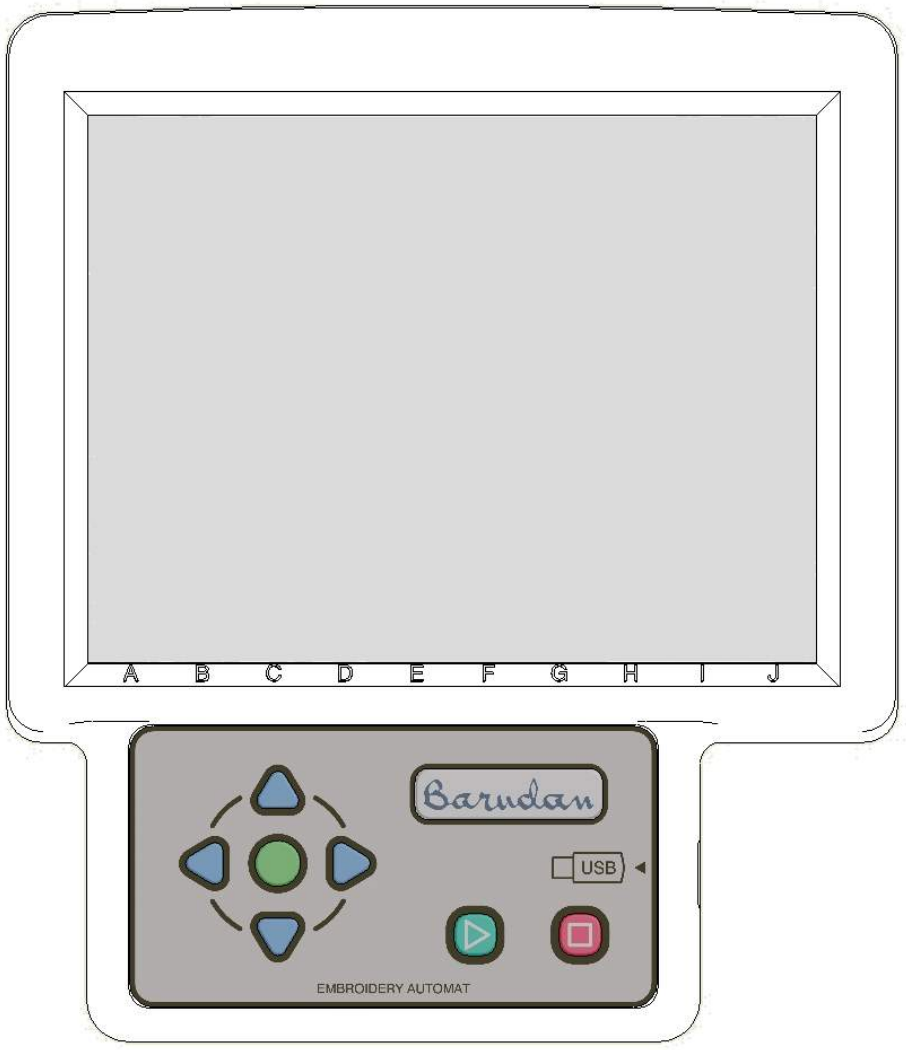
BEKT

Manuel d'instructions



Mars 2019, version 1

Table des matières

Chapitre 1. Consignes de sécurité 1–1

1. Consignes de sécurité importantes 1–2
2. Instructions de mise à la terre 1–6
3. Étiquettes d'avertissement 1–8
4. Câblage électrique 1–9
5. Marques commerciales 1–10

Chapitre 2. Introduction 2–1

1. Spécifications 2–2
2. Caractéristiques 2–3

Chapitre 3. Avant l'utilisation 3–1

1. Aspect et composants de l'écran 3–2
2. Mise en marche et arrêt de la machine 3–5
3. Paramétrage de l'origine 3–6
4. Modes Standby (Veille) et Drive (Démarrer) 3–8
5. Structure de l'écran 3–9
6. Écran de confirmation 3–22
7. Messages d'erreur 3–23
8. Fonctionnement du code-barres 3–25
9. Clavier 3–26
10. Listes 3–33
11. Icône Previous (Précédent) 3–34
12. Utilitaires 3–35
13. Précautions de test 3–41

Chapitre 4. Opérations manuelles 4–1
1. Changement de couleur (d'aiguille) 4–2
2. Menu Manual Operations (Opérations manuelles) 4–7
3. Coupe-fil 4–10
4. Pince-fil 4–14
5. Application 4–15
6. Abaissement de la barre à aiguilles 4–17
7. Changement de cadre 4–19
8. Centrage du pantographe 4–20
9. Pointeur laser 4–25
10. Interrupteur gauche/droite des paillettes 4–26
11. Remontée du fil de la bobine 4–27
Chapitre 5. Chargement/Enregistrement des motifs 5–1
1. Pause/Annulation 5–2
2. Avant l'utilisation d'une clé USB 5–3
3. Chargement des motifs à partir d'une clé USB 5–6
4. Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code-barres 5–15
5. Sauvegarde de motifs sur une clé USB 5–17
6. Administration USB 5–21

Chapitre 6. Motifs en mémoire 6–1

1. Sélection d'un motif 6–2
2. Menu Memory (Mémoire) 6–9
3. Informations sur le motif 6–12
4. Zoom sur le motif 6–17
5. Suppression de motifs de la mémoire 6–18
6. Modification des noms de motifs 6–20
7. Décomptes de production 6–21
8. Sélection du nom 6–22
9. Instructions de production 6–23
10. Instructions sur le fil 6–28
12. Protection en écriture des motifs 6–34

Chapitre 7. Modification 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 7–9
4. Apprentissage facile 7–11
5. Modèle de fonction (F-PAT) 7–13
6. Ajout de points 7–14
7. Fonction DSP (Design Stitch Processor) 7–18
8. Points de contours 7–21
9. Apprentissage des fonctions de couleur 7–23
10. Apprentissage de toutes les fonctions 7–25

Chapitre 8. Programmes 8–1
1. Modification des paramètres du programme 8–2
2. Liste des programmes 8–4
3. Codes-barres de programme 8–11
4. Limites inférieures 8–14
5. Configuration de l'intervalle automatique de la matrice 8–16
6. Configuration de la zone de broderie automatique de la matrice 8–19
7. Décalages de l'application/du cadre à l'aide des mouvements de navigation 8–22
8. Mode Cap Frame (Cadre à casquettes) 8–25

Chapitre 9. Broderie 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 9–16
8. Flottement 9–18
10. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points) 9–21
11. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur) 9–23
12. Flottement à haute vitesse (selon la sélection du nom) 9–25
13. Redéfinition de l'origine 9–29
14. Apprentissage de codes couleur (pendant la broderie) 9–31
15. Apprentissage de tous les codes de fonction (pendant la broderie) 9–33
16. Point arrière 9–34
17. Réparation automatique 9–35
18. Mode Standby (Veille) (Reprise) 9–37
19. Commande automatique par B-PASS 9–38

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

6. Appel de l'opérateur 10–14

8. Téléchargement programmé 10–19

9. Téléchargement direct 10–23

10. Mode Free Download (Téléchargement libre) 10–29

13. Mode R-N (Réseau restreint) 10–37

14. Configuration du démarrage avec annulation automatique 10–38

15. Configuration du démarrage automatique 10–39

16. Coordination B-PASS 10–40

17. Téléchargement en amont de motifs 10–46

Chapitre 11. Préférences 11–1

1. Menu Preferences (Préférences) 11–3
2. Conditions de la machine (MC1) 11–8
3. Liste MC1 11–10
4. Mode Sequin Adjusting (réglage du dispositif à paillettes) 11–17
5. Conditions de la machine (MC2) 11–23
6. Liste MC2 11–29
7. Paramètres du mode Clamp Frame (Cadre de pince) 11–37
8. Mode Easy Operation (Facilité d'utilisation) 11–38
9 Langue 11–41
10. Raccourcis 11–45
11. Paramètres des couleurs de l'écran 11–53
12. Paramètres d'affichage des couleurs de fil 11–57
13. Réseau 11–62
14. Configuration de la date et de l'heure 11–65
15. Compteur bobine 11–66
16. Aide 11–68
17. Programme 11–86
18. Affichage du contour du cadre 11–94
19. Paramètres de limite du contour du cadre 11–108
20. Paramètres du mode Cap Frame (Cadre à casquettes) 11–110
21. Totaux de production par jour 11–113
22. Paramètres du modèle de fonction (F-PAT) 11–114
23. Enregistrement des valeurs de configuration du mode Clamp Frame (Cadre de pince) 11–116
24. Insertion automatique de la 1re fonction de couleur 11–119
25. Sélection du nom 11–120
26. Retour à la condition 0 st 11–123

27. Version du logiciel 11–124
28. Écran d'informations sur la machine 11–125
29. Calibrage de l'écran tactile 11–126
30. Affichage désactivé 11–128

Chapitre 12. Système 12–1
1. Structure des fichiers système 12–2
2. Mise à jour du logiciel de base 12–3
3. Mise à jour Linux 12–5
4. Initialisation de la mémoire 12–6
5. Formatage de la carte SD 12–8
6. Calibrage de l'écran tactile 12–10

Chapitre 13. Annexe 13–1
1. Codes de fonction 13–2
2. Codes de sous-fonction 13–4
3. Messages d'erreur 13–6

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

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 ni n'insérez jamais d'objets dans les fentes d'aération.
- Réservée à un usage intérieur.

- N’utilisez pas la brodeuse dans des endroits où des aérosols (sprays) sont utilisés ou de l’oxygène 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.

- N'utilisez pas la machine dans un endroit soumis à une humidité élevée. Une humidité trop élevée peut être à l'origine d'un incendie ou d'une décharge électrique.
- Ne tirez pas, ne tordez pas excessivement, ne roulez pas avec un objet lourd et n'appliquez pas de la chaleur sur les câbles d'alimentation électrique et autres câbles. Cela risque d'endommager les câbles et de causer un incendie ou une décharge électrique. Si un fil du câble est dénudé ou d'autres dommages sont constatés sur les câbles, contactez le distributeur pour procéder aux réparations.
- 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.

2. Instructions de mise à la terre

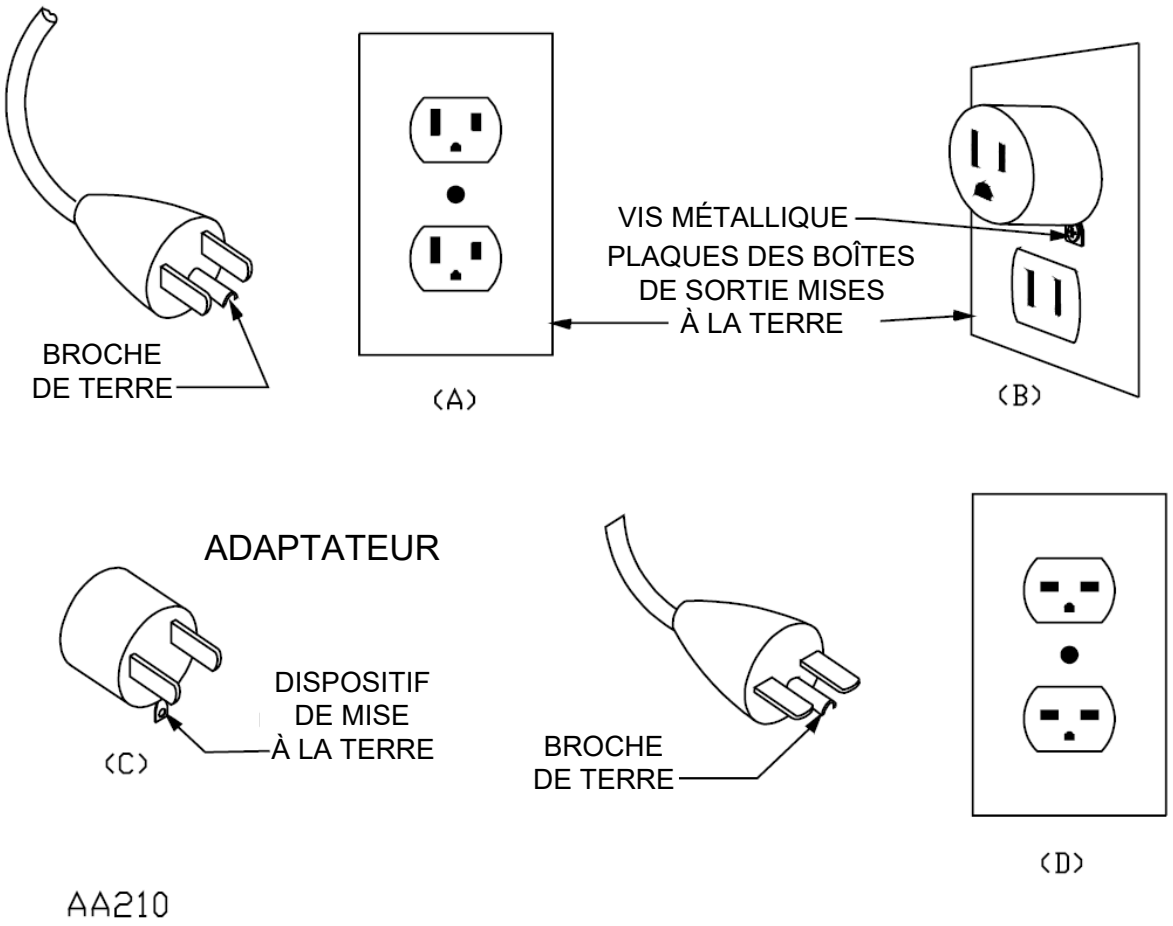
1) Cette machine doit être mise à la terre. En cas de dysfonctionnement ou de panne, la mise à la terre offre un trajet de moindre résistance au courant électrique, afin de réduire le risque de décharge électrique. Le câble de la machine possède un conducteur de protection et une prise de mise à la terre. 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.

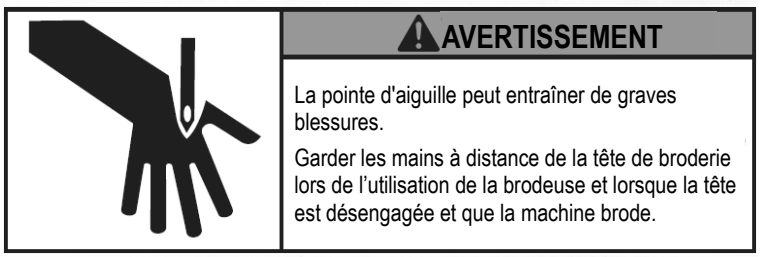
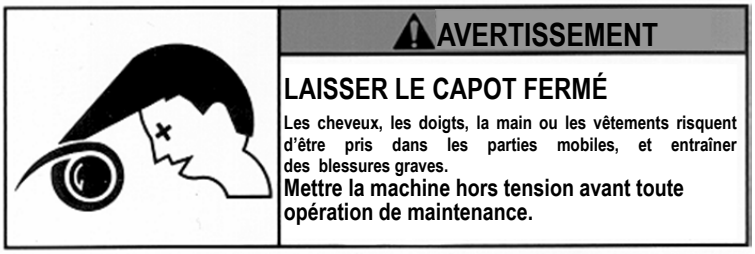
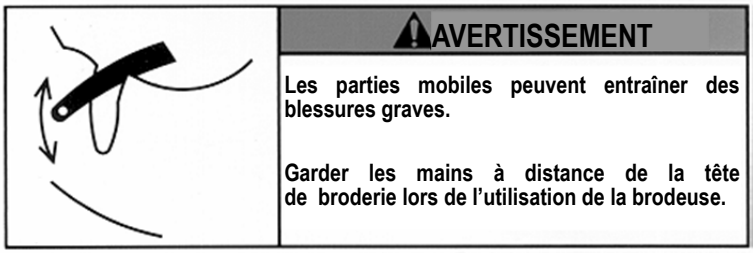
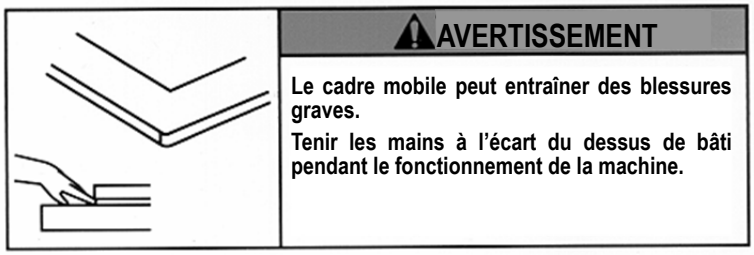
4) Modèles de machine 200 V et au-delà. Cette machine est destinée à être utilisée sur un circuit dont la valeur nominale est supérieure à 120 V, et elle est équipée d'un câble électrique et d'une fiche montés en usine. N'utilisez pas d'adaptateur avec cette machine. Si la machine doit être raccordée pour être utilisée sur un autre type de circuit électrique, elle doit se conformer aux normes locales en vigueur.

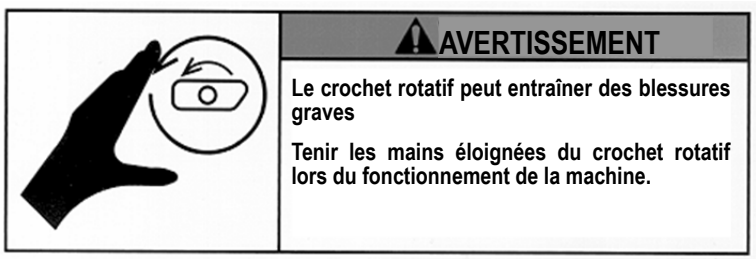

BROCHE
DE TERRE
(A)
VIS MÉTALLIQUE
PLAQUES DES BOÎTES
DE SORTIE MISES
À LA TERRE
(B)
ADAPTATEUR
DISPOSITIF
DE MISE
À LA TERRE
(C)
BROCHE
DE TERRE
(D)
AA210

<Fig. 1.1>

3. Étiquettes d'avertissement

- **Durant le fonctionnement, soyez attentif aux parties étiquetées.**

Étiquettes d'avertissement	Signification
	Étiquette d'avertissement relative aux aiguilles
	Étiquette indiquant un danger pour les cheveux
	Étiquette d'avertissement relative au levier
	Étiquette d'avertissement relative au cadre

Étiquettes d'avertissement	Signification
	Étiquette d'avertissement relative au crochet
	Étiquette d'avertissement relative à la courroie

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

4. Câblage électrique

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

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	Écran tactile LCD couleur de 8,4 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) selon les caractéristiques 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	Mise à la terre de classe D La résistance de terre doit être inférieure à 100 Ohms
8.	Coupe-fil compatible	Mark 5, 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.	Bouton d'arrêt d'urgence	(Non disponible sur certains modèles)
13.	Perforateur	1~3 aiguilles
14.	Cadres pour casquette (pour les machines canons)	
15.	Options	Dispositif à paillettes (SQ), système de lubrification automatique, dispositif à paillettes doubles, faisceau lumineux, marqueur laser, code-barres, entrée clavier/souris USB

2. Caractéristiques

1) 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.

2) 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.

3) USB (Chapitre 3)

Plusieurs périphériques USB sont disponibles.

Par exemple :

Carte mémoire USB

Lecteur de carte mémoire

Lecteur de codes-barres

Clavier/Souris

4) 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.

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 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) **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.

12) **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.

13) **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.

14) **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.

15) **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.

16) **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.

17) **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).

18) **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.

19) **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.

20) **Utilitaires** (Chapitre 3)

Une image (JPEG) de l'échantillon brodé ainsi qu'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.

21) **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.

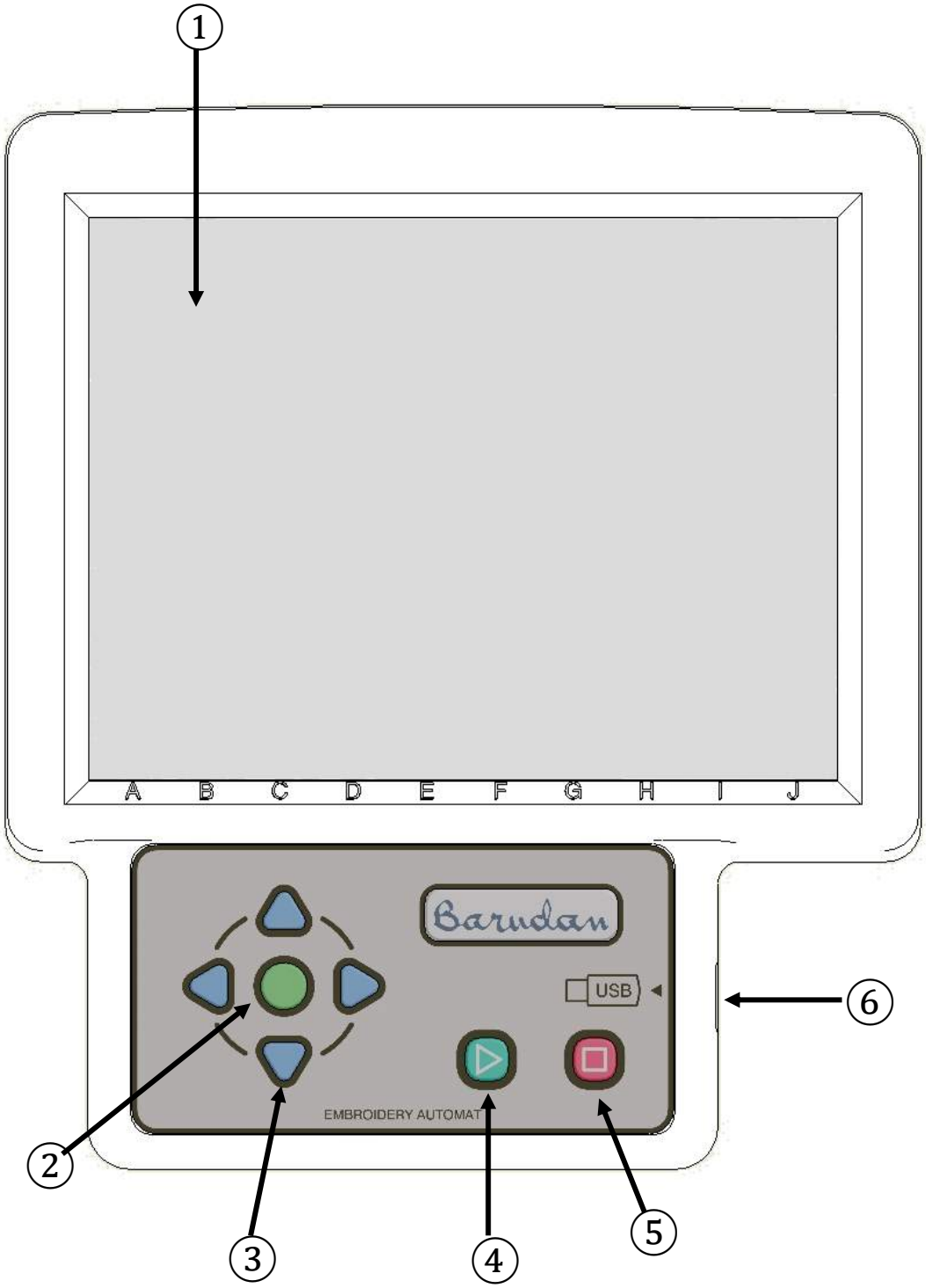
- B-PASS est un système d'assistance de la production, qui améliore la productivité.
- Outre B-PASS, la solution LEM Server (Design File Server) est nécessaire.

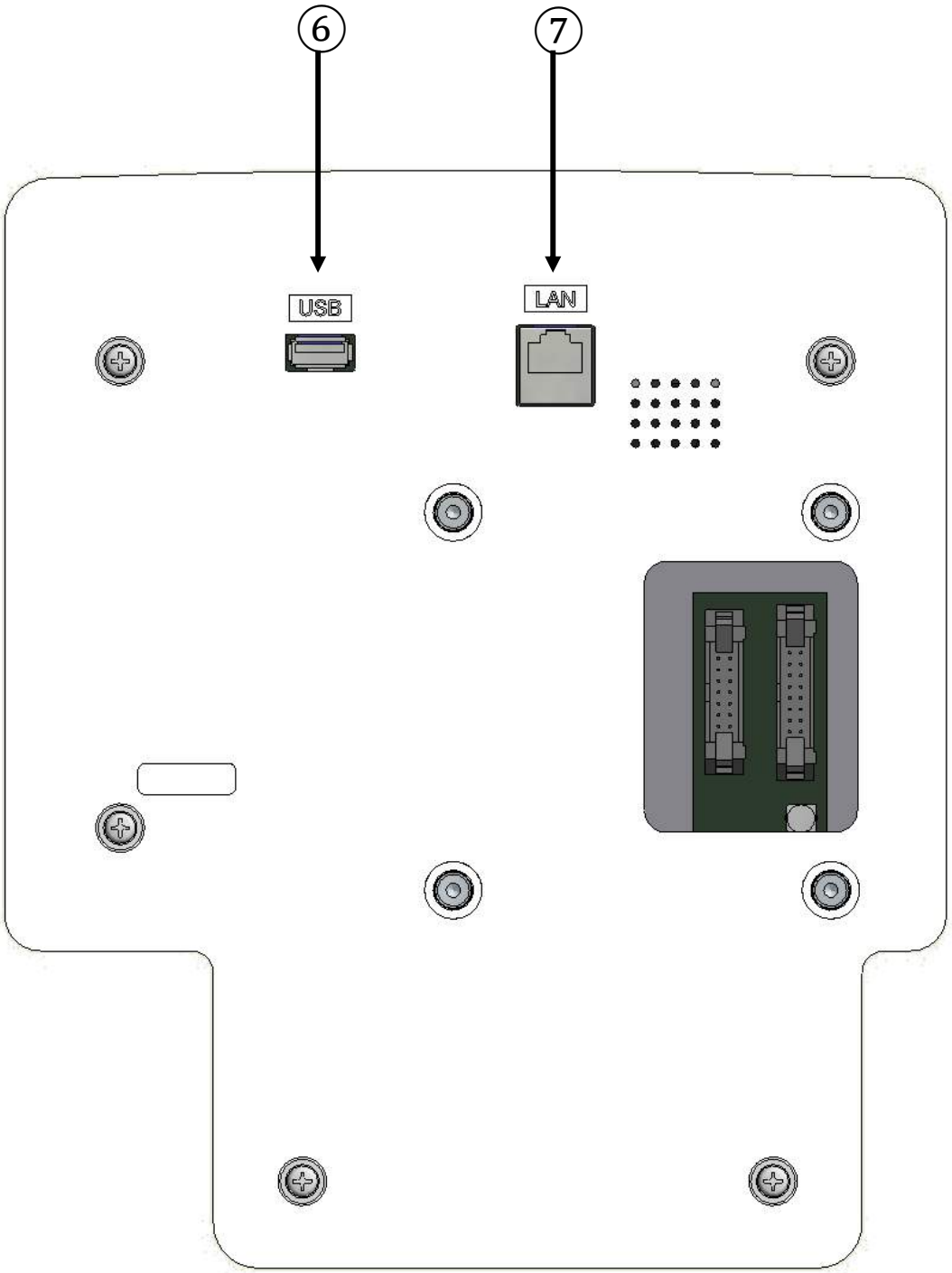
Chapitre 3. Avant l'utilisation

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

1. Aspect et composants de l'écran
2. Mise en marche 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

1. Aspect et composants de l'écran




6
7
USB
LAN

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 déjà positionné sur l'origine, elle le déplace sur la position précédente (position du dernier point lorsque la machine était dans le mode Drive).

   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. Elles permettent également de déplacer le curseur pour sélectionner des éléments dans une liste.

4. **Touche Start (Marche)**

   La machine commence à broder.

5. **Touche Stop (Arrêt)**

   La machine arrête de broder.

6. **USB (avant : 1 port, arrière : 1 port)**

   Pour les connexions USB.

   Les ports sont utilisés pour télécharger les données des motifs et mettre à jour le logiciel du système.

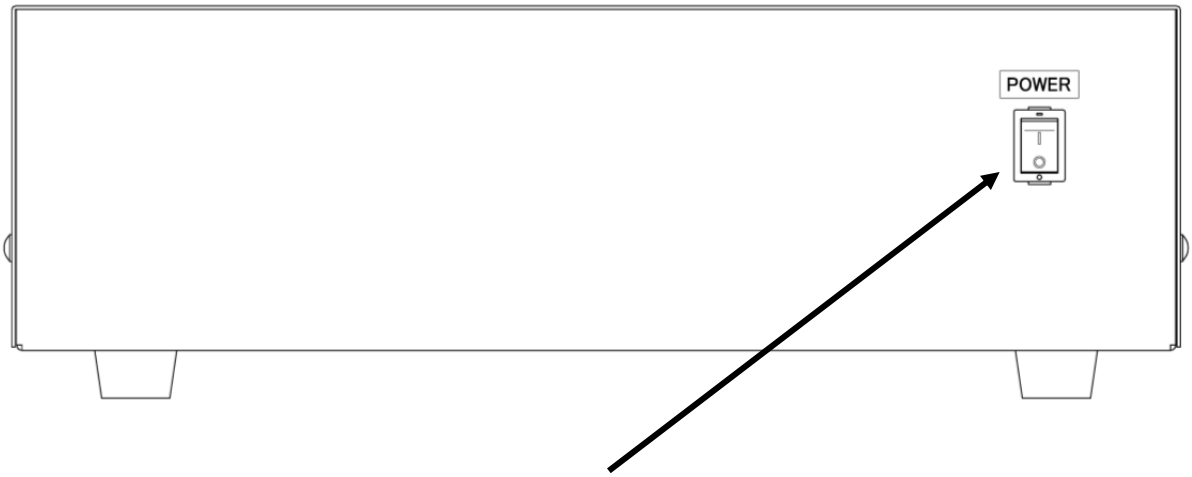
   Un scanner de codes-barres peut être branché (en option).

7. **LAN**

   Il s'agit d'une connexion LAN, permettant de raccorder la machine à un réseau de machines. Le logiciel de mise en réseau (en option) est requis pour utiliser cette connexion.

*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.

2. Mise en marche et arrêt de la machine



Interrupteur d'ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Mise en marche de la machine

Appuyez sur l'interrupteur pour le placer en position MARCHE.

Arrêt de la machine

Appuyez sur l'interrupteur pour le placer en position ARRÊT.

3. Paramétrage de l'origine

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

1) Consultez « Mise en marche et arrêt de la machine » pour allumer la machine.

L'affichage montre l'écran ci-dessous après avoir indiqué le logo BARUDAN. Appuyez sur la **touche J** pour remettre le pantographe sur l'origine.

A B C D E F G H I J

- Appuyez sur 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 n'est pas disponible.

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

- Appuyez sur l'icône au-dessus de « C » pour couper avant la recherche de l'origine.

  Voir « Chapitre 4.3. Coupe-fil ».

- Appuyez sur l'icône au-dessus de « E » pour définir la date et l'heure avant la recherche de l'origine.

  Voir « Chapitre 11.14. Date et heure ».

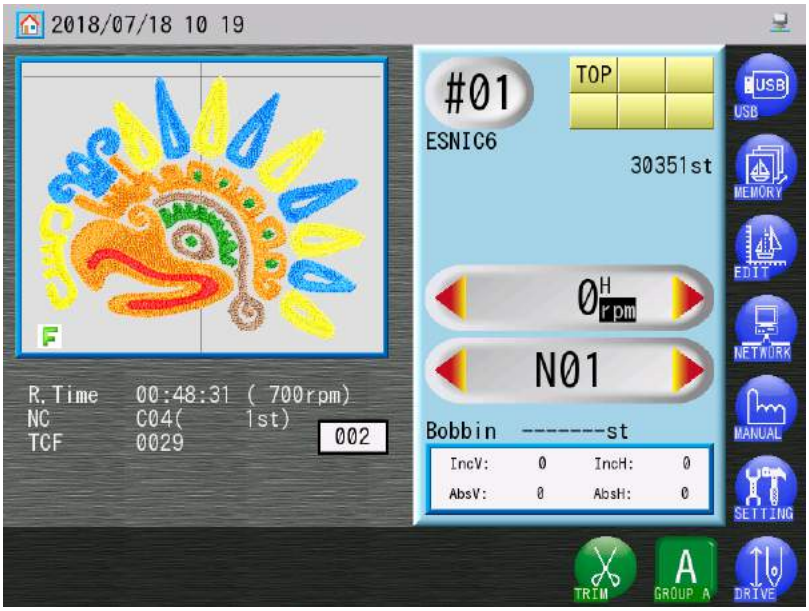
2) Appuyez sur l'icône au-dessus de « J » pour définir l'origine du cadre de broderie.

Une fois terminé, vous pouvez utiliser la machine.

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

L'automate KT dispose de deux modes différents : le mode Standby et le mode Drive.

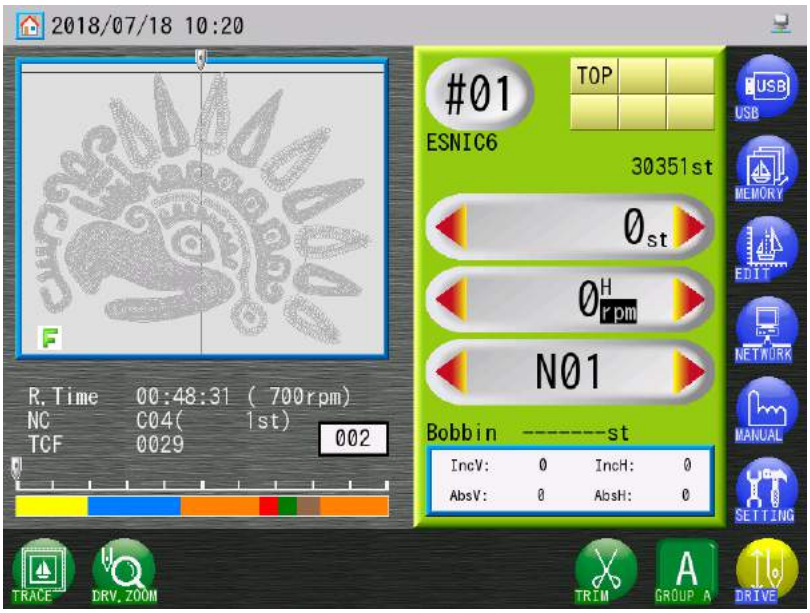
1) Mode Standby : La machine est à l'arrêt et en mode de préparation pour la broderie.



2) Mode Drive : La machine est dans le mode de broderie.

Passez en mode Drive lorsque vous êtes prêt à démarrer la broderie.

Voir « Chapitre 9.2. Mode Drive (Démarrer) ».



5. Structure de l'écran

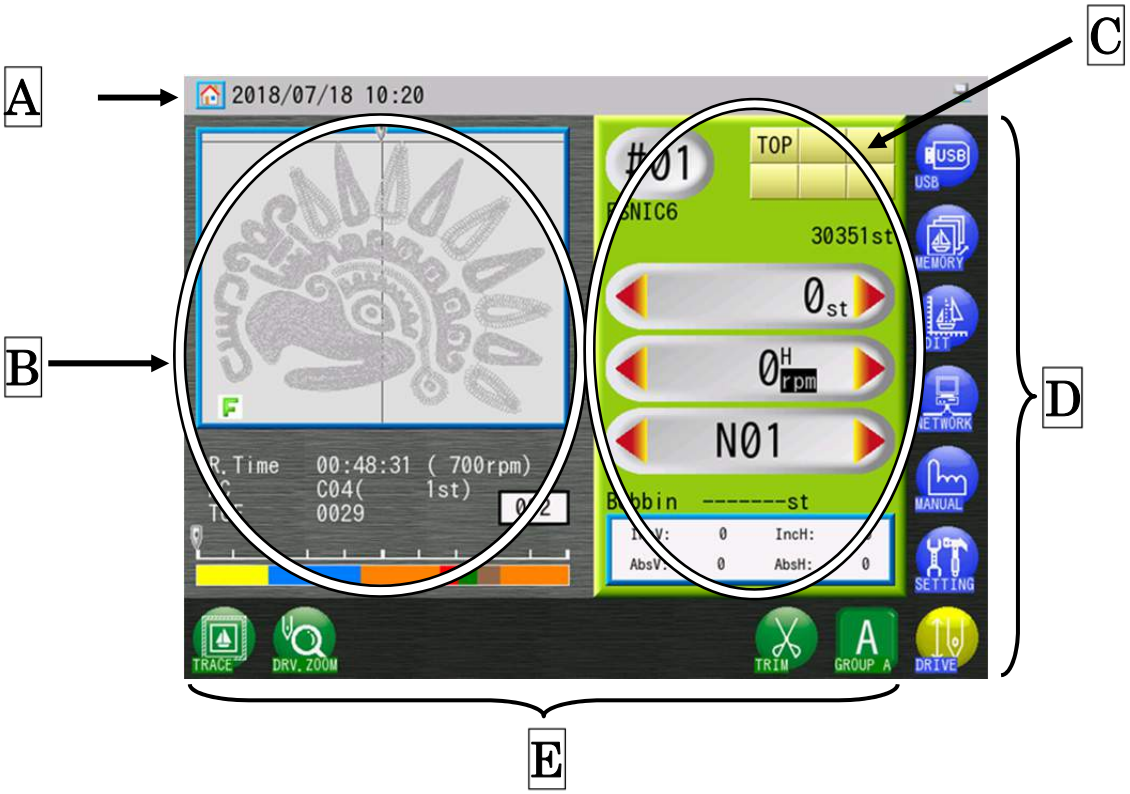
Voici l'écran principal permettant de commander la brodeuse après le paramétrage de l'origine.

Diverses opérations débutent sur l'écran principal.

L'affichage et les opérations des écrans principaux Standby et Drive sont presque identiques.

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

5-1. Composants de l'écran principal



A Barre d'état : Indique la date et l'heure, ainsi que les icônes d'état de la brodeuse. Voir « 5-2. Barre d'état ».

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 ».

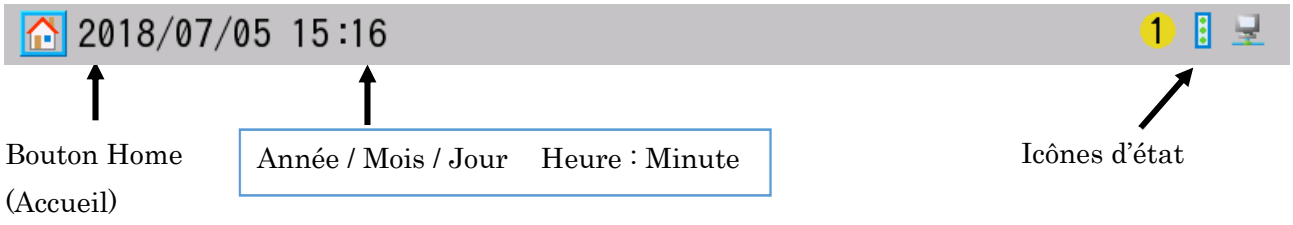
C Zone d'informations sur la machine : Indique le nombre de points, la vitesse, le nombre d'aiguilles, etc. Voir « 5-4. Zone d'informations sur la machine ».

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 , 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.

: Mode B-PASS ON (activé) (*1)

: Mode de commande B-PASS IN (*1)

: Dans le mode Float (*2)

: Dans le mode Teaching (*3)

: Affichage de la sélection du nom (Gauche : Verticale / Droite : Horizontale) (*4)

: Utilisation de « Insertion automatique de la 1re fonction de couleur » (*5)

: Utilisation de « Mode Auto Drive » (Démarrage automatique) (*6)

: Utilisation de « Mode Auto Drive Cancel » (Démarrage avec annulation automatique) (*7)

: Numéro « Security Timer » (Minuteur de sécurité) en cours

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

*1 Voir « Chapitre 10.16. Coordination B-PASS ».

*2 Voir « Chapitre 9.8. Flottement ».

*3 Voir « Chapitre 9.14. Apprentissage des codes couleur (pendant la broderie) ».

*4 Voir « Chapitre 11.25. Sélection du nom ».

*5 Voir « Chapitre 11.24. Insertion automatique de la 1re fonction de couleur ».

*6 Voir « Chapitre 10.15. Configuration du démarrage automatique ».

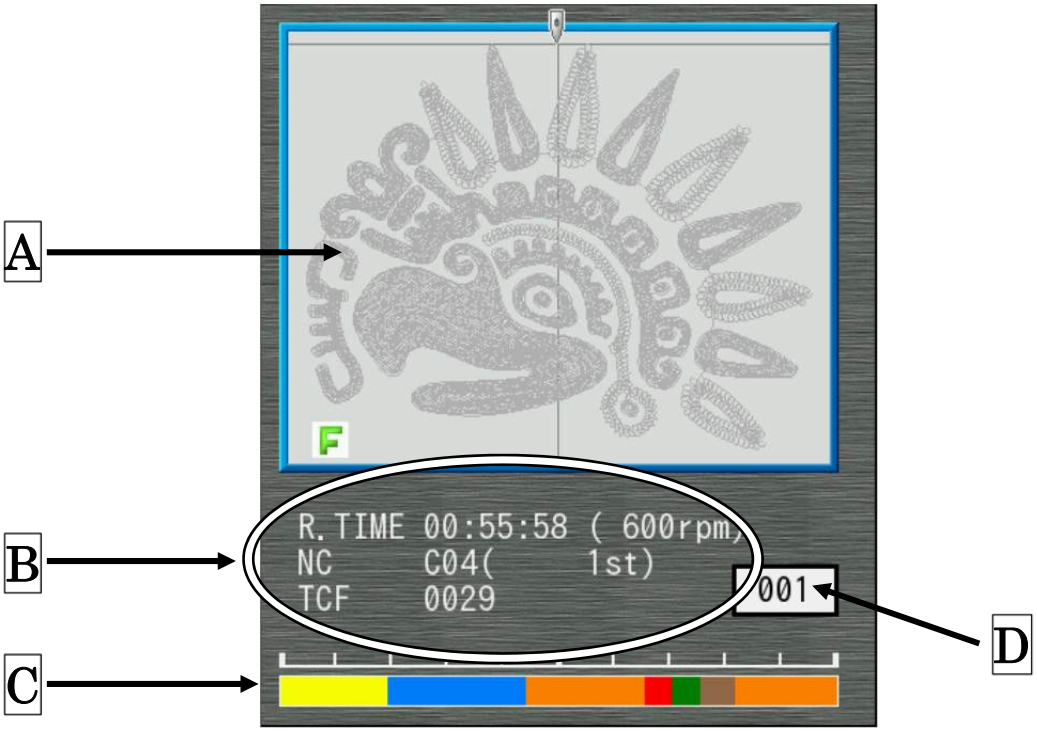
*7 Voir « Chapitre 10.14. Configuration du démarrage avec annulation automatique ».

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 >



A Mode Standby : Affichage visuel du motif

Mode Drive : 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 A pour passer à l'écran d'informations sur le motif 2.

B Informations sur le motif dans le mode Drive

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).

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.

C Mode Drive : Affiche des graphiques en barres de couleurs des fonctions de changement de couleur.

Mode Standby : Rien n'est affiché.

D Mode Standby : Affiche le nombre de répétitions configuré pour ce motif (*2)

Drive : 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

: Orientation du motif, telle que définie par l'élément 3 du programme. (*1)

: Mode Sock (Chaussette), tel que défini par l'élément 6 du programme. (*1)

: Mode Cap (Casquette), tel que défini par l'élément 13 du programme. (*1)

: Le motif a été chargé à partir du réseau (*2)

: Le motif a été modifié et créé par DSP (*2)

: Le motif comporte des instructions sur le fil (*4)

: Le motif comporte des instructions de production (*5)

: Motif connecté à l'aide de B-PASS (mode de commande B-PASS activé et motif téléchargé pendant la commande B-PASS IN) (*6)

: Motif protégé par B-PASS. (*7)

C : Zone Utility. Divers outils sont disponibles.
Voir « 12. Utilitaires ».

*1 Voir « Chapitre 8.2. Liste des programmes ».

*2 Voir « Chapitre 10.8. Téléchargement programmé », « Chapitre 10.9. Téléchargement direct », « Chapitre 10.10. Téléchargement libre ».

