

Capítulo 5. Ler (Carregar) Desenhos

Este capítulo explica como ler (baixar) desenhos para a memória..

1. Antes de Ler os Desenhos
2. Ler Desenhos do Disquete
3. ABC Drive
4. Ler Desenhos do PC
5. Adicionando Pontos

1. Antes de ler os desenhos

Operações a serem executadas antes de ler (carregar) desenhos.

1) Selecione o dispositivo de onde será lido o desenho (disquete, Pc, Etc.)

Pressione a tecla "A" para fazer a escolha.



O icone acima da tecla "A" mostra o dispositivo a ser selecionado.

O dispositivo selecionado será exibido no canto superior esquerdo da tela.


Em maquinas com a porta LAN, não é posivel baixar desenhos com ABC e COM.

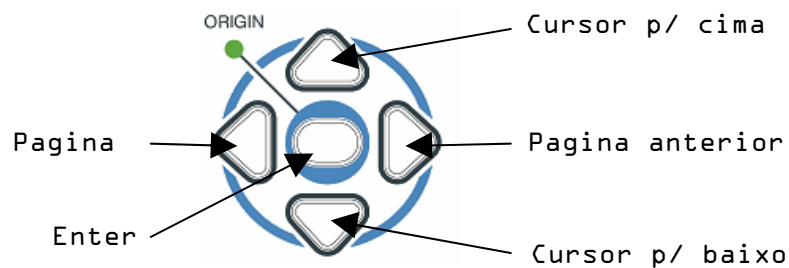
2) Selecinando o desenho

*Mesmo procedimento para salvar desenhos.

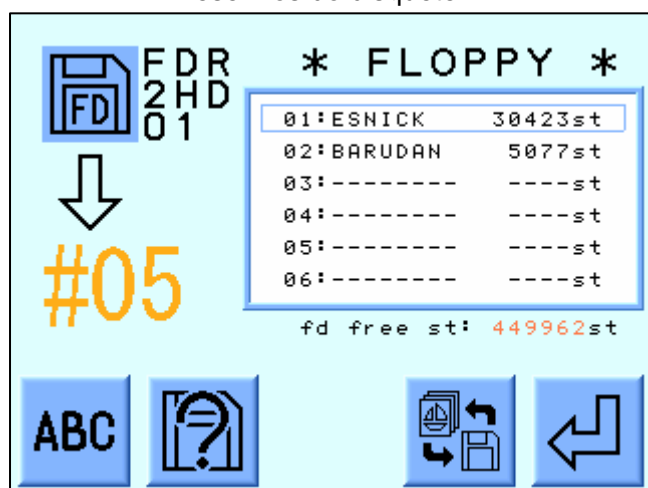
A lista de desenhos do disquete ou da memória da maquina serão exibidos durantes esta operação.

Use as teclas JOG (setas) para escolher o desenho.

Pressione,  a tecla "D," para mudar entre disquete e memória.

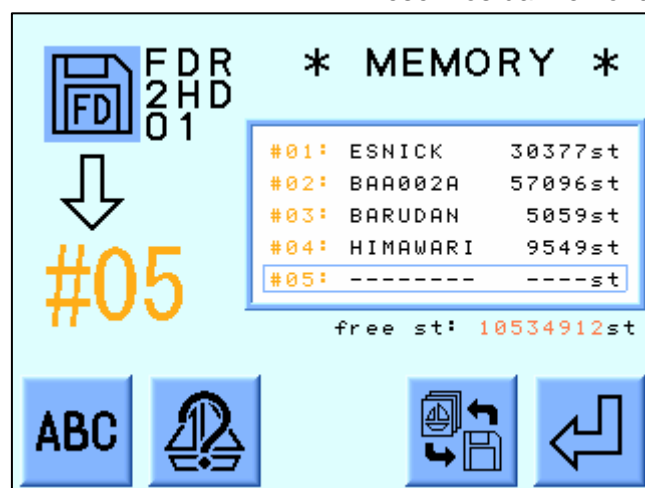


Desenhos do disquete



☐ Tecla A) ☐ Tecla B) ☐ Tecla C) ☐ Tecla D) ☐ Tecla E)

Desenhos da memoria



☐ Tecla A) ☐ Tecla B) ☐ Tecla C) ☐ Tecla D) ☐ Tecla E)

3) Pressionando Stop, Cancela a leitura. Mesmo procedimento para salvar.

a) Pressione a tecla "E" para parar a leitura.



(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

*Mantenha a tecla "E" pressionada se não pausar.

b) Pressione a tecla "D" para cancelar a leitura.

Pressione a tecla "E" para recomençar a leitura.



(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)


2. Lendo do Disquete

A máquina pode ler todos os formatos abaixo relacionados.

