# BEKS

# Manuel d'instructions



# Table des matières

Chapitre 1. Consignes de sécurité
1. Consignes de sécurité importantes
2. Instructions de mise à la terre 1–6
3. Étiquettes d'avertissement
4. Câblage électrique 1–9
5. Marques commerciales1–10
Chapitre 2. Introduction
1. Spécifications
2. Caractéristiques
Chapitre 3. Avant l'utilisation
1. Aspect et composants de l'écran 3–2
2. Mise en marche et arrêt de la machine
3. Paramétrage de l'origine3–7
4. Modes Standby (Veille) et Drive (Démarrer)
5. Structure de l'écran
6. Écran de confirmation3–21
7. Messages d'erreur3–22
8. Fonctionnement du code-barres
9. Clavier
10. Listes
11. Icône Previous (Précédent)
12. Utilitaires
13. Précautions de test
Chapitre 4 Opérations manuelles
1. Changement de couleur (d'aiguille)4-2
2. Réglage de la hauteur du pied presseur (dispositif en option) 4–6
3. Menu Manual Operations (Opérations manuelles) 4–8

	4.	Coupe-fil	2
	5.	Pince-fil	3
	6.	Application4–1	7
	7.	Abaissement de la barre à aiguilles 4–19	Э
	8.	Changement de cadre 4–2	1
	9.	Centrage du pantographe	2
	10.	Pointeur laser 4–26	3
	11.	Frein moteur principal 4–2'	7
	12.	Lubrification 4–28	3
	13.	Sélection de la tête	3
	14.	Interrupteur manuel de tête	2
	15.	Interrupteur gauche/droite des paillettes	5
	16.	Maintien de l'aiguille au point mort le plus bas	3
	17.	Fonction manuelle Roll to Roll (Cylindre par cylindre)	7
	18.	WS	9
	19.	Remontée du fil de la bobine	Э
Chapitre	5. C	Chargement/Enregistrement des motifs	1
	1.	Avant le chargement/l'enregistrement des motifs	2
	2.	Avant l'utilisation d'une clé USB	4
	3.	Chargement des motifs à partir d'une clé USB	3
	4.	Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code-barres	3
	5.	Enregistrement de motifs sur une clé USB	3
	6.	Administration USB	1
	7.	Mode ABC (COM)	6
	8.	Chargement via le port COM	2
	9.	Enregistrement via le port COM	3
Chapitre	6. N	Iotifs en mémoire6–1	1
	1.	Sélection d'un motif	2
	2.	Menu Memory (Mémoire)	9
	3.	Informations sur le motif	2

	4.	Zoom sur le motif	6–20
	5.	Suppression de motifs de la mémoire	6–21
	6.	Modification des noms de motifs	6–23
	7.	Décomptes de production	6–24
	8.	Sélection du nom	6-25
	9.	Instructions de production	6–26
	10.	Instructions sur le fil	6–31
	11.	Utilisation du fil	6–34
	12.	Protection en écriture des motifs	6–37
Chapitre	7. N	Iodification des motifs en mémoire	7–1
	1.	Menu Memory Edit (Modification de la mémoire)	7–2
	2.	Liste des fonctions de changement de couleur	7–5
	3.	Changements de couleur par lot	7–10
	4.	Apprentissage facile	7–12
	5.	Modèle de fonction (F-PAT)	7–14
	6.	Ajout de points	7–15
	7.	Fonction DSP (Design Stitch Processor)	7–19
	8.	Points de contours	7–23
	9.	Apprentissage des fonctions de couleur	7–25
	10.	Apprentissage de toutes les fonctions	7–27
Chapitre	8. P	rogrammes	8–1
	1.	Modification des paramètres du programme	8–2
	2.	Liste des programmes	8–5
	3.	Codes-barres de programme	8–12
	4.	Limites inférieures	8-15
	5.	Configuration de l'intervalle automatique de la matrice	8–18
	6.	Configuration de la zone de broderie automatique de la matrice	8–21
	7.	Décalages de l'application/du cadre à l'aide des mouvements de navigation	8–25
	8.	Mode Cap Frame (Cadre à casquettes)	8–28

Chapitre	9. E	3roder1e	9–1
	1.	Point de départ	9–2
	2.	Mode Drive (Démarrer)	9–3
	3.	Vitesse	9–4
	4.	Réglage de la vitesse par aiguille	9–7
	5.	Tracé	9–10
	6.	Centrage du contour du cadre	9–14
	7.	Zoom en marche	9–15
	8.	Flottement	9–18
	9.	Flottement 1 point	9–20
	10.	Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points)	9–21
	11.	Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur)	9–24
	12.	Flottement à haute vitesse (selon la sélection du nom)	9–26
	13.	Redéfinition de l'origine	9–30
	14.	Apprentissage de codes couleur (pendant la broderie)	9–32
	15.	Apprentissage de tous les codes de fonction (pendant la broderie)	9–34
	16.	Point arrière	9–35
	17.	Réparation automatique	9–36
	18.	Mode Standby (Veille) (Reprise)	9–38
	19.	Commande automatique par B-PASS	9–39
Chapitre	10.	Réseau	10–1
	1.	Avant d'utiliser le système réseau	10–2
	2.	Menu Network (Réseau)	10–5
	3.	Codes opérateur	10–8
	4.	Signalement des opérateurs par code-barres	10–11
	5.	Annonce de pause	10–13
	6.	Appel de l'opérateur	10–14
	7.	Temps d'arrêt	10–17
	8.	Téléchargement programmé	10–20
	9.	Téléchargement direct	10–24

	10.	Mode Free Download (Téléchargement libre)	<b>–</b> 30
	11.	Scan de code-barres	)–32
	12.	Mode ABC LAN (LAN ABC)	)–35
	13.	Mode R-N (Réseau restreint)	)–38
	14.	Configuration du démarrage avec annulation automatique 10	)–39
	15.	Configuration du démarrage automatique	<b>)</b> –40
	16.	Coordination B-PASS	<b>)</b> –41
	17.	Téléchargement en amont de motifs	) <del>-4</del> 7
	18.	Téléchargement du mode COM Protocol (Protocole COM) 10	<b>)</b> –48
Chapitre	11.	Préférences	.1–1
	1.	Menu Preferences (Préférences)	1–2
	2.	Machine Conditions (MC1)	.1–8
	3.	Liste MC1	-10
	4.	Mode de réglage du dispositif à paillettes	.–17
	5.	Conditions de la machine (MC2)	-23
	6.	Liste MC2	.–31
	7.	Mode Easy Operation (Facilité d'utilisation)	.–39
	9.	Raccourcis	-45
	10.	Paramètres des couleurs de l'écran	-54
	11.	Paramètres d'affichage des couleurs de fil	-57
	12.	Réseau	-61
	13.	Configuration de la date et de l'heure	-64
	14.	Compteur bobine	-65
	15.	Aide	-67
	16.	Programme	.–84
	17.	Affichage du contour du cadre	.–93
	18.	Paramètres de limite du contour du cadre	-108
	19.	Paramètres du mode Cap Frame (Cadre à casquettes)	-110
	20.	Totaux de production par jour	-113
	21.	Paramètres du modèle de fonction (F-PAT)	-114

	22.	Insertion automatique de la 1re fonction de couleur
	23.	Sélection du nom
	24.	Retour à la condition 0 st
	25.	Version du logiciel
	26.	Écran d'informations sur la machine
	27.	Calibrage de l'écran tactile
	28.	Affichage désactivé
Chapitre	12.	Système
	1.	Structure des fichiers système
	2.	Mise à jour du logiciel de base
	3.	Mise à jour Linux
	4.	Initialisation de la mémoire
	5.	Formatage de la carte SD
	6.	Calibrage de l'écran tactile
Chapitre	13.	Annexe
	1. (	Codes de fonction
	2. 0	Codes de sous-fonction
	3. N	Messages d'erreur

## MÉMO

## Chapitre 1. Consignes de sécurité

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

- 1. Consignes de sécurité importantes
- 2. Instructions de mise à la terre
- 3. Étiquettes d'avertissement
- 4. Câblage électrique
- 5. Marques commerciales

### 1. Consignes de sécurité importantes

### CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

- Lors de l'utilisation d'une brodeuse, certaines précautions de sécurité fondamentales doivent toujours être respectées, notamment :
- Cette brodeuse est destinée à un usage industriel.
- Lisez toutes les instructions avant d'utiliser cette brodeuse.

### **Icônes**



## Danger

Pour éviter tout risque de décharge électrique.



# Avertissement

Pour éviter tout risque de brûlure, d'incendie, de décharge électrique ou de blessures.



# Danger

- ◆ Pour les installations aux ÉTATS-UNIS et au CANADA, la machine doit être installée sur un circuit de dérivation avec un fusible ou un disjoncteur répertorié UL/CSA, avec un courant nominal minimal de court-circuit de 10 kA ou plus.
- ♦ Cette brodeuse ne doit jamais être laissée sans surveillance lorsqu'elle est branchée.
- ◆ Débranchez toujours cette brodeuse de la prise électrique immédiatement après utilisation et avant nettoyage.
- ♦ Éteignez toujours l'automate et le boîtier de commande lorsqu'ils ne sont pas utilisés pendant une période prolongée.
- ◆ Veillez à toujours débrancher la machine avant de remplacer les ampoules. Utilisez des ampoules de même modèle et classe.
- ◆ Utilisez cette brodeuse avec la tension d'alimentation électrique recommandée indiquée sur la machine.



## Avertissement

- ◆ Cette machine n'est pas un jouet, ne l'utilisez pas comme tel. Son utilisation par des enfants ou à proximité d'enfants exige une étroite surveillance.
- ◆ Utilisez cette brodeuse uniquement dans le cadre de l'usage prévu comme décrit dans le présent manuel. Utilisez uniquement les accessoires recommandés par le fabricant, contenus dans le présent manuel.
- ♦ N'utilisez jamais la machine si l'un des fils électriques ou l'une des fiches est endommagé(e), si elle ne fonctionne pas correctement, si elle est tombée ou a été endommagée, ou si elle est tombée ou a trempé dans de l'eau. Appelez le distributeur agréé pour un examen, une réparation ou un réglage électrique ou mécanique.
- ♦ N'utilisez jamais la machine si l'une de ses fentes d'aération est obstruée. Évitez l'accumulation de fibres, de poussière et de tissu dans les fentes d'aération de la machine.
- ◆ Ne jetez jamais ni n'insérez d'objets dans les fentes d'aération.
- ◆ Réservée à un usage intérieur.

| Ch.11 | Ch.12

- ♦ N'utilisez pas la brodeuse dans des endroits où des aérosols (sprays) sont utilisés ou de l'oxygène est administré.
- ◆ Pour mettre la machine hors tension, mettez toutes les commandes en position Off (Arrêt, « 0 »), puis retirez la fiche de la prise.
- ◆ Pour la débrancher, ne tirez pas sur le fil, mais sur la fiche.
- ◆ Tenez vos doigts à l'écart des parties mobiles. Une attention particulière est requise à proximité des aiguilles de la tête de broderie.
- ◆ Veillez à toujours utiliser la plaque à aiguille adéquate. L'utilisation d'une plaque inadaptée peut entraîner la rupture de l'aiguille.
- ◆ N'utilisez pas d'aiguilles pliées.
- ◆ Ne tirez pas ou ne poussez pas le tissu lors du piquage. Cela peut plier l'aiguille et entraîner sa rupture.
- ◆ Arrêtez la brodeuse (« 0 ») si des réglages, comme l'enfilage, le changement d'aiguille, l'enfilage de la bobine ou encore le changement du pied presseur, etc., sont à effectuer dans la zone où se trouve l'aiguille.
- ◆ Veillez à toujours débrancher la brodeuse lors du retrait des capots, de la lubrification ou de toute autre opération d'entretien mentionnée dans le manuel d'instructions.
- ♦ Manipulez la machine par l'avant. Ne la manipulez pas sur le côté, l'arrière et/ou sur la table.
- ◆ Tenez le boîtier de commande à l'écart de l'eau ou de substances chimiques. Si l'une de ces substances pénètre dans le boîtier de commande, débranchez la machine de la prise électrique et contactez le distributeur pour procéder à des réparations.
- ◆ Ne placez pas d'objets métalliques, agrafes, épingles de sûreté ou ciseaux à proximité du boîtier de commande. Si l'un de ces objets pénètre dans le boîtier, les circuits internes peuvent court-circuiter et causer un incendie, une décharge électrique ou une brûlure par une source de chaleur.
- ♦ N'approchez pas la main ou le visage des aiguilles, leviers, crochet, coupe-fil, arbres, poulies, courroies ou mécanismes d'entraînement lorsque la machine fonctionne.
- ◆ La machine doit être utilisée avec des vêtements adaptés. Les cheveux longs, colliers, bracelets ou rubans peuvent causer un accident grave s'ils se prennent et s'emmêlent dans la machine.
- ◆ Il est recommandé qu'une seule personne utilise la machine à la fois. Si plusieurs personnes utilisent une machine, une personne risque de démarrer la machine alors que l'autre est en train de la toucher.

- ◆ Si des matières étrangères ont pénétré dans le boîtier de commande, débranchez la machine de la prise électrique et contactez le distributeur pour procéder à des réparations.
- ◆ Ne placez pas la machine à la lumière directe du soleil ou dans un endroit dans lequel la température augmente de façon anormale en raison d'équipements de chauffage, etc.
- ♦ N'utilisez pas la machine à proximité d'un feu. Cela peut causer un incendie.
- ♦ N'ouvrez jamais les couvercles du boîtier de commande. Si vous y êtes obligé, débranchez la machine du secteur et attendez au moins 4 minutes avant d'ouvrir les couvercles. Ce délai permet à la haute tension électrique de se dissiper et aux pièces à température élevée de refroidir à l'intérieur. Le non-respect de ce délai peut causer une décharge électrique ou des brûlures.
- ◆ Branchez cette machine uniquement à une prise de courant correctement mise à la terre. Voir le chapitre intitulé Instructions de mise à la terre.

h.2

Ch.:

Ch.

Ch.

)h.6

℃h.7

n.8

1.9 (

Ch.

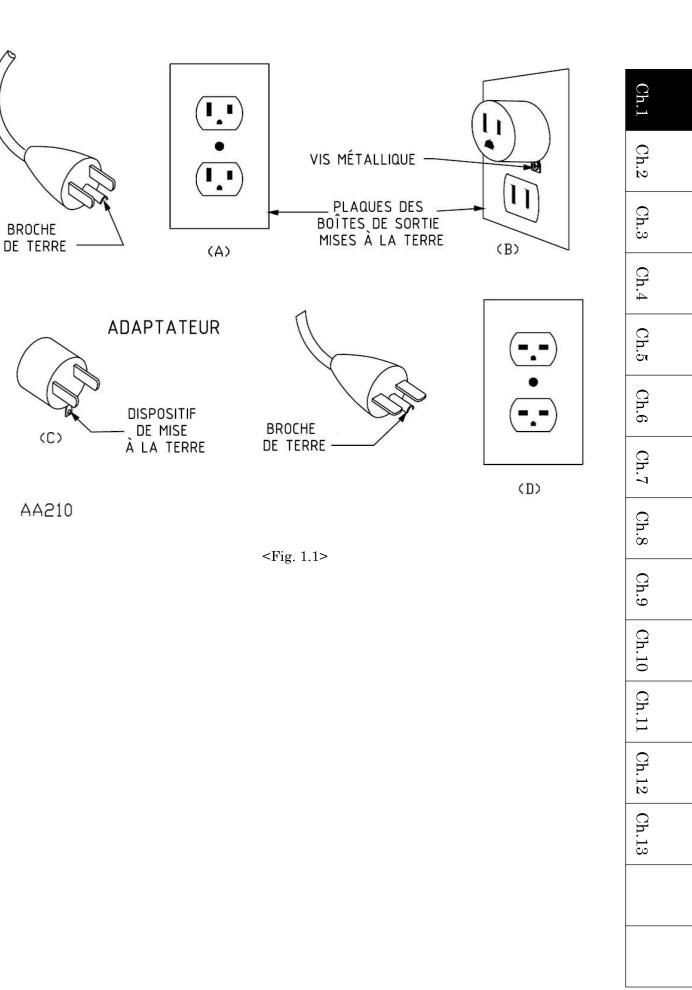
12 | Ch.1:

#### 2. Instructions de mise à la terre

1) Cette machine doit être mise à la terre. En cas de dysfonctionnement ou de panne, la mise à la terre offre un trajet de moindre résistance au courant électrique, afin de réduire le risque de décharge électrique. Le câble de la machine possède un conducteur de protection et une prise de mise à la terre. La fiche doit être reliée à une prise adaptée, correctement installée et mise à la terre conformément aux normes locales en vigueur.

Danger: Risque de décharge électrique en cas de mauvais raccordement du conducteur de sécurité. Le conducteur isolé présentant une surface extérieure verte, avec ou sans rayures jaunes, est le conducteur de mise à la terre de l'équipement. Si des réparations ou le remplacement du câble ou de la prise sont nécessaires, ne connectez pas le conducteur de mise à la terre de l'équipement à un connecteur sous tension.

- 2) Contactez un électricien ou technicien qualifié si les instructions de mise à la terre n'ont pas été parfaitement comprises ou en cas de doute sur la mise à la terre du produit.
- 3) Modèles de machine 120 V. Cette machine est destinée à être utilisée sur un circuit 120 V nominal et possède une prise de mise à la terre, qui ressemble à la fiche illustrée sur le croquis A de la Figure 1.1. Un adaptateur temporaire, qui ressemble à l'adaptateur illustré sur les croquis B et C, peut être utilisé pour brancher cette fiche dans une prise à 2 pôles, comme indiqué sur le croquis B, si une prise correctement mise à la terre n'est pas disponible. L'adaptateur temporaire doit être utilisé uniquement jusqu'à l'installation d'une prise correctement mise à la terre par un électricien qualifié. La languette rigide de couleur verte, le tenon et les éléments similaires qui prolongent l'adaptateur doivent être raccordés à une terre permanente, telle qu'une boîte de prise de courant correctement mise à la terre. En cas d'utilisation de l'adaptateur, celui-ci doit être maintenu en place à l'aide de la vis métallique.
- 4) Modèles de machine 200 V et au-delà. Cette machine est destinée à être utilisée sur un circuit dont la valeur nominale est supérieure à 120 V, et elle est équipée d'un câble électrique et d'une fiche montés en usine. N'utilisez pas d'adaptateur avec cette machine. Si la machine doit être raccordée pour être utilisée sur un autre type de circuit électrique, elle doit se conformer aux normes locales en vigueur.



## 3. Étiquettes d'avertissement

### > Durant le fonctionnement, soyez attentif aux parties étiquetées.

Étiq	Signification	
	AVERTISSEMENT  La pointe d'aiguille peut entraîner de graves blessures.  Garder les mains à distance de la tête de broderie lors de l'utilisation de la brodeuse et lorsque la tête est désengagée et que la machine brode.	Étiquette d'avertissement relative aux aiguilles
( E.)	AVERTISSEMENT  LAISSER LE CAPOT FERMÉ  Les cheveux, les doigts, la main ou les vêtements risquent d'être pris dans les parties mobiles, et entraîner des blessures graves.  Mettre la machine hors tension avant toute opération de maintenance.	Étiquette indiquant un danger pour les cheveux
100	AVERTISSEMENT  Les parties mobiles peuvent entraîner des blessures graves.  Garder les mains à distance de la tête de broderie lors de l'utilisation de la brodeuse.	Étiquette d'avertissement relative au levier
	AVERTISSEMENT  Le cadre mobile peut entraîner des blessures graves.  Tenir les mains à l'écart du dessus de bâti pendant le fonctionnement de la machine.	Étiquette d'avertissement relative au cadre

Étiquettes d'a	vertissement	Signification	
graves Tenir les m	AVERTISSEMENT  rotatif peut entraîner des blessures  ains éloignées du crochet rotatif lors du ment de la machine.	Étiquette d'avertissement relative au crochet	Ch.1 Ch.2 Ch.3
Les cheveu risquent d'é entraînant d	AVERTISSEMENT  LE CAPOT FERMÉ  LE CAPOT FERMÉ	Étiquette d'avertissement relative à la courroie	Ch.4 Ch.5
			Ch.6
CONSER	VEZ CES INSTRU	ICTIONS	Ch.7
4. Câblage électrique			Ch.8
D 1 : 11	marro Italio - Ganada I	1: 1:: 0: 1:: 12:	Ch.

# Pour les installations aux ÉTATS-UNIS et au CANADA, la machine doit être installée sur un circuit de dérivation avec un fusible ou un disjoncteur répertorié UL/CSA, avec un courant

nominal minimal de court-circuit de 10 kA ou plus.

### 5. Marques commerciales

- Independent JPEG Group (Ce logiciel s'appuie en partie sur le travail de l'Independent JPEG Group.)
- · Linux (Linux® est la marque déposée de Linus Torvalds aux États-Unis et dans d'autres pays.)
- SD 3C, LLC (Logo SD, logo SDHC, logo SDXC, logo microSD, logo microSDHC)
- Toute autre marque commerciale, toute marque de service, toute marque collective ou tous droits de conception ou tous droits similaires mentionnés dans le présent manuel sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

# Chapitre 2. Introduction

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

- 1. Spécifications
- 2. Caractéristiques

 $\Im \mathrm{h.2}$ 

Ch.3

Ch.4

Ch 5

3 — Ch 7

8 Ch.9

1.10 Ch

Ch.12 (

#### 1. Spécifications

1. Capacité de motifs 100 motifs

2. Capacité de points 1 motif : 1 million de points / Capacité totale :

70 millions de points

3. Écran tactile LCD couleur de 10,4 pouces et

800 x600 points (SVGA)

4. Alimentation électrique d'entrée Monophasée/Triphasée CA 100 V~CA 240 V

(Chaque tension ±10 % 50 Hz/60 Hz) en fonction des

spécifications de chaque modèle

5. Température 5 à 45 degrés Celsius (en fonctionnement)

20 à 60 degrés Celsius (en stockage)

6. Humidité 20 à 80 % de HR, sans condensation

7. Mise à la terre de classe D

La résistance de terre doit être inférieure à

100 Ohms

8. Coupe-fil compatible Mark 4, 5, 6, 8

9. Détection de rupture de fil Capteur de rupture de fil

10. Ports USB 2 ports (voir Chapitre 3.1. Aspect et composants de

l'écran)

11. Système réseau 100BASE/10BASE

12. Entrée/Sortie COM D-sub 9 broches (9 600~115 200 bps)

13. Bouton d'arrêt d'urgence (Non disponible sur certains modèles)

14. Perforateur 1~3 aiguilles

15. Cadres pour casquette (pour les machines canons)

16. Options Dispositif à paillettes (SQ), système de lubrification

automatique, dispositif à paillettes doubles, faisceau lumineux, marqueur laser, code-barres, ajusteur automatique de la hauteur du pied presseur, contrôleur de navigation câblé, entrée

clavier/souris USB

#### 2. Caractéristiques

#### Facilité d'utilisation

L'automate KS est simple d'utilisation avec son grand écran LCD haute résolution et son système d'exploitation Linux. Les icônes accompagnées de descriptions permettent de comprendre aisément et rapidement les caractéristiques et fonctions de la machine. Les descriptions des icônes peuvent être modifiées dans différentes langues pour assister l'opérateur.

L'écran tactile permet une utilisation visuelle plus rapide.

Des invites et messages d'erreur s'affichent pour indiquer l'état de la machine à l'opérateur et fournir des informations d'aide si nécessaire.

L'automate est le dispositif utilisé pour commander la brodeuse.

#### Prise en charge multilingue (Chapitre 11)

La langue par défaut est l'anglais.

Différentes langues peuvent être sélectionnées en chargeant des fichiers de police et de ressources.

#### **USB** (Chapitre 3)

Plusieurs périphériques USB sont disponibles.

Par exemple:

Carte mémoire USB

Lecteur de carte mémoire

Lecteur de codes-barres

Clavier/Souris

#### Fonction standardisée de mise en réseau (Chapitre 10)

Les brodeuses Barudan peuvent être connectées à un serveur réseau (ordinateur) via une connexion LAN, ce qui leur permet d'envoyer et de recevoir les données des motifs de broderie.

Grâce à un logiciel réseau en option, le logiciel LEM Server Pro Network, les enregistrements et l'état des statistiques de production de la machine peuvent également être consultés et signalés sur l'ordinateur serveur.

Ch.1

Ch.7

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

#### 5) Mémoire haute capacité

La capacité de mémoire est de 70 millions de points, dans 100 emplacements de mémoire.

#### **6)** Fonction de raccourcis (Chapitre 11)

Les fonctions couramment utilisées peuvent être configurées sous forme de raccourcis. L'utilisation de raccourcis réduit le nombre de frappes de touches en remplaçant les fonctions par l'actionnement d'une seule touche pour les exécuter.

Il est possible d'enregistrer 12 groupes différents de menus de raccourcis. Ces groupes peuvent aisément être modifiés pour correspondre aux besoins ou tâches de l'opérateur.

#### 7) Fonctionnement à vitesse élevée

Le micro-ordinateur sélectionne automatiquement la vitesse la plus efficace, par incrément de 10 tr/min. La vitesse maximale peut varier selon le modèle.

#### 8) Moteur silencieux

Le moteur principal commandé par inverseur assure un fonctionnement puissant et silencieux, ainsi qu'un contrôle de la vitesse et un positionnement de l'arrêt précis. Le servomoteur CA ou le moteur pas-à-pas 5 phases permet un fonctionnement à haute vitesse et silencieux du pantographe.

#### 9) Contrôle automatique de la vitesse et du point sauté (Chapitre 11)

En vue d'obtenir une meilleure qualité de point, le dispositif de commande adapte automatiquement la vitesse de la machine en fonction de la longueur du point. Ce dispositif de commande peut également convertir automatiquement des points longs en points sautés, si le paramètre de la longueur du point est défini pour une meilleure qualité de point.

#### 10) Informations sur le motif (Chapitre 6)

Il est possible de visualiser à l'écran des informations relatives au motif, telles que le nombre de points, la quantité produite, la taille, le croquis réduit du motif.

#### 11) Système de sélection de tête (Chapitre 4)

Chaque interrupteur de tête de broderie peut être activé/désactivé individuellement en fonction des données du motif.

Une programmation sur l'automate permet également d'activer/de désactiver ces interrupteurs.

#### 12) Enregistrement de la position du pantographe (Chapitre 4)

Un maximum de 15 points peut être enregistré pour le positionnement du pantographe en vue de déplacer le cadre vers les points enregistrés, manuellement ou automatiquement.

#### 13) Enregistrement de la position de départ (Chapitre 9)

Après avoir mis la position de départ d'un motif en mémoire, il sera possible de commencer à la même position de départ lors de la séance de broderie suivante.

#### **14) Tracé** (Chapitre 9)

Avant de commencer à broder un motif, vous pouvez l'afficher dans un pantographe/cadre à l'écran, afin de vous assurer qu'il est adapté.

Il existe 2 types de tracés de cadre.

- (1) Tracé carré: Mouvement automatique du cadre autour des 4 coins du motif.
- (2) Tracé contours : Mouvement automatique du cadre autour du contour du motif.

#### **15)** Affichage des points de broderie (Chapitre 9)

Vous pouvez agrandir l'affichage d'un motif en appuyant sur une touche pendant la broderie, sans pour autant interrompre l'opération de broderie.

Cette fonction vous permet de confirmer aisément des détails de broderie dans un motif.

#### **16) Veille** (Reprise) (Chapitre 9)

Il est possible d'arrêter la machine au milieu de la broderie d'un motif. Lorsque la machine est remise en marche, elle reprend à la position où la broderie s'était arrêtée, même si le pantographe s'est déplacé au moment de l'arrêt de la machine.

#### **17) Fonction d'aide** (Chapitre 11)

Des fichiers d'aide peuvent être enregistrés dans la mémoire interne de l'automate ou sur une clé USB et affichés, si besoin. Des fichiers d'aide peuvent être créés et enregistrés. Des informations d'aide peuvent être affichées à partir des messages d'erreur qui apparaissent à l'écran.

#### **18) Fonction de programmation** (Chapitre 11)

Des mémos peuvent être créés et programmés à partir d'un calendrier. Lorsque vous enregistrez un message, il s'affiche sur l'écran de l'automate au démarrage, le(s) jour(s) programmé(s).

 $\mathrm{Ch.1}$ 

Ch.7

Ch.8

Ch.9

| Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

#### **19) Fonction d'affichage désactivé** (Chapitre 11)

Lorsque l'automate n'est pas utilisé pendant une période prolongée, vous pouvez éteindre l'écran pour économiser de l'énergie. Outre la fonction manuelle, vous pouvez également configurer une fonction d'arrêt automatique de l'écran à l'aide d'un minuteur.

#### **20)** Sélection du nom (Chapitre 9, Chapitre 11)

Lors de la broderie de motifs contenant plusieurs noms, cette fonctionnalité affiche le nom en cours de broderie, ainsi que le nom suivant.

Cette fonctionnalité affiche également les noms sous forme de liste, ce qui vous permet d'en sélectionner un et d'utiliser le flottement à haute vitesse sur celui-ci. Dans ce cas, vous devez rebroder l'un des noms de la liste.

#### 21) Utilitaires (Chapitre 3)

Une image (JPEG) de l'échantillon brodé et un message contenant les informations de production peuvent être enregistrés dans le fichier du motif et affichés à l'écran à l'aide du nouveau format de motif B-PASS FDR 3.

#### **22)** Coordination B-PASS (Chapitre 9, Chapitre 10)

La coordination avec le logiciel B-PASS (Barudan Production Assistant System) et l'ajout d'informations sur le fil et de production aux motifs améliorent la productivité.

- ➤ B-PASS est un système d'assistance de la production, qui améliore la productivité.
- > Outre B-PASS, la solution LEM Server (Design File Server) est nécessaire.

### Chapitre 3. Avant l'utilisation

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

- 1. Aspect et composants de l'écran
- 2. Mise en route et arrêt de la machine
- 3. Paramétrage de l'origine
- 4. Modes Standby (Veille) et Drive (Démarrer)
- 5. Structure de l'écran
- 6. Écran de confirmation
- 7. Messages d'erreur
- 8. Fonctionnement du code-barres
- 9. Clavier
- 10. Listes
- 11. Icône précédente
- 12. Utilitaires
- 13. Précautions de test

Ch.1

Ch.2

Ch.3

ယ

ћ.4 —

h.5

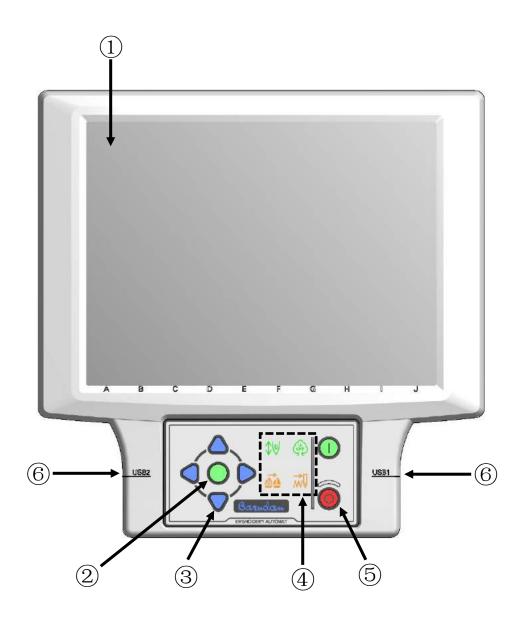
... \_\_\_\_

7 Съ

Ch.9

1.10

### 1. Aspect et composants de l'écran



#### (1) Écran LCD tactile

Affiche l'état de la machine, des icônes et des informations sur le motif. La machine est commandée en touchant l'écran.

#### (2) Touche Origin (Origine)

Déplace le pantographe vers l'origine.

Si le pantographe est positionné sur l'origine, elle déplace ce dernier sur la position précédente dans le mode Standby (Veille) et sur la position du dernier point dans le mode Drive (Démarrer).

Si le pantographe se situe sur l'origine (position de départ du motif), la touche est allumée. Si la position du pantographe n'est pas l'origine, la touche est éteinte.

#### (3) Touches de navigation

Déplacent le pantographe. Une pression unique génère un mouvement de 0,1 mm. Le fait de maintenir l'une de ces touches enfoncée génère un mouvement continu et une augmentation graduelle de la vitesse du pantographe.

Si vous faites une double frappe et maintenez le bouton enfoncé, le pantographe se déplace lentement.

Si le fonctionnement des touches de navigation n'est pas disponible, les touches ne sont pas allumées.

#### (4) Voyant d'indication de l'état

Ces icônes LED indiquent l'état de la brodeuse.



Mode Standby (Veille) : Clignotant

Le mode Drive (Démarrer) est indisponible : La lumière est éteinte Le mode Drive (Démarrer) est configuré : Allumé en continu



S'allume dans le mode Display OFF (Affichage désactivé)



S'allume dans le mode Teaching (Apprentissage)



: S'allume dans le mode Float (Flottement)

(5)	Touches	Power	ON/OFF	(Marche/Arrêt)	

Mettent la machine sous tension/hors tension.

#### (6) USB (2 ports)

Ces connecteurs servent à brancher des périphériques USB.

Certains périphériques USB peuvent ne pas être disponibles. (\*1)

Ces ports peuvent servir à charger et télécharger des motifs et à brancher un lecteur de codes-barres (en option). Le logiciel de base peut également être mis à jour via USB.

#### (7) R/C

Il s'agit du connecteur destiné au contrôleur de navigation à distance câblé.

#### (8) DRIVER

Il s'agit du connecteur servant à raccorder l'unité de commande de série K.

#### (9) DC IN

Ce connecteur sert à recevoir l'alimentation d'entrée CC 12 V pour l'automate.

#### (10) LAN

Il s'agit d'une connexion LAN.

#### (11) COM

Il s'agit d'une connexion COM.

\*1 Il convient d'utiliser des clés USB formatées à l'aide du système de fichiers FAT16 ou FAT32.

Il est généralement recommandé d'utiliser des clés USB inférieures à 32 Go.

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 Ch.13

#### 2. Mise en marche et arrêt de la machine

#### Mise en marche de la machine

- Levez le levier de mise en marche à l'avant du boîtier de commandes sur la position ON (vers le haut).
- 2) Appuyez sur la touche ON sur l'automate.

#### Arrêt de la machine

- 1) Appuyez sur la touche OFF de l'automate pour l'arrêter.
- 2) Si vous n'utilisez pas la machine pendant plusieurs heures, placez l'interrupteur d'alimentation du boîtier de commandes sur la position OFF (vers le bas).
  - Remarque : Lorsque l'interrupteur d'alimentation du boîtier est sur OFF, la touche ON de l'automate n'allume pas la machine.

#### 3. Paramétrage de l'origine

Une fois la machine sous tension, vous devez paramétrer l'origine.

- 1) Pour mettre la machine en marche, voir « 2. Mise en marche et arrêt de la machine ».
- 2) Après l'affichage de l'écran de titre, l'écran suivant de l'automate apparaît.



> Utilisez l'icône au-dessus de « A » si vous devez annuler l'origine définie.

Appuyez sur la touche et maintenez-la enfoncée pour annuler. En cas d'annulation de la configuration de l'origine, le voyant correspondant à l'état Démarrer est éteint pour indiquer que le mode Drive (Démarrer) n'est pas disponible.

Voir « Chapitre 9.2. Mode Drive (Démarrer) » et « Chapitre 9.18. Mode Standby (Veille) ».

- Utilisez l'icône au-dessus de « C » pour couper avant la recherche de l'origine.
   Voir « Chapitre 4.4. Coupe-fil ».
- Utilisez l'icône au-dessus de « E » pour définir la date et l'heure avant la recherche de l'origine.
   Voir « Chapitre 11.13. Date et heure ».
- 3) Appuyez sur l'icône au-dessus de « J » pour définir l'origine du cadre de broderie.
  Une fois terminé, vous pouvez utiliser la machine.

Ch.1

Ch.9

Ch.10

Ch.11 | Ch.12

#### 4. Modes Standby (Veille) et Drive (Démarrer)

L'automate KS dispose de deux modes différents : le mode Standby (Veille) et le mode Drive (Démarrer).

1) Mode Standby (Veille): La machine est à l'arrêt et en mode de préparation pour la broderie.



2) Mode Drive (Démarrer): La machine est en mode de broderie.

Passez en mode Drive (Démarrer) lorsque vous êtes prêt à démarrer la broderie. Voir « Chapitre 9.2. Mode Drive (Démarrer) ».



#### Structure de l'écran 5.

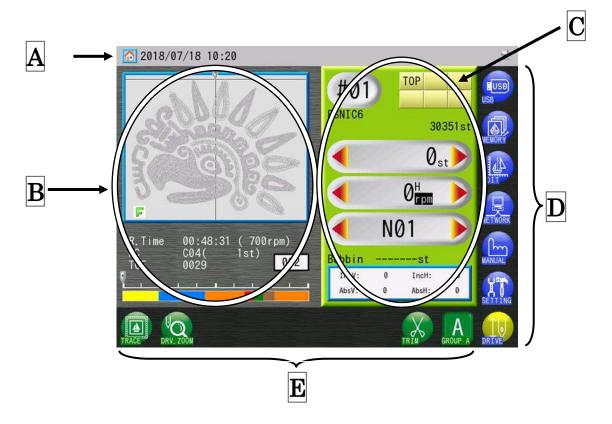
Voici l'écran principal permettant de commander la brodeuse après le paramétrage de l'origine.

Diverses opérations débutent sur l'écran principal.

L'affichage et les opérations des écrans principaux Standby (Veille) et Drive (Démarrer) sont presque identiques.

L'écran principal du mode Drive (Démarrer) est utilisé pour l'explication qui suit.

#### Composants de l'écran principal 5-1.



Α Barre d'état : Indique la date et l'heure, ainsi que les icônes d'état de la brodeuse. Voir « 5.2. Barre d'état ».

 $\mathbf{B}$ Écran d'informations sur le motif:

Affiche l'image du motif et la durée restante estimée du motif à broder. Deux affichages sont possibles. Pour plus de détails, voir « 5.3. Écrans d'informations sur le motif ».

Zone d'informations sur la machine : Indique le nombre de points, la vitesse, le nombre d'aiguilles, etc. Voir « 5-4. Zone d'informations sur la machine ».

Ch.1

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

D Menu principal: Utilisé pour diverses opérations, la gestion des motifs et les paramètres. Voir « 5.5. Menus

principaux».

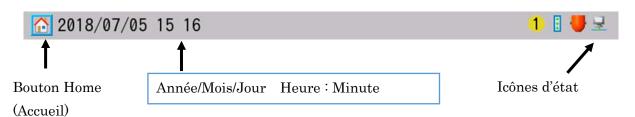
E Menu de raccourcis : Affiche les raccourcis enregistrés et le groupe de

raccourcis sélectionné. Voir « 5.6. Menu de

raccourcis».

#### 5-2. Barre d'état

Indique la date et l'heure, ainsi que les icônes d'état de la brodeuse.



Appuyez sur le bouton Home (Accueil)



, au besoin, pour retourner à l'écran de base.

Les icônes d'état suivantes sont affichées.

#### Signification des icônes



Indique l'état de connexion réseau.

(Gauche : Connecté / Droite : Pas connecté)

Lorsque le paramètre réseau est désactivé, aucune icône n'apparaît. Si la machine n'est pas connectée, un numéro s'affiche à droite de

cette icône. Ce numéro représente la quantité de données d'événements stockées pour la machine, tant qu'elle était déconnectée.

Dans le mode COM Protocol (Protocole COM), « ES » (Elite Server) s'affiche à droite de l'icône. (\*1)



Mode B-PASS ON (activé) (\*2)



Mode de commande B-PASS IN (\*2)



Dans le mode Float (Flottement) (\*3)



Dans le mode Teaching (Apprentissage) (\*4)



Utilisation de la sélection de la tête (\*5)



Utilisation de l'interrupteur manuel de tête (\*6)





Affichage de la sélection du nom (Gauche : Verticale / Droite :

Horizontale) (\*7)



Utilisation de « Insertion automatique de la 1re fonction de couleur »

(\*8)

Ch.1

Ch.7

Ch.8

Ch.9

| Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

→ : Utilisation de « Mode Auto Drive » (Démarrage automatique) (\*9)

Utilisation de « Mode Auto Drive Cancel » (Démarrage avec annulation automatique) (\*10)

1 2 3 ? : Numéro « Security Timer » (Minuteur de sécurité) en cours

Le numéro de l'icône correspond à la version du minuteur de sécurité.

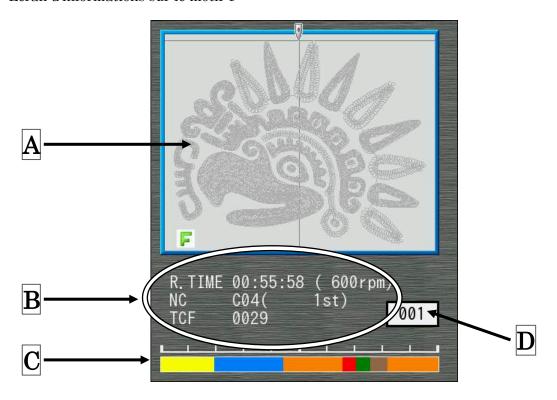
- \*1 Voir « Chapitre 10.18. Téléchargement du mode COM Protocol (Protocole COM) » et « Chapitre 11.12 Réseau ». Actuellement, Elite Server est inclus dans « Design File Server ».
- \*2 Voir « Chapitre 10.16. Coordination B-PASS ».
- \*3 Voir « Chapitre 9.8. Flottement ».
- \*4 Voir « Chapitre 9.14. Apprentissage des codes couleur (pendant la broderie) ».
- \*5 Voir « Chapitre 4.13. Sélection de la tête ».
- \*6 Voir « Chapitre 4.14. Interrupteur manuel de tête ».
- \*7 Voir « Chapitre 11.23. Sélection du nom ».
- \*8 Voir « Chapitre 11.22. Insertion automatique de la 1re fonction de couleur ».
- \*9 Voir « Chapitre 10.15. Configuration du démarrage automatique » ou « Chapitre 5.7.4. Mode ABC Drive (Démarrage ABC) ».
- \*10 Voir « Chapitre 10.14. Configuration du démarrage avec annulation automatique » ou « Chapitre 5.7.5. Mode ABC Drive Cancel (Annulation du démarrage ABC) ».

#### 5-3 Écrans d'informations sur le motif

Il existe 2 écrans d'informations sur le motif, 1 et 2.

Dans la zone Utility (Utilitaires) de l'écran d'informations sur le motif 2, divers outils sont disponibles.

#### < Écran d'informations sur le motif 1 >



Α Mode Standby (Veille) : Affichage visuel du motif

Mode Drive (Démarrer): Le motif est affiché. Le motif affiché à l'écran apparaît en couleur lorsqu'il est brodé. Les zones non brodées sont affichées en gris.

> Au bas de cet écran, les icônes d'état du motif sont affichées. Pour plus de détails, voir « Écran d'informations sur le motif 2 ». Appuyez dans la zone  ${\color{red}\overline{\bf A}}$  pour passer à l'écran d'informations sur le motif 2.

 ${f B}$ Informations sur le motif dans le mode Drive (Démarrer)

R.Time (Durée restante): Temps de broderie restant estimé avant achèvement

Le nombre entre parenthèses correspond au réglage de vitesse actuel.

Le temps restant est calculé par la vitesse définie.

Dans le mode High Efficiency (Haut rendement), « R. Time » apparaît en surbrillance (\*1).

3 - 13

Ch.1

Ch.7

Ch.8

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

NC: Fonction du prochain changement de couleur

Le nombre entre parenthèses est le nombre de points de la fonction du prochain changement de couleur.

TCF: Nombre total de fonctions de changement de couleur.

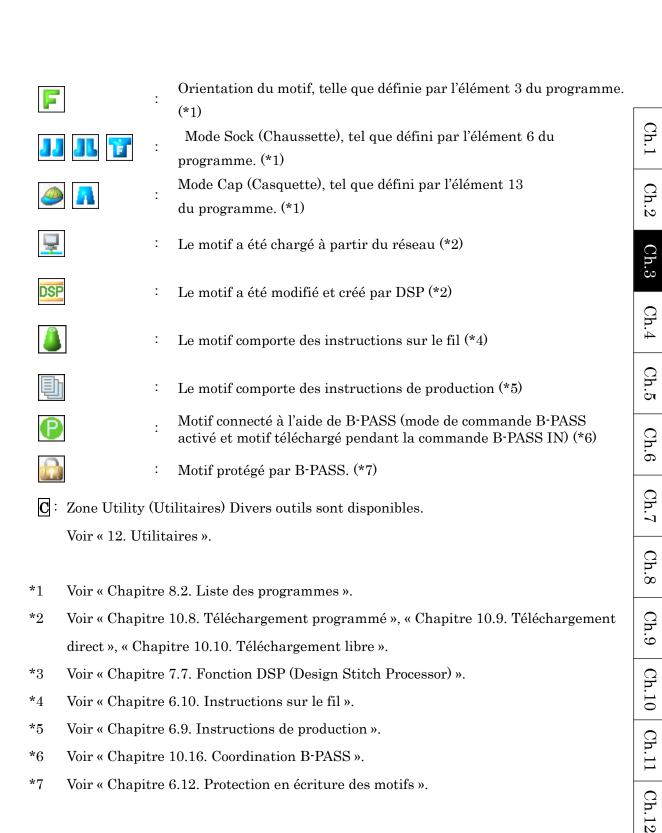
- Mode Drive (Démarrer) : Affiche des graphiques en barres de couleurs des fonctions de changement de couleur
  - Mode Standby (Veille) : Rien n'est affiché.
- Mode Standby (Veille) : Affiche le nombre de répétitions configuré pour ce motif (\*2)

  Drive (Démarrer) : Affiche le nombre restant de répétitions pour broder ce motif. (\*3)
- \*1 Voir « Chapitre 6.3. Informations sur le motif »
- \*2 Voir « Chapitre 8.2. Liste des programmes »
- \*3 Inclut la broderie en cours
- < Écran d'informations sur le motif 2 >



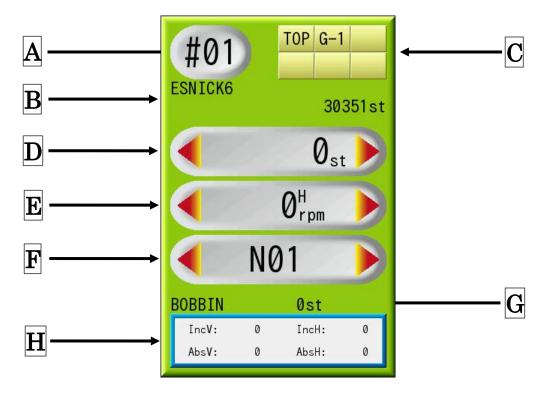
- A: Affichage visuel du motif

  Appuyez dans la zone A pour revenir à l'écran d'informations sur le motif 1.
- B: Icônes d'état du motif



#### 5-4 Zone d'informations sur la machine

Indique le nombre de points, la vitesse, le nombre d'aiguilles, etc.



A: Numéro du motif en mémoire

Le fond noir indique que l'élément 1, 2, 3 ou 4 du programme a été modifié. Ce numéro clignote lorsqu'un emplacement de mémoire vide est sélectionné.

**B**: Nom du motif et nombre total de points

C: Informations sur la machine

TOP : L'arbre principal se trouve dans la position d'arrêt adéquate.

G\*: Numéro de groupe du système WS. \* est un numéro.

Il s'agit d'une information pour un modèle de machine spécial, appelé WS.

D: Mode Drive (Démarrer): Nombre actuel de points

Le mode Float (Flottement) est disponible en touchant cette zone.

Mode Standby (Veille): Rien n'est affiché.

Voir « Chapitre 9.8. Flottement » et « Chapitre 9.9. Flottement 1 point ».

E	:	Vitess	e de	broderie	actuelle
ندر	4.	V10000	e uc	proderie	actuent

Il est possible de modifier la vitesse de broderie en touchant cette zone.

H à droite de la vitesse : Fonction haute vitesse

L à droite de la vitesse : Fonction vitesse réduite

Voir « Chapitre 9.3. Vitesse ».

Lorsque l'unité de vitesse « rpm » (tr/min) s'affiche sur fond noir, un problème peut empêcher le contrôle adéquat de la vitesse. Contactez votre distributeur.

F: Nombre d'aiguilles actuellement sélectionné. Il est possible de modifier le nombre d'aiguilles en touchant cette zone. Voir « Chapitre 4.1. Changement de couleur (d'aiguille) ».

G: Nombre restant de points sur le compteur bobine.

Voir « Chapitre 11.14. Compteur bobine ».

#### **H**: Positionnement du pantographe

Inc : La distance de déplacement incrémentielle depuis le dernier mouvement ou le dernier point effectué. (0,1 mm)

Abs: La distance de déplacement absolue entre le point de départ et le point actuel. (0.1 mm)

Le centrage du pantographe est disponible en touchant cette zone.

Voir « Chapitre 4.9. Centrage du pantographe ».

#### 5-5. Menus principaux

Diverses fonctions de la machine et du motif sont exécutées par le biais de ces menus.

Appuyez sur une icône pour ouvrir le menu correspondant.

Une icône de couleur jaune indique qu'elle est actuellement ouverte. Dans ce cas, appuyez à nouveau sur l'icône pour fermer le menu et revenir à l'écran principal.

Ch.8

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

#### <u>Icônes du menu principal</u>



USB

Importe et exporte des motifs via USB



#### Memory (Mémoire)

Gère les motifs en mémoire



#### Edit (Modifier)

Modifie et copie les motifs en mémoire



#### Network (Réseau)

Télécharge les motifs du serveur, ainsi que les autres options du réseau.



#### Manual (Manuel)

Accès aux différentes opérations manuelles, comme la coupe, l'application, le changement de cadre, etc.



#### Settings (Paramètres)

Utilisé pour divers paramètres de l'automate.



#### Drive (Démarrer)

Utilisé pour basculer entre les modes Drive (Démarrer) et Standby (Veille).

#### 5-6. Menu de raccourcis

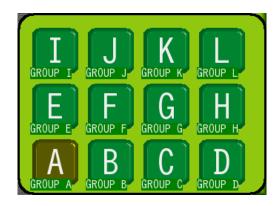
Affiche les icônes de raccourci affectées et le groupe de raccourcis actuellement sélectionné. Un maximum de 8 raccourcis est autorisé par groupe et par écran.

Un maximum de 12 groupes peut être affecté (A~I).

Pour plus de détails, voir « Chapitre 11.9. Raccourcis ».



- 1) Appuyez sur les icônes au-dessus de « A~H » pour exécuter les fonctions enregistrées.
- 2) Appuyez sur l'icône Group (Groupe) au-dessus de « I » pour afficher le menu du groupe de raccourcis.



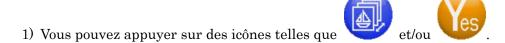
3) Sélectionnez un groupe de raccourcis pour modifier les groupes.

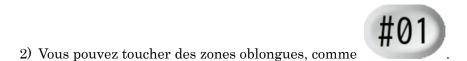
Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

## 5-7. Affichage des zones tactiles

Les zones suivantes sont des exemples d'endroits auxquels l'automate peut être touché pour exécuter des opérations.

- ➤ Il s'agit d'une information commune à l'écran principal.
- > Chaque chapitre explique les opérations spécifiques.

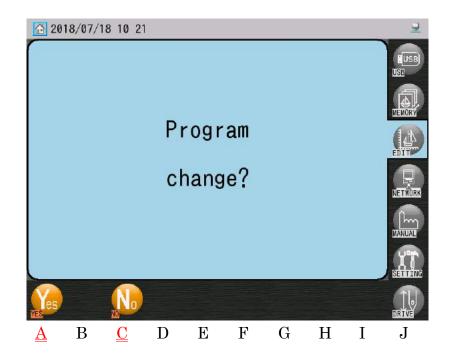




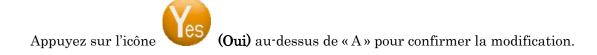
- 3) Vous pouvez toucher des zones aux contours bleus, comme
  - IncV: 0 IncH: 0 AbsV: 0 AbsH: 0

#### Écran de confirmation 6.

Lorsqu'un paramètre est modifié ou réinitialisé, un écran de confirmation vous demande si l'opération sélectionnée doit réellement être exécutée ou non.



(L'exemple ci-dessus consiste à modifier un paramètre dans Program (Programme)).



(Non) au-dessus de « C » pour revenir à l'écran principal sans Appuyez sur l'icône confirmer la modification.

Ch.8

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

## 7. Messages d'erreur

Si une erreur se produit au cours d'opérations réalisées par la machine ou l'automate, un message d'erreur apparaît.

La zone du message d'erreur affiche le numéro de l'erreur et une icône.

Voir « Chapitre 13.3. Messages d'erreur ».



1) Appuyez sur l'icône **CLOSE (FERMER)** 

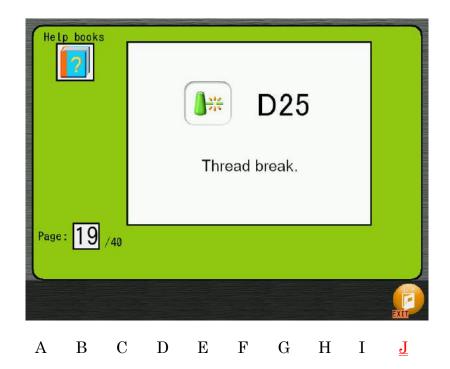


pour fermer le message d'erreur.

2) Utilisez l'icône Help (Aide)

pour afficher les informations d'aide relatives à

l'erreur.



Appuyez sur l'icône EXIT (QUITTER)

au-dessus de « J » pour revenir au message

d'erreur.

Voir « Chapitre 11.15. Aide ».

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

#### 8. Fonctionnement du code-barres

Un scanner de codes-barres peut être branché sur l'automate BEKS pour exécuter des fonctions spécifiques. Le scan de codes-barres permet de gagner du temps en réduisant le nombre de frappes de touches et d'éviter les erreurs de touches.

Code-barres compatible: CODE39

Un maximum de 30 caractères peut être scanné en une seule fois, à l'aide d'un lecteur de code-barres de type laser.

#### Combinaison de codes-barres.

Plusieurs codes-barres peuvent être combinés dans un code-barres.



\$DOWNLOAD\$DESIGN\$OK\$

Exemple) Un code-barres unique peut être scanné pour télécharger un motif appelé « DESIGN » Trois codes-barres ont été combinés : « \$DOWNLOAD\$ », « DESIGN » et « \$OK\$ ».

Le code-barres prend en charge les fonctions suivantes :

Chapitre 5.4. Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code-barres

Chapitre 8.3. Codes-barres de programme

Chapitre 10.4. Enregistrement d'opérations par code-barres

Chapitre 10.11. Scan de code-barres

Chapitre 11. 17.9. Configuration du contour du cadre avec le code-barres.

Pour plus de détails, voir ces chapitres.

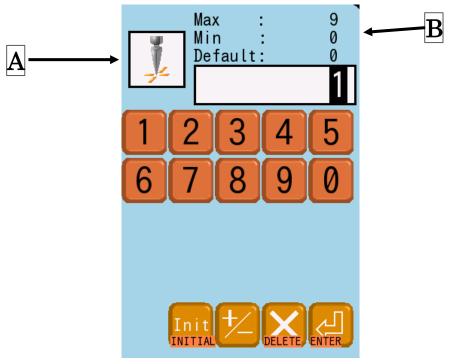
#### 9. Clavier

Certaines fonctions utilisent un clavier courant.

Les instructions d'utilisation du clavier sont fournies ci-dessous :

#### 9-1. Saisie numérique

Certaines fonctions utilisent le clavier numérique pour saisir ou modifier des numéros.



(Écran de paramètres MC1)

- L'écran MC1 (par exemple) : Affiche l'icône qui correspond au paramètre en cours de modification. Autres écrans : Aucune icône n'est affichée.
- B Affiche la plage de configuration (valeurs minimales et maximales)
- 1) Appuyez sur les icônes **Number (Numéro)** ~ **p**our saisir un numéro.



Appuyer sur l'icône **Delete (Supprimer)** pour supprimer le dernier numéro.

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 | Ch.13





pour saisir le numéro.

W Utilisez l'icône Initial (Initialisation) défaut.



pour réinitialiser les valeurs par

#### 9-2. Saisie de caractères

Certaines fonctions utilisent le clavier de caractères pour saisir du texte.



(L'écran ci-dessus est destiné à l'utilitaire, pour la saisie de messages mémos)

1) Appuyez sur les icônes Character (Caractères) pour saisir du texte.

Utilisez l'icône **Next (Suivant)** 



pour passer en minuscules et accéder aux

caractères supplémentaires.



Utilisez l'icône Delete (Supprimer)

po po

pour supprimer le dernier caractère.

Utilisez l'icône All Delete (Tout supprimer)



pour effacer tous les caractères.

Pour modifier plusieurs lignes, utilisez les icônes suivantes. Elles n'apparaissent pas pour les opérations sur une seule ligne.



pour accéder à la ligne en dessous. Appuyez sur l'icône **DOWN (BAS)** 

2) Appuyez sur l'icône Enter (Entrée)



pour enregistrer le texte et fermer.

pour fermer le clavier sans enregistrer le Appuyez sur l'icône Return (Retour) texte.

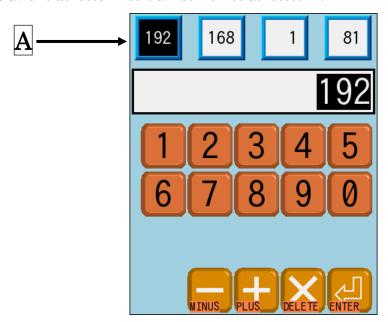
Appuyez sur l'icône DISPOSITION (LAYOUT) QWERTY.



pour passer le clavier en mode

#### 9-3. Saisie d'une adresse IP

Le clavier d'adresse IP sert à modifier les adresses IP.



(Écran de configuration de la mise en réseau)

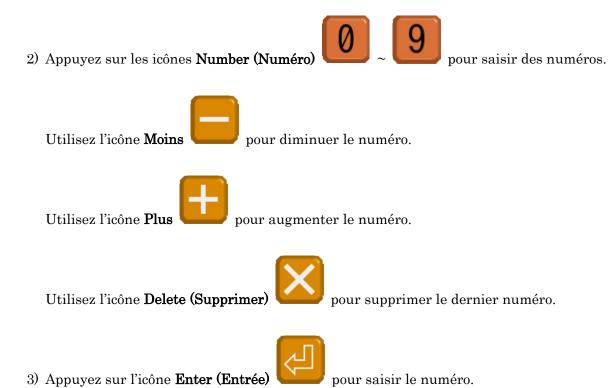
1) Appuyez sur un numéro dans la zone  $\underline{\mathbf{A}}$  pour le sélectionner. Le numéro sélectionné apparaît sur fond noir.

