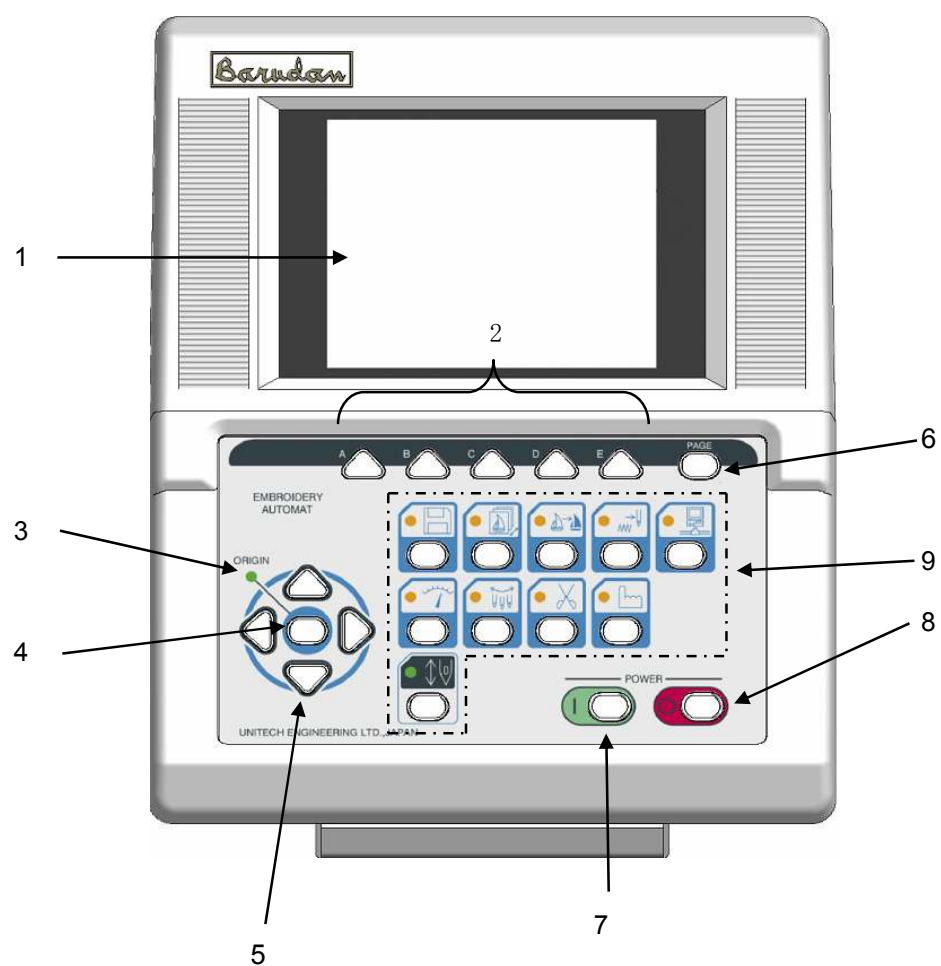


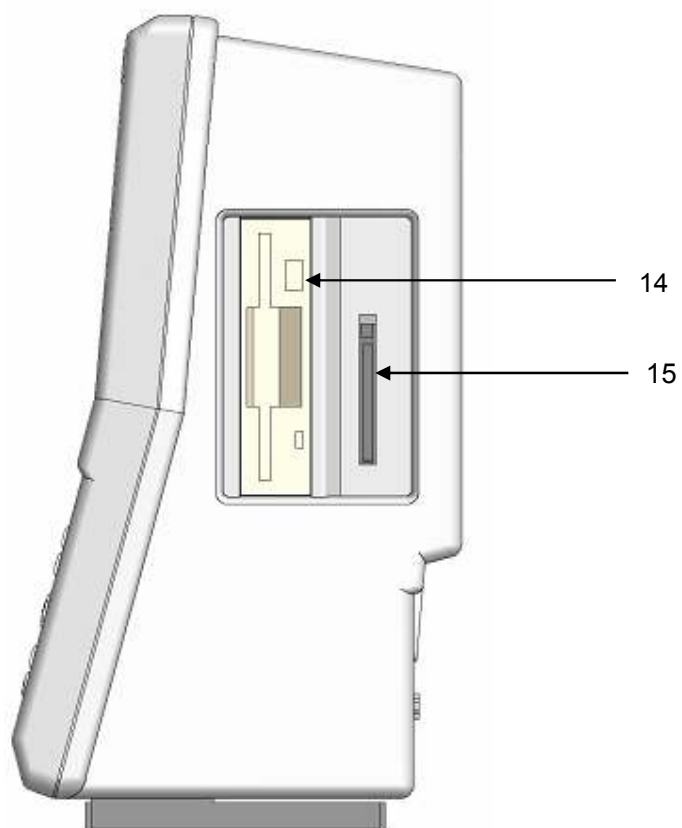
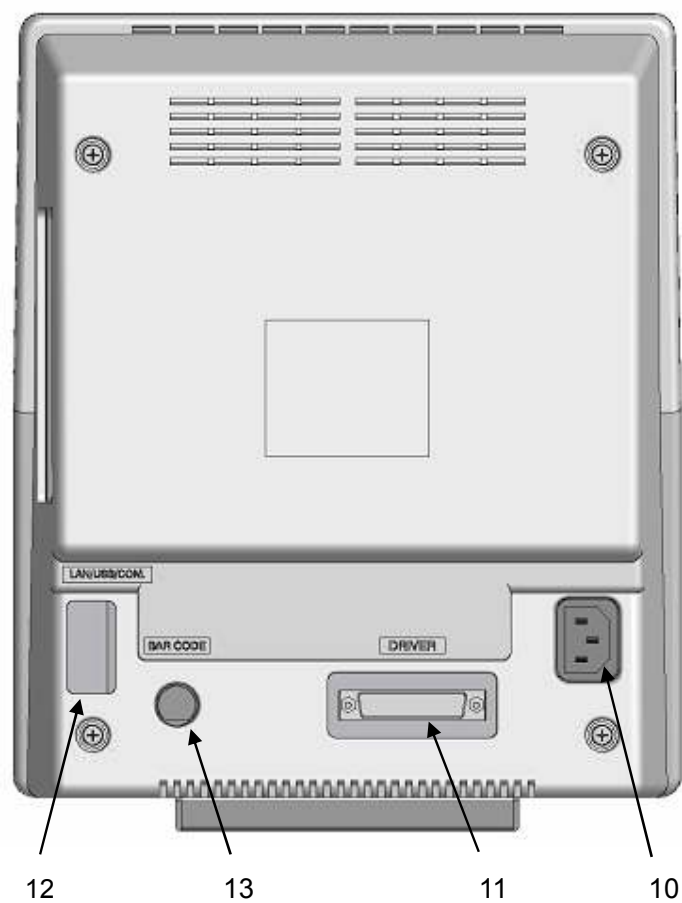
Capítulo 3 – Antes do uso

