

Capitulo 5. Ler (Carregar) Desenhos

Este capitulo explica como ler (carregar) desenhos para a memória.

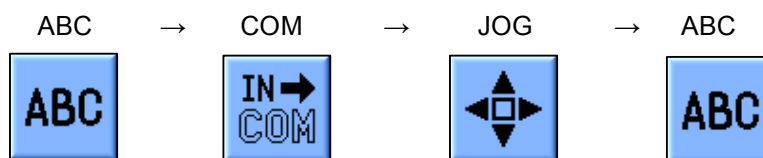
1. Antes de Ler Desenhos
2. ABC Drive
3. Ler Desenhos do PC
4. Salvando Desenhos no PC
5. Adicionando Pontos

1. Antes de Ler Desenhos

Operações a serem executadas antes de ler (carregar) desenhos.
Em máquinas com a porta LAN, não é possível baixar desenhos com ABC e COM.

1) Selecione o dispositivo de onde ira baixar o desenho

Pressione a tecla “A” para escolher o dispositivo.



O ícone acima da tecla “A” mostra o dispositivo selecionado.

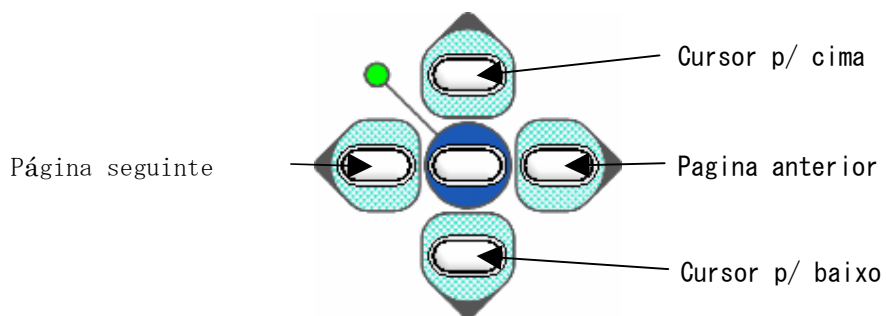
O dispositivo selecionado será exibido no canto superior esquerdo da tela.

2) Escolha o desenho

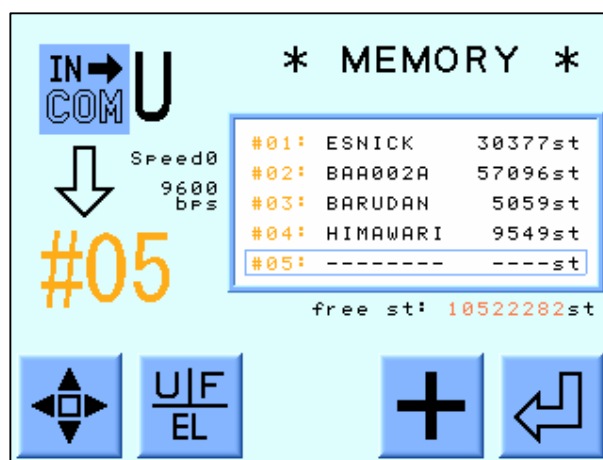
*Mesmo procedimento para salvar desenhos.

A lista de desenhos no disquete ou na memória da máquina serão exibidos durante este processo.

Use as teclas “JOG” para selecionar o desenho.



Desenhos na memória



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

3) Para pausar ou cancelar use o mesmo procedimento de quando vai salvar um desenho.

A leitura pode ser pausada ou cancelada.

a) Pressione a tecla "A" durante a leitura para pausar.



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

*Pressione e segura a tecla "E" se não pausar.

b) Pressione a tecla "D" para cancelar.

Pressione a tecla "E" para recomeçar a leitura.



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

2. 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”.

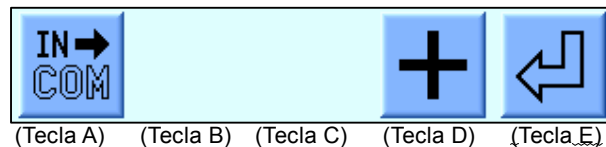
1) Prepare o dispositivo para enviar o desenho.

2) Pressione a tecla “Menu” para exibir “Menu 2”.

