

Barudan

BEDS / DY

Guia de
Funcionamento

Copyright 5/02
BARUDAN CO., LTD.
906 Josuji, Ichinomiya-city
Aichi-pref., Japão

Índice

Capítulo 1 Aspectos Gerais 1 - 1

| | |
|--|--------|
| Introdução | 1 - 1 |
| Instruções de Segurança Importantes | 1 - 1 |
| Perigo | 1 - 1 |
| Advertência | 1 - 1 |
| Etiquetas de Advertência Afixadas na Máquina | 1 - 2 |
| Especificações Ambientais | 1 - 6 |
| Características da DS/DY | 1 - 7 |
| Opções da Máquina | 1 - 9 |
| Componentes do Autómato | 1 - 10 |
| Visor de Cristais Líquidos | 1 - 10 |
| Teclas de Menu | 1 - 10 |
| Tecla de Página | 1 - 11 |
| Unidade CF | 1 - 11 |
| Teclas de Funções | 1 - 11 |
| Teclas “On/Off” (Ligar/Desligar) | 1 - 11 |
| Unidade de Disquetes Incorporada | 1 - 11 |
| Tecla de Origem | 1 - 11 |
| Teclas de Regulação Ponto a Ponto | 1 - 11 |
| Teclas de Funções | 1 - 12 |
| Ligar a Máquina | 1 - 13 |
| Ecrãs da DS/DY | 1 - 15 |
| Ecrã Básico | 1 - 15 |
| Ecrã do Modo de Accionamento | 1 - 15 |
| Actualizar o Sistema | 1 - 16 |
| Actualizações do Software | 1 - 16 |
| Actualizações do Software a Partir do Cartão CompactFlash™ | 1 - 17 |
| Eliminar a Memória de Padrões | 1 - 17 |
| Armazenagem de Padrões | 1 - 18 |
| Disquetes | 1 - 18 |
| Cartão CompactFlash™ | 1 - 19 |
| Ligações da DS/DY | 1 - 20 |
| Alimentação de Periféricos | 1 - 20 |
| Ligações | 1 - 20 |

Capítulo 2 Operações da Memória

2 - 1

| | |
|---------------------------------------|--------|
| Ler Padrões | 2 - 1 |
| Ler Padrões em Disquete | 2 - 1 |
| Ler Padrões a partir da COM | 2 - 2 |
| Ler Padrões de Cartão CompactFlash™ | 2 - 3 |
| Utilitários de Disquetes | 2 - 4 |
| Formatar uma Disquete | 2 - 5 |
| Visualizar Padrões em Disquete | 2 - 6 |
| Eliminar Padrões em Disquete | 2 - 7 |
| Cartões CompactFlash™ | 2 - 8 |
| Pastas | 2 - 8 |
| Padrões em Memória | 2 - 11 |
| Lista de Padrões | 2 - 11 |
| Características dos Padrões | 2 - 11 |
| Lista de Funções | 2 - 12 |
| Mudar o Nome | 2 - 13 |
| Programa | 2 - 15 |
| Visualizar Padrões no visor LCD | 2 - 19 |
| Eliminar Padrões da Memória | 2 - 20 |
| Estatísticas de Produção | 2 - 20 |
| Adicionar Múltiplos Padrões | 2 - 21 |
| Fundir Padrões com Movimento | 2 - 22 |
| Matriz | 2 - 25 |
| Guardar Padrões | 2 - 27 |
| Guardar para Disquete | 2 - 27 |
| Guardar para um Cartão CompactFlash™ | 2 - 28 |
| Guardar para Dispositivos Periféricos | 2 - 28 |
| Protecção do Modelo por Palavra-passe | 2 - 29 |
| Protecção da Memória | 2 - 30 |

Capítulo 3 Costura

3 - 1

| | |
|-----------------------------------|-------|
| Comandos de Costura | 3 - 1 |
| Posicionamento do Pantógrafo | 3 - 1 |
| Controlo da Velocidade de Costura | 3 - 2 |
| Seleção da Agulha | 3 - 2 |

| | |
|--|--------------|
| Menu de Selecção da Agulha | 3 - 3 |
| Costura | 3 - 3 |
| Modo de Accionamento | 3 - 3 |
| Barra Iniciar/Parar | 3 - 4 |
| Delineamento de Perímetro | 3 - 4 |
| Unidade CompactFlash™ (CF) | 3 - 6 |
| Unidade CF - Disquete para CF | 3 - 6 |
| Unidade CF - CF para CF | 3 - 7 |
| Em Espera | 3 - 8 |
| Modo de Accionamento ABC | 3 - 9 |
| Operações Manuais | 3 - 10 |
| Prender Linha | 3 - 10 |
| Appliqué | 3 - 10 |
| Alterar a Estrutura | 3 - 11 |
| Aparar Linha | 3 - 12 |
| Contador de Bobina | 3 - 13 |
| Lubrificação Automática | 3 - 14 |
| Flutuação | 3 - 16 |
| Aprendizagem | 3 - 18 |
| Códigos de Funções | 3 - 19 |
| Método de Visualização | 3 - 20 |
| Método de Costura | 3 - 21 |
| Inserir um Código Novo | 3 - 22 |
| Reparar Pontos em Falta | 3 - 23 |
| Recoser | 3 - 23 |
| Emenda Automática | 3 - 24 |
| Paragens Temporárias de Reparação | 3 - 25 |
| Capítulo 4 Códigos de Erro | 4 - 1 |
| Códigos de Erro e Mensagens no Visor | 4 - 1 |
| Capítulo 5 Condições da Máquina | 5 - 1 |
| Velocidade da Máquina | 5 - 9 |

Capítulo 1 Aspectos Gerais

Introdução

Este manual é sobre a máquina de bordar BEDS/BEDY e seu funcionamento. Aconselhamos a sua leitura cuidadosa antes de pôr a máquina em funcionamento. Toda a informação importante será realçada como Nota, Atenção ou Aviso.

NOTA: Informação útil sobre o funcionamento da máquina.
ATENÇÃO! Informação importante sobre como proteger a máquina.
AVISO!! Informação de segurança sobre como proteger o operador.

Instruções de Segurança Importantes

Esta máquina destina-se a utilização comercial; e devem ser seguidas precauções de segurança básicas quando estiver a utilizar a máquina.

Leia todas as instruções antes de utilizar esta máquina.

Guarde estas instruções.

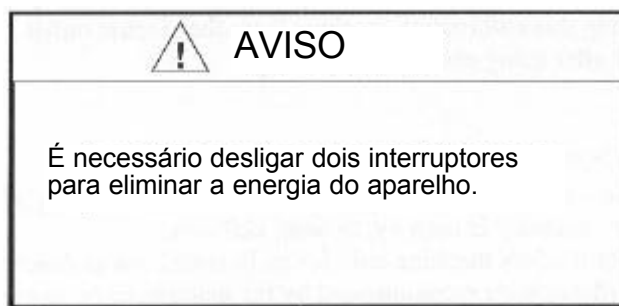
Perigo

Para reduzir o risco de choque eléctrico:
Quando ligada, uma máquina de bordar nunca deve ser deixada sem assistência.
Desligue sempre esta máquina de bordar da tomada de electricidade imediatamente após a sua utilização e antes de a limpar.

Aviso

- Para reduzir o risco de queimaduras, incêndio, choque eléctrico ou lesões físicas:
- Não permita que seja utilizada como um brinquedo. É necessária particular atenção quando esta máquina de bordar for utilizada por ou perto de crianças.
 - Utilize esta máquina de bordar apenas para a sua utilização prevista, como descrito neste manual.
 - Utilize apenas os acessórios recomendados pelo fabricante, conforme indicado neste manual.
 - Nunca permita que esta máquina de bordar trabalhe se tiver um cabo eléctrico ou ficha danificados, se não estiver a funcionar correctamente ou se estiver danificada ou molhada. Contacte o seu distribuidor para reparações ou assistência efectuadas por um técnico autorizado e qualificado.
 - Nunca trabalhe com a máquina de bordar com qualquer abertura de ventilação tapada. Mantenha as aberturas de ventilação da máquina livres da acumulação de algodão, poeiras, e tecido solto.
 - Nunca deixe cair nem introduza qualquer objecto numa das aberturas.
 - Não a utilize ao ar livre.

- Não trabalhe com a máquina onde estejam a ser utilizados produtos em aerossol (pulverizadores) ou onde está a ser administrado oxigénio.
- Para desligar, coloque todos os comandos na posição “Off” (desligada) e, a seguir, retire a ficha da tomada.
- Não desligue puxando o cabo eléctrico. Para desligar, segure na ficha, não no cabo.
- Mantenha os dedos afastados de todas as peças em movimento. Deve ter-se um cuidado especial à volta das agulhas da máquina de costura.
- Utilize sempre a placa de agulhas adequada. Uma placa errada pode provocar a quebra da agulha.
- Não utilize agulhas dobradas.
- Não puxe nem empurre o tecido durante a costura. Isto pode desviar a agulha, resultando na sua quebra
- Desligue a máquina de costura quando efectuar ajustes na zona da agulha, tais como enfiar a linha ou mudar a agulha, substituir a bobina, mudar o pé calcador, ou semelhante.
- Desligue sempre a máquina da tomada eléctrica quando retirar as tampas, lubrificar ou quando efectuar outras afinações de assistência mencionadas no manual de instruções.
- Ligue esta máquina de bordar a uma tomada eléctrica devidamente ligada à terra. Ver Instruções de Ligação à Terra.
- Desligue sempre antes de substituir as lâmpadas. Substitua a lâmpada por uma do mesmo tipo com a mesma potência nominal.
- Mantenha os dedos afastados das peças em movimento, especialmente na zona perto das lâminas do aparador.
- Depois de verificar a tensão adequada, ligue a máquina à tomada eléctrica.

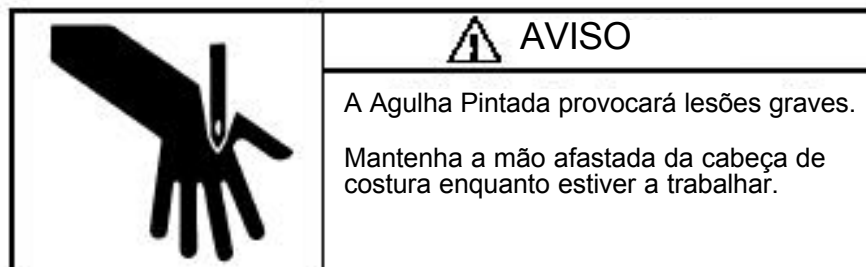


Etiqueta de Aviso de Desligação

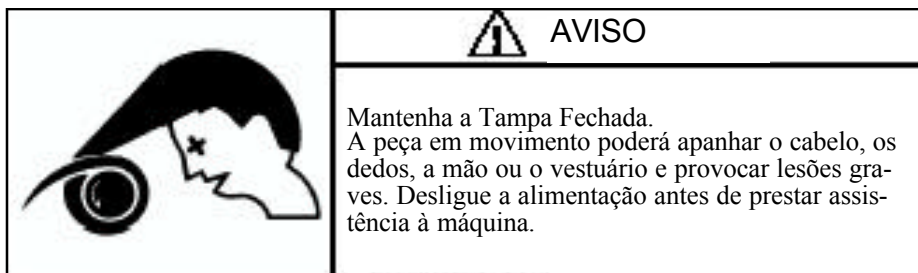
INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA

Quando utilizar uma máquina de bordar, deve sempre seguir precauções de segurança básicas. Para reduzir o risco de queimaduras, incêndio, choque eléctrico ou lesões, leia e compreenda as seguintes instruções antes de utilizar esta máquina.

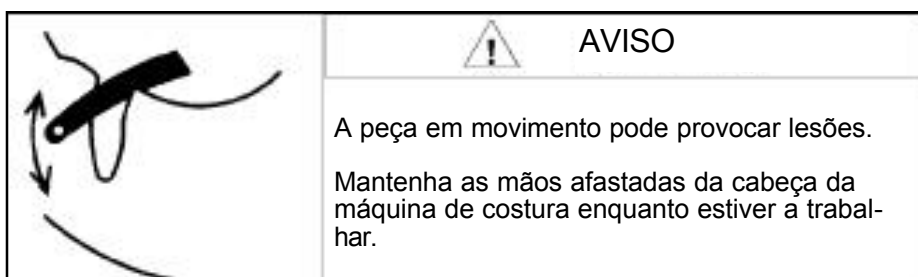
1. Utilize esta máquina de bordar apenas para a sua utilização prevista, como descrito neste manual de instruções.
2. Esta máquina tem de ser ligada à terra.
3. Quando trabalhar com a máquina, mantenha afastados cabelos compridos, colares e pulseiras.
4. Desligue a máquina de costura quando efectuar quaisquer ajustes na zona da agulha, tais como enfiar a linha, mudar a agulha, substituir a bobina ou acção semelhante.
5. Mantenha os dedos afastados das peças em movimento, tais como a agulha, gancho, alavanca de elevação, estrutura, aparador de linha, eixo, correia da polia e engrenagem.
6. Não trabalhe com a máquina sem estarem colocadas as tampas protectoras do eixo, polia, correia e engrenagem.
7. Desligue sempre a máquina da tomada eléctrica quando lubrificar, limpar ou quando efectuar outras afinações.
8. Desligue sempre a energia e aguarde durante quatro minutos antes de abrir a caixa eléctrica ou mudar a placa dentro da caixa.
9. Nunca permita que esta máquina de bordar trabalhe se tiver um cabo eléctrico ou ficha danificados, se não estiver a funcionar correctamente ou se estiver danificada ou molhada. Contacte o seu distribuidor para reparações ou assistência efectuadas por um técnico autorizado e qualificado.
10. Utilize somente acessórios e peças aconselhadas pela Barudan. Quando se utilizar uma máquina de bordar, devem ser sempre seguidas precauções de segurança básicas.



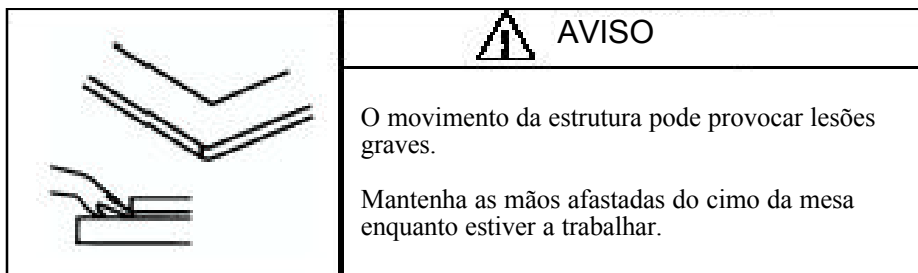
Etiqueta de Aviso da Agulha



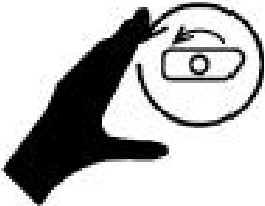

Etiqueta de Aviso de Perigo com o Cabelo





Etiqueta de Aviso da Alavanca de Elevação





Etiqueta de Aviso da Estrutura

| | |
|---|--|
|  |  AVISO |
| | <p>O Gancho Rotativo pode provocar lesões graves.</p> <p>Mantenha as mãos afastadas do gancho rotativo enquanto estiver a trabalhar.</p> |

Etiqueta de Aviso do Gancho

| | |
|---|---|
|  |  AVISO |
| | <p>Alta Tensão. Desligue da fonte de tensão antes de prestar assistência. Pode provocar lesões graves ou mesmo a morte.</p> |

Etiqueta de Aviso de Alta Tensão

| | |
|---|--|
|  |  AVISO |
| | <p>Mantenha a tampa fechada. Os pontos de aperto podem apanhar os cabelos, os dedos, as mãos ou o vestuário e provocar ferimentos sérios. Desligue a energia antes de prestar assistência à máquina.</p> |

Etiqueta de Aviso da Correia

Floppy Warning Label

Aviso



CAU

PARA PROLONGAR A VIDA DA UNIDADE DE DISQUETES, RETIRE A DISQUETE QUANDO NÃO ESTIVER EM UTILIZAÇÃO

This product has more than one connection source of supply

Etiqueta de Aviso da Disquete

EXTENDING THE LIFE OF THE FLOPPY DRIVE
ATENÇÃO!
Este produto tem mais de uma ligação à fonte de alimentação.
— Para reduzir o risco de choque eléctrico, desligue todas essas ligações antes de prestar assistência.

Etiqueta de Aviso de Choque

Especificações Ambientais

Temperatura: 5 a 45 graus centígrados (Operacional)
-20 a 60 graus centígrados (Armazenagem)
Humidade: 45 a 85% HR sem condensação

Características da DS/DY

| Características da DS/DY | |
|-------------------------------|---|
| Característica | Descrição |
| Menus de Ícones | O visor LCD utiliza ícones fáceis de reconhecer para os comandos da máquina. |
| Memória de Padrões | A memória interna armazena 348.000 pontos em até 10 posições. |
| Cartão de Memória CF | Guarda até 36 padrões em 50 pastas. Um cartão de 8 MB guarda 2.660.000 pontos Um cartão de 16 MB guarda 5.530.000 pontos Um cartão de 45 MB guarda 15.000.000 pontos. Um cartão de 64 MB guarda 21.330.000 pontos Um cartão de 128 MB guarda 42.660.000 pontos O software do sistema pode ser actualizado utilizando cartões CompactFlash™. Tem de ser utilizado um cartão CF de 45 MB ou inferior para o software do sistema |
| Cópia de Segurança da Memória | Uma pilha de lítio guarda a memória de padrões da máquina, em caso de falha de energia ou quando a energia é desligada. Pode facilmente criar-se uma disquete ou um cartão CF de segurança de todos os padrões armazenados na memória |
| Programação de Padrões | Mude o tamanho, orientação ou repita o padrão. |
| Adicionar/Fundir Padrões | Cria um novo padrão combinando padrões ou repetindo um padrão único, controlando o espaço entre as repetições. |
| Guardar Padrões | Guarda um padrão editado em disquete, fita de papel ou Cartão CF |
| Modo de Accionamento ABC | Transfere modelos de uma fonte exterior para uma posição da memória temporária para coser rapidamente múltiplos modelos. Excelente para a colocação de nomes e trabalhos rápidos a partir de um sistema de digitação ou edição. |
| Limites Informáticos | Defina limites de campos informáticos a partir do software da máquina que protejam a máquina, impedindo que o arco ou pantógrafo se movimentem na direcção da agulha |
| Actualizações de Software | O software da máquina é agora facilmente actualizado a partir de disquete ou de um cartão CompactFlash™. Tem de ser utilizado um cartão CF de 45 MB ou inferior para o software do sistema. |

| Características da DS/DY | |
|--|--|
| Aprendizagem | Localiza e altera facilmente os códigos de função existentes no padrão. Permite-lhe introduzir novos códigos no padrão. |
| Flutuação | Movimenta o pantógrafo através do padrão sem coser ou movimenta para um ponto específico, onde a costura começará. |
| Delineamento de Perímetro | Verifica rapidamente o tamanho do padrão antes de coser, impedindo que a agulha se movimente para o arco e danifique a máquina. |
| Aparador de Linha Automático | Corta as linhas superiores e inferiores. Pode ser regulado para cortar pontos largos, alterações de cor ou funções de aparramento contidas no padrão. |
| Mudança Automática de Velocidade | Ajusta a velocidade de costura de acordo com o comprimento dos pontos para obter a melhor qualidade. |
| Origem | Procura automaticamente a posição de origem do modelo, permitindo o adequado reposicionamento do pantógrafo se este se movimentar acidentalmente enquanto a energia está desligada. |
| Em Espera | Recupera a posição do pantógrafo se falhar a energia enquanto a máquina está a trabalhar. |
| Emenda Automática | Faz retroceder uma cabeça(s) individual, para reparar os pontos em falta. Após a costura ser continuada e todos os pontos serem preenchidos, as cabeças restantes voltam a costurar. |
| Recoser | Inverte o pantógrafo para reparar pontos que faltam, permitindo ao operador voltar ao ponto pretendido. Todas as cabeças cosem a partir do ponto de recuo. |
| Contador de Bobina | Pára a costura num número de pontos predefinido para que a linha da bobina possa ser substituída. |
| Agulha Directa | Selecione uma agulha específica e desloque-se directamente para ela. |
| Aparamento Manual na Cabeça de Costura | Execute um aparramento manual a partir de qualquer cabeça de costura sem ter que ir ao Autómato. |
| Límites Informáticos Suaves | Podem ser armazenadas três estruturas diferentes ou tamanhos de arcos. |
| Protecção do Modelo por Palavra-passe | Protecção por palavra-passe para modelos em memória. A função Transferência da Memória está desactivada a não ser que se introduza a palavra-passe. |
| Tecla de Página | Utilizado para alternar entre o ecrã básico e o Ecrã do Modo de Accionamento. |

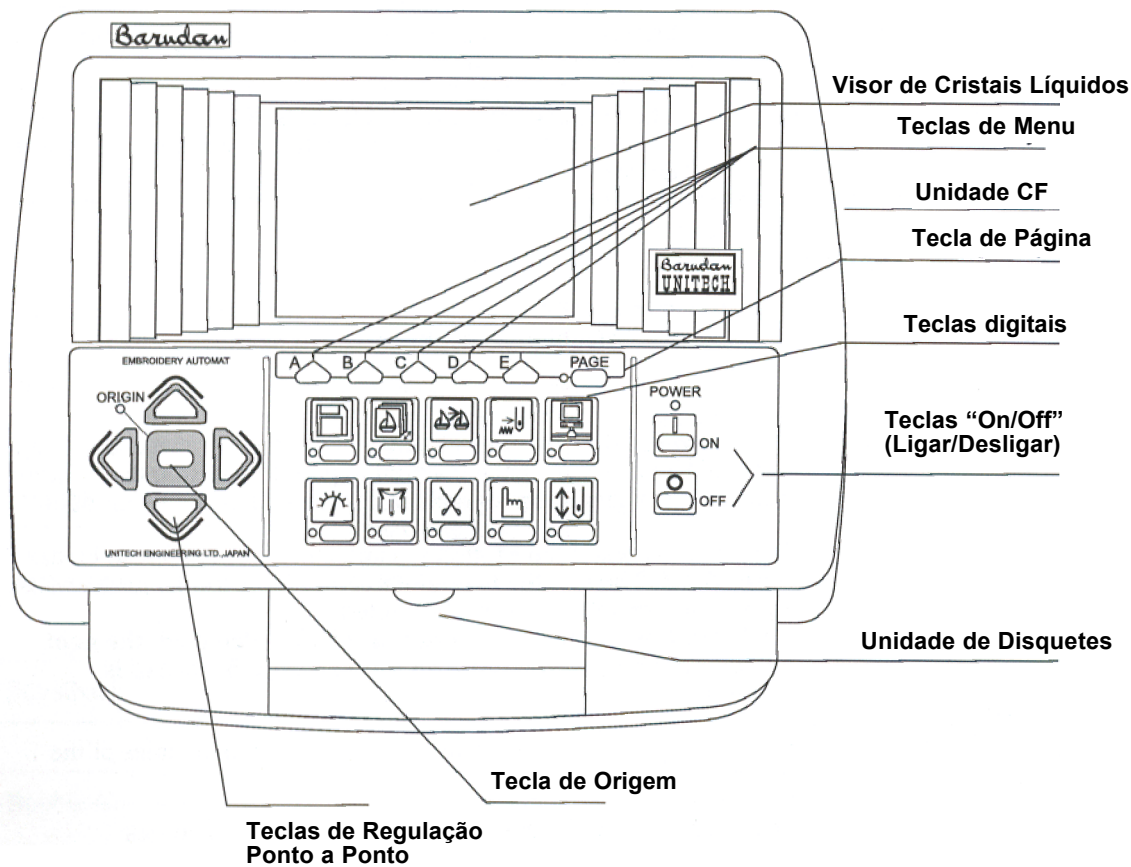
| Características da DS/DY | |
|---------------------------------|--|
| Matriz | Crie uma disposição de padrões controlando o número de vezes que um padrão será cosido horizontal e verticalmente, assim com o espaço entre cada um. |
| Visualização de Modelos | Visualiza o modelo seleccionado da memória, para confirmar se é o padrão desejado. |
| Rede | A máquina pode ser ligada a um PC para transferir padrões e receber a informação sobre o estado da máquina. (É necessário um dispositivo opcional) |

Opções da Máquina

| Opções da Máquina | |
|----------------------------|--|
| Característica | Descrição |
| Máquina de Ponte | Permite bordar nos fechos de tecido. As cabeças estão suspensas de uma viga central, permitindo que o material passe livremente da parte da frente para a parte de trás, através da zona do pantógrafo; oferecendo uma área de costura mais vasta. |
| UTSM | O sensor do Movimento de Paragem por Baixo da Linha detecta as quebras da linha da bobina. Nota: Cabeças ZN/ZQ, a lâmpada de detecção da linha pisca a verde quando é detectado um problema na bobina. Cabeça YN, são detectadas quebras da linha superior e inferior, a lâmpada pisca a vermelho quando é detectado um problema com a linha superior e inferior. |
| Lubrificação Automática | Determina quando e quantas vezes se deve lubrificar as diferentes zonas da máquina. |
| Sistema de Ligação em Rede | Permite que padrões sejam carregados para e extraídos de um computador de rede. Dados de quebras de linha, de paragens e de produção são enviados automaticamente para o computador de rede. O computador de rede visualiza os padrões a serem cosidos pela máquina, à medida que esta cose. |

Componentes do Autômato

O Autômato da DS/DY contém todas as ferramentas necessárias para trabalhar com a máquina.



Visor de Cristais Líquidos

O Autômato possui um ecrã LCD que mostra informação sobre os padrões, e utiliza ícones fáceis de reconhecer para os comandos dos menus.

Teclas de Menu

As teclas de menu (A-E) correspondem aos ícones indicados por cima delas, no ecrã LCD. Os ícones mudam de acordo com as funções.

Tecla de Página

Tecla para alternar entre o ecrã básico e o ecrã do modo de accionamento. Visualiza o número total de pontos, o tamanho do padrão, a produtividade, assim como uma imagem em miniatura do padrão.

NOTA: A tecla de página pode ser premida em qualquer momento, para obter a informação acima sobre os padrões, a partir do ecrã do modo de Accionamento.

Unidade CF

A DS/DY tem incorporada uma unidade de Memória CompactFlash™, que pode ser utilizada para armazenar e ler padrões de e para cartões de Memória CF de 8 MB, 16 MB, 45 MB, 64 MB e 128 MB. É possível utilizar cartões CompactFlash™ em conjunto com disquetes. São utilizados para complementar a memória da máquina.

Nota: Não instale nem remova o cartão CF enquanto o Autómato está ligado.

Teclas de Função

Teclas com ícones facilmente reconhecíveis que abrem um menu específico na máquina DS.

Teclas “On/Off”

Ligam ou desligam a máquina directamente a partir do Autómato. A máquina emite um sinal sonoro prolongado, indicando que foi ligada.

NOTA: As teclas “On/Off” (ligar/desligar) no Autómato não desligam a energia na caixa do controlador.

Unidade de Disquetes Incorporada

A DS tem uma unidade de disquetes de 3,5” incorporada, na qual os padrões podem ser lidos para a memória interna, para armazenagem permanente.

Tecla de Origem

Esta tecla sem marca no centro das teclas de regulação ponto a ponto movimenta o pantógrafo novamente para o ponto inicial (a origem) do padrão.

Teclas de Regulação Ponto a Ponto

Quatro teclas com setas posicionam o arco, movimentando o pantógrafo por debaixo da agulha. As setas apontam no sentido oposto ao que o pantógrafo se movimenta. Os movimentos verticais são da esquerda para a direita, e os horizontais são da frente para trás. Premindo uma vez uma tecla de regulação ponto a ponto, move o pantógrafo 0,1 mm; premindo sem soltar a tecla, move o pantógrafo em contínuo. Premindo ligeiramente uma vez a tecla e depois premindo rapidamente e sem soltá-la uma segunda vez, move o pantógrafo em movimentos mais lentos.

Teclas de Função

Teclas de ícones facilmente reconhecíveis, que abrem um menu específico no ecrã LCD da DS/DY.



LER

Transfere padrões da disquete, cartão CF ou dispositivos periféricos para a memória da DS/DY. Acesso a utilitários da disquete.



MEMÓRIA

Acede aos padrões na memória; visualiza características e estatísticas de produção.



APRENDIZAGEM

Localiza e altera os códigos de função existentes num padrão.



FLUTUAÇÃO

A Flutuação permite deslocar-se através do padrão sem códigos de costura num padrão.



REDE

Liga máquinas a partir de um computador central; exporta e importa padrões, assim como controla a produção.



VELOCIDADE

A velocidade de costura dos controlos pode ser aumentada ou diminuída.



AGULHA

Selecciona a agulha com que se vai iniciar a costura.



APARAR

Executa um aparamento manual da linha em todos os códigos de cabeça de costura activos, num padrão.



MANUAL

Utilizado para executar operações específicas com a máquina, tais como Prender e Appliqué.

