



**BENT**

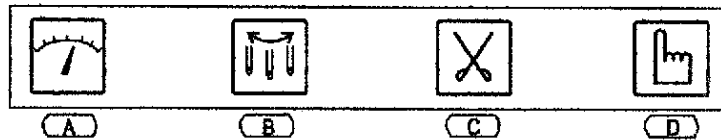
Guia de Referencia Rapida

*Barudan*

*Direitos Autorais, 1998-09*  
*BARUDAN CO., LTD.*  
*906 Josuiji, Ichinomiya-city, Aichi-pref., Japão*  
*Telefone: 0586-76-1137*  
*Telex: 4573268 BARUNA*

## Considerações Gerais sobre o Menu

Este menu de partida aparece quando a máquina é ligada. Cada ícone representa um comando.



### VELOCIDADE

Abre o mostrador de controle de velocidade. Permite aumentar ou diminuir a velocidade de borda da máquina.

### SELEÇÃO DE AGULHA

Abre o menu de seleção de agulha. Permite selecionar a agulha que se quer usar.


### CORTE

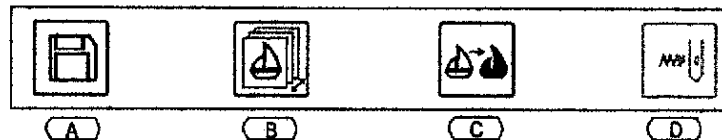
Executa um corte manual da linha.

### MANUAL

Abre o menu Manual, tal como a Presilha e o Aplique. Também permite acesso aos parâmetros das Condições da Máquina.

**MENU**

Pressione a Tecla  de modo a abrir o próximo menu.



### LEITURA

Abre o menu Leitura. Usado para transferir programas do disco flexível ou dos dispositivos periféricos para a memória interna. Também permite acesso aos utilitários do disco flexível.

### MEMÓRIA

Abre a Lista de Programas e o menu Memória. Usado para trabalhar com o programa armazenado na memória interna. Permite acesso aos dados estatísticos das Características e da Produção do Programa, bem como aos comandos de Nome Novo e Apagar.

### ENSINO

Abre o menu Ensino. Usado para localizar e alterar códigos de funções existentes em um programa. É usado mais comumente para alterar a seqüência de cor.

### FLUTUAÇÃO

Coloca a máquina no modo de Flutuação. Permite que a máquina mova através do programa sem bordar. DISPONÍVEL SOMENTE NO MODO IMPULSIONAR (BORDA).


## Considerações Gerais sobre o Menu **Cont.**

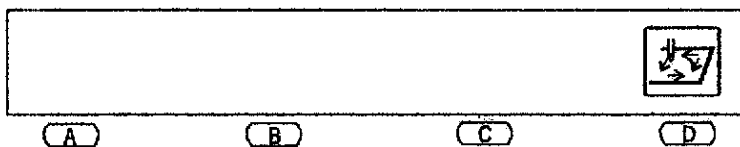
### **Borda (Tecla Impulsora)**



Aperte a Tecla Impulsora para obter o Menu Impulsionar/Borda. Consulte "Borda" mais adiante neste manual para obter instruções.

**MENU**

Pressione a Tecla  até que apareça o ícone de Traço de Perímetro.