BARUDAN	FDR-2DD
	FDR-2HD
	FMC-2DD
TAJIMA	TFD-2DD
ZSK	ZSK-2DD
MELCO	MELCO-1S
	MELCO-2DD
HAPPY	HAPPY-2DD
TOYOTA	TOYOTA-2DD

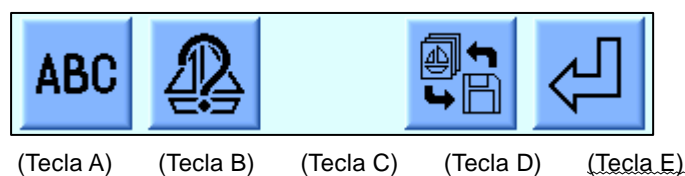
2-1. Desenhos do Disquete

1) Insira o disquete (FD) no drive de 3.5".

2)  Pressione a tecla do disquete.

3) Pressione a tecla "A" para escolher o dispositivo correto (FD).

Veja o capítulo 1, antes de ler o desenho.

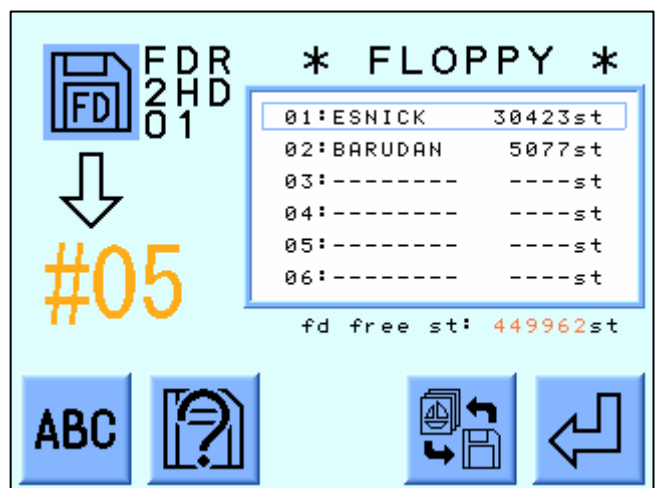


O ícone no canto superior esquerdo deverá ser este
desenhos do disquete.



quando estiver lendo

4) A lista de desenhos do disquete FD aparecerá.

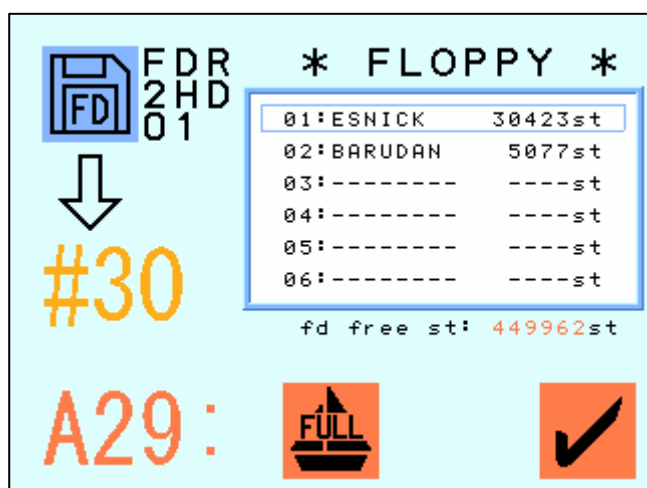


(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

5) Com as teclas JOG (setas) selecione o desenho. No exemplo acima o desenho da memória 1 está selecionado.

*A quantidade de pontos mostrada na tela durante a leitura pode não ser a correta. Somente após o termino da leitura a quantidade de pontos mostrada será a correta.

*Se todas as memórias (30) estiverem cheias, a seguinte mensagem será exibida na tela



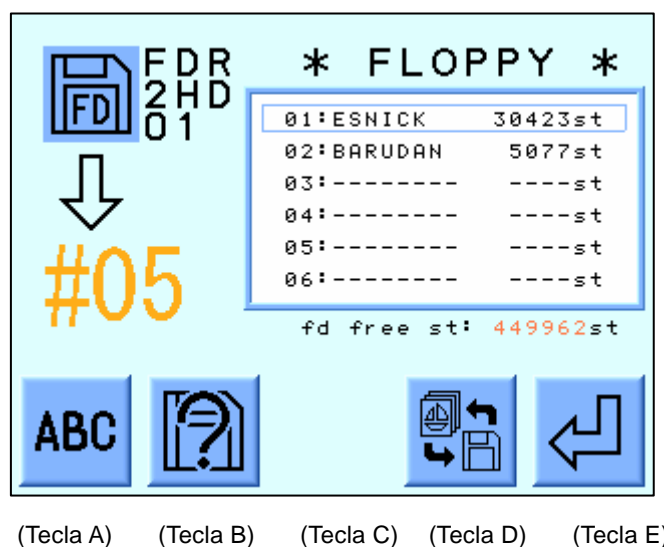
2-2. Lendo Desenhos do Disquete

Instruções para ler os desenhos do disquete.

1) Veja “lista de desenhos no disquete”, encontre a lista.

2) Escolha um desenho usando as teclas JOG (setas).

Veja, “Antes de ler os desenhos”.

