# **BEVS** Manuel d'instructions



## Table des matières

#### Chapitre 1. Consignes de sécurité

1.	Consignes de sécurité importantes	1 - 2
2.	Instructions de mise à la terre	1 - 6
3.	Étiquettes d'avertissement	1 - 7

#### Chapitre 2. Introduction

1. Spécifications	2 - 2
2. Avantages	2 - 4

## Chapitre 3. Avant l'utilisation

1	. Composants de l'automate	3 - 2
2	. Panneau de touches de fonction	3 - 6
3	. Mise en marche et arrêt de la machine	3 - 8
4	. Paramétrage de l'origine	3 - 9
5	. Mode Veille et mode Démarrer	3 - 10
6	. Changement d'écran	3 - 11
7	. Informations de l'écran de base	3 - 13
8	. Informations des écrans étendus	3 - 15
9	. Messages	3 - 17
10	Message de mise en marche de la machine	3 - 18
11	Paramétrage des couleurs d'affichage	3 - 19

## Chapitre 4. Opérations manuelles

1. Changement de couleur (d'aiguille)	4 - 2
2. Coupe	4 - 4
3. Pince-fil	4 - 6
4. Application	4 - 7
5. Changer le cadre	4 - 8
6. Compteur bobine	4 - 9
7. Frein	4 - 11
8. Lubrification automatique	4 - 12
9. Maintien de l'aiguille au point mort bas	4 - 17
10. Fonction manuelle Cylindre par cylindre	4 - 18
11. WS	4 - 20
12. Paillettes 4 - 21	
13. Réglage de la hauteur du pied presseur	4 - 23
Chapitre 5. Chargement des motifs	
1. Avant le chargement	5 - 2
2. Chargement à partir d'une disquette	5 - 4
3. Mode Lecteur ABC	5 - 13
4. Chargement à partir d'un ordinateur	5 - 16
5. Ajout de points	5 - 21
Chapitre 6. Sauvegarde des motifs	
1. Avant la sauvegarde	6 - 2
2. Sauvegarde sur une disquette	6 - 3

3. Sauvegarde sur un ordinateur via le port COM 6 - 9

### Chapitre 7. Carte Compact Flash (carte CF)

1.	Avant d'utiliser la carte CF	7 - 2
2.	Écran de la carte CF	7 - 6
3.	Création d'un dossier	7 - 8
4.	Sauvegarde sur la carte CF	7 - 10
5.	Chargement à partir de la carte CF	7 - 12
6.	Sauvegarde de la mémoire	7 - 19
7.	Chargement du dossier de sauvegarde de la mémoire	7 - 21
8.	Suppression des motifs de la carte CF	7 - 23
9.	Suppression d'un dossier	7 - 24
10.	Sauvegarde simultanée de plusieurs motifs	7 - 25
11.	Chargement simultané de plusieurs motifs	7 - 26

#### Chapitre 8. Disquette

1.	Informations sur le motif	8 - 2
2.	Croquis réduit du motif	8 - 3
3.	Suppression d'un motif	8 - 4
4.	Formatage de la disquette	8 - 5

## Chapitre 9. Mémoire

1.	Sélection de motifs	9 - 2
2.	Informations sur le motif	9 - 3
3.	Croquis réduit du motif	9 - 5
4.	Statistiques de production	9 - 7
5.	Attribution d'un nouveau nom au motif	9 - 8
6.	Changement des codes couleur d'un motif	9 -10
7.	Utilisation du fil	9 - 12
8.	Suppression d'un motif	9 - 15

9.	Broderie à pa	rtir de la carte CF	9 - 17
10.	Fonction DSP	(Design Stitch Processor)	9 - 21

## Chapitre 10. Programme

1.	Modification des paramètres de programme	10 - 2
2.	Définition des limites inférieures	10 - 4
3.	Paramétrage de la broderie avec matrice	10 - 6
4.	Paramètres de programme	10 - 12

## Chapitre 11. Broderie

1.	Point de départ	11 - 2
2.	Mode Démarrer	11 - 3
3.	Vitesse	11 - 4
4.	Tracés	11 - 5
5.	Flottement	11 - 8
6.	Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points)	11 - 9
7.	Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur)	11 - 10
8.	Changement de codes couleur (Apprentissage)	11 - 11
9.	Codes de fonction	11 - 13
10.	Point arrière	11 - 15
11.	Réparation automatique	11 - 16
12.	Mode Veille (reprise)	11 - 17

## Chapitre 12. Apprentissage

1.	Codes couleur	12 - 2
2.	Tous les codes de fonction	12 - 4

### Chapitre 13. Conditions machine

1.	Modification des conditions machine	13 - 2
2.	Réinitialisation des conditions machine	13 - 4
3.	Liste des conditions machine	13 - 5

### Chapitre 14. Réseau

1.	Avant d'utiliser le système de réseau	14 - 2
2.	Enregistrement du code opérateur	14 - 6
3.	Annonce de pause	14 - 11
4.	Appel de l'opérateur	14 - 12
5.	Temps d'arrêt	14 - 13
6.	Téléchargement de motifs (téléchargement direct)	14 - 14
7.	Téléchargement de motifs (téléchargement programmé)	14 - 16
8.	Motifs attribués	14 - 18
9.	Informations sur les motifs attribués	14 - 19
10.	ID de l'automate	14 - 20
11.	Installation de la carte LAN	12 - 21
12.	Initialisation de la carte LAN	12 - 24
13.	Liste des paramètres de la carte LAN	12 - 25

## Chapitre 15. Système

1.	Mise à jour du logiciel de base avec la carte CF	15 – 2
2.	Initialisation de la mémoire	15 - 3
3.	Paramétrage date/heure	15 - 4

## Chapitre 16. Annexe

1.	Codes de fonction	16 - 2
2.	Messages d'erreur	16 - 3

## Marques de commerce

1)

et CompactFlash™ sont des marques de commerce de SanDisk Corporation.

2) Ethernet est une marque de commerce de Fuji Xerox Inc.

3) WINDOWS<sup>™</sup> est une marque de commerce de Microsoft Inc.

## 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

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

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

lcônes



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



# Avertissement

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

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

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

Manipuler la machine par l'avant. Ne pas charger d'ouvrage sur la machine à partir de l'arrière.

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

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

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

Son utilisation à proximité d'enfants exige une étroite surveillance.

Respecter les spécifications électriques énoncées.

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

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

Ne pas utiliser la machine dans une atmosphère humide. Cette action pourrait entraîner un incendie ou un choc électrique.

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

Contacter un technicien de maintenance pour réparer le câble.

Tenir eau ou substances chimiques à l'écart du dispositif de commande. Débrancher la machine et appeler un technicien de maintenance.

# Avertissement

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

Tenir vases, pots de fleurs, tasses, produits cosmétiques, médicaments, substances chimiques à l'écart du dispositif de commande. Ces éléments pourraient entraîner un incendie ou un choc électrique.

Débrancher la machine et contacter un technicien de maintenance si des corps étrangers ont été introduits dans le dispositif de commande.



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

Débrancher la machine avant de manipuler les arbres.

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

Attention		
Éviter la lumière directe du soleil, les éléments thermiques, les générateurs de vapeur ou toute source de chaleur à proximité de la machine. Ne pas utiliser la machine en extérieur.		
Ne pas utiliser la machine à proximité d'un feu ou d'une flamme. Cette action pourrait entraîner un incendie.		
Nettoyer les fentes d'aération une fois par semaine. Nettoyer le dispositif de commande par aspiration. Une aération insuffisante peut causer un incendie ou endommager la machine. Une aération insuffisante peut entraîner une erreur pour surchauffe.		
Débrancher le câble d'alimentation avant de procéder à une maintenance du dispositif de commande. La charge électrique résiduelle peut entraîner un choc électrique. Attendre 4 minutes avant d'ouvrir le capot. Il se peut que certaines parties du dispositif de commande soient très chaudes. Veiller à éviter les brûlures.		
Utiliser uniquement les accessoires et pièces recommandés par Barudan. Les pièces non adaptées peuvent endommager la machine.		
Ne pas utiliser d'aiguilles pliées ou de mauvaise taille. Une rupture d'aiguille ou un endommagement du tissu pourrait avoir lieu.		
Ne pas forcer sur le tissu durant la broderie. L'aiguille pourrait casser ou plier.		
Après l'utilisation, placer tous les interrupteurs d'alimentation sur la position OFF et débrancher le câble d'alimentation.		

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

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

 Procéder à une mise à la terre de la machine. La mise à la terre permet d'éviter les chocs électriques. Le câble d'alimentation de la machine présente une fiche avec une borne de terre. Utiliser des fiches ou des prises conformes aux exigences du fournisseur d'énergie électrique ou de la réglementation.

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

- 2) Demander l'intervention d'un technicien en cas de doute sur la connexion d'alimentation.
- Ne pas utiliser d'adaptateur pour la prise d'alimentation. Demander l'intervention d'un technicien pour raccorder la machine à une autre source d'alimentation.
- 4) Demander une intervention du fournisseur d'énergie électrique pour vérifier la connexion entre la terre et la prise d'alimentation.

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

## 3. Étiquettes d'avertissement

Durant le fonctionnement, porter attention aux parties étiquetées.

Étiquettes d'avertissement	Signification
AVERT I SSEMENT        La pointe d'aiguille peut entraîner de graves blessures.        Garder les mains à distance de la tête de broderie lors de l'utilisation de la brodeuse.	Étiquette d'avertissement relative aux aiguilles
Avertissement        Les cheveux, les doigts, la main ou les vétements risquent d'être pris dans les parties mobiles, entraînant des blessures graves. Mettre la machine hors tension avant toute opération de maintenance.	Étiquette indiquant un danger pour les cheveux
AVERTISSEMENT      Les parties mobiles peuvent entraîner      de graves blessures.      Garder les mains à distance de la      tête de broderie lors de      l'utilisation de la brodeuse.	Étiquette d'avertissement relative au levier
AVERTISSEMENT      Le cadre mobile peut entraîner de graves blessures.      Tenir les mains à l'écart du dessus de bâti pendant le fonctionnement de la machine.	Étiquette d'avertissement relative au cadre

Étiquettes d'avertissement	Signification	
AVERTISSEMENT        Le crochet rotatif peut entraîner de graves blessures.        Tenir les mains à l'écart du crochet rotatif lors du fonctionnement de la machine.	Étiquette d'avertissement relative au crochet	
AVERTISSEMENTLAISSER LE CAPOT FERMÉLes cheveux, les doigts, la main ou les vêtements risquent d'être pris dans le point de pinçage, entraînant de graves blessures. Mettre la machine hors tension avant toute opération de maintenance.	Étiquette d'avertissement relative à la courroie	

## Chapitre 2. Introduction

Le présent chapitre contient les informations suivantes :

- 1. Spécifications
- 2. Avantages

#### 1. Spécifications

1) Capacité - Motifs : 30 motifs 2) Capacité - Points : 10 millions de points 3) Affichage : écran à cristaux liquides, couleur 16 bits, 320 x 240 4) Source d'alimentation : CA200-415 monophasé/triphasé (+/- 10 %, 50/60 Hz) 5) Consommation : variable selon le modèle 6) Température : 5 - 45 degrés Celsius (fonctionnement) -20 - 60 degrés Celsius (stockage) 7) Humidité : 20 - 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 : moteur à induction, triphasé 200 V 1,5 k / 750 / 550 / 200 W Moteur commandé par inverseur Inverseur max. 1,5 kW (modèle de pantographe avec servomoteur CA) Inverseur max. 750 W (modèle de pantographe avec moteur pas-à-pas) 10) Moteur d'entraînement du pantographe : servomoteur CA 800 W ou moteur 5 phases avec micropas 11) Nombre de têtes : 1 - 30 12) Vitesse : 200 - 1 200 r/min (la vitesse maximale est définie pour chaque modèle) 13) Nombre d'aiguilles : max. 9 (modèle à têtes rotatives) max. 15 (modèle à têtes en ligne) 14) Lecteur de disquette : 3.5" x 1 (DOS/V) 15) Emplacement pour carte CF x 1 16) Compatible coupe-fil : marque 4, 5, 6 17) Détection de rupture de fil 18) Port USB : USB1.1 (carte USB requise) 19) Système de mise en réseau : Ethernet (carte Ethernet requise)

- 20) Port COM : 9 600 115 200 bps (carte COM requise)
- 21) Possibilité d'entraîner des cadres pour broder des casquettes (modèle de machine canon)
- 22) Possibilité d'entraîner un perforateur
- 23) Compatible avec la broderie cylindre par cylindre (automatique/manuelle, option usine)
- 24) Système WS (option usine)
- 25) Compatible avec le dispositif à paillettes (option usine)
- 26) Compatible avec un lecteur de codes à barres (option)
- 27) Lubrification automatique (option usine)
- 28) Bouton d'arrêt d'urgence (option usine)

#### 2. Avantages

1) Facilité d'utilisation

Le dispositif de commande intègre un micro-ordinateur ; il est spécialement conçu pour la brodeuse. Ainsi, le dispositif est plus fiable qu'un système de commande polyvalent. L'interface utilisateur graphique dotée d'icônes facilite l'utilisation de la machine.

2) Fonctionnement à haute vitesse

Le micro-ordinateur sélectionne automatiquement la vitesse la plus efficace (200-1 200 r/min). \* La vitesse maximale peut varier selon le modèle.

3) Fonctionnement silencieux

Le moteur principal commandé par inverseur permet un fonctionnement puissant et silencieux.

Il permet également un contrôle de la vitesse et une position d'arrêt précis. Le servomoteur CA ou le moteur pas-à-pas 5 phases permet un fonctionnement à haute vitesse et silencieux du pantographe.

4) Capacité de la mémoire

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

5) Informations sur le motif

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

6) Mise en réseau

La carte Ethernet facultative permet la mise en réseau LAN des machines. Les machines en réseau peuvent partager des motifs et être surveillées en temps réel.

7) Port USB :

La carte USB facultative permet une connexion directe à un ordinateur ; il est ainsi possible de recevoir des motifs à partir d'un ordinateur.

