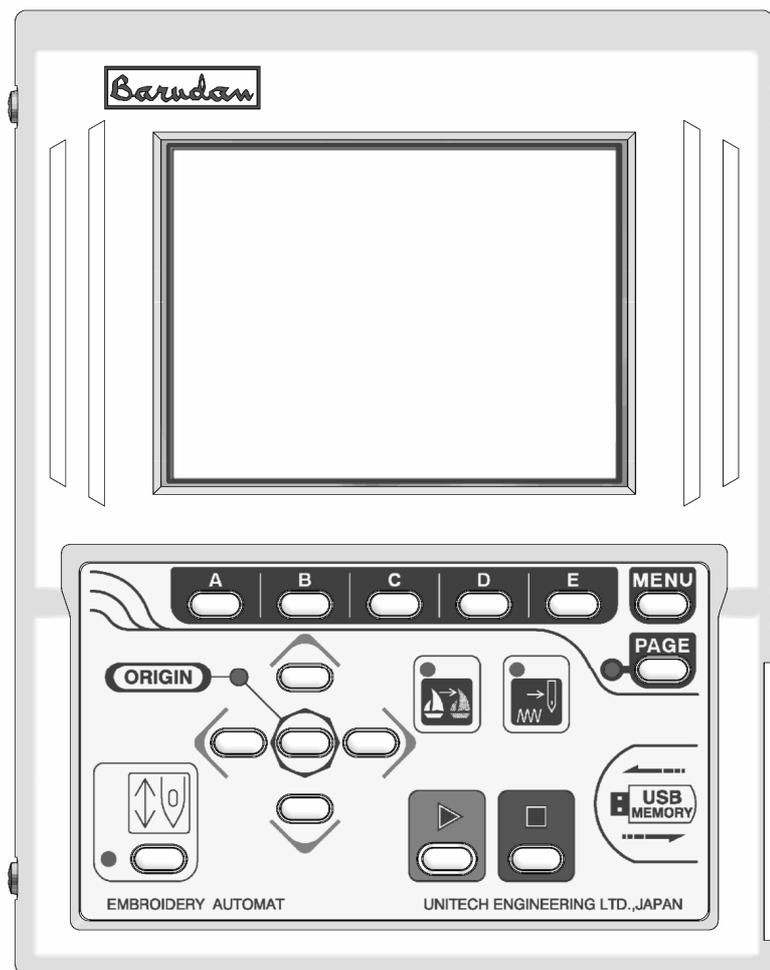


# B E V T

## Manuel d' instructions



# Table des matières

## Chapitre 1. Consignes de sécurité

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

## Chapitre 2. Introduction

1. Spécifications .....	2 - 2
2. Avantages .....	2 - 3

## Chapitre 3. Avant l'utilisation

1. Automate .....	3 - 2
2. Mise en marche et arrêt de la machine .....	3 - 4
3. Paramétrage de l'origine .....	3 - 4
4. Mode Veille et Démarrer .....	3 - 5
5. Touches de menu .....	3 - 6
6. Changement d'écran .....	3 - 7
7. Informations de l'écran de base .....	3 - 8
8. Informations des écrans étendus .....	3 - 9
9. Messages .....	3 - 11
10. Message de mise en marche de la machine .....	3 - 11
11. Paramétrage des couleurs d'affichage .....	3 - 12

## Chapitre 4. Opérations manuelles

1. Changement de couleur (d'aiguille) .....	4 - 2
2. Coupe .....	4 - 3
3. Pince-fil .....	4 - 4
4. Application .....	4 - 5
5. Changement du cadre .....	4 - 6
6. Compteur bobine .....	4 - 6
7. Maintien de l'aiguille au point mort bas .....	4 - 8
8. Paillettes .....	4 - 9

## Chapitre 5. Chargement des motifs

1. Avant le chargement .....	5 - 2
2. Lecteur ABC .....	5 - 3
3. Chargement à partir d'un ordinateur .....	5 - 5
4. Sauvegarde sur un ordinateur (COM) .....	5 - 8
5. Ajout de points .....	5 - 9

## Chapitre 6. Carte mémoire USB

1. Avant d'utiliser la carte mémoire USB .....	6 - 2
2. Fichiers sur la carte mémoire USB .....	6 - 5
3. Création de dossiers sur la carte mémoire USB .....	6 - 6
4. Enregistrement sur la carte mémoire USB .....	6 - 8
5. Chargement à partir de la carte mémoire USB .....	6 - 9
6. Sauvegarde de la mémoire .....	6 - 12
7. Chargement du motif sauvegardé .....	6 - 13
8. Suppression de motifs de la carte mémoire USB .....	6 - 14
9. Suppression de dossiers sur la carte mémoire USB .....	6 - 15
10. Sauvegarde simultanée de plusieurs motifs .....	6 - 16
11. Chargement simultané de plusieurs motifs .....	6 - 17

## Chapitre 7. Mémoire

1. Sélection de motifs .....	7 - 2
2. Informations sur le motif .....	7 - 3
3. Croquis réduit du motif .....	7 - 4
4. Production .....	7 - 5
5. Attribution d' un nouveau nom au motif .....	7 - 6
6. Changement des codes couleur d' un motif .....	7 - 7
7. Utilisation du fil .....	7 - 8
8. Suppression d' un motif .....	7 - 9
9. Broderie à partir de la carte mémoire USB .....	7 - 10

## Chapitre 8. Paramètres de programme

1. Modification des paramètres de programme .....	8 - 2
2. Définition des limites inférieures .....	8 - 3
3. Paramétrage d' une matrice .....	8 - 4
4. Paramètres de programme .....	8 - 9

## Chapitre 9. Broderie

1. Point de départ .....	9 - 2
2. Mode Démarrer .....	9 - 2
3. Vitesse .....	9 - 2
4. Tracé .....	9 - 3
5. Flottement .....	9 - 5
6. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points) .....	9 - 6
7. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur) .....	9 - 7
8. Changement de codes couleur (Apprentissage) .....	9 - 8
9. Codes de fonction .....	9 - 9
10. Point arrière .....	9 - 10
11. Réparation automatique .....	9 - 11
12. Mode Veille (reprise) .....	9 - 12

## Chapitre 10. Apprentissage

- 1. Codes couleur ..... 10 – 2
- 2. Tous les codes de fonction ..... 10 – 3

## Chapitre 11. Conditions machine

- 1. Modification des conditions machine ..... 11 – 2
- 2. Réinitialisation des conditions machine ..... 11 – 4
- 3. Liste des conditions machine ..... 11 – 5

## Chapitre 12. Réseau

- 1. Avant d' utiliser le système de réseau ..... 12 – 2
- 2. Enregistrement du code opérateur ..... 12 – 4
- 3. Annonce de pause ..... 12 – 7
- 4. Appel de l'opérateur ..... 12 – 7
- 5. Temps d'arrêt ..... 12 – 8
- 6. Téléchargement de motifs (téléchargement direct) ..... 12 – 8
- 7. Téléchargement de motifs (téléchargement programmé) ..... 12 – 10
- 8. Motifs attribués ..... 12 – 11
- 9. Informations sur les motifs attribués ..... 12 – 12
- 10. ID de l'automate ..... 12 – 13
- 11. Installation de la carte LAN ..... 12 – 14
- 12. Initialisation de la carte LAN ..... 12 – 16
- 13. Liste des paramètres de la carte LAN ..... 12 – 16

## Chapitre 13. Système

- 1. Mise à jour du logiciel de base avec la carte mémoire USB ..... 13 – 2
- 2. Initialisation de la mémoire ..... 13 – 2
- 3. Paramétrage date/heure ..... 13 – 3

## Chapitre 14. Annexe

- 1. Codes de fonction ..... 14 – 2
- 2. Messages d'erreur ..... 14 – 3

## Guide mécanique BEVT

Chapitre 1 Opérations de base à réaliser sur la machine

Chapitre 2 Entretien de la machine

Chapitre 3. Élimination des pannes

# Chapitre 1. Consignes de sécurité

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

1. Consignes de sécurité
2. Instructions de mise à la terre
3. Étiquettes d'avertissement

# 1. Consignes de sécurité importantes

Il est vivement recommandé de lire attentivement ce manuel et de suivre toutes les instructions avant d'utiliser la machine.

Les icônes incluses dans le manuel illustrent l'importance du contenu. Prendre connaissance, au préalable, des descriptions suivantes.

## Icônes



### Avertissement

Informations de sécurité relatives à la protection de l'opérateur.



### Attention

Informations de sécurité relatives à la protection de la machine.



## Avertissement

Cette machine est destinée à un usage industriel.  
Cette machine est une brodeuse. Ne pas utiliser cette machine pour d'autres applications.

Lire attentivement le manuel d'instructions et prendre connaissance du fonctionnement avant d'utiliser la machine.

Il convient que seules les personnes qui connaissent les modalités de fonctionnement de la machine utilisent celle-ci. Ne pas laisser d'autres personnes utiliser la machine.

Manipuler la machine uniquement par l'avant. Ne pas travailler sur la table de la machine ou à partir de l'arrière lorsque la machine est en fonctionnement.

Garder mains et visage éloignés des aiguilles, du levier, du coupe-fil, des arbres, de la poulie, des courroies, des mécanismes d'entraînement, etc. Ne pas utiliser la machine sans avoir placé les capots de protection sur les arbres, la poulie, les courroies et les mécanismes d'entraînement.

Cheveux longs, colliers ou bracelets doivent être tenus à l'écart de la machine lors de son fonctionnement.

Il convient que seule une personne manipule la machine.  
Il peut arriver qu'un opérateur démarre la machine tandis qu'un autre opérateur la manipule fortuitement.  
Veiller à ce que personne ne travaille sur la machine avant de démarrer celle-ci.  
Son utilisation à proximité d'enfants exige une étroite surveillance.



## Avertissement

Respecter les spécifications électriques énoncées.

Ne pas transformer ni démonter la machine.  
Cette action pourrait entraîner un incendie ou un dysfonctionnement.

Brancher cette brodeuse à une prise de courant correctement mise à la terre.

Exécuter un branchement adéquat. Un branchement incorrect pourrait entraîner un choc électrique.

Ne pas utiliser la machine dans un environnement humide. Cela pourrait provoquer un incendie ou un choc électrique.

Ne pas endommager, transformer, étirer ou tordre le câble d'alimentation. Un échauffement ou une charge lourde endommage le câble et peut entraîner un incendie ou un choc électrique.  
Contacter un technicien de maintenance pour réparer le câble.

Tenir eau ou substances chimiques à l'écart du dispositif de commande.  
Débrancher la machine et appeler un technicien de maintenance si de l'eau ou des substances chimiques ont pénétré dans le dispositif de commande.

Afin d'éviter les courts-circuits, incendies ou chocs électriques, éloigner métal et corps étrangers du dispositif de commande.

Débrancher la machine et contacter un technicien de maintenance si des corps étrangers sont entrés dans le dispositif de commande.



## Attention Réglage de la machine

Arrêter la machine avant l'enfilage ou la vérification de la qualité de la broderie.

Débrancher la machine avant de manipuler les arbres.

Mettre la machine hors tension avant d'ouvrir le dispositif de commande.



## Attention

Éviter la lumière directe du soleil, les éléments thermiques, les générateurs de vapeur ou toute source de chaleur à proximité de la machine.  
Ne pas utiliser la machine en extérieur.

Ne pas utiliser la machine à proximité d'une source de chaleur.  
Cette action pourrait entraîner un incendie.

Nettoyer les fentes d'aération une fois par semaine.  
Nettoyer le dispositif de commande par aspiration.  
Une aération insuffisante peut causer un incendie ou endommager la machine.  
Une aération insuffisante peut entraîner une erreur pour surchauffe.

Débrancher le câble d'alimentation avant de procéder à une maintenance du dispositif de commande.  
La charge électrique résiduelle peut entraîner un choc électrique. Attendre 4 minutes avant d'ouvrir le capot.  
Il se peut que certaines parties du dispositif de commande soient très chaudes. Veiller à éviter les brûlures.

Utiliser uniquement les accessoires et éléments recommandés par Barudan.  
Les pièces non adaptées peuvent endommager la machine.

Ne pas utiliser d'aiguilles pliées ou de mauvaise taille.  
L'aiguille peut casser ou le tissu être endommagé.

Ne pas forcer sur le tissu durant la broderie. L'aiguille pourrait casser ou plier.

Après l'utilisation, placer tous les interrupteurs d'alimentation sur la position OFF et débrancher le câble d'alimentation.

\* Respecter les instructions de lubrification fournies sur la machine.

## 2. Instructions de mise à la terre

1) Procéder à une mise à la terre de la machine.

La mise à la terre permet d'éviter les chocs électriques.

Le câble d'alimentation de la machine présente une fiche avec une borne de terre.

Utiliser des fiches ou des prises conformes aux exigences du fournisseur d'énergie électrique ou de la réglementation.

Danger : le fait de ne pas procéder à la mise à la terre de la machine peut entraîner un choc électrique.

2) Demander l'intervention d'un technicien en cas de doute sur la connexion d'alimentation.

3) Ne pas utiliser d'adaptateur pour la prise d'alimentation.

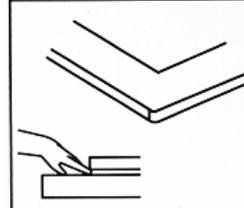
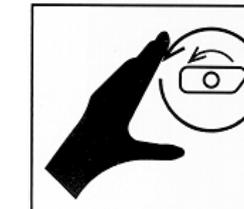
Demander l'intervention d'un technicien pour raccorder la machine à une autre source d'alimentation.

4) Demander une intervention du fournisseur d'énergie électrique pour vérifier la connexion entre la terre et la prise d'alimentation.

\* Vérifier la tension et la capacité de la source d'alimentation avant de brancher le câble d'alimentation.

### 3. Étiquettes d'avertissement

Durant le fonctionnement, porter attention aux parties étiquetées.

Étiquettes d'avertissement	Signification
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b>  <b>La pointe d'aiguille peut entraîner de graves blessures.</b>            Garder les mains à distance de la tête de broderie lors de l'utilisation de la brodeuse.</p>	Étiquette d'avertissement relative aux aiguilles
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b>  <b>LAISSER LE CAPOT FERMÉ</b>            Les cheveux, les doigts, la main ou les vêtements risquent d'être pris dans les parties mobiles, entraînant des blessures graves. Mettre la machine hors tension avant toute opération de maintenance.</p>	Étiquette indiquant un danger pour les cheveux
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b>  <b>Les parties mobiles peuvent entraîner de graves blessures.</b>            Garder les mains à distance de la tête de broderie lors de l'utilisation de la brodeuse.</p>	Étiquette d'avertissement relative au levier
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b>  <b>Le cadre mobile peut entraîner de graves blessures.</b>            Tenir les mains à l'écart du dessus de bâti pendant le fonctionnement de la machine.</p>	Étiquette d'avertissement relative au cadre
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b>  <b>Le crochet rotatif peut entraîner de graves blessures.</b>            Tenir les mains à l'écart du crochet rotatif lors du fonctionnement de la machine.</p>	Étiquette d'avertissement relative au crochet
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b>  <b>LAISSER LE CAPOT FERMÉ</b>            Les cheveux, les doigts, la main ou les vêtements risquent d'être pris dans le point de pincage, entraînant de graves blessures. Mettre la machine hors tension avant toute opération de maintenance.</p>	Étiquette d'avertissement relative à la courroie

## Chapitre 2. Introduction

Le présent chapitre contient les informations suivantes :

1. Spécifications
2. Avantages

# 1. Spécifications

- 1) Capacité - Motifs/points : 30 motifs/10 millions de points
- 2) Affichage : écran à cristaux liquides, couleur 16 bits, 320 x 240
- 3) Source d'alimentation : CA 100 V, simple  
CA 200 V, simple  
(+/-10 %, 50/60 Hz)
- 4) Consommation : 1 kVA, variable selon le modèle
- 5) Température : 5 - 45 degrés Celsius (fonctionnement)  
-20 - 60 degrés Celsius (stockage)
- 6) Humidité : 20 - 80 % HR, sans condensation
- 7) Mise à la terre : la résistance doit être inférieure à 100 ohms  
(mise à la terre de type 3)
- 8) Moteur principal : servomoteur 200 V CA
- 9) Moteur d'entraînement  
du pantographe : servomoteur CA
- 10) Nombre de têtes : 1
- 11) Vitesse : 200 - 1 200 r/min  
(la vitesse maximale est définie pour chaque modèle)
- 12) Nombre d'aiguilles : max. 15 (tête coulissante)
- 13) Emplacement pour carte CF : X 1
- 14) Compatible coupe-fil : marque 5
- 15) Détection de rupture de fil
- 16) Port USB : USB1.1 (carte USB requise)
- 17) Système de mise en réseau : Ethernet (carte Ethernet requise)
- 18) Port COM : 9 600 - 115 200 bps (carte COM requise)
- 19) Possibilité d'entraîner des cadres pour broder des casquettes (modèle de machine canon)
- 20) Possibilité d'entraîner un perforateur
- 21) Compatible avec le dispositif à paillettes (option usine)
- 22) Compatible avec un lecteur de codes à barres (option)
- 23) Bouton d'arrêt d'urgence (option usine)

## 2. Avantages

- 1) Facilité d'utilisation  
Le dispositif de commande intègre un micro-ordinateur ; il est spécialement conçu pour la brodeuse.  
Ainsi, le dispositif est plus fiable qu'un système de commande polyvalent.  
L'interface utilisateur graphique dotée d'icônes facilite l'utilisation de la machine.
- 2) Fonctionnement à haute vitesse  
Le micro-ordinateur sélectionne automatiquement la vitesse la plus efficace (200 - 1 200 r/min).  
\* La vitesse maximale peut varier selon le modèle.
- 3) Fonctionnement silencieux  
Le servomoteur CA principal permet un fonctionnement puissant et silencieux.  
Il permet également un contrôle de la vitesse et une position d'arrêt précis.  
Le servomoteur CA permet un fonctionnement à haute vitesse et silencieux du pantographe.
- 4) Capacité de la mémoire  
La capacité de la mémoire est de 10 millions de points, dans 30 emplacements de mémoire.
- 5) Informations sur le motif  
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.
- 6) Mise en réseau  
La carte Ethernet facultative permet la mise en réseau LAN des machines.  
Les machines en réseau peuvent partager des motifs et être surveillées en temps réel.
- 7) Port USB  
La carte USB facultative permet une connexion directe à un ordinateur ; il est ainsi possible de recevoir des motifs à partir d'un ordinateur.
- 8) Emplacement de carte mémoire USB  
Il est possible de lire/charger des motifs à partir d'une carte mémoire USB. Une carte mémoire USB contient plus de motifs et de points qu'une disquette.
- 9) Rotation, répétition symétrique, mise à l'échelle du motif  
Le dispositif de commande peut faire pivoter le motif à 90 degrés/par pas de 1 degré et peut créer une image symétrique du motif.  
Il peut également mettre à l'échelle la longueur/largeur d'un motif.
- 10) Retour automatique au point d'origine  
Lorsque la broderie d'un motif est terminée, le pantographe retourne automatiquement à la position de départ du motif. La répétition d'une tâche est alors plus efficace.
- 11) Position Application automatique  
Le pantographe se déplace vers la position programmée, ce qui facilite la mise en place correcte de l'application sur le produit. Cette fonction peut également être utilisée pour remplacer des cadres.

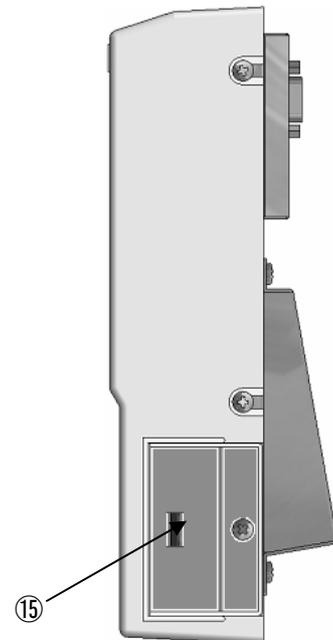
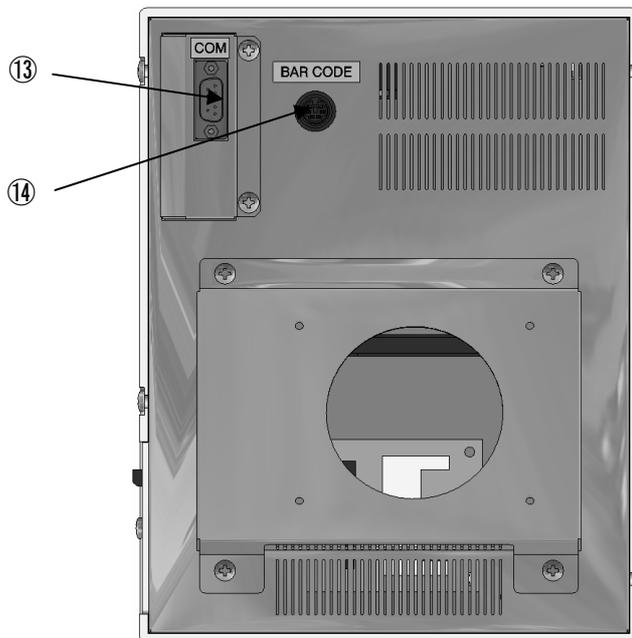
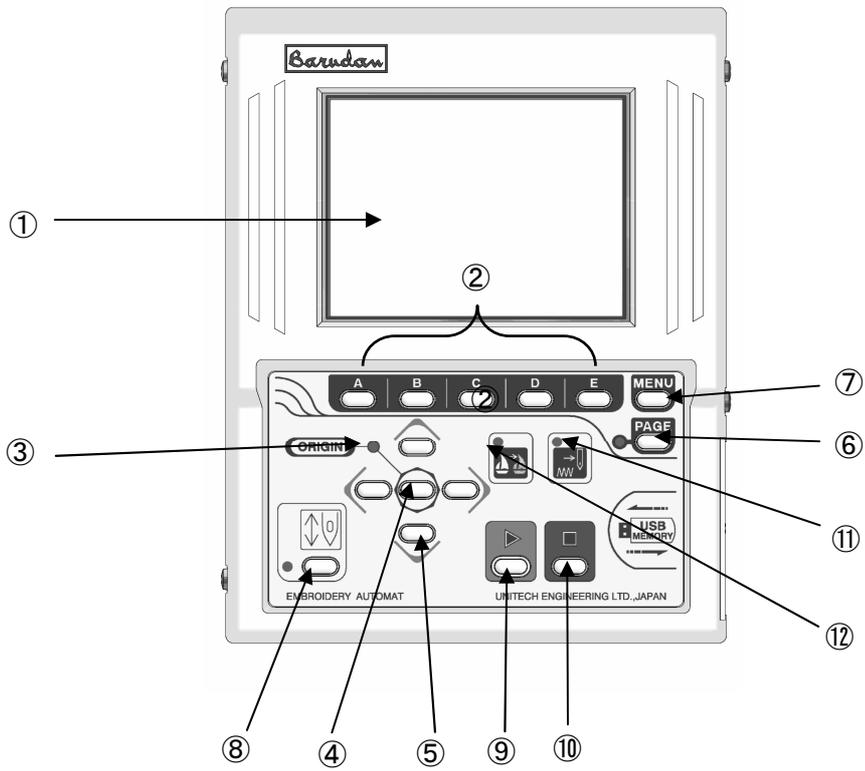
- 12) Autres fonctions
- a. Le dispositif de commande permet une broderie par cycle (1-200) ou une broderie illimitée (paramètre : 201)
  - b. Conversion automatique du motif pour les chaussettes.
  - c. Agencement automatique pour la broderie avec matrice.  
Crée une suite de motifs en contrôlant le nombre de fois où le motif sera brodé horizontalement et verticalement ainsi que l' espace entre chaque motif.
  - d. Possibilité de modifier et de sauvegarder facilement les couleurs (numéro d'aiguille) d'un motif.
- 13) Position de départ  
La position de départ d'un motif est sauvegardée.
- 14) Tracé  
La zone à broder apparaît à l'écran ; elle est tracée par le pantographe.
- 15) Fonction Point arrière  
Réparation de points à l'aide de la touche Stop (Arrêt), arrêter la machine à l'aide de la touche Stop, maintenir la touche enfoncée jusqu'à ce que le pantographe atteigne la position souhaitée, puis relâcher.  
Appuyer de nouveau sur la touche pour arrêter le pantographe.
- 16) Contrôle automatique de la vitesse, point sauté  
En vue d'obtenir une meilleure qualité de point, le dispositif de commande adapte automatiquement la vitesse de la machine en fonction du paramètre et de la longueur du point. Le dispositif de commande procède à un point sauté automatique lorsque la longueur du point atteint la valeur définie. Ceci crée également une meilleure qualité de point.
- 17) Flottement  
Cette fonction permet de déplacer le pantographe sans broder afin de lui attribuer la position de départ souhaitée.  
Il est également possible de déplacer directement le pantographe à la position souhaitée en entrant le nombre de points.
- 18) Code d' erreur  
Les erreurs apparaissent à l' écran sous forme d' icônes.
- 19) Mode Veille (reprise)  
Il est possible d' arrêter la machine au milieu d' un motif. La machine reprend alors la broderie à l' endroit où elle s' est arrêtée.

## Chapitre 3. Avant l'utilisation

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

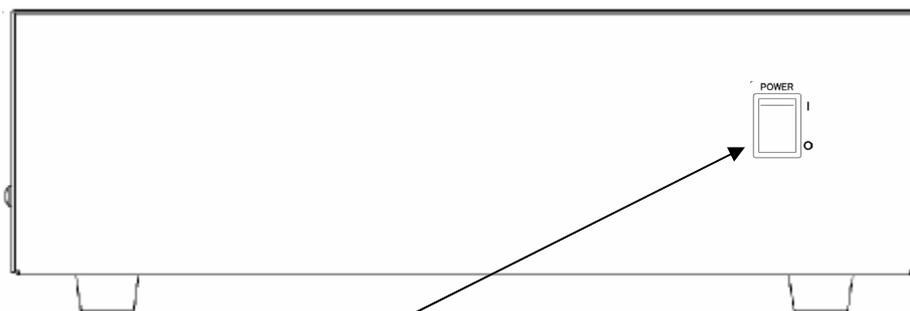
1. Automate
2. Mise en marche et arrêt de la machine
3. Paramétrage de l'origine
4. Mode Veille et mode Démarrer
5. Touches de menu
6. Changement d'écran
7. Informations de l'écran de base
8. Informations des écrans étendus
9. Messages
10. Message de mise en marche de la machine
11. Paramétrage des couleurs d'affichage

# 1. Automate



1. Écran à cristaux liquides  
Affiche l'état de la machine, des icônes et des informations sur le motif.  
\* Se reporter à la rubrique sur les informations de l'écran de base.
2. Touches des icônes - Touches A, B, C, D, E  
Touches attribuées aux fonctions indiquées par des icônes.
3. Voyant LED Origine  
Lorsque le voyant est allumé, le pantographe est positionné sur l'origine.  
Il clignote lorsque les touches de navigation sont affectées à d'autres fonctions.
4. Touche Origine  
Déplace le pantographe vers l'origine.  
Si le pantographe est positionné sur l'origine, elle déplace le pantographe sur la position précédente en mode Veille (position du dernier point en mode Démarrer).
5. Touches de navigation  
Permettent de déplacer le pantographe. Une pression unique génère un mouvement de 0,1 mm.  
Le fait de maintenir la touche enfoncée génère un mouvement continu et la vitesse du pantographe augmente graduellement.  
Permettent de déplacer le curseur pour sélectionner des éléments.
6. Touche Page  
Permet de changer d'écran.  
\* Se reporter à la rubrique sur le changement d'écran.
7. Touche Menu  
Permet de passer d'une touche à icône de menu à l'autre.  
\* Se reporter à la rubrique sur les touches à icône de menu.
8. Touche Démarrer  
Place la machine en mode Démarrer, prête à broder.
9. Touche Start (Marche)  
La machine commence à broder.
10. Touche Stop (Arrêt)  
La machine s'arrête de broder.
11. Voyant LED Flottement  
Le voyant est allumé lorsque le pantographe se déplace au sein d'un motif sans broder.
12. Voyant LED Apprentissage  
Le voyant est allumé lors de la localisation/modification de codes de fonction existants dans un motif.
13. Port COM (série)  
Connexion à l'aide d'un câble RS-232.  
Possibilité d'échange avec une carte LAN ou un port USB.
14. Port PS/2  
Port PS/2 pour lecteur de codes à barres facultatif.  
L'utilisation de codes à barres peut permettre de passer outre à certaines opérations.
- 15) Emplacement de carte mémoire USB  
L'emplacement de carte mémoire USB  
Les motifs sont chargés/sauvegardés sur la carte mémoire USB. La carte charge également le logiciel de base de l'automate.

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



INTERRUPTEUR D' ALIMENTATION

Mise en marche de la machine

Activer l' interrupteur d' alimentation.

Arrêt de la machine

Désactiver l' interrupteur d' alimentation.

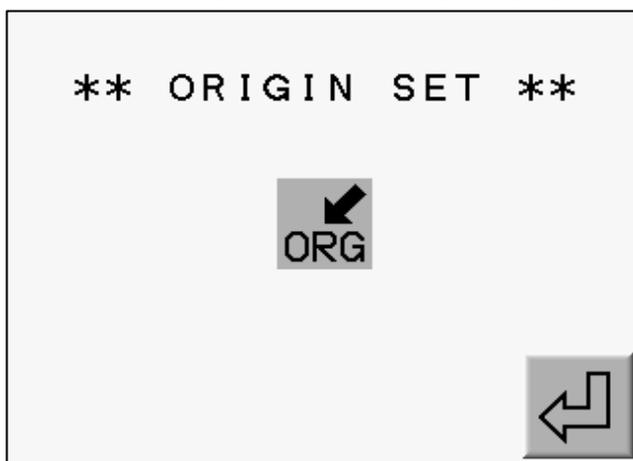
## 3. Paramétrage de l'origine

Lors de la mise en marche initiale de la machine, l'origine doit être paramétrée.

1) Se reporter à la rubrique sur la mise en marche de la machine.

2) Le logo BARUDAN apparaît, puis l'écran ci-dessous.

Appuyer sur la touche E pour déplacer le pantographe vers l'origine.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* Aucune opération n'est possible tant que l'origine n'est pas paramétrée.

## 4. Mode Veille et Démarrer

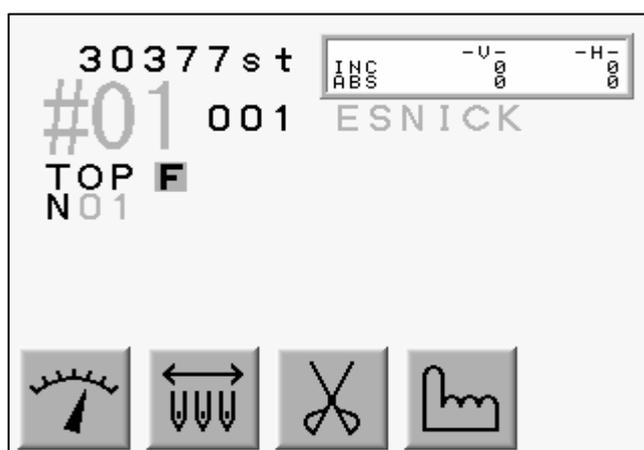
La machine présente deux modes : le mode Veille (lorsqu'elle n'est pas en mode de broderie mais qu'elle est allumée) et le mode Démarrer (prête à broder).

Se reporter à la rubrique sur le mode Démarrer dans le chapitre Broderie.

- 1) Mode Veille : généralement, la machine est en mode Veille lorsqu'elle est mise en marche. Ce mode correspond à la préparation de la broderie.

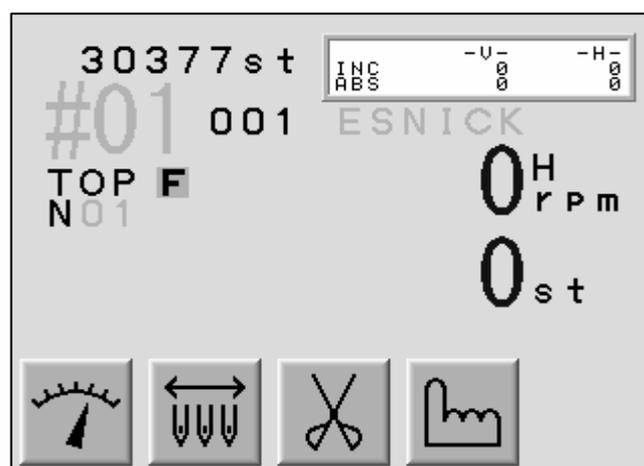
Dans ce mode, il est possible de sélectionner et de charger les données de motif.

Représentation type du mode Veille.



- 2) Mode Démarrer : un motif est sélectionné et la machine est prête à broder.

Représentation type du mode Démarrer



## 5. Touches de menu

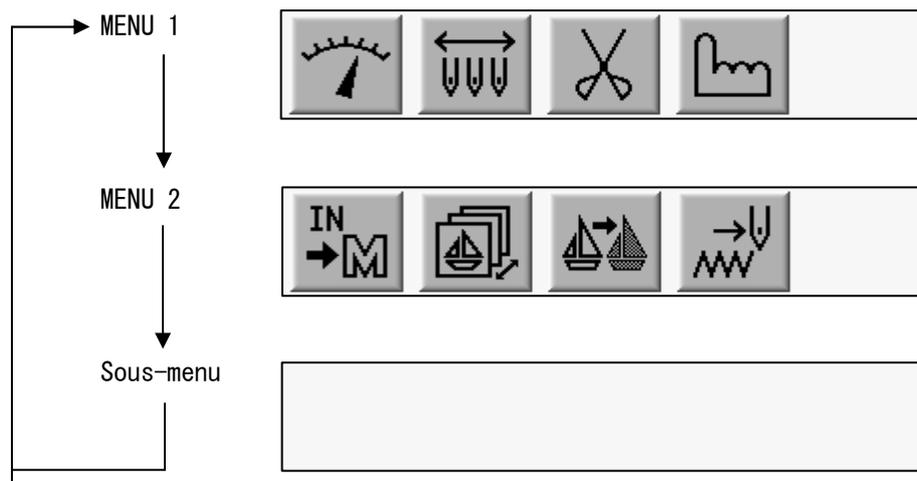
### 5-1. Changement de menu

Les touches de menu (A – E) correspondent à la ligne de commande à icônes qui s’affiche directement au-dessus, sur l’écran à cristaux liquides.

La touche Menu permet d’accéder au jeu de commandes suivant. Les icônes varient selon les différentes fonctions.

Appuyer sur la touche Menu pour afficher le jeu de commandes suivant (voir Menu 1 et Menu 2 ci-dessous).

Remarque : pour sortir d’un menu après avoir sélectionné l’une des touches de menu, appuyer sur la touche Menu.



Lors d’un paramétrage « Réseau » sur la machine.



### 5-2 Touches à icône de menu

Explication des touches à icône de menu.

- 1)  Touche Vitesse  
Permet de modifier la vitesse de la machine.
- 2)  Touche Changement d’aiguille  
Permet de changer manuellement l’aiguille (couleur).
- 3)  Touche Coupe  
Permet de couper manuellement le fil.
- 4)  Touche Manuel  
Permet d’afficher un menu d’opérations manuelles et des icônes de définition de paramètre.
- 5)  Touche Entrée mémoire  
Permet de lire un motif dans la mémoire de la machine via la connexion COM.

- 6)  Touche Mémoire  
Permet d'afficher les motifs de la mémoire et de la carte CF et de procéder à un transfert.  
Permet d'afficher le mode Démarrer.
- 7)  Touche Apprentissage  
Permet de répertorier les codes de changement de couleur dans le motif et de les modifier.
- 8)  Touche Flottement  
Permet de déplacer le pantographe au sein du motif sans broder.
- 9)  Touche Réseau  
Permet de lire des données de motif à partir du serveur.

