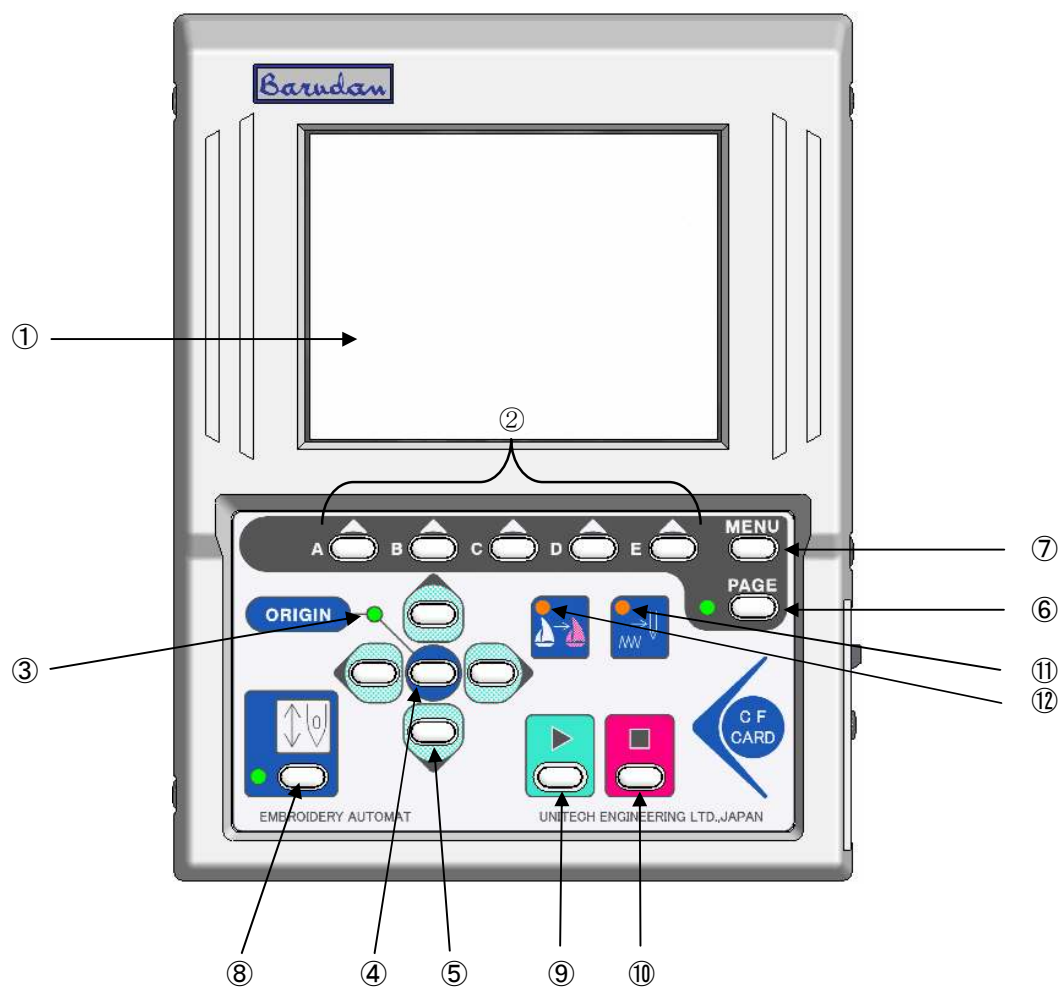


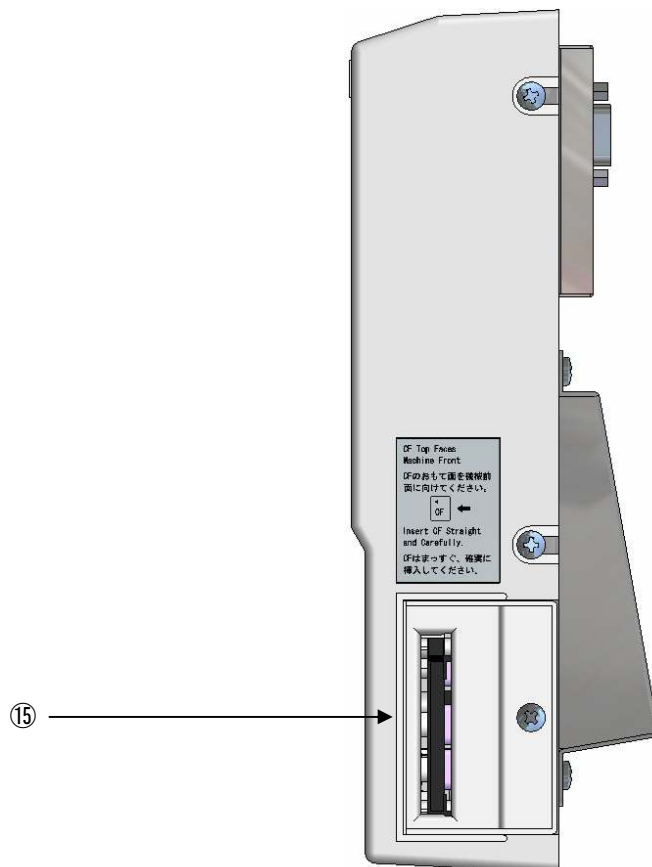
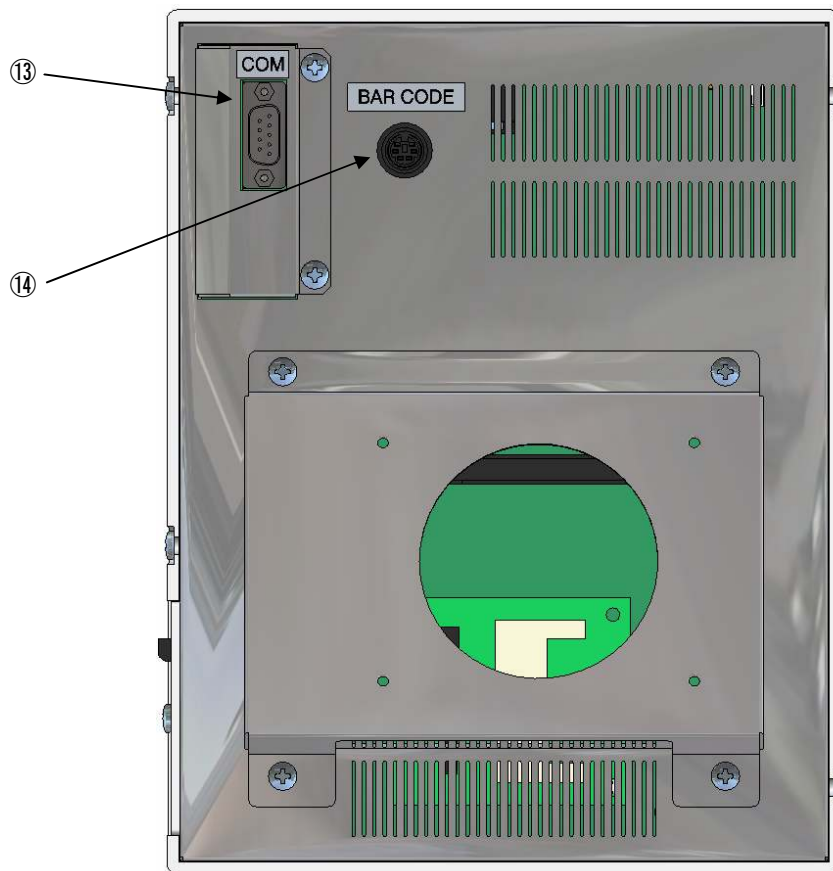
## Capítulo 3. Antes do uso

