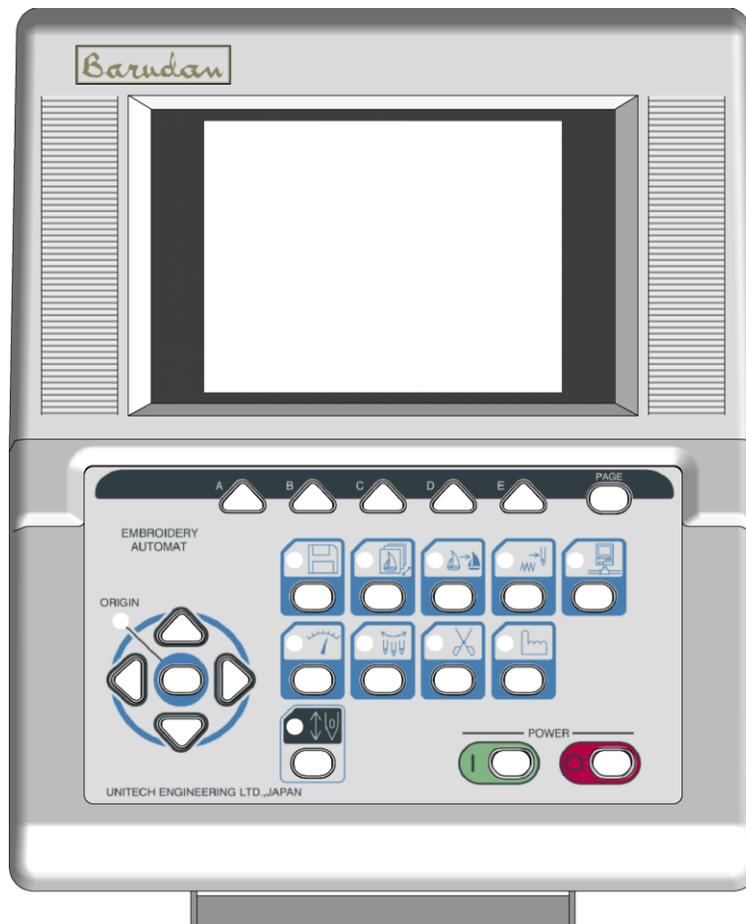


# BEVS

# BEVY

## Manual de Referência Rápida



Junho, 2017

# Teclas do Painel

Descrição das teclas em ícones.



- 1) Tecla de Velocidade  
Varia a velocidade da máquina.



- 2) Tecla para Troca de Agulha  
Troca manualmente as agulhas (cores).



- 3) Tecla de Corte  
Executa manualmente um corte de linha.



- 4) Tecla Manual  
Mostras as operações manuais e ícones para ajuste de parâmetros.



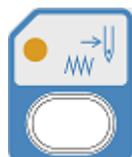
- 5) Tecla para Disquete  
Usada para ler os bordados do disquete ou outra mídia.



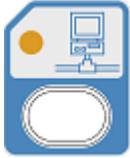
- 6) Tecla de Memória  
Mostra os bordados contidos na memória da máquina. Chama os bordados mostra o estado da máquina.



- 7) Tecla de Cores  
Mostra os códigos de troca de cor na memória do bordado e permite alteração.



- 8) Tecla Float (Flutuar/Avançar)  
Move o pantógrafo sem bordar. (Avança o bordado)



- 9) Tecla de Rede  
Troca informações com um servidor e transfere bordados.



- 10) Tecla Drive  
Aciona e aborta a máquina.

## 1º- Gravar um Bordado a partir do Disquete



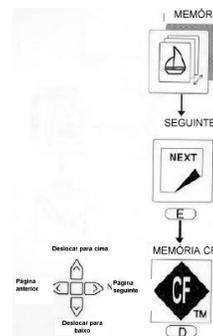
1. Aperte a tecla de Disquete
2. Assim que os arquivos do disquete aparecerem na tela, selecione o bordado com as setas do pantógrafo.
3. Aperte a tecla E (executar) para gravar o bordado na memória da máquina.