8) Emplacement pour carte CF (CompactFlash<sup>™</sup> )

Il est possible de lire/charger des motifs à partir d'une carte CF. Les cartes Compact Flash incluent davantage de motifs et de points que les disquettes. 9) Compatibilité avec d'autres formats de l'industrie

Le dispositif de commande intègre un lecteur de disquette. Il lit non seulement le format BARUDAN mais également d'autres formats de l'industrie.

10) Rotation, répétition symétrique, mise à l'échelle du motif

Le dispositif de commande peut faire pivoter le motif par pas de rotation de 90 degrés/1 degré et peut créer une image symétrique du motif. 11 peut également mettre à l'échelle la longueur/largeur d'un motif.

11) Retour automatique au point d'origine

Lorsque la broderie d'un motif est terminée, le pantographe retourne automatiquement à la position de départ du motif. La répétition d'une tâche est alors plus efficace.

12) Position Application automatique

Le pantographe se déplace vers la position programmée, ce qui facilite la mise en place correcte de l'application sur le produit. Cette fonction peut également être utilisée pour remplacer des cadres.

- 13) Autres fonctions
  - a. Le dispositif de commande permet une broderie par cycle (1-200) ou une broderie illimitée (paramètre : 201).
  - b. Conversion automatique du motif pour les chaussettes.
  - c. Agencement automatique pour la broderie avec matrice.
    Un paramètre convivial permet de créer une répétition de motifs.
  - d. Possibilité de modifier et de sauvegarder facilement les couleurs (numéro d'aiguille) d'un motif.
- 14) Position de départ

La position de départ d'un motif est sauvegardée.

15) Tracé

La zone à broder apparaît à l'écran ; elle est tracée par le pantographe.

16) Fonction Point arrière

Réparation de points à l'aide de la touche Stop (Arrêt). Arrêter la machine à l'aide de la touche Stop, maintenir la touche enfoncée jusqu'à ce que le pantographe atteigne la position souhaitée, puis relâcher. Appuyer de nouveau sur la touche pour arrêter le pantographe. Le fait d'appuyer sur la touche Start (Marche) active toutes les têtes à la fois pour réparer la broderie. 17) Contrôle automatique de la vitesse, point sauté

En vue d'obtenir une meilleure qualité de point, le dispositif de commande adapte automatiquement la vitesse de la machine en fonction du paramètre et de la longueur du point. Le dispositif de commande procède à un point sauté automatique lorsque la longueur du point atteint la valeur définie. Ceci crée également une meilleure qualité de point.

18) Flottement

Cette fonction permet de déplacer le pantographe sans broder afin de lui attribuer la position de départ souhaitée.

Il est également possible de déplacer directement le pantographe à la position souhaitée en entrant le nombre de points.

19) Code d'erreur

Les erreurs apparaissent à l'écran sous forme d'icônes.

20) Mode Veille (reprise)

Il est possible d'arrêter la machine au milieu d'un motif. La machine reprend alors la broderie à l'endroit où elle s'est arrêtée.

## Chapitre 3. Avant l'utilisation

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

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

## 1. Composants de l'automate





1. Écran à cristaux liquides

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

\* Se reporter à la rubrique sur les informations de l'écran de base.

2. Touches des icônes - Touches A, B, C, D, E

Touches attribuées aux fonctions indiquées par des icônes.

3. Voyant DEL Origine

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

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

4. Touche Origine

Déplace le pantographe vers l'origine.

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

5. Touches de navigation

Permettent de déplacer le pantographe. Une pression unique génère un mouvement de 0,1 mm. Le fait de maintenir la touche enfoncée génère un mouvement continu et la vitesse du pantographe augmente graduellement.

Permettent de déplacer le curseur pour sélectionner des éléments dans une liste.

6. Touche Page

Permet de changer d'écran.

- \* Se reporter à la rubrique sur le changement d'écran.
- 7. Touche ON (Marche)

Permet de mettre la machine en marche.

#### 8. Touche OFF (Arrêt)

Permet d'arrêter la machine.

9. Panneau de touches de fonction

\* Se reporter à la rubrique sur le panneau de touches de fonction.

#### 10. Prise d'alimentation

Prise d'alimentation 100 V CA

11. Port boîtier de commande

Port I/F pour boîtier de commande série V

12. COM/LAN/USB

Emplacement pour carte COM/LAN/USB

13. Port PS/2

Port PS/2 pour lecteur de codes à barres facultatif.

L'utilisation de codes à barres peut permettre de passer outre à certaines opérations.

14. Lecteur de disquette

Lecteur de disquette 3.5" (DOS/V)

15. Emplacement pour carte CF (CompactFlash  $^{\text{m}}$ )

Emplacement pour carte CF.

Les motifs sont chargés/sauvegardés sur la carte CF. La carte charge également le logiciel de base de l'automate.

#### 2. Panneau de touches de fonction

Description des touches avec icône.



Permet de charger des données de motif à partir de la disquette ou d'un autre support.

6)

Touche Mémoire

Permet d'afficher les motifs en mémoire et de procéder à un transfert. Permet d'afficher les conditions de fonctionnement.



Touche Couleur

Permet de répertorier les codes de changement de couleur dans la mémoire et de les modifier.



8) Touche Flottement

Permet d'activer le pantographe sans piqûre (standard et vitesse élevée).



#### Touche Réseau

Permet de lire des données de motif à partir du serveur.



#### Touche Démarrer

Permet de passer du mode Veille au mode Démarrer.

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

Mise en marche de la machine

1) Placer le commutateur du boîtier de commande sur la position ON.

2) Mettre l'automate en service avec la touche ON (1) (Marche).

Arrêt de la machine

- 1) Mettre l'automate hors service avec la touche OFF (Arrêt).
- 2) Placer le commutateur du boîtier de commande sur la position OFF si la machine reste inactive pendant une période.

\*Pour que l'automate puisse être allumé, le commutateur doit être positionné sur ON.

#### 4. Paramétrage de l'origine

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

- 1) Se reporter à la rubrique sur la mise en marche de la machine.
- 2) Le logo BARUDAN apparaît, puis l'écran ci-dessous.

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



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

#### 5. Mode Veille et mode Démarrer

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

Se reporter à la rubrique sur le mode Démarrer dans le chapitre 11 (Broderie).

1) Mode Veille : la machine est en marche 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.

Représentation type du mode Démarrer



#### 6. Changement d'écran

Appuyer sur la touche Page pour changer d'écran.

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

1) Écran de base



#### 2) Écran étendu 1

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

	#01 ESNICK <b>ОО1</b>	611	O <sup>H</sup> pm 1 <sub>st</sub>
NC=C00(	7107st)	Bobbin R.time=00:39(	0st 700)
Øst	+ TCF=0030	31	0377st
06	03	02	5

La touche Page aboutit à l'écran de base en mode Veille.

Elle aboutit à l'écran étendu 2 en mode Démarrer. \* L'écran change pour afficher les messages.

Après une opération et lorsque la touche Page est activée une fois, l'écran étendu réapparaît.

#### 3) Écran étendu 2

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



La touche Page affiche l'écran de base. Un retour en mode Veille implique automatiquement un retour à l'écran de base.

#### 7. Informations de l'écran de base

Informations de l'écran de base



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

1. Emplacement de mémoire du motif

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

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

- 2. Nom du motif
- 3. Rotation programmée (modifiable dans les paramètres de programme)
- 4. Répétitions programmées définies dans les paramètres de programme.
- 5. Indique la position d'arrêt correcte lorsque TOP apparaît.
- 6. Indique le numéro d'aiguille.

Affiche NO lorsque la position de l'aiguille est incorrecte.

7. Indique la distance de déplacement du pantographe.

INC : distance à partir du dernier point.

ABS : distance à partir de la position de départ.

- 8. Indique la vitesse de la machine en fonctionnement.
- 9. Indique si les données présentent une fonction Vitesse élevée ou Vitesse réduite.
- 10. Indique le nombre actuel de points (mode Démarrer).
- 11. Nombre total de points disponibles en mémoire.
- 12. Indique le nombre de points repris.

Indique le nombre de points repris avec la détection de rupture de fil, la fonction Point arrière et la fonction Réparation automatique.

13. Affiche des icônes de menu ou des messages d'erreur.

#### 8. Informations des écrans étendus

1) Informations de l'écran étendu 1

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



- \* Affiche des informations sur le motif actuellement sélectionné.
- \* En mode Veille, la vitesse et le nombre actuel de points ne sont pas indiqués.
- 1. Indique le nombre de points pour le changement de couleur suivant, ainsi que le numéro d'aiguille.
- 2. Indique le temps d'exécution estimé et la vitesse maximale.

Le temps d'exécution est calculé d'après les points restants et la vitesse de broderie. Il s'agit d'une estimation.

- 3. Barre de progression.
- 4. Progression des points.
- 5. Marque de changement de couleur.
- 6. Nombre total de points.
- 7. Nombre total de changements de couleur.
- Nombre restant de points avant l'arrêt de la machine pour changement de bobine.
  La fonction Compteur bobine doit être activée.
- 9. Croquis réduit du motif sélectionné.

Le croquis reflète la rotation et l'échelle du motif, si elles sont programmées.

- 10. Indique les 3 prochains changements de couleur.
- 2) Informations de l'écran étendu 2



1. Croquis réduit 3D du motif.

Le croquis inclut la rotation, l'échelle, les points passés et la position des paillettes.

- 2. Indique la vitesse actuelle.
- 3. Nombre actuel de points.

#### 9. Messages

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

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



Effacement du message d'erreur

Le message d'erreur doit être effacé pour permettre l'exécution d'autres fonctions.

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

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

# 10. Message de mise en marche de la machine

Il peut être nécessaire d'arrêter la machine pour exécuter certaines opérations.

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

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



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

# 11. Paramétrage des couleurs d'affichage

11-1. Fonctionnement des touches de navigation

Les touches de navigation déplacent le curseur dans la liste.



Utilisation des touches de navigation pour modifier les couleurs d'affichage



Déplacement du curseur vers le haut/bas avec la touche haut/bas

Déplacement du curseur vers la gauche/droite

# 11-2. Modification des couleurs d'affichage



2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche E.



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

4) Appuyer sur la touche A.



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

5) Le menu Color Setup (Paramétrage des couleurs) apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une couleur.



- \* Sélectionner ALL pour refléter toutes les couleurs de la vue miniature.
- \* Le fait de sélectionner des éléments autres que ALL reflète la couleur choisie dans la vue miniature.
- 6) Utiliser les touches de navigation pour choisir l'une des couleurs.



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

7) Appuyer sur la touche A.



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

8) La gamme des couleurs apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une couleur.



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

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

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





la touche Manuel pour quitter le menu Color Setup.

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



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

Appuyer sur la touche B pour annuler les modifications.

## 11-3. Initialisation des couleurs

Initialisation des couleurs d'affichage.

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

c0~c9	init
-------	------

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

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





Appuyer sur la touche B pour annuler l'initialisation.

# 11-4. Éléments dont la couleur est modifiable

Élément	Description	Couleur par défaut
ALL	Affiche tous les éléments de la vue miniature dans la couleur définie	
No, Name	Emplacement de mémoire, nom de fichier de motif, numéro d'aiguille	
RPM, St	Vitesse et nombre de points	
lcon	Icône	
Back	Arrière-plan	
(Visual)	Couleur d'arrière-plan du croquis réduit du motif	
(Drive)	Couleur d'arrière-plan du mode Démarrer	
(Float)	Couleur d'arrière-plan de la fonction Flottement	
(NET AB)	Couleur d'arrière-plan pour le temps d'arrêt du système de réseau	

# 11-5. Couleur de la vue miniature

Répertorie la couleur de chaque code.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des couleurs d'affichage et localiser le menu Color Setup.
- 2) Appuyer sur la touche B.



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

3) La liste de couleurs pour chaque code apparaît.

*	**	сога	DR S	ETUP	***
	C01 C02 C03 C04 C04 C05 C05	C07 C08 C09 C10 C11 C12	C13 C14 C15	L1 L2 L3 L4 L5 L6	SQ

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

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

# Chapitre 4. Opérations manuelles

Le présent chapitre contient des informations sur les opérations manuelles.

- 1. Changement de couleur (d'aiguille)
- 2. Coupe
- 3. Pince-fil
- 4. Application
- 5. Changer le cadre
- 6. Compteur bobine
- 7. Frein
- 8. Lubrification automatique
- 9. Maintien de l'aiguille au point mort bas
- 10. Fonction manuelle Cylindre par cylindre
- 11. WS
- 12. Paillettes
- 13. Réglage de la hauteur du pied presseur

- 1. Changement de couleur (d'aiguille)
- 1-1. Changement de couleur manuel

Changement manuel d'une couleur (aiguille).



Appuyer sur la touche Changement d'aiguille.

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

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



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

\* Lorsque la machine est mise en marche pour la première fois, elle doit être orientée sur la position correcte.

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

# 1-2. Sélection directe de l'aiguille

Sélection d'une aiguille spécifique.



Appuyer sur la touche Changement d'aiguille.

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

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



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

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



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

\* Lorsque la machine est mise en marche pour la première fois, elle doit être orientée sur la position correcte. Une fois les étapes ci-dessus exécutées, le message D14 apparaît. 2. Coupe

#### 2-1. Coupe du fil

Coupe manuelle des fils supérieurs et inférieurs.



Appuyer sur la touche Coupe.

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

Appuyer sur Start (Marche) pour exécuter la coupe.



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

 $\ast$  L' interrupteur ON/OFF de chaque boîtier de tension (tête de broderie) peut également activer la coupe.

Positionner l'interrupteur sur OFF puis sur ON. Le voyant DEL vert du boîtier clignote. Appuyer sur Start (Marche) pour exécuter la coupe. (Appuyer sur Start lorsque le voyant DEL vert clignote.)

### 2-2. Coupe bobine

Instructions relatives à la coupe de la bobine.

- \* La fonction Réparation automatique ou Point arrière sans coupe peut casser la bobine.
- \* Valide pour la coupe marque IV uniquement.



Appuyer sur la touche Coupe.

2) Appuyer sur la touche A pour couper la bobine.



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

Appuyer sur la touche B pour nettoyer le coupe-fil.

\* Certains modèles sont incompatibles avec la fonction de nettoyage.