Este capítulo inclui o seguinte.

1. Painel de Comando (Aparencia e Denominações)
2. Teclas do Painel
3. Ligar e desligar a máquina
4. Ajustando a origem
5. Máquina acionada e máquina abortada (stand-by e modo drive)
6. Mudando de tela
7. Informações na tela
8. Outras informações na tela
9. Mensagens
10. Mensagem para acionar a máquina
11. Como mudar as cores do display

1. Painel de Comando (Aparência e Denominações)



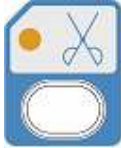











1. Display de LCD (Tela)
Mostra o estado da máquina, ícones, informações do desenho.
2. Teclas dos ícones A, B, C, D, E.
Estas teclas acionam as funções desenhadas pelos ícones.
3. LED de origem
Ascende quando o pantógrafo está na Origem.
Pisca quando as teclas de movimento do pantógrafo “Jog” são usadas para outras funções.
4. Tecla de origem
Move o pantografo para a origem.
Quando o pantógrafo esta na origem esta tecla move o pantógrafo para o ultimo ponto enquanto a maquina estava no modo acionada (drive mode).
5. Teclas de movimento do pantografo (Jog)
Movem o pantografo. Um simples toque move o pantógrafo 0,1 mm. Segurando acionada move o pantógrafo continuamente e aumenta gradativamente a velocidade.
6. Tecla para mudar de pagina
Muda as paginas da tela
7. Tecla “ON” Liga
Esta tecla liga a máquina.
8. Tecla “OFF” Desliga
Esta tecla desliga a maquina.
9. Teclas do Painel (veja a seguir)
10. Tomada
Tomada de saída AC100V
11. Porta serial
Porta I/F para a serie “V”
12. COM / LAN / USB
Abertura para conectar COM / LAN / USB
13. Porta PS2
Porta para ligar o leitor de código de barra.
Usando o código de barras algumas operações podem ser facilitada.
14. Drive para disquete
Disquete de 3.5” (DOS/V)
15. Conector para CF Card (Compact Flash Memory)
Local onde é colocado o cartão de memória CF Card.
Desenhos podem ser tranferidos para a máquina com o CF Card. Também as atualizações do sftware são feitas a partir do CF Card.

2. 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
Mostra as operações manuais e ícones para ajuste de parâmetros.
- 5)  Tecla para Disquete
Usada para ler os desenhos do disquete ou outra mídia.
- 6)  Tecla de Memória
Mostra os desenhos contidos na memória da máquina. Chama os desenhos
Mostra o estado da máquina.
- 7)  Tecla de Cores
Mostra os códigos de troca de cor na memória do desenho 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 desenhos.

- 10)  Tecla Drive
Aciona e aborta a máquina.

3. Ligar ou Desligar a Máquina

Ligar a máquina

- 1) Ligue a chave da caixa de commando (box) em baixo da máquina.
- 2) Acione a tecla “On” no painel.

Desligar a máquina

- 1) Acione a tecla “OFF” no painel.
- 2) Desligue a chave da caixa de comando (box) se a maquina for ficar parada por muito tempo.

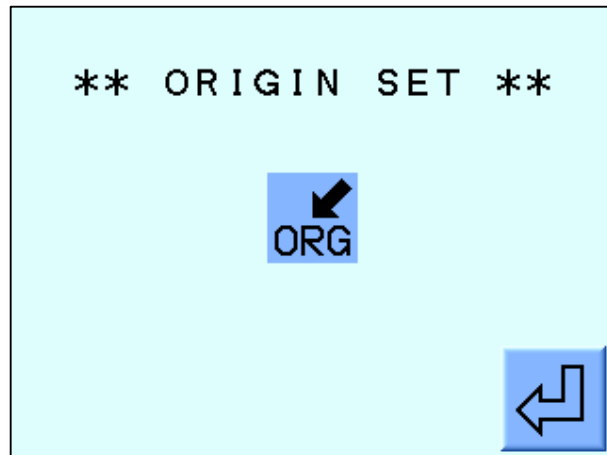
4. Ajustando a origem

Quando a maquina é inicialmente ligada, é preciso “procurar” a origem.

