

Capítulo 9. Memória

Este capítulo contém as seguintes informações sobre as funções da memória.

1. Selecionando Desenhos
2. Informações do Desenho
3. Imagem do Desenho
4. Produção
5. Mudando o Nome do Desenho
6. Código de Função de Troca de Cor (F-List)
7. Consumo de Linha
8. Apagando Desenhos da Memória da Máquina
9. CF Direct Drive (Bordando direto do CF Card)
10. Processador de Pontos (DSP) Design Stitch Processor

A capacidade da memória é de 10 milhões de pontos.

A memória tem 30 posições de memória (30 desenhos podem ser gravados na memória da máquina)

1. Seleccionando Desenhos

Selecione um desenho da memória.

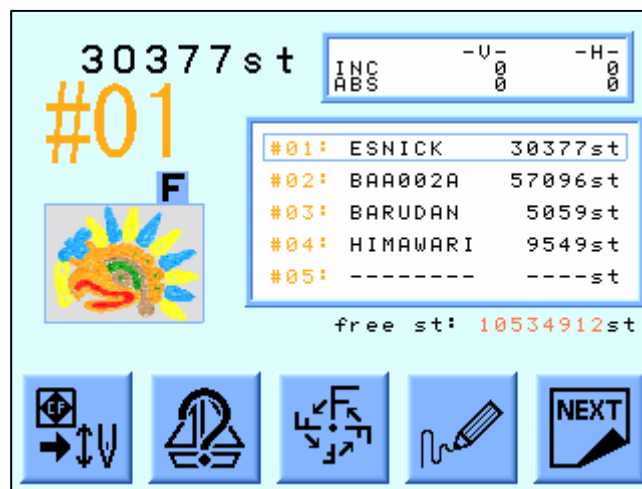
Os desenhos não poderão ser seleccionados se a máquina estiver em “DRIVE” (acionada).

1) Pressione a tecla “Memória”



2) Será exibida a lista de desenhos na memória, sua posição, nome e quantidade de pontos.

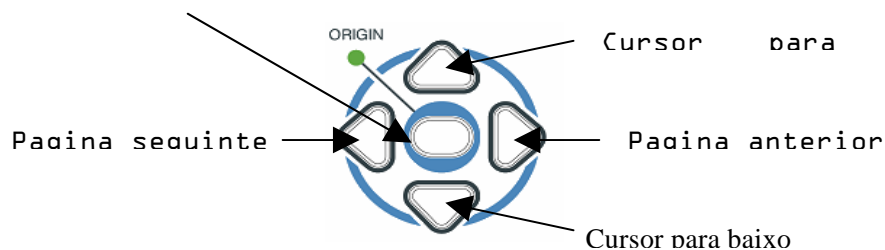
As memórias vazias serão mostradas desta forma: “-----”



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

3) Use as teclas “JOG” para seleccionar o desenho.

Pressione a tecla “Origem” para mover o pantografo para o inicio/origem do bordado. *1



*1 Veja o capítulo “11-1 Ponto de Início”.

2. Informações do Desenho

Visualizando as informações do desenho

A tela de informações do desenho contém os seguintes itens.

mostrado	Design No.	:	Nº da memória.
	Stitch Count	:	Quantidade de pontos.
	Pass	:	Distância entre o ponto de início (origem) e o ponto final do desenho, na altura (H) e largura (V).
	Size	:	Tamanho do desenho (H=altura V=largura)
	P1	:	Distância entre o ponto de início e o canto inferior esquerdo do desenho.
	P2	:	Distância entre o ponto de início e o canto superior direito do desenho.
	Free St	:	Capacidade da memória livre (pontos livres).

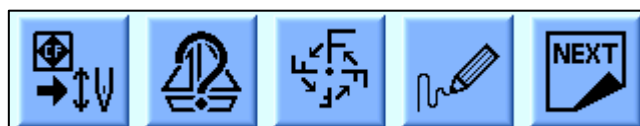
*A unidade de medida para os itens: PASS, SIZE, P1 e P2 é 1/10mm (décimos de MM).

* A tela mostrará “-----” quando a memória estiver vazia.

1) Pressione a tecla de memória.



2) Pressione a tecla “B”.



(Tecla A)

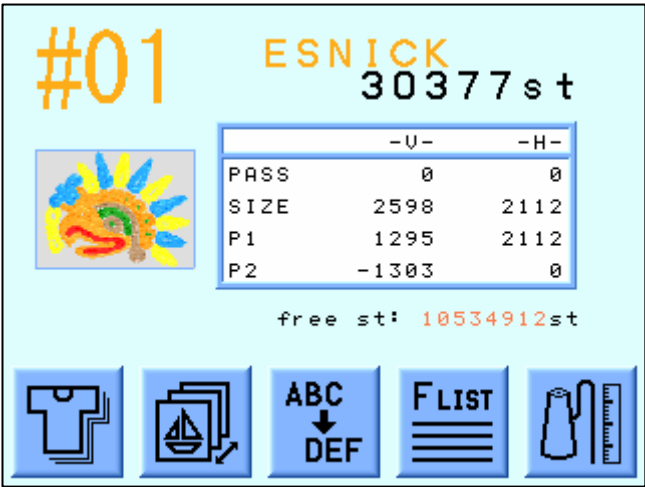
(Tecla B)

(tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

3) A tela das informações do desenho será exibida.