3 - 27

Ch.6

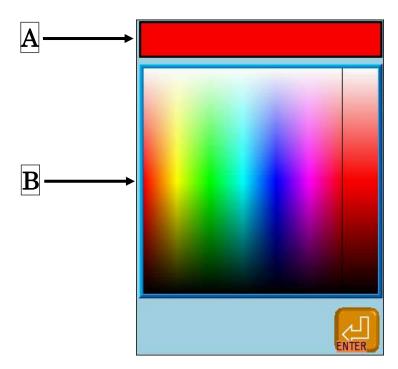
Ch.7

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11 | Ch.12



## 9-4. Saisie de couleurs (Gradation)

Le clavier de gradation de saisie des couleurs sert à modifier les couleurs.



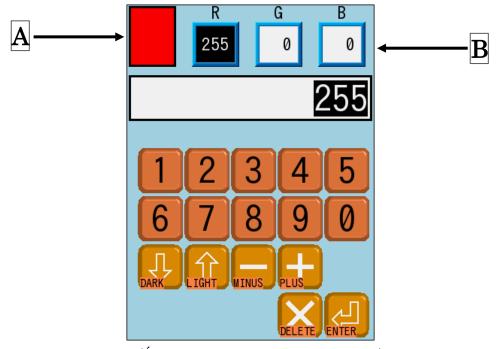
(Écran de configuration de l'affichage de l'écran)

- A : Affiche la couleur actuellement sélectionnée.
- **B**: Affiche la gradation de couleur.
- 1) Appuyez sur une couleur dans la zone  $\overline{\mathbf{B}}$  pour sélectionner une nouvelle couleur.
- 2) Appuyez sur l'icône **Enter (Entrée)** pour saisir la couleur.

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

#### 9-5. Saisie de couleurs (RVB)

Le clavier de saisie des couleurs RVB sert à modifier les couleurs.



(Écran de configuration de l'affichage)

- A : Affiche la couleur actuellement sélectionnée.
- Sélectionnez une valeur RVB en la touchant dans la zone B. La valeur RVB sélectionnée apparaît sur fond noir.
- 2) Appuyez sur les icônes **Number (Numéro)** pour modifier des numéros









Utilisez l'icône Light (Clair)

pour augmenter toutes les valeurs RVB de 1.

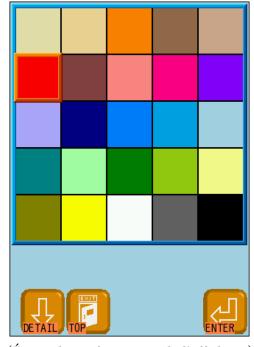


3) Appuyez sur l'icône Enter (Entrée)

pour saisir la couleur.

#### 9-6. Saisie de couleurs (Palette)

Le clavier de la palette de saisie des couleurs sert à modifier les couleurs.



(Écran de configuration de l'affichage)

1) Appuyez sur une couleur dans la palette pour la sélectionner.

Si besoin, utilisez l'icône **Detail (Détail)** 



pour modifier l'ombre de la couleur

sélectionnée.

Utilisez l'icône **Up (Haut)** 



pour revenir à l'écran de la palette initiale.

3) Appuyez sur l'icône **Enter (Entrée)** 



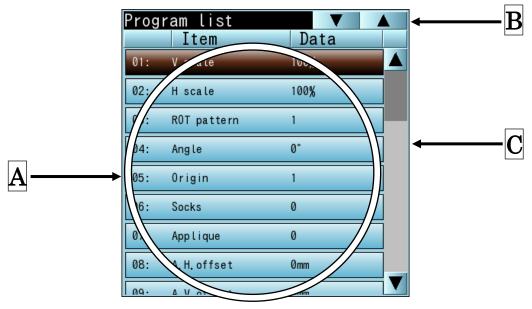
pour saisir la couleur.

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

## 10. Listes

Certaines fonctions disposent d'une « liste ».

Voici plusieurs méthodes courantes d'utilisation d'une liste.



(Écran de paramètres du programme)

- 1) Naviguez dans la zone A (éléments de la liste) pour faire défiler la liste.
- 2) Appuyez sur «  $\blacktriangledown$  » dans la zone  $\boxed{\mathbf{B}}$  pour accéder au bas de la liste.

Appuyez sur «  $\blacktriangle$  » dans  $\boxed{\!B}$  pour défiler vers le haut de la liste.

3) Faites glisser le curseur de la barre de défilement dans  $\boxed{\mathbb{C}}$  pour parcourir la liste. Appuyez n'importe où sur la barre de défilement, en-dehors du curseur, pour monter ou descendre d'une page.

Appuyez sur «  $\blacktriangle$  » et «  $\blacktriangledown$  » sur la barre de défilement pour monter ou descendre d'une ligne.

## 11. Icône Previous (Précédent)

nt)

L'icône **Previous (Précédent)** 

est une icône qui apparaît sur la plupart des écrans.



Utilisez l'icône **Previous (Précédent)** 

pour quitter la fonction et revenir à l'écran

précédent.



\* Certains écrans ne disposent pas d'icône Previous (Précédent)

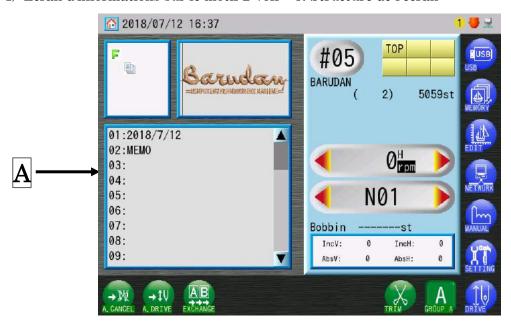
#### 12. Utilitaires

Dans la zone Utility (Utilitaires) de l'écran d'informations sur le motif 2, divers outils sont disponibles.

Les utilitaires sont disponibles pour afficher une image du produit fini, des mémos et d'autres détails.

#### 12-1. Navigation dans les fonctions

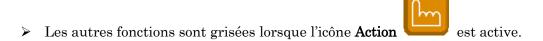
1) Écran d'informations sur le motif 2 Voir « 5. Structure de l'écran



Appuyez sur la zone A Utility (Utilitaires) pour basculer entre les fonctions.

Le menu Switch Functions (Navigation dans les fonctions) s'ouvre à droite de la zone Utility (Utilitaires), comme indiqué ci-dessous.







Liste des fonctions de la zone Utility (Utilitaires)

Icône	Fonction	Icône	Fonction
me mo	Mémo	P. K.	Opérations FMP du pantographe
<b>©</b>	Affichage de l'image	13 11	Opérations de sélection de la tête
	Informations de production	lm	Opérations de la zone Utility (Utilitaires)

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

## 12-2. Affichage de l'image

Affiche une image du produit fini ou une autre illustration qui lui est associée, dans la zone Utility (Utilitaires).

Cela est disponible uniquement avec un motif ayant une image associée.

Voir « Chapitre 10.16. Coordination B-PASS » pour plus de détails.

- 1) Écran d'informations sur le motif 2 Voir « 5. Structure de l'écran
- 2) Appuyez sur la zone A pour changer de fonction et accéder à « Affichage de l'image ».



L'image est affichée dans la zone A.

#### 12-3. Fonction mémo

La zone Utility (Utilitaires) peut afficher des messages.

- 1) Écran d'informations sur le motif 2 Voir « 5. Structure de l'écran
- 2) Appuyez sur la zone A, puis sur l'icône MEMO (MÉMO) pour basculer entre les fonctions sur « Display Memo » (Afficher un mémo).



Le mémo s'affiche dans la zone A:

3) Pour créer ou modifier le mémo, appuyez sur l'icône Action



Appuyez sur la zone A Utility (Utilitaires) et maintenez-la enfoncée pour afficher le clavier de caractères, qui vous permet de modifier le mémo.

Voir « 9. Clavier » pour plus de détails sur les opérations du clavier.

Ch.1

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

#### 12-4. Informations de production

Les informations et les instructions sur la production sont affichées dans la zone Utility (Utilitaires).

Elles sont disponibles uniquement avec un motif ayant des informations de production associées.

Voir « Chapitre 10.16. Coordination B-PASS » pour plus de détails.

- 1) Écran d'informations sur le motif 2. Voir « 5. Structure de l'écran
- Appuyez sur la zone A, puis sur l'icône PRODUCT (PRODUIT) pour basculer entre les fonctions.



Les informations sur le produit sont affichées dans la zone A.

3) Pour faire défiler et afficher plus d'informations de production :

Appuyez sur l'icône **Action** pour activer la zone Utility (Utilitaires).

La barre de défilement est activée dans la zone A Utility (Utilitaires) et peut être utilisée pour afficher d'autres informations de production, qui ne sont pas affichées dans la fenêtre actuelle.

#### 12-5. Positionnement du pantographe

Le pantographe peut être déplacé à l'aide de la zone Utility (Utilitaires).

- 1) Écran d'informations sur le motif 2. Voir « 5. Structure de l'écran
- 2) Appuyez sur la zone **A**, puis sur l'icône **MOVE (DÉPLACER)** pour basculer la fonction sur « Pantograph Positioning » (Positionnement du pantographe).



L'écran Pantograph Positioning s'ouvre dans A

3) Pour repositionner le pantographe :

Appuyez sur l'icône **Action** pour activer cette fonction dans la zone Utility (Utilitaires).

Le carré gris de la zone A correspond à l'amplitude de mouvement de limite inférieure. Appuyez sur une position et maintenez-la enfoncée dans ce carré pour amener le pantographe vers cette position.

(Vérifiez que le déplacement du pantographe est sûr avant d'appliquer cette procédure)

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

#### 12-6. Sélection de la tête

L'opération de sélection de la tête est décrite dans la zone Utility (Utilitaires).

- 1) Écran d'informations sur le motif 2. Voir « 5. Structure de l'écran
- 2) Appuyez sur la zone **A**, puis sur l'icône **HEAD SEL (SÉLECTION DE LA TÊTE)** pour basculer la fonction sur « Head Selection ».



L'écran Head Selection s'ouvre dans A.

3) Pour accéder à l'écran Head Selection et sélectionner un autre motif :



Il est maintenant possible d'accéder à la liste Head Selection de motifs et de sélectionner un autre motif, le cas échéant.

#### 13. Précautions de test

L'écran Settings (Paramètres) propose des fonctions de test de l'automate.

N'utilisez pas ces fonctions si vous n'y êtes pas invité.

Si vous les utilisez par erreur, cela peut causer un dysfonctionnement de la brodeuse.

(Pour plus de détails sur l'écran Preferences (Préférences), voir « Chapitre 11.

#### Préférences »)



#### Fonctions de test:

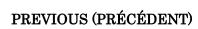


Icône Historique



Icône CAN

Si vous exécutez une fonction de test par erreur, ne faites rien et appuyez sur l'icône





pour quitter sa fonction.

N'utilisez pas ces fonctions si vous n'y êtes pas invité par votre technicien ou distributeur.

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

# MÉMO

# Chapitre 4 Opérations manuelles

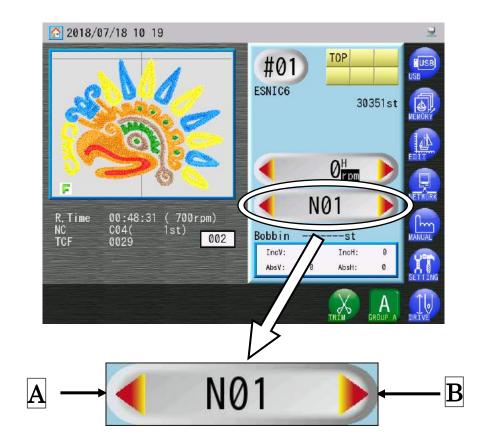
Le présent chapitre contient des informations sur les opérations manuelles à réaliser sur la machine.

- 1. Changement de couleur (d'aiguille)
- 2. Réglage de la hauteur du pied presseur
- 3. Menu Manual Operations (Opérations manuelles)
- 4. Coupe-fil
- 5. Pince-fil
- 6. Application
- 7. Abaissement de la barre à aiguilles
- 8. Changement de cadre
- 9. Centrage du pantographe
- 10. Pointeur laser
- 11. Frein moteur principal
- 12. Lubrification
- 13. Sélection de la tête
- 14. Interrupteur manuel de tête
- 15. Interrupteur gauche/droite des paillettes
- 16. Maintien de l'aiguille au point mort le plus bas
- 17. Fonction manuelle Roll to Roll (Cylindre par cylindre)
- 18. WS
- 19. Remontée du fil de la bobine

Ch.1

# 1. Changement de couleur (d'aiguille)

1-1. Changement d'aiguilles à partir de l'écran principal Instructions pour changer (déplacer) la barre à aiguilles (couleur) à partir de l'écran principal.



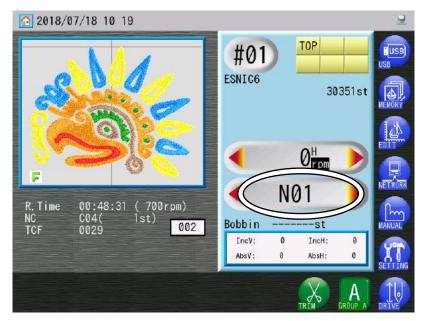
1) Appuyez sur l'icône Flèche gauche A pour passer au numéro d'aiguille inférieur suivant.

Appuyez sur l'icône Flèche droite B pour passer au numéro d'aiguille supérieur suivant.

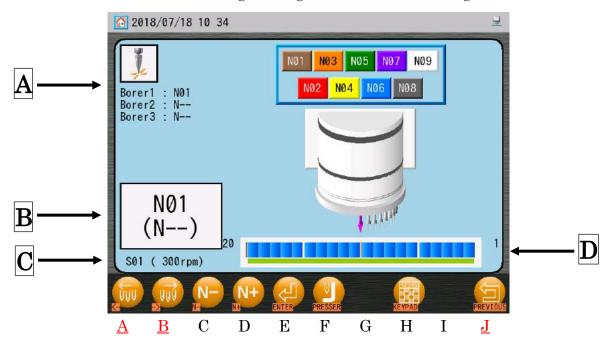
#### 1-2. Changement de couleur manuel

Instructions relatives au changement manuel de barres à aiguille (couleurs)

 Appuyez sur la zone centrale de l'écran Needle Bar (Barre à aiguilles) sur cet écran (n'importe où sauf sur les icônes des flèches).



2) Cela ouvre l'écran Color Change (Changement de couleur) (Changement de couleur).



Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.4

다.5 -

h.6 | Ch.7

Ch.8

Ch.9 | Ch.

Ch.10 | Ch.11 |

Ch.12 | Ch.13

- A: Numéros d'aiguilles utilisés pour les paramètres du perforateur Voir « Chapitre 11.3. Liste MC1 ».
- B: Numéro d'aiguille actuel. Le numéro entre parenthèses correspond au nouveau numéro d'aiguille que vous souhaitez utiliser.
  - Voir « 1-3. Sélection directe de l'aiguille » pour le numéro d'aiguille après modification.
- C: (S01~S10) Paramètre de vitesse par aiguille, pour l'aiguille actuelle. Si « 0 », aucun paramètre n'est affiché.
  - Voir « Chapitre 9.4. Réglage de la vitesse par aiguille ».
- D: État de la tête (indique quelles têtes sont activées/désactivées)

  Cette indication reflète l'état des paramètres Head Cancel Switches (Interrupteurs d'annulation de la tête), Head Selection (Sélection de la tête) ou Head Manual Switch (Interrupteur manuel de tête).
  - Voir « 13. Sélection de la tête » et « Chapitre 14. Interrupteur manuel de tête ».
- 3) Modification des numéros d'aiguille un par un.

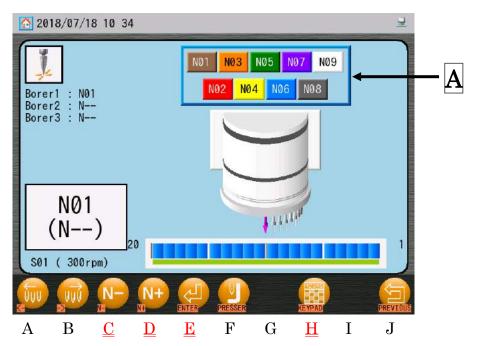
Appuyez sur l'icône au-dessus de « A » pour passer au numéro d'aiguille inférieur suivant.

Appuyez sur l'icône au-dessus de « B » pour passer au numéro d'aiguille supérieur suivant.

- 4) Appuyez sur l'icône **PREVIOUS (PRÉCÉDENT)** au-dessus de « J » pour r l'écran principal.
  - Lorsque la machine est mise en marche pour la première fois, elle doit être orientée vers la position d'arrêt correcte pour pouvoir changer d'aiguille. Une fois les étapes décrites ci-dessus réalisées, le message D14 invite l'opérateur à appuyer sur le bouton Start (Marche), afin d'exécuter le changement d'aiguille.

Instructions relatives à la sélection d'une aiguille spécifique

 Affichez l'écran Color Change (Changement de couleur). Voir « 1-2. Changement de couleur manuel ».



2) Le numéro d'aiguille affiché entre parenthèses correspond au nouveau numéro qu'il est possible de modifier directement.

Appuyez sur l'icône au-dessus de « C » pour sélectionner le numéro d'aiguille inférieur suivant.

Appuyez sur l'icône au-dessus de « D » pour sélectionner le numéro d'aiguille supérieur suivant.

Appuyez sur l'icône **ENTER (ENTRÉE**) pour modifier les aiguilles.

3) Le numéro d'aiguille peut être modifié en sélectionnant le numéro dans la zone A. Sélectionnez un numéro d'aiguille dans la zone A et appuyez sur l'icône ENTER



Ch.1

Ch.7

Ch.8

4) Le clavier numérique permet de changer le numéro d'aiguille.

Appuyez sur l'icône **KEYPAD (CLAVIER)** 

au-dessus de « H » pour afficher le clavier numérique.

Saisissez le numéro d'aiguille. Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails.

Lorsque la machine est mise en marche pour la première fois, elle doit être orientée vers la position d'arrêt correcte pour pouvoir changer d'aiguille. Une fois les étapes décrites ci-dessus réalisées, le message D14 invite l'opérateur à appuyer sur le bouton Start (Marche), afin d'exécuter le changement d'aiguille.

#### 2. Réglage de la hauteur du pied presseur (dispositif en option)

Cette fonction est uniquement disponible sur les machines dotées d'une option de réglage de la hauteur du pied presseur.

Si la position d'arrêt de l'arbre n'est pas indiquée, cette option n'est pas disponible.

- 1) Affichez l'écran Color Change (Changement de couleur). Voir « 1-2 Changement de couleur manuel».
- pour afficher l'écran Automatic 2) Appuyez sur l'icône PRESSER (PRESSEUR) Presser Foot Height Adjustment (Réglage automatique de la hauteur du pied presseur).



La liste à gauche de l'écran indique le numéro d'aiguille (« Number », ou nombre) et la
hauteur du pied presseur (« Value », ou valeur).

3) Sélectionnez un numéro d'aiguille dans la liste.

4) Appuyez sur l'icône **MOINS** au-dessus de «A» pour sélectionner la valeur de hauteur inférieure suivante.

Appuyez sur l'icône **PLUS** pour sélectionner la valeur de hauteur supérieure suivante.

Vous pouvez également utiliser le clavier numérique sur la droite de l'écran pour sélectionner les valeurs.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour saisir des valeurs.

# 3. Menu Manual Operations (Opérations manuelles)

Diverses opérations manuelles peuvent être exécutées dans ce menu.

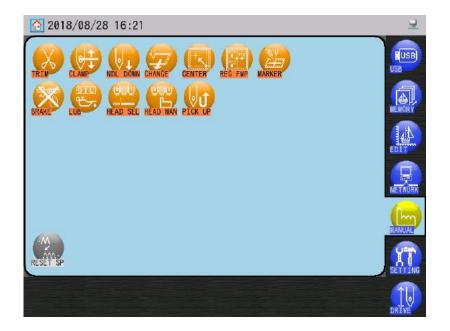
3-1. Affichage du menu Manual Operations (Opérations manuelles)

1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** 



sur l'écran principal

2) Le menu Manual Operations (Opérations manuelles) apparaît.



# 3-2. Opérations manuelles

Le menu Manual Operations (Opérations manuelles) permet d'accéder aux opérations manuelles.

Ch.1

Ch.10 | Ch.11

Ch.12

Ch.13



Trimmer (Coupe-fil): Coupe le fil manuellement



Thread Clamp (Pince-fil): Ouvre et ferme les pince-fils manuellement



# Appliqué (Application)

: Abaisse le pied presseur pour faciliter le positionnement approprié de l'application



### Needle Bar Lowering (Abaissement de la barre à aiguilles)

: Abaisse la barre à aiguilles



### Frame Change (Changement de cadre):

Déplace le cadre du pantographe manuellement



# Holding Needle at Bottom Dead Center (Maintien de l'aiguille au point mort bas):

Abaisse le pied presseur sur BDC manuellement



### Pantograph Centering (Centrage du pantographe):

Déplace le pantographe/cadre vers le centre des limites inférieures du pantographe



**Multi-Point** : Permet d'attribuer plusieurs positions de point du pantographe Le pantographe peut être déplacé vers les positions de point attribuées.



Laser Pointer (Pointeur laser) : Met le point laser en marche/à l'arrêt



### Main Shaft Brake (Frein moteur principal):

Libère et enclenche le frein du moteur principal manuellement



Lubrication (Lubrification): Paramètres du dispositif de lubrification automatique pour lubrifier les crochets et têtes de broderie.



Head Selection (Sélection de la tête) : Contrôle quelles têtes de broderies sont activées ou désactivées par la fonction des données du motif



Head Manual Switch (Interrupteur manuel de tête) : Contrôle quelles têtes de broderies sont activées ou désactivées manuellement



### Sequin Right/Left Change-over (Changement gauche/droite des paillettes):

Change le dispositif à paillettes de gauche ou de droite sur toutes les têtes



### Roll-to-Roll (Cylindre par cylindre):

Actionne le serrage du tissu cylindre par cylindre manuellement



# Pick Up (Remontée du fil de la bobine):

Remonte le fil de la bobine en haut du tissu (pour kinkoma).



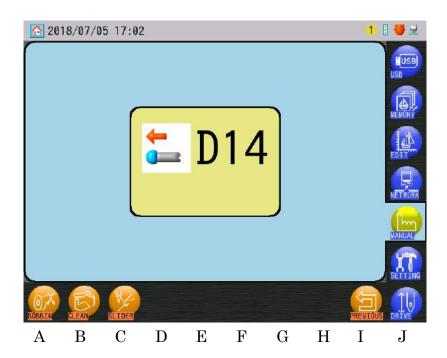
Re-Setting Origin (Redéfinition de l'origine): Sert à modifier la position de broderie, au milieu de la broderie d'un motif (reprise de points)

Voir « Chapitre 9.13. Redéfinition de l'origine ».

# 4. Coupe-fil

# 4-1. Coupe du haut et des fils de bobine

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** pour afficher le menu Manual (Manuel).
- 2) Appuyez sur l'icône **CUT (COUPER)** pour afficher l'écran Trimmer (Coupe-fil).



Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » (Démarrer à l'aide du curseur/interrupteur de démarrage) s'affiche.

- 3) Appuyez sur le curseur ou l'interrupteur Start (Démarrer) pour activer les coupe-fils. Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer.
  - ❖ L'interrupteur d'annulation de la tête peut également être utilisé sur n'importe quelle tête pour activer les coupe-fils.

Basculez l'interrupteur de tête sur ON-OFF-ON (marche-arrêt-marche) pendant 1,5 seconde. Les voyants de toutes les têtes se mettront alors à clignoter vert pendant 3 secondes.

Pendant ces 3 secondes, démarrez la machine pour activer les coupe-fils.

# 4-2. Coupe du fil de bobine uniquement

1) Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL)



pour afficher le menu Manual

(Manuel).

2) Appuyez sur l'icône CUT (COUPER)



pour afficher l'écran Trimmer (Coupe-fil).



3) Appuyez sur l'icône BOBBIN (BOBINE)



au-dessus de «A» pour couper

uniquement le fil de bobine.

nettoyage.



Utilisez l'icône CLEAN (NETTOYER) au-dessus de « B » pour ouvrir les coupe-fils

dans le cadre du mode de nettoyage.



Appuyez à nouveau sur l'icône CLEAN (NETTOYER) pour quitter le mode de

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12



# Utilisez l'icône SLIDER (COULISSEAU)

pour ouvrir le menu Slider Retry

(Nouvelle tentative du coulisseau).

- ♦ Si un grand nombre d'actions de réparation automatique ou de point arrière sont effectuées sans coupe, le fil de la bobine risque de se rompre. Afin d'éviter cela, il s'avère utile de couper la bobine au préalable.
- ❖ Le mode de nettoyage n'est pas disponible sur tous les modèles, cela dépend du type de coupe-fil.
- ♦ Utilisez le mode Clean (Nettoyer) pour nettoyer les coupe-fils.

### 4-3. Configuration de la nouvelle tentative du coulisseau

Définit le nombre de fois où le solénoïde du coulisseau se relance en cas d'erreur de coulisseau.

1) Appuyez sur l'icône **CUT (COUPER)** 



, puis sur l'icône **SLIDER (COULISSEAU)** 



pour ouvrir le menu Slider Retry (Nouvelle tentative du coulisseau).



2) Appuyez sur l'icône **MOINS** 



ou sur l'icône **PLUS** 



pour modifier la valeur

de configuration.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails.

Ch.10 | Ch.11

Ch.12

Ch.13

4 - 15

<sup>\*</sup> Définissez la valeur sur 0 pour le mouvement du coulisseau par défaut.

# 5. Pince-fil

(Manuel).

le fil.



1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** 

pour afficher le menu Manual

2) À chaque utilisation de l'icône CLAMP (PINCER), le pince-file s'ouvre ou se ferme.

Appuyez sur cette icône **CLAMP (PINCER)** 



pour fermer la pince et maintenir

Appuyez sur cette icône **CLAMP (PINCER)** 



pour ouvrir la pince et libérer le fil.

# 6. Application

# 6-1. Application manuelle

(Manuel).

1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** 



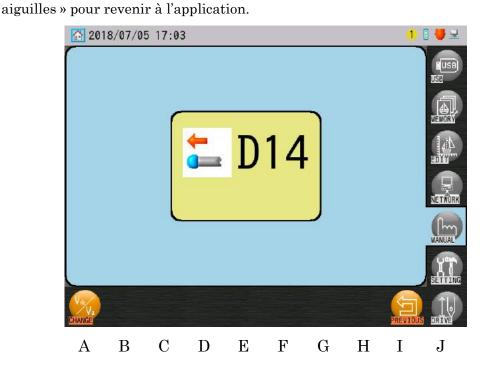
pour afficher le menu Manual

Appuyez sur l'icône APPLIQUE (APPLICATION)
 (Application).



pour afficher l'écran Appliqué

Si l'icône **NDL DOWN (AIGUILLE EN BAS)** est affichée, veuillez suivre la procédure décrite dans « 6-2. Activation de l'application et abaissement de la barre à



Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » (Démarrer à l'aide du curseur/interrupteur de démarrage) s'affiche.

3) Appuyez sur le curseur ou l'interrupteur Start pour activer l'application. Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer. Ch.13

- 4) Poussez la barre à aiguilles manuellement vers le bas pour abaisser l'aiguille juste au-dessus du tissu.
- 5) Répétez les étapes 1)  $\sim$  3) pour remettre les leviers dans la bonne position d'arrêt.
- 6-2. Activation de l'application et abaissement de la barre à aiguilles
  - 1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** (Manuel).

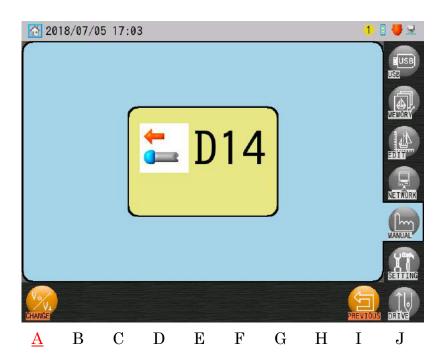


pour afficher le menu Manual

2) Appuyez sur l'icône APPLIQUE (APPLICATION)



pour ouvrir l'écran Appliqué.



3) Appuyez sur l'icône **CHANGE (MODIFIER)** 



pour passer à l'abaissement de la

barre à aiguilles.

Appuyez à nouveau sur l'icône CHANGE (MODIFIER) pour revenir à l'application.



,

Les icônes Manual Operations (Opérations manuelles) passent également de

# 7. Abaissement de la barre à aiguilles

Cette fonction abaisse automatiquement la barre à aiguilles (pied presseur) pour positionner le tissu. Cela simplifie le positionnement du tissu.

 Voir « 6-2. Activation de l'application et abaissement de la barre à aiguilles » pour revenir à l'abaissement de la barre à aiguilles.

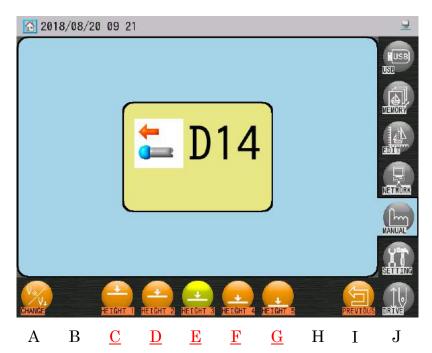


2) Appuyez sur l'icône  $\operatorname{NDL}$  DOWN (AIGUILLE EN BAS)

pour ouvrir l'écran Needle

Ch.1

Bar Lowering (Abaissement de la barre à aiguilles).



2) Appuyez sur une icône **HEIGHT (HAUTEUR)** 



finir la hauteur.

Lorsque cette fonction est exécutée, les barres à aiguilles s'abaissent à la hauteur choisie. Il existe 5 paramètres de hauteur en fonction du positionnement de l'arrêt de l'arbre principal:

Hauteur 1:270 degrés

Hauteur 2:275 degrés

Hauteur 3: 280 degrés

Hauteur 4: 285 degrés

Ch.10 | Ch.11

Ch.12

# Hauteur 5 : 290 degrés

- 3) Appuyez sur le curseur ou l'interrupteur de démarrage pour abaisser les barres à aiguilles. (Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer)
- 4) Répétez les procédures 1)  $\sim$  3) pour replacer les barres à aiguilles à leur hauteur d'origine.

#### Changement de cadre 8.

1) Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL) (Manuel).



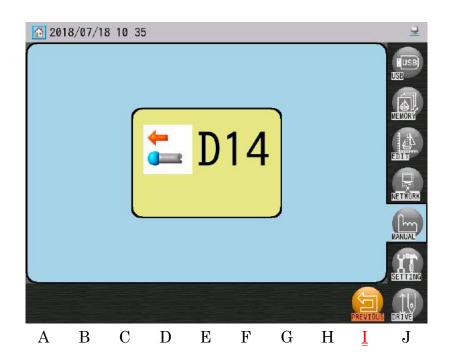
pour afficher le menu Manual

2) Appuyez sur l'icône CHANGE (MODIFIER)



pour afficher l'écran Change Frame

(Changement de cadre).



Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » (Démarrer à l'aide du curseur/interrupteur de démarrage) s'affiche.

3) Appuyez sur le curseur ou l'interrupteur Start pour déplacer le cadre du pantographe en-dehors des changements de cadre.

Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer.



4) Redémarrez ou appuyez sur l'icône PREVIOUS (PRÉCÉDENT)

« I » pour remettre le cadre dans sa position originale.

4 - 21

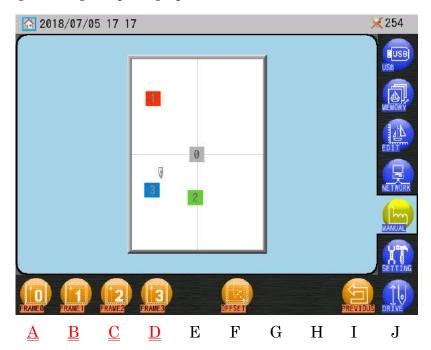
Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 Ch.13

# 9. Centrage du pantographe

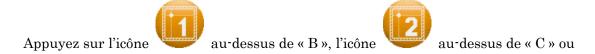
Déplace le pantographe/cadre vers le centre des limites inférieures du pantographe. Voir « Chapitre 8.4. Limites inférieures ».

### 9-1. Utilisation de l'icône Centrage

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** pour afficher le menu Manual (Manuel).
- 2) Appuyez sur l'icône **CENTER (CENTRER)** pour afficher l'écran Pantograph Centering (Centrage du pantographe).



3) Appuyez sur l'icône au-dessus de « A » pour déplacer le pantographe/cadre vers le centre des paramètres de limite du cadre MC2 (03~06).



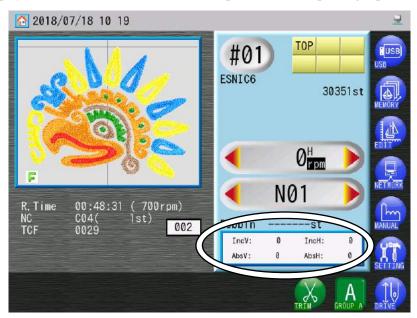
l'icône au-dessus de « D » pour déplacer le pantographe/cadre vers le centre des limites inférieures 1, 2, 3.



pour ouvrir les paramètres

Pantograph Centering Offset (Décalage du centrage du pantographe).

- ➤ Les limites inférieures 1~3 sont attribuées dans l'élément de programme 14 « Frame Type » (Type de cadre).
- Dans le mode Standby (Veille), les icônes 0, 1, 2, 3 apparaissent dans ce menu. Le fait d'appuyer sur l'une de ces icônes **centre** le pantographe/cadre et **définit** le numéro de cadre pour l'élément de programme 14 « Frame Type » pour le motif actuellement sélectionné.
- Dans le mode Drive (Démarrer), seul le numéro d'icône déterminé par l'élément de programme 14 « Frame Type » est disponible.
- 9-2. Centrage à partir de la zone d'informations sur la machine
  - 1) Appuyez sur la zone de distance de déplacement du pantographe sur l'écran principal.



2) L'écran Pantograph Centering (Centrage du pantographe) apparaît. Voir « 9-1. Utilisation de l'icône de centrage » pour plus de détails. Ch.3

Ch.1

h A

ב הל

Ch.6

Ch.7

.8 C

Ch.10

Ch.12

### 9-3. Paramètres de décalage du centrage du pantographe





(DÉCALAGE) pour afficher les paramètres de décalage du centrage du pantographe.

Ces paramètres permettent de modifier la position de centrage.

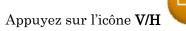


3) Sélectionnez un paramètre Frame Offset (Contour de cadre) dans la liste.



Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier ces paramètres.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur la modification des paramètres.



pour modifier les paramètres V et H.



Pour initialiser tous les paramètres, appuyez sur l'icône INIT (INITIALISATION) et maintenez-la enfoncée.

Appuyez ensuite sur l'icône **OUI** pour confirmer les modifications, ou sur l'icône **NON** pour annuler.

# 9-4. Paramètres de décalage du centrage du pantographe

Élément	Fonction	Plage de configuration	Valeur par défaut
Frame0 offset (décalage cadre0)	Définit la distance de décalage depuis la position de centrage pour Frame0.	-5000~5000	0
Frame1 offset (décalage cadre1)	Définit la distance de décalage depuis la position de centrage pour Frame1.	-5000~5000	0
Frame2 offset (décalage cadre2)	Définit la distance de décalage depuis la position de centrage pour Frame2.	-5000~5000	0
Frame3 offset (décalage cadre3)	Définit la distance de décalage depuis la position de centrage pour Frame3.	-5000~5000	0

# 10. Pointeur laser

Cette fonction n'est disponible que sur les machines dotées d'un pointeur laser.

Le pointeur laser indique l'endroit où l'aiguille va broder.

Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL)
 (Manuel).



pour afficher le menu Manual

2) Appuyer sur l'icône **MARKER (MARQUEUR)** pointeur laser.



pour mettre en marche ou arrêter le

# 11. Frein moteur principal

Cette fonction est disponible uniquement pour les machines qui disposent d'un moteur principal avec frein.

L'arbre principal de la machine peut être pivoté manuellement après libération du frein.



1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** 

pour afficher le menu Manual

2) Le fait d'appuyer sur l'icône **BRAKE (FREIN)** pour le frein du moteur principal fait alterner la libération et l'activation du frein sur l'arbre principal.



Appuyez sur l'icône

(Manuel).

pour libérer le frein.



Appuyez sur l'icône

pour activer le frein.

Ch.1

Ch.2

Ch.3

7 Y.

h.5

h.6

h.7

Ch.8

9 | Ch.

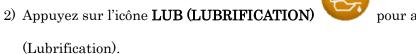
Ch.11

# 12. Lubrification

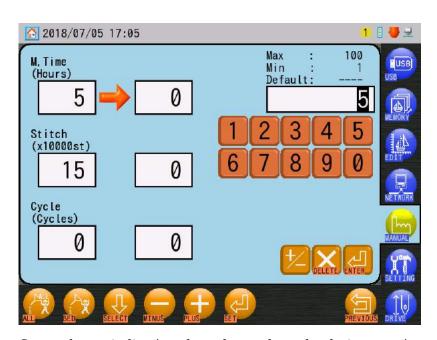
Cette fonction est utilisée avec les brodeuses dotées d'un système de lubrification automatique afin de lubrifier manuellement les crochets et la tête de broderie. « 12-4. Message de lubrification » est disponible même si la machine n'est pas équipée du système de lubrification automatique.

# 12-1. Écran d'informations sur les paramètres

1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** pour afficher le menu Manual (Manuel).



pour afficher l'écran Lubrication



Les valeurs indiquées dans les cadres de droite représentent les valeurs actuellement actives.

Les valeurs indiquées dans les cadres de gauche représentent les éventuelles modifications apportées.

Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL)
 (Manuel).



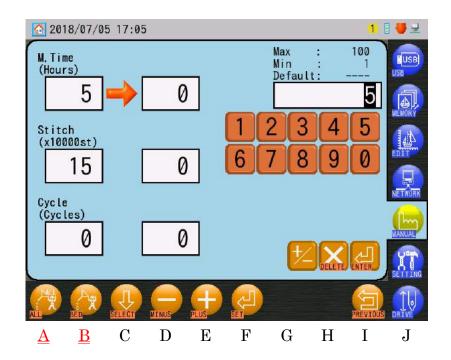
pour afficher le menu Manual

(Manuel).

Appuyez sur l'icône LUB (LUBRIFICATION)
 (Lubrification).



pour afficher l'écran Lubrication



3) Pour lubrifier la tête et le crochet : Appuyez sur l'icône **ALL (TOUT)** au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pendant environ 5 secondes, jusqu'à ce que l'automate

émette deux bips et que la lubrification démarre.



Pour lubrifier le crochet seul : Appuyez sur l'icône  ${\bf BED}$  (PLATEAU)

au-dessus de

« B » et maintenez-la enfoncée pendant environ 5 secondes, jusqu'à ce que l'automate émette deux bips et que la lubrification démarre.

Ch.1

Ch.2

Ch 3

Ch.4

Ъ.5 —

> ; }

Ch.8

Ch.10 | Ch.11

Ch.12

12-3. Paramètres de lubrification automatique (dispositif de lubrification en option installé)

Instructions relatives à la configuration de la fréquence de lubrification automatique.

La fréquence peut se définir en fonction d'une durée ou d'un nombre de points. Qu'il s'agisse d'une durée ou d'un nombre de points, le décompte jusqu'à 0 entraîne le démarrage de la lubrification. Au démarrage de la lubrification, les deux compteurs de durée et de points sont automatiquement réinitialisés.

Si la valeur « Cycle » est égale à 0, la lubrification automatique est désactivée.

Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL)
 (Manuel).

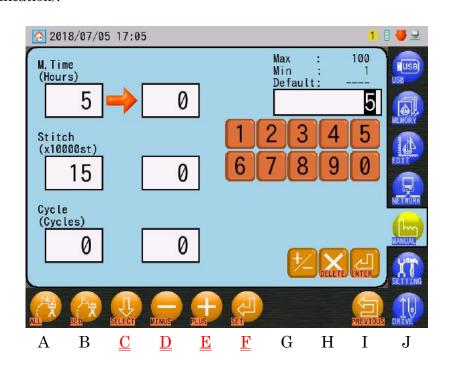


pour afficher le menu Manual

Appuyez sur l'icône LUB (LUBRIFICATION)
 (Lubrification).



pour afficher l'écran Lubrication



3) Utilisez l'icône **SELECT (SÉLECTIONNER)** 



au-dessus de « C » pour sélectionner

l'élément à modifier.

Appuyez sur l'icône **MOINS** 

pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS** 



pour augmenter la valeur.

Le clavier numérique (à droite de l'écran) peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour saisir des valeurs.

5) Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)** valeurs modifiées.



au-dessus de «F» pour enregistrer les

### 12-4. Message de lubrification

(Manuel).

(Lubrification).

Définissez une durée et un nombre de points pour afficher le rappel du message de lubrification.

La durée et le nombre de points définis dans les paramètres de lubrification lancent automatiquement un compte à rebours lorsque la machine brode.

Lorsque le décompte de la durée ou du nombre de points atteint 0, la machine s'arrête et le message de lubrification s'affiche à l'intention de l'opérateur, afin qu'il puisse procéder à la lubrification manuelle.

1) Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL)



pour afficher le menu Manual

2) Appuyez sur l'icône LUB (LUBRIFICATION)



pour afficher l'écran Lubrication

- 3) Voir « 11-3. Paramètres de lubrification automatique » et remplacez le numéro de cycle par 1.
- 4) Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)**



au-dessus de « F » pour enregistrer la valeur.

Ch.7

### 12-5. Paramètres de lubrification

Élément	Fonction	Plage de configuration	Valeur par défaut
M. Time (Durée) (Durée de fonctionnement de la brodeuse)	Définit la durée de fonctionnement en heures pour la lubrification automatique	1~100	5
Stitch (Point)	Définit le nombre de points pour la lubrification automatique (par 10 000 points)	1~100 [x 10 000]	15 [x 10 000]
Cycle	Définit le nombre de cycles de lubrification du crochet nécessaires avant la lubrification des têtes.  0: Lubrification automatique désactivée  -1: Affiche le message de lubrification (Lubrification automatique désactivée)  1~10: Nombre de cycles pendant lesquels le crochet est lubrifié avant les têtes	1~10	2

<sup>\*</sup> Lorsqu'une lubrification manuelle est activée, les valeurs des paramètres de lubrification sont réinitialisées comme expliqué ci-dessous :

Lorsqu'une lubrification manuelle de la tête et du crochet est effectuée en appuyant sur



au-dessus de « A », la durée, le nombre de points et les cycles

sont réinitialisés.

réinitialisés.

Lorsqu'une lubrification manuelle est effectuée sur un crochet seul en appuyant sur l'icône



au-dessus de « B », seuls la durée et le nombre de points sont

4-32

### 13. Sélection de la tête

Cette opération de l'automate permet de mettre en marche/d'arrêter les têtes de broderie à l'aide d'un menu de sélection d'un motif de tête.

13-1. Sélection d'un motif de tête

Sélectionnez un motif de tête, qui met en marche/arrête les têtes en fonction du motif.

 Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL) (Manuel).



pour afficher le menu Manual

2) Appuyez sur l'icône **HEAD SEL (SÉLECTION DE LA TÊTE)** Head Selection (Sélection de la tête).



pour afficher l'écran

Ch.1

A: Les informations d'état MARCHE/ARRÊT actuelles de la tête sont affichées.

Bleu: ON (Marche)

Blanc : OFF (Arrêt) (selon les données du motif de tête)

Noir: OFF (Arrêt) (la tête n'est pas incluse dans le motif)

Rouge: OFF (Arrêt) (tête arrêtée par l'actionnement de l'interrupteur

d'annulation ou manuel)

Exemple : L'interrupteur d'annulation de la tête est sur OFF, mais les données du motif indiquent ON.

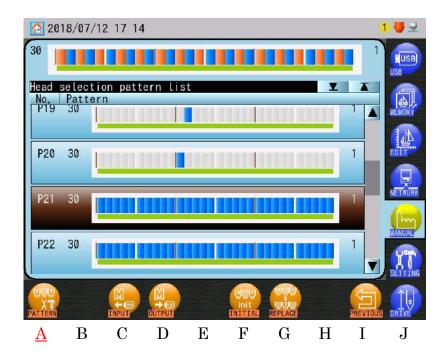
Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

3) Sélectionnez un motif de tête dans la liste.

### 13-2. Création/Modification d'un motif de tête

Les 3 points suivants peuvent être utilisés pour créer des données de motif de tête.

- ▲ Configuration du groupe : Nombre de têtes qui forment des groupes de têtes dans le motif
- ▲ Configuration des données : Sélectionne les têtes du groupe, qui sont en marche ou à l'arrêt.
- ▲ Configuration du point : Définit le ou les points auxquels les groupes démarrent dans le motif.
- 1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** pour afficher le menu Manual (Manuel).
- 2) Appuyez sur l'icône **HEAD SEL (SÉLECTION DE LA TÊTE)** pour afficher l'écran Head Selection.



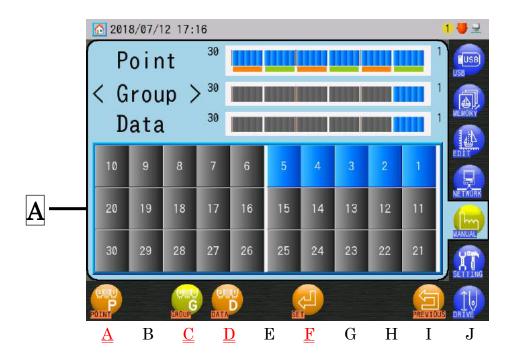
3) Dans la liste, sélectionnez le motif de tête à modifier.

4) Appuyez sur l'icône PATTERN (MOTIF)



au-dessus de « A » pour afficher l'écran

Head Pattern Edit (Modification du motif de tête).





- 6) Sélectionnez le nombre de têtes dans un groupe dans la zone A.
  - \*Lorsque le nombre de têtes d'un groupe est modifié, les informations du groupe et les données de point sont effacées.
- au-dessus de «D» pour modifier les 7) Appuyez sur l'icône DATA (DONNÉES) paramètres Data (Données).
- 8) Sélectionnez les nombres des données dans la zone  $\overline{\mathbf{A}}$  pour définir si les têtes sont en marche ou arrêtées.
- au-dessus de «A» et maintenez-la enfoncée pour 9) Appuyez sur l'icône POINT définir une position de point de départ pour les groupes.

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

- 10) Sélectionnez les positions de point de départ pour les groupes dans la zone A:
  - \* La configuration de positions de point est optionnelle.
  - \* Par défaut, la position de point pour chaque intervalle de groupe est définie sur 0 pour permettre au nombre maximum de têtes de broder. La configuration des positions de point permet d'insérer des espaces entre les groupes, si nécessaire.

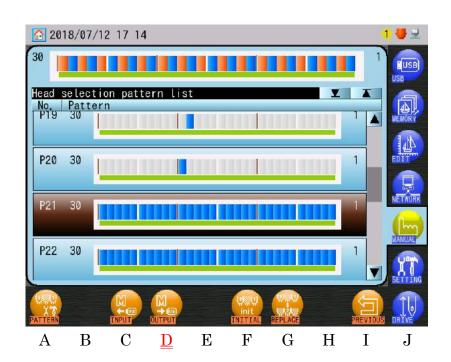
Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)** au-dessus de « F » pour enregistrer les paramètres et revenir à l'écran Head Selection.

### 13-3. Sortie des données du motif de tête

Les données du motif de tête peuvent être enregistrées sur une clé USB.

1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** pour afficher le menu Manual (Manuel).







3) Appuyez sur l'icône **SAVE (ENREGISTRER**)

au-dessus de « D »

4) Un écran de confirmation s'affiche et les données du motif sont enregistrées sur la clé USB. Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation ».

\* Les données du motif sont enregistrées dans un fichier appelé « PATTERN.HSP ». Si un fichier « PATTERN.HSP » existe déjà sur la clé USB, il sera écrasé.

### 13-4. Saisie des données du motif de tête

Les données du motif de tête peuvent être lues par une clé USB.

1) Insérez une clé USB contenant un fichier de données « PATTERN.HSP ».



2) Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL

pour afficher le menu Manual

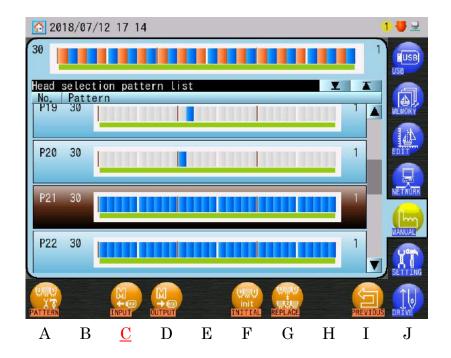
(Manuel).



3) Appuyez sur l'icône **HEAD SEL (SÉLECTION DE LA TÊTE)** 

Head Selection (Sélection de la tête).

pour afficher l'écran



4) Appuyez sur l'icône LOAD (CHARGER)



au-dessus de « C ».

- 5) Un écran de confirmation s'affiche et les données du motif sont importées. Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails.
- 13-5. Initialisation du motif de sélection de la tête
  - 1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** (Manuel).



pour afficher le menu Manual

2) Appuyez sur l'icône **HEAD SEL (SÉLECTION DE LA TÊTE)** 



pour afficher l'écran

Head Selection (Sélection de la tête).





- 3) Appuyez sur l'icône INIT (INITIALISATION)
- et maintenez-la enfoncée.
- 4) Un écran de confirmation s'ouvre. Appuyez sur l'icône **OUI** pour que tous les motifs s'initialisent.

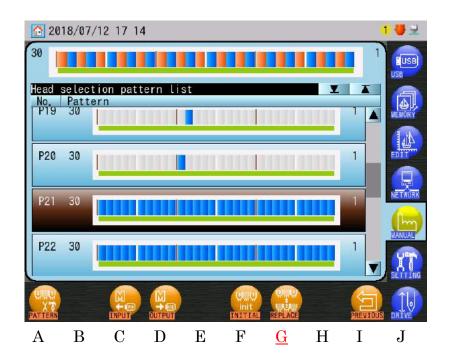
Voir « Chapitre 3. 6. Écran de confirmation » pour plus de détails.

Ch.1

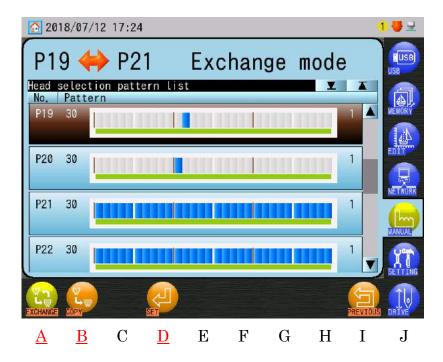
Ch.7

# 13-6. Échange et copie des motifs de sélection de la tête

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** pour afficher le menu Manual (Manuel).
- 2) Appuyez sur l'icône **HEAD SEL (SÉLECTION DE LA TÊTE)** pour afficher l'écran Head Selection (Sélection de la tête).



- 3) Sélectionnez un motif à modifier.
- 4) Appuyez sur l'icône **REPLACE (REMPLACER)** pour afficher l'écran Head Selection Pattern Exchange and Copy (Échange et copie des motifs de sélection de la tête).



Appuyez sur la touche **EXCHANGE (ÉCHANGER)** 



pour accéder au mode

Exchange (Échanger).

Appuyez sur l'icône COPY (COPIER)



pour accéder au mode Copying (Copie).

- 5) Sélectionnez un motif à échanger ou à copier.
- 6) Appuyez sur l'icône SET (DÉFINIR)



pour effectuer la modification.

Ch.1

Ch.7

Ch.9

# 14. Interrupteur manuel de tête

Permet de mettre en marche ou d'arrêter les têtes de broderie à l'aide de l'automate.

### 14-1. Changement manuel

Met en marche ou arrête manuellement les têtes.

1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** (Manuel).



pour afficher le menu Manual

2) Appuyez sur l'icône  $\bf HEAD$  MAN (TÊTE MANUELLE)

pour afficher l'écran Head

Manual Switch (Interrupteur manuel de tête).



Écran principal f A : Affiche les informations d'état MARCHE/ARRÊT de la tête

Synthesis (Synthèse) : Affiche l'état MARCHE/ARRÊT actuel de la tête.

Active Heads (Têtes actives) : Affiche l'état MARCHE/ARRÊT de la tête, tel que défini par les interrupteurs d'annulation de tête.

Bleu: ON (Marche)

Blanc : OFF (Arrêt) (têtes arrêtées par l'actionnement de l'interrupteur manuel)

Rouge: OFF (Arrêt) (tête arrêtée par l'interrupteur d'annulation)

Exemple : L'interrupteur d'annulation de tête est sur OFF, mais l'interrupteur manuel de tête est défini sur ON.

3) Sélectionnez les têtes dans la zone  $\boxed{\mathbf{B}}$  pour les mettre sur MARCHE ou ARRÊT à l'aide de cette fonction d'interrupteur manuel de tête.

# 14-2. Toutes les têtes EN MARCHE/ARRÊTÉES

Met toutes les têtes en MARCHE ou à l'ARRÊT simultanément.

1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** (Manuel).

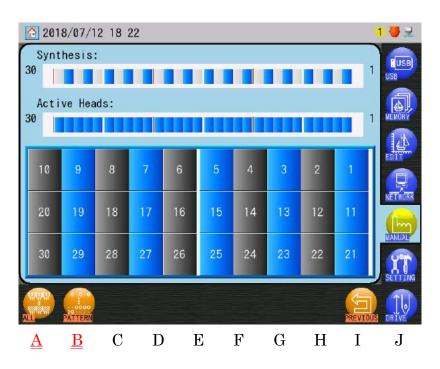


pour afficher le menu Manual

2) Appuyez sur l'icône **HEAD MAN** 



pour afficher l'écran Head Manual Switch.



3) Appuyez sur l'icône ALL (TOUT)



pour mettre toutes les têtes en MARCHE.

Appuyez à nouveau sur l'icône ALL (TOUT)



pour mettre toutes les têtes à

l'ARRÊT.

Ch.13

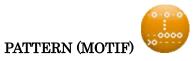
# 14-3. MARCHE/ARRÊT des têtes à l'aide de motifs



1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** (Manuel).

pour afficher le menu Manual

2) Appuyez sur l'icône **PATTERN (MOTIF)** au-dessus de « B » pour mettre les têtes en MARCHE/ARRÊT selon les motifs standard suivants. Chaque utilisation de l'icône



fait avancer au motif de tête suivant dans la liste.

Tête	13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
Motif 1	$\bullet-\bullet-\bullet-\bullet-\bullet-\bullet$
Motif 2	$- \bullet - \bullet - \bullet - \bullet - \bullet - \bullet -$
Motif 3	ullet $ullet$ $ullet$ $ullet$ $ullet$
Motif 4	- • • • •
Motif 5	• • • • • • •
Motif 6	- • • •
Motif 7	- • • • • • • • •
Motif 8	• • • • •

• : Interrupteur manuel de tête MARCHE

— ∶ Interrupteur manuel de tête ARRÊT

# 15. Interrupteur gauche/droite des paillettes

Bascule sur le dispositif à paillettes de gauche ou de droite sur toutes les têtes.

Cette fonction n'est disponible que sur les machines dotées de dispositifs à paillettes.

1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** (Manuel).



pour afficher le menu Manual

O L ←→ R

2) Appuyez sur l'icône **Sequin Left/Right (Paillettes gauche/droite)** 

pour basculer sur

les dispositifs à paillettes de gauche ou de droite sur toutes les têtes.

# 16. Maintien de l'aiguille au point mort le plus bas

Cette fonction n'est disponible que sur les machines cylindre par cylindre.

Voir « Chapitre 11.3. Liste MC1 » pour les paramètres.

Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL)
 (Manuel).



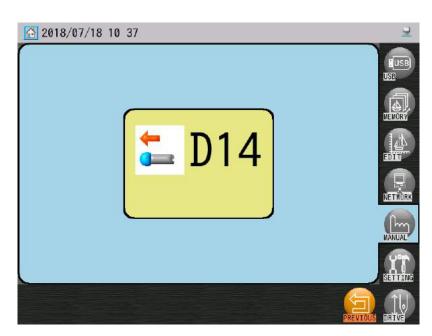
pour afficher le menu Manual

2) Appuyez sur l'icône **BOTTOM (BAS)** 



pour afficher l'écran Lowest Dead Point

(Point mort le plus bas).



Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » (Démarrer à l'aide du curseur/interrupteur de démarrage) s'affiche.

3) Appuyez sur le curseur ou l'interrupteur de démarrage pour abaisser l'aiguille dans le tissu et arrêter.

Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer.

4) Répétez les étapes 1 à 3 pour ramener la barre à aiguilles sur la position d'arrêt normale.

# 17. Fonction manuelle Roll to Roll (Cylindre par cylindre)

Cette fonction est une opération manuelle qui consiste à ouvrir et fermer les pinces sur les machines Cylindre par cylindre.

1) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)**(Manuel).

to Roll (Cylindre par cylindre).



pour afficher le menu Manual

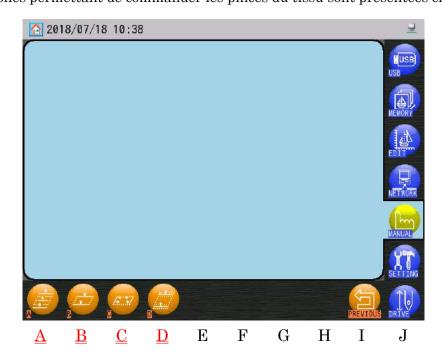
2) Appuyez sur l'icône Roll-to-Roll (Cylindre par cylindre)



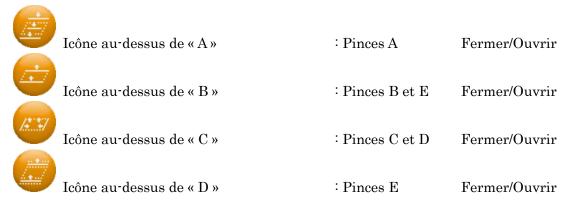
pour afficher l'écran Rolll

Ch.1

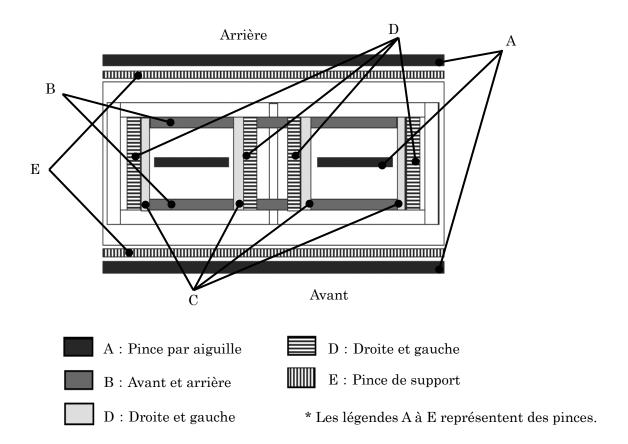
Les icônes permettant de commander les pinces du tissu sont présentées ci-dessous.