Caso deseje gravar mais bordados de uma só vez, antes de apertar a tecla E (executar), selecione cada bordado e aperte a tecla de Origem e depois confirme com a tecla E (executar).

## 2º- Gravar um Bordado a partir do CF Card (compact flash)



4. Aperte a tecla memória
5. Aperte a tecla E (NEXT = próxima pagina)
6. Aperte a tecla D (CF)
7. Escolha a pasta desejada com as setas
8. Aperte a tecla E (para abrir a pasta)
9. Escolha o bordado desejado com as setas
10. Aperte a tecla A (CF para Memória )
11. Confirme com a tecla **E** (executar).



## 3º- Características do Bordado

1. Aperte a tecla memória 
2. Aperte a tecla B (barquinho com?) 

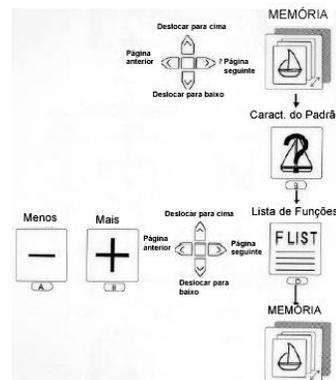
Pass	Distância entre o ponto de início (origem) e o ponto final do desenho, mostrado na altura (H) e largura (V).
Size	Tamanho do desenho (H=altura V=largura)
P1	Distância entre o ponto de início e o canto inferior esquerdo do desenho.
P2	Distância entre o ponto de início e o canto superior direito do desenho.
Free St	Capacidade da memória livre (pontos livres).

\*A unidade de medida para os itens: PASS, SIZE, P1 e P2 é 1/10mm (décimos de MM).

\* A tela mostrará “-----” quando a memória estiver vazia.

## 4º- Programar as Cores do Bordado (F-list)

3. Aperte a tecla memória 
4. Aperte a tecla B (barquinho com?) 
5. Aperte a tecla D ( F-list )
6. Vá com as setas no start
7. Aperte e segura origin
8. Fazer a seleção de cores
9. Aperte o ícone memória para sair.



Obs:

C00 = STOP

C01~C15 = cores ou agulha

JP = Jump/Salto

## 5°- Chamar o bordado da memória, fazer contorno e iniciar

1. Aperte a tecla de memória



2. Escolha o bordado com as setas

3. Aperte Drive

Led aceso/Tela Verde = Drive acionado

Led piscando? Tela Azul = Drive desligado

4. Aperte E (contorno)



Obs.: Acione a “barra” ou “start” quando quiser parar a máquina para verificação do bordado no bastidor.

## 6º- Programa

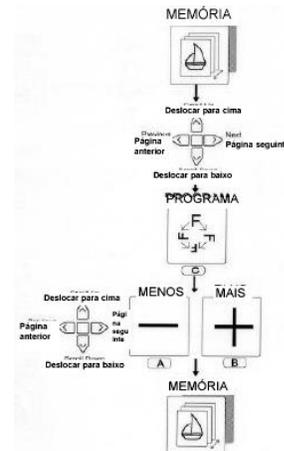
Escala, Rotacão, Angulo, Troca Rápida.

Mover o pantógrafo quando tiver aplique.

Mover o pantógrafo quando termina o bordado (off-set).



