.

\* Setarea implicită de recunoaștere a scanării este modul de recunoaștere a tonurilor de gri.

##### Exemple de ilustrații potrivite pentru modul de recunoaștere a culorilor:

Exemplu	Rezultat	
Ilustrații care au aceeași culoare deschisă ca și fundalul		
Ilustrații care au aceeași culoare închisă ca și fundalul		

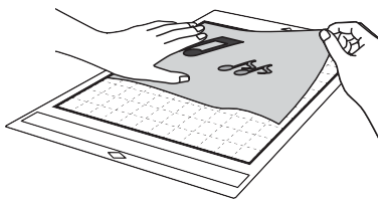
##### 3 Zona de scanare

Apare ecranul de setare a zonei de scanare.

Dimensiunea zonei de scanare poate fi selectată.

Dimensiunile disponibile ale zonei de scanare diferă în funcție de model.

5 **Atașați originalul care va fi scanat la șablon.**



 **Notă**

- În modul „Decupare directă”, suportul de scanare nu poate fi utilizat.
- În funcție de modelul mașinii, dimensiunile șabloanelor care pot fi utilizate vor fi diferite. Verificați „Zona maximă de scanare” din „Informații despre mașină” din ecranul de setări.
- Înainte de atașarea materialului pe șablon, utilizați un colț din partea adezivă a șablonului pentru a testa atașarea acestuia.

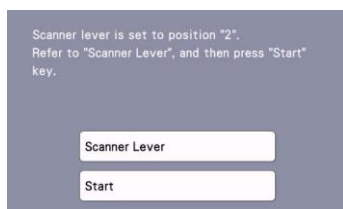
6 **În timp ce țineți șablonul drept și îl introduceți ușor sub cilindrii de avans din partea stângă și în dreapta a fantei de avans, apăsați panoul de comandă.**

- Pentru detalii, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.

7 **Atingeți tasta „Start” pentru a începe scanarea.**

 **Notă**

- Când maneta scannerului este ridicată, apare următorul mesaj.



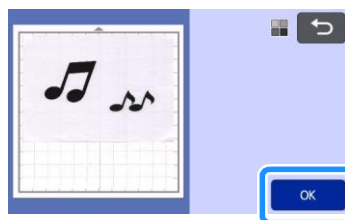
Scanarea cu maneta ridicată poate duce la scanări neclare.


■ **Crearea datelor de decupare**

Procedura de creare a datelor de decupare diferă în funcție de mod.

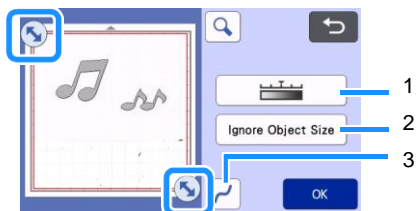
□ **Modul de recunoaștere a tonurilor de gri**

1 **Verificați imaginea scanată, apoi atingeți tasta „OK”.**



2 **În ecranul de decupare a imaginii, utilizați stiloul tactil pentru a glisa  pentru a decupa imaginea la dimensiunea care trebuie importată.**

- Când se efectuează decuparea, tasta „OK” se transformă în tasta „Previzualizare”.
- ▶ Dacă liniile de decupare sunt create, conturul ilustrației scanate va fi negru.



1 **Tasta pentru detectarea imaginii**

Reglați nivelul de detectare a imaginii.

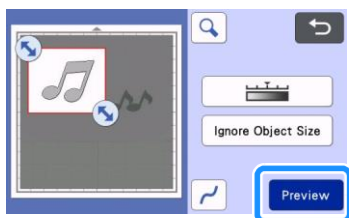
2 **Tasta de ignorare a dimensiunii obiectului**

Modelele inutile mici (linii punctate etc.) pot fi excluse din datele de tăiere. Pentru detalii, consultați „Specificarea Ignoră dimensiunea obiectului” pagina 81.

3 **Tastă de setare a uniformizării**

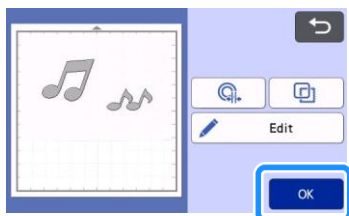
Specificați nivelul de uniformizare aplicat conturului imaginii. Pentru detalii, consultați „Reglarea nivelurilor de detectare a imaginii” de la pagina 81.



- 3 Atingeți tasta „Previzualizare” pentru a confirma zona decupată.



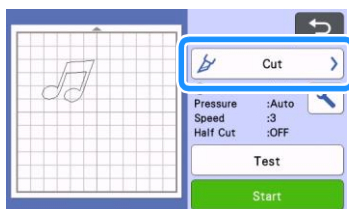
► Apar numai liniile de decupare.

- 4 Apăsăți tasta „OK” de pe ecranul de machetare a șablonului.



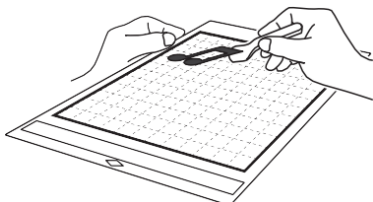
- Atingeți tasta „Edit (Editare)” pentru a umple modelele sau pentru a face contururile mai groase. Pentru detalii, consultați „Utilizarea funcțiilor de desenare pentru umplerea modelelor/îngroșarea conturilor” de la pagina 67. În plus, un model poate fi șters sau pot fi selectate mai multe modele. Pentru detalii privind selectarea mai multor modele, consultați „Selectarea mai multor modele” de la pagina 38.
- Atingeți  sau  pentru a edita datele de decupare importate. Pentru detalii, consultați „Funcții avansate de decupare pentru decupare directă” de la pagina 73.

- 5 Selectați „Cut (Decupare)” în ecranul de previzualizare.




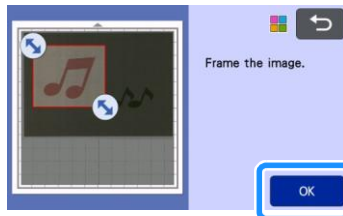
- 6 Atingeți tasta „Start” pentru a începe decuparea.

- Pentru detalii despre descărcarea șablonului după decupare, urmați procedura de la punctul „Descărcarea șablonului” la pagina 27.



## Modul de recunoaștere a culorilor

- 1 În ecranul de decupare a imaginii, utilizați stiloul tactil pentru a glisa  pentru a decupa imaginea la dimensiunea care trebuie importată, apoi atingeți tasta „OK”.



### Notă

- Decuparea imaginii la dimensiunea dorită poate reduce timpul necesar pentru a o transforma în date de tăiere.

- 2 Verificați imaginea importată în ecranul de editare a imaginilor.

► Datele de decupare create apar ca linii negre.

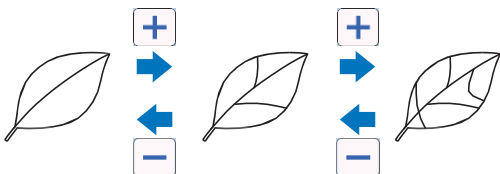


### 1 Tasta pentru detectarea imaginii

Dacă liniile de decupare nu au fost corect detectate, modificați numărul de culori care trebuie detectate. Dacă o culoare care apare ca o singură culoare este detectată drept culori separate, reduceți numărul de culori. Dacă mai multe culori adiacente cu o luminozitate similară sunt detectate ca o singură culoare, creșteți numărul de culori.



original



### 2 Tasta de ignorare a dimensiunii obiectului

Modelele inutile mici (linii punctate etc.) pot fi excluse din datele de tăiere. Pentru detalii, consultați „Specificarea Ignoră dimensiunea obiectului” pagina 81.

### 3 Tastă de setare a uniformizării

Specificați nivelul de uniformizare aplicat conturului imaginii. Pentru detalii, consultați „Reglarea nivelurilor de detectare a imaginii” de la pagina 81.

### 4 Tasta OK

Apăsăți tasta „OK” pentru a aplica setările. Când se efectuează decuparea, tasta „OK” se transformă în tasta „Previzualizare”. După decupare, atingeți tasta „Previzualizare” pentru a verifica rezultatele decupării.



Notă

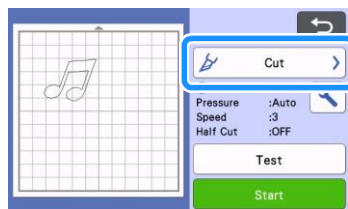
- Atunci când faceți o șampilă, de exemplu, imaginea poate să nu fie convertită la date de decupare în cazul în care conține o gradare sau zone care sunt doar parțial umplute cu o culoare.

### 3 Atingeți tasta „OK”.



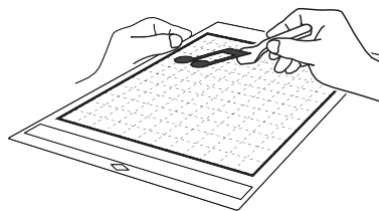
- Atingeți sau pentru a edita datele de decupare importate. Pentru detalii, consultați „Funcții avansate de decupare pentru decupare directă” de la pagina 73.
  - Atingeți tasta „Edit (Editare)” pentru a umple modelele sau pentru a face contururile mai groase. Pentru detalii, consultați „Utilizarea funcțiilor de desenare pentru umplerea modelelor/îngroșarea contururilor” de la pagina 67. În plus, un model poate fi șters sau pot fi selectate mai multe modele. Pentru detalii privind selectarea mai multor modele, consultați „Selectarea mai multor modele” de la pagina 38.
- Apar numai liniile de decupare.

### 4 Selectați „Cut (Decupare)” în ecranul de previzualizare.



### 5 Atingeți tasta „Start” pentru a începe decuparea

- Pentru detalii despre descărcarea șablonului după decupare, urmați procedura de la punctul „Descărcarea șablonului” la pagina 27.

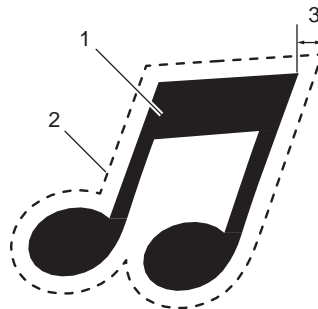


4

## Funcții avansate de decupare pentru „decuparea directă”

### ■ Distanța conturului

Utilizați această funcție pentru a decupa în timp ce adăugați o margine în jurul modelelor. Specificați distanța de la linia de decupare la conturul imaginii scanate.



- 1 Conturul modelului
- 2 Linia de tăiere
- 3 Distanța conturului

### Funcție disponibilă în ecranul următor

Ecranul de decupare a imaginii

→Tutorialul 3; pasul 3 (pagina 72) în „Modul de recunoaștere în tonuri de gri” sau pasul 3 (pagina 73) în „Modul de recunoaștere în culori”

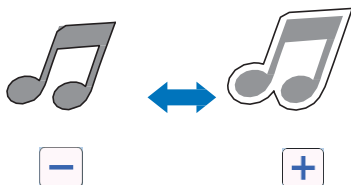
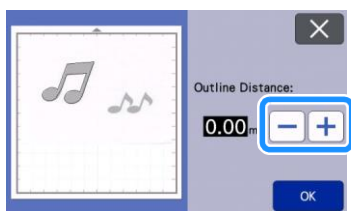


1 Atingeți .



► Apare ecranul de setări.

2 Atingeți  sau  pentru a regla setarea.



## ■ Conturarea și încadrarea

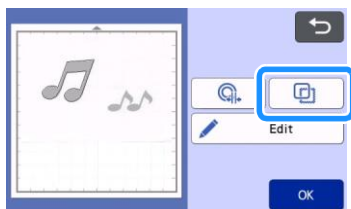
Orice formă poate fi specificată drept linie de decupare pentru imaginea scanată.

### Funcție disponibilă în ecranul următor

Ecranul de decupare a imaginii

→Tutorialul 3; pasul 3 (pagina 72) în „Modul de recunoaștere în tonuri de gri” sau pasul 3 (pagina 73) în „Modul de recunoaștere în culori”

1 Atingeți .



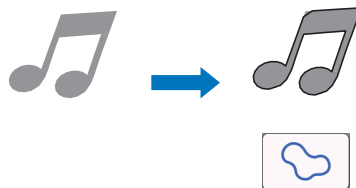
► Apare ecranul de setări.

2 Selectați forma liniei de decupare.



1 Conturare

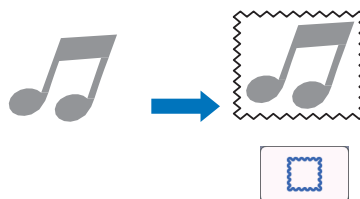
Atingeți această tastă pentru a crea o linie de decupare care urmează conturul imaginii scanate.



2 Încadrare

Atingeți tasta pentru a adăuga cadrul dorit la imaginea scanată și pentru a crea o linie de decupare care urmează forma acestuia.

- Dacă există mai multe imagini, se poate specifica un cadru pentru fiecare imagine.



3 Previzualizare

Afișează o previzualizare a imaginii împreună cu linia de decupare pentru cadrul selectat.

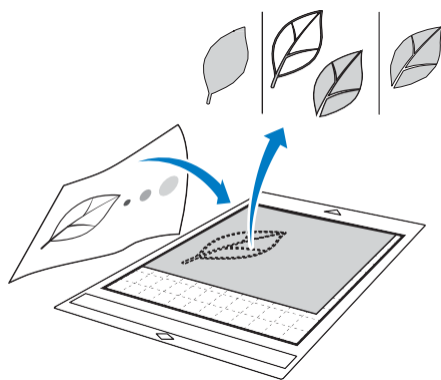
## CREAREA DATELOR DE DECUPARE (scanare la date pentru tăiere)

Un model imprimat sau o imagine sau o ilustrație originală desenată manual poate fi scanată, transformată în linii de decupare pentru decupare/desenare cu această mașină, apoi salvată ca date.