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

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

3. Imagem do Desenho

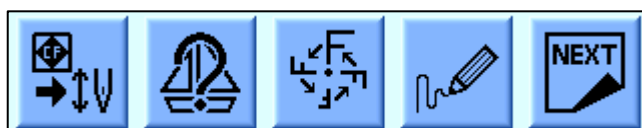
Instruções de como visualizar a imagem do desenho

1) Pressione a tecla de memória.



2) Pressione a tecla "D" para visualizar a imagem do desenho escolhido.

Esta imagem mostrará todas as alterações feitas, tais como: (rotação, escala, etc.)



(Tecla A)

(Tecla B)

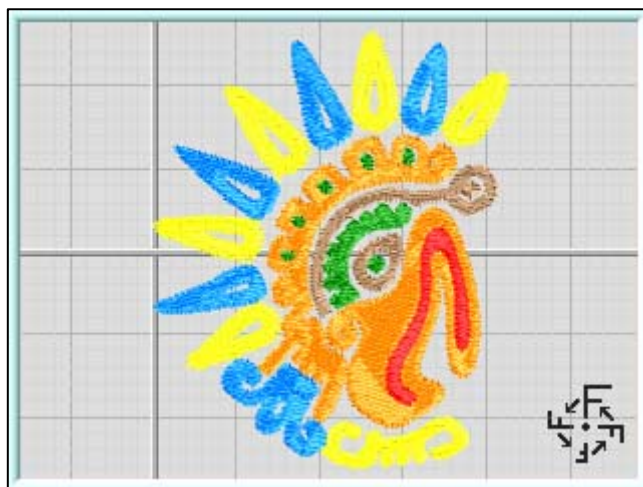
(tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

3) A imagem será exibida.

Esta é a imagem do desenho já com as mudanças feitas nos parâmetros.



(Tecla A)

(Tecla B)

(tecla C)

(Tecla D)

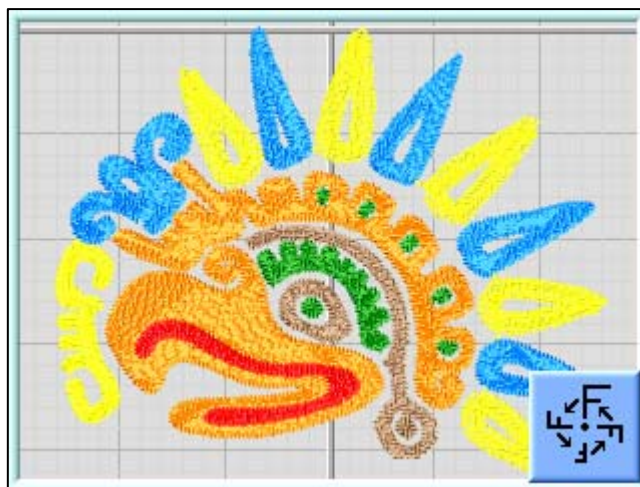
(Tecla E)

Pressione a tecla "A", "B", "C" ou "D" para retornar a tela anterior.

4) Pressione a tecla “E” para visualizar a imagem original do desenho.

Esta função somente será exibida se o desenho estiver modificado.

Imagem original do desenho



(Tecla A)

(Tecla B)

(tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

Pressione a tecla “A”, “B”, “C” ou “D” para voltar a tela anterior.

Pressione a tecla “E” para voltar a tela anterior.

4. Produção

Instruções de como visualizar e zerar (resetar) as estatísticas da produção

1) Veja o capítulo “Informações do Desenho”.

2) Pressione a tecla “A”.

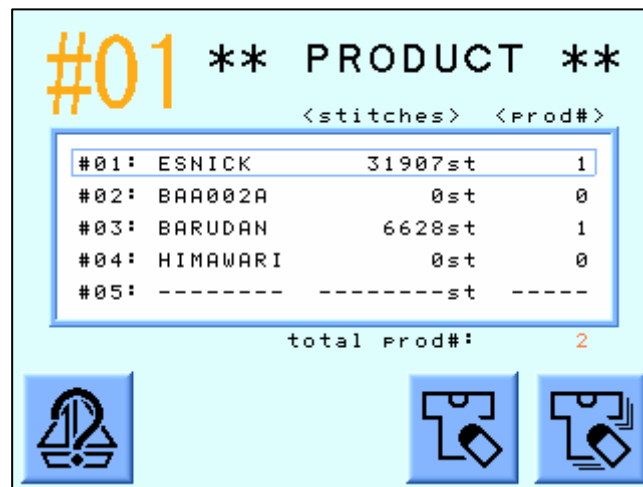


(Tecla A) (Tecla B) (tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

3) As estatísticas de produção mostram quantas vezes cada desenho foi bordado, quantidade de pontos bordados de cada desenho .

Pressione a tecla “D” até ouvir um bipe longo para zerar (resetar) as estatísticas de produção do desenho selecionado.

