

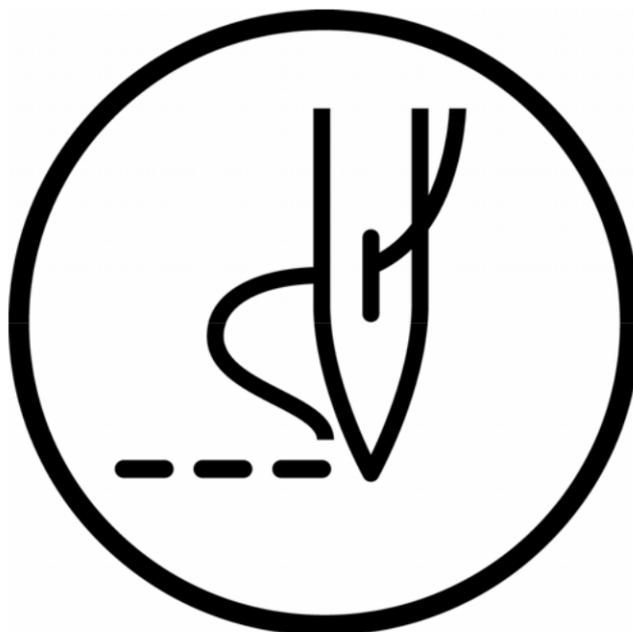
---

### PROGRAMMATORE

Leggere il presente manuale prima di utilizzare la macchina.  
Conservare il presente manuale in un luogo facilmente accessibile.

---

**Questo Manuale Operativo Base contiene le istruzioni sull'uso del programmatore.  
Riferirsi al Manuale Istruzioni sul Documento CD.per maggiori dettagli**



# PD-3000

PROGRAMMATORE

ITALIANO

Vi ringraziamo per avere acquistato una macchina per cucire Brother. Prima di utilizzare la nuova macchina, vi preghiamo di leggere le istruzioni per la sicurezza riportate qui di seguito e le spiegazioni riportate sul manuale istruzioni.

Quando si utilizzano macchine per cucire industriali, è normale eseguire il lavoro posizionati direttamente di fronte a parti in movimento come l'ago e la leva del tirafilo; di conseguenza esiste sempre il pericolo di lesioni. Seguire le istruzioni del personale e degli istruttori incaricati della formazione per quanto riguarda il funzionamento corretto e sicuro prima di utilizzare la macchina in modo da poterla usare correttamente.

## ISTRUZIONI DI SICUREZZA

### 1. Indicazioni per la sicurezza e loro significato

Questo manuale di istruzioni e le indicazioni ed i simboli utilizzati sulla macchina vengono forniti per garantire un funzionamento sicuro e per evitare incidenti e lesioni alla vostra persona o ad altre persone.

#### Indicazioni

 <b>PERICOLO</b>	Le istruzioni riportate dopo questo simbolo indicano situazioni in cui il mancato rispetto delle istruzioni possono provocare quasi sicuramente la morte o gravi lesioni.
 <b>ATTENZIONE</b>	Le istruzioni riportate dopo questo segnale indicano situazioni dove il mancato rispetto delle istruzioni fornite può provocare lesioni durante l'impiego della macchina o danni all'attrezzatura ed agli oggetti circostanti.

#### Simboli

 ..... Questo simbolo (  ) indica qualcosa a cui bisogna stare attenti. L'immagine all'interno del triangolo indica la natura dell'attenzione da porre.  
( Per esempio il simbolo a sinistra indica "pericolo di lesioni".)

 ..... Questo simbolo (  ) indica qualcosa che NON DOVETE fare.

 ..... Questo simbolo (  ) indica qualcosa che DOVETE FARE. L'immagine all'interno del cerchio indica la natura della cosa da fare.  
(Per esempio il simbolo a sinistra indica "effettuare la messa a terra".)

## 2. Note sulla sicurezza

### **ATTENZIONE**

#### **Precauzioni base**



Non smontare o modificare il programmatore, potrebbero verificarsi cortocircuiti o scariche elettriche.



Richiedete al rivenditore o ad un tecnico qualificato di eseguire ogni ispezione interna, regolazioni o riparazioni necessarie.

(Qualsiasi problema di funzionamento derivante da improprio intervento sul programmatore non rientrerà nei termini di garanzia.)



Tenere lontano dalla portata di bambini il sacchetto in cui viene fornito il programmatore. Infilandolo in testa giocando potrebbero rischiare il soffocamento.