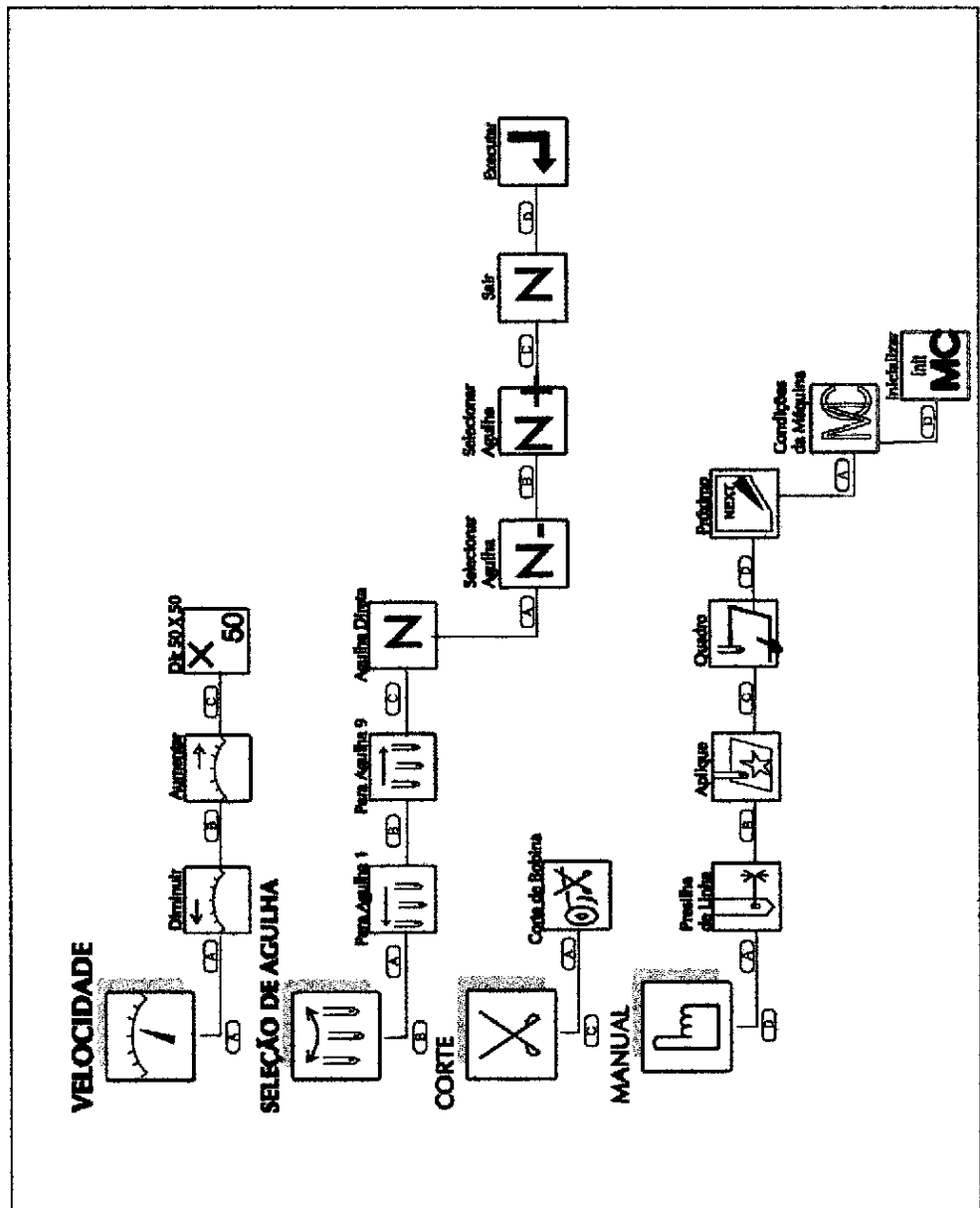


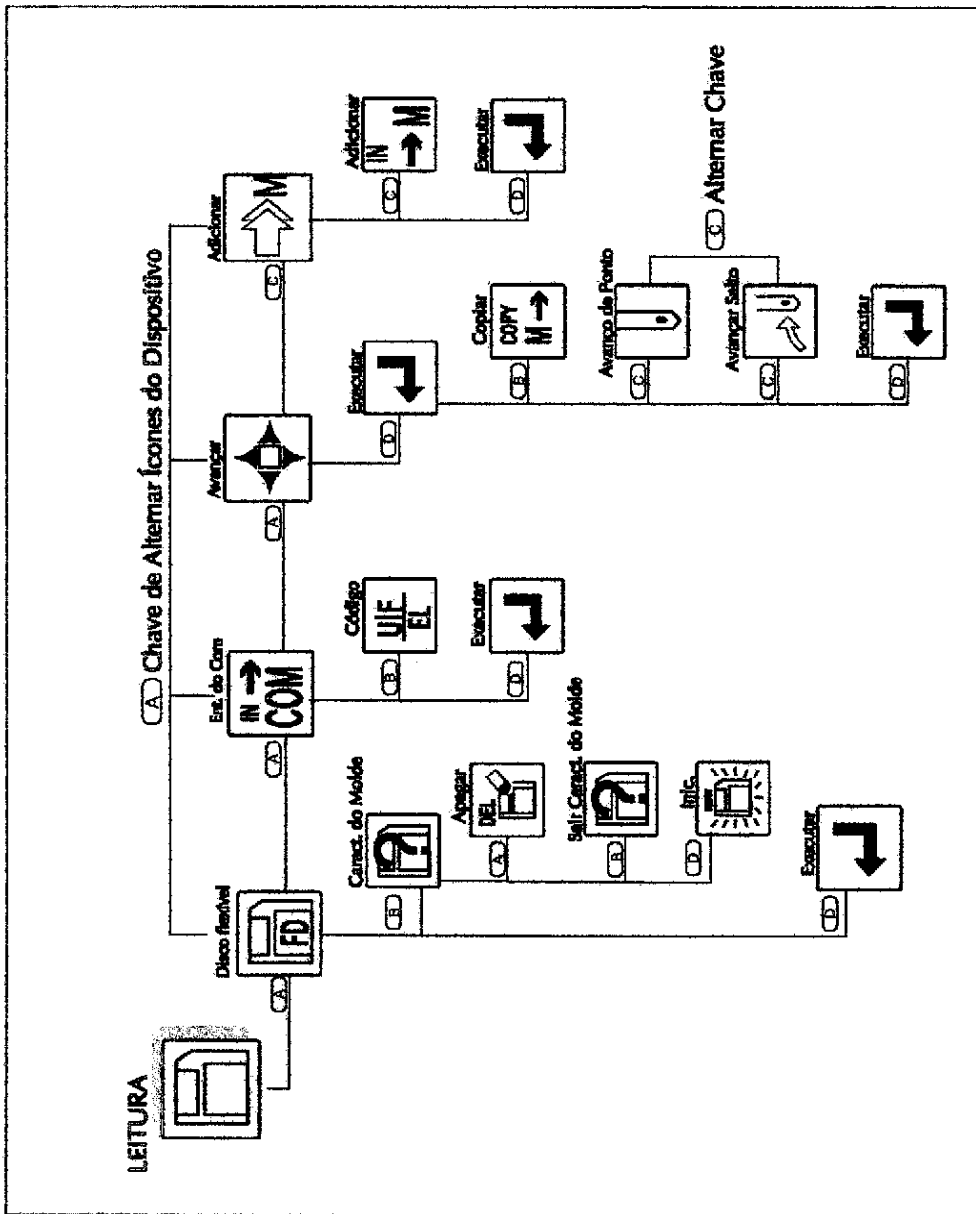
### **TRAÇO DE PERÍMETRO**

Verifica rapidamente o tamanho do programa antes da bordado, evitando que a agulha vá de encontro ao bastidor e danifique a máquina.

**Aperte D para fazer um Traço de Perímetro antes de bordar.**

**Pressione e mantenha pressionado a Tecla Impulsionar até que o bipe pare, para sair do modo Impulsionar.**







Pressione a Tecla Acionar para entrar no Modo Acionar (Bordão)

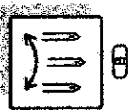
TECLA ACIONAR



VELOCIDADE



SELEÇÃO DA AGULHA



CORTE



MANUAL



Pressione Tecla  para o Próximo Menu

LEITURA



MEMÓRIA



ENSINAR



FLUTUAÇÃO



Pressione Tecla  para o Próximo Menu

TRAÇO DO PERÍMETRO



Os ícones sombreados aparecem somente no Modo Acionar (Bordão)



## Como Ligar

1. Acione a chave **FONTE DE ENERGIA** até a posição ligado.
2. Aperte o botão verde de **LIGAR FORÇA**. A máquina emite um bipe longo indicando que foi ligada.
3. Pressione **D**, ícone **Executar**. A máquina procura a origem e a tela básica será apresentada.

## Costura

1. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Memória** apareça.
2. Aperte **B**, ícone **Memória**.
3. Use as **chaves avançar** para selecionar o programa a ser bordado.
4. Pressione a chave **Menu** para fechar a Lista de Programas.
5. Use as chaves **avançar** para posicionar o pantógrafo no ponto inicial desejado.
6. Aperte a chave **Acionar**.
7. Pressione a chave **Menu** até que o Traço do Perímetro seja apresentado.