Voir le schéma du cadre sur la page suivante pour les opérations des pinces



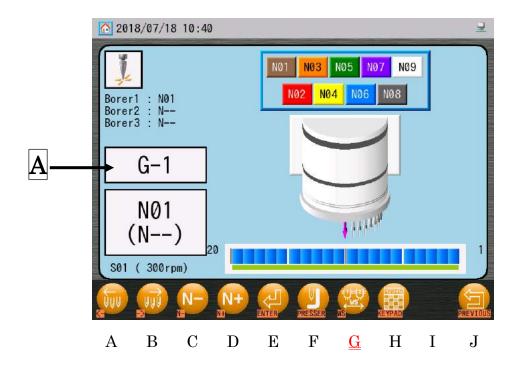
Ch.10 | Ch.11 | Ch.12



Cette fonction est disponible lorsque la fonction WS est activée.

Voir « Chapitre 11.3. Liste MC1 » pour la configuration de la fonction WS.

1) Ouvrez l'écran Color Change (Changement de couleur). Voir « 1. Changement (d'aiguille) de couleur ».



A indique le numéro du groupe actuel pour WS.

au-dessus de « G » pour modifier le numéro du groupe de 2) Appuyez sur l'icône **WS** tête WS.

4-49

Ch.1

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

### 19. Remontée du fil de la bobine

Cette fonction remonte le fil de la bobine en haut du tissu. Elle est utilisée pour la technique kinkoma visant à broder des motifs avec du fil métallique.

Appuyez sur l'icône MANUAL (MANUEL)
 (Manuel).



pour afficher le menu Manual

Appuyez sur l'icône PICK UP (REMONTER)



pour ouvrir l'écran Pick Up (Remonter).



Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » (Démarrer à l'aide du curseur/interrupteur de démarrage) s'affiche.

- 3) Appuyez sur le curseur ou l'interrupteur Start.
  Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer.
- 4) La machine réalise l'opération de remontée du fil de la bobine.

# Chapitre 5. Chargement/Enregistrement des motifs

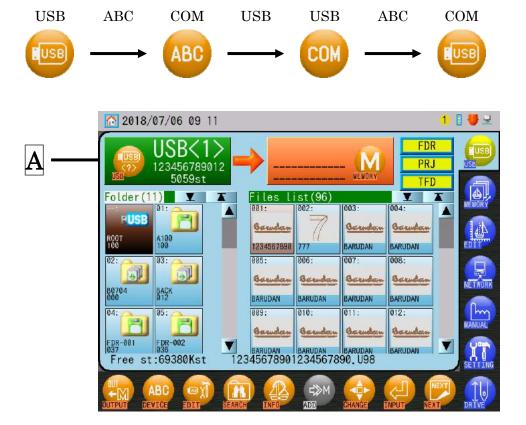
Le présent chapitre explique les modalités de saisie des motifs dans la mémoire de la machine.

- 1. Avant le chargement/l'enregistrement des motifs
- 2. Avant l'utilisation d'une clé USB
- 3. Chargement des motifs à partir d'une clé USB
- 4. Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code-barres
- 5. Enregistrement des motifs sur une clé USB
- 6. Administration USB
- 7. Mode ABC (COM)
- 8. Chargement via le port COM
- 9. Enregistrement via le port COM

1. Avant le chargement/l'enregistrement des motifs

Ces instructions expliquent les opérations générales liées à l'utilisation de l'icône USB.

- 1-1. Sélection d'un périphérique pour le chargement ou l'enregistrement des motifs
  - 1) Appuyez sur l'icône **USB** dans le menu principal pour afficher le menu Loading/Saving (Chargement/Enregistrement).
  - 2) Appuyez sur l'icône **DEVICE** (**PÉRIPHÉRIQUE**) au-dessus de « B » pour sélectionner le périphérique utilisé pour charger/enregistrer les motifs.



A indique le périphérique actuellement sélectionné et les informations s'y rapportant. L'icône affichée au-dessus de « B » est le périphérique suivant à sélectionner.

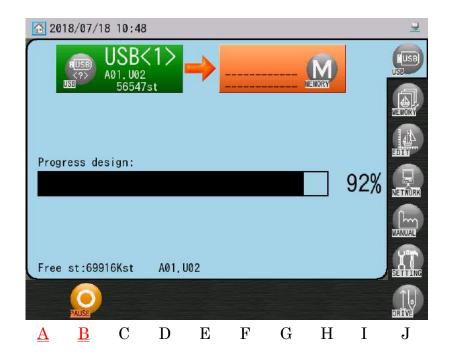
### 1-2. Pause/Annulation

Instructions relatives à l'opération de pause/annulation pendant le chargement et l'enregistrement.

1) Appuyez sur l'icône PAUSE



pour mettre en pause.



2) Pendant la pause, appuyez sur l'icône  ${f STOP}$  (ARRÊTER) arrêter le chargement/l'enregistrement.



au-dessus de « A » pour

Appuyez sur l'icône RESTART (REDÉMARRER)



au-dessus de « B » pour

redémarrer le chargement/l'enregistrement.

5 - 3

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

# 2. Avant l'utilisation d'une clé USB

#### 1. Aperçu

La clé USB peut être utilisée aux fins suivantes:

- 1) Enregistrement de fichiers de motif
  - -Enregistrement/Chargement de fichiers de motif au format FDR (.U01)
  - -Enregistrement/Chargement de fichiers de motif au format réseau (.PRJ) \*1
  - -Enregistrement de fichiers de motif au format TFD (.DST et .DSB) \*2
  - -Image bitmap pour chaque fichier de motif, image consultable sur ordinateur.
  - -Enregistrement en mémoire de tous les fichiers de motif stockés sur l'automate.

#### 2) Mise à jour du logiciel de base

Ce logiciel peut être mis à jour à l'aide d'une clé USB.

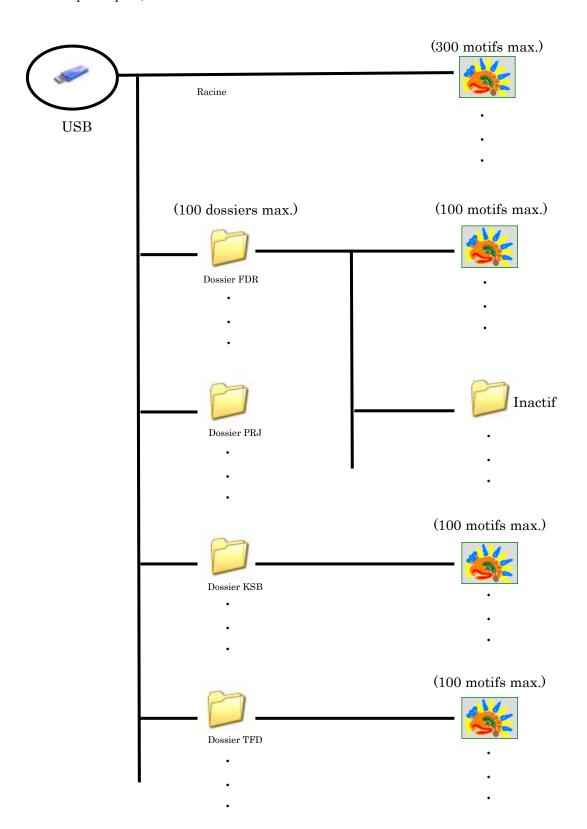
#### 3) Modification

Les fichiers de motif stockés sur une clé USB peuvent être modifiés sur des ordinateurs. Il est également possible de modifier les motifs au format PRJ (\*1) avec le logiciel LEM Server.

- \*1. Le format PRJ se compose d'un fichier de motif, de paramètres de programme et d'un fichier d'image bitmap.
- \*2. L'automate ne peut pas exporter un fichier au format TFD sur une clé USB. Utilisez un ordinateur pour exporter des fichiers au format TFD sur une clé USB.

## 2. Principes fondamentaux relatifs à la clé USB

Les motifs peuvent être directement enregistrés sur la racine USB ou dans des dossiers de motifs spécifiques, comme suit :



\* Les dossiers insérés dans d'autres dossiers sont inactifs. Il est possible de les afficher sur un ordinateur, mais ils sont indisponibles et n'apparaissent pas sur l'automate de la machine.

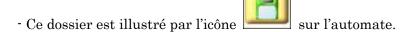
Ch.13

#### Les dossiers sont divisés en 5 types :

#### 1) Racine

- présente sur l'automate indique la racine USB.
- · Les formats de motif FDR, PRJ et TFD peuvent être enregistrés ici.
- \* Un maximum de 300 motifs peut être enregistré.

#### 2) Dossier FDR



- Seuls les motifs au format FDR (.U01) peuvent être enregistrés dans ce dossier.
- Un dossier FDR peut contenir 100 motifs.

#### 3) Dossier PRJ



- Ce dossier est illustré par l'icône
- Seuls les motifs au format réseau/PRJ peuvent être enregistrés dans ce dossier.
- Un dossier PRJ peut contenir 100 motifs.

#### 4) Dossier KSB



- Ce dossier est utilisé pour sauvegarder tous les motifs en mémoire dans l'automate.

- Ce dossier est illustré par l'icône
- La combinaison n'est pas disponible.

#### 5) Dossier TFD



- Ce dossier est illustré par l'icône 🛚 sur l'automate.
- Seuls les motifs au format TFD (.DST et .DSB) peuvent être enregistrés dans ce dossier.
- Ce format de fichier ne peut pas être créé sur l'automate.

\* Lors de la création d'un dossier sur une clé USB, assurez-vous que ce dossier porte l'une des extensions de formats de fichier suivantes :

Exemple)	ABC. fdr	(dossier FDR)
	ABC. prj	(dossier PRJ)
	ABC. ksb	(dossier KSB)
	ABC, tfd	(dossier TFD)

\* REMARQUE : Ne modifiez jamais le dossier « System » d'une clé USB. Cette action pourrait endommager le logiciel de base.

Ch.1
Ch.2
Ch.3
Ch.4
Ch.5
Ch.6
Ch.7
Ch.8
Ch.9
Ch.10
Ch.11
Ch.12
Ch.13

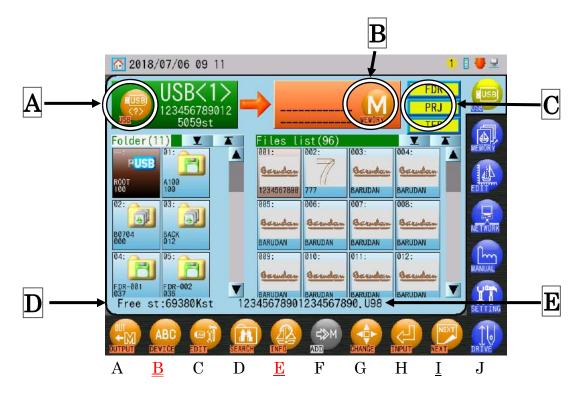
### 3. Chargement des motifs à partir d'une clé USB

Instructions relatives au chargement d'un motif sur l'automate KS à partir d'une clé USB :

### 3-1. Chargement d'un nouveau motif



(Chargement/Enregistrement sur USB).



Les dossiers sont automatiquement triés par ordre alphabétique et par format de dossier (dans l'ordre dossier FDR, dossier PRJ, dossier TFD).

- A: Indique le nom du dossier sélectionné et le nombre de motifs qu'il contient.
- B: Indique le numéro d'emplacement de la mémoire, où le motif sera enregistré.
- C: Sélectionne le type de format des motifs à afficher dans la liste (motifs racines uniquement).
- D: Indique la quantité de mémoire libre sur l'automate et le nom du motif sélectionné.
- E: Indique les motifs contenus dans le dossier sélectionné.
- > Si le périphérique de chargement n'est pas USB, appuyez sur l'icône **Device (Périphérique)** au-dessus de « B » pour revenir à la clé USB.

NUSB			
> Utilisez l'icône <b>USB</b> dans la partie supérieure gauche de l'écran pour changer de	Ch.1		
port USB.			
1) Sélectionnez un dossier Motif en touchant un dossier de la liste dans la zone A.	Ch.2		
2) Sélectionnez un motif dans le dossier en le touchant dans la liste des fichiers dans la zone D.	Ch.3		
Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à charger :			
1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (*).	Ch.4		
2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (*).			
3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (*) pour le désélectionner.	Ch.		
4. Lors du chargement de plusieurs motifs dans la mémoire, ils sont chargés	Ö		
automatiquement dans les emplacements vides et disponibles suivants. Vous ne	Ch.6		
pouvez pas choisir les emplacements.			
➤ Utilisez l'icône INFO  au-dessus de « E » pour afficher les informations sur le motif	Ch.7		
Utilisez l'icône INFO au-dessus de « E » pour afficher les informations sur le motif sélectionné. Les informations sur le motif affichées sont les mêmes que pour le motif en mémoire.			
Voir « Chapitre 6.3. Informations sur le motif » pour plus de détails.  3) Si vous avez besoin de changer d'emplacements de mémoire pour charger le motif, appuyez	Ch.9		
of the state of th			
	)h.10		
sur l'icône <b>MEMORY (MÉMOIRE)</b> dans la partie supérieure droite de l'écran (zone			
B) pour choisir un autre emplacement.	Ch.11		
Par défaut, l'emplacement de mémoire vide et disponible suivant est automatiquement	11		
sélectionné lors de l'accès à l'écran de chargement/enregistrement, et cette étape n'est	Ch.		
donc généralement pas nécessaire.	1.12		
	$\overline{}$		



Appuyez à nouveau sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE**)



pour revenir à l'écran

Loading/Saving (Chargement/Enregistrement).

4) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** au-dessus de « I » pour charger le(s) motif(s) dans la mémoire et revenir à l'écran principal.

### 3-2. Ajout d'un motif

- 1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran USB Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur USB).
- 2) Sélectionnez un dossier Motif en touchant un dossier de la liste à gauche de l'écran.
- 3) Sélectionnez un motif à ajouter en le touchant dans la liste de fichiers à droite de l'écran.
- 4) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** dans la partie supérieure droite de l'écran pour afficher l'écran de la liste en mémoire.



- 5) Sélectionnez l'emplacement de mémoire auquel vous souhaitez ajouter le motif en le touchant dans la liste.
- > Si vous devez afficher l'emplacement de mémoire sélectionné, appuyez sur l'icône



Les informations sur le motif affichées sont les mêmes que pour le motif en mémoire. Voir « Chapitre 6.3. Informations sur le motif » pour plus de détails.

Lorsque vous sélectionnez un emplacement de mémoire contenant déjà un motif, l'icône



- 6) Appuyez sur l'icône **ADD (AJOUTER)** au-dessus de « F » dans le mode ADD (AJOUTER).
- 7) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** au-dessus de « I » pour ajouter le motif à l'emplacement de mémoire sélectionné et revenir à l'écran principal.

Ch.1

Ch.6

Ch.7

Ch.8

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

#### 3-3. Recherche de motifs

Recherche de motifs sur une clé USB.





2) Appuyez sur l'icône **SEARCH (RECHERCHE)** 

au-dessus de « D » pour afficher le

clavier de saisie de caractères.



- 3) Saisissez le nom du motif à recherche et appuyez sur l'icône ENTER (ENTRÉE)
  - ➤ Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour saisir un nom de motif à rechercher.
  - ♦ Cette fonction prend en charge la recherche par caractère de remplacement.
    - « \* » : chaîne de caractères
    - «?»: n'importe quel caractère
    - Ex. Si la clé USB contient les motifs suivants :
      - 1 01\_BARUDAN
      - (2) 02\_BARUDAN
      - (3) 03\_BARUDAN
      - (4) 04\_BARUDAN
      - (5) 05\_DESIGN

Si vous recherchez : « \*\_BARUDAN », les motifs 1~4 s'affichent.

Si vous recherchez: «??\_BARUDAN», les motifs 1~3 s'affichent.

4) Les résultats de la recherche de motifs s'affichent.



- 5) Choisissez un motif à charger dans la liste.
- ➤ Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à charger :
  - 1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
  - 2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  - 3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
  - 4. Lors du chargement de plusieurs motifs dans la mémoire, ils sont chargés automatiquement dans les emplacements vides et disponibles suivants. Vous ne pouvez pas choisir les emplacements.

Appuyez sur l'icône **ALL (TOUT)** au-dessus de « B » pour sélectionner ou annuler tous les motifs répertoriés.

Appuyez sur l'icône INPUT (SAISIE)
 l'écran principal.



ch.10
Ch.11
Ch.12
Ch.12
Ch.12
Ch.12
Ch.13

Ch.7

Ch.8

#### 3-4. Chargement d'un dossier de sauvegarde de la mémoire

Cette fonction permet de restaurer tous les motifs en mémoire, tels qu'ils étaient au moment où le dossier de sauvegarde de la mémoire KSB a été enregistré.

Remarque importante : Lorsque cette fonction est exécutée, tous les motifs (en mémoire) sont écrasés par la sauvegarde de la mémoire.

- 1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran USB Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur USB).
- 2) Sélectionnez un dossier de sauvegarde de la mémoire KSB dans la liste.



Ch.1

3) Appuyez sur l'icône BACKUP (SAUVEGARDE)



au-dessus de « I » pour afficher l'écran de saisie de la sauvegarde.



4) Appuyez sur l'icône YES (OUI)

revenir à l'écran précédent.



pour charger la sauvegarde de la mémoire.



Appuyez à nouveau sur l'icône BACKUP (SAUVEGARDE)

pour annuler et

#### 4. Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code-barres

Scannez un code-barres de nom de motif pour effectuer une recherche sur la clé USB.

#### 4-1 Recherche

Scannez les 3 codes-barres suivants, dans l'ordre indiqué, pour rechercher un motif sur une clé USB.

1) Code-barres de recherche USB



2) Code-barres de nom du motif



3) Code-barres OK



\* L'exemple de code-barres de nom de motif ci-dessus désigne le nom de motif « BARUDAN ».

Pour utiliser cette fonction, un code-barres est requis pour les noms de motif que vous souhaitez rechercher.

Voir « 4-2. Liste des codes-barres pour la recherche sur une clé USB ».

- Scannez d'abord le code-barres de recherche USB pour ouvrir le clavier de saisie de caractères.
  - \* Pour annuler la recherche, scannez le code-barres d'annulation.
- 2) Scannez le code-barres de nom du motif (exemple « Barudan »).
  - \* Pour ajouter un nom de motif, scannez le code-barres d'ajout. Scannez ensuite le code-barres de l'extension du nom du motif.
- 3) Scannez le code-barres OK pour lancer la recherche.
- 4) Si plusieurs motifs sont trouvés, sélectionnez un motif dans la liste.
- 5) Scannez à nouveau le code-barres OK pour charger le motif sélectionné dans la mémoire et revenir à l'écran principal.

Code	Description	Codes-barres
1	Place l'automate en mode USB Flash Drive Search (Recherche sur une clé USB)	*\$SEARCH USB\$*
2	Nom du motif à rechercher	Codes-barres de nom du motif
3	Ajoute le nom du motif	*\$APPEND\$*
4	OK pour lancer la recherche et charger le motif	*\$OK\$*
5	Annule la recherche USB	*\$CANCEL\$*

<sup>\*</sup> Voir « Chapitre 3.8. Fonctionnement du code-barres » pour plus de détails sur les codes-barres.

<sup>\*</sup> Contactez votre distributeur local pour créer des codes-barres.

# 5. Enregistrement de motifs sur une clé USB

Instructions relatives à l'enregistrement de motifs d'un automate BEKS sur une clé USB

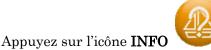
#### 5-1. Enregistrement de motifs

- 1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran USB Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur USB).
- 2) Appuyez sur l'icône **OUTPUT (EXPORTER)** pour afficher l'écran Memory to USB Flash Drive Output.



3) Dans la liste des dossiers sur la droite de l'écran, sélectionnez le dossier Motif dans lequel vous souhaitez enregistrer le motif.

4) Sélectionnez un motif à sauvegarder dans la « Memory List » à gauche de l'écran.



FO pour afficher les informations du motif sélectionné.

- Les informations sur le motif affichées sont les mêmes que pour le motif en mémoire. Voir « Chapitre 6.3. Informations sur le motif ».
- Si les éléments de programme « Scale » (Échelle) ou « Rotation » sont modifiés, ces changements sont enregistrés avec le motif.
- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à charger :
  - 1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
  - 2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  - 3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
  - 4. Lors du chargement de plusieurs motifs dans la mémoire, ils sont chargés automatiquement dans les emplacements vides et disponibles suivants. Vous ne pouvez pas choisir les emplacements.
- 5) Appuyez sur l'icône **OUTPUT (EXPORTER)**



au-dessus de « I » pour enregistrer le

5-2. Enregistrement de motifs en mémoire Sauvegarde tous les motifs en mémoire.

motif sur la clé USB.

- 1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran USB Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur USB).
- 2) Appuyez sur l'icône **OUTPUT (EXPORTER)** au-dessus de « A » pour afficher l'écran USB Output (Exporter sur la clé USB).
- 3) Sélectionnez un dossier de sauvegarde vide de la mémoire KSB dans la liste des dossiers.

Ch.1

Ch.3

Ch.7

Ch.8

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

| Ch.13



3) Appuyez sur l'icône **BACKUP (SAUVEGARDE)** 



pour afficher l'écran de

sauvegarde.



4) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** 



pour lancer la sauvegarde.



Pour annuler la sauvegarde, appuyez à nouveau sur l'icône BACKUP (SAUVEGARDE)

### 6. Administration USB

Instructions administratives pour les clés USB sur l'automate BEKS.

#### 6-1. Création de dossiers

Instructions relatives à la création de dossiers sur une clé USB

1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran USB Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur USB).

2) Appuyez sur l'icône **EDIT (MODIFIER)** 

USB Administration (Administration USB).

au-dessus de « C » pour afficher l'écran



3) Appuyez sur l'icône **NEW (NOUVEAU)** 

de saisie de caractères.

au-dessus de « A » pour afficher le clavier

Sélectionnez un type de dossier à créer dans la partie supérieure gauche de l'écran.

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12







Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur les opérations au clavier.

### 6-2. Suppression de dossiers

Instructions relatives à la suppression de dossiers sur la clé USB

- 1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran USB Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur USB).
- 2) Sélectionnez le dossier que vous souhaitez supprimer dans la liste des dossiers.
- 3) Appuyez sur l'icône **EDIT (MODIFIER)** au-dessus de « C » pour afficher l'écran USB Administration (Administration USB).
- 4) Appuyez sur l'icône **DEL (SUPPRIMER)** au-dessus de « B » pour afficher l'écran de suppression.



5) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** 

supprimer le dossier.



au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour

Pour annuler la suppression, appuyez sur l'icône **NO (NON)** 



au-dessus de « C ».

Ch.7

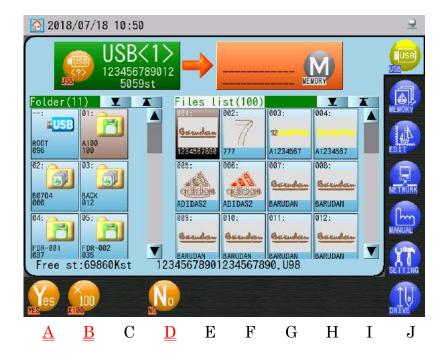
Ch.8

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

- 6-3. Suppression de motifs sur une clé USB Instructions relatives à la suppression de motifs dans des dossiers de motifs sur une clé USB :
  - 1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran USB Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur USB).
  - 2) Dans la liste des dossiers, sélectionnez le dossier qui contient le motif que vous souhaitez supprimer.

- 3) Appuyez sur l'icône **EDIT (MODIFIER)** au-dessus de « C » pour afficher l'écran USB Administration (Administration USB).
- 4) Appuyez sur l'icône **DEL (SUPPRIMER)** au-dessus de « E » pour afficher l'écran de suppression.



- 5) Sélectionnez le motif que vous souhaitez supprimer dans la liste des fichiers.
  - ➤ Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à charger :
    - 1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
    - 2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    - 3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
    - 4. Lors du chargement de plusieurs motifs dans la mémoire, ils sont chargés automatiquement dans les emplacements vides et disponibles suivants. Vous ne pouvez pas choisir les emplacements.



Appuyez sur l'icône X100

au-dessus de « B » pour sélectionner tous les motifs.

6) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour supprimer le(s) motif(s) sélectionné(s).

Appuyez sur l'icône **NO (NON)** au-dessus de « D » et maintenez-la enfoncée pour annuler la suppression et revenir à l'écran USB Administration (Administration USB).

### 6-4. Changement de noms de dossier



- 2) Dans la liste des dossiers, sélectionnez le dossier dont vous souhaitez modifier le nom.
- 3) Appuyez sur l'icône **EDIT (MODIFIER)** au-dessus de « C » pour afficher l'écran USB Administration (Administration USB).
- 4) Appuyez sur l'icône **NEW (NOUVEAU)** au-dessus de « C » pour afficher le clavier de saisie de caractères.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour modifier le nom de dossier.

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

### 7. Mode ABC (COM)

Le mode ABC (COM) est une fonction qui permet d'importer automatiquement un motif en mémoire par le biais du port COM.

Le mode ABS remplace automatiquement le dernier motif en mémoire par le motif suivant téléchargé via le port COM. Cette action démarre lors de l'annulation du mode Drive (Démarrer).

Voir « 8. Chargement via le port COM » pour plus de détails sur les branchements.

❖ La configuration du mode ABC ne peut pas être modifiée ni annulée lorsque la machine est en mode Drive.

### 7-1. Configuration du mode ABC (COM)

1) Préparez le périphérique COM à envoyer.



- 2) Appuyez sur l'icône **USB**
- pour afficher l'écran ABC Loading (Chargement ABC).
- 3) Si le périphérique d'entrée n'est pas paramétré sur ABC, appuyez sur l'icône au-dessus de « B » pour passer en mode ABC.
  - Voir « 1. Avant le chargement/l'enregistrement des motifs » pour plus de détails sur le changement de périphériques.
- 4) L'écran du mode ABC apparaît.



5) Sélectionnez le numéro d'emplacement de mémoire à utiliser pour charger des motifs dans le mode ABC.

Si un emplacement de mémoire contenant un motif est sélectionné, le motif est écrasé.

> Si vous avez besoin de modifier la vitesse COM, appuyez sur l'icône SPEED (VITESSE)



Voir « 8. Chargement via le port COM » pour plus de détails sur la modification des vitesses COM.

- 6) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** au-dessus de « I » pour passer en mode ABC Drive (Démarrage ABC).
  - \* Lorsque le mode ABC est configuré, aucune autre opération de broderie ni aucun emplacement de mémoire n'est disponible.
- 7) Dans le mode ABC, l'automate télécharge automatiquement le motif suivant envoyé et écrase le précédent lors de l'annulation du mode Drive.
  - \* Le mode ABC peut uniquement être utilisé avec des motifs de code U.

    Le nom du motif lu en mémoire est toujours affiché sous la forme « ABC Data »

    (Données ABC).

Ch.1

Ch.7

Ch.8

Ch.9

Ch.10

Ch.11 | Ch.12

# 7-2. Annulation du mode ABC (COM)

Annulation du mode ABC.

Cette fonction n'est disponible que si le mode ABC est actif.

1) Appuyez sur l'icône **USB** 



pour afficher l'écran ABC Loading (Chargement ABC).



2) Appuyez sur l'icône **COM** 



au-dessus de « B » pour annuler le mode ABC.

# 7-3. Ignorer un motif ABC

Ignorer le motif suivant envoyé depuis l'ordinateur.

Cette fonction n'est disponible que si le mode ABC est actif.

1) Appuyez sur l'icône **USB** 



pour afficher l'écran ABC Loading (Chargement ABC).



2) Appuyez sur l'icône **SKIP (IGNORER)** 



au-dessus de « C » pour ignorer le motif

suivant envoyé à partir de l'ordinateur.

Ch.1

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

# 7-4. Mode ABC Drive (Démarrage ABC)

Place automatiquement le motif ABC en mode Drive après le téléchargement.

Cette fonction n'est disponible que si le mode ABC est actif.

1) Appuyez sur l'icône **USB** 

pour afficher l'écran ABC Loading (Chargement ABC).



- 2) Appuyez sur l'icône **A. DRIVE (DÉMARRAGE ABC)** au-dessus de « E » pour activer le démarrage ABC.
  - L'icône **A. DRIVE** apparaît en jaune lorsqu'elle est activée.
  - Appuyez à nouveau sur l'icône **A. DRIVE** pour désactiver le démarrage ABC.

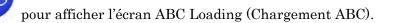
    Lorsque le démarrage ABC est activé, les motifs sont automatiquement placés dans le mode Drive après avoir été téléchargés.

# 7-5. Mode ABC Drive Cancel (Annulation du démarrage ABC)

Le mode ABC Drive Cancel (Annulation du démarrage ABC) annule automatiquement le mode Drive après la broderie ponctuelle d'un motif.

Cette fonction n'est disponible que si le mode ABC est actif.

1) Appuyez sur l'icône **USB** 







Ch.1

- 2) Appuyez sur la touche **A.CANCEL (ANNULATION DU DÉMARRAGE ABC)** pour activer l'annulation du démarrage ABC.
  - Appuyez à nouveau sur l'icône A.CANCEL pour désactiver cette fonctionnalité.

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

# 8. Chargement via le port COM

Un connecteur COM est situé à l'arrière de l'automate BEKS. Il est possible de charger des motifs à partir d'un périphérique connecté sur ce port COM. Les périphériques dotés d'une interface RS-232C peuvent également être connectés et utilisés. \* Remarque : Vous devez utiliser un câble série croisé (Null Modem) pour la connexion.

- 8-1. Chargement de motifs via le port COM.
  - 1) Préparez un périphérique COM pour envoyer des motifs.
  - 2) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran COM Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur COM).
    - Si le périphérique d'entrée n'est pas paramétré sur COM, appuyez sur l'icône au-dessus de « B » pour passer en mode COM.
    - Voir « 1. Avant le chargement/l'enregistrement des motifs » pour plus de détails sur le changement de périphériques.



L'emplacement de mémoire vide suivant disponible est automatiquement sélectionné. Toutefois, si vous souhaitez sélectionner l'emplacement de mémoire, sélectionnez un numéro d'emplacement vide dans la liste des motifs en mémoire.

- \* Si aucun emplacement de mémoire n'est vide, vous devez supprimer certains motifs de la mémoire. Voir « Chapitre 6.5. Suppression de motifs de la mémoire » pour plus de détails sur la méthode de suppression.
- \* Vous ne pouvez pas charger un motif dans un emplacement de mémoire en contenant déjà un, à l'exception de l'emplacement de mémoire #00. L'emplacement de mémoire #00 peut être utilisé pour écraser des motifs.



Ch.1

Ch.8

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

 $\succ$  Si vous avez besoin de modifier le code bande, appuyez sur l'icône U/F/EL

Il existe 3 types de codes bande : U, F et EL.

Ce code change à chaque fois que vous appuyez sur l'icône  $\mathrm{EL}$  ->U.

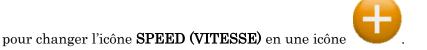


', dans l'ordre U ->F ->

> Si vous avez besoin de modifier la vitesse COM, appuyez sur l'icône SPEED (VITESSE)



COM.



Appuyez sur l'icône  $\mathbf{SPEED}$  (VITESSE)



pour modifier le paramètre de vitesse

Les vitesses COM suivantes peuvent être définies :

Numéro	Vitesse (bps)
0	9 600
1	19 200
2	38 400
3	57 600
4	115 200



3) Appuyez sur l'icône INPUT (SAISIE) au-dessus de « I » pour préparer la machine

au téléchargement du motif.

4) Envoyez le motif à partir du périphérique COM pour télécharger le motif sur la machine.

# 8-2. Ajout d'un motif via le port COM

- 1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran COM Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur COM).
- 2) Sélectionnez le motif en mémoire auquel vous souhaitez ajouter un motif.
- 3) Appuyez sur l'icône **ADD (AJOUTER)** au-dessus de « F » pour passer en mode ADD **(AJOUTER)**.



Si vous avez besoin de modifier le code bande, appuyez sur l'icône U/F/EL pou modifier les codes.

Voir « 8-1. Chargement de motifs via le port COM » pour modifier les codes bande.



pour modifier les vitesses COM.

Voir « 8-1. Chargement de motifs via le port COM » pour modifier les vitesses COM.



4) Appuyez sur l'icône  $\mbox{\bf INPUT}$  (SAISIE)

au téléchargement du motif.

- au-dessus de « I » pour préparer la machine
- 5) Envoyez le motif à partir du périphérique COM pour l'AJOUTER au motif en mémoire.

	Ch.2
ıe	Ch.3
	Ch.4
	Ch.5
	Ch.6
	Ch.7
	Ch.8
	Ch.9
	Ch.10
	Ch.11
	Ch.12
	Ch.13

# 9. Enregistrement via le port COM

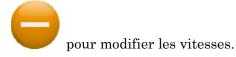
Un connecteur COM est situé à l'arrière de l'automate. Il est possible d'enregistrer des motifs à partir d'un périphérique connecté au port COM. Les périphériques dotés d'une interface RS-232C peuvent également être connectés et utilisés.

- \* Remarque : Vous devez utiliser un câble série croisé (Null Modem) pour la connexion.
- 1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran COM Loading/Saving (Chargement/Enregistrement sur COM).
- 2) Appuyez sur l'icône **OUTPUT (EXPORTER)** au-dessus de « A » pour afficher l'écran COM Output (Exporter via COM).



- 3) Dans la liste des motifs en mémoire, sélectionnez le motif à exporter.
  - ➤ Si vous avez besoin de modifier le code bande, appuyez sur l'icône U/F/EL pour modifier les codes. Voir « 8-1. Chargement de motifs via le port COM » pour modifier les codes bande.

> Si vous avez besoin de modifier la vitesse COM, appuyez sur l'icône SPEED (VITESSE)



Voir « 8-1. Chargement de motifs via le port COM » pour modifier les vitesses COM.

4) Préparez le périphérique COM à recevoir le motif.





au-dessus de « I » pour lancer

l'exportation du motif via COM.

# Chapitre 6. Motifs en mémoire

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

- 1. Sélection d'un motif
- 2. Menu Memory (Mémoire)
- 3. Informations sur le motif
- 4. Zoom sur le motif
- 5. Suppression de motifs de la mémoire
- 6. Modification des noms de motifs
- 7. Décomptes de production
- 8. Sélection du nom
- 9. Instructions de production
- 10. Instructions sur le fil
- 11. Utilisation du fil
- 12. Protection en écriture des motifs

# 1. Sélection d'un motif

Instructions relatives à la sélection d'un motif à broder dans la mémoire des motifs de la machine

\* Il est impossible de modifier les motifs dans le mode Drive (Démarrer).

# 1-1. Menu Memory (Mémoire)

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 



ou l'icône EDIT (MODIFIER)



sur l'écran principal.

2) Le menu Memory (Mémoire) ou Edit (Modifier) apparaît.



(Menu Memory (Mémoire))

3) Sélectionnez le motif à broder dans la liste des motifs à gauche de l'écran.

Remarque : Si vous appuyez sur la touche Origin (Origine) et la maintenez enfoncée, le pantographe se déplace vers la position de départ du motif sélectionné et revient à l'écran principal, de sorte que vous êtes prêt à broder.

# 1-2. Configuration du type de liste de motifs

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** (MÉMOIRE)

ou l'icône **EDIT (MODIFIER)** 



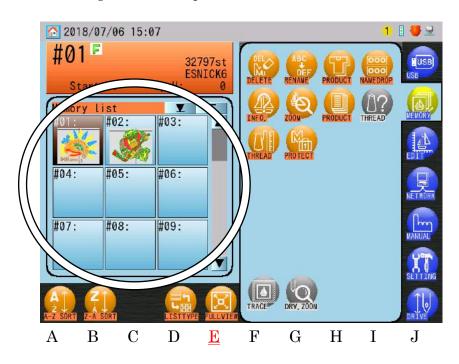
2) Le menu Memory (Mémoire) ou Edit (Modifier) apparaît.



(Menu Memory (Mémoire))

3) Appuyez sur l'icône **LIST TYPE (TYPE DE LISTE)** au-dessus de « D » pour

basculer entre l'affichage de liste Croquis réduit et Nom du motif.



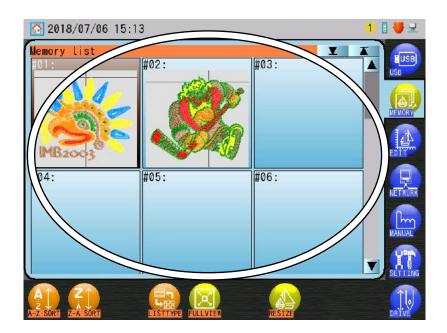
4) Appuyez sur l'icône FULL VIEW (PLEIN ÉCRAN) au-dessus de « E » pour basculer entre les affichages plein écran et demi-écran.



# 5) Dans l'affichage plein écran Croquis réduit, appuyez sur l'icône **RESIZE**



au-dessus de « G » pour modifier la taille de l'image.



- 1-3. Sélection d'un motif à partir de la zone d'informations sur la machine
  - 1) Appuyez sur le **Numéro du motif** dans le coin supérieur gauche de la zone d'informations sur la machine.



2) Cela ouvre la liste Memory Design (Motifs en mémoire) en affichage plein écran.



3) Choisissez un motif à broder dans la liste des motifs.

Remarque : Si vous appuyez sur la touche Origin (Origine) et la maintenez enfoncée, le pantographe se déplace vers la position de départ du motif sélectionné et revient à l'écran principal, de sorte que vous êtes prêt à broder.

# 1-4. Tri de la liste des motifs

ou l'icône **EDIT (MODIFIER)** 

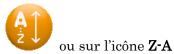


2) Le menu Memory (Mémoire) ou Edit (Modifier) apparaît.

1) Appuyez sur l'icône  $\mathbf{MEMORY}$  (MÉMOIRE)



(Menu Memory (Mémoire))



# 3) Appuyez sur l'icône **A-Z SORT (TRI DE A à Z)**



pour trier les motifs par ordre croissant ou décroissant.



Lorsque le tri est activé, une icône d'ordre croissant (▲) ou d'ordre décroissant (▼) est affichée dans la partie supérieure de la liste des motifs.

# 2. Menu Memory (Mémoire)

2-1. Affichage du menu Memory (Mémoire)

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 



sur l'écran principal.

2) Le menu Memory (Mémoire) apparaît.



Ch.9Ch.13

# 2-2. Opérations sur la mémoire

Les opérations sur la mémoire comprennent la suppression d'un motif, la modification des noms de motif, etc.

Les opérations détaillées sont expliquées sur les pages suivantes.



Icône Design Deletion (Suppression d'un motif)



Icône Design Name Change (Modification du nom de motif)



Icône Production



Icône Name Drop (Sélection du nom)



Icône Design Information (Informations sur le motif)



Icône Zoom



#### Icône Product Instructions (Instructions de production)

Affiche les informations du motif à ajouter au motif par le logiciel B-PASS, comme le nom du motif, l'image du produit, les instructions de production et la quantité à produire.



Icône Thread Instructions (Instructions sur le fil)



Icône Thread Consumption (Utilisation de fil)



#### Icône Write Protect (Protection en écriture)

Indique si le motif est protégé en écriture pour empêcher sa suppression.



## Icône Drive Zoom (Zoom en marche)

Affiche un zoom sur la position de broderie du motif après actionnement de l'icône.

Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, voir « Chapitre 9.7. Zoom en marche » pour plus de détails.



### Icône Frame Trace (Tracé du cadre)

Affiche le motif dans le mode Drive (Démarrer) et permet d'en faire le tracé pour vérifier qu'il entre dans le cadre.

Voir « Chapitre 9.5. Tracé » pour plus de détails.

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

# 3. Informations sur le motif

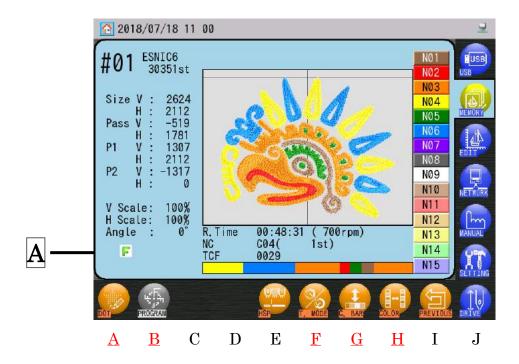
Instructions relatives à l'affichage des informations sur le motif

## 3-1. Affichage à partir de la mémoire



- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs.
- 3) Appuyez sur l'icône **INFO** pour afficher l'écran Design Information (Informations sur le motif).

Si des paramètres de programme du motif ont été modifiés, les informations sur le motif qui sont affichées reflètent ces modifications.



#### Gauche de l'écran: Informations sur le motif 1:

Design No. : Emplacement de mémoire du motif

Design : Nom du motif

Name

Stitch Count : Nombre total de points du motif

TAILLE : Distance entre les dimensions globales du motif, exprimée en

dixièmes de millimètre.

PASS : Distance entre le point de départ et le point d'arrivée, présentée

sous forme de valeurs horizontales et verticales et exprimée en

dixièmes de millimètre.

P1 : Distance entre le point de départ et le coin inférieur gauche du

motif, exprimée en dixièmes de millimètre.

P2 : Distance entre le point de départ et le coin supérieur droit du

motif, exprimée en dixièmes de millimètre.

V Scale : Configuration d'« Échelle V » dans les paramètres du

programme.

H Scale : Configuration d'« Échelle H » dans les paramètres du

programme.

Angle : Configuration d'« Angle » dans les paramètres du programme.

Affiche les icônes Design Conditions (Conditions du motif) pour

le motif.

Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails

sur les icônes.

 Si les valeurs des paramètres du programme Scale, Rotation ou Angle sont différentes des valeurs par défaut, le numéro de motif apparaît sur fond noir.
 Voir « Chapitre 8.2. Liste des programmes » pour plus de détails sur les paramètres du programme.

Centre de l'écran : Visuel du motif

Centre inférieur de l'écran : Informations sur le motif 2.

Ch.8

Ch.9

Ch.10 | Ch.11

R. Time : Estimation du temps restant. (Le numéro entre parenthèses indique la vitesse de la machine).

L'estimation du temps restant est calculée à l'aide du paramètre de vitesse actuel de la machine.

« R.Time » apparaît sur fond noir lorsque la machine est en mode High Efficiency (Haut rendement).

Pour plus de détails sur le mode High Efficiency (Haut rendement), voir la page suivante.

: Prochain changement de couleur. Il s'agit de la fonction du prochain changement de couleur dans le motif. « -- » est affiché si le motif ne comporte pas de fonction de changement de couleur.

TCF : Fonctions totales de changement de couleur dans le motif.

Barre de : Indique les fonctions de changement de couleur du motif sous forme de couleur graphique à barres de couleur.

Voir « Chapitre 13.1. Codes de fonction » pour plus de détails sur les fonctions de changement de couleur.

Voir « Chapitre 9.3. Vitesse » pour modifier la vitesse de la machine.

Droite de l'écran : Couleurs de fil pour chaque aiguille.

NC

Voir « Chapitre 11.11. Paramètres d'affichage de la couleur de fil ».

• Utilisez l'icône **POINT** au-dessus de « A » pour afficher les points d'aiguille du motif sélectionné.

Appuyez de nouveau sur l'icône **POINT** 



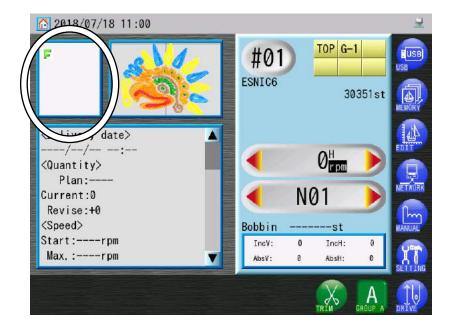
pour revenir à l'écran précédent.



<sup>\*</sup> En l'absence de modifications du programme, cette icône est grisée.

• Appuyez sur l'icône <b>T. MODE (MODE T.)</b> pour modifier le mode de calcul		
de l'estimation du temps restant (R.Time).		
Il existe 2 modes de calcul pour R.Time, à savoir :		
Mode Standard: Ce mode tient compte du rendement, tel que les coupes de fils,	_	
ainsi que des réductions automatiques de la vitesse pendant la broderie.	Ch.3	
Mode High Efficiency (Haut rendement): Ce mode ne tient pas compte du		
rendement lors du calcul.		
Lorsque le mode High Efficiency (Haut rendement) est sélectionné, l'icône <b>T. MODE</b>		
(MODE T) est jaune, tandis que « R. Time » (Temps restant) dans Design		
Information 2 (Informations sur le motif 2) apparaît sur fond noir.		
• Le mode de calcul affecte l'estimation du temps restant pour tous les motifs en		
mémoire et pendant la broderie.		
	Ch.9	
• Utilisez l'icône C. BAR (BARRE C.) au-dessus de « G » pour activer ou	Ch.10	
désactiver l'affichage des informations sur le motif 2.		
	Ch.11	
• Utilisez l'icône COLOR (COULEUR) au-dessus de « H » pour basculer	Ch.1	
entre la liste des couleurs de fil des aiguilles aux couleurs des paillettes, boucleurs	1.12	

- Utilisez l'icône COLOR (COULEUR) entre la liste des couleurs de fil des aiguilles aux couleurs des paillettes, boucleurs et cordons.
- 3-2. Affichage à partir de la zone Design Information 2 (Informations sur le motif 2)
  - 1) Appuyez sur la zone de l'icône Design Status (État du motif, entourée ci-dessous) dans la zone Design Information 2 (Informations sur le motif 2).



2) L'écran Design Information (Informations sur le motif) apparaît.

Voir « 3-1. Affichage à partir de la mémoire ».

### 3-3. Affichage du motif de sélection de tête

Cette fonctionnalité sert à afficher de très grands motifs programmés pour être brodés sur plusieurs têtes de broderie.





sur l'écran principal.

- 2) Sélectionnez un motif dans la liste en mémoire, avec les informations de sélection de la tête.
- 3) Appuyez sur l'icône **INFO** pour afficher l'écran Design Information (Informations sur le motif).
- 4) Appuyez sur l'icône **HSP** au-dessus de « E » pour afficher l'écran Head Selection (Sélection de tête du motif).

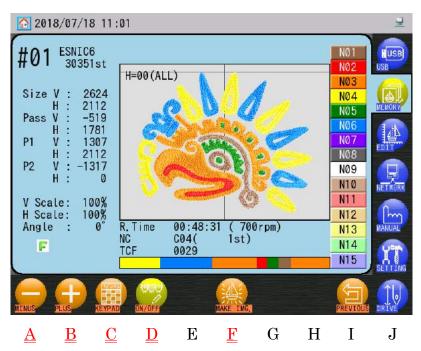


• Utilisez l'icône **ON/OFF (MARCHE/ARRÊT)** 



pour activer et désactiver

l'affichage de la sélection de la tête.



(Écran de TOUTES les têtes présenté ci-dessus)

5) Lorsque l'affichage du motif de sélection de tête est activé, vous pouvez consulter l'affichage tête par tête.

Ch.1

Ch.2

Ch.4

Ch.7

Ch.8

Ch.10



Utilisez l'icône **KEYPAD (CLAVIER)** 

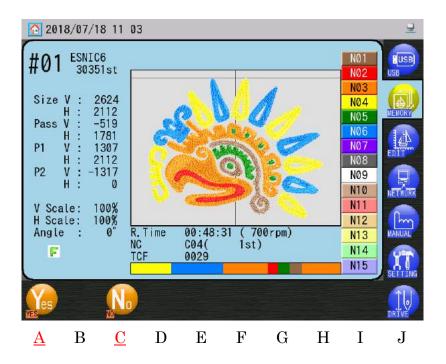


pour changer les vues de la tête à l'aide du

clavier numérique.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

6) Utilisez l'icône MAKE IMG (CRÉER UNE IMAGE). si vous souhaitez écraser l'image bitmap du motif, afin qu'elle adopte l'affichage sur cet écran.



(Écran de TOUTES les têtes présenté ci-dessus)

7) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** au-dessus de « A » pour remplacer l'image du motif.

Appuyez à nouveau sur l'icône **NO (NON)** au-dessus de « C » pour quitter et revenir à l'écran précédent.

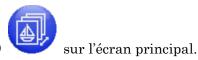
Ch.1

Ch.8

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

## 4. Zoom sur le motif



- 1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)**
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.
- 3) Appuyez sur l'icône **ZOOM** pour afficher le motif dans le mode Zoom.



4) Agrandir et réduire l'affichage.

Appuyez sur l'icône **ZOOM IN (ZOOM AVANT)** au-dessus de « B » pour faire un zoom avant sur le motif.

Appuyez sur l'icône **ZOOM OUT (ZOOM ARRIÈRE)** au-dessus de « A » pour faire un zoom arrière sur le motif.

(Vous ne pouvez pas dézoomer au-delà de la taille en plein écran)

Appuyez sur l'icône **FIT (ADAPTÉ)** pour afficher le motif en entier.

5) Lorsque vous zoomez, la position d'affichage à l'écran peut être modifiée.

# 5. Suppression de motifs de la mémoire

Remarque : Vous ne pouvez pas supprimer un motif actuellement en mode Drive (Démarrer). Vous pouvez uniquement supprimer des motifs qui ne sont pas en cours de broderie.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 



sur l'écran principal.

2) Appuyez sur l'icône **DEL (SUPPRIMER)** 

pour accéder au mode de suppression de

motif.



Appuyez à nouveau sur l'icône **DEL (SUPPRIMER)** 



si vous souhaitez annuler le

mode Design Deleting (Suppression de motif).

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

Ch.13

Ch.1

- 3) Choisissez le motif à supprimer dans la liste des motifs en mémoire.
  - Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à supprimer :
    - 1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
    - 2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    - 3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
  - Utilisez l'icône **X100** au-dessus de « B » pour sélectionner ou annuler tous les motifs.
- 4) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour supprimer le(s) motif(s) sélectionné(s).

# 6. Modification des noms de motifs

Remarque: Vous ne pouvez pas modifier le nom d'un motif actuellement en mode Drive (Démarrer). Vous pouvez uniquement modifier les noms des motifs qui ne sont pas en cours de broderie.



1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 

sur l'écran principal.

2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.



3) Appuyez sur l'icône **RENAME (RENOMMER)** 

caractères.

pour afficher le clavier de

4) Utilisez le clavier de caractères pour modifier le nom du motif.Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

# 7. Décomptes de production



- 1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)**
- sur l'écran principal.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.



3) Appuyez sur l'icône PRODUCT COUNTS (DÉCOMPTES DE PRODUCTION)



La liste des décomptes de production affiche les éléments suivants, dans cet ordre :

Numéro du motif, Nom du motif -> Points brodés par tête (« Stitches »

(Points)) -> Nombre de cycles produits (« Prod# » (Nb de productions))

Sous la liste, le nombre de production de tous les motifs, ainsi que le nom du motif actuellement sélectionné sont affichés.

- 4) Appuyez sur l'icône **DELETE (SUPPRIMER)** au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour réinitialiser les données de production d'un motif sélectionné.
- 5) Appuyez sur l'icône **ALL DEL (TOUT SUPPRIMER)** au-dessus de « B » et maintenez-la enfoncée pour réinitialiser les données de production de tous les motifs.

#### 8. Sélection du nom

Le mode Name Drop (Sélection du nom) doit être activé dans Settings (Paramètres) pour pouvoir utiliser cette fonction. Voir « Chapitre 11.23. Sélection du nom » pour plus de détails sur l'activation du mode Name Drop (Sélection du nom).

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 



sur l'écran principal.

2) Sélectionnez un motif ayant une liste Name Drop (Sélection du nom) dans la liste des motifs en mémoire.





pour afficher l'écran

Name Drop (Sélection du nom).



La liste Name Drop (Sélection du nom) apparaît à gauche de l'écran.

L'icône suivante indique la vue du type de séparation de la zone Design Information 1 (Informations sur le motif 1).



: Séparation horizontale



: Séparation verticale

Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la zone Design Information 1 (Informations sur le motif 1).

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

# 9. Instructions de production

Il est possible d'ajouter des instructions de production à un motif en utilisant le logiciel B-PASS de Barudan. Lorsque ce motif est chargé dans l'automate, ces instructions et l'image peuvent être visionnées pour assister l'opérateur lors de réalisation de la commande.

#### 9-1. Affichage des instructions de production

- 1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** sur l'écran principal.
- 2) Sélectionnez le motif dont vous souhaitez afficher les instructions de production dans la liste des motifs en mémoire.
- 3) Appuyez sur l'icône **PRODUCTION INSTRUCTIONS (INSTRUCTIONS DE**

**PRODUCTION)** pour afficher l'écran Product Instructions (Instructions de production).



La partie supérieure gauche de l'écran indique les éléments suivants : Numéro du motif (Design Number), Nom du motif (Design Name), Nombre total de points (Design Total Stitches).

La partie inférieure gauche de l'écran indique les éléments suivants : Nom local du motif (Local Design Name) et Image.

La partie droite de l'écran indique les éléments suivants : Informations relatives aux instructions de production

Une image JPEG peut être jointe, comme une photo du produit fini pour référence.

4) Appuyez sur l'icône **NEXT (SUIVANT)** 



au-dessus de « G » pour afficher les

instructions de production supplémentaires.



Écran affichant les instructions de production supplémentaires.

# 9-2. Éléments des informations relatives aux instructions de production

Élément	Fonction			
Delivery date (Date de	La livraison est indiquée par « Année/Mois/Jour			
livraison)	Heures:Minutes ».			
Quantity (Quantité)	Indique la production prévue (« Plan »), les quantités actuelles			
	(« Count ») et revues (« Revise »).			
	Un motif téléchargé à l'aide de la coordination B-PASS suivra les			
	quantités actuelles.			
	Lors de la coordination B-PASS, la machine protège et contrôle la			
	quantité en comparant les quantités prévues et actuelles et en			
	bloquant, par exemple, le mode Drive (Démarrer).			
Speed (Vitesse)	Paramètres de la vitesse de départ (« Start ») et maximale			
	(« Max. »).			
	Lors de la coordination B-PASS, si la machine est en mode Drive			
	(Démarrer), la vitesse de la machine est automatiquement réglée			
	sur le paramètre Start Speed (Vitesse de départ). Le paramètre			
	Max. speed (Vitesse max.) limite la mesure dans laquelle la vitesse			
	peut être augmentée pendant la broderie.			
Product type (Type de	Type de produit : New (Nouveau), Addition (Ajout), Sample			
produit)	(Échantillon), Other (Autre)			
Product no. (N° du produit)	Numéro de production			
Item name (Nom de	Nom du produit			
l'élément)				
Frame name (Nom du	Nom du cadre utilisé			
cadre)				
Frame outline name (Nom	Nom des données de contour utilisées pour le cadre			
du contour du cadre)	Lors de la coordination B-PASS, le nom du contour du cadre est			
	contrôlé lorsque la machine est en mode Drive (Démarrer).			
Backing type (Type de	Description du support à utiliser			
support)				
Where to sew (Localisation	Position de la broderie sur le produit			
de la broderie)				
Operator ID	Indique le nom de l'opérateur exécutant cette commande.			
	Lors de la coordination B-PASS, l'opérateur spécifique doit être			
	identifié sur la machine pour pouvoir activer le mode Drive			
	(Démarrer).			
Memo	Mémo			

Voir « Chapitre 9.19. Contrôle automatique par B-PASS » et « Chapitre 10.16. Coordination B-PASS ».

#### 9-3. Révision des décomptes de production

Instructions de révision de la quantité actuelle à produire.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 

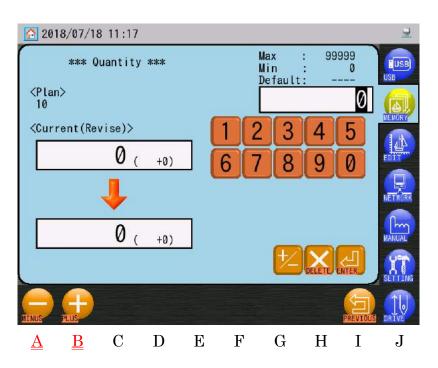


sur l'écran principal.

- Sélectionnez le motif dont vous souhaitez réviser la quantité dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
  - 3) Appuyez sur l'icône PRODUCTION INSTRUCTIONS (INSTRUCTIONS DE

**PRODUCTION**) pour afficher l'écran Product Instructions (Instructions de production).

4) Appuyez sur l'icône **REVISE (RÉVISER**) au-dessus de « C » pour afficher l'écran Quantity Revision (Révision de la quantité).



Partie supérieure gauche de l'écran : Quantité actuelle à produire Partie inférieure gauche de l'écran : Quantité à produire après révision Entre parenthèses : Quantité corrigée (différence)

5) Modification de la quantité actuelle à produire.





Vous pouvez également utiliser le clavier numérique sur la droite de l'écran pour saisir la quantité.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

6) Lorsque la quantité est modifiée, un message de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu. Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

#### 10. Instructions sur le fil

10-1. Affichage des informations relatives aux instructions sur le fil



1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 

sur l'écran principal.

 Sélectionnez le motif dont vous souhaitez afficher les instructions sur le fil dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).



3) Appuyez sur l'icône **THREAD INSTRUCTIONS (INSTRUCTIONS SUR LE FIL)** pour afficher l'écran Thread Instructions (Instructions sur le fil).



La liste des instructions sur le fil se présente comme suit :

En partant de la gauche, numéro de couleur (« Func »), numéro d'aiguille (« Needle »), couleur de fil réelle (« Color »), vitesse maximale pour cette couleur de fil (« Speed ») et numéro de couleur de fil (« Serial no. »).

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12





au-dessus de « A » pour afficher les

instructions détaillées sur le fil.



Les informations détaillées des instructions sur le fil sont affichées par fonction de couleur.

5) Pour afficher d'autres fonctions détaillées sur le fil et la couleur :

Appuyez sur l'icône **PREVIOUS (PRÉCÉDENT)** 



au-dessus de « E » pour afficher

la fonction précédente.



Appuyez sur l'icône **NEXT (SUIVANT)** 

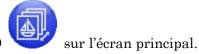
pour afficher la fonction suivante.

10-2. Éléments des informations relatives aux instructions sur le fil

Élément	Fonction		
0st function (Fonction 0 st)	Insère une fonction 0 st dans le motif.		
	Lorsqu'elle est activée, la fonction 0 st est automatiquement		
	insérée.		
Back color (Couleur de fond)	Couleur de fond pour l'affichage du motif.		
Color function no. (N° de	Numéro de la fonction de changement de couleur.		
fonction de couleur)	Ce numéro est utilisé pour les instructions sur le remplacement du		
	fil dans le cadre de l'apprentissage automatique et du contrôle de		
	la vitesse.		
Needle no. (N° d'aiguille)	Numéro de l'aiguille.		
	Ce numéro est utilisé pour les instructions sur le remplacement du		
	fil.		
Serial no. (N° de série)	Numéro de série du fil.		
	Il s'agit généralement du code couleur utilisé par le fabricant du fil		
	pour permettre l'identification par le client.		
	Ce numéro est utilisé par B-PASS pour les instructions sur le		
	remplacement du fil et l'apprentissage automatique.		
Max. speed (Vitesse max.)	Vitesse de broderie maximale du fil.		
	Pendant la broderie, ce paramètre contrôle la vitesse de broderie		
	maximale pour ce fil.		
Name (Nom)	Nom de la couleur du fil.		
	Il est indiqué sur l'écran d'instructions sur le fil et utilisé pour le		
	remplacement approprié du fil.		
Type (Matériau)	Type de fil, cà-d. polyester, rayonne, etc.		
	Il est indiqué sur l'écran d'instructions sur le fil et utilisé pour le		
	remplacement approprié du fil.		
Color (Couleur)	Couleur du fil en valeurs RVB.		
	Ce code sert à l'affichage de la couleur de fil du motif, est indiqué		
	sur l'écran Thread Instructions (Instructions sur le fil) et est		
	utilisé pour le remplacement approprié du fil.		
	ntvêle entematique non P-DASS wet "Chanitre 10.16		

Voir « Chapitre 9.19. Contrôle automatique par B-PASS » et « Chapitre 10.16. Coordination B-PASS ».