Pressione a tecla “E” até ouvir um bipe longo para zerar (resetar) as estatísticas de todos os desenhos na memória.



#01 ** PRODUCT **		
	<stitches>	<Prod#>
#01: ESNICK	31907st	1
#02: BAA002A	0st	0
#03: BARUDAN	6628st	1
#04: HIMAWARI	0st	0
#05: -----	-----st	----
total Prod#:		2

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

Pressione a tecla “A” para retornar a tela anterior.

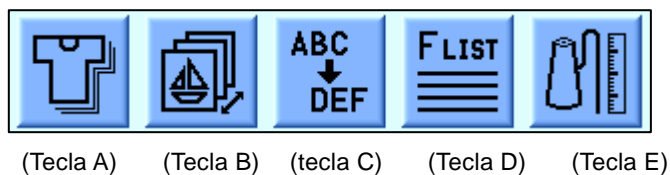
5. Mudando o Nome do Desenho

Instruções de como renomear o desenho

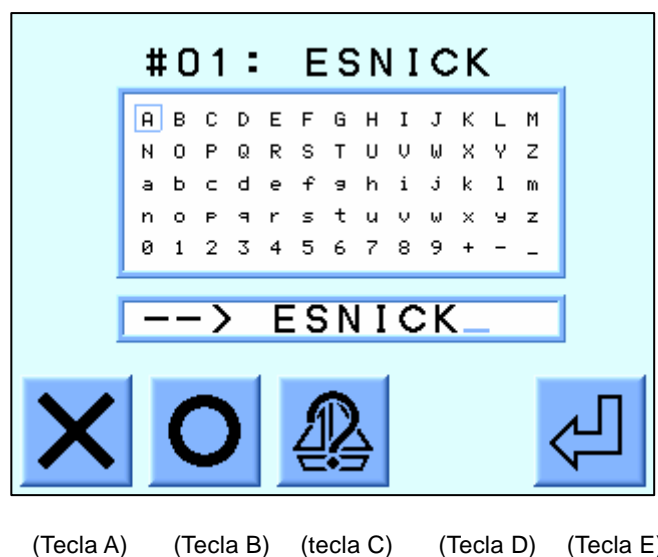
Esta operação não poderá ser executada se a máquina estiveracionada - "DRIVE".

1) Veja o capítulo "Informações do Desenho".

2) Pressione a tecla "C".



3) A tela para editar o nome do desenho será exibida.



Use as teclas "JOG" para selecionar as letras.

Pressione a tecla "Origem" ou a tecla "B" para confirmar a letra. *1

Pressione a tecla "A" para apagar a ultima letra.

4) Pressione a tecla “E” para salvar a mudança e sair desta função. *2



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

5) Pressione a tecla “C” para voltar a tela anterior.

*1 O nome do desenho pode ter até 8 caracteres.

O primeiro caractere deve ser uma letra, os demais podem ser números.

Quando o desenho for salvo no “CF Card” ou no “Disquete” as letras serão automaticamente transformadas em maiúsculas.

O Back-Up da memória da máquina não converte as letras.



*2 Pressione a tecla de memória para sair desta função.

para cancelar a mudança do nome e

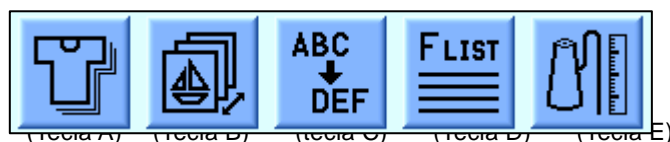
6. Código de Mudança de Cor (F-List)

Mudando a seqüência de cores

Esta é uma das formas práticas e rápidas para se programar as cores do desenho.

1) Veja o capítulo “Informações do Desenho.”

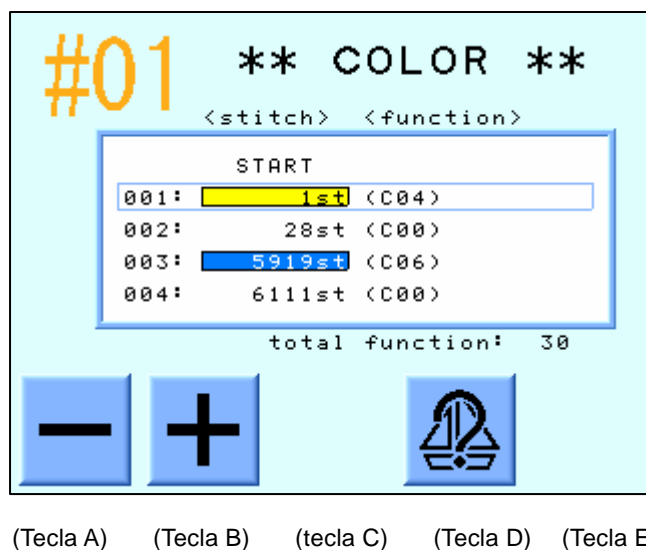
2) Pressione a tecla “D”.



3) A lista de códigos será exibida.

Abaixo está a tela com a lista de códigos (C...) e o número de pontos onde cada função se localiza no desenho.

Escolha um código usando as teclas “JOG”.



A cor da tela de fundo é a mesma de quando é exibida a imagem do desenho.