Non maneggiare il programmatore o il connettore della macchina o l'adattatore AC con mani bagnate, poiché c'è il rischio di ricevere scariche elettriche.



Se il programmatore è soggetto ad eccessiva forza come cadute o pressioni può danneggiarsi.



Usando il programmatore danneggiato, possono verificarsi cortocircuiti o scariche elettriche. Se il programmatore ha subito danni scollegarlo immediatamente dalla macchina (o scollegare l'adattatore AC dalla spina a parete) e contattare il rivenditore o un tecnico qualificato.



Non inserire oggetti come cacciaviti nella presa dell'adattatore AC o nella fessura della CF card, perché possono verificarsi cortocircuiti, scariche elettriche o problemi di funzionamento.



Scollegare l'adattatore AC dalla presa a parete prima di scollegare la spina dal programmatore, poiché potrebbero verificarsi cortocircuiti o scariche elettriche.



#### **Installazione**



Usare solo adattatori AC forniti da Brother, poiché potrebbero verificarsi cortocircuiti o scariche elettriche o problemi di funzionamento.



Con l'adattatore AC, usare solo il voltaggio specificato, poiché potrebbero verificarsi cortocircuiti, scariche elettriche o problemi di funzionamento.



Non danneggiare o modificare il cavo di connessione per la macchina o per l'adattatore AC, o posizionare oggetti pesanti come mobili sopra di essi o lasciarli e tirarli in modo eccessivo, perché potrebbero verificarsi cortocircuiti, scariche elettriche o problemi di funzionamento.



#### **Durante l'uso**



Se un oggetto estraneo entra nel programmatore scollegarlo immediatamente dalla macchina (o scollegare l'adattatore AC dalla presa) e contattare il rivenditore o un tecnico qualificato. Continuando ad usare il programmatore con un oggetto estraneo nel suo interno possono verificarsi cortocircuiti, scariche elettriche o problemi di funzionamento.



Evitare che acqua o olio entrino nel programmatore, perché possono esserci cortocircuiti, scariche elettriche e problemi di funzionamento.



Se un liquido entra nel programmatore, scollegarlo immediatamente dalla macchina (o scollegare l'adattatore AC dalla presa a parete) e contattare il rivenditore o un tecnico qualificato.



Non usare il programmatore in caso di problemi come emissione di fumo o cattivo odore dal programmatore, perché c'è il rischio di cortocircuiti o scariche elettriche.



Scollegare immediatamente il programmatore dalla macchina (o scollegare l'adattatore AC dalla presa a parete) e contattare il rivenditore o un tecnico qualificato.

(Il programmatore non deve mai essere riparato dall'utilizzatore, poiché potrebbe essere pericoloso.)

# **ATTENZIONE**

## **Requisiti ambientali**

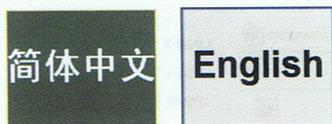
-  Usare il programmatore e la macchina per cucire in un'area libera da forti campi elettromagnetici o di elettricità statica.  
Fonti eccessive di campi elettrici possono causare problemi di funzionamento al programmatore ed alla macchina per cucire.
-  Oggi fluttuazione della tensione di alimentazione deve essere  $\pm 10\%$  del voltaggio della macchina.  
Variazioni superiori del voltaggio possono causare problemi di funzionamento della macchina e del programmatore.
-  La capacità di fornitura di potenza deve essere maggiore della richiesta di consumo delle attrezzature.  
Insufficiente capacità di fornitura di potenza può causare problemi di funzionamento del programmatore e della macchina.
-  La temperatura ambientale deve essere tra i 5°C ed i 35°C durante l'uso ed il magazzino.  
Temperature inferiori o superiori possono causare problemi di funzionamento del programmatore e della macchina.
-  L'umidità relativa deve essere tra il 45% e l' 85% durante l'uso ed il magazzino, e non deve formarsi condensa nelle apparecchiature.  
Un ambiente troppo secco o umido e la formazione di condensa possono causare problemi di funzionamento del programmatore e della macchina.
-  In caso di tempesta elettrica, spegnere l'interruttore e scollegare il cavo dalla presa.  
Le scariche atmosferiche possono creare problemi di funzionamento del programmatore e della macchina.