8. Aperte **D**, ícone **Traço do Perímetro**, para ter certeza que o programa irá costurar na posição desejada no tecido.
9. Pressione a chave **INICIAR** para começar a bordar. A máquina emite três bipes indicando que irá começar a bordar.
10. Para interromper o bordado, pressione a chave **PARAR**. A máquina emite um único bipe indicando que o bordado parou.

**ADVERTÊNCIA !!** Quando se pressiona a chave **PARAR** durante uma função de corte ou troca de cor, nem sempre a máquina responde imediatamente. A máquina sempre emite um bipe depois que para. Não coloque as mãos nas partes que se movem até ouvir esse bipe de confirmação.

Sempre use a chave de **PARADA DE EMERGÊNCIA** quando houver perigo eminente. Consulte as instruções sobre Parada de Emergência na próxima página.

## Saída do Modo Acionar

1. Caso esteja bordando, pressione a chave **PARAR** para interromper o bordado. A mensagem **D21** pisca na tela, avisando que a máquina foi parada. Para limpar a mensagem, pressione **D**, ícone **Verificar**.  
Caso não esteja bordando, prossiga para a Etapa 2.

2. Pressione e **mantenha pressionado** a chave **Acionar** até que o som do bipe pare e a luz indicadora de Acionar comece a piscar.

### **Desligamento de Energia**

Antes do desligamento de energia, o bordado deve estar parada e fora do modo Acionar. Aperte a chave de **FONTE DE ENERGIA** até a posição Desligado.

### **Uso da Chave de Parada de Emergência**

No caso de uma emergência, bata no **botão vermelho grande** no lado dianteiro direito da máquina ou empurre-o para dentro. A força da máquina é desligada de imediato.