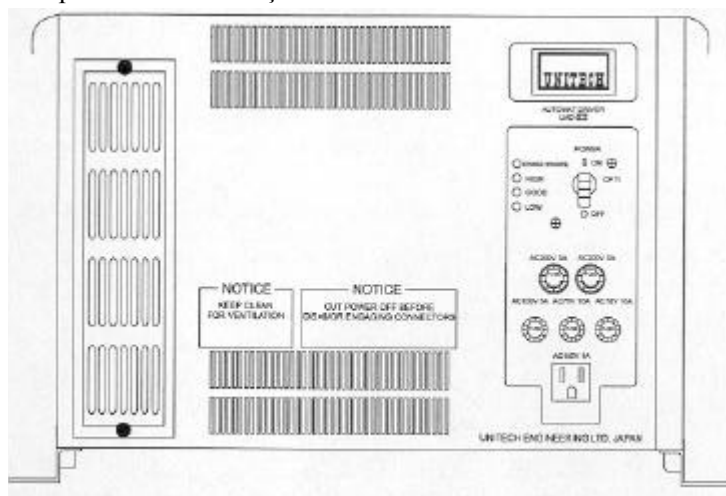


ACCIONAMIENTO

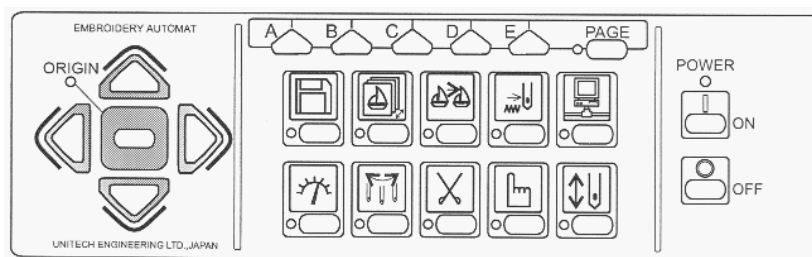
Põe a máquina no modo de Accionamento; para iniciar a costura

Ligar a Máquina

Há dois interruptores de alimentação na DS/DY. Um está localizado na caixa do controlador.



A segunda é uma tecla situada no Autômato.



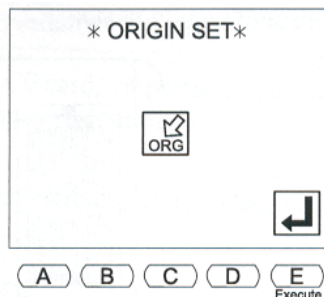
Ligar

1. Coloque o interruptor **ON/OFF** na caixa do controlador na posição **ON (LIGAR)**.
NOTA: Uma anomalia da máquina poderá fazer disparar o disjuntor na caixa do controlador. O interruptor ficará entre a posição ON e OFF quando o disjuntor dispara. Se isto acontecer, verifique primeiro a possível causa. Se não houver causa aparente, empurre a alavanca para baixo e, a seguir, coloque-a novamente na posição ON. Se isto voltar a acontecer, chame um técnico da assistência.
2. Prima a tecla verde **ON** no Autômato. É possível ouvir a ventoinha na caixa do controlador, e após alguns momentos, o visor LCD acende-se. A máquina emite um forte sinal sonoro indicando que foi ligada.

3. Prima **E**, por debaixo do ícone **Executar**, para que a máquina possa procurar a sua origem.

NOTA: Para contornar a procura da origem da máquina, prima sem soltar **A** durante cerca de cinco segundos, até desaparecer o ecrã Definir Origem.

NOTA: Se a DS se desligar devido a uma falha de energia durante a costura, e a agulha permanecer no tecido, será necessário executar uma das funções manuais, tais como apuramento da linha, para levantar a agulha antes de movimentar o pantógrafo e evitar danos na máquina.



Logo que a origem é definida, aparece o ecrã básico.

Desligar

1. Prima a tecla vermelha **OFF** no Autómato.

Nota: Quando a máquina não for utilizada durante um longo período de tempo, recomendamos que desligue a alimentação na caixa do controlador. A lâmpada por debaixo da Fonte de Alimentação apaga-se. Esta precaução impedirá a ligação da máquina, mesmo que seja premiada a tecla **ON (LIGAR)** no Autómato.

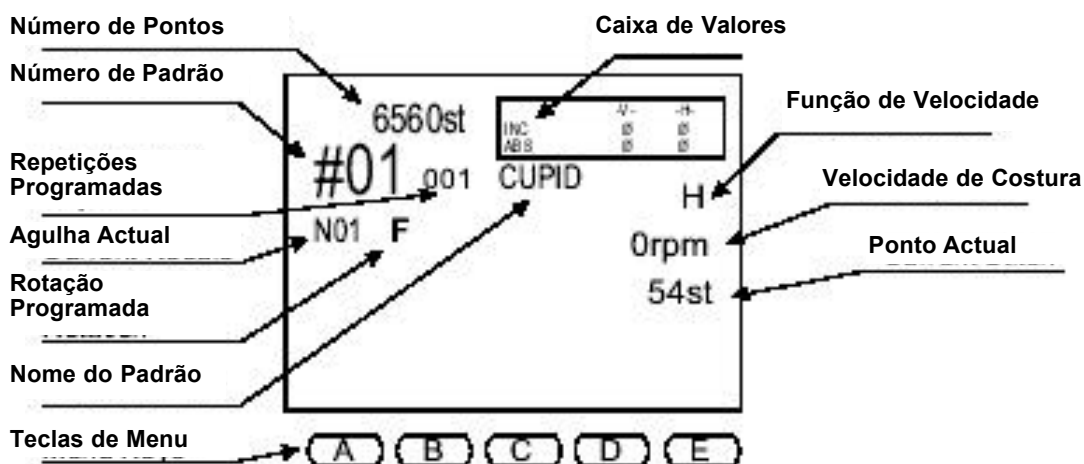
ATENÇÃO! Apesar da DS estar concebida para aguentar picos de corrente, será melhor desligar a alimentação durante tempestades eléctricas, certificando-se de que desliga o disjuntor na caixa do controlador e de que desliga a ficha da máquina da tomada de alimentação. Isto também pode ser feito quando a máquina é desligada no final do dia.

Ecrãs da DS/DY

A DS/DY apresenta dois ecrãs diferentes, o Ecrã Básico e aquele do Modo de Accionamento.

Ecrã Básico

O ecrã básico aparece quando a máquina é ligada, antes de qualquer das teclas de função ter sido premida. Quando as teclas de função são premidas, aparecem vários menus na parte inferior do ecrã LCD. Premir novamente a tecla, enquanto o menu é visualizado, fecha normalmente o menu e volta ao ecrã básico. A ilustração abaixo mostra a informação visualizada no ecrã básico.



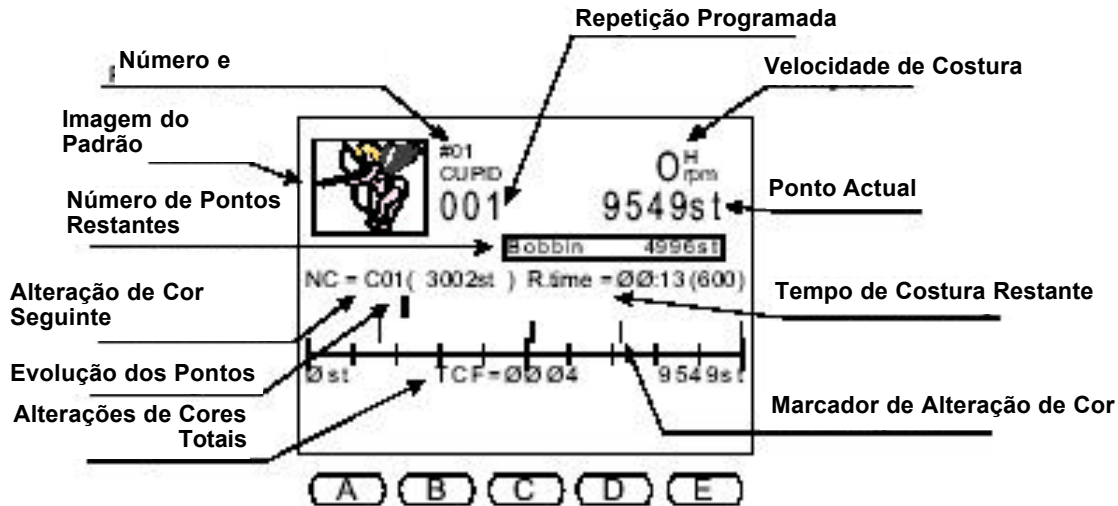
A informação na Caixa de Valores identifica a posição actual do pantógrafo, em relação à origem do padrão e à posição anterior.

- V-** Representa movimento **para a esquerda e para a direita** do pantógrafo.
- HH-** Representa movimento **para cima e para baixo** do pantógrafo.
- INC** O movimento incremental (mostrado em valores V e H) relativo ao ponto anterior, ou à posição anterior do pantógrafo.
- ABS** Movimento absoluto (mostrado em valores V e H) da origem do padrão

Ecrã do Modo de Accionamento

O Ecrã do Modo de Accionamento é visualizado quando é premida a Tecla de Página no Automato. A ilustração abaixo mostra a informação visualizada no Ecrã do Modo de Accionamento.

Pode premir-se a tecla em qualquer momento durante o funcionamento da BEDS, para visualizar pormenores do padrão encontrados no ecrã do modo de accionamento.



Actualização do Sistema

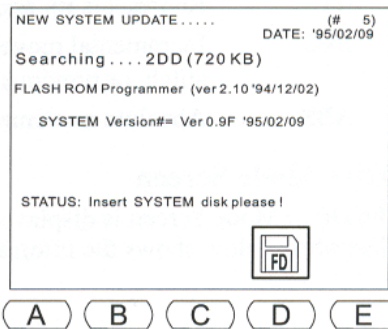
Toda a memória de padrões pode ser eliminada e o software rapidamente actualizado, premindo certas teclas de função.

Actualizações do Software

É rápido e fácil actualizar o software, quando são recebidas actualizações. As actualizações do sistema podem ser efectuadas por disquete ou por cartão CompactFlash™. Uma actualização feita por disquete levará 2 a 3 minutos, enquanto que a actualização pelo cartão CompactFlash™ levará 30 segundos.

Instalar Actualizações de Software a Partir de Disquetes

1. Desligue a DS/DY.
2. Enquanto a máquina está desligada, prima e **mantenha premida a tecla Ler**. Mantendo a tecla Ler premida, prima a **tecla ON**. Continue a manter premida a tecla Ler até que apareça o ecrã da versão do sistema.
3. Introduza a disquete actualizada na unidade de disquetes, prima qualquer das teclas no Autómato, a DS lê automaticamente a disquete de sistema e começa a actualização. Quando o processo termina, o DS emite um sinal sonoro e aparece o ecrã Definir Origem.



4. Prima **E**, por debaixo do **ícone Executar**, para que a máquina possa procurar a origem.

Actualizações do Software a Partir do Cartão CompactFlash™

Quando são recebidas actualizações do sistema, estas podem ser colocadas num Cartão CompactFlash™ para uma rápida instalação na BEDS. Os cartões utilizados para as actualizações do sistema têm de ser de 45 MB ou inferiores e devem conter uma pasta de Sistema, onde o software do sistema será armazenado.

Criar uma pasta de Sistema no Cartão CompactFlash™

1. Utilizando o **Explorador do Windows**, aceda à ranhura do cartão CompactFlash™.
2. Seleccione o menu pendente **Ficheiro**.
3. Seleccione **Novo**, a seguir **Criar Pasta**. Aparecerá uma Pasta Nova no Cartão CompactFlash™.
4. Enquanto Pasta Nova está realçado, introduza SISTEMA e, a seguir, prima Enter.
Nota: Quando uma pasta está seleccionada, também se pode aceder à função Mudar o Nome fazendo clique com o botão direito do rato e seleccionando Mudar o Nome.

Copiar actualizações do Sistema para o Cartão Compact Flash

1. Aceda ao software de actualização do sistema e seleccione-o.
2. Arraste e largue na pasta Sistema no cartão CompactFlash™.

Instalação de Software utilizando o Cartão CompactFlash

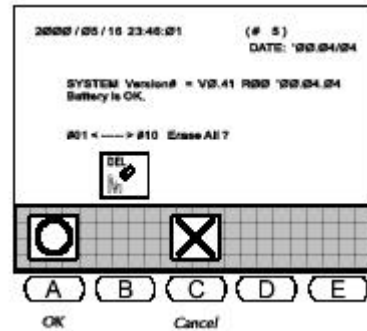
1. Desligue a DS/DY.
2. Introduza o cartão CF que contém a actualização do Software.
3. Enquanto a máquina está desligada, **prima sem soltar a tecla Ler**. Enquanto mantém premida a tecla Ler, prima a **tecla ON**. Continue a manter premida a tecla Ler.
4. Quando o visor apresentar a Versão do Sistema # = V.***, **prima e mantenha premida a tecla Memória**.
5. Seleccione o ficheiro do sistema a carregar, utilizando as teclas de regulação ponto a ponto para se deslocar através dos ficheiros do sistema.
6. **Prima e mantenha premida E**, por debaixo do **ícone Executar**. Quando o processo estiver terminado, a DS emite um sinal sonoro e é visualizado o ecrã Definir Origem.
7. Prima **E**, por debaixo do **ícone Executar**, para que a máquina possa procurar a origem.

Eliminar a Memória de Padrões

Quando já não são precisos os padrões armazenados na memória, estes podem ser rapidamente eliminados, todos ao mesmo tempo, em vez de os eliminar um de cada vez, com o comando Eliminar.

Eliminar todos os Padrões na Memória.

1. Desligue a DS/DY.
2. Enquanto a máquina está desligada, prima **sem soltar a tecla de Memória**. Enquanto mantém premida a tecla de Memória, prima a **tecla ON**. Continue a manter premida a tecla de Memória. Aparece o ecrã Apagar Memória:
3. Prima **A**, por debaixo do **ícone OK**, para apagar a memória de padrões. Para cancelar o comando, prima **C**, por debaixo do **ícone Cancelar**.
Após alguns segundos, aparece o ecrã Definir Origem, mostrando um ícone que indica que não haver padrões armazenados na memória.
4. Prima **E**, por debaixo do **ícone Verificar**, para limpar a mensagem de erro. A máquina emite três sinais sonoros, e aparece o ecrã normal Definir Origem.
5. Prima **E**, por debaixo do **ícone Executar**, para que a máquina possa procurar a origem.



Armazenagem de Padrões

Os padrões utilizados na BEDS/BEDY podem ser armazenados em disquete e em cartões CompactFlash™. Ambos podem ser lidos para a memória da máquina.

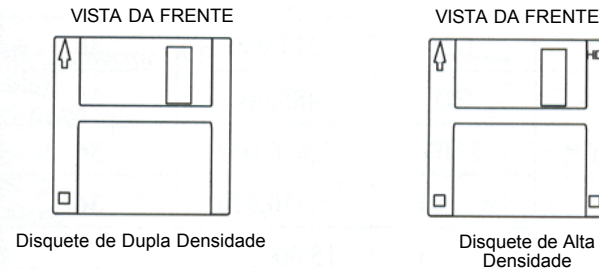
Disquetes

A DS/DY utiliza disquetes de 3,5". As disquetes vêm em capacidades diferentes: duplo lado, dupla densidade, que guardam 720K (0,72 megabytes) de dados e duplo lado, alta densidade, que guardam 1.440K (1,44 megabytes) de dados.

- A DS/DY pode ler disquetes com duplo lado, dupla densidade e disquetes com duplo lado, alta densidade (formatos FDR, Tajima, Melco, Happy e Toyota em 2DD ou 2HD, como todos os outros só em dupla densidade).
- A DS/DY só pode escrever para disquetes em formato FDR, quer em disquetes 2DD ou 2HD.

NOTA: As disquetes FDR2HD são de formato MS-DOS. Portanto, estas disquetes de padrões podem ser lidas, copiadas e transferidas através de um computador pessoal. O formato FDR nas disquetes 2DD é patenteado, e não pode ser utilizado desta forma.

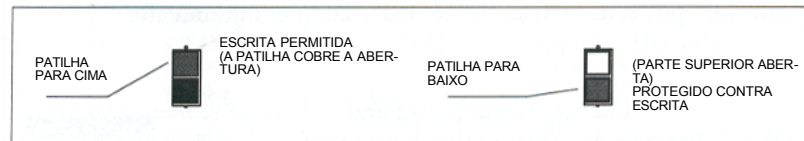
NOTA: Os modelos mais antigos de equipamento Barudan (por ex., máquinas da Série M, leitores de disquetes FDR3 ou FDR5) apenas podem



ler o formato FDR em disquetes 2DD).

A maioria das disquetes de alta densidade têm imprimidas as letras HD. Se as disquetes não estiverem marcadas, verifique as marcas na própria caixa onde vêm. Outra maneira de saber o tipo de disquete, é que as disquetes de alta densidade têm dois orifícios, enquanto que as disquetes de dupla densidade têm apenas um. Protecção contra a escrita das disquetes. As disquetes devem ser manuseadas com cuidado para salvaguardar o seu conteúdo.

- Não toque a área exposta da película magnética.
- Mantenha as disquetes afastadas de campos magnéticos.
- Evite expor as disquetes a temperaturas extremas e à humidade.
- Assegure-se de que as disquetes têm etiquetas para evitar a eliminação acidental dos ficheiros.



Protecção Contra Escrita da Disquete

- Assegure-se que a disquete está protegida contra a escrita, para evitar que, acidentalmente, se escreva por cima de um ficheiro ou se apague a disquete. O pequeno entalhe deslizante no canto da disquete é a patilha de protecção contra a escrita. Quando a disquete está protegida contra a escrita, o quadrado está aberto. Quando a disquete não está protegida, a patilha cobre a abertura.

Cartão CompactFlash™

Os Cartões CompactFlash™ podem ser utilizados em conjunto ou em vez das disquetes e são suportados pela máquina DS. Estes cartões armazenam maiores quantidades de dados do que uma disquete. O Cartão CompactFlash™ pode armazenar o formato FDR-HD, PJR (rede Servidor LEM), formatos MEM (segurança da memória da DS) assim como informação sobre a actualização do sistema. A DS inclui um Cartão CompactFlash™ de 16 MB. O software do sistema da máquina também pode ser armazenado num cartão CF. Consulte o Capítulo 2 – Operações da Memória, para mais informações sobre Cartões CompactFlash™.

| Suporte | Tipo | Capacidade de Pontos | Modelos | Pasta |
|----------------------|--------|----------------------|---------|-------|
| Disquete | DD | 217,000 | 36 | X |
| Disquete | HD | 485,000 | 36 | X |
| Cartão CompactFlash™ | 8 MB | 2,660,000 | 36 | 50 |
| | 16 MB | 5,530,000 | 36 | 50 |
| | 45 MB | 15,000,000 | 36 | 50 |
| | 64 MB | 21,330,000 | 36 | 50 |
| | 128 MB | 42,660,000 | 36 | 50 |

NOTA: Utilize um cartão CF de 45 MB ou inferior para armazenar o software do sistema.

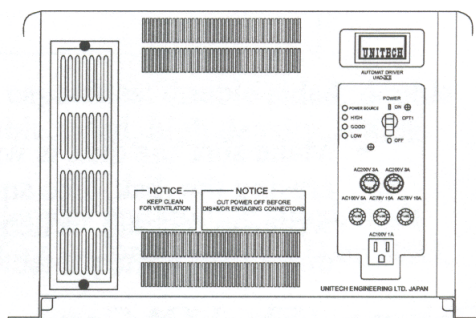
Ligações da DS/DY

Para ligar dispositivos periféricos à DS/DY, é necessário conhecer a localização da fonte de alimentação e das portas de ligação, assim como os cabos utilizados para comunicar.

Alimentação para Periféricos

Fontes de alimentação inadequadas podem danificar os seus dispositivos periféricos. A DS/DY possui uma tomada de CA de 100 V, localizada na parte da frente da caixa do controlador, que é a fonte de alimentação para os seus dispositivos periféricos Barudan.

ATENÇÃO! Não ligue qualquer equipamento periférico Barudan directamente a uma tomada de parede. A tomada de DS foi especificamente concebida para os acessórios Barudan. Não ligue acessórios que não sejam Barudan à tomada de CA de 100 V.



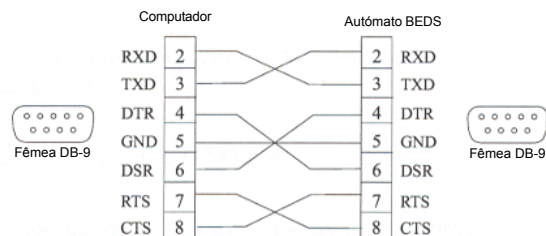
Ligações

Há diversos dispositivos periféricos que podem ser utilizados com a DS/DY e que são ligados através da porta COM.

Porta COM Carregue de, e guarde para, dispositivos ligados com um cabo opcio-

Especificações do Cabo COM

- Cabo RS-232C (Cabo Modem nulo)
- Conector DB com 9 pinos (Compatível AT)
- Taxa de bauds 9.600 bps
- Bits de paragem: 2
- Bits de dados: 8
- Paridade: Nenhuma
- Handshake XON/XOFF
controlo de fluxo:
Nenhum



Números das peças para os cabos
Barudan:

- 9Z113028 (5M)
- 9Z113029 (15M)

| LIGAÇÕES DA DS/DY | | | | |
|-------------------|-------------|---------|------------------|------|
| DE | PORTA DS/DY | PARA | PERIFÉRICO PORTA | CABO |
| DS/DY | COM | BP-II | Input:2 | COM |
| DS/DY | COM | UTP-III | 36 | COM |
| DS/DY | COM | FDR-III | 36 | COM |
| DS/DY | COM | FDR-V | 36 | COM |
| DS/DY | COM | ULA-100 | 36 | COM |
| FDR-III | COM | DS/DY | 36 | COM |
| FDR-V | COM | DS/DY | 36 | COM |

Capítulo 2 – Operações da Memória

Ler Padrões

É necessário ler padrões para a memória da máquina DS/DY de maneira a serem costurados ou programados. As origens para ler padrões para a memória são:

- Unidade de Disquetes Incorporada
- Dispositivos periféricos Barudan, ligados à porta série (COM).
- Cartão de Memória CF

Regulação Ponto a Ponto, a quarta opção no menu Ler, é utilizada para fundir dois ou mais padrões na memória, com movimentos entre eles. **Ler Padrões em Disquete**
A máquina DS/DY lê disquetes no formato **FDR, FDR-HD, FMC, Tajima, ZSK, Melco (antigo), Melco (DOS), Toyota, e Happy**. A máquina DS/DY determina automaticamente o formato da disquete.

Ler um Padrão a partir de uma Disquete

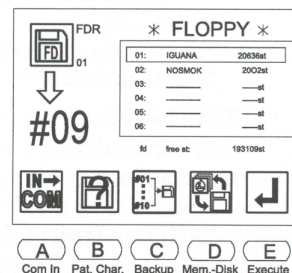
1. Insira a disquete na unidade de disquetes.
2. Prima a **tecla Ler**. A lista de disquetes é visualizada, mostrando os padrões nessa disquete.

NOTA: Se uma disquete não tiver sido inserida no Passo 1, ou se estiver em branco, a lista não mostra quaisquer padrões, e é visualizado o erro A30. Insira uma disquete e prima E para limpar o erro.

O ícone na parte superior esquerda do ecrã identifica o dispositivo activo. Deve mostrar o ícone **Disquete**, indicando a unidade de disquetes incorporada de 3,5". Se este não for o ícone actual, prima **A**, por baixo do ícone **Dispositivo**, até ser visualizado na parte superior esquerda. Premir **A** alterna entre as opções do dispositivo: Disquete, COM e Regulação Ponto a Ponto.

3. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o padrão desejado a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
 - As teclas para cima e para baixo de regulação ponto a ponto deslocam um padrão de cada vez.
 - As teclas para a esquerda e para a direita de regulação ponto a ponto deslocam-se para a página anterior/seguinte da lista.

NOTA: Seleccionar múltiplos padrões: É possível seleccionar múltiplos padrões a partir da disquete utilizando a tecla Origem. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para se deslocar para o padrão desejado e prima a tecla de origem: uma caixa escura será visualizada em torno do padrão. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para se deslocar para o padrão desejado seguinte e prima a tecla Origem. Repita este processo até todos os padrões desejados estarem seleccionados.



A máquina DS/DY localiza automaticamente a próxima posição de memória vazia. Este número pisca, indicando o local onde o padrão de uma disquete será guardado.

NOTA: É possível guardar para uma posição de memória ocupada, adicionando a um padrão existente. Ver Fundir Padrões para instruções.

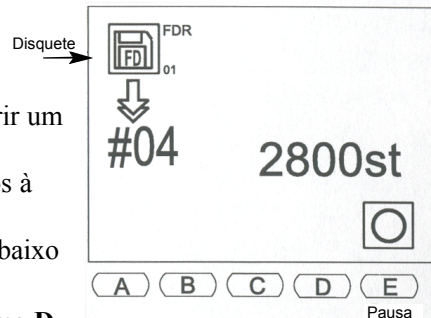
- Para visualizar informações adicionais sobre o padrão na disquete, prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão**.

NOTA: As Características do Padrão apenas serão visualizadas para padrões em disquetes FDR, FMC e Tajima. Todas as disquetes de outros formatos industriais visualizam Ø para todos os valores.

- Prima **B** novamente para fechar o ecrã de Características do Padrão e regressar à lista de disquetes.

4. Prima **E**, por baixo do ícone **Executar**, para transferir o padrão seleccionado para a memória. Para sair do menu sem transferir um padrão para a memória, prima a **tecla Ler**. O visor visualiza uma contagem dos pontos à medida que são transferidos.

- Para parar a transferência, prima **E**, por baixo do ícone **Pausa**.
- Prima **E** novamente para **continuar**. Prima **D**, por baixo do ícone **X**, para cancelar. Quando acabar, a DS/DY emite um sinal sonoro, e o ecrã básico é visualizado. Premir a **tecla Página** alterna entre o ecrã básico e o ecrã de modo de accionamento.



Ler Padrões da Porta COM

A DS/DY pode ler e escrever padrões utilizando a porta COM, nos seguintes formatos:

- U: Barudan
- F: Fortran (ZSK, Melco)
- El: El-tac (Happy, Tajima)

Ler um Padrão através da Ligação COM

1. Ligue o dispositivo à porta COM e prepare-o seguindo as instruções no respectivo manual. 2. Prima a **tecla Ler**. A lista de disquetes é visualizada.

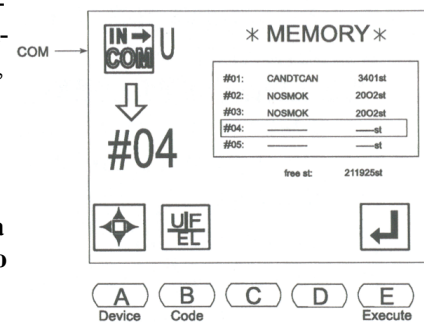
NOTA: Se uma disquete tiver sido utilizada da última vez, mas não existir nenhuma disquete na unidade de disquetes, é visualizado um erro A30.

Prima qualquer tecla de menu para limpar a mensagem.

3. O ícone Entrada COM deve surgir na parte superior esquerda do ecrã, indicando comunicação através da porta COM. Se este não for o ícone actual, prima A, por baixo do ícone Dispositivo, até ser visualizado na parte superior esquerda. Premir A alterna entre as opções do dispositivo, Ler, COM e Regulação Ponto a Ponto.

NOTA: Se o parâmetro de Rede estiver ligado na MSU, o ícone Entrada COM não será uma opção de dispositivo disponível.

A máquina DS/DY localiza automaticamente a próxima posição de memória vazia. Este número pisca, indicando o local onde o padrão de uma disquete será guardado.



Ler Padrões de Cartões CompactFlash™

Três tipos de pastas e dados podem ser guardados num Cartão CF:

- FDR
- PRJ
- MEM

Também é possível guardar software do sistema num Cartão CompactFlash™. Consulte o Capítulo 1 para instruções sobre actualizar o software do sistema a partir de um Cartão CompactFlash™. Cada ficheiro guardado no Cartão CompactFlash™ possui uma imagem de mapa de bits associada, que pode ser vista num computador ou na máquina. A DS/DY pode ler e escrever padrões guardados num Cartão CompactFlash™. Estes padrões podem ser carregados para a Memória da máquina para costura. Os padrões do cartão CF a serem guardados na memória da máquina têm de ser uma pasta FDR. Também é possível costurar directamente padrões a partir do Cartão CompactFlash™. Consulte a página 3-6 para instruções sobre como costurar directamente a partir do cartão CF.

Visualizar o Conteúdo do Cartão CompactFlash™

1. Certifique-se de que o Cartão CompactFlash™ está devidamente inserido na ranhura à direita do Autómato BEDS/BEDY.

NOTA: A máquina emite um sinal sonoro sempre que o Cartão Compact Flash™ é inserido/retirado da sua ranhura. NOTA: O Cartão Compact Flash™ não deve ser retirado da sua ranhura enquanto a máquina está ligada.

2. Prima a tecla **Memória**; a Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões na memória.
3. Prima **E**, por baixo do ícone **Seguinte** , para visualizar o nível seguinte do menu. O ícone CF é agora visualizado.
4. Prima **D**, por baixo do ícone **CF**. O ecrã de CF é visualizado.
5. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para se deslocar através das pastas no Cartão CF.