### Tutorialul 4 - Crearea datelor pentru decupare

În acest tutorial, vom salva o ilustrație desenată pe hârtie drept date de decupare.



#### ■ Pregătirea materialului

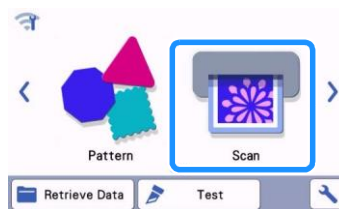
Când utilizați modul „Scan to Cut Data (Scanare la date pentru tăiere)”, utilizați originale precum cele descrise mai jos.

- Modele desenate clar, fără gradații, zone decolorate sau estompate
- Nu folosiți un design extrem de complicat

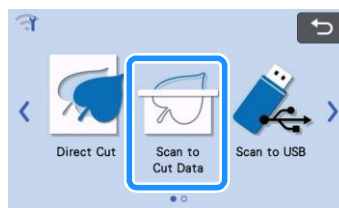


#### ■ Scanare

- 1 Atingeți tasta „Scan (Scanare)” din ecranul de pornire pentru a selecta modul de scanare.



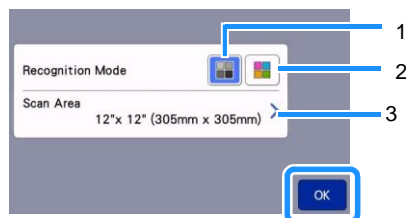
- 2 Selectați „Scan to Cut Data (Scanare la date pentru tăiere)” din ecranul de selectare a categoriilor de modele.



► Apare un mesaj.

- 3 Atingeți , selectați metoda de scanare, apoi atingeți tasta „OK”.

- Mai întâi, testați modul de recunoaștere a tonurilor de gri. Dacă nu sunt create datele de tăiere dorite, testați cu ajutorul modului de recunoaștere a culorii.



#### 1 Modul de recunoaștere a tonurilor de gri

Datele de decupare sunt create după ce ilustrația este convertită în tonuri de gri. Scanarea în modul de recunoaștere a tonurilor de gri este cea mai potrivită pentru ilustrații cu contururi clare sau diferențe distincte de luminozitate. Procesarea este mai rapidă cu acest mod în comparație cu modul de recunoaștere a culorii.

Dacă există obiecte adiacente de aceeași culoare după ce o ilustrație a fost transformată în tonuri de gri, selectați modul de recunoaștere a culorii.

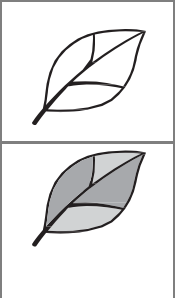
## 2 Modul de recunoaștere a culorilor

Datele de decupare sunt create fără convertirea ilustrației în tonuri de gri.

Crearea de date în acest mod poate dura mai mult.

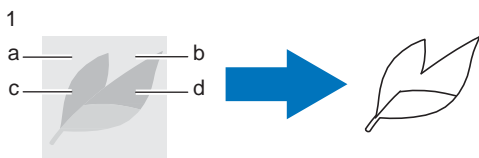
- \* Setarea implicită de recunoaștere a culorilor este modul de recunoaștere a tonurilor de gri.

### Exemple de ilustrații potrivite pentru modul de recunoaștere:

Exemplu	Modul de recunoaștere recomandat
<b>Contururi clare</b> 	Modul de recunoaștere a tonurilor de gri
<b>Diferență distinctă de luminozitate între fundal și ilustrație</b> <b>Luminozitate diferită a culorilor adiacente</b>	
<b>Luminozitate similară a culorilor adiacente</b>	Modul de recunoaștere a culorilor

### Notă

- Marginile adiacente de culori cu aceeași luminozitate, după cum se arată mai jos, nu pot fi detectate. În acest caz, utilizați modul de recunoaștere a culorilor.



1 „a” și „b” precum și „c” și „d” au aceeași luminozitate.


## 3 Zona de scanare

Apare ecranul de setare a zonei de scanare.

Dimensiunea zonei de scanare poate fi selectată.

Dimensiunile disponibile ale zonei de scanare diferă în funcție de model.

## 4 Atașați originalul pe șablon și apoi încărcați șablonul în fanta de avansare.

- Introduceți ușor șablonul în fanta de avansare și apăsați  de pe panoul de comandă.
- Pentru detalii despre încărcarea șablonului, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.

### Notă

- În funcție de modelul mașinii, dimensiunile șabloanelor care pot fi utilizate vor fi diferite. Verificați „Zona maximă de scanare” din „Informații despre mașină” din ecranul de setări.

## 5 Atingeți tasta „Start” pentru a începe tăierea

- Când maneta scannerului este ridicată, apare un mesaj de confirmare. Pentru detalii, consultați pasul 7 în „Scanare” din „Tutorialul 3 - Scanarea și tăierea” de la pagina 69.
  - ▶ Când scanarea este finalizată, pe afișaj apare imaginea scanată.


## ■ Crearea datelor de decupare

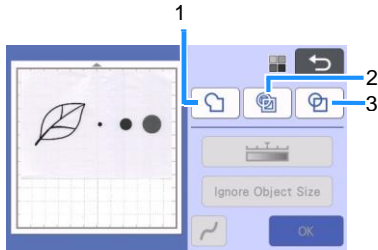
Procedura de creare a datelor de decupare diferă în funcție de mod.

### □ Modul de recunoaștere a tonurilor de gri

#### 1 Selectați tipul liniei de decupare în ecranul de editare a imaginilor.

Forma imaginii este detectată, iar liniile de decupare sunt create pe baza a trei standarde.

Pentru acest exemplu, atingeți  pentru a crea linia de decupare utilizând detectarea regiunii.



#### 1 Detectarea conturului

Dacă doriți să decupați/desenați de-a lungul conturului unei imagini, selectați această opțiune pentru a converti conturul imaginii într-o linie de decupare. Acest lucru este util pentru salvarea ca date a unei ilustrații desenate pentru o aplicație.

#### 2 Detectarea regiunii

Selectați această opțiune pentru a detecta porțiunile colorate ale unei imagini ca regiuni și a crea o linie de decupare în jurul fiecărei regiuni. Decupajele pot fi create folosind linii groase desenate de mână, cum ar fi cadre de imagini sau ilustrații de text. Această opțiune vă permite să utilizați nu numai modele de decupare, ci și materialul din care sunt decupate porțiunile, cum ar fi dantele.

#### 3 Detectarea liniilor (numai modul de recunoaștere a tonurilor de gri)








Selectați această opțiune pentru a detecta centrul liniilor și a le converti într-o linie de decupare. Acest lucru este util pentru detectarea modelelor compuse din mai multe bucăți și crearea liniilor de decupare pentru fiecare bucată.

#### Notă


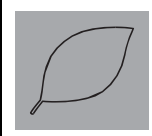



- Liniile mai groase de 1,5 mm nu vor fi detectate ca linii.

## Diferență în liniile de decupare în funcție de standardul de detectare

### Exemplul 1

	1 Detectarea conturului	2 Detectarea regiunii	3 Detectarea liniei
Original			
Linii de decupare			
Proiect finalizat după decupare			

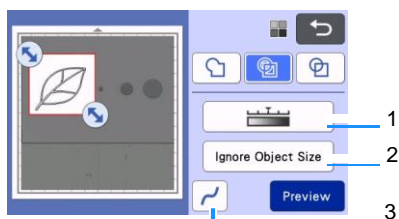
### Exemplul 2

	1 Detectarea conturului	2 Detectarea regiunii	3 Detectarea liniei
Original			
Linii de decupare			Nu se aplică deoarece nu există niciun contur pentru fiecare culoare în original.
Proiect finalizat după decupare			

## 2 Utilizați stiloul (stylus-ul) pentru a atinge

și glisați în jurul ecranului pentru a decupa liniile de tăiere.

- Când se efectuează decuparea, tasta „OK” se transformă în tasta „Previzualizare”. Atingeți tasta „Previzualizare” pentru a confirma zona decupată.



### 1 Tasta pentru detectarea imaginii

Reglați nivelul de detectare a imaginii.

### 2 Tasta de ignorare a dimensiunii obiectului

Modelele inutile mici (linii punctate etc.) pot fi excluse din datele de tăiere. Pentru detalii, consultați „Specificarea Ignoră dimensiunea obiectului” de la pagina 81.

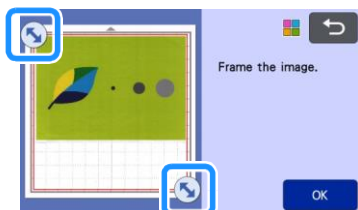
### 3 Tastă de setare a uniformizării

Specificați nivelul de uniformizare aplicat conturului imaginii. Pentru detalii, consultați „Reglarea nivelurilor de detectare a imaginii” de la pagina 81.

## Modul de recunoaștere a culorilor

### 1 În ecranul de decupare a imaginii, utilizați

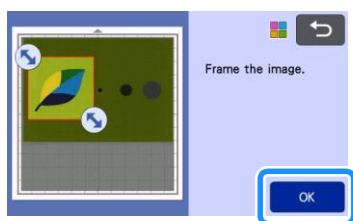
stiloul tactil pentru a glisa pentru a decupa imaginea la dimensiunea care trebuie importată.



### Notă

- Decuparea imaginii la dimensiunea dorită poate reduce timpul necesar pentru a o transforma în date de tăiere.

### 2 Atingeți tasta „OK” pentru a confirma zona decupată.

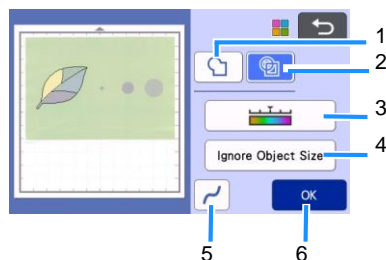


## 3 Selectați standardul de detectare în ecranul de editare a imaginilor.

Forma imaginii este detectată, iar liniile de decupare sunt create pe baza a două standarde.

Pentru acest exemplu, atingeți pentru a crea linii de decupare utilizând detectarea regiunii.

Pentru detalii privind standardele de detectare, consultați pasul 1 în „Modul de recunoaștere a tonurilor de gri”.



### 1 Tasta de detectare a conturului

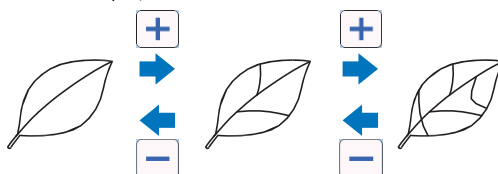
### 2 Tasta de detectare a regiunii

## Diferență în liniile de decupare în funcție de standardul de detectare

	1 Detectarea conturului	2 Detectarea regiunii
Original		
Linii de decupare		
Proiect finalizat după decupare		

### c Tasta nivelului de detectare a imaginii

Dacă liniile de decupare nu au fost corect detectate, modificați numărul de culori care trebuie detectate. Dacă o culoare care apare ca o singură culoare este detectată drept culori separate, reduceți numărul de culori. Dacă mai multe culori adiacente cu o luminositate similară sunt detectate ca o singură culoare, creșteți numărul de culori.



#### 4 Tasta de ignorare a dimensiunii obiectului

Modelele inutile mici (linii punctate etc.) pot fi excluse din datele de tăiere. Pentru detalii, consultați „Specificarea Ignoră dimensiunea obiectului” de la pagina 81.

#### 5 Tastă de setare a uniformizării

Specificați nivelul de uniformizare aplicat conturului imaginii. Pentru detalii, consultați „Specificarea uniformizării” de la pagina 82.

#### 6 Tasta OK

Apăsăți tasta „OK” pentru a aplica setările. Când se modifică numărul de culori, tasta „OK” se transformă în tasta „Previzualizare”. După modificarea numărului de culori, atingeți tasta „Previzualizare” pentru a verifica rezultatele.

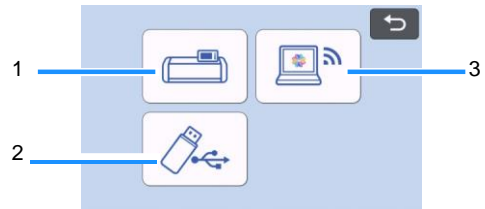
#### Notă

- Atunci când faceți o șampilă, de exemplu, imaginea poate să nu fie convertită la date de decupare în cazul în care conține o gradare sau zone care sunt doar parțial umplute cu o culoare.

## ■ Salvarea datelor

### 1 Selectați destinația unde vor fi salvate datele.

Selectați locul dorit. Pentru acest exemplu, selectați mașina.



1 Salvare în memoria mașinii.

2 Salvare pe stick USB.

3 Transfer la CanvasWorkspace.

- Atingerea unei taste începe să salveze datele. Când datele au fost salvate, apare următorul mesaj.



### 2 Atingeți tasta „OK” pentru a termina salvarea datelor.

### 3 Apăsăți pe panoul de comandă pentru a elimina șablonul și apoi desprindeți originalul din șablon.

## ■ Preluarea datelor de decupare

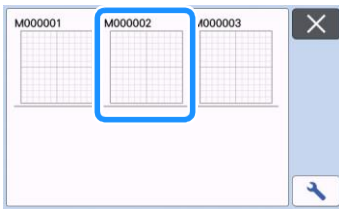
Datele de decupare salvate pot fi preluate pentru decupare.