Appuyer de nouveau sur la touche B pour quitter la fonction de nettoyage.

# 3. Pince-fil

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



Appuyer sur la touche Manuel.

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



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

## 4. Application

L'option Application fait pivoter le moteur principal de manière à ce que le pied presseur puisse être activé manuellement en vue d'un positionnement précis du cadre ou de l'application.



Appuyer sur la touche Manuel.

2) Appuyer sur la touche B.



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

3) La machine nécessite une mise en marche.

Appuyer sur Start (Marche).



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

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

- 4) Abaisser manuellement la barre à aiguilles. L'aiguille est maintenue à proximité du tissu.
  - \* Répéter les étapes 1 à 3 pour repositionner la barre à aiguilles.

### 5. Changer le cadre

L'option Changer le cadre déplace le pantographe vers l'avant pour permettre le cadrage ou la mise en place d'une application. Ce mouvement, appelé décalage du cadre, est automatiquement réglé à hauteur du motif.

La valeur de décalage du cadre peut être définie pour chaque motif dans les paramètres de programme.



Appuyer sur la touche Manuel.

2) Appuyer sur la touche C.



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

3) La machine nécessite une mise en marche.

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



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

4) Appuyer sur Start (Marche) pour replacer le pantographe.



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

#### 6. Compteur bobine

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

En définissant le nombre de points à partir duquel la bobine devient insuffisante pour un motif particulier, toutes les bobines peuvent être remplacées à temps, évitant ainsi les points manqués dans un ouvrage.

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

Le bouton Start (Marche) permet de réinitialiser le compteur.

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



Appuyer sur la touche Manuel.

2) Appuyer sur la touche D.



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

3) Définir le nombre de points à partir duquel la machine s'arrêtera pour la bobine.

Le paramètre précédent apparaît à l'écran.

Paramètre précédent	*	* BOBBIN COUNTER *			<u>Colonne</u>	
		<u>30000</u> ₅t			0	
		- +	× 1000		<u>ل</u>	
	(Touche	A) (Touche B)	(Touche C)	(Touche D)	(Touche E)	)

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

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

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



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

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

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

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

# 7. Frein

Cette fonction est disponible uniquement pour les machines qui présentent un moteur principal avec frein.

Les instructions relatives à l'activation ou à la désactivation du frein du moteur se rapportent au domaine de la maintenance.



Appuyer sur la touche Manuel.

2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche D pour activer ou désactiver le frein.



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

\* L'icône au-dessus de la touche D est en surbrillance lorsque le frein est désactivé.



Frein activé



Frein désactivé

#### 8. Lubrification automatique

8-1. Avant d'utiliser la lubrification automatique

Cette fonction n'est applicable qu'aux machines présentant un dispositif de lubrification.

1) Dispositif de lubrification

Le dispositif peut lubrifier la tête de broderie et la table séparément.

L'automate indique chaque partie de la manière suivante :

Lubrification de la table : Bed Lubrification de la tête : Head

2) Fonctionnement des touches de navigation

Touche haut/bas pour choisir une colonne.



Touche gauche/droite pour choisir l'option manuelle/automatique

# 8-2. Menu Lubrication (Lubrification)

- 1) Appuyer sur la touche Manuel.
- 2) Appuyer sur la touche E.



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

#### 3) Appuyer sur la touche B.



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

4) Le menu Lubrication (Lubrification) apparaît.

Choisir MANUAL ou AUTO (Automatique) à l'aide des touches de navigation.



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

### 8-3. Lubrification manuelle

Instructions relatives à la lubrification manuelle des parties.

- 1) Se reporter à la rubrique sur le menu Lubrication (Lubrification) pour localiser ce dernier.
- 2) Sélectionner MANUAL à l'aide des touches de navigation.
- 3) À l'aide des touches de navigation, sélectionner la partie à lubrifier (Bed [Table] ou Head&Bed [Tête et table]).



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

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



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

#### 8-4. Lubrification automatique

Instructions relatives au paramétrage de la fréquence de lubrification automatique.

Il est possible de définir la fréquence selon une donnée temporelle ou un nombre de points.

Lorsque la période est écoulée ou que le nombre de points est atteint, la lubrification démarre automatiquement.

Au démarrage de la lubrification, le décompte durée et points est réinitialisé.

Si la valeur de la colonne  $\ll$  Cycle  $\gg$  est égale à 0, la lubrification automatique est inactive.

- 1) Localiser le menu Lubrication (Lubrification).
- 2) Sélectionner AUTO, pour lubrification automatique.
- 3) Sélectionner une colonne et appuyer sur la touche C ou D pour modifier la valeur.



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

4) Appuyer sur la touche E pour enregistrer la valeur définie.



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

#### \* Description des colonnes

Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
M. Time (Durée de fonctionnement de la machine)	Durée avant la lubrification	1-100 heures	5 heures
Stitch (nombre de points)	Nombre de points avant la lubrification	1-100 * 10 000 points	15 * 10 000 points
Cycle (Fréquence)	<pre>Fréquence de lubrification de la tête. 0 : lubrification automatique inactive -1 : 1-10 : fréquence de lubrification de la table avant l' exécution d' une lubrification de la tête. Ex. : Paramètre 5 5 lubrifications de la table avant 1 lubrification de la tête.</pre>	-1-10 cycles	2 cycles

Lorsqu'une lubrification manuelle est exécutée, le compteur est réinitialisé.

Lorsque l'option  $\ll$  Bed  $\gg$  (table) est sélectionnée et que la lubrification manuelle est exécutée, les compteurs durée et points sont réinitialisés.

Lorsque l'option « Head & Bed » (tête et table) est sélectionnée et que la lubrification manuelle est exécutée, les compteurs durée, points et cycles sont réinitialisés.

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

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



2) Appuyer sur la touche C.



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

3) Appuyer sur Start (Marche).



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

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

5) Répéter les opérations 1 à 3 pour retourner à la position d'arrêt standard.

6) Appuyer sur la touche C



pour annuler.

# 10. Fonction manuelle Cylindre par cylindre

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



Appuyer sur la touche Manuel.

2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche C.



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

4) Les icônes relatives aux pinces apparaissent.



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

5)

Appuyer sur la touche Manuel pour terminer les opérations.



6) Vérifier les pinces avant les opérations.

#### 11. WS

Cette fonction est disponible uniquement sur les modèles WS.



Appuyer sur la touche Changement d'aiguille.

2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Sélectionner le groupe de têtes et l'aiguille.



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

## 12. Paillettes

## 12-1 Menu Sequin Setting (Paramétrage du dispositif à paillettes)

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

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



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

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

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

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



4)

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

#### 12-2. Réglage des têtes

- 1) Se reporter à la rubrique sur le menu Sequin Setting (Paramétrage du dispositif à paillettes) et localiser ce dernier.
- 2) Appuyer sur la touche D pour régler chaque tête.



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

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

Interrupteur de tête ON : chargement

Interrupteur de tête OFF : retour

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

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

Interrupteur sur ON : têtes à paillettes vers le bas

Interrupteur sur OFF : têtes à paillettes vers le haut

- \* Fonctionne uniquement pour la tête de broderie dont l'interrupteur est positionné sur ON.
- 3) Appuyer sur la touche D pour sortir du processus de réglage.



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



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

#### 13. Réglage de la hauteur du pied presseur

Cette fonction est disponible uniquement pour les machines équipées du dispositif de réglage.



Appuyer sur la touche Changement d'aiguille.

2) Appuyer sur la touche E et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que la machine émette deux courts signaux sonores. Le menu de réglage de la hauteur du pied presseur apparaît.



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

3) Appuyer sur la touche A ou B pour modifier le paramètre.

Sélectionner un numéro d'aiguille pour régler la hauteur du pied presseur.



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

# Chapitre 5. Chargement des motifs

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

- 1. Avant le chargement
- 2. Chargement à partir d'une disquette
- 3. Mode Lecteur ABC
- 4. Chargement à partir d'un ordinateur
- 5. Ajout de points

#### 1. Avant le chargement

Les opérations suivantes doivent être exécutées avant le chargement des motifs dans la mémoire.

1) Sélectionner le dispositif (lecteur de disquette, port COM, etc.)

Appuyer sur la touche A pour sélectionner un dispositif.



L'icône située au-dessus de la touche A indique le dispositif actuellement sélectionné.

Il apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Le chargement via ABC et COM n'est pas disponible pour les machines présentant un port LAN.

2) Sélectionner un motif

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

Durant cette opération, la liste des motifs de la disquette ou de la mémoire apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.



de la disquette et de la mémoire.



Motifs de la disquette

Motifs de la mémoire



3) Arrêter, annuler Procédure identique à la sauvegarde d'un motif.

Il est possible d'arrêter ou d'annuler le chargement.

a) Appuyer sur la touche E durant le chargement pour l'arrêter.



\* Maintenir la touche E enfoncée si le chargement ne s'arrête pas.

b) Appuyer sur la touche D durant l'arrêt pour annuler le chargement.

Appuyer sur la touche E pour redémarrer le chargement.



(Touche A) (Touche B) (Touche C) (Touche D) (Touche E)
# 2. Chargement à partir d'une disquette

L' automate peut lire les formats suivants :

BARUDAN	FDR-2DD	FDR
	FDR-2HD	2HD
	FMC-2DD	FMC
TAJIMA	FD-2DD	TFD
ZSK	ZSK-2DD	ZSK
MELCO	MELCO-1S	MEL
	MELCO-2DD	MEL
HAPPY	HAPPY-2DD	HAP
ΤΟΥΟΤΑ	TOYOTA-2DD	TYO

# 2-1. Motifs de la disquette

Chargement de motifs à partir d'une disquette.

1) Insérer la disquette dans le lecteur.



3) Utiliser la touche A pour sélectionner le dispositif adéquat (FD).

Pour sélectionner un dispositif, se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.



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

\* L'icône du dispositif située dans le coin supérieur gauche doit

représenter



lors d'un chargement de motifs à partir d'une disquette.

4) Visualiser la liste des motifs de la disquette.



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

- \* Il se peut que le nombre de points à l'écran ne soit pas correct étant donné que ce dernier est calculé à partir de la taille du fichier.
- \* Si tous les emplacements de mémoire (30) sont occupés, le message suivant apparaît.



# 2-2. Chargement de motifs à partir d'une disquette

Instructions relatives au chargement d'un motif à partir d'une disquette.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la liste des motifs de la disquette pour localiser cette dernière.
- 2) Sélectionner un motif à l'aide des touches de navigation.

Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.



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

3) Appuyer sur la touche D



Le premier emplacement de mémoire vide est automatiquement sélectionné.



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

4) Sélectionner un autre emplacement de mémoire vide, si nécessaire.



5) Appuyer sur la touche E pour lancer le chargement.



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

Si un emplacement de mémoire vide n'est pas disponible, il est nécessaire de supprimer un motif de la mémoire.

# 2-3. Combinaison de motifs (disquette)

Instructions relatives à la combinaison de motifs à partir d'une disquette.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la liste des motifs de la disquette pour localiser cette dernière.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.

Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.



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

3) Appuyer sur la touche D.



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

- 4) Sélectionner le motif à combiner.
  - L'icône au-dessus de la touche C représente



(combinaison).

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



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

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

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



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

# 2-4. Chargement de plusieurs motifs (disquette)

- Il est possible de charger plusieurs motifs à la fois à partir de la disquette.
- 1) Se reporter à la rubrique sur la liste des motifs de la disquette pour localiser cette dernière.
- 2) Déplacer le curseur à l'aide des touches de navigation et appuyer sur la touche Origine pour sélectionner un motif.

Le motif sélectionné apparaît en surbrillance.

Appuyer sur la touche Origine et la maintenir enfoncée jusqu' à ce que la machine émette deux courts signaux sonores. Le motif indiqué par le curseur et les fichiers suivants sont sélectionnés.



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

Déplacer le curseur sur un autre motif et appuyer de nouveau sur la touche Origine pour désélectionner.

- 3) Sélectionner d'autres motifs avec la même procédure.
- 4) Appuyer sur la touche E pour lancer le chargement.



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

### 2-5. Sauvegarde d'un motif de la disquette vers la carte CF

Les motifs sauvegardés sur disquette peuvent être sauvegardés sur une carte CF.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la liste des motifs de la disquette pour localiser cette dernière.
- 2) À l'aide des touches de navigation, sélectionner un motif dans la liste.

Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.



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

- 3) Appuyer sur la touche D et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que la machine émette deux courts signaux sonores.
- 4) La liste des motifs de la carte CF apparaît.



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

- 5) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un dossier cible.
- 6) Appuyer sur la touche E pour lancer la copie.



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

# 3. Mode Lecteur ABC

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

Le fichier de motif issu du port COM écrase automatiquement un emplacement de mémoire. La machine NE doit PAS être en mode Démarrer.

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

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

Le mode Lecteur ABC ne fonctionne pas lorsque la machine est connectée via le port LAN.

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

2) Appuyer sur la touche Disquette



pour localiser le menu de chargement.

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



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



4) Localiser la liste des motifs de la mémoire.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.

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



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



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

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



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

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



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

- 7) Lorsque la machine reçoit le motif du mode Lecteur ABC, elle écrase automatiquement l'emplacement de mémoire.
  - \* Répéter d'abord l'étape 2 pour annuler le mode Lecteur ABC.

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



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

- \*1 Le premier emplacement de mémoire disponible est automatiquement sélectionné.
  - Si l'emplacement occupé est sélectionné manuellement, le motif est écrasé.
- \*2 Pour la vitesse de transmission des données, se reporter à la rubrique sur le chargement à partir d'un ordinateur.
- \*3 En mode Lecteur ABC, les autres emplacements de mémoire sont inactifs.
- \*4 Le mode Lecteur ABC est disponible uniquement pour les motifs code U (format BARUDAN).

Le nom du motif relatif au mode Lecteur ABC sera « ABC\_data ».

30377st #ABC 001	ABC_data	-H- Ø			
TOP F Écran	du mode Lecteur	ABC			
		•	Nom du	motif	« ABC_data »

\* Pour la vitesse de transmission des données, se reporter à la rubrique sur le chargement à partir d'un ordinateur. 4. Chargement à partir d'un ordinateur

Chargement de motifs à partir d'un ordinateur via le port COM.