*3 Voir « Chapitre 7.7. Fonction DSP (Design Stitch Processor) ».

*4 Voir « Chapitre 6.10. Instructions sur le fil ».

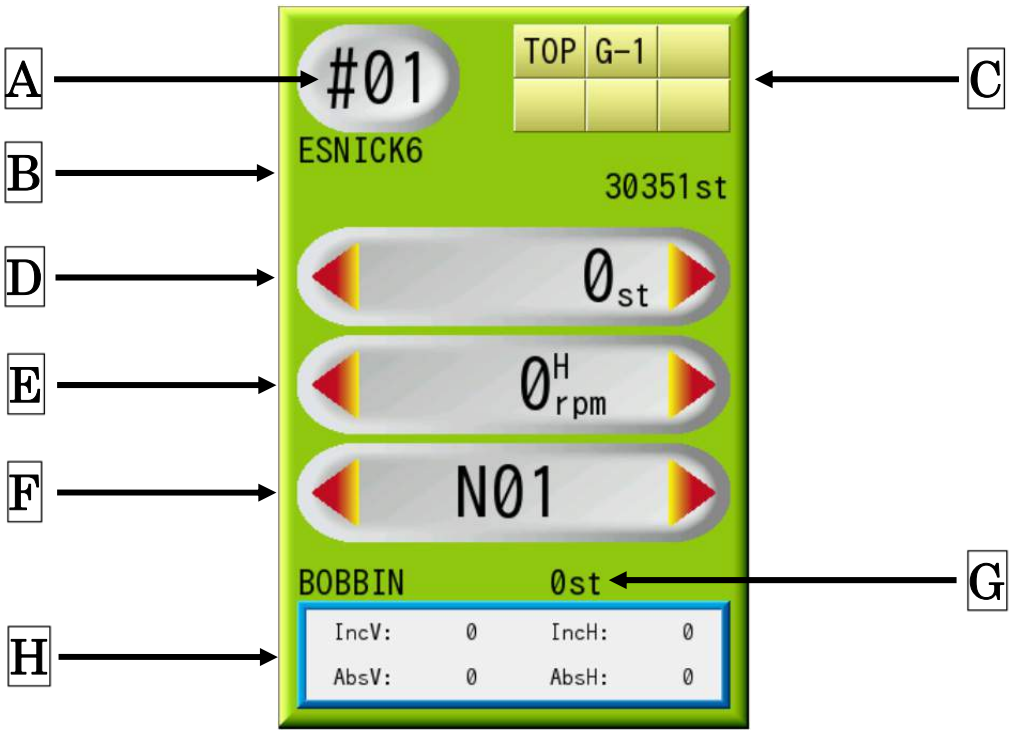
*5 Voir « Chapitre 6.9. Instructions de production ».

*6 Voir « Chapitre 10.16.4. Coordination B-PASS ».

*7 Voir « Chapitre 9.19. Commande automatique par B-PASS ».

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.

D : Mode Drive : Nombre actuel de points

Le mode Float est disponible en touchant cette zone.

Mode Standby : Rien n'est affiché.

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

E : Vitesse de broderie actuelle

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 (d'aiguille) de couleur ».

G : Nombre restant de points sur le compteur bobine.
Voir « Chapitre 11.15. 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 4.8. 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.

Icônes du menu principal

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

Utilisé pour basculer entre les modes Drive et Standby.

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).

Voir « Chapitre 11.10. Raccourcis ».

A B C D E F G H I

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.

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.

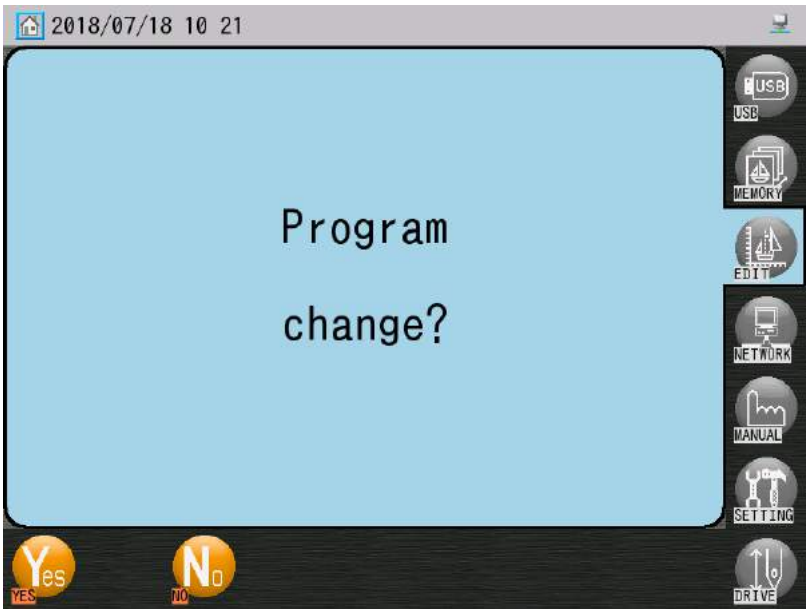
1) Vous pouvez appuyer sur des icônes telles que et/ou .

2) Vous pouvez toucher des zones oblongues, comme .

3) Vous pouvez toucher des zones aux contours bleus, comme

6. Écran de confirmation

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



A B C D E F G H I J

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

Appuyez sur l'icône

(Oui) au-dessus de « A » pour confirmer la modification.

Appuyez sur l'icône

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

7. Messages d'erreur

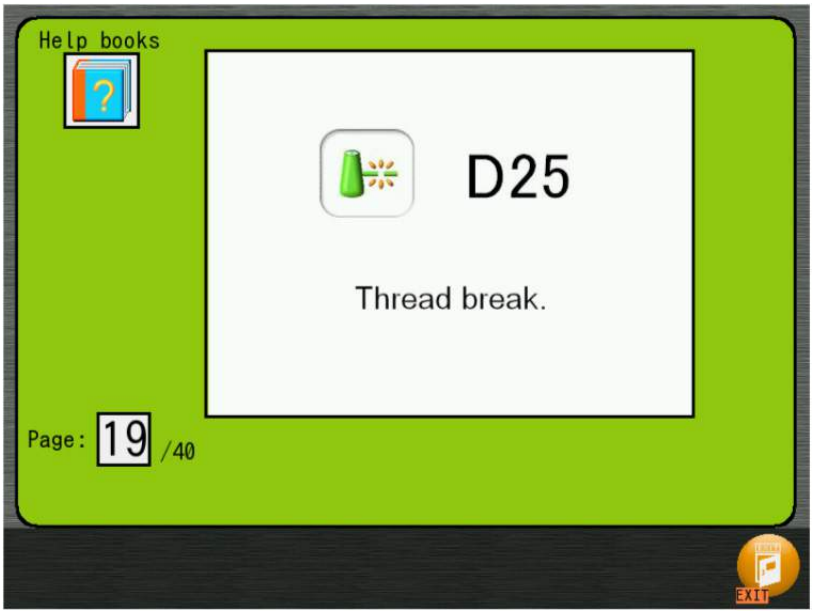
Si une erreur se produit au cours d'opérations réalisées par la machine ou l'automate, un message d'erreur apparaît.

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) Appuyez sur **l'icône Help (Aide)** pour afficher les informations d'aide relatives à l'erreur.



A B C D E F G H I J

Appuyez sur l'icône **EXIT (QUITTER)** au-dessus de « J » pour revenir au message d'erreur.

Voir « Chapitre 11.14. Aide ».

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.

$DOWNLOAD$DESIGNOK

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 11.18.9. Configuration du contour du cadre avec le code-barres.

- Pour plus de détails, voir ces chapitres.

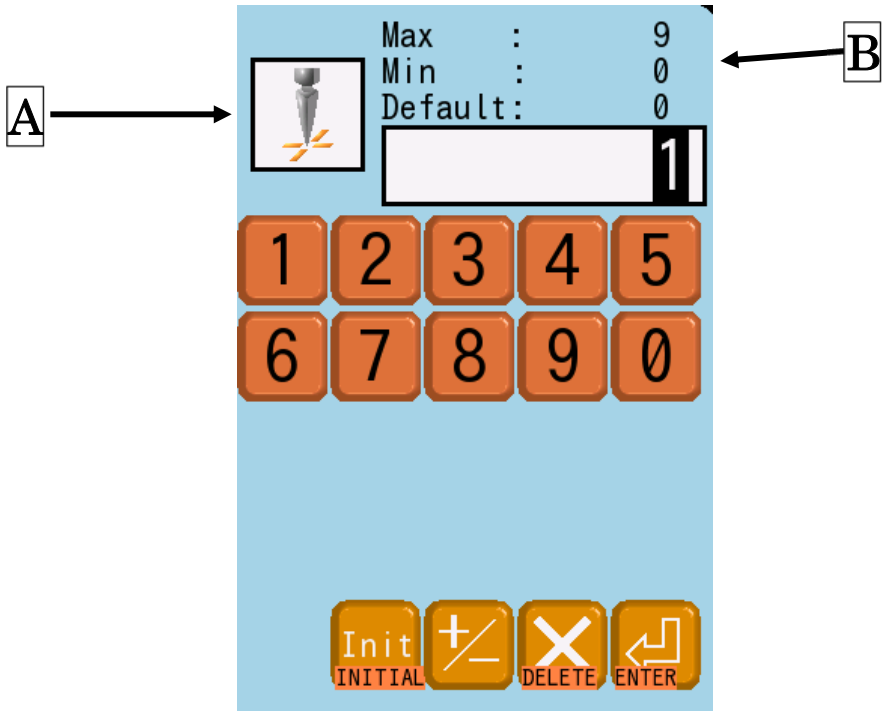
9. Clavier

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)

A 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)** ~ pour saisir un numéro.

Appuyez sur **l'icône Sign (Signe)** pour modifier le signe.

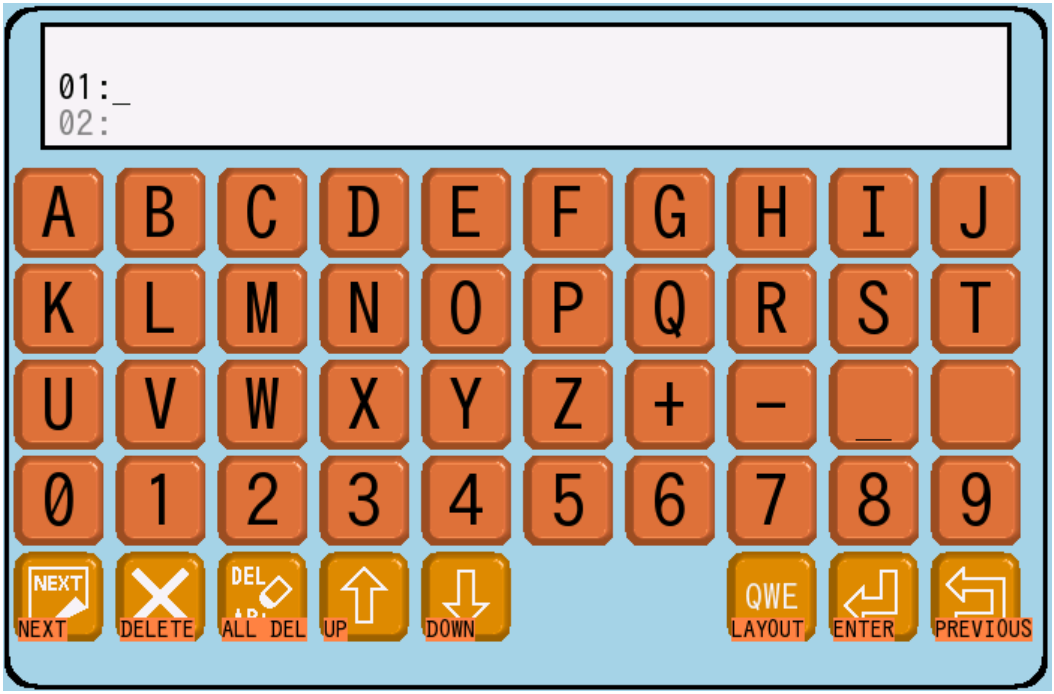
Appuyer sur **l'icône Delete (Supprimer)** pour supprimer le dernier numéro.

2) Appuyez sur **l'icône Enter (Entrée)** pour saisir le numéro.

※ Appuyez sur **l'icône Initial** pour réinitialiser les valeurs par défaut.

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.

Appuyez sur **l'icône Next (Suivant)** pour passer en minuscules et accéder aux caractères supplémentaires.

Appuyez sur **l'icône Delete** pour supprimer le dernier caractère.

Appuyez sur **l'icône All Delete (Tout supprimer)** pour effacer tous les caractères.

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

Appuyez sur **l'icône UP (HAUT)** pour accéder à la ligne au-dessus.

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

2) Appuyez sur **l'icône Enter** pour enregistrer le texte et fermer.

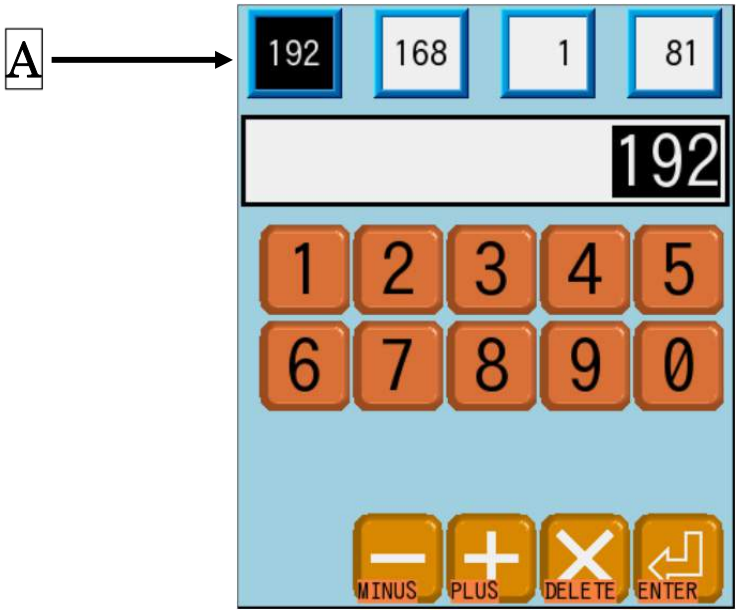
Appuyez sur **l'icône Return (Retour)** pour fermer le clavier sans enregistrer le texte.

Appuyez sur **l'icône DISPOSITION (LAYOUT)**

pour passer le clavier en mode QWERTY.

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 A pour le sélectionner. Le numéro sélectionné apparaît sur fond noir.

2) Appuyez sur les **icônes Number** 0 ~ 9 pour saisir des numéros.

Appuyez sur **l'icône Moins** pour diminuer le numéro.

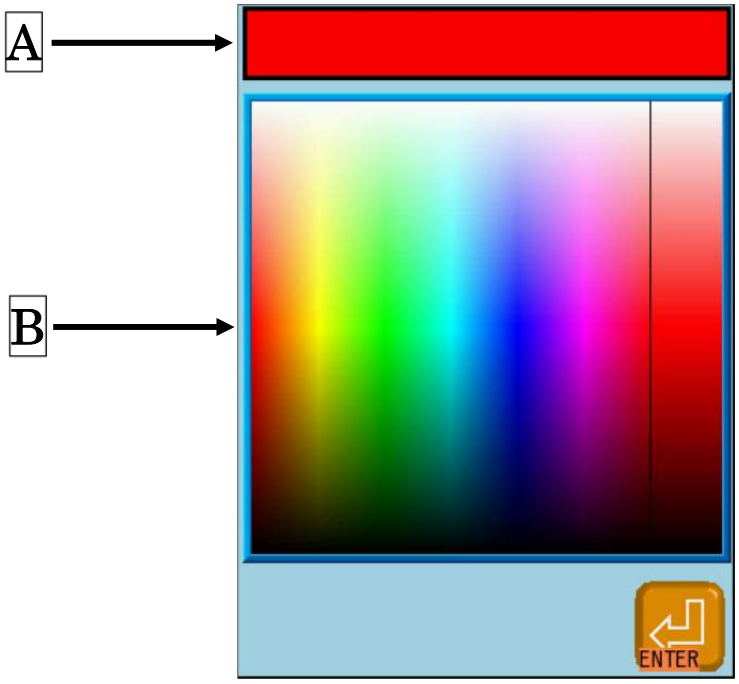
Appuyez sur **l'icône Plus** pour augmenter le numéro.

Appuyez sur **l'icône Delete** pour supprimer le dernier numéro.

3) Appuyez sur **l'icône Enter** pour saisir le numéro.

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.

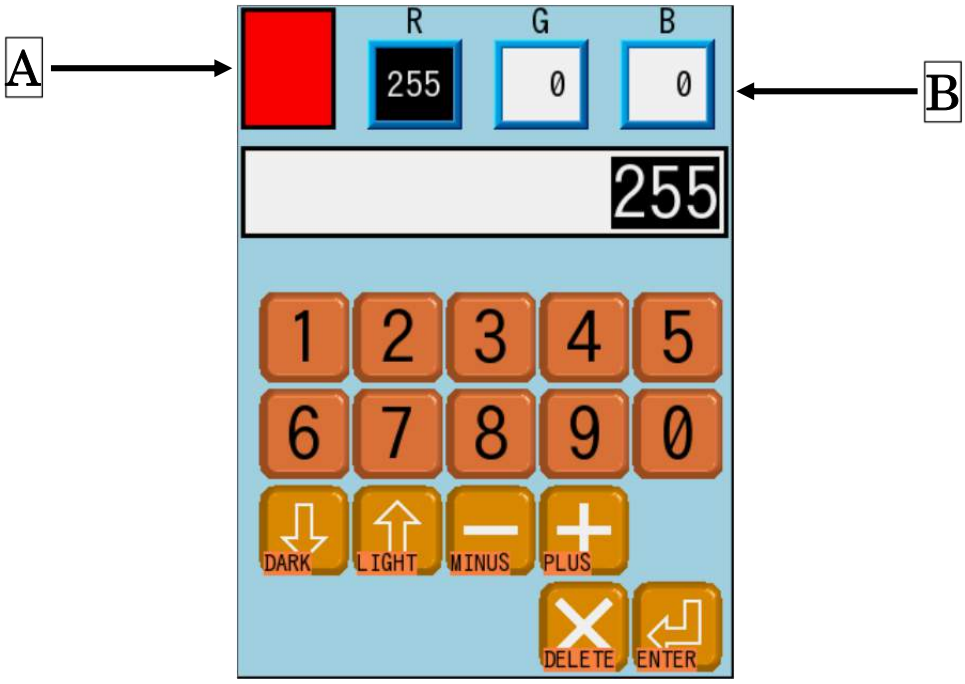
B : Affiche la gradation de couleur.

1) Appuyez sur une couleur dans la zone B pour sélectionner une nouvelle couleur.

2) Appuyez sur **l'icône Enter** pour saisir la couleur.

9-5. Saisie de couleurs (RVB)

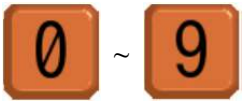
Le clavier de saisie des couleurs RVB sert à modifier les couleurs.



(Écran de configuration de l'affichage)

A : Affiche la couleur actuellement sélectionnée.

1) 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**  pour modifier des numéros.

Appuyez sur **l'icône Moins** pour diminuer le numéro.

Appuyez sur **l'icône Plus** pour augmenter le numéro.

Appuyez sur **l'icône Delete** pour supprimer le dernier numéro.

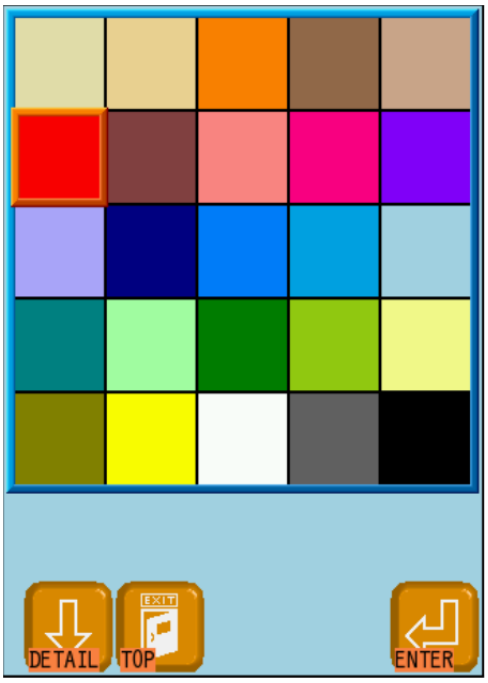
Appuyez sur **l'icône Dark (Foncé)** pour diminuer toutes les valeurs RVB de 1.

Appuyez sur **l'icône Light (Clair)** pour augmenter toutes les valeurs RVB de 1.

3) Appuyez sur **l'icône Enter** 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, appuyez sur **l'icône Detail (Détail)** pour modifier l'ombre de la couleur sélectionnée.

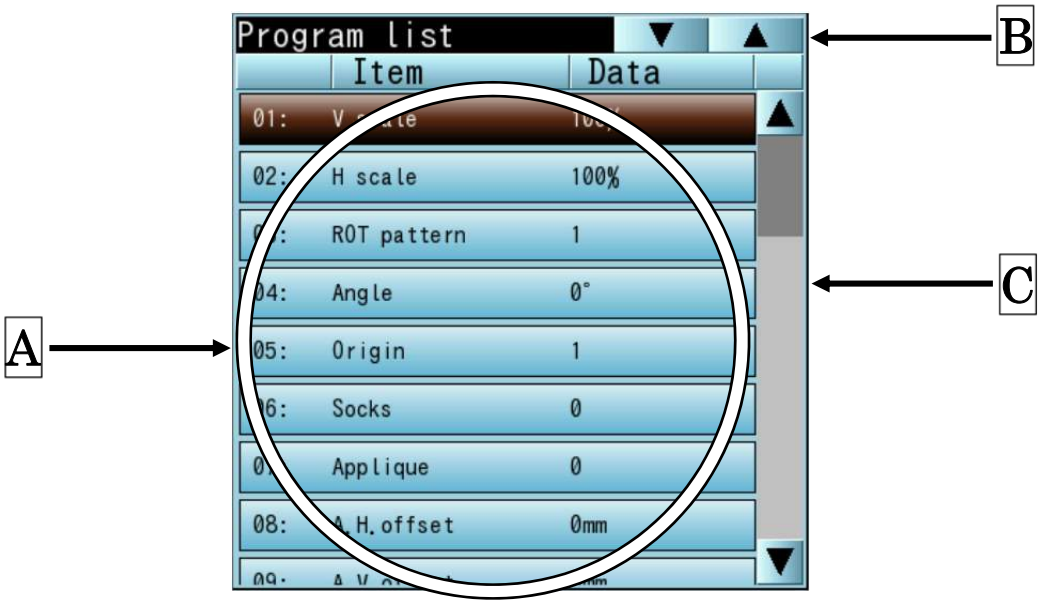
Appuyez sur **l'icône Up** pour revenir à l'écran de la palette initiale.

3) Appuyez sur **l'icône Enter** pour saisir la couleur.

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 « ▼ » dans la zone B pour accéder au bas de la liste.

   Appuyez sur « ▲ » dans B pour défiler vers le haut de la liste.

3) Faites glisser le curseur de la barre de défilement dans 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 « ▲ » et « ▼ » sur la barre de défilement pour monter ou descendre d'une ligne.

11. Icône Previous (Précédent)

L'icône Previous (Précédent) est une icône qui apparaît sur la plupart des écrans.

Appuyez sur **l'icône Previous** pour quitter la fonction et revenir à l'écran précédent.

* Certains écrans ne disposent pas d'icône Previous .

12. Utilitaires

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

- Appuyez sur **l'icône Action** après avoir sélectionné une fonction, afin d'utiliser les éléments de menu dans la zone Utility (saisir un mémo ou faire défiler l'écran dans la fonction, etc.)
- Les autres fonctions sont grisées lorsque **l'icône Action** est active.
- Appuyez à nouveau sur **l'icône Action** pour annuler et permettre de resélectionnner les autres fonctions.

Liste des fonctions de la zone Utility

Icône	Fonction	Icône	Fonction
	Mémo		Opérations FMP du pantographe
	Affichage de l'image		Opérations de la zone Utility
	Informations de production		

12-2. Affichage de l'image

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

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 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 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.

12-4. Informations de production

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

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

2) 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.

La barre de défilement est activée dans la zone A Utility 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.

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.

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)

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 PREVIOUS** pour quitter sa fonction.

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

MÉMO

Chapitre 4. Opérations manuelles

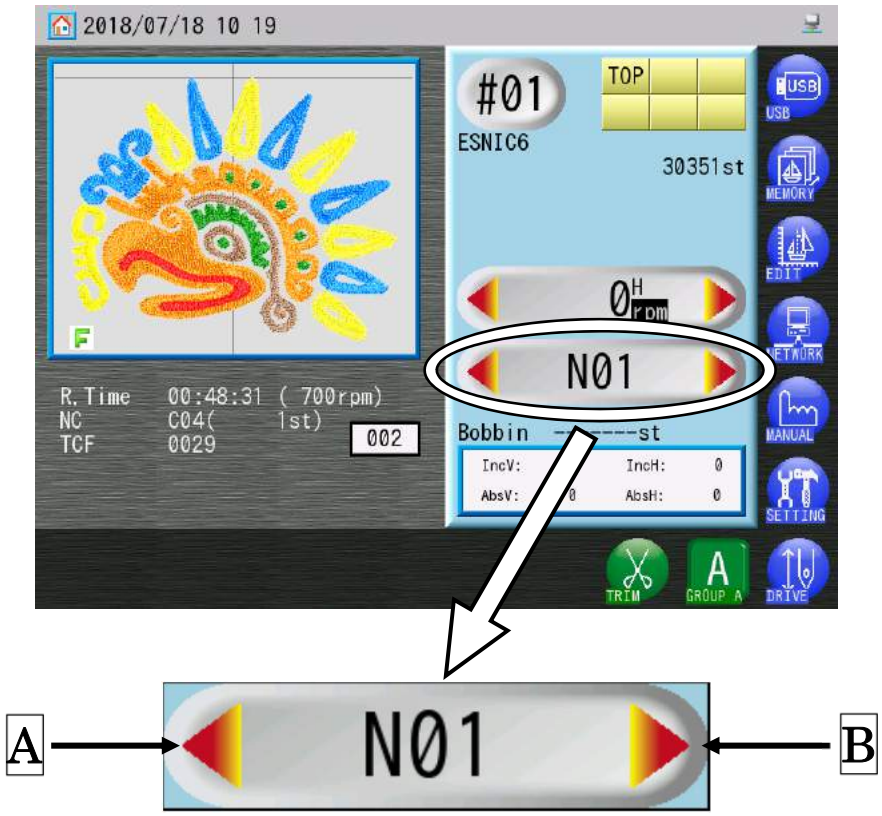
Le présent chapitre contient des informations sur les opérations manuelles à réaliser sur la machine.

1. Changement de couleur (d'aiguille)
2. Menu Manual Operations (Opérations manuelles)
3. Coupe-fil
4. Pince-fil
5. Application
6. Abaissement de la barre à aiguilles
7. Changement de cadre
8. Centrage du pantographe
9. Pointeur laser
10. Interrupteur gauche/droite des paillettes
11. Remontée du fil de la bobine

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.



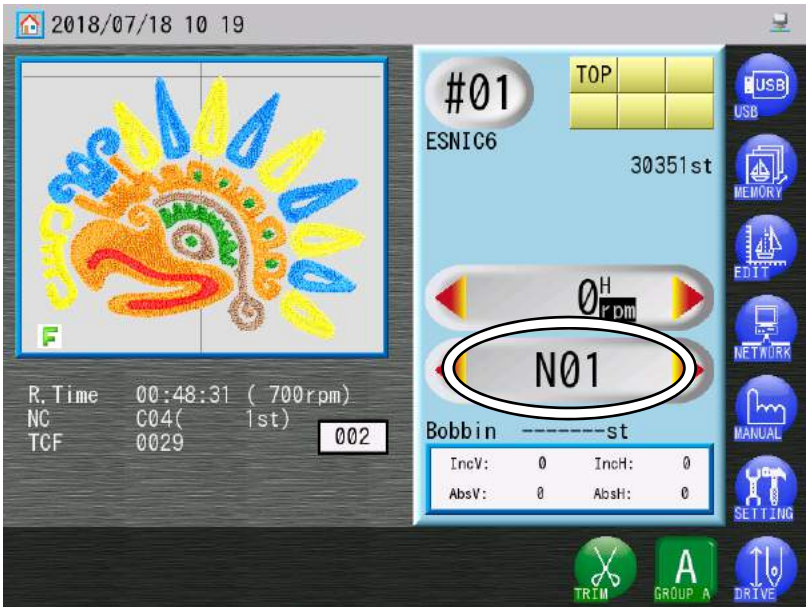
1) Appuyez sur **l'icône Flèche gauche** A pour passer au numéro d'aiguille inférieur suivant.

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

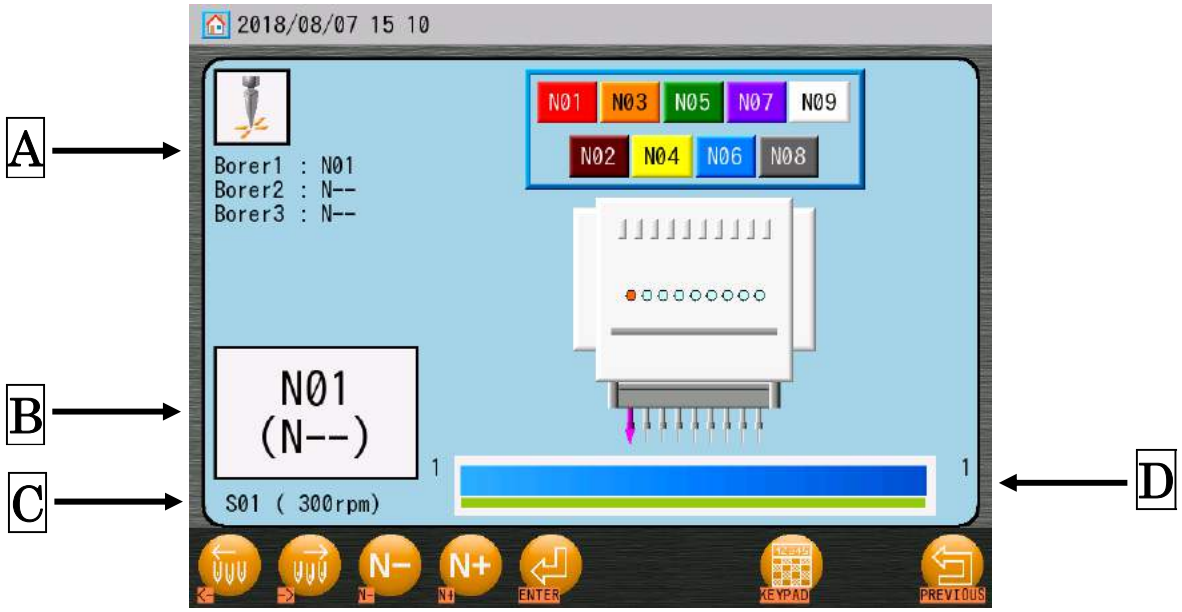
1-2. Changement de couleur manuel

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

1) 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).



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)

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.

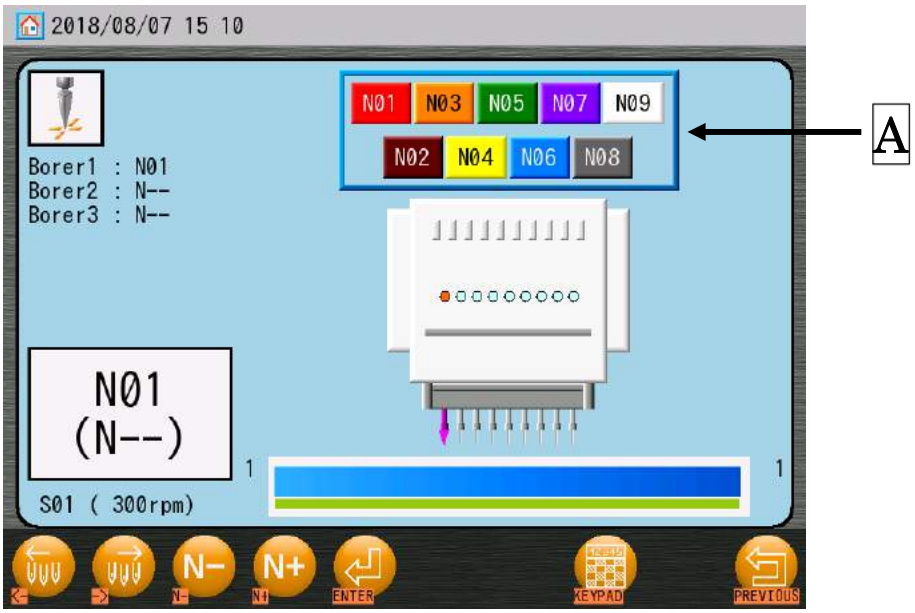
4) Appuyez sur l'icône **PREVIOUS (PRÉCÉDENT)** au-dessus de « J » pour revenir à l'écran principal.

✧ 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.

1-3. Sélection directe de l'aiguille

Instructions relatives à la sélection d'une aiguille spécifique

1) Affichez l'écran Color Change. 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 N- au-dessus de « C » pour sélectionner le numéro d'aiguille inférieur suivant.

Appuyez sur l'icône N+ 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** pour modifier les aiguilles.

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. Menu Manual Operations (Opérations manuelles)

Diverses opérations manuelles peuvent être exécutées dans ce menu.

2-1. Affichage du menu Manual Operations

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

2) Le menu Manual Operations apparaît.

2-2. Opérations manuelles

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

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

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

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

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

Clamp Frame Mode Setting (Paramètres du mode Clamp Frame) :

MC2 Élément 18 « Clamp Frame » et l'indication du contour du cadre en une fois. Voir « Chapitre 11.7. Paramètres du mode Clamp Frame (Cadre à pince) » pour plus de détails sur son fonctionnement.

Lighting and Lights-out of LED lamp (Éclairage et lumières éteintes du voyant LED) :

Bascule l'éclairage et les lumières éteintes du voyant LED.

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 ».

3. Coupe-fil

3-1. Coupe du haut et des fils de bobine

1) Appuyez sur l'icône **MANUAL** 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 » 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.

3-2. Coupe du fil de bobine uniquement

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

2) Appuyez sur l'icône **CUT** pour afficher l'écran Trimmer.

A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **BOBBIN (BOBINE)** au-dessus de « A » pour couper uniquement le fil de bobine.

Appuyez sur 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 **NETTOYER** pour quitter le mode de nettoyage.

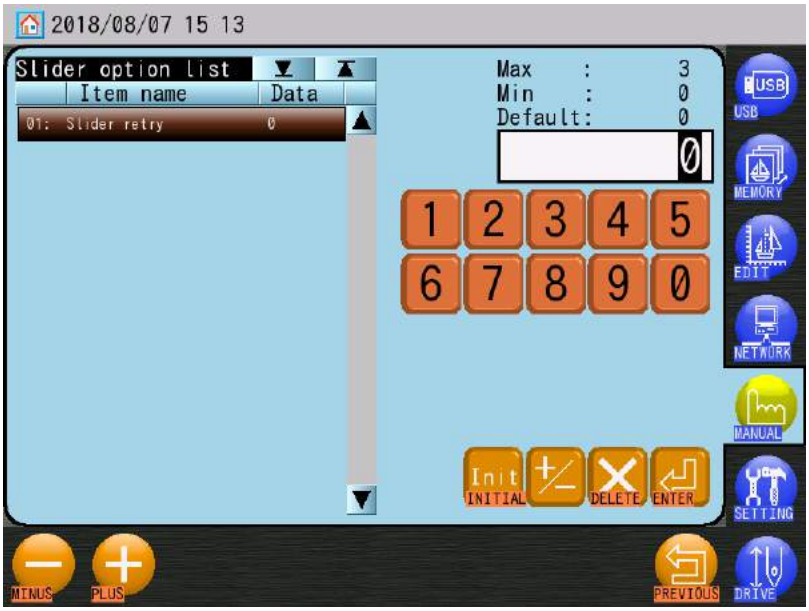
Appuyez sur l'icône **SLIDER (COULISSEAU)** pour ouvrir le menu Slider Retry (Nouvelle tentative du coulisseau).

- ✧ 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.

3-3. 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** , puis sur l'icône **SLIDER** pour ouvrir le menu Slider Retry.



A B C D E F G H I J

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.

* Définissez la valeur sur 0 pour le mouvement du coulisseau par défaut.

4. Pince-fil

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

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

Appuyez sur cette icône **CLAMP** pour fermer la pince et maintenir le fil.

Appuyez sur cette icône **CLAMP** pour ouvrir la pince et libérer le fil.

5. Application

5-1. Application manuelle

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

2) Appuyez sur l'icône **APPLIQUE (APPLICATION)** pour afficher l'écran Appliqué (Application).

Si l'icône **NDL DOWN (AIGUILLE EN BAS)** est affichée, veuillez suivre la procédure décrite dans « 5-2. Activation de l'application et abaissement de la barre à aiguilles » pour revenir à l'application.

A B C D E F G H I J

Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » 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.

4) Poussez la barre à aiguilles manuellement vers le bas pour abaisser l'aiguille juste au-dessus du tissu.

5) Répétez les étapes 1) ~ 3) pour remettre les leviers dans la bonne position d'arrêt.

5-2. Activation de l'application et abaissement de la barre à aiguilles

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

2) Appuyez sur l'icône **APPLIQUE** pour ouvrir l'écran Appliqué.

A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **CHANGE (MODIFIER)** pour passer à l'abaissement de la barre à aiguilles.

Appuyez à nouveau sur l'icône **CHANGE** pour revenir à l'application.

Les icônes Manual Operations passent également de à .

6. 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.

1) Voir « 5-2. 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 **NDL DOWN** pour ouvrir l'écran Needle Bar Lowering (Abaissement de la barre à aiguilles).

A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur une icône **HEIGHT (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

Hauteur 5 : 290 degrés

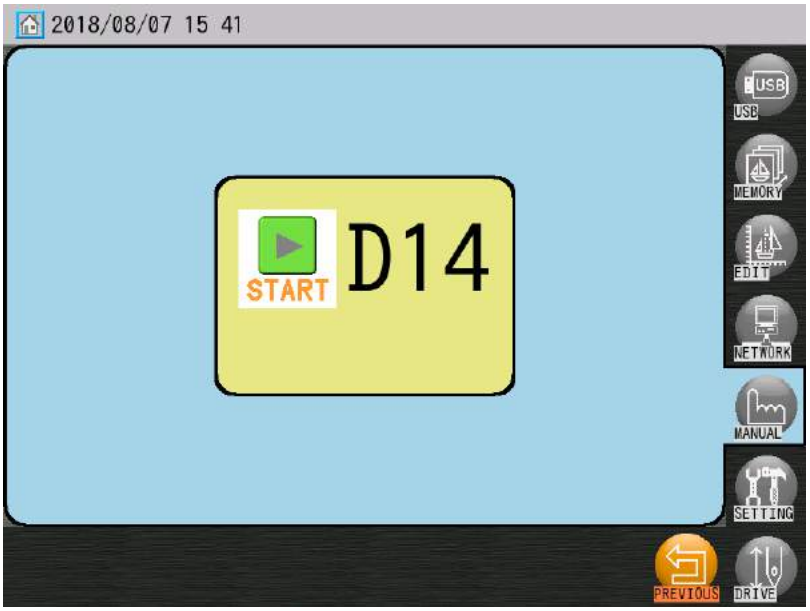
4) Appuyez sur le curseur ou l'interrupteur de démarrage pour abaisser les barres à aiguilles.
(Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer)

5) Répétez les procédures 1) ~ 3) pour replacer les barres à aiguilles à leur hauteur d'origine.

7. Changement de cadre

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

2) Appuyez sur l'icône **CHANGE** pour afficher l'écran Change Frame (Changement de cadre).



A B C D E F G H I J

Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » 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** au-dessus de « I » pour remettre le cadre dans sa position originale.

8. Centrage du pantographe

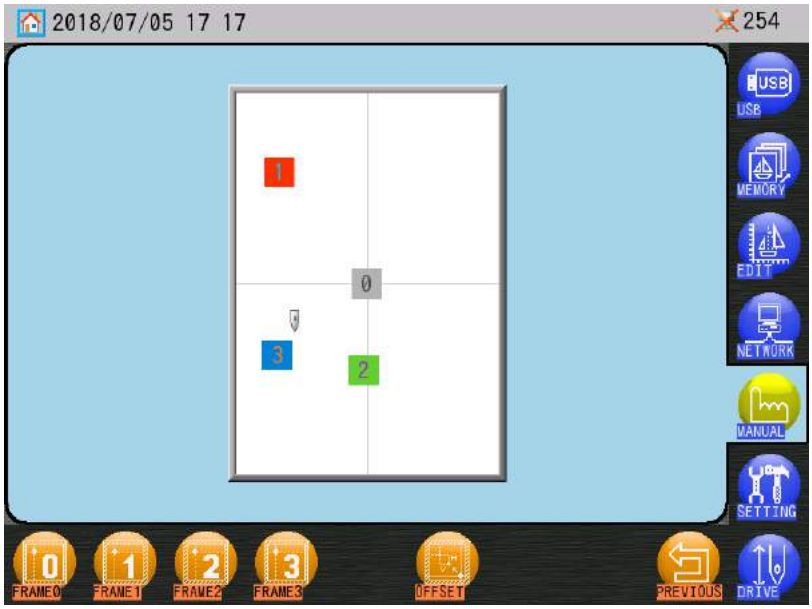
Déplace le pantographe/cadre vers le centre des limites inférieures du pantographe.

Voir « Chapitre 8.4. Limites inférieures ».

8-1. Utilisation de l'icône Centrage

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

2) Appuyez sur l'icône **CENTER (CENTRER)** pour afficher l'écran Pantograph Centering (Centrage du pantographe).



A B C D E F G H I J

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).

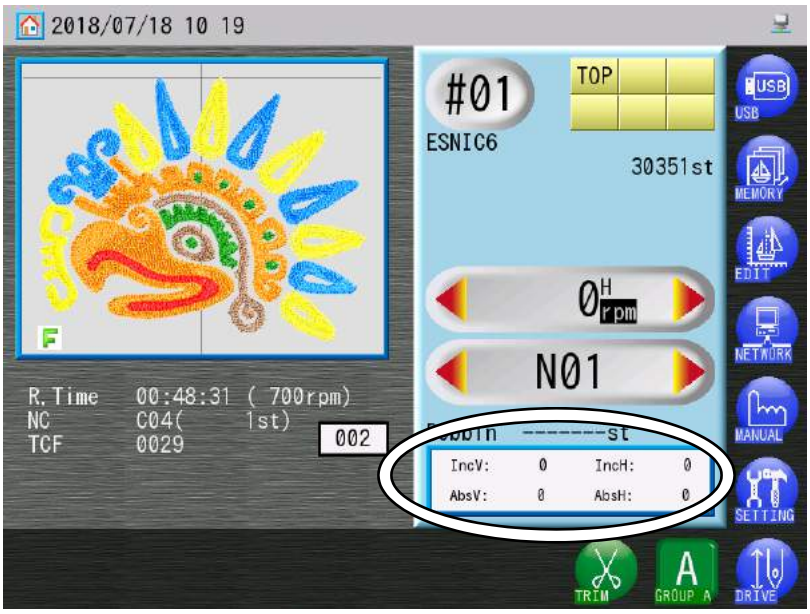
Appuyez sur l'icône au-dessus de « B », l'icône au-dessus de « C » ou l'icône au-dessus de « D » pour déplacer le pantographe/cadre vers le centre des limites inférieures 1, 2, 3.

Appuyez sur l'icône **OFFSET (DÉCALAGE)** 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.

8-2. 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 apparaît.

Voir « 8-1. Utilisation de l'icône de centrage » pour plus de détails.

