

# Capítulo 6. Salvando Desenhos

## Salvando Desenhos da Memória

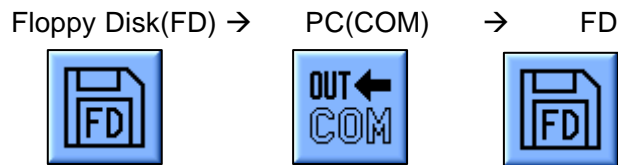
1. Antes de Salvar
2. Salvando Desenhos no Disquete (FD)
3. Salvando no PC via COM

# 1. Antes de Salvar

Operações antes de salvar desenhos

## 1) Escolhendo onde salvar (qual mídia)

Pressione a tecla “A” para comutar entre os icons abaixo e escolher onde salvar (qual mídia).



O ícone acima da tecla “A” indica o próximo tipo de mídia.

O ícone da mídia escolhida será exibido no canto superior esquerdo da tela..

A conexão “COM” não estará disponível em máquinas com porta “LAN”.

## 2) Escolha o desenho a ser salvo

Veja, “Antes de ler”.

## 3 ☐ Suspendendo, Cancelando

Veja “Antes de Ler”.

## 2. Salvando Desenhos no Disquete (FD)

Somente poderão ser salvos desenhos nos seguintes formatos.

BARUDAN	FDR-2DD	FDR
	FDR-2HD	2HD

Nunca outros formatos.

\*Capacidade: 2DD FD - Max. 36 desenhos, 217,000 pontos.  
2HD FD - Max. 36 desenhos, 485,000 pontos.

A máquina deverá estar fora do "DRIVE".

### 2-1. Salvando no Disquete (FD)

1) Insira um disquete no Drive.



2) Pressione a tecla "Memoria".

3) Pressione a tecla "E".



(Tecla A)

(Tecla B)

(Tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

4) Pressione a tecla "B".



(Tecla A)

(Tecla B)

(Tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

5) Pressione a tecla “A” para comutar de mídia e escolher “Disquete”(FD).

Veja, “Antes de salvar”.



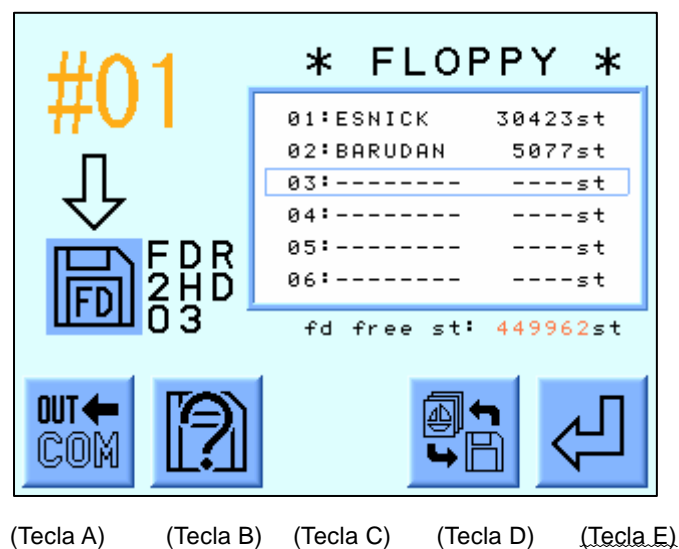
O ícone no canto superior esquerdo deveria ser este



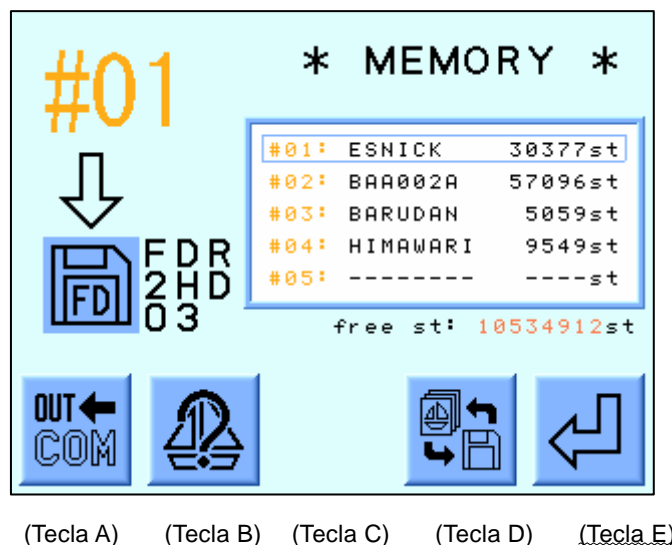
6) Lista de desenhos no disquete (FD).

