B E X T

Manuel d'instructions

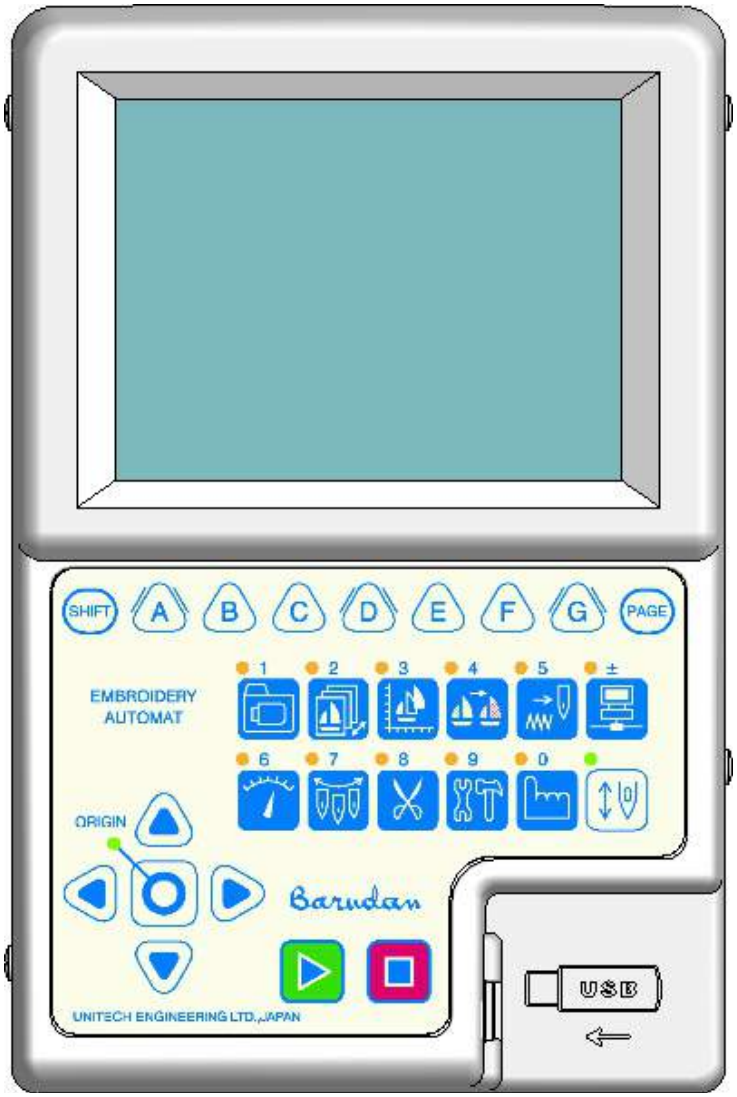


Table des matières

Chapitre 1 Consignes de sécurité ..... 1 - 1

1 . Consignes de sécurité importantes ..... 1 - 2

2 . Instructions de mise à la terre ..... 1 - 4

3 . Étiquettes d'avertissement ..... 1 - 5

Chapitre 2 Introduction ..... 2 - 1

1 . Spécifications ..... 2 - 2

2 . Fonctionnalités ..... 2 - 3

Chapitre 3 Avant l'utilisation ..... 3 - 1

1 . Aspect et composants ..... 3 - 2

2 . Panneaux de touches de fonction ..... 3 - 6

3 . Mise en route et arrêt de la machine ..... 3 - 8

4 . Configuration de l'origine ..... 3 - 9

5 . Modes Veille et Démarrer ..... 3 - 10

6 . Structure de l'écran ..... 3 - 11

7 . Écran d'informations ..... 3 - 12

8 . Paramètres d'affichage de la liste des motifs ..... 3 - 16

9 . Mémos de programmation / maintenance ..... 3 - 18

1 0 . Message de confirmation ..... 3 - 19

1 1 . Messages d'erreur ..... 3 - 20

1 2 . Fonctionnement à code à barres ..... 3 - 21

1 3 . Boîte de dialogue de saisie numérique ..... 3 - 22

1 4 . Boîte de dialogue de saisie de caractères ..... 3 - 23

1 5 . Précautions de test ..... 3 - 24

Chapitre 4 Opérations manuelles ..... 4 - 1

1 . Changement (d'aiguille) de couleur ..... 4 - 2

2 . Coupe-fil ..... 4 - 4

3 . Pince-fil ..... 4 - 6

4 . Application ..... 4 - 7

5 . Changement de cadre ..... 4 - 8

6 . Compteur bobine ..... 4 - 9

7 . Affichage Off ..... 4 - 11

8 . Multi-Point ..... 4 - 12

9 . Pointeur laser ..... 4 - 21

1 0 . Centrage du pantographe ..... 4 - 22

Chapitre 5 Chargement / Sauvegarde des motifs ..... 5 - 1

1 . Avant le chargement / téléchargement des motifs ..... 5 - 2

2 . Avant l'utilisation d'une clé USB ..... 5 - 4

3 . Chargement de motifs à partir d'une clé USB ..... 5 - 7

4 . Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code à barres ..... 5 - 18

5 . Sauvegarde de motifs sur une clé USB ..... 5 - 21

6 . Administration USB ..... 5 - 24

7 . Mode ABC ..... 5 - 29

8 . Chargement via le port COM ..... 5 - 33

9 . Sauvegarde via le port COM ..... 5 - 36

Chapitre 6 Motifs en mémoire ..... 6 - 1

1 . Sélection d'un motif ..... 6 - 2

2 . Informations sur le motif ..... 6 - 3

3 . Zoom sur le motif ..... 6 - 6

4 . Suppression de motifs de la mémoire ..... 6 - 8

5 . Modification des noms des motifs ..... 6 - 9

6 . Décomptes de production ..... 6 - 10

7 . Utilisation de fil ..... 6 - 11

8 . Sélection du nom ..... 6 - 13

Chapitre 7 Modification des motifs en mémoire ..... 7 - 1

1 . Changement des codes couleur d'un motif ..... 7 - 2

2 . Apprentissage facile ..... 7 - 9

3 . Ajout de points ..... 7 - 11

4 . Fonction DSP (Design Stitch Processor) ..... 7 - 13

5 . Points de contour ..... 7 - 16

6 . Définition des limites inférieures ..... 7 - 18

7 . Apprentissage de codes couleur ..... 7 - 21

8 . Apprentissage de tous les codes de fonction ..... 7 - 22

Chapitre 8 Programmes ..... 8 - 1

1 . Modification des paramètres de programme ..... 8 - 2

2 . Liste des programmes ..... 8 - 4

3 . Codes à barres de programme ..... 8 - 8

4 . Application et décalages du cadre à l'aide des touches de navigation 8 - 10

5 . Limites inférieures ..... 8 - 12

6 . Configuration de la broderie avec matrice (répétition de motifs) ..... 8 - 14

7 . Configuration automatique de la broderie avec matrice ..... 8 - 17

Chapitre 9 Broderie ..... 9 - 1

1 . Point de départ ..... 9 - 2

2 . Mode Démarrer ..... 9 - 3

3 . Vitesse ..... 9 - 4

4 . Réglage de la vitesse par aiguille ..... 9 - 5

5 . Tracé ..... 9 - 8

6 . Affichage du contour du cadre ..... 9 - 11

7 . Centrage du contour du cadre ..... 9 - 12

8 . Zoom Démarrer ..... 9 - 13

9 . Flottement ..... 9 - 15

１０. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points) ..... 9 - 16

１１. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur) ..... 9 - 18

１２. Flottement à haute vitesse (selon la Sélection du nom) ..... 9 - 19

１３. Redéfinition de l'origine ..... 9 - 20

１４. Apprentissage de codes couleur (pendant la broderie) ..... 9 - 22

１５. Apprentissage de tous les codes de fonction (pendant la broderie) ..... 9 - 23

１６. Point arrière ..... 9 - 24

１７. Mode Veille (reprise) ..... 9 - 25

Chapitre 10 Réseau ..... 10 - 1

1 . Avant d'utiliser le système de réseau ..... 10 - 2

2 . Code opérateur ..... 10 - 4

3 . Annonce de pause ..... 10 - 7

4 . Appel de l'opérateur ..... 10 - 8

5 . Temps d'arrêt ..... 10 - 11

6 . Téléchargement de motifs (téléchargement direct) ..... 10 - 12

7 . Téléchargement de motifs (téléchargement programmé) ..... 10 - 17

8 . Mode Téléchargement libre ..... 10 - 20

9 . Scannage de code à barres ..... 10 - 22

1 0 . Mode ABC pour LAN ..... 10 - 24

1 1 . Téléchargement en amont de motifs (serveur) ..... 10 - 27

1 2 . Mode Protocole COM ..... 10 - 29

Chapitre 11 Préférences ..... 11 - 1

1 . Modification des conditions machine ..... 11 - 2

2 . Liste des conditions machine ..... 11 - 4

3 . Mode de réglage du dispositif à paillettes ..... 11 - 13

4 . Réseau ..... 11 - 16

5 . Configuration des couleur de l'écran ..... 11 - 18

6 . Configuration de l'affichage de la couleur de fil ..... 11 - 23

7 . Fichiers d'aide ..... 11 - 28

8 . Configuration de la date ..... 11 - 35

9 . Version du logiciel ..... 11 - 36

1 0 . Raccourcis ..... 11 - 37

1 1 . Affichage du contour du cadre ..... 11 - 41

1 2 . Affichage d'informations sur la machine ..... 11 - 46

１３. Totaux de production par jour..... 11 - 47

１４. Programme..... 11 - 48

１５. Insertion automatique de la 1ère fonction de couleur ..... 11 - 56

Chapitre 12 Système..... 12 - 1

１. Structure des fichiers système ..... 12 - 2

２. Mise à jour du logiciel de base..... 12 - 3

３. Mise à jour Linux..... 12 - 5

４. Initialisation de la mémoire ..... 12 - 6

５. Initialisation de la carte CF ..... 12 - 7

Chapitre 13 Annexe ..... 13 - 1

１. Codes de fonction ..... 13 - 2

２. Codes de sous-fonction..... 13 - 3

３. Messages d'erreur..... 13 - 4

Marques de commerce

Windows™ est une marque de commerce de Microsoft Inc.

Independent JPEG Group
(Ce logiciel s'appuie en partie sur le travail de l'Independent JPEG Group.)
Linux
(Linux® est la marque déposée de Linus Torvalds aux États-Unis et dans d'autres pays.)
Toute autre marque de commerce, marque de service, marque collective ou tous droits de conception ou droits similaires mentionnés dans le présent manuel sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Chapitre 1. Consignes de sécurité

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

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

1. Consignes de sécurité importantes

- Lors de l'utilisation d'une brodeuse, certaines règles de sécurité fondamentales doivent toujours être respectées. Cette machine est destinée à un usage industriel.
- Les icônes figurant dans ce manuel illustrent l'importance du contenu.
  Prendre connaissance, au préalable, des descriptions suivantes.

Lire toutes les instructions avant d'utiliser cette machine

Icônes	
⚠ Danger	Afin d'éviter tout risque de choc électrique
⚠ Avertissement	Afin d'éviter tout risque de brûlure, d'incendie, de choc électrique ou de blessures

⚠ Danger

- Une brodeuse ne doit jamais être laissée sans surveillance lorsqu'elle est branchée.
- Toujours éteindre et débrancher cette brodeuse de la prise électrique immédiatement avant le nettoyage.
- Toujours éteindre l'automate et le boîtier de commande lorsqu'ils ne sont pas utilisés pendant une période prolongée.

⚠ Avertissement

- Cette brodeuse n'est pas un jouet, ne pas l'utiliser comme tel. Son utilisation par des enfants ou à proximité d'enfants exige une étroite surveillance.
- Utiliser cette brodeuse uniquement dans le cadre de l'usage prévu comme décrit dans le présent manuel.
- Utiliser uniquement les accessoires recommandés par Barudan, contenus dans le présent manuel.
- Ne jamais utiliser cette brodeuse si l'un des fils électriques ou l'une des fiches est endommagé(e), si elle ne fonctionne pas correctement, a été endommagée ou est humide. Contacter l'assistance technique de Barudan America.
- Ne jamais utiliser la brodeuse si l'une des fentes d'aération est obstruée. Éviter l'accumulation de fibres, de poussière et de tissu dans les fentes d'aération de la machine.
- Ne jamais jeter ou insérer d'objet dans les fentes d'aération.
- Réservée à un usage intérieur.
- Ne pas utiliser la brodeuse dans des endroits où des aérosols (sprays) sont utilisés ou de l'oxygène administré.
- Pour mettre la machine hors tension, arrêter toutes les commandes (position off) puis retirer la fiche de la prise.
- Pour débrancher, ne pas tirer sur le fil mais sur la fiche.
- Tenir vos doigts à l'écart des parties mobiles. Une attention particulière est requise à proximité des aiguilles de la brodeuse.
- Veiller à toujours utiliser la plaque à aiguille adéquate. L'utilisation d'une plaque inadaptée peut entraîner la rupture de l'aiguille.
- Ne pas utiliser d'aiguilles pliées.
- Ne pas tirer ou pousser le tissu lors du piquage. Cela peut plier l'aiguille et entraîner sa rupture.
- Arrêter la brodeuse si des réglages, comme l'enfilage, le changement d'aiguille, le remplacement de la bobine ou encore le changement du pied presseur, sont à effectuer dans la zone où se trouve l'aiguille.
- Veiller à toujours débrancher la machine lors du retrait des capots, de la lubrification ou de toute autre opération d'entretien mentionnée dans le manuel d'instructions.
- Brancher cette brodeuse uniquement à une prise de courant correctement mise à la terre. Voir les Instructions de mise à la terre.
- Veiller à toujours débrancher la machine avant de remplacer les ampoules. Utiliser des ampoules de puissance nominale identique.
- Tenir vos doigts à l'écart de toute partie mobile, et plus spécialement de la zone à proximité des lames du coupe-fil.
- Tenir vos doigts à l'écart des têtes de broderie pendant le fonctionnement de la machine.

Conserver ces instructions

2. Instructions de mise à la terre

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

DANGER ! Risque de choc électrique en cas de mauvais raccord du conducteur de sécurité. Le conducteur isolé présentant une surface extérieure verte, avec ou sans rayures jaunes, est le conducteur de mise à la terre de l'équipement. Ne pas brancher le conducteur de mise à la terre de l'équipement sur une borne sous tension si le câble doit être réparé ou remplacé.

Contacter un électricien qualifié si les instructions de mise à la terre n'ont pas été parfaitement comprises ou en cas de doute sur la mise à la terre du produit. Ne pas modifier la fiche fournie avec la machine ; si elle ne peut être utilisée avec la prise existante, faire installer une prise adaptée par un électricien qualifié.

Modèles de machine 120 V

Cette machine est destinée à être utilisée sur un circuit 120 V nominal et possède une prise de mise à la terre qui ressemble à la fiche illustrée sur le croquis A de la Fig 1. Un adaptateur temporaire, qui ressemble à l'adaptateur illustré dans les croquis B et C, peut être utilisé pour brancher cette fiche dans une prise à 2 pôles, comme indiqué sur le croquis B, si une prise correctement mise à la terre n'est pas disponible. L'adaptateur temporaire doit être utilisé uniquement jusqu'à l'installation d'une prise correctement mise à la terre par un électricien qualifié. La languette rigide de couleur verte, le tenon et les éléments similaires qui prolongent l'adaptateur doivent être raccordés à une terre permanente, telle qu'une boîte de prise de courant correctement mise à la terre. En cas d'utilisation de l'adaptateur, celui-ci doit être maintenu en place à l'aide d'une vis métallique.

Modèles de machine 200 V et au-delà

Cette machine est destinée à être utilisée sur un circuit dont la valeur nominale est supérieure à 120 V et est équipée d'un câble électrique et d'une fiche montés en usine. Ne pas utiliser d'adaptateur avec cette machine. Si la machine doit être raccordée pour être utilisée sur un autre type de circuit électrique, le raccord doit être réalisé par une personne qualifiée. Une fois le raccord effectué, la machine doit être conforme aux normes locales en vigueur.
REMARQUE : En cas de doute sur la mise à la terre d'une boîte de raccordement, contacter un électricien qualifié.

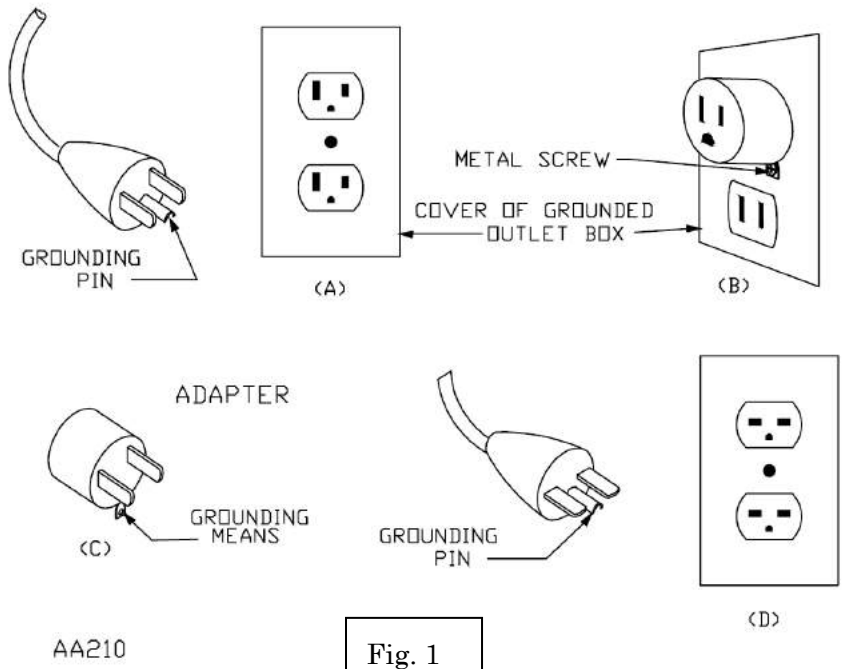
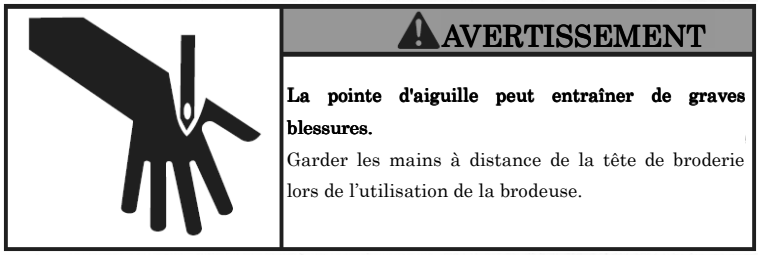
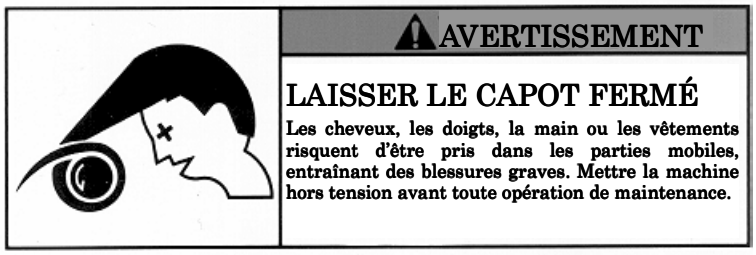
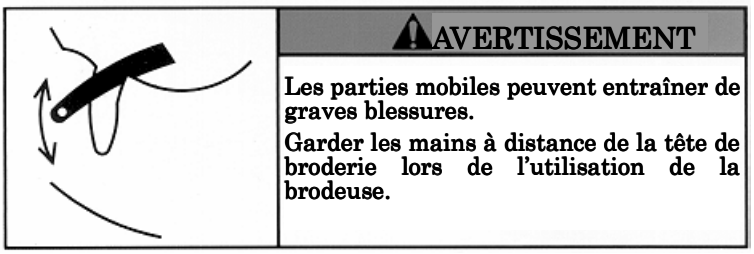
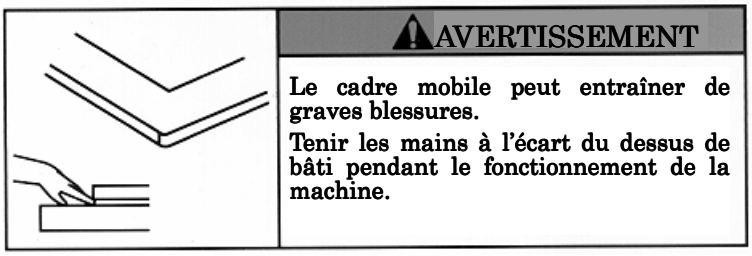


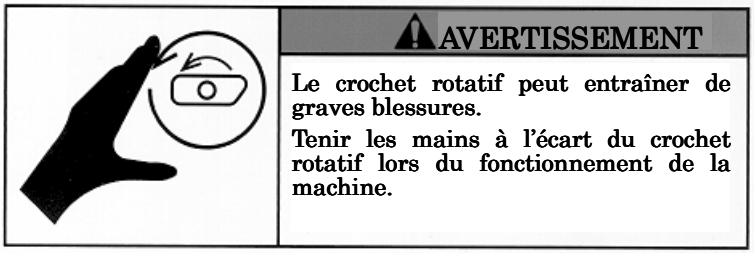
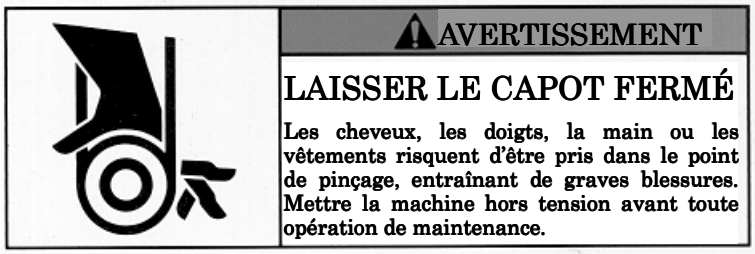
Fig. 1

3. Étiquettes d'avertissement

- **Durant le fonctionnement, porter attention aux parties étiquetées.**

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

	Étiquette d'avertissement relative au levier
	Étiquette d'avertissement relative au cadre

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

Chapitre 2　Introduction

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

1. Spécifications
2. Caractéristiques

1. Spécifications

1.	Capacité de motifs	100 motifs
2.	Capacité de points	1 motif : 1 million de points / Capacité totale : 10 millions de points
3.	Écran	Couleur LCD de 5,7 pouces avec 640 x 480 points (VGA)
4.	Source d'alimentation	CA 100 V Simple (+/-10 %, 50/60 Hz) CA 200 V Simple (+/-10 %, 50/60 Hz)
5.	Consommation électrique	1 kVA, variable selon le modèle
6.	Température	5 à 45 degrés Celsius (en fonctionnement) -20 à 60 degrés Celsius (en stockage)
7.	Humidité	20 à 80 % HR, sans condensation
8.	Mise à la terre	La résistance doit être inférieure à 100 ohms (mise à la terre de type 3)
9.	Moteur principal	Servomoteur 200 V CA
10.	Coupe-fil compatible	Mark 5, 7
11.	Détection de rupture de fil	
12.	Ports USB	USB 2.0 (Avant : 1 port Arrière : 1 port)
13.	Système réseau	100BASE / 10BASE
14.	Port COM	9 600 - 115 200 bps
15.	Bouton d'arrêt d'urgence (non disponible sur certains modèles)	
16.	Options	Cadres pour casquette, dispositif à paillettes, dispositif à paillettes double, faisceau lumineux, Code à barres, marqueur laser, perforateur

2. Caractéristiques

1. Facilité d'utilisation

   L'automate XT est spécialement conçu pour les brodeuses Barudan. Le système d'exploitation est basé sur Linux, ce qui garantit une excellente qualité d'affichage et de fonctionnement. L'interface utilisateur graphique utilise des icônes faciles à identifier, afin d'accélérer l'apprentissage des opérations.

2. USB

   L'automate de série X est équipé de ports USB. Il est ainsi possible d'utiliser une clé USB et les périphériques en option suivants :

   -Lecteur de carte mémoire -Scanner de codes à barres

3. Fonction standardisée de mise en réseau

   Les brodeuses Barudan peuvent être connectées à un serveur réseau (un ordinateur) via une connexion LAN, ce qui leur permet d'envoyer et de recevoir les données des motifs de broderie. Grâce à un logiciel réseau en option, le logiciel LEM Server, les enregistrements et l'état des statistiques de production de la machine peuvent également être consultés et signalés sur l'ordinateur serveur.

4. Mémoire haute capacité

   La capacité de mémoire est de 10 millions de points, dans 100 emplacements de mémoire.

5. Fonction de raccourci

   Les fonctions couramment utilisées peuvent être configurées sous forme de raccourcis. L'utilisation de raccourcis réduit le nombre de frappes de touche pour les opérations sélectionnées.

6. Fonctionnement à vitesse élevée

   Le micro-ordinateur sélectionne automatiquement la vitesse la plus efficace, par incrément de 10 t/min.

   *La vitesse maximale peut varier selon le modèle.

7. Fonctionnement silencieux

   Le moteur principal commandé par inverseur assure un fonctionnement puissant et silencieux. Il permet également de contrôler la vitesse et de positionner l'arrêt avec précision.

   Le servomoteur CA ou le moteur pas-à-pas 5 phases permet un fonctionnement à haute vitesse et silencieux du pantographe.

8. Contrôle automatique de la vitesse et du point sauté

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

9. 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.

10. Ajustement de la longueur du point

    Selon le réglage du paramètre Swing, les points passés sont automatiquement brodés légèrement plus larges ou plus étroits. Cette fonction est pratique lors de la broderie de petites lettres censées présenter un effet plus gras.

11. Position Application automatique

    Cette fonction déplace le pantographe vers une position programmée dès que la machine s'arrête pour procéder à une application. L'opérateur peut ainsi aisément procéder à des applications sur les vêtements. Cette fonction peut également servir pour remplacer les cadres à la fin de la broderie.

12. Multi-Point

    Cette fonction vous permet d'enregistrer des points vers lesquels vous souhaitez que le pantographe se déplace.

    Un maximum de 15 points peut être enregistré, de P01 à P15.

    Le pantographe peut ensuite être déplacé vers l'un de ces points à l'aide de la touche Manuel ou via un programme dans la liste F.

13. Socks (chaussettes)

    Conversion automatique du motif pour les chaussettes.

14. Broderie avec matrice

    Agencement automatique pour la broderie avec matrice.
    Un paramétrage simple permet de créer une répétition de motifs.

15. Enregistrement de la position de départ

    Le dispositif de commande enregistre automatiquement la dernière position de départ des motifs en mémoire. Si l'opérateur brode un motif pour la seconde fois, il lui est possible de démarrer à partir de la dernière position de départ.

16.Tracé

Le dispositif de commande peut afficher à l'écran la zone à broder, ainsi qu'un tracé à quatre points ou un tracé contours.

17.Affichage des points de broderie

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

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

18.Mode Veille (reprise)

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

19.Fonction d'aide

La machine peut afficher des fichiers d'aide enregistrés sur une clé USB.

Vous pouvez créer et enregistrer des fichiers d'aide au format spécifié.

20.Fonction de programmation

La machine peut afficher des messages programmés par un format calendaire.

Lorsque vous enregistrez un message, il s'affiche sur l'écran de l'automate au démarrage, le(s) jour(s) programmé(s).

21.Affichage du mode Off

Lorsque l'automate n'est pas utilisé pendant une période prolongée, le moniteur peut être éteint pour faire des économies d'électricité. Il s'allumera automatiquement si une touche est actionnée sur l'automate.

22.Fonction Sélection du nom

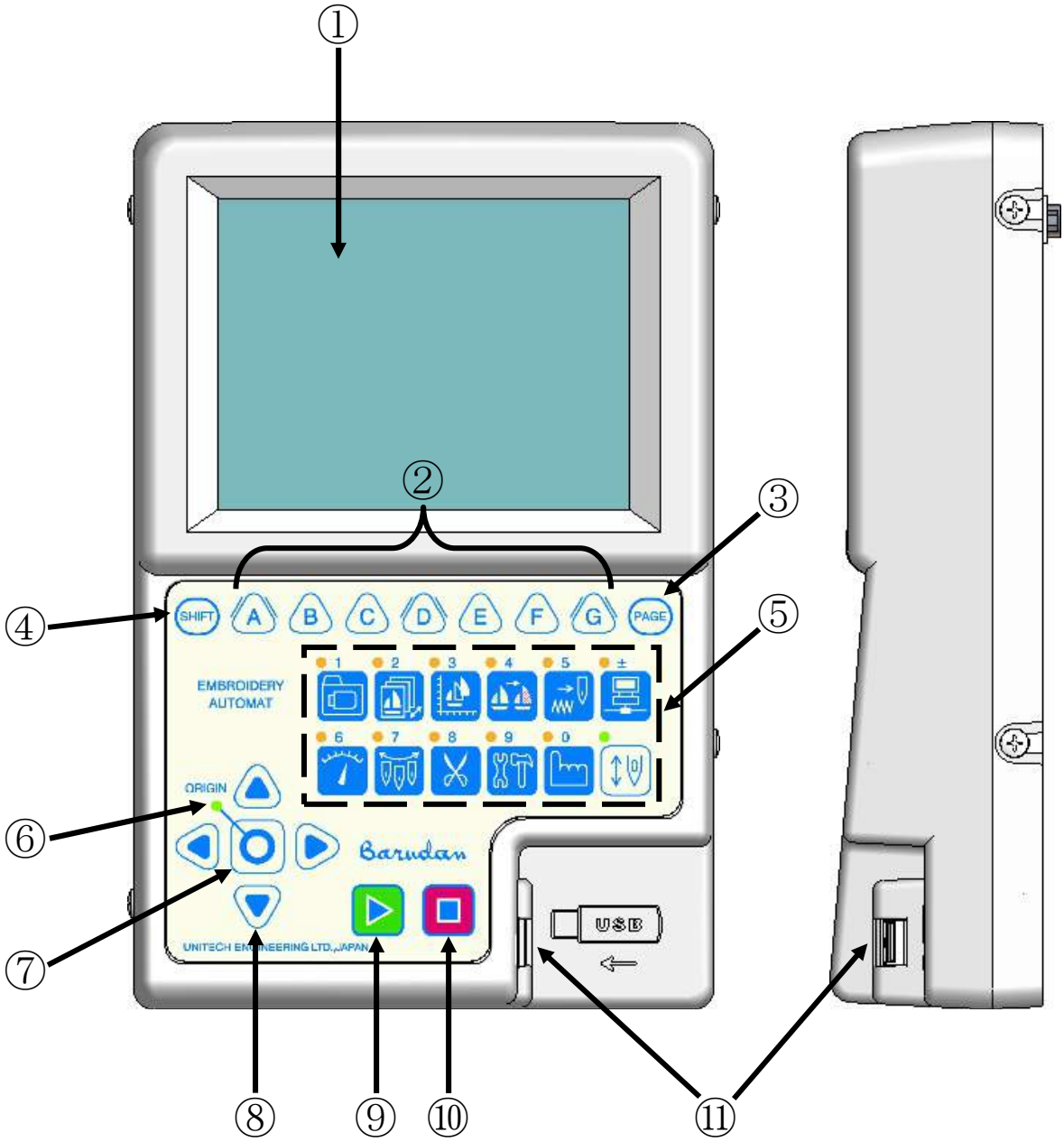
Cette fonction s'applique aux fichiers de motifs ayant plusieurs noms, séparés par des codes d'arrêt. Elle permet de sélectionner les noms individuels pour les afficher et les broder.

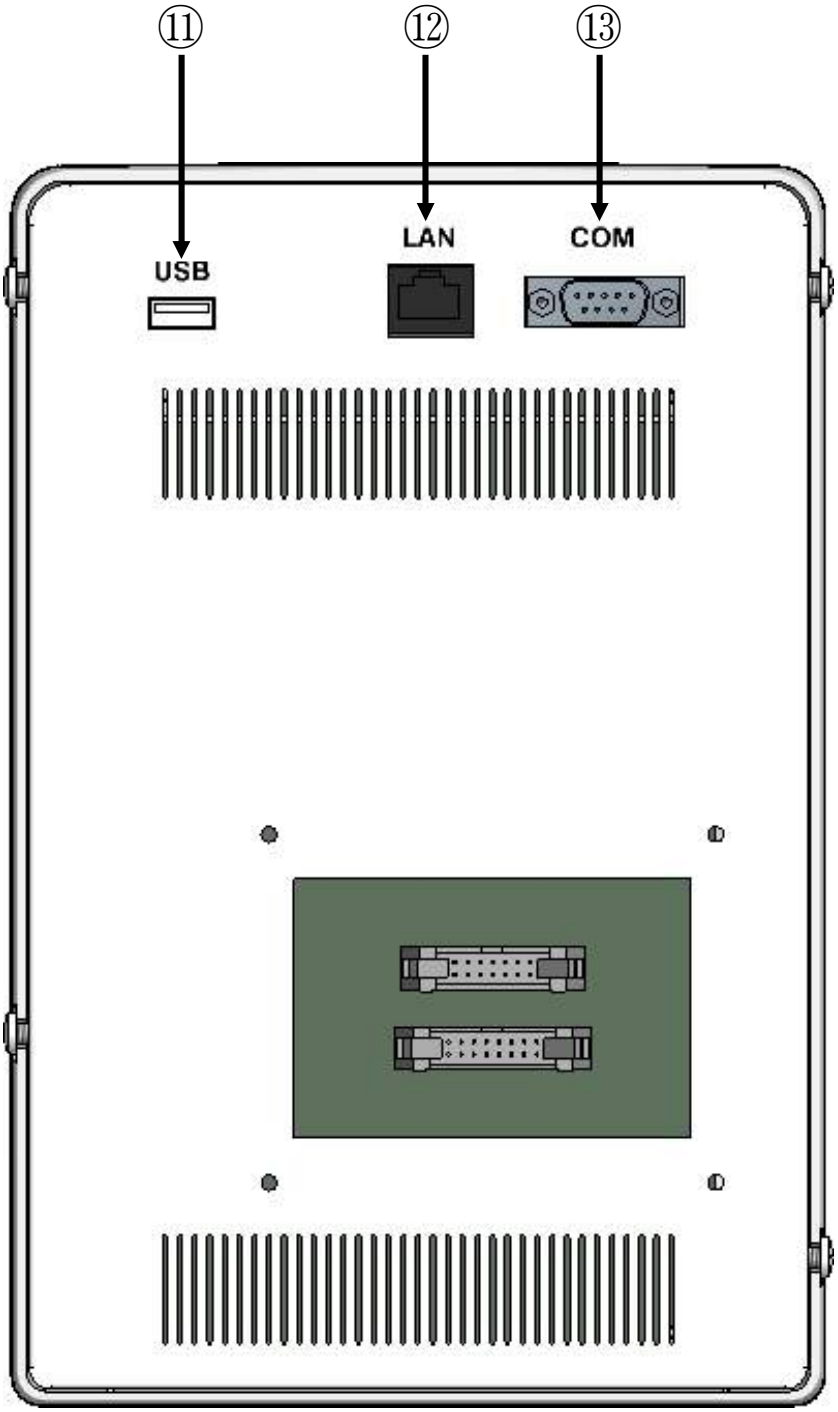
Chapitre 3　Avant l'utilisation

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

1. Aspect et composants
2. Panneau de touches de fonction
3. Mise en route et arrêt de la machine
4. Paramétrage de l’origine
5. Modes Veille et Démarrer
6. Structure des écrans
7. Informations de l’écran de base
8. Paramètres d'affichage de la liste des motifs
9. Mémos de programmation / maintenance
10. Message de confirmation
11. Messages d’erreur
12. Fonctionnement à code à barres
13. Boîte de dialogue de saisie numérique
14. Boîte de dialogue de saisie de texte
15. Précautions de test

1. Aspect et composants




⑪
⑫
⑬
USB
LAN
COM

1. **Écran à cristaux liquides**

   Affiche l'état de la machine, des icônes et des informations sur le motif.

2. **Touches des icônes – Touches A, B, C, D, E, F et G**

   Touches attribuées aux fonctions indiquées sur l'écran ci-dessus par des icônes.

3. **Touche Page**

   Permet de passer d'un écran à l'autre.

   *Pour plus de détails, se référer à la « Section 7-4. *Écran d'affichage de la broderie »* de ce chapitre.

4. **Touche Shift**

   Change d'écran pour afficher plus d'options de fonction.

5. **Touches du panneau**

   Toute opération démarre par la sélection de l'une des ces touches.

   Lors de la saisie d'un nombre, ces touches se transforment en clavier numérique.

   *Pour plus de détails, se référer à la « Section 2. *Panneaux de touches de fonction »* de ce chapitre.

6. **Voyant DEL Origine**

   Lorsque ce voyant est allumé, le pantographe est positionné sur l'origine.

   Il clignote lorsque les touches de navigation sont affectées à d'autres fonctions.

7. **Touche Origine**

   Déplace le pantographe vers l'origine.

   Si le pantographe est déjà positionné sur l'origine, elle le déplace sur la position précédente (position du dernier point lorsque la machine était en mode Démarrer).

8. **Touches de navigation**

   Déplacent le pantographe. Une pression unique génère un mouvement de 0,1 mm. Le fait de maintenir l'une de ces touches enfoncée génère un mouvement continu et la vitesse du pantographe augmente graduellement. Permettent également de déplacer le curseur pour sélectionner des éléments dans une liste.

9. **Touche Marche**

   La machine commence à broder.

10. Touche Arrêt

La machine s’arrête de broder.

11. USB (avant : 1 port arrière : 1 port)

Ils sont destinés aux branchements USB.

Ils servent à charger et télécharger les données des motifs, ainsi qu'à mettre à jour le logiciel de base.

Un scanner de codes à barres peut également être raccordé en option.

12. LAN

Il s'agit d'une connexion LAN servant à raccorder la machine à un réseau de machines. Un logiciel facultatif de mise en réseau est nécessaire pour utiliser cette connexion.

13. COM

Il s'agit d'une connexion COM servant à télécharger des motifs d'un PC vers la machine. Cette opération nécessite un logiciel PC capable de transférer des motifs via une connexion COM.

2. Panneau de touches de fonction

Touche Chargement/téléchargement de motifs

Permet de charger et télécharger des motifs à partir du port USB, etc.
Touche numérique : **1**

Touche Mémoire de motifs

Gère les motifs en mémoire.
Touche numérique : **2**

Touche Modification de motifs

Modifie et copie les motifs.
Touche numérique : **3**

Touche Changement de couleur

Permet de répertorier les codes de changement de couleur des motifs en mémoire et de les modifier.
Touche numérique : **4**

Touche Flottement

Déplace le pantographe sans piquer de points
(modes Standard et Vitesse élevée).
Touche numérique : **5**

Touche Réseau

Lit les données des motifs sur le serveur, ainsi que les autres options du réseau.
Touche numérique : **± (plus ou moins)**

Touche Vitesse

Permet de modifier la vitesse de la machine.
Touche numérique : **6**

Touche Changement d'aiguille

Permet de changer manuellement l'aiguille (couleur).
Touche numérique : **7**

Touche Coupe

Permet de couper manuellement le fil.
Touche numérique : **8**

Touche Préférences

Permet de régler les préférences au sujet de l'automate.
Touche numérique : **9**

Touche Manuel

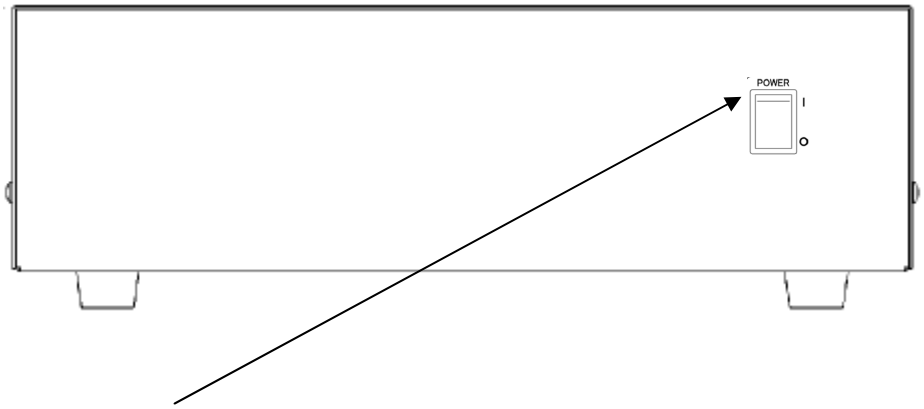
Permet d'accéder à différentes opérations manuelles de la machine.

Touche numérique : **0**

Touche Démarrer

Permet de passer du mode Veille au mode Démarrer et inversement.

3. Mise en marche et arrêt de la machine



INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION

Mise en marche de la machine

Placer l'interrupteur sur la position POWER ON.

Arrêt de la machine

Placer l'interrupteur sur la position POWER OFF.

4. Paramétrage de l'origine

Une fois la machine sous tension, il est nécessaire de paramétrer l'origine.

1. Pour mettre la machine sous tension, se référer à « Mise en marche et arrêt de la machine ».
   Le logo BARUDAN apparaît, suivi de l'écran ci-dessous.
   Appuyer sur la **touche E** pour déplacer le pantographe vers l'origine.

   * Appuyer sur la **touche B** pour couper avant de rechercher l'origine.
   Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 4, 2. Coupe-fil ».

2. Appuyer sur la **touche G** en-dessous de l'icône pour que la machine recherche son origine.
   * Lorsque le point d'origine est défini, l'écran de base apparaît.

5. Modes Veille et Démarrer

L'automate XT dispose de deux modes différents : le mode Veille et le mode Démarrer.

1. Mode Veille : la machine est sous tension et inutilisée, mais n'est PAS en mode Démarrer.

   Ce mode correspond à la préparation de la broderie.

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

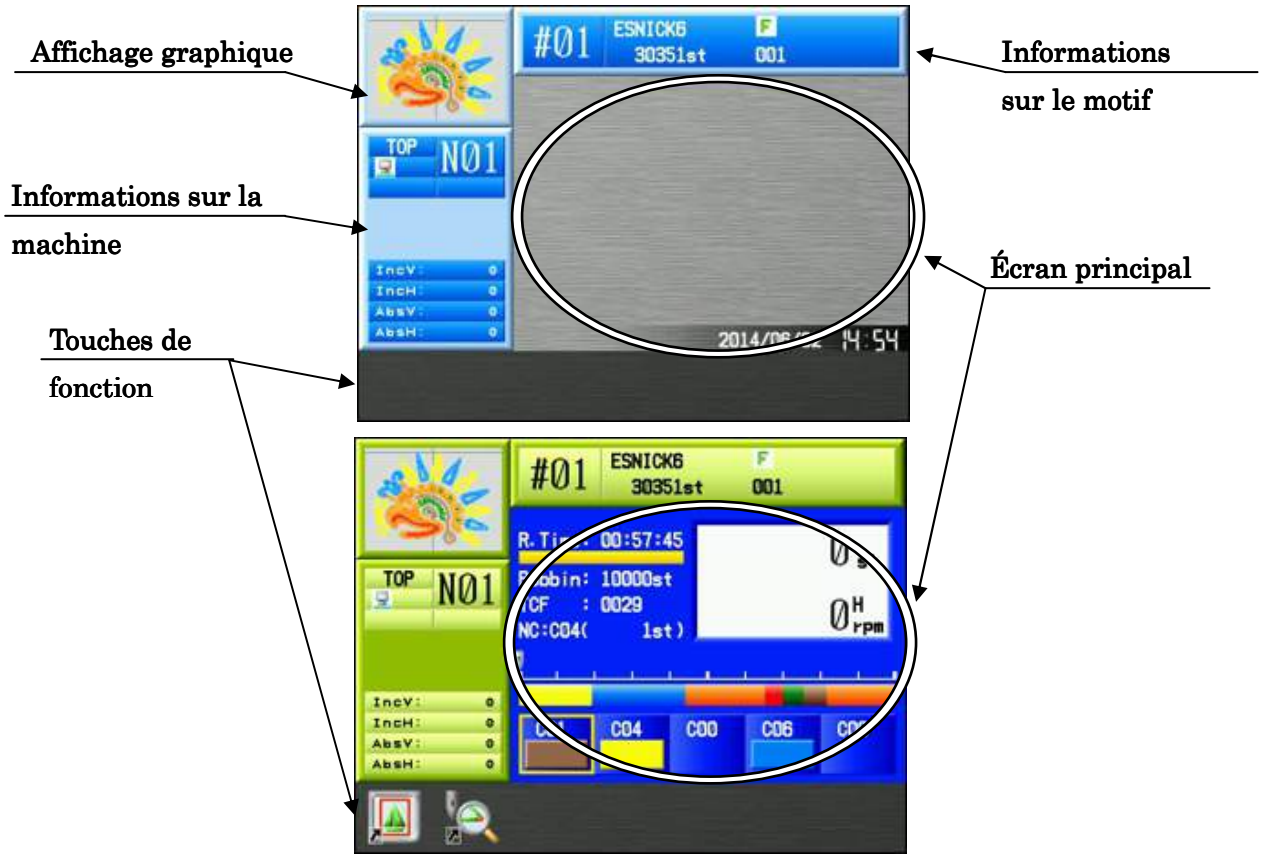
   Écran du mode Veille

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

   Affichage type du mode Démarrer

6. Structure des écrans

Structure de l'écran de base de l'automate XT :



Écran principal

La date et l'heure sont affichées dans le coin inférieur droit.