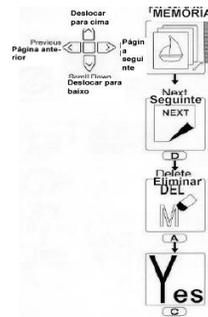
1. Aperte a tecla memória
2. Aperte a tecla C (Programa)
3. Escolha com as setas o que pretende mudar:
  - 3.1. Escala do Bordado (largura)
  - 3.2. Escala do Bordado (altura)
  - 3.3. Rotação em 90 graus**
  - 3.4. Rotação em ângulo
  - 3.5. Não alterar
  - 3.6. Troca Rápida (0 = não e 1~3 = sim)**
  - 3.7. Aplique (0 = não e 1 = sim) sair para colocar o aplique**
  - 3.8. Movimento do pantógrafo para frente para colocar o aplique
  - 3.9. Movimento do pantógrafo lateral para colocar o aplique
  - 3.10. Frame/Off-set (0 = não e 1 = sim) sair quando termina o bordado**
  - 3.11. Movimento do pantógrafo para frente no final do bordado
  - 3.12. Movimento do pantógrafo lateral no final do bordado
  - 3.13. Não mexer
  - 3.14. Não mexer
  - 3.15. Repetição
  - 3.16. Matriz (0 = não e 1 = sim)**
  - 3.17. Quantidade de repetições na largura
  - 3.18. Quantidade de repetições na altura
  - 3.19. Espaço entre as repetições
  - 3.20. Espaço entre as repetições em outro sentido
  - 3.21. Início da direção da repetição (se for utilizar, usar 1)
  - 3.22. Não mexer
4. Aperte o ícone memória para sair.



## 7º- Apagar os bordados da memória



1. Aperte a tecla de memória
2. Aperte a tecla E (NEXT = próxima pagina)
3. Aperte a tecla A (apagar memória )
4. Escolha a memória desejada com as setas
5. Aperte a tecla D (para apagar só aquela memória)
6. Aperte a tecla C e a D (para apagar todas as memórias).



## 8º-Produção



1. Aperte a tecla de memória
2. Aperte a tecla B (barquinho com?).
3. Aperte a tecla A (camisa)
4. Aperte o ícone memória para sair.

### Apagar uma produção

1. Aperte e segure a tecla D.
2. Aperte a tecla memória para sair.

### Apagar todas as produções

1. Aperte e segure a tecla E
2. Aperte a tecla memória para sair.

## 9º- Verificação da configuração de cores



1. Apertar a tecla de aprendizagem (luz acesa)
2. A máquina para em cada troca de cor , para verificação
3. Havendo alguma seleção errada basta trocar de cor, utilizando as teclas A e B.

## 10º- Adiantar ou Atrasar Ponto a Ponto



- 1 . Apertar a tecla de flutuar (luz acesa)
- 2 . Escolha a pontuação necessária com as teclas A e B  
Pressionando C + A = ( -1.000 pontos) ou C + B = ( +1.000pontos)
- 3 . Confirme com a tecla E (executar)

## 11º- Adiantar ou Atrasar Cor a Cor



- 1 . Apertar a tecla de flutuar (luz acesa)
- 2 . Apertar a tecla de aprendizagem (luz acesa)
- 3 . Escolha a cor certa com as teclas A e B (- ou +)
- 4 . Confirme com a tecla E (executar)

## 12º- Inserir Funções no Bordado



- 1 . Apertar a tecla de flutuar (luz acesa)
- 2 . Selecione com as teclas A (-) e B (+) o número do ponto onde a função será inserida.
- 3 . Confirme a seleção com a tecla E (executar). O pantógrafo moverá até o ponto selecionado.



- 4 . Apertar e segurar a tecla de aprendizagem (luz acesa)
- 5 . Selecione com as teclas A (F-) e B (F+) a função desejada.

Ex: C00 = STOP; C01~C15 = cores/agulha; JP = Jump/Salto; T2 = corte linha; etc...

- 6 . Confirme a seleção com a tecla E (executar).
- 7 . Aperte as teclas flutuar e de aprendizagem para sair.

## 13º- Rede



- 1 . Aperte a tecla de rede

Esta função somente funcionará caso a rede esteja legada e configurada.