## **Installazione**

-  Non posizionare il programmatore su una superficie instabile come tavoli instabili o scaffali alti, poiché potrebbe cadere danneggiandosi o ferire qualcuno.
-  Non posizionare oggetti pesanti sopra al programmatore, perché potrebbero divenire instabili e cadere ferendo qualcuno.
-  Spegnere l'interruttore principale prima di collegare o scollegare il connettore per la macchina, poiché potrebbero subire danni il programmatore o il control box.
-  Assicurarsi di scollegare il connettore per la macchina quando si usa l'adattatore AC, perché potrebbero esserci problemi di funzionamento del programmatore.
- 

## **Durante l'uso**

-  Il programmatore e la macchina per cucire devono essere utilizzati solo da persone che hanno ricevute le adeguate istruzioni.
-  Assicurarsi di usare protezioni per gli occhi quando si usa la macchina.  
Senza protezioni, in caso di rottura dell'ago, una parte dell'ago rotto potrebbe colpirti ferendovi gli occhi.
-  Terminato di creare un programma, scollegare il cavo dalla macchina e riporre il programmatore in un luogo sicuro.  
Utilizzando la macchina per cucire con il programmatore posizionato sul tavolo, il programmatore potrebbe cadere danneggiandosi o ferendo qualcuno.
-  In caso di problemi di funzionamento del programmatore o della macchina per cucire, contattare il rivenditore o un tecnico qualificato.



Press  to enter program menu after power-up.

Press  to display the programming screen.

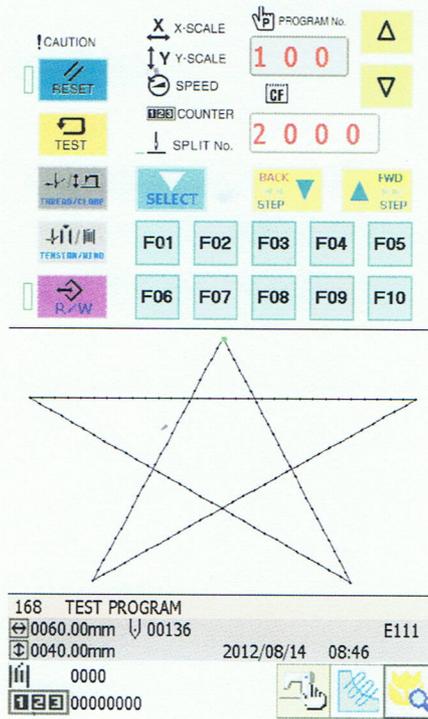


While being operated by the programmer, a number of icons are displayed on the screen which illustrate its operations and functions.

Please refer to the "5. Panel operation" (page 10), "6. Panel operation (Advanced)" (page 11) and "7. Usage of CF card" on the instruction manual of ESM programmer.



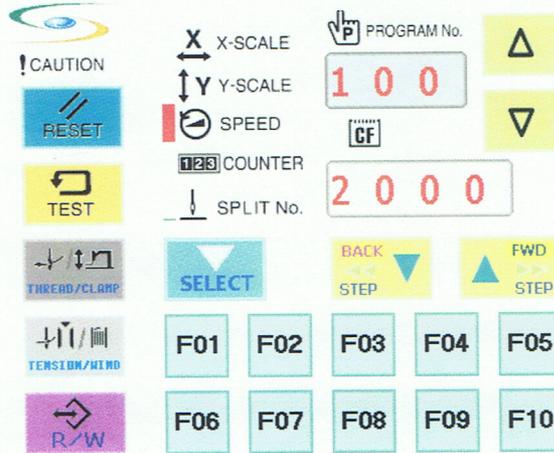
The following icons will be displayed on the program menu..



Press  to display the programming screen.



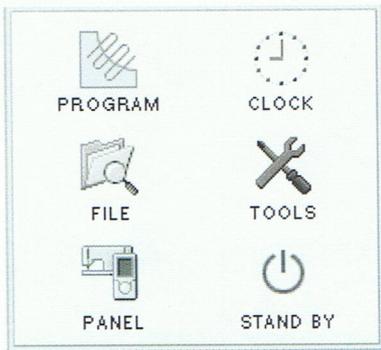
While being operated by the programmer, a number of icons are displayed on the screen which illustrate its operations and functions. Please refer to the "5. Panel operation (basic operation), 6. Panel operation (advanced) and 7. Usage of CF card " on "instruction menu of CSM pattern sewing machine"



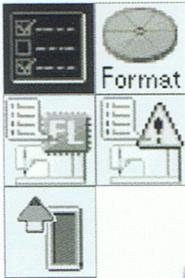
**Making environment settings**

*SELEZIONARE PREMIERE*

1. Select , and press .



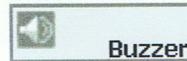
2. Select , and press .