L'écran de démarrage est vierge suite à la première mise en marche de la machine.

Affichage graphique

Affiche le motif sélectionné.

Écran d'informations sur le motif

Affiche des informations sur le motif sélectionné.

Pour plus de détails, se référer à la « Section 7. *Informations de l'écran de base* » de ce chapitre.

Écran d'informations sur la machine

Affiche des informations sur les conditions machine pour le motif sélectionné.

Pour plus de détails, se référer à la « Section 7. *Informations de l'écran de base* » de ce chapitre.

Touches de fonction

Toutes les fonctions sous forme d'icônes correspondant aux touches A à G qui sont applicables sont affichées ici.

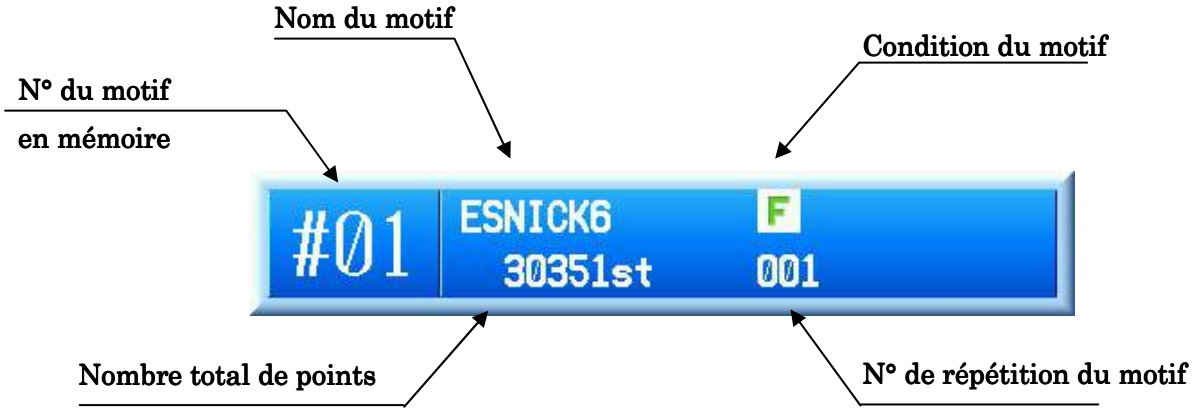
Des icônes de raccourci peuvent être ajoutées aux écrans des modes Veille et Démarrer.

Pour plus de détails, se référer au « Chapitre 11, 10. Raccourcis ».

7. Informations de l'écran de base

7-1. Écran d'informations sur le motif

Affiche des informations sur le motif sélectionné.



N° du motif en mémoire

Affiche le numéro de l'emplacement de mémoire du motif.

Nom du motif

Affiche le nom du motif.

Nombre total de points

Affiche le nombre total de points du motif sélectionné.

N° de répétition du motif

Affiche le nombre de répétitions de ce motif restant à broder lorsque le Programme n°15 « Repeat » (répétition) est configuré.

Condition du motif

Les icônes suivantes indiquent des conditions spéciales de motif.

: Apparaît lorsque le Programme n°3 « ROT Pattern » (rotation du motif) est modifié. *1

: Apparaît lorsque le Programme n°6 « Socks » (chaussettes) est modifié. *1

: Apparaît lorsque le Programme n°13 « Cap Frame » (cadre à casquettes) est modifié. *1

: Apparaît lorsque le motif a été téléchargé depuis le réseau. *2

: Apparaît lorsque le motif a été modifié par la fonction DSP. *3

: Apparaît lorsque la fonction Name Drop (sélection du nom) est activée. *4

*1 : Se référer au *Chapitre 8, 2. Liste des programmes*

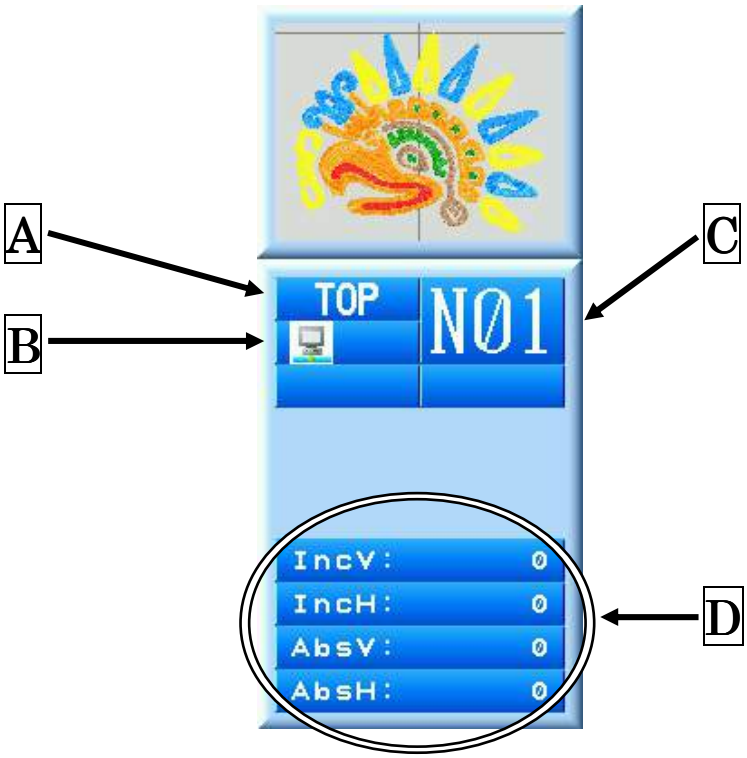
*2 : Se référer au *Chapitre 10, 6 et 7. Téléchargement.*

*3 : Se référer au *Chapitre 7, 4. DSP. (Design Stitch Processor).*

*4 : Pour plus de détails, se référer au *« Chapitre 6, 8. Sélection du nom ».*

7-2. Écran d'informations sur la machine

Affiche la condition de la machine.



A : Affiche **TOP** si l'arbre principal est en position d'arrêt correcte.

B : Affiche lorsque le réseau est connecté.

Affiche lorsque le réseau est déconnecté.

C : Numéro de l'aiguille actuellement sélectionnée.

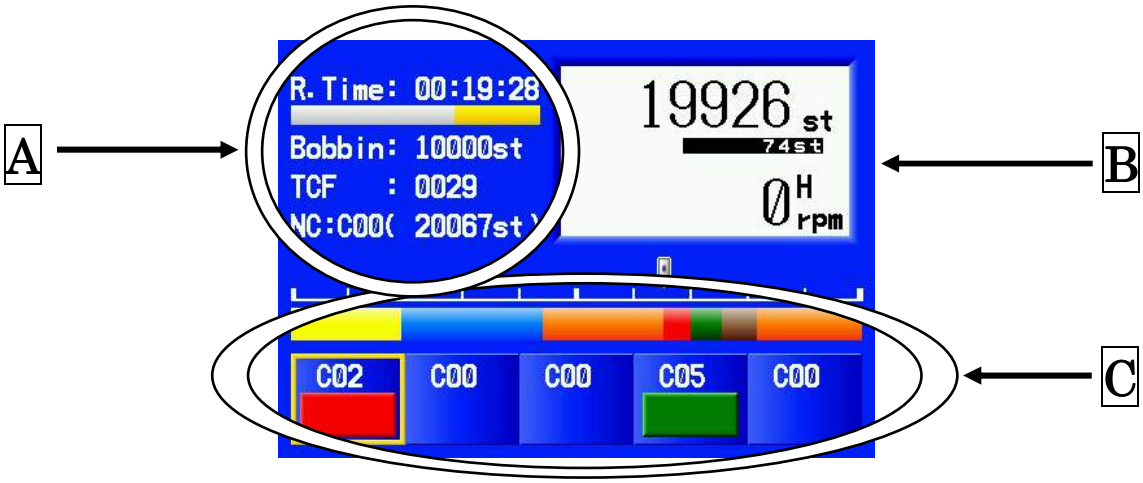
D : Affiche la distance de déplacement du cadre du pantographe.

Inc : La distance de déplacement incrémentielle depuis le dernier mouvement ou le dernier point effectué.

Abs : La distance de déplacement absolue entre le point de départ et le point actuel.

7-3. Écran d'informations du mode Démarrer

En mode Démarrer, les informations nécessaires au fonctionnement de la brodeuse s'affichent sur l'écran principal.



A : Informations opérationnelles

R.Time : Estimation du temps de broderie restant pour le motif brodé.

Bobbin : Points restants pour le compteur bobine.

(Se référer au « Chapitre 4, 6. Compteur bobine » pour connaître l'utilisation du compteur bobine.

TCF : Quantité totale de fonctions de changement de couleur dans le motif.

B : Point en train d'être brodé, point arrière et r/min de broderie.

À droite des r/min, un « H » s'affiche pour la fonction de vitesse élevée et un « L » pour la fonction de vitesse réduite. Pour plus de détails sur le point arrière, se référer au « Chapitre 9, 16. Point arrière ».

C : Fonctions de changement de couleur dans un motif.

7-4. Écrans d'affichage de la broderie

Le fait d'actionner la touche Page pendant la broderie permet de permuter entre l'écran de base et l'écran étendu, comme illustré ci-dessous.

Écran de base

Écran étendu

L'écran de base affiche les informations opérationnelles.

L'écran étendu affiche le motif brodé, point par point.

A : Point actuel et r/min.

8. Paramètres d'affichage de la liste des motifs

Paramètres définissant l'affichage de la liste des motifs.

*Les listes des motifs en mémoire et des motifs sur USB sont des paramètres spécifiques.

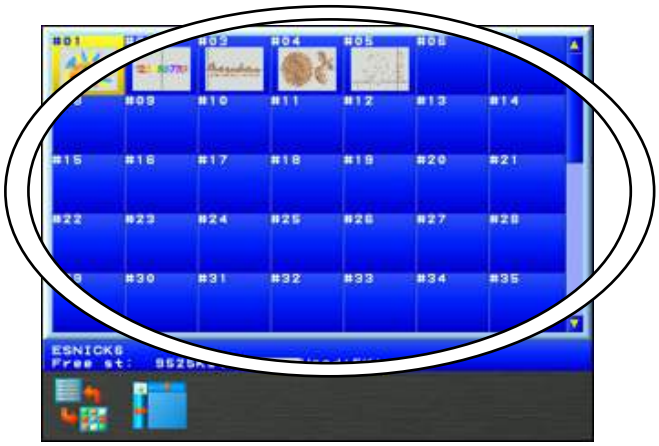
1. Appuyer sur l'une des touches suivantes : **Mémoire de motifs** , **Modification de motifs** ou **Chargement/téléchargement de motifs** .

2. Appuyer ensuite sur la **touche SHIFT**.

Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche Shift** pour revenir à l'écran précédent.

3. Appuyer sur la **touche A** pour basculer entre l'affichage de la liste des motifs et la liste des noms de motifs.

4. Appuyer sur la **touche B** pour afficher ou masquer l'écran d'informations.



*La touche B n'apparaît pas dans le menu Chargement/ téléchargement de motifs .

Pour quitter, appuyer sur la touche Mémoire de motifs , Modification de motifs ou Chargement/téléchargement de motifs dont le voyant LED est allumé pour revenir à l'écran de Démarrage.

9. Mémos de programmation / maintenance

* Les mémos de programmation et de maintenance s'affichent lorsque la machine est mise en route.
* Se référer au « Chapitre 11, 14. Programme » pour créer un mémo.
* Les mémos de maintenance sont des informations fournies par le distributeur de la machine.

  Les mémos de maintenance peuvent uniquement être consultés, et non créés ni modifiés.

1) Mettre l'automate sous tension.

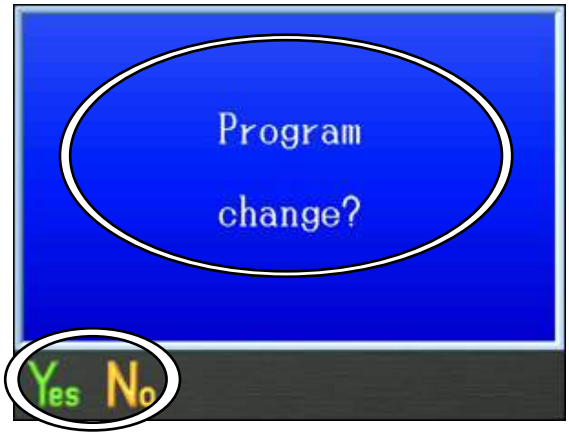
2) Une fois que l'écran de titre s'affiche, le mémo apparaît comme illustré ci-dessous.
Le mémo s'affichera le(s) jour(s) défini(s) dans le programme.

3) Appuyer sur la **touche F** pour fermer le mémo et revenir à l'écran de démarrage normal.

* Si plusieurs mémos sont programmés pour le même jour, ils s'affichent dans l'ordre dans lequel ils ont été créés dans le programme.

10. Message de confirmation

Lors de la modification d'un paramètre ou avant le lancement d'une initialisation, le message de confirmation suivant apparaît pour confirmer la modification.



Le message de confirmation indique le paramètre sur le point d'être modifié.

* Le message ci-dessus apparaît lors de la modification d'un paramètre de programme de la machine.

1. Appuyer sur la **touche A** pour appliquer les modifications.

2. Appuyer sur la **touche B** pour annuler les modifications et revenir à l'écran de Démarrage.

11. Messages d’erreur

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

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

* Pour plus de détails sur les numéros d'erreur, se référer au

« *Chapitre 13, 3. Messages d'erreur* ».

Appuyer sur la **touche G** pour fermer le message d'erreur.

12. Fonctionnement à code à barres

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

Code à barres compatible : CODE39

Le code à barres prend en charge les fonctions suivantes :

Chapitre 5, 4. Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code à barres.

Chapitre 8, 3. Codes à barres de programme.

Chapitre 10, 9. Scannage de code à barres

*Pour plus de détails, voir ces chapitres.

13. Boîte de dialogue de saisie numérique

Lors de la modification de valeurs, la **boîte de dialogue de saisie numérique** apparaît.

Appuyer sur le bouton situé en-dessous de l'icône .

Pour saisir une nouvelle valeur, utiliser les touches du panneau sur l'automate comme des touches numériques.

La zone du haut affichant la valeur 300 correspond à la valeur actuelle dans le système. Quant à la zone du bas avec la valeur 700, elle correspond à la nouvelle valeur en cours de saisie.

*L'illustration ci-dessus représente l'écran de paramétrage de la vitesse.

1. Pour saisir de nouvelles valeurs, utiliser les touches du panneau sur l'automate comme s'il s'agissait de touches numériques.
   Pour les références des numéros, voir la « *Section 2. Panneaux de touches de fonction* » de ce chapitre.

2. Appuyer sur la **touche A** pour supprimer le dernier chiffre (retour arrière).

3. Appuyer sur la **touche G** pour saisir une nouvelle valeur.

4. Appuyer sur le bouton situé sous l'icône pour fermer la boîte de dialogue de saisie numérique sans enregistrer de nouvelle valeur.

14. Boîte de dialogue de saisie de texte

Pour changer le nom des motifs ou saisir des mots, appuyer sur la **touche C** pour

.

La **boîte de dialogue de saisie de texte** apparaît.

*L'écran ci-dessous sert à modifier les noms des motifs.

1. Sélectionner une lettre à l'aide des touches de navigation.
2. Appuyer sur la **touche A** pour supprimer le dernier caractère (retour arrière).

   Appuyer sur la **touche B** ou la touche Origine pour saisir un caractère.

   Appuyer sur la **touche E**

pour supprimer tous les caractères.
3. Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer le nom saisi.
4. Appuyer sur la touche **C**

pour fermer la boîte de dialogue de saisie de texte sans enregistrer le nom.

15. Précautions de test

Certaines Fonctions de test sont affichées dans le menu des préférences.
Ces fonctions sont utilisées par les techniciens pour tester la machine BEXT. Ne pas utiliser ces fonctions dans le cadre d'une utilisation normale. Si l'une de ces fonctions est activée par mégarde, cela risque de causer des problèmes sur la brodeuse.
Si ces fonctions de test doivent être utilisées, il convient de suivre les instructions d'un technicien agréé.

Si la fonction de test ou de diagnostic est enclenchée par mégarde, appuyer de nouveau sur la même touche pour quitter la fonction. Il convient d'éviter ces fonctions.

Chapitre 4　Opérations manuelles

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

1. Changement de couleur (d'aiguille)
2. Coupe
3. Pince-fil
4. Appliqué (application)
5. Changement de cadre
6. Compteur bobine
7. Affichage Off
8. Multi-Point
9. Pointeur laser
10. Centrage du pantographe

1. Changement de couleur

1-1. Changement de couleur manuel

Instructions relatives au changement manuel d'une couleur (d'aiguille) :

1. Appuyer sur la **touche Changement d'aiguille** pour afficher l'écran

   Changement de couleur suivant.

2. Modifier le numéro d'aiguille.

   Appuyer sur la **touche A** pour passer au numéro d'aiguille inférieur suivant.

   Appuyer sur la **touche B** pour passer au numéro d'aiguille supérieur suivant.

   Appuyer de nouveau sur la **touche Changement d'aiguille** pour revenir à l'écran de démarrage.

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

   Si le message D14 apparaît, appuyer sur la touche de démarrage pour continuer.

1-2. Sélection directe de l'aiguille

Instructions relatives à la sélection d'une aiguille spécifique :

1. Appuyer sur la **touche Changement d'aiguille** pour afficher l'écran

   Changement de couleur suivant.

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

   Appuyer sur la **touche C** pour sélectionner le numéro d'aiguille inférieur suivant.

   Appuyer sur la **touche D** pour sélectionner le numéro d'aiguille supérieur suivant.

   Appuyer sur la **touche E** pour changer d'aiguille.

3. La boîte de dialogue de saisie numérique permet de changer le numéro d'aiguille.

   Appuyer sur la **touche F** pour utiliser le menu de Saisie numérique.

   Se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* » pour saisir une nouvelle valeur.

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

   Si le message D14 apparaît, appuyer sur la touche Marche pour continuer.

2. Coupe

2-1. Coupe du haut et du fil de bobine

Instructions relatives à la coupe manuelle du haut et du fil de bobine :

1. Appuyer sur la **touche Coupe** .

2. Le message D14 sur la mise en marche de la machine apparaît.

   Appuyer sur la **touche Marche** pour exécuter l'opération de coupe.

   Pour annuler la coupe, appuyer de nouveau sur la **touche Coupe** .

   *L'interrupteur On/Off de chaque dispositif de tension (tête de broderie) peut également activer la coupe.
   Positionner l'interrupteur sur OFF, puis sur ON et le voyant LED vert du dispositif de tension se met à clignoter.
   Appuyer sur le bouton Marche pour exécuter l'opération de coupe.
   (Le voyant LED vert du dispositif de tension doit clignoter lorsque vous appuyez sur Marche.)

2-2. Coupe du fil de bobine

Instructions relatives à la coupe manuelle du fil de bobine uniquement :

1. Appuyer sur la **touche Coupe** pour afficher le message D14 de mise en marche de la machine.

2. Appuyer sur la **touche A** pour couper uniquement le fil de bobine.

   *Le fil de bobine risque de rompre au cours d'une réparation automatique ou d'un point arrière sans coupe.
   Pour l'éviter, il est conseillé de couper le fil de bobine avant de procéder à une réparation automatique ou un point arrière.

3. Pince-fil

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

1. Appuyer sur la **touche Manuel** .

2. L'écran Manual Operation (mode manuel) apparaît.

3. Appuyer sur la **touche A** pour ouvrir ou fermer le pince-fil

   Appuyer de nouveau sur la touche A pour l'ouvrir

   Appuyer de nouveau sur la **touche Manuel** pour revenir à l'écran de démarrage.

4. Appliqué (application)

L'option Appliqué 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 Manuel** pour ouvrir l'écran Mode manuel.

2. Appuyer sur la **touche B** pour afficher l'écran suivant indiquant qu'il faut appuyer sur la touche Marche. Appuyer sur la **touche Marche** .

Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche B** pour revenir à l'écran Mode manuel.

3. Rapprocher manuellement la barre à aiguilles du tissu.

   *Répéter les étapes 1 à 3 pour réinitialiser la barre à aiguilles sur la position normale.

5. Changement de cadre

L'option Changer le cadre déplace le pantographe vers l'avant pour permettre le cadrage ou le positionnement d'une application. Ce mouvement, appelé décalage du cadre, est automatiquement réglé à la hauteur du motif. Une distance de décalage du cadre différente peut être définie pour chaque motif dans les paramètres du programme. *Pour plus de détails, voir « Chapitre 8 Programmes ».*

1. Appuyer sur la **touche Manuel** pour ouvrir l'écran Mode manuel.

2. Appuyer sur la **touche C** .

3. Le message D14 suivant apparaît. Il invite l'opérateur à utiliser la touche Marche.

   Appuyer sur la **touche Marche** pour déplacer le pantographe vers l'avant à hauteur du motif, sauf si une valeur différente a été définie dans les paramètres du programme.

   Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche** C pour revenir à l'écran Mode manuel.

4. Une fois le cadre changé ou l'application positionnée, appuyer sur la **touche Marche** pour ramener le pantographe à sa position d'origine.

6. Compteur bobine

L'option Compteur bobine arrête la machine et coupe la bobine dès qu'un nombre prédéfini de points est brodé.
En définissant le nombre de points à partir duquel la bobine restante est insuffisante pour un motif particulier, il est possible de remplacer les bobines à temps, ce qui évite ainsi les points manqués dans un ouvrage brodé.
Lorsque la machine s'arrête du fait du compteur bobine, elle affiche le message suivant et le voyant LED vert du dispositif de tension s'allume. Appuyer sur la touche Marche pour réinitialiser automatiquement le compteur.
Le paramétrage du compteur sur 0 permet d'annuler la fonction Compteur bobine.
**Le paramétrage du compteur bobine se fait uniquement pas incrément de 100 points.*
(Par exemple, si vous tentez de définir une valeur de 250, le compteur passe à 300 points.)

1. Appuyer sur la **touche Manuel** pour ouvrir l'écran Mode manuel.

2. Appuyer sur la **touche D** .

3. L'écran **Compteur bobine** apparaît.

Le nombre affiché en haut correspond à la valeur actuelle du compteur.

Le nombre affiché en bas correspond au nouveau nombre défini pour le compteur.

La valeur actuelle est égale au nombre préalablement défini pour le compteur.

4. Définir la nouvelle valeur à l'aide des touches suivantes :

Appuyer sur la **touche A** pour réduire la nouvelle valeur de 100 points.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la nouvelle valeur de 100 points.

Appuyer sur la **touche C**

et la **touche A ou B** pour diminuer ou augmenter la nouvelle valeur de 1 000 pas.

Appuyer sur la **touche D**

pour utiliser la boîte de dialogue de Saisie numérique.

Se référer au *« Chapitre 3, 13. Boîte de dialogue de saisie numérique »* pour saisir une valeur.

5. Appuyer sur la **touche G** pour saisir et appliquer la nouvelle valeur.

7. Affichage Off

Éteint le moniteur pour faire des économies d'électricité.

1) Appuyer sur la **touche Manuel** pour ouvrir l'écran Mode manuel.

2) Appuyer sur la **touche E** pour afficher le message « Display Off » (écran éteint) permettant d'éteindre le moniteur.

3) Appuyer sur n'importe quelle touche, à l'exception de la **touche Marche ou Arrêt**, pour rallumer le moniteur.

(Nous recommandons d'utiliser la **touche Shift ou Page**).

Le message « Display ON » (écran allumé) s'affiche lorsque le moniteur se rallume.

8. Multi-Point

Cette fonction vous permet d'enregistrer des points vers lesquels vous souhaitez que le pantographe se déplace.

Un maximum de 15 points peut être enregistré, de P01 à P15.

Le pantographe peut ensuite être déplacé vers l'un de ces points à l'aide de la touche Manuel ou via un programme dans la liste F.

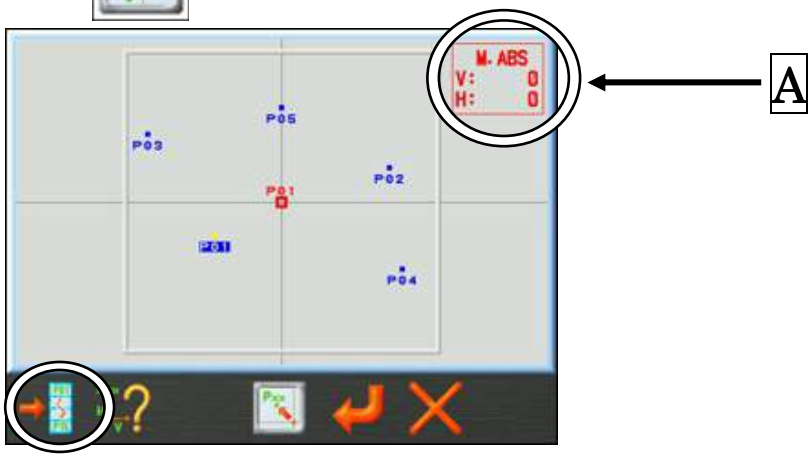
8-1. Enregistrement de points.

Accéder à l'écran Multi-point pour sélectionner les codes des points mobiles et fixes.

1) Appuyer sur la **touche Manuel**.

2) L'écran Mode manuel apparaît.

3) Appuyer sur la **touche F** pour ouvrir l'écran Multi-point.



(Sur cet écran, 5 codes de points mobiles ont déjà été enregistrés et sont actifs.)

Points bleus	:	Indique le numéro et la localisation du point mobile enregistré.
Point bleu (inversé)	:	Il s'agit d'un point enregistré et d'un emplacement ayant été resélectionné.
Point rouge	:	Il indique la position actuelle du pantographe et le numéro de point sélectionné.

A au-dessus indique la position actuelle du pantographe (par rapport à l'origine mécanique) et est exprimé en unités de 0,1 mm.
L'affichage A se déplacera dans l'un des quatre coins de l'écran, selon l'emplacement de la position sélectionnée.

4) Appuyer sur la **touche A** pour afficher l'écran de sélection du code de point.

Cet écran affiche une liste de Codes de point, les positions des points et la position actuelle du pantographe

Points bleus	:	Indique (*) le numéro et la localisation du point mobile actif.
Point bleu (inversé)	:	Il s'agit d'un (*) point actif et d'un emplacement ayant été resélectionné.

Point jaune (inversé) : Il s'agit d'un point non-actif sélectionné (pas de *). Il indique l'emplacement auquel ce point a été défini pour la dernière fois, pour référence. Si ce code n'a jamais été défini auparavant, cet emplacement est configuré sur le point d'origine du pantographe.

Lettre rouge : Il s'agit de la position actuelle du pantographe. Elle indique également le code de point actuellement sélectionné à enregistrer.

Le B indique la position actuelle du pantographe, par rapport au point d'origine de la machine, par incréments de 0,1 mm.
La position B à l'écran se déplace dans les quatre coins de l'écran, à distance des positions du pantographe.

C indique la liste des codes de position. Les codes sélectionnés apparaissent en surbrillance.
Les codes suivis d'un « * » indiquent un code enregistré actif.

Appuyer de nouveau sur la **touche A** pour quitter et revenir à l'écran Multi-point.

5) Sélectionner un code de position à enregistrer.

Appuyer sur la **touche B** ou la **touche C** pour sélectionner un code.

8-2. Enregistrement d'un code de point à l'aide des touches de navigation

Utiliser les touches de navigation pour déplacer le pantographe à l'emplacement souhaité d'un code de point.

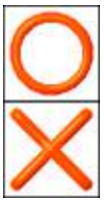
1) Utiliser l'icône pour sélectionner un code dans la Liste des codes de point. Pour plus de détails, se référer à la « *Section 10-1. Enregistrement d'un point* » de ce chapitre.

2) L'écran Multi-point ou l'écran de sélection des codes de point s'affiche comme suit. (L'écran Multi-point suivant explique comment enregistrer un emplacement de code de point)

3) À l'aide des touches de navigation, déplacer le pantographe vers la position souhaitée pour définir l'emplacement d'un code de point.

4) Appuyer sur la **touche E** et la maintenir enfoncée pour définir l'emplacement d'un code de point et l'activer.

5) Appuyer sur la **touche F** et la maintenir enfoncée pour activer ou désactiver le code sélectionné.

 : Active le code de point pour pouvoir l'utiliser.

: Désactive le code de point. Il ne peut plus être utilisé.

* Même si un code est désactivé, la dernière position définie est gardée en mémoire.

8-3. Enregistrement d'un code de point via la saisie numérique

Utiliser une saisie numérique pour indiquer et définir l'emplacement du code de point souhaité.

1) Pour afficher l'écran Multi-point, se référer à la « *Section 8-1. Enregistrement d'un point* » de ce chapitre.

2) Appuyer sur la **touche B** pour ouvrir l'écran de saisie numérique de la position de point.

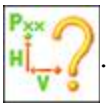
	No.	V	H
*	P01	< 500>	250
*	P02	< -800>	-250
*	P03	< 1000>	-500
*	P04	< -900>	500
*	P05	< 0>	-700
*	P06	< 700>	-700
	P07	< 0>	0
	P08	< 0>	0
	P09	< 0>	0
	P10	< 0>	0
	P11	< 0>	0
	P12	< 0>	0
	P13	< 0>	0
	P14	< 0>	0
	P15	< 0>	0

La liste complète des points s'affiche alors.

Cette liste indique les valeurs de définition de l'axe V et H pour chaque code de position, par incréments de 0,1 mm.

Les nombres d'axe actuellement sélectionnés sont indiqués entre « < > ».

Les codes de position actifs enregistrés précédemment sont identifiés par un « * ».

Pour quitter cet écran, appuyer de nouveau sur la **touche B**  .

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner un code de point à modifier.

4) Utiliser la touche **Origin** (origine) pour basculer entre les paramètres de l'axe V et de l'axe H.

5) Appuyer sur la **touche C** pour diminuer la valeur définie.

Appuyer sur la **touche D** pour augmenter la valeur définie.

Appuyer sur la **touche E** et sur la **touche C ou D** pour modifier la valeur de 100.

Appuyer sur la **touche F** pour afficher le menu de Saisie numérique.

Pour saisir une valeur, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

* Lorsqu'une valeur est modifiée, le code de point est automatiquement activé.

6) Appuyer sur la **touche A** pour activer ou désactiver le point sélectionné.

: Active le code de point. (*) s'affiche devant le code dans la liste.

: Désactive le code de point. Le code n'est pas actif dans la liste.

* Si une valeur définie et/ou une condition d'activation est modifiée, un message de confirmation s'affiche lorsque la fonction est fermée. Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3 , 10. Message de confirmation* ».

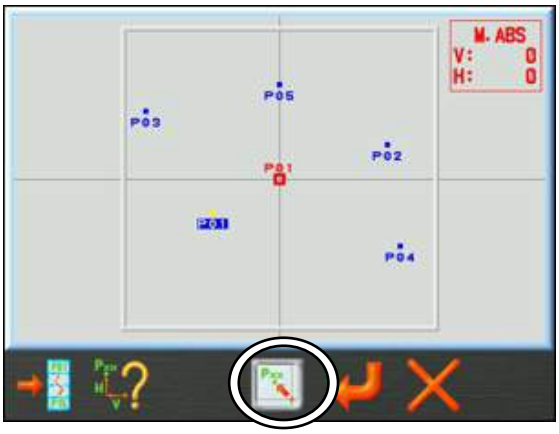
8-4 Déplacement vers une position de point

Déplacement manuel du pantographe pour activer la position de point.

1) Afficher l'écran Multi-point à l'aide de l'icône en Mode manuel.

   Pour plus de détails, se référer à la « *Section 10-1. Enregistrement d'un point* » de ce chapitre.

2) Appuyer sur la **touche A** pour afficher et sélectionner un code de point.



3) Appuyer sur la **touche D** pour déplacer le pantographe vers la position de point sélectionnée.

(Il convient de faire attention à la zone qui entoure le pantographe pour des raisons de sécurité, avant d'appuyer sur le bouton)

8-5. Utilisation de la Liste F pour programmer des positions de point

Cette fonction permet de déplacer le cadre vers un point enregistré pour des applications brodées par exemple. Le code FMP est utilisé pour cette fonction. Elle peut être utilisée pour atteindre les positions de point (PO1~PO15).

* Cette fonction est quasiment identique au Paramètre du programme n°7 « Application ». Toutefois, l'utilisation du Programme n°7 « Application » permet de définir une seule position mobile et s'appuie sur la position d'arrêt du motif. Les codes FMP vous permettent d'avoir 15 positions mobiles prédéfinies qui sont des positions absolues vers lesquelles le pantographe se déplace.

(Pour plus de détails sur les « *Applications* », se référer au « *Chapitre 8, 2. Liste des programmes ».)*

* Le démarrage automatique défini par le paramètre MC n°13 « Démarrage auto » s'applique également à cette fonction lorsqu'il est utilisé, tout comme le paramètre Programme n°7 « Application ».

(Pour plus de détails sur le « *Démarrage auto* », se référer au « Chapitre 11, 2. *Liste MC* ».)

1) Le pantographe peut être déplacé vers un point de position pendant la broderie en programmant un changement de couleur sur un code FMP figurant dans la Liste F, comme illustré ci-dessous.

Écran de la Liste F des fonctions de changements de couleur.

* Pour plus de détails sur la fonction Liste F, se référer au « *Chapitre 7. Modification des motifs en mémoire* ».

2) Lorsqu'un code FMP est exécuté, le pantographe se déplace vers la position de point et affiche un message « D23 » après l'arrêt de la machine.

Affichage du message « D23 »

* La sous-fonction 1 (P --) indique que le point n'a pas été enregistré. Une sous-fonction (P01 à P15) doit être enregistrée pour activer cette fonction.

3) Le pantographe reviendra au dernier point de broderie lorsque vous appuyez sur le bouton Marche ou sur la barre. (Il convient d'être vigilant en termes de sécurité lors du démarrage de la machine après un message D23).

9. Pointeur laser

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

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

1. Appuyer sur la **touche Manuel** .

2. Appuyer sur la **touche G**

.

3. Appuyer sur la **touche A** pour mettre en marche ou arrêter le Pointeur laser.

10. Centrage du pantographe

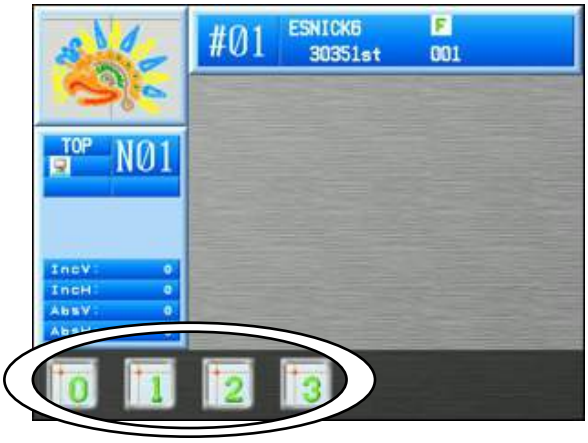
Déplacer le pantographe vers le centre de la dimension du pantographe ou le centre des limites inférieures.

(Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 7, 6. Définition des limites inférieures* ».

1. Appuyer sur la **touche Manuel** pour ouvrir l'écran Mode manuel.

2. Appuyer sur la **touche G** .

3. Appuyer sur la **touche F** pour ouvrir l'écran de centrage du pantographe.



4. Appuyer sur la **touche A** pour déplacer le pantographe vers le centre de la dimension du pantographe (tel que défini par les paramètres de limite du Cadre MC, n°22 ~25).

   Appuyer sur la **touche B** , la **touche C** ou la **touche D** pour déplacer le pantographe vers le centre des limites inférieures, pour les types de cadre 1, 2 ou 3.

* En mode Veille, lors de la sélection et du centrage vers 1, 2 ou 3, l'élément 14 « Type de cadre » dans les Paramètres du programme adopte automatiquement ce type de cadre de limite inférieure pour ce motif.

* Une fois en mode Démarrer, le pantographe peut uniquement être centré par rapport à la position du pantographe définie par l'Élément 14 « Type de cadre » dans les Paramètres du programme.

Chapitre 5　Chargement/sauvegarde des motifs

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

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

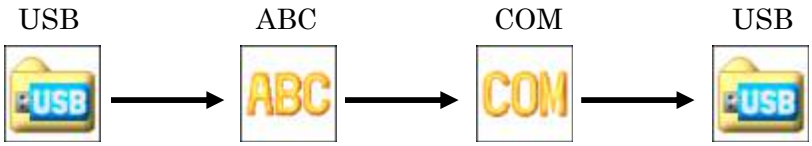
1. Avant le chargement/téléchargement des motifs

Les présentes instructions détaillent l'utilisation de la touche Chargement de motifs. Elles ne sont pas nécessairement répétées dans les chapitres suivants relatifs au chargement/téléchargement des motifs. Il est donc conseillé de se reporter à ces instructions pour obtenir des détails sur l'utilisation de cette touche.

1-1. Sélection d'un périphérique pour le chargement ou le téléchargement des motifs

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche B**, puis sélectionner le périphérique à utiliser pour charger ou télécharger des motifs dans l'écran Design Loading / Downloading (chargement/téléchargement de motifs).

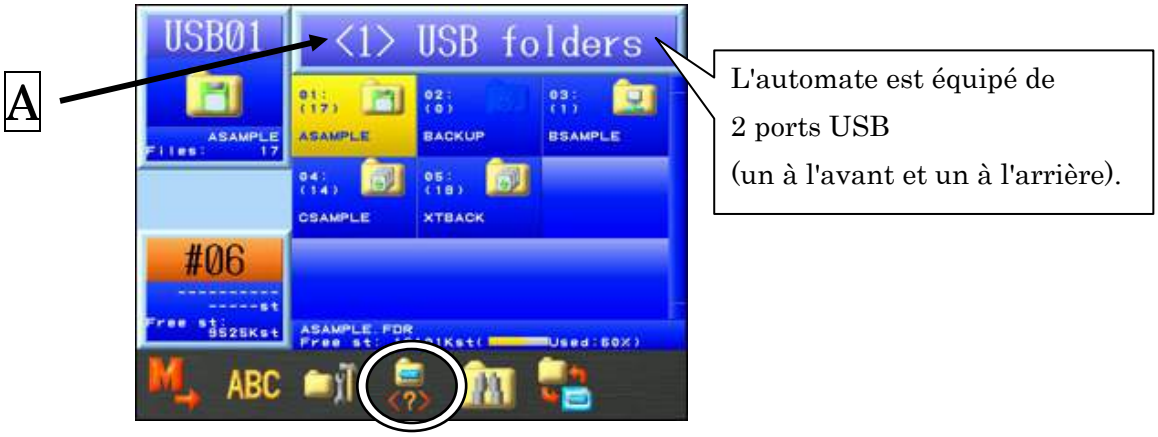


*L'icône affichée au-dessus de la touche B correspond à l'icône du périphérique sélectionné en cas d'appui sur la touche B.

Le périphérique actuellement sélectionné est affiché en haut à gauche de l'écran.

3) Si l'icône USB est sélectionnée, appuyer sur la **touche D** pour passer en revue les 2 ports USB disponibles sur l'automate.

*Si aucun périphérique USB n'est installé sur le port sélectionné, le message A38 apparaît. Dans ce cas, appuyer sur la **touche G** pour effacer le message A38.



A : sur l'illustration, le 1e port USB (avant) est sélectionné.

1-2 Pause, annulation

La fonction Pause / Cancel (pause/annulation) apparaît dans les chapitres suivants relatifs au chargement et à la sauvegarde des motifs. Les instructions relatives à cette fonction ne sont pas répétées dans ces chapitres. Il est donc conseillé de se reporter aux présentes instructions pour apprendre à utiliser cette fonction.

1. Appuyer sur la **touche B** pour suspendre.
2. Pendant la pause, appuyer sur la **touche A** pour arrêter le chargement/téléchargement.

   Appuyer sur la **touche B** pour lancer le chargement/téléchargement.

*Si le motif en cours de téléchargement via un port USB comporte moins de 50 000 points , l'icône « Pause » permettant d'interrompre le téléchargement ou « Abandonner » n'est pas disponible, car le téléchargement est trop rapide pour faire une pause.

2. Avant l'utilisation d'une clé USB

2-1. Aperçu

Une clé USB ne sert pas uniquement à enregistrer des données, mais aussi à réaliser les tâches suivantes :

1) Stockage de fichiers de motif

-Sauvegarde/chargement de fichiers de motif au format FDR (.U01)

-Sauvegarde/chargement de fichiers de motif au format réseau (.PRJ) *1

-Stockage de fichiers de motif au format TFD (.DST et .DSB) *2

-Image par points pour chaque fichier de motif et cette image est consultable sur ordinateur

-Sauvegarde en mémoire de tous les fichiers de motif stockés sur la machine

2) Mise à jour du logiciel de base

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

3) Modification

Les fichiers de motif situés sur une clé USB peuvent être modifiés sur ordinateur.

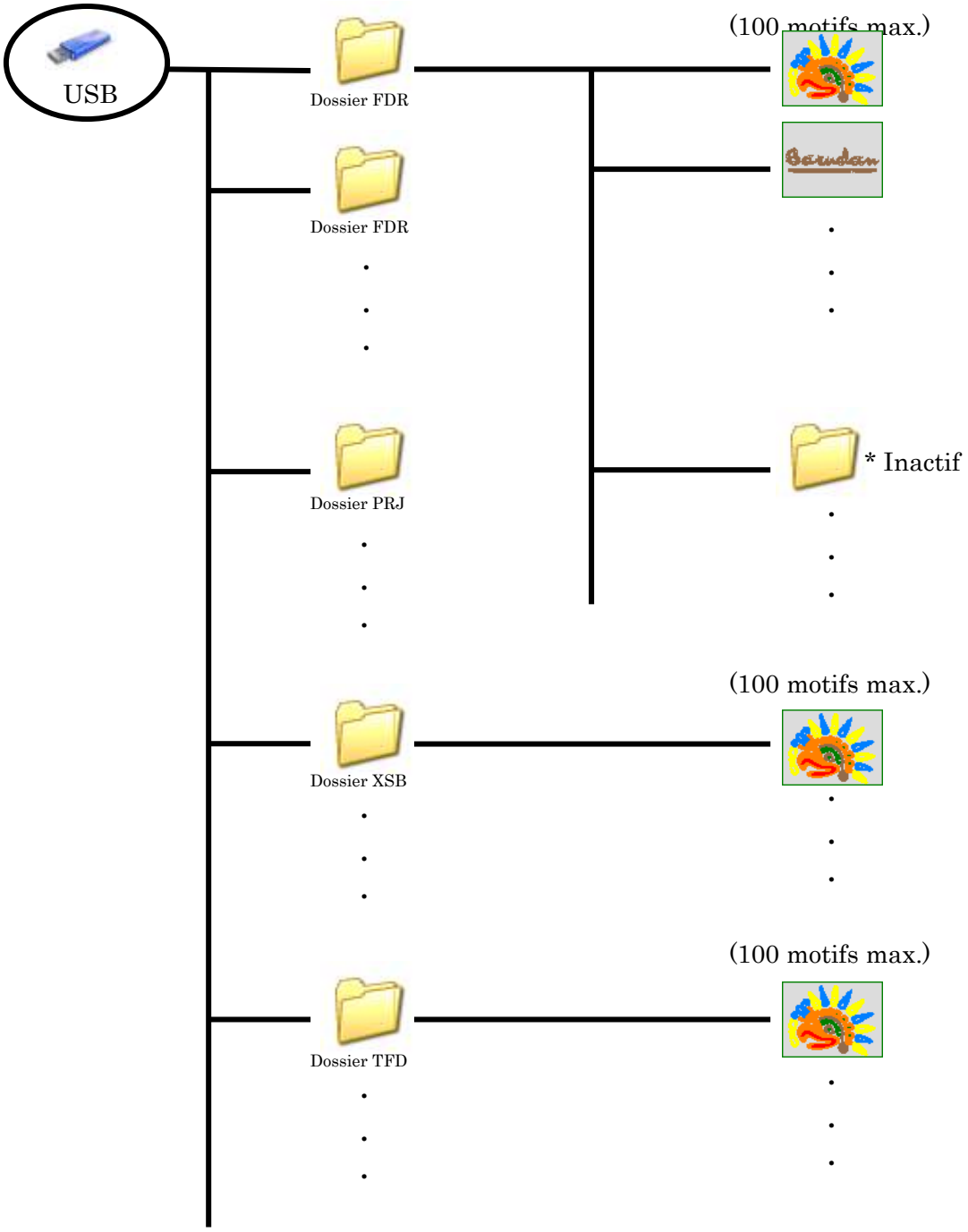
*Il est également possible de modifier les motifs au format PRJ avec le logiciel LEM Server.