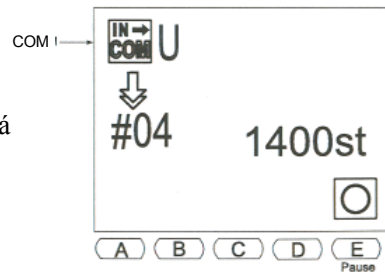
6. Prima a **tecla Origem**, ou a **tecla E**, por baixo do ícone **Conteúdo do CF** para visualizar o conteúdo da pasta.

Ler um Padrão a partir de um Cartão CompactFlash™

1. Certifique-se de que o Cartão CompactFlash™ está devidamente inserido na ranhura à direita do Autómato BEDS/BEDY.
2. Prima a tecla **Memória**; a Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões na memória.
3. Prima a tecla **E**, por baixo do ícone **Seguinte**, para visualizar o nível seguinte do menu. O ícone CF é agora visualizado.
4. Prima a tecla **D**, por baixo do ícone **CF**. O ecrã de CF é visualizado.
5. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para se deslocar através das pastas no Cartão CF até a pasta desejada ser seleccionada com uma caixa à sua volta.
6. Prima a **tecla Origem** para visualizar o conteúdo da pasta.
7. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para se deslocar através dos padrões até o padrão desejado ser seleccionado com uma caixa à sua volta.
8. Prima **A**, por baixo do ícone **CF para Mem**.

Nota: Se uma Posição de memória vazia não for seleccionada, a BEDS/BEDY seleccionará a posição de memória vazia seguinte na memória.

9. Prima **E**, por baixo do ícone **Executar**; o padrão será transferido para a Memória.
10. A letra à direita do ícone do dispositivo identifica o código de Suporte Magnético. Premir **B**, por baixo do ícone **Código** alterna entre as três opções de código: U (Barudan), F (ZSK, Melco) e El (Happy, Tajima).
11. Prima **E**, por baixo do ícone **Executar** para transferir a partir de suporte magnético de papel. Para sair sem ler um padrão, prima a **tecla Ler**. O visor visualiza uma contagem dos pontos à medida que são transferidos.
 - Para parar a transferência, prima **E**, por baixo do **ícone Pausa**.
 - Prima **Enovamente para continuar**. Prima **D**, por baixo do **ícone X**, para cancelar. Quando acabar, a DS/DY emite um sinal sonoro, e o ecrã básico é visualizado.



Utilitários de Disquetes

As disquetes proporcionam armazenamento adicional e um método para transferir modelos para outras máquinas.

Formatar uma Disquete

É necessário formatar (inicializar) novas disquetes antes das mesmas poderem ser utilizadas. A DS/DY cria disquetes no formato FDR numa disquete de dupla densidade (2DD) ou numa disquete de alta densidade (2HD). **Embora a DS/DY leia disquetes noutros formatos, apenas pode criar disquetes no formato FDR.**

Formatar uma Nova Disquete

1. Insira a disquete na unidade de disquetes.
2. Prima a **tecla Ler**.

O ícone Disquete deve surgir na parte superior esquerda do ecrã, para a unidade de disquetes. Se este não for o ícone actual, prima **A**, por baixo do ícone **Dispositivo**, até que seja visualizado na parte superior esquerda. Premir **A** alterna entre as opções do dispositivo, Ler, COM e Regulação

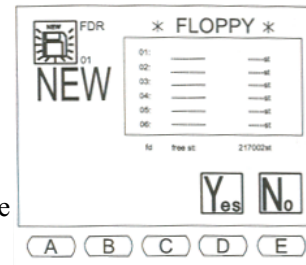
Ponto a Ponto. O sistema tenta determinar o formato da disquete. Para formatar uma disquete, prima **B** por baixo do ícone Características do Padrão. O ecrã de inicialização é visualizado. Prima **E**, por baixo do ícone **Nova Disquete**. Se a DS/DY determina que a disquete não está formatada, emitirá um sinal sonoro e visualizará o ecrã de inicialização.

3. Prima **D**, por baixo do ícone **Sim**, para formatar a disquete. Para cancelar, prima **E**, por baixo do ícone **Não**. Durante o processo, a DS/DY visualiza o seguinte ecrã de estado.

Quando concluído, o ecrã de Transferência da Memória é visualizado, para guardar padrões para a disquete. Consulte a página 2-27 para informações sobre como guardar padrões da memória para disquete.

Para fechar o ecrã de Transferência da Memória sem guardar padrões, prima a **tecla Memória**.

A função de inicialização também pode eliminar rapidamente todo o conteúdo de uma disquete formatada utilizando a Lista de disquetes e o ecrã de Características do Padrão.



Formatar uma Disquete Previamente Formatada

1. Insira a disquete na unidade de disquetes.
2. Prima a **tecla Ler**. O ícone **Disquete** deve surgir na parte superior esquerda do ecrã, para a unidade de disquetes. Se este não for o ícone actual, prima **A**, por baixo do ícone **Dispositivo**, até que seja visualizado na parte superior esquerda. Premir **A** alterna entre as opções do dispositivo, Ler, COM e Regulação Ponto a Ponto. A lista de disquetes é visualizada.

3. Prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão** para abrir o ecrã de Características do Padrão. O ícone de inicialização é agora visualizado.
4. Prima **E**, por baixo do ícone **Inicialização** . Para cancelar, prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão**, regressando à Lista de Disquetes. O ecrã de inicialização é visualizado.
5. Prima **D**, por baixo do ícone **Sim** , para formatar. Para cancelar e regressar ao ecrã de Características do Padrão, prima **E**, por baixo do ícone **Não** .

Durante o processo, a DS/DY visualiza um ecrã de estado. Quando concluído, o ecrã de Transferência da Memória é visualizado, para guardar padrões para a disquete.

Para fechar o ecrã de Transferência da Memória sem transferir padrões, prima a **tecla Memória**.

Visualizar Padrões numa Disquete

É possível visualizar padrões guardados numa disquete.

Visualizar um Padrão numa Disquete

1. Insira a disquete na unidade de disquetes.
2. Prima a **tecla Ler**.

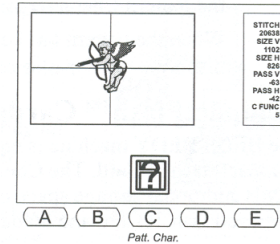
O ícone **Disquete** deve surgir na parte superior esquerda do ecrã, para a unidade de disquetes. Se este não for o ícone actual, prima **A**, por baixo do ícone **Dispositivo**, até que seja visualizado na parte superior esquerda. Premir **A** alterna entre as opções do dispositivo, **Ler**, **COM** e **Regulação Ponto a Ponto**. A lista de disquetes é visualizada, mostrando os padrões guardados nessa disquete.

3. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o padrão desejado a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.

4. Prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão** para aceder à opção de Visualização. O ícone de desenho é visualizado.

5. Prima **C**, por baixo do ícone **Desenhar**, para visualizar o padrão no ecrã. Prima **E**, por baixo do ícone **X**, para parar o desenho. Prima **E**, para continuar. Quando o padrão tiver terminado de ser desenhado no ecrã, a DS/DY emite um sinal sonoro.

6. Prima **C**, por baixo do ícone **Características do Padrão** para regressar ao ecrã de Características do Padrão.



Eliminar Padrões de uma Disquete

É possível eliminar padrões guardados em disquetes.

Eliminar um Padrão de uma Disquete

1. Insira a disquete na unidade de disquetes.

2. Prima a **tecla Ler**.

O ícone **Disquete** deve surgir na parte superior esquerda do ecrã, para a unidade de disquetes. Se este não for o ícone actual, prima **A**, por baixo do **ícone Dispositivo**, até que seja visualizado na parte superior esquerda. Premir **A** alterna entre as opções do dispositivo, Ler, COM e Regulação Ponto a Ponto.

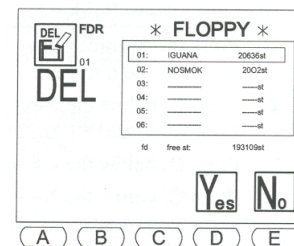
A lista de disquetes é visualizada, mostrando os padrões guardados nessa disquete.

3. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o padrão desejado a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.

NOTA: É possível seleccionar múltiplos padrões a partir da disquete utilizando a tecla **Origem**. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para se deslocar para o padrão desejado e prima a tecla de origem: uma caixa escura será visualizada em torno do padrão. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para se deslocar para o padrão desejado seguinte e prima a tecla **Origem**. Repita este processo até todos os padrões desejados estarem seleccionados.

4.. Prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão** para aceder à opção de Eliminação. O ícone de eliminação é visualizado.

5.. Prima **A**, por baixo do ícone **Eliminar**, para eliminar o padrão seleccionado da disquete.



6. Prima **D**, por baixo do ícone **Sim**, to eliminar o padrão. Para cancelar e regressar ao ecrã de Características do Padrão, prima **E**, por baixo do ícone **Não**. Quando o padrão tiver sido eliminado, a DS/DY emite um sinal sonoro e a lista de disquetes é visualizada.

Cartões CompactFlash™

A máquina BEDS/BEDY está equipada com uma ranhura para Cartões CompactFlash™ e é fornecida com um Cartão CompactFlash™ com 16 MB. O Cartão CompactFlash™ complementa a memória da máquina com 16 MB de memória adicional ou 5.330.000 stitches; é possível escrever 50 pastas no Cartão CompactFlash™ e guardar 36 modelos em cada uma.

Pastas

Três tipos de pastas e dados podem ser guardados num Cartão CF:

- FDR** Contém padrões no formato FDR-HD que podem ser carregados para a memória da máquina.
- PRJ** Guarda padrões no Projecto que podem conter parâmetros de programa e podem ser transferidos para um PC.
- MEM** Contém modelos de cópia de segurança da memória (10 modelos).

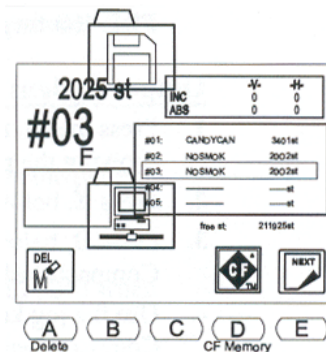
Cada ficheiro guardado no Cartão CompactFlash™ possui uma imagem de mapa de bits associada, que pode ser vista num computador ou na máquina. A BEDS/DY apenas lerá ficheiros no formato FDR 1.44 que estejam guardados na pasta FDR do Cartão CompactFlash™. As pastas do Cartão CompactFlash™ podem ser criadas num computador ou na BEDT.

Nota: Um Aparelho de Leitura/Escrita de Cartões CompactFlash™ será necessário para escrever padrões para o cartão e carregá-los para a memória da máquina. Os aparelhos de leitura/escrita incluem um conector USB ou de porta paralela; verifique as especificações do computador pessoal antes de adquirir um equipamento deste tipo.

Criar uma Nova Pasta no Cartão CF

1. Prima a tecla **Memória**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Prima **E**, por baixo do ícone **Seguinte**, para visualizar o nível seguinte do menu. O ícone do Cartão CompactFlash™ é agora visualizado.
3. Prima **D**, por baixo do ícone **CF**. O ecrã de CF é visualizado.
4. Prima **C**, por baixo do ícone **Nova pasta**. Uma lista de letras e algarismos é visualizada, juntamente com o nome actual.
5. Uma caixa é visualizada em torno do carácter seleccionado na lista. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para deslocar a caixa para o primeiro carácter do nome da pasta.
6. Prima a tecla **Origem**, no centro das teclas de regulação ponto a ponto, ou a **tecla B** para inserir o carácter seleccionado no nome da pasta.

7. Repita os Passos 5 e 6 até o nome completo estar programado. Um nome de padrão pode conter **até oito caracteres**. Se um erro for cometido, prima **A**, para retroceder.
8. Selecciono o formato da pasta premindo **D**, **ícone de formato de pasta**, para seleccionar entre os diferentes formatos.
NOTA: Certifique-se de que a extensão do ficheiro está incluída, dependendo da pasta para onde o mesmo está a ser guardado. Por exemplo, pasta FDR *.FDR, pasta PJR *.PRJ e pasta MEM *.MEM.
9. Prima sem soltar E, por baixo do ícone Executar, para aceitar o novo nome da pasta, até que a DS/DY emita um sinal sonoro e regresse ao ecrã de Cartão CompactFlashTM. Para cancelar, prima C, por baixo do ícone CF. Isto sairá sem criar uma nova pasta, e regressará ao ecrã de Cartão CompactFlashTM.



Criar Pastas a partir de um Computador

1. Utilize o Explorador do Windows para aceder à ranhura do Cartão CompactFlashTM.
2. Selecciono Ficheiro.
3. Selecciono Novo e depois Pasta. Uma Nova Pasta será visualizada no Cartão CompactFlashTM.
4. Digite o nome da pasta de acordo com o conteúdo previsto para a mesma:
 - pasta FDR *.fdr, onde * é o nome da pasta
 - pasta MEM *.mem, onde * é o nome da pasta
 - pasta PRJ *.prj, onde * é o nome da pasta
5. Prima Enter no teclado.
Nota: Quando uma pasta está seleccionada, também é possível aceder à função Mudar o nome fazendo clique com o botão direito do rato e seleccionando Mudar o nome.
Nota: Apenas padrões FDR 1.44 podem ser lidos na BEDS/DY a partir do Cartão CompactFlashTM. Estes padrões têm de ser guardados na pasta *.FDR.



Pasta de Memória

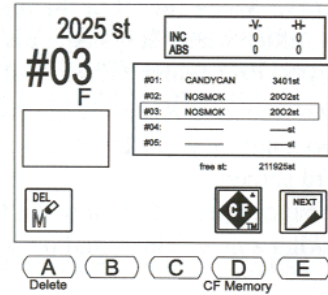
Criar Pastas ao guardar ficheiros de software de edição/digitalização

1. A partir da caixa de diálogo Guardar como, selecciono a ranhura do aparelho de leitura/escrita de Cartões CF.
2. Selecciono o ícone Criar Nova Pasta. Uma nova pasta será visualizada.
3. Mude o nome da pasta de acordo com o conteúdo previsto para a mesma.
 - pasta FDR *.fdr, onde * é o nome da pasta
 - pasta MEM *.mem, onde * é o nome da pasta
 - pasta PRJ *.prj, onde * é o nome da pasta
4. Guarde o ficheiro na pasta apropriada.

Nota: Os padrões que serão costurados têm de ser guardados numa pasta FDR no formato FDR-HD.

Transferir Modelos para um Cartão CF

1. Prima a **tecla Memória**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Prima **E**, por baixo do ícone **Seguinte**.
3. Prima **D**, por baixo do ícone **CF** para aceder ao Cartão CompactFlash™.
4. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar a pasta no Cartão CompactFlash™ onde o padrão será guardado; formato FDR ou PRJ.
5. Prima **A**, por baixo do ícone **Transferência da Memória**.
6. Prima **B**, por baixo do ícone **Memória para CF** para visualizar os padrões na Memória.
7. Utilizando as teclas de regulação ponto a ponto, selecione o padrão a ser transferido para o cartão CF.
NOTA: As características do padrão do padrão seleccionado podem ser visualizadas premindo C, por baixo do ícone Características do Padrão. Prima C, por baixo do Cartão CF para regressar ao ecrã anterior e continuar a transferir o modelo.
8. Prima **E**, por baixo do ícone **Executar**; a DS/DY emitirá um sinal sonoro quando a transferência estiver concluída.



Eliminar Modelos de pastas num Cartão CF

1. Prima a **tecla Memória**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Prima **E**, por baixo do ícone **Seguinte**.
3. Prima **D**, por baixo do ícone **CF**.
4. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar a pasta no Cartão CF que contém o padrão a ser eliminado.
5. Prima **E**, por baixo do ícone **Conteúdo do CF**.
6. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar o padrão a ser eliminado.
7. Prima **B**, por baixo do ícone **Eliminar do CF**.
8. Prima **D**, por baixo do ícone **Sim**, to eliminar o padrão. A DS/DY emite um sinal sonoro quando a operação estiver concluída.
Prima **E**, por baixo do ícone **Não** para cancelar o comando Eliminar e regressar ao ecrã anterior.

Eliminar Pastas do Cartão CF

1. Prima a **tecla Memória**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Prima **E**, por baixo do ícone **Seguinte**.
3. Prima **D**, por baixo do ícone **CF**.
4. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar a pasta no Cartão CF que contém o padrão a ser eliminado.
5. Prima **B**, por baixo do ícone **Eliminar** pasta.
6. Prima **D**, por baixo do ícone **Sim**, to eliminar a pasta. A DS/DY emitirá um sinal sonoro quando a operação estiver concluída.
Prima **E**, por baixo do ícone **Não** ou **B**, por baixo do ícone **Eliminar** pasta para cancelar o comando e regressar ao ecrã anterior.

Padrões na memória

É possível guardar padrões na memória de forma a serem costurados ou programados; existem 10 posições de memória.

Lista de Padrões

Premir a **tecla Memória** visualiza a Lista de Padrões.

- O número grande na parte superior esquerda do ecrã identifica o padrão seleccionado. Na Lista de Padrões, o padrão seleccionado tem uma caixa à sua volta.
- As posições vazias são visualizadas na lista por uma linha de traços. Se uma posição da memória vazia for seleccionada, o seu número pisca na parte superior esquerda do ecrã.
- Os pontos disponíveis na memória são visualizados por baixo da lista. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para se deslocar pela Lista de Padrões.
- As teclas para cima e para baixo de regulação ponto a ponto deslocam um padrão de cada vez.
- As teclas para a esquerda e para a direita de regulação ponto a ponto deslocam-se para a página anterior/seguinte da lista.



Características do Padrão

O ecrã de Características do Padrão visualiza informações sobre um padrão na memória ou em disquete. É possível aceder às Características do Padrão para padrões em disquete através do menu Ler (ver página 2-2). As Características do Padrão apresentam as seguintes informações.

PASSO Distância entre os pontos de início e de fim, visualizada como valores horizontais e verticais, medida em décimos de milímetros.

TAMANHO Dimensões gerais do padrão, do canto inferior esquerdo ao canto superior direito, medidas em décimos de milímetros.

- P1** Distância entre o ponto de início e o canto inferior esquerdo do padrão, medida em décimos de milímetros.
- P2** Distância entre o ponto de início e o canto superior direito do padrão, medida em décimos de milímetros.
- Pontos Livres** Número total de pontos disponível na memória.

O ecrã de Características do Padrão também apresenta as opções, *Lista de Funções*, *Mudar o Nome*, e *Lista de Produtos*.

Visualizar as Características do Padrão

1. Prima a **tecla Memória**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
3. Prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão**, para abrir o ecrã de Características do Padrão.
4. Prima **B** novamente para fechar o ecrã de Características do Padrão e regressar ao ecrã de Lista de Padrões. Prima a **tecla Memória** para fechar o ecrã de Lista de Padrões.

Lista de Funções

A opção Lista de Funções, no ecrã de Características do Padrão, visualiza uma lista de **todos os códigos de função de alteração de cor** no padrão seleccionado. Os códigos de cores podem ser alterados na lista de funções, em vez de procurar e alterar apenas um código de cada vez com a função Aprendizagem.

O ecrã de Lista de Funções visualiza o seguinte:

- Número de pontos, onde cada código está localizado.
- O número de código de Função — o número em parêntesis — identifica o número de agulha correspondente.
- Número total de códigos de função no padrão.



Alterar a Sequência de Cores utilizando a Lista de Funções

1. Prima a **tecla Memória**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
3. Prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão**, para abrir o ecrã de Características do Padrão.
4. Prima **D**, por baixo do ícone **Lista de Funções**, para visualizar a lista de funções de alteração de cores no padrão.

NOTA: A lista visualiza até 400 códigos de alteração de cor.

5. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para se deslocar pela lista e seleccionar o código de cor a ser alterado. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do código seleccionado.



6. Utilize as teclas de menu para alterar o código de cor.

- Prima **A**, por baixo do ícone **Menos** , para se deslocar para o código de cor anterior.
- Prima **B**, por baixo do ícone **Mais** , para se deslocar para o código de cor seguinte.

Observe que quando um código é alterado, é visualizado com uma caixa mais escura subjacente, indicando que não é o código original.

NOTA: O ecrã de Lista de Funções não possui uma opção de cancelamento. Todas as alterações são confirmadas quando sai. Antes de alterar códigos, certifique-se de que existe um registo do original, por escrito ou sob a forma de outra cópia do padrão, de modo a poder restaurar a sequência de cores original.

7. Prima **D**, por baixo do ícone **Características do Padrão** , para regressar ao ecrã de Características do Padrão.

Prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão**, para regressar ao ecrã de Lista de Padrões.

- Prima a **tecla Memória** para fechar o ecrã de Lista de Padrões.

Mudar o Nome

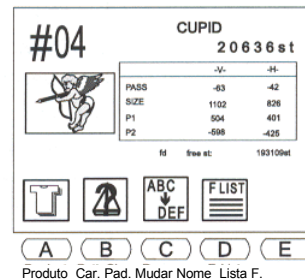
É possível mudar o nome de padrões na memória a partir do ecrã Características do Padrão.



Mudar o Nome de um Padrão

1. Prima a **tecla Memória**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões na memória.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
3. Prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão**, para abrir o ecrã de Características do Padrão.

4. Prima **C**, por baixo do ícone **Mudar o Nome**. Uma lista de caracteres alfabéticos e numéricos é visualizada, juntamente com o nome actual.
5. Prima **A**, por baixo do ícone **Retroceder**, para eliminar os caracteres no nome antigo. Cada vez que **A** for premido, outro caracter é eliminado.
6. Uma caixa é visualizada em torno do caracter seleccionado na lista. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para deslocar a caixa para o primeiro caracter do novo nome.

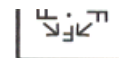


NOTA: Embora a Lista de Padrões visualize letras em maiúsculas e minúsculas exactamente conforme inseridas, se o padrão for guardado posteriormente para disquete, as letras em minúsculas são automaticamente alteradas para maiúsculas.

7. Prima a **tecla B** ou a **tecla Origem**, no centro das teclas de regulação ponto a ponto, para inserir o caracter seleccionado no nome do padrão.
8. Repita os Passos 6 e 7 até o nome completo estar programado. Um nome de padrão pode conter **até oito caracteres**. Se um erro for cometido, prima **A**, para retroceder.
9. Prima **E**, por baixo do ícone **Executar**, para aceitar o novo nome. Para cancelar, prima **C**, por baixo do ícone **Características do Padrão**, saindo sem alterar o nome do padrão e regressando ao ecrã de Características do Padrão. Quando acabar, a DS/DY emite um sinal sonoro e o ecrã de accionamento é visualizado. Para ver a lista e o novo nome do padrão, prima a **tecla Memória**.








Programa
















Os parâmetros do programa controlam a aparência de um padrão quando é costurado. Alterando os parâmetros do Programa, são efectuadas alterações ao padrão seleccionado. Quando um padrão programado é seleccionado na lista de padrões, uma caixa mais escura é visualizada por trás do seu número de posição de memória. Isto torna fácil identificar que um padrão foi programado.


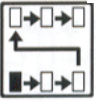

Program
Icon
Ícone
Programa

OPÇÕES DE PROGRAMA

| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PREDEFINIDO | FUNÇÃO | |
|--|----------------------|-------------------|--------|---|
|  1 | Escala V. | 50 - 200 % | 100% | Escala o padrão da esquerda para a direita entre 50% e 200% do seu tamanho original. |
|  2 H. | Escala | 50 - 200 % | 100% | Escala o padrão da esquerda para a direita entre 50% e 200% do seu tamanho original. |
|  3 | ROT. padrão | 1 - 8 | 1 | Roda um padrão no sentido anti-horário, em incrementos de 90°. As regulações 5-8 adicionam uma imagem de espelho à rotação. Quando o valor para este parâmetro é alterado, o ícone visualizado no lado esquerdo do ecrã também se altera para reflectir a rotação programada. |
|  4 | Ângulo | 0° - 89° | 0° | Roda um padrão no sentido anti-horário, em incrementos de 1. |
|  5 | Origem | LIGADO/DESLIGADO | LIGADO | Quando Ligado, faz regressar automaticamente o pantógrafo à origem do padrão, quando a costura tiver sido concluída |

| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PRE-DEFINIDO | FUNÇÃO | | |
|---|----------------------|--------------------|--------------------|------------|---|
|  | 6 | Peúgas | Ø-3 | Ø | <p>Utilizado para o acessório de estrutura de peúgas, programa automaticamente duas repetições de um padrão, permitindo que o espaçamento seja configurado entre cada padrão para a estrutura que será utilizada.</p> <p>Ø = Desligado 1 = Ligado – Configuração normal</p> <p>2 = Ligado – segunda repetição em espelho</p> <p>3 = Ligado – segunda repetição rodada 180°</p> <p>Quando Peúgas está ligado, Origem (# 5) é automaticamente desligado, de modo a que a máquina possa alternar entre dois pontos de origem. Consulte o <i>Guia Mecânico</i> para instruções.</p> |
|  | 7 | Appliqué | LIGADO/DES-LIGADO | DES-LIGADO | Desloca o pantógrafo para a frente para uma colocação simples de tecido appliqué. O movimento predefinido é 1-1/2 vezes a altura do padrão. Um novo valor pode ser programado no parâmetro de Desvio do Appliqué. |
|  | 8 | Desvio H.A. | -3000 mm a 3000 mm | Ø mm | Regula a quantidade de deslocação do pantógrafo para a direita quando o Appliqué está ligado. Se regulado para Ø, o pantógrafo desloca-se 1-1/2 vezes a altura do padrão. |
|  | 9 | Desvio V.A. | -3000 mm a 3000 mm | Ø mm | Regula a quantidade de deslocação do pantógrafo quando Appliqué está ligado. Se regulado para Ø, o pantógrafo desloca-se 1-1/2 vezes a altura do padrão. |
|  | 10 | Estrutura | LIGADO/DESLIGADO | DES-LIGADO | Desloca automaticamente o pantógrafo para a frente no final do padrão, pela altura do padrão, salvo se um novo valor for programado no parâmetro de Desvio da Estrutura. |
|  | 11 | Desvio V.Q. | -3000 mm a 3000 mm | Ø mm | Regula a quantidade de deslocação do pantógrafo para a direita quando a Estrutura está ligada. Se regulado para Ø, o pantógrafo desloca-se para a direita segundo a altura do padrão. |

| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PRE-DEFINIDO | FUNÇÃO | |
|---|-----------------------------------|--------------------|---|---|
|  | 12 Desvio H.Q. -3000 mm a 3000 mm | Ø mm | Regula a quantidade de deslocação do pantógrafo quando a Estrutura está ligada. Se regulado para Ø, o pantógrafo desloca-se para a frente segundo a altura do padrão. | |
| | 13 Estrutura de BONÉ | Ø-3 | Ø | Regula a máquina para uma estrutura de boné, permitindo a utilização da chapa de garganta elevada, ou estrutura de viseira, permitindo a fusão de padrões através da execução do movimento do pantógrafo exactamente como programado. Ø = Desligado 1 = Estrutura de Boné 2 = Opção 1 (futura) 3 = Opção 2 (futura) |
|  | 14 Tipo de Estrutura | Ø-3 | Ø | Permite regular a preferência da estrutura para a utilização de limites suaves inferiores. 0 - desligado, Estrutura 1, 2, 3 programável. |
|  | 15 Repetição | 1 - 201 | 1 | Regula o número de vezes que um padrão será repetido. Regulado para 201, o padrão será costurado um número infinito de repetições. |
|  | 16 Matriz | Ø-1 | Ø | Disposição de padrões que controla o número de vezes que um padrão é repetido na vertical e na horizontal. |
|  | 17 Repetição V. | 1-400 | 1 | Ao utilizar Matriz, o número de padrões na direcção esquerda-direita. O número máximo de padrões (repetição V. e H.) numa Matriz é 400. |
|  | 18 Repetição H. | 1-400 | 1 | Ao utilizar Matriz, o número de padrões na direcção frente-trás. O número máximo de padrões (repetição V. e H.) numa Matriz é 400 |
|  | 19 Espaço V. | 1000-1000 | Ø mm | Espaço entre repetições na direcção esquerda-direita. |

| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PRE-DEFINIDO | FUNÇÃO |
|--|----------------------|--------------------|---|
|  Espaço H. 20 | -1000-1000 | Ø mm | Espaço entre repetições na direcção frente-trás. |
|  21 Dir. Início | Ø-7 | Ø | Regula a direcção na qual a matriz será costurada |
|  22 Tipo de Oscilação | Ø-2 | Ø | Aumenta/diminui a largura do ponto acetinado de acordo com o valor regulado no parâmetro #14 Oscilação das Condições da Máquina. Ø = Aumenta/diminui a largura na direcção horizontal e vertical 1 = Aumenta/diminui a largura na direcção vertical. 2 = Aumenta/diminui a largura na direcção horizontal. |

Alterar os Parâmetros do Programa

1. Prima a **tecla Memória**. A lista de padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
3. Prima **C**, por baixo do ícone **Programa**. A lista de opções de programa é visualizada.
4. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para se deslocar pela lista, até a opção a ser alterada ser seleccionada. Uma caixa de destaque é visualizada em torno da opção seleccionada.
5. Com a opção desejada seleccionada, utilize as teclas de menu **A** e **B** para alterar o valor. Consulte a tabela nas páginas anteriores para uma descrição de cada opção.
 - Prima **A**, por baixo do ícone **Menos**, to diminuir o valor.
 - Prima **B**, por baixo do ícone **Mais**, para aumentar o valor.
 - Prima **C**, por baixo do ícone **Características do Padrão**, para regressar ao ecrã de Lista de Padrões.

