

# Chapitre 1. Consignes de sécurité

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

1. Consignes de sécurité importantes
2. Instructions de mise à la terre
3. Étiquettes d'avertissement
4. Câblage électrique
5. Marques commerciales

## 1. Consignes de sécurité importantes

# CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

- Lors de l'utilisation d'une brodeuse, certaines précautions de sécurité fondamentales doivent toujours être respectées, notamment :
- Cette brodeuse est destinée à un usage industriel.
- Lisez toutes les instructions avant d'utiliser cette brodeuse.

## Icônes



**Danger**

Afin d'éviter tout risque de choc électrique.



**Avertissement**

Afin d'éviter tout risque de brûlure, d'incendie, de choc électrique ou de blessures.



## Danger

- ◆ Pour les installations aux ÉTATS-UNIS et au CANADA, la machine doit être installée sur un circuit de dérivation avec un fusible ou un disjoncteur répertorié UL/CSA, avec un courant nominal minimal de court-circuit de 10 kA ou plus.
- ◆ Cette brodeuse ne doit jamais être laissée sans surveillance lorsqu'elle est branchée.
- ◆ Débranchez toujours cette brodeuse de la prise électrique immédiatement après utilisation et avant nettoyage.
- ◆ Éteignez toujours l'automate et le boîtier de commande lorsqu'ils ne sont pas utilisés pendant une période prolongée.
- ◆ Veillez à toujours débrancher la machine avant de remplacer les ampoules. Utilisez des ampoules de même modèle et classe.
- ◆ Utilisez cette brodeuse avec la tension d'alimentation électrique recommandée indiquée sur la machine.



## Avertissement

- ◆ Cette machine n'est pas un jouet, ne l'utilisez pas comme tel. Son utilisation par des enfants ou à proximité d'enfants exige une étroite surveillance.
- ◆ Utilisez cette brodeuse uniquement dans le cadre de l'usage prévu comme décrit dans le présent manuel. Utilisez uniquement les accessoires recommandés par le fabricant, contenus dans le présent manuel.
- ◆ N'utilisez jamais la machine si l'un des fils électriques ou l'une des fiches est endommagé(e), si elle ne fonctionne pas correctement, est tombée ou a été endommagée ou est tombée ou a trempé dans de l'eau. Appelez le distributeur agréé pour un examen, une réparation, ou un réglage électrique ou mécanique.
- ◆ N'utilisez jamais la machine si l'une des fentes d'aération est obstruée. Évitez l'accumulation de fibres, de poussière et de tissu dans les fentes d'aération de la machine.
- ◆ Ne jetez jamais ni n'insérez d'objet dans les fentes d'aération.
- ◆ Réservée à un usage intérieur.
- ◆ N'utilisez pas la brodeuse dans des endroits où des aérosols (sprays) sont utilisés ou de l'oxygène administré.

◆ Pour mettre la machine hors tension, mettez toutes les commandes en position off (« 0 ») puis retirez la fiche de la prise.

◆ Pour débrancher, ne tirez pas sur le fil mais sur la fiche.

◆ Tenez vos doigts à l'écart des parties mobiles. Une attention particulière est requise à proximité des aiguilles de la tête de broderie.	Ch. 1
◆ Veillez à toujours utiliser la plaque à aiguille adéquate. L'utilisation d'une plaque inadaptée peut entraîner la rupture de l'aiguille.	Ch. 2
◆ N'utilisez pas d'aiguilles pliées.	Ch. 3
◆ Ne tirez pas ni ne poussez le tissu lors du piquage. Cela peut plier l'aiguille et entraîner sa rupture.	Ch. 4
◆ Arrêtez la brodeuse (« 0 ») si des réglages, comme l'enfilage, le changement d'aiguille, l'enfilage de la bobine ou encore le changement du pied presseur, etc., sont à effectuer dans la zone où se trouve l'aiguille.	Ch. 5
◆ Veillez à toujours débrancher la brodeuse lors du retrait des capots, de la lubrification ou de toute autre opération d'entretien mentionnée dans le manuel d'instructions.	Ch. 6
◆ Manipulez la machine par l'avant. Ne la manipulez pas sur le côté, l'arrière de la machine et/ou sur la table.	Ch. 7
◆ Tenez le boîtier de commande à l'écart de l'eau ou de substances chimiques. Si l'une de ces substances pénètre dans le boîtier de commande, débranchez la machine de la prise électrique et contactez le distributeur pour procéder à des réparations.	Ch. 8
◆ Tenez le boîtier de commande à l'écart de l'eau ou de substances chimiques. Si l'une de ces substances pénètre dans le boîtier de commande, débranchez la machine de la prise électrique et contactez le distributeur pour procéder à des réparations.	Ch. 9
◆ Ne placez pas d'objets métalliques, agrafes, épingles de sûreté ou ciseau à proximité du boîtier de commande. Si l'un de ces objets pénètre dans le boîtier, les circuits internes peuvent court-circuiter et causer un incendie, un choc électrique ou une brûlure par une source de chaleur.	Ch. 10
◆ N'approchez pas la main ou le visage des aiguilles, leviers, crochet, coupe-fil, arbres, poulies, courroies ou mécanismes d'entraînement lorsque la machine fonctionne.	Ch. 11
◆ N'approchez pas la main ou le visage des aiguilles, leviers, crochet, coupe-fil, arbres, poulies, courroies ou mécanismes d'entraînement lorsque la machine fonctionne.	Ch. 12
◆ La machine doit être utilisée avec des vêtements adaptés. Les cheveux longs, colliers, bracelets ou rubans peuvent causer un accident grave s'ils se prennent et s'emmêlent dans la machine.	Ch. 13
◆ Il est recommandé qu'une seule personne utilise la machine à la fois. Si plusieurs personnes utilisent une machine, une personne risque de démarrer la machine alors que l'autre est en train de la toucher.	
◆ N'utilisez pas la machine dans un endroit soumis à une humidité élevée. Une humidité trop	

élevée pourrait entraîner un incendie ou un choc électrique.

<p>◆ Ne tirez pas, ne tordez pas excessivement, ne roulez pas avec un objet lourd et n'appliquez pas de la chaleur sur les câbles d'alimentation électrique et autres câbles. Cela risquerait d'endommager les câbles et de causer un incendie ou un choc électrique. Si un fil du câble est dénudé ou d'autres dommages sont constatés sur les câbles, contactez le distributeur pour procéder aux réparations.</p>	Ch. 1
<p>◆ Si des matières étrangères ont pénétré dans le boîtier de commande, débranchez la machine de la prise électrique et contactez le distributeur pour procéder à des réparations.</p>	Ch. 2
<p>◆ Ne placez pas la machine à la lumière directe du soleil ou dans un endroit auquel la température augmente de façon anormale en raison d'équipements de chauffage, etc.</p>	Ch. 3
<p>◆ N'utilisez pas la machine à proximité d'un feu. Cela pourrait causer un incendie.</p>	Ch. 4
<p>◆ N'ouvrez jamais les capots du boîtier de commande. Si vous y êtes obligé, débranchez la machine du secteur et attendez au moins 4 minutes avant d'ouvrir les capots. Ce délai permet à la haute tension électrique de se dissiper et aux pièces à température élevée de refroidir à l'intérieur. Le non-respect de ce délai peut causer un choc électrique ou des brûlures.</p>	Ch. 5
<p>◆ Branchez cette machine uniquement à une prise de courant correctement mise à la terre. Voir les Instructions de mise à la terre.</p>	Ch. 6
	Ch. 7
	Ch. 8
	Ch. 9
	Ch. 10
	Ch. 11
	Ch. 12
	Ch. 13

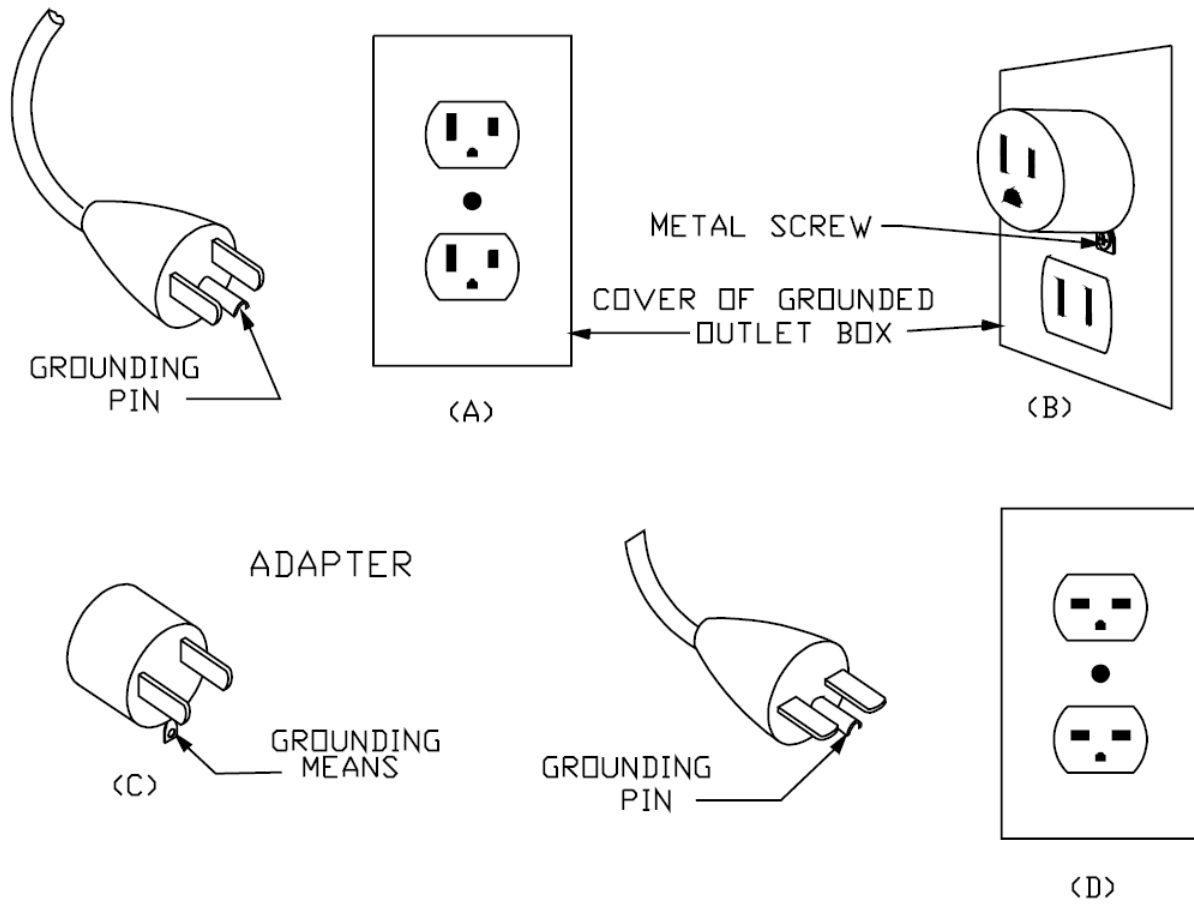
## 2. Instructions de mise à la terre

- 1) Cette machine doit être mise à la terre. En cas de dysfonctionnement ou de panne, la mise à la terre offre un trajet de moindre résistance au courant électrique afin de réduire le risque de choc électrique. Le câble de la machine possède un conducteur de protection et une prise de mise à la terre. La fiche doit être reliée à une prise adaptée, correctement installée et mise à la terre conformément aux normes locales en vigueur.

**Danger !** Risque de choc électrique en cas de mauvais raccord du conducteur de sécurité. Le conducteur isolé présentant une surface extérieure verte, avec ou sans rayures jaunes, est le conducteur de mise à la terre de l'équipement. Si des réparations ou le remplacement du câble ou de la prise sont nécessaires, ne connectez pas le conducteur de mise à la terre de l'équipement à un connecteur sous tension.

- 2) Contactez un électricien ou technicien qualifié si les instructions de mise à la terre n'ont pas été parfaitement comprises ou en cas de doute sur la mise à la terre du produit.
- 3) Modèles de machine 120 V. Cette machine est destinée à être utilisée sur un circuit 120 V nominal et possède une prise de mise à la terre qui ressemble à la fiche illustrée sur le croquis A de la Figure 1.1. Un adaptateur temporaire, qui ressemble à l'adaptateur illustré sur les croquis B et C, peut être utilisé pour brancher cette fiche dans une prise à 2 pôles, comme indiqué sur le croquis B, si une prise correctement mise à la terre n'est pas disponible. L'adaptateur temporaire doit être utilisé uniquement jusqu'à l'installation d'une prise correctement mise à la terre par un électricien qualifié. La languette rigide de couleur verte, le tenon et les éléments similaires qui prolongent l'adaptateur doivent être raccordés à une terre permanente, telle qu'une boîte de prise de courant correctement mise à la terre. En cas d'utilisation de l'adaptateur, celui-ci doit être maintenu en place à l'aide de la vis métallique.
- 4) Modèles de machine 200 V et au-delà. Cette machine est destinée à être utilisée sur un circuit dont la valeur nominale est supérieure à 120 V et est équipée d'un câble électrique et d'une fiche montés en usine. N'utilisez pas d'adaptateur avec cette machine. Si la machine doit être raccordée pour être utilisée sur un autre type de circuit électrique, la machine doit être conforme aux normes locales en vigueur.





AA210

<Fig. 1.1>

GROUNDING PIN	BROCHE DE TERRE
ADAPTER	ADAPTATEUR
GROUNDING MEANS	DISPOSITIF DE MISE À LA TERRE
METAL SCREW	VIS MÉTALLIQUE
COVER OF GROUNDED OUTLET BOX	PLAQUES DES BOÎTES DE SORTIE MISES À LA TERRE

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10




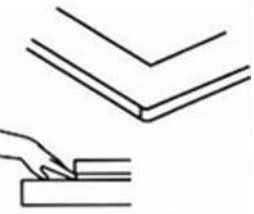
Ch. 11



Ch. 12

Ch. 13

### 3. Étiquettes d'avertissement

➤ **Durant le fonctionnement, soyez attentif aux parties étiquetées.**

Étiquettes d'avertissement	Signification
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b> La pointe de l'aiguille peut entraîner des blessures graves. Garder les mains à distance de la tête de broderie lors de l'utilisation de la brodeuse.</p>	Étiquette d'avertissement relative aux aiguilles
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b> <b>LAISSER LE CAPOT FERMÉ</b> Les cheveux, les doigts, la main ou les vêtements risquent d'être pris dans les parties mobiles, entraînant des blessures graves. Mettre la machine hors tension avant toute opération de maintenance.</p>	Étiquette indiquant un danger pour les cheveux
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b> Les parties mobiles peuvent entraîner de graves blessures. Garder les mains à distance de la tête de broderie lors de l'utilisation de la brodeuse.</p>	Étiquette d'avertissement relative au levier
 <p><b>⚠ AVERTISSEMENT</b> Le cadre mobile peut entraîner de graves blessures. Tenir les mains à l'écart du dessus de bâti pendant le fonctionnement de la machine.</p>	Étiquette d'avertissement relative au cadre

Étiquettes d'avertissement		Signification	Ch. 1
	<b>⚠ AVERTISSEMENT</b>	Étiquette d'avertissement relative au crochet	Ch. 2
	Le crochet rotatif peut entraîner de graves blessures.  Tenir les mains à l'écart du crochet rotatif lors du fonctionnement de la machine		Ch. 3
	<b>⚠ AVERTISSEMENT</b>	Étiquette d'avertissement relative à la courroie	Ch. 4
	<b>LAISSER LE CAPOT FERMÉ</b> Les cheveux, les doigts, la main ou les vêtements risquent d'être pris dans le point de pincage, entraînant de graves blessures. Mettre la machine hors tension avant toute opération de maintenance.		Ch. 5
			Ch. 6
			Ch. 7
			Ch. 8
			Ch. 9
			Ch. 10
			Ch. 11
			Ch. 12
			Ch. 13

## CONSERVER CES INSTRUCTIONS

### 4. Câblage électrique

Pour les installations aux ÉTATS-UNIS et au CANADA, la machine doit être installée sur un circuit de dérivation avec un fusible ou un disjoncteur répertorié UL/CSA, avec un courant nominal minimal de court-circuit de 10 kA ou plus.

## 5. Marques commerciales

- Independent JPEG Group  
(Ce logiciel s'appuie en partie sur le travail de l'Independent JPEG Group.)
- Linux  
(Linux® est la marque déposée de Linus Torvalds aux États-Unis et dans d'autres pays.)
- SD-3C, LLC  
(Logo SD, logo SDHC, logo SDXC, logo microSD, logo microSDHC)
- Toute autre marque commerciale, marque de service, marque collective ou tous droits de conception ou droits similaires mentionnés dans le présent manuel sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

# Chapitre 2. Introduction

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

1. Spécifications
2. Caractéristiques

Ch. 1
<b>Ch. 2</b>
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 1. Spécifications

1. Capacité de motifs 100 motifs
2. Capacité de points 1 motif : 1 million de points, capacité totale : 70 millions de points
3. Écran LCD couleur 10,4 pouces 800x600 points (SVGA) Écran tactile
4. Alimentation électrique d'entrée Monophasée / triphasée CA 100 V~CA 240 V  
(Chaque tension  $\pm 10\%$  50 Hz/60 Hz)  
selon les caractéristiques de chaque modèle
5. Température 5 à 45 degrés Celsius (en fonctionnement)  
-20 à 60 degrés Celsius (en stockage)
6. Humidité 20 à 80 % HR, sans condensation
7. Mise à la terre Mise à la terre classe D  
La résistance de terre doit être inférieure à 100 Ohms
8. Coupe-fil compatible Mark 4, 5, 6, 7
9. Détection de rupture de fil Capteur de rupture de fil
10. Ports USB 2 ports (voir Chapitre 3 1. Aspect et composants de l'écran)
11. Système de réseau 100BASE / 10BASE
12. Entrée/Sortie COM D-sub 9 broches (9 600~115 200 bps)
13. Bouton d'arrêt d'urgence (non disponible sur certains modèles)  
(non disponible sur certains modèles)
14. Perforateur 1~3 aiguilles
15. Cadres pour casquette (pour les machines canons)
16. Options : dispositif à paillettes (SQ), système de lubrification automatique, dispositif à paillettes double, faisceau lumineux, marqueur laser, code à barres, ajusteur automatique de la hauteur du pied presseur, contrôleur de navigation câblé, entrée clavier/souris USB

## 2. Caractéristiques

### 1) **Facilité d'utilisation**

L'automate KS est simple d'utilisation avec son grand écran LCD haute résolution et son système d'exploitation Linux. Les icônes accompagnées de descriptions permettent de comprendre aisément et rapidement les caractéristiques et fonctions de la machine. Les descriptions des icônes peuvent être modifiées dans différentes langues pour assister l'opérateur.

L'écran tactile permet une utilisation visuelle plus rapide.

Des invites et messages d'erreur s'affichent pour indiquer l'état de la machine à l'opérateur et fournir des informations d'aide si nécessaire.

➤ L'automate est le dispositif utilisé pour commander la brodeuse.

### 2) **Prise en charge multilingue (Chapitre 11)**

La langue par défaut est l'anglais.

Différentes langues peuvent être sélectionnées en chargeant des fichiers de police et de ressources.

### 3) **USB (Chapitre 3)**

Plusieurs périphériques USB sont disponibles.

Par exemple :

Carte mémoire USB

Lecteur de carte mémoire

Lecteur de codes à barres

Clavier / souris

### 4) **Fonction standardisée de mise en réseau (Chapitre 10)**

Les brodeuses Barudan peuvent être connectées à un serveur réseau (un ordinateur) via une connexion LAN, ce qui leur permet d'envoyer et de recevoir les données des motifs de broderie.

Grâce à un logiciel réseau en option, le logiciel LEM Server Pro Network, les enregistrements et l'état des statistiques de production de la machine peuvent également être consultés et signalés sur l'ordinateur serveur.

### 5) **Mémoire haute capacité**

La capacité de mémoire est de 70 millions de points, dans 100 emplacements de mémoire.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 6) **Fonction de raccourcis (Chapitre 11)**

Les fonctions couramment utilisées peuvent être configurées sous forme de raccourcis. L'utilisation de raccourcis réduit le nombre de frappes de touches en remplaçant les fonctions par l'actionnement d'une seule touche pour les exécuter.

12 groupes différents de menus de raccourcis peuvent être enregistrés. Ces groupes peuvent aisément être modifiés pour correspondre aux besoins ou tâches de l'opérateur.

## 7) **Fonctionnement à vitesse élevée**

Le micro-ordinateur sélectionne automatiquement la vitesse la plus efficace, par incrément de 10 tr/min. La vitesse maximale peut varier selon le modèle.

## 8) **Moteur silencieux**

Le moteur principal commandé par inverseur assure un fonctionnement puissant et silencieux, ainsi qu'un contrôle de la vitesse et un positionnement de l'arrêt précis.

Le servomoteur CA ou le moteur pas-à-pas 5 phases permet un fonctionnement à haute vitesse et silencieux du pantographe.

## 9) **Contrôle automatique de la vitesse et du point sauté (Chapitre 11)**

En vue d'obtenir une meilleure qualité de point, le dispositif de commande adapte automatiquement la vitesse de la machine en fonction de la longueur du point. Ce dispositif de commande peut également convertir automatiquement des points longs en points sautés, si le paramètre de la longueur du point est défini pour une meilleure qualité de point.

## 10) **Informations sur le motif (Chapitre 6)**

Il est possible de visualiser à l'écran des informations relatives au motif, telles que le nombre de points, la quantité produite, la taille, le croquis réduit du motif.

## 11) **Système de sélection de tête (Chapitre 4)**

Chaque interrupteur de tête de broderie peut être activé/désactivé individuellement en fonction des données du motif.

Une programmation sur l'automate permet également d'activer/de désactiver ces interrupteurs.

## 12) **Enregistrement de la position du pantographe (Chapitre 4)**

Un maximum de 15 points peut être enregistré pour le positionnement du pantographe en vue de déplacer le cadre vers les points enregistrés, manuellement ou automatiquement.



### 13) **Enregistrement de la position de départ (Chapitre 9)**

Après avoir mis la position de départ d'un motif en mémoire, il est possible de commencer à la même position de départ à la prochaine séance de broderie.

Ch. 1
<b>Ch. 2</b>
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

#### 14) **Tracé (Chapitre 9)**

Avant de commencer à broder un motif, vous pouvez afficher le motif dans un pantographe/cadre à l'écran afin de vous assurer qu'il est adapté.

Il existe 2 types de tracés de cadre.

- (1) Tracé carré : Mouvement automatique du cadre autour des 4 coins du motif.
- (2) Tracé contours : Mouvement automatique du cadre autour du contour du motif.

#### 15) **Affichage des points de broderie (Chapitre 9)**

Vous pouvez agrandir l'affichage d'un motif en appuyant sur une touche pendant la broderie, sans interrompre l'opération de broderie.

Cette fonction vous permet de confirmer aisément des détails de broderie dans un motif.

#### 16) **Veille (Reprise) (Chapitre 9)**

Il est possible d'arrêter la machine au milieu de la broderie d'un motif. Lorsque la machine est remise en marche, elle reprend à la position où la broderie s'était arrêtée, même si le pantographe s'est déplacé au moment de l'arrêt de la machine.

#### 17) **Fonction d'aide (Chapitre 11)**

Des fichiers d'aide peuvent être enregistrés dans la mémoire interne de l'automate ou sur une clé USB et affichés si besoin. Des fichiers d'aide peuvent être créés et sauvegardés.

Des informations d'aide peuvent être affichées à partir des messages d'erreur qui apparaissent à l'écran.

#### 18) **Fonction de programmation (Chapitre 11)**

Des mémos peuvent être créés et programmés à partir d'un calendrier.

Lorsque vous enregistrez un message, il s'affiche sur l'écran de l'automate au démarrage, le(s) jour(s) programmé(s).

#### 19) **Fonction affichage OFF (Chapitre 11)**

Lorsque l'automate n'est pas utilisé pendant une période prolongée, vous pouvez éteindre l'écran pour économiser de l'énergie. Outre la fonction manuelle, vous pouvez également configurer une fonction d'arrêt automatique de l'écran à l'aide d'un minuteur.

## 20) Sélection du nom (Chapitre 9, Chapitre 11)

Lors de la broderie de motifs contenant plusieurs noms, cette fonctionnalité affiche le nom en cours de broderie ainsi que le prochain nom à venir.

Cette fonctionnalité affiche également les noms sous forme de liste, ce qui vous permet de sélectionner un nom dans la liste et d'utiliser le flottage à haute vitesse sur celui-ci.

Dans ce cas, vous devez rebroder l'un des noms de la liste.

## 21) Utilitaires (Chapitre 3)

Une image (JPEG) de l'échantillon brodé ainsi qu'un message contenant les informations de production peuvent être enregistrés dans le fichier du motif et affichés à l'écran à l'aide du nouveau format de motif B-PASS FDR-3.

## 22) Coordination B-PASS (Chapitre 9, Chapitre 10)

La coordination avec le logiciel B-PASS (Barudan Production Assistant System) et l'ajout d'informations de fil et de production aux motifs améliorent la productivité.

- B-PASS est un système d'assistance de la production qui améliore la productivité.
- LEM Server (Design File Server) est nécessaire en plus de B-PASS.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

# Chapitre 3. Avant l'utilisation

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

1. Aspect et composants de l'écran
2. Mise en marche et arrêt de la machine
3. Paramétrage de l'origine
4. Modes Veille et Démarrer
5. Structure de l'écran
6. Écran de confirmation
7. Messages d'erreur
8. Fonctionnement à code à barres
9. Clavier
10. Listes
11. Icône Retour
12. Utilitaires
13. Précautions de test

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

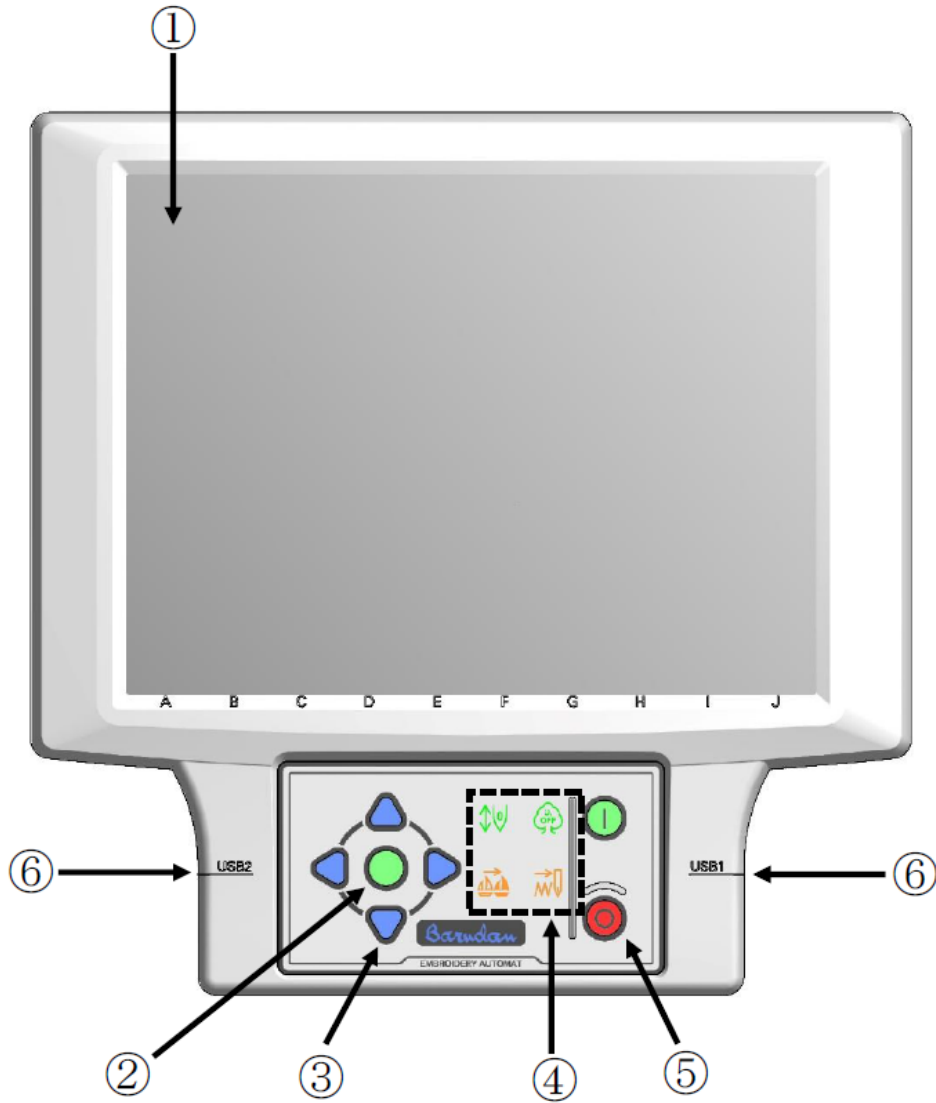
Ch. 10

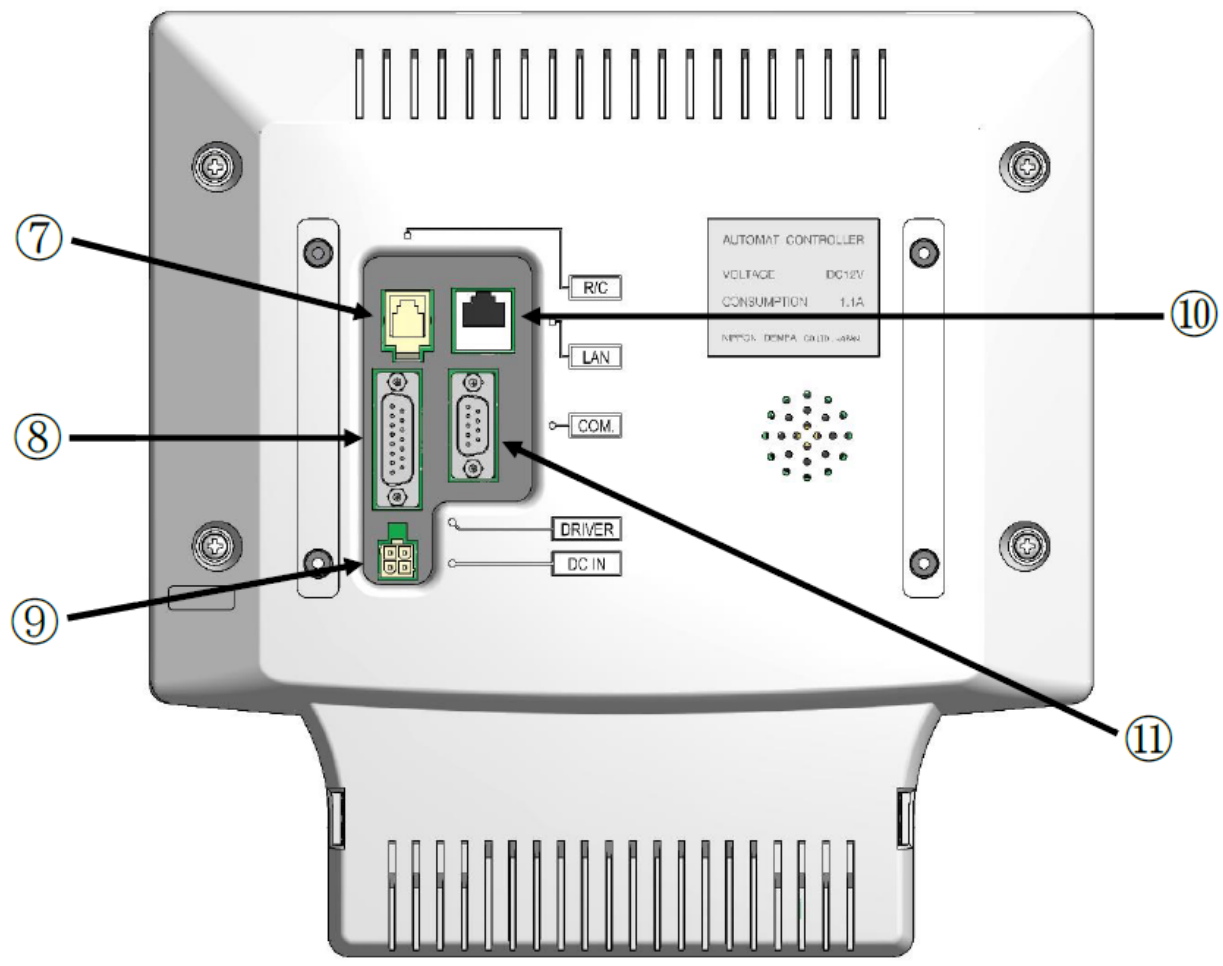
Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

# 1. Aspect et composants de l'écran





(1) Écran LCD tactile

Affiche l'état de la machine, des icônes et des informations sur le motif. La machine est commandée en touchant l'écran.

(2) Touche Origine

Déplace le pantographe vers l'origine.

Si le pantographe est positionné sur l'origine, elle déplace ce dernier sur la position précédente en mode Veille et sur la position du dernier point en mode Démarrer.

Si le pantographe se situe sur l'origine (Position de départ du motif), la touche est allumée.

Si la position du pantographe n'est pas l'origine, la touche est éteinte.

(3) Touches de navigation

Déplacent le pantographe. Une pression unique génère un mouvement de 0,1 mm. Le fait de maintenir l'une de ces touches enfoncée génère un mouvement continu et une augmentation graduelle de la vitesse du pantographe.

Si vous faites une double-frappe et maintenez le bouton enfoncé, le pantographe se déplace lentement.

Si le fonctionnement des touches de navigation n'est pas disponible, les touches ne sont pas allumées.

(4) Voyant d'indication de l'état

Ces icônes LED indiquent l'état de la brodeuse.



: Mode Veille : Clignotant

Le mode Démarrer est indisponible : La lumière est éteinte

Le mode Démarrer est configuré : Allumé en continu



: S'allume en mode Affichage OFF



: S'allume en mode Apprentissage



: S'allume en mode Flottement

Ch. 1	Ch. 2	<b>Ch. 3</b>	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	--------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--



(5) Touches Power ON/OFF (marche/arrêt)

Met la machine sous tension/hors tension.

(6) USB (2 ports)

Ces connecteurs servent à brancher des périphériques USB.

Certains périphériques USB peuvent ne pas être disponibles. (\*1)

Ces ports peuvent servir à charger et télécharger des motifs et à brancher un lecteur de codes à barres (option). Le logiciel de base peut également être mis à jour via USB.

(7) R/C

Il s'agit du connecteur destiné au contrôleur de navigation à distance câblé.

(8) DRIVER

Il s'agit du connecteur servant à raccorder l'unité de commande de série K.

(9) DC IN

Ce connecteur sert à recevoir l'alimentation d'entrée CC 12 V pour l'automate.

(10) LAN

Il s'agit d'une connexion LAN.

(11) COM

Il s'agit d'une connexion COM.

\*1 Il convient d'utiliser des clés USB formatées à l'aide du système de fichiers FAT16 ou FAT32.

Il est généralement recommandé d'utiliser des clés USB inférieures à 32 Go.

## 2. Mise en marche et arrêt de la machine

### Mise en marche de la machine

- 1) Levez le levier de mise en marche à l'avant du boîtier de commandes sur la position ON (en haut).
- 2) Appuyez sur la touche ON sur l'automate.

### Arrêt de la machine

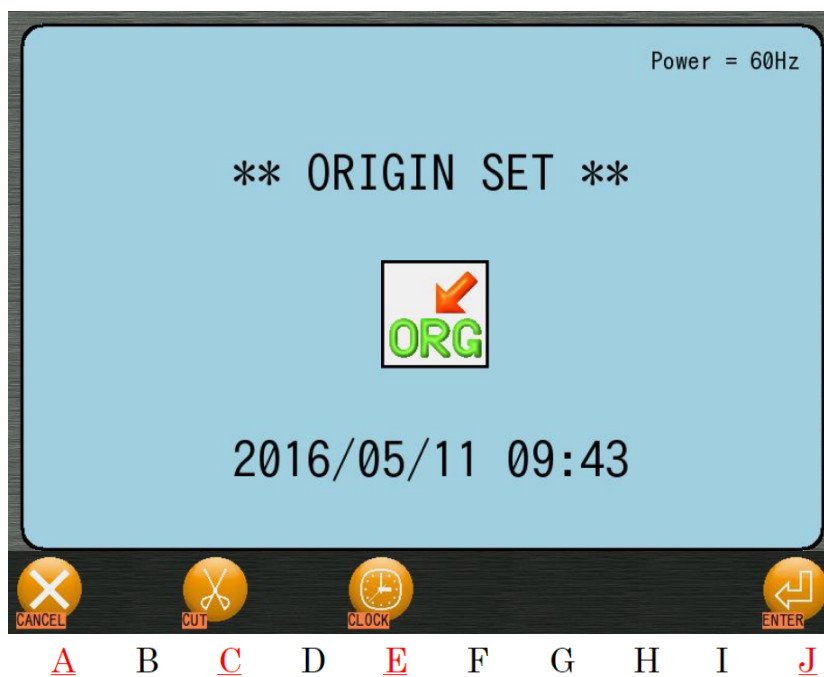
- 3) Appuyez sur la touche OFF de l'automate pour l'arrêter.
- 4) Si vous n'utilisez pas la machine pendant plusieurs heures, placez l'interrupteur d'alimentation du boîtier de commandes sur la position OFF (en bas).
  - Remarque : Lorsque l'interrupteur d'alimentation du boîtier est sur OFF, la touche ON de l'automate n'allume pas la machine.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


### 3. Paramétrage de l'origine

Une fois la machine sous tension, vous devez paramétrer l'origine.


- 1) Pour mettre la machine en marche, voir « 2. Mise en marche et arrêt de la machine
- 2) Après affichage de l'écran de titre, l'écran suivant de l'automate apparaît.




- 3) Appuyez sur l'icône  au-dessus de « J » pour définir l'origine du cadre de broderie. Une fois terminé, vous pouvez utiliser la machine.

- Utilisez l'icône  au-dessus de « A » si vous devez annuler l'origine définie.
- Appuyez sur la touche et maintenez-la enfoncée pour annuler. En cas d'annulation de la configuration de l'origine, le voyant correspondant à l'état Démarrer est éteint pour indiquer que le mode Démarrer n'est pas disponible.

Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 9, 2. Mode Démarrer » et « Chapitre 9, 18. Mode Veille ».

- Utilisez l'icône  au-dessus de « C » pour couper avant la recherche de l'origine. Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 4, 4. Coupe-fil ».

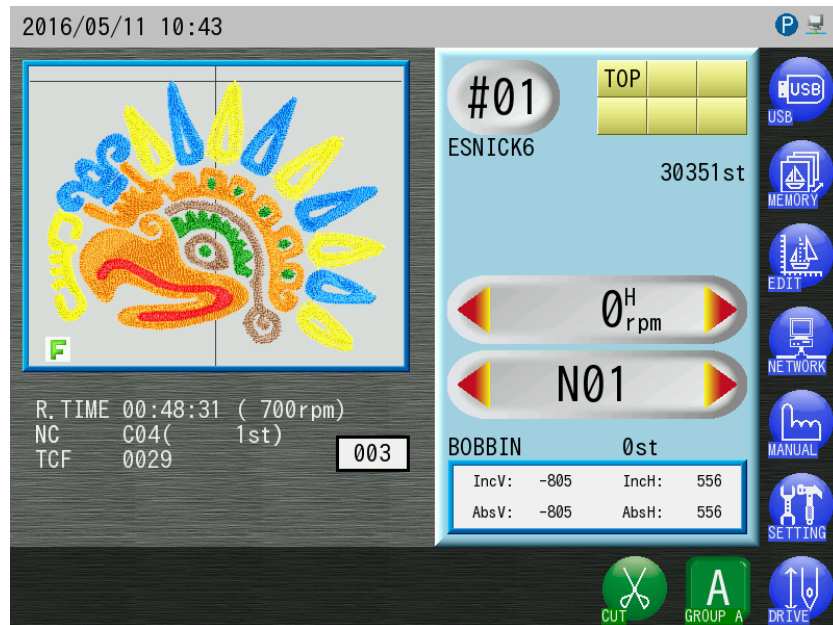
- Utilisez l'icône  au-dessus de « E » pour définir la date et l'heure avant la recherche de l'origine. Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 11, 12. Date et heure ».

Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--

## 4. Modes Veille et Démarrer

L'automate KS dispose de deux modes différents : le mode Veille et le mode Démarrer.

- 1) Mode Veille : La machine est à l'arrêt et en mode de préparation pour la broderie.



- 2) Mode Démarrer : La machine est en mode de broderie.

Passez en mode Démarrer lorsque vous êtes prêt à démarrer la broderie.

Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 9, 2. Mode Démarrer ».



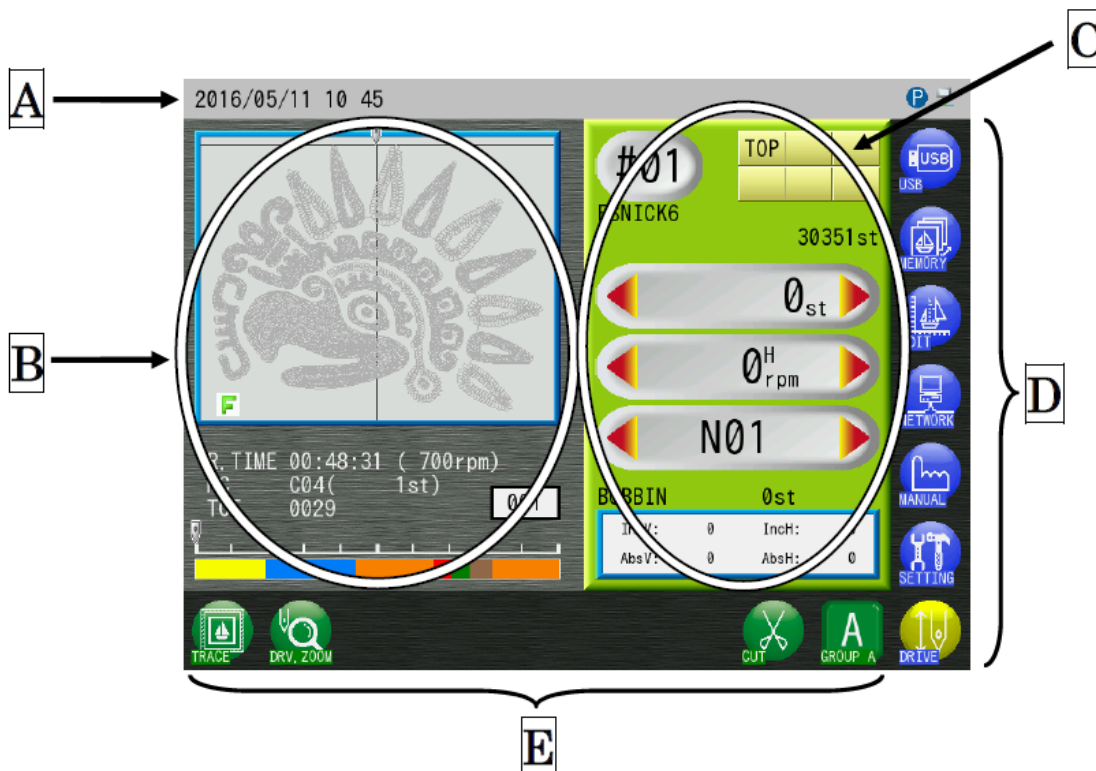
## 5. Structure de l'écran

Voici l'écran principal permettant de commander la brodeuse après le paramétrage de l'origine.

Diverses opérations débutent sur l'écran principal.

L'affichage et les opérations des écrans principaux Veille et Démarrer sont presque identiques. L'écran principal du mode Démarrer est utilisé pour l'explication qui suit.

### 5-1. Composants de l'écran principal



- A Barre d'état : Indique la date et l'heure et les icônes d'état de la brodeuse. Voir « 5-2. Barre d'état ».
- B Écrans d'informations sur le motif » : Affiche l'image du motif et la durée restante estimée du motif à broder. 2 affichages sont possibles. Pour plus de détails, voir « 5-3. Écrans d'informations sur le motif ».
- C C Zone d'informations sur la machine : Indique le nombre de points, la vitesse, le nombre d'aiguilles, etc. Voir « 5-4. Zone d'informations sur la machine ».
- D Menus principaux Utilisé pour diverses opérations, gestion des motifs et paramètres. Voir « 5-5. Menus principaux ».
- E Menu de raccourcis : Affiche les raccourcis enregistrés et le groupe de raccourcis sélectionné. Voir « 5-6. Menu de raccourcis ».



## 5-2. Barre d'état

Indique la date et l'heure et les icônes d'état de la brodeuse.



Année / Mois / Jour Heure : Minute

Icônes d'état

Signification des icônes :



: Indique l'état de connexion réseau.

(Gauche : Connecté / Droite : Pas connecté)

Lorsque le paramètre réseau est désactivé, aucune icône n'apparaît.

Si la machine n'est pas connectée, un numéro s'affiche à droite de cette icône. Ce numéro représente la quantité de données d'événements stockées pour la machine, tant qu'elle était déconnectée.

En mode Protocole COM, « ES » (Elite Server) s'affiche à droite de l'icône. (\*1)



: B-PASS mode ON (activé) (\*2)



: B-PASS mode de commande IN (\*2)



: En mode Flottement (\*3)



: En mode Apprentissage (\*4)



: Utilisation de la Sélection de la tête (\*5)



: Utilisation de l'interrupteur manuel de tête (\*6)



: Affichage de la Sélection du nom (Gauche : Verticale / Droite : Horizontale) (\*7)

\*1 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 10, 15. Téléchargement du mode Protocole COM » et « Chapitre 11, 11 Réseau ». Actuellement, Elite Server est inclus dans « Design File Server ».

\*2 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 10, 13. Coordination B-PASS ».

\*3 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 9, 8. Flottement ».

\*4 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 9, 14. Apprentissage des codes couleur (pendant la broderie) ».

\*5 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 4, 12. Sélection de la tête ».

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



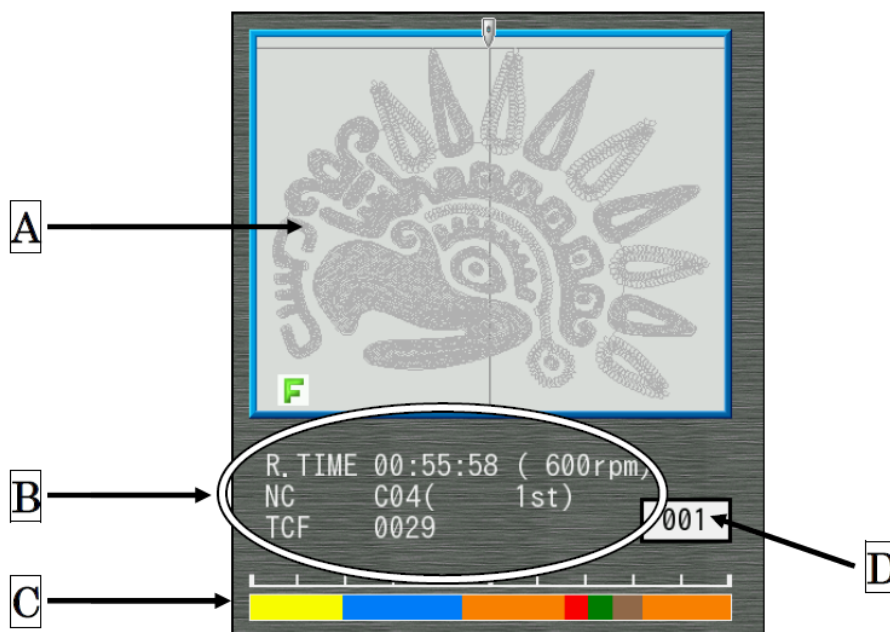
- \*6 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 4, 13. Interrupteur manuel de tête ».
- \*7 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 11, 19. Sélection du nom ».

### 5-3. Écrans d'informations sur le motif

Il existe 2 écrans d'informations sur le motif, 1 et 2.

Dans la zone Utilitaire de l'écran d'informations sur le motif 2, divers outils sont disponibles.

< Écran d'informations sur le motif 1 >



- A** Mode Veille : Affichage visuel du motif  
Mode : Le motif est affiché. Le motif affiché à l'écran apparaît en couleur lorsqu'il est brodé. Les zones non brodées sont affichées en gris.  
Démarrer : Au bas de cet écran, les icônes d'état du motif sont affichées. Pour plus de détails sur les icônes, voir « Écran d'informations sur le motif 2 ».  
Appuyez dans la zone **A** pour passer à l'Écran d'informations sur le motif 2.
- B** Informations sur le motif en mode Démarrer  
R.Time (durée restante) : Temps de broderie restant estimé avant achèvement  
Le nombre entre parenthèses correspond au réglage de vitesse actuel. Le temps restant est calculé par la vitesse définie.  
En mode Haut rendement, « R. Time » (Temps restant) apparaît en surbrillance (\*1).
- NC : Fonction de changement de la prochaine couleur  
Le nombre entre parenthèses est le nombre de points de la prochaine fonction de changement de couleur.
- TCF : Nombre total de fonctions de changement de couleur.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

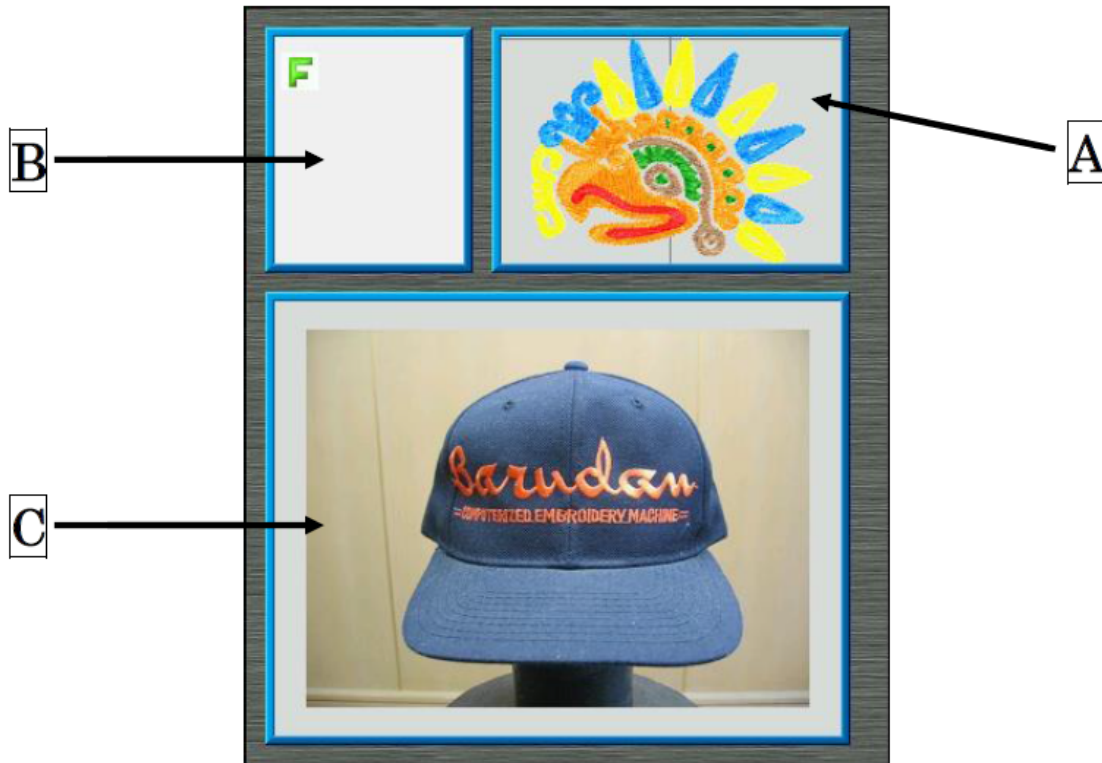
- C** Mode Affiche des graphiques en barres de couleurs des fonctions de  
Démarrer : changement de couleur  
Mode Veille : Rien n'est affiché.
- D** Mode Veille : Affiche le nombre de répétitions configuré pour ce motif (\*2)  
Démarrer : Affiche le nombre restant de répétitions pour broder ce motif. (\*3)

\*1 Voir « Chapitre 6, 3. Informations sur le motif »

\*2 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 8, 2. Liste des programmes »

\*3 Inclut la broderie en cours

< Écran d'informations sur le motif 2 >



**A**: Affichage visuel du motif

Appuyez dans la zone **A** pour revenir à l'Écran d'informations sur le motif 1.

**B**: Icônes d'état du motif



: Orientation du motif telle que définie par l'élément 3 du programme. (\*1)



: Mode Chaussette tel que défini par l'élément 6 du programme. (\*1)



: Mode Casquette tel que défini par l'élément 13 du programme. (\*1)



: Le motif a été chargé à partir du réseau (\*2)

:



: Le motif a été modifié et créé par DSP (\*2)



: Le motif comporte des instructions de fil (\*4)



: Le motif comporte des instructions de production (\*5)

Ch. 1
Ch. 2
<b>Ch. 3</b>
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



: Motif connecté à l'aide de B-PASS (mode de commande B-PASS ON et motif téléchargé pendant commande B-PASS IN) (\*6)



: Motif protégé par B-PASS. (\*7)

: Zone Utilitaire. Divers outils sont disponibles.

Voir « 12. Utilitaires ».

\*4 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 8, 2. Liste des programmes ».

\*5 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 10, 8. Téléchargement programmé », « Chapitre 10, 9. Téléchargement direct », « Chapitre 10, 10. Téléchargement libre ».

\*6 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 7, 6. Fonction DSP (Design Stitch Processor) ».

\*7 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 6, 10. Instructions de fil ».

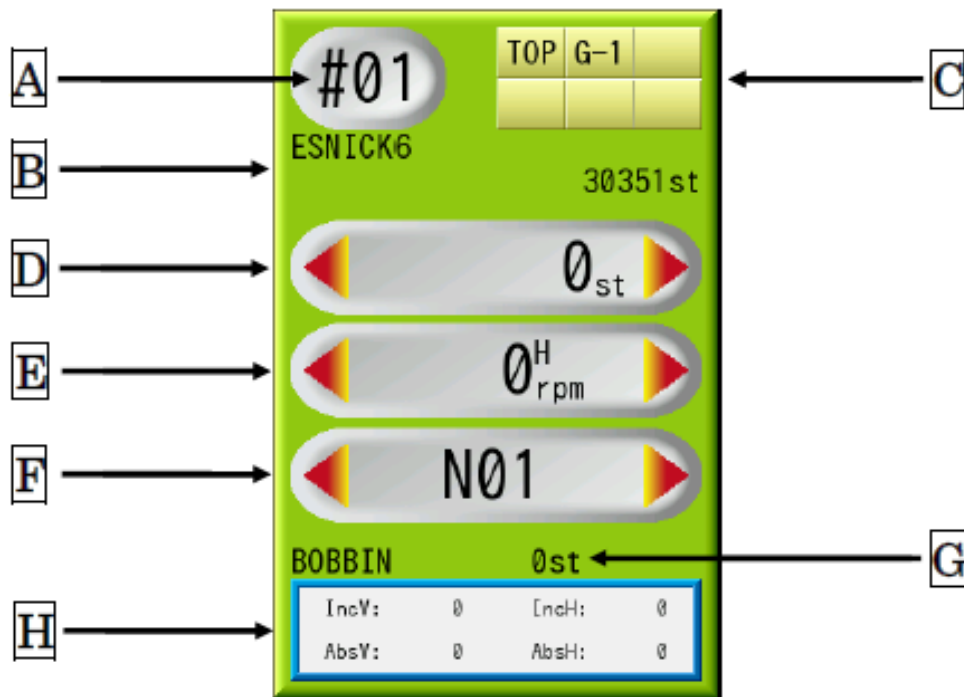
\*8 Voir « Chapitre 6, 9. Instructions de production ».

\*9 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 10, 13. Coordination B-PASS ».

\*10 Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 9, 19. Commande automatique par B-PASS ».

## 5-4. Zone d'informations sur la machine

Indique le nombre de points, la vitesse, le nombre d'aiguilles, etc.



**A**: Numéro du motif en mémoire

Le fond noir indique que l'élément 1, 2, 3 ou 4 du programme a été modifié.

Ce numéro clignote lorsqu'un emplacement de mémoire vide est sélectionné.

**B**: Nom du motif et nombre total de points

**C**: Informations sur la machine

**TOP** : L'arbre principal se trouve dans la position d'arrêt adéquate.

**G-\*** : Numéro de groupe du système WS. \* est un numéro.

Il s'agit d'une information pour un modèle de machine spécial, appelé WS.

**D**: Mode Démarrer : Nombre actuel de points

Le mode Flottement est disponible en touchant cette zone.

Mode Veille : Rien n'est affiché.

Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 9, 8. Flottement » et « Chapitre 9, 9,1.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

**E** : Vitesse de broderie actuelle

Il est possible de modifier la vitesse de broderie en touchant cette zone.

H à droite de la vitesse : Fonction haute vitesse

L à droite de la vitesse : Fonction vitesse réduite

Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 9, 3. Vitesse ».

- Lorsque l'unité de vitesse « rpm » (tr/min) s'affiche sur fond noir, un problème peut empêcher le bon contrôle de la vitesse. Contactez votre distributeur.

**F** : Nombre d'aiguille actuellement sélectionné. Il est possible de modifier le nombre d'aiguilles en touchant cette zone. Voir « Chapitre 4, 1 Changement de couleur (d'aiguille) ».

**G** : Nombre restant de points sur le Compteur bobine.

Voir « Chapitre 11, 13. Compteur bobine ».

**H** : Positionnement du pantographe

Inc : La distance de déplacement incrémentielle depuis le dernier mouvement ou le dernier point effectué. (0,1 mm)

Abs : La distance de déplacement absolue entre le point de départ et le point actuel. (0,1 mm)

Le centrage du pantographe est disponible en touchant cette zone.

Voir « Chapitre 4, 8. Centrage du pantographe ».

## 5-5. Menus principaux

Diverses fonctions de la machine et du motif sont exécutées par le biais de ces menus.

Appuyez sur une icône pour ouvrir le menu correspondant.

Une icône de couleur jaune indique qu'elle est actuellement ouverte. Dans ce cas, appuyez à nouveau sur l'icône pour fermer le menu et revenir à l'écran principal.

### Icônes du menu principal



#### **USB**

Importe et exporte des motifs via USB.



#### **Mémoire**

Gère les motifs en mémoire.



#### **Modifier**

Modifie et copie les motifs en mémoire



#### **Réseau**

Télécharge les motifs du serveur, ainsi que les autres options du réseau.



#### **Manuelle**

Accès aux différentes opérations manuelles, comme coupe, application, changement de cadre, etc.



#### **Paramètres**

Utilisé pour divers paramètres de l'automate.



#### **Lecteur**

Utilisé pour basculer entre les modes Démarrer et Veille.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



## 5-6. Menu de raccourcis

Affiche les icônes de raccourci affectées et le groupe de raccourcis actuellement sélectionné.

Un maximum de 8 raccourcis est autorisé par groupe, par écran.

Un maximum de 12 groupes peut être affecté (A~I).

Pour plus de détails, voir « Chapitre 11, 8. Raccourcis ».



- 1) Appuyez sur les icônes au-dessus de « A~H » pour exécuter les fonctions enregistrées.
- 2) Appuyez sur l'icône Groupe au-dessus de « I » pour afficher le menu du groupe de raccourcis.




- 3) Sélectionnez un groupe de raccourcis pour modifier les groupes.

## 5-7. Affichage des zones tactiles

Les zones suivantes sont des exemples d'endroits auxquels l'automate peut être touché pour exécuter des opérations.

- Il s'agit d'une information commune à l'écran principal.
- Chaque chapitre explique les opérations spécifiques.

1) Vous pouvez appuyer sur les icônes telles que  et/ou .

2) Vous pouvez toucher les zones oblongues, comme par exemple .

3) Vous pouvez toucher les zones aux contours bleus, comme par exemple

IncV:	0	IncH:	0
AbsV:	0	AbsH:	0


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


## 6. Écran de confirmation

Lorsqu'un paramètre est modifié ou réinitialisé, un écran de confirmation vous demande si l'opération sélectionnée doit réellement être exécutée ou non.



(L'exemple ci-dessus consiste à modifier un paramètre dans Programme.)

Appuyez sur l'icône  au-dessus de « A » pour confirmer la modification.

Appuyez sur l'icône  au-dessus de « C » pour revenir à l'écran principal sans confirmer la modification.



## 7. Messages d'erreur

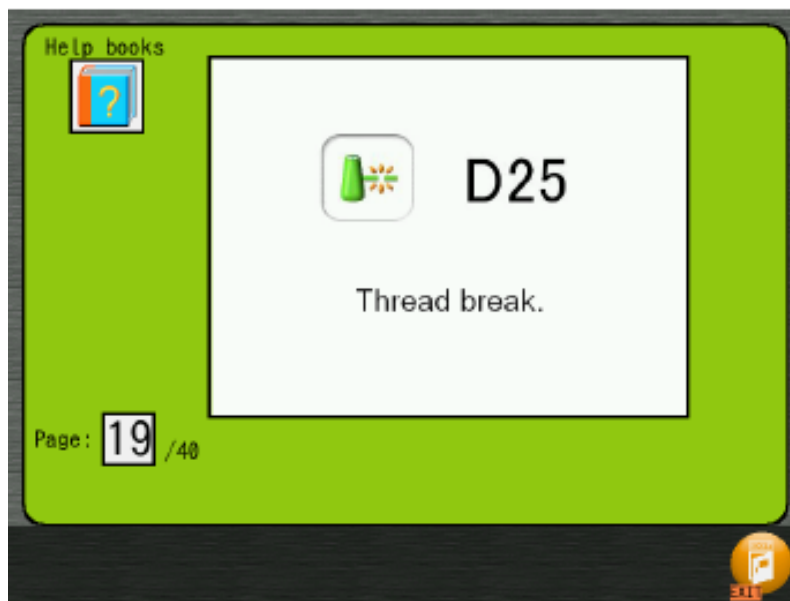
Si une erreur se produit au cours d'opérations réalisées par la machine ou l'automate, un message d'erreur apparaît.




La zone du message d'erreur affiche le numéro de l'erreur et une icône.

Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 13, 3. Messages d'erreur ».

- 1) Appuyez sur l'icône  pour fermer le message d'erreur.
- 2) Utilisez l'icône Aide  pour afficher les informations d'aide relatives à l'erreur.



A B C D E F G H I J

- 3) Appuyez sur l'icône  au-dessus de « J » pour revenir au message d'erreur.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 11, 14. Aide ».

## 8. Fonctionnement à code à barres

Un scanner de codes à barres peut être branché sur l'automate BEKS pour exécuter des fonctions spécifiques. Le scannage de codes à barres permet de gagner du temps en réduisant le nombre de frappes de touche et d'éviter les erreurs de touches.

Code à barres compatible : CODE 39

Un maximum de 30 caractères peut être scanné en une seule fois, à l'aide d'un lecteur de code à barres de type laser.

Le code à barres prend en charge les fonctions suivantes :

Chapitre 5, 4. Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code à barres

Chapitre 8, 3. Codes à barres de programme

Chapitre 10, 4. Enregistrement d'opérations par code à barres

Chapitre 10, 11 Scannage de code à barres

➤ Pour plus de détails, voir ces chapitres.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

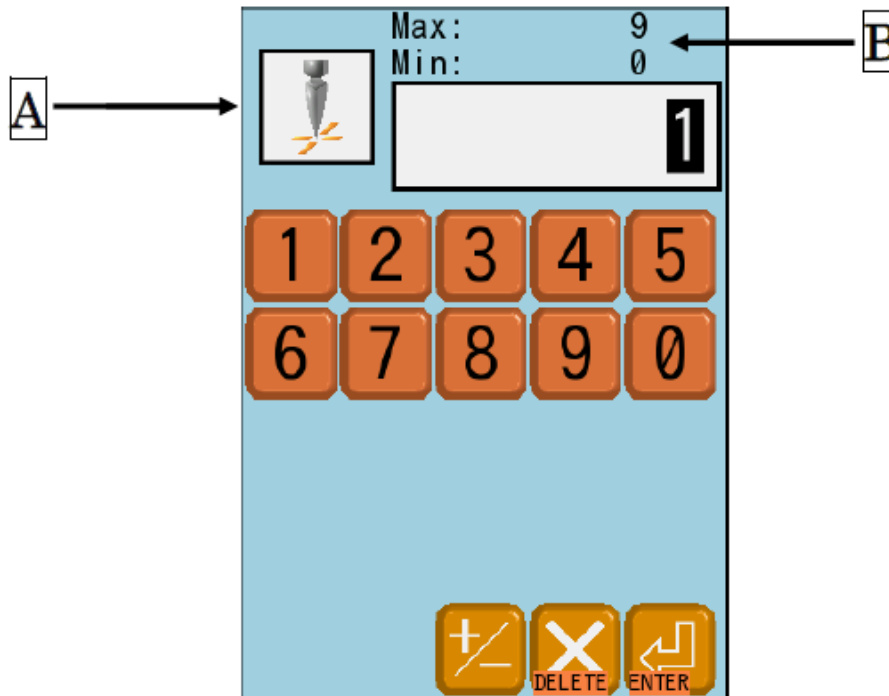
## 9. Clavier

Certaines fonctions utilisent un clavier courant.

Les instructions d'utilisation du clavier sont données ci-dessous :

### 9-1. Saisie numérique

Certaines fonctions utilisent le clavier numérique pour saisir ou modifier des numéros.



(Écran de paramètres MC1)

- A** L'écran MC1 (par exemple) : Affiche l'icône qui correspond au paramètre en cours de modification. Autres écrans : Aucune icône n'est affichée.
- B** Affiche la plage de configuration (valeurs minimale et maximale)

1) Appuyez sur les **icônes Numéro**  ~  pour saisir un numéro.

Appuyez sur l'**icône Signe**  pour modifier le signe.

Appuyez sur l'**icône Supprimer**  pour supprimer le dernier numéro.

2) Appuyez sur l'**icône Entrée**  pour saisir le numéro.


## 9-2. Saisie de caractères

Certaines fonctions utilisent le clavier de caractères pour saisir du texte.



(L'écran ci-dessus est destiné à l'utilitaire, pour la saisie de messages mémos)

- 1) Appuyez sur les icônes Caractères pour saisir du texte.

Utilisez l'**icône Next**  (suivante) pour passer en minuscules et accéder aux caractères supplémentaires.

Utilisez l'**icône Supprimer**  pour supprimer le dernier caractère.


Utilisez l'**icône Tout supprimer**  pour effacer tous les caractères.

Pour modifier plusieurs lignes, utilisez les icônes suivantes. Elles n'apparaissent pas pour les opérations sur une seule ligne.

Appuyez sur l'**icône HAUT**  pour accéder à la ligne au-dessus.

Appuyez sur l'**icône BAS**  pour accéder à la ligne en-dessous.

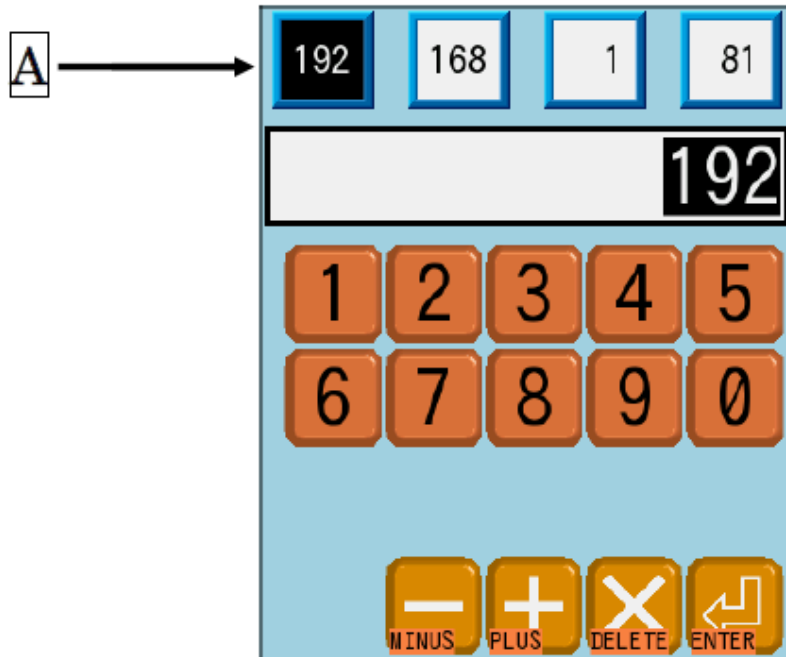
- 2) Appuyez sur l'**icône Entrée**  pour enregistrer le texte et fermer.

Appuyez sur l'**icône Retour**  pour fermer le clavier sans enregistrer le texte.



### 9-3. Saisie d'une adresse IP

Le clavier d'adresse IP sert à modifier les adresses IP.



(Écran de configuration de la mise en réseau)

- 1) Appuyez sur un numéro dans la zone **A** pour le sélectionner. Le numéro sélectionné apparaît sur fond noir.

- 2) Appuyez sur les **icônes Numéro**  ~  pour saisir des numéros.

Utilisez l'**icône Moins**  pour diminuer le numéro.

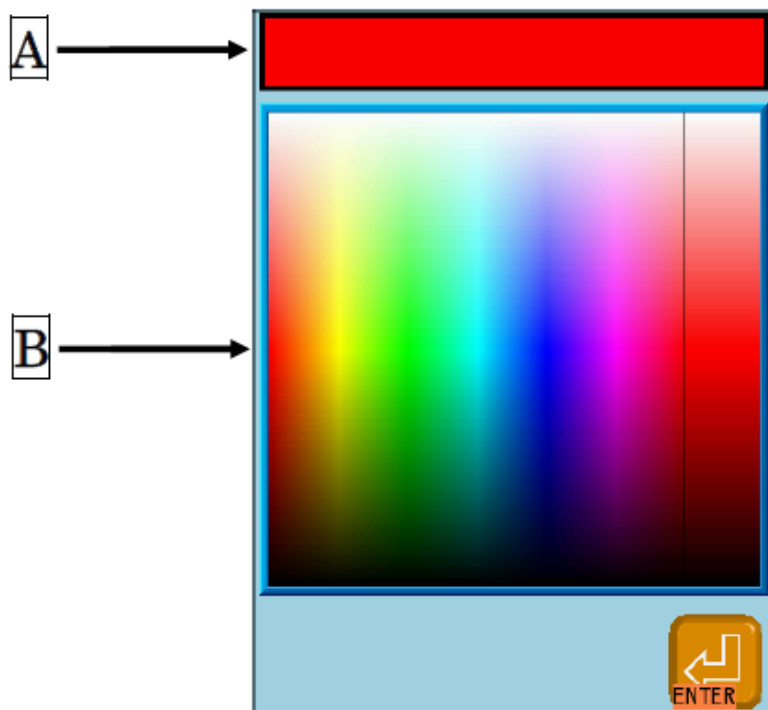
Utilisez l'**icône Plus**  pour augmenter le numéro.

Utilisez l'**icône Supprimer**  pour supprimer le dernier numéro.

- 3) Appuyez sur l'**icône Entrée**  pour saisir le numéro.

## 9-4. Saisie de couleurs (Gradation)

Le clavier de gradation de saisie des couleurs sert à modifier les couleurs.



(Écran de configuration de l'affichage de l'écran)

**A**: Affiche la couleur actuellement sélectionnée.

**B**: Affiche la gradation de couleur.

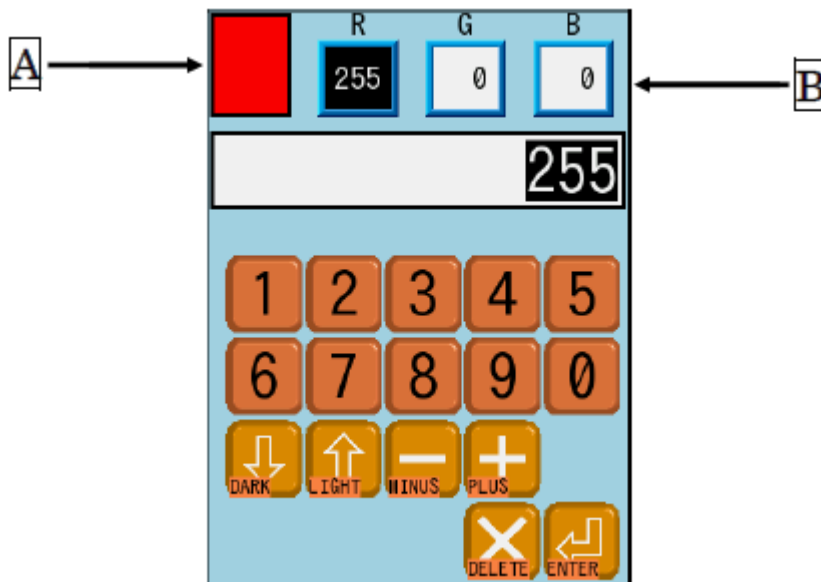
1) Appuyez sur une couleur dans la zone **B** pour sélectionner une nouvelle couleur.

2) Appuyez sur l'icône **Entrée**  pour saisir la couleur.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 9-5. Saisie de couleurs (RVB)

Le clavier de saisie des couleurs RVB sert à modifier les couleurs.



(Écran de configuration de l'affichage)

**A**: Affiche la couleur actuellement sélectionnée.

- 1) Sélectionnez une valeur RVB en la touchant dans la zone B. La valeur RVB sélectionnée apparaît sur fond noir.

- 2) Appuyez sur les **icônes Numéro** **0** ~ **9** pour modifier des numéros.

Utilisez l'**icône Moins** **-** pour diminuer le numéro.

Utilisez l'**icône Plus** **+** pour augmenter le numéro.

Utilisez l'**icône Supprimer** **X** pour supprimer le dernier numéro.

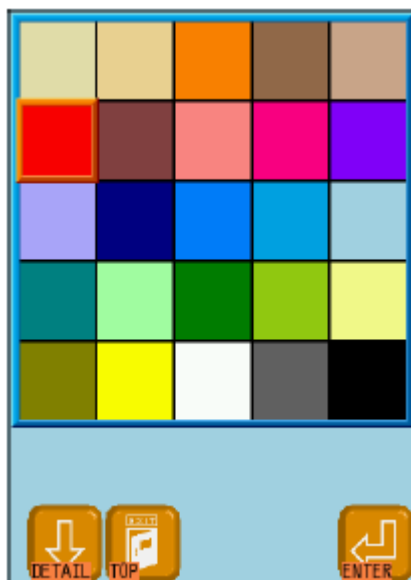
Utilisez l'**icône Foncé** **↓** pour diminuer toutes les valeurs RVB de 1.

Utilisez l'**icône Clair** **↑** pour augmenter toutes les valeurs RVB de 1.

- 3) Appuyez sur l'**icône Entrée** **↵** pour saisir la couleur.

## 9-6. Saisie de couleurs (Palette)


Le clavier de la palette de saisie des couleurs sert à modifier les couleurs.



(Écran de configuration de l'affichage)

- 1) Appuyez sur une couleur dans la Palette pour la sélectionner.

Si besoin, utilisez l'**icône Détail**  pour modifier l'ombre de la couleur sélectionnée.

Utilisez l'**icône Haut**  pour revenir à l'écran de la palette initiale.

- 2) Appuyez sur l'**icône Entrée**  pour saisir la couleur.

## 10. Listes

Certaines fonctions disposent d'une « liste ».


Voici plusieurs méthodes courantes d'utilisation d'une liste.




(Écran de paramètres du programme)

- 1) Naviguez dans la zone **A** (éléments de la liste) pour faire défiler la liste.
- 2) Appuyez sur « ▼ » dans la zone **B** pour accéder au bas de la liste.  
Appuyez sur « ▲ » dans **B** pour défiler vers le haut de la liste.
- 3) Faites glisser le curseur de la barre de défilement dans **C** pour parcourir la liste.  
Appuyez n'importe où sur la barre de défilement, en-dehors du curseur, pour monter ou descendre d'une page.  
Appuyez sur « ▲ » et « ▼ » sur la barre de défilement pour monter ou descendre d'une ligne.

## 11. Icône Retour

L'**icône Retour**  est une icône qui apparaît sur la plupart des écrans.

Utilisez l'**icône Retour**  pour quitter la fonction et revenir à l'écran précédent.

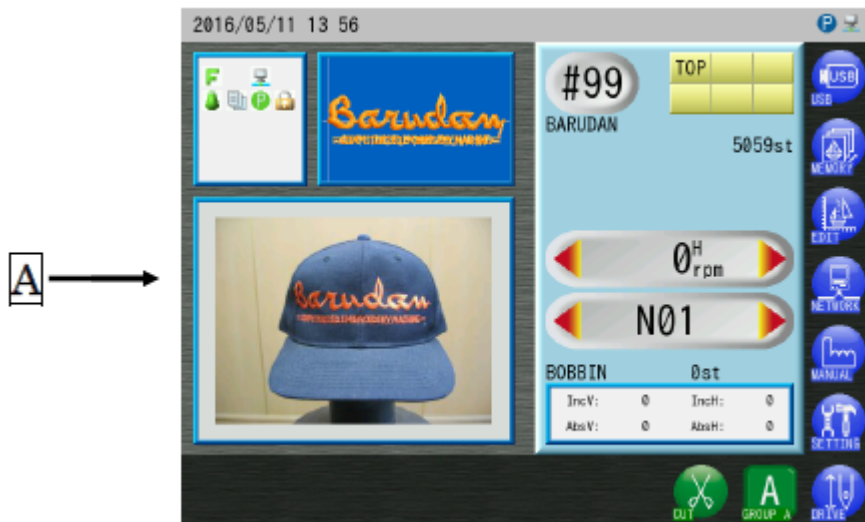
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 12. Utilitaires

Dans la zone Utilitaire de l'écran d'informations sur le motif 2, divers outils sont disponibles. Les utilitaires sont disponibles pour afficher une image (JPEG) du produit fini, des mémos et d'autres détails.