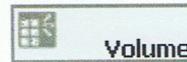
*APPARSAVA I SEGUENTI SETTAGGI*

3. Following setting up will be displayed.

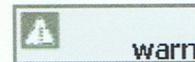
	Buzzer	ON		Year	2003
	Volume	ON		Month	01
	warn	ON		Day	01
	English			Hour	12
				Minute	01



Switches between ON and OFF of the buzzer sound.



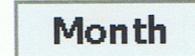
Switches between ON and OFF of The key click sound



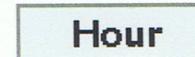
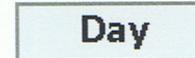
Switches between ON and OFF of the warning display



Selects a language.



*selezione in inglese*



## Notes on pattern sheet

### About pattern sheet

---

- Write a pattern on thin plotting paper or use copies of pattern sheet.
- Design pattern sheet in full scale. Adjust the size to magnification (2, 5, or 10) when using the magnified input.

## Caratteristiche

### Lunghezza punto

Regolabile da 0.3 a 12.7 mm.

### Contapunti (capacità)

La capacità massima è di 20,000 punti. (La macchina ha una capacità di 512 programmi e la CF card di 900 programmi. La capacità di programmi sarà inferiore se si memorizzano programmi con elevato numero di punti.)

## Operazioni base

### ⚠ ATTENZIONE



Non maneggiare il programmatore o il connettore per AC con mani bagnate, potrebbe esserci il rischio di scariche elettriche.



Non inserire oggetti come cacciaviti nella presa dell'adattatore AC o nella finestra della CF card, potrebbero verificarsi cortocircuiti o scariche elettriche.



Usare solo adattatore AC fornito da Brother, potrebbero verificarsi scariche elettriche o problemi di funzionamento.



Usando l'adattatore AC, non usare voltaggi diversi da quello indicato, potrebbero verificarsi problemi di funzionamento.



Se un oggetto estraneo entra nel programmatore, scollegarlo immediatamente dalla macchina (o scollegare l'adattatore AC dalla presa) e contattare il fornitore o un tecnico qualificato. Continuando ad usare il programmatore con un oggetto estraneo nel suo interno, potrebbero verificarsi cortocircuiti, scariche elettriche o problemi di funzionamento.



Scollegare l'adattatore AC dalla presa a parete prima di scollegare il cavo dal programmatore, in caso contrario potrebbero verificarsi problemi di funzionamento.



Non danneggiare il cavo di connessione della macchina o il cavo dell'adattatore AC, o posizionare oggetti pesanti come mobili su di essi o legarli o tirarli con eccessiva forza, poiché potrebbero verificarsi cortocircuiti, scariche elettriche o problemi di funzionamento.



Non usare il programmatore in caso di problemi di emissione di fumo o cattivo odore dal programmatore, poiché potrebbero verificarsi cortocircuiti o scariche elettriche.



Scollegare il programmatore immediatamente dalla macchina (o scollegare l'adattatore AC dalla presa) e contattare il fornitore o un tecnico qualificato.

(Il programmatore deve essere riparato **solo** dal fornitore.)

### ⚠ ATTENZIONE



Non posizionare il programmatore su superfici o luoghi non stabili poiché potrebbe cadere a terra e danneggiarsi.



Non posizionare oggetti pesanti sopra al programmatore, poiché potrebbero danneggiare il programmatore stesso oppure cadere e causare infortuni.



Il programmatore e la macchina per cucire devono essere utilizzati solo da persone che abbiano ricevuto le necessarie istruzioni.



Spegnere l'interruttore principale prima di collegare e scollegare il connettore della macchina, poiché potrebbero subire danni il programmatore o il control box.



Assicurarsi di scollegare il connettore della macchina quando si usa l'adattatore AC, altrimenti potrebbero verificarsi problemi di funzionamento del programmatore.



Terminato di usare il programmatore, scollegarlo dalla macchina e riporlo in un luogo sicuro.



Se la macchina viene utilizzata con il programmatore posizionato sul tavolo, il programmatore potrebbe cadere e danneggiarsi.