Escolha uma posição vazia usando as teclas “JOG”. \*1

A máquina escolhe automaticamente a primeira posição vazia. \*2

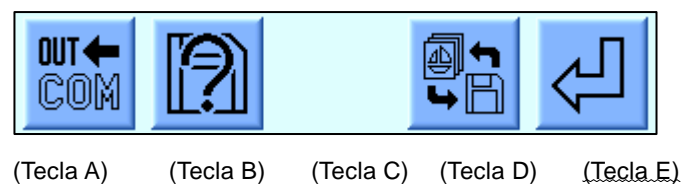


7) Pressione a tecla “D” para exibir a lista de desenhos na memória.



8) Escolha o desenho a ser salvo usando as teclas “JOG”.

9) Pressione a tecla “E” para iniciar a salvar. \*3



\*1 Mesclar desenhos não é permitido. Escolha uma posição vazia.

\*2 Uma posição vazia é automaticamente escolhida. Apague um desenho se todas as posições estiverem ocupadas.

\*3 A máquina deve estar for a do “DRIVE” para poder salvar desenhos.

Se não tiver espaço suficiente para salvar o desenho completo, a gravação será abortada e o desenho incompleto, deletado.

Verifique a capacidade do disquete antes de salvar um desenho.

Nota: o programa ou os códigos de função podem variar o tamanho do desenho.

## 2-2. Salvando vários Desenhos no Disquete

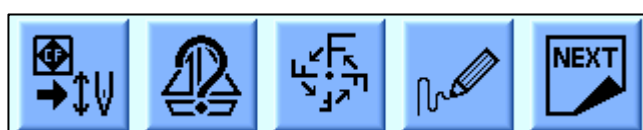
Instruções para salvar vários desenhos ao mesmo tempo no disquete.

1) Insira um disquete (FD) no “Drive”.

2) Pressione a tecla “Memoria”



3) Pressione a tecla “E”.



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

4) Pressione a tecla “B”.



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

5) Pressione a tecla “A” para comutar os icons e escolha “FD”.

Veja, “Antes de salvar”.



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

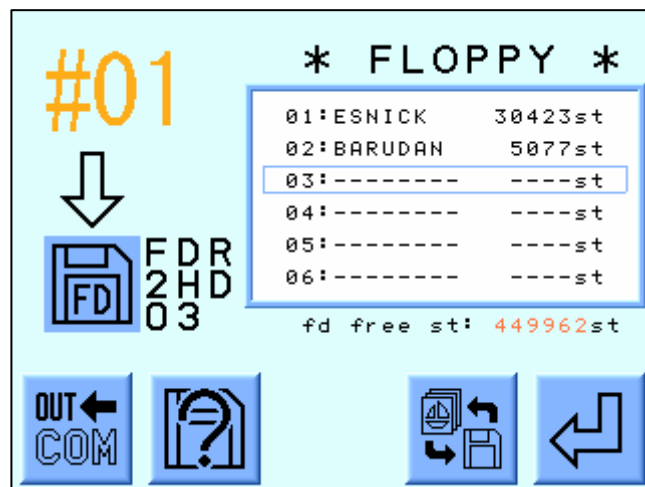
O ícone no canto superior esquerdo da tela devera ser este



6) Lista de desenhos no disquete (FD).

Use as teclas “JOG” e escolha uma posição vazia.\*1

A máquina irá escolher uma posição vazia automaticamente. \*2

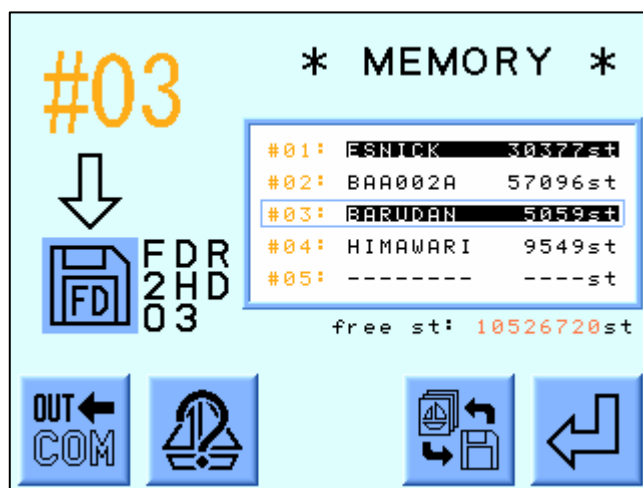


(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

7) Pressione a tecla “D” para exibir a lista de desenhos na memória.

Pressione a tecla “Origem” para selecionar um desenho.

Pressione e segure a tecla “Origem” ate escutar 2 bipes para selecionar todos os desenhos.



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

Escolha um desenho marcado com o cursor e pressione a tecla “Origem” novamente para excluí-lo da seleção.

8) Pressione a tecla "E" para iniciar a salvar. \*3



(Tecla A)

(Tecla B)

(Tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

\*1 Mesclar desenhos não é permitido. Escolha uma opção vazia.

Os desenhos serão salvos na ordem que se encontram na memória.

\*2 A posição de memória vazia será automaticamente escolhida pela máquina.