### 1 Atașați materialul pentru decupare la șablon, apoi încărcați șablonul.

- Pentru detalii privind atașarea materialului, consultați „Atașarea materialului la șablon” de la pagina 16.
- Pentru detalii despre încărcarea șablonului, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.

### 2 Preluarea datelor de decupare salvate.

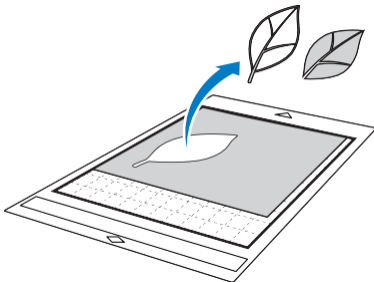
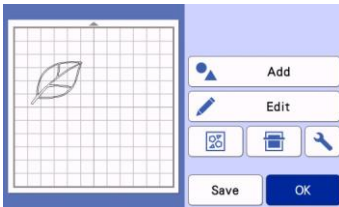
- Pentru detalii despre preluarea datelor, urmați procedura de la „Preluarea datelor” de la pagina 54.



- ▶ Se afișează o previzualizare a machetei modelului.

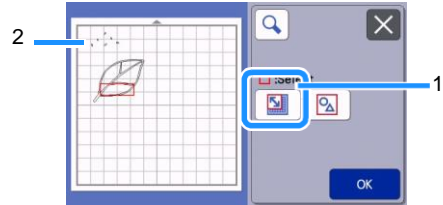
### 3 Editați datele de decupare după cum este necesar, apoi decupați sau desenați.

Pentru detalii privind finalizarea tăieturii, urmați procedurile din secțiunea „Încărcarea șablonului” la pagina 26 și „Decupare” de la pagina 26.



## Notă

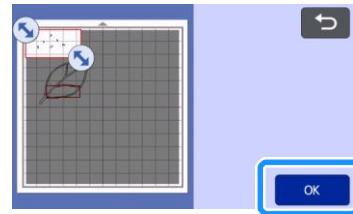
- Petele mici și liniile nedorite create în timpul scanării pot fi șterse după ce o imagine scanată este transformată în date de decupare.
- ▶ După preluarea datelor de decupare în ecranul de machetare a șablonului, utilizați funcțiile de editare pentru a selecta petele pe care doriți să le ștergeți.  
Pentru detalii privind funcția, consultați „Specificarea zonei de selecție” de la pagina 39.




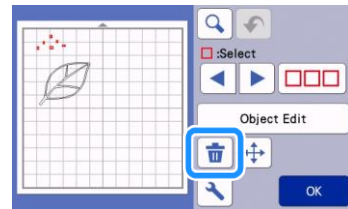
- 1 Atingeți pentru a selecta mai multe modele în zona specificată.

#### 2 Pete și linii nedorite

- ▶ Specificați zona petelor nedorite, apoi atingeți tasta „OK”.



- ▶ Atingeți  pentru a șterge toate petele selectate.



## Ajustarea nivelurilor de detectare a imaginilor

Nivelurile de ieșire ale datelor imaginii scanate pot fi ajustate.

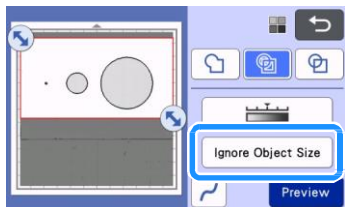
### Funcție disponibilă în ecranul următor

<b>Ecran de editare a imaginilor</b>	→Tutorialul 4; pasul 1 (pagina 77) în „Modul de recunoaștere în tonuri de gri” sau pasul 3 (pagina 78) în „Modul de recunoaștere a culorilor”
--------------------------------------	---

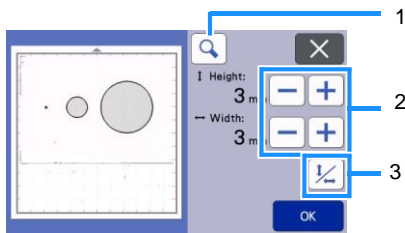
### ■ Specificarea „Ignoră dimensiunea obiectului”

Modelele inutile mici (linii punctate etc.) pot fi excluse din datele de tăiere. În următorul exemplu, vom scana trei imagini cu dimensiuni diferite (4 mm, 40 mm și 100 mm) și vom folosi modul de recunoaștere a tonurilor de gri din modul „Scanare la date pentru decupare”.

- 1 **Selectați una dintre opțiunile de detectare, apoi atingeți „Ignoră dimensiunea obiectelor” pentru a afișa ecranul de setare.**



- 2 **Specificați o dimensiune a obiectului mai mică decât cea care nu trebuie transformată în linii de decupare.**



- 1 Mărirea
- 2 Taste de ajustare a dimensiunii
- 3 Blocarea/deblocarea raportului de aspect



- 1 Linia de decupare creată
  - 2 Nu a fost creată nicio linie de decupare
- Apăsați tasta „OK” pentru a aplica setările.

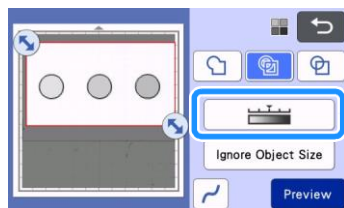
Atingeți pentru a reveni la ecranul anterior fără aplicarea setărilor.

### ■ Setarea nivelului de detectare a imaginii (numai pentru modul de recunoaștere a tonurilor de gri)

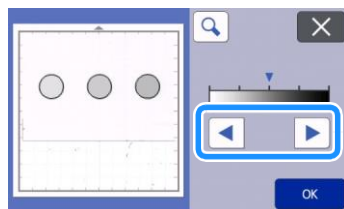
Transformați o imagine cu gradare sau umbrire într-o imagine în două tonuri (alb-negru) și apoi creați linii de decupare pentru acea imagine. Poate fi specificat nivelul de detectare a imaginii (prag).

În următorul exemplu, vom scana trei imagini cu tonuri diferite (luminos, mediu, întunecat).

- 1 **Atingeți în ecranul de selectare a funcțiilor pentru a afișa ecranul de setări.**



- 2 **Specificați pragul pentru conversia unei imagini într-o imagine în două tonuri utilizând și .**




- 1 Linia de decupare creată
  - 2 Nu a fost creată nicio linie de decupare
- Apăsați tasta „OK” pentru a aplica setările.

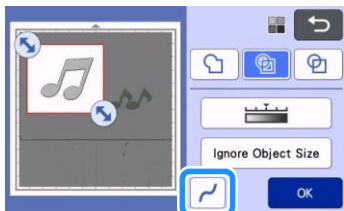
Atingeți pentru a reveni la ecranul anterior fără aplicarea setărilor.



## ■ Specificarea uniformității

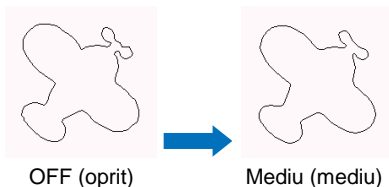
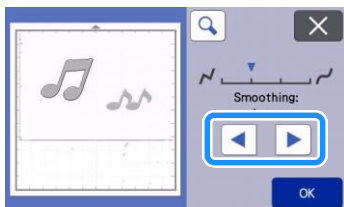
Curbele și colțurile din imagine pot fi uniformizate.

- 1 Atingeți  în ecranul de selectare a funcțiilor pentru a afișa ecranul de setări pentru uniformizare.



- 2 Atingeți  sau  pentru a specifica setarea.

- Sunt disponibile patru setări: OFF, Low, Middle și High (oprit, minim, mediu și maxim). Setarea la „Minim” este potrivită pentru a uniformiza colțul și linia dreaptă.



## SCANAREA IMAGINILOR (scanare pe USB)

Un model tipărit pe hârtie sau țesătură, o imagine, un șablon de model sau o ilustrație originală desenată manual se poate scana și salva ca date de imagine pe un stick USB. Acest lucru este util pentru salvarea datelor unei imagini originale drept copie de rezervă înainte de decupare.

### Note privind scanarea

#### ■ Specificații pentru scanare

- Formatul de scanare: Culoare
- Formatul de fișier salvat: jpg

#### ■ Material care poate fi scanat

<b>Grosime</b>	Max. 3 mm
<b>Tip</b>	Hârtie/țesătură
<b>Șablon</b>	Șablon adecvat pentru material (consultați „Tabel de referință privind combinațiile de șabloane și materiale” de la pagina 14.)

#### Notă

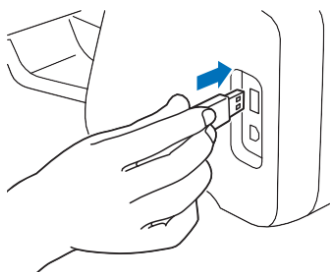
- În funcție de modelul mașinii, dimensiunile șabloanelor care pot fi utilizate vor fi diferite. Verificați „Zona maximă de scanare” din „Informații despre mașină” din ecranul de setări.
- Utilizați suportul de scanare opțional pentru a fixa hârtia sau țesătura care urmează să fie scanată. Șablonul poate fi utilizat fără a atașa hârtia sau țesătura de șablon.

### Tutorialul 5 - Scanarea pe USB

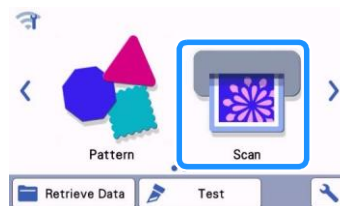
În acest tutorial, vom salva o ilustrație desenată pe hârtie drept date JPEG pe un stick USB.

#### ■ Setări de scanare

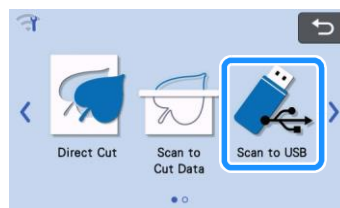
- 1 Introduceți stick-ul USB în portul USB (pentru stick USB) de pe această mașină.




- 2 Atingeți tasta „Scan (Scanare)” din ecranul de pornire pentru a selecta modul de scanare.



- 3 Selectați „Scan to USB (Scanare pe USB)” din ecranul de selectare a modului de scanare.



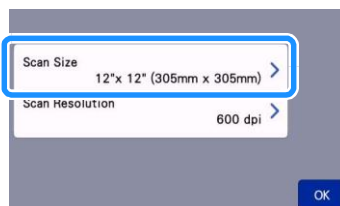
► Apare un mesaj.

- 4 Atingeți  pentru a afișa ecranul cu setările de scanare.

Specificați dimensiunea zonei de scanat și rezoluția de scanare.



- 5 Atingeți butonul „Scan Size (Dimensiune scanare)” pentru a afișa ecranul setărilor dimensiunii de scanare.



## 6 Selectați dimensiunea zonei de scanare.

Din listă, atingeți tasta pentru dimensiunea originalului care urmează să fie scanat. Pentru acest exemplu, selectați dimensiunea A4.



1 Taste de selectare a dimensiunii

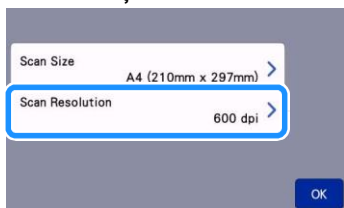
2 Atingeți pentru a anula setarea și a reveni la ecranul anterior.

3 Atingeți pentru a parcurge lista.

► După ce tasta selectată este evidențiată, atingeți tasta „OK” pentru a finaliza specificarea setărilor.

- Selectați „Custom (Personalizat)”, apoi atingeți tasta „OK” pentru a specifica zona de scanare dorită. Pentru detalii, consultați „Selectarea zonei de salvat” de la pagina 85.

## 7 Atingeți butonul „Scan Resolution (Rezoluție scanare)” pentru a afișa ecranul setărilor rezoluției de scanare.



## 8 Selectați rezoluția de scanare.

Din listă, atingeți tasta pentru rezoluția de scanare. Pentru acest exemplu, selectați 400 dpi.

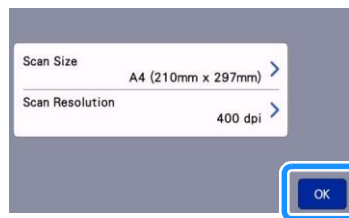


1 Taste de selectare a rezoluției

2 Atingeți pentru a anula setarea și a reveni la ecranul anterior.

► După ce tasta selectată este evidențiată, atingeți tasta „OK” pentru a finaliza specificarea setărilor.

## 9 Verificați setările, apoi atingeți tasta „OK”.



► Apare un mesaj.

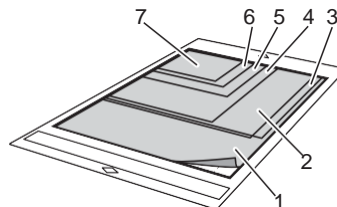
## ■ Scanarea și salvarea

### 1 Atașați originalul care va fi scanat la șablon.



### Notă

- Amplasați originalul care urmează să fie scanat astfel încât acesta să fie în orientare „peisaj”.