### **Partida Após uma Parada de Emergência**

1. Gire a chave de **PARADA DE EMERGÊNCIA** para a direita e solte.
2. Ligue o botão verde de **FORÇA LIGADA**.

### **Leitura de um Programa pelo COM**

1. Conecte o periférico serial na porta BENT COM e prepare-o seguindo as instruções do seu manual do usuário.
2. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Leitura** seja apresentado.
3. Aperte **A**, ícone **Leitura**.
4. O ícone na parte esquerda superior da tela, identifica o dispositivo. Ele deve mostrar o ícone **Com-Ent.**. Senão, pressione **A**, no ícone **Dispositivo**, até que o ícone **Com-Ent.** seja ilustrado. O próximo local de memória vazio será selecionado automaticamente.
5. A letra à direita do ícone de dispositivo identifica o **código de Fita**. Caso seja necessário, pressione **B**, ícone **Código**, para selecionar o código adequado: U, F e EI.
6. Pressione **D**, ícone **Executar** para iniciar a transferência. Quando estiver concluído, a BENT emite bipes e a tela básica é apresentada.

## Leitura de um Programa através do Disco Flexível

1. Introduza o disco.
2. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Leitura** seja apresentado.
3. Aperte **A**, no ícone **Leitura**. O ícone na parte esquerda superior da tela identifica o dispositivo. Ele deve mostrar o ícone **Disco**. Se não mostrar, pressione **A**, ícone **Dispositivo**, até que seja apresentado.
4. Use as chaves **avançar** para selecionar o programa .
5. Aperte **D**, ícone **Executar**, para transferir para a memória. Quando tiver acabado, a BENT emite bipes e a tela básica aparece.

## Flutuação Manual

1. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Memória** seja apresentado.
2. Aperte **B**, ícone **Memória**.
3. Use as chaves **avançar** para selecionar o programa.
4. Pressione a chave **Acionar**.
5. Aperte a chave **Menu** até que o ícone **Flutuação** seja apresentado.
6. Pressione **D**, ícone **Flutuação**.
7. Aperte a chave **INICIAR** para começar a flutuação.
8. Quando o pantógrafo alcançar o ponto desejado, pressione a chave **PARAR**.
9. Para iniciar o bordado neste ponto, pressione a chave **Menu** até que o ícone **Flutuação** seja mostrado.
10. Pressione o ícone **Flutuação** para sair de Flutuação.
11. Pressione a chave **INICIAR** para começar o bordado.

## Inicialização de um Disco Novo

1. Introduza o disco.
2. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Leitura** seja apresentado.
3. Aperte **A**, ícone **Leitura**. O ícone na parte esquerda superior da tela identifica o dispositivo. Ele deve mostrar o ícone **Disco**. Se não apresentar, pressione **A**, ícone **Dispositivo**, até que seja apresentado.
4. Pressione **C**, no ícone **Sim**.

## Inicialização de um Disco já Formatado

1. Introduza o disco.
2. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Leitura** seja apresentado.
3. Aperte **A**, ícone **Leitura**. O ícone na parte esquerda superior da tela identifica o dispositivo. Ele deve mostrar o ícone **Disco**. Se não mostrar, pressione **A**, ícone **Dispositivo**, até que seja apresentado.
4. Pressione **B**, ícone **Características do Programa**.
5. Aperte **D**, ícone **Inicializar**.
6. Pressione **C**, ícone **Sim**.

## Como Apagar um Programa do Disco Flexível

1. Introduza o disco.
2. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Leitura** seja apresentado.
3. Aperte **A**, ícone **Leitura**. O ícone na parte esquerda superior da tela identifica o dispositivo. Ele deve mostrar o ícone **Disco**. Se não mostrar, pressione **A**, ícone **Dispositivo**, até que seja apresentado.
4. Use as **chaves avançar** para selecionar o programa.
5. Pressione **B**, ícone **Características do Programa**.
6. Aperte **A**, ícone **Apagar**.
7. Pressione **C**, ícone **Sim**.

## Mudança da Sequência de Cor Usando a Lista F

1. Aperte a chave **Menu** até que o ícone **Memória** seja apresentado.
2. Pressione **B**, ícone **Memória**.
3. Use as chaves **avançar** para selecionar o programa.
4. Aperte **B**, ícone **Características do Programa**.
5. Pressione **D**, **Lista de Funções**.
6. Use as chaves **avançar** para selecionar o código que deseja trocar.
7. Aperte **A**, ícone **Menos**, para mover ao código anterior. Pressione **B**, ícone **Mais** para ir para o próximo código. Quando um código é alterado, ele aparece com uma caixa mais escura.
8. Pressione **D**, ícone **Características do Programa**.

9. Aperte **B**, ícone **Características do Programa** .
10. Pressione a chave **Menu** para fechar a tela da Lista de Programas.