C01 = agulha 1

C02 = agulha 2

*

*

*

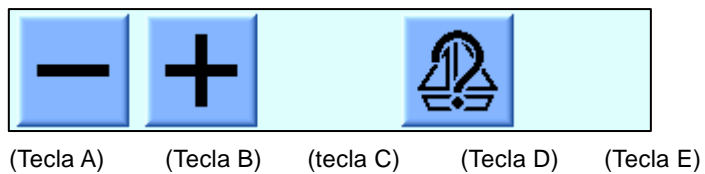
C15 = agulha 15

C00 = stop

Nesta lista também é possível colocara as funções para lantejola, chenille, bailarina, etc.

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

*O código modificado será destacado.



5) Pressione a tecla “D” para voltar à tela anterior.

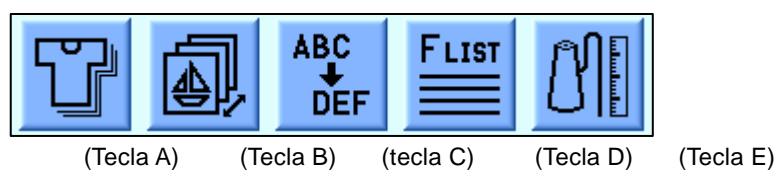
*Um desenho podera ter até 400 códigos de troca de cor.

7. Consumo de Linha

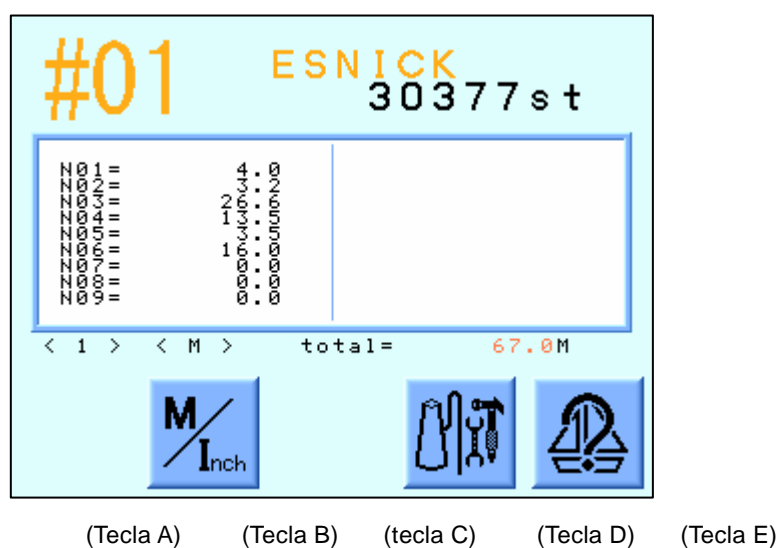
Instruções de como visualizar o consumo de linha

1) Veja o capítulo “Informações do Desenho”.

2) Pressione a tecla “E”.



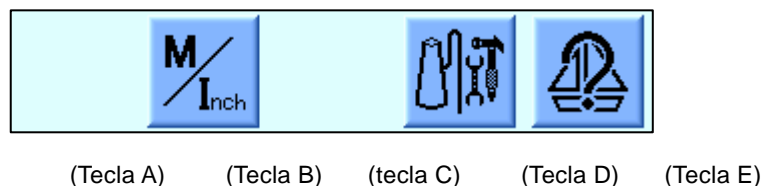
3) Será exibida uma simulação do consumo de linha de cada agulha.



Pressione a tecla “B” para ver o consumo em polegadas.

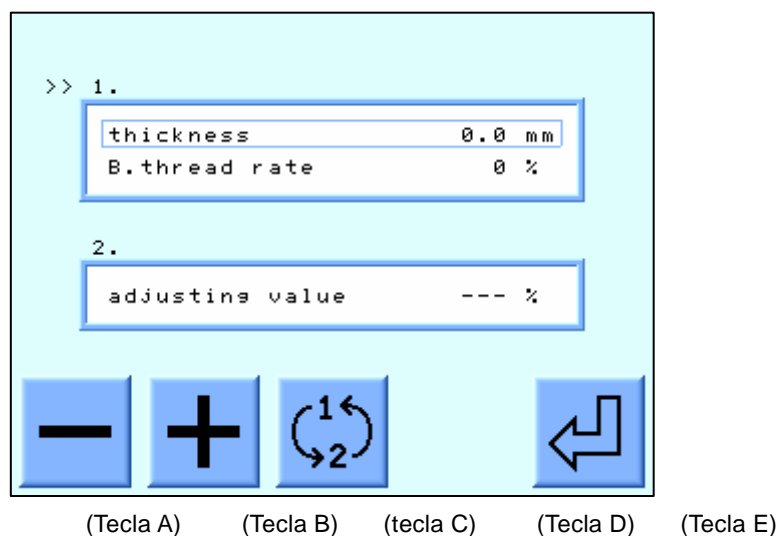
Pressione a tecla “E” para voltar a tela anterior.

4) Pressione a tecla “D”.



5) A tela para os ajustes do consumo de linha será exibida.

Escolha os itens usando as teclas “JOG”.