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

*2. L'automate ne peut pas sauvegarder un fichier au format TFD sur une clé USB. Utiliser un ordinateur pour enregistrer les fichiers au format TFD sur une clé USB.

2-2. Principes fondamentaux relatifs à la clé USB

Pour pouvoir stocker des fichiers, la clé USB doit impérativement comporter des dossiers spécifiques :



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

Les dossiers sont divisés en 4 types :

1) Dossier FDR

- Ce dossier est illustré par l'icône sur l'automate.
- Il stocke des fichiers de motif au format FDR (.U01).
- Un dossier FDR peut contenir 100 motifs.

2) Dossier PRJ

- Ce dossier est illustré par l'icône sur l'automate.
- Il stocke des fichiers de motif au format réseau/ PRF.
- Un dossier PRJ peut contenir 100 motifs.

3) Dossier XSB

- Ce dossier est illustré par l'icône sur l'automate.
- Il sauvegarde tous les motifs dans la mémoire de l'automate.
- La combinaison n'est pas disponible.

4) Dossier TFD

- Ce dossier est illustré par l'icône sur l'automate.
- Il stocke des fichiers de motif au format TFD (.DST et .DSB).
- Ce format de fichier ne peut pas être créé sur l'automate.

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

Exemple)	ABC.	fdr	(dossier FDR)
	ABC.	prj	(dossier PRJ)
	ABC.	xsb	(dossier XSB)
	ABC.	tfd	(dossier TFD)

**REMARQUE : ne jamais modifier le dossier « System » de la clé USB. Cette action pourrait endommager le logiciel de base.*

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

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

3-1. Chargement d'un nouveau motif

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) Vérifier que la clé USB est bien sélectionnée. Appuyer sur la **touche D** pour accéder aux autres ports USB, si nécessaire (2 ports USB sont disponibles).

   *Pour plus de détails, se référer à la « *Section 1. Avant le chargement/téléchargement des motifs* » dans ce chapitre.

3) L'écran Design Loading/Downloading (chargement/téléchargement de motifs) apparaît.

La liste des dossiers contenus sur la clé USB s'affiche.

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

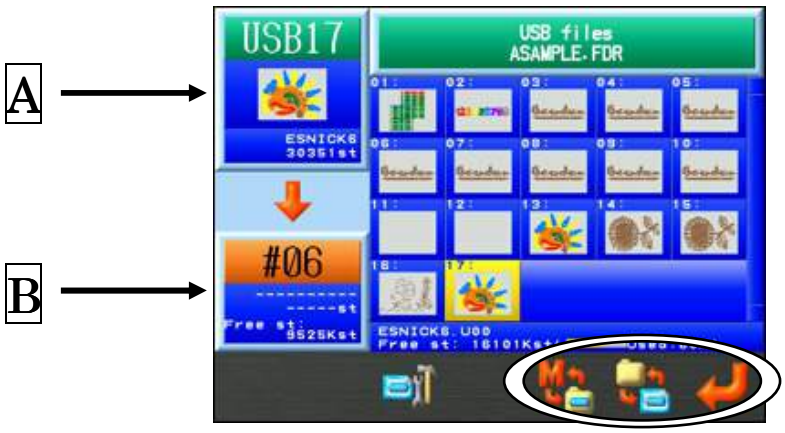
A : Affiche le nom du dossier et le nombre de fichiers qu'il contient.

B : Affiche la quantité de mémoire libre sur l'automate et l'emplacement auquel le motif sera enregistré.

C : Affiche la quantité de mémoire libre sur la clé USB et le nom du dossier actuellement sélectionné.

4) Sélectionner le dossier contenant le motif à charger sur l'automate.

5) Appuyer sur la **touche Origine** ou la **touche F** pour afficher les motifs contenus dans le dossier sélectionné.



A Affiche des informations relatives au motif sélectionné sur la clé USB.

B Affiche des informations sur le motif et la capacité de données de l'emplacement de mémoire sélectionné.

Appuyer de nouveau sur la **touche F** pour revenir à l'écran Design Loading/Downloading (chargement/téléchargement de motifs).

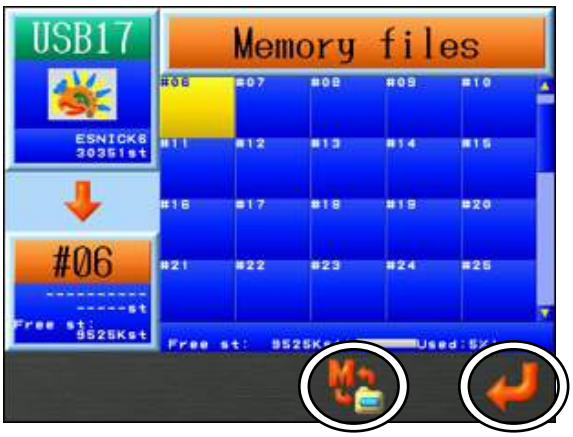
6) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner le motif à charger.

*Pour sélectionner plusieurs motifs afin de les télécharger, appliquer la procédure suivante :

1. Sélectionner un motif, puis appuyer sur la **touche Origine**. Un (*) apparaît à côté du motif pour indiquer qu'il est sélectionné.
2. Choisir d'autres motifs, puis appuyer sur la **touche Origine** pour les marquer.
3. Pour annuler la sélection d'un motif marqué d'un (*), sélectionner de nouveau ce motif, puis appuyer sur la **touche Origine** pour supprimer cette marque.

7) Il est possible d'enregistrer le motif sélectionné à l'emplacement de mémoire de votre choix. Sinon, l'emplacement de mémoire vide suivant est automatiquement sélectionné. Pour utiliser l'emplacement vide suivant, passer à l'étape 10.

8) Appuyer sur la **touche E** pour afficher la liste des fichiers en mémoire.



*Pour revenir à la liste des dossiers contenant les motifs, appuyer de nouveau sur la **touche E** .

9) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner l'emplacement de fichier en mémoire vers lequel charger le motif.

*Si plusieurs motifs ont été sélectionnés à l'aide de la **touche Origine**, il est impossible d'affecter des emplacements de mémoire spécifiques au chargement des motifs. Dans ce cas, les motifs sont automatiquement enregistrés dans les prochains emplacements de mémoire vides disponibles.

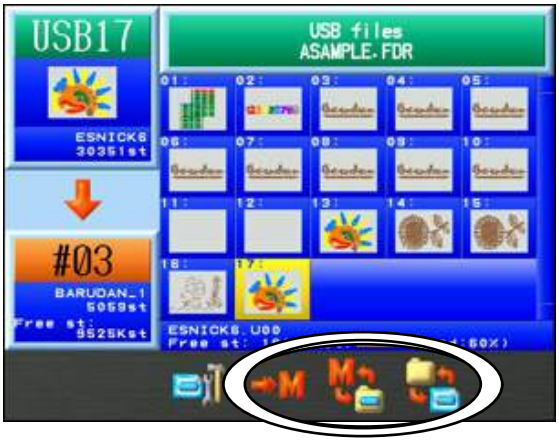
10) Appuyer sur la **touche G** pour charger le ou les motifs dans la mémoire. L'écran de démarrage réapparaît à la fin du téléchargement.

3-2. Ajout d'un motif

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

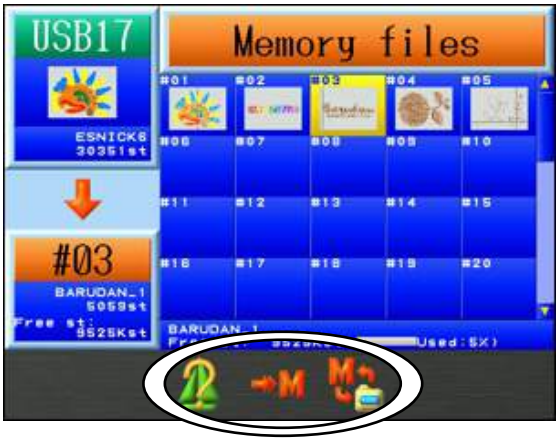
2) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner le dossier contenant le motif à charger.

3) Appuyer sur la **touche Origine** ou la **touche F** pour afficher la liste des motifs contenus dans le dossier.



4) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le motif à charger.

5) Appuyer sur la **touche E** pour afficher la liste des données des motifs en mémoire.



6) À l'aide des touches de navigation, sélectionner l'emplacement de mémoire auquel vous souhaitez ajouter le motif.

Pour afficher des informations sur le motif, appuyer sur la **touche C** .

*Les informations sur le motif affichées sont les mêmes que les informations indiquées pour les motifs en mémoire. Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 6, 2. Informations sur le motif* ».

7) En cas de sélection d'un emplacement de mémoire contenant déjà un motif, l'icône apparaît au-dessus de la **touche D**.

8) Appuyer sur la touche **D** pour confirmer l'ajout du nouveau motif en mémoire.

9) Appuyer sur la **touche G** pour lancer le chargement.

3-3 Recherche de motifs

Recherche de motifs sur une clé USB.

1) L'écran Design Loading/Downloading (chargement/téléchargement de motifs) apparaît. Pour plus de détails, voir le Chapitre « 3-1. Chargement d'un nouveau motif ».

2) Appuyer sur la **touche E** pour ouvrir l'écran de recherche de motifs.

Pour quitter, appuyer de nouveau sur la **touche E.**

3) Appuyer sur la **touche C** pour saisir les lettres du nom à chercher.

Saisir le nom du motif à rechercher. Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 14 Saisie de caractères* ».

*Cette fonction prend en charge la recherche par caractère de remplacement.

Il est possible de rechercher une chaîne de caractères en utilisant « * » et n'importe quel caractère en utilisant « ? ».

Ex. Si la clé USB contient les motifs suivants :

① 0 1 _BARUDAN

② 0 2 _BARUDAN

③ 0 3 _BARUDAN

④ 0 0 4 _BARUDAN

⑤ 0 5 _DESIGN

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

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

4) Appuyer sur la **touche G** pour rechercher le motif.

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

Le haut de l'écran affiche la clé USB actuellement sélectionnée (n° de port), le nom du dossier de motifs et les informations sur le motif pour le motif sélectionné dans la liste.

*Pour plus de détails sur cet écran, se référer au « *Chapitre 6, 2. Informations à l'écran* ».

6) Sélectionner le motif à télécharger à l'aide des touches de navigation.

*Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs, appuyer sur la **touche Origine** pour marquer les motifs sélectionnés à l'aide d'un (*). Pour supprimer la marque sur un motif, appuyer de nouveau sur la **touche Origine**.

7) Appuyer sur la **touche G** pour charger le ou les motifs dans la mémoire.

3-4. Chargement d'un dossier de sauvegarde de motif

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

Remarque importante :

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

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le dossier de sauvegarde XSB à restaurer.

3) Appuyer sur la **touche G.**

4) Appuyer sur la touche **A** pour commencer le chargement des motifs contenus dans le dossier de sauvegarde.

Appuyer sur la **touche B** ou la **touche G** pour annuler le chargement et revenir à l'écran Design Loading (chargement de motifs).

3-5. Enregistrement d'un dossier

Enregistrer tous les motifs d'un dossier dans la mémoire.

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) Sélectionner le dossier de motifs à enregistrer dans la mémoire en utilisant les touches de navigation.

3) Appuyer sur la **touche SHIFT**.

4) Appuyer sur la **touche G** pour afficher l'écran de confirmation et enregistrer tous les motifs dans la mémoire.

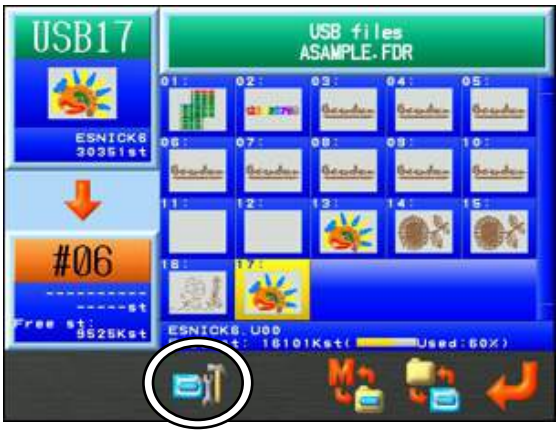
Pour plus de détails sur l'écran de confirmation, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

3-6. Affichage des informations relatives au motif

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

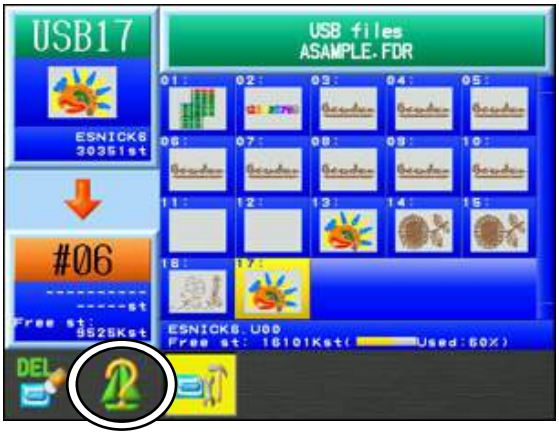
2) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le dossier contenant le motif dont vous voulez afficher les informations.

3) Appuyer sur la **touche Origine** ou la **touche F** pour afficher la liste des motifs contenus dans le dossier.



4) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner le motif dont vous souhaitez afficher les informations à l'écran.

5) Appuyer sur la **touche C** pour afficher l'écran USB Design Administration (administration des motifs USB).



6) Appuyer sur la **touche B** pour afficher les informations relatives au motif.

Appuyer de nouveau sur la **touche B** pour revenir à l'écran USB Design Administration (administration des motifs USB).

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

Scanner un code à barres de nom de motif pour effectuer une recherche sur une clé USB.

4-1 Recherche

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

(1) Code à barres de recherche USB *$SEARCH USB$*

(2) Code à barres de nom de motif *BARUDAN*

(3) Code à barres OK *OK*

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

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

(Pour plus de détails, se référer à la « *Section 4-2. Liste des codes à barres pour la recherche sur une clé USB* » dans ce chapitre)

1) Scanner d'abord le code à barres de recherche USB pour ouvrir le menu USB Search (recherche USB).

2) Scanner le code à barres du nom de motif (exemple « Barudan »). L'écran USB Search (recherche USB) se présente comme suit :

3) Scanner le code à barres OK pour lancer la recherche.

Remarque : Le fait d'appuyer sur la touche G dans ce menu effectue la même action que le scannage OK.

4) Une fois le motif trouvé, il s'affiche à l'écran.

Remarque : Si plusieurs motifs correspondent aux critères de recherche, tous les motifs correspondants s'affichent sous forme de liste. Dans ce cas, utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le motif souhaité.

5) Scanner à nouveau le code à barres OK pour télécharger le motif sélectionné dans la mémoire.

Remarque : Le fait d'appuyer sur la touche G dans ce menu effectue la même action que le scannage OK.

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

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

Code	Description	Code à barres
1	Place l'automate en mode de recherche sur une clé USB	*$SEARCH USB$*
2	Nom du motif à rechercher	Code à barres pour le nom du motif (le nom seul, sans extension de fichier)
3	OK pour lancer la recherche (Identique à la touche Entrée)	*$APPEND$*
4	Permet de scanner d'autres codes à barres à ajouter au nom du motif (commande facultative)	*OK*
5	Annule la recherche USB (commande facultative)	*$CANCEL$*

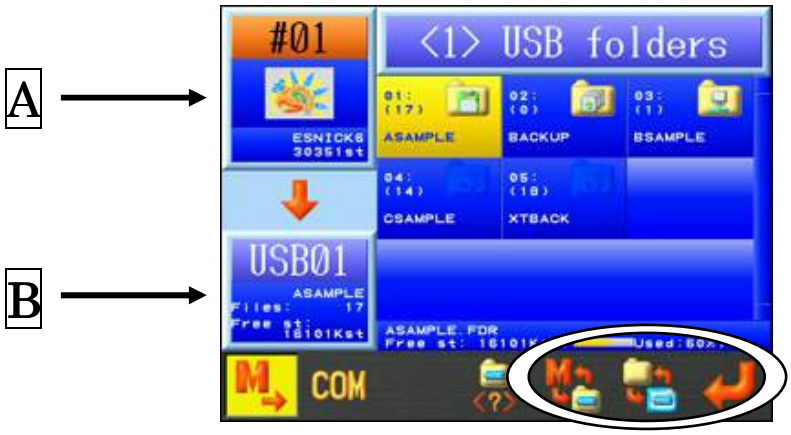
5. Sauvegarde de motifs sur une clé USB

Instructions relatives au stockage des motifs d'un automate BEXT sur une clé USB :

5-1. Sauvegarde de motifs

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche A** pour afficher l'écran de téléchargement Memory to USB Flash Drive (mémoire vers clé USB).



A : Affiche les informations relatives au motif sélectionné.

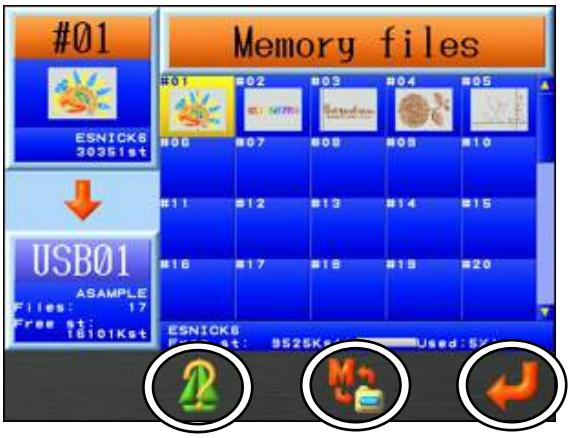
B : Affiche les détails du dossier USB et la quantité d'espace libre sur la clé USB.

Pour revenir à l'écran Design Loading (chargement de motifs), appuyer de nouveau sur la **touche A** .

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un dossier dans lequel procéder à l'enregistrement sur la clé USB.

Appuyer sur la **touche Origine** ou la **touche F** pour afficher les motifs contenus dans le dossier.

4) Appuyer sur la **touche E** pour afficher la liste des motifs en mémoire.



Pour afficher des informations sur le motif, appuyer sur la **touche C** .

Pour revenir à l'écran USB Downloading (téléchargement USB), appuyer sur la **touche E** .

5) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un motif en mémoire à enregistrer sur la clé USB.

* Pour sélectionner plusieurs motifs afin de les sauvegarder, appliquer la procédure suivante :

1. Sélectionner un motif, puis appuyer sur la **touche Origine**. Un (*) apparaît en regard du motif pour indiquer qu'il est sélectionné.
2. Choisir d'autres motifs, puis appuyer sur la **touche Origine** pour les marquer.
3. Pour annuler la sélection d'un motif marqué d'un (*), sélectionner de nouveau ce motif, puis appuyer sur la **touche Origine** pour supprimer cette marque.

6) Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer sur la clé USB.

5-2. Sauvegarde de motifs en mémoire

Sauvegarde de tous les motifs en mémoire.

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche A** pour afficher l'écran de téléchargement Memory to USB Flash Drive (mémoire vers clé USB).

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le dossier XSB vide à utiliser pour la sauvegarde.

   * S'il n'existe aucun dossier XSB, il est nécessaire d'en créer un. Pour plus de détails, voir « *5-1 Création d'un dossier* ».

4) Appuyer sur la **touche G** .

5) Appuyer sur la **touche A** pour lancer la sauvegarde.

   Appuyer sur la **touche B** ou la **touche G** pour annuler la sauvegarde et revenir à l'écran de sauvegarde USB.

6. Administration USB

Instructions d'administration des clés USB sur l'automate BEXT.

6-1. Création d'un dossier

Instructions relatives à la création de dossiers sur une clé USB :

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

L'écran Design Loading/Downloading (chargement/téléchargement de motifs) apparaît.

2) Appuyer sur la **touche C** pour afficher l'écran USB Administration (administration USB).

Pour revenir à l'écran Design Loading (chargement de motifs), appuyer de nouveau sur la **touche C** .

3) Sélectionner le type de dossier à créer parmi les icônes de dossiers encerclées par la légende A.

(touche E) : pour la création d'un dossier FDR.

(touche F) : pour la création d'un dossier PRJ.

(touche G) : pour la création d'un dossier XSB.

4) Appuyer sur la **touche A** pour saisir un nouveau nom de dossier.

Pour plus de détails sur la saisie de noms, se référer au « *Chapitre 3, 14. Saisie de caractères* ».

6-2. Suppression de dossiers

Instructions relatives à la suppression de dossiers sur la clé USB :

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

L'écran Design Loading/Downloading (chargement/téléchargement de motifs) apparaît.

2) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le dossier à supprimer.

3) Appuyer sur la **touche C** pour afficher l'écran USB Flash Drive Administration (administration des clés USB).

4) Appuyer sur la **touche B** et l'écran de confirmation suivant apparaît.

5) Appuyer sur la **touche F** pour supprimer le dossier.

6) Appuyer sur la **touche B** ou la **touche G** pour annuler et revenir à l'écran USB Flash Drive Administration (administration des clés USB).

6-3. Suppression de motifs sur une clé USB

Instructions relatives à la suppression de motifs dans des dossiers de motifs sur une clé USB :

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

L'écran Design Loading/Downloading (chargement/téléchargement de motifs) apparaît.

2) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le dossier contenant les motifs que vous souhaitez supprimer.

3) Appuyer sur la **touche F** pour afficher les fichiers contenus dans le dossier.

4) Appuyer sur la **touche C** pour afficher l'écran USB Design Administration (administration des motifs USB).

Pour revenir à l'écran Design Loading (chargement de motifs), appuyer sur la **touche C** .

5) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le motif à supprimer.

*Pour sélectionner plusieurs motifs afin de les supprimer, appliquer la procédure suivante :

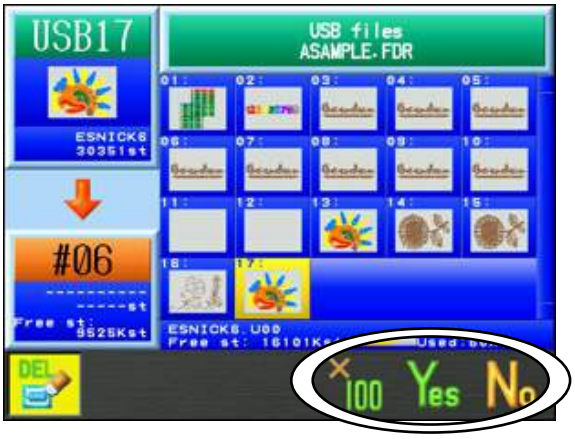
-1. Sélectionner un motif, puis appuyer sur la **touche Origine**. Un (*) apparaît en regard du motif pour indiquer qu'il est sélectionné.

-2. Choisir d'autres motifs, puis appuyer sur la **touche Origine** pour les marquer.

-3. Pour annuler la sélection d'un motif marqué d'un (*), sélectionner de nouveau ce motif, puis appuyer sur la **touche Origine** pour supprimer cette marque.

6) Appuyer sur la **touche A**

et la boîte de dialogue de confirmation suivante apparaît.



7) Appuyer sur la **touche F**

pour supprimer le ou les motifs sélectionnés.

Appuyer simultanément sur la **touche E**

et la **touche F**

pour supprimer tous les motifs contenus dans le dossier.

Appuyer sur la **touche A**

ou la **touche G**

pour annuler la suppression et revenir à l'écran USB Design Administration (administration des clés USB).

6-4. Changement du nom d'un dossier

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

L'écran Design Loading/Downloading (chargement/téléchargement de motifs) apparaît.

2) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le dossier dont vous souhaitez modifier le nom.

3) Appuyer sur la **touche C** pour afficher l'écran USB Administration (administration USB).

4) Appuyer ensuite sur la **touche SHIFT**.

Pour revenir à l'écran USB Administration (administration USB), appuyer de nouveau sur la **touche SHIFT**.

5) Appuyer sur la **touche C** pour modifier le nom de dossier.

Pour plus de détails sur la modification du nom, se référer au « *Chapitre 3. 14. Saisie de caractères* ».

7. Mode ABC

Le Mode ABC est une fonction qui permet de charger automatiquement un motif en mémoire par le biais du port COM.

Un emplacement est sélectionné pour le mode ABC dans la mémoire. Ce même emplacement de mémoire est utilisé de façon répétée lorsque le mode ABC est actif. Une fois que chaque motif est brodé dans cette mémoire et que vous sortez la machine du mode Démarrer, le mode ABC télécharge automatiquement le motif suivant à partir du port COM et remplace le motif en mémoire par le nouveau.

Pour plus d'informations sur les paramètres COM, se référer à la « *Section 8. Téléchargement via le port COM* » de ce chapitre.

* La configuration du mode ABC ne peut pas être modifiée lorsque la machine est en mode Démarrer. Il est alors nécessaire de quitter le mode Démarrer, d'annuler le mode ABC et de revenir en fonctionnement normal.

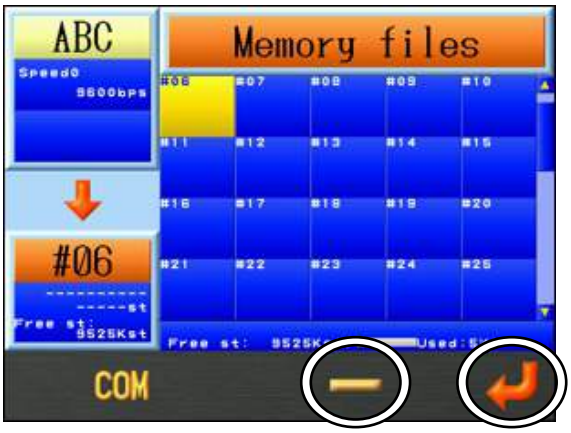
7-1. Configuration du mode ABC

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche B** pour placer la machine en Mode ABC.

   Pour plus de détails sur le passage au Mode ABC, se référer à la « *Section 1. Avant le chargement/téléchargement des motifs* » de ce chapitre.

3) La liste des motifs en mémoire apparaît.



4) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un emplacement de mémoire à utiliser pour le mode ABC.

   * En cas de sélection d'un emplacement de mémoire contenant déjà un motif, ce motif est écrasé.

   La **touche E** sert à modifier la vitesse COM.

   * Pour plus de détails, se référer à la « *Section 8-1. Chargement d'un nouveau motif via le port COM* » de ce chapitre.

5) Appuyer sur la **touche G** pour activer le Mode ABC.

* En mode ABC, aucune autre opération de broderie ni aucun emplacement de mémoire n'est disponible.

6) Si l'automate est sorti du mode Démarrer, le motif ABC suivant est téléchargé à partir du port COM et écrase le motif actuel en mémoire.

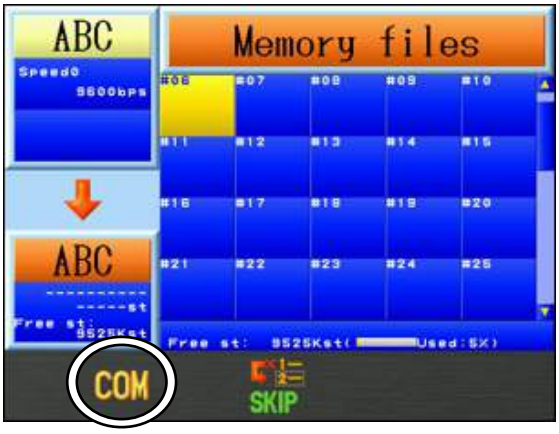
* Le mode ABC ne peut être utilisé qu'avec des motifs code U. Le nom du motif lu en mémoire affiche « ABC data ».

7-2. Annulation du mode ABC

Annuler le mode ABC pour COM.

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

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs**



2) Appuyer sur la **touche B**

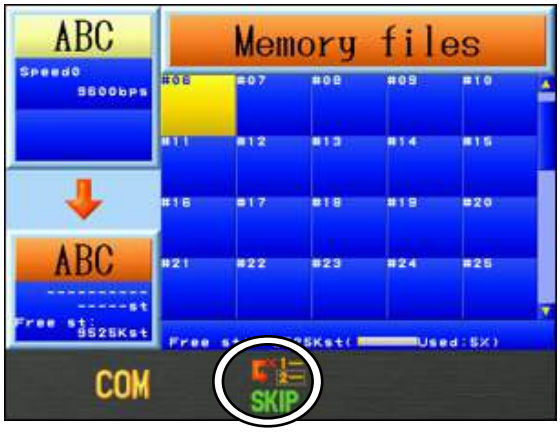
pour annuler la fonction Mode ABC.

7-3. Ignorer un motif ABC

Ignorer le motif suivant envoyé depuis l'ordinateur.

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

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .



2) Appuyer sur la **touche D**

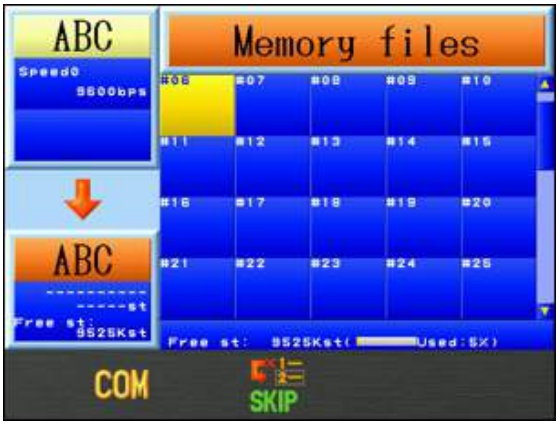
pour ignorer le motif suivant envoyé depuis l'ordinateur.

7-4. Lecteur ABC

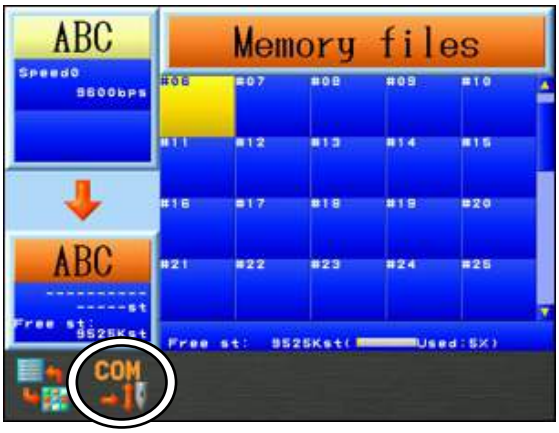
Place automatiquement le motif ABC en mode Démarrer après le téléchargement.

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

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .



2) Appuyer sur la **touche SHIFT**.



3) Appuyer sur la **touche B** pour activer ou désactiver le Lecteur ABC.

Lorsque le Lecteur ABC est activé, le motif téléchargé passe automatiquement en mode Démarrer et est prêt à être brodé.

8. Chargement via le port COM

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

** Remarque : utiliser toujours un câble simulateur de modem pour la connexion.*

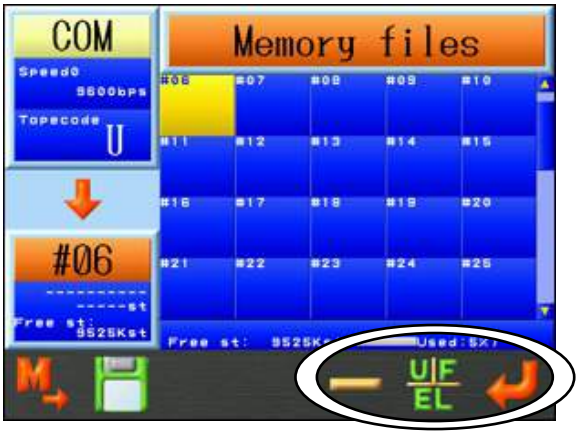
8-1. Chargement d'un nouveau motif via le port COM.

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) Appuyer sur la touche B pour placer la machine en mode COM, s'il n'est pas déjà activé.

   * Pour plus de détails sur le passage au Mode COM, se référer à la « *Section 1. Avant le chargement/téléchargement des motifs* » de ce chapitre.

3) La liste des motifs en mémoire apparaît.



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

   *Si aucun emplacement de mémoire n'est vide, il convient de supprimer certains motifs de la mémoire.

   Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 6, 4. Suppression de motifs de la mémoire* ».

   *En cas de sélection d'un emplacement de mémoire contenant déjà un motif, la touche Entrée n'apparaît pas.

5) Si besoin, appuyer sur la **touche F** pour changer le code bande.

   *Il existe 3 types de code bande : U, F ou EL.

   Ce code change à chaque pression sur la **touche F** , dans l'ordre U→F→EL→U.

6) Modifier la vitesse COM (débit en bauds), si nécessaire. Appuyer sur la **touche E** et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que l'icône se transforme en .

7) Appuyer sur la **touche E** pour modifier la vitesse COM.

8) Appuyer sur la **touche G** pour préparer la machine au téléchargement.

9) Préparer le périphérique ou le programme logiciel contenant le motif à télécharger, puis envoyer ce motif.

*Les vitesses COM suivantes (débits en BAUD) peuvent être réglées :

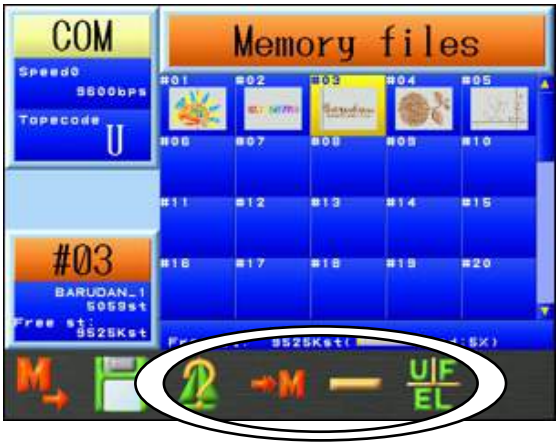
Numéro	Vitesse (bps)
0	9 600
1	19 200
2	38 400
3	57 600
4	115 200

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

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) À l'aide des touches de navigation, sélectionner le motif en mémoire auquel ajouter le motif.

3) Si l'emplacement de mémoire sélectionné contient déjà un motif chargé, l'icône apparaît au-dessus de la **touche D**.



Appuyer sur la **touche C** pour afficher les informations relatives au motif.

Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 6, 2. Informations sur le motif* ».

4) Appuyer sur la **touche D** pour confirmer l'ajout d'un motif.

5) Appuyer sur la **touche F** pour sélectionner un autre code bande, si nécessaire.

*Pour plus de détails, se référer à la « *Section 8-1. Chargement d'un nouveau motif via le port COM* » de ce chapitre.

La **touche E** sert à modifier la vitesse COM.

*Pour plus de détails, se référer à la « *Section 8-1. Chargement d'un nouveau motif via le port COM* » de ce chapitre.

6) Appuyer sur la **touche G** pour préparer la machine au téléchargement.

7) Vérifier si le périphérique connecté est prêt, puis envoyer le motif.

9. Sauvegarde via le port COM

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

**Remarque : utiliser toujours un câble simulateur de modem pour la connexion.*

1) Appuyer sur la **touche Chargement/téléchargement de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche A** .

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner le motif en mémoire à sauvegarder.

Appuyer sur la **touche C** pour afficher les informations relatives au motif.

Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 6, 2. Informations sur le motif* ».

4) Si besoin, appuyer sur la **touche F** pour changer le code bande.

*Pour plus de détails, se référer à la « *Section 8-1. Chargement d'un nouveau motif via le port COM* » de ce chapitre.

La **touche E** sert à modifier la vitesse de chargement.

*Pour plus de détails, se référer à la « *Section 8-1. Chargement d'un nouveau motif via le port COM* » de ce chapitre.

5) Vérifier si le périphérique connecté est prêt à recevoir le motif.

6) Appuyer sur la **touche G** pour lancer le téléchargement vers le périphérique connecté.

Chapitre 6　Motifs en mémoire

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

1. Sélection d'un motif
2. Informations sur le motif
3. Zoom sur le motif
4. Suppression de motifs de la mémoire
5. Modification des noms des motifs
6. Décomptes de production
7. Utilisation du fil
8. Sélection du nom

1. Sélection d'un motif

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

*Il est impossible de modifier les motifs en mode Démarrer.

1) Appuyer sur la touche **Mémoire de motifs** ou **Modification de motifs** .

2) Les données des motifs situés dans tous les emplacements de mémoire sont alors affichées.

La partie inférieure de l'écran affiche le nom du motif actuellement sélectionné, la quantité d'espace de point libre et le % d'utilisation de la mémoire.

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

Remarque : le fait d'appuyer sur la touche Origine déplace le cadre vers la dernière position de départ brodée pour le motif sélectionné.

Appuyer de nouveau sur ou pour revenir à l'écran de démarrage.

2. Informations sur le motif

Instructions relatives à l'affichage des informations sur le motif

1) Appuyer sur la **touche Mémoire de motifs** .

Les données des motifs situés dans tous les emplacements de mémoire sont alors affichées.

2) Sélectionner un motif à afficher et appuyer sur la **touche B** .

3) Les informations sur le motif sélectionné apparaissent.
*Le motif affiché reflète toute modification de programme.

Appuyer de nouveau sur la **touche B** pour revenir à la liste des données des motifs.

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

Design No.	:	emplacement de mémoire du motif
Design Name	:	nom du motif
Stitch Count	:	nombre total de points du motif
SIZE	:	distance entre les dimensions globales du motif, exprimée en dixièmes de millimètre
PASS	:	distance entre le point de départ et le point d'arrivée, présentée sous forme de valeurs horizontales et verticales, et exprimée en dixièmes de millimètre
P1	:	distance entre le point de départ et le coin inférieur gauche du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.
P2	:	distance entre le point de départ et le coin inférieur droit du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.
V scale	:	« échelle V » des paramètres de programme
H scale	:	« échelle H » des paramètres de programme
Angle	:	« angle » des paramètres de programme
A	:	Affiche les icônes de Conditions du motif pour le motif. *Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 3, 7. *Écran d'information* ».

L'image du motif s'affiche au centre de l'écran.

Les Informations secondaires situées sous l'image du motif fournissent les informations suivantes :

NC	:	Prochain changement de couleur. Il s'agit de la première fonction de changement de couleur du motif
	:	« – » apparaît si le motif ne possède pas de fonction de changement de couleur
TCF	:	Fonctions totales de changement de couleur dans le motif
R.Time	:	Estimation du temps restant. (Le numéro entre parenthèse indique la vitesse de la machine.) L'estimation du temps restant est calculée à l'aide de la vitesse de la machine actuellement définie. « R.Time » apparaît en surbrillance lorsque la machine est en mode de haut rendement. Pour plus de détails sur le mode de haut rendement, se référer à la page suivante.
Barre de couleur	:	Indique les fonctions de changement de couleur du motif sous forme de graphique à barres de couleur.

*Pour plus de détails sur les fonctions de changement de couleur, se référer au

« *Chapitre 13, 1. Codes de fonction* ».

*Pour plus de détails sur la modification de la vitesse de la machine, se référer au

« *Chapitre 9, 3. Vitesse* ».

La partie gauche de l'écran indique les couleurs de l'écran pour chaque aiguille.

*Pour plus de détails sur la configuration des couleurs de l'écran pour chaque aiguille, se référer au « *Chapitre 11, 5. Configuration de l'affichage de la couleur du fil* ».

Appuyer sur la **touche A** pour afficher les points de chute de l'aiguille du motif sélectionné.

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

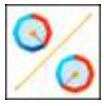
Appuyer sur la **touche C** pour afficher le motif avant et après les modifications du programme.

*En l'absence de modifications du programme, cette icône n'apparaît pas.

Appuyer sur la **touche E** pour modifier le mode de calcul de l'estimation du temps restant (R.Time).

Il existe 2 modes de calcul pour R;Time, à savoir :

Mode standard	: Ce mode tient compte du rendement, tel que les coupes de fils, et des réductions automatiques de la vitesse pendant la broderie.
Mode de haute rendement	: Ce mode ne tient pas compte du rendement lors du calcul.

Lorsque le mode de haute rendement est sélectionné, l'icône  apparaît en surbrillance sur fond jaune.

*Le mode de calcul permettant d'estimer le temps restant s'applique à tous les motifs en mémoire et pendant la broderie.

Appuyer sur la **touche F** pour activer ou désactiver l'affichage des Informations secondaires.

Appuyer sur la **touche G** pour basculer entre les Couleurs d'aiguille et les Couleurs du boucleur à chenille.

3. Zoom sur le motif

Il est possible de zoomer sur le motif sélectionné pour afficher un niveau plus élevé de détails.

1) Appuyer sur la **touche Mémoire de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche C** pour afficher l'écran Zoom pour le motif sélectionné.

Pour annuler le zoom, appuyer de nouveau sur la **touche C** pour revenir à la liste des données du motif.

4) Agrandir et réduire l'affichage

Appuyer sur la **touche E** pour zoomer sur les données.

Appuyer sur la **touche F** pour dézoomer sur les données.

(Il est impossible de zoomer au-delà de la taille en plein écran)

Appuyer sur la **touche G** pour afficher le motif en entier.

5) Pendant le zoom avant, les touches de navigation permettent de modifier la position d'affichage de l'écran.

4. Suppression de motifs de la mémoire

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

1) Appuyer sur la **touche Mémoire de motifs** .

Les données des motifs situés dans tous les emplacements de mémoire sont alors affichées.

2) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner un motif à supprimer puis appuyer sur la **touche A** .

3) Appuyer sur la **touche F** pour supprimer le motif sélectionné.

Appuyer simultanément sur la **touche E** et la **touche F** pour supprimer tous les motifs.

Appuyer sur la **touche G** ou la **touche A** pour revenir à la liste des motifs.

5. Modification des noms des motifs

Instructions relatives au changement des noms des motifs :

1. Appuyer sur la **touche Mémoire de motifs** .

   Les données des motifs situés dans tous les emplacements de mémoire sont alors affichées.

2. Sélectionner le motif dont vous souhaitez modifier le nom puis appuyer sur la **touche C** .

3. Modification du nom d'un motif
   Pour plus de détails sur la modification du nom, se référer au « *Chapitre 3, 14 Saisie de caractères* ».

6. Décomptes de production

Instructions relatives à l'affichage de décomptes de production pour le motif sélectionné :

1) Appuyer sur la **touche Mémoire de motifs** .

Les données des motifs situés dans tous les emplacements de mémoire sont alors affichées.

2) Pour afficher les décomptes de production de tous les motifs, appuyer sur la **touche D** .

3) Les numéros des motifs, leur nom, le nombre de points et les quantités produites sont répertoriés dans la liste.

Pour réinitialiser les données de production pour un motif sélectionné, appuyer sur la **touche F** et la maintenir enfoncée.

Pour réinitialiser les données de production de tous les motifs, appuyer sur la **touche G** et la maintenir enfoncée.

4) Appuyer de nouveau sur la **touche D** pour revenir à la liste des motifs en mémoire.

7. Utilisation du fil

Instructions relatives à la simulation de l'utilisation du fil :

1) Appuyer sur la **touche Mémoire de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche E** et l'écran Thread consumption (utilisation de fil) apparaît.

Simulation de l'utilisation du fil pour chaque aiguille.

Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche E** pour revenir à la liste des motifs en mémoire.

Appuyer sur la **touche A** pour modifier le résultat indiqué en mètres ou pouces.

3) Appuyer sur la **touche C** et les paramètres d'utilisation de fil apparaissent.

Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche C** pour revenir à l'écran Thread consumption (utilisation de fil).

4) Sélectionner l'élément dont vous souhaitez modifier la valeur.

5) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer la valeur.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la valeur.

Appuyer sur la **touche D** pour utiliser la boîte de dialogue numérique afin de saisir la valeur.

Si des modifications sont apportées, un écran de confirmation apparaît.
*Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur
Thickness	Épaisseur du tissu, mesurée en millimètres.	0,0～9,9 mm	0,0mm
Back Thread Rate	Rapport entre le fil de bobine et fil supérieur, en points passés.	0～100 %	50 %
Needle Height	Réglage de la hauteur d'aiguille pour les machines à chenille, en millimètres.	0～2,0 mm	0mm
Adjusting Value	Rapport de calibrage de l'utilisation de fil.	50～200 %	100 %

8. Sélection du nom

Configuration de la fonction Sélection du nom.