### 12-1. Navigation dans les fonctions

- 1) Écran d'informations sur le motif 2 Voir « 5-3. Écrans d'informations sur le motif ».



- 2) Appuyez sur la zone Utilitaire A pour permuter les fonctions.

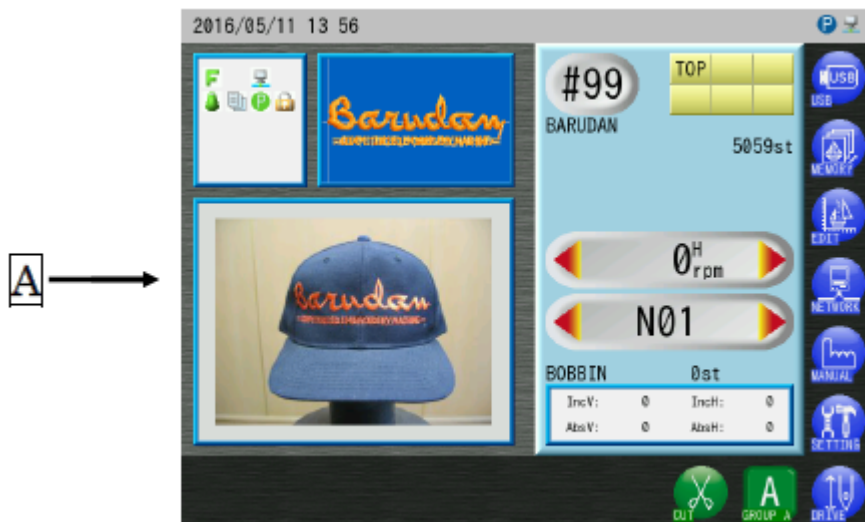
## 12-2. Affichage de l'image

Affiche une image (JPEG) du produit fini ou une autre illustration qui lui est associée, dans la zone Utilitaire.

Cela est disponible uniquement avec un motif ayant une image associée.

Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 10, 13. Coordination B-PASS ».

- 1) Écran d'informations sur le motif 2 Voir « 5-3. Écrans d'informations sur le motif ».
- 2) Appuyez sur la zone A pour changer de fonction et accéder à « Affichage de l'image ».



L'image (JPEG) est affichée dans la zone A.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13



### 12-3. Fonction mémo

La zone Utilitaire peut afficher des messages.

- 1) Écran d'informations sur le motif 2 Voir « 5-3. Écrans d'informations sur le motif ».
- 2) Appuyez sur la zone A pour changer de fonction et accéder à « Affichage du mémo ».



Le mémo s'affiche dans la zone A.

- 3) Appuyez sur la zone Utilitaire A pour afficher le clavier de caractères qui vous permet de modifier le mémo.

Voir « 9. Clavier » pour les opérations au clavier.

### 13. Précautions de test

L'écran Paramètres propose des fonctions de test de l'automate.

N'utilisez pas ces fonctions si vous n'y êtes pas invité.

Si vous les utilisez par erreur, cela peut causer un dysfonctionnement de la brodeuse.



Fonctions de test :



Icône Test



Icône Historique



Icône CAN

Si vous exécutez une Fonction de test par erreur, ne faites rien et appuyez sur l'**icône**



**Retour** pour quitter sa fonction.

- N'utilisez pas ces fonctions si vous n'y êtes pas invité par votre technicien ou distributeur.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

# Chapitre 4. Opérations manuelles

Le présent chapitre contient des informations sur les opérations manuelles à réaliser sur la machine.

1. Changement de couleur (d'aiguille)
2. Réglage de la hauteur du pied presseur (dispositif en option)
3. Menu Opérations manuelles
4. Coupe-fil
5. Pince-fil
6. Applique (Application)
7. Changement de cadre
8. Centrage du pantographe
9. Pointeur laser
10. Frein moteur principal
11. Lubrification
12. Sélection de la tête
13. Interrupteur manuel de tête
14. Interrupteur gauche / droite des paillettes
15. Maintien de l'aiguille au point mort le plus bas
16. Fonction manuelle Cylindre par cylindre
17. WS

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

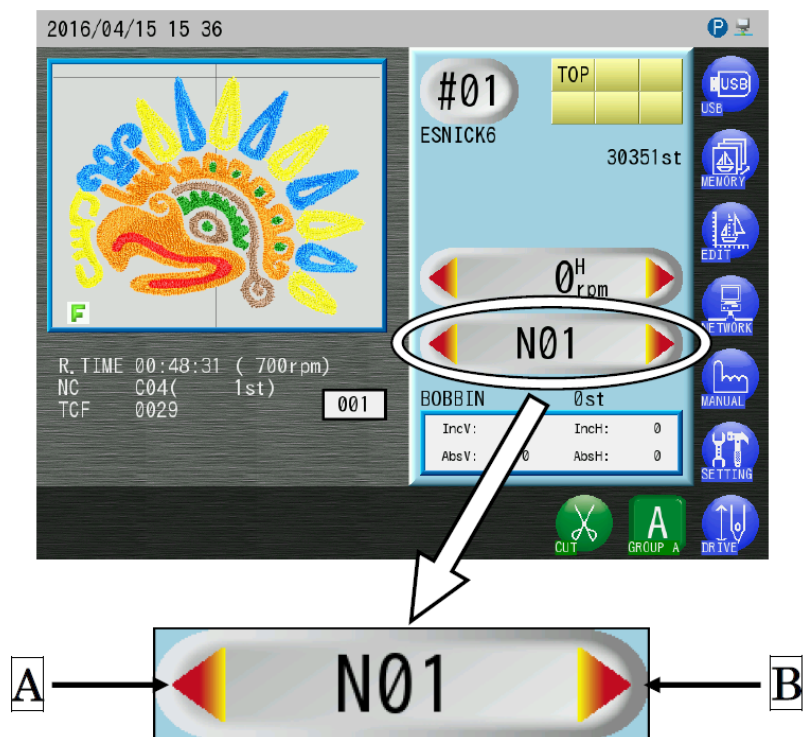
Ch. 12

Ch. 13

# 1. Changement de couleur (d'aiguille)

## 1-1. Changement d'aiguilles à partir de l'écran principal

Instructions pour changer (déplacer) la barre à aiguilles (couleur) à partir de l'écran principal.

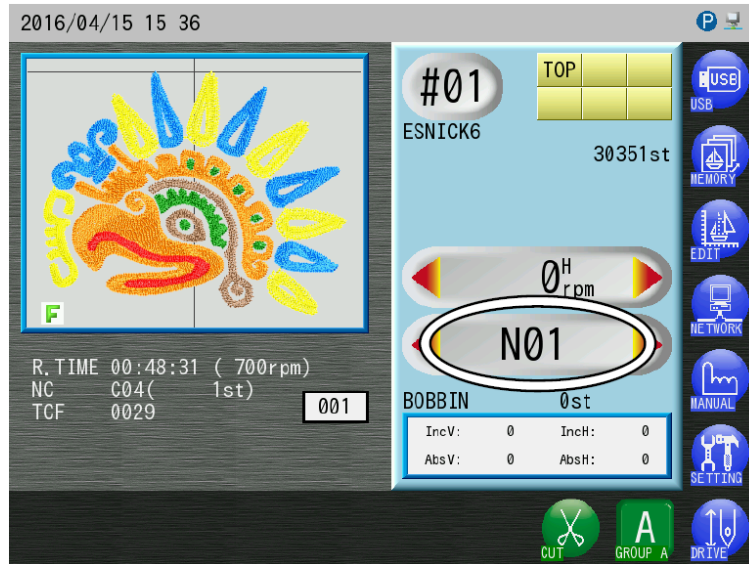


- 1) Appuyez sur l'icône Flèche gauche A pour passer au numéro d'aiguille inférieur suivant.  
Appuyez sur l'icône Flèche droite B pour passer au numéro d'aiguille supérieur suivant.

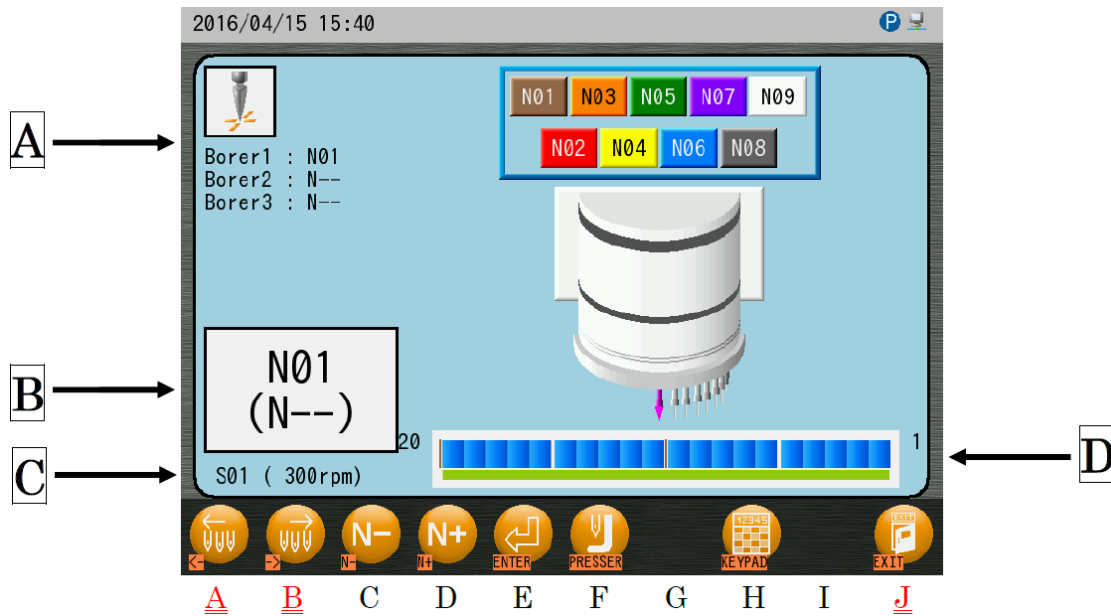
## 1-2. Changement de couleur manuel

Instructions relatives au changement manuel de barres à aiguille (couleurs)

- 1) Appuyez sur la zone centrale de l'écran Barre à aiguille (n'importe où sauf sur les icônes des flèches) sur cet écran.



- 2) Cela ouvre l'écran Changement de couleur suivant.



Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10


Ch. 11


Ch. 12


Ch. 13

- A**: Numéros d'aiguille utilisés pour les paramètres du perforateur  
Voir « Chapitre 11, 3. Liste MC1 ».
- B**: Numéro d'aiguille actuel. Le numéro entre parenthèses correspond au nouveau numéro d'aiguille que vous souhaitez utiliser.  
Voir « 1-3. Aiguille directe » pour le numéro d'aiguille après modification.
- C**: (S01~S10) Paramètre de vitesse par aiguille, pour l'aiguille actuelle. Si « 0 », aucun paramètre n'est affiché.  
Voir « Chapitre 9, 4. Réglage de la vitesse par aiguille ».
- D**: Statut des têtes (indique quelles têtes sont activées / désactivées)  
Cette indication reflète le statut des paramètres Interrupteurs d'annulation de la tête, Sélection de la tête ou Interrupteur manuel de tête.  
Voir « 12. Sélection de la tête » et « 13. Interrupteur manuel de tête ».

1) Modification des numéros d'aiguille un par un.

Appuyez sur l'icône  au-dessus de « A » pour passer au numéro d'aiguille inférieur suivant.

Appuyez sur l'icône  au-dessus de « B » pour passer au numéro d'aiguille supérieur suivant.

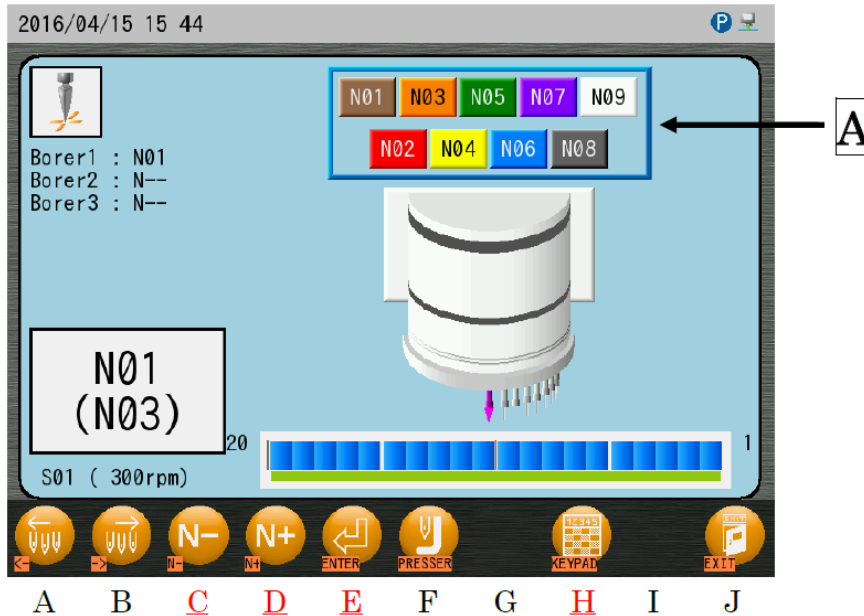
2) Appuyez sur l'icône EXIT  (Quitter) au-dessus de « J » pour revenir à l'écran principal.

- ✧ Lorsque la machine est mise en marche pour la première fois, elle doit être orientée vers la position d'arrêt correcte pour pouvoir changer d'aiguille. Une fois les étapes décrites ci-dessus réalisées, le message D14 invite l'opérateur à appuyer sur le bouton Start (marche) afin d'exécuter le changement d'aiguille.


### 1-3. Sélection directe de l'aiguille


Instructions relatives à la sélection d'une aiguille spécifique.

- 1) Affichez l'écran de changement de couleur. Voir « 1-2. Changement de couleur manuel ».




- 2) Le numéro d'aiguille affiché entre parenthèses correspond au nouveau numéro qu'il est possible de modifier directement.

Appuyez sur l'icône  au-dessus de « C » pour sélectionner le numéro d'aiguille inférieur suivant.

Appuyez sur l'icône  au-dessus de « D » pour sélectionner le numéro d'aiguille supérieur suivant.

Appuyez sur l'icône **ENTRÉE**  pour modifier les aiguilles.

- 3) Le numéro d'aiguille peut être modifié en sélectionnant le numéro dans la zone A. Sélectionnez un numéro d'aiguille dans la zone A et appuyez sur l'icône **ENTRÉE**  pour modifier les aiguilles.

- 4) Le clavier numérique permet de changer le numéro d'aiguille.

Appuyez sur l'icône **CLAVIER**  au-dessus de « H » pour afficher le clavier numérique.

Saisissez le numéro d'aiguille. Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails.

- ◇ Lorsque la machine est mise en marche pour la première fois, elle doit être orientée vers la position d'arrêt correcte pour pouvoir changer d'aiguille. Une fois les étapes décrites ci-dessus réalisées, le message D14 invite l'opérateur à appuyer sur le

bouton Start (marche) afin d'exécuter le changement d'aiguille.




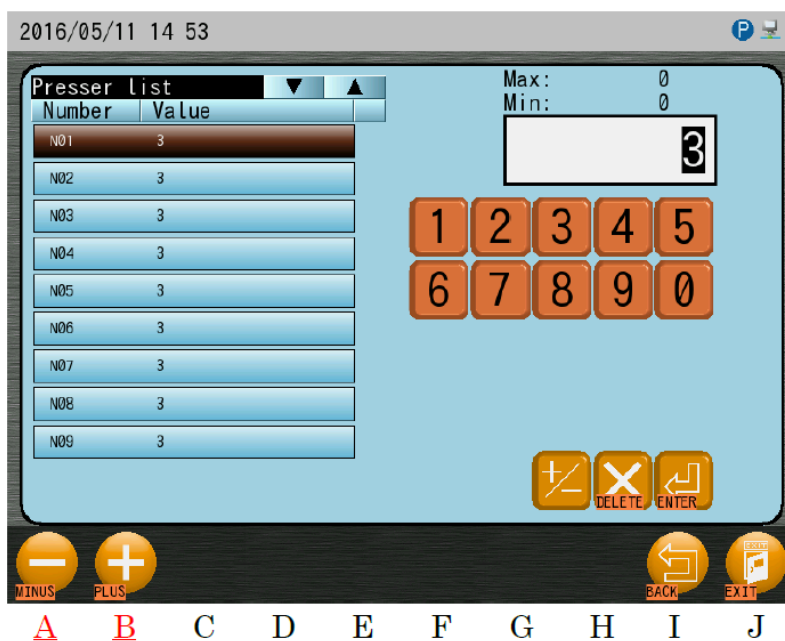
## 2. Réglage de la hauteur du pied presseur (dispositif en option)

Cette fonction est uniquement disponible sur les machines dotées d'une option de réglage de la hauteur du pied presseur.

Si la position d'arrêt de l'arbre n'est pas indiquée, cette option n'est pas disponible.


- 1) Affichez l'écran de changement de couleur. Voir « 1.2 Changement de couleur manuel ».


Appuyez sur l'icône **PRESSEUR**  pour afficher l'écran de réglage automatique de la hauteur du pied presseur.



La liste à gauche de l'écran indique le numéro d'aiguille (« Number » ou nombre) et la hauteur du pied presseur (« Value » ou valeur).

- 2) Sélectionnez un numéro d'aiguille dans la liste.

- 3) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour sélectionner la valeur de hauteur inférieure suivante.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  pour sélectionner la valeur de hauteur supérieure suivante.

Vous pouvez également utiliser le clavier numérique sur la droite de l'écran pour sélectionner les valeurs.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour saisir des valeurs.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

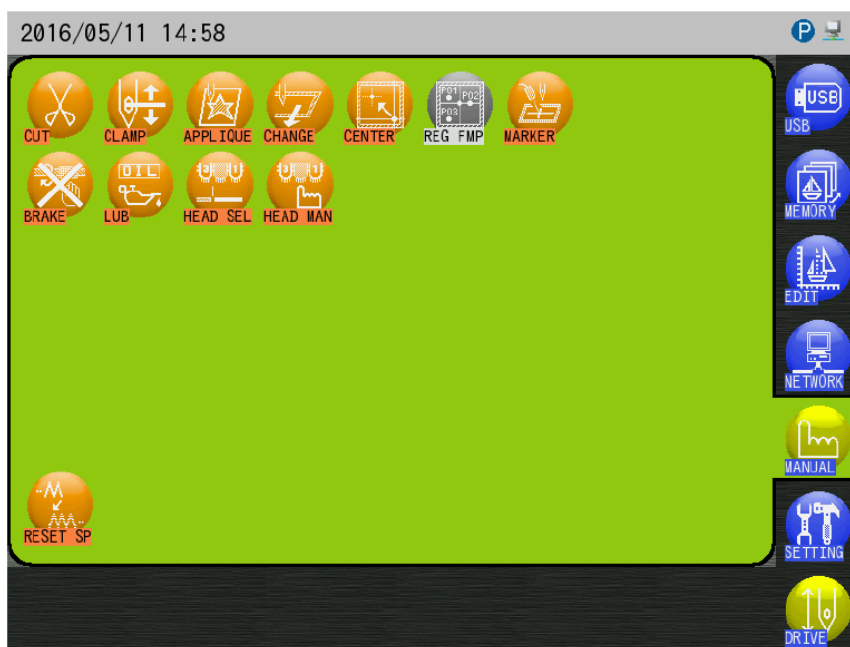
Ch. 13

### 3. Menu Opérations manuelles

Diverses opérations manuelles peuvent être exécutées dans ce menu.

#### 3-1. Affichage du menu Opérations manuelles

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal.
- 2) Le menu Opérations manuelles apparaît.



## 3-2. Opérations manuelles

Ce menu permet d'accéder aux opérations manuelles.



**Coupe-fil** Coupe le file manuellement



**Pincefil** Ouvre et ferme les pince-fils manuellement



**Applique (Application)** Abaisse le pied presseur pour faciliter le bon positionnement de l'application



**Changement de cadre** Déplace le cadre du pantographe manuellement



**Maintien de l'aiguille au point mort bas** Abaisse le pied presseur sur BDC manuellement



**Centrage du pantographe** Déplace le pantographe/cadre vers le centre des limites inférieures du pantographe



**Multi-Point** Permet d'attribuer plusieurs positions de point. Le pantographe peut être déplacé vers les positions de point attribuées.



**Pointeur laser** Met le point laser en marche/à l'arrêt

Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--



**Frein moteur principal** Libère et enclenche le frein du moteur principal manuellement



**Lubrification** Paramètres du dispositif de lubrification automatique pour lubrifier les crochets et têtes de broderie.



**Sélection de la tête** Contrôle quelles têtes de broderies sont activées ou désactivées par la fonction des données du motif



**Interrupteur manuel de tête** Contrôle quelles têtes de broderies sont activées ou désactivées manuellement



**Changement gauche / droite des paillettes** Change le dispositif à paillettes de la gauche ou la droite sur toutes les têtes



**Cylindre par cylindre** Actionne le serrage du tissu Cylindre par cylindre manuellement




**Redéfinition de l'origine** Sert à modifier la position de broderie, au milieu de la broderie d'un motif (reprise de points)

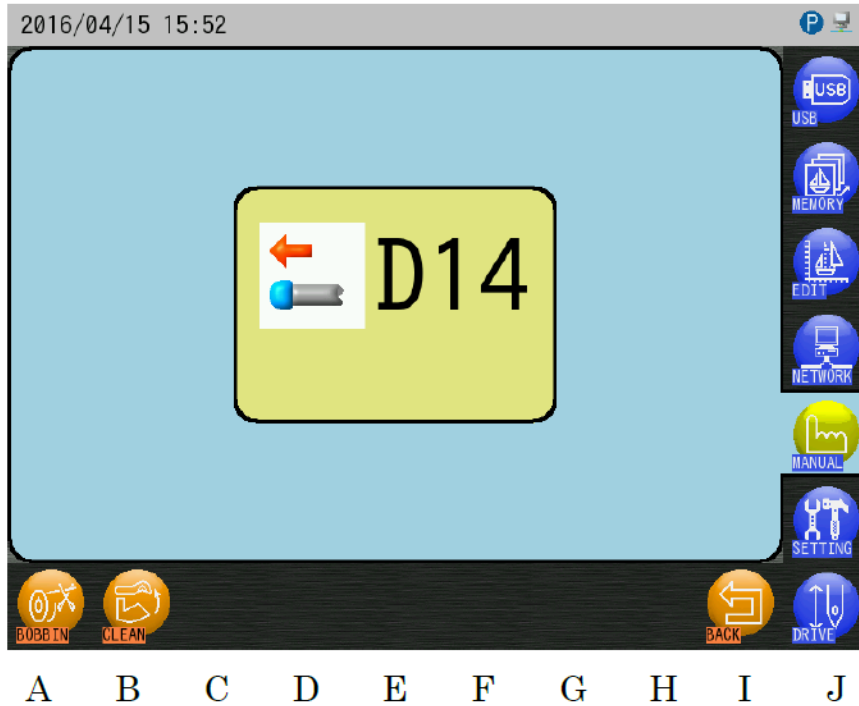
Voir « Chapitre 9, 13. Redéfinition de l'origine ».

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
<b>Ch. 4</b>
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 4. Coupe-fil

### 4-1. Coupe du haut et des fils de bobine

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.
- 2) Appuyez sur l'icône **COUPER**  pour afficher l'écran Coupe-fil.





Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » (Démarrer à l'aide de la barre/l'interrupteur de démarrage) s'affiche.

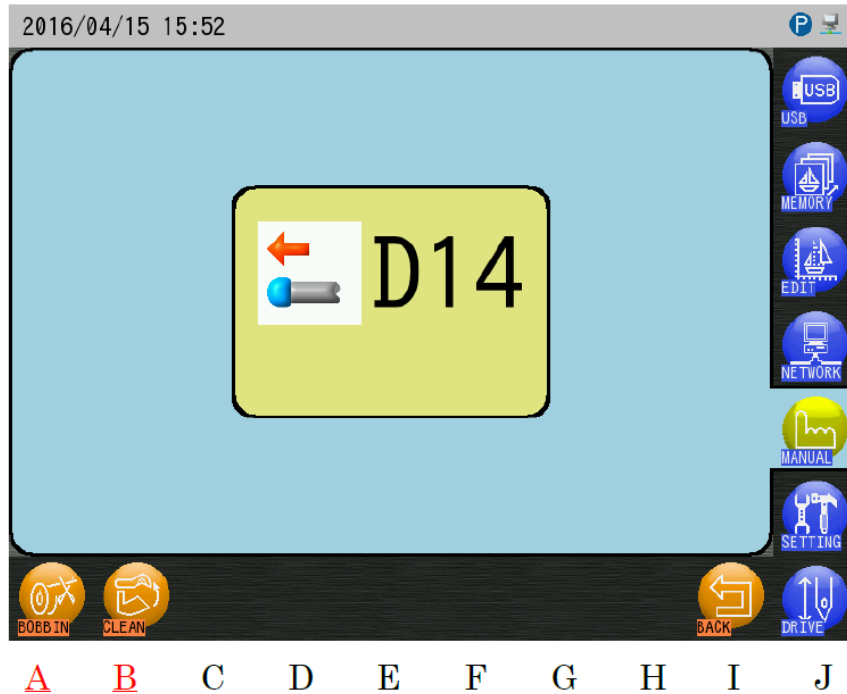
- 3) Appuyez sur la barre ou l'interrupteur Start (Démarrer) pour activer les coupe-fils. Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer.
  - ✧ L'interrupteur d'annulation de la tête peut également être utilisé sur n'importe quelle tête pour activer les coupe-fils.
 

Basculez l'interrupteur de tête sur ON-OFF-ON (marche-arrêt-marche) pendant 1,5 seconde. Les voyants de toutes les têtes se mettront alors à clignoter vert pendant 3 secondes.

Pendant ces 3 secondes, démarrez la machine pour activer les coupe-fils.

## 4-2. Coupe du fil de bobine uniquement

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.
- 2) Appuyez sur l'icône **COUPER**  pour afficher l'écran Coupe-fil.




- 3) Appuyez sur l'icône **BOBBINE**  au-dessus de « A » pour couper uniquement le fil de bobine.


Utilisez l'icône **NETTOYER**  au-dessus de « B » pour ouvrir les coupe-fils dans le cadre du mode de nettoyage.

Appuyez à nouveau sur l'icône **NETTOYER**  pour quitter le mode de nettoyage.

- ✧ Si un grand nombre d'actions de réparation automatique ou de point arrière sont effectuées sans coupe, le fil de la bobine risque de se rompre. Afin d'éviter cela, il s'avère utile de couper la bobine au préalable.
- ✧ Le mode de nettoyage n'est pas disponible sur tous les modèles, cela dépend du type de coupe-fil.
- ✧ Utilisez le mode de nettoyage pour nettoyer les coupe-fils.

## 5. Pince-fil


- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.
- 2) À chaque utilisation de l'icône **PINCER**, le pince-file s'ouvre ou se ferme.

Appuyez sur cette icône **PINCER**  pour fermer la pince et maintenir le fil.

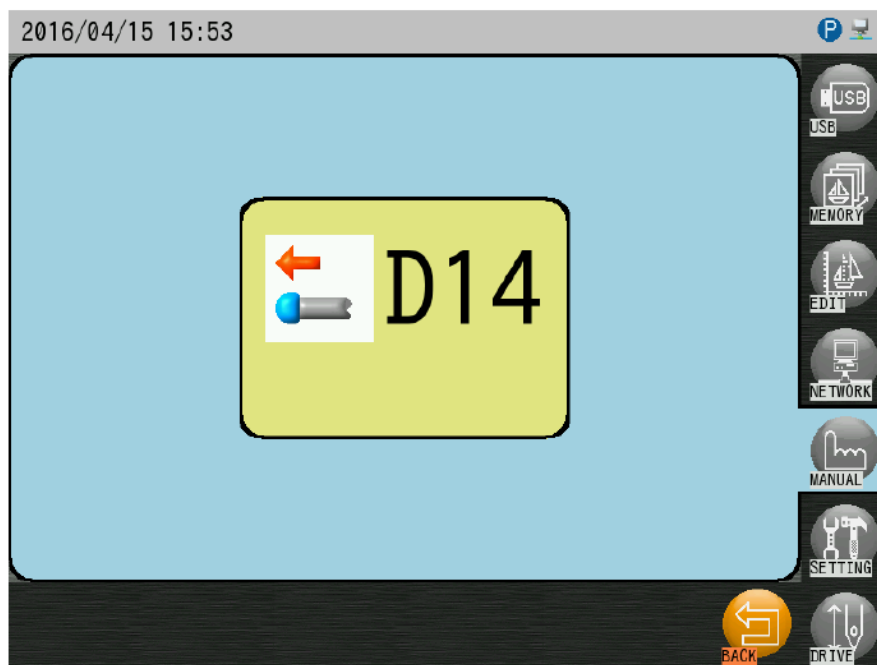
Appuyez sur cette icône **PINCER**  pour ouvrir la pince et libérer le fil.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
<b>Ch. 4</b>
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 6. Applique (Application)

1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

2) Appuyez sur l'icône **APPLICATION**  pour afficher l'écran Application.




A B C D E F G H I J

Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » (Démarrer à l'aide de la barre/l'interrupteur de démarrage) s'affiche.

- 3) Appuyez sur la barre ou l'interrupteur Start (Démarrer) pour activer l'Application. Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer.
- 4) Poussez la barre à aiguille vers le bas pour abaisser l'aiguille juste au-dessus du tissu.
- 5) Répétez les étapes 1) ~ 3) pour remettre les leviers dans la bonne position d'arrêt.



## 7. Changement de cadre


1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

2) Appuyez sur l'icône **CHANGER**  pour afficher l'écran Changement de cadre.



A B C D E F G H I J  
Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » (Démarrer à l'aide de la barre/l'interrupteur Démarrer) s'affiche.

3) Appuyez sur la barre ou l'interrupteur Start (Démarrer) pour déplacer le cadre du pantographe en-dehors des changements de cadre. Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer.


4) Redémarrez ou appuyez sur l'icône **RETOUR**  au-dessus de « I » pour remettre le cadre dans sa position originale.

## 8. Centrage du pantographe

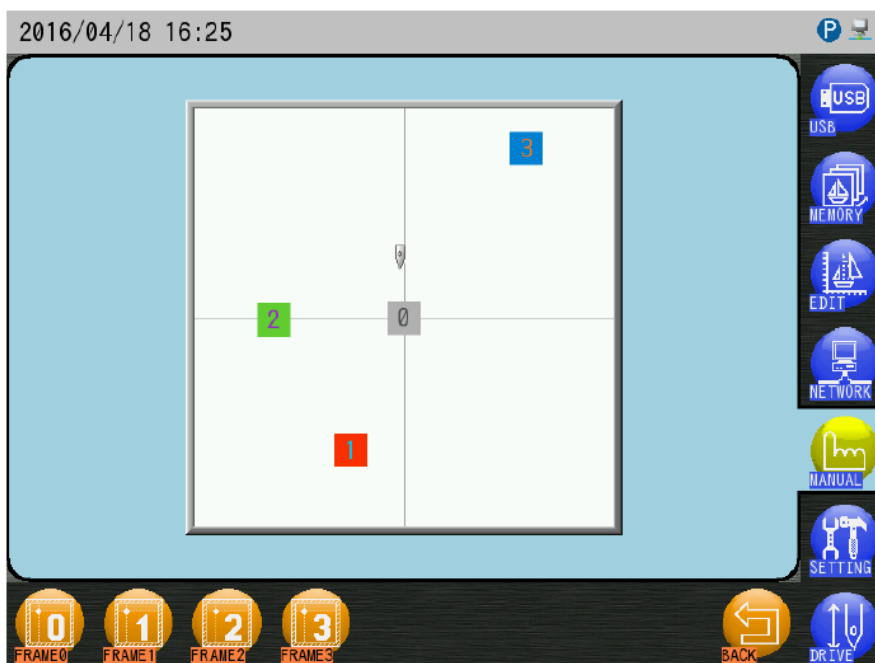
Déplace le pantographe/cadre vers le centre des limites inférieures du pantographe.

Voir « Chapitre 8, 4. Limites inférieures ».


### 8-1. Utilisation de l'icône Centrage



5) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.


6) Appuyez sur l'icône **CENTRER**  pour afficher l'écran de Centrage du pantographe.



A   B   C   D   E   F   G   H   I   J

7) Appuyez sur l'icône  au-dessus de « A » pour déplacer le pantographe/cadre vers le centre des paramètres de limite du cadre MC2 (03~06).

Appuyez sur l'icône  au-dessus de « B », l'icône  au-dessus de « C » ou l'icône

 au-dessus de « D » pour déplacer le pantographe/cadre vers le centre des limites inférieures 1, 2, 3.

➤ Les limites inférieures 1~3 sont attribuées dans l'élément de programme 14 « Frame type » (Type de cadre).

➤ En mode Veille, les icônes 0, 1, 2, 3 apparaissent dans ce menu. Le fait d'appuyer sur

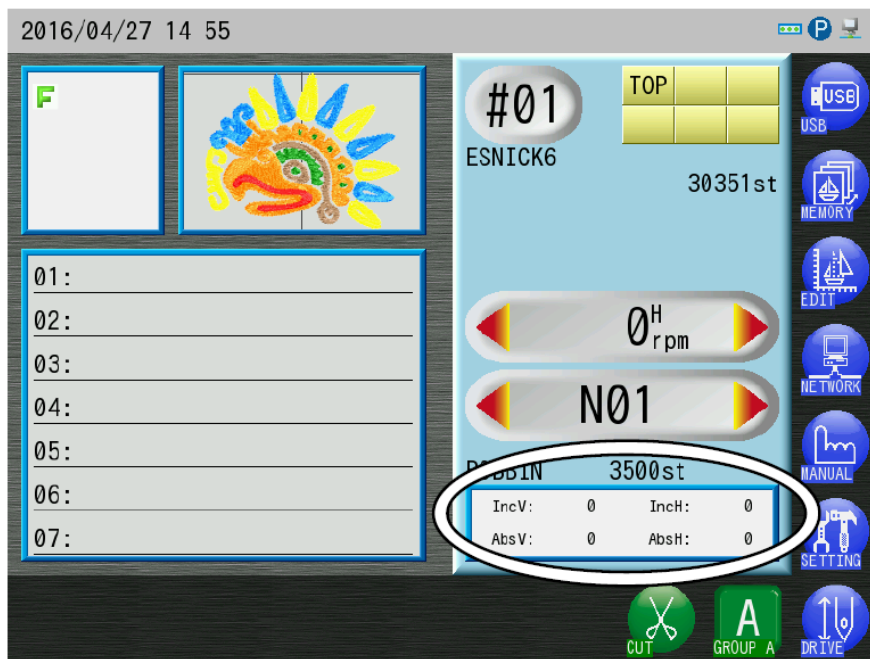
l'une de ces icônes Centre le pantographe/cadre et Définit le numéro de cadre pour l'élément de programme 14 « Frame type » (Type de cadre) pour le motif actuellement sélectionné.

- En mode Démarrer, seul le numéro d'icône déterminé par l'élément de programme 14 « Frame type » (Type de cadre) est disponible.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 8-2. Centrage à partir de la zone d'informations sur la machine

- 1) Appuyez sur la zone de distance de déplacement du pantographe sur l'écran principal.





- 2) L'écran Centrage du pantographe apparaît. Voir « 8-1. Utilisation de l'icône de centrage » pour plus de détails.

## 9. Pointeur laser

Cette fonction n'est disponible que sur les machines dotées d'un pointeur laser.

Le pointeur laser indique l'endroit où l'aiguille va broder.


- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.
- 2) Appuyer sur l'icône **MARQUEUR**  pour mettre en marche ou arrêter le Pointeur laser.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 10. Frein moteur principal

Cette fonction est disponible uniquement pour les machines qui disposent d'un moteur principal avec frein.

L'arbre principal de la machine peut être pivoté manuellement après libération du frein.

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.
- 2) Le fait d'appuyer sur l'icône **FREIN** pour le frein du moteur principal fait alterner la libération et l'activation du frein sur l'arbre principal.

Appuyez sur l'icône  pour libérer le frein.

Appuyez sur l'icône  pour activer le frein.

## 11. Lubrification

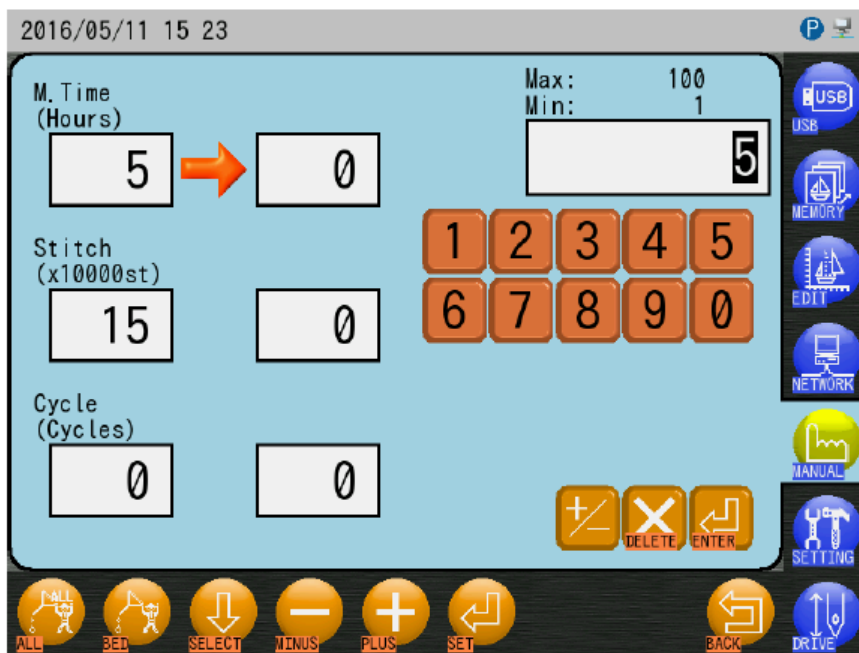
Cette fonction est utilisée avec les brodeuses dotées d'un système de lubrification automatique afin de lubrifier manuellement les crochets et la tête de broderie.

« 11-4. Message de lubrification » est disponible même si la machine n'est pas équipée du système de lubrification automatique.

### 11-1. Écran d'informations sur les paramètres

1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.


2) Appuyez sur l'icône **LUBRIFICATION**  pour afficher l'écran Lubrification.



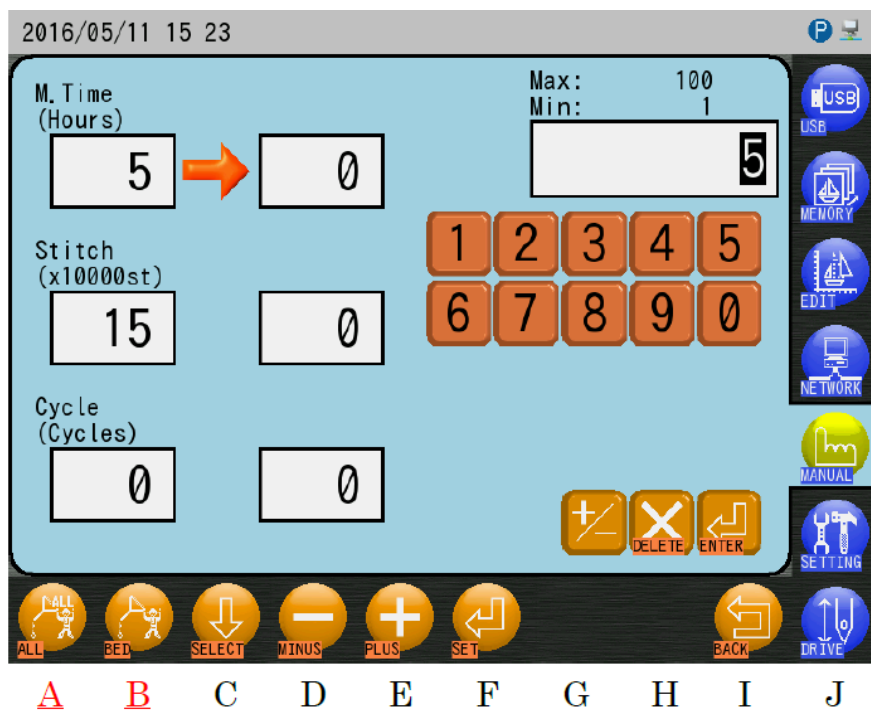
Les valeurs indiquées dans les cadres de droite représentent les valeurs actuellement actives.


Les valeurs indiquées dans les cadres de gauche représentent les éventuelles modifications apportées.


## 11-2. Fonctionnement manuel

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

- 2) Appuyez sur l'icône **LUBRIFICATION**  pour afficher l'écran Lubrification.



- 3) Pour lubrifier la tête et le crochet : Appuyez sur l'icône **TOUT**  au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pendant environ 5 secondes, jusqu'à ce que l'automate émette deux bips et la lubrification démarre.

Pour lubrifier le crochet seul : Appuyez sur l'icône **PLATEAU**  au-dessus de « B » et maintenez-la enfoncée pendant environ 5 secondes, jusqu'à ce que l'automate émette deux bips et la lubrification démarre.




Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 11-3. Paramètres de lubrification automatique (Dispositif de lubrification en option installé)

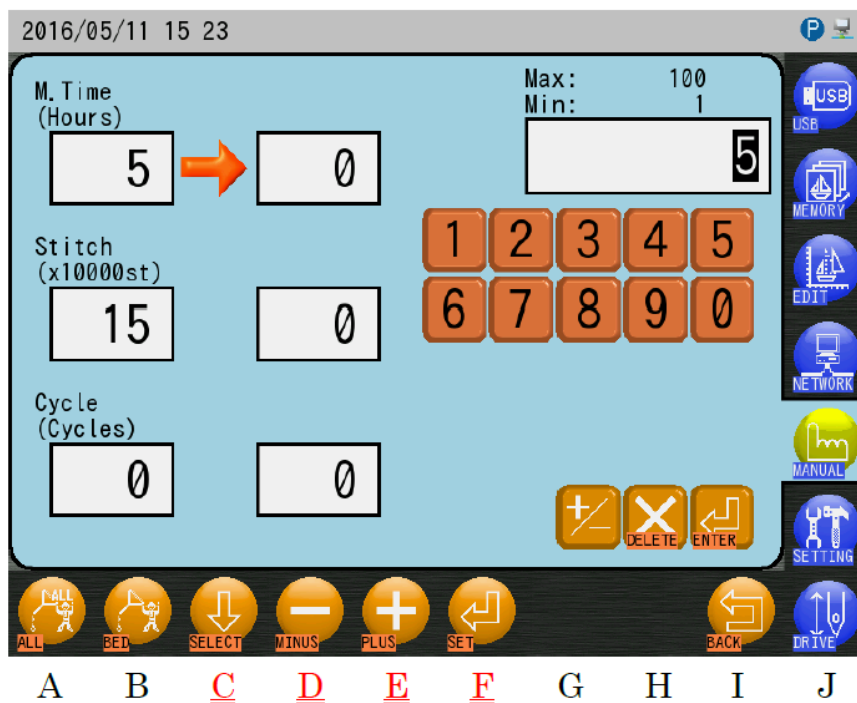
Instructions relatives à la configuration de la fréquence de lubrification automatique.


La fréquence peut se définir en fonction d'une durée ou d'un nombre de points. Qu'il s'agisse d'une durée ou d'un nombre de points, le décompte jusqu'à 0 entraîne le démarrage de la lubrification. Au démarrage de la lubrification, les deux compteurs de durée et de points sont automatiquement réinitialisés.

Si la valeur « Cycle » est égale à 0, la lubrification automatique est désactivée.

1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

2) Appuyez sur l'icône **LUBRIFICATION**  pour afficher l'écran Lubrification.



3) Utilisez l'icône **SÉLECTIONNER**  au-dessus de « C » pour sélectionner l'élément à modifier.


4) Modification des valeurs.

Appuyez sur l'icône **MOINS**  pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  pour augmenter la valeur.

Le clavier numérique (à droite de l'écran) peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour saisir des valeurs.




5) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  au-dessus de « F » pour enregistrer les valeurs modifiées.

## 11-4. Message de lubrification

Définissez une durée et un nombre de points pour afficher le rappel du message de lubrification.

La durée et le nombre de points définis dans les paramètres de lubrification lancent automatiquement un compte à rebours lorsque la machine brode.

Lorsque le décompte de la durée ou du nombre de points atteint 0, la machine s'arrête et le message de lubrification s'affiche à l'intention de l'opérateur afin qu'il puisse procéder à la lubrification manuelle.

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.
- 2) Appuyez sur l'icône **LUBRIFICATION**  pour afficher l'écran Lubrification.
- 3) Voir « 11-3. Paramètres de lubrification automatique » et remplacez le numéro Cycle par -1.
- 4) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  au-dessus de « F » pour enregistrer la valeur.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

### 11-5. Paramètres de lubrification

Élément	Fonction	Plage de configuration	Valeur par défaut
M. Time (Durée de fonctionnement de la brodeuse)	Définit la durée de fonctionnement en heures pour la lubrification automatique	1~100	5
Stitch (Point)	Définit le nombre de points pour la lubrification automatique (par 10 000 points)	1~100 [x 10000]	15 [x10000]
Cycle	Définit le nombre de cycles de lubrification du crochet nécessaires avant la lubrification des têtes. 0 : Lubrification automatique désactivée -1 : Affiche le message de lubrification (Lubrification automatique désactivée) 1~10 : Nombre de cycles pendant lesquels le crochet est lubrifié avant les têtes	-1~10	2

\* Lorsqu'une lubrification manuelle est activée, les valeurs des paramètres de lubrification sont réinitialisés comme expliqué ci-dessous :

Lorsqu'une lubrification manuelle de la tête et du crochet est effectuée en appuyant sur



l'icône **TOUT** au-dessus de « A », la durée, le nombre de points et les cycles sont réinitialisés.

Lorsqu'une lubrification manuelle est effectuée sur un crochet seul en appuyant sur




l'icône **PLATEAU** au-dessus de « B », seuls la durée et le nombre de points sont réinitialisés.

## 12. Sélection de la tête

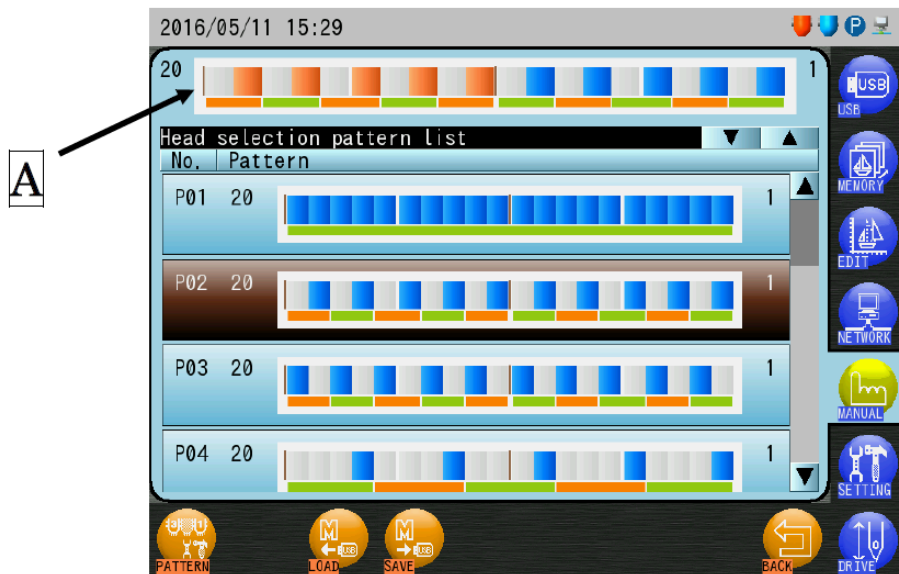
Cette opération de l'automate permet de mettre en marche/d'arrêter les têtes de broderie à l'aide d'un menu de sélection du motif de tête.

### 12-1. Sélection d'un motif de tête

Sélectionnez un motif de tête qui met en marche/arrête les têtes en fonction du motif.

1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

2) Appuyez sur l'icône **SÉLECTION DE LA TÊTE**  pour afficher l'écran Sélection de la tête.



**A**: Les informations d'état MARCHE/ARRÊT actuelles de la tête sont affichées.

Bleu : ON (Marche)

Blanc : OFF (Arrêt) (selon les données du motif de tête)

Noir : OFF (Arrêt) (la tête n'est pas incluse dans le motif)

Rouge : OFF (Arrêt) (tête arrêtée par l'actionnement de l'interrupteur d'annulation ou manuel)

Exemple : L'interrupteur d'annulation de la tête est sur ARRÊT mais les données du motif indiquent MARCHE.

3) Sélectionnez un motif de tête dans la liste.

## 12-2. Création/modification d'un motif de tête

Les 3 points suivants peuvent être utilisés pour créer des données de motif de tête.

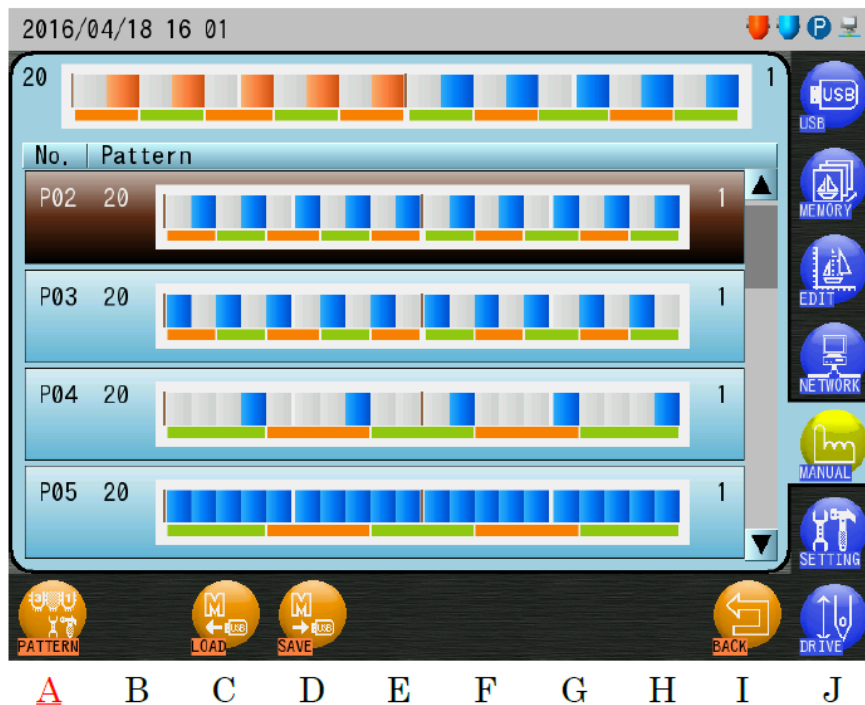
- ▲ Configuration du groupe : Nombre de têtes qui forment des groupes de têtes dans le motif
- ▲ Configuration des données : Sélectionne les têtes du groupe qui sont en marche ou à l'arrêt.
- ▲ Configuration du point : Définit le ou les points auxquels les groupes démarrent dans le motif.

\* Un maximum de 49 motifs peut être enregistré.

\* P1 n'est pas un motif. Vous ne pouvez pas modifier ou enregistrer un motif pour P1.


- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

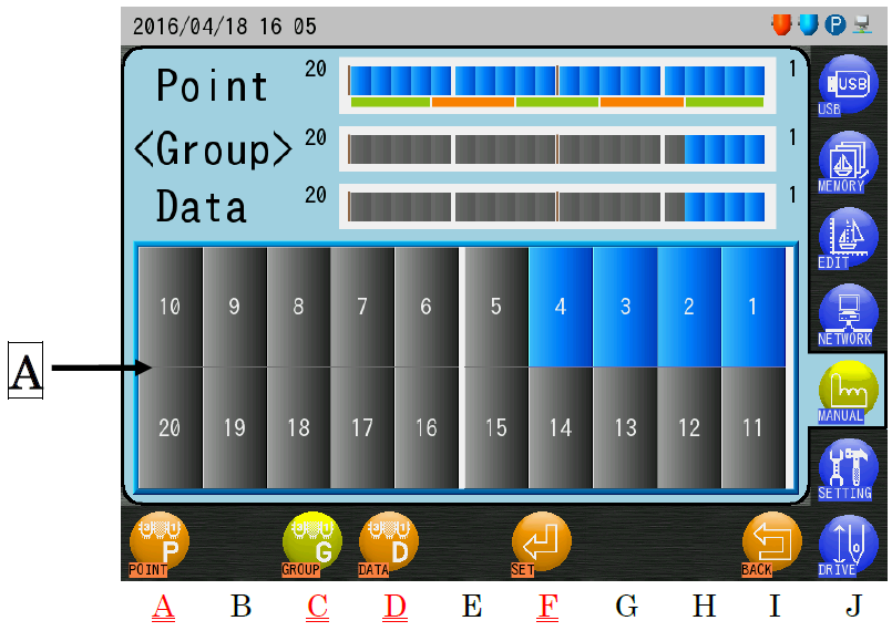
- 2) Appuyez sur l'icône **SÉLECTION DE LA TÊTE**  pour afficher l'écran Sélection de la tête.




- 3) Dans la liste, sélectionnez le motif de tête à modifier.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


- 4) Appuyez sur l'icône **MOTIF**  au-dessus de « A » pour afficher l'écran Modification du motif de tête.



- 5) Appuyez sur l'icône **GROUPE**  au-dessus de « C » pour modifier le nombre de têtes dans un groupe.
- 6) Sélectionnez le nombre de têtes dans un groupe dans la zone A.
- \* Lorsque le nombre de têtes d'un groupe est modifié, les informations du groupe et les données de point sont effacées.

Appuyez sur l'icône **DONNÉES**  au-dessus de « D » pour modifier les paramètres des données.

- 7) Sélectionnez les nombres des données dans la zone A pour définir si les têtes sont en marche ou arrêtées.



- 8) Appuyez sur l'icône **POINT**  au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour définir une position de point de départ pour les groupes.
- 9) Sélectionnez les positions de point de départ pour les groupes dans la zone A.
- \* La configuration de positions de point est optionnelle.
  - \* Par défaut, la position de point pour chaque intervalle de groupe est définie sur 0 pour permettre au nombre maximum de têtes de broder. La configuration de positions de point permet d'insérer des espaces entre les groupes si nécessaire.

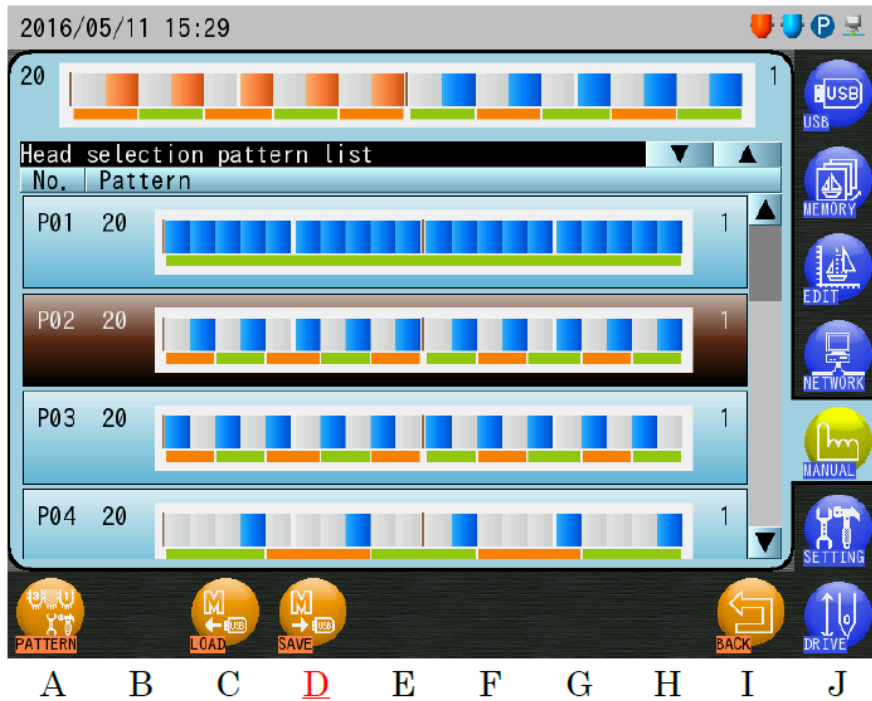
- 10) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  au-dessus de « F » pour enregistrer les paramètres et revenir à l'écran Sélection de la tête.



### 12-3. Sortie de données du motif de tête

Les données du motif de tête peuvent être enregistrées sur une clé USB.

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.
- 2) Appuyez sur l'icône **SÉLECTION DE LA TÊTE**  pour afficher l'écran Sélection de la tête.



- 3) Appuyez sur l'icône **ENREGISTRER**  au-dessus de « D ».
- 4) Un écran de confirmation s'affiche et les données du motif sont enregistrées sur la clé USB.

Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation ».

\* Les données du motif sont enregistrées dans un fichier appelé « PATTERN.HSP ». Si un fichier « PATTERN.HSP » existe déjà sur la clé USB, il sera écrasé.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

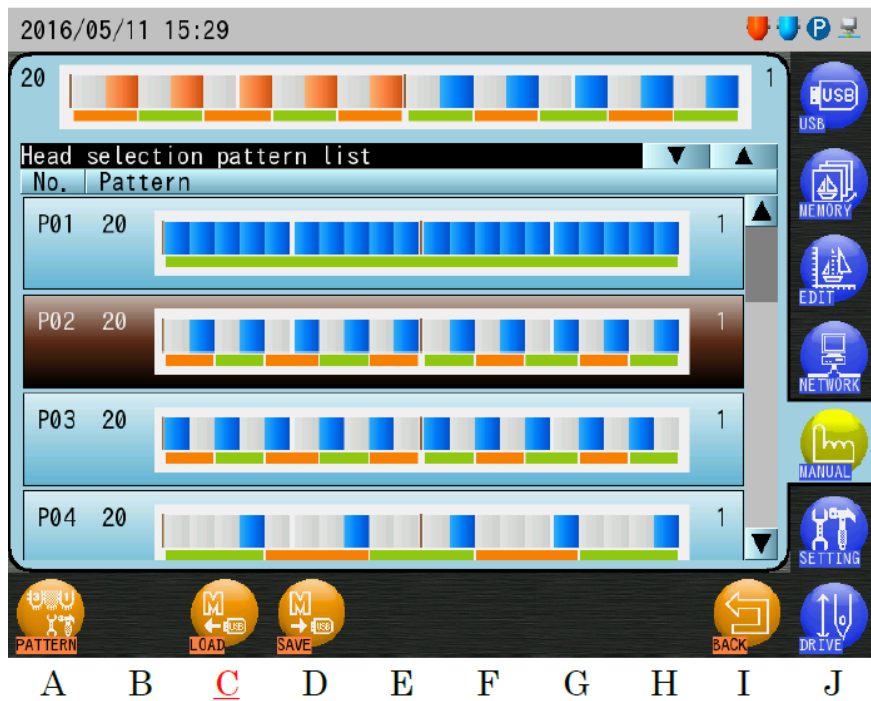
## 12-4. Saisie de données du motif de tête


Les données du motif de tête peuvent être saisies à partir d'une clé USB.

- 1) Insérez une clé USB contenant un fichier de données « PATTERN.HSP ».

- 2) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

- 3) Appuyez sur l'icône **SÉLECTION DE LA TÊTE**  pour afficher l'écran Sélection de la tête.




- 4) Appuyez sur l'icône **CHARGER**  au-dessus de « C ».
- 5) Un écran de confirmation s'affiche et les données du motif sont importées. Écran de confirmation ».

## 13. Interrupteur manuel de tête

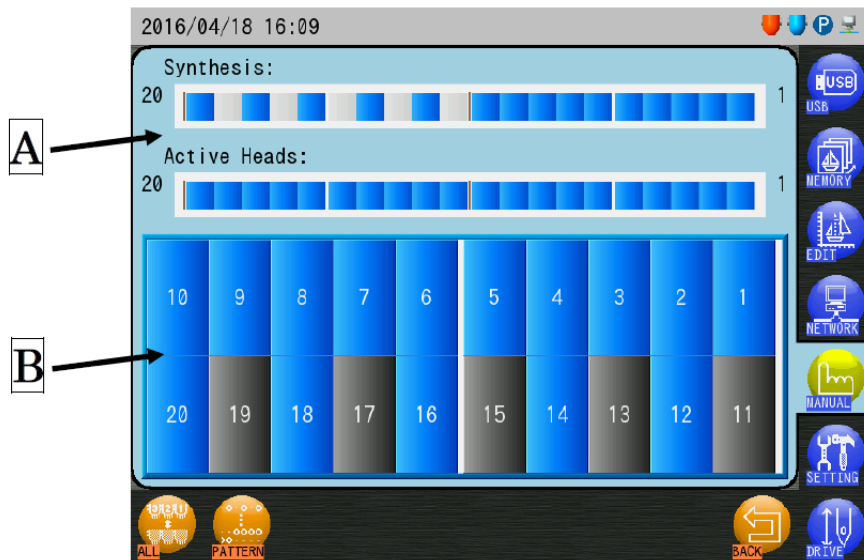
Permet de mettre en marche ou d'arrêter les têtes de broderie à l'aide de l'automate.

### 13-1. Changement manuel

Met en marche ou arrête manuellement les têtes.

1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

2) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.



Écran principal **A** : Affiche les informations d'état MARCHE/ARRÊT de la tête

Synthesis (Synthèse) : Affiche l'état MARCHE/ARRÊT actuel de la tête.

Active Heads (Têtes actives) : Affiche l'état MARCHE/ARRÊT de la tête, tel que défini par les interrupteurs d'annulation de tête.

Bleu : ON (Marche)

Blanc : OFF (Arrêt) (têtes arrêtées par l'actionnement de l'interrupteur manuel)

Rouge : OFF (Arrêt) (tête arrêtée par l'interrupteur d'annulation)

Exemple : L'interrupteur d'annulation de tête est sur ARRÊT mais

l'interrupteur manuel de tête est défini sur MARCHE.

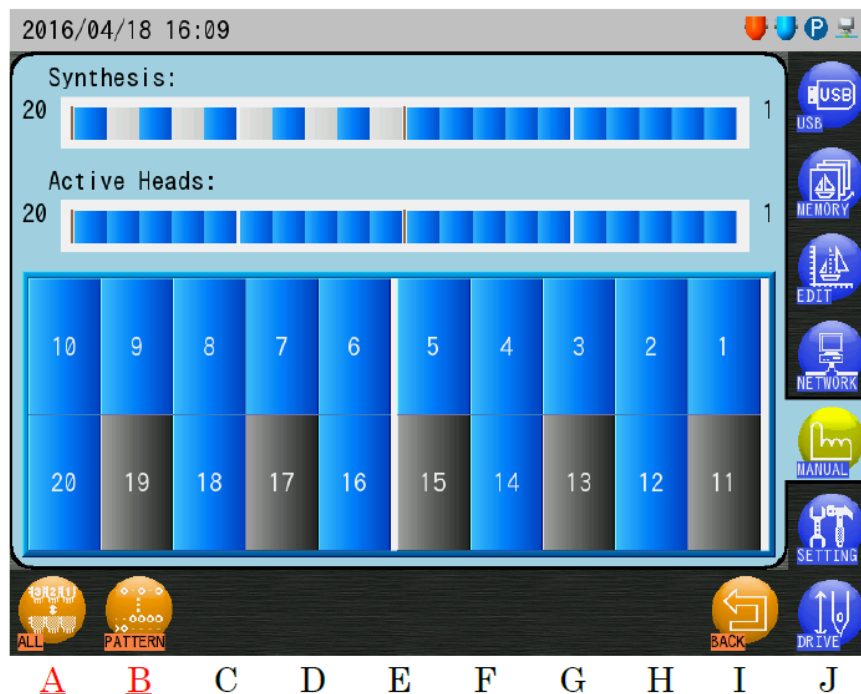
3) Sélectionnez les têtes dans la zone **B** pour les mettre sur MARCHE ou ARRÊT à l'aide de cette fonction d'interrupteur manuel de tête.

## 13-2. Toutes les têtes MARCHE/ARRÊT

Met toutes les têtes en MARCHE ou à l'ARRÊT en une fois.

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

- 2) Appuyez sur l'icône **TÊTE MANUELLE**  pour afficher l'écran Interrupteur manuel de tête 2016/04/18




- 3) Appuyez sur l'icône **TOUT**  pour mettre toutes les têtes en MARCHE.

Appuyez à nouveau sur l'icône **TOUT**  pour mettre toutes les têtes à l'ARRÊT.

### 13-3.MARCHE/ARRÊT des têtes à l'aide de motifs

1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

2) Appuyez sur l'icône **MOTIF**  au-dessus de « B » pour mettre les têtes en MARCHE/ARRÊT selon les motifs standard suivants. Chaque utilisation de l'icône

**MOTIF**  fait avancer au motif de tête suivant dans la liste.

Tête	... 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
Motif 1	● - ● - ● - ● - ● - ● - ●
Motif 2	- ● - ● - ● - ● - ● - ● -
Motif 3	● - - ● ● - - ● ● - - ● ●
Motif 4	- ● ● - - ● ● - - ● ● - -
Motif 5	● - - - ● ● ● - - - ● ● ●
Motif 6	- ● ● ● - - - ● ● ● - - -
Motif 7	- ● ● ● ● - - - - ● ● ● ●
Motif 8	● - - - - ● ● ● ● - - - -

● : Interrupteur manuel de tête MARCHE

— : Interrupteur manuel de tête ARRÊT


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 14. Interrupteur gauche / droite des paillettes

Bascule sur le dispositif à paillettes de gauche ou de droite sur toutes les têtes.

Cette fonction n'est disponible que sur les machines dotées de dispositifs à paillettes.



- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

- 2) Appuyez sur l'icône **Paillettes gauche / droite**  pour basculer sur les dispositifs à paillettes de gauche ou de droite sur toutes les têtes.

## 15. Maintien de l'aiguille au point mort le plus bas

Cette fonction n'est disponible que sur les machines cylindre par cylindre.

Voir « Chapitre 11, 3. Liste MC1 » pour les paramètres.

- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.
- 2) Appuyez sur l'icône **BAS**  pour afficher l'écran Point mort le plus bas.



Le message D14 « Start with Start Bar/Switch » (Démarrer à l'aide de la barre/l'interrupteur de démarrage) s'affiche.

- 3) Appuyez sur la barre ou l'interrupteur de démarrage pour abaisser l'aiguille dans le tissu et arrêter. Veillez à votre sécurité et à celle des autres avant de démarrer.
- 4) Répétez les étapes 1 à 3 pour ramener la barre à aiguilles sur la position d'arrêt normale.

## 16. Fonction manuelle Cylindre par cylindre

Cette fonction est une opération manuelle qui consiste à ouvrir et fermer les pinces sur les machines Cylindre par cylindre.





- 1) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  sur l'écran principal pour afficher le menu Manuel.

- 2) Appuyez sur l'icône **Cylindre par cylindre**  pour afficher l'écran Cylindre par cylindre.

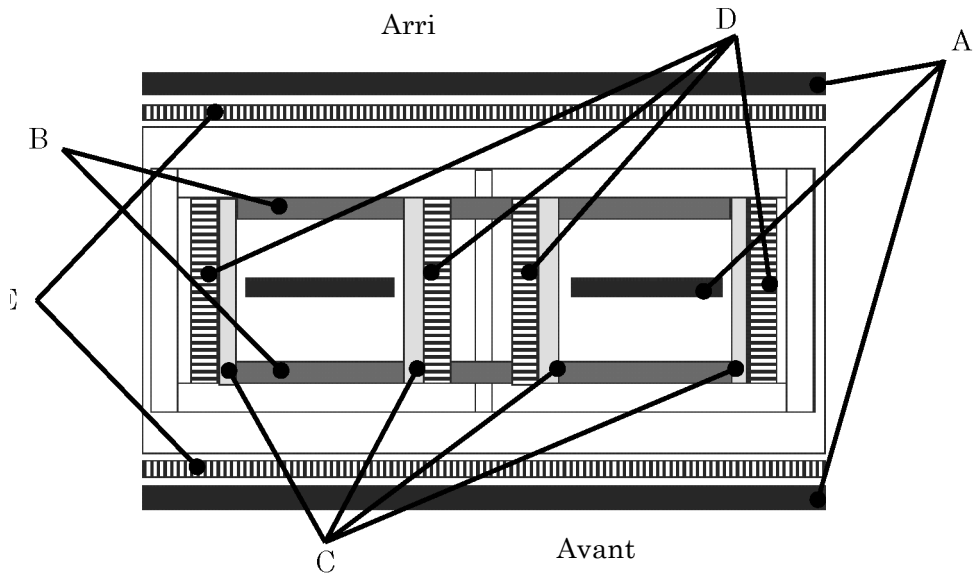
Les icônes permettant de commander les pinces du tissu sont présentées ci-dessous.



- Voir le schéma du cadre sur la page suivante pour les opérations des pinces

	Icône au-dessus de « A » :	A Pincés	Fermer / Ouvrir
	Icône au-dessus de « B » :	Pincés B et E	Fermer / Ouvrir
	Icône au-dessus de « C » :	Pincés C et D	Fermer / Ouvrir
	Icône au-dessus de « D » :	Pincés E	Fermer / Ouvrir





■ A : pince par aiguille

▨ D : droite et gauche

■ B : avant et arrière

▨ E : pince de support

■ C : droite et gauche

\* Les légendes A à E représentent des pinces.

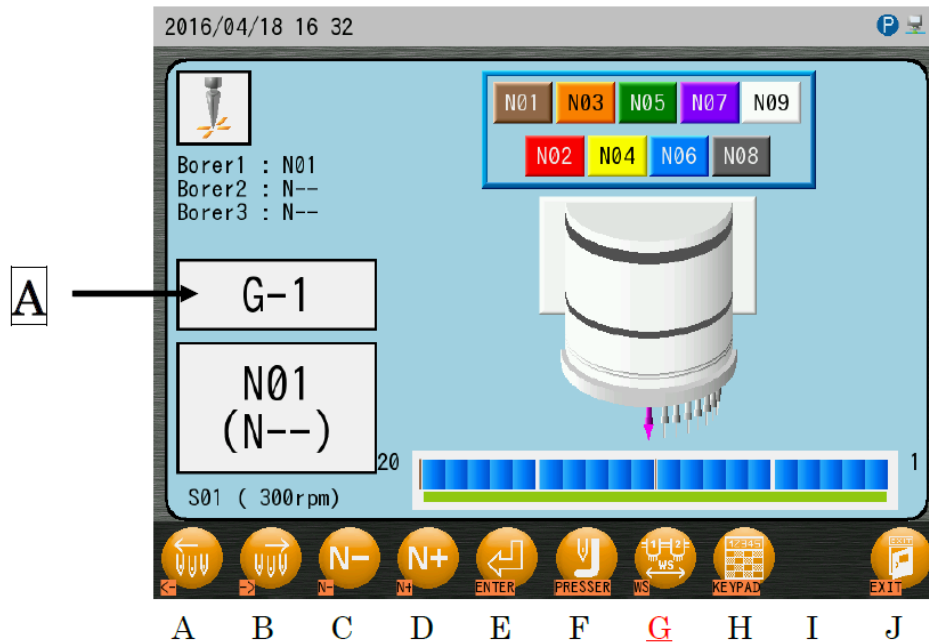
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
<b>Ch. 4</b>
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 17. WS


Cette fonction est disponible lorsque la fonction WS est activée.

Voir « Chapitre 11, 3. Liste MC1 » pour la configuration de la fonction WS.

- 1) Ouvrez l'écran de changement de couleur. Voir « Chapitre 4, 1 Changement de couleur (d'aiguille) ».



**A** indique le numéro du groupe actuel pour WS.

- 2) Appuyez sur l'icône **WS**  au-dessus de « G » pour modifier le numéro du groupe de tête WS.

# Chapitre 5. Chargement / enregistrement des motifs

Le présent chapitre explique les modalités de saisie des motifs dans la mémoire de la machine.


1. Avant le chargement / enregistrement des motifs
2. Avant l'utilisation d'une clé USB
3. Chargement de motifs à partir d'une clé USB
4. Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code à barres
5. Sauvegarde de motifs sur une clé USB
6. Administration USB
7. Mode ABC (COM)
8. Chargement via le port COM
9. Sauvegarde via le port COM

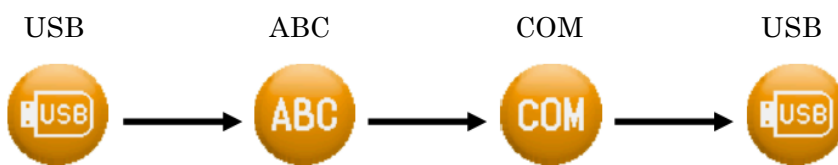
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
<b>Ch. 5</b>
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

# 1. Avant le chargement / enregistrement des motifs

Ces instructions expliquent les opérations générales liées à l'utilisation de l'icône USB.

## 1-1. Sélection d'un périphérique pour le chargement ou l'enregistrement des motifs


- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  dans le Menu principal pour afficher le menu Chargement / Enregistrement.
- 2) Appuyez sur l'icône **PÉRIPHÉRIQUE** au-dessus de « B » pour sélectionner le périphérique utilisé pour le Chargement / Enregistrement des motifs.

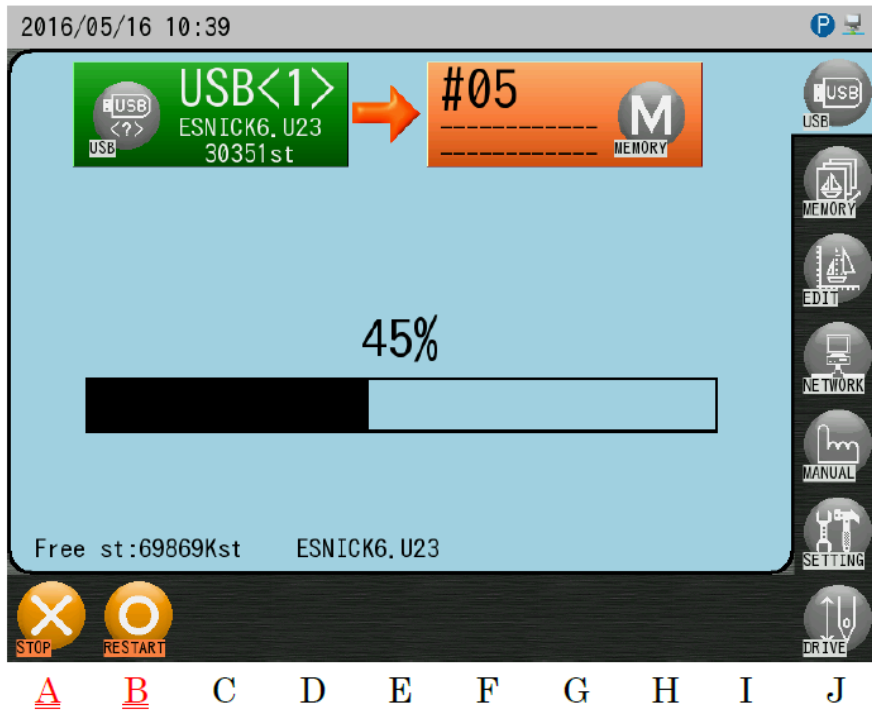


- A** Indique le périphérique actuellement sélectionné et les informations s'y rapportant. L'icône affichée au-dessus de « B » est le périphérique suivant à sélectionner.

## 1-2. Pause / Annulation

Instructions relatives à l'opération Pause / Annulation pendant le chargement et l'enregistrement.

- 1) Appuyez sur l'icône **PAUSE**  pour mettre en pause.



- 2) Pendant la pause, appuyez sur l'icône **STOP**  au-dessus de « A » pour arrêter le chargement/l'enregistrement.

Appuyez sur l'icône **REDÉMARRER**  au-dessus de « B » pour redémarrer le chargement/l'enregistrement.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 2. Avant l'utilisation d'une clé USB

### 1. Aperçu

La clé USB peut être utilisée aux fins suivantes :

#### 1) Enregistrement de fichiers de motif

- Sauvegarde/chargement de fichiers de motif au format FDR (.U01)
- Sauvegarde/chargement de fichiers de motif au format réseau (.PRJ) \*1
- Sauvegarde de fichiers de motif au format TFD (.DST et .DSB) \*2
- Image bitmap pour chaque fichier de motif, image consultable sur ordinateur.
- Sauvegarde en mémoire de tous les fichiers de motif stockés sur l'automate.

#### 2) Mise à jour du logiciel de base

Ce logiciel peut être mis à jour à l'aide d'une clé USB.

#### 3) Modification

Les fichiers de motif stockés sur une clé USB peuvent être modifiés sur ordinateur.