## 6. Changement d'écran

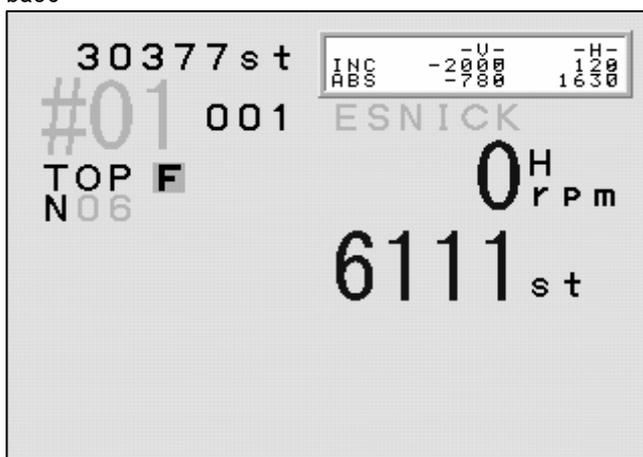
Appuyer sur la touche Page pour changer d'écran.

Lorsque la machine N' est PAS en mode Démarrer : ⇒ Écran de base ⇒ Écran étendu 1  
⇒ Écran de base ⇒

Lorsque la machine EST en mode Démarrer : ⇒ Écran de base ⇒ Écran étendu 1  
⇒ Écran étendu 2 ⇒  
Écran de base ⇒

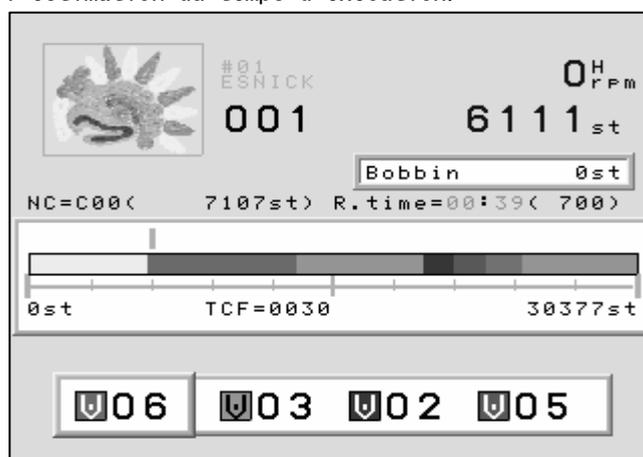
Se reporter aux rubriques sur les informations de l'écran de base/des écrans étendus.

### 1) Écran de base



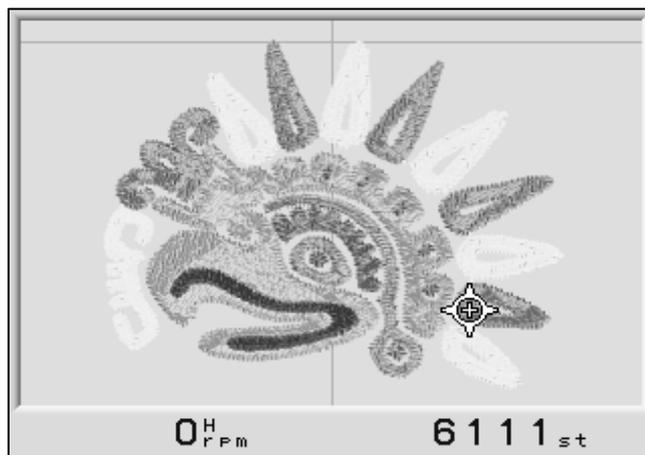
### 2) Écran étendu 1

Informations sur le motif telles que le nombre total de points, le changement de couleur suivant, l'estimation du temps d'exécution.



### 3) Écran étendu 2

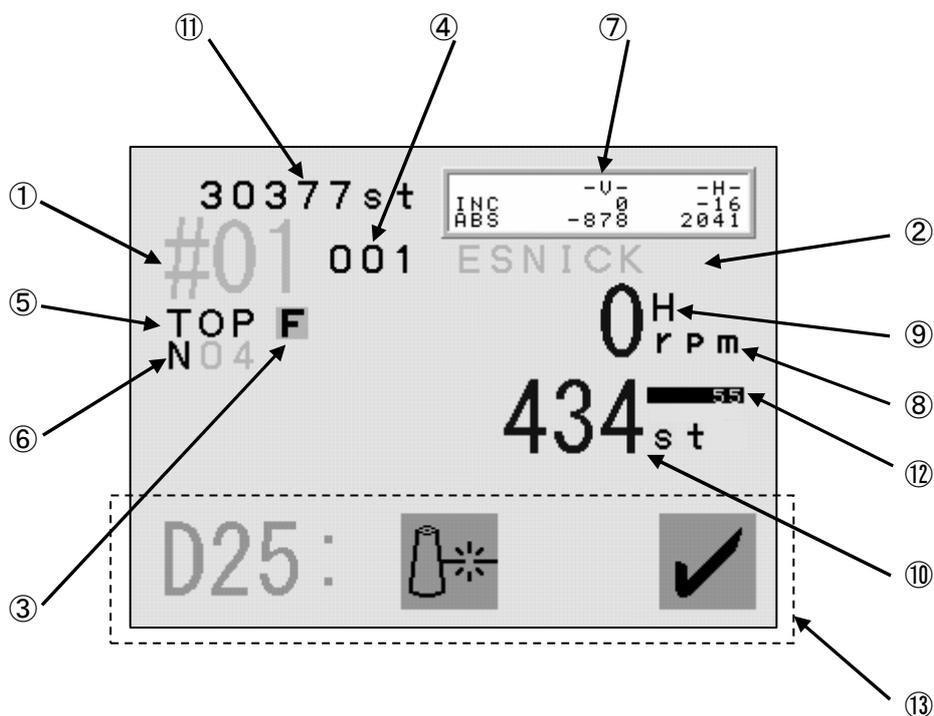
Appuyer sur la touche Page deux fois pour afficher l'écran étendu 2. Celui-ci indique le motif, l'emplacement actuel de l'aiguille, la vitesse de la machine et le nombre total de points.



La touche Page affiche l'écran de base. Retour en mode Veille permet de passer automatiquement à l'écran de base.

## 7. Informations de l'écran de base

Informations de l'écran de base



\* L'écran présente des informations relatives au motif actuellement sélectionné.

#### 1. Emplacement de mémoire du motif.

Le numéro clignote lorsque l'emplacement de mémoire ne contient aucun motif.

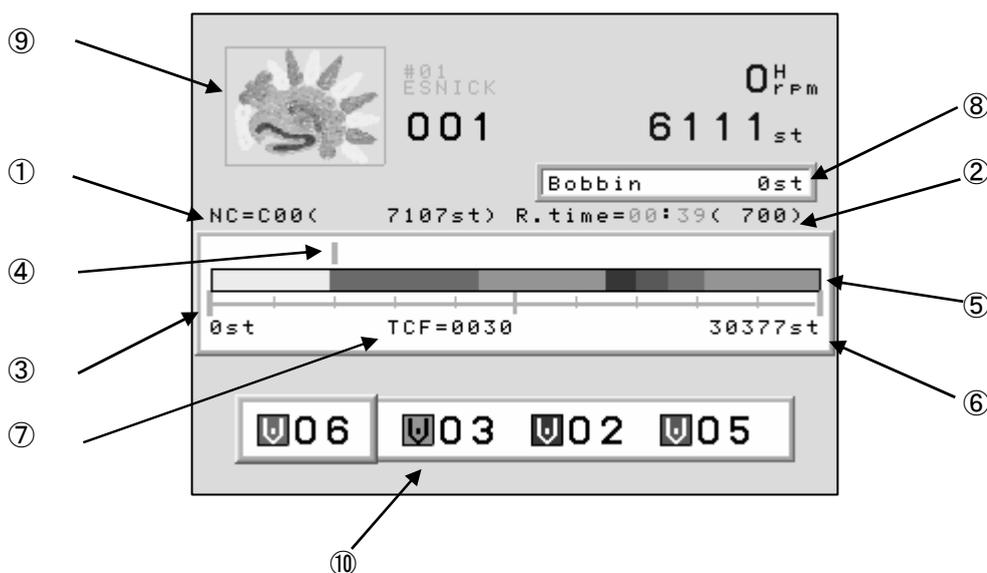
Le numéro apparaît en surbrillance lorsque le motif fait l'objet d'une rotation, d'une mise à l'échelle ou d'une répétition symétrique.

2. Nom du motif.
3. Rotation programmée. (modifiable dans les paramètres de programme)
4. Répétitions programmées définies dans les paramètres de programme.
5. Indique la position d'arrêt correcte lorsque TOP apparaît.
6. Indique le numéro d'aiguille.  
Affiche « NO » lorsque la position de l'aiguille est incorrecte.
7. Indique la distance de déplacement du pantographe.  
INC : distance à partir du dernier point.  
ABS : distance à partir de la position de départ.
8. Indique la vitesse de la machine en fonctionnement.
9. Indique si les données présentent une fonction Vitesse élevée ou Vitesse réduite.
10. Indique le nombre actuel de points (mode Démarrer).
11. Nombre total de points disponibles dans la mémoire.
12. Indique le nombre de points repris.  
Indique le nombre de points repris avec la détection de rupture de fil, la fonction Point arrière et la fonction Réparation automatique.
13. Affiche des icônes de menu ou des messages d'erreur.

## 8. Informations des écrans étendus

### 1) Écran étendu 1

Les informations relatives à l'emplacement de mémoire, au nombre total de points et au nombre de répétitions sont identiques à celles de l'écran de base.

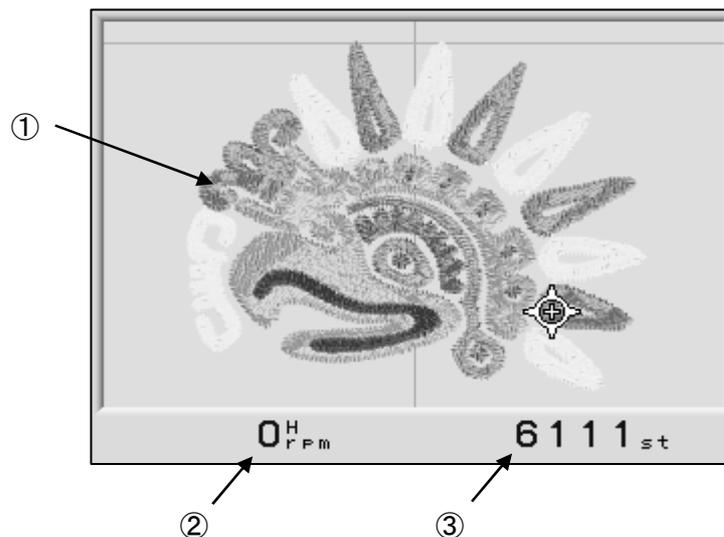


\* Affiche des informations sur le motif actuellement sélectionné.

\* En mode Veille, la vitesse et le nombre actuel de points ne sont pas indiqués.

1. Indique le nombre de points pour le changement de couleur suivant, ainsi que le numéro d'aiguille.
2. Indique le temps d'exécution estimé et la vitesse maximale.  
Le temps d'exécution est calculé d'après les points restants et la vitesse de broderie.  
Il s'agit d'une estimation.
3. Barre de progression.
4. Progression des points
5. Marque de changement de couleur.
6. Nombre total de points.
7. Nombre total de changements de couleur.
8. Nombre restant de points avant l'arrêt de la machine pour changement de bobine.  
La fonction Compteur bobine doit être activée.
9. Croquis réduit du motif sélectionné.  
Le croquis reflète la rotation et l'échelle du motif, si elles sont programmées.
10. Indique les 3 prochains changements de couleur.

## 2) Écran étendu 2

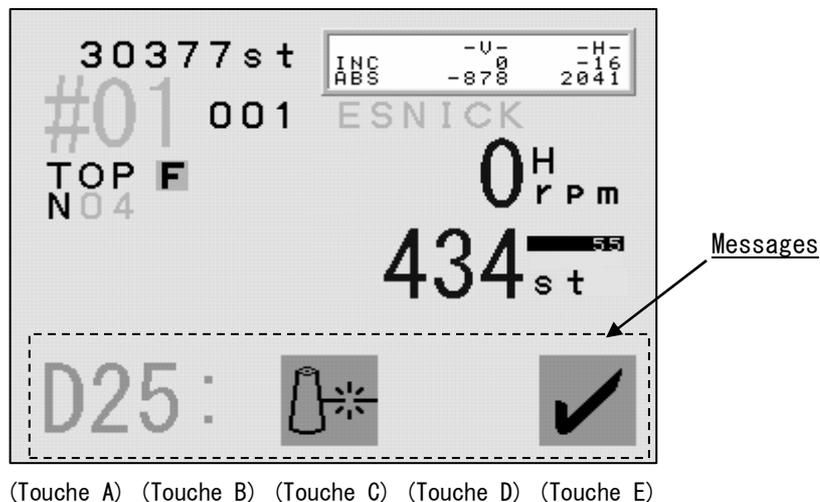


1. Croquis réduit 3D du motif.  
Le croquis inclut la rotation, l'échelle, les points passés et la position des paillettes.
2. Indique la vitesse actuelle.
3. Nombre actuel de points.

## 9. Messages

Durant le fonctionnement, les éventuels messages d'erreur apparaissent en bas de l'écran de base.

Par exemple, la figure ci-dessous illustre le message d'erreur relatif à une rupture de fil.



### Effacement du message

Appuyer sur la touche E ou la touche Page pour effacer le message.

Les touches A à D ne sont pas disponibles lorsqu'un message apparaît à l'écran.

Effacer le message avant d'exécuter d'autres fonctions.

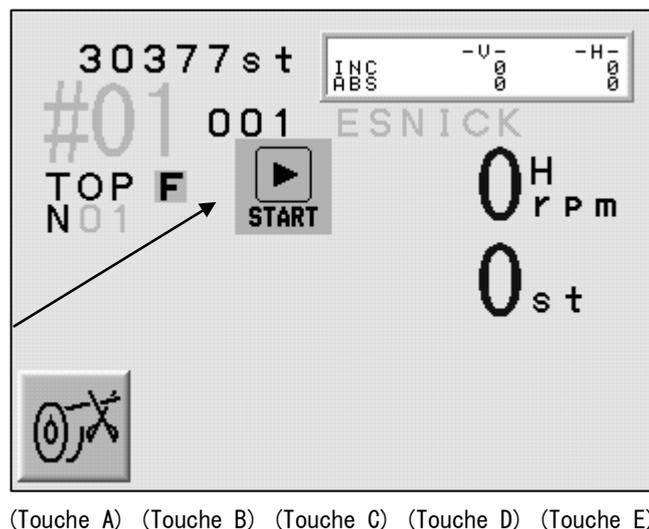
## 10. Message de mise en marche de la machine

L'icône relative à la mise en marche de la machine est présentée ci-dessous.

Cette icône apparaît légèrement au-dessus du centre de l'écran.

Exemple : message de mise en marche de la machine pour une coupe manuelle.

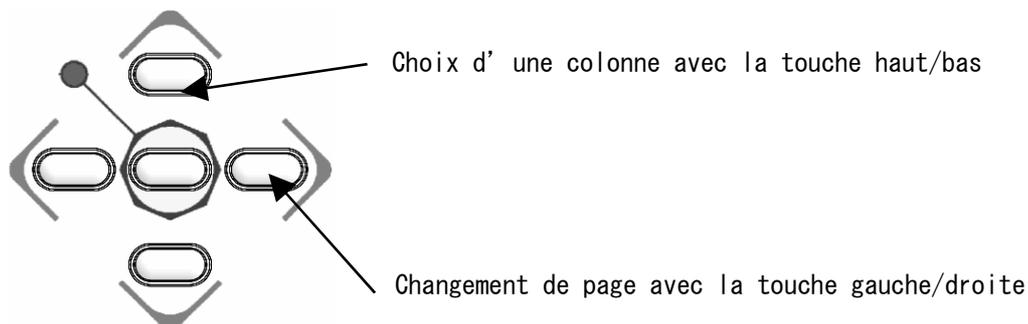
Message de mise en  
marche de la machine



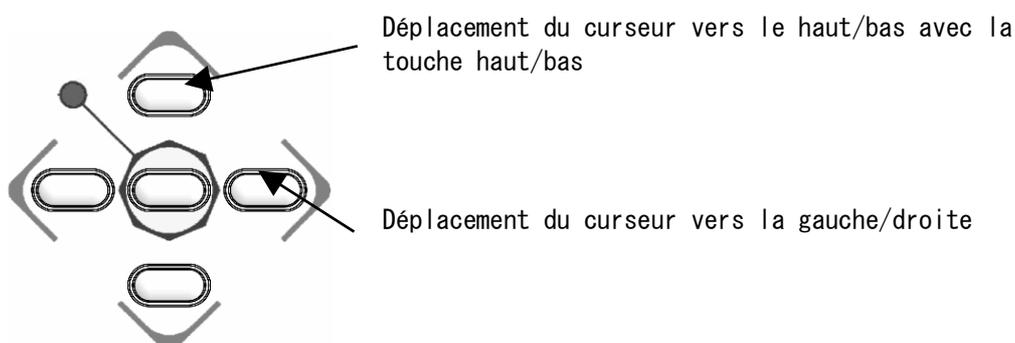
## 11. Paramétrage des couleurs d'affichage

### 11-1. Fonctionnement des touches de navigation

Les touches de navigation déplacent le curseur dans la liste.

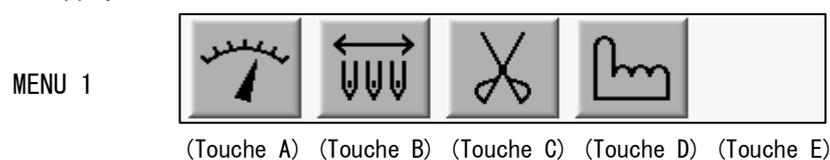


Les touches de navigation permettent de sélectionner les couleurs d'affichage.

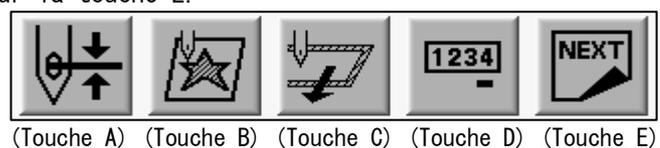


### 11-2. Modification des couleurs d'affichage

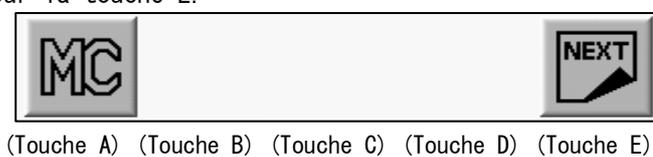
- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche D.



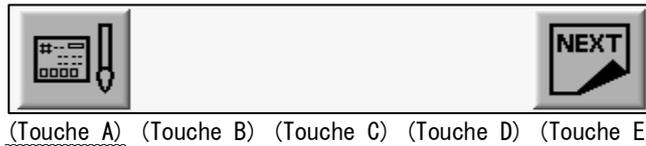
- 3) Appuyer sur la touche E.



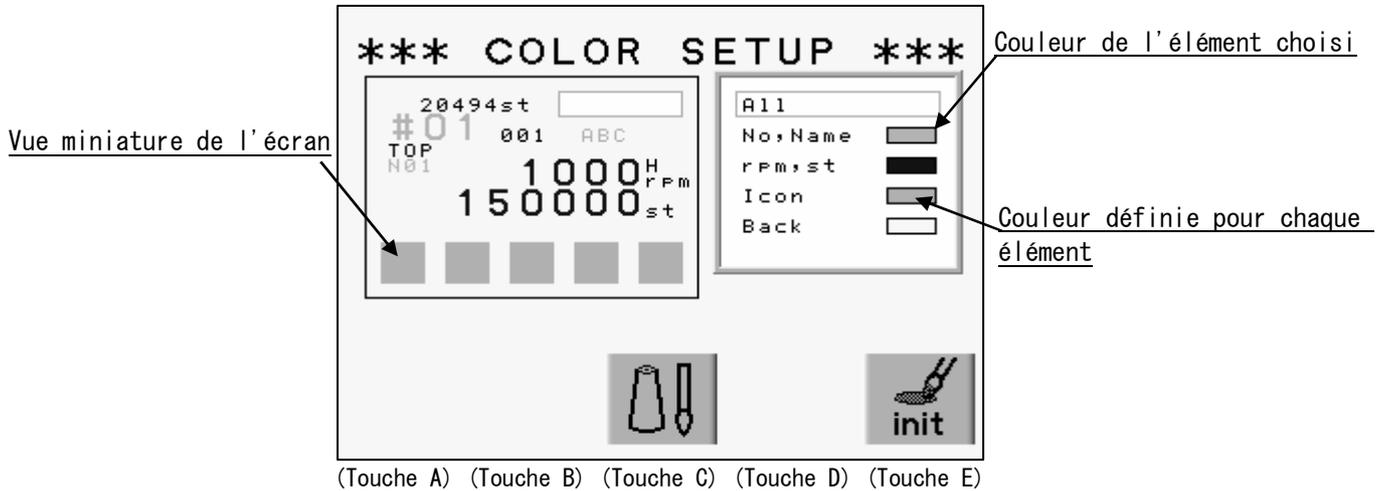
- 4) Appuyer sur la touche E.



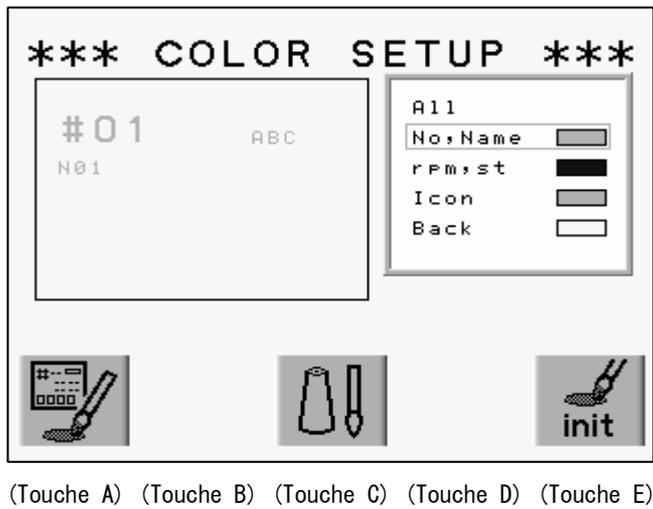
5) Appuyer sur la touche A.



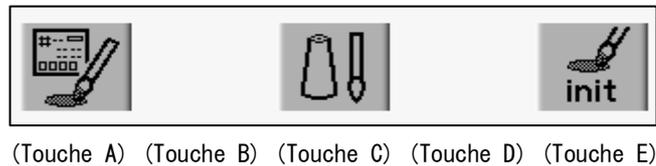
6) Le menu Color Setup (Paramétrage des couleurs) apparaît.  
Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une couleur.



7) Sélectionner l'élément.

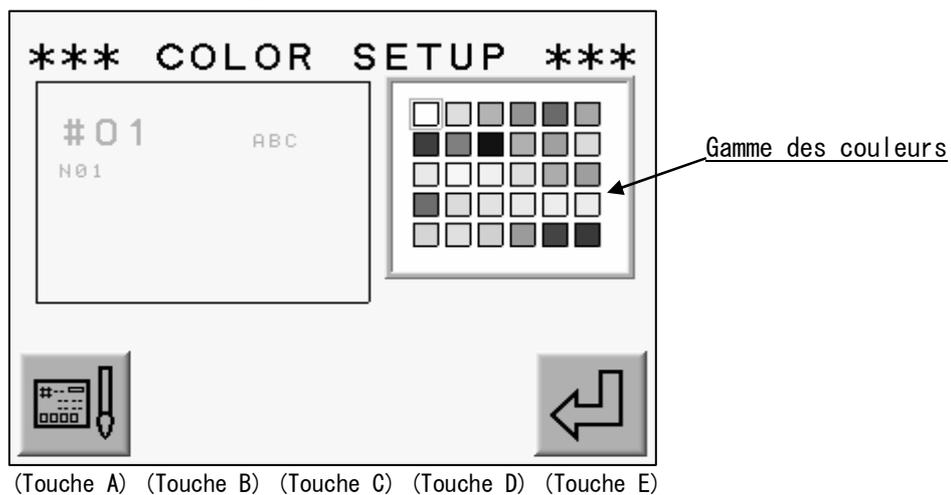


8) Appuyer sur la touche A.



9) La gamme des couleurs apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une couleur.

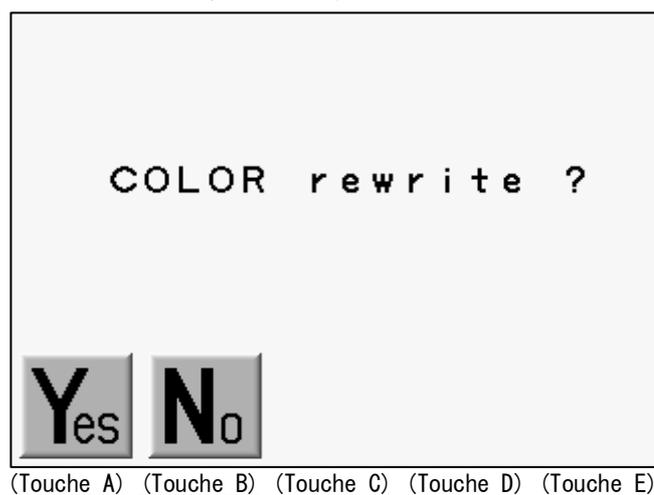


Appuyer sur la touche A pour revenir à l'écran précédent.

Appuyer sur la touche E pour enregistrer la modification et revenir à l'écran précédent.

10) Appuyer sur la touche MENU pour sortir du menu Color Setup (Paramétrage des couleurs).

11) Appuyer sur la touche A pour enregistrer les modifications.

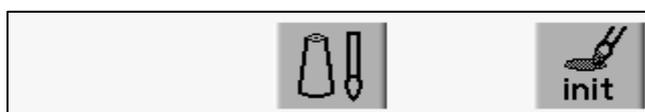


Appuyer sur la touche B pour annuler les modifications.

## 11-3. Initialisation des couleurs

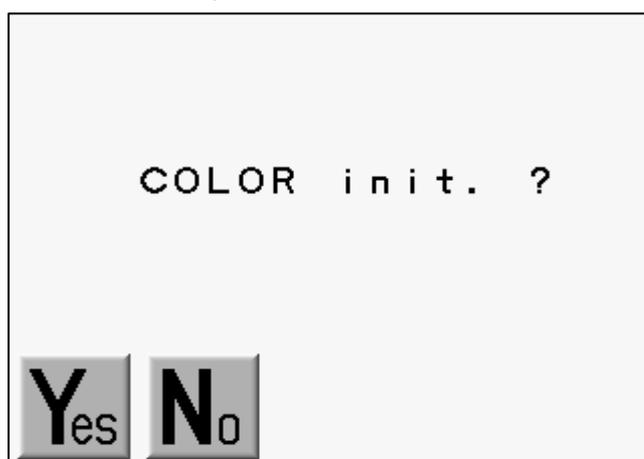
Initialisation des couleurs d' affichage.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des couleurs d' affichage et localiser le menu Color Setup (Paramétrage des couleurs).
- 2) Appuyer sur la touche E et la maintenir enfoncée jusqu' à ce que la machine émette deux courts signaux sonores.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche A pour lancer l' initialisation.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B pour annuler l' initialisation.

## 11-4. Éléments dont la couleur est modifiable

Élément	Description	Couleur par défaut
A l l (Tous)	Affiche tous les éléments du croquis réduit dans la couleur définie	
N o , N a m e (N° , nom)	Emplacement de mémoire, nom de fichier de motif, numéro d' aiguille	
r p m , s t (r/min, points)	Vitesse et nombre de points	
I c o n (Icône)	Icône	
B a c k (Arrière-plan)	Arrière-plan	
(V i s u a l) (Visualisation)	Couleur d'arrière-plan du croquis réduit du motif	
(D r i v e) (Démarrer)	Couleur d' arrière-plan du mode Démarrer	
(F l o a t) (Flottement)	Couleur d' arrière-plan de la fonction Flottement	
(N E T A B) (Réseau AB)	Couleur d'arrière-plan pour le temps d'arrêt du système de réseau	

## 11-5. Modification des couleurs des motifs dans la mémoire (Modifier couleurs)

Répertorie la couleur de chaque code.

\* Modifie la couleur de l'image du motif dans la mémoire et l'affichage graphique.

1) Se reporter à la rubrique sur la modification des couleurs d'affichage et accéder au menu Color Setup (Paramétrage des couleurs).

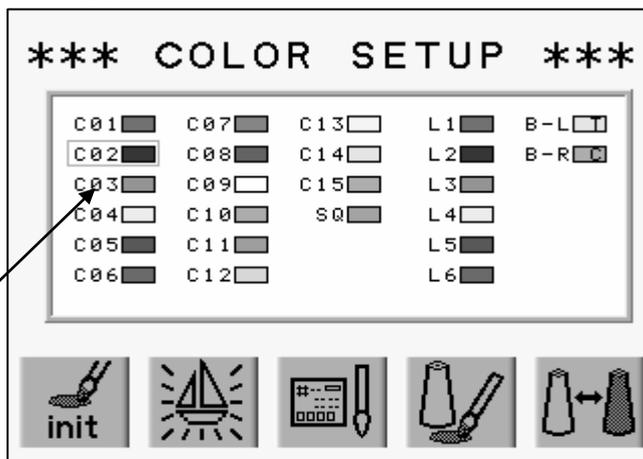
2) Appuyer sur la touche C.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) La liste de couleurs pour chaque code s'affiche.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner la couleur d'aiguille que vous souhaitez modifier.



Couleur d'aiguille choisie

(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche C pour revenir en arrière à l'écran de paramétrage des couleurs.

\* C01 ~ C15 = Couleurs du fil de l'aiguille

Couleurs du dispositif de la machine en option :

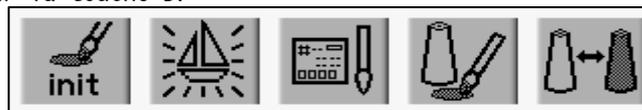
SQ = Couleur Paillettes

L1 ~ L6 = Chenille - Couleurs du boucleur

B-L et B-R = Couleurs de la bande ou de la fiche. T= bande, C = fiche.

(Remarque : les paramétrages pour T et C peuvent être modifiés en appuyant sur la touche Origine et en la maintenant enfoncée)

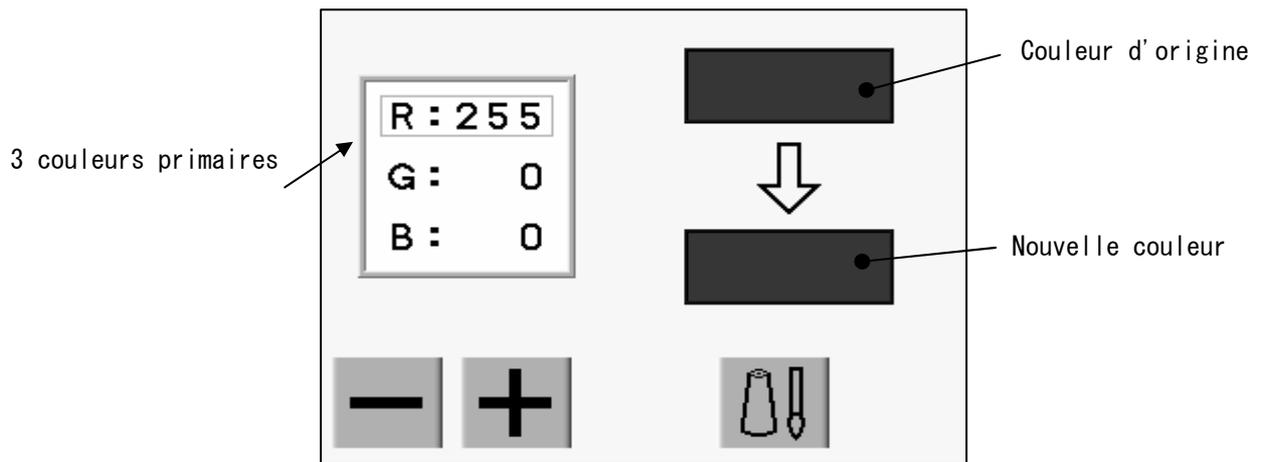
4) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

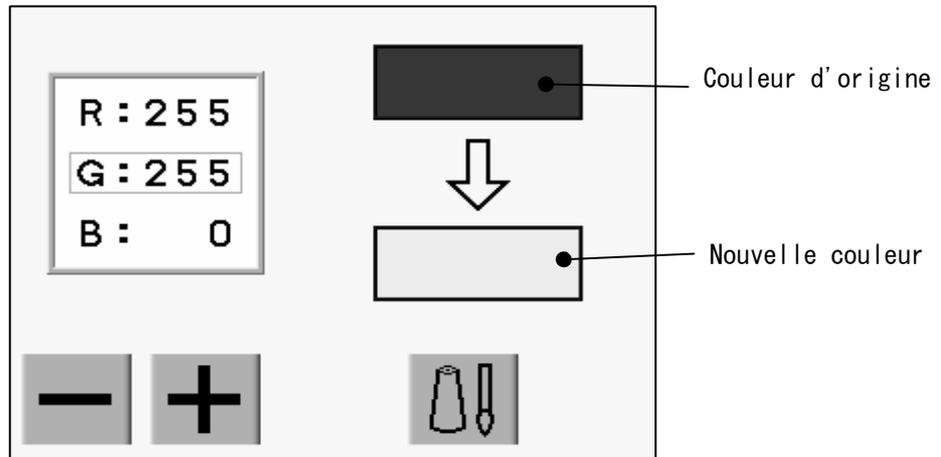
5) Modifier la couleur.

Utiliser la touche de navigation et choisir 3 couleurs primaires, « R » « G » « B ».



6) Modifier la valeur en utilisant les touches A/B.

La palette de couleurs change en fonction de la valeur saisie.



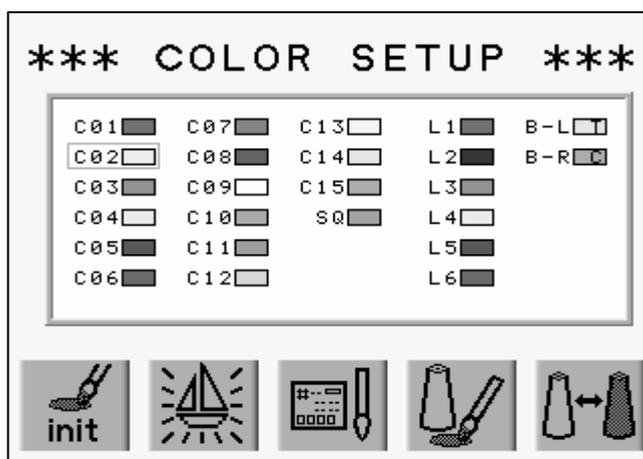
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

7. Appuyer sur la touche D pour revenir à l'écran précédent.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

8. Appuyer sur la touche C pour enregistrer la nouvelle couleur dans la mémoire.  
 \* L' image par points du motif de la mémoire choisi dans l'écran de commande des motifs de la mémoire sera réécrite avec les nouvelles couleurs.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Si vous ne souhaitez pas enregistrer la nouvelle couleur dans la mémoire, appuyer sur la touche MENU pour sauter l'écran de paramétrage des couleurs.

## 11-6. Modification des couleurs des motifs dans la mémoire (Changer couleurs)

Répertorie la couleur de chaque code.

\* Modifie la couleur de l' image du motif dans la mémoire et l' affichage graphique.

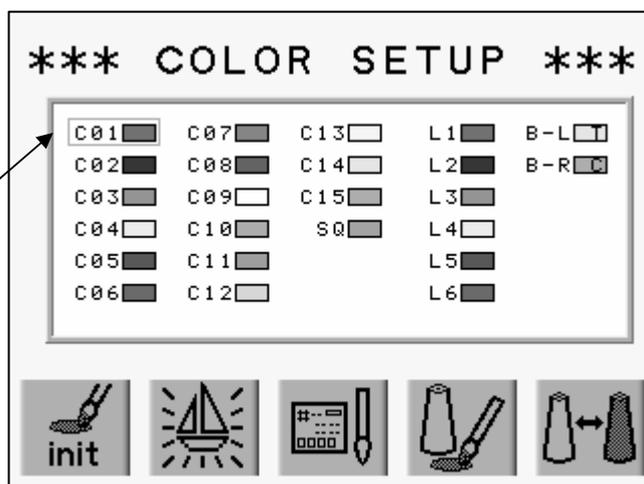
- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des couleurs d' affichage, utiliser la touche de navigation et choisir la couleur d' aiguille que vous souhaitez changer.
- 2) Appuyer sur la touche C.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) L'écran Color Setup (Paramétrage des couleurs) apparaît.  
 Utiliser la touche de navigation et choisir la couleur d' aiguille à modifier.