1) Ligar a máquina.

2) Na tela será mostrado a logomarca Barudan e depois a tela abaixo.

Acione a tecla “E” para mover o pantógrafo para a origem



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

*Nenhuma operação é permitida até que o ajuste de origem esteja terminado.

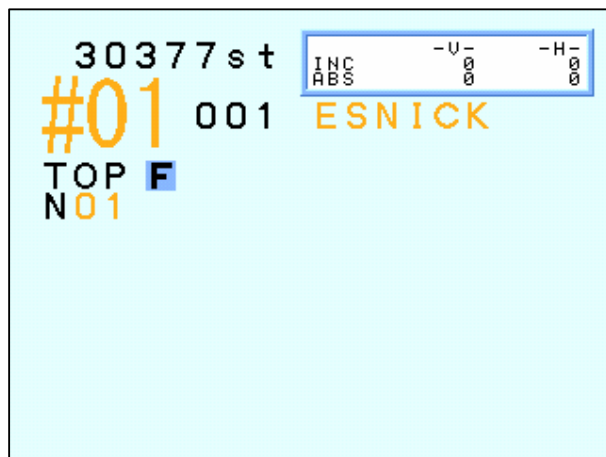
5. Máquina Abortada (Azul) e Máquina Acionada (Verde)

1) Máquina Abortada (stand-by): A máquina está ligada, mas não está pronta para bordar.

Este é o estado em onde preparamos a máquina para bordar.

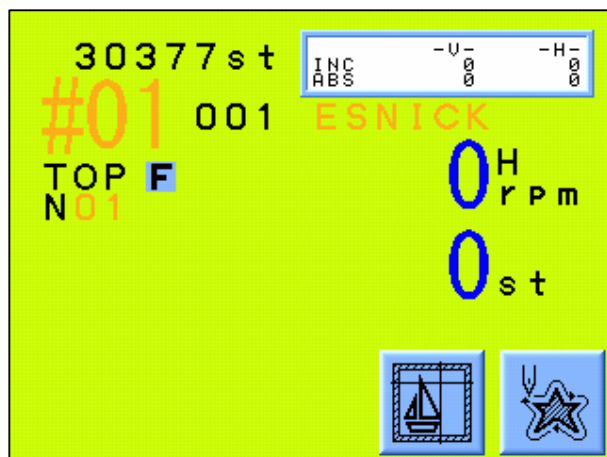
Este é o momento em que os desenhos são gravados, as cores são programadas, a troca rápida é configurada, etc...

A aparência da tela neste estado é AZUL CLARO.



2) Máquina Acionada (Drive ligado): Neste momento o desenho já foi escolhido e a máquina está pronta para bordar.

A aparência da tela neste estado é VERDE.

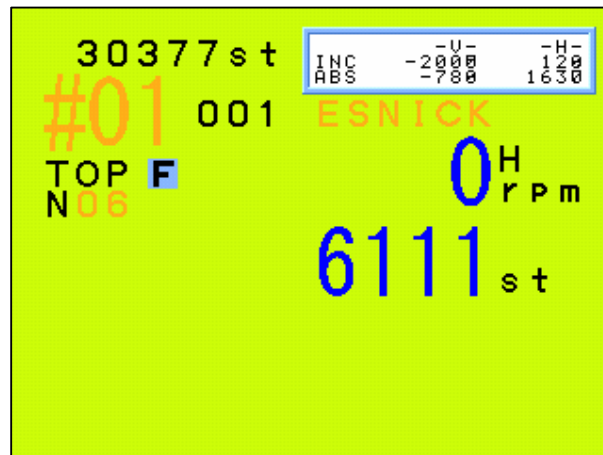


6 Mudando de Tela – “Page”

Acione a tecla “Page” para mudar de tela.

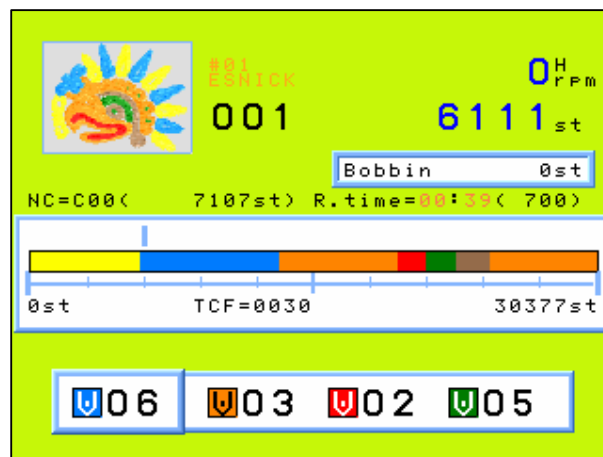
(veja também informações na tela)

1) Tela básica



2) Tela 1

Informações do desenho, tais como: quantidade de pontos, próxima cor, tempo de execução estimado do bordado.



3) Tela 2

Precione a tecla “Page” 2 vezes para mostra a tela 2. Esta mostrará o desenho, velocidade e quantidade de pontos bordados. Quando a maquina estiver bordando o cursor mostrara exatamente o local onde esta sendo bordado.