Pressione a tecla “A” para diminuir o valor.

Pressione a tecla “B” para aumentar o valor.

Pressione a tecla “C” para mudar de quadro, 1 ou 2. *1

Pressione a tecla “E” para confirmar as mudanças e voltar para a tela anterior.

*1 Dois metodos estão disponiveis. O primeiro é a espessura do tecido e o percentual de linha da bobina em relação a linha da agulha. O segundo é para mudar a relação de calibração.

Item	Função	Escala	Padrão
Thickness (Espessura)	A espessura do tecido é ajustada em 1/10mm.	0.0 – 9.9mm	0.0mm
B. Thread Rate (Percentual da linha da bobina)	Diferença de consumo entre a linha da bobina em relação a linha da agulha no ponto tipo Satin.	0 – 100%	50%
Adjusting Value (Valor de ajuste)	Relação de calibração para o consumo de linha.	100 – 200%	100%

8. Apagando Desenho da Memória da Máquina

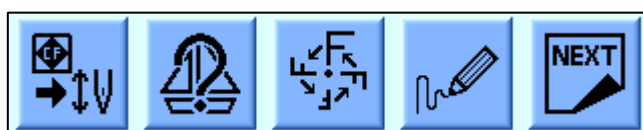
Instruções de como apagar desenhos da memória.

*Os desenhos não poderão ser apagados da memória enquanto a maquina estiver acionada em “DRIVE”.

1) Pressione a tecla memória.



2) Pressione a tecla “E”.



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

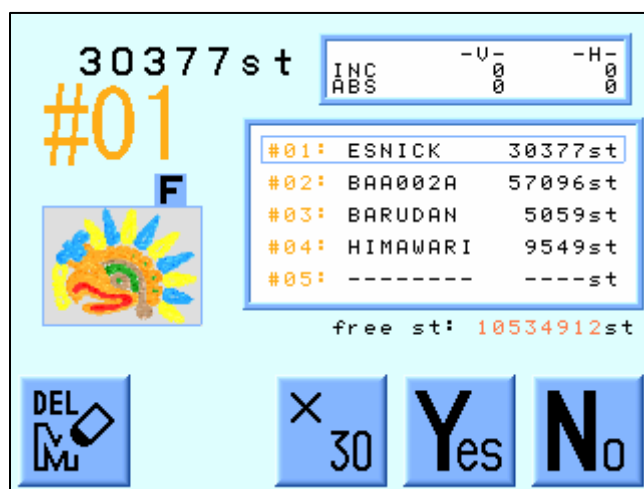
3) Pressione a tecla “A”.



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

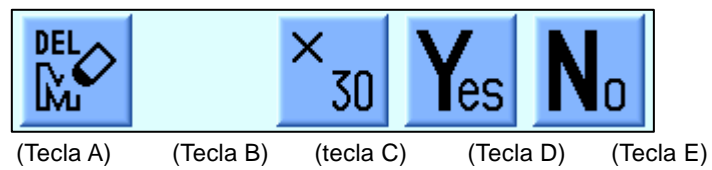
4) Veja o capítulo “Selecionando Desenhos” e encontre o menu.

Escolha o desenho a ser apagado usando as teclas “JOG”.



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

5) Pressione a tecla “D” para confirmar e apagar o desenho.



Para apagar todos os 30 desenhos da memória pressione as teclas “C” e “D” juntas.

Pressione a tecla “A” ou a tecla “E” para cancelar esta operação e voltar a tela anterior.

9. CF Direct Drive (Bordando direto do CF Card)

9-1. Bordando direto do CF Card

Desenhos armazenados no Cartão CF podem ser bordados diretamente sem a necessidade de serem armazenados na memória da máquina.

1) Pressione a tecla memória.



2) Pressione a tecla "A".



(Tecla A)

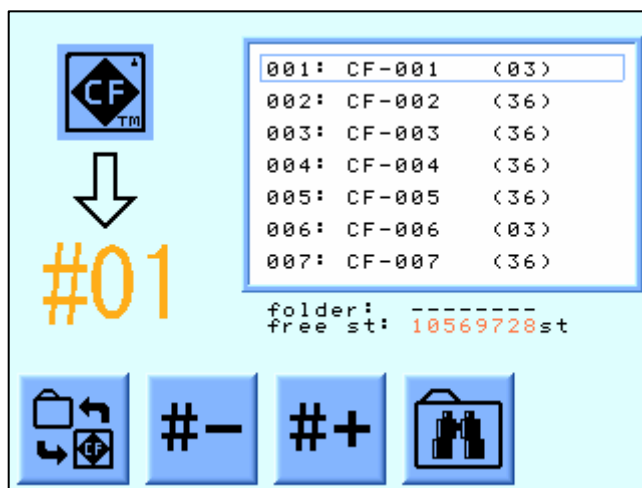
(Tecla B)

(tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

3) A lista de pastas do Cartão CF será exibida na tela.