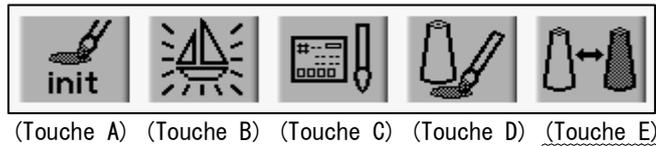
La couleur d' aiguille à changer



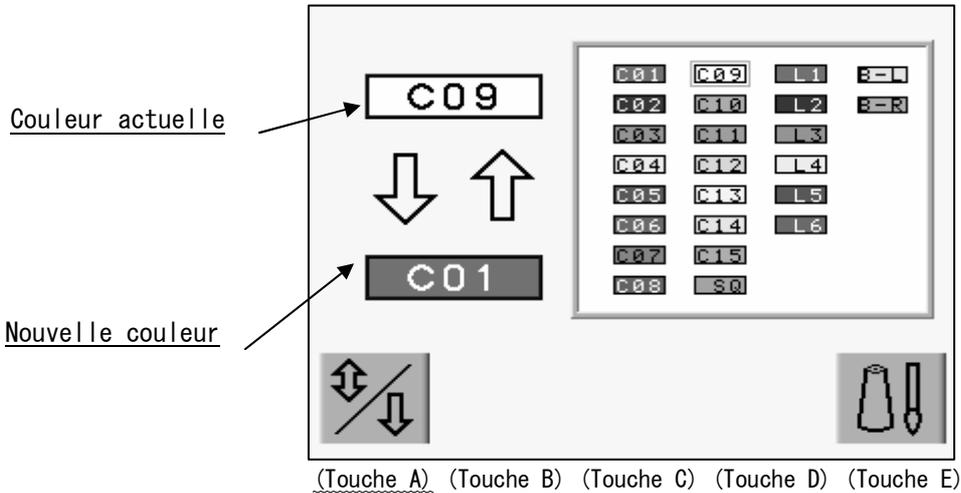
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche C pour revenir en arrière à l'écran Color Setup (Paramétrage des couleurs).

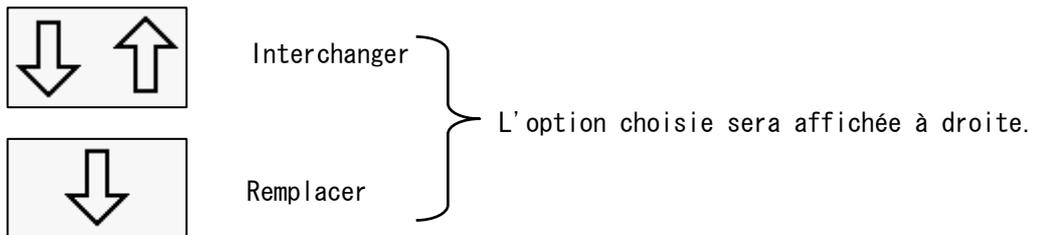
4) Appuyer sur la touche E.



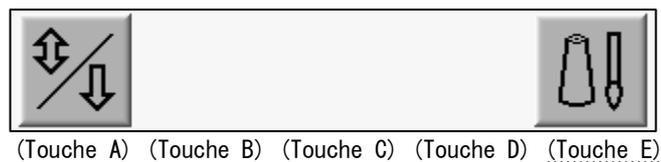
5) Utiliser la touche de navigation et choisir la nouvelle couleur d'aiguille à utiliser.



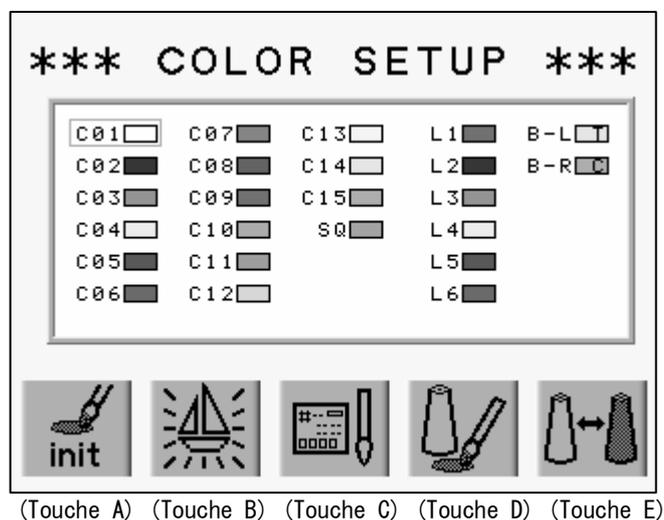
Appuyer sur la touche A pour changer l'icône de la fonction de changement de couleur.



6) Appuyer sur la touche E.



7) Appuyer sur la touche C pour enregistrer la nouvelle palette de couleurs dans la mémoire.  
\* L'affichage graphique du motif choisi sera réécrit dans l'écran de commande de la mémoire.



Si vous ne souhaitez pas enregistrer la nouvelle couleur dans la mémoire, appuyer sur la touche MENU pour sauter l'écran de paramétrage des couleurs.

## 11-7. Modification de la bande / fiche dans l'affichage des motifs de la mémoire

Répertorie la couleur de chaque code.

\* Modifie la couleur de l'image du motif dans la mémoire et l'affichage graphique.

1) Se reporter au changement de couleurs de l'écran et aller à l'écran Color Setup (Paramétrage des couleurs).

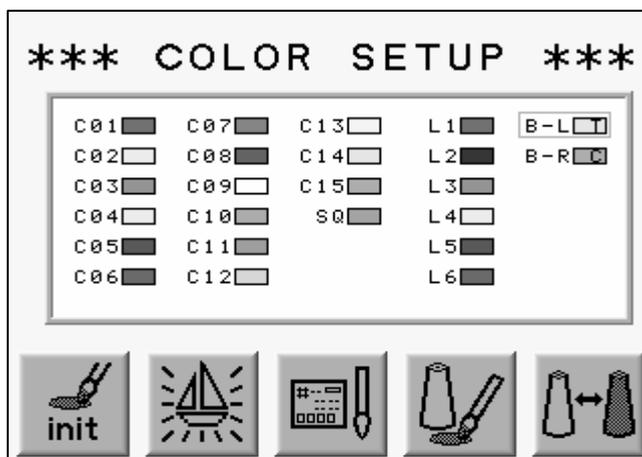
2) Appuyer sur la touche C.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) L'écran Color Setup (Paramétrage des couleurs) apparaît.

Utiliser la touche de navigation et sélectionner « B-L » ou « B-R ».



En appuyant sur la touche Origine, la bande et la fiche permutent.

\* « T » signifie Tape (Bande) et « C » signifie Cord (Fiche).

4) Appuyer sur la touche C pour enregistrer la modification dans la mémoire.



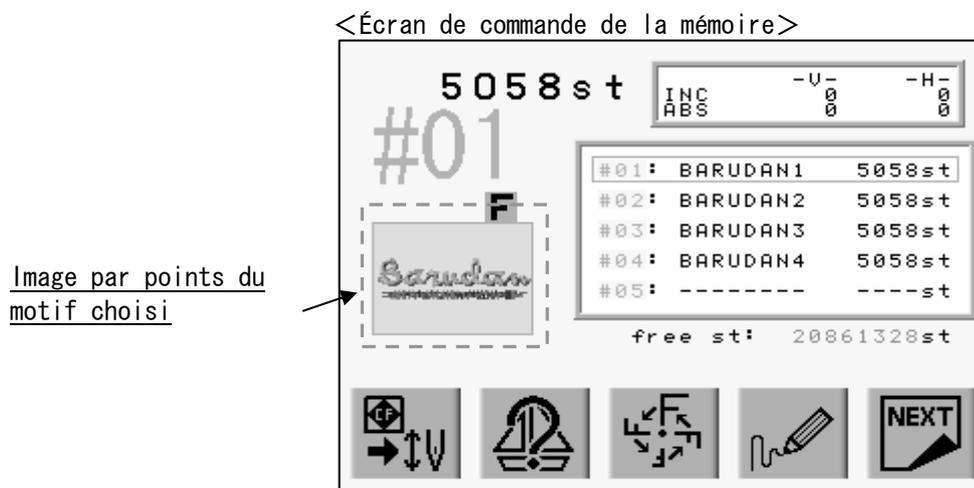
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* L'image par points du motif de la mémoire choisi dans l'écran de commande de la mémoire sera changée ici.

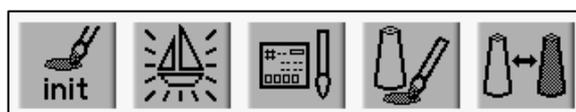
Si vous ne souhaitez pas enregistrer la nouvelle couleur dans la mémoire, appuyer sur la touche MENU pour sauter l'écran de paramétrage des couleurs.

## 11-8. Réécriture de l'image par points du motif de la mémoire

Réécriture de l'image par points d'un motif de la mémoire avec les mêmes couleurs que la liste de couleurs.

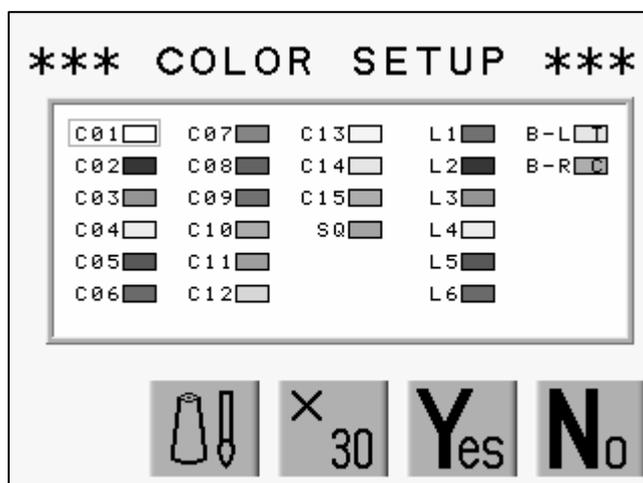


1) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

2) Appuyer sur la touche D pour réécrire l'image par points dans l'écran de commande de la mémoire avec les mêmes couleurs que dans la liste de couleurs.



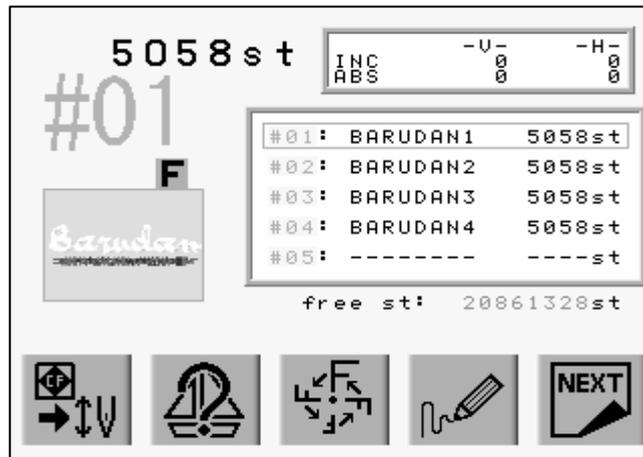
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer simultanément sur les touches C et D, cela permet de réécrire les affichages graphiques pour tous les motifs enregistrés dans la mémoire.

Appuyer sur la touche B pour revenir à l'écran précédent.

Appuyer sur la touche de commande du motif de la mémoire et confirmer la couleur dans l'écran de commande de la mémoire.

<Écran de commande de la mémoire>



## 11-9. Initialisation de la fonction de palette de couleurs

Initialisation de la couleur dans la liste de couleurs.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des couleurs d' affichage et accéder au menu Color Setup (Paramétrage des couleurs).
- 2) Appuyer sur la touche C.



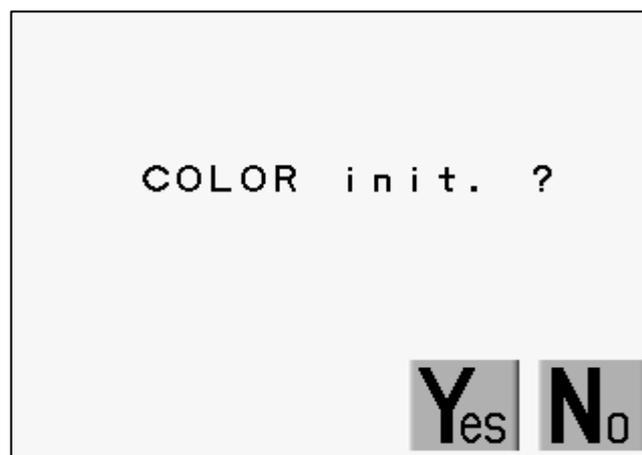
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche A et la maintenir enfoncée jusqu' à ce que la machine émette deux signaux sonores.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche D pour lancer l' initialisation.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## Chapitre 4. Opérations manuelles

Le présent chapitre contient des informations sur les opérations manuelles.

1. Changement de couleur (d' aiguille)
2. Coupe
3. Pince-fil
4. Application
5. Changer le cadre
6. Compteur bobine
7. Maintien de l' aiguille au point mort bas
8. Paillettes

## 1. Changement de couleur (d' aiguille)

### 1-1. Changement de couleur manuel

Changement manuel d' une couleur (aiguille).

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche A pour l' aiguille avec un numéro inférieur.

Appuyer sur la touche B pour l' aiguille avec un numéro supérieur.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* Lors de la première mise sous tension de la machine, elle doit être dirigée dans la bonne position.

Une fois les étapes ci-dessus exécutées, le message D14 apparaît.

Appuyer sur la touche Start (Marche)



pour orienter la machine.

### 1-2. Sélection directe de l' aiguille

Sélection d' une aiguille spécifique.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

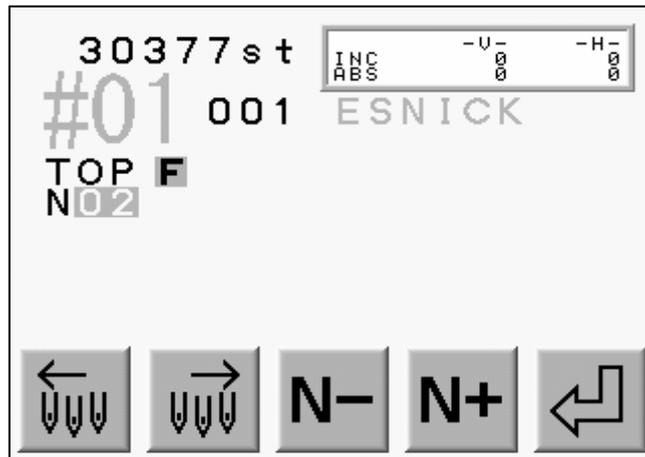
3) Appuyer sur la touche C pour l' aiguille avec un numéro inférieur.

Appuyer sur la touche D pour l' aiguille avec un numéro supérieur.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche E pour changer l' aiguille.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* Lors de la première mise sous tension de la machine, elle doit être dirigée dans la bonne position.

Une fois les étapes ci-dessus exécutées, le message D14 apparaît.

Appuyer sur la touche Start (Marche)



## 2. Coupe

### 2-1. Coupe du fil

Coupe manuelle des fils supérieurs et inférieurs.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche C.

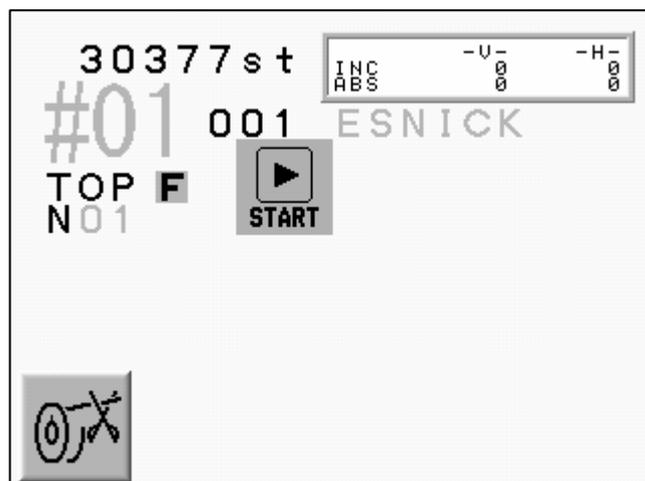


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Le message de mise en marche de la machine apparaît.



Appuyer sur la touche Start (Marche) pour exécuter la coupe.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- \* L' interrupteur ON/OFF de chaque boîtier de tension (tête de broderie) peut également activer la coupe.
- Positionner l' interrupteur sur OFF puis sur ON. Le voyant LED vert du boîtier clignote.
- Appuyer sur Start (Marche) pour exécuter la coupe.



( Appuyer sur la touche Start (Marche) lorsque le voyant LED vert clignote.)

## 2-2. Coupe bobine

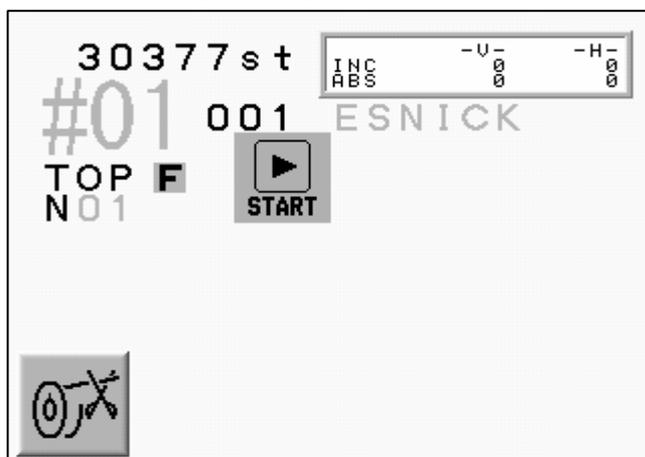
Instructions relatives à la coupe de la bobine.

- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche C.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche A pour couper la bobine.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 3. Pince-fil

Instructions relatives à l' ouverture du pince-fil afin de faciliter l' enfilage.

- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche A pour ouvrir/fermer le pince-fil.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 4. Application

L'option Application fait pivoter le moteur principal de manière à pouvoir activer le pied presseur manuellement et positionner précisément le cadre ou l'application.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Le message de mise en marche de la machine apparaît.



Appuyer sur la touche Start (Marche).



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B pour atteindre l' écran précédent.

5) Abaisser manuellement le pied presseur pour le rapprocher du tissu.  
\* Répéter les étapes 1 à 4 pour repositionner la barre à aiguilles.

## 5. Changement du cadre

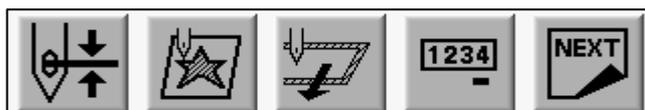
L'option **Changer le cadre** déplace le pantographe vers l'avant pour permettre le cadrage ou la mise en place d'une application.

- 1) Appuyer sur la touche **Menu** pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche **D**.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche **C**.

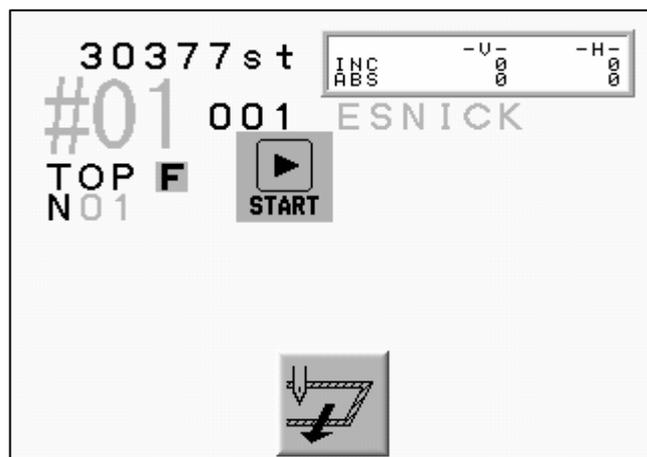


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Le message de mise en marche de la machine apparaît.



Appuyer sur la touche **Start (Marche)** pour déplacer le pantographe vers la position prédéfinie.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche **C** pour revenir à l'écran précédent.

- 5) Appuyer sur la touche **C** pour revenir à l'écran précédent sans déplacer le pantographe.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 6. Compteur bobine

L'option **Compteur bobine** arrête la machine lorsqu'un nombre de points prédéfini est atteint.

En définissant le nombre de points à partir duquel la bobine devient insuffisante pour un motif particulier, la bobine peut être remplacée à ce moment-là évitant ainsi les points manqués dans un ouvrage.

Lorsque la machine s'arrête pour la bobine, elle affiche le message correspondant et le voyant LED vert du boîtier de tension est allumé.

**Remarque :** le paramétrage du compteur sur 0 permet d'annuler la fonction **Compteur bobine**.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche D.



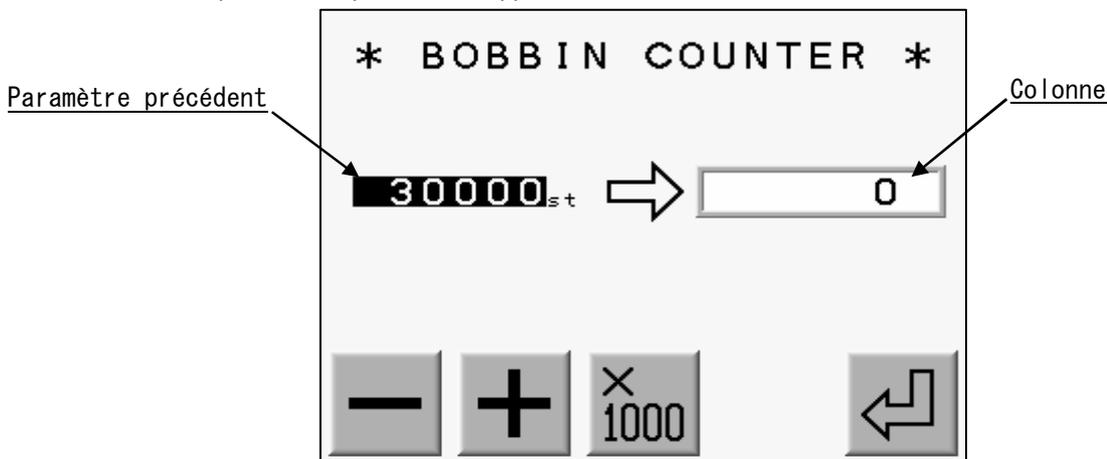
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Définir le nombre de points à partir duquel la machine s'arrêtera.  
Le paramètre précédent apparaît à l'écran.

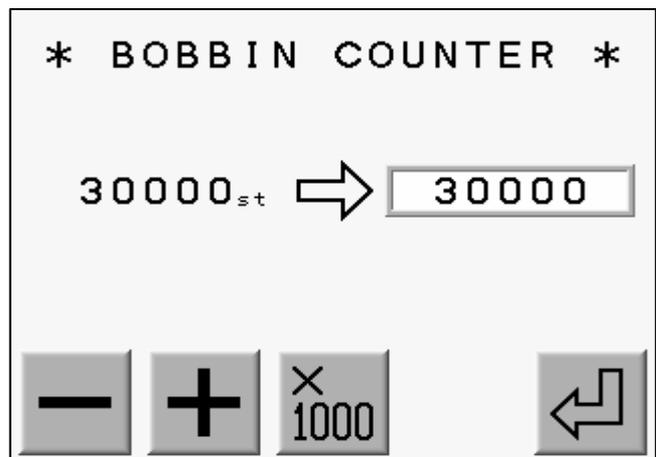


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A ou B pour augmenter ou diminuer le nombre de 100 points.

Appuyer sur la touche C et la maintenir enfoncée, puis appuyer sur la touche A ou B pour obtenir un incrément de 1 000 points.

5) Pour enregistrer le nombre, appuyer sur la touche E et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que la machine émette deux courts signaux sonores.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche Manuel pour revenir à l'écran de base.

\* Appuyer sur la touche Page pour atteindre l'écran étendu et connaître l'estimation du nombre de bobines.

Se reporter à la rubrique sur le changement d'écran.

## 7. Maintien de l'aiguille au point mort bas

Cette fonction est disponible uniquement pour les modèles cylindre par cylindre.

- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche C.



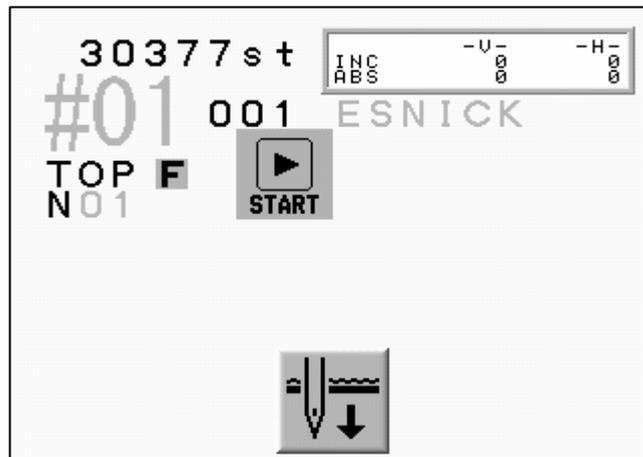
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) La machine nécessite une mise en marche.

Appuyer sur la touche Start (Marche).



La machine s'arrête tandis que les aiguilles entrent dans le tissu.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche C pour revenir à l'écran précédent.

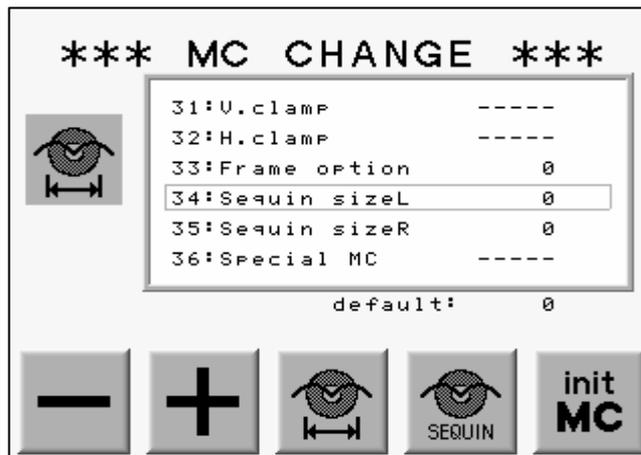
- 5) Répéter l'opération 1 à 3 pour retourner à la position d'arrêt standard.

## 8. Paillettes

### 8-1 Menu Sequin Setting (Paramétrage du dispositif à paillettes)

Cette fonction est disponible uniquement pour les machines équipées du dispositif à paillettes.

- 1) Se reporter à la rubrique sur les paramètres Conditions machine et localiser la liste des paramètres.
- 2) Sélectionner l'option « Sequin Size L » ou « Sequin Size R » pour le dispositif à paillettes à gauche/à droite.
- 3) Appuyer sur la touche Origine et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que la machine émette deux courts signaux sonores. Le menu Sequin Setting (Paramétrage du dispositif à paillettes) s'affiche.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer simultanément sur la touche C et la touche A pour repositionner toutes les têtes à paillettes.

Appuyer simultanément sur la touche C et la touche B pour charger une paillette sur tous les dispositifs.

\*Fonctionne lorsque le dispositif à paillettes se situe au point bas (prêt à fournir des paillettes).

- 4) Appuyer sur la touche Manuel pour sortir du menu Sequin Setting (Paramétrage du dispositif à paillettes).

## 8-2. Réglage des têtes

1) Se reporter à la rubrique sur le menu Sequin Setting  
(Paramétrage du dispositif à paillettes) pour localiser ce dernier.

2) Appuyer sur la touche D pour régler chaque tête.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

L'interrupteur ON/OFF du boîtier de tension (tête de broderie) active le chargeur de paillettes sur tous les dispositifs correspondants en vue de la maintenance.

Interrupteur de tête ON : chargement

Interrupteur de tête OFF : retour

\* Fonctionne même lorsque la tête à paillettes est au point haut ou au point bas.

Le fait d'activer les touches ON/OFF entraîne la tête à paillettes vers le bas/le haut.



Appuyer sur la touche Start (Marche) : têtes à paillettes vers le bas



Appuyer sur la touche Stop (Arrêt) : têtes à paillettes vers le haut

\* Fonctionne uniquement pour la tête de broderie dont l'interrupteur est positionné sur ON.

3) Appuyer sur la touche D pour sortir du processus de réglage.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche MENU pour revenir à l'écran de base.

## Chapitre 5. Chargement des motifs

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

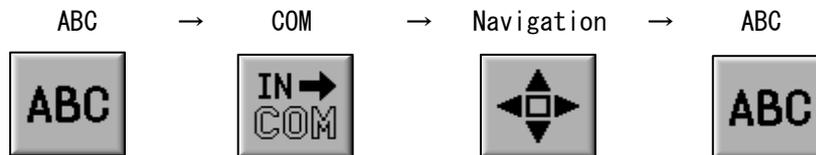
1. Avant le chargement
2. Lecteur ABC
3. Chargement à partir d' un ordinateur
4. Sauvegarde sur un ordinateur (COM)
5. Ajout de points

## 1. Avant le chargement

Opérations à exécuter avant le chargement d' un motif.

Le chargement via le mode Lecteur ABC et le port COM n' est pas disponible avec la connexion LAN.

- 1) Sélectionner le dispositif à partir duquel exécuter le chargement  
Appuyer sur la touche A pour sélectionner un dispositif.

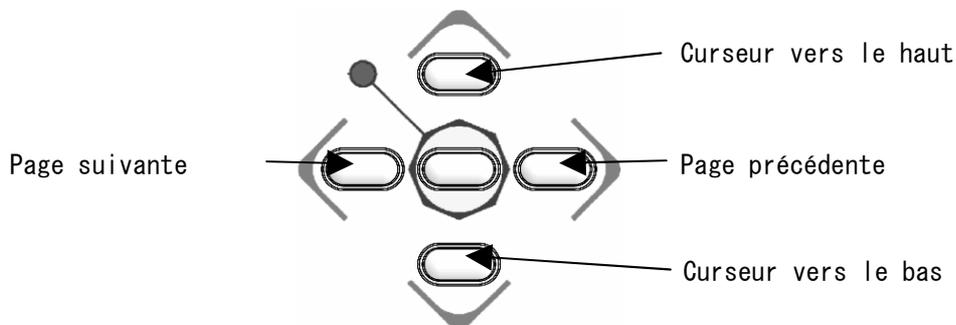


L' icône située au-dessus de la touche A indique le dispositif sélectionné.  
Il apparaît dans le coin supérieur gauche de l' écran.

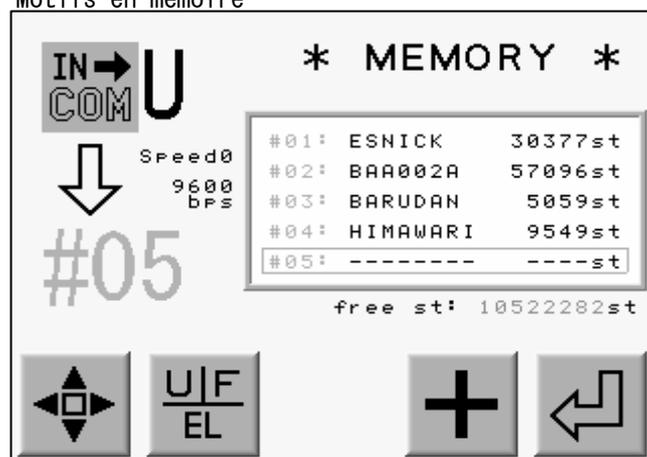
- 2) Sélectionner un motif

\*Procédure identique à la sauvegarde d' un motif.

Durant cette opération, la liste des motifs de la disquette ou de la mémoire apparaît.  
Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.



Motifs en mémoire



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Suspendre, annuler Procédure identique à la sauvegarde d' un motif.  
Il est possible de suspendre ou d' annuler le chargement.

a) Appuyer sur la touche E durant le chargement pour le suspendre.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* Maintenir la touche E enfoncée si le chargement n' est pas suspendu.

- b) Appuyer sur la touche D durant la suspension pour annuler le chargement.  
Appuyer sur la touche E pour redémarrer le chargement.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 2. Lecteur ABC

Ce mode permet de transférer des motifs d' une source extérieure vers un emplacement de mémoire temporaire afin de pouvoir broder rapidement plusieurs motifs. Convient à l' écriture de noms et à la réalisation de travaux rapides à partir d' un système de numérisation ou de mise en forme des données. Il utilise un emplacement de mémoire ; par conséquent, un emplacement vide doit être disponible.

Le mode Lecteur ABC ne fonctionne pas lorsque la machine est en mode Démarrer.

Pour obtenir des détails sur la connexion, se reporter à la rubrique sur le chargement à partir d' un ordinateur.

- 1) Préparer le dispositif pour l' envoi du motif.
- 2) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.
- 3) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche A pour sélectionner l' icône du dispositif.  
Sélectionner l' icône ABC.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

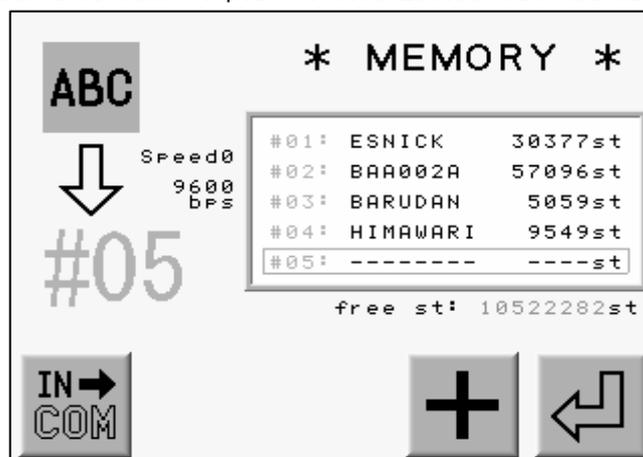
\* L' icône qui doit apparaître dans le coin supérieur gauche de l' écran est



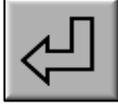
- 5) Afficher les motifs en mémoire.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.

L' emplacement de mémoire pour le mode Lecteur ABC est automatiquement sélectionné. \*1



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- \*  Cette icône n' apparaît pas si le mode Lecteur ABC est déjà choisi pour l' emplacement.

6) Appuyer sur la touche D pour définir la vitesse de transmission des données. \*2



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

7) Appuyer sur la touche E pour lancer le mode Lecteur ABC. \*3



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

8) Lorsque la machine reçoit le motif du mode Lecteur ABC, elle écrase automatiquement l' emplacement de mémoire.

- \* Répéter d' abord l' étape 2 pour annuler le mode Lecteur ABC.

Appuyer ensuite sur la touche A pour supprimer le motif du mode Lecteur ABC et sortir du mode.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- \* 1 Un emplacement de mémoire vide est automatiquement sélectionné pour le mode Lecteur ABC. Si un emplacement occupé est sélectionné manuellement, le motif est écrasé.
- \* 2 Se reporter à la rubrique sur le chargement à partir d' un ordinateur pour le choix d' une vitesse de transmission des données.
- \* 3 En mode Lecteur ABC, les autres emplacements de mémoire sont inactifs.
- \* 4 Le mode Lecteur ABC est disponible uniquement pour les motifs code U (format BARUDAN). Le nom du motif relatif au mode Lecteur ABC sera « ABC\_data ».

<ABC>



Om du motif  
« ABC\_data »

### 3. Chargement à partir d' un ordinateur

Il est possible de charger, à partir d' un ordinateur, des motifs dans la mémoire de la machine via le port COM.

L' ordinateur doit présenter un port série RS-232C.

Il convient que le câble soit un câble simulateur de modem (ou câble inverseur).

#### 3-1. Chargement de motifs à partir d' un ordinateur (COM)

Il est possible de charger, à partir d' un ordinateur, des motifs dans la mémoire de la machine via le port COM.

- 1) Préparer le dispositif pour l' envoi du motif.
- 2) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.
- 3) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche A pour sélectionner les icônes du dispositif.  
Sélectionner l' icône COM.  
Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.