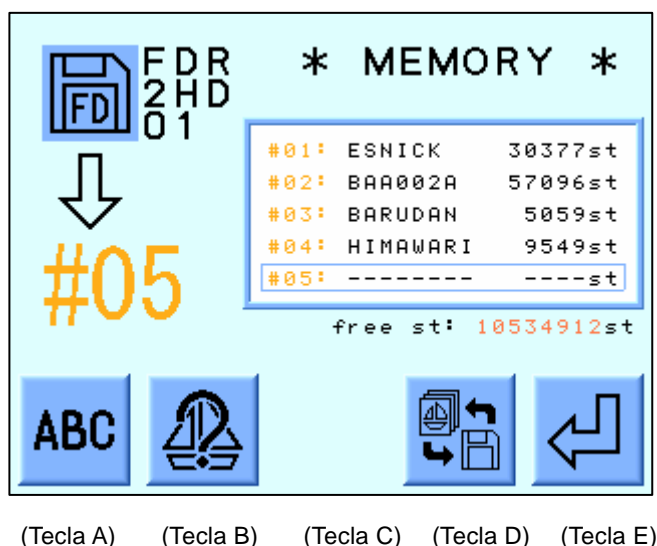


3) Pressione a tecla “D”.




A primeira memória vazia será automaticamente selecionada.

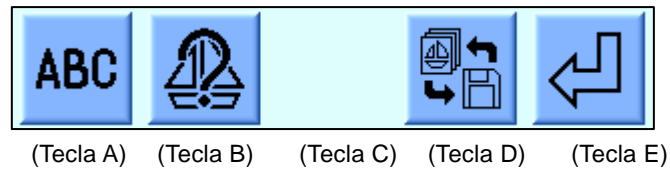
Não há necessidade de pressionar a tecla “D”, caso deseje gravar o desenho na primeira memória livre.



4) Se for necessário escolha outra memória vazia.

*O ícone “Enter”  não irá desaparecer se a memória escolhida estiver cheia. Será impossível ler o desenho.

5) Pressione a tecla “E” para iniciar a leitura.



***Se nenhuma memória estiver vazia você deve deletar (apagar) um desenho da memória.**

2-3. Lendo Vários Desenhos (FD)

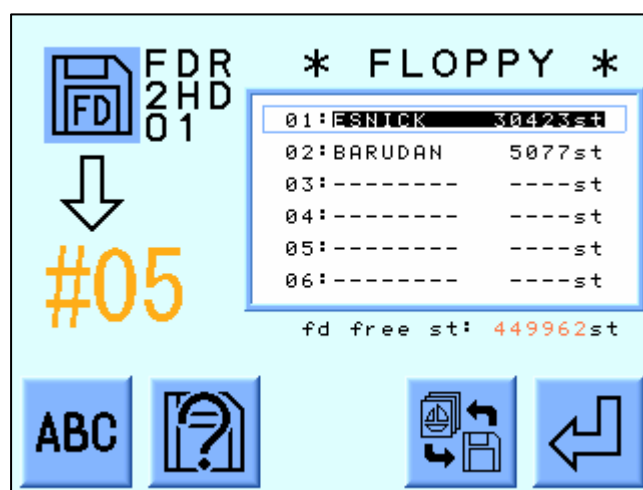
Instruções para ler varios desenhos ao mesmo tempo do disquete.

1) Veja “Lista de desenhos do disquete” e encontre a lista.

2) Mova o cursor com as teclas JOG (setas) até encontrar o desenho. Pressione a tecla “Origem” para selecionar o desenho.

O desenho selecionado ficará marcado. Veja no exemplo abaixo onde a memória 1 está marcada.

Pressione e segure a tecla “Origem” até soar 2 bipes. O desenho com o cursor e os seguintes serão todos selecionados.



(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

Mova o cursor ate o desenho desejado e pressione a tecla “Origem” novamente.

3) Se desejar escolhas outros desenhos usando o mesmo procedimento.

4) Pressione a tecla “E” para iniciar a leitura dos desenhos selecionados.



(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

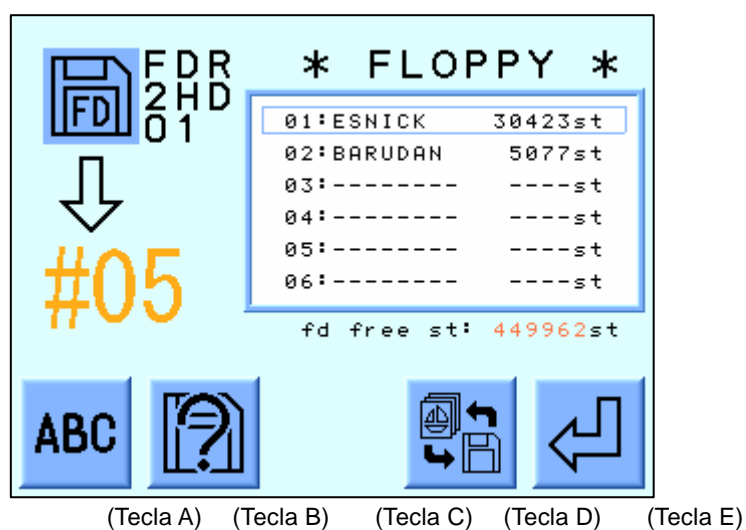
2-4. Salvando Desenhos do Disquete para o Cartão “CF Card”

Instruções de como salvar (copiar) desenhos que estão no disquete para o CF Card.