1 12" × 12" (305 mm × 305 mm)

2 Scrisoare (216 mm × 279 mm)

3 A4 (210 mm × 297 mm)

4 8" × 8" (203 mm × 203 mm)

5 5" × 7" (127 mm × 178 mm)

6 4" × 6" (102 mm × 152 mm)

7 3,5" × 5" (89 mm × 127 mm)

### 2 Încărcați șablonul în fanta de avansare.


Pentru detalii despre încărcarea șablonului, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.

### 3 Atingeți tasta „Start” pentru a începe scanarea.

- Când maneta scannerului este ridicată, apare un mesaj de confirmare. Pentru detalii, consultați pasul „în „Scanare” din „Tutorialul 3 - Scanarea și tăierea” de la pagina 69.
  - Datele sunt salvate în același timp cu scanarea originalului.
  - Când scanarea și salvarea sunt terminate, apare mesajul de finalizare.


- 4 Atingeți tasta "OK" pentru a ieși din modul „Scanare la USB”.

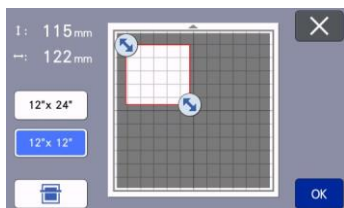


- 5 Apăsați pe panoul de comandă  pentru a elimina șablonul.
- 6 Eliminați stick-ul USB din portul USB (pentru stick USB) de pe această mașină.
- 7 De la un computer, verificați datele imaginii salvate.

## Selectarea zonei care trebuie să fie salvată


Când salvați o imagine scanată pe un stick USB, se poate specifica zona de scanare dorită.

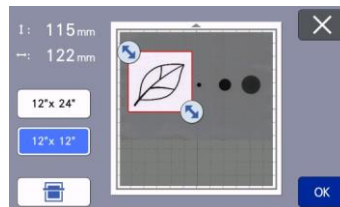
- 1 Urmați pașii 1 - 5 în „Setări de scanare” din „Tutorialul 5 - Scanarea pe USB” de la pagina 83.
- 2 Selectați „Custom (Personalizare)” apoi atingeți tasta „OK”.
- 3 Cu ajutorul stiloului (stylus-ului), glisați  pentru a selecta zona de scanare, apoi atingeți tasta „OK”.






- Zona de scanare (zona albă) poate fi, de asemenea, glisată pentru a o muta.

## Notă

- Încărcați șablonul cu originalul care trebuie scanat atașat, apoi atingeți  pentru a afișa șablonul pe ecran. Zona de scanare poate fi selectată în timpul vizualizării imaginii afișate.



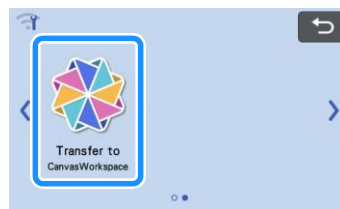
- Pe modele compatibile cu scanarea de 24 inch, va apărea tasta de dimensionare a șablonului (  ). [Atingeți o tașă de dimensionare a șablonului (  ) sau (  ) pentru a specifica o dimensiune a șablonului de 12" x 12" (305 mm x 305 mm) sau 12" x 24" (305 mm x 610 mm).]

- 4 Continuați de la pasul 7 în „Setări de scanare” din „Tutorialul 5 - Scanarea pe USB”.

## Transferarea unei imagini în CanvasWorkspace

O imagine scanată cu mașina poate fi trimisă la CanvasWorkspace. Acest lucru este util pentru salvarea datelor sau editarea imaginii în CanvasWorkspace.

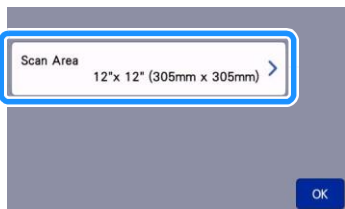
- 1 Selectați „Transfer to CanvasWorkspace (Transfer la CanvasWorkspace)” din ecranul de selectare a modului de scanare.



- 2 Atingeți  pentru a afișa ecranul cu setările de scanare.

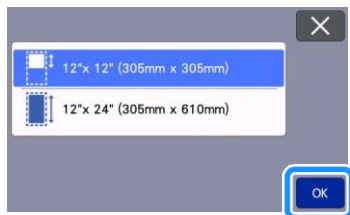


- 3 **Atingeți butonul „Scan Area (Zonă de scanare)” pentru a afișa ecranul setărilor zonei de scanare.**




- 4 **Selectați dimensiunea zonei de scanare.**

- După ce tasta selectată este evidențiată, atingeți tasta „OK” pentru a finaliza specificarea setărilor.



- 5 **Atașați materialul care va fi scanat la șablon.**

- 6 **În timp ce țineți șablonul drept și îl introduceți ușor în**

**fanta de avansare, apăsați  pe panoul de comandă.**

- Pentru detalii, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.

- 7 **Atingeți tasta „Start” pentru a începe scanarea.**

- Când maneta scannerului este ridicată, apare un mesaj de confirmare.  
Pentru detalii, consultați pasul 7 în „Scanare” din „Tutorialul 3 - Scanarea și tăierea” de la pagina 69.
- Pentru detalii privind verificarea datelor salvate în CanvasWorkspace, consultați Ajutorul pentru CanvasWorkspace.

## CONSUMABILE

### Criteria de înlocuire

Pentru operarea în siguranță a acestei mașini, înlocuiți următoarele consumabile conform criteriilor de înlocuire. Pentru a achiziționa componente, contactați distribuitorul care v-a vândut această mașină sau cel mai apropiat centru de service autorizat. Pentru detalii despre accesoriile opționale, consultați „ACCESORII OPȚIONALE” de la pagina 105.

#### Șablon

- Atunci când rezistența adezivului scade
- Când există multe urme de tăiere în șablon
- Atunci când există o tăietură profundă de la tăiere în șablon

#### Lama de tăiere

- Atunci când tăieturile din material devin neregulate, reducând calitatea produsului finit
- Când marginea de tăiere devine boantă
- Când lama este ciobită (dacă nu poate tăia chiar dacă prelungirea cuțitului sau presiunea de tăiere este setată la un nivel mai mare decât este necesar, lama poate fi ciobită.)

#### Foaiie suport puternic adezivă din țesătură

- Atunci când rezistența adezivului foii scade
- Când țesătura atașată se răsușește în timpul tăierii

#### Șablon de scanare

- Atunci când șablonul și foaia se murdăresc, se reduce calitatea imaginii scanate

#### Stilou ale cărui semne se pot șterge

- Când cerneala este uscată și nu marchează corect țesătura
- Când cerneala este utilizată complet

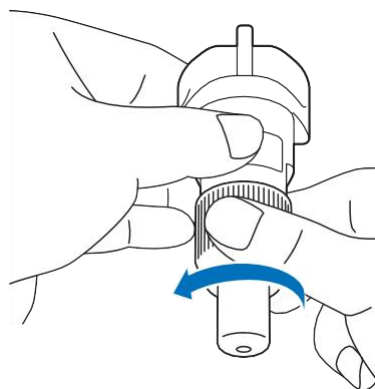
#### Stilou color

- Când cerneala este uscată și nu marchează corect hârtia sau materialul
- Când cerneala este utilizată complet

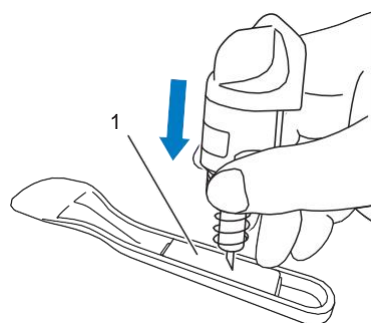
### Înlocuirea cuțitului

#### ■ Eliminarea

- 1 Desfaceți capacul suportului pentru a-l îndepărta.

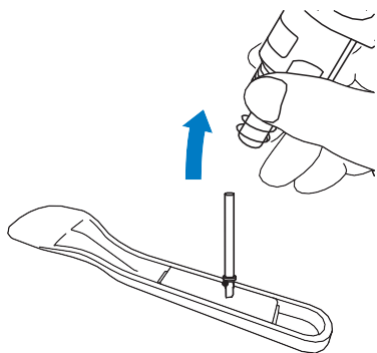


- 2 Lipiți cuțitul direct de zona de cauciuc de pe spatele spatulei incluse.



1 Zona cu cauciuc

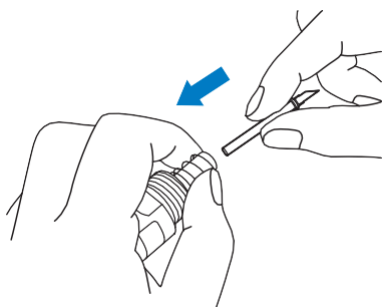
- 3 Trageți în sus suportul pentru a lăsa cuțitul în zona de cauciuc.



## ■ Instalarea

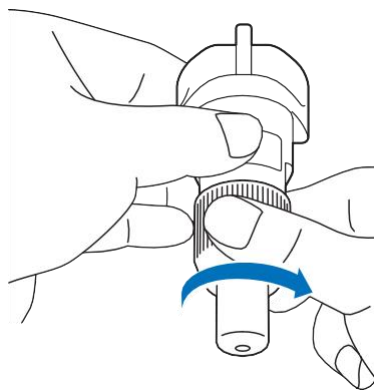
- 1 Prindeți arborele noului cuțit și introduceți-l în fanta cuțitului de la capătul suportului.

Arborele cuțitului este ținut fix de un magnet în suport. Introduceți ușor arborele cuțitului și apoi eliberați-l încet după ce arborele este fixat în loc de magnet.



- 2 Rotiți capacul suportului pentru a-l atașa la suport.

Strângeți strâns capacul până nu mai poate fi rotit.



## ⚠️ AVERTISMENT

- Aceasta nu este o jucărie și nu este destinată utilizării de către copii. Pentru a preveni pericolul sufocării, evitați ca sugarii/copiii să introducă în gură capacul protector.

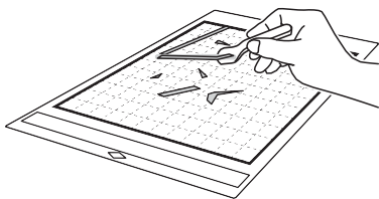
## ⚠️ ATENȚIE

- După îndepărtarea suportului de cuțit de la mașină, atașați capacul de protecție.
- Nu apăsați vârful suportului cu mâna sau cu degetele, deoarece vârful cuțitului se va extinde și poate duce la rănire.
- Îndepărtați capacul de protecție de la suportul cuțitului înainte de a-l introduce în căruciorul mașinii.
- Aceasta nu este o jucărie și nu este destinată utilizării de către copii. Pentru a preveni rănirea, nu permiteți bebelușilor/copiilor să atingă lama.

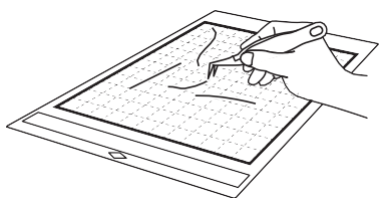
## Curățarea

### ■ Curățarea șablonului

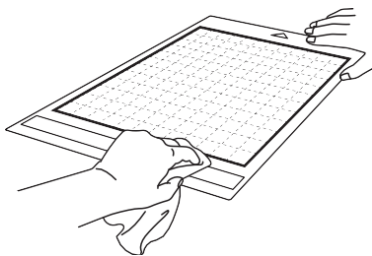
Cuțitele și marginile de decupare ale modelelor atașate la șablon pot reduce rezistența adezivului șablonului și pot preveni funcționarea corectă. Curățați periodic șablonul. Folosind spatula inclusă, îndepărtați ușor toate resturile de tăiere atașate la șablon. Frecarea puternică a părții adezive a șablonului îl poate deteriora.



Utilizați pensete (disponibile fie ca accesorii opționale, fie comercial) pentru a elimina firele de țesături atașate la șablon.



Curățați marcajele punctate de pe șablon și zona înconjurătoare cu o cârpă uscată.



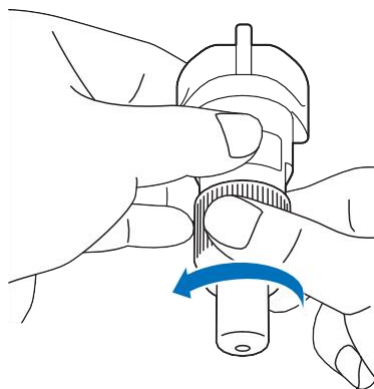
### Notă

- Nu utilizați alcool sau apă pentru a curăța șablonul.
- Când șablonul nu este folosit, curățați-l și apoi păstrați-l cu folia protectoare atașată. Dacă folia protectoare nu este aplicată, rezistența adezivului șablonului va scădea. În acel moment, nu aplicați folia protectoare în timp ce șablonul este umed. În caz contrar, rezistența adezivului va scădea.
- Nu pliați sau îndoiți șablonul pentru a-l depozita.
- Păstrați șablonul la temperatura camerei și într-un loc care nu este expus la temperaturi ridicate, umiditate ridicată sau lumina directă a soarelui.
- Dacă șablonul nu mai are aderență, înlocuiți-l cu unul nou. Pentru detalii despre șabloane opționale, consultați „ACCESORII OPȚIONALE” de la pagina 105.

### ■ Instalarea suportului

Dacă se acumulează resturi de tăiere, scame sau praf în suport, este posibil să nu funcționeze corect. Curățați suportul după fiecare utilizare.