# 11. Utilisation du fil



- 1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)**
- 2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
- 3) Appuyez sur l'icône **THREAD CONSUMTION (UTILISATION DU FIL)** pour afficher l'écran Thread Consumption (Utilisation du fil).



Cet écran indique la consommation de fil et le nombre de points, par aiguille. Sous la liste, la longueur totale de fil est indiquée.

4) Utilisez l'icône **M/INCH (M/POUCES)** au-dessus de «A» pour passer de M (mètres) à Inch (pouces).

5) Utilisez l'icône **SETTING (CONFIGURATION)** 



l'écran Thread Consumption Setting (Configuration de l'utilisation du fil). Ces paramètres modifient les calculs utilisés pour l'utilisation de fil.

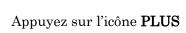


- 6) Sélectionnez l'élément à modifier dans la liste à gauche de l'écran.
- 7) Modifiez la valeur de configuration.

Appuyez sur l'icône MOINS



au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.



au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Lorsqu'une valeur est modifiée, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez le menu.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

# 11-1. Liste des paramètres d'utilisation de fil

Élément	Elementia e	Valeur de	Valeur
	Fonction	configuration	par défaut
Thickness	Épaisseur du tissu, mesurée en millimètres.	0.00.00.00.00	0.0
(Épaisseur)		0,0~9,9 mm	0,0mm
Bobbin thread rate	Rapport entre le fil de bobine et le fil		
(Taux de fil de	supérieur pour les points passés.	0~100 %	50 %
bobine)			
Needle Height	Réglage de la hauteur d'aiguille pour les		
(Hauteur	machines à chenille, en millimètres.	0∼2,0 mm	0 mm
d'aiguille)			
Adjusting Value	Rapport de calibrage de l'utilisation de fil.		
(Valeur	Cette valeur permet d'affiner le calcul de	50~200 %	100 %
d'ajustement)	consommation pour une meilleure précision.		

#### 12. Protection en écriture des motifs

Cette fonction définit la protection en écriture des motifs, afin de ne pas les supprimer par erreur.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 



sur l'écran principal.

2) Sélectionnez un motif dans la liste à gauche de l'écran.

Appuyez sur l'icône PROTECT (PROTÉGER)

écriture.



pour définir la protection en

Le motif ne peut pas être supprimé avec la protection en écriture activée.



Les motifs protégés en écriture présentent cette icône la dans la zone Design Information (Informations sur le motif).

Pour plus de détails, voir « Chapitre 3.5. Informations sur le motif ».

6 - 37

Ch.1

Ch.4

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

# Chapitre 7. Modification des motifs en mémoire

Le présent chapitre contient des informations sur la modification des motifs.

- 1. Menu Memory Edit (Modification de la mémoire)
- 2. Liste des fonctions de changement de couleur
- 3. Changements de couleur par lot
- 4. Apprentissage facile
- 5. Modèle de fonction (F-PAT)
- 6. Ajout de points
- 7. Fonction DSP (Design Stitch Processor)
- 8. Points de contours
- 9. Apprentissage des fonctions de couleur
- 10. Apprentissage de toutes les fonctions

1. Menu Memory Edit (Modification de la mémoire)

Ce menu contient différentes fonctions de modification des motifs en mémoire.

1-1. Affichage du menu Memory Edit (Modification de la mémoire)



pour afficher le

- Appuyez sur l'icône MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE) menu Memory Edit (Modification de la mémoire).
- 2) Le menu Memory Edit (Modification de la mémoire) suivant apparaît.



#### 1-1. Icônes du menu Edit (Modifier)

Ces icônes ouvrent des opérations de modification des motifs en mémoire.

Les opérations réelles sont expliquées en détail sur les pages suivantes.



#### Icône Program (Programme)

La modification des paramètres du programme des motifs affecte la manière dont le motif sera brodé.

Ces paramètres sont expliqués au « Chapitre 8. Programmes ».



#### Icône Sub Soft Limits (Limites inférieures)

Définit les limites inférieures du cadre.

Cette opération est expliquée au « Chapitre 8. Programmes ».



#### Icône du mode Cap frame (Cadre à casquettes)

Active ou désactive le mode Cap Frame (Cadre à casquettes).

Le mode Cap Frame (Cadre à casquettes) est expliqué dans le « Chapitre 8. Programmes ».



#### Icône Color Teach (Apprentissage des couleurs)

Permet de trouver et de modifier les fonctions de changement de couleur dans le motif sélectionné.



#### Icône All Function Teach (Apprentissage de toutes les fonctions)

Permet de trouver et de modifier toutes les fonctions dans le motif sélectionné.

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12



# Icône Color Change Function List (F-List) (Liste des fonctions de changement de couleur (F-List))

Permet d'afficher et de modifier les fonctions de changement de couleur via une liste correspondant au motif sélectionné.



#### Icône Color Change Batch (Changement de couleur par lot)

Modifie des lots de fonctions de changement de couleur pour le motif sélectionné.



#### Icône Easy Teach (Apprentissage facile)

Affiche la liste Easy Teach (Apprentissage facile) pour modifier les fonctions de changement de couleur pour le motif sélectionné.



#### Icône Function Pattern (Modèle de fonction)

Applique un modèle de fonction préprogrammé aux motifs pour les changements de couleur ou d'autres fonctions.



#### Icône Adding Stitches (Ajout de points)

Ajoute des points avant ou sautés à un motif en mémoire.



#### Icône DSP

Permet d'agrandir ou de réduire un motif sans changer la densité du motif. Par conséquent, cela ajoute ou enlève des points afin d'obtenir des résultats optimaux de mise à l'échelle. DSP peut également être utilisé pour traiter la longueur maximale de point, la densité de points passés et tatami et la longueur de points avant pour le motif sélectionné.



#### Icône Outline Stitch (Points de contour)

Permet de créer un motif de points de contour pour un motif sélectionné.

# 2. Liste des fonctions de changement de couleur

Affichage et modification des fonctions de changement de couleur à l'aide d'une liste.

Voir « Chapitre 13.1. Codes de fonction » pour plus de détails sur les codes.

- 2-1. Affichage et modification des fonctions de changement de couleur à l'aide de la  $\alpha$  liste F »
  - 1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** menu Memory Edit (Modification de la mémoire).



pour afficher le

- 2) Sélectionnez le motif dont vous souhaitez afficher les fonctions de changement de couleur dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
- 3) Appuyez sur l'icône **FLIST (LISTE F)** pour afficher la liste Color Change Function (Fonctions de changement de couleur).



La liste F fournit les informations suivantes, dans cet ordre:

Numéro de liste

Numéro de point

7-5

Ch.1

Ch.2

 $\Im h.3$ 

Ch.

Ch

Ch.6

 $\operatorname{Ch}$ 

Ch.8

.9 C

Ch.1

 $1.12 \mid \text{Ch.}13$ 

Fonction avant changement (« Old » (Ancien))

Fonction après changement (« New » (Nouveau))

Le nombre total de fonctions de changement de couleur (Total) est affiché en haut de la liste.

- ➤ Le nombre maximal de fonctions de changement de couleurs autorisées dans un motif dépend du numéro d'emplacement de mémoire.
  - $01 \sim 05$ : Permet un maximum de 9 999 fonctions.
  - $06 \sim 99$ , 00: Permet un maximum de 1 200 fonctions.
- 3) Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la liste à gauche de l'écran.
- 4) Appuyez sur l'icône **MOINS** au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour modifier la fonction de changement de couleur.

Il est également possible de sélectionner une fonction de changement de couleur dans la zone  $\overline{\mathbb{A}}$  pour la modifier.

La fonction modifiée (New) s'affiche sur un fond noir.

> Utilisez l'icône **SUB F (SOUS-F)** au-dessus de « C » pour afficher et modifier les sous-fonctions.

Voir « Chapitre 13.2. Codes de sous-fonction » pour plus de détails.

- 5) Appuyez sur **PREVIEW** (**APERÇU**) au-dessus de « F » pour afficher à nouveau le motif.
  - Une fois les fonctions de changement de couleur modifiées, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.
    - Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.



pour afficher le

Ch.4

Ch.6

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

Ch.13

- Appuyez sur l'icône MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)
  menu Memory Edit (Modification de la mémoire).
- 2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
- 3) Appuyez sur l'icône **FLIST (LISTE F)** pour afficher la liste Color Change Function (Fonctions de changement de couleur).
- 4) Appuyez sur la fonction « 0000: Start » en haut de la liste et maintenez-la enfoncée pour insérer automatiquement un code couleur au point 0 (0 st).



5) Appuyez sur l'icône MOINS au-dessus de « A » ou sur l'icône PLUS au-dessus de « B » pour modifier la fonction de changement de couleur.

Il est également possible de sélectionner une fonction de changement de couleur dans la zone A pour la modifier.

Une fois les fonctions de changement de couleur modifiées, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

#### 2-3. Ajout d'une fonction de code d'arrêt

Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la liste F et ajoutez un code d'arrêt sur le numéro de point suivant.

Cette fonction convertit le prochain code de « point » ou « sauté » en une fonction de changement de couleur.

Le nombre total de points du numéro de motif ne change pas.



1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** 

pour afficher le

- menu Memory Edit (Modification de la mémoire).
- 2) Sélectionnez le motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
- 3) Appuyez sur l'icône **FLIST (LISTE F)**

(Fonctions de changement de couleur).



pour afficher la liste Color Change Function

- 4) Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la liste des fonctions.
- 5) Appuyez sur l'icône **ADD F (AJOUTER F)**

fonction de code d'arrêt.



au-dessus de « D » et pour ajouter la



Lors de l'ajout d'une fonction de code d'arrêt et si le numéro de point suivant possède un code de fonction autre que « point » ou « sauté », cette action modifie le prochain numéro de point disponible.

Ch.1

Ch.4

Ch.6

Ch.9

# 3. Changements de couleur par lot



pour afficher le

- Appuyez sur l'icône MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)
  menu Memory Edit (Modification de la mémoire).
- 2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
- 3) Appuyez sur l'icône **F. ALL** (**TOUTES F.**) pour afficher l'écran Batch Color Change (Changement de couleur par lot).
- 4) Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la liste des fonctions.



5) Appuyez sur l'icône MOINS ou PLUS pour remplacer un lot de fonctions de changement de couleur par une autre fonction de changement de couleur.

Il est également possible de sélectionner une fonction de changement de couleur dans la zone A pour la modifier.

Ch.1

Utilisez l'icône PREVIEW (APERCU)



Utilisez l'icône SUB F1 (SOUS-F1)

au-dessus de « C » ou l'icône SUB F2

au-dessus de « D » pour modifier des lots de sous-fonctions. Voir les instructions sur la page suivante pour effectuer des modifications.



- Une fois les fonctions de changement de couleur modifiées, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.
  - Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

## 4. Apprentissage facile

Affichage et modification des fonctions de changement de couleur à l'aide de la liste Easy Teaching (Apprentissage facile).

Cette fonction peut modifier uniquement les fonctions de changement de couleur.

Voir « Chapitre 13.1. Codes de fonction » pour plus de détails sur les fonctions de couleur.





pour afficher le

- 2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
- 3) Appuyez sur l'icône **SIMPLE F (F SIMPLE)** pour afficher la liste Easy Teaching (Apprentissage facile).



Les codes de fonction autres que les changements de couleur sont représentés par une ligne en pointillés (---).

Un maximum de 35 codes de fonction peut être affiché simultanément à l'écran.

Le coin supérieur gauche de l'écran indique le numéro d'emplacement de mémoire, le nom du motif et le nombre total de points pour le motif sélectionné.

En haut au milieu de l'écran, vous pouvez voir le nombre total de fonctions de changement de couleur dans le motif (T) et le nombre de points de la fonction actuellement sélectionnée (Sth).

4) Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la liste.

5) Appuyez sur l'icône **MOINS** au-dessus de « A » pour diminuer le numéro de fonction de changement de couleur.

Appuyez sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour augmenter le numéro de fonction de changement de couleur.

La fonction modifiée est affichée sur fond noir pour vous indiquer qu'elle a subi des modifications.

6) Utilisez l'icône **PREVIEW (APERÇU)** au-dessus de « F » pour afficher à nouveau le motif et voir les changements de couleur.



Une fois les fonctions de changement de couleur modifiées, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Ch.4

Ch.6

## 5. Modèle de fonction (F-PAT)

Applique un modèle de fonction préprogrammé à un motif pour les changements de couleur ou d'autres fonctions.

La programmation du modèle de fonction est expliquée dans « Chapitre 11.11. Paramètres du modèle de fonction (F-PAT) ».





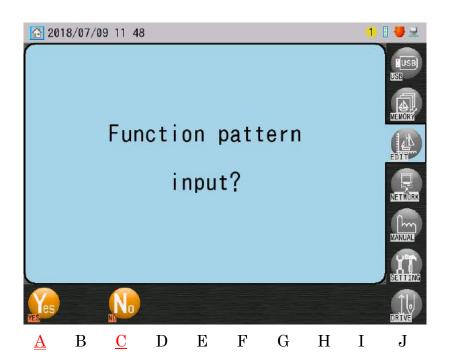
pour afficher le

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).

Appuyez sur l'icône **PATTERN** 



pour afficher l'écran de confirmation.



3) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** 



pour appliquer le modèle de fonction et quitter ce

menu.



Appuyez sur l'icône **NO (NON)** 

pour annuler la fonction et guitter ce menu.

#### 6. Ajout de points

Instructions relatives à l'ajout de points dans un motif et à la copie d'un motif en mémoire. Cette fonction n'est pas disponible dans le mode Drive (Démarrer).

6-1. Ajout de points avant ou sautés à l'aide des touches de navigation. Cette opération déplace le pantographe à l'aide des touches de navigation pour ajouter des points au motif.



pour afficher le

Ch.1

Ch.6

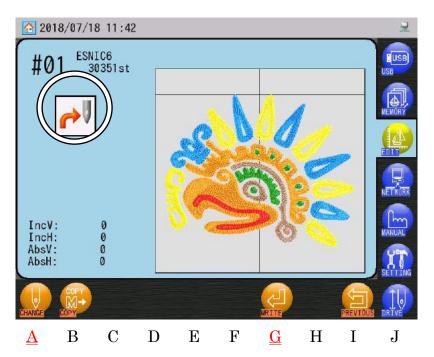
- 1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** menu Memory Edit (Modification de la mémoire).
- 2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).



3) Appuyez sur l'icône JOG (NAVIGATION)

pour afficher l'écran Add Stitches (Ajout

de points).





4) Utilisez l'icône CHANGE (CHANGER)

au-dessus de « A » pour choisir d'ajouter

des points sautés ou avant.

L'icône dans le coin supérieur gauche de l'écran indique le mode de points actuellement sélectionné.



: Le mode Jump (Sauté) ajoute des points sautés



: Le mode Stich (Point) ajoute des points avant (pénétrations d'aiguille)

- 5) Utilisez les **touches de navigation** pour déplacer le pantographe sur la distance et dans le sens des points que vous souhaitez ajouter.
- 6) Appuyez sur l'icône **WRITE** (ÉCRIRE) et maintenez-la enfoncée pour enregistrer les points ajoutés dans le motif en mémoire.
  - Si les paramètres de programme d'un motif ont été modifiés, comme Scaling (Mise à l'échelle) ou Rotation, ces modifications sont reflétées lors de l'ajout de points.

#### 6-2. Combinaison de motifs

Instructions relatives à la combinaison de 2 motifs dans un seul emplacement de mémoire. Les deux motifs doivent être en mémoire. Il suffit alors d'importer l'un des motifs à l'emplacement de mémoire de l'autre motif.

4

1) Appuyez sur l'icône  $\bf MEMORY\; EDIT\; (MODIFIER\; LA\; MÉMOIRE)$ 

pour afficher le

menu Memory Edit (Modification de la mémoire).

2) Choisissez le motif à combiner dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).



 Appuyez sur l'icône JOG (NAVIGATION) de points). pour afficher l'écran Add Stitches (Ajout

#01 ESNIC6
30351st

IncV: 0
IncH: 0
AbsV: 0
AbsH: 0

AbsH: 0

DEF F. G. H. I. J.

7 - 17

Ch.1

Ch.2

h.3

Ch.4

Ch 5

ש ק

Ch.7

 $1.8 \mid C$ 

Ch.10

Ch.12

- 4) Appuyez sur l'icône **COPY (COPIER)** pour afficher l'écran Design Copy (Copie d'un motif). Cet écran vous permet de sélectionner un autre motif en mémoire et de le combiner au motif précédemment sélectionné.
  - > Pour utiliser cette fonction, la mémoire doit contenir plusieurs motifs. Dans le cas contraire, cette fonction n'est pas disponible.



5) Sélectionnez le motif que vous souhaitez ajouter.



- Si le motif ajouté a été redimensionné ou pivoté, cela se reflétera dans le motif combiné.
- La combinaison d'ajouts de points et de motifs permet de combiner aisément des motifs
- Lorsque des ajouts de points et de motifs sont effectués sur un motif, les ajouts sont ajoutés après le dernier point du motif.

# 7. Fonction DSP (Design Stitch Processor)

La fonction DSP permet d'agrandir ou de réduire le motif sélectionné sans changer sa densité. En d'autres termes, cela entraîne l'ajout ou la suppression de points lors de la mise à l'échelle, et ce afin d'obtenir des résultats optimaux. Les paramètres DSP peuvent également être utilisés pour définir la longueur maximale de point, l'espacement des points passés et tatami, ainsi que la longueur des points avant.

#### 7-1. Modification de la fonction DSP

Instructions relatives à la modification des paramètres DSP et la création d'un nouveau motif.

 Appuyez sur l'icône MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE) menu Memory Edit (Modification de la mémoire).



pour afficher le

- 2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
- 3) Appuyez sur l'icône **DSP** pour afficher l'écran DSP.



- 4) Sélectionnez le paramètre DSP que vous souhaitez modifier.
- 5) Modifiez la valeur de configuration.

 $\Im h.1$  (

Ch.2

7h.3

)h.4

Ch.

Ch

Ch.7

Ch.8

h.9

10 CI

Ch.12



au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier la valeur.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- 6) Sélectionnez l'emplacement de mémoire auquel enregistrer le nouveau motif DSP.
  - Par défaut, le numéro suivant d'emplacement de mémoire vide est sélectionné pour l'enregistrement.
  - > Si vous souhaitez choisir un autre emplacement de mémoire, appuyez sur l'icône

MEMORY (MÉMOIRE) en haut de l'écran pour afficher la liste Memory

Design (Motifs en mémoire). Choisissez ensuite un nouvel emplacement.



> Si un emplacement sélectionné comporte déjà un motif, celui-ci sera écrasé.



Appuyez de nouveau sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 

pour revenir à

l'écran DSP.



7) Appuyez sur l'icône  ${\bf START}$  ( ${\bf D\acute{E}MARRER})$ 

au-dessus de « D » pour traiter le

nouveau motif.

L'icône apparaît sur l'écran d'informations des motifs qui ont été modifiés via la fonction DSP.

Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la zone d'informations du motif.

# 7-2. Liste DSP

N° (Icône)	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
1 <b>1</b>	Scale (Échelle) (Taille)	Augmente ou réduit l'échelle du motif.	50~200 %	100 %
2	Max. Length (Longueur max.)	Définit la longueur maximale des points dans le motif. Utilisez ce paramètre pour raccourcir les points les plus longs dans le motif.	40~127	127
3 SATIN WW  4 TATAMI	Satin Space (Espace entre les points passés) Tatami Space (Espace entre les points tatami)	Définit l'espacement des points passés et tatami.  Nombre supérieur : les points sont moins denses.  Nombre inférieur : les points sont plus denses.	50~200 %	100 %
5	Line Pitch (Pas de points de ligne)	Définit la longueur des points avant.  Nombre supérieur : la longueur des points est plus grande  Nombre inférieur : la longueur des points est plus petite	50~200 %	100 %

#### 8. Points de contours

Instructions relatives à la création d'un motif de contour à partir d'un motif en mémoire.



pour afficher le

menu Memory Edit (Modification de la mémoire).

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE**)

3) Appuyez sur l'icône OUTLINE (CONTOUR) (Motif de contour).



pour afficher l'écran Outline Design



Memory (Mémoire) : Définit l'emplacement de mémoire auquel le motif de contour est

enregistré.

Space (Espace): Définit l'espace autour du motif pour créer le nouveau motif de

contour.

Pitch (Pas): Définit la longueur des points avant utilisés dans le motif de

Start Color (Couleur de départ): Définit le nombre d'aiguilles utilisées pour broder

le motif de contour.

Style: Définit la forme du contour.

7 - 23

Ch.1

Ch.10 | Ch.11 |

Ch.12

- 0 : Les données de contour sont créées en fonction de la bordure réelle du motif.
- 1: Les données de contour sont créées de façon à maintenir une distance minimale autour de la bordure du motif.
- Lorsque le numéro d'emplacement dans l'élément « Memory » est affiché sur un fond noir, cela indique que l'emplacement sélectionné comporte déjà un motif. Dans ce cas, ce motif sera écrasé par le nouveau motif de contour.
- 4) Modifiez la valeur de configuration.

Appuyez sur l'icône **MOINS** au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier la valeur.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- 5) Appuyez sur l'icône **START (DÉMARRER)** au-dessus de « D » pour créer le nouveau motif de contour.
  - Le nouveau motif de contour sera nommé « OUT (Numéro du motif) (Numéro du motif original) ».

# 9. Apprentissage des fonctions de couleur

Instructions relatives à la recherche et à la modification de fonctions de changement de couleur du motif en mémoire sélectionné.

Cette opération est impossible dans le mode Drive (Démarrer) et ne s'applique qu'aux codes de fonction de changement de couleur.

Voir « Chapitre 13.1. Codes de fonction » pour plus de détails sur la fonction de changement de couleur.

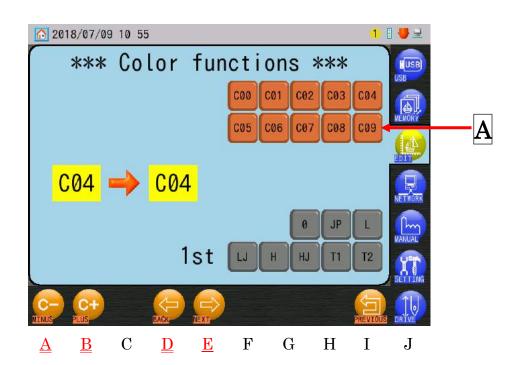
Il ne peut pas être modifié à un état opérationnel.

 Appuyez sur l'icône MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE) menu Memory Edit (Modification de la mémoire).



pour afficher le

- 2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
- 3) Appuyez sur l'icône **TCH COL (APPRENDRE LES COULEURS)** pour afficher l'écran d'apprentissage.



Ch.1 Ch.9



ou sur l'icône PLUS



pour modifier la

fonction de changement de couleur.

Il est également possible de sélectionner une fonction de changement de couleur dans la zone A.



5) Appuyez sur l'icône  ${f NEXT}$  (SUIVANT)

au-dessus de « D » pour mettre à jour et

rechercher la fonction suivante.



Appuyez sur l'icône BACK (PRÉCÉDENT)

au-dessus de « D » pour mettre à jour

et rechercher la fonction précédente.

Lorsqu'il n'y a plus de fonctions de changement de couleur à trouver, cet écran se ferme automatiquement.

## 10. Apprentissage de toutes les fonctions

Instructions relatives à la recherche et à la modification de tous les codes de fonction du motif en mémoire sélectionné.

Cette opération est impossible dans le mode Drive (Démarrer).

Le paramètre MC1 Élément 12 « Trim Jumps » (Points de coupe) affecte les résultats de la recherche des fonctions Jump (Sauté). Les sautés ne sont pas intégrés à la recherche, sauf s'ils sont utilisés pour la coupe, en tant que « Trim Jumps ».

Voir « Chapitre 13.1. Codes de fonction » pour plus de détails sur le code de fonction.

 Appuyez sur l'icône MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE) menu Memory Edit (Modification de la mémoire).



pour afficher le

- 2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design (Motifs en mémoire).
- Appuyez sur l'icône TCH ALL (APPRENDRE TOUT)
   All (Apprendre tout).



pour afficher l'écran Teach

1 🛚 👺 星 2018/07/09 10 55 \*\*\* All functions \*\*\* C08 C09 C06 C07 1st  $\mathbf{C}$  $\mathbf{E}$ F G Η Ι J B <u>D</u> <u>A</u>

7 - 27

Ch.1

Ch.2

7h.3

7h.4

Ch.

ر الم

Ch.7

Ch.8

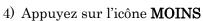
7h.9

Ch.10 | Ch.11

Ch.12

Ch.13





ou sur l'icône PLUS



pour modifier le code de

fonction.

Il est également possible de sélectionner un code de fonction dans la zone  $\overline{A}$ .

est egalement possible de selectionner un code de fonction dans la zone



5) Appuyez sur l'icône **NEXT (SUIVANT)** 

pour mettre à jour et rechercher la fonction

suivante.



Appuyez sur l'icône BACK (PRÉCÉDENT)

au-dessus de « D » pour mettre à jour

et rechercher la fonction précédente.

Lorsqu'il n'y a plus de fonctions à trouver, cet écran se ferme automatiquement.

# Chapitre 8. Programmes

Le présent chapitre contient des instructions sur les paramètres du programme.

- 1. Modification des paramètres du programme
- 2. Liste des programmes
- 3. Codes-barres de programme
- 4. Limites inférieures
- 5. Configuration de l'intervalle automatique de la matrice
- 6. Configuration de la zone de broderie automatique de la matrice
- 7. Décalages de l'application/du cadre à l'aide des mouvements de navigation
- 8. Mode Cap Frame (Cadre à casquettes)

## 1. Modification des paramètres du programme

Instructions relatives à la modification des paramètres du programme pour un motif sélectionné.

\* Il est impossible de modifier les paramètres du programme dans le mode Drive (Démarrer).



1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** 

pour afficher le

- menu Memory Edit (Modification de la mémoire).
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.
- Appuyez sur l'icône PROGRAM (PROGRAMME) programmes.



pour afficher la liste des

2018/07/09 12 51 Max 50 100 30351st Min Default: 00 Item name Data 100% ROT pattern 0 Angle Origin 0 Applique 0 A. H. offset 0mm C  $\mathbf{E}$ F Ι J  $\mathbf{B}$ D  $\underline{\mathbf{G}}$ Η A

L'écran indique dans l'ordre : Numéro de l'élément, nom de l'élément (« Item »), valeur actuelle (« Data »)

Lorsqu'une valeur autre que la valeur par défaut est utilisée, la nouvelle valeur est affichée sur un fond noir.

4) Modifiez la valeur d'un élément.



Appuyez sur l'icône **MOINS** 

au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.



Utilisez l'icône **PREVIEW (APERÇU)** 

pour afficher à nouveau le motif après

modification d'une valeur.



- Les éléments 03 Rotation, 06 Socks (Chaussettes) et 13 Cap Frame (Cadre à casquettes) ont des icônes associées dans la zone Design Information (Informations sur le motif) lorsque ces valeurs sont modifiées.
  - Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur l'icône Design Information.
- Lorsque des changements de programme sont effectués, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.
  - Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

# 2. Liste des programmes

N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
2 <b>1</b>	V Scale (Échelle V)  H Scale (Échelle H)	Modifie la taille du motif, de 50 à 200 % de sa taille d'origine.	50 ~ 200 %	100 %
3	ROT Pattern (Rotation du motif)	Fait pivoter le motif dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, par incrément de 90 degrés.  Les valeurs 5 à 8 permettent d'ajouter une image inverse à la rotation.	(Normal)  1: 0°  2: 90°  3: 180°  4: 270°  (Miroir)  5: 0°  6: 90°  7: 180°  8: 270°	1
4	Angle	Fait pivoter le motif dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, par incrément de 1°.	0~89°	0.
5 ORG	Origin (Origine)	Si ce paramètre est activé, le pantographe retourne automatiquement à l'origine du motif, même si les points de début et de fin de la broderie ne correspondent pas. Si l'élément 6 est activé, ce paramètre n'est pas disponible.	0 : OFF 1 : ON	1

N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
6	Socks (Chaussettes)	Utilisé pour fixer le cadre servant à broder les chaussettes. Brode automatiquement 2 répétitions du motif en définissant 2 origines.  Comment configurer 2 origines de chaussette:  1. Déplacez le cadre à l'endroit auquel le 2e élément doit être brodé. Appuyez sur l'icône Drive (Démarrer) pour lancer le mode Drive (Démarrer) et verrouiller cette position.  2. Déplacez ensuite le cadre à l'emplacement auquel le 1er élément doit être brodé, puis appuyez sur l'interrupteur Drive (Démarrer) pour commencer la broderie.  Lorsque MC1 élément 20 Roll to Roll (Cylindre par cylindre) est activé, cet élément est désactivé.	0: Off 1: Réglage normal 2: Miroir 3: Rotation	0

7			_	cadre vers l'avar	nt,					
4		Appliqué (Application)		a la hauteur du une mise en plac						C
4		(Application)	_	une mise en pia pplication lorsqu	ıe					Ch.1
				s'arrête en raisc	1 0	<b>~</b> 8				C
				'arrêt C00. Cette	V	oir le tabl	eau	0	)	Ch.2
				lépend de la tête	de	ivant poi				C
			broderie de	la machine.	<b>p</b> ]	us de dét	ails.			Ch.3
			Lorsque M	C1 élément 20 R	toll					C
			to Roll est	activé, cet éléme	nt					Ch.4
			est désactiv	vé.						
_	Com	patibilité des va	leurs du paramé	ètre Appliqué pa	r tête de l	oroderie				Ch.5
		Tête								Ch.6
	Valeu			22.7			O.T.			1.6
	configuration		Normal	PH	HL		CL			C
		0	×	×	×		× 0			Ch.7
		2	0	×	0		×			
		3	0	×	0		0			Ch.8
		4	0	0	×		×			•
		5	0	0	×		0			Ch.
		6	0	0	0		×			9
		7	0	0	0		0			Ch.10
		8	0	×	×		×			10
	o : O	N x:OFF	, le cadre ne bou	ige pas						Ch
8		A H Offset	Lorsque l'él	ément 7 Applique	é est					Ch.11
1	<u> </u>	(Décalage A. H	activé, déte	rmine la distance	exacte					C
		(Mouvement l	sui iaqueile	le cadre se dépla	ace dans					Ch.12
		pour applicatio	les sens V e	t H.						
				1	1 - ک	-3 000 m		0 m	nm	Ch.13
9		A V Offset	_	deux valeurs de s sur 0, le cadre s		3 000	3 000 mm			<u> </u>
<b>*</b>	5	(Décalage A. V		s l'avant, dans le						
		(Mouvement		t, sur 1 fois ½ la l						
		pour application								

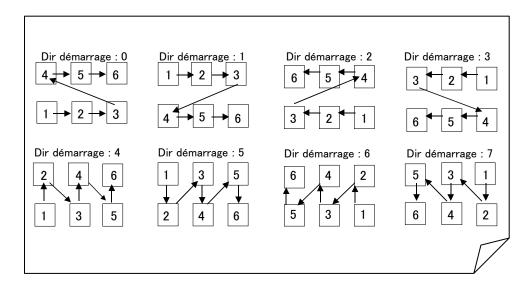
N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
10	Frame (Cadre)	Déplace automatiquement le cadre de la hauteur du motif après la fin de la broderie.  Lorsque MC1 élément 20 Roll to Roll est activé, cet élément est désactivé.	0 : OFF 1 : ON	0
11	F H Offset (Décalage F. H.) (Mouvement H  pour changement de  cadre)	Lorsque l'élément 10 Frame est activé, détermine la distance exacte sur laquelle le cadre se déplace dans les sens V et H.	-3 000 mm ~	
12	F V Offset (Décalage F. V.) (Mouvement V pour changement de cadre)	Lorsque ces deux valeurs de réglage sont définies sur 0, le cadre se déplace vers l'avant, dans le sens H uniquement, de la hauteur du motif.	3 000 mm	0 mm

				Valeur	
N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	valeur par défaut	
13	Cap Frame		0 : (Off) Cadre plat 1 : Cadre à casquettes	par deraut	Ch.1
	_		(1) 100 (3) = 3		Ch.2
		Configure la machine pour des cadres spéciaux, comme des cadres à	2 : Cadre à canon long (pantalons)		Ch.3
		casquettes, etc.	(1) = 105 $(3) = 1$		Ch.4
		Lorsque Cap Frame (Cadre à casquettes) est activé, les éléments (1) V Scale et (3) Rotation sont	3 : Cadre à casquettes	0	Ch.5
		automatiquement modifiés en fonction de la valeur configurée.	(1) 100 (3) = 3		Ch.6
		Lorsque l'élément 6 Socks est activé, ce paramètre est désactivé.	4 : Non utilisé 5 : Non utilisé		Ch.7
			6 : Cadre à casquettes		Ch.8
			(1) = 105 $(3) = 3$		Ch.9
14	Frame Type	Possibilité de définir le type de cadre souhaité pour l'utilisation des	0: Cadre normal		Ch.10
	(Type de cadre)	limites inférieures définies. 0 = Off $1 \sim 3 = Possibilité de programmer$	(Off- Pas de limites inférieures) 1 ~ 3 : Cadres	0	Ch.11
		3 tailles de cadre différentes pour utiliser les limites inférieures définies.	spéciaux avec (Limites inférieures)		Ch.12
15	Repeat (Répétition)	Définit le nombre de fois qu'un motif est répété.			Ch.13
+++		Lorsque l'élément 6 Socks est activé, ce paramètre est automatiquement défini sur 201 et ne peut être	1 ~ 201 (201 est l'infini)	1	
		modifié.			

N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
16 <b>A</b> 5x3 <b>A</b> AARA	Matrix (Matrice)	Suite de motifs contrôlant le nombre de fois qu'un motif se répète dans le sens vertical et horizontal.  Lorsque l'élément 6 Socks est activé, cet élément est désactivé.	0: OFF  1: ON  (Disposition par la distance entre les motifs)  2: ON  (Disposition par l'origine du motif)	0
17 	V Repeat (Répétition V) H Repeat	Lors de l'utilisation de la matrice, ce nombre détermine le nombre de motifs répétés dans les directions V et H.	$1 \sim 400$ Répétitions totales $(V+H) = 400$	1
19	(Répétition H)			
→    ← 	V Space (Espace V)	Lors de l'utilisation de la matrice, cette distance détermine l'espace entre les	-1 000mm ~ 1 000mm	0 mm
20	H Space (Espace H)	motifs dans les directions V et H.		

N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
21	Start dir. (Dir. de démarrage)	Définit la direction de broderie de la matrice.  Voir l'exemple de direction de démarrage de la matrice au bas de cette liste.	0 1 2  3 4 5  6 7	0
22	Swing type (Type de mouvement)	Lorsque le paramètre MC1  n°14 « Swing » (Mouvement)  est activé, cet élément  détermine quelle direction  est concernée par le  mouvement.	0: Directions V/H  1: Direction V  uniquement  2: Direction H  uniquement	0

Exemple de direction de démarrage de la matrice pour un motif avec V=3 x H=2:



Ch.1

Ch.4

Ch.6

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

Ch.13

## 3. Codes-barres de programme

Modification des paramètres du programme pour les données du motif, en scannant des codes-barres.

Dans le mode Drive (Démarrer), les paramètres du programme ne peuvent être modifiés. Voir la liste des codes-barres pour connaître les paramètres disponibles.

#### 3-1. Modification des paramètres du programme

Scannez les 3 codes-barres suivants pour modifier les paramètres du programme.

« Program Barcode » (Code-barres de programme) pour entrer dans le mode Program Settings (Paramètres du programme)



➤ Le code-barres « Item and Value »

(Élément et valeur) identifie
l'élément de paramètre à modifier et
la nouvelle valeur



« OK Barcode » (Code-barres OK) enregistre la nouvelle configuration et quitte le mode Program (Programme)



\* Les exemples de codes-barres susmentionnés servent à modifier l'élément 3 « ROT design » (Rotation du motif) sur 1.

Voir « 3-2. Liste des codes-barres des paramètres du programme » pour sélectionner le code-barres approprié.

1) Scannez le code-barres « Program » pour démarrer le processus et afficher les paramètres du programme.



- 2) Scannez le code-barres « Item and Value » pour modifier le paramètre de programme adapté.
- 3) Scannez le code-barres « OK » pour terminer et enregistrer la nouvelle configuration du programme et revenir à l'écran de fonctionnement normal.

#### 3-2. Liste des codes-barres des paramètres du programme

Utilisez les codes-barres suivants pour initier et terminer le processus de modification.

N°	Élément	Code-barres
1	Démarre le processus de	
	modification	*\$PROGRAM\$*
2	Termine le processus de	
	modification	*\$OK\$*
3	Annule le processus de	
	modification	*\$CANCEL\$*

- ➤ Voir « Chapitre 3.8. Fonctionnement du code-barres » pour plus de détails sur le code-barres.
- Pour plus de détails sur la création de codes-barres, contactez votre distributeur.

Utilisez les codes-barres suivants pour modifier des éléments de programme et des valeurs.

N°	Élément	Code-barres	
1	V scale	\$001/????\$	
2	H scale	\$002/????\$	
3	ROT pattern	\$003/????\$	
4	Angle	\$004/????\$	
5	Origin	\$005/????\$	

Ch.6

Ch.7

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

Ch.13

6	Socks	\$006/????\$
7	Appliqué	\$007/????\$
8	A.H.offset	\$008/????\$
9	A.V.offset	\$009/????\$
10	Frame	\$010/????\$
11	F.H.offset	\$011/????\$
12	F.V.offset	\$012/????\$
13	CAP frame	\$013/????\$
14	Frame type	\$014/????\$
15	Repeat	\$015/????\$
16	Matrix	\$016/????\$
17	V repeat	\$017/???
18	H repeat	\$018/????\$
19	V space (espace V)	\$019/????\$
20	H space	\$020/????\$
21	Start dir	\$021/????\$
22	Swing type	\$022/????\$

<sup>\* &</sup>quot;?????" Remplacez les points d'interrogation par la valeur numérique appropriée pour ce paramètre. Cette valeur doit être un nombre compris dans la plage de configuration valide pour l'élément sélectionné.

#### 4. Limites inférieures

La fonction Limites inférieures vous permet de programmer jusqu'à 3 tailles de cadre différentes, à l'aide de l'élément n°14 « Frame Type » dans les paramètres du programme. Deux points, P1 et P2, sont définis pour limiter la zone de broderie possible.

- \* Les limites inférieures P1 et P2 sont définies en déplaçant le cadre.
- \* Cette plage doit se situer dans les limites imposées par le logiciel MC2 (n°03 « Right limit » (Limite droite), n°04 « Left limit » (Limite gauche), n°05 « Back limit » (Limite arrière) et n°06 « Front limit » (Limite avant)).

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** 



, puis sur l'icône

Ch.1

Ch.4

Ch.6

PROGRAM (PROGRAMME)



pour afficher la liste des programmes.

2) Sélectionnez l'élément 14 « Frame Type » pour afficher l'icône



au-dessus de « E ».



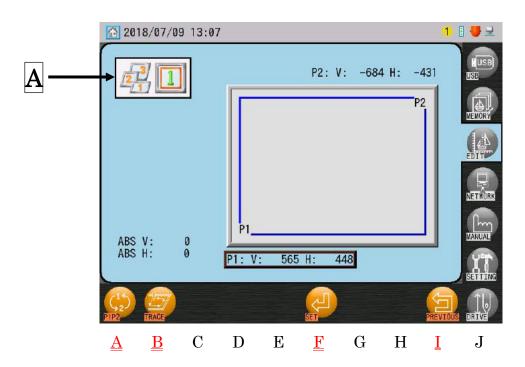
3) Définissez l'élément 14 « Frame Type » sur 1, 2 ou 3.

Le paramètre « 0 » est la taille du cadre définie par MC1 Frame Limits (Limites du cadre) et ne peut servir pour les limites inférieures. Par conséquent, 0 ne peut être utilisé pour cette fonctionnalité. Le fait de configurer « 0 » affiche et confirme les limites maximales, mais vous ne pouvez pas les modifier dans ce menu.



4) Appuyez sur l'icône **FRM. TYPE (TYPE DE CADRE)** afficher le menu Sub-Soft Limits.

au-dessus de « E » pour



- Affiche les limites inférieures actuellement sélectionnées.
  - \* Pour quitter et revenir à la liste des programmes, appuyez à nouveau sur l'icône



5) Définissez la position P1.

Utilisez les touches de navigation pour déplacer le cadre vers la position du coin inférieur gauche (P1) souhaitée.

- \* Remarque : Confirmez à l'écran que la P1 a été sélectionnée.
- \* Appuyez sur l'icône **P1P2** pour basculer entre les positions P1 et P2.



6) Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)** 

pour définir cette position comme P1.

L'écran passe ensuite automatiquement à la position P2.

7) Définissez la position P2.

Utilisez les touches de navigation pour déplacer le cadre vers la position du coin supérieur droit (P2) souhaitée.



8) Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)** 

pour définir cette position comme P2.



9) Appuyez sur l'icône **TRACE (TRACÉ)** 

au-dessus de «  ${\bf B}$  » pour tracer la plage de

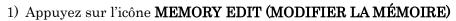
configuration actuelle.

Pour confirmer qu'un motif entre véritablement dans un type de cadre, voir les instructions au « Chapitre 9.6. Centrage du contour du cadre ».

## 5. Configuration de l'intervalle automatique de la matrice

Cette fonctionnalité agence automatiquement les motifs dans la zone de broderie, selon l'intervalle (la distance) entre le centre des motifs et les répétitions définies.

- Lors de l'utilisation de ce paramètre, l'élément 15 « Repeat » est réinitialisé sur la valeur par défaut.
- ➤ L'élément 06 « Socks » n'est pas disponible avec cette fonction.

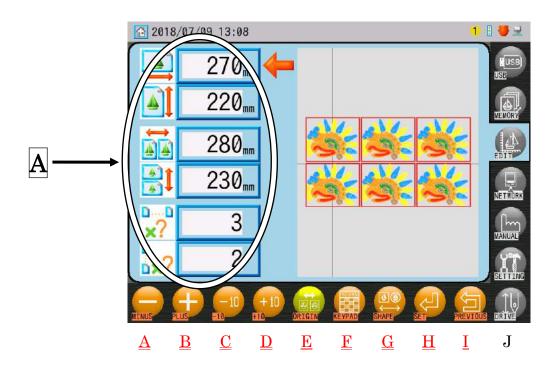




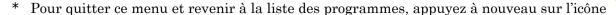


pour afficher la liste des programmes

2) Appuyez sur l'icône **MATRIX (MATRICE)** au-dessus de « E » pour afficher les paramètres d'intervalle automatique de la matrice.



Cet écran indique la disposition des motifs sur la base des paramètres actuels de la matrice.





## 3) Sélectionnez l'élément à modifier dans la zone A.



: Définit la largeur de la bordure entourant le motif (en millimètres).

: Définit la hauteur de la bordure entourant le motif (en millimètres).

: Définit la distance entre les motifs dans le sens V(X) (en millimètres).

\*Cette distance est mesurée depuis le centre des motifs (point de départ).



: Définit la distance entre les motifs dans le sens H(Y) (en millimètres).

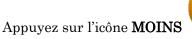
\* Cette distance est mesurée depuis le centre des motifs (point de départ).



: Définit la répétition du motif dans le sens V(X).

: Définit la répétition du motif dans le sens H(Y).

4) Modification de la valeur du paramètre.





au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône PLUS



au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Appuyez sur l'icône -10



au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 10.

Appuyez sur l'icône +10



au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de 10.

Appuyez sur l'icône ORIGIN (ORIGINE)



pour basculer la disposition en fonction

de la distance entre les motifs ou leur origine.

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

| Ch.18

Ch.4



Appuyez sur l'icône **KEYPAD (CLAVIER)** 

au-dessus de « F » pour utiliser le

clavier numérique.

(carrée ou ronde).

\* Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.



5) Appuyez sur l'icône **CHANGE (MODIFIER)** 

pour définir la forme de la bordure



6) Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)** 

pour définir les éléments suivants et afficher

les modifications apportées.

#16: Matrix

#17:V repeat

#18: H repeat

#19: V space

#20 : H space

- $\,\blacktriangleright\,\,$  Lors de l'utilisation de ce paramètre, l'élément 15 « Repeat » est réinitialisé sur la valeur par défaut.
- L'élément 06 « Socks » n'est pas disponible avec cette fonction.
- 1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)**

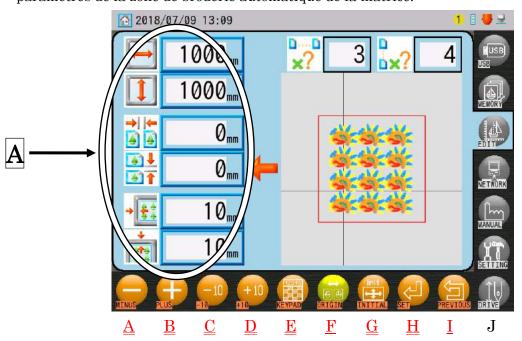


, puis sur l'icône

PROGRAM (PROGRAMME)

pour afficher la liste des programmes.

2) Appuyez sur l'icône MATRIX (MATRICE) au-dessus de « F » pour afficher les paramètres de la zone de broderie automatique de la matrice.



Cet écran indique la disposition des motifs sur la base des paramètres actuels de la matrice.

\* Pour quitter ce menu et revenir à la liste des programmes, appuyez à nouveau sur l'icône



Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.

Ch.

Ch.6

Ch.7

Ch.9

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

 $h.12 \mid Ch.13$ 

## 3) Sélectionnez l'élément à modifier dans la zone A.



Définit la zone dans le sens V de la taille du cadre (en millimètres).

\* La valeur par défaut correspond aux paramètres du cadre, tels que définis dans MC2.



: Définit la zone dans le sens H de la taille du cadre (en millimètres).

\* La valeur par défaut correspond aux paramètres du cadre, tels que définis dans MC2.



: Définit la distance entre les motifs dans le sens V(X) (en millimètres).

: Définit la distance entre les motifs dans le sens H(Y) (en millimètres).

 $\vdots$  Définit la marge intérieure du cadre dans le sens V(X) (en millimètres).

: Définit la marge intérieure du cadre dans le sens H(Y) (en millimètres).

4) Modification de la valeur du paramètre.

Appuyez sur l'icône MOINS



au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuvez sur l'icône PLUS



au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Appuvez sur l'icône -10



au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 10.

Appuyez sur l'icône **+10** 



au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de 10.

Appuyez sur l'icône  ${f KEYPAD}$  (CLAVIER)



au-dessus de « E » pour utiliser le

clavier numérique.

\* Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Appuyez sur l'icône ORIGIN (ORIGINE) pour basculer la disposition en fonction de la distance entre les motifs ou leur origine.

5) Appuyez sur l'icône SET (DÉFINIR) au-dessus de « H » pour définir les éléments suivants et afficher les modifications apportées.

#16: Matrix

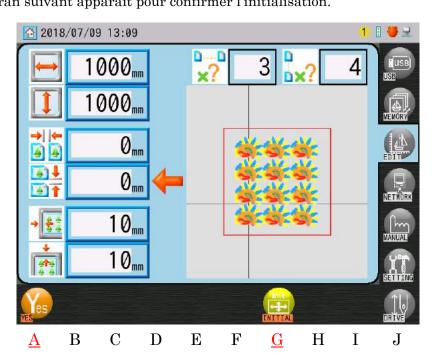
#17: V repeat

#18: H repeat

#19: V space

#20 : H space

Utilisez l'icône INIT. au-dessus de « G » si vous devez initialiser toutes les valeurs de configuration de la matrice. L'écran suivant apparaît pour confirmer l'initialisation.





Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** 

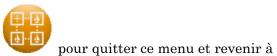
au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée

pour accepter.



Appuyez à nouveau sur l'icône INIT.

pour annuler l'initialisation.



6) Lorsque vous avez terminé, appuyez sur l'icône la liste des programmes.

8-24

# 7. Décalages de l'application/du cadre à l'aide des mouvements de navigation

Définit les valeurs « A.H.offset », « A.V.offset », « F.H.offset » et « F.V.offset » en déplaçant le pantographe à l'aide des touches de navigation.

A.H.offset, A.V.offset: Décalages pour l'application

F.H.offset, F.V.offset: Décalages pour le cadre

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE**)



, puis sur l'icône

PROGRAM (PROGRAMME)

pour afficher la liste des programmes.

2) Sélectionnez l'un des éléments suivants dans la liste.

Décalage de l'application pour le mouvement de direction H : Élément 8 « A.H.offset »

Décalage de l'application pour le mouvement de direction V : Élément 9 « A.V.offset »

Décalage du cadre pour le mouvement de direction H : Élément 11 « F.H.offset »

Décalage du cadre pour le mouvement de direction V : Élément 12 « F.V.offset »

L'icône OFFSET (DÉCALAGE)



apparaît au-dessus de « E » lorsque l'un de ces

éléments est sélectionné.



(L'élément 8 « A.H.offset » est sélectionné dans l'écran ci-dessus.)

8-25

Ch.1

Ch.2

h.3

Ch.4

Ch.5

ر ۲ و ر

Ch.7

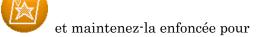
 $\mathrm{Ch.8}$ 

Ch.9

) | Ch.1:

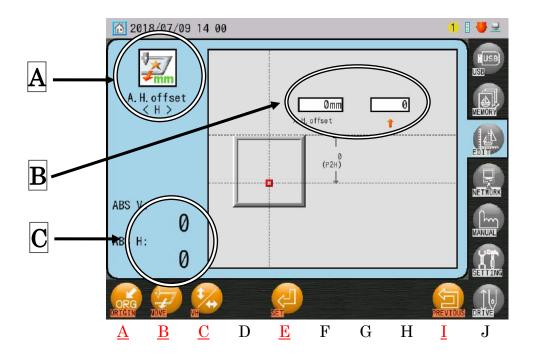
.12 | Ch.

## 4) Appuyez sur l'icône **OFFSET (DÉCALAGE)**



déplacer le pantographe sur la position de départ du motif et pour afficher l'écran de configuration du décalage.

Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant d'appuyer sur cette icône.



(L'élément 8 « A.H.offset » est sélectionné dans l'écran ci-dessus.)

A : Affiche l'élément sélectionné.

**B**: Affiche la longueur de décalage actuelle (gauche : par 1 mm, droite : par 0,1 mm)

C: Affiche la position actuelle du pantographe (valeur ABS) (par 0,1 mm)

5) Appuyez sur l'icône VH pour basculer entre les paramètres de décalage de direction H et de direction V.

« A.H.offset » « A.V.offset » « F.H.offset »

Appuyez sur l'icône **PREVIOUS (PRÉCÉDENT)** paramètres.



pour revenir sans enregistrer les



Appuyez sur l'icône **MOVE (DÉPLACER)** 

pour déplacer le pantographe vers la

nouvelle position de décalage.

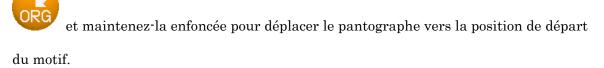
(Les icônes réelles varient selon l'élément sélectionné)

6) Utilisez les touches de navigation pour déplacer le pantographe vers une nouvelle position de décalage.

Utilisez les touches de navigation Haut et Bas pour définir un décalage de direction H.

Utilisez les touches de navigation Droite et Gauche pour définir un décalage de direction V.

Pour initialiser les valeurs de configuration, appuyez sur l'icône **ORIGIN (ORIGINE)** 



(Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant d'appuyer sur cette icône)

7) Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)** 



pour enregistrer les paramètres.

8) Appuyez sur l'icône **PREVIOUS (PRÉCÉDENT)** 



pour accéder à la position de

départ du motif et revenir à la liste des programmes.

(Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant d'appuyer sur cette icône)

Ch.6

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

## 8. Mode Cap Frame (Cadre à casquettes)

Cette fonctionnalité permet de programmer automatiquement un motif à broder sur des casquettes, en appuyant simplement sur l'icône du mode Cap Frame (Cadre à casquettes). Cela paramètre l'élément de programme 13 « Cap Frame » et l'affichage du contour du cadre pour casquettes.

- Voir « Chapitre 8.2. Liste des programmes » pour plus de détails sur la liste des programmes.
- Voir « Chapitre 11.17. Affichage du contour du cadre » pour plus de détails sur l'affichage du contour du cadre.
- Vous devez impérativement configurer cette fonctionnalité avant de l'utiliser pour la première fois.

Voir « Chapitre 11.19. Paramètres du mode Cap Frame (Cadre à casquettes) » pour plus de détails sur la configuration.



1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** 

pour afficher le

- menu Memory Edit (Modification de la mémoire).
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.



3) Appuyez sur l'icône du mode **CAP (CASQUETTE)** 

pour activer le mode Cap

Frame (Cadre à casquettes) pour le motif sélectionné.



Appuyez à nouveau sur l'icône du mode CAP (CASQUETTE)

pour désactiver le

mode Cap Frame (Cadre à casquettes) pour le motif sélectionné.

L'annulation du mode Cap Frame (Cadre à casquettes) réinitialise également les paramètres suivants :

- Élément du programme 13 « Cap frame » : Le réinitialise sur 0
- · Paramètre Frame Display (Affichage du contour du cadre) : Le réinitialise sur « None » (Aucun)
- MC2 Élément 3 « Right limit » ~ Élément 6 « Front limit » : Réinitialise les valeurs d'origine de la machine.

## Chapitre 9. Broderie

Le présent chapitre contient des informations sur les opérations de broderie de l'automate KS.

- 1. Point de départ
- 2. Mode Drive (Démarrer)
- 3. Vitesse
- 4. Réglage de la vitesse par aiguille
- 5. Tracé
- 6. Centrage du contour du cadre
- 7. Zoom en marche
- 8. Flottement
- 9. Flottement 1 point
- 10. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points)
- 11. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur)
- 12. Flottement à haute vitesse (selon la sélection du nom)
- 13. Redéfinition de l'origine
- 14. Apprentissage des codes couleur (pendant la broderie)
- 15. Apprentissage de tous les codes de fonction (pendant la broderie)
- 16. Point arrière
- 17. Réparation automatique
- 18. Mode Standby (Veille) (Reprise)
- 19. Commande automatique par B-PASS

## 1. Point de départ

Instructions relatives à l'enregistrement du point de départ du motif. Chaque motif peut avoir son propre point de départ.

- 1) Sélectionnez un motif en mémoire. À l'aide des **touches de navigation**, déplacez le pantographe vers l'emplacement auquel le motif doit commencer.
- 2) Appuyez sur l'icône **DRIVE (DÉMARRER)** pour placer la machine dans le mode correspondant. Le point de départ est enregistré lorsque vous démarrez la machine à partir du point 0 (0 st).
  - ➤ Remarque : À la fin d'un motif, vous revenez au point 0 (0 st). Dans ce cas, si vous déplacez le motif sur (0 st) et démarrez, vous enregistrez un nouveau point de départ.
    Voir « 2. Mode Drive (Démarrer) » pour plus de détails.
- 3) Appuyez sur la **touche Origin (Origine)** et maintenez-la enfoncée pour déplacer le pantographe vers le point de départ précédemment enregistré.
  - ➤ Dans le mode Standby (Veille), le pantographe se déplace vers le point de départ du motif en mémoire sélectionné en appuyant sur la touche Origin (Origine).
  - Si le motif n'a jamais été brodé ou placé dans le mode Drive (Démarrer), le fait d'appuyer sur la touche Origin (Origine) déplace le pantographe vers le point d'origine de la machine.

### 2. Mode Drive (Démarrer)

Instructions relatives à la définition de la machine dans le mode Drive (Démarrer).

La machine peut broder uniquement lorsqu'elle est dans le mode Drive (Démarrer).



L'écran du mode Drive (Démarrer) suivant apparaît.
 La couleur de l'écran change.



- 3) Utilisez le curseur de démarrage ou l'interrupteur Marche/Arrêt pour mettre en marche et arrêter la brodeuse.
- 4) Dans le mode Drive (Démarrer), appuyez sur l'icône **DRIVE (DÉMARRER)** et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que le bip s'arrête pour revenir dans le mode Standby (Veille).

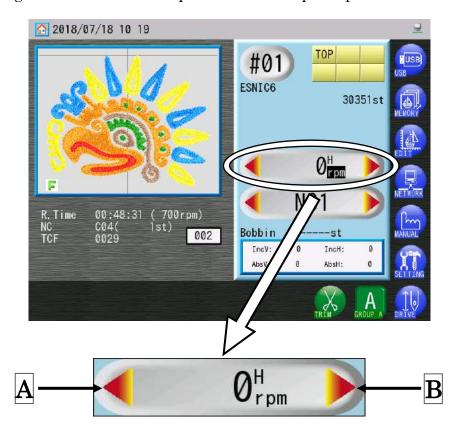
Ch.1 Ch.10 | Ch.11 Ch.12Ch.13

## 3. Vitesse

Instructions relatives au changement de vitesse de la machine.

Il est également possible de modifier la vitesse de broderie au cours du fonctionnement de la machine.

3-1. Changement des vitesses à partir de l'écran principal



1) Appuyez sur l'icône Flèche gauche (A) pour réduire la vitesse de 10 tr/min.

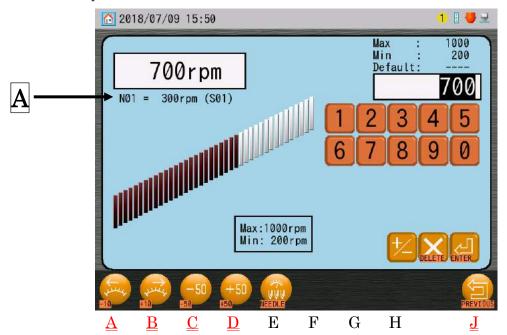
Appuyez sur l'icône Flèche droite (B) pour augmenter la vitesse de 10 tr/min.

## 3-2. Changement des vitesses à l'aide du menu Speed (Vitesse)

1) Appuyez au centre de la zone Speed (Vitesse) sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches).



2) Le menu Speed (Vitesse) s'affiche.



A: Affiche la vitesse pour chaque aiguille si elle est définie.