1) Veja, “Lista de desenhos do disquete” e encontre a lista.

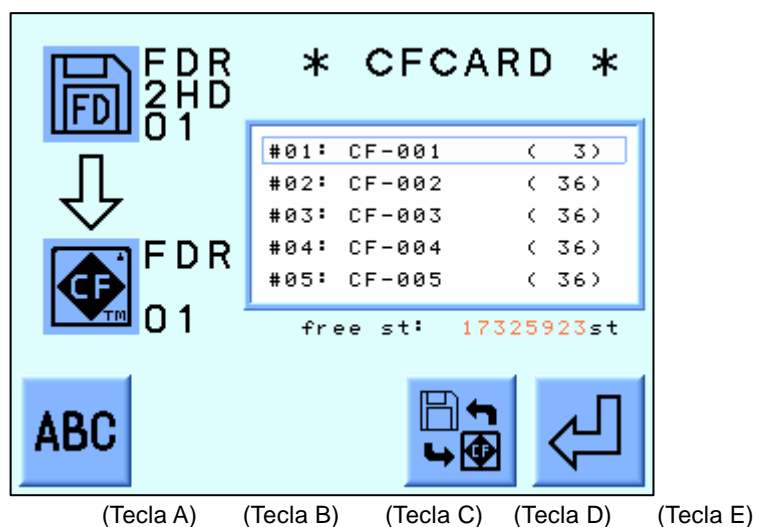
2) Use as teclas “JOG” (setas) para selecionar um desenho.

Veja, “Antes de ler”.



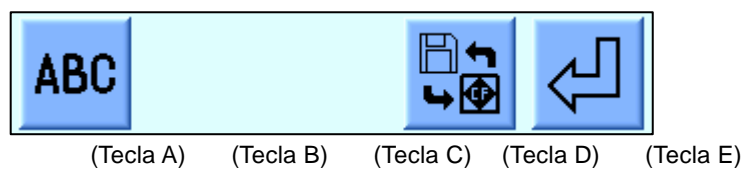
3) Pressione e segure a tecla “D” até soar 2 bipes.

4) A lista dos desenhos do CF Card sera exibida.



5) Usando as teclas “JOG” selecione uma pasta para copiar.

6) Pressione a tecla “E” para iniciar a copia.



3. ABC Drive

Use uma posição de memória para gravar desenhos pela porta COM (PC).
Os arquivos de desenhos vindos por esta opção COM (PC) serão gravados sobre os existentes automaticamente nesta posição da memória.

O ABC Drive não funciona enquanto a maquina estiver no “DRIVE”, (maquina acionada).

Veja, “Lendo desenhos do PC”.

O ABC Drive não funcionara se a maquina estiver conectada a porta “LAN”.

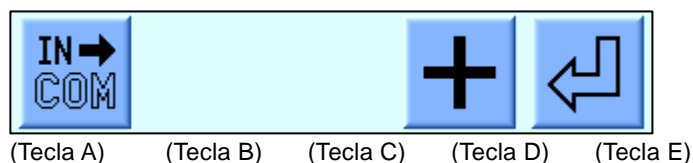
1) Prepare o dispositivo para enviar o desenho.

2) Pressione a tecla “Disquete”



para encontrar o menu de leitura.

3) Pressione a tecla “A” para comutar (trocar) o icone. Escolha o ícone “ABC”.



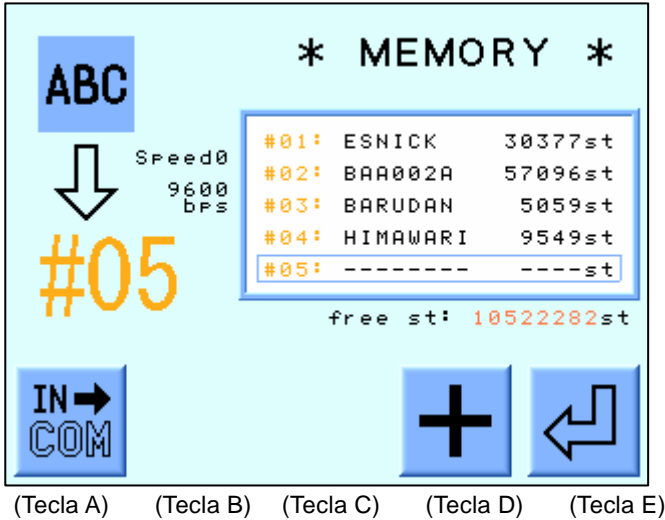
*O icone mostrado no canto superior esquerdo devera ser



4) Encontre a lista de desenhos na memória.