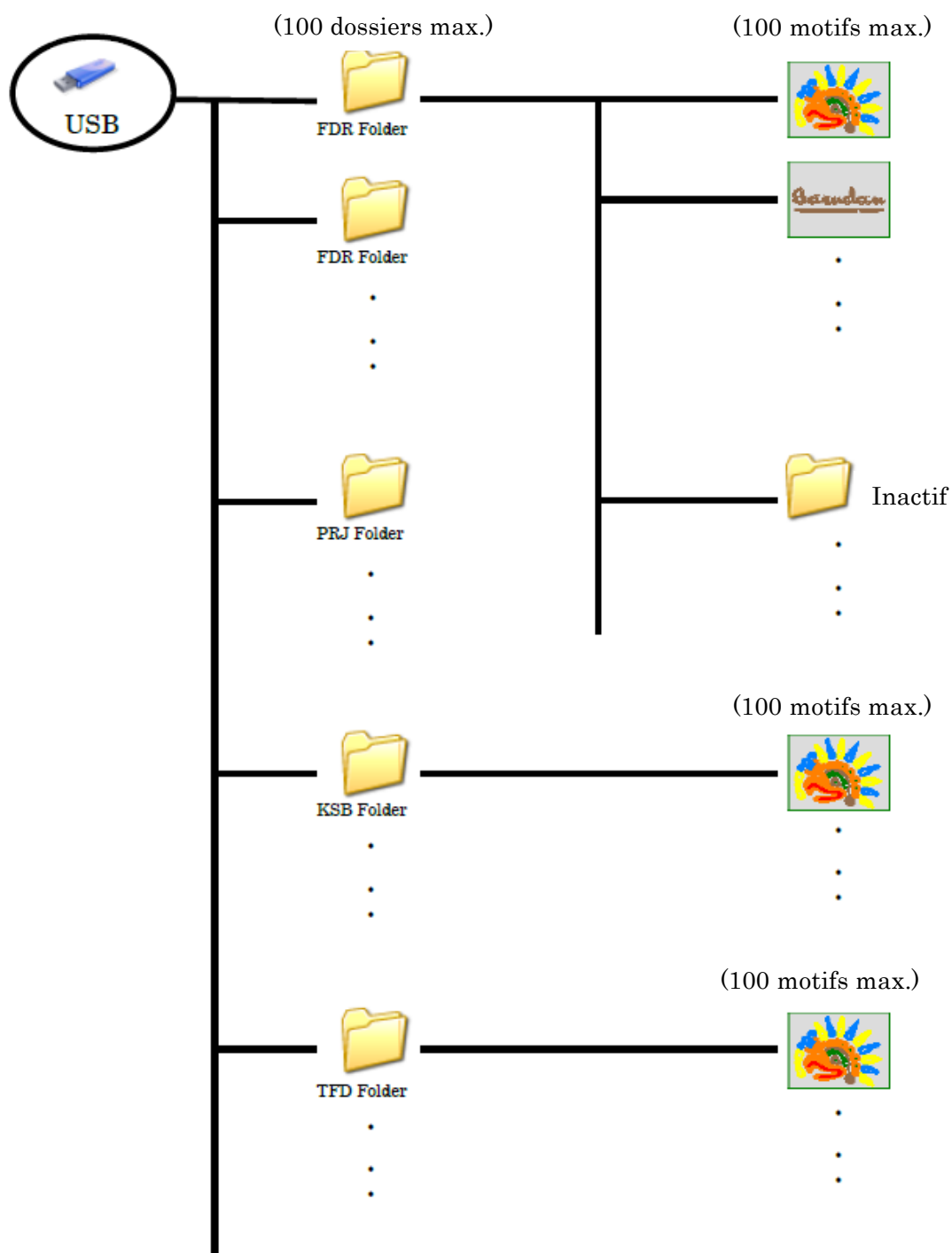
Il est également possible de modifier les motifs au format PRJ (\*1) avec le logiciel LEM Server.

\*1 Le format PRJ se compose d'un fichier de motif, de paramètres de programme et d'un fichier d'image bitmap.

\*2 L'automate ne peut pas exporter un fichier au format TFD sur une clé USB. Utilisez un ordinateur pour exporter des fichiers au format TFD sur une clé USB.

## 2. Principes fondamentaux relatifs à la clé USB

Pour pouvoir sauvegarder des fichiers, la clé USB doit impérativement comporter des dossiers spécifiques :



\* Les dossiers insérés dans d'autres dossiers sont inactifs. Il est possible de les afficher sur ordinateur, mais ils sont indisponibles et n'apparaissent pas sur l'automate de la machine.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
<b>Ch. 5</b>
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

Les dossiers sont divisés en 4 types :

1) Dossier FDR



- Ce dossier est illustré par l'icône sur l'automate.
- Il sauvegarde des données de motif au format FDR (.U01).
- Un dossier FDR peut contenir 100 motifs.

2) Dossier PRJ



- Ce dossier est illustré par l'icône sur l'automate.
- Il sauvegarde des données de motif au format réseau/ PRJ.
- Un dossier PRJ peut contenir 100 motifs.

3) Dossier KSB



- Ce dossier est illustré par l'icône sur l'automate.
- Il sauvegarde tous les motifs dans la mémoire de l'automate.
- La combinaison n'est pas disponible.

4) Dossier TFD



- Ce dossier est illustré par l'icône sur l'automate.
- Il sauvegarde des données de motif au format TFD (.DST et .DSB).
- Ce format de fichier ne peut pas être créé sur l'automate.

\* Lors de la création d'un dossier sur une clé USB, assurez-vous que ce dossier porte l'une des extensions de formats de fichier suivantes :

Exemple :	ABC. fdr	(Dossier FDR)
	ABC. prj	(Dossier PRJ)
	ABC. ksb	(Dossier KSB)
	ABC. tfd	(Dossier TFD)


\* REMARQUE : Ne modifiez jamais le dossier « System » d'une clé USB. Cette action pourrait endommager le logiciel de base.

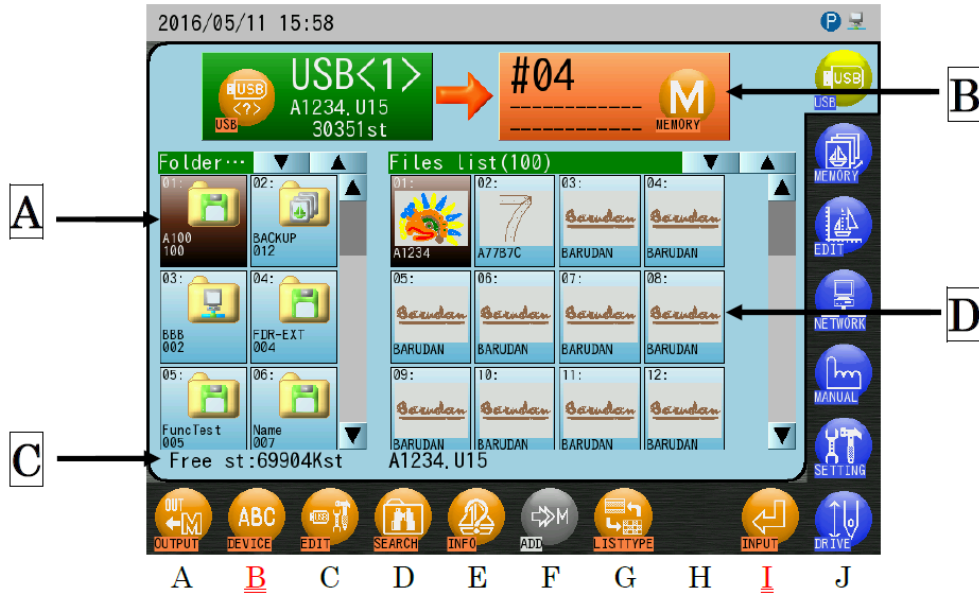


### 3. Chargement de motifs à partir d'une clé USB

Instructions relatives au chargement d'un motif sur l'automate KS à partir d'une clé USB :

#### 3-1. Chargement d'un nouveau motif


- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.



Les dossiers sont automatiquement triés par ordre alphabétique et par format de dossier (dans l'ordre dossier FDR, dossier PRJ, dossier TFD).


- A** : Indique le nom du dossier sélectionné et le nombre de motifs qu'il contient.
- B** : Indique le numéro d'emplacement de mémoire auquel le motif sera enregistré.
- C** : Indique la quantité de mémoire libre sur l'automate et le nom du motif sélectionné.
- D** : Indique les motifs contenus dans le dossier sélectionné.

- Si le périphérique de chargement n'est pas USB, appuyez sur l'icône Périphérique au-dessus de « B » pour revenir à la clé USB.

- Utilisez l'icône **USB**  dans la partie supérieure gauche de l'écran pour changer de port USB.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
<b>Ch. 5</b>
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- 2) Sélectionnez un dossier Motif en touchant un dossier de la liste dans la zone **A**.
  - 3) Sélectionnez un motif dans le dossier en le touchant dans la liste des fichiers dans la zone **D**.
- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à charger :
1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
  2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
  4. Lors du chargement de plusieurs motifs dans la mémoire, les motifs sont chargés automatiquement dans les emplacements vides et disponibles suivants. Vous ne pouvez pas choisir les emplacements.

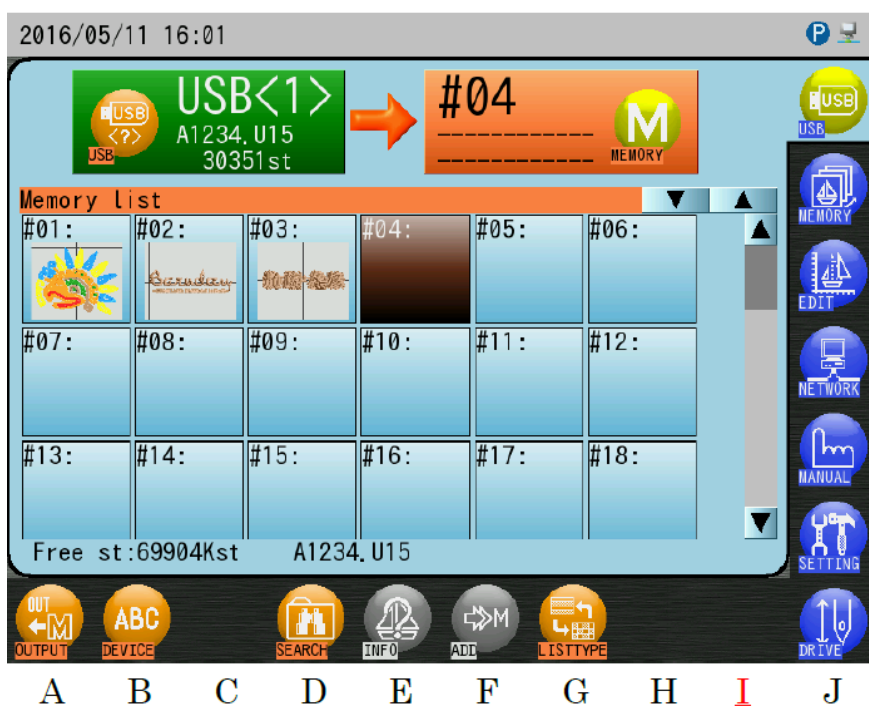
- Utilisez l'icône **INFO**  au-dessus de « E » pour afficher les informations du motif sélectionné.

Les informations sur le motif affichées sont les mêmes que pour le motif en mémoire. Voir « Chapitre 6, 3. Informations sur le motif » pour plus de détails.


- 4) Si vous avez besoin de changer l'emplacement de mémoire pour charger le motif, appuyez

sur l'icône **MEMOIRE**  dans la zone supérieure droite de l'écran (zone B) pour choisir un autre emplacement.

- Par défaut, l'emplacement de mémoire vide et disponible suivant est automatiquement sélectionné lors de l'accès à l'écran chargement/enregistrement, cette étape n'est donc généralement pas nécessaire.




Appuyez à nouveau sur l'icône **MÉMOIRE**  pour revenir à l'écran  
Chargement/Enregistrement.

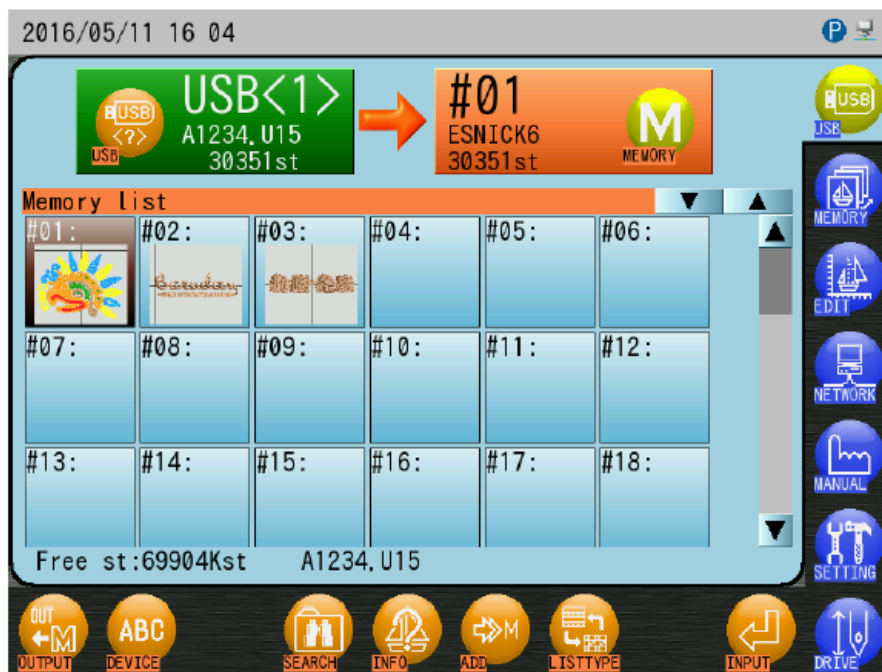
- 5) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « I » pour charger le(s) motif(s) dans la  
mémoire et revenir à l'écran principal.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 3-2. Ajout d'un motif

- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.
- 2) Sélectionnez un dossier Motif en touchant un dossier de la liste à gauche de l'écran.
- 3) Sélectionnez un motif à ajouter en le touchant dans la liste de fichiers à droite de l'écran.

- 4) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  dans la partie supérieure droite de l'écran pour afficher l'écran de la liste en mémoire.



A B C D E F G H I J

- 5) Sélectionnez l'emplacement de mémoire auquel vous souhaitez ajouter le motif en le touchant dans la liste.



- Si vous devez afficher l'emplacement de mémoire sélectionné, appuyez sur l'icône

**INFO** 

Les informations sur le motif affichées sont les mêmes que pour le motif en mémoire. Voir « Chapitre 6, 3. Informations sur le motif » pour plus d'informations.

- Lorsque vous sélectionnez un emplacement de mémoire contenant déjà un motif,



l'icône **AJOUTER**  au-dessus de « F » est disponible.


- 6) Appuyez sur l'icône **AJOUTER**  au-dessus de « F » pour passer en Mode AJOUTER.
- 7) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « I » pour ajouter le motif à l'emplacement de mémoire sélectionné et revenir à l'écran principal.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
<b>Ch. 5</b>
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 3-3. Recherche de motifs

Recherche de motifs sur une clé USB.

- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.
- 2) Appuyez sur l'icône **RECHERCHE**  au-dessus de « D » pour afficher le clavier de saisie de caractères.

- 3) Saisissez le nom du motif à recherche et appuyez sur l'icône **ENTRÉE** .
  - Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour saisir un nom de motif à rechercher.
  - ✧ Cette fonction prend en charge la recherche par caractère de remplacement.

« \* » : chaîne de caractères

« ? » : n'importe quel caractère

Ex. Si la clé USB contient les motifs suivants :

- 01—BARUDAN
- 02\_BARUDAN
- 03\_BARUDAN
- 004—BARUDAN
- 05—DESIGN


Si vous recherchez : « \*\_BARUDAN », les motifs 1~4 s'affichent.

Si vous recherchez : « ??\_BARUDAN », les motifs 1~3 s'affichent.

- 4) Les résultats de la recherche de motifs s'affichent.



A B C D E F G H I J

- 5) Choisissez un motif à charger dans la liste.
- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à charger :
1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
  2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
  4. Lors du chargement de plusieurs motifs dans la mémoire, les motifs sont chargés automatiquement dans les emplacements vides et disponibles suivants. Vous ne pouvez pas choisir les emplacements.
- 6) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  pour charger le(s) motif(s) et revenir à l'écran principal.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 3-4. Chargement d'un dossier de sauvegarde de la mémoire

Cette fonction permet de restaurer tous les motifs en mémoire, tels qu'ils étaient au moment où le dossier de sauvegarde de la mémoire KSB a été enregistré.

**Remarque importante :** Lorsque cette fonction est exécutée, tous les motifs (en mémoire) sont écrasés par la sauvegarde de la mémoire.



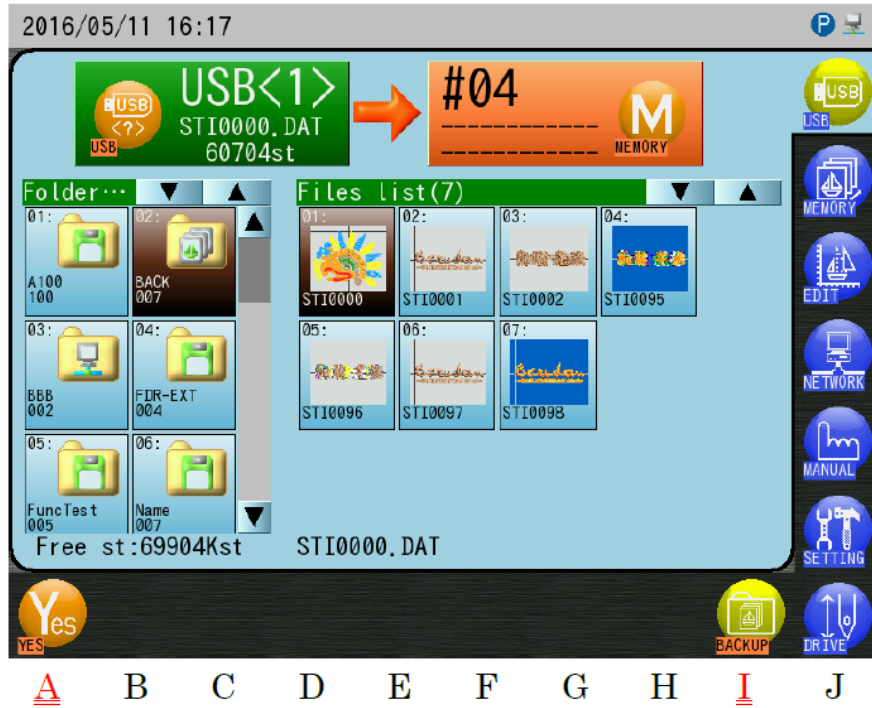
- 1) Appuyez sur l'icône **USB** pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.
- 2) Sélectionnez un dossier de sauvegarde de la mémoire KSB dans la liste.




A B C D E F G H J



- 3) Appuyez sur l'icône SAUVEGARDE  au-dessus de « I » pour afficher l'écran de saisie de la sauvegarde.



- 4) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) pour charger la sauvegarde de la mémoire.

Appuyez à nouveau sur l'icône **SAUVEGARDE**  pour annuler et revenir à l'écran précédent.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
<b>Ch. 5</b>
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 4. Recherche sur une clé USB à l'aide d'un code à barres

Scannez un code à barres de nom de motif pour effectuer une recherche sur la clé USB.

### 4-1. Recherche

Scannez les 3 codes à barres suivants, dans l'ordre indiqué, pour rechercher un motif sur une clé USB.

1) Code à barres recherche USB



2) Code à barres Nom du motif



3) Code à barres OK



\* L'exemple de code à barres de nom de motif ci-dessus désigne le nom de motif « BARUDAN ».

Pour utiliser cette fonction, un code à barres est requis pour les noms de motif que vous souhaitez rechercher.

Voir « 4-2. Liste des codes à barres pour la recherche sur une clé USB ».

1) Scannez d'abord le code à barres « Search USB » (Recherche USB) pour ouvrir le clavier de saisie de caractères.

\* Pour annuler la recherche, scannez le code à barres « Cancel » (Annuler)..

2) Scannez le code à barres Nom du motif (exemple « Barudan »).

\* Pour ajouter un nom de motif, scannez le code à barres « Append » (Ajouter). Scannez ensuite le code à barres de l'extension du nom du motif.

3) Scannez le code à barres OK pour lancer la recherche.





4) Si plusieurs motifs sont trouvés, sélectionnez un motif dans la liste.

5) Scannez à nouveau le code à barres OK pour charger le motif sélectionné dans la mémoire et revenir à l'écran principal.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
<b>Ch. 5</b>
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

#### 4-2. Liste des codes à barres pour la recherche sur une clé USB

Utilisez les commandes de code à barres ci-dessous pour effectuer une recherche sur une clé USB.



Code	Description	Code à barres
1	Place l'automate en mode de recherche sur une clé USB	 *\$SEARCH USB\$*
2	Nom du motif à recherche	Code à barres pour le nom du motif
3	Ajoute le nom du motif	 *\$APPEND\$*
4	OK pour lancer la recherche et charger le motif	 *\$OK\$*
5	Annule la recherche USB	 *\$CANCEL\$*

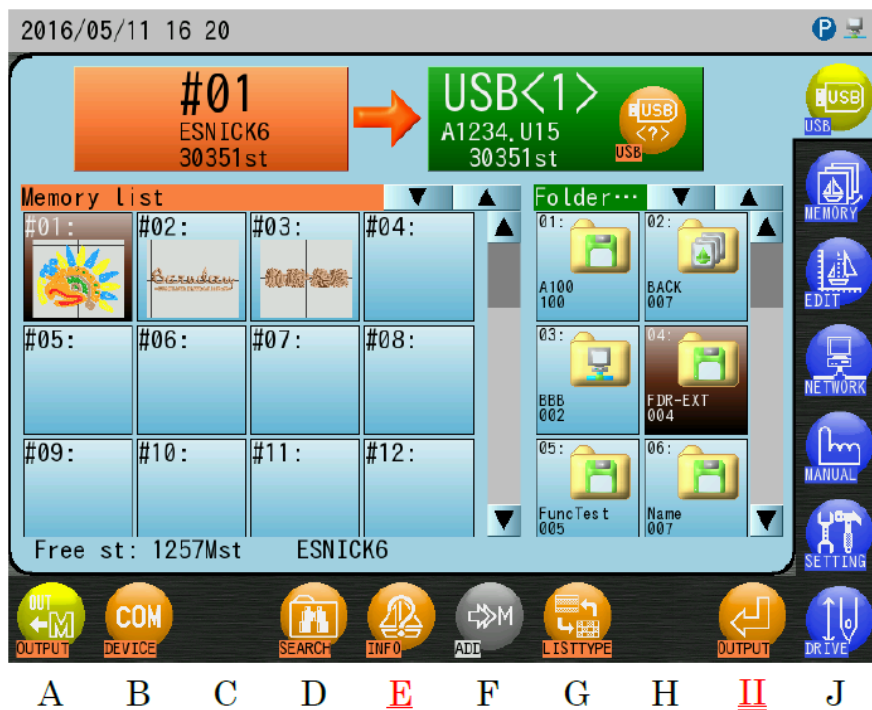
- \* Pour plus de détails, voir « Chapitre 3, 8. Fonctionnement à code à barres » pour plus d'informations sur les codes à barres.
- \* Contactez votre distributeur local pour créer des codes à barres.

## 5. Sauvegarde de motifs sur une clé USB

Instructions relatives à la sauvegarde des motifs d'un automate BEKS sur une clé USB

### 5-1. Sauvegarde de motifs

- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.
- 2) Appuyez sur l'icône **EXPORTER**  pour afficher la Mémoire sur l'écran Export USB.




- 3) Dans la liste « Folder » (Dossier) sur la droite de l'écran, sélectionnez le dossier Motif dans lequel vous souhaitez enregistrer le motif.

- 4) Sélectionnez un motif à sauvegarder dans la « Memory list » (Liste en mémoire) à gauche de l'écran.



Appuyez sur l'icône **INFO** pour afficher les informations du motif sélectionné.

- Les informations sur le motif affichées sont les mêmes que pour le motif en mémoire.
- Voir « Chapitre 6, 3. Informations sur le motif ».
  
- Si les éléments de programme « Scale » (Échelle) ou « Rotation » sont modifiés, ces changements seront enregistrés avec le motif.
  
- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à charger :
  1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
  2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
  4. Lors du chargement de plusieurs motifs dans la mémoire, les motifs sont chargés automatiquement dans les emplacements vides et disponibles suivants.  
Vous ne pouvez pas choisir les emplacements.

- 5) Appuyez sur l'icône **EXPORTER**  au-dessus de « I » pour enregistrer le motif sur la clé USB.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10



Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

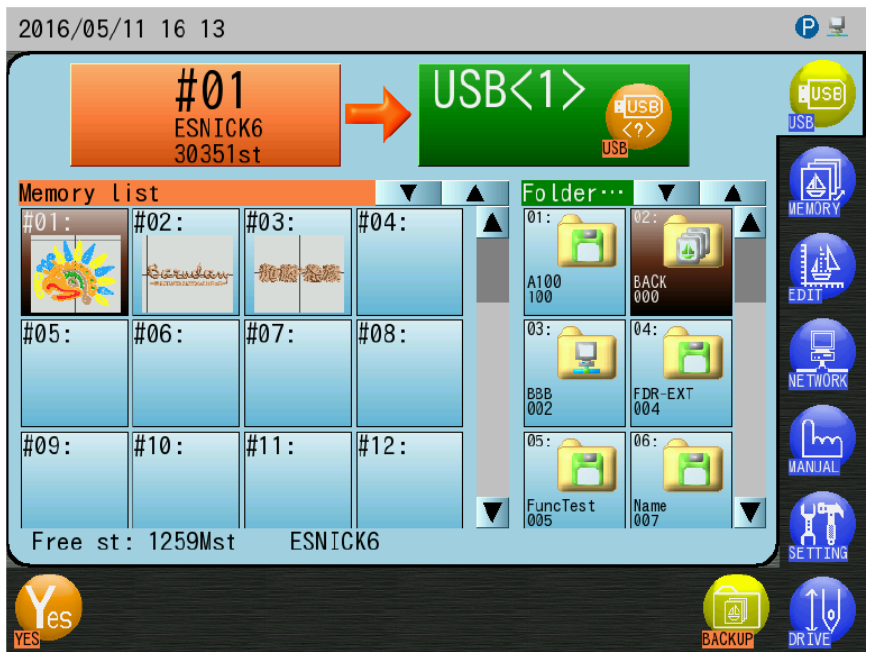
## 5-2. Enregistrement de motifs en mémoire

Sauvegarde tous les motifs en mémoire.

- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.
- 2) Appuyez sur l'icône **EXPORTER**  au-dessus de « A » pour afficher l'écran d'export USB.
- 3) Sélectionnez un dossier de sauvegarde vide de la mémoire KSB dans la liste des dossiers.




- 4) Appuyez sur l'icône **SAUVEGARDE**  pour afficher l'écran Sauvegarde.



A B C D E F G H I J

5) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) pour lancer la sauvegarde.

Pour annuler la sauvegarde, appuyez à nouveau sur l'icône **SAUVEGARDE** .


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
<b>Ch. 5</b>
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 6. Administration USB

Instructions administratives pour les clés USB sur l'automate BEKS.


### 6-1. Création de dossiers

Instructions relatives à la création de dossiers sur une clé USB

6) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.

7) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  au-dessus de « C » pour afficher l'écran Administration USB.



8) Appuyez sur l'icône **NEW**  (Nouveau) au-dessus de « A » pour afficher le clavier de saisie de caractères.

Sélectionnez un type de dossier à créer dans la partie supérieure gauche de l'écran.



Dossier FDR



Dossier PRJ




Dossier KSB

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur les opérations au clavier.




## 6-2. Suppression de dossiers


Instructions relatives à la suppression de dossiers sur la clé USB


- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.
- 2) Sélectionnez le dossier que vous souhaitez supprimer dans la liste des dossiers.

- 3) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  au-dessus de « C » pour afficher l'écran Administration USB.

- 4) Appuyez sur l'icône **DEL**  (Supprimer) au-dessus de « B » pour afficher l'écran de suppression.






- 5) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour supprimer le dossier.

Pour annuler la suppression, appuyez sur l'icône **NO**  (Non) au-dessus de « C ».

### 6-3. Suppression de motifs sur une clé USB


Instructions relatives à la suppression de motifs dans des dossiers de motifs sur une clé USB :


- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.
- 2) Dans la liste des dossiers, sélectionnez le dossier qui contient le motif que vous souhaitez supprimer.
- 3) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  au-dessus de « C » pour afficher l'écran Administration USB.
- 4) Appuyez sur l'icône **DEL**  (Supprimer) au-dessus de « B » pour afficher l'écran de suppression.




A   B   C   D   E   F   G   H   I   J

- 5) Sélectionnez le motif que vous souhaitez supprimer dans la liste des fichiers.
- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à charger :
1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
  2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
  4. Lors du chargement de plusieurs motifs dans la mémoire, les motifs sont chargés automatiquement dans les emplacements vides et disponibles suivants. Vous ne pouvez pas choisir les emplacements.


Appuyez sur l'icône **X100**  au-dessus de « B » pour sélectionner tous les motifs.

- 6) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour supprimer le(s) motif(s) sélectionné(s).


Appuyez sur l'icône **NO**  (Non) au-dessus de « D » et maintenez-la enfoncée pour annuler la suppression et revenir à l'écran Administration USB.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

#### 6-4. Changement de noms de dossier

- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.
- 2) Dans la liste des dossiers, sélectionnez le dossier dont vous souhaitez modifier le nom.

- 3) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  au-dessus de « C » pour afficher l'écran Administration USB.

- 4) Appuyez sur l'icône **NEW**  (Nouveau) au-dessus de « C » pour afficher le clavier de saisie de caractères.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour modifier le nom de dossier.

## 7. Mode ABC (COM)

Le mode ABC (COM) est une fonction qui permet d'importer automatiquement un motif en mémoire par le biais du port COM.


Le mode ABS remplace automatiquement le dernier motif en mémoire par le motif suivant téléchargé via le port COM. Cette action démarre lors de l'annulation du mode Démarrer.

Voir « 8. Chargement via le port COM » pour les branchements.

\* La configuration du mode ABC ne peut pas être modifiée ni annulée lorsque la machine est en mode Démarrer.

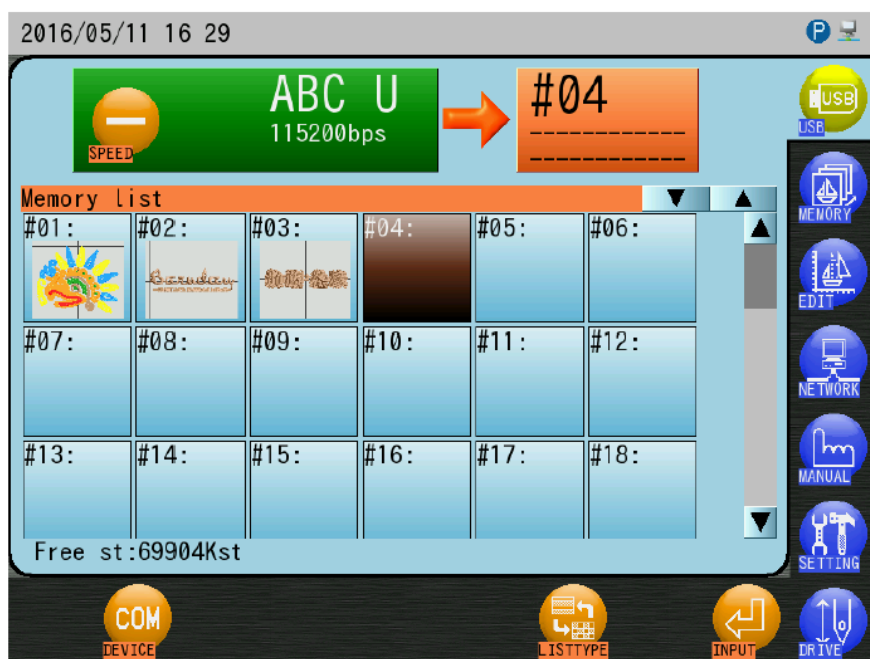
### 7-1. Configuration du mode ABC (COM)

1) Préparez le périphérique COM à envoyer.

- 2) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.
- 3) Si le périphérique d'entrée n'est pas paramétré sur ABC, appuyez sur l'icône au-dessus de « B » pour passer en mode ABC.

Voir « 1 Avant le chargement / enregistrement des motifs0 » pour plus d'informations sur le changements de motifs..

4) L'écran Mode ABC apparaît.



A B C D E F G H I J


5) Sélectionnez le numéro d'emplacement de mémoire à utiliser pour charger des motifs en mode ABC.

\* Si un emplacement de mémoire contenant un motif est sélectionné, le motif est écrasé.

- Si vous avez besoin de modifier la vitesse COM, appuyez sur l'icône **VITESSE**



Voir « 8. Chargement via le port COM » pour plus de détails sur la modification des vitesses COM.

- 6) Appuyez sur l'icône **IMPORTER**  au-dessus de « I » pour passer en mode Lecteur ABC.

\* Lorsque le mode ABC est configuré, aucune autre opération de broderie ni aucun emplacement de mémoire n'est disponible.

- 7) En Mode ABC, l'automate télécharge automatiquement le motif suivant envoyé et écrase le précédent lors de l'annulation du Mode Démarrer.


\* Le mode ABC peut uniquement être utilisé avec des motifs code U.

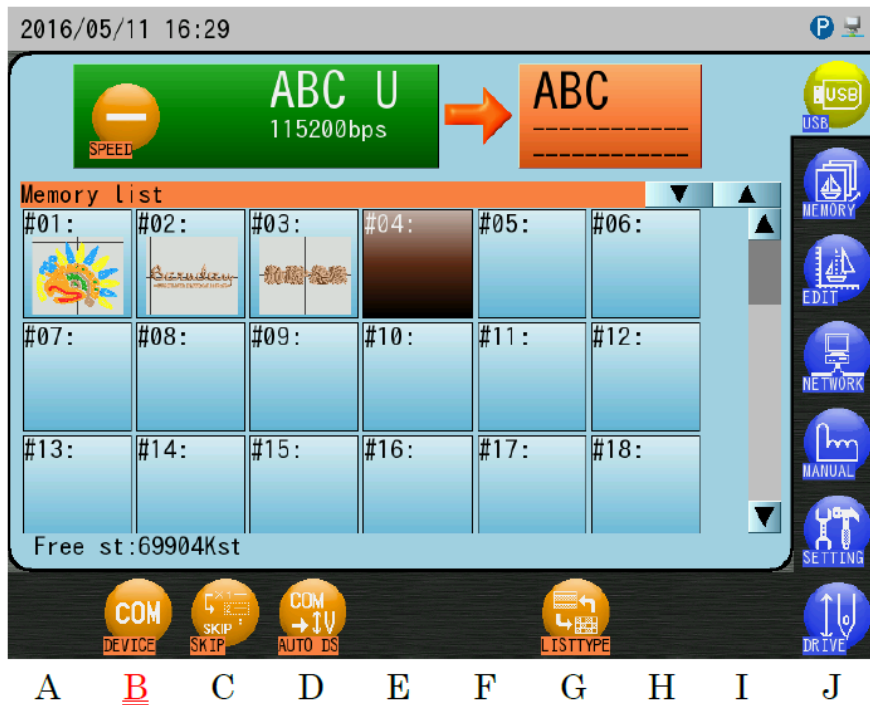
Le nom du motif lu en mémoire est toujours affiché sous la forme « ABC data » (ABC données).


## 7-2. Annulation du mode ABC (COM)

Annulation du Mode ABC.

Cette fonction n'est disponible que si le mode ABC est actif.

- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement USB.



- 2) Appuyez sur l'icône **COM**  au-dessus de « B » pour annuler le mode ABC.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

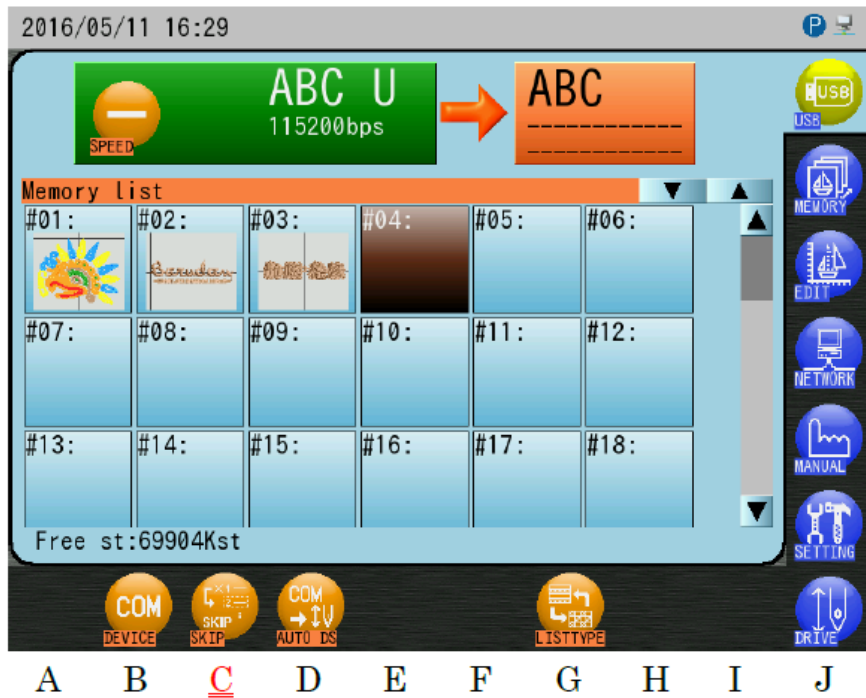
Ch. 13


### 7-3. Ignorer un motif ABC

Ignorer le motif suivant envoyé depuis l'ordinateur.

Cette fonction n'est disponible que si le mode ABC est actif.

- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement ABC.



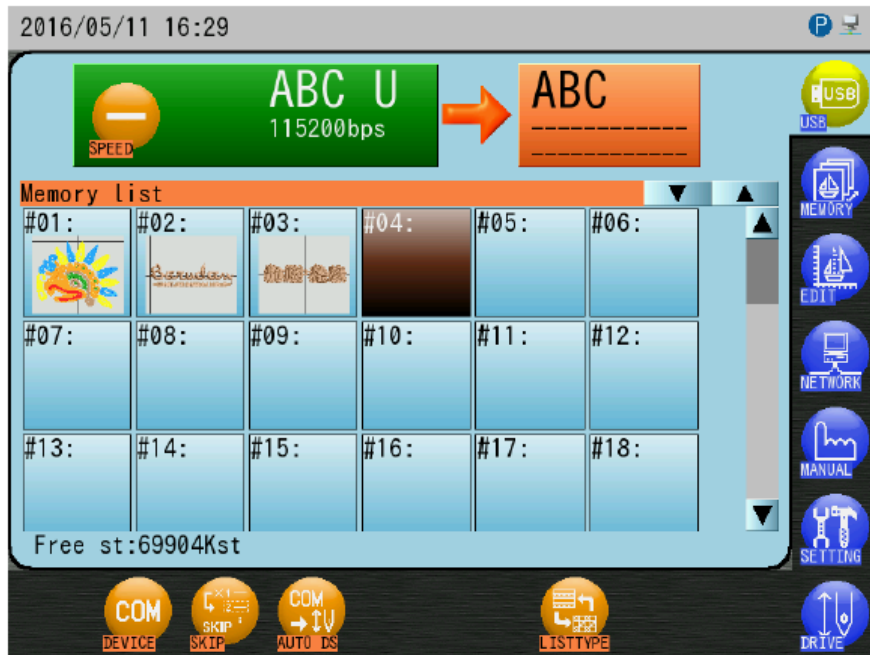
- 2) Appuyez sur l'icône **SKIP**  (Ignorer) au-dessus de « C » pour ignorer le motif suivant envoyé à partir de l'ordinateur.




## 7-4. Lecteur ABC


Place automatiquement le motif ABC en mode Démarrer après le téléchargement.  
Cette fonction n'est disponible que si le mode ABC est actif.

- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement ABC.



A B C D E F G H I J

- 2) Appuyez sur l'icône **AUTO DS**  au-dessus de « D » pour activer Lecteur ABC.
- L'icône AUTO DS apparaît en jaune lorsqu'elle est activée.

- Appuyez à nouveau sur l'icône **AUTO DS**  pour désactiver Lecteur ABC. Lorsque Lecteur ABC est activé, les motifs sont automatiquement placés en mode Démarrer après avoir été téléchargé.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12


Ch. 13

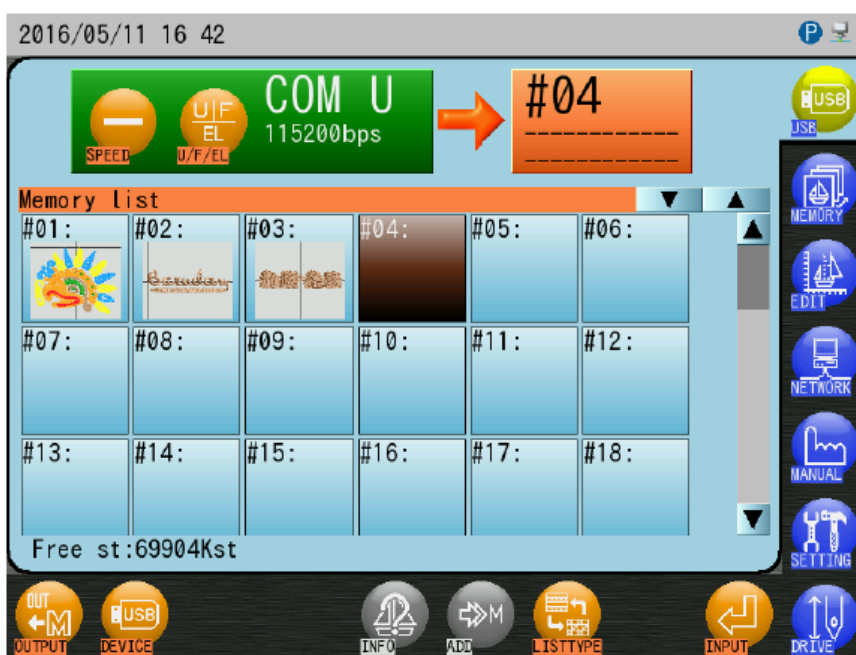
## 8. Chargement via le port COM

Un connecteur COM est situé à l'arrière de l'automate BEKS. Il est possible de charger des motifs à partir d'un périphérique connecté sur ce port COM. Les périphériques dotés d'une interface RS-232C peuvent également être connectés et utilisés. \* Remarque : Vous devez utiliser un câble série croisé (Null Modem) pour la connexion.

### 8-1. Chargement de motifs via le port COM.

- 1) Préparez un périphérique COM pour envoyer des motifs.


- 2) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement COM.
  - Si le périphérique d'entrée n'est pas paramétré sur COM, appuyez sur l'icône au-dessus de « B » pour passer en mode COM. Voir « 1 Avant le chargement / enregistrement des motifs0 » pour plus d'informations sur les changements de motifs..




A B C D E F G H I J

- L'emplacement de mémoire vide suivant disponible est automatiquement sélectionné. Toutefois, si vous souhaitez sélectionner l'emplacement de mémoire, sélectionnez un numéro d'emplacement vide dans la liste des motifs en mémoire.
  - \* Si aucun emplacement de mémoire n'est vide, vous devez supprimer certains motifs de la mémoire. Voir « Chapitre 6, 5. Suppression de motifs de la mémoire » pour la méthode de suppression.
  - \* Vous ne pouvez pas charger un motif dans un emplacement de mémoire en contenant déjà un, à l'exception de l'emplacement de mémoire #00. L'emplacement de mémoire #00 peut être utilisé pour écraser des motifs.

Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	<b>Ch. 5</b>	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	--------------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--

- Si vous avez besoin de modifier le code bande, appuyez sur l'icône **U/F/EL**  .  
Il existe 3 types de codes bande : U, F et EL.


Ce code change à chaque fois que vous appuyez sur l'icône  , dans l'ordre U ->F -> EL ->U.

- Si vous avez besoin de modifier la vitesse COM, appuyez sur l'icône **VITESSE**



pour changer l'icône **VITESSE** et une icône





Appuyez sur l'icône **VITESSE**  pour modifier le paramètre de vitesse COM.

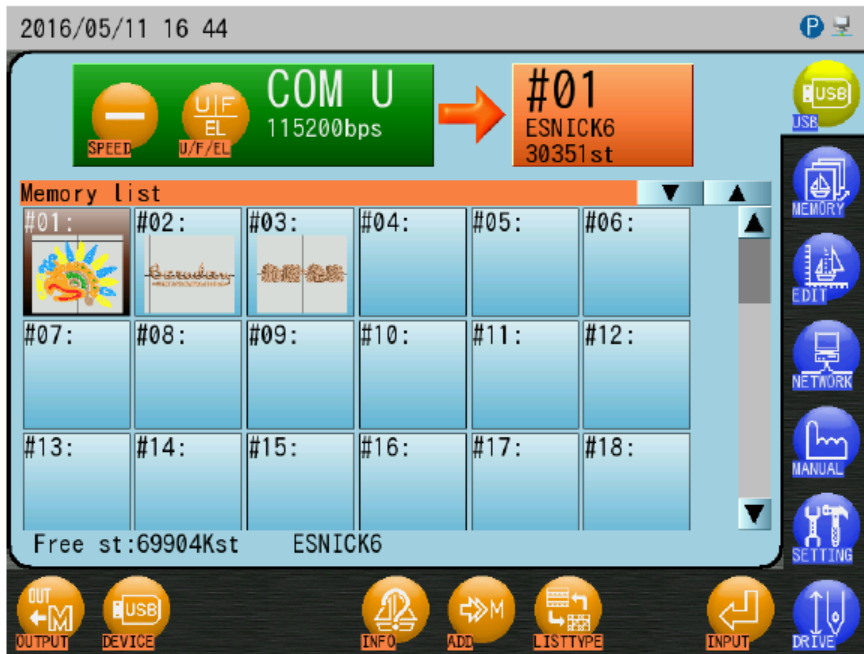
Les vitesses COM suivantes peuvent être définies :


Numéro	Vitesse (bps)
0	9600
1	19200
2	38400
3	57600
4	115200

- 3) Appuyez sur l'icône **IMPORTER**  au-dessus de « I » pour préparer la machine au téléchargement du motif.
- 4) Envoyez le motif à partir du périphérique COM pour télécharger le motif sur la machine.

## 8-2. Ajout d'un motif via le port COM

- 1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement COM.
- 2) Sélectionnez le motif en mémoire auquel vous souhaitez ajouter un motif.
- 3) Appuyez sur l'icône **AJOUTER**  au-dessus de « F » en mode AJOUTER.




- Si vous avez besoin de modifier le code bande, appuyez sur l'icône **U/F/EL**  pour modifier les codes.  
Voir « 8-1. Chargement de motifs via le port COM » pour modifier les codes bande.
- Si vous avez besoin de modifier la vitesse COM, appuyez sur l'icône **VITESSE**



pour modifier les vitesses COM.


Voir « 8-1. Chargement de motifs via le port COM » pour modifier les vitesses COM.


- 4) Appuyez sur l'icône **IMPORTER**  au-dessus de « I » pour préparer la machine au téléchargement du motif.
- 5) Envoyez le motif à partir du périphérique COM pour l'**AJOUTER** au motif en mémoire.

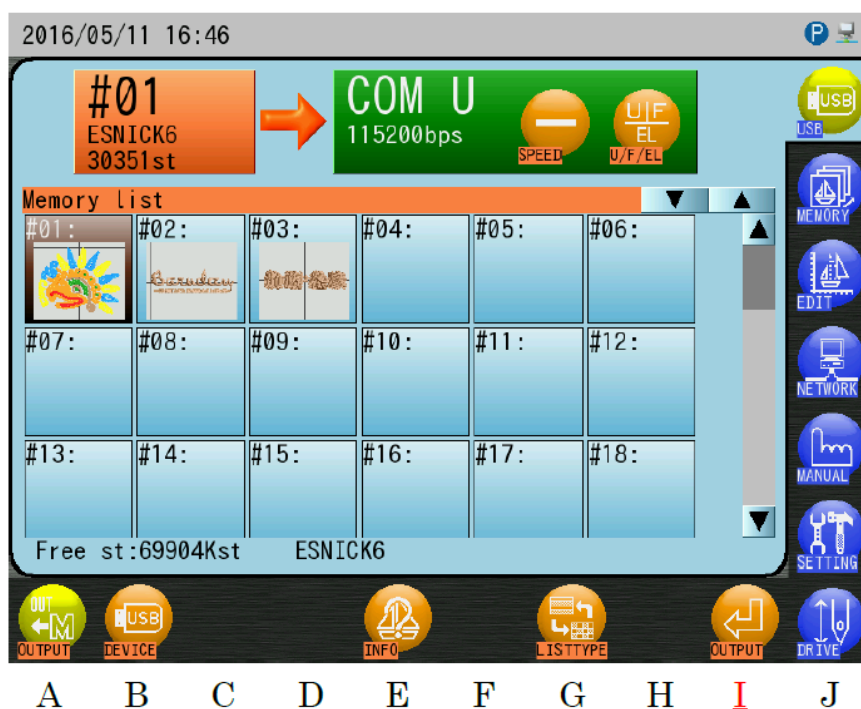
## 9. Sauvegarde via le port COM

Un connecteur COM est situé à l'arrière de l'automate. Il est possible de sauvegarder des motifs à partir d'un périphérique connecté au port COM. Les périphériques dotés d'une interface RS-232C peuvent également être connectés et utilisés.


\* Remarque : Vous devez utiliser un câble série croisé (Null Modem) pour la connexion.

1) Appuyez sur l'icône **USB**  pour afficher l'écran Chargement/Enregistrement COM.

2) Appuyez sur l'icône **EXPORTER**  au-dessus de « A » pour afficher l'écran Export COM.



3) Dans la liste des motifs en mémoire, sélectionnez le motif à exporter.

➤ Si vous avez besoin de modifier le code bande, appuyez sur l'icône **U/F/EL**  pour modifier les codes.

Voir « 8-1. Chargement de motifs via le port COM » pour modifier les codes bande.

➤ Si vous avez besoin de modifier la vitesse COM, appuyez sur l'icône **VITESSE**



pour modifier les vitesses.

Voir « 8-1. Chargement de motifs via le port COM » pour modifier les vitesses COM.

4) Préparez le périphérique COM à recevoir le motif.

- 5) Appuyez sur l'icône **EXPORTER**  au-dessus de « I » pour lancer l'export du motif via COM.



# Chapitre 6. Motifs en mémoire

Le présent chapitre contient des informations sur les thèmes suivants :

1. Sélection d'un motif
2. Menu Mémoire
3. Informations sur le motif
4. Zoom sur le motif
5. Suppression de motifs de la mémoire
6. Modification des noms des motifs
7. Décomptes de production
8. Sélection du nom
9. Instructions de production
10. Instructions de fil
11. Utilisation du fil



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
<b>Ch. 6</b>
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

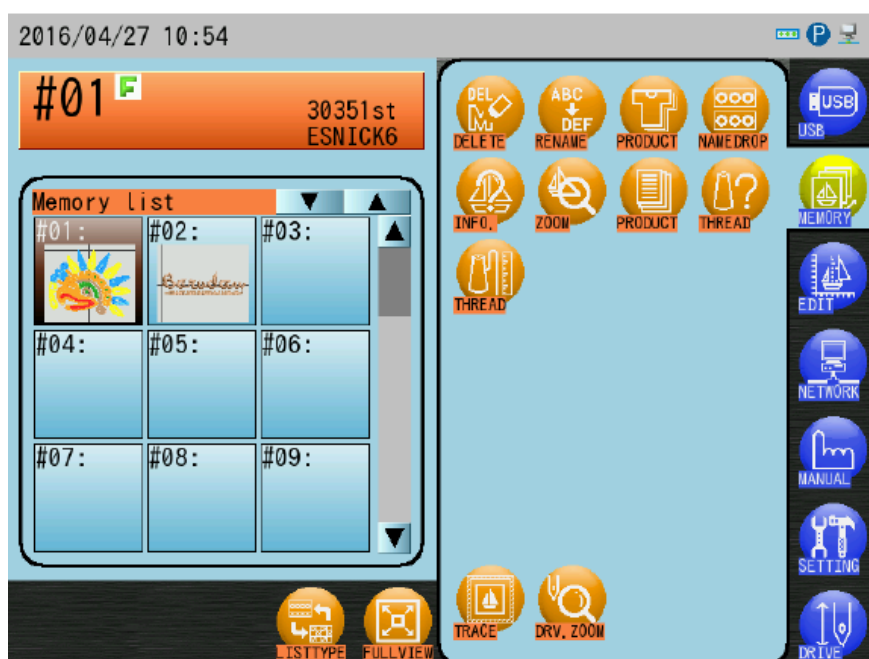
## 1. Sélection d'un motif

Instructions relatives à la sélection d'un motif à broder dans la mémoire des motifs de la machine.

\* Il est impossible de modifier les motifs en mode Démarrer.

### 1-1. Menu Mémoire

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  ou l'icône **MODIFIER**  sur l'écran principal.
- 2) Le menu Mémoire ou le menu Modifier apparaît.



(Menu Mémoire)

- 3) Sélectionnez le motif à coudre dans la liste des motifs à gauche de l'écran.  
Remarque : Si vous appuyez sur la touche Origine et la maintenez enfoncée, le pantographe se déplace vers la position de départ du motif sélectionné et revient à l'écran principal, de sorte que vous êtes prêt à broder.

## 1-2. Configuration du type de liste de motifs

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  ou l'icône **MODIFIER** .
- 2) Le menu Mémoire ou le menu Modifier apparaît.

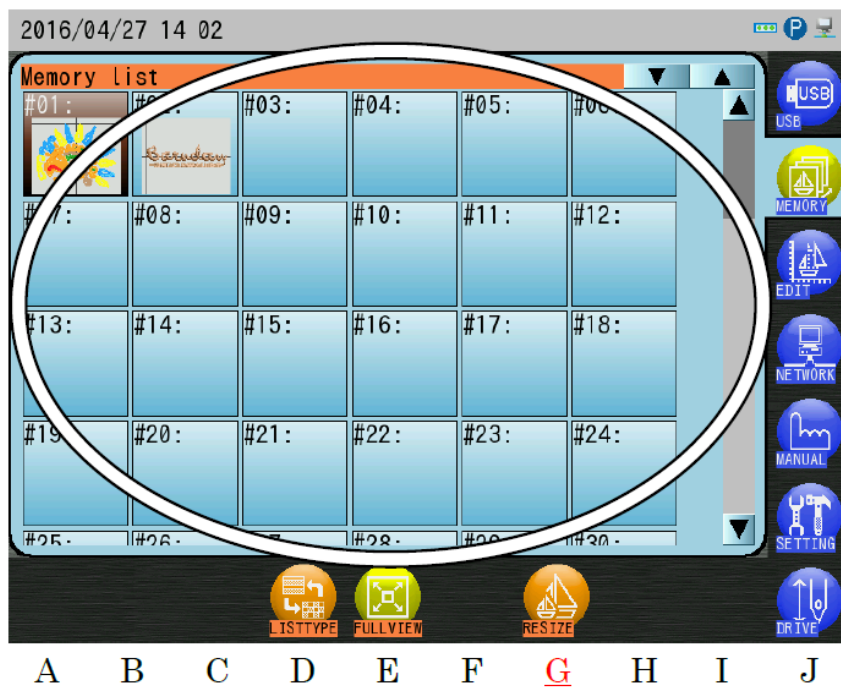




- 3) Appuyez sur l'icône **TYPE DE LISTE** au-dessus de « D » pour basculer entre l'affichage de liste Croquis réduit et Nom du motif.



- 4) Appuyez sur l'icône **PLEIN ÉCRAN** au-dessus de « E » pour basculer entre les affichages plein écran et demi-écran.



5) Dans l'affichage plein écran Croquis réduit, appuyez sur l'icône **REDIMENSIONNER**



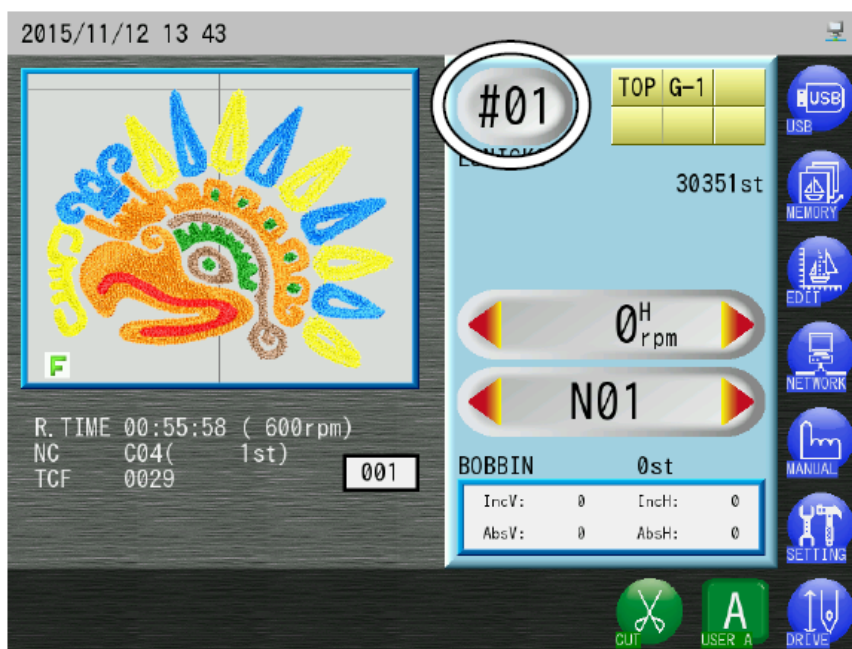
au-dessus de « G » pour modifier la taille de l'image.



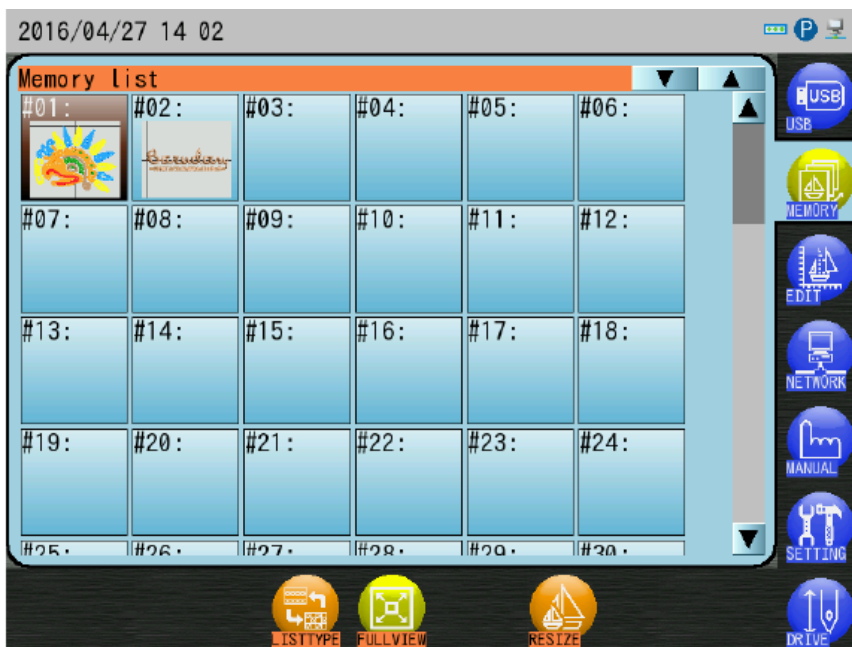
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
<b>Ch. 6</b>
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 1-3. Sélection d'un motif à partir de la zone d'informations sur la machine

- 1) Appuyez sur le Numéro du motif dans le coin supérieur gauche de la Zone d'informations sur la machine.



- 2) Cela ouvre la liste Motifs en mémoire en affichage Plein écran.




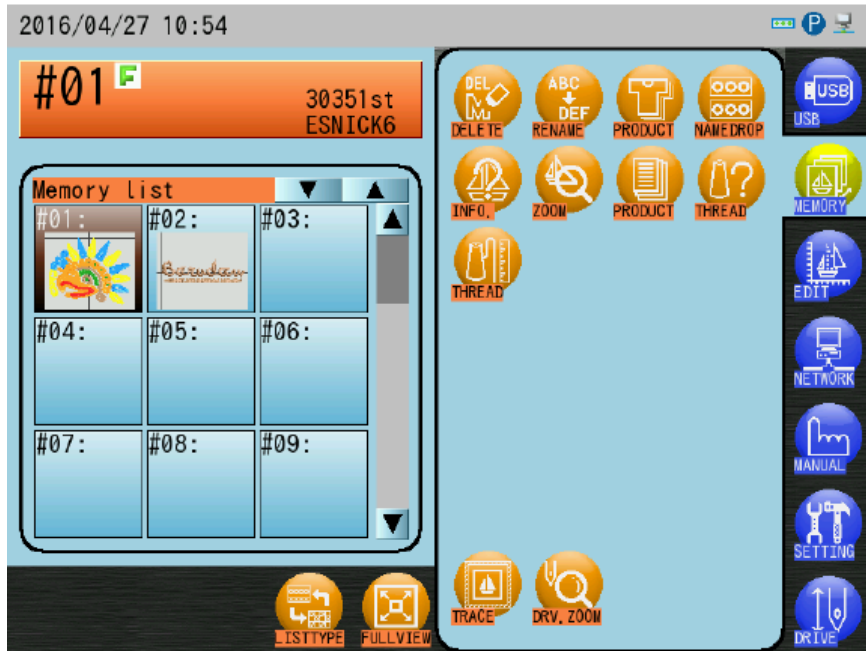
- 3) Choisissez un motif à broder dans la liste des motifs.

Remarque : Si vous appuyez sur la touche Origine et la maintenez enfoncée, le pantographe se déplace vers la position de départ du motif sélectionné et revient à l'écran principal, de sorte que vous êtes prêt à broder.

## 2. Menu Mémoire

### 2-1. Affichage du menu Mémoire

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Le menu Mémoire apparaît.



## 2-2. Opérations sur la mémoire

Les fonctions de la mémoire comprennent la suppression d'un motif, la modification des noms de motifs, etc. Les fonctions détaillées sont expliquées sur les pages suivantes.



**Icône Suppression d'un motif**



**Icône Modification d'un nom de motif**



**Icône Production**



**Icône Sélection du nom**



**Icône Informations sur le motif**



**Icône Zoom**

Affiche les informations du motif à ajouter au motif par le logiciel B-PASS, comme le nom du motif, l'image du produit (JPEG), les instructions de production et la quantité à produire.



**Icône Instructions de fil**





### **Icône Utilisation de fil**



### **Icône Zoom Démarrer**

Affiche un zoom sur la position de broderie du motif après actionnement de l'icône. Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 9, 7. Zoom Démarrer » pour plus de détails.



### **Icône Tracé du cadre**

Affiche le motif en mode Démarrer et permet d'en faire le tracé pour vérifier qu'il entre dans le cadre.

Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 9, 5. Tracé » pour plus de détails.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
<b>Ch. 6</b>
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


### 3. Informations sur le motif

Instructions relatives à l'affichage des informations sur le motif

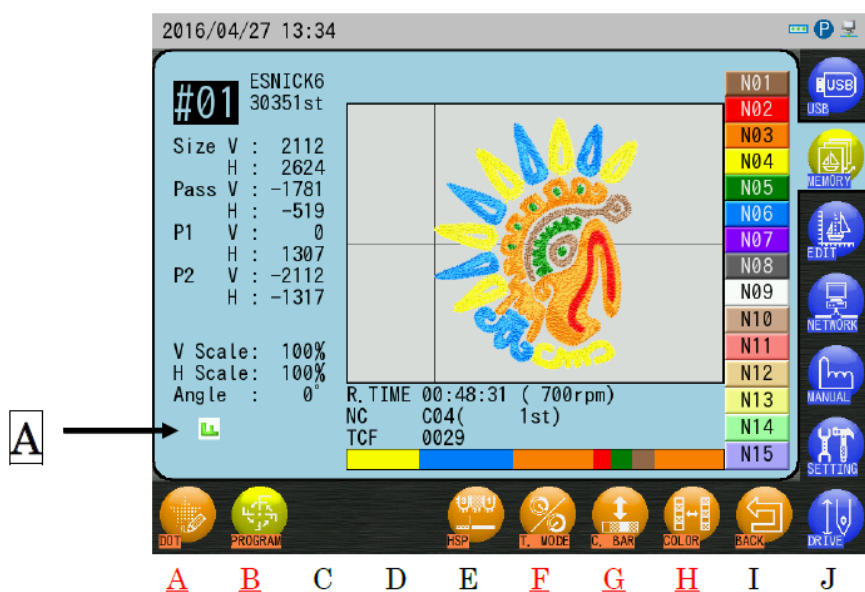
#### 3-1. Affichage à partir de la mémoire

1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.

2) Choisissez un motif dans la liste des motifs.

3) Appuyez sur l'icône **INFO**  pour afficher l'écran Informations sur le motif.

Si des paramètres de programme du motif ont été modifiés, les informations sur le motif qui sont affichées reflètent ces modifications.



**Gauche de l'écran :** Informations sur le motif 1 :


N° du motif : Emplacement de mémoire du motif

Nom du motif : Nom du motif

Nombre de points : Nombre total de points du motif

SIZE (Taille) : Distance entre les dimensions globales du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.

PASS (passage) : Distance entre le point de départ et le point d'arrivée, présentée sous forme de valeurs horizontales et verticales et exprimée en dixièmes de millimètre.

P1	: Distance entre le point de départ et le coin inférieur gauche du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.	Ch. 1
P2	: Distance entre le point de départ et le coin supérieur droit du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.	Ch. 2
V scale (échelle V)	: Paramètre « Échelle V » dans les paramètres de programme.	Ch. 3
H scale (échelle H)	: Paramètre « Échelle H » dans les paramètres de programme.	Ch. 4
Angle	: Paramètre « Angle » dans les paramètres de programme.	Ch. 5
	: Affiche les icônes de Conditions du motif pour le motif. Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes.	Ch. 6
•	Si les valeurs des paramètres du programme Échelle, Rotation ou Angle sont différentes des valeurs par défaut, le numéro de motif apparaît sur fond noir. Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 8, 2. Liste des programmes » pour plus de détails sur les paramètres du programme.	Ch. 7
<b>Centre de l'écran</b> : Visuel du motif		Ch. 8
<b>Centre inférieur de l'écran</b> : Informations sur le motif 2.		Ch. 9
R.Time	: Estimation du temps restant. (Le numéro entre parenthèse indique la vitesse de la machine.) L'estimation du temps restant est calculée à l'aide du paramètre de vitesse actuel de la machine. « R.Time » apparaît sur fond noir lorsque la machine est en mode de haut rendement. Pour plus de détails sur le mode de haut rendement, voir la page suivante.	Ch. 10
NC	: Prochain changement de couleur. Il s'agit de la prochaine fonction de changement de couleur dans le motif. « ... » est affiché si le motif ne comporte pas de fonction de changement de couleur.	Ch. 11
TCF	: Fonctions totales de changement de couleur dans le motif.	Ch. 12
Barre de couleur	: Indique les fonctions de changement de couleur du motif sous forme de graphique à barres de couleur.	Ch. 13

Codes de fonction » pour plus d'informations sur les fonctions de changement de


couleur.

Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 9, 3. Vitesse » pour modifier la vitesse de la machine.


**Droite de l'écran** : Couleurs de fil pour chaque aiguille.


Voir « Chapitre 11, 10. Paramètres d'affichage de la couleur de fil ».

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- Utilisez l'icône **POINT**  au-dessus de « A » pour afficher les points d'aiguille du motif sélectionné.

Appuyez de nouveau sur l'icône **POINT**  pour revenir à l'écran précédent.


- Utilisez l'icône **PROGRAMME**  au-dessus de « B » pour afficher le motif avant et après les modifications du programme.  
\* En l'absence de modifications du programme, cette icône est grisée.

- Appuyez sur l'icône **MODE T.**  pour modifier le mode de calcul de l'estimation du temps restant (R.Time).


Il existe 2 modes de calcul pour R.Time, à savoir :

Mode standard : Ce mode tient compte du rendement, tel que les coupes de fils, et des réductions automatiques de la vitesse pendant la broderie.

Mode de haute rendement : Ce mode ne tient pas compte du rendement lors du calcul.

Lorsque le mode Haut rendement est sélectionné, l'icône **MODE T.**  est jaune tandis que « R.Time » (Temps restant) dans Informations sur le motif 2 apparaît sur fond noir.

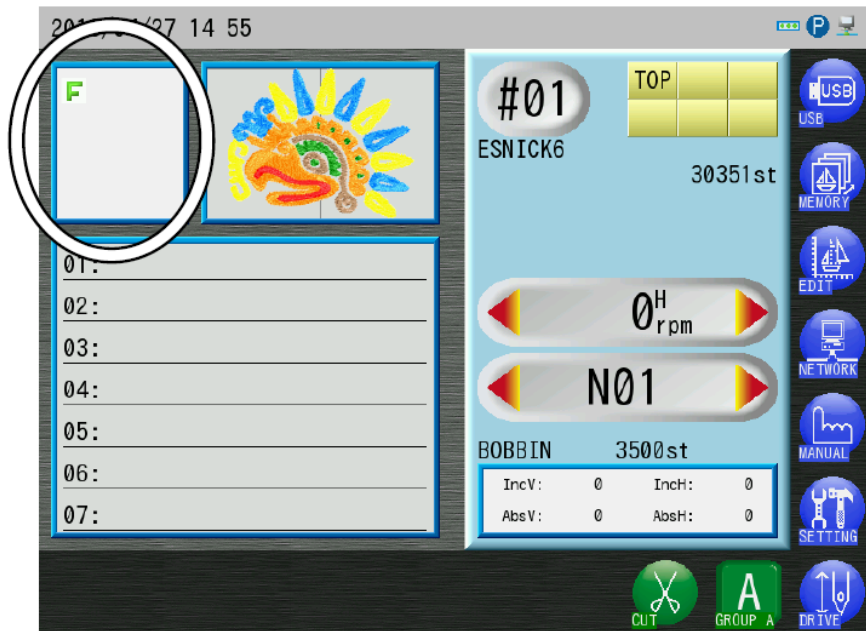
- Le mode de calcul affecte l'estimation du temps restant pour tous les motifs en mémoire et pendant la broderie.

- Utilisez l'icône **BARRE C.**  au-dessus de « G » pour activer ou désactiver l'affichage des Informations sur le motif 2.

- Utilisez l'icône **COULEUR**  au-dessus de « H » pour basculer entre la liste des couleurs de fil des aiguilles aux couleurs des paillettes, boucleurs et cordons.

### 3-2. Affichage à partir de la zone Informations sur le motif 2

- 1) Appuyez sur la zone de l'icône d'état du motif (entourée ci-dessous) dans la zone Informations sur le motif 2.






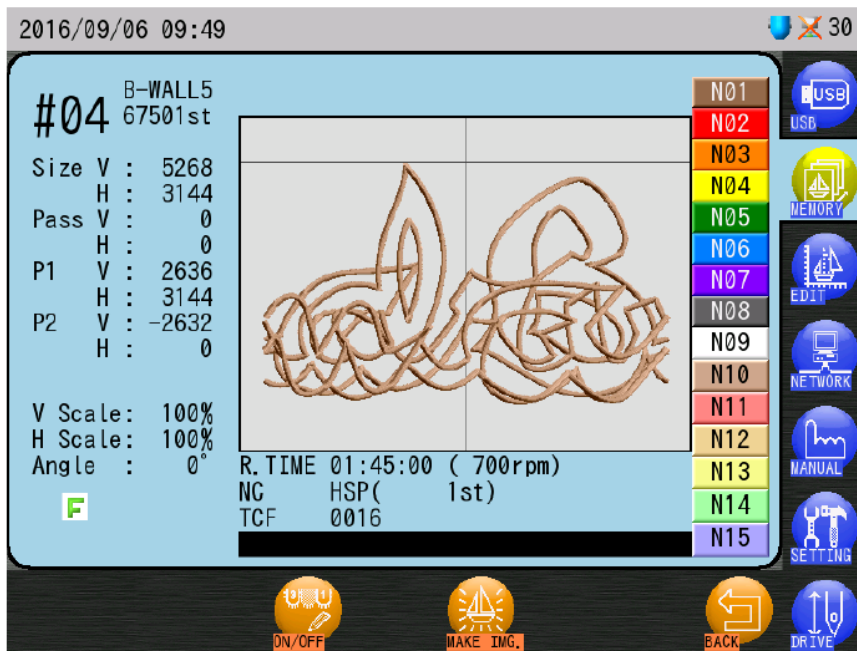
- 2) L'écran d'informations sur le motif apparaît.  
Voir « 3-1. Affichage à partir de la mémoire ».

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 3-3. Affichage du motif de sélection de tête

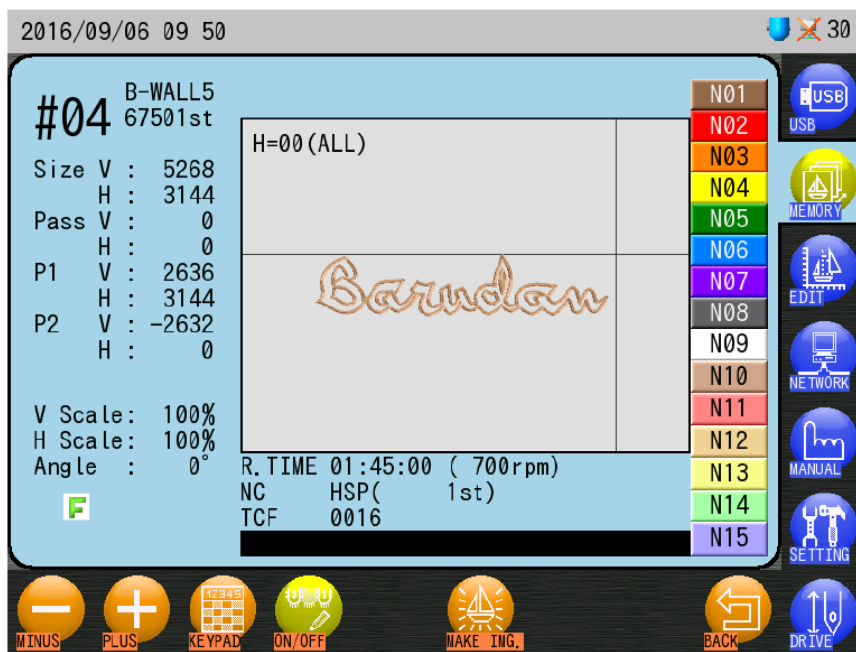
Cette fonctionnalité sert à afficher de très grands motifs programmés pour être brodés sur plusieurs têtes de broderie.

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Sélectionnez un motif dans la liste en mémoire, avec les informations de sélection de la tête.
- 3) Appuyez sur l'icône **INFO**  pour afficher l'écran Informations sur le motif.
- 4) Appuyez sur l'icône **HSP**  au-dessus de « E » pour afficher l'écran Sélection de tête du motif.



A B C D E F G H I J



- Utilisez l'icône **MARCHE/ARRÊT**  pour ACTIVER et DÉSACTIVER l'affichage de la sélection de tête.




A B C D E F G H I J

(Écran de TOUTES les têtes présenté ci-dessus)

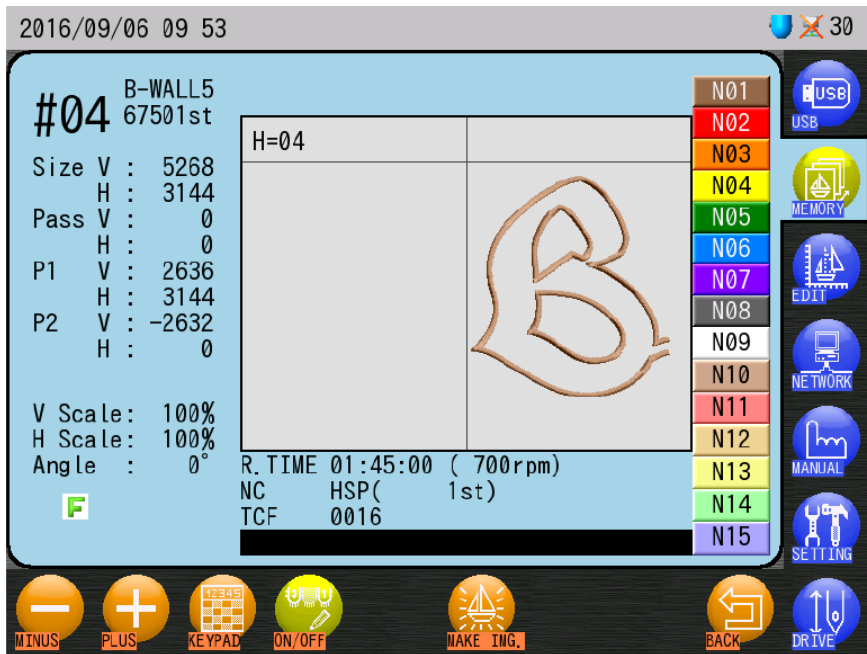
- 1) Lorsque l'affichage du motif de sélection de tête est ACTIVÉ, vous pouvez consulter l'affichage tête par tête.

Utilisez l'icône **MOINS**  ou l'icône **PLUS**  pour modifier la vue de l'affichage de la tête.

Utilisez l'icône **CLAVIER**  pour changer les vues de la tête à l'aide du clavier numérique.


Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus d'informations sur l'utilisation du clavier.