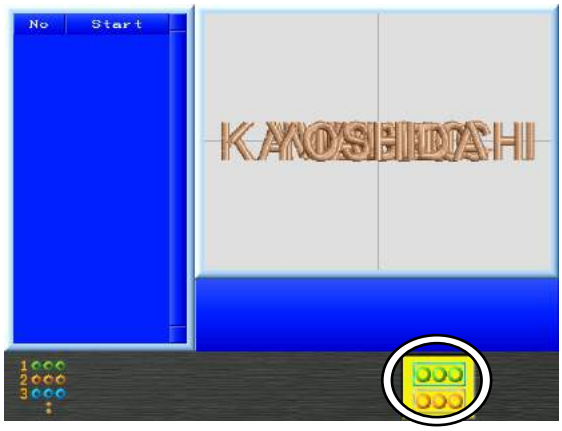
※ Lorsque la Sélection du nom est activée, tous les motifs en mémoire sont placés dans ce mode. Il convient donc de désactiver cette fonction une fois que vous avez fini de l'utiliser.

※ **Cette fonction peut uniquement être activée en mode Veille.**
(Vous ne pouvez pas être en mode Démarrer).

8-1. Configuration de la Sélection du nom

1) Appuyer sur la touche **Mémoire de motifs** pour afficher l'écran de mémoire.

2) Appuyer sur la **touche F** pour afficher le menu de Sélection du nom.



3) Appuyer sur la **touche A** pour activer la fonction Sélection du nom.

Lorsque la Sélection du nom est activée, cette icône présente un fond jaune (comme illustré ci-dessous).

Lorsqu'elle est désactivée, le fond jaune disparaît.

A Affiche la liste des noms par numéro et numéro de point de départ.

B Affiche le nom sélectionné.

C Affiche le nombre total de noms dans la liste, la plage de points et la quantité totale de points pour le nom sélectionné.

: Cette icône indique que les noms sont affichés horizontalement.

: Cette icône indique que les noms sont affichés verticalement.

(Pour plus de détails, se référer à la « *Section 8-2. Configuration de l'orientation des noms* » de ce chapitre).

- Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un nom dans la liste des noms affichée sur l'écran de gauche.
- Si besoin, appuyer de nouveau sur la **touche A** pour désactiver la fonction Sélection du nom.

※ Pendant la broderie en mode Sélection du nom, vous pouvez sélectionner n'importe quel nom du motif pour lancer ou relancer sa broderie le cas échéant.
Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 9, 12. Flottement à haute vitesse (selon la Sélection du nom)* ».

8-2. Configuration de l'orientation des noms

Définition de l'orientation selon laquelle les noms sont affichés pendant la broderie.

※Cette fonction peut uniquement être activée en mode Veille.

(Vous ne pouvez pas être en mode Démarrer).

1) Appuyer sur la touche **Mémoire de motifs** pour afficher l'écran de mémoire.

2) Appuyer sur la **touche F** pour afficher le menu de la fonction Sélection du nom.

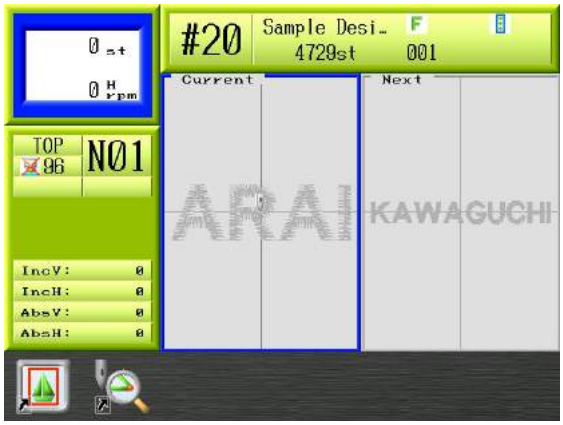
3) Appuyer sur la **touche A** pour activer la fonction Sélection du nom.

4) Appuyer sur la **touche B** pour modifier l'orientation d'affichage des noms.

Ce paramètre affecte l'affichage des noms à l'écran pendant la broderie.

: Sens horizontal

: Sens vertical



Affichages à l'écran de la broderie mécanique

Chapitre 7　Modification des motifs en mémoire

Le présent chapitre contient les informations sur la modification des motifs :

1. Changement des codes couleur d'un motif
2. Apprentissage facile
3. Ajout de points
4. Fonction DSP (Design Stitch Processor)
5. Points de contours
6. Définition des limites inférieures
7. Apprentissage de codes couleur
8. Apprentissage de tous les codes de fonction

1. Changement des codes couleur d'un motif

Instructions relatives au changement des codes couleur :

1-1. Affichage de la liste F et modifications

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Sélectionner le motif dont vous souhaitez afficher les **Codes couleur** puis appuyer sur la **touche C** .

3) Une liste des codes de fonction de changement de couleur du motif apparaît (voir figure ci-dessous).

Cet écran indique le Numéro de code et le Nombre de points correspondant, ainsi que les codes de changement de couleur Avant et Après pour ce numéro de code.

Le nombre total de fonctions contenues dans le motif est affiché au bas de la liste.

* La quantité possible de fonctions de changement de couleur dépend de l'emplacement sur la mémoire.
Les emplacements de mémoire 01-05 permettent un maximum de 9 999 codes.
Les emplacements de mémoire 06-99 et 00 permettent un maximum de 1 200 codes.

4) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner un code.

*Remarque : il est possible d'insérer un code au début du motif en sélectionnant « 0000-Start » dans la liste, puis en maintenant enfoncée la **touche Origin**. Par la suite, ce code peut être programmé.*

5) Appuyer sur la **touche A** ou la **touche B** pour modifier le code de fonction de Changement de couleur. Le nouveau code de changement modifié est affiché en noir.

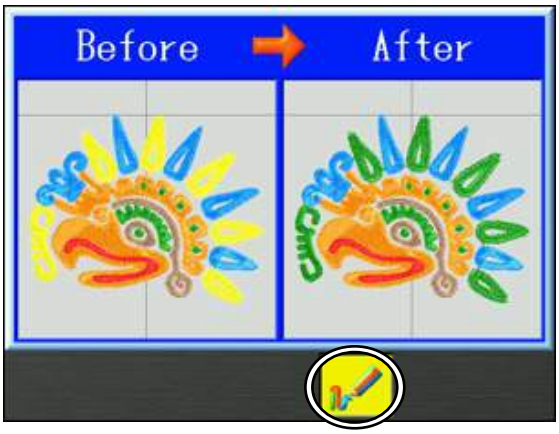
Pour les machines dotées de dispositifs spéciaux (boucle/fiche/paillette, etc.) :

Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu des Sous-fonctions.

Appuyer sur la **touche A** ou la **touche B** pour modifier ces codes.

Pour plus de détails sur la liste des Sous-fonctions, se référer au « *Chapitre 13, 2. « Codes de sous-fonction »*.

6) Appuyer sur la **touche E** pour prévisualiser les changements Avant et Après.



Appuyer de nouveau sur la **touche E** pour revenir à la liste des fonctions de Changement de couleur.

Appuyer de nouveau sur la **touche Modification de motifs** pour revenir à l'écran de démarrage.

*Si des modifications sont apportées, un écran de confirmation apparaît pour confirmer ces modifications. Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

1-2. Changements de couleur par lot

Modification par lot de fonctions de changement de couleur :

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Sélectionner le motif dont vous souhaitez afficher les **Codes couleur** puis appuyer sur la **touche C** pour afficher la liste des fonctions de Changement de couleur.

3) Appuyer sur la **touche D** pour afficher l'écran de modification par lot des fonctions de changement de couleur.

Appuyer sur la **touche E** pour prévisualiser les changements Avant et Après.

4) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner le code de fonction à modifier dans la liste.

5) Appuyer sur la **touche A** ou la **touche B** pour modifier le code de fonction **After** (après).

Remarque : à la fin, tous les codes **Before** (avant) dans le motif sont modifiés en codes **After** (après).

6) Pour modifier les Changements de sous-couleur, appuyer sur la **touche D**

ou la **touche E**

.

Appuyer de nouveau sur la **touche E**

ou la **touche F**

pour revenir à l'écran de modification par lot des changements de couleur.

Appuyer sur la **touche F**
pour prévisualiser le motif des Sous-fonctions de changement avant et après.

7) Appuyer sur la **touche A**
ou la **touche B**
pour modifier le code de Sous-fonction **After** (après).

Appuyer sur la **touche Modification de motifs**
pour revenir à l'écran de démarrage.

1-3. Insertion d'un Code couleur au début

Insertion d'une fonction de changement de couleur au début d'un motif (0 st).

Remarque : il est possible d'insérer un code au début du motif en sélectionnant « 0000-Start » dans la liste, puis en maintenant enfoncée la ***touche Origine****. Par la suite, ce code peut être programmé.*

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Sélectionner le motif dont vous souhaitez afficher les **Codes couleur** puis appuyer sur la **touche C** pour afficher la liste des fonctions de Changement de couleur.

3) Sélectionner « Start » (début) à l'aide des touches de navigation.

4) Appuyer sur la **touche Origine** et la maintenir enfoncée pour insérer une fonction de changement de couleur sur 0 st.

5) Appuyer sur la touche A ou la touche B pour modifier la fonction de changement de couleur.

*Une fois les fonctions de changement de couleur terminées, un écran de confirmation s'affiche.

*Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

1-4. Ajout d'une fonction de changement de couleur

Sélectionner une fonction de changement de couleur dans la liste F et ajouter une fonction de changement de couleur sur le numéro de point suivant.

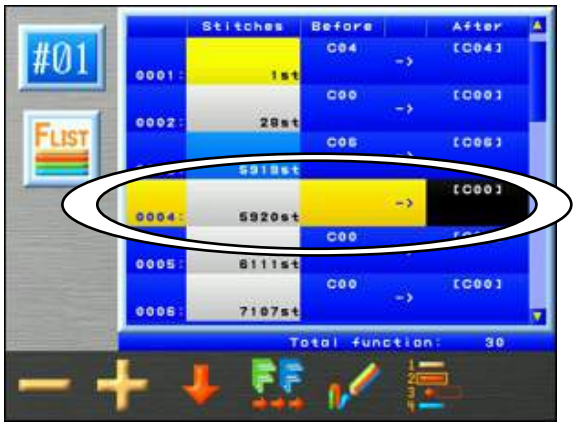
*Cette fonction convertit le prochain code de « point » ou « sauté » en une fonction de changement de couleur.
Le nombre total de points du numéro de motif ne change pas.

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Sélectionner le motif dont vous souhaitez afficher les **Codes couleur** puis appuyer sur la **touche C** pour afficher la liste des fonctions de changement de couleur.

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner une fonction de changement de couleur à modifier.

4) Appuyer sur la **touche F** et la maintenir enfoncée pour ajouter la fonction de changement de couleur.



*Lors de l'ajout d'une fonction de changement de couleur et si le numéro de point suivant possède un code de fonction autre que « point » ou « sauté », cette action modifiera le prochain numéro de point disponible répondant aux critères.

*Dans l'exemple ci-dessus, si le point suivant a un code Coupe (T1) et que le suivant est un point sauté en vitesse réduite (LJ), une indication s'affiche dans la liste F, comme illustré ci-dessous. Dans ce cas, le code couleur sur le point 5920 est sélectionné pour être modifié. En revanche, le numéro de point suivant 5921 a un code T1 et 5922 a un code LJ, de sorte que le nouveau changement de couleur est ajouté au numéro de point 5923.

L'affichage entouré est temporaire et disparaîtra après l'utilisation des **touches de navigation**.

2. Apprentissage facile

Affichage et modification des fonctions de changement de couleur à l'aide de la liste Facile

* Pour plus de détails sur le contenu des fonctions affichées, se référer au « *Chapitre 13, 1. Liste des fonctions* ».
* **Cette fonction peut modifier uniquement des fonctions de changement de couleur.**

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Sélectionner le motif dont vous souhaitez afficher les **Codes couleur** puis appuyer sur la **touche D** pour afficher la liste des fonctions de Changement de couleur Facile.

3) L'écran Apprentissage facile apparaît.

Les codes de fonction autres que les changements de couleur sont représentés par une ligne en pointillés.

Lorsqu'un code couleur est ajouté à la position « Start » (début), il s'affiche en haut de la liste.

Un maximum de 60 codes peut être affiché par page dans la liste.

Le numéro de motif sélectionné apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Le numéro de fonction sélectionné et le numéro de page de la liste sont affichés dans le coin supérieur droit de l'écran.

4) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner une fonction de changement de couleur à modifier.

5) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer le numéro de la fonction de changement de couleur.

6) Appuyer sur la **touche B** pour augmenter le numéro de la fonction de changement de couleur.

Une fonction de couleur modifiée apparaît en surbrillance dans la ligne.

7) Appuyer sur la **touche C** pour prévisualiser les changements de couleur Avant et Après dans le motif.

Appuyer de nouveau sur la **touche** C pour revenir à l'écran d'apprentissage facile.

* À la fin de cette fonction, un écran de confirmation apparaît pour enregistrer les éventuels changements de couleur modifiés.

  * Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

3. Ajout de points

Instructions relatives à l'ajout de points dans un motif

Cette fonction n'est pas disponible en mode Démarrer.

3-1. Ajout de points avant ou sautés à l'aide des touches de navigation

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

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche A** pour ouvrir le menu Ajout de points.

3) Appuyer sur la **touche C** pour changer de mode d'ajout de points sautés ou avant.

Le mode activé est indiqué par l'icône affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran.

L'écran ci-dessus illustre le mode d'ajout de points sautés.

: Mode pour ajouter des points sautés

: Mode pour ajouter des points avant (chutes d'aiguille)

4) Utiliser les **touches de navigation** pour déplacer le pantographe à l'endroit où vous souhaitez ajouter des points.

5) Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer les données de points ajoutées aux Données du motif en mémoire.

6) Appuyer de nouveau sur la **touche Modification de motifs** pour revenir au menu de démarrage.

3-2. Combinaison de motifs

Instructions relatives à la combinaison de 2 motifs dans un seul emplacement de mémoire. Les deux motifs doivent être en mémoire. Il suffit alors d'importer l'un des motifs à l'emplacement de mémoire de l'autre motif.

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** puis appuyer sur la **touche A** pour ouvrir le menu Ajout de points.

2) Appuyer sur la **touche B** pour importer un autre motif à l'emplacement de motif sélectionné.

* Pour utiliser cette fonction, la mémoire doit contenir plusieurs motifs.

Pour annuler, appuyer sur la **touche B** pour revenir au menu Ajout de motifs.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner l'autre motif à ajouter au motif sélectionné.

4) Appuyer sur la **touche G** pour combiner 2 motifs.

*Si le motif importé a été redimensionné ou pivoté, l'importation transfère les données avec ces modifications.

*Les ajouts de points et de motifs sont enregistrés en mémoire à la suite du dernier point du motif sélectionné.

4. Fonction DSP (Design Stitch Processor)

4-1. Modification de la fonction DSP

Instructions relatives à l'agrandissement ou à la réduction du motif sélectionné sans changer sa densité. La longueur de point maximale, l'espacement des points passés et des points tatami, ainsi que la longueur des points avant peuvent également être modifiés.

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche A** pour afficher le menu DSP.

4) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner l'élément que vous souhaitez modifier.

La valeur peut être réduite/diminuée à l'aide des icônes ou .

Remarque : Appuyer sur la **touche C** pour modifier les valeurs à l'aide du menu de saisie numérique.

*Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

5) Appuyer sur la **touche D** pour afficher la liste des Motifs en mémoire.

6) À l'aide des **touches de navigation**, choisir l'emplacement de mémoire auquel enregistrer le nouveau motif DSP.

*En cas de sélection d'un emplacement de mémoire contenant déjà un motif, l'ancien motif est écrasé.

7) Une fois les valeurs modifiées, appuyer sur la **touche G** pour enregistrer le nouveau motif.

8) Pour suspendre l'enregistrement, appuyer sur la **touche B** .

Pour annuler l'enregistrement : Appuyer sur la **touche A** .

Pour poursuivre l'enregistrement : Appuyer sur la **touche B** .

*Si le processus d'enregistrement est annulé en plein milieu, le motif incomplet est enregistré en mémoire.

*L'icône DSP apparaît sur l'écran d'informations pour les motifs ayant été modifiés via la fonction DSP. Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 7. Écran d'informations* ».

Appuyer de nouveau sur la **touche Modification de motifs** pour revenir à l'écran de démarrage.

4-2. Liste des options de la fonction DSP

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur
1	Scale (échelle) (Size) (taille)	Augmente ou réduit l'échelle du motif.	50～200 %	100 %
2	MAX Length (longueur maximale)	Définit la longueur maximale des points dans le motif. Utiliser ce paramètre pour raccourcir les points les plus longs dans le motif.	40～127	127
3	SATIN Space (espace entre les points passés)	Définit l'espacement des points passés et tatami. Nombre important : les points sont moins denses. Petit nombre : les points sont plus denses.	50～200 %	100%
4	TATAMI Space (espace entre les points tatami)			
5	LINE Pitch (pas des points de ligne)	Définit la longueur des points avant. Nombre important : la longueur des points est plus grande. Petit nombre : la longueur des points est plus petite.	50～200 %	100%

5. Points de contours

Instructions relatives à la création de données de points de contours pour les motifs.
Cette fonction a 2 usages très pratiques.

- Lors de l'utilisation d'une aiguille dotée d'un dispositif permettant de faire des trous, les points de contours peuvent servir à percer un trou dans une pièce de matériau stable placé dans le tambour. Par la suite, un tissu peut être fixé grâce à un adhésif au matériau placé dans le tambour, puis brodé au travers du trou.
- Les points de contours peuvent également servir de guides pour la découpe aux ciseaux de broderies terminées, comme des renforts brodés ou des applications.

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche B** pour afficher le menu Points de contour.

Memory	:	Définit l'emplacement de mémoire auquel le motif de contour est enregistré
Space	:	Définit l'espace séparant le motif du nouveau motif de contour
Pitch	:	Définit la longueur des points avant utilisés dans le motif de contour
Start color	:	Définit le nombre d'aiguilles utilisées pour broder le motif de contour
Style	:	Définit la forme du contour
0	:	Les données de contour sont créées en fonction de la bordure actuelle du motif.
1	:	Les données de contour sont créées de façon à maintenir une distance minimale autour de la bordure actuelle du motif.

4) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner la valeur à modifier.

5) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer la valeur.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la valeur.

Appuyer sur la touche C pour utiliser la saisie numérique pour saisir la valeur.

Pour plus de détails sur le changement de valeur, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

6) Appuyer sur la **touche G** pour créer un motif de points de contour.

*Les données de contour sont enregistrées sous le nom « Out – (numéro de motif) – (nom original) ».

6. Définition des limites inférieures

Le logiciel de la machine autorise la programmation de 3 zones de broderie (types de cadre), afin de limiter le déplacement du pantographe. Cette fonction s'appelle la Limite inférieure.

Programmer le coin inférieur gauche (P1) et le coin supérieur droit (P2) de chaque zone.
Le mouvement du pantographe est alors limité par la zone rectangulaire formée par ces 2 coins.

** Pour programmer les 2 coins, déplacer le pantographe à l'aide des touches de navigation.*
** La zone des limites inférieures ne peut pas être plus grande que la zone des limites définies dans les paramètres Conditions machine.*

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** et sélectionner un motif.

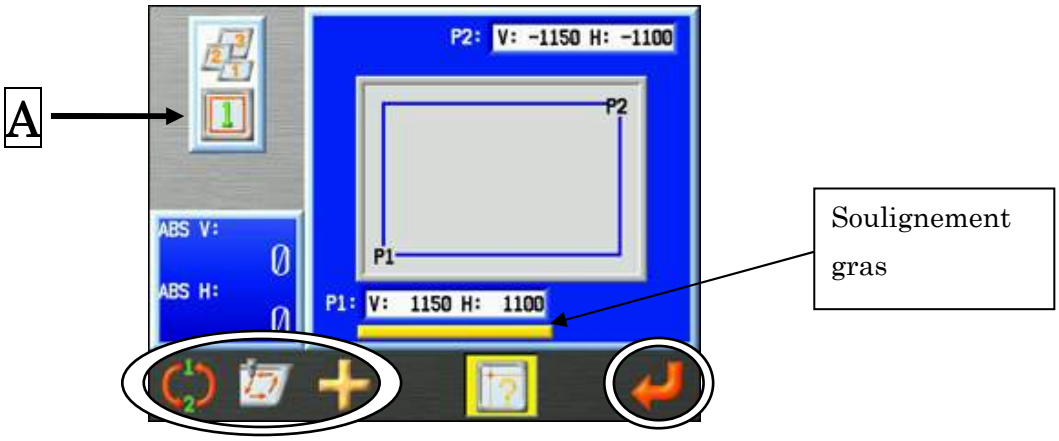
2) Appuyer sur la **touche B** .

* Ou appuyer sur la **touche G** puis sur la **touche D** pour accéder directement à l'étape 5 ci-dessous et programmer les Limites inférieures.

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner l'élément **14 Frame Type** (14 Type de cadre).

4) Cette fonction est désactivée si elle est définie sur 0. Transformer la valeur en 1, 2 ou 3 pour programmer une Limite inférieure.

5) Appuyer sur la **touche Origine** pour ouvrir le menu Limite inférieure.



A : Affiche le type de cadre actuellement sélectionné (exemple type 1 présenté).

Appuyer sur la **touche C** pour modifier le numéro de type de cadre à programmer.

* Une valeur de 0 indique que la fonction est désactivée. Les limites inférieures ne peuvent alors pas être programmées.
* Le fait de modifier cette valeur entraîne automatiquement la modification de l'élément 14 « Frame Type » (type de cadre) dans la liste des Programmes selon la valeur indiquée pour ce motif.
* En mode Démarrer, le type de cadre ne peut être modifié. Vous devez quitter le mode Démarrer pour modifier les paramètres afin d'utiliser un autre type de cadre.

6) Programme P1. À l'aide des **touches de navigation,** déplacer le pantographe pour localiser le coin inférieur gauche de la zone. * Une fois que la valeur P1 (affichage V, H) est sélectionnée, elle est affichée avec un soulignement gras, tel qu'illustré sur la page précédente.

Si la valeur P1 n'est pas sélectionnée, appuyer sur pour passer à P1. Appuyer sur cette touche pour basculer entre les réglages P1 et P2 et inversement.

7) Appuyer sur la **touche G** au-dessus de l'icône pour indiquer la position P1.

L'écran passe automatiquement au réglage de P2 afin de permettre sa programmation.

* P2 (affichage V, H) doit être affiché avec un soulignement gras.

8) Programme P2.

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

9) Appuyer sur la **touche G** pour saisir la position P2.

10) Appuyer sur la **touche B** pour délimiter la zone permettant de vérifier que les réglages sont corrects.

7. Apprentissage de codes couleur

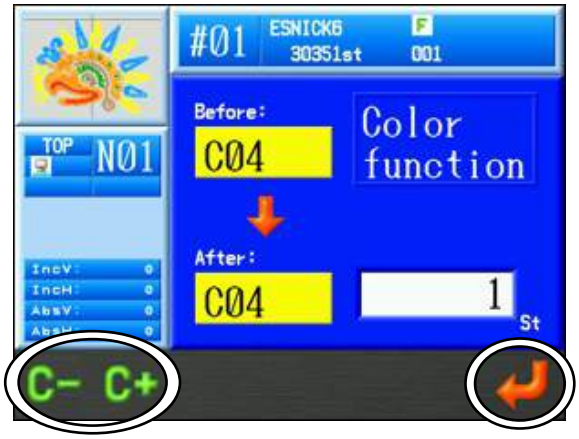
Instructions relatives à la recherche et à la modification de fonctions de changement de couleur du motif en mémoire sélectionné.

Cette opération est impossible en mode Démarrer et ne s'applique qu'aux codes de fonction de changement de couleur.

Pour plus de détails sur les codes de fonction de changement de couleur, se référer au « *Chapitre 13, 1. Codes de fonction* ».

1) Appuyer sur la **touche Changement de couleur** .

2) L'écran **Color change teach** (apprentissage de changement de couleur) apparaît.



3) Appuyer sur la **touche A** C− ou la **touche B** C+ pour modifier le code de fonction de Changement de couleur.

4) Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer la modification et accéder au code de fonction de changement de couleur suivant dans le motif.

*Un message A24 apparaît une fois que le dernier code couleur est trouvé dans le motif.

Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer et quitter.

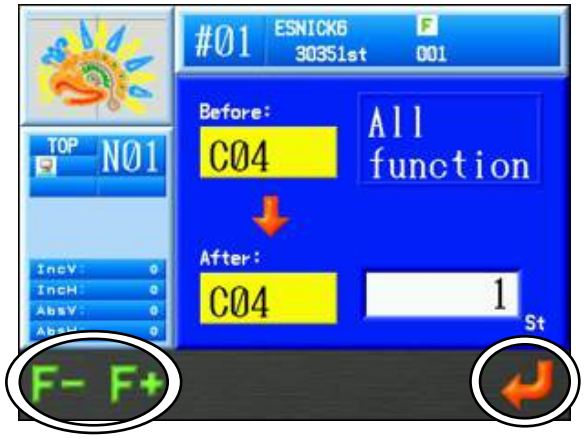
Appuyer de nouveau sur la **touche Changement de couleur** pour revenir à l'écran de démarrage.

8. Apprentissage de tous les codes de fonction

Instructions relatives à la recherche et à la modification de **tous** les codes de fonction du motif en mémoire sélectionné. **Cette opération est impossible en mode Démarrer.** Pour plus de détails sur les codes de fonction, se référer au « *Chapitre 13, 1. Codes de fonction* ».

1) Appuyer sur la **touche Changement de couleur** et la maintenir enfoncée jusqu'à entendre un signal sonore.

2) L'écran de modification du code de fonction apparaît pour le motif en mémoire sélectionné.



3) Appuyer sur la **touche A** ou la **touche B** pour modifier le code de fonction.

4) Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer la modification et rechercher le code de fonction suivant dans le motif.

* Un message A24 apparaît une fois que le dernier code couleur est trouvé dans le motif.

Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer et quitter.

Appuyer de nouveau sur la **touche Changement de couleur** pour revenir à l'écran de démarrage.

Chapitre 8　Programmes

Le présent chapitre contient des instructions sur les paramètres des programmes :

1. Modification des paramètres de programme
2. Paramètres de programme
3. Codes à barres de programme
4. Application et décalages du cadre à l'aide des touches de navigation
5. Limites inférieures
6. Configuration de la broderie avec matrice (répétition de motifs)
7. Configuration automatique de la broderie avec matrice

1. Modification des paramètres de programme

Instructions relatives à la modification des paramètres de programme pour un motif sélectionné.

* Il est impossible de modifier les paramètres de programme en mode Démarrer.

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Sélectionner un motif puis appuyer sur la **touche B** .

3) Les paramètres de programme du motif sélectionné apparaissent.

4) Sélectionner l'élément à modifier à l'aide des **touches de navigation**.

5) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer la valeur paramétrée.

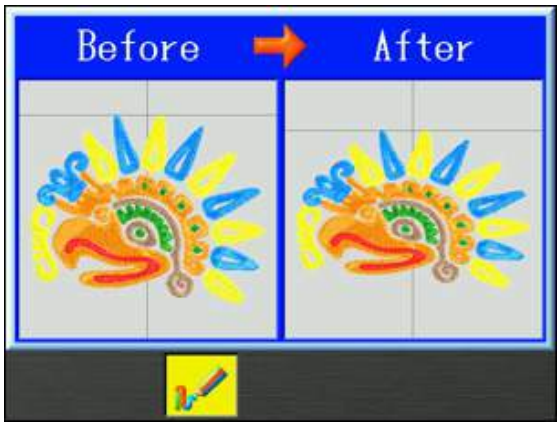
Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la valeur paramétrée.

Remarque : Appuyer sur la **touche D** pour modifier les valeurs à l'aide du menu de saisie numérique.

Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

Remarque : Pour initialiser les paramètres du programme, appuyer sur la **touche G** .

6) Appuyer sur la **touche C** pour prévisualiser le motif des changements avant et après.



Appuyer de nouveau sur la **touche C** pour revenir à la liste des programmes.

Appuyer de nouveau sur la **touche Modification de motifs** pour revenir à l'écran de démarrage.

7) Si des modifications ont été apportées, un écran de confirmation apparaît.
Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

2. Paramètres de programme

N° et icône	Paramètre	Fonction	Valeur par défaut	Plage de valeurs
1	V scale Échelle de largeur	Modifie la taille du motif, de 50 à 200 % de sa taille d'origine.	100	50 % ～200 %
2	H scale Échelle de hauteur			
3	ROT pattern (rotation du motif)	Fait pivoter un motif dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, par incrément de 90 degrés. Les valeurs 5 à 8 permettent d'ajouter une image inverse à la rotation.	1	1 : 0 ° 2 : 90 ° 3 : 180 ° 4 : 270 ° 5 : 0 ° 6 : 90 ° 7 : 180 ° 8 : 270°
4	Angle	Fait pivoter un motif dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, par incrément de 1 degré.	0	0 ～89 °
5	Origin (origine)	Si cette option est activée, le pantographe est automatiquement repositionné sur le point d'origine du motif lorsque la broderie est terminée.	1	1 : ON 2 : OFF
6	Socks (chaussettes)	Utilisé pour fixer le cadre servant à broder les chaussettes. Brode automatiquement deux répétitions d'un motif, en définissant manuellement deux points d'origine pour le même motif. Pour définir les 2 points d'origine : 1. Déplacer le cadre à l'emplacement où le second élément doit être brodé, puis appuyer sur la touche Démarrer pour activer le mode Démarrer. 2. Déplacer ensuite le cadre à l'emplacement où le premier élément doit être brodé, puis appuyer sur le curseur Démarrer pour commencer la broderie. 0 = Off 1 = On - réglage normal 2 = On - reproduction symétrique 3 = On - rotation de 180 ° de la reproduction	0	0 : Off 1 : Réglage normal 2 : Miroir 3 : Rotation

N° et icône	Paramètre	Fonction	Valeur par défaut	Plage de valeurs
7	Appliqué (application)	Déplace le pantographe vers l'avant pour une mise en place aisée de l'application. Le mouvement par défaut correspond à une fois et demie la hauteur du motif. Une nouvelle valeur peut être programmée dans le paramètre A. Offset (décalage A).	0	0 : Off 1 : On
8	A H Offset (décalage A. H.)	Définit la distance de déplacement du pantographe dans les directions H et V si le paramètre Appliqué (application) est activé. Si ce décalage est réglé sur 0, le mouvement vers l'avant du pantographe correspond à une fois et demie la hauteur du motif.	0	- 3 000 mm ～3 000 mm
9	A V Offset (décalage A. V.)			
10	Frame (cadre)	Déplace automatiquement le pantographe vers l'avant, de la hauteur du motif, jusqu'à l'extrémité du motif, sauf si une nouvelle valeur est programmée dans le paramètre F. Offset (décalage F).	0	0 : Off 1 : On
11	F H Offset (décalage F. H.)	Définit la distance de déplacement du pantographe dans les directions H et V si le paramètre Frame (cadre) est activé. Si ce décalage est réglé sur 0, le mouvement vers l'avant du pantographe correspond à la hauteur du motif.	0	- 3 000 mm ～3 000 mm
12	F V Offset (décalage F. V.)			

N° et icône	Paramètre	Fonction	Valeur par défaut	Plage de valeurs
13	Cap Frame (cadre pour broder des casquettes)	Adapte la vitesse de la machine au mode cadre à casquettes lorsque celui-ci est activé pour la réduire automatiquement. * « 6 : Cap frame » (cadre à casquettes) identique au paramètre Cap 1 sauf V Scale est également défini sur 105 % (plus facile avec les logos ronds)	0	0 : Cadre plat 1 : Cadre à casquettes 2 : Non utilisé 3 : Non utilisé 4 : Cadre à sac de golf 5 : Cadre large spécial *6 : Cadre à casquettes
14	Frame Type (type de cadre)	Possibilité de définir le type de cadre souhaité pour l'utilisation des limites inférieures définies. 0-off. Il est possible de programmer 3 tailles différentes de cadres.	0	0 ～3
15	Repeat (répétition)	Définit le nombre de fois où un motif est répété. Si le nombre défini est 201, le motif sera reproduit indéfiniment.	1	1 ～201 (201 : indéfiniment)
16	Matrix (matrice)	Suite de motifs contrôlant le nombre de fois où un motif se répète dans le sens vertical et horizontal.	0	0 : OFF 1 : ON

N° et icône	Paramètre	Fonction	Valeur par défaut	Plage de valeurs
17	V Repeat (répétition V)	Lors de l'utilisation de la matrice, nombre de motifs dans les directions V et H. Nombre maximum de motifs (répétitions verticales et horizontales) dans une matrice = 400.	1	1 ～400 Nb total de répétitions (V+H) = 400
18	H Repeat (répétition H)			
19	V Space (espace V)	Espace entre les motifs dans le sens gauche-droite.	0	-1 000 mm ～1 000 mm
20	H Space (espace H)	Espace entre les motifs dans le sens avant-arrière.		
21	Start Dir (direction démarrage)	Définit la direction de broderie de la matrice.	0	0～7 0 1 2 3 4 5 6 7
22	Swing Type (type de mouvement)	Augmente/diminue la largeur des points passés brodés en fonction de la valeur définie dans le paramètre n° 14 (Swing) des conditions machine.	0	0 : V et H 1 : V(X) uniquement 2 : H(Y) uniquement

3. Codes à barres de programme

Modification des paramètres du programme pour les données du motif, en scannant des codes à barres.
En mode Démarrer, les paramètres du programme ne peuvent être modifiés. Voir la Liste des codes à barres pour connaître les paramètres disponibles.

3-1. Modification des paramètres de programme

Scanner les 3 codes à barres suivants pour modifier les paramètres du programme.

✧ *« Program Barcode » (code à barres de programme) pour entrer dans le mode Program settings (paramètres du programme)*

$PROGRAM$

✧ *« Item and Value Barcode » (code à barres d'élément et de valeur) identifie le paramètre à modifier et la nouvelle valeur*

$003/1$

✧ *« OK Barcode » (code à barres OK) enregistre la nouvelle configuration et quitte le Program mode (mode Programme)*

OK

*Les exemples de codes à barres susmentionnés serviraient à modifier l'élément 3 « ROT pattern » (rotation du motif) sur 1.
*Pour sélectionner le code à barres approprié, se référer à la « *Section 3-2. Liste des codes à barres* ».

1) Scanner le « Program Barcode » (code à barres de programme) pour démarrer le processus et afficher les paramètres du programme.

2) Scanner l'« Item and Value Barcode » (code à barres d'élément et de valeur) pour modifier le paramètre de programme adapté.

3) Scanner l'« OK Barcode » (code à barres OK) pour terminer et enregistrer la nouvelle configuration du programme et revenir à l'écran de fonctionnement normal.

3-2. Liste des codes à barres pour modifier les paramètres du programme

Utiliser les (2) codes à barres suivants pour initier et terminer le processus de modification.

N°	Élément	Code à barres
1	Démarre le processus de modification	$PROGRAM$
2	Termine le processus de modification	OK

Utiliser les codes à barres suivants pour modifier l'élément de programme et la valeur.

N°	Élément	Code à barres
1	V scale (échelle V)	$001/?????$
2	H scale (échelle H)	$002/?????$
3	ROT pattern (rotation du motif)	$003/?????$
4	Angle	$004/?????$
5	Origin (origine)	$005/?????$
6	Socks (chaussettes)	$006/?????$
7	Application	$007/?????$
8	A.H.offset (décalage A.H.)	$008/?????$
9	A.V.offset (décalage A.V.)	$009/?????$
10	Frame (cadre)	$010/?????$
11	F.H.offset (décalage F.H.)	$0011/?????$
12	F.V.offset (décalage F.V.)	$012/?????$
13	CAP frame (cadre à casquettes)	$013/?????$
14	Frame type (type de cadre)	$014/?????$
15	Repeat (répétition)	$015/?????$
16	Matrix (matrice)	$016/?????$
17	V repeat (répétition V)	$017/?????$
18	H repeat (répétition H)	$018/?????$
19	V space (espace V)	$019/?????$
20	H space (espace H)	$020/?????$
21	Start dir (direction démarrage)	$021/?????$
22	Swing type (type de mouvement)	$022/?????$

* “?????” Remplacer les points d'interrogation par la valeur numérique appropriée pour ce paramètre. Cette valeur doit être un nombre compris dans la plage de configuration valide pour l'élément sélectionné.

4. Application et décalages du cadre à l'aide des touches de navigation

En déplaçant le cadre à l'aide des **touches de navigation**, vous pouvez définir le « A.H. offset » (décalage A.H.) et le « A.V. offset » (décalage A.V.) pour le paramètre « Applique » (application), ou définir le « F.H. offset » (décalage F.H.) et le « F.V. offset » (décalage F.V.) pour le paramètre « Frame » (cadre).

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

2) Sélectionner un motif puis appuyer sur la **touche B** pour ouvrir la liste des Programmes.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner l'un des paramètres suivants à programmer.

« A.H.offset » → Paramètre de programme n°8, pour le décalage d'application dans le sens H.

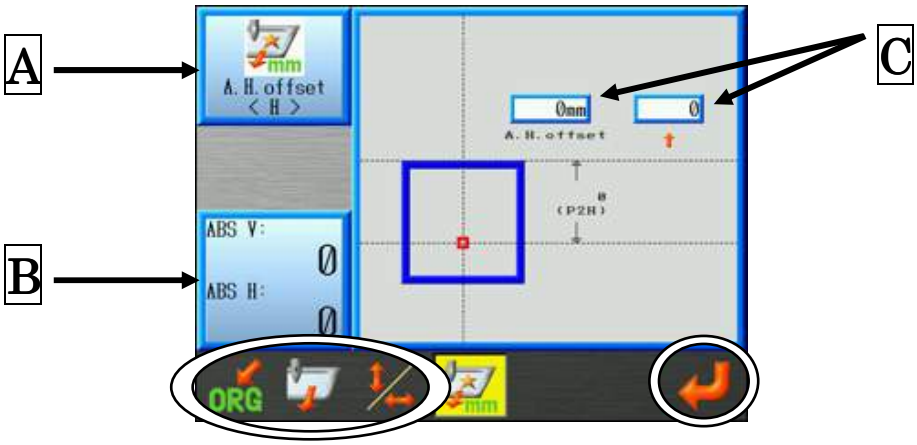
« A.V.offset » → Paramètre de programme n°9, pour le décalage d'application dans le sens V.

« F.H.offset » → Paramètre de programme n°11, pour le décalage de cadre dans le sens H.

« F.V.offset » → Paramètre de programme n°12, pour le décalage de cadre dans le sens V.

4) Appuyer sur la touche **Origine** et la maintenir enfoncée pour afficher l'écran de configuration du décalage.

(Attention : Cette action déplace le cadre vers le point d'origine défini du motif)



Le carré rouge indique la position actuelle du motif.

Le carré bleu indique la taille du motif.

A Indique le paramètre de décalage sélectionné.

B Indique la position actuelle du motif. (en unités de 0,01 mm)

C Indique la valeur actuelle du décalage.

(Cadre de gauche : unités 1 mm Cadre de droite : unités 0,1 mm)

Appuyer sur la **touche C** pour permuter les paramètres de décalage dans le sens H et V, si besoin.

「A.H.offset」 ⟷ 「A.V.offset」

「F.H.offset」 ⟷ 「F.V.offset」

Le cas échéant, appuyer sur la **touche D** pour quitter et revenir à la liste des Programmes sans configurer la valeur de décalage. (L'icône qui s'affiche réellement peut différer selon le paramètre sélectionné)

Si besoin, appuyer sur la touche **B** pour déplacer le cadre vers la position de décalage actuellement définie.

5) Utiliser les **touches de navigation** pour déplacer le cadre vers la position de décalage souhaitée.

*Utiliser les **touches de navigation** haut et bas pour définir un décalage dans le sens H.
Utiliser les **touches de navigation** droite et gauche pour définir un décalage dans le sens V.

Appuyer sur la **touche A** et la maintenir enfoncée pour déplacer à nouveau le cadre vers l'origine souhaitée, le cas échéant.
(Attention : Cette action déplace le cadre vers le point d'origine défini du motif.)

6) Appuyer sur la **touche G** pour saisir le nouveau paramètre de décalage.

7) Appuyer sur la **touche D** pour enregistrer le paramètre. Cette action déplace également le cadre vers l'origine du motif et vous fait revenir à la liste des Programmes.
(Attention : Cette action déplace le cadre vers le point d'origine défini du motif.)

5. Limites inférieures

Limites inférieures est une fonction permettant de programmer jusqu'à trois tailles de cadre différentes, à l'aide de l'élément n°14 « Frame type » (type de cadre) dans les Paramètres du programme.

Deux points, P1 et P2, sont définis pour limiter la zone de broderie possible.

* Les Limites inférieures P1 et P2 sont définies en déplaçant le cadre.
* Cette plage doit se situer dans les limites imposées par le logiciel MC (n°22 « Right limit » (limite droite), n°23 « Left limit » (limite gauche), n°24 « Back limit » (limite arrière) et n°25 « Front limit » (limite avant)).
* Cette fonction est identique au « Chapitre 7. 6 Définition des limites inférieures », mais son fonctionnement est légèrement différent.

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

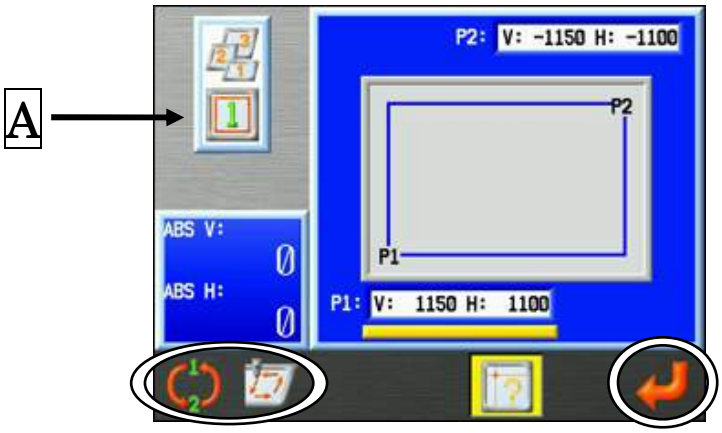
2) Sélectionner un motif puis appuyer sur la **touche B** pour ouvrir la liste des Programmes.

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner l'élément 14 « Frame Type » (type de cadre).

4) Remplacer le n°14 « Frame type » (type de cadre) par 1, 2 ou 3.

   Le paramètre « 0 » est la taille du cadre définie par les limites du logiciel MC et ne peut servir à définir les Limites inférieures. Le fait de sélectionner « 0 » affiche et confirme les limites maximales, mais celles-ci ne peuvent être modifiées dans ce menu.

5) Appuyer sur la **touche E** pour afficher le menu Limite inférieure.



A Affiche le type de cadre actuellement sélectionné (exemple type 1 présenté).

Utiliser la **touche E** pour quitter la liste des Programmes si besoin.

6) Définir la position P1.

Utiliser les **touches de navigation** pour déplacer le cadre vers la position du coin inférieur gauche souhaitée.

* Remarque ! Vérifier que la position P1 est **soulignée** à l'écran.

Appuyer sur la **touche A** pour basculer entre les positions P1 et P2.

7) Appuyer sur la **touche G** pour définir cette position comme P1.

L'écran passe ensuite automatiquement à la position P2.

8) Définir la position P2

Utiliser les **touches de navigation** pour déplacer le cadre vers la position du coin supérieur droit souhaitée.

9) Appuyer sur la **touche G** pour définir cette position comme P2.

10) Vous pouvez appuyer sur la **touche B** pour vérifier et suivre la plage actuelle du paramètre de type de cadre.

Pour confirmer qu'un motif entre véritablement dans le type de cadre, utiliser les instructions de tracé de cadre données au « *Chapitre 9, 5. Tracé* ».

6. Configuration de la broderie avec matrice (répétition de motifs)

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.

* Cette configuration réinitialise les paramètres de programme n° 06 : Socks (chaussettes) et n° 15 : Repeat (Répétition)

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

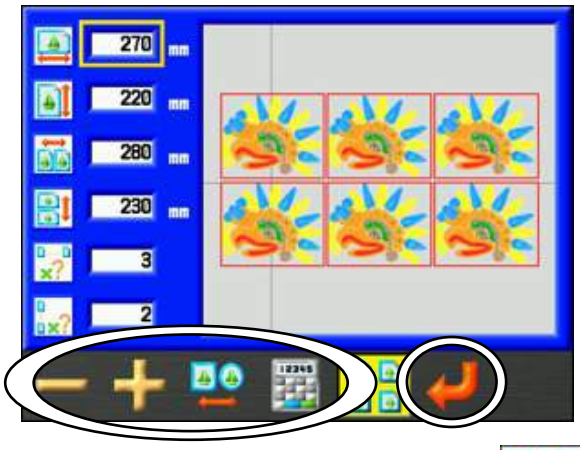
2) Sélectionner un motif puis appuyer sur la **touche B** .