#### Como Dar um Nome Novo ao programa

1. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Memória** apareça.
2. Aperte **B**, ícone **Memória**.
3. Use as chaves **avançar** para selecionar o programa .
4. Pressione **B**, ícone **Características do Programa** , para abrir a tela de Características do Programa .
5. Aperte **C**, ícone **Nome Novo**.
6. Pressione **A**, ícone **Retrocesso**, para apagar os caracteres.
7. Use as chaves **avançar** para mover a caixa para o primeiro caractere do nome novo.
8. Aperte a chave **origem**, para introduzir o caractere selecionado no nome do programa .
9. Repita as Etapas 6 e 7 até que todo o nome seja programado. O nome pode conter até oito caracteres. Pressione **A**, **Retrocesso** no caso de um engano.
10. Pressione **D**, ícone **Executar**, para aceitar o nome novo. Quando estiver concluído, a BENT emite bipes e a tela básica é mostrada.

#### Como Apagar um Programa da Memória

1. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Memória** seja ilustrado.
2. Aperte **B**, no ícone **Memória**.
3. Use as chaves **avançar** para selecionar o programa .
4. Pressione **D**, ícone **Próximo**.
5. Aperte **A**, ícone **Apagar**.
6. Pressione **C**, ícone **Sim**. Quando tiver acabado, a BENT emite bipes e a tela básica aparece.

## Como Combinar Programas com Movimento

Antes de iniciar não deixe de verificar se os locais de memória dos programas que estão sendo combinados foram anotados.

1. Aperte a chave **Menu** até que o ícone **Leitura** seja apresentado.
2. Pressione **A**, ícone **Leitura**.
3. Aperte **A**, ícone **Dispositivo**, até que o ícone **avançar** apareça.
4. Pressione **D**, ícone **Executar**.
5. Aperte **B**, ícone **Copiar**. O número que pisca à **direita** é o destino. O número à **esquerda** é a **fonte**, que muda conforme se usa as chaves **avançar** para mover através da lista.
6. Use as chaves **avançar** para selecionar o primeiro programa .
7. Quando o número do programa aparecer, pressione **D**, ícone **Executar**, para copiar. Quando tiver concluído, a BENT permanece no modo **Cópia**, de modo que se possa continuar a adicionar ao local da memória.
8. Pressione **B**, ícone **Avançar** para voltar à tela **Avançar** e adicionar movimento entre os dois programas.
9. O ícone próximo ao ícone **avançar**, indica o tipo de movimento ativo. Pressione **C**, ícone **Avançar Saltar**, para selecionar entre ponto de bordado ou pespontos. Ao pressionar **C** alterna-se entre os dois.
10. Use as chaves **avançar** para mover o pantógrafo até o ponto do primeiro movimento. Use os valores **H** e **V** mostrados na tela como referência.
11. Pressione e segure **D**, ícone **Executa**, até que a BENT emita um bipe, indicando que o movimento foi adicionado ao local da memória.
12. Repita as Etapas 9 e 10, para adicionar os pontos do bordado e de pespontos desejados ao programa , até que o pantógrafo esteja na posição desejada para o início do segundo programa .
13. Aperte **B**, ícone **Copiar**. A tela de **Cópia da Memória** é apresentada.
14. Use as chaves **avançar** para selecionar o segundo programa .
15. Pressione **D**, ícone **Executar** para começar a copiar. Quando tiver concluído, a BENT fica no modo **Copiar** para que se possa adicionar movimento e programas. Caso deseje, pressione **B**, ícone **Avançar**, para retornar à tela do modo **Avançar**.
16. Quando todos os movimentos e programas forem adicionados, pressione a chave **Menu** para sair do modo **Avançar** e retornar à tela básica.

## Como Gravar para o Disco

1. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Memória** seja apresentado.
2. Aperte **B**, ícone **Memória**.
3. Use as chaves **avançar** para selecionar um programa .
4. Introduza um disco formatado **FDR**.
5. Pressione **A**, ícone **Saída da Memória**. O primeiro local vazio é selecionado automaticamente. Caso queira um local diferente no disco, use as chaves **avançar** para selecioná-lo.
6. Aperte **D**, ícone **Executar**.

## Como Gravar um Programa Usando Com

1. Pressione a **chave Menu** até que o ícone **Memória** seja apresentado.
2. Aperte **B**, ícone **Memória**.
3. Use as chaves **avançar** para selecionar um programa .
4. Prepare o dispositivo de acordo com o manual do usuário e conecte-o a **BENT**.
5. Aperte **A**, ícone **Saída da Memória**.
6. O ícone na parte central esquerda da tela identifica o dispositivo. Ele deve mostrar o ícone **COM**. Se não mostrar, pressione **A**, ícone **Dispositivo** até que **Com** seja ilustrado.
7. A letra à direita do ícone dispositivo é o **código de fita**. Sendo necessário, pressione **B**, ícone **Código**, para selecionar o código de fita: **U**, **I**, **EL**.
8. Aperte **D**, ícone **Executa**, para começar a transferência.