9-5

Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.4

Ch.5 —

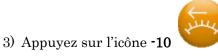
> ر —

Ch.8

h.9 C1

Ch.11

12 | Ch.13



3) Appuyez sur l'icône **-10** au-dessus de « A » pour diminuer la valeur de 10 tr/min.



Appuyez sur l'icône +10

au-dessus de « B » pour augmenter la valeur de 10 tr/min.



Appuyez sur l'icône **-50** 

au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 50 tr/min.



Appuyez sur l'icône +50

au-dessus de « D » pour diminuer la valeur de 50 tr/min.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour définir la vitesse. Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.



4) Appuyez sur l'icône **EXIT (QUITTER)** 

pour revenir à l'écran principal

# 4. Réglage de la vitesse par aiguille

### 4-1. Réglage par aiguille

- 1) Appuyez au centre de la zone Speed (Vitesse) sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher le menu Speed (Vitesse). Voir la « Section 3-2. Changement des vitesses à l'aide du menu Speed (Vitesse) » pour plus de détails.
- 2) Appuyez sur l'icône **NEEDLE (AIGUILLE)** au-dessus de « E » pour afficher l'écran Speed Setting by Needle (Réglage de la vitesse par aiguille).



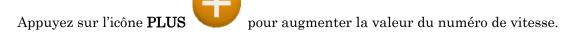
Ordre d'affichage de la liste : Numéro d'aiguille (« Number »), valeur du paramètre (« Value »).

Valeurs de configuration : Numéro de vitesse, (tr/min) à l'exception de 0.

- 0 : Désactivé, pas de limite de vitesse appliquée.
- 1 ~ 10 : Numéro de vitesse pour limiter la vitesse, (tr/min.).
- 3) Dans la liste, sélectionnez le numéro d'aiguille dont vous souhaitez limiter la vitesse de broderie.
- 4) Appuyez sur l'icône **MOINS** pour diminuer la valeur du numéro de vitesse.

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

Ch.13



Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier la valeur.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

#### 4-2. Modification du réglage de la valeur de vitesse

- 1) Appuyez au centre de la zone Speed (Vitesse) sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher le menu Speed (Vitesse). Voir la « Section 3-2. Changement des vitesses à l'aide du menu Speed (Vitesse) » pour plus de détails.
- 2) Appuyez sur l'icône **NEEDLE (AIGUILLE)** au-dessus de « E » pour afficher l'écran Speed Setting by Needle (Réglage de la vitesse par aiguille).
- 3) Appuyez sur l'icône **RPM** (Tr/min) au-dessus de « C » et maintenez-la enfoncée pour afficher l'écran permettant de modifier la vitesse de réglage.



Ordre d'affichage de la liste : Numéro de vitesse (Number), réglage tr/min (Value)

4) Dans la liste, sélectionnez le numéro de vitesse que vous souhaitez modifier.	
	Ch.1
5) Appuyez sur l'icône <b>MOINS</b> au-dessus de « A » pour diminuer la valeur de 10 tr/min.	Ch.2
	Ch.3
Appuyez sur l'icône <b>PLUS</b> au-dessus de « B » pour augmenter la valeur de 10 tr/min.	Ch.4
Appuyez sur l'icône -50 au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 50 tr/min.	Ch.5
+50	Ch.6
Appuyez sur l'icône +50 au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de 50 tr/min.  Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les	Ch.7
valeurs.  Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.	Ch.8
➤ Appuyez sur l'icône <b>INITIAL</b> au-dessus de « F » et maintenez-la enfoncée pour	Ch.9
initialiser toutes les valeurs de numéro de vitesse. Cette opération entraîne l'apparition d'un écran de confirmation.	Ch.10
Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.	Ch.11
	Ch.12
	Ch.13

### 5. Tracé

Cette fonctionnalité déplace le cadre afin de déterminer si le motif rentre dans le cadre.

\* Cette opération est disponible uniquement dans le mode Drive (Démarrer) et doit être exécutée avant la broderie.

#### 5-1. Tracé carré

Le pantographe effectue un tracé carré autour du motif sélectionné. Ce tracé tient compte des paramètres du programme, comme Scale (Échelle), Rotation, Matrix (Matrice), etc.

1) Appuyez sur l'icône **DRIVE (DÉMARRER)** 



pour afficher l'écran Drive (Démarrer).

Appuyez sur l'icône MEMORY (MÉMOIRE)
 (Mémoire).



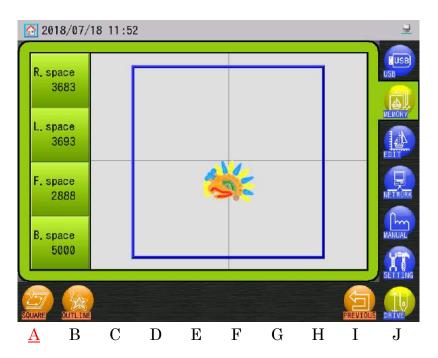
pour afficher le menu Memory



(TRACÉ)

3) Appuyez sur l'icône **TRACE (TRACÉ)** 

pour afficher l'écran Trace (Tracé).



La bordure du cadre et le motif sélectionné sont affichés.

Cet écran affiche les informations suivantes :

R.space (Espace D): Distance entre le motif et le bord droit de la bordure

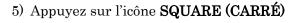
L.space (Espace G): Distance entre le motif et le bord gauche de la bordure

F.space (Espace AV): Distance entre le motif et le bord avant de la bordure

B.space (Espace AR) : Distance entre le motif et le bord arrière de la bordure

4) Utilisez les **touches de navigation** pour positionner le motif à l'intérieur de la bordure du cadre.

La ligne de bordure est normalement affichée en bleu. Toutefois, elle devient jaune à mesure que le motif se rapproche de la ligne. Elle devient rouge lorsqu'elle se situe au-delà de la bordure.





pour démarrer le tracé carré.

\* Si le motif dépasse de la bordure, la machine émet un bip et arrête le tracé dans cette direction. Dans ce cas, vous devez repositionner ou redimensionner le motif de façon à ce qu'il entre dans la bordure.

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

Ch.13

#### 5-2. Tracé contours

Ce pantographe trace le contour du motif à broder.

Ce tracé tient compte des paramètres du programme, comme Scale (Échelle), Rotation, Matrix (Matrice), etc.

1) Appuyez sur l'icône **DRIVE (DÉMARRER)** 



pour afficher l'écran Drive (Démarrer).

Appuyez sur l'icône MEMORY (MÉMOIRE)
 (Mémoire).

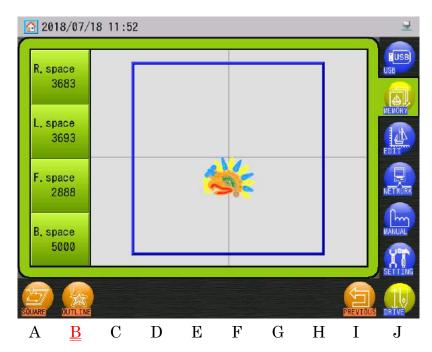


pour afficher le menu Memory

3) Appuyez sur l'icône TRACE (TRACÉ)



pour afficher l'écran Trace (Tracé).



- \* Pour plus de détails sur cet écran, voir la section précédente, 5-1. Tracé carré.
- 4) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)**



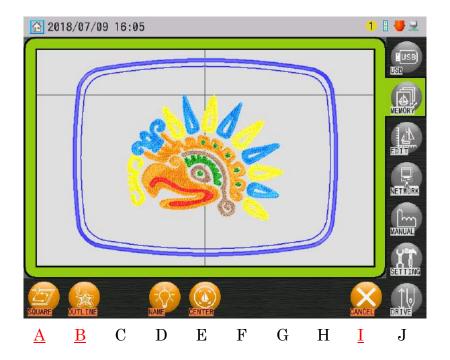
pour démarrer le tracé du contour.

\* Si le motif dépasse de la bordure, la machine émet un bip et arrête le tracé dans cette direction. Dans ce cas, vous devez repositionner ou redimensionner le motif de façon à ce qu'il entre dans la bordure.

5-3. Tracé du cadre obligatoire

Le tracé du cadre est requis avant de broder.

- \* Cette opération est uniquement disponible sur les machines sur lesquelles le paramètre Mandatory Trace (Tracé obligatoire) a été activé.
- \* Cette opération est uniquement disponible avant de commencer à broder (0 st).
- 1) Appuyez sur l'icône **Drive (Démarrer)** pour afficher l'écran Frame Trace (Tracé du cadre).



2) Appuyez sur l'icône  ${\bf SQUARE}$  (CARRÉ)



ou **OUTLINE (CONTOUR)** 



pou

Ch.10 | Ch.11

Ch.12

Ch.13

Ch.1

Ch.3

réaliser un tracé de cadre. Vous pouvez ensuite commencer à broder.

Appuyez sur l'icône CANCEL (ANNULER)



pour annuler automatiquement le

mode Drive (Démarrer) et revenir à l'écran de base.

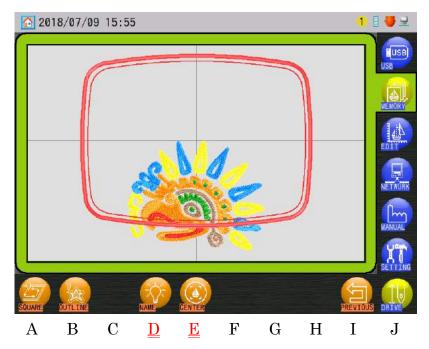
# 6. Centrage du contour du cadre

Déplacez automatiquement le pantographe pour centrer le motif dans l'affichage du contour du cadre.

- > Avant le centrage du contour du cadre, sélectionnez et configurez un affichage du contour du cadre.
  - Voir « Chapitre 11.17. Affichage du contour du cadre » pour plus de détails.
- > Cette opération est disponible uniquement dans le mode Drive (Démarrer) doit être exécutée avant la broderie.
- 1) Appuyez sur l'icône **TRACE (TRACÉ)**

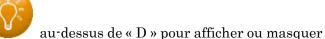


pour afficher l'écran Trace (Tracé).



> Appuyez sur l'icône **NAME (NOM)** 

le nom du contour du cadre.



9 - 14



au-dessus de « E » et maintenez-la

Ch.1

Ch.7

Ch.8

enfoncée pour centrer le motif dans le cadre.



# 7. Zoom en marche

(Mémoire).

Appuyez sur l'icône DRV. ZOOM (DÉMARRER ZOOM)



pendant la broderie pour

faire un zoom avant sur la broderie sans arrêter la machine.

> Cette opération est disponible uniquement dans le mode Drive (Démarrer).



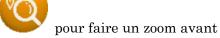
1) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 

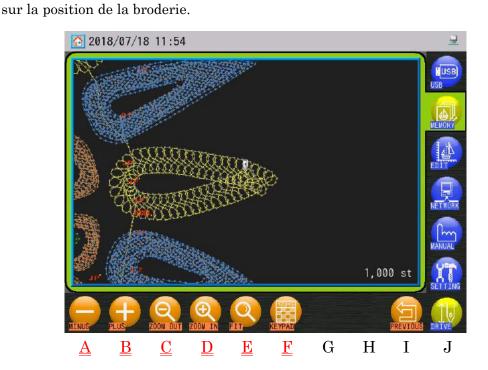
pour afficher le menu Memory

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11 | Ch.12 | Ch.1



2) Appuyez sur l'icône **DRV. ZOOM (DÉMARRER ZOOM)** 







est actionnée

Le numéro du point faisant l'objet du zoom est affiché dans le coin inférieur droit de l'écran.

3) Mettez l'affichage l'échelle.



Appuyez sur l'icône **ZOOM IN (ZOOM AVANT)** 

au-dessus de « E » pour faire un

zoom avant sur la position du point actuel.



Appuyez sur l'icône ZOOM OUT (ZOOM ARRIÈRE)

au-dessus de « C » pour faire

un zoom arrière sur la position du point actuel.

(Le zoom arrière maximal dépend de la taille de l'écran.)



Appuyez sur l'icône FIT (ADAPTÉ)

au-dessus de « E » pour afficher le motif en

entier.

- 4) La position de l'affichage peut être déplacée en touchant et faisant glisser l'écran.
- 5) Modifiez la position de point affichée.



Appuyez sur l'icône **PLUS** 

au-dessus de « A » pour reculer de 1 point dans le motif.



Appuyez sur l'icône MOINS

au-dessus de « B » pour avancer de 1 point dans le

motif.



Appuyez sur l'icône **KEYPAD (CLAVIER)** 

au-dessus de « F » pour ouvrir le clavier

numérique.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

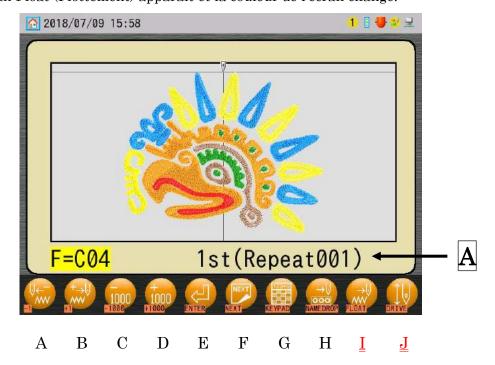
# 8. Flottement

Le flottement permet de déplacer le pantographe au sein du motif sans broder.

- \* Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Drive (Démarrer).
- 1) Appuyez au centre de la zone du numéro de point sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches).



2) L'écran Float (Flottement) apparaît et la couleur de l'écran change.



A: Affiche la fonction de changement de couleur, le nombre de points (st), le nombre de répétitions.

La fonction de changement de couleur ne s'affiche que si le point actuellement
sélectionné en comporte une.

- Le nombre de répétitions n'est pas affiché dans les cas suivants :
  - Les éléments du programme 15 « Repeat » (Répétition) et 16 « Matrix » (Matrice) ne sont pas modifiés.
  - Le nombre de répétitions est défini sur 201 (illimité).
- 3) Placez l'interrupteur Start (Marche) sur Float (Flottement), point par point, sans broder.
  - Avant de démarrer, veillez à votre sécurité et à celle des autres autour de la machine lorsque le pantographe bouge.
- 4) Appuyez sur l'icône **FLOAT (FLOTTEMENT)**



pour revenir à l'écran principal

dans le mode Float (Flottement).

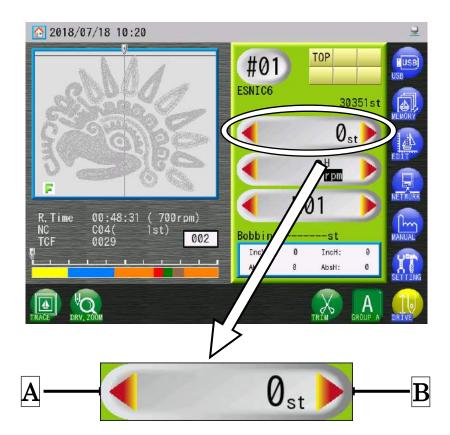


Appuyez sur l'icône **DRIVE (DÉMARRER)** pour annuler le mode Float

(Flottement) et revenir à l'écran principal.

# 9. Flottement 1 point

Fait directement flotter le pantographe sur 1 point à partir de l'écran principal.

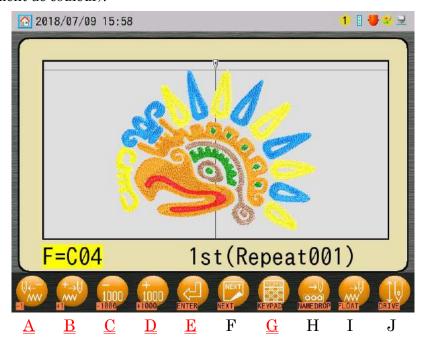


1) Appuyez sur l'**icône Flèche gauche** dans la zone Appuyez sur l'**icône Flèche droite** dans la zone B pour flotter 1 point en avant.

### 10. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points)

Instructions relatives au flottement directement vers un nombre de points spécifique.

- \* Cette fonction est disponible uniquement lors de l'utilisation du flottement dans le mode Drive (Démarrer).
- 1) Appuyez au centre de la zone du nombre de points sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher l'écran High Speed Float (Flottement à haute vitesse). Voir la « Section 8. Flottement » pour plus de détails.
- 2) Utilisez l'icône **NEXT (SUIVANT)** au-dessus de « F » pour basculer entre l'écran High Speed Float (Flottement à haute vitesse) et l'écran Color Change Float (Flottement changement de couleur).

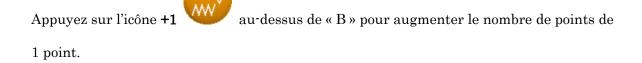


(Écran High Speed Float (Flottement à haute vitesse))

3) Appuyez sur l'icône -1 au-dessus de « A » pour diminuer le nombre de points de 1 point.

Ch.6

Ch.10 | Ch.11 | Ch.12



Lorsque vous appuyez sur l'icône ou et la maintenez enfoncée, le nombre de points augmente/diminue jusqu'à ce que vous relâchiez l'icône.

Appuyez sur l'icône **-1000** pour diminuer le nombre de points de 1 000 points.

Appuyez sur l'icône **+1000** pour augmenter le nombre de points de 1 000 points.

Appuyez sur l'icône **KEYPAD (CLAVIER)** au-dessus de « G » pour saisir directement un nombre de points

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Lorsqu'un motif comporte des répétitions, appuyez sur l'icône ou pour revenir ou avancer au motif répété suivant dans les conditions suivantes :

Lorsque le nombre de points est modifié, il clignote pour indiquer qu'il a été modifié.

- Le nombre de points actuel est proche de la fin du motif pour pouvoir avancer au motif répété suivant, ou proche du début du motif pour pouvoir reculer au motif répété précédent.
- 4) Appuyez sur l'icône **ENTER (ENTRÉE)** pour déplacer le pantographe vers la position de broderie du nombre de points sélectionné.
  - Avant d'appuyer sur l'icône , veillez à votre sécurité et à celle des autres autour de la machine lorsque le pantographe bouge.



5) Appuyez sur l'icône **EXIT (QUITTER)** 

au-dessus de « J » pour annuler le mode

Float (Flottement).



> Appuyez sur l'icône BACK (RETOUR)

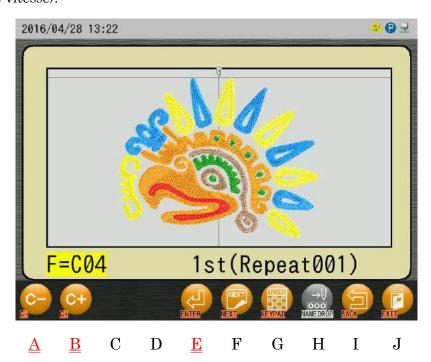
au-dessus de « I » pour revenir à l'écran

principal, tout en restant dans le mode Float (Flottement).

# 11. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur)

Instructions relatives au flottement en fonction d'un changement de couleur spécifique dans un motif.

- \* Cette fonction est disponible uniquement lors de l'utilisation du flottement dans le mode Drive (Démarrer).
- 1) Appuyez au centre de la zone du nombre de points sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher l'écran Color Change Float (Flottement du changement de couleur). Voir la « Section 8. Flottement » pour plus de détails.
- 2) Utilisez l'icône **NEXT (SUIVANT)** au-dessus de « F » pour basculer entre Color Change Float (Flottement changement de couleur) et l'écran High Speed Float (Flottement à haute vitesse).



(Écran Color Change Float (Flottement changement de couleur))

3) Appuyez sur l'icône **C**- au-dessus de « A » pour revenir au changement de couleur précédent.

### 12. Flottement à haute vitesse (selon la sélection du nom)

Le pantographe se déplacer vers la position de broderie du nom sélectionné dans la liste Sélection du nom.

\*Cette fonction est disponible uniquement lorsque la machine est dans le mode Name Drop (Sélection du nom).

Voir « Chapitre 11.23. Sélection du nom » pour plus de détails sur l'utilisation de la sélection du nom.

#### 12-1. Flottement par nom dans la liste

- 1) Appuyez au centre de la zone du nombre de points sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher l'écran Float (Flottement). Voir la « Section 8. Flottement » pour plus de détails.
- 2) Appuyez sur l'icône **NAME DROP (SÉLECTION DU NOM)** pour afficher l'écran Name Drop Float (Flottement de sélection du nom).



3) Sélectionnez un nom dans la liste.

Significations de l'icône Name Drop List (Liste de sélection du nom) ci-dessous :

▲ : Nom précédent

• : Nom actuel

▼ : Nom suivant



4) Appuyez sur l'icône PREVIOUS (PRÉCÉDENT)

vers la position de broderie du nom précédent.

(Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant d'appuyer sur cette icône)

Appuyez sur l'icône NEXT (SUIVANT



position de broderie du nom sélectionné.

(Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant d'appuyer sur cette icône)

5) Appuyez sur l'icône ENTER (ENTRÉE)



au-dessus de « E » pour déplacer le

pantographe vers la position de broderie du nom sélectionné.

6) Appuyez sur l'icône **EXIT (QUITTER)** 



au-dessus de « J » pour annuler le mode

Float (Flottement).





l'écran principal, tout en restant dans le mode Float (Flottement).

#### 12-2. Flottement par nom dans la liste Croquis réduit

1) Appuyez au centre de la zone du nombre de points sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher l'écran Float (Flottement). Voir la « Section 8. Flottement » pour plus de détails.



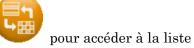
2) Appuyez sur l'icône NAME DROP (SÉLECTION DU NOM)

pour afficher l'écran

Name Drop Float (Flottement sélection du nom).



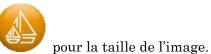
3) Appuyez sur l'icône LIST TYPE (TYPE DE LISTE)



Thumbnail Design Name (Nom du motif avec croquis réduit).



4) La taille de l'image du croquis réduit peut être modifiée.



Total: 21

Appuyez sur l'icône RESIZE (REDIMENSIONNER)

Name drop list

005:

2460st -



1225st)

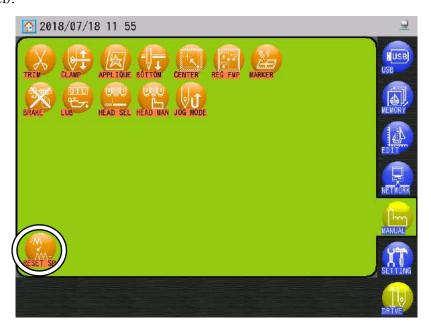
3685st(

Ch.1 Ch.6Ch.7 Ch.13

## 13. Redéfinition de l'origine

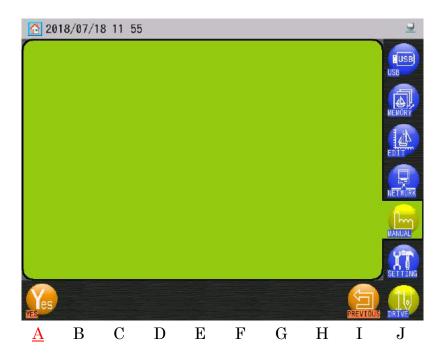
Il s'agit de la méthode permettant de modifier la position de broderie, au milieu de la broderie. En effet, elle réinitialise l'origine du motif.

- \* Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Drive (Démarrer), à l'exception du point 0 (0 st).
- 1) Commencez à broder un motif, comme d'habitude.
- 2) Arrêtez la broderie et utilisez les **touches de navigation** pour déplacer le pantographe vers une nouvelle position de broderie.
- 3) Appuyez sur l'icône **MANUAL (MANUEL)** pour afficher le menu Manual (Manuel).



4) Appuyez sur l'icône **RESET SP (RÉINITIALISER SP)**Origin (Réinitialiser l'origine).





Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** 

broderie du motif.

au-dessus de « A » pour modifier la position de

Ch.13

Ch.6

# 14. Apprentissage de codes couleur (pendant la broderie)

Instructions relatives à la modification de la séquence couleur pendant la broderie.

\* Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Drive (Démarrer).

Appuyez sur l'icône MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)
menu Memory Edit (Modification de la mémoire).

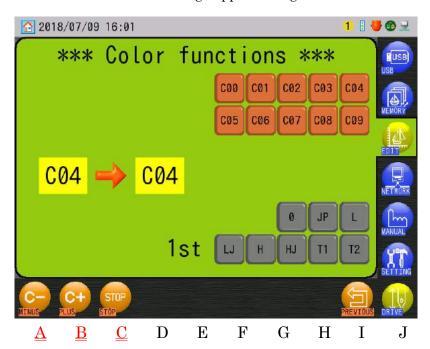


pour afficher le

2) Appuyez sur l'icône TCH. IN (APPRENTISSAGE)



- 3) Démarrez la machine à l'aide de l'interrupteur Marche.
- 4) La machine s'arrêtera automatiquement à la prochaine fonction de changement de couleur ou d'arrêt et affichera l'écran Teaching (Apprentissage) comme suit.





5) Appuyez sur l'icône **MOINS** 

au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS** 

au-dessus de « B » pour modifier la fonction de changement de couleur.

STOP

Appuyez sur l'icône **STOP** 

au-dessus de « C » pour modifier une fonction Stop

(Arrêt).

6) Appuyez sur l'interrupteur Marche pour mettre à jour la fonction et redémarrer la machine.

### 15. Apprentissage de tous les codes de fonction (pendant la broderie)

Instructions relatives à la modification de tous les codes de fonction lorsque la broderie est en cours.

Voir « Chapitre 13.1. Codes de fonction » pour plus de détails sur les codes de fonction.

- \* Si vous utilisez le flottement à haute vitesse, vous pouvez sélectionner un point spécifique, ce qui vous permet de modifier le code de fonction.
- \* Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Drive (Démarrer).
- Appuyez sur l'icône MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE) menu Memory Edit.



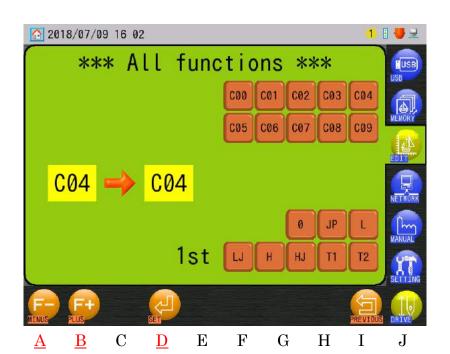
pour afficher le

2) Appuyez sur l'icône **ALL (TOUT)** 

(Apprentissage de toutes les fonctions).



pour afficher l'écran All Function Teach



- 3) Appuyez sur l'icône **MOINS** au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour modifier le code de fonction.
- 4) Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)** au-dessus de « D » pour mettre à jour la fonction.

### 16. Point arrière

Instructions relatives au recul de la machine, afin de repasser sur des points manqués.

- 1) Si la brodeuse est en marche, arrêtez-la.
- 2) Appuyez sur le bouton Stop et maintenez-le enfoncé pour lancer la fonction Stitch Back (Point arrière). Le pantographe continue à reculer sur les points si vous maintenez l'interrupteur Stop enfoncé. Relâchez l'interrupteur Stop une fois que vous avez atteint la position de point arrière souhaitée.
- 3) En cas de point arrière à effectuer au-delà de 30 points, la machine continue à effectuer des points arrière même lorsque vous relâchez le bouton Stop. Dans ce cas, appuyez sur l'interrupteur Start pour arrêter la fonction Stitch Back (Point arrière).
- 4) Après avoir effectué un point arrière à la position désirée, démarrez la machine à l'aide de l'interrupteur Start pour broder sur les points reculés.

### 17. Réparation automatique

La réparation automatique correspond à la fonction Stitch Back (Point arrière) pour la ou les têtes de broderie désignées. En d'autres termes, toutes les têtes de broderie ne sont pas concernées, contrairement à la fonction Stitch Back (Point arrière) décrite sur la page précédente. Appuyez sur le bouton Automending (Réparation automatique), situé sur le boîtier de tension de la tête de broderie concernée, et maintenez-le enfoncé tandis que la machine s'arrête. Le pantographe recule point par point jusqu'à ce que le bouton Automending (Réparation automatique) soit relâché. Le voyant LED rouge du boîtier de tension de la ou des têtes de broderie, dont la fonction Automending (Réparation automatique) est activée, s'allume.

Utilisez le bouton Start pour broder en reculant uniquement sur la ou les têtes de broderie concernées.

- 1) Arrêtez la machine à l'aide de l'interrupteur Stop.
- 2) Maintenez le bouton Automending (Réparation automatique) enfoncé sur le boîtier de tension de la ou des têtes de broderie nécessitant la réparation ou la nouvelle broderie de certains points. Relâchez le bouton Automending (Réparation automatique) lorsque le pantographe atteint la position de point arrière souhaitée.
- 3) Appuyez sur le bouton Start pour commencer à réparer automatiquement les points sur la ou les têtes de broderie concernées.
- 4) Paramètres de réparation automatique MC1:

#08 : Overlap (Superposition des points après la réparation automatique) Par défaut : 4 points

#09 : Auto Start (Démarrage automatique après la réparation automatique) Par défaut : Off

#### Paramètres de démarrage automatique :

- Démarrage automatique Off: La machine s'arrête à la fin de la réparation automatique et lance automatiquement la fonction Stitch Back (Point arrière), comme définie par le paramètre Overlap (Superposition).
- Démarrage automatique On : La machine continue à broder et active toutes les têtes de broderie à la fin de la réparation automatique.

→ Pour effectuer une réparation automatique arrière sur plusieurs points ou plusieurs têtes, appuyer sur le bouton Automend (Réparer automatiquement) de la tête ou des têtes concernées, de telle sorte que le voyant LED rouge de ces têtes s'allume.
Maintenez le bouton Stop enfoncé pour reculer point par point. En cas de recul au-delà de 30 points, la machine continue à reculer si le bouton Stop est relâché. Appuyez sur le bouton Start pour arrêter le recul.

Ch.1
Ch.2
Ch.3
Ch.4
Ch.5
Ch.6
Ch.7
Ch.8
Ch.9
Ch.10
Ch.11
Ch.12
Ch.13

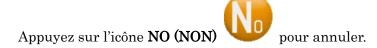
## 18. Mode Standby (Veille) (Reprise)

Si la machine est mise hors tension alors qu'elle est dans le mode Drive (Démarrer), elle peut par la suite reprendre la broderie à l'endroit même où elle s'est arrêtée. C'est ce qu'on appelle le mode Standby (Veille).

- 1) Mettez la machine en marche. Voir « Chapitre 3.2. Mise en marche et arrêt de la machine ».
- 2) Recherchez l'origine.
- 3) L'écran Standby (Veille) apparaît.



4) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** au-dessus de « H » pour continuer au dernier point du motif sur lequel la machine se trouvait lorsqu'elle a été arrêtée.



♦ Appuyez sur l'icône CUT (COUPER) pour couper le fil avant la mise en veille.
 Voir « Chapitre 4.4. Coupe-fil » pour plus de détails sur la coupe.

### 19. Commande automatique par B-PASS

Dans le cadre de la coordination avec B-PASS, B-PASS commande automatiquement diverses opérations de production sur la machine, comme les changements de couleur de fil, la vitesse et les quantités de production.

Voir « Chapitre 10.16. Coordination B-PASS » pour plus de détails sur B-PASS.

#### 19-1. Instructions (liste) relatives à la couleur de fil

Les instructions sur le fil indiquent quelles couleurs de fil doivent être utilisées pour chaque aiguille et lesquelles doivent être remplacées.

1) Sélectionnez un motif comportant les instructions sur le fil B-PASS, puis appuyez sur



2) L'écran Thread Instructions (Instructions sur le fil) apparaît.



La liste des instructions sur le fil indique :

Needle (Aiguille) : Numéro de l'aiguille.

Before (Avant) : Couleur du fil et numéro de couleur avant le remplacement.
After (Après) : Couleur du fil et numéro de couleur après le remplacement.

**Check** (Contrôle) : Indique si la couleur de fil doit être remplacée ou non.

9-39

Ch.1

Ch.2

0h.3

Ch.4

Ch.5

್ಲ ೧ ೧

h.7

Ch

Ch.12 | 0

#### État du contrôle:

Vide : La couleur de fil doit être remplacée pour ce numéro d'aiguille.

(--) : La couleur de fil est déjà correcte pour cette aiguille, pas de remplacement.

Not use (Pas utilisée) : Cette couleur de fil et cette aiguille ne sont pas

nécessaires pour ce motif.

**OK** : La couleur de fil pour ce numéro d'aiguille a été remplacée et est correcte.

Appuyez sur l'icône **CANCEL (ANNULER)** au-dessus de « J » pour annuler cette opération et le mode Drive (Démarrer).

- 3) Affichez la liste des instructions et remplacez les couleurs de fil selon les instructions par numéro d'aiguille.
- 4) Après avoir remplacé une couleur de fil pour une aiguille, choisissez ce numéro d'aiguille dans la liste.
- 5) Appuyez sur l'icône **CHECK (CONTRÔLER)** au-dessus de « A » pour confirmer ce changement de couleur de fil.



6) Répétez les étapes 3) et 4) pour effectuer tous les remplacements de couleur de fil nécessaires.

# Ensuite, l'icône **TEACH (APPRENDRE)**



- 7) Appuyez sur l'icône **TEACH (APPRENDRE)** au-dessus de « H » pour apprendre automatiquement les couleurs de fil pour ce motif et placer la machine en mode Drive (Démarrer).
- 19-2. Instructions sur la couleur de fil 2 (Détails)

  Les instructions détaillées sur le fil fournissent davantage d'informations sur le remplacement du fil.
  - 1) Sélectionnez un motif comportant les instructions sur le fil B-PASS, puis appuyez sur



2) L'écran Thread Instructions (Instructions sur le fil) apparaît.



3) Appuyez sur l'icône **LIST (LISTE)** 



au-dessus de « C » pour afficher l'écran des

instructions détaillées relatives au remplacement du fil.



Haut de l'écran : Numéro de l'aiguille

Gauche de l'écran : Avant le remplacement ; Serial no. (Numéro de couleur), Name (Nom), Type, Color (Couleur)

Droite de l'écran : Après le remplacement ; Serial no., Name, Type, Color

A: Indique l'état du contrôle. Cela indique si la couleur de fil doit être remplacée ou non. Voir la « Section 19-1. Instructions (liste) relatives à la couleur de fil » pour plus de détails sur l'état du contrôle.

Appuyez de nouveau sur l'icône **LIST (LISTE)** 



pour revenir à l'écran Thread

Instructions.

- 4) Affichez les instructions sur cet écran et remplacez la couleur de fil selon les instructions pour ce numéro d'aiguille.
- 5) Appuyez sur l'icône **CHECK (CONTRÔLE)** au-dessus de « A » pour confirmer ce remplacement de couleur de fil.

au-dessus de « E » pour reculer

Ch.3

Ch.7

Ch.8

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11 | Ch.12

Ch.13

Appuyez sur l'icône **NEXT (SUIVANT**)
numéro d'aiguille.



au-dessus de « F » pour avancer d'un

7) Répétez les étapes 4) ~ 6) pour effectuer tous les remplacements de couleur de fil nécessaires.



8) Appuyez sur l'icône **TEACH (APPRENDRE)** au-dessus de « H » pour apprendre automatiquement les couleurs de fil pour ce motif et placer la machine en mode Drive (Démarrer).

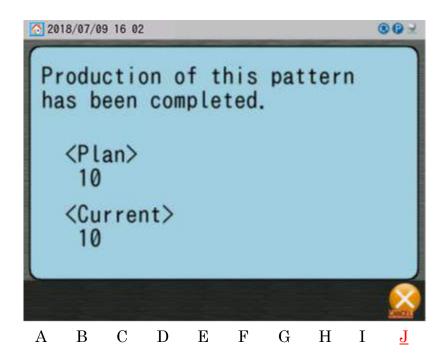
# 19-3. Commande Quantité 1 (mode Drive (Démarrer))

Le mode Drive (Démarrer) est interdit par les instructions sur la quantité de production.

1) Sélectionnez un motif comportant des instructions de quantité B-PASS, puis appuyez sur



2) Lorsque la quantité actuelle atteint ou dépasse la quantité prévue, l'écran Quantity Caution (Avertissement de quantité) apparaît. Dans ce cas, après avoir quitté le mode Drive (Démarrer), vous ne pouvez pas le réactiver pour ce motif : ce message s'affiche à nouveau pour indiquer que la production est terminée.





revenir à l'écran principal.



au-dessus de « J » pour annuler et

- ♦ Si vous souhaitez broder à nouveau le même motif, téléchargez à nouveau le motif à partir du serveur ou corrigez la quantité actuelle.
  - Voir « Chapitre 6.9. Instructions de production » pour plus de détails sur la correction de la quantité actuelle.

#### 19-4. Commande Quantité 2 (Démarrage)

Le démarrage est interdit si la production atteint ou dépasse les instructions de quantité de production.

- 1) Activez le nombre adéquat de têtes de broderie, afin de correspondre à la quantité requise pour achever la quantité prévue.
- 2) Lorsque la quantité actuelle atteint ou dépasse la quantité prévue, le redémarrage du motif à l'aide de l'interrupteur Start est interdit.
  - ♦ Si vous souhaitez broder à nouveau le même motif, téléchargez à nouveau le motif à partir du serveur ou corrigez la quantité actuelle.

Voir « Chapitre 6.9. Instructions de production » pour plus de détails sur la correction de la quantité actuelle.

### 19-5. Commande Quantité 3 (Protection en écriture)

Les motifs sont protégés en écriture contre la suppression ou l'écrasement.

1) Les motifs comportant des informations sur la quantité de production B-PASS sont protégés en écriture contre la suppression ou l'écrasement.

L'icône suivante indique un motif avec une protection en écriture.

Un motif avec une protection en écriture ne peut être supprimé ni écrasé.

2) Lorsque la quantité actuelle du motif atteint la quantité prévue, la protection en écriture est annulée pour le motif.

### 19-6. Commande Vitesse 1 (Instructions de production)

La vitesse est commandée par la vitesse des instructions de production.

1) Sélectionnez un motif comportant des instructions de vitesse B-PASS, puis appuyez sur



- 2) Les motifs comportant des instructions sur la vitesse de démarrage définissent automatiquement ce réglage de vitesse pour la machine en mode Drive (Démarrer).
- 3) Si le motif comporte une instruction de vitesse max., l'opérateur ne peut pas dépasser ce réglage de vitesse pendant la broderie de ce motif.

### 19-7. Commande Vitesse 2 (Instructions sur le fil)

La vitesse est commandée par la vitesse définie dans les instructions sur le fil.

1) Sélectionnez un motif comportant des instructions de vitesse de fil B-PASS, puis appuyez



# sur l'icône **DRIVE (DÉMARRER)**

2) Si une couleur de fil comporte un réglage de vitesse max. dans les instructions sur le fil, la vitesse diminuera automatiquement jusqu'à atteindre cette vitesse lors de la broderie de cette couleur. De même, l'opérateur ne peut dépasser cette vitesse pendant la broderie de cette couleur.

# Chapitre 10. Réseau

Le présent chapitre contient des informations sur l'utilisation du programme Réseau.

- 1. Avant d'utiliser le système réseau
- 2. Menu Network (Réseau)
- 3. Codes opérateur
- 4. Signalement des opérateurs par code-barres
- 5. Annonce de pause
- 6. Appel de l'opérateur
- 7. Temps d'arrêt
- 8. Téléchargement programmé
- 9. Téléchargement direct
- 10. Téléchargement libre
- 11. Scan de code-barres
- 12. Mode ABC LAN (LAN ABC)
- 13. Mode R-N (Réseau restreint)
- 14. Configuration du démarrage avec annulation automatique
- 15. Configuration du démarrage automatique
- 16. Coordination B-PASS
- 17. Téléchargement en amont de motifs
- 18. Téléchargement du mode COM Protocol (Protocole COM)

# 1. Avant d'utiliser le système réseau

Instructions relatives à l'utilisation d'une connexion réseau entre l'ordinateur et la brodeuse.

\* Pour les opérations liées au logiciel du serveur, reportez-vous au Manuel d'instructions LEM Server.

#### 1) Introduction

Le serveur peut envoyer des motifs aux machines désignées.

Les opérateurs peuvent télécharger des motifs à partir du serveur.

L'état opérationnel de la brodeuse peut être envoyé au serveur en temps réel.

Le système réseau peut automatiquement rétablir les connexions entre les brodeuses (automates) et le serveur.

### 2) Configuration de la mise en réseau :

Le réseau dispose de 2 modes.

Mode LAN

Mode COM

Voir « Chapitre 11.12. Réseau » pour plus de détails sur la configuration.

#### 3) Opérations

Le réseau présente 2 fonctions principales.

Consignation de l'état des machines > : L'état opérationnel de chaque brodeuse est automatiquement envoyé au serveur.



< Téléchargement en amont/aval de motifs > : Téléchargement en amont/aval de motifs entre les brodeuses et le serveur.



#### 4) Formats de fichier pour le système de réseau

Les fichiers téléchargés à partir du serveur sont convertis en fichiers PRJ.

Fichier PRJ = motif avec données de points, conditions opérationnelles et une image bitmap.

5) Les éléments suivants sont nécessaires pour utiliser le système réseau :

Automate BEKS

LEM Server (logiciel DFS, LEM4 Pro3 ou LEM2 Jr Server) à installer sur un ordinateur connecté en réseau avec les machines.

Ordinateur

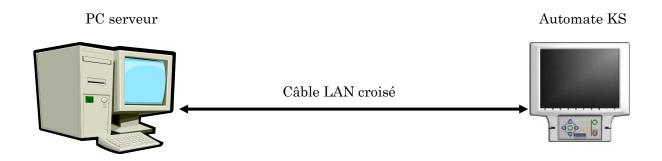
Système d'exploitation Windows

Câbles LAN (câble adapté au mode de connexion)

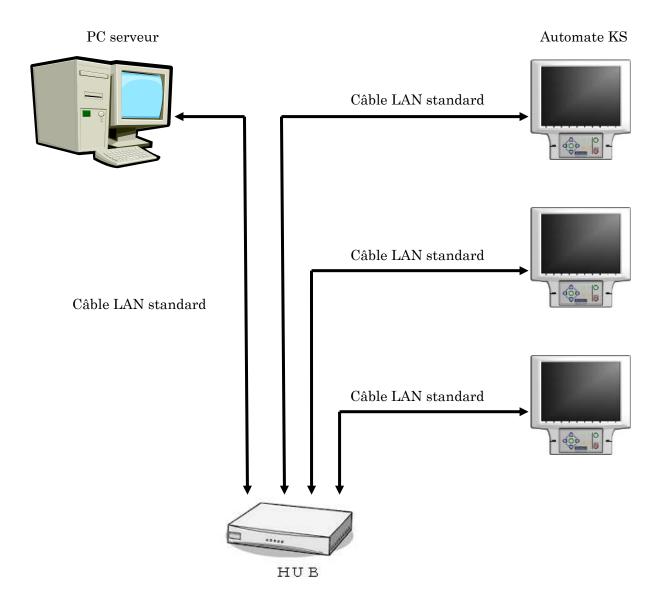
HUB/Switch (pour connecter plus de 2 brodeuses)

Ch.1
Ch.2
Ch.3
Ch.4
Ch.5
Ch.6
Ch.7
Ch.8
Ch.9
Ch.10
Ch.11
Ch.12
Ch.13

Exemple 1 : Un PC serveur et une brodeuse Barudan de la série KS (avec un câble LAN croisé.)



Exemple 2 : Un PC serveur et plusieurs brodeuses Barudan de la série KS (avec des câbles LAN standard.)



# 2. Menu Network (Réseau)

Instructions relatives à l'affichage et l'utilisation des différentes opérations du réseau.

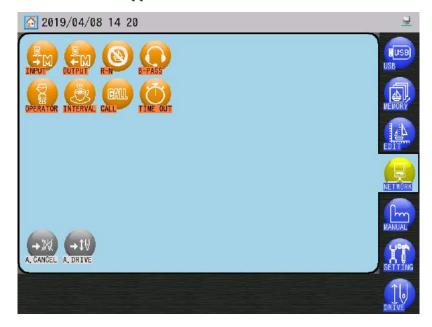
2-1. Affichage du menu Network (Réseau)

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** 



sur l'écran principal.

2) Le menu Network (Réseau) apparaît.



#### 2-2. Icônes du menu Network (Réseau)

Ces icônes ouvrent des opérations de téléchargement de motifs et d'autres fonctions réseau, comme la modification d'opérateurs, etc.

Les opérations réelles sont expliquées en détail après ces informations de base.



#### Icône Design Download (Téléchargement en aval d'un motif)

Menu permettant de télécharger les motifs à partir du serveur



### Icône Design Upload (Téléchargement en amont d'un motif)

Menu permettant de télécharger les motifs en amont sur le serveur



#### Icône ABC

Automatise l'opération de téléchargement en aval du motif pour le mode Scheduled Download (Téléchargement programmé) de LEM Server. Certaines opérations sont restreintes, comme l'importation/exportation de motifs, ainsi que la modification des emplacements de mémoire.



#### Icône R-N Mode (Mode R-N) (Réseau restreint)

Dans le mode Direct Download (Téléchargement direct) ou Free Download (Téléchargement libre) de LEM Server, certaines opérations sont restreintes, comme l'importation/exportation de motifs, ainsi que la modification des emplacements de la \*mémoire.

- \* Dans le mode Scheduled Download (Téléchargement programmé), l'icône ABC s'affiche pour le numéro de mémoire.
- \* Dans le mode Direct Download (Téléchargement direct) ou Free Download (Téléchargement libre), l'icône du mode R-N s'affiche pour le numéro de mémoire.



### Icône B-PASS Manage Mode (Mode de gestion B-PASS)

Active ou désactive la gestion B-PASS.

Automatise l'opération de téléchargement de motifs lors de l'utilisation du mode Scheduled Download (Téléchargement programmé) de LEM Server. Avec la coordination B-PASS, B-PASS commande automatiquement diverses opérations de production sur la machine, comme les changements de couleur de fil, la vitesse et les quantités de production.



### Icône Operator (Opérateur)

Permet aux opérateurs de s'identifier sur le serveur. Les noms ou numéros d'opérateur peuvent être stockés sur la machine en utilisant ce menu pour la connexion.



#### Icône Interval (Break) (Intervalle (Pause)

Envoie une annonce de pause au serveur, Indiquant que la machine est arrêtée pour une pause.



#### Icône Call (Appel)

Envoie un rapport d'appel au serveur.



### Icône Exchange (Time Out) (Échange (Temps d'arrêt))

Envoie une annonce de temps d'arrêt au serveur de sorte que la direction sait qu'un travail autre que de la production est en cours (par exemple, changement de motif, broderie test ou autre problème).

Ch.6

Ch.8

Ch.9

# 3. Codes opérateur

Instructions relatives à l'enregistrement des codes opérateur sur l'automate et avec le serveur. Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

### 3-1. Signalement d'un code opérateur

Enregistre et signale l'opérateur actuel au serveur.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** pour affi (Réseau).

pour afficher le menu Network

2) Appuyez sur l'icône **OPERATOR (OPÉRATEUR)** 



pour afficher le menu Operator



3) Sélectionnez un code opérateur dans la liste.

4) Appuyez sur l'icône **SEND (ENVOYER)** opérateur au serveur.



au-dessus de « I » pour envoyer le code

# 3-2. Enregistrement/Modification du code opérateur

Utilisez cette opération pour ajouter un nouvel opérateur ou modifier un nom dans la liste.



Appuyez sur l'icône NETWORK (RÉSEAU)
 (Réseau).

pour afficher le menu Network

- 2) Sélectionnez un code opérateur dans la liste.
- 3) Appuyez sur l'icône **CHANGE (MODIFIER)**



au-dessus de « A ».

4) Le clavier de caractères apparaît.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

### 3-3. Mode Operator Letter (Lettre Opérateur)

Modification du nombre maximal de caractères utilisés pour le code opérateur.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

Appuyez sur l'icône NETWORK (RÉSEAU)
 (Réseau).



pour afficher le menu Network

2) Appuyez sur l'icône **MODE** au-dessus de « E » et maintenez-la enfoncée pour afficher le mode Operator Letter (Lettre opérateur).



- 3) Appuyez sur l'icône CHANGE (MODIFIER) modes Letter (Lettre).
- au-dessus de « A » pour modifier les
- Avant de passer dans le mode 30 Letters (30 lettres), assurez-vous que la version du logiciel LEM Server utilisée est compatible avec la liste affichée dans le cadre à l'écran.

Utilise le code-barres pour signaler les codes opérateur.

4-1. Enregistrement et/ou signalement des codes opérateur

Les 3 codes-barres suivants servent à enregistrer et signaler un code opérateur.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

Code-barres du menu Operator (Opérateur)



Code-barres du code opérateur



Code-barres OK et Envoyer



Le code-barres « Code opérateur » illustré ci-dessus est destiné à un opérateur appelé
 « KURIMOTO ».

Pour utiliser cette fonction, créez des codes-barres uniques pour chacun de vos opérateurs.

1) Scannez le code-barres « Menu Operator » pour afficher le menu Operator (Opérateur).



- 2) Scannez le code-barres « Code Opérateur » pour saisir ou sélectionner le code opérateur.
- > Si le même opérateur est déjà enregistré, cet opérateur est sélectionné.
- Si l'opérateur ne figure pas dans la liste, le code opérateur est ajouté à la liste et sélectionné.
- 3) Scannez le code-barres « OK » pour envoyer le code opérateur au serveur.

Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.4

Ch.5

Ch.6

Ch.7

Ch.8

Ch.10

 $1 \mid \text{Ch.} 12$ 

Ch.13

# 4-2. Liste des codes-barres Operator (Opérateur)

N°	Élément	Code-barres
1	Menu Operator (Opérateur)	*\$WORKER ID\$*
2	Code opérateur	Code à barre Nom ou Numéro ID de
		l'opérateur
3	Ajout du code opérateur	*\$APPEND\$*
4	OK et Envoyer	<b>                                    </b>
5	Annuler	*\$CANCEL\$*

- ➤ Voir « Chapitre 3.8. Fonctionnement du code-barres » pour plus de détails sur le code-barres.
- > Pour plus de détails sur la création de codes-barres, contactez votre distributeur.

# 5. Annonce de pause

Instructions sur la façon dont un opérateur annonce au serveur qu'il est en pause et que la machine ne brode pas.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** (Réseau).



pour afficher le menu Network

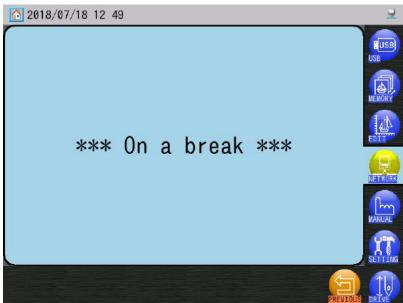
2) Appuyez sur l'icône INTERVAL (INTERVALLE) pause).



pour signaler « On a break » (En

Ch.3

Ch.6



3) Pour terminer la pause, appuyez sur l'icône

# 6. Appel de l'opérateur

Instructions sur la façon de passer un appel au serveur.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

## 6-1. Notifications d'appel

Cette fonction permet aux opérateurs de choisir le type de notification d'appel envoyée au serveur.

Appuyez sur l'icône NETWORK (RÉSEAU)
 (Réseau).



pour afficher le menu Network

2) Appuyez sur l'icône CALL (APPEL)



pour afficher la liste Call Title (Titres d'appel).



Liste des titres d'appel des notifications

La liste Call Title (Titre d'appel) par défaut des notifications se présente comme suit :

N°	Titre	Signification
00	(Old version call) (Appel	APPEL par défaut *1
	ancienne version)	
01	Thread_runs_out (Manque	Fil requis
	de fil)	
02	Complete_sewing_test	Test de broderie terminé
	(Fin du test de broderie)	
03	Machine_trouble (Défaut	Problème sur la machine,
	de la machine)	technicien requis
04	Complete_maintenance	Maintenance terminée
	(Fin de la maintenance)	
05	Wait_next_indication	Attente du superviseur
	(Attendre la prochaine	
	indication)	
06	Operator_gets_sick	L'opérateur est blessé ou
	(Problème avec	malade
	l'opérateur)	
07~19	(None) (Vide)	Vide (Peut être programmé)
20	Other_reason (Autre	Autres motifs
	motif)	

<sup>\*1</sup> Il s'agit de l'appel par défaut effectué par les anciennes versions de l'automate, comme les machines de la série D et V. Il s'agit uniquement d'un appel, ne contenant aucun motif.

3) Sélectionnez une notification d'appel dans la liste.



4) Appuyez sur l'icône **SEND (ENVOYER)** notification d'appel au serveur.

au-dessus de « G » pour envoyer la

Ch.10 Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

## 6-2. Modification des notifications d'appel

Les informations contenues dans la notification d'appel peuvent être personnalisées.

Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** (Réseau).



pour afficher le menu Network

2) Appuyez sur l'icône CALL (APPEL)



pour afficher la liste Call Title (Titre d'appel).



- 3) Sélectionnez la notification d'appel à modifier dans la liste.
- 4) Appuyez sur l'icône **CHANGE (MODIFIER)** au-dessus de « A » pour afficher le clavier de saisie de caractères et modifier la notification.

  Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.
  - \* « 00 : (Appel ancienne version) ne peut être modifié.

# 7. Temps d'arrêt

Instructions relatives au signalement de la machine lorsqu'elle n'est pas en production (changement de motif, broderie test, maintenance, etc.).

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

Appuyez sur l'icône NETWORK (RÉSEAU)
 (Réseau).



pour afficher le menu Network

Ch.3

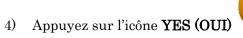
Ch.5

Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

2) Appuyez sur l'icône **EXCHANGE (ÉCHANGE)** pour signaler un « temps d'arrêt » de la production. La couleur de l'écran change également pour fournir une indication.



- \* Remarque! Dans le mode Time Out (Temps d'arrêt), vous devez appuyer sur l'interrupteur Start (Marche) de la machine et le maintenir enfoncé si vous souhaitez broder quelque chose dans ce mode.
- 3) Pour quitter, appuyez sur l'icône **EXCHANGE (ÉCHANGE)** pour signaler que la machine est prête à produire. La couleur de l'écran revient ensuite à la normale.





pour envoyer la notification de temps d'arrêt.

Appuyez sur l'icône **NO (NON)** 

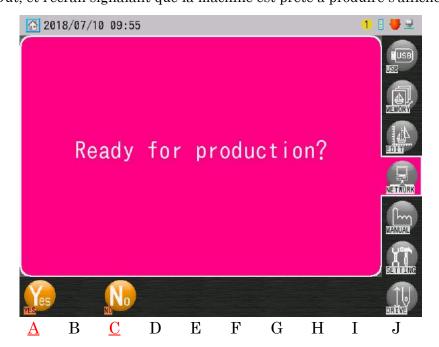


pour revenir sans envoyer la notification.



- \* Pour broder un motif dans le mode Time-Out, vous devez appuyer sur la barre de démarrage et la maintenir enfoncée, ou démarrer la machine.

  Pour plus de détails, voir « Chapitre 9.2. Mode Drive (Démarrer) ».
- 5) Appuyez à nouveau sur l'icône **EXCHANGE** (ÉCHANGE) pour quitter le mode Time-Out, et l'écran signalant que la machine est prête à produire s'affiche.



6) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** 



pour envoyer la notification de fin du temps

d'arrêt. La couleur de l'écran revient à la normale.

No

Appuyez sur l'icône **NO (NON)** 

, si besoin, pour annuler la notification.

# 8. Téléchargement programmé

Téléchargez le motif suivant programmé sur LEM Server.

Configurez au préalable l'application du serveur réseau sur le mode Scheduled Download (Téléchargement programmé).

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

### 8-1. Téléchargement d'un motif à partir d'un programme

- 1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** pour afficher le menu Network (Réseau).
- 2) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** pour afficher la liste Schedule Network (Programme du réseau).



- 3) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** au-dessus de « G » pour télécharger le motif suivant dans le programme.
  - Seul le premier motif de la liste peut être téléchargé. Il est donc impossible de télécharger les autres motifs répertoriés dans la liste.

Les motifs téléchargés à partir du serveur arborent cette icône Network (Réseau) dans la zone d'informations sur le motif pour indication. Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes d'informations sur le motif.

- Options avant le téléchargement :
  - Pour afficher un motif et ses détails, sélectionnez un motif dans la liste et appuyez

au-dessus de « A ». Pour plus de détails, voir « 9.1 sur l'icône INFO Recherche et téléchargement d'un motif par son nom ».

Pour sélectionner un emplacement de mémoire dans lequel le motif téléchargé est



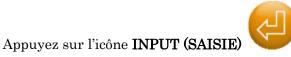
enregistré, appuyez sur l'icône MEMORY (MÉMOIRE

pour afficher la liste des motifs en mémoire.

au-dessus de « B »

 2018/07/18 12 52 #01: #02: #03: #05: #06: #12: #07: #09: #10: #11: #08: #13: #14: #15: #16: #17: #18: #19: #20: #21: #22: #23: #24: В  $\mathbf{C}$ F Α D Ε  $\mathbf{G}$ Η J

3. Sélectionnez un emplacement de mémoire dans la liste.



au-dessus de « G » pour télécharger

le motif suivant dans le programme.

4.

- Par défaut, l'emplacement de mémoire vide suivant est automatiquement sélectionné, et aucune sélection n'est donc nécessaire.
- L'emplacement de mémoire #00 peut être sélectionné et utilisé comme emplacement de mémoire fixe pour remplacer le motif téléchargé précédemment.

### 8-2. Option Multi Schedule (Programme multiple)

Cette fonction permet de sélectionner le motif à télécharger dans le programme.

Vous pouvez également sélectionner plusieurs motifs dans la liste pour les télécharger. Cette option Multi Schedule doit être activée dans le menu Option du programme LEM Design File Server.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

Les versions suivantes ou ultérieures des logiciels sont requises pour utiliser l'option Multi Schedule.

LEM Server Pro 3 : V4.01.00 LEM Server Jr : V2.08.00 Design File Server : V1.08.00

Appuyez sur l'icône NETWORK (RÉSEAU)
 (Réseau).



pour afficher le menu Network

2) Appuyez sur l'icône INPUT (SAISIE)



pour afficher la liste Schedule Network.



- 3) Sélectionnez le(s) motif(s) à télécharger dans la liste.
  - Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à télécharger :
    - 1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
    - 2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    - 3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
      - **LL (TOUT**)
    - Utilisez l'icône **ALL (TOUT**) au-dessus de « D » pour sélectionner ou annuler tous les motifs.
- 4) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** au-dessus de « G » pour télécharger le(s) motif(s) sélectionné(s).

Ch.8

Ch.9

Ch.10 Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

# 9. Téléchargement direct

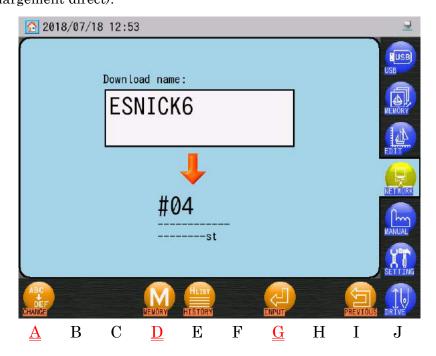
Instructions relatives au téléchargement de motifs enregistrés sur le serveur.

Les motifs à télécharger doivent être stockés dans les bons dossiers avant de procéder au téléchargement.

Définissez au préalable l'application du serveur réseau sur le mode Direct Download (Téléchargement direct).