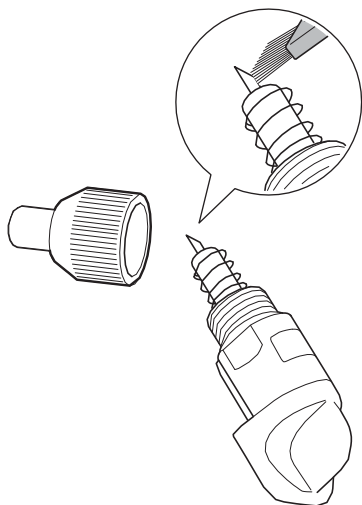
- 1 **Desfaceți capacul suportului pentru a-l îndepărta.**





**2 Utilizând o perie disponibilă în comerț, curățați resturile de tăiere, scamele și praful.**

Curățați în mod special scamele și praful din jurul cuțitului. Dacă se acumulează scame și praful între cuțit și suport, cuțitul nu se mai poate roti sau calitatea tăierii poate deveni necorespunzătoare. În plus, curățați orice scame și praful care s-au acumulat în capac.



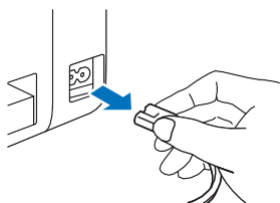
**3 Atașați capacul suportului la suport.**

Pentru detalii privind atașarea capacului suportului, consultați „Instalarea” de la pagina 88.

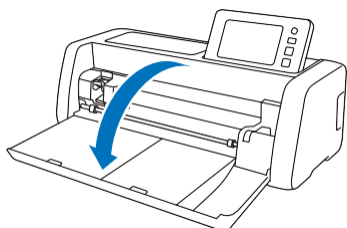
**■ Curățarea interiorului mașinii**

Dacă în imaginea scanată există linii verticale sau zone goale, este posibil să se fi acumulat scame sau praful în mașină. Scamele se pot atașa și la suprafața cilindrilor de avans, împiedicând încărcarea sau descărcarea corectă a șablonului. Utilizați o perie moale pentru curățare.

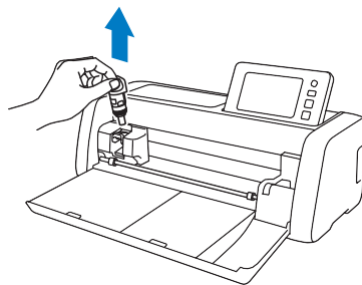
**1 Oprți mașina, decuplați cablul de alimentare de la priză și apoi deconectați cablul de alimentare cu c.a. de la mufa de alimentare cu c.a. de pe partea din spate a mașinii.**



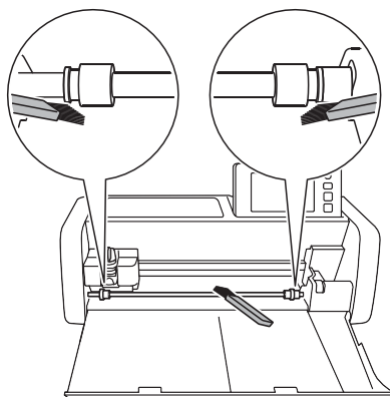
**2 Deschideți capacul tăvii frontale.**



**3 Eliminați suportul din cărucior.**



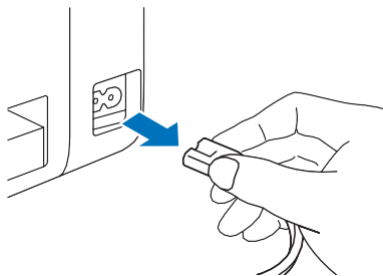
**4 Utilizați o perie disponibilă în comerț pentru a curăța în jurul fantei de avansare și a căruciorului.**



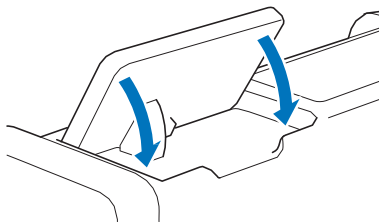
## Curățarea geamului scannerului

Dacă există imagini verticale nedorite în imaginea scanată sau dacă scanarea nu poate fi efectuată cu ușurință, zona de scanare a scannerului s-ar putea să fie murdară. Curățați geamul scannerului din mașină.

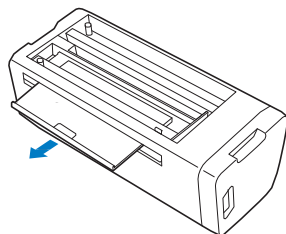
- 1 **Opriti mașina, decuplați cablul de alimentare de la priză și apoi deconectați cablul de alimentare cu c.a. de la mufa de alimentare cu c.a. de pe partea din spate a mașinii.**



- 2 **Depozitați panoul de comandă.**

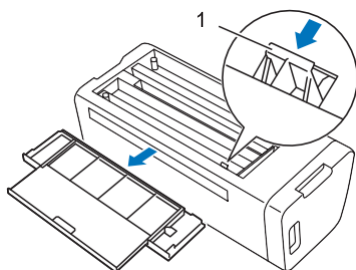


- 3 **Întoarceți mașina cu susul în jos și trageți afară tava din spate.**



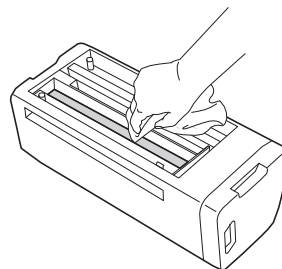
- 4 **Trageți maneta de eliberare a tăvii din spate (în partea de jos a mașinii), apoi scoateți capacul.**

Trageți în afară tava posterioară pentru a o scoate împreună cu capacul.



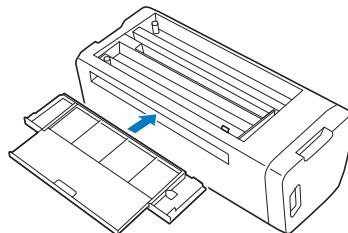
1 Maneta de eliberare a tăvii posterioare

- 5 **Umeziți cu apă o cârpă moale, acre nu lasă scame, storceți-o bine și apoi ștergeți geamul scannerului din interiorul mașinii.**

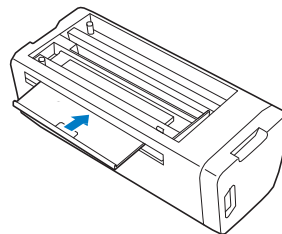


- 6 **Atașați capacul la mașină.**

- Împingeți capacul până când se fixează în poziție.



- 7 **Împingeți înăuntru tava posterioară.**

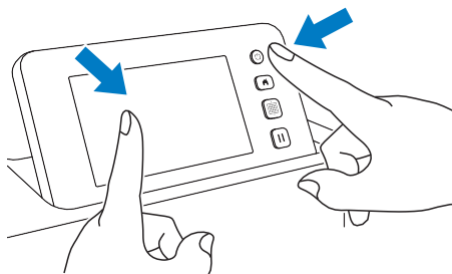


- 8 **După curățare, efectuați un test de scanare.**

## Reglarea ecranului

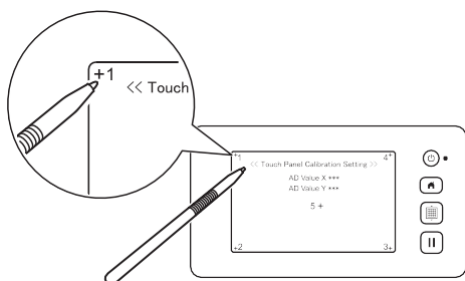
Dacă ecranul nu răspunde corect când atingeți o tastă (mașina nu efectuează operațiunea sau efectuează o altă operațiune), urmați pașii de mai jos pentru a efectua ajustările corecte.

- 1 **Ținând degetul pe ecranul LCD, opriți și reporniți alimentarea de la sursa principală. Țineți degetul pe ecranul LCD, până când sigla Brother dispăre.**



► Este afișat ecranul de ajustare a panoului tactil.

- 2 **Utilizând stiloul tactil inclus (stylus), atingeți ușor centrul fiecărui +, în ordine de la 1 la 5. Dacă apare o eroare când atingeți +, porniți din nou de la numărul 1.**



► După finalizarea reglării panoului tactil, pe ecran apare mesajul „SUCCESS”.

- 3 **Oprți alimentarea principală, apoi reporniți-o.**



### Notă

- Dacă finalizați ajustarea ecranului și ecranul nu răspunde corect sau dacă nu puteți efectua reglajul, contactați distribuitorul care v-a vândut această mașină sau cel mai apropiat centru de service autorizat.

## Ajustarea poziției de scanare/decupare

În modul „Direct Cut (Decupare directă)”, poziția de decupare poate fi reglată automat dacă a fost deplasată.

Pentru detalii despre modul „Decupare directă”, consultați „SCANAREA PENTRU DECUPARE (Decupare directă)” de la pagina 69.

### ■ Materiale

<b>Hârtie</b>	Hârtie groasă Culoare: Alb Dimensiune: Dimensiune A4 (210 mm x 297 mm) sau dimensiune scrisoare (216 mm x 279 mm) Grosime: 0,2 - 0,3 mm (recomandat)
<b>Șablon</b>	Șablon potrivit pentru material (a se vedea pagina 14.)
<b>Lama de tăiere</b>	Suport pentru cuțitul automată (negru)



### Notă

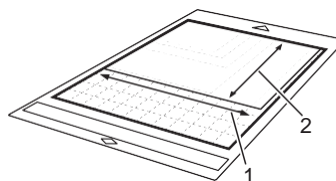
- Mai întâi încercați-l atașându-l la un șablon potrivit pentru hârtie.

- 1 **Introduceți suportul în cărucior.**

- Pentru detalii, urmați procedurile din secțiunea „Instalarea și dezinstalarea suportului” de la pagina 24.

- 2 **Atașarea hârtiei la șablon.**

- Aliniați colțul din stânga sus al hârtiei cu colțul din stânga sus al șablonului.
- Pentru detalii despre atașarea hârtiei, urmați procedura din secțiunea „Atașarea materialului (hârtie)” la pagina 16.



1 Latura lungă

2 Latura scurtă

3 Atingeți butonul „Ajustarea poziției de scanare/decupare” în ecranul de setări.



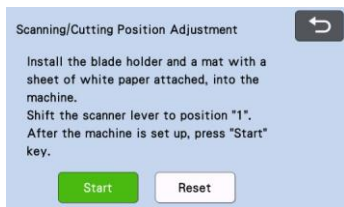
► Apare următorul mesaj.



- Atingeți tasta „OK”.

4 Apăsați  pentru a avansa șablonul.

- Pentru detalii, consultați „Încărcarea șablonului” de la pagina 26.



5 După ce vă asigurați că maneta scannerului (în partea stângă a mașinii) este coborâtă la „1”, atingeți tasta „Start” pentru a începe decuparea.

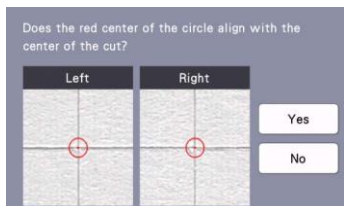
Consultați „Decuparea” de la pagina 26.

► Tăieturile de reglare a poziției sunt realizate și apoi tăieturile sunt scanate.



- Folosind tăieturile intersectate pe partea stângă și pe partea dreaptă, poziția de scanare este reglată automat.

6 Se afișează ecranul cu rezultatele reglării.



- Dacă centrul tăieturii se aliniază cu centrul cercului roșu, poziția este reglată corespunzător. Atingeți tasta „Yes (Da)” și apoi continuați cu pasul 7.
- Dacă centrul tăieturii nu se aliniază cu centrul cercului roșu, poziția este reglată necorespunzător. Atingeți tasta „No (Nu)”, înlocuiți hârtia atașată la șablon, apoi repetați pașii 4 - 6 pentru a regla poziția.

7 Când apare următorul mesaj, atingeți tasta „OK”.

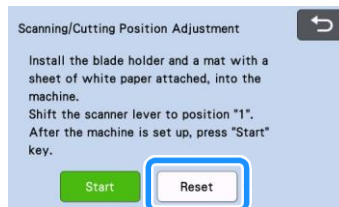


► Reglarea este terminată.



Notă

- Pentru a reveni la setările implicite, atingeți tasta „Reset (Resetați)” în ecranul de mai jos.



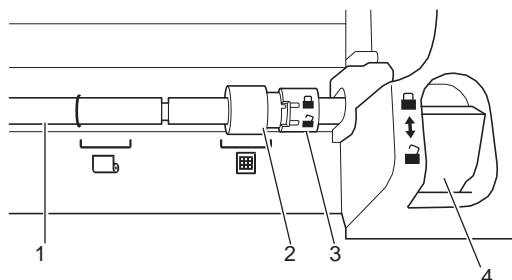
8 Utilizați modul „Decupare directă” pentru a verifica rezultatele ajustării.

- Pentru detalii despre modul „Decupare directă”, consultați „SCANAREA PENTRU DECUPARE (Decupare directă)” de la pagina 69.

## Ajustarea poziției cilindrilor de avans

Pentru operațiuni normale (când alimentatorul de cilindri opțional nu este utilizat), nu este necesară ajustarea poziției cilindrului de avans. Dacă cilindrul de avans este deplasat din greșeală, urmați procedura de mai jos pentru a-l readuce în poziția inițială.

Pentru detalii referitoare la alimentatorul de cilindri, consultați manualul inclus cu acesta.



1 Arbore

2 Cilindru de avans

: Deplasați cilindrul de avans în poziție pentru operare normală.