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner l'élément 16 Matrix (16 Matrice).

4) Définir la valeur sur 1.

5) Maintenir la **touche Origine** enfoncée pour afficher les icônes de configuration de la matrice.

6) Appuyer sur la **touche E** pour ouvrir l'écran Configuration des répétitions de motif de broderie avec matrice.



Lorsque vous avez terminé, appuyer sur la **touche E** pour revenir à la liste des programmes.

7) Sélectionner l'élément à modifier à l'aide des **touches de navigation** haut et bas.

: Définit la largeur de la bordure entourant le motif (en millimètres).

: Définit la hauteur de la bordure entourant le motif (en millimètres).

: Définit la distance entre les motifs dans le sens V(X) (en millimètres).

*Cette distance est mesurée depuis le centre des motifs (point de départ).

: Définit la distance entre les motifs dans le sens H(Y) (en millimètres).

*Cette distance est mesurée depuis le centre des motifs (point de départ).

: Définit la répétition du motif dans le sens V(X).

: Définit la répétition du motif dans le sens H(Y).

8) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer la valeur.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la valeur.

Remarque : Appuyer sur la **touche D** pour modifier les valeurs à l'aide du menu de saisie numérique.

*Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Saisie numérique* ».

9) Appuyer sur la **touche C** pour définir la forme de la bordure. (Carré ou cercle).

10) Appuyer sur la **touche F** pour définir les nouvelles valeurs et afficher les modifications apportées.

Remarque : cette fonction définit automatiquement les paramètres de programme suivants :

n°17 : V repeat (répétition V)

n°18 : H repeat (répétition H)

n°19 : V space (Espace V)

n°20 : H space (espace H)

7. Configuration automatique de la broderie avec matrice

Cette fonction agence automatiquement le nombre maximal de motifs dans la zone de broderie.
*Cette configuration réinitialise les paramètres de programme n° 06 : Socks (chaussettes) et n° 15 : Repeat (Répétition)

1) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

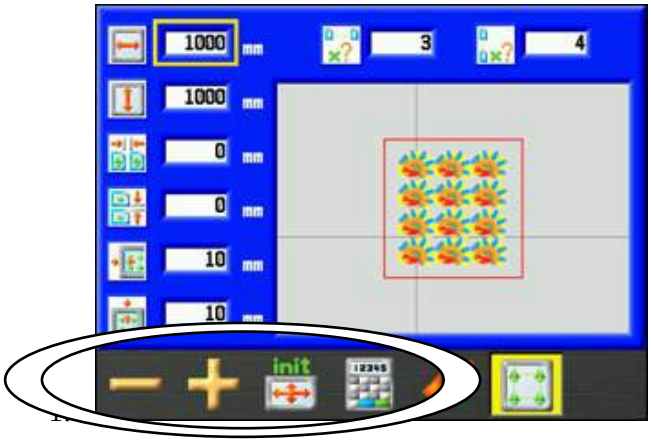
2) Sélectionner un motif puis appuyer sur la **touche B** .

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner l'élément 16 Matrix (16 Matrice).

4) Régler la valeur sur 1.

5) Maintenir la **touche Origine** enfoncée pour afficher les icônes de configuration de la matrice.

6) Appuyer sur la **touche F** pour ouvrir l'écran Configuration automatique de la broderie avec matrice.



Lorsque vous avez terminé, appuyer sur la **touche F** pour revenir à la liste des programmes.

7) Sélectionner l'élément à modifier à l'aide des **touches de navigation** haut et bas.

: Définit la zone dans le sens V de la taille du cadre (en millimètres).

*La valeur par défaut correspond aux paramètres de limite du cadre (définis dans les conditions machine).

: Définit la zone dans le sens H de la taille du cadre (en millimètres).

*La valeur par défaut correspond aux paramètres de limite du cadre (définis dans les conditions machine).

: Définit la distance entre les motifs dans le sens V(X) (en millimètres).

: Définit la distance entre les motifs dans le sens H(Y) (en millimètres).

: Définit la marge intérieure du cadre dans le sens V(X) (en millimètres).

: Définit la marge intérieure du cadre dans le sens H(Y) (en millimètres).

8) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer la valeur.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la valeur.

Remarque : Appuyer sur la **touche D** pour modifier les valeurs à l'aide du menu de saisie numérique.

Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

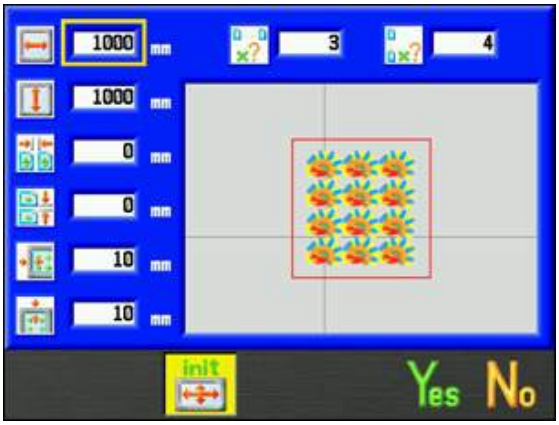
9) Appuyer sur la **touche E** pour enregistrer la configuration affichée et programmer les paramètres de la matrice.

Remarque : cette fonction définit automatiquement les paramètres de programme suivants :

n°17 : V repeat (répétition V) n°18 : H repeat (répétition H)
n°19 : V space (espace V) n°20 : H space (espace H).

Remarque : Pour **réinitialiser** la zone de broderie sur les paramètres MC par défaut, appuyer sur la **touche C**

. La fenêtre suivante apparaît pour confirmer l'initialisation.



Appuyer sur la **touche F**

pour accepter.

Appuyer sur la **touche G**

ou la **touche C**

pour annuler.

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. Réglage de la vitesse par aiguille
5. Tracé
6. Affichage du contour du cadre
7. Centrage du contour du cadre
8. Zoom Démarrer
9. Flottement
10. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points)
11. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur)
12. Flottement à haute vitesse (selon la Sélection du nom)
13. Redéfinition de l'origine
14. Apprentissage de codes couleur (pendant la broderie)
15. Apprentissage de tous les codes de fonction (pendant la broderie)
16. Point arrière
17. Mode Veille (Reprise)

1. Point de départ

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

1) Sélection d'un motif en mémoire. À l'aide des **touches de navigation**, déplacer le pantographe vers l'emplacement auquel le motif doit commencer.

2) Appuyer sur la **touche Démarrer** pour placer la machine en mode Démarrer. Le point de départ du motif est désormais enregistré. Pour plus de détails, se référer à la « *Section 2. Mode Démarrer* » de ce chapitre.

   *Les motifs qui viennent d'être chargés en mémoire ne comportent pas de points de départ tant que le mode Démarrer n'a pas été activé.

3) Appuyer sur la **touche Origine** pour déplacer le pantographe vers le point de départ précédemment enregistré.

   *En mode Veille, le pantographe se déplace vers le Point de départ du motif en mémoire sélectionné en appuyant sur la **touche Origine**.

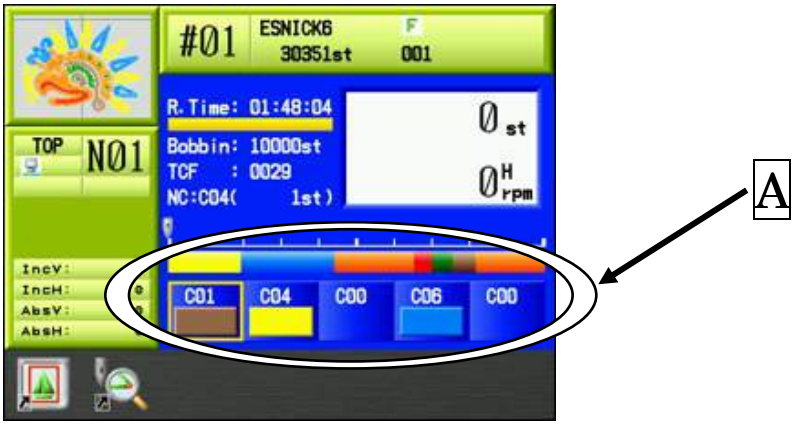
   *Si un motif vient d'être chargé et que le mode Démarrer n'a pas encore été activé, le pantographe se déplace vers le point d'origine de la machine en appuyant sur la **touche Origine**.

2. Mode Démarrer

Instructions relatives au placement de la machine en mode Démarrer.
La machine peut broder uniquement lorsqu'elle est en mode Démarrer.

1) Appuyer sur la **touche Démarrer** .

2) L'écran Mode Démarrer suivant apparaît. * La couleur de l'écran change.



R.Time : estimation du temps restant avant la fin de la broderie.

Bobbin : nombre de points restants pour le compteur bobine.

A affiche les codes de fonction de changement de couleur.

3) Appuyer sur la touche Démarrer ou Arrêt pour arrêter/démarrer la broderie.

4) Pour quitter ce mode, appuyer sur la touche Démarrer et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que le signal sonore s'arrête et que l'écran revienne à l'écran de Veille.

3. Vitesse

Instructions relatives au changement de vitesse de la machine.
Il est également possible de modifier la vitesse de broderie au cours du fonctionnement de la machine.

1) Appuyer sur la **touche Vitesse** .

2) Le menu Speed (vitesse) apparaît.

3) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer la vitesse de 10 r/min.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la vitesse de 10 r/min.

Si vous maintenez la **touche C** enfoncée puis appuyez sur la touche **A** ou **B**, la vitesse est modifiée par incréments de **50 r/min**.

Remarque : Appuyer sur la **touche D** pour modifier la vitesse à l'aide du menu de saisie numérique. Pour saisir la vitesse, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

4) Appuyer de nouveau sur la **touche Vitesse** pour revenir au menu Start (démarrage).

*L'affichage revient automatiquement au menu Start (démarrage) si aucune touche n'est actionnée pendant plusieurs secondes.

4. Réglage de la vitesse par aiguille

Cela limite la vitesse maximale de la machine par aiguille en train de broder.

4-1. Réglage de la vitesse par aiguille

Réglage de la vitesse par aiguille.

1) Appuyer sur la **touche Vitesse** .

2) Appuyer sur la **touche G** pour afficher l'écran de réglage de la vitesse par aiguille.

« Value » (valeur) : Indique la valeur de vitesse pour chaque aiguille.

0 : Désactivé. Pas de limite de vitesse appliquée.

1~10 : Vitesse limitée par la valeur de vitesse (r/min).

*Appuyer sur la **touche G** pour revenir à l'écran de réglage de la vitesse.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un numéro d'aiguille à ajuster.

4) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer la valeur de vitesse.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la valeur de vitesse.

Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu de saisie numérique afin de saisir la valeur.

Pour saisir la valeur de vitesse, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

4-2. Modification du réglage de la valeur de vitesse

Modification de la vitesse de réglage.

1) Appuyer sur la **touche Vitesse** .

2) Appuyer sur la **touche G** pour afficher l'écran de réglage de la vitesse par aiguille.

3) Appuyer sur la **touche F** et la maintenir enfoncée pour afficher l'écran de réglage de la valeur de vitesse.

Appuyer de nouveau sur la **touche G** pour revenir à l'écran de réglage de la vitesse par aiguille.

4) Sélectionner la valeur de vitesse à définir à l'aide des **touches de navigation**.

5) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer la valeur de vitesse de 10 r/min.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la valeur de vitesse de 10 r/min.

Appuyer sur la **touche A** ou la **touche B** tout en maintenant la **touche C** enfoncée pour diminuer ou augmenter la valeur de 50 r/min.

Appuyer sur la **touche D** pour afficher le menu de saisie numérique afin de définir les r/min.

Pour définir le réglage de vitesse, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

6) Pour initialiser un réglage de vitesse, sélectionner la valeur de vitesse à l'aide des **touches de navigation**.

7) Appuyer sur la **touche E**

et la maintenir enfoncée pour **initialiser** le réglage de vitesse sélectionné.

5. Tracé

5-1. Tracé périmètre

**Avant d'utiliser cette fonction, veiller à ce que les paramètres de limite du cadre (Conditions machine) soient correctement définis.*
**Le tracé à 4 coins tient compte des paramètres de programme susceptibles d'avoir été modifiés.*

Le pantographe exécute un tracé à 4 coins du motif pour garantir son positionnement adéquat. Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer ; elle DOIT être exécutée avant la broderie.

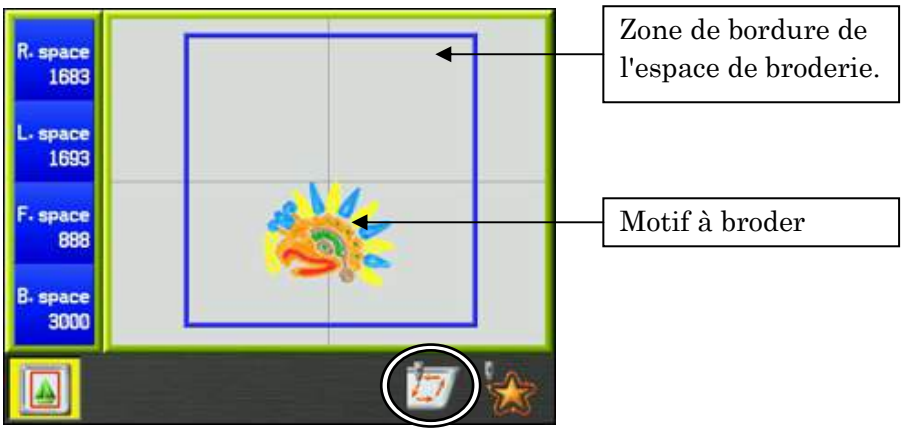
1) Appuyer sur la **touche Démarrer** pour accéder au Mode Démarrer.

2) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

3) Appuyer sur la **touche G** .

4) Appuyer sur la **touche A** .

5) L'écran Tracé apparaît.



Cette page affiche les informations suivantes :

R.space (espace R) : distance entre le motif et le bord droit de la bordure

L.space (espace L) : distance entre le motif et le bord gauche de la bordure

F.space (espace F) : distance entre le motif et le bord avant de la bordure

B.space (espace B) : distance entre le motif et le bord arrière de la bordure

*Appuyer de nouveau sur la **touche A** pour revenir à l'écran Mode Démarrer.

6) Le motif se déplace parallèlement au mouvement du pantographe généré à l'aide des **touches de navigation**.

La ligne de bordure est normalement affichée en bleu. Elle devient jaune, puis rouge, au fur et à mesure que le motif se rapproche.

7) Appuyer sur la **touche F** pour lancer le Tracé périmètre.

*Si le motif dépasse de la bordure, la machine émet un signal sonore et arrête le tracé dans cette direction. Repositionner ou redimensionner le motif de façon à ce qu'il s'adapte à la limite.

5-2. Tracé contours

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

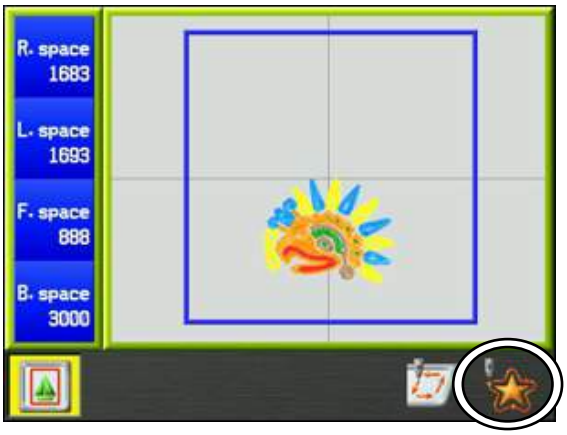
Le pantographe trace le contour du motif à broder afin de déterminer si la machine brode à la bonne position et selon une taille adéquate. Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer et AVANT le démarrage de la broderie. *Le tracé reflète les paramètres de programme modifiés.

1) Appuyer sur la **touche Démarrer** pour ouvrir l'écran Mode Démarrer.

2) Appuyer sur la **touche Modification de motifs** .

3) Appuyer sur la **touche G** .

4) Appuyer sur la **touche A** .



5) Appuyer sur la **touche F** pour lancer le Tracé contours.

*Si le motif dépasse de la bordure, la machine émet un signal sonore et arrête le tracé dans cette direction.

6. Affichage du contour du cadre

Affiche le motif et la bordure du cadre pour vérifier que le motif tient dans le cadre.

Pour sélectionner un fichier de contour de cadre, se référer au « *Chapitre 11, 11. Affichage du contour du cadre* ».

1) Ouvrir l'écran de tracé périmètre en appliquant les procédures 1) ~ 5) dans « 5-1. Tracé périmètre ».

2) Écran Tracé périmètre.

Le motif et le contour du cadre sélectionné sont affichés.

Ligne extérieure épaisse bleue : contour du cadre

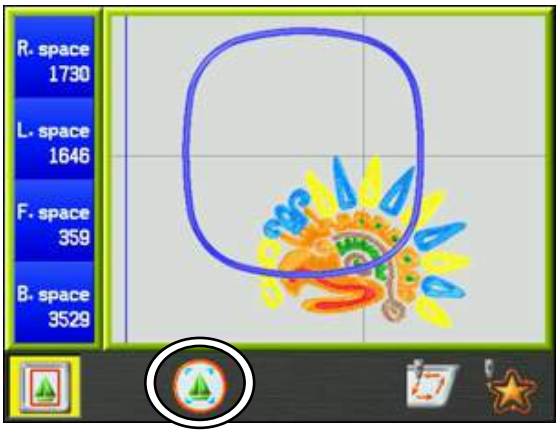
Ligne intérieure fine bleue : ligne de la marge (si la marge n'est pas définie, elle n'apparaît pas)

Si une Limite inférieure est utilisée, elle est également affichée.

7. Centrage du contour du cadre

Déplace automatiquement le motif vers le centre du contour du cadre.
Pour sélectionner un fichier de contour de cadre, se référer au « *Chapitre 11, 11. Affichage du contour du cadre* ».

1) Ouvrir l'écran de tracé périmètre en appliquant les procédures 1) ~ 5) dans « 5-1. Tracé périmètre », comme illustré ci-dessous.



2) Appuyer sur la **touche C** et la maintenir enfoncée pour centrer le motif dans le cadre.

8. Zoom Démarrer

Zoom Démarrer est disponible uniquement en mode Démarrer.

Si la **touche B** est actionnée, l'affichage zoome sur la position de point actuelle.

Si la machine est en train de broder, l'affichage zoome sur le point en train d'être brodé au moment où le bouton est actionné, la machine continuant à broder.

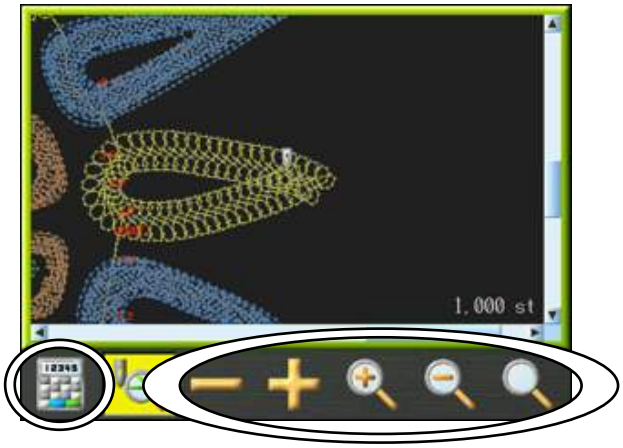
1) Sélectionner un motif et accéder au mode Démarrer en appuyant sur la touche Démarrer .

2) Lancer la broderie à l'aide du curseur ou du bouton Démarrer.

3) Appuyer sur la **touche Mémoire de motifs** .

4) Appuyer sur la **touche G** .

5) Appuyer sur la **touche B** pour zoomer sur le point en train d'être brodé.



L'affichage zoome sur le point en train d'être brodé au moment où la **touche B** a été actionnée.

Le nombre de points actuel apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.

Appuyer de nouveau sur la **touche B** pour revenir à la liste des motifs en mémoire.

6) Mise à l'échelle de l'affichage

Appuyer sur la **touche E** pour zoomer sur les données pour la position de point actuelle.

Appuyer sur la **touche F** pour dézoomer sur les données pour la position de point actuelle.

(Le zoom arrière maximal dépend de la taille de l'écran.)

Appuyer sur la **touche G** pour afficher le motif en entier.

7) Les **touches de navigation** peuvent servir à déplacer la position d'affichage pendant le zoom avant.

8) Modifier la position de point affichée.

Appuyer sur la **touche C** pour reculer d'un point dans le motif.

Appuyer sur la **touche D** pour avancer d'un point dans le motif.

Appuyer sur la **touche A** pour utiliser le menu de saisie numérique afin de saisir un nombre de points.

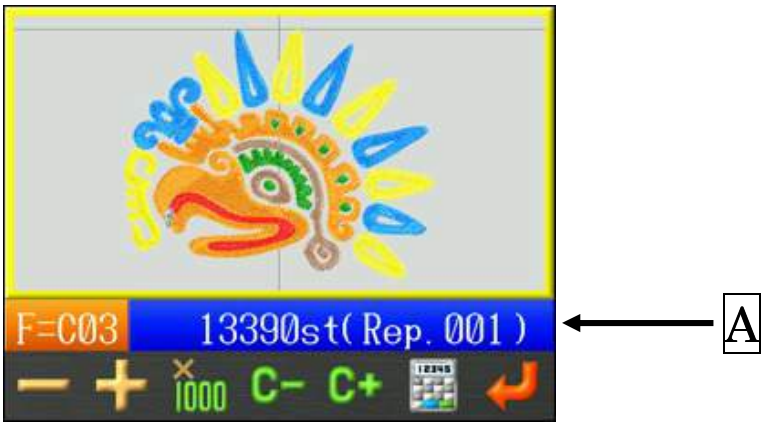
Pour sélectionner un nombre, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

9. Flottement

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

*Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer.

1) Appuyer sur la **touche Flottement** pour faire apparaître l'écran Flottement.



A : Indique le nombre de points actuel et le nombre de répétitions*.

* Le nombre de répétitions est affiché uniquement si l'élément 15 « Repeat » (répétition) ou l'élément 16 « Matrix » (matrice) est activé dans les Paramètres du programme. La seule exception est l'élément 15 « Repeat » (répétition) défini sur 201 pour les répétitions illimitées. Dans ce cas, le nombre de répétitions n'apparaît pas.

2) Placer l'interrupteur Start (marche) sur Flottement, point par point, sur l'ensemble du motif, sans broder.

3) Pour quitter le mode Flottement, arrêter la machine à l'aide du bouton Stop (arrêt) puis appuyer sur la **touche Flottement** .

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

Instructions relatives au flottement directement vers un nombre de points spécifique

*Cette fonction est disponible uniquement lors de l'utilisation du flottement en mode Démarrer.

1) Appuyer sur la **touche Flottement** pour faire apparaître l'écran Flottement.

2) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer le nombre de points.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter le nombre de points.

* Maintenir l'une de ces touches enfoncée (**A** ou **B**) pour diminuer/augmenter le nombre de points de 20 points.

* Maintenir enfoncée la **touche C** tout en appuyant sur l'une de ces touches (**A** ou **B**)-pour diminuer/augmenter le nombre de points de 1 000 points.

Appuyer sur la **touche F** pour utiliser le menu de saisie numérique afin de saisir le nombre de points.

* Motifs répétés. Appuyer sur la **touche A** ou la **touche B** pour avancer au motif répété suivant, comme suit.

- Le nombre de points actuel doit être proche de la fin du motif pour pouvoir avancer au motif répété suivant, ou proche du début du motif pour pouvoir reculer au motif répété précédent.

* En cas d'utilisation du menu de saisie numérique pour avancer à un motif répété, aller à l'étape 3. Sinon, aller à l'étape 6.

3) Utiliser le menu de saisie numérique pour saisir le nombre de points et/ou de répétitions pour le flottement à haute vitesse.

Stitch (point) : Indique la plage disponible de nombres de points.
Saisir le nombre de points pour le flottement.

Repeat (répétition) : Indique la plage disponible de nombres de répétitions.
Saisir le nombre de répétitions du motif pour le flottement.

4) Appuyer sur la **touche B** pour modifier les champs de saisie Stitch (point) et Repeat (répétition).

Sélectionner **1. Stitch** pour saisir un nombre de points.

Sélectionner **2. Repeat** pour saisir un nombre de répétitions de motif.

(Le champ sélectionné est encadré en rouge.)

* Le menu pour modifier le nombre de répétitions est affiché uniquement si l'élément 15 « Repeat » (répétition) ou l'élément 16 « Matrix » (matrice) est activé dans les Paramètres du programme.

5) Saisir le nombre de points et de répétitions.

* Pour saisir des nombres, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

6) Appuyer sur la **touche G** et le pantographe se déplacera vers la position du nombre de points sélectionné.

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

Instructions relatives au flottement en fonction d'un changement de couleur spécifique dans les données du motif.

*Cette fonction est disponible uniquement lors de l'utilisation du flottement en mode Démarrer.

1) Appuyer sur la **touche Flottement** pour faire apparaître l'écran Flottement.

2) Appuyer sur la **touche D** pour revenir au changement de couleur précédent.

Appuyer sur la **touche E** pour avancer au changement de couleur suivant.

* Motifs répétés. Appuyer sur la **touche D** ou la **touche E** pour avancer au motif répété suivant, comme suit.

- Le nombre de points actuel doit être proche de la fin du motif pour pouvoir avancer au motif répété suivant, ou proche du début du motif pour pouvoir reculer au motif répété précédent.

3) Appuyer sur la **touche G** pour déplacer le pantographe vers la position de changement de couleur sélectionnée.

12. Flottement à haute vitesse (selon la Sélection du nom)

Pendant la broderie en mode Sélection du nom, vous pouvez sélectionner n'importe quel nom du motif pour lancer ou relancer sa broderie le cas échéant.

*Cette fonction est disponible uniquement lorsque la machine est en mode de fonction Sélection du nom.

(Pour utiliser la Sélection du nom, se référer au *« Chapitre 6, 8. Sélection du nom »*.)

1) Appuyer sur la touche **Mémoire** pour afficher l'écran de mémoire.

2) Appuyer sur la **touche F** pour afficher le menu de sélection du nom.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un nom dans la liste des noms.

4) Appuyer sur la **touche G** pour saisir le nom et le cadre se déplacera vers la position de départ du nom sélectionné.

(Attention : Il convient de vérifier que la zone autour du cadre est dégagée avant d'appuyer sur la **touche G**.)

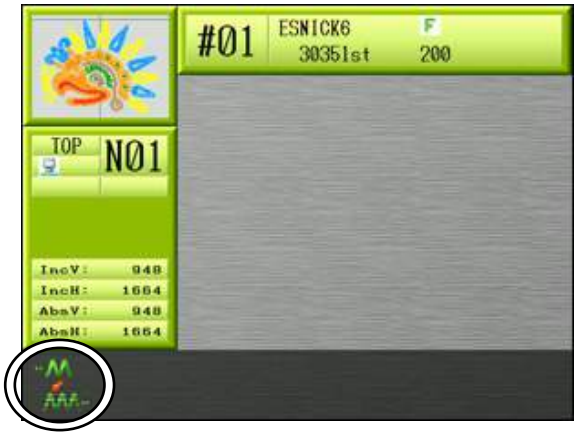
13. Redéfinition de l'origine

Une icône spéciale permet de redéfinir l'origine pour un motif en mode Démarrer, dans le 2e menu du menu
Modification de motifs.

Pour déplacer une position de motif vers une autre position après le démarrage de la broderie, utiliser l'icône ci-dessous entourée en rouge. Les modèles précédents de machine utilisaient les boutons B + C pour activer cette fonction.

Consignes d'utilisation :

1) Lancer un motif en mode Démarrer et arrêter à l'endroit où vous souhaitez redéfinir l'origine.
2) Utiliser les **touches de navigation** pour déplacer le pantographe vers la nouvelle position.
3) Appuyer sur la **touche Manuel** .
4) Appuyer sur la touche Shift.



5) Appuyer sur la **touche A** et la maintenir enfoncée pendant environ 5 secondes jusqu'à ce que l'écran de confirmation apparaisse.

6) Un écran de confirmation Yes/No (oui/non) s'affiche.

Appuyer sur la **touche F** pour appliquer la modification.

Ou appuyer sur la **touche G** ou la **touche A** pour annuler et quitter le menu.

Appuyer sur la **touche Manuel** pour revenir à l'écran Démarrer normal.

14. Apprentissage de codes couleur (pendant la broderie)

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

1) Appuyer sur la **touche Démarrer** pour faire apparaître l'écran du mode Démarrer.

2) Appuyer sur la **touche Changement de couleur** .

3) Appuyer sur la touche Start (marche) .

4) La broderie s'arrête au nombre de points correspondant aux codes couleur ou aux codes d'arrêt définis dans le motif.

5) Le dispositif de commande affiche le code actuel affecté.

6) Appuyer sur la **touche A** C− ou la **touche B** C+ pour modifier le Code couleur.

Appuyer sur la **touche C** STOP pour convertir le code en code d'arrêt.

7) Appuyer sur le bouton Start (marche) pour reprendre la broderie avec le nouveau code.

8) Arrêter la machine et appuyer sur la **touche Changement de couleur** pour quitter le mode d'apprentissage.

15. Apprentissage de tous les codes de fonction (pendant la broderie)

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

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 sur le code de fonction, se référer au « *Chapitre 13, 1. Codes de fonction* ».

1) Appuyer sur la **touche Démarrer** pour faire apparaître l'écran du mode Démarrer.

2) Flotter jusqu'au nombre de points à partir duquel insérer ou modifier un code de fonction.

3) Maintenir enfoncée la **touche Changement de couleur** jusqu'à ce que la machine émette 2 signaux sonores brefs..

4) L'écran Code de fonction apparaît.

5) Appuyer sur la **touche A** F− ou la **touche B** F+ pour modifier le Code de fonction.

6) Appuyer sur la **touche G** pour mettre à jour la mémoire à l'aide du nouveau Code de fonction.

Appuyer de nouveau sur la **touche Changement de couleur** pour terminer.

16. Point arrière

Instructions relatives au recul de la machine afin de repasser sur un point manqué.

1) En cours de broderie, arrêter la machine à l'aide de la touche Stop (arrêt) .

2) Appuyer sur le bouton Stop (arrêt) et le maintenir enfoncé pour lancer la fonction Point arrière.

3) En cas de point arrière à effectuer au-delà de 30 points, la machine continue à effectuer des points arrière si le bouton Stop (arrêt) est relâché. Dans ce cas, appuyer sur le bouton Start (marche) pour arrêter la fonction Point arrière.

4) Après avoir effectué un point arrière à la position désirée, appuyer sur la touche Start (marche) pour broder sur les points arrière.

17. Mode Veille (Reprise)

Si la machine est mise hors tension alors qu'elle est en mode Démarrer, elle peut par la suite reprendre la broderie à l'endroit où elle s'est arrêtée. Cela s'appelle le mode Veille.

1) Mettre la machine sous tension.

2) Appuyer sur la **touche G** pour recherche l'origine.

3) L'écran Standby (veille) apparaît.

Appuyer sur la **touche F** pour poursuivre la broderie.

Appuyer sur la **touche G** pour quitter le mode Veille.

Chapitre 10　Réseau

Le présent chapitre contient des informations sur l'utilisation du programme réseau :

1. Avant d’utiliser le système de réseau
2. Codes 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. Mode Téléchargement libre
9. Scannage de code à barres
10. Mode ABC pour LAN
11. Téléchargement en amont de motifs (serveur)
12. Mode Protocole COM

1. Avant d'utiliser le système de réseau

*Pour les opérations liées au logiciel du serveur, se reporter au *Manuel d'instructions LEM Server*.

1) Introduction

- Le serveur peut envoyer des motifs aux machines désignées.
- Les opérateurs peuvent télécharger des motifs à partir du serveur.
- La machine peut télécharger des motifs vers le serveur.
- Le système de réseau rétablit automatiquement les connexions entre le serveur et les machines.

2) Fonctionnement

Le réseau présente 2 fonctions principales.

Consignation de l'état des machines

Téléchargement en amont/aval des motifs

3) Formats de fichier pour le système de réseau

Les fichiers téléchargés à partir du serveur sont convertis en fichiers PRJ. *1

4) Les éléments suivants sont nécessaires pour utiliser le système de réseau :

- Automate BEXT

[Options Barudan]

- Logiciel LEM Server de Barudan

[Éléments préparés par l'utilisateur]

- PC sous Windows 2000, Windows 2003, Windows XP, Windows Vista ou Win 7 doté d'une connexion LAN. *Pour plus de détails, se reporter au *Manuel d'instructions LEM Server*.
- Câbles LAN *2
- Concentrateur/Commutateur *3

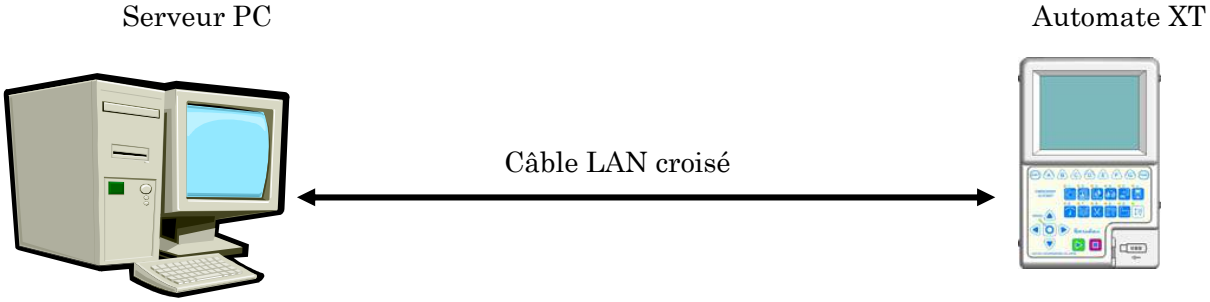
*1 : un fichier PRJ se compose du fichier des données du motif, des paramètres de programme et d'une image à points du motif.

*2 : le câble LAN peut varier en fonction du schéma de connexion.

*3 : un concentrateur ou commutateur est nécessaire en cas de connexion de plus de 2 machines à un serveur PC.

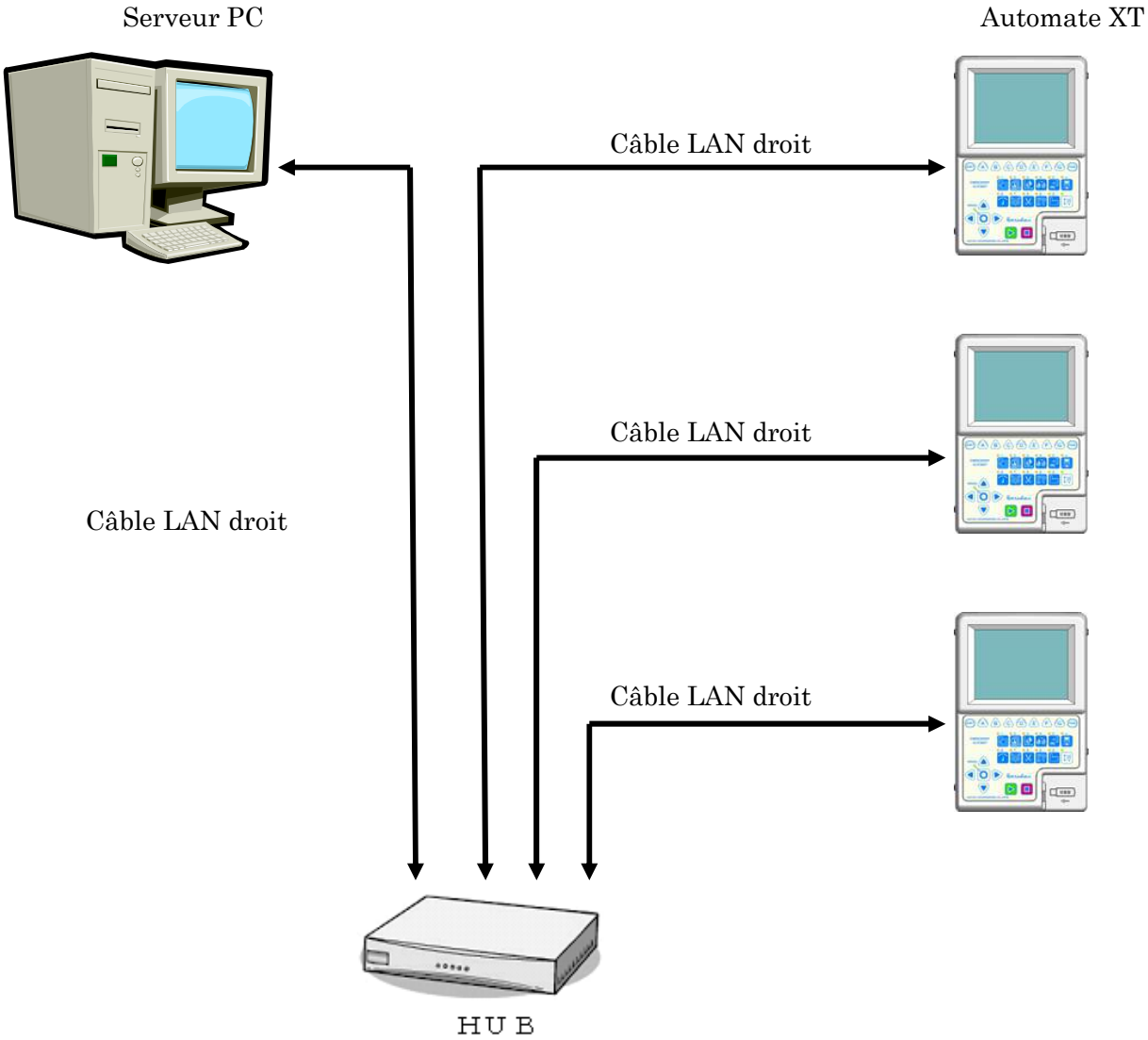
Exemple 1 : un serveur PC et une brodeuse Barudan de la série XT

(avec un câble LAN croisé.)



Exemple 2 : un serveur PC et plusieurs brodeuses Barudan de la série XT

(avec des câbles LAN droits.)



2. Codes opérateur

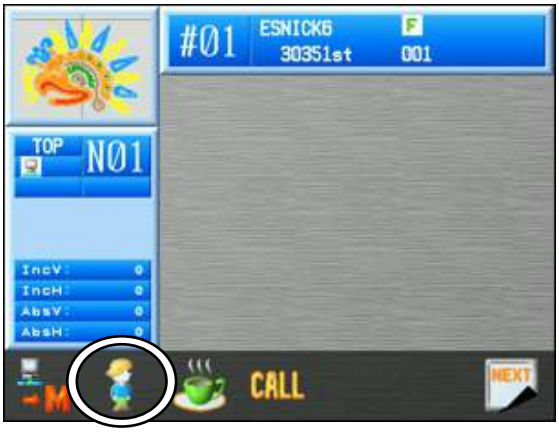
Instructions relatives à l'enregistrement de codes opérateur sur l'automate
*Pour le fonctionnement du logiciel, se reporter au *Manuel d'instructions LEM Server*.

2-1. Signalement d'un code opérateur

Signalement de l'opérateur actuel au serveur.

1) Appuyer sur la touche **Réseau** .

2) L'écran Réseau apparaît.



3) Appuyer sur la **touche B** pour afficher la liste des codes opérateur.

4) Sélectionner un code opérateur.

5) Appuyer sur la **touche G** pour envoyer le code opérateur au serveur.

6) Appuyer de nouveau sur la **touche B** pour revenir à l'écran Réseau.

7) Appuyer de nouveau sur la **touche Réseau** pour revenir à l'écran de démarrage.

2-2. Saisie d'un nouveau code opérateur

Instructions relatives à la saisie d'un nouveau code opérateur ou à la modification d'un code existant à l'aide de l'automate

1) Appuyer sur la touche **Réseau** .

2) Appuyer sur la **touche B** pour afficher la liste des codes opérateur.

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner le code opérateur à modifier.

4) Appuyer sur la **touche D**

.

5) Saisir un code opérateur.

Pour saisir un code, se référer au « *Chapitre 3, 14. Saisie de caractères* ».

* Un code opérateur peut comporter jusqu'à 30 caractères.

2-3. Mode Lettre Opérateur

Modification du nombre maximal de lettres pour le code opérateur.

1) Appuyer sur la touche **Réseau** .

2) Appuyer sur la **touche B** pour afficher la liste des codes opérateur.

3) Appuyer sur la **touche E** et la maintenir enfoncée pour afficher le menu du mode lettre Opérateur.

4) Appuyer sur la **touche A** pour modifier le mode lettre sur 8 ou 30 lettres.

5) Appuyer sur la **touche E** pour revenir à la liste des codes opérateur.

3. Annonce de pause

Instructions sur la façon dont un opérateur annonce qu'il est en pause et que la machine ne brode pas. *Pour le fonctionnement du logiciel, se reporter au *Manuel d'instructions LEM Server*.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche C** pour démarrer la pause. Un message de pause apparaît.

3) Appuyer de nouveau sur la **touche C** pour terminer la pause.

4. Appel de l'opérateur

Instructions sur la façon de passer un appel au serveur.

*Pour le fonctionnement du logiciel, se reporter aux *Manuels d'instructions LEM Server*.

4-1. Notifications d'appel

Cette fonction permet à l'opérateur de choisir le type de notification d'appel envoyée au serveur.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche D** pour appeler le serveur.

La liste ci-dessous reprend les notifications par défaut. Ces notifications peuvent être personnalisées et de nouvelles ajoutées, comme indiqué dans la section suivante de ce chapitre.

N°	Titre	Contenu
00	(Old version call) (appel ancienne version)	* Appel par défaut
01	Thread_runs_out (manque de fil)	Fil requis
02	Complete_sewing_test (fin du test de broderie)	Test de broderie terminé
03	Machine_trouble (défaut machine)	Problème sur la machine, technicien requis
04	Complete_maintenance (fin de la maintenance)	Maintenance terminée
05	Wait_next_indication (attendre prochaine indication)	Attente du superviseur
06	Worker_gets_sick (opérateur malade)	L'opérateur est blessé ou malade
07~19	(none) (vide)	Vide (peut être programmé)
20	Other_reason (autre motif)	Autres motifs

*Il s'agit de l'appel de l'opérateur par défaut disponible dans la version précédente du logiciel. Cet appel n'est pas associé à un motif, contrairement aux autres numéros d'appel.

1) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner un numéro de notification dans la liste.

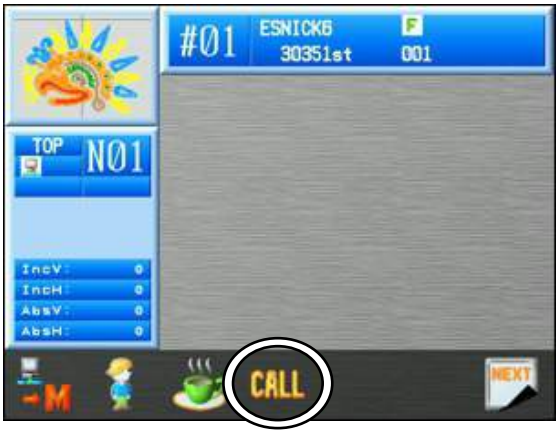
2) Appuyer sur la **touche F** pour envoyer la notification au serveur.

Remarque : La **touche F** n'apparaît pas tant que vous n'avez pas sélectionné une notification dans la liste.

4-2. Modification des notifications d'appel

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

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.



2) Appuyer sur la **touche D** pour afficher l'écran des appels de l'opérateur.

Liste des notifications d'appel

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner la notification à modifier.

4) Appuyer sur la **touche D** pour ouvrir le menu de modification de la notification sélectionnée.

Modifier les informations de la notification. Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3. 14. Saisie de caractères* ».

Remarque : Il n'est pas possible de modifier la notification « 00 : Old version call » (appel ancienne version).

Appuyer sur la **touche E** et la maintenir enfoncée pour initialiser la notification si besoin. Cette opération entraîne l'apparition d'un message de confirmation. Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

5. Temps d'arrêt

Instructions permettant de signaler que la machine n'est pas en cours de production.
*Pour le fonctionnement du logiciel, se reporter aux *Manuels d'instructions LEM Server*.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche A** pour signaler le Temps d'arrêt. La couleur de l'écran change.

Remarque : En mode d'arrêt, vous devez maintenir l'interrupteur Start (marche) de la machine enfoncé pour pouvoir broder un motif dans ce mode.