Este capítulo contém as seguintes informações.

1. Painel de comando (Aparência e denominação)
2. Ligando e desligando a máquina
3. Ajustando a origem
4. Máquina acionada e máquina abortada (Stand-by e Drive)
5. Teclas para mudança de tela
6. Mudando de tela
7. Informações na tela
8. Outras informações na tela
9. Mensagens
10. Mensagem para Acionar a Máquina
11. Mudando as cores do display (Tela)

## 1. Painel de Comando (Aparência e Denominação)

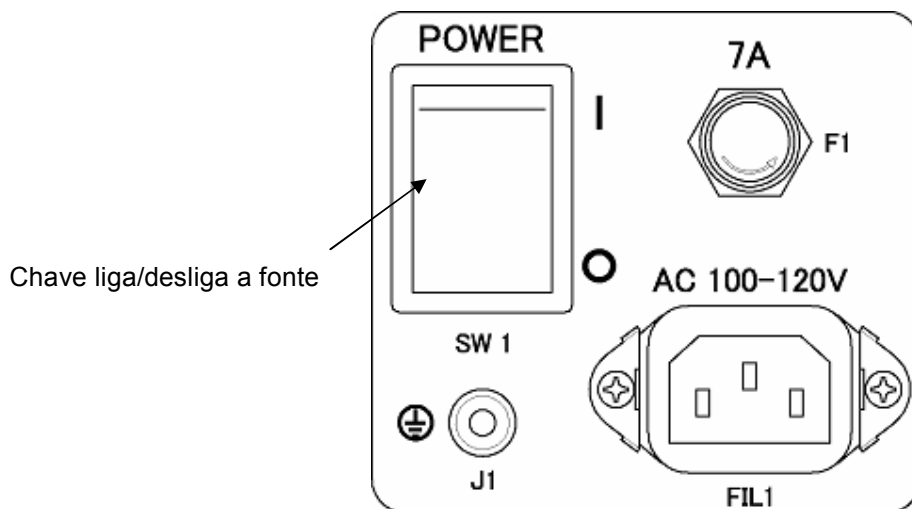




1. LCD Display (Tela)  
É onde são mostradas todas as informações.
2. Teclas dos ícones – A, B, C, D, E.  
As funções, operações, são mostradas por ícones.
3. LED de origem  
Fica aceso quando o pantógrafo estiver na origem.  
Pisca quando as teclas “JOG” estiverem sendo usadas para outras funções.
4. Tecla de Origem  
Move o pantógrafo 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 pantógrafo (JOG)  
Movem o pantógrafo. Um simples toque move o pantógrafo 0,1 mm. Segurando acionada move o pantógrafo continuamente e aumenta gradativamente a velocidade.  
Também usada para mover o cursor.
6. Tecla para mudar de pagina  
Muda as paginas
7. Tecla de menu  
Com esta tecla é possível navegar no menu.
8. Tecla “Drive”  
Coloca a máquina no modo “DRIVE” acionada, pronta para bordar.
9. Tecla “Start”  
Coloca a máquina em funcionamento.
10. Tecla “Stop”  
Pára a máquina.
11. LED de “FLOAT” (Flutuar, avançar o bordado sem costurar)  
Pisca quando o bordado estiver sendo adiantado sem bordar.
12. LED Teach  
Pisca quando um código de função é encontrado no desenho.
13. Porta COM (Serial)  
Porta serial com conector RS-232.
14. Porta PS/2  
Usada para conectar um leitor de código de barra (opcional).
15. Slot CF Card (Compact Flash Memory)  
Local onde é colocado o CF Card