3) Pressione a tecla “A”



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



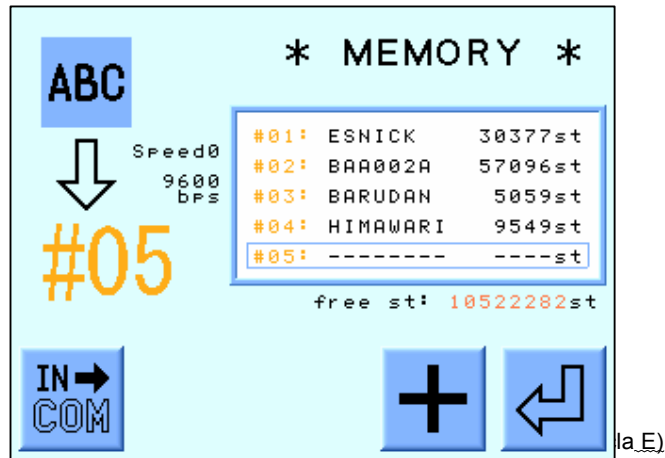
* O ícone mostrado no canto superior esquerdo devera ser



5) Encontre a lista de desenhos na memória.

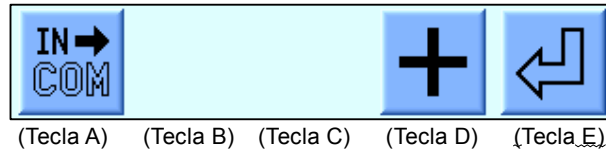
Escolha o desenho usando as teclas “JOG”.

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

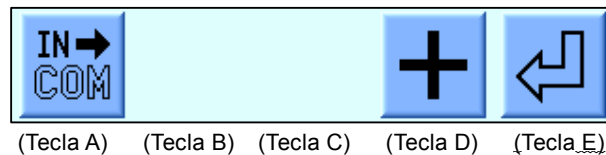


Este ícone não será exibido se o “DRIVE ABC” já estiver escolhido a memória.

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



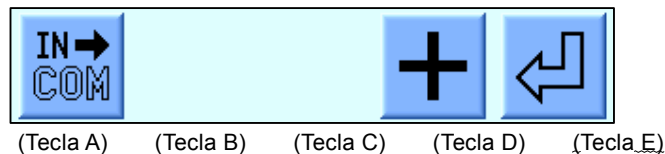
7) Pressione a tecla “E” para iniciar o “ABC Drive”. *3



8) Quando a maquina recebe o desenho do “ABC Drive”, ela automaticamente gravara sobre a memória.

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

Pressione a tecla “A” para apagar 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.

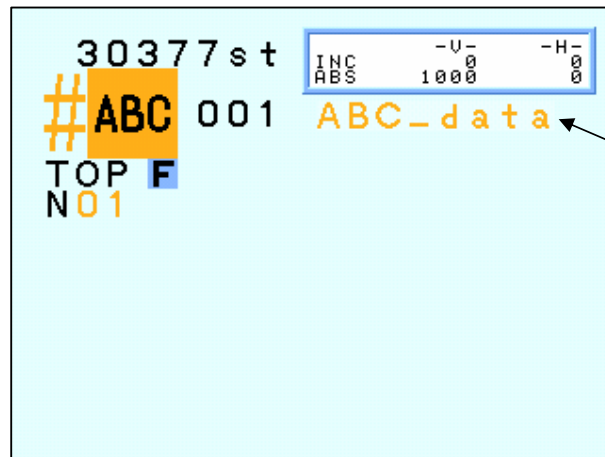
*2 Veja, “Lendo do PC” para determinar a velocidade de transmissão.

*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”.

<ABC>



Nome do desenho
“ABC-data”

3. Ler desenhos do PC

Lendo desenhos do PC via porta “COM”.

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

O cabo deve ser apropriado.

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

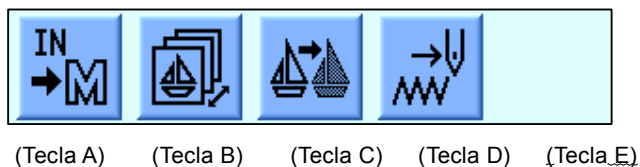
3-1. Lendo desenhos do PC (COM)

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

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

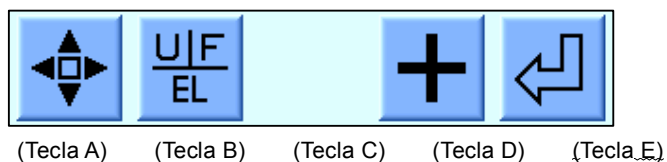
2) Pressione a tecla “Menu” para exibir “Menu 2”.