4) Appuyer de nouveau sur la **touche A** pour signaler que la machine est prête à produire.

(La couleur de l'écran change de nouveau.)

6. Téléchargement de motifs (téléchargement direct)

Instructions relatives au téléchargement de motifs enregistrés sur le serveur.
Les motifs à télécharger doivent être stockés dans les bons dossiers avant de procéder au téléchargement.
Régler au préalable l'application du serveur réseau sur le **mode de téléchargement direct**.
*Pour le fonctionnement du logiciel, se reporter aux *Manuels d'instructions LEM Server*.

6-1. Recherche et téléchargement d'un motif par son nom

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche A** .

3) L'écran **Direct Download** (téléchargement direct) apparaît.

Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche A** pour revenir à l'**écran Réseau**.

4) Appuyer sur la **touche C** pour saisir le nom du motif à télécharger.
Pour saisir le nom, se référer au « *Chapitre 3, 14. Saisie de caractères* ».

5) Appuyer sur la **touche G** pour saisir le nom sélectionné.
*Pour sélectionner l'emplacement de mémoire du téléchargement, appuyer sur la **touche D** et la liste des motifs en mémoire s'affiche. Sélectionner un emplacement de mémoire auquel télécharger le motif.

6) Appuyer de nouveau sur la **touche G** pour lancer le téléchargement.

Pendant le téléchargement, l'écran d'informations suivant s'affiche.

A	Nom du motif et nombre total de points
Width	Largeur du motif
Height	Hauteur/longueur du motif
Pass	Distance entre le point de départ et le point d'arrivée, présentée sous forme de valeurs horizontales et verticales et exprimée en dixièmes de millimètre.
P1	Distance entre le point de départ et le coin inférieur gauche du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.
P2	Distance entre le point de départ et le coin supérieur droit du motif, , exprimée en dixièmes de millimètre.
B	Barre de progression du téléchargement du motif

7) Une fois le téléchargement terminé, l'affichage revient à l'**écran de démarrage** et le motif sélectionné est affiché.

* Les motifs téléchargés depuis le serveur sont indiqués par à l'écran.

(Pour plus de détails sur l'icône de réseau, se référer au « *Chapitre 3, 7. Écran d'informations* ».)

6-2. Téléchargement à partir de l'historique de téléchargement

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche A** .

3) Appuyer sur la **touche E** .

4) L'écran **Download History** (historique de téléchargement) apparaît.

5) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un motif dans la liste de l'historique de téléchargement.

6) Appuyer sur la **touche G** pour saisir le motif sélectionné et revenir au menu précédent.

7) Appuyer de nouveau sur la **touche G** pour lancer le téléchargement.

* Les motifs téléchargés depuis le serveur sont indiqués par à l'écran.

(Pour plus de détails sur l'icône de réseau, se référer au « *Chapitre 3, 7. Écran d'informations* ».)

6-3. Option Recherche multiple

Cette option permet de rechercher un nom de motif dans le mode de téléchargement direct LEM pour afficher tous les motifs correspondant à ce nom sous forme de liste sur la machine. Dans la liste, vous pouvez sélectionner le motif à télécharger. Plusieurs motifs peuvent être sélectionnés.

Cette option de recherche multiple doit être activée dans le menu Option du programme LEM Design File Server.

(Pour plus de détails sur le fonctionnement du serveur, se référer au « *Manuel LEM Server* ».

*Les versions suivantes ou ultérieures des logiciels sont requises pour utiliser l'option Recherche multiple.

BEXT（OS）	: V3.70 R00
LEM Server Pro 3	: V4.01.00
LEM Server Jr.	: V2.08.00
Design File Server	: V1.08.00

L'option de recherche multiple n'est pas disponible dans les versions précédentes de ces logiciels.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche A** pour afficher l'écran de téléchargement direct.

3) Appuyer sur la **touche C** pour saisir le nom du motif à rechercher.

Pour saisir le nom, se référer au « *Chapitre 3, 14. Saisie de caractères* ».

4) Appuyer sur la **touche G** pour lancer la recherche.

5) Une liste des noms de motif correspondants s'affiche.

6) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner un motif dans la liste.

*Le téléchargement démarrera automatiquement si un seul motif est trouvé.

*Pour sélectionner plusieurs motifs afin de les télécharger, appliquer la procédure suivante :

-1. Sélectionner un motif, puis appuyer sur la **touche Origine**. Un (*) apparaît à côté du motif pour indiquer qu'il est sélectionné.

-2. Choisir d'autres motifs, puis appuyer sur la **touche Origine** pour les marquer.

-3. Pour annuler la sélection d'un motif marqué d'un (*), sélectionner de nouveau ce motif, puis appuyer sur la **touche Origine** pour supprimer cette marque.

Appuyer sur la **touche F** pour sélectionner ou désélectionner tous les motifs si besoin.

Appuyer sur la **touche C** pour afficher les informations relatives au motif sélectionné, si besoin.

Pour plus de détails sur le téléchargement d'un motif, se référer à la « *Section 6.1 Recherche et téléchargement d'un motif par son nom* » de ce chapitre.

7) Appuyer sur la **touche G** pour télécharger le ou les motifs sélectionnés.

7. Téléchargement de motifs (téléchargement programmé)

Instructions relatives au téléchargement programmé de motifs enregistrés sur le serveur.
Régler au préalable l'application du serveur réseau sur le **mode de téléchargement programmé**.
*Pour le fonctionnement du logiciel, se reporter aux *Manuels d'instructions LEM Server*.

7-1. Téléchargement depuis un programme

Télécharger le prochain motif programmé.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche A** pour faire apparaître l'écran **Schedule Downloading** (programmation du téléchargement).

Options :

- Pour afficher un motif, utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un motif dans la liste, puis appuyer sur la **touche C** pour afficher les données du motif.

  Pour plus de détails sur les données du motif, se référer à la « *Section 6-1. Recherche et téléchargement d'un motif par son nom* » de ce chapitre. Appuyer de nouveau sur la **touche C** pour quitter.

- Pour sélectionner l'emplacement de mémoire du téléchargement, appuyer sur la **touche D** pour afficher la liste des motifs en mémoire. Sélectionner un emplacement de mémoire auquel télécharger le motif.

3) Appuyer sur la **touche G** pour lancer le téléchargement.

   * Seul le premier motif de la liste peut être téléchargé. Il est donc impossible de télécharger les autres motifs répertoriés dans la liste.

4) Une fois le téléchargement terminé, l'affichage revient à l'**écran de démarrage** et le motif sélectionné est affiché.

7-2. Option Programme multiple

Cette fonction permet de sélectionner le motif à télécharger dans le programme.
Il est également possible de sélectionner plusieurs motifs dans la liste pour les télécharger.
Cette option de programme multiple doit être activée dans le menu Option du programme LEM Design File Server.
(Pour plus de détails sur le fonctionnement du serveur, se référer au « *Manuel LEM Server* ».

*Les versions suivantes ou ultérieures des logiciels sont requises pour utiliser l'option Programme multiple.

BEXT（OS）	: V3.70 R00
LEM Server Pro 3	: V4.01.00
LEM Server Jr	: V2.08.00
Design File Server	: V1.08.00

L'option de programme multiple n'est pas disponible dans les versions précédentes de ces logiciels.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche A** pour faire apparaître l'**écran Schedule Downloading** (programmation du téléchargement).

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

*Pour sélectionner plusieurs motifs afin de les télécharger, appliquer la procédure suivante :

1. Sélectionner un motif, puis appuyer sur la **touche Origine**. Un (*) apparaît à côté du motif pour indiquer qu'il est sélectionné.
2. Choisir d'autres motifs, puis appuyer sur la **touche Origine** pour les marquer.
3. Pour annuler la sélection d'un motif marqué d'un (*), sélectionner de nouveau ce motif, puis appuyer sur la **touche Origine** pour supprimer cette marque.

Appuyer sur la **touche F**

pour sélectionner ou désélectionner tous les motifs si besoin.

4) Appuyer sur la **touche G** pour télécharger le ou les motifs sélectionnés.

8. Mode Téléchargement libre

Ce mode permet de sélectionner un dossier de motifs sur le réseau, à l'aide du logiciel LEM. Tous les motifs contenus dans ce dossier peuvent être téléchargés sur la machine. Ce procédé est similaire au mode Protocole COM.

Ce mode de téléchargement libre doit être activé dans le menu Option du programme LEM Design File Server.

(Pour plus de détails sur le fonctionnement du serveur, se référer au « *Manuel LEM Server* ».

*Les versions suivantes ou ultérieures des logiciels sont requises pour utiliser le mode Téléchargement libre.

BEXT（OS）	: V3.70 R00
LEM Server Pro 3	: V4.01.00
LEM Server Jr	: V2.08.00
Design File Server	: V1.08.00

Le mode de téléchargement libre n'est pas disponible dans les versions précédentes de ces logiciels.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche A** pour afficher l'écran de téléchargement libre.

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

*Pour sélectionner plusieurs motifs afin de les télécharger, appliquer la procédure suivante :

1. Sélectionner un motif, puis appuyer sur la **touche Origine**. Un (*) apparaît à côté du motif pour indiquer qu'il est sélectionné.
2. Choisir d'autres motifs, puis appuyer sur la **touche Origine** pour les marquer.
3. Pour annuler la sélection d'un motif marqué d'un (*), sélectionner de nouveau ce motif, puis appuyer sur la **touche Origine** pour le supprimer.

Appuyer sur la **touche F**

pour sélectionner ou désélectionner tous les motifs si besoin.

4) Appuyer sur la **touche G** pour télécharger le ou les motifs sélectionnés.

9. Scannage de code à barres

Téléchargement de motifs depuis le serveur à l'aide du scanner de code à barres.

Cela s'applique uniquement au mode Téléchargement direct.

9-1. Lecture

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

Download Barcode (code à barres Téléchargement)

$DOWNLOAD$

Design Name Barcode (code à barres Nom du motif)

BARUDAN

OK Barcode (code à barres OK)

OK

* Le Design Name Barcode (code à barres de nom de motif) réel ci-dessus désigne le nom de motif « BARUDAN ». Un code à barres utilisant le nom du motif est requis pour télécharger un motif. *Pour plus de détails, se référer à la « *Section 9-2. Liste des codes à barres LEM Server* » de ce chapitre.

1) Scanner le « Download Barcode » (code à barres Téléchargement) pour ouvrir l'**écran Direct Download** (téléchargement direct).

* Pour annuler le processus de téléchargement, scanner le « Cancel Barcode » (code à barres Annuler) (voir liste des codes à barres).

2) Scanner le « Design Name Barcode » (code à barres Nom du motif) pour saisir le nom du motif à télécharger.

*Si besoin, scanner l'« Append Barcode » (code à barres Ajouter) pour ajouter des caractères supplémentaires au nom du motif à télécharger.

3) Scanner l'« OK Barcode » (code à barres OK) pour saisir le nom du motif et lancer le téléchargement.

* Les motifs téléchargés depuis le serveur sont indiqués par à l'écran.

(Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 7. Écran d'informations* ».)

9-2. Liste des codes à barres et détails LEM Server

Utiliser les codes à barres suivants pour LEM Server (mode Téléchargement direct uniquement).

N°	Élément	Code à barres
1	Ouvre l'écran Direct Download (téléchargement direct)	$DOWNLOAD$
2	Nom du motif à télécharger	Nom du motif au format code à barres
3	Permet de faire un ajout au nom du motif	$APPEND$
4	Saisit et lance le téléchargement	OK
5	Annuler	$CANCEL$

10. Mode ABC pour LAN

Cette fonction automatise le téléchargement via LAN en mode de programmation.
Dans le mode ABC, le motif suivant dans le programme est automatiquement téléchargé dans la mémoire, en écrasant le motif précédent, lorsque le mode Démarrer est quitté. Par conséquent, lorsque vous avez terminé la broderie d'un motif, il suffit de quitter le mode Démarrer pour lancer automatiquement le motif suivant.
* Cette fonction est disponible uniquement dans le mode de téléchargement programmé.

10-1. Configuration et annulation du mode ABC

Configuration et annulation du mode ABC pour LAN
Il n'est pas possible de configurer ni d'annuler le mode ABC dans le mode Démarrer. Vous devez être en mode Veille.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche F** pour activer le mode ABC.

(L'icône ABC présente un fond jaune lorsque ce mode est activé)

Lorsque le mode ABC est activé, appuyer de nouveau sur la **touche F** pour annuler le mode ABC.

4) Lorsque le mode ABC est activé, le motif suivant dans le programme est automatiquement téléchargé à la sortie du menu de réseau.
   * En mode ABC, vous pouvez uniquement télécharger et broder des motifs à l'aide du mode ABC. Vous devez annuler le mode ABC pour broder d'autres motifs en mémoire.

10-2. Ignorer un motif

Ignorer le motif suivant dans le programme de téléchargement.

Cette fonction est disponible uniquement lorsque le mode ABC pour LAN est activé.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche A** .

3) La liste des motifs programmés s'affiche (téléchargement programmé).

4) Appuyer sur la **touche F** et la maintenir enfoncée pour ignorer le motif programmé suivant à téléchargé.

10-3. Mode Lecteur ABC

Le mode Lecteur ABC place automatiquement le motif ABC en mode Démarrer une fois celui-ci téléchargé. Cela automatise davantage le traitement du mode ABC.

* Cette fonction est disponible uniquement lorsque le mode ABC pour LAN est activé.

1) Appuyer sur la **touche Réseau** pour ouvrir l'écran Réseau.

2) Appuyer sur la **touche SHIFT**.

3) Appuyer sur la **touche A** pour activer le mode Lecteur ABC.

(L'icône Lecteur ABC présente un fond jaune lorsque ce mode est activé)

Appuyer de nouveau sur la **touche A** pour désactiver le mode Lecteur ABC.

11. Téléchargement en amont de motifs (serveur)

Les instructions suivantes concernent le téléchargement en amont de motifs de l'automate vers le serveur.

1) Appuyer sur la touche **Réseau** .

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche D** pour afficher l'écran de téléchargement.

* Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche D** pour revenir à l'écran Réseau.

4) Sélectionner un motif à transférer sur l'ordinateur.

5) Les informations relatives au motif s'affichent.

* Pour télécharger en amont un motif sans afficher les informations, aller à l'étape 7).

6) Appuyer sur la **touche C** .

Pour connaître les informations affichées à l'écran, se référer au « *Chapitre 6, 2. Informations relatives au motif* ».

*Appuyer sur la **touche C** pour revenir à l'écran de téléchargement en amont.

7) Appuyer sur la **touche G** pour lancer le téléchargement en amont.

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

12. Mode Protocole COM

Le mode Protocole COM est utilisé avec Design File Server pour télécharger des motifs.

Ce mode utilise un câble série croisé (simulateur de modem) pour la connexion.

*Pour le fonctionnement du logiciel, se reporter au Manuel d'instructions Design File Server.

1) Définir le paramètre Réseau sur le mode Protocole COM.

Pour cette configuration, se référer au « *Chapitre 11, 4. Réseau* ».

2) Appuyer sur la **touche Réseau** pour afficher la liste des motifs du protocole COM.

Options :

- Pour afficher un motif, utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un motif dans la liste, puis appuyer sur la **touche C** pour afficher les données du motif. Appuyer de nouveau sur la **touche C** pour quitter.
- Pour sélectionner l'emplacement de mémoire du téléchargement, appuyer sur la **touche D** pour afficher la liste des motifs en mémoire. Sélectionner un emplacement de mémoire auquel télécharger le motif.

3) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner un motif à télécharger dans la liste.

4) Appuyer sur la **touche G** pour lancer le téléchargement.

* Les motifs téléchargés depuis le serveur sont indiqués par à l'écran.

(Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 7. Écran d'informations* ».)

Chapitre 11　Préférences

Le présent chapitre contient les informations suivantes :

1. Modification des conditions machine
2. Liste des conditions machine
3. Mode de réglage du dispositif à paillettes
4. Réseau
5. Configuration des couleurs de l'écran
6. Configuration de l'affichage de la couleur de fil
7. Fichiers d'aide
8. Configuration de la date
9. Version du logiciel
10. Raccourcis
11. Affichage du contour du cadre
12. Écran d'informations sur la machine
13. Totaux de production par jour
14. Programme
15. Insertion automatique de la 1ère fonction de couleur

1. Modification des conditions machine

Instructions relatives à la modification des conditions machine

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) L'écran Preferences setting (configuration des préférences) affiche diverses options.

3) Appuyer sur la **touche A** pour afficher la liste (MC) Machine Conditions (conditions machine).

4) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner le paramètre à modifier dans la liste des paramètres MC.

5) Appuyer sur la **touche A** pour diminuer la valeur paramétrée.

Appuyer sur la **touche B** pour augmenter la valeur paramétrée.

Appuyer sur la **touche E** pour utiliser le menu de Saisie numérique.

Pour saisir la valeur, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

6) Appuyer sur la **touche G** pour initialiser les paramètres. Un message de confirmation s'affiche.

Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

7) Après avoir effectué les modifications, appuyer de nouveau sur la **touche Préférences** .

8) Si des modifications sont apportées, un message de confirmation apparaît.

Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

2. Liste des conditions machine

Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
1	Borer 1 (perforateur 3)	Arrête le détecteur de rupture de fil pour l'aiguille dotée d'un dispositif permettant de faire des trous. Saisir le numéro de l'aiguille possédant le dispositif permettant de faire des trous. Paramétrer sur 0 si aucun dispositif permettant de faire des trous n'est utilisé.	0 - 15 [aiguilles]	0
2	Trim Jumps (points de coupe)	Indique le nombre de points de coupe requis pour que le coupe-fil coupe automatiquement le fil. Si ce paramètre est défini sur 3, la machine s'arrête et coupe le fil après avoir détecté la présence de trois points sautés consécutifs ou plus. Si ce paramètre est réglé sur 0, le fil n'est coupé après aucun point sauté.	0 - 9 [points]	2
3	Lock Stitch (verrouillage du point)	Lors du démarrage après une coupe, la machine brode les verrouillages de point selon les méthodes suivantes : 1,11 = séparation de point – divise le premier point en deux points. *2,12 = petit triangle – brode un petit triangle. *3,13 = point arrière = divise le premier point en deux points, puis revient sur les deux mêmes points. Il convient d'utiliser les paramètres 11 –13 si des points de moins de 0,5 mm doivent être brodés au début de la broderie. 4 = Verrouillages de point automatiques au début désactivés. Après une coupe, saute automatiquement vers le point suivant à broder. 14 = Verrouillages de point automatiques au début désactivés.	1 - 4 et 11-14	1
4	Clamp Type (type de pince)	1 = double action de la pince (recommandé pour les tissus épais) : la pince s'ouvre à 295 degrés (selon la valeur « Clamp Off Angle » de MSU1) sur le premier point avant que l'aiguille n'entre dans le tissu, puis se ferme à 0 degré. 2 = action unique de la pince (recommandé pour les tissus fins) : La pince s'ouvre sur le deuxième point lorsque la broderie commence. 3 = Action de la pince et de la fourche (recommandé lorsqu'un pan plus court est nécessaire au début de la broderie) : la pince s'ouvre sur le premier point avant que l'aiguille n'entre dans le tissu.	1 - 5	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 [points]	3

Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
6	Trim Type (type de coupe)	0 = coupe-fils désactivés 1 = le pantographe se déplace de 0,4 mm vers la gauche avant que l'aiguille n'entre dans le tissu et que le fil ne soit coupé. 2 = le pantographe recule vers le dernier point brodé, avant que l'aiguille n'entre dans le tissu et que le fil ne soit coupé. 3 = id. 1, mais le coulisseau tire le fil avant qu'il ne soit coupé, pour un fil de coupe plus long. 11 = le reste du fil supérieur sous le tissu (au début de la broderie/après la coupe) est plus court que la longueur normale. Le paramétrage 11 ouvre les pince-fils après le cycle de coupe pour relâcher la tension du fil supérieur sur les ressorts d'arrêt.	0 - 21	1
7	Trim Dir (direction de coupe)	Détermine la direction dans laquelle le pantographe se déplace après une coupe de fil. 0 = il se déplace horizontalement vers le point d'origine de la machine. 1 = il se déplace verticalement vers le point d'origine de la machine.	0 - 2	0
8	Trim Vector (distance de coupe)	Détermine la distance (à 0,1 mm près) de déplacement du pantographe avant une coupe.	0 - 50 [0,1 mm]	15
9	Low Speed (vitesse réduite)	Sélectionne la vitesse à laquelle le paramètre Vitesse faible fonctionnera. Utilisée dans le cadre de la broderie en vitesse réduite pour des points précis, comme la broderie d'une application. Le code de fonction Low speed (vitesse réduite) doit être inséré dans les données du motif afin que ce paramètre soit activé. La machine fonctionne à vitesse réduite après avoir lu le code de fonction Low speed. Un code de fonction High-speed (vitesse élevée) doit être inséré dans les données du motif pour revenir à la vitesse de broderie normale.	200 r/min jusqu'à vitesse max. [r/min]	450
10	Jump Divide (division point sauté)	Sélectionne la longueur de point maximale que la machine peut broder au cours d'une révolution de la tête. Un point dont la longueur dépasse la valeur programmée est divisé en deux points. Par exemple, si la valeur définie est 80 (8 mm), lorsque la machine rencontre un point de 10 mm de long, elle le divise en deux points. *Des décalages peuvent être observés lorsque des machines à 15 et 20 têtes brodent des points longs, en utilisant des cadres pour casquette, en raison du poids des cadres. Dans ce cas, le problème peut être résolu en diminuant la valeur (essayer avec 40 - 70). *Si une machine, un tissu ou des motifs avec des longueurs de points différentes entraîne des changements de vitesse inattendus pendant la broderie, cette valeur peut être modifiée pour résoudre le problème (entre 40 et 70). *Les ruptures d'aiguille lors de la broderie sur des tissus épais ou de la superposition de points longs peuvent être corrigées en diminuant la valeur (entre 40 et 70)	30 - 127 [0,1 mm]	127

Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
11	Point arrière	Contrôle le nombre de points à respecter lorsque la machine reviendra en arrière après une rupture de fil. Si cette fonction est désactivée, la machine ne revient pas en arrière après une rupture de fil. Dans le cas contraire, la machine revient en arrière en respectant le nombre de points défini dans ce paramètre. Si ce paramètre est réglé sur 4, la machine recule automatiquement de quatre points après une rupture de fil. *Cette fonction est ignorée dans le cas de machines à chenille/verrouillage de point.	0 - 7 [points]	4
12	Overlap (superposition)	Désigne le nombre de points à superposer lors de la réparation automatique. Lors de la broderie en direction du point d'inversion, les autres têtes commencent à fonctionner quelques points avant le point d'inversion. *Si le début de la broderie après les points automatiquement repris (sans coupe) tire le fil de la bobine vers le haut, ces points supplémentaires peuvent couvrir la bobine. *Si la tête manque quelques points après les points réparés automatiquement (avec coupe), ces points supplémentaires peuvent couvrir les points manqués. *Lorsque le paramètre MC n°13, Auto Start (démarrage automatique), est réglé sur 0, la machine ne s'arrête pas après les points réparés automatiquement. Cette fonction ne sera par conséquent pas activée. *Cette fonction est ignorée dans le cas de machines à chenille/verrouillage de point/dotées d'un dispositif à paillettes (code « S1 »).	0 - 7 [points]	4
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 déplacer l'interrupteur Start (Marche) une fois que le nombre total de points sur lesquels repasser a été brodé. 0 = On, démarrage automatique après une réparation automatique. 1 = Off 2 = démarrage automatique après une réparation automatique et une application (le paramètre Appliqué (application) doit être activé dans le programme). 3 = démarrage automatique après une application uniquement (le paramètre Appliqué (application) doit être activé dans le programme). *La machine s'arrête toujours après une réparation automatique si une coupe manuelle a été effectuée avant la réparation, quelle que soit la valeur de ce paramètre.	0 - 3	1

Icône	Paramètre	Fonction/action	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. Cette valeur ajoutée ou soustraite s'applique uniquement aux points orientés différemment par rapport au point précédent. Par conséquent, ce paramètre a pour effet d'augmenter ou de diminuer la largeur d'un point passé, comme dans le cas d'un lettrage classique. Ce paramètre a également des effets sur la largeur des points tatami. Ex. 3 Si sa valeur est réglée sur 1 (0,1 mm/un de chaque côté), un point passé est plus large qu'avant de 0,2 mm. *Remarque : pour ajouter/soustraire la longueur de point dans une seule direction, régler le paramètre n° 22 « Swing Type » (type de mouvement) dans le programme (voir ci-dessous).* *0 = augmente/diminue la largeur dans les deux sens.* *1 = augmente/diminue la largeur dans le sens vertical seulement.* *2 = augmente/diminue la largeur dans le sens horizontal seulement.*	-15 - +15 [0,1mm]	0
15	Frame Start (début du cadre)	Détermine le moment où le cadre commence à se déplacer en fonction de l'aiguille (configuration du rapporteur d'angles). * Les modifications de ce paramètre peuvent diminuer les problèmes liés à la rupture du fil et à la qualité des points. Exemple : S'il est défini sur 70, le pantographe commence à se déplacer à 70 degrés. L'aiguille sort de la plaque à aiguilles à 60 degrés environ.	45 - 135 [degrés]	70
16	SF (Spectacle Frame) (monture de lunettes) (cadre en option utilisé aux États-Unis)	Règle la machine pour l'utilisation d'un cadre permettant d'exécuter les mouvements du pantographe exactement tels qu'ils ont été programmés par numérisation. 0 = condense les mouvements programmés du pantographe (points sautés). 1 = la machine se déplace selon les mouvements du pantographe réellement programmés. *Les fonctions Tracé périmètre, touche Origin, Cadre (n°10 dans programme), mouvement de recherche de l'origine lorsque la machine est mise sous tension sont tous désactivés avec le paramètre 1. (DS V1.40 R00 ~) 2 = la machine se déplace selon les mouvements du pantographe réellement programmés. *Une valeur égale à 1 évite de heurter le pied presseur lors de l'utilisation d'un cadre pour lunettes ou pour chaussettes.	0 - 2	0
17	Needle Down (aiguille abaissée)	Détermine si l'aiguille est abaissée après une rupture de fil, afin de faciliter l'enfilage.	0 - 1	1

Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
18	Appliqué (application)	Définit la hauteur du pied presseur lorsque la commande Appliqué (application) manuelle est exécutée. Ce paramètre est défini en degré, faisant référence à la hauteur du pied presseur indiquée sur le rapporteur d'angles. * Cette méthode peut être utilisée pour vérifier la position de départ.	60 - 120 [degrés]	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. *Si la machine ne s'arrête pas malgré une rupture de fil, le problème peut être résolu en réglant la valeur sur 2. *Si la machine s'arrête suite à de fausses ruptures de fil, le problème peut être résolu en réglant la valeur sur 4 ou 5.	1 - 9 [points]	3
20	0 admit (0 autorisé)	Définit le nombre de points de données 0 autorisé lors de la lecture du motif en mémoire. 0 = permet de supprimer toutes les données 0, n'en laissant aucune dans le motif en mémoire. Si ce paramètre est réglé sur 1, il permet de conserver un point de donnée 0, etc., jusqu'à 8. 9 = autorise tous les points de données 0 en mémoire. *Tous les points de données 0 sont automatiquement supprimés après un code de coupe, même si ce paramètre est réglé sur 9.	0 - 9	0
21	Combine Data (données combinées)	Définit la longueur de point minimale autorisée lors de la lecture d'un motif en mémoire. Les points de longueur inférieure à la longueur autorisée sont combinés en points plus longs. 0 = Off. Pas de changements 1 = les points de moins de 0,1mm sont combinés en points plus longs. 2 = les points de moins de 0,2mm sont combinés en points plus longs. 5 = les points de moins de 0,5 mm sont combinés en points plus longs. * Les points de moins de 0,4 mm sont automatiquement combinés en points plus longs après la coupe du fil.	0 - 9	0

22	Right Limit (limite droite)	Définit la limite droite - correspond à la distance que le pantographe peut parcourir vers la droite par rapport au point d'origine.	0 - 3200 [mm]	500
Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
23	Left Limit (limite gauche)	Définit la limite gauche - correspond à la distance que le pantographe peut parcourir vers la gauche par rapport au point d'origine.	0 - 3200 [mm]	500
24	Back Limit (limite arrière)	Définit la limite arrière – correspond à la distance que le pantographe peut parcourir vers l'avant par rapport au point d'origine.	0 - 3200 [mm]	500
25	Front Limit (limite avant)	Définit la limite avant – correspond à la distance que le pantographe peut parcourir vers l'arrière par rapport au point d'origine.	0 - 3200 [mm]	500
26	LCD Mode (mode LCD)	Non utilisé	-------	-----
27	LCD Bright (Luminosité de l'écran à cristaux liquides)	Définit l'intensité lumineuse de l'écran à cristaux liquides.	1 : sombre 2 : clair 3 : élevée 4 : élevée	4
28	Roll to Roll (cylindre par cylindre)	Active la fonction Roll-to-Roll (cylindre par cylindre). 0 = fonction Roll-to-Roll non utilisée 1 = fonction manuelle Roll-to-Roll activée/machine cylindre par cylindre *1 : fonction activée sur le point avec un code de fonction SE, l'aiguille reste abaissée dans le tissu (l'icône D32 est également affichée). Il convient de relâcher les pinces du pantographe puis d'appuyer sur le curseur de démarrage pour déplacer le pantographe vers le point d'origine. Il est également possible de déplacer le pantographe à la position définie par les valeurs du paramètre F.offset (décalage du cadre) dans le programme. * Si la machine utilisée est dotée d'un dispositif Cylindre par cylindre, régler ce paramètre sur 1 et le type de Cylindre par cylindre (MSU2) sur 1 (pour un tissu du cylindre normal) ou sur 2 (pour un tissu du cylindre plus fin).	0 - 1	0

29	WS System (système WS)	Active le système WS. 0 : OFF 1 : ON	0 - 1	0

Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
30	Clamp Frame (cadre de pince)	Option de cadre de pince pneumatique 0 : OFF 1 : Cadre de pince pneumatique installée 51 : Utiliser avec Madeira AFS (Automatic Frame System)	0 - 99	0
31	Warm up speed (vitesse de préchauffage)	Définit la vitesse de la machine pour la fonction de préchauffage	200 r/min - MAX Speed (vitesse maximale)	800 r/min
32	Warm up end (fin du préchauffage)	Définit un facteur de charge pour le moteur principal de la fonction de préchauffage. ※S'il est définit sur 100, la fonction de préchauffage est désactivée.	50-100 %	100 %
33	Frame Option (option de cadre)	Définit automatiquement le paramètre de gain. 0 : portique 1 : cadre à croisillon 2 : cadre direct Remarque : *Cette fonction ne peut être activée que sur les machines équipées de servomoteurs CA pour les axes V/H. *Utiliser ce paramètre si la machine rencontre des problèmes de distorsion en cours de fonctionnement lors de l'emploi de l'un des cadres internes susmentionnés du fait de la charge du pantographe. *Le fait de régler ce paramètre sur 1 et d'appuyer sur le bouton Démarrer modifie automatiquement le paramètre du servomoteur CA de G2 en G3. *Le fait de régler ce paramètre sur 2 et d'appuyer sur le bouton Démarrer modifie automatiquement le paramètre du servomoteur CA de G2 en G4.	0 - 2	0
34	Sequin size (taille de paillette) L1	Définit la modification de la taille de paillette sur le côté gauche.	0-199	0

35	Sequin size (taille de paillette) R1	Définit la modification de la taille de paillette sur le côté droit.	0-99	0

Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
36	Network Type (type de réseau)	Non utilisé	-------	-----
37	Marker Type (type de marqueur)	Fonctionnement du marqueur laser. 1 : se met sur ON (marche) lorsque la machine ne brode pas. 2 : se met sur On (marche) uniquement lorsque la machine est en mode Démarrer et ne brode pas. 3 : id. élément 1 ci-dessus + se réinitialise sur ON (marche) lorsque la machine est mise sous tension. 4 : id. élément 2 ci-dessus + se réinitialise sur ON (marche) lorsque la machine est mise sous tension. Cette fonction est réservée à DT/VT et à toutes les X-Series.	1 - 4	1
38	Borer 2 (perforateur 3)	Arrête le détecteur de rupture de fil pour une aiguille dotée d'un dispositif permettant de faire des trous. Saisir le numéro de l'aiguille possédant le dispositif permettant de faire des trous. Paramétrer sur 0 si aucun dispositif permettant de faire des trous n'est utilisé.	0 - 15 [aiguilles]	0
39	Borer 3 (perforateur 3)	Arrête le détecteur de rupture de fil pour une aiguille dotée d'un dispositif permettant de faire des trous. Saisir le numéro de l'aiguille possédant le dispositif permettant de faire des trous. Paramétrer sur 0 si aucun dispositif permettant de faire des trous n'est utilisé.	0 - 15 [aiguilles]	0
40	Sequin size (taille de paillette) L2	Définit la modification de la taille de paillette sur le côté gauche.	0 - 99	0
41	Sequin size (taille de paillette) R2	Définit la modification de la taille de paillette sur le côté droit.	0 - 199	0
42	Marker Type (type de marqueur)	Non utilisé	-------	-----

43	Rotary Sequin (dispositif rotatif à paillettes)	Contrôle du dispositif rotatif à paillettes. 0 : Seul le dernier numéro d'aiguille est disponible pour le dispositif à paillettes 1 : toutes les aiguilles sont disponibles pour le dispositif à paillettes. 2 : 1~8 aiguilles sont disponibles (Interdit uniq. 9) 3 : 1~7 aiguilles sont disponibles (Interdit 8~9) 4 : 1~6 aiguilles sont disponibles (Interdit 7~9) 5 : 1~5 aiguilles sont disponibles (Interdit 6~9) 6 : 1~4 aiguilles sont disponibles (Interdit 5~9) 7 : 1~3 aiguilles sont disponibles (Interdit 4~9) 8 : 1~2 aiguilles sont disponibles (Interdit 3~9) 9 : Seule l'aiguille n°1 est disponible (Interdit 2~9)	0-9	0
Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
44	TSQ detect L (TSQ détecte L) (pour bobine de paillettes gauche)	Définit le nombre de fois que la présence d'une « Erreur de manque de paillettes » doit être contrôlée, au cas où la bobine de paillettes vient à manquer de paillettes pendant la broderie à l'aide du dispositif à paillettes double.	0 - 10	0
45	TSQ detect R (TSQ détecte R) (pour bobine de paillettes droite)			
46	T.B. discern (distinction supérieur et bobine)	Capteur de détection de rupture de fil supérieur et bobine Lorsqu'il est activé, le voyant LED du capteur de rupture de fil clignote en vert sur la tête de broderie si la bobine est vide. 0 : Non utilisé. Détection uniquement de la rupture du fil supérieur. 1 : Activé (Standard) 2 : Activé avec sensibilité basse (*) 3 : Activé avec sensibilité plus basse (*) * Ces paramètres permettent d'éviter une erreur de détection en abaissant la sensibilité de détection.	0 - 3	0
47	Option Port (port en option)	Non utilisé	-------	-----
48	Special MC (conditions machine spéciales)	Non utilisé	-------	-----

3. Mode de réglage du dispositif à paillettes

Instructions relatives aux dispositifs à paillettes et au réglage des modes de fonctionnement :

*Ce mode de réglage du dispositif à paillettes est impossible en mode Démarrer.

*Cette fonction n'est disponible que sur les machines dotées d'un dispositif à paillettes.

3-1. Alimentation / Retour

La tête effectue un mouvement d'alimentation ou de retour de paillettes pour le dispositif à paillettes.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche A** pour afficher la liste des paramètres MC.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner 34 : Sequin size L1 (taille de paillette L1) ou 35 : Sequin Size R1 (Taille de paillette R1). Maintenir la **touche Origin** enfoncée pour accéder au mode de réglage du dispositif à paillettes.

(Cette fonction n'est disponible que pour les machines dotées de dispositifs à paillettes.)

4) Appuyer sur la **touche C** pour alimenter une paillette vers l'avant.

5) Appuyer sur la **touche D** pour faire revenir l'alimentation de paillettes à la position de retour.

6) Appuyer sur la **touche E** pour procéder à des réglages.

3-2 Réglages

Réglages du dispositif à paillettes.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche A** pour afficher la liste des paramètres MC.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner 34 : Sequin size L1 (taille de paillette L1) ou 35 : Sequin Size R1 (Taille de paillette R1). Maintenir la **touche Origine** enfoncée pour accéder au mode de réglage du dispositif à paillettes.

(Cette fonction n'est disponible que pour les machines dotées d'un dispositif à paillettes.)

4) Appuyer sur la **touche E**

pour accéder aux réglages du dispositif à paillettes.

Le cas échéant, appuyer de nouveau sur la **touche E**

pour revenir au mode de réglage du dispositif à paillettes.

5) Utiliser la fonction Alimentation / Retour de l'alimentation en paillettes en utilisant l'interrupteur d'annulation sur la tête de broderie.

Mettre sur On : alimente une paillette

Mettre sur Off : fait revenir l'alimentation en paillettes sur la position de retour

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

6) Appuyer sur la **touche Start (Marche)** pour abaisser le dispositif à paillettes.

Appuyer sur la **touche Stop (Arrêt)** pour lever le dispositif à paillettes.

*L'interrupteur de tête doit être en position haute pour que cette opération fonctionne.

3-3. Configuration de l'origine de l'alimentation du dispositif à paillettes

Le mécanisme d'alimentation du dispositif à paillettes recherche l'origine lorsque la machine est mise sous tension.
Ce paramètre active ou désactive cette opération.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche A** pour afficher la liste des paramètres MC.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner 34 : Sequin size L1 (taille de paillette L1) ou 35 : Sequin Size R1 (Taille de paillette R1). Maintenir la **touche Origine** enfoncée pour accéder au mode de réglage du dispositif à paillettes.
(Cette fonction n'est disponible que pour les machines dotées de dispositifs à paillettes.)

4) Appuyer sur la **touche E** pour procéder aux réglages du dispositif à paillettes.

5) Appuyer sur la **touche A** pour activer ou désactiver l'opération de recherche de l'origine de l'alimentation en paillettes.

Icône normale : Recherche activée. L'alimentation en paillettes recherche l'origine lors de la mise sous tension, selon le fonctionnement normal.

Icône à fond jaune : Recherche désactivée. L'alimentation en paillettes ne recherche pas l'origine.

(Le paramètre Seek Off (recherche désactivée) peut s'avérer utile lors de l'utilisation de paillettes de 2 ou 3 mm.)

4. Réseau

Instructions sur le paramétrage des configurations réseau :

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche E** pour afficher le menu Paramètres du réseau.

3) Sélectionner l'élément à modifier dans la liste des paramètres du réseau.

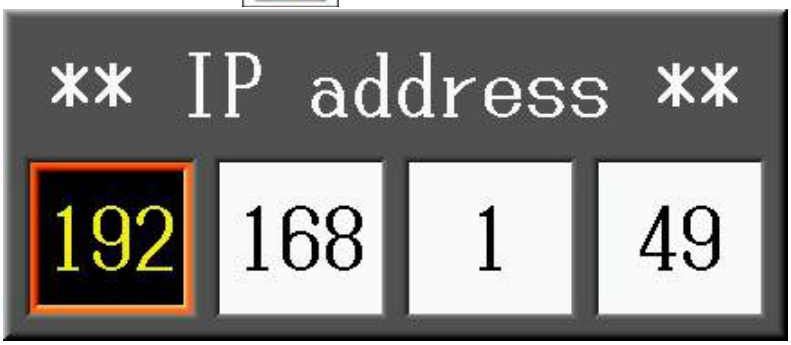
Network (réseau)	:	Disable (0), LAN (1)) et COM (2) COM (2) est pour la connexion selon le protocole DFS COM
ID	:	définition de l'ID (le nom) de l'automate
DHCP	:	définition sur « Enable » (activer) pour utiliser les paramètres DHCP IP
IP Address	:	définition de l'adresse IP de la machine
Subnet mask (masque de sous-réseau)	:	valeur standard fixe à conserver en l'état
Host IP (IP hôte)	:	définition de l'adresse IP de l'ordinateur LEM Server
Host Port (port hôte)	:	8000. À modifier uniquement si la configuration des ports est modifiée pour le logiciel LEM.
Default gateway (passerelle par défaut)	:	0.0.0.0. À modifier uniquement si le paramètre de passerelle par défaut est requis.

4) Les icônes permettant de modifier le paramètre apparaissent, en fonction de l'élément sélectionné.

Utiliser les icônes or pour modifier les paramètres.

5) Lors de la sélection d'une « IP Address » (adresse IP), d'un « Subnet mask » (masque de sous-réseau) ou d'une « Host IP » (IP hôte) à modifier,

Appuyer sur la **touche E** pour afficher le menu suivant.



-Sélectionner l'élément dont la valeur doit être modifiée à l'aide des **touches de navigation** gauche et droite.

-Modifier la valeur sélectionnée à l'aide des **touches de navigation** haut et bas.

-Pour utiliser la saisie numérique, se référer au « *Chapitre 3, 14. Saisie numérique* ».

*Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche E** pour annuler les modifications.

Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer le paramètre.

6) Pour **Initialiser** les paramètres, appuyer sur la **touche F** et la maintenir enfoncée pour réinitialiser les paramètres réseau sur les valeurs par défaut. Pour l'enregistrement des paramètres, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

7) Appuyer sur la **touche Préférences** pour quitter et enregistrer les paramètres.

* Si un paramètre réseau est modifié, l'écran de confirmation apparaît.
Pour plus de détails sur l'écran de confirmation, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

* Les modifications de paramètres réseau ne sont actifs qu'après le redémarrage de la machine. Mettre la machine hors tension après avoir apporté des modifications.
Si un paramètre réseau a été modifié mais n'est pas actif, l'icône de connexion réseau est grisée sur l'écran d'informations. Redémarrer la machine pour activer les paramètres.
Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 7. Écran d'informations* ».

5. Configuration des couleurs de l'écran

Instructions relatives à la configuration des couleurs de l'écran.

5-1. Configuration par valeur RVB de couleur

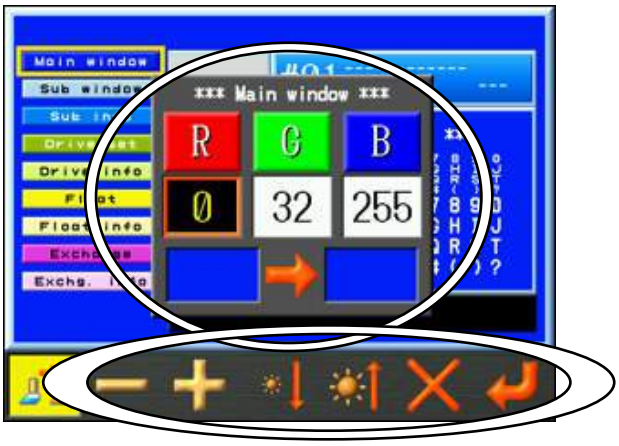
1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu Couleurs de l'écran.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner la couleur de l'élément de fenêtre ou d'écran à modifier :

Main Window (fenêtre principale)	:	couleur de l'écran pour la fenêtre principale
Sub Window (sous-fenêtre)	:	couleur de l'écran pour la fenêtre d'informations
Sub Info (sous-informations)	:	couleur de la sous-fenêtre de la fenêtre d'informations
Drive Set (mode Démarrer)	:	couleur de l'écran en mode Démarrer
Drive Info (informations Démarrer)	:	couleur de la sous-fenêtre de la fenêtre d'informations en mode Démarrer
Float (flottement)	:	couleur de l'écran au cours du flottement
Float Info (informations sur le flottement)	:	couleur de la sous-fenêtre de la fenêtre d'informations au cours du flottement
Exchange (échange)	:	couleur de l'écran au cours du changement de cadre
Exhcange Info (informations sur l'échange)	:	couleur de la sous-fenêtre de la fenêtre d'informations au cours du changement de cadre

4) Appuyer sur la **touche A** ou sur la **touche Origine** pour afficher le menu suivant.



Les détails de couleur sont indiqués en valeurs RVB.

Le cadre de couleur sur la gauche indique la couleur avant le changement. Le cadre de couleur sur la droite indique la couleur après le changement.

*Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche A** pour revenir fermer la boîte de dialogue.

5) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner la valeur RVB à modifier.

Appuyer sur la **touche B** pour diminuer la valeur.

Appuyer sur la **touche C** pour augmenter la valeur.

Appuyer sur la **touche D** pour réduire toutes les valeurs RVB simultanément (plus foncées).

Appuyer sur la **touche E** pour augmenter toutes les valeurs RVB simultanément (plus claires).

Appuyer sur la **touche F** pour reculer d'un chiffre à la fois par rapport à la valeur.

6) Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer les modifications.

7) Appuyer sur la **touche F** et la maintenir enfoncée pour redéfinir toutes les

couleurs de l'écran sur les valeurs par défaut.

5-2. Listes des couleurs de l'écran

Instructions relatives à la sélection des couleurs de l'écran dans la liste des couleurs :

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu Couleurs de l'écran.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner la couleur de l'élément de fenêtre ou d'écran à modifier.

4) Appuyer sur la **touche B** pour afficher la liste des couleurs.

*Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche B** pour fermer la liste sans enregistrer les modifications.

5) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner une couleur.

6) Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer la nouvelle couleur.

5-3. Police et thèmes

Modification de la police et du thème de couleurs de l'écran

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu Couleurs de l'écran.

3) Appuyer sur la **touche C** pour modifier la police.

   Il existe 3 polices pouvant être modifiées dans l'ordre suivant.

   - Ming-style
   - Standard Gothic-script
   - Bold Gothic-script

4) Appuyer sur la **touche D** pour modifier le thème de couleurs de l'écran.

5-4. Initialisation

Initialise les couleurs et la police de l'écran.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu Couleurs de l'écran.

3) Appuyer sur la **touche F**

et la maintenir enfoncée pour initialiser tous les paramètres d'affichage.

Un écran de confirmation s'affiche. Pour plus de détails sur la confirmation, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

6. Configuration de l'affichage de la couleur de fil

6-1. Instructions relatives à la configuration des affichages de la couleur de fil pour les motifs

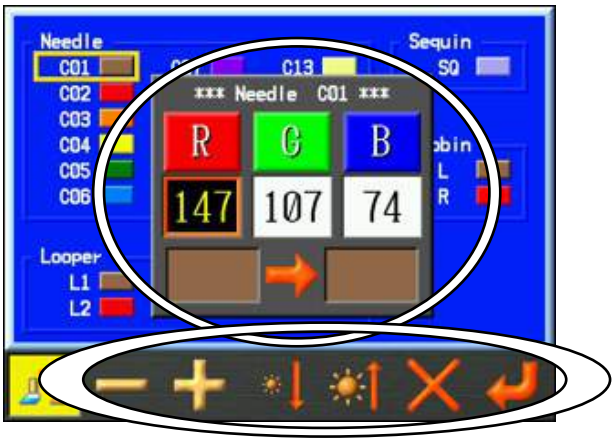
Il est possible de changer les couleurs en modifiant les valeurs **R** (rouge), **G** (vert) et **B** (bleu).

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche D** pour afficher le menu Couleurs de fil.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un numéro d'aiguille à modifier.

4) Appuyer sur la **touche A** ou sur la **touche Origin** pour afficher le menu suivant.



Les détails de couleur sont indiqués en valeurs RVB.

Le cadre de couleur sur la gauche indique la couleur avant le changement.

Le cadre de couleur sur la droite indique la couleur après le changement.

*Appuyer de nouveau sur la **touche A** pour annuler les modifications et fermer la boîte de dialogue.

5) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner la valeur RVB à modifier.

Appuyer sur la **touche B** pour diminuer la valeur.

Appuyer sur la **touche C** pour augmenter la valeur.

Appuyer sur la **touche D** pour réduire toutes les valeurs RVB simultanément (plus foncées).

Appuyer sur la **touche E** pour augmenter toutes les valeurs RVB simultanément (plus claires).

Appuyer sur la **touche F** pour reculer d'un chiffre à la fois par rapport à la valeur.

6) Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer les modifications.

7) Appuyer sur la **touche F** et la maintenir enfoncée pour redéfinir toutes les couleurs de fil sur les valeurs par défaut.

6-2. Listes des couleurs de fil

Instructions relatives à la modification des affichages de la couleur de fil dans la liste des couleurs :

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche D** pour afficher le menu Couleurs de fil.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un numéro d'aiguille à modifier.

4) Appuyer sur la **touche B** pour afficher la liste des couleurs.

Appuyer de nouveau sur la **touche B** pour fermer la liste sans enregistrer les modifications.

5) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner une couleur.

6) Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer la modification.

6-3. Copie de la couleur de fil

Instructions relatives à l'échange ou la copie de la couleur de fil d'une aiguille à l'autre.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche D** pour afficher le menu Couleurs de fil.

3) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un numéro d'aiguille à modifier.

4) Appuyer sur la **touche D** pour afficher le menu de copie de la couleur.

L'icône indique la couleur d'aiguille à copier ou échanger.

*Appuyer de nouveau sur la **touche D** pour annuler sans procéder aux changements.

5) Sélectionner l'option d'échange ou de copie.

Appuyer sur la **touche A** pour échanger les couleurs.

Appuyer sur la **touche B** pour copier la couleur.

6) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner une couleur d'aiguille à copier ou échanger.

Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer les modifications.

6-4. Enregistrement des couleurs d'affichage

Instructions relatives à l'enregistrement des couleurs d'affichage du motif

※Pour plus de détails sur les informations relatives au motif, se référer au « *Chapitre 3, 6. Structure de l'écran* » et « *Chapitre 3, 8. Paramètres d'affichage de la liste des motifs* ».

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche D** pour afficher le menu Couleurs de fil.

3) Appuyer sur la **touche C** pour afficher les options d'enregistrement.

※En cas de modification d'une couleur de fil, un écran de confirmation s'affiche.

Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

4) Appuyer sur la **touche F** pour enregistrer la modification dans l'emplacement de mémoire actuel.

Appuyer sur la **touche E** et la maintenir enfoncée puis appuyer sur la **touche F** pour enregistrer les modifications de couleur de fil dans tous les emplacements de mémoire. (Il convient de noter que l'enregistrement de tous les motifs peut prendre quelques minutes)

Appuyer sur la **touche G** ou sur la **touche A** pour annuler et revenir au menu Couleurs de fil.

7. Fichiers d'aide

Affiche les fichiers d'aide

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

7-1. Structure du fichier d'aide

Il existe 3 types de fichiers d'aide.

Index JPEG file (fichier JPEG Index) : Affiche les informations de table des matières pour les fichiers d'aide (au format .jpg).

Index TEXT file (fichier TEXT Index) : Affiche les informations de table des matières pour les fichiers d'aide (au format .txt).

Help JPEG file (fichier JPEG Aide) : Il s'agit des fichiers d'aide réels qui affichent les informations d'aide.

1) Dossier « HELFILES » (fichiers d'aide).

Le dossier « HELPFILES » doit être enregistré dans le dossier racine d'une clé USB.

* Le nom « HELPFILES » doit être écrit en caractères de demi-largeur.

2) Un dossier « HELPBOOKS01 » doit être créé dans le dossier « HELPFILES ».

* Le nom « HELPBOOKS01 » doit être écrit en caractères de demi-largeur.

3) Créer un dossier ayant l'extension de fichier « .nhb » dans le dossier « HELPBOOKS01 ».

Si un dossier possède une extension de fichier « nhb », il est appelé un dossier NHB dans ce manuel.

Pour un dossier NHB, vous pouvez utiliser le nom de votre choix.

*Il convient de nommer le dossier NHB à l'aide de caractères de demi-largeur, avec un maximum de 20 caractères. Vous pouvez créer jusqu'à 999 NHB dans un dossier HELPBOOKSxx.

4) Enregistrer l'« Index JPEG file », l'« Index TEXT file » et les « Help JPEG files » dans le dossier NHB associé.

* Les fichiers Index JPEG et TEXT ne sont pas obligatoires. Toutefois, il est recommandé de fournir un fichier Index TEXT ou JPEG, ou les deux, pour permettre à l'opérateur de trouver le numéro de page du fichier d'aide spécifique qu'il recherche. Par conséquent, si les deux fichiers sont manquants, aucune page d'index ne s'affichera sur l'écran d'aide.

5) Utiliser les règles suivantes pour nommer les fichiers :

Index JPEG file (fichier JPEG Index) : (nom de dossier NHB) _index (page n°1-9).jpg

Index TEXT file (fichier TEXT Index) : (nom de dossier NHB) _index.txt

Help JPEG file (fichier JPEG Aide) : (nom de dossier NHB) _ (page n°1-99).jpg

* Les noms du fichier JPEG doivent être écrits en caractères de demi-largeur.
* La fonction d'aide est affichée selon l'ordre des numéros de page sur la machine.
  Il convient d'en tenir compte lorsque vous nommez les fichiers.

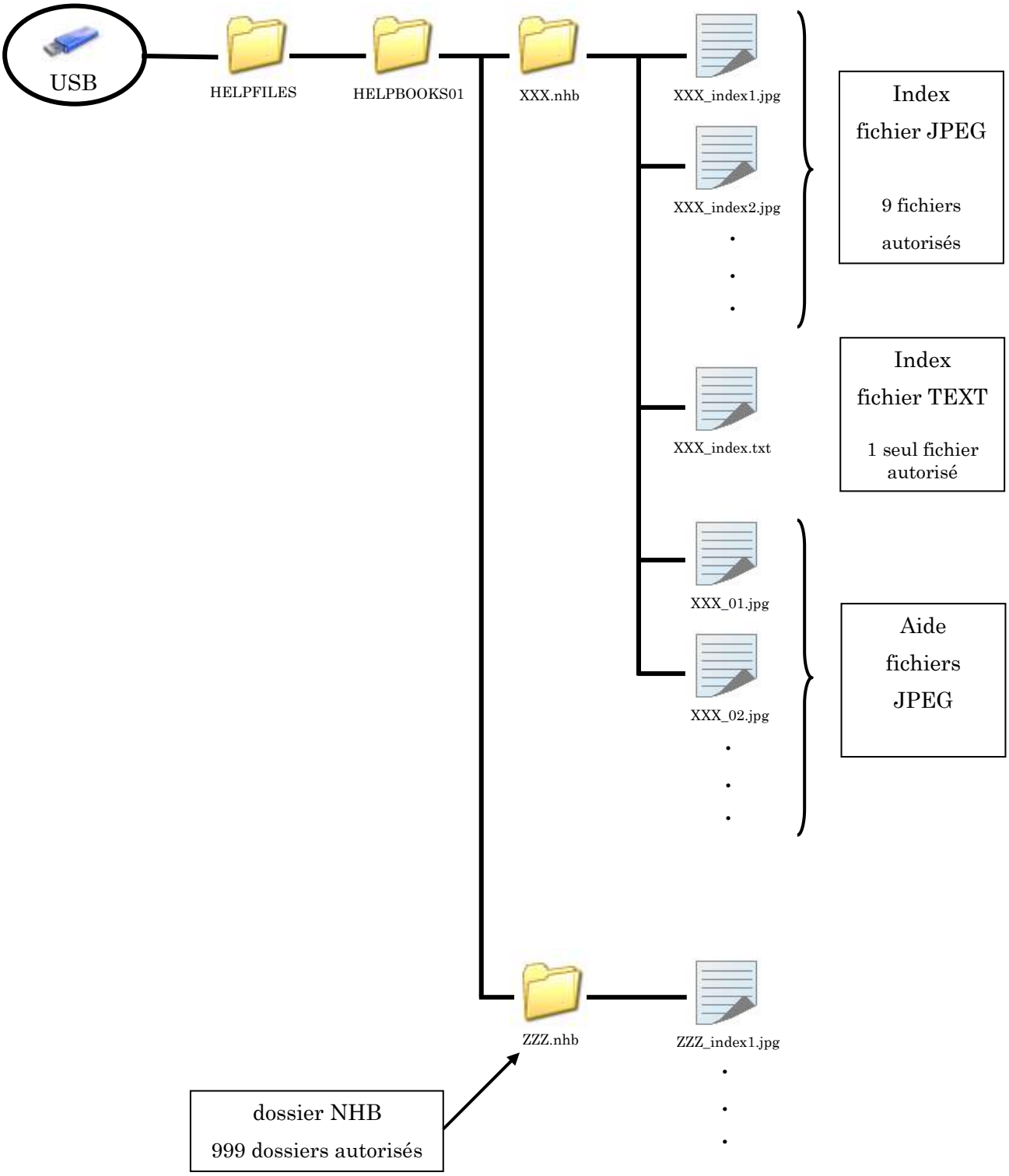
Exemple : dossier NHB portant le nom « ABC » : ABC.nhb

Index JPEG file (fichier JPEG Index) : ABC_index1.jpg

Index TEXT file (fichier TEXT Index) : ABC_index.txt

Help JPEG file (fichier JPEG Aide) : ABC_01.jpg

6). Structure de dossier du fichier d'aide



7-2. Spécification de fichier

Il convient de toujours utiliser la structure de fichier appropriée, tel qu'expliqué ci-dessus.

1) Pour les fichiers JPEG (fichiers Index et Help JPEG), utiliser uniquement une résolution « 430 X 360 ».

2) Contenu du fichier Index TEXT (TEXT Index) :

Écrire le numéro de version du fichier nhb sur la première ligne.

Première ligne : nhb (n° de version)

*La version nhb initiale est 100.

Voir les spécifications de la Version 100 ci-dessous.

Écrire le numéro de page et les informations d'index de cette page au début de la deuxième ligne. (Page n°01-99), (Informations d'index, maximum 30 caractères)

Options :

Utiliser un « - » au début de la deuxième ligne ou au-delà pour afficher une ligne de séparation sur l'écran d'index de l'aide.

Utiliser la marque « # » au début d'une ligne pour écrire un commentaire qui ne sera pas affiché sur l'écran d'index de l'aide.

Exemple : fichier Index TEXT (TEXT Index)

```
nhb100          ←————————— Version
#Comment1       ←————————— Commentair
  (commentaire 1)
01,Première ligne ←————————— Numéro de page, informations d'index
02,Deuxième ligne
#Comment2
-               ←————————— La ligne de séparation
03,Troisième ligne
-
04,Quatrième ligne
```

7-3. Affichage du fichier d'aide

Affiche les fichiers d'aide

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

2) Appuyer sur la **touche Préférences** .

3) Appuyer sur la **touche E** pour afficher la liste des dossiers NHB.

L'ordre d'affichage suit le numéro de dossier NHB.

Si besoin, appuyer sur la **touche G** pour sélectionner le port USB accueillant la clé USB qui contient les fichiers d'aide.

(Le numéro de port USB est indiqué entre « < > » sur la partie gauche de l'écran)

4) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le dossier NHB à afficher.

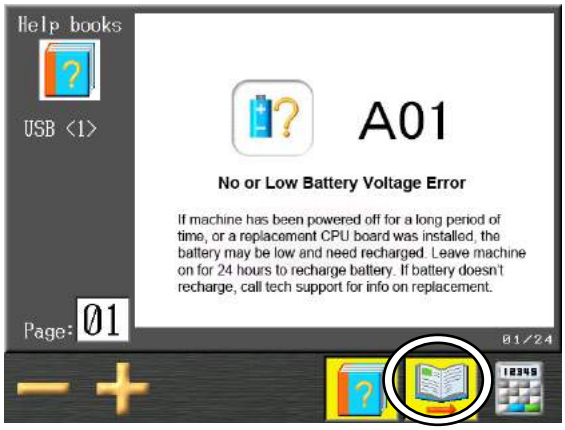
5) Appuyer sur la **touche D** pour afficher l'écran Index (Text).

Affichage de l'écran Index (TEXT)

L'écran Index (Text) affiche une liste des fichiers d'aide, dans l'ordre des numéros de page.

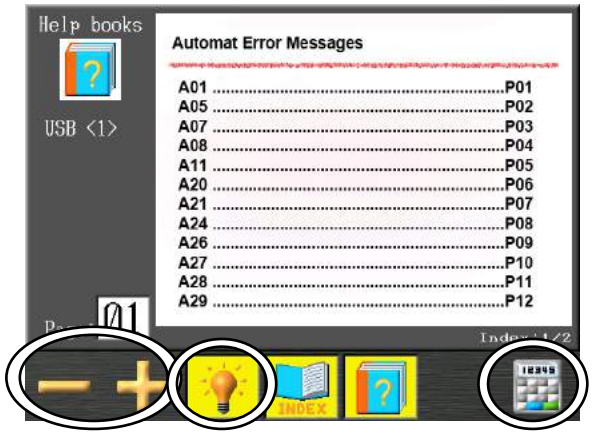
6) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner un fichier d'aide à afficher dans la liste.

7) Appuyer sur la **touche F** pour afficher la page de fichier d'aide sélectionnée.



Exemple : Page 1 Affichage du fichier d'aide

À l'étape 5 de ces instructions, l'écran affiche automatiquement le fichier Index (JPEG), s'il est disponible, en l'absence de fichier Index (TEXT), comme illustré ci-dessous.



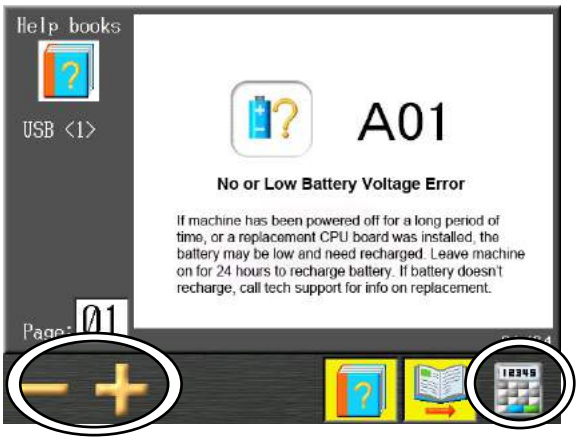
Affichage de l'écran Index (JPEG)

Cet écran affiche uniquement une représentation visuelle de l'index. Vous devez retenir le numéro de page souhaité dans la liste puis le sélectionner manuellement à l'aide de l'icône .

Appuyer sur la **touche C** pour activer ou désactiver l'affichage de l'écran Index (JPEG).

Appuyer sur la **touche A** ou la **touche B** pour modifier les numéros de page de l'Index.

* En l'absence de fichiers d'index, le fait d'appuyer sur la **touche D** affiche automatiquement la première page des fichiers d'aide.



Le fait d'appuyer sur la **touche F** dans un autre menu que l'étape 7 vous permet d'accéder à la première page des fichiers d'aide, comme illustré ci-dessus.

Appuyer sur la **touche A** ou la **touche B** pour modifier les numéros de page de l'Aide.

Appuyer sur la **touche G** pour afficher l'écran de saisie numérique et sélectionner les numéros de page.
Pour utiliser la saisie numérique dans le cadre de la sélection de pages, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

Appuyer de nouveau sur la **touche F** pour revenir à l'écran Index.

Appuyer à tout moment de nouveau sur la **touche E** pour quitter les écrans d'Aide.

8. Configuration de la date

Instructions relatives à la configuration de la date et de l'heure de l'automate

1. Appuyer sur la **touche Préférences** .

2. Appuyer sur la **touche F** pour afficher le menu de configuration de la date.

3. Utiliser les touches de navigation pour sélectionner l'élément à modifier : année, mois, date, heur ou minutes.

   Appuyer sur la **touche A** ou la **touche B** pour modifier la valeur.

   Appuyer sur la **touche F** pour reculer d'un chiffre à la fois par rapport à la valeur.

4. Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer les modifications.

9. Version du logiciel

Instructions relatives à l'affichage de la version du logiciel BEXT :

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche A** pour afficher les versions du logiciel système.

Operation system (système d'exploitation)	:	Affiche la version d'exploitation
Control system (système de commande)	:	Affiche la version de commande pour le programme de la machine MCB
Boot (amorçage)	:	Affiche la version d'amorçage ROM
Power Frequency (fréquence d'alimentation)	:	Affiche la fréquence de la source d'alimentation

Appuyer sur la **touche A** pour revenir à l'écran de configuration des préférences.

10. Raccourcis

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

Les raccourcis peuvent être ajoutés dans le menu Veille ou Démarrer.

10-1. Ajout d'un raccourci

La fonction de raccourci peut être ajoutée aux écrans des modes Veille et Démarrer.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche G**

.

3) Appuyer sur la **touche B** pour afficher l'écran de configuration des raccourcis.

A : Affiche le nombre de raccourcis actuellement actifs / et le nombre max pouvant être ajouté.

4) Sélectionner l'écran auquel ajouter le raccourci.

Appuyer sur la **touche A** pour affecter le raccourci à l'écran Veille.

Appuyer sur la **touche B** pour affecter le raccourci à l'écran Démarrer.

5) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner le raccourci à ajouter, puis appuyer sur la **touche Origin** pour le saisir.

Avec le raccourci souhaité sélectionné, appuyer de nouveau sur la **touche Origin** pour l'annuler.

* Un maximum de 7 raccourcis peut être affecté à chaque écran.

6) Appuyer sur la **touche D**

et la maintenir enfoncée pour initialiser les raccourcis sur la valeur par défaut.

Un écran de confirmation s'affiche. Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

* Les raccourcis par défaut sont affectés comme suit :

Écran Veille : Pas de raccourcis

Écran Démarrer : Affichage du Tracé du cadre et de la Position de broderie

7) Appuyer sur la **touche** F pour enregistrer les raccourcis.

Les raccourcis ajoutés sont affichés sous forme d'icônes au bas des écrans Veille et Démarrer, comme le montre l'exemple ci-dessous.

8) Appuyer sur la touche de raccourci pour exécuter la fonction correspondante.

10-2. Liste des fonctions pouvant être ajoutées sous forme de raccourcis

Icône	Fonction	Icône	Fonction
	Enregistrement mémoire sur USB		Pause café (rapport réseau)
	Écran d'informations sur le motif		Appel de l'opérateur (fonction réseau)
	Affichage de la position de broderie		Arrêt (rapport réseau)
	Affichage de la quantité de production		Téléchargement d'un motif depuis le serveur (fonction réseau)
	Suppression d'un motif en mémoire		Téléchargement en amont d'un motif sur le serveur (fonction réseau)
	Modification du nom du motif		Changement de vitesse (réduire de 10 r/min)
	Utilisation de fil supérieur		Changement de vitesse (augmenter de 10 r/min)
	Liste des programmes du motif		Changement manuel de la barre à aiguilles (-1)
	Liste F pour l'apprentissage des couleurs		Changement manuel de la barre à aiguilles (+1)
	Modification par lot pour les couleurs d'apprentissage		Changement de la barre à aiguilles par numéro d'aiguille (-1)
	Points de contours		Changement de la barre à aiguilles par numéro d'aiguille (+1)
	DSP.		Changement de tête WS
	Ajout de points		Configuration de l'affichage de la couleur de fil
	Tracé du cadre		Maintien / libération du pince-fil
	Apprentissage facile		Application
	Apprentissage de tous les codes de fonction		Changement de cadre
	Menu des codes opérateur (réseau)		Arrêt avec aiguille en bas (pour machines Cylindre par cylindre)
	Recherche sur clé USB		Fichiers d'aide

Icône	Fonction	Icône	Fonction
	Maintien / libération du frein de l'arbre principal (pour machines avec frein)		
	Compteur de fil de bobine		
	Lubrification		
	Cylindre par cylindre (pour machines Cylindre par cylindre)		
	Marche / Arrêt marqueur laser		
	Sélection de la tête		
	Interrupteur manuel de tête		
	Centrage du pantographe		
	Redéfinition de l'origine		
	Maintien/libération de l'arbre principal		
	Fonction Multi-Point		
	Totaux de production		
	Programme		
	Sélection du nom		

11. Affichage du contour du cadre

Définition du contour du cadre pour l'affichage du tambour

Cette fonction n'est disponible que dans le mode Veille (et non dans le mode Démarrer).

11-1. Saisie des données de contour du cadre

1) Créer un fichier « FRAME » (cadre) sur une clé USB.

2) Copier les fichiers de données de contour de cadre dans le dossier « FRAME ».

* Copier les fichiers « ***.FMO » et « ***.BMP » pour chaque ensemble de fichiers de cadre.

3) Appuyer sur la **touche Préférences** .

4) Appuyer sur la **touche G** .

5) Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu de contour du cadre.

Les fichiers de données de contour du cadre s'affichent sous forme de liste.

A Affiche le nom et le mémo du fichier de données de contour du cadre actuellement sélectionné.

6) Appuyer sur la **touche E** pour charger les fichiers de données Contour du cadre. Un écran de confirmation s'affiche. Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

11-2. Sélection du contour du cadre

Sélection d'un contour de cadre à afficher pendant le tracé du cadre.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu de contour du cadre.

4) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un contour de cadre.

* Sélectionner « 000. No Use » si vous ne voulez pas afficher un contour de cadre.

11-3. Suppression de données de contour du cadre

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu de contour du cadre.

4) Appuyer sur la **touche G** pour afficher l'écran de suppression de contour du cadre.

*Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche G** pour revenir au menu du contour du cadre.

5) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner un cadre à supprimer.
* Utiliser les procédures suivantes pour sélectionner plusieurs fichiers de cadre à supprimer.
   - Sélectionner un cadre et appuyer sur la **touche Origin** pour marquer le fichier à l'aide d'un (*).
   - Il est possible de marquer autant de cadres à supprimer que souhaité en utilisant l'opération précédente.
   - Pour supprimer la marque sur un cadre, sélectionner de nouveau le cadre et appuyer sur la **touche Origin** pour l'annuler.

Appuyer sur la **touche C** pour sélectionner tous les cadres à supprimer.

6) Appuyer sur la **touche A** pour supprimer les cadres sélectionnés.

Appuyer sur la **touche B** pour annuler et revenir au menu de contour du cadre.

11-4. Décalage du contour du cadre

Ajustement du décalage du cadre pour centrer le cadre sur la machine.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche G**

.

3) Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu de contour du cadre.

4) Appuyer sur la **touche A** pour afficher l'écran de décalage du cadre.

Le carré extérieur indique les paramètres de limite inférieure de la machine.

*Pour annuler, appuyer sur la **touche A** pour revenir au menu du contour du cadre.

5) Utiliser les **touches de navigation** pour régler la position de décalage du cadre.

6) Appuyer sur la **touche C** et la maintenir enfoncée pour enregistrer la nouvelle position de décalage.

11-5. Marge du contour du cadre

Configuration d'un contour de marge de sécurité dans l'affichage du cadre pour être averti lorsque la machine approche trop près du cadre.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche G** .

3) Appuyer sur la **touche C** pour afficher le menu de contour du cadre.

4) Appuyer sur la **touche C** pour afficher l'écran Marge de contour du cadre.

*Pour annuler, appuyer sur la **touche C** pour revenir à l'écran du contour du cadre.

5) Appuyer sur la **touche D** pour diminuer la valeur.

Appuyer sur la **touche E** pour augmenter la valeur.

Appuyer sur la **touche F** pour utiliser le menu de saisie numérique afin de saisir une valeur.

Pour saisir la valeur, se référer au « *Chapitre 3, 13. Saisie numérique* ».

12. Écran d'informations sur la machine

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche G**

.

3) Appuyer sur la **touche D** .

4) Écran d'informations sur la machine

« Model » (modèle) et « Serial No » (n° de série) s'affichent.

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

13. Totaux de production par jour

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

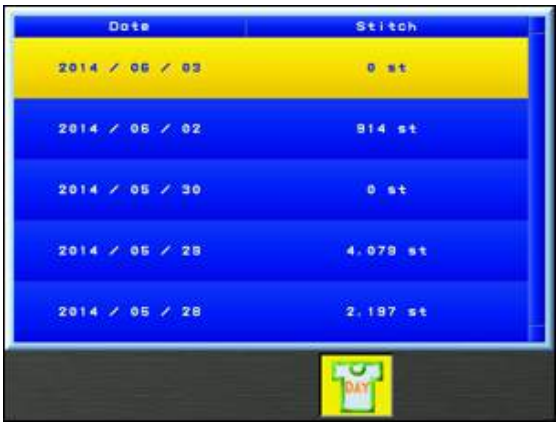
2) Appuyer sur la **touche G**

.

3) Appuyer sur la **touche E**

.

4) Les Totaux de production par jour s'affichent.



Les Totaux de production sont affichés pour les 5 derniers jours.

* Aucun enregistrement n'apparaît pour les jours où la machine n'a pas été allumée.

Appuyer sur la **touche E**

pour revenir à l'écran précédent.

14. Programme

Des mémos peuvent être écrits et affichés aux jours spécifiés par le programme sous forme de calendrier.

Les jours où un mémo est programmé, celui-ci s'affiche à la mise sous tension de la machine.

14-1. Programmation d'un mémo

Écriture d'un mémo pour le calendrier.

1) Appuyer sur la **touche Préférences** .

2) Appuyer sur la **touche G**

.

3) Appuyer sur la **touche F** .

4) Le programme s'affiche.

Appuyer sur la **touche A**

pour basculer entre l'affichage de la première moitié de l'année et celui de la deuxième moitié de l'année.

Appuyer sur la **touche D** pour reculer d'un an dans le calendrier.

Appuyer sur la **touche E** pour avancer d'un an dans le calendrier.

5) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner un mois dans le calendrier.

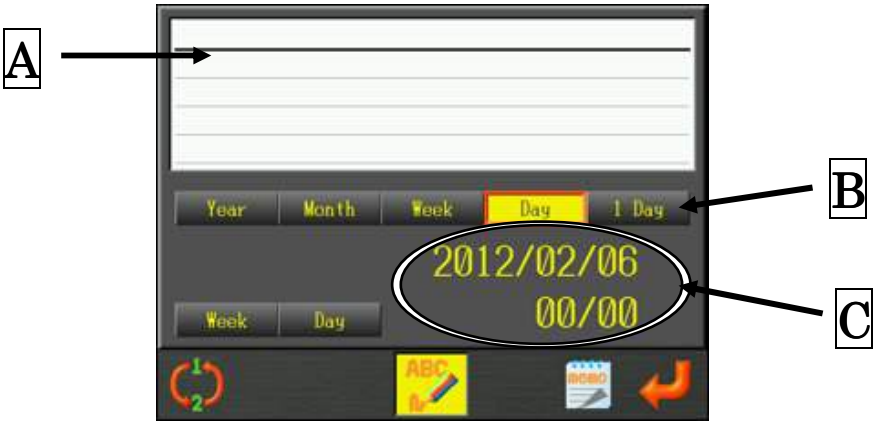
6) Appuyer sur la **touche F** pour afficher le mois sélectionné sur le calendrier.

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

7) À l'aide des **touches de navigation**, sélectionner une date dans le calendrier.

8) Appuyer sur la **touche D** pour afficher l'écran de saisie des mémos.

Si un mémo a déjà été configuré pour cette date, il s'affiche.



A : Affiche le texte du mémo.
Number of characters (nombre de caractères) : 30 caractères x 5 lignes

B : Définir l'intervalle de date auquel affiche le mémo.
Display Interval (intervalle d'affichage) : Sélectionner l'intervalle en année, mois, semaine, jour ou 1 jour
Display Condition (condition d'affichage) : Si Année ou Mois est sélectionné, sélectionner la condition Semaine ou Jour.
* Se référer à la liste suivante des paramètres.

C : Affiche la date actuellement sélectionnée et le nombre de mémos pour cette date.

Appuyer sur la **touche F** pour afficher le mémo suivant, en présence de plusieurs mémos.

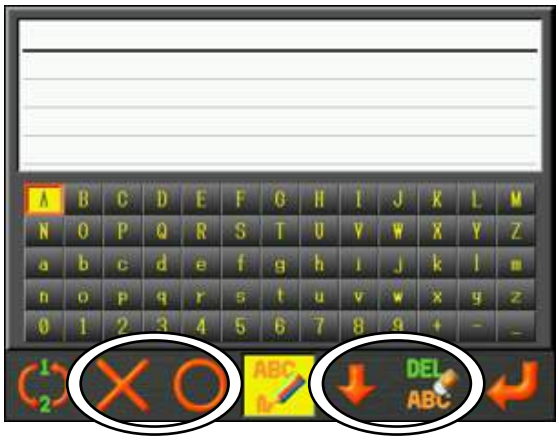
Appuyer sur la **touche D** pour annuler et revenir à l'écran du calendrier mensuel.

Display Interval (intervalle d'affichage)	Display Condition (condition d'affichage)	Conditions d'affichage détaillées du mémo
Year (année)	Week (semaine)	S'affiche [Chaque année] le même mois et **le même jour de la semaine**
	Day (jour)	S'affiche [Chaque année] le même mois, **à la même date**
Month (mois)	Week (semaine)	S'affiche [Chaque mois] **le même jour de la semaine**
	Day (jour)	S'affiche [Chaque mois] **à la même date**
Week (semaine)	——	S'affiche [Chaque semaine] **le même jour de la semaine**
Day (jour)	——	S'affiche [Chaque jour] **chaque jour**
1 Day (1 jour)	——	S'affiche à la date (jour) sélectionnée, puis tous les jours qui suivent

9) Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner l'intervalle et la condition d'affichage.

10) Appuyer sur la **touche A** pour passer au message du mémo.

11) L'écran de saisie des caractères dans le mémo s'affiche.



Utiliser les **touches de navigation** pour sélectionner des caractères.

Appuyer sur la **touche C** ou la **touche Origin** pour saisir le caractère sélectionné.

Appuyer sur la **touche B** pour supprimer le dernier caractère.

Appuyer sur la **touche E** pour déplacer le curseur vers le bas, dans la ligne suivante.

Appuyer sur la **touche F** pour supprimer la ligne de texte sélectionnée.

Appuyer sur la **touche A** pour revenir au paramètre d'intervalle.

12) Saisir le mémo.

13) Appuyer sur la **touche G** pour enregistrer le mémo.

Une fois le mémo enregistré, l'écran revient au calendrier mensuel.

Après l'enregistrement du mémo, utiliser de nouveau cette fonction pour modifier le mémo et l'intervalle.

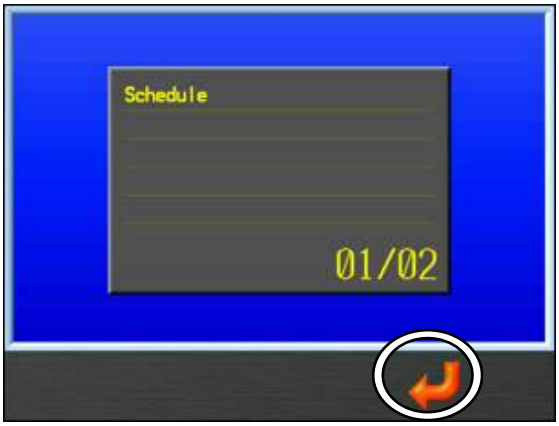
Pour supprimer entièrement le mémo, utiliser de nouveau cette fonction et supprimer tous les caractères du mémo, puis procéder à l'enregistrement.

14) Les dates d'affichage des mémos sont indiquées en couleur dans le programme.

- Les intervalles d'affichage pour « Année/Mois/Semaine/Date » sont affichés en jaune.
- Les intervalles 1 jour sont affichés en rouge.
- La quantité de mémos par date est indiquée entre parenthèses (x) pour chaque date.
- Le coin inférieur gauche de l'écran indique le nombre de mémos et la première ligne de texte pour la date sélectionnée.

Si au moins 3 mémos sont programmés pour cette date, appuyer sur la **touche A** pour modifier l'affichage en bas à gauche et afficher tous les mémos programmés pour la date sélectionnée.

15) Le jour où un mémo est programmé, l'automate affiche le mémo au démarrage, comme suit.



Appuyer sur la touche F pour fermer le mémo et poursuivre le démarrage de la machine.

Si plusieurs mémos sont programmés pour le même jour, ils s'affichent dans l'ordre dans lequel ils ont été programmés.

14-2. Enregistrement et lecture de programmes

Enregistrement du programme sur une clé USB.

Lecture du programme sur une clé USB dans l'automate.

*** Insérer une clé USB pour enregistrer et lire les programmes.**

1. Appuyer sur la **touche Préférences** .

2. Appuyer sur la **touche G**

.

3. Appuyer sur la **touche F** pour afficher le programme.

4. Appuyer sur la **touche B** pour lire le programme de la clé USB sur l'automate.

   Appuyer sur la **touche C** pour enregistrer le programme sur la clé USB.

* Lors de l'enregistrement ou de la lecture du programme, un écran de confirmation s'affiche.

Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 3, 10. Message de confirmation* ».

* Le programme est enregistré et/ou lu sous le nom de fichier « schedule.SMF »

Lors de l'enregistrement, si un fichier « schedule.SMF » existe déjà sur la clé USB, celui-ci est remplacé.

14-3. Remarques relatives au mémo

1. Le nombre maximum de mémos est 40.

2. Il n'est possible de saisir qu'un seul mémo par date calendaire.

(Exemple) 1er mémo 1/1/2012 [intervalle d'affichage] pour seulement 1 jour

↓ Si vous tentez d'utiliser la même date pour ajouter un autre mémo

2e mémo 1/1/2012 [intervalle d'affichage] Chaque année / Même année/mois/date

Le 1er mémo est écrasé par le 2e mémo

3. Toutefois, il est possible de rédiger plusieurs mémos par jour, comme suit :

(Exemple) 1er mémo 1/1/2012 [intervalle d'affichage] seulement 1 jour

↓ Saisir à la même date mais d'une autre année

2e mémo 1/1/2013 [intervalle d'affichage] Chaque année / Même mois/date

Le 1/1/2012, le 1er et le 2e mémos sont affichés.

15. Insertion automatique de la 1ère fonction de couleur

Sélectionner si vous souhaitez ajouter automatiquement ou non une fonction d'arrêt au début d'un motif (fonction de démarrage) lors de la lecture d'un motif en mémoire

1. Appuyer sur la **touche Préférences** .

2. Appuyer sur la **touche SHIFT**.

3. Appuyer sur la **touche C** pour activer cette fonctionnalité. Lorsque celle-ci est active, l'icône apparaît en surbrillance en jaune.

   Pour annuler, appuyer de nouveau sur la **touche C** .

Chapitre 12　Système

Le présent chapitre contient des instructions sur les programmes système :

1. Structure des fichiers système
2. Mise à jour du logiciel de base
3. Mise à jour Linux
4. Initialisation de la mémoire
5. Initialisation de la carte CF

1. Structure des fichiers système

BEXT est composé de 2 programmes système.
Chaque système doit être mis à jour dès qu'une nouvelle version est disponible.

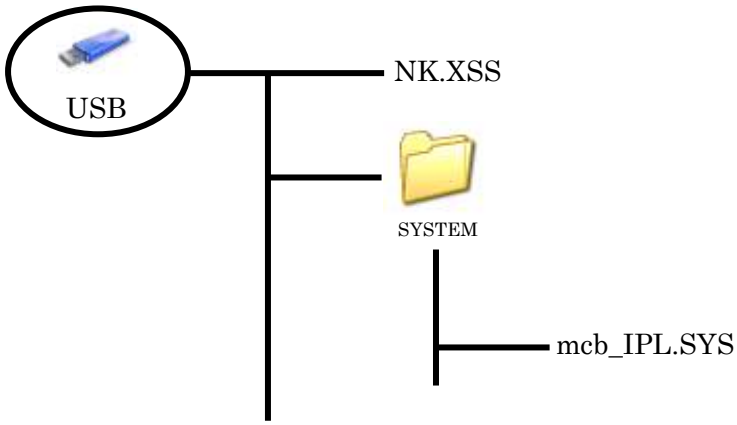
Pour vérifier la version du logiciel de base chargé sur la machine, consulter l'écran d'informations Version.

*Pour plus de détails, se référer au « *Chapitre 11, 9. Version du logiciel* ».

Operating system (système d'exploitation) : Linux
System Update File (fichier de mise à jour système) : NK.XSS

La zone « Control System » fait référence au système d'exploitation de la machine (carte MC).
System Update File: mcb_IPL.SYS *Enregistrer ce fichier dans le dossier SYSTEM
*Pour la mise à jour système, se référer à la « *Section 2. Mise à jour du logiciel de base* ».

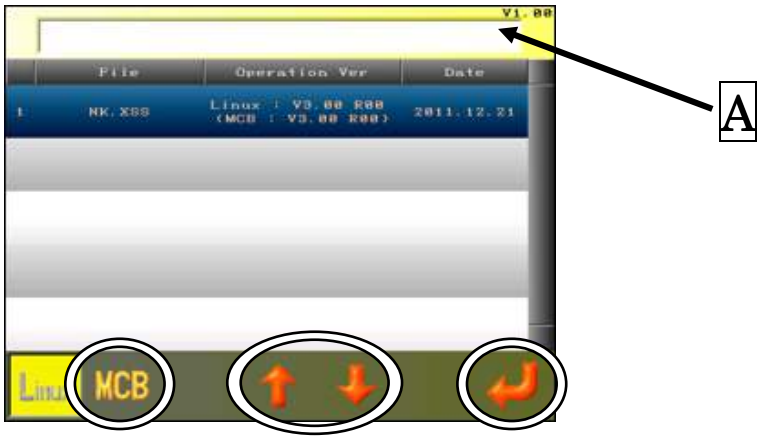
Enregistrer chaque fichier système dans le dossier approprié sur votre clé USB comme suit.



2. Mise à jour du logiciel de base

Instructions relatives à la mise à jour du logiciel de base sur la machine :

1. Mettre la machine hors tension (interrupteur POWER sur **Off**).
2. Insérer la clé USB à mémoire Flash contenant la mise à jour du logiciel.
3. Alors que la machine est **hors tension**, appuyer sur la **touche Origine** et la maintenir enfoncée.
4. Maintenir la **touche Origine** enfoncée jusqu'à ce que la machine émette un signal sonore discontinu.
5. L'écran Operation System Update (mise à jour du système d'exploitation) apparaît.



Cet écran indique les noms des fichiers, les versions des logiciels de base et les dates.
La section A affiche le statut de mise à jour système.

*L'écran ci-dessous affiche la liste des versions du Système d'exploitation présentes sur la clé USB.
La valeur entre parenthèses affichée sous la version du Système d'exploitation indique la version du logiciel de commande compatible requise pour cette version du Système d'exploitation.

La machine risque de ne pas fonctionner correctement si les versions du Système d'exploitation et du logiciel de commande ne sont pas compatibles. Mettre à jour les versions du Système d'exploitation et du logiciel de commande afin qu'elles soient compatibles.

6. Appuyer sur la **touche B**

pour afficher l'écran Control System Update (mise à jour du système de commande).

7. Appuyer sur la **touche A**

pour afficher l'écran Operation System Update (mise à jour du système d'exploitation).

8. Appuyer sur la **touche D** ou la **touche E** pour sélectionner la version du Système à mettre à jour.

9. Sélectionner le Système d'exploitation à installer puis appuyer sur la **touche G** et la maintenir enfoncée pour mettre à jour le logiciel système. Le système lance la mise à jour.

10. Une fois la mise à jour terminée, mettre la machine hors tension au niveau de l'automate et redémarrer.

3. Mise à jour Linux

Mettre à jour Linux (écran d'affichage de la version Linux) sur un nouveau programme

*Pour plus de détails sur la version, se référer au « Chapitre 11.9 Affichage de la version ».

Au démarrage, la version du système Linux s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

« os boot » peut être mis à jour à partir de la version suivante :

os-boot : V2.　10 R00

*Si rien ne s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran de titre, il s'agit de la version précédente à « V2.00 R00 »

1) Mettre l'automate hors tension

2) Insérer la clé USB contenant le système

Le système Linux est « Linux1 » et « Linux2 ».

3) Appuyer sur la touche de modification des motifs et la touche de changement de couleur pour mettre la machine sous tension

4) Afficher l'écran de mise à jour du système Linux

5) Une fois la mise à jour du système terminée, l'écran de définition de l'origine s'affiche.

4. 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 (interrupteur POWER sur **Off**).

2. Maintenir simultanément enfoncées la **touche Origine** et la **touche de navigation vers le haut**, puis mettre la machine sous tension (interrupteur POWER sur **ON**).

3. Au bout d'un moment, l'écran suivant apparaît.

4. Appuyer sur la **touche A** et l'icône de confirmation « Yes » (oui) s'affiche.

5. Appuyer sur la **touche C** et la maintenir enfoncée pour lancer l'initialisation.

   Pour annuler l'initialisation, mettre la machine hors tension.

6. Le message suivant apparaît.

   « Please Wait for Origin LED to blink. » (Veuillez attendre que le voyant LED Origine clignote).

7. Mettre la machine hors tension après avoir confirmé que le voyant LED Origine clignotait. Puis, remettre la machine sous tension.

5. Initialisation de la carte CF

Initialisation de la carte CF du BEXT interne

***Il convient d'effectuer ces opérations avec précaution car le système d'exploitation et toutes les dates seront supprimés si l'initialisation est lancée.**

Il convient d'utiliser la version antérieure aux versions ci-dessous pour initialiser la carte CF.

Linux (écran d'affichage de la version Linux) : V2.30 R00

*Pour plus de détails sur la version, se référer au « Chapitre 11.9 Affichage de la version ».

1) Préparer le fichier pour initialiser la carte CF.