## Recuperação de Memória no Disco

1. Introduza o disco flexível dentro da unidade de disco.
2. Pressione a **chave MENU** até que o ícone **Memória** seja apresentado.
3. Aperte **B**, no ícone **Memória**.
4. Pressione **A**, no ícone **Saída da Memória**.
5. O ícone na parte central esquerda da tela identifica o dispositivo. Ele deve mostrar o ícone **Disco**. Se não mostrar, pressione **A**, no ícone **Dispositivo** até que o **Disco** apareça.

6. Aperte **C**, ícone **Recuperação**.
7. Pressione **D**, ícone **Executar**. A BENT identifica o primeiro local disponível no disco e copia nele o primeiro programa da memória. A recuperação continua automaticamente, copiando o próximo programa no próximo local disponível no disco e assim por diante.

### Mudança dos Códigos das Cores com o Ensinar

1. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Memória** seja apresentado.
2. Aperte **B**, ícone **Memória**.
3. Use as chaves **avançar** para selecionar um programa .
4. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Ensinar** seja apresentado.
5. Aperte **C**, ícone **Ensinar**.
6. Pressione **D**, ícone **Executar** para mover até a primeira cor do programa.
7. Use as chaves menu para mudar o código quando desejar. Aperte **A**, ícone **Cor Anterior** ou pressione **B**, ícone **Próxima Cor**.
8. Quando o código desejado aparecer, pressione **D**, ícone **Executar**, para aceitar a troca e mover até o próximo código do programa .
9. Repita as Etapas 4 e 5 para mover através de todos os códigos do programa. A BENT emite bipes quando não existem mais códigos no programa.

### Como Apagar a Memória do Programa

1. Desligue a BENT.
2. Enquanto a máquina estiver desligada, pressione e segure a chave **PARAR**. Ao segurar a chave **PARAR**, ligue a máquina. Continue a segurar a chave **PARAR**.
3. Pressione **A**, ícone **OK**, a tela **Ajustar Origem** é apresentada.
4. Aperte **D**, ícone **Verificar**, a máquina emitirá três bipes.
5. Pressione **D**, ícone **Executar**, a máquina procura a origem.



## Mudança da Velocidade de Bordar

1. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Memória** seja apresentado.
2. Aperte **A**, ícone **Velocidade**, na BENT automático. O menu Velocidade é apresentado.
3. A velocidade de borda corrente é mostrada acima do gráfico de barras da velocidade. Use as chaves do menu para alterar a velocidade conforme desejar.
  - Pressione mantenha pressionado **A**, abaixo do ícone **Diminuir**, a fim de diminuir a velocidade de costura.
  - Aperte mantenha apertado **B**, abaixo do ícone **Aumentar**, de modo a aumentar a velocidade de bordar.
  - Pressione **C**, abaixo do ícone **Acréscimo de 50**, junto com **A**, para **diminuir** a velocidade de bordar em intervalos de 50 de cada vez.
  - Pressione **C**, abaixo do ícone **Acréscimo de 50**, junto com **B**, para **aumentar** a velocidade de bordar em intervalos de 50 de cada vez.
  - A barra de velocidade e a velocidade corrente na parte superior da tela refletem de imediato as alterações feitas pressionando-se as chaves menu.
4. Quando tiver concluído a mudança da velocidade, simplesmente espere alguns segundos sem pressionar nenhuma chave do menu. O menu de velocidade apaga e a tela anterior é apresentada. Ou, pressione a chave **Menu** para voltar imediatamente à tela anterior.

## Seleção de Agulha Usando o Método de Agulha por Agulha

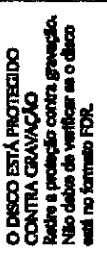
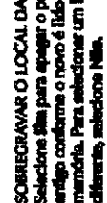
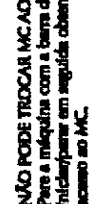
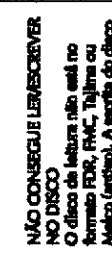
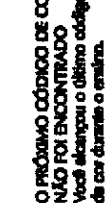
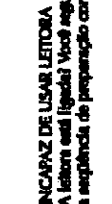


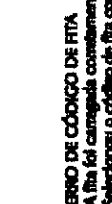
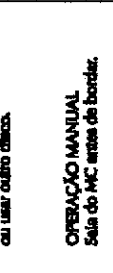


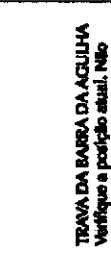

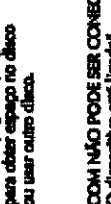
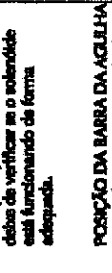





1. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Agulha** seja apresentado. Aperte **B** abaixo do ícone **Agulha**. O menu de seleção da agulha será apresentado.

