

## Capítulo 12. Teaching (Programação de Funções)

Este capítulo contém instruções da função ensinar. Um modo rápido e fácil para mudar códigos antes de bordar. No entanto sugerimos utilizar a opção "F-List". (Capítulo 9, item 6)

1. Códigos de Cores
2. Todas os Códigos de Função

# 1. Código de Cores

Encontrando os códigos de mudança de cor e trocando-os.

A máquina deve estar fora do modo “Drive”.

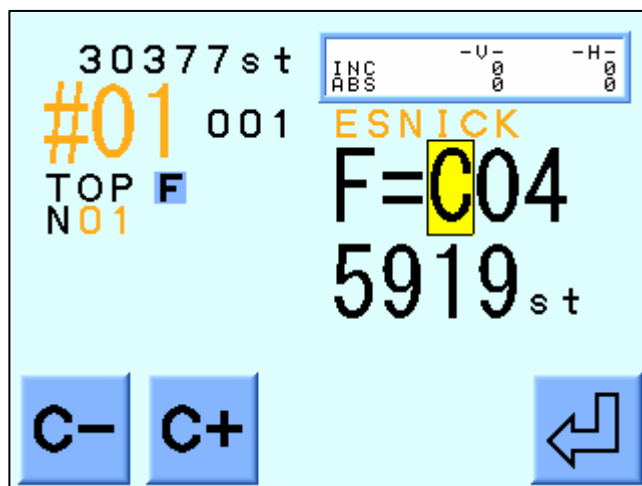
Veja, “Códigos de funções” para descrição dos códigos.



1) Pressione a tecla de troca de core Co

2) A Tela de código de Cor será exibida.

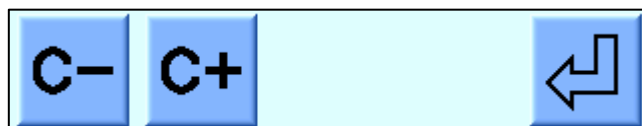
Pressione a tecla “E” para encontrar a próximo código de troca de cor ou parada - Stop.



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

\*A tela será imediatamente fechada se nenhum código de troca de cor for encontrado.

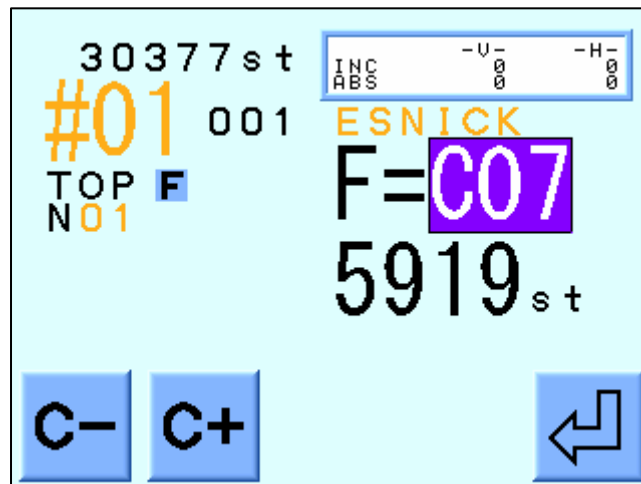
3) Pressione a tecla “A” ou “B” para trocar a cor.



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

4) Pressione a tecla “E” para salvar a mudança e procurar a próxima cor.

A figura abaixo mostra como o código foi trocado (C04 → C07).



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

## 2. Todos os Códigos de Função

Instruções de como procurar todos os códigos de funções em um desenho.

A maquina deve estar fora do modo “DRIVE”.

Veja “Código de funções” (cap.16-1) para as descrições dos Códigos.

curtos.

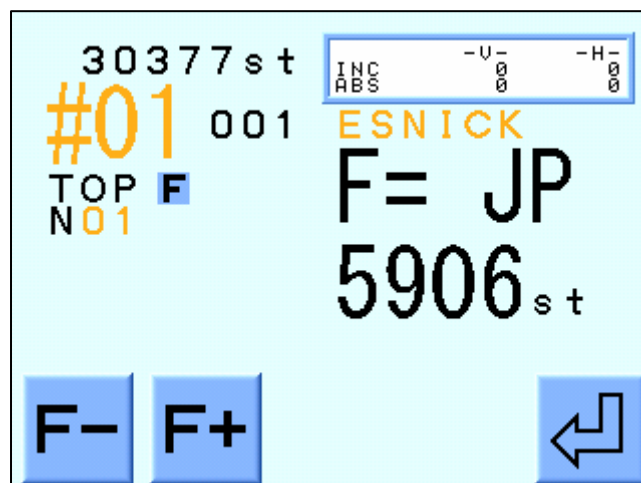
1) Pressione e segure a tecla de mudança de co



até soar 2 bipes

2) A tela de códigos de funções será exibida.

Pressione a tecla “E” para encontrar o próximo código.



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

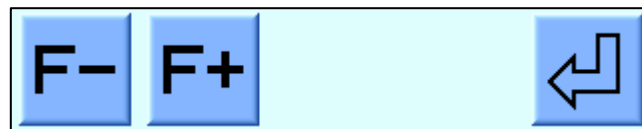
\*A tela será fechada automaticamente se nenhum código for encontrado.

programados

\*Somente serão localizados “Jumps/saltos” maiores que o número de “Jumps” no “MC – Trim Jump”.

A máquina cortará automaticamente a linha quando encontrar um “Jump” maior que o programado no “MC”.

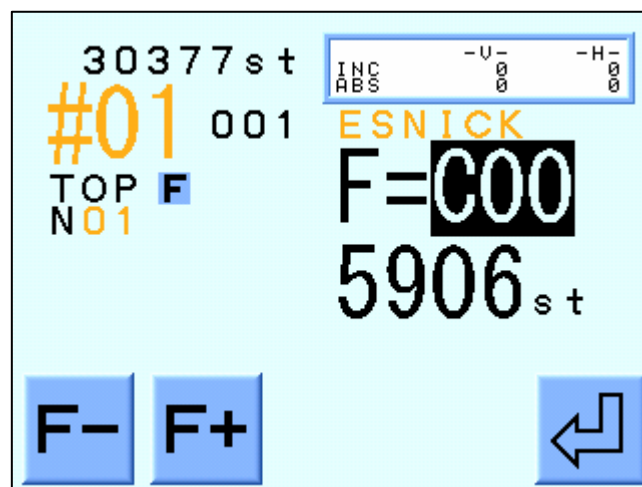
3) Pressione a tecla “A” ou “B” para mudar o código.



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

4) Pressione a tecla “E” para salvar a modificação e ir para o próximo código de função.

A figura abaixo mostra como o código modificado será exibido (JP → C00).



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