・xs_format.xss (fichier pour l'initialisation)

・NK.XSS (système d'exploitation)

*Enregistrer le fichier pour l'initialisation et le système d'exploitation sur le chemin d'accès de la clé USB.

2) Mettre l'automate hors tension

3) Appuyer sur la touche Origine puis mettre l'automate sous tension

4) Appuyer sur la touche Origine jusqu'à entendre un signal « Pipipipipi »

5) Au bout de quelques instants, afficher l'écran de mise à jour système

6) Appuyer sur la touche C FOR MAT jusqu'à entendre « Pipipipipi »

Lancer l'initialisation de la carte CF.

* L'utilisation de la touche C FOR MAT n'est pas possible si le fichier d'initialisation (xs_format.xss) n'est pas présenté sur la clé USB.

7) Si « Pi » retentit, cela indique que l'initialisation est terminée.

8) Mise à jour du système d'exploitation

* Pour plus de détails sur le système de structuration, se référer à la section « 1. Structure des fichiers système ».
* Pour plus de détails sur la mise à jour système, se référer à la section « 2. Mise à jour du logiciel de base » et « 3. Mise à jour Linux ».

Chapitre 13　Annexe

Le présent chapitre contient les informations de référence suivantes :

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

1. Codes de fonction

N°	Code	Fonction
0	0	Normal Stitch (point normal)
1	JP	Jump Stitch (point sauté)
2	L	Low Speed (vitesse réduite)
3	LJ	Low Speed Jump (point sauté en vitesse réduite)
4	H	High Speed (vitesse élevée)
5	HJ	High Speed Jump (point sauté en vitesse élevée)
6	T1	Top Thread Trimming (coupe du fil supérieur)
7	T2	Bobbin Threading (enfilage de la bobine)
19	G1	Group 1 (groupe 2)
20	G2	Group 2 (groupe 2)
23	SE	Sub End (fin inf.)
32	C00	Stop (arrêt)
33	C01	Needle Bar 1 (barre à aiguilles 15)
34	C02	Needle Bar 2 (barre à aiguilles 15)
35	C03	Needle Bar 3 (barre à aiguilles 15)
36	C04	Needle Bar 4 (barre à aiguilles 15)
37	C05	Needle Bar 5 (barre à aiguilles 15)
38	C06	Needle Bar 6 (barre à aiguilles 15)
39	C07	Needle Bar 7 (barre à aiguilles 15)
40	C08	Needle Bar 8 (barre à aiguilles 15)
41	C09	Needle Bar 9 (barre à aiguilles 15)
42	C10	Needle Bar 10 (barre à aiguilles 15)
43	C11	Needle Bar 11 (barre à aiguilles 15)
44	C12	Needle Bar 12 (barre à aiguilles 15)
45	C13	Needle Bar 13 (barre à aiguilles 15)
46	C14	Needle Bar 14 (barre à aiguilles 15)
47	C15	Needle Bar 15 (barre à aiguilles 15)

* 1

N°	Code	Fonction
64	S0	Sequin OFF (dispositif à paillettes OFF)
65	S1	Sequin ON (dispositif à paillettes ON)
67	SJ	Sequin Jump (point sauté/paillette)
68	CC	Chain Stitch (point de chaînette)
69	CL	Loop Stitch (point de bouclette)
70	PR	Presser foot height (hauteur du pied presseur)
71	SPL	Normal Embroidery (broderie normale)
72	ST1	Taping & Cording Embroidery (R) (pose cordon et bande plate (D))
73	ST2	Taping & Cording Embroidery (L) (pose cordon et bande plate (G))
74	SZ1	Zigzag Embroidery (L) (broderie en zigzag (G))
75	SZ2	Zigzag Embroidery (R) (broderie en zigzag (D))
76	SC1	Coiling Embroidery (L) (broderie par enroulement (G))
77	SC2	Coiling Embroidery (R) (broderie par enroulement (D))
78	LN	Nipple Movement (mouvement du mamelon)
79	LZ	Zigzag Movement (mouvement en zigzag)
80	HSP	Head Selection Pattern (motif de sélection de tête)
81	FMP	The point of frame moving (Le point de cadre mobile)

*1 Après G1 : Group 1 ~ C15, les codes de fonction de changement de couleur s'affichent.

2. Codes de sous-fonction

N°	Codes	Fonction		Sous-fonction Motif à broder 1	Sous-fonction Motif à broder 2
68	CC	Chenille	Chain stitch (point de chaînette)	Looper (L) (boucleur (G)) «——», 1～6	Needle Height (H) (hauteur d'aiguille (H)) «——», 1～10
69	CL		Loop stitch (point de bouclette)		
70	PR	Presser foot height (hauteur du pied presseur)		Height adjustment (P) (réglage de la hauteur (P)) «——», 1～10	«———»
71	SPL	HL	Normal embroidery (broderie normale)	«———»	«———»
72	ST1		Taping & Cording embroidery (R) (pose cordon et bande plate (D))	Normal / Blind (P) (normal/invisible (P)) «——», 1～2	«———»
73	ST2		Taping & Cording embroidery (L) (pose cordon et bande plate (G)		
74	SZ1		Zigzag embroidery (L) (broderie en zigzag (G))	Pattern（P）(motif (P)) «——», 1～6	«———»
75	SZ2		Zigzag embroidery (R) (broderie en zigzag (D))		
76	SC1		Coiling embroidery (L) (broderie par enroulement (G))	4 Levels/(L/R) (P) (4 niveaux/ (G/D) (P)) «——», 1～8	«———»
77	SC2		Coiling embroidery (R) (broderie par enroulement (D))		
78	LN		Nipple Movement (mouvement du mamelon)	Lower Dead Point (B) (point mort inf. (B)) «——», 1～10	Stroke (S) (course (S)) «——», 1～10
79	LZ		Zigzag movement (mouvement en zigzag)	Width (S) (largeur (S)) «——», 1～15	«———»
80	HSP	Head Selection Pattern (motif de sélection de tête)		Pattern (P) (motif (P)) «——», 1～50	«———»
81	FMP	The point of frame moving (Le point de cadre mobile)		The point of frame moving (P) (Le point de cadre mobile (P)) «——», 1～15	«———»

*«—» et «——» restent identiques.

*«———» n'est pas utilisé.

3. Messages d'erreur

Message (code)	Description	Élimination des pannes
A01	No or Low Battery Voltage Error (erreur due à l'absence de batterie ou à un niveau de charge trop faible)	Si la machine a été mise hors tension pendant une longue période ou qu'une carte CPU de rechange a été installée, le niveau de charge de la batterie risque d'être faible et elle doit donc être rechargée. Laisser la machine sous tension pendant 24 heures pour recharger la batterie. Si la batterie n'est pas rechargée, appeler le support technique pour obtenir des informations sur son remplacement.
A05	Wrong Tape Code or BAUD Rate Error (erreur due à un code bande erroné ou à un débit en bauds incorrect)	1. Lors de l'envoi d'un motif via un câble reliant un PC à la machine, le paramétrage du code bande sur le PC doit correspondre au réglage effectué sur la machine en mode « IN COM ». Dans le cas contraire, ce message d'erreur apparaît. Barudan = code U Tajima = code EL ZSK = code F Vérifier que le réglage du transfert PC vers machine correspond bien au paramétrage de la bande sur la machine « In COM ». 2. S'assurer également que le paramétrage du débit en bauds sur la machine correspond à la sortie en bauds du logiciel PC. S'ils ne correspondent pas, ce message d'erreur s'affiche. Appeler le support technique ou l'assistance informatique pour obtenir un diagnostic.
A07	IC Memory Error (erreur de mémoire IC)	Erreur en écriture sur la mémoire EPROM. Problème avec la carte CPU/carte de commande. Appeler le support technique.
A08	Memory is Full or Design Memory Read Error (mémoire pleine ou erreur lors de la lecture de la mémoire des motifs)	1. Contrôler en premier lieu si la mémoire est saturée. Si tel est le cas, supprimer des motifs. 2. Ce message peut également apparaître en cas de problème lors de la lecture d'un motif en mémoire. Tenter de renommer le motif posant problème ou de lire un autre motif correct. 3. Si aucun motif en mémoire ne peut être lu, il peut s'avérer nécessaire de reformater la carte mémoire CF interne. Appeler le support technique.
A11	No PC or Peripheral Device Connected Error (aucun PC ni périphérique connecté)	Cette erreur survient lors de l'envoi d'un motif de la machine vers un PC via un câble COM/série et que ce câble est déconnecté ou rompu. Commencer par vérifier les connexions du câble. Tenter ensuite de redémarrer l'ordinateur et la machine, puis essayer de nouveau. Si la connexion COM n'a jamais été utilisée au préalable et qu'il s'agit d'une première utilisation, les paramètres du programme PC ou les connexions du câble sont certainement en cause. Appeler le support technique ou l'assistance informatique pour obtenir un diagnostic.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
A20	Memory Slot Empty (emplacement de mémoire vide)	Il ne s'agit pas d'une erreur. Ce message indique simplement que l'emplacement de mémoire sélectionné est vide et qu'il est donc impossible d'y apporter des modifications.
A21	All Memory Slots are Empty (tous les emplacements de mémoire sont vides)	Il ne s'agit pas d'une erreur. Ce message indique simplement que tous les emplacements de mémoire sont vides. Charger au moins un motif en mémoire pour que ce message n'apparaisse plus.
A24	No More Color Change Codes Found (plus aucun code de changement de couleur détecté)	Ce message apparaît lors de l'apprentissage des couleurs présentes dans un motif et que le dernier code de changement de couleur a été trouvé. Il ne reste donc plus aucun code de changement de couleur dans le motif.
A26	Sock Frame Origin Not Set (origine du cadre pour chaussettes non définie)	Dans le menu « Program » (programme), le paramètre Sock Frame impose de définir l'origine du premier cadre pour chaussettes tandis que la machine n'est pas en mode Démarrer. Il faut ensuite mettre la machine en mode Démarrer, puis déplacer le pantographe vers l'origine du deuxième cadre pour chaussettes. Si le pantographe n'est pas déplacé vers le deuxième cadre pour chaussettes après l'activation du mode Démarrer, ce message d'erreur apparaît.
A27	No more Function Codes Found (plus aucun code de fonction détecté)	Ce message apparaît lors de la recherche ou de la programmation des codes de fonction présents dans un motif et que le dernier code de fonction a été trouvé.
A28	Calculating Please wait (calculs en cours... Veuillez patienter)	Ce message signale que la machine est occupée. Attendre que ce message disparaisse avant d'appuyer sur un bouton.
A29	Memory is Full (mémoire pleine)	Ce message indique que tous les emplacements de mémoire sont pleins. Supprimer des motifs pour pouvoir en charger de nouveaux.
A34	Too Many Color Changes in Design (trop de changements de couleur dans le motif)	Ce message s'affiche lorsqu'un motif en mémoire compte plus de 1 200 fonctions de changement de couleur. Modifier le motif et supprimer des changements de couleur pour en réduire le nombre à moins de 1 200 et ainsi corriger le problème.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
A35	Spectacle Frame Error (erreur due à la monture de lunettes)	Le paramètre Spectacle Frame (monture de lunettes) est l'un des paramètres spéciaux des conditions machine. Si ce paramètre est activé, certaines opérations sont interdites afin de protéger la machine. Ce message d'erreur apparaît dès lors qu'une opération est interdite. Si aucune monture de lunettes n'est utilisée, désactiver cette fonction dans la machine.
A36	Appliqué Error (erreur d'application)	Lorsque la fonction manuelle Appliqué (application) est activée, il est impossible d'utiliser la touche Origine afin d'éviter de plier de pied presseur. Désactiver la fonction manuelle Appliqué (application) pour pouvoir utiliser la touche Origine.
A37	USB Memory Device is Full (périphérique de mémoire USB plein)	Supprimer des motifs du périphérique de mémoire USB.
A38	No USB Memory Device Inserted (aucun périphérique de mémoire USB inséré)	1. Vérifier que le périphérique de mémoire USB est correctement inséré. Si l'insertion est correcte, mais que le message d'erreur continue d'apparaître, contrôler le connecteur de l'automate et/ou essayer avec un autre périphérique de mémoire USB. 2. Si le problème persiste, vérifier la carte de mémoire CF interne et/ou la carte de connexion. S'assurer qu'elles ne sont ni endommagées, ni desserrées.
A39	USB Read/Write Error (erreur de lecture/écriture USB)	Tenter d'utiliser de nouveau la mémoire USB ou essayer avec un autre périphérique de mémoire USB.
A40	Network Error (erreur de réseau)	Cette erreur survient lors de l'utilisation du logiciel DFS (Design File Server) de Barudan ou du logiciel de mise en réseau LEM pour connecter la machine. Elle indique que la machine est déconnectée du réseau. Vérifier que le câble reliant le PC à la machine est correctement connecté et qu'il n'est pas endommagé. Si le câble n'est pas en cause, fermer le logiciel DFS ou LEM, le relancer, puis essayer de nouveau. Si le problème persiste, redémarrer l'ordinateur et la machine pour tenter de corriger l'erreur réseau. Si le problème est intermittent en mode DFS Protocol, essayer d'éloigner le câble de tous les câbles d'alimentation électrique ou utiliser un câble plus court.
A41	Design Data Reading Error (erreur de lecture des données du motif)	Cette erreur survient lors de la lecture de données de motif présentant un problème de format ou contenant des informations d'en-tête incorrectes. Tenter de reformater le motif erroné avec un logiciel de numérisation/d'édition ou lire un autre motif correct.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D01	Needle Bar Not Locked (barre à aiguilles non verrouillée)	Le capteur de verrouillage de changement de couleur n'est pas engagé ou ne fonctionne pas correctement. Faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur afin que la plaque du capteur enclenche le capteur de verrouillage, puis essayer de nouveau. Si le problème persiste, vérifier que la diode LED du capteur fonctionne. Si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache ou bloqué, ne pas forcer. Se reporter à l'erreur D05 pour des informations sur les blocages possibles.
D03	Color Change Lock Error (erreur de verrouillage du changement de couleur)	Le capteur de verrouillage de changement de couleur n'est pas engagé ou ne fonctionne pas correctement. Faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur afin que la plaque du capteur enclenche le capteur de verrouillage, puis essayer de nouveau. Si le problème persiste, vérifier que la diode LED du capteur fonctionne. Si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache ou bloqué, ne pas forcer. Se reporter à l'erreur D05 pour des informations sur les blocages possibles.
D04	Color Change Needle Sensor Error (erreur du capteur de l'aiguille de changement de couleur)	La carte de sélection d'aiguille située dans le dispositif de changement de couleur comporte un capteur pour chaque aiguille. Un seul capteur à la fois doit toujours être engagé et activé. Commencer par faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur pour voir si le problème est résolu. Ne pas forcer si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache. Se reporter à l'erreur D05 pour des informations sur les blocages possibles. Si l'erreur se reproduit malgré l'absence d'attache, contrôler la carte de sélection d'aiguille pour s'assurer que la plaque du capteur n'est pas pliée et qu'aucun des capteurs n'est cassé. Remplacer la carte de sélection d'aiguille.
D05	Color Change Error (erreur de changement de couleur)	La machine a provoqué une erreur en tentant de procéder à un changement de couleur. Faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur afin de vérifier qu'aucune attache ne bloque le mouvement du changement de couleur. Blocages possibles : 1. Un ou plusieurs solénoïdes des fils sont collés ou mal positionnés, ce qui provoque un blocage empêchant une tête de bouger. 2. Un ou plusieurs solénoïdes des points sautés ne sont pas engagés. 3. Un ou plusieurs leviers sont cassés. 4. Le couvercle latéral de la tête de broderie gêne le mouvement d'une tête. 5. Le rapporteur d'angles est mal positionné. Corriger tous ces problèmes éventuels avant de poursuivre. Il peut ensuite s'avérer nécessaire d'arrêter la machine, puis de la redémarrer pour la réinitialiser.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D06	Main Motor Trip Error (moteur principal disjoncté)	Tenter de redémarrer la machine. Si le problème persiste, mettre la machine hors tension et faire pivoter manuellement la tête de broderie pour rechercher la présence de blocages (pour faire pivoter la tête de broderie, retirer le couvercle de la poulie d'entraînement principale pour accéder au rapporteur d'angles et le faire tourner). Se reporter aux solutions décrites en D07 au sujet des blocages possibles.
D07	Main Motor Overload Error (surcharge moteur principal)	Mettre la machine hors tension et faire pivoter manuellement la tête de broderie pour rechercher la présence de blocages (pour faire pivoter la tête de broderie, retirer le couvercle de la poulie d'entraînement principale pour accéder au rapporteur d'angles et le faire tourner). En cas de blocage, retirer la plaque à aiguilles et vérifier qu'aucun fil n'est enroulé à l'arrière du crochet de broderie ou de la zone du crochet. Essayer de lubrifier la machine pour voir si le pivotement est plus facile. Si aucun blocage n'est détecté, appeler le support technique pour obtenir de l'aide.
D08	Frame Limit Error (erreur due à la limite du cadre)	Ce message signale que le pantographe a dépassé l'une des limites définies dans les paramètres des conditions machine. Recentrer le point d'origine afin que le motif soit tracé dans les limites définies et éviter cette erreur. Appeler le support technique pour réinitialiser les limites ou les modifier dans les paramètres des conditions machine.
D09	Start/Stop Switch Error (erreur du commutateur Marche/arrêt).	Cette erreur indique que le commutateur de mise en marche ou d'arrêt est coincé. Vérifier les commutateurs et le câblage.
D10	Head switch error (erreur de l'interrupteur de tête)	L'interrupteur de tête est éteint sur le dispositif de tension. Mettre l'interrupteur de tête sous tension pour permettre à la machine de broder.
D11	Rotary Encoder Error (erreur de l'encodeur rotatif)	Problème avec l'encodeur. Appeler le support technique.
D12	Trimmer Slider Error (erreur due au coulisseau du coupe-fil)	Le coulisseau du coupe-fil est bloqué en position basse ou pris dans un fil non coupé. S'il est pris dans un fil non coupé, casser le fil à la main et tirer près de 50 mm de fil avant de laisser le coulisseau du coupe-fil tirer le fil vers le haut dans le blocage du fil. Si la machine continue à afficher une erreur D12 parce qu'elle ne procède à aucune coupe, contrôler et régler les coupe-fils. Remplacer les lames et la rondelle ondulée, si nécessaire. Si le message D12 apparaît parce que le coulisseau est collant, vérifier manuellement le fonctionnement du coulisseau, le nettoyer et le réparer, si besoin est.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D13	No further Stitch Back or Automending due to 1600 stitch limit (impossible d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison de la limite des 1 600 points)	Ce message signale que la machine ne peut pas continuer à effectuer un point arrière ou une réparation automatique en raison de la limite des 1 600 points. En cas de nécessité d'un point arrière/d'une réparation automatique au-delà, utiliser le flottement pour reculer jusqu'au point souhaité. Se reporter au manuel d'utilisation pour des instructions relatives au flottement.
D14	Push Start Button (appuyer sur le bouton Marche)	Ce message signale qu'il est nécessaire d'appuyer sur le bouton Start (marche) pour poursuivre.
D16	Bobbin Break (rupture de bobine)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'une rupture de fil de bobine. Réparer ou remplacer le fil de bobine. (Détecteur de bobine en option installé ou paramètre activé)
D19	Stopped for Stop Code (arrêt suite à un code d'arrêt)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un code d'arrêt dans le motif.
D20	End of Automending (fin de réparation automatique)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée car l'opération de réparation automatique est terminée.
D21	Stopped by Stop Switch (arrêt suite à un appui sur le bouton Stop)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un appui sur le bouton Stop (arrêt).
D22	Trimmer Motor Error (erreur due au moteur de coupe)	Le moteur de coupe est bloqué ou ne s'est pas arrêté à la bonne position. Mettre la machine hors tension pour réinitialiser cette erreur. Vérifier le réglage des lames du coupe-fil. L'agglutination du fil décale le réglage des coupe-fils lors d'une tentative de coupe. Retirer le fil excédentaire sous la plaque à aiguilles et réinitialiser les lames du coupe-fil, si nécessaire.
D23	Stopped for Appliqué (arrêt suite à une application)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un code d'arrêt dans le motif et de l'activation de la fonction de programme Appliqué (application).

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D25	Stopped for Thread Break (arrêt suite à une rupture de fil)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'une rupture de fil. Réparer le fil et continuer. Si le fil n'est pas cassé (rupture de fil inexacte), vérifier qu'aucun fil n'est enroulé autour de la roue de détection du fil sur le dispositif de tension. Si ces ruptures de fil inexactes se produisent lors de la broderie de petits points, tenter d'augmenter la valeur du paramètre n° 19 T-Break (rupture de fil).
D26	Pulse Motor Circuit Overheat (surchauffe du circuit du moteur pas-à-pas)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison de la surchauffe du circuit du moteur pas-à-pas (pantographe). Arrêter la machine et la laisser refroidir. Contrôler et nettoyer le ventilateur et son orifice pour s'assurer que des peluches et autres débris ne les bloquent pas. Redémarrer la machine et s'assurer que ventilateur fonctionne. Si le ventilateur fonctionne, mais que le message D26 continue à apparaître, appeler le support technique.
D27	Stopped for Temporary Repair Stop (arrêt suite à un arrêt temporaire pour réparation)	Ce message signale qu'un code d'arrêt temporaire a été inséré dans le motif lors de la série précédente.
D28	No further Stitch Back or Automending due to Color Change (impossible d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison d'un changement de couleur)	Ce message avertit l'opérateur qu'il ne peut continuer à reculer à moins d'effectuer une coupe manuelle. Effectuer une coupe manuelle.
D29	Servo Driver Error (erreur due au servomoteur)	Quelque chose a bloqué le pantographe pendant la broderie ou le système électronique du servomoteur présente un problème. Mettre la machine hors tension et s'assurer que le pantographe n'est pas bloqué en tentant de le déplacer manuellement. Supprimer tous les blocages éventuels avant de remettre la machine sous tension. En l'absence du moindre blocage, remettre la machine sous tension pour vérifier si tout fonctionne. Si le problème persiste, appeler le support technique.
D30	Head/Duct Board Switch Error (erreur du commutateur sur la carte de contrôle des têtes)	Plus de 2 commutateurs sont activés sur la carte de contrôle des têtes. Contrôler le réglage correct des commutateurs. Vérifier le câble-ruban reliant les cartes des commutateurs des têtes aux cartes des conduits des têtes. Tout câble déconnecté ou endommagé sur l'une de ces cartes provoque cette erreur.
D31	Driver Box/Board Communication Error (erreur de communication du boîtier/de la carte de commande)	L'automate ne reconnaît pas la connexion de la carte de commande. Contrôler les câbles entre l'automate et la carte de commande. Appeler le support technique.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D32	Stopped for Sub End Code (arrêt pour code Fin inf.)	Ce message indique que la fonction Roll to Roll (cylindre par cylindre) est activée et que la machine s'est arrêtée en raison d'un code Sub End (fin inf.) dans les données du motif.
D33	Power Interrupt Error (erreur due une coupure de l'alimentation)	L'alimentation de la machine a été coupée. Arrêter la machine, puis la redémarrer pour la réinitialiser. Si ce message d'erreur réapparaît, s'assurer que la machine ne présente aucun problème d'alimentation électrique. Essayer une autre prise de courant fonctionnelle ou un autre circuit (utilisé par aucun autre équipement).
D34	Stopped by Light Curtain (arrêt en raison du faisceau lumineux)	Le faisceau lumineux en option est activé. Quelque chose bloque le rayon lumineux ou il ne fonctionne pas correctement. Contrôler le faisceau lumineux.
D35	Lubrication Error (erreur de lubrification)	Dispositif facultatif. Vérifier le dispositif de lubrification.
D36	Stopped for Bobbin Counter (arrêt du fait du compteur bobine)	Lorsque la fonction Bobbin counter (compteur bobine) est activée, la machine s'arrête, coupe la bobine et affiche ce message pour indiquer les raisons de son arrêt. Changer la bobine et redémarrer la machine pour la réinitialiser.
D37	Sequin Device Error (erreur du dispositif à paillettes)	S'assurer que le boîtier de commande du dispositif à paillettes est sous tension. Appeler le support technique.
D38	Chenille Driver Error (chenille – erreur moteur)	Mettre la machine hors tension et la redémarrer. S'assurer que le boîtier de commande de la chenille est sous tension. Si ce message d'erreur réapparaît, contrôler le câblage jusqu'au moteur de rotation des barres à aiguilles. Le moteur peut également présenter un dysfonctionnement ou être bloqué. Appeler le support technique.
D39	Looper Motor Error (boucleur – erreur moteur)	Mettre la machine hors tension et la redémarrer. Si le problème persiste, tourner manuellement l'arbre du moteur du boucleur jusqu'à ce que le capteur de l'arbre (supérieur) soit activé, puis recommencer. Appeler le support technique pour plus d'aide.
D40	Chenille Thread Clamp Motor Error (chenille – erreur moteur du pince-fil)	Mettre la machine hors tension et la redémarrer. Si le problème persiste, tourner manuellement l'arbre du moteur de relâchement de la tension jusqu'à ce que le capteur de l'arbre soit activé, puis recommencer. Appeler le support technique pour plus d'aide.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D41	Chenille Needle Height Error (chenille – erreur hauteur d'aiguille)	Cette erreur survient lorsque la hauteur de la barre à aiguilles ou la position d'annulation est incorrecte. Mettre la machine hors tension et la redémarrer. Si le problème persiste, mettre de nouveau la machine hors tension. Faire pivoter manuellement l'arbre de mise à niveau (barre à aiguilles) sur la tête posant problème et vérifier que les leviers de la barre à aiguilles se déplacent librement et sans résistance à l'intérieur, sans aucun blocage. Supprimer tous les blocages éventuels des leviers avant de remettre la machine sous tension. Faire ensuite pivoter l'arbre vers la position basse et s'assurer que la diode LED du capteur d'origine de la hauteur d'aiguille s'allume lorsque le capteur est engagé. Appeler le support technique pour obtenir de l'aide.
D42	Chenille Error (chenille – erreur)	Ce message d'erreur au sujet de la chenille apparaît en présence d'un problème différent des cas D38 à D41. Il s'agit vraisemblablement d'un problème lié à la carte de commande du moteur pas-à-pas dans le boîtier de commande de la chenille. Appeler le support technique pour obtenir de l'aide.
D43	Presser Set Error (erreur de paramétrage du presseur)	Appeler le support technique.
D44	Lock Stitch Zig-Zag Driver (boîtier de commande zigzag – verrouillage de point)	Appeler le support technique.
D45	Lock Stitch Zig-Zag Tension (tension zigzag – verrouillage de point)	Appeler le support technique.
D46	Lock Stitch Zig-Zag Error (erreur zigzag – verrouillage de point)	Appeler le support technique.

Messages d’erreur

Message (code)	Description	Élimination des pannes
A01	No or Low Battery Voltage Error (erreur due à l'absence de batterie ou à un niveau de charge trop faible)	Si la machine a été mise hors tension pendant une longue période ou qu'une carte CPU de rechange a été installée, le niveau de charge de la batterie risque d'être faible et elle doit donc être rechargée. Laisser la machine sous tension pendant 24 heures pour recharger la batterie. Si la batterie n'est pas rechargée, appeler le support technique pour obtenir des informations sur son remplacement.
A05	Wrong Tape Code or BAUD Rate Error (erreur due à un code bande erroné ou à un débit en bauds incorrect)	1. Lors de l'envoi d'un motif via un câble reliant un PC à la machine, le paramétrage du code bande sur le PC doit correspondre au réglage effectué sur la machine en mode « IN COM ». Dans le cas contraire, ce message d'erreur apparaît. Barudan = code U Tajima = code EL ZSK = code F Vérifier que le réglage du transfert PC vers machine correspond bien au paramétrage de la bande sur la machine « In COM ». 2. S'assurer également que le paramétrage du débit en bauds sur la machine correspond à la sortie en bauds du logiciel PC. S'ils ne correspondent pas, ce message d'erreur s'affiche. Appeler le support technique ou l'assistance informatique pour obtenir un diagnostic.
A07	IC Memory Error (erreur de mémoire IC)	Erreur en écriture sur la mémoire EPROM. Problème avec la carte CPU/carte de commande. Appeler le support technique.
A08	Memory is Full or Design Memory Read Error (mémoire pleine ou erreur lors de la lecture de la mémoire des motifs)	1. Contrôler en premier lieu si la mémoire est saturée. Si tel est le cas, supprimer des motifs. 2. Ce message peut également apparaître en cas de problème lors de la lecture d'un motif en mémoire. Tenter de renommer le motif posant problème ou de lire un autre motif correct. 3. Si aucun motif en mémoire ne peut être lu, il peut s'avérer nécessaire de reformater la carte mémoire CF interne. Appeler le support technique.
A11	No PC or Peripheral Device Connected Error (aucun PC ni périphérique connecté)	Cette erreur survient lors de l'envoi d'un motif de la machine vers un PC via un câble COM/série et que ce câble est déconnecté ou rompu. Commencer par vérifier les connexions du câble. Tenter ensuite de redémarrer l'ordinateur et la machine, puis essayer de nouveau. Si la connexion COM n'a jamais été utilisée au préalable et qu'il s'agit d'une première utilisation, les paramètres du programme PC ou les connexions du câble sont certainement en cause. Appeler le support technique ou l'assistance informatique pour obtenir un diagnostic.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
A20	Memory Slot Empty (emplacement de mémoire vide)	Il ne s'agit pas d'une erreur. Ce message indique simplement que l'emplacement de mémoire sélectionné est vide et qu'il est donc impossible d'y apporter des modifications.
A21	All Memory Slots are Empty (tous les emplacements de mémoire sont vides)	Il ne s'agit pas d'une erreur. Ce message indique simplement que tous les emplacements de mémoire sont vides. Charger au moins un motif en mémoire pour que ce message n'apparaisse plus.
A24	No More Color Change Codes Found (plus aucun code de changement de couleur détecté)	Ce message apparaît lors de l'apprentissage des couleurs présentes dans un motif et que le dernier code de changement de couleur a été trouvé. Il ne reste donc plus aucun code de changement de couleur dans le motif.
A26	Sock Frame Origin Not Set (origine du cadre pour chaussettes non définie)	Dans le menu « Program » (programme), le paramètre Sock Frame impose de définir l'origine du premier cadre pour chaussettes tandis que la machine n'est pas en mode Démarrer. Il faut ensuite mettre la machine en mode Démarrer, puis déplacer le pantographe vers l'origine du deuxième cadre pour chaussettes. Si le pantographe n'est pas déplacé vers le deuxième cadre pour chaussettes après l'activation du mode Démarrer, ce message d'erreur apparaît.
A27	No more Function Codes Found (plus aucun code de fonction détecté)	Ce message apparaît lors de la recherche ou de la programmation des codes de fonction présents dans un motif et que le dernier code de fonction a été trouvé.
A28	Calculating Please wait (calculs en cours... Veuillez patienter)	Ce message signale que la machine est occupée. Attendre que ce message disparaisse avant d'appuyer sur un bouton.
A29	Memory is Full (mémoire pleine)	Ce message indique que tous les emplacements de mémoire sont pleins. Supprimer des motifs pour pouvoir en charger de nouveaux.
A34	Too Many Color Changes in Design (trop de changements de couleur dans le motif)	Ce message s'affiche lorsqu'un motif en mémoire compte plus de 1 200 fonctions de changement de couleur. Modifier le motif et supprimer des changements de couleur pour en réduire le nombre à moins de 1 200 et ainsi corriger le problème.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
A35	Spectacle Frame Error (erreur due à la monture de lunettes)	Le paramètre Spectacle Frame (monture de lunettes) est l'un des paramètres spéciaux des conditions machine. Si ce paramètre est activé, certaines opérations sont interdites afin de protéger la machine. Ce message d'erreur apparaît dès lors qu'une opération est interdite. Si aucune monture de lunettes n'est utilisée, désactiver cette fonction dans la machine.
A36	Appliqué Error (erreur d'application)	Lorsque la fonction manuelle Appliqué (application) est activée, il est impossible d'utiliser la touche Origine afin d'éviter de plier de pied presseur. Désactiver la fonction manuelle Appliqué (application) pour pouvoir utiliser la touche Origine.
A37	USB Memory Device is Full (périphérique de mémoire USB plein)	Supprimer des motifs du périphérique de mémoire USB.
A38	No USB Memory Device Inserted (aucun périphérique de mémoire USB inséré)	1. Vérifier que le périphérique de mémoire USB est correctement inséré. Si l'insertion est correcte, mais que le message d'erreur continue d'apparaître, contrôler le connecteur de l'automate et/ou essayer avec un autre périphérique de mémoire USB. 2. Si le problème persiste, vérifier la carte de mémoire CF interne et/ou la carte de connexion. S'assurer qu'elles ne sont ni endommagées, ni desserrées.
A39	USB Read/Write Error (erreur de lecture/écriture USB)	Tenter d'utiliser de nouveau la mémoire USB ou essayer avec un autre périphérique de mémoire USB.
A40	Network Error (erreur de réseau)	Cette erreur survient lors de l'utilisation du logiciel DFS (Design File Server) de Barudan ou du logiciel de mise en réseau LEM pour connecter la machine. Elle indique que la machine est déconnectée du réseau. Vérifier que le câble reliant le PC à la machine est correctement connecté et qu'il n'est pas endommagé. Si le câble n'est pas en cause, fermer le logiciel DFS ou LEM, le relancer, puis essayer de nouveau. Si le problème persiste, redémarrer l'ordinateur et la machine pour tenter de corriger l'erreur réseau. Si le problème est intermittent en mode DFS Protocol, essayer d'éloigner le câble de tous les câbles d'alimentation électrique ou utiliser un câble plus court.
A41	Design Data Reading Error (erreur de lecture des données du motif)	Cette erreur survient lors de la lecture de données de motif présentant un problème de format ou contenant des informations d'en-tête incorrectes. Tenter de reformater le motif erroné avec un logiciel de numérisation/d'édition ou lire un autre motif correct.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D01	Needle Bar Not Locked (barre à aiguilles non verrouillée)	Le capteur de verrouillage de changement de couleur n'est pas engagé ou ne fonctionne pas correctement. Faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur afin que la plaque du capteur enclenche le capteur de verrouillage, puis essayer de nouveau. Si le problème persiste, vérifier que la diode LED du capteur fonctionne. Si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache ou bloqué, ne pas forcer. Se reporter à l'erreur D05 pour des informations sur les blocages possibles.
D03	Color Change Lock Error (erreur de verrouillage du changement de couleur)	Le capteur de verrouillage de changement de couleur n'est pas engagé ou ne fonctionne pas correctement. Faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur afin que la plaque du capteur enclenche le capteur de verrouillage, puis essayer de nouveau. Si le problème persiste, vérifier que la diode LED du capteur fonctionne. Si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache ou bloqué, ne pas forcer. Se reporter à l'erreur D05 pour des informations sur les blocages possibles.
D04	Color Change Needle Sensor Error (erreur du capteur de l'aiguille de changement de couleur)	La carte de sélection d'aiguille située dans le dispositif de changement de couleur comporte un capteur pour chaque aiguille. Un seul capteur à la fois doit toujours être engagé et activé. Commencer par faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur pour voir si le problème est résolu. Ne pas forcer si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache. Se reporter à l'erreur D05 pour des informations sur les blocages possibles. Si l'erreur se reproduit malgré l'absence d'attache, contrôler la carte de sélection d'aiguille pour s'assurer que la plaque du capteur n'est pas pliée et qu'aucun des capteurs n'est cassé. Remplacer la carte de sélection d'aiguille.
D05	Color Change Error (erreur de changement de couleur)	La machine a provoqué une erreur en tentant de procéder à un changement de couleur. Faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur afin de vérifier qu'aucune attache ne bloque le mouvement du changement de couleur. Blocages possibles : 1. Un ou plusieurs solénoïdes des fils sont collés ou mal positionnés, ce qui provoque un blocage empêchant une tête de bouger. 2. Un ou plusieurs solénoïdes des points sautés ne sont pas engagés. 3. Un ou plusieurs leviers sont cassés. 4. Le couvercle latéral de la tête de broderie gêne le mouvement d'une tête. 5. Le rapporteur d'angles est mal positionné. Corriger tous ces problèmes éventuels avant de poursuivre. Il peut ensuite s'avérer nécessaire d'arrêter la machine, puis de la redémarrer pour la réinitialiser.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D06	Main Motor Trip Error (moteur principal disjoncté)	Tenter de redémarrer la machine. Si le problème persiste, mettre la machine hors tension et faire pivoter manuellement la tête de broderie pour rechercher la présence de blocages (pour faire pivoter la tête de broderie, retirer le couvercle de la poulie d'entraînement principale pour accéder au rapporteur d'angles et le faire tourner). Se reporter aux solutions décrites en D07 au sujet des blocages possibles.
D07	Main Motor Overload Error (surcharge moteur principal)	Mettre la machine hors tension et faire pivoter manuellement la tête de broderie pour rechercher la présence de blocages (pour faire pivoter la tête de broderie, retirer le couvercle de la poulie d'entraînement principale pour accéder au rapporteur d'angles et le faire tourner). En cas de blocage, retirer la plaque à aiguilles et vérifier qu'aucun fil n'est enroulé à l'arrière du crochet de broderie ou de la zone du crochet. Essayer de lubrifier la machine pour voir si le pivotement est plus facile. Si aucun blocage n'est détecté, appeler le support technique pour obtenir de l'aide.
D08	Frame Limit Error (erreur due à la limite du cadre)	Ce message signale que le pantographe a dépassé l'une des limites définies dans les paramètres des conditions machine. Recentrer le point d'origine afin que le motif soit tracé dans les limites définies et éviter cette erreur. Appeler le support technique pour réinitialiser les limites ou les modifier dans les paramètres des conditions machine.
D09	Start/Stop Switch Error (erreur du commutateur Marche/arrêt).	Cette erreur indique que le commutateur de mise en marche ou d'arrêt est coincé. Vérifier les commutateurs et le câblage.
D10	Head switch error (erreur de l'interrupteur de tête)	L'interrupteur de tête est éteint sur le dispositif de tension. Mettre l'interrupteur de tête sous tension pour permettre à la machine de broder.
D11	Rotary Encoder Error (erreur de l'encodeur rotatif)	Problème avec l'encodeur. Appeler le support technique.
D12	Trimmer Slider Error (erreur due au coulisseau du coupe-fil)	Le coulisseau du coupe-fil est bloqué en position basse ou pris dans un fil non coupé. S'il est pris dans un fil non coupé, casser le fil à la main et tirer près de 50 mm de fil avant de laisser le coulisseau du coupe-fil tirer le fil vers le haut dans le blocage du fil. Si la machine continue à afficher une erreur D12 parce qu'elle ne procède à aucune coupe, contrôler et régler les coupe-fils. Remplacer les lames et la rondelle ondulée, si nécessaire. Si le message D12 apparaît parce que le coulisseau est collant, vérifier manuellement le fonctionnement du coulisseau, le nettoyer et le réparer, si besoin est.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D13	No further Stitch Back or Automending due to 1600 stitch limit (impossible d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison de la limite des 1 600 points)	Ce message signale que la machine ne peut pas continuer à effectuer un point arrière ou une réparation automatique en raison de la limite des 1 600 points. En cas de nécessité d'un point arrière/d'une réparation automatique au-delà, utiliser le flottement pour reculer jusqu'au point souhaité. Se reporter au manuel d'utilisation pour des instructions relatives au flottement.
D14	Push Start Button (appuyer sur le bouton Marche)	Ce message signale qu'il est nécessaire d'appuyer sur le bouton Start (marche) pour poursuivre.
D16	Bobbin Break (rupture de bobine)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'une rupture de fil de bobine. Réparer ou remplacer le fil de bobine. (Détecteur de bobine en option installé ou paramètre activé)
D19	Stopped for Stop Code (arrêt suite à un code d'arrêt)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un code d'arrêt dans le motif.
D20	End of Automending (fin de réparation automatique)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée car l'opération de réparation automatique est terminée.
D21	Stopped by Stop Switch (arrêt suite à un appui sur le bouton Stop)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un appui sur le bouton Stop (arrêt).
D22	Trimmer Motor Error (erreur due au moteur de coupe)	Le moteur de coupe est bloqué ou ne s'est pas arrêté à la bonne position. Mettre la machine hors tension pour réinitialiser cette erreur. Vérifier le réglage des lames du coupe-fil. L'agglutination du fil décale le réglage des coupe-fils lors d'une tentative de coupe. Retirer le fil excédentaire sous la plaque à aiguilles et réinitialiser les lames du coupe-fil, si nécessaire.
D23	Stopped for Appliqué (arrêt suite à une application)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un code d'arrêt dans le motif et de l'activation de la fonction de programme Appliqué (application).

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D25	Stopped for Thread Break (arrêt suite à une rupture de fil)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'une rupture de fil. Réparer le fil et continuer. Si le fil n'est pas cassé (rupture de fil inexacte), vérifier qu'aucun fil n'est enroulé autour de la roue de détection du fil sur le dispositif de tension. Si ces ruptures de fil inexactes se produisent lors de la broderie de petits points, tenter d'augmenter la valeur du paramètre n° 19 T-Break (rupture de fil).
D26	Pulse Motor Circuit Overheat (surchauffe du circuit du moteur pas-à-pas)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison de la surchauffe du circuit du moteur pas-à-pas (pantographe). Arrêter la machine et la laisser refroidir. Contrôler et nettoyer le ventilateur et son orifice pour s'assurer que des peluches et autres débris ne les bloquent pas. Redémarrer la machine et s'assurer que ventilateur fonctionne. Si le ventilateur fonctionne, mais que le message D26 continue à apparaître, appeler le support technique.
D27	Stopped for Temporary Repair Stop (arrêt suite à un arrêt temporaire pour réparation)	Ce message signale qu'un code d'arrêt temporaire a été inséré dans le motif lors de la série précédente.
D28	No further Stitch Back or Automending due to Color Change (impossible d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison d'un changement de couleur)	Ce message avertit l'opérateur qu'il ne peut continuer à reculer à moins d'effectuer une coupe manuelle. Effectuer une coupe manuelle.
D29	Servo Driver Error (erreur due au servomoteur)	Quelque chose a bloqué le pantographe pendant la broderie ou le système électronique du servomoteur présente un problème. Mettre la machine hors tension et s'assurer que le pantographe n'est pas bloqué en tentant de le déplacer manuellement. Supprimer tous les blocages éventuels avant de remettre la machine sous tension. En l'absence du moindre blocage, remettre la machine sous tension pour vérifier si tout fonctionne. Si le problème persiste, appeler le support technique.
D30	Head/Duct Board Switch Error (erreur du commutateur sur la carte de contrôle des têtes)	Plus de 2 commutateurs sont activés sur la carte de contrôle des têtes. Contrôler le réglage correct des commutateurs. Vérifier le câble-ruban reliant les cartes des commutateurs des têtes aux cartes des conduits des têtes. Tout câble déconnecté ou endommagé sur l'une de ces cartes provoque cette erreur.
D31	Driver Box/Board Communication Error (erreur de communication du boîtier/de la carte de commande)	L'automate ne reconnaît pas la connexion de la carte de commande. Contrôler les câbles entre l'automate et la carte de commande. Appeler le support technique.

Message (code)	Description	Élimination des pannes
D32	Stopped for Sub End Code (arrêt pour code Fin inf.)	Ce message indique que la fonction Roll to Roll (cylindre par cylindre) est activée et que la machine s'est arrêtée en raison d'un code Sub End (fin inf.) dans les données du motif.
D33	Power Interrupt Error (erreur due une coupure de l'alimentation)	L'alimentation de la machine a été coupée. Arrêter la machine, puis la redémarrer pour la réinitialiser. Si ce message d'erreur réapparaît, s'assurer que la machine ne présente aucun problème d'alimentation électrique. Essayer une autre prise de courant fonctionnelle ou un autre circuit (utilisé par aucun autre équipement).
D34	Stopped by Light Curtain (arrêt en raison du faisceau lumineux)	Le faisceau lumineux en option est activé. Quelque chose bloque le rayon lumineux ou il ne fonctionne pas correctement. Contrôler le faisceau lumineux.
D35	Lubrication Error (erreur de lubrification)	Dispositif facultatif. Vérifier le dispositif de lubrification.
D36	Stopped for Bobbin Counter (arrêt du fait du compteur bobine)	Lorsque la fonction Bobbin counter (compteur bobine) est activée, la machine s'arrête, coupe la bobine et affiche ce message pour indiquer les raisons de son arrêt. Changer la bobine et redémarrer la machine pour la réinitialiser.
D37	Sequin Device Error (erreur du dispositif à paillettes)	S'assurer que le boîtier de commande du dispositif à paillettes est sous tension. Appeler le support technique.