3) Pressione a tecla “A”.



4) Pressione a tecla “A” para comutar os ícones. Escolha o ícone “COM”.

Veja “Antes de ler desenhos”.



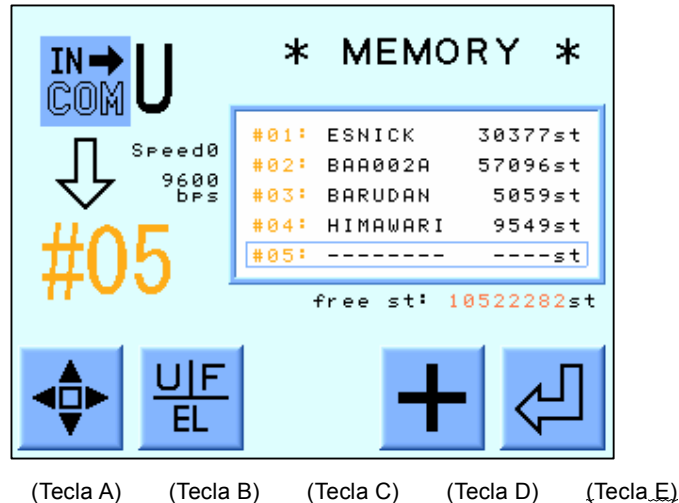
*O ícone no canto superior esquerdo deverá ser



5) Os desenhos da memória serão exibidos.

Use as teclas “JOG” e selecione uma posição de memória vazia.

A máquina automaticamente escolherá a primeira posição de memória vazia *1



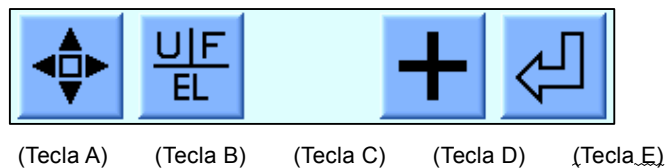
*Caso uma posição de memória ocupada for selecionada, o ícone



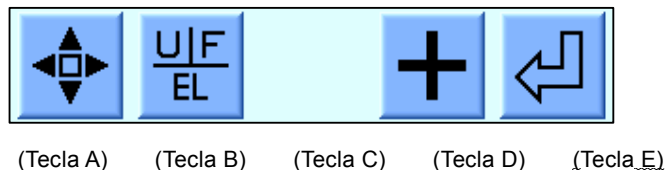
não será exibido e não será possível gravar um desenho.

6) Com a tecla “B” comutar o “Código”. *2

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



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



8) Cheque se o dispositivo para leitura de desenhos está pronto.

*1 A primeira memória livre será automaticamente selecionada.

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

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

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

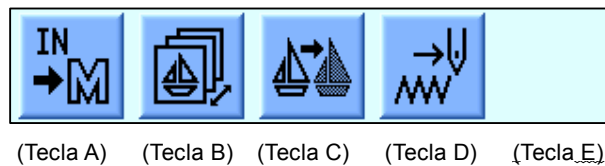
Com a tecla “D” mudar o numero que se refere à velocidade.

No.	Speed (bps)	
0	9 6 0 0	× 1
1	1 4 4 0 0	× 1 . 5
2	1 9 2 0 0	× 2
3	2 8 8 0 0	× 3
4	3 8 4 0 0	× 4
5	5 7 6 0 0	× 6
6	7 6 8 0 0	× 8
7	1 1 5 2 0 0	× 1 2

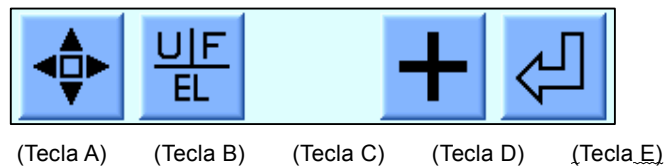
3-2. Mesclar / Juntar Desenhos (COM)

Mesclar desenhos via porta COM.

- 1) Prepare o dispositivo para enviar o desenho.
- 2) Pressione a tecla “Menu” para exibir “Menu 2”.
- 3) Pressione a tecla “A”.



- 4) Pressione a tecla “A” para comutar os ícones. Escolha o ícone COM.