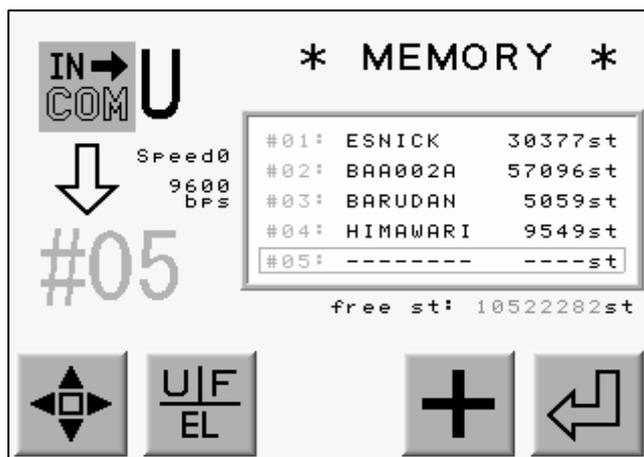


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

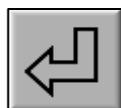
\* L' icône qui doit apparaître dans le coin supérieur gauche de l' écran est



- 5) Afficher les motifs en mémoire.  
À l' aide des touches de navigation, sélectionner un emplacement de mémoire vide.  
L' automate choisit automatiquement un emplacement de mémoire vide. \*1



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)



\* L' icône ne s' affiche pas si un emplacement occupé est sélectionné et le chargement d' un motif est impossible.

- 6) La touche B permet de sélectionner le code bande. \*2  
 La touche D permet de sélectionner la vitesse de transmission des données. \*3



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 7) Appuyer sur la touche E pour lancer le chargement.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 8) Vérifier si le dispositif de chargement est prêt.

\*1 L' automate choisit automatiquement un emplacement de mémoire vide.

Si la mémoire est pleine, supprimer un motif pour créer un emplacement vide.

\*2 La touche B permet de sélectionner le code bande sous la forme U → F → EL.  
 Les autres codes ne sont pas valides.

\*3 La vitesse de transmission des données est sélectionnée à partir du tableau ci-dessous.  
 La touche D permet de sélectionner le numéro attribué à la vitesse.

N°	Vitesse (bps)	
0	9 6 0 0	× 1
1	1 4 4 0 0	× 1, 5
2	1 9 2 0 0	× 2
3	2 8 8 0 0	× 3
4	3 8 4 0 0	× 4
5	5 7 6 0 0	× 6
6	7 6 8 0 0	× 8
7	1 1 5 2 0 0	× 1 2

### 3-2. Combinaison de motifs (COM)

Combinaison de motifs via le port COM.

- 1) Préparer le dispositif pour l' envoi du motif.

- 2) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

- 3) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche A pour sélectionner les icônes du dispositif.  
 Sélectionner l' icône COM.



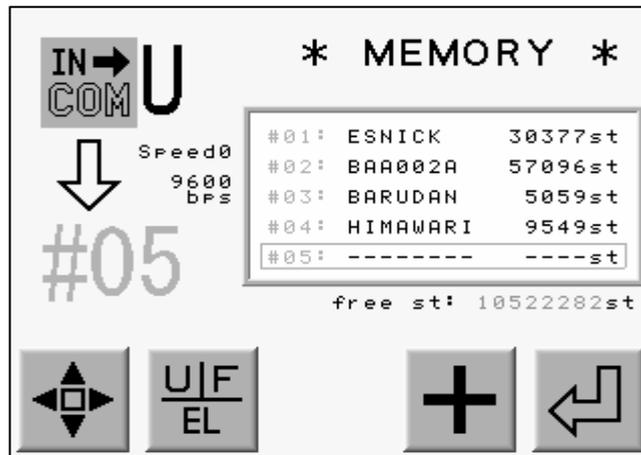
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* L' icône qui doit apparaître dans le coin supérieur gauche de l' écran est



5) Afficher les motifs en mémoire.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Lorsqu' un emplacement de mémoire occupé est sélectionné, l' icône apparaît au-dessus de la touche C.



6) Appuyer sur la touche C pour combiner le motif.

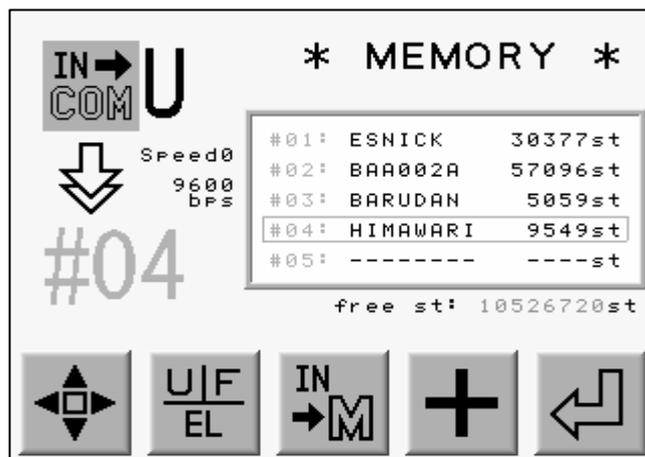


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer de nouveau sur la touche C pour annuler la combinaison.

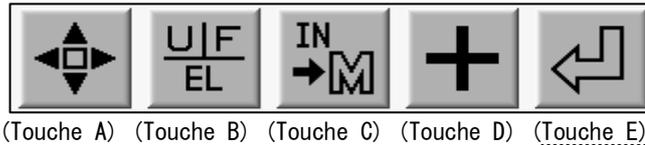
7) Appuyer sur la touche B pour sélectionner le code bande. \*1

Appuyer sur la touche D pour sélectionner la vitesse de transmission des données. \*2



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

8) Appuyer sur la touche E pour lancer la combinaison.



9) Vérifier si le dispositif d'envoi est prêt pour le transfert.

\*1 Se reporter à la rubrique sur le chargement à partir d'un ordinateur pour le choix d'une vitesse de transmission des données.

#### 4. Sauvegarde sur un ordinateur (COM)

Le chargement de motifs à partir d'un ordinateur est disponible via le port COM. L'ordinateur doit présenter un port série RS-232C.

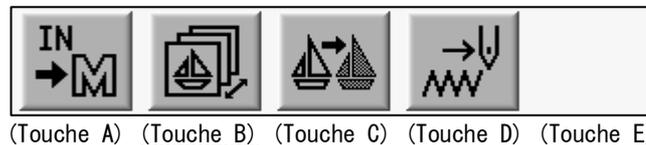
Il convient que le câble soit un câble simulateur de modem (ou câble inverseur).

Les machines avec un port LAN ne peuvent pas utiliser la connexion COM.

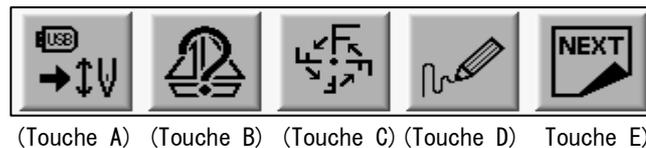
1) Préparer le dispositif pour la réception du motif.

2) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

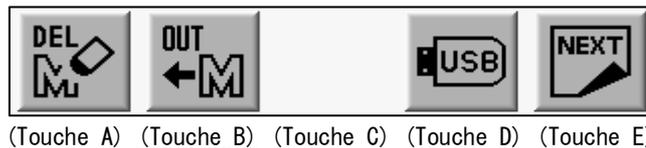
3) Appuyer sur la touche B.



4) Appuyer sur la touche E.



5) Appuyer sur la touche B.



6) Afficher les motifs en mémoire.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le motif à transférer. \*1



- 7) Appuyer sur la touche B pour sélectionner un code. \*2  
Appuyer sur la touche D pour sélectionner la vitesse de transmission des données. \*3



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 8) Vérifier si le dispositif de réception des données est prêt.  
9) Appuyer sur la touche E pour lancer la sauvegarde vers l'ordinateur (COM). \*4



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- \*1 Le dispositif de commande sélectionne automatiquement un emplacement de mémoire vide.  
Si la mémoire est pleine, supprimer un motif pour créer un emplacement vide.  
\*2 La touche B permet de sélectionner le code bande sous la forme U → F → EL.  
Les autres codes ne sont pas valides.  
\*3 La vitesse de transmission des données est sélectionnée à partir du tableau ci-dessous.  
La touche D permet de sélectionner le numéro attribué à la vitesse.

N°	Vitesse (bps)	
0	9 6 0 0	× 1
1	1 4 4 0 0	× 1, 5
2	1 9 2 0 0	× 2
3	2 8 8 0 0	× 3
4	3 8 4 0 0	× 4
5	5 7 6 0 0	× 6
6	7 6 8 0 0	× 8
7	1 1 5 2 0 0	× 1 2

- \*4 L'annulation effective de l'opération peut prendre 10 secondes.

## 5. Ajout de points

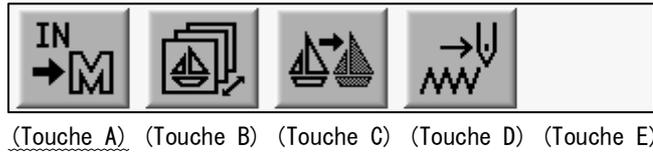
Pour l'ajout de points, la machine ne doit pas être en mode Démarrer.

### 5-1. Ajout de points de devant à l'aide des touches de navigation

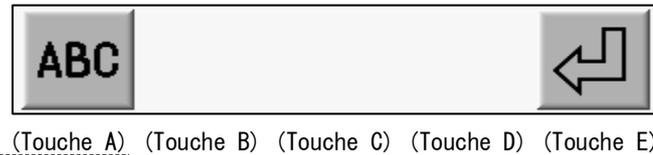
Il est possible d'ajouter des points de devant à l'aide des touches de navigation. Le pantographe se déplace conformément à l'activation des touches.

- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche A.



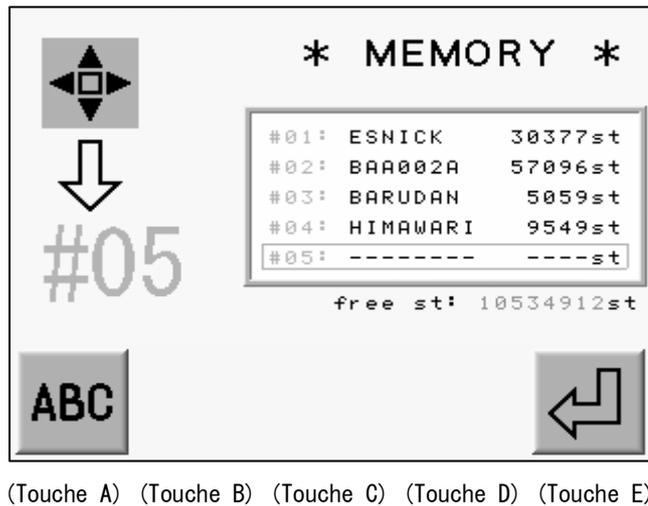
3) Appuyer sur la touche A pour sélectionner les icônes du dispositif. Sélectionner l'icône Navigation.



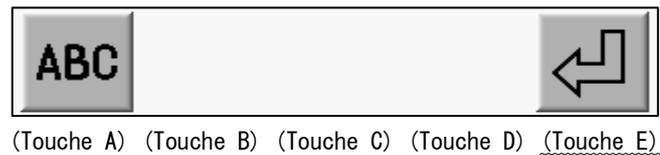
\* L'icône qui doit apparaître dans le coin supérieur gauche de l'écran est



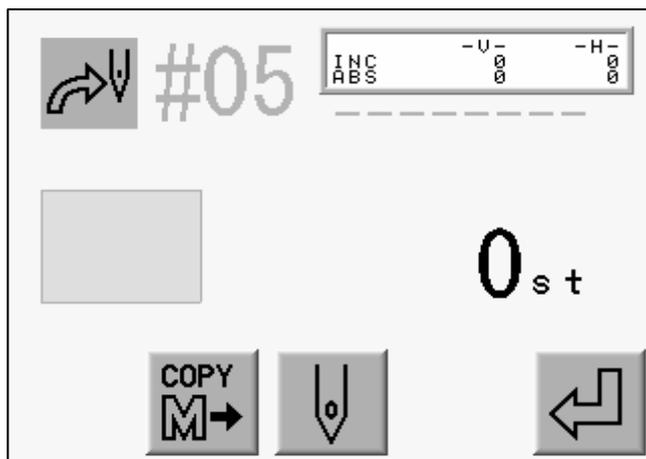
4) Les motifs de la mémoire apparaissent.  
Sélectionner un emplacement de mémoire pour enregistrer le mouvement.



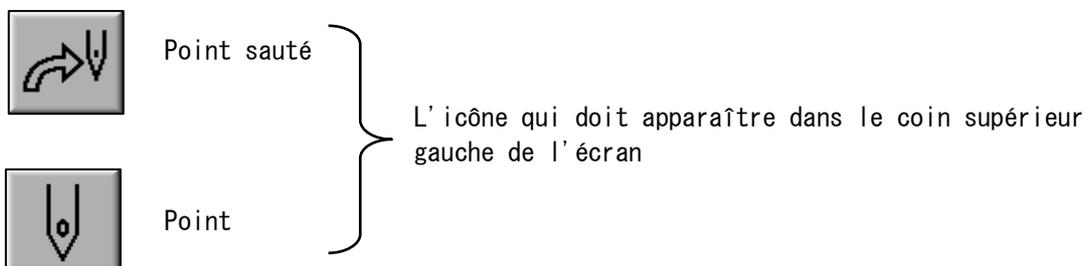
5) Appuyer sur la touche E pour ajouter les points.



- 6) Appuyer sur la touche C pour passer de l' icône Point sauté à l' icône Point.\*1  
 \* Le point sauté est le paramètre par défaut.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)



- 7) Utiliser les touches de navigation pour déplacer le pantographe à l' emplacement souhaité.  
 8) Pour écrire un point sauté/un point dans la mémoire, appuyer sur la touche E et la maintenir enfoncée jusqu' à ce que la machine émette un court signal sonore. \*2



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

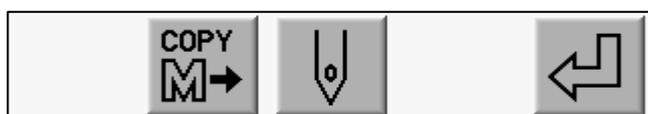
- \*1 Sélectionner un point sauté ou un point pour la sauvegarde en mémoire.  
 \*2 L' échelle et la rotation s' appliquent aux points ajoutés.

## 5-2. Copie d' un motif

Instructions relatives à la copie et à la combinaison d' un motif.

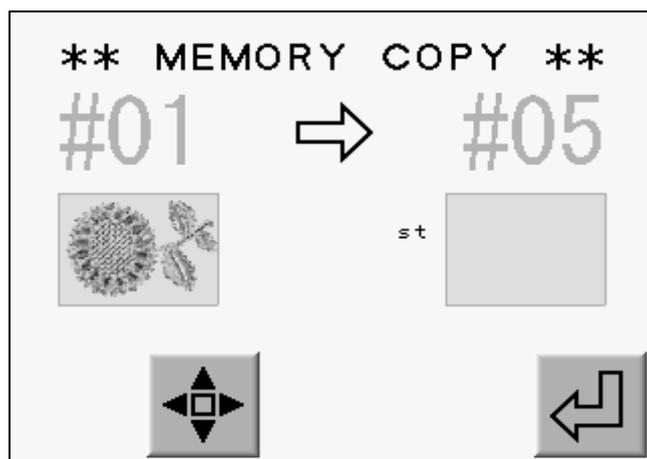
- 1) Se reporter à la rubrique sur l' ajout de points 1) - 5) et localiser le menu ci- dessous.
- 2) Appuyer sur la touche B pour combiner un autre motif et le motif sélectionné.

Le motif à combiner doit se trouver dans un autre emplacement de mémoire.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le motif à copier. \*1



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche E pour lancer la copie. \*2



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B pour atteindre le menu de navigation.

\*1 L' échelle et la rotation du motif d' origine s' appliquent à la copie.  
Les points et le motif copié peuvent être ajoutés à un motif.

\*2 Les motifs sont ajoutés selon l' ordre de l' opération.

## Chapitre 6. Carte mémoire USB

Le présent chapitre décrit les modalités d' utilisation de la carte mémoire USB.

1. Avant d'utiliser la carte mémoire USB
2. Fichiers sur la carte mémoire USB
3. Création de dossiers sur la carte mémoire USB
4. Enregistrement sur la carte mémoire USB
5. Chargement à partir de la carte mémoire USB
6. Sauvegarde de la mémoire
7. Chargement du motif sauvegardé
8. Suppression de motifs sur la carte mémoire USB
9. Suppression de dossiers sur la carte mémoire USB
10. Sauvegarde simultanée de plusieurs motifs
11. Chargement simultané de plusieurs motifs

Se reporter au chapitre 13 (Système) pour utiliser la carte mémoire USB en tant que disque système.

# 1. Avant d'utiliser la carte mémoire USB

## 1) Fonctions

Les cartes mémoire USB présentent une grande capacité et envoie/reçoit des données beaucoup plus rapidement qu'une disquette.

Les cartes mémoire USB offrent les fonctions suivantes sur la brodeuse.

### a. Stockage des fichiers de motif

Sauvegarde/chargement des fichiers de motif au format FDR.

Sauvegarde/chargement des fichiers de motif au format réseau (PRJ).\*

Stockage des fichiers de motif au format TFD.\*

Image par points pour chaque fichier de motif.

Il est possible de visualiser l' image sur un ordinateur.

Sauvegarde de tous les fichiers de motif stockés sur la machine.

### b. Mise à jour du logiciel de base

La carte mémoire USB met à jour le logiciel système rapidement.

Les cartes mémoire USB peuvent stocker plusieurs logiciels de base.

### c. Modification

Il est possible de modifier les fichiers de motif d'une carte mémoire USB sur un ordinateur.

Il est également possible de modifier les fichiers au format PRJ avec un logiciel LEM.

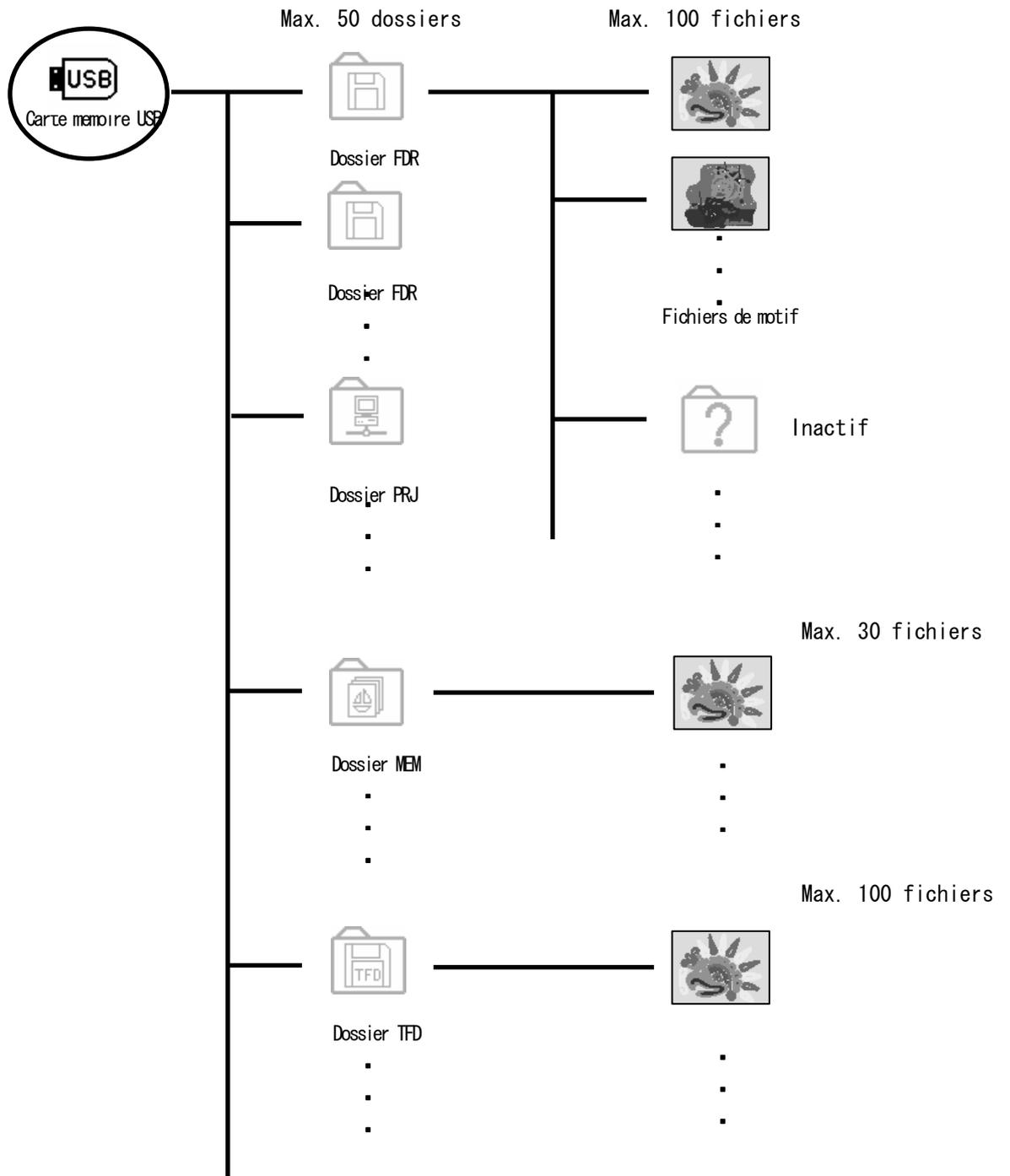
\*Le format PRJ se compose d'un fichier de motif, de paramètres de programme et d'un fichier d' image à points.

\* L' automate ne peut pas sauvegarder un fichier au format TFD sur une carte mémoire USB. Utiliser un ordinateur pour sauvegarder un fichier au format TFD sur la carte mémoire USB.

## 2) Bases concernant la carte mémoire USB

Pour pouvoir stocker des fichiers, la carte mémoire USB doit comporter des dossiers.

Une carte mémoire USB peut comporter jusqu' à 50 dossiers.



2) La carte mémoire USB peut prendre en charge 5 types de dossiers.

1.  Dossier FDR  
Stocke les fichiers de motif au format FDR.  
Un dossier FDR peut stocker jusqu' à 100 fichiers FDR.
2.  Dossier PRJ  
Stocke les fichiers au format réseau (PRJ).  
Un dossier PRJ peut stocker jusqu' à 100 fichiers PRJ.
3.  Dossier MEM  
Sauvegarde la mémoire de la machine.  
La combinaison n' est pas autorisée.
4.  Dossier TFD  
Stocke les fichiers de motif au format TFD.  
Créé uniquement sur un ordinateur.
5.  Fichiers non gérables  
L' automate ne peut pas traiter les dossiers enregistrés dans un autre dossier.

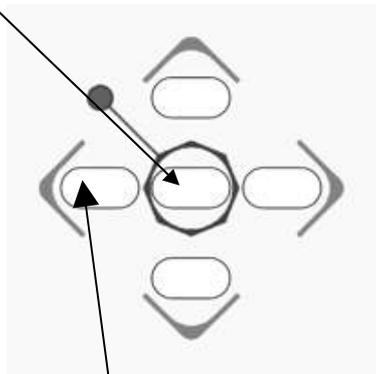
\* Lors de la création de dossiers sur un ordinateur, ajouter une extension au nom de dossier.

Exemple : ABC.fdr pour un dossier FDR  
ABC.prj pour un dossier PRJ  
ABC.mem pour un dossier MEM  
ABC.TFD pour un dossier TFD

\* Ne pas modifier le dossier « System » de la carte mémoire USB.  
Cette action pourrait endommager le logiciel de base.

3) Opérations de base

Touche Origine : permet de passer d' un écran à l' autre (motif/dossier).



Touches de navigation : permettent de déplacer le curseur.

## 2. Fichiers sur la carte mémoire USB

Opérations relatives à l'affichage et à la modification des dossiers/motifs de la carte mémoire USB.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche E.



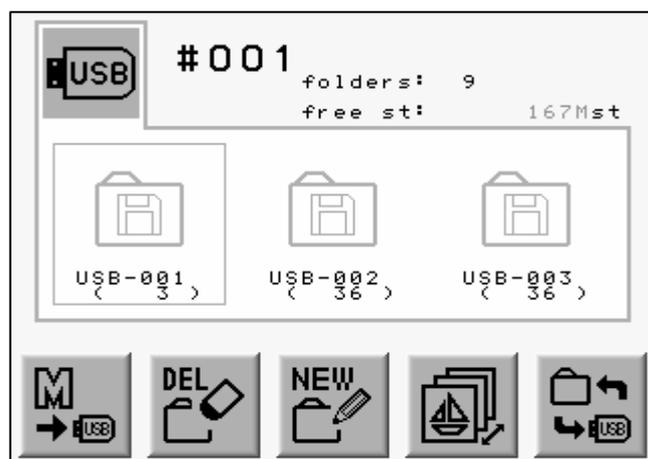
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

5) Les dossiers de la carte mémoire USB apparaissent à l'écran.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- \* Les dossiers apparaissent dans l'ordre alphabétique dans chaque catégorie.
- \* Les dossiers FDR apparaissent en premier, suivis des dossiers PRJ, MEM, TFD.

6) Appuyer sur la touche Origine ou la touche E pour afficher les fichiers du dossier.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche C pour afficher les propriétés du motif.

Appuyer sur la touche D pour afficher le croquis agrandi.

\* Les fichiers de motif des dossiers FDR, PRJ, TFD sont triés dans l'ordre alphabétique.

### 3. Création de dossiers sur la carte mémoire USB

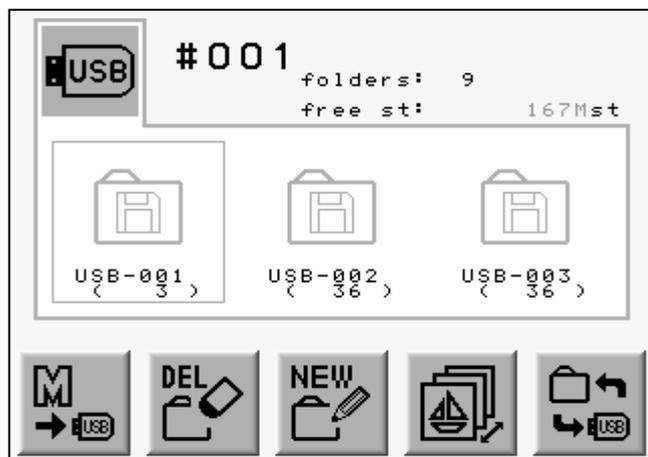
Instructions pour la création de dossiers sur une carte mémoire USB.

(dossiers FDR, PRJ, MEM).

Pour obtenir des informations sur les formats de dossier, se reporter au descriptif de la carte mémoire USB.

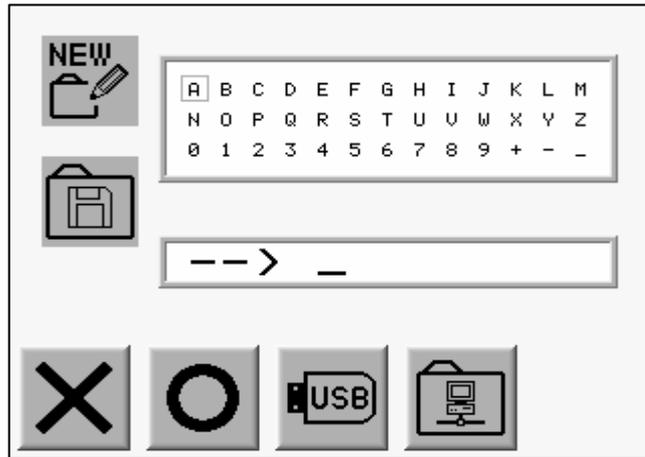
1) Se reporter à la rubrique sur l'écran de la carte mémoire USB et localiser ce dernier.

2) Appuyer sur la touche C.



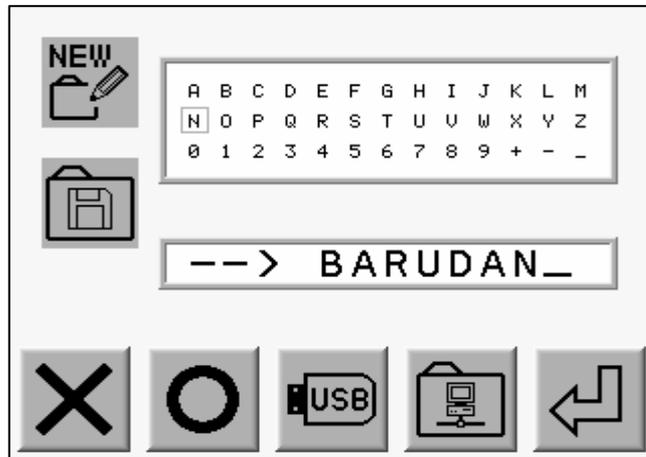
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche D pour sélectionner un format de dossier.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Entrer le nom du dossier à l' aide des touches de navigation et de la touche Origine.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre.  
Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre.  
Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.  
Appuyer sur la touche C pour annuler la création et sortir.  
\* Un nom de dossier peut inclure 8 lettres.

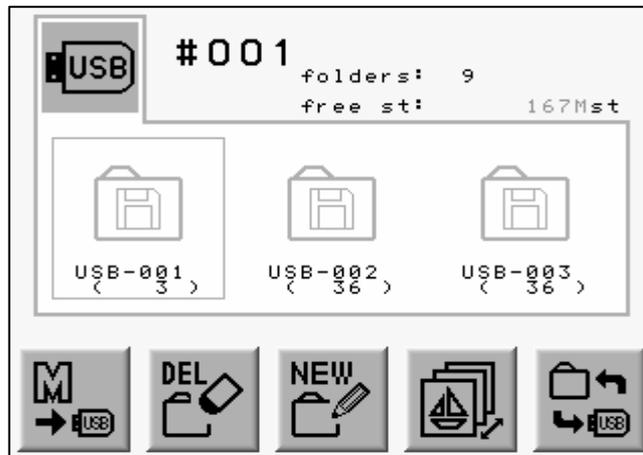
5) Appuyer sur la touche E pour créer le dossier.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

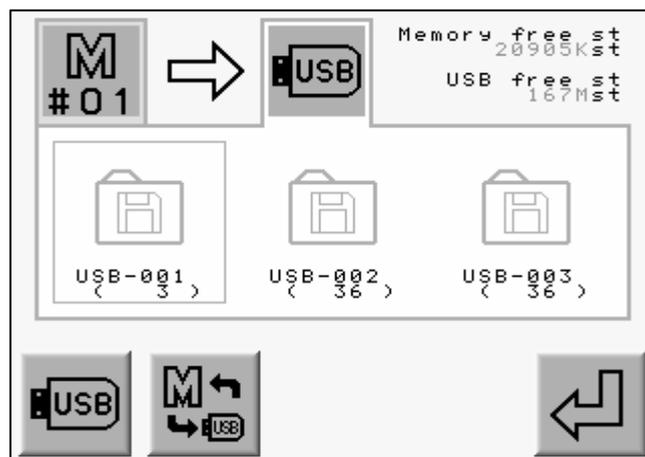
## 4. Enregistrement sur la carte mémoire USB

- Instructions relatives à la sauvegarde de fichiers de motif dans des dossiers FDR ou PRJ.  
\* Les dossiers PRJ ne peuvent pas stocker de fichiers de même nom.
- 1) Se reporter à la rubrique sur l' écran de la carte mémoire USB et localiser ce dernier.
  - 2) Appuyer sur la touche A.



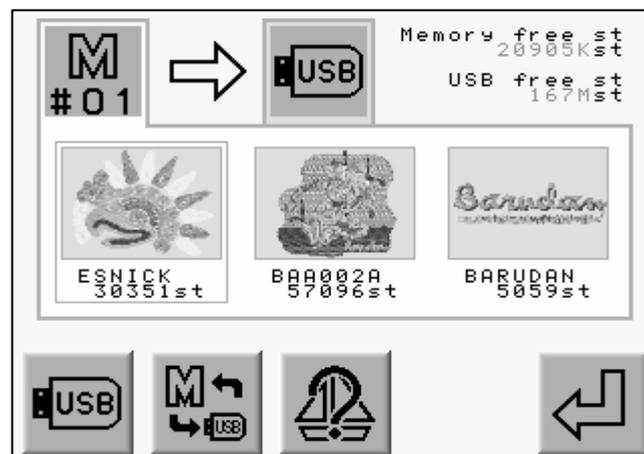
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le dossier de destination.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche B pour afficher les motifs du dossier.  
Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un fichier de motif à sauvegarder.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A pour atteindre l' écran précédent.  
 Appuyer sur la touche B pour basculer entre les écrans Carte mémoire USB et Mémoire.  
 Appuyer sur la touche C pour afficher les propriétés du motif.

5) Appuyer sur la touche E pour lancer la sauvegarde.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\*Le motif apparaît dans l' ordre alphabétique.

\*Chaque dossier (FDR, PRJ, MEM) stocke le motif sous un format différent.

Pour obtenir des informations sur les différences entre chaque dossier, se reporter au descriptif de la carte mémoire USB.

## 5. Chargement à partir de la carte mémoire USB

Instructions relatives au chargement de motifs stockés dans les dossiers FDR, PRJ, TFD d' une carte mémoire USB.

### 5-1. Chargement à partir de la carte mémoire USB

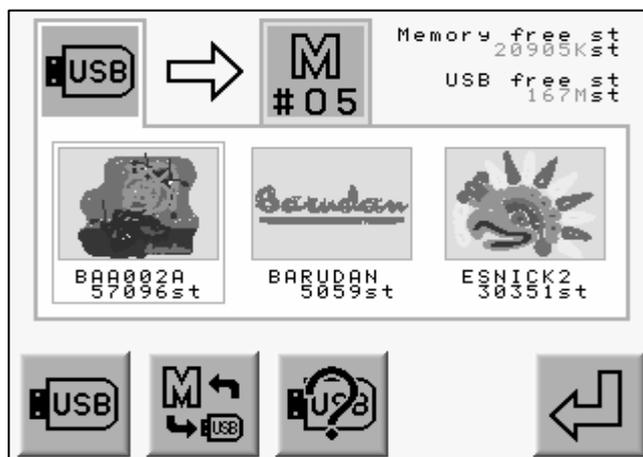
1) Se reporter à la rubrique sur l' écran de la carte mémoire USB et localiser ce dernier.

2) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

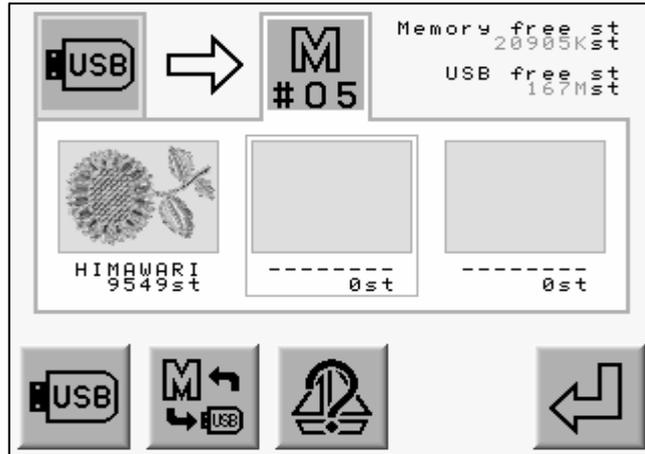
3) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche B.

À l' aide des touches de navigation, sélectionner un emplacement de mémoire vide. \*1



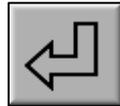
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A pour atteindre l' écran précédent.

Appuyer sur la touche B pour basculer entre les écrans Carte mémoire USB et Mémoire.

Appuyer sur la touche C pour afficher les propriétés du motif.