## Collegare il programmatore alla macchina per cucire

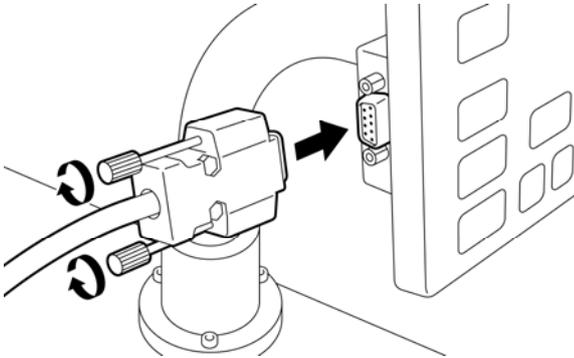
---

Questa sezione illustra come collegare il programmatore alla macchina per cucire.

Verificare che la macchina per cucire sia spenta prima di collegare il programmatore.

1. Collegare il cavo al connettore sul lato sinistro del pannello operativo.

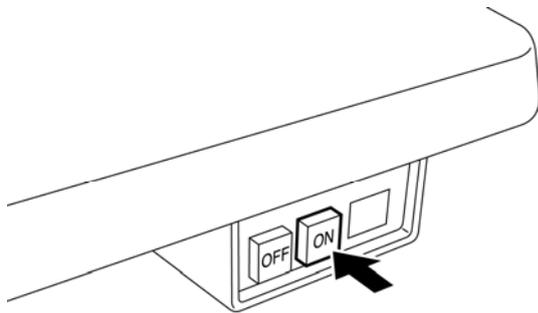
Avvitare bene le viti.



## Accendere l' interruttore principale

---

1. Accendere la macchina.



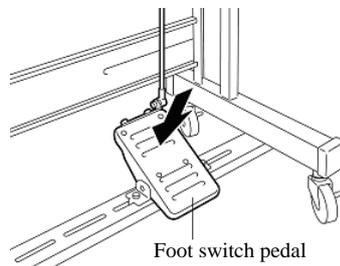
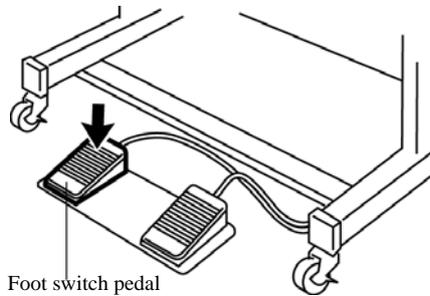
2. Posizionare un foglio modello.

Per evitare che il foglio modello si muova, fissarlo con nastro adesivo.

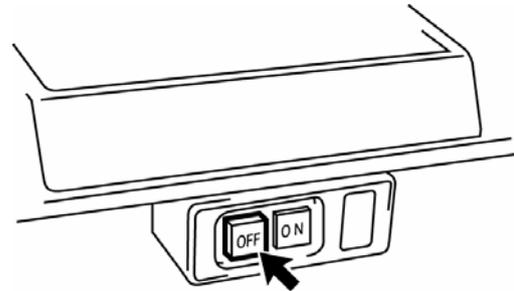
3. Premere  sul programmatore.

## Spegnere l' interruttore principale

1. Premere  sul programmatore.  
Il pannello è spento.
2. Premere il pedale per alzare la pinza.



3. Rimuovere il foglio modello.
4. Spegnere la macchina.



## Settaggio iniziale

Se all'accensione appare il seguente menu, inserire i dati usando i tasti     ed i tasti numerici.  
Quando il settaggio è stato completato, premere .

100		Regolazione contrasto dello schermo.
ENGLISH		Seleziona la lingua.
Y/M/D	2005/02/14	Seleziona formato data.
Y	05	Imputazione anno.
M	02	Imputazione mese.
D	14	Imputazione data giorno.
H	15	Imputazione ora.
M	32	Imputazione minuti.