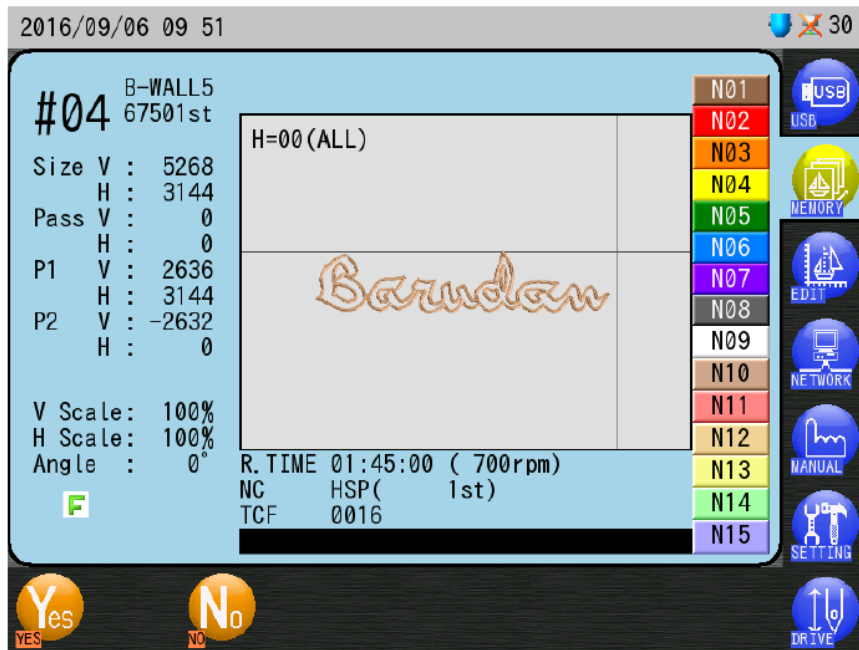




(Vue par tête. Seule la tête 4 est affichée ci-dessus.)


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
<b>Ch. 6</b>
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


- 2) Utilisez l'icône **CRÉER IMG.**  si vous souhaitez écraser l'image bitmap du motif afin qu'elle adopte l'affichage sur cet écran.



A B C D E F G H I J

(Écran de TOUTES les têtes présenté ci-dessus)

- 3) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « A » pour remplacer l'image du motif.

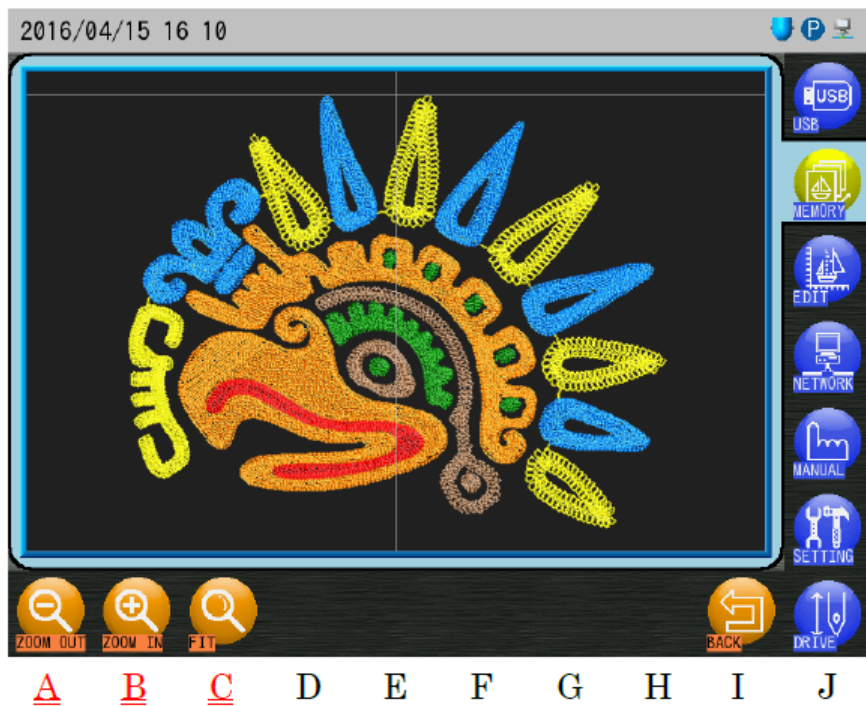
Appuyez à nouveau sur l'icône **NO**  (Non) au-dessus de « C » pour quitter et revenir à l'écran précédent.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
<b>Ch. 6</b>
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

#### 4. Zoom sur le motif

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

- 3) Appuyez sur l'icône **ZOOM**  pour afficher le motif en mode Zoom.



- 4) Agrandir et réduire l'affichage.

Appuyez sur l'icône **ZOOM AVANT**  au-dessus de « B » pour faire un zoom avant sur le motif.

Appuyez sur l'icône **ZOOM ARRIÈRE**  au-dessus de « A » pour faire un zoom arrière sur le motif.



(Vous ne pouvez pas dézoomer au-delà de la taille en plein écran)

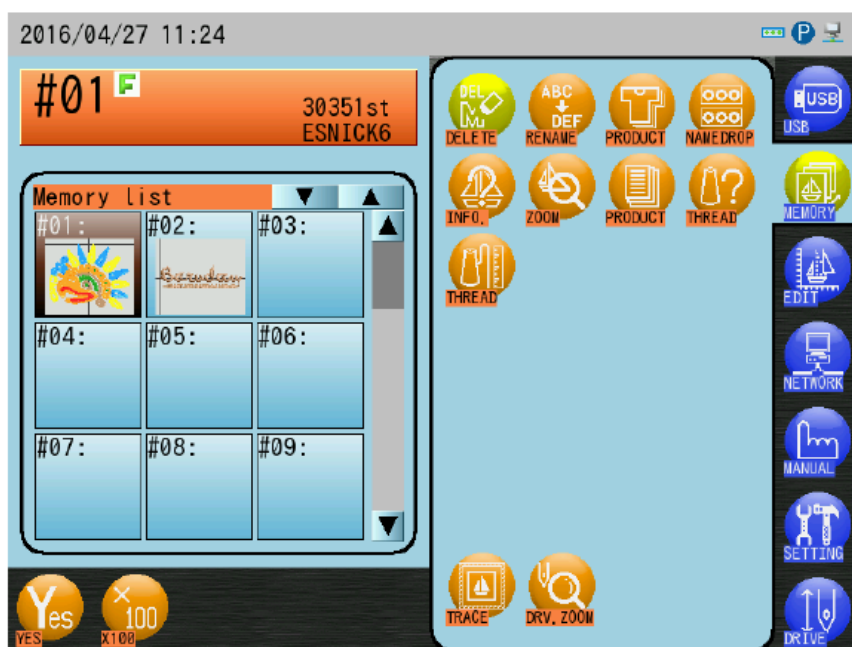
Appuyez sur l'icône **ADAPTÉ**  pour afficher le motif en entier.

- 5) Lorsque vous zoomez, la position d'affichage à l'écran peut être modifiée.

## 5. Suppression de motifs de la mémoire

Remarque : Vous ne pouvez pas supprimer un motif actuellement en mode Démarrer. Vous pouvez uniquement supprimer des motifs qui ne sont pas en cours de broderie.

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Appuyez sur l'icône **DEL**  (Supprimer) pour accéder au mode de suppression de motif.





A   B   C   D   E   F   G   H   I   J

Appuyez à nouveau sur l'icône **DEL**  (Supprimer) si vous souhaitez annuler le mode de suppression de motif.

3) Choisissez le motif à supprimer dans la liste des motifs en mémoire.

- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à supprimer :
  1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
  2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.

- Utilisez l'icône **X100**  au-dessus de « B » pour sélectionner ou annuler tous les motifs.

4) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour supprimer le(s) motif(s) sélectionné(s).

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 6. Modification des noms des motifs

Remarque : Vous ne pouvez pas modifier le nom d'un motif actuellement en mode Démarrer. Vous pouvez uniquement modifier les noms des motifs qui ne sont pas en cours de broderie.


- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

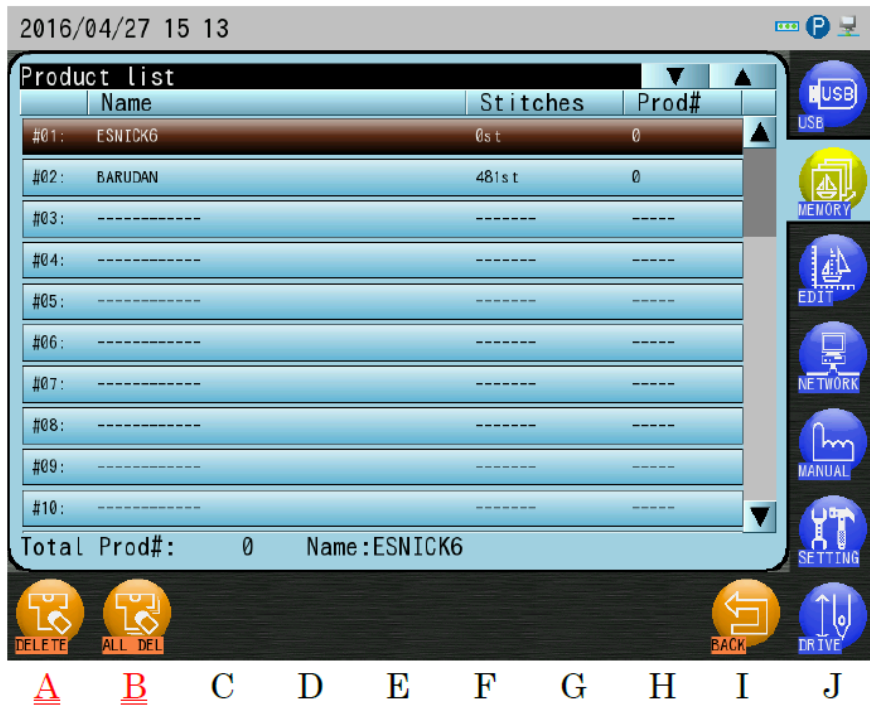
- 3) Appuyez sur l'icône **RENOMMER**  pour afficher le clavier de caractères.
- 4) Utilisez le clavier Caractères pour modifier le nom du motif.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

## 7. Décomptes de production

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.


- 3) Appuyez sur l'icône Décomptes de **PRODUCTION** .



La liste des décomptes de production affiche les éléments suivants, dans cet ordre :

Numéro du motif, Nom du motif -> Points brodés par tête (« Stitches » (Points)) -> Nombre de cycles produits (« Prod# » (Nb de productions))

Sous la liste, le nombre de production de tous les motifs ainsi que le nom du motif actuellement sélectionné sont affichés.


- 4) Appuyez sur l'icône **SUPPRIMER**  au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour réinitialiser les données de production d'un motif sélectionné.

- 5) Appuyez sur l'icône **TOUT SUPPRIMER**  au-dessus de « B » et maintenez-la enfoncée pour réinitialiser les données de production de tous les motifs.

## 8. Sélection du nom

Le mode Sélection du nom doit être activé dans les Paramètres pour pouvoir utiliser cette fonction. Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 11, 19. Sélection du nom » pour plus de détails sur l'activation du mode Sélection du nom.

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Sélectionnez un motif ayant une liste Sélection du nom dans la liste des motifs en mémoire.

- 3) Appuyez sur l'icône **SÉLECTION DU NOM**  pour afficher l'écran Sélection du nom.



La liste de sélection du nom apparaît à gauche de l'écran.

L'icône suivante indique la vue du type de séparation de la zone d'informations sur le motif 1.



: Séparation horizontale :



: Séparation verticale

Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la zone d'informations sur le motif 1.



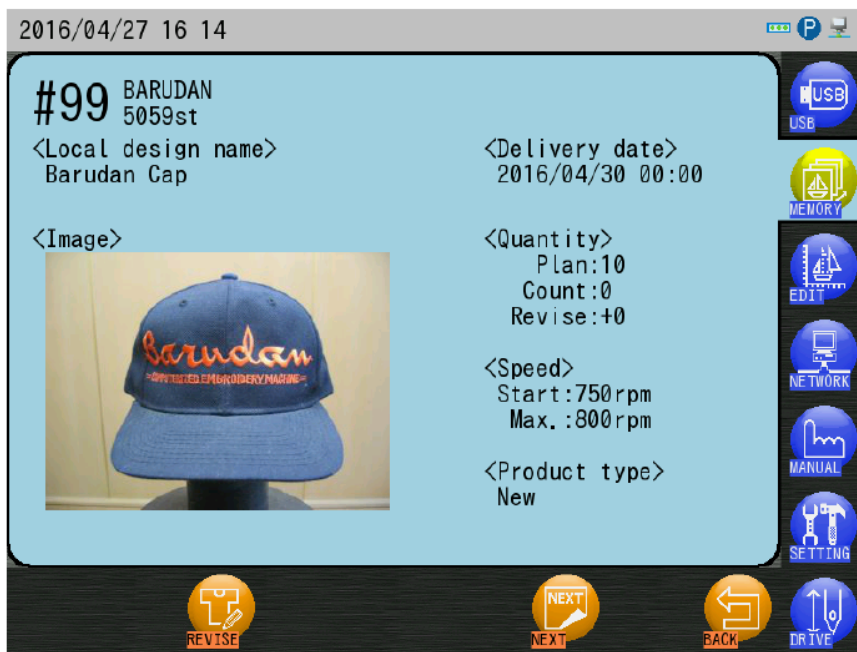
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 9. Instructions de production

Il est possible d'ajouter des instructions de production à un motif en utilisant le logiciel B-PASS de Barudan. Lorsque ce motif est chargé dans l'automate, ces instructions et l'image (JPEG) peuvent être visionnées pour assister l'opérateur lors de réalisation de la commande.

### 9-1. Affichage des instructions de production

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Sélectionnez le motif dont vous souhaitez afficher les instructions de production dans la liste des motifs en mémoire.
- 3) Appuyez sur l'icône Instructions de **PRODUCTION**  pour afficher l'écran Instructions de production.



A B C D E F G H I J


La partie supérieure gauche de l'écran indique les éléments suivants : Numéro du motif, Nom du motif, Nombre total de points.

La partie inférieure gauche de l'écran indique les éléments suivants : Nom local du motif et Image

La partie droite de l'écran indique les éléments suivants : Informations relatives aux instructions de production

Une image JPEG peut être jointe, comme par exemple une photo du produit fini pour

référence.

- 4) Appuyez sur l'icône **NEXT**  (Suivant) au-dessus de « G » pour afficher les instructions de production supplémentaires.



Écran affichant les instructions de production supplémentaires.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
<b>Ch. 6</b>
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13




## 9-2. Éléments des informations relatives aux instructions de production

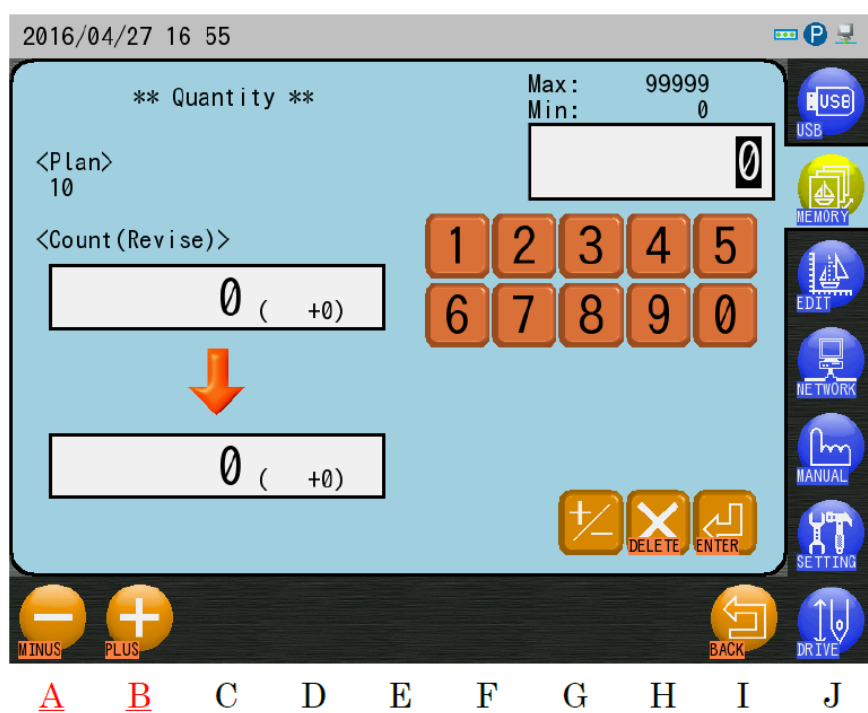
Élément	Fonction
Delivery date (Date de livraison)	La livraison est indiquée par « Année/Mois/Jour Heures:Minutes ». Minute
Quantity (Quantité)	Indique la production prévue (« Plan »), les quantités actuelles (« Count ») et revues (« Revise »). Un motif téléchargé à l'aide de la coordination B-PASS suivra les quantités actuelles. Lors de la coordination B-PASS, la machine protège et contrôle la quantité en comparant les quantités prévues et actuelles et en bloquant par exemple le mode Démarrer.
Speed (Vitesse)	Paramètres de la vitesse de départ (« Start ») et maximale (« Max. »). Lors de la coordination B-PASS, si la machine est en mode Démarrer, la vitesse de la machine est automatiquement réglée sur le paramètre de la vitesse de départ. Le paramètre de vitesse max. limite la mesure dans laquelle la vitesse peut être augmentée pendant la broderie.
Product type (Type de produit)	Type de produit : New (Nouveau), Addition (Ajout), Sample (Échantillon), Other (Autre)
Product no. (N° du produit)	Numéro de production
Item name. (Nom de l'élément)	Nom de production
Frame name (Nom du cadre)	Nom du cadre utilisé
Frame outline name (Nom du contour du cadre)	Nom des données de contour du cadre utilisé Lors de la coordination B-PASS, le nom du contour du cadre est contrôlé lorsque la machine est en mode Démarrer.
Backing type (Type de support)	Description du support à utiliser
Where to sew (Localisation de la broderie)	Position de broderie sur le produit
Operator ID	Indique le nom de l'opérateur exécutant cette commande. Lors de la coordination B-PASS, l'opérateur spécifique doit être identifié sur la machine pour pouvoir activer le mode Démarrer.
Memo	Mémo

Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 9, 19. Contrôle automatique par B-PASS » et « Chapitre 10, 13. Coordination B-PASS ».

### 9-3. Révision des décomptes de production

Instructions de révision de la quantité actuelle à produire.

- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Sélectionnez le motif dont vous souhaitez réviser la quantité dans la liste des motifs en mémoire.
- 3) Appuyez sur l'icône Instructions de **PRODUCTION**  pour afficher l'écran Instructions de production.
- 4) Appuyez sur l'icône **RÉVISER**  au-dessus de « C » pour afficher l'écran de révision de la quantité.



Partie supérieure gauche de l'écran : Quantité actuelle à produire

Partie inférieure gauche de l'écran : Quantité à produire après révision

Entre parenthèses : Quantité corrigée (différence)

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

- 5) Modification de la quantité actuelle à produire.

Appuyez sur l'icône **MOINS**  pour réduire la quantité.



Appuyez sur l'icône **PLUS**  pour augmenter la quantité.

Vous pouvez également utiliser le clavier numérique sur la droite de l'écran pour saisir la quantité. Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- 6) Lorsque la quantité est modifiée, un message de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu. Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

## 10. Instructions de fil


### 10-1. Affichage des informations relatives aux instructions de fil

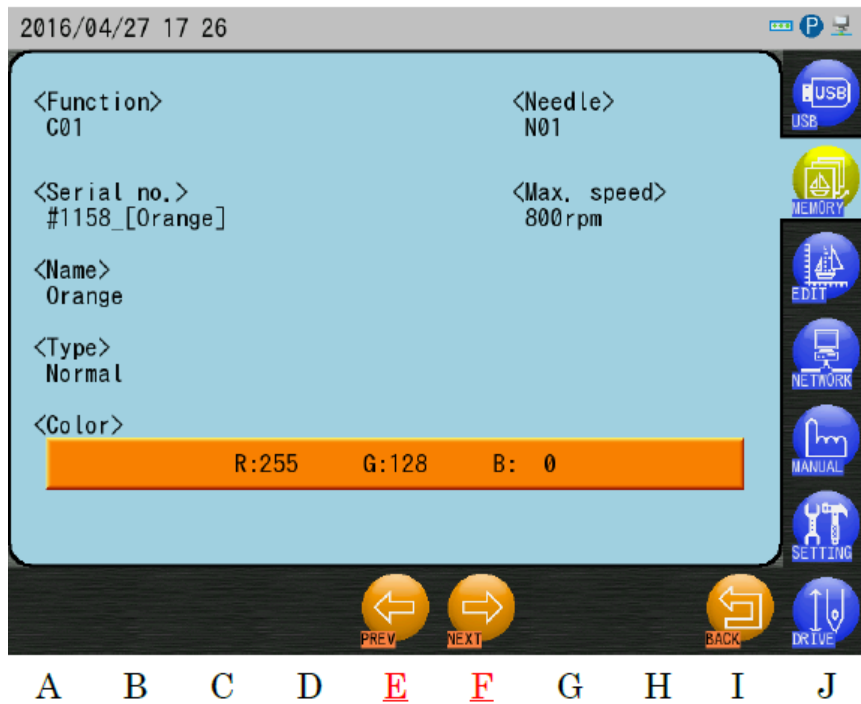
- 1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.
- 2) Sélectionnez le motif dont vous souhaitez afficher les instructions de fil dans la liste des motifs en mémoire.
- 3) Appuyez sur l'icône Instructions de **FIL**  pour afficher l'écran Instructions de fil.



La liste des instructions de fil se présente comme suit :


En partant de la gauche, numéro de couleur (« Func »), numéro d'aiguille (« Needle »), couleur de fil réelle (« Color »), vitesse maximale pour cette couleur de fil (« Speed ») et numéro de couleur de fil (« Serial no. »).

- 4) Appuyez sur l'icône **DÉTAILS**  au-dessus de « A » pour afficher les instructions de fil détaillées.



Les informations détaillées des instructions de fil sont affichées par fonction de couleur.

- 5) Pour afficher d'autres fonctions détaillées de fil et de couleur :

Appuyez sur l'icône **PRÉC**  au-dessus de « E » pour afficher la fonction précédente.

Appuyez sur l'icône **SUIV**  pour afficher la fonction suivante.



## 10-2. Éléments des informations relatives aux instructions de fil

Élément	Fonction
Ost function (Fonction 0 st)	Insère une fonction 0 st dans le motif. Lorsqu'elle est activée, la fonction 0 st est automatiquement insérée.
Back color (couleur de fond)	Couleur de fond pour l'affichage du motif.
Color function no. (N° de fonction de couleur)	Numéro de la fonction de changement de couleur. Ce numéro est utilisé pour les instructions de remplacement du fil dans le cadre de l'apprentissage automatique et du contrôle de la vitesse.
Needle no. (N° d'aiguille)	Numéro de l'aiguille. Ce numéro est utilisé pour les instructions de remplacement du fil.
Serial no. (N° de série)	Numéro de série du fil. Il s'agit généralement du code couleur utilisé par le fabricant du fil pour permettre l'identification par le client. Ce numéro est utilisé par B-PASS pour les instructions de remplacement du fil et l'apprentissage automatique.
Max. speed (Vitesse max.)	Vitesse de broderie maximale du fil. Pendant la broderie, ce paramètre contrôle la vitesse de broderie maximale pour ce fil.
Name (Nom)	Nom de la couleur du fil. Il est indiqué sur l'écran d'instructions de fil et utilisé pour le remplacement approprié du fil.
Type	Type de fil, c.-à-d. polyester, rayonne, etc. Il est indiqué sur l'écran d'instructions de fil et utilisé pour le remplacement approprié du fil.
Color (Couleur)	Couleur du fil en valeurs RVB. Ce code sert à l'affichage de la couleur de fil du motif, est indiqué sur l'écran d'instructions de fil et est utilisé pour le remplacement approprié du fil.

Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 9, 19. Contrôle automatique par B-PASS » et « Chapitre 10, 13. Coordination B-PASS ».

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 11. Utilisation du fil

1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  sur l'écran principal.

2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

3) Appuyez sur l'icône Utilisation de **FIL**  pour afficher l'écran Utilisation de fil.


2016/04/27 15 42

Thread consumption list		
Item	Data	
N01	4.06M	1842s t
N02	3.27M	1456s t
N03	26.78M	12044s t
N04	13.61M	5876s t
N05	3.59M	1577s t
N06	16.15M	7428s t
N07	-----, --M	-----s t
N08	-----, --M	-----s t
N09	-----, --M	-----s t
Total:		67.45M

Buttons: USB, MEMORY, EDIT, NETWORK, MANUAL, SETTING, M/INCH, SETTING, BACK, DRIVE

A B C D E F G H I J

Cet écran indique la consommation de fil et le nombre de points, par aiguille. Sous la liste, la longueur totale de fil est indiquée.

4) Utilisez l'icône **M/INCH**  (M/Pouces) au-dessus de « A » pour passer de M (mètres) à Inch (pouces).

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
<b>Ch. 6</b>
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


- 5) Utilisez l'icône **CONFIGURATION**  au-dessus de « C » pour afficher l'écran de configuration de l'utilisation de fil. Ces paramètres modifient les calculs utilisés pour l'utilisation de fil.



A   B   C   D   E   F   G   H   I   J

- 6) Sélectionnez l'élément à modifier dans la liste à gauche de l'écran.  
 7) Modification de la valeur du paramètre.

Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

❖ Lorsqu'une valeur est modifiée, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez le menu.

Pour plus de détails sur les icônes de conditions du motif, se référer au « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

### 11-1. Liste des paramètres d'utilisation de fil

Élément	Fonction	Valeur de configuration	Valeur par défaut
Thickness (Épaisseur)	Épaisseur du tissu, mesurée en millimètres.	0,0 ~ 9,9mm	0,0mm
Bobbin thread rate (Taux de fil de bobine)	Rapport entre le fil de bobine et le fil supérieur pour les points passés.	0 ~ 100%	50%
Needle Height (Hauteur d'aiguille)	Réglage de la hauteur d'aiguille pour les machines à chenille, en millimètres.	0 ~ 2,0mm	0mm
Adjusting Value (Valeur d'ajustement)	Rapport de calibrage de l'utilisation de fil. Cette valeur permet d'affiner le calcul de consommation pour une meilleure précision.	50 ~ 200%	100%

# Chapitre 7. Modification des motifs en mémoire

Le présent chapitre contient les informations sur la modification des motifs.

1. Menu Modification de la mémoire
2. Liste des fonctions de changement de couleur
3. Changements de couleur par lot
4. Apprentissage facile
5. Ajout de points
6. Fonction DSP (Design Stitch Processor)
7. Points de contours
8. Apprentissage des fonctions de couleur
9. Apprentissage de toutes les fonctions

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11


Ch. 12

Ch. 13

# 1. Menu Modification de la mémoire

Ce menu contient différentes fonctions de modification des motifs en mémoire.

## 1-1. Affichage du menu Modification de la mémoire

- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.
- 2) Le menu Modification de la mémoire suivant apparaît.



## 1-2. Icônes du menu de modification

Ces icônes ouvrent des opérations de modification des motifs en mémoire.  
Les opérations réelles sont expliquées en détails sur les pages suivantes.



### **Icône Programme**

La modification des paramètres de programme des motifs affecte la manière dont le motif sera brodé. Ces paramètres sont expliqués au « Chapitre 8 Programmes ».



### **Icône Limites inférieures**

Définit les limites inférieures du cadre.

Cette opération est expliquée au « Chapitre 8 Programmes ».



### **Icône Mode Cadre à casquettes**

Active ou désactive le mode Cadre à casquettes.

Le Mode Cadre à casquettes est expliqué au « Chapitre 8 Programmes ».



### **Icône Apprentissage des couleurs**

Permet de trouver et de modifier des fonctions de changement de couleur dans le motif sélectionné.



### **Icône Apprentissage de toutes les fonctions**

Permet de trouver et de modifier toutes les fonctions dans le motif sélectionné.



### **Icône Liste des fonctions de changement de couleur (F-List)**

Permet d'afficher et de modifier des fonctions de changement de couleur via une liste correspondant au motif sélectionné.



### **Icône Changements de couleur par lot**

Modifie des lots de fonctions de changement de couleur pour le motif sélectionné.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13



### **Icône Apprentissage facile**

Affiche la liste Apprentissage facile pour modifier les fonctions de changement de couleur pour le motif sélectionné.



### **Icône Ajout de points**

Ajoute des points avant ou sautés à un motif en mémoire.



### **Icône DSP**

Permet d'agrandir ou de réduire un motif sans changer la densité du motif. Par conséquent, cela ajoute ou enlève des points afin d'obtenir des résultats optimaux de mise à l'échelle. DSP peut également être utilisé pour traiter la longueur maximale de point, la densité de points passés et tatami et la longueur de points avant pour le motif sélectionné.



### **Icône Points de contour**

Permet de créer un motif de points de contour pour un motif sélectionné.





## 2. Liste des fonctions de changement de couleur

Affichage et modification des fonctions de changement de couleur à l'aide d'une liste.

Pour plus de détails, se reporter au « Chapitre 13, 1. Informations sur le motif. »

### 2-1. Affichage et modification des fonctions de changement de couleur à l'aide de la « F-List »

- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.
- 2) Sélectionnez le motif dont vous souhaitez afficher les fonctions de changement de couleur dans la liste des motifs en mémoire.

- 3) Appuyez sur l'icône **FLIST**  (Liste F) pour afficher la liste des fonctions de changement de couleur (« F-List »).



La F-List fournit les informations suivantes, dans cet ordre :

Numéro de liste

Numéro de point

Fonction avant changement (« Old » (Ancien))

Fonction après changement (« New » (Nouveau))

Le nombre total de fonctions de changement de couleur (Total) est affiché en haut de la liste.



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- Le nombre maximal de fonctions de changement de couleurs autorisées dans un motif dépend du numéro d'emplacement de mémoire.


01 ~ 05 : Permet un maximum de 9 999 fonctions.

06 ~ 99, 00 : Permet un maximum de 1 200 fonctions.


- 4) Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la liste à gauche de l'écran.

- 5) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour modifier la fonction de changement de couleur.

Il est également possible de sélectionner une fonction de changement de couleur dans la zone A pour la modifier. La fonction modifiée (« New » (Nouveau)) s'affiche sur un fond noir.

- Utilisez l'icône **SOUS-F**  au-dessus de « C » pour afficher et modifier les sous-fonctions.


Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 13, 2. Codes de sous-fonction » pour plus de détails.


- 6) Appuyez sur **APERÇU**  au-dessus de « F » pour afficher à nouveau le motif.

- ✧ Une fois des fonctions de changement de couleur modifiées, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.



Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

## 2-2. Insertion d'un Code couleur au début (0 st)

- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

- 3) Appuyez sur l'icône **FLIST**  (Liste F) pour afficher la liste des fonctions de changement de couleur (« F-List »).
- 4) Appuyez sur la fonction « 0000 : Start » en haut de la liste et maintenez-la enfoncée pour insérer automatiquement un code couleur au point 0 (0 st).




- 5) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour modifier la fonction de changement de couleur. Il est également possible de sélectionner une fonction de changement de couleur dans la zone A pour la modifier.
  - Une fois des fonctions de changement de couleur modifiées, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu. Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 2-3. Ajout d'une fonction de code d'arrêt

Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la « F-List » et ajoutez un code d'arrêt sur le numéro de point suivant.


Cette fonction convertit le prochain code de « point » ou « sauté » en une fonction de changement de couleur. Le nombre total de points du numéro de motif ne change pas.

1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.

2) Sélectionnez le motif dans la liste des motifs en mémoire.

3) Appuyez sur l'icône **FLIST**  (Liste F) pour afficher la liste des fonctions de changement de couleur (« F-List »).

4) Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la liste des fonctions.


5) Appuyez sur l'icône **AJOUTER F**  au-dessus de « D » et pour ajouter la fonction de code d'arrêt.




- Lors de l'ajout d'une fonction de code d'arrêt et si le numéro de point suivant possède un code de fonction autre que « point » ou « sauté », cette action modifiera le prochain numéro de point disponible.



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


### 3. Changements de couleur par lot



- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

- 3) Appuyez sur l'icône **TOUTES F.**  pour afficher l'écran Changement de couleur par lot.
- 4) Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la liste des fonctions.



- 5) Appuyez sur l'icône **MOINS**  ou **PLUS**  pour remplacer un lot de fonctions de changement de couleur par une autre fonction de changement de couleur. Il est également possible de sélectionner une fonction de changement de couleur dans la zone **A** pour la modifier.

- Utilisez l'icône **APERÇU**  au-dessus de « F » pour afficher à nouveau le motif et voir les changements de couleur.

- Utilisez l'icône **SUB F1**  (Sous F1) au-dessus de « C » ou l'icône **SUB F2**  (Sous F2) au-dessus de « D » pour modifier des lots de sous-fonctions. Voir les instructions sur la page suivante pour effectuer des modifications.




- ✧ Une fois des fonctions de changement de couleur modifiées, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.  
Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

## 4. Apprentissage facile

Affichage et modification des fonctions de changement de couleur à l'aide de la liste Facile.

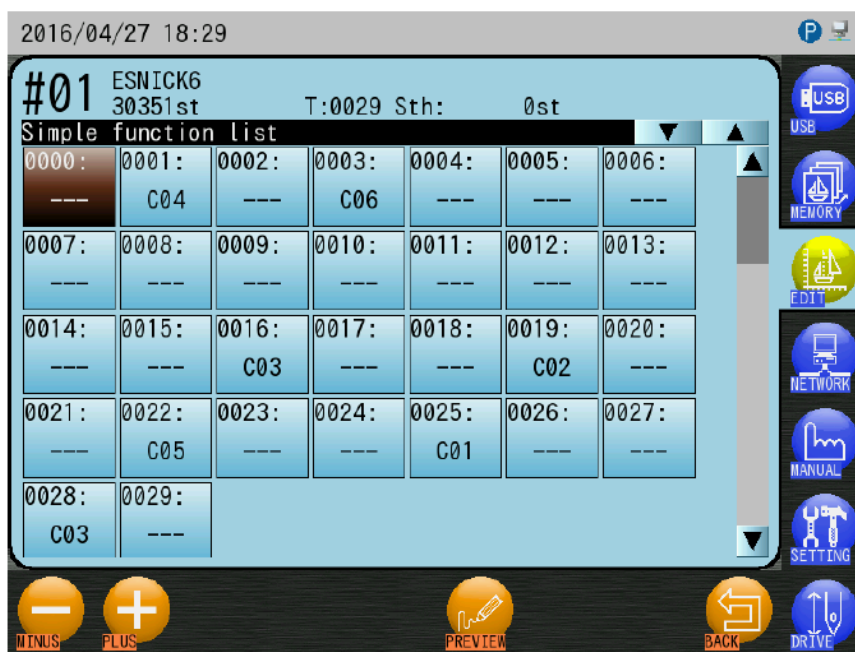
Cette fonction peut modifier uniquement des fonctions de changement de couleur.

Codes de fonction » pour plus d'informations sur les fonctions de changement de couleur.

1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.

2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

3) Appuyez sur l'icône **F SIMPLE**  pour afficher la liste Apprentissage facile.



A B C D E F G H I J

Les codes de fonction autres que les changements de couleur sont représentés par une ligne en pointillés (---).

Un maximum de 35 codes de fonction peut être affiché simultanément à l'écran.

Le coin supérieur gauche de l'écran indique le numéro d'emplacement de mémoire, le nom du motif et le nombre total de points pour le motif sélectionné.

En haut au milieu de l'écran, vous pouvez voir le nombre total de fonctions de changement de couleur dans le motif (T) et le nombre de points de la fonction actuellement sélectionnée (Sth).

4) Sélectionnez une fonction de changement de couleur dans la liste.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8


Ch. 9


Ch. 10

Ch. 11


Ch. 12

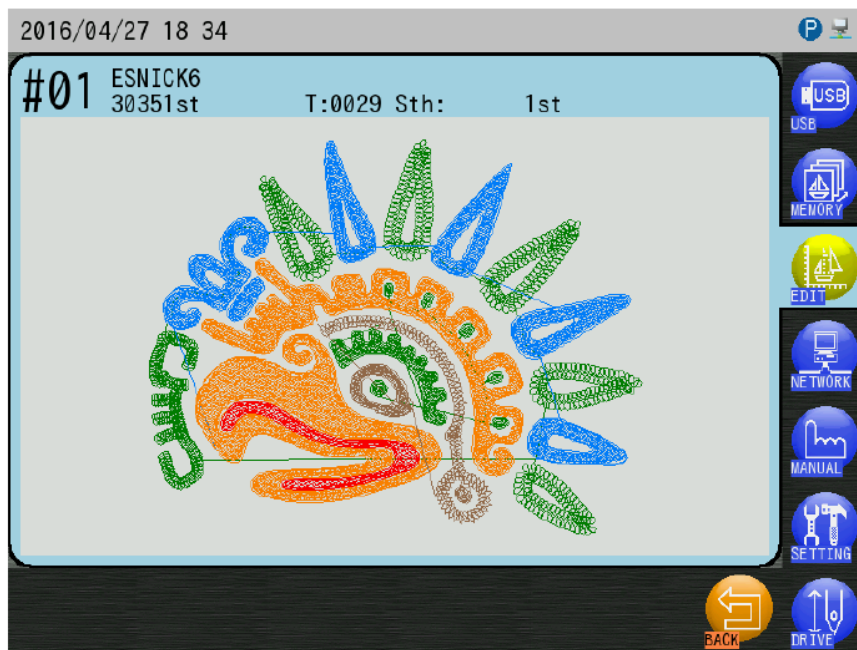
Ch. 13

- 5) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer le numéro de fonction de changement de couleur.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter le numéro de fonction de changement de couleur.

La fonction modifiée est affichée sur fond noir pour vous indiquer qu'elle a subi des modifications.

- 6) Utilisez l'icône **APERÇU**  au-dessus de « F » pour afficher à nouveau le motif et voir les changements de couleur.



- ✧ Une fois des fonctions de changement de couleur modifiées, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.

Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.




## 5. Ajout de points

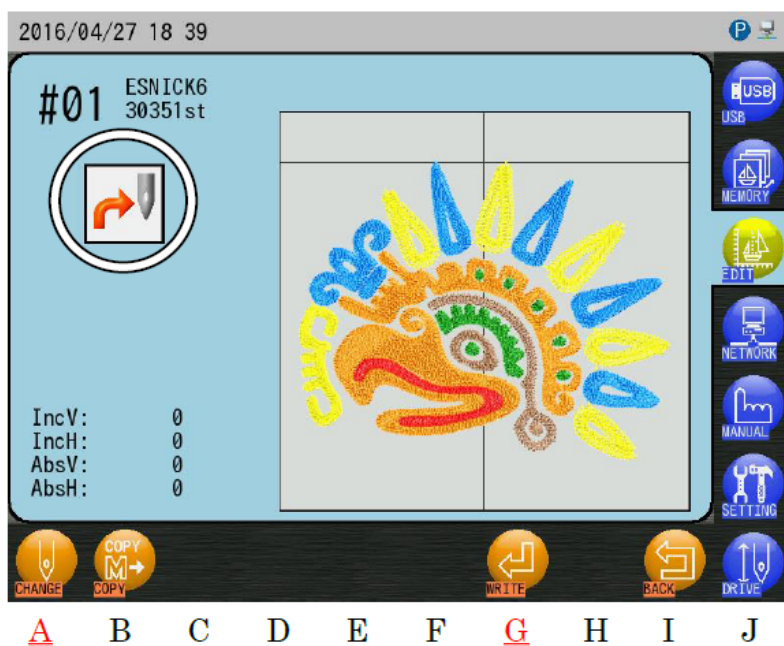
Instructions relatives à l'ajout de points dans un motif et à la copie d'un motif en mémoire. Cette fonction n'est pas disponible en mode Démarrer.

### 5-1. Ajout de points avant ou sautés à l'aide des touches de navigation.

Cette opération déplace le pantographe à l'aide des touches de navigation pour ajouter des points au motif.

- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

- 3) Appuyez sur l'icône **NAVIGATION**  pour afficher l'écran Ajout de points.



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- 4) Utilisez l'icône **CHANGER**  au-dessus de « A » pour choisir d'ajouter des points sautés ou avant.

L'icône dans le coin supérieur gauche de l'écran indique le mode de points actuellement sélectionné.




: Le mode Sauté ajoute des points sautés



: Le mode Point ajoute des points avant (pénétrations d'aiguille)

- 5) Utilisez les **touches de navigation** pour déplacer le pantographe sur la distance et dans le sens des points que vous souhaitez ajouter.

- 6) Appuyez sur l'icône **ÉCRIRE**  et maintenez-la enfoncée pour enregistrer les points ajoutés dans le motif en mémoire.
- Si les paramètres de programme d'un motif ont été modifiés, tels que Mise à l'échelle ou Rotation, ces modifications sont reflétées lors de l'ajout de points.

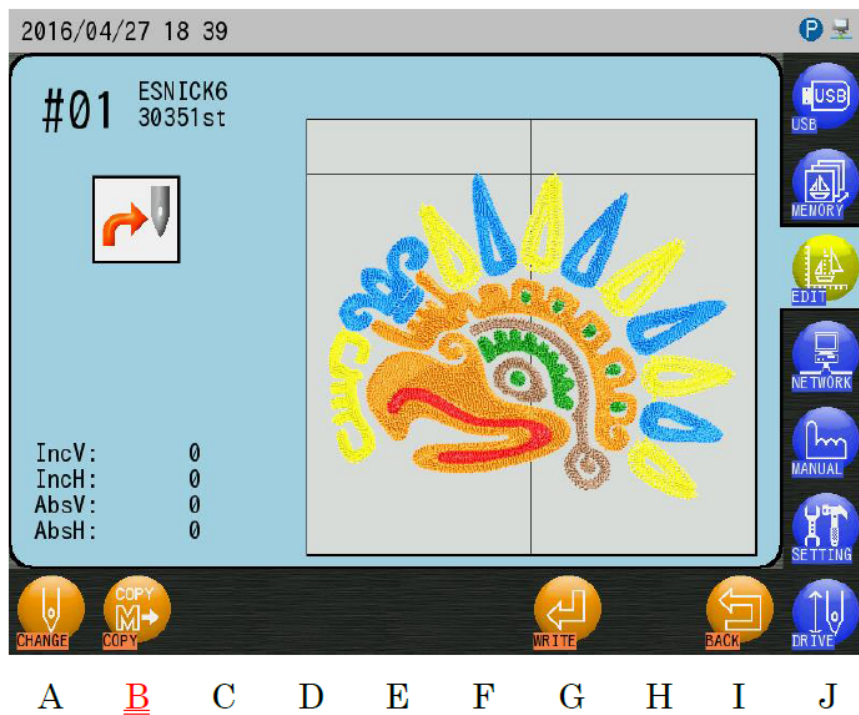
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


## 5-2. Combinaison de motifs

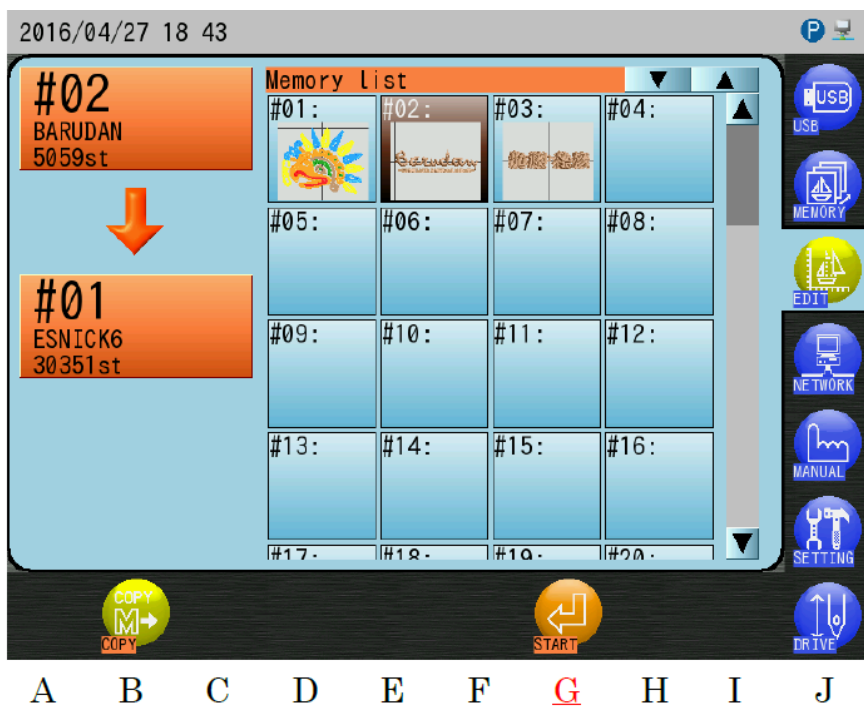
Instructions relatives à la combinaison de 2 motifs dans un seul emplacement de mémoire. Les deux motifs doivent être en mémoire. Il suffit alors d'importer l'un des motifs à l'emplacement de mémoire de l'autre motif.

- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.
- 2) Choisissez le motif à combiner dans la liste des motifs en mémoire.


- 3) Appuyez sur l'icône **NAVIGATION**  pour afficher l'écran Ajout de points.



- 4) Appuyez sur l'icône **COPY**  (Copier) pour afficher l'écran Copie d'un motif. Cet écran vous permet de sélectionner un autre motif en mémoire et de le combiner au motif sélectionné précédemment.
- Pour utiliser cette fonction, la mémoire doit contenir plusieurs motifs. Dans le cas contraire, cette fonction n'est pas disponible.



- 5) Sélectionnez le motif que vous souhaitez ajouter.

- 6) Appuyez sur l'icône **DÉMARRER**  au-dessus de « G » pour démarrer la combinaison.
- Si le motif ajouté a été redimensionné ou pivoté, cela se reflètera dans le motif combiné.
  - La combinaison d'ajouts de points et de motifs permet de combiner aisément des motifs.
  - Lorsque des ajouts de points et de motifs sont effectués sur un motif, les ajouts sont ajoutés après le dernier point du motif.



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 6. Fonction DSP (Design Stitch Processor)

La fonction DSP permet d'agrandir ou de réduire le motif sélectionné sans changer sa densité. En d'autres termes, cela entraîne l'ajout ou la suppression de points lors de la mise à l'échelle, et ce afin d'obtenir des résultats optimaux. Les paramètres DSP peuvent également être utilisés pour définir la longueur maximale de point, l'espacement des points passés et tatami et la longueur des points avant.


### 6-1. Modification de la fonction DSP

Instructions relatives à la modification des paramètres DSP et la création d'un nouveau motif.

- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.
- 3) Appuyez sur l'icône **DSP**  pour afficher l'écran DSP.




- 4) Sélectionnez le paramètre DSP que vous souhaitez modifier.
- 5) Modification de la valeur du paramètre.

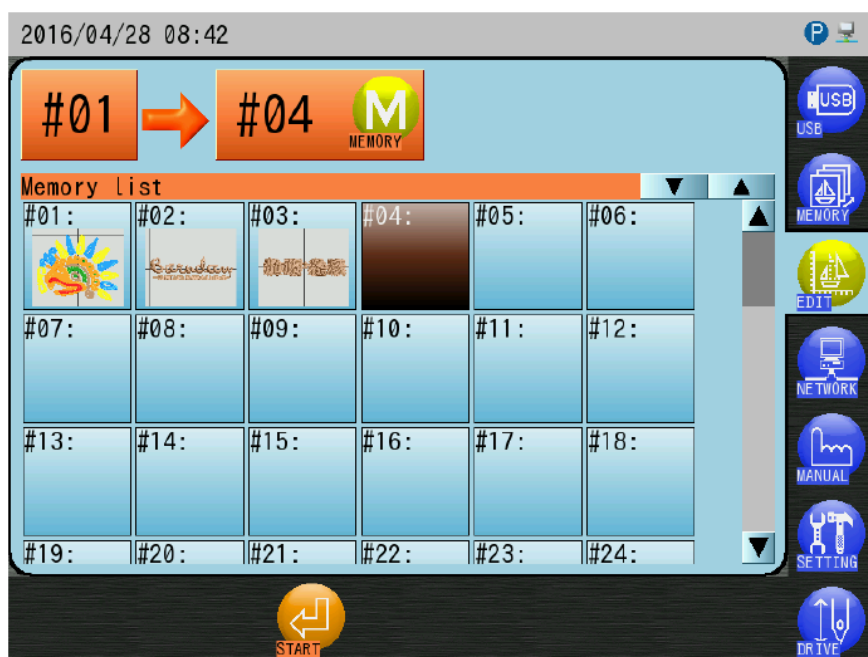
Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier la valeur. Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- 6) Sélectionnez l'emplacement de mémoire auquel enregistrer le nouveau motif DSP.
- Par défaut, le numéro suivant d'emplacement de mémoire vide est sélectionné pour l'enregistrement.
  - Si vous souhaitez choisir un autre emplacement de mémoire, appuyez sur l'icône

**MÉMOIRE**  en haut de l'écran pour afficher la liste des motifs en mémoire. Choisissez ensuite un nouvel emplacement.




A B C D E F G H I J

- Si un emplacement sélectionné comporte déjà un motif, celui-ci sera écrasé.

Appuyez de nouveau sur l'icône **MÉMOIRE**  pour revenir à l'écran DSP.






- 7) Appuyez sur l'icône **DÉMARRER**  au-dessus de « D » pour traiter le nouveau motif.

- L'icône  apparaît sur l'écran d'informations pour les motifs ayant été modifiés via la fonction DSP.

Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la zone d'informations sur le motif.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
<b>Ch. 7</b>
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



## 6-2. Liste DSP

N° (Icône)	Élément	Fonction	Plage de valeurs	Valeur
1 	Échelle	Augmente ou réduit l'échelle du motif.	50 ~ 200%	100%
2 	Longueur max.	Définit la longueur maximale des points dans le motif. Utilisez ce paramètre pour raccourcir les points les plus longs dans le motif.	40 ~ 127	127
3 	Espace entre les points passés	Définit l'espacement des points passés et tatami.		
4 	Espace entre les points tatami	Nombre plus élevé : Les points sont moins denses. Nombre plus bas : les points sont plus denses.	50 ~ 200%	100%
5 	Pas des points de ligne	Définit la longueur des points avant. Nombre plus élevé : La longueur des points est plus grande. Nombre plus bas : la longueur des points est plus petite.	50 ~ 200%	100%



## 7. Points de contours

Instructions relatives à la création d'un motif de contour à partir d'un motif en mémoire.

- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.
- 3) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher l'écran Motif de contour.



A   B   C   D   E   F   G   H   I   J

Memory (Mémoire) : Définit l'emplacement de mémoire auquel le motif de contour est enregistré.

Space (Espace) : Définit l'espace autour du motif pour créer le nouveau motif de contour.

Pitch (Pas) : Définit la longueur des points avant utilisés dans le motif de contour.

Start color (Couleur de départ): Définit le nombre d'aiguilles utilisées pour broder le motif de contour.

Style : Définit la forme du contour.

0 : Les données de contour sont créées en fonction de la bordure réelle du motif.

1 : Les données de contour sont créées de façon à maintenir une distance minimale autour de la bordure du motif.


- Lorsque le numéro d'emplacement dans l'élément « Memory » (Mémoire) est affiché

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

sur un fond noir, cela indique que l'emplacement sélectionné comporte déjà un motif.  
Dans ce cas, ce motif sera écrasé par le nouveau motif de contour.

- 4) Modification de la valeur du paramètre.

Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier la valeur. Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.



- 5) Appuyez sur l'icône **DÉMARRER**  au-dessus de « D » pour créer le nouveau motif de contour.

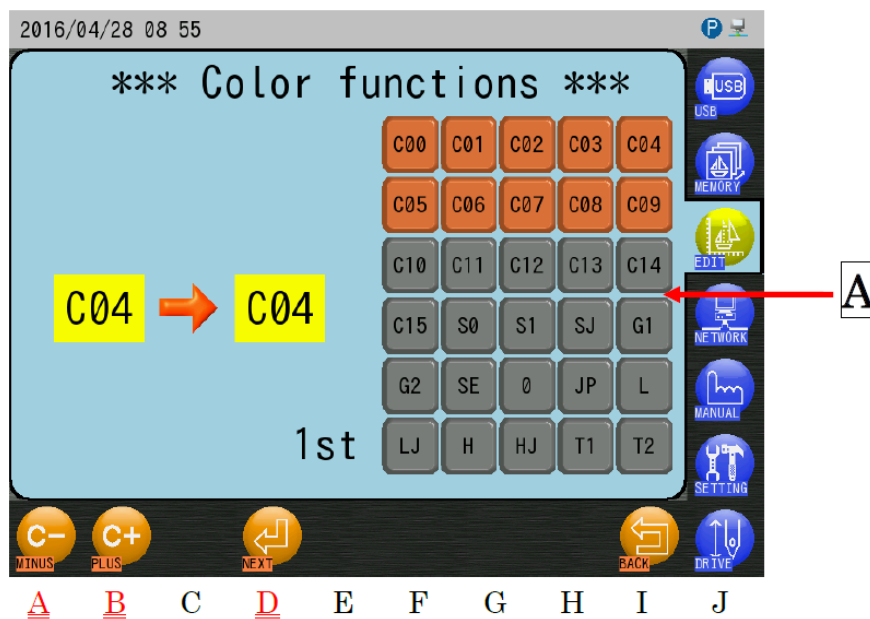
- Le nouveau motif de contour sera nommé « OUT – (Numéro du motif) – (Numéro du motif original) ».



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 8. Apprentissage des fonctions de couleur


Instructions relatives à la recherche et à la modification de fonctions de changement de couleur du motif en mémoire sélectionné. **Cette opération est impossible en mode Démarrer et ne s'applique qu'aux codes de fonction de changement de couleur.**  
Pour plus de détails, se reporter au « Chapitre 13, 1. Informations sur le motif. »

- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.
- 2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.
- 3) Appuyez sur l'icône **APP. COUL**  pour afficher l'écran d'apprentissage.



- 4) Appuyez sur l'icône **MOINS**  ou sur l'icône **PLUS**  pour modifier la fonction de changement de couleur.

Il est également possible de sélectionner une fonction de changement de couleur dans la zone A.

- 5) Appuyez sur l'icône **SUIVANTE**  au-dessus de « D » pour mettre à jour et rechercher la fonction suivante.
  - Lorsqu'il n'y a plus de fonctions de changement de couleur à trouver, cet écran se ferme automatiquement.


## 9. Apprentissage de toutes les fonctions

Instructions relatives à la recherche et à la modification de tous les codes de fonction du motif en mémoire sélectionné.

**Cette opération est impossible en mode Démarrer.**

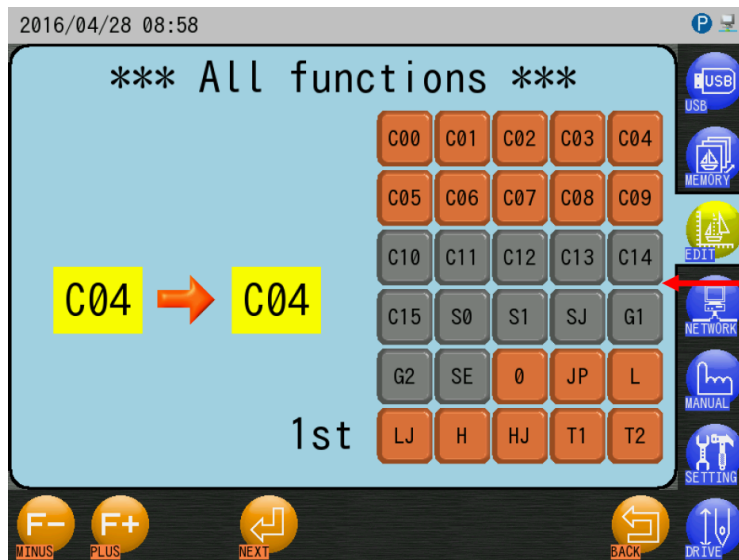
Le paramètre MC1 Élément 12 « Trim jumps » (Points de coupe) affecte les résultats de la recherche de fonctions Sauté. Les sautés ne sont pas intégrés à la recherche, sauf s'ils sont utilisés pour la coupe, en tant que « Trim Jumps » (Points de coupe).

Pour plus de détails, se reporter au « Chapitre 13, 1. Informations sur le motif. »

1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.



2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

3) Appuyez sur l'icône **APP. COUL**  pour afficher l'écran d'apprentissage.



A B C D E F G H I J

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
<b>Ch. 7</b>
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- 4) Appuyez sur l'icône **MOINS**  ou sur l'icône **PLUS**  pour modifier la fonction de changement de couleur.

Il est également possible de sélectionner une fonction de changement de couleur dans la zone A.

- 5) Appuyez sur l'icône **SUIVANTE**  au-dessus de « D » pour mettre à jour et rechercher la fonction suivante.

Lorsqu'il n'y a plus de fonctions de changement de couleur à trouver, cet écran se ferme automatiquement.

# Chapitre 8. Programmes

Le présent chapitre contient des instructions sur les paramètres de programme.


1. Modification des paramètres de programme
2. Paramètres de programme
3. Codes à barres de programme
4. Limites inférieures
5. Configuration de l'intervalle automatique de la matrice
6. Configuration de la zone de broderie automatique de la matrice
7. Mode Cadre à casquettes

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
<b>Ch. 8</b>
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

# 1. Modification des paramètres de programme

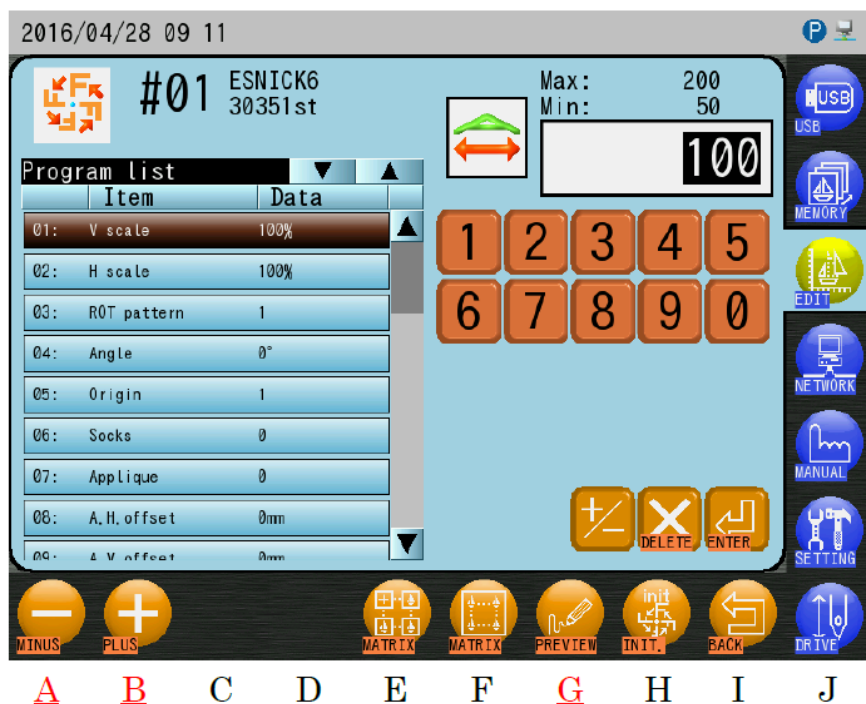
Instructions relatives à la modification des paramètres de programme pour un motif sélectionné.

\* Il est impossible de modifier les paramètres de programme en mode Démarrer.

1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.


2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

3) Appuyez sur l'icône **PROGRAMME**  pour afficher la Liste des programmes.



L'écran indique dans l'ordre : Numéro de l'élément, nom de l'élément (« Item »), valeur actuelle (« Data »). Lorsqu'une valeur autre que la valeur par défaut est utilisée, la nouvelle valeur est affichée sur un fond noir.

4) Modification de la valeur d'un élément.

Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

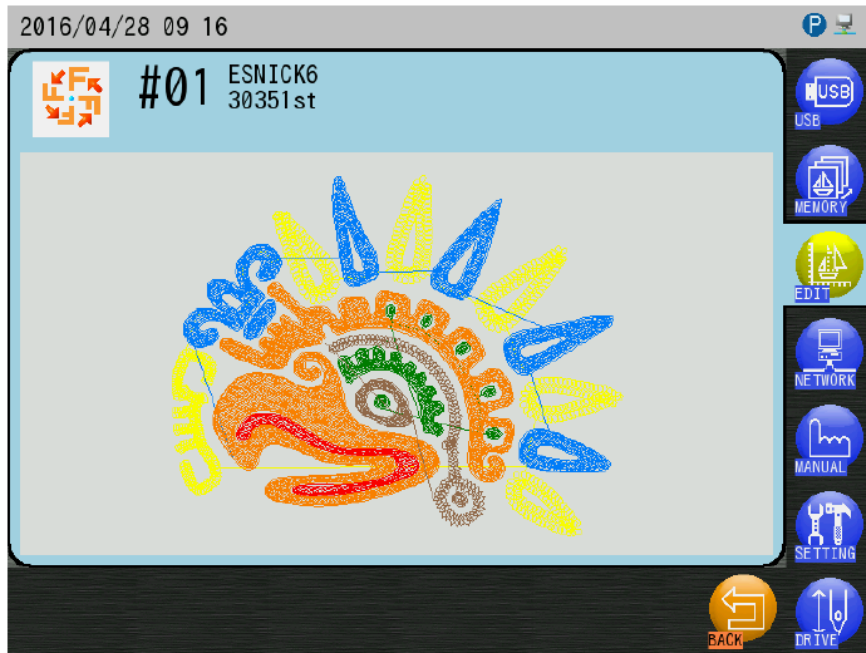
Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les valeurs. Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.



Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	<b>Ch. 8</b>	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--









- \* Utilisez l'icône **APERÇU** pour afficher à nouveau le motif après modification d'une valeur.








- Les éléments 03 Rotation, 06 Socks (Chaussettes) et 13 Cap Frame (Cadre à casquettes) ont des icônes associées dans la zone d'informations sur le motif lorsque ces valeurs sont modifiées.  
Voir « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur l'icône d'information sur le motif.
- Lorsque des changements de programme sont effectués, un écran de confirmation s'affiche lorsque vous quittez le menu.  
Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

## 2. Paramètres de programme

N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
1 	V Scale (Échelle V)	Modifie la taille du motif, de 50 à 200 % de sa taille d'origine.	50 ~ 200 %	100%
2 	H Scale (Échelle H)			
3 	ROT pattern (Rotation du motif)	Fait pivoter le motif dans le sens antihoraire, par incrément de 90 degrés. Les valeurs 5 à 8 permettent d'ajouter une image inverse à la rotation. 	(Normal) 1 : 0° 2 : 90° 3 : 180° 4 : 270°  (Miroir) 5 : 0° 6 : 90° 7 : 180° 8 : 270°	1
4 	Angle	Fait pivoter le motif dans le sens antihoraire, par incrément de 1°.	0~89°	0°
5 	Origin (origine)	Si ce paramètre est activé, le pantographe retourne automatiquement à l'origine du motif, même si les points de début et de fin de la broderie ne correspondent pas. Si l'élément 6 est activé, ce paramètre n'est pas disponible.	0 : OFF  1 : ON	1

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
6 	Socks (Chaussettes)	<p>Utilisé pour fixer le cadre servant à broder les chaussettes. Brode automatiquement 2 répétitions du motif en définissant 2 origines.</p> <p>Comment configurer 2 origines de chaussette :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Déplacez le cadre à l'endroit auquel le 2e élément doit être brodé. Appuyez sur l'icône Démarrer pour lancer le mode Démarrer et verrouiller cette position.</li> <li>Déplacez ensuite le cadre à l'emplacement auquel le 1er élément doit être brodé, puis appuyez sur l'interrupteur Démarrer pour commencer la broderie.</li> </ol> <p>Lorsque MC1 élément 20 « Roll to roll » (Cylindre par cylindre) est activé, cet élément est désactivé.</p>	<p>0 : Off</p> <p>1 : Réglage normal  </p> <p>2 : Miroir  </p> <p>3 : Rotation  </p>	0

<p>7</p> 	<p>Appliqué (Application)</p>	<p>Déplace le cadre vers l'avant, sur 1 fois ½ la hauteur du motif pour une mise en place aisée de l'application lorsque la machine s'arrête en raison d'un code d'arrêt C00. Cette opération dépend de la tête de broderie de la machine.</p> <p>Lorsque MC1 élément 20 « Roll to roll » (Cylindre par cylindre) est activé, cet élément est désactivé.</p>	<p>0~8</p> <p>Voir le tableau suivant pour plus de détails.</p>	<p>0</p>
--	-----------------------------------	--	---	----------

Compatibilité des valeurs du paramètre « Appliqué » (Application) par tête de broderie

Tête Valeur de configuration	Normal	PH	HL	CL
0	×	×	×	×
1	○	×	×	○
2	○	×	○	×
3	○	×	○	○
4	○	○	×	×
5	○	○	×	○
6	○	○	○	×
7	○	○	○	○
8	○	×	×	×




o : ON      x : OFF, le cadre ne bouge pas






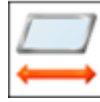


<p>8</p> 	<p>A H Offset (Décalage A H) (mouvement H pour application)</p>	<p>Lorsque l'élément 7 « Appliqué » (Application) est activé, détermine la distance exacte sur laquelle le cadre se déplace dans les sens V et H.</p>	<p>-3000mm ~ 3000mm</p>	<p>0 mm</p>
<p>9</p> 	<p>A V Offset (Décalage A V) (mouvement V pour application)</p>			

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
<b>Ch. 8</b>
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


		Lorsque ces deux valeurs de réglage sont définies sur 0, le cadre se déplace vers l'avant, dans le sens H uniquement, sur 1 fois $\frac{1}{2}$ la hauteur du motif.		
--	--	---	--	--

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13






N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
10 	Frame (Cadre)	Déplace automatiquement le cadre de la hauteur du motif après la fin de la broderie.  Lorsque MC1 élément 20 « Roll to roll » (Cylindre par cylindre) est activé, cet élément est désactivé.	0 : OFF  1 : ON	0
11 	F H Offset (H movement for frame change) (Décalage F H (mouvement H pour changement de cadre))	Lorsque l'élément 10 « Frame » (Cadre) est activé, détermine la distance exacte sur laquelle le cadre se déplace dans les sens V et H.  Lorsque ces deux valeurs de réglage sont définies sur 0, le cadre se déplace vers l'avant, dans le sens H uniquement, de la hauteur du motif.	-3000mm ~ 3000mm	0 mm
12 	F V Offset (Décalage F V (mouvement V pour changement de cadre))			



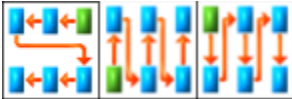
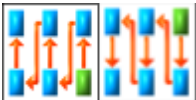




N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
13 	Cadre à casquettes	<p>Configure la machine pour des cadres spéciaux, comme des cadres à caquettes, etc.</p> <p>Lorsque Cadre à casquettes est activé, les éléments (1) Échelle V et (3) Rotation sont automatiquement modifiés en fonction de la valeur configuré.</p> <p>Lorsque l'élément 6 « Socks » (Chaussettes) est activé, ce paramètre est désactivé.</p>	<p>0 : (Off) Cadre plat</p> <p>1 : Cadre à casquettes</p> <p> (3) = 3</p> <p>2 : Cadre à canon long (pantalons)</p> <p> (1) = 105 (3) = 1</p> <p>3 : Cadre à casquettes</p> <p> (3) = 3</p> <p>4 : Cadre à sac de golf</p> <p></p> <p>5 : Cadre large spécial</p> <p></p> <p>6 : Cadre à casquettes</p> <p> (1) = 105 (3) = 3</p>	0
14 	Frame Type (Type de cadre)	<p>Possibilité de définir le type de cadre souhaité pour l'utilisation des limites inférieures définies. 0 = Off</p> <p>1~3 = Possibilité de programmer 3 tailles de cadre différentes pour utiliser les limites inférieures définies.</p>	<p>0 : Normal frame (Off No Sub-soft limits) (Cadre normal (Off- Pas de limites inférieures))</p> <p>1 ~ 3 : Cadres spéciaux avec</p>	0



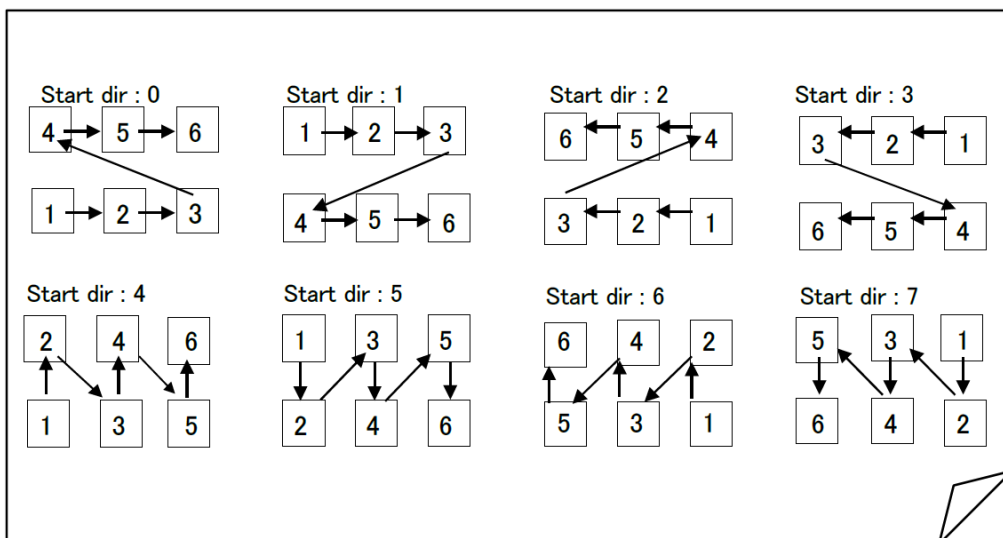
			(Limites inférieures)		
15		Repeat (répétition)	Définit le nombre de fois qu'un motif est répété. Lorsque l'élément 6 « Socks » (Chaussettes) est activé, ce paramètre est automatiquement défini sur 201 et ne peut être modifié.	1 ~ 201 (201 est l'infini)	1

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
16 	Matrix (Matrice)	Suite de motifs contrôlant le nombre de fois qu'un motif se répète dans le sens vertical et horizontal.  Lorsque l'élément 6 « Socks » (Chaussettes) est activé, cet élément est désactivé.	0 OFF 1 : ON	0
17 	V Repeat (Répétition V)	Lors de l'utilisation de la matrice, ce nombre détermine le nombre de motifs répétés dans les directions V et H.	1 ~ 400 Répétitions totales (V+H) = 400	1
18 	H Repeat (Répétition H)			
19 	V Space (Espace V)	Lors de l'utilisation de la matrice, cette distance détermine l'espace entre les motifs dans les directions V et H.	-1000mm ~ 1000mm	0 mm
20 	H Space (Espace H)			

N° et icône	Paramètre	Fonction	Plage de valeurs	Valeur par défaut
21 	Start dir. (Dir. de démarrage)	Définit la direction de broderie de la matrice.  Voir l'exemple de direction de démarrage de la matrice au bas de cette liste.	 0      1      2  3      4      5  6      7	0
22 	Swing type (Type de mouvement)	Lorsque le paramètre MC1 n°14 « Swing » (Mouvement) est activé, cet élément détermine quelle direction est concernée par le mouvement.	0 : Directions V/H  : Direction V uniquement  : Direction H uniquement 	0

Exemple de direction de démarrage de la matrice pour un motif avec V=3 x H=2 :





### 3. Codes à barres de programme

Modification des paramètres du programme pour les données du motif, en scannant des codes à barres.

En mode Démarrer, les paramètres du programme ne peuvent être modifiés. Voir la Liste des codes à barres pour connaître les paramètres disponibles.

#### 3-1. Modification des paramètres de programme

Scannez les 3 codes à barres suivants pour modifier les paramètres du programme.

- « Program Barcode » (code à barres de programme) pour entrer dans le mode Program settings (paramètres du programme)
- Le code à barres « Item and Value » (Élément et valeur) identifie l'élément de paramètre à modifier et la nouvelle valeur
- « OK Barcode » (code à barres OK) enregistre la nouvelle configuration et quitte le Program mode (mode Programme)



\* Les exemples de codes à barres susmentionnés serviraient à modifier l'élément 3 « ROT design » (rotation du motif) sur 1. Voir « 3-2. Liste des codes à barres des paramètres du programme » pour sélectionner le code à barres approprié.

- 1) Scanner le « Program Barcode » (code à barres de programme) pour démarrer le processus et afficher les paramètres du programme.




Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



- 2) Scanner l'« Item and Value Barcode » (code à barres d'élément et de valeur) pour modifier le paramètre de programme adapté.
- 3) Scanner l'« OK Barcode » (code à barres OK) pour terminer et enregistrer la nouvelle configuration du programme et revenir à l'écran de fonctionnement normal.

### 3-2. Liste des codes à barres des paramètres du programme

Utilisez les codes à barres suivants pour initier et terminer le processus de modification.

N°	Élément	Code à barres
1	Démarre le processus de modification	 *\$PROGRAM\$*
2	Termine le processus de modification	 *\$OK\$*
3	Annule le processus de modification	 *\$CANCEL\$*

- Pour plus de détails, voir « Chapitre 3, 8. Fonctionnement à code à barres » pour plus de détails sur le code à barres.
- Pour plus de détails sur la création de codes à barres, contactez votre distributeur.

Utilisez les codes à barres suivants pour modifier des éléments de programme et des valeurs.

N°	Élément	Code à barres
1	V scale (Échelle V)	\$001/????? \$
2	H scale (Échelle H)	\$002/????? \$
3	ROT pattern (Rotation du motif)	\$003/????? \$
4	Angle	\$004/????? \$
5	Origin (origine)	\$005/????? \$
6	Socks (Chaussettes)	\$006/????? \$
7	Applique (Application)	\$007/????? \$
8	A.H.offset (Décalage A.H.)	\$008/????? \$
9	A.V.offset (Décalage A.V.)	\$009/????? \$
10	Frame (Cadre)	\$010/????? \$
11	F.H.offset (Décalage F.H.)	\$011/????? \$
12	F.V.offset (Décalage F.V.)	\$012/????? \$
13	CAP frame (Cadre à casquettes)	\$013/????? \$
14	Frame type (Type de cadre)	\$014/????? \$
15	Repeat (répétition)	\$015/????? \$
16	Matrix (Matrice)	\$016/????? \$
17	V repeat (Répétition V)	\$017/????? \$
18	H repeat (Répétition H)	\$018/????? \$
19	V space (espace V)	\$019/????? \$
20	H space (Espace H)	\$020/????? \$
21	Start dir (Direction démarrage)	\$021/????? \$
22	Swing type (Type de mouvement)	\$022/????? \$

\* « ????? » Remplacez les points d'interrogation par la valeur numérique appropriée pour ce paramètre.

Cette valeur doit être un nombre compris dans la plage de configuration valide pour l'élément sélectionné.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 4. Limites inférieures

Limites inférieures est une fonction qui vous permet de programmer jusqu'à trois tailles de cadre différentes, à l'aide de l'élément n°14 « Frame type » (Type de cadre) dans les Paramètres du programme.


Deux points, P1 et P2, sont définis pour limiter la zone de broderie possible.

- \* Les Limites inférieures P1 et P2 sont définies en déplaçant le cadre.
- \* Cette plage doit se situer dans les limites imposées par le logiciel MC2 (n°03 « Right limit » (limite droite), n°04 « Left limit » (limite gauche), n°05 « Back limit » (limite arrière) et n°06 « Front limit » (limite avant)).

1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  , puis sur l'icône **PROGRAMME**



pour afficher la liste des programmes

2) Sélectionnez l'élément 14 « Frame Type » (Type de cadre) pour afficher l'icône  au-dessus de « E ».




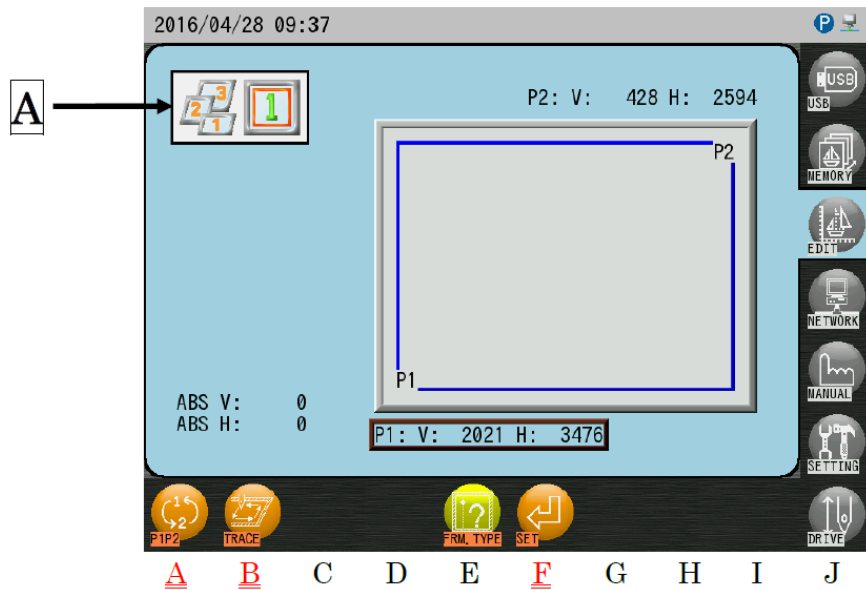
3) Définissez l'élément 14 « Frame type » (Type de cadre) sur 1, 2 ou 3.

- Le paramètre « 0 » est la taille du cadre définie par MC1 Limites du cadre et ne peut servir pour les Limites inférieures. Par conséquent, 0 ne peut être utilisé pour cette fonctionnalité. Le fait de configurer « 0 » affiche et confirme les limites maximales, mais vous ne pouvez pas les modifier dans ce menu.



Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--

- 4) Appuyez sur l'icône **TYPE CADRE**  au-dessus de « E » pour afficher le menu Limites inférieures.