(Tecla A)

(Tecla B)

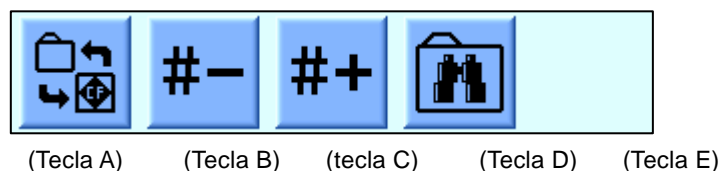
(tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

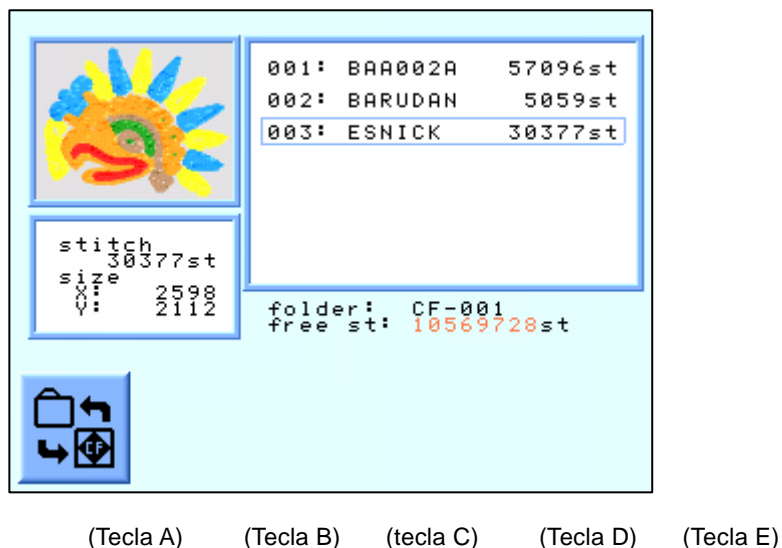
Pressione a tecla "B" ou "C" para selecionar uma pasta.

4) Pressione a tecla “A”.



5) A lista de desenhos da pasta será exibida.

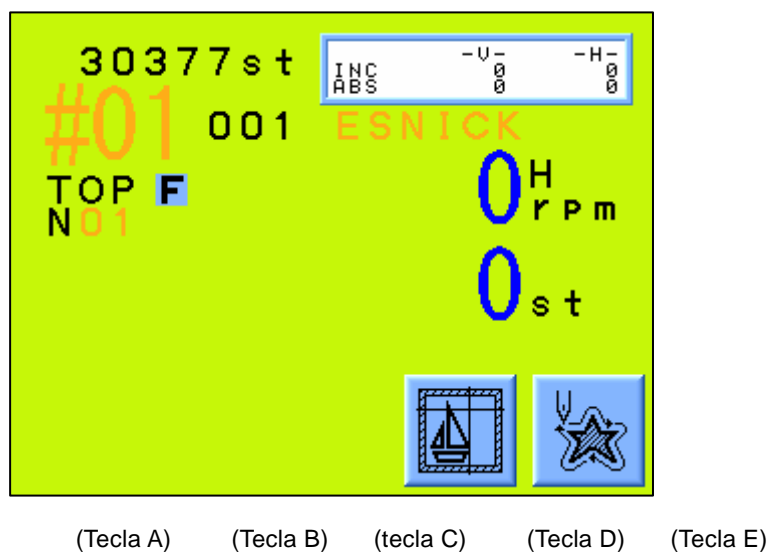
Escolha um desenho usando as telcas “JOG”.



6) Pressione a tecla “DRIVE”.

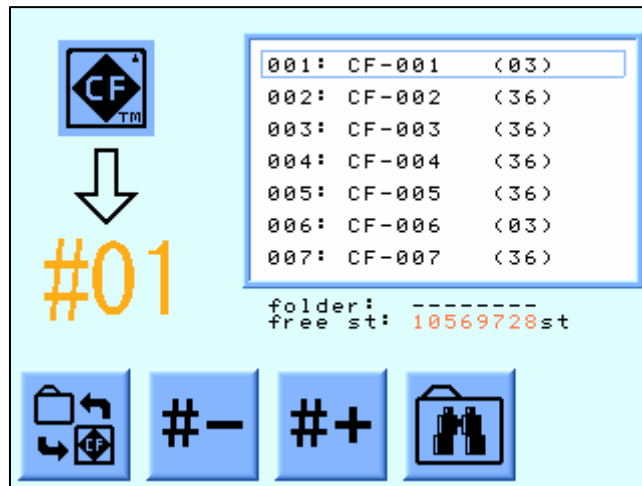


A máquina entrará no modo “DRIVE” e estará pronta para bordar o desenho selecionado.



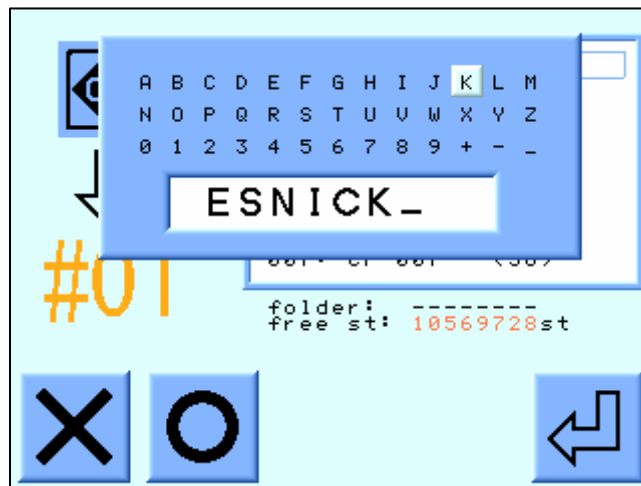
9-2. Procurando um Desenho no Cartão CF

- 1) Veja o capítulo “CF Direct Drive” e encontre a lista.
- 2) Pressione a tecla “D”.