Apague desenhos para criar espaço no disquete (FD) ou use outro disquete se não tiver espaço suficiente.

\*3 Para salvar desenhos a máquina deve estar for a do "DRIVE".

Se não tiver espaço suficiente para salvar o desenho completo, a gravação será abortada e o desenho incompleto, deletado.

Cheque a capacidade do disquete antes de salvar.

Nota: O programa e as funções podem alterar o tamanho do desenho.



### 3. Salvando no PC via COM

Ler desenhos do PC é possível através da porta “COM”.

O PC precisa ter uma porta serial “RS-232C”.

O cabo deve ser apropriado de acordo com o software instalado no computador.

As máquinas com portas “LAN” não podem usar uma conexão “COM”.

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

2) Pressione a tecla “Memoria”



3) Pressione a tecla “E”.



(Tecla A)

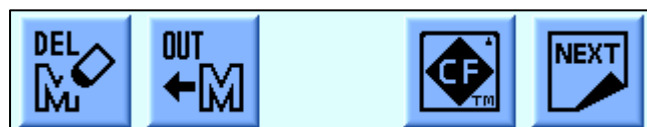
(Tecla B)

(Tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

4) Pressione a tecla “B”.



(Tecla A)

(Tecla B)

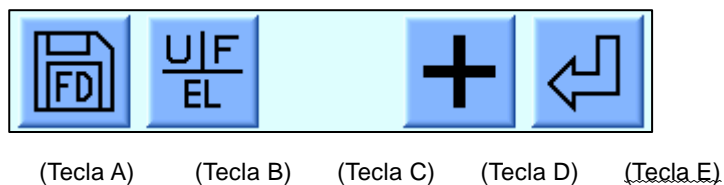
(Tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

5) Pressione a tecla “B” para comutar os ícones e escolha “COM”.

Veja, “Antes de ler”.

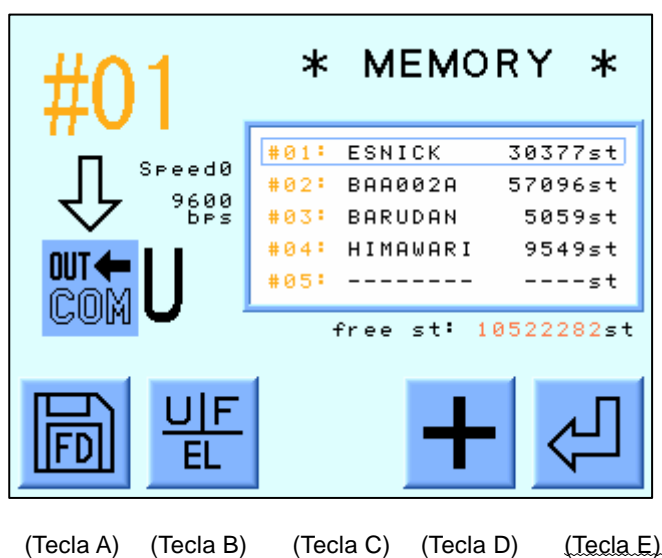


O ícone no canto superior esquerdo da tela devera ser este



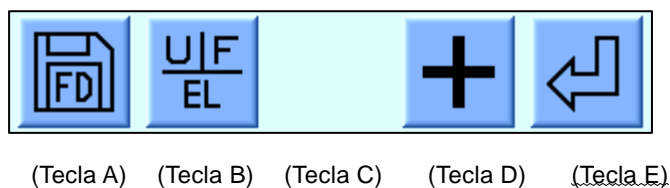
6) Lista de desnhos na memória.

Use as teclas “JOG” e escolha o desenho a ser salvo. \*1



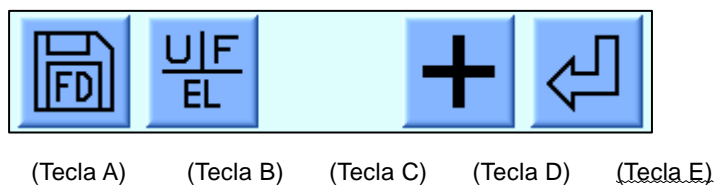
7) Pressione a tecla “B” para escolher o código. \*2

Pressione a tecla “D” para escolher a velocidade de transmissão. \*3



8) Verifique se o dispositivo receptor está pronto.

9) Pressione a tecla “E” para iniciar o envio do desenho para o PC (COM). \*4



\*1 A máquina escolherá automaticamente uma memória vazia.

Apague desenhos se não tiver espaço suficiente.

\*2 Com a tecla “B” comutar entre os codigos U → F → EL. Outros codigos não são validos.

\*3 A velocidade de transmissão pode ser escolhida na tabela abaixo.

Com a tecla “D” escolher a velocidade.

No.	Speed (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 O cancelamento da operação pode levar uns 10 segundos. Ela será automaticamente cancelada se a conexão não estiver bem feita.