## 14º- Velocidade

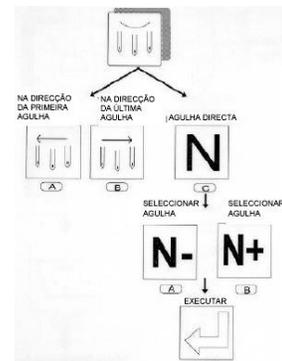


- 1 . Apertar a tecla de velocidade (luz acesa)
- 2 . Escolha a velocidade desejada com as teclas A e B  
Pressionando C + A = ( -50rpm) ou C + B = ( +50rpm)

## 15º- Troca de agulha



- 1 . Apertar a tecla da agulha (luz acesa)
- 2 . Escolha a agulha desejada com as teclas A e B (1 em 1).  
C e D – troca direta para agulha selecionada
- 3 . Confirme com a tecla E (executar)



## 16º- Corte de linha



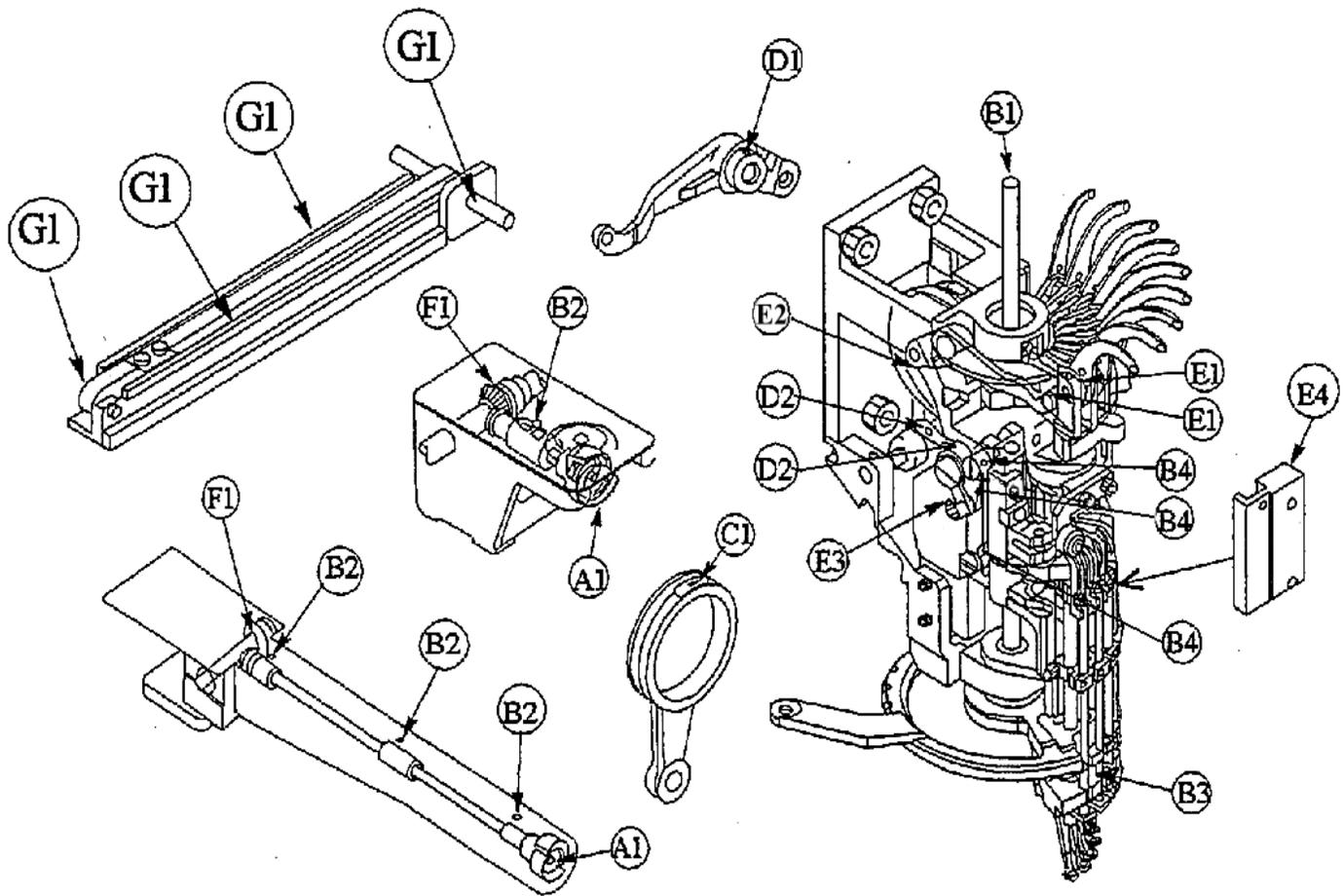
- 1 . Aperte a tecla do corte
- 2 . Acione a “barra” ou “start”.