: Deplasați cilindrul de avans în această poziție când se utilizează alimentatorul de cilindri.

3 Cadran de blocare a cilindrului de avans

Se rotește înainte/înapoi pentru a bloca/elibera cilindrul de avans.

4 Maneta de eliberare a alimentatorului

blochează/eliberează arborele.

- 1 Trageți maneta de eliberare a alimentatorului spre dvs. pentru a elibera arborele.**
- 2 Rotiți cadranul de blocare a cilindrului de avans spre spate pentru a-l debloca și apoi deplasați cilindrul de avans la marcaj .**
- 3 Rotiți cadranul de blocare a cilindrului de avans către dvs. pentru a-l bloca și apoi împingeți maneta de eliberare a alimentatorului în poziție**



### Notă

- Aveți grijă să nu vă prindeți degetele în timp ce acționați maneta de eliberare a alimentatorului.

## DEPANARE

Acordați atenție tuturor avertismentelor privind siguranța aplicabile atunci când faceți referire la secțiunile citate mai jos.

Dacă mașina nu mai funcționează corect, verificați următoarele probleme posibile înainte de a solicita service. Puteți rezolva cele mai multe probleme singuri. Dacă aveți nevoie de ajutor suplimentar, Centrul de soluții Brother vă oferă răspunsuri la cele mai recente întrebări frecvente și sfaturi de depanare. Vizitați-ne la „<http://s.brother/cpoad/>”.

Dacă problema persistă, contactați distribuitorul care v-a vândut această mașină sau cel mai apropiat centru de service autorizat. Pentru remedierea defecțiunilor în rețelele wireless, consultați „Ghid de configurare a rețelei wireless”.

### Sursa de alimentare

Simptom	Cauze posibile (sau rezultate)	Soluții	Referință
Mașina nu poate fi pornită.	Cablul de alimentare cu c.a. nu este conectat corect la mașină.	Verificați dacă acesta este conectat la priză.	pagina 8

### Șablon

Simptom	Cauze posibile (sau rezultate)	Soluții	Referință
Șablonul nu poate fi introdus.	Atunci când a fost introdus șablonul, acesta nu a fost amplasat sub cilindrii de avans.	Introduceți șablonul astfel încât să fie plasat sub cilindrii de avans din partea stângă și dreaptă a fantei de avansare.	pagina 26
	Șablonul nu a fost încărcat utilizând butonul „Feed (Alimentare)”.	Introduceți ușor șablonul în fanta de avansare și apăsați butonul „Feed (Alimentare)”.	pagina 26
	Cilindrul de avans nu este poziționat corect.	Ajustați poziția cilindrului de avans.	pagina 94
	Arborele este eliberat.	Blocați arborele.	pagina 94
Șablonul nu poate fi recunoscut.	Semnele punctate pe partea de șablon introdusă sunt murdare.	Curățați marcajele punctate de pe șablon și zona înconjurătoare.	pagina 89
	Semnele punctate pe partea de șablon introdusă sunt ascunse de materialul atașat.	Atașați materialul ținându-l în zona adezivă a șablonului.	pagina 16
	Șablonul a fost introdus astfel încât partea cu materialul atașat este orientată în jos.	Introduceți șablonul astfel încât partea cu materialul atașat este orientată în sus.	pagina 26
	Șablonul a fost introdus în direcția greșită.	Introduceți șablonul în direcția corectă.	pagina 26
	Geamul scannerului este murdar.	Curățați geamul scannerului din mașină.	pagina 91
	Nu este folosit un șablon proiectat special pentru această mașină.	Înlocuiți șablonul cu unul special conceput pentru această mașină.	—
Șablonul este avansat înclinat.	Șablonul a fost introdus în fanta de alimentare înclinat.	Apăsați butonul „Feed (Alimentare)” pentru a elimina șablonul, apoi reintroduceți-l drept.	pagina 26 pagina 27
	Colțurile șablonului sunt deformate (îndoite).	Înlocuiți șablonul vechi cu unul nou.	pagina 87
	Tava din spate nu este scoasă.	Scoateți tava din spate.	pagina 7 pagina 9
	Cilindrul de avans nu este poziționat corect.	Ajustați poziția cilindrului de avans.	pagina 94
Materialul care urmează să fie decupat/desenat sau originalul pentru a fi scanat nu poate fi atașat la șablon.	Materialul se extinde din zona adezivă a șablonului.	Atașați materialul ținându-l în zona adezivă a șablonului.	pagina 16
	Rezistența adezivului șablonului a scăzut.	Înlocuiți șablonul vechi cu unul nou.	pagina 87
Nu se poate scoate șablonul.	Materialul care urmează să fie decupat/desenat sau originalul este blocat în mecanism de avans al mașinii.	Apăsați butonul „Feed (Alimentare)” în timp ce șablonul este introdus pentru a-l elimina. Dacă șablonul nu se elimină, opriți mașina, apoi scoateți-l cu atenție.	pagina 27

Simptom	Cauze posibile (sau rezultate)	Soluții	Referință
Când se introduce șablonul, materialul atașat se desprinde.	Șablonul nu este drept ca urmare a greutateii materialului.	Cu mâinile, țineți șablonul drept când îl introduceți.	pagina 26
	Rezistența adezivului șablonului a scăzut.	Înlocuiți șablonul vechi cu unul nou.	pagina 87

## Blocaj hârtie/țesătură

Simptom	Cauze posibile (sau rezultate)	Soluții	Referință
Nu se poate avansa șablonul.	Există un blocaj în jurul fantei din spatele mașinii.	Mențineți un spațiu suficient în jurul fantei din partea din spate a mașinii, astfel încât șablonul să poată fi eliminat.	pagina 7
	Suprafața pe care este instalată mașina este neuniformă.	Așezați mașina pe o suprafață plană, uniformă.	—
Șablonul sau materialul se prinde de un cilindru de avans când se introduce șablonul.	Rezistența adezivă a șablonului a scăzut sau materialul nu este fixat.	Apăsăți butonul „Feed (Alimentare)” pentru a elimina șablonul, apoi înlocuiți-l cu unul nou.	pagina 27 pagina 87
	Materialul se extinde din zona adezivă a șablonului.	Apăsăți butonul „Feed (Alimentare)” pentru a elimina șablonul și apoi atașați materialul ținându-l în zona adezivă a șablonului.	pagina 16 pagina 27
	Grosimea materialului depășește limita maximă.	Apăsăți butonul „Feed (Alimentare)” pentru a elimina șablonul, ridicați maneta scannerului și apoi introduceți corect șablonul. Apăsăți butonul „Feed (Alimentare)” pentru a elimina șablonul, apoi schimbați materialul cu unul subțire.	pagina 7 pagina 9 pagina 27 —
Șablonul sau materialul se prinde de un cilindru de avans în timpul decupării/desenării/scanării.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rezistența adezivă a șablonului a scăzut sau materialul nu este fixat.</li> <li>- Materialul se extinde din zona adezivă a șablonului.</li> <li>- Tava din spate nu este scoasă.</li> </ul>	<p>Apăsăți butonul „Pauză/Oprire” pentru a opri operațiunea. Urmați instrucțiunile de pe ecran și apăsați butonul „Feed (Alimentare)” pentru a elimina șablonul. Dacă șablonul nu se elimină, opriți mașina, îndepărtați suportul și apoi eliminați șablonul cu mâna. După eliminarea șablonului, înlocuiți-l cu unul nou sau atașați materialul ținându-l în zona adezivă a șablonului. Scoateți tava din spate, apoi introduceți șablonul.</p>	pagina 7 pagina 9 pagina 16 pagina 27 pagina 87
Șablonul este introdus înclinat și nu este avansat în timpul decupării/desenării/scanării.			
Materialul care urmează să fie decupat/desenat sau originalul pentru a fi scanat se desprinde în timpul decupării/desenării/scanării.			

## Decuparea

Simptom	Cauze posibile (sau rezultate)	Soluții	Referință
Materialul tăiat se prinde pe vârful lamei de tăiere.	S-a acumulat praf sau scame în suport.	Curățați suportul.	pagina 89
	Cuțitul este uzat.	Înlocuiți cuțitul cu unul nou.	pagina 87
	Materialul tăiat este incompatibil cu această mașină.	Înlocuiți materialul cu unul compatibil cu această mașină.	pagina 14
Mașina s-a oprit în timpul unei operațiuni.	Pentru siguranță, mașina se oprește dacă panoul este atins în timpul decupării.	Urmați instrucțiunile din mesajul care apare pe ecran. Atingeți tasta „OK” pentru a muta căruciorul în poziția sa inițială. Încărcați șablonul și efectuați din nou operațiunea.	—

Simptom	Cauze posibile (sau rezultate)	Soluții	Referință
Nu se taie tot materialul. Unele zone rămân netăiate.	Nu este folosit un cuțit potrivit pentru materialul tăiat.	Utilizați un cuțit potrivit pentru materialul tăiat.	pagina 23
	Când tăierea nu este posibilă chiar dacă presiunea de decupare este setată la un nivel mai mare decât este necesar, lama poate fi ciobită.	Înlocuiți cuțitul cu unul nou.	pagina 87
	Rezistența adezivă a șablonului a scăzut sau materialul nu este fixat.	Înlocuiți șablonul vechi cu unul nou.	pagina 87
	Cuțitul este uzat.	Înlocuiți cuțitul cu unul nou.	pagina 87
	Materialul este incompatibil cu această mașină.	Înlocuiți materialul cu unul compatibil cu această mașină.	pagina 14
	Presiunea de decupare („Cut Pressure”) este incorectă.	Reglați setarea pentru „Presiunea de decupare” din ecranul de setări.	pagina 10 pagina 27
	S-a acumulat praf sau scame în suport.	Curățați suportul.	pagina 89
	Distanța între modelele aranjate este prea mică.	Rearanjați modelele pentru a le separa ușor. Setați numărul la „3” sau mai mult în setarea „Interval dintre modele”, apoi rearanjați modelele sau efectuați funcția de machetare automată.	pagina 10 pagina 49
	Materialul se extinde din zona adezivă a șablonului.	Atașați materialul ținându-l în zona adezivă a șablonului.	pagina 16
	Țesătura a fost tăiată fără a folosi o foaie pentru tăierea țesăturilor.	Atașați o foaie suport puternic adezivă din țesătură pe șablon sau atașați o foaie de contact aplicată pe țesătură prin călcare înainte de a tăia.	pagina 17 pagina 20
	O țesătură nu este fixată ferm pe un șablon care are o foaie suport puternic adezivă din țesătură pe partea adezivă.	Fixați cu fermitate materialul pe șablon, apăsând cu mânerul spatulei incluse pe suprafața materialului.	pagina 20
O foaie de contact aplicată pe țesătură prin călcare nu este fixată cu fermitate pe o țesătură.	Călcați toată foaia de contact pentru a o fixa pe partea greșită a țesăturii.	pagina 17	
Există tăieturi adânci complete prin șablon.	Presiunea de decupare („Cut Pressure”) este incorectă.	Reglați setarea pentru „Presiunea de decupare” din ecranul de setări.	pagina 10 pagina 27
Materialul nu este tăiat curat.	După ce ați folosit un șablon cu semne de tăiere adânci, care au trecut complet prin șablon, suprafața mașinii în care se află cuțitul (1) prezintă semne de decupare. 	Contactați distribuitorul care v-a vândut această mașină sau cel mai apropiat centru de service autorizat.	—



## Desenare

Simptom	Cauze posibile (sau rezultate)	Soluții	Referință
Linia trasată este mai groasă (mai subțire) decât cea dorită.	Viteza de desenare („Draw Speed”) sau presiunea de desenare („Draw Pressure”) este incorectă.	Reglați setarea pentru „Draw Speed” și „Draw Pressure” din ecranul de setări. Pentru a desena linii mai groase, măriți presiunea de desenare. Pentru a desena linii mai subțiri, micșorați presiunea de desenare. Pentru a desena linii mai groase, reduceți viteza de desenare. Pentru a desena linii mai subțiri, măriți viteza de desenare. După ajustarea setărilor, efectuați o operațiune de desenare de probă/încercare.	pagina 10 pagina 62
Mașina s-a oprit în timpul unei operațiuni.	Pentru siguranță, mașina se oprește dacă panoul este atins în timpul desenării.	Urmați instrucțiunile din mesajul care apare pe ecran. Atingeți tasta „OK” pentru a muta căruciorul în poziția sa inițială. Încărcați șablonul și efectuați din nou operațiunea.	—

## Scanare

Simptom	Cauze posibile (sau rezultate)	Soluții	Referință
Sunt scanate imagini nedorite.	Zona de scanare este specificată incorect.	În modul „Scanare pe USB”, specificați dimensiunea hârtiei cu setarea „Scan Size (Dimensiune scanare)”. În modul „Decupare directă” sau „Scanare la date pentru decupare”, decupați imaginea în ecranul de editare după scanare.	pagina 83 pagina 71 pagina 77
Scanarea nu se poate efectua cu claritate (există linii în imaginea scanată).	Geamul scannerului este murdar.	Curățați geamul scannerului din mașină.	pagina 91
	Originalul care urmează să fie scanat este murdar sau zgâriat.	În modul „Decupare directă” sau „Scanare la date pentru decupare”, eliminați liniile subțiri sau murdăria din ecranul de editare a imaginilor.	pagina 81
Liniile imprimate pe șablon sunt scanate.	Originalul este transparent, astfel încât liniile imprimate pe șablon sunt scanate.	În modul „Decupare directă” sau „Scanare la date pentru decupare”, eliminați liniile din ecranul de editare a imaginilor.	pagina 81
Imaginea scanată este roșie.	Când se folosește șablonul de scanare opțional, scanarea se face fără îndepărtarea benzii albastre.	Îndepărtați banda albastră de pe șablonul opțional de scanare înainte de scanare.	—
Imaginea scanată nu este focalizată.	Maneta scannerului nu este poziționată corect pentru grosimea materialului	Setați poziția manetei scannerului la „1”.	pagina 9

## MESAJE DE EROARE

În tabelul următor sunt enumerate câteva mesaje care pot apărea în timp ce mașina funcționează, precum și soluțiile corespunzătoare.