## Settaggio ambientale

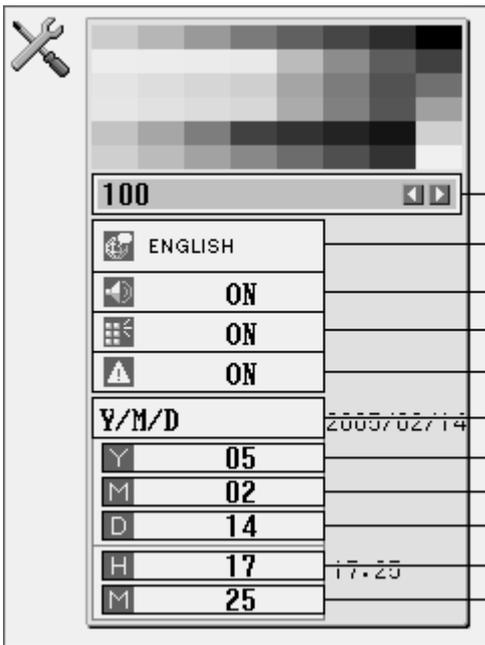
Per cambiare il settaggio ambientale durante la preparazione,

1. Selezionare  con   sulla schermata di lancio. Premere .

\* Schermata di lancio  
Mostra la lista funzioni del programmatore.

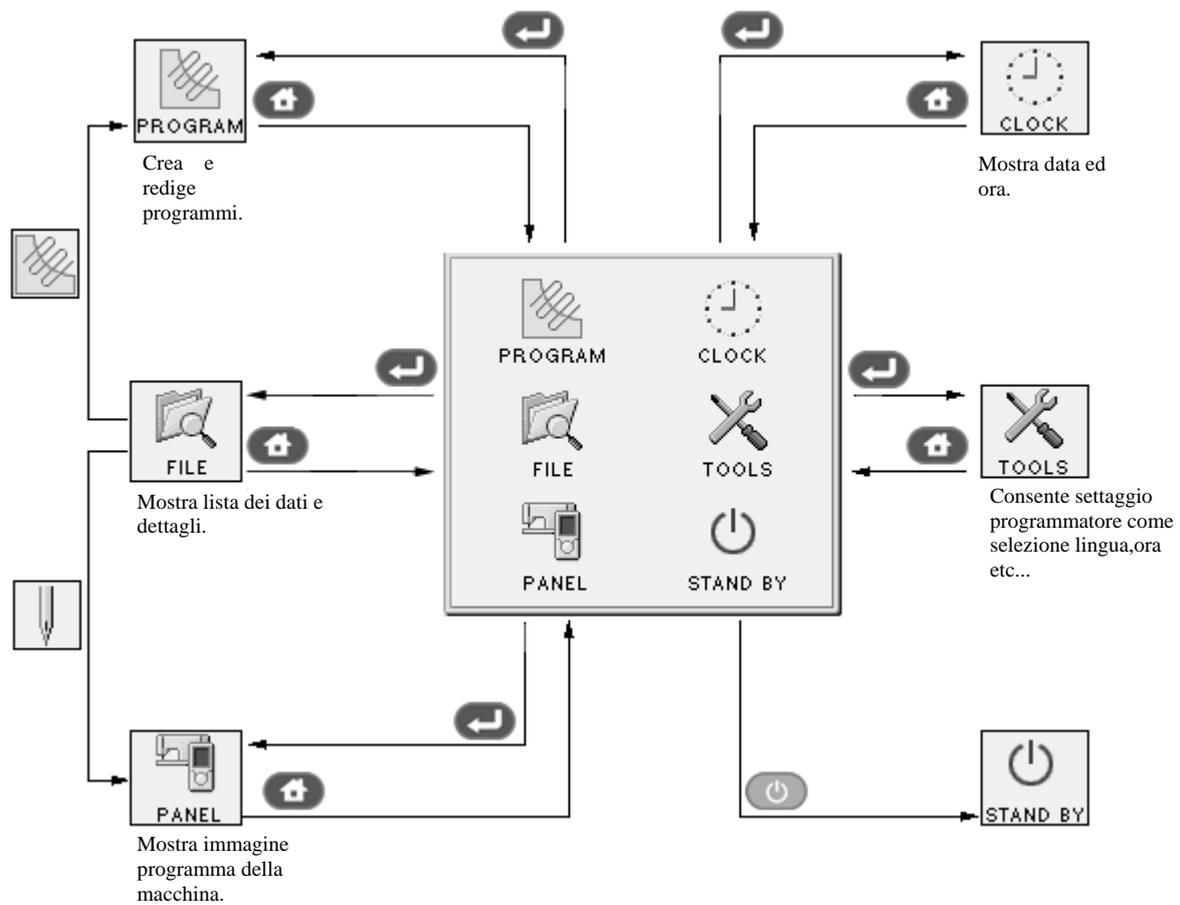


2. Selezionare  usando  . Premere .



- Regolazione contrasto dello schermo.
- Seleziona la lingua.
- Cambia tra ON ed OFF del segnale sonoro.
- Cambia tra ON ed OFF del suono premendo i tasti.
- Cambia tra ON ed OFF del display di **attenzione**.
- Seleziona formato data.
- Inputazione anno.
- Inputazione mese.
- Inputazione data giorno.
- Inputazione ora.
- Inputazione minuti.