Memória

NOTA: As opções com um valor comutável são alteradas quando a tecla **A** ou **B** é premida.

Quando uma opção é alterada do valor predefinido, uma caixa escura é visualizada por trás dela na lista, indicando que foi alterada. Ao regressar ao Programa mais tarde, os parâmetros alterados continuarão a visualizar uma caixa escura.

6. Quando terminar de programar o padrão, prima a **tecla Memória**, para guardar as alterações e fechar a lista de Programa.

NOTA: As alterações de programação a um padrão são guardadas quando transferidas para disquete, cartão CF ou fita. Quando um padrão que tenha sido escalado e/ou rodado é seleccionado, uma caixa escura é visualizada por trás do seu número de posição na memória, logo é fácil identificar que foi programado. O ecrã básico visualiza as repetições programadas e uma imagem da rotação programada.

Visualizar Padrões no ecrã LCD

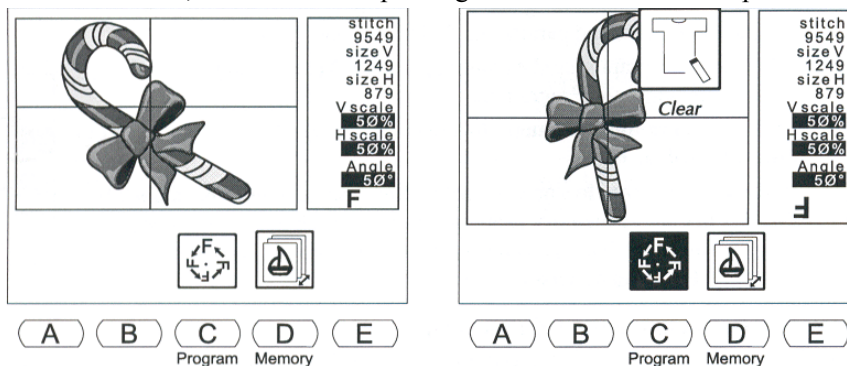
Os padrões guardados na memória da máquina (Memória; Visualizar Padrões) podem ser visualizados directamente no ecrã LCD. Se o padrão tiver sido angulado, rodado ou escalado utilizando os parâmetros de Programa, as alterações também podem ser visualizadas.

Desenhar o Padrão no Ecrã

1. Prima a **tecla Memória**. A lista de padrões é visualizada.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
3. Prima a tecla **D** por baixo do **ícone Desenhar**. O padrão é visualizado no ecrã. Informações sobre o modelo estão disponíveis à direita do padrão.
4. Prima a tecla **C** por baixo do **ícone Programa**, para visualizar quaisquer alterações de programa realizadas ao padrão. Se nenhuma alteração de programa tiver sido aplicada ao padrão, o ícone Programa não é visualizado.

NOTA: Se tiverem sido realizadas alterações de programa ao padrão, estas alterações são realçadas.

Prima a tecla **D**, ícone **Memória** para regressar ao ecrã de lista de padrões.



Eliminar Padrões da Memória

É possível eliminar padrões da memória, de modo a guardar um novo padrão nessa posição.

Eliminar um Padrão

1. Prima a tecla **tecla Memória**. A lista de padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Utilize **asteclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
3. Prima **E**, por baixo do ícone **Seguinte**, para visualizar o nível seguinte do menu. O ícone Eliminar é agora visualizado.

NOTA: Pode cancelar em qualquer altura premindo a tecla **Memória**, para limpar a Lista de Padrões e os ícones de menu.

4. Prima **A**, por baixo do ícone **Eliminar**.
5. Prima **D**, por baixo do ícone **Sim**, to eliminar o padrão. Para cancelar, prima **E**, por baixo do ícone **Não**.

Quando o padrão tiver sido eliminado, a DS/DY emite um sinal sonoro e o ecrã básico é visualizado. Para visualizar a Lista de Padrões e confirmar que o padrão foi eliminado, prima a tecla **Memória** novamente.

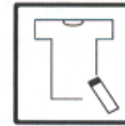
NOTA: Para apagar todos os padrões de uma só vez, consulte **Apagar a Memória de Padrões**.

Estatísticas de Produção

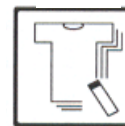
As Estatísticas de Produção visualizam informações para cada padrão na memória. Registam o número de vezes que cada um foi costurado, o número total de pontos costurados para cada padrão e o número total de vezes que todos os padrões na memória (combinados) foram costurados.

As Estatísticas podem continuar a ser acumuladas, ou limpas para um início de fresco. Utilize as opções Limpar para começar novos totais diariamente, semanalmente ou mensalmente, conforme necessário.

- Limpar** Apaga as estatísticas de produção para **opadrão seleccionado**.
- Limpar Tudo** Apaga as estatísticas de produção para **todos os** padrões na Memória.



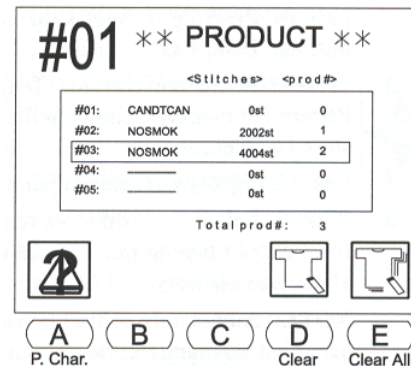
Limpar



Limpar Tudo

Visualizar a Lista de Produtos

1. Prima a **tecla Memória**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão**, para visualizar o ecrã de Características do Padrão.
3. Prima **A**, por baixo do ícone **Produto**. A Lista de Produtos é visualizada.
4. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para se deslocar pela lista e seleccionar um padrão. Uma caixa é visualizada em torno do padrão seleccionado.
 - Prima sem soltar **D**, por baixo do ícone **Limpar**, para limpar as estatísticas para o padrão seleccionado.
 - Prima sem soltar **E**, por baixo do ícone **Limpar Tudo**, para limpar as estatísticas para todos os padrões guardados na memória.
5. Prima **A**, por baixo do ícone **Características do Padrão**, para regressar ao ecrã de Características do Padrão, depois prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão** para regressar à Lista de Padrões.



Adicionar Múltiplos Padrões

Os padrões guardados em disquete podem ser adicionados a um padrão na memória utilizando a opção Adicionar. Os padrões são ligados de modo a que o segundo padrão comece onde o primeiro termina: o ponto de fim do primeiro padrão é o ponto de início do segundo. Portanto, Adicionar deve ser utilizado para combinar padrões com origens compatíveis. Se for necessário movimento entre os dois padrões, utilize a opção de Regulação Ponto a Ponto. Consulte a secção seguinte, Fundir Padrões com Movimento.

Adicionar Padrões

1. Abra a tampa da unidade de disquetes e insira a disquete, ou prepare o dispositivo periférico e ligue-o à porta COM da DS/DY.

2. Prima a **tecla Ler**. A lista de disquetes é visualizada, mostrando os padrões guardados na disquete.

NOTA: O ícone na parte superior esquerda do ecrã identifica o dispositivo activo. Se necessário, prima A para seleccionar o dispositivo a ser utilizado para ler o padrão. Premir A alterna entre as opções de dispositivo: Disquete, COM e Regulação Ponto a Ponto.

3. Prima **D**, por baixo do ícone **Memória-Disquete**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.

4. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão.

5. Prima **C**, por baixo do ícone **Adicionar**, para adicionar um padrão de disquete ou fita ao padrão seleccionado já na memória.

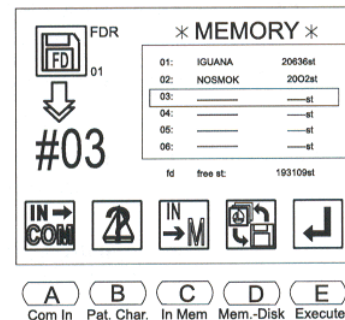
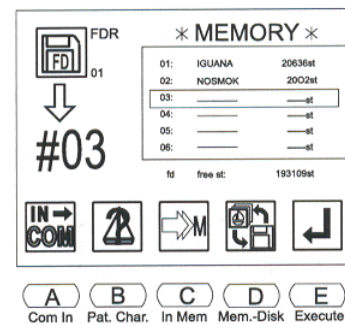
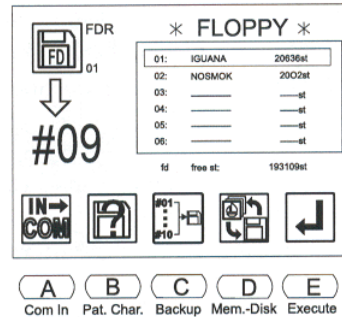
NOTA: Adicionar apenas está disponível quando uma posição de memória ocupada é seleccionada. Quando é seleccionada uma posição vazia, o ícone Adicionar não é visualizado.

6. Prima **E**, por baixo do ícone **Executar**, para começar a transferir para a posição da memória seleccionada. Para sair sem adicionar ao padrão na memória, prima a **tecla Ler**. O visor mostra a contagem de pontos à medida que o novo padrão é enviado para a memória.

Para parar a transferência, prima **E**, por baixo do ícone **Pausa**.

• Prima **D**, por baixo do **ícone X**, para suspender a transferência.

• Prima **E**, por baixo do ícone **O**, para continuar o processo. Quando acabar, a DS/DY emite um sinal sonoro e o ecrã básico é visualizado.



Fundir Padrões com Movimento

É possível fundir padrões na memória com a opção Regulação Ponto a Ponto. A regulação ponto a ponto utiliza pontos de salto ou de passo para deslocar o pantógrafo para a posição onde o segundo padrão irá começar. Isto evita que padrões com pontos comuns de início (origem) e fim sejam costurados um sobre o outro.

Os padrões utilizados têm de estar guardados na memória. Antes de fundir padrões, certifique-se de que:

- Está disponível uma posição da memória vazia para guardar padrões fundidos.
- Existem pontos livres suficientes na memória para guardar todos os pontos para os padrões fundidos, mais os pontos de salto ou de passo adicionados entre eles
- É possível fundir tantos padrões quantos aqueles desejados, o único limite é o espaço na memória.
NOTA: Se o padrão de origem tiver sido modificado utilizando as opções de Programa, o padrão copiado mantém as modificações.

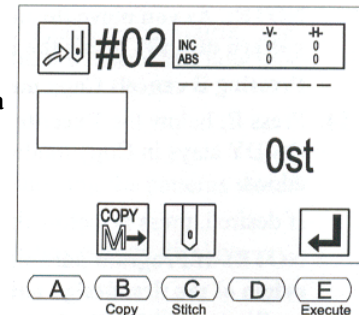
Fundir Padrões com Movimento

1. Prima a **tecla Ler**. A lista de disquetes é visualizada. Se uma disquete tiver sido utilizada da última vez, mas não existir nenhuma disquete na unidade de disquetes, um **erro A30** é visualizado. Prima qualquer tecla de menu para limpar a mensagem.
2. Prima **A**, por baixo do **ícone Dispositivo**, até que o **ícone Regulação Ponto a Ponto** seja visualizado na parte superior esquerda do ecrã. A lista de padrões na memória é visualizada.
A máquina DS/DY localiza automaticamente a próxima posição da memória vazia. Este número pisca, indicando o local onde o padrão de uma disquete será guardado.
3. Prima **E**, por baixo do **ícone Executar**. O ecrã de Regulação Ponto a Ponto é visualizado.
NOTA: É possível adicionar movimento do pantógrafo no ecrã Regulação Ponto a Ponto, antes do primeiro padrão, alterando a sua origem. Consulte os Passos 8-10 nesta secção para instruções sobre como adicionar movimento.
4. Prima **B**, por baixo do **ícone Copiar**. O ecrã de Cópia da Memória é visualizado.
 - O número de posição à **direita** é o **destino**.
 - O número à **esquerda** é a **origem**, e muda à medida que utiliza as teclas de regulação ponto a ponto para se deslocar pela lista.



Ícone
Regulação
Ponto a Ponto

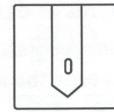
5. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o primeiro padrão a ser transferido para a posição da memória vazia.
NOTA: À medida que se desloca através dos padrões na memória, uma imagem em miniatura do padrão é visualizada por baixo da posição da memória.



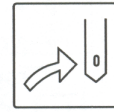
6. Quando o padrão desejado for visualizado, prima **E**, por baixo do **ícone Executar**, para começar a cópia. Quando terminar, a DS/DY mantém-se no modo de Cópia, para que seja possível continuar a adicionar à posição da memória.
7. Prima **B**, por baixo do **ícone Regulação Ponto a Ponto** para regressar ao ecrã de Regulação Ponto a Ponto. Neste ponto, é possível adicionar movimento entre os dois padrões.
8. O ícone no canto superior esquerdo do ecrã visualiza o **tipo de movimento activo**. O movimento predefinido é regulação por saltos.

Prima C, por baixo do **ícone Regulação por Pontos**, para seleccionar pontos de passo ou pontos de salto. Premir C alterna entre os dois tipos de pontos.

9. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para deslocar o pantógrafo a distância para o primeiro movimento. Utilize os valores H e V visualizados no canto superior direito do ecrã como referência

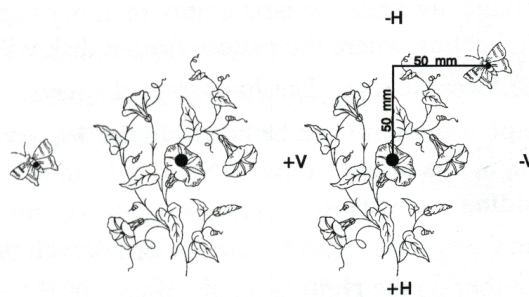


Regulação por Pontos



Regulação por Saltos

- 10 Prima **sem soltar E**, por baixo do **ícone Executar**, até que a DS/DY emita um sinal sonoro. O movimento pantógrafo é adicionado à posição da memória. O ecrã mostra que pontos foram adicionados.
NOTA: Para que o pantógrafo se desloque num caminho especificado, por exemplo, sobre e depois para baixo, os movimentos têm de ser executados um de cada vez, premindo sem soltar E, por baixo do ícone Executar, para cada movimento. Caso contrário, a DS/DY desloca-se utilizando o caminho mais curto possível.



11. Repita os Passos 9 e 10 para adicionar pontos de passo ou de salto ao padrão, até que o pantógrafo esteja na posição desejada para o início do segundo padrão.
12. Quando todo o movimento tiver sido adicionado após o primeiro padrão, prima B, por baixo do **ícone Copiar**. O ecrã de Cópia da Memória é visualizado.
13. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o segundo padrão na memória.

NOTA: À medida que se desloca através dos padrões na memória, uma imagem em miniatura do padrão é visualizada por baixo da posição da memória. Premir B cancela o modo de Cópia, regressando ao modo de Regulação Ponto a Ponto.

14. Prima E, por baixo do **ícone Executar** para começar a cópia. Quando terminar, a DS/DY mantém-se no modo de Cópia, para que seja possível adicionar movimento e padrões adicionais.

Se desejar, prima B, por baixo do **ícone Regulação Ponto a Ponto**, para regressar ao ecrã de modo de Regulação Ponto a Ponto.

NOTA: Se o parâmetro 5 do Programa, Origem, estiver ligado, a DS/DY regressará à origem do

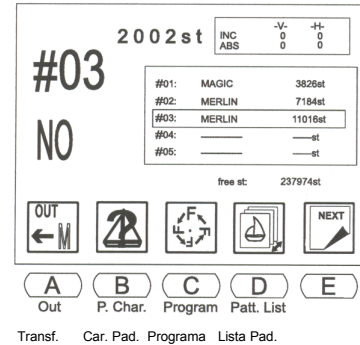
Se **Retorno à Origem** não estiver a ser utilizado e o **pantógrafo** necessitar de regressar à origem do primeiro padrão, um movimento final de regulação ponto a ponto terá de ser adicionado e o **pantógrafo** terá de ser posicionado de forma a que os valores H e V sejam 0.

15. Quando todo o movimento e todos os padrões tiverem sido adicionados, prima a **tecla Ler** para sair do modo Regulação Ponto a Ponto, regressando ao ecrã básico.

Prima a **tecla Memória** para ver a Lista de Padrões e a contagem de pontos. Deve ser igual ao total de todos os padrões e pontos de salto/passo adicionados.

Para visualizar o padrão fundido, utilize as teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar o padrão. Prima **D**, por baixo do **ícone Desenhar**.

Prima **D**, por baixo do **ícone Lista de Padrões** para regressar ao ecrã de Lista de Padrões.



A DS/DY atribui automaticamente aos padrões fundidos o mesmo nome do primeiro padrão que foi adicionado. Utilize a opção Mudar o Nome para dar ao padrão fundido um nome diferente.

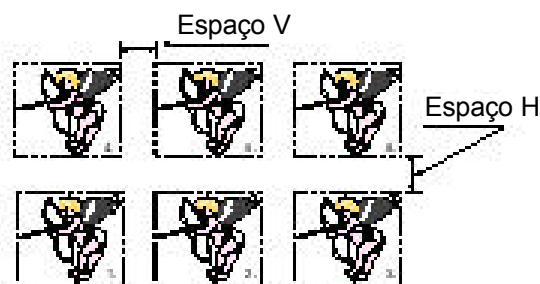
Matriz

Um padrão pode ser repetido e disposto verticalmente e horizontalmente utilizando Matriz. Os parâmetros em Programa controlam o número de vezes que o padrão será costurado e a quantidade de espaçamento que existirá entre as colunas e as filas.

Criar uma Matriz

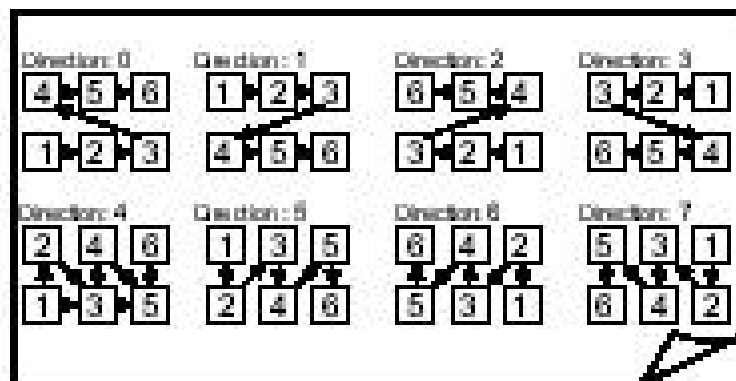
1. Prima a **tecla Memória**. A lista de padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
3. Prima **C** por baixo do ícone **Programa**. A lista de opções de programa é visualizada. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para se deslocar pela lista, até que a opção Matriz seja seleccionada.

5. O Parâmetro 17, Repetição V., será seleccionado. Insira o número de repetições do padrão desejadas na vertical, na direcção da esquerda para a direita.
6. O Parâmetro 18, Repetição H., será seleccionado. Insira o número de repetições do padrão desejadas na horizontal, na direcção de frente para trás.
7. O Espaço V. será seleccionado. Insira a distância vertical entre cada coluna.
8. O Espaço H. será realçado. Insira o espaço entre cada fila.



9. O Parâmetro 21, Direcção, será seleccionado. Insira a direcção na qual deseja que a matriz seja costurada (Matriz, Criar).

A direcção deve ser determinada pelo tamanho da matriz total e pela forma como se adaptará dentro do pantógrafo.



Guardar Padrões

É possível guardar padrões para disquete ou para dispositivos periféricos, como aparelhos de punção de fita de papel. Por vezes, a operação de guardar padrões é denominada “punção”. O termo punção refere-se a um método antigo de guardar padrões, através da punção de orifícios em fitas de papel.

A DS/DY efectua a punção de padrões em fita de papel nos códigos seguintes:

- U (Barudan)
- F (Fortron: ZSK, Melco)
- El (El-tac: Happy, Tajima)

É possível guardar padrões para disquete no formato FDR utilizando a unidade de disquetes interna, ou para dispositivos periféricos, como aparelhos de punção de fita, utilizando a porta de comunicações (COM).

NOTA: A DS/DY apenas escreve no formato de disquete FDR. Ao guardar para disquete, não é visualizada uma opção de código. Embora a DS/DY leia disquetes noutros formatos industriais, apenas guarda para disquetes no formato FDR.

É possível modificar padrões com as opções de Programa antes de os guardar. O Programa controla a aparência do padrão à medida que é realizada a punção da memória. Consulte a página 2-15 para informações sobre as opções de Programa.

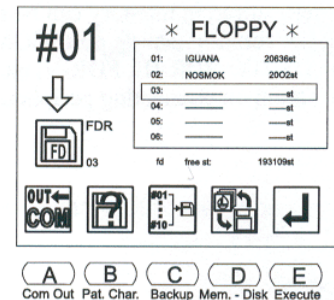
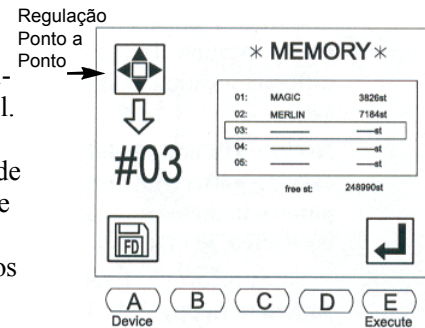
Guardar para Disquete

Um padrão guardado na memória interna da DS/DY pode ser guardado (punção) para a unidade de disquetes incorporada.

NOTA: A DS/DY também pode guardar todos os padrões na memória para disquete com um único comando.

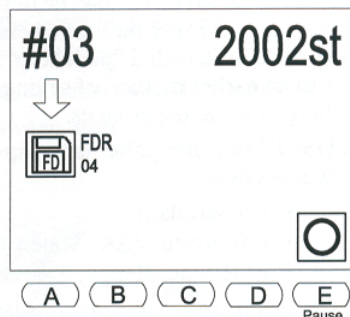
Guardar para Disquete

1. Prima a **tecla Memória**. A lista de padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
3. Insira uma disquete **formatada como FDR** na unidade de disquetes. Consulte a página 2-4 para instruções sobre como formatar uma disquete.
4. Prima **A**, por baixo do **ícone Transferência da Memória**. O ecrã de Transferência é visualizado, mostrando a lista de disquetes.
 - Se não existir uma disquete na unidade de disquetes, é visualizado um erro A30. Insira uma disquete e prima **E** para continuar.



A DS/DY localiza automaticamente a primeira posição vazia. Para seleccionar e guardar para uma posição diferente na disquete, utilize as teclas de regulação ponto a ponto.

NOTA: Não é possível adicionar a um padrão existente na disquete, da forma que pode fazê-lo a um padrão na memória. Se uma posição ocupada for seleccionada, o ícone Executar não é visualizado.



5. Prima **E**, por baixo do **ícone Executar**, para guardar o padrão para disquete. O visor visualiza uma contagem dos pontos à medida que são transferidos.

- Para parar a transferência, prima **E**, por baixo do **ícone Pausa**. Para continuar o processo, prima **E** novamente.
- Para cancelar o comando, prima **D**, por baixo do **ícone X**.

Quando terminar, a DS/DY emite um sinal sonoro e o ecrã de transferência da memória é visualizado, mostrando a Lista de Disquetes. A lista deve mostrar o padrão acabado de guardar para a disquete. Terá o mesmo nome que tinha na Lista de Padrões na memória.

6. Prima a **tecla Memória** para fechar o ecrã de Transferência da Memória, regressando ao ecrã básico.

Guardar para um Cartão CompactFlash™

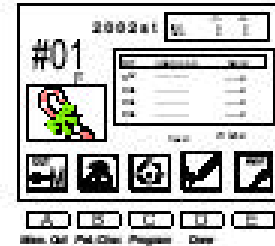
Os padrões guardados na memória podem ser guardados para um cartão CompactFlash™. Consulte a secção do Cartão CompactFlash™ neste capítulo, na página 2-10, para instruções sobre como Guardar modelos para um cartão CF.

Guardar para Dispositivos Periféricos

Um padrão guardado na memória pode ser guardado (punção) para um dispositivo com uma ligação de série, utilizando a porta de comunicações (COM). Os seguintes periféricos Barudan podem ser ligados à DS/DY: FDR-III, FDR-V e UTP-III, bem como o Facit GNT. Consulte a página 1-20 para informações sobre como ligar periféricos.

Guardar um Padrão Utilizando a Porta COM

1. Prima a **tecla Memória**. A lista de padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar um padrão a partir da lista. Uma caixa de destaque é visualizada em torno do padrão seleccionado.
3. Prepare o dispositivo de acordo com o respectivo manual do utilizador e ligue-o à DS/DY.
4. Prima **A**, por baixo do **ícone Transferência da Memória**.
5. O **ícone COM** deve surgir na parte central esquerda do ecrã, indicando comunicação através da porta de comunicações de série.



Se este não for o ícone actual, prima **A**, por baixo do **ícone Dispositivo**, para comutar para a COM. Premir **A** comuta entre as opções do dispositivo, Disquete e COM.

6. A letra à direita do ícone do dispositivo identifica o **código de fita seleccionado**. Se necessário, prima **B**, por baixo do **ícone Código**, para seleccionar o código de fita apropriado. Premir **B** alterna entre as opções de código: U, F e E1.
7. Prima **E**, por baixo do **ícone Executar**, para começar a transferir o padrão. O visor visualiza uma contagem dos pontos à medida que são transferidos.
 - Para parar a transferência, prima **E**, por baixo do **ícone Pausa**. Prima **E** novamente para continuar o processo.
 - Para cancelar o comando, prima **D**, por baixo do **ícone X**.

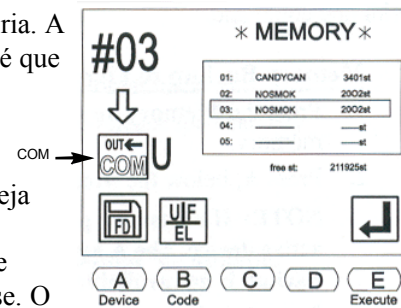
Quando terminar, o ecrã de Transferência da Memória é visualizado. Prima a **tecla Memória** para fechar o ecrã de Transferência da Memória, regressando ao ecrã básico.

Protecção do Modelo por Palavra-passe

A função de palavra-passe protege os modelos na memória. A função de Transferência da Memória está desactivada até que seja inserida uma palavra-passe.

Definir uma palavra-passe

1. Ligue a DS/DY e aguarde até que o ecrã básico seja visualizado.
2. Prima sem soltar as teclas **A** e **C** simultaneamente durante 5 segundos para definir uma palavra-passe. O ecrã de *Definição de palavra-passe* será visualizado.



3. Prima a tecla **E** para continuar.
4. Insira uma palavra-passe utilizando as teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar uma letra e a **tecla de origem** ou a **tecla B** para confirmar. Continue até que todas as letras da palavra-passe sejam inseridas.
5. Prima a tecla **C** e insira novamente para voltar a confirmar.
6. Assim que a palavra-passe estiver novamente confirmada, prima a tecla **E** para bloquear o modelo.
7. Para sair, prima a tecla **B**. Observe que não é possível transferir quaisquer modelos. A opção Transferência da Memória não está disponível.
8. Para cancelar a palavra-passe, prima sem soltar as teclas **A** e **C** em simultâneo para entrar no *ecrã de cancelamento de palavra-passe*.
9. Prima a tecla **E**.
10. Insira a palavra-passe e prima a tecla **E**.
11. Prima a tecla **B** para sair. Todos os modelos estão livres para serem transferidos da memória.
NOTA: A palavra-passe será desactivada quando a memória for inicializada. Cópia de Segurança da Memória

A DS/DY pode copiar todos os padrões na memória para uma disquete ou cartão CompactFlash™, com um comando. A memória interna da BEDS/BEDY também pode ser inicializada, apagando todos os padrões com um comando.

Cópia de Segurança da Memória para Disquete

1. Prima a **tecla Memória**. A lista de padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Prima **A**, por baixo do **ícone Transferência da Memória**. A lista de Disquetes é visualizada.
NOTA: Se necessário, prima A, por baixo do ícone Dispositivo, para seleccionar a Disquete como o dispositivo activo. A tecla A comuta entre as opções do dispositivo. A Cópia de Segurança da Memória não está disponível quando a porta COM é o dispositivo activo.
3. Prima **C**, por baixo do **ícone de Cópia de Segurança**. O ícone de Cópia de Segurança permanece escuro, indicando que está activo. A DS/DY selecciona automaticamente o primeiro padrão na memória, mesmo que um padrão diferente tenha sido seleccionado anteriormente, de forma a que todos os padrões na memória sejam guardados para a disquete. Para cancelar o comando de cópia de segurança, prima **C**, **ícone Cópia de Segurança**, novamente, para que o ícone deixe de estar assinalado a escuro.
4. Prima **E**, por baixo do **ícone Executar**. A DS/DY identifica a primeira posição disponível na disquete e copia o primeiro padrão na memória para a mesma.
 O visor visualiza uma contagem de pontos à medida que são transferidos.
 - Para parar a transferência, prima **E**, por baixo do **ícone Pausa**. Para continuar, prima **E** novamente.
 - Após colocar em pausa, prima **D**, por baixo do **ícone X**, para cancelar o comando.