**A** Affiche les limites inférieures actuellement sélectionnées.

- \* Pour quitter et revenir à la Liste des programmes, appuyez à nouveau sur l'icône



- 5) Définir la position P1.

Utilisez les touches de navigation pour déplacer le cadre vers la position du coin inférieur gauche (P1) souhaitée.

- \* Remarque : Confirmez à l'écran que la P1 a été sélectionnée.

- \* Appuyez sur l'icône **P1P2**  pour basculer entre les positions P1 et P2.

- 6) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  pour définir cette position comme P1. L'écran passe ensuite automatiquement à la position P2.

- 7) Définir la position P2.

Utilisez les touches de navigation pour déplacer le cadre vers la position du coin supérieur droit (P2) souhaitée.

- 8) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  pour définir cette position comme P2.

- 9) Appuyez sur l'icône **TRACÉ**  au-dessus de « B » pour tracer la plage de configuration actuelle.

Pour confirmer qu'un motif entre véritablement dans un type de cadre, voir les instructions au « Chapitre 9, 6. Centrage du contour du cadre ».


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
<b>Ch. 8</b>
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

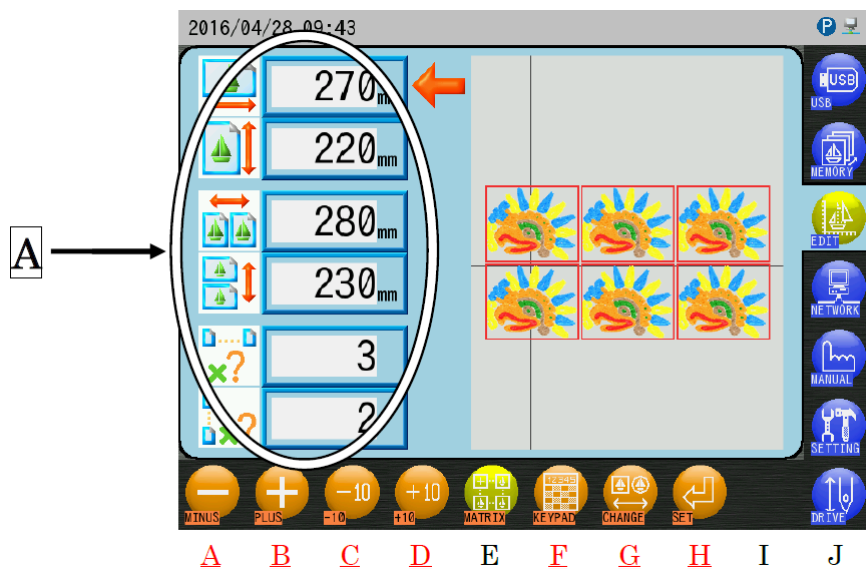
## 5. Configuration de l'intervalle automatique de la matrice

Cette fonctionnalité agence automatiquement les motifs dans la zone de broderie, selon l'intervalle (la distance) entre le centre des motifs et les répétitions définies.

- Lors de l'utilisation de ce paramètre, l'élément 15 « Repeat » (Répétition) est réinitialisé sur la valeur par défaut.
- L'élément 06 « Socks » (Chaussettes) n'est pas disponible avec cette fonction.

- 1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire , puis sur l'icône **PROGRAMME**  pour afficher la liste des programmes

- 2) Appuyez sur l'icône **MATRICE**  au-dessus de « E » pour afficher les paramètres d'intervalle automatique de la matrice.



Cet écran indique la disposition des motifs sur la base des paramètres actuels de la matrice.

- \* Pour quitter ce menu et revenir à la Liste des programmes, appuyez à nouveau sur

l'icône  .

3) Sélectionnez l'élément à modifier dans la zone A.



: Définit la largeur de la bordure entourant le motif (en millimètres).



: Définit la hauteur de la bordure entourant le motif (en millimètres).



: Définit la distance entre les motifs dans le sens V(X) (en millimètres).

\* Cette distance est mesurée depuis le centre des motifs (point de départ).



: Définit la distance entre les motifs dans le sens H(Y) (en millimètres).

\* Cette distance est mesurée depuis le centre des motifs (point de départ).




: Définit la répétition du motif dans le sens V(X).





: Définit la répétition du motif dans le sens H(Y).

4) Modification de la valeur du paramètre.

Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Appuyez sur l'icône **-10**  au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 10.


Appuyez sur l'icône **+10**  au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de 10.

Appuyez sur l'icône **CLAVIER**  au-dessus de « F » pour utiliser le clavier numérique.


\* Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
<b>Ch. 8</b>
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- 5) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  pour définir la forme de la bordure. (Carré ou rond).

6) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  pour définir les éléments suivants et afficher les modifications apportées.

- n° 16 : Matrix (Matrice)
- n°17 : V repeat (répétition V)
- n°18 : H repeat (répétition H)
- n°19 : V space (Espace V)
- n°20 : H space (Espace H)

7) Appuyez sur l'icône **MATRICE**  pour quitter ce menu et revenir à la Liste des programmes.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

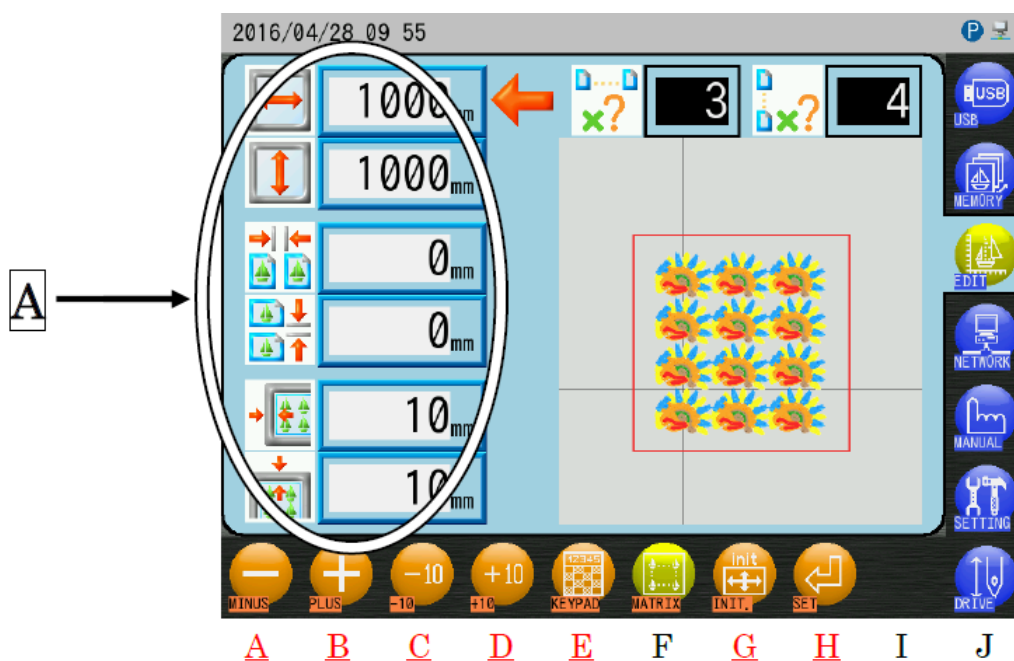
## 6. Configuration de la zone de broderie automatique de la matrice

Cette fonction agence automatiquement le nombre maximal de motifs dans la zone de broderie.

- Lors de l'utilisation de ce paramètre, l'élément 15 « Repeat » (Répétition) est réinitialisé sur la valeur par défaut.
- L'élément 06 « Socks » (Chaussettes) n'est pas disponible avec cette fonction.

1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  , puis sur l'icône **PROGRAMME**  pour afficher la liste des programmes

2) Appuyez sur l'icône **MATRICE**  au-dessus de « F » pour afficher les paramètres de la zone de broderie automatique de la matrice.



Cet écran indique la disposition des motifs sur la base des paramètres actuels de la matrice.

\* Pour quitter ce menu et revenir à la Liste des programmes, appuyez à nouveau sur

l'icône  .



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
<b>Ch. 8</b>
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

3) Sélectionnez l'élément à modifier dans la zone A.



: Définit la zone dans le sens V de la taille du cadre (en millimètres).

La valeur par défaut correspond aux paramètres du cadre, tels que définis dans MC2.



: Définit la zone dans le sens H de la taille du cadre (en millimètres).

La valeur par défaut correspond aux paramètres du cadre, tels que définis dans MC2.



: Définit la distance entre les motifs dans le sens V(X) (en millimètres).



: Définit la distance entre les motifs dans le sens H(Y) (en millimètres).




: Définit la marge intérieure du cadre dans le sens V(X) (en millimètres).





: Définit la marge intérieure du cadre dans le sens H(Y) (en millimètres).

4) Modification de la valeur du paramètre.

Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur.

Appuyez sur l'icône **-10**  au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 10.

Appuyez sur l'icône **+10**  au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de 10.

Appuyez sur l'icône **CLAVIER**  au-dessus de « E » pour utiliser le clavier numérique.

\* Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

5) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  au-dessus de « H » pour définir les éléments suivants et afficher les modifications apportées.

n° 16 : Matrix (Matrice)


n° 17 : V repeat (répétition V)

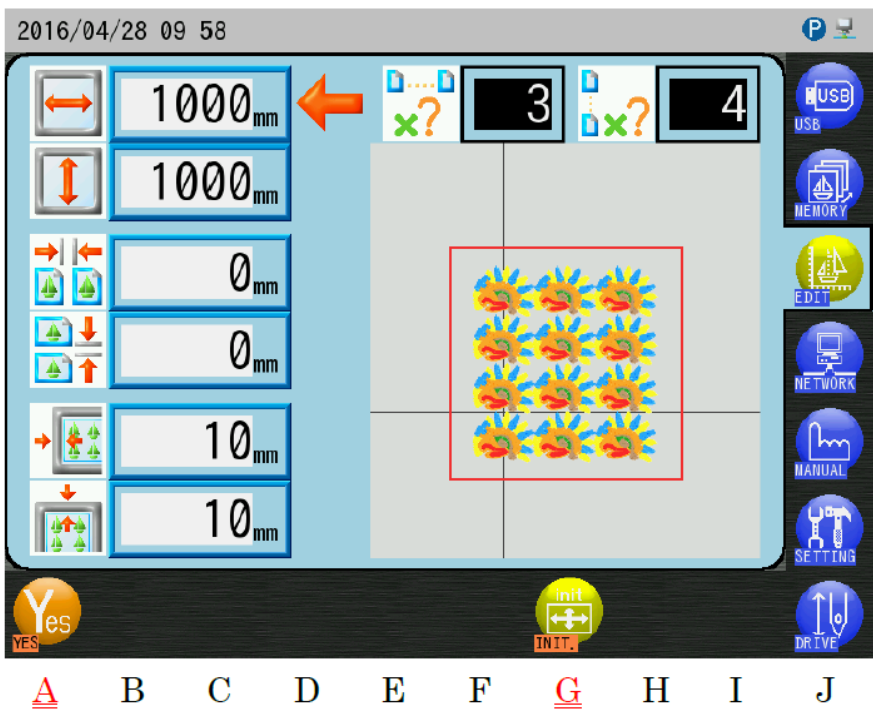
n°18 : H repeat (répétition H)


n°19 : V space (Espace V)

n°20 : H space (Espace H)

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- Utilisez l'icône **INIT.**  Icône au-dessus de « G » si vous devez initialiser toutes les valeurs de configuration de la matrice.  
L'écran suivant apparaît pour confirmer l'initialisation.



Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour accepter.


Appuyez à nouveau sur l'icône **INIT.**  pour annuler l'initialisation.

- 6) Lorsque vous avez terminé, appuyez sur l'icône  pour quitter ce menu et revenir à la Liste des programmes.

## 7. Mode Cadre à casquettes


Cette fonctionnalité permet de programmer automatiquement un motif à broder sur des casquettes, en appuyant simplement sur l'icône Mode Casquette. Cela paramètre l'élément de programme 13 « Cap frame » (Cadre à casquettes) et l'affichage du contour du cadre pour casquettes.

- Voir « Chapitre 8, 2. Liste des programmes » pour plus de détails sur la liste des programmes.
- Voir « Chapitre 11, 15. Affichage du contour du cadre » pour plus de détails sur l'affichage du contour du cadre.
- Vous devez impérativement configurer cette fonctionnalité avant de l'utiliser pour la première fois.  
Voir « Chapitre 11, 16. Paramètres du mode Cadre à casquettes » pour plus de détails sur la configuration.

1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.

2) Choisissez un motif dans la liste des motifs en mémoire.

3) Appuyez sur l'icône Mode **CASQUETTE**  pour activer le mode Cadre à casquettes pour le motif sélectionné.

Appuyez à nouveau sur l'icône Mode **CASQUETTE**  pour désactiver le mode Cadre à casquettes pour le motif sélectionné.

- La désactivation du mode Casquette n'annule pas l'affichage du contour du cadre à casquettes.
- Pour remplacer la configuration de l'affichage du contour du cadre à casquettes par un autre affichage.

Voir « Chapitre 11, 15. Affichage du contour du cadre » pour modifier le contour du cadre.

# Chapitre 9. Broderie

Le présent chapitre contient des informations sur les opérations de broderie de l'automate KS.

1. Point de départ
2. Mode Démarrer
3. Speed (Vitesse)
4. Réglage de la vitesse par aiguille
5. Tracé
6. Centrage du contour du cadre
7. Zoom Démarrer
8. Flottement
9. Flottement 1 point
10. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points)
- II. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur)
12. Flottement à haute vitesse (selon la sélection du nom)
13. Redéfinition de l'origine
14. Apprentissage de codes couleur (pendant la broderie)
15. Apprentissage de tous les codes de fonction (pendant la broderie)
16. Point arrière
17. Réparation automatique
18. Mode Veille (Reprise)
19. Commande automatique par B-PASS

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 1. Point de départ

Instructions relatives à l'enregistrement du point de départ du motif.

Chaque motif peut avoir son propre point de départ.

- 1) Sélection d'un motif en mémoire. À l'aide des **touches de navigation**, déplacez le pantographe vers l'emplacement auquel le motif doit commencer.



- 2) Appuyez sur l'icône **DÉMARRER** pour placer la machine dans le mode correspondant. Le point de départ est enregistré lorsque vous démarrez la machine à partir du point 0 (0 st).

- Remarque : À la fin d'un motif, vous revenez au point 0 (0 st). Dans ce cas, si vous déplacez le motif sur (0 st) et démarrez, vous enregistrez un nouveau point de départ.

Voir « 2. Mode Démarrer » pour plus de détails.

- 3) Appuyez sur la **touche Origine** et maintenez-la enfoncée pour déplacer le pantographe vers le point de départ précédemment enregistré.
  - En mode Veille, le pantographe se déplace vers le Point de départ du motif en mémoire sélectionné en appuyant sur la touche Origine.
  - Si le motif n'a jamais été brodé ou placé en mode Démarrer, le fait d'appuyer sur la touche Origine déplace le pantographe vers le point d'origine de la machine.

## 2. Mode Démarrer

Instructions relatives au placement de la machine en mode Démarrer.

La machine peut broder uniquement lorsqu'elle est en mode Démarrer.



- 1) Appuyez sur l'icône **DÉMARRER**.
- 2) L'écran Mode Démarrer suivant apparaît.

La couleur de l'écran change.



- 3) Utilisez la barre de démarrage ou l'interrupteur Marche/Arrêt pour mettre en marche et arrêter la brodeuse.



- 4) En mode Démarrer, appuyez sur l'icône **DÉMARRER** et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que le bip s'arrête pour revenir en mode Veille.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

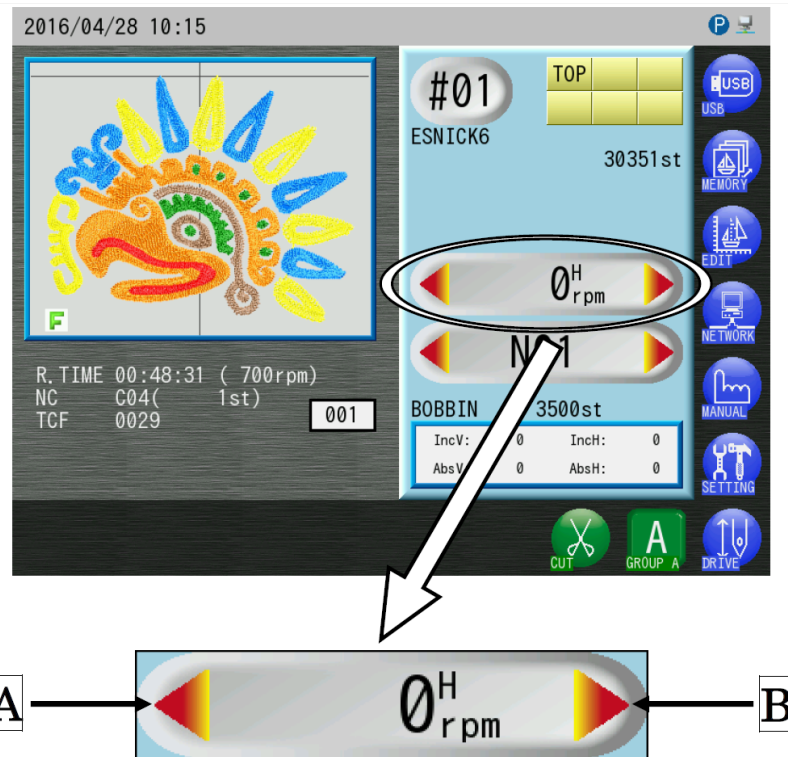
Ch. 13

### 3. Speed (Vitesse)

Instructions relatives au changement de vitesse de la machine.

Il est également possible de modifier la vitesse de broderie au cours du fonctionnement de la machine.

#### 3-1. Changement des vitesses à partir de l'écran principal



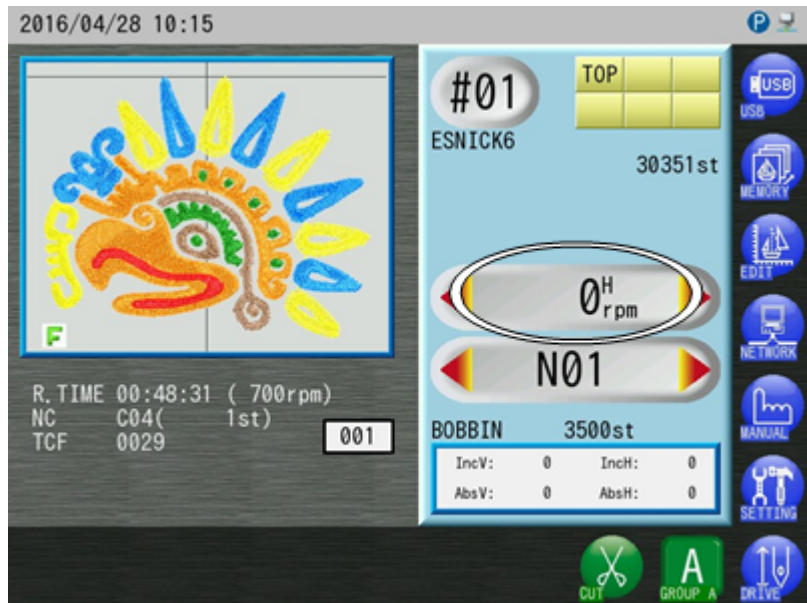
- 1) Appuyez sur l'icône Flèche gauche (A) pour réduire la vitesse de 10 tr/min.  
Appuyez sur l'icône Flèche droite (B) pour augmenter la vitesse de 10 tr/min.



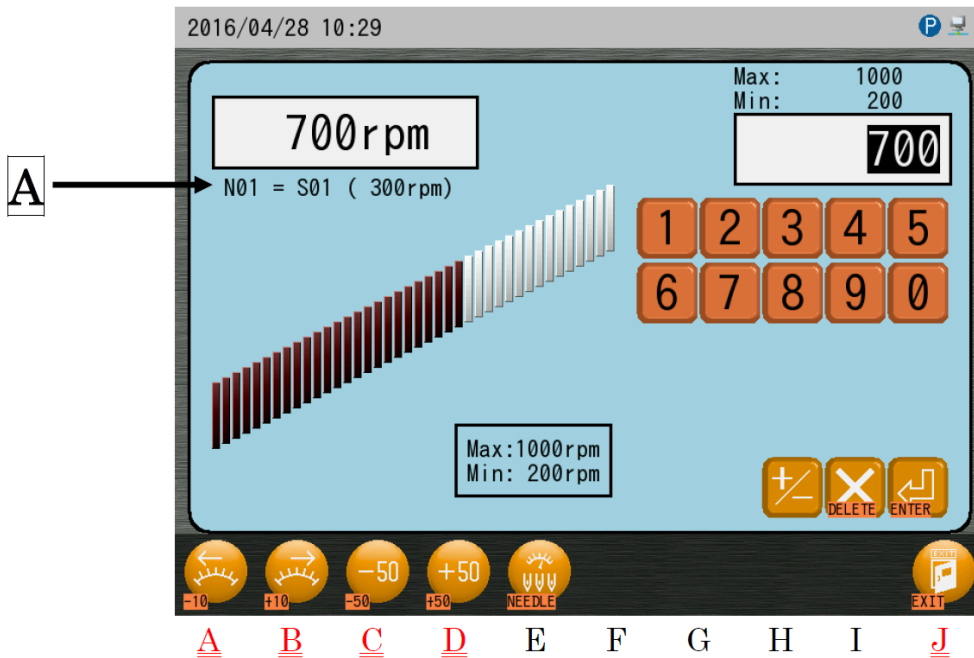
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 3-2. Changement des vitesses à l'aide du menu Vitesse


- 1) Appuyez au centre de la zone Vitesse sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches).



- 2) Le menu Vitesse s'affiche.



**A**: Affiche la vitesse pour chaque aiguille si elle est définie.

3) Appuyez sur l'icône **-10**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur de 10 tr/min.

Appuyez sur l'icône **+10**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur de 10 tr/min.

Appuyez sur l'icône **-50**  au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 50 tr/min.

Appuyez sur l'icône **+50**  au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de 50 tr/min.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour définir la vitesse.


Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

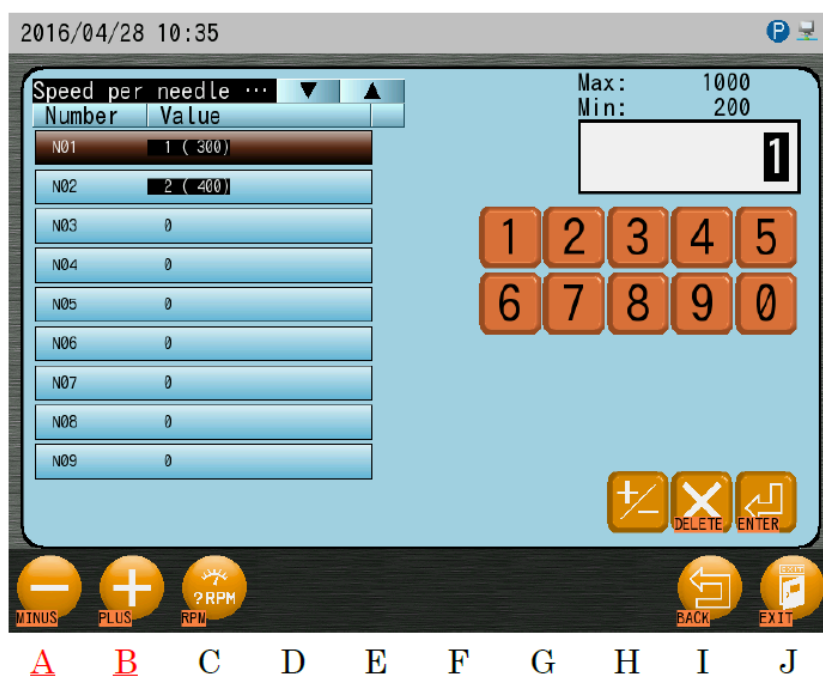
4) Appuyez sur l'icône **EXIT**  pour revenir à l'écran principal.

## 4. Réglage de la vitesse par aiguille

### 4-1. Réglage par aiguille


- 1) Appuyez au centre de la zone Vitesse sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher le menu Vitesse. Voir la « Section 3-2. Changement des vitesses à l'aide du menu Vitesse » pour plus de détails.


- 2) Appuyez sur l'icône **AIGUILLE**  au-dessus de « E » pour afficher l'écran Réglage de la vitesse par aiguille.



Ordre d'affichage de la liste : Numéro d'aiguille (« Number »), valeur du paramètre (« Value »).  
Valeurs de configuration : Numéro de vitesse, (tr/min) à l'exception de 0.

- 0 : Désactivé, pas de limite de vitesse appliquée.  
1 ~ 10 : Numéro de vitesse pour limiter la vitesse, (tr/min.).
- 3) Dans la liste, sélectionnez le numéro d'aiguille dont vous souhaitez limiter la vitesse de broderie.

- 4) Appuyez sur l'icône **MOINS**  pour diminuer la valeur du numéro de vitesse.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  pour augmenter la valeur du numéro de vitesse. Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier la valeur.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
<b>Ch. 9</b>
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13




Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
<b>Ch. 9</b>
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

#### 4-2. Modification du réglage de la valeur de vitesse

1) Appuyez au centre de la zone Vitesse sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher le menu Vitesse. Voir la « Section 3-2. Changement des vitesses à l'aide du menu Vitesse » pour plus de détails.


2) Appuyez sur l'icône **AIGUILLE**  au-dessus de « E » pour afficher l'écran Réglage de la vitesse par aiguille.


3) Appuyez sur l'icône **RPM**  (Tr/min) au-dessus de « C » et maintenez-la enfoncée pour afficher l'écran permettant de modifier la vitesse de réglage.




Ordre d'affichage de la liste : Numéro de vitesse (Number), réglage tr/min (Value)

4) Dans la liste, sélectionnez le numéro de vitesse que vous souhaitez modifier.

5) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur de 10 tr/min.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur de 10 tr/min.

Appuyez sur l'icône **-50**  au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 50 tr/min.


Appuyez sur l'icône **+50**  au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de

50 tr/min.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- Appuyez sur l'icône **DÉFAUT**  au-dessus de « E » et maintenez-la enfoncée pour initialiser la valeur du numéro de vitesse sélectionnée.

- Appuyez sur l'icône **INITIAL**  au-dessus de « F » et maintenez-la enfoncée pour initialiser toutes les valeurs de numéro de vitesse. Cette opération entraîne l'apparition d'un écran de confirmation.

Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 5. Tracé

Cette fonctionnalité déplace le cadre afin de déterminer si le motif rentre dans le cadre.

**\* Cette opération est disponible uniquement en mode Démarrer et doit être exécutée avant la broderie.**

### 5-1. Tracé carré

Le pantographe effectue un tracé carré autour du motif sélectionné.

Ce tracé tient compte des Paramètres du programme tels que l'Échelle, la Rotation, la Matrice, etc.

1) Appuyez sur l'icône **DÉMARRER**  pour afficher l'écran Démarrer.

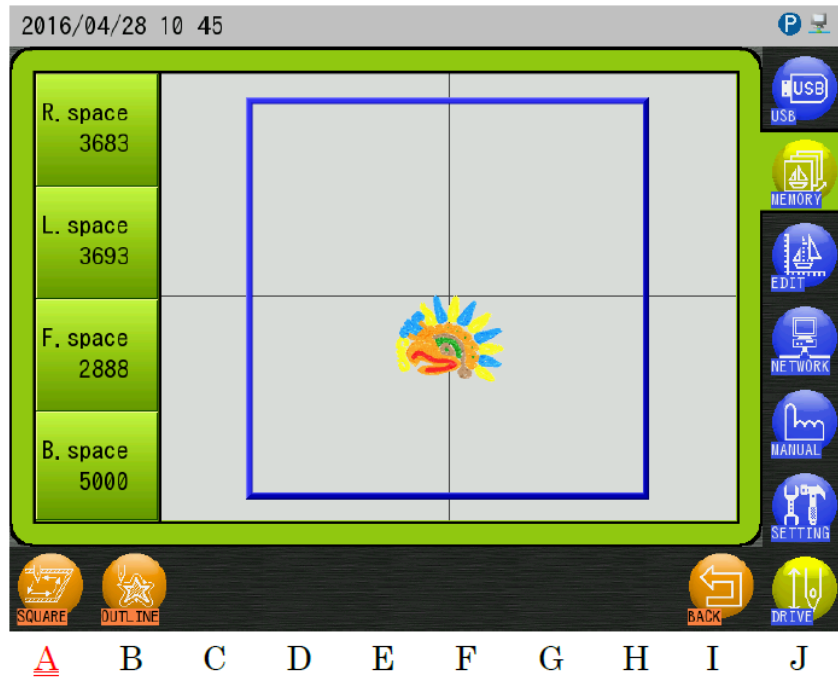
2) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  pour afficher le menu Mémoire.





Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- 3) Appuyez sur l'icône **TRACÉ**  pour afficher l'écran Tracé.



La bordure du cadre et le motif sélectionné sont affichés.

Cet écran affiche les informations suivantes :

R.space (Espace D) : Distance entre le motif et le bord droit de la bordure

L.space (Espace G) : Distance entre le motif et le bord gauche de la bordure

F.space (espace AV) : Distance entre le motif et le bord avant de la bordure

B.space (espace AR) : Distance entre le motif et le bord arrière de la bordure

- 4) Utilisez les touches de navigation pour positionner le motif à l'intérieur de la bordure du cadre.

La ligne de bordure est normalement affichée en bleu. Toutefois, elle devient jaune à mesure que le motif se rapproche de la ligne. Elle devient rouge lorsqu'elle se situe au-delà de la bordure.

- 5) Appuyez sur l'icône **CARRÉ**  pour démarrer le tracé carré.

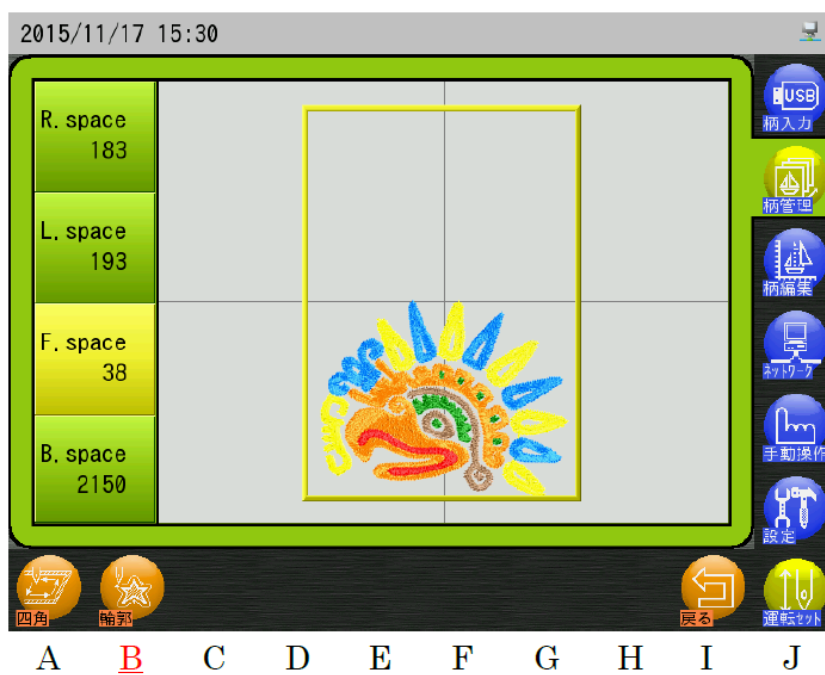
- \* Si le motif dépasse de la bordure, la machine émet un bip et arrête le tracé dans cette direction. Dans ce cas, vous devez repositionner ou redimensionner le motif de façon à ce qu'il entre dans la bordure.

## 5-2. Tracé contours

Ce pantographe trace le contour du motif à broder.

Ce tracé tient compte des Paramètres du programme tels que l'Échelle, la Rotation, la Matrice, etc.

- 1) Appuyez sur l'icône **DÉMARRER**  pour afficher l'écran Démarrer.
- 2) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  pour afficher le menu Mémoire.
- 3) Appuyez sur l'icône **TRACÉ**  pour afficher l'écran Tracé.



\* Pour plus de détails sur cet écran, voir la section précédente, 5-1. Tracé carré.

- 4) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour démarrer le tracé du contour.

\* Si le motif dépasse de la bordure, la machine émet un bip et arrête le tracé dans cette direction. Dans ce cas, vous devez repositionner ou redimensionner le motif de façon à ce qu'il entre dans la bordure.

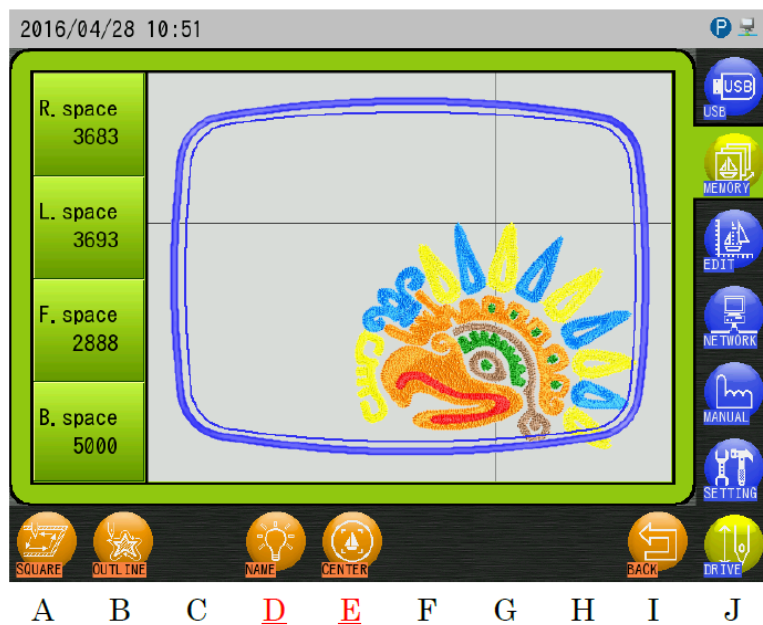
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 6. Centrage du contour du cadre


Déplacer automatiquement le pantographe pour centrer le motif dans l'affichage du contour du cadre.

- Avant le centrage du contour du cadre, sélectionnez et configurez un affichage du contour du cadre.  
Voir « Chapitre 11, 15. Affichage du contour du cadre » pour plus de détails.
- **Cette opération est disponible uniquement en mode Démarrer et doit être exécutée avant la broderie.**

- 1) Appuyez sur l'icône **TRACÉ**  pour afficher l'écran Tracé.




- Appuyez sur l'icône **NOM**  au-dessus de « D » pour afficher ou masquer le nom du contour du cadre.

- 2) Appuyez sur l'icône **CENTRER**  au-dessus de « E » et maintenez-la enfoncée pour centrer le motif dans le cadre.

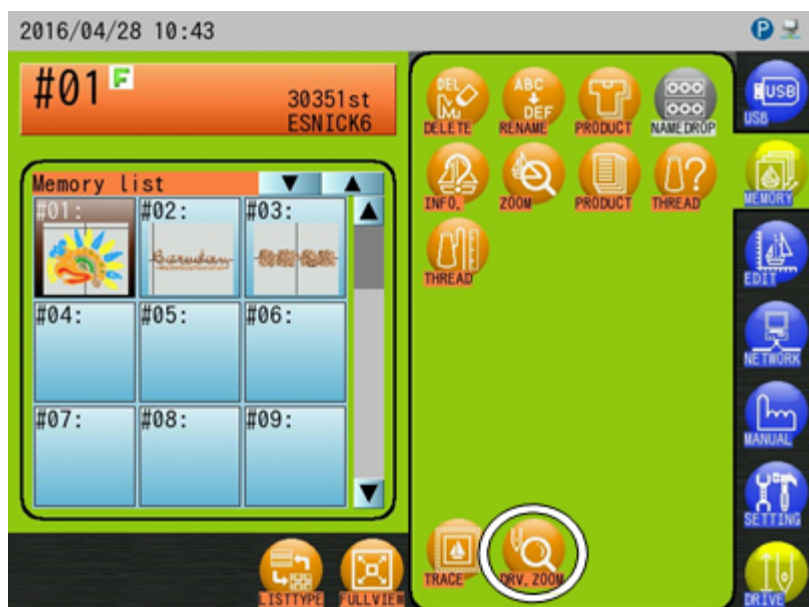


## 7. Zoom Démarrer

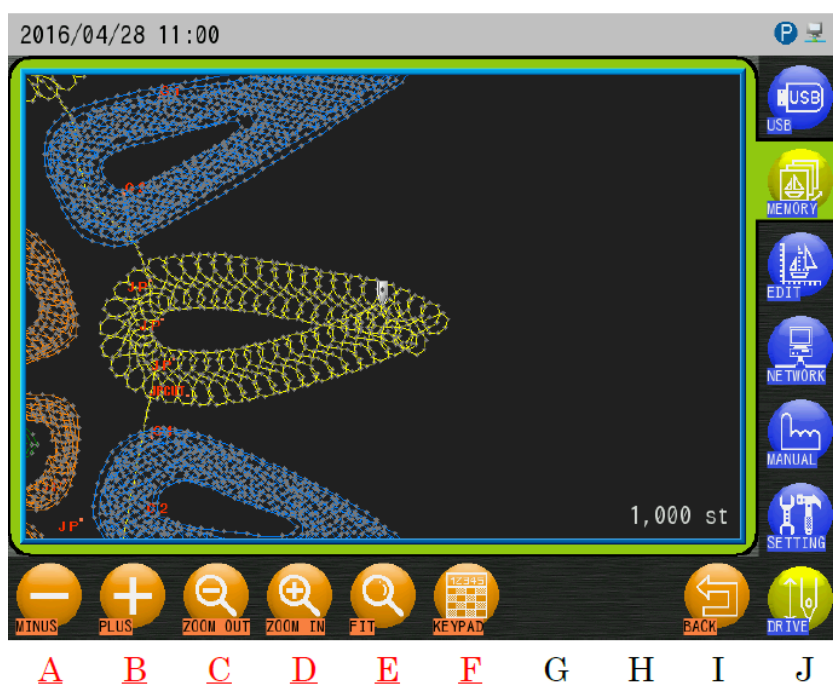
Appuyez sur l'icône **DÉM. ZOOM**  pendant la broderie pour faire un zoom avant sur la broderie sans arrêter la machine.

➤ **Cette opération est disponible uniquement en mode Démarrer.**

1) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  pour afficher le menu Mémoire.



2) Appuyez sur l'icône **DÉM. ZOOM**  pour faire un zoom avant sur la position de broderie.



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
<b>Ch. 9</b>
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



L'affichage zoome sur le point en train d'être brodé au moment où l'icône **DÉM. ZOOM**



est actionnée.

Le numéro du point faisant l'objet du zoom est affiché dans le coin inférieur droit de l'écran.

- 3) Mise à l'échelle de l'affichage.

Appuyez sur l'icône **ZOOM AVANT**



au-dessus de « E » pour faire un zoom

avant sur la position du point actuel.

Appuyez sur l'icône **ZOOM ARRIÈRE**



au-dessus de « C » pour faire un zoom

arrière sur la position du point actuel.

(Le zoom arrière maximal dépend de la taille de l'écran.)

Appuyez sur l'icône **ADAPTÉ**



au-dessus de « E » pour afficher le motif en entier.

- 4) La position de l'affichage peut être déplacée en touchant et faisant glisser l'écran.
- 5) Modifier la position de point affichée.

Appuyez sur l'icône **PLUS**



au-dessus de « A » pour reculer de 1 point dans le motif.

Appuyez sur l'icône **MOINS**



au-dessus de « B » pour avancer de 1 point dans le motif.

Appuyez sur l'icône **CLAVIER**



au-dessus de « F » pour ouvrir le clavier numérique.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 8. Flottement

Le flottement permet de déplacer le pantographe au sein du motif sans broder.

\* **Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer.**

- 1) Appuyez au centre de la zone du numéro de point sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches).



- 2) L'écran Flottement apparaît et la couleur de l'écran change.



**A**: Affiche la fonction de changement de couleur, le nombre de points (st), le nombre de répétitions.

- La fonction de changement de couleur ne s'affiche que si le point actuellement sélectionné en comporte une.
- Le nombre de répétitions n'est pas affiché dans les cas suivants :




- Les éléments du programme 15 « Repeat » (Répétition) et 16 « Matrix » (Matrice) ne sont pas modifiés.
- Le nombre de répétitions est défini sur 201 (illimité).

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
<b>Ch. 9</b>
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- 3) Placez l'interrupteur Start (marche) sur Flottement, point par point, sans broder.
  - Avant de démarrer, veillez à votre sécurité et à celle des autres autour de la machine lorsque le pantographe bouge.

- 4) Pour quitter le mode Flottement, arrêtez la machine à l'aide de l'interrupteur Stop.

- 5) Appuyez sur l'icône **EXIT**  (Quitter) au-dessus de « J » pour annuler le mode Flottement.

Appuyez sur l'icône **RETOUR**  au-dessus de « I » pour revenir à l'écran principal tout en restant en mode Flottement.

## 9. Flottement 1 point

Fait directement flotter le pantographe sur 1 point à partir de l'écran principal.



- 1) Appuyez sur l'icône Flèche gauche dans la zone **A** pour flotter 1 point en arrière.  
Appuyez sur l'icône Flèche droite dans la zone **B** pour flotter 1 point en avant.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12


Ch. 13

## 10. Flottement à haute vitesse (selon le nombre de points)

Instructions relatives au flottement directement vers un nombre de points spécifique.


\* **Cette fonction est disponible uniquement lors de l'utilisation du flottement en mode Démarrer.**


- 1) Appuyez au centre de la zone du nombre de points sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher l'écran **Flottement à haute vitesse**. Voir la « Section 8. Flottement » pour plus de détails.


- 2) Utilisez l'icône **NEXT**  (Suivant) au-dessus de « F » pour basculer entre l'écran du Flottement à haute vitesse et l'écran du Flottement du changement de couleur.





(Écran Flottement à haute vitesse)

- 3) Appuyez sur l'icône **-1**  au-dessus de « A » pour diminuer le nombre de points de 1 point.

Appuyez sur l'icône **+1**  au-dessus de « B » pour augmenter le nombre de points de 1 point.

Lorsque vous appuyez sur l'icône  ou  et la maintenez enfoncée, le nombre de points augmente/diminue jusqu'à ce que vous relâchiez l'icône.

Appuyez sur l'icône **-1000**  pour diminuer le nombre de points de 1 000 points.

Appuyez sur l'icône **+1000**  pour augmenter le nombre de points de 1 000 points.



9.19

Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	<b>Ch. 9</b>	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------------	--------	--------	--------	--------	--	--


Appuyez sur l'icône **CLAVIER**  au-dessus de « G » pour saisir directement un nombre de points

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.


- Lorsque le nombre de points est modifié, il clignote pour indiquer qu'il a été modifié.

➤ Lorsqu'un motif comporte des répétitions, appuyez sur l'icône  ou  pour revenir ou avancer au motif répété suivant dans les conditions suivantes :

- Le nombre de points actuel est proche de la fin du motif pour pouvoir avancer au motif répété suivant, ou proche du début du motif pour pouvoir reculer au motif répété précédent.

4) Appuyez sur l'icône **ENTRÉE**  pour déplacer le pantographe vers la position de broderie du nombre de points sélectionné.

- Avant d'appuyer sur l'icône , veillez à votre sécurité et à celle des autres autour de la machine lorsque le pantographe bouge.

5) Appuyez sur l'icône **EXIT**  (Quitte) au-dessus de « J » pour annuler le mode Flottement.


- Appuyez sur l'icône **RETOUR**  au-dessus de « I » pour revenir à l'écran principal tout en restant en mode Flottement.

## 11. Flottement à haute vitesse (selon le changement de couleur)

Instructions relatives au flottement en fonction d'un changement de couleur spécifique dans un motif.

\* Cette fonction est disponible uniquement lors de l'utilisation du flottement en mode Démarrer.


- 1) Appuyez au centre de la zone du nombre de points sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher l'écran **Flottement du changement de couleur**. Voir la « Section 8. Flottement » pour plus de détails.


- 2) Utilisez l'icône **NEXT**  (Suivant) au-dessus de « F » pour basculer entre l'écran du Flottement du changement de couleur et l'écran du Flottement à haute vitesse.



A B C D E F G H I J

(Écran Flottement du changement de couleur)

- 3) Appuyez sur l'icône **C-**  au-dessus de « A » pour revenir au changement de couleur précédent.

Appuyez sur l'icône **C+**  au-dessus de « B » pour avancer au changement de couleur suivant.

➤ Lorsqu'un motif comporte des répétitions, appuyez sur l'icône  ou 

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

pour revenir ou avancer au motif répété suivant dans les conditions suivantes :


- Le nombre de points actuel est proche de la fin du motif pour pouvoir avancer au motif répété suivant, ou proche du début du motif pour pouvoir reculer au motif répété précédent.



- 4) Appuyez sur l'icône **ENTRÉE** pour déplacer le pantographe vers la position de broderie du nombre de points sélectionné.



➤ Avant d'appuyer sur l'icône  , veillez à votre sécurité et à celle des autres autour de la machine lorsque le pantographe bouge.

5) Appuyez sur l'icône **EXIT**  (Quitter) au-dessus de « J » pour annuler le mode Flottement.

➤ Appuyez sur l'icône **RETOUR**  au-dessus de « I » pour revenir à l'écran principal tout en restant en mode Flottement.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


## 12. Flottement à haute vitesse (selon la sélection du nom)

Le pantographe se déplacer vers la position de broderie du nom sélectionné dans la liste Sélection du nom.

\* Cette fonction est disponible uniquement lorsque la machine est en mode Sélection du nom.

Voir « Chapitre 11, 19. Sélection du nom » pour plus de détails sur l'utilisation de la Sélection du nom.


- 1) Appuyez au centre de la zone du nombre de points sur l'écran principal (à l'exception des icônes des flèches) pour afficher l'écran Flottement. Voir la « Section 8. Flottement » pour plus de détails.


- 2) Appuyez sur l'icône **SÉLECTION DU NOM**  pour afficher l'écran Flottement de sélection du nom.



A B C D E F G H I J

- 3) Sélectionnez un nom dans la liste.

- 4) Appuyez sur l'icône **ENTRÉE**  au-dessus de « H » pour déplacer le pantographe vers la position de broderie du nom sélectionné.

- 5) Appuyez sur l'icône **EXIT**  (Quitter) au-dessus de « J » pour annuler le mode Flottement.

- Appuyez sur l'icône **RETOUR**  au-dessus de « I » pour revenir à l'écran principal tout en restant en mode Flottement.

Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	<b>Ch. 9</b>	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------------	--------	--------	--------	--------	--	--

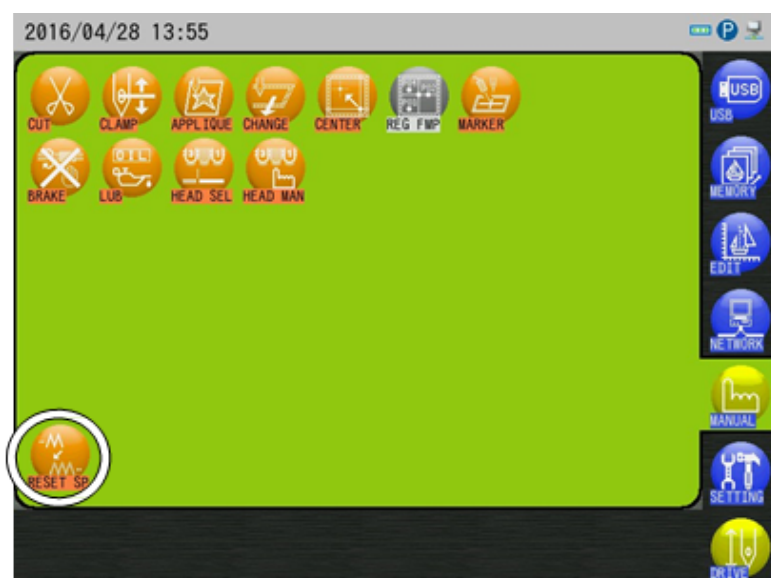
### 13. Redéfinition de l'origine

Il s'agit de la méthode permettant de modifier la position de broderie, au milieu de la broderie. En effet, cela réinitialise l'origine pour le motif.

\* **Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer, à l'exception du point 0 (0 st).**


- 1) Commencez à broder un motif comme d'habitude.
- 2) Arrêtez la broderie et utilisez les touches de navigation pour déplacer le pantographe vers une nouvelle position de broderie.

- 3) Appuyez sur l'icône **MANUEL**  pour afficher le menu Manuel.



- 4) Appuyez sur l'icône **RÉINITIALISER SP**  pour afficher l'écran Réinitialiser l'origine. 2016/04/28 14: 00




Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « A » pour modifier la position de broderie du motif.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
<b>Ch. 9</b>
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 14. Apprentissage de codes couleur (pendant la broderie)

Instructions relatives à la modification de la séquence couleur pendant la broderie.

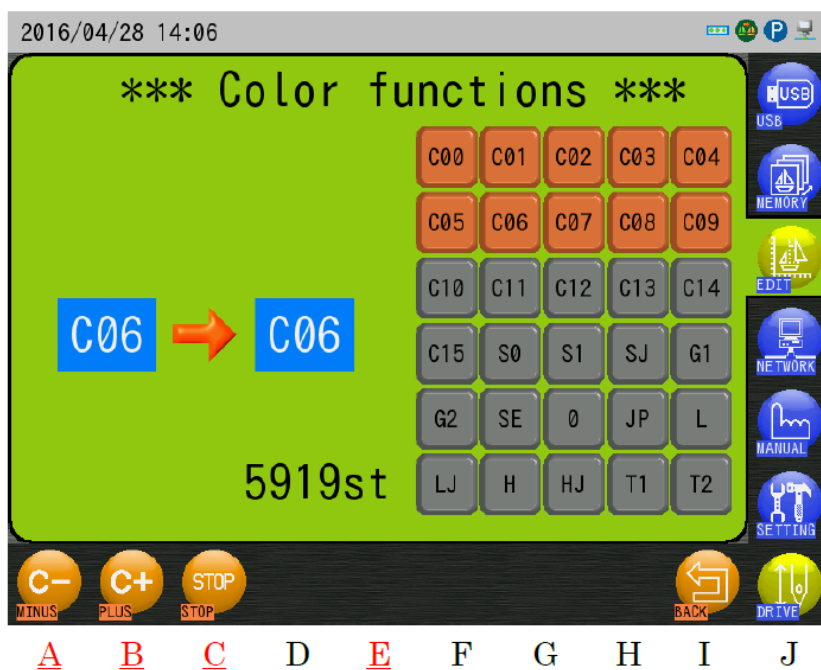
\* **Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer.**



1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.


2) Appuyez sur l'icône **APP.** .

3) Démarrez la machine à l'aide de l'interrupteur Marche.

4) La machine s'arrêtera automatiquement à la prochaine fonction de Changement de couleur ou Stop et affichera l'écran Apprentissage comme suit.



5) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour modifier la fonction de changement de couleur.

Appuyez sur l'icône **STOP**  au-dessus de « C » pour modifier une fonction Stop.

6) Appuyez sur l'interrupteur Marche pour mettre à jour la fonction et redémarrer la machine.


## 15. Apprentissage de tous les codes de fonction (pendant la broderie)


Instructions relatives à la modification de tous les codes de fonction lorsque la broderie est en cours.

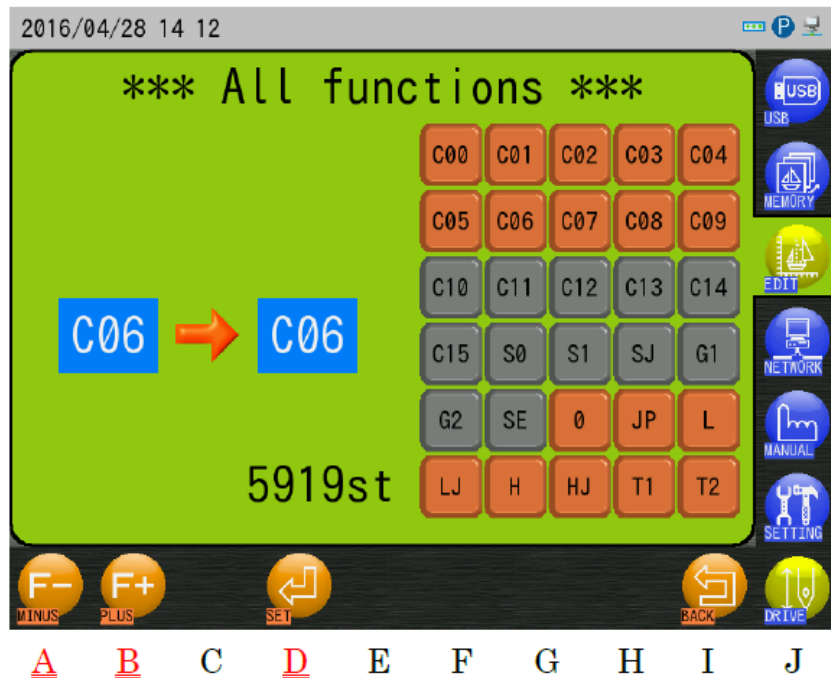
Pour plus de détails, voir « Chapitre 13, 1 Codes de fonction ».



\* Si vous utilisez le Flottement à haute vitesse, vous pouvez sélectionner un point spécifique, ce qui vous permet de modifier le code de fonction.


\* **Cette fonction est disponible uniquement en mode Démarrer.**

1) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** la mémoire  pour afficher le menu Modification de la mémoire.

2) Appuyez sur l'icône **TOUTES**  pour afficher l'écran Apprentissage de toutes les fonctions.



3) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour modifier le code de fonction.

4) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  au-dessus de « D » pour mettre à jour la fonction.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 16. Point arrière

Instructions relatives au recul de la machine afin de repasser sur des points manqués.

- 1) Si la brodeuse est en marche, arrêtez la machine.
- 2) Appuyez sur le bouton Stop (Arrêt) et maintenez-le enfoncé pour lancer la fonction Point arrière. Le pantographe continuera à reculer sur les points si vous maintenez l'interrupteur Stop enfoncé. Relâchez l'interrupteur Stop une fois que vous avez atteint la position de point arrière souhaitée.
- 3) En cas de point arrière à effectuer au-delà de 30 points, la machine continue à effectuer des points arrière même lorsque vous relâchez le bouton Stop (arrêt). Dans ce cas, appuyez sur l'interrupteur Start (Marche) pour arrêter la fonction Point arrière.
- 4) Après avoir effectué un point arrière à la position désirée, démarrez la machine à l'aide de l'interrupteur Start (marche) pour broder sur les points reculés.



## 17. Réparation automatique

La réparation automatique correspond à la fonction Point arrière pour la ou les têtes de broderie désignées. En d'autres termes, toutes les têtes de broderie ne sont pas concernées, contrairement à la fonction Point arrière décrite sur la page précédente. Appuyez sur le bouton Réparation automatique, situé sur le boîtier de tension de la tête de broderie concernée, et maintenez-le enfoncé tandis que la machine s'arrête. Le pantographe recule point par point jusqu'à ce que le bouton Réparation automatique soit relâché. Le voyant LED rouge du boîtier de tension de la ou des têtes de broderie dont la fonction Réparation automatique est activée s'allume.

Utilisez le bouton Start (marche) pour broder en reculant uniquement sur la ou les têtes de broderie concernées.

- 1) Arrêtez la machine à l'aide de l'interrupteur Stop (arrêt).
- 2) Maintenez le bouton Réparation automatique enfoncé sur le boîtier de tension de la ou des têtes de broderie nécessitant la réparation ou la rebroderie de certains points. Relâchez le bouton Réparation automatique lorsque le pantographe atteint la position de point arrière souhaitée.
- 3) Appuyez sur le bouton Start (marche) pour commencer à réparer automatiquement les points sur la ou les têtes de broderie concernées.
- 4) Paramètres de réparation automatique MC1 :  
n° 08 : Overlap (Superposition des points après la réparation automatique) Par défaut : 4 points  
n° 09 : Auto Start (Démarrage automatique après la réparation automatique) Par défaut : Off

Paramètres de démarrage automatique :

- Démarrage automatique Off : La machine s'arrête à la fin de la réparation automatique et lance automatiquement la fonction Point arrière, tel que défini par le paramètre Overlap (Superposition).
- Démarrage automatique On : La machine continue à broder et active toutes les têtes de broderie à la fin de la réparation automatique.
- ❖ Pour effectuer une réparation automatique arrière sur plusieurs points ou plusieurs têtes, appuyer sur le bouton Réparation automatique de la tête ou des têtes

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

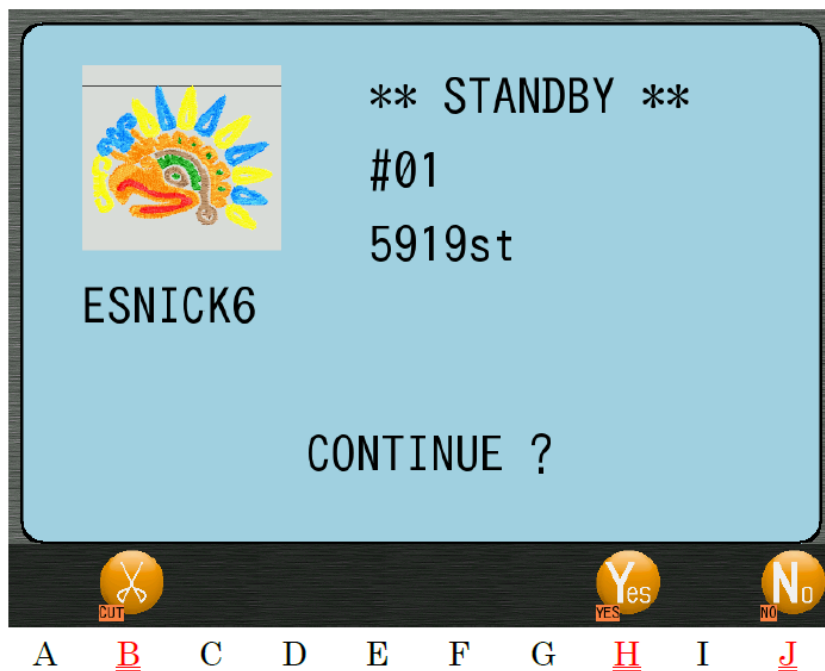
Ch. 13


concernées, de telle sorte que le voyant LED rouge de ces têtes s'allume. Maintenez le bouton Stop (arrêt) enfoncé pour reculer point par point. En cas de recul au-delà de 30 points, la machine continue à reculer si le bouton Stop (arrêt) est relâché. Appuyez sur le bouton Start (marche) pour arrêter le recul.

## 18. Mode Veille (Reprise)


Si la machine est mise hors tension alors qu'elle est en mode Démarrer, elle peut par la suite reprendre la broderie à l'endroit même où elle s'est arrêtée. Cela s'appelle le mode Veille.

- 1) Mettez la machine en marche. Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 3, 2. Mise en marche et arrêt de la machine ».
- 2) Recherchez l'origine.
- 3) L'écran Standby (Veille) apparaît.



- 4) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « H » pour continuer au dernier point du motif sur lequel la machine se trouvait lorsqu'elle a été arrêtée.

Appuyez sur l'icône **NO**  (Non) pour annuler.

- ✧ Appuyez sur l'icône **COUPER**  pour couper le fil avant la mise en veille. Pour les opérations du coupe-fil, se référer au « Chapitre 4, 4. Coupe-fil » pour plus de détails sur la coupe.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 19. Commande automatique par B-PASS

Dans le cadre de la coordination avec B-PASS, B-PASS commande automatiquement diverses opérations de production sur la machine, comme les changements de couleur de fil, la vitesse et les quantités de production.

Voir « Chapitre 10, 13. Coordination B-PASS » pour plus de détails sur B-PASS.

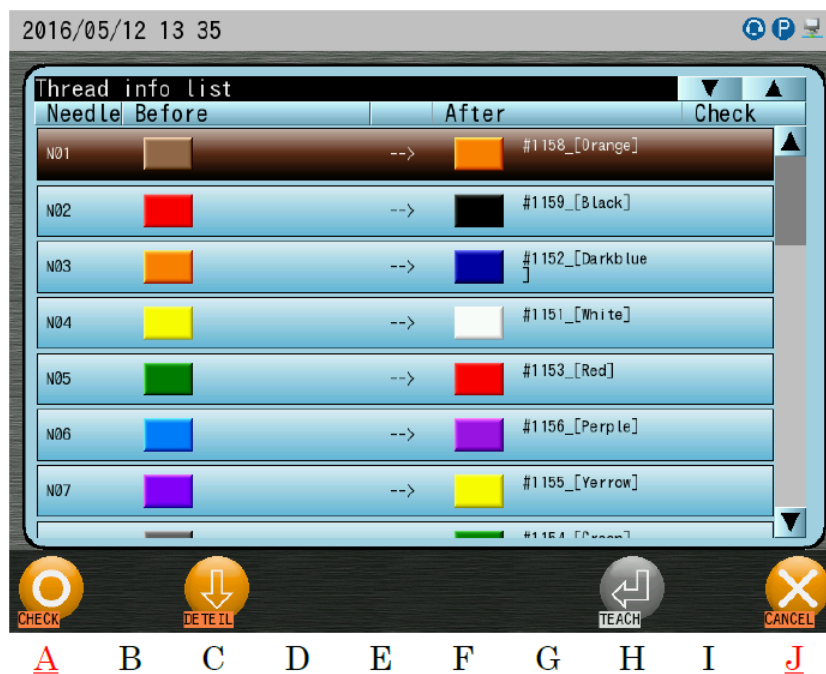
### 19-1. Instructions relatives à la (liste de) couleur de fil

Les instructions de fil indiquent quelles couleurs de fil doivent être utilisées pour chaque aiguille et lesquelles doivent être remplacées.

- 1) Sélectionnez un motif comportant des instructions de fil B-PASS puis appuyez sur l'icône

**DÉMARRER** 

- 2) L'écran Instructions de fil apparaît.



La liste des instructions de fil s'affiche :

- Needle** (Aiguille) : Numéro de l'aiguille.
- Before** (Avant) : Couleur du fil et Numéro de couleur avant le remplacement.
- After** (Après) : Couleur du fil et Numéro de couleur après le remplacement.
- Check** (Contrôle) : Indique si la couleur de fil doit être remplacée ou non.


Statut de contrôle :

- Blank** (Vide) : La couleur de fil doit être remplacée pour ce numéro d'aiguille.
- (- -)** : La couleur de fil est déjà juste pour cette aiguille, pas de remplacement.
- Not use** (Pas utilisée) : Cette couleur de fil et cette aiguille ne sont pas nécessaires

pour ce motif.

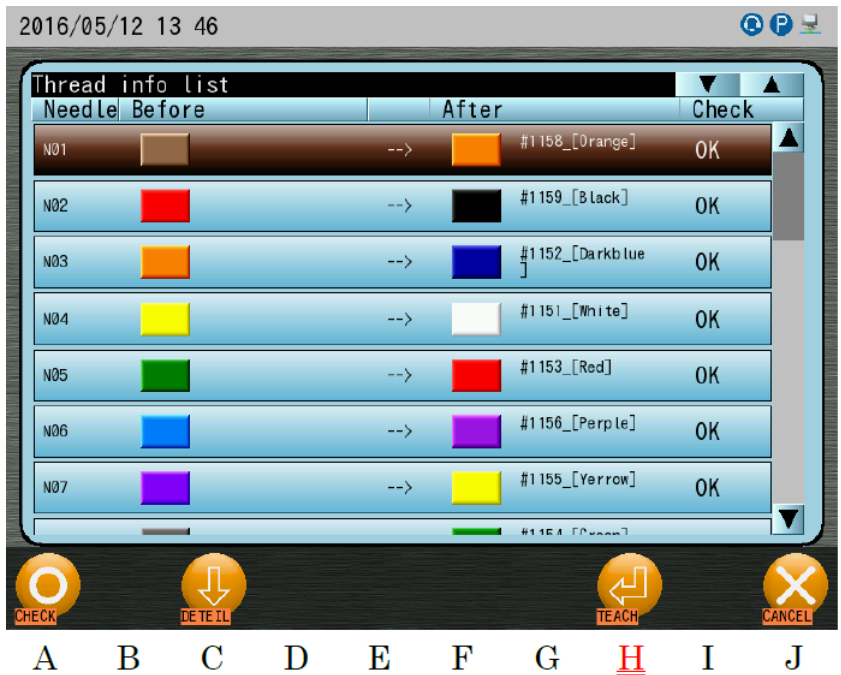
OK : La couleur de fil pour ce numéro d'aiguille a été remplacée et est OK.


Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--


Utilisez l'icône **ANNULER**  au-dessus de « J » pour annuler cette opération et le mode Démarrer.

- 3) Affichez la liste des instructions et remplacez les couleurs de fil selon les instructions par numéro d'aiguille.
- 4) Après avoir remplacé une couleur de fil pour une aiguille, choisissez ce numéro d'aiguille dans la liste.

5) Appuyez sur l'icône **CONTRÔLER**  au-dessus de « A » pour confirmer ce changement de couleur de fil.



6) Répétez les étapes 3) et 4) pour effectuer tous les remplacements de couleur de fil nécessaires. Ensuite, l'icône **APPRENDRE**  devient disponible.

7) Appuyez sur l'icône **APPRENDRE**  au-dessus de « H » pour apprendre automatiquement les couleurs de fil pour ce motif et placer la machine en mode Démarrer.

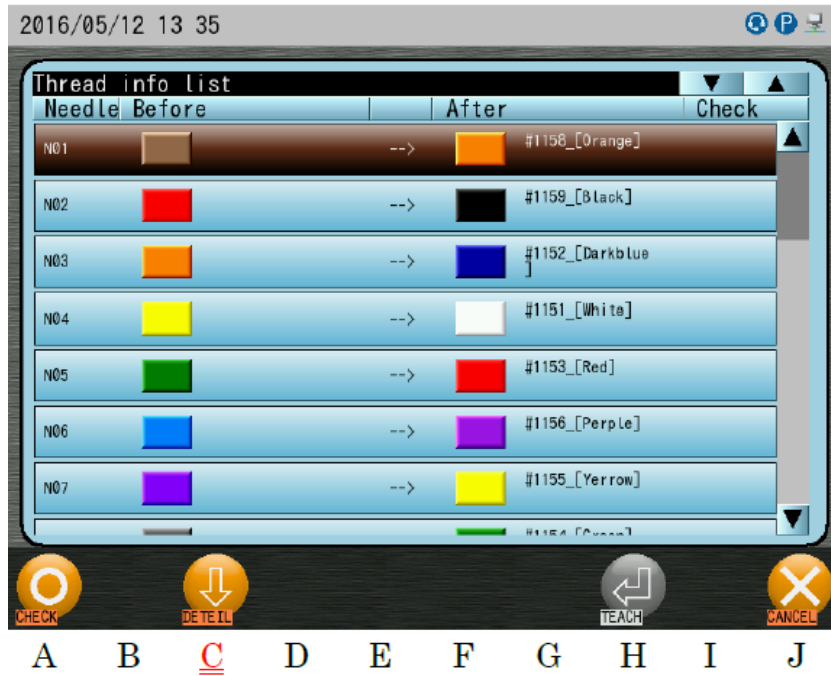
## 19-2. Instructions de couleur de fil 2 (Détails)

Les instructions de fil détaillées fournissent davantage d'informations sur le remplacement du fil.

- 1) Sélectionnez un motif comportant des instructions de fil B-PASS puis appuyez sur l'icône



- 2) L'écran Instructions de fil apparaît.



Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

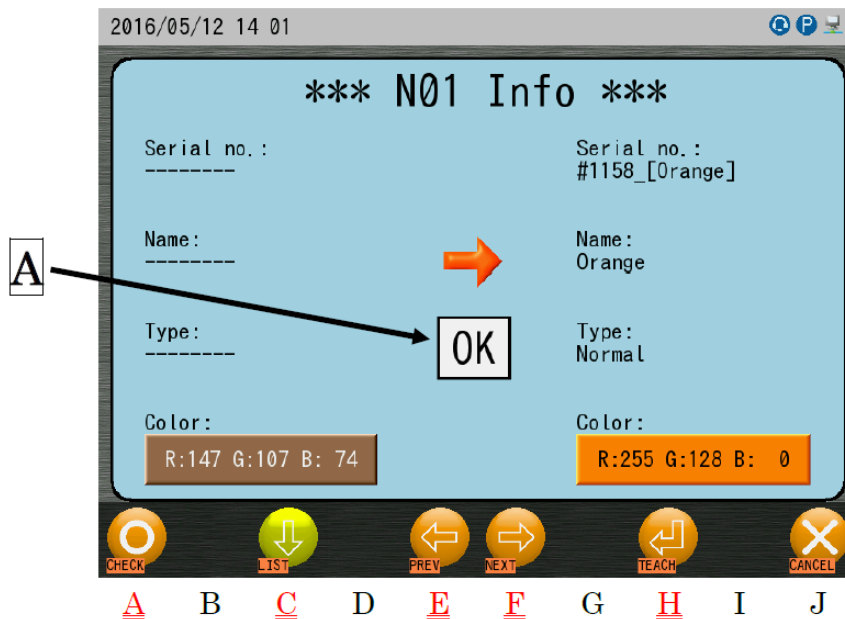
Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

- 3) Appuyez sur l'icône **LISTE**  au-dessus de « C » pour afficher l'écran des instructions détaillées relatives au remplacement du fil.



Haut de l'écran : Numéro de l'aiguille

Gauche de l'écran : Avant le remplacement ; Serial no. (Numéro de couleur), Name (Nom), Type, Color (Couleur)

Droite de l'écran : Après le remplacement ; Serial no. (Numéro de couleur), Name (Nom), Type, Color (Couleur)


**A**: Indique le statut de contrôle. Cela indique si la couleur de fil doit être remplacée ou non. Voir la « Section 19-1. Instructions relatives à la (liste de) couleur de fil » pour plus de détails sur le statut de contrôle.

- Appuyez de nouveau sur l'icône **LISTE**  pour revenir à l'écran des instructions de fil.

- 4) Affichez la liste des instructions sur cet écran et remplacez la couleur de fil selon les instructions pour ce numéro d'aiguille.

- 5) Appuyez sur l'icône **CONTRÔLER**  au-dessus de « A » pour confirmer ce remplacement de couleur de fil.

- 6) Appuyez sur l'icône **PRÉC**  au-dessus de « E » pour reculer d'un numéro d'aiguille.

Appuyez sur l'icône **SUIV**  au-dessus de « F » pour avancer d'un numéro




d'aiguille.

Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	<b>Ch. 9</b>	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------------	--------	--------	--------	--------	--	--

- 7) Répétez les étapes 4) ~ 6) pour effectuer tous les remplacements de couleur de fil nécessaires.

Ensuite, l'icône **APPRENDRE**  devient disponible.

- 8) Appuyez sur l'icône **APPRENDRE**  au-dessus de « H » pour apprendre automatiquement les couleurs de fil pour ce motif et placer la machine en mode Démarrer.

### 19-3. Contrôle quantitatif (Drive Set)

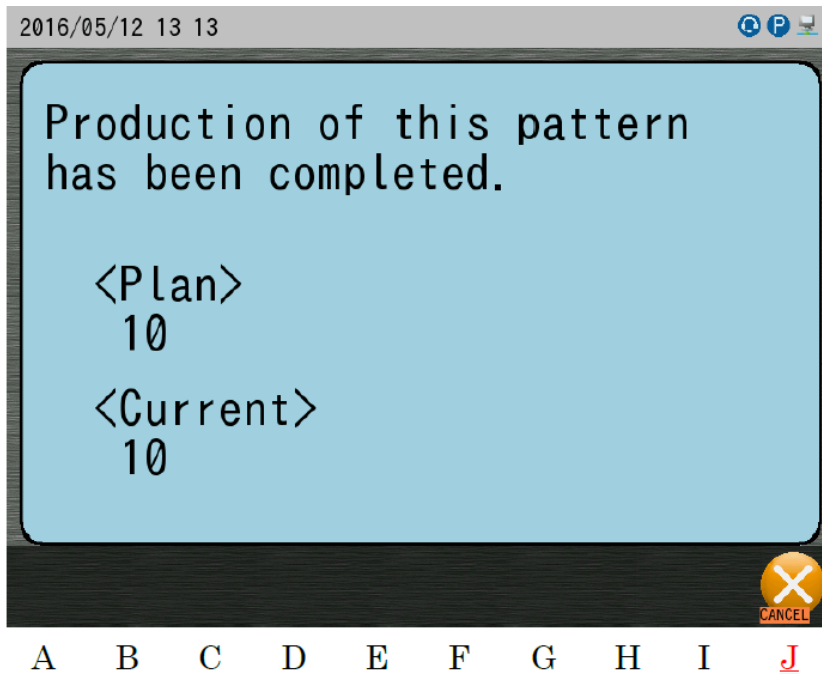
Le mode Démarrer est interdit par les instructions de quantité de production.


- 1) Sélectionnez un motif comportant des instructions de quantité B-PASS puis appuyez sur



l'icône **DÉMARRER**.

- 2) Lorsque la quantité actuelle atteint ou dépasse la quantité prévue, l'écran Avertissement de quantité apparaît. Dans ce cas, après avoir quitté le mode Démarrer, vous ne pouvez pas réactiver le mode Démarrer pour ce motif : ce message s'affichera à nouveau pour indiquer que la production est terminée.



- 3) Appuyez sur l'icône **ANNULER**  au-dessus de « J » pour annuler et revenir à l'écran principal.

✧ Si vous souhaitez broder à nouveau le même motif, téléchargez à nouveau le motif à partir du serveur ou corrigez la quantité actuelle.

Voir « Chapitre 6, 9. Instructions de production » pour plus de détails sur la correction de la quantité actuelle.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

#### 19-4. Commande Quantité 2 (Démarrage)


Le démarrage est interdit si la production atteint ou dépasse les instructions de quantité de production.

- 1) Activez le nombre adéquat de têtes de broderie afin de correspondre à la quantité requise pour achever la quantité prévue.
  
- 2) Lorsque la quantité actuelle atteint ou dépasse la quantité prévue, le redémarrage du motif à l'aide de l'interrupteur Start (Démarrer) est interdit.
  - ✧ Si vous souhaitez broder à nouveau le même motif, téléchargez à nouveau le motif à partir du serveur ou corrigez la quantité actuelle.  
Voir « Chapitre 6, 9. Instructions de production » pour plus de détails sur la correction de la quantité actuelle.

## 19-5. Commande Quantité 3 (Protection en écriture)

Les motifs sont protégés en écriture contre la suppression ou l'écrasement.

- 1) Les motifs comportant des informations de quantité de production B-PASS sont protégés en écriture contre la suppression ou l'écrasement.

L'icône suivante  indique un motif avec protection en écriture.

Un motif avec protection en écriture ne peut être supprimé ni écrasé.

- 2) Lorsque la quantité actuelle du motif atteint la quantité prévue, la protection en écriture est annulée pour le motif.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 19-6. Commande Vitesse 1 (Instructions de production)

La vitesse est commandée par la vitesse des instructions de production.

- 1) Sélectionnez un motif comportant des instructions de vitesse B-PASS puis appuyez sur



l'icône **DÉMARRER** .

- 2) Les motifs comportant des instructions de vitesse de démarrage définiront automatiquement ce réglage de vitesse pour la machine en mode Démarrer.
- 3) Si le motif comporte une instruction de vitesse max., l'opérateur ne pourra pas dépasser ce réglage de vitesse pendant la broderie de ce motif.

## 19-7. Commande Vitesse 2 (Instructions de fil)

La vitesse est commandée par la vitesse définie dans les instructions de fil.

- 4) Sélectionnez un motif comportant des instructions de vitesse de fil B-PASS puis appuyez

sur l'icône **DÉMARRER** .

- 5) Si une couleur de fil comporte un réglage de vitesse max dans les instructions de fil, la vitesse diminuera automatiquement jusqu'à atteindre cette vitesse lors de la broderie de cette couleur. De même, l'opérateur ne peut dépasser cette vitesse pendant la broderie de cette couleur.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

# Chapitre 10. Réseau

Le présent chapitre contient des informations sur l'utilisation du programme Réseau.

1. Avant d'utiliser le système de réseau
2. Menu Réseau
3. Codes opérateur
4. Signalement des opérateurs par code à barres
5. Annonce de pause
6. Appel de l'opérateur
7. Temps d'arrêt
8. Téléchargement programmé
9. Téléchargement direct
10. Mode Téléchargement libre
11. Scannage de code à barres
12. Mode Lecteur ABC pour LAN
13. Coordination B-PASS
14. Téléchargement en amont de motifs
15. Téléchargement du mode Protocole COM

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13



# 1. Avant d'utiliser le système de réseau

Instructions relatives à l'utilisation d'une connexion réseau entre l'ordinateur et la brodeuse.

- \* Pour les opérations liées au logiciel du serveur, reportez-vous au Manuel d'instructions LEM Server.

## 1) Introduction

- Le serveur peut envoyer des motifs aux machines désignées.
- Les opérateurs peuvent télécharger des motifs à partir du serveur.
- L'état opérationnel de la brodeuse peut être envoyé au serveur en temps réel.
- Le système de réseau rétablit automatiquement les connexions entre les brodeuses (automate) et le serveur.

## 2) Configuration de la mise en réseau :

Le réseau dispose de 2 modes.

Mode LAN

Mode COM

Pour plus de détails, se reporter au Chapitre 11 11. Informations sur le motif.

## 3) Opérations

Le réseau présente 2 fonctions principales.

**< Consignation de l'état des machines > :** L'état opérationnel de chaque brodeuse est automatiquement envoyé au serveur.