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

Il convient que le câble soit un câble simulateur de modem.

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

4-1. Chargement de motifs à partir d'un ordinateur (COM)

- 1) Préparer le dispositif pour l'envoi du motif.
- 2) Appuyer sur la touche Disquette



 Appuyer sur la touche A pour sélectionner l'icône du dispositif. Sélectionner l'icône COM.

Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.



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

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



est

4) Afficher les motifs en mémoire.

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

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



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

\* En cas de sélection d'un emplacement occupé, l'icône il est impossible de charger des motifs. n' apparaît pas et

5) La touche B permet de sélectionner le code bande. \*2

La touche D permet de sélectionner la vitesse de transmission des données. \*3



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

- 6) Vérifier si le dispositif de chargement est prêt.
- 7) Appuyer sur la touche E pour lancer le chargement.



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

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

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

- \*2 La touche B permet de sélectionner le code bande sous la forme U  $\rightarrow$  F  $\rightarrow$  EL. Les autres codes ne sont pas valides.
- \*3 La vitesse de transmission des données est sélectionnée à partir du tableau ci-dessous.

La touche D permet de sélectionner le numéro attribué à la vitesse.

N°	Vitesse (BPS)	
0	9 600	X 1
1	14 400	X 1,5
2	19 200	Χ2
3	28 800	Χ3
4	38 400	X 4
5	57 600	Χ6
6	76 800	X 8
7	115 200	X 12

# 4-2. Combinaison de motifs (COM)

Instructions relatives à la combinaison de motifs via le port COM.

- 1) Préparer le dispositif pour l'envoi du motif.
- 2) Appuyer sur la touche Disquette



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



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

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



4) Localiser la liste des motifs de la mémoire.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.



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

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



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



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

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

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

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



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

- 7) Vérifier si le dispositif d'envoi est prêt.
- 8) Appuyer sur la touche E pour lancer la combinaison.



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

- \*1 La touche B permet de sélectionner le code bande (U, F, EL). Les autres codes ne sont pas valides.
- \*2 Se reporter à la rubrique sur le chargement à partir d'un ordinateur pour le choix d'une vitesse de transmission des données.

# 5. Ajout de points

La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

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

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

1) Appuyer sur la touche Disquette



 Appuyer sur la touche A pour sélectionner l'icône du dispositif. Sélectionner l'icône Navigation.

Pour sélectionner le dispositif correct, se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.



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

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



3) Les motifs de la mémoire apparaissent.

Sélectionner un emplacement de mémoire pour maintenir le mouvement.



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

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



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

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



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



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



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

\*1 Sélectionner un point sauté ou un point pour la sauvegarde en mémoire.

\*2 L'échelle et la rotation s'appliquent aux points ajoutés.

Copie et combinaison d'un motif.

- 1) Se reporter à la rubrique sur l'ajout de points 1) 4) et localiser le menu de navigation ci-dessous.
- 2) Appuyer sur la touche B pour combiner un autre motif et le motif sélectionné.

Le motif à combiner doit se trouver dans la mémoire.



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

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



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

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



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

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

- \*1 L'échelle et la rotation du motif d'origine s'appliquent à la copie. Les points et le motif copié peuvent être ajoutés à un motif.
- \*2 Les motifs ajoutés sont brodés selon leur ordre d'ajout.

# Chapitre 6. Sauvegarde des motifs

Sauvegarde des motifs en mémoire.

- 1. Avant la sauvegarde
- 2. Sauvegarde sur une disquette
- 3. Sauvegarde sur un ordinateur via le port COM

### 1. Avant la sauvegarde

Opérations préalables à la sauvegarde des motifs.

1) Sélectionner le support

Appuyer sur la touche A pour sélectionner une icône de support.

Disquette (FD)





PC (COM)



Disquette

L'icône au-dessus de la touche A indique le type de support suivant.

L'icône du support choisi apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran.

La connexion COM n'est pas disponible pour les machines présentant un port LAN.

#### 2) Sélectionner les motifs à sauvegarder

Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.

#### 3) Arrêter, annuler

Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.

# 2. Sauvegarde sur une disquette

Il est possible de sauvegarder les motifs uniquement dans les formats suivants :

BARUDAN	FDR-2DD	FDR
	FDR-2HD	2HD

Aucun autre format n'est disponible.

\* Capacité de sauvegarde : disquette 2DD - Max. 36 motifs, 217 000 points disquette 2HD - Max. 36 motifs, 485 000 points

La sauvegarde des motifs n'est pas disponible lorsque la machine est en mode Démarrer.

# 2-1. Sauvegarde sur une disquette

- 1) Insérer la disquette dans le lecteur.
- 2) Appuyer sur la touche Mémoire
- 3) Appuyer sur la touche E.



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

4) Appuyer sur la touche B.



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

5) Appuyer sur la touche A pour sélectionner l'icône FD.

Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables à la sauvegarde.



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

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

n est

6) Visualiser la liste des motifs de la disquette.

Sélectionner un emplacement vide à l'aide des touches de navigation. \*1 Un emplacement vide est automatiquement sélectionné. \*2



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

7) Appuyer sur la touche D pour répertorier les motifs de la mémoire.



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

- 8) À l'aide des touches de navigation, sélectionner le motif à sauvegarder.
- 9) Appuyer sur la touche E pour lancer la sauvegarde. \*3



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

- \*1 La combinaison de motifs n'est pas autorisée. Sélectionner un emplacement de disquette vide.
- \*2 Un emplacement vide est automatiquement sélectionné. Supprimer un motif et créer un emplacement vide ou utiliser une autre disquette lorsque tous les emplacements sont occupés.
- \*3 La sauvegarde en mode Démarrer n'est pas autorisée.

Si l'espace n'est pas suffisant, le dispositif de commande arrête automatiquement la sauvegarde et supprime le motif incomplet.

Vérifier la capacité de la disquette avant la sauvegarde.

Remarque : le programme ou les codes de fonction peuvent faire varier la taille des données du motif.

# 2-2. Sauvegarde de plusieurs motifs sur une disquette

Instructions relatives à la sauvegarde de plusieurs motifs sur une disquette.

- 1) Insérer la disquette dans le lecteur.
- 2) Appuyer sur la touche Mémoire



3) Appuyer sur la touche E.



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

4) Appuyer sur la touche B.



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

5) Appuyer sur la touche A pour sélectionner l'icône FD.

Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables à la sauvegarde.



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

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



6) Visualiser la liste des motifs de la disquette.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un emplacement vide.\*1

Un emplacement vide est automatiquement sélectionné par le dispositif de commande. \*2



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

7) Appuyer sur la touche D pour répertorier les motifs de la mémoire.

Appuyer sur la touche Origine pour sélectionner un motif.

Pour sélectionner tous les motifs, appuyer sur la touche Origine et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que la machine émette deux courts signaux sonores.



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

Sélectionner un motif en surbrillance avec le curseur et appuyer de nouveau sur la touche Origine.

Le motif n' apparaît plus en surbrillance.

#### 8) Appuyer sur la touche E pour lancer la sauvegarde. \*3



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

- \*1 La combinaison de motifs n'est pas autorisée. Sélectionner un emplacement vide. Les motifs sont sauvegardés en fonction du numéro de l'emplacement de mémoire.
- \*2 Les emplacements de disquette vides sont automatiquement sélectionnés par le dispositif de commande.

Si le nombre d'emplacements vides est insuffisant, supprimer des motifs et créer des emplacements vides sur la disquette ou préparer une autre disquette.

\*3 La sauvegarde en mode Démarrer n'est pas autorisée.

Si l'espace n'est pas suffisant, le dispositif de commande arrête automatiquement la sauvegarde et supprime le motif incomplet.

Vérifier la capacité de la disquette avant la sauvegarde.

Remarque : le programme ou les codes de fonction peuvent faire varier la taille des données du motif.

# 3. Sauvegarde sur un ordinateur via le port COM

Le chargement de motifs à partir d'un ordinateur est disponible via le port COM.

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

Il convient que le câble soit un câble simulateur de modem.

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

1) Préparer le dispositif pour la réception du motif.

2) Appuyer sur la touche Mémoire



3) Appuyer sur la touche E.



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

4) Appuyer sur la touche B.



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

5) Appuyer sur la touche A pour sélectionner l'icône COM.

Se reporter à la rubrique décrivant les opérations préalables au chargement.



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

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



6) Visualiser la liste des motifs de la mémoire.

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



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

7) Appuyer sur la touche B pour sélectionner un code. \*2

Appuyer sur la touche D pour sélectionner la vitesse de transmission des données. \*3



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

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



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

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

Si les emplacements sont occupés, supprimer un motif et créer un emplacement vide.

- \*2 La touche B permet de sélectionner le code bande sous la forme U  $\rightarrow$  F  $\rightarrow$  EL. Les autres codes ne sont pas valides.
- \*3 La vitesse de transmission des données est sélectionnée à partir du tableau ci-dessous.
  - La touche D permet de sélectionner le numéro attribué à la vitesse.

N°	Vitesse (BPS)	
0	9 600	X 1
1	14 400	X 1,5
2	19 200	X 2
3	28 800	X 3
4	38 400	X 4
5	57 600	X 6
6	76 800	X 8
7	115 200	X 12

\*4 Si la connexion n'est pas adéquate, l'annulation effective de l'opération peut prendre 10 secondes.

# Chapitre 7. Carte Compact Flash (carte CF)

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

- 1. Avant d'utiliser la carte CF
- 2. Écran de la carte CF
- 3. Création d'un dossier
- 4. Sauvegarde sur la carte CF
- 5. Chargement à partir de la carte CF
- 6. Sauvegarde de la mémoire
- 7. Chargement du dossier de sauvegarde de la mémoire
- 8. Suppression des motifs de la carte CF
- 9. Suppression d'un dossier
- 10. Sauvegarde simultanée de plusieurs motifs
- 11. Chargement simultané de plusieurs motifs

Se reporter au chapitre 15 (Système) pour utiliser la carte CF en tant que disque système.

### 1. Avant d'utiliser la carte CF

#### 1) Fonctions

Une carte CF présente une grande capacité et envoie/reçoit des données beaucoup plus rapidement qu'une disquette.

La carte CF offre les fonctions suivantes sur la brodeuse.

a. Stockage des fichiers de motif

Sauvegarde/chargement des fichiers de motif au format FDR.

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

Stockage des fichiers de motif au format TFD. \*

Image par points pour chaque fichier de motif. Il est possible de visualiser l'image sur un ordinateur.

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

b. Mise à jour du logiciel de base

La carte CF met rapidement à jour le logiciel de base.

Une carte CF peut stocker plusieurs logiciels de base.

c. Modification

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

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

- \* Le format PRJ se compose d'un fichier de motif, de paramètres de programme et d'un fichier d'image à points.
- \* L'automate ne peut pas sauvegarder un fichier au format TFD sur une carte CF. Utiliser un ordinateur pour sauvegarder un fichier au format TFD sur la carte CF.

#### 2) Description de la carte CF

Pour pouvoir stocker des fichiers, la carte CF doit comporter des dossiers. Une carte CF peut comporter jusqu' à 50 dossiers.


3) La carte CF peut prendre en charge 4 types de dossiers.



L'automate ne peut pas traiter les fichiers des dossiers.

- \* Lors de la création de dossiers sur un ordinateur, ajouter une extension au nom de dossier.
- \* Ne pas modifier le dossier « System » de la carte CF. Cette action pourrait endommager le logiciel de base.

4) Comparaison : carte CF/disquette

La carte CF présente les avantages suivants par rapport à la disquette.

- a. La carte CF peut être modifiée sur un ordinateur.
- b. La carte CF offre une grande capacité

Disquettes (2HD)	Approx.	480 000 points, 36 motifs
CF (64 Mo)	Approx.	21 330 000 points, 100 x 50 motifs
CF (128 Mo)	Approx.	42 660 000 points, 100 x 50 motifs
CF (256 Mo)	Approx.	85 330 000 points, 100 x 50 motifs

- c. Transmission à haute vitesse, moins d'erreurs.
- d. Durabilité supérieure.
- 4) Opérations de base

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



Touches de navigation : permettent de déplacer le curseur.

# 2. Écran de la carte CF

Affichage et modification de dossiers/motifs sur la carte CF.

1) Appuyer sur la touche Mémoire



2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche D.



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

4) Les dossiers de la carte CF apparaissent.



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

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

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

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



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

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

Appuyer sur la touche D pour afficher le croquis agrandi.

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

# 3. Création d'un dossier

Instructions relatives à la création de dossiers sur une carte CF (dossiers FDR, PRJ, MEM).

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

- 1) Se reporter à la rubrique sur l'écran de la carte CF et localiser ce dernier.
- 2) Appuyer sur la touche C.



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

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



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

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



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

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre. Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre. Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre. Appuyer sur la touche C pour annuler la création et sortir.

\* Un nom de dossier peut contenir 8 caractères maximum.

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



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

# 4. Sauvegarde sur la carte CF

Instructions relatives à la sauvegarde de fichiers de motif dans les dossiers FDR et PRJ. \* Le dossier PRJ ne peut pas stocker de fichiers de même nom.

- 1) Se reporter à la rubrique sur l'écran de la carte CF et localiser ce dernier.
  - # 01

     folders : 9

     free st :17325923st

      $C_F = 0.01$ 
     $C_F = 0.02$ 
     $C_F = 0.03$ 
     $C_F = 0.02$ 
     $C_F = 0.03$ 
     $C_F = 0.02$ 
     $C_F = 0.03$ 
     $C_F = 0.03$

2) Appuyer sur la touche A.

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



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

4) Appuyer sur la touche B pour afficher les motifs du dossier.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un fichier de motif à sauvegarder.



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

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

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



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

\* Le motif apparaît dans l'ordre alphabétique.

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

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

## 5. Chargement à partir de la carte CF

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

### 5-1. Chargement àw partir de la carte CF

- 1) Se reporter à la rubrique sur l'écran de la carte CF et localiser ce dernier.
- 2) Appuyer sur la touche A.



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

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



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

4) Appuyer sur la touche B.



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

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

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

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

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

\* La touche



n'apparaît pas si un emplacement de mémoire occupé est

sélectionné.