## **18º- Lubrificação**

Este capítulo contém as seguintes informações.

1. Lubrificação Manual - Y9 – Cabeçote Rotativo com 9 Agulhas.
2. Lubrificação Manual - Z5, Z9, Z12, Z15 – Cabeçote Linear com 5, 9, 12 ou 15 Agulhas.

# 1. Y9 – Cabeçote Rotativo com 9 Agulhas

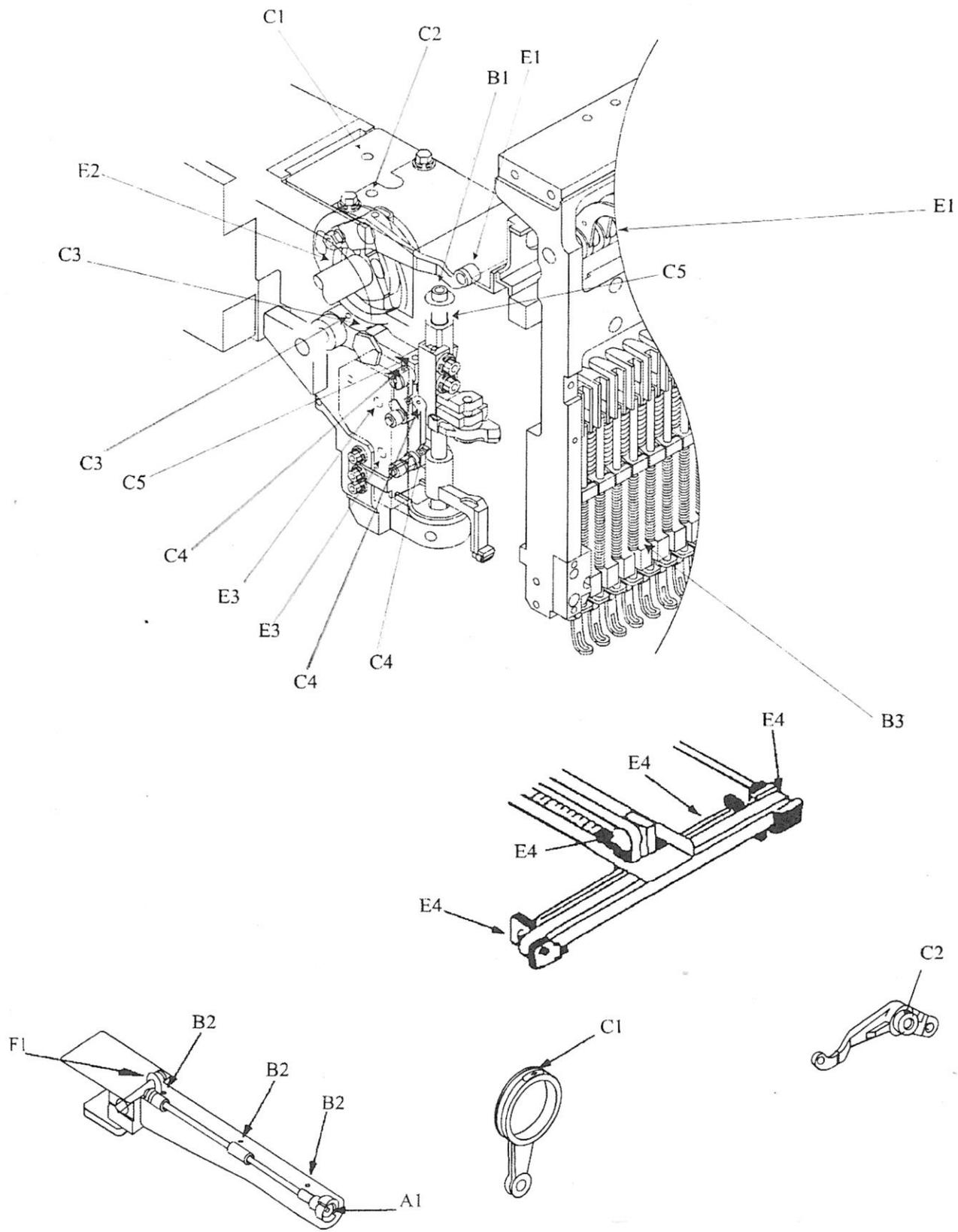


**TABELA DE LUBRIFICAÇÃO PARA O CABEÇOTE Y9 – 9 agulhas**

Identificação		Ref.	Lubrificante	Frequência	Quantidade
Lançadeira	A1	KF220780	óleo fino	a cada 8 horas	1 gota no berço
Eixo principal do cab.	B1	HT230540	óleo fino	1 vez por semana	2~3 gotas
Feltros de óleo	B2	-----			
Barras de agulha	B3	HT230190	óleo fino	1 vez por semana	1 gota
Biela da b. da agulha	B4	HT230200	óleo grosso	1 vez por mês	1 gota
Bielas do calcador	B4	HT230490 HT230480			
Biela do bloco excêntrico	C1	HB230020	óleo grosso	1 vez por semana	4-5 gotas
Alavanca do estica fio	D1	HT230210	óleo grosso	1 vez por mês	2~3 gotas
Alavanca da b. da agulha	D2	HB230241			1 gota
Estica fio	E1	HT230170	graxa branca a base de “Lithium” (tubo ou spray)	a cada 6 meses	camada fina
Excêntrico do estica fio (Cam H6/J1B)	E2	HB230062			
Excêntrico do calcador (Cam K2)	E3	HT230310			
Guia do suporte do calcador	E4	HT230420			
Engrenagem da lançadeira	F1	HP220712 HP321082	graxa branca a base de “Lithium” (tubo)	a cada 6 meses	encher o local
Trilhos do pantógrafo	G1	HP482910	óleo grosso	a cada 6 meses	camada grossa

1. A lubrificação somente poderá ser feita quando a máquina estiver parada.