## Visione globale funzioni of PD-3000



## Destinazione dei programmi d salvare

I programmi creati con la presente unità possono essere archiviati sui seguenti media.

-  Memoria Flash del programmatore
-  Compact Flash card del programmatore
-  Memoria Flash della macchina per cucire

## Note sul foglio modello

### Foglio modello

- Disegnare un modello su un foglio di carta o usare una copia del foglio modello.
- Disegnare il foglio modello in scala 1:1. Regolare le dimensioni ingrandimento (2, 5, or 10) quando si usa l'ingranditore.

## Capitolo 3 Programmazione con icone

### Programmazione con icone

Mentre si opera con il programmatore, un certo numero di icone appare sullo schermo ed illustrano le sue operazioni e funzioni.

Questo capitolo illustra la procedura di programmazione con le icone.

\* Oltre alla programmazione con icone, è possibile programmare con i comandi. Tenere  premuto, permette all'operatore di selezionare tra la programmazione con icone e la programmazione con i comandi.

⇒ Riferirsi al Capitolo 4 "Programmazione con comandi" (pag 28).

### Tasti da utilizzare

Questa sezione illustra i tasti da utilizzare per la programmazione con icone.



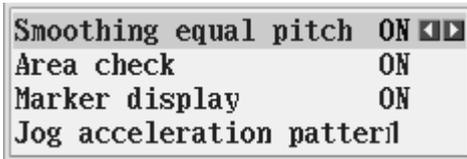
## Settaggio ambientale

Settaggio ambientale del programmatore.

Possono essere impostati i seguenti aspetti:

Uniformità passo	Crea dati in modo che il passo sia uguale all'interno del campo di regolazione quando la funzione di uniformità è utilizzata
Controllo area	Non crea dati esterni all'area di cucitura durante la creazione di programmi
Evidenziatore display	Mostra un evidenziatore sullo schermo
JOG accelerazione	Varia la velocità del trasporto

Selezionare . Premere .

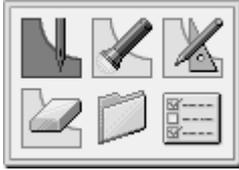


Seleziona le funzioni 'smoothing equal pitch' (uniformità passo) e 'area check' (controllo area).

1. Seleziona usando .
2. Cambia valore usando .
3. A regolazione ultimata, premere .

## Schermo programmazione

Sullo schermo iniziale, selezionare  e premere  per selezionare lo schermo di programmazione. Se lo schermo non appare, tenere premuto .



Mostra un numero di programma. (Nessun numero mentre si crea un programma.)

Mostra immagine programma.

Mostra un commento. (Non appare nulla mentre si crea un programma o quando non ci sono commenti.)

Mostra l'icona della funzione.

Mostra dettagli dell'impostazione.

Mostra una distanza dalla posizione base.

Mostra una distanza dalla precedente posizione dell'ago.

Mostra la dimensione di un programma.

Mostra un codice di Fine se impostato.

Mostra il numero di punti creato.

Mostra conteggio totale punti.

Mostra l'attuale numero di posizione dell'ago.

## Descrizione delle icone

Mostra alcune delle icone che appaiono. Per maggiori dettagli vedere Instruction Manual (Document CD).



### Programmazione



Outline



Specifica il punto di partenza della cucitura



Creazione di una linea



Creazione di una curva



Creazione di un punto zig zag

		Creazione dati doppio punto nella direzione opposta al percorso di cucitura	
		Creazione dati doppio punto nella stessa direzione del percorso di cucitura	
		Creazione punti multipli	
	Creazione di un punto		Creazione dati abbassamento ago
		Creazione dati trasporto	
		Creazione dati imbastitura	
		Creazione dati percorso	
	Creazione codice		Impostare il codice del rasafilo
		Impostare il codice di opzioni output	
		Impostare il codice di velocità lenta	
		Impostare il codice split	
		Impostare l'altezza del premistoffa	
		Impostare una tensione digitale	
	Imputazione codice fine		
	Verificare impostazione programma ed impostazione attributi		
	Redigere il programma corrente		Muovere uno schema in parallelo con il trasporto
		Muovere in parallelo	
		Copia ripetuta di uno schema	
		Copiare uno schema simmetricamente all'asse Y	
		Copiare uno schema simmetricamente all'asse X	
		Copiare uno schema simmetricamente ad un punto	
		Copiare nella direzione opposta	