\* L' icône



n' apparaît pas et il est impossible de charger un motif

5) Appuyer sur la touche E pour lancer le chargement du motif vers la mémoire.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

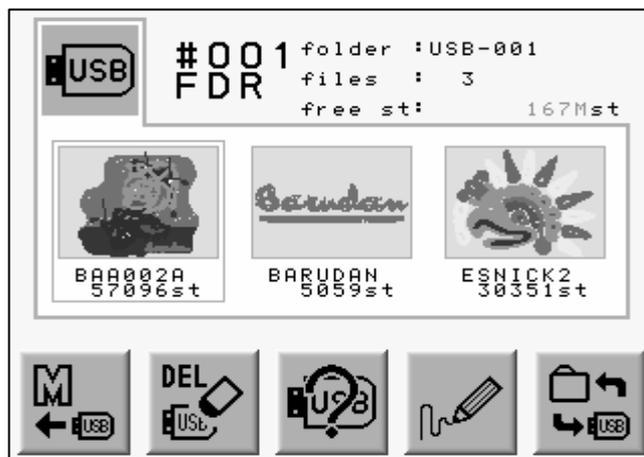
\*1 Le dispositif de commande sélectionne automatiquement un emplacement de mémoire vide.

Si tous les emplacements sont occupés, supprimer un motif pour créer un emplacement de mémoire vide.

## 5-2. Combinaison

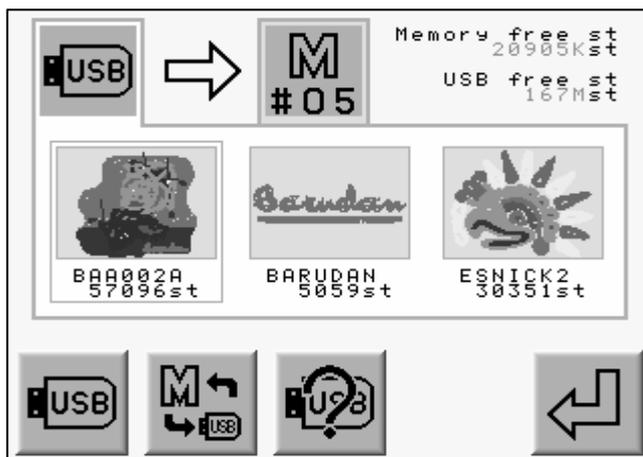
1) Se reporter à la rubrique sur l' écran de la carte mémoire USB et localiser ce dernier.

2) Appuyer sur la touche A.



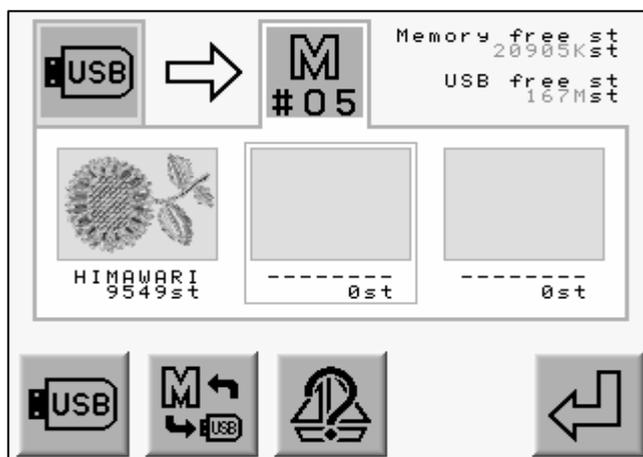
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un fichier de motif.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche B pour afficher les motifs en mémoire.  
Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif à combiner.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A pour atteindre l' écran précédent.  
Appuyer sur la touche B pour basculer entre les écrans Carte mémoire USB et Mémoire.  
Appuyer sur la touche C pour afficher les propriétés du motif.  
L' icône au-dessus de la touche D se transforme en icône de combinaison



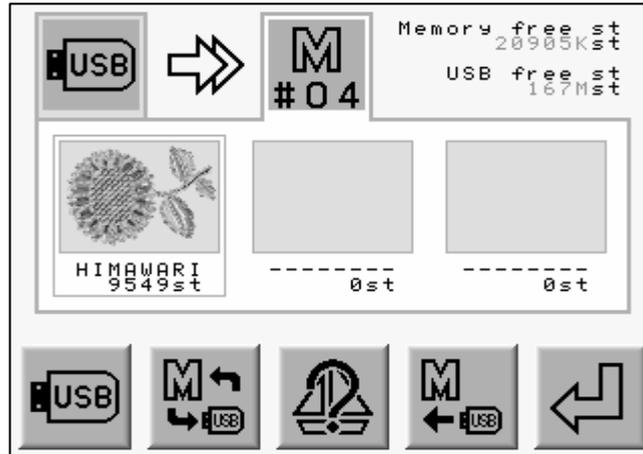
5) Appuyer sur la touche D pour combiner le motif.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer de nouveau sur la touche D pour atteindre l' écran précédent.

6) Appuyer de nouveau sur la touche E pour lancer la combinaison.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 6. Sauvegarde de la mémoire

Instructions relatives à la sauvegarde des motifs de la mémoire.

La combinaison n'est pas autorisée.

Cette opération n'est pas autorisée en mode Veille.

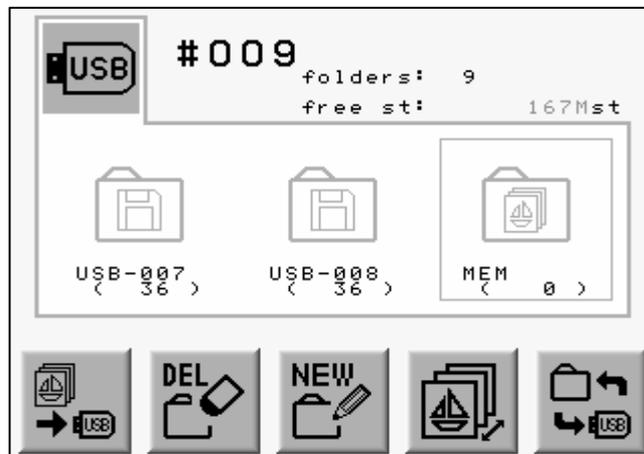
1) Se reporter à la rubrique sur la création d'un dossier et créer un dossier MEM.

L'icône au-dessus de la touche A devient sélectionnée.



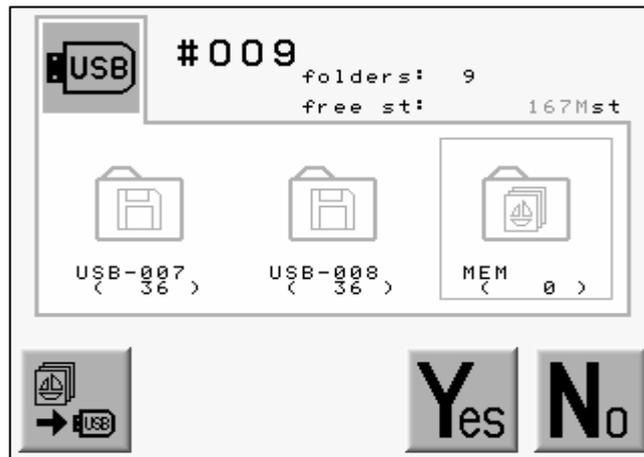
lorsqu'un dossier MEM est sélectionné.

2) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche D pour lancer la sauvegarde.



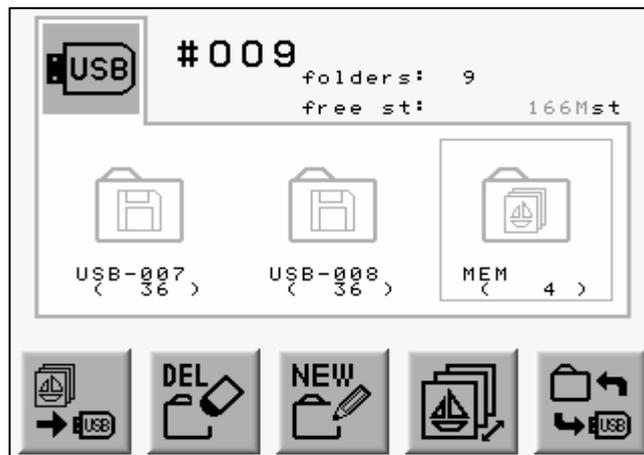
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A ou la touche E pour annuler la sauvegarde et sortir du menu.

## 7. Chargement du motif sauvegardé

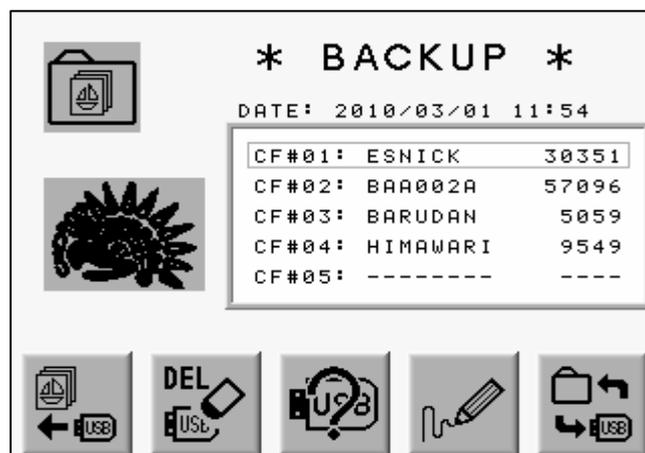
Instructions relatives au chargement du dossier de sauvegarde dans la mémoire de la machine.

- 1) Se reporter à la rubrique sur le menu de la carte mémoire USB et afficher ce dernier.
- 2) Sélectionner un dossier MEM à charger.
- 3) Appuyer sur la touche Origine ou la touche E.



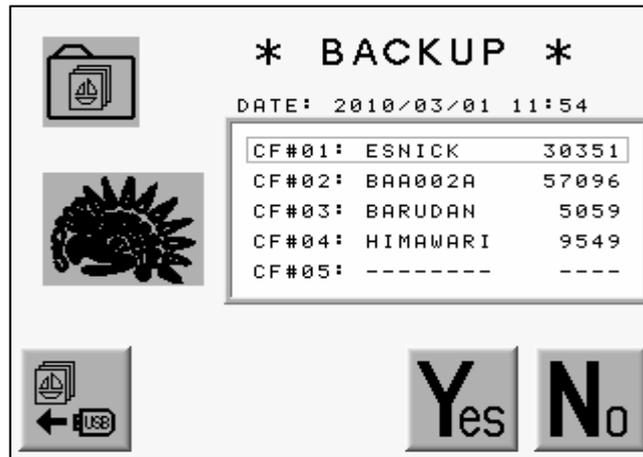
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

5) Appuyer sur la touche D pour lancer le chargement des fichiers de sauvegarde.



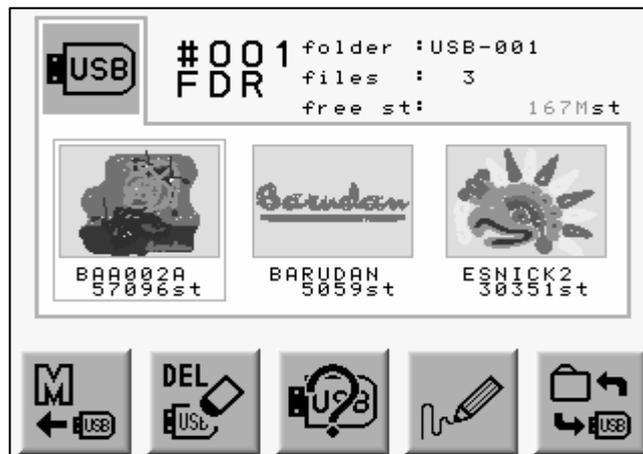
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A ou E pour annuler le chargement et sortir.

## 8. Suppression de motifs sur la carte mémoire USB

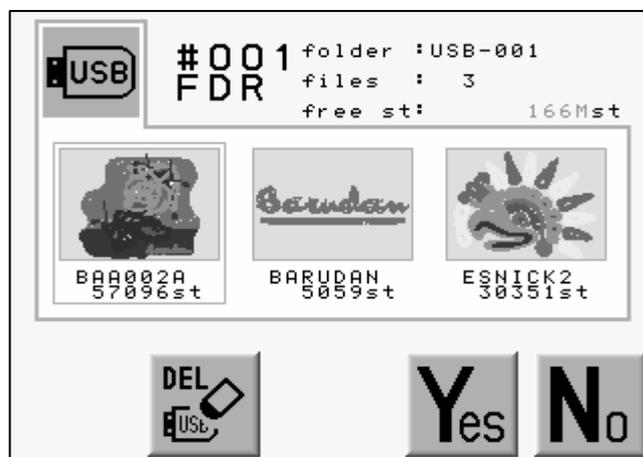
Instructions relatives à la suppression de fichiers de la carte mémoire USB.

- 1) Se reporter à la rubrique sur le menu de la carte mémoire USB et afficher ce dernier.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le motif à supprimer.
- 3) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche D pour supprimer le motif.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

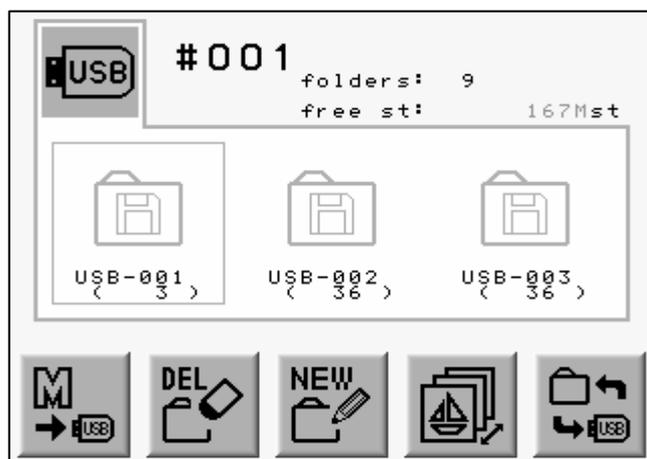
Appuyer sur la touche B ou E pour annuler la suppression et sortir.

## 9. Suppression de dossiers sur la carte mémoire

Instructions relatives à la suppression d' un dossier de la carte mémoire USB.

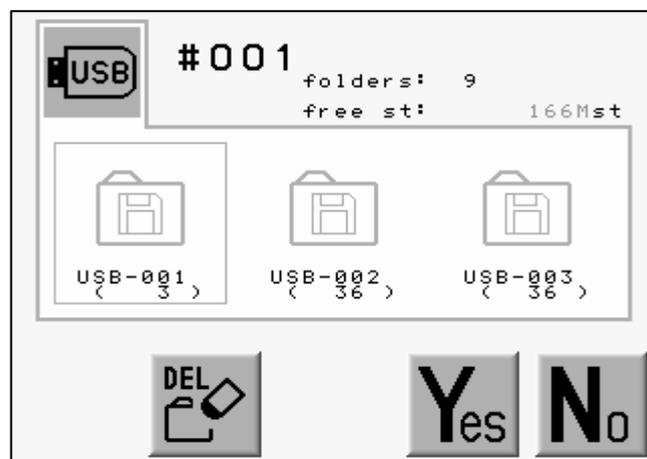
\* La suppression d' un dossier implique la suppression des motifs qui le composent.

- 1) Se reporter à la rubrique sur le menu de la carte mémoire USB et afficher ce dernier.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le dossier à supprimer.
- 3) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche D pour supprimer le dossier.

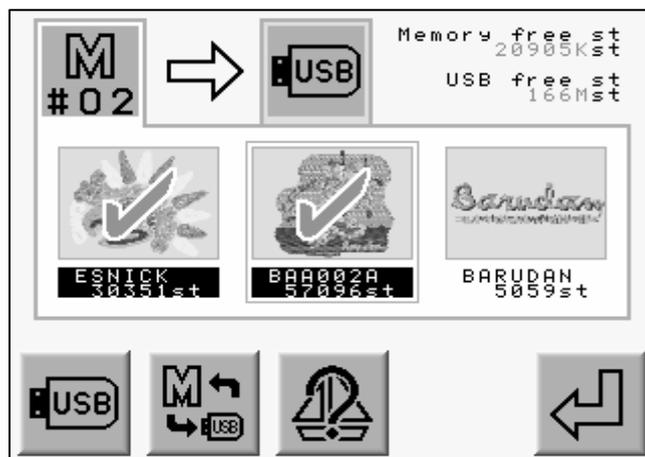


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B ou E pour annuler la suppression et sortir du menu.

## 10. Sauvegarde simultanée de plusieurs motifs

- 1) Se reporter à la rubrique relative à la sauvegarde sur la carte mémoire USB et localiser l' écran.
- 2) Appuyer sur la touche Origine pour sélectionner un motif. Une coche apparaît. Appuyer sur la touche Origine et la maintenir enfoncée pour sélectionner le motif coché et tous les motifs suivants.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Choisir un motif coché et appuyer sur la touche Origine pour le récupérer.

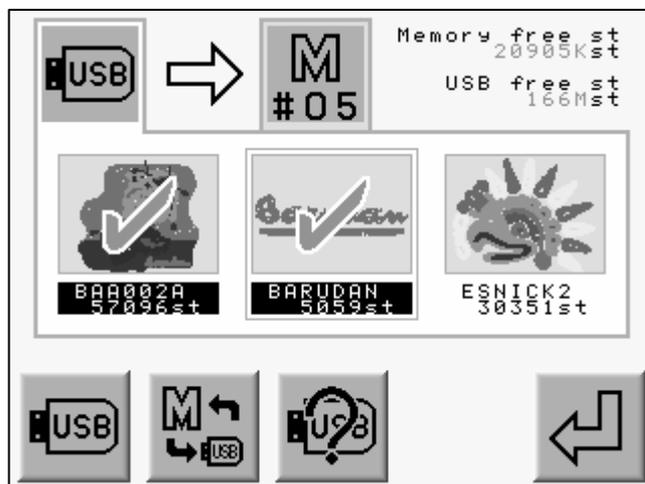
- 3) Appuyer sur la touche E pour lancer la sauvegarde des motifs.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 11. Chargement simultané de plusieurs motifs

- 1) Se reporter à la rubrique sur le chargement à partir de la carte mémoire USB.
- 2) Appuyer sur la touche Origine pour afficher le contenu du dossier.  
Appuyer sur la touche Origine et la maintenir enfoncée pour sélectionner le motif coché et tous les motifs suivants.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

À l' aide des touches de navigation, choisir le motif coché et appuyer sur la touche Origine pour le récupérer.

- 3) Appuyer sur la touche E pour lancer le chargement des motifs.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## Chapitre 7. Mémoire

Le présent chapitre contient des informations sur les fonctions de la mémoire.

1. Sélection de motifs
2. Informations sur le motif
3. Croquis réduit du motif
4. Production
5. Attribution d' un nouveau nom au motif
6. Changement des codes couleur d' un motif
7. Utilisation du fil
8. Suppression d' un motif
9. Broderie à partir de la carte mémoire USB

La capacité de la mémoire de la machine est de 10 millions de points, dans 30 emplacements de mémoire.

## 1. Sélection de motifs

Sélectionner un motif dans la mémoire.

La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) L'écran affiche la liste des motifs de la mémoire, y compris l'emplacement de mémoire, le nom du motif et le nombre de points.

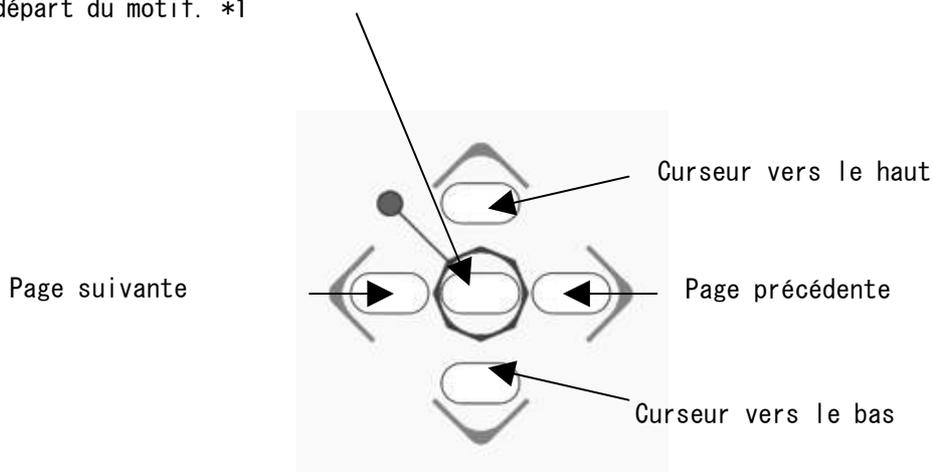
Lorsqu'un emplacement est vide, l'indication « --- » apparaît.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.

Appuyer sur la touche Origine pour déplacer le pantographe vers le point de départ du motif. \*1



\*1 Se reporter à la rubrique sur le point de départ pour placer le pantographe à l'endroit où le motif doit démarrer.

## 2. Informations sur le motif

Affichage des informations sur le motif.

L' écran des informations sur le motif inclut les éléments suivants :

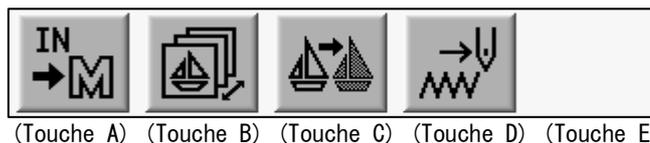
N° de motif	: Emplacement de mémoire du motif.
Nombre de points	: Nombre de points du motif.
Pass (Passage)	: Distance entre le point de départ et le point d'arrivée, présentée sous forme de valeurs horizontales et verticales et exprimée en dixièmes de millimètre.
Size (Taille)	: Distance entre les dimensions globales du motif, 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.
Free St (Points libres)	: nombre total de points disponibles en mémoire.

\* L' unité des éléments PASS, SIZE, P1 et P2 est 1/10 mm.

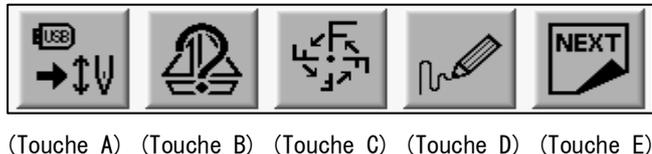
\* L' écran indique « --- » pour l' emplacement vide, excepté le n° de motif.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

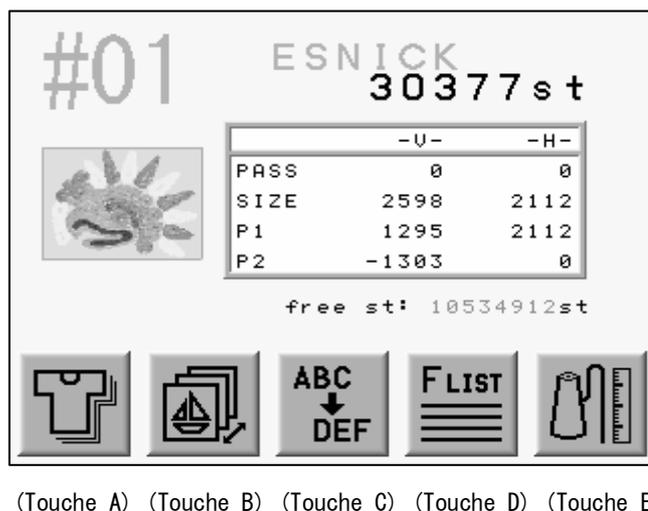
2) Appuyer sur la touche B.



3) Appuyer sur la touche B.



4) L' écran des informations sur le motif apparaît.



Appuyer sur la touche B pour atteindre l' écran précédent.

\* En mode Veille, les touches de navigation permettent de passer à l' écran des informations sur le motif pour tous les emplacements de mémoire.

### 3. Croquis réduit du motif

Instructions relatives à l' affichage du croquis réduit du motif.

- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

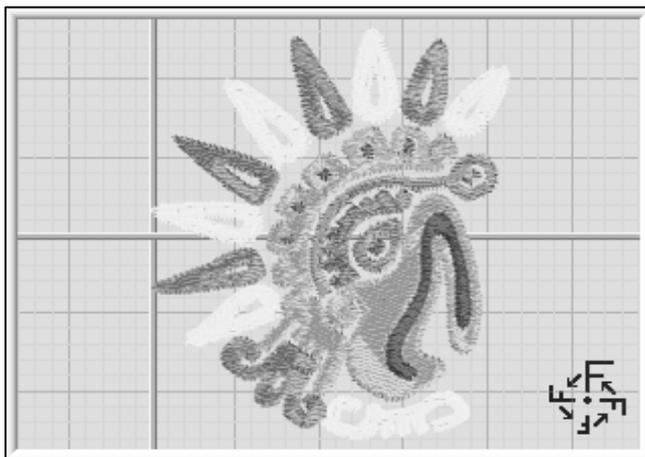
- 3) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Le croquis réduit apparaît.

Croquis réduit du motif, avec paramètres de programme modifiés.

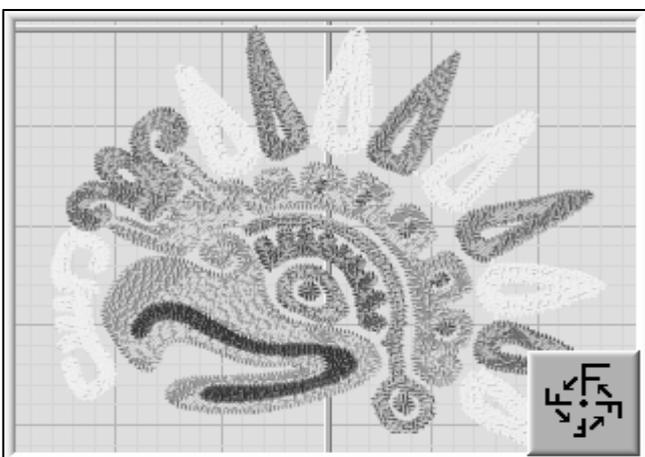


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A, B, C ou D pour revenir à l'écran précédent.

- 5) Appuyer sur la touche E pour afficher le croquis réduit du motif d' origine.  
Lorsque les paramètres de programme N' ont PAS été modifiés, cette fonction n' est pas disponible.

Croquis réduit du motif d'origine



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A, B, C ou D pour revenir à l'écran précédent.

Appuyer sur la touche E pour atteindre l' écran précédent.

## 4. Production

Instructions relatives à l' affichage des statistiques de production pour les motifs en mémoire.

- 1) Se reporter à la rubrique relative aux informations sur le motif et localiser l' écran correspondant.
- 2) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Affichage des informations sur chaque motif en mémoire. Le nombre de fois où chaque motif a été brodé, le nombre total de points brodés pour chaque motif et le nombre total de fois où tous les motifs en mémoire (combinés) ont été brodés y figurent.  
Appuyer sur la touche D jusqu'à ce que la machine émette un long signal sonore afin de réinitialiser le nombre de points et le nombre de pièces pour le motif sélectionné.  
Appuyer sur la touche E jusqu'à ce que la machine émette un long signal sonore afin de réinitialiser le nombre de points et le nombre de pièce pour tous les motifs de la mémoire.

	<stitches>	<Prod#>
#01: ESNICK	31907st	1
#02: BAA002A	0st	0
#03: BARUDAN	6628st	1
#04: HIMAWARI	0st	0
#05: -----	-----st	----
total prod#:		2

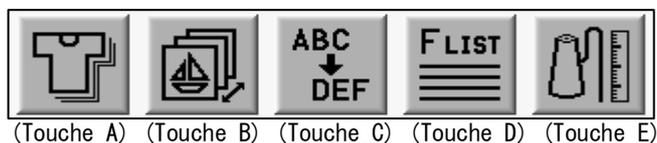
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A pour atteindre l' écran précédent.

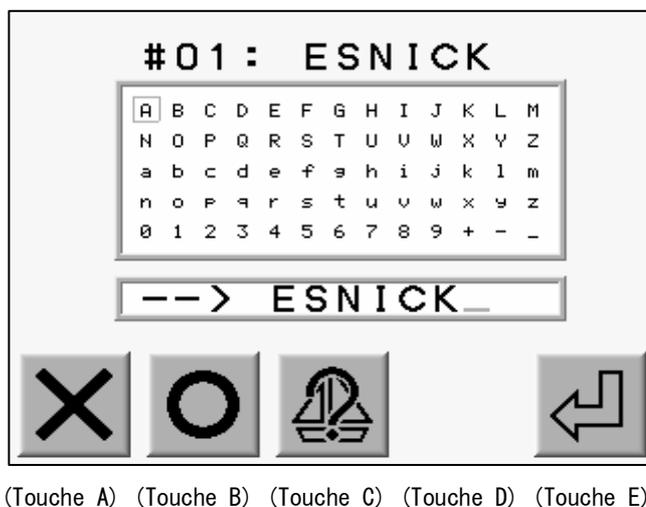
## 5. Attribution d' un nouveau nom au motif

Instructions relatives à l' attribution d' un nouveau nom aux motifs en mémoire.  
La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

- 1) Se reporter à la rubrique relative aux informations sur le motif et localiser l' écran correspondant.
- 2) Appuyer sur la touche C.



- 3) L' écran d' attribution d' un nouveau nom apparaît.



Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre.  
Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre. \*1  
Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.

- 4) Appuyer sur la touche E pour enregistrer le nouveau nom et quitter le menu. \*2



Appuyer sur la touche C pour atteindre l' écran précédent.

- \*1 Le nom du motif peut inclure 8 caractères au maximum.  
Le nom doit commencer par un caractère alphabétique.  
L' enregistrement du motif sur une disquette ou une carte mémoire USB convertit les caractères alphabétiques en lettres capitales.  
Le processus de sauvegarde de la mémoire ne convertit pas les lettres.

- \*2 Appuyer sur la touche MENU pour annuler le changement de nom et quitter le menu.

## 6. Changement des codes couleur d' un motif

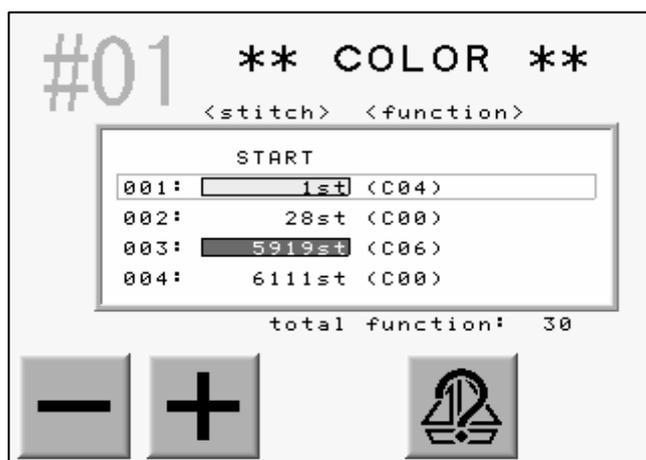
Instructions relatives au changement des codes couleur d' un motif à l' aide de la liste de fonctions.

- 1) Se reporter à la rubrique relative aux informations sur le motif et localiser l' écran correspondant.
- 2) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) La liste des changements de couleur apparaît.  
La liste affiche le total des fonctions de changement de couleur.  
Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un code.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Se reporter à la rubrique sur la modification des couleurs d' affichage pour modifier la couleur.

- 4) Appuyer sur la touche A ou B pour changer le code.  
\* Le code modifié apparaît en surbrillance.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche D pour atteindre l' écran précédent.

\* Un motif peut présenter jusqu' à 1 200 codes de changement de couleur.

## 7. Utilisation du fil

Instructions de simulation relatives à l' utilisation du fil.

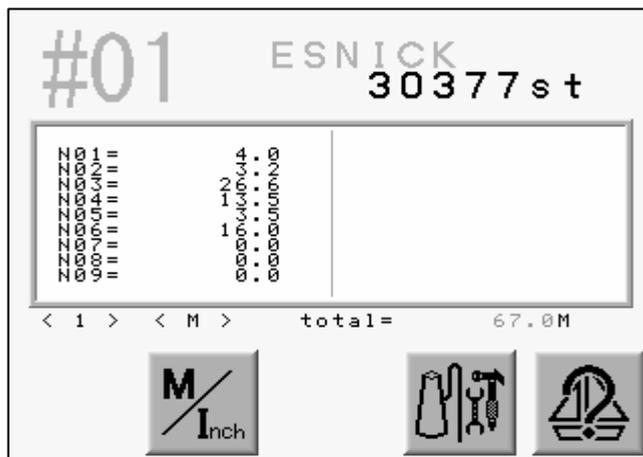
1) Se reporter à la rubrique relative aux informations sur le motif et localiser l' écran correspondant.

2) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Simulation de l' utilisation du fil pour chaque aiguille.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B pour afficher les résultats en pouces.

Appuyer sur la touche E pour atteindre l' écran précédent.

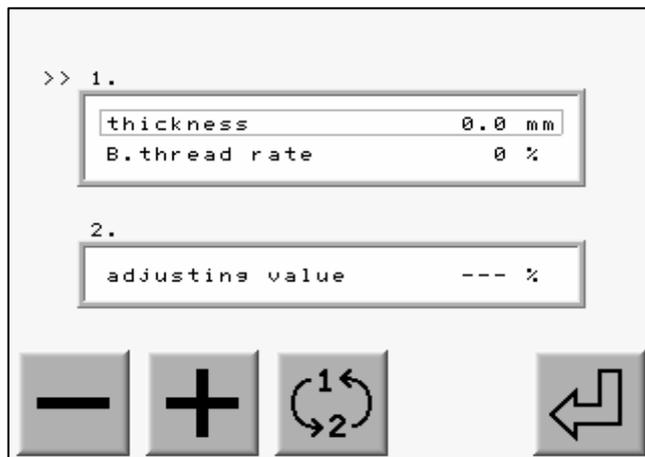
4) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

5) L' écran de configuration de la simulation apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une colonne.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A pour diminuer la valeur.  
 Appuyer sur la touche B pour augmenter la valeur.  
 Appuyer sur la touche C pour modifier la méthode de paramétrage. \*1  
 Appuyer sur la touche E pour entrer la valeur et revenir à l'écran précédent.

\*1 Deux méthodes sont disponibles. La première consiste à définir l'épaisseur du tissu et le pourcentage du fil de bobine par rapport au fil supérieur. La seconde consiste à modifier le rapport de calibrage.

Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Thickness (Épaisseur)	Épaisseur du tissu, en millimètres.	0,0 - 9,9 mm	0,0 mm
B. Thread Rate (Ratio bobine de fil)	Rapport du fil de bobine au fil supérieur, en points passés.	0 - 100%	50%
Adjusting Value (Valeur d'ajustage)	Rapport de calibrage de l'utilisation de fil.	100 - 200%	100%

## 8. Suppression d'un motif

Instructions relatives à la suppression d'un motif de la mémoire.

\* La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche E.



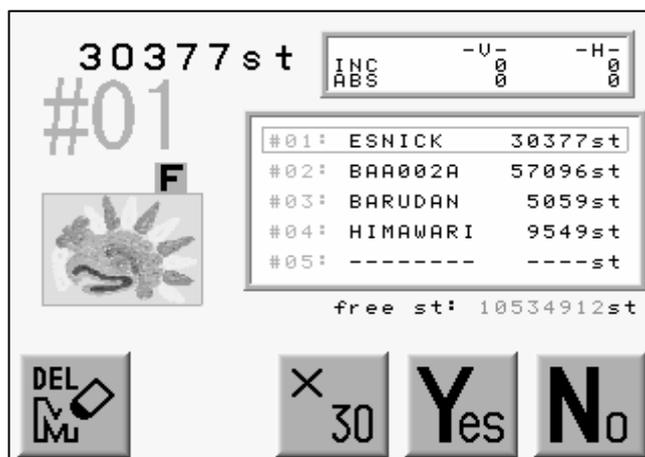
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche A.



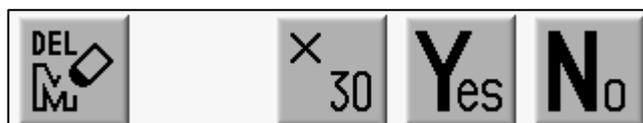
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 5) Se reporter à la rubrique sur la sélection de motifs et localiser le menu.  
Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 6) Appuyer sur la touche D pour supprimer le fichier de motif.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer simultanément sur la touche D et la touche C pour supprimer tous les motifs de la mémoire.

Appuyer sur la touche A ou E pour annuler la suppression et revenir à l'écran précédent.

## 9. Broderie à partir de la carte mémoire USB

### 9-1. Broderie à partir de la carte mémoire USB

Les motifs sauvegardés sur la carte mémoire USB peuvent être directement brodés à partir de cette dernière.

- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche B.。



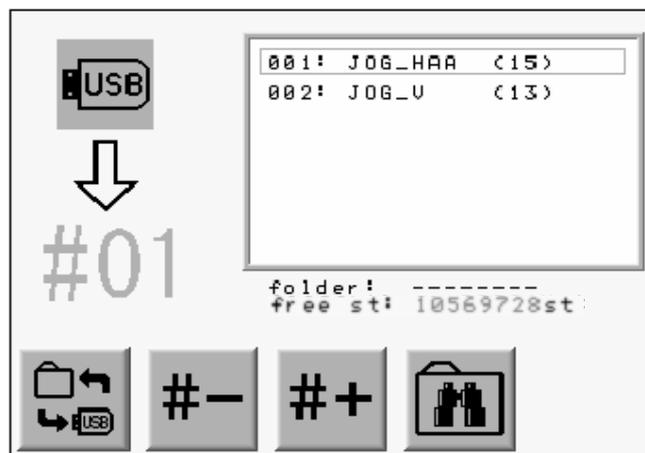
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) La liste des dossiers sur la carte mémoire USB apparaît.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B ou C pour sélectionner l'emplacement de mémoire du motif.

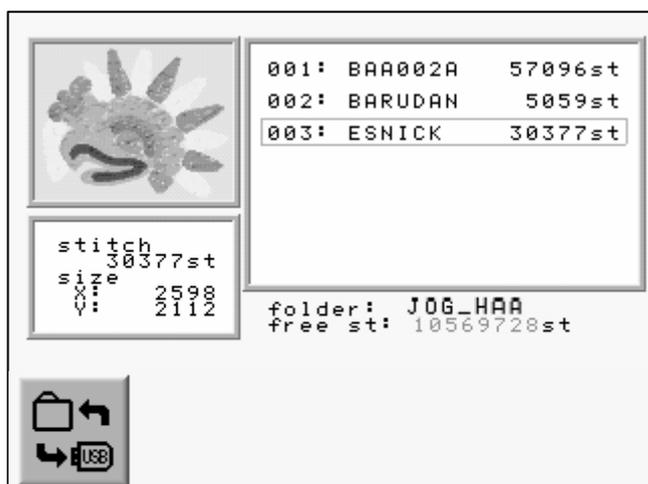
5) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

6) Le fichier de motif est répertorié dans le dossier.

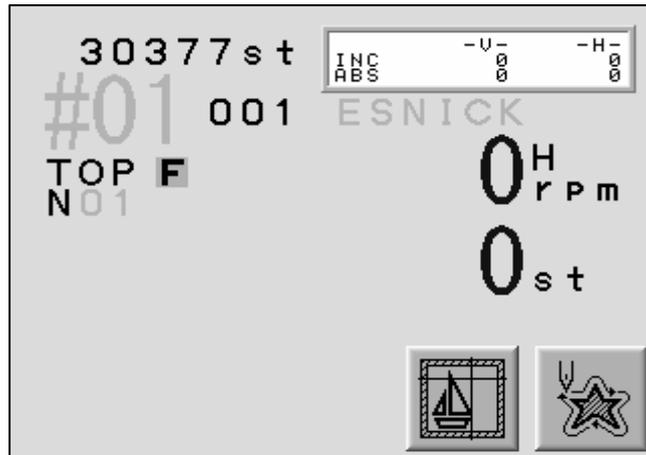
Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif à charger.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 7) Appuyer sur la touche Démarrer  pour placer la machine dans le mode correspondant.

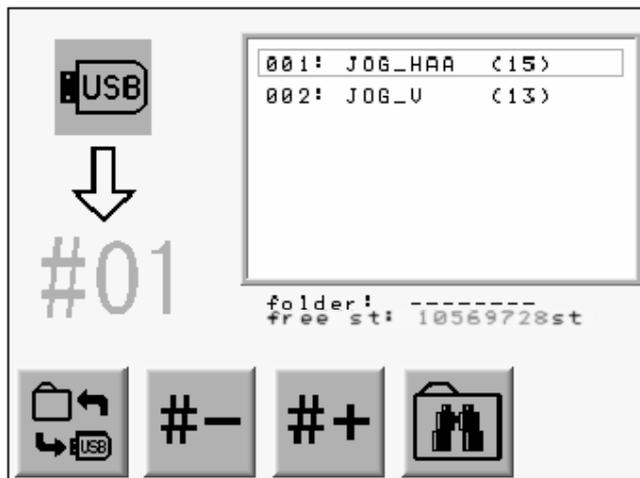
Le fichier sélectionné est chargé et le dispositif de commande passe en mode Démarrer.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 9-2. Recherche d'un motif sur la carte mémoire USB

- 1) Se reporter à la rubrique sur la broderie à partir de la carte mémoire USB et localiser le menu.
- 2) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Le menu de lettres apparaît.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

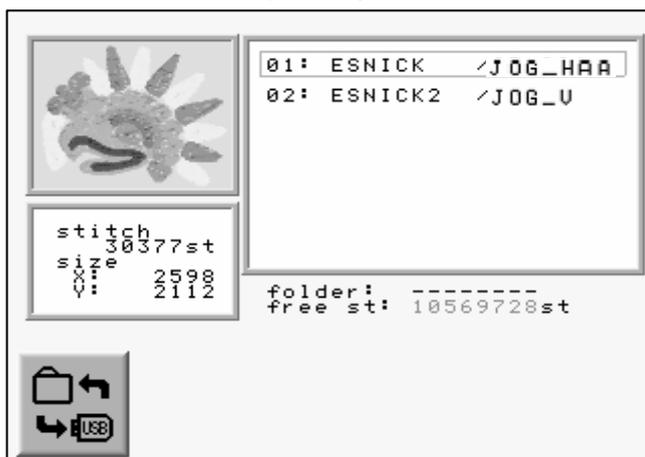
Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre.  
 Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre.  
 Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.  
 Entrer un nom de fichier de motif à rechercher.

- 4) Appuyer sur la touche E pour lancer la recherche.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

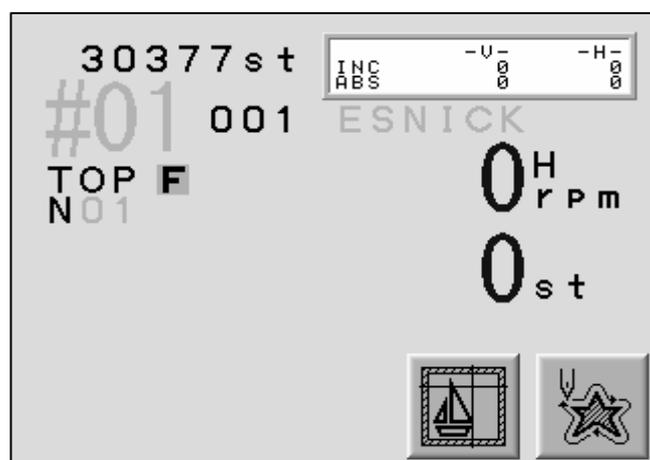
- 5) Le résultat de la recherche apparaît.  
 Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif à charger.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 6) Appuyer sur la touche Démarrer  pour placer la machine dans le mode correspondant.

Le fichier de motif est chargé en mémoire et la machine est placée en mode Démarrer.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## Chapitre 8. Paramètres de programme

Le présent chapitre inclut des instructions sur l'application de paramètres de programme à un motif.

1. Modification des paramètres de programme
2. Définition des limites inférieures
3. Paramétrage d'une matrice
4. Liste des paramètres de programme

# 1. Modification des paramètres de programme

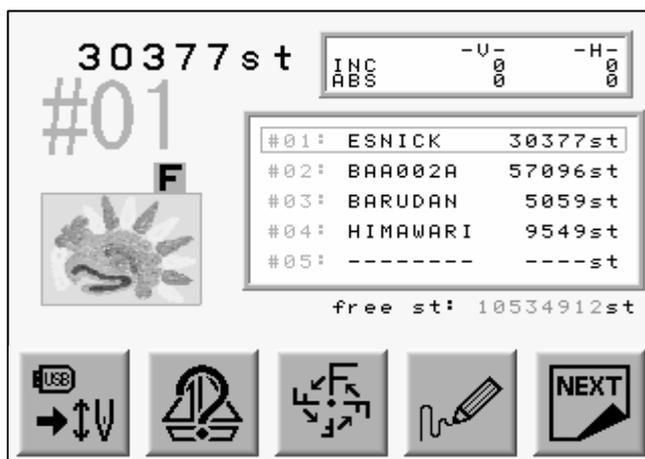
Les paramètres de programme permettent de vérifier l'aspect du motif lorsqu'il est brodé. La modification des paramètres de programme a un impact sur le motif sélectionné en mémoire. Il est possible de modifier les paramètres de programme uniquement lorsque la machine est en mode Veille.

En mode Démarrer, il n'est possible que de visualiser les paramètres de programme.

1) Se reporter à la rubrique sur la sélection de motifs et afficher la liste.

\* En mode Démarrer, la liste n'apparaît pas.

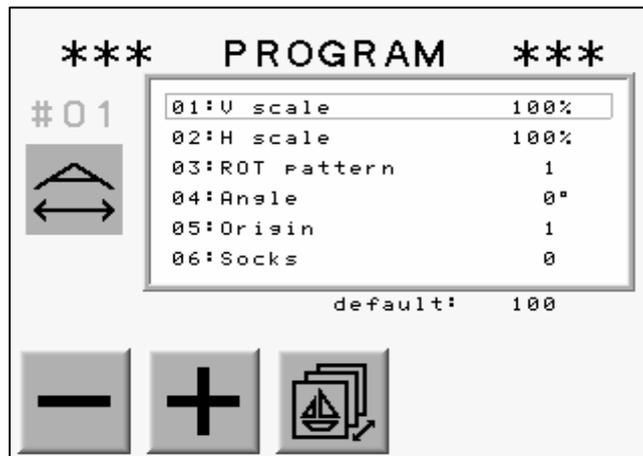
2) Appuyer sur la touche C.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

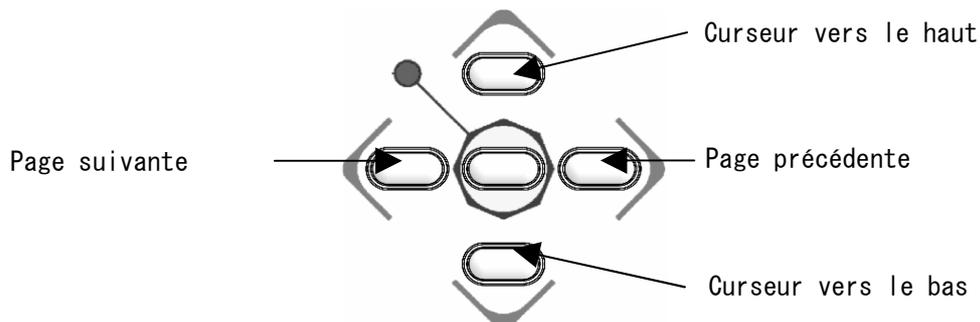
3) La liste Program (Programme) apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un paramètre de programme.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* Opérations de base pour les touches de navigation



- 4) Appuyer sur la touche A ou B pour modifier la valeur.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche C pour atteindre le menu précédent.

## 2. Définition des limites inférieures

Le dispositif de commande mémorise 3 zones de broderie pour limiter le mouvement du pantographe.

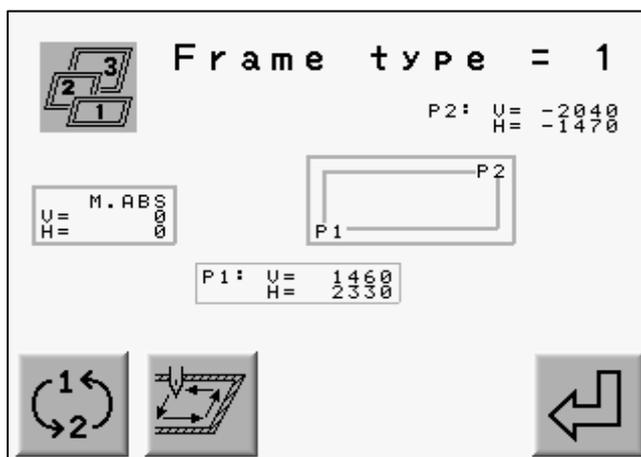
Ces zones sont appelées Limites inférieures définies.

Enregistrer le coin inférieur gauche (P1) et le coin supérieur droit (P2) pour chaque zone.

Le mouvement du pantographe sera limité par la zone rectangulaire formée par les 2 coins.

- \* Pour enregistrer les 2 coins, déplacer le pantographe à l'aide des touches de navigation.
- \* La zone des limites inférieures définies n'est pas plus grande que la zone des limites définies dans les paramètres Conditions machine (MC).

- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des paramètres de programme et afficher la liste.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour déplacer le curseur sur le paramètre « Frame type » (Type de cadre).
- 3) Choisir la valeur (1 à 3).
  - \* La valeur 0 rend inactives les limites inférieures définies.
- 4) Appuyer sur la touche Origine pour afficher l'écran ci-dessous.
  - \* L'écran ci-dessous se rapporte à la première limite (Limite inférieure définie 1).



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Lorsque la fonction Limites inférieures définies est désactivée, appuyer sur la touche Origine et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que la machine émette deux courts signaux sonores. L'écran indique la plage de limites définie dans les conditions machine.

- 5) À l'aide des touches de navigation, déplacer le pantographe pour localiser le coin inférieur gauche de la zone.
  - \* Vérifier si les valeurs P1 et V, H sont entourées d'un rectangle (P1 est sélectionné).

- 6) Appuyer sur la touche E pour enregistrer la position sous la forme P1.  
L' écran sélectionne automatiquement P2 (les valeurs P2 et V, H sont entourées d' un rectangle).



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 7) Enregistrer P2 (coin supérieur droit de la zone).  
Déplacer le pantographe pour localiser le coin supérieur droit de la zone.

- 8) Appuyer sur la touche E pour enregistrer la position sous la forme P2.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 9) Appuyer sur la touche B pour lancer le tracé de la zone.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 10) Appuyer sur la touche A pour basculer du menu de paramétrage P1 à P2.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

### 3. Paramétrage d' une matrice

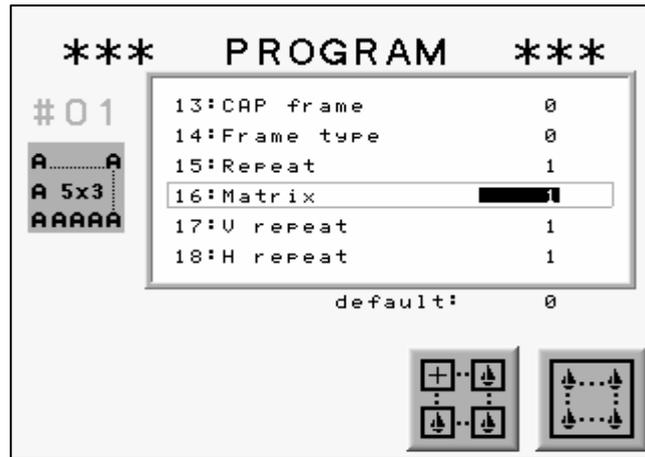
#### 3-1. Paramétrage de la taille du motif

Cette fonction répète automatiquement le motif dans la zone de broderie.  
L' agencement est calculé à partir de la distance entre les centres des motifs  
et la quantité entrée.

\* Ce paramétrage réinitialise les paramètres de programme n° 06 : Socks (Chaussettes) et  
n° 15 : Repeat (Répétition)

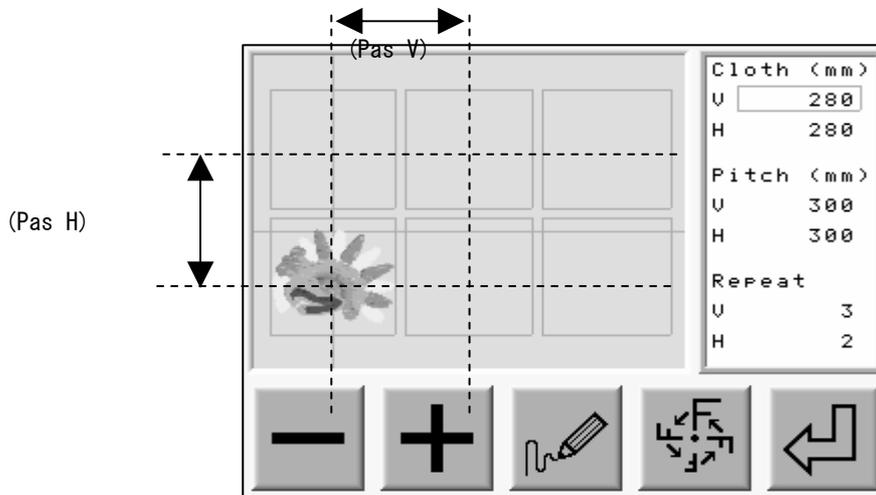
- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des paramètres de programme et localiser la liste.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour déplacer le curseur sur le paramètre n° 16.
- 3) Attribuer la valeur 1.
- 4) Appuyer sur la touche Origine pour afficher le menu ci-dessous.

5) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

6) Le menu de paramétrage apparaît.



7) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une colonne. Appuyer sur la touche A ou B pour modifier la valeur.



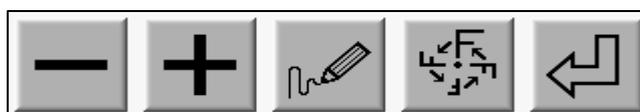
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

8) Appuyer sur la touche C pour redessiner l' écran, compte tenu du nouveau paramètre.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

9) Appuyer sur la touche D pour revenir à la liste Program (Programme).



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

10) Appuyer sur la touche E pour modifier automatiquement les paramètres suivants en fonction des nouvelles valeurs.

MC Parameter (Paramètres Conditions machine)

n° 17 : V Repeat, paramètre Répétition V

n° 18 : H Repeat, paramètre Répétition H

n° 19 : V space, paramètre Espace V

n° 20 : H space, paramètre Espace H



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

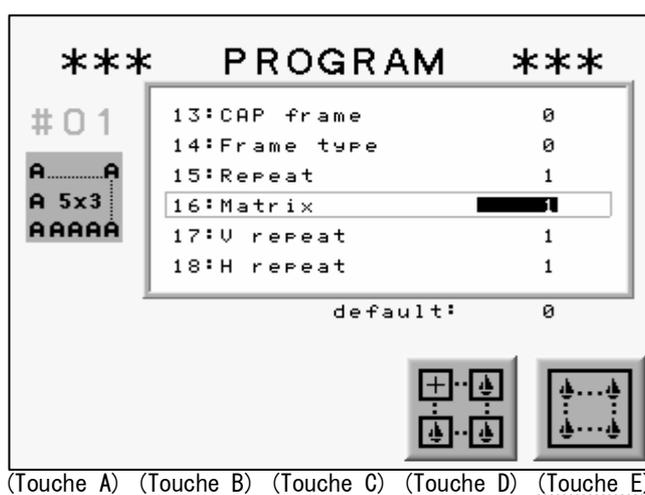
Élément		Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
C l o t h (Tissu)	V	Mouvement du pantographe dans la direction V(X) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	100
	H	Mouvement du pantographe dans la direction H(Y) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	100
P i t c h (Pas)	V	Taille du motif dans la direction V(X) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	0
	H	Taille du motif dans la direction H(Y) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	0
R e p e a t (Répétition)	V	Répétition du motif dans la direction V(X).	1 - 400	0
	H	Répétition du motif dans la direction H(Y).	1 - 400	0

## 3-2. Paramètre de répétition automatique

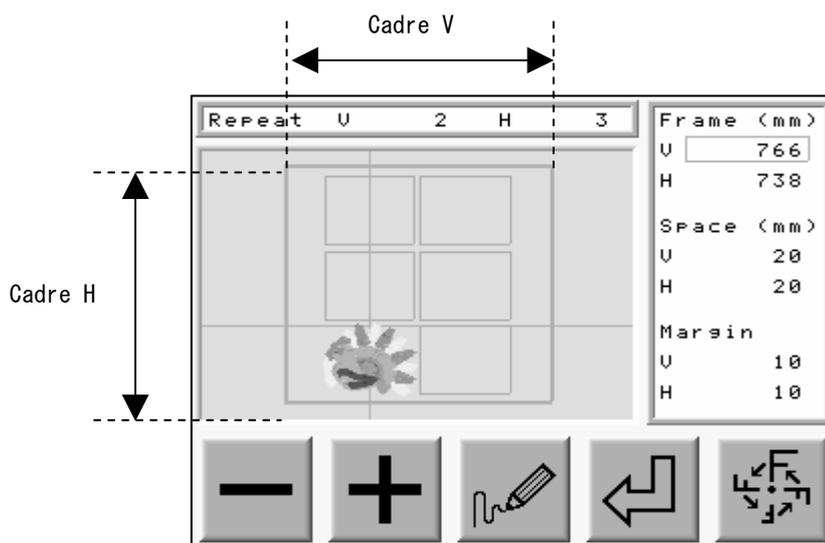
Cette fonction place automatiquement le nombre maximal de motifs dans la zone de broderie.

\* Ce paramétrage réinitialise les paramètres de programme n° 06 : Socks (Chaussettes) et n° 15 : Repeat (Répétition)

- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des paramètres de programme et afficher la liste.
- 2) À l' aide des touches de navigation, déplacer le curseur sur la colonne n° 16.
- 3) Attribuer la valeur 1.
- 4) Appuyer sur la touche Origine pour afficher le menu ci-dessous.
- 5) Appuyer sur la touche E.



- 6) Le menu de paramétrage apparaît.



- 7) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une colonne. Appuyer sur la touche A ou B pour modifier la valeur.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 8) Appuyer sur la touche C pour redessiner l'écran, compte tenu du nouveau paramètre.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 9) Appuyer sur la touche E pour revenir à la liste Program (Programme).



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 10) Appuyer sur la touche D pour modifier automatiquement les paramètres suivants en fonction des nouvelles valeurs.

MC Parameter (Paramètres Conditions machine)

n° 17 : V Repeat, paramètre Répétition V

n° 18 : H Repeat, paramètre Répétition H

n° 19 : V space, paramètre Espace V

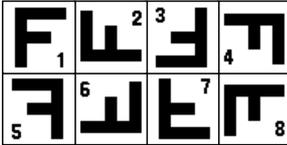
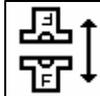
n° 20 : H space, paramètre Espace H

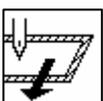
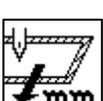
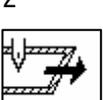
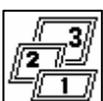


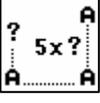
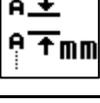
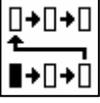
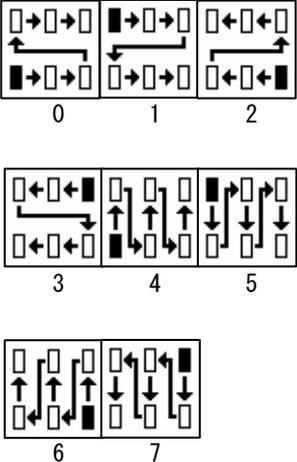
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Élément		Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Frame (Cadre)	V	Mouvement du pantographe dans la direction V(X) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	Frame (Cadre)
	H	Mouvement du pantographe dans la direction H(Y) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	
Space (Espace)	V	Taille du motif dans la direction V(X) en mm.	-1 000 à 1 000	Space (Espace)
	H	Taille du motif dans la direction H(Y) en mm.	-1 000 à 1 000	
Margin (Marge)	V	Définition de la marge le long du cadre dans la direction V(X) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	Margin (Marge)
	H	Définition de la marge le long du cadre dans la direction H(Y) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	

## 4. Paramètres de programme

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
1 	V Scale (Échelle V) Gauche à droite	Mise à l' échelle du motif.	50 - 200 %	100%
2 	H Scale (Échelle H) De haut en bas			
3 	ROT (Rotation) Pattern (Rotation du motif)	<p>Rotation d' un motif dans le sens inverse des aiguilles d' une montre, ajout d' une image symétrique.</p> 	<p>Motif 1 → 0 deg. 2 → 90 deg. 3 → 180 deg. 4 → 270 deg.</p> <p>Image symétrique Motif 5 → 0 deg. 6 → 90 deg. 7 → 180 deg. 8 → 270 deg.</p>	1
4 	Angle (Angle)	Rotation par incréments de 1 degré.	0 - 89°	0°
5 	Origin (Origine)	Le pantographe est automatiquement repositionné sur le point d' origine du motif lorsque la broderie est terminée.	1 : Actif 0 : Inactif	1
6 	Socks (Chaussettes)	<p>Répétition automatique du motif à une position différente.</p> <p>L' espace entre les 2 motifs est défini à l' aide des touches de navigation, après le passage en mode Démarrer.</p> <p>La fonction d' image symétrique ou de rotation du motif d' origine est disponible.</p>	<p>0 : Inactif 1 : Actif</p>  <p>2 : Miroir</p>  <p>3 : Rotation</p> 	0

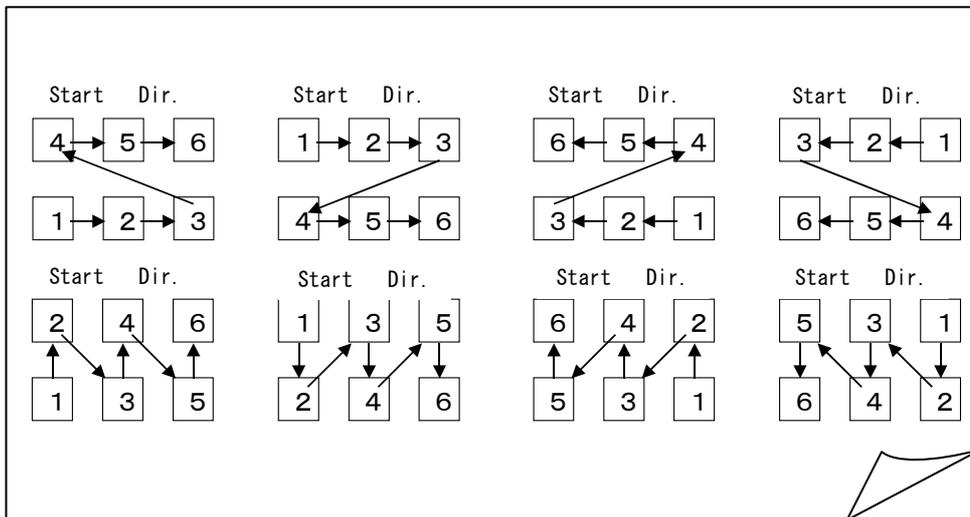
N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
7 	Appliqué (Application)	Lorsque le dispositif de commande détecte le code STOP, le pantographe se déplace automatiquement en fonction des 2 paramètres suivants.	1 : Actif 0 : Inactif	0
8 	A. H. Offset (Décalage A. H.)	Lorsque le paramètre Appliqué est actif (1), le pantographe sort (H, positif) et se déplace vers la droite (V, négatif) selon la valeur définie.	-3 000 à 3 000 mm	0 mm
9 	A. V. Offset (Décalage A. V.)	Lorsque le paramètre A.V. Offset (Décalage A.V.) est égal à 0, le pantographe ne se déplace pas latéralement.		
10 	Frame (Cadre)	Le pantographe se décale à l'extrémité du motif.	1 : Actif 0 : Inactif	0 mm
11 	F. H. Offset (Décalage F. H.)	Lorsque le paramètre Frame (Cadre) est actif, le pantographe sort (H, positif) et se déplace vers la droite (V, négatif).	-3 000 à 3 000 mm	0 mm
12 	F. V. Offset (Décalage F. V.)			
13 	CAP Frame (Cadre pour broder des casquettes)	Paramètre du cadre pour broder des casquettes. Il modifie automatiquement la vitesse de la machine et fait pivoter le motif de 180° .	0 : standard 1-3 : cadre pour broder des casquettes	0
14 	Frame Type (Type de cadre)	Définition des limites inférieures. 0 : pas d'utilisation.	0 - 3	0

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
15 	Repeat (Répétition)	Paramétrage de la répétition d'un motif.	1 - 201 201 : indéfiniment	1
16 	Matrix (Matrice)	Activation de l'agencement automatique.	0 : Inactif 1 : Actif	0
17 	V(X) Repeat (Répétition V(X))	Paramétrage de la répétition du motif dans la matrice.	Total des répétitions (V + H) = 400	1
18 	H(Y) Repeat (Répétition H(Y))			
19 	V Space (Espace V) Largeur	Définition de l'espace entre les motifs.	-1 000 à 1 000 mm	0 mm
20 	H Space (Espace H) Profondeur			
21 	Start Dir. (Direction démarrage)	Ordre de la broderie.  	0 - 7  Le rectangle noir représente le premier motif à broder.	0

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
22 	Swing Type (Type de mouvement)	Paramétrage de la direction de mise à l' échelle de la longueur du point avec le paramètre Swing des conditions machine.	0 : V et H 1 : V(X) uniquement 2 : H(Y) uniquement	0

Ordre de la broderie dans la matrice

Exemple : 3 motifs en largeur et 2 motifs en profondeur



## Chapitre 9. Broderie

Le présent chapitre contient des informations sur la broderie de motifs en mémoire.

1. Point de départ
2. Mode Démarrer
3. Vitesse
4. Tracé
5. Flottement
6. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points)
7. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur)
8. Changement de codes couleur (apprentissage)
9. Codes de fonction
10. Point arrière
11. Réparation automatique
12. Mode Veille (reprise)

## 1. Point de départ

Instructions relatives à l'enregistrement du point de départ du motif. Chaque motif en mémoire peut avoir son propre point de départ.

- 1) Sélection d'un motif de la mémoire. À l'aide des touches de navigation, déplacer le pantographe vers l'emplacement où la broderie du motif doit commencer.
- 2) Appuyer sur la touche Démarrer pour placer la machine dans le mode correspondant. Le point de départ du motif est enregistré.  
Pour plus de détails, se reporter à la rubrique sur le mode Démarrer.  
\* Le premier motif à broder ne présente pas de point de départ.
- 3) Appuyer sur la touche Origine pour déplacer le pantographe vers le point de départ enregistré.  
\* En mode Veille et via la touche Origine, le pantographe peut atteindre le point de départ du motif sélectionné.  
\* Le pantographe se déplace vers le point de départ absolu (point de départ de la machine).

## 2. Mode Démarrer

Instructions relatives au placement de la machine en mode Démarrer.

La machine peut commencer à broder uniquement lorsqu'elle est en mode Démarrer.

- 1) Déplacer le pantographe vers le point de départ à l'aide des touches de navigation.  
Se reporter à la rubrique sur le point de départ.

- 2)  Appuyer sur la touche Démarrer pour placer la machine dans le mode correspondant.

- 3)  Appuyer sur la touche Start (Marche) ou  Stop (Arrêt) pour démarrer/arrêter la broderie.

- 4)  Appuyer sur la touche Démarrer et la maintenir enfoncée pendant 3 secondes pour quitter le mode Démarrer.

\* La machine émet un signal sonore lorsqu'elle n'est plus en mode Démarrer.

## 3. Vitesse

Instructions relatives au changement de la vitesse de broderie. Il est possible de changer la vitesse durant la broderie.

- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche A.

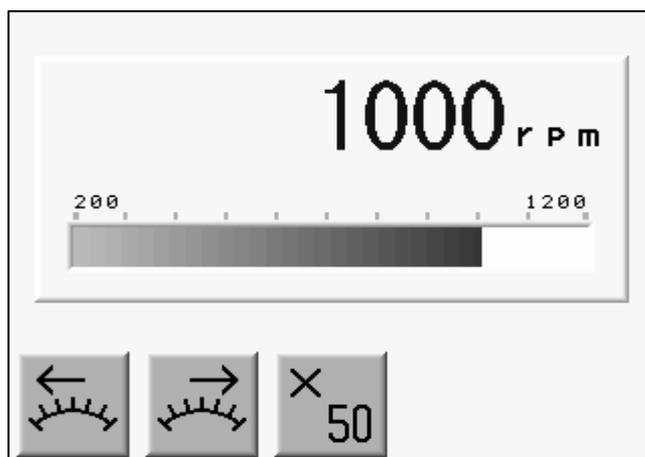


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Le menu de vitesse apparaît.

Appuyer sur la touche A ou B pour changer la vitesse par paliers de 10 r/min.

Appuyer sur la touche C et la maintenir enfoncée, puis appuyer sur la touche A ou B pour changer la vitesse par paliers de 50 r/min.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 4. Tracé

### 4-1. Tracé

\* Avant d'utiliser cette fonction, veiller à ce que les paramètres de limite du cadre (Conditions machine) soient correctement définis.

Le pantographe trace un rectangle afin de déterminer si la machine brode à la bonne position et selon une taille adéquate.

Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer et AVANT le démarrage de la broderie.

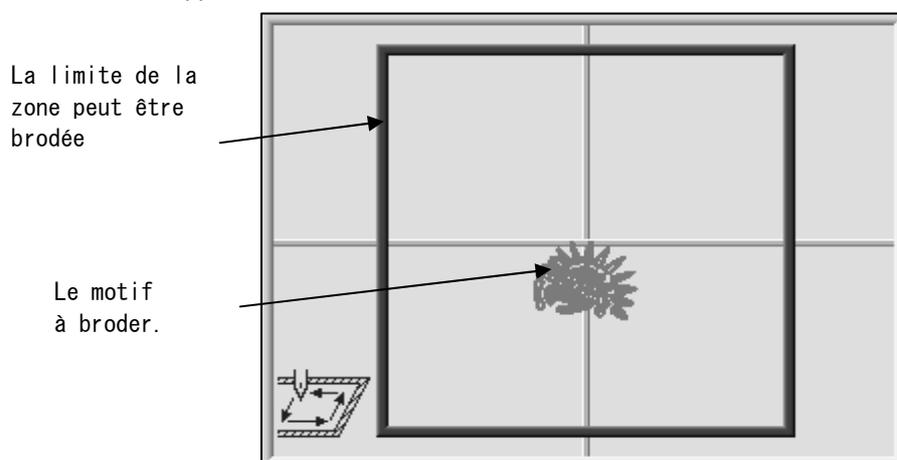
\* Le rectangle se rapporte aux paramètres de programme (échelle, rotation, matrice, etc.).

1) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

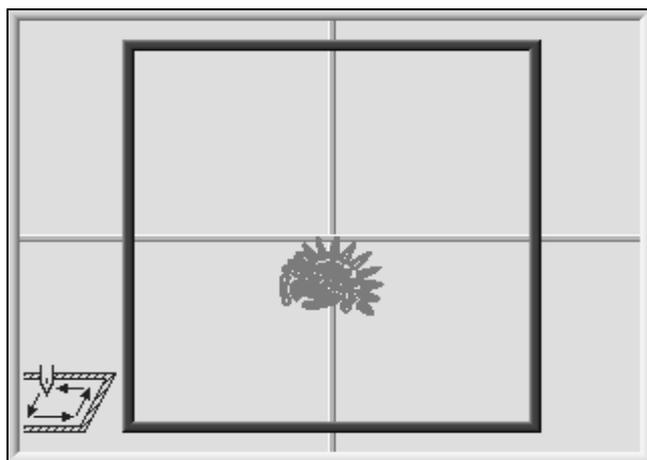
2) L' écran du tracé apparaît.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

L' écran indique si le motif est adapté à la zone tracée.

- 3) Le motif est déplacé parallèlement au mouvement du pantographe généré à l'aide des touches de navigation.



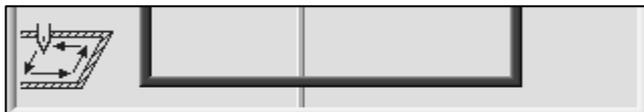
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Normalement, la limite est bleue.

Elle devient jaune, puis rouge, au fur et à mesure que le motif se rapproche.



- 4) Appuyer sur la touche A pour lancer le tracé.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* Si le motif marque une intersection avec la limite, la machine émet un signal sonore et arrête le tracé. Repositionner ou redimensionner le motif de façon à ce qu'il s'adapte à la limite.