A DS/DY continua automaticamente a cópia de segurança, copiando o padrão seguinte da memória para a próxima posição disponível na disquete.

NOTA: Se não existir espaço suficiente na disquete para guardar todos os padrões na memória, a cópia de segurança é interrompida. O último padrão guardado (incompleto) é automaticamente apagado da disquete.

Quando acabar, a DS/DY emite um sinal sonoro, e o ecrã básico é visualizado.

Cópia de Segurança da Memória para o Cartão CF

1. Prima a **tecla Memória**. A Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões guardados na memória.
2. Prima **E**, por baixo do ícone **Seguinte**.
4. Seleccione uma pasta de Memória no Cartão CF. Se necessário, crie uma nova pasta de Memória; consulte Criar uma Nova Pasta no Cartão CF.
5. Prima **A**, por baixo do ícone **Cópia de Segurança da Memória para CF**.
6. Prima **D**, por baixo do ícone **Sim** para efectuar uma cópia de segurança dos padrões na Memória. Quando a Cópia de segurança estiver concluída, a DS/DY emite um sinal sonoro.
Prima **E**, por baixo do ícone **Não** para cancelar o comando de Cópia de segurança.

Inicialização da Memória

1. Desligue o Autómato.
2. Prima sem soltar a **tecla Memória**, enquanto volta a ligar o Autómato.
3. Quando o visor visualizar a inicialização do modelo na Memória, solte a tecla Memória.
4. Prima **A**, por baixo do ícone **OK** para inicializar ou Prima **C**, por baixo do ícone **X** para cancelar.

NOTA: Assim que a memória da máquina for inicializada, esta operação não pode ser anulada.

Capítulo 3 – Coser

Controlos de Costura

A DS/DY possui várias características que controlam a acção de costura, tais como o local onde a costura começa, a velocidade de costura e a agulha com a qual a costura começa.

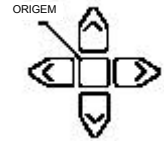
Posicionamento do Pantógrafo

Quando a máquina não está a coser, o pantógrafo pode ser deslocado para a posição desejada exacta para começar a coser. Quando o pantógrafo é deslocado, os valores correspondentes são exibidos na parte superior direita do ecrã LCD.

- H** Representa movimento para cima e para baixo.
- V** Representa movimento para a esquerda e para a direita.
- INC** Movimento incremental, relativo ao ponto anterior ou à posição anterior do pantógrafo, indicado em valores H e V — sempre que ocorre movimento, os valores são aqueles correspondentes.
- ABS** Movimento absoluto da origem do padrão (ponto de início), indicado em valores H e V. Após coser um padrão, os valores H e V de ABS serão zero se os pontos de início e de fim forem idênticos.

Teclas de Regulação Ponto a Ponto

As teclas de regulação ponto a ponto (quatro teclas de seta no Autómato) posicionam o arco deslocando o pantógrafo por baixo da agulha. As setas apontam na direcção oposta àquela da deslocação do pantógrafo.



- Os movimentos para a esquerda e para a direita correspondem ao **Valor V** visualizado no ecrã. Os movimentos para cima e para baixo correspondem ao **Valor H** visualizado no ecrã.
- Premir duas teclas ao mesmo tempo desloca o pantógrafo na diagonal. Por exemplo, premir as teclas de regulação ponto a ponto para a esquerda e para cima ao mesmo tempo desloca o pantógrafo diagonalmente para o canto inferior direito.
- Um toque breve numa tecla de regulação ponto a ponto desloca o pantógrafo 0,1 mm na direcção oposta àquela da seta na tecla. Uma pressão prolongada de uma tecla de regulação ponto a ponto desloca o pantógrafo em contínuo até a tecla ser solta.
- Para um posicionamento mais preciso, está disponível um movimento por microalimentação. Prima brevemente a tecla de regulação ponto a ponto, depois volte rapidamente a premi-la sem soltar. O pantógrafo desloca-se em contínuo, mas lentamente.

Antes de começar a coser, certifique-se de que a posição da agulha está correctamente regulada para o ponto de início do padrão e de que não existe perigo da agulha entrar na estrutura.

Utilize Delineamento de Perímetro para delinear uma caixa de destaque do padrão. Consulte a página 3-4 para instruções.

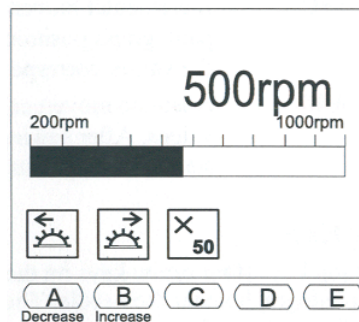
Controlo de Velocidade de Costura

Antes de coser, reduza a velocidade. Se a tensão parecer correcta, aumente lentamente a velocidade. O funcionamento a uma velocidade demasiado elevada pode causar distorção do tecido e proporcionar resultados fracos. A experiência pessoal será o melhor guia.

- A velocidade de costura da máquina é visualizada no ecrã em pontos por minuto.
- (Costura; Recomendações de Velocidade) A velocidade normal para a melhor qualidade é de **500 a 750 pontos por minuto**.
- Ao **coser bonés acabados**, a velocidade normal é inferior, normalmente **não superior a 550 pontos por minuto**.
- A velocidade pode ser alterada em qualquer altura, antes de começar ou enquanto a máquina está a coser.
- Uma variação súbita na velocidade ao coser resultará muito provavelmente numa diferença notória na qualidade dos pontos.

Alterar a Velocidade de Costura

1. **Prima a tecla de Velocidade** no Autómato da DS/DY. O menu de Velocidade é visualizado.
2. **A velocidade actual de costura é visualizada por cima do gráfico da barra de velocidade. Utilize as teclas de menu para alterar a velocidade conforme desejado.**
 - **Prima sem soltar A**, por baixo do **ícone Diminuir**, para diminuir a velocidade de costura.
 - **Prima sem soltar B**, por baixo do **ícone Aumentar**, para aumentar a velocidade de costura.
 - **Prima C**, por baixo do **ícone Incremento de 50**, juntamente com **A**, para **diminuir** a velocidade de costura em incrementos de 50.
 - **Prima C**, por baixo do **ícone Incremento de 50**, juntamente com **B**, para **aumentar** a velocidade de costura em incrementos de 50. A barra de velocidade e a velocidade actual na parte superior do ecrã reflectem imediatamente as alterações feitas premindo as teclas de menu.
3. **Após alterar a velocidade, aguarde alguns segundos sem premir quaisquer teclas de menu e o ecrã anterior será visualizado. Ou prima a tecla de Velocidade** para regressar imediatamente ao ecrã anterior.



Seleção da Agulha

Antes de coser, seleccione uma agulha para iniciar a costura, excepto se o padrão tiver um código de alteração de cor programado no início. A agulha pode ser alterada sempre que a costura for parada.

NOTA: Se a DS/DY tiver estado a coser com uma agulha diferente e depois for parada, certifique-se de que apara a linha antes de alterar as agulhas. Consulte as instruções sobre como executar um aparamento manual.

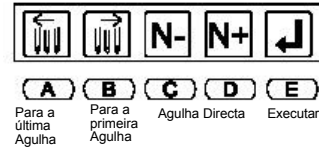
Menu de Selecção de Agulha

Existem duas formas de seleccionar a agulha desejada.

- Agulha a Agulha com as teclas A e B
- Selecção de Agulha Directa utilizando as teclas N

Selecção da Agulha Utilizando o Método Agulha a Agulha

1. **Prima a tecla de Agulha.** O menu de selecção de agulha é visualizado.
2. **Utilize as teclas de menu para seleccionar uma agulha.**



- **Prima A**, por baixo do ícone **Para a Agulha 1**, para se deslocar para a agulha à esquerda da agulha actual.
- **Prima B**, por baixo do ícone **Para a Agulha 15**, para se deslocar para a agulha à direita da agulha actual.
- Mantenha premida a tecla A ou B para continuar a deslocar a cabeça na direcção indicada, até estar na agulha 1 ou na agulha 15.

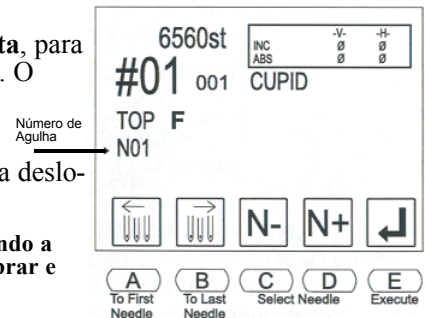
A cabeça desloca-se automaticamente na direcção indicada.

NOTA: Quando a DS/DY é ligada pela primeira vez, a máquina tem de estar orientada para a posição correcta para deslocar a cabeça. Após seguir os passos acima, a mensagem D14 é visualizada. Desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para executar.

Selecção da Agulha Utilizando o Método de Agulha Directa

1. **Prima a tecla de Agulha.** O menu de selecção de agulha é visualizado.
2. **Prima C ou D**, por baixo dos ícones **Agulha Directa**, para seleccionar a agulha exacta, **sem** deslocar a cabeça. O número de agulha no ecrã altera-se.
3. **Prima E**, por baixo do ícone **Executar**, para deslocar a cabeça para a agulha seleccionada. A cabeça desloca-se automaticamente na direcção necessária.

CUIDADO! Nunca tente alterar fisicamente as cores quando a alimentação está **DESLIGADA**. Fazê-lo fará a cabeça dobrar e pode causar danos extensos à máquina.



Coser

Apenas é possível coser padrões guardados na memória. Os seguintes utensílios são utilizados para coser um padrão.

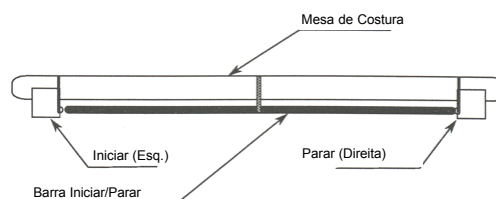
Modo de Accionamento

A costura é realizada a partir de Accionamento, o modo de funcionamento da máquina.

- O modo de accionamento é acedido premindo a tecla de Accionamento. A lâmpada indicadora junto à tecla de Accionamento deixa de piscar e mantém-se acesa quando a máquina está no modo de Accionamento.
- Colocar a máquina no modo de Accionamento também marca **a origem do padrão**. Esta posição é registada e pode ser chamada utilizando a característica Em Espera se a alimentação for cortada durante a costura.

Barra Iniciar/Parar

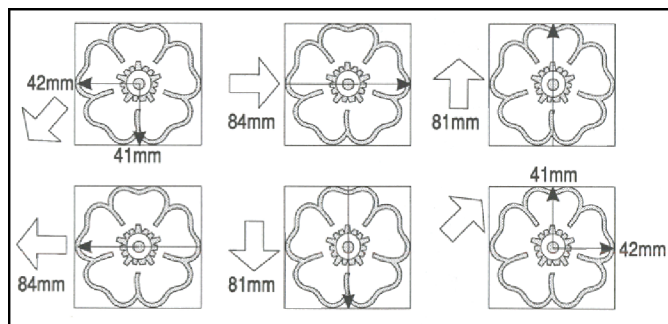
A DS/DY possui uma barra localizada por baixo da mesa de costura, que começa e pára a costura. Para iniciar a costura, desloque a **barra** para a **esquerda**. Para parar a costura, desloque a **barra** para a **direita**. Pare sempre a costura antes de desligar a alimentação no Autómato.



Delineamento de Perímetro

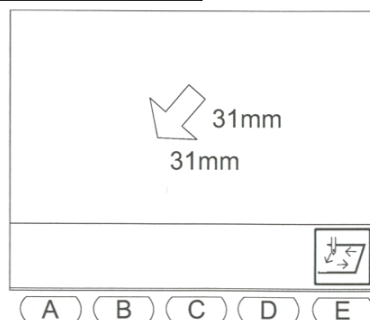


O Delineamento de Perímetro ajuda a determinar se o pantógrafo está na posição correcta para o ponto de início do modelo, e se o modelo será cosido no local correcto no tecido. O ícone Delineamento de Perímetro é visualizado no ecrã básico, e os modelos podem ser delineados quando a máquina se encontra no modo de Accionamento (pronta para coser) e fora do modo de Accionamento.



O Delineamento de Perímetro desloca o pantógrafo da origem para o canto superior direito do padrão, ao longo dos quatro lados de uma caixa em destaque do padrão, depois de regresso à origem. À medida que o pantógrafo se desloca para cada ponto, o visor mostra a distância percorrida, em milímetros.

CUIDADO! Se o pantógrafo se deslocar para além dos limites de campo mecânico durante o delineamento de perímetro, a máquina desliga-se automaticamente. O pantógrafo terá então de ser manualmente colocado dentro destes limites antes de ligar a alimentação da máquina.



NOTA: Não cosa nesta posição. Reposicione o pantógrafo, alterando o ponto de início do padrão. Ou utilize as opções de Programa para tornar o padrão mais pequeno. Depois, volte a executar o Delineamento de Perímetro para confirmar que a máquina não coserá para dentro do arco.

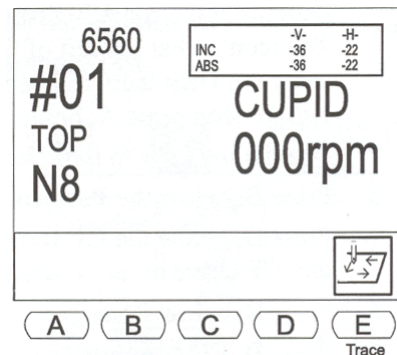
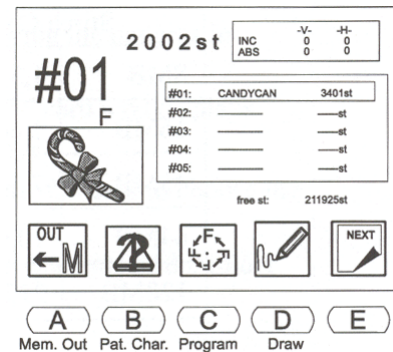
NOTA: Se limites suaves tiverem sido regulados nos parâmetros de Condições da Máquina, durante o Delineamento de Perímetro, a DS/DY reconhece que irá atingir um limite, e não desloca o pantógrafo nessa direcção durante o delineamento. Sempre que um limite tiver sido atingido, a DS/DY emite um sinal sonoro e visualiza a mensagem D08, depois continua o resto do delineamento. Quando o delineamento de perímetro estiver concluído, a mensagem D08 continua a ser visualizada, como um lembrete para deslocar o pantógrafo para um ponto de início diferente.

Coser da Memória

1. **Prima a tecla de Memória.** A Lista de Padrões é visualizada.
2. **Utilize as teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o padrão a ser cosido.
3. **Prima novamente a tecla de Memória para fechar a Lista de Padrões.**
4. **Utilize as teclas de regulação ponto a ponto** para posicionar o pantógrafo no **ponto de início** desejado para o padrão.
5. **Prima a tecla de Accionamento.** A lâmpada indicadora junto à tecla de Accionamento deixa de piscar e mantém-se acesa quando a máquina está no modo de Accionamento.
6. **Prima E**, por baixo do **ícone Delineamento de Perímetro**, para certificar-se de que o padrão será cosido na posição desejada no tecido.

Nota: O Delineamento de Perímetro não é uma opção activa quando o ecrã de modo de accionamento é visualizado. **CUIDADO!** Certifique-se de que a agulha está para cima, fora do tecido, antes de utilizar o delineamento de perímetro, para evitar danos na máquina.
7. Desloque a barra **Iniciar/Parar** para a **esquerda** para começar a coser. Para parar de coser, desloque a barra para a direita.

NOTA: Por vezes, o bordado pode necessitar de ser inspecionado durante a costura. Quando a costura é parada, é possível deslocar-se dentro de um padrão utilizando as teclas de regulação ponto a ponto, executar as operações necessárias e regressar ao último ponto



Ecrã de Accionamento

cosido premindo a tecla de Origem. A tecla de Origem é utilizada para se deslocar do último ponto para a origem do padrão e novamente para o último ponto.

Quando acabar de coser, saia do modo de Accionamento para aceder às opções de menu Ler e Memória.

Unidade CompactFlash™ (CF)

Unidade CF - Disquete para CF

A função de Unidade CompactFlash™ converte dados de modelos em disquete para dados da unidade CF. Os dados são guardados no cartão CF, para que o modelo possa ser cosido directamente a partir do cartão CF. A velocidade máxima para a Unidade CF é 1.000 rpm.

Contagens de Pontos para
Unidade CompactFlash™

| | |
|--------|-------------------|
| 8 MB | 1.330.000 pontos |
| 16 MB | 2.660.000 pontos |
| 45 MB | 7.500.000 pontos |
| 64 MB | 10.660.000 pontos |
| 128 MB | 21.330.000 pontos |

Unidade CF – Disquete para CF

1. **Prima a tecla Ler** para visualizar o conteúdo da disquete.

Nota: Se uma disquete não tiver sido inserida ou estiver em branco, a lista não mostra quaisquer padrões e o erro A30 é visualizado. Insira uma disquete e prima E para limpar o ecrã.

O ícone na parte superior esquerda do ecrã identifica o dispositivo activo. Deve mostrar o **ícone Disquete**, indicando a unidade de disquetes incorporada de 3,5". Se este não for o ícone actual, prima **A**, por baixo do ícone **Dispositivo**, até que seja visualizado na parte superior esquerda.

2. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar o padrão a ser colocado na unidade CF.

3. Prima **B**, por baixo do ícone **Características do Padrão**.

4. **Prima D**, por baixo do ícone **Unidade CF**. O ícone será realçado, indicando que o modo de Unidade CF está activo.

5. **Prima B**, por baixo do ícone **Disquete**.

6. **Prima D**, **Disquete p/ Memória** para visualizar a Lista de Memória.

7. **Utilize as** teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar uma posição da memória vazia.

8. **Prima E**, **ícone Executar** para carregar o modelo da Disquete para o CF. O ecrã básico será visualizado, com o CF à esquerda do ecrã indicando que este é um padrão da Unidade CF.



Ícone de
Unidade CF



Disquete
para
Memória

9. **Prima a** tecla de Memória para visualizar o conteúdo da Memória, bem como os padrões da Unidade CF. A posição da memória que contém o padrão da Unidade CF será realçada, mostrando que é utilizada para a Unidade CF.

Nota: Quando o cartão CF é mantido na sua unidade, o padrão permanecerá na unidade CF, mesmo que a máquina seja desligada. Quando o cartão CF é retirado e a máquina é desligada, o modelo na Unidade CF será eliminado.

Unidade CF – CF para CF

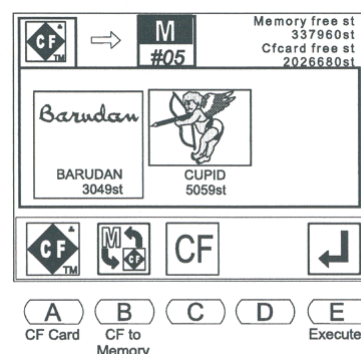
Converte dados de modelos FDR guardados num cartão CF para dados da unidade CF e guarda-os no cartão CF, para que o modelo possa ser cosido directamente a partir do cartão CF.

Unidade CF – CF para CF

1. **Prima a** tecla de Memória; a Lista de Padrões é visualizada, mostrando os padrões na memória.
2. **Prima E**, por baixo do ícone **Seguinte**. O ícone do cartão CompactFlash™ é visualizado.
3. **Prima D**, por baixo do ícone **CF**. O ecrã CF é visualizado.
4. **Utilize as** teclas de regulação ponto a ponto para se deslocar através das pastas no cartão CF para escolher a pasta que contém o padrão.
5. **Prima E**, por baixo do ícone de conteúdo **CF** para visualizar o conteúdo da pasta.
6. **Utilize as** teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar um padrão.
7. **Prima A**, por baixo do ícone **CF- Transferência da Memória**.
8. **Prima C**, por baixo do ícone **Características do Padrão CF**.
9. **Prima D**, por baixo do ícone **Unidade CF**. O ícone será realçado, indicando que o modo de Unidade CF está activo.
10. **Prima C**, por baixo do ícone **CF**. O ecrã CF para Memória será visualizado.
11. **Prima B**, por baixo da tecla **Memória-CF** para visualizar a Lista de Memória.
12. **Utilize as teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar uma posição da memória vazia.
13. **Prima E**, por baixo do ícone **Executar** para deslocar o padrão do CF para a Unidade CF. O ecrã básico será visualizado, com o CF à esquerda do ecrã, indicando que este é um padrão da Unidade CF.
14. **Prima a tecla de Memória** para visualizar o conteúdo da Memória bem como padrões da Unidade CF. A posição da memória que contém o padrão da Unidade CF será realçada, indicando que é utilizada para a Unidade CF.



CF Pattern
Caract.
Padrão CF



Sair do Modo de Accionamento

Prima **sem soltar** a **tecla de Accionamento** até que o sinal sonoro da DS/DY deixe de soar e a lâmpada indicadora de Unidade comece a piscar.

Alterar a Origem

1. Se estiver a coser, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **direita** para parar.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para deslocar o pantógrafo para a nova posição.
3. Prima sem soltar **B e C** durante aproximadamente **5 segundos**.

Na caixa de valores, os **valores ABS são visualizados com uma caixa mais escura**, que indica que a origem foi alterada.

4. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** ou prima o botão Iniciar para começar a coser neste ponto.

Observe que o ponto de início do modelo ter-se-á alterado pela distância que o pantógrafo foi deslocado com as teclas de regulação ponto a ponto.

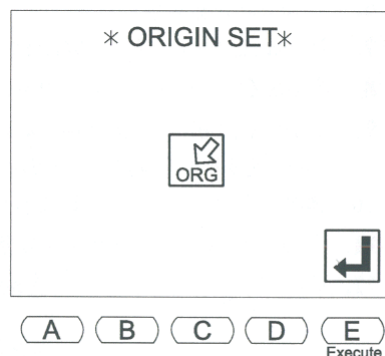
Em Espera

Com o modo Em Espera, o funcionamento da máquina pode continuar após uma quebra de energia ou se a máquina for desligada antes da costura estar concluída.

Utilizar o modo Em Espera

1. Ligue a alimentação da DS/DY. O ecrã de localização de origem é visualizado.

NOTA: Se a máquina se desligar devido a ter-se deslocado para além de um limite de estrutura, o pantógrafo terá de ser posicionado novamente dentro destes limites antes de ligar a máquina. **NOTA:** Se a máquina for desligada devido a uma quebra de energia e a agulha tiver permanecido no tecido, um apuramento manual da linha terá de ser executado, para elevar a agulha antes de deslocar o pantógrafo de modo a evitar danos para a máquina. Para aceder ao

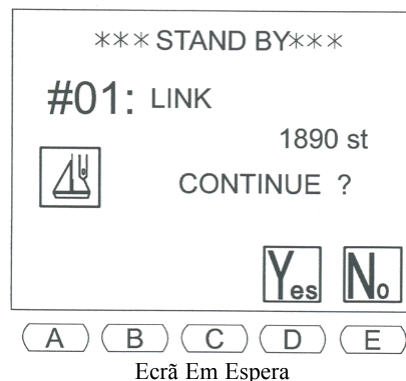


aparamento manual da linha, prima a tecla de Menu; as opções manuais serão visualizadas. Execute a opção de Aparamento Manual da Linha.

2. Prima **E**, por baixo do **ícone Executar**, para permitir que a máquina localize a origem. O pantógrafo desloca-se para a origem da máquina, conforme determinada pelo sensor de origem.

O ecrã Em Espera é visualizado, mostrando a posição da memória e o nome do padrão que estava a ser cosido quando se verificou a quebra de energia, bem como o número do último ponto cosido.

3. Prima **D**, por baixo do **ícone Sim**, para regressar à posição do último ponto cosido. Para cancelar a opção Em Espera, prima **E**, por baixo do **ícone Não**.
4. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para começar a bordar.



Modo de Accionamento ABC

O Modo de Accionamento ABC transfere um modelo directamente de um computador ou dispositivo para a máquina *de forma temporária*, utilizando a porta de série COM. Assim que o modelo for cosido, continue o processo de transferência de mais modelos. O modelo actual é automaticamente eliminado ou substituído pelo modelo seguinte. Quando sair do modo de accionamento ABC, o modelo é automaticamente eliminado da memória. Este modo ajuda a coser vários modelos a partir de uma fonte externa, como um sistema de digitalização/edição, de forma rápida sem os guardar para/eliminar da memória da máquina.



- Não é possível introduzir/produzir/eliminar modelos enquanto no modo de accionamento ABC, apenas a partir da porta COM. Saia do modo de accionamento ABC para a introdução/produção normal de modelos.
- Transfere um modelo de cada vez.
- Todas as características de memória, como emendar automaticamente, características de recuo de quebra da linha, etc., funcionam como habitualmente.

Utilizar o Modo de Accionamento ABC

1. Prepare o computador para transferir o modelo.
2. Prima a tecla de Memória.
3. Para seleccionar o modo de accionamento ABC, prima **A**, até que o ícone **ABC** seja visualizado no canto superior esquerdo.
 - Uma posição da memória vazia será automaticamente seleccionada.
 - Se uma posição da memória ocupada for seleccionada, o modelo será substituído.
4. Prima **E**, por baixo do ícone **Executar**. O ícone ABC pisca, indicando que a máquina está pronta para receber modelos.
5. Execute a transferência de modelos a partir do computador.

6. Cosa o modelo. Se desejado, é possível transferir modelos adicionais.
 - Saia do modo de Accionamento. A máquina permanece no modo de accionamento ABC.
 - Execute a transferência do modelo a partir do computador.
 - Entre no modo de Accionamento para coser o modelo seguinte.
 Nota: Apenas um modelo pode estar no modo de accionamento ABC de cada vez.
7. Para sair do modo de accionamento ABC, prima A *até que o ícone ABC deixe de estar no canto esquerdo do ecrã (2 ou mais vezes)*. O modelo é automaticamente eliminado da memória.

Operações Manuais

Operações manuais são acções da máquina que podem ser executadas em qualquer altura quando a costura é interrompida, antes ou durante o modo de Accionamento. As operações manuais incluem:

- Prender Linha
- Appliqué
- Alterar Estrutura
- Contador de Bobina
- Aparar Linha

Prender Linha

Prender Linha abre os grampos da linha, para que a linha possa ser facilmente instalada nas cabeças de costura.

Utilizar Prender Linha

1. Se estiver a coser, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **direita** para parar.
2. Prima a **tecla Manual**. O menu Manual é visualizado.
3. Prima A, por baixo do **ícone Prender Linha**. O grampo de linha em todas as cabeças activas é libertado.
4. Prima A novamente para voltar a deslocar os grampos para a sua posição quando a operação de enfiamento de linha for concluída.
5. Prima a **tecla Manual** para sair do menu Manual.



Prender
Linha



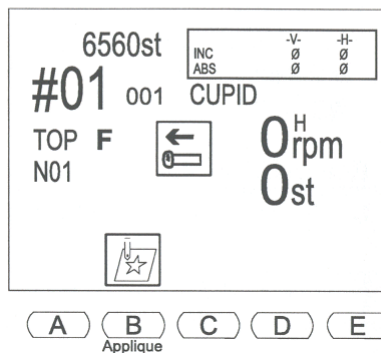
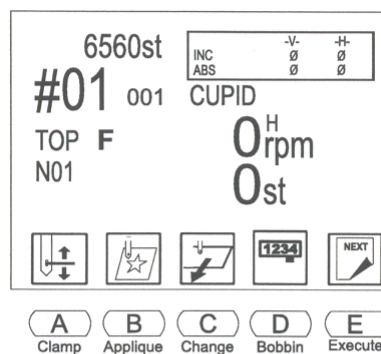
Appliqué

Appliqué

Appliqué roda o motor principal, de modo a que o suporte de prensa possa ser premido manualmente para baixo para posicionar a estrutura ou appliqué com precisão.

Utilizar Appliqué

1. Se estiver a coser, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **direita** para parar.
2. Prima a **tecla Manual**. O menu Manual é visualizado.
3. Prima **B**, por baixo do **ícone Appliqué**. O ecrã é visualizado, mostrando a barra Iniciar/Parar para executar.
4. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda**. A alavanca de elevação da agulha actual desce.
5. Desloque manualmente o suporte de prensa para mais próximo do tecido.
NOTA: O suporte de prensa apenas pode ser deslocado uma distância definida, conforme determinado pelo parâmetro 18 de Configuração da Máquina, Appliqué.
6. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para deslocar o pantógrafo, alinhando-o correctamente para o início do padrão ou da posição de appliqué.
7. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para recolocar o suporte de prensa e a alavanca de elevação na posição normal.



Alterar Estrutura

Alterar Estrutura desloca o pantógrafo para a frente para permitir a estruturação ou o posicionamento de um appliqué. Este movimento, chamado deslocamento de estrutura, é automaticamente definido para a altura do padrão.