Caso a mensagem D14 seja apresentada, pressione a chave **INICIAR** para mover o cabeçote.
2. Aperte **A**, abaixo do ícone **Para Agulha 1**, para mover até a agulha à esquerda da agulha corrente ou pressione **B**, abaixo do ícone **Para Agulha 9**, para mover até a agulha à direita da agulha corrente. Pode-se também segurar **A** ou **B** para continuar a mover o cabeçote na direção indicada, até que esteja na agulha 1 ou agulha 9.

## Seleção de Agulha Usando o Método de Agulha Direta

1. Pressione a chave **Menu** até que o ícone **Agulha** seja apresentado. Aperte **C**, ícone **Agulha**. O menu de seleção da agulha será apresentado.
2. Pressione **N**, ícone **Agulha Direta**, para selecionar a agulha exata, **sem** mover o cabeçote.
3. Aperte **A**, ou **B** até que o mostrador apresente o número da agulha desejado.
4. Pressione **D**, abaixo do ícone **Executar** para mover o cabeçote até a agulha selecionada. O cabeçote move-se automaticamente na direção necessária.























## CÓDIGOS DE ERRO

 <p><b>A02</b></p>	<p><b>NÃO PODE TROCAR M.C. AO BORDAR</b> Para a máquina com a barra de inicialização em seguida obtenha acesso ao M.C.</p>	 <p><b>A03</b> (Ver comentários)</p>	<p><b>SUBREGISTRAR O LOCAL DA MEMÓRIA</b> Selecione sem para apagar o programa antigo conforme o novo é lido na memória. Para selecionar um local diferente, selecione Nila.</p>	 <p><b>A01</b></p>	<p><b>O DISCO ESTÁ PROTEGIDO CONTRA GRAVAÇÃO</b> Redire a proteção contra gravação. Não deve de verificar se o disco está no formato FDR.</p>
 <p><b>A04</b></p>	<p><b>INCAPAZ DE USAR LETORA</b> A leitura está ligada? Você seguiu a sequência de preparação correta?</p>	 <p><b>A04</b></p>	<p><b>O PRÓXIMO CÓDIGO DE COR</b> Você abençoou o último código de cor durante o ensino.</p>	 <p><b>A03</b></p>	<p><b>NÃO CONSEGUE LER/REESCREVER NO DISCO</b> O disco de leitura não está no formato FDR, FVC, Tujlira ou Meico (excluído). A escrita do disco não foi no formato FDR.</p>
 <p><b>A05</b></p>	<p><b>ERRO DE CÓDIGO DE RITA</b> A fita foi carregada corretamente? Selecionou o código de fita correto?</p>	 <p><b>A05</b></p>	<p><b>AJUSTE A ORIGEM DO QUADRO DE MESA</b> Use as chaves avencer para ajustar a segunda origem do programa do quadro de mesa.</p>	 <p><b>A03</b></p>	<p><b>DISCO CHEIO</b> Pode-se apagar os programas para obter espaço no disco ou usar outro disco.</p>
 <p><b>A06</b></p>	<p><b>DISCO CHEIO</b> Pode-se apagar os programas para obter espaço no disco ou usar outro disco.</p>	 <p><b>A06</b></p>	<p><b>O PRÓXIMO CÓDIGO DE FUNÇÃO NÃO FOI ENCONTRADO</b> Você abençoou o último código de função no modo.</p>	 <p><b>D02</b></p>	<p><b>OTERBAÇÃO MANUAL</b> Sala do M.C. entre de bordar.</p>
 <p><b>A07</b></p>	<p><b>COM NÃO PODE SER CONECTADO</b> O dispositivo está ligado? Verifique a conexão do cabo.</p>	 <p><b>A07</b></p>	<p><b>RENS ESTÁ SENDO EXECUTADO</b> Por favor, ajuste enquanto o comando estiver sendo executado.</p>	 <p><b>D03</b></p>	<p><b>TRAVA DA BARRA DA AGULHA</b> Verifique a posição atual. Não deve de verificar se o solenóide está funcionando de forma adequada.</p>
 <p><b>A08</b></p>	<p><b>ADICIONE À MEMÓRIA</b> Selecione sem para adicionar ao programa existente. Selecione Nila para cancelar a leitura do modo e poder selecionar um local diferente da memória.</p>	 <p><b>A08</b></p>	<p><b>A MEMÓRIA ESTÁ CHEIA</b> Apague os programas que não são necessários para dar espaço aos novos.</p>	 <p><b>D04</b></p>	<p><b>POSIÇÃO DA BARRA DA AGULHA</b> Provavelmente é um erro da placa de trava de cor. Chame um técnico.</p>
 <p><b>A09 &amp; A21</b></p>	<p><b>ADICIONE À MEMÓRIA</b> Selecione sem para adicionar ao programa existente. Selecione Nila para cancelar a leitura do modo e poder selecionar um local diferente da memória.</p>	 <p><b>A09 &amp; A21</b></p>	<p><b>O DISCO NÃO ESTÁ COLOCADO</b> Introduza o disco e repita o comando.</p>	 <p><b>D05</b></p>	<p><b>NÃO CONSEGUE FAZER A TRUCA DE COR</b> Não deve de verificar se a fita mantém o solenóide funcionando, se o solenóide do proposto engata e se o volante manual está na posição adequada do modo e permitir a mudança de cor.</p>