8-3. Paramètres de décalage du centrage du pantographe

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

2) Appuyez sur l'icône **CENTER**, puis sur l'icône **OFFSET** pour afficher les paramètres de décalage du centrage du pantographe.
Ces paramètres permettent de modifier la position de centrage.

A B C D E F G H I J

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

4) Appuyez sur l'icône **MOINS** ou sur l'icône **PLUS** pour modifier les paramètres.
Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier ces paramètres.
Voir « Chapitre 3. Clavier » pour plus de détails sur la modification des paramètres.

Appuyez sur l'icône **V/H** pour modifier les paramètres V et H.

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

Appuyez ensuite sur l'icône **YES (OUI)** pour confirmer les modifications, ou sur l'icône **NO (NON)** pour annuler.

8-4. Paramètres de décalage du centrage du pantographe

Élément	Fonction	Plage de configuration	Valeur par défaut
Frame0 offset (Décalage Frame0)	Définit la distance de décalage depuis la position de centrage pour Frame0.	V :-2000～2000 H :-1100～1100	0
Frame1 offset (Décalage Frame1)	Définit la distance de décalage depuis la position de centrage pour Frame1.	V :-2000～2000 H :-1100～1100	0
Frame2 offset (Décalage Frame2)	Définit la distance de décalage depuis la position de centrage pour Frame2.	V :-2000～2000 H :-1100～1100	0
Frame3 offset (Décalage Frame3)	Définit la distance de décalage depuis la position de centrage pour Frame3.	V :-2000～2000 H :-1100～1100	0

9. 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.

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

2) Appuyer sur l'icône **MARKER (MARQUEUR)** pour mettre en marche ou arrêter le pointeur laser.

10. 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** pour afficher le menu Manual.

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.

11. 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.

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

2) Appuyez sur l'icône **PICK UP (REMONTER)** pour ouvrir l'écran Pick Up (Remonter).

Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » 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.

MÉMO

Chapitre 5. Chargement/Enregistrement des motifs

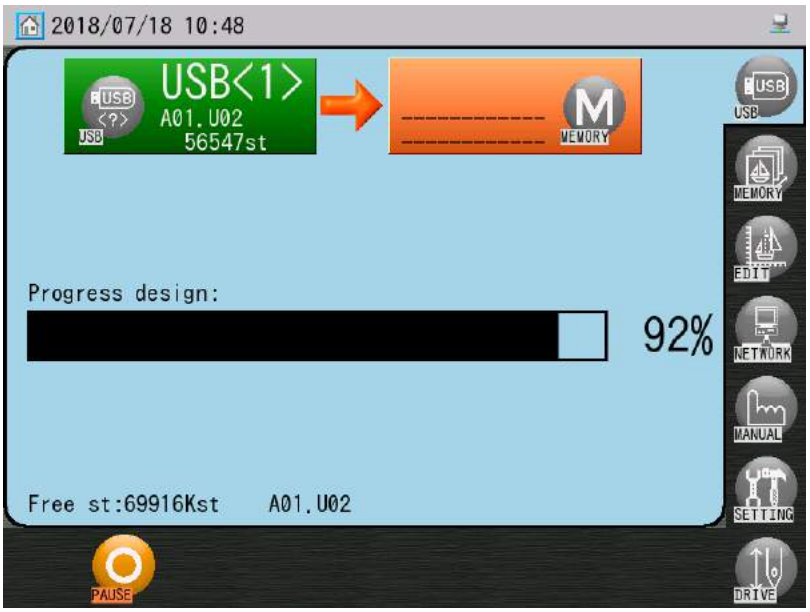
Le présent chapitre explique les modalités de saisie des motifs dans la mémoire de la machine.

1. Pause/Annulation
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. Sauvegarde de motifs sur une clé USB
6. Administration USB

1. 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.



A B C D E F G H I J

2) Pendant la pause, appuyez sur l'icône **STOP (ARRÊTER)** au-dessus de « A » pour arrêter le chargement/l'enregistrement.

Appuyez sur l'icône **RESTART (REDÉMARRER)** au-dessus de « B » pour redémarrer le chargement/l'enregistrement.

2. Avant l'utilisation d'une clé USB

2-1. 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.
- Sauvegarde 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

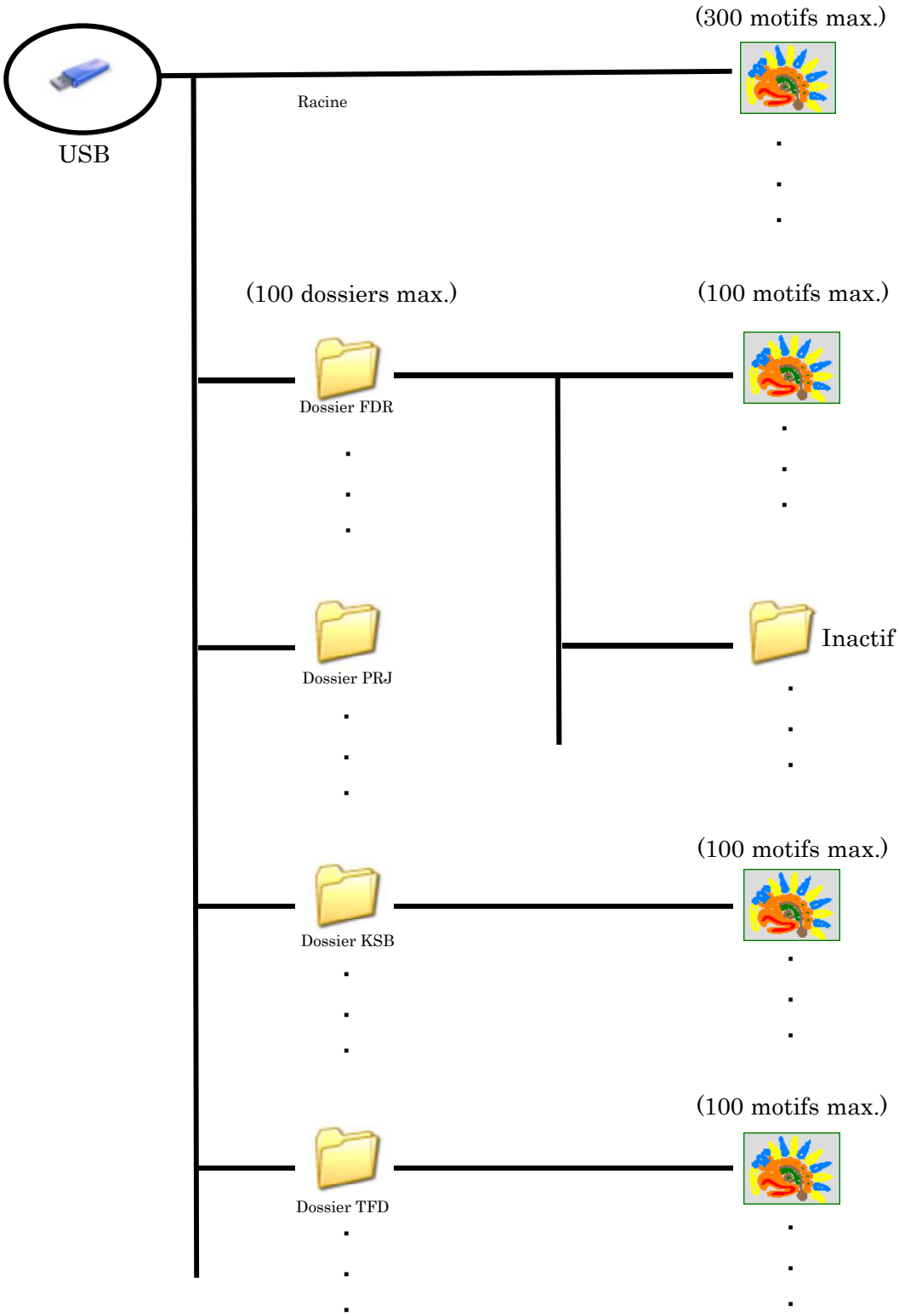
Les fichiers de motif stockés sur une clé USB peuvent être modifiés sur des ordinateurs.

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.

2-2. 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.

Les dossiers sont divisés en 5 types :

1) Racine

- Cette icône 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

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

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

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

3-1. Chargement d'un nouveau motif

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

A B C D E F G H I J

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.

- Appuyez sur l'icône **USB** dans la partie supérieure gauche de l'écran pour changer de port USB.

2) Sélectionnez un dossier Motif en touchant un dossier de la liste dans la zone A.

3) Sélectionnez un motif dans le dossier en le touchant dans la liste des fichiers dans la zone D.

➢ 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 **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.

4) Si vous avez besoin de changer d'emplacements de mémoire pour charger le motif, appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** dans la partie supérieure droite de l'écran (zone B) pour choisir un autre emplacement.

➢ Par défaut, l'emplacement de mémoire vide et disponible suivant est automatiquement sélectionné lors de l'accès à l'écran de chargement/enregistrement, et cette étape n'est donc généralement pas nécessaire.

A B C D E F G H I J

Appuyez à nouveau sur l'icône **MEMORY** pour revenir à l'écran Loading/Saving.

5) 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** dans la partie supérieure droite de l'écran pour afficher l'écran de la liste en mémoire.

A B C D E F G H I J

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 **INFO** .

  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 **ADD (AJOUTER)** au-dessus de « F » est disponible.

6) Appuyez sur l'icône **ADD** au-dessus de « F » dans le mode ADD (Ajouter).

7) Appuyez sur l'icône **INPUT** au-dessus de « I » pour ajouter le motif à l'emplacement de mémoire sélectionné et revenir à l'écran principal.

3-3. Recherche de motifs

Recherche de motifs sur une clé USB.

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

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.

A B C D E F G H I J

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.

6) Appuyez sur l'icône **INPUT** pour charger le(s) motif(s) et revenir à l'écran principal.

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.

A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **BACKUP (SAUVEGARDE)** au-dessus de « I » pour afficher l'écran de saisie de la sauvegarde.

A B C D E F G H I J

4) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** pour charger la sauvegarde de la mémoire.

Appuyez à nouveau sur l'icône **BACKUP** pour annuler et revenir à l'écran précédent.

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 à barres suivants, dans l'ordre indiqué, pour rechercher un motif sur une clé USB.

1) Code-barres recherche USB

2) Code-barres 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 à barres pour la recherche sur une clé USB ».

1) 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 « Cancel » (Annuler).

2) Scannez le code-barres Nom du motif (exemple « Barudan »).

* Pour ajouter un nom de motif, scannez le code-barres « Append » (Ajouter). 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.

4-2. Liste des codes à barres pour la recherche sur une clé USB

Utilisez les commandes de code-barres ci-dessous pour effectuer une recherche sur une clé USB.

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

* Voir « Chapitre 3.8. Fonctionnement du code-barres » pour plus de détails sur les codes à barres.

* Contactez votre distributeur local pour créer des codes à barres.

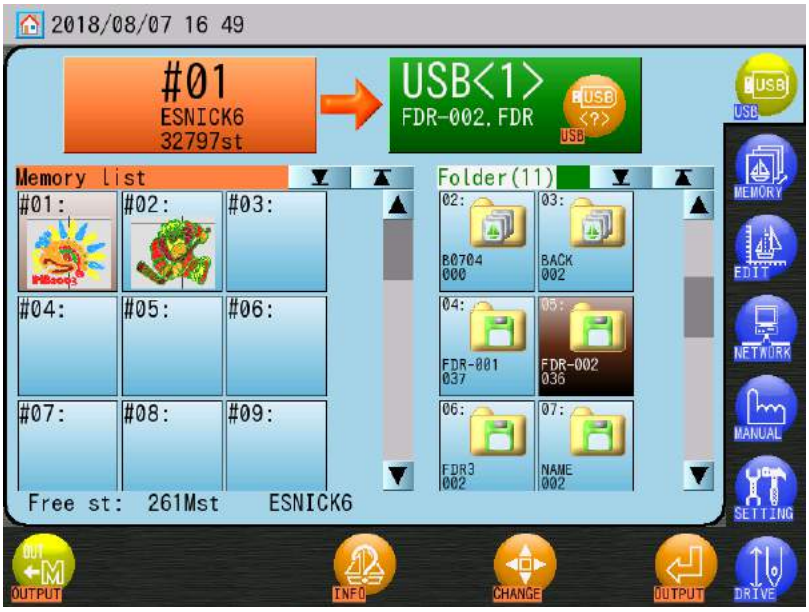
5. Sauvegarde de motifs sur une clé USB

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

5-1. Enregistrement de motifs

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

2) Appuyez sur l'icône **OUTPUT (EXPORTER)** pour afficher l'écran Memory to USB Flash Drive Output (Exporter la mémoire sur la clé USB).



A B C D E F G H I J

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.

Appuyez sur l'icône **INFO** 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** au-dessus de « I » pour enregistrer le motif sur la clé USB.

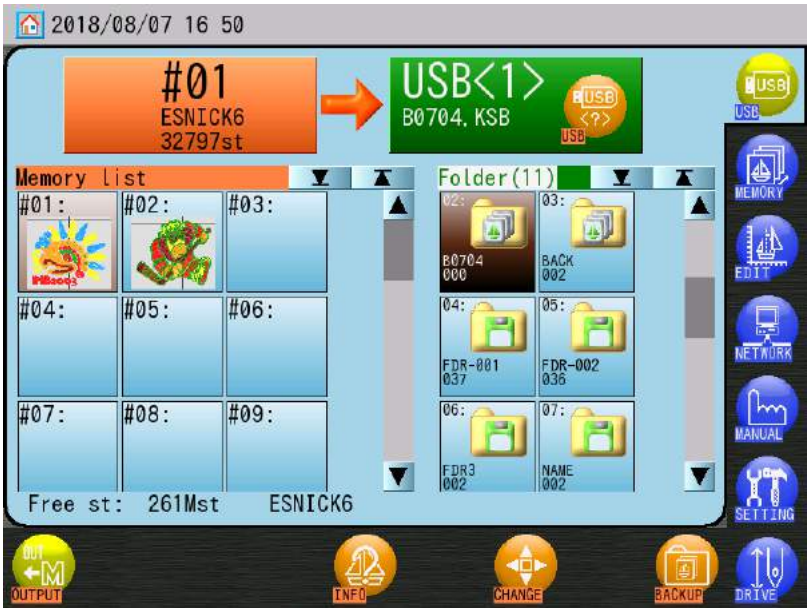
5-2. Sauvegarde de motifs en mémoire

Sauvegarde tous les motifs en mémoire.

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

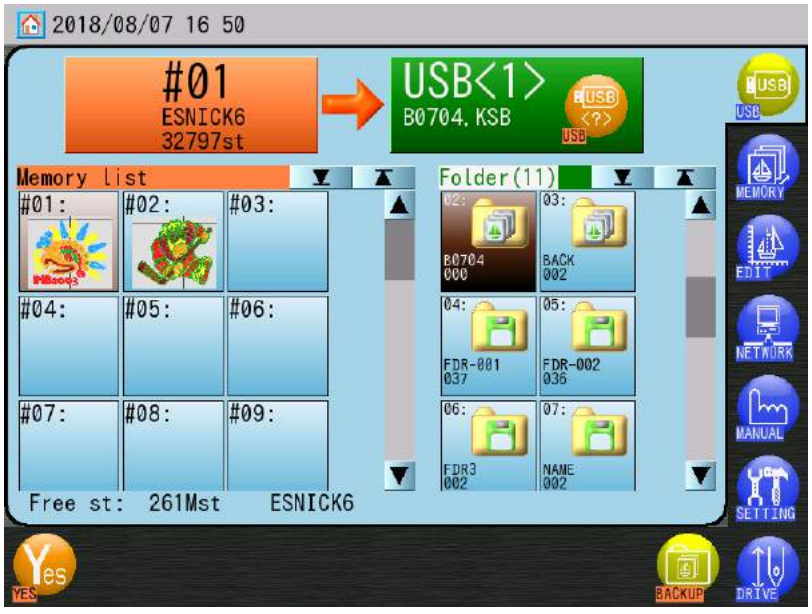
2) Appuyez sur l'icône **OUTPUT** au-dessus de « A » pour afficher l'écran USB Output.

3) Sélectionnez un dossier de sauvegarde vide de la mémoire KSB dans la liste des dossiers.



A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **BACKUP** pour afficher l'écran de sauvegarde.



A B C D E F G H I J

4) Appuyez sur l'icône **YES** pour lancer la sauvegarde.

Pour annuler la sauvegarde, appuyez à nouveau sur l'icône **BACKUP** .

6. Administration USB

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

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.

2) Appuyez sur l'icône **EDIT (MODIFIER)** au-dessus de « C » pour afficher l'écran USB Administration (Administration USB).

A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **NEW (NOUVEAU)** au-dessus de « A » pour afficher le clavier de saisie de caractères.

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

: Dossier FDR

: Dossier PRJ

: Dossier KSB

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

6-2. Suppression de dossiers

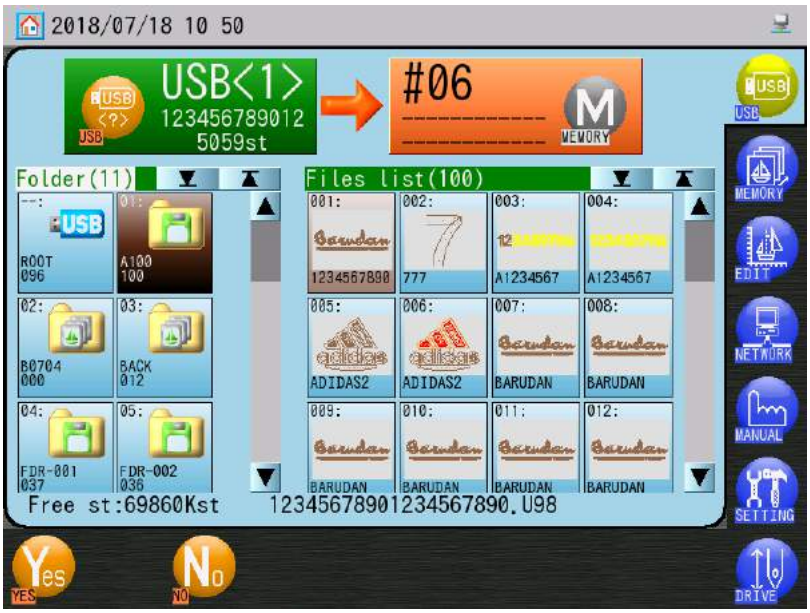
Instructions relatives à la suppression de dossiers sur la clé USB

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

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 Administration USB.

4) Appuyez sur l'icône **DEL (SUPPRIMER)** au-dessus de « B » pour afficher l'écran de suppression.



A B C D E F G H I J

5) Appuyez sur l'icône **YES** au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour supprimer le dossier.

Pour annuler la suppression, appuyez sur l'icône **NO (NON)** au-dessus de « C ».

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.

2) Dans la liste des dossiers, sélectionnez le dossier qui contient le motif que vous souhaitez supprimer.

3) Appuyez sur l'icône **EDIT** au-dessus de « C » pour afficher l'écran USB Administration.

4) Appuyez sur l'icône **DEL** au-dessus de « E » pour afficher l'écran de suppression.

A B C D E F G H I J

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**

au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour supprimer le(s) motif(s) sélectionné(s).

Appuyez sur l'icône **NO**

au-dessus de « D » et maintenez-la enfoncée pour annuler la suppression et revenir à l'écran USB Administration.

6-4. Changement de noms de dossier

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

2) Dans la liste des dossiers, sélectionnez le dossier dont vous souhaitez modifier le nom.

3) Appuyez sur l'icône **EDIT** au-dessus de « C » pour afficher l'écran USB Administration.

4) Appuyez sur l'icône **NEW** au-dessus de « C » pour afficher le clavier de saisie de caractères.
Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour modifier le nom de dossier.

MÉMO

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 ou Edit apparaît.

(Menu Memory)

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** ou l'icône **EDIT** .

2) Le menu Memory ou Edit apparaît.

A B C D E F G H I J

(Menu Memory)

3) Appuyez sur l'icône **LISTTYPE (TYPE DE LISTE)** au-dessus de « D » pour basculer entre l'affichage de liste Croquis réduit et Nom du motif.

A B C D E F G H I J

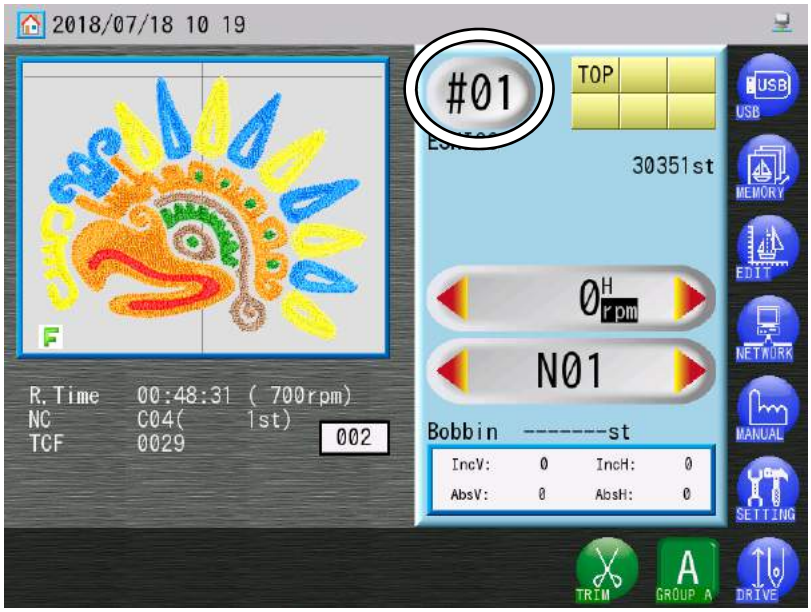
4) Appuyez sur l'icône **FULL VIEW (PLEIN ÉCRAN)** au-dessus de « E » pour basculer entre les affichages plein écran et demi-écran.

A B C D E F G H I J

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

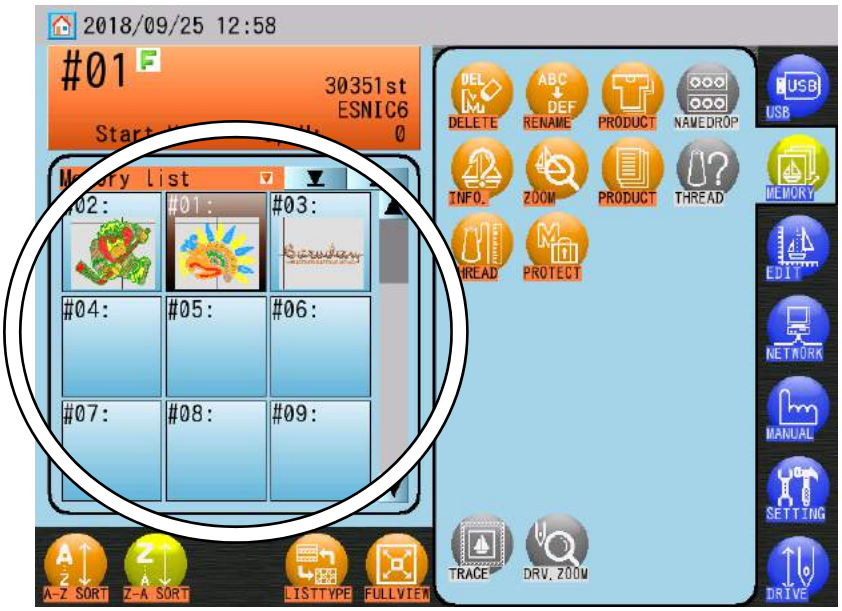
1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** ou l'icône **EDIT** .

2) Le menu Memory ou Edit apparaît.

A B C D E F G H I J

(Menu Memory)

3) Appuyez sur l'icône **A-Z SORT (TRI DE A à Z)** ou sur l'icône **Z-A SORT (TRI DE Z à A)** pour trier les motifs par ordre croissant ou décroissant.



A B C D E F G H I J

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

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** sur l'écran principal.

2) Le menu Memory apparaît.

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 et permet d'en faire le tracé pour vérifier qu'il entre dans le cadre.

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

3. Informations sur le motif

Instructions relatives à l'affichage des informations sur le motif

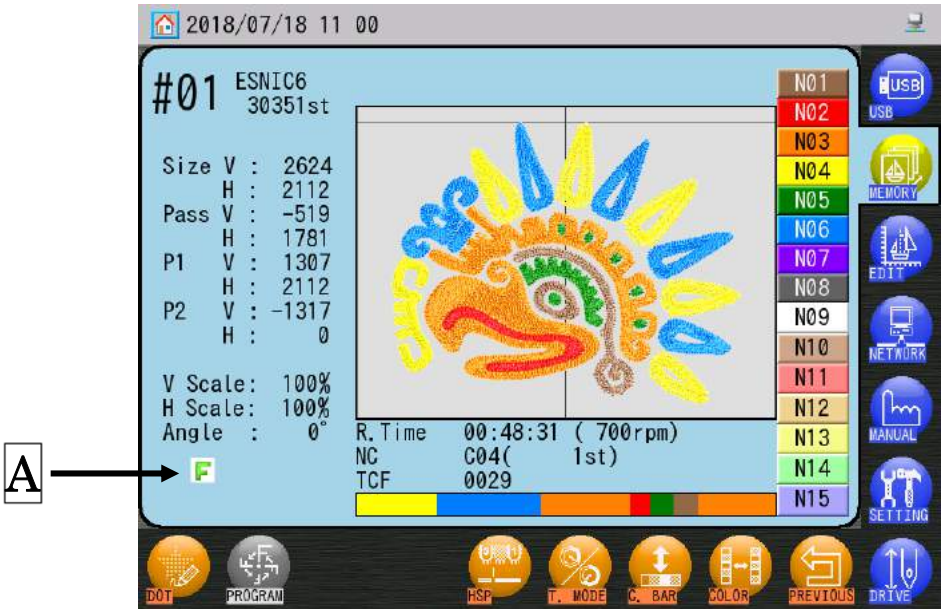
3-1. Affichage à partir de la mémoire

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** sur l'écran principal.

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 :

N° du motif	:	Emplacement de mémoire du motif
Nom du motif	:	Nom du motif
Nombre de points	:	Nombre total de points du motif
SIZE (Taille)	:	Distance entre les dimensions globales du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.

PASS (passage) : 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 (échelle V) : Paramètre « Échelle V » dans les paramètres de programme.

H scale (échelle H) : Paramètre « Échelle H » dans les paramètres de programme.

Angle : Paramètre « Angle » dans les paramètres de programme.

A : 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.

R.Time
(Durée restante) : 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 dans le mode High Efficiency (Haut rendement).
Pour plus de détails sur le mode High Efficiency, voir la page suivante.

NC : 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 couleur : Indique les fonctions de changement de couleur du motif sous forme de 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.
Voir « Chapitre 11.12. Paramètres d'affichage de la couleur de fil ».

- Appuyez sur 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.

- Appuyez sur l'icône **PROGRAM (PROGRAMME)** au-dessus de « B » pour afficher le motif avant et après les modifications du programme.

  * En l'absence de modifications du programme, cette icône est grisée.

- Appuyez sur l'icône **T. MODE (MODE T.)** 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.

  Mode High Efficiency : Ce mode ne tient pas compte du rendement lors du calcul.

Lorsque le mode High Efficiency est sélectionné, l'icône **T. MODE** est jaune, tandis que « R. Time » (Temps restant) dans Design Information 2 apparaît sur fond noir.

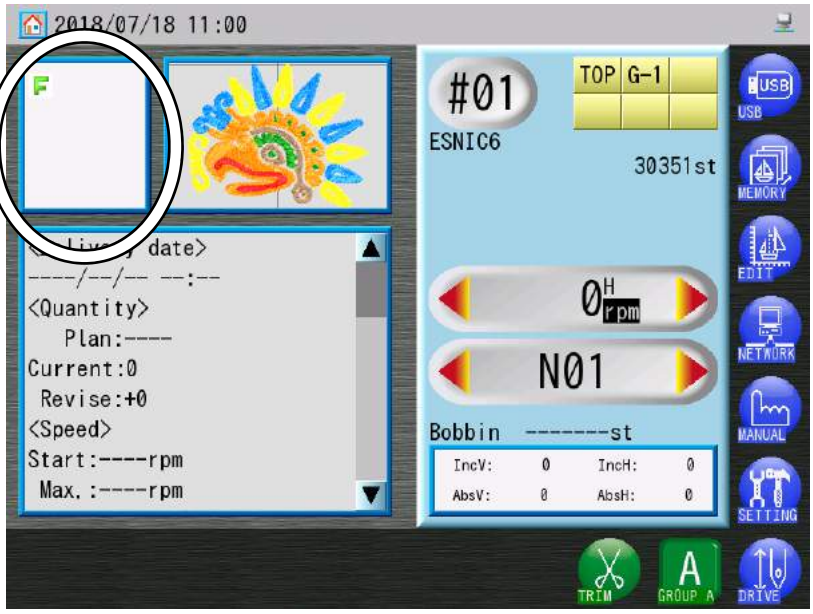
- Le mode de calcul affecte l'estimation du temps restant pour tous les motifs en mémoire et pendant la broderie.

- Appuyez sur l'icône **C. BAR (BARRE C.)** au-dessus de « G » pour activer ou désactiver l'affichage des informations sur le motif 2.

- Appuyez sur l'icône **COLOR (COULEUR)** au-dessus de « H » pour basculer 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

1) Appuyez sur la zone de l'icône Design Status (État du motif, entourée ci-dessous) dans la zone Design Information 2.



2) L'écran Design Information apparaît.

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

4. Zoom sur le motif

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** sur l'écran principal.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **ZOOM** pour afficher le motif dans le mode Zoom.

A B C D E F G H I J

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. Vous pouvez uniquement supprimer des motifs qui ne sont pas en cours de broderie.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** sur l'écran principal.

2) Appuyez sur l'icône **DEL (SUPPRIMER)** pour accéder au mode de suppression de motif.

A B C D E F G H I J

Appuyez à nouveau sur l'icône **DEL** si vous souhaitez annuler le mode Design Deleting (Suppression de motif).

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.

- Appuyez sur 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. Vous pouvez uniquement modifier les noms des motifs qui ne sont pas en cours de broderie.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** sur l'écran principal.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **RENAME (RENOMMER)** pour afficher le clavier de caractères.

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.

7. Décomptes de production

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** sur l'écran principal.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

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

A B C D E F G H I J

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** 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 doit être activé dans Settings (Paramètres) pour pouvoir utiliser cette fonction. Voir « Chapitre 11.25. Sélection du nom » pour plus de détails sur l'activation du mode Name Drop.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** sur l'écran principal.

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

3) Appuyez sur l'icône **NAME DROP (SÉLECTION DU NOM)** pour afficher l'écran Name Drop.

La liste Name Drop apparaît à gauche de l'écran.

L'icône suivante indique la vue du type de séparation de la zone Design Information 1.

: Séparation horizontale

: Séparation verticale

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

9. Instructions de production

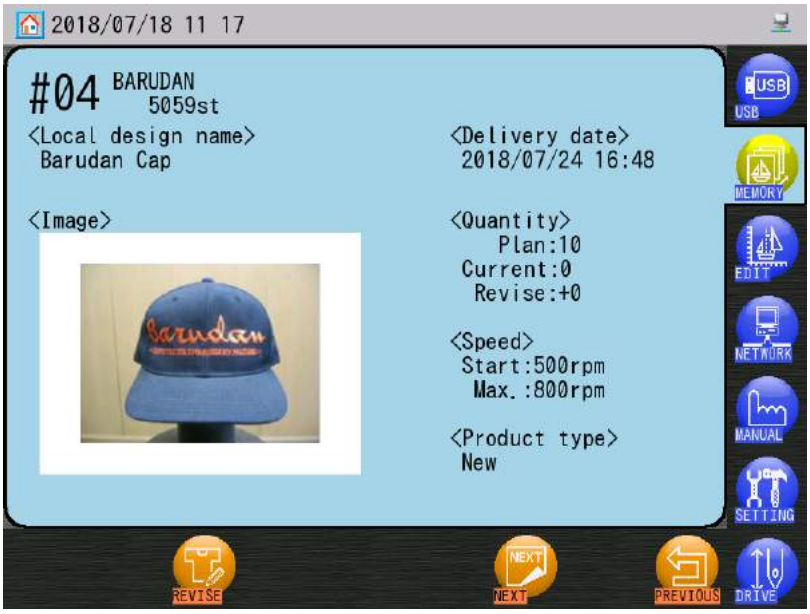
Il est possible d'ajouter des instructions de production à un motif en utilisant le logiciel B-PASS de Barudan. Lorsque ce motif est chargé dans l'automate, ces instructions et l'image peuvent être visionnées pour assister l'opérateur lors de réalisation de la commande.

9-1. Affichage des instructions de production

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** 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).



A B C D E F G H I J

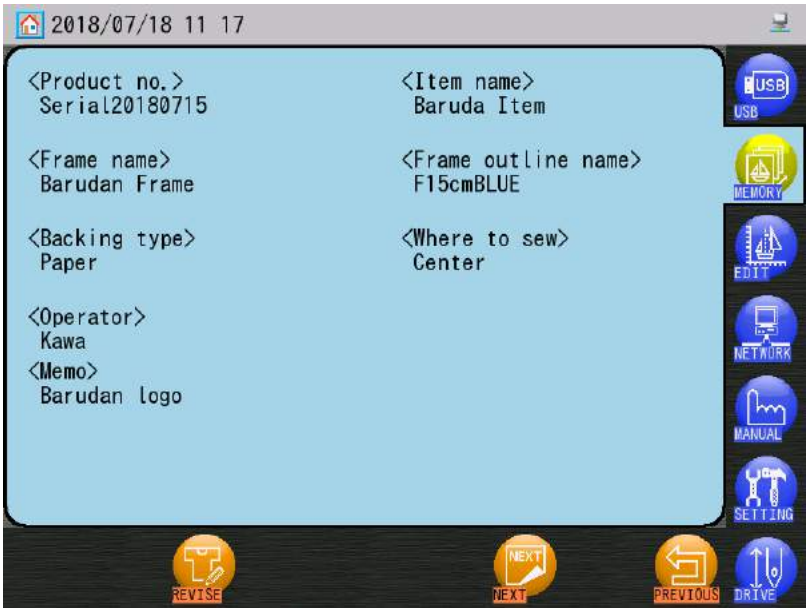
La partie supérieure gauche de l'écran indique les éléments suivants : Numéro du motif (Design Number), Nom du motif (Design Name), Nombre total de points (Design Total Stitches).
La partie inférieure gauche de l'écran indique les éléments suivants : Nom local du motif (Local Design Name) et Image.

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 livraison)	La livraison est indiquée par « Année/Mois/Jour 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.
Speed (Vitesse)	Paramètres de la vitesse de départ (« Start ») et maximale (« Max. »). Lors de la coordination B-PASS, si la machine est dans le mode Drive, 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 produit)	Type de produit : New (Nouveau), Addition (Ajout), Sample (Échantillon), Other (Autre)
Product no. (N° du produit)	Numéro de production
Item name (Nom de l'élément)	Nom du produit
Frame name (Nom du cadre)	Nom du cadre utilisé
Frame outline name (Nom du contour du cadre)	Nom des données de contour utilisées pour le cadre Lors de la coordination B-PASS, le nom du contour du cadre est contrôlé lorsque la machine est dans le mode Drive.
Backing type (Type de support)	Description du support à utiliser
Where to sew (Localisation de la broderie)	Position de la broderie sur le produit
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.
Mémo	Mémo

Voir « Chapitre 9.19. Contrôle automatique par B-PASS » et « Chapitre 10.13. Coordination B-PASS ».

9-3. Révision des décomptes de production

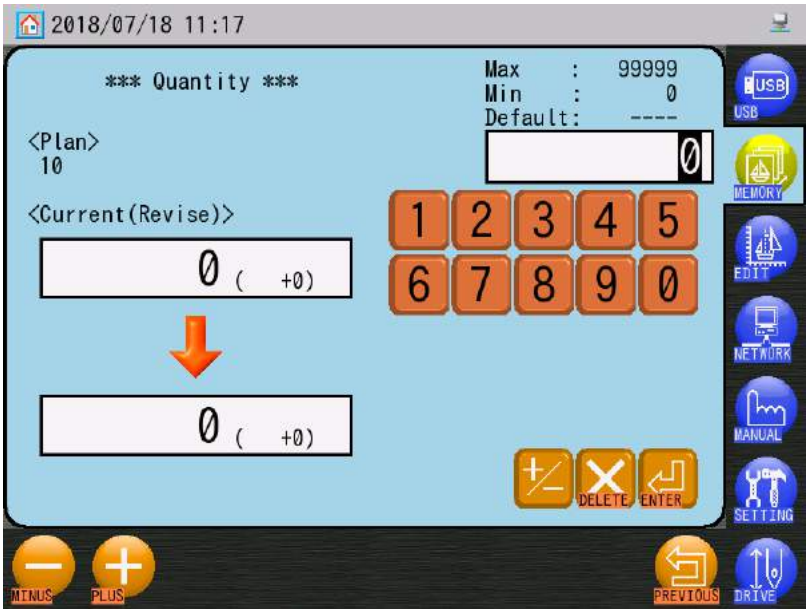
Instructions de révision de la quantité actuelle à produire.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** sur l'écran principal.

2) Sélectionnez le motif dont vous souhaitez réviser la quantité dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **PRODUCTION INSTRUCTIONS (INSTRUCTIONS DE PRODUCTION)** pour afficher l'écran Product Instructions.

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



A B C D E F G H I J

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.

Appuyez sur l'icône **MOINS** pour réduire la quantité.

Appuyez sur l'icône **PLUS** pour augmenter la quantité.

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** sur l'écran principal.

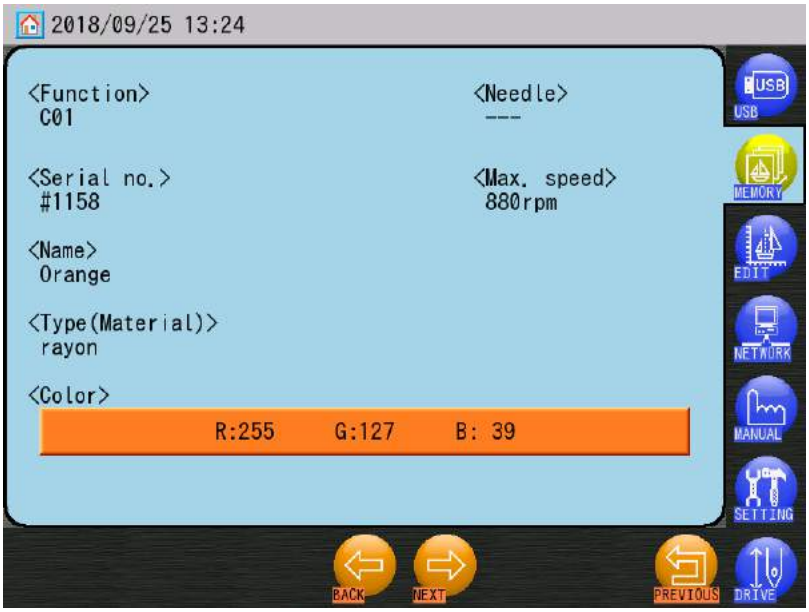
2) Sélectionnez le motif dont vous souhaitez afficher les instructions sur le fil dans la liste Memory Design.

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

A B C D E F G H I J

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. »).

4) Appuyez sur l'icône **DETAIL (DÉTAILS)** au-dessus de « A » pour afficher les instructions détaillées sur le fil.



A B C D E F G H I J

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** 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 fonction de couleur)	Numéro de la fonction de changement 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 dufil.
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 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, c.-à-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 et est utilisé pour le remplacement approprié du fil.

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** sur l'écran principal.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **THREAD CONSUMTION (UTILISATION DU FIL)** pour afficher l'écran Thread Consumption (Utilisation du fil).

A B C D E F G H I J

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) Appuyez sur l'icône **M/INCH (M/POUCES)** au-dessus de « A » pour passer de M (mètres) à Inch (pouces).

5) Appuyez sur l'icône **SETTING (CONFIGURATION)** au-dessus de « C » pour afficher l'écran Thread Consumption Setting (Configuration de l'utilisation du fil). Ces paramètres modifient les calculs utilisés pour l'utilisation de fil.

A B C D E F G H I J

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.

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.

✧ 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	Fonction	Valeur de configuration	Valeur par défaut
Thickness (Épaisseur)	Épaisseur du tissu, mesurée en millimètres.	0,0～9,9 mm	0,0mm
Bobbin thread rate (Taux de fil de bobine)	Rapport entre le fil de bobine et le fil supérieur pour les points passés.	0～100 %	50 %
Needle Height (Hauteur d'aiguille)	Réglage de la hauteur d'aiguille pour les machines à chenille, en millimètres.	0～2,0mm	0mm
Adjusting Value (Valeur d'ajustement)	Rapport de calibrage de l'utilisation de fil. Cette valeur permet d'affiner le calcul de consommation pour une meilleure précision.	50～200%	100%

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** sur l'écran principal.

2) Sélectionnez un motif dans la liste à gauche de l'écran.

Appuyez sur l'icône **PROTECT (PROTÉGER)** pour définir la protection en écriture.

Le motif ne peut pas être supprimé avec la protection en écriture activée.

Les motifs protégés en écriture présentent cette icône dans la zone Design Information.

Pour plus de détails, voir « Chapitre 3.5. Informations sur le motif ».

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 Modification de la mémoire

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Le menu Memory Edit suivant apparaît.

1-2. 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.

Le Mode Cap Frame est expliqué au « 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.

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 « liste F »

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

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 F-List fournit les informations suivantes, dans cet ordre :

Numéro de liste

Numéro de point

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 ~ 05 : Permet un maximum de 9 999 fonctions.

06 ~ 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 A pour la modifier.
La fonction modifiée (New) s'affiche sur un fond noir.

➢ Appuyez sur 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.

2-2. Insertion d'un code couleur au début (0 st)

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **FLIST** pour afficher la liste Color Change Function.

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.

2) Sélectionnez le motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **FLIST** 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)** au-dessus de « D » et pour ajouter la fonction de code d'arrêt.

➢ 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.

3. Changements de couleur par lot

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **F; ALL (TOUTES F.)** pour afficher l'écran 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.

- Appuyez sur l'icône **PREVIEW** au-dessus de « F » pour afficher à nouveau le motif et voir les changements de couleur.

➢ Appuyez sur l'icône **SUB F1 (SOUS-F1)**

au-dessus de « C » ou l'icône **SUB F2 (SOUS-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.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **SIMPLE F (F SIMPLE)** pour afficher la liste Easy Teaching.

A B C D E F G H I J

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.

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) Appuyez sur l'icône **PREVIEW** 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.

5. Modèle de fonction (F-PAT)

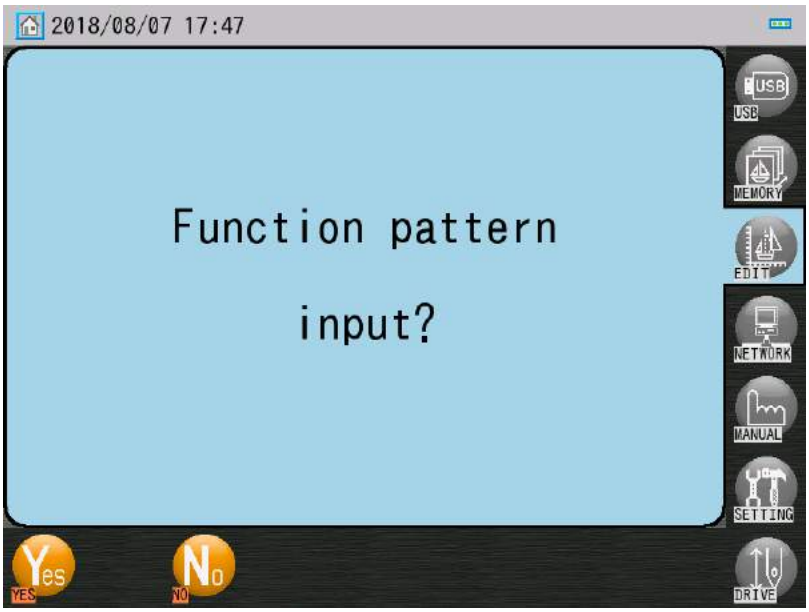
Applique un modèle de fonction préprogrammé à un motif pour les changements de couleur ou d'autres fonctions.