Efectuați operațiunea necesară în conformitate cu instrucțiunile din mesaj sau cu soluția descrisă aici.

Dacă problema persistă, contactați distribuitorul care v-a vândut această mașină sau cel mai apropiat centru de service autorizat.

Mesaje de eroare	Cauze / soluții
A apărut o defecțiune. Opriti și reporniți mașina.	Opriti și reporniți mașina.
Memoria încorporată este coruptă. Inițializați memoria.	Datele din memoria mașinii sunt corupte. Reporniți mașina.
Nu se poate opera când există prea multe modele.	<p>Mesajul apare în următoarele condiții:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- În modul „Decupare directă”, au fost detectate mai multe modele decât numărul maxim pentru modelul de tăiere.</li> <li>- În modul „Scanare la date pentru decupare”, este salvat un număr mai mare decât numărul maxim de modele ca date de decupare.</li> </ul> <p>Reduceți numărul de modele utilizate. * În funcție de modelul mașinii, numărul maxim de modele va diferi. Verificați „Numărul maxim de modele” din „Informații despre mașină” din ecranul de setări.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Există prea multe linii de tăiere care urmează a fi create după scanarea unui număr mare de modele mici.</li> <li>- Există prea multe modele de tonuri deschise care trebuie convertite în modele în două tonuri (alb-negru) în timp ce nivelul de detectare a imaginii este ajustat.</li> </ul> <p>Scanați din nou imaginile după reducerea numărului de modele aranjate în original.</p>
Nu se poate opera când nu există un model.	<p>Nu există nicio imagine sau linii scanate pentru scanare. Verificați din nou imaginea care urmează să fie scanată și ajustați zona de scanare, nivelul de detectare a imaginii și setările „Ignoră dimensiunea obiectului”.</p> <p>În plus, schimbați imaginea desenată din original cu una mai ușor de scanat.</p>
Nu se pot citi datele. Obțineți din nou codul PIN și înregistrați-vă mașina.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesajul apare atunci când încercați să transferați date cu o altă mașină decât cea înregistrată în CanvasWorkspace.</li> <li>- Înregistrarea mașinii a fost anulată din CanvasWorkspace. Înregistrați mașina pentru a fi folosită din nou.</li> </ul>
Nu se pot salva datele. Obțineți din nou codul PIN și înregistrați-vă mașina.	
Include un model special care nu poate fi salvat în memoria externă. Salvați modelul în memoria mașinii.	În funcție de model, este posibil să nu fie posibilă salvarea sa în memoria externă (stick USB sau CanvasWorkspace).
Inițializarea poziției lamei a eșuat. Opriti mașina.	Opriti și reporniți mașina.
Inițializarea capului a eșuat. Opriti mașina.	
Nu pot fi adăugate alte modele la această combinație.	<p>S-a depășit numărul maxim de modele care pot fi combinate. Reduceți numărul de modele.</p> <p>* În funcție de modelul mașinii, numărul maxim de modele va diferi. Verificați „Numărul maxim de modele” din „Informații despre mașină” din ecranul de setări.</p>
Niciun model în zona efectivă.	<p>Nu există niciun model care să fie decupat sau desenat în zona de decupare.</p> <p>Pentru a decupa sau a desena un model în afara zonei, măriți setarea pentru „Zona de decupare” sau mutați modelul în zona specificată cu „Zona de decupare” (pagina 10).</p>
Nu este suficientă memorie disponibilă pentru salvarea datelor.	Ștergeți un fișier din memoria mașinii sau de pe stick-ul USB.

Mesaje de eroare	Cauze / soluții
Nu este suficient spațiu pe șablon. Verificați dimensiunea modelului, spațiul de pe șablon, zona de decupare (setare) sau intervalul dintre modele (setare).	Efectuați una dintre următoarele acțiuni pentru a aranja modelele. - Ștergeți un model deja aranjat în ecranul de machetare a șablonului. - Redimensionați un model în aranjament. - Măriți setarea pentru „Zona de decupare” (pagina 10). - Reduceți spațiul dintre modelele aranjate utilizând setarea „Interval dintre modele”.
Nu este suficient spațiu pe șablon. Max: 10 (exemplu: număr calculat)	Deoarece există prea multe modele, nu pot fi aranjate. Reduceți numărul de modele la numărul maxim afișat pe ecran.
OK pentru a prelua și a relua memoria anterioară?	Pentru a utiliza datele din operațiunea anterioară, atingeți tasta „OK”. (pagina 12)
Modelele nu pot fi unificate. A fost selectată o pereche nevalidă.	Mesajul apare când uniți modele. Modele cu cote de cusătură și fără sunt selectate ca perechi. Selectați modele, toate având cote de cusătură sau nu.
Modelele nu pot fi sudate. Există câteva modele care nu pot accepta sau nu se suprapun.	Mesajul apare când sudați modele. - Modelele nu se suprapun. Rearanjați-le astfel încât modelele selectate să se suprapună. Unificarea modelului, în schimb, poate fi o metodă de editare alternativă, în funcție de proiectul dvs. - Este selectat un model care are o cotă de cusătură. Dezactivați setarea pentru cota de cusătură și sudați modelele. - O formă deschisă este selectată ca model. Numai formele închise pot fi sudate. Unificarea modelului, în schimb, poate fi o metodă de editare alternativă, în funcție de proiectul dvs.
Înlocuiți șablonul cu unul de 12 x 24 inci.	Un șablon de 12" x 12" a fost încărcat, deși au fost create date pentru 24 inch. Încărcați șablonul de 12" x 24".
A intervenit o eroare la scanare. Opriti mașina.	Opriti mașina, apoi reporniți-o și încercați din nou să efectuați operațiunea.
Deoarece forma a fost mai mare decât șablonul, a fost redusă dimensiunea atunci când a fost importată.	Dacă modelul din fișierul SVG importat este mai mare decât șablonul, modelul va fi redus pentru a se potrivi dimensiunii șablonului. Dacă este necesar, în software-ul folosit pentru a crea fișierul SVG, editați modelul pentru a se potrivi dimensiunii șablonului.
Unele forme nu au putut fi convertite.	Datele SVG importate conțin date care nu pot fi convertite, cum ar fi imagini sau text. Toate celelalte date au fost citite ca date de decupare.
Datele nu pot fi șterse.	Este posibil ca stick-ul USB utilizat să nu poată fi utilizat cu această mașină. Dacă după îndepărtarea stick-ului USB și repetarea operațiunii, mesajul apare din nou, înlocuiți stick-ul USB. Pentru informații despre stick-uri USB compatibile cu această mașină, vizitați site-ul nostru „ <a href="http://s.brother/cpoac/">http://s.brother/cpoac/</a> ”.
Datele nu pot fi citite.	
Datele nu pot fi salvate.	
Datele nu au putut fi importate. Există prea multe modele.	Mesajul apare atunci când un fișier SVG conține mai mult decât numărul maxim de modele. În software-ul folosit pentru a crea fișierul SVG, reduceți numărul de modele. * În funcție de modelul mașinii, numărul maxim de modele va diferi. Verificați „Numărul maxim de modele” din „Informații despre mașină” din ecranul de setări.
Datele sunt prea complicate pentru a fi importate.	Fișierele SVG care conțin un model complicat nu pot fi importate. În software-ul folosit pentru a crea fișierul SVG, simplificați modelul.
Șablonul nu poate fi recunoscut. Șablonul se va descărca.	Un șablon care nu poate fi recunoscut a fost introdus. Dacă nu este utilizat un șablon special conceput pentru această mașină, utilizați șablonul special conceput. Curățați marcasele punctate de pe marginea șablonului și zona înconjurătoare. Dacă șablonul tot nu este recunoscut, înlocuiți-l cu unul nou.

Mesaje de eroare	Cauze / soluții
Nu există modele care să poată fi detectate.	Datele SVG importate conțin date care nu pot fi convertite, cum ar fi imagini sau text.
Există câteva modele care nu pot adăuga cota de cusătură.	Setările privind cota cusăturii nu pot fi specificate pentru forme complexe de modele. Selectați un model cu o formă simplă. Extinderea cotei cusăturii la 2 mm sau mai mult poate ajuta.
Există câteva modele care nu pot seta distanța de decupare față de contur.	Setările de decupare nu pot fi specificate pentru forme complexe de modele. Selectați un model cu o
Datele sunt prea complicate și nu pot fi convertite.	Modelele complexe nu pot fi sudate sau umplute. Reduceți numărul de modele aranjate sau schimbați modelele cu unele cu forme simple.
Șablonul nu poate fi folosit.	Șablonul nu poate fi utilizat cu funcția efectuată. Înlocuiți șablonul. (De exemplu, șablonul de scanare a fost încărcat în timp ce se încerca decuparea.)
Răcire	Mașina a oprit decuparea/desenarea pentru răcirea componentelor fierbinți din interiorul mașinii. Lăsați-o pentru un timp, apoi urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a reporni. Dacă mesajul apare adesea, contactați distribuitorul care v-a vândut această mașină sau cel mai apropiat centru de service autorizat.

## ACTUALIZAREA SOFTWARE-ULUI

Software-ul mașinii poate fi actualizat cu oricare dintre următoarele trei proceduri.

- Actualizare utilizând funcția de actualizare automată
  - Actualizare din ecranul de pornire
  - Actualizare din ecranul de setări
- Actualizare utilizând un stick USB
- Procedura de actualizare utilizând aplicația (CanvasWorkspace)

### Funcția de actualizare automată


Mașina poate fi actualizată prin preluarea fișierelor de actualizare direct de pe internet.

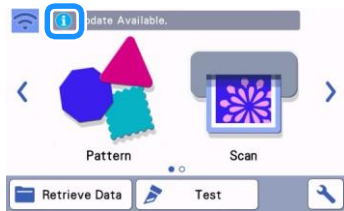
#### Notă

- Înainte de a utiliza această funcție, înregistrați mașina cu CanvasWorkspace și conectați-o la rețea. Pentru detalii privind înregistrarea, consultați „Ghid de configurare a rețelei wireless”.

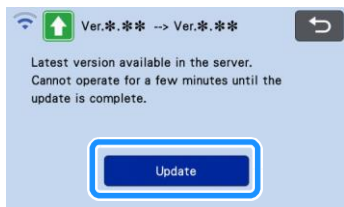
### Actualizare din ecranul de pornire

#### 1 Atingeți în ecranul de pornire.

- Dacă nu există niciun fișier de actualizare nou,  nu apare în ecranul inițial.



#### 2 Atingeți tasta „Update (Actualizare)” pentru a prelua software-ul.



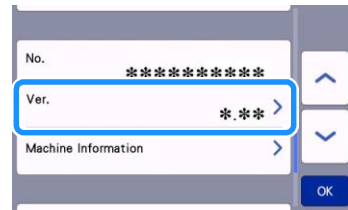
- După finalizarea actualizării, mașina repornește automat.

#### Notă

- Nu opriți mașina în timp ce este actualizată.

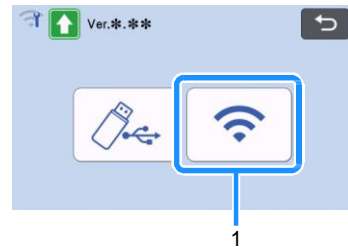
### Actualizare din ecranul de setări

#### 1 Atingeți în ecranul de pornire pentru a afișa ecranul de setări, apoi atingeți butonul „Ver.”.



- Apare ecranul de selectare a metodei de actualizare.

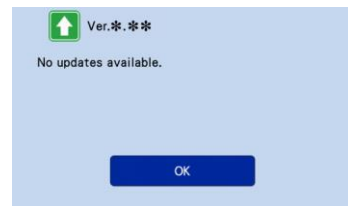
#### 2 Atingeți .



- 1 Actualizare automată

#### 3 Actualizarea începe.

- Consultați pasul 2 în „Actualizarea de la ecranul de pornire”.
  - Dacă nu există niciun fișier de actualizare nou, apare următorul mesaj.



#### Notă

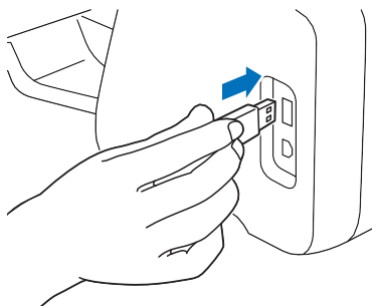
- Dacă actualizarea automată eșuează, preluați fișierul de actualizare de la Centrul de soluții Brother (<http://s.brother/cuoad/>), apoi actualizați mașina utilizând un stick USB.

## Procedura de actualizare utilizând un stick USB

Utilizând un stick USB, software-ul mașinii poate fi actualizat. Pentru informații despre actualizare, consultați detaliile postate la Centrul de soluții Brother ([http:// s.brother/cuoad/](http://s.brother/cuoad/)). Dacă este trimis un fișier de actualizare, descărcați fișierul și apoi actualizați mașina conform procedurii următoare.