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



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

\*1 Le premier emplacement vide est sélectionné. Pour récupérer des emplacements, supprimer les motifs devenus inutiles.

# 5-2. Combinaison

- 1) Se reporter à la rubrique sur l'écran de la carte CF et localiser ce dernier.
- 2) Appuyer sur la touche A.



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

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



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

4) Appuyer sur la touche B pour afficher les motifs en mémoire.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le motif à combiner.



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

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



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



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

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

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



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

# 5-3. Sauvegarde sur une disquette

- 1) Se reporter à la rubrique sur l'écran de la carte CF et localiser ce dernier.
- 2) Appuyer sur la touche A.



3) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif à partir de la carte CF.



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

- 4) Appuyer sur la touche B et la maintenir enfoncée jusqu' à ce que la machine émette deux courts signaux sonores.
  - \* La destination devient la disquette.



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

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

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

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



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

# 6. Sauvegarde de la mémoire

Instructions relatives à la sauvegarde de la mémoire.

La combinaison n'est pas autorisée.

Cette opération n'est pas autorisée en mode Veille.

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

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

₽

lorsqu' un dossier MEM est

2) Appuyer sur la touche A.



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

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



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

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

7. Chargement du dossier de sauvegarde de la mémoire

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

- 1) Se reporter à la rubrique sur l'écran de la carte CF et localiser ce dernier.
- 2) Sélectionner un dossier MEM à charger.
- 3) Appuyer sur la touche Origine ou la touche E.



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

4) Appuyer sur la touche A.



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



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

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

### 8. Suppression des motifs de la carte CF

Instructions relatives à la suppression de fichiers de la carte CF.

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

2) À l'aide des touches de navigation, sélectionner un motif à supprimer.



3) Appuyer sur la touche B.

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

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



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

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

### 9. Suppression d'un dossier

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

- \* La suppression d'un dossier implique la suppression des fichiers qui le composent.
- 1) Se reporter à la rubrique sur l'écran de la carte CF et localiser ce dernier.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le motif à supprimer.
  - #01 folders : 9 free st :17325923st Free st :17325923st CE-001 CE-001 CE-002 CE-002 CE-003 CE
- 3) Appuyer sur la touche B.

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

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



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

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

### 10. Sauvegarde simultanée de plusieurs motifs

- 1) Se reporter à la rubrique relative à la sauvegarde sur la carte CF et localiser l'écran.
- 2) Appuyer sur la touche Origine pour sélectionner un motif. Une coche apparaît.

Appuyer sur la touche Origine et la maintenir enfoncée pour sélectionner le motif coché et tous les motifs suivants.



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

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

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



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

### 11. Chargement simultané de plusieurs motifs

- 1) Se reporter à la rubrique sur le chargement à partir de la carte CF.
- 2) Appuyer sur la touche Origine pour sélectionner le motif.

Appuyer sur la touche Origine et la maintenir enfoncée pour sélectionner le motif coché et tous les motifs suivants.



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

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

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



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

# Chapitre 8. Disquette

Le présent chapitre contient des informations sur les opérations relatives à la disquette.

- 1. Informations sur le motif
- 2. Croquis réduit du motif
- 3. Suppression d'un motif
- 4. Formatage de la disquette

## 1. Informations sur le motif

Instructions relatives à l'affichage des informations sur les motifs de la disquette.

Pour plus de détails, se reporter à la rubrique relative aux informations sur le motif du chapitre 9.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la liste des motifs de la disquette pour localiser cette dernière.
- 2) Sélectionner un motif à l'aide des touches de navigation.



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

3) Appuyer sur la touche B.



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

# 2. Croquis réduit du motif

Instructions relatives à l'affichage du motif de la disquette.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la liste des motifs de la disquette pour localiser le menu.
- 2) Appuyer sur la touche C.



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

3) Le croquis réduit du motif apparaît.



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

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

## 3. Suppression d'un motif

Instructions relatives à la suppression d'un motif d'une disquette.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la liste des motifs de la disquette pour localiser le menu.
- 2) Appuyer sur la touche A.



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

3) La liste des motifs de la disquette apparaît.

Sélectionner un motif à l'aide des touches de navigation.



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



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

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

### 4. Formatage de la disquette

Instructions relatives au formatage de la disquette. Sur l'automate, les motifs ne peuvent être formatés qu'au format FDR.

1) Se reporter à la rubrique sur la liste des motifs de la disquette pour localiser le menu.

Appuyer sur la touche E.



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

2) Appuyer sur la touche D pour lancer le formatage.



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

Appuyer sur la touche E pour annuler le formatage et revenir à l'écran précédent.

# Chapitre 9. Mémoire

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

- 1. Sélection de motifs
- 2. Informations sur le motif
- 3. Croquis réduit du motif
- 4. Statistiques de production
- 5. Attribution d'un nouveau nom au motif
- 6. Changement des codes couleur d'un motif
- 7. Utilisation du fil
- 8. Suppression d'un motif
- 9. Broderie à partir de la carte CF
- 10. Fonction DSP (Design Stitch Processor)

La capacité de la mémoire est de 10 millions de points et de 30 emplacements.

#### 1. Sélection de motifs

Sélection d'un motif de la mémoire.

La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

1) Appuyer sur la touche Mémoire



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

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



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

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

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



\*1 Se reporter à la rubrique sur le point de départ (chapitre 11) pour placer le pantographe sur le point de départ.

# 2. Informations sur le motif

Affichage des informations sur le motif.

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

N° de motif	:	emplacement de mémoire du motif.
Nombre de points	:	nombre de points du motif.
Pass (Passage)	:	distance entre le point de départ et le point d'arrivée, présentée sous forme de valeurs horizontales et verticales et exprimée en dixièmes de millimètre.
Size (Taille)	:	distance entre les dimensions globales du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.
P1	:	distance entre le point de départ et le coin inférieur gauche du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.
P2	:	distance entre le point de départ et le coin supérieur droit du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.
Free St (Points libres)	:	nombre total de points disponibles en mémoire.

\* L'unité de mesure est 1/10 mm.

\* L'écran indique « ---- » lorsque l'emplacement de mémoire est libre.

1) Appuyer sur la touche Mémoire



2) Appuyer sur la touche B.



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



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

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

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

## 3. Croquis réduit du motif

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

1) Appuyer sur la touche Mémoire



2) Appuyer sur la touche D pour afficher le croquis réduit du motif sélectionné. Le croquis reflète toute modification de programme (échelle, rotation, etc.).



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

3) Le croquis réduit apparaît.

Croquis réduit du motif, avec paramètres de programme modifiés.



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

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

4) Appuyer sur la touche E pour afficher le croquis réduit du motif d'origine.

Lorsque les paramètres de programme N' ont PAS été modifiés, cette fonction n' est pas disponible.



Croquis réduit du motif d'origine

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

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

## 4. Statistiques de production

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

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



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

3) Affichage des informations sur chaque motif en mémoire. Le nombre de fois où chaque motif a été brodé, le nombre total de points brodés pour chaque motif et le nombre total de fois où tous les motifs en mémoire (combinés) ont été brodés y figurent.

Appuyer sur la touche D jusqu' à ce que la machine émette un long signal sonore afin de réinitialiser le nombre de points et le nombre de pièces pour le motif sélectionné.

Appuyer sur la touche E jusqu' à ce que la machine émette un long signal sonore afin de réinitialiser le nombre de points et le nombre de pièces pour tous les motifs en mémoire.

	# <b>0</b>	1 **	PRODUC	×∗ ⊤
	πV	·	<stitches></stitches>	<prod#></prod#>
	#01:	ESNICK	31907st	1
	#02:	BAA002A	Øst	0
	#03:	BARUDAN	6628st	1
	#04:	HIMAWARI	Øst	0
	#05:		st	
			total prod#:	2
Ę	R		L	

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

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

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

Instructions relatives à l'attribution d'un nouveau nom aux motifs en mémoire.

Pour cela, la machine ne doit pas être en mode Démarrer.

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



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

3) L'écran d'attribution de nom apparaît.



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

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre. Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre. \*1 Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.
4) Appuyer sur la touche E pour enregistrer le nouveau nom et quitter la fonction. \*2



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

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

\*1 Le nom du motif peut inclure 8 caractères au maximum.

Le nom doit commencer par un caractère. Il est possible d'utiliser des chiffres après le premier caractère.

Lors de la sauvegarde du motif sur une carte CF ou une disquette, les caractères sont convertis en lettres capitales.

Le processus de sauvegarde de la mémoire ne convertit pas les lettres.

\*2 Appuyer sur la touche Mémoire quitter le menu.



pour annuler le changement de nom et

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

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

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



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

3) La liste des codes de fonction de changement de couleur apparaît.

La liste affiche le total des fonctions de changement de couleur.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un code.



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

La couleur d'arrière-plan du nombre de points est la même que la couleur du croquis réduit.

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

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



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

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

\* Un motif peut présenter jusqu' à 400 codes de changement de couleur.

### 7. Utilisation du fil

Instructions de simulation relatives à l'utilisation du fil.

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



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

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



Appuyer sur la touche B pour afficher les résultats en pouces. Appuyer sur la touche E pour atteindre l'écran précédent. 4) Appuyer sur la touche D.



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

5) Les paramètres d'utilisation du fil apparaissent.

Affichage des paramètres d'utilisation du fil.

>>_1.	
thickness B.thread rate	0.0 mm 0 %
2.	
adjusting value	%

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

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

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

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

# 8. Suppression d'un motif

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

- \* La machine ne doit pas être en mode Démarrer.
- 1) Appuyer sur la touche Mémoire



2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche A.



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

4) Se reporter à la rubrique sur la sélection de motifs et localiser le menu.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.



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

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



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

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

9. Broderie à partir de la carte CF

9-1. Broderie à partir de la carte CF

Il est possible de broder directement les motifs stockés sur la carte CF sans les charger en mémoire.

1) Appuyer sur la touche Mémoire



2) Appuyer sur la touche A.



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

3) La liste des dossiers de la carte Compact Flash (CF) apparaît.



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

Appuyer sur la touche B ou C pout que la mémoire charge le motif.

4) Appuyer sur la touche A.



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

Le fichier de motif est répertorié dans le dossier.
 Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un motif.



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

6) Appuyer sur la touche Démarrer



pour passer en mode Démarrer.

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



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

# 9-2. Recherche d'un motif sur la carte Compact Flash (CF)

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



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

3) Le menu de lettres apparaît.



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

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre. Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre. Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre. Entrer un nom de fichier de motif à rechercher. 4) Appuyer sur la touche E pour lancer la recherche.



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

5) Le résultat de la recherche apparaît.

À l'aide des touches de navigation, sélectionner un fichier de motif à charger.



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

6) Appuyer sur la touche Démarrer



pour passer en mode Démarrer.

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



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

## 10. Fonction DSP (Design Stitch Processor)

### 10-1. Paramétrage de la fonction DSP

La fonction DSP met à l'échelle le motif en modifiant la densité de points.

Elle définit également la longueur de point maximale, l'espace entre le fil des points passés/points tatami et le pas des points de ligne.

1) Appuyer sur la touche Mémoire



2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche E.



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

4) Appuyer sur la touche C.



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

5) La liste des paramètres DSP apparaît.

Sélectionner une colonne à l'aide des touches de navigation.



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

\* Opérations de base



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



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

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

7) Appuyer sur la touche E.



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

- \* Supprimer un fichier de motif et créer un emplacement de mémoire vide avant d'exécuter la fonction DSP.
- \* La touche E ne fonctionne pas lorsqu'il n'existe pas d'emplacement de mémoire vide.
- 8) Visualiser les numéros d'emplacement de mémoire.
  (Pour le motif à convertir et pour l'emplacement de stockage du motif converti.)



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

Appuyer sur la touche D pour lancer la conversion.

Appuyer sur la touche E pour annuler la conversion et revenir à l'écran précédent.

9) Appuyer sur la touche E pour arrêter la conversion.



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

10) Appuyer sur la touche D pour annuler la conversion.

Appuyer sur la touche E pour reprendre la conversion.



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

# 10-2. Paramètres DSP

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
1 ₽ ₽	Scale (Échelle)	Agrandissement/ réduction	50 - 200 %	100 %
2 L-max 40~127	MAX. Length (Longueur maximale)	Longueur maximale de point	40 - 127	127
3 SATIN ₩₩₩	SATIN Space (Espace entre les points passés)	Espace du fil pour les points passés et les points tatami.	70 - 120 ¥	100 %
4 TATAMI ₽ ₽	TATAMI Space (Espace entre les points tatami)	Plus la valeur est grande, plus l'espace est grand.	70 - 130 %	100 %
5	LINE Pitch (Pas des points de ligne)	Ajustement de la longueur des points de ligne. Plus la valeur est grande, plus la longueur de point est grande.	70 - 130 %	100 %

# Chapitre 10. Programme

Le présent chapitre contient des instructions sur les paramètres de programme.

- 1. Modification des paramètres de programme
- 2. Définition des limites inférieures
- 3. Paramétrage de la broderie avec matrice
- 4. Paramètres de programme

#### 1. Modification des paramètres de programme

Les paramètres de programme peuvent avoir un impact sur l'échelle, la rotation et le retour au point d'origine des motifs en mémoire.

Il est impossible d'apporter des modifications aux paramètres de programme lorsque la machine est en mode Démarrer.

En mode Démarrer, il N' est possible QUE de visualiser les paramètres de programme.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la sélection de motifs et localiser la liste.
  - \*La liste des paramètres de programme n'apparaît pas si la machine est en mode Démarrer.
- 2) Appuyer sur la touche C.



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

3) La liste Program (Programme) apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un paramètre.



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

\* Opérations de base



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



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

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

#### 2. Définition des limites inférieures

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

Cette fonction est appelée Limites inférieures définies.

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

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

- \* Pour enregistrer les 2 coins, déplacer le pantographe à l'aide des touches de navigation.
- \* La zone des limites inférieures définies n'est pas plus grande que la zone des limites définies dans les paramètres Conditions machine (MC).
- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des paramètres de programme et localiser la liste.
- 2) À l'aide des touches de navigation, déplacer le curseur sur le paramètre n° 14 « Frame type » (Type de cadre).
- 3) Choisir la valeur (1 à 3).