Acionando novamente a tecla “Page” retornara a tela básica. Sempre que sair do Drive automaticamente será mostrada a tela basica.

A tecla “Page” mostrara a tela básica com a máquina fora do drive.

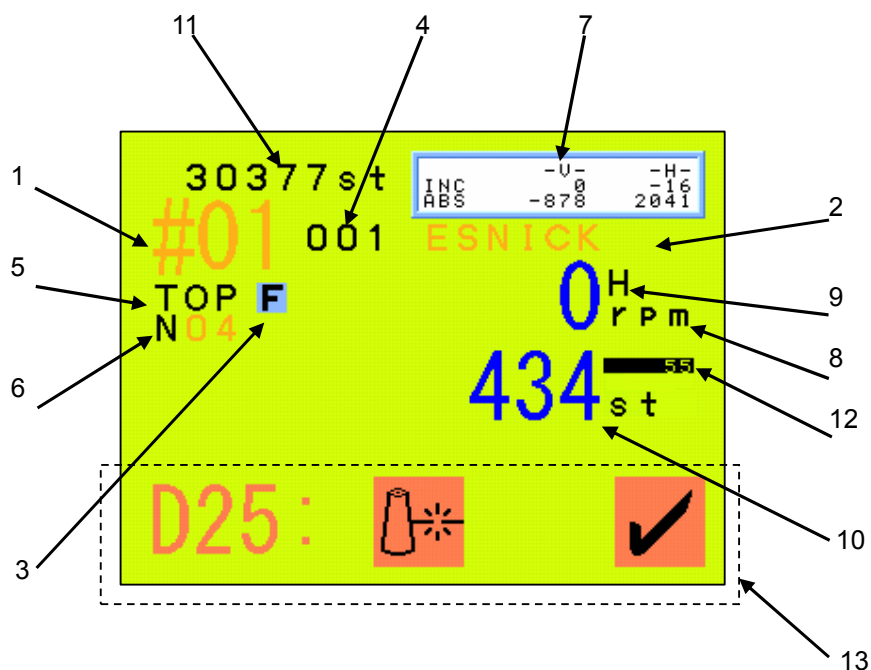
A tecla “Page” mostrara a tela 2 quando a maquina estiver no drive (acionada)

*A tela mudara para mostrar as mensagens.

A tela retornara para a tela 1 depois de qualquer operação ou se a tecla “page” for acionada uma vez

7. Informações contidas na tela

Informações da tela básica



*As informações reference ao desenho atualmente selecionado.

1. Posição de memória

O número de memória piscara se nenhum desenho estiver gravado nesta posição.

O número será realçado se o desenho estiver alterado. Ex: rotação, escala, espelho, troca rápida, etc.

2. Nome do desenho.

3. Mostra o sentido do desenho. (rotação)

4. Numero de repetições.

5. Indica a posição correta da parada quando mostrar "TOP".

6. Indica em que agulha (posição) esta.

Mostrara “N00” quando a troca de cor estiver mau posicionada.

7. Mostra a distancia que o pantografo se moveu.

INC : distancia do último movimento/ponto.

ABS : distancia do movimento total.

8. Mostra a velocidade da maquina quando esta trabalhando.

9. Mostra quando a maquina esta em função de velocidade alta (H) ou baixa (L).

10. Mostra a quantidade de pontos bordados até o momento.

11. Mostra a quantidade total de pontos do desenho selecionado.

12. Mostra a quantidade de pontos que foi recuado o bordado.

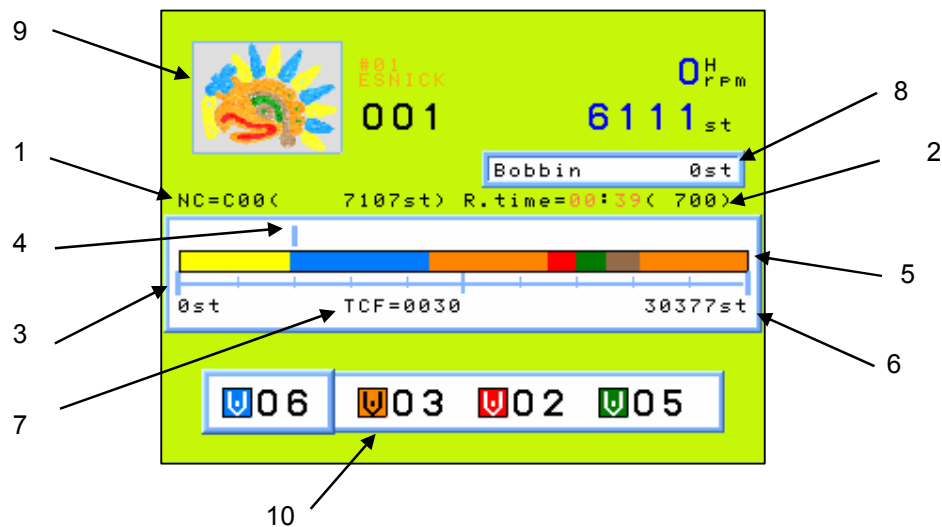
Mostra a quantidade de retrocesso depois de uma quebra de linha, ou seja, número de pontos para recuperação do bordado.