## 2.Ligando e Desligando a Máquina (ON/OFF)

### 2-1. Elite 2 (Pro (CB) / Junior (CA) )



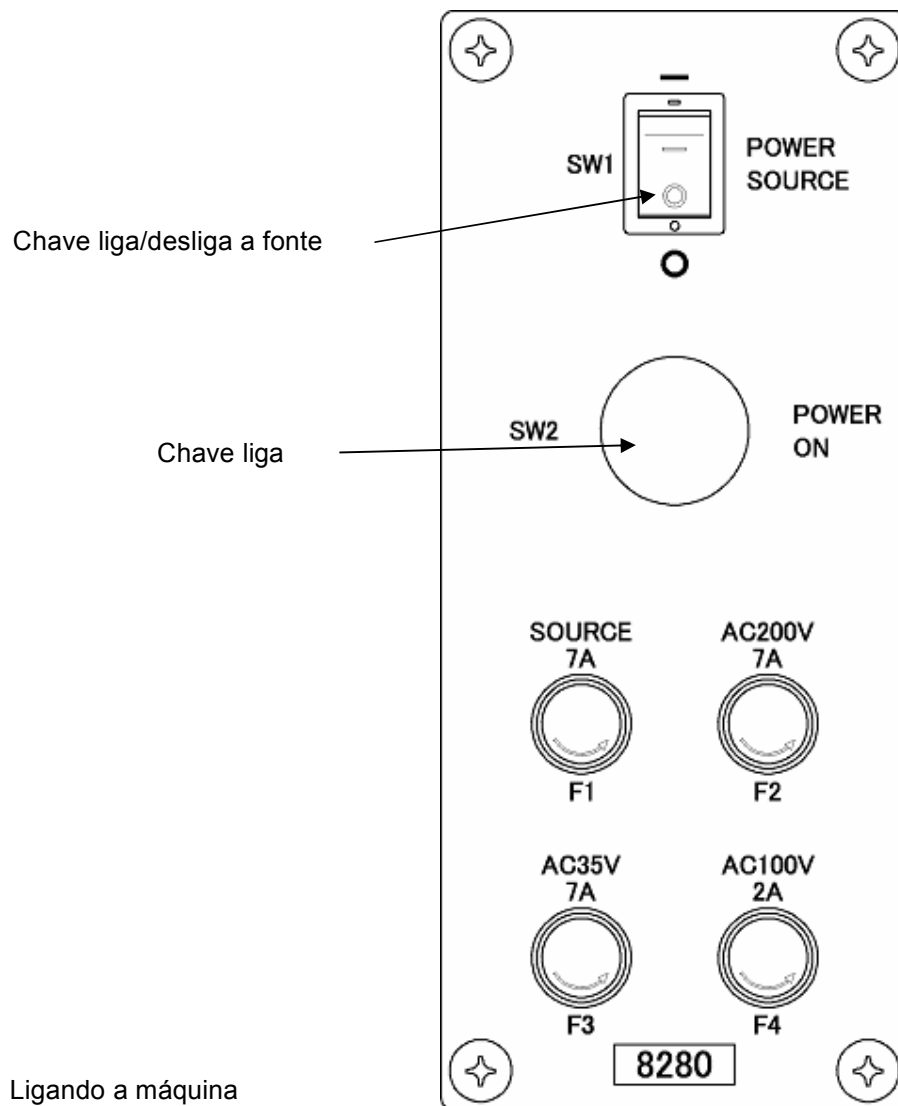
Ligando a máquina.

Pressione a chave para o lado (I).

Desligando a máquina.

Pressione a chave para o lado (O).

## 2-2. BEVT(C)



1) Pressione a chave da fonte para a posição (I).

2) Pressione a chave Liga para a posição (I).

Desligando a máquina

Pressione a chave da fonte para a posição (0).

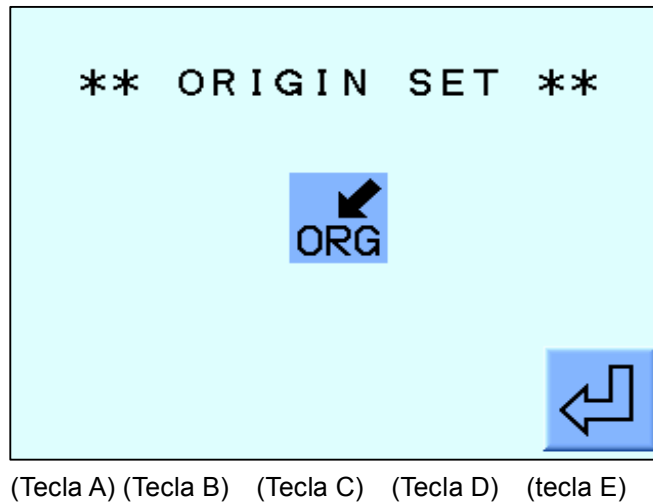
### 3. Ajustando a Origem

Quando a máquina 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



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

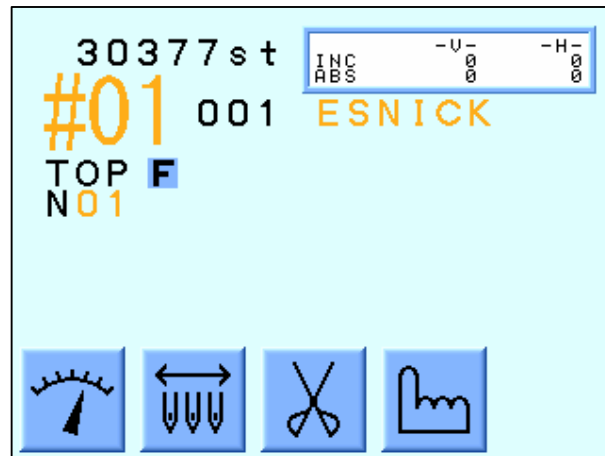
#### 4. Máquina Abortada (Azul) e Máquina Acionada (Verde)

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.