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

- 9-1. Recherche et téléchargement d'un motif par son nom
  - 1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** pour afficher le menu Network (Réseau).
  - 2) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** pour afficher l'écran Direct Download (Téléchargement direct).



3) Appuyez sur l'icône **CHANGE (MODIFIER)** au-dessus de « A » pour afficher le clavier de caractères.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Utilisez l'icône MEMORY (MÉMOIRE) au-dessus de « D » si vous souhaitez sélectionner l'emplacement de mémoire à télécharger. Voir « 8.1 Téléchargement d'un motif à parti d'un programme » pour plus de détails.



5) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** 

pour afficher la liste des mémoires

Ch.2

Ch.3

Ch.4

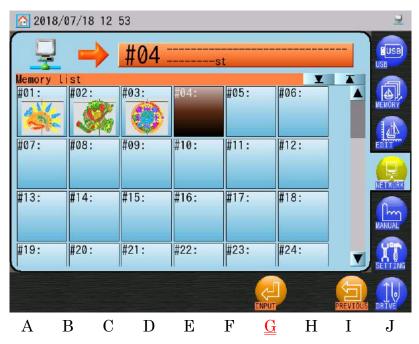
Ch.5

Ch.6

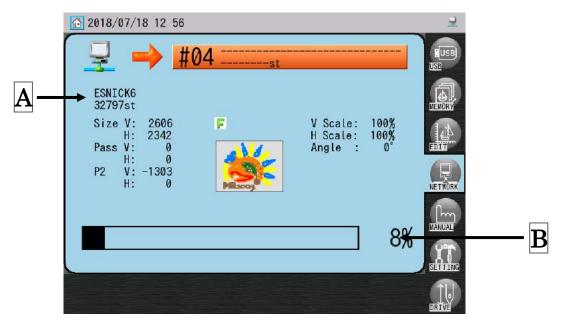
Ch.11 | Ch.12

Ch.13

(en option).



- 6) Sélectionnez un emplacement de mémoire vide dans la liste (en option).
- 7) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** au-dessus de « G » pour démarrer le téléchargement.
  - 8) Pendant le téléchargement, l'écran d'état suivant apparaît.



A : Nom du motif et nombre total de points

Size : Taille du motif

(Taille)

Pass : Distance entre le point de départ et le point d'arrivée, présentée sous

(Passage) forme de valeurs horizontales et verticales et exprimée en dixièmes de

millimètre.

P1 : Distance entre le point de départ et le coin inférieur gauche du motif,

exprimée en dixièmes de millimètre.

P2 : Distance entre le point de départ et le coin supérieur droit du motif,

exprimée en dixièmes de millimètre.

Barre de progression du téléchargement du motif

dans la zone d'informations sur le motif pour indication.

9) Une fois le téléchargement terminé, l'affichage revient à l'écran principal et le motif sélectionné est affiché.



Les motifs téléchargés à partir du serveur arborent cette icône **Network (Réseau)** 



Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes d'informations sur le motif.

## 9-2. Téléchargement à partir de l'historique de téléchargement

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** 



pour afficher le menu Network

(Réseau).

Appuyez sur l'icône INPUT (SAISIE)
 (Téléchargement direct).



pour afficher l'écran Direct Download

3) Appuyez sur l'icône **HISTORY** (**HISTORIQUE**)



au-dessus de « E » pour afficher

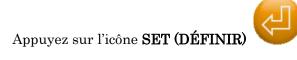
l'écran Download History (Historique de téléchargement).



4) Sélectionnez un motif dans la liste.

téléchargement direct.

5)



au-dessus de «  ${\bf G}$  » pour revenir à l'écran du

10-27

Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.4

Ch.5

Ch.6

)h.7

χ —

Ch 10

Ch.11 | Ch.12

Ch.1:



6) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** 

au-dessus de « G » pour redémarrer le

téléchargement.

 $\succ$  Les motifs téléchargés à partir du serveur arborent cette icône **Network (Réseau)** 



dans la zone d'informations sur le motif pour indication.

Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes d'informations sur le motif.

# 9-3. Option Multi Search (Recherche multiple)

Cette option vous permet de rechercher un nom de motif dans le mode Direct Download (Téléchargement direct) de LEM. Tous les motifs correspondant à ce nom s'affichent sous forme de liste sur la machine. Dans la liste, vous pouvez sélectionner le motif à télécharger. Plusieurs motifs peuvent être sélectionnés.

Cette option de recherche multiple doit être activée dans le menu Option du programme LEM Design File Server.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

Les versions suivantes ou ultérieures des logiciels sont requises pour utiliser l'option Recherche multiple.

LEM Server Pro 3: V4.01.00LEM Server Jr: V2.08.00Design File Server: V1.08.00



1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** 

pour afficher le menu Network

Appuyez sur l'icône INPUT (SAISIE)
 (Téléchargement direct).

(Réseau).



pour afficher l'écran Direct Download

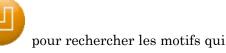
3) Appuvez sur l'icône CHANGE (MODIFIER)



pour afficher le clavier de caractères.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

4) Saisissez le nom du motif à rechercher.



- Appuyez sur l'icône INPUT (SAISIE) correspondent.
- 6) Une liste des noms de motifs correspondants s'affiche.



- Le téléchargement démarre automatiquement si un seul motif est trouvé.
- Utilisez l'icône INFO pour afficher les informations sur le motif sélectionné. Pour plus de détails, voir « 9.1 Recherche et téléchargement d'un motif par son nom ».
- 7) Sélectionnez un motif dans la liste.
  - Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à télécharger:
    - 1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
    - 2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    - 3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
    - Utilisez l'icône ALL (TOUT) au-dessus de « D » pour sélectionner ou annuler tous les motifs.
- Appuyez sur l'icône INPUT (SAISIE) au-dessus de « G » pour télécharger le(s) motif(s) sélectionné(s).

# 10. Mode Free Download (Téléchargement libre)

Ce mode vous permet de sélectionner un dossier de motifs sur le réseau, à l'aide du logiciel LEM. Tous les motifs contenus dans le dossier peuvent être téléchargés sur la machine. Ce procédé est similaire au mode COM Protocol (Protocole COM).

Pour utiliser ce mode, configurez l'application du serveur réseau sur le mode Free Download (Téléchargement libre).

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

\*Les versions suivantes ou ultérieures des logiciels sont requises pour utiliser le mode Téléchargement libre.

LEM Server Pro 3 : V4.01.00

LEM Server Jr : V2.08.00

Design File Server : V1.08.00

Appuyez sur l'icône NETWORK (RÉSEAU)
 (Réseau).

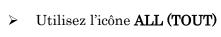


pour afficher le menu Network

2) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** pour afficher la liste Free Download (Téléchargement libre) Network (Réseau Téléchargement libre).



- 3) Sélectionnez un motif à télécharger dans la liste.
  - Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à télécharger :
    - 4. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
    - 5. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    - 6. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.





au-dessus de « D » pour sélectionner ou

annuler tous les motifs.



4) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** au-dessus de « G » pour télécharger le(s) motif(s) sélectionné(s).

ı) 星

Ch.3

Ch.6

Ch.7

Ch.8

Ch.9

- Les motifs téléchargés à partir du serveur arborent cette icône **Network (Réseau)** dans la zone d'informations sur le motif pour indication.
  - Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes d'informations sur le motif.

# 11. Scan de code-barres

Téléchargement de motifs depuis le serveur à l'aide du scanner de code-barres. Cela s'applique uniquement au mode Direct Download (Téléchargement direct).

### 11-1. Lecture

Les 3 codes-barres suivants sont requis pour télécharger un motif.

Code-barres

Téléchargement

\*\$DOWN 0 A D\$\*

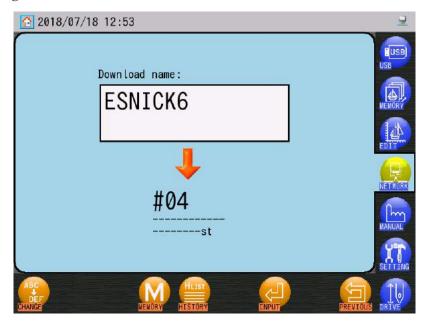
Code-barres Nom du motif



Code-barres OK



- \* Le code-barres du nom du motif illustré ci-dessus désigne le nom de motif
   « BARUDAN ».
- Un code-barres utilisant le nom du motif est requis pour télécharger un motif.
   Voir « 11.2. Liste des codes-barres de téléchargement » pour plus de détails.



- \* Pour annuler le processus de téléchargement, scannez le code-barres « Annuler » (voir la liste des codes-barres).
- 2) Scannez le code-barres « Nom du motif » pour saisir le nom du motif à télécharger.
  - \*Si besoin, scannez le code-barres « Ajouter » pour ajouter des caractères supplémentaires au nom du motif à télécharger.
- 3) Scannez le code-barres OK pour lancer le téléchargement.
  - Les motifs téléchargés à partir du serveur arborent cette icône **Network (Réseau)**dans la zone d'informations sur le motif pour indication.

    Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes d'informations sur le motif.

# 11-2. Liste des codes-barres de téléchargement

N°	Élément	Code-barres
1	Ouvre l'écran Direct Download (Téléchargement direct)	*\$DOWNLOAD\$*
2	Nom du motif à télécharger	Nom du motif au format code-barres
3	Permet de faire un ajout au nom du motif	*\$APPEND\$*
4	Saisit et lance le téléchargement	*\$OK\$*
5	Annuler	*\$CANCEL\$*

- ➤ Voir « Chapitre 3.8. Fonctionnement du code-barres » pour connaître les codes-barres disponibles.
- ➤ Pour plus de détails sur la création de codes-barres, contactez votre distributeur.

#### 12. Mode ABC LAN (LAN ABC)

Cette fonction automatise le téléchargement via LAN dans le mode Scheduled Download (Téléchargement programmé).

Dans le mode ABC, le motif suivant dans le programme est automatiquement téléchargé dans la mémoire, écrasant le motif précédent, lorsque vous quittez le mode Drive (Démarrer). Par conséquent, lorsque vous avez terminé la broderie d'un motif, il suffit de guitter le mode Drive pour lancer automatiquement le motif suivant.

Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Scheduled Download (Téléchargement programmé).

## 12-1. Configuration et annulation du mode ABC pour LAN

- Remarque: Vous ne pouvez pas configurer ni annuler le mode ABC dans le mode Drive. Vous devez être dans le mode Standby (Veille).
- Appuyez sur l'icône NETWORK (RÉSEAU

(Réseau).

l'annuler.



pour afficher le menu Network

Appuyez sur la touche ABC pour activer le mode ABC.

Lorsque le mode ABC est activé, appuyez à nouveau sur la touche ABC



Lorsque le mode ABC est activé, le motif suivant dans le programme est automatiquement téléchargé lorsque vous quittez le menu Network (Réseau).

Dans le mode ABC, vous pouvez uniquement télécharger et broder des motifs à l'aide du mode ABC. Vous devez annuler le mode ABC pour broder d'autres motifs en mémoire.

Ch.3

Ch.6

Ch.8

Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

#### 12-2. Ignorer un motif

Ignorez le téléchargement du motif suivant dans le programme.

- \* Cette fonction est disponible uniquement lorsque le mode ABC pour LAN est activé.
- 1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** pour afficher le menu Network (Réseau).
- 2) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** pour afficher la liste Schedule Network.



3) Appuyez sur la touche **SKIP (IGNORER)** et maintenez-la enfoncée pour ignorer le motif programmé suivant à télécharger.

Le mode Auto Drive place automatiquement le motif ABC dans le mode Drive, une fois qu'il a été téléchargé. Cela automatise davantage le traitement du mode ABC.

\* Cette fonction est disponible uniquement lorsque le mode ABC pour LAN est activé.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** 

(Réseau).



pour afficher le menu Network

Ch.3



2) Appuyez sur l'icône **AUTO** 



pour activer le mode Auto Drive.

Appuyez à nouveau sur l'icône **AUTO** 



pour désactiver le mode Auto Drive.

Ch.10 Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

#### 13. Mode R-N (Réseau restreint)

Cette fonction restreint les opérations lors de l'utilisation du mode Direct Download (Téléchargement direct) ou Free Download (Téléchargement libre) avec LEM Server. Les opérations suivantes sont restreintes :

- Le numéro d'emplacement de la mémoire est fixé sur « R·N » et le motif téléchargé suivant écrase le motif précédent.
- ▲ Opérations d'importation/exportation par USB ou COM
- ▲ Téléchargement en amont de motifs sur le réseau
- △ Opérations de modification de motifs. (DSP, points de contour, ajout de points avant)
- \* R-N correspond au mode Direct Download (Téléchargement direct) et Free Download (Téléchargement libre).
- \* Il ne correspond pas au mode Scheduled Download (Téléchargement programmé).

  L'équivalent du mode Scheduled Download (Téléchargement programmé) est le mode

  ABC LAN (LAN ABC).
  - \* Dans le mode Drive, le mode R-N ne peut être ni activé ni désactivé.
- 1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** pour afficher le menu Network (Réseau).
  - 2) Appuyez sur l'icône **R-N** pour activer le mode R-N



\* Le numéro d'emplacement de la mémoire devient « R-N » et ne peut pas être modifié tant qu'il est dans le mode R-N.

\* Cette fonction est uniquement disponible dans le mode R-N ou ABC LAN (LAN ABC).

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** (Réseau).



pour afficher le menu Network

Ch.2

Ch.3



(Il s'agit de l'écran du sous-menu pour le mode ABC LAN (LAN ABC))

2) Appuyez sur l'icône A. CANCEL (ANNULATION AUTOMATIQUE)



pour activer

le mode Auto Cancel Drive. Appuyez à nouveau sur l'icône pour l'annuler.

Lorsque le mode Auto Cancel Drive est activé, une fois qu'un motif est brodé, le motif est automatiquement retiré du mode Drive pour ne pas qu'il soit accidentellement rebrodé.

Lorsque cette fonctionnalité est utilisée avec le mode Auto Drive, elle améliore la procédure d'automatisation du téléchargement des motifs.

Ch.11 | Ch.12 | Ch.13

# 15. Configuration du démarrage automatique

Cette fonction place automatiquement un motif dans le mode Drive une fois qu'il a été téléchargé sur le réseau.

\* Cette fonction est uniquement disponible dans le mode R-N ou ABC LAN (LAN ABC).



1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** 

(Réseau).

pour afficher le menu Network



(Il s'agit de l'écran du sous-menu pour le mode ABC LAN (LAN ABC))

2) Appuyez sur l'icône **A. DRIVE (DÉMARRAGE AUTOMATIQUE)** 



pour activer le

mode Auto Drive. Appuyez à nouveau sur l'icône pour l'annuler.

Lorsque le mode Auto Drive est activé, une fois qu'un motif est téléchargé sur le réseau, il est automatiquement placé dans le mode Drive pour qu'il soit prêt pour la broderie.

#### 16. Coordination B-PASS

La coordination avec B-PASS augmente le rendement.

#### 16-1. Présentation B-PASS

B-PASS (Barudan Production Assistant SyStem) est un logiciel créé pour augmenter le rendement. Ce programme permet d'ajouter au motif des informations sur le fil et d'autres informations de production. Par conséquent, lorsque ce motif est téléchargé sur la machine, l'opérateur peut consulter et lire les instructions incluses, et d'autres informations peuvent servir à commander automatiquement la machine.

- 1) B-PASS requiert les programmes suivants en plus du matériel réseau (\*1).
  - Logiciel serveur

Les versions suivantes ou plus récentes sont requises.

LEM Server Pro 3: V4.51.00

LEM Server Jr: V2.51.00

Design File Server: V1.51.00

B-PASS

Il doit être installé sur l'ordinateur serveur LEM/DFS.

Référez-vous au manuel B-PASS pour plus de détails.

\*1 : Voir « 1. Avant d'utiliser le système réseau » pour plus de détails.

- 2) B-PASS peut ajouter les informations suivantes au motif.
  - Numéro de production
  - Instructions sur le fil
  - Instructions de production
  - Image (JPEG)

Pour plus d'informations sur chacun de ces éléments, consultez le manuel B-PASS.

Ch.3

- 3) Le numéro de production ou de commande peut être utilisé lorsque le même motif est utilisé pour plusieurs commandes. Le nom du motif utilisé pour la commande peut être indiqué pour référence.
- 4) Les informations sur le fil exactes requises pour le motif peuvent être ajoutées dans les instructions sur le fil.
  - Ces instructions sont exécutées lorsque le motif est placé dans le mode Drive. L'opérateur utilise ces instructions pour utiliser les fils adéquats sur la machine. Ensuite, l'opérateur vérifie les instructions sur les couleurs des fils sur l'automate, tandis que l'apprentissage des couleurs est automatiquement exécuté pour le motif.
  - \* Voir « Chapitre 6.10. Instructions sur le fil » et « Chapitre 9.19. Commande automatique par B-PASS » pour plus de détails.
- 5) D'autres informations de production peuvent être intégrées aux instructions de production qui commandent la machine, telles que :
  - Quantité de production
  - Vitesse de démarrage et max.
  - Cadre
  - Opérateur
- \* Voir « Chapitre 6.9. Instructions de production » et « Chapitre 9.19. Commande automatique par

B-PASS » pour plus de détails.

6) Une image peut être ajoutée pour montrer à l'opérateur à quoi ressemble l'élément terminé.

#### 16-2. Mode B-PASS

L'utilisation du mode B-PASS sur la machine impose qu'elle soit connectée au réseau et que le programme B-PASS fonctionne sur le serveur. Dans ce cas, lorsque la machine est allumée, elle est automatiquement configurée en mode B-PASS.

- \* Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous aux manuels LEM Server et B-PASS.
- 1) Démarrez le programme B-PASS sur le serveur.
- 2) Connectez l'automate au réseau.
- 3) Lorsque la machine est allumée, la reconnaissance automatique active le mode B-PASS.

  Lorsque le mode B-PASS est activé, l'icône apparaît dans la barre d'état.

## 16-3. Mode B-PASS Manage (Gestion B-PASS)

Instructions relatives à l'activation/la désactivation du Mode B-PASS Manage.

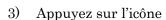
- \* Désactivez ce mode si vous souhaitez travailler sans la coordination B-PASS.
- 1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** po (Réseau).



pour afficher le menu Network

- 2) Appuyez sur l'icône **B-PASS** pour activer le Mode B-PASS Manage.
  - Un écran de confirmation s'affiche.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.





pour afficher la liste Thread Info (Informations sur le fil).



La liste indique le numéro d'aiguille (Needle), la couleur de fil (Color) et le n° de série de la couleur (Serial no.).

Appuyez sur l'icône **CANCEL (ANNULER)** pour annuler le mode Manage In (Gestion activée) et revenir au menu Network (Réseau).

- 4) Pour modifier et corriger les numéros de couleur d'aiguille, sélectionnez le numéro d'aiguille dans la liste.
- 5) Appuyez sur l'icône **CHANGE (MODIFIER)** au-dessus de « A » pour afficher le clavier de saisie de caractères et modifier les informations sur la couleur.

  Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.
- 6) Vérifiez et modifiez tous les numéros de couleur d'aiguille, afin qu'ils correspondent aux couleurs sur le support de fil.
- 7) Appuyez sur l'icône **ENTER (ENTRÉE)** au-dessus de « G » pour envoyer les informations sur le fil actualisées à B-PASS et activer le mode Manage In.



Lorsque le mode B-PASS Manage In est activé, l'icône B-PASS

Ch.5

Ch.6

Ch.7

Ch.8

Ch.9



un fond jaune et l'icône est affichée dans la barre d'état.

- Dans le mode B-PASS Manage In, le motif suivant dans le programme est automatiquement téléchargé et remplace le motif précédent lorsque la machine est sortie du mode Drive. En revanche, si le motif téléchargé précédemment comporte une quantité et n'a pas été terminé, il n'y a pas de téléchargement automatique lorsque vous quittez le mode Drive.
- Il est disponible uniquement dans le mode Scheduled Download (Téléchargement programmé).
- Appuyez à nouveau sur l'icône B-PASS



pour désactiver le mode Manage Out.

Un écran de confirmation s'affiche.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

#### 16-4. Commandes automatiques B-PASS

Plusieurs commandes automatiques sont disponibles lors de l'utilisation de la coordination B-PASS.

- 1) Pour pouvoir utiliser les commandes automatiques B-PASS, les conditions suivantes sont nécessaires.
  - (1) Mode B-PASS Manage = Activé.
  - (2) Motif créé à l'aide de B-PASS (mode B-PASS activé + téléchargé pendant mode B-PASS Manage In).
  - (3) Le motif comporte des instructions sur le fil.

#### (1) + (2) = Coordination B-PASS

- 2) Commandes automatiques selon les instructions de production
  - Quantité à produire
  - Opérateur
  - Contour du cadre
  - Position du cadre
  - Vitesse de démarrage et max.

Voir « Chapitre 9.19. Commande automatique par B-PASS » pour plus de détails sur le fonctionnement de la machine.

- 3) Commandes automatiques selon les instructions sur le fil
  - Couleurs de fil pour le motif et couleurs devant être remplacées sur la machine.
  - Vitesse par fil

Voir « Chapitre 9.19. Commande automatique par B-PASS » pour plus de détails sur le fonctionnement de la machine.

Instructions relatives à l'envoi d'un motif à partir de l'automate sur le serveur.

Les cas suivants sont possibles pour télécharger des motifs en amont.

- \* Utilisation du mode ABC Drive avec LAN
- \* Avec le mode B-PASS Manage activé.
- Appuyez sur l'icône NETWORK (RÉSEAU) (Réseau).



pour afficher le menu Network

Ch.3

Ch.5

Ch.6

Ch.11 | Ch.12

Appuyez sur l'icône OUTPUT (EXPORTER)



pour afficher l'écran Upload

2018/07/18 13 07 #02: #03: #04: #05: #06: #09: #10: #11: #12: #08: #13: #14: #15: #16: #17: #18: #19: #22: #24: #20: #21: #23: H26. #97. #2Q. 11#20. #30. #25.

(Téléchargement en amont).

3) Sélectionnez un motif dans la liste à télécharger en amont.

D

Е

F

C

В

pour démarrer le téléchargement.

A

J

Η

 $\underline{\mathbf{G}}$ 

Ι

au-dessus de « G »

Appuyez sur l'icône UPLOAD (TÉLÉCHARGER EN AMONT) 4)

\* Dans le mode Drive, le motif brodé ne peut être téléchargé.

5) À la fin du téléchargement, l'affichage revient à l'écran principal.

# 18. Téléchargement du mode COM Protocol (Protocole COM)

Le mode COM Protocol (Protocole COM) est utilisé avec Design File Server pour télécharger des motifs.

Ce mode utilise un câble série croisé (simulateur de modem) pour la connexion.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel DFS Server.

- Définissez la configuration réseau sur le mode COM Protocol (Protocole COM).
   Voir « Chapitre 11.12. Réseau » pour plus de détails sur la configuration.
- 2) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** sur l'écran principal pour afficher l'écran du mode COM Protocol (Protocole COM).
- 3) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** pour afficher la liste réseau des noms de motifs.





Pour afficher les informations de ce motif, vous pouvez appuyer sur l'icône au-dessus de « A ».



- Pour plus de détails, voir « 9.1 Recherche et téléchargement d'un motif par son nom ».
- Utilisez l'icône MEMORY (MÉMOIRE) au-dessus de « D » si vous souhaitez sélectionner l'emplacement de mémoire à télécharger. Voir « 8.1 Téléchargement d'un motif à parti d'un programme » pour plus de détails.
- 5) Appuyez sur l'icône **G** pour lancer le téléchargement.
  - \* Les motifs téléchargés à partir du serveur arborent cette icône **Network (Réseau)** 
    - dans la zone Design Information (Informations sur le motif) pour indication.

Ch.11 | Ch.12

# Chapitre 11. Préférences

Le présent chapitre contient les informations suivantes :

- 1. Menu Preferences (Préférences)
- 2. Conditions de la machine (MC1)
- 3. Liste MC1
- 4. Mode Sequin Adjusting (Réglage du dispositif à paillettes)
- 5. Conditions de la machine (MC2)
- 6. Liste MC2
- 7. Mode Easy Operation (Facilité d'utilisation)
- 8. Langue
- 9. Raccourcis
- 10. Paramètres des couleurs de l'écran
- 11. Paramètres d'affichage des couleurs de fil
- 12. Réseau
- 13. Date et heure
- 14. Compteur bobine
- 15. Aide
- 16. Programme
- 17. Affichage du contour du cadre
- 18. Paramètres de limite du contour du cadre
- 19. Paramètres du mode Cap Frame (Cadre à casquettes)
- 20. Totaux de production par jour
- 21. Paramètres du modèle de fonction (F-PAT)
- 22. Insertion automatique de la 1re fonction de couleur
- 23. Sélection du nom
- 24. Retour à la condition 0 st
- 25. Version du logiciel
- 26. Écran d'informations sur la machine
- 27. Calibrage de l'écran tactile
- 28. Affichage OFF

# 1. Menu Preferences (Préférences)

Ce menu contient plusieurs préférences et paramètres de la machine.

1-1. Affichage du menu Preferences (Préférences)



1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** (**PARAMÈTRES**)

sur l'écran principal.

2) Le menu Preferences (Préférences) suivant apparaît.



#### 1-2. Icône du menu Preferences (Préférences)

Ces icônes ouvrent des opérations pour configurer diverses préférences.

Les opérations réelles sont expliquées en détail sur les pages suivantes.



#### Icône MC1

Utilisée pour les paramètres Machine Conditions 1 (Conditions de la machine 1).



#### Icône SMC1

Utilisée pour les paramètres Special Machine Conditions 1 (Conditions de la machine spéciale 1), comme les machines à chenille et à dispositif à paillettes.



#### Icône Language (Langue)

Utilisée pour définir la langue des icônes affichées sur l'automate.

Des langues supplémentaires peuvent être ajoutées en chargeant un fichier de polices.



#### Icône Shortcuts (Raccourcis)

Utilisée pour ajouter des raccourcis sur l'écran principal. Des raccourcis peuvent être ajoutés séparément sur les écrans principaux des modes Standby (Veille) et Drive (Démarrer).



#### Icône Screen Color Settings (Paramètres des couleurs de l'écran)

Utilisée pour paramétrer les couleurs d'affichage.

Ch.9

Ch.13



#### Icône Screen Color Settings (Paramètres d'affichage des couleurs de fil)

Utilisée pour définir les couleurs de fil sur l'affichage.



#### Icône Networking (Réseau)

Utilisée pour configurer les paramètres réseau.



#### Icône Date and Time (Date et Heure)

Utilisée pour définir la date et l'heure.



#### Icône Bobbin Counter (Compteur bobine)

Utilisée pour désigner un numéro de compteur bobine permettant de comptabiliser le nombre de points brodés afin de changer la bobine.



#### Icône Help (Aide)

Affiche les fichiers d'aide.



#### Icône Schedule (Programme)

Utilisée pour créer et programmer les mémos.



#### Icône Frame Outline Display (Affichage du contour du cadre)

Utilisée pour sélectionner le contour du cadre à afficher.



#### Icône Frame Limit Settings (Paramètres de limite du contour du cadre)

Utilisée pour définir les limites de contour du cadre et les limites inférieures.



#### Icône Cap Mode Settings (Paramètres du mode Casquette)

Utilisée pour programmer l'option du mode Cap (Casquette) à l'aide d'une seule touche.



#### Icône Production Totals (Totaux de production)

Affiche la quantité totale de production par jour, pour les 5 derniers jours de production.



#### Icône F-Pat Settings (Paramètres du modèle de fonction (F-PAT))

Utilisée pour programmer le modèle de fonction (F-Pat).



# Icône Automatic 1<sup>st</sup> Color Function Insertion (Insertion automatique de la 1re fonction de couleur)

Lors du chargement d'un motif, définit si une fonction d'arrêt est automatiquement ajoutée ou non au début du motif (fonction 0 st).



#### Icône du mode Name Drop (Sélection du nom)

Active/Désactive le mode Name Drop (Sélection du nom).

Ch.6

Ch.7

Ch.9

Ch.10



#### Icône Name Drop Display (Affichage de la sélection du nom)

Lorsque le mode Name Drop (Sélection du nom) est activé, ce paramètre détermine si les noms sont affichés à l'horizontale ou à la verticale pendant la broderie.



# Icône Name Drop Buzzer Setting (Paramètres de l'avertisseur lors de la sélection du nom)

Définit si la machine émet ou non un bip sonore lors de l'arrêt entre les motifs lorsque le mode Name Drop (Sélection du nom) est activé.



#### Icône 0st Condition Returning (Retour à la condition 0 st)

Définit si la machine retourne ou non à la même condition qu'à son démarrage (0 st) lorsqu'elle a terminé de broder.



#### Icône Version

Affiche les versions du logiciel actuellement installées sur la machine.



#### Icône Machine Information (Informations de la machine)

Affiche le modèle et le numéro de série de la machine, ainsi que la date d'installation.



#### Icône Touch History (Historique des touches)

Cette fonction sert à réaliser des tests.

\* N'utilisez pas cette procédure sauf si votre technicien ou distributeur agréé vous le demande.



#### Icône CAN

Cette fonction sert à réaliser des tests.

\* N'utilisez pas cette procédure sauf si votre technicien ou distributeur agréé vous le demande.



#### Icône Touch Panel Calibration (Calibrage de l'écran tactile)

Utilisée pour recalibrer l'écran tactile.



#### Icône Display OFF (Affichage désactivé)

Éteint l'écran pour économiser de l'énergie.

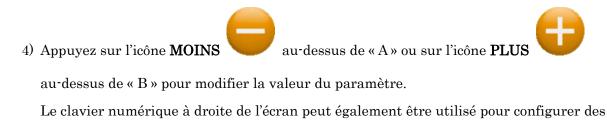
#### 2. Machine Conditions (MC1)

Instructions relatives à la modification des paramètres dans Machine Conditions 1.

- → Dans le mode Drive (Démarrer), l'initialisation de MC1 et certains éléments MC1 ne peuvent être modifiés.
- ⇒ Si le paramètre MC2 est configuré pour limiter les modifications MC1, aucune modification n'est possible.
- 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).
- 2) Appuyez sur l'icône **MC1** pour afficher la liste Configuration MC1.



3) Sélectionnez l'élément à modifier dans la zone MC1.



Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

valeurs.

- 5) Lorsqu'un paramètre MC1 est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez la liste MC1. Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.
  - > Si vous souhaitez initialiser tous les paramètres MC1, appuyez sur l'icône INIT.

et maintenez-la enfoncée. Un écran de confirmation s'affiche alors pour finaliser l'initialisation.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Ch.1
Ch.2
Ch.3
Ch.4
Ch.5
Ch.6
Ch.7
Ch.8
Ch.9
Ch.10
Ch.11
Ch.12
Ch.13

# 3. Liste MC1

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
01 02 03	Borer 1 (Perforateur 1)  Borer 2 (Perforateur 1)  Borer 3 (Perforateur 1)	Définit le numéro de la barre à aiguilles utilisée comme perforateur.  0 = Perforateur non utilisé.  Ce paramètre désactive le capteur de rupture de fil et le coupe-fil pour le numéro d'aiguille sélectionné.  Ces paramètres ne peuvent être modifiés dans le mode Drive.	0 ~ Numéro de barre à aiguilles	0
04	T. break count (Décompte rupture de fils)	Définit le nombre de points consécutifs présentant des erreurs de rupture de fil nécessaires pour déclencher une rupture de fil et arrêter la machine.	1~9	3
05	T.B. Discern (Distinction supérieure et bobine)	Capteur de détection de rupture de fil supérieur et bobine. Lorsqu'il est activé, le voyant LED du capteur de rupture de fil clignote en vert sur la tête de broderie si la bobine est vide.  0: Non utilisé. Détection  uniquement de la rupture du fil supérieur.  1: Activé (détection supérieure et inférieure)  2: Activé avec sensibilité basse (*)  3: Activé avec sensibilité plus basse (*)  * Ces paramètres permettent d'éviter une erreur de détection en abaissant la sensibilité de détection.	0~3	0
06	Needle Down (Aiguille abaissée)	Détermine si l'aiguille est abaissée après une rupture de fil, afin de faciliter l'enfilage.  0 : Non utilisé 1 : Utilisé	0~1	1