### 1 Introduceți stick-ul USB care conține fișierul de actualizare în portul USB al acestei mașini.

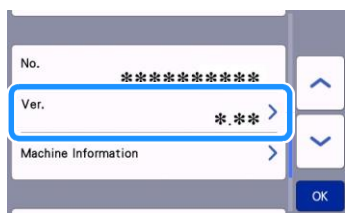
Stick-ul USB nu trebuie să conțină alte date decât fișierul de actualizare. În caz contrar, mașina poate înceta să funcționeze corect.



#### Notă

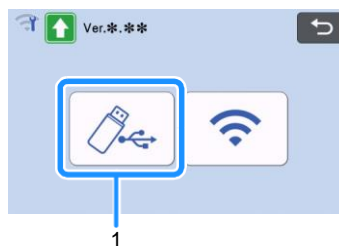
- Această mașină este incompatibilă cu un stick USB. Introduceți stick-ul USB direct în portul USB.

### 2 Atingeți în ecranul de pornire pentru a afișa ecranul de setări, apoi atingeți butonul „Ver.”.



- Apare ecranul de selectare a metodei de actualizare.

### 3 Atingeți .



- 1 Actualizați utilizând un stick USB

### 4 Atingeți tasta „Update (Actualizare)” pentru a începe actualizarea.



- După finalizarea actualizării, mașina repornește automat.

### 5 Scoateți stick-ul USB din port.

#### Notă

- Nu scoateți stick-ul USB în timp ce mașina este în curs de actualizare.

## Procedura de actualizare utilizând aplicația (CanvasWorkspace)

Cu această funcție, mașina poate fi conectată la un computer cu un cablu USB pentru a prelua fișierul de actualizare de la CanvasWorkspace pentru a o actualiza. Înainte de a utiliza această funcție, instalați CanvasWorkspace pe computer.

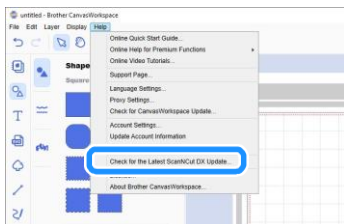
### ■ Cablu USB (vândut separat)

- Vă recomandăm să utilizați un cablu USB 2.0 (tip A/B) care nu depășește 2 metri (6 picioare).

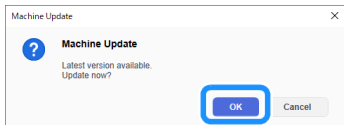
### 1 Introduceți conectorii cablului USB în porturile USB corespunzătoare de pe computer și de pe mașină, apoi porniți mașina.

### 2 Se afișează ecranul de pornire al mașinii.

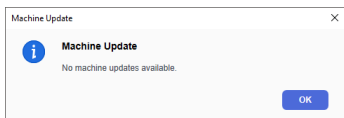
- 3 **Lansați CanvasWorkspace, apoi faceți clic pe [Check for the Latest ScanNCut DX Update... (Verificați cea mai recentă actualizare ScanNCut DX...)] din meniul [Help (Ajutor)].**



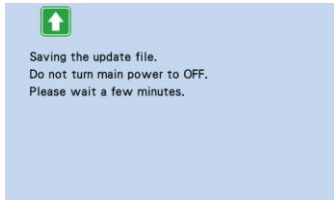
- Când apare următorul mesaj, faceți clic pe [OK] pentru a actualiza software-ul.



- Dacă nu există niciun fișier de actualizare nou, apare următorul mesaj.

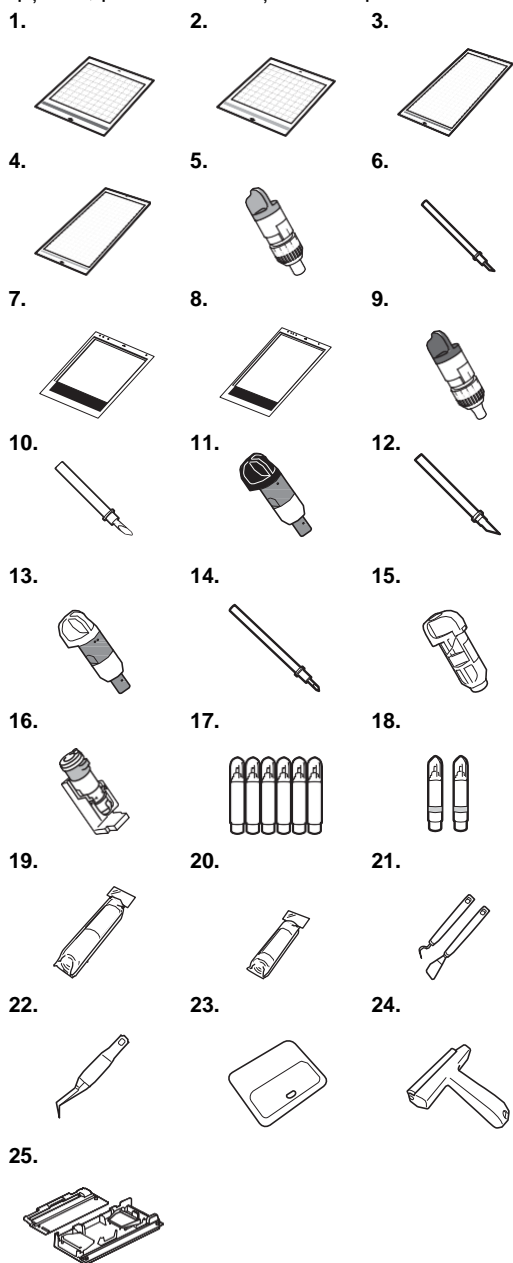


- 4 **Când mașina primește fișierul de actualizare, apare următorul ecran. După finalizarea actualizării, mașina repornește automat.**



## ACCESORII OPȚIONALE

Următoarele accesorii sunt disponibile în mod opțional, putând fi achiziționate separat.



Nr.	Denumirea piesei	Codul piesei
1	Șablon adeziv cu aderență slabă 12" x 12" (305 mm x 305 mm)	CADXMATLOW 12
2	Șablon adeziv cu aderență standard 12" x 12" (305 mm x 305 mm)	CADXMATSTD1 2
3	Șablon adeziv cu aderență slabă 12" x 24" (305 mm x 610 mm)	CADXMATLOW 24
4	Șablon adeziv cu aderență standard 12" x 24" (305 mm x 610 mm)	CADXMATSTD2 4
5	Suport de lamă de tăiere standard (turcoaz) (fără cuțit)	CAHLP1

Nr.	Denumirea piesei	Codul piesei
6	Cuțit de tăiere standard	CABLDP1
7	Șablon de scanare 12" x 12" (305 mm)	CADXMATS12
8	Șablon de scanare 12" x 24" (305 mm)	CADXMATS24
9	Suport de cuțit de tăiere în adâncime (purpuriu) (fără cuțit)	CAHLP1
10	Cuțit de tăiere în adâncime	CABLDF1
11	Suport pentru cuțit automat	CADXHLD1
12	Cuțit automat	CADXBLD1
13	Suport pentru cuțit automat țesătură subțire	CADXHLDQ1
14	Cuțit automat țesătură subțire	CADXBLDQ1
15	Suport pentru stilou	CAPENHL1
16	Suport universal pentru stilou	CAUNIPHL1
17	Set de stilouri culoare	CAPEN1
18	Set de stilouri ale căror marcaje care se pot șterge	CAPEN2
19	Foaie de contact aplicată pe țesătură prin călcare (suport alb)	CASTBL1
20	Foaie suport puternic adezivă din țesătură	CASTBL2
21	Set de spatulă și cârlig	CASPHK1
22	Pensetă de precizie	CATWZ1
23	Racletă de 3,9 inch (100 mm)	CASCP1
24	Val ungător/cilindru 4 inci (102 mm)	CABRY1
25	Cilindru de avans	CADXRF1

- \* Contactați distribuitorul care v-a vândut această mașină sau cel mai apropiat centru de service autorizat.
- \* Utilizați un șablon proiectat special pentru această mașină. Mașina nu va funcționa corect dacă se utilizează șablon.
- \* Pentru cele mai noi informații și manuale privind accesoriile opționale compatibile cu această mașină, consultați Centrul de soluții Brother (<http://s.brother/ccoab/>).
- \* Extensia cuțitului și presiunea de tăiere trebuie reglate manual cu suportul de cuțit pentru tăiere standard (turcoaz) și suportul de cuțit pentru tăiere în adâncime (purpuriu). Pentru detalii despre efectuarea ajustărilor, consultați Centrul de soluții Brother (<http://s.brother/cfoae/>).

## SPECIFICAȚII DE PRODUS

Articole	Specificații
Dimensiuni	Aprox. 531 mm (W) x 215 mm (D) x 173 mm (H) [Aprox. 20,9 inci (W) x 8,5 inci (D) x 6,8 inci (H)]
Greutate	Aprox. 6 kg (aprox. 13,2 lb)



# CUPRINS

<b>A</b>		<b>L</b>	
Accesorii opționale.....	105	Limba.....	10
Actualizarea software-ului .....	102	Linia de decupare.....	77
Alinierea modelelor .....	47	<b>M</b>	
<b>C</b>		Manetă de blocare a suportului .....	6, 24
Calibrare ecran tactil.....	92	Manetă scanner .....	6, 9, 63, 71
Calibrarea poziției de scanare/decupare .....	92	Mesaje de eroare .....	99
CanvasWorkspace .....	5, 53, 55	Modul „Model” .....	4
Cărucior .....	6, 24	Modul „Scanare” .....	4, 69
Combinatii șablon și material .....	14	Mufă de alimentare c.a. ....	7
Componente și funcții .....	6	<b>P</b>	
Condiții de utilizare .....	i	Panou de comandă.....	7
Conturarea și încadrarea .....	74	PES.....	58
Cotă cusătură .....	11, 43, 63	PHC .....	58
Criterii de înlocuire .....	87	Port USB .....	7, 53, 103
Curățare .....	89	Presiune de decupare .....	10
Cuțit automat .....	23	Presiunea de desenare .....	11, 63
Cuțit automat țesătură subțire .....	23	<b>R</b>	
<b>D</b>		Recuperarea .....	54
Decupaj direct .....	69	Rețea wireless .....	5, 12, 53, 55
Modul de recunoaștere a culorilor .....	70	<b>S</b>	
Modul de recunoaștere a tonurilor de gri.....	70	Salvare.....	53
Decuparea în jurul desenelor .....	63	Scanare fundal .....	50
Depanare .....	95	Scanare la date de decupare.....	75
Descărcarea șablonului .....	27	Modul de recunoaștere a culorilor.....	76
Distanțã conturare .....	73	Modul de recunoaștere a tonurilor de gri.....	75
<b>E</b>		Scanare la USB.....	83
Ecran de dimensionare a modelelor.....	33	Selectarea mai multor modele .....	38
Ecran de editare a bucăților de modele .....	33, 41	Setări suport.....	24
Ecran de editare a modelelor .....	29, 40	Starea materialului necesar (scanare) .....	69, 83
Ecran de selectare a modelelor .....	29, 33	Sudarea (îmbinarea conturilor mai multor modele) ..	46
Ecranul de decupare a imaginilor .....	71, 73, 78	Sunet sonerie .....	11
Ecranul de deschidere .....	8, 11	<b>Ș</b>	
Ecranul de editare a imaginilor .....	72, 77, 78, 81	Șablon adeziv cu aderență slabă.....	13
Ecranul de editare a șablonului .....	38	Șablon adeziv cu aderență standard .....	13
Ecranul de machetare a șablonului .....	30, 41	<b>T</b>	
Ecranul de pornire .....	9, 29	Tava posterioară .....	7, 9
Ecranul de previzualizare.....	31	Atașarea.....	91
Ecranul de selectare a categoriei de modele .....	29	Eliminarea .....	91
Ecranul de selectare a sub-categoriei de modele.....	32	Tăiere modele avansate .....	32
Editare imagini .....	81	Tăiere modele standard .....	29
Ecranul listei bucăților de modele.....	33	Tăietură de probă/încercare .....	25
Ecranul setărilor .....	10	<b>U</b>	
<b>F</b>		Unitate.....	10
Fantă de avansare.....	26	<b>V</b>	
Foaie de contact aplicată pe țesătură prin călcare ..	13, 17	Viteză de decupare .....	10
Foaie suport puternic adezivă din țesătură .....	13, 20	Viteza de desenare .....	11, 63
Funcții de desenare .....	62	<b>Z</b>	
Funcții de editare a machetelor .....	42	Zonă de decupare .....	10, 41
Funcții de editare a modelelor .....	40		
Funcții de introducere a caracterelor .....	51		
Fundal .....	10		
<b>G</b>			
Gruparea/regruparea modelelor.....	44		
<b>I</b>			
Interval machetă .....	10		
<b>Î</b>			
Încărcarea șablonului.....	26		
Închidere automată .....	11, 12		
Înlocuirea lamei de tăiere .....	87		
Înterupător principal de alimentare .....	8, 29		

Vă rugăm să accesați adresa <http://s.brother/cpoac/> unde puteți primi asistență pentru produs și răspunsuri la întrebările cele mai uzuale (FAQs).

Aceste mașini sunt aprobate pentru utilizare numai în țara de cumpărare. Companiile locale sau distribuitorii Brother vor oferi asistență numai pentru mașinile achiziționate în țările lor.