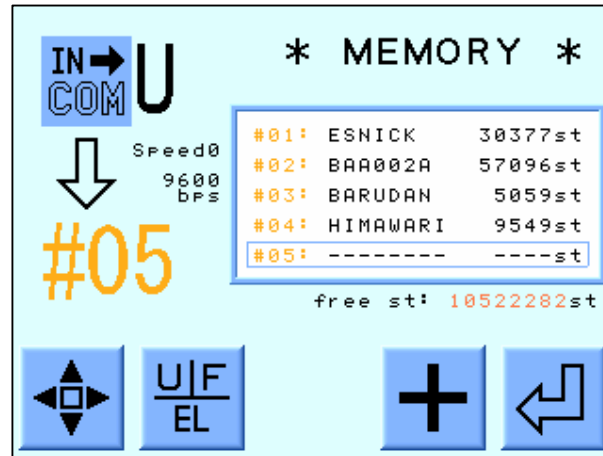


*O ícone na parte superior esquerda da tela deve ser



5) Veja a lista de desenhos na memória.

Use as teclas “JOG” e escolha um desenho.



(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) Tecla_E)

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



6) Pressione a tecla “C” para mesclar o desenho.

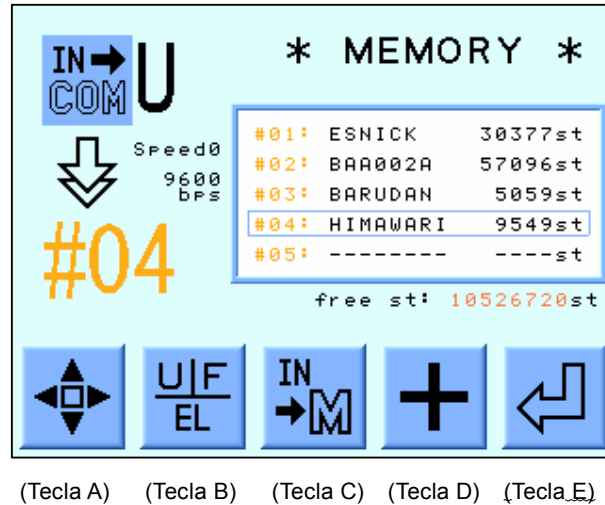


(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla_E)

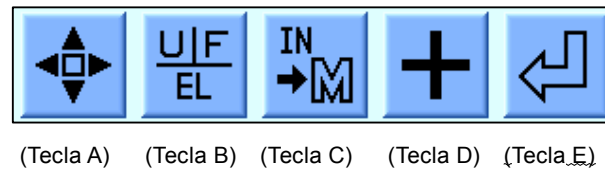
Pressione a tecla “C” novamente para cancelar a operação de mesclar.

7) Pressione a tecla “B” para comutar para “Tape Conde”. *1

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



8) Pressione a tecla “E” para iniciar a mesclar.



9) Verifique se o dispositivo para enviar desenhos esta pronto para transferir.

*1 Veja “Lendo / baixando desenhos do PC” para dados da velocidade de transmissão.

4. Salvando Desenhos no PC via (COM)

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

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

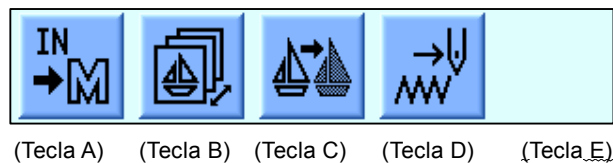
O cabo deve ser apropriado.

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

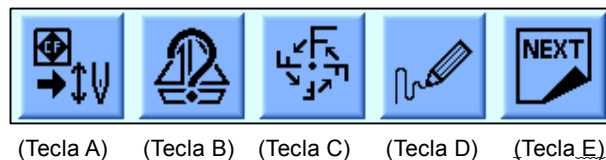
1) Prepare o dispositivo para receber o desenho.

2) Pressione a tecla “Menu” para exibir “Menu 2”.

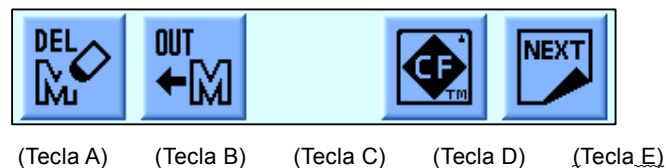
3) Pressione a tecla “B”.



4) Pressione a tecla “E”.