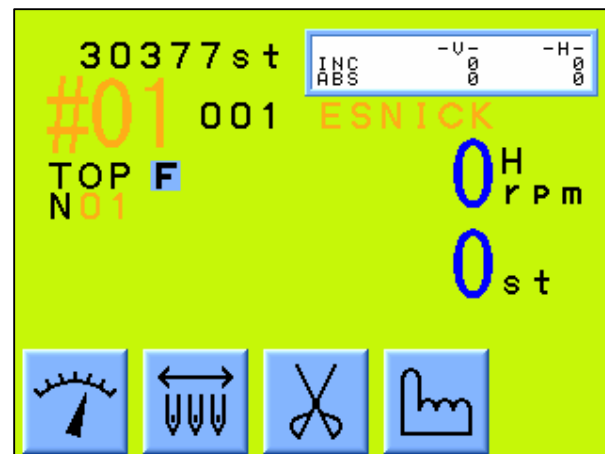
Este é o momento em que os desenhos são gravados, as cores são programadas, a troca rápida é configurada, etc...

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.





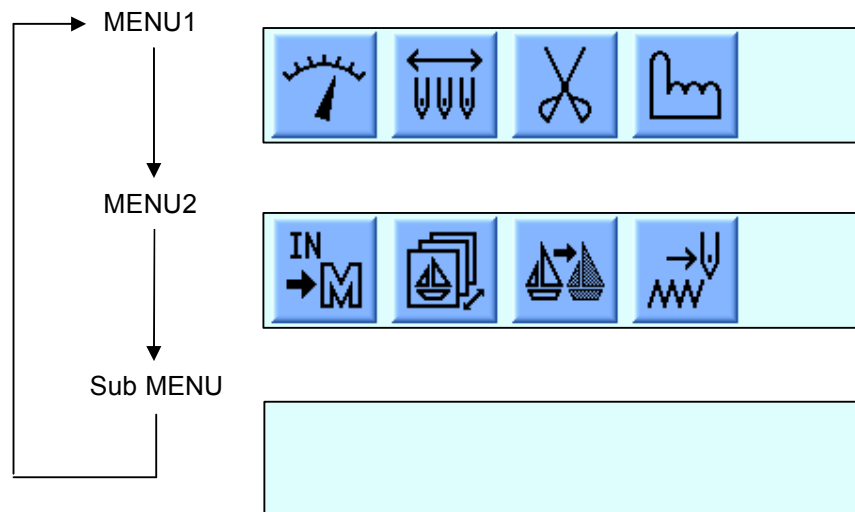
## 5. Teclas de Menu

### 5.1. Mudando Menus

As teclas de menu (A - E) correspondem diretamente aos ícones acima na tela (Display).  
As telas de menu mudam, habilitando outras funções. Os ícones mudarão de acordo com as várias funções disponíveis.

Pressione a tecla de menu para exibir as outras telas de menu e seus comandos. As telas (Menu 1 and Menu 2) serão exibidas conforme mostra as figuras abaixo.

Nota: Quando você estiver em um menu e quiser sair deste, basta pressionar a tecla de menu.





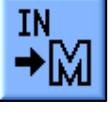






Quando a máquina estiver com a rede habilitada.



## 5-2 Ícones do menu

Significado dos ícones do menu.

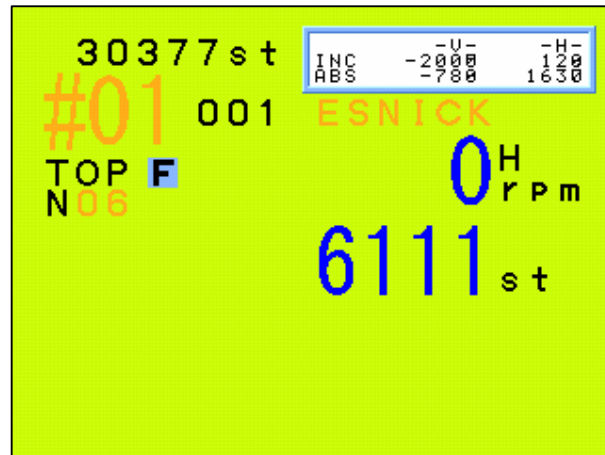
- |    |   |   |
|----|---|---|
| 1) |    | Velocidade.<br>Muda a velocidade da máquina.  |
| 2) |    | Mudança de Agulha.<br>Mudança manual de agulha (Cor).   |
| 3) |    | Corte<br>Corte manual de linha.   |
| 4) |    | Tecla Manual<br>Mostra as operações manuais e os ícones dos parâmetros de ajuste.   |
| 5) |   | Tecla de entrada na memória<br>Lê desenhos para a memória através da porta de comunicação COM.  |
| 6) |  | Tecla de Memória<br>Exibe os desenhos da memória e do CF Card. Envia desenhos.<br>Muda os parâmetros do desenho.  |
| 7) |  | Tecla Teach (Ensinando / Gravando)<br>Mostra a posição dos códigos de troca de cor e outras funções. Serve para gravar as trocas de cor enquanto a máquina borda. |
| 8) |  | Tecla Float (Flutuar)<br>Adianta o bordado sem bordar.  |
| 9) |  | Tecla de rede (Network)<br>Lê desenhos de um servidor através da rede.  |

## 6. Mudando de Tela - Page

Acione a tecla “Page” para mudar de tela.