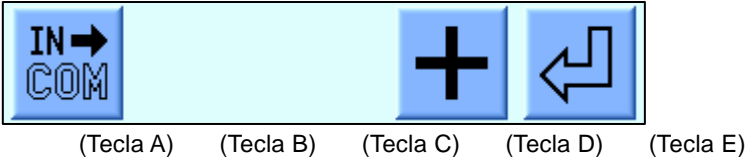
Escolha o desenho usando as teclas “JOG”.

A posição de memória para o ABC drive será automaticamente selecionada. *1

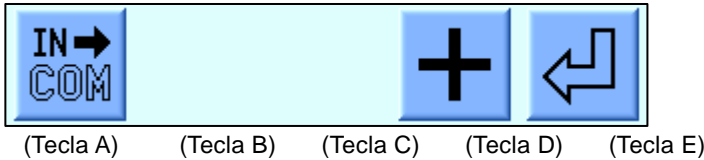


* Este icone não será exibido se o “DRIVE ABC” já estiver escolhido a memória.

5) Pressione a tecla “D” para selecionar a velocidade de transmissão. *2



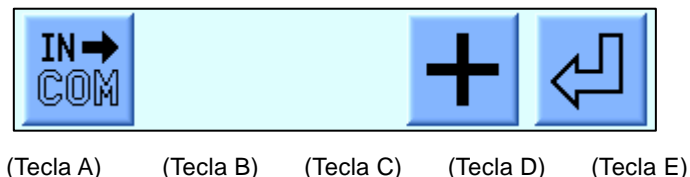
6) Pressione a tecla “E” para iniciar o “ABC Drive”.*3



7) Quando a máquina recebe o desenho do “ABC Drive” *4 , ela automaticamente gravará sobre a memória.

*Volte ao item 2) para cancelar o “ABC Drive”.

Pressione a tecla “A” para deletar o desenho do “ABC Drive” e sair do “ABC Drive”.



*1 A primeira memória livre será automaticamente selecionada.

Se uma memória ocupada for escolhida manualmente o desenho será gravado por cima.

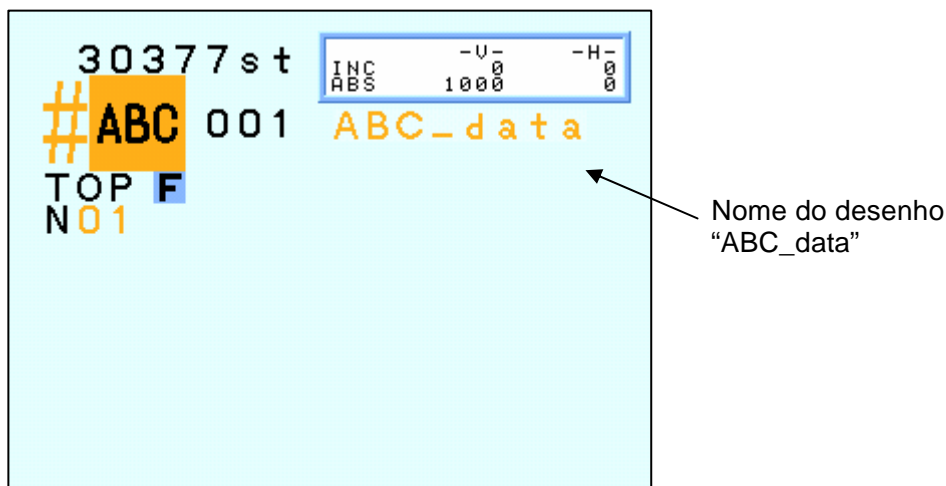
*2 Veja, “Lendo do PC” para determinar a velocidade de transmissão.

*3 Enquanto estiver no modo “ABC Drive”, as outras posições de memória ficarão inativas.

*4 O modo “ABC Drive” somente estará disponível para desenhos com código “U” (formato BARUDAN).

O nome dos desenhos no modo “ABC Drive” serão “ABC_data”.

Tela do modo “ABC Drive”



*Veja, “Ler desenhos do PC” para determinar a velocidade de transmissão”.

4. Lendo desenhos do PC

Desenhos podem ser baixados para a memória de um PC usando a porta (Com).

Lendo desenhos do PC via porta “COM”.

O PC deve ter uma porta Serial “RS-232C”.

O cabo deve ser apropriado, de acordo com o software de transmissão.

Máquinas com porta “LAN” não podem usar uma conexão “COM”.

4-1. Lendo desenhos do PC (COM)

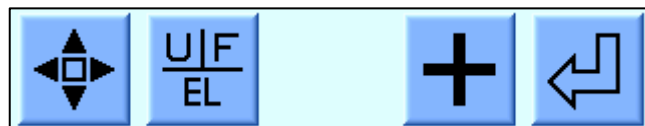
1) Prepare o dispositivo/computador para enviar o desenho.

2) Pressione a tecla “Disquete” .



3) Pressione a tecla “A” para comutar os icones. Escolha o ícone “COM”.

Veja, “Antes de ler”.