Observação: Barra de Inicializar = Chaves de Inicializar na BENT



## CÓDIGOS DE ERRO

	<b>D06 &amp; D07</b> D06: O MOTOR PRINCIPAL DESBANCOU DA a partida com a barra de Inicializar. D07: SOBRECARGA DO MOTOR PRINCIPAL. Desligue a energia, gire a roda manual para voltar ao 0 (zero) e tente reiniciar. Observe se há acumulação de lodo antes do próximo ciclo.		<b>D16</b> ROMPIMENTO DA LINHA DA BORNA Rompimento da linha da bobina desmontado pelo UTM. Substitua a bobina.		<b>D26</b> O MOTOR ESCALONADOR ESTÁ SUPERaquecido Desligue e deixe a máquina esfriar antes de ligá-la outra vez.
	<b>D08</b> ALCANÇOU O LIMITE DO QUADRO Pressione D para limpar a máquina. Reposicione o ponto de partida de modo que o programa cubra entre os limites temporários ou reajuste para um campo maior.		<b>D17</b> PARADA DO ENRIAR A máquina parou para introduzir um código novo com o Enriar.		<b>D27</b> PARADA PARA REPARO TEMPORÁRIA O borbido parou porque se alcançou um marcador de parada temporária. Ative a cabeça que foi desligada na operação anterior e continue o borbido.
	<b>D09</b> ERRO DA CHAVE DE PARADA Verifique se a chave de parada está empurrada.		<b>D19</b> ENCONTRADA MARCA DE PARADA Mostre o código de função ao entrar durante o borbido.		<b>D28</b> NÃO CONSEGUIE SAIR DA ÚLTIMA MUDANÇA DE COR Pressione a chave de função do Controler no automático para executar um corte manual. Em seguida, continue recuperando até o ponto necessário.
	<b>D12</b> CURSOR DO CONTADOR Retorne o cursor para a posição adequada.		<b>D20</b> CONCERTO AUTOMÁTICO CONCLUÍDO Alcançou um ponto onde a recuperação começou. Mova a barra Inicializar para a esquerda para continuar a bordar para frente no programa.		<b>D29</b> PROCURAR ORIGEM Pressione D, abaixo do botão Executar para permitir que a máquina procure a origem.
	<b>D13</b> INCAPAZ DE BORDA EM REVERSO Move a barra de Inicializar para a esquerda para começar a borda para afrente.		<b>D21</b> PARADO PELA CHAVE DA BARRA Barra de Inicializar usada para Iniciar/Parar a bordado. Mova a barra para a esquerda para continuar a bordar.		<b>D30</b> ERRO DA PLACA DE CONTROLE DA CABEÇA Ocorreu um erro com a placa de controle da cabeça. Chame o serviço técnico.
	<b>D14</b> INICE COM A BARRA Move a barra Inicializar para a esquerda para executar o comando.		<b>D22</b> ERRO DO MOTOR DE CORTE A lâmina do cortador da bobina está obstruída. Desligamento automático e cabo de ação; aguarda 3/10 segundos antes de ligar.		<b>D31</b> ERRO DO ACIONADOR Houve um erro de comunicação entre o automático e a unidade de ação. Verifique se o cabo de 25 pinos que se conecta está colocado de forma adequada.
	<b>D15 &amp; D25</b> D15: ROMPIMENTO DA LINHA SUPERIOR Coloque a linha de agulha novamente. D25: ROMPIMENTO DA LINHA Verifique a bobina e substitua se necessário, ou coloque linha novamente se agulha.		<b>D23</b> PARADA PARA O APLIQUE Coloque o aplicador antes de continuar a bordado.		<b>D32</b> SUBEND Dê um código de subend no diferencial. Para usar o rolo a rolo manual, volte as presilhas do tecido em seguida e dê outra partida.
					<b>D33</b> ERRO DE INTERRUÇÃO DE ENERGIA A energia da máquina foi temporariamente interrompida. Desligue o automático e dê outra partida.

Observações: Barra de Inicializar/Parar = Chaves de Inicializar/Parar no BENT