La programmation du modèle de fonction est expliquée dans « Chapitre 11.22 Paramètres du modèle de fonction (F-PAT) ».

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

Appuyez sur l'icône **PATTERN (MOTIF)** pour afficher l'écran de confirmation.



A B C D E F G H I J

2) 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 quitter 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).

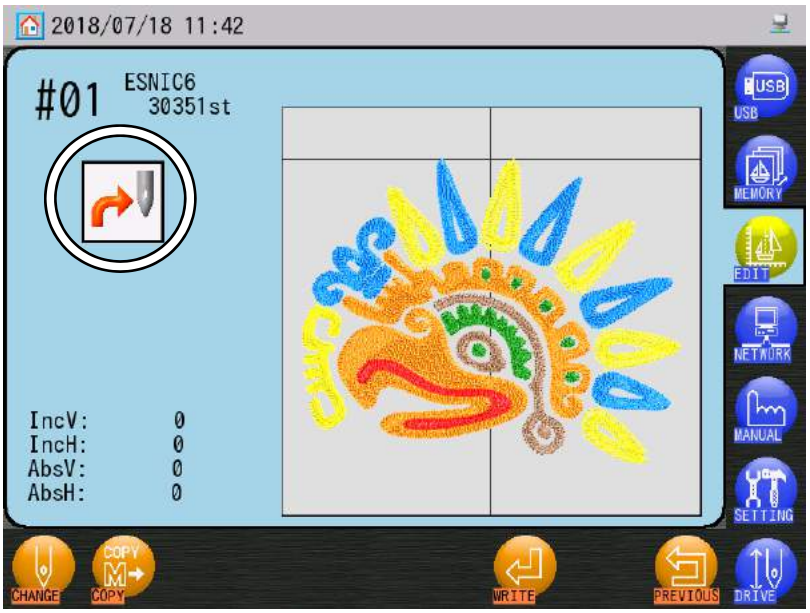
6-1. Ajout de points avant ou sautés à l'aide des **touches de navigation**

Cette opération déplace le pantographe à l'aide des **touches de navigation** pour ajouter des points au motif.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **JOG (NAVIGATION)** pour afficher l'écran Add Stitches (Ajout de points).



A B C D E F G H I J

4) Appuyez sur 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.

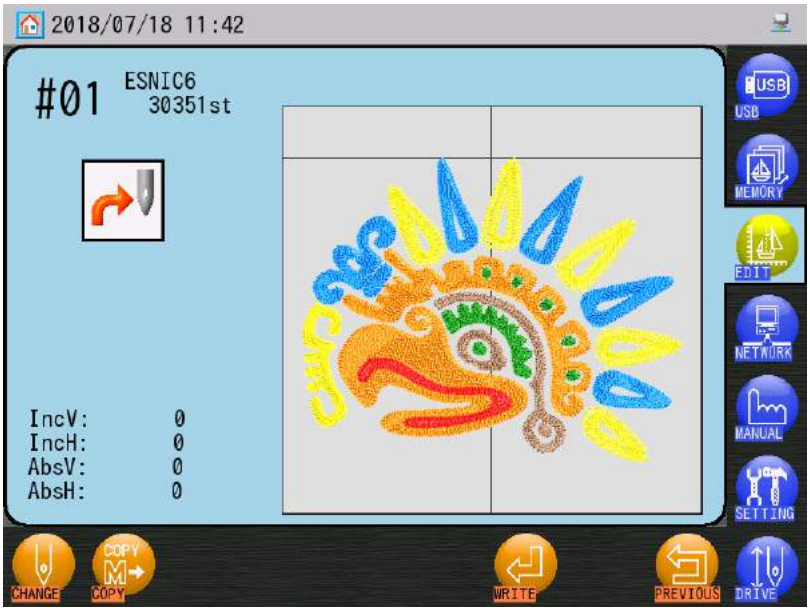
6-2. Combinaison de motifs

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.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez le motif à combiner dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **JOG** pour afficher l'écran Add Stitches.



A B C D E F G H I J

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.

A B C D E F G H I J

5) Sélectionnez le motif que vous souhaitez ajouter.

6) Appuyez sur l'icône **START (DÉMARRER)** au-dessus de « G » pour démarrer la combinaison.

- 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.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **DSP** pour afficher l'écran DSP.

A B C D E F G H I J

4) Sélectionnez le paramètre DSP que vous souhaitez modifier.

5) 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.

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** en haut de l'écran pour afficher la liste Memory Design. Choisissez ensuite un nouvel emplacement.

A B C D E F G H I J

- Si un emplacement sélectionné comporte déjà un motif, celui-ci sera écrasé.

Appuyez de nouveau sur l'icône **MEMORY** pour revenir à l'écran DSP.

7) Appuyez sur l'icône **START** au-dessus de « D » pour traiter le nouveau motif.

- L'icône DSP 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	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 Space (Espace entre les points passés)	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%
4	Tatami Space (Espace entre les points tatami)			
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.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** pour afficher l'écran Outline Design (Motif de contour).

A B C D E F G H I J

Memory : 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 contour.

Start color (Couleur de départ) : Définit le numéro d'aiguille utilisé pour broder le motif de contour.

Style : Définit la forme du contour.

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** 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 et ne s'applique qu'aux codes de fonction de changement de couleur.

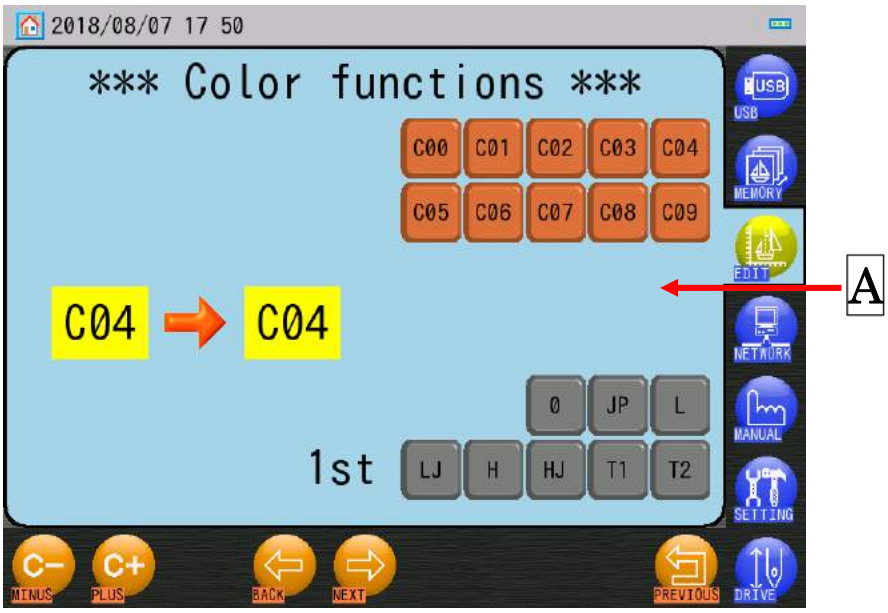
Voir « Chapitre 13.1. Codes de fonction » pour plus de détails sur la fonction de changement de couleur.

Il ne peut pas être modifié à un état opérationnel.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **TCH. COL (APPRENDRE LES COULEURS)** pour afficher l'écran d'apprentissage.



A B C D E F G H I J

4) Appuyez sur l'icône **MOINS** C- ou sur l'icône **PLUS** C+ 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 **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.

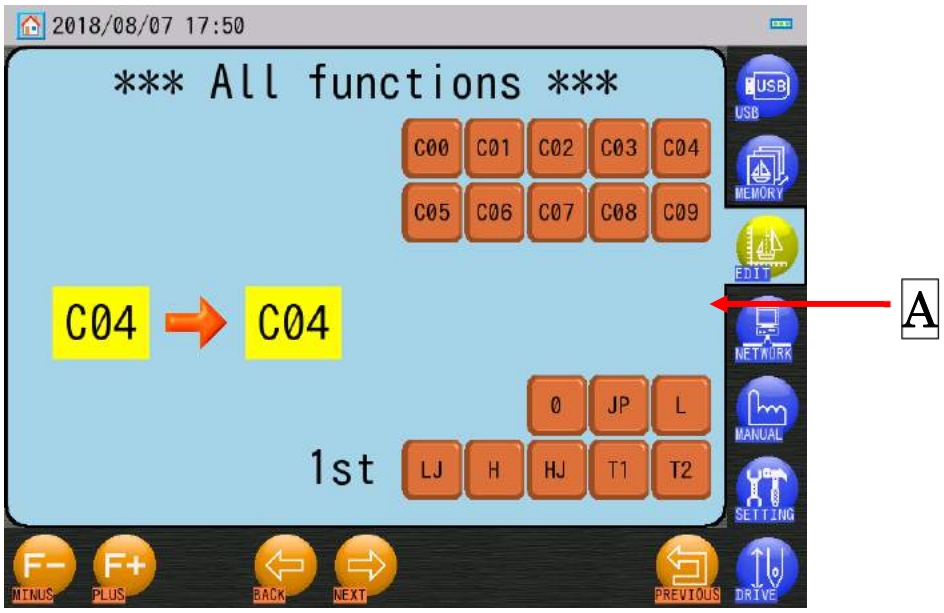
Le paramètre MC1 Élément 12 « Trim Jumps » (Points de coupe) affecte les résultats de la recherche des fonctions Jump. Les sautés ne sont pas intégrés à la recherche, sauf s'ils sont utilisés pour la coupe, en tant que « Trim Jumps ».

Voir « Chapitre 13.1. Codes de fonction » pour plus de détails sur le code de fonction.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône **TCH. ALL (APPRENDRE TOUT)** pour afficher l'écran Teach All (Apprendre tout).



4) Appuyez sur l'icône **MOINS** F− ou sur l'icône **PLUS** F+ pour modifier le code de fonction.
Il est également possible de sélectionner un code de fonction dans la zone A.

5) Appuyez sur l'icône **NEXT** pour mettre à jour et rechercher la fonction suivante.

Appuyez sur l'icône **BACK** 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.

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 **PROGRAM (PROGRAMME)** pour afficher la liste des programmes.

A B C D E F G H I J

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.

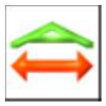
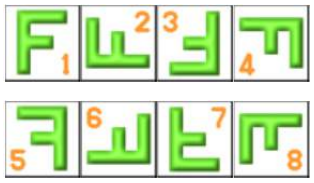
Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

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

Appuyez sur 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
1 	V Scale (Échelle V)	Modifie la taille du motif, de 50 à 200 % de sa taille d'origine.	50 ~ 200 %	100%
2	H Scale (Échelle H)			
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	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	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 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 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	Appliqué (Application)	Déplace le cadre vers l'avant, sur 1 fois ½ la hauteur du motif pour une mise en place aisée de l'application lorsque la machine s'arrête en raison d'un code d'arrêt C00. Cette opération dépend de la tête de broderie de la machine. Lorsque MC1 élément 20 Roll to Roll est activé, cet élément est désactivé.	0~8 Voir le tableau suivant pour plus de détails.	0

Compatibilité des valeurs du paramètre Appliqué par tête de broderie

Tête / Valeur de configuration	Normal
0	×
1	○
2	○
3	○
4	○
5	○
6	○
7	○
8	○

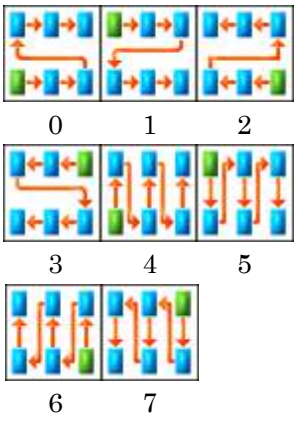
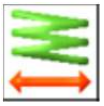
o : ON x : OFF, le cadre ne bouge pas

8	A H Offset (Décalage A. H.) (Mouvement H pour application)	Lorsque l'élément 7 Appliqué est activé, détermine la distance exacte sur laquelle le cadre se déplace dans les sens V et H. Lorsque ces deux valeurs de réglage sont définies sur 0, le cadre se déplace vers l'avant, dans le sens H uniquement, sur 1 fois ½ la hauteur du motif.	-3 000 mm ~ 3 000 mm	0 mm
9	A V Offset (Décalage A. V.) (Mouvement V pour application)			

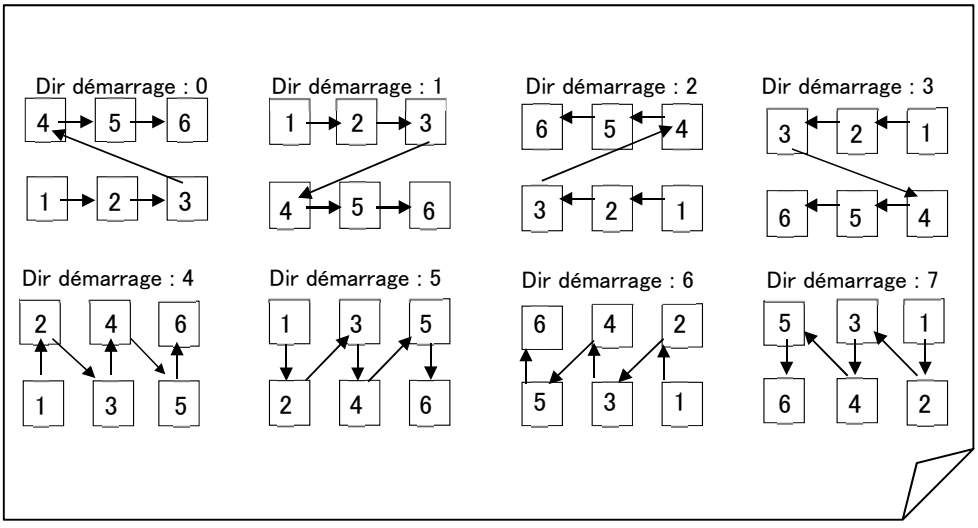
N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
10	Frame	Déplace automatiquement le cadre de la hauteur du motif après la fin de la broderie. Lorsque MC1 élément 20 Roll to Roll est activé, cet élément est désactivé.	0 : OFF 1 : ON	0
11	F H Offset (Décalage F. H.) (Mouvement H pour 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. 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 ~ 3 000 mm	0 mm
12	F V Offset (Décalage F. V.) (Mouvement V pour changement de cadre)			

N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
13	Cadre à casquettes	Configure la machine pour des cadres spéciaux, comme des cadres à casquettes, etc. Lorsque Cap Frame est activé, les éléments (1) V Scale et (3) Rotation sont automatiquement modifiés en fonction de la valeur configurée. Lorsque l'élément 6 Socks est activé, ce paramètre est désactivé.	0 : (Off) Cadre plat 1 : Cadre à casquettes (1) 100 (3) = 3 2 : Non utilisé 3 : Non utilisé 4 : Cadre à sac de golf 5 : Cadre large spécial 6 : Cadre à casquettes (1) = 105 (3) = 3	0
14	Frame Type (Type de cadre)	Possibilité de définir le type de cadre souhaité pour l'utilisation des limites inférieures définies. 0 = Off 1~3 = Possibilité de programmer 3 tailles de cadre différentes pour utiliser les limites inférieures définies.	0 : Cadre normal (Off- Pas de limites inférieures) 1 ~ 3 : Cadres spéciaux avec (Limites inférieures)	0
15	Repeat (Répétition)	Définit le nombre de fois qu'un motif est répété. Lorsque l'élément 6 Socks est activé, ce paramètre est automatiquement défini sur 201 et ne peut être modifié.	1 ~ 201 (201 est l'infini)	1

N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
16	Matrix	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)	Lors de l'utilisation de la matrice, ce nombre détermine le nombre de motifs répétés dans les directions V et H.	1 ～400 Répétitions totales (V+H) = 400	1
18	H Repeat (Répétition H)			
19	V Space (Espace V)	Lors de l'utilisation de la matrice, cette distance détermine l'espace entre les motifs dans les directions V et H.	-1000mm ~ 1000mm	0 mm
20	H Space (Espace 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 ~ 7  0 1 2 3 4 5 6 7	0
22	Swing type	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 :



3. Codes-barres de programme

Modification des paramètres du programme pour les données du motif, en scannant des codes-barres.

Dans le mode Drive, 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 » (Programme) pour démarrer le processus et afficher les paramètres du programme.

2) Scannez le code-barres « Item and Value » (Élément et valeur) 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	$005/?????$
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	$018/?????$

N°	Élément	Code-barres
19	V space	$019/?????$
20	H space	$020/?????$
21	Start dir	$021/?????$
22	Swing type	$022/?????$

* "?????" 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** , puis sur l'icône **PROGRAM** pour afficher la liste des programmes.

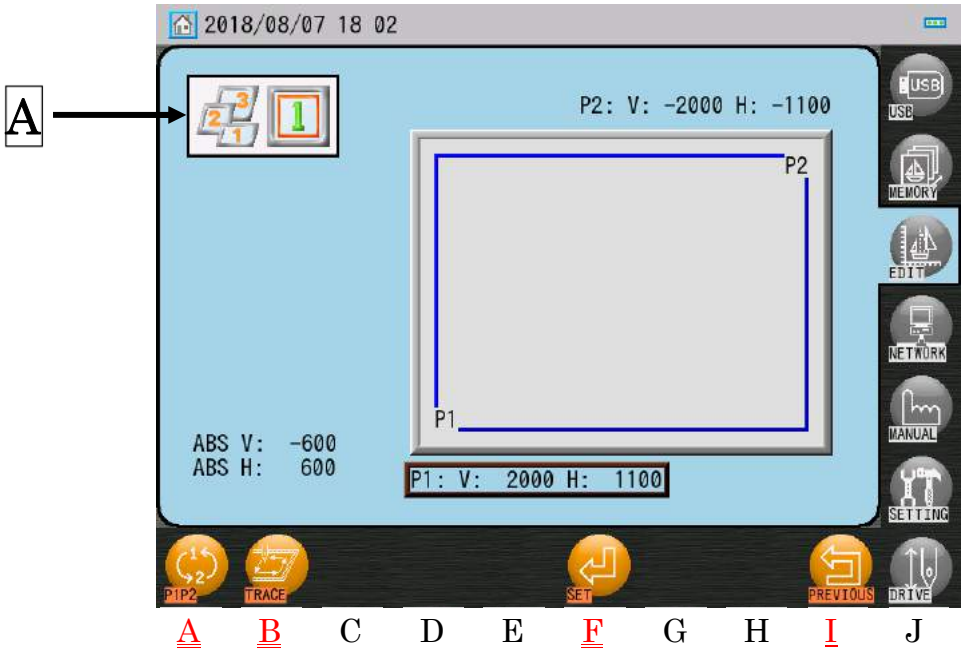
2) Sélectionnez l'élément 14 « Frame Type » pour afficher l'icône au-dessus de « E ».

A B C D E F G H I J

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)** au-dessus de « E » pour afficher le menu Sub-Soft Limits (Limites inférieures).



A 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** pour définir cette position comme P2.

9) Appuyez sur l'icône **TRACE (TRACÉ)** au-dessus de « 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 ».

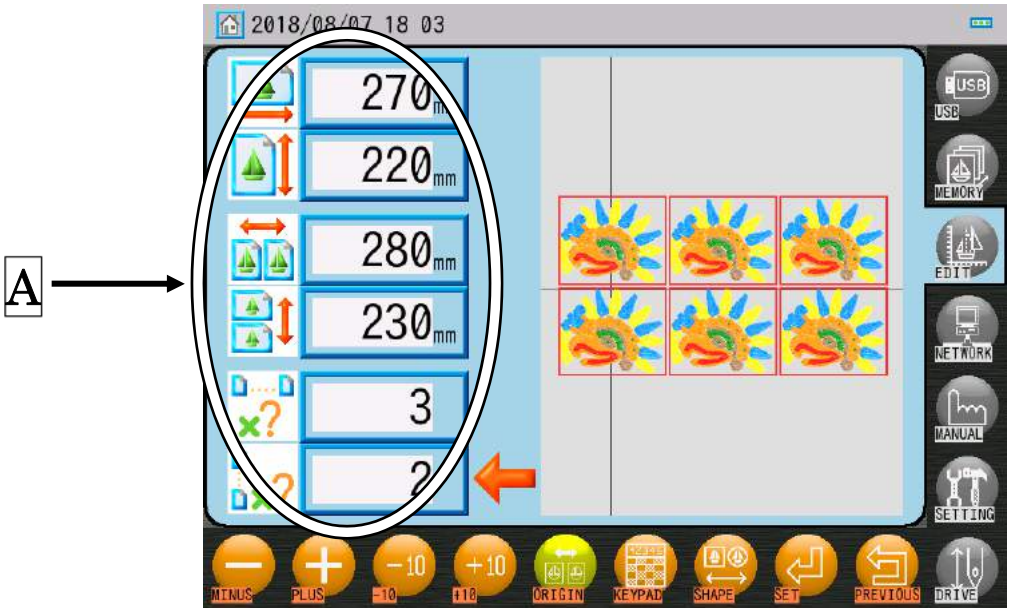
5. Configuration de l'intervalle automatique de la matrice

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.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT** , puis sur l'icône **PROGRAM** 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.

* Pour quitter ce menu et revenir à la liste des programmes, appuyez à nouveau sur l'icône .

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.

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.

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.

Appuyez sur l'icône **KEYPAD (CLAVIER)** au-dessus de « F » pour utiliser le clavier numérique.

* 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 (carrée ou ronde).

6) Appuyez sur l'icône **SET** pour définir les éléments suivants et afficher les modifications apportées.

#16 : Matrix

#17 : V Repeat (Répétition V)

#18 : H Repeat (Répétition H)

#19 : V Space (Espace V)

#20 : H Space (Espace H)

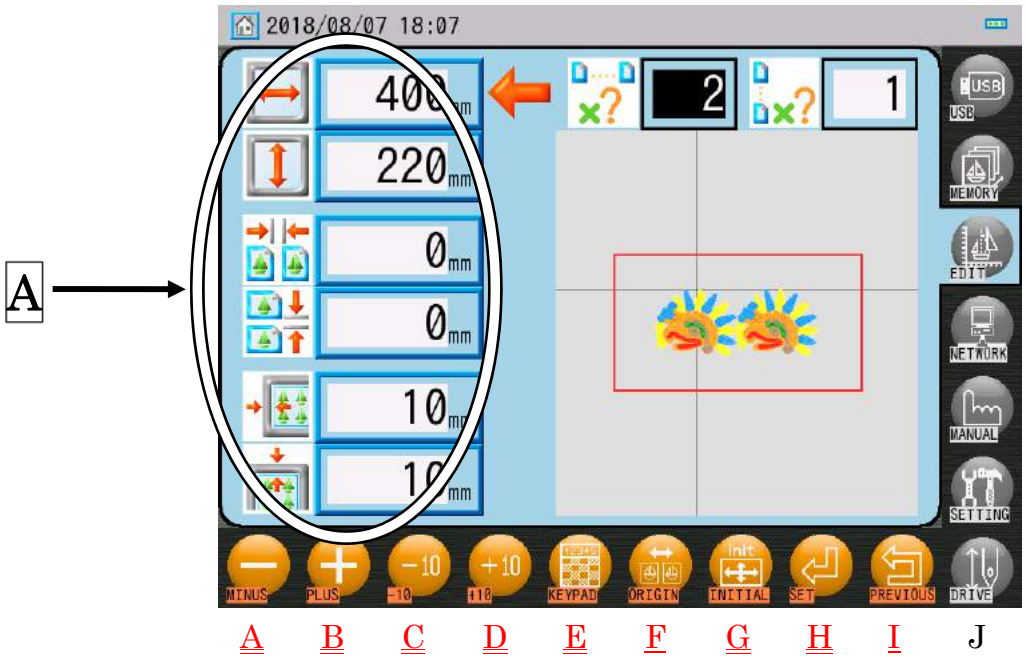
6. Configuration de la zone de broderie automatique de la matrice

Cette fonction agence automatiquement le nombre maximal de motifs dans la zone de broderie.

- 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** , puis sur l'icône **PROGRAM** pour afficher la liste des programmes.

2) Appuyez sur l'icône **MATRIX** 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 .

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).

: 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.

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 **KEYPAD** au-dessus de « E » pour utiliser le clavier numérique.

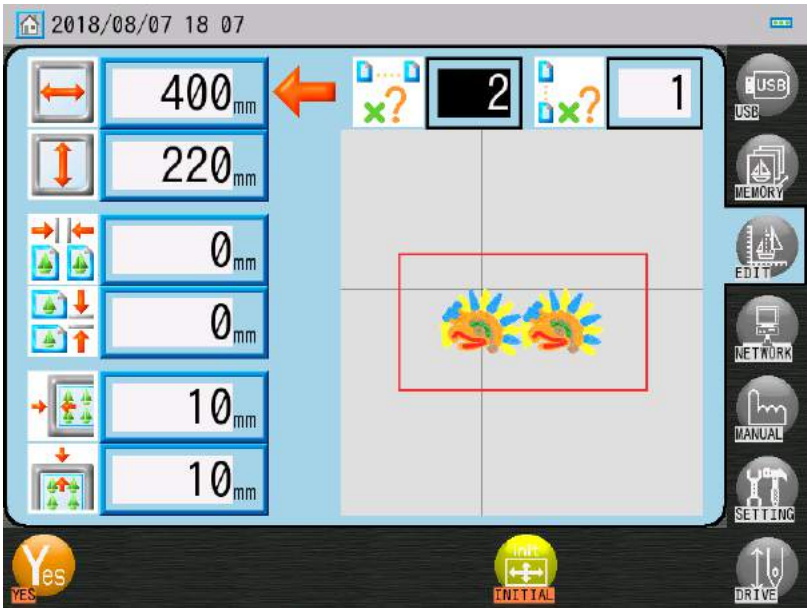
* Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Appuyez sur l'icône **ORIGIN** pour basculer la disposition en fonction de la distance entre les motifs ou leur origine.

➢ Appuyez sur 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.

5) Lorsque vous avez terminé, appuyez sur l'icône pour quitter ce menu et revenir à la liste des programmes.



A B C D E F G H I J

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) Appuyez sur l'icône **SET** 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

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** , puis sur l'icône **PROGRAM** 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 »

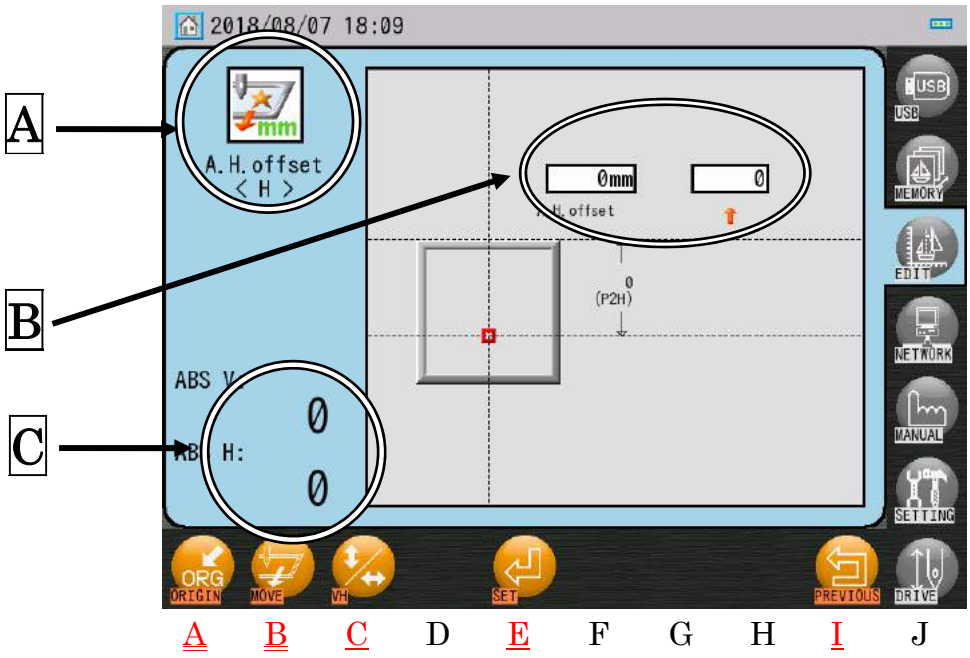
Décalage du cadre pour le mouvement de direction V : Élément 12 « F.V.offset »

L'icône **OFFSET (DÉCALAGE)** apparaît au-dessus de « E » lorsque l'un de ces éléments est sélectionné.

A B C D E F G H I J

(L'élément 8 « A.H.offset » est sélectionné dans l'écran ci-dessus.)

4) Appuyez sur l'icône **OFFSET** et maintenez-la enfoncée pour 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 » ⟷ « F.V.offset »

Appuyez sur l'icône **PREVIOUS (PRÉCÉDENT)** pour revenir sans enregistrer les paramètres.

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**

et maintenez-la enfoncée pour déplacer le pantographe vers la position de départ du motif.

(Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant d'appuyer sur cette icône)

7) Appuyez sur l'icône **SET** pour enregistrer les paramètres.

8) Appuyez sur l'icône **PREVIOUS** 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)

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. 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 11.18 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 11.20. Paramètres du mode Cap Frame (Cadre à casquettes) » pour plus de détails sur la configuration.

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Choisissez un motif dans la liste Memory Design.

3) Appuyez sur l'icône du mode **CAP (CASQUETTE)** pour activer le mode Cap Frame pour le motif sélectionné.

   Appuyez à nouveau sur l'icône du mode **CAP** pour désactiver le mode Cap Frame pour le motif sélectionné.

   L'annulation du mode Cap Frame 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.

MÉMO

Chapitre 9. Broderie

Le présent chapitre contient des informations sur les opérations de broderie de l'automate KT.

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.
   - Si le motif n'a jamais été brodé ou placé dans le mode Drive, le fait d'appuyer sur la touche Origin déplace le pantographe vers le point d'origine de la machine.

2. Mode Drive (Démarrer)

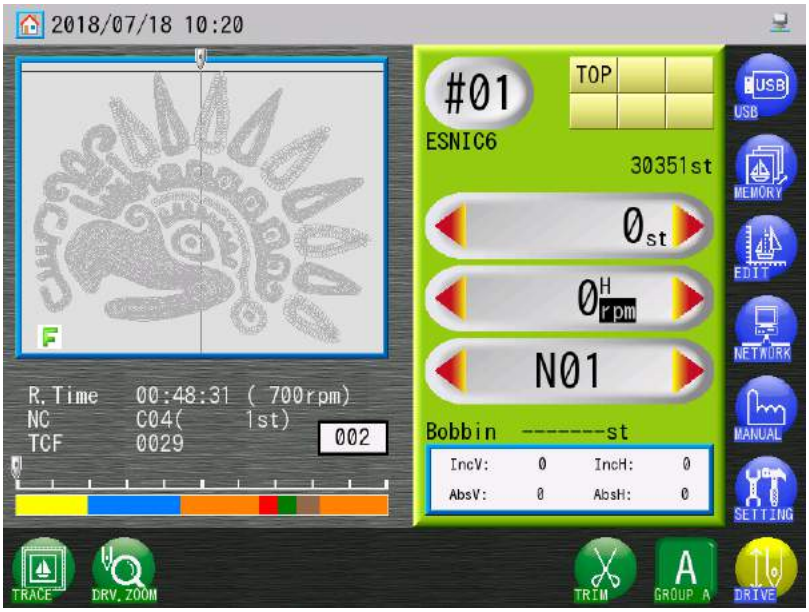
Instructions relatives à la définition de la machine dans le mode Drive.

La machine peut broder uniquement lorsqu'elle est dans le mode Drive.

1) Appuyez sur l'icône **DRIVE** .

2) L'écran du mode Drive suivant apparaît.

La couleur de l'écran change.



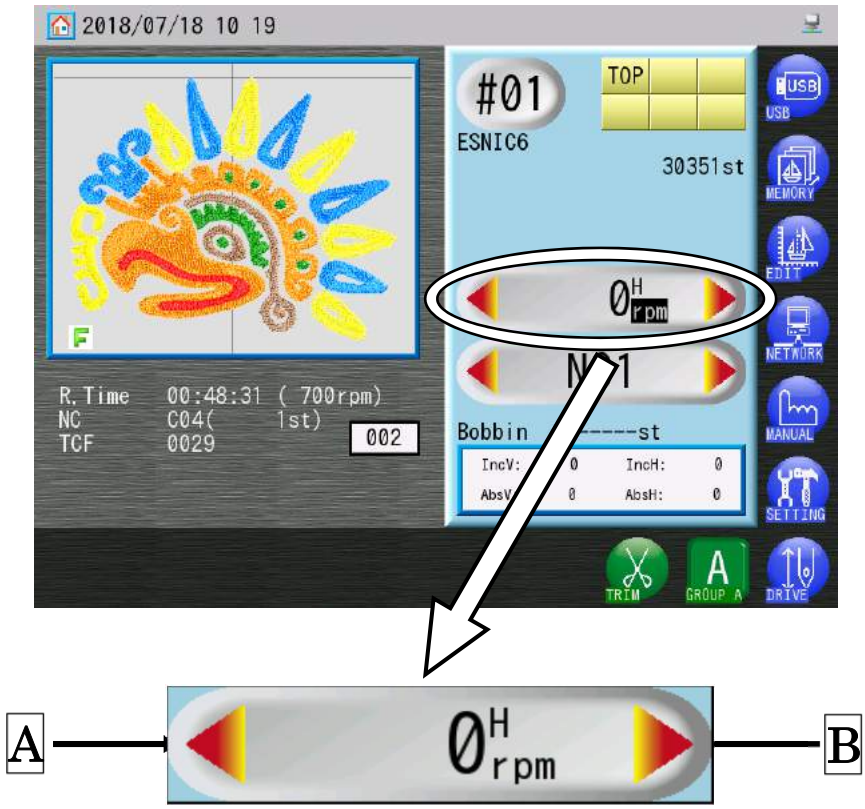
3) Utilisez le curseur de démarrage ou l'interrupteur Marche/Arrêt pour mettre en marche et arrêter la brodeuse.

4) Dans le mode Drive, appuyez sur l'icône **DRIVE** et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que le bip s'arrête pour revenir dans le mode Standby.

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.

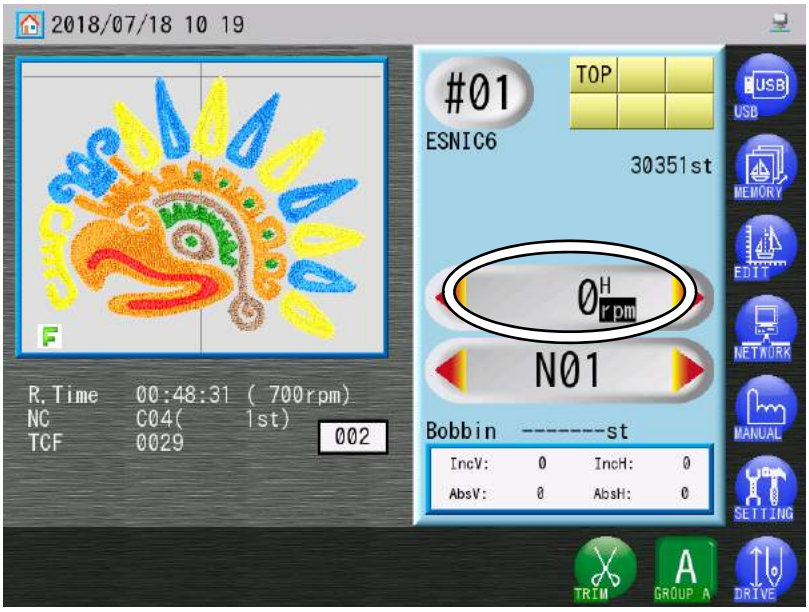
3-1. Changement des vitesses à partir de l'écran principal



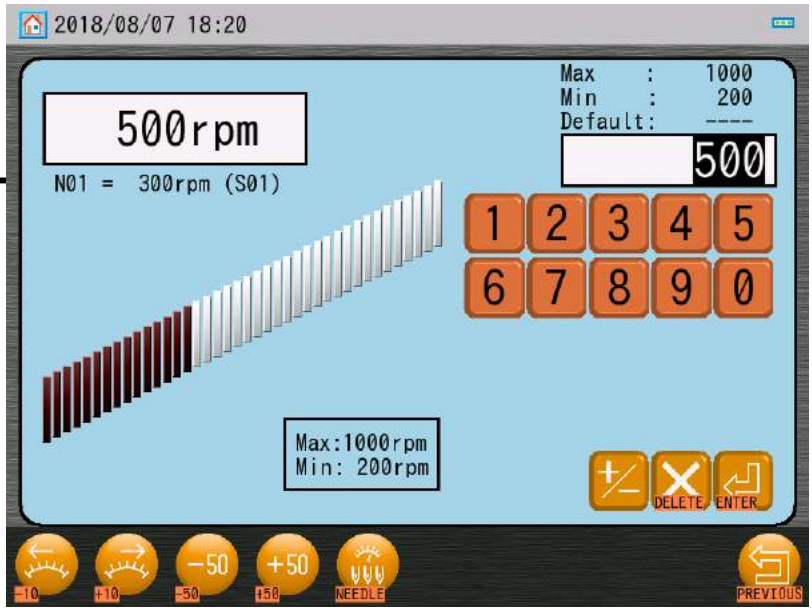
1) Appuyez sur l'**icône Flèche gauche** (A) pour réduire la vitesse de 10 tr/min.
   Appuyez sur l'**icône Flèche droite** (B) pour augmenter la vitesse de 10 tr/min.

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 s'affiche.



A

A B C D E F G H I J

A : Affiche la vitesse pour chaque aiguille si elle est définie.

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 sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher le menu Speed. 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).

A B C D E F G H I J

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.

Appuyez sur l'icône **PLUS** pour augmenter la valeur du numéro de vitesse.

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 sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher le menu Speed. 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** 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.

A B C D E F G H I J

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.

5) Appuyez sur l'icône **MOINS** au-dessus de « A » pour diminuer la valeur de 10 tr/min.

Appuyez sur l'icône **PLUS** 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 augmenter la valeur de 50 tr/min.

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.

- Appuyez sur l'icône **INITIAL**

au-dessus de « F » et maintenez-la enfoncée pour initialiser toutes les valeurs de numéro de vitesse. Cette opération entraîne l'apparition d'un écran de confirmation.

  Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

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 et doit être exécutée avant la broderie.**

5-1. Tracé carré

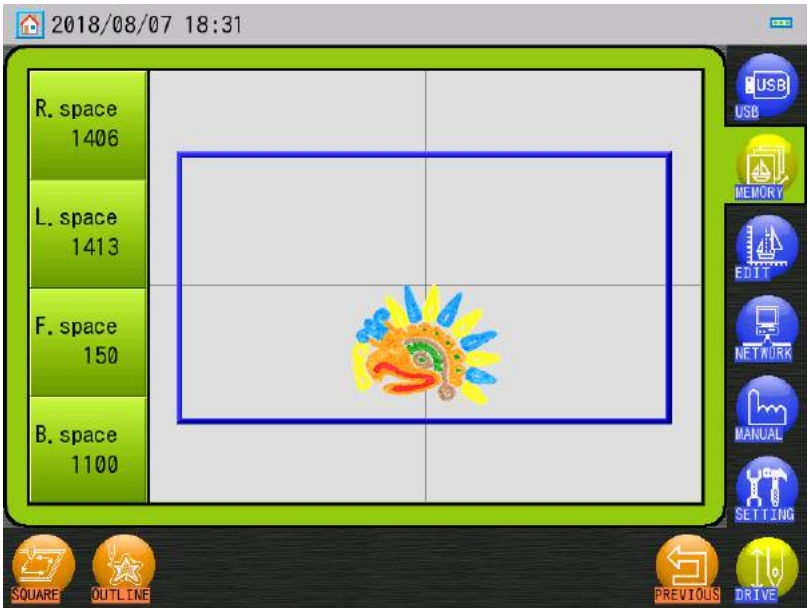
Le pantographe effectue un tracé carré autour du motif sélectionné.

Ce tracé tient compte des paramètres du programme, comme Scale (Échelle), Rotation, Matrix (Matrice), etc.

1) Appuyez sur l'icône **DRIVE** pour afficher l'écran Drive.

2) Appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory (Memoire).

3) Appuyez sur l'icône **TRACE (TRACÉ)** pour afficher l'écran Trace (Tracé).



A B C D E F G H I J

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.

5) Appuyez sur l'icône **SQUARE (CARRÉ)** 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.

5-2. Tracé contours

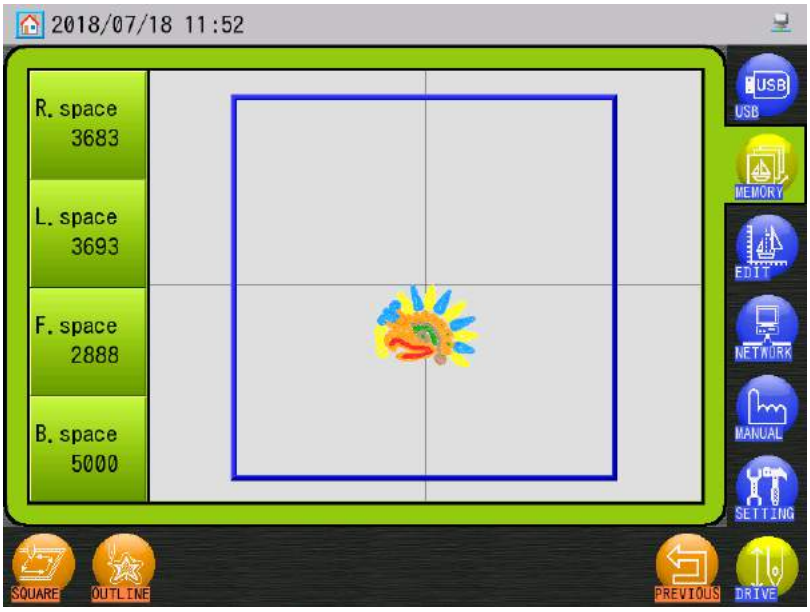
Ce pantographe trace le contour du motif à broder.

Ce tracé tient compte des paramètres du programme, comme Scale (Échelle), Rotation, Matrix (Matrice), etc.

1) Appuyez sur l'icône **DRIVE** pour afficher l'écran Drive.

2) Appuyez sur l'icône **MEMORY** pour afficher le menu Memory.

3) Appuyez sur l'icône **TRACE** pour afficher l'écran Trace.



A B C D E F G H I J

* 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** pour afficher l'écran Frame Trace (Tracé du cadre).

A B C D E F G H I J

2) Appuyez sur l'icône **CANCEL (ANNULER)** pour annuler automatiquement le mode Drive et revenir à l'écran de base.

Appuyez sur l'icône **SQUARE** ou **OUTLINE** pour réaliser un tracé de cadre. Vous pouvez ensuite commencer à broder.

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 11.18. Affichage du contour du cadre » pour plus de détails.

- **Cette opération est disponible uniquement dans le mode Drive doit être exécutée avant la broderie.**

1) Appuyez sur l'icône **TRACE** pour afficher l'écran Trace.

A B C D E F G H I J

- Appuyez sur l'icône **NAME (NOM)** au-dessus de « D » pour afficher ou masquer le nom du contour du cadre.

2) Appuyez sur l'icône **CENTER (CENTRER)** au-dessus de « E » et maintenez-la enfoncée pour centrer le motif dans le cadre.