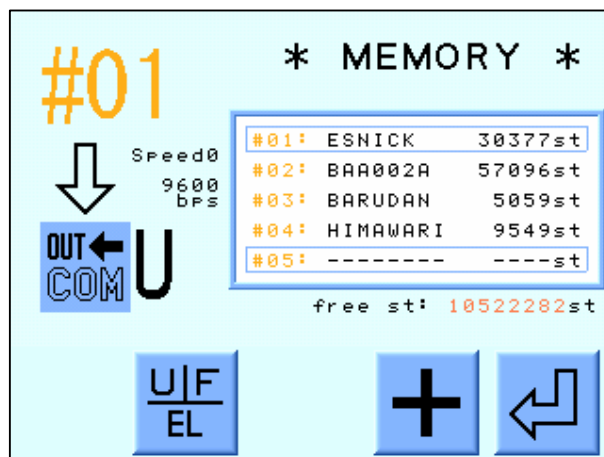


5) Pressione a tecla “B”.



6) Os desenhos da memória serão exibidos.

Use as teclas “JOG” para escolher o desenho a ser transferido. *1



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

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

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



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

8) Cheque se o dispositivo para receber o desenho esta pronto.

9) Pressione a tecla “E” para iniciar a salvar (transmitir) para o PC (COM). *4



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

*1 A maquina escolhera automaticamente uma memória vazia.

Apague desenhos se não tiver espaço suficiente.

*2 Com a tecla “B” comutar entre os códigos U → F → EL. Outros códigos 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	9 6 0 0	× 1
1	1 4 4 0 0	× 1 . 5
2	1 9 2 0 0	× 2
3	2 8 8 0 0	× 3
4	3 8 4 0 0	× 4
5	5 7 6 0 0	× 6
6	7 6 8 0 0	× 8
7	1 1 5 2 0 0	× 1 2

*4 O cancelamento da operação pode levar uns 10 segundos. Será automaticamente cancelado se a conexão não estiver bem feita.

5. Adicionando Pontos

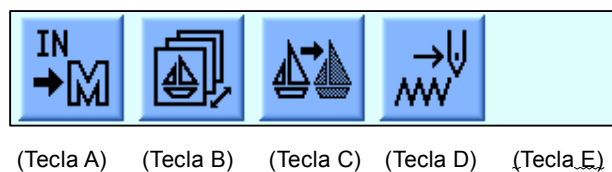
A máquina deve estar fora do “DRIVE” para poder executar esta operação.

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

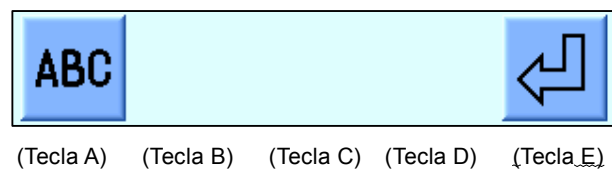
Pontos podem ser adicionados usando as teclas “JOG”. O pantógrafo movera enquanto as teclas “JOG” forem acionadas.

1) Pressione a tecla “Menu” para exibir “Menu 2”.

2) Pressione a tecla “A”.



3) Pressione a tecla “A” para comutar os ícones dos dispositivos. Escolha o ícone das teclas “JOG”

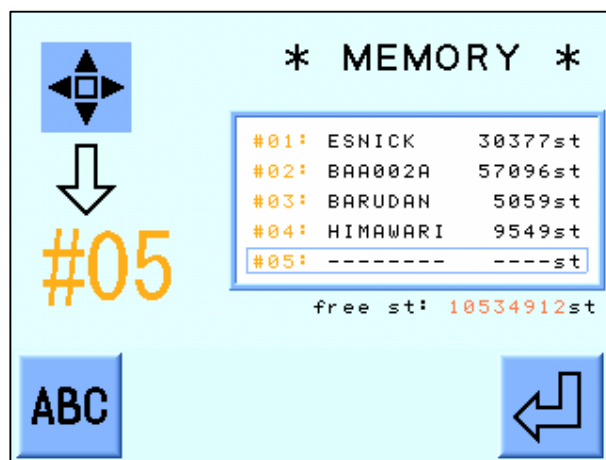


*O ícone exibido no canto superior esquerdo da tela será este:



4) Os desenhos da memória serão exibidos.

Escolha uma memória para salvar o movimento.