(Tecla A)

(Tecla B)

(Tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

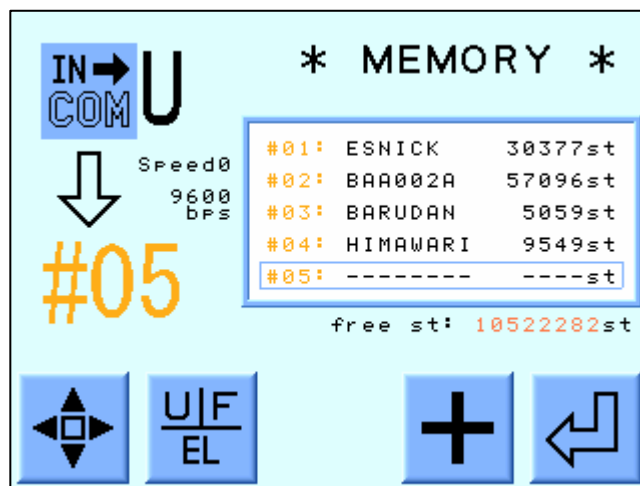
*O ícone no canto superior esquerdo deve ser este



4) Os desenhos da memória da máquina serão exibidos.

Com as teclas “JOG” procure uma memória vazia.

A máquina irá procurar automaticamente a primeira memória vazia. *1



(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

*Quando uma memória ocupada for selecionada, este ícone



não será exibido e

5) Com a tecla “B” comutar o “Codigo”. *2

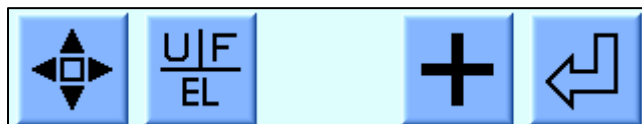
Com a tecla “D” será possível mudar a velocidade de transmissão. *3



(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

6) Verifique se o dispositivo de leitura de desenhos esta pronto.

7) Pressione a tecla “E” para iiciar a leitura.



(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

*1 A primeira memória livre será automaticamente selecionada.

Se não tiver nenhuma memória livre um desenho deverá ser apagado.

*2 Com a tecla “B” comutar o código, U → F → EL. Outros códigos não serão válidos.

*3 A velocidade de transmissão será escolhida conforme a tabela abaixo.

Com a tecla “D” mudar o número que refere-se a velocidade.

No.	Velocidade (BPS)	
0	9600	X 1
1	14400	X 1.5
2	19200	X 2
3	28800	X 3
4	38400	X 4
5	57600	X 6
6	76800	X 8
7	115200	X 12

4-2. Mesclar / Juntar Desenhos (COM)

Mesclar desenhos via porta COM.

1) Prepare o dispositivo para enviar o desenho.



2) Pressione a tecla “Disquete” .

3) Pressione a tecla “A” para comutar os icones. Escolha o ícone “COM”.

Veja, “Antes de ler”.

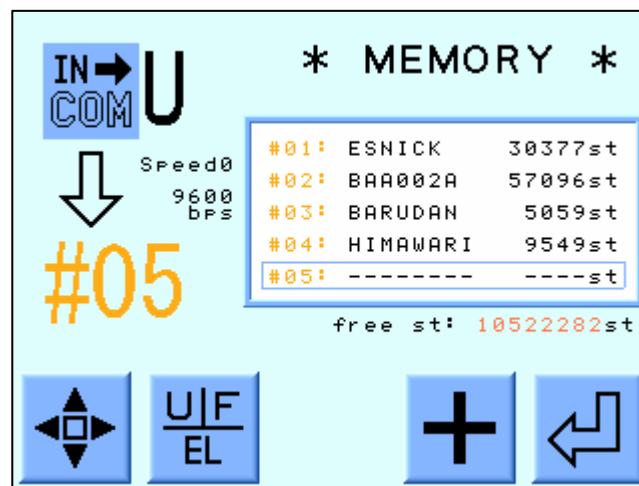


(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

*O ícone no canto superior esquerdo deve ser este



4) Os desenhos da memória da máquina serão exibidos.

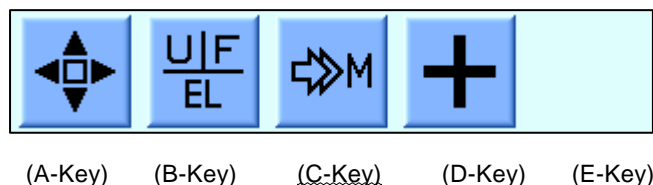


(A-Key) (B-Key) (C-Key) (D-Key) (E-Key)