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

- 3) O meu de letras será exibido.



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

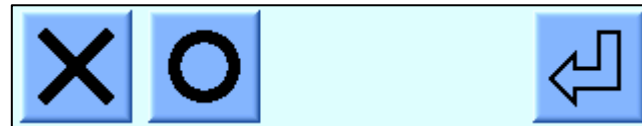
- Digite o nome do desenho a ser procurado.

Escolha as letras usando as teclas “JOG”.

Pressione a tecla “B” ou a tecla “Origem” para confirmar a letra.

Pressione a tecla “A” para apagar a ultima letra.

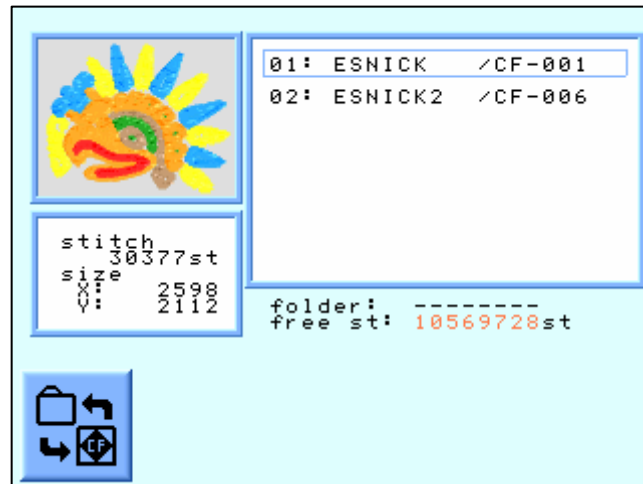
4) Pressione a tecla “E” para iniciar a procura.



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

4) O resultado da pesquisa será exibido.

Escolha o desenho desejado usando as teclas “JOG”.

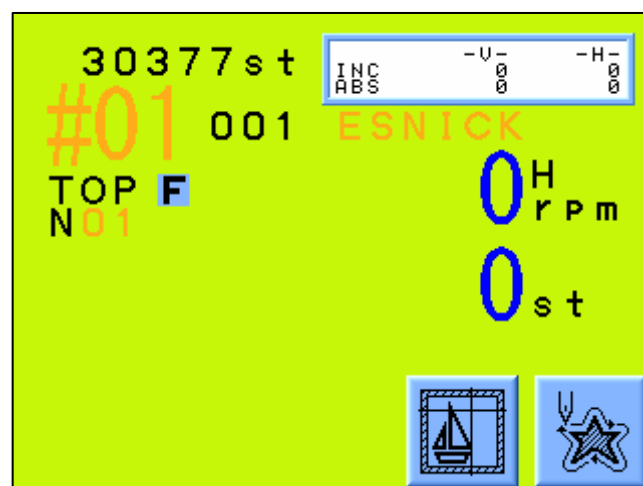


(Tecla A) (Tecla B) (tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

5) Pressione a tecla “DRIVE”.



O desenho escolhido sera memorizado na maquina e esta estará pronta para bordar.



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

10. Processador de Pontos (DSP) Design Stitch Processor

10-1. Ajustando o processador de pontos.

O processador de pontos aumenta a escala e/ou muda a densidade dos pontos.

A escala será alterada com compensação de pontos.

A densidade pode ser alterada independentemente em cada tipo de ponto do bordado – Tatami (matizado), Satin (zig-zag) e Pesponto.



1) Pressione a tecla memória.

2) Pressione a tecla “E”.



(Tecla A)

(Tecla B)

(tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

3) Pressione a tecla “E”.



(Tecla A)

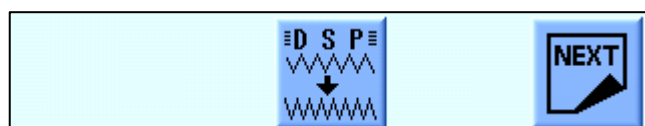
(Tecla B)

(tecla C)

(Tecla D)

(Tecla E)

4) Pressione a tecla “C”.