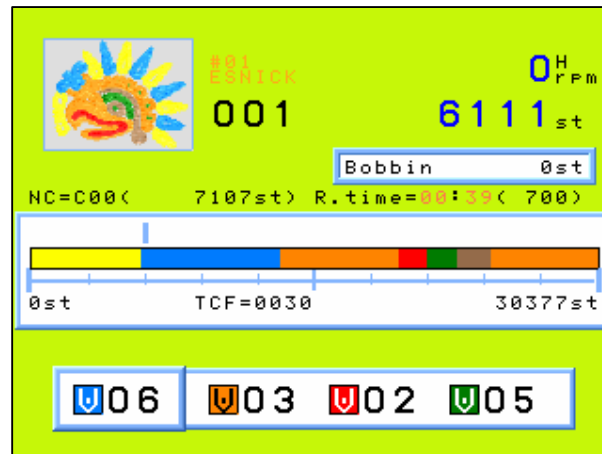
(veja também informações na tela)

### 1) Tela básica



### 2) Tela 1

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



### 3) Tela 2

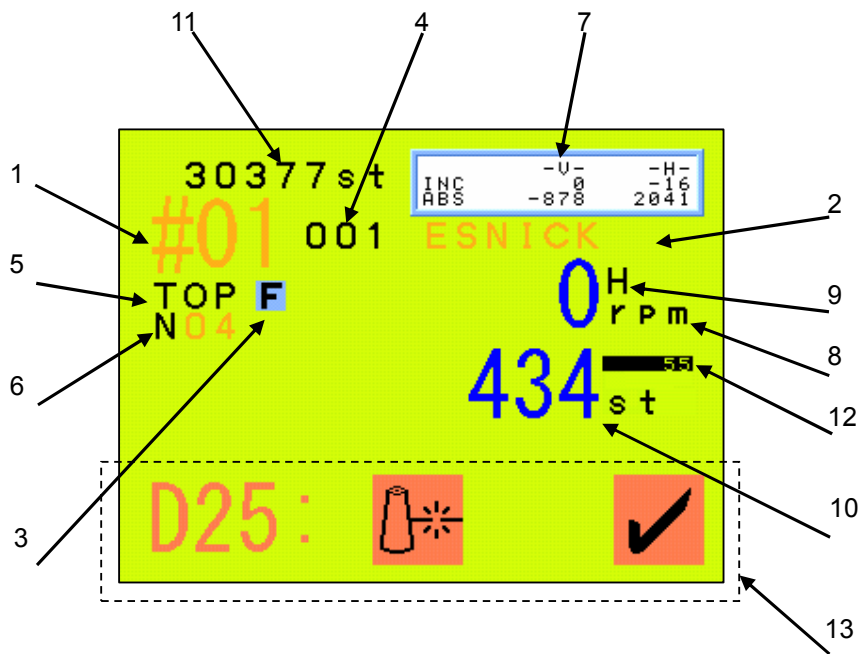
Pressione a tecla “Page” 2 vezes para mostra a tela 2. Esta mostrará o desenho, velocidade e quantidade de pontos bordados. Quando a máquina estiver bordando o cursor mostrara exatamente o local onde está sendo bordado.



Acionando novamente a tecla “Page” retornará a tela básica. Sempre que sair do Drive automaticamente será mostrado a tela básica.

## 7. Informações na Tela

Informações da tela básica.



\*As informações são referentes ao desenho atualmente selecionado.

### 1. Posição de memória

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

O numero será realçado se o desenho estiver rotacionado, mudado sua escala ou espelhado.

### 2. Nome do desenho.

### 3. Mostra a posição do desenho. (rotação)

### 4. Numero de repetições.

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

### 6. Indica em que agulha está.

Mostrará "NO" quando a agulha estiver fora de posição.

7. Mostra a distancia que o pantógrafo se moveu.

INC : distancia do ultimo ponto.

ABS : distancia do ponto de inicio.

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.

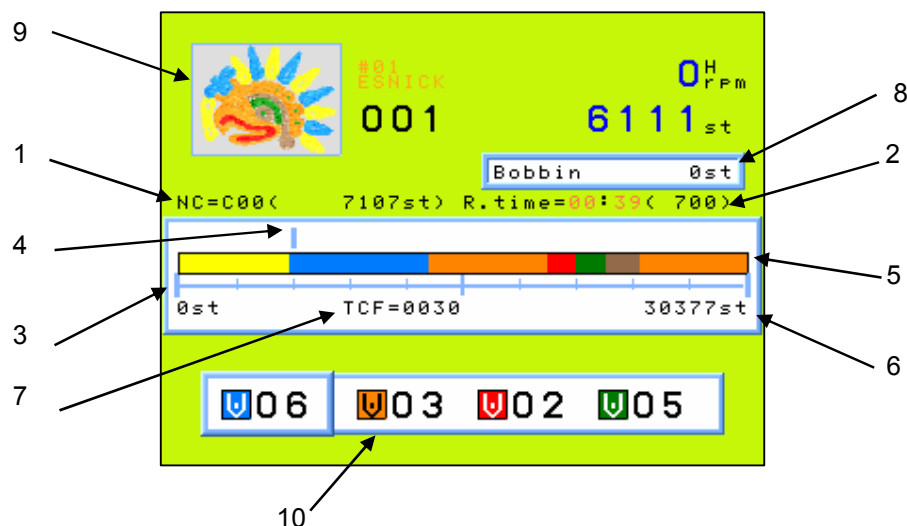
Mostra a quantidade de pontos que retornou depois de uma quebra de linha. Pontos para auto recuperação do bordado.

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

## 8. Outras Informações na Tela

### 1) Informações da tela 1.

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



\* As informações exibidas referem-se ao desenho atualmente 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 do bordado e a velocidade máxima.