13. Mostrará os icons do menu ou mensagens de erro.

8. Outras informações na tela

1) Informações da tela 1.

O número da memória, total de pontos e número de repetições são exibidos tal como na tela básica.



* As informações exibidas referem-se ao desenho selecionado.

*No modo Stand-by (tela azul) a velocidade e os pontos bordados não são exibidos.

1. Mostra a próxima troca de cor, o numero da agulha e o número de pontos.

2. Mostra o tempo estimado para o término do bordado e a velocidade máxima.

A contagem do tempo é feita baseada na quantidade de pontos restantes e na velocidade máxima. É um tempo estimado.

3. Escala de progresso.

4. Indicador da escala de progresso.

5. Mostra, com cores diferentes, onde existe uma troca de cor.

6. Mostra a quantidade total de pontos.

7. Numero de trocas de cores

8. Número estimado de pontos antes de aparecer à mensagem de troca da bobina.

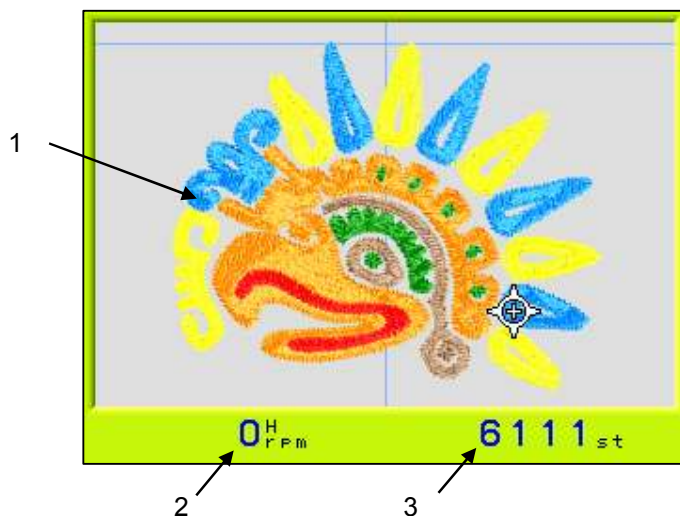
Somente aparecerá quando o contador da bobina estiver ativado.

9. Imagem do desenho selecionado.

A imagem do desenho mostra a rotação e a escala, se estas foram alteradas.

10. Informa as 3 próximas trocas de cor.

2) Informações da tela 2.



1. Imagem 3D do desenho.

A rotação, escala, ponto satin e a posição das lantejoulas são exibidas na imagem do desenho.

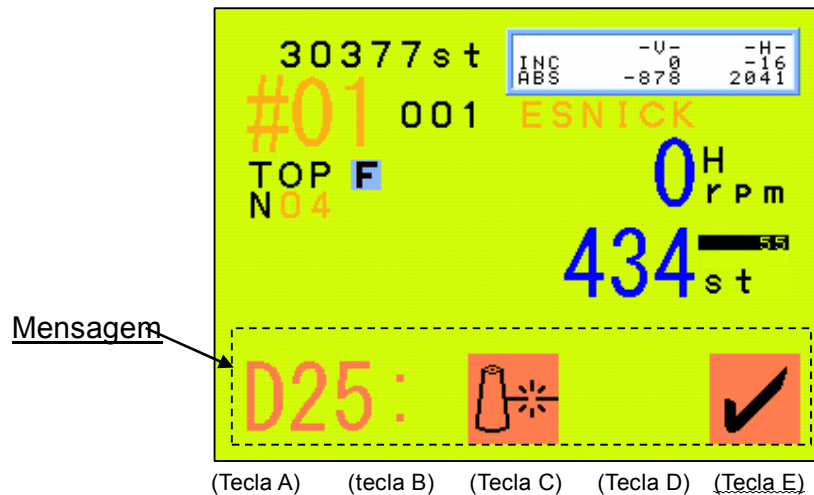
2. Mostra a velocidade atual.

3. Mostra a quantidade de pontos já bordados.

9. Mensagens

A mensagens de erro durante a operação, são exibidas na tela basica.

Por exemplo: A figura abaixo mostra uma mensagem de quebra de linha.



Apagando a mensagem de erro

A mensagem de erro deve ser apagada antes de executar qualquer outra operação.

Precione a tecla "E" ou a tecla "Page" para apagar a mensagem de erro.

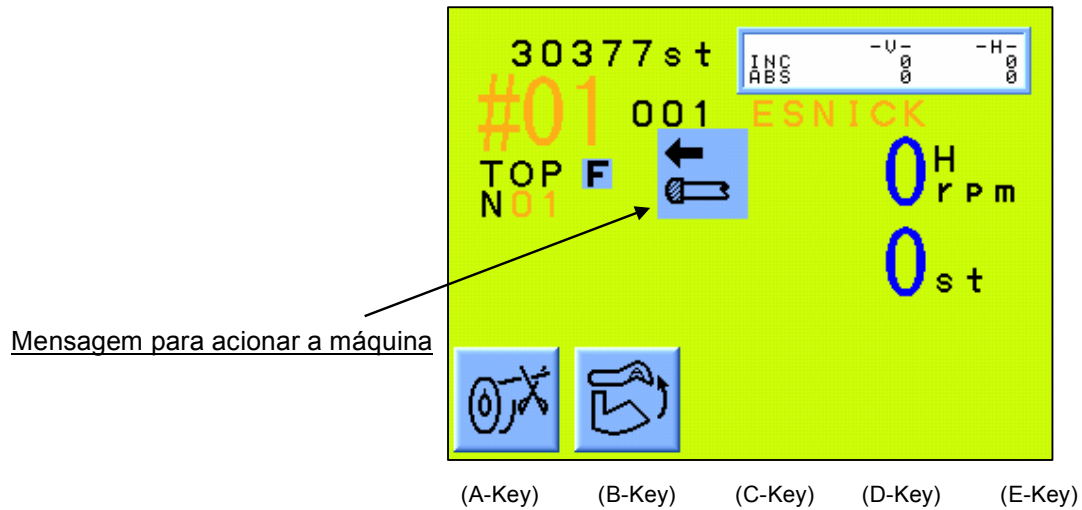
As teclas de "A" a "D" não tem função nesta tela.