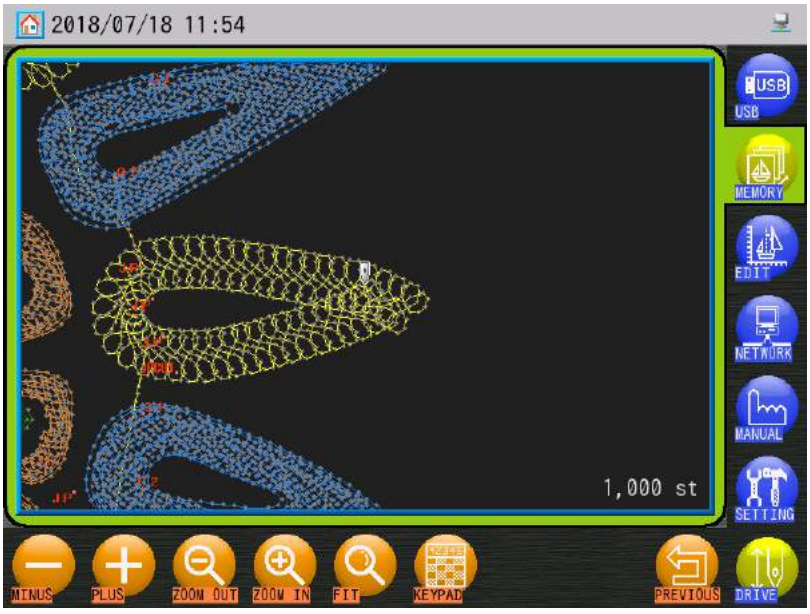
7. Zoom en marche

Appuyez sur l'icône **DRV. ZOOM (DÉMARRER LE 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.**

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY** pour afficher le menu Memory.

2) Appuyez sur l'icône **DRV. ZOOM** pour faire un zoom avant sur la position de la broderie.



A B C D E F G H I J

L'affichage zoome sur le point en train d'être brodé au moment où l'icône **DRV. 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.

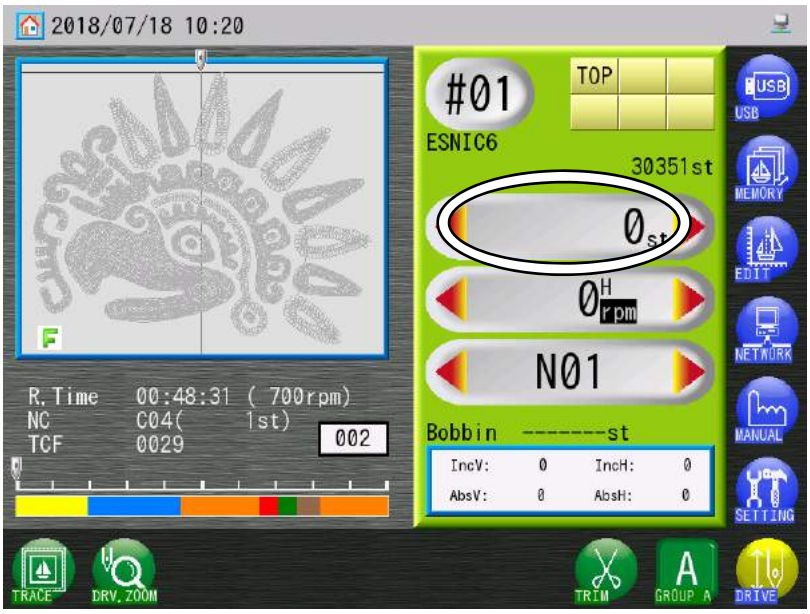
Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

8. Flottement

Le flottement permet de déplacer le pantographe au sein du motif sans broder.

*** Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Drive.**

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 B C D E F G H I J

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, point par point, sans broder.

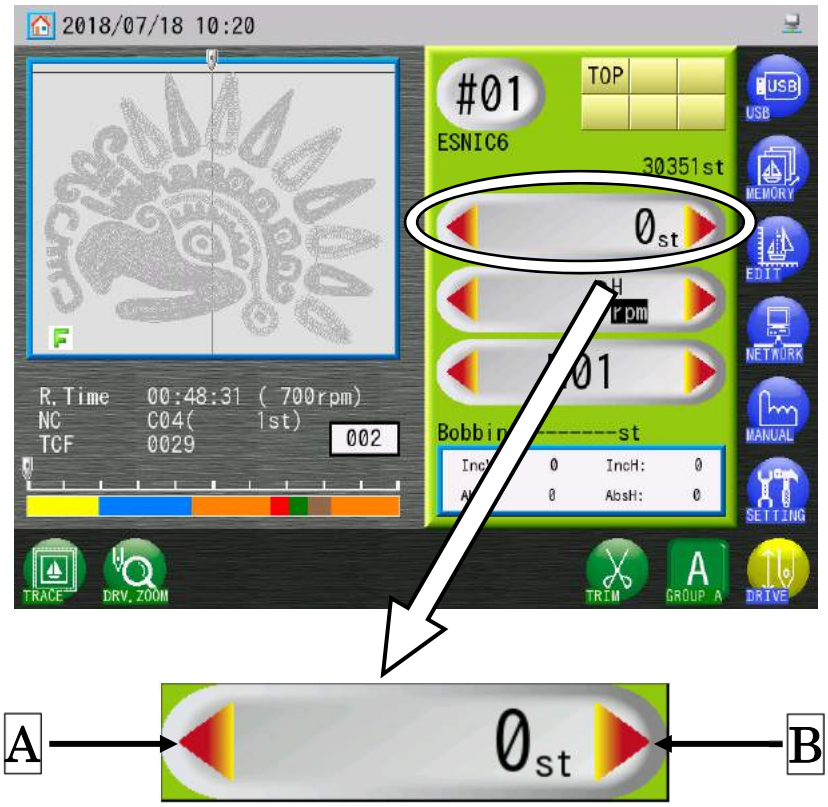
➢ Avant de démarrer, veillez à votre sécurité et à celle des autres autour de la machine lorsque le pantographe bouge.

4) Appuyez sur l'icône **FLOAT (FLOTTEMENT)** pour revenir à l'écran principal dans le mode Float.

Appuyez sur l'icône **DRIVE** pour annuler le mode Float 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 A pour flotter 1 point en arrière.
   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.**

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

au-dessus de « F » pour basculer entre l'écran High Speed Float et l'écran Color Change Float.

A B C D E F G H I J

(Écran High Speed Float)

3) Appuyez sur l'icône **-1** au-dessus de « A » pour diminuer le nombre de points de 1 point.

Appuyez sur l'icône **+1** au-dessus de « B » pour augmenter le nombre de points de 1 point.

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** 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.

- Lorsque le nombre de points est modifié, il clignote pour indiquer qu'il a été modifié.
- Lorsqu'un motif comporte des répétitions, appuyez sur l'icône ou pour revenir ou avancer au motif répété suivant dans les conditions suivantes :
  - 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** au-dessus de « J » pour annuler le mode Float.
   - Appuyez sur l'icône **BACK (RETOUR)** au-dessus de « I » pour revenir à l'écran principal, tout en restant dans le mode Float.

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.**

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) Appuyez sur l'icône **NEXT**

au-dessus de « F » pour basculer entre Color Change Float et l'écran High Speed Float.

A B C D E F G H I J

(Écran Color Change Float)

3) Appuyez sur l'icône **C-**

au-dessus de « A » pour revenir au changement de couleur précédent.

Appuyez sur l'icône **C+**

au-dessus de « B » pour avancer au changement de couleur suivant.

- Lorsqu'un motif comporte des répétitions, appuyez sur l'icône

ou

pour revenir ou avancer au motif répété suivant dans les conditions suivantes :
- 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** 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** au-dessus de « J » pour annuler le mode Float.

- Appuyez sur l'icône **BACK** au-dessus de « I » pour revenir à l'écran principal, tout en restant dans le mode Float.

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 11.25. 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. 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).

A B C D E F G H I J

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)** pour déplacer le pantographe 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** pour déplacer le pantographe vers la 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** au-dessus de « E » pour déplacer le pantographe vers la position de broderie du nom sélectionné.

6) Appuyez sur l'icône **EXIT** au-dessus de « J » pour annuler le mode Float.

- Appuyez sur l'icône **BACK** au-dessus de « I » pour revenir à l'écran principal, tout en restant dans le mode Float.

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. Voir la « Section 8. Flottement » pour plus de détails.

2) Appuyez sur l'icône **NAME DROP (SÉLECTION DU NOM)** pour afficher l'écran (Flottement de sélection du nom).

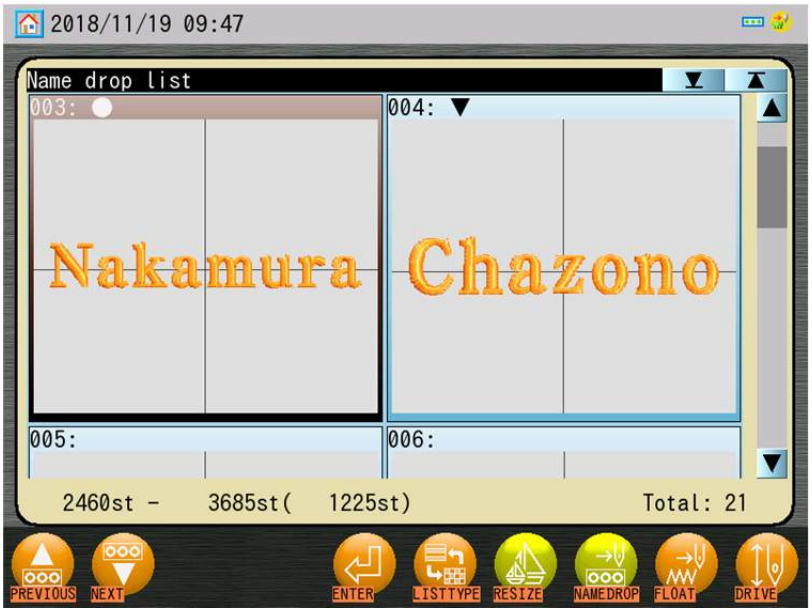
A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **LIST TYPE (TYPE DE LISTE)** pour accéder à la liste Thumbnail Design Name (Nom du motif avec croquis réduit).

A B C D E F G H I J

4) La taille de l'image du croquis réduit peut être modifiée.

Appuyez sur l'icône **RESIZE (REDIMENSIONNER)** pour la taille de l'image.



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, 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)** pour afficher l'écran Reset Origin (Réinitialiser l'origine).

A B C D E F G H I J

Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** au-dessus de « A » pour modifier la position de broderie du motif.

14. Apprentissage de codes couleur (pendant la broderie)

Instructions relatives à la modification de la séquence couleur pendant la broderie.

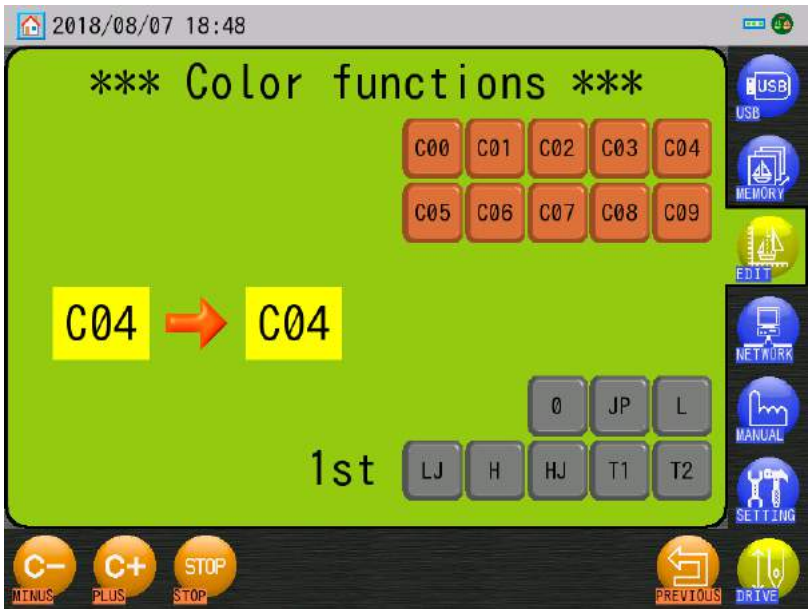
*** Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Drive.**

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT (MODIFIER LA MÉMOIRE)** pour afficher le menu Memory Edit (Modification de la mémoire).

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.



A B C D E F G H I J

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.

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)

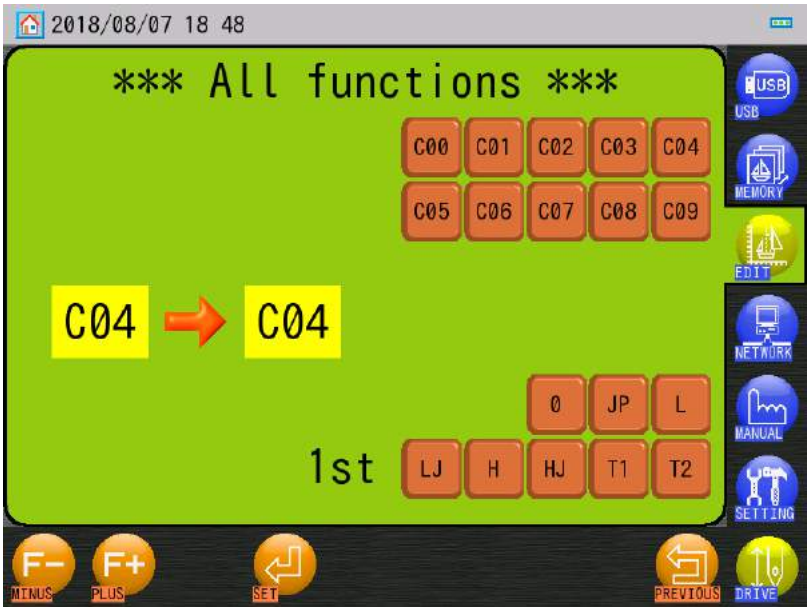
Instructions relatives à la modification de tous les codes de fonction lorsque la broderie est en cours.
Voir « Chapitre 13.1. Codes de fonction » pour plus de détails sur les codes de fonction.

* 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.**

1) Appuyez sur l'icône **MEMORY EDIT** pour afficher le menu Memory Edit.

2) Appuyez sur l'icône **ALL (TOUT)** pour afficher l'écran All Function Teach (Apprentissage de toutes les fonctions).



A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **MOINS** F− au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS** F+ 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.

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 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 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 soit relâché. Le voyant LED rouge du boîtier de tension de la ou des têtes de broderie, dont la fonction Automending est activée, s'allume.

Appuyez sur 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 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 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, 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.

18. Mode Standby (Veille) (Reprise)

Si la machine est mise hors tension alors qu'elle est dans le mode Drive, 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 apparaît.

A B C D E F G H I J

4) Appuyez sur l'icône **YES** 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 **NO (NON)** pour annuler.

✧ Appuyez sur l'icône **CUT (COUPER)** pour couper le fil avant la mise en veille. Voir « Chapitre 4.3. 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 l'icône **DRIVE** .

2) L'écran Thread Instructions (Instructions sur le fil) apparaît.

A B C D E F G H I J

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.

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** au-dessus de « J » pour annuler cette opération et le mode Drive.

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.

A B C D E F G H I J

6) Répétez les étapes 3) et 4) pour effectuer tous les remplacements de couleur de fil nécessaires.

Ensuite, l'icône **TEACH (APPRENDRE)** est disponible.

7) Appuyez sur l'icône **TEACH** au-dessus de « H » pour apprendre automatiquement les couleurs de fil pour ce motif et placer la machine en mode Drive.

19-2. Instructions sur la couleur de fil 2 (Détails)

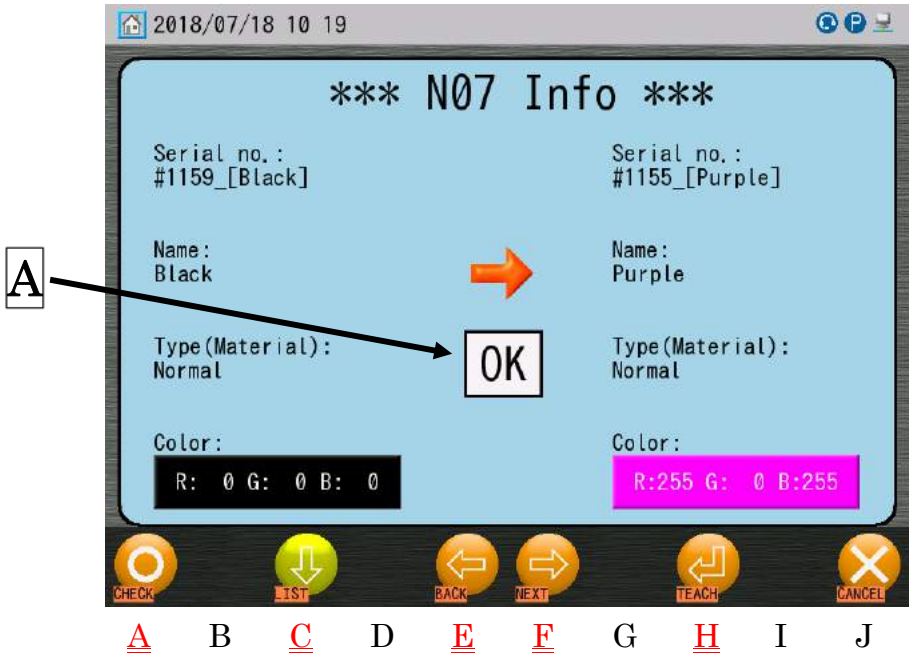
Les instructions détaillées sur le fil fournissent davantage d'informations sur le remplacement du fil.

1) Sélectionnez un motif comportant les instructions sur le fil B-PASS, puis appuyez sur l'icône **DRIVE** .

2) L'écran Thread Instructions apparaît.

A B C D E F G H I J

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** 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** au-dessus de « A » pour confirmer ce remplacement de couleur de fil.

6) Appuyez sur l'icône **PREVIOUS** au-dessus de « E » pour reculer d'un numéro d'aiguille.

Appuyez sur l'icône **NEXT** au-dessus de « F » pour avancer d'un numéro d'aiguille.

7) Répétez les étapes 4) ~ 6) pour effectuer tous les remplacements de couleur de fil nécessaires.

   Ensuite, l'icône devient disponible.

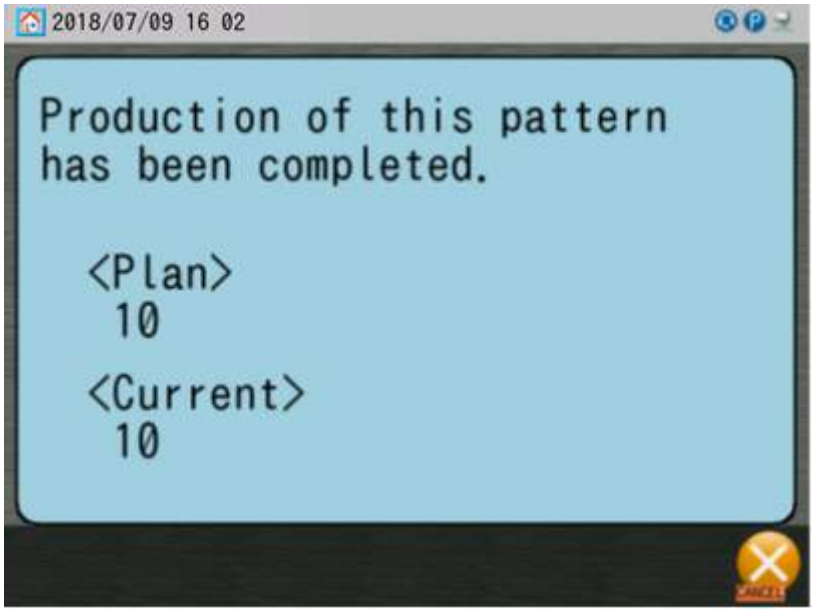
8) Appuyez sur l'icône **TEACH** au-dessus de « H » pour apprendre automatiquement les couleurs de fil pour ce motif et placer la machine en mode Drive.

19-3. Commande Quantité 1 (mode Drive)

Le mode Drive est interdit par les instructions sur la quantité de production.

1) Sélectionnez un motif comportant des instructions de quantité B-PASS, puis appuyez sur l'icône **DRIVE** .

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, vous ne pouvez pas le réactiver pour ce motif : ce message s'affiche à nouveau pour indiquer que la production est terminée.



A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **CANCEL** au-dessus de « J » pour annuler et revenir à l'écran principal.

✧ 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 l'icône **DRIVE** .

2) Les motifs comportant des instructions sur la vitesse de démarrage définissent automatiquement ce réglage de vitesse pour la machine en mode Drive.

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** .

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.

MÉMO

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. Mode Free Download (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

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 de réseau rétablit automatiquement les connexions entre les brodeuses (automate) et le serveur.

2) Configuration de la mise en réseau :

Voir « Chapitre 11.13. 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 :

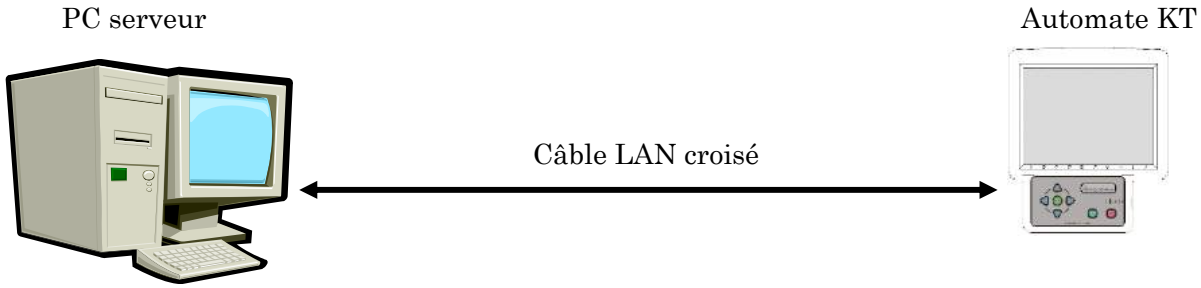
- Automate BEKT
- LEM Server (logiciel DFS, LEM4 Pro3 ou LEM2 Jr Server) à installer sur un ordinateur connecté en réseau avec les machines.
- Ordinateur

  Système d'exploitation Windows

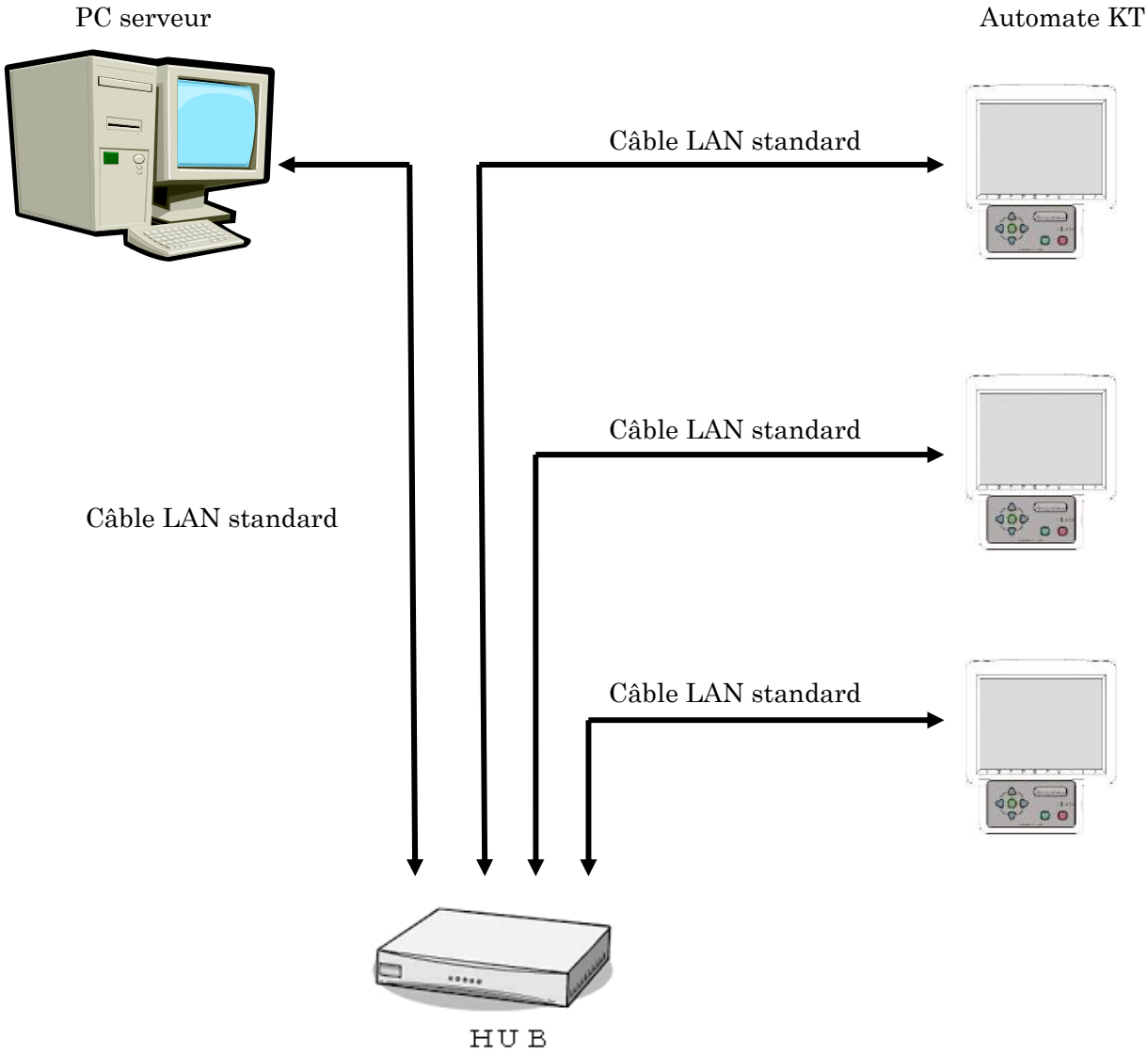
  Câbles LAN (câble adapté au mode de connexion)

  HUB/Switch (pour connecter plus de 2 brodeuses)

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.)



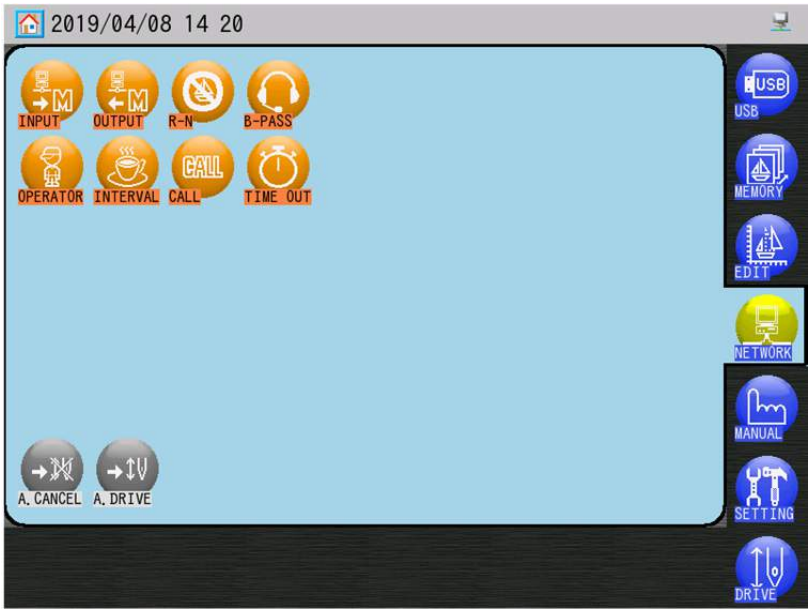
2. Menu Network (Réseau)

Instructions relatives à l'affichage et l'utilisation des différentes opérations du réseau.

2-1. Affichage du menu Network

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK (RÉSEAU)** sur l'écran principal.

2) Le menu Network apparaît.



2-2. Icônes du menu Network

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, l'icône ABC s'affiche pour le numéro de mémoire.

* Dans le mode Direct Download ou Free Download, 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 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).

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** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **OPERATOR (OPÉRATEUR)** pour afficher le menu Operator (Opérateur).

A B C D E F G H I J

3) Sélectionnez un code opérateur dans la liste.

4) Appuyez sur l'icône **SEND (ENVOYER)** au-dessus de « I » pour envoyer le code opérateur au serveur.

3-2. Enregistrement/Modification du code opérateur

Utilisez cette opération pour ajouter un nouvel opérateur ou modifier un nom dans la liste.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** 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.

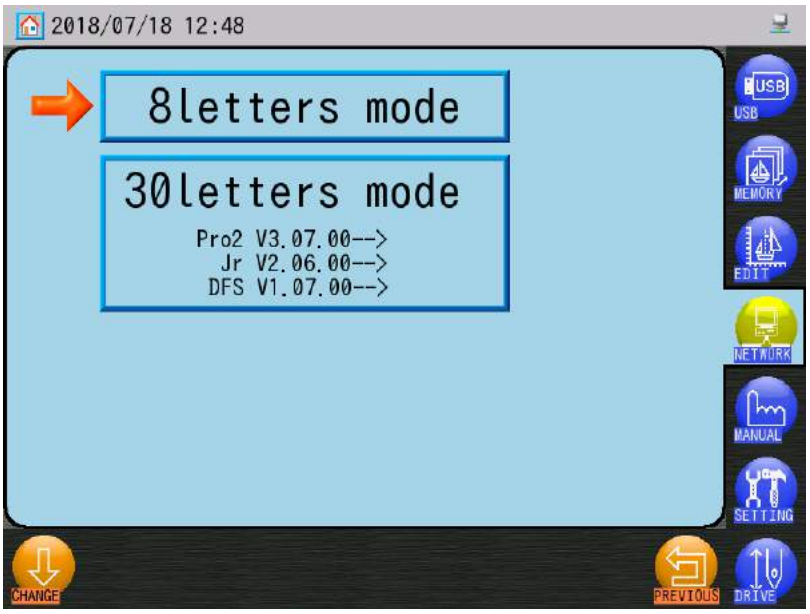
3-3. Mode Operator Letter (Lettre Opérateur)

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.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** 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.



A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **CHANGE** au-dessus de « A » pour modifier les modes Letter (Lettre).

- 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.

4. Signalement des opérateurs par code-barres

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

$WORKER ID$

Code-barres du code opérateur

KURIMOTO

Code-barres OK et Envoyer

OK

- 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.

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.

4-2. Liste des codes-barres Operator

N°	Élément	Code-barres
1	Menu Operator	*$WORKER ID$*
2	Code opérateur	Code à barre Nom ou Numéro ID de l'opérateur
3	Ajout du code opérateur	*$APPEND$*
4	OK et Envoyer	*OK*
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.

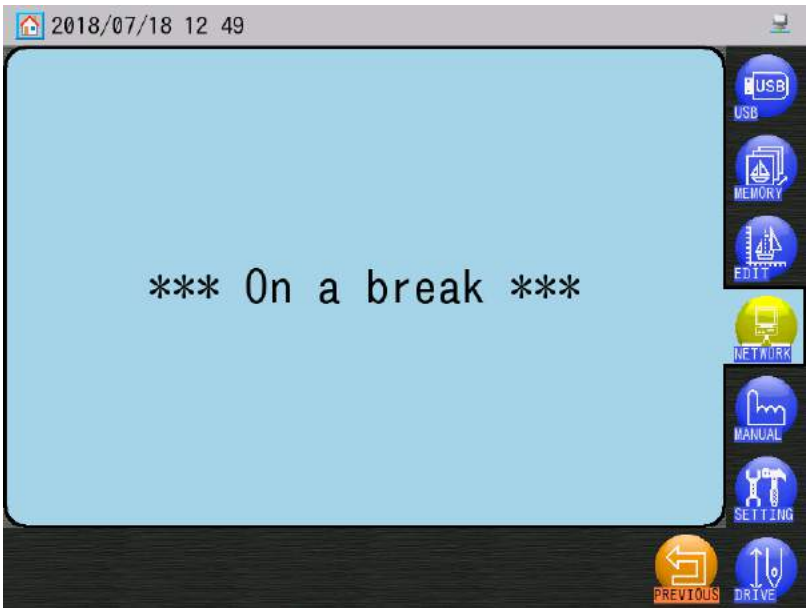
5. Annonce de pause

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** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **INTERVAL (INTERVALLE)** pour signaler « On a break » (En pause).



3) Pour terminer la pause, appuyez sur l'icône à l'écran.

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.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **CALL (APPEL)** pour afficher la liste Call Title (Titres d'appel).

A B C D E F G H I J

Liste des titres d'appel des notifications

➢ La liste Call Title par défaut des notifications se présente comme suit :

N°	Titre	Signification
00	(Old version call (Appel ancienne version))	APPEL par défaut *1
01	Thread_runs_out (Manque de fil)	Fil requis
02	Complete_sewing_test (Fin du test de broderie)	Test de broderie terminé
03	Machine_trouble (Défaut de la machine)	Problème sur la machine, technicien requis
04	Complete_maintenance (Fin de la maintenance)	Maintenance terminée
05	Wait_next_indication (Attendre la prochaine indication)	Attente du superviseur
06	Operator_gets_sick (Problème avec l'opérateur)	L'opérateur est blessé ou malade
07~19	(None) (Vide)	Vide (Peut être programmé)
20	Other_reason (Autre motif)	Autres motifs

*1 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** au-dessus de « G » pour envoyer la notification d'appel au serveur.

6-2. Modification des notifications d'appel

Les informations contenues dans la notification d'appel peuvent être personnalisées.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **CALL** pour afficher la liste Call Title.

A B C D E F G H I J

3) Sélectionnez la notification d'appel à modifier dans la liste.

4) Appuyez sur l'icône **CHANGE** 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.

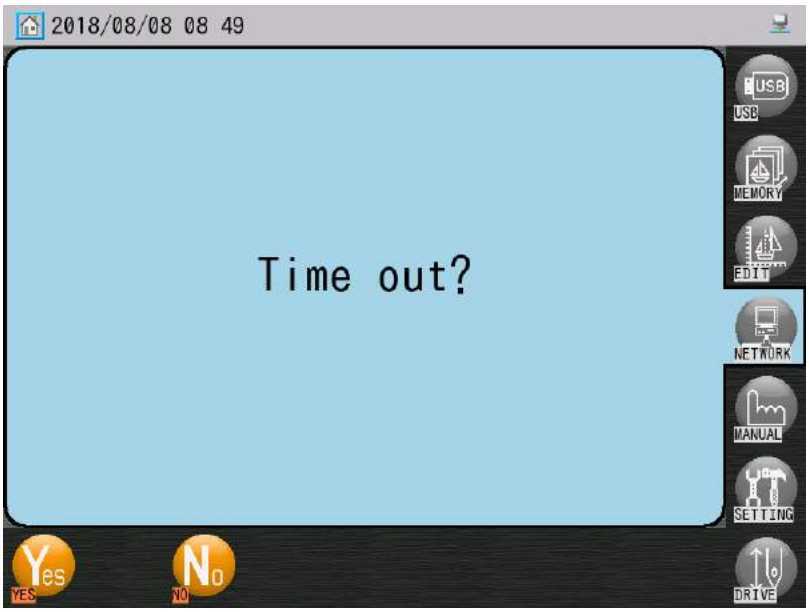
7. Temps d'arrêt

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.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

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.

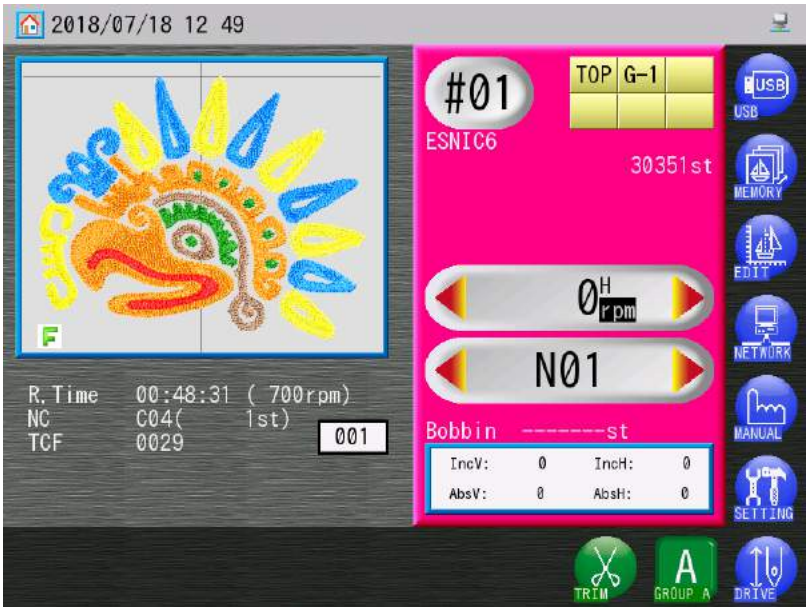


* Remarque ! Dans le mode Time Out (Temps d'arrêt), vous devez appuyer sur l'interrupteur Start (Marche) de la machine et le maintenir enfoncé si vous souhaitez broder quelque chose dans ce mode.

3) Pour quitter, appuyez sur l'icône **EXCHANGE** pour signaler que la machine est prête à produire. La couleur de l'écran revient ensuite à la normale.

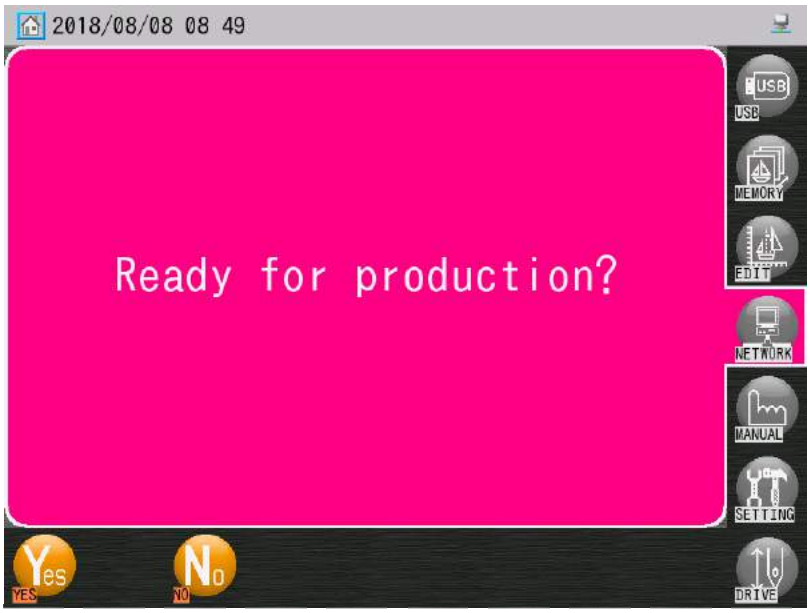
4) Appuyez sur l'icône **YES (OUI)** pour envoyer la notification de temps d'arrêt.

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** pour quitter le mode Time-Out, et l'écran signalant que la machine est prête à produire s'affiche.



A B C D E F G H I J

6) Appuyez sur l'icône **YES** pour envoyer la notification de fin du temps d'arrêt.
La couleur de l'écran revient à la normale.
Appuyez sur l'icône **NO**, 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**.

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** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **INPUT (SAISIE)** pour afficher la liste Schedule Network (Programme du réseau).

A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **INPUT** 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** 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.

4) Options avant le téléchargement :

1. Pour afficher un motif et ses détails, sélectionnez un motif dans la liste et appuyez sur l'icône **INFO** au-dessus de « A ». Pour plus de détails, voir « 9.1 Recherche et téléchargement d'un motif par son nom ».
2. Pour sélectionner un emplacement de mémoire dans lequel le motif téléchargé est enregistré, appuyez sur l'icône **MEMORY (MÉMOIRE)** au-dessus de « B » pour afficher la liste des motifs en mémoire.

A B C D E F G H I J

3. Sélectionnez un emplacement de mémoire dans la liste.
4. Appuyez sur l'icône **INPUT** au-dessus de « G » pour télécharger le motif suivant dans le programme.
   - 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

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **INPUT** pour afficher la liste Schedule Network.

A B C D E F G H I J

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.
- Appuyez sur l'icône **ALL (TOUT)**

au-dessus de « D » pour sélectionner ou annuler tous les motifs.

4) Appuyez sur l'icône **INPUT** au-dessus de « G » pour télécharger le(s) motif(s) sélectionné(s).

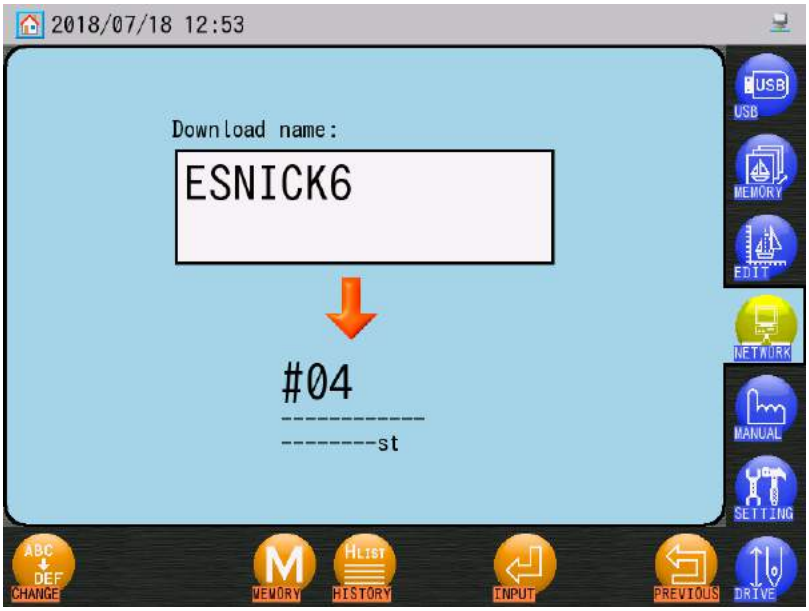
9. Téléchargement direct

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**.
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** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **INPUT** pour afficher l'écran Direct Download.



A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **CHANGE** au-dessus de « A » pour afficher le clavier de caractères.

4) Utilisez le clavier pour saisir le nom exact du motif à télécharger (sans l'extension de fichier).
Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- Appuyez sur l'icône **MEMORY** 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.

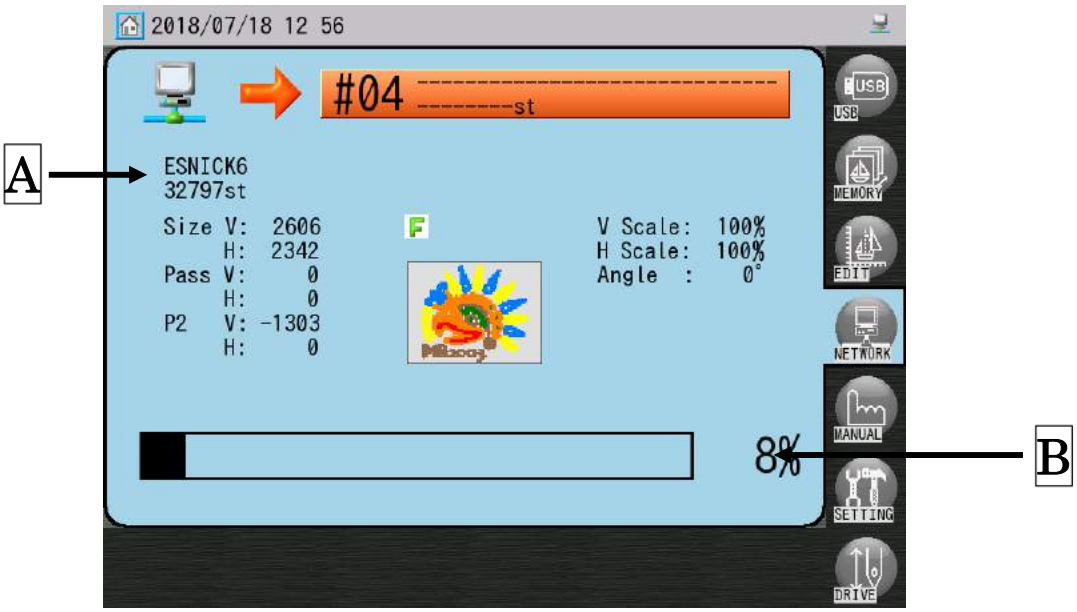
5) Appuyez sur l'icône **MEMORY** pour afficher la liste des mémoires (en option).

A B C D E F G H I J

6) Sélectionnez un emplacement de mémoire vide dans la liste (en option).

7) Appuyez sur l'icône **INPUT** 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) : Taille du motif

Pass (Passage)	:	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.
B	:	Barre de progression du téléchargement du motif

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** 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.

9-2. Téléchargement à partir de l'historique de téléchargement

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **INPUT** pour afficher l'écran Direct Download.

3) Appuyez sur l'icône **HISTORY (HISTORIQUE)** au-dessus de « E » pour afficher l'écran Download History (Historique des téléchargements).

A B C D E F G H I J

4) Sélectionnez un motif dans la liste.

5) Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)** au-dessus de « G » pour revenir à l'écran du téléchargement direct.

6) Appuyez sur l'icône **INPUT** au-dessus de « G » pour redémarrer le téléchargement.

- Les motifs téléchargés à partir du serveur arborent cette icône **Network** 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 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	:	V4.01.00
LEM Server Jr	:	V2.08.00
Design File Server	:	V1.08.00

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **INPUT** pour afficher l'écran Direct Download.

3) Appuyez sur l'icône **CHANGE** 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.

5) Appuyez sur l'icône **INPUT** pour rechercher les motifs qui correspondent.

6) Une liste des noms de motifs correspondants s'affiche.

A B C D E F G H I J

➢ Le téléchargement démarre automatiquement si un seul motif est trouvé.

➢ Appuyez sur 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.

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

8) Appuyez sur l'icône **INPUT** 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.**
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

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **INPUT** pour afficher la liste Free Download Network (Réseau Téléchargement libre).

A B C D E F G H I J

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.

  - Appuyez sur l'icône **ALL (TOUT)**

au-dessus de « D » pour sélectionner ou annuler tous les motifs.

4) Appuyez sur l'icône **INPUT** au-dessus de « G » pour télécharger le(s) motif(s) sélectionné(s).

- Les motifs téléchargés à partir du serveur arborent cette icône **Network** 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.

11-1. Lecture

Les 3 codes-barres suivants sont requis pour télécharger un motif.

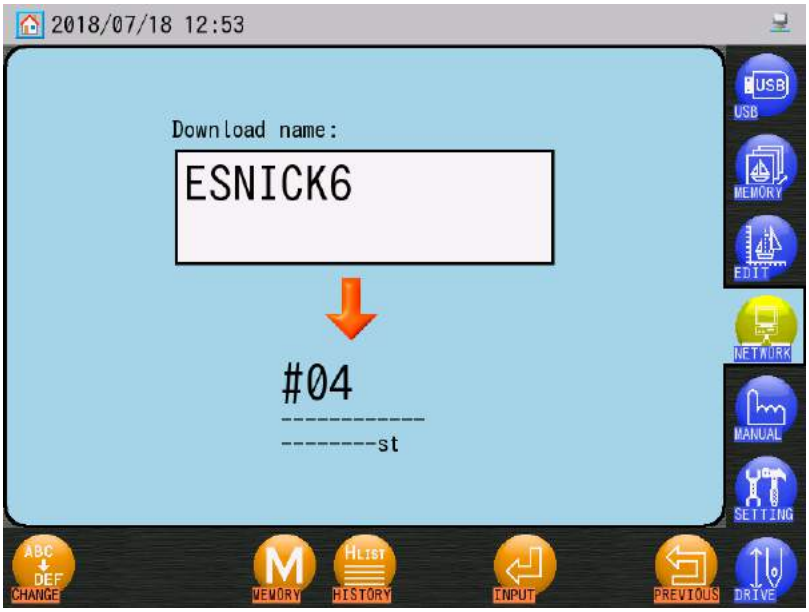
Code-barres Téléchargement

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.

1) Scannez le code-barres « Téléchargement » pour ouvrir l'écran Direct Download.



* 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** 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	*$DOWNLOAD$*
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. 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 quitter le mode Drive pour lancer automatiquement le motif suivant.

* **Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Scheduled Download.**

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).**

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur la touche **ABC** pour activer le mode ABC.

Lorsque le mode ABC est activé, appuyez à nouveau sur la touche **ABC** pour l'annuler.

3) Lorsque le mode ABC est activé, le motif suivant dans le programme est automatiquement téléchargé lorsque vous quittez le menu Network.

* 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.

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** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **INPUT** pour afficher la liste Schedule Network.

A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur la touche **SKIP (IGNORER)** et maintenez-la enfoncée pour ignorer le motif programmé suivant à télécharger.

12-3. Mode Auto Drive (Démarrage automatique)

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** pour afficher le menu Network.

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.

13. Mode R-N (Réseau restreint)

Cette fonction restreint les opérations lors de l'utilisation du mode Direct Download ou Free Download 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 et Free Download.**

*** Il ne correspond pas au mode Scheduled Download.**
L'équivalent du mode Scheduled Download est le mode ABC LAN.

* Dans le mode Drive, le mode R-N ne peut être ni activé ni désactivé.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **R-N** pour activer le mode R-N.

Appuyez sur l'icône **R-N** pour désactiver 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.

14. Configuration du démarrage avec annulation automatique

Cette fonction annule automatiquement le mode Drive après la broderie d'un motif à la fois.

* Cette fonction est uniquement disponible dans le mode R-N ou ABC LAN.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

(Il s'agit de l'écran du sous-menu pour le mode ABC LAN)

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.

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.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

(Il s'agit de l'écran du sous-menu pour le mode ABC LAN)

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.

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 dans le 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** 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.

3) Appuyez sur l'icône pour afficher la liste Thread Info (Informations sur le fil).

A B C D E F G H I J

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.

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**

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 est affichée sur 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.

8) 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.

17. Téléchargement en amont de motifs

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.

1) Appuyez sur l'icône **NETWORK** pour afficher le menu Network.

2) Appuyez sur l'icône **OUTPUT (EXPORTER)** pour afficher l'écran Upload (Téléchargement en amont).

A B C D E F G H I J

3) Sélectionnez un motif dans la liste à télécharger en amont.

4) Appuyez sur l'icône **UPLOAD (TÉLÉCHARGER EN AMONT)** au-dessus de « G » pour démarrer le téléchargement.

* Dans le mode Drive, le motif brodé ne peut être téléchargé.

5) À la fin du téléchargement, l'affichage revient à l'écran principal.

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. Paramètres du mode Clamp Frame (Cadre de pince)
8. Mode Easy Operation (Facilité d'utilisation)
9. Langue
10. Raccourcis
11. Paramètres des couleurs de l'écran
12. Paramètres d'affichage des couleurs de fil
13. Réseau
14. Date et heure
15. Compteur bobine
16. Aide
17. Programme
18. Affichage du contour du cadre
19. Paramètres de limite du contour du cadre
20. Paramètres du mode Cap Frame (Cadre à casquettes)
21. Totaux de production par jour
22. Paramètres du modèle de fonction (F-PAT)
23. Enregistrement des valeurs de configuration du mode Clamp Frame (Cadre de pince)
24. Insertion automatique de la 1re fonction de couleur
25. Sélection du nom

26. Retour à la condition 0 st
27. Version du logiciel
28. Écran d'informations sur la machine
29. Calibrage de l'écran tactile
30. Affichage désactivé

1. Menu Preferences (Préférences)

Ce menu contient plusieurs préférences et paramètres de la machine.

1-1. Affichage du menu Preferences

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS (PARAMÈTRES)** sur l'écran principal.

2) Le menu Preferences suivant apparaît.

1-2. Icône du menu Preferences

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 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.

Icône Thread Color Display Settings (Paramètres d'affichage de la couleur de fil)

Utilisée pour définir les couleurs de fil sur l'affichage.

Icône Networking (Mise en 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).

Enregistrement des valeurs de configuration du mode Clamp Frame (Cadre de pince)

Enregistre MC2 Élément 18 « Clamp Frame » et les données de contour du cadre, etc. à l'avance à définir sur la configuration du mode Clamp Frame.

Icône Automatic 1st 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.

Icône Name Drop Display (Affichage de la sélection du nom)

Lorsque le mode Name Drop 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 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. Conditions de la machine (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** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **MC1** pour afficher la liste Configuration MC1.

A B C D E F G H I J

3) Sélectionnez l'élément à modifier dans la zone MC1.

4) Appuyez sur l'icône **MOINS** au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour modifier la valeur du paramètre.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour configurer des valeurs.

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

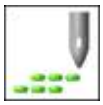
5) Lorsqu'un paramètre MC1 est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez la liste MC1. Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

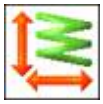
- Si vous souhaitez initialiser tous les paramètres MC1, appuyez sur l'icône **INIT.**

  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.

3. Liste MC1

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
01	Borer 1 (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
02	Borer 2 (Perforateur 2)			
03	Borer 3 (Perforateur 3)			
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

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
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
08 	Overlap (Superposition)	Non utilisé	N/A	_ _ _ _
09	Auto Start (Démarrage automatique) (Pas de démarrage automatique)	Définit le démarrage/l'arrêt après un mouvement en application ou la fin d'une réparation automatique. 0 : « Démarrage » après réparation automatique Après mouvement en application : « Arrêt » 1 : « Arrêt » après réparation automatique Après mouvement en application : « Arrêt » 2 : « Démarrage » après réparation automatique Après mouvement en application : « Démarrage » 3 : « Arrêt » après réparation automatique Après mouvement en application : « Démarrage »	0 ~ 3	1
10	Slow up Count (Augmentation lente)	Définit le nombre de points brodés à vitesse réduite au démarrage.	3 ~ 15 points	3 points

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
11	Low Speed (Vitesse réduite)	Définit la vitesse de broderie lorsqu'une fonction de vitesse réduite est lue dans les données du motif.	200 tr/min ~ vitesse max.	450 tr/min
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
15	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)	0 ~ 2	0

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
		2 : Mouvements du cadre correspondant exactement aux données. Les opérations de mouvement du cadre sont activées. *1 À l'exception du mouvement via les touches de navigation. *2 Impossible de modifier ce paramètre dans le mode Drive. En cas de modification dans le mode Standby, 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

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur 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 = Off. 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)	Non utilisé	N/A	_ _ _ _
21	WS System (Système WS)	Non utilisé	N/A	_ _ _ _

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
22	Sequin Size L1 (Taille de paillette L1) (Taille paillette gauche 1)	Définit la longueur de chargement des paillettes pour les dispositifs à paillettes de gauche simples ou le côté gauche des dispositifs à paillettes doubles de gauche. * Plus de 100 : Définit la longueur de chargement des paillettes de grande taille pour les dispositifs à paillettes doubles de gauche.	0 ~ 199	0
23	Sequin Size R1 (Taille de paillette R1) (Taille paillette droite 1)	Définit la longueur de chargement des paillettes pour les dispositifs à paillettes de droite simples ou le côté droit des dispositifs à paillettes doubles de gauche.	0 ~ 99	0
24	Sequin Size L2 (Taille de paillette L2) (Taille paillette gauche 2)	Définit la longueur de chargement des paillettes pour le côté gauche des dispositifs à paillettes doubles de droite.	0 ~ 99	0
25	Sequin Size R2 (Taille de paillette R2) (Taille paillette droite 2)	Définit la longueur de chargement des paillettes pour le côté droit des dispositifs à paillettes doubles de droite. * Plus de 100 : Définit la longueur de chargement des paillettes de grande taille pour les dispositifs à paillettes doubles de droite.	0 ~ 199	0
26	TSQ detect L (TSQ détecte L) (Pour bobine de paillettes gauche)	Définit le nombre de fois que la présence d'une « Sequin Device Error (Erreur du dispositif à paillettes) » doit être contrôlée, au cas où la bobine de paillettes viendrait à manquer de paillettes pendant la broderie à l'aide du dispositif à paillettes doubles.	0 ~ 10	0
27	TSQ detect R (TSQ détecte R) (Pour bobine de paillettes droite)			

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
28	Type d'avertisseur sonore	Définir le type d'avertisseur sonore.	0 ~ 1	_ _ _ _
29	Volume de l'avertisseur sonore	Définit le volume de l'avertisseur sonore.	0 ~ 4	_ _ _ _

4. Mode Sequin Adjusting (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 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

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

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 régler	Élément MC
SQ gauche	22
SQ droite	23
TSQ gauche	22 ou 23
TSQ droite	24 ou 25

A B C D E F G H I J

4) Appuyez sur l'icône **Adjust (Régler)** au-dessus de « C » pour accéder au mode Sequin Adjusting.

4-2. Alimentation/Recul/Changement gauche et droite

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 TSQ (paillettes doubles).

1) Voir « 4-1. Accès au mode Sequin Adjusting » pour accéder au mode de réglage des paillettes.

A B C D E F G H I J

2) Appuyez sur l'icône **SEND (ENVOYER)** au-dessus de « C » pour faire avancer une paillette vers l'avant sur toutes les têtes.

3) Appuyez sur l'icône **RETURN (RETOURNER)** au-dessus de « D » pour faire reculer une paillette vers l'arrière 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.

4-3. Réglages de chaque tête

1) Voir « 4-1. Accès au mode Sequin Adjusting » 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.

Appuyez sur l'icône **EACH**

pour revenir au mode Sequin Adjusting pour toutes les têtes.

3) Utilisez l'interrupteur d'annulation de tête pour exécuter une alimentation/un recul.

Interrupteur sur On : Alimente une paillette vers l'avant.

Interrupteur sur Off : Alimente une paillette vers l'arrière sur la position de retour.

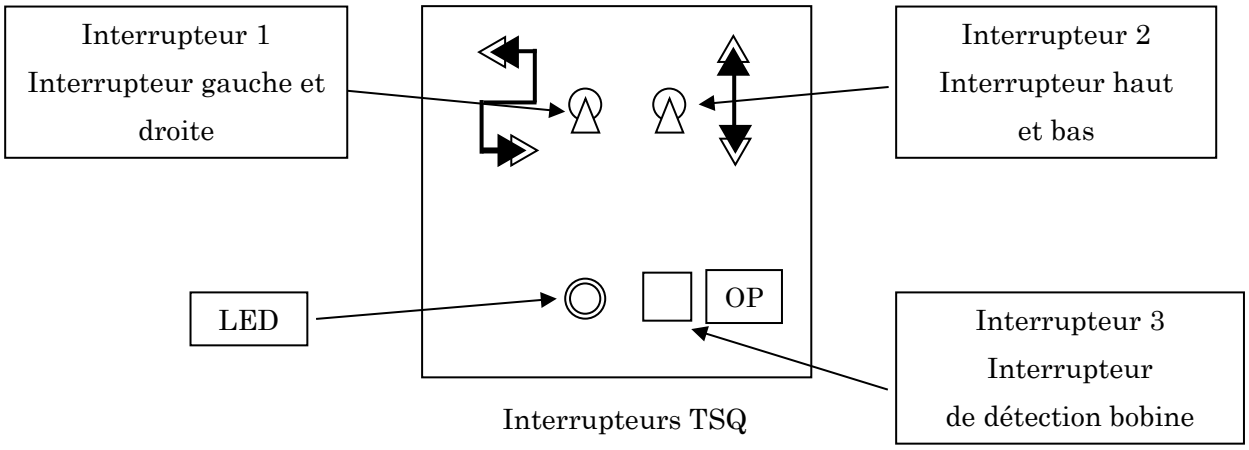
* Cette opération fonctionne que le dispositif à paillettes soit en position haute ou basse.

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.



Interrupteurs TSQ

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

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 » pour accéder au mode de réglage des paillettes.

2) Appuyez sur l'icône **EACH**

au-dessus de « E » pour accéder au mode de réglage de chaque tête.

A B C D E F G H I J

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)

5. Conditions de la machine (MC2)

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** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône MC1 pour afficher la liste MC1.

A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **MC2** pour afficher l'écran MC2 Password (Mot de passe 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 (Entrer) pour afficher l'écran MC2 Enter (Accéder à MC2) suivant :

A B C D E F G H I J

6) Appuyez sur MC2 pour afficher la liste MC2 Setup (Configuration MC2).

A B C D E F G H I J

7) Dans la liste, sélectionnez l'élément MC2 à modifier.

8) Appuyez sur l'icône **MOINS** au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour modifier la valeur du paramètre.
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.

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

5-3. Paramètre Trim Type per Needle (Type de coupe par aiguille)

Un différent paramètre Trim Type 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 **F**.

A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **NDL TRIM (COUPE NDL)** pour afficher l'écran de paramétrage Trim Type per Needle (Type de coupe par aiguille).

A B C D E F G H I J

4) Modifiez le mode Item 1 sur ON (ACTIVÉ).

Appuyez sur l'icône **PLUS** ou **MOINS** pour modifier cette valeur en ON.

Ou appuyez sur l'icône ON à droite de l'écran pour l'activer.

* Le mode Item 1 doit être défini sur ON, afin de modifier les éléments 2 et supérieurs.

5) Sélectionnez un numéro d'aiguille à modifier.

A B C D E F G H I J

Appuyez sur l'icône **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. Clavier » pour plus de détails sur la saisie des valeurs.

* Lorsque le paramètre Trim Type per Needle 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 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 change (Modification des MC1)	Autorisation de modifier les paramètres MC1 0 : Aucune modification autorisée 1 : Modifications autorisées	0 ~ 1	1
03	Right Limit (Limite droite)	Définit les limites de déplacement du cadre pour chaque direction. Droite : V – direction Gauche : V + direction * Il s'agit de réglages d'usine, qui dépendent de la machine et ne doivent pas être modifiés.	0 ~ 3 200 mm	200 mm
04	Left Limit (Limite gauche)			
05	Back Limit (Limite arrière)	Définit les limites de déplacement du cadre pour chaque direction. Arrière : H – direction Avant : Direction H + * Il s'agit de réglages d'usine, qui dépendent de la machine et ne doivent pas être modifiés.	0 ~ 3 200 mm	110 mm
06	Front Limit (Limite avant)			

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 11-–-14 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. 16 = 12 + point d'arrêt avant de couper. 17 = 13 + point d'arrêt avant de couper. 18 = 14 + point d'arrêt avant de couper.	1 ~ 8 11 ~ 18	3

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
08	Clamp Type (Type de pince)	Définit la manière dont les pinces tiennent le fil au démarrage de la broderie après la coupe. 1 = Double action de la pince (recommandée pour les tissus épais) : La pince s'ouvre à 295 degrés (selon la valeur « Clamp Off Angle » de MSU1) sur le premier point avant que l'aiguille n'entre dans le tissu, puis se ferme à 0 degré. 2 = Action unique de la pince (recommandée pour les tissus fins) : La pince s'ouvre sur le deuxième point lorsque la broderie commence. 3 = Action de la pince et de la fourche (recommandée lorsqu'un fil plus court est nécessaire en début de broderie) : La pince s'ouvre sur le premier point avant que l'aiguille n'entre dans le tissu. (*) 4 = Identique à 1 (*) 5 = Identique à 2 (*) (*) = La fourche du fil s'engage.	1 ~ 5	1

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
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 le tissu et que le fil ne soit coupé. 2 = Le pantographe recule vers le dernier point brodé, avant que l'aiguille n'entre 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 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 valides.	0 ~ 21	1
10	Trim Dir (Direction de coupe)	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

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
11	Trim Vector (Distance de coupe)	Détermine la distance (à 0,1 mm près) de déplacement du pantographe avant une coupe.	0 ~ 50	15
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)	Non utilisé	N/A	-----
14	Application	Définit la hauteur du pied presseur lorsque la commande Manual Appliqué (Application manuelle) est exécutée. Ce paramètre est défini en degrés, faisant référence à l'endroit auquel la machine pivote et s'arrête sur le rapporteur d'angles. *Cette méthode peut être utilisée pour vérifier la position de départ.	60 ~ 120 degrés	80
15	Marker Type (Type de marqueur)	Fonctionnement du marqueur laser. 1 : Se met sur ON (Marche) lorsque la machine ne brode pas. 2 : Se met sur On (Marche) uniquement lorsque la machine est en mode Drive et ne brode pas.	1 ~ 4	1

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
		3 : Identique à l'élément 1 ci-dessus + se 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)	Non utilisé	N/A	-----
17	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)	Option de cadre de pince pneumatique. 0 : OFF 1 : Cadre de pince pneumatique installé 51 : Utilisation avec l'AFS Madeira (système de cadre automatique)	0 ~ 99	0
19	Warm up Speed (Vitesse de préchauffage)	Définit la vitesse de la machine pour la fonction de préchauffage	200 tr/min – Vitesse MAX	800 tr/min
20	Warm up end (Fin du préchauffage)	Définit un facteur de charge pour la fonction de préchauffage du moteur principal. ※ Si défini sur 100, la fonction de préchauffage est désactivée.	50-100 %	100 %
21	Option Port (Port en option)	Non utilisé	N/A	-----
22	Speed Limit (Limite de vitesse)	Définit la vitesse de broderie maximale.	200 ~ 1 500 tr/min	1500
23	Mode Trim (Coupe)	Définit le type du mouvement de coupe. 0 : Coupe habituelle 1 : Exécute la coupe du fil de la bobine avant la coupe du fil supérieur 2 : Modifie la durée du pince-fil et du mouvement du coulisseau (Comme un ancien mouvement MK5) 3 : Paramètres 1 + 2	0 ~ 3	0

Icônes	Paramètre	Fonction/Action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
24	Mode Function (Fonction)	Détermine la validité des nouvelles fonctions. 1 : Les mouvements SPO et LJ・HJ sont invalides. 2 : Les mouvements SPO et TSL・TSR sont invalides. 3 : Paramètres 1 + 2 4 : Non utilisé. 5 : LJ・HJ and SPO. 6 : Les mouvements SPO et TSL・TSR sont valides. 7 : Paramètres 5 + 6	1 ~ 7	1
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
26	Color Motor Speed (Vitesse du moteur de couleur) (Configuration de la vitesse du changement de couleur)	Modifie la vitesse du changement de couleur	0 ~ 3	3

7. Paramètres du mode Clamp Frame (Cadre de pince)

Configurez en une seule fois les éléments suivants.

- MC2 Élément 18 « Clamp Frame »
- Indication du contour du cadre
- MC2 Élément 3 « Right limit » ~ Élément 6 « Front limit »
- Élément du programme 14 « Frame Type »

- Cette opération est impossible dans le mode de fonctionnement.
- Voir « 6. Liste MC2 » pour plus de détails sur MC2.
- Voir « 18. Affichage du contour du cadre » pour plus de détails sur l'indication du contour du cadre.
- Voir « Chapitre 8.2. Liste des programmes » pour plus de détails sur la condition des programmes.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** sur l'écran principal.

2) Appuyez sur l'icône de configuration du mode Clamp Frame pour définir les 4 éléments ci-dessus enregistrés en amont.

Appuyez à nouveau sur cette icône pour annuler avec les paramètres suivants.

- MC2 Élément 18 « Clamp Frame » : « 0 »
- Indication du contour du cadre : « NO »
- MC2 Élément 3 « Right limit » 6 « Front limit » : valeur d'origine
- Élément du programme 14 « Frame Type » : valeur d'origine

8. Mode Easy Operation (Facilité d'utilisation)

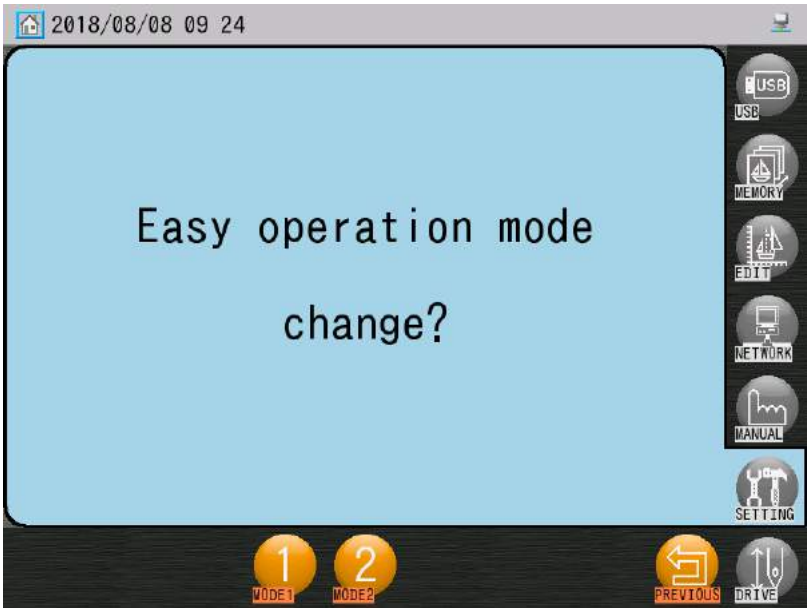
Ce mode limite les opérations de l'automate uniquement en utilisant les raccourcis. Cela permet de restreindre les fonctions utilisées par l'opérateur et de les rendre plus faciles et moins déroutantes.

8-1. Configuration des modes Easy Operation 1 et 2

1) Voir « 5-1. Modification des paramètres MC2 » pour afficher l'écran MC2 Enter suivant.

A B C D E F G H I J

2) Appuyez sur l'icône **EASY (FACILE)** pour ouvrir l'écran du mode Easy Operation.



A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **MODE 1** pour utiliser le Mode 1 Easy Operation.

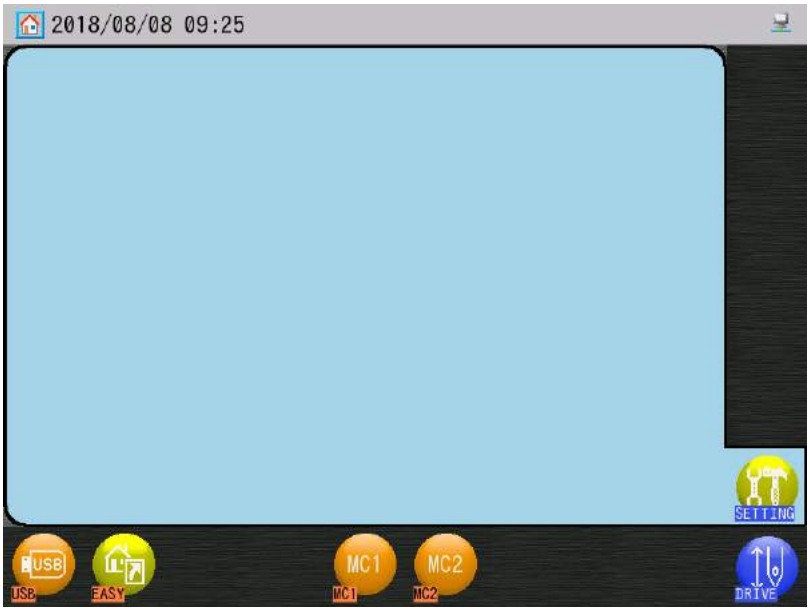
Appuyez sur l'icône **MODE 2** pour utiliser le Mode 2 Easy Operation.

* 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.

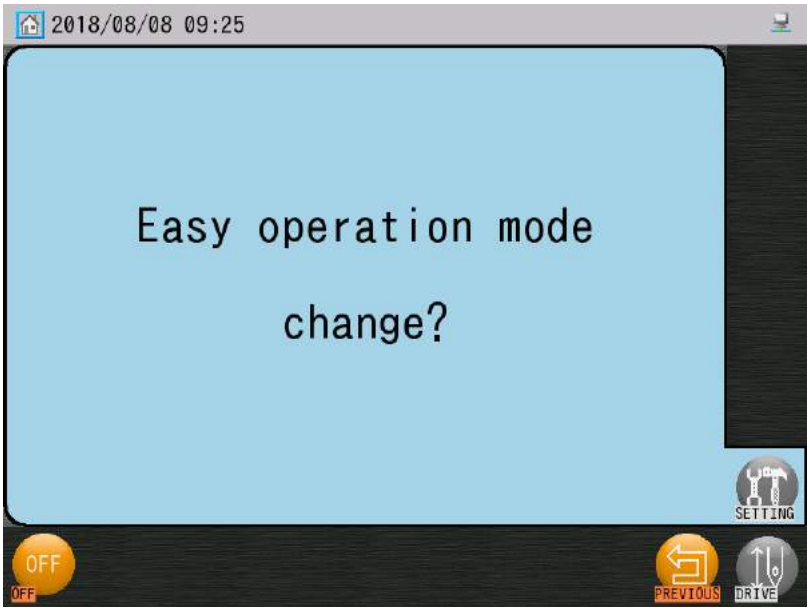
8-2. Annulation du mode Facilité d'utilisation

1) Voir « 5-1. Modification des paramètres MC2 » pour afficher l'écran MC2 Enter suivant.



A B C D E F G H I J

2) Appuyez sur l'icône **EASY** pour ouvrir l'écran du mode Easy Operation.



A B C D E F G H I J

3) Appuyez sur l'icône **OFF (DÉSACTIVÉ)** pour annuler le Mode Easy Operation.

9 Langue

Définit la langue des icônes affichées sur l'automate.

Ajoutez différentes langues en chargeant un fichier de polices et de ressources sur l'automate.

9-1. Configuration de la langue

Lors de la configuration, la langue affichée est l'anglais.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **LANGUAGE (LANGUE)** pour afficher la liste des langues.

A B C D E F G H I J

A : Échantillon de symboles, numéros et alphabet pour la police sélectionnée.
Vérifiez que le fichier de polices sélectionné s'affiche correctement.
S'il ne s'affiche pas correctement, le fichier de polices 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 polices 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.

9-2. Chargement d'un fichier de ressources

Instructions relatives au chargement d'un fichier de polices et de ressources sur l'automate.

1) Insérez une clé USB contenant un fichier de polices et de ressources dans l'automate.

   * Enregistrez le fichier de polices 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 polices à utiliser ensemble avec le fichier de ressources.

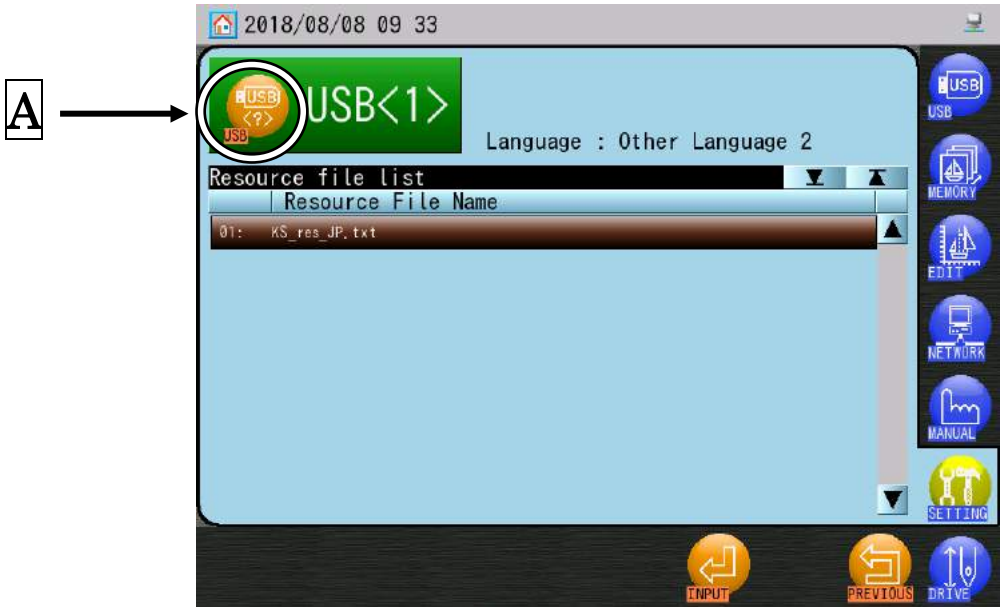
2) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

3) Appuyez sur l'icône **LANGUAGE** 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)** au-dessus de « A » pour afficher la liste des fichiers de ressources.



A B C D E F G H I J

6) Appuyez sur l'icône **USB** dans la zone A 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.

10. Raccourcis

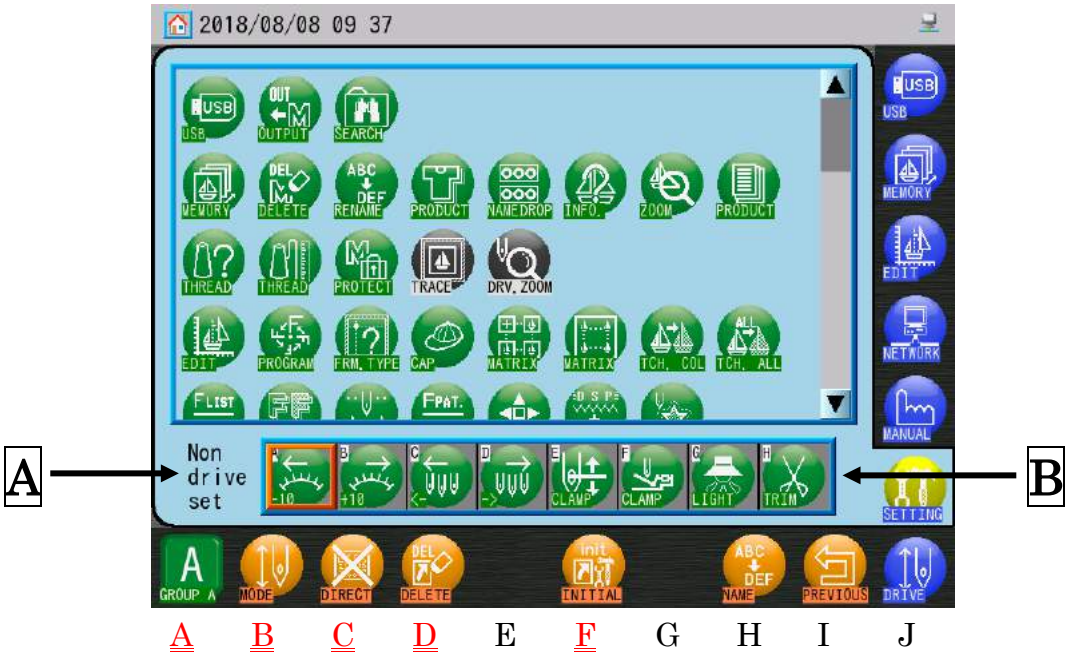
Permet d'ajouter les fonctions fréquemment utilisées sous forme de raccourcis sur l'écran principal.

10-1. Ajout d'un raccourci

Des fonctions de raccourci peuvent être ajoutées aux écrans des modes Standby et Drive.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **SHORTCUT (RACCOURCI)** pour afficher l'écran d'enregistrement des raccourcis.



A	:	État du mode d'attribution de raccourcis
Non drive set		
(Hors mode Drive)	:	Attributions de raccourcis pour l'écran du mode Standby.
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) Appuyez sur l'icône **MODE** au-dessus de « B » pour modifier les modes de raccourci.

Icône normale : Attributions de raccourcis pour le mode Standby.

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.

Appuyez sur l'icône **DIRECT** pour basculer du mode au 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.

Appuyez sur l'icône **DELETE (SUPPRIMER)** au-dessus de « D » ou resélectionnez le raccourci actuellement sélectionné pour annuler le raccourci.

Un maximum de 8 raccourcis peut être affecté pour chaque mode.

➢ Pour initialiser les raccourcis sur les paramètres par défaut, appuyez sur l'icône INIT.

au-dessus de « F » ; un écran de confirmation apparaît.

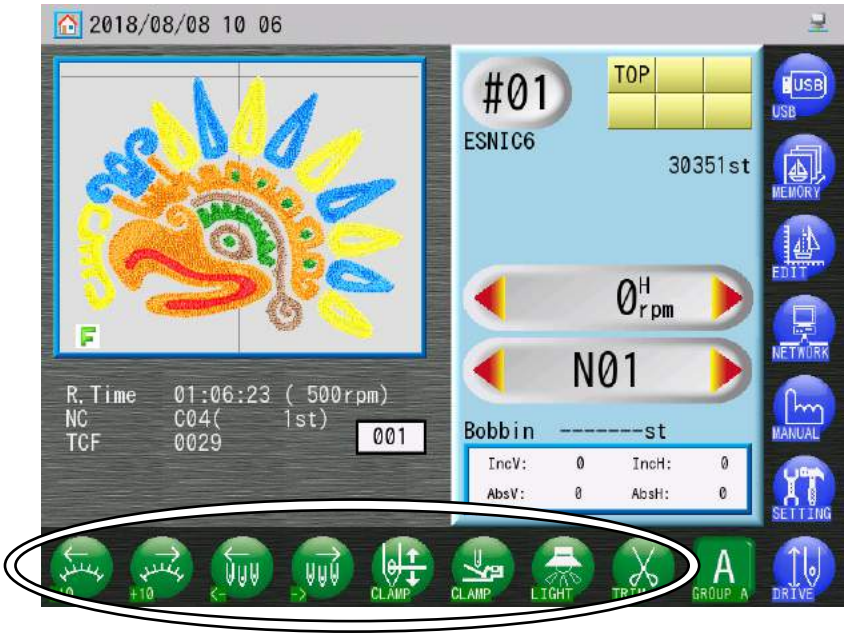
Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

* Les raccourcis par défaut sont affectés comme suit :

Mode Standby : **CUT (COUPER)** .

Mode Drive : **TRACE (TRACÉ)** , **DRV (DÉMARRER) ZOOM** , **CUT (COUPER)** .

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.

10-2 Liste des raccourcis

Icône	Fonction	Icône	Fonction
	Importer/Exporter un motif		Liste des programmes du motif
	Exporter vers USB		Configuration des limites inférieures
	Recherche sur clé USB		Mode Cap Frame
	Mémoire		Configuration de l'intervalle automatique de la matrice
	Suppression d'un motif en mémoire		Configuration de la zone auto de la matrice
	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
	Sélection du nom		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.
	Zoom		Apprentissage facile
	Instructions de production		Application du modèle de fonction (F-Pat)
	Instructions sur le fil		Ajout de points
	Utilisation de fil supérieur		DSP
	Protection en écriture des motifs		Points de contours
	Tracé contours		Téléchargement d'un motif depuis le serveur (fonction réseau)

Icône	Fonction	Icône	Fonction
	Zoom en marche		Téléchargement en amont d'un motif sur le serveur (fonction réseau)
	Modification des motifs		Éclairage et lumières éteintes du voyant LED
	Mode ABC (*1)		Barre à aiguilles
	Mode R-N Network (Réseau RN) (*1)		Changement manuel de la barre à aiguilles (-1)
	Mode B-PASS		Changement manuel de la barre à aiguilles (+1)
	Menu des codes opérateur (réseau)		Changement de la barre à aiguilles par numéro d'aiguille (-1)
	Pause café (rapport réseau)		Changement de la barre à aiguilles par numéro d'aiguille (+1)
	Appel de l'opérateur		Coupe
	Arrêt (rapport réseau)		Maintien/Libération du pince-fil
	Mode Auto Drive (Démarrage automatique)		Application (*2)
	Mode Auto Drive Cancel (Annulation du démarrage automatique)		Abaissement de la barre à aiguilles (*2)
	Flottement		Changement de cadre (*3)
	Flottement selon numéro de point (-1)		Centrage du pantographe
	Flottement selon numéro de point (+1)		Fonction Multi-point
	Flottement à haute vitesse selon la sélection du nom		Déplacer le pantographe vers le point de mouvement du cadre (FMP) concerné.

Icône	Fonction	Icône	Fonction
	Déplacer le pantographe vers le nom précédent dans la sélection du nom		Marche/Arrêt du marqueur laser
	Déplacer le pantographe vers le nom suivant dans la sélection du nom		Commutation droite ou gauche pour TSQ (dispositif à paillettes)
	Changement de vitesse		Paramètres du mode Clamp Frame (Cadre de pince)
	Changement de vitesse (réduire de 10 tr/min)		Enregistrement des valeurs de configuration du mode Clamp Frame (Cadre de pince)
	Changement de vitesse (augmenter de 10 tr/min)		Programme
	Remontée de la bobine		Affichage des contours du cadre
	Redéfinition de l'origine		Paramètres de limite du contour du cadre
	Paramètres MC1		Paramètres du mode Cap Frame
	Paramètres MC2		Totaux de production
	Paramètres linguistiques		Paramètres de la fonction Motifs
	Paramètres des raccourcis		Ajout automatique de la fonction d'arrêt au début du motif.
	Paramètres d'affichage de l'écran		Mode Name Drop
	Paramètres d'affichage des couleurs de fil		Configuration de l'affichage de la sélection du nom
	Paramètres réseau		Configuration de l'avertisseur sonore lors de la sélection du nom

Icône	Fonction	Icône	Fonction
	Paramètres de la date et de l'heure		Retour à la condition 0 st
	Compteur de fil de bobine		Affichage désactivé
			Fichiers d'aide

* 1 Dépend du mode de téléchargement sur LEM Server, sur lequel le raccourci est actif.

* 2 Ces 2 raccourcis basculent cette fonction entre ces 2 fonctions.

10-3 Modification du nom du groupe de raccourcis

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **SHORTCUT** pour afficher l'écran d'enregistrement des raccourcis.

3) Appuyez sur l'icône **NAME (NOM)** au-dessus de « H » pour afficher la liste des noms de raccourcis.

A B C D E F G H I J

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.

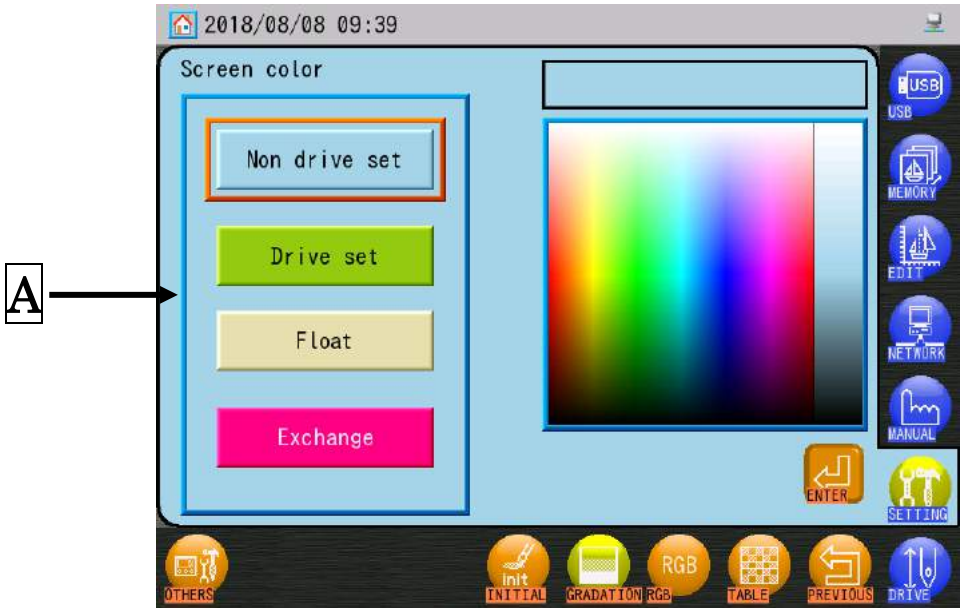
- Lorsque le nom d'un groupe est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez la liste.
  Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

11. Paramètres des couleurs de l'écran

11-1. Couleurs d'affichage pour chaque écran

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **ÉCRAN (SCREEN)** pour afficher le menu Screen Color (Couleur de l'écran).



Les écrans suivants peuvent être modifiés :

Non drive set		
(Hors mode Drive)	:	Mode Standby
Drive Set	:	Mode Drive
Flottement	:	Dans le mode Float
Exchange	:	Pendant le temps d'arrêt (dans le mode Network)

3) Sélectionnez un écran dans la zone A à gauche de l'écran.

4) Sélectionnez un élément de menu pour modifier les couleurs.

Icône **GRADATION** : Saisie de la couleur via le clavier de gradation.

Icône **RGB**

: Saisie de la couleur via le clavier RGB.

Icône **TABLE** : Saisie de la couleur via le clavier de palette de couleurs.

5) 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 d'écran 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 d'affichage

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **SCREEN** pour afficher le menu Screen Color.

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.

11-3. Paramètres d'affichage du texte des icônes

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **SCREEN** pour afficher le menu Screen Color.

3) Appuyez sur l'icône pour afficher les autres paramètres d'écran.

A B C D E F G H I J

Appuyez sur l'icône **MOINS** pour diminuer la valeur de configuration.

Appuyez sur l'icône **PLUS** pour augmenter la valeur de configuration.

Ou appuyez sur l'icône les boutons numériques à droite de l'écran pour modifier les valeurs.

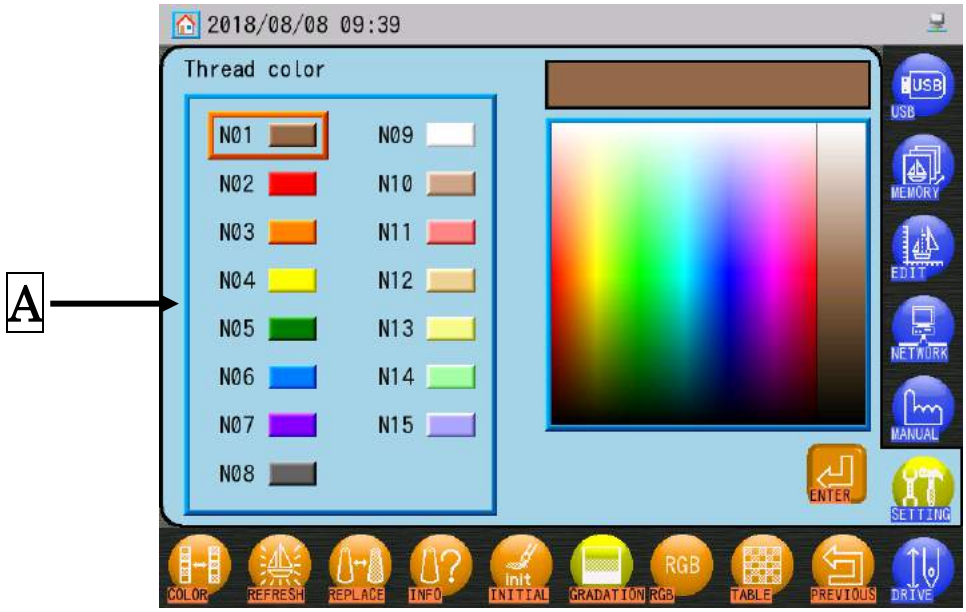
* Si des modifications ont été apportées à ces fonctions, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez le menu.
Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

12. Paramètres d'affichage des couleurs de fil

12-1. Configuration des couleurs de fil

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

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)

3) Appuyez sur l'icône **COLOR (COULEUR)** pour permuter entre les listes d'affichage des couleurs de fil.

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 **RGB**

: Saisie de la couleur via le clavier RGB.

Icône **TABLE** : 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.

12-2. Initialisation des couleurs de fil

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **THREAD** pour afficher le menu Thread Color.

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.

12-3 Mise à jour des images d'affichage du motif

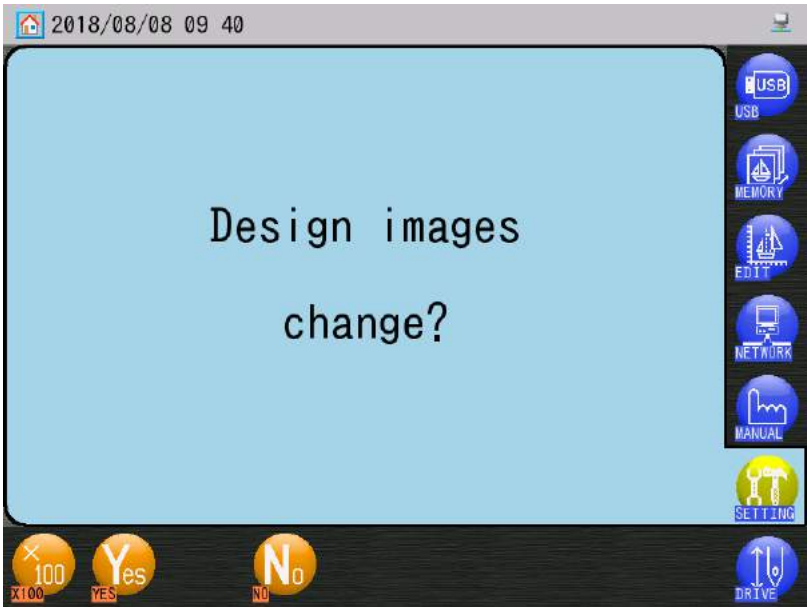
Ces instructions expliquent comment mettre à jour les images d'affichage du motif en mémoire après avoir modifié l'affichage des couleurs de fil.

* 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.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **THREAD** pour afficher le menu Thread Color.

3) Appuyez sur l'icône **REFRESH (RAFRAÎCHIR)** pour afficher l'écran de modification des images du motif.



A B C D E F G H I J

- 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.

Appuyez d'abord sur l'icône **X100** au-dessus de « A », puis sur l'icône **YES** au-dessus de « B » pour actualiser toutes les images du motif.
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.

13. Réseau

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **NET SET (CONF RÉS)** pour afficher la liste Network Setup (Configuration réseau).

A B C D E F G H I J

Les adresses IP et MAC de l'automate sont affichées en haut de la liste Network Setup.

3) Sélectionnez un élément du réseau dans la liste Network Setup.

(1) Network	LAN (1)
(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 (Adresse IP)	Configuration de l'adresse IP de la machine
(5) Subnet Mask (Masque de sous-réseau)	Configuration du masque de sous-réseau souhaité – la valeur par défaut est une valeur fixe standard
(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 hôte)	Configuration du nom du PC (hôte) de LEM Server pour l'utilisation du DNS.
(9) Host IP (IP Hôte)	Configuration de l'adresse IP de l'ordinateur LEM Server

(10) Host Port (Port hôte)	À modifier uniquement si la configuration des ports est modifiée pour le logiciel LEM.
(11) Default Gateway (Passerelle par défaut)	À modifier uniquement si le paramètre de passerelle par défaut est requis.
(12) Mode	Configuration sur « 1 » pour utiliser le LAN sans fil.
(13) SSID	Configuration du SSID.
(14) Encryption Key (Clé de cryptage)	Configuration de la clé de cryptage.
(15) Authentication (Authentification)	Configuration d'une méthode authentique.
(16) Encryption (Cryptage)	Configuration du mode Encryption.

* 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 », « DHCP » et « DNS »
- Appuyez sur l'icône **MOINS** ou sur l'icône **PLUS** pour modifier la 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 »

  Appuyez sur l'icône **CHANGE** pour ouvrir le clavier de caractères et saisir l'ID.

  Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.
- « Host Port » et « Mode »

  Appuyez 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** ou **PLUS** 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.

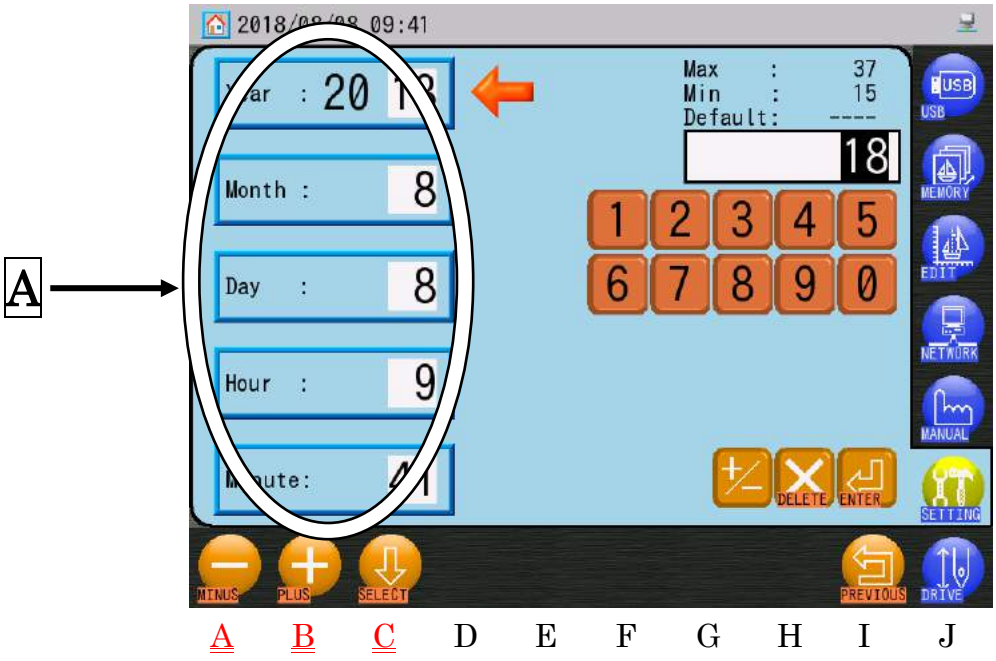
  L'icône de connexion réseau sur la barre d'état est grisée lorsque des modifications ont été apportées, mais que la machine n'a pas été redémarrée.

  Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la barre d'état.

14. Configuration de la date et de l'heure

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **CLOCK (HORLOGE)** pour afficher les paramètres de la date et de l'heure.



3) Appuyez sur 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.

15. 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.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **COUNTER (COMPTEUR)** pour afficher les paramètres du compteur bobine.

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.

Appuyez sur l'icône **+1000** au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de 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**.

16. Aide

Affiche les fichiers d'aide

Les fichiers d'aide doivent être enregistrés sur une clé USB.

16-1. 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.

16-2. Structure du fichier d'aide

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 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

* 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

16-3. 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'erreurs « A?? » (*1)
   DRIVER_MESSAGE.nhb : Dossier pour messages d'erreurs « 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.

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) Utilisez 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)

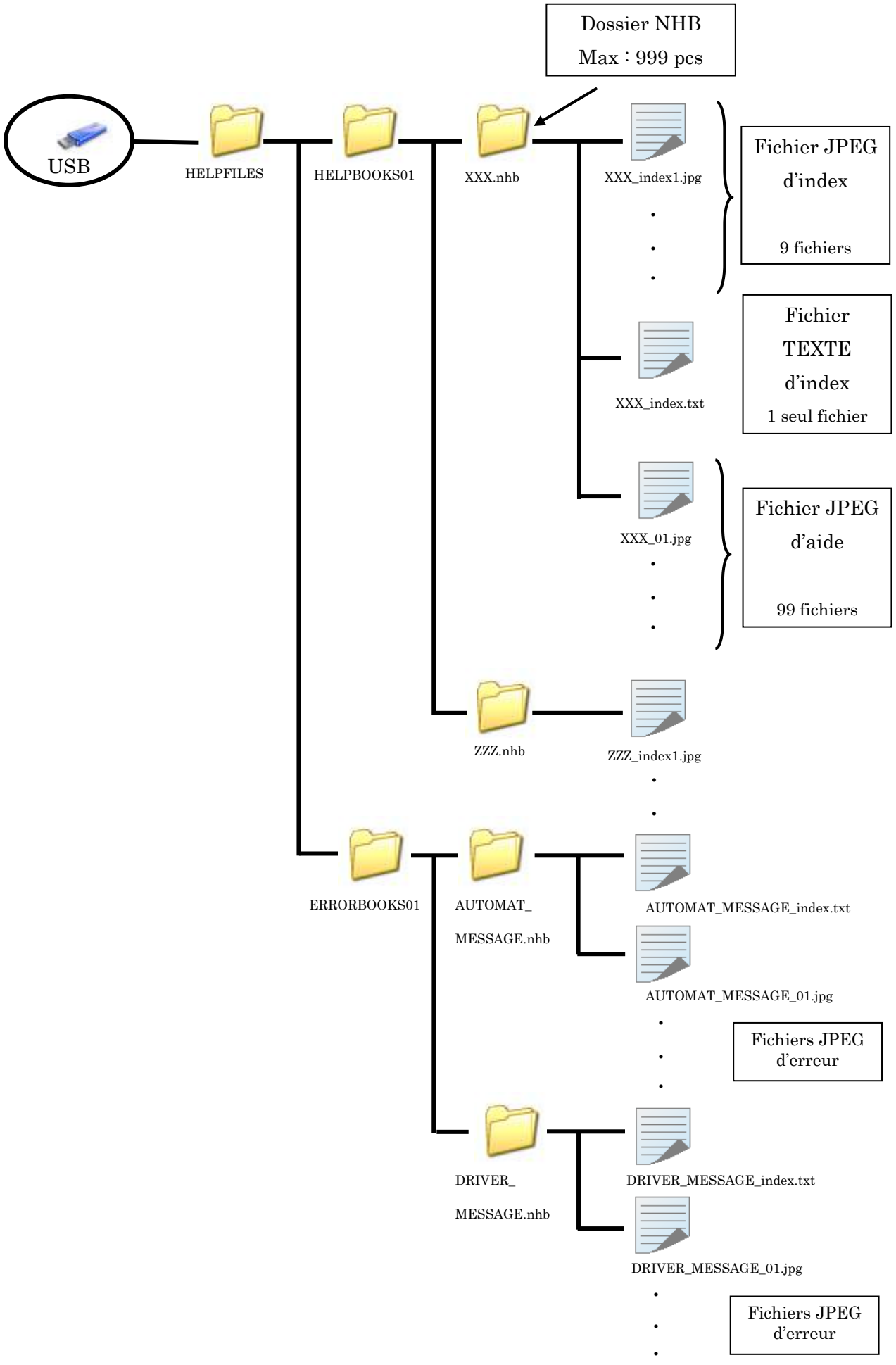
Fichiers JPEG d'erreur : AUTOMAT_MESSAGE _ (page N° 01-99) .jpg
(pour les messages de l'automate)
DRIVER_MESSAGE _ (page N° 01-99) .jpg
(pour les messages du boîtier de commande)

* 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.

16-4. Structure de dossier du fichier d'aide



16-5. Spécification de fichier

Il convient de toujours utiliser la structure de fichier appropriée, comme expliqué ci-dessus.

1) 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

nhb100 ← Version
#Comment1
(Commentaire 1) ← Commentair
01.First ← Numéro de page, informations d'index
02.Second
#Comment2
(Commentaire 2) ← La ligne de séparation
-
03.Third
-
04.Fourth

16-6. Affichage du fichier d'aide

1) Insérez la clé USB contenant les fichiers d'aide.

2) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

3) Appuyez sur l'icône **HELP (AIDE)** 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.

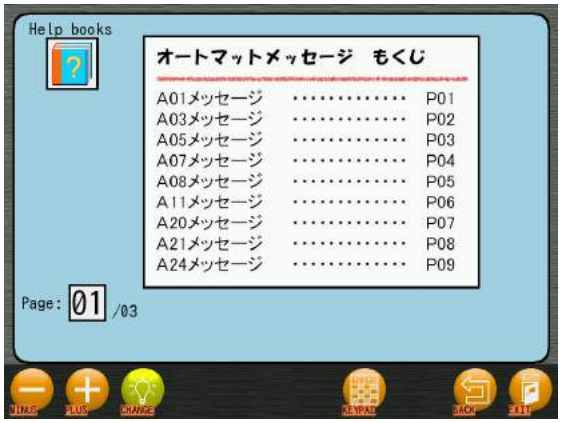
Appuyez sur l'icône **USB2** pour afficher les fichiers d'aide sur USB2.

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.

(TEXTE) Écran d'index



(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** 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**
ou **PLUS** pour changer les pages d'image de l'index.

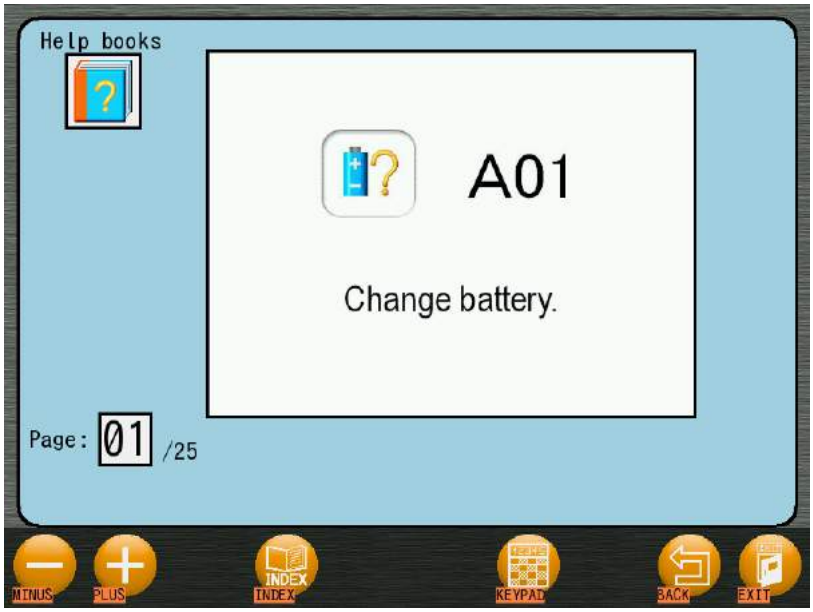
- En l'absence de fichiers d'index, l'écran d'aide accède directement à l'étape 7), même si vous appuyez sur l'icône **INDEX**

.

7) Appuyez sur l'icône **VIEW (AFFICHER)** au-dessus de « F » pour afficher l'écran d'aide sélectionné.

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.



A B C D E F G H I J

8) Appuyez sur l'icône **MOINS** ou sur l'icône **PLUS** pour modifier les numéros de page.

Appuyez sur 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.

16-7. Chargement d'un dossier NHB

1) Insérez la clé USB contenant le dossier NHB à charger.

2) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

3) Appuyez sur l'icône **HELP** pour afficher la liste Help Books.

4) Sélectionnez le port USB qui contient le dossier NHB dans la zone A.

Appuyez sur l'icône **USB1** pour sélectionner le port USB1.

Appuyez sur l'icône **USB2** pour sélectionner le port USB2.

5) Appuyez sur l'icône **INPUT** pour afficher la liste des dossiers NHB pouvant être saisis.

A B C D E F G H I J

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.

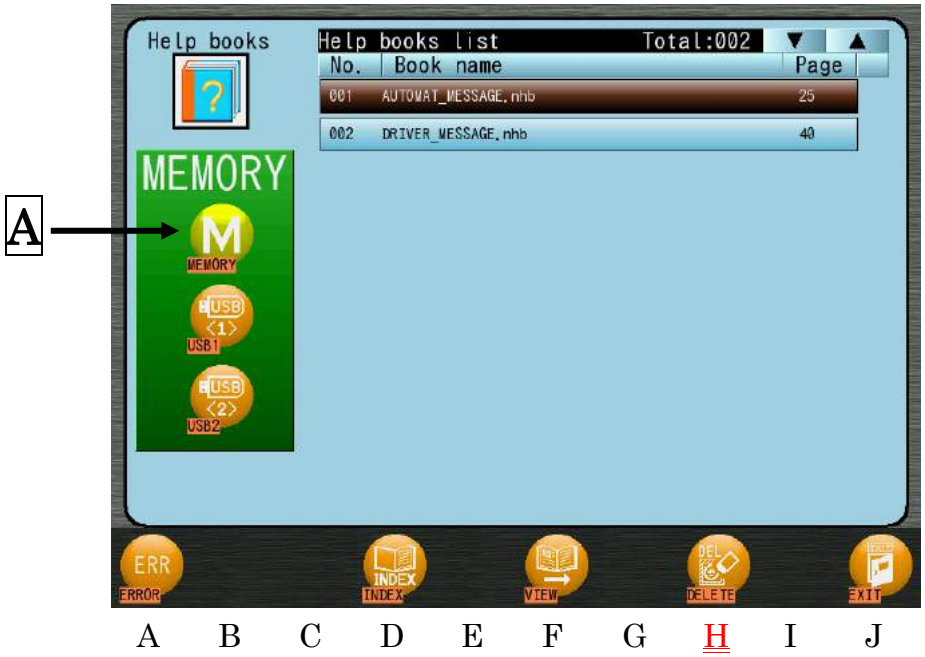
   Pour supprimer des dossiers, voir « 14-8. Suppression de dossiers NHB dans l'automate » pour plus de détails.

7) Appuyez sur l'icône **ENTER** au-dessus de « G » pour charger le(s) dossier(s) NHB sélectionné(s).

16-8. Suppression de dossiers NHB dans l'automate

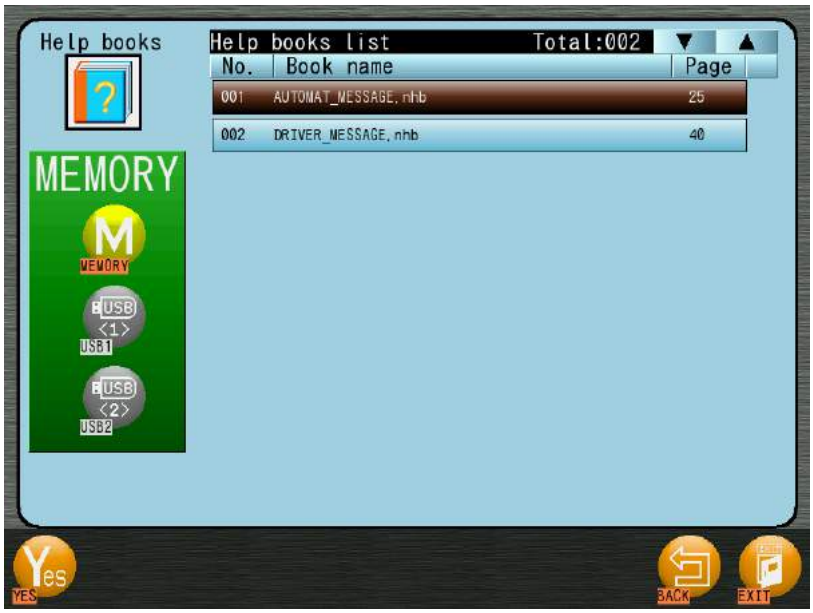
1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **HELP** pour afficher la liste Help Books.



3) Appuyez sur l'icône **MEMORY** dans la zone A pour sélectionner la mémoire de l'automate.

4) Appuyez sur l'icône **DELETE** pour afficher l'écran de suppression de dossiers NHB.



A B C D E F G H I J

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.

6) Appuyez sur l'icône **YES** au-dessus de « A » pour supprimer le(s) dossier(s) NHB sélectionné(s).

16-9. 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** pour afficher le menu Preferences.

3) Appuyez sur l'icône **HELP** pour afficher la liste Help Books.

4) Sélectionnez le port USB correspondant à la clé USB dans la zone A.

Appuyez sur l'icône **USB1** pour sélectionner le port USB1.

Appuyez sur l'icône **USB2** pour sélectionner le port USB2.

5) Appuyez sur l'icône **INPUT** au-dessus de « I » pour afficher la liste des dossiers NHB.

A B C D E F G H I J

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.

16-10. Affichage des fichiers d'aide du message d'erreur

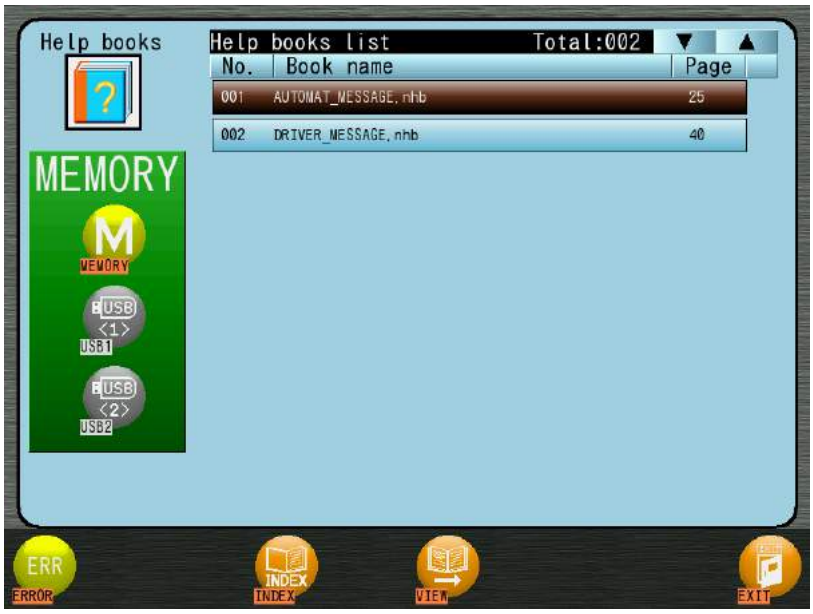
1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **HELP** pour afficher la liste Help Books.

3) Appuyez sur l'icône **MEMORY** dans la zone A pour sélectionner la mémoire de l'automate.

4) Appuyez sur l'icône **ERROR**

au-dessus de « A » pour afficher la liste des fichiers d'aide du message d'erreur.



5) Les fichiers d'aide peuvent être affichés en effectuant la même opération que dans « 15-6. Affichage du fichier d'aide ».

17. 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.

17-1. Programmer un mémo

Comment écrire un mémo dans le calendrier.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

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.

Appuyez 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 le calendrier de juillet à décembre.

4) Appuyez sur le calendrier du mois du nouveau mémo.

A B C D E F G H I J

5) Appuyez sur l'icône **MONTH (MOIS)** pour ouvrir l'écran du calendrier mensuel.

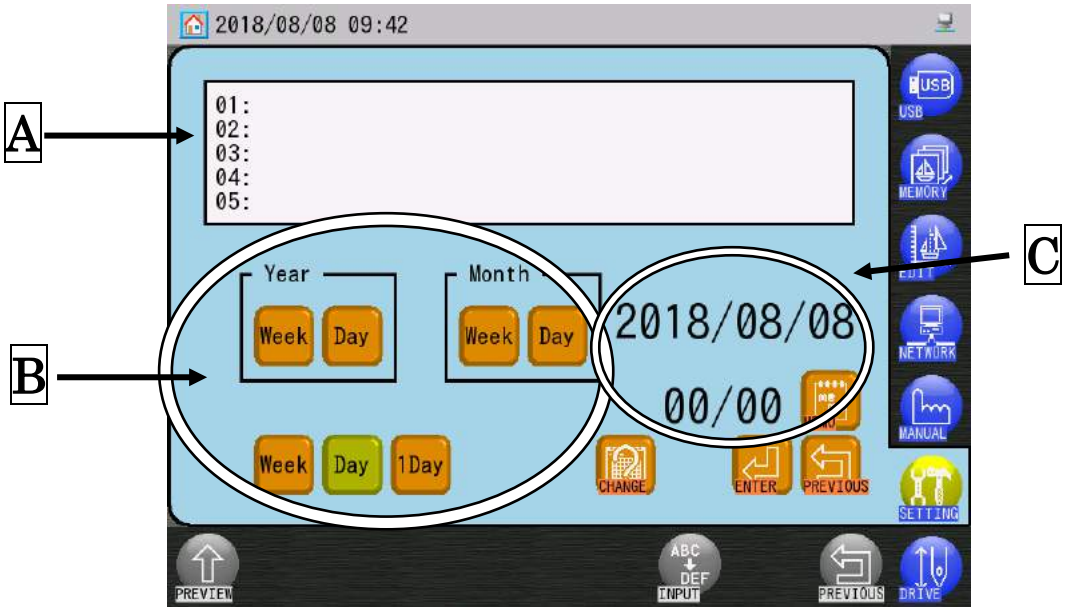
A B C D E F G H I J

Appuyez sur l'icône **PRECEDENT (PRÉCÉDENT)** , si besoin, pour revenir à l'écran précédent.

6) Appuyez sur la date du nouveau mémo.

7) Appuyez sur l'icône **INPUT** 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.



A : 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)

* Consultez la liste à la page suivante pour en savoir plus sur chaque paramètre de date.

C : Affiche la date actuellement sélectionnée,

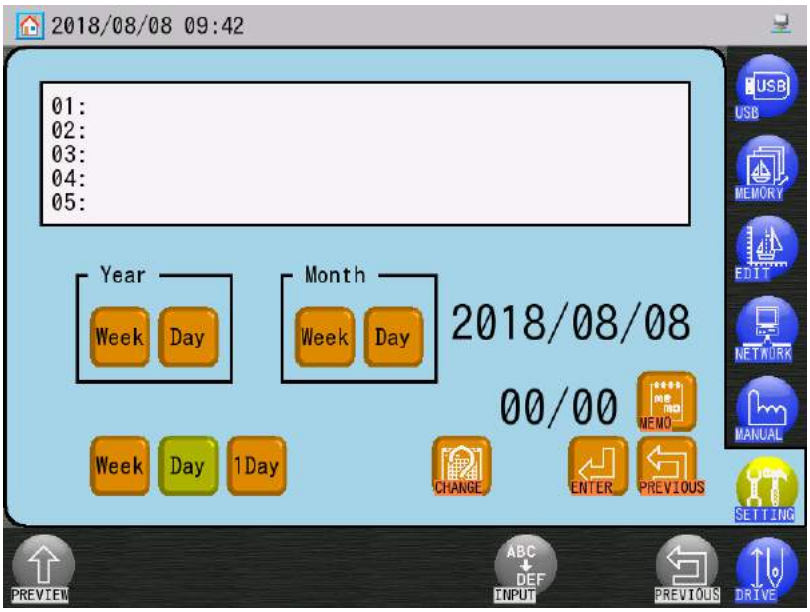
ainsi que le nombre de mémos programmés à cette date.

Appuyez sur l'icône **MEMO (MÉMO)** pour afficher le mémo suivant lorsqu'il y en a plusieurs.

Appuyez sur l'icône **PREVIOUS** pour revenir au calendrier mensuel.

Intervalle	Condition	Conditions d'affichage détaillées selon la date définie
Année	Semaine	S'affiche [chaque année] le même **Jour** de la semaine.
	Jour	S'affiche [chaque année] à la même **Date**.
Mois	Semaine	S'affiche [chaque mois] le même **Jour** de la semaine.
	Jour	S'affiche [chaque mois] à la même **Date**.
Semaine	——	S'affiche [chaque semaine] le même **Jour** de la semaine.
Jour	——	S'affiche [**chaque jour**].
1 jour	——	S'affiche une seule fois à cette **Date**.

9) Sélectionnez l'intervalle et les conditions d'affichage à l'aide des icônes Week Day 1Day.



10) Appuyez sur l'icône **CHANGE** pour saisir ou modifier un mémo.

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur le menu Character Input (Saisie de caractères).

Appuyez à nouveau sur l'icône **CHANGE**, selon les besoins, pour retourner aux paramètres du programme du mémo.

11) Appuyez sur l'icône **ENTER** 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.

A B C D E F G H I J

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.

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.

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.

Intervalle d'affichage	Condition pour effacer
Année/Mois/Semaine/Jour	Non affiché lorsque la date est modifiée
1 Day (Jour)	Supprime le programme

17-2. 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.**

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **SCHEDULE** .

A B C D E F G H I J

2) Appuyez sur l'icône **INPUT** 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.

17-3. 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.

2e mémo 2012/1/1 [Intervalle d'affichage] Chaque année/Même 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)

18. Affichage du contour du cadre

* Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Standby (et non dans le mode Drive).

18-1. 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.

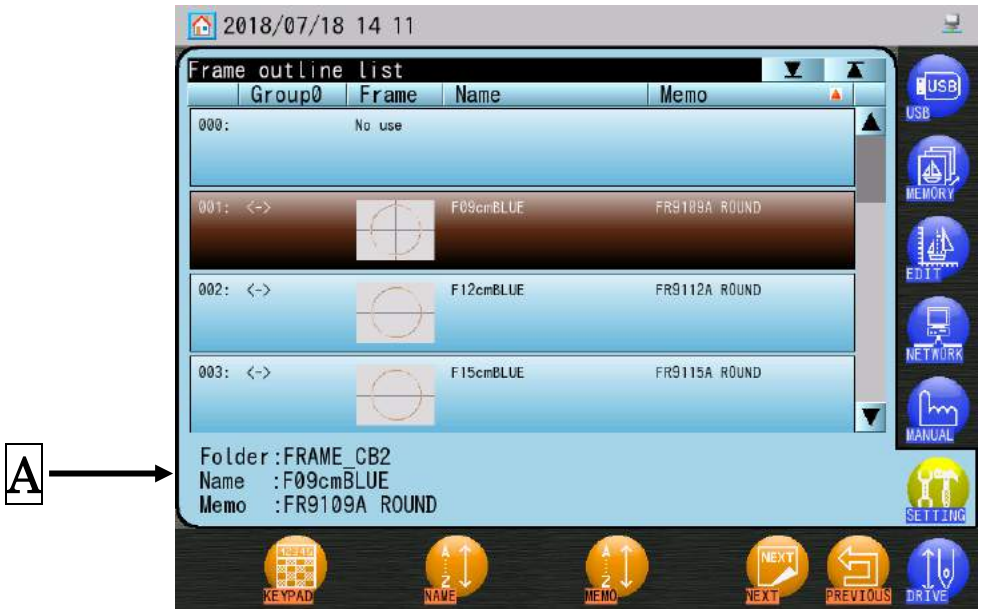
  Ex : FRAME_KS001

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.

3) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

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 « 18-4. Sélection d'un contour de cadre » pour plus de détails.

A : Affiche le nom et le mémo du fichier de données de contour du cadre actuellement sélectionné.

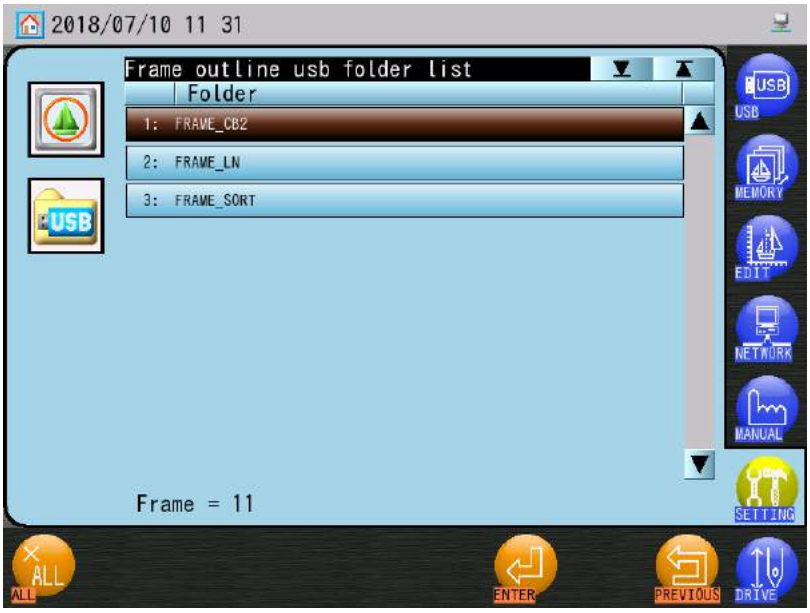
5) Appuyez sur l'icône **NEXT**

.

A B C D E F G H I J

6) Appuyez sur l'icône **INPUT**

pour afficher la liste Frame Outline USB Folder (Dossiers USB de contour de cadre).



A B C D E F G H I J

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.

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 (*).
  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.

  Appuyez sur l'icône **ALL (TOUT)**

au-dessus de « A » pour sélectionner jusqu'à 5 dossiers suivants dans la liste. Appuyez une nouvelle fois pour annuler tous les dossiers sélectionnés.

- 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 « 18-3. Suppression d'un dossier de contour de cadre » pour plus de détails.

8) Appuyez sur l'icône **ENTER** au-dessus de « G » pour charger les dossiers sélectionnés.
Après le chargement, la liste des dossiers de contour de cadre s'affiche.
Voir « 18-2. Sélection d'un dossier de contour de cadre ».

18-2. Sélection d'un dossier de contour de cadre

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** pour afficher la liste Frame Outline (Contour de cadre).

3) Appuyez sur l'icône **NEXT** au-dessus de « H ».

4) Appuyez sur l'icône **FOLDER** au-dessus de « D » pour afficher la liste Frame Outline Folder.

A B C D E F G H I J

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.

6) Appuyez sur l'icône **ENTER** au-dessus de « G » pour utiliser le dossier de contour de cadre sélectionné.

18-3. Suppression d'un dossier de contour de cadre

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** pour afficher la liste Frame Outline (Contour de cadre).

3) Appuyez sur l'icône **NEXT** au-dessus de « H ».

4) Appuyez sur l'icône **FOLDER** au-dessus de « D » pour afficher la liste Frame Outline Folder.

A B C D E F G H I J

5) Appuyez sur l'icône **DELETE**

pour afficher le menu Delete.

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 (*).
  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.

  Appuyez sur l'icône **ALL**

au-dessus de « B » pour sélectionner ou annuler tous les dossiers.

7) Appuyez sur l'icône **YES**

au-dessus de « A » pour supprimer le(s) dossier(s) de contour de cadre sélectionné(s).

18-4. Sélection d'un contour de cadre

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** pour afficher la liste Frame Outline (Contour de cadre).

A B C D E F G H I J

3) Le filtrage par groupe est disponible.

Appuyez sur l'icône **KEYPAD** 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.

Appuyez sur l'icône **MEMO** au-dessus de « F » pour réorganiser par mémo.

* 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.

18-5. Suppression du contour du cadre

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** pour afficher la liste Frame Outline (Contour de cadre).

3) Appuyez sur l'icône **NEXT** au-dessus de « H ».

4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : No use ».

5) Appuyez sur l'icône **DELETE** au-dessus de « A » pour afficher le menu Delete.

A B C D E F G H I J

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.

  Appuyez sur l'icône **ALL** au-dessus de « B » pour sélectionner ou annuler tous les contours de cadre.

7) Appuyez sur l'icône **YES** au-dessus de « A » pour supprimer le(s) contour(s) de cadre sélectionné(s).

18-6. 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.

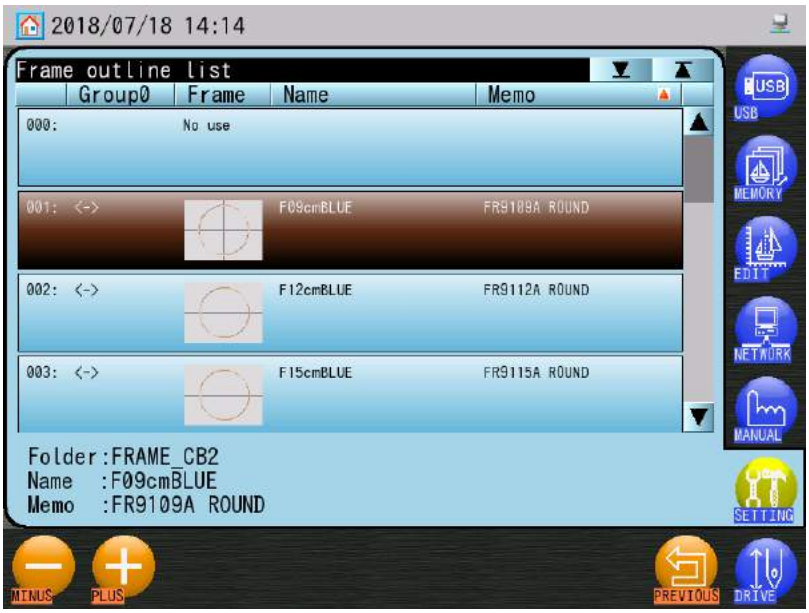
1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE** pour afficher la liste Frame Outline.

3) Appuyez sur l'icône **NEXT** au-dessus de « H ».

4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : No use ».

5) Appuyez sur l'icône **GROUP (GROUPE)** au-dessus de « B » pour afficher le menu de modification du numéro de groupe.



A B C D E F G H I J

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.

18-7. Décalage du contour du cadre

Ajustement du décalage du cadre pour centrer le cadre sur la machine.

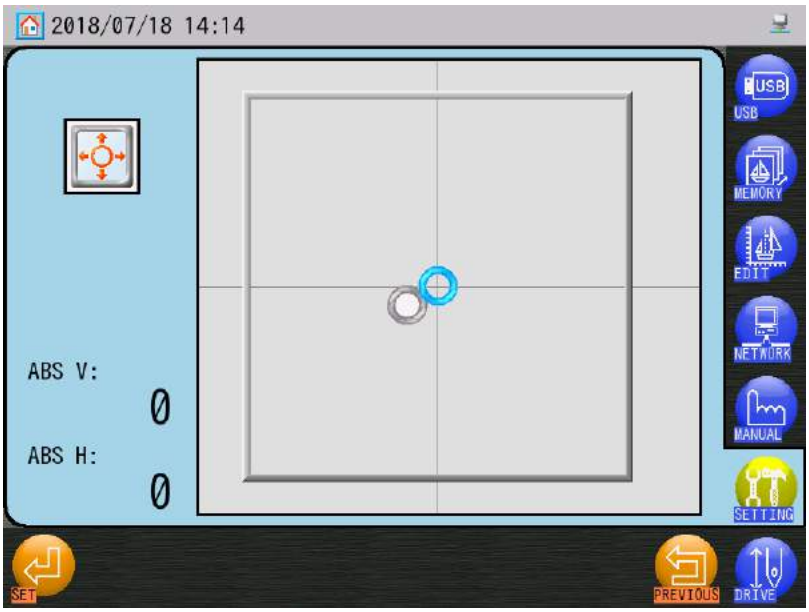
1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** pour afficher la liste Frame Outline (Contour de cadre).

3) Appuyez sur l'icône **NEXT** au-dessus de « H ».

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.



A B C D E F G H I J

Le carré extérieur affiché indique les paramètres de limite inférieure du cadre de la machine.

6) Utilisez les **touches de navigation** pour régler la position de décalage du cadre.

7) Appuyez sur l'icône **SET (DÉFINIR)** au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour enregistrer la nouvelle position de décalage.

18-8. Modification d'un mémo

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **OUTLINE (CONTOUR)** pour afficher la liste Frame Outline (Contour de cadre).

3) Appuyez sur l'icône **NEXT** au-dessus de « H ».

4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : No use ».

5) Appuyez sur l'icône **MEMO** au-dessus de « G » pour afficher le clavier de caractères et modifier le contour de cadre sélectionné.
Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

18-9. 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

$FRAME$

Nom du contour du cadre

F330X438BLUE

OK et configuration du contour de cadre terminée

OK

Aucun contour de cadre

$NO USE$

* 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.

18-10. 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	$FRAME$
2	OK et configuration du contour de cadre terminée	OK
3	Lorsqu'aucun contour de cadre n'est utilisé	$NO USE$

* Voir « Chapitre 3.8. Fonctionnement du code-barres » pour plus de détails sur le code-barres.

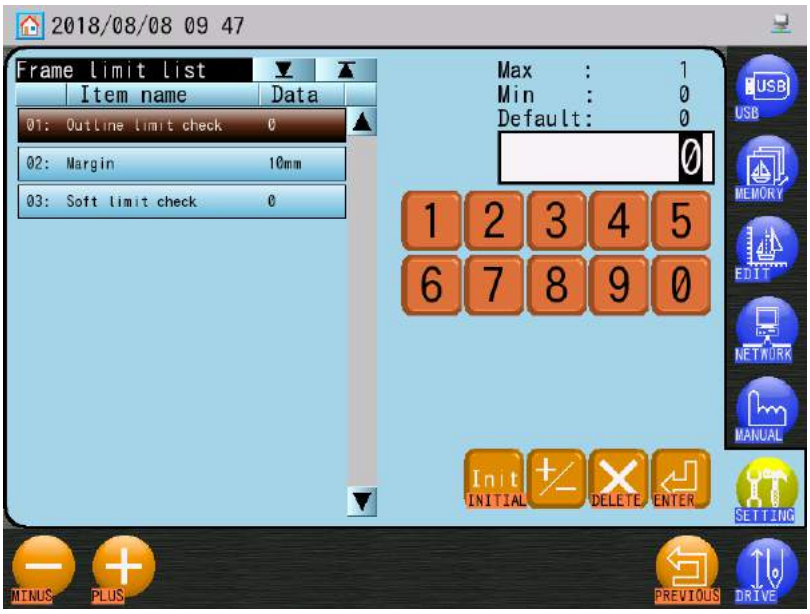
* Pour plus de détails sur la création de codes-barres, contactez votre distributeur.

19. 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** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **LIMIT (LIMITE)** pour afficher la liste Frame Limit (Limites du cadre).



A B C D E F G H I J

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.

Appuyez sur l'icône **PLUS** pour augmenter 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 (Vérification des limites du contour)	Définit les limites de fonctionnement des motifs à l'intérieur de la marge du contour de cadre. 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 ~ 500 (Valeur par défaut : 10) La marge du contour de cadre détermine la vérification des limites du contour.
Soft Limit Check (Vérification des limites inférieures)	Définit les limites de fonctionnement des motifs à l'intérieur de la marge des limites inférieures. 0 : Pas de limite au démarrage de la broderie (par défaut) 1 : Empêche le démarrage de la broderie lorsque le motif est en dehors des limites inférieures.

20. Paramètres du mode Cap Frame (Cadre à casquettes)

Instructions relatives à la programmation de l'icône du mode automatique Cap Frame.

Cette fonction configure l'élément de programme 13 « Cap Frame » (Cadre à casquettes) et le contour de cadre utilisé lorsque le mode Cap Frame 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 « 18 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** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **CAP (CASQUETTE)** pour afficher l'écran de configuration du mode Cap Frame.

A B C D E F G H I J

3) A : Valeur de l'élément de programme n°13 « Cap Frame » (Cadre à casquettes) lorsque le mode Cap Frame est activé.

B : Contour de cadre utilisé lorsque le mode Cap Frame est activé.

4) Modifiez la valeur de l'élément du programme n°13 « Cap Frame » devant être utilisée par l'icône du mode Cap Frame.

Appuyez sur l'icône **MOINS** dans la zone C pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS** dans la zone C pour augmenter la valeur.

5) Dans la liste, sélectionnez le contour de cadre devant être utilisé par l'icône du mode Cap Frame.

* Sélectionnez « 000. No Use » si vous ne voulez pas afficher un contour de cadre.
* Pour plus de détails sur la sélection d'un contour de cadre, voir « 18-4. Sélection d'un contour de cadre ».

La liste des contours de cadre peut être filtrée par groupe.

Appuyez sur l'icône **KEYPAD** pour utiliser le clavier numérique, afin de sélectionner un numéro de groupe.

* Lorsque le numéro de groupe est 0, tous les contours de cadre sont affichés.

Les noms de cadre ou les mémos peuvent être réorganisés par ordre croissant (A->Z) ou décroissant (Z->A).

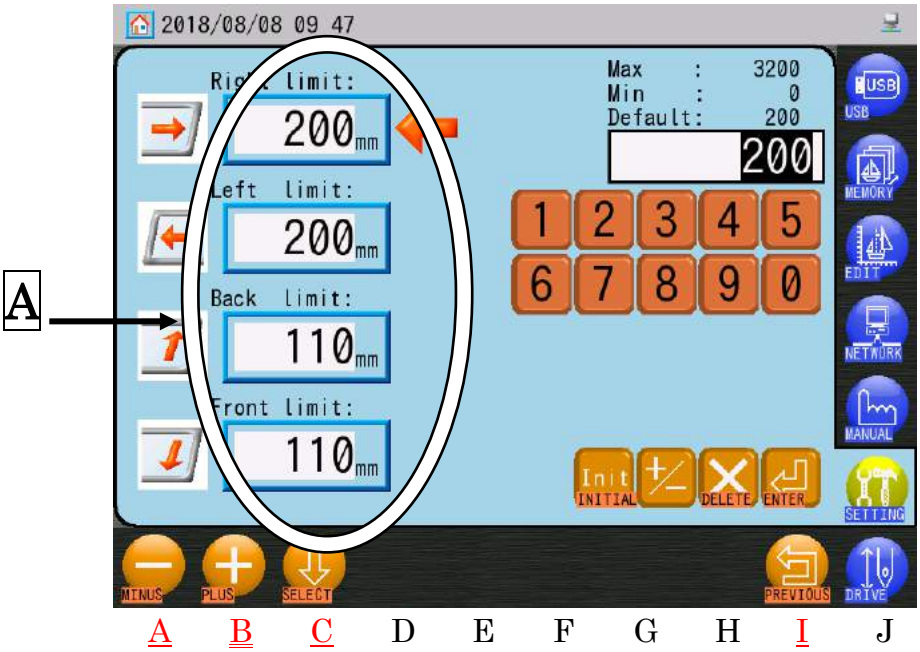
Appuyez sur l'icône **NAME** pour réorganiser par noms.

Appuyez sur 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**

ou la zone « D » pour définir les limites inférieures.



7) Appuyez sur l'icône **SELECT** pour choisir la limite de cadre suivante à configurer.

Ou sélectionnez-la directement en appuyant sur la limite dans la zone 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** pour enregistrer les paramètres du cadre à casquettes et quitter le menu.

21. Totaux de production par jour

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

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.

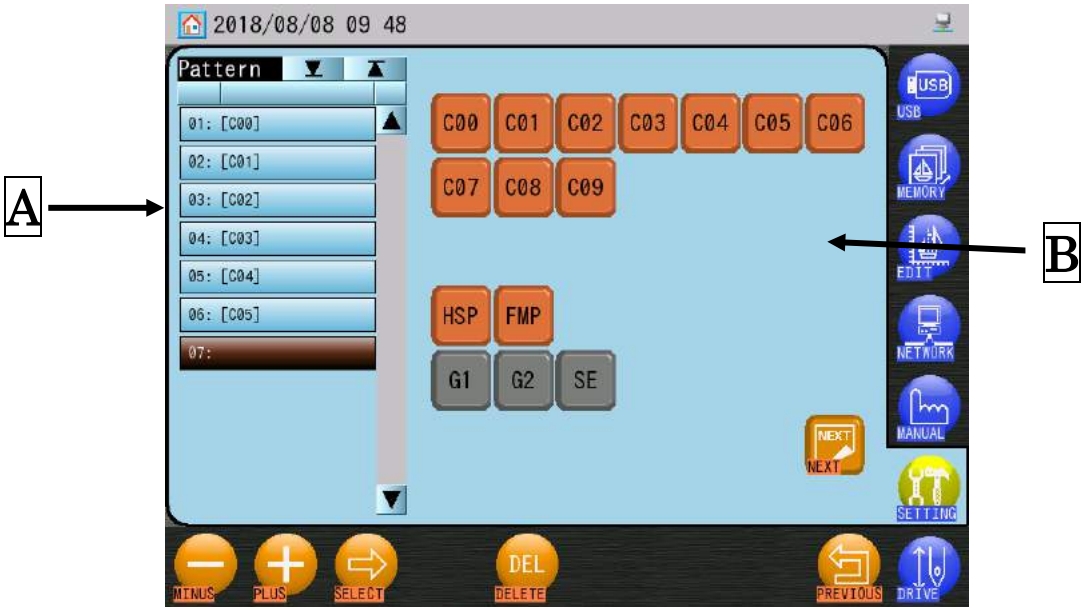
* Les jours pendant lesquels l'automate n'a pas été démarré ne sont pas enregistrés.

22. 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** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **PATTERN (MOTIF)** pour ouvrir les paramètres de la fonction Motifs.



A B C D E F G H I 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.

Appuyez sur l'icône **MOINS** ou **PLUS** permet également de modifier les fonctions de changement de couleur.

Appuyez sur l'icône **SELECT** pour modifier en sous-fonctions.

Appuyez sur l'icône **DELETE**

et maintenez-la enfoncée pour supprimer une fonction sélectionnée dans la liste **A**.

* Si des modifications ont été apportées à la fonction Motifs, un message de confirmation apparaît.

Voir « Chapitre 3.6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

23. Enregistrement des valeurs de configuration du mode Clamp Frame (Cadre de pince)

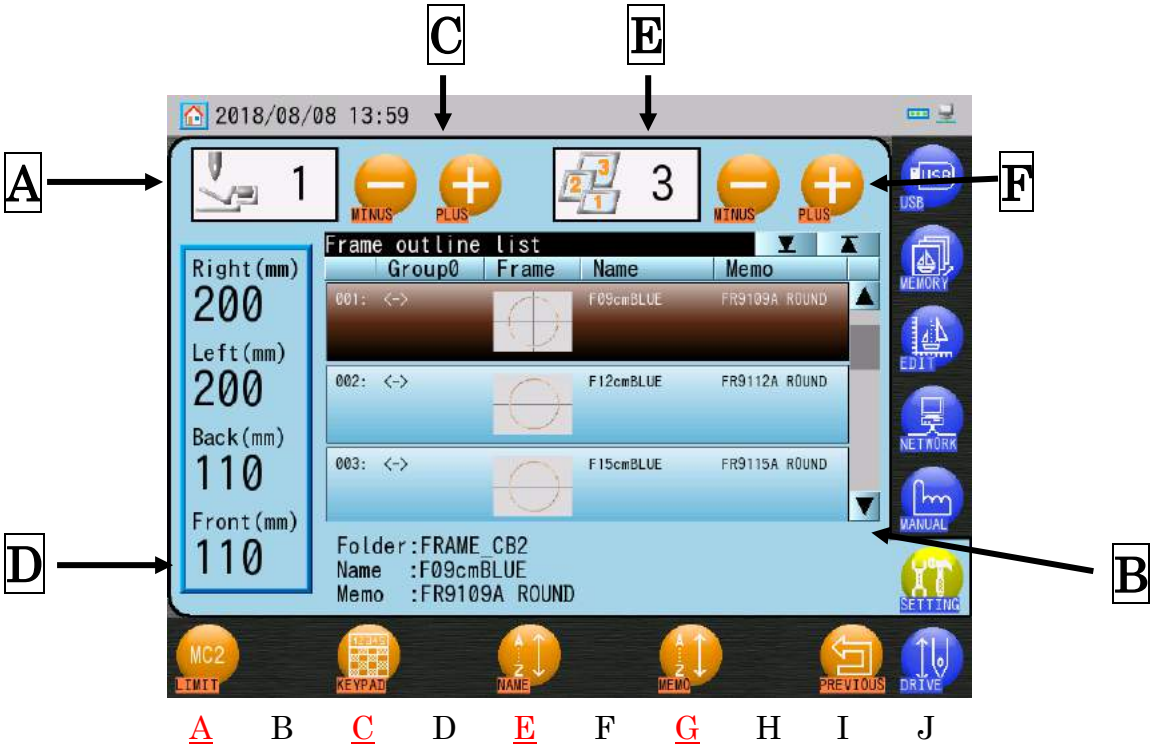
Il s'agit d'une explication sur l'enregistrement des valeurs de configuration des éléments suivants à définir dans les paramètres du mode Clamp Frame.

- MC2 Élément 18 « Clamp Frame »
- Indication du contour du cadre
- MC2 Élément 3 « Right limit » ~ Élément 6 « Front limit »
- Élément du programme 14 « Frame Type »

- Cette opération est impossible dans le mode de fonctionnement.
- Voir « 7. Paramètres du mode Clamp Frame (Cadre de pince) » pour plus de détails.
- Voir « 6. Liste MC2 » pour plus de détails sur MC2.
- Voir « 18. Affichage du contour du cadre » pour plus de détails sur l'indication du contour du cadre.
- Voir « Chapitre 8.2. Liste des programmes » pour plus de détails sur la condition des programmes.

1) Appuyez sur l'icône SETTINGS sur l'écran principal.

2) Appuyez sur l'icône Clamp Frame Registration (Enregistrement du cadre de pince) pour ouvrir l'écran d'enregistrement.



A B C D E F G H I J

A : MC2 Élément 18 « Clamp Frame »

B : Données du contour du cadre

E : Élément du programme 14 « Frame Type »

3) Modifiez la valeur de MC2 Élément 18 « Clamp Frame ».

Appuyez sur l'icône **MOINS** de C pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS** de C pour augmenter la valeur.

4) La liste Frame Outline peut utiliser le filtre de groupe.

Appuyez sur l'icône **C**- pour ouvrir le clavier numérique.

Saisissez le numéro de groupe, en vous reportant au « Chapitre 3.9. Clavier ».

Seules les données du contour du cadre du numéro de groupe saisi sont répertoriées.

* Lorsque le numéro de groupe est 0, toute les données du contour du cadre sont répertoriées.

5) Le tri par nom ou mémo est disponible dans l'ordre croissant (A-->Z) ou décroissant (Z-->A).

Appuyez sur l'icône **E** pour trier par nom.

Appuyez sur l'icône **G** pour trier par mémo.

Après le tri, les icônes (ordre croissant) et (ordre décroissant) apparaissent en haut de la liste.

6) Sélectionne les données du contour du cadre à définir en une fois dans la liste Frame Outline.

* La sélection de « 000 : No Use » rend indisponible l'affichage du contour du cadre.

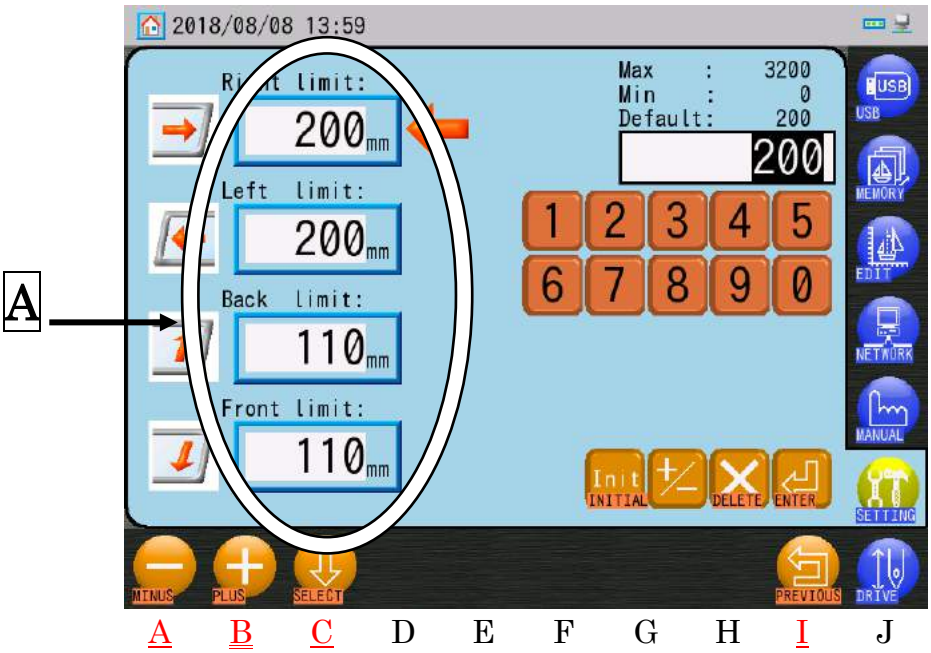
7) Modifie l'élément du programme 14 « Frame Type » pour définir en une fois.

Appuyez sur l'icône **MOINS** de **F** pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS** de **F** pour augmenter la valeur.

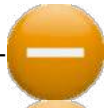
8) Appuyez sur l'icône **A**-

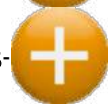
ou la zone D pour ouvrir l'écran de configuration des limites inférieures.



9) Appuyez sur l'icône **C** pour choisir l'élément que vous voulez définir.

La sélection de l'élément dans A est également disponible.

10) Appuyez sur l'icône **A**-  pour diminuer la valeur de 1.

Appuyez sur l'icône **B**-  pour augmenter la valeur de 1.

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

Voir « Chapitre 3.9. Clavier » pour voir comment saisir la valeur de configuration.

11) Appuyez sur l'icône **I**- pour revenir à l'écran d'enregistrement des paramètres du mode Cap Frame.

24. Insertion automatique de la 1re fonction de couleur

Sélectionnez si vous souhaitez ajouter automatiquement ou non une fonction d'arrêt au début d'un motif (fonction de démarrage) lors de la lecture d'un motif en mémoire

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **ADD STP (AJOUTER ARRÊT)** pour activer cette fonctionnalité. Appuyez à nouveau sur cette icône pour annuler.

Lorsque l'icône est jaune, une fonction d'arrêt est automatiquement ajoutée à la fonction 0 st lors du chargement d'un motif en mémoire.

25. Sélection du nom

25-1. Configuration du mode Name Drop

Active/Désactive le mode Name Drop.

* Cette fonction ne peut pas être utilisée dans le mode Drive.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **MODE ON (MODE ACTIVÉ)** pour activer/désactiver le mode Name Drop.

Lorsque l'icône du mode Name Drop est jaune, le mode est activé.

- Lorsque le mode Name Drop 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 est activé. Voir « Chapitre 9.12. Flottement à haute vitesse (selon la Sélection du nom) » pour plus de détails.

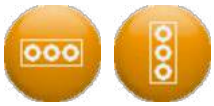
25-2. Configuration de l'affichage de la sélection du nom

Instructions sur la manière dont la sélection du nom est affichée dans la zone d'informations sur le motif 1.

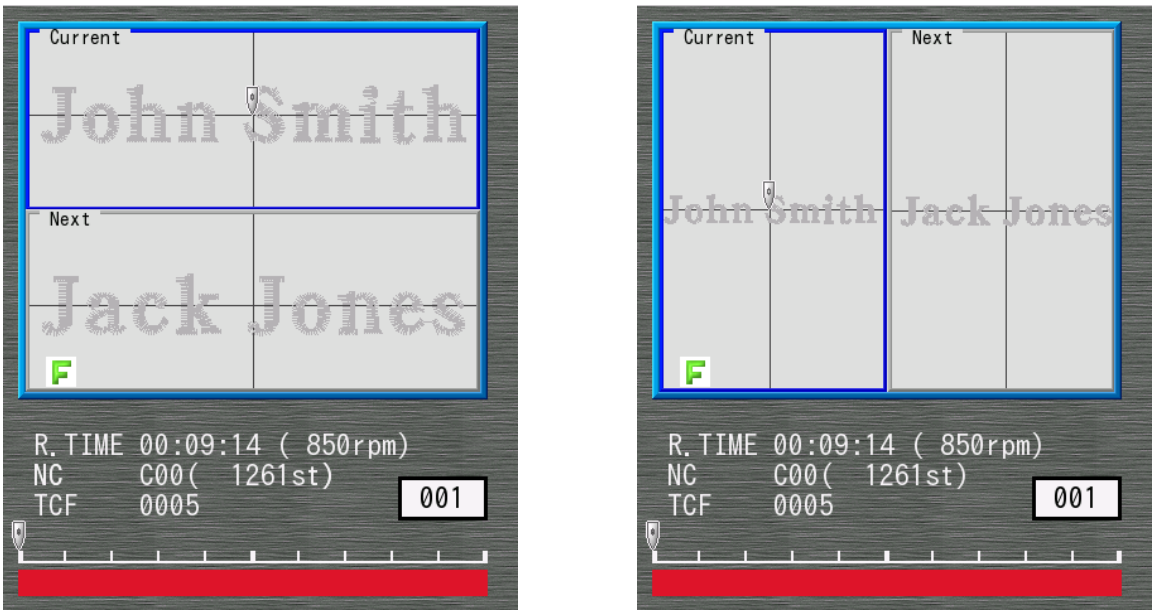
Voir « Chapitre 3.5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la zone d'informations sur le motif 1.

a. Cette fonction est disponible uniquement dans le mode Standby et lorsque le mode Name Drop est activé. Voir « 19-1. Configuration du mode Name Drop pour plus de détails sur la configuration du mode Name Drop.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **VIEW MODE (MODE D'AFFICHAGE)**  pour 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

b. 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)

25-3. 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 dans le mode Name Drop.

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Chaque fois que vous appuyez sur l'icône **BUZZER (AVERTISSEUR SONORE)** , le mode Buzzer est activé/désactivé.

26. 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** pour afficher le menu Preferences.

2) Chaque fois que vous appuyez sur l'icône **RETURN**

, la fonction est activée/désactivée.

Il existe 6 conditions de retour :

(1) Numéro de l'aiguille

(2) Groupe WS

(3) Hauteur du pied presseur

(4) Sélection de la tête

(5) Commutation droite ou gauche de TSQ

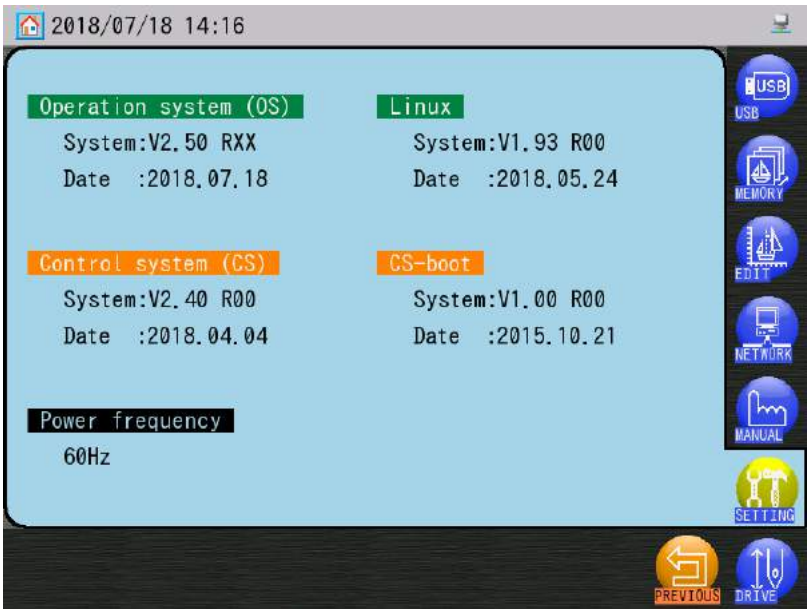
(6) Vitesse de broderie

(5 et 6 varient selon les paramètres MC2)

27. Version du logiciel

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

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

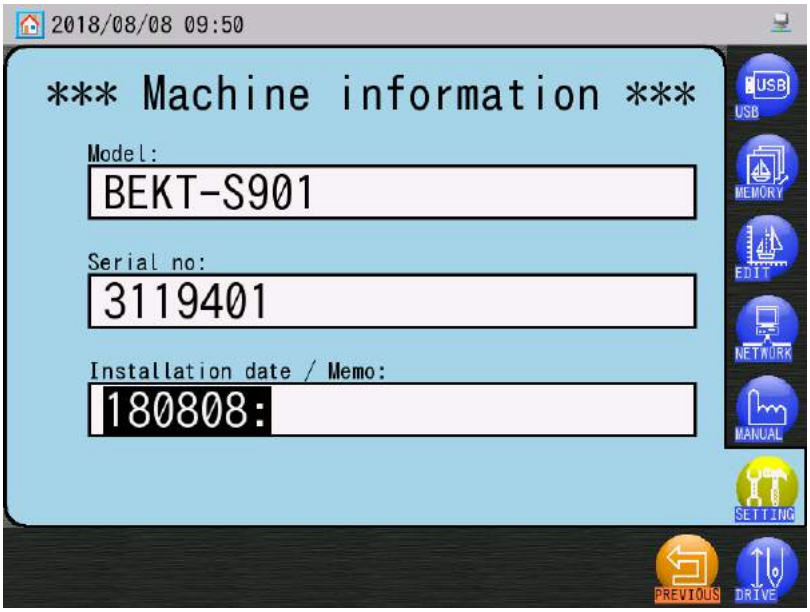
CS-Boot
(Démarrage CS) : Version Boot ROM

Power Frequency
(Fréquence électrique) : Fréquence d'alimentation électrique en Hz

28. Écran d'informations sur la machine

1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **MA INFO (INFOS MACHINE)** pour afficher les informations sur la machine.



Model (Modèle)

Serial Number (Numéro de série)

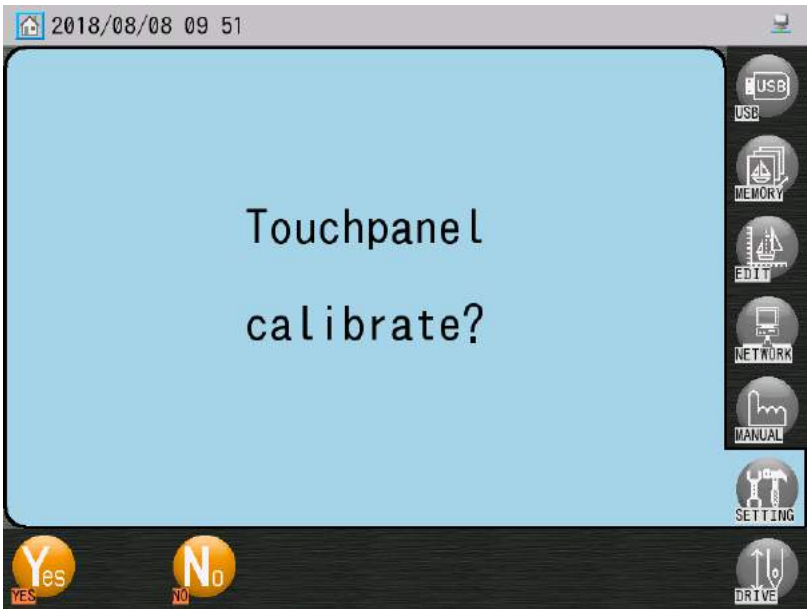
Installation date/Memo (Date d'installation/du mémo)

29. 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 expliqué au « 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** pour afficher le menu Preferences.

2) Appuyez sur l'icône **CALIBRAT (CALIBRAGE)** pour afficher l'écran Touch Panel Calibration (Calibrage de l'écran tactile).



Appuyez sur l'icône **NO** , si besoin, pour annuler et revenir au menu Preferences.

3) Appuyez sur l'icône **YES** pour ouvrir l'écran Touch Panel Calibration.

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.

30. Affichage désactivé

Instructions relatives à l'arrêt de l'écran de l'automate pour réduire la consommation d'énergie.

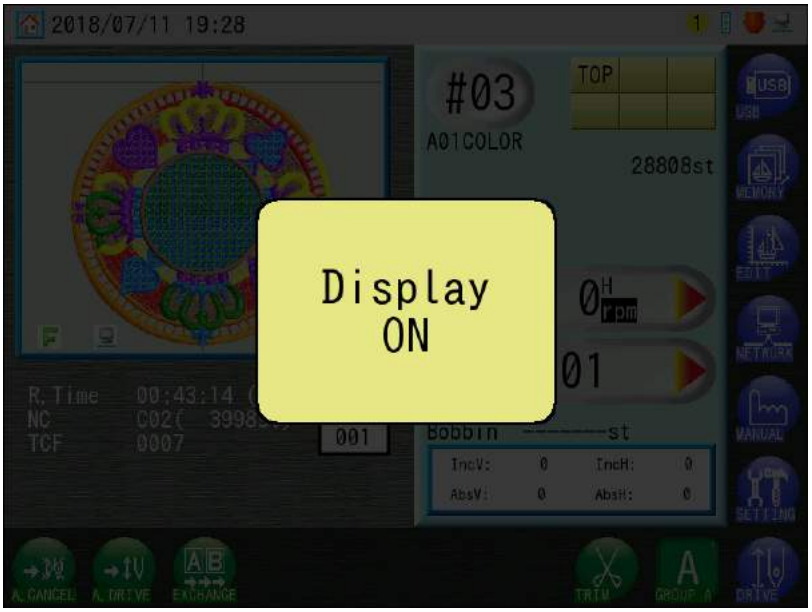
1) Appuyez sur l'icône **SETTINGS** pour afficher le menu Preferences.

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.



Chapitre 12. Système

Le présent chapitre contient des instructions sur les programmes système de l'automate KS(KT).

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(KT) 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 11.27. Version du logiciel » pour plus de détails.

- 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 :

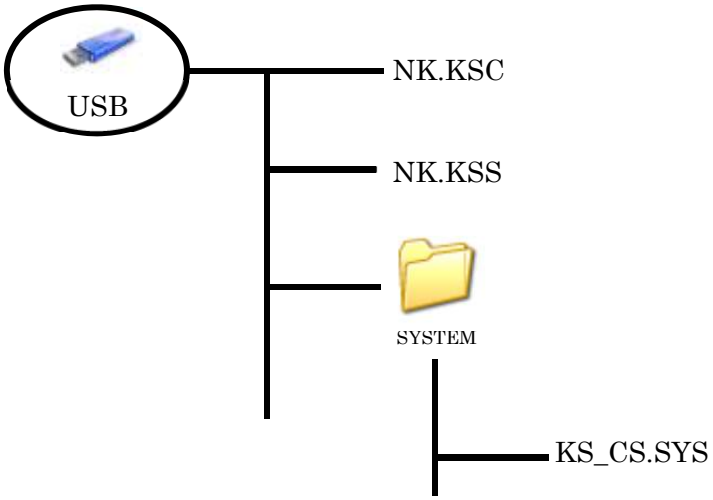
  Fichier de mise à jour du système : KS_CS.SYS

  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.

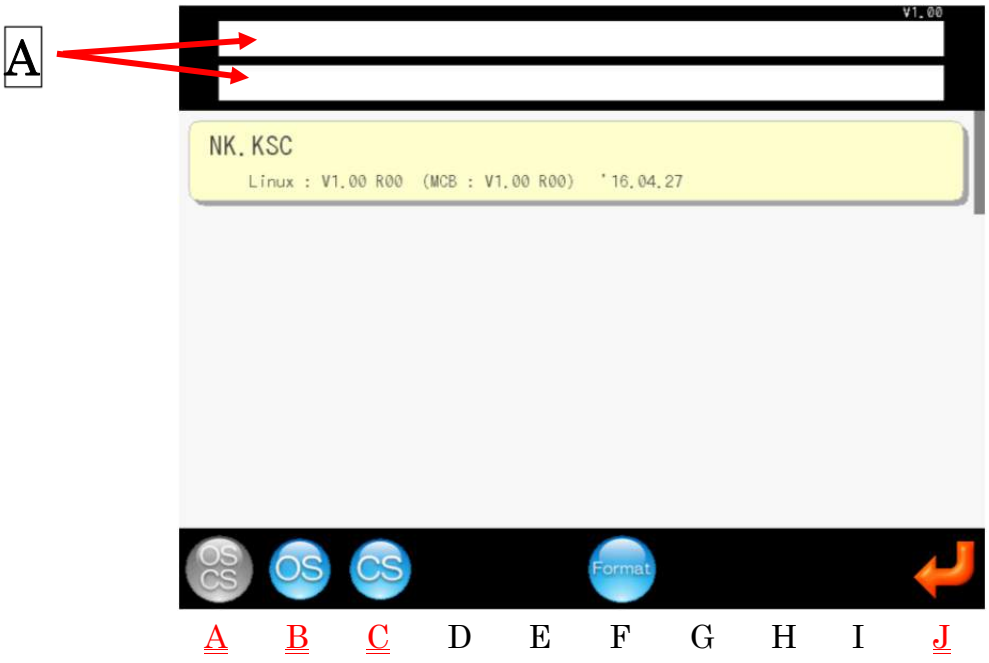
Enregistrez chaque fichier système dans le dossier approprié sur votre clé USB comme suit.



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** 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 11.27. 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.

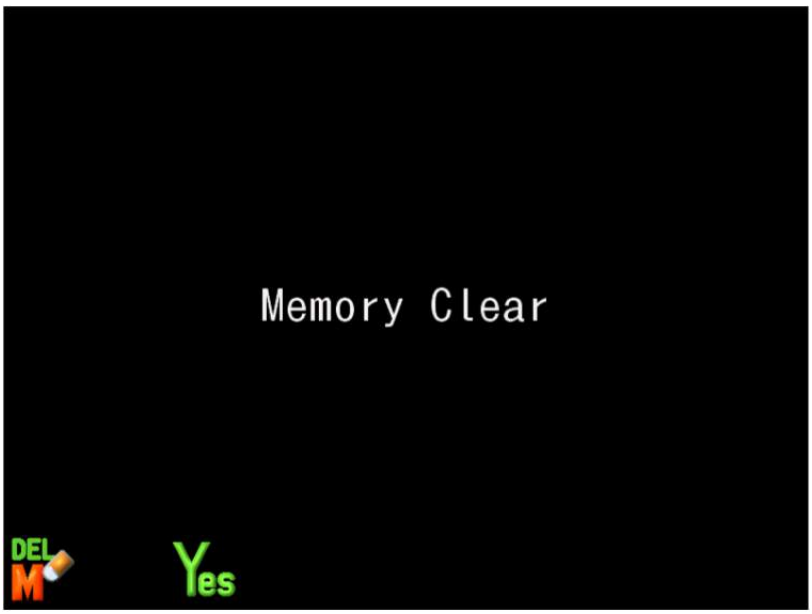
*** Remarque ! Cette fonction supprime tous les motifs en mémoire, paramètres réseau et fichiers de tambour.**
Les données supprimées ne peuvent être récupérées.

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)** au-dessus de « A ».



A B C D E F G H I J

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

Formate la carte SD interne de l'automate BEKT.

*** Remarque ! Cette fonction supprime tous les motifs en mémoire, paramètres réseau, fichiers de tambour et le système d'exploitation.**

✧ Voir « Chapitre 11.27. 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** et maintenez-la enfoncée, puis remettez la machine **en marche.**

5) Maintenez la touche Origin enfoncée jusqu'à ce que la machine émette un signal sonore discontinu.

6) L'écran System Update apparaît :

A B C D E F G H I J

7) Appuyez sur l'icône **FORMAT (FORMATER)**

au-dessus de « F » et maintenez-la enfoncée pour démarrer le formatage.
Un signal sonore constant est émis pour indiquer que la carte SD est en cours de formatage.

✧ L'icône **FORMAT**

est grisée et inactive si le fichier de formatage (ks_format.kss) n'est pas présent sur la clé USB.

8) Une fois le formatage terminé, un bip long final retentit.

9) Mettez ensuite à jour le logiciel du système d'exploitation.

Voir « 1. Structure des fichiers système » et « 2. Mise à jour du logiciel de base ».

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
0	0	Normal Stitch (Point normal)
1	JP	Jump Stitch (Point sauté)
2	L	Low Speed (Vitesse réduite)
3	LJ	Low Speed Jump (Point sauté en vitesse réduite)
4	H	High Speed (Vitesse élevée)
5	HJ	High Speed Jump (Point sauté en vitesse élevée)
6	T1	Top Thread Trimming (Coupe du fil supérieur)
7	T2	Bobbin Threading (Enfilage de la bobine)
19	G1	Group 1 (Groupe 1)
20	G2	Group 2 (Groupe 2)
23	SE	Sub End (Fin inf.)
32	C00	Stop (Arrêt)
33	C01	Needle Bar 1 (Barre à aiguilles 1)
34	C02	Needle Bar 2 (Barre à aiguilles 2)
35	C03	Needle Bar 3 (Barre à aiguilles 3)
36	C04	Needle Bar 4 (Barre à aiguilles 4)

* 1

N°	Code	Fonction
64	S0	Sequin OFF (Dispositif à paillettes désactivé)
65	S1	Sequin ON (Dispositif à paillettes activé)
67	SJ	Sequin Jump (Point sauté/paillette)
68	CC	Chain Stitch (Point de chaînette)
69	CL	Loop Stitch (Point de bouclette)
70	PR	Presser Foot Height (Hauteur du pied presseur)
71	SPL	Normal Embroidery (Broderie normale)
72	ST1	Taping & Cording Embroidery (R) (Pose cordon et bande plate (D))
73	ST2	Taping & Cording Embroidery (L) (Pose cordon et bande plate (G))
74	SZ1	Zigzag Embroidery (L) (Broderie en zigzag (G))
75	SZ2	Zigzag Embroidery (R) (Broderie en zigzag (D))
76	SC1	Coiling Embroidery (L) (Broderie par enroulement (G))
77	SC2	Coiling Embroidery (R) (Broderie par enroulement (D))
78	LN	Nipple Movement (Mouvement du mamelon)
79	LZ	Zigzag Movement (Mouvement en zigzag)
80	HSP	Head Selection Pattern (Motif de sélection de tête)

37	C05	Needle Bar 5 (Barre à aiguilles 5)
38	C06	Needle Bar 6 (Barre à aiguilles 6)
39	C07	Needle Bar 7 (Barre à aiguilles 7)
40	C08	Needle Bar 8 (Barre à aiguilles 8)
41	C09	Needle Bar 9 (Barre à aiguilles 9)
42	C10	Needle Bar 10 (Barre à aiguilles 10)
43	C11	Needle Bar 11 (Barre à aiguilles 11)
44	C12	Needle Bar 12 (Barre à aiguilles 12)
45	C13	Needle Bar 13 (Barre à aiguilles 13)
46	C14	Needle Bar 14 (Barre à aiguilles 14)
47	C15	Needle Bar 15 (Barre à aiguilles 15)

81	FMP	Multi-Point
82	PHC	Poinçon
83	SPO	Réglage de la vitesse
84	TSL	Paillettes doubles de gauche
85	TSR	Paillettes doubles de droite

*1 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)) «——», 1～6	Needle Height (H) (Hauteur d'aiguille (H)) «——», 1～10
69	CL		Loop Stitch (Point de bouclette)		
70	PR	Presser Foot Height (Hauteur du pied presseur)		Height Adjustment (P) (Réglage de la hauteur (P)) «——», 1～10	«———»
71	SPL	HL	Normal Embroidery (Broderie normale)	«———»	«———»
72	ST1		Taping & Cording Embroidery (R) (Pose cordon et bande plate (D))	Normal/Blind (P) (Normal/Invisible (P)) «—», 1～2	«———»
73	ST2		Taping & Cording Embroidery (L) (Pose cordon et bande plate (G))		
74	SZ1		Zigzag Embroidery (L) (Broderie en zigzag (G))	6e motif(P) «—», 1～6	«———»
75	SZ2		Zigzag Embroidery (R) (Broderie en zigzag (D))		
76	SC1		Coiling Embroidery (L) (Broderie par enroulement (G))	4 Levels／(L/R) (P) (4 niveaux G/D) (P)) «—», 1～8	«———»
77	SC2		Coiling Embroidery (R) (Broderie par enroulement (D))		

78	LN		Nipple Movement (Mouvement du mamelon)	Lower Dead Point (B) (Point mort inf. (B)) «－－», 1～10	Stroke (S) (Course (S)) «－－», 1～10
79	LZ		Zigzag movement (Mouvement en zigzag)	Width (S) (Largeur (S)) «－－», 1～15	«－－－»
80	HSP	Head Selection Pattern (Motif de sélection de tête)		Pattern (P) (Motif (P)) «－－», 1～15	«－－－»
81	FMP	Multi-Point		Multi-Point (P) «－－», 1～15	«－－－»
83	SPO	Réglage de la vitesse		Vitesse (S) «－－», 1～10	«－－－»

*«－» et «－－» indiquent un paramètre pouvant être modifié.

*«－－－» 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 : 	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)	1. Contrôlez en premier lieu si la mémoire est saturée. Si tel est le cas, supprimez des motifs. 2. 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. 3. 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.

Message	Description	Élimination des pannes
A11 :	No PC or Peripheral Device Connected Error (Aucun PC ni périphérique connecté)	Cette erreur survient lors de l'envoi d'un motif de la machine vers un PC via un câble COM/série et que ce câble est déconnecté ou rompu. Commencez par vérifier les connexions du câble. Tentez ensuite de redémarrer l'ordinateur et la machine, puis réessayez. 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 du câble sont certainement en cause. Appelez le support technique ou l'assistance informatique pour obtenir un diagnostic.
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 apporter des modifications.
Message	Description	Élimination des pannes
A21 :	All Memory Slots are Empty (Tous les emplacements de mémoire sont vides)	Il ne s'agit pas d'une erreur. Ce message indique simplement que tous les emplacements de mémoire sont vides. Chargez au moins un motif en mémoire pour que ce message n'apparaisse plus.
A24 :	No More Color Change Codes Found (Plus aucun code de changement de couleur détecté)	Ce message apparaît lors de l'apprentissage des couleurs présentes dans un motif et que le dernier code de changement de couleur a été trouvé. Il ne reste donc plus aucun code de changement de couleur dans le motif.
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 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 n'est pas déplacé vers le deuxième cadre pour chaussettes après l'activation du mode Drive, ce message d'erreur apparaît.
A27 :	No more Function Codes Found (Plus aucun code de fonction détecté)	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.

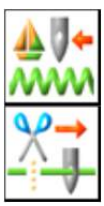
Message	Description	Élimination des pannes
A28 :	Calculating Please wait (Calculs en cours... Veuillez patienter)	Ce message signale que la machine est occupée. Attendez que ce message disparaisse avant d'appuyer sur un bouton.
A29 :	Memory is Full (Mémoire pleine)	Ce message indique que tous les emplacements 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)	1. 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. 2. 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.

Message	Description	Élimination des pannes
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 DFS), essayez d'éloigner le câble de tous les câbles d'alimentation électrique ou utilisez un câble plus court.
A41 :	Design Data Reading Error (Erreur de lecture des données du motif)	Cette erreur survient lors de la lecture de données de motif présentant un problème de format ou contenant des informations d'en-tête incorrectes. Tentez de reformater le motif erroné avec un logiciel de numérisation/d'édition ou lisez un autre motif correct.

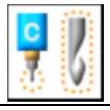
Message	Description	Élimination des pannes
D01 :	Needle Bar Not Locked (Barre à aiguilles non verrouillée)	Le capteur de verrouillage du changement de couleur n'est pas engagé ou ne fonctionne pas correctement. Faites pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur, afin que la plaque du 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 (Erreur de changement de couleur)	La machine a provoqué une erreur en tentant de procéder à un changement de couleur. Faites pivoter manuellement le dispositif du changement de couleur, afin de vérifier qu'aucune attache ne bloque le mouvement du changement de couleur. Blocages possibles : 1. Un ou plusieurs solénoïdes des fils sont collés ou mal positionnés, ce qui provoque un blocage empêchant une tête de bouger. 2. Un ou plusieurs solénoïdes des points sautés ne sont pas engagés. 3. Un ou plusieurs leviers sont cassés. 4. Le couvercle latéral de la tête de broderie gêne le mouvement d'une tête. 5. Le rapporteur d'angles est mal positionné.

Message	Description	Élimination des pannes
		Corrigez tous ces problèmes éventuels avant de poursuivre. Il peut ensuite s'avérer nécessaire d'arrêter la machine, puis de la redémarrer pour la réinitialiser.
D06 : 	Main Motor Trip Error (Moteur principal disjoncté)	Tentez de redémarrer la machine. Si le problème persiste, 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 broderie, retirez le couvercle de la poulie 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.
D07 : 	Main Motor Overload Error (Surcharge du moteur principal)	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 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 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. Essayez de lubrifier la machine pour voir si lepivotement est plus facile. Si aucun blocage n'est détecté, appelez le support technique pour obtenir de l'aide.
D08 : 	Frame Limit Error (Erreur due à la limite du cadre)	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 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.

Message	Description	Élimination des pannes
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)
D19 :	Stopped for Stop Code (Arrêt suite à un code d'arrêt)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un code d'arrêt dans le motif.
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.
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.

Message	Description	Élimination des pannes
D22 :	Trimmer Motor Error (Erreur due au moteur de coupe)	Le moteur de coupe est bloqué ou ne s'est pas arrêté à 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.
D23 :	Stopped for Appliqué (Arrêt suite à une application)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un code d'arrêt dans le motif et de l'activation de la fonction de programme Appliqué.
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 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 du paramètre n° 04 T-Break (Rupture de fil).
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.

Message	Description	Élimination des pannes
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 Communication Error (Erreur de communication du boîtier/de la carte de commande)	L'automate ne reconnaît pas la connexion de la carte de commande. Contrôlez les câbles entre l'automate et la carte de commande. Appelez le support technique.
D32 :	Stopped for Sub End Code (Arrêt pour code Fin inf.)	Ce message indique que la fonction Roll to Roll (Cylindre par cylindre) est activée et que la machine s'est arrêtée en raison d'un code Sub End dans les données du motif.
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 autre équipement).
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.
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.

Message	Description	Élimination des pannes
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.
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.
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.

Message	Description	Élimination des pannes
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.
D43 :	Presser Foot Set Error (Erreur de configuration du pied presseur)	Appelez le support technique.
D44 :	Lock Stitch Zig-Zag Driver (Boîtier de commande zigzag – verrouillage de point)	Appelez le support technique.
D45 :	Lock Stitch Zig-Zag Tension (Tension zigzag – verrouillage de point)	Appelez le support technique.
D46 :	Lock Stitch Zig-Zag Error (Erreur zigzag – verrouillage de point)	Appelez le support technique.
D47 :	Lorsque vous utilisez B-PASS, indique que la machine a été arrêtée par des informations dans les instructions de production.	