**< Téléchargement en amont/aval de motifs > :** Téléchargement en amont/aval de motifs entre les brodeuses et le serveur.



## 4) Formats de fichier pour le système de réseau

Les fichiers téléchargés à partir du serveur sont convertis en fichiers PRJ.

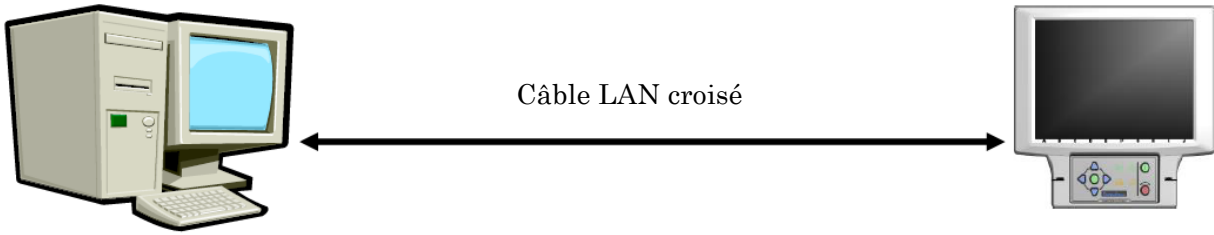
Fichier PRJ = motif avec données de points, conditions opérationnelles et une image bitmap.

- 5) Les éléments suivants sont nécessaires pour utiliser le système de réseau :
- Automate BEKS
  - LEM Server (logiciel DFS, LEM4 Pro3 ou LEM2 Jr Server) à installer sur un ordinateur connecté en réseau avec les machines.
  - Ordinateur
    - Système d'exploitation Windows
    - Câbles LAN (câble adapté au mode de connexion)
    - HUB/Switch (pour connecter plus de 2 brodeuses)

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
<b>Ch. 10</b>
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

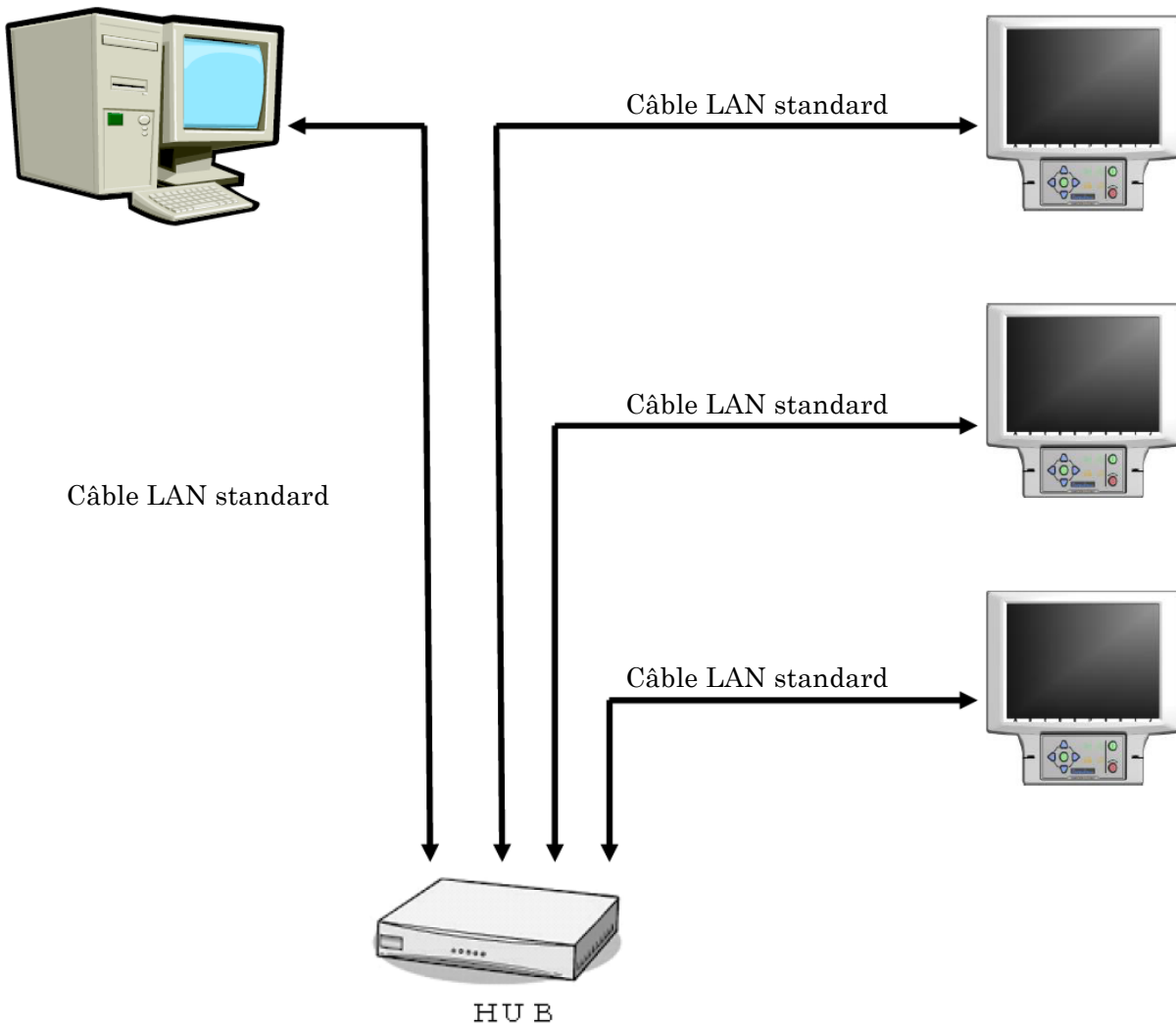
Exemple 1 : un PC serveur et une brodeuse Barudan de la série KS (avec un câble LAN croisé.)

PC serveur    Automate KS



Exemple 2 : un PC serveur et plusieurs brodeuses Barudan de la série KS (avec un câble LAN standard.)


PC serveur    Automate KS

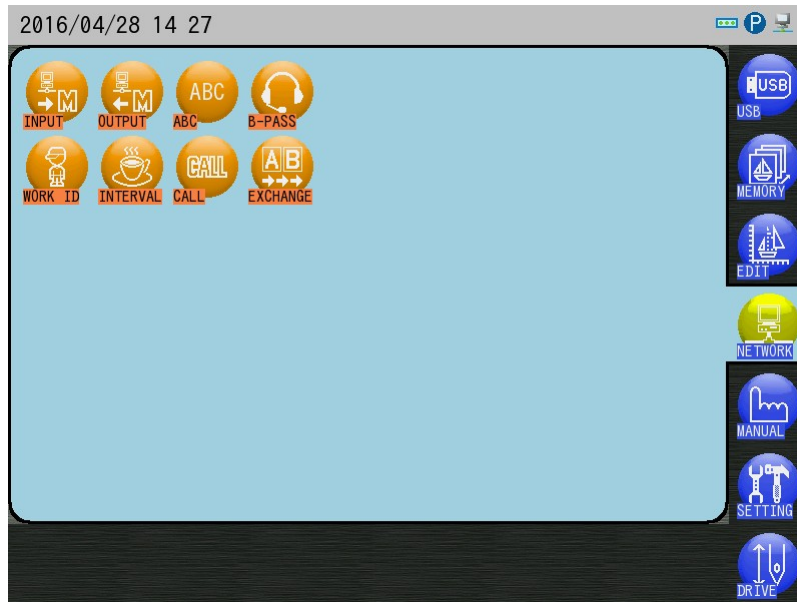


## 2. Menu Réseau

Instructions relatives à l'affichage et l'utilisation des différentes opérations de réseau.

### 2-1. Affichage du menu Réseau

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal.
- 2) Le menu Réseau apparaît.



Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 2-2. Icônes du menu Réseau

Ces icônes ouvrent des opérations de téléchargement de motifs et d'autres fonctions de mise en réseau, comme la modification d'opérateurs, etc.

Les opérations réelles sont expliquées en détails après ces informations de base.



### **Icône Téléchargement en aval d'un motif**

Menu pour télécharger les motifs à partir du serveur



### **Icône Téléchargement en amont d'un motif**

Menu pour télécharger les motifs en amont sur le serveur



### **Icône ABC**

Automatise l'opération de téléchargement de motif pour le mode de téléchargement programmé via LAN.



### **Icône Mode de gestion B-PASS**

Active ou désactive la gestion B-PASS.

Automatise l'opération de téléchargement de motif lors de l'utilisation du mode de téléchargement programmé. Avec la coordination B-PASS, B-PASS commande automatiquement diverses opérations de production sur la machine, comme les changements de couleur de fil, la vitesse et les quantités de production.



### **Icône Opérateur**

Permet aux opérateurs de s'identifier sur le serveur. Les noms ou numéros d'opérateur peuvent être stockés sur la machine en utilisant ce menu pour la connexion.



### **Icône Intervalle (Pause)**

Envoie une annonce de pause au serveur. Cela indique que la machine est arrêtée pour une pause.

Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	<b>Ch. 10</b>	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	---------------	--------	--------	--------	--	--



### **Icône Call (Appel)**

Envoie un rapport d'appel au serveur.



### **Icône Échange (Temps d'arrêt)**

Envoie une annonce de temps d'arrêt au serveur de sorte que la direction sait qu'un travail autre que de la production est en cours (par exemple, changement de motif, broderie test ou autre problème).

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 3. Codes opérateur

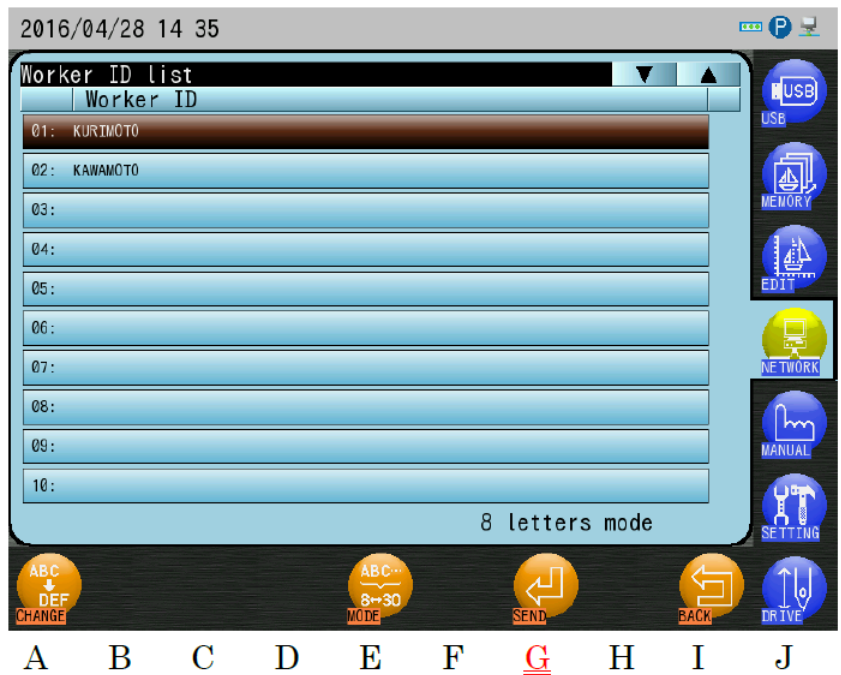
Instructions relatives à l'enregistrement de codes opérateur sur l'automate et avec le serveur.  
 Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

#### 3-1. Signalement d'un code opérateur

Enregistre et signale l'opérateur actuel au serveur.

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **OPÉRATEUR**  pour afficher le menu Opérateur.




- 3) Sélectionnez un code opérateur dans la liste.

- 4) Appuyez sur l'icône **ENVOYER**  au-dessus de « I » pour envoyer le code opérateur au serveur.



### 3-2. Enregistrement / modification du code opérateur

Utilisez cette opération pour ajouter un nouvel opérateur ou modifier un nom dans la liste.

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.
- 2) Sélectionnez un code opérateur dans la liste.

- 3) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  au-dessus de « A ».
- 4) Le clavier de caractères apparaît.


Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

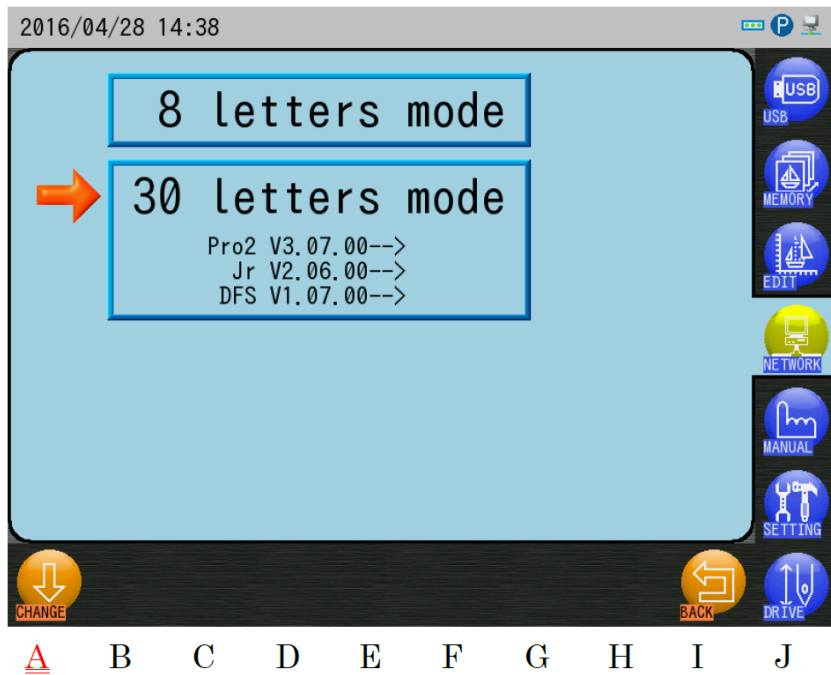
### 3-3. Mode Lettre Opérateur

Modification du nombre maximal de caractères utilisés pour le code opérateur.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **MODE**  au-dessus de « E » et maintenez-la enfoncée pour afficher le menu Mode Lettre Opérateur.



- 3) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  au-dessus de « A » pour modifier les modes Lettre.

- Avant de modifier le mode 30 lettres, assurez-vous que la version du logiciel LEM Server utilisée est compatible avec la liste affichée dans le cadre à l'écran.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 4. Signalement des opérateurs par code à barres

Utilise le code à barres pour signaler les codes opérateur.

### 4-1. Enregistrement et/ou signalement des codes opérateur

Les 3 codes à barres suivants servent à enregistrer et signaler un code opérateur.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

Code à barres Menu Opérateur



Code à barres Code Opérateur



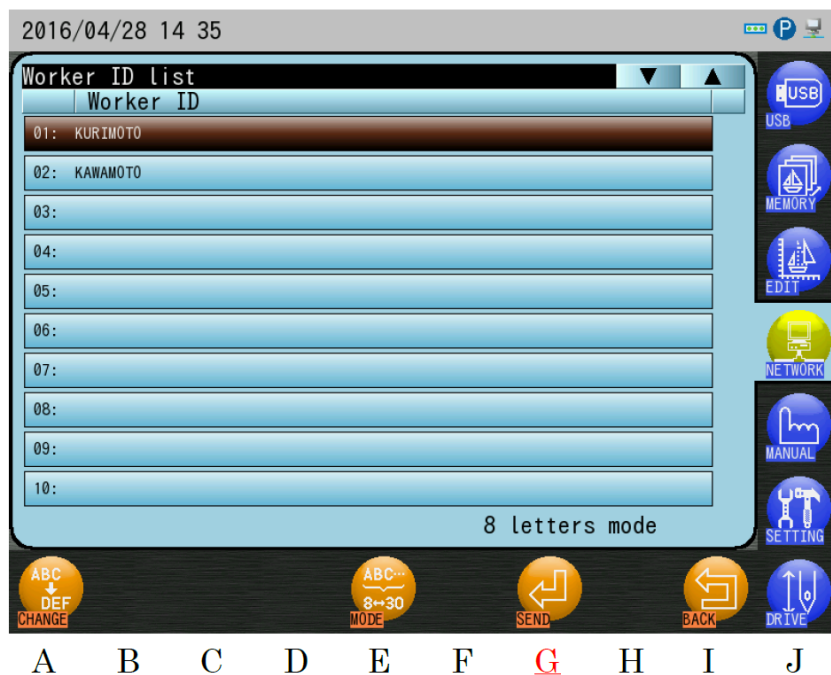
Code à barres OK et Envoyer



- Le code à barres « Code opérateur » illustré ci-dessus est destiné à un opérateur appelé « KURIMOTO ».

Pour utiliser cette fonction, créez des codes à barres uniques pour chacun de vos opérateurs.

- 1) Scannez le code à barres « Menu Opérateur » pour afficher le menu Opérateur.







- 2) Scannez le code à barres « Code Opérateur » pour saisir ou sélectionner le code opérateur.

- Si le même opérateur est déjà enregistré, cet opérateur est sélectionné.

- Si l'opérateur ne figure pas dans la liste, le code opérateur est ajouté à la liste et sélectionné.
- 3) Scannez le code à barres « OK » pour envoyer le code opérateur au serveur.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
<b>Ch. 10</b>
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

#### 4-2. Liste des codes à barres Opérateur

N°	Élément	Code à barres
1	Menu Opérateur	 *\$WORKER ID\$*
2	Code opérateur	Code à barre Nom ou Numéro ID de l'opérateur
3	Ajout du code opérateur	 *\$APPEND\$*
4	OK et Envoyer	 *\$OK\$*
5	Annuler	 *\$CANCEL\$*

- Pour plus de détails, voir « Chapitre 3, 8. Fonctionnement à code à barres » pour plus de détails sur le code à barres.
- Pour plus de détails sur la création de codes à barres, contactez votre distributeur.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

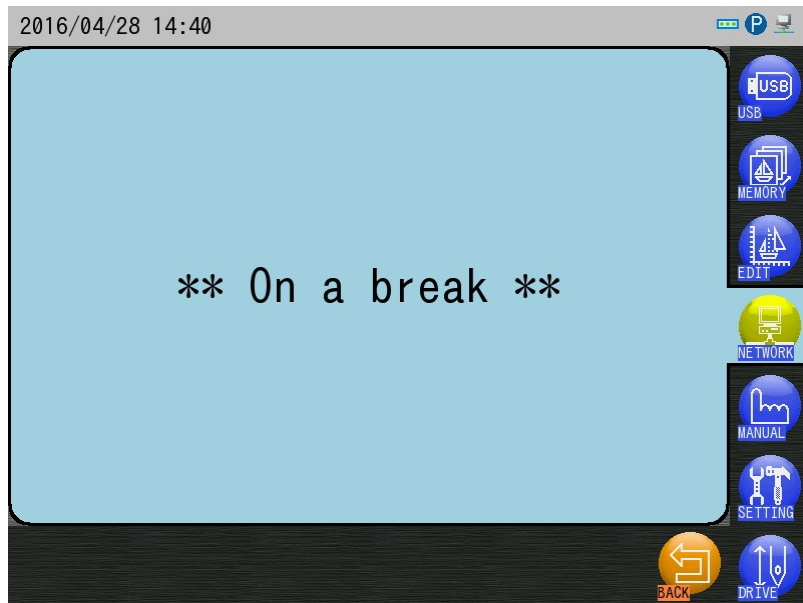
## 5. Annonce de pause


Instructions sur la façon dont un opérateur annonce au serveur qu'il est en pause et que la machine ne brode pas.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **INTERVALLE**  pour signaler « On a break » (En pause).



- 3) Pour terminer la pause, appuyez sur l'icône  à l'écran.

## 6. Appel de l'opérateur


Instructions sur la façon de passer un appel au serveur.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

### 6-1. Notifications d'appel

Cette fonction permet aux opérateurs de choisir le type de notification d'appel envoyée au serveur.

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **CALL**  (Appel) pour afficher la « Call title list » (Liste des titres d'appel).




Liste des titres d'appel de notification

➤ La liste des titres d'appel de notification par défaut est répartie comme suit :

N°	Titre	Signification
00	(Old version call) (appel ancienne version)	APPEL par défaut *1
01	Thread_runs_out (manque de fil)	Fil requis
02	Complete_sewing_test (fin du test de broderie)	Test de broderie terminé
03	Machine_trouble (défaut machine)	Problème sur la machine, technicien requis
04	Complete_maintenance (fin de la maintenance)	Maintenance terminée
05	Wait_next_indication (attendre prochaine indication)	Attente du superviseur
06	Worker_gets_sick (opérateur malade)	L'opérateur est blessé ou malade
07~19	(None) (vide)	Vide (peut être programmé)
20	Other_reason (autre motif)	Autres motifs

\*1 Il s'agit de l'appel par défaut effectué par les anciennes versions de l'automate, comme les machines de la série D et V. Il s'agit uniquement d'un appel, ne contenant aucun motif.

3) Sélectionnez une notification d'appel dans la liste.

4) Appuyez sur l'icône **ENVOYER**  au-dessus de « G » pour envoyer la notification d'appel au serveur.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



## 6-2. Modification des notifications d'appel


Les informations contenues dans la notification d'appel peuvent être personnalisées.

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **CALL**  (Appel) pour afficher la « Call title list » (Liste des titres d'appel).



- 3) Sélectionnez la notification d'appel à modifier dans la liste.

- 4) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  au-dessus de « A » pour afficher le clavier de saisie de caractères et modifier la notification.


Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier. \*


\* "00 : (Appel ancienne version) ne peut être modifié.

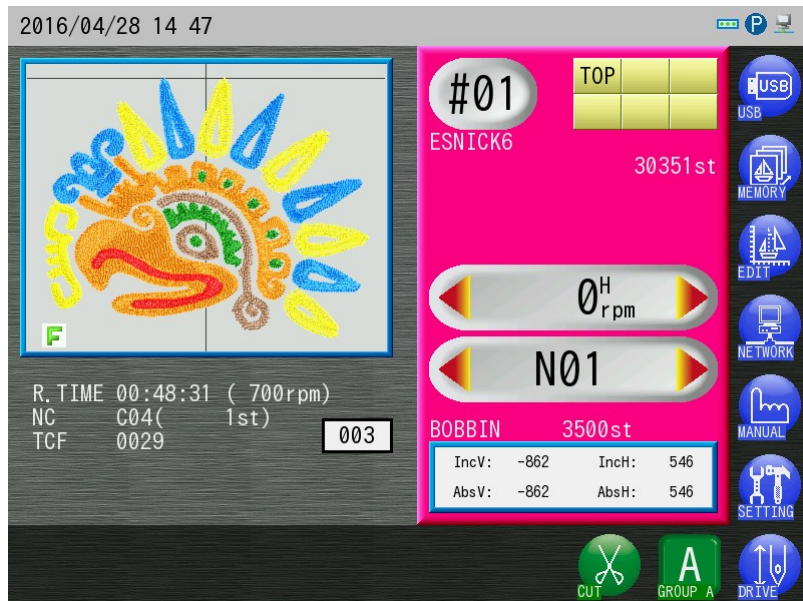
## 7. Temps d'arrêt

Instructions relatives au signalement de la machine lorsqu'elle n'est pas en production (changement de motif, broderie test, maintenance, etc.).

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **ÉCHANGE**  pour signaler « Temps d'arrêt » de la production. La couleur de l'écran change également pour fournir une indication.



- \* Remarque : En mode Temps d'arrêt, vous devez appuyer sur l'interrupteur Start (marche) de la machine et le maintenir enfoncé si vous souhaitez broder quelque chose dans ce mode.

- 3) Pour quitter, appuyez sur l'icône **ÉCHANGE**  pour signaler que la machine est prête à produire. Après cela, la couleur de l'écran revient à la normale.

## 8. Téléchargement programmé

Téléchargez le motif suivant programmé sur LEM Server.

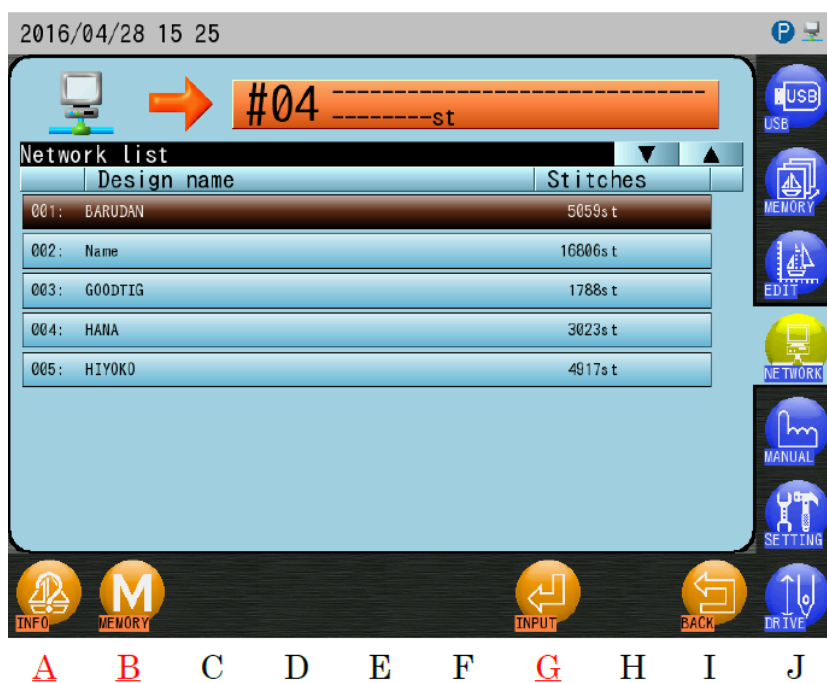
Configurez au préalable l'application du serveur réseau sur le **mode de téléchargement programmé**.



Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

### 8-1. Téléchargement d'un motif à partir d'un programme

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  pour afficher la liste du programme du réseau.



- 3) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « G » pour télécharger le motif suivant dans le programme.
  - Seul le premier motif de la liste peut être téléchargé. Il est donc impossible de télécharger les autres motifs répertoriés dans la liste.
  - Les motifs téléchargés à partir du serveur arboreront cette icône **Réseau**  dans la zone d'informations sur le motif pour indication.


Voir « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes

d'informations sur le motif.

Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	<b>Ch. 10</b>	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	---------------	--------	--------	--------	--	--

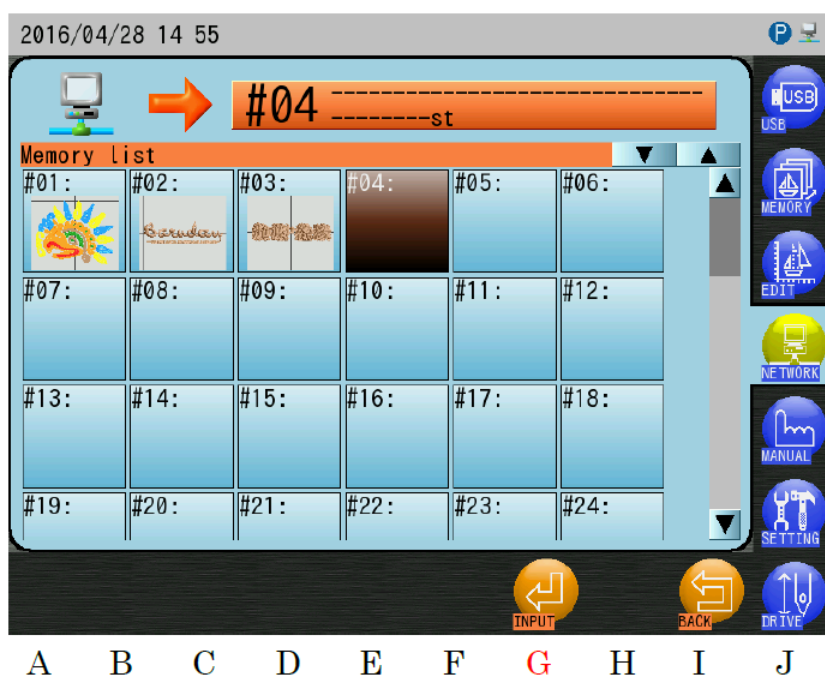
4) Options avant le téléchargement :

1. Pour afficher un motif et ses détails, sélectionnez un motif dans la liste et appuyez


sur l'icône **INFO**  au-dessus de « A ». Pour plus de détails, voir « 9.1 Recherche et téléchargement d'un motif par son nom ».

2. Pour sélectionner un emplacement de mémoire dans lequel le motif téléchargé est

enregistré, appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  au-dessus de « B » pour afficher la liste des motifs en mémoire.



3. Sélectionnez un emplacement de mémoire dans la liste.

4. Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « G » pour télécharger le motif suivant dans le programme.

- Par défaut, l'emplacement de mémoire vide suivant est automatiquement sélectionné, aucune sélection n'est donc nécessaire.
- L'emplacement de mémoire #00 peut être sélectionné et utilisé comme emplacement de mémoire fixe pour remplacer le motif téléchargé précédemment.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 8-2. Option Programme multiple

Cette fonction permet de sélectionner le motif à télécharger dans le programme. Vous pouvez également sélectionner plusieurs motifs dans la liste pour les télécharger.

Cette option de programme multiple doit être activée dans le menu Option du programme LEM Design File Server.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.


- Les versions suivantes ou ultérieures des logiciels sont requises pour utiliser l'option Programme multiple.

LEM Server Pro 3 : V4.01.00



LEM Server Jr : V2.08.00

Design File Server : V1.08.00

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  pour afficher la liste du programme du réseau.



- 3) Sélectionnez le(s) motif(s) à télécharger dans la liste.
- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à télécharger :
    1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
    2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
  - Utilisez l'icône **TOUT**  au-dessus de « D » pour sélectionner ou annuler tous les motifs.
- 4) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « G » pour télécharger le(s) motif(s) sélectionné(s).

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 9. Téléchargement direct

Instructions relatives au téléchargement de motifs enregistrés sur le serveur.

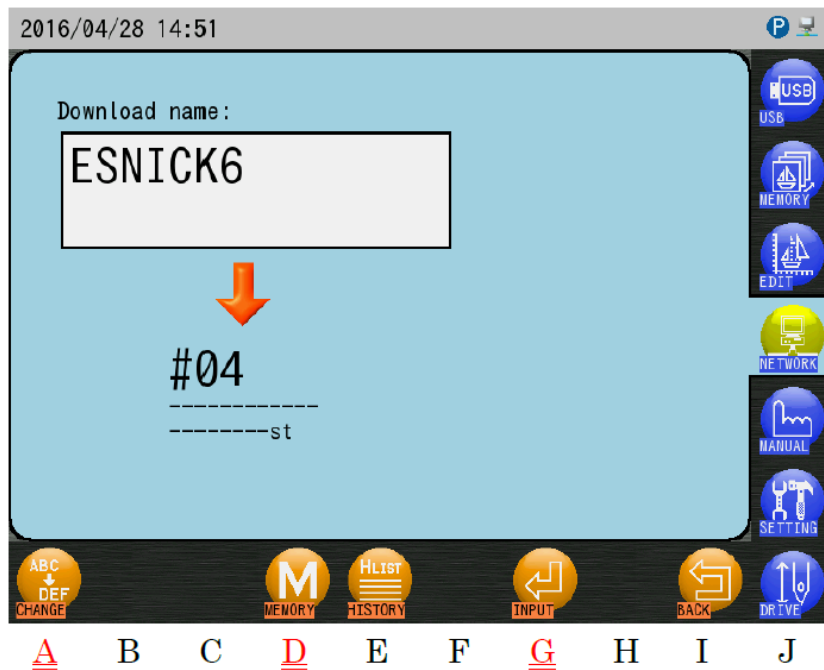
Les motifs à télécharger doivent être stockés dans les bons dossiers avant de procéder au téléchargement. Réglez au préalable l'application du serveur réseau sur le **mode de téléchargement direct**.


Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

### 9-1. Recherche et téléchargement d'un motif par son nom


- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  pour afficher l'écran Téléchargement direct.



- 3) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  au-dessus de « A » pour afficher le clavier de caractères.
- 4) Utilisez le clavier pour saisir le nom exact du motif à télécharger (sans l'extension de fichier).

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- Utilisez l'icône **MÉMOIRE**  au-dessus de « D » si vous souhaitez sélectionner

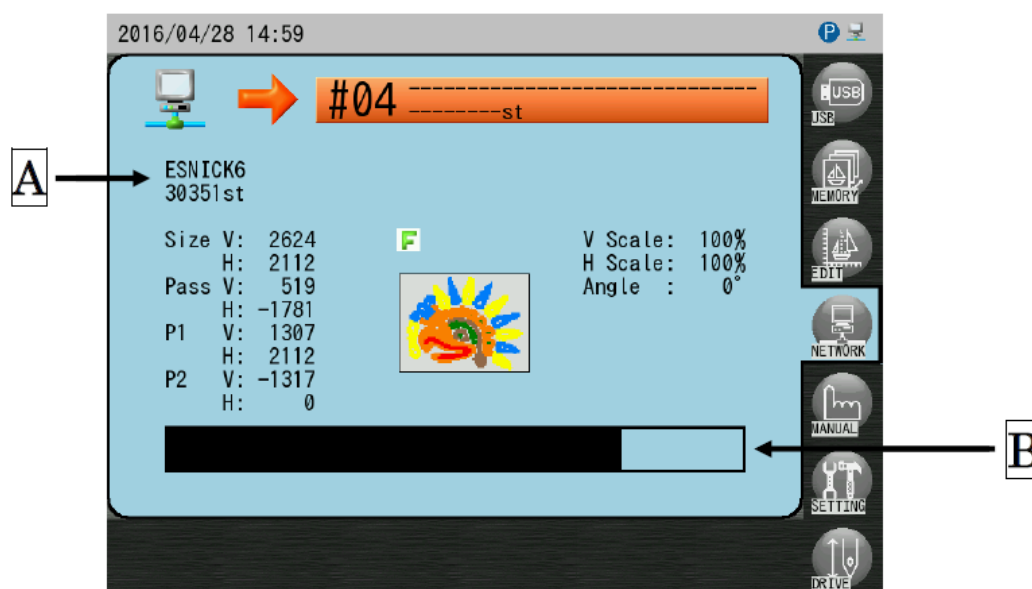


l'emplacement de mémoire à télécharger. Voir « 8.1 Téléchargement d'un motif à parti d'un programme » pour plus de détails.



- 5) Appuyez sur l'icône **SAISIE** au-dessus de « G » pour démarrer le téléchargement.

6) Pendant le téléchargement, l'écran de statut suivant apparaît.



**A** : Nom du motif et nombre total de points

Size (Taille) : Taille du motif


Pass (Passage) : Distance entre le point de départ et le point d'arrivée, présentée sous forme de valeurs horizontales et verticales et exprimée en dixièmes de millimètre.

P1 : Distance entre le point de départ et le coin inférieur gauche du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.

P2 : Distance entre le point de départ et le coin supérieur droit du motif, exprimée en dixièmes de millimètre.

**B** : Barre de progression du téléchargement du motif

7) Une fois le téléchargement terminé, l'affichage revient à l'écran principal et le motif sélectionné est affiché.


- Les motifs téléchargés à partir du serveur arboreront cette icône **Réseau**  dans la zone d'informations sur le motif pour indication.

Voir « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes d'informations sur le motif.

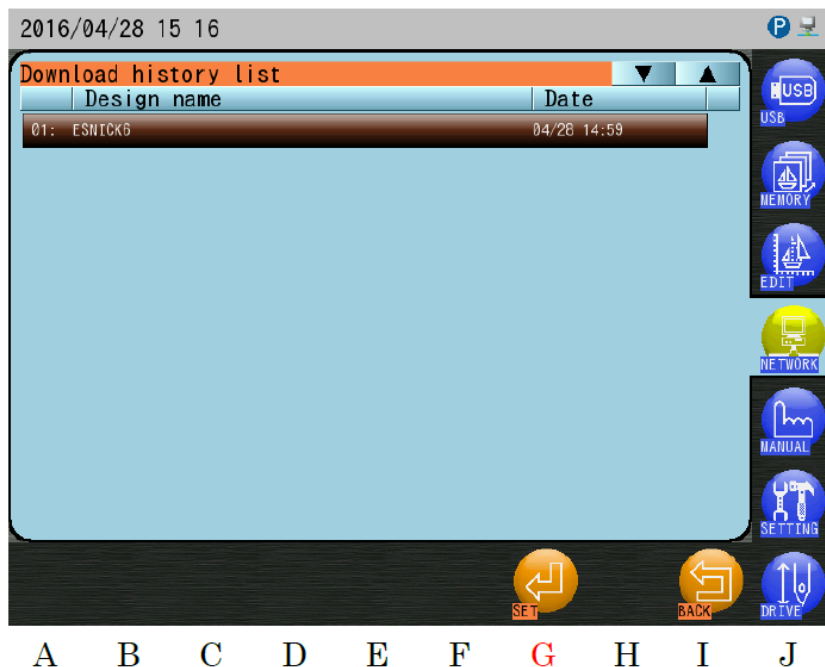
Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
<b>Ch. 10</b>
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 9-2. Téléchargement à partir de l'historique de téléchargement


1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

2) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  pour afficher l'écran Téléchargement direct.


3) Appuyez sur l'icône **HISTORIQUE**  au-dessus de « E » pour afficher l'écran Historique des téléchargements.



4) Sélectionnez un motif dans la liste.

5) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  au-dessus de « G » pour revenir à l'écran du téléchargement direct.

6) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « G » pour redémarrer le téléchargement.

➤ Les motifs téléchargés à partir du serveur arboreront cette icône **Réseau**  dans la zone d'informations sur le motif pour indication.

Voir « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes d'informations sur le motif.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 9-3. Option Recherche multiple

Cette option vous permet de rechercher un nom de motif dans le mode de téléchargement direct LEM. Tous les motifs correspondant à ce nom s'affichent sous forme de liste sur la machine. Dans la liste, vous pouvez sélectionner le motif à télécharger. Plusieurs motifs peuvent être sélectionnés.

Cette option de recherche multiple doit être activée dans le menu Option du programme LEM Design File Server.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.

- Les versions suivantes ou ultérieures des logiciels sont requises pour utiliser l'option Recherche multiple.


LEM Server Pro 3 : V4.01.00

LEM Server Jr : V2.08.00

Design File Server : V1.08.00

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

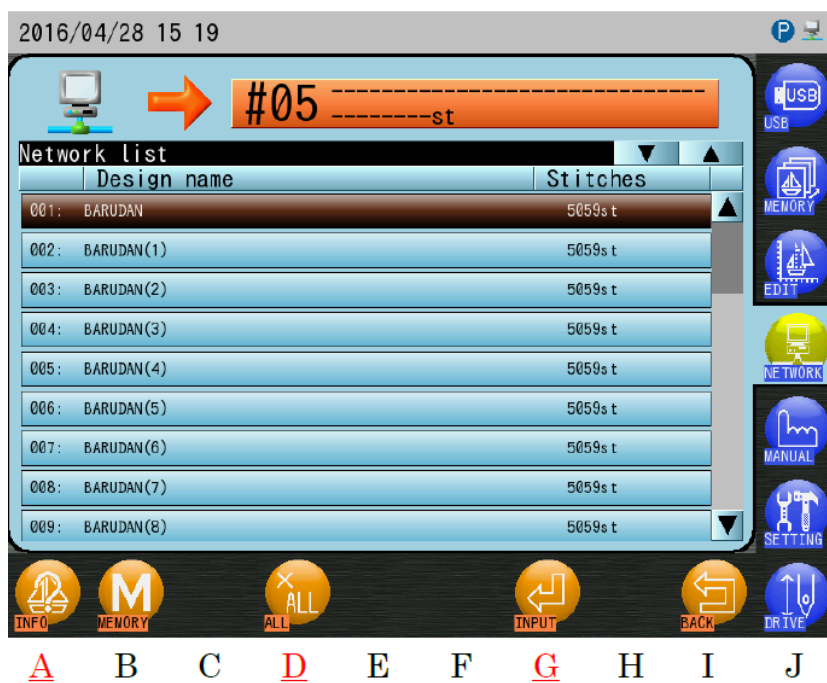
- 2) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  pour afficher l'écran Téléchargement direct.

- 3) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  pour afficher le clavier de caractères. Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.


- 4) Saisissez le nom du motif à rechercher.

- 5) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  pour rechercher les motifs qui correspondent.

- 6) Une liste des noms de motif correspondants s'affiche.




- Le téléchargement démarrera automatiquement si un seul motif est trouvé.

- Utilisez l'icône **INFO**  pour afficher les informations du motif sélectionné. Pour plus de détails, voir « 9.1 Recherche et téléchargement d'un motif par son nom ».

- 7) Sélectionnez un motif dans la liste.

- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à télécharger :
1. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
  2. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  3. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.

- Utilisez l'icône **TOUT**  au-dessus de « D » pour sélectionner ou annuler tous les motifs.

- 8) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « G » pour télécharger le(s) motif(s) sélectionné(s).

## 10. Mode Téléchargement libre

Ce mode vous permet de sélectionner un dossier de motifs sur le réseau, à l'aide du logiciel LEM. Tous les motifs contenus dans le dossier peuvent être téléchargés sur la machine. Ce procédé est similaire au mode Protocole COM.

Pour utiliser ce mode, configurez l'application du serveur réseau sur le **Mode Téléchargement libre**.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel LEM Server.


- \* Les versions suivantes ou ultérieures des logiciels sont requises pour utiliser le mode Téléchargement libre.

LEM Server Pro 3 : V4.01.00

LEM Server Jr : V2.08.00

Design File Server : V1.08.00

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  pour afficher la liste Réseau Téléchargement libre.



Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11


Ch. 12


Ch. 13


3) Sélectionnez un motif à télécharger dans la liste.

➤ Si vous souhaitez sélectionner plusieurs motifs à télécharger :

4. Double-cliquez sur un motif pour le marquer d'une (\*).
5. Sélectionnez d'autres motifs et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
6. Double-cliquez à nouveau sur un motif marqué d'une (\*) pour le désélectionner.

➤ Utilisez l'icône **TOUT**  au-dessus de « D » pour sélectionner ou annuler tous les motifs.

4) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « G » pour télécharger le(s) motif(s) sélectionné(s).

➤ Les motifs téléchargés à partir du serveur arboreront cette icône **Réseau**  dans la zone d'informations sur le motif pour indication.

Voir « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes d'informations sur le motif.

## 11. Scannage de code à barres

Téléchargement de motifs depuis le serveur à l'aide du scanner de code à barres.  
**Cela s'applique uniquement au mode Téléchargement direct.**

### 11-1. Lecture

Les 3 codes à barres suivants sont requis pour télécharger un motif.

Download Barcode (code à barres Téléchargement)



Design Name Barcode (code à barres Nom du motif)



Code à barres OK



- Le code à barres du nom du motif illustré ci-dessus désigne le nom de motif « BARUDAN ».
- Un code à barres utilisant le nom du motif est requis pour télécharger un motif. Voir « 11-2. Liste des codes à barres de téléchargement » pour plus de détails.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



- 1) Scannez le code à barres « Download » (Téléchargement) pour ouvrir l'écran Téléchargement direct.




- \* Pour annuler le processus de téléchargement, scannez le code à barres « Cancel » (Annuler) (voir liste des codes à barres).

- 2) Scannez le code à barres Nom du motif pour saisir le nom du motif à télécharger.





- \* Si besoin, scannez le code à barres « Append » (Ajouter) pour ajouter des caractères supplémentaires au nom du motif à télécharger.

- 3) Scannez le code à barres OK pour lancer le téléchargement.

- Les motifs téléchargés à partir du serveur arboreront cette icône **Réseau**  dans la zone d'informations sur le motif pour indication.

Voir « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur les icônes d'informations sur le motif.

## 11-2. Liste des codes à barres de téléchargement

N°	Élément	Code à barres
1	Ouvre l'écran Téléchargement direct	 *\$DOWNLOAD\$*
2	Nom du motif à télécharger	Nom du motif au format code à barres
3	Permet de faire un ajout au nom du motif	 *\$APPEND\$*
4	Saisit et lance le téléchargement	 *\$OK\$*
5	Annuler	 *\$CANCEL\$*

- Voir « Chapitre 3, 8. Fonctionnement à code à barres » pour connaître les codes à barres disponibles.
- Pour plus de détails sur la création de codes à barres, contactez votre distributeur.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 12. Mode Lecteur ABC pour LAN

Cette fonction automatise le téléchargement via LAN en mode de programmation.

Dans le mode ABC, le motif suivant dans le programme est automatiquement téléchargé dans la mémoire, en écrasant le motif précédent, lorsque le mode Démarrer est quitté. Par conséquent, lorsque vous avez terminé la broderie d'un motif, il suffit de quitter le mode Démarrer pour lancer automatiquement le motif suivant.


- \* Cette fonction est disponible uniquement dans le mode de téléchargement programmé.

### 12-1. Configuration et annulation du mode ABC pour LAN

- \* Remarque : Vous ne pouvez pas configurer ni annuler le mode ABC en mode Démarrer. Vous devez être en mode Veille.

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

- 2) Appuyez sur la touche **ABC**  pour activer le mode ABC.

Lorsque le mode ABC est activé, appuyez à nouveau sur la touche **ABC**  pour annuler le mode ABC.

- 3) Lorsque le mode ABC est activé, le motif suivant dans le programme est automatiquement téléchargé à la sortie du menu de réseau.
- \* En mode ABC, vous pouvez uniquement télécharger et broder des motifs à l'aide du mode ABC. Vous devez annuler le mode ABC pour broder d'autres motifs en mémoire.

## 12-2. Ignorer un motif


Ignorer le motif suivant dans le programme de téléchargement.

\* Cette fonction est disponible uniquement lorsque le mode ABC pour LAN est activé.

1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

2) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  pour afficher la liste du programme du réseau.



3) Appuyez sur la touche **SKIP**  (Ignorer) et maintenez-la enfoncée pour ignorer le motif programmé suivant à télécharger.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

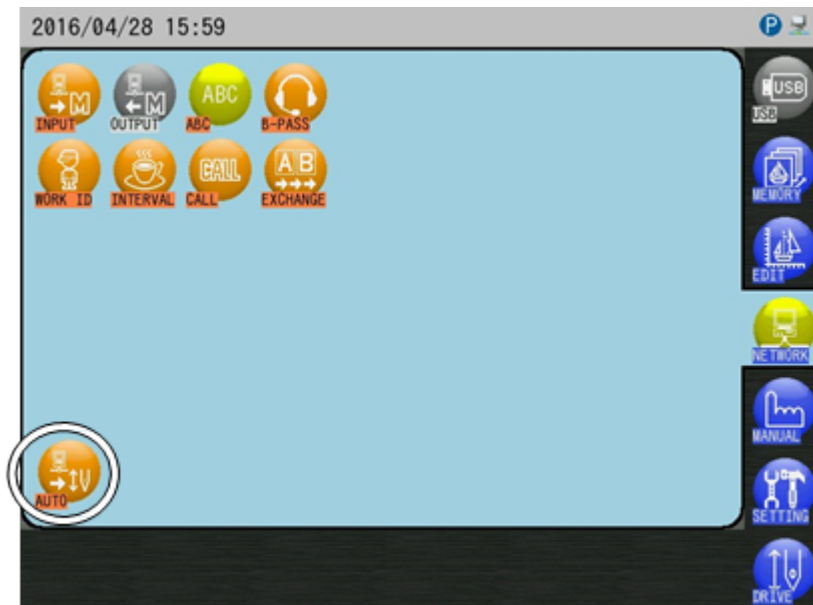
Ch. 13

### 12-3.Mode Lecteur ABC

Le mode Lecteur ABC place automatiquement le motif ABC en mode Démarrer une fois celui-ci téléchargé. Cela automatise davantage le traitement du mode ABC.

- \* Cette fonction est disponible uniquement lorsque le mode ABC pour LAN est activé.

- 1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.



- 2) Appuyez sur la touche **AUTO**  pour activer le mode Lecteur ABC.

Appuyez à nouveau sur la touche **AUTO**  pour désactiver le mode Lecteur ABC.

## 13. Coordination B-PASS

La coordination avec B-PASS augmente le rendement.

### 13-1. Présentation B-PASS

B-PASS (Barudan Production Assistant SyStem) est un logiciel créé pour augmenter le rendement. Ce programme permet d'ajouter des informations de fil et d'autres informations de production au motif. Par conséquent, lorsque ce motif est téléchargé sur la machine, l'opérateur peut consulter et lire les instructions incluses, et d'autres informations peuvent servir à commander automatiquement la machine.

1) B-PASS requiert les programmes suivants en plus du matériel de mise en réseau (\*1).

- Logiciel serveur

Les versions suivantes ou plus récentes sont requises.

LEM Server Pro 3 : V4.51.00

LEM Server Jr : V2.51.00

Design File Server : V1.51.00

- B-PASS

Cela doit être installé sur l'ordinateur serveur LEM/DFS.

Référez-vous au manuel B-PASS pour plus de détails.

\*1 Avant d'utiliser le système de réseau » pour plus de détails.

2) B-PASS peut ajouter les informations suivantes au motif.

- Numéro de production
- Instructions de fil
- Instructions de production
- Image (JPEG)

Pour plus d'informations sur chacun de ces éléments, consultez le manuel B-PASS.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- 3) Le numéro de production ou de commande peut être utilisé lorsque le même motif est utilisé pour plusieurs commandes. Le nom du motif utilisé pour la commande peut être indiqué pour référence.
  - 4) Les informations de fil exactes requises pour le motif peuvent être ajoutées dans les instructions de fil. Ces instructions sont exécutées lorsque le motif est placé en mode Démarrer. L'opérateur utilise ces instructions pour utiliser les fils adéquats sur la machine. Ensuite, l'opérateur vérifie les instructions de couleur de fil sur l'automate, tandis que l'apprentissage des couleurs est automatiquement exécuté pour le motif.
- \* Voir « Chapitre 6, 10. Instructions de fil » et « Chapitre 9, 19. Commande automatique par B-PASS » pour plus de détails.
- 5) D'autres informations de production peuvent être intégrées aux instructions de production qui commandent la machine, telles que :
    - Quantité de production
    - Vitesse de démarrage et max.
    - Cadre
    - Opérateur
- \* Voir « Chapitre 6, 10. Instructions de fil » et « Chapitre 9, 19. Commande automatique par B-PASS » pour plus de détails.
- 6) Une image (JPEG) peut être ajoutée pour montrer à l'opérateur à quoi ressemble l'élément terminé.

## 13-2.Mode B-PASS

L'utilisation du mode B-PASS sur la machine impose que la machine soit connectée au réseau et que le programme B-PASS fonctionne sur le serveur. Dans ce cas, lorsque la machine est allumée, elle est automatiquement configurée en mode B-PASS.

- \* Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous aux manuels LEM Server et B-PASS.
- 1) Démarrez le programme B-PASS sur le serveur.
  - 2) Connectez l'automate au réseau.
  - 3) Lorsque la machine est allumée, la reconnaissance automatique active le mode B-PASS.

Lorsque le mode B-PASS est activé, l'icône  apparaît dans la barre d'état.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13





### 13-3.Mode de gestion B-PASS

Instructions relatives à l'activation/désactivation du Mode de gestion B-PASS.

- \* Désactivez ce mode si vous souhaitez travailler sans la coordination B-PASS.

1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

2) Appuyez sur l'icône **B-PASS**  pour activer le Mode de gestion B-PASS.  
Un écran de confirmation s'affiche.  
Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

3) Appuyez sur l'icône  (Oui) pour afficher la « Thread info list » (liste des informations sur le fil).



La liste indique le numéro d'aiguille (Needle), la couleur de fil (Color) et le n° de série de la couleur (Serial no.).

Appuyez sur l'icône **ANNULER**  pour annuler le mode Gestion et revenir au menu Réseau.

4) Pour modifier et corriger les numéros de couleur d'aiguille, sélectionnez le numéro d'aiguille dans la liste.




5) Appuyez sur l'icône **MODIFIER** au-dessus de « A » pour afficher le clavier de saisie de caractères et modifier les informations sur la couleur.


Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

6) Vérifiez et modifiez tous les numéros de couleur d'aiguille afin qu'ils correspondent aux couleurs sur le support de fil.




7) Appuyez sur l'icône **ENTRÉE** au-dessus de « G » pour envoyer les informations de fil actualisées à B-PASS et activer le mode Gestion.

\* Lorsque le Mode de gestion B-PASS est activé, l'icône B-PASS  est affichée sur un

fond jaune et l'icône  est affichée dans la barre d'état.

\* En Mode de gestion B-PASS, le motif suivant dans le programme est automatiquement téléchargé et remplace le motif précédent lorsque la machine est sortie du mode Démarrer. En revanche, si le motif téléchargé précédemment comporte une quantité et n'a pas été terminé, il n'y a pas de téléchargement automatique à la sortie du mode Démarrer.

\* Cela est disponible uniquement dans le mode de téléchargement programmé.

8) Appuyez à nouveau sur l'icône **B-PASS**  pour désactiver le Mode de gestion B-PASS.

Un écran de confirmation s'affiche.

Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 13-4. Commandes automatiques B-PASS

Plusieurs commandes automatiques sont disponibles lors de l'utilisation de la coordination B-PASS.

- 1) Pour pouvoir utiliser les commandes automatiques B-PASS, les conditions suivantes sont nécessaires.
  - (1) Mode de gestion B-PASS = Activé.
  - (2) Motif créé à l'aide de B-PASS (mode B-PASS ON + Téléchargé pendant mode Gestion B-PASS activé).
  - (3) Le motif comporte des instructions de fil.

(1)+ (2) = Coordination B-PASS

- 2) Commandes automatiques dans les instructions de production
  - Quantité à produire
  - Opérateur
  - Contour du cadre
  - Position du cadre
  - Vitesse de démarrage et max.

Voir « Chapitre 9, 19. Commande automatique par B-PASS » pour plus de détails sur le fonctionnement de la machine.

- 3) Commandes automatiques dans les instructions de fil
  - Couleurs de fil pour le motif et couleurs devant être remplacées sur la machine.
  - Vitesse par fil

Voir « Chapitre 9, 19. Commande automatique par B-PASS » pour plus de détails sur le fonctionnement de la machine.

## 14. Téléchargement en amont de motifs

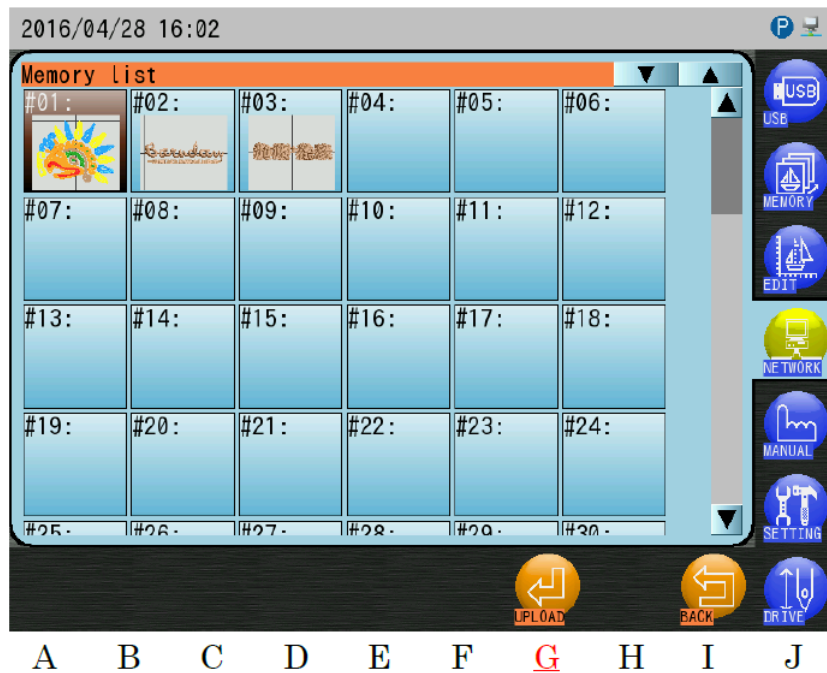
Instructions relatives à l'envoi d'un motif à partir de l'automate sur le serveur.

Les cas suivants sont possibles pour télécharger des motifs en amont.

- \* Utilisation du mode Lecteur ABC avec LAN
- \* Avec mode de gestion B-PASS activé.

1) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher le menu Réseau.

2) Appuyez sur l'icône **EXPORTER**  pour afficher l'écran Téléchargement en amont.



3) Sélectionnez un motif dans la liste à télécharger en amont.

4) Appuyez sur l'icône **TÉLÉCHARGER EN AMONT**  au-dessus de « G » pour démarrer le téléchargement.

- \* En mode Démarrer, le motif brodé ne peut être téléchargé.

5) À la fin du téléchargement, l'affichage revient à l'écran principal.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 15. Téléchargement du mode Protocole COM


Le mode Protocole COM est utilisé avec Design File Server pour télécharger des motifs.

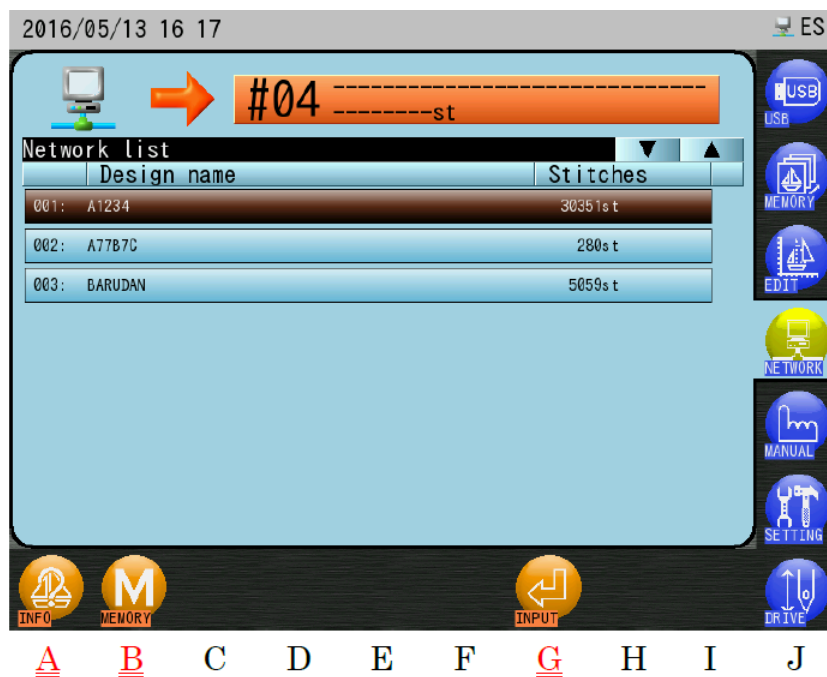
Ce mode utilise un câble série croisé (simulateur de modem) pour la connexion.

Pour plus d'informations sur cette opération sur le PC serveur, reportez-vous au manuel DFS Server.


- 1) Définissez le paramètre Réseau sur le mode Protocole COM.

Pour plus de détails, se reporter au « Chapitre 11, 11. Informations sur le motif. »


- 2) Appuyez sur l'icône **RÉSEAU**  sur l'écran principal pour afficher l'écran du mode Protocole COM.




- 3) Sélectionnez un motif dans la liste.

- Pour afficher les informations de ce motif, vous pouvez appuyer sur l'icône  au-dessus de « A ».

Pour plus de détails, voir « 9.1 Recherche et téléchargement d'un motif par son nom ».

- Utilisez l'icône **MÉMOIRE**  au-dessus de « D » si vous souhaitez sélectionner l'emplacement de mémoire à télécharger. Voir « 8.1 Téléchargement d'un motif à partir d'un programme » pour plus de détails.

4) Appuyez sur l'icône G  pour lancer le téléchargement.

\* Les motifs téléchargés à partir du serveur arboreront cette icône **Réseau**  dans la zone d'informations sur le motif pour indication.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

# Chapitre 10. Préférences

Le présent chapitre contient les informations suivantes :

1. Menu Préférences
2. Conditions de la machine (MC1)
3. Liste MC1
4. Mode de réglage du dispositif à paillettes
5. Conditions de la machine (MC2)
6. Liste MC2
7. Langue
8. Raccourcis
9. Paramètres des couleurs de l'écran
10. Paramètres d'affichage de la couleur de fil
11. Réseau
12. Configuration de la date et de l'heure
13. Compteur bobine
14. Aide
15. Affichage du contour du cadre
16. Paramètres du mode Cadre à casquettes
17. Totaux de production par jour
18. Insertion automatique de la 1ère fonction de couleur
19. Sélection du nom
20. Version du logiciel
21. Écran d'informations sur la machine
22. Calibrage de l'écran tactile
23. Affichage OFF

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

# 1. Menu Préférences

Ce menu contient plusieurs préférences et paramètres de la machine.

## 1-1. Affichage du menu Préférences



- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES** sur l'écran principal.
- 2) Le menu Préférences suivant apparaît.





## 1-2. Icône du menu Préférences

Ces icônes ouvrent des opérations pour configurer diverses préférences.

Les opérations réelles sont expliquées en détails sur les pages suivantes.



### **Icône MC1**

Utilisée pour les paramètres de Condition de la machine 1.



### **Icône SMC1**

Utilisée pour les paramètres de Condition de la machine spéciale 1, comme les machines à chenille et à dispositif à paillettes.



### **Icône Langue**

Utilisée pour définir la langue des icônes affichées sur l'automate. Des langues supplémentaires peuvent être ajoutées en chargeant un fichier de police.



### **Icône Raccourcis**

Utilisée pour ajouter des raccourcis sur l'écran principal. Des raccourcis peuvent être ajoutés séparément sur les écrans principaux des modes Veille et Démarrer.



### **Icône Paramètres des couleurs de l'écran**

Utilisée pour paramétrer les couleurs d'affichage.



### **Icône Paramètres d'affichage de la couleur de fil**

Utilisée pour définir les couleurs de fil sur l'affichage.



### **Icône Mise en réseau**

Utilisée pour configurer les paramètres du réseau.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
<b>Ch. 11</b>
Ch. 12
Ch. 13





### **Icône Date et Heure**

Utilisée pour définir la date et l'heure.



### **Icône Compteur bobine**

Utilisée pour désigner un numéro de compteur bobine permettant de comptabiliser le nombre de points brodés afin de changer la bobine.



### **Icône Aide**

Affiche les fichiers d'aide.



### **Icône Affichage du contour du cadre**

Utilisée pour sélectionner le contour du cadre à afficher.



### **Icône Paramètres du mode Casquette**

Utilisée pour programmer l'option mode Casquette à l'aide d'une seule touche.



### **Icône Totaux de production**

Affiche la quantité totale de production par jour, pour les 5 derniers jours de production.



### **Icône Insertion automatique de la 1ère fonction de couleur**

Lors du chargement d'un motif, définit si une fonction d'arrêt est automatiquement ajoutée ou non au début du motif (fonction 0 st).



### **Icône Mode Sélection du nom**

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
<b>Ch. 11</b>
Ch. 12
Ch. 13

Active/désactive le mode Sélection du nom.



### **Icône Affichage de la sélection du nom**

Lorsque le mode de sélection du nom est activé, ce paramètre détermine si les noms sont affichés à l'horizontale ou à la verticale pendant la broderie.



### **Icône Test**

Cette fonction sert à réaliser des tests.

- \* N'utilisez pas cette procédure sauf si votre technicien ou distributeur agréé vous le demande.



### **Icône Version**

Affiche les versions du logiciel actuellement installées sur la machine.



### **Icône Informations de la machine**

Affiche le modèle et le numéro de série de la machine, ainsi que la date d'installation.



### **Icône Historique des touches**

Cette fonction sert à réaliser des tests.

- \* N'utilisez pas cette procédure sauf si votre technicien ou distributeur agréé vous le demande.



### **Icône CAN**

Cette fonction sert à réaliser des tests.

- \* N'utilisez pas cette procédure sauf si votre technicien ou distributeur agréé vous le demande.



### **Icône Calibrage de l'écran tactile**

Utilisée pour recalibrer l'écran tactile.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13




### **Icône Affichage OFF**

Éteint l'écran pour économiser de l'énergie.

## 2. Conditions de la machine (MC1)

Instructions relatives à la modification des paramètres dans les Conditions machine 1.



- ✧ En mode Démarrer, l'initialisation MC1 et certains éléments MC1 ne peuvent être modifiés.
- ✧ Si MC2 est configuré pour limiter les modifications MC1, aucune modification n'est possible.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 2) Appuyez sur l'icône **MC1**  pour afficher la liste Configuration MC1.



- 3) Sélectionnez l'élément à modifier dans la zone MC1.

- 4) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour modifier la valeur du paramètre.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour configurer des valeurs.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

5) Lorsqu'un paramètre MC1 est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez la liste MC1. Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

➤ Si vous souhaitez initialiser tous les paramètres MC1, appuyez sur l'icône **INIT**.








et maintenez-la enfoncée.



Un écran de confirmation s'affiche alors pour finaliser l'initialisation. Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.








### 3. Liste MC1



Icônes	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
01 	Borer 1 (Perforateur 1)	Définit le numéro de la barre d'aiguille utilisée comme perforateur. 0 = perforateur non utilisé.	0 ~ Numéro barre à aiguille	0
02 	Borer 2 (Perforateur 1)	Ce paramètre désactive le capteur de rupture de fil et le coupe-fil pour le numéro d'aiguille sélectionné.		
03 	Borer 3 (Perforateur 1)	Ces paramètres ne peuvent être modifiés en mode Démarrer.		
04 	T. break count (Décompte rupture de fils)	Définit le nombre de points consécutifs présentant des erreurs de rupture de fil nécessaires pour déclencher une rupture de fil et arrêter la machine.	1 ~ 9	3
05 	T.B. discern (Distinction rupture supérieure et bobine)	Capteur de détection de rupture de fil supérieur et bobine Lorsque'il est activé, le voyant LED du capteur de rupture de fil clignote en vert sur la tête de broderie si la bobine est vide. 0 : Non utilisé. Détection de la rupture du fil supérieur uniquement. 1 : Activé (détection supérieure et inférieure) Activé avec sensibilité basse (*) 3 : Activé avec sensibilité plus basse (*) * Ces paramètres permettent d'éviter une erreur de détection en abaissant la	0 ~ 3	0

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



		sensibilité de détection.		
06 	Needle Down (aiguille abaissée)	Détermine si l'aiguille est abaissée après une rupture de fil, afin de faciliter l'enfilage. 0 : Pas utilisé 1 : utilisé	0 ~ 1	1
07 	Point arrière	Définit le nombre de points arrière devant être effectués automatiquement en cas d'arrêt suite à une rupture de fil.	0 ~ 7 points	4 points

Icônes	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
08 	Overlap (Superposition)	Définit le nombre de points arrière devant être effectués automatiquement pour obtenir un chevauchement en cas d'arrêt après la fin d'une réparation automatique.	0 ~ 7 points	4 points
09 	Auto Start (Démarrage automatique) (No auto start up (Pas de démarrage automatique))	Définit le démarrage/l'arrêt après un mouvement en application ou la fin d'une réparation automatique. 0 : « Démarrage » après réparation automatique Après mouvement en application : « Arrêt » 1 : « Stop » après réparation automatique Après mouvement en application : « Arrêt » 2 : « Démarrage » après réparation automatique Après mouvement en application : « Démarrage » 3 : « Arrêt » après réparation automatique Après mouvement en application : « Démarrage »	0 ~ 3	1
10 	Slow up Count (Augmentation lente)	Définit le nombre de points brodés à vitesse réduite au démarrage.	3 ~ 15 points	3 points
11 	Low Speed (Vitesse réduite)	Définit la vitesse de broderie lorsqu'une fonction de vitesse réduite est lue dans les données du motif.	200 tr/min ~ vitesse max.	450 tr/min
12 	Trim Jumps (Points de coupe)	Définit le nombre de points sautés consécutifs requis pour que la machine coupe automatiquement le fil. 0 : Pas de coupe sur la base de sautés	0 ~ 9	2

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13






<p>13</p> 	<p>Jump Divide (division point sauté)</p>	<p>Définit la longueur de point pour la Division point sauté. Tout point plus long que la valeur définie devient un point sauté.</p>	<p>30 ~ 127</p>	<p>127</p>
<p>14</p> 	<p>Swing (Mouvement)</p>	<p>Augmente ou diminue les points passés pour un ajustement précis. 1 = 0,01 mm plus large des deux côtés.</p> <p>* L'élément de programme n°22 « Swing Type » (Type de mouvement) peut être utilisé pour définir la direction H ou V uniquement.</p>	<p>-15 ~ 15</p>	<p>0</p>


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
15 	S.frame (Cadre S) (Mouvement des cadres spéciaux)	Définit la manière dont les mouvements sautés sont effectués. Active ou désactive également les opérations de mouvement du cadre, telles que : Origine du motif, Recherche de l'origine et Fonctions de tracé. 0 : Mouvements sautés du cadre condensés. 1 : Mouvements du cadre correspondant exactement aux données. Désactive les opérations de mouvement du cadre (*1) 2 : Mouvements du cadre correspondant exactement aux données. Les opérations de mouvement du cadre sont activées. *1 À l'exception du mouvement via les touches de navigation. *2 Impossible de modifier ce paramètre en mode Démarrer. En cas de modification en mode Veille, la touche Démarrer est désactivée. Vous devez redémarrer la machine pour activer la touche Démarrer et broder.	0 ~ 2	0
16 	0 admit (0 autorisé)	Lors du chargement d'un motif en mémoire, détermine le nombre de points de données 0 consécutifs autorisés. 0 : Aucune 1 ~ 8 : Autorise la valeur de	0 ~ 9	0






		configuration des points de données 0 lus, mais pas plus. 9 : Pas de limite		
--	--	--	--	--

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
17 	Combine Data (données combinées)	Petit filtre de points. Détermine la longueur de point minimale autorisée lors de la lecture d'un motif en mémoire. Les points de longueur inférieure à la longueur autorisée sont combinés en points plus longs. 0 = Off. Pas de changements. 1 ~ 9 = En dixièmes de mm, combine les points inférieurs à cette valeur configurée. Exemple) Valeur configurée = 5 : les points de moins de 0,5 mm sont combinés en points plus longs 5.	0 ~ 9	0
18 	LCD Bright (Luminosité de l'écran à cristaux liquides)	Définit l'intensité lumineuse de l'écran à cristaux liquides. 1 : Foncé ↔ 4 : Clair	1 ~ 4	4
19 	Display off (Affichage off)	Définit la durée avant l'arrêt automatique de l'écran, en minutes. 0 = OFF	0 ~ 60	0
20 	Roll to roll (Cylindre par cylindre)	Active la fonction cylindre par cylindre. 0 = Non utilisé 1 = Utilisé * Impossible de le modifier en mode Démarrer.	0 ~ 1	0
21 	WS System (Système WS)	Active la fonction WS 0 = Non utilisé 1 = utilisé * Impossible de le modifier en mode	0 ~ 1	0

		<p>Démarrer.</p> <p>* Selon le modèle, les modifications ne sont pas disponibles.</p>		
22	 <p>Sequin size L1 (Taille de paillettes G1) (Left sequin size 1 (Paillette gauche taille 1))</p>	<p>Définit la longueur de chargement des paillettes pour les dispositifs à paillettes gauche simple ou le côté gauche des dispositifs à paillettes double de gauche.</p> <p>* Plus de 100 : Définit la longueur de chargement des paillettes de grande taille pour le dispositif à paillettes double de gauche.</p>	0 ~ 199	0



Icône	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
23 	Sequin size R1 (Taille de paillettes D1) (Right sequin size 1 (Paillette droite taille 1))	Définit la longueur de chargement des paillettes pour les dispositifs à paillettes droite simple ou le côté droit des dispositifs à paillettes double gauche.	0 ~ 99	0
24 	Sequin size L2 (Taille de paillettes G2) (Left sequin size 2 (Paillette gauche taille 2))	Définit la longueur de chargement des paillettes pour le côté gauche des dispositifs à paillettes double de droite.	0 ~ 99	0
25 	Sequin size R2 (Taille de paillettes D2) (Right sequin size 2 (Paillette droite taille 2))	Définit la longueur de chargement des paillettes pour le côté droit des dispositifs à paillettes double de droite. * Plus de 100 : Définit la longueur de chargement des paillettes de grande taille pour le dispositif à paillettes double de droite.	0 ~ 199	0
26 	TSQ detect L (TSQ détecte L) (pour bobine de paillettes gauche)	Définit le nombre de fois que la présence d'une « Erreur de manque de paillettes » doit être contrôlée, au cas où la bobine de paillettes vient à manquer de paillettes pendant la broderie à l'aide du dispositif à paillettes double.	0 ~ 10	0
27 	TSQ detect R (TSQ détecte D) (for Right Sequin reel (pour bobine de paillettes droite))			

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 4. Mode de réglage du dispositif à paillettes

Instructions relatives aux dispositifs à paillettes et au réglage des modes de fonctionnement.

SQ = dispositif à paillettes

TSQ = dispositif à paillettes double

- En mode Démarrer, le mode de réglage des paillettes n'est pas disponible.
- Cette fonction n'est disponible que sur les machines dotées d'un dispositif à paillettes.

### 4-1. Accès au mode de réglage des paillettes




- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES** sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône MC1 pour afficher la liste MC1.
- 3) Les éléments suivants de la liste MC1 sont utilisés pour les réglages des paillettes.
  - 22 : Sequin Size L1 (Taille de paillette L1) Sequin Size L2 (Taille de paillette L2)
  - 23 : Sequin Size R1 (Taille de paillette R1) Sequin Size R2 (Taille de paillette R2)

Sélectionnez l'élément approprié du dispositif à paillettes MC1 pour le réglage.

Dispositif à paillettes à régler	Élément MC
SQ gauche	22
SQ droite	23
TSQ gauche	22 ou 23
TSQ droite	24 ou 25



- 4) Appuyez sur l'icône **Régler**  au-dessus de « C » pour accéder au mode de réglage des paillettes.



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 4-2. Alimentation / Recul / changement gauche et droite

Instructions relatives à l'alimentation, au recul et/ou au changement gauche et droite sur toutes les têtes.


Le changement gauche et droite est disponible uniquement avec le TSP (paillettes double).

- 1) Voir « 4-1. Accès au mode de réglage des paillettes » pour accéder au mode de réglage des paillettes.



- 2) Appuyez sur l'icône **ENVOYER**  au-dessus de « C » pour faire avancer une paillette vers l'avant sur toutes les têtes.


- 3) Appuyez sur l'icône **REVENIR**  au-dessus de « D » pour faire reculer une paillette vers l'arrière sur toutes les têtes.

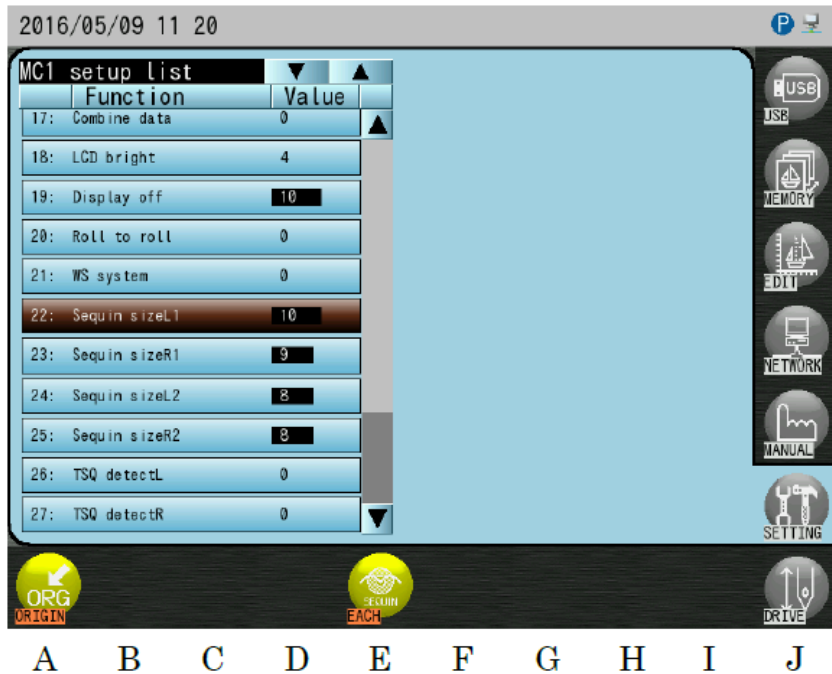
- 4) Appuyez sur l'icône **TSQ LR**  (TSQ GD) au-dessus de « F » pour modifier le dispositif TSQ, gauche ou droite.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

### 4-3. Réglages pour chaque tête

- 1) Voir « 4-1. Accès au mode de réglage des paillettes » pour accéder au mode de réglage des paillettes.

- 2) Appuyez sur l'icône **CHAQUE**  au-dessus de « E » pour accéder au mode de réglage pour chaque tête.



Appuyez sur l'icône **CHAQUE**  pour revenir au mode de réglage des paillettes pour toutes les têtes.

- 3) Utilisez l'interrupteur d'annulation de tête pour exécuter une alimentation / un recul.

Interrupteur sur ON : alimente une paillette vers l'avant.

Interrupteur sur OFF : alimente une paillettes vers l'arrière sur la position de retour.

\* Cette opération fonctionne que le dispositif à paillettes soit en position haute ou basse.