Quando uma memória ocupada for selecionada, o ícone acima da tecla “C” será



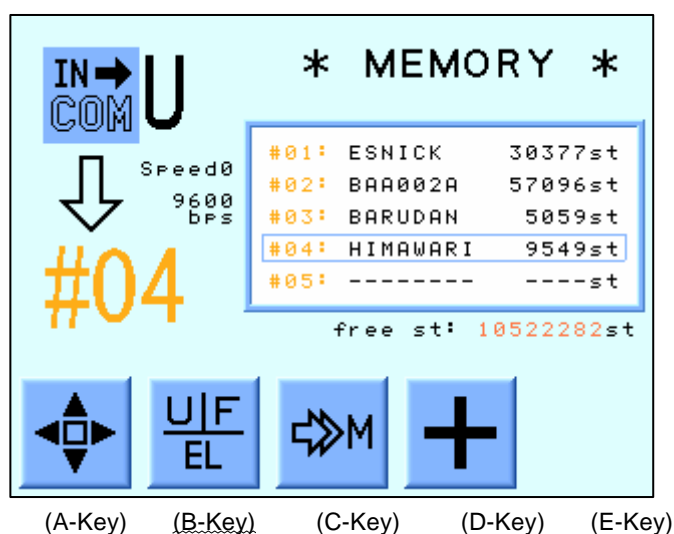
5) Pressione a tecla “C” para mesclar/juntar os desenhos.



Pressione a tecla “C” mais uma vez para cancelar a operação.

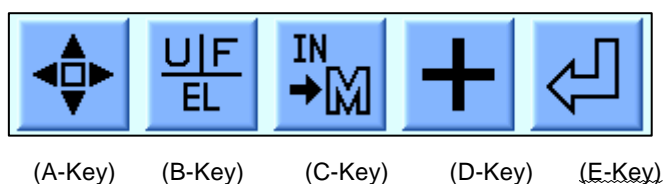
6) Pressione a tecla “B” para selecionar o código (se necessário). *1

Pressione a tecla “D” para selecionar a velocidade de transmissão. *2



7) Verifique se o dispositivo se encontra pronto para enviar o desenho.

8) Pressione a tecla “E” para iniciar.



*1 A tecla “B” alterna a opções de código entre U, F, EL.

*2 Verifique “Lendo desenhos do PC (COM)” para mais informações quanto à velocidade de transmissão.

5. Adicionando Pontos

A máquina deve estar fora do “DRIVE”.

5-1. Adicionando pontos usando as teclas “JOG”

Pontos podem ser adicionados usando as teclas “JOG”. O pantógrafo moverá enquanto as teclas “JOG” forem acionadas.

1) Pressione a tecla “Disquete” .



2) Pressione a tecla “A” para comutar os ícones. Escolha o ícone “JOG”.

Veja, “Antes de ler” para escolher o dispositivo correto.



(Tecla A)

(Tecla B)

(Tecla C)

(Tecla D)

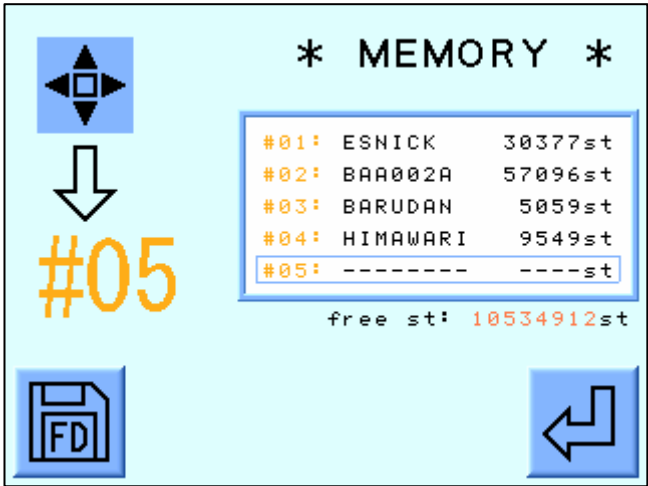
(Tecla E)

*O ícone no canto superior esquerdo deverá ser este



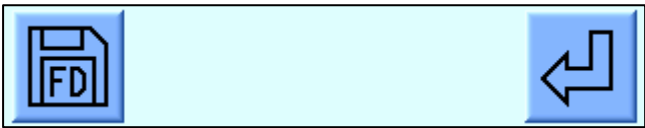
3) A lista de desenhos da memória será exibida.

Escolha uma memória para salvar o movimento.



(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

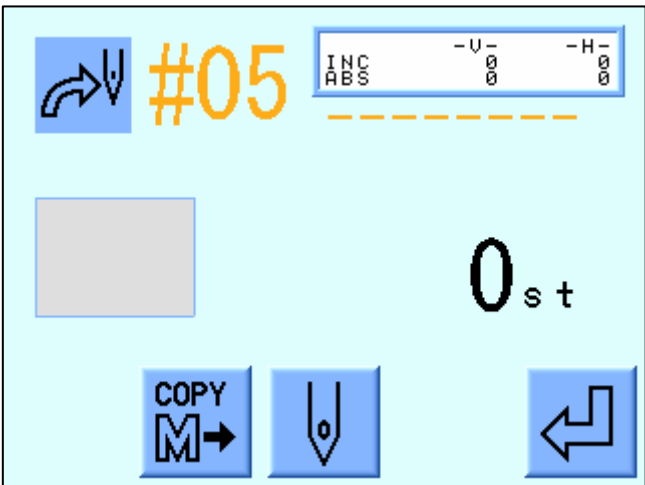
4) Pressione a tecla “E” para adicionar os pontos.