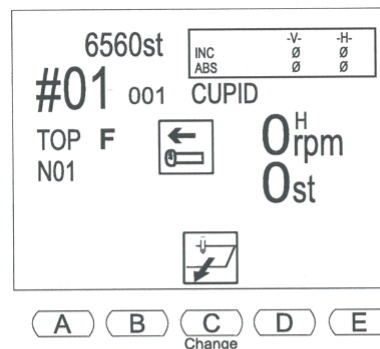


Alterar Estrutura

Utilizar Alterar Estrutura

1. Se estiver a coser, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **direita** para parar.
2. Prima a **tecla Manual**. O menu Manual é visualizado.
3. Prima **C**, por baixo do **ícone Alterar Estrutura**. O ecrã seguinte é visualizado, mostrando a barra Iniciar/Parar para executar.

- Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda**. O pantógrafo desloca-se para a frente, pela altura do padrão ou pelo valor definido nas opções do programa.
NOTA: Uma distância de deslocamento da estrutura diferente pode ser definida para cada padrão nos parâmetros de Programa. Assim que a estrutura tiver sido alterada ou o tecido de appliqué tenha sido posicionado, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para fazer o pantógrafo regressar à sua posição original.



Aparar Linha

Aparar Linha acciona o aparador para eliminar linhas de seguimento em qualquer ponto no padrão. Quando Aparar Linha está seleccionado, a opção de aparar manualmente apenas a linha da bobina está disponível.

Executar um Aparamento Manual da Linha

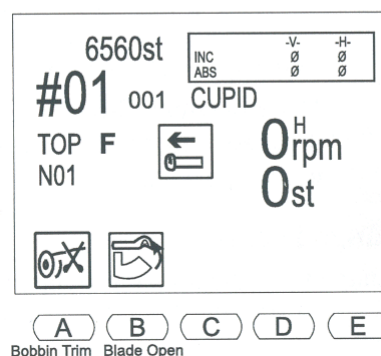
- Se estiver a coser, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **direita** para parar.
- Prima a **tecla Aparar Linha**. O ecrã seguinte é visualizado, mostrando a barra Iniciar/Parar para executar.
- Nesta altura, apenas um aparamento de bobina ou um aparamento de linha superior pode ser executado.
Prima **A**, por baixo do **ícone Aparar Bobina**, para cortar apenas as linhas de bobina. O ícone é visualizado com uma caixa mais escura enquanto está a ser executado. Após utilizar Aparar Bobina, o ecrã de aparamento manual continua a ser visualizado, permitindo também a realização de um aparamento normal, deslocando a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para executar o aparamento.
- A lâmina do Aparador também pode ser aberta nesta altura, premindo **B**, por baixo do **ícone Lâmina Aberta**. Quaisquer aparamentos de linha ou algodão podem ser limpos da lâmina utilizando ar condensado.

Nota: O Passo 4 é uma opção, dependendo do tipo de aparador com o qual a máquina está equipada.

AVISO! A Lâmina do Aparador pode causar lesões graves. Mantenha a mão afastada do aparador enquanto este estiver a funcionar.



Tecla de Aparamento



Executar um Aparamento Manual a Partir de Qualquer Cabeça de Costura

1. Ligue e desligue qualquer interruptor de controlo da cabeça.
2. Os indicadores luminosos em todas as cabeças piscarão a verde de forma intermitente durante três segundos.

Durante este tempo, se a barra Iniciar for accionada, um apuramento manual será realizado em todas as cabeças. Se a barra Iniciar não for accionada, a máquina regressa ao funcionamento normal.

Contador de Bobina

O Contador de Bobina pára a máquina quando um número predefinido de pontos for atingido. Definindo o número de pontos onde a bobina se esgota num modelo em particular permite que todas as bobinas possam ser substituídas, evitando pontos perdidos numa peça de produção.

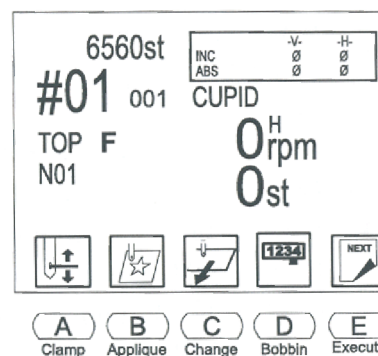


Contador de bobina

Utilizar o Contador de Bobina

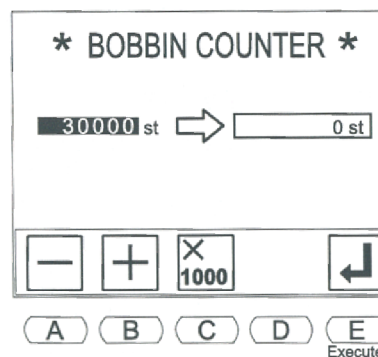
1. Prima a **tecla de Memória**. A Lista de Padrões é visualizada.

2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o padrão desejado.
3. Prima a **tecla de Accionamento**. A lâmpada junto à tecla acende-se, indicando que a máquina está no modo de Accionamento, pronta para coser.
4. Prima a **tecla Manual**. O menu Manual é visualizado.
5. Prima **D**, por baixo do **ícone do Contador de Bobina**. O ecrã do Contador de Bobina é visualizado.

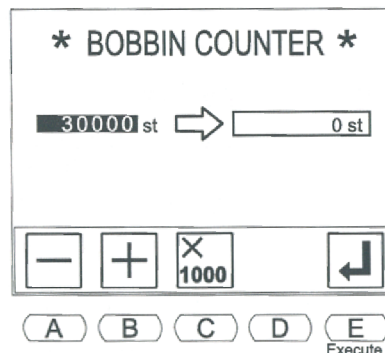


6. Utilize as teclas de menu para se deslocar para o ponto desejado. O ponto actual é exibido na linha inferior do ecrã LCD. Prima **A**, por baixo do **ícone Menos**, para se deslocar **para trás** no padrão 100 pontos de cada vez, a partir do ponto actual.

Prima **B**, por baixo do **ícone Mais**, para se deslocar **para a frente** no padrão 100 pontos de cada vez, a partir do ponto actual. Para se deslocar **rapidamente** pelos pontos, um ponto de cada vez, prima sem soltar **A** ou **B** para se deslocar na direcção desejada. Prima **C** juntamente com **A** ou **B**, para se deslocar para trás ou para a frente em incrementos de 1.000 pontos.



7. Prima sem soltar **E**, por baixo do **ícone Executar**. A contagem de pontos é introduzida na caixa à direita.
8. Prima a **tecla Manual** para sair do ecrã do Contador de Bobina.
9. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para deslocar o pantógrafo para a posição de início.
10. Prima **E**, por baixo do **ícone Delineamento de Perímetro** para verificar o tamanho do modelo dentro do pantógrafo.
11. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a esquerda para começar o delineamento.
12. Desloque a **barra Iniciar/Parar** novamente para a esquerda para começar a coser. Quando a máquina atingir o número definido de pontos, a costura pára. A mensagem D 36 é visualizada, indicando que a costura foi interrompida para que as bobinas possam ser substituídas.
13. Prima **E**, por baixo do **ícone Verificar**.
14. Prima a **tecla Aparar Linha**. O ecrã Aparar Linha é visualizado.
15. Prima **A**, por baixo do **ícone Aparar Bobina**, para aparar as linhas de bobina.
16. Substitua as bobinas.



NOTA: O Contador de Bobina tem de ser definido antes de cada passagem de um modelo ser cosida. Caso se verifique uma quebra de linha e a costura for recuada, a DS/DY inclui os pontos de recuo no número total de pontos no Contador de Bobina.

Lubrificação Automática

A Lubrificação Automática lubrifica automaticamente as áreas da Cabeça de Costura e da Base (gancho) em máquinas equipadas com o mecanismo de lubrificação. Estas máquinas podem ser configuradas para lubrificar automaticamente em função de horas, contagem de pontos e ciclos.

Configurar a Lubrificação Automática para Operação Manual

1. Prima a **tecla Manual**. O menu Manual é visualizado.
2. Prima **E**, por baixo do ícone **Seguinte**, para aceder ao nível seguinte de operações manuais.
3. Prima **B**, por baixo do ícone **Lubrificação Automática**. O ecrã de Lubrificação é visualizado.
4. Prima a **tecla esquerda de regulação ponto a ponto** para seleccionar Lubrificação Manual.

Nota: As teclas de regulação ponto a ponto para a esquerda e para a direita seleccionam entre Lubrificação Manual e Automática. As teclas para cima e para baixo seleccionam entre Base (Gancho) ou Cabeça de Base (Gancho).

5. Seleccione **Base (Gancho) ou Cabeça e Base (Gancho)**.
6. Prima sem soltar **A**, por baixo do ícone **Lubrificação** até que a DS/DY comece a emitir um sinal sonoro e a máquina comece a lubrificar.

Configurar a Lubrificação Automática para Operação Automática

1. Prima a **tecla Manual**. O menu Manual é visualizado.
2. Prima **E**, por baixo do ícone **Seguinte** para aceder ao nível seguinte de operações manuais.
3. Prima **B**, por baixo do ícone **Lubrificação Automática**. O ecrã de Lubrificação é visualizado.
4. Prima a **tecla direita de regulação ponto a ponto** para seleccionar Lubrificação Automática. Automático é seleccionado, assim como Tempo da Máq.
5. Prima **C** ou **D**, por baixo do ícone **Menos/Mais** para diminuir/aumentar o tempo.
6. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto **para cima e para baixo** para se deslocar pela lista de elementos.
7. Prima **E**, por baixo do ícone **Executar** para confirmar as alterações.

| ELEMENTO | FUNÇÃO | INTERVALO | PREDEFINIDO |
|--------------------------|---|-----------|-------------|
| Tempo da Máq. (horas) | O número de horas que a máquina tem de funcionar antes do início da lubrificação automática. | 1-100 | 5 |
| Ponto (x10.000 pts) | O número de pontos a serem cosidos antes do início da lubrificação automática | 1-100 | 15 |
| Ciclo | Configura o ciclo de lubrificação da Base/Cabeça. 0 Desliga a lubrificação automática. 1-10 ciclos de lubrificação da Base (Gancho) por cada ciclo de lubrificação da Cabeça, i.e. 5, 5 ciclos de lubrificação da Base (Gancho), depois 1 ciclo de lubrificação da Cabeça | 0-10 | 2 |

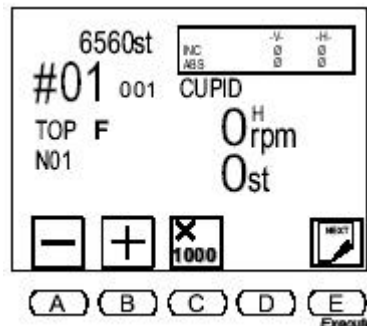
Flutuação

Flutuação avança o pantógrafo através de um padrão sem coser. Isto é útil quando a costura tem de começar dentro de um padrão — e não a partir do ponto de início.

Flutuação Manual Utilizada para deslocar o pantógrafo através do padrão sem coser, normalmente quando o número de ponto exacto não é conhecido.

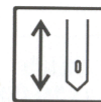
Flutuação Digital Utilizada para começar a coser num ponto específico. O pantógrafo desloca-se directamente para o número de ponto seleccionado.

Flutuação de Alteração de Cord Utilizada em conjunto com a tecla de Aprendizagem para se deslocar directamente para o número de ponto de uma função de cor.



Utilizar Flutuação Manual

1. Prima a **tecla de Memória**. A Lista de Padrões é visualizada.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o padrão desejado.
3. Prima a **tecla de Accionamento**. A lâmpada junto à tecla permanece acesa, indicando que a máquina está no modo de Accionamento, pronta para coser.
4. Prima a **tecla de Flutuação**. O menu de Flutuação é visualizado. A lâmpada junto à tecla de Flutuação acende-se, indicando que o modo de Flutuação está activo.
5. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para iniciar a flutuação. À medida que o pantógrafo avança, o visor mostra o número de ponto.
6. Quando o pantógrafo atingir o ponto desejado, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **direita** para parar. O visor reflecte a nova localização de contagem de pontos.
7. Para começar a coser a partir deste ponto, prima a **tecla de Flutuação** para sair do modo de Flutuação, depois desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para começar a coser.



Tecla de Accionamento



Tecla de Flutuação

Utilizar a Flutuação Digital

1. Prima a **tecla de Memória**. A Lista de Padrões é visualizada.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o padrão desejado.
3. Prima a tecla de Accionamento. A lâmpada junto à tecla acende-se, indicando que a máquina está no modo de Accionamento, pronta para coser.
4. Prima a **tecla de Flutuação**. O menu de Flutuação é visualizado. A lâmpada junto à tecla de Flutuação acende-se, indicando que So modo de Flutuação está activo.

5. Utilize as teclas de menu para se deslocar para o ponto desejado. O ponto actual é exibido na linha inferior do ecrã LCD.
 - Prima **A**, por baixo do **ícone Menos**, para se deslocar **para trás** no padrão um ponto de cada vez, a partir do ponto actual.
 - Prima **B**, por baixo do **ícone Mais**, para se deslocar **para a frente** no padrão um ponto de cada vez, a partir do ponto actual.
 - Para se deslocar **rapidamente** pelos pontos, um ponto de cada vez, prima sem soltar **A** ou **B** para se deslocar na direcção desejada.
 - Prima **C**, juntamente com **A** ou **B**, para se deslocar para trás ou para a frente em incrementos de 1.000 pontos.

Apenas o número de pontos no ecrã é alterado.
6. Quando o visor mostrar o número de ponto desejado, prima **E**, por baixo do **ícone Executar**, para deslocar o pantógrafo para esse ponto.
7. Quando o pantógrafo estiver na posição correcta e o visor mostrar o número de ponto desejado, prima a **tecla de Flutuação** para sair do modo de Flutuação, regressando ao modo de Accionamento.
8. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para começar a coser a partir deste ponto.

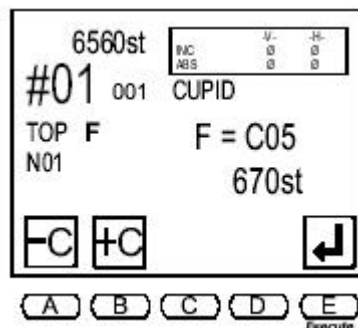
Utilizar Flutuação de Alteração de Cor

1. Prima a **tecla de Memória**. A Lista de Padrões é visualizada.
2. Utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para seleccionar o padrão desejado.
3. Prima a **tecla de Accionamento**. A lâmpada indicadora junto à tecla acende-se de forma constante, indicando que a máquina está agora no modo de Accionamento, pronta para coser o padrão seleccionado.
4. Prima a **tecla de Flutuação**. O menu de Flutuação é visualizado. A lâmpada por cima da tecla de Flutuação acende-se, indicando que o modo de Flutuação está activo.
5. Prima a **tecla de Aprendizagem**. O menu de Aprendizagem é visualizado.
6. Utilize as teclas de menu para se deslocar para o ponto desejado, utilizando os códigos de alteração de cor.
 - Prima **A**, por baixo do **ícone Cor Anterior**, para se deslocar para trás para a alteração de cor antes do ponto actual.



Tecla de Aprendizagem

- Prima **B**, por baixo do ícone **Cor Seguinte**, para se deslocar para a frente para a alteração de cor após o ponto actual.
7. Quando o número de ponto desejado for visualizado, prima **E**, por baixo do ícone **Executar**, para se deslocar para o ponto seleccionado.
 8. Prima a **tecla de Flutuação** para sair do modo de Flutuação.
 9. Prima a **tecla de Aprendizagem** para sair do modo de Aprendizagem.
 10. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para começar a coser a partir deste ponto.



Aprendizagem

A Aprendizagem é uma forma fácil de alterar códigos de funções num padrão. Existem dois tipos:



tecla de Aprendizagem

- | | |
|-------------------------------|--|
| Método de Visualização | Alterar códigos de funções e visualizá-los antes de coser. |
| Método de Costura | Alterar códigos de funções à medida que o padrão é cosido. Uma variação deste método permite que novos códigos de funções sejam inseridos no padrão. |

Quando Aprendizagem está seleccionada, é possível localizar e alterar **apenas** os códigos de cores, ou parar em **todos** os códigos de funções. A tabela seguinte indica os códigos de funções reconhecidos pela DS/DY.

Códigos de Funções

| CÓDIGOS DE FUNÇÕES | | |
|---------------------------|------------------------------|-------------------------|
| NÚMERO | FUNÇÃO | VISUALIZADO COMO |
| Ø | Nenhuma | Ø |
| 1 | Salto | 1 (JP) |
| 2 | Velocidade de Sumidor | 2 (L) |
| 3 | Salto Lento | 3 (LJ) |
| 4 | Alta Velocidade | 4 (H) |
| 5 | Salto a Alta Velocidade | 5 (HJ) |
| 6 | Aparamento da Linha Superior | 6 (T1) |
| 7 | Aparamento da Linha Inferior | 7 (T2) |
| 8 | Parar | 8 (CØ) |
| 9 | Agulha 1 | 9 (C1) |
| 10 | Agulha 2 | 10 (C2) |
| 11 | Agulha 3 | 11 (C3) |
| 12 | Agulha 4 | 12 (C4) |
| 13 | Agulha 5 | 13 (C5) |
| 14 | Agulha 6 | 14 (C6) |
| 15 | Agulha 7 | 15 (C7) |
| 16 | Agulha 8 | 16 (C8) |
| 17 | Agulha 9 | 17 (C9) |
| 18 | Agulha 10 | 18 (C10) |
| 18 | Agulha 11 | 18 (C11) |
| 18 | Agulha 12 | 18 (C12) |
| 18 | Agulha 13 | 18 (C13) |
| 18 | Agulha 14 | 18 (C14) |
| 18 | Agulha 15 | 18 (C15) |
| 19 | Grupo 1 | (G1) |
| 20 | Grupo 2 | (G2) |
| 23 | Final Inferior | 23(SE) |

NOTA: Os códigos de funções originais no padrão são alterados à medida que a sequência de cores é alterada. Se o padrão original tiver de ser mantido, anote as alterações de forma a regressar às cores originais. A melhor protecção é

fazer uma cópia de segurança do padrão. Consulte a página 2-27 para instruções sobre como guardar o padrão para disquete.

Método de Visualização

Utilize o método de visualização para alterar códigos de funções existentes no visor antes de começar a coser o padrão.

Alterar Cores no Visor com Aprendizagem

1. Prima a **tecla de Memória** e utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para se deslocar pela lista de padrões. Selecciona um padrão.
2. Prima a **tecla de Aprendizagem**, para realizar a Aprendizagem de **apenas códigos de cores**.

ou

Prima **sem soltar** a **tecla de Aprendizagem** durante aproximadamente três segundos para realizar a Aprendizagem de **todos os códigos de funções**. O ecrã de Aprendizagem é visualizado.

NOTA: O ecrã surge de forma ligeiramente diferente quando a tecla de Aprendizagem é mantida pressionada para seleccionar todos os códigos de funções. São visualizados os ícones F- e F+, em vez dos ícones C- e C+.

3. Prima **E**, por baixo do **ícone Executar** para se deslocar para o primeiro código de cor ou de função no padrão.

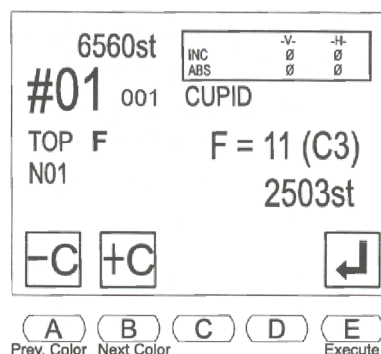
O ecrã de Aprendizagem visualiza o número do ponto onde o código está localizado e o código de função actual.

4. Utilize as teclas de menu para alterar o código conforme desejado. Quando um código é alterado, aparece com uma caixa preta por baixo do mesmo.
 - Prima **A**, por baixo do **ícone Cor ou Função Anterior**, para seleccionar o código *antes* do código actual.
 - Prima **B**, por baixo do **ícone Cor ou Função Seguinte**, para seleccionar o código *depois* do código actual.

NOTA: Os códigos disponíveis correspondem à forma como a Aprendizagem foi seleccionada. Se Aprendizagem tiver sido mantida premida durante três segundos, todos os códigos de funções estão disponíveis. Se Aprendizagem tiver sido premida uma vez, apenas estão disponíveis códigos de cores. Consulte a tabela na página 3-18 para uma lista de funções.



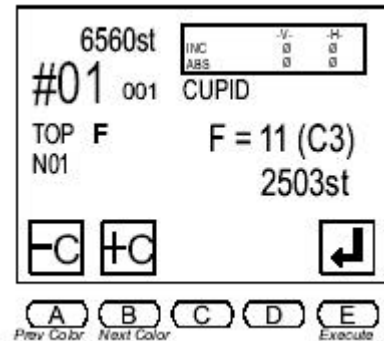
Tecla de Memória



- Quando o código desejado for visualizado, prima **E**, por baixo do **ícone Executar**, para aceitar a alteração e se deslocar para o código seguinte no padrão.
- Repita os Passos 4 e 5 para se deslocar por todos os códigos no padrão.

NOTA: Se não forem necessárias alterações a códigos adicionais, prima a tecla de Aprendizagem após efectuar a última alteração, para sair do menu de Aprendizagem. As alterações efectuadas no modo de Aprendizagem são aceites mesmo que não avance totalmente até ao final de um padrão.

A DS/DY emite um sinal sonoro quando não existirem mais códigos no padrão.

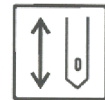


Método de Costura

Quando a aprendizagem está activada no modo de Accionamento, a máquina cose o padrão, parando a cada código, para que o mesmo possa ser alterado caso necessário, antes de continuar a coser.

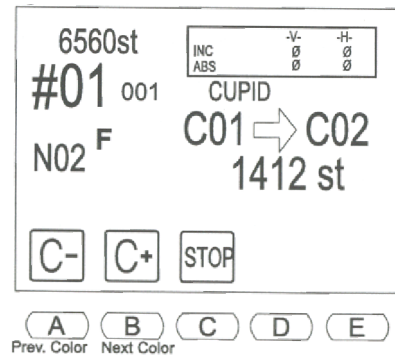
Alterar Cores ao Coser com Aprendizagem

- Prima a **tecla de Memória** e utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para se deslocar pela lista de padrões. Selecione um padrão.
- Prima a **tecla de Memória** para fechar a lista de padrões.
- Prima a **tecla de Accionamento**. A lâmpada junto à tecla acende-se, indicando que a máquina está no modo de Accionamento, pronta para coser.
- Prima a **tecla de Aprendizagem**, para realizar a Aprendizagem **de apenas códigos de cores**. A lâmpada junto à tecla de Aprendizagem acende-se, indicando que o modo de Aprendizagem está activo.
- Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para começar a coser.



Tecla de Accionamento

- Quando a máquina atinge o primeiro código, pára de coser e o ecrã de Aprendizagem é visualizado. O ecrã de Aprendizagem visualiza o número do ponto onde o código está localizado. O código à esquerda da seta é o código de função actual. O código à direita da seta indica o novo código que será atribuído.
- Utilize as teclas de menu para alterar o código conforme desejado.
 - Prima **A**, por baixo do **ícone Cor Anterior** para seleccionar o código anterior ao código intermitente.
 - Prima **B**, por baixo do **ícone Cor Seguinte** para seleccionar o código posterior ao código intermitente.
 - Prima **C**, por baixo do **ícone Parar**, para inserir um código de paragem (C0).



A cabeça de costura desloca-se imediatamente na direcção indicada quando um novo código de cor é seleccionado.

7. Quando o código desejado for definido, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a esquerda para continuar a coser o padrão.

A máquina pára a cada código subsequente no padrão. Repita os Passos 5 e 6 para alterar os códigos de função ao longo de todo o padrão.

Inserir um Novo Código

Ocasionalmente, pode ser necessário inserir códigos de funções num padrão. Um novo código pode ser inserido cosendo normalmente até ao ponto desejado, parando a máquina e depois seleccionando Aprendizagem para introduzir um código.

- O novo código é executado da próxima vez que o padrão for cosido.
- Para fazer o novo código entrar em vigor na passagem actual do padrão, após inseri-lo, execute manualmente um apuramento e substituição de agulha. Também é possível efectuar uma Flutuação para trás alguns pontos e, quando a operação de coser é novamente iniciada, a máquina executa automaticamente a nova alteração de cor.
- Se os números de pontos necessários forem conhecidos, todos os novos códigos também podem ser inseridos com a máquina no modo de Flutuação.

Inserir um Novo Código de Função com Aprendizagem ao Coser

1. Prima a **tecla de Memória** e utilize as **teclas de regulação ponto a ponto** para se deslocar pela lista de padrões. Selecciona um padrão.
2. Prima a **tecla de Memória** novamente para fechar a lista de padrões.
3. Prima a **tecla de Accionamento**. A lâmpada junto à tecla acende-se, indicando que a máquina está no modo de Accionamento, pronta para coser.
4. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para começar a coser.
5. Quando a DS/DY atinge o ponto onde um código de função deve ser inserido, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **direita** para parar de coser.
6. **Mantenha pressionada a tecla de Aprendizagem** durante aproximadamente três segundos, até que a DS/DY emita um sinal sonoro. O ecrã de Aprendizagem é visualizado, indicando o número de ponto actual. Por cima do número de ponto actual, o código à esquerda da seta é o código de função actual. Um zero é visualizado, indicando que uma função não está actualmente atribuída a esse ponto. O código intermitente à direita da seta indica o novo código que será atribuído.



Tecla de Memória



Tecla de Accionamento

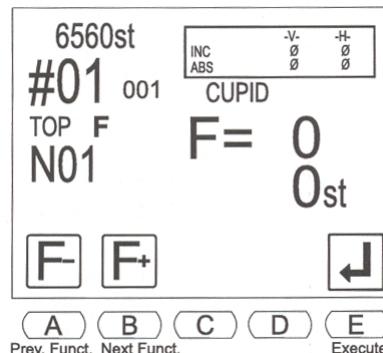


Tecla de Aprendizagem

7. Utilize as teclas de menu para alterar o código conforme desejado.

- Prima **A**, por baixo do **ícone Função Anterior**, para seleccionar o código anterior ao código intermitente.
- Prima **B**, por baixo do **ícone Função Seguinte**, para seleccionar o código posterior ao código intermitente.

Uma caixa escura é visualizada por trás do código à direita da seta, indicando que está a ser alterado a partir do original.



8. Quando o código desejado for visualizado, prima **E**, por baixo do **ícone Executar**, para guardar o novo código de função. A DS/DY emite um sinal sonoro e a caixa escura deixa de ser visualizada por trás do código alterado.

9. Prima a **tecla de Aprendizagem** para sair do ecrã de Aprendizagem.

NOTA: O código recém-inserido será executado da próxima vez que o padrão for cosido. Para executar o novo código durante a costura do padrão, utilize as operações normais para aparar a linha e passe para a nova agulha, antes ou depois de inserir o código com Aprendizagem. A Flutuação também pode ser utilizada para recuar alguns pontos e depois deixar a máquina executar automaticamente o código.

10. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para continuar a coser o padrão.

Reparar Pontos Falhados

Existem dois métodos de recuar a máquina para reparar um ponto falhado, **Recoser** e **Emenda Automática**. Ambos deslocam o pantógrafo para trás através dos pontos.

Uma grande secção de pontos falhados em apenas uma cabeça pode ser recuperada utilizando um método de reparação adicional, **Paragem Temporária de Reparação**, na próxima passagem do modelo. A Flutuação pode ser utilizada para recuar mais do que 1.600 pontos. Consulte a página 3-16 para informações sobre a Flutuação.

Recoser

Recoser repara os pontos em todas as cabeças de costura activas.

- Para inverter o pantógrafo, pare a máquina e desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **direita**, segurando-a nessa posição até que a máquina tenha recuado até ao ponto necessário e, em seguida, solte a barra.
- Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para começar a coser a partir da posição até onde o pantógrafo foi recuado.

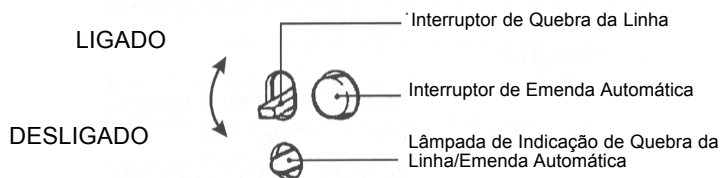
Todas as cabeças cosem quando a máquina começa a bordar novamente, incluindo aquelas onde o bordado não necessita de qualquer reparação. A máquina pára novamente quando atinge o ponto onde a operação de recoser começou.

Para permitir que o pantógrafo se inverta automaticamente, desloque a barra Iniciar/Parar para a direita, mantenha-a nessa posição durante aproximadamente 30 pontos e depois solte-a. O pantógrafo continua a recuar (até ao limite de 1.600 pontos) até que a barra Iniciar/Parar seja novamente deslocada para a direita para parar.

Emenda Automática

Emenda Automática repara pontos falhados por apenas uma cabeça, mas não pelas outras.