## 4-2. Tracé contours

- \* Avant d'utiliser cette fonction, veiller à ce que les paramètres de limite du cadre (Conditions machine) soient correctement définis. Le pantographe trace le contour du motif afin de déterminer si la machine brode à la bonne position et selon une taille adéquate.

Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer et AVANT le démarrage de la broderie.

- \* Le tracé se rapporte aux paramètres de programme (échelle, rotation, matrice, etc.).

- 1) Appuyer sur la touche E pour lancer le tracé contours.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

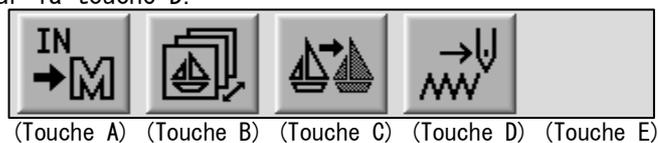
- \* Si le motif marque une intersection avec la limite, la machine émet un signal sonore et arrête le tracé. Repositionner ou redimensionner le motif de façon à ce qu'il s'adapte à la limite.

## 5. Flottement

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

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

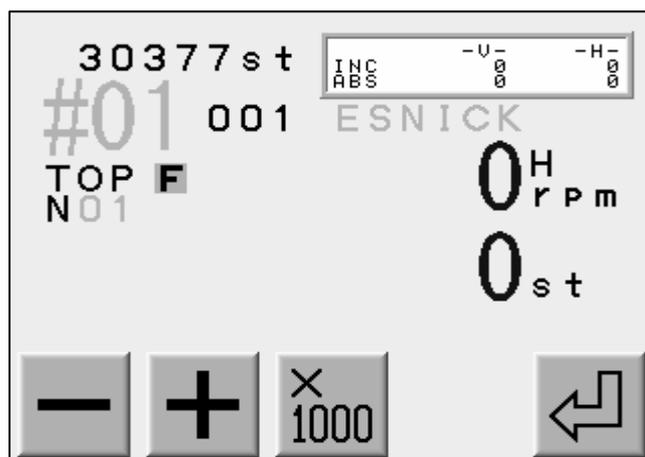
2) Appuyer sur la touche D.



3) L' écran du flottement apparaît.



Appuyer sur la touche Start (Marche) pour lancer le flottement.

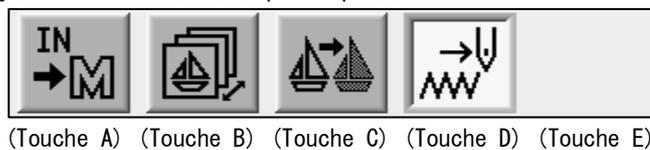


※ Quitter la fonction Flottement

a) Appuyer sur  pour arrêter la machine.

b) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2.

c) Appuyer sur la touche D pour quitter.

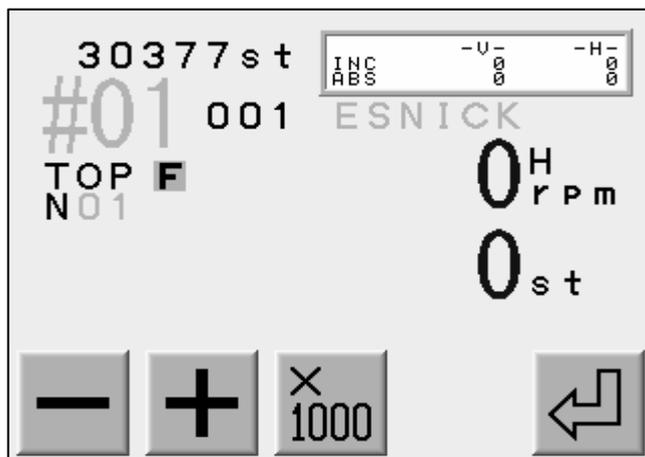


## 6. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points)

Instructions relatives au flottement en fonction d' un nombre de points spécifique.

- 1) Se reporter à la rubrique sur le flottement et localiser l' écran correspondant.
- 2) Appuyer sur la touche A ou B pour modifier le nombre de points selon la valeur 1.  
(Le nombre de points à l' écran clignote.)

Appuyer sur la touche C et la maintenir enfoncée, puis appuyer sur la touche A ou B pour modifier le nombre de points selon la valeur 1000.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche E pour déplacer le pantographe vers la position caractérisée par le nombre de points sélectionné.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

※ Quitter la fonction Flottement

a) Appuyer sur  pour arrêter la machine.

b) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2.

c) Appuyer sur la touche D pour quitter.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 7. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur)

Instructions relatives au flottement en fonction d' un changement de couleur spécifique.

1) Se reporter à la rubrique sur le flottement et localiser l' écran correspondant.

2) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

3) Appuyer sur la touche C.

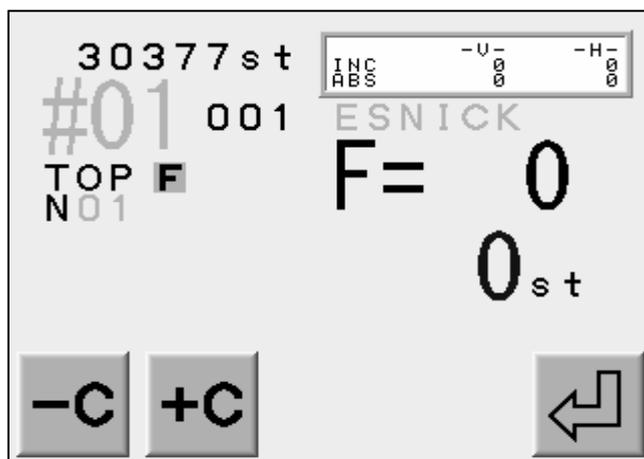


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) L' écran de changement de couleur apparaît. Trouver une position de changement de couleur pour placer le pantographe.

Appuyer sur la touche A pour trouver les changements de couleur précédents.

Appuyer sur la touche B pour trouver les changements de couleur suivants.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

5) Appuyer sur la touche E pour placer le pantographe sur la position de changement de couleur choisie.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

※ Quitter la fonction Flottement

a) Appuyer sur  pour arrêter la machine.

b) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2.

c) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

d) Appuyer sur la touche C pour quitter.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 8. Changement de codes couleur (apprentissage)

Instructions relatives au changement des codes couleur durant la broderie.

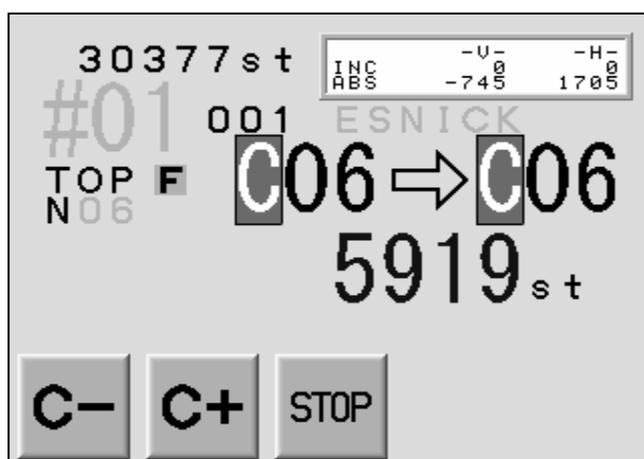
- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche C.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3)  Appuyer sur la touche Start (Marche).
- 4) La machine s'arrête de broder lorsqu'elle atteint le prochain code couleur ou code d'arrêt.
- 5) Le dispositif de commande affiche le code actuel désigné.

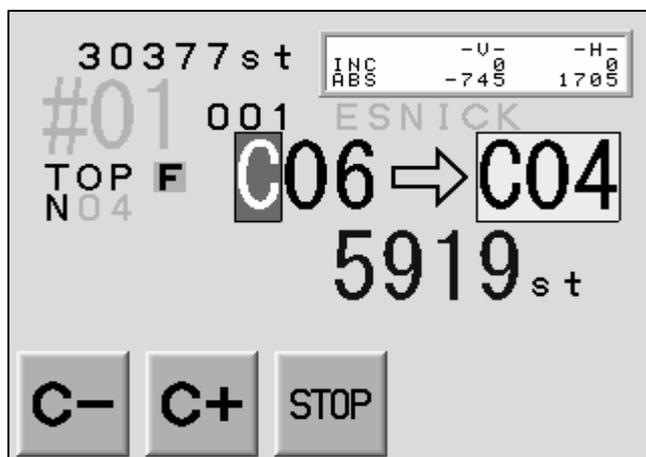
Appuyer sur la touche A ou B pour changer le code couleur.  
Appuyer sur la touche C pour le convertir en code d'arrêt.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 6)  Appuyer sur la touche Start (Marche) pour reprendre la broderie avec le nouveau code.

La figure ci-dessous montre le changement de code couleur :  
C06 → C04



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

※ Quitter la fonction Flottement

- a) Appuyer sur  pour arrêter la machine.
- b) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2.
- c) Appuyer sur la touche C pour quitter.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 9. Codes de fonction

Instructions relatives à la modification des codes de fonction lorsque la broderie est en cours.

Utiliser cette fonction avec le flottement à haute vitesse (selon le nombre de points) pour modifier le code de fonction du point souhaité.

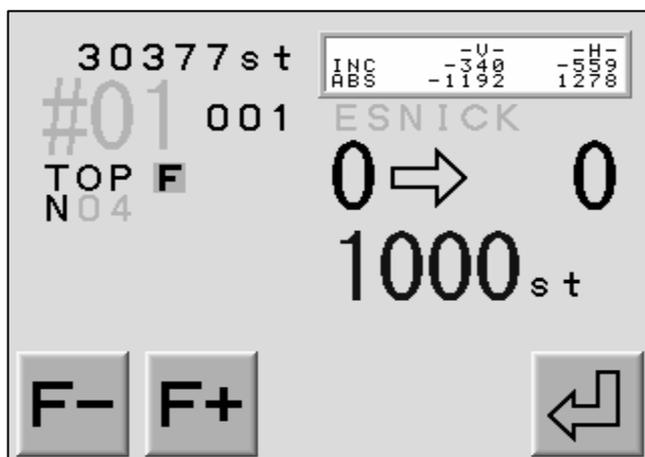
Pour plus de détails, se reporter à la rubrique sur les codes de fonction.

- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche C et la maintenir enfoncée jusqu' à ce que la machine émette deux signaux sonores.



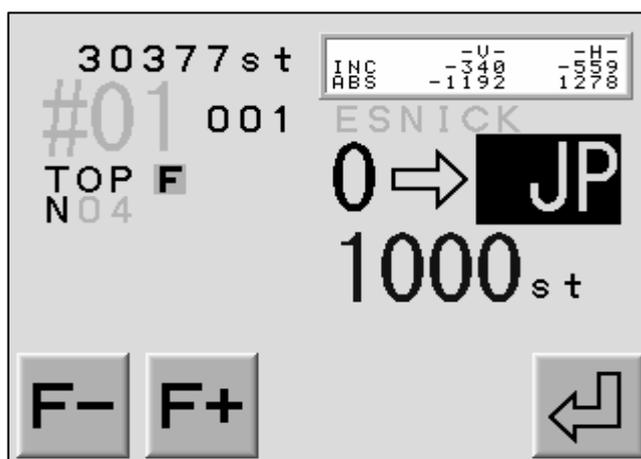
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) L' écran du code de fonction apparaît.  
Appuyer sur la touche A ou B pour modifier le code de fonction.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche E pour mettre à jour la mémoire avec les nouveaux codes de fonction.  
 La figure ci-dessous montre le changement de code de fonction :  
 Aucun (point standard) → Point sauté (JP)



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

※ Quitter la fonction Flottement

a) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2.

b) Appuyer sur la touche C pour quitter.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 10. Point arrière

La fonction Point arrière répare les points à l' aide de la touche Stop (Arrêt).

1) Arrêter la machine à l' aide de la touche Stop (Arrêt).

2) Appuyer sur la touche Stop (Arrêt) et la maintenir enfoncée pour lancer la fonction Point arrière.

Le pantographe recule sur le motif.

3) Maintenir la touche Stop (Arrêt) enfoncée ; le retour arrière continue même si la touche est relâchée.

Appuyer sur la touche Start (Marche) pour arrêter le retour arrière.

Pour que le pantographe recule plus loin, maintenir de nouveau la touche Stop (Arrêt) enfoncée.

4) Appuyer sur la touche Start (Marche) pour couvrir les points déjà brodés avec les nouveaux points.

## 11. Réparation automatique

La fonction Réparation automatique permet de reculer la machine afin de repasser sur les points manqués.

Appuyer sur le bouton Réparation automatique, situé sur le boîtier de tension, et le maintenir enfoncé tandis que la machine s'arrête.

Le pantographe procède à un retour arrière sur la broderie (le nombre de points est indiqué en conséquence).

Le pantographe arrête le retour arrière lorsque le bouton Réparation automatique est relâché. La tête de broderie concernée présente un voyant LED rouge allumé.

L'activation de la touche Start (Marche) permet de démarrer la broderie à l'endroit où la machine a reculé.

- 1) Arrêter la machine à l'aide de la touche Stop (Arrêt).
- 2) Appuyer sur le bouton Réparation automatique, situé sur le boîtier de tension de la tête de broderie concernée, et le maintenir enfoncé. Relâcher le bouton lorsque le pantographe a atteint la position souhaitée.
- 3) Appuyer sur la touche Start (Marche) pour démarrer la broderie.

Paramètres Conditions machine disponibles après la fonction Réparation automatique :

n° 12 : Overlap (Superposition) - Superposition des points après la réparation automatique. Par défaut : 4

n° 13 : Auto Start (Démarrage automatique) - Démarrage automatique après la réparation automatique. Par défaut : Inactif

L'option Démarrage automatique arrête ou non la machine après la réparation automatique.

Lorsque la machine s'arrête : la machine s'arrête à l'endroit où la réparation automatique se termine et procède à un point arrière automatique pour le nombre de points défini par le paramètre Overlap (superposition).

Lorsque la machine continue : la machine ne s'arrêtera pas à la fin de la réparation automatique et toutes les têtes commencent à broder.

- \* Procéder à un retour arrière avec la fonction Réparation automatique, puis maintenir la touche Stop (Arrêt) enfoncée pour la fonction Point arrière lorsque de nombreux points nécessitent une réparation automatique. La fonction Point arrière procède à un retour arrière sans maintien du bouton Stop après 30 points.

## 12. Mode Veille (reprise)

Le mode Veille correspond à l'état selon lequel l'alimentation de la machine est coupée (en mode Démarrer) et cette dernière est alors prête à reprendre la broderie à l'endroit où elle s'est arrêtée.

- 1) Mettre la machine sous tension.
- 2) Appuyer sur la touche E pour rechercher l'origine.

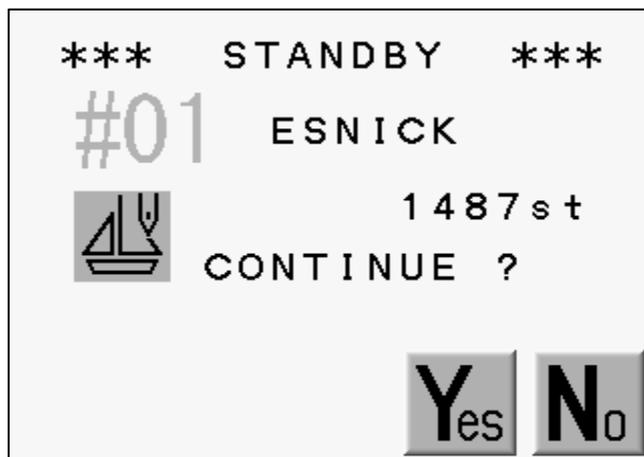


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

L'écran de veille (Standby) apparaît.

Appuyer sur la touche D pour continuer la broderie.  
Appuyer sur la touche E pour quitter le mode Veille.

La machine arrête la broderie et quitte le mode Démarrer.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## Chapitre 10. Apprentissage

Le présent chapitre contient des instructions relatives à la modification des codes de fonction. L'apprentissage est une méthode plus rapide que la modification des codes de fonction lorsque la broderie est en cours.

1. Codes couleur
2. Tous les codes de fonction

# 1. Codes couleur

Instructions relatives à la modification des codes couleur à l' aide de la fonction Apprentissage.

La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

Pour obtenir la description des codes, se reporter à la rubrique sur les codes de fonction.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

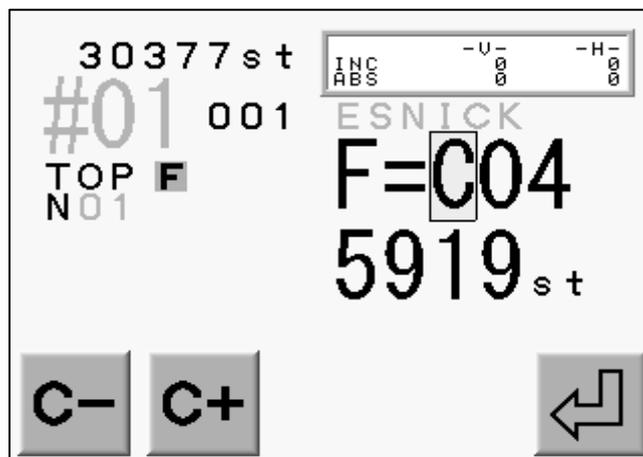
2) Appuyer sur la touche C.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) L' écran du code couleur apparaît.

Appuyer sur la touche E pour rechercher le code de changement de couleur suivant.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* L' écran se ferme automatiquement si aucun changement de couleur n' est détecté.

4) Appuyer sur la touche A ou B pour modifier le code.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 5) Appuyer sur la touche E pour enregistrer la modification et rechercher le code suivant.  
La figure ci-dessous montre le changement de code couleur : → C07



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 2. Tous les codes de fonction

Il est également possible de modifier tous les codes de fonction d'un motif à l'aide de la fonction Apprentissage.

La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

Pour obtenir la description des codes, se reporter à la rubrique sur les codes de fonction.

- 1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

- 2) Appuyer sur la touche C et la maintenir enfoncée.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) L'écran du code de fonction apparaît.

Appuyer sur la touche E pour rechercher le code suivant.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- \* L' écran se ferme automatiquement si aucun code de fonction n' est détecté.
- \* La recherche porte uniquement sur les points sautés consécutifs dont le nombre est supérieur à celui du paramètre Trim Jumps (Points de coupe) dans les conditions machine. La machine coupe automatiquement le fil lorsqu'il existe un nombre de points sautés consécutifs supérieur au paramètre.

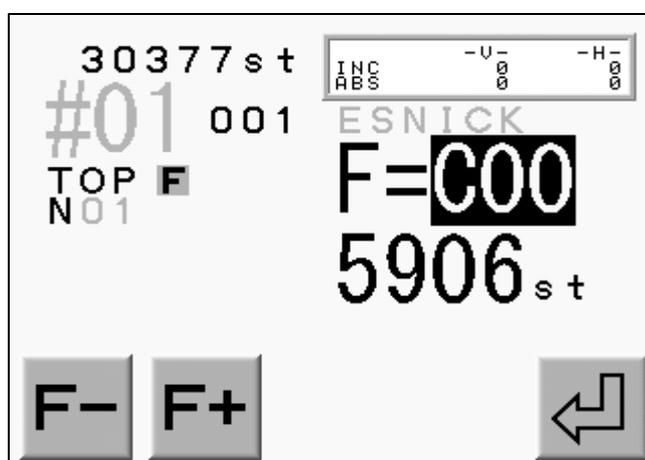
4) Appuyer sur la touche A ou B pour modifier le code de fonction.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

5) Appuyer sur la touche E pour enregistrer la modification et rechercher le code de fonction suivant.

La figure ci-dessous montre le changement de code de fonction : → C00



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## Chapitre 11. Conditions machine

Le présent chapitre contient des informations sur les paramètres Conditions machine.

1. Modification des conditions machine
2. Réinitialisation des conditions machine
3. Liste des conditions machine

# 1. Modification des conditions machine

Instructions relatives à la modification des conditions machine.

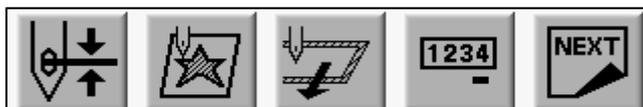
1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 1 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche D.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

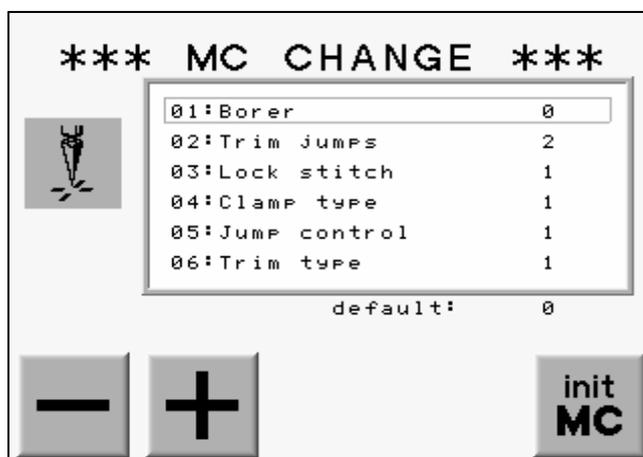
4) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

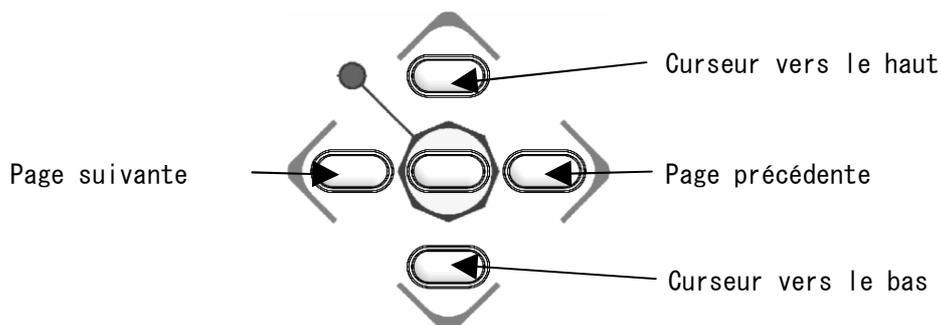
5) La liste des paramètres Conditions machine apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un paramètre.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

\* Opérations de base



6) Appuyer sur la touche A ou B pour modifier la valeur.

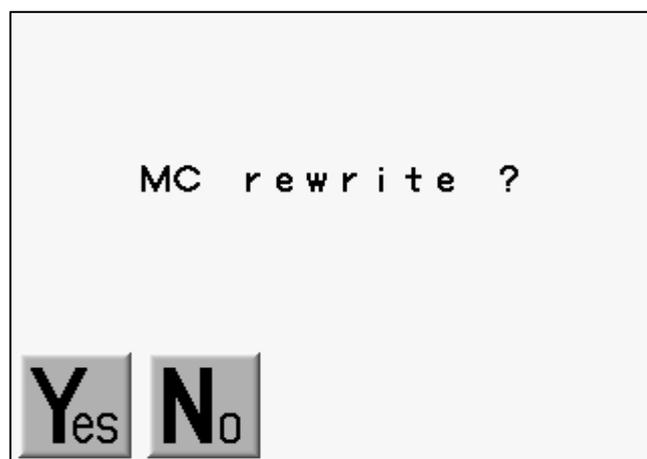


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- \* Les nouvelles valeurs ne sont pas sauvegardées à ce stade. Elles le sont à la sortie du menu des conditions machine.
- \* Les nouvelles valeurs ne sont pas valides si l'alimentation électrique est coupée avant la sauvegarde.

7) Appuyer sur la touche Manuel lorsque tous les paramètres sont définis.

8) Appuyer sur la touche A pour sauvegarder les nouvelles valeurs.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B pour annuler les modifications et fermer la liste.

## 2. Réinitialisation des conditions machine

Instructions relatives à la réinitialisation des paramètres Conditions machine sur les valeurs d'usine par défaut.

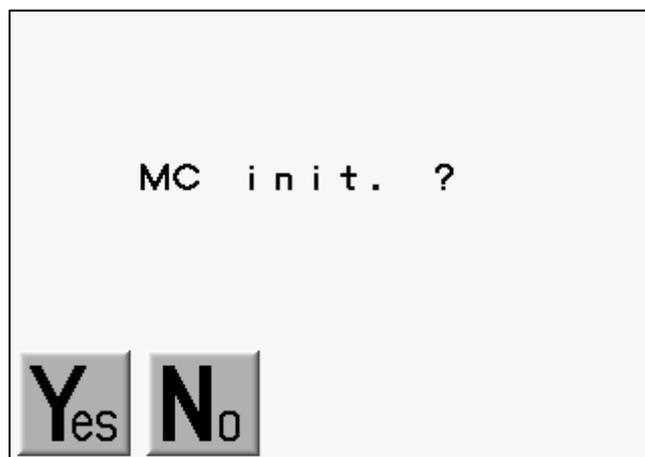
Cette opération est disponible uniquement en mode Démarrer.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des conditions machine pour localiser la liste des conditions.
- 2) Appuyer sur la touche E et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que la machine émette deux courts signaux sonores.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

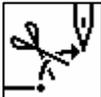
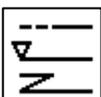
- 3) Appuyer sur la touche A pour initialiser les paramètres Conditions machine.

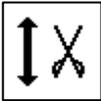
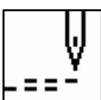


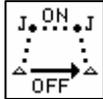
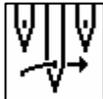
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

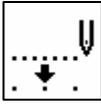
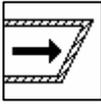
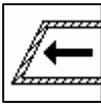
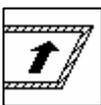
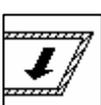
Appuyer sur la touche B pour annuler l'initialisation.

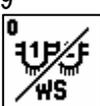
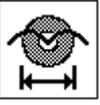
### 3. Liste des conditions machine

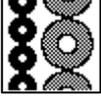
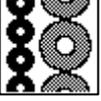
N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
1 	Borer 1 (Perforateur 1)	Saisir le numéro de l'aiguille possédant le perforateur. 0 : aucun perforateur est utilisé.	0 - Nombre max. d' aiguilles	0
2 	Trim Jumps (Points de coupe)	Contrôle le nombre de points sautés après lequel le coupe-fil coupera le fil. 0 : pas de coupe pour les points sautés.	0 - 9	2
3 	Lock Stitch (Verrouillage du point)	Verrouillage automatique des points après une coupe. Conversion du premier point en point de verrouillage. 1 : séparation de point 2 : point triangle 3 : point arrière 4 : pas de verrouillage Ajoute 10 aux valeurs ci-dessus pour la création d'un point et le convertit en verrouillage.	1 - 4 & 11 - 14	1
4 	Clamp Type (Type de pince)	Contrôle le pince-fil lorsque la machine commence à broder après une coupe. 1 : la pince s'ouvre au 1 <sup>er</sup> point et se ferme au point mort bas. La pince s'ouvre au 2 <sup>e</sup> point. 2 : la pince s'ouvre au 2 <sup>e</sup> point 3 : la pince s'ouvre au 1 <sup>er</sup> point	1 - 3	1
5 	Slow up count (Augmentation lente)	Contrôle la vitesse de la machine au début de la broderie à 180 r/min pour le nombre défini de points, puis l'augmente jusqu'à la vitesse de broderie normale.	3-15	3
6 	Trim Type (Type de coupe)	0 : coupe-fil désactivé 1 : déplace le pantographe de 0,4 mm vers la droite avant la coupe. 2 : inverse le pantographe, puis coupe. 3 : cf. 1, mais le coulisseau tire le fil avant qu' il ne soit coupé. 11 : cf. 1, mais le fil derrière le tissu est plus court.	0 ~ 3 1 1	1

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
7 	Trim Dir (Direction de coupe)	Détermine la direction dans laquelle le pantographe se déplace après une coupe de fil. 0 : le pantographe se déplace horizontalement vers le point d'origine de la machine afin d'éviter toute interférence entre le cadre et la machine. 1 : le pantographe se déplace verticalement vers le point d'origine de la machine.	0 ou 1	0
8 	Trim Vector (Distance de coupe)	Détermine le déplacement (en mm) du pantographe avant une coupe.	0 - 50	15
9 	Low Speed (Vitesse réduite)	Sélectionne la vitesse à laquelle la fonction Vitesse réduite s'appliquera.	200 - Vitesse max.	450 r/min
10 	Jump Divide (Division point sauté)	Sélectionne la longueur maximale de point que la machine peut broder lors d'une révolution de la tête. Un point dont la longueur dépasse la valeur programmée est divisé en deux points.	30 -127	127
11 	Stitch Back (Point arrière)	Contrôle le nombre de points à respecter lorsque la machine reviendra en arrière en cas de rupture de fil.	0 - 7 points	4 points
12 	Overlap (Superposition)	Désigne le nombre de points à superposer lors de la réparation automatique.	0 - 7 points	4 points
13 	Auto Start (Démarrage automatique)	Si ce paramètre est activé, la machine démarre automatiquement toutes les têtes pendant la phase de réparation automatique, sans que l'opérateur ait à appuyer sur le bouton vert Start (Marche) lorsque le nombre total de points sur lesquels repasser a été brodé. À utiliser avec précaution ! 0 : démarrage après réparation automatique. Arrêt après Application. 1 : arrêt après Réparation automatique. Arrêt après Application. 2 : démarrage après réparation automatique. Démarrage après Application. 3 : arrêt après réparation automatique. Démarrage après Application.	0 - 3	1

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
14 	Swing (Mouvement)	Distance (en dixièmes de millimètre) ajoutée à la longueur d'un point ou retirée de cette dernière.	-15 à 15	0
15 	Frame Start (Début du cadre)	Détermine le moment où le pantographe commence à se déplacer en fonction de l'aiguille.	45 - 135	70
16 	S. Frame (Spectacle Frame) (Monture de lunettes)	Règle la machine pour l'utilisation d'un cadre permettant d'exécuter les mouvements du pantographe exactement tels qu'ils ont été programmés. 0 : les points sautés consécutifs sont ignorés. 1 : déplacement selon les mouvements programmés. Le retour au point d'origine et le tracé contours sont interdits. 2 : déplacement selon les mouvements programmés. Le retour au point d'origine et le tracé contours sont autorisés. * La manipulation des touches de navigation est toujours autorisée.	0 - 2	0
17 	Needle Down (Aiguille abaissée)	Détermine si l'aiguille est abaissée après une rupture de fil, afin de faciliter l'enfilage. 1 : Actif 0 : Inactif	0 - 1	1
18 	Appliqué (Application)	Définit la hauteur du pied presseur lorsque la commande Application est exécutée.	60 - 120	80
19 	T. Break (Rupture de fil)	La machine est conçue pour s'arrêter automatiquement lors de la rupture du fil supérieur. La valeur normale est 3, ce qui signifie que la machine ne s'arrête qu'après avoir détecté trois ruptures de fil consécutives.	1 ~ 9	3
20 	O Admit (0 autorisé)	Définit le nombre de points de données 0 autorisé lors de la lecture du motif en mémoire. 0 : aucune donnée nulle autorisée. 1 - 8 : données nulles consécutives telles que la valeur définie le permet. 9 : chargement de toutes les données nulles.	0 - 9	0

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
21 	Combine Data (Données combinées)	Définit la longueur de point minimale autorisée lors de la lecture du point en mémoire. Les points de longueur inférieure à la longueur autorisée sont combinés en points plus longs. 0 : aucune combinaison. 1 - 9 : compare le point de longueur inférieure à la longueur définie. (0,1 mm/unité) Ex. la valeur 5 combine les points de longueur 0,4 mm ou de longueur inférieure.	0 - 9	0
22 	Right Limit (Limite droite)	Définit la limite droite - correspond à la distance que peut parcourir le pantographe vers la droite par rapport au point d'origine.	0 - 3 200 mm	115 mm
23 	Left Limit (Limite gauche)	Définit la limite gauche - correspond à la distance que peut parcourir le pantographe vers la gauche par rapport au point d'origine.	0 - 3 200 mm	115 mm
24 	Back Limit (Limite arrière)	Définit la limite arrière - correspond à la distance que peut parcourir le pantographe vers l'avant du point d'origine.	0 - 3 200 mm	110 mm
25 	Front Limit (Limite avant)	Définit la limite avant - correspond à la distance que peut parcourir le pantographe vers l'arrière par rapport au point d'origine.	0 - 3 200 mm	110 mm
26 	LCD Mode (Mode LCD)	Définit le mode couleur d'arrière-plan. 0 : haut standard, bas standard  1 : haut standard, bas couleur de l'icône 	0 - 1	0

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
27 	LCD Bright (Luminosité de l' écran à cristaux liquides)	Modifie l'intensité lumineuse de l'écran à cristaux liquides.	1 : faible 2 : normale 3 : élevée	2
28 	Roll to Roll (Cylindre par cylindre)	Inactif	N/A	N/A
29 	WS System (Système WS)	Inactif	N/A	N/A
30 	Clamp Frame (Cadre de pince)	Définit le cadre de pince à utiliser. 0 : cadre de pince non utilisé 1 : cadre de pince utilisé	0 ou 1	0
31 	Warm up speed (Vitesse de préchauffage)	Définit la vitesse de la machine pour la fonction de préchauffage.  * Cette fonction est disponible sur l'Elite Pro II	200-1300 r/min	800
32 	Warm up end (Fin du préchauffage)	Définit un facteur de charge sur l'arbre principal pour la fonction de préchauffage. Si la valeur définie est de 100, la fonction de préchauffage ne fonctionne pas.  * Cette fonction est disponible sur l'Elite Pro II	50-100%	100
33 	Frame (Cadre) (Option)	Inactif	N/A	N/A
34 	Sequin Size L1 (Taille de paillette L1) (dispositif à gauche)	Valeur pour les paillettes SQ : L1 Dispositif à gauche R1 Dispositif à droite TSQ : L1 Côté gauche sur le< dispositif de gauche (Origine) R1 Côté droit sur le dispositif de gauche ※ Consulter le tableau de correspondance de SQ (V1) / (V2) TSQ (V1) / (V2) pour les valeurs des paillettes.	0-50	0
35 	Sequin Size R1 (Taille de paillette R1) (dispositif à droite)		0-50	0
36 	Network type (Type de réseau)	Inactif	N/A	N/A

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
37 	Marker Borer 2 (Type de marque)	Opération de marque laser 1 : se met sur ON (Marche) lorsque la machine ne brode pas (par défaut). 2 : se met sur On (Marche) uniquement lorsque la machine est en mode Démarrer et ne brode pas. 3 : cf. élément 1 ci-dessus + réinitialise sur ON (Marche) lorsque l'alimentation de la machine est sur ON (Marche). 4 : cf. élément 2 ci-dessus + réinitialise sur ON (Marche) lorsque l'alimentation de la machine est sur ON (Marche).	1 ~ 4	1
38 	Borer 2 (Perforateur 2)	Saisir le numéro de l'aiguille possédant le perforateur. 0 : aucun perforateur est utilisé.	0- Nombre max. d'aiguilles	0
39 	Borer 3 (Perforateur 3)	Saisir le numéro de l'aiguille possédant le perforateur. 0 : aucun perforateur est utilisé.	0- Nombre max. d'aiguilles	0
40 	Sequin size L2 (Taille de paillette L2)	Valeur pour les paillettes SQ : L2 Non disponible R2 Non disponible TSQ : L2 Côté gauche sur dispositif de droite	0 ~ 50	0
41 	Sequin size R2 (Taille de paillette R2)	R2 Côté droit sur le dispositif de droite (Origine) ※ Consulter le tableau de correspondance de SQ (V1) / (V2) TSQ (V1) / (V2) pour les valeurs des paillettes.	0 ~ 50	0
42 	Presser foot (Pied presseur)	Inactif	N/A	N/A
43 	(Rotary sequin (Dispositif rotatif à paillettes)	Inactif	N/A	N/A
44 	TSQ detect L (TSQ détecte L)	Détection de la roue SQ (sur le dispositif de gauche) 0 : Non disponible	0-10	0
45 	TSQ detect R (TSQ détecte R)	1~10 : La valeur est définie sur la valeur la plus sensible pour la détection	0-10	0
46 	Special MC (Conditions machine spéciales)	Inactif	N/A	N/A

## Chapitre 12. Réseau

Le présent chapitre contient des informations sur l' utilisation du système facultatif de mise en réseau.

\* Les cartes LAN sont des cartes d' extension équipées d' un port Ethernet.