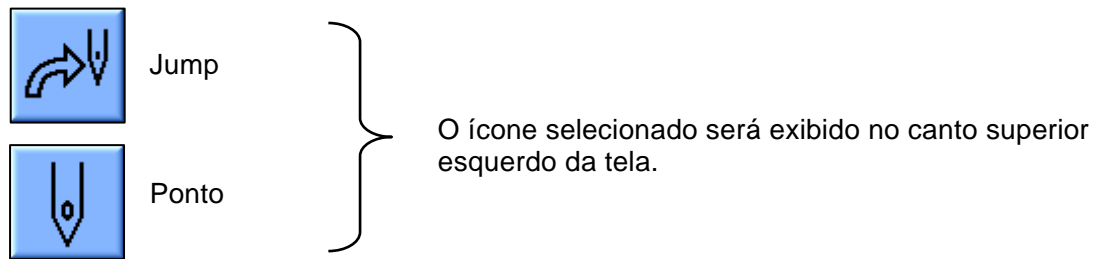
(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

5) Pressione a tecla “C” para comutar entre o icone de “Jump/salto” ou icone de “Ponto”. *1

*Jump é o ajuste de fabrica.

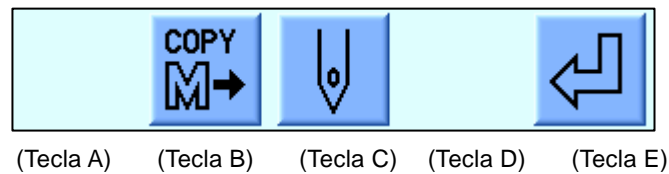


(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)



6) Mova o pantógrafo com as teclas “JOG” até o local desejado, ou seja, mova o pantógrafo para adicionar o movimento desejado.

7) Pressione e segura a tecla “E” até soar um bipe para adicionar o movimento. *2



*1 Escolha um “Jump” ou um “Ponto” para salvar na memória.

*2 A escala, rotação terão efeito aos pontos adicionados.

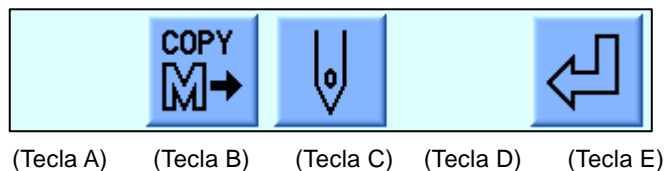
5-2. Copiando Desenhos

Copiando um desenho e juntado a um outro.

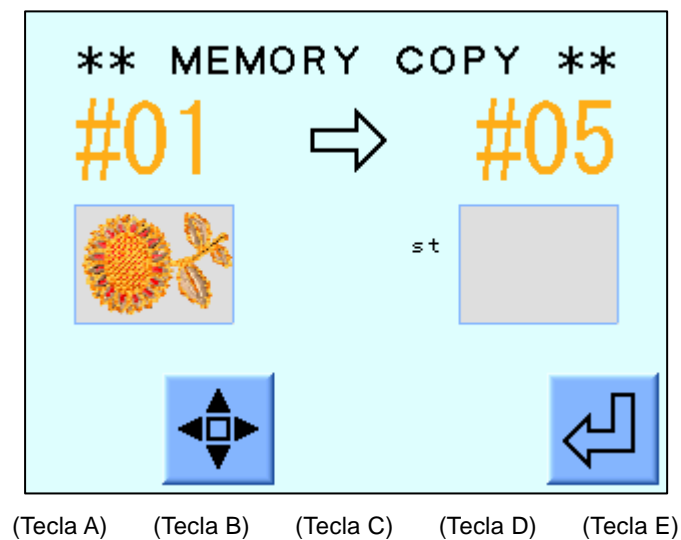
1) Veja, “Adicionando pontos” 1) – 4) , encontre o menu “JOG”.

2) Pressione a tecla “B” para juntar outro desenho a este selecionado.

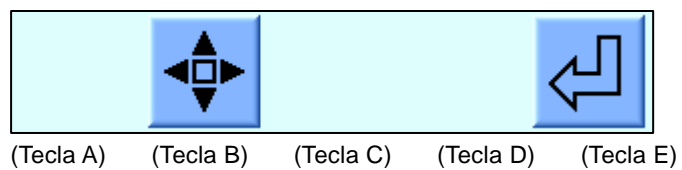
O desenho a ser juntado deve estar na memória.



3) Escolha o desenho a ser copiado com as teclas “JOG”.



4) Pressione a tecla “E” para iniciar a cópia. *2



Pressione a tecla “B” para o menu Jog.

*1 A escala e a rotação do desenho original serão mantidas a cópia.

Os pontos Jog e o desenho copiado podem ser adicionados ao desenho.

*2 Os desenhos serão adicionados na ordem que foram adicionados e costurados nesta ordem.