- Prima o **botão de Emenda Automática**, situado na frente da cabeça na qual os pontos foram falhados. Consulte a ilustração abaixo. Continue a premir o botão até atingir o ponto necessário, depois desloque a **barra Iniciar/Parar para a esquerda** para começar a coser. Apenas a cabeça que realiza a reparação borda; as outras cabeças não cosem. A máquina pára quando atinge o ponto onde a operação de recuo começou. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda**; todas as cabeças continuam a coser.
 - Também é possível **emendar automaticamente várias cabeças** de uma só vez. Utilizando o botão de Emenda Automática numa das cabeças para recuar até à posição necessária, prima os **botões de Emenda Automática** nas outras cabeças necessárias. As respectivas lâmpadas acender-se-ão. Quando a barra Iniciar/Parar for deslocada, apenas as cabeças com as lâmpadas acesas coserão até ao ponto onde o recuo começou.
 - Também é possível emendar automaticamente várias cabeças deslocando a **barra Iniciar/Parar** para a **direita**, mantendo-a aí até que a máquina recue até à posição desejada. Desloque os interruptores da cabeça para a posição inferior para bordados que não necessitem de reparação. Quando a barra Iniciar/Parar é deslocada para a esquerda, apenas as cabeças com os interruptores na posição superior cosem.
- NOTA: Emenda Automática identifica quaisquer alterações de agulha no recuo e executa-as**



Interruptor de Desligação de Quebra de Linha e do Aparador

automaticamente.

A DS/DY também possui uma característica espontânea de Emenda Automática. Quando ocorre uma quebra de linha, a máquina pára e recua automaticamente um determinado número de pontos.

NOTA: Salvo se o parâmetro 13 de Configuração da Máquina, Início Automático estiver desligado, todas as cabeças arrancam automaticamente, sem o operador deslocar a barra Iniciar/Parar após regressar ao ponto onde a Emenda Automática começou. NOTA: Tanto a Emenda Automática como Recoser funcionam após utilizar Alta Velocidade e Flutuação Digital, ou quando a máquina é alimentada após estar Em Espera.

Paragens Temporárias de Reparação

Com a característica de paragem temporária de reparação, é possível inserir um marcador no padrão em qualquer número de ponto. Esta característica é utilizada na seguinte situação.

- Ao coser, o bordado numa cabeça é deficiente (provavelmente devido a esgotamento da bobina ou a tensão fraca). Nesta altura, parar e emendar automaticamente essa cabeça não seria eficiente (talvez seja necessário puxar alguns pontos nessa peça). Em vez disso, a cabeça afectada pode ser desligada e a costura nessa peça pode ser concluída durante a próxima passagem do padrão.
- Quando a costura é interrompida, é possível inserir um marcador de paragem temporária de reparação no padrão no ponto desejado para voltar a ligar uma cabeça de costura na próxima passagem do padrão.

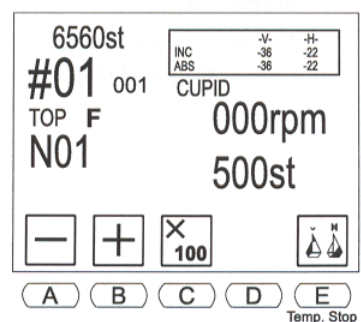
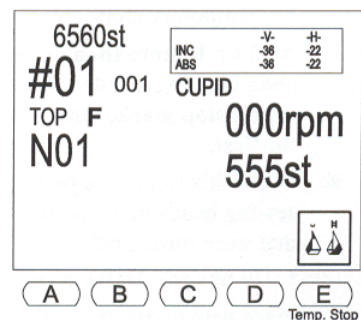
Até 10 marcadores de paragem temporária de reparação podem ser inseridos em cada passagem do padrão, para quaisquer cabeças adicionais que possam ter de ser desligadas.

Utilizar Paragens Temporárias de Reparação

1. Quando a máquina está a coser e o trabalho numa cabeça é deficiente, desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **direita** para parar de coser.

A mensagem D21 é visualizada, indicando que a costura foi interrompida com a barra.

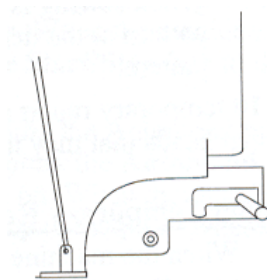
2. Prima **E**, por baixo do **ícone Verificar** para limpar a mensagem.
O ecrã seguinte é visualizado, mostrando o ícone de Paragem Temporária.
3. Prima **sem soltar E**, por baixo do **ícone de Paragem Temporária**, durante aproximadamente 3 segundos, até que a DS/DY emita dois sinais sonoros. O ecrã seguinte é visualizado.
4. Utilize as teclas de menu para recuar até ao número de ponto necessário onde a costura irá recomeçar na próxima passagem do padrão.
 - Prima **A**, por baixo do **ícone Menos**, para se deslocar **para trás** no padrão um ponto de cada vez, a partir do ponto actual.
 - Prima **B**, por baixo do **ícone Mais**, para se deslocar **para a frente** no padrão (se a cabeça tiver sido recuada em demasia), um ponto de cada vez, a partir do ponto actual.
 - Para se deslocar **rapidamente** pelos pontos, um ponto de cada vez, prima **sem soltar A** ou **B** para se deslocar na direcção desejada.
 - Prima **C**, juntamente com **A** ou **B**, para se deslocar para trás ou para a frente em incrementos de 100 pontos.



O número de ponto alterado pisca no ecrã.

NOTA: O número de ponto TEM de ser alterado para um número inferior ao número de ponto original onde a costura foi interrompida. Caso contrário, a paragem temporária de reparação não será registada.

5. Quando o número de ponto desejado for visualizado, prima **E**, por baixo do **ícone de Paragem Temporária**, para inserir a marca de paragem. A DS/DY emite dois sinais sonoros e o visor regressa ao ecrã normal de Accionamento, indicando o número de ponto original onde a costura foi interrompida.
6. Quando a costura não tiver sido satisfatória, **desligue a cabeça** manualmente, engatando o pino de desligação da cabeça – empurre o pino para a frente.
NOTA: Se utilizar cabeças ZN ou ZQ, desligue a cabeça de costura utilizando o interruptor.
7. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para continuar a coser o padrão em todas as outras cabeças.
8. Repita os Passos 1-7, se necessário, para inserir marcadores de paragem temporária de reparação adicionais no padrão. Até **dez** paragens temporárias podem ser inseridas em cada passagem do padrão.



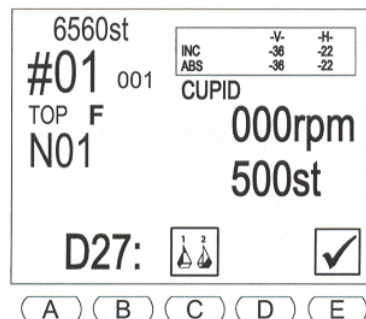
Interruptor de Desligação da Cabeça

NOTA: Se mais do que uma paragem temporária de reparação for inserida numa passagem, é uma boa ideia registar a que cabeça cada marca se refere. O segundo marcador de paragem temporária de reparação inserido numa passagem tem de situar-se num número de ponto mais elevado do que o primeiro.

9. Quando esta passagem do padrão estiver concluída, retire as peças de todas as cabeças de costura que concluíram o padrão. Deixe as peças nas cabeças que foram desligadas.
 - **Não saia do modo de Accionamento.** Se sair, os marcadores de paragem temporária de reparação são eliminados.

Coloque novas peças nas outras cabeças e depois comece a coser a próxima passagem do padrão. Quando a máquina atinge o primeiro marcador de paragem temporária no padrão, deixa de coser e a mensagem D27 é visualizada.

10. Prima **E**, por baixo do **ícone Verificar**, para limpar a mensagem.
11. Ligue a cabeça que foi cancelada na passagem anterior do padrão.
12. Desloque a **barra Iniciar/Parar** para a **esquerda** para continuar a coser.



















Se a costura for deficiente numa das cabeças nesta passagem do padrão, é possível inserir paragens temporárias. A DS/DY controla as paragens inseridas na passagem anterior e as paragens para a passagem seguinte.









Capítulo 4 Códigos de Erro










Códigos de Erro e Mensagens do Visor










A tabela nas páginas que se seguem mostra os códigos de erro das mensagens do sistema e explica como corrigir anomalias da máquina.








| CÓDIGOS DE ERRO | | | | |
|--|-----|--------------------------------------|--|---|
| VISUALIZADO | | SIGNIFICADO | ACÇÃO NECESSÁRIA | |
|  | A02 | Não Pode Funcionar Durante a Costura | Os parâmetros de Configuração da Máquina não podem ser alterados durante a costura. | Pare a máquina com a barra Iniciar/Parar e, a seguir, aceda à Configuração da Máquina. |
|    | A05 | Erro de Código de Fita | Código seleccionado errado ou fita carregada incorrectamente no leitor. | Verifique o código da fita que deve ser utilizado e utilize as teclas do menu para seleccionar o código correcto. Certifique-se de que a fita foi correctamente carregada no leitor. Consulte o manual do dispositivo. |
|  | A07 | Erro de Segurança | Erro de Segurança Inválida | Introduza um código de segurança diferente. |
|  | A08 | Disco Cheio, Escrita Terminada | Não existem suficientes pontos disponíveis na memória. | Copie o(s) padrão(ões) para disquete e, a seguir, elimine da memória para deixar espaço para o número necessário de pontos. |
|  | A11 | A COM Não Está Ligada | Indica que a porta COM está desligada. | Ligue o dispositivo periférico que está ligado à porta COM. Verifique a ligação COM para ter a certeza de que o cabo não está solto. |
|  | A20 | Sem Modelo nesta Memória | Foi escolhida uma posição de memória vazia para quando utilizar a punção de cartões. | Verifique o número de posição na memória do padrão a ser furado. |









| | VISUALIZADO | SIGNIFICADO | ACÇÃO NECESSÁRIA |
|---|--|---|--|
|  | A21 Memória Totalmente Vazia | Nada armazenado na memória da máquina | Deve ser carregado um padrão na memória para poder coser. |
|  | A24 Não É Possível Localizar a Alteração de Cor Seguinte | Foi atingido o último código de alteração de cor do padrão. | Nenhuma. Consulte o <i>Guia de Funcionamento</i> para informações sobre como alterar as cores. |
|  | A26 Sem Movimento Para Coser Pedágas | A origem para o segundo padrão a ser cosido na estrutura não foi definida antes da barra Iniciar/Parar ter sido deslocada para começar a coser. | Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para definir a origem do segundo padrão. Consulte o <i>Guia Mecânico</i> para instruções. |
|  | A27 Não É Possível Localizar a Função Seguinte | Foi atingido o último código da função de padrão. | Nenhuma. Consulte o <i>Guia de Funcionamento</i> para mais informações sobre como alterar os códigos de funções. |
|  | A28 A calcular. Aguarde. | O sistema está a realizar os cálculos necessários para executar um comando. | Nenhuma. |
|  | A29 O Número de Padrão na Memória está Cheio. | Todas as posições da memória estão ocupadas. | Elimine padrões da memória para arranjar espaço para mais. |
|  | A30 Disquete Não Montada | A disquete não foi colocada na unidade de disquetes. | Introduza uma disquete na unidade de disquetes e, a seguir, volte a executar o comando. |
|  | A31 Protegido contra Escrita | A disquete está protegida contra escrita ou então está a guardar numa disquete num formato diferente do FDR. | Anule a protecção contra escrita fazendo deslizar a patilha da disquete. Certifique-se de que a disquete está no formato FDR. |

| VISUALIZADO | SIGNIFICADO | ACÇÃO NECESSÁRIA | |
|---|---|--|---|
|  | A32 Erro de Leitura e de Escrita (Disquete) | A unidade não pode ler nem escrever na disquete introduzida na unidade de disquetes. | Ao tentar ler uma disquete, certifique-se de que está num formato legível pela máquina. Consulte <i>Ler Padrões</i> para formatos de disquete compatíveis. Quando tentar escrever na disquete, ela deve estar no formato FDR. Introduza uma disquete FDR. |
|  | A33 Disquete Cheia | A disquete contém 36 padrões ou não existe memória suficiente | Elimine os padrões da disquete para ganhar espaço ou introduza uma disquete nova com posições de memória disponíveis. |
|  | A34 | O modelo contém mais de 400 alterações de cores. | Não é possível adicionar ou eliminar alterações de cores no Autómato. O modelo deve ser modificado num sistema de edição e/ou digitação. |
|  | A35 SF Activado | MC #16 SF = Ligado, sendo seleccionados Delineamento do Perímetro e Tecla de Origem. | Delineamento de Perímetro ou Tecla de Origem não podem ser utilizados com a opção Quadro de Viseira ligada. |
|  | A36 Appliqué Activado | Quando coser com Appliqué em Funcionamento Manual, é seleccionada a Tecla de Origem. | A Tecla de Origem não pode ser utilizada quando utilizar Appliqué em Funcionamento Manual. |
|  | A37 Memória CF | Não há mais espaço no cartão CompactFlash™ | Elimine os padrões do cartão CF de modo a conseguir algum espaço. |
|  | A38 Memória CF | Não existe nenhum cartão CF na ranhura CompactFlash™. | Introduza um cartão CF na ranhura à direita do Autómato BEDS e, a seguir, volte a executar o comando. |
|  | A39 Memória CF | Erro de leitura/escrita porque o cartão CF não foi introduzido correctamente ou a unidade está danificada. | Tente reinserir o cartão CF na unidade e volte a executar o comando. Se o problema persistir, chame o seu técnico. |

| | VISUALIZADO | SIGNIFICADO | ACÇÃO NECESSÁRIA |
|---|--------------------------------------|--|---|
|  | A40 Rede | Erro de transferência de dados da rede. | Tente executar o comando de transferência a partir da rede. |
|  | A41 Rede | Erro de leitura dos dados do padrão. | Erro de leitura dos dados do modelo. Tente ler o ficheiro do modelo. Se o problema persistir, os dados do modelo podem estar corrompidos. |
|  | D01 Barra de agulhas Não Bloqueada | A barra de agulhas não está bloqueada. | Desloque manualmente a alteração de cor para posicionar a barra de agulhas. |
|  | D02 Funcionamento Manual | Com os parâmetros MC, a máquina não cose. | Saia da Configuração da Máquina e, a seguir, desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para começar a coser. |
|  | D03 Bloqueio da Barra de agulhas | A barra de agulhas não está convenientemente engatada. | Desloque manualmente a alteração de cor para posicionar a barra de agulhas. |
|  | D04 Posicionador da Barra de agulhas | A máquina não pode localizar a agulha seguinte durante a alteração de cor. | Provavelmente, um erro na placa de alteração de cor. Chame um técnico da assistência. |
|  | D05 Não É Possível Alterar a Cor | A máquina não é capaz de alterar a cor. | Ou os solenóides de manutenção da linha estão bloqueados, ou o solenóide de ponto de salto não engata, ou o volante não está na posição correcta de modo a permitir a alteração de cor. |
|  | A06 Disparo do Motor Principal | Flutuações de energia da unidade motriz. | Comece com a barra Iniciar/Parar |
|  | D07 Sobrecarga do Motor Principal | O motor de transmissão foi sujeito a sobrecarga. | Desligue a alimentação. Verifique se há uma obstrução rodando o volante. Verifique se existe demasiada linha por detrás do gancho de costura. |

| | VISUALIZADO | SIGNIFICADO | ACÇÃO NECESSÁRIA |
|---|--------------------------------------|---|---|
|  | D08 Limite da Estrutura | O pantógrafo atingiu um dos limites informáticos. | Reposição no ponto de início do padrão, para coser dentro dos limites informáticos. Ou reinicialize os limites informáticos para um campo de costura mais alargado. |
|  | D09 Erro do interruptor de paragem | O interruptor de paragem de accionamento está bloqueado ou com defeito. | Verifique para ver se o interruptor de paragem está bloqueado. Se o erro continuar, chame um técnico da assistência. |
|  | D12 Cursor do Aparador | Cursor no caminho da agulha ou não na posição correcta. | Volte a colocar o cursor na posição correcta. |
|  | D13 Não É Possível Recoser | Uma alteração de cor ou o início do padrão atingido durante a emenda automática. | Nenhuma. Desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para começar a coser para a frente no padrão. |
|  | D14 Começar com Interruptor da Barra | A barra Iniciar/Parar tem de ser utilizada para executar o funcionamento manual seleccionado. | Desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para executar o comando. |
|  | D15 Quebra da Linha Superior | Indica uma quebra de linha superior. | Volte a passar linha pela agulha e, a seguir, desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para recomeçar a coser. |
|  | D16 Quebra da Linha da Bobina | Nas máquinas equipadas com o sensor UTSM, indica uma quebra de linha da bobina ou que a linha se esgotou na bobina. | Substitua a bobina e, a seguir, desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para recomeçar a coser. |
|  | D17 Parado por Aprendizagem | Visualizado quando se utiliza Aprendizagem para introduzir novos códigos de funções. | Nenhuma |
|  | D19 Parado pela Marca de Paragem | Visualizado com os códigos de função durante a aprendizagem com o método de coser. | Nenhuma |




| | VISUALIZADO | SIGNIFICADO | ACÇÃO NECESSÁRIA | |
|--|--|--|---|---|
| |  | D20 Fim da Emenda Automática | A máquina acabou a emenda automática, atingindo o ponto no local onde o ponto de retrocesso começou. | Desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para continuar a coser o padrão. |
| | | D21 Parado pelo Interruptor da Barra | A costura parou com a barra Iniciar/Parar. | Desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para continuar a coser o padrão. |
| |  | D22 Erro do Motor de Aparamento | Erro de aparamento da bobina. | obstruções no caminho das lâminas do aparador da bobina. Se o erro se mantiver, desligue o Automato e a unidade motriz, espere 5-10 segundos antes de ligar de novo. |
| |  | D23 Parado por APPLIQUÉ (Marca de Paragem) | A máquina parou e está preparada para prender um Appliqué. | Prenda o Appliqué e desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para continuar a coser o padrão. |
| |  | D25 Quebra da Linha | Indica uma quebra de linha. | Verifique a bobina ou volte a passar a linha pela agulha e, a seguir, desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda para continuar a coser. |
| |   | D26 A ventoinha está em movimento? | O motor de accionamento do pantógrafo está a aquecer em excesso ou está em situação de sobrecorrente. | Desligue a alimentação e deixe a máquina arrefecer. Certifique-se de que a ventoinha e a unidade motriz funcionam correctamente. Verifique que nada bloqueia a ventilação da ventoinha. Se um erro ocorrer de novo, contacte um técnico da assistência. |
| |  | D27 Paragem Temporária de Reparação | A costura parou porque a máquina encontrou um sinal de paragem temporária de reparação que foi introduzido na passagem anterior deste modelo. | Ligue a cabeça que se desligou na passagem anterior e, a seguir, desloque a barra iniciar/parar para a esquerda para continuar a coser. Consulte o <i>Guia de Funcionamento</i> para informações sobre paragens temporárias de reparação. |





| | VISUALIZADO | SIGNIFICADO | ACÇÃO NECESSÁRIA |
|---|--|--|---|
|  | D28 Não É Possível Retroceder Além da Alteração de Cor | A máquina não pode continuar a retroceder além da alteração de cor a não ser que se execute um aparamento manual. | Executar um aparamento manual. A seguir, continue a retroceder para o ponto pretendido. |
|  | D29 Origem da Procura | Aparece quando a máquina é ligada. | Prima o ícone Executar à esquerda da origem de procura da máquina. |
|  | D30 Erro na Placa de Controlo da Cabeça | Ocorreu um erro no painel de Controlo da Cabeça ou 2 ou mais painéis da cabeça (conduta) dirigem-se para a mesma cabeça. | Verifique as configurações de endereço do interruptor DIP do painel da cabeça (conduta). |
|  | D31 Erro da Unidade Motriz | Erro de comunicações entre o Autómato e a unidade motriz. | Verifique se o cabo de 25 pinos entre o Autómato e a unidade motriz está correctamente assente sobre as duas extremidades. Se ocorrer de novo um erro, contacte um técnico da assistência. |
|  | D32 Final de Subrotina | Existe um código de função SE no modelo. | Para utilizar a função manual Rolo a Rolo, solte os grampos do tecido e, a seguir, desloque a barra Iniciar/Parar para a esquerda. A agulha mantém-se no tecido enquanto o pantógrafo se desloca para trás para o ponto de origem do padrão. Depois de reposicionar os grampos do tecido, a costura pode continuar, criando um grande painel de bordados. |
|  | D33 Erro do Interruptor de Alimentação | A alimentação da máquina foi temporariamente interrompida. | Desligue o Autómato e efectue um novo arranque. |
|  | D34 Erro da Cortina de Luz | A mão, o dedo ou outro objecto está a obstruir a Cortina de Luz. | Remova a obstrução da Cortina de Luz antes de efectuar o arranque da máquina. Se a máquina não arrancar, verifique o alinhamento da Cortina de Luz. |
|  | D36 Contador de Bobina | A máquina atingiu a contagem de pontos predefinida para substituir as bobinas. | Execute um aparamento manual da bobina e, a seguir, substitua as bobinas antes de efectuar o arranque da máquina. |




Capítulo 5 Condições da Máquina




As Condições da Máquina são parâmetros que podem ser definidos para assegurar a mais alta produtividade possível, de acordo com as características de cada padrão. Estes parâmetros afectam a maneira como cada padrão é cosido, ao contrário dos parâmetros de Programas, que são específicos dos padrões. A tabela abaixo explica a função, definição e intervalo normais dos valores, para cada parâmetro.






TABELA DAS CONDIÇÕES DA MÁQUINA



| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PREDEFINIDO | FUNÇÃO/ACÇÃO | |
|---|------------------------|-------------------|--------------|--|
|  | 1 Perfuradora | Ø - 15 | Ø | Desliga o detector de quebra de linha de uma agulha montada com um dispositivo de perfurar. Introduza o número da agulha que tem a perfuradora. Definido para Ø se o dispositivo de perfurar não está a ser utilizado. |
|  | 2 Saltos de Aparamento | Ø - 9 | 2 | Controla o número de pontos de salto acima dos quais o aparador de linha cortará a linha. Se definido para 3, quando a máquina ler três ou mais pontos de salto consecutivos, pára e corta a linha. Se colocada em Ø, a linha não será cortada em qualquer ponto de salto. |
|  | 3 Ponto de Bloqueio | 1-3 e 11-13 | 1 | Ao iniciar depois de aparar, a máquina executa pontos de bloqueio pelos seguintes métodos: 1,11 = Ponto de divisão – divide o primeiro ponto em dois pontos 2,12 = Triângulo pequeno – cose um pequeno triângulo 3,13 = Ponto de retrocesso – divide o primeiro ponto em dois pontos e retrocede sobre os mesmos dois pontos. Devem ser utilizadas as Configurações 11-13 se forem necessários pontos inferiores a 0,5 mm no início da costura. |





| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PREDEFINIDO | FUNÇÃO/ACÇÃO | |
|---|---------------------------|-------------------|--------------|---|
|  | 4 Tipo de Grampo | 1-3 | 1 | <p>1 = Acção de grampo duplo (recomendada para tecidos espessos): O grampo abre no primeiro ponto antes da agulha penetrar na peça e fecha no fundo morto. A seguir, abre no segundo ponto antes da agulha penetrar na peça.</p> <p>2 = Acção de grampo único (recomendada para tecidos finos): O grampo abre no segundo ponto quando a costura se inicia. 3 = Acção do grampo e do garfo (recomendada quando é necessária uma pequena cauda no início da costura): O grampo abre no primeiro ponto antes da agulha penetrar na peça.</p> |
|  | 5 Controlo do Salto | Ø - 1 | 1 | <p>Determina como a máquina inicia a costura de pontos de salto consecutivos, no começo de um modelo e depois de um apartamento. Este parâmetro não tem efeito assim que a máquina inicia a costura.</p> <p>Ø = Ignora todos os pontos imediatamente seguidos por pontos de salto. A máquina deve ver, pelo menos, dois (2) ou mais pontos consecutivos (não saltos) para fazer sair uma agulha e iniciar a costura.</p> <p>1 = Normal, a máquina inicia a costura no primeiro ponto que encontra.</p> |
|  | 6 Tipo de Apartamento | 0-9 | 1 | <p>0 = Aparadores desligados</p> <p>1 = O pantógrafo move-se 0,4 mm para a esquerda antes da agulha penetrar e a linha ser cortada.</p> <p>2 = O pantógrafo move-se para trás, a agulha penetra e a linha é cortada</p> <p>3 = O mesmo que em 1, mas o suporte da cabeça puxa a linha antes de cortar.</p> |
|  | 7 Direcção de Apartamento | Ø-1 | Ø | <p>Define a direcção em que o pantógrafo se move após um apartamento de linha. Ø, move-se na direcção H para a origem da máquina, para evitar a interferência entre a estrutura e a máquina. 1 move-se na direcção V para a origem da máquina.</p> |

| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PREDEFINIDO | FUNÇÃO/ACÇÃO | |
|---|------------------------|--|---------------|---|
|  | 8 Vector de Aparamento | Ø-50 | 15 | Determina a distância em mm que o pantógrafo se move, antes de um aparamento. |
|  | 9 Velocidade Baixa | 200 rpm para velocidade máx. | 450 rpm | Selecciona a velocidade a que funcionará a função Velocidade Baixa. Determina a velocidade lenta para pontos precisos, tais como bordado em appliqué. O código da função de velocidade baixa deve ser introduzido nos dados do padrão, para activar este parâmetro. *A máquina cose a velocidade lenta depois da máquina ler o código da função de velocidade baixa. Deve-se introduzir um código de função de velocidade alta nos dados do padrão para voltar à velocidade de costura normal. |
|  | 10 Dividir Salto | 30-127 (3,0-12,7 mm @ incrementos de 0,1 mm) | 127 (12,7 mm) | Selecciona o comprimento máximo do ponto que a máquina cose numa única rotação da cabeça. Um ponto mais comprido do que o valor programado é dividido em dois pontos. Por exemplo, se definido para 80 (8 mm), quando a máquina encontra um ponto de 10 mm de comprimento, este será dividido em dois pontos. *Podem ocorrer desvios quando as máquinas com 15, 20 cabeças cosem pontos compridos, como em bonés com estruturas, devido ao peso das estruturas. Nesse caso, o problema pode ser corrigido baixando o valor. (Para 40-70) *Se uma máquina / tecido / modelo diferente efectua diversos comprimentos de pontos inesperadamente, devido a alteração da velocidade durante a costura, este valor precisa de ser alterado para resolver o problema.(Para 40-70) *A quebra da agulha durante a costura de tecido forte ou de uma sobreposição com pontos compridos, pode ser corrigida baixando o valor.(Para 40-70) |

| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PREDEFINIDO | FUNÇÃO/ACÇÃO | |
|---|----------------------|-------------------|--------------|---|
|  | 11 Recoser | Ø-7 | 4 | Controla o número de pontos que a máquina recuperará automaticamente na quebra de uma linha. Em Ø, a função está desligada, a máquina não retrocederá numa quebra de linha. Caso contrário, a máquina retrocede o número de pontos inseridos neste parâmetro. Por exemplo, colocada em 4, a máquina retrocede automaticamente quatro pontos após uma quebra de linha. |
|  | 12 Sobreposição | Ø-7 | 4 | Designa o número de pontos a sobrepor na emenda automática. Quando se borda na direcção do ponto de inversão, as outras cabeças começam a trabalhar alguns pontos antes do ponto de inversão. * Se o início da costura, após a emenda automática dos pontos (sem apartamento), mostrar a bobina no lado de cima, estes pontos extra poderão fazer a cobertura. * Se a cabeça falhar alguns pontos, após emendar automaticamente os pontos (com apartamento), estes pontos extra poderão cobrir o espaço vazio. * Quando o valor do Início Automático MC #13 for 0, a máquina não pára após ter feito a emenda automática dos pontos. Portanto, esta função não será activada. |
|  | 13 Início Automático | Ø-3 | 1 | Se estiver ligada, durante uma emenda automática, a máquina inicia automaticamente todas as cabeças sem o operador mover a barra Iniciar/Parar, quando tiver cosido o número total de pontos a serem corrigidos. Utilize Com Cuidado! Ø = Ligado Inicia automaticamente somente depois da Emenda Automática 1 = Desligado 2 = Inicia automaticamente depois da Emenda Automática e Appliqué (O Appliqué deve ser ligado no Programa) 3 = Inicia automaticamente somente depois de Appliqué (O Appliqué deve ser ligado no Programa) * A máquina pára sempre depois da emenda automática se o apartamento manual foi executado antes da emenda automática, independentemente da configuração. |

| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PREDEFINIDO | FUNÇÃO/ACÇÃO | |
|---|-------------------------|-------------------|--------------|---|
|  | 14 Oscilação | -5-+5 | Ø | <p>A distância em décimas de milímetros que é adicionada ou subtraída ao <i>comprimento</i> de um ponto. Este comprimento adicionado ou subtraído só é aplicado a pontos que têm uma alteração na direcção, a partir do ponto anterior. Portanto, este parâmetro tem o efeito de aumentar/diminuir a <i>largura</i> de um ponto acetinado, como colocação de letras típicas, mas não produz efeito nos pontos tatami. Se a largura do ponto é diferente da esperada, este parâmetro poderá ajustá-lo.</p> <p>*Números positivos maiores criam pontos mais largos. *Números negativos maiores criam pontos mais estreitos.</p> |
|  | 15 Início da Estrutura | 45°-135° | 70° | <p>Determina quando o pantógrafo se começa a deslocar em relação à agulha (configuração da roda de graus)</p> <p>*Alterações dos parâmetros poderão melhorar os problemas de linhas partidas e a qualidade dos pontos.</p> |
|  | 16 SF Quadro de Viseira | 0-2 | 0 | <p>Coloca a máquina para cima, para um quadro de viseira, permitindo-lhe executar os movimentos do pantógrafo exactamente como programados</p> <p>0 - Desligado 1 – A máquina move-se ao longo do movimento programado do pantógrafo. O delineamento de perímetro e a tecla de origem não trabalharão. 2 – A máquina move-se ao longo do movimento programado do pantógrafo. O delineamento de perímetro e a tecla de origem trabalharão.</p> |
|  | 17 Agulha Baixada | 0-1 | 1 | <p>Determina se a agulha é baixada depois da linha se partir, para um enfiamento mais fácil.</p> |
|  | 18 Appliqué | 60°- 90° | 80° | <p>Define a altura de suporte de prensa quando é executado o comando Appliqué. O parâmetro é definido em graus, referindo-se à altura do suporte de prensa, conforme mostrado na roda de graus. *Este método pode ser utilizado para a verificação da posição inicial.</p> |

| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PREDEFINIDO | FUNÇÃO/ACÇÃO | | |
|---|----------------------|-------------------|--------------|---|---|
| 19 | Quebra em T | 1-9 | 3 | <p>A máquina está concebida para parar automaticamente quando se parte a linha superior. O valor normal é 2, e significa que a máquina exige a detecção de duas quebras de linha consecutivas antes de parar.</p> <p>*Se a máquina não parar, mesmo que ocorra uma quebra de linha, a alteração do valor para 1 poderá corrigir o problema. Mas na maioria dos casos, melhorar o contacto entre a mola de retenção e o terminal corrige o problema.</p> <p>*Se a máquina parar sem uma quebra de linha, pode-se corrigir o problema alterando o valor para 3. Se a mola de retenção for ajustada muito apertada ou se a máquina saltar pontos, poderá ocorrer o mesmo problema.</p> | |
|  | 20 | Ø Admitir | Ø-9 | Ø | <p>Determina o número de pontos de dados Ø permitidos, quando o padrão é lido para a memória. Ø elimina todos os dados Ø, não deixando nenhum no padrão na memória. A configuração em 1 permite um ponto de dado Ø, etc. até 9.</p> |
|  | 21 | Combinar Dados | Ø-9 | Ø | <p>Determina o comprimento de ponto mais pequeno permitido quando o padrão é lido para a memória. Os pontos mais pequenos que o comprimento permitido são combinados em pontos maiores. Por exemplo: 1 = pontos com 0,1 mm e mais pequenos são combinados em pontos maiores. 2 = pontos com 0,2 mm e mais pequenos são combinados em pontos maiores.</p> |
| 22 | Limite da Direita | 0-3.200 mm | 500 mm | <p>Define o limite informático da direita – distância permitida que o pantógrafo se pode mover para a direita da origem mecânica.</p> | |
| 23 | Limite da Esquerda | 0-3.200 mm | 500 mm | <p>Define o limite informático da esquerda – distância permitida que o pantógrafo se pode mover para a esquerda da origem mecânica.</p> | |

| PARÂMETRO | INTERVALO DE VALORES | VALOR PREDEFINIDO | FUNÇÃO/ACÇÃO | | |
|---|----------------------|-------------------|--------------------------|--------|--|
|  | 24 | Limite de Trás | 0-3.200 mm | 500 mm | Define o limite informático da parte de trás – distância permitida que o pantógrafo se pode mover para a parte da frente da origem mecânica. |
| | 25 | Limite da Frente | 0-3.200 mm | 500 mm | Define o limite informático da frente – distância permitida que o pantógrafo se pode mover para a parte de trás da origem mecânica. |
| | 26 | Modo LCD | 0-3 | 0 | Define o modo de cor do ecrã LCD. 0 = W-W = Branco e Branco 1 = W-B = Branco e Azul 2 = B-W = Azul e Branco 3 = B-B = Azul e Azul |
|  | 27 | LCD Brilho | 1-3 | 2 | Define o nível de brilho do ecrã LCD. 1 = mais escuro 2 = normal 3 = brilhante |
|  | 28 | Rolo a Rolo | 0-2 | 0 | Estrutura rolo a rolo de uma máquina de ponte. Utilizando um dispositivo rolo a rolo automático, defina o MSU2 #23, Tipo Rolo a Rolo, na espessura de rolo apropriada. Ligue sem configurar, o MSU2 #23, para utilizar a opção rolo a rolo manual. *As cabeças de costura pararão com a agulha na peça de vestuário para a bloquear, quando a máquina ler uma função de subrotina final. O dispositivo rolo a rolo automático move o pantógrafo como programado. No entanto, isto pode ser feito manualmente. *Se não for necessário o pantógrafo com cilindro de ar, este pode ser retirado e podem ser utilizadas estruturas normalizadas. 0 = Desligado, 1 = Rolo a Rolo Manual, 2 = Utiliza Estrutura Rolo a Rolo |
|  | 29 | Sistema WS | ON/OFF (LIGAR/DESILIGAR) | 0 | Selecciona a utilização do sistema WS. O MSU2 #24, tipo WS, deve ser activado antes que este parâmetro possa ser ligado. 0 = Desligado, 1= Ligado |

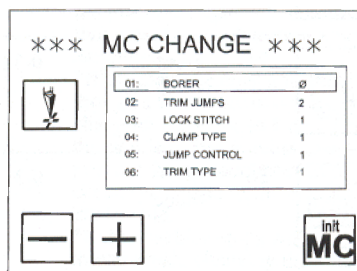
Alterar as Condições da Máquina

1. Prima a **tecla Manual**. Aparece o menu Manual.
2. Prima **E**, por debaixo do ícone **Seguinte**, para se deslocar para o nível de menu seguinte.
3. Prima **A**, por debaixo do ícone **MC**. A lista dos parâmetros das Condições da Máquina é visualizada.
4. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para se mover através da lista, até ser seleccionado o parâmetro desejado. Uma caixa é visualizada à volta do parâmetro seleccionado.
5. Altere o valor como desejar. Consulte a tabela nas páginas anteriores para descrições de cada parâmetro e a sua gama de valores.



Tecla manual

- Prima **A**, por debaixo do ícone menos, para diminuir o valor.
 - Prima **B**, por debaixo do ícone mais, para aumentar o valor.
6. Quando terminar as alterações aos parâmetros do MC, prima a **tecla Manual**. Aparece o ecrã de rescrita de MC.



Prima **A**, por debaixo do ícone **Sim** para armazenar as alterações ou **B**, por debaixo do ícone **Não** para cancelar as alterações. Aguarde alguns segundos, até aparecer o ecrã básico, antes de executar outros BEDS; prima a tecla Manual para sair. Para devolver os parâmetros às predefinições do sistema, utilize o comando Inicializar MC. Este comando restaura os valores predefinidos para todos os parâmetros na lista MC.

Inicializar as Condições da Máquina

1. Prima a **tecla Manual**. Aparece o menu Manual.
2. Prima **E**, por debaixo do ícone **Seguinte**, para se deslocar para o nível de menu seguinte.
3. Prima **A**, por debaixo do ícone **MC**, para abrir a lista dos parâmetros das Condições da Máquina.
4. Prima **E**, por debaixo do ícone **Inicializar**, e mantenha premido durante aproximadamente cinco segundos. Aparece o ecrã seguinte, pedindo-lhe para confirmar o retorno de todos os parâmetros MC para os valores predefinidos.
5. Prima **A**, por debaixo do ícone **Sim**, para restaurar os valores MC originais. Para cancelar o comando, prima **B**, por debaixo do ícone **Não**.
Aguarde alguns segundos, até o ecrã de confirmação ser substituído pelo ecrã básico, antes de executar outros comandos.
6. Prima a **tecla Manual** para abandonar o parâmetro MC.



Tecla manual

Velocidade da Máquina

A velocidade máxima da máquina é determinada pelo tipo de motor do pantógrafo e o tamanho da máquina. A velocidade máxima varia entre 750 e 1.000 rpm e é definida em fábrica.

(Consulte as características técnicas da máquina indicadas na data da venda.) É importante saber que nem todos os pontos ou peças podem ser cosidos à velocidade máxima. Quando a máquina está a coser, deve-se esperar que a agulha saia do tecido e que o pantógrafo se mova e pare novamente, antes da agulha voltar a entrar no tecido. Quanto maior for a velocidade de costura, maior a aceleração necessária e menos tempo o pantógrafo tem de se mover. Se a estrutura e as peças forem pesadas e a velocidade de costura alta, a agulha não fará o ponto no sítio correcto, executando uma costura de fraca qualidade. A prevenção óbvia para isto é diminuir a velocidade da máquina. No entanto, os pontos mais pequenos que não exigem mais tempo também diminuirão a velocidade, reduzindo a produtividade. A máquina tem dois métodos para minimizar a distorção dos pontos: baixando automaticamente a velocidade da máquina para os pontos compridos e dividindo os pontos compridos em pontos mais pequenos e curtos.

Reduzir a Velocidade com Base no Comprimento dos Pontos

A máquina prevê os pontos a chegar e, se notar pontos de certos comprimentos, abrandará para uma percentagem da configuração de controlo da velocidade. A máquina ajusta automaticamente a velocidade ao comprimento do ponto, com base em certos parâmetros do MSU.

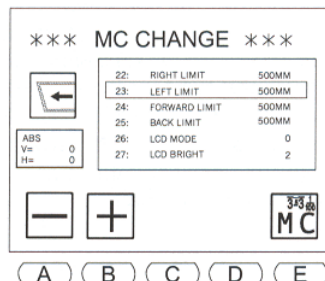
Pontos Compridos Divididos em Pontos de Salto

O outro método que a máquina tem para evitar pontos compridos a velocidades altas é dividi-los em pontos de salto mais pequenos. O valor definido em Dividir Saltos, parâmetro 10 do MC, determina o comprimento a que o ponto será dividido. Neste caso, a inércia é reduzida porque a máquina tem duas rotações onde efectuar o movimento. Certos padrões podem ter maioritariamente pontos curtos, com alguns pontos compridos isolados, por ex., uma flor pequena ligada por pontos compridos a outras flores. Neste caso, será bastante mais produtivo quebrar os pontos compridos em pontos mais pequenos do que baixar a velocidade da máquina, sempre que se encontra um ponto comprido. Dividir Saltos proporciona um limiar programável que quebrará pontos compridos em pontos de salto. Quando se costura as flores utilizadas como exemplo, a máquina coserá sempre à velocidade máxima, mas os pontos compridos ocasionais entre as flores serão convertidos em dois pontos de salto, que não afectarão os resultados finais da costura. Dividir Saltos é programável a partir de 3,0 mm até 12,7 mm. Visto que 12,7 mm é o ponto mais comprido que a máquina pode coser, se configurar Dividir Saltos para 127, a configuração predefinida, desliga esta função.

Limites Informáticos

Os limites informáticos são limites de campos definidos no software que protegem a máquina, impedindo que o arco ou a estrutura do pantógrafo se desloque na direcção da agulha Movimento demasiado perto da estrutura

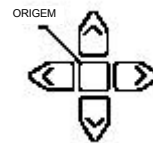
pode ser causado por um posicionamento incorrecto do pantógrafo no início do padrão, calculando mal o tamanho do padrão ou por a máquina ter saído fora do padrão. Os limites informáticos podem ser definidos conjuntamente com os limites dos campos mecânicos normais. Se a estrutura se mover muito perto do limite de campo, a máquina desligará. Se a estrutura se mover muito perto do limite informático, a máquina pára e aparece uma mensagem de erro. É uma oportunidade para reposicionar o pantógrafo dentro dos limites, sem os problemas causados pelo desligar da máquina. Ver instruções sobre a alteração dos limites de campos mecânicos. Os limites informáticos proporcionam uma maneira rápida e fácil de alterar o tamanho do campo de costura. Apesar de não ser necessário alterar os limites informáticos para coser dentro de um arco de tamanho mais pequeno, tornar o campo de costura mais pequeno pode evitar ir contra o arco. Como regra geral, defina os limites informáticos pelo menos dez milímetros mais pequenos que o diâmetro interior dos arcos que serão utilizados. Os parâmetros MC 21, 22, 23 e 24 definem os limites informáticos. Para ajustar um ou mais desses parâmetros, seleccione o parâmetro MC adequado e ajuste utilizando as teclas + e -. Para ajustamentos automáticos, utilize os passos seguintes.



Limites Informáticos Automáticos

AVISO: NÃO UTILIZE ESTA CARACTERÍSTICA NAS MÁQUINAS MODELO BEDYH/BEDYH E

1. Siga as instruções da secção anterior para aceder aos parâmetros MC
2. Utilize as teclas de regulação ponto a ponto para seleccionar um dos parâmetros dos limites informáticos, 22 a 25; não é necessário seleccionar um parâmetro específico.
3. Prima sem soltar a tecla de origem durante 3 segundos. O pantógrafo move-se automaticamente para os seus 4 limites mais afastados, onde os limites mecânicos da estrutura estão definidos. A DS calculará então as configurações correctas e altera-as para os 4 parâmetros de limites informáticos (Parâmetros 22 a 25).



Atenção: Quando utilizar esta característica, mantenha as mãos afastadas do cimo da mesa e do pantógrafo; o pantógrafo desloca-se automaticamente para os seus limites mais afastados. Assegure-se também que a mesa está livre de quaisquer obstruções com que o pantógrafo possa colidir.

Nota: As configurações de limites informáticos são distâncias em mm a partir do ponto de origem mecânica.

4. Para activar estas novas configurações, abandone os parâmetros MC e seleccione “SIM” para alterar os parâmetros no menu de saída.

Nota: Os limites informáticos podem ser seleccionados e ajustados depois da característica “Limite Informático Automático” ter sido activada, nos casos em que pretenda limitar a deslocação do pantógrafo a uma área ainda mais pequena.

Índice

A

| | |
|--|-------------|
| ABS | 3-1 |
| Accionamento - Sair | 3-8 |
| Accionamento | 1-11 |
| Accionamento | 1-12,3-3 |
| Actualizações de Software | 1-16 |
| Adicionar - Múltiplos Padrões | 2-21 |
| Adicionar - Padrões | 2-22 |
| Adicionar/Fundir Padrões | 1-7 |
| Agulha - Menu de Seleção | 3-3 |
| Agulha - Seleção | 3-2 |
| Agulha - Seleccionar | 1-8 |
| Agulha - Tecla Digital | 1-12 |
| Agulha | 1-12,3-2 |
| Alterar Estrutura | 3-10 - 3-11 |
| Apagar - Memória de Padrões | 1-17 |
| Aparamento Manual | 1-8 |
| Aparamento | 1-12 |
| Aparar Linha | 3-10 - 3-12 |
| Appliqué | 3-10 |
| Appliqué | 3-10 |
| Aprendizagem - Método de Costura | 3-18,3-21 |
| Aprendizagem - Método de Visualização | 3-18 |
| Aprendizagem | 3-18 |
| Armazenamento de Padrões | 1-18 |
| Aspectos Gerais | 1-1 |

B

| | |
|------------------------|------|
| BEDS - Características | 1-7 |
| BEDS - Ecrãs | 1-15 |
| BEDS - Ligações | 1-20 |

C

| | |
|-------------------------|------|
| Cabo RS-232C | 1-21 |
| Características da BENS | 1-7 |

| | |
|--|----------|
| Características do Padrão - P1 | 2-11 |
| Características do Padrão - P2 | 2-11 |
| Características do Padrão - PASSO | 2-11 |
| Características do Padrão - P | |
| Contos Livres | 2-11 |
| Características do Padrão - Tamanho | 2-11 |
| Características do Padrão - V | |
| Visualizar a Lista de Produtos | 2-21 |
| Características do Padrão - Visualizar | 2-12 |
| Características do Padrão | 2-11 |
| Cartão CF - CF para CF | 3-7 |
| Cartão CF - Copiar Actualizações do Sistema | 1-17 |
| Cartão CF - Criar Pastas | 2-8 |
| Cartão CF - Criar uma Pasta de Sistema | 1-17 |
| Cartão CF - Disquete para CF | 3-6 |
| Cartão CF - Eliminar Modelos | 2-10 |
| Cartão CF - Eliminar Pastas | 2-10 |
| Cartão CF - Exportar para | 2-10 |
| Cartão CF - Instalar software de | 1-17 |
| Cartão CF - ler | 2-4 |
| Cartão CF - Visualizar o Conteúdo | 2-3 |
| Cartão Compact Flash Cartão Compact Flash | 3-6 |
| Cartão CompactFlash - Formatos de pastas | 2-8 |
| Cartão de Memória CF | 1-7,1-11 |
| Cartões CompactFlash - Pastas | 2-8 |
| Códigos - Função | 3-19 |
| Códigos de Erro | 4-1 |
| Códigos de funções - Alterar | 3-22 |
| Códigos de Funções - Inserir | 3-22 |
| Códigos de Funções | 3-19 |
| Combinar - Padrões | 2-21 |
| Condições da Máquina - Admissão O | 5-6 |
| Condições da Máquina - Agulha Baixada | 5-5 |
| Condições da Máquina - Alterar Parâmetros | 5-8 |
| Condições da Máquina - Aparamento | |
| Condições da Máquina - Ligado/Desligado | 5-2 |

| | |
|--|----------|
| Condições da Máquina - Appliqué | 5-5 |
| Condições da Máquina - Brilho do LCD | 5-7 |
| Condições da Máquina - Direcção de Aparamento | 5-2 |
| Condições da Máquina - Dividir Salto | 5-3 |
| Condições da Máquina - Grampo de Ponto | 5-1 |
| Condições da Máquina - Início Automático | 5-4 |
| Condições da Máquina - Início da Estrutura | 5-5 |
| Condições da Máquina - Limite da Direita | 5-6 |
| Condições da Máquina - Limite da Esquerda | 5-6 |
| Condições da Máquina - Limite da Frente | 5-7 |
| Conector J | 5-2 |
| Condições da Máquina - Limite de Trás | 5-7 |
| Condições da Máquina - Modo do LCD | 5-7 |
| Condições da Máquina - Oscilação | 5-5 |
| Condições da Máquina - Perfuradora | 5-1 |
| Condições da Máquina - Quadro de Viseira SF | 5-5 |
| Condições da Máquina - Quebra em T | 5-6 |
| Condições da Máquina - Recoser | 5-4 |
| Condições da Máquina - Rolo a Rolo | 5-7 |
| Condições da Máquina - Saltos de Aparamento | 5-1 |
| Condições da Máquina - Sistema WS | 5-7 |
| Condições da Máquina - Sobreposição | 5-4 |
| Condições da Máquina - Vector de Aparamento | 5-3 |
| Condições da Máquina - Velocidade Baixa | 5-3 |
| Condições da Máquina | 5-1 |
| Contador de Bobina | 1-8,3-13 |
| Continuar | 3-8 |
| Continuar, após desligação | 1-8 |

| | |
|---|-------------|
| Cópia de Segurança da Memória - para Cartão CF | 2-31 |
| Cópia de Segurança da Memória - para Disquete | 2-30 |
| Cópia de Segurança da Memória | 1-7,2-30 |
| Costura - Accionamento | 3-3 |
| Costura - aumentar a velocidade | 3-2 |
| Costura - Barra Iniciar/Parar | 3-4 |
| Costura - Controlos | 3-1 |
| Costura - da Memória | 3-5 |
| Costura - Delineamento de Perímetro | 3-4 |
| Costura - Recomendações de Velocidade | 3-2 |
| Costura - Reduzir a Velocidade | 5-9 |
| Costura - Velocidade | 1-8,3-2,5-9 |
| Costura | 3-1,3-3,3-5 |
| Criar uma Matriz | 2-25 |

D

| | |
|----------------------------------|------|
| de cartão CF | 2-10 |
| de Disquete | 2-7 |
| Definir uma palavra-passe | 2-29 |
| Delineamento de Perímetro | 3-4 |
| Desligar | 1-14 |
| Desvio H. A. | 2-16 |
| Desvio V F. | 2-16 |
| Dir. Início | 2-18 |
| Disquete - Eliminar padrões | 2-7 |
| Disquete - Formatar | 2-5 |
| Disquete - Visualizar Padrões em | 2-6 |
| Disquete - Visualizar padrões | 2-6 |
| Disquetes - nstalar Software de | 1-16 |
| Disquetes | 1-18 |

E

| | |
|---------------------------------|------|
| Ecrã Básico | 1-15 |
| Ecrã do Modo de Accionamento | 1-15 |
| Ecrãs - Modo de Accionamento | 1-15 |
| Ecrãs DS - Modo de Accionamento | 1-15 |

| | |
|----------------------------------|-------------|
| Utilizar o modo Em Espera | 3-8 |
| Em Espera | 3-8 |
| Emenda Automática | 3-23 - 3-24 |
| Escala V. | 2-15 |
| Espaço H. | 2-18 |
| Espaço V. | 2-17 |
| Especificações Ambientais | 1-6 |
| Especificações | 1-21 |
| Estatísticas de Produção | 2-20 |
| Estrutura de Boné | 2-17 |
| Exportar para um cartão CF | 2-10 |

F

| | |
|--|---------------|
| Falha de Energia | 3-8 |
| FDR | 2-8 |
| Flutuação - Alteração de Cor | 3-17 |
| Flutuação - Digital | 3-16 |
| Flutuação - Método de Visualização | 3-20 |
| Flutuação de Alteração de Cor | 3-16 |
| Flutuação de Alteração de Cor | 3-16 |
| Flutuação Digital | 3-16 |
| Flutuação Manual | 3-16 |
| Flutuação Manual | 3-16 |
| Flutuação | 1-8,1-12,3-15 |
| Formato - novas disquetes | 2-5 |
| Formato de disquete Tajima | 2-1 |
| Formatos - PRJ | 2-9 |
| Formatos de Disquete, compatíveis | 2-1 |
| Formatos de Pastas - FDR | 2-8 |
| Formatos de Pastas - MEM | 2-8 |
| Formatos de Pastas - PRJ | 2-8 |
| Formatos | 2-27 |
| Fundir Padrões com Movimento | 2-22 |
| Fundir Padrões | 2-23 |

G

| | |
|--|------|
| Guardar - para Cartão Compact Flash | 2-28 |
| Guardar - para Dispositivos Periféricos | 2-28 |
| Guardar - para Disquete | 2-27 |

| | |
|--------------------------------|------|
| Guardar - utilizar a COM | 2-29 |
| Guardar Padrões | 1-7 |
| Guardar | 2-27 |

H

| | |
|---------|----------|
| H | 1-15,3-1 |
|---------|----------|

I

| | |
|---|-------------|
| Ícones | 1-7 |
| INC | 1-15,3-1 |
| Índice | |
| Informação de Padrões | 2-11 |
| Informação FDR-2HD | 1-18 |
| Inicializar as Condições da Máquina | 5-8 |
| Iniciar/Parar - Barra | 3-4 |
| Instalar actualizações de software | 1-16 - 1-17 |
| Instruções de Segurança Importantes | 1-1 |
| Introdução | 1-1 |

L

| | |
|--|---------|
| Ler da COM - de Cartão CompactFlash | 2-3 |
| Ler da COM - de disquete | 2-1 |
| Ler da COM - Padrões | 2-1 |
| Ler da COM | 2-2 |
| Ligação COM | 2-2 |
| Ligações - Porta COM | 1-20 |
| Ligações | 1-20 |
| Ligar | 1-13 |
| Limites Informáticos Automáticos | 1-8 |
| Limites Informáticos Automáticos | 5-10 |
| Limites Informáticos | 1-7,5-9 |
| Limpar Tudo | 2-21 |
| Limpar | 2-21 |
| Lista de Funções | 2-12 |
| Lista de Padrões | 2-11 |
| Lubrificação Automática | 3-14 |
| Lubrificação | 3-14 |

M

| | |
|------------------------------|---------------|
| Matriz - Criar uma | 2-25 |
| Matriz - Criar | 2-25 - 2-26 |
| Matriz | 1-9,2-17,2-25 |
| MEM | 2-8 - 2-9 |
| Memória - Cartão CF | 1-7 |
| Memória - Inicializar | 2-31 |
| Memória - Visualizar Padrões | 2-19 |
| Memória de Padrões | 1-17 |
| Memória de Padrões | 1-7,2-11 |
| Memória | 1-7,1-12,2-11 |
| Modelo | 1-9 |
| Modo de Accionamento ABC | 1-7,3-9 |
| Mudar o Nome | 2-13 |

O

| | |
|---|----------|
| Opções da Máquina - UTSM | 1-9 |
| Opções da Máquina | 1-9 |
| Operações de Memória | 2-1 |
| Operações Manuais - Alterar Estrutura | 3-10 |
| Operações Manuais - Appliqué | 3-10 |
| Operações Manuais - Contador de Bobina | 3-10 |
| Operações Manuais - Prender Linha | 3-10 |
| Operações Manuais - Aparar Linha | 3-10 |
| Origem - Alterar | 3-8 |
| Origem | 1-8,2-15 |

P

| | |
|-------------------------------------|------|
| P2 | 2-11 |
| Padrão ROT | 2-15 |
| Padrões - Adicionar | 2-22 |
| Padrões - Fundir | 2-23 |
| Padrões na memória | 2-11 |
| Padrões | 2-20 |
| Palavra-passe | 2-29 |
| Pantógrafo - Posicionamento | 3-1 |
| Paragens - Temporárias de Reparação | 3-25 |

| | |
|---|-------------|
| Parâmetros do Programa - Ângulo | 2-15 |
| Parâmetros do Programa - Appliqué | 2-16 |
| Parâmetros do Programa - Desvio A. | 2-16 |
| Parâmetros do Programa - Desvio F. | 2-16 - 2-17 |
| Parâmetros do Programa - Escala H. | 2-15 |
| Parâmetros do Programa - Escala V. | 2-15 |
| Parâmetros do Programa - Estrutura de Boné | 2-17 |
| Parâmetros do Programa - Estrutura | 2-16 |
| Parâmetros do Programa - Matriz | 2-17 |
| Parâmetros do Programa - Origem | 2-15 |
| Parâmetros do Programa - Padrão ROT | 2-15 |
| Parâmetros do Programa - Peúgas | 2-16 |
| Parâmetros do Programa - Repetição | 2-17 |
| Parâmetros do Programa - Tipo de Estrutura | 2-17 |
| Parâmetros do Programa | 2-15,2-18 |
| PASSO | 2-11 |
| Pastas de um cartão CF | 2-10 |
| Pastas | 2-8 |
| Porta COM | 1-20 |
| Prender Linha - Utilizar | 3-10 |
| Prender Linha | 3-10 |
| PRJ | 2-8 |
| Programa - Visualizar padrões | 2-19 |
| Programa | 2-15 |
| Programar o Padrão | 1-7 |
| Proteção do Modelo por Palavra-passe | 1-8 |
| Proteger disquetes contra escrita | 1-19 |
| Proteger Padrões | 1-8 |

R

| | |
|--|----------|
| Recoser | 1-8,3-23 |
| Rede | 1-9 |
| Reduzir a Velocidade | 5-9 |
| Reparar Pontos - Parar | 3-25 |
| Reparar Pontos Falhados1-8Emenda Automática - Recoser | 1-8 |
| Reparar Pontos | 3-23 |
| Repetição H. | 2-17 |
| Repetição V. | 2-17 |

S

| | |
|--|-------------|
| Segurança - Aviso | 1-1 |
| Segurança - Delineamento de Perímetro | 1-8 |
| Segurança - Instruções de Segurança | 1-3 |
| Segurança - Perigo | 1-1 |
| Segurança | 1-20 |
| Segurança | 2-29 |
| Segurança | 2-29 |
| Seleccionar múltiplos padrões | 2-1,2-7 |
| Sequência de Cor - Alterar a | 1-8 |
| Sistema - Actualização | 1-16 |
| Software - Instalar | 1-16 - 1-17 |

T

| | |
|-----------------------------------|-------------|
| Tecla de Página | 1-8,1-11 |
| Tecla Digital de Accionamento | 1-12 |
| Tecla Digital de Flutuação | 1-12 |
| Tecla Digital de Memória | 1-12 |
| Tecla Digital de Velocidade | 1-12 |
| Tecla Origem | 1-11 |
| Teclas - Regulação Ponto a Ponto | 3-1 |
| Teclas "On/Off" (Ligar/Desligar) | 1-11 |
| Teclas de Menu | 1-10 |
| Teclas de Regulação Ponto a Ponto | 1-11 |
| Teclas de regulação ponto a ponto | 3-1 |
| Teclas Digitais | 1-11 - 1-12 |

| | |
|-----------------------|------|
| Teclas digitais | 1-12 |
| Temperaturas | 1-6 |
| Tipo de Oscilação | 2-18 |
| Tomada de CA de 100 V | 1-20 |

U

| | |
|--|------|
| Unidade de Disquetes Incorporada | 1-11 |
| Utilitários de Disquetes | 2-4 |
| Utilizar Flutuação Manual | 3-16 |
| Utilizar o Modo de Accionamento ABC | 3-9 |
| UTSM | 1-9 |

V

| | |
|--------------------------------|------|
| V | 1-15 |
| Velocidade - Reduzir | 5-9 |
| Velocidade | 1-12 |
| Visor de Cristais Líquidos | 1-10 |
| Visualizar Padrões em disquete | 2-6 |
| Visualizar Padrões | 2-19 |