10. Mensagem para Acionar a Máquina

O ícone para acionar a máquina é mostrado abaixo.

Um pouco acima do centro da tela este ícone será exibido.

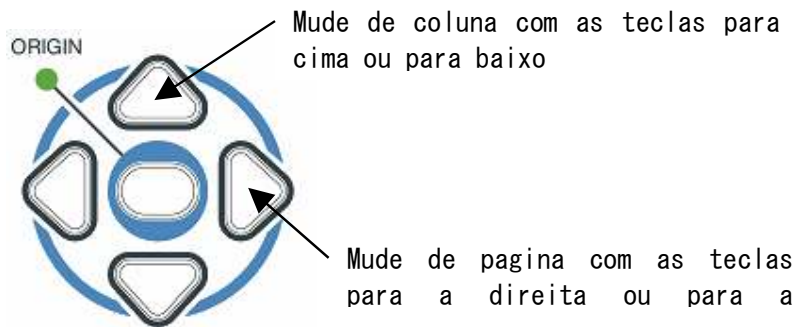
Exemplo: mensagem para acionar a maquina em um corte manul.



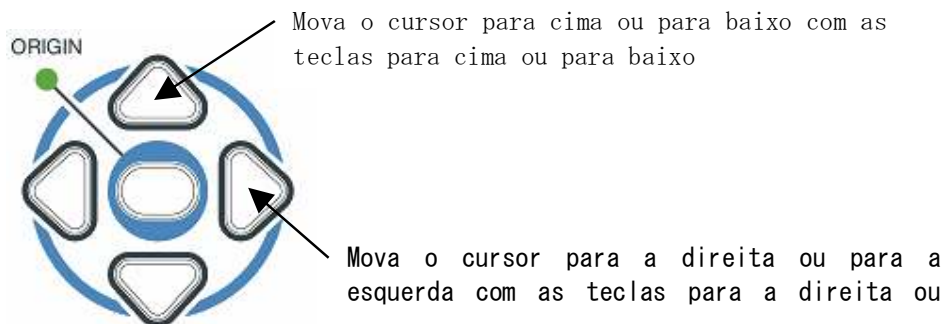
11. Mudando as Cores do Display

11-1. Função das teclas Jog

As teclas Jog movem o cursor pela lista.




Use as teclas Jog para mudar as cores do display

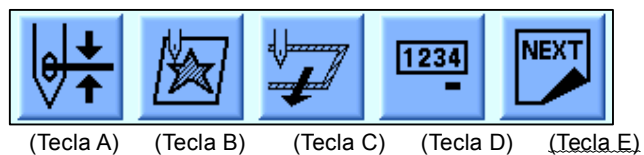


11-2. Mudando as Cores do Display (Tela)

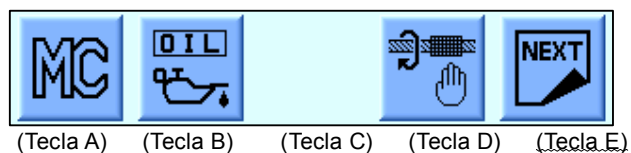
SUGERIMOS NÃO ALTERAR ESTAS CORES PARA FACILITAR O ENTENDIMENTO DOS OPERADORES.

- 1)  Precione a tecla manual.

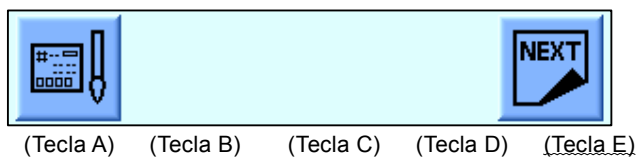
- 2) Precione a tecla “E”.



- 3) Precione a tecla “E”.