\* La valeur O rend inactives les limites inférieures définies.

- 4) Appuyer sur la touche Origine pour afficher l'écran ci-dessous.
  - \* L'écran ci-dessous se rapporte à la valeur 1 (Limite inférieure définie 1).



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

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

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

L'écran propose automatiquement P2 (les valeurs P2 et V, H sont entourées d'un rectangle).



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

7) Enregistrer P2 (coin supérieur droit de la zone).

Déplacer le pantographe pour localiser le coin supérieur droit de la zone.

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



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

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



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

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



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

#### 3. Paramétrage de la broderie avec matrice

#### 3-1. 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.

- \* Ce paramétrage réinitialise les paramètres de programme n° 06 : Socks (Chaussettes) et n° 15 : Repeat (Répétition).
- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des paramètres de programme et localiser la liste.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner le paramètre de programme n° 16.
- 3) Attribuer la valeur 1.
- 4) Appuyer sur la touche Origine pour afficher le menu ci-dessous.
- 5) Appuyer sur la touche D.



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

6) Le menu de paramétrage apparaît.



7) Sélectionner une colonne à l'aide des touches de navigation et appuyer sur la touche A ou B pour modifier la valeur.



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

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



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

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



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

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



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

Élément		Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Cloth (Tissu)	V	Mouvement du pantographe dans la direction V(X) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	100
	Н	Mouvement du pantographe dans la direction H(Y) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	100
Pitch (Pas)	V	Pas du motif dans la direction V(X) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	0
	Н	Pas du motif dans la direction H(Y) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	0
Repeat (Répétition)	V	Répétition du motif dans la direction V(X).	1 - 400	0
	Н	Répétition du motif dans la direction H(Y).	1 - 400	0

#### 3-2. Paramètre de répétition automatique

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

- \* Ce paramétrage réinitialise les paramètres de programme n° 06 : Socks (Chaussettes) et n° 15 : Repeat (Répétition).
- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des paramètres de programme et localiser la liste.
- 2) À l'aide des touches de navigation, déplacer le curseur sur la colonne n° 16.
- 3) Attribuer la valeur 1.
- 4) Appuyer sur la touche Origine pour afficher le menu ci-dessous.
- 5) Appuyer sur la touche E.

***	PROGRAM	***
#01	13:CAP frame	0
AA	14.Frame type 15:Repeat	1
A 5X3	16:Matrix 17:V repeat	1
	18:H repeat	1
	default:	0
		· (4)

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

6) Le menu de paramétrage apparaît.



7) Sélectionner une colonne à l'aide des touches de navigation et appuyer sur la touche A ou B pour modifier la valeur.



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

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



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

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



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

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

Paramètre MC n° 17 : V repeat (Répétition V) n° 18 : H repeat (Répétition H) n° 19 : V space (Espace V) n° 20 : H space (Espace H)



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

Élément		Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Frame (Cadre)	V	Mouvement du pantographe dans la direction V(X) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	Paramètre des limites inférieures définies
	Н	Mouvement du pantographe dans la direction H(Y) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	Paramètre des limites inférieures définies
Space (Espace)	V	Nombre de répétitions de motifs dans la direction V(X) en mm.	-1 000 à 1 000	0
	Н	Nombre de répétitions de motifs dans la direction H(Y) en mm.	-1 000 à 1 000	0
Margin (Marge)	V	Définition de la marge le long du cadre dans la direction V(X) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	10
	Н	Définition de la marge le long du cadre dans la direction H(Y) en mm.	Paramètre des limites inférieures définies	10

# 4. Paramètres de programme

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
	V Scale (Échelle V) (largeur)	Mise à l'échelle du	50 - 200 %	100 %
²	H Scale (Échelle H) (profondeur)	motit dans la direction sélectionnée.	30 200 M	100 //
<sup>3</sup> <b>F</b> <sub>1</sub>	ROT Pattern (Rotation du motif)	Rotations (90°) et images symétriques. F <sub>1</sub> LL <sup>2</sup> <sup>3</sup> J T 5 <sup>6</sup> LJ L <sup>7</sup> F <sub>8</sub>	Motif $1 \rightarrow 0^{\circ}$ $2 \rightarrow 90^{\circ}$ $3 \rightarrow 180^{\circ}$ $4 \rightarrow 270^{\circ}$ Image symétrique Motif $5 \rightarrow 0^{\circ}$ $6 \rightarrow 90^{\circ}$ $7 \rightarrow 180^{\circ}$ $8 \rightarrow 270^{\circ}$	1
⁺₽₽₽	Angle	Rotation par incréments de 1 degré.	0 - 89°	0°
₅ ORG	Origin (Origine)	Retour automatique sur l'origine lorsque l'origine et le point d'arrivée sont différents.	1 : actif O : inactif	1
° ↓ ↓	Socks (Chaussettes)	Répétition automatique du motif à une position différente. L'espace entre les 2 motifs est défini à l'aide des touches de navigation, après le passage en mode Démarrer. La fonction d'image symétrique ou de rotation du motif d'origine est disponible.	0 : inactif 1 : actif 2 : image symétrique 3 : rotation 3	0

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

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
15 <b>44</b>	Repeat (Répétition)	Paramétrage de la répétition d'un motif.	1 - 201 201 : indéfiniment	1
16 AA A 5x3 AAAAA	Matrix (Matrice)	Activation de l'agencement automatique.	0 : inactif 1 : actif	0
17 AA A?	V(X) Repeat (Répétition V(X))	Paramétrage de la répétition du motif dans la matrice.	Total des répétitions	1
18 ? A AA	H(Y) Repeat (Répétition H(Y))		(V + H) = 400	
19 →  + A A	V Space (Espace V) (largeur)	Définition de l'espace entre les motifs.	1 000 à 1 000 mm	0
20 ₽ <u>+</u> ₽ <u>+</u> ↑mm	H Space (Espace H) (profondeur)			U min
	Start Dir. (Direction démarrage)	Ordre selon lequel les motifs sont brodés. $\rightarrow \rightarrow $	0 - 7 Le rectangle noir représente le premier motif à broder.	0

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

#### Ordre de la broderie dans la matrice

Exemple : 3 motifs en largeur et 2 motifs en profondeur



# Chapitre 11. Broderie

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

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

#### 1. Point de départ

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

- 1) Sélectionner un motif dans la mémoire. Utiliser les touches de navigation pour atteindre l'emplacement où la broderie du motif doit commencer.
- 2) Appuyer sur la touche Démarrer pour placer la machine dans le mode correspondant. Le point de départ du motif est enregistré.

Pour plus de détails, se reporter à la rubrique sur le mode Démarrer.

\* Le premier motif à broder ne présente pas de point de départ.

- 3) Appuyer sur la touche Origine pour déplacer le pantographe vers le point de départ enregistré.
  - \* En mode Veille et via la touche Origine, le pantographe peut atteindre le point de départ de chaque motif choisi.
  - \* Le pantographe se déplace vers l'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.

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

2) Appuyer sur la touche Démarrer correspondant.



pour placer la machine dans le mode

- 3) Appuyer sur le bouton Start (Marche) ou Stop (Arrêt) pour lancer/arrêter la broderie.
- 4) Appuyer sur la touche Démarrer et la maintenir enfoncée pendant 3 secondes pour quitter le mode Démarrer.
  - \* Le dispositif de commande émet un signal sonore avant de quitter le mode.
  - \* Passage en mode Veille.

## 3. Vitesse

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

1) Appuyer sur la touche Vitesse



2) Le menu de vitesse apparaît.

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

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



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

### 4. Tracés

#### 4-1. Tracé périmètre

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

Le pantographe exécute un tracé (4 coins) du motif pour garantir un positionnement adéquat.

Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer ; il CONVIENT qu'elle soit exécutée avant la broderie.

- \* Le tracé à 4 coins tient compte des paramètres de programme susceptibles d'avoir été modifiés.
- 1) Appuyer sur la touche D.



2) L'écran du tracé apparaît.



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

L'écran indique si le motif est adapté à la zone tracée.
3) Le motif est déplacé parallèlement au mouvement du pantographe généré à l'aide des touches de navigation.



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

Normalement, la limite est bleue.

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





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



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

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

### 4-2. Tracé contours

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

Le pantographe trace le contour du motif 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 E pour lancer le tracé contours.



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

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

## 5. Flottement

- Le flottement permet de déplacer le pantographe au sein du motif sans broder.
- 1) Appuyer sur la touche Flottement



2) L'écran du flottement apparaît.

Appuyer sur le bouton Start (Marche) pour lancer le flottement.



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

\* Arrêter la machine et appuyer sur la touche Flottement



pour terminer.

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

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

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

Appuyer sur la touche C et la maintenir enfoncée, puis appuyer sur la touche A ou B pour modifier le nombre de points selon la valeur 1 000.



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

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



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

\* Appuyer sur la touche Flottement pour terminer.

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

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

- 1) Se reporter à la rubrique sur le flottement et localiser l'écran correspondant.
- 2) Appuyer sur la touche Changement de couleur



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

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

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



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

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



### 8. Changement de codes couleur (Apprentissage)

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

1) Appuyer sur la touche Changement de couleur



- 2) Appuyer sur Start (Marche).
- 3) La broderie s'arrête au niveau du nombre de points pour lequel est désigné le code couleur ou le code d'arrêt.
- 4) Le dispositif de commande affiche le code actuel désigné.

Appuyer sur la touche A ou B pour changer le code couleur.

Appuyer sur la touche C pour le convertir en code d'arrêt.



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

5) Appuyer sur le bouton Start (Marche) pour reprendre la broderie avec le nouveau code. La figure ci-dessous montre le changement de code couleur :  $CO6 \rightarrow CO4$ 



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

\* Arrêter la machine et appuyer sur la touche Changement de couleur pour terminer.



### 9. Codes de fonction

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

1) Appuyer sur la touche Changement de couleur



et la maintenir enfoncée

jusqu'à ce que la machine émette deux courts signaux sonores.

2) L'écran du code de fonction apparaît.

Appuyer sur la touche A ou B pour modifier le code de fonction.



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

3) Appuyer sur la touche E pour mettre à jour la mémoire avec les nouveaux codes de fonction.

La figure ci-dessous montre le changement de code de fonction : Aucun (point standard)  $\rightarrow$  Point sauté (JP)



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

\* Appuyer sur la touche Changement de couleur



pour terminer.

## 10. Point arrière

Instructions relatives au retour arrière de façon à réparer la broderie.

- 1) Arrêter la machine à l'aide du bouton Stop (Arrêt).
- 2) Appuyer sur le bouton Stop (Arrêt) et le maintenir enfoncé pour lancer la fonction Point arrière.

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

3) Maintenir le bouton Stop (Arrêt) enfoncé pour un retour arrière de 30 points ; le mouvement arrière continue même lorsque le bouton Stop (Arrêt) est relâché.

Appuyer sur le bouton Start (Marche) pour arrêter la fonction Point arrière.

Pour que le pantographe recule plus loin, maintenir de nouveau le bouton Stop (Arrêt) enfoncé.

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

### 11. Réparation automatique

La réparation automatique représente la fonction Point arrière pour une tête de broderie désignée.

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

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

Le pantographe arrête le retour arrière lorsque le bouton Réparation automatique est relâché.

La tête de broderie concernée présente un voyant DEL rouge allumé.

L'activation du bouton Start (Marche) permet de couvrir la broderie avec cette seule tête de broderie.

- 1) Arrêter la machine à l'aide du bouton Stop (Arrêt).
- Appuyer sur le bouton Réparation automatique, situé sur le boîtier de tension de la tête de broderie concernée, et le maintenir enfoncé. Relâcher le bouton Stop (Arrêt) lorsque le pantographe a atteint la position souhaitée.
- 3) Appuyer sur le bouton Start (Marche) pour couvrir la broderie avec la tête concernée.
- 4) Paramètres Conditions machine disponibles après la fonction Réparation automatique :
  - N° 12 : Overlap (Superposition) Superposition des points après la réparation automatique. Par défaut : 4
  - N° 13 : Auto Start (Démarrage automatique) Démarrage automatique après la réparation automatique. Par défaut : inactif

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

Lorsque la machine s'arrête :	la machine s'arrête à l'endroit où la réparation automatique se termine et procède à un point arrière automatique pour le nombre de points défini par le paramètre Overlap (Superposition).
Lorsque la machine continue :	la machine ne s'arrête pas à l'endroit où la réparation automatique se termine et toutes les têtes commencent à broder.

\* Lorsque de nombreux points nécessitent une réparation automatique, procéder à un retour arrière avec la fonction Réparation automatique, puis maintenir le bouton Stop (Arrêt) enfoncé pour la fonction Point arrière. La fonction Point arrière procède à un retour arrière sans maintien du bouton Stop après 30 points.

### 12. Mode Veille (reprise)

En cas de mise hors tension de la machine en mode Démarrer, elle reprendra la broderie ultérieurement à l'endroit où elle s'est arrêtée. Il s'agit du mode Veille.

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



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

3) L'écran de veille (Standby) apparaît.

Appuyer sur la touche D pour continuer la broderie.

Appuyer sur la touche E pour quitter le mode Veille.

La machine arrête la broderie tant que la touche Start (Marche) n' est pas activée.



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

## Chapitre 12. Apprentissage

Le présent chapitre contient des instructions relatives à la fonction Apprentissage. Cette fonction constitue un moyen rapide et aisé de modifier des codes avant la broderie.

- 1. Codes couleur
- 2. Tous les codes de fonction

## 1. Codes couleur

Recherche et modification de codes de changement de couleur.

La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

Pour obtenir la description des codes, se reporter à la rubrique sur les codes de fonction (chapitre 16).

1) Appuyer sur la touche Changement de couleur



2) L'écran du code couleur apparaît.

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



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

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



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

4) Appuyer sur la touche E pour enregistrer la modification et rechercher le code suivant. La figure ci-dessous montre le changement de code :  $\rightarrow$  CO7



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

#### 2. Tous les codes de fonction

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

La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

Pour obtenir la description des codes, se reporter à la rubrique sur les codes de fonction (chapitre 16).