07	Stitch Back				
***	(Point arrière)	Définit le nombre de points arrière devant être effectués automatiquement en cas d'arrêt suite à une rupture de fil.	0 ~ 7 points	4 points	Ch.1
					Cł
Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut	Ch.2
08	Overlap	Définit le nombre de points arrière			Ch.3
U	(Superposition)	devant être effectués automatiquement	0 ~		1.3
333		pour obtenir un chevauchement en cas	7 points	4 points	
		d'arrêt après la fin d'une réparation	Politic		Ch.4
		automatique.			
09	Auto Start (Démarrage	Définit le démarrage/l'arrêt après un			Ch.5
STUP	automatique) (Pas de	mouvement en application ou la fin			ંગ
IVVV	démarrage	d'une réparation automatique.			С
	automatique)	0 : « Démarrage » après réparation			Ch.6
		automatique			
		Après mouvement en application : « Arrêt »			Ch.7
		« Arret » 1 : « Arrêt » après réparation			7
		automatique			C
		Après mouvement en application :	0 ~ 3	1	Ch.8
		« Arrêt »		1	
		2 : « Démarrage » après réparation			Ch.9
		automatique			9
		Après mouvement en application :			Ch
		« Démarrage »			.10
		3 : « Arrêt » après réparation			$\sim$
		automatique			Ch.11
		Après mouvement en application:			
		« Démarrage »			Ch.12
10	Slow up Count (Augmentation				.12
sign 1	lente)	Définit le nombre de points brodés à	3 ~	9	C
~~~		vitesse réduite au démarrage.	15 points	3 points	Ch.13
11	Low Speed (Vitesse		200 tr/		
rpm	réduite)	Définit la vitesse de broderie lorsqu'une	min ~	4.50	
		fonction de vitesse réduite est lue dans	vitesse	450 tr/min	
		les données du motif.	max.		
<u> </u>			I		

12	Trim Jumps (Points de coupe)	Définit le nombre de points sautés consécutifs requis pour que la machine coupe automatiquement le fil.  0 : Pas de coupe sur la base de sautés	0~9	2
13	Jump Divide (Division point sauté)	Définit la longueur de point pour Jump Divide. Tout point plus long que la valeur définie devient un point sauté.	30 ~ 127	127
14	Swing (Mouvement)	Augmente ou diminue les points passés pour un ajustement précis.  1 = 0,01 mm plus large des deux côtés.  * L'élément de programme n°22  « Swing Type » (Type de mouvement)  peut être utilisé pour définir la direction H ou V uniquement.	-15 ~ 15	0
Icône	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
15 JON J	S.Frame (Cadre S) (Mouvement des cadres spéciaux)	Définit la manière dont les mouvements sautés sont effectués. Active ou désactive également les opérations de mouvement du cadre, telles que : Origine du motif, Recherche de l'origine et Fonctions de tracé.  0 : Mouvements sautés du cadre condensés.  1 : Mouvements du cadre correspondant exactement aux données. Désactive les opérations de mouvement du cadre (*1)  2 : Mouvements du cadre correspondant exactement aux données. Les opérations de mouvement du cadre sont activées.  *1 À l'exception du mouvement via les	valeurs  0 ~ 2	defaut
		touches de navigation.		

		*2 Impossible de modifier ce paramètre dans le mode Drive. En cas de modification dans le mode Standby (Veille), la touche Drive est désactivée. Vous devez redémarrer la machine pour activer la touche Drive et broder.		
16	0 admit (0 autorisé)	Lors du chargement d'un motif en mémoire, détermine le nombre de points de données 0 consécutifs autorisés.  0: Aucun  1~8: Autorise la valeur de configuration des points de données 0 lus, mais pas plus.  9: Pas de limite	0 ~ 9	0

Icône	Paramètre	Fonction/Action	Plage de	Valeur
Icone		Poliction/Action	valeurs	par défaut
17	Combine Data (Données combinées)	Small stitch filter (Petit filtre de points).  Détermine la longueur de point minimale autorisée lors de la lecture d'un motif en mémoire. Les points de longueur inférieure à la longueur autorisée sont combinés en points plus longs.  0 = Désactivé. Pas de changements.  1 ~ 9 = En dixièmes de mm, combine les points inférieurs à cette valeur configurée.  Exemple) Valeur configurée = 5:  Les points de moins de 0,5 mm sont combinés en 5 points plus longs.	0~9	0
18	LCD Bright (Luminosité de l'écran à cristaux liquides)	Définit l'intensité lumineuse de l'écran à cristaux liquides.  1 : Foncé 4 : Clair	1 ~ 4	4
19	Display off (Affichage désactivé)	Définit la durée avant l'arrêt automatique de l'écran, en minutes. 0 = Désactivé	0 ~ 60	0
20	Roll to roll (Cylindre par cylindre)	Active la fonction cylindre par cylindre.  0 = Non utilisé  1 = Utilisé  * Impossible de le modifier dans le mode Drive.	0 ~ 1	0
21 WS	WS System (Système WS)	Active la fonction WS  0 = Non utilisé  1 = Utilisé  * Impossible de le modifier dans le mode Drive.  * Selon le modèle, les modifications ne sont pas disponibles.	0 ~ 1	0

22	Sequin Size L1	Définit la longueur de chargement des			
	(Taille de paillette L1) (Taille paillette	paillettes pour les dispositifs à paillettes de gauche simples ou le côté gauche des dispositifs à paillettes			Ch.1
	gauche 1)	doubles de gauche.  * Plus de 100 : Définit la longueur de	0 ~ 199	0	Ch.2
		chargement des paillettes de grande taille pour les dispositifs à paillettes doubles de gauche.			Ch.3
Icône	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut	Ch.4
23	Sequin Size R1 (Taille de paillette R1)	Définit la longueur de chargement des paillettes pour les dispositifs à paillettes de droite simples ou le côté droit des	0 ~ 99	0	Ch.5
	(Taille paillette droite 1)	dispositifs à paillettes doubles de gauche.			Ch.6
24	Sequin Size L2 (Taille de paillette L2)	Définit la longueur de chargement des paillettes pour le côté gauche des dispositifs à paillettes doubles de	0 ~ 99	0	Ch.7
	(Taille paillette gauche 2)	droite.			Ch.8
25	Sequin Size R2 (Taille de paillette R2)	Définit la longueur de chargement des paillettes pour le côté droit des dispositifs à paillettes doubles de			Ch.9
	(Taille paillette droite 2)	droite.  * Plus de 100 : Définit la longueur de chargement des paillettes de grande	0 ~ 199	0	Ch.10
		taille pour les dispositifs à paillettes doubles de droite.			Ch.11
26	TSQ detect L (TSQ détecte L) (pour bobine de	Définit le nombre de fois que la présence d'une « Sequin Device Error			Ch.12
27	paillettes gauche)  TSQ detect R (TSQ	(Erreur du dispositif à paillettes) » doit être contrôlée, au cas où la bobine de	0 ~ 10	0	Ch.13
<b>Ö</b>	détecte R) (pour bobine de paillettes droite)	paillettes viendrait à manquer de paillettes pendant la broderie à l'aide du dispositif à paillettes doubles.			

28	Type d'avertisseur			
(()	sonore	Non utilisé	N/A	
29	Volume de l'avertisseur sonore	Non utilisé	N/A	

## 4. Mode de réglage du dispositif à paillettes

Instructions relatives au mode des dispositifs à paillettes et à leur réglage.

SQ = Sequin Device (Dispositif à paillettes)

TSQ = Twin Sequin Device (Dispositif à paillettes doubles)

- Dans le mode Drive, le mode Sequin Adjusting (Réglage du dispositif à paillettes) n'est pas disponible.
- Cette fonction n'est disponible que sur les machines dotées d'un dispositif à paillettes.

## 4-1. Accès au mode Sequin Adjusting (Réglage du dispositif à paillettes)



1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** 

pour afficher le menu

Preferences (Préférences).

- 2) Appuyez sur l'icône MC1 pour afficher la liste MC1.
- 3) Les éléments suivants de la liste MC1 sont utilisés pour les réglages des paillettes.

22 : Sequin Size L1 (taille paillette L1) 24 : Sequin Size L2 (taille paillette L2)

23 : Sequin Size R1 (taille paillette R1) 25 : Sequin Size R2 (taille paillette R2)

Sélectionnez l'élément approprié du dispositif à paillettes MC1 pour le réglage.

Dispositif à paillettes à	Élément MC
régler	
SQ gauche	22
SQ droite	23
TSQ gauche	22 ou 23
TSQ droite	24 ou 25



4) Appuyez sur l'icône **Adjust (Régler)** au-dessus de « C » pour accéder au mode Sequin Adjusting (Réglage du dispositif à paillettes).



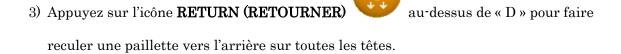
Instructions relatives à l'alimentation, au recul et/ou au changement gauche et droite sur toutes les têtes.

Le changement gauche et droite est disponible uniquement avec le TSP (paillettes doubles).

1) Voir « 4-1. Accès au mode Sequin Adjusting (Réglage du dispositif à paillettes) » pour accéder au mode de réglage des paillettes.



2) Appuyez sur l'icône **SEND (ENVOYER)** au-dessus de « C » pour faire avancer une paillette vers l'avant sur toutes les têtes.



4) Appuyez sur l'icône **TSQ LR (TSQ GD)** au-dessus de «F» pour modifier le dispositif TSQ, gauche ou droite.

Ch.10 Ch.11

Ch.13

Ch.1

#### 4-3. Réglages de chaque tête

1) Voir « 4-1. Accès au mode Sequin Adjusting (Réglage du dispositif à paillettes) » pour accéder au mode de réglage des paillettes.



2) Appuyez sur l'icône **EACH (CHAQUE)** 

de réglage de chaque tête.

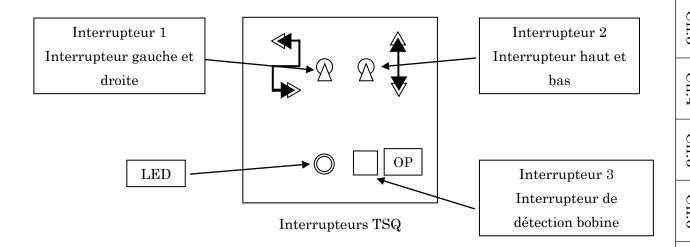
au-dessus de « E » pour accéder au mode



Appuyez sur l'icône **EACH (CHAQUE)** pour revenir au mode Sequin Adjusting (Réglage du dispositif à paillettes) pour toutes les têtes.

- 3) Utilisez l'interrupteur d'annulation de tête pour exécuter une alimentation/un recul. Interrupteur sur ON (ACTIVÉ) : Alimente une paillette vers l'avant. Interrupteur sur Off (Désactivé) : Alimente une paillette vers l'arrière sur la position de retour.
  - \* Cette opération fonctionne que le dispositif à paillettes soit en position haute ou basse.
- 4) Appuyez sur la touche Start (Marche) pour abaisser le dispositif à paillettes. Appuyez sur la touche Stop (Arrêt) pour lever le dispositif à paillettes.

- \* L'interrupteur de tête doit être en position haute pour que cette opération fonctionne.
- 5) Réglage de l'interrupteur supérieur TSQ pour chaque tête. Le dispositif TSQ est doté de 2 interrupteurs à bascule, d'un bouton-poussoir et d'un voyant LED.



- 6) Interrupteur gauche et droite (interrupteur 1) : Change le choix du dispositif TSG gauche et droite.
- 7) Interrupteur haut et bas (interrupteur 2) : Abaisse et lève le dispositif TSQ.
- 8) Appuyez sur l'interrupteur de détection de bobine (interrupteur 3) pour afficher un manque de détection de bobine sur le voyant.

Rouge: Détection activée

Vert : Détection désactivée

Ch.1

Ch.9

4-4. Configuration de l'origine de l'alimentation du dispositif à paillettes

Le mécanisme d'alimentation du dispositif à paillettes recherche l'origine lorsque la

machine est mise sous tension.

Ce paramètre active ou désactive cette opération.

1) Voir « 4-1. Accès au mode Sequin Adjusting (Réglage du dispositif à paillettes) » pour accéder au mode de réglage des paillettes.



2) Appuyez sur l'icône **EACH (CHAQUE)** 

au-dessus de « E » pour accéder au mode

de réglage de chaque tête.



3) Appuyez sur l'icône **ORIGIN (ORIGINE)** pour activer ou désactiver l'opération de recherche de l'origine de l'alimentation en paillettes.

Icône normale : Recherche activée

Icône jaune : Recherche désactivée (sélectionnez ce paramètre uniquement pour une raison spéciale)

#### Conditions de la machine (MC2) 5.

#### 5-1. Modification des paramètres MC2

Dans le mode Drive, l'initialisation MC2 et certains éléments MC2 ne peuvent être modifiés.

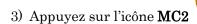
1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** Preferences (Préférences).

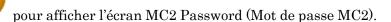


pour afficher le menu

2) Appuyez sur l'icône MC1 pour afficher la liste MC1.









MC2

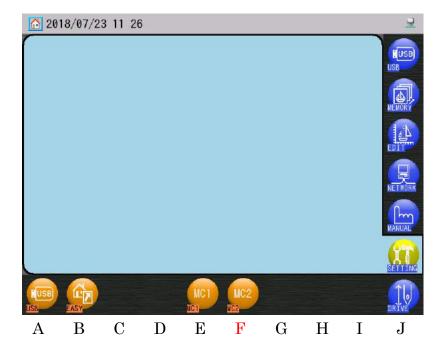
- \* Si le mot de passe MC2 est 0, l'écran du mot de passe MC2 ne s'affiche pas et vous accédez directement à la liste MC2 Setup (Configuration MC2).
- 4) Saisissez le mot de passe MC2 à l'aide du clavier numérique à droite de l'écran. Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.
  - \* Mot de passe par défaut : « 1234 »

Si besoin, modifiez le mot de passe en changeant le paramètre MC2 n°01 « MC2 Password » (Mot de passe MC2).

Notez ce mot de passe afin d'éviter de le perdre ou de l'oublier après modification.

Voir « 5.2. Tableau des mots de passe MC2 » pour consigner les modifications.

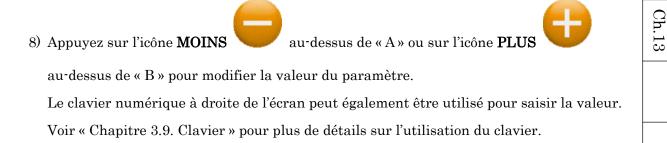
5) Appuyez sur l'icône Enter (Entrée) pour afficher l'écran MC2 Enter (Accéder à MC2) suivant :



6) Appuyez sur MC2 pour afficher la liste MC2 Setup (Configuration MC2).



7) Dans la liste, sélectionnez l'élément MC2 à modifier.



- 9) Lorsqu'un paramètre MC2 est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez la liste MC2. Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.
  - > Si vous souhaitez initialiser tous les paramètres MC2, appuyez sur l'icône INIT.

et maintenez-la enfoncée. Un écran de confirmation s'affiche alors pour finaliser l'initialisation.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

# 5-2. Tableau des mots de passe MC2

Il sert à gérer le mot de passe à saisir pour accéder à MC2.

Faites une copie de cette page avant de l'utiliser.

Date = Date de modification du mot de passe

Mot de passe = Nouveau mot de passe

Date	Password	Date	Password
		1	
		_	_
		+	
		1	
		1	

Ch.1
Ch.2
Ch.3
Ch.4
Ch.5
Ch.6
Ch.7
Ch.8
Ch.9
Ch.10
Ch.11
Ch.12
Ch.13

- 5-3. Paramètre Trim Type per Needle (Type de coupe par aiguille)
  Un différent paramètre Trim Type (Type de coupe) peut être défini pour chaque aiguille en suivant les instructions ci-dessous.
  - 1) Accédez à l'écran MC2 à l'aide de la procédure « 5.1. Modification des paramètres MC2 ».



2) Sélectionnez l'élément 9 « Trim Type » (Type de coupe) pour afficher l'icône au-dessus de la lettre  ${\bf F}$ .



3) Appuyez sur l'icône **NDL TRIM (COUPE NDL)** pour afficher l'écran de paramétrage Trim Type per Needle (Type de coupe par aiguille).



4) Modifiez le mode Item 1 sur ON (ACTIVÉ).

Utilisez l'icône **PLUS** ou **MOINS** pour modifier cette valeur en ON (ACTIVÉ).

Ou utilisez l'icône ON (ACTIVÉ) à droite de l'écran pour l'activer.

- $^{\star}$  Le mode Item 1 doit être défini sur ON (ACTIVÉ), afin de modifier les éléments 2 et supérieurs.
- 5) Sélectionnez un numéro d'aiguille à modifier.



Appuyez sur l'icône **MOINS** 



**MOINS** pour diminuer la valeur de configuration.

Appuyez sur l'icône **PLUS** pour augmenter la valeur de configuration.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur la saisie des valeurs.

\* Lorsque le paramètre Trim Type per Needle (Type de coupe par aiguille) est modifié, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour confirmer.

# 6. Liste MC2

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
01 MC2	MC2 Password (Mot de passe MC2)	Mot de passe à saisir pour accéder à la liste de configuration MC2.  * Notez le mot de passe afin d'éviter de le perdre ou de l'oublier après modification.  Voir « 5.2. Tableau des mots de passe MC2 » pour consigner les modifications.	0 ~ 9999	1234
02 MC1	MC1 change (Modification des MC1)	Autorisation de modifier les paramètres MC1 0 : Aucune modification autorisée 1 : Modifications autorisées	0 ~ 1	1
03 04 05 06	Right Limit (Limite droite)  Left Limit (Limite gauche)  Back Limit (Limite arrière)  Front Limit (Limite avant)	Définit les limites de déplacement du cadre pour chaque direction. Droite : V – direction	0 ~ 3 200 mm	500 mm

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
07	Lock Stitch (Verrouillage du point)	Définit le type de nœud dans le point après la coupe.  1,11 = Séparation de point – divise le premier point en deux points.  2,12 = Petit triangle – brode un petit triangle.  3,13 = Point arrière = divise le premier point en deux points, puis revient sur les deux mêmes points.  4,14 = Aucun verrouillage de point dans le point.  Il convient d'utiliser les paramètres 1114 si des points de moins de 0,5 mm doivent être brodés au début de la broderie.  5 = 1 + point d'arrêt avant de couper. 6 = 2 + point d'arrêt avant de couper. 7 = 3 + point d'arrêt avant de couper. 8 = 4 + point d'arrêt avant de couper. 15 = 11 + point d'arrêt avant de couper. 15 = 12 + point d'arrêt avant de couper. 16 = 12 + point d'arrêt avant de couper. 17 = 13 + point d'arrêt avant de couper. 18 = 14 + point d'arrêt avant de couper.		3

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut	Ch.
08	Clamp Type (Type de pince)	Définit la manière dont les pinces tiennent le fil au démarrage de la broderie après la coupe.			1 Ch.2
		1 = Double action de la pince (recommandée pour les tissus épais) : La pince s'ouvre à 295 degrés (selon la			Ch.3
		valeur « Clamp Off Angle » de MSU1) sur le premier point avant que l'aiguille			Ch.4
		n'entre dans le tissu, puis se ferme à 0 degré. 2 = Action unique de la pince			Ch.5
		(recommandée pour les tissus fins) : La pince s'ouvre sur le deuxième point lorsque la broderie commence.	1 ~ 5	1	Ch.6
		3 = Action de la pince et de la fourche (recommandée lorsqu'un fil plus court			Ch.7
		est nécessaire en début de broderie) : La pince s'ouvre sur le premier point avant que l'aiguille n'entre dans le			Ch.8
		tissu. (*) 4 = Identique à 1 (*)			Ch.9
		5 = Identique à 2 (*) (*) = La fourche du fil s'engage.			Ch.10
09	Trim Type (Type de coupe)	0 = Coupe-fils désactivés 1 = Le pantographe se déplace de 0,4 mm vers la gauche avant que l'aiguille n'entre dans			Ch.11
		le tissu et que le fil ne soit coupé.  2 = Le pantographe recule vers le dernier  point brodé, avant que l'aiguille n'entre			Ch.12
		dans le tissu et que le fil ne soit coupé.  3 = Identique à 1, mais le coulisseau tire le fil  avant qu'il ne soit coupé, pour un fil de	0 ~ 21	1	Ch.13
		coupe plus long. 11 = Le reste du fil supérieur sous le tissu (au			
		début de la broderie/après la coupe) est plus court que la longueur normale. Le paramètre 11 ouvre les pince-fils après le			

		cycle de coupe pour relâcher la tension du fil supérieur sur les ressorts d'arrêt. (*1)  21 = Identique au paramètre 11, sauf que le fil supérieur restant après la coupe est un peu plus court que 11 (*1).  *1 : La commande de la pince est différente entre 11 et 21.  *2 : Seuls les numéros susmentionnés sont		
10	Trim Dir (Direction de coupe)	valides.  Détermine la direction dans laquelle le pantographe se déplace après une coupe de fil.  0 = Il se déplace horizontalement vers le point d'origine de la machine.  1 = Il se déplace verticalement vers le point d'origine de la machine.  2 = Pas de mouvement	0 ~ 2	0
11	Trim Vector (Distance de coupe)	Détermine la distance (à 0,1 mm près) de déplacement du pantographe avant une coupe.	0 ~ 50	15
Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
12	Frame Start (Début du cadre)	Détermine le moment auquel le cadre commence à se déplacer en fonction de la hauteur de l'aiguille (configuration du rapporteur d'angles).  * Les modifications de ce paramètre peuvent diminuer les problèmes liés à la rupture du fil et à la qualité des points.  Exemple : Lorsqu'il est défini sur 70, le pantographe commence à se déplacer à 70 degrés. L'aiguille sort de la plaque à aiguilles à 60 degrés environ.	45- 135 [degrés]	70
13	Frame Option (Option de cadre)	Définit automatiquement le paramètre de gain.  0 : Portique 1 : Cadre à croisillon	0~3	0

		0.01.0	1		
		2: Cadre direct			
		3 : Cadre en aluminium			C
		Remarque:			h.1
		* Cette fonction ne peut être activée que sur			
		les machines équipées de servomoteurs			Ch.
		CA pour les axes V/H.			i2
		* Utilisez ce paramètre si la machine			
		rencontre des problèmes de distorsion lors			Ch.3
		de l'utilisation de l'un des types de cadre			
		susmentionnés du fait de la charge du			Ch.
		pantographe.			1.4
		* Le fait de régler ce paramètre sur 1 et			
		d'appuyer sur le bouton DRIVE modifie			Ch.
		automatiquement le paramètre du			्र
		servomoteur CA de G2 en G3.			C
		* Le fait de régler ce paramètre sur 2 et			Ch.6
		d'appuyer sur le bouton DRIVE modifie			
		automatiquement le paramètre du			Ch.7
		servomoteur CA de G2 en G4.			7
14	Application	Définit la hauteur du pied presseur lorsque			Q
***		la commande Manual Appliqué (Application			Ch.8
		manuelle) est exécutée. Ce paramètre est			
		défini en degrés, faisant référence à l'endroit	60 ~ 120	80	Ch.9
		auquel la machine pivote et s'arrête sur le	degrés	00	.9
		rapporteur d'angles.			C
		* Cette méthode peut être utilisée pour			Ch. 1
		vérifier la position de départ.			0
15	Marker Type	Fonctionnement du marqueur laser.			Ch.11
J. U	(Type de	1 : Se met sur ON (Marche) lorsque la			11
	marqueur)	machine ne brode pas.			$\circ$
		2 : Se met sur On (Marche) uniquement			Ch.1
		lorsque la machine est en mode Drive et ne			12
		brode pas.			Ch.
		3 : Identique à l'élément 1 ci-dessus + se	1 ~ 4	1	13
		réinitialise			
		sur ON (Marche) lorsque la machine est			
		mise sous tension.			
		4 : Identique à l'élément 2 ci-dessus + se			
		réinitialise sur ON (Marche) lorsque la			
		machine est mise sous tension.			

16	Presser foot (Pied presseur)	Active le dispositif de réglage de la hauteur du pied presseur.  0 : Non utilisé  1 : Défini par numéro d'aiguille  2 : Défini selon le code de fonction PR dans la liste F  *Impossible de modifier ce paramètre dans le mode Drive.	0 ~ 2	0
17 SEGUIN	Rotary Sequin (Dispositif rotatif à paillettes)	Contrôle du dispositif rotatif à paillettes  0: Seul le dernier numéro d'aiguille est disponible pour le dispositif à paillettes.  1: Toutes les aiguilles sont disponibles pour le dispositif à paillettes.  2: 1~8 aiguilles sont disponibles (Interdit 9 seulement)  3: 1~7 aiguilles sont disponibles (Interdit 8~9)  4: 1~6 aiguilles sont disponibles (Interdit 7~9)  5: 1~5 aiguilles sont disponibles (Interdit 6~9)  6: 1~4 aiguilles sont disponibles (Interdit 5~9)  7: 1~3 aiguilles sont disponibles (Interdit 4~9)  8: 1~2 aiguilles sont disponibles (Interdit 3~9)  9: Seule l'aiguille n°1 est disponible (Interdit 2~9)	0 ~ 9	0
Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
18	Clamp Frame (Cadre de pince)	Non utilisé		
19	Warm up Speed (Vitesse de préchauffage)	Non utilisé		

20	Warm up end				
	(Fin du préchauffage)	Non utilisé			Ch.1
21	Option Port (Port en option)	Port en option pour le contrôleur de navigation à distance câblé. 0 : Non utilisé	0-1	0	Ch.2
		1 : Disponible pour le contrôleur de navigation à distance			Ch.3
22	Speed Limit (Limite de vitesse)	Définit la vitesse de broderie maximale.	200 ~ 1 500 tr/	1 500	Ch.4
23	Mode Trim	Définit le type du mouvement de coupe.	min		Ch.5
20	(Coupe)	0 : Coupe habituelle			
X	(coupe,	1 : Exécute la coupe du fil de la bobine avant la coupe du fil supérieur			Ch.6
		2 : Modifie la durée du pince-fil et du mouvement du coulisseau	0 ~ 3	0	Ch.7
		(Comme un ancien mouvement MK5) 3: Paramètres 1 + 2			Ch.8
24	Mode Function	Détermine la validité des nouvelles fonctions.			
0	(Fonction)	1: Les mouvements SPO et LJ·HJ sont invalides.			Ch.9
EV 7K		2: Les mouvements SPO et TSL · TSR sont invalides. 3: Paramètres 1 + 2			Ch.10
		4: Non utilisé. 5: LJ·HJ and SPO.	1 ~ 7	1	Ch.11
		6: Les mouvements SPO et TSL · TSR sont valides. 7: Paramètres 5 + 6			Ch.12
					Ch.13

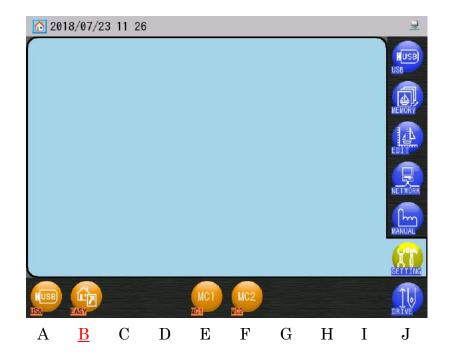
Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
25	Option HS	Définit le nombre de têtes comptabilisées et envoyées pour les rapports LEM.  0: Chaque groupe HS activé est envoyé comme une tête.  1: Chaque tête activée est envoyée comme une tête.	0 ~ 1	0
<del>2</del> 69	Color Motor Speed (Vitesse du moteur de couleur)	Non utilisé	N/A	

## 7. Mode Easy Operation (Facilité d'utilisation)

Ce mode limite les opérations de l'automate uniquement en utilisant les raccourcis. Cela permet de restreindre les fonctions utilisées par l'opérateur et de les rendre plus faciles et moins déroutantes.

### 7-1. Configuration des modes Easy Operation (Facilité d'utilisation) 1 et 2

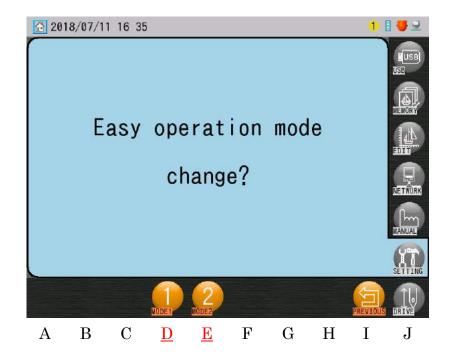
 Voir « 5.1. Modification des paramètres MC2 » pour afficher l'écran MC2 Enter (Entrée MC2) suivant.



Appuyez sur l'icône EASY (FACILE)
 (Facilité d'utilisation).



pour ouvrir l'écran du mode Easy Operation



3) Appuyez sur l'icône **MODE 1** pour utiliser le Mode 1 Easy Operation (Facilité d'utilisation).

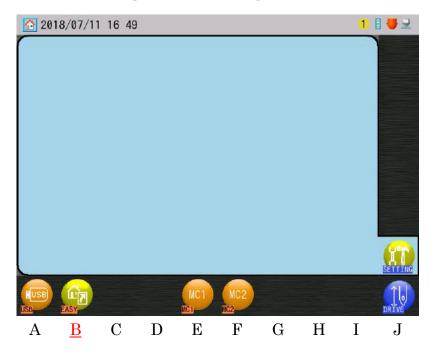
Appuyez sur l'icône **MODE 2** pour utiliser le Mode 2 Easy Operation (Facilité d'utilisation).

\* Mode 1 : Les options Float (Flottement), Speed Changes (Changement de vitesse) et Manual Needle changes (Changement manuel d'aiguille) sont activées.

Mode 2: Les opérations susmentionnées sont désactivées.

#### 7-2. Annulation du mode Facilité d'utilisation

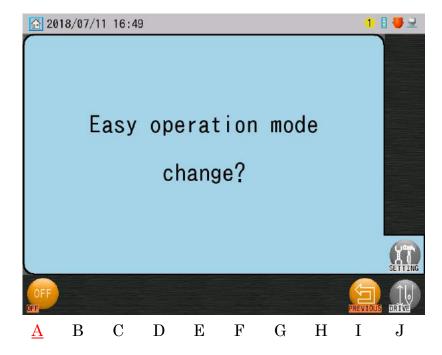
1) Voir « 5.1. Modification des paramètres MC2 » pour afficher l'écran MC2 Enter suivant.



2) Appuyez sur l'icône **EASY (FACILE)** pour ou

pour ouvrir l'écran du mode Easy Operation

(Facilité d'utilisation).



Ch.1





pour annuler le Mode Easy Operation

#### 8. Langue

Définit la langue des icônes affichées sur l'automate.

Ajoutez différentes langues en chargeant un fichier de police et de ressources sur l'automate.

#### 8-1. Configuration de la langue

(Facilité d'utilisation).

Lors de la configuration, la langue affichée est l'anglais.

Appuyez sur l'icône SETTINGS (PARAMÈTRES)
 Preferences (Préférences).



pour afficher le menu

2) Appuyez sur l'icône LANGUAGE (LANGUE)



pour afficher la liste des langues.



A : Échantillon de symboles, numéros et alphabet pour la police sélectionnée.

Vérifiez que le fichier de police sélectionné s'affiche correctement.

S'il ne s'affiche pas correctement, le fichier de police n'est pas disponible.

- 3) Sélectionnez une langue dans la liste.
  - « ·-: English » en haut de la liste est écrit dans les données internes et ne peut être effacé ni modifié.

Si vous sélectionnez « 01 » ou « 04 », une autre langue s'affiche en fonction du fichier de police et de ressources chargé en mémoire.

Si la langue est modifiée, un écran de confirmation apparaît.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

#### 8-2. Chargement d'un fichier de ressources

Instructions relatives au chargement d'un fichier de police et de ressources sur l'automate.

- 1) Insérez une clé USB contenant un fichier de police et de ressources dans l'automate.
  - \* Enregistrez le fichier de police et de ressource sur la racine du périphérique USB. Nommez le fichier de ressources « KS res\*\*\* (n'importe quel nom).txt ». Exemple) KS\_res.txt, KS\_res\_Japonais.txt, KS\_res\_20160510.txt
  - \* Enregistrez le fichier de police à utiliser ensemble avec le fichier de ressources.
- 2) Appuyez sur l'icône SETTINGS (PARAMÈTRES) pour afficher le menu Preferences (Préférences).
- 3) Appuyez sur l'icône LANGUAGE (LANGUE)



- pour afficher la liste des langues.
- 4) Sélectionnez un emplacement de chargement dans la liste.
  - « --: English » en haut de la liste est écrit dans les données internes et ne peut être remplacé.
- 5) Appuyez sur l'icône RESOURCES (RESSOURCES) afficher la liste des fichiers de ressources.



au-dessus de «A» pour

11 - 43

Ch.6

Ch.7

Ch.9

Ch.10 Ch.11

Ch.12



- 6) Utilisez l'icône **USB** de la partie supérieure gauche de l'écran si vous souhaitez changer de port USB.
- 7) Sélectionnez un fichier de ressources dans la liste.
- 8) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** au-dessus de « G » pour charger les fichiers de police et de ressources et revenir à l'écran de la langue.

#### 9. Raccourcis

Permet d'ajouter les fonctions fréquemment utilisées sous forme de raccourcis sur l'écran principal.

Ch.1

— Сh

Ch.2

7h.3

Ch.

Ch.5

Ch.6

Ch.7

1.8 CI

Ch.10

Ch.12

Ch.13

#### 9-1. Ajout d'un raccourci

Des fonctions de raccourci peuvent être ajoutées aux écrans des modes Standby (Veille) et Drive.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** 



pour afficher le menu

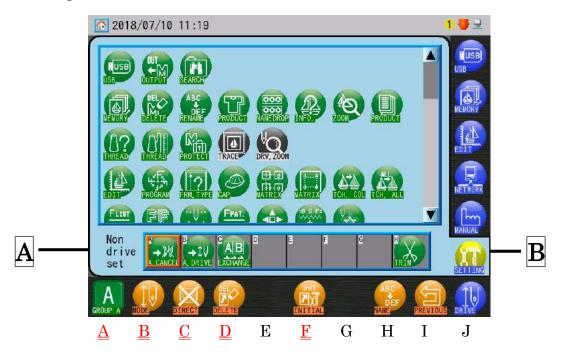
2) Appuyez sur l'icône **SHORTCUT (RACCOURCI)** 



pour afficher l'écran

d'enregistrement des raccourcis.

Preferences (Préférences).

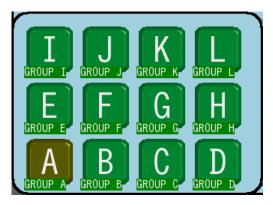


A: État du mode d'attribution de raccourcis

Non drive set (Hors mode Drive) : Attributions de raccourcis pour l'écran du mode Standby (Veille).

Drive set (Mode Drive) : Attributions de raccourcis pour l'écran du mode Drive.

3) Appuyez sur l'icône **GROUP (GROUPE)** au-dessus de « A » pour afficher la liste du groupe de raccourcis.



- 4) Sélectionnez un groupe dans la liste.
- 5) Utilisez l'icône **MODE** au-dessus de « B » pour modifier les modes de raccourci. Icône normale : Attributions de raccourcis pour le mode Standby (Veille).

  Icône jaune : Attributions de raccourcis pour le mode Drive.
- 6) Sélectionnez un emplacement dans la zone **B**, emplacement auquel vous souhaitez placer le raccourci.
- 7) Sélectionnez un raccourci dans la liste.

Utilisez l'icône **DIRECT** pour basculer du mode





- est activé, et le raccourci sélectionné est directement exécuté sans modifier les menus.
- est désactivé, et le raccourci sélectionné est normalement exécuté en modifiant les menus selon les besoins.
- > Le paramètre Direct dépend du raccourci. Lorsque cette icône est grisée, elle est inactive.

Pour initialiser les raccourcis sur les paramètres par défaut, appuyez sur l'icône INIT.

au-dessus de « F » ; un écran de confirmation apparaît.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Les raccourcis par défaut sont affectés comme suit :



Utilisez l'icône **DELETE (SUPPRIMER)** 



Mode Drive: TRACE (TRACÉ)





Ch.4

Ch.9

Ch.10



Une fois les raccourcis correctement attribués, ils sont affichés dans le menu des raccourcis, lorsque vous revenez à l'écran principal. Comme illustré ci-dessous.



8) Pour utiliser un raccourci, appuyez sur l'icône du raccourci, afin d'exécuter la fonction attribuée.

# 9-2. Liste des raccourcis

Icône	Fonction	Icône	Fonction
NUSB	Importer/Exporter un motif	LL/FS	Liste des programmes du motif
	Exporter vers USB	?	Configuration des limites inférieures
M	Recherche sur clé USB		Mode Cap Frame (Cadre à casquettes)
	Mémoire	## ## ## ##	Configuration de l'intervalle automatique de la matrice
DEL	Suppression d'un motif en mémoire		Configuration de la zone auto de la matrice
ABC DEF	Modification du nom du motif		Modification de la fonction de changement de couleur (apprentissage)
	Affichage de la quantité de production		Apprentissage de tous les codes de fonction
000	Name Drop (Sélection du nom)	FLIST	Liste F pour l'apprentissage des couleurs
	Écran d'informations sur le motif		Remplacer un lot de fonctions de changement de couleur par une autre fonction de changement de couleur.
<b>P</b>	Zoom	<b>→</b>	Apprentissage facile
	Instructions de production	FPAT:	Application du modèle de fonction (F-Pat)
49	Instructions sur le fil		Ajout de points
	Utilisation de fil supérieur	D S P	DSP
Ma	Protection en écriture des motifs	The state of the s	Points de contours
	Tracé contours	₽ → M	Téléchargement d'un motif depuis le serveur (fonction réseau)

Ch.1
Ch.2
Ch.3
Ch.4
Ch.5
Ch.6
Ch.7
Ch.8
Ch.9
Ch.10
Ch.11
Ch.12
Ch.13

Q	Zoom en marche	<u>⊠</u>	Téléchargement en amont d'un motif sur le serveur (fonction réseau)
	Modification des motifs		
ABC	Mode ABC (*1)		Barre à aiguilles

Icône	Fonction	Icône	Fonction
8	Mode R-N Network (Réseau RN) (*1)	WW W	Changement manuel de la barre à aiguilles (-1)
•	Mode B-PASS		Changement manuel de la barre à aiguilles (+1)
₽ <del>Q</del>	Menu des codes opérateur (réseau)	2	Changement de la barre à aiguilles par numéro d'aiguille (-1)
	Pause café (rapport réseau)	N+	Changement de la barre à aiguilles par numéro d'aiguille (+1)
CALL	Appel de l'opérateur	±SĦÇF	Changement de tête WS
AB	Arrêt (rapport réseau)	X	Coupe
<b>-1V</b>	Mode Auto Drive (Démarrage automatique)	<b>1</b>	Maintien/Libération du pince-fil
<b>→</b> ₩	Mode Auto Drive Cancel (Annulation du démarrage automatique)		Application (*2)
₩V	Flottement		Abaissement de la barre à aiguilles (*2)
V←¯	Flottement selon numéro de point (-1)		Changement de cadre (*3)
+\  	Flottement selon numéro de point (+1)		Arrêt avec aiguille en bas (pour machines Cylindre par cylindre) (*3)

→     	Flottement à haute vitesse selon la sélection du nom		Centrage du pantographe
000	Déplacer le pantographe vers le nom précédent dans la sélection du nom		Fonction Multi-point
000	Déplacer le pantographe vers le nom suivant dans la sélection du nom	P01 P15	Déplacer le pantographe vers le point de mouvement du cadre (FMP) concerné.
with the same of t	Changement de vitesse	<b>A</b>	Marche/Arrêt du marqueur laser
J.J.	Changement de vitesse (réduire de 10 tr/min)	O L	Commutation droite ou gauche pour TSQ (dispositif à paillettes)

Icône	Fonction	Icône	Fonction
Zywy,	Changement de vitesse (augmenter de 10 tr/min)		Cylindre par cylindre (pour machines Cylindre par cylindre)
	Maintien/Libération du frein de l'arbre principal (pour machines avec frein)		Programme
es,	Lubrification		Affichage des contours du cadre
	Sélection de la tête		Paramètres de limite du contour du cadre
<b>10</b>	Interrupteur manuel de tête	i de la companya de l	Paramètres du mode Cap Frame (Cadre à casquettes)
<b>U</b>	Remontée de la bobine	DAY	Totaux de production
-M	Redéfinition de l'origine		Paramètres de la fonction Motifs
MC1	Paramètres MC1	→ M 600, 0s1	Ajout automatique de la fonction d'arrêt au début du motif.
MC2	Paramètres MC2	1000 2000 3000	Mode Name Drop (Sélection du nom)
SMC1	Paramètres SMC1	000	Configuration de l'affichage de la sélection du nom
ENG El	Paramètres linguistiques		Configuration de l'avertisseur sonore lors de la sélection du nom
<b>P</b> ÿ	Paramètres des raccourcis	Ost	Retour à la condition 0 st
	Paramètres d'affichage de l'écran	(FF)	Affichage désactivé
UI	Paramètres d'affichage des couleurs de fil	1234	Compteur de fil de bobine
	Paramètres réseau	?	Fichiers d'aide
	Paramètres de la date et de l'heure		

<sup>\* 1</sup> Dépend du mode de téléchargement sur LEM Server, sur lequel le raccourci est actif.

<sup>\*</sup> 2 Ces 2 raccourcis basculent cette fonction entre ces 2 fonctions.

- \*3 Selon la configuration Cylindre par cylindre, l'un ou l'autre peut être sélectionné.
  - 9-3. Modification du nom du groupe de raccourcis
    - 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).



2) Appuyez sur l'icône SHORTCUT (RACCOURCI d'enregistrement des raccourcis.

pour afficher l'écran

3) Appuyez sur l'icône **NAME (NOM)** 



au-dessus de « H » pour afficher la liste des noms de raccourcis.



- 4) Sélectionnez un nom de raccourci dans la liste.
- 5) Appuyez sur l'icône CHANGE (MODIFIER)

pour utiliser le clavier de caractères

et modifier le nom.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Lorsque le nom d'un groupe est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez la liste.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

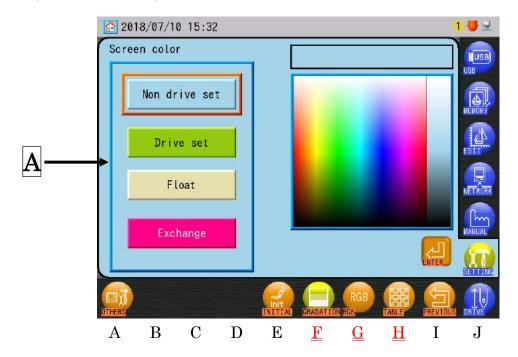
Ch.13

#### 10. Paramètres des couleurs de l'écran

#### 10-1. Couleurs d'affichage pour chaque écran

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).





Les écrans suivants peuvent être modifiés :

Non drive set (Hors mode Drive) : Mode Standby (Veille)

Drive Set (Mode Drive): Mode Drive

Float (Flottement) : Dans le mode Float (Flottement)

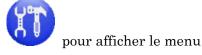
Exchange (Échange): Pendant le temps d'arrêt (dans le mode Network (Réseau))

3) Sélectionnez un écran dans la zone A à gauche de l'écran.

3) Appuyez sur l'icône INIT. au-dessus de « E » et maintenez-la enfoncée pour initialiser toutes les couleurs d'affichage; un écran de confirmation apparaît. Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

(Couleur de l'écran).

### 10-3. Paramètres d'affichage du texte des icônes



- Appuyez sur l'icône SETTINGS (PARAMÈTRES)
   Preferences (Préférences).
- 2) Appuyez sur l'icône **SCREEN (ÉCRAN)** pour afficher le menu Screen Color (Couleur de l'écran).
- 3) Appuyez sur l'icône pour afficher les autres paramètres d'écran.



Appuyez sur l'icône **MOINS** pour diminuer la valeur de configuration.

Appuyez sur l'icône **PLUS** pour augmenter la valeur de configuration.

Ou utilisez l'icône les boutons numériques à droite de l'écran pour modifier les valeurs.

- \* Si des modifications ont été apportées à ces fonctions, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez le menu.
  - Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

# 11. Paramètres d'affichage des couleurs de fil

### 11-1. Configuration des couleurs de fil

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** 



pour afficher le menu

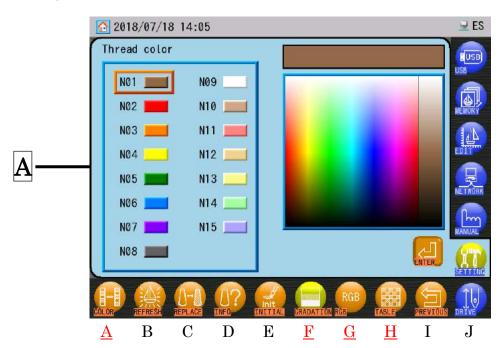
Preferences (Préférences).



2) Appuyez sur l'icône **THREAD (FIL)** 

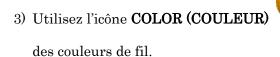
pour afficher le menu Thread Color (Couleur

de fil).



Les éléments de fil suivants peuvent être modifiés :

- Couleurs de fil (couleur d'aiguille)
- Paillettes (sequin)
- Cordon pour verrouillage de point des machines zigzag (bobine)
- Couleurs de fil pour les machines à chenille (boucleur)





pour permuter entre les listes d'affichage

11 - 57

Ch.4

- 4) Sélectionnez un élément de fil dans la zone A à droite de l'écran.
- 5) Sélectionnez un élément de menu pour modifier les couleurs.

Icône **GRADATION** : Saisie de la couleur via le clavier de gradation.

Icône **RCB (RVB)** : Saisie de la couleur via le clavier RCB (RVB).

Icône **TABLE (TABLEAU)** : Saisie de la couleur via le clavier de palette de couleurs.

- 6) Utilisez le clavier de saisie des couleurs à droite de l'écran pour modifier les couleurs. Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.
  - Lorsqu'une couleur de fil est modifiée, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez le menu.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

#### 11-2. Initialisation des couleurs de fil

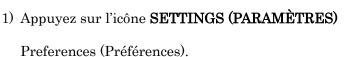
- 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).
- 2) Appuyez sur l'icône **THREAD (FIL)** pour afficher le menu Thread Color (Couleur du fil).
- 3) Appuyez sur l'icône **INIT.** au-dessus de « E » et maintenez-la enfoncée pour initialiser toutes les couleurs de fil ; un écran de confirmation apparaît.

  Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

#### 11-3. Mise à jour des images d'affichage du motif

Ces instructions expliquent comment mettre à jour les images d'affichage du motif en mémoire après avoir modifié l'affichage des couleurs de fil.

\* Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » et « Chapitre 6.1. Sélection d'un motif » pour plus de détails sur la liste des images de motif et l'affichage du motif apparaissant sur l'écran d'information.





pour afficher le menu

 Appuyez sur l'icône THREAD (FIL) de fil).

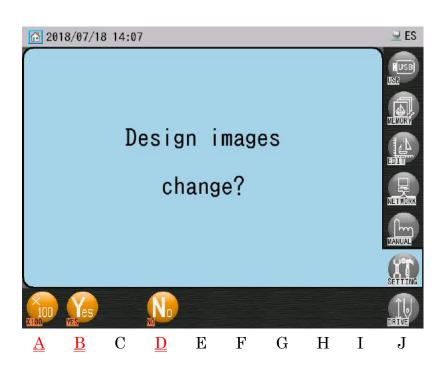


pour afficher le menu Thread Color (Couleur

3) Appuyez sur l'icône **REFRESH (RAFRAÎCHIR)** modification des images du motif.



pour afficher l'écran de



11 - 59

 $\mathrm{Ch.1} \mid \mathrm{Cl}$ 

h.2

n.3

1.4

Д Б

7h.6

Ch.7

Ch.8

Ch.9

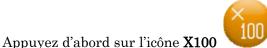
7h.10

Ch.12

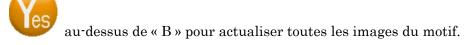
Lorsqu'une couleur de fil est modifiée, un écran de confirmation apparaît automatiquement lorsque vous quittez le menu.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

4) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** au-dessus de « B » pour actualiser l'image du motif actuellement sélectionnée.



au-dessus de « A », puis sur l'icône **YES (OUI)** 



La mise à jour de toutes les images du motif peut prendre quelques minutes.

Appuyez sur l'icône **NO (NON)** au-dessus de « D » pour annuler la mise à jour et revenir au menu Thread Color (Couleur du fil).

## 12. Réseau

pour afficher le menu

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** Preferences (Préférences).



2) Appuyez sur l'icône NET SET (CONFIGURATION RÉSEAU)

pour afficher la

liste Network Setup (Configuration réseau) (Configuration réseau).



Les adresses IP et MAC de l'automate sont affichées en haut de la liste Network Setup (Configuration réseau).

3) Sélectionnez un élément du réseau dans la liste Network Setup (Configuration réseau).

(1) Network (Réseau)	LAN (1) et COM (2)
	COM (2) est pour la connexion selon le protocole DFS COM
(2) ID	Définition de l'ID (le nom) de l'automate
(3) DHCP	IP (1) pour DHCP, et IP + DNS (2) pour DHCP et DNS .
(4) IP Address	Configuration de l'adresse IP de la machine
(Adresse IP)	
(5) Subnet Mask	Configuration du masque de sous-réseau souhaité – la valeur par
(Masque de	défaut est une valeur fixe standard
sous-réseau)	

Ch.1

Ch.10

(6) DNS	Définition sur « Enable » (Activer) pour utiliser le DNS.	
(7) DNS IP (IP DNS)	Configuration de l'adresse IP du serveur DNS.	
(8) Host Name (Nom	Configuration du nom du PC (hôte) de LEM Server pour	
hôte)	l'utilisation du DNS.	
(9) Host IP (IP Hôte)	Configuration de l'adresse IP de l'ordinateur LEM Server	
(10) Host Port (Port	À modifier uniquement si la configuration des ports est modifiée	
hôte)	pour le logiciel LEM.	
(11) Default	À modifier uniquement si le paramètre de passerelle par défaut	
Gateway (Passerelle	est requis.	
par défaut)		
(12) Mode	Configuration sur « 1 » pour utiliser le LAN sans fil.	
(13) SSID	Configuration du SSID.	
(14) Encryption Key	Configuration de la clé de cryptage.	
(Clé de cryptage)		
(15) Authentication	Configuration d'une méthode authentique.	
(Authentification)		
(16) Encryption	Configuration du mode Encryption.	
(Cryptage)		

<sup>\*</sup> Les paramètres (1), (2), (4) et (6) doivent être configurés (sauf si DHCP est désactivé, alors omettez 4).

- 4) Modifiez les éléments sélectionnés comme suit :
  - « Network (Réseau) », « DHCP » et « DNS »
  - Appuyez sur l'icône MOINS ou sur l'icône PLUS pour modifier le valeur.

Les icônes affichées à droite de l'écran peuvent également être utilisées pour des modifications.

« ID » et « Host Name » et « SSID » et « Encryption Key »



Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Appuvez sur l'icône MOINS



ou sur l'icône **PLUS** 



pour modifier les

valeurs.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- » « IP Address », « Subnet Mask » et « DNS IP », et « Host IP », et « Default Gateway » Utilisez le clavier de saisie de l'adresse IP à droite de l'écran pour modifier les valeurs. Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.
- > « Authentication » ou « Encryption »



Appuyez sur l'icône MOINS



pour modifier les valeurs.

Lorsqu'un paramètre réseau est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez le menu.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Vous devez redémarrer la machine après avoir modifié des paramètres réseau pour que ces modifications prennent effet.

L'icône de connexion réseau sur la barre d'état est grisée lorsque des modifications ont été apportées, mais que la machine n'a pas été redémarrée.

Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la barre d'état.

Ch.7

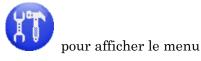
Ch.8

Ch.9

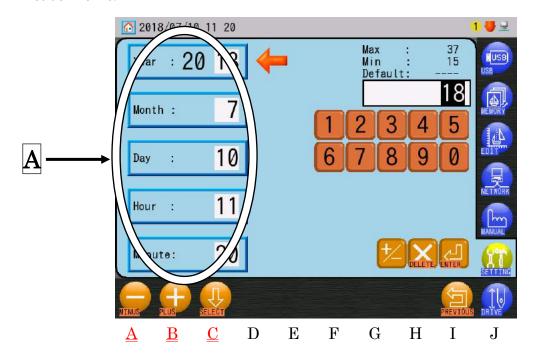
Ch.10

Ch.11

# 13. Configuration de la date et de l'heure



- Appuyez sur l'icône SETTINGS (PARAMÈTRES)
   Preferences (Préférences).
- 2) Appuyez sur l'icône **CLOCK (HORLOGE)** pour afficher les paramètres de la date et de l'heure.



3) Utilisez l'icône **SELECT (SÉLECTIONNER**) au-dessus de « C » pour sélectionner un élément.

Il est également possible de sélectionner un élément directement dans la zone A.

4) Appuyez sur l'icône **MOINS** au-dessus de « A » pour diminuer la valeur de 1.

Appuyez sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour augmenter la valeur de 1.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les paramètres.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

## 14. Compteur bobine

Le compteur bobine arrête la machine et coupe la bobine dès qu'un nombre prédéfini de points sont brodés.

Lorsque la machine s'arrête avec le compteur bobine, elle affiche le message correspondant et le voyant LED vert du boîtier de tension s'allume.

Redémarrez ensuite la machine à l'aide de l'interrupteur Start (Démarrer) pour réinitialiser le compteur bobine.

Définissez le compteur bobine sur 0 pour l'arrêter.

Appuyez sur l'icône SETTINGS (PARAMÈTRES)
 Preferences (Préférences).



pour afficher le menu

Ch.1

Ch.2

 Appuyez sur l'icône COUNTER (COMPTEUR) compteur bobine.



pour afficher les paramètres du



Cadre supérieur gauche : Valeur actuelle et nouveau nombre défini

Cadre inférieur gauche : Valeur du compteur

#### 3) Modification de la valeur actuelle.

Appuyez sur l'icône -100

au-dessus de « A » pour diminuer la valeur de 100 points.

Appuyez sur l'icône +100

au-dessus de « B » pour augmenter la valeur de 100 points.

Appuyez sur l'icône -1000 au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 1 000 points.

au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de Appuyez sur l'icône +1000 1 000 points.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour saisir la valeur. Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

4) Appuyez sur l'icône ENTER (ENTRÉE) pour saisir la valeur **Actuelle** comme la valeur Compteur.

### 15. Aide

Affiche les fichiers d'aide

Les fichiers d'aide doivent être enregistrés sur une clé USB.

#### 15-1. Aperçu

Il existe 2 types de fonctions d'aide.

(1) Messages d'aide Sélectionnez un fichier d'aide dans l'automate ou un fichier d'aide sur la clé USB pour l'afficher.

(2) Messages d'erreur

Lorsqu'un automate affiche une erreur, le fichier d'aide affiche le contenu de l'erreur.

Le fichier d'aide doit être enregistré sur la clé USB, au format suivant.

Il existe 3 types de fichiers d'aide.

- (1) Fichier JPEG d'index : Affiche les informations de table des matières pour les fichiers d'aide (au format .jpg).
- (2) Fichier TEXTE d'index : Affiche les informations de table des matières pour les fichiers d'aide (au format .txt).
- (3) Fichier JPEG d'aide : Il s'agit des fichiers d'aide réels qui affichent les informations d'aide.

#### 15-2. Structure du fichier d'aide

- Dossier « HELFILES » (fichiers d'aide).
   Le dossier « HELPFILES » doit être enregistré dans le dossier racine d'une clé USB.
  - \* Le nom « HELPFILES » doit être écrit en caractères de demi-largeur.

    Un exemple d'arborescence de dossier des fichiers d'aide est proposé au point « 15-4.

    Structure de dossier du fichier d'aide ».
- 2) Un dossier « HELPBOOKS01 » doit être créé dans le dossier « HELPFILES ».
  - \* Le nom « HELPBOOKS01 » doit être écrit en caractères de demi-largeur.
- 3) Créez un dossier ayant l'extension de fichier « .nhb » dans le dossier « HELPBOOKS01 ». Si un dossier possède une extension de fichier « nhb », il est appelé dossier NHB dans ce manuel.

Pour un dossier NHB, vous pouvez utiliser le nom de votre choix.

- \* Il convient de nommer le dossier NHB à l'aide de caractères de demi-largeur, avec un maximum de 20 caractères. Vous pouvez créer jusqu'à 999 NHB dans un dossier HELPBOOKSxx.
- 4) Enregistrez le « fichier JPEG d'index », le « fichier TEXTE d'index » et les « fichiers JPEG d'aide » dans le dossier NHB associé.
  - \* Les fichiers JPEG et TEXTE d'index ne sont pas obligatoires. Toutefois, il est recommandé de fournir un fichier TEXTE ou JPEG d'index, ou les deux, pour permettre à l'opérateur de trouver le numéro de page du fichier d'aide spécifique qu'il recherche. Par conséquent, si les deux fichiers sont manquants, aucune page d'index ne s'affiche sur l'écran d'aide.

5) Utilisez les règles suivantes pour nommer les fichiers:

Fichier JPEG d'index : (nom de dossier NHB) \_index (page n°1-9).jpg

Fichier TEXTE d'index : (nom de dossier NHB) \_index.txt

Fichier JPEG d'aide : (nom de dossier NHB) \_ (page n°1-99).jpg

 ${}^\star$  Les noms du fichier JPEG doivent être écrits en caractères de demi-largeur.

La fonction d'aide est affichée selon l'ordre des numéros de page. Il convient d'en tenir compte lorsque vous nommez les fichiers.

Exemple: Dossier NHB portant le nom « ABC »: ABC.nhb

Fichier JPEG d'index : ABC\_index1.jpg

Fichier TEXTE d'index : ABC index.txt

Fichier JPEG d'aide : ABC\_01.jpg

- 15-3. Structure des données pour afficher le contenu du message d'erreur
  - 1) Dossier « HELFILES » (fichiers d'aide).

Le dossier « HELPFILES » doit être enregistré dans le dossier racine d'une clé USB.

\* Le nom « HELPFILES » doit être écrit en caractères de demi-largeur.

Un exemple de structure de fichier d'aide est proposé au point « 14-4. Structure de dossier du fichier d'aide ».

- 2) Un dossier « ERRORBOOKS01 » doit être créé dans le dossier « HELPFILES ».
  - \* Le nom « ERRORBOOKS01 » doit être écrit en caractères de demi-largeur.
- 3) Créez 2 dossiers dans « ERRORBOOKS01 ».

AUTOMAT\_MESSAGE.nhb: Dossier pour messages d'erreur « A?? » (\*1)

DRIVER\_MESSAGE.nhb: Dossier pour messages d'erreur « D?? » (\*1)

- \*1 Remplacez les ?? par le numéro du message d'erreur.
- > Vous devez utiliser les noms suivants : « AUTOMAT\_MESSAGE.nhb » et

« DRIVER\_MESSAGE.nhb » pour ERRORBOOKS01. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres

noms pour cette fonction. \* Les noms doivent être écrits en caractères de demi-largeur.

Voir « Chapitre 13.3. Messages d'erreur » pour plus de détails sur les messages d'erreur.

11 - 69

Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.4

Ch.5

Ch.6

Ch.7

Ch.8

Ch.9

h.10

)h.11

 $||\operatorname{Ch.12}|||\operatorname{Ch.13}||$ 

4) Enregistrez le « fichier TEXTE d'index » et les « fichiers JPEG d'erreur » dans chaque dossier.

Le fichier TEXTE d'index est indispensable pour la fonction d'aide du message d'erreur.

5) Appliquez les règles suivantes pour nommer les fichiers :

Fichiers TEXTE d'index : AUTOMAT\_MESSAGE\_index.txt (pour les messages de

l'automate)

DRIVER\_MESSAGE\_index.txt (pour les messages du boîtier

de commande)

Fichiers JPEG d'erreur : AUTOMAT\_MESSAGE \_ (page N° 01-99) .jpg (pour les

messages de l'automate)

DRIVER\_MESSAGE \_ (page N° 01-99) .jpg (pour les messages

du boîtier de commande)

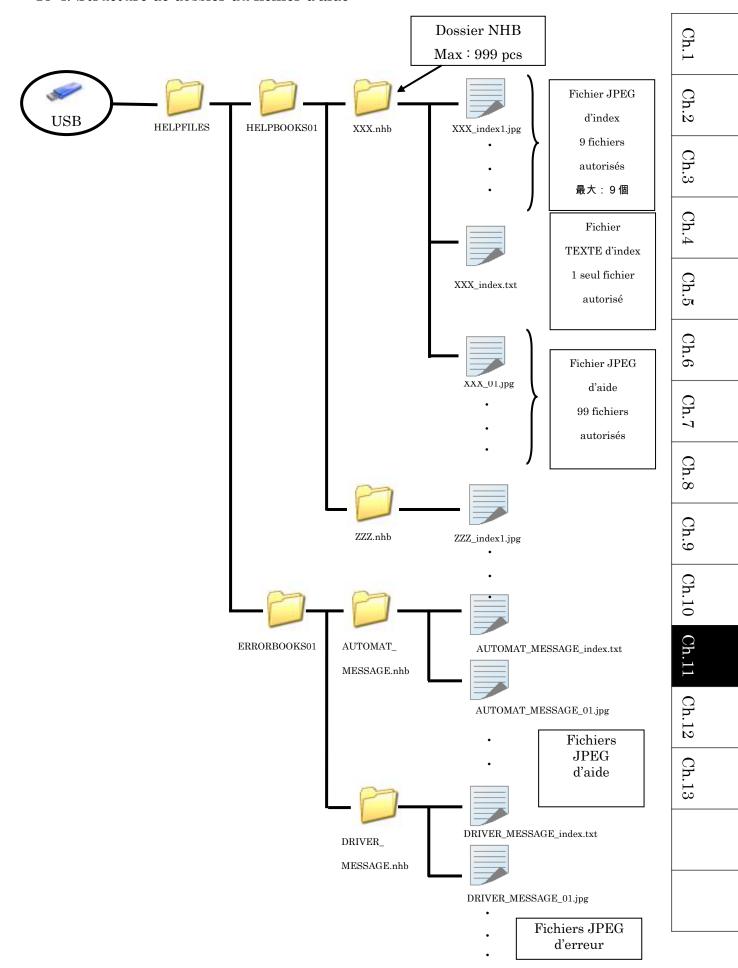
\* Les noms du fichier JPEG d'erreur doivent être écrits en caractères de demi-largeur.

Exemple: Dossier « AUTOMAT\_MESSAGE.nhb »

 $Fichier\ TEXTE\ d'index: AUTOMAT\_MESSAGE\_index.txt$ 

Fichier JPEG d'erreur : AUTOMAT\_MESSAGE\_01.jpg

\* Certaines polices asiatiques utilisent des caractères de pleine largeur. N'utilisez pas ces polices de caractères pour créer ces noms de dossier ou de fichier. Utilisez des caractères de demi-largeur à la place.



#### 15-5. Spécification de fichier

Il convient de toujours utiliser la structure de fichier appropriée, comme expliqué ci-dessus.

 Pour les fichiers JPEG (d'index et d'aide), utilisez uniquement une résolution « 430 X 360 ».

#### 2) Contenu du fichier TEXTE d'index :

Écrivez le numéro de version du fichier nhb sur la première ligne.

Première ligne : nhb (n° de version)

\*La version nhb initiale est 100.

Voir les spécifications de la Version 100 ci-dessous.

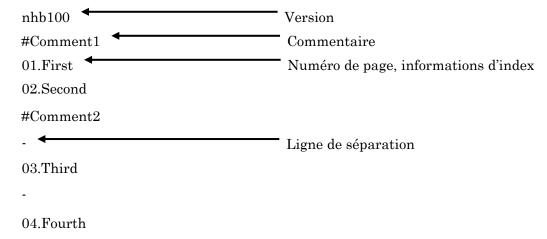
Écrivez le numéro de page et les informations d'index de cette page au début de la deuxième ligne. (Page n°01-99), (Informations d'index, maximum 30 caractères)

#### Options:

Utilisez « - » au début de la deuxième ligne ou au-delà pour afficher une ligne de séparation sur l'écran d'index de l'aide.

Utilisez le signe « # » au début d'une ligne pour écrire un commentaire qui ne sera pas affiché sur l'écran d'index de l'aide.

#### Exemple: fichier TEXTE d'index



### 15-6. Affichage du fichier d'aide

1) Insérez la clé USB contenant les fichiers d'aide.



- 2) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)**
- pour afficher le menu

3) Appuyez sur l'icône **HELP (AIDE)** 

Preferences (Préférences).



pour afficher la liste Help Books (Manuels d'aide).



Numéro (No), nom du dossier NHB (Book name), numéro de page (Page)

4) Sélectionnez un emplacement de fichier d'aide dans la zone A.

Appuyez sur l'icône MEMORY (MÉMOIRE)



pour afficher les fichiers d'aide

chargés dans la mémoire de l'automate.



Appuyez sur l'icône USB1

pour afficher les fichiers d'aide sur USB1.

Ch.4

Ch.10 **Ch.11** Ch.12



Appuyez sur l'icône USB2

pour afficher les fichiers d'aide sur USB2.

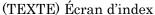
5) Sélectionnez un dossier NHB dans la liste des manuels d'aide.



6) Appuyez sur l'icône INDEX

pour afficher l'index de l'aide.







(JPEG) Écran d'index

L'écran d'index (TEXTE) est une liste des fichiers d'aide présentée dans l'ordre des noms d'éléments (Index) et des numéros de page (Page).

L'écran d'index (JPEG) est une image JPEG du contenu de l'index.

Appuyez sur l'icône **CHANGE (MODIFIER)** 



permet de basculer entre les écrans

d'index (TEXTE) et (JPEG).

Lors de l'affichage du fichier d'index (TEXTE), vous pouvez faire défiler et sélectionner une page dans la liste.

Lors de l'affichage du fichier d'index (JPEG), appuyez sur les icônes **MOINS** 



PLUS 😈

pour changer les pages d'image de l'index.

En l'absence de fichiers d'index, l'écran d'aide accède directement à l'étape 7), même si



7) Appuyez sur l'icône **VIEW (AFFICHER)** 

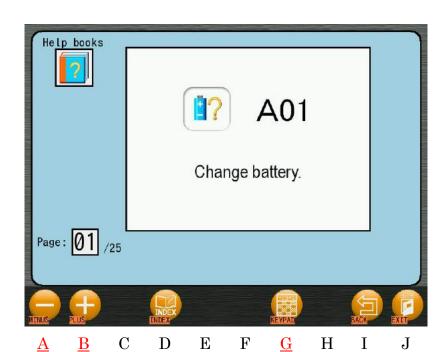
d'aide sélectionné.



au-dessus de « F » pour afficher l'écran

Ch.4

Si aucune page n'est sélectionnée, la première page d'aide du fichier s'affiche. Si une page est sélectionnée dans l'écran d'index (TEXTE), cette page s'affiche.



8) Appuyez sur l'icône **MOINS** ou sur l'icône **PLUS** pour modifier les numéros de page.

Utilisez l'icône **KEYPAD (CLAVIER)** au-dessus de « G » pour saisir un numéro de page spécifique à ouvrir.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

### 15-7. Chargement d'un dossier NHB

1) Insérez la clé USB contenant le dossier NHB à charger.



- 2) Appuyez sur l'icône  ${\bf SETTINGS}$  (PARAMÈTRES)
  - RAMÈTRES) pour afficher le menu

Preferences (Préférences).



3) Appuyez sur l'icône **HELP (AIDE)** pour afficher la liste Help Books (Manuels d'aide).



4) Sélectionnez le port USB qui contient le dossier NHB dans la zone A.



pour sélectionner le port USB1.



pouvant être saisis.



- 6) Sélectionnez un dossier NHB dans la liste.
- > Si vous souhaitez sélectionner plusieurs dossiers NHB à charger :
  - 1. Double-cliquez sur un dossier pour le marquer d'une (\*).
  - 2. Sélectionnez d'autres dossiers et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  - 3. Double-cliquez à nouveau sur un dossier marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
  - 4. Si la mémoire contient déjà un dossier du même nom, ce dossier est écrasé.
  - 5. Un maximum de 3 dossiers peut être sélectionné pour la saisie.
    Pour supprimer des dossiers, voir « 14-8. Suppression de dossiers NHB dans l'automate » pour plus de détails.
- Appuyez sur l'icône ENTER (ENTRÉE) dossier(s) NHB sélectionné(s).



au-dessus de « G » pour charger le(s)

11 - 77

Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.4

Ch.5

h.6

7 - Ch

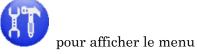
Ch.9

Ch.10 Ch.11

n.11 Ch.12

 $12 \mid \text{Ch.} 13$ 

# 15-8. Suppression de dossiers NHB dans l'automate



- 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)**Preferences (Préférences).
- 2) Appuyez sur l'icône **HELP (AIDE)** pour afficher la liste Help Books (Manuels d'aide).



3) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** dans la zone A pour sélectionner la mémoire de l'automate.

Ch.9

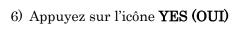
Ch.10 Ch.11

Ch.12 Ch.13

4) Appuyez sur l'icône **DELETE (SUPPRIMER)** de dossiers NHB.



- 5) Sélectionnez le dossier NHB à supprimer dans la liste.
  - Si vous souhaitez supprimer plusieurs dossiers NHB:
    - 1. Double-cliquez sur un dossier pour le marquer d'une (\*).
    - 2. Sélectionnez d'autres dossiers et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    - 3. Double-cliquez à nouveau sur un dossier marqué d'une (\*) pour le désélectionner.



NHB sélectionné(s).



au-dessus de « A » pour supprimer le(s) dossier(s)

- 15-9. Chargement d'un dossier NHB pour l'affichage du message d'erreur
  - 1) Insérez une clé USB contenant des dossiers NHB pour l'affichage de l'erreur de l'automate.
  - 2) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).
  - 3) Appuyez sur l'icône **HELP (AIDE)** pour afficher la liste Help Books (Manuels d'aide).



4) Sélectionnez le port USB correspondant à la clé USB dans la zone  $\underline{\mathbb{A}}$ .





5) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** dossiers NHB.

au-dessus de « I » pour afficher la liste des



6) Appuyez sur l'icône ERROR (ERREUR)

au-dessus de « A » et un écran de

confirmation s'affiche pour charger les dossiers.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

11 - 81

Ch.9 | Ch.10 | Ch.11

# 15-10. Affichage des fichiers d'aide du message d'erreur



- 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).
- 2) Appuyez sur l'icône **HELP (AIDE)** pour afficher la liste Help Books (Manuels d'aide).



3) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** dans la zone A pour sélectionner la mémoire de l'automate.

ERR

4) Appuyez sur l'icône **ERROR (ERREUR)** des fichiers d'aide du message d'erreur.

au-dessus de « A » pour afficher la liste



5) Les fichiers d'aide peuvent être affichés en effectuant la même opération que dans « 15-6. Affichage du fichier d'aide ».

Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.4

) h.5

\_\_\_\_\_

<u>.</u>

가 9 <u>-</u>

Ch.11

## 16. Programme

Des mémos peuvent être écrits et affichés à une date définie dans le calendrier du programme.

Les jours où le mémo est programmé, il s'affiche lorsque la machine est mise sous tension.

## 16-1. Programmer un mémo

Comment écrire un mémo dans le calendrier.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)**Preferences (Préférences).



pour afficher le menu

2) Appuyez sur l'icône SCHEDULE (PROGRAMME)



3) L'écran du programme s'ouvre.



Zone A: Appuyez sur l'icône



pour afficher le calendrier de l'année précédente.



sur l'icône pour afficher le calendrier de l'année suivante.

Zone **B**: Appuyez sur l'icône

pour afficher le calendrier de janvier à juin.

Appuyez sur l'icône pour afficher

pour afficher le calendrier de juillet à décembre.

4) Appuyez sur le calendrier du mois du nouveau mémo.



5) Appuyez sur l'icône **MONTH (MOIS)** 



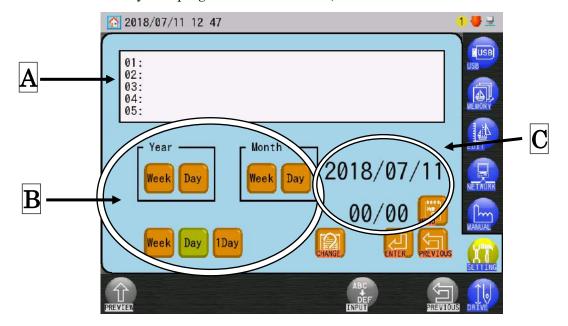
pour ouvrir l'écran du calendrier mensuel.



Utilisez l'icône **PREVIOUS (PRÉCÉDENT)**, si besoin, pour revenir à l'écran précédent.

- 6) Appuyez sur la date du nouveau mémo.
- 7) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** pour ouvrir les paramètres du programme du mémo.

Si un mémo a déjà été programmé à cette date, son contenu s'affiche sur cet écran.



<b>A</b> :	Affiche le texte dans le mémo.
	Texte disponible : 30 caractères x 5 lignes

B: Définit l'intervalle de jours d'affichage du mémo.

Supérieur: Intervalle (par année ou par mois) et condition de l'affichage.

Inférieur: Intervalle (par semaine, par jour ou 1 jour seulement)

C: Affiche la date actuellement sélectionnée, ainsi que le nombre de mémos programmés à cette date.

Utilisez l'icône **MEMO** pour afficher le mémo suivant lorsqu'il y en a plusieurs.

Appuyez sur l'icône **PREVIOUS (PRÉCÉDENT)** 



pour revenir au calendrier

mensuel.

<sup>\*</sup> Consultez la liste à la page suivante pour en savoir plus sur chaque paramètre de date.

Intervalle	Condition	Conditions d'affichage détaillées selon la date définie
Année	Semaine	S'affiche [chaque année] le même <b>Jour</b> de la semaine.
	Jour	S'affiche [chaque année] à la même <b>Date</b> .
Mois	Semaine	S'affiche [chaque mois] le même <b>Jour</b> de la semaine.
	Jour	S'affiche [chaque mois] à la même <b>Date</b> .
Semaine		S'affiche [chaque semaine] le même <b>Jour</b> de la semaine.
Jour		S'affiche [chaque jour].