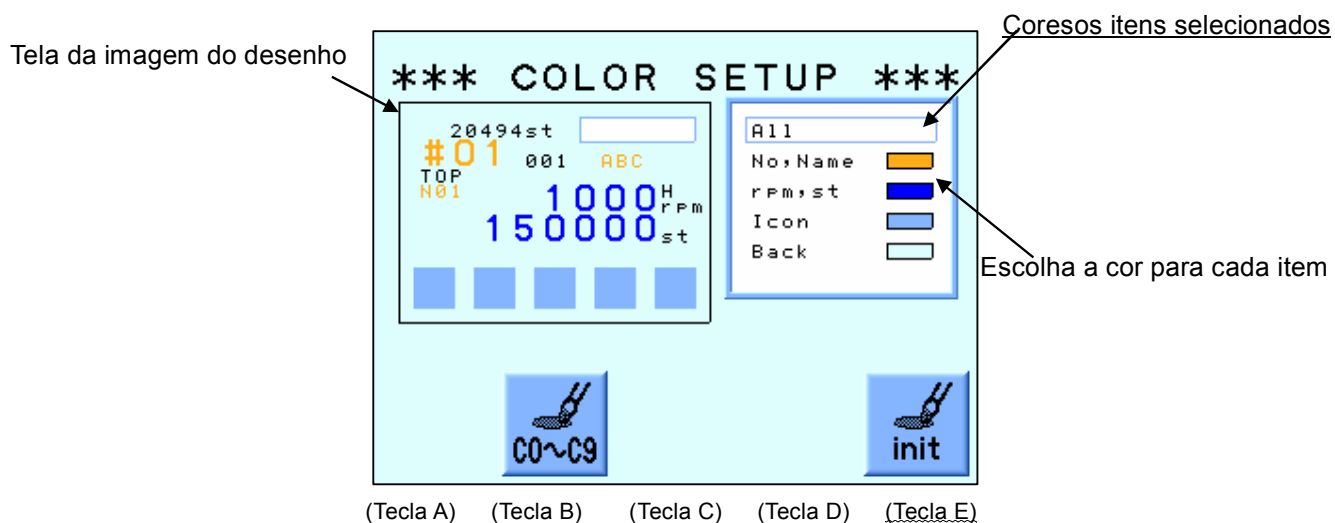


- 4) Precione a tecla “A”.



5) O menu para ajuste das cores será exibido.

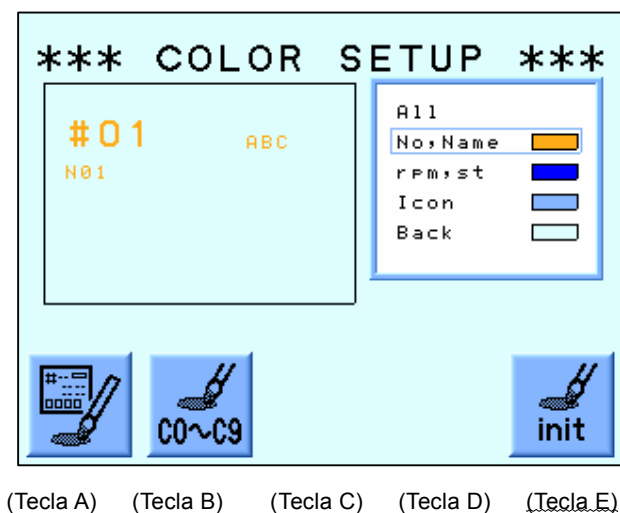
Escolha as cores com as teclas Jog..



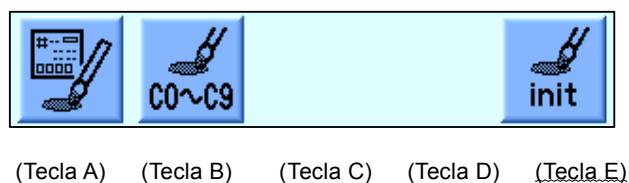
*Selecione "ALL" para mudar as cores para todos os itens.

*Selecione os itens para mudar as cores individualmente para cada item.

6) Use as teclas "Jog" para selecionar uma das cores.

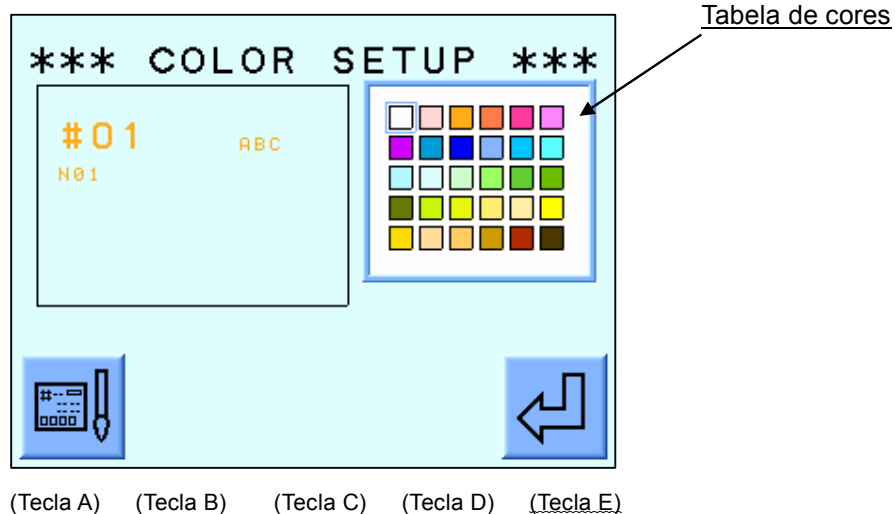


7) Precione a tecla "A".



8) A tabela de cores será exibida.

Escolha a cor com as teclas “Jog”.