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

3. Escala de progresso.

4. Indicador da escala de progresso.

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

6. Mostra a quantidade total de pontos.

7. Numero de trocas de cores

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

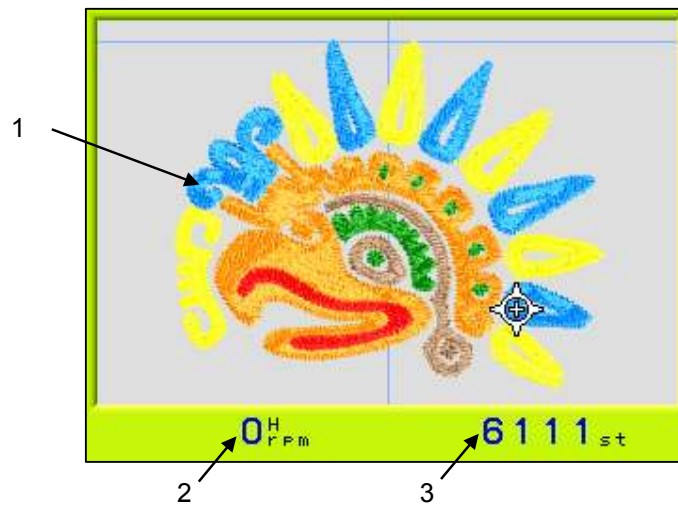
Somente aparecerá quando o contador da bobina estiver ativado.

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.

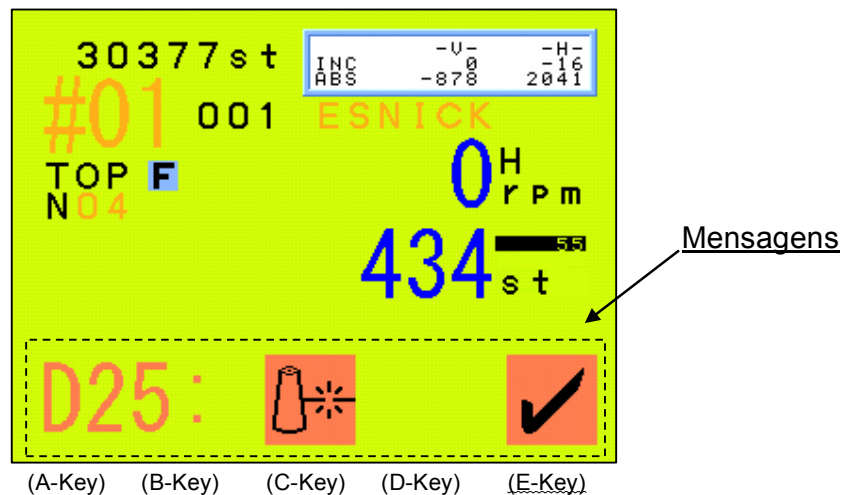
3. Mostra a quantidade de pontos já bordados.



## 9. Mensagens

As mensagens de erro durante a operação, são exibidas na tela básica.

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.

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

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

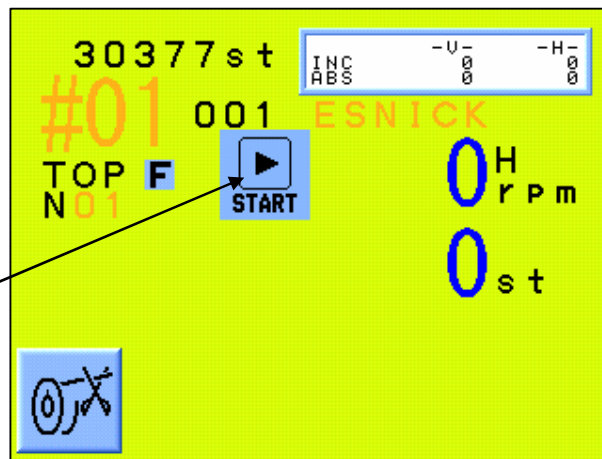
## 10. Mensagem para Acionar a Máquina

O ícone para acionar a máquina é mostrado abaixo.

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

Exemplo: Quando um corte manual for acionado o ícone de acionar a máquina será exibido.

Mensagem p/ acionar a máquina

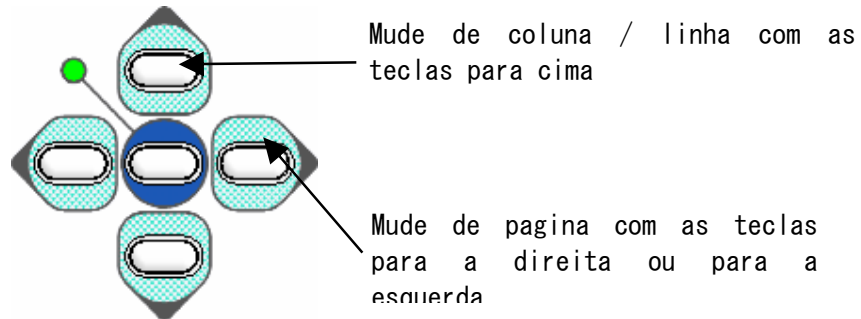


(A-Key) (B-Key) (C-Key) (D-Key) (E-Key)

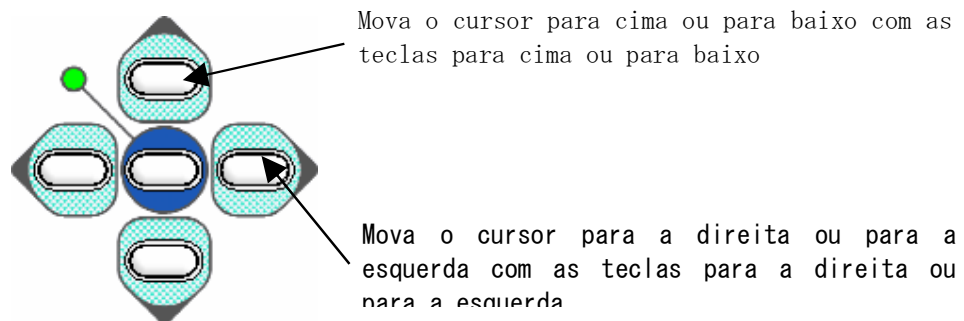
## 11. Mudando as Cores do Display

### 11-1. Função das teclas Jog

As teclas “Jog” movem o cursor pela lista.