1 jour		S'affiche une seule fois à cette <b>Date</b> .



9) Sélectionnez l'intervalle et les conditions d'affichage à l'aide des icônes





10) Appuyez sur l'icône CHANGE (MODIFIER)



pour saisir ou modifier un mémo.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur le menu Character Input (Saisie de caractères).

Utilisez à nouveau l'icône **CHANGE (MODIFIER)** retourner aux paramètres du programme du mémo.



, selon les besoins, pour

11) Appuyez sur l'icône ENTER (ENTRÉE)

pour enregistrer le mémo.

Après l'avoir enregistré, l'affichage de l'écran revient sur le calendrier mensuel.

Une fois qu'un mémo est enregistré, utilisez à nouveau cette fonction pour modifier ce mémo et l'intervalle.

Pour supprimer complètement le mémo, utilisez à nouveau cette fonction et supprimez tous les caractères dans le mémo avant de l'enregistrer.

12) Chaque date avec un mémo s'affiche dans une couleur.



Jaune : Indique un intervalle de plusieurs années/mois/semaines/jours pour ce mémo.

Rouge: Le mémo est pour une seule fois à cette date.

(): Nombre de mémos à cette date.

Partie inférieure de l'écran principal: Première ligne du contenu du mémo.

1

S'il existe 3 mémos ou plus à cette date, appuyez sur l'icône **PREVIEW (APERÇU)** pour afficher plus de contenu de mémo de première ligne.

11-89

Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.4

7h.5

— پ

7

.8 Ch

Ch.10 Ch.11

11 Ch.12

2 | Ch.13

13) Le jour où le mémo est programmé, il s'affiche lorsque l'automate est mis sous tension comme ci-dessous.



Appuyez sur l'icône **NEXT (SUIVANT)** 



dans le mémo pour fermer et retourner à

l'écran de démarrage habituel.

S'il existe plusieurs mémos à cette date, ils s'affichent dans leur ordre d'enregistrement dans le programme.

#### 16-2. Importer/Exporter un programme

Le programme du mémo peut être enregistré sur une carte mémoire USB, puis être lu dans un autre automate à l'aide de la mémoire USB.

\* Insérez une mémoire USB pour importer/exporter le programme.



Appuyez sur l'icône SETTINGS (PARAMÈTRES)
 Preferences (Préférences).

pour afficher le menu



2) Appuyez sur l'icône SCHEDULE (PROGRAMME)



3) Appuyez sur l'icône **INPUT (IMPORTER)** 



pour importer le programme dans

l'automate.



Appuyez sur l'icône **OUTPUT (EXPORTER)** 

pour exporter le programme depuis

l'automate.

- \* Lors de l'importation/exportation du programme, un écran de confirmation apparaît.

  Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur l'écran de confirmation.
- \* Le fichier d'importation/exportation du programme est nommé « schedule.SMF ».

  Si un fichier « schedule.SMF » est déjà présent dans la mémoire USB lors de l'exportation, il est écrasé.

#### 16-3. Précautions relatives au programme

- 1) Le nombre maximum de mémos est 40.
- 2) Vous pouvez saisir un seul mémo par date du calendrier.
  - (ex.) 1er mémo 2012/1/1 [Intervalle d'affichage] pour un seul jour
     ↓ Si vous essayez d'utiliser la même date pour ajouter un autre mémo.
     2º mémo 2012/1/1 [Intervalle d'affichage] Chaque année/Mêmes mois et jour
     (Dans ce cas, le 1er mémo est écrasé par le 2e.)
- 3) Cependant, plusieurs mémos par jour sont possibles comme suit :
  - (ex.) 1er mémo 2012/1/1 [Intervalle d'affichage] pour un seul jour
     ↓ Saisissez la même date (mois et jour) d'une année différente
     2e mémo 2013/1/1 [Intervalle d'affichage] Chaque année/Même mois et jour (Le 2012/1/1, le 1er et le 2e mémos sont affichés)

# 17. Affichage du contour du cadre

\* Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Standby (Veille) (et non dans le mode Drive).

- 17-1. Chargement des dossiers de contour du cadre
  - 1) Créez un fichier « FRAME » (cadre) sur une clé USB.
    - ➤ Le nom du dossier « FRAME » est « FRAME » (caractères de demi-largeur).
    - ➤ « FRAME\_\*\*\* (un nom) » est également disponible.

Ex: FRAME\_KS001

- 2) Copiez les données de contour de cadre dans le dossier « FRAME ».
  - Copiez les fichiers « \*\*\*.FMO » et « \*\*\*.BMP » sous la forme d'un ensemble pour chaque fichier de cadre.



Ch.7 Ch.9



4) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** pour afficher la liste Frame Outline (Contour de cadre).



Les fichiers de données de contour du cadre s'affichent sous forme de liste.

Elle indique le numéro, le groupe, le bitmap du cadre (Frame), le nom (Name) et un mémo.

La liste s'affiche dans l'ordre croissant du numéro de groupe.

Les opérations suivantes sont disponibles :

Filtrage par groupe

Modifiez l'ordre par nom ou dans l'ordre croissant ou décroissant du mémo.

Voir « 17.4. Sélection d'un contour de cadre » pour plus de détails.

Al : Affiche le nom et le mémo du fichier de données de contour du cadre actuellement sélectionné.

5) Appuyez sur l'icône **NEXT (SUIVANT)** 



6) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** pour afficher la liste Frame Outline USB Folder (Dossiers USB de contour de cadre).



Les dossiers de contour de cadre présents sur le périphérique USB sont répertoriés. Le numéro des contours de cadre dans le dossier sélectionné est indiqué au bas de la liste.

11 - 95

Ch.1

Ch.2

Ch.3

Ch.4

Ch.5

ى ب

Ch.7

Ch.8

Ch. 1

**111** Ch.

Ch.13

- 7) Sélectionnez un dossier de contour de cadre dans la liste.
  - > Si vous souhaitez sélectionner plusieurs dossiers :
    - 1. Double-cliquez sur un dossier pour le marquer d'une (\*).
    - Sélectionnez d'autres dossiers et double-cliquez dessus pour les marquer d'une
       (\*).
    - 3. Double-cliquez à nouveau sur un dossier marqué d'une (\*) pour le désélectionner.



- Si un dossier du même nom a déjà été chargé, les données de contour de cadre présentes dans le dossier sont écrasées.
- Un maximum de 5 dossiers peut être chargé.
   Si 5 dossiers ont déjà été chargés, supprimez un dossier pour en charger un autre.
   Voir « 17-3. Suppression d'un dossier de contour de cadre » pour plus de détails.
- 8) Appuyez sur l'icône **ENTER (ENTRÉE)** au-dessus de « G » pour charger les dossiers sélectionnés.

  Après le chargement, la liste des dossiers de contour de cadre s'affiche.
  - Voir « 17-2. Sélection d'un dossier de contour de cadre ».

### 17-2. Sélection d'un dossier de contour de cadre



1) Appuyez sur l'icône  $\bf SETTINGS$  (PARAMÈTRES)

pour afficher le menu

Preferences (Préférences).



2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** 

pour afficher la liste Frame Outline

(Contour de cadre).



3) Appuyez sur l'icône NEXT (SUIVANT)

au-dessus de « H ».

4) Appuyez sur l'icône **FOLDER (DOSSIER)** au-dessus de « D » pour afficher la liste Frame Outline Folder (Dossiers de contour de cadre).



Le numéro des données de contour de cadre dans le dossier sélectionné est indiqué au bas de la liste.

5) Sélectionnez un dossier de contour de cadre dans la liste.

Ch.13

Ch.7



### 17-3. Suppression d'un dossier de contour de cadre

- 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu.

  Preferences (Préférences).
- 2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** pour afficher la liste Frame Outline (Contour de cadre).
- 3) Appuyez sur l'icône **NEXT (SUIVANT)** au-dessus de « H »
- 4) Appuyez sur l'icône **FOLDER (DOSSIER)** au-dessus de « D » pour afficher la liste Frame Outline Folder (Dossiers de contour de cadre).



Ch.1

Ch.9

Ch.10 Ch.11

Ch.12

Ch.13



- 6) Sélectionnez un dossier de contour de cadre dans la liste.
  - Si vous souhaitez sélectionner plusieurs dossiers :
    - 1. Double-cliquez sur un dossier pour le marquer d'une (\*).
    - Sélectionnez d'autres dossiers et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    - 3. Double-cliquez à nouveau sur un dossier marqué d'une (\*) pour le désélectionner.

Utilisez l'icône **ALL (TOUS)** au-dessus de « B » pour sélectionner ou annuler tous les dossiers.

7) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** au-dessus de « A » pour supprimer le(s) dossier(s) de contour de cadre sélectionné(s).

#### 17-4. Sélection d'un contour de cadre

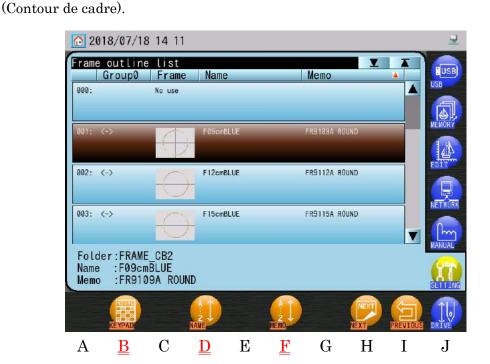


1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).

2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** 



pour afficher la liste Frame Outline



3) Le filtrage par groupe est disponible.



Appuyez sur l'icône  ${\it KEYPAD}$  (CLAVIER)

au-dessus de « B » pour afficher le

clavier numérique.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Saisissez le numéro d'un groupe pour afficher uniquement les contours de ce groupe.

Le numéro de groupe <-> désigne tous les contours de cadre.

4) Il est possible de réorganiser l'affichage par nom ou mémo, dans l'ordre croissant (A-->Z) ou décroissant (Z-->A).

Appuyez sur l'icône NAME (NOM)

au-dessus de « D » pour réorganiser par nom.

A ↑

Appuyez sur l'icône **MEMO (MÉMO)** mémo. au-dessus de « F » pour réorganiser par

- \* Après la réorganisation, les flèches (ordre croissant) ou (ordre décroissant) apparaissent en haut de la liste.
- 5) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste.
  - \* Sélectionnez « 000. No Use » si vous ne voulez pas afficher un contour de cadre.

#### 17-5. Suppression du contour du cadre



1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** 

pour afficher le menu

Preferences (Préférences).



Appuyez sur l'icône OUTLINE (CONTOUR)
 (Contour de cadre).



pour afficher la liste Frame Outline

3) Appuyez sur l'icône **NEXT (SUIVANT)** 



an-dessus de « H »

4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : No use ».



5) Appuyez sur l'icône **DELETE (SUPPRIMER)** menu Delete (Supprimer). au-dessus de « A » pour afficher le

11-101

Ch.8

Ch.9

Ch.13



- 6) Sélectionnez le contour de cadre à supprimer dans la liste.
  - ➤ Si vous souhaitez sélectionner plusieurs contours :
    - 4. Double-cliquez sur un contour pour le marquer d'une (\*).
    - 5. Sélectionnez d'autres contours et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    - 6. Double-cliquez à nouveau sur un contour marqué d'une (\*) pour le désélectionner.

Utilisez l'icône **ALL (TOUS)** au-dessus de « B » pour sélectionner ou annuler tous les contours de cadre.

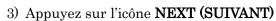
7) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** au-dessus de « A » pour supprimer le(s) contour(s) de cadre sélectionné(s).

### 17-6. Modification des numéros de groupe de contours de cadre

- \* Des numéros de groupe peuvent être attribués aux contours de cadre à des fins d'affichage et de sélection. Aucun numéro de groupe <-> affiche tous les contours de cadre.
- 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).

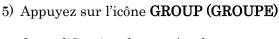
2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** (Contour de cadre).

pour afficher la liste Frame Outline





4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : No use ».





au-dessus de « B » pour afficher le menu

de modification du numéro de groupe.



- 6) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste pour attribuer ou modifier un numéro de groupe.
- 7) Appuyez sur l'icône MOINS au-dessus de « A » pour diminuer le numéro de groupe.

Appuyez sur l'icône PLUS au-dessus de « B » pour augmenter le numéro de groupe.

Les numéros de groupe <-> (aucun groupe) et « 1~9 » peuvent être affectés.

Ch.12

| Ch.13

### 17-7. Décalage du contour du cadre

Ajustement du décalage du cadre pour centrer le cadre sur la machine.





pour afficher le menu

Preferences (Préférences).

(Contour de cadre).



2) Appuyez sur l'icône OUTLINE (CONTOUR)

pour afficher la liste Frame Outline



3) Appuyez sur l'icône **NEXT (SUIVANT)** 

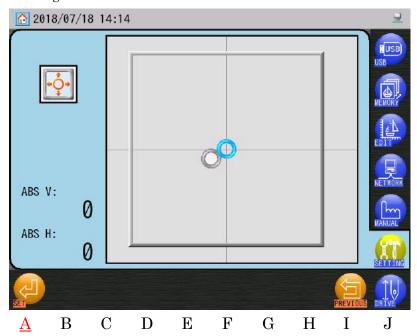
4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : No use ».



5) Appuyez sur l'icône OFFSET (DÉCALAGE)

au-dessus de « D » pour afficher

l'écran de décalage du cadre.



Le carré extérieur affiché indique les paramètres de limite inférieure du cadre de la machine.

17-9. Configuration du contour du cadre avec un code-barres.

Les codes-barres peuvent être utilisés pour sélectionner et définir les contours de cadre.

Il existe 4 codes-barres pour l'utilisation du contour de cadre :

Démarrage et ouverture de la liste des contours du cadre





Nom du contour du cadre



OK et configuration des contours du cadre terminée



Aucun contour de cadre

- \* L'exemple de code-barres de contour de cadre ci-dessus est pour le cadre
- « F330X430BLUE ».

Le nom du code-barres doit correspondre au cadre utilisé.

1) Scannez le code-barres \$FRAME\$ pour afficher la liste des contours de cadre.



- 2) Scannez le code-barres \$Frame Name\$ pour le sélectionner dans la liste.
- 3) Scannez le code-barres \$OK\$ pour terminer la configuration et retourner à l'écran de base.

## 17-10. Listes des codes-barres des contours de cadre

Les codes-barres suivants sont utilisés pour démarrer et terminer la configuration des contours de cadre.

N°	Élément	Code-barres
1	Démarrage de la configuration des contours de cadre	
	ues contours de caure	\$FRAME\$
2	OK et configuration des contours	
	du cadre terminée	\$OK\$
3	Lorsqu'aucun contour de cadre	
	n'est utilisé	\$NO USE\$
		φίνΟ USE\$

<sup>\*</sup> Voir « Chapitre 3.8. Fonctionnement du code-barres » pour plus de détails sur le code-barres.

<sup>\*</sup> Pour plus de détails sur la création de codes-barres, contactez votre distributeur.

### 18. Paramètres de limite du contour du cadre

Définit les limites de déplacement du pantographe en fonction des limites inférieures et de la marge du contour du cadre.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** 



pour afficher le menu

2) Appuyez sur l'icône **LIMIT (LIMITE)** 



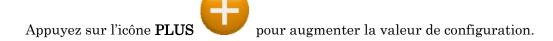
pour afficher la liste Frame Limit (Limites

du cadre).

Preferences (Préférences).



- 3) Dans la liste, sélectionnez un élément à modifier. (Voir à la page suivante pour plus de détails sur la liste Item (Éléments))
- 4) Appuyez sur l'icône **MOINS** pour diminuer la valeur de configuration.



Le clavier numérique à droite de l'écran est également disponible pour modifier les valeurs. Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier. \* Si des modifications ont été apportées à la liste Frame Limit, un écran de confirmation apparaît.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

# Détails sur la liste Frame Outline Item (Éléments du contour du cadre)

Outline Limit Check	Définit les limites de fonctionnement des motifs à l'intérieur de la	
(Vérification des	marge du contour de cadre.	
limites du contour)	0 : Pas de limite au démarrage de la broderie (par défaut)	
	1 : Empêche le démarrage de la broderie lorsque le motif est en	
	dehors de la marge.	
Margin (Marge)	Définit la marge pour les contours du cadre.	
	$0\sim 500$ (Valeur par défaut $:10$ )	
	La marge du contour de cadre détermine la vérification des	
	limites du contour.	
Soft Limit Check	Définit les limites de fonctionnement des motifs à l'intérieur de la	
(Vérification des	marge des limites inférieures.	
limites inférieures)	0 : Pas de limite au démarrage de la broderie (par défaut)	
inition information	1 : Empêche le démarrage de la broderie lorsque le motif est en	
	dehors des limites inférieures.	

### 19. Paramètres du mode Cap Frame (Cadre à casquettes)

Instructions relatives à la programmation de l'icône du mode automatique Cap Frame (Cadre à casquettes). Cette fonction configure l'élément de programme 13 « Cap Frame (Cadre à casquettes) » (Cadre à casquettes) et le contour de cadre utilisé lorsque le mode Cap Frame (Cadre à casquettes) est activé pour broder des casquettes.

- · MC2 : Élément 3 « Right Limit » (Limite droite) ~ Élément 6 « Front Limit » (Limite avant)
  - \* Cette fonction ne peut pas être utilisée dans le mode Drive.
  - \* Voir « Chapitre 8.8. Mode Cap Frame (Cadre à casquettes) » et « 17. Affichage du contour du cadre » pour plus de détails.
  - \* Voir « Chapitre 8.2. Liste des programmes » pour plus de détails sur les paramètres du programme.
  - \* Voir « 6. Liste MC2 » pour plus de détails sur les paramètres MC2.
- 1) Appuyez sur l'icône SETTINGS (PARAMÈTRES) Preferences (Préférences).

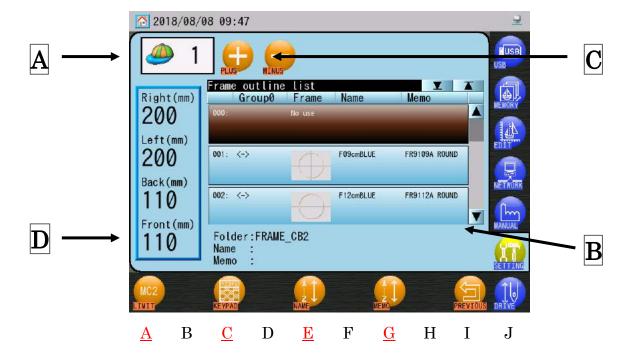


pour afficher le menu

2) Appuyez sur l'icône CAP (CASQUETTE)



pour afficher l'écran de configuration du mode Cap Frame (Cadre à casquettes).



Utilisez l'icône **MEMO** pour réorganiser par mémos.

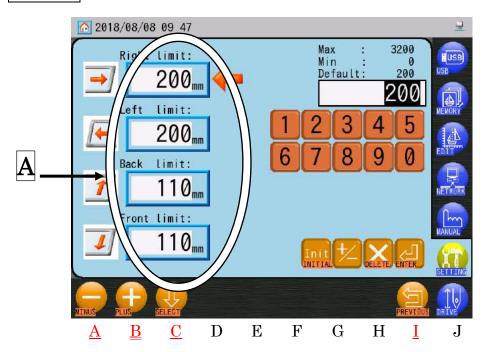
Après la réorganisation, les icônes (ordre croissant) et (ordre décroissant) apparaissent en haut de la liste.



6) Appuyez sur l'icône **LIMIT (LIMITE)** 

ou la zone « D » pour définir les limites

### inférieures.



7) Appuyez sur l'icône  ${\bf SELECT}$  (SÉLECTIONNER)



pour choisir la limite de cadre

suivante à configurer.

Ou sélectionnez-la directement en appuyant sur la limite dans la zone  $oldsymbol{A}$ .

8) Appuyez sur l'icône **MOINS** 



pour diminuer le nombre de 1.

Appuyez sur l'icône PLUS



pour augmenter le nombre de 1.

Le clavier numérique peut également être utilisé pour ces paramètres.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails.

9) Appuyez sur l'icône **PREVIOUS (PRÉCÉDENT)** 



pour enregistrer les paramètres

du cadre à casquettes et quitter le menu.

# 20. Totaux de production par jour



1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** 

pour afficher le menu

Preferences (Préférences).



2) Appuyez sur l'icône **PRODUCTION** 

pour afficher la liste One Day Product

(Production quotidienne).



La liste indique la production totale des 5 derniers jours.

Ch.10 Ch.11

<sup>\*</sup> Les jours pendant lesquels l'automate n'a pas été démarré ne sont pas enregistrés.

## 21. Paramètres du modèle de fonction (F-PAT)

\* Voir « Chapitre 7.5. Fonction Motifs » pour plus de détails sur l'utilisation de la fonction Motifs.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)**Preferences (Préférences).



pour afficher le menu

2) Appuyez sur l'icône **PATTERN (MOTIF)** 

Motifs.



pour ouvrir les paramètres de la fonction

2018/07/11 14 51 Pattern C02 C00 01: [C01] 02: [C02] C07 C08 C09 03: [C03] 04: [C04]  $\mathbf{B}$ 05: [C05] 06: [C06] <u>B</u>  $\underline{\mathbf{C}}$ D  $\mathbf{E}$ F G Η Ι J

A: Affiche la liste des fonctions Motifs.

**B**: Affiche les boutons des fonctions pour la saisie.

3) **B**: Appuyez sur un bouton de fonction de changement de couleur pour ajouter cette fonction à la liste.

A : La fonction est ajoutée à l'élément vide au bas de la liste.

fonction 0 st lors du chargement d'un motif en mémoire.

### 23. Sélection du nom

- 23-1. Configuration du mode Name Drop (Sélection du nom) Active/Désactive le mode Name Drop (Sélection du nom).
  - \* Cette fonction ne peut pas être utilisée dans le mode Drive.
  - 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).
  - 2) Appuyez sur l'icône **MODE ON (MODE ACTIVÉ)** pour activer/désactiver le mode Name Drop (Sélection du nom).

Lorsque l'icône du mode Name Drop (Sélection du nom) est jaune, le mode est activé.

- Lorsque le mode Name Drop (Sélection du nom) est activé, (icône de séparation horizontale) ou (icône de séparation verticale) apparaît dans la barre d'état.
  - ➤ Le flottement à haute vitesse sur les noms de début est disponible lorsque le mode Name Drop (Sélection du nom) est activé. Voir « Chapitre 9.12. Flottement à haute vitesse (selon la Sélection du nom) » pour plus de détails.

### 23-2. Configuration de l'affichage de la sélection du nom

Instructions sur la manière dont la sélection du nom est affichée dans la zone d'informations sur le motif 1.

Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la zone d'informations sur le motif 1.

 a. Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Standby (Veille) et lorsque le mode Name Drop (Sélection du nom) est activé.

Voir « 19-1. Configuration du mode Name Drop (Sélection du nom) pour plus de détails sur la configuration du mode Name Drop (Sélection du nom).

Appuyez sur l'icône SETTINGS (PARAMÈTRES)
 Preferences (Préférences).



pour afficher le menu

2) Appuyez sur l'icône **VIEW MODE (MODE D'AFFICHAGE)** 





poui

Ch.9

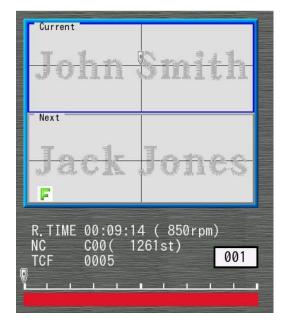
basculer entre les modes d'affichage de séparation horizontale ou verticale. Cette configuration détermine la manière dont le motif de sélection du nom est affiché pendant la broderie.

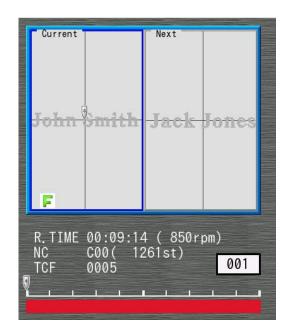
Séparation horizontale :



Séparation verticale :







Zone d'informations sur le motif 1

- Les icônes suivantes apparaissent dans la barre d'état pour indiquer le mode d'affichage de la sélection du nom actuellement sélectionné.
  - (Séparation horizontale) ou (Séparation verticale)
- 23-3. Configuration de l'avertisseur sonore lors de la sélection du nom Cette fonction définit si la machine émet ou non un bip sonore lorsque des noms sont sélectionnés. Cette fonction est disponible uniquement lorsque la machine est en mode Name Drop (Sélection du nom).
  - 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).
  - 2) Chaque fois que vous appuyez sur l'icône **BUZZER (AVERTISSEUR SONORE)**



, le mode Buzzer est activé/désactivé.

## 24. Retour à la condition 0 st

Cette fonction retourne la condition de la machine au même état qu'au début de la broderie, une fois la broderie terminée.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** 

Preferences (Préférences).



2) Chaque fois que vous appuyez sur l'icône **RETURN (RETOUR)** 

Ch.1

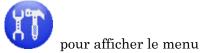
Il existe 6 conditions de retour:

- (1) Numéro de l'aiguille
- (2) Groupe WS

activée/désactivée.

- (3) Hauteur du pied presseur
- (4) Sélection de la tête
- (5) Commutation droite ou gauche de TSQ
- (6) Vitesse de broderie
- (5 et 6 varient selon les paramètres MC2)

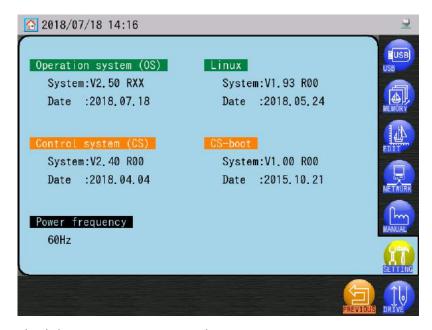
# 25. Version du logiciel



- 1) Appuyez sur l'icône SETTINGS (PARAMÈTRES) Preferences (Préférences).
- 2) Appuyez sur l'icône **VERSION**



pour afficher l'écran Version.



Operation System (OS) (Système d'exploitation) : Version du logiciel d'exploitation

Control System (CS) (Système de commande) : Version du logiciel de commande de la brodeuse

Linux: Version Linux

CS-Boot (Démarrage CS) : Version Boot ROM

Power Frequency (Fréquence électrique) : Fréquence d'alimentation électrique en Hz

# 26. Écran d'informations sur la machine



1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** 

pour afficher le menu

Preferences (Préférences).



2) Appuyez sur l'icône MA INFO (INFOS MACHINE)

pour afficher les informations

sur la machine.



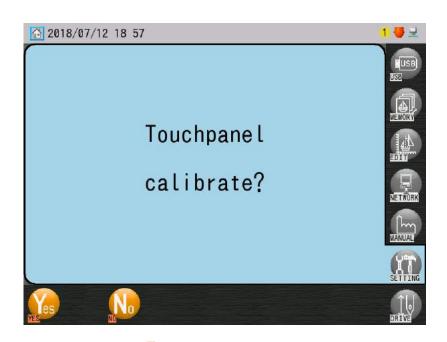
Model (Modèle)

Serial Number (Numéro de série)

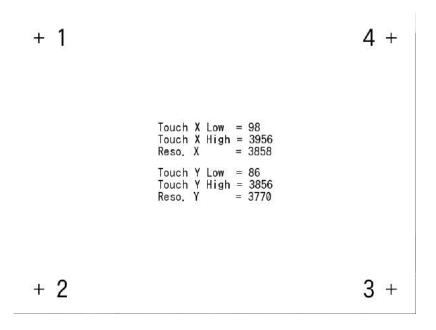
Installation date/Memo (Date d'installation/du mémo)

# 27. Calibrage de l'écran tactile

- Le calibrage est effectué en usine. Il n'est généralement pas nécessaire d'effectuer un nouveau calibrage.
- Toutefois, en cas de problème avec l'écran tactile, procédez à un calibrage.
   Ex) Lorsque vous touchez l'écran, le curseur ne se positionne pas correctement.
- ➤ Une autre méthode de calibrage est expliquée dans le « Chapitre 12.6. Calibrage de l'écran tactile ». Utilisez cette méthode si le mauvais alignement du curseur est si important qu'il vous empêche d'utiliser l'icône Calibrer.
- 1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le me Preferences (Préférences).
- 2) Appuyez sur l'icône **CALIBRAT (CALIBRAGE)** pour afficher l'écran Touch Panel Calibration (Calibrage de l'écran tactile).



Utilisez l'icône **NO (NON)**, si besoin, pour annuler et revenir au menu Preferences (Préférences).



4) Touchez le centre du « + » rouge à l'aide d'un objet à bout souple, comme un stylet. (N'utilisez pas d'objets pointus, car cela risque d'endommager l'écran) Ensuite, le « + » rouge devient noir et le « + » suivant à toucher devient rouge.

L'ordre de touche des « + » est le suivant : « 1 » -> « 2 » -> « 3 » -> « 4 »

5) Après avoir touché tous les « + », les valeurs de configuration du panneau tactile sont affichées au centre de l'écran.

Lorsqu'une valeur anormale est détectée, elle est indiquée par un texte rouge.

Touchez l'écran tactile pour terminer le calibrage. Il retourne alors au menu Preferences (Préférences).

Ch.9 Ch.10 Ch.11 Ch.12 Ch.13

Ch.7

Ch.8

# 28. Affichage désactivé

Instructions relatives à l'arrêt de l'écran de l'automate pour réduire la consommation d'énergie.

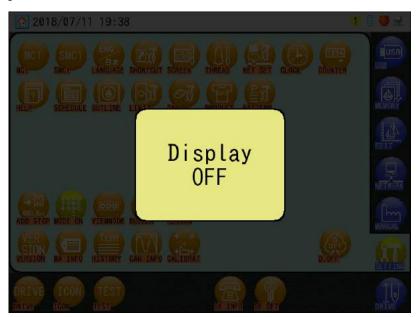
1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** pour afficher le menu Preferences (Préférences).



2) Appuyez sur l'icône **D. OFF (AFFICHAGE DÉSACTIVÉ)** 

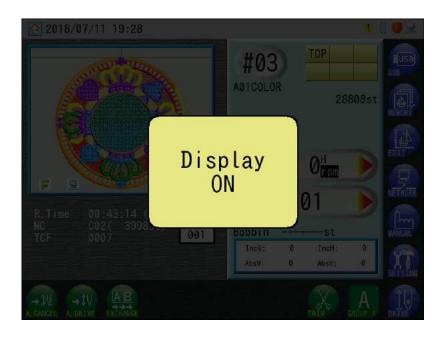
pour éteindre l'écran de

l'automate. L'indicateur « Display OFF » s'allume sur le panneau de l'automate pour indiquer que l'écran est éteint.



3) Appuyez n'importe où sur l'écran tactile ou sur une touche de navigation pour annuler la fonction Display OFF.

Si un message d'erreur s'affiche, la fonction est automatiquement annulée. Lorsque l'écran se rallume, le message « Display ON » (Affichage activé) apparaît brièvement.



# MÉMO

Ch.1 Ch.3Ch.4 Ch.6Ch.7 Ch.8Ch.9Ch.13

# Chapitre 12. Système

Le présent chapitre contient des instructions sur les programmes système de l'automate KS.

- 1. Structure des fichiers système
- 2. Mise à jour du logiciel de base
- 3. Mise à jour Linux
- 4. Initialisation de la mémoire
- 5. Formatage de la carte SD
- 6. Calibrage de l'écran tactile

### 1. Structure des fichiers système

BEKS se compose de 2 programmes système : exploitation et commande.

Le système d'exploitation sert au fonctionnement (Linux).

Le système de commande sert à la commande de la machine (carte MC).

Le principe consiste à mettre à jour les versions logicielles des deux systèmes simultanément.

Pour vérifier la version du logiciel de base chargé sur la machine, consultez l'écran d'informations Version.

Voir « Chapitre 11.20. Version du logiciel » pour plus de détails.

 Operation system (OS)
 Control system (CS)

 System:V1.00 R00
 System:V1.00 R00

 Date :2016.04.27
 Date :2016.04.27

Pour la mise à jour du système d'exploitation et de commande :

Fichier de mise à jour du système : NK.KSC

Pour la mise à jour du système d'exploitation seul :

Fichier de mise à jour du système : NK.KSS

Pour la mise à jour du système de commande seul :

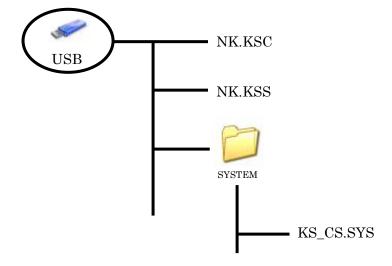
Fichier de mise à jour du système : KS\_CS.SYS

Enregistrez ce fichier dans le dossier « SYSTEM » USB.

Voir « 2. Mise à jour du logiciel de base ».

♦ En règle générale, les deux systèmes sont mis à jour simultanément.

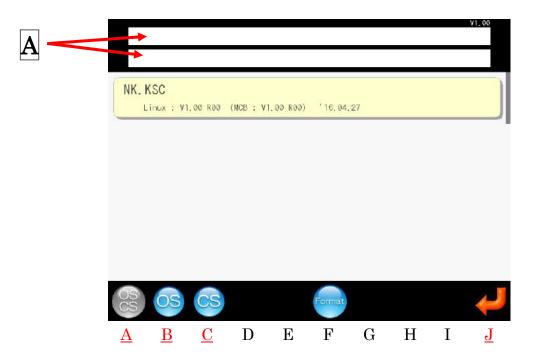
Enregistrez chaque fichier système dans le dossier approprié sur votre clé USB comme suit.



#### 2. Mise à jour du logiciel de base

Instructions relatives à la mise à jour du logiciel de base sur la machine :

- 1) Arrêtez l'automate.
- 2) Insérez la clé USB à mémoire Flash contenant les fichiers de mise à jour du système.
- 3) Alors que la machine est hors tension, appuyez sur la touche Origin (Origine) et maintenez-la enfoncée, puis remettez la machine en marche.
- 4) Maintenez la **touche Origin (Origine)** enfoncée jusqu'à ce que la machine émette un signal sonore discontinu.
- 5) L'écran System Update (Mise à jour du système) apparaît.



Cet écran indique les noms des fichiers, les versions des logiciels de base et les dates. La section A affiche l'état de mise à jour système.

Ligne du dessus (Linux) : Système d'exploitation

Ligne du dessous (MCB) : Système de commande

Voir « 1. Structure des fichiers système » pour plus de détails.

#### 6) Sélectionnez le système à mettre à jour.

Appuyez sur l'icône **OS/CS** (Système d'exploitation/Système de commande) au-dessus de « A » pour mettre à jour le logiciel du système d'exploitation et du système de commande simultanément.

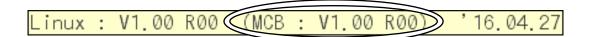
Appuyez sur l'icône **OS** (Système d'exploitation) au-dessus de « B » pour mettre à jour le système d'exploitation.

Appuyez sur l'icône **CS** (Système de commande) au-dessus de « C » pour mettre à jour le système de commande.

La version du système d'exploitation est affichée comme suit :

La version du système de commande indiquée entre parenthèses désigne la version compatible avec cette version du système d'exploitation.

La machine risque de ne pas fonctionner correctement si les versions du système d'exploitation et du logiciel de commande ne sont pas compatibles.



- 7) Sélectionnez la version du système à mettre à jour dans la liste.
- 8) Appuyez sur l'icône **Enter (Entrée)** au-dessus de « J » et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que la mise à jour démarre.
- 9) Une fois la mise à jour terminée, mettez la machine hors tension au niveau de l'automate et redémarrez.

### 3. Mise à jour Linux

Mettre à jour le logiciel du système Linux vers une version plus récente. Voir « Chapitre 11.20. Version du logiciel » pour plus de détails.

- 1) Arrêtez l'automate.
- 2) Insérez la clé USB à mémoire Flash, contenant les fichiers du système Linux. Le nom du fichier du système Linux est « uImage.lzo ».
- 3) Appuyez sur la **moitié supérieure** de l'écran et maintenez-la enfoncée puis mettez la machine **en marche**.
- 4) L'écran de mise à jour Linux apparaît.
- 5) Une fois la mise à jour Linux terminée, l'écran d'origine configuré s'affiche.



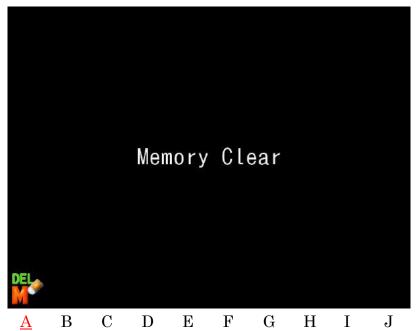
#### 4. Initialisation de la mémoire

Instructions relatives à l'initialisation de la mémoire de l'automate.

\* Remarque! Cette fonction supprime tous les motifs en mémoire, paramètres réseau et fichiers de tambour.

Les données supprimées ne peuvent être récupérées.

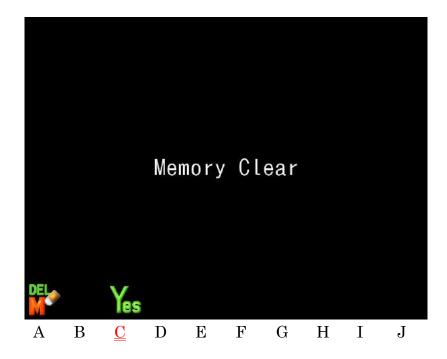
- 1) Arrêtez l'automate.
- 2) Alors que la machine est hors tension, appuyez sur la touche Origin (Origine) et sur la touche de navigation vers le haut et maintenez-les enfoncées, puis remettez la machine en marche.
- 3) Au bout d'un moment, l'écran suivant apparaît.



4) Appuyez sur l'icône **DEL (SUPPRIMER)** 



an-dessus de « A »



5) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** au-dessus de « C » et maintenez-la enfoncée pour démarrer l'initialisation.

Si vous souhaitez annuler l'initialisation avant le démarrage, mettez la machine hors tension.

- 6) Le message suivant apparaît : « Please Wait for Origin LED to blink. » (Veuillez attendre que le voyant LED Origine clignote).
- 7) Mettez la machine hors tension après avoir confirmé que le voyant LED Origine clignotait.

Puis, remettez la machine sous tension pour redémarrer l'automate.

#### 5. Formatage de la carte SD

Formatez la carte SD interne de l'automate BEKS

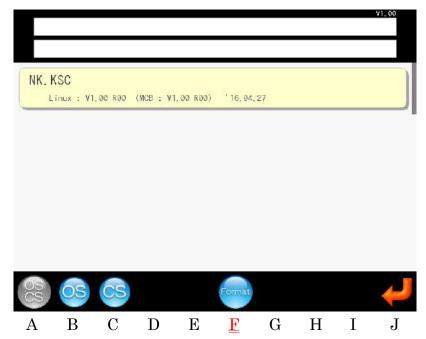
\* Remarque! Cette fonction supprime tous les motifs en mémoire, paramètres réseau, fichiers de tambour et le système d'exploitation.

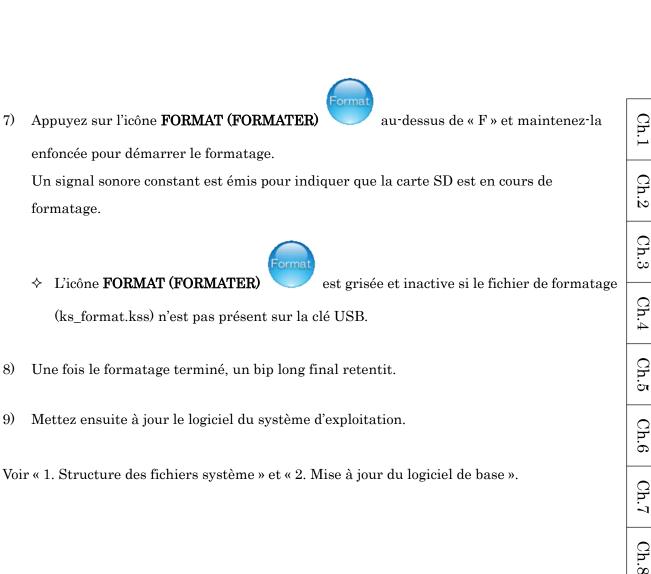
Voir « Chapitre 11.20. Version du logiciel » pour contrôler la version.

- 1) Les 2 fichiers suivants sont nécessaires pour formater la carte SD.
  - ks\_format.kss (Fichier de formatage)
  - NK.KSC ou NK.KSS (Système d'exploitation)

Enregistrez le fichier de formatage et le fichier du système d'exploitation dans la racine d'une clé USB.

- 2) Arrêtez l'automate.
- 3) Insérez la clé USB à mémoire Flash contenant les fichiers de formatage.
- 4) Appuyez sur la **touche Origin (Origine)** et maintenez-la enfoncée, puis remettez la machine **en marche.**
- 5) Maintenez la touche Origin (Origine) enfoncée jusqu'à ce que la machine émette un signal sonore discontinu.
- 6) L'écran System Update apparaît :





7)

9)

formatage.

enfoncée pour démarrer le formatage.

L'icône **FORMAT (FORMATER)** 

#### 6. Calibrage de l'écran tactile

Le calibrage est nécessaire en cas de problèmes de mauvais alignement du curseur lorsque vous touchez l'écran.

- 1) Arrêtez l'automate.
- 2) Appuyez sur les touches de navigation gauche et droite et mettez la machine sous tension.
- 3) L'écran de calibrage suivant apparaît.



4) Touchez le centre du « + » rouge à l'aide d'un objet à bout souple, comme un stylet. (N'utilisez pas d'objets pointus, car cela risque d'endommager l'écran) Ensuite, le « + » rouge devient noir et le « + » suivant à toucher devient rouge.

L'ordre de touche des « + » est le suivant : « En haut à gauche » -> « En bas à gauche » -> « En bas à droite » -> « En haut à droite »

- 5) Après avoir touché tous les « + », le message « Please restart » (Veuillez redémarrer) s'affiche.
- 6) Mettez la machine hors tension et redémarrez.

# Chapitre 13. Annexe

Le présent chapitre contient les informations de référence suivantes :

- 1. Codes de fonction
- 2. Codes de sous-fonction
- 3. Messages d'erreur

### 1. Codes de fonction

N°	Code	Fonction		N°	Code	Fonction
0	0	Normal Stitch (Point normal)		64	S0	Sequin OFF (Dispositif à paillettes désactivé)
1	JP	Jump Stitch (Point sauté)		65	S1	Sequin ON (Dispositif à paillettes activé)
2	L	Low Speed (Vitesse réduite)		67	SJ	Sequin Jump (Point sauté/paillette)
3	LJ	Low Speed Jump (Point sauté en vitesse réduite)		68	CC	Chain Stitch (Point de chaînette)
4	Н	High Speed (Vitesse élevée)		69	CL	Loop Stitch (Point de bouclette)
5	HJ	High Speed Jump (Point sauté en vitesse élevée)	* 1	70	PR	Presser Foot Height (Hauteur du pied presseur)
6	Т1	Top Thread Trimming (Coupe du fil supérieur)	+	71	SPL	Normal Embroidery (Broderie normale)
7	T2	Bobbin Threading (Enfilage de la bobine)		72	ST1	Taping & Cording Embroidery (R) (Pose cordon et bande plate (D))
19	G1	Group 1 (Groupe 1)		73	ST2	Taping & Cording Embroidery (L) (Pose cordon et bande plate (G))
20	G2	Group 2 (Groupe 2)		74	SZ1	Zigzag Embroidery (L) (Broderie en zigzag (G))
23	SE	Sub End (Fin inf.)		75	SZ2	Zigzag Embroidery (R) (Broderie en zigzag (D))
32	C00	Stop (Arrêt)		76	SC1	Coiling Embroidery (L) (Broderie par enroulement (G))
33	C01	Needle Bar 1 (Barre à aiguilles 1)		77	SC2	Coiling Embroidery (R) (Broderie par enroulement (D))
34	C02	Needle Bar 2 (Barre à aiguilles 2)		78	LN	Nipple Movement (Mouvement du mamelon)
35	C03	Needle Bar 3 (Barre à aiguilles 3)		79	LZ	Zigzag Movement (Mouvement en zigzag)
36	C04	Needle Bar 4 (Barre à aiguilles 4)		80	HSP	Head Selection Pattern (Motif de sélection de tête)
37	C05	Needle Bar 5 (Barre à aiguilles 5)		81	FMP	Multi-Point

38	C06	Needle Bar 6		82	PHC	Poinçon
		(Barre à aiguilles 6)				,
39	C07	Needle Bar 7		83	SPO	Réglage de la vitesse
00	001	(Barre à aiguilles 7)		00	51 0	negrage de la vivesse
40	C08	Needle Bar 8		84	TSL	Paillettes doubles de gauche
40	000	(Barre à aiguilles 8)		84	ISL	i amettes doubles de gauche
41	C09	Needle Bar 9		85	TSR	Paillettes doubles de droite
41	009	(Barre à aiguilles 9)	88	00	TSR	Paillettes doubles de droite
49	C10	Needle Bar 10				
42	C10	(Barre à aiguilles 10)				
49	C11	Needle Bar 11				
43	CII	(Barre à aiguilles 11)				
44	C12	Needle Bar 12				
44	C12	(Barre à aiguilles 12)				
45	C13	Needle Bar 13				
40	C13	(Barre à aiguilles 13)				
4.0	C1.4	Needle Bar 14				
46	C14	(Barre à aiguilles 14)				
47	C15	Needle Bar 15				
47	C15	(Barre à aiguilles 15)				

<sup>\*1</sup> Après G1 Group 1 ~ C15, les codes de fonction de changement de couleur s'affichent.

### 2. Codes de sous-fonction

N°	Codes	Fonction		Sous-fonction Motif à broder 1	Sous-fonction Motif à broder 2
68	CC	Chenille	Chain stitch (Point de chaînette)	Looper (L) (Boucleur (G))	Needle Height (H) (Hauteur d'aiguille (H))
69	CL		Loop Stitch (Point de bouclette)	«», 1~6	«−−», 1~10
70	PR	Presser Foot He		Height Adjustment (P) (Réglage de la hauteur (P)) $\sim$ , $1\sim 10$	«»
71	SPL		l Embroidery erie normale)	«——»	«——»
72 73	ST1	Embroi cordon Tapin Embroi	g & Cording dery (R) (Pose et bande plate (D)) g & Cording dery (L) (Pose et bande plate	Normal/Blind (P) (Normal/Invisible (P)) «-», 1~2	«——»
74	SZ1	(Brode HL Zigzag F	(G)) Embroidery (L) erie en zigzag (G)) Embroidery (R)	Pattern (P) (Motif (P)) «-», 1~6	«»
75	SZ2		(D)) g Embroidery		
76	SC1	enrou	roderie par lement (G))	4 Levels/(L/R) (P) (4 niveaux G/D) (P))	«»
77	SC2	(R) (E	g Embroidery Broderie par dement (D))	«−», 1~8	
78	LN	(Mou	e Movement avement du amelon)	Lower Dead Point (B) (Point mort inf. (B))   «», 1~10	Stroke (S) (Course (S)) «», 1~10

<sup>\*«-»</sup> et «--» indiquent un paramètre pouvant être modifié.

<sup>\*«--»</sup> indique « Not in use » (Pas utilisé) (aucune modification ne peut être apportée).

## 3. Messages d'erreur

Message	Description	Élimination des pannes
A01:	No or Low Battery Voltage Error (Erreur due à l'absence de batterie ou à un niveau de charge trop faible)	Si la machine a été mise hors tension pendant une longue période ou qu'une carte CPU de rechange a été installée, le niveau de charge de la batterie risque d'être faible et elle doit donc être rechargée. Laissez la machine sous tension pendant 24 heures pour recharger la batterie. Si la batterie n'est pas rechargée, appelez le support technique pour obtenir des informations sur son remplacement.
A05:   U	Wrong Tape Code or BAUD Rate Error (Erreur due à un code bande erroné ou à un débit en bauds incorrect)	1. Lors de l'envoi d'un motif via un câble reliant un PC à la machine, le paramétrage du code bande sur le PC doit correspondre au réglage effectué sur la machine en mode « IN COM ». Dans le cas contraire, ce message d'erreur apparaît.  Barudan = code U Tajima = code EL ZSK = code F Vérifiez que le réglage du transfert du PC vers la machine correspond bien au paramétrage de la bande sur la machine « In COM ».  2. Assurez-vous également que le paramétrage du débit en bauds sur la machine correspond à la sortie en bauds du logiciel du PC. S'ils ne correspondent pas, ce message d'erreur s'affiche. Appelez le support technique ou l'assistance informatique pour obtenir un diagnostic.
A07:	IC Memory Error (Erreur de mémoire IC)	Erreur en écriture sur la mémoire EPROM. Problème avec la carte CPU/carte de commande. Appelez le support technique.
A08:	Memory is Full or Design Memory Read Error (Mémoire pleine ou erreur lors de la lecture de la mémoire des motifs)	<ol> <li>Contrôlez en premier lieu si la mémoire est saturée. Si tel est le cas, supprimez des motifs.</li> <li>Ce message peut également apparaître en cas de problème lors de la lecture d'un motif en mémoire. Tentez de renommer le motif posant problème ou de lire un autre motif correct.</li> <li>Si aucun motif en mémoire ne peut être lu, il peut s'avérer nécessaire de reformater la carte mémoire CF interne. Appelez le support technique.</li> </ol>

A11:	No PC or Peripheral	Cette erreur survient lors de l'envoi d'un motif de la machine vers un PC via un câble COM/série et que ce		
CÓW	Device Connected Error (Aucun PC ni périphérique connecté)	câble est déconnecté ou rompu. Commencez par vérifier les connexions du câble. Tentez ensuite de redémarrer l'ordinateur et la machine, puis réessayez.	Ch.1	
		Si la connexion COM n'a jamais été utilisée au préalable et qu'il s'agit d'une première utilisation, les paramètres du programme PC ou les raccordements	Ch.2	
		du câble sont certainement en cause. Appelez le support technique ou l'assistance informatique pour obtenir un diagnostic.	Ch.3	
A20:	Memory Slot Empty (Emplacement de mémoire vide)	Il ne s'agit pas d'une erreur. Ce message indique simplement que l'emplacement de mémoire sélectionné est vide et qu'il est donc impossible d'y	Ch.4	
		apporter des modifications.	Ch.5	
A21:	All Memory Slots are Empty (Tous les	Il ne s'agit pas d'une erreur. Ce message indique simplement que tous les emplacements de mémoire		
	emplacements de mémoire sont vides)	sont vides. Chargez au moins un motif en mémoire pour que ce message n'apparaisse plus.	Ch.6	
A24:	No More Color Change Codes Found (Plus aucun	Ce message apparaît lors de l'apprentissage des couleurs présentes dans un motif et que le dernier	Ch.7	
? co~ce	code de changement de couleur détecté)	code de changement de couleur a été trouvé. Il ne reste donc plus aucun code de changement de couleur dans le motif.	Ch.8	
A26:	Sock Frame Origin Not Set (Origine du cadre pour chaussettes non définie)	Dans le menu « Program » (Programme), le paramètre Sock Frame (Cadre pour chaussettes) impose de définir l'origine du premier cadre pour chaussettes	Ch.9	
		lorsque la machine n'est pas en mode Drive (Démarrer). Il faut ensuite mettre la machine en mode Drive, puis déplacer le pantographe vers l'origine du deuxième cadre pour chaussettes. Si le pantographe	Ch.10	
		n'est pas déplacé vers le deuxième cadre pour chaussettes après l'activation du mode Drive, ce message d'erreur apparaît.	Ch.11	
A27:	No more Function Codes Found (Plus aucun code de	Ce message apparaît lors de la recherche ou de la programmation des codes de fonction présents dans un motif et que le dernier code de fonction a été trouvé.	Ch.12	
Func	fonction détecté)		Ch.13	
A28:	Calculating Please wait (Calculs en cours	Ce message signale que la machine est occupée. Attendez que ce message disparaisse avant d'appuyer sur un bouton.	<u></u>	
$\boxtimes$	Veuillez patienter)			

A29:	Memory is Full (Mémoire pleine)	Ce message indique que tous les emplacements de mémoire sont pleins. Supprimez des motifs pour pouvoir en charger de nouveaux.
A34:	Too Many Color Changes in Design (Trop de changements de couleur dans le motif)	Ce message s'affiche lorsqu'un motif en mémoire compte plus de 1 200 fonctions de changement de couleur. Modifiez le motif et supprimez des changements de couleur pour en réduire le nombre à moins de 1 200 et ainsi corriger le problème.
A35:	Spectacle Frame Error (Erreur due à la monture de lunettes)	Le paramètre Spectacle Frame (Monture de lunettes) est l'un des paramètres spéciaux MC1. Si ce paramètre est activé, certaines opérations sont interdites, afin de protéger la machine. Ce message d'erreur apparaît dès lors qu'une opération est interdite. Si aucune monture de lunettes n'est utilisée, désactivez cette fonction dans MC1.
A36:	Appliqué Error (Erreur d'application)	Lorsque la fonction Manual Appliqué (Application manuelle) est activée, il est impossible d'utiliser la touche Origin (Origine), afin d'éviter de plier de pied presseur. Désactivez la fonction Manual Appliqué pour pouvoir utiliser la touche Origin.
A37:	USB Memory Device is Full (Priphérique de mémoire USB plein)	Supprimez es motifs sur le périphérique de mémoire USB.
A38:	No USB Memory Device Inserted (Aucun périphérique de mémoire USB inséré)	<ol> <li>Vérifiez que le périphérique de mémoire USB est correctement inséré. Si l'insertion est correcte, mais que le message d'erreur continue d'apparaître, contrôlez le connecteur de l'automate et/ou essayez avec un autre périphérique de mémoire USB.</li> <li>Si le problème persiste, vérifiez la carte de mémoire CF interne et/ou la carte de connexion. Assurez-vous qu'elles ne sont ni endommagées, ni desserrées.</li> </ol>
A39:	USB Read/Write Error (Erreur de lecture/écriture USB)	Tentez de réutiliser la mémoire USB ou essayez avec un autre périphérique de mémoire USB.
A40:	Network Error (Erreur réseau)	Cette erreur survient lors de l'utilisation du logiciel DFS (Design File Server) de Barudan ou du logiciel réseau LEM pour connecter la machine. Elle indique que la machine est déconnectée du réseau. Vérifiez que le câble reliant le PC à la machine est correctement connecté et qu'il n'est pas endommagé.

		Si le câble n'est pas en cause, fermez le logiciel DFS ou LEM, relancez-le, puis réessayez. Si le problème	
		persiste, redémarrez l'ordinateur et la machine pour tenter de corriger l'erreur réseau. Si le problème est intermittent dans le mode DFS Protocol (Protocole	Ch.1
		DFS), essayez d'éloigner le câble de tous les câbles d'alimentation électrique ou utilisez un câble plus court.	Ch.2
A41:	des informations d'en-tête incorrectes. Tentez de	Ch.3	
X	des données du motil)	motif)  reformater le motif erroné avec un logiciel de numérisation/d'édition ou lisez un autre motif correct.	Ch.4
			Ch.5
			Ch.6
			Ch.7
			Ch.8
			Ch.9
			Ch.10
			Ch.11
			Ch.12
			Ch.13

Message	Description	Élimination des pannes
D01:	Needle Bar Not Locked (Barre à aiguilles non verrouillée)	Le capteur de verrouillage du changement de couleur n'est pas engagé ou ne fonctionne pas correctement. Faites pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur, afin que la plaque du capteur enclenche le capteur de verrouillage, puis réessayez. Si le problème persiste, vérifiez que la diode LED du capteur fonctionne. Si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache ou bloqué, ne le forcez pas. Reportez-vous à l'erreur D05 pour en savoir plus sur les blocages possibles.
D03:	Color Change Lock Error (Erreur de verrouillage du changement de couleur)	Le capteur de verrouillage du changement de couleur n'est pas engagé ou ne fonctionne pas correctement. Faites pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur, afin que la plaque du capteur enclenche le capteur de verrouillage, puis réessayez. Si le problème persiste, vérifiez que la diode LED du capteur fonctionne. Si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache ou bloqué, ne le forcez pas. Reportez-vous à l'erreur D05 pour en savoir plus sur les blocages possibles.
D04:	Color Change Needle Sensor Error (Erreur du capteur de l'aiguille de changement de couleur)	La carte de sélection d'aiguille située dans le dispositif de changement de couleur comporte un capteur pour chaque aiguille. Un seul capteur à la fois doit toujours être engagé et activé. Commencez par faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur pour voir si le problème est résolu. Ne forcez pas si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache. Reportez-vous à l'erreur D05 pour en savoir plus sur les blocages possibles. Si l'erreur se reproduit malgré l'absence d'attache, contrôlez la carte de sélection d'aiguille pour vous assurer que la plaque du capteur n'est pas pliée et qu'aucun des capteurs n'est cassé. Remplacez la carte de sélection d'aiguille.

D05:	Color Change Error	La machine a provoqué une erreur en tentant de procéder à un changement de couleur. Faites pivoter	
<b>3</b>	(Erreur de changement de couleur)	manuellement le dispositif du changement de couleur, afin de vérifier qu'aucune attache ne bloque le mouvement du changement de couleur.	Ch.1
		Blocages possibles:  1. Un ou plusieurs solénoïdes des fils sont collés ou mal positionnés, ce qui provoque un blocage	Ch.2
		empêchant une tête de bouger.  2. Un ou plusieurs solénoïdes des points sautés ne sont pas engagés.	Ch.3
		<ol> <li>Un ou plusieurs leviers sont cassés.</li> <li>Le couvercle latéral de la tête de broderie gêne le mouvement d'une tête.</li> <li>Le rapporteur d'angles est mal positionné.</li> </ol>	Ch.4
		Corrigez tous ces problèmes éventuels avant de poursuivre.  Il peut ensuite s'avérer nécessaire d'arrêter la machine,	Ch.5
D06:	Main Motor Trip Error (Moteur principal	puis de la redémarrer pour la réinitialiser.  Tentez de redémarrer la machine. Si le problème persiste, mettez la machine hors tension et faites	Ch.6
	disjoncté)	pivoter manuellement la tête de broderie pour rechercher la présence de blocages (pour faire pivoter la tête de broderie, retirez le couvercle de la poulie	Ch.7
		d'entraînement principale pour accéder au rapporteur d'angles et le faire tourner). Reportez-vous aux solutions décrites en D07 au sujet des blocages possibles.	Ch.8
D07:	Main Motor Overload Error (Surcharge du	Mettez la machine hors tension et faites pivoter manuellement la tête de broderie pour rechercher la présence de blocages (pour faire pivoter la tête de	Ch.9
	moteur principal)	broderie, retirez le couvercle de la poulie d'entraînement principale pour accéder au rapporteur d'angles et le faire tourner). En cas de blocage, retirez	Ch.10
		la plaque à aiguilles et vérifiez qu'aucun fil n'est enroulé à l'arrière du crochet de broderie ou de la zone du crochet.	Ch.11
		Essayez de lubrifier la machine pour voir si le pivotement est plus facile. Si aucun blocage n'est détecté, appelez le support technique pour obtenir de l'aide.	Ch.12
D08:	Frame Limit Error (Erreur due à la limite du	l'aide.  Ce message signale que le pantographe a dépassé l'une des limites définies dans les paramètres MC2.  Recentrez le point d'origine, afin que le motif soit tracé	Ch.13
•••	cadre)	dans les limites définies et éviter cette erreur. Appelez le support technique pour réinitialiser les limites ou les modifier dans les paramètres MC2.	

D09:	Start/Stop Switch Error (Erreur du commutateur Marche/Arrêt).	Cette erreur indique que le commutateur de mise en marche ou d'arrêt est coincé. Vérifiez les commutateurs et le câblage.
D10:	Head Switch Error (Erreur de l'interrupteur de tête)	L'interrupteur de tête est éteint sur le dispositif de tension.  Mettez l'interrupteur de tête sous tension pour permettre à la machine de broder.
D11:	Rotary Encoder Error (Erreur de l'encodeur rotatif)	Problème avec l'encodeur. Appelez le support technique.
D12:	Trimmer Slider Error (Erreur due au coulisseau du coupe-fil)	Le coulisseau du coupe-fil est bloqué en position basse ou pris dans un fil non coupé. S'il est pris dans un fil non coupé, cassez le fil à la main et tirez près de 50 mm de fil avant de laisser le coulisseau du coupe-fil tirer le fil vers le haut dans le blocage du fil. Si la machine continue à afficher une erreur D12 parce qu'elle ne procède à aucune coupe, contrôlez et réglez les coupe-fils. Remplacez les lames et la rondelle ondulée, si nécessaire.  Si le message D12 apparaît parce que le coulisseau est collant, vérifiez manuellement le fonctionnement du coulisseau, nettoyez-le et réparez-le, si besoin est.
D13:	No further Stitch Back or Automending due to 1600 stitch limit (Impossible d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison de la limite des 1 600 points)	Ce message signale que la machine ne peut pas continuer à effectuer un point arrière ou une réparation automatique en raison de la limite des 1 600 points. En cas de besoin d'un point arrière/d'une réparation automatique au-delà, utilisez le flottement pour reculer jusqu'au point souhaité. Reportez-vous au manuel d'utilisation pour obtenir des instructions relatives au flottement.
D14:	Push Start Button (Appuyer sur le bouton Marche)	Ce message signale qu'il est nécessaire d'appuyer sur le bouton Start pour poursuivre.
D16:	Bobbin Break (Rupture de bobine)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'une rupture du fil de bobine. Réparez ou remplacez le fil de bobine.  (Détecteur de bobine en option installé ou paramètre activé)

			Ch.13
		du paramètre n° 04 T-Break (Rupture de fil).	Ch.12
1000		du fil sur le dispositif de tension. Si ces ruptures de fil inexactes se produisent lors de la broderie de petits points, tentez d'augmenter la valeur	Ch.11
D25:	Stopped for Thread Break (Arrêt suite à une rupture de fil)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'une rupture de fil. Réparez le fil et continuez. Si le fil n'est pas cassé (rupture de fil inexacte), vérifiez qu'aucun fil n'est enroulé autour de la roue de détection	Ch.10
<b>∥</b> STOP	application)	de la fonction de programme Appliqué.	Ch.9
D23:	(Erreur due au moteur de coupe)  Stopped for Appliqué (Arrêt suite à une	la bonne position.  Mettez la machine hors tension pour réinitialiser cette erreur.  Vérifiez le réglage des lames du coupe-fil.  L'agglutination du fil décale le réglage des coupe-fils lors d'une tentative de coupe. Retirez le fil excédentaire sous la plaque à aiguilles et réinitialisez les lames du coupe-fil, si nécessaire.  Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un code d'arrêt dans le motif et de l'activation	Ch.8
			Ch.7
<b>XX</b>			Ch.6
D22:	Trimmer Motor Error (Erreur due au moteur de	Le moteur de coupe est bloqué ou ne s'est pas arrêté à	Ch.5
D21:	Stopped by Stop Switch (Arrêt suite à un appui sur le bouton Stop (Arrêt))	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un appui sur le bouton Stop.	Ch.4
W	-		Ch.3
D20:	End of Automending (Fin de la réparation automatique)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée, car l'opération de réparation automatique est terminée.	Ch.2
\$10P	(Arrêt suite à un code d'arrêt)	raison d'un code d'arrêt dans le motif.	Ch.1
D19:	Stopped for Stop Code	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en	

Message	Description	Élimination des pannes
D26:	Pulse Motor Circuit Overheat (Surchauffe du circuit du moteur pas-à-pas)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison de la surchauffe du circuit du moteur pas-à-pas (pantographe).  Arrêtez la machine et laissez-la refroidir.  Contrôlez et nettoyez le ventilateur et son orifice pour vous assurer que des peluches et autres débris ne les bloquent pas. Redémarrez la machine et assurez-vous que le ventilateur fonctionne. Si le ventilateur fonctionne, mais que le message D26 continue à apparaître, appelez le support technique.
D27:	Stopped for Temporary Repair Stop (Arrêt suite à un arrêt temporaire pour réparation)	Ce message signale qu'un code d'arrêt temporaire a été inséré dans le motif lors de la série précédente.
D28:	No further Stitch Back or Automending due to Color Change (Impossible d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison d'un changement de couleur)	Ce message avertit l'opérateur qu'il ne peut continuer à reculer à moins d'effectuer une coupe manuelle. Effectuez une coupe manuelle.
D29:	Servo Driver Error (Erreur due au servomoteur)	Quelque chose a bloqué le pantographe pendant la broderie ou le système électronique du servomoteur présente un problème. Mettez la machine hors tension et assurez-vous que le pantographe n'est pas bloqué en tentant de le déplacer manuellement. Supprimez tous les blocages éventuels avant de remettre la machine sous tension. En l'absence du moindre blocage, remettez la machine sous tension pour vérifier si tout fonctionne. Si le problème persiste, appelez le support technique.
D30:	Head/Duct Board Switch Error (Erreur du commutateur sur la carte de contrôle des têtes)	Plus de 2 commutateurs sont activés sur la carte de contrôle des têtes. Contrôlez le réglage correct des commutateurs. Vérifiez le câble-ruban reliant les cartes des commutateurs des têtes aux cartes des conduits des têtes. Tout câble déconnecté ou endommagé sur l'une de ces cartes provoque cette erreur.

D31:	Driver Box/Board	L'automate ne reconnaît pas la connexion de la carte de commande. Contrôlez les câbles entre l'automate	
UAD	Communication Error (Erreur de communication du boîtier/de la carte de	et la carte de commande. Appelez le support technique.	Ch.1
D20 :	commande) Stopped for Sub End Code	Ce message indique que la fonction Roll to Roll	Ch.2
D32:	(Arrêt pour code Fin inf.)	(Cylindre par cylindre) est activée et que la machine s'est arrêtée en raison d'un code Sub End dans les données du motif.	Ch.3
D33:	Power Interrupt Error (Erreur due une coupure de l'alimentation)	L'alimentation de la machine a été coupée. Arrêtez la machine, puis redémarrez-la pour la réinitialiser. Si ce message d'erreur réapparaît, assurez-vous que la machine ne présente aucun problème d'alimentation électrique. Essayez une autre prise de courant fonctionnelle ou un autre circuit (utilisé par aucun	Ch.4
			Ch.5
		autre équipement).	Ch.6
D34:	Stopped by Light Curtain (Arrêt en raison du faisceau lumineux)	Le faisceau lumineux en option est activé. Quelque chose bloque le rayon lumineux ou il ne fonctionne pas correctement. Contrôlez le faisceau lumineux.	
	Tummeux	pas correctement. Controlez le l'aisceau l'unimeux.	Ch.7
D35:	Lubrication Error (Erreur de lubrification)	Machines avec dispositif de lubrification en option: Vérifiez le dispositif de lubrification.  Machines sans dispositif de lubrification en option: Ce message peut servir à indiquer à l'opérateur à quel moment la machine doit être lubrifiée. Voir « Chapitre 4.11. Message de lubrification » pour plus de détails.	Ch.8
			Ch.9
			Ch.10
			Ch.11
D36:	Stopped for Bobbin Counter (Arrêt du fait du compteur bobine)	Lorsque la fonction Bobbin Counter (Compteur bobine) est activée, la machine s'arrête, coupe la bobine et affiche ce message pour indiquer les raisons de son arrêt. Changez la bobine et redémarrez la machine pour la réinitialiser.	
1234			Ch.12
D37:	Sequin Device Error (Erreur du dispositif à paillettes)	Assurez-vous que le boîtier de commande du dispositif à paillettes est sous tension. Appelez le support technique.	Ch.13
SEQUIN			

D38:	Chenille Driver Error (Erreur du moteur de la chenille)	Mettez la machine hors tension et redémarrez-la. Assurez-vous que le boîtier de commande de la chenille est sous tension. Si ce message d'erreur réapparaît, contrôlez le câblage jusqu'au moteur de rotation des barres à aiguilles. Le moteur peut également présenter un dysfonctionnement ou être bloqué. Appelez le support technique.
D39:	Looper Motor Error (Erreur du moteur du boucleur)	Mettez la machine hors tension et redémarrez-la. Si le problème persiste, tournez manuellement l'arbre du moteur du boucleur jusqu'à ce que le capteur de l'arbre (supérieur) soit activé, puis recommencez. Appelez le support technique pour plus d'aide.
D40:	Chenille Thread Clamp Motor Error (Erreur du moteur du pince-fil de la chenille)	Mettez la machine hors tension et redémarrez-la. Si le problème persiste, tournez manuellement l'arbre du moteur de relâchement de la tension jusqu'à ce que le capteur de l'arbre soit activé, puis recommencez. Appelez le support technique pour plus d'aide.
D41:	Chenille Needle Height Error (Erreur de la hauteur d'aiguille de la chenille)	Cette erreur survient lorsque la hauteur de la barre à aiguilles ou la position d'annulation est incorrecte. Mettez la machine hors tension et redémarrez-la. Si le problème persiste, mettez de nouveau la machine hors tension. Faites pivoter manuellement l'arbre de mise à niveau (barre à aiguilles) sur la tête posant problème et vérifiez que les leviers de la barre à aiguilles se déplacent librement et sans résistance à l'intérieur, sans aucun blocage. Supprimez tous les blocages éventuels des leviers avant de remettre la machine sous tension. Faites ensuite pivoter l'arbre vers la position basse et assurez-vous que la LED du capteur d'origine de la hauteur d'aiguille s'allume lorsque le capteur est engagé.  Appelez le support technique pour obtenir de l'aide.
D42:	Chenille Error (Erreur avec la chenille)	Ce message d'erreur au sujet de la chenille apparaît en présence d'un problème différent des cas D38 à D41.  Il s'agit vraisemblablement d'un problème lié à la carte de commande du moteur pas-à-pas dans le boîtier de commande de la chenille.  Appelez le support technique pour obtenir de l'aide.

D49 ·	Presser Foot Set Error	Appelez le support technique.	
D43:	(Erreur de configuration du		
	pied presseur)		Ch.1
D44:	Lock Stitch Zig-Zag Driver (Boîtier de commande	Appelez le support technique.	Ch.2
LSC OF	zigzag – verrouillage de point)		Ch.3
D45:	Lock Stitch Zig-Zag Tension	Appelez le support technique.	
LSC	(Tension zigzag – verrouillage de point)		Ch.4
D46:	Lock Stitch Zig-Zag Error	Appelez le support technique.	Ch.5
LSC	(Erreur zigzag – verrouillage de point)		Ch.6
D47:	When using B-PASS,		Ω
	indicates the machine was		Ch.7
P	stopped by information in		
	Production instructions.		Ch.8
	(Lorsque vous utilisez		
	B-PASS, indique que la		Ch.9
	machine a été arrêtée par		1.9
	des informations dans les		
	instructions de production.)		Ch.10
			Ch.11
			Ch.12
			Ch.13