Cancellare parte di un programma



## Redigere un programma



Muovere uno schema in parallelo



Muovere uno schema simmetricamente all'asse Y



Muovere uno schema simmetricamente all'asse X



Muovere uno schema simmetricamente ad un punto



Cambio dimensioni di uno schema



Copiare uno schema dopo avere variato le dimensioni



Cambio dimensioni di uno schema dal centro.



Copiare uno schema dopo avere variato le dimensioni dal centro.



Ruotare uno schema (in senso orario oppure antiorario)



Copiare uno schema dopo averlo ruotato (in senso orario oppure antiorario)



Ruotare uno schema dal centro (in senso orario oppure antiorario)



Copiare uno schema dopo averlo ruotato dal centro (in senso orario oppure antiorario)



## File



Leggere un programma



Scrivere un programma



Cancellare un file



Formattare

Format

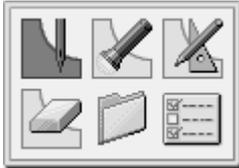
## Procedura per programmazione con icone

La procedura per la programmazione con icone è la seguente.

### ■ 1. Mostra la schermata di programmazione

Sulla schermata base, selezionare  e premere .

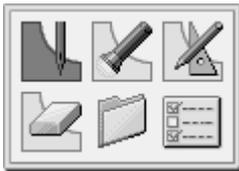
Se la schermata di programmazione non appare, tenere premuto .



La pinza si muove nella posizione base e sul display appare la schermata di programmazione.

### ■ 2. Inizio creazione programma

Seleziona  con  e premi .

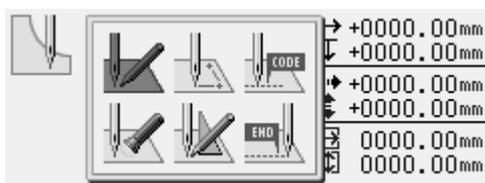


### ■ 3. Posizionare la punta dell'ago al primo punto dello schema modello

Muovere la pinza con . Premere  quando la punta dell'ago si trova al primo punto dello schema modello.



Il primo punto è programmato ed appare la seguente schermata.



### ■ 4. Creazione programma

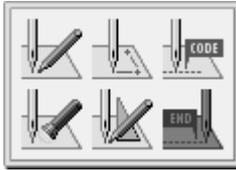
Selezionare un'icona mostrata sullo schermo nel livello 3 in base allo scopo prefisso per creare il programma per il modello desiderato.

Il programma è disponibile fino a cancellazione. Per dettagli sulla creazione programmi, riferirsi a "Esempio programmazione" (pag 16).

## ■ 5. Imputare un codice di fine (end)

Quando la programmazione è completata, imputare un codice di fine (end) per controllare le operazioni della macchina.

1. Selezionare  con , e quindi premere .



2. Sezionare un tipo di codice di fine (end) , e quindi premere .

Sono disponibili i seguenti sei codici da 111 a 116 , ognuno di loro controlla le operazioni finali della macchina come indicato nella seguente tabella.

Dati senza un codice di fine impostato non sono contemplati dalla macchina. Appare un errore macchina.

Per evitare la segnalazione di errori assicurarsi sempre di impostare il codice di fine.

111	Fine normale
112	Fissare la velocità a 1200 punti/min o inferiore
113	Esclusione scartafilo
114	Impostazione velocità a 1200 punti/min senza scartafilo
115	Esclusione rasafilo
116	Fissare la velocità a 1500 punti/min o inferiore

\* 117 a 119 non sono disponibili.

"111" è selezionato nel seguente esempio.



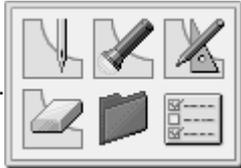
La pinza ritorna al primo punto.

3. Premere .

La pinza ritorna alla posizione base.

## ■ 6. Salvare il programma creato

Una volta creato un programma