Use as teclas “JOG” para mudar as cores do display.

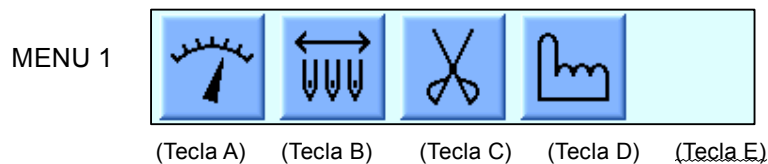


## 11-2. Mudando as Cores do Display (Tela)

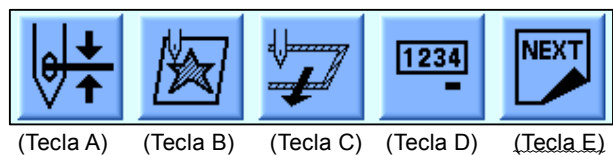
SUGERIMOS NÃO ALTERAR ESTAS CORES PARA FACILITAR O ENTENDIMENTO DOS OPERADORES.

1) Pressione a tecla Menu para exibir “Menu 1” conforme abaixo.

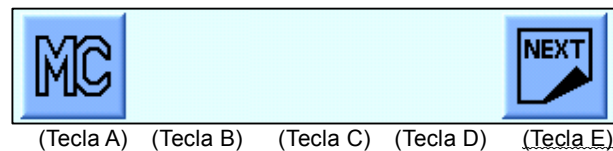
2) Pressione a tecla “D”.



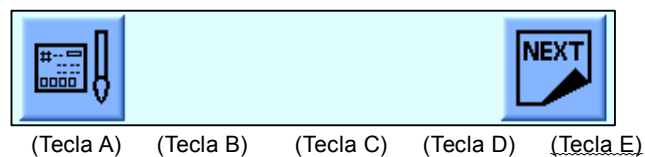
3) Pressione a tecla “E”.



4) Pressione a tecla “E”.



5) Pressione a tecla “A”.

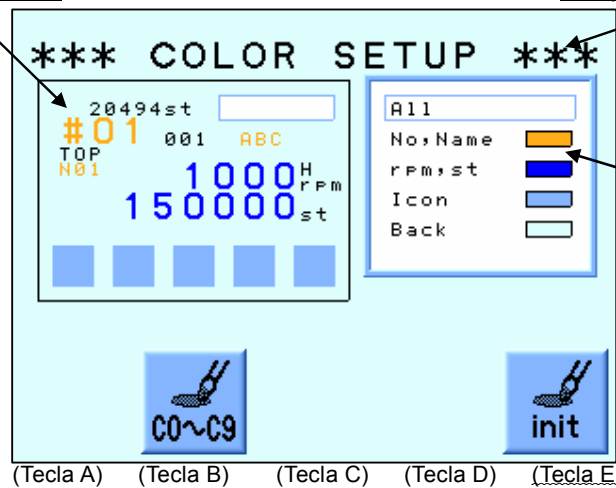


6) O menu de ajuste da cor será exibido.

Use as teclas “JOG” para selecionar a cor desejada.

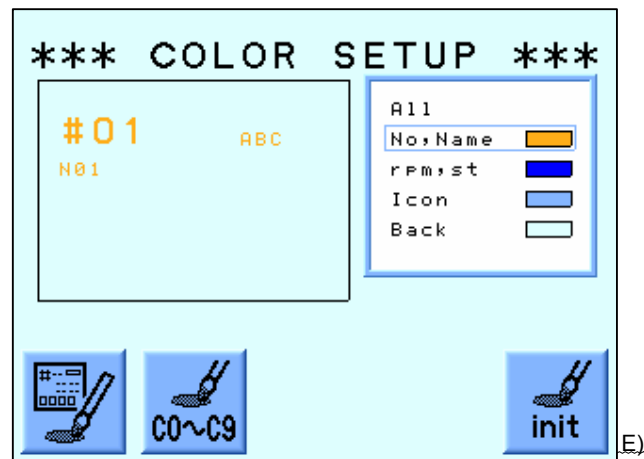
Tela da imagem do desenho

Cor para os itens selecionados



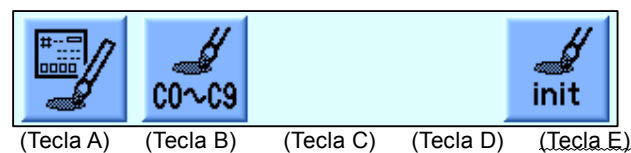
(Tecla A) (Tecla B) (Tecla C) (Tecla D) (Tecla E)

7) Selecione um item.



(Tecla E)

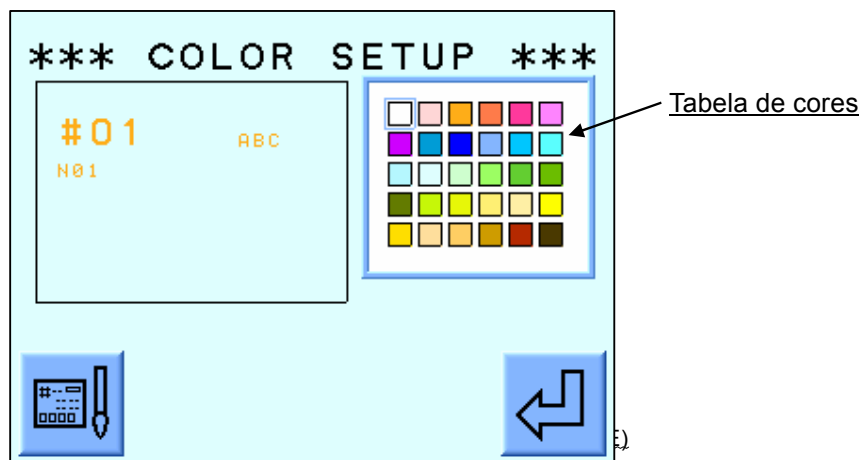
8) Pressione a tecla “A”.