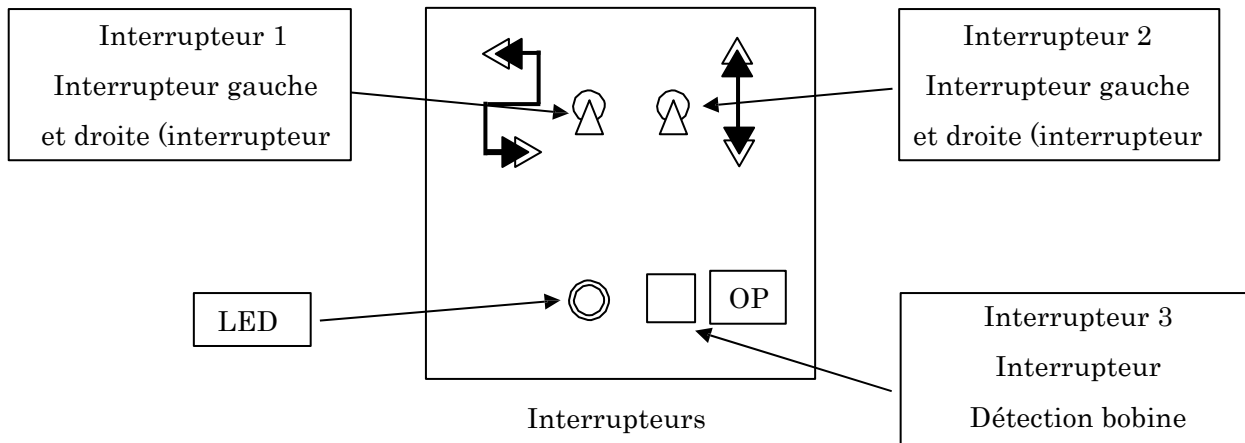
- 4) Appuyez sur la touche Start (Marche) pour abaisser le dispositif à paillettes.

Appuyez sur la touche Stop (Arrêt) pour lever le dispositif à paillettes.

\* L'interrupteur de tête doit être en position haute pour que cette opération fonctionne.

5) Réglage de l'interrupteur supérieur TSQ pour chaque tête.

Le dispositif TSQ est doté de 2 interrupteurs à bascule, 1 bouton-poussoir et 1 voyant LED.



6) Interrupteur gauche et droite (interrupteur 1) : Change le choix du dispositif TSG gauche et droite.

7) Interrupteur haut et bas (interrupteur 2) : Abaisse et lève le dispositif TSQ.

8) Appuyez sur l'interrupteur Détection de bobine (interrupteur 3) pour afficher un manque de détection de bobine sur le voyant.

Rouge : Détection On

Vert : Détection Off


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

#### 4-4. Configuration de l'origine de l'alimentation du dispositif à paillettes


Le mécanisme d'alimentation du dispositif à paillettes recherche l'origine lorsque la machine est mise sous tension.

Ce paramètre active ou désactive cette opération.

- 1) Voir « 4-1. Accès au mode de réglage des paillettes » pour accéder au mode de réglage des paillettes.

- 2) Appuyez sur l'icône **CHAQUE**  au-dessus de « E » pour accéder au mode de réglage pour chaque tête.



- 3) Appuyez sur l'icône **ORIGINE**  pour activer ou désactiver l'opération de recherche de l'origine de l'alimentation en paillettes.

Icône normale : Recherche ON

Icône jaune : Recherche OFF (Sélectionnez ce paramètre uniquement pour une raison spéciale)

## 5. Conditions de la machine (MC2)

### 5-1. Modification des paramètres MC2

- En mode Démarrer, l'initialisation MC2 et certains éléments MC2 ne peuvent être modifiés.



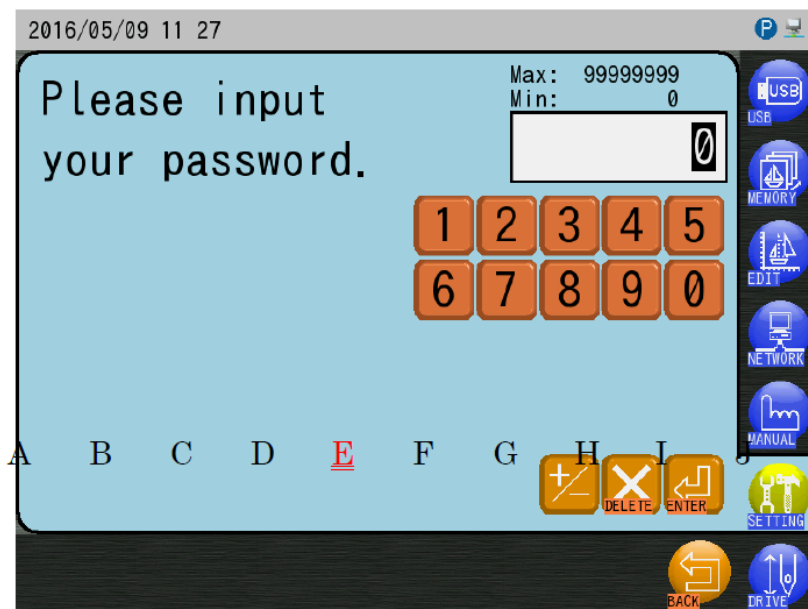
- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES** sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône MC1 pour afficher la liste MC1.







- 3) Appuyez sur l'icône **MC2** pour afficher l'écran Mot de passe MC2.



\* Si le mot de passe MC2 est 0, l'écran du mot de passe MC2 ne s'affiche pas et vous accédez directement à la liste Configuration MC2.

- 4) Saisissez le mot de passe MC2 à l'aide du clavier numérique à droite de l'écran. Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

\* Mot de passe par défaut : « 1234 »

Si besoin, modifiez le mot de passe en changeant le paramètre MC2 n°01 « MC2 password » (mot de passe MC2).

Notez ce mot de passe afin d'éviter de le perdre ou de l'oublier après modification.



Voir « 5-2. Tableau des mots de passe MC2 » pour consigner les modifications.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

- 5) Saisissez le bon mot de passe pour afficher la liste Configuration MC2.



- 6) Dans la liste, sélectionnez l'élément MC2 à modifier.

- 7) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » ou sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour modifier la valeur du paramètre.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour saisir la valeur. Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- 8) Lorsqu'un paramètre MC2 est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez la liste MC2. Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

- Si vous souhaitez initialiser tous les paramètres MC2, appuyez sur l'icône **INIT**.











Icône

Un écran de confirmation s'affiche alors pour finaliser l'initialisation. Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.






## 6. Liste MC2

Icônes	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
01 	MC2 password (Mot de passe MC2)	Mot de passe à saisir pour accéder à la liste de configuration MC2.  * Notez le mot de passe afin d'éviter de le perdre ou de l'oublier après modification.  Voir « 5-2. Tableau des mots de passe MC2 » pour consigner les modifications.	0 ~ 9999	1234
02 	MC1 change (Modification des MC1)	Autorisation de modifier les paramètres MC1 0 : Aucune modification autorisée 1 : Modifications autorisées	0 ~ 1	1
03 	Right limit (Limite droite)	Définit les limites de déplacement du cadre pour chaque direction.  Droite : Direction V – gauche : Direction V + arrière : Direction H – avant : Direction H +  * Il s'agit de réglages d'usine qui dépendent de la machine et ne doivent être modifiés.	0 ~ 3 200 mm	500 mm
04 	Left Limit (Limite gauche)			
05 	Back limit (Limite arrière)			
06 	Front Limit (Limite avant)			



Icônes	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
07 	Lock Stitch (Verrouillage du point)	<p>Lors du démarrage après une coupe, la machine brode les verrouillages de point selon les méthodes suivantes :</p> <p>1,11 = Séparation de point – divise le premier point en deux points.</p> <p>2,12 = Petit triangle – brode un petit triangle.</p> <p>3,13 = Point arrière = divise le premier point en deux points, puis revient sur les deux mêmes points.</p> <p>Il convient d'utiliser les paramètres 11 –13 si des points de moins de 0,5 mm doivent être brodés au début de la broderie.</p> <p>4 = Verrouillages de point automatiques au début désactivés.</p> <p>Après une coupe, saute automatiquement vers le point suivant à broder supérieur ou égal à 0,5 mm.</p> <p>14 = Verrouillages de point automatiques au début désactivés.</p>	1 ~ 4 11 ~ 14	1
08 	Clamp Type (Type de pince)	<p>Définit la manière dont les pinces tiennent le fil au démarrage de la broderie après la coupe.</p> <p>1 = double action de la pince (recommandé pour les tissus épais) : La pince s'ouvre à 295 degrés (selon la valeur « Clamp Off Angle » de MSU1) sur le premier point avant que l'aiguille n'entre dans le tissu, puis se ferme à 0 degré.</p> <p>2 = action unique de la pince (recommandé pour les tissus fins) : La pince s'ouvre sur le deuxième point lorsque la broderie commence.</p>	1 ~ 5	1

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


		<p>3 = action de la pince et de la fourche (recommandé lorsqu'un fil plus court est nécessaire en début de broderie) : La pince s'ouvre sur le premier point avant que l'aiguille n'entre dans le tissu. (*)</p> <p>4 = Identique à 1 (*)</p> <p>5 = Identique à 2 (*)</p> <p>(*) = Fourche du fil s'engage.</p>		
--	--	--	--	--

Icônes	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
09 	Trim Type (Type de coupe)	<p>0 = coupe-fils désactivés</p> <p>1 = le pantographe se déplace de 0,4 mm vers la gauche avant que l'aiguille n'entre dans le tissu et que le fil ne soit coupé.</p> <p>2 = le pantographe recule vers le dernier point brodé, avant que l'aiguille n'entre dans le tissu et que le fil ne soit coupé.</p> <p>3 = id. à 1, mais le coulisseau tire le fil avant qu'il ne soit coupé, pour un fil de coupe plus long.</p> <p>11 = le reste du fil supérieur sous le tissu (au début de la broderie/après la coupe) est plus court que la longueur normale. Le paramètre 11 ouvre les pince-fils après le cycle de coupe pour relâcher la tension du fil supérieur sur les ressorts d'arrêt. (*1)</p> <p>21 = id. au paramètre 11, sauf que le fil supérieur restant après la coupe est un peu plus court que 11 (*1).</p> <p>*1 : La commande de la pince est différente entre 11 et 21.</p> <p>*2 : Seuls les numéros susmentionnés sont valides.</p>	0 ~ 21	1
10 	Trim Dir (Direction de coupe)	<p>Détermine la direction dans laquelle le pantographe se déplace après une coupe de fil.</p> <p>0 = il se déplace horizontalement vers le point d'origine de la machine.</p> <p>1 = il se déplace verticalement vers le point d'origine de la machine.</p> <p>2 = pas de mouvement</p>	0 ~ 2	0
11 	Trim Vector (Distance de coupe)	Détermine la distance (à 0,1 mm près) de déplacement du pantographe avant une coupe.	0 ~ 50	15




Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
<b>Ch. 11</b>
Ch. 12
Ch. 13



Icônes	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
12 	Frame Start (Début du cadre)	Détermine le moment auquel le cadre commence à se déplacer en fonction de la hauteur de l'aiguille (configuration du rapporteur d'angles). * Les modifications de ce paramètre peuvent diminuer les problèmes liés à la rupture du fil et à la qualité des points. Exemple : Lorsqu'il est défini sur 70, le pantographe commence à se déplacer à 70 degrés. L'aiguille sort de la plaque à aiguilles à 60 degrés environ.	45- 135 [degrés]	70
13 	Frame Option (Option de cadre)	Définit automatiquement le paramètre de gain 0 : portique 1 : cadre à croisillon 2 : cadre direct * Remarque : cette fonction ne peut être activée que sur les machines équipées de servomoteurs CA pour les axes V/H. * Utilisez ce paramètre si la machine rencontre des problèmes de distorsion lors de l'utilisation de l'un des types de cadre susmentionnés du fait de la charge du pantographe. * Le fait de régler ce paramètre sur 1 et d'appuyer sur le bouton Démarrer modifie automatiquement le paramètre du servomoteur CA de G2 en G3. * Le fait de régler ce paramètre sur 2 et d'appuyer sur le bouton DÉMARRER modifie automatiquement le paramètre du servomoteur CA de G2 en G4.	0 ~ 2	0
14	Applique (Application)	Définit la hauteur du pied presseur lorsque la commande Application est exécutée. Ce paramètre est défini en degrés, faisant	60 ~ 120 degrés	80





		<p>référence à l'endroit auquel la machine pivote et s'arrête sur le rapporteur d'angles.</p> <p>* Cette méthode peut être utilisée pour vérifier la position de départ.</p>		
---	--	--	--	--

Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--

Icônes	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
15 	Marker Type (Type de marqueur)	Fonctionnement du marqueur laser. 1 : se met sur ON (marche) lorsque la machine ne brode pas. 2 : se met sur On (marche) uniquement lorsque la machine est en mode Démarrer et ne brode pas. 3 : id. à l'élément 1 ci-dessus + se réinitialise sur ON (marche) lorsque la machine est mise sous tension. 4 : id. à l'élément 2 ci-dessus + se réinitialise sur ON (marche) lorsque la machine est mise sous tension.	1 ~ 4	1
16 	Presser foot (Pied presseur)	Active le dispositif de réglage de la hauteur du pied presseur. 0 : Non utilisé 1 : Défini par numéro d'aiguille 2 : Défini selon le code de fonction PR dans la F-List *Impossible de modifier ce paramètre en mode Démarrer.	0 ~ 2	0
17 	Rotary Sequin (Dispositif rotatif à paillettes)	Contrôle du dispositif rotatif à paillettes 0 : Seul le dernier numéro d'aiguille est disponible pour le dispositif à paillettes. 1 : toutes les aiguilles sont disponibles pour le dispositif à paillettes. 2 : 1~8 aiguilles sont disponibles (Interdit 9 seulement) 3 : 1~7 aiguilles sont disponibles (Interdit 8~9) 4 : 1~6 aiguilles sont disponibles (Interdit 7~9) 5 : 1~5 aiguilles sont disponibles (Interdit 6~9) 6 : 1~4 aiguilles sont disponibles (Interdit 5~9) 7 : 1~3 aiguilles sont disponibles (Interdit 4~9) 8 : 1~2 aiguilles sont disponibles (Interdit 3~9) 9 : Seule l'aiguille n°1 est disponible (Interdit	0 ~ 9	0

		2~9)		
18 	Clamp Frame (Cadre de pince)	Non utilisé	-----	-----
19 	Warm up speed (Vitesse de préchauffage)	Non utilisé	-----	-----

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
<b>Ch. 11</b>
Ch. 12
Ch. 13

Icônes	Paramètre	Fonction/action	Plage de valeurs	Valeur par défaut
20 	Warm up end (Fin du préchauffage)	Non utilisé	-----	-----
21 	Option Port (Port en option)	Port en option pour le contrôleur de navigation à distance câblé 0 : Non utilisé  1 : Disponible pour le contrôleur de navigation à distance	0-1	0

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 7. Langue

Définit la langue des icônes affichées sur l'automate.

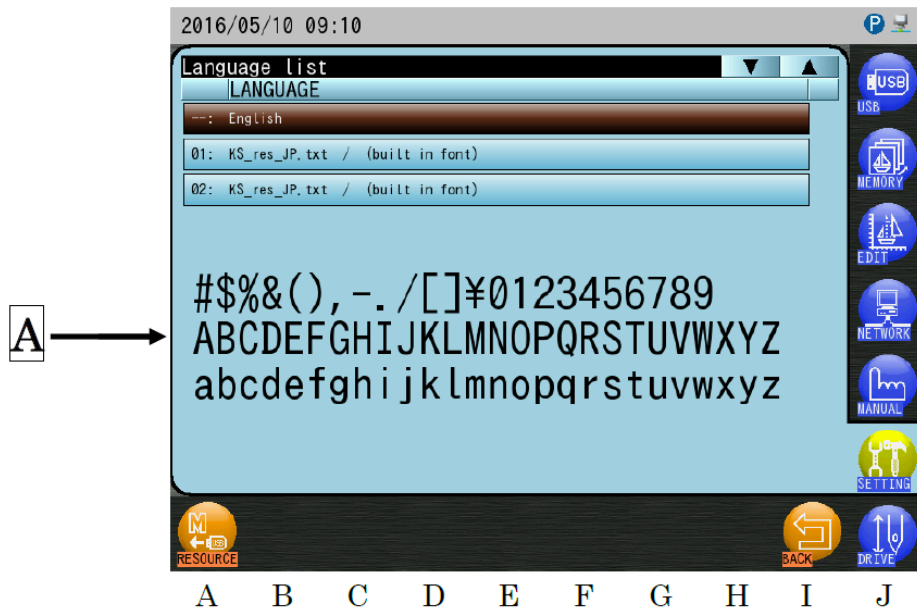
Ajoutez différentes langues en chargeant un fichier de police et de ressources sur l'automate.

### 7-1. Configuration de la langue

Lors de la configuration, la langue affichée est l'anglais.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 2) Appuyez sur l'icône **LANGUE**  pour afficher la Liste des langues.



- A**: Échantillon de symboles, numéros et alphabet pour la police sélectionnée. Vérifiez que le fichier de police sélectionné s'affiche correctement.

S'il ne s'affiche pas correctement, le fichier de police n'est pas disponible.

3) Sélectionnez une langue dans la liste.

« --: English » en haut de la liste est écrit dans les données internes et ne peut être effacé ni modifié. Si vous sélectionnez « 01 » ou « 02 », une autre langue s'affiche en fonction du fichier de police et de ressources chargé en mémoire.

Si la langue est modifiée, un écran de confirmation apparaît.

Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

## 7-2. Chargement d'un fichier de ressources

Instructions relatives au chargement d'un fichier de police et de ressources sur l'automate.

1) Insérez une clé USB contenant un fichier de police et de ressources dans l'automate.

\* Enregistrez le fichier de police et de ressource sur la racine du périphérique USB.  
Nommez le fichier de ressources « KS\_res\*\*\* (n'importe quel nom).txt ».

Exemple) KS\_res.txt, KS\_res\_Japonais.txt, KS\_res\_20160510.txt

\* Enregistrez le fichier de police à utiliser ensemble avec le fichier de ressources.

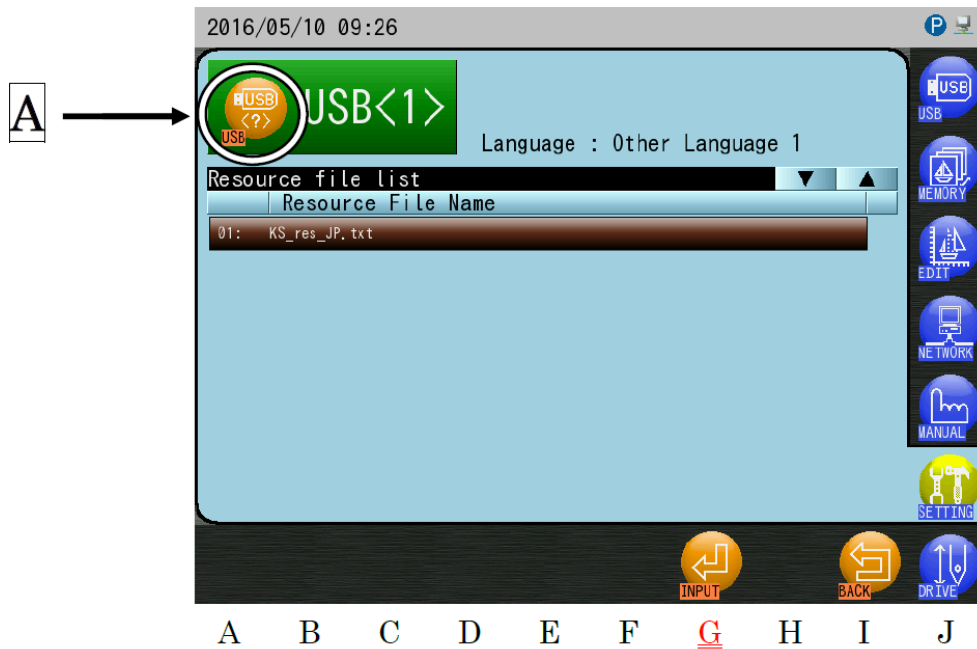
2) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

3) Appuyez sur l'icône **LANGUE**  pour afficher la Liste des langues.

4) Sélectionnez un emplacement de chargement dans la liste.

« --: English » en haut de la liste est écrit dans les données internes et ne peut être remplacé.

5) Appuyez sur l'icône **RESSOURCES**  au-dessus de « A » pour afficher la liste des fichiers de ressources.



Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8


Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

6) Utilisez l'icône **USB**  dans la zone **A** de la partie supérieure gauche de l'écran si vous souhaitez changer de port USB.

7) Sélectionnez un fichier de ressources dans la liste.

8) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « G » pour charger les fichiers de police et de ressources et revenir à l'écran de la langue.



## 8. Raccourcis

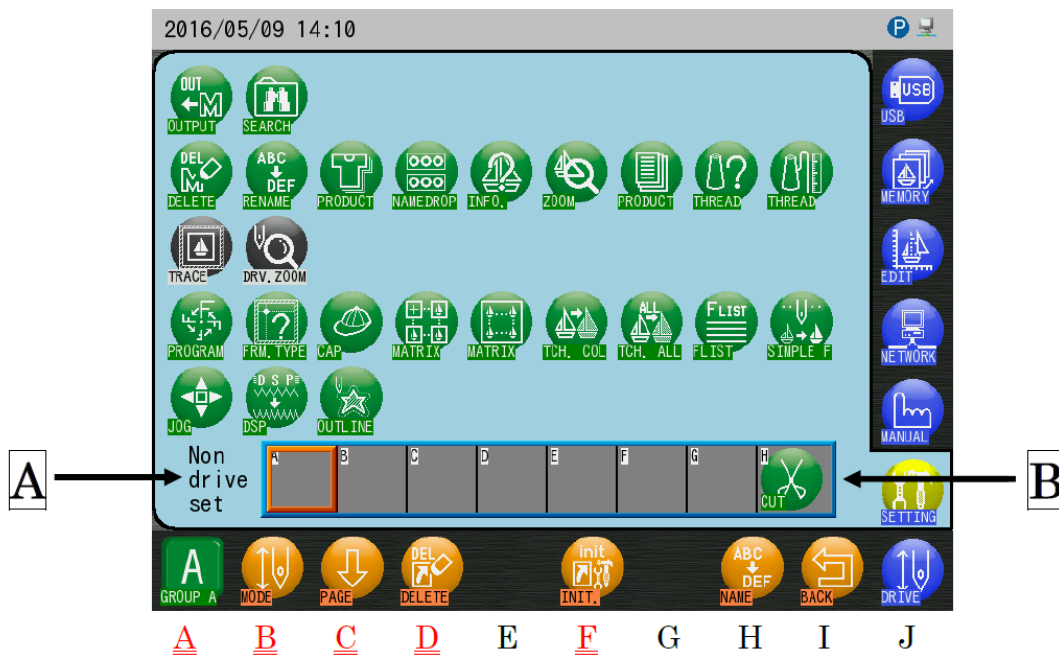
Permet d'ajouter les fonctions fréquemment utilisées sous forme de raccourcis sur l'écran principal.

### 8-1. Ajout d'un raccourci

Des fonctions de raccourci peuvent être ajoutées aux écrans des modes Veille et Démarrer.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 2) Appuyez sur l'icône **RACCOURCI**  pour afficher l'écran d'enregistrement des raccourcis. A



**A**: État du mode d'attribution de raccourcis

Non drive set (Hors mode Démarrer) : Attributions de raccourcis pour l'écran du mode Veille.

Drive set (mode Démarrer) : Attributions de raccourcis pour l'écran du mode Démarrer.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

- 3) Appuyez sur l'icône **GROUPE** au-dessus de « A » pour afficher la liste du groupe de raccourcis.



- 4) Sélectionnez un groupe dans la liste.



- 5) Utilisez l'icône **MODE** au-dessus de « B » pour modifier les modes de raccourci.  
Icône normale : Attributions de raccourcis pour le mode Veille.  
Icône jaune : Attributions de raccourcis pour le mode Démarrer.

- 6) Sélectionnez un emplacement dans la zone B, emplacement auquel vous souhaitez placer le raccourci.

- 7) Sélectionnez un raccourci dans la liste.



Utilisez l'icône **DEL** (Supprimer) au-dessus de « D » ou resélectionnez le raccourci actuellement sélectionné pour annuler le raccourci.

Un maximum de 8 raccourcis peut être affecté pour chaque mode.

- Pour initialiser les raccourcis sur les paramètres par défaut, appuyez sur l'icône



**INIT** au-dessus de « F » ; un écran de confirmation apparaît.

Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

- \* Les raccourcis par défaut sont affectés comme suit :

Mode Veille : **COUPER**



Mode Démarrer : **TRACÉ**



, **DÉM. ZOOM**



, **COUPER**



Une fois les raccourcis correctement attribués, ils sont affichés dans le menu des raccourcis, lorsque vous revenez à l'écran principal. Comme illustré ci-dessous.












- 8) Pour utiliser un raccourci, appuyez sur l'icône du raccourci afin d'exécuter la fonction attribuée.



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 8-2. Liste des raccourcis

Icône	Fonction	Icône	Fonction
	Export vers USB		Configuration de la zone auto de la matrice
	Recherche sur clé USB		Modification de la fonction de changement de couleur (apprentissage)
	Suppression d'un motif en mémoire		Apprentissage de tous les codes de fonction
	Modification du nom du motif		Liste F pour l'apprentissage des couleurs
	Affichage de la quantité de production		Apprentissage facile
	Sélection du nom		Ajout de points
	Écran d'informations sur le motif		DSP
	Zoom		Points de contours
	Instructions de production		Téléchargement d'un motif depuis le serveur (fonction réseau)
	Instructions de fil		Téléchargement en amont d'un motif sur le serveur (fonction réseau)
	Utilisation de fil supérieur		Menu des codes opérateur (réseau)
	Tracé contours		Pause café (rapport réseau)
	Zoom Démarrer		Appel de l'opérateur
	Liste des programmes du motif		Arrêt (rapport réseau)
	Configuration des limites inférieures		Flottement
	Mode Cadre à casquettes		Flottement selon numéro de point (-1)
	Configuration de l'intervalle auto de la matrice		Flottement selon numéro de point (+1)

Icône	Fonction	Icône	Fonction
	Flottement à haute vitesse selon la sélection du nom		Marche / Arrêt marqueur laser
	Changement de vitesse		Roll to Roll (cylindre par cylindre) (for Roll to Roll machines (pour machines Cylindre par cylindre))
	Changement de vitesse (réduire de 10 tr/min)		Maintien / libération du frein de l'arbre principal (pour machines avec frein)
	Changement de vitesse (augmenter de 10 tr/min)		Lubrification
	Barre à aiguilles		Sélection de la tête
	Changement manuel de la barre à aiguilles (-1)		Interrupteur manuel de tête
	Changement manuel de la barre à aiguilles (+1)		Redéfinition de l'origine
	Changement de la barre à aiguilles par numéro d'aiguille (-1)		Configuration de l'affichage de la couleur de fil
	Changement de la barre à aiguilles par numéro d'aiguille (+1)		Compteur de fil de bobine
	Changement de tête WS		Fichiers d'aide
	Coupe		Programme
	Maintien / libération du pince-fil		Affichage des contours du cadre
	Applique (Application)		Totaux de production
	Changement de cadre (*1)		Affichage OFF
	Stop with Needle down (Arrêt avec aiguille en bas) (for Rool to Roll machines (pour machines Cylindre par cylindre) (*1))		

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


	Centrage du pantographe		
	Fonction Multi-point		

\* 1 Selon la configuration Cylindre par cylindre, l'un ou l'autre peut être sélectionné.

### 8-3. Modification du nom du groupe de raccourcis

1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

2) Appuyez sur l'icône **RACCOURCI**  pour afficher l'écran d'enregistrement des raccourcis.

3) Appuyez sur l'icône **NOM**  au-dessus de « H » pour afficher la liste des noms de raccourcis.



4) Sélectionnez un nom de raccourci dans la liste.

5) Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  pour utiliser le clavier de caractères et modifier le nom.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

➤ Lorsque le nom d'un groupe est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez la liste.

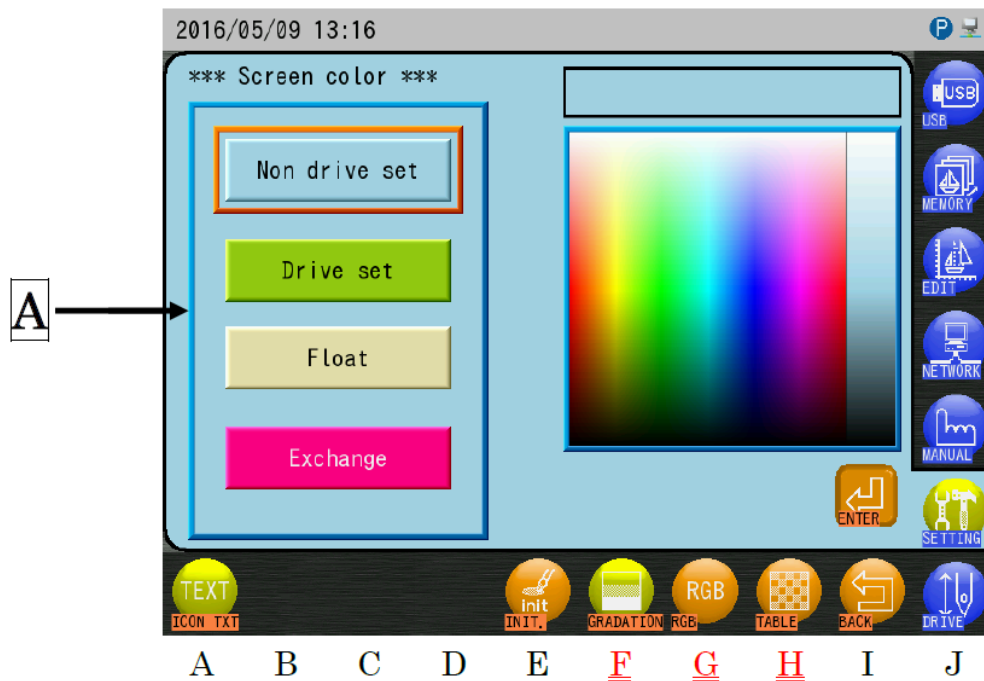
Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

## 9. Paramètres des couleurs de l'écran

### 9-1. Couleurs d'affichage pour chaque écran

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 2) Appuyez sur l'icône **ÉCRAN**  pour afficher le menu Couleur de l'écran.




Les écrans suivants peuvent être modifiés :


- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Non drive set (Hors mode Démarrer) | : Mode Veille                            |
| Drive Set (mode Démarrer)          | : Mode Démarrer                          |
| Float (Flottement)                 | : En mode Flottement                     |
| Exchange (Échange)                 | : Pendant temps d'arrêt (en mode Réseau) |


- 3) Sélectionnez un écran dans la zone **A** à gauche de l'écran.



4) Sélectionnez un élément de menu pour modifier les couleurs.

Icône **GRADATION**  : Saisie de la couleur via le clavier de gradation.

Icône **RGB**  (RVB) : Saisie de la couleur via le clavier RGB.




Icône **TABLEAU**  : Saisie de la couleur via le clavier de palette de couleurs.

5) Utilisez le clavier de saisie des couleurs à droite de l'écran pour modifier les couleurs.  
Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- Lorsqu'une couleur d'écran est modifiée, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez le menu.  
Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 9-2. Initialisation des couleurs d'affichage

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
  
- 2) Appuyez sur l'icône **ÉCRAN**  pour afficher le menu Couleur de l'écran.
  
- 3) Appuyez sur l'icône **INIT**. L'icône  au-dessus de « E » et maintenez-la enfoncée pour initialiser toutes les couleurs de fil ; un écran de confirmation apparaît.  
Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

### 9-3. Paramètres d'affichage du texte des icônes

1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

2) Appuyez sur l'icône **ÉCRAN**  pour afficher le menu Couleur de l'écran.

3) Appuyez sur l'icône **TEXTE**  pour basculer entre l'affichage des icônes AVEC ou SANS TEXTE.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 10. Paramètres d'affichage de la couleur de fil


### 10-1. Configuration des couleurs de fil

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **FIL** pour afficher le menu Couleur de fil.





Les éléments de fil suivants peuvent être modifiés :


- \* Couleurs de fil (Needle color)
- \* Paillettes (Sequin)
- \* Cordon pour verrouillage de point des machines zig-zag (Bobine)
- \* Couleurs de fil pour les machines à chenille (Boucleur)

- 3) Utilisez l'icône **COULEUR**  pour permuter entre les listes d'affichage de la couleur du fil.
- 4) Sélectionnez un élément de fil dans la zone **A** à droite de l'écran.

5) Sélectionnez un élément de menu pour modifier les couleurs.

Icône **GRADATION**  : Saisie de la couleur via le clavier de gradation.

Icône **RGB**  (RVB) : Saisie de la couleur via le clavier RGB.

Icône **TABLEAU**  : Saisie de la couleur via le clavier de palette de couleurs.



6) Utilisez le clavier de saisie des couleurs à droite de l'écran pour modifier les couleurs.  
Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

➤ Lorsqu'une couleur de fil est modifiée, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez le menu.

Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 10-2. Initialisation des couleurs de fil

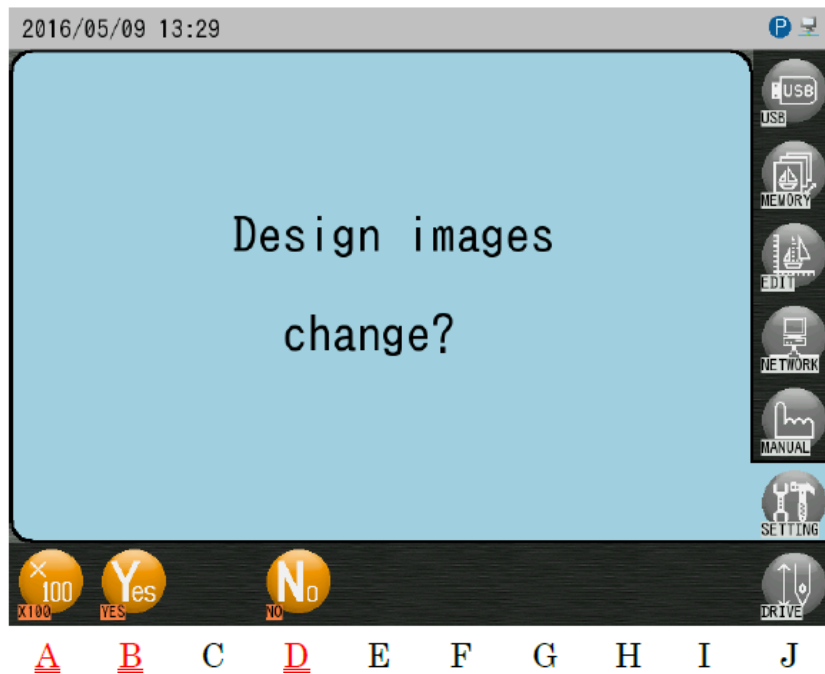
- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **FIL**  pour afficher le menu Couleur de fil.
- 3) Appuyez sur l'icône **INIT.**  Appuyez sur l'icône au-dessus de « E » pour initialiser toutes les couleurs de fil ; un écran de confirmation apparaît.  
Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

### 10-3. Mise à jour des images d'affichage du motif

Ces instructions expliquent comment mettre à jour les images d'affichage du motif en mémoire après avoir modifié l'affichage de la couleur de fil.

- \* Voir « Chapitre 3, 5. Sélection d'un motif » et « Chapitre 6, 1. Sélection d'un motif » pour plus de détails sur la liste des images de motif et l'affichage du motif apparaissant sur l'écran d'information.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **FIL**  pour afficher le menu Couleur de fil.
- 3) Appuyez sur l'icône **RAFRAÎCHIR**  pour afficher l'écran de modification des images du motif.



- Lorsqu'une couleur de fil est modifiée, un écran de confirmation apparaît automatiquement lorsque vous quittez le menu.  
Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8


Ch. 9

Ch. 10


Ch. 11

Ch. 12


Ch. 13

4) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « B » pour actualiser l'image du motif actuellement sélectionnée.

Appuyez d'abord sur l'icône **X100**  au-dessus de « A » puis sur l'icône YES

 (Oui) au-dessus de « B » pour actualise toutes les images du motif.

La mise à jour de toutes les images du motif peut prendre quelques minutes.

Appuyez sur l'icône **NO**  (Non) au-dessus de « D » pour annuler la mise à jour et revenir au menu des couleurs de fil.



# 11. Réseau



1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES** sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.



2) Appuyez sur l'icône **CONF RÉS** pour afficher la liste Configuration réseau.



Les adresses IP et MAC de l'automate sont affichées en haut de la liste de configuration du réseau.

3) Sélectionnez un élément du réseau dans la liste de configuration du réseau.

(1) Network (Réseau)	LAN (1) et COM (2) COM (2) est pour la connexion selon le protocole DFS COM
<input type="checkbox"/> ID	Définition de l'ID (le nom) de l'automate
(3) DHCP	Configuré sur « Enable » (Activer) pour utiliser les paramètres DHCP IP
(4) IP Address (Adresse IP)	Configuration de l'adresse IP de la machine
(5) Subnet mask (Masque de sous-réseau)	Configuration du masque de sous-réseau souhaité – la valeur par défaut est une valeur fixe standard
(6) Host IP (IP Hôte)	Configuration de l'adresse IP de l'ordinateur LEM Server
(7) Host Port (Port)	À modifier uniquement si la configuration des ports est modifiée

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
<b>Ch. 11</b>
Ch. 12
Ch. 13

hôte)	pour le logiciel LEM.
(8) Default gateway (Passerelle par défaut)	À modifier uniquement si le paramètre de passerelle par défaut est requis.

\* Les paramètres (1), (2), (4) et (6) doivent être configurés (Sauf si DHCP est désactivé, omettez 4).


4) Modifiez les éléments sélectionnés comme suit :

- « Network » (Réseau) et « DHCP »

Appuyez sur l'icône **MOINS**  ou sur l'icône **PLUS**  pour modifier la valeur.

Les icônes affichées à droite de l'écran peuvent également être utilisées pour des modifications.

- « ID »

Appuyez sur l'icône **MODIFIER**  pour ouvrir le clavier de caractères et saisir l'ID.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- « Host Port »

Appuyez sur l'icône **MOINS**  ou sur l'icône **PLUS**  pour modifier la valeur.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les valeurs.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- « Adresse IP », « Subnet mask » et « Host IP »

Utilisez le clavier de saisie de l'adresse IP à droite de l'écran pour modifier les valeurs.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- Lorsqu'un paramètre réseau est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez le menu.

Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

- Vous devez redémarrer la machine après avoir modifié des paramètres réseau pour que ces modifications prennent effet.

L'icône de connexion réseau sur la barre d'état est grisée lorsque des modifications ont été apportées mais que la machine n'a pas été redémarrée.

Voir « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la barre d'état.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

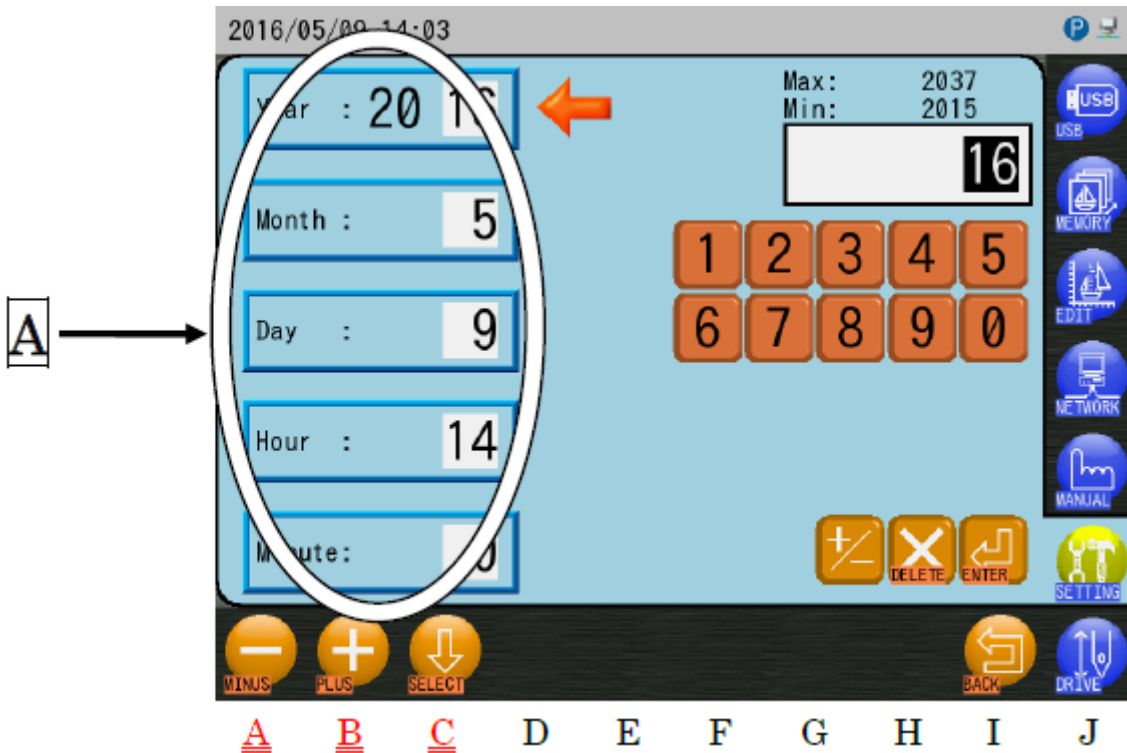



## 12. Configuration de la date et de l'heure


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

2) Appuyez sur l'icône **HORLOGE**  pour afficher les paramètres de la date et de l'heure.



3) Utilisez l'icône **SÉLECTIONNER**  au-dessus de « C » pour sélectionner un élément. Il est également possible de sélectionner un élément directement dans la zone A.

4) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur de 1.

5) Appuyez sur l'icône **PLUS** au-dessus de « B » pour augmenter la valeur de 1.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier les paramètres.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

### 13. Compteur bobine

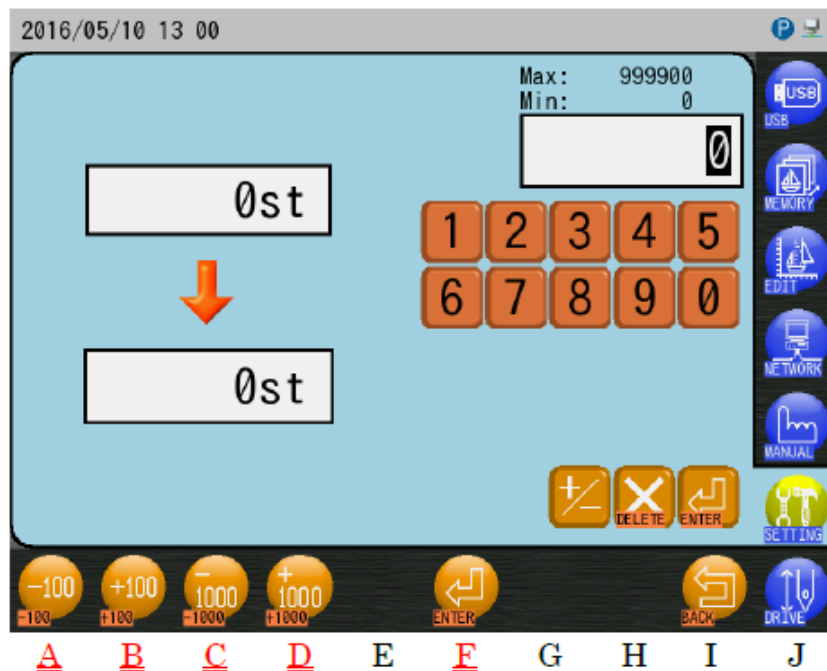
Le Compteur bobine arrête la machine et coupe la bobine dès qu'un nombre prédéfini de points sont brodés.

Lorsque la machine s'arrête pour le compteur bobine, elle affiche le message correspondant et le voyant LED vert du boîtier de tension s'allume. Redémarrez ensuite la machine à l'aide de l'interrupteur Start (démarrer) pour réinitialiser le compteur bobine.

Définissez le compteur bobine sur 0 pour l'arrêter.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.


- 2) Appuyez sur l'icône **COMPTEUR**  pour afficher les paramètres du compteur bobine.




Cadre supérieur gauche : Valeur actuelle et nouveau nombre défini


Cadre inférieur gauche : Valeur du compteur

3) Modification de la valeur actuelle.

Appuyez sur l'icône **-100**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur de 100 points.

Appuyez sur l'icône **+100**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur de 100 points.

Appuyez sur l'icône **-1000**  au-dessus de « C » pour diminuer la valeur de 1 000 points.

Appuyez sur l'icône **+1000**  au-dessus de « D » pour augmenter la valeur de 1 000 points.

Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour saisir la valeur. Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

4) Appuyez sur l'icône **ENTRÉE**  pour saisir la valeur Actuelle comme la valeur Compteur.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 14. Aide

Affiche les fichiers d'aide

Les fichiers d'aide doivent être enregistrés sur une clé USB.

### 14-1. Aperçu

Il existe 2 types de fonctions d'aide.

(1) Messages d'aide

Sélectionnez un fichier d'aide dans l'automate ou un fichier d'aide sur la clé USB pour l'afficher.

(2) Messages d'erreur

Lorsqu'un automate affiche une erreur, le fichier d'aide affiche le contenu de l'erreur.

Le fichier d'aide doit être enregistré sur la clé USB, au format suivant.

Il existe 3 types de fichiers d'aide.

(1) Index JPEG file (fichier JPEG Index) : Affiche les informations de table des matières pour les fichiers d'aide (au format .jpg).

(2) Index TEXT file (fichier TEXT Index) : Affiche les informations de table des matières pour les fichiers d'aide (au format .txt).

(3) Help JPEG file (fichier JPEG Aide) : Il s'agit des fichiers d'aide réels qui affichent les informations d'aide.



## 14-2. Structure du fichier d'aide

- 1) Dossier « HELFILES » (fichiers d'aide).

Le dossier « HELPFILES » doit être enregistré dans le dossier racine d'une clé USB.

  - \* Le nom « HELPFILES » doit être écrit en caractères de demi-largeur.

Un exemple d'arborescence de dossier des fichiers d'aide est proposé au point « 14-4. Structure de dossier du fichier d'aide ».
- 2) Un dossier « HELPBOOKS01 » doit être créé dans le dossier « HELPFILES ».
  - \* Le nom « HELPBOOKS01 » doit être écrit en caractères de demi-largeur.
- 3) Créez un dossier ayant l'extension de fichier « .nhb » dans le dossier « HELPBOOKS01 ». Si un dossier possède une extension de fichier « nhb », il est appelé un dossier NHB dans ce manuel.

Pour un dossier NHB, vous pouvez utiliser le nom de votre choix.

  - \* Il convient de nommer le dossier NHB à l'aide de caractères de demi-largeur, avec un maximum de 20 caractères. Vous pouvez créer jusqu'à 999 NHB dans un dossier HELPBOOKSxx.
- 4) Enregistrez l'« Index JPEG file », l'« Index TEXT file » et les « Help JPEG files » dans le dossier NHB associé.
  - \* Les fichiers Index JPEG et TEXT ne sont pas obligatoires. Toutefois, il est recommandé de fournir un fichier Index TEXT ou JPEG, ou les deux, pour permettre à l'opérateur de trouver le numéro de page du fichier d'aide spécifique qu'il recherche. Par conséquent, si les deux fichiers sont manquants, aucune page d'index ne s'affichera sur l'écran d'aide.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

5) Appliquez les règles suivantes pour nommer les fichiers :

Index JPEG file (fichier JPEG Index) : (nom de dossier NHB) \_index (page n°1-9).jpg

Index TEXT file (fichier TEXT Index) : (nom de dossier NHB) \_index.txt

Help JPEG file (fichier JPEG Aide) : (nom de dossier NHB) \_ (page n°1-99).jpg

\* Les noms du fichier JPEG doivent être écrits en caractères de demi-largeur.

La fonction d'aide est affichée selon l'ordre des numéros de page. Il convient d'en tenir compte lorsque vous nommez les fichiers.

Exemple : dossier NHB portant le nom « ABC » : ABC.nhb

Index JPEG file (fichier JPEG Index) : ABC\_index1.jpg

Index TEXT file (fichier TEXT Index) : ABC\_index.txt

Help JPEG file (fichier JPEG Aide) : ABC\_01.jpg

### 14-3. Structure des données pour afficher le contenu du message d'erreur

- 1) Dossier « HELPFILES » (fichiers d'aide).

Le dossier « HELPFILES » doit être enregistré dans le dossier racine d'une clé USB.

\* Le nom « HELPFILES » doit être écrit en caractères de demi-largeur.

Un exemple de structure de fichier d'aide est proposé au point « 14-4. Structure de dossier du fichier d'aide ».

- 2) Un dossier « ERRORBOOKS01 » doit être créé dans le dossier « HELPFILES ».

\* Le nom « ERRORBOOKS01 » doit être écrit en caractères de demi-largeur.

- 3) Créez 2 dossiers dans « ERRORBOOKS01 ».

AUTOMAT—MESSAGE.nhb : Dossier pour messages d'erreurs « A?? » (\*1)

DRIVER\_MESSAGE.nhb : Dossier pour messages d'erreurs « D?? » (\*1)

\*1 Remplacez les ?? par le numéro du message d'erreur.

- Vous devez utiliser les noms suivants : « AUTOMAT\_MESSAGE.nhb » et « DRIVER\_MESSAGE.nhb » pour ERRORBOOKS01. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres noms pour cette fonction. \* Les noms doivent être écrits en caractères de demi-largeur.

Voir « Chapitre 13, 3. Messages d'erreur » pour plus de détails sur les messages d'erreur.

- 4) Enregistrez l'« Index TEXT file » et les « Error JPEG files » dans chaque dossier.

L'Index TEXT file est indispensable pour la fonction d'aide du message d'erreur.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

5) Appliquez les règles suivantes pour nommer les fichiers :

Index TEXT files (fichiers TEXT Index) : AUTOMAT\_MESSAGE\_index.txt (pour les messages Automate) DRIVER\_MESSAGE\_index.txt (pour les messages Boîtier de commande)

Error JPEG files (fichiers JPEG Erreur) : AUTOMAT\_MESSAGE\_ (page N° 01-99) .jpg (pour messages Automate)

DRIVER\_MESSAGE\_ (page N° 01-99) .jpg (pour messages Boîtier de commande)

\* Les noms du fichier JPEG Erreur doivent être écrits en caractères de demi-largeur.

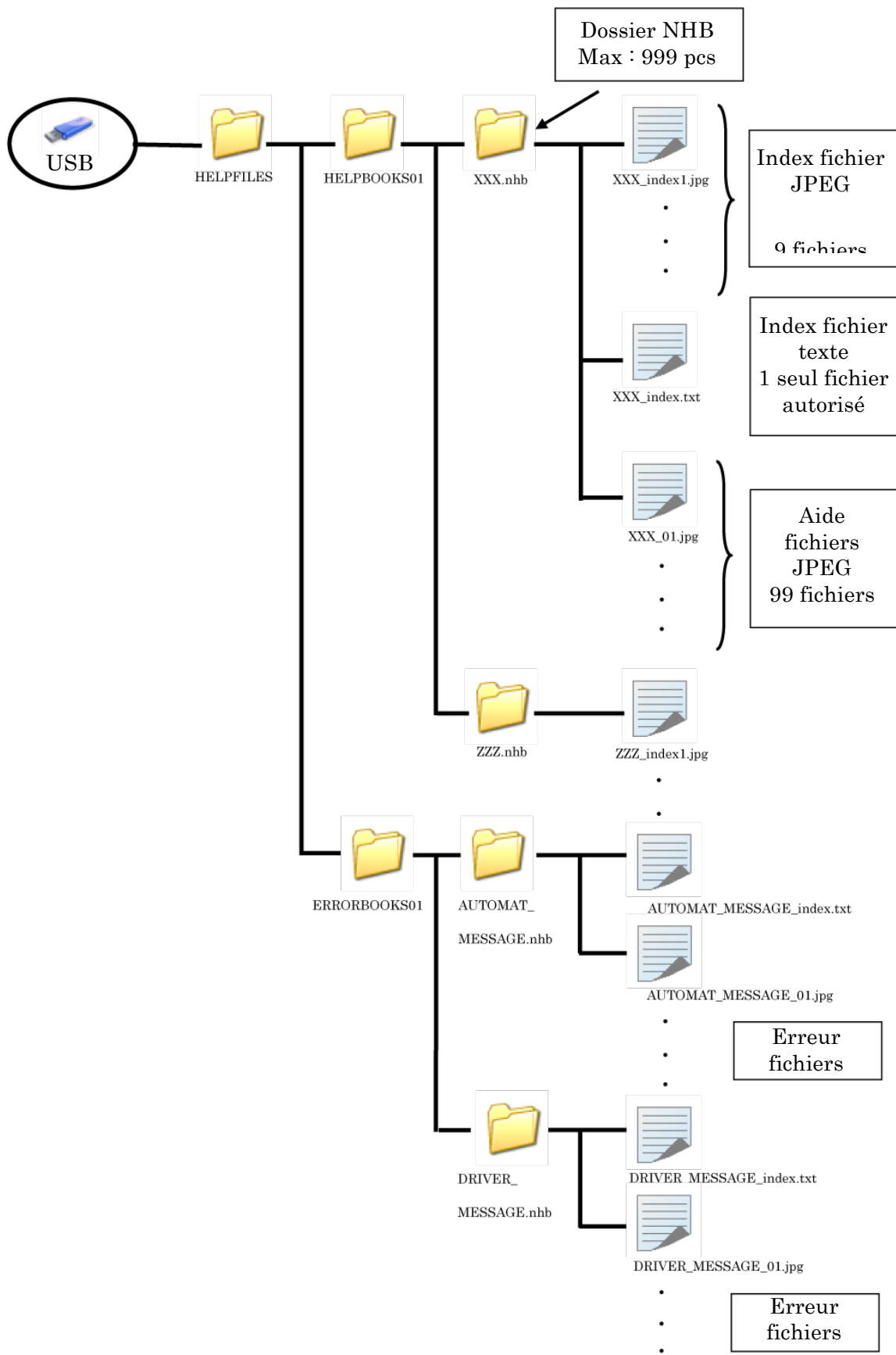
Exemple : Dossier « AUTOMAT\_MESSAGE.nhb »

Index TEXT file (fichier TEXT Index) : AUTOMAT\_MESSAGE\_index.txt

Error JPEG file (fichier JPEG Erreur) : AUTOMAT\_MESSAGE\_01.jpg

\* Certaines polices asiatiques utilisent des caractères de pleine largeur. N'utilisez pas ces polices de caractères pour créer ces noms de dossier ou de fichier. Utilisez des caractères de demi-largeur à la place.

14-4. Structure de dossier du fichier d'aide



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
<b>Ch. 11</b>
Ch. 12
Ch. 13

## 14-5. Spécification de fichier

Il convient de toujours utiliser la structure de fichier appropriée, tel qu'expliqué ci-dessus.

1) Pour les fichiers JPEG (fichiers Index et Help JPEG), utilisez uniquement une résolution « 430 X 360 ».

2) Contenu du fichier Index TEXT (TEXT Index) :

Écrivez le numéro de version du fichier nhb sur la première ligne.

Première ligne : nhb (n° de version)

\*La version nhb initiale est 100.

Voir les spécifications de la Version 100 ci-dessous.

Écrivez le numéro de page et les informations d'index de cette page au début de la deuxième ligne. (Page n°01-99), (Informations d'index, maximum 30 caractères)

Options :

Utilisez un « - » au début de la deuxième ligne ou au-delà pour afficher une ligne de séparation sur l'écran d'index de l'aide.

Utilisez la marque « # » au début d'une ligne pour écrire un commentaire qui ne sera pas affiché sur l'écran d'index de l'aide.


Exemple : Index fichier texte

```
nhb100 ← Version
#Comment1 ← Commentaire
01.First ← Numéro de page, informations d'index
02.Deuxième
#Comment2
- ← La ligne de séparation
03. Troisième
-
04. Quatrième
```

## 14-6. Affichage du fichier d'aide

- 1) Insérez la clé USB contenant les fichiers d'aide.

- 2) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.


- 3) Appuyez sur l'icône **AIDE**  pour afficher la « Help Books list » (Liste des manuels d'aide).




Numéro (No), nom du dossier NHB (Book name), numéro de page (Page)

- 4) Sélectionnez un emplacement de fichier d'aide dans la zone A.

Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  pour afficher les fichiers d'aide chargés dans la mémoire de l'automate.

Appuyez sur **USB1**  pour afficher les fichiers d'aide sur USB1.

Appuyez sur **USB2**  pour afficher les fichiers d'aide sur USB2.

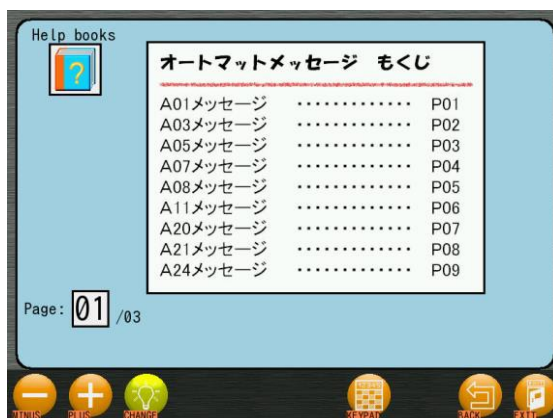
- 5) Sélectionnez un dossier NHB dans la liste des manuels d'aide.



6) Appuyez sur l'icône **INDEX** pour afficher l'index de l'aide.



(TEXT) Écran d'index



(JPEG) Écran d'index

L'écran d'index (TEXT) est une liste des fichiers d'aide présentée dans l'ordre des noms d'éléments (Index) et des numéros de page (Page).

L'écran d'index (JPEG) est une image JPEG du contenu de l'index.



Appuyez sur l'icône **CHANGER** pour basculer entre les écrans d'index (TEXT) et (JPEG).

Lors de l'affichage du fichier d'index (TEXT), vous pouvez faire défiler et sélectionner une page dans la liste.

Lors de l'affichage du fichier d'index (JPEG), appuyez sur les icônes **MOINS** ou



**PLUS** pour changer de pages d'image de l'index.



➤ En l'absence de fichiers d'index, l'écran d'aide accède directement à l'étape 7), même

si vous appuyez sur l'icône **INDEX**.



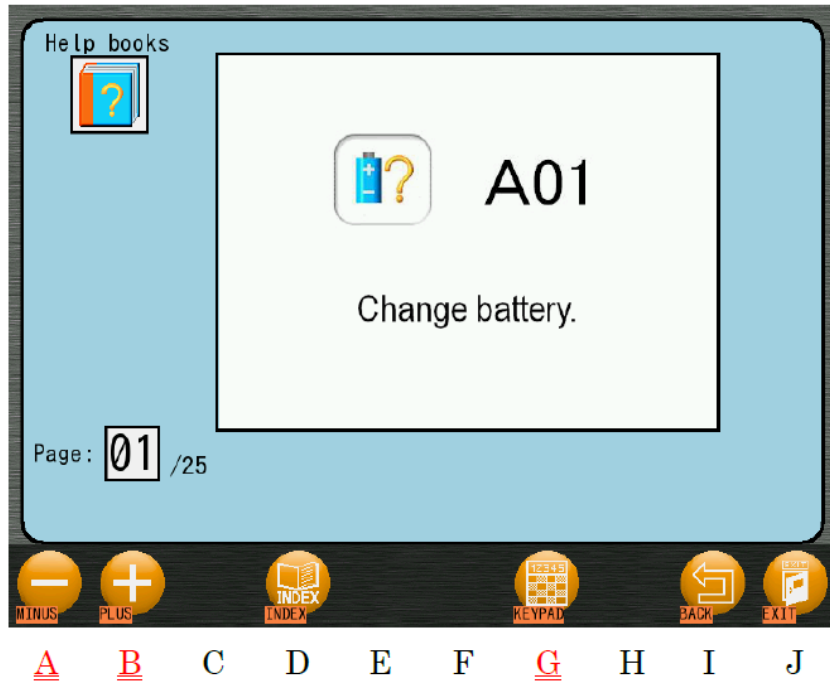


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


7) Appuyez sur l'icône **AFFICHER**  au-dessus de « F » pour afficher l'écran d'aide sélectionné.

Si aucune page n'est sélectionnée, la première page d'aide du fichier s'affiche.

Si une page est sélectionnée dans l'écran d'index (TEXT), cette page est affichée.




8) Appuyez sur l'icône **MOINS**  ou sur l'icône **PLUS**  pour modifier les numéros de page.


Utilisez l'icône **CLAVIER**  au-dessus de « G » pour saisir un numéro de page spécifique à ouvrir.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

## 14-7. Chargement d'un dossier NHB

1) Insérez la clé USB contenant le dossier NHB à charger.

2) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

3) Appuyez sur l'icône **AIDE**  pour afficher la « Help Books list » (Liste des manuels d'aide).



4) Sélectionnez le port USB qui contient le dossier NHB dans la zone A.

Appuyez sur l'icône **USB1**  pour sélectionner le port USB1.

Appuyez sur l'icône **USB2**  pour sélectionner le port USB2.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



- 5) Appuyez sur l'icône **SAISIE** pour afficher la liste des dossiers NHB pouvant être saisis.




- 6) Sélectionnez un dossier NHB dans la liste.
- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs dossiers NHB à charger :
    1. Double-cliquez sur un dossier pour le marquer d'une (\*).
    2. Sélectionnez d'autres dossiers et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
    3. Double-cliquez à nouveau sur un dossier marqué d'une (\*) pour le désélectionner.
    4. Si la mémoire contient déjà un dossier du même nom, ce dossier est écrasé.
    5. Un maximum de 3 dossiers peut être sélectionné pour la saisie.

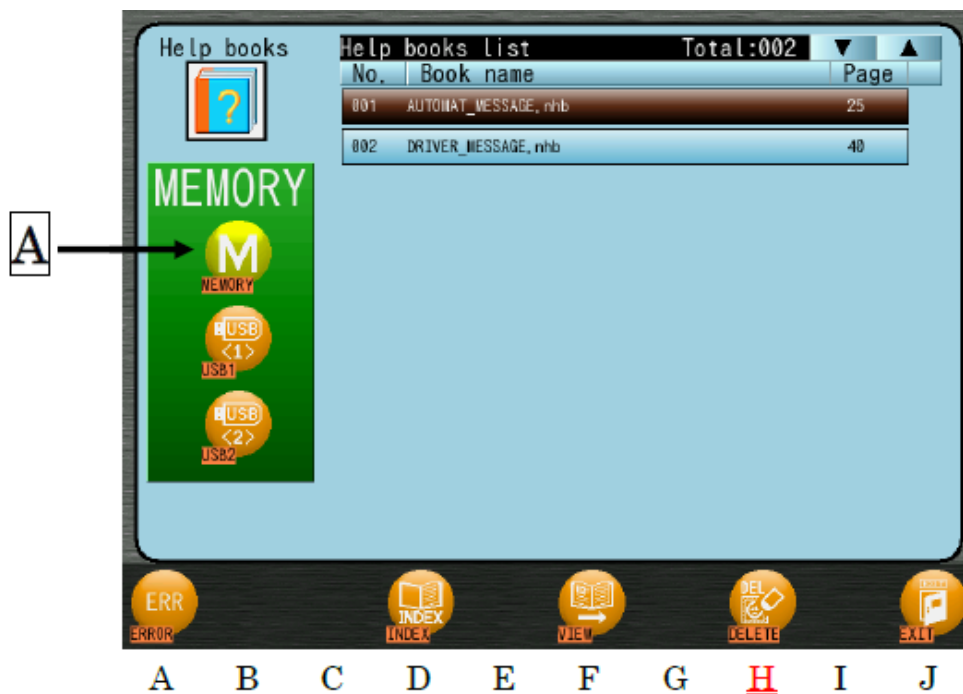
Pour supprimer des dossiers, voir « 14-8. Suppression de dossiers NHB dans l'automate » pour plus de détails.



- 7) Appuyez sur l'icône **ENTRÉE** au-dessus de « G » pour charger le(s) dossier(s) NHB sélectionné(s).


## 14-8. Suppression de dossiers NHB dans l'automate

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **AIDE**  pour afficher la « Help Books list » (Liste des manuels d'aide).



- 3) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  dans la zone **A** pour sélectionner la mémoire de l'automate.


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

4) Appuyez sur l'icône **DEL**  (Supprimer) pour afficher l'écran de suppression de dossiers NHB.



5) Sélectionnez le dossier NHB à supprimer dans la liste.


- Si vous souhaitez supprimer plusieurs dossiers NHB :
  1. Double-cliquez sur un dossier pour le marquer d'une (\*).
  2. Sélectionnez d'autres dossiers et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  3. Double-cliquez à nouveau sur un dossier marqué d'une (\*) pour le désélectionner.

6) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « A » pour supprimer le(s) dossier(s) NHB sélectionné(s).

## 14-9. Chargement d'un dossier NHB pour l'affichage du message d'erreur

- 1) Insérez une clé USB contenant des dossiers NHB pour l'affichage de l'erreur de l'automate.

- 2) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 3) Appuyez sur l'icône **AIDE**  pour afficher la « Help Books list » (Liste des manuels d'aide).



- 4) Sélectionnez le port USB correspondant à la clé USB dans la zone A.


Appuyez sur l'icône **USB1**  pour sélectionner le port USB1.

Appuyez sur l'icône **USB2**  pour sélectionner le port USB2.



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

5) Appuyez sur l'icône **SAISIE**  au-dessus de « I » pour afficher la liste des dossiers NHB.



6) Appuyez sur l'icône **ERREUR**  au-dessus de « A » et un écran de confirmation s'affiche pour charger les dossiers.  
 Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.


## 14-10. Affichage des fichiers d'aide du message d'erreur

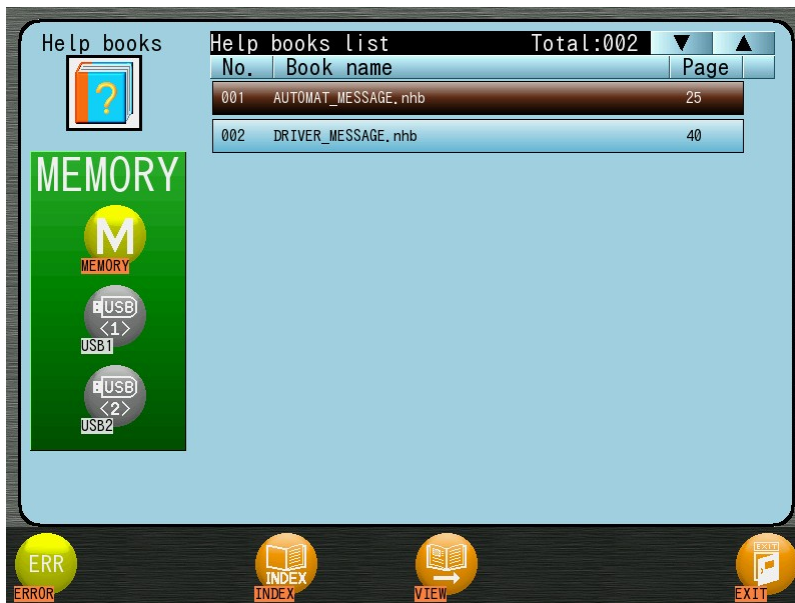
- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **AIDE**  pour afficher la « Help Books list » (Liste des manuels d'aide).



- 3) Appuyez sur l'icône **MÉMOIRE**  dans la zone **A** pour sélectionner la mémoire de l'automate.



- 4) Appuyez sur l'icône **ERREUR**  au-dessus de « A » pour afficher la liste des fichiers d'aide du message d'erreur.



- 5) Les fichiers d'aide peuvent être affichés en effectuant la même opération que dans « 14-6. Affichage du fichier d'aide ».

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 15. Affichage du contour du cadre

\* Cette fonction est disponible uniquement en mode Veille (pas en mode Démarrer).

### 15-1. Chargement des dossiers de contour du cadre

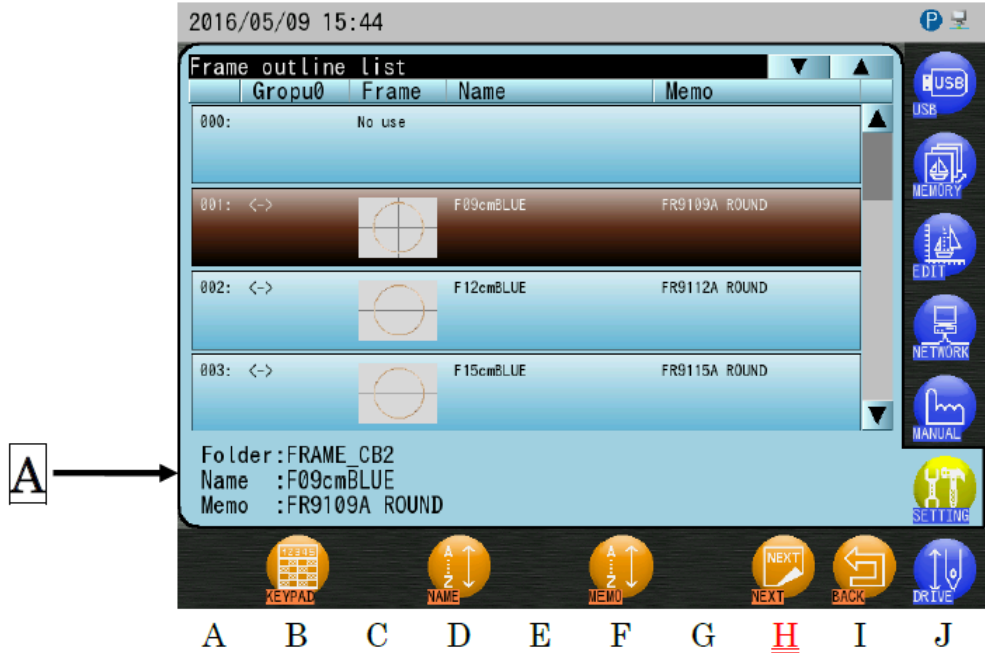
- 1) Créez un fichier « FRAME » (cadre) sur une clé USB.
  - Le nom du dossier « FRAME » est « FRAME » (caractères de demi-largeur).
  - « FRAME\_\*\*\* (un nom) » est également disponible.  
Ex : FRAME\_KS001
- 2) Copiez les données de contour de cadre dans le dossier « FRAME ».
  - Copiez les fichiers « \*\*\*.FMO » et « \*\*\*.BMP » sous la forme d'un ensemble pour chaque fichier de cadre.



- 3) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES** sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

4) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher la « Frame Outline list » (Liste de contour de cadre).



Les fichiers de données de contour du cadre s'affichent sous forme de liste.

Elle indique le numéro, le groupe, le bitmap du cadre (Frame), le nom (Name) et un Mémo.

La liste s'affiche dans l'ordre croissant du numéro de groupe.

Les opérations suivantes sont disponibles :

Filtrage par groupe

Modifiez l'ordre par nom ou dans l'ordre croissant ou décroissant du Mémo.

Voir « 15-4. Sélection d'un contour de cadre » pour plus de détails.

**A**: Affiche le nom et le mémo du fichier de données de contour du cadre actuellement sélectionné.

5) Appuyez sur l'icône **SUIVANT**



6) Appuyez sur l'icône **SAISIE** pour afficher la « Frame Outline USB Folder list » (Liste des dossiers USB de contour de cadre).



Les dossiers de contour de cadre présents sur le périphérique USB sont répertoriés. Le numéro des contours de cadre dans le dossier sélectionné est indiqué au bas de la liste.

7) Sélectionnez un dossier de contour de cadre dans la liste.

- Si vous souhaitez sélectionner plusieurs dossiers :
  1. Double-cliquez sur un dossier pour le marquer d'une (\*).
  2. Sélectionnez d'autres dossiers et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
  3. Double-cliquez à nouveau sur un dossier marqué d'une (\*) pour le désélectionner.



Utilisez l'icône **ALL** (Tous) au-dessus de « A » pour sélectionner jusqu'à 5 dossiers suivants dans la liste.

Appuyez une nouvelle fois pour annuler tous les dossiers sélectionnés.

- Si un dossier du même nom a déjà été chargé, les données de contour de cadre présentes dans le dossier sont écrasées.
- Un maximum de 5 dossiers peut être chargé.  
Si 5 dossiers ont déjà été chargés, supprimez un dossier pour en charger un autre.  
Voir « 14-3. Suppression d'un dossier de contour de cadre » pour plus de détails.







8) Appuyez sur l'icône **ENTRÉE** au-dessus de « G » pour charger les dossiers sélectionnés.

Après chargement, la liste des dossiers de contour de cadre s'affiche.

Voir « 15-2. Sélection d'un dossier de contour de cadre ».


Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 15-2. Sélection d'un dossier de contour de cadre

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher la « Frame Outline list » (Liste de contour de cadre).
- 3) Appuyez sur l'icône **SUIVANT**  au-dessus de « H ».
- 4) Appuyez sur l'icône **DOSSIER**  au-dessus de « D » pour afficher la « Frame Outline Folder list » (Liste des dossiers de contour de cadre).

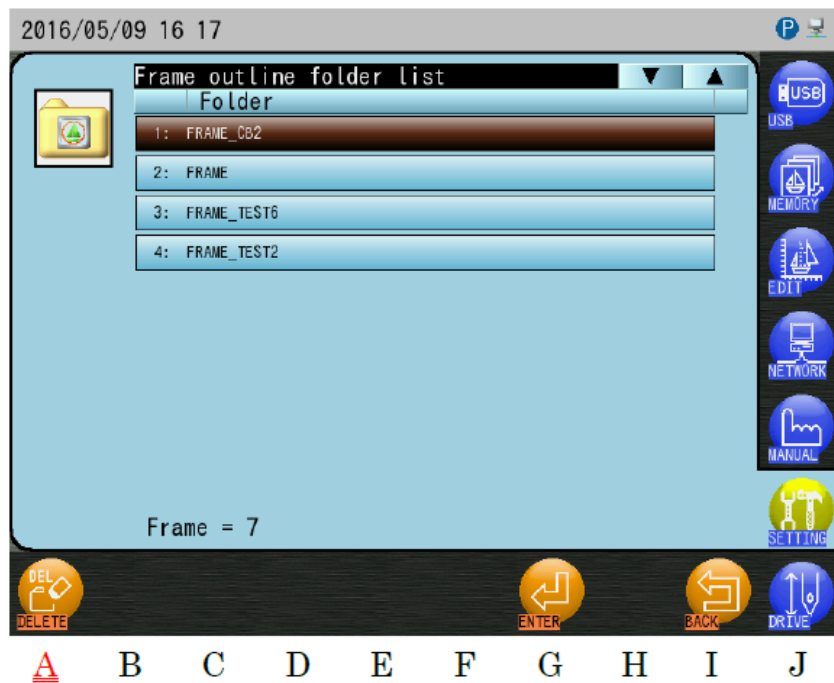


Le numéro des données de contour de cadre dans le dossier sélectionné est indiqué au bas de la liste.

- 5) Sélectionnez un dossier de contour de cadre dans la liste.
- 6) Appuyez sur l'icône **ENTRÉE**  au-dessus de « G » pour utiliser le dossier de contour de cadre sélectionné.

### 15-3. Suppression d'un dossier de contour de cadre

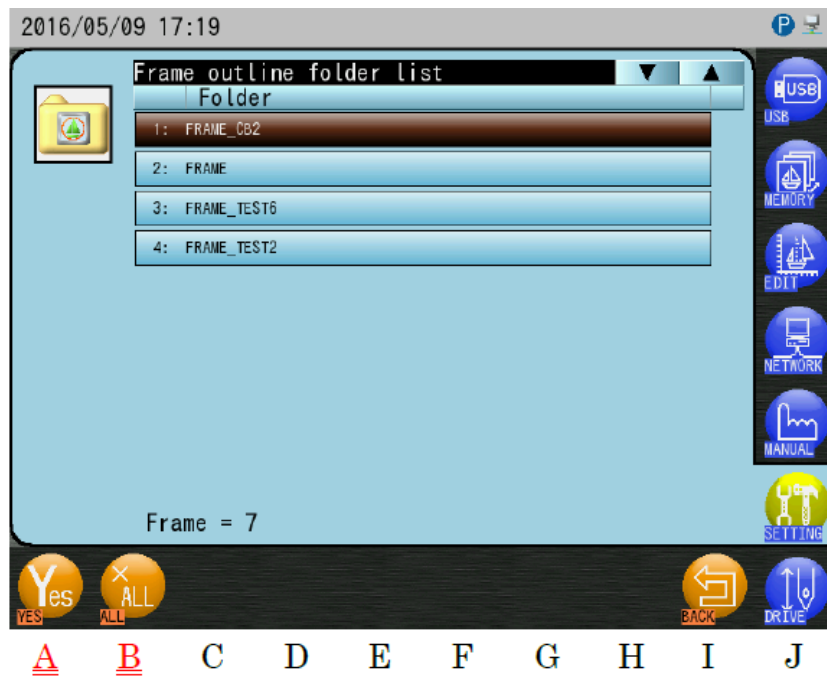
- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher la « Frame Outline list » (Liste de contour de cadre).
- 3) Appuyez sur l'icône **SUIVANT**  au-dessus de « H ».
- 4) Appuyez sur l'icône **DOSSIER**  au-dessus de « D » pour afficher la « Frame Outline Folder list » (Liste des dossiers de contour de cadre).



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



- 5) Appuyez sur l'icône **DEL** (Supprimer) pour afficher le menu de suppression.



- 6) Sélectionnez un dossier de contour de cadre dans la liste.

➤ Si vous souhaitez sélectionner plusieurs dossiers :

1. Double-cliquez sur un dossier pour le marquer d'une (\*).
2. Sélectionnez d'autres dossiers et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).
3. Double-cliquez à nouveau sur un dossier marqué d'une (\*) pour le désélectionner.



Utilisez l'icône **TOUT** au-dessus de « B » pour sélectionner ou annuler tous les dossiers.