2. Os pontos B1, C1 e D1 poderão ser lubrificados através dos três furos da capa superior.
3. É aconselhável que a lubrificação seja feita sempre no início da semana
4. Esta tabela esta prevista para um turno de 8 horas. Caso a máquina trabalhe 2 ou 3 turnos, passe a lubrificar o ponto A1 uma vez por turno.

2. Z5, Z9, Z12, Z15 – Cabeçote Linear com 5, 9, 12 ou 15 agulhas



BEVT-Z1501C Oiling Diagram

**TABELA DE LUBRIFICAÇÃO PARA MÁQUINA BEVT-ZI501C**

Identificação		Ref.	Lubrificante	Frequência	Quantidade
Lançadeira	A1	KF220710	óleo fino	a cada 4~6 horas	1 gota no berço
Eixo vertical do cab.	B1	SG230170			
Buchas do eixo inferior	B2	KF220240K F220230HS2 20010		1 vez por semana	2~3 gotas
Barras de agulha	B3	RD230480		1 vez por mês	1 gota
Bielas do bloco excêntrico	C1	RH230280	óleo grosso	1 vez por semana	4~5 gotas
Alavanca do estica fio	C2	RH230311			2~3 gotas
Bielas da b. de agulha	C3	RR230080			4~5 gotas
Bielas do calcador	C4	HT230491 HT230480			1 gota
xxxxxxxxxxxxxxxxxxx	C5	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx
Estica fio	E1	KX230152	graxa branca a base de "Lithium" (Spray)	a cada 6 meses	camada fina
Excêntrico do estica fio (Cam H6RN)	E2	SG230340			
Excêntrico do calcador (Cam K3)	E3	SG230210			
Trilhos e guias do pantógrafo	E4	MM480180S C480010			
Engrenagens do eixo inferior	F1	KF220240 KF220230 HS220010	graxa para engrenagens e rolamentos	a cada 6 meses	encher o local