1) Appuyer sur la touche Changement de couleur



et la maintenir enfoncée

jusqu'à ce que la machine émette deux courts signaux sonores.

2) L'écran du code de fonction apparaît.

Appuyer sur la touche E pour rechercher le code suivant.



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

- \* L'écran se ferme automatiquement si aucun code de fonction n'est détecté.
- \* La recherche porte uniquement sur les points sautés consécutifs dont le nombre est supérieur à celui du paramètre Trim Jumps (Points de coupe) dans les conditions machine. La machine coupe automatiquement le fil lorsqu'il existe un nombre de points sautés consécutifs supérieur au paramètre.
- 3) Appuyer sur la touche A ou B pour modifier le code de fonction.



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

4) Appuyer sur la touche E pour enregistrer la modification et rechercher le code de fonction suivant.



La figure ci-dessous montre le changement de code de fonction :  $\rightarrow$  COO

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

## Chapitre 13. Conditions machine

Le présent chapitre contient des informations sur les paramètres Conditions machine.

- 1. Modification des conditions machine
- 2. Réinitialisation des conditions machine
- 3. Liste des conditions machine

## 1. Modification des conditions machine

Instructions relatives à la modification des paramètres Conditions machine.



2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche A.



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

4) La liste des conditions machine apparaît.

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un paramètre.



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

\* Opérations de base



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



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

- \* Les nouvelles valeurs ne sont pas sauvegardées à ce stade. Elles le sont à la sortie du menu des conditions machine.
- \* Les nouvelles valeurs ne sont pas valides si l'alimentation électrique est coupée avant la sauvegarde.
- 6) Appuyer sur la touche Manuel



lorsque tous les paramètres sont définis.

7) Appuyer sur la touche A pour sauvegarder les nouvelles valeurs.



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

Appuyer sur la touche B pour annuler les modifications et fermer la liste.

## 2. Réinitialisation des conditions machine

Instructions relatives à la réinitialisation des conditions machine sur les valeurs d'usine par défaut.

La machine ne doit pas être en mode Démarrer.

- 1) Se reporter à la rubrique sur la modification des conditions machine pour localiser la liste des conditions.
- 2) Appuyer sur la touche E et la maintenir enfoncée jusqu' à ce que la machine émette deux courts signaux sonores.



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

3) Appuyer sur la touche A pour initialiser les paramètres Conditions machine.



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

Appuyer sur la touche B pour annuler l'initialisation.

# 3. Liste des conditions machine

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
1	Borer (Perforateur)	Entrer le numéro de l'aiguille possédant le dispositif permettant de faire des trous. O : aucun dispositif permettant de faire des trous est utilisé.	0 – Nombre max. d'aiguilles	0
2	Trim Jumps (Points de coupe)	Contrôle le nombre de points sautés après lequel le coupe-fil coupera le fil. 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. 0 : pas de coupe pour les points sautés.	0 - 9	2
3  Z	Lock Stitch (Verrouillage du point)	Lors du démarrage après une coupe, la machine verrouille les points de la manière suivante : 1 : séparation de point 2 : point triangle 3 : point arrière 4 : pas de verrouillage Ajouter 10 aux valeurs précédentes pour créer un point et le transformer en verrouillage.	1 - 4 & 11 - 14	1
4 <b>V:+</b>	Clamp Type (Type de pince)	Contrôle le pince-fil lorsque la machine commence à broder après une coupe. 1 : la pince s' ouvre au premier point et se ferme au point mort bas. Elle s' ouvre ensuite au deuxième point. 2 : la pince s' ouvre au deuxième point. 3 : la pince s' ouvre au premier point.	1 - 3	1
5 <b>Q</b> J J 1 J JA <b>Y Y</b>	Jump Control (Contrôle point sauté)	Inactif	0 ou 1	1
6	Trim Type (Type de coupe)	<ul> <li>0 : coupe-fil désactivé.</li> <li>1 : déplace le pantographe de 0,4 mm vers la droite avant la coupe.</li> <li>2 : inverse le pantographe, puis coupe.</li> <li>3 : cf. 1, mais le coulisseau tire le fil avant qu'il ne soit coupé.</li> <li>11 : cf. 1, mais le fil derrière le tissu est plus court.</li> </ul>	0 - 11	1

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
7 <b>1</b> → 1	Trim Dir (Direction de coupe)	Direction du pantographe après une coupe. O : direction H(Y) vers le point d'origine. 1 : direction V(X) vers le point d'origine.	0 ou 1	0
°	Trim Vector (Distance de coupe)	Détermine le déplacement (en mm) du pantographe avant une coupe (incrément de 0,1 mm).	0 - 50	15
9 Lrpm	Low Speed (Vitesse réduite)	Sélectionne la vitesse à laquelle la fonction Vitesse réduite s'appliquera.	200 - Vitesse max.	450 r/mi n
10	Jump Divide (Division point sauté)	Sélectionne la longueur de point maximale que la machine peut broder lors d'une révolution de la tête (incrément de 0,1 mm).	30 -127	127
11 ++V ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	Stitch Back (Point arrière)	Contrôle le nombre de points à respecter lorsque la machine reviendra en arrière en cas de rupture de fil.	0 – 7 points	4 points
12	Overlap (Superposition)	Désigne le nombre de points à superposer lors de la réparation automatique.	0 - 7 points	4 points
13	Auto Start (Démarrage automatique)	Si ce paramètre est activé, la machine démarre automatiquement toutes les têtes pendant la phase de réparation automatique, sans que l'opérateur ait à déplacer le curseur Start/Stop lorsque le nombre total de points sur lesquels repasser a été brodé. À utiliser avec précaution ! O : démarrage après Réparation automatique. Arrêt après Application. 1 : arrêt après Réparation automatique. Arrêt après Application. 2 : démarrage après Réparation automatique. Démarrage après Application. 3 : arrêt après Réparation automatique. Démarrage après Application.	0 - 3	1

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
	Swing (Mouvement)	Distance (en dixièmes de millimètre) ajoutée à la longueur d'un point ou retirée de cette dernière.	-5 à 5	0
	Frame Start (Début du cadre)	Détermine le moment où le pantographe commence à se déplacer en fonction de l'aiguille.	45 - 135	70
	S. Frame (Spectacle Frame) (Monture de lunettes)	<pre>Règle la machine pour l' utilisation d' un cadre permettant d' exécuter les mouvements du pantographe exactement tels qu' ils ont été programmés. 0 : inactif 1 : déplacement selon les mouvements programmés. Le retour au point d' origine et le tracé contours sont interdits. 2 : déplacement selon les mouvements programmés. Le retour au point d' origine et le tracé contours sont autorisés. * La manipulation des touches de navigation est toujours autorisée.</pre>	0 - 2	0
	Needle Down (Aiguille abaissée)	Détermine si l'aiguille est abaissée après une rupture de fil, afin de faciliter l'enfilage. 1 : actif 0 : inactif	0 - 1	1
18	Appliqué (Application)	Définit la hauteur du pied presseur lorsque la commande Appliqué (Application) est exécutée. Le paramètre est défini en degrés.	60 - 120	80
19	T.Break (Rupture de fil)	La machine est conçue pour s'arrêter automatiquement lors de la rupture du fil supérieur. La valeur détermine le nombre de détections de ruptures de fil consécutives avant l'arrêt.	1~9	3

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
20	O Admit (O autorisé)	<pre>Définit le nombre de points de données O autorisé lors de la lecture du motif en mémoire. 0 : aucune donnée O autorisée. 1 - 8 : données nulles consécutives telles que la valeur définie le permet. 9 : chargement de toutes les données nulles.</pre>	0 - 9	0
21 	Combine Data (Données combinées)	Définit la longueur de point minimale autorisée lors de la lecture du point en mémoire. Les points de longueur inférieure à la longueur autorisée sont combinés en points plus longs. 0 : aucune combinaison. 1 - 9 : combine le point de longueur inférieure à la longueur définie (0,1 mm/unité). Ex. : la valeur 5 combine les points de longueur 0,4 mm ou de longueur inférieure.	0 - 9	0
22	Right Limit (Limite droite)	Distance que peut parcourir le pantographe vers la droite par rapport au point d'origine.	0 - 3 200 mm	500 mm
23	Left Limit (Limite gauche)	Distance que peut parcourir le pantographe vers la gauche par rapport au point d'origine.	0 - 3 200 mm	500 mm
24	Back Limit (Limite arrière)	Définit la limite arrière – correspond à la distance que peut parcourir le pantographe vers l'avant du point d'origine.	0 - 3 200 mm	500 mm
25	Front Limit (Limite avant)	Définit la limite avant – correspond à la distance que peut parcourir le pantographe vers l'arrière du point d'origine.	0 - 3 200 mm	500 mm

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
26	LCD Mode (Mode LCD)	Définit le mode couleur d'arrière-plan. 0 : haut standard, bas standard #01 1 : haut standard, bas couleur de l'icône	0 – 1	0
27	LCD Bright (Luminosité de l'écran à cristaux liquides)	Définit l'intensité lumineuse de l'écran à cristaux liquides.	1 : faible 2 : normale 3 : élevée	2
28 • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Roll to Roll (Cylindre par cylindre)	Active la fonction Cylindre par cylindre. * Option usine 0 : inactif 1 : actif	0 ou 1	0
29 115-F WS 117-2 WS	WS System (Système WS)	Active ou désactive l'utilisation du système WS. O : inactif 1 : actif	0 ou 1	0
30	Clamp Frame (Cadre de pince)	Inactif	N/A	N/A

N° et icône	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
31	V. Clamp (Pince V.)	Inactif	N/A	N/A
32	H. Clamp (Pince H.)			
33	Frame Option (Option de cadre)	Paramètre servomoteur pour chaque cadre. 0 : portique 1 : cadre à croisillon 2 : cadre direct * Modification impossible en mode Démarrer.	0 - 2	2
34	Sequin Size L (Taille de paillette G) (dispositif à gauche)	Règle la course de chargement du dispositif à paillettes. * Option usine		
35	Sequin Size R (Taille de paillette D) (dispositif à droite)	Ex. : 17 → Taille de paillette D5 30 → D9	0 - 50	0
36 MC	Special MC (Conditions machine spéciales)	Paramètre relatif aux modèles spéciaux.	N/A	N/A

## Chapitre 14. Réseau

Le présent chapitre contient des informations sur l'utilisation du système facultatif de mise en réseau.

\* Les cartes LAN sont des cartes d'extension équipées d'un port Ethernet.

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

### 1. Avant d'utiliser le système de réseau

Cette fonction est disponible uniquement pour les machines équipées d'une carte LAN.

1) Introduction

Réseau entre un serveur (PC) et des brodeuses via une interface LAN.

\* Chaque machine doit être équipée d'une carte LAN.

Avantages du système de réseau :

Le serveur peut envoyer des motifs à la machine désignée.

Les opérateurs peuvent télécharger les motifs à partir du serveur.

Les machines peuvent télécharger les motifs vers le serveur.

Le serveur consigne l'état de la machine en temps réel.

Le système de réseau reconstitue automatiquement les connexions entre le serveur et les brodeuses.



Le voyant DEL qui clignote sur la touche Réseau indique que le réseau est actif. \* Le voyant s' éteint lorsque le réseau est inactif.

2) Fonctionnement

Le réseau présente 2 fonctions principales.

Consignation de l'état des machines



Téléchargement amont/aval des motifs



3) Formats de fichier pour le système de réseau

Le fichier téléchargé à partir du serveur est converti en fichier PRJ. \*1

4) Arrêt/annulation de la transmission du fichier de motif

ll est possible d'arrêter ou d'annuler le téléchargement amont/aval durant la transaction.

a) Appuyer sur la touche E pour arrêter la transmission. \*2



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

b) La touche D annule l'opération tandis que la transmission est arrêtée.

Appuyer sur la touche E pour reprendre la transmission.



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

5) L'équipement suivant est nécessaire pour établir un système de réseau.

Automate BEVS

Options Barudan

Carte LAN

Logiciel serveur

Les utilisateurs doivent préparer les éléments suivants :

Ordinateur équipé de Windows 2000 ou XP. Port LAN requis.

\* Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.

Câble LAN \*3

Concentrateur \*4

\*1 Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.

\*2 Un fichier PRJ se compose d'un fichier de motif, de paramètres de programme et d'une image à points.

\*3 Maintenir la touche E enfoncée si la transmission ne s'arrête pas.

Le dispositif de commande annule la transmission uniquement lorsqu'elle est arrêtée.

\*4 Le câble LAN peut varier en fonction du schéma de connexion.

Se reporter aux exemples suivants.

Exemple 1 : un serveur et une brodeuse

```
* Utiliser le câble LAN « croisé »
```





Câble LAN croisé



Exemple 2 : un serveur et plusieurs brodeuses

#### \* Utiliser le câble LAN « droit »



\* Le diagramme schématique incluant plusieurs brodeuses nécessite un ou des concentrateurs.

### 2. Enregistrement du code opérateur

Instructions relatives à l'enregistrement du code opérateur sur l'automate.

- \* Le serveur consigne l'état de la machine avec le code opérateur.
- \* Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.

### 2-1. Signalement du code opérateur

Signalement de l'opérateur actuel au serveur.

1) Appuyer sur la touche Réseau





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

3) La liste des codes opérateur apparaît.

Sélectionner un code opérateur à l'aide des touches de navigation.



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

4) Appuyer sur la touche E pour signaler le code opérateur actuel au serveur.



Appuyer sur la touche A pour annuler le signalement et revenir à l'écran précédent.

#### 2-2. Enregistrement du code opérateur

- 1) Instructions relatives à l'enregistrement du code opérateur sur l'automate.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un code opérateur.
  - \* Sélectionner un ID vide pour enregistrer un nouveau code ; sélectionner un ID occupé pour modifier ce dernier.
- 3) Appuyer sur la touche C.



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

4) L'écran d'enregistrement apparaît.



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

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre. Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre. \*1 Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre. 5) Appuyer sur la touche E pour enregistrer le code opérateur/terminer la modification du code opérateur. \*2



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

Appuyer sur la touche C pour annuler l'enregistrement/la modification du code et revenir à l'écran précédent.

\*1 Un code opérateur peut inclure 8 caractères max.