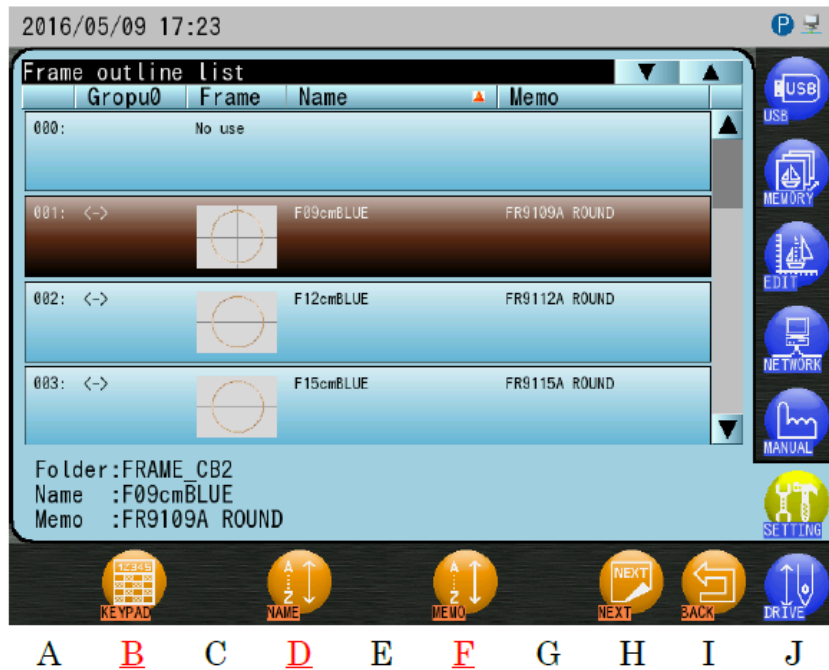
- 7) Appuyez sur l'icône **YES** (Oui) au-dessus de « A » pour supprimer le(s) dossier(s) de contour de cadre sélectionné(s).



## 15-4. Sélection d'un contour de cadre

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 2) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher la « Frame Outline list » (Liste de contour de cadre).



- 3) Le filtrage par groupe est disponible.

Appuyez sur l'icône **CLAVIER**  au-dessus de « B » pour afficher le clavier numérique.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

Saisissez le numéro d'un groupe pour afficher uniquement les contours de ce groupe.

Numéro de groupe <-> désigne tous les contours de cadre.

- 4) Il est possible de réorganiser l'affichage par nom ou mémo, dans l'ordre croissant (A-->Z) ou décroissant (Z-->A).

Appuyez sur l'icône **NOM**  au-dessus de « D » pour réorganiser par nom.

Appuyez sur l'icône **MÉMO**  au-dessus de « F » pour réorganiser par mémo.


\* Après la réorganisation, les flèches  (ordre croissant) ou  (ordre décroissant) apparaissent en haut de la liste.

5) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste.

\* Sélectionnez « 000. No Use » si vous ne voulez pas afficher un contour de cadre.


## 15-5. Suppression du contour du cadre

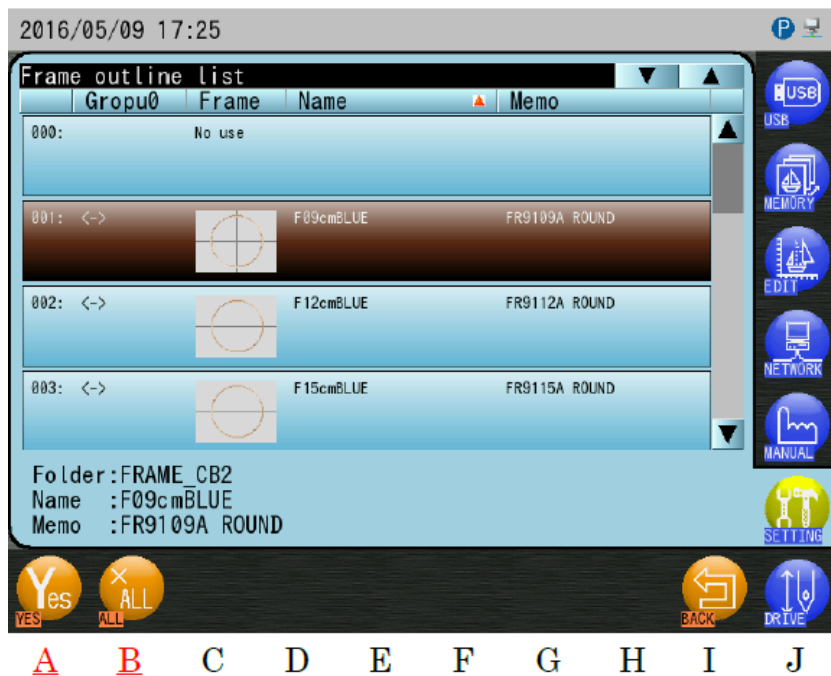
1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

2) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher la « Frame Outline list » (Liste de contour de cadre).

3) Appuyez sur l'icône **SUIVANT**  au-dessus de « H ».

4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : Not use ».

5) Appuyez sur l'icône **DEL**  (Supprimer) au-dessus de « A » pour afficher le menu de suppression.



6) Sélectionnez le contour de cadre à supprimer dans la liste.

➤ Si vous souhaitez sélectionner plusieurs contours :

4. Double-cliquez sur un contour pour le marquer d'une (\*).

5. Sélectionnez d'autres contours et double-cliquez dessus pour les marquer d'une (\*).

6. Double-cliquez à nouveau sur un contour marqué d'une (\*) pour le désélectionner.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8


Ch. 9


Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

Utilisez l'icône **TOUT**  au-dessus de « B » pour sélectionner ou annuler tous les contours de cadre.

- 7) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « A » pour supprimer le(s) contour(s) de cadre sélectionné(s).

## 15-6. Modification des numéros de groupe de contours de cadre

\* Des numéros de groupe peuvent être attribués aux contours de cadre à des fins d'affichage et de sélection.


Aucun numéro de groupe <-> affiche tous les contours de cadre.

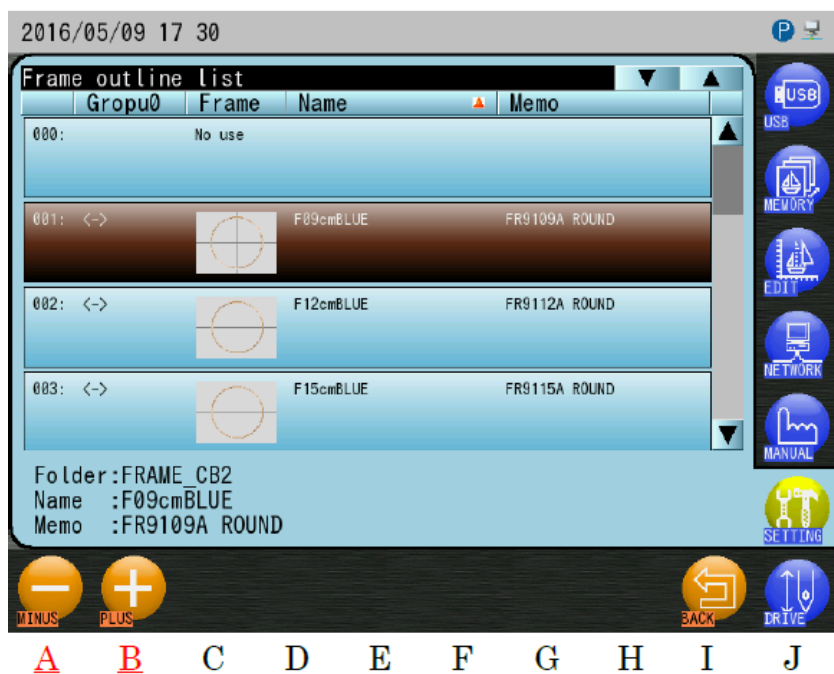
- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 2) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher la « Frame Outline list » (Liste de contour de cadre).

- 3) Appuyez sur l'icône **SUIVANT**  au-dessus de « H ».


- 4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : Not use ».

- 5) Appuyez sur l'icône **GROUPE**  au-dessus de « B » pour afficher le menu de modification du numéro de groupe.



6) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste pour attribuer ou modifier un numéro de groupe.

7) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer le numéro de groupe.





Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter le numéro de groupe.

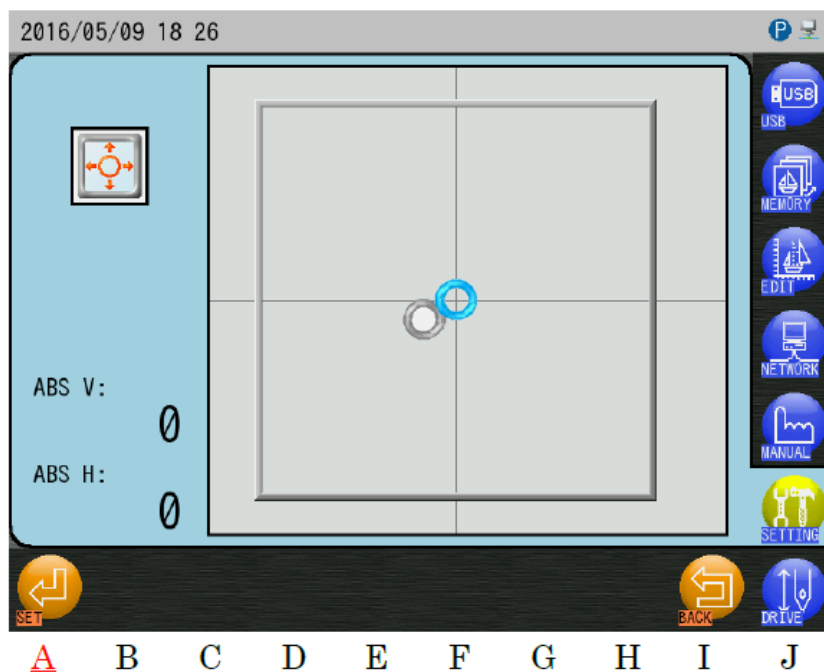
Les numéros de groupe <-> (aucun groupe) et « 1~9 » peuvent être affectés.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 15-7. Décalage du contour du cadre


Ajustement du décalage du cadre pour centrer le cadre sur la machine.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher la « Frame Outline list » (Liste de contour de cadre).
- 3) Appuyez sur l'icône **SUIVANT**  au-dessus de « H ».
- 4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : No use ».
- 5) Appuyez sur l'icône **DÉCALAGE**  au-dessus de « D » pour afficher l'écran de décalage du cadre.



Le carré extérieur affiché indique les paramètres de limite inférieure du cadre de la machine.





- 6) Utilisez les **touches de navigation** pour régler la position de décalage du cadre.

- 7) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  au-dessus de « A » et maintenez-la enfoncée pour enregistrer la nouvelle position de décalage.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13


## 15-8. Marge du contour du cadre

Utilisez cette fonction pour configurer un contour de marge de sécurité dans l'affichage du cadre afin d'être averti lorsque la machine approche trop près du cadre.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher la « Frame Outline list » (Liste de contour de cadre).
- 3) Appuyez sur l'icône **SUIVANT**  au-dessus de « H ».
- 4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : No use ».
- 5) Appuyez sur l'icône **DÉFINIR**  pour afficher les « Frame Outline Parameters » (Paramètres du contour de cadre).



- 6) Appuyez sur l'icône **MOINS**  au-dessus de « A » pour diminuer la valeur configurée.

Appuyez sur l'icône **PLUS**  au-dessus de « B » pour augmenter la valeur



configurée.





Le clavier numérique à droite de l'écran peut également être utilisé pour modifier la valeur configurée.

Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

- Lorsque le paramètre de marge est modifié, un écran de confirmation apparaît lorsque vous quittez l'écran. Voir « Chapitre 3, 6. Écran de confirmation » pour plus de détails sur la confirmation.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
<b>Ch. 11</b>
Ch. 12
Ch. 13

## 15-9. Modification d'un mémo

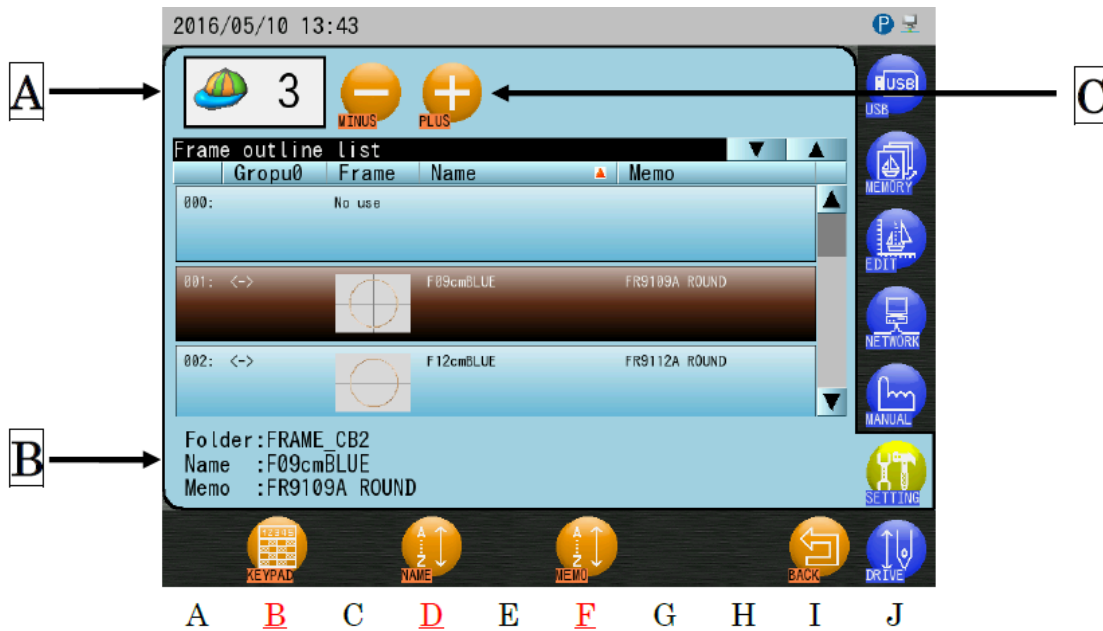
- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
  - 2) Appuyez sur l'icône **CONTOUR**  pour afficher la « Frame Outline list » (Liste de contour de cadre).
  - 3) Appuyez sur l'icône **SUIVANT**  au-dessus de « H ».
  - 4) Sélectionnez un contour de cadre dans la liste, autre que « 000 : No use ».
  - 5) Appuyez sur l'icône **MÉMO**  au-dessus de « G » pour afficher le clavier de caractères et modifier le contour de cadre sélectionné.
- Voir « Chapitre 3, 9. Clavier » pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.

## 16. Paramètres du mode Cadre à casquettes

Instructions relatives à la programmation de l'icône du mode automatique Cadre à casquettes. Cette fonction configure l'élément de programme 13 « Cap frame » (Cadre à casquettes) et le contour de cadre utilisé lorsque le mode Cadre à casquettes est activé pour broder des casquettes.

- \* Cette fonction ne peut être utilisée en mode Démarrer.
- \* Voir « Chapitre 8, 7. Mode Cadre à casquettes » et « 15. Affichage du contour du cadre » pour plus de détails.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **CASQUETTE**  pour afficher l'écran de configuration du mode Cadre à casquettes.



**A**: Valeur de l'élément de programme n°13 « Cap frame » (Cadre à casquettes) lorsque le mode Cadre à casquettes est activé.

**B**: Contour de cadre utilisé lorsque le mode Cadre à casquettes est activé.

- 3) Modifiez la valeur de l'élément du programme n°13 « Cap frame » (Cadre à casquettes) devant être utilisée par l'icône du mode Cadre à casquettes.

Appuyez sur l'icône **MOINS**  dans la zone **C** pour diminuer la valeur.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

Appuyez sur l'icône **PLUS**  dans la zone  pour augmenter la valeur.

- 4) Dans la liste, sélectionnez le contour de cadre devant être utilisé par l'icône du mode Cadre à casquettes.
  - \* Sélectionnez « 000. No Use » si vous ne voulez pas afficher un contour de cadre.
  - \* Pour plus de détails sur la sélection d'un contour de cadre, voir « 15-4. Sélection d'un contour de cadre ».

## 17. Totaux de production par jour

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.
- 2) Appuyez sur l'icône **PRODUCTION**  pour afficher la « Oneday product list » (Liste de production quotidienne).



The screenshot shows a handheld device screen with the title 'Oneday product list' and a table of production data. The table has two columns: 'Date' and 'Stitch'. The data rows are as follows:

Date	Stitch
2016 / 05 / 09	0 st
2016 / 04 / 28	0 st
2016 / 04 / 27	481 st
2016 / 04 / 26	0 st
2016 / 04 / 25	0 st

The screen also displays the date and time '2016/05/09 18:40' at the top left. On the right side, there is a vertical menu with icons for USB, MEMORY, EDIT, NETWORK, MANUAL, and SETTING. At the bottom, there are 'BACK' and 'DRIVE' icons.

La liste indique la production totale des 5 derniers jours.

\* Les jours pendant lesquels l'automate n'a pas été démarré ne sont pas enregistrés.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10


Ch. 11


Ch. 12

Ch. 13

## 18. Insertion automatique de la 1ère fonction de couleur

Sélectionnez si vous souhaitez ajouter automatiquement ou non une fonction d'arrêt au début d'un motif (fonction de démarrage) lors de la lecture d'un motif en mémoire

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 2) Appuyez sur l'icône **AJOUTER ARRÊT**  pour activer cette fonctionnalité. Appuyez à nouveau sur cette icône pour annuler. Lorsque l'icône est jaune, une fonction d'arrêt est automatiquement ajoutée à la fonction 0 st lors du chargement d'un motif en mémoire.


## 19. Sélection du nom

### 19-1. Configuration du mode Sélection du nom



Active/désactive le mode Sélection du nom.

\* Cette fonction ne peut être utilisée en mode Démarrer.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 2) Appuyez sur l'icône **MODE ACTIVÉ**  pour activer/désactiver le mode Sélection du nom.

Lorsque l'icône mode Sélection du nom  est jaune, le mode est activé.

- Lorsque le mode Sélection du nom est activé,  (icône séparation horizontale) ou  (icône séparation verticale) apparaît dans la barre d'état.
- Le flottement à haute vitesse sur les noms de début est disponible lorsque le mode Sélection du nom est activé. Voir « Chapitre 9, 12. Flottement à haute vitesse (selon la Sélection du nom) » pour plus de détails.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

## 19-2. Configuration de l'affichage de la Sélection du nom

Instructions sur la manière dont la sélection du nom est affichée dans la zone d'informations sur le motif 1.

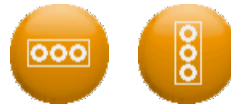
Voir « Chapitre 3, 5. Structure de l'écran » pour plus de détails sur la zone d'informations sur le motif 1.

- \* Cette fonction est disponible uniquement en mode Veille et lorsque le mode Sélection du nom est activé.


Voir « 19-1. Configuration du mode Sélection du nom » pour plus de détails sur l'activation du mode Sélection du nom.

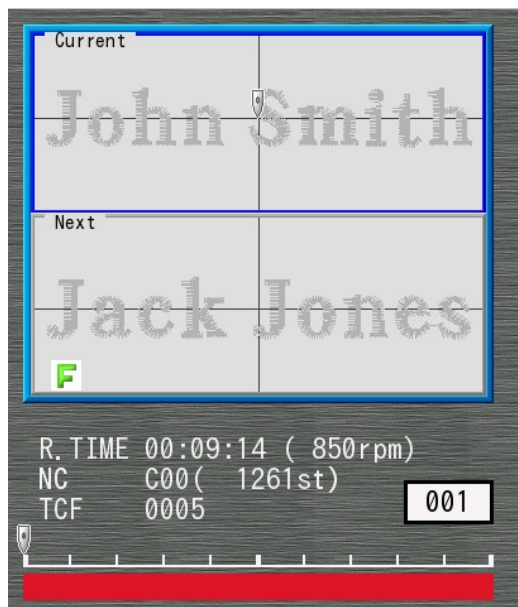



- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES** sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

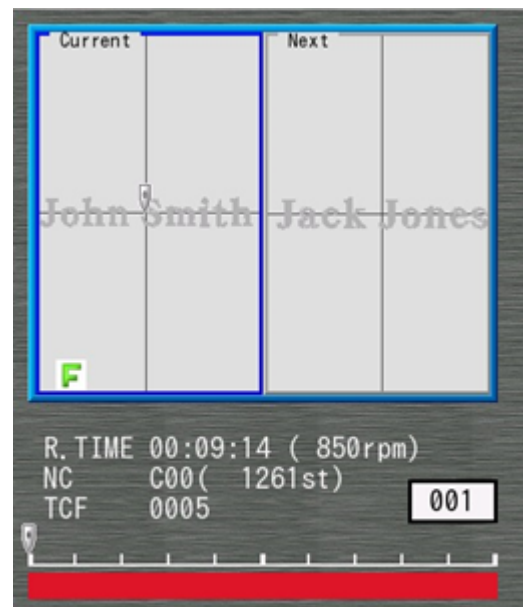


- 2) Appuyez sur l'icône **MODE AFFICHAGE** pour basculer entre les modes d'affichage séparation horizontale ou verticale. Cette configuration détermine la manière dont le motif de sélection du nom est affiché pendant la broderie.

Séparation horizontale : 



Séparation verticale : 



Zone d'informations sur le motif 1

- \* Les icônes suivantes apparaissent dans la barre d'état pour indiquer le mode d'affichage de la sélection du nom actuellement sélectionné.



(Séparation horizontale) ou



(Séparation verticale)

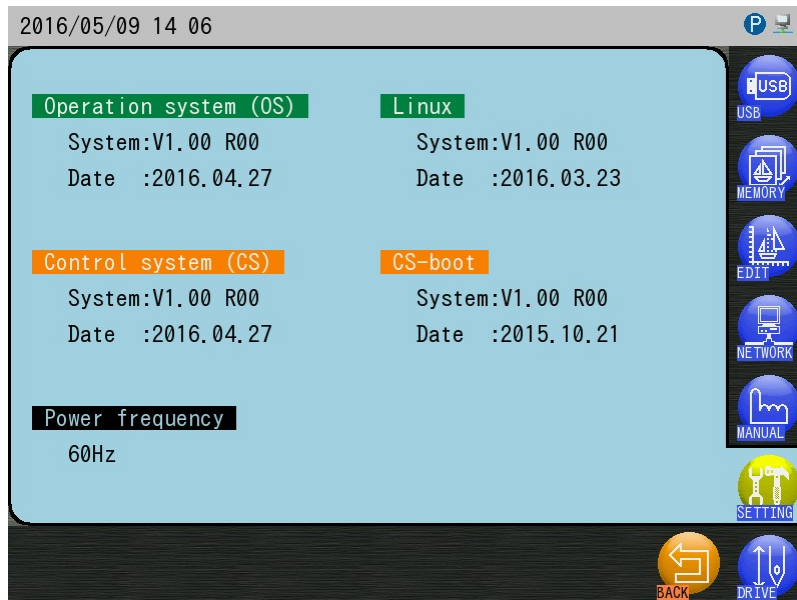


Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--

## 20. Version du logiciel

1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

2) Appuyez sur l'icône **VERSION**  pour afficher l'écran Version.



Operation system (OS) (Système d'exploitation) : Version du logiciel d'exploitation

Control system (CS) (Système de commande) : Version du logiciel de commande de la  
brodeuse


Linux : Version Linux

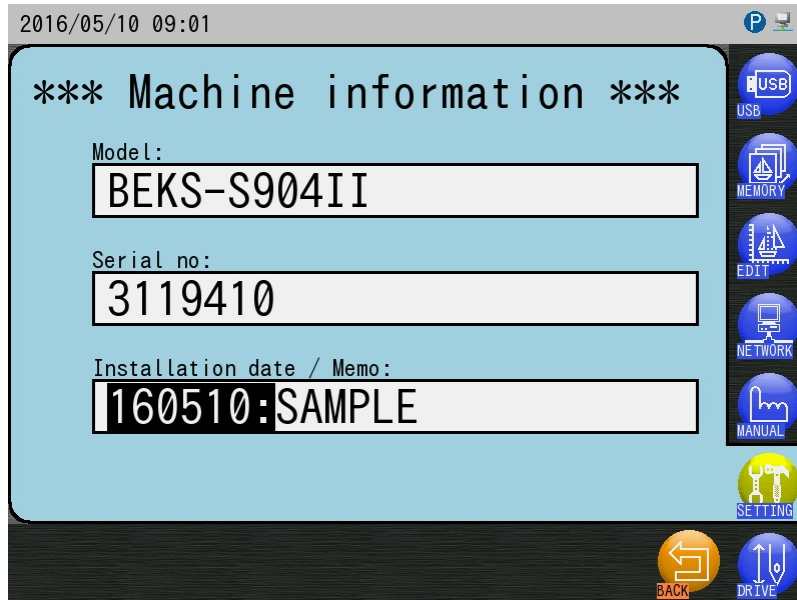
CS-boot (Démarrage CS) : Version Boot ROM

Power Frequency (Fréquence électrique) : Fréquence d'alimentation électrique en Hz

## 21. Écran d'informations sur la machine

1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

2) Appuyez sur l'icône **INFO MA**  pour afficher l'écran Informations sur la machine.



Model (Modèle)

Serial number (Numéro de série)

Installation date / Memo (Date d'installation / mémo)

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

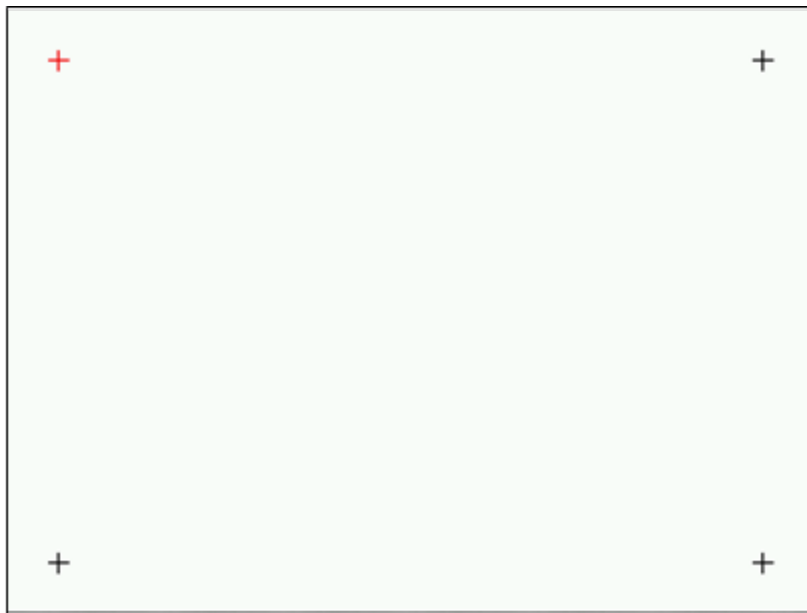
Ch. 13

## 22. Calibrage de l'écran tactile

- Le calibrage est effectué en usine. Il n'est généralement pas nécessaire d'effectuer un nouveau calibrage.
- Toutefois, en cas de problème avec l'écran tactile, procédez à un calibrage.  
Ex) Lorsque vous touchez l'écran, le curseur ne se positionne pas correctement.
- Une autre méthode de calibrage est expliquée au « Chapitre 12, 6. Calibrage de l'écran tactile ».  
Utilisez cette méthode si le mauvais alignement du curseur est si important qu'il vous empêche d'utiliser l'icône Calibrer.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

- 2) Appuyez sur l'icône **CALIBRER**  pour afficher l'écran Calibrage de l'écran tactile.



- 3) Touchez le centre du « + » rouge à l'aide d'un objet à bout souple, comme un stylet par exemple.  
(N'utilisez pas d'objets pointus car cela risque d'endommager l'écran)  
Ensuite, le « + » rouge devient noir et le « + » suivant à toucher devient rouge.


L'ordre de touche des « + » est le suivant : « En haut à gauche » -> « En bas à gauche » -> « En bas à droite » -> « En haut à droite »


- 4) Après avoir touché tous les « + », le calibrage est terminé et l'écran revient au menu Préférences.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
<b>Ch. 11</b>
Ch. 12
Ch. 13

## 23. Affichage OFF

Instructions relatives à l'arrêt de l'écran de l'automate pour réduire la consommation d'énergie.

- 1) Appuyez sur l'icône **PARAMÈTRES**  sur l'écran principal pour afficher le menu Préférences.

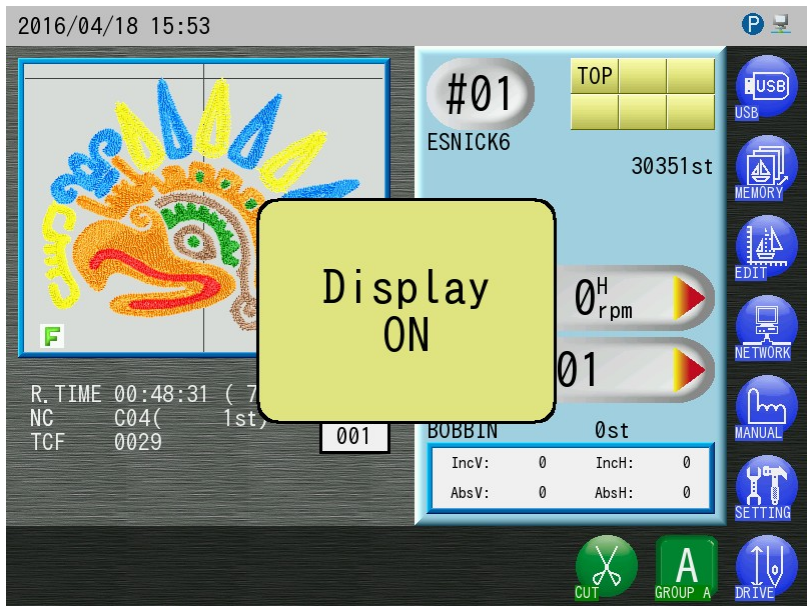
- 2) Appuyez sur l'icône **ÉCRAN**  pour éteindre l'écran de l'automate. L'indicateur « Display OFF » (Écran éteint) s'allume sur le panneau de l'automate pour indiquer que l'écran est éteint.



- 3) Appuyez n'importe où sur l'écran tactile ou sur une touche de navigation pour annuler la fonction Display OFF.

Si un message d'erreur s'affiche, la fonction est automatiquement annulée.

Lorsque l'écran se rallume, le message « Display ON » (Écran allumé) apparaît brièvement.



Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
<b>Ch. 11</b>
Ch. 12
Ch. 13

# Chapitre 12. Système

Le présent chapitre contient des instructions sur les programmes système de l'automate KS :

1. Structure des fichiers système
2. Mise à jour du logiciel de base
3. Mise à jour Linux
4. Initialisation de la mémoire
5. Formatage de la carte SD
6. Calibrage de l'écran tactile

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
<b>Ch. 12</b>
Ch. 13



# 1. Structure des fichiers système

BEKS se compose de 2 programmes système : exploitation et commande.

Le système d'exploitation sert au fonctionnement (Linux).

Le système de commande sert à la commande de la machine (carte MC). Le principe consiste à mettre à jour les versions logicielles des deux systèmes simultanément.

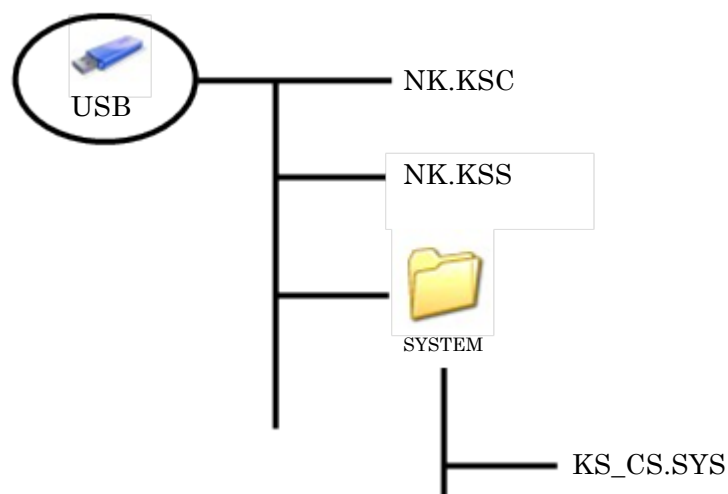
Pour vérifier la version du logiciel de base chargé sur la machine, consultez l'écran d'informations Version.

Voir « Chapitre 11, 20. Version du logiciel » pour plus de détails.

Operation system (OS)	Control system (CS)
System:V1.00 R00	System:V1.00 R00
Date :2016.04.27	Date :2016.04.27

- Pour la mise à jour du système d'exploitation et de commande :  
System Update File (fichier de mise à jour système) : NK.KSC
  - Pour la mise à jour du système d'exploitation seul :  
System Update File (fichier de mise à jour système) : NK.KSS
  - Pour la mise à jour du système de commande seul :  
System Update File (fichier de mise à jour système) : KS\_CS.SYS
- Enregistrez ce fichier dans le dossier « SYSTEM » USB. Voir « 2. Mise à jour du logiciel de base ».
- ✧ En règle générale, les deux systèmes sont mis à jour simultanément.

Enregistrer chaque fichier système dans le dossier approprié sur votre clé USB comme suit.

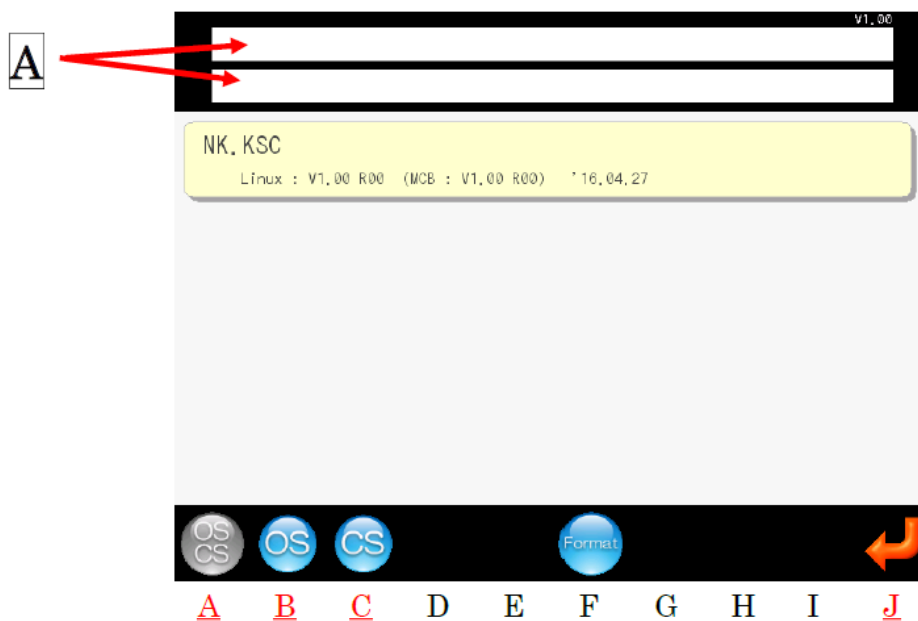


Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--

## 2. Mise à jour du logiciel de base

Instructions relatives à la mise à jour du logiciel de base sur la machine :

- 1) Arrêtez l'automate.
- 2) Insérez la clé USB à mémoire Flash contenant les fichiers de mise à jour du système.
- 3) Alors que la machine est hors tension, appuyez sur la touche Origine et maintenez-la enfoncée, puis remettez la machine En marche.
- 4) Maintenez la touche Origin (Origine) enfoncée jusqu'à ce que la machine émette un signal sonore discontinu.
- 5) L'écran System Update (mise à jour du système) apparaît.



Cet écran indique les noms des fichiers, les versions des logiciels de base et les dates.


La section A affiche le statut de mise à jour système.


Ligne du dessus (Linux) : Système d'exploitation


Ligne du dessous (MCB) : Système de commande

Voir « 1. Structure du fichier système » pour plus de détails.

- 6) Sélectionnez le système à mettre à jour.

Appuyez sur l'icône **OS/CS**  (Système d'exploitation/Système de commande) au-dessus de « A » pour mettre à jour le logiciel du système d'exploitation et du système de commande simultanément.

Appuyez sur l'icône **CS**  (Système de commande) au-dessus de « C » pour mettre à jour le système de commande.

Appuyez sur l'icône **OS**  (Système d'exploitation) au-dessus de « B » pour mettre à jour le système d'exploitation.

La version du système d'exploitation est affichée comme suit :

La version du système de commande indiquée entre parenthèses désigne la version compatible avec cette version du système d'exploitation.

La machine risque de ne pas fonctionner correctement si les versions du système d'exploitation et du logiciel de commande ne sont pas compatibles.

Linux : V1.00 R00 (MCB : V1.00 R00) '16.04.27

- 7) Sélectionnez la version du système à mettre à jour dans la liste.

8) Appuyez sur l'icône **Entrée**  au-dessus de « J » et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que la mise à jour démarre.

- 9) Une fois la mise à jour terminée, mettez la machine hors tension au niveau de l'automate et redémarrez.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

### 3. Mise à jour Linux

Mettre à jour le logiciel du système Linux vers une version plus récente.

Voir « Chapitre 11, 20. Version du logiciel » pour plus de détails.

- 1) Arrêtez l'automate.
- 2) Insérez la clé USB à mémoire Flash contenant les fichiers du système Linux.  
Le nom du fichier du système Linux est « uImage.lzo ».
- 3) Appuyez sur la moitié supérieure de l'écran et maintenez-la enfoncée puis mettez la machine en marche.
- 4) L'écran de mise à jour Linux apparaît.
- 5) Une fois la mise à jour Linux terminée, l'écran d'origine configuré s'affiche.



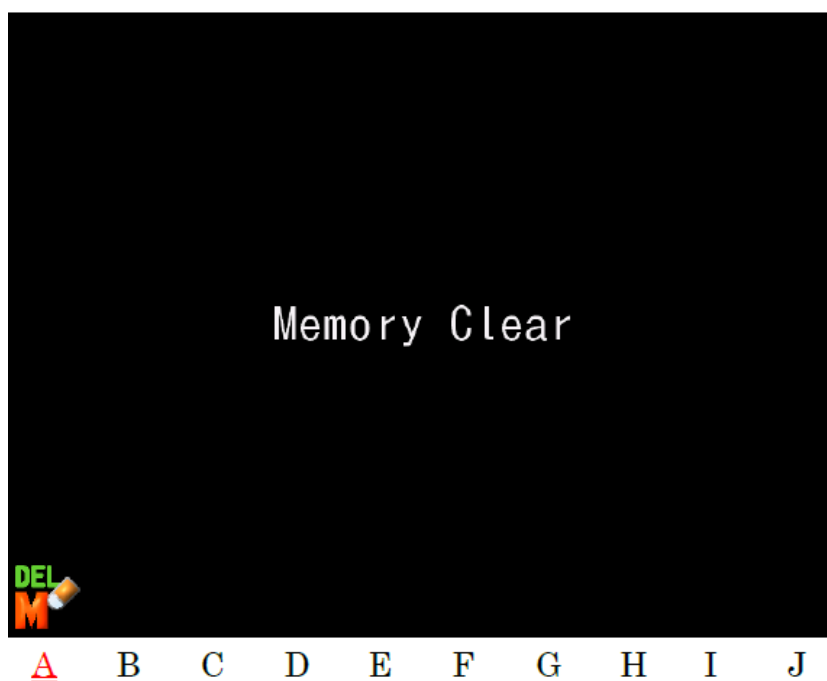
## 4. Initialisation de la mémoire

Instructions relatives à l'initialisation de la mémoire de l'automate.

\* **Remarque : Cette fonction supprime tous les motifs en mémoire, paramètres réseau et fichiers de tambour.**

**Les données supprimées ne peuvent être récupérées.**

- 1) Arrêtez l'automate.
- 2) Alors que la machine est **hors tension**, appuyez sur la **touche Origine** et la **touche de navigation vers le haut** et maintenez-les enfoncées, puis remettez la machine **En marche**.
- 3) Au bout d'un moment, l'écran suivant apparaît.



- 4) Appuyez sur l'icône **DEL**  (Supprimer) au-dessus de « A ».

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

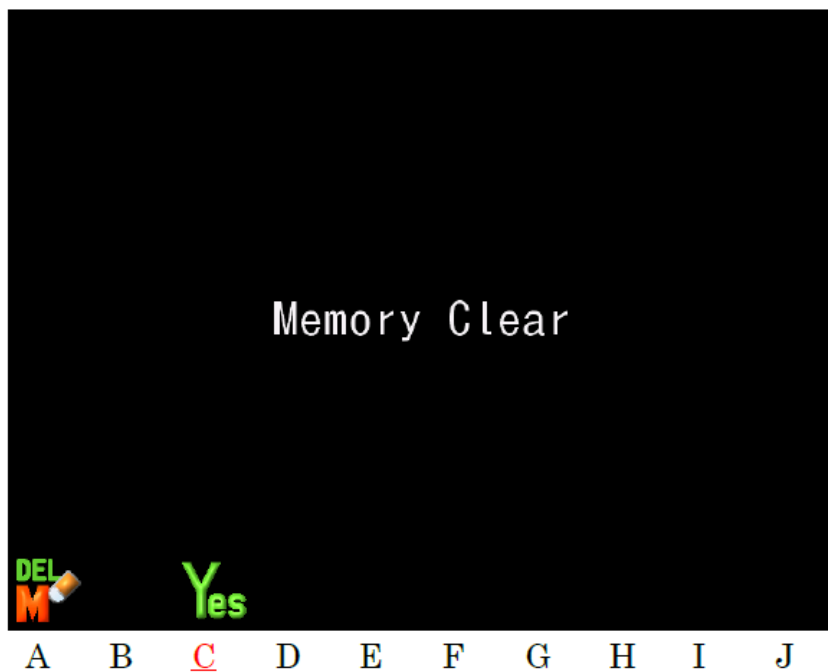
Ch. 9


Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13



- 5) Appuyez sur l'icône **YES**  (Oui) au-dessus de « C » et maintenez-la enfoncée pour démarrer l'initialisation.  
Si vous souhaitez annuler l'initialisation avant le démarrage, mettez la machine hors tension.
- 6) Le message suivant apparaît :  
« Please Wait for Origin LED to blink. » (Veuillez attendre que le voyant LED Origine clignote).
- 7) Mettez la machine hors tension après avoir confirmé que le voyant LED Origine clignotait.  
Puis, remettez la machine sous tension pour redémarrer l'automate.

## 5. Formatage de la carte SD

Formate la carte SD interne de l'automate BEKS

\* **Remarque : Cette fonction supprime tous les motifs en mémoire, paramètres réseau, fichiers de tambour et le système d'exploitation.**

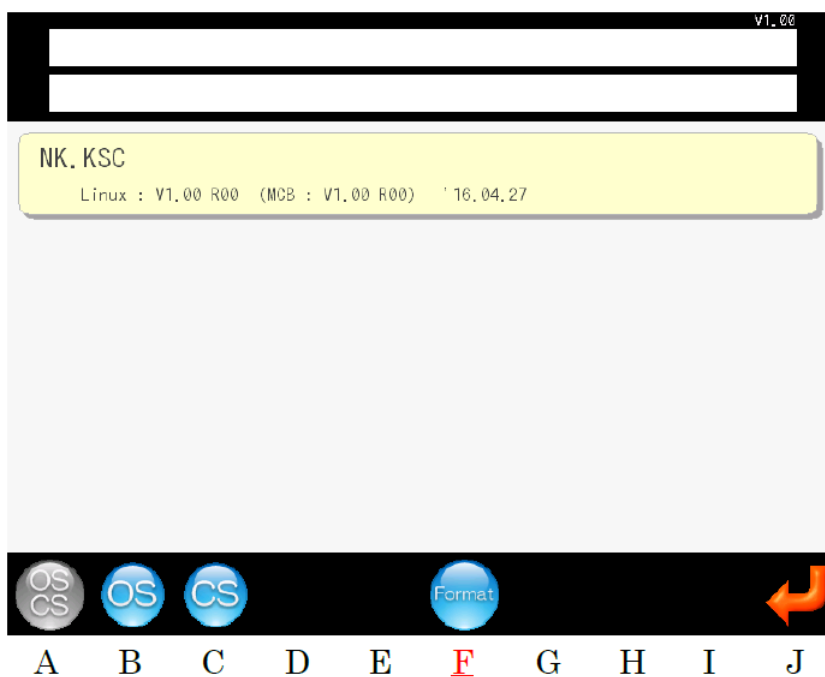
✧ Voir « Chapitre 11, 20. Version du logiciel » pour contrôler la version.

1) Les 2 fichiers suivants sont nécessaires pour formater la carte SD.

- ks\_format.kss (Fichier de formatage)
- NK.KSC ou NK.KSS (Système d'exploitation)


Enregistrez le fichier de formatage et le fichier du système d'exploitation dans la racine d'une clé USB.

- 2) Arrêtez l'automate.
- 3) Insérez la clé USB à mémoire Flash contenant les fichiers de formatage.
- 4) Appuyez sur la touche Origine et maintenez-la enfoncée, puis remettez la machine En marche.
- 5) Maintenez la touche Origin enfoncée jusqu'à ce que la machine émette un signal sonore discontinu.
- 6) L'écran System Update (mise à jour du système) apparaît :




Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13



- 7) Appuyez sur l'icône **FORMAT**  (Formater) au-dessus de « F » et maintenez-la enfoncée pour démarrer le formatage.

Un signal sonore constant est émis pour indiquer que la carte SD est en cours de formatage.

- ✧ L'icône **FORMAT**  (Formater) est grisée et inactive si le fichier de formatage (ks\_format.kss) n'est pas présent sur la clé USB.

- 8) Une fois le formatage terminé, un bip long final retentit.

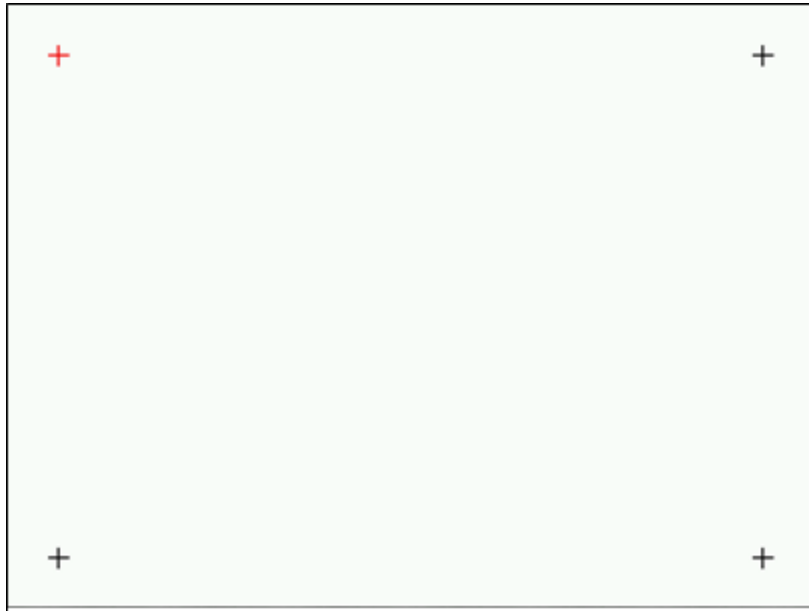
- 9) Ensuite, mettez à jour le logiciel du système d'exploitation.

Voir « 1. Structure du fichier système » et « 2. Mise à jour du logiciel de base ».

## 6. Calibrage de l'écran tactile

Le calibrage est nécessaire en cas de problèmes de mauvais alignement du curseur lorsque vous touchez l'écran.

- 1) Arrêtez l'automate.
- 2) Appuyez sur les touches de navigation gauche et droite et mettez la machine sous tension.
- 3) L'écran de calibrage suivant apparaît.



- 4) Touchez le centre du « + » rouge à l'aide d'un objet à bout souple, comme un stylet par exemple.

(N'utilisez pas d'objets pointus car cela risque d'endommager l'écran)

Ensuite, le « + » rouge devient noir et le « + » suivant à toucher devient rouge.

L'ordre de touche des « + » est le suivant : « En haut à gauche » -> « En bas à gauche »  
-> « En bas à droite » -> « En haut à droite »

- 5) Après avoir touché tous les « + », le message « Please restart » (Veuillez redémarrer) s'affiche.
- 6) Mettez la machine hors tension et redémarrez.

Ch. 1

Ch. 2

Ch. 3

Ch. 4

Ch. 5

Ch. 6

Ch. 7

Ch. 8

Ch. 9

Ch. 10

Ch. 11

Ch. 12

Ch. 13

# Chapitre 13. Annexe

Le présent chapitre contient les informations de référence suivantes :

1. Codes de fonction
2. Codes de sous-fonction
3. Messages d'erreur

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
<b>Ch. 13</b>

## 1. Codes de fonction

N°	Code	Fonction		N°	Code	Fonction
0	0	Normal Stitch (point normal)		64	S0	Sequin OFF (dispositif à paillettes OFF)
1	JP	Jump Stitch (point sauté)		65	S1	Sequin ON (dispositif à paillettes ON)
2	L	Low Speed (vitesse réduite)		67	SJ	Sequin Jump (point sauté/paillette)
3	LJ	Low Speed Jump (point sauté en vitesse réduite)		68	CC	Chain Stitch (point de chaînette)
4	H	High Speed (vitesse élevée)		69	CL	Loop Stitch (point de bouclette)
5	HJ	High Speed Jump (point sauté en vitesse élevée)		70	PR	Presser foot height (hauteur du pied presseur)
6	T1	Top Thread Trimming (coupe du fil supérieur)		71	SPL	Normal Embroidery (broderie normale)
7	T2	Bobbin Threading (enfilage de la bobine)		72	ST1	Taping & Cording Embroidery (R) (pose cordon et bande plate (D))
			↓			
19	G1	Group 1 (groupe 2)	*1	73	ST2	Taping & Cording Embroidery (L) (pose cordon et bande plate (G))
20	G2	Group 2 (groupe 2)		74	SZ1	Zigzag Embroidery (L) (broderie en zigzag (G))
23	SE	Sub End (fin inf.)		75	SZ2	Zigzag Embroidery (R) (broderie en zigzag (D))
32	C00	Stop (arrêt)		76	SC1	Coiling Embroidery (L) (broderie par enroulement (G))
33	C01	Needle Bar 1 (barre à aiguilles 15)		77	SC2	Coiling Embroidery (R) (broderie par enroulement (D))
34	C02	Needle Bar 2 (barre à aiguilles 15)		78	LN	Nipple Movement (mouvement du graisseur)
35	C03	Needle Bar 3 (barre à aiguilles 15)		79	LZ	Zigzag Movement (mouvement en zigzag)
36	C04	Needle Bar 4 (barre à aiguilles 15)		80	HSP	Head Selection Pattern (motif de sélection de tête)
37	C05	Needle Bar 5 (barre à aiguilles 15)		81	FMP	Multi-Point
38	C06	Needle Bar 6 (barre à aiguilles 15)				
39	C07	Needle Bar 7 (barre à aiguilles 15)				
40	C08	Needle Bar 8 (barre à aiguilles 15)				

41	C09	Needle Bar 9 (barre à aiguilles 15)
42	C10	Needle Bar 10 (barre à aiguilles 15)
43	C11	Needle Bar 11 (barre à aiguilles 15)
44	C12	Needle Bar 12 (barre à aiguilles 15)
45	C13	Needle Bar 13 (barre à aiguilles 15)
46	C14	Needle Bar 14 (barre à aiguilles 15)
47	C15	Needle Bar 15 (barre à aiguilles 15)

\*1 Après G1 : Group 1 ~ C15, les codes de fonction de changement de couleur s'affichent.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

## 2. Codes de sous-fonction







N°	Codes	Fonction		Sous-fonction Motif à broder 1	Sous-fonction Motif à broder 2
68	CC	Chenille	Chain stitch (point de chaînette)	Looper (L) (boucleur (G)) «--», 1~6	Needle Height (H) (hauteur d'aiguille (H)) «--», 1~10
69	CL		Loop stitch (point de bouclette)		
70	PR	Presser foot height (hauteur du pied presseur)		Height adjustment (P) (réglage de la hauteur (P)) «--», 1~10	«---»
71	SPL	HL	Normal embroidery (broderie normale)	«---»	«---»
72	ST1		Taping & Cording embroidery (R) (pose cordon et bande plate (D))	Normal / Blind (P) (normal/invisible (P)) «--», 1~2	«---»
73	ST2		Taping & Cording embroidery (L) (pose cordon et bande plate (G))		
74	SZ1		Zigzag embroidery(L) (broderie en zigzag (G))	Pattern (P) (motif (P)) «--», 1~6	«---»
75	SZ2		Zigzag embroidery (R) (broderie en zigzag (D))		
76	SC1		Coiling embroidery (L) (broderie par enroulement (G))	4 Levels / (L/R) (P) (4 niveaux / (G/D) (P)) «--», 1~8	«---»
77	SC2		Coiling embroidery (R) (broderie par enroulement (D))		
78	LN		Nipple Movement (mouvement du		Lower Dead Point (B) (point mort inf. (B)) «--», 1~10

		graisseur)			Ch. 1
79	LZ	Zigzag movement (mouvement en zigzag)	Width (S) (largeur (S)) «--», 1~15	«---»	Ch. 2
80	HSP	Head Selection Pattern (motif de sélection de tête)	Head Selection Pattern (motif de sélection de tête)	Pattern (P) (motif (P)) «--», 1~50	Ch. 3
81	FMP	Multi-Point	Multi-Point	Frame Move (P) (Mouvement du cadre (P)) «--», 1~15	Ch. 4

\*« - » et « - - » indiquent un paramètre pouvant être modifié.









\*« - - - » Indique « Not in use » (Pas utilisé) (aucune modification ne peut être apportée).







### 3. Messages d'erreur

Message	Description	Élimination des pannes
<b>A01 :</b> 	No or Low Battery Voltage Error (erreur due à l'absence de batterie ou à un niveau de charge trop faible)	Si la machine a été mise hors tension pendant une longue période ou qu'une carte CPU de recharge a été installée, le niveau de charge de la batterie risque d'être faible et elle doit donc être rechargée. Laissez la machine sous tension pendant 24 heures pour recharger la batterie. Si la batterie n'est pas rechargée, appelez le support technique pour obtenir des informations sur son remplacement.
<b>A05 :</b> 	Wrong Tape Code or BAUD Rate Error (erreur due à un code bande erroné ou à un débit en bauds incorrect)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Lors de l'envoi d'un motif via un câble reliant un PC à la machine, le paramétrage du code bande sur le PC doit correspondre au réglage effectué sur la machine en mode « IN COM ». Dans le cas contraire, ce message d'erreur apparaît.            Barudan = code U            Tajima = code EL            ZSK = code F            Vérifiez que le réglage du transfert PC vers machine correspond bien au paramétrage de la bande sur la machine « In COM ».</li> <li>Assurez-vous également que le paramétrage du débit en bauds sur la machine correspond à la sortie en bauds du logiciel PC. S'ils ne correspondent pas, ce message d'erreur s'affiche. Appelez le support technique ou l'assistance informatique pour obtenir un diagnostic.</li> </ol>
<b>A07 :</b> 	IC Memory Error (erreur de mémoire IC)	Erreur en écriture sur la mémoire EPROM. Problème avec la carte CPU/carte de commande. Appelez le support technique.
<b>A08 :</b> 	Memory is Full or Design Memory Read Error (mémoire pleine ou erreur lors de la lecture de la mémoire des motifs)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Contrôlez en premier lieu si la mémoire est saturée. Si tel est le cas, supprimer des motifs.</li> <li>Ce message peut également apparaître en cas de problème lors de la lecture d'un motif en mémoire. Tentez de renommer le motif posant problème ou de lire un autre motif correct.</li> <li>Si aucun motif en mémoire ne peut être lu, il peut s'avérer nécessaire de reformater la carte mémoire CF interne. Appelez le support technique.</li> </ol>
<b>A11 :</b> 	No PC or Peripheral Device Connected Error (aucun PC ni périphérique connecté)	<p>Cette erreur survient lors de l'envoi d'un motif de la machine vers un PC via un câble COM/série et que ce câble est déconnecté ou rompu. Commencez par vérifier les connexions du câble. Tentez ensuite de redémarrer l'ordinateur et la machine, puis essayez de nouveau.</p> <p>Si la connexion COM n'a jamais été utilisée au préalable et qu'il s'agit d'une première utilisation, les paramètres du programme PC ou les connexions du câble sont certainement en cause. Appelez le support technique ou l'assistance informatique pour obtenir un diagnostic.</p>
<b>A20 :</b> 	Memory Slot Empty (emplacement de mémoire vide)	Il ne s'agit pas d'une erreur. Ce message indique simplement que l'emplacement de mémoire sélectionné est vide et qu'il est donc impossible d'y apporter des modifications.








Ch. 1	Ch. 2	Ch. 3	Ch. 4	Ch. 5	Ch. 6	Ch. 7	Ch. 8	Ch. 9	Ch. 10	Ch. 11	Ch. 12	Ch. 13		
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--	--








Message	Description	Élimination des pannes
<b>A21 :</b> 	All Memory Slots are Empty (tous les emplacements de mémoire sont vides)	Il ne s'agit pas d'une erreur. Ce message indique simplement que tous les emplacements de mémoire sont vides. Chargez au moins un motif en mémoire pour que ce message n'apparaisse plus.
<b>A24 :</b> 	No More Color Change Codes Found (plus aucun code de changement de couleur détecté)	Ce message apparaît lors de l'apprentissage des couleurs présentes dans un motif et que le dernier code de changement de couleur a été trouvé. Il ne reste donc plus aucun code de changement de couleur dans le motif.
<b>A26 :</b> 	Sock Frame Origin Not Set (origine du cadre pour chaussettes non définie)	Dans le menu « Program » (programme), le paramètre Sock Frame impose de définir l'origine du premier cadre pour chaussettes tandis que la machine n'est pas en mode Démarrer. Mettez ensuite la machine en mode Démarrer, puis déplacez le pantographe vers l'origine du deuxième cadre pour chaussettes. Si le pantographe n'est pas déplacé vers le deuxième cadre pour chaussettes après l'activation du mode Démarrer, ce message d'erreur apparaît.
<b>A27 :</b> 	No more Function Codes Found (plus aucun code de fonction détecté)	Ce message apparaît lors de la recherche ou de la programmation des codes de fonction présents dans un motif et que le dernier code de fonction a été trouvé.
<b>A28 :</b> 	Calculating Please wait (calculs en cours... Veuillez patienter)	Ce message signale que la machine est occupée. Attendez que ce message disparaisse avant d'appuyer sur un bouton.
<b>A29 :</b> 	Memory is Full (mémoire pleine)	Ce message indique que tous les emplacements de mémoire sont pleins. Supprimez des motifs pour pouvoir en charger de nouveaux.
<b>A34 :</b> 	Too Many Color Changes in Design (trop de changements de couleur dans le motif)	Ce message s'affiche lorsqu'un motif en mémoire compte plus de 1 200 fonctions de changement de couleur. Modifiez le motif et supprimez des changements de couleur pour en réduire le nombre à moins de 1 200 et ainsi corriger le problème.
<b>A35 :</b> 	Spectacle Frame Error (erreur due à la monture de lunettes)	Le paramètre Spectacle Frame (monture de lunettes) est l'un des paramètres spéciaux MC1. Si ce paramètre est activé, certaines opérations sont interdites afin de protéger la machine. Ce message d'erreur apparaît dès lors qu'une opération est interdite. Si aucune monture de lunettes n'est utilisée, désactivez cette fonction dans MC1.









Message	Description	Élimination des pannes
<b>A36 :</b> 	Appliqué Error (erreur due à une application)	Lorsque la fonction manuelle Appliqué (application) est activée, il est impossible d'utiliser la touche Origine afin d'éviter de plier de pied presseur. Désactivez la fonction manuelle Appliqué (application) pour pouvoir utiliser la touche Origine.
<b>A37 :</b> 	USB Memory Device is Full (périphérique de mémoire USB plein)	Supprimez des motifs du périphérique de mémoire USB.
<b>A38 :</b> 	No USB Memory Device Inserted (aucun périphérique de mémoire USB inséré)	<ol style="list-style-type: none"> <li>Vérifiez que le périphérique de mémoire USB est correctement inséré. Si l'insertion est correcte, mais que le message d'erreur continue d'apparaître, contrôlez le connecteur de l'automate et/ou essayez avec un autre périphérique de mémoire USB.</li> <li>Si le problème persiste, vérifiez la carte de mémoire CF interne et/ou la carte de connexion. Assurez-vous qu'elles ne sont ni endommagées, ni desserrées.</li> </ol>
<b>A39 :</b> 	USB Read/Write Error (erreur de lecture/écriture USB)	Tentez d'utiliser de nouveau la mémoire USB ou essayez avec un autre périphérique de mémoire USB.
<b>A40 :</b> 	Network Error (erreur de réseau)	Cette erreur survient lors de l'utilisation du logiciel DFS (Design File Server) de Barudan ou du logiciel de mise en réseau LEM pour connecter la machine. Elle indique que la machine est déconnectée du réseau. Vérifiez que le câble reliant le PC à la machine est correctement connecté et qu'il n'est pas endommagé. Si le câble n'est pas en cause, fermez le logiciel DFS ou LEM, relancez-le, puis essayez de nouveau. Si le problème persiste, redémarrez l'ordinateur et la machine pour tenter de corriger l'erreur réseau. Si le problème est intermittent en mode DFS Protocol, essayez d'éloigner le câble de tous les câbles d'alimentation électrique ou utilisez un câble plus court.
<b>A41 :</b> 	Design Data Reading Error (erreur de lecture des données du motif)	Cette erreur survient lors de la lecture de données de motif présentant un problème de format ou contenant des informations d'en-tête incorrectes. Tentez de reformater le motif erroné avec un logiciel de numérisation/d'édition ou lisez un autre motif correct.








Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13

Message	Description	Élimination des pannes
<b>D01 :</b> 	Needle Bar Not Locked (barre à aiguilles non verrouillée)	Le capteur de verrouillage de changement de couleur n'est pas engagé ou ne fonctionne pas correctement. Faites pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur afin que la plaque du capteur enclenche le capteur de verrouillage, puis essayez de nouveau. Si le problème persiste, vérifiez que la diode LED du capteur fonctionne. Si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache ou bloqué, ne forcez pas. Reportez-vous à l'erreur D05 pour des informations sur les blocages possibles.
<b>D03 :</b> 	Color Change Lock Error (erreur de verrouillage du changement de couleur)	Le capteur de verrouillage de changement de couleur n'est pas engagé ou ne fonctionne pas correctement. Faites pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur afin que la plaque du capteur enclenche le capteur de verrouillage, puis essayez de nouveau. Si le problème persiste, vérifiez que la diode LED du capteur fonctionne. Si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache ou bloqué, ne forcez pas. Reportez-vous à l'erreur D05 pour des informations sur les blocages possibles.
<b>D04 :</b> 	Color Change Needle Sensor Error (erreur du capteur de l'aiguille de changement de couleur)	La carte de sélection d'aiguille située dans le dispositif de changement de couleur comporte un capteur pour chaque aiguille. Un seul capteur à la fois doit toujours être engagé et activé. Commencez par faire pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur pour voir si le problème est résolu. Ne forcez pas si le dispositif de changement de couleur est placé dans une attache. Reportez-vous à l'erreur D05 pour des informations sur les blocages possibles. Si l'erreur se reproduit malgré l'absence d'attache, contrôlez la carte de sélection d'aiguille pour vous assurer que la plaque du capteur n'est pas pliée et qu'aucun des capteurs n'est cassé. Remplacez la carte de sélection d'aiguille.
<b>D05 :</b> 	Color Change Error (erreur de changement de couleur)	La machine a provoqué une erreur en tentant de procéder à un changement de couleur. Faites pivoter manuellement le dispositif de changement de couleur afin de vérifier qu'aucune attache ne bloque le mouvement du changement de couleur. Blocages possibles : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un ou plusieurs solénoïdes des fils sont collés ou mal positionnés, ce qui provoque un blocage empêchant une tête de bouger.</li> <li>2. Un ou plusieurs solénoïdes des points sautés ne sont pas engagés.</li> <li>3. Un ou plusieurs leviers sont cassés.</li> <li>4. Le couvercle latéral de la tête de broderie gêne le mouvement d'une tête.</li> <li>5. Le rapporteur d'angles est mal positionné.</li> </ol> Corrigez tous ces problèmes éventuels avant de poursuivre. Il peut ensuite s'avérer nécessaire d'arrêter la machine, puis de la redémarrer pour la réinitialiser.
<b>D06 :</b> 	Main Motor Trip Error (moteur principal disjoncté)	Tentez de redémarrer la machine. Si le problème persiste, mettez la machine hors tension et faites pivoter manuellement la tête de broderie pour rechercher la présence de blocages (pour faire pivoter la tête de broderie, retirez le couvercle de la poulie d'entraînement principale pour accéder au rapporteur d'angles et faites-le tourner). Reportez-vous aux solutions décrites en D07 au sujet des











Message	Description	Élimination des pannes
<b>D07 :</b> 	<b>Main Motor Overload Error</b> (surcharge moteur principal)	<p>Mettez la machine hors tension et faites pivoter manuellement la tête de broderie pour rechercher la présence de blocages (pour faire pivoter la tête de broderie, retirez le couvercle de la poulie d'entraînement principale pour accéder au rapporteur d'angles et faites-le tourner). En cas de blocage, retirez la plaque à aiguilles et vérifiez qu'aucun fil n'est enroulé à l'arrière du crochet de broderie ou de la zone du crochet.</p> <p>Essayez de lubrifier la machine pour voir si le pivotement est plus facile. Si aucun blocage n'est détecté, appelez le support technique pour obtenir de l'aide.</p>
<b>D08 :</b> 	<b>Frame Limit Error</b> (erreur due à la limite du cadre)	<p>Ce message signale que le pantographe a dépassé l'une des limites définies dans les paramètres MC2. Recentrez le point d'origine afin que le motif soit tracé dans les limites définies et éviter cette erreur. Appelez le support technique pour réinitialiser les limites ou les modifier dans les paramètres MC2.</p>
<b>D09 :</b> 	<b>Start/Stop Switch Error</b> (erreur du commutateur Marche/arrêt).	<p>Cette erreur indique que le commutateur de mise en marche ou d'arrêt est coincé. Vérifiez les commutateurs et le câblage.</p>
<b>D10 :</b> 	<b>Head Switch Error</b> (erreur de l'interrupteur de tête)	<p>L'interrupteur de tête est éteint sur le dispositif de tension. Mettez l'interrupteur de tête sous tension pour permettre à la machine de broder.</p>
<b>D11 :</b> 	<b>Rotary Encoder Error</b> (erreur de l'encodeur rotatif)	<p>Problème avec l'encodeur. Appelez le support technique.</p>
<b>D12 :</b> 	<b>Trimmer Slider Error</b> (erreur due au coulisseau du coupe-fil)	<p>Le coulisseau du coupe-fil est bloqué en position basse ou pris dans un fil non coupé. S'il est pris dans un fil non coupé, cassez le fil à la main et tirez près de 50 mm de fil avant de laisser le coulisseau du coupe-fil tirer le fil vers le haut dans le blocage du fil. Si la machine continue à afficher une erreur D12 parce qu'elle ne procède à aucune coupe, contrôlez et réglez les coupe-fils. Remplacez les lames et la rondelle ondulée, si nécessaire.</p> <p>Si le message D12 apparaît parce que le coulisseau est collant, vérifiez manuellement le fonctionnement du coulisseau, nettoyez-le et réparez-le, si besoin est.</p>
<b>D13 :</b> 	<b>No further Stitch Back or Automending</b> due to 1600 stitch limit (impossible d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison de la limite des 1 600 points)	<p>Ce message signale que la machine ne peut pas continuer à effectuer un point arrière ou une réparation automatique en raison de la limite des 1 600 points. En cas de nécessité d'un point arrière/d'une réparation automatique au-delà, utilisez le flottement pour reculer jusqu'au point souhaité. Reportez-vous au manuel d'utilisation pour des instructions relatives au flottement.</p>







Message	Description	Élimination des pannes	
D14 : 	Push Start Button (appuyer sur le bouton Marche)	Ce message signale qu'il est nécessaire d'appuyer sur le bouton Start (marche) pour poursuivre.	Ch. 1
D16 : 	Bobbin Break (rupture de bobine)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'une rupture de fil de bobine. Réparez ou remplacez le fil de bobine. (Détecteur de bobine en option installé ou paramètre activé)	Ch. 2 Ch. 3
D19 : 	Stopped for Stop Code (arrêt suite à un code d'arrêt)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un code d'arrêt dans le motif.	Ch. 4
D20 : 	Stopped by Stop Switch (arrêt suite à un appui sur le bouton Stop)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée car l'opération de réparation automatique est terminée.	Ch. 5 Ch. 6
D21 : 	Stopped by Stop Switch (arrêt suite à un appui sur le bouton Stop)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un appui sur le bouton Stop (arrêt).	Ch. 7
D22 : 	Trimmer Motor Error (erreur due au moteur de coupe)	Le moteur de coupe est bloqué ou ne s'est pas arrêté à la bonne position. Mettez la machine hors tension pour réinitialiser cette erreur. Vérifiez le réglage des lames du coupe-fil. L'agglutination du fil décale le réglage des coupe-fils lors d'une tentative de coupe. Retirez le fil excédentaire sous la plaque à aiguilles et réinitialisez les lames du coupe-fil, si nécessaire.	Ch. 8 Ch. 9 Ch. 10
D23 : 	Stopped for Appliqué (arrêt suite à une application)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'un code d'arrêt dans le motif et de l'activation de la fonction de programme Appliqué (application).	Ch. 11
D25 : 	Stopped for Thread Break (arrêt suite à une rupture de fil)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison d'une rupture de fil. Réparez le fil et continuez. Si le fil n'est pas cassé (rupture de fil inexacte), vérifiez qu'aucun fil n'est enroulé autour de la roue de détection du fil sur le dispositif de tension. Si ces ruptures de fil inexactes se produisent lors de la broderie de petits points, tentez d'augmenter la valeur du paramètre n° 04 T-Break (rupture de fil).	Ch. 12 Ch. 13

Message	Description	Élimination des pannes
<b>D26 :</b> 	Pulse Motor Circuit Overheat (surchauffe du circuit du moteur pas-à-pas)	Ce message indique que la machine s'est arrêtée en raison de la surchauffe du circuit du moteur pas-à-pas (pantographe). Arrêtez la machine et laissez-la refroidir. Contrôlez et nettoyez le ventilateur et son orifice pour vous assurer que des peluches et autres débris ne les bloquent pas. Redémarrez la machine et assurez-vous que le ventilateur fonctionne. Si le ventilateur fonctionne, mais que le message D26 continue à apparaître, appelez le support technique.
<b>D27 :</b> 	Stopped for Temporary Repair Stop (arrêt suite à un arrêt temporaire pour réparation)	Ce message signale qu'un code d'arrêt temporaire a été inséré dans le motif lors de la série précédente.
<b>D28 :</b> 	No further Stitch Back or Automending due to Color Change (impossible d'effectuer un point arrière/une réparation automatique en raison d'un changement de couleur)	Ce message avertit l'opérateur qu'il ne peut continuer à reculer à moins d'effectuer une coupe manuelle. Effectuez une coupe manuelle.
<b>D29 :</b> 	Servo Driver Error (erreur due au servomoteur)	Quelque chose a bloqué le pantographe pendant la broderie ou le système électronique du servomoteur présente un problème. Mettez la machine hors tension et assurez-vous que le pantographe n'est pas bloqué en tentant de le déplacer manuellement. Supprimez tous les blocages éventuels avant de remettre la machine sous tension. En l'absence du moindre blocage, remettez la machine sous tension pour vérifier si tout fonctionne. Si le problème persiste, appelez le support technique.
<b>D30 :</b> 	Head/Duct Board Switch Error (erreur du commutateur sur la carte de contrôle des têtes)	Plus de 2 commutateurs sont activés sur la carte de contrôle des têtes. Contrôlez le réglage correct des commutateurs. Vérifiez le câble-ruban reliant les cartes des commutateurs des têtes aux cartes des conduits des têtes. Tout câble déconnecté ou endommagé sur l'une de ces cartes provoque cette erreur.
<b>D31 :</b> 	Driver Box/Board Communication Error (erreur de communication du boîtier/de la carte de commande)	L'automate ne reconnaît pas la connexion de la carte de commande. Contrôlez les câbles entre l'automate et la carte de commande. Appelez le support technique.
<b>D32 :</b> 	Stopped for Sub End Code (arrêt pour code Fin inf.)	Ce message indique que la fonction Roll to Roll (cylindre par cylindre) est activée et que la machine s'est arrêtée en raison d'un code Sub End (fin inf.) dans les données du motif.
<b>D33 :</b>	Power Interrupt Error (erreur due une coupure de	L'alimentation de la machine a été coupée. Arrêtez la machine, puis redémarrez-la pour la réinitialiser. Si ce message d'erreur réapparaît, assurez-vous que la machine ne présente aucun



	l'alimentation)	problème d'alimentation électrique. Essayez une autre prise de courant fonctionnelle ou un autre circuit (utilisé par aucun autre équipement).	Ch. 1
			Ch. 2
			Ch. 3
			Ch. 4
			Ch. 5
			Ch. 6
			Ch. 7
			Ch. 8
			Ch. 9
			Ch. 10
			Ch. 11
			Ch. 12
			Ch. 13

Message	Description	Élimination des pannes
D34 : 	Stopped by Light Curtain (arrêt en raison du faisceau lumineux)	Le faisceau lumineux en option est activé. Quelque chose bloque le rayon lumineux ou il ne fonctionne pas correctement. Contrôlez le faisceau lumineux.
D35 : 	Lubrication Error (erreur de lubrification)	Machines avec dispositif de lubrification en option : Vérifiez le dispositif de lubrification. Machines sans dispositif de lubrification en option : Ce message peut servir à indiquer à l'opérateur à quel moment la machine doit être lubrifiée. Voir « Chapitre 4, 11. Message de confirmation » pour plus de détails.
D36 : 	Stopped for Bobbin Counter (arrêt du fait du compteur bobine)	Lorsque la fonction Bobbin counter (compteur bobine) est activée, la machine s'arrête, coupe la bobine et affiche ce message pour indiquer les raisons de son arrêt. Changez la bobine et redémarrez la machine pour la réinitialiser.
D37 : 	Sequin Device Error (erreur du dispositif à paillettes)	Assurez-vous que le boîtier de commande du dispositif à paillettes est sous tension. Appelez le support technique.
D38 : 	Chenille Driver Error (chenille – erreur moteur)	Mettez la machine hors tension et redémarrez-la. Assurez-vous que le boîtier de commande de la chenille est sous tension. Si ce message d'erreur réapparaît, contrôlez le câblage jusqu'au moteur de rotation des barres à aiguilles. Le moteur peut également présenter un dysfonctionnement ou être bloqué. Appelez le support technique.
D39 : 	Looper Motor Error (boucleur – erreur moteur)	Mettez la machine hors tension et redémarrez-la. Si le problème persiste, tournez manuellement l'arbre du moteur du boucleur jusqu'à ce que le capteur de l'arbre (supérieur) soit activé, puis recommencez. Appelez le support technique pour plus d'aide.
D40 : 	Chenille Thread Clamp Motor Error (chenille – erreur moteur du pince-fil)	Mettez la machine hors tension et redémarrez-la. Si le problème persiste, tournez manuellement l'arbre du moteur de relâchement de la tension jusqu'à ce que le capteur de l'arbre soit activé, puis recommencez. Appelez le support technique pour plus d'aide.

Message	Description	Élimination des pannes
<b>D41 :</b> 	Chenille Needle Height Error (chenille – erreur hauteur d’aiguille)	Cette erreur survient lorsque la hauteur de la barre à aiguilles ou la position d'annulation est incorrecte. Mettez la machine hors tension et redémarrez-la. Si le problème persiste, mettez de nouveau la machine hors tension. Faites pivoter manuellement l'arbre de mise à niveau (barre à aiguilles) sur la tête posant problème et vérifiez que les leviers de la barre à aiguilles se déplacent librement et sans résistance à l'intérieur, sans aucun blocage. Supprimez tous les blocages éventuels des leviers avant de remettre la machine sous tension. Faites ensuite pivoter l'arbre vers la position basse et assurez-vous que la LED du capteur d'origine de la hauteur d'aiguille s'allume lorsque le capteur est engagé. Appelez le support technique pour obtenir de l'aide.
<b>D42 :</b> 	Chenille Error (chenille – erreur)	Ce message d'erreur au sujet de la chenille apparaît en présence d'un problème différent des cas D38 à D41. Il s'agit vraisemblablement d'un problème lié à la carte de commande du moteur pas-à-pas dans le boîtier de commande de la chenille. Appelez le support technique pour obtenir de l'aide.
<b>D43 :</b> 	Presser Foot Set Error (erreur de paramétrage du pied presseur)	Appelez le support technique.
<b>D44 :</b> 	Lock Stitch Zig-Zag Driver (boîtier de commande zigzag – verrouillage de point)	Appelez le support technique.
<b>D45 :</b> 	Lock Stitch Zig-Zag Tension (tension zigzag – verrouillage de point)	Appelez le support technique.
<b>D46 :</b> 	Lock Stitch Zig-Zag Error (erreur zigzag – verrouillage de point)	Appelez le support technique.

Ch. 1
Ch. 2
Ch. 3
Ch. 4
Ch. 5
Ch. 6
Ch. 7
Ch. 8
Ch. 9
Ch. 10
Ch. 11
Ch. 12
Ch. 13