(Tecla A)

(Tecla B)

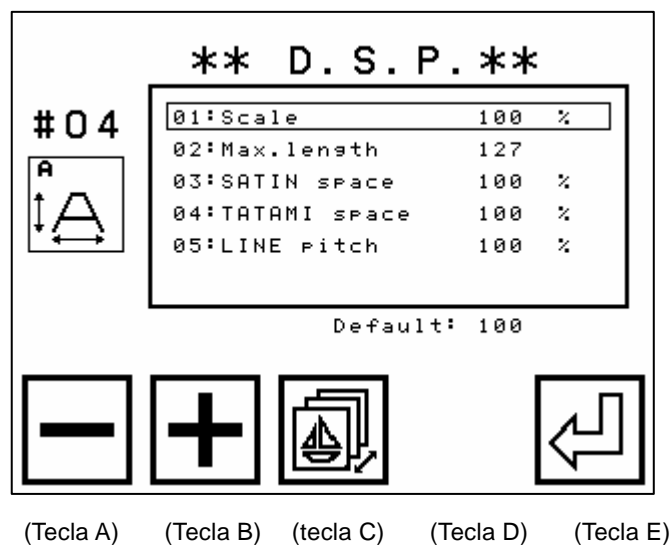
(Tecla C)

(Tecla D)

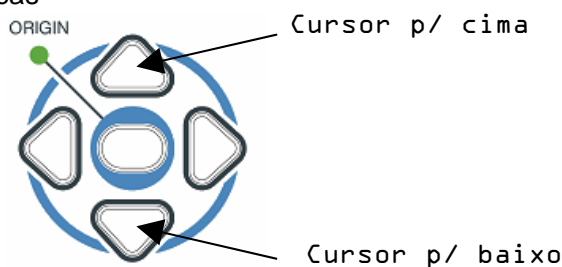
(Tecla E)

5) A lista de parâmetros do processador de pontos será exibida.

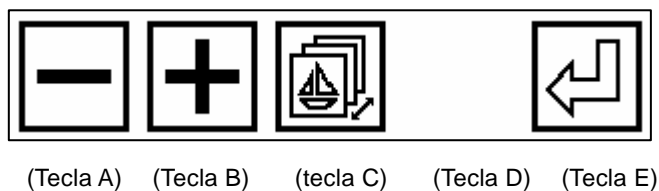
Escolha o parâmetro com as teclas “JOG”.



*Operações básicas

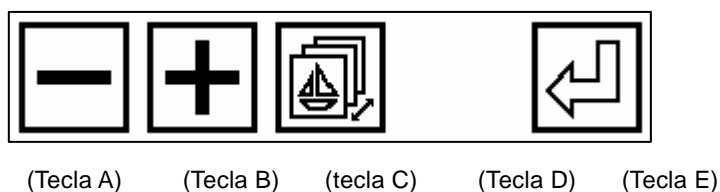


6) Pressione a tecla “A” ou “B” para mudar o valor.



Pressione a tecla “C” para voltar à tela anterior.

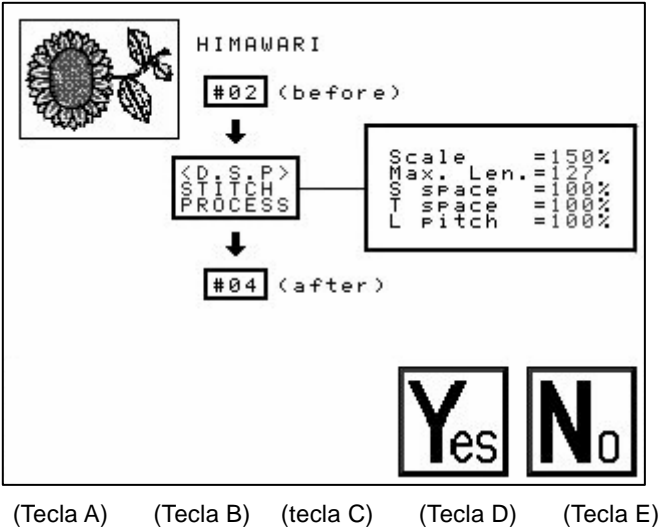
7) Pressione a tecla “E”.



*Antes de usar o processador de pontos é necessário ter uma posição de memória vazia.

*A tecla “E” não funcionara se não tiver uma memória vazia.

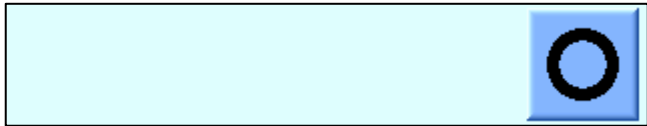
8) Veja a confirmação dos parâmetros que serão alterados e o número da memória do desenho processado.



Pressione a tecla “D” para iniciar a conversão.

Pressione a tecla “E” para cancelar e voltar à tela anterior.

9) Pressione a tecla “E” para parar a conversão.



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


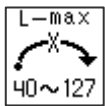



10) Pressione a tecla “D” para cancelar a conversão.

Pressione a tecla “E” para continuar a conversão.



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

10-2. DSP Parameters (Parâmetros do Processador de Pontos)

Nº e Ícone	Item	Função	Escala	Padrão
1 	Scale (Escala)	Aumentar ou Diminuir a escala (tamanho) do desenho	50 – 200%	100%
2 	MAX. Length (Comprimento Máximo)	Comprimento máximo do ponto	40 - 127	127
3 	SATIN Space (Distância no Satin)	Distancia entre os pontos no Satin e Tatami. Quanto maior, menor será a densidade do desenho e vice-versa.	70 – 130%	100%
4 	TATAMI Space (Distância no Tatami)			
5 	LINE Pitch (Pesponto)	Ajusta o comprimento do ponto.	70 – 130%	100%