\*2 Appuyer sur la touche Réseau la modification.



pour annuler l'enregistrement/
## 2-3. Suppression du code opérateur

- 1) Se reporter à la rubrique sur le signalement du code opérateur et localiser la liste des codes.
- 2) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner un code.

Appuyer sur la touche B pour supprimer le code.



3) Appuyer sur la touche D pour confirmer la suppression.



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

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

#### 3. Annonce de pause

Instructions sur la façon dont un opérateur annonce qu'il est en pause et que la machine ne brode pas.

\* Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.

1) Appuyer sur la touche Réseau



2) Appuyer sur la touche B.



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

3) Le dispositif de commande annonce la pause au serveur.



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

4) Appuyer de nouveau sur la touche B à la fin de la pause.



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

## 4. Appel de l'opérateur

Instructions sur la façon de passer un appel au serveur.

- \* Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.
- 1) Appuyer sur la touche Réseau



2) Appuyer sur la touche C pour appeler le serveur.



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

### 5. Temps d'arrêt

Instructions permettant de signaler que la machine n' est pas en cours de production.
\* Se reporter au manuel d' instructions du logiciel serveur.

1) Appuyer sur la touche Réseau



2) Appuyer sur la touche D pour signaler le temps d'arrêt.



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

\* L'icône au-dessus de la touche D est en surbrillance durant le temps d'arrêt.

Appuyer de nouveau sur la touche D pour signaler que la machine est prête à produire.



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

6. Téléchargement de motifs (téléchargement direct)

Les motifs à télécharger doivent se situer à leur emplacement spécifique.

- \* Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.
- 1) Appuyer sur la touche Réseau



2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche A.



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

4) La liste des motifs en mémoire apparaît.

À l'aide des touches de navigation, sélectionner un emplacement de mémoire vide pour télécharger un motif.



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

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

- \* Sélectionner un emplacement de mémoire occupé pour supprimer le fichier de motif et télécharger un autre motif.
- 5) Appuyer sur la touche E.



6) L'écran de lettres relatif au nom de fichier de motif apparaît.

Entrer le nom de fichier du motif à télécharger.



Utiliser les touches de navigation pour sélectionner des lettres.

Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre.

Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.

Appuyer sur la touche C pour atteindre un emplacement de mémoire de numéro inférieur.

Appuyer sur la touche D pour atteindre un emplacement de mémoire de numéro supérieur.

7) Appuyer sur la touche E pour lancer le téléchargement.



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

7. Téléchargement de motifs (téléchargement programmé)

Les motifs doivent être attribués aux machines avant le téléchargement.

- \* Se reporter au manuel d'instructions du logiciel serveur.
- 1) Appuyer sur la touche Réseau



2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche A.



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

- 4) La liste des motifs en mémoire apparaît.
  - À l'aide des touches de navigation, sélectionner un emplacement de mémoire vide.



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

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

Appuyer sur la touche B pour afficher les informations sur le motif à télécharger.

5) Appuyer sur la touche E pour lancer le téléchargement.



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

## 8. Motifs attribués

Le serveur attribue le motif aux machines.

La machine télécharge le motif et le brode.

Cette fonction offre un programme de fabrication idéal.

1) Appuyer sur la touche Réseau



2) Appuyer sur la touche E.



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

3) Appuyer sur la touche B.



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

4) La liste des motifs attribués apparaît.



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

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

### 9. Informations sur les motifs attribués

Instructions relatives à l'affichage des informations sur les motifs attribués.

- 1) Se reporter à la rubrique sur les motifs attribués et localiser la liste correspondante.
- 2) Appuyer sur la touche C.



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

3) Les informations relatives au motif attribué apparaissent.



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

Les touches de navigation permettent de changer de motif. Appuyer sur la touche C pour revenir à l'écran précédent.

### 10. ID de l'automate

Instructions relatives à l'enregistrement de l'ID de l'automate.

1) Débrancher le câble LAN de la machine et mettre cette dernière en marche.

2) Appuyer sur la touche Réseau



3) L'écran d'enregistrement apparaît.



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

Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre. Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre.

Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.

4) Appuyer sur la touche E pour enregistrer l'ID de l'automate et fermer l'écran.



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

### 11. Installation de la carte LAN

Instructions relatives à l'installation de la carte LAN.

- 1) Se reporter à la rubrique sur l'ID de l'automate et localiser l'écran d'enregistrement.
- 2) Appuyer sur la touche C pour localiser l'écran d'installation.



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

3) Utiliser les touches de navigation pour explorer les options.

*** NET	SETUP	***
01:IP address 02:Subnet mask 03:Host address 04:Host port 05:Com speed	192.168.00 255.255.25 192.168.00 08000 115200	1.085 5.000 1.138
4		init NET

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

4) Appuyer sur la touche C pour afficher l'écran du nom.



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

5) Utiliser les touches de navigation pour sélectionner une lettre.

Appuyer sur la touche Origine ou la touche B pour entrer la lettre.

Appuyer sur la touche A pour supprimer la dernière lettre.

Appuyer sur la touche E pour déplacer le curseur vers la droite.

\* Les lettres sont disponibles uniquement pour l'adresse IP, le masque de sous-réseau et l'adresse de l'hôte.



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

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



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

7) Appuyer de nouveau sur la touche Réseau correctement entrés.



une fois tous les paramètres

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



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

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

## 12. Initialisation de la carte LAN

Instructions relatives à l'initialisation de la carte LAN.

- 1) Afficher l'écran d'installation (se reporter à la rubrique sur l'installation de la carte LAN).
- 2) Appuyer sur la touche E et la maintenir enfoncée jusqu'à ce que la machine émette un signal sonore.



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

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



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

Appuyer sur la touche B pour abandonner.

## 13. Liste des paramètres de la carte LAN

N°	Élément	Description	Valeur par défaut
1	IP Address	Adresse IP de l'automate	0. 0. 0. 0
2	Subnet Mask	Masque de sous-réseau	255. 255. 255. 0
3	Host Address	Adresse IP du serveur	0. 0. 0. 0
4	Host Port	Numéro de port sur le serveur	0000
5	COM Speed	Vitesse de transmission des données	115 200

💥 Les paramètres ci-dessus dépendent des paramètres du serveur.

## Chapitre 15. Système

Le présent chapitre contient les instructions de chargement du logiciel de base sur la machine.

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

- 1. Mise à jour du logiciel de base avec la carte CF
  - 1) Mettre la machine hors tension.
  - 2) Insérer la carte CF incluant le logiciel de base dans l'emplacement CF du dispositif de commande.
  - 3) Appuyer sur la touche Disquette machine sous tension.



et la maintenir enfoncée, puis mettre la

4) Relâcher la touche lorsque l'indication « SYSTEM Version #=V.\*\*\* » apparaît.

Appuyer sur la touche Mémoire



et la maintenir enfoncée.

- 5) À l'aide des touches de navigation, sélectionner le logiciel de base dans la liste.
- 6) Appuyer sur la touche D et la maintenir enfoncée pour lancer la mise à jour du logiciel de base.
- 7) Le dispositif de commande émet un long signal sonore puis redémarre si la mise à jour s'est exécutée avec succès.

### 2. Initialisation de la mémoire

Instructions relatives à l'initialisation de la mémoire de la machine.

- \* Veiller à sauvegarder les données avant l'initialisation.
- 1) Mettre la machine hors tension.
- 2) Appuyer sur la touche Mémoire machine sous tension.



et la maintenir enfoncée, puis mettre la

- 3) Relâcher la touche lorsque le dispositif de commande indique d'initialiser la mémoire.
- 4) Appuyer sur la touche A pour lancer l'initialisation.

Appuyer sur la touche C pour arrêter.



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

#### 3. Paramétrage date/heure

Instructions relatives au paramétrage de la date et de l'heure.

- 1) Mettre la machine hors tension.
- 2) Appuyer sur la touche A et la maintenir enfoncée, puis mettre la machine sous tension.
- Relâcher la touche A une fois que le dispositif de commande a émis un signal sonore.
   L'écran de paramétrage de la date et de l'heure apparaît.

|--|

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

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



5) Appuyer sur la touche D ou E pour modifier la valeur.



6) Appuyer sur la touche Page pour enregistrer le nouveau paramètre et redémarrer la machine.

# Chapitre 16. Annexe

Le présent chapitre contient les informations de référence suivantes :

- 1. Codes de fonction
- 2. Messages d'erreur

## 1. Codes de fonction



# 2. Messages d'erreur

	М	essage	Description
A01	•	₫?	Absence de pile.
A05	•	$\mathbb{F}_{?}\mathbb{U}_{?}\mathbb{E}_{?}$	Erreur de code.
A07	•	? <b>t</b>	Erreur de mémoire IC.
A08	•	ÞFULL	Mémoire pleine (annule le chargement).
A11	•	<b>ۂM</b>	Aucun périphérique détecté. Allumer le périphérique ou vérifier la connexion.
A20	•		Absence de fichier de motif dans l'emplacement de mémoire.
A21	•		Absence de fichier de motif dans tous les emplacements de mémoire.
A24	•	? co~c9	Impossible de trouver le code de changement de couleur suivant.
A26	•	<u>ப</u> ு →	Pas de course du pantographe pour la fonction Socks (Chaussettes).
A27	•	? Func	Impossible de trouver le code de fonction suivant.
A28	•		Calculs en cours. Veuillez patienter.
A29	•	FÜLL	Mémoire pleine. Supprimer des motifs.

	Message		Description
A30			Disquette non insérée. Insérer la disquette.
A31	•	ľ.	Protection en écriture. Désactiver la protection en écriture de la disquette.
A32	•	$\mathbf{X}$	Erreur de chargement/sauvegarde. Réessayer/vérifier la disquette.
A33	:		Disquette pleine. Supprimer des motifs sur la disquette.
A34	:	ÞFULL	Trop de changements de couleur. Le 401º code et les codes de changement de couleur suivants seront supprimés.
A35	:	J. ON.J	Opération interdite pour le paramètre Spectacle Frame (SF) des conditions machine.
A36	:		L'opération est interdite lorsque la fonction Appliqué est active en mode manuel.
A37	•		Carte CF pleine. Supprimer les motifs de la carte CF.
A38	•	<b>↑</b>	Pas de carte CF. Insérer la carte CF.
A39	:	$\mathbf{X}$	Erreur de chargement/sauvegarde. Réessayer/vérifier la carte CF.
A40	•	$\mathbf{X}$	Réseau inactif.
A41	•	X	Erreur de chargement des informations sur le motif.

	Message		Description
D01	:		Erreur de changement de couleur due à l'erreur de verrouillage du barillet de changement de couleur. Tourner manuellement le barillet.
D03	•		Le barillet de changement de couleur n'est pas verrouillé. Tourner manuellement le barillet.
D04	:	<b>?</b> [	Erreur du positionneur barre à aiguilles. Vérifier le tableau.
D05	•	$\mathbf{X}$	Changement de couleur impossible. Vérifier l'état du solénoïde de la pince/du point sauté.
D06	:	<u>?</u>	Moteur principal disjoncté. Tenter de redémarrer la machine. Couper l'alimentation et procéder à une vérification du mécanisme en tournant l'arbre principal manuellement.
D07	:	<u>?</u>	Surcharge moteur principal. Couper l'alimentation et procéder à une vérification du mécanisme en tournant l'arbre principal manuellement.
D08	•	[+ <del>]</del> +]	Limite de la course du pantographe. Le pantographe a atteint une limite définie dans les paramètres Conditions machine.
D09	:	¢?	Erreur du commutateur Start/Stop (Marche/arrêt). Vérifier les commutateurs.
D11	•	()	Erreur de l'encodeur rotatif. Vérifier qu'il fonctionne correctement.
D12	:	V/L	Erreur du coulisseau. Déplacer le coulisseau sur la position d'origine. Vérifier si la coupe est correcte.

Mes	ssage	Description
D13 :	1600 <b>⊍</b> ←	Impossibilité d'effectuer un point arrière/une réparation automatique.
D14 :	<b>↓</b>	Appuyer sur le bouton Start (Marche).
D16 :	*تر	Rupture de fil de bobine.
D19 :	STOP	Machine arrêtée suite à un code d'arrêt.
D20 :	⊂,⊎ ₩Ŵ	Fin de réparation automatique.
D21 :	STOP	Arrêt avec le bouton Stop.
D22 :	XX	Erreur du moteur de coupe. Mettre la machine hors tension. Vérifier le mécanisme.
D23 :		Arrêt pour la fonction Appliqué.
D25 :	<u> </u> ]+;:-	Arrêt pour une rupture de fil.
D26 :	Ϋ́ρ	Moteur pas à pas en surchauffe. Arrêter la machine et la laisser refroidir. Vérifier le ventilateur et le filtre à air.

	Message		Description
D27			Arrêt temporaire pour réparation suite à une marque d'arrêt insérée lors de la précédente série. Mettre sous tension la tête de broderie afin de réparer le motif.
D28		<b>₽</b> U← ₩₩₩	Impossible d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison du code de changement de couleur. Couper le fil pour pouvoir exécuter la fonction Point arrière/Réparation automatique.
D29	•	<b>P</b> ?	Erreur servomoteur. Appeler un technicien.
D30	:	HEAD PCB 1bit ON?	Erreur de paramètre de commutateur DIP sur la carte de contrôle des têtes.
D31	:		Aucun boîtier de commande reconnu. Vérifier la connexion.
D32	-		Arrêt pour code Fin inf.
D33	-	$\mathbf{X}$	Interruption de l'alimentation. Mettre la machine hors tension, puis sous tension.
D34	•		Arrêt dû au faisceau lumineux. (Option) Vérifier la connexion en cas de non-redémarrage.
D35	•	oir منا	Erreur de lubrification. Vérifier le dispositif de lubrification.
D36	•	1234	Arrêt pour compteur bobine. Couper le fil. Changer toutes les bobines et redémarrer la machine.

	Message		Description
D37		SEQUIN	Erreur du dispositif à paillettes.
D38	:		Chenille - Erreur moteur.
D39	•		Boucleur - Erreur moteur.
D40	•		Chenille - Erreur moteur du pince-fil.
D41	•		Chenille - Erreur hauteur d'aiguille.
D42	•		Chenille - Erreur