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

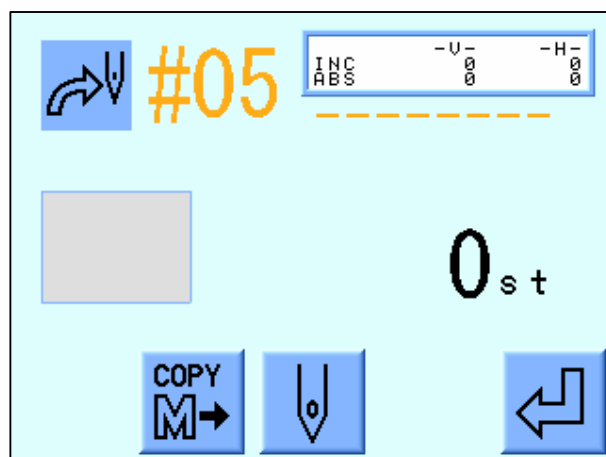
5) Pressione a tecla “E” para adicionar pontos.



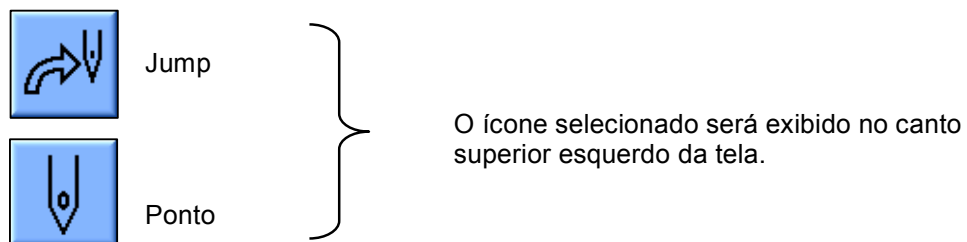
(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

6) Pressione a tecla “C” para comutar entre o ícone de “Jump” e o ícone de “Ponto”.*1

*O ajuste de fabrica é “Jump”.

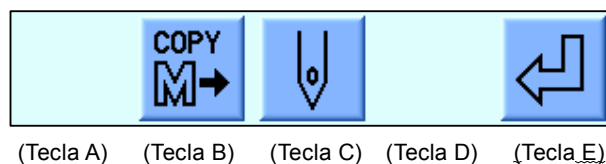


(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)



7) Use as teclas “JOG” para mover o pantógrafo a posição desejada.

8) Pressione a tecla “E” e segure ate soar um bipe para adicionar um “Jump” ou um “Ponto” nesta memória. *2.



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

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

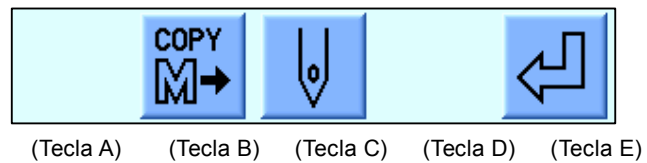
5-2. Copiando desenhos

Copiando um desenho e juntado a um outro.

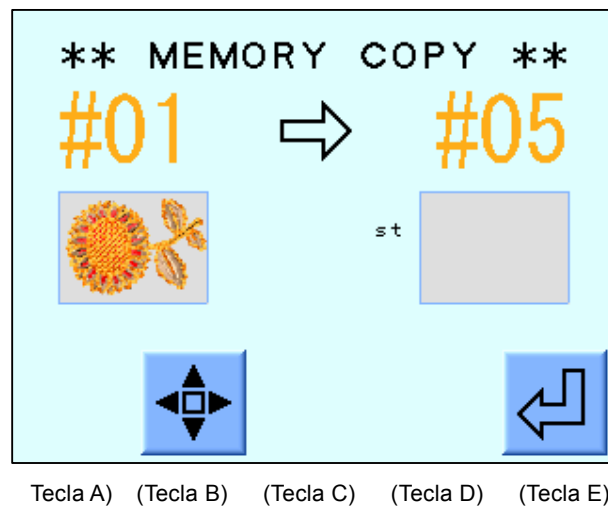
1) Veja, “Adicionando pontos” 1) – 5) , encontre o menu “JOG”.

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

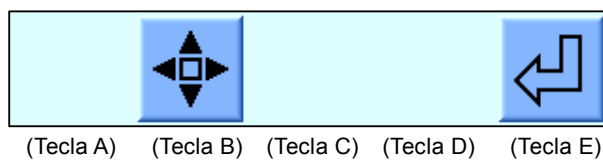
O desenho a ser juntado deve estar na memória.



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.