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

9) A tabela de cores será exibida.

Use as teclas “JOG” para selecionar a cor.

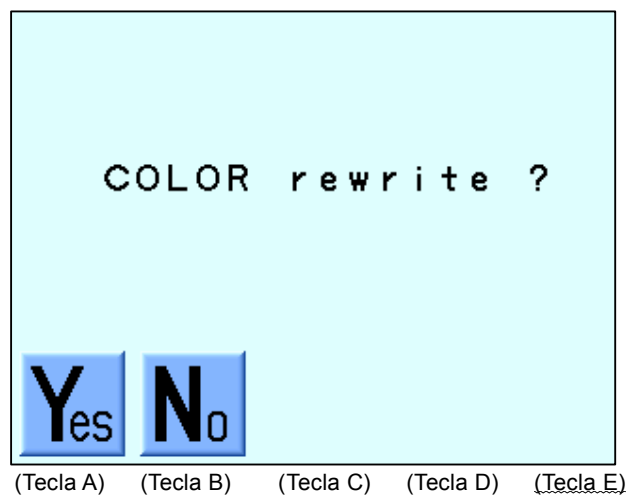


Pressione a tecla “A” para voltar à tela anterior.

Pressione a tecla “E” para salvar as modificações e voltar à tela anterior.

10) Pressione a tecla “Menu” para sair deste menu.

11) Pressione a tecla “A” para salvar as modificações.

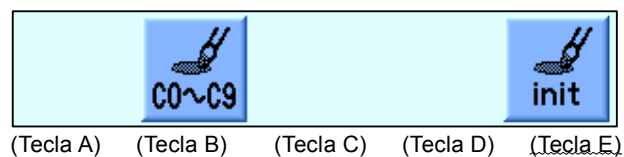


Pressione a tecla “B” para cancelar as modificações.

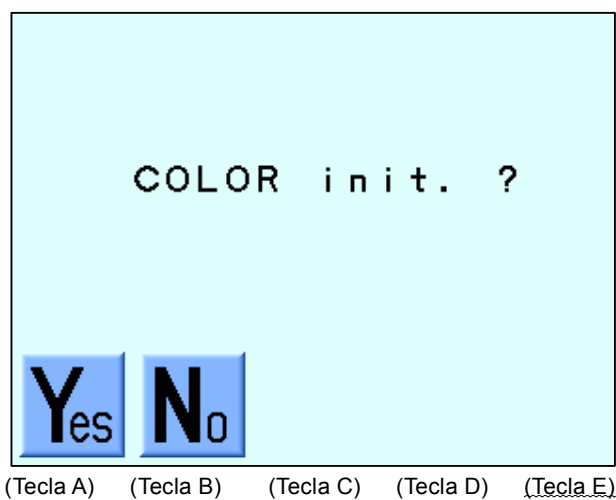
## 11-3. Inicializando as Cores

Voltando as cores para os padrões de fabrica.

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




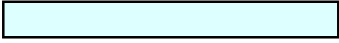


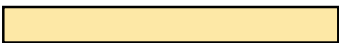



- 3) Pressione a tecla “A” para iniciar a inicialização.



Pressione 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 memória, Nome do desenho, numero da agulha	
RPM, St	Velocidade e contagem de pontos	
Icon	Icone	
Back - <b>NÃO ALTERAR</b>	Tela de fundo	
(Visual)	Tela de fundo da imagem do desenho	
(Drive) - <b>NÃO ALTERAR</b>	Tela de fundo quando a maquina esta no modo "Drive" (maquina acionada)	
(Float) – <b>NÃO ALTERAR</b>	Tela de fundo para flutuação (Avanço do bordado)	
(NET AB)	Tela de fundo para tempo encerrado quando estiver no sistema de rede	

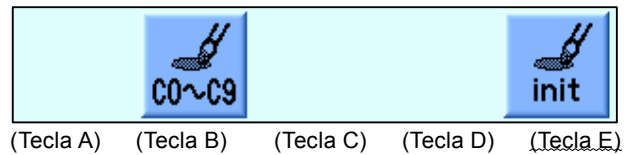


## 11-5. Cor da Imagem do Desenho

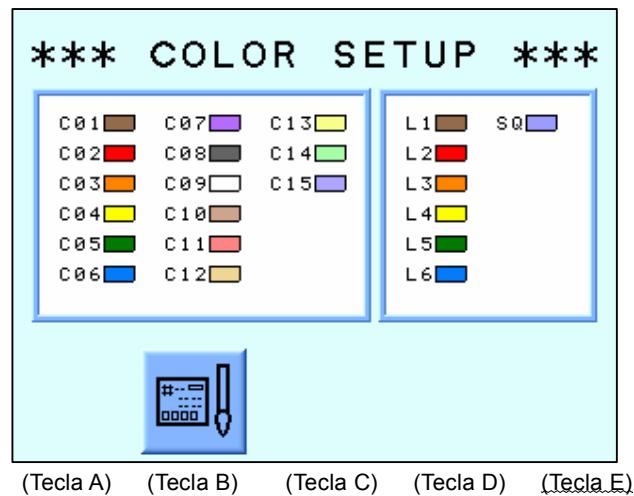
Lista de cor para cada agulha da máquina.

1) Veja o capítulo 11.2 e encontre o menu de cores.

Pressione a tecla “B”.



3) A lista para cada código de agulha será exibida.



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