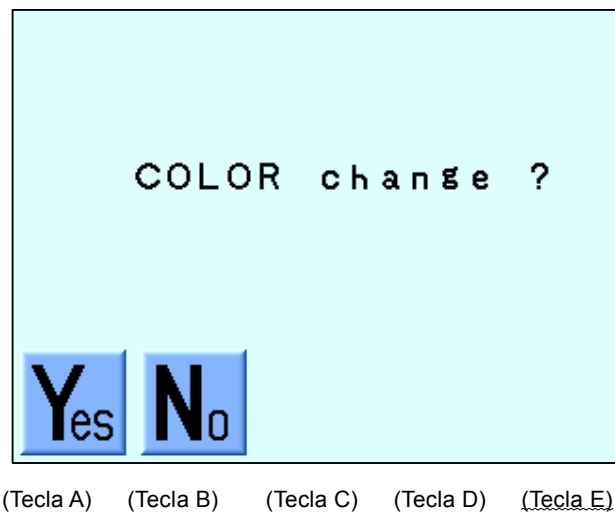
Precione a tecla “A” para voltar a tela anterior.

Precione a tecla “E” para salvar a mudança e voltar a tela anterior.

9) Precione a tecla maual.



10) Precione a tecla “A” para salvar as mudanças.

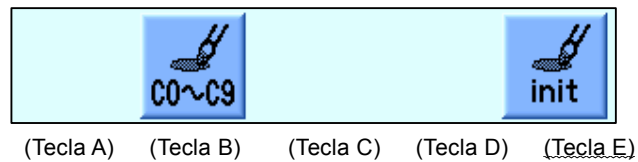


Precione a tecla “B” para cancelar todas as modificações.

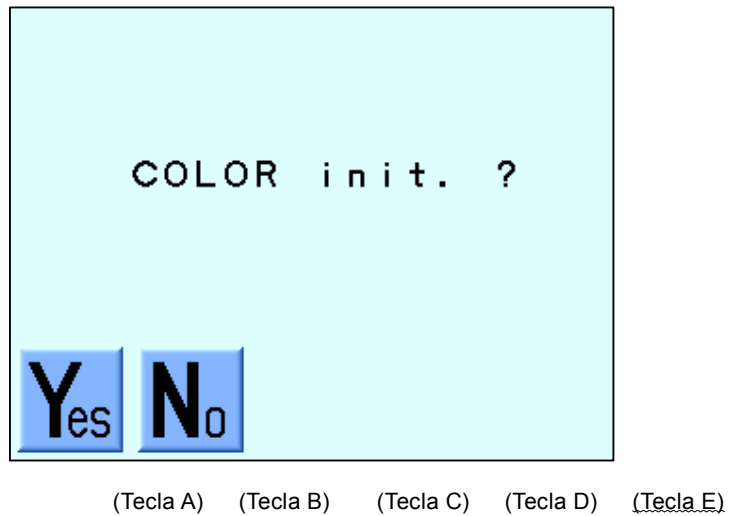
11-3. Inicializando as Cores

Voltando as cores para os padrões de fábrica.

- 1) Veja o capítulo 11.2 e encontre o meu de cores.
- 2) Precione e segure a tecla “E” até soar 2 bipes curtos.







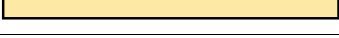



- 3) Precionando a tecla “A” para inicializar.



Precione a tecla “B” para cancelar.

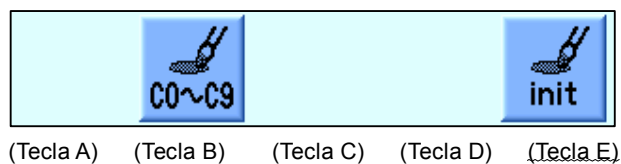
11-4. Itens que podem ter suas cores modificadas

Item	Descrição	Padrão de fabrica
ALL	Mostra todos os itens da imagem	
No, Name	Numero da memoria, Nome do desenho, numero da agulha	
RPM, St	Velocidade e contagem de pontos	
Icon	Icone	
Back - NÃO ALTERAR	Tela de fundo	
(Visual)	Tela de fundo da imagem do desenho	
(Drive) - NÃO ALTERAR	Tela de fundo quando a maquina esta no modo "Drive" (maquina acionada)	
(Float) – NÃO ALTERAR	Tela de fundo para flutuação (Avanço do bordado)	
(NET AB)	Tela de fundo para tempo encerrado quando estiver no sistema de rede	

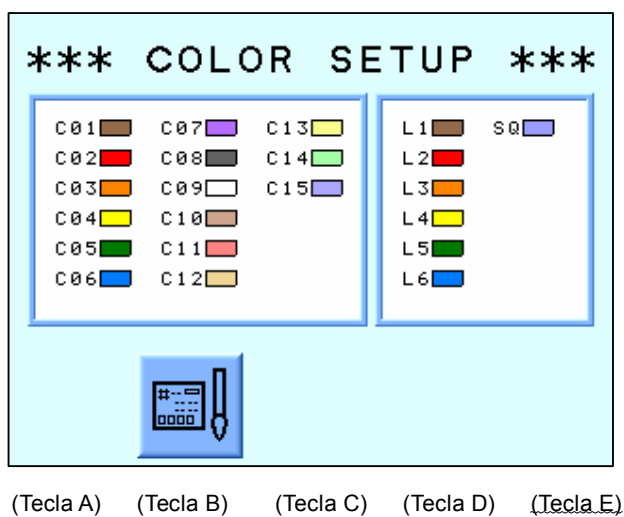
11-5. Cor da Imagem do Desenho

Lista de cores para cada agulha da máquina.

- 1) Veja o capítulo 11.2 e encontre o menu de cores.
- 2) Precione a tecla “B”.



- 3) A lista para cada código sera exibida.



Precione a tecla “B” para voltar a tela anterior.