1. Avant d' utiliser le système de réseau
2. Enregistrement du code opérateur
3. Annonce de pause
4. Appel de l' opérateur
5. Temps d' arrêt
6. Téléchargement de motifs (téléchargement direct)
7. Téléchargement de motifs (téléchargement programmé)
8. Motifs attribués
9. Informations sur les motifs attribués
10. ID de l' automate
11. Installation de la carte LAN
12. Initialisation de la carte LAN
13. Liste des paramètres de la carte LAN

# 1. Avant d' utiliser le système de réseau

Cette fonction est disponible uniquement pour les machines équipées d' une carte LAN.

## 1) Introduction

Réseau entre un serveur (PC) et des brodeuses via une interface LAN.

\* Chaque machine doit être équipée d' une carte LAN.

Avantages d' un système de réseau

Le serveur peut envoyer des motifs à la machine désignée.

Les opérateurs peuvent télécharger des motifs à partir du serveur.

Les machines peuvent télécharger des motifs vers le serveur.

Le serveur consigne l' état de la machine en temps réel.

Le système de réseau reconstitue automatiquement les connexions entre le serveur et les brodeuses.

## 2) Fonctionnement

Le réseau présente 2 fonctions principales.

Consignation de l' état des machines



Téléchargement amont/aval des motifs



## 3) Formats de fichier pour le système de réseau

Le fichier téléchargé à partir du serveur est converti en fichier PRJ. \*1

## 4) Arrêt/annulation de la transmission du fichier de motif

Il est possible d' arrêter ou d' annuler le téléchargement amont/aval durant l' opération.

a) Appuyer sur la touche E pour arrêter la transmission. \*2



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

b) La touche D annule l' opération tandis que la transmission est arrêtée.

Appuyer sur la touche E pour reprendre la transmission.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

5) L' équipement suivant est nécessaire pour établir un système de réseau.  
Automate BEVT

Options Barudan  
Carte LAN  
Logiciel serveur

Les utilisateurs doivent préparer les éléments suivants :  
Ordinateur équipé de Windows 2000 ou XP. Port LAN requis.  
\* Se reporter au manuel d' instructions du logiciel serveur.  
Câble LAN \*3  
Concentrateur \*4

\*1 Un fichier PRJ se compose d' un fichier de motif, de paramètres de programme et d' une image à points.

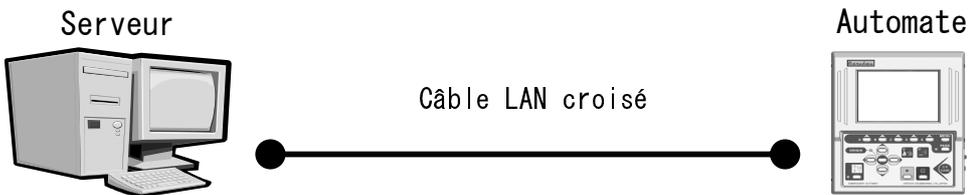
\*2 Maintenir la touche E enfoncée si la transmission ne s' arrête pas.  
Le dispositif de commande annule la transmission uniquement lorsqu' elle est arrêtée.

\*3 Le câble LAN peut varier en fonction du schéma de connexion.  
Se reporter aux exemples suivants.

\*4 Le diagramme schématique incluant plusieurs brodeuses nécessite un ou des concentrateurs.

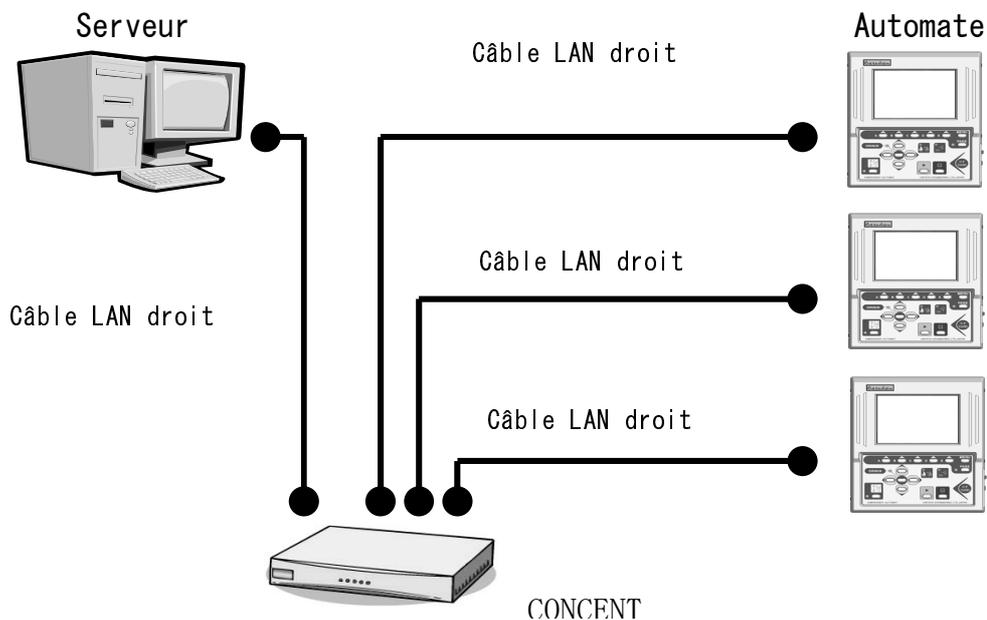
Ex. 1 : un serveur et une brodeuse

\* Utiliser le câble LAN « croisé »



Ex. 2 : un serveur et plusieurs brodeuses

\* Utiliser le câble LAN « droit »



## 2. Enregistrement du code opérateur

Instructions relatives à l'enregistrement du code opérateur sur l'automate.

### 2-1. Signalement du code opérateur

Signalement de l'opérateur actuel au serveur.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

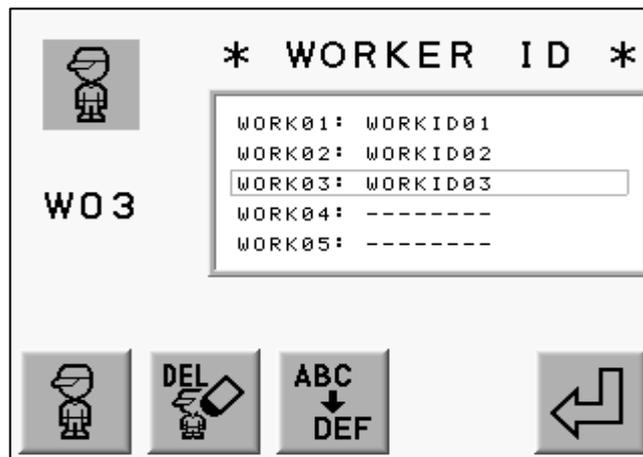
3) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) La liste des codes opérateur apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le code opérateur.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

5) Appuyer sur la touche E pour signaler le code opérateur actuel au serveur.

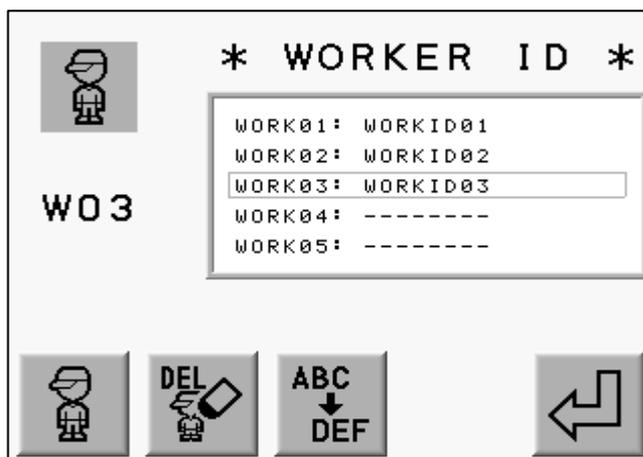


(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A pour annuler le signalement et revenir à l'écran précédent.

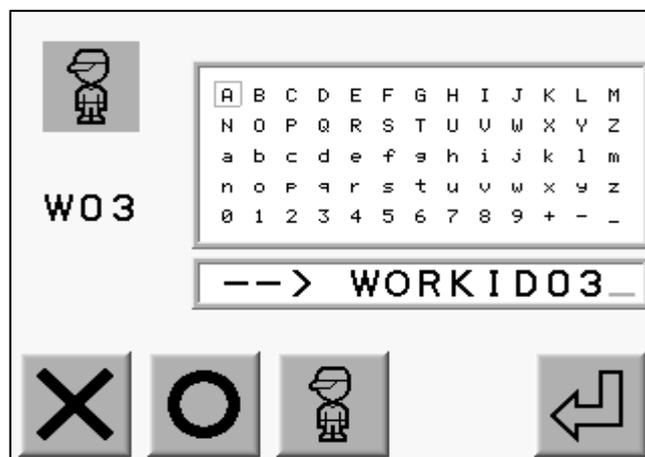
## 2-2. Enregistrement du code opérateur

- 1) Se reporter à la rubrique sur le signalement du code opérateur et localiser la liste des codes.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un code opérateur.
  - \* Sélectionner un ID vide pour enregistrer un nouveau code ; sélectionner un ID occupé pour modifier ce dernier.
- 3) Appuyer sur la touche C.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

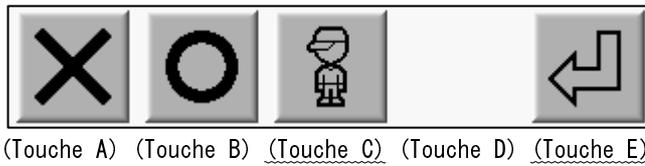
- 4) L' écran d' enregistrement apparaît.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre.  
Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre. \*1  
Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.

- 5) Appuyer sur la touche E pour enregistrer le code opérateur/terminer la modification du code opérateur. \*2



Appuyer sur la touche C pour annuler l' enregistrement/la modification du code et revenir à l'écran précédent.

\*1 Un code opérateur peut inclure 8 caractères max.

\*2 Appuyer sur la touche Réseau  
la modification.

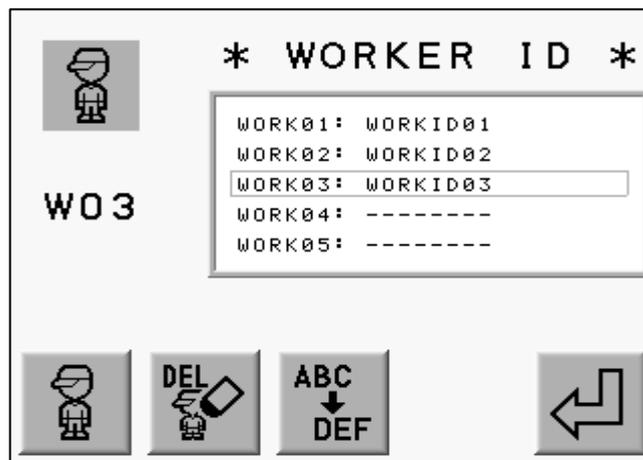


pour annuler l' enregistrement/

## 2-3. Suppression du code opérateur

- 1) Se reporter à la rubrique sur le signalement du code opérateur et afficher la liste des codes.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un code.

Appuyer sur la touche B pour supprimer le code.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche D pour confirmer la suppression.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche B ou E pour annuler et revenir à l'écran précédent.

### 3. Annonce de pause

Instructions sur la façon dont un opérateur annonce qu' il est en pause et que la machine ne brode pas.

\* Se reporter au manuel d' instructions du logiciel serveur.

1) Appuyer sur la touche Réseau



2) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Le dispositif de commande annonce la pause au serveur.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer de nouveau sur la touche B à la fin de la pause.

### 4. Appel de l'opérateur

Instructions sur la façon de passer un appel au serveur.

\* Se reporter au manuel d' instructions du logiciel serveur.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2.

2) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche C pour appeler le serveur.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 5. Temps d'arrêt

Instructions permettant de signaler que la machine n'est pas en cours de production.

\* Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche D pour signaler le temps d'arrêt.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

※ Lorsqu'elle est sélectionnée, la touche D apparaît en surbrillance.

Appuyer de nouveau sur la touche D pour notifier au serveur la fin du temps d'arrêt.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 6. Téléchargement de motifs (téléchargement direct)

Les motifs à télécharger doivent se situer à leur emplacement spécifique.

\* Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche E.



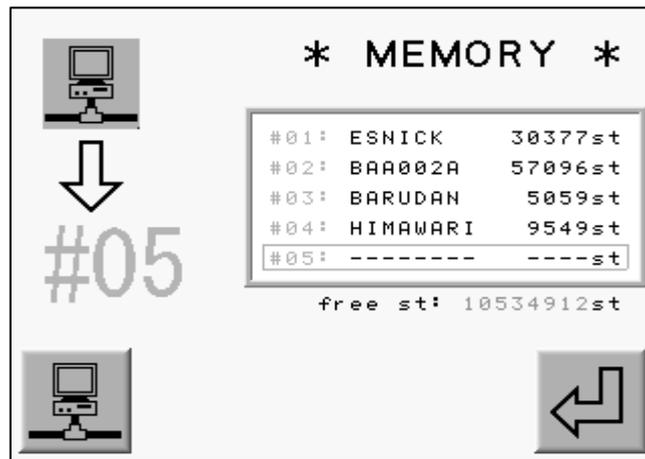
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 5) La liste des motifs en mémoire apparaît.  
 À l' aide des touches de navigation, sélectionner un emplacement de mémoire vide.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

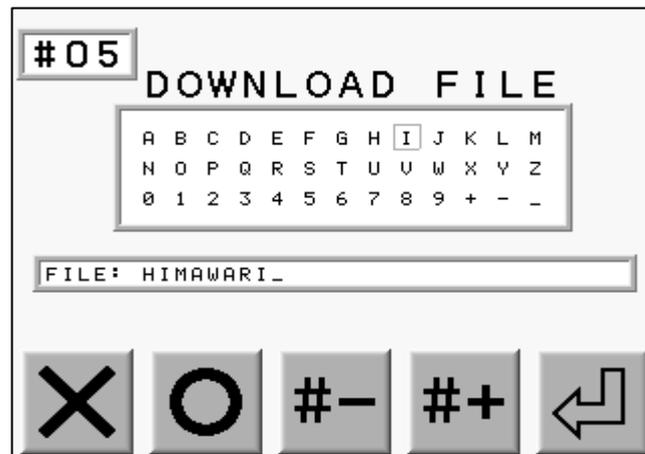
- Appuyer sur la touche A pour revenir à l' écran précédent.  
 \* Sélectionner un emplacement de mémoire occupé pour supprimer le fichier de motif et télécharger un autre motif.

- 6) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 7) L' écran de lettres relatif au nom de fichier de motif apparaît.  
 Entrer le nom de fichier du motif à télécharger.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- Utiliser les touches de navigation pour sélectionner des lettres.  
 Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre.  
 Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.  
 Appuyer sur la touche C pour atteindre un emplacement de mémoire de numéro inférieur.  
 Appuyer sur la touche D pour atteindre un emplacement de mémoire de numéro supérieur.

8) Appuyer sur la touche E pour lancer le téléchargement.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 7. Téléchargement de motifs (téléchargement programmé)

Les motifs doivent être attribués aux machines avant le téléchargement.

\* Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

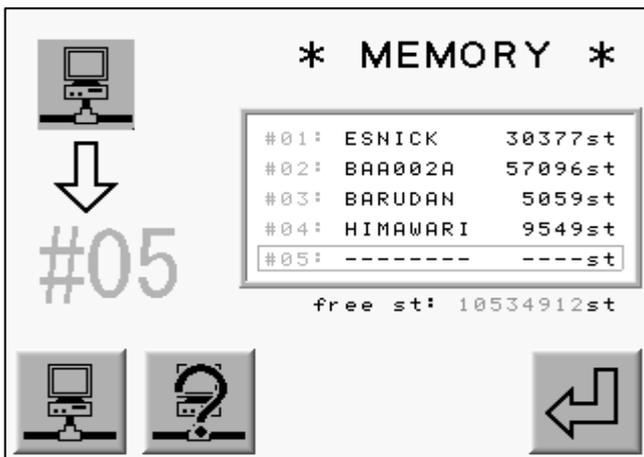
4) Appuyer sur la touche A.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

5) La liste des motifs en mémoire apparaît.

À l'aide des touches de navigation, sélectionner un emplacement de mémoire vide.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche A pour revenir à l'écran précédent.

Appuyer sur la touche B pour afficher les informations sur le motif à télécharger.

6) Appuyer sur la touche E pour lancer le téléchargement.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 8. Motifs attribués

Le serveur peut attribuer des motifs aux machines.

La machine télécharge le motif et le brode.

Cette fonction contribue à offrir un programme de fabrication idéal.

1) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci-dessous.

2) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

3) Appuyer sur la touche E.



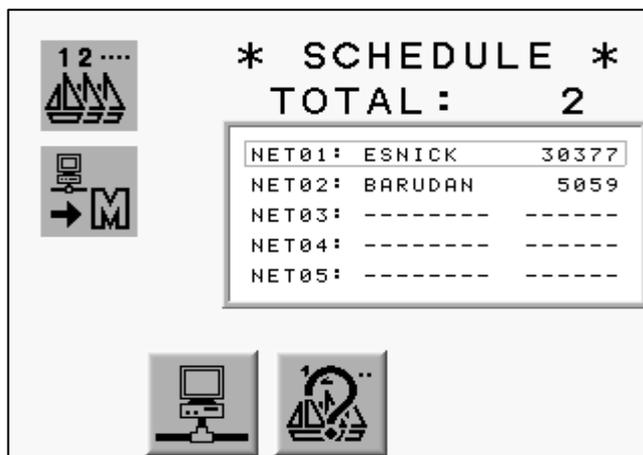
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

4) Appuyer sur la touche B.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

5) La liste des motifs attribués apparaît.



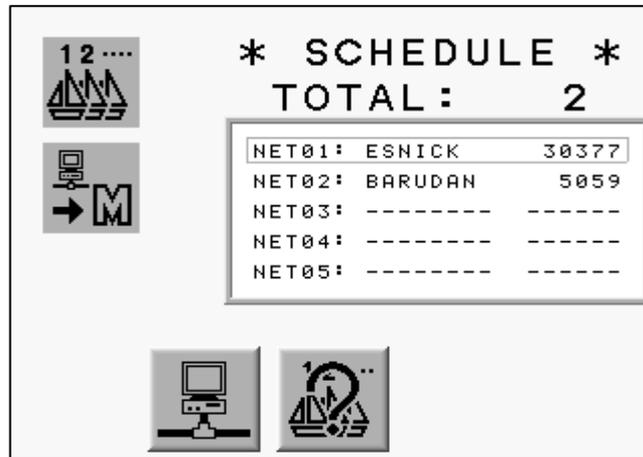
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B pour revenir à l'écran précédent.

## 9. Informations sur les motifs attribués

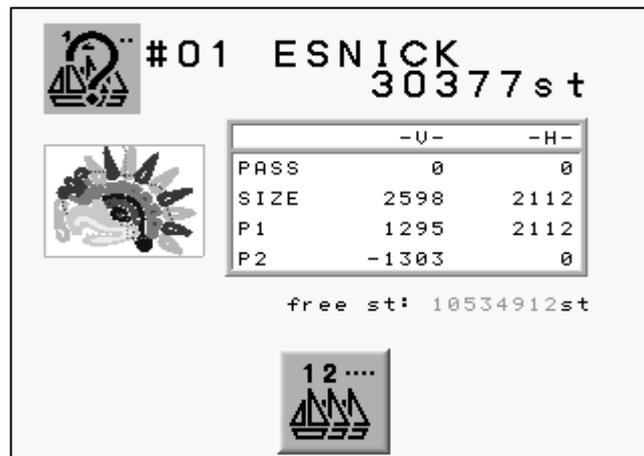
Instructions relatives à l'affichage des informations sur les motifs attribués.

- 1) Se reporter à la rubrique sur les motifs attribués et afficher la liste correspondante.
- 2) Appuyer sur la touche C.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Les informations relatives au motif attribué apparaissent.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.  
Appuyer sur la touche C pour revenir à l'écran précédent.

## 10. ID de l' automate

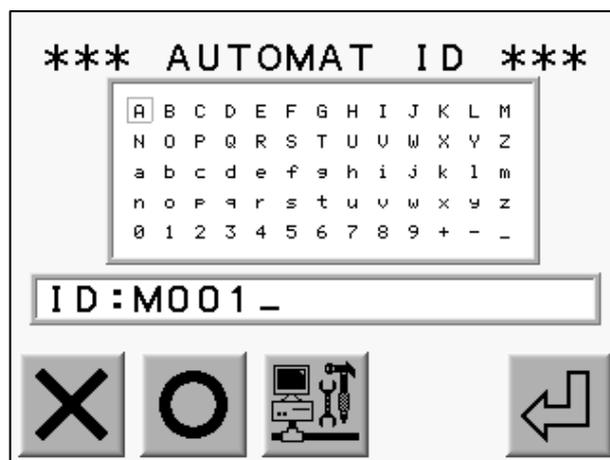
Instructions relatives à l' enregistrement de l' ID de l' automate.

- 1) Débrancher le câble LAN de la machine et mettre cette dernière en marche.
- 2) Appuyer sur la touche Menu pour afficher le menu 2 comme indiqué ci- dessous.
- 3) Appuyer sur la touche E.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) L' écran d' enregistrement apparaît.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre.  
Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre.  
Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.

- 5) Appuyer sur la touche E pour enregistrer l' ID de l' automate et fermer l' écran.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

## 11. Installation de la carte LAN

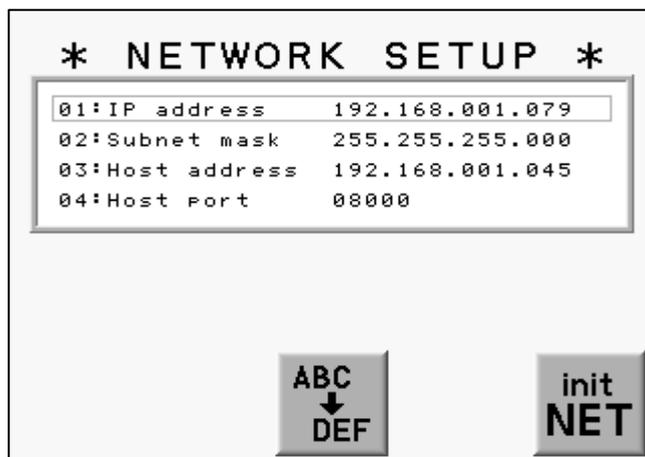
Instructions relatives à l'installation de la carte LAN.

- 1) Se reporter à la rubrique sur l'ID de l'automate et localiser l'écran d'enregistrement.
- 2) Appuyer sur la touche C pour localiser l'écran d'installation.



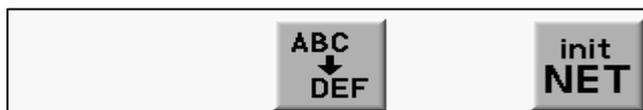
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Utiliser les touches de navigation pour explorer les options.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

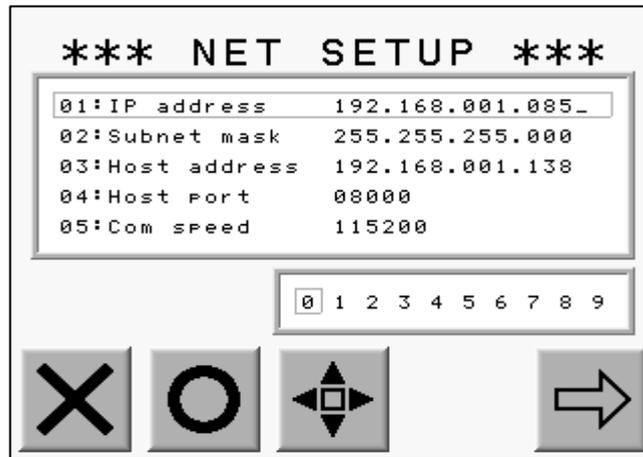
- 4) Appuyer sur la touche C pour afficher l'écran du nom.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 5) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre.  
Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre.  
Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.  
Appuyer sur la touche E pour déplacer le curseur vers la droite.

\* Les lettres sont disponibles uniquement pour l' adresse IP, le masque de sous-réseau et l' adresse de l' hôte.



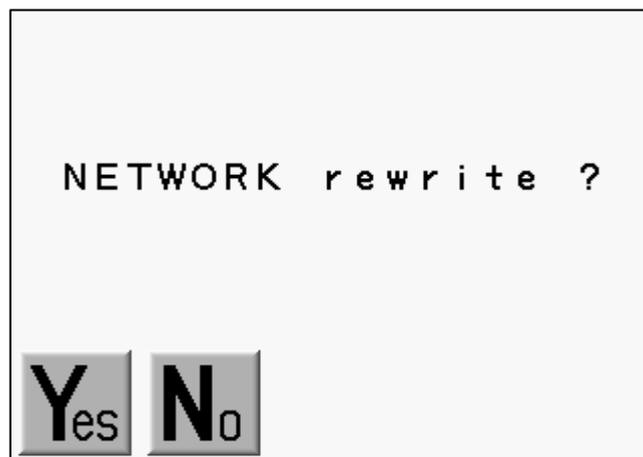
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 6) Appuyer sur la touche C pour revenir à l'écran précédent.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 7) Appuyer de nouveau sur la touche Menu une fois tous les paramètres correctement programmés.
- 8) Appuyer sur la touche A pour enregistrer les modifications.



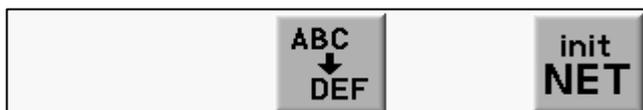
(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B pour annuler l' installation et revenir à l'écran précédent.

## 12. Initialisation de la carte LAN

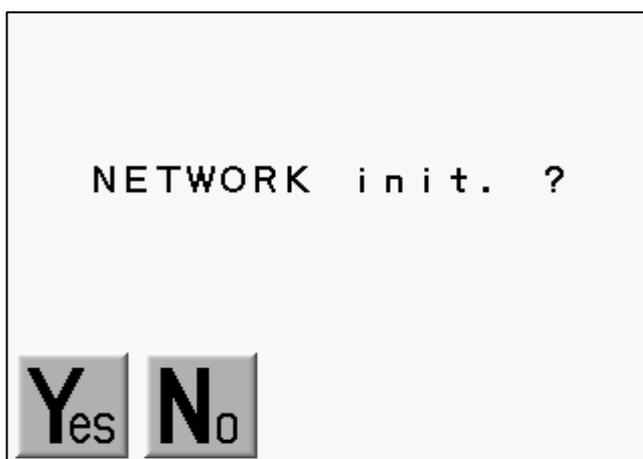
Instructions relatives à l'initialisation de la carte LAN.

- 1) Afficher l'écran d'installation (se reporter à la rubrique sur l'installation de la carte LAN).
- 2) Appuyer sur la touche E et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que la machine émette un signal sonore.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 3) Appuyer sur la touche A pour lancer l'initialisation.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

Appuyer sur la touche B pour abandonner.

## 13. Liste des paramètres de la carte LAN

N°	Élément	Description	Valeur par défaut
1	IP Address (Adresse IP)	Adresse IP de l'automate	0. 0. 0. 0
2	Subnet Mask (Masque de sous-réseau)	Masque de sous-réseau	255. 255. 255. 0
3	Host Address (Adresse de l'hôte)	Adresse IP du serveur	0. 0. 0. 0
4	Host Port (Port de l'hôte)	Numéro de port sur le serveur	0000
5	COM Speed (Vitesse COM)	Vitesse de transmission des données	115200

※ Les paramètres précédents dépendent des paramètres du serveur.

## Chapitre 13. Système

Le présent chapitre contient les instructions de mise à jour du logiciel de base de la machine.

1. Mise à jour du logiciel de base avec la carte mémoire USB
2. Initialisation de la mémoire
3. Paramétrage date/heure

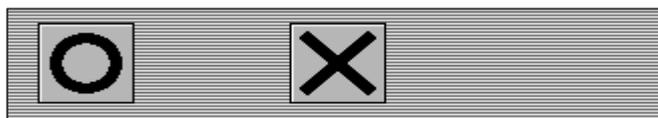
## 1. Mise à jour du logiciel de base avec la carte mémoire USB

- 1) Mettre la machine hors tension.
- 2) Insérer la carte mémoire USB incluant le logiciel de base dans l' emplacement USB du dispositif de commande.
- 3) Appuyer sur la touche Start (Marche)  et la maintenir enfoncée, puis mettre la machine sous tension.
- 4) Relâcher la touche lorsque l' indication « SYSTEM Version #=V.\*\*\* » apparaît.  
Ensuite, appuyer de nouveau sur la touche Start (Marche) et la maintenir enfoncée pendant 5 secondes.
- 5) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le logiciel de base dans la liste.
- 6) Appuyer sur la touche E et la maintenir enfoncée pour lancer la mise à jour du logiciel de base.
- 7) Le dispositif de commande émet un long signal sonore, puis redémarre si la mise à jour a été exécutée avec succès.

## 2. Initialisation de la mémoire

Instructions relatives à l' initialisation de la mémoire de la machine.  
\* Veiller à sauvegarder les données avant l' initialisation.

- 1) Mettre la machine hors tension.
- 2) Appuyer sur la touche B et la maintenir enfoncée, puis mettre la machine sous tension.
- 3) Relâcher la touche lorsque le message d' initialisation apparaît.
- 4) Appuyer sur la touche A pour lancer l' initialisation.  
Appuyer sur la touche C pour arrêter.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

### 3. Paramétrage date/heure

Instructions relatives au paramétrage de la date et de l'heure.

- 1) Mettre la machine hors tension.
- 2) Appuyer sur la touche A et la maintenir enfoncée, puis mettre la machine sous tension.
- 3) Relâcher la touche A une fois que le dispositif de commande a émis un signal sonore.

L' écran de paramétrage de la date et de l' heure apparaît.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 4) Appuyer sur la touche A ou B pour sélectionner la valeur à modifier.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 5) Appuyer sur la touche D ou E pour modifier la valeur.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)

- 6) Appuyer sur la touche Page pour enregistrer le nouveau paramètre et redémarrer la machine.

## Chapitre 14. Annexe

Le présent chapitre contient les informations de référence suivantes :

1. Codes de fonction
2. Messages d'erreur

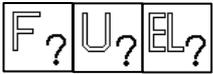
## 1. Codes de fonction

Affichage	Fonction
0	Point normal
JP	Point sauté
L	Vitesse réduite
LJ	Point sauté en vitesse réduite
H	Vitesse élevée
HJ	Point sauté en vitesse élevée
T1	Coupe du fil supérieur
T2	Coupe bobine
G1	Groupe 1
G2	Groupe 2
SE	Fin inf.
C00	Arrêt
C01	Barre à aiguilles 1
C15	Barre à aiguilles 15
S0	Dispositif à paillettes OFF
S1	Dispositif à paillettes ON
SJ	Point sauté/paillette

Les codes suivants sont appelés codes de changement de couleur.

Dépend du nombre d' aiguilles de la machine.

## 2. Messages d'erreur

Message	Description
A 0 1 : 	Absence de pile.
A 0 5 : 	Erreur de code.
A 0 7 : 	Erreur de mémoire IC.
A 0 8 : 	Mémoire pleine (annule le chargement).
A 1 1 : 	Aucun périphérique détecté. Allumer le périphérique ou vérifier la connexion.
A 2 0 : 	Absence de fichier de motif dans l' emplacement de mémoire.
A 2 1 : 	Absence de fichier de motif dans tous les emplacements de mémoire.
A 2 4 : 	Impossible de trouver le code de changement de couleur suivant.
A 2 6 : 	Pas de course du pantographe pour la fonction Socks (Chaussettes).
A 2 7 : 	Impossible de trouver le code de fonction suivant.
A 2 8 : 	Calculs en cours. Veuillez patienter.
A 2 9 : 	Mémoire pleine. Supprimer des motifs.
A 3 4 : 	Trop de changements de couleur. Le 401 <sup>e</sup> code et les codes de changement de couleur suivants seront supprimés.
A 3 5 : 	Opération interdite pour le paramètre Spectacle Frame. (SF) des conditions machine.
A 3 6 : 	L'opération est interdite lorsque la fonction. Appliqué (Application) est active en mode manuel.
A 3 7 : 	Carte mémoire USB pleine. Supprimer les motifs de la carte mémoire USB.
A 3 8 : 	Pas de carte mémoire USB. Insérer la carte mémoire USB.
A 3 9 : 	Erreur de chargement/sauvegarde. Réessayer/vérifier la carte mémoire USB.

<b>A 4 0</b> :		Réseau inactif.
<b>A 4 1</b> :		Erreur de chargement des informations sur le motif.

Message	Description
<b>D 0 1</b> :	 Erreur de changement de couleur due à l' erreur de verrouillage du barillet de changement de couleur. Tourner manuellement le barillet.
<b>D 0 3</b> :	 Le barillet de changement de couleur n'est pas verrouillé. Tourner manuellement le barillet.
<b>D 0 4</b> :	 Erreur du positionneur barre à aiguilles. Vérifier le tableau.
<b>D 0 5</b> :	 Changement de couleur impossible. Vérifier l'état du solénoïde de la pince/du point sauté.
<b>D 0 6</b> :	 Moteur principal disjoncté. Tenter de redémarrer la machine. Couper l'alimentation et procéder à une vérification du mécanisme en tournant l'arbre principal manuellement.
<b>D 0 7</b> :	 Surcharge moteur principal. Couper la machine et procéder à une vérification du mécanisme en tournant l'arbre principal manuellement.
<b>D 0 8</b> :	 Limite de la course du pantographe. Le pantographe a atteint une limite définie dans les paramètres Conditions machine.
<b>D 0 9</b> :	 Erreur du commutateur Start/Stop (Marche/arrêt).
<b>D 1 1</b> :	 Erreur de l' encodeur rotatif. Vérifier qu' il fonctionne correctement.
<b>D 1 2</b> :	 Erreur du coulisseau. Déplacer le coulisseau sur la position d'origine. Vérifier si la coupe est correcte.
<b>D 1 3</b> :	 Impossibilité d' effectuer un point arrière/une réparation automatique.
<b>D 1 4</b> :	 Appuyer sur le bouton Start (Marche).
<b>D 1 6</b> :	 Rupture de fil de bobine.
<b>D 1 9</b> :	 Machine arrêtée suite à un code d' arrêt.
<b>D 2 0</b> :	 Fin de réparation automatique.

<b>D 2 0</b> :		Fin de réparation automatique.
<b>D 2 1</b> :		Arrêt avec le bouton Stop.
<b>D 2 2</b> :		Erreur du moteur de coupe. Mettre la machine hors tension. Vérifier le mécanisme.
<b>D 2 3</b> :		Arrêt pour la fonction Appliqué (Application).
<b>D 2 5</b> :		Arrêt pour une rupture de fil.
<b>D 2 6</b> :		Moteur pas à pas en surchauffe. Arrêter la machine et la laisser refroidir. Vérifier le ventilateur et le filtre à air.
<b>D 2 7</b> :		Arrêt temporaire pour réparation suite à une marque d'arrêt insérée lors de la précédente série. Mettre sous tension la tête de broderie afin de réparer le motif.
<b>D 2 8</b> :		Impossibilité d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison du code de changement de couleur. Couper le fil pour pouvoir exécuter la fonction Point arrière/Réparation automatique.
<b>D 2 9</b> :		Erreur servomoteur. Appeler un technicien.
<b>D 3 0</b> :		Erreur de paramètre de commutateur DIP sur la carte de contrôle des têtes.
<b>D 3 1</b> :		Aucun boîtier de commande reconnu. Vérifier la connexion.
<b>D 3 2</b> :		Arrêt pour code Fin inf.
<b>D 3 3</b> :		Interruption de l'alimentation. Arrêter et remettre la machine en marche.
<b>D 3 4</b> :		Arrêt dû au faisceau lumineux. (Option) Vérifier la connexion en cas de non-redémarrage.
<b>D 3 5</b> :		Erreur de lubrification. Vérifier le dispositif de lubrification.
<b>D 3 6</b> :		Arrêt pour compteur bobine. Couper le fil. Changer toutes les bobines et redémarrer la machine.
<b>D 3 7</b> :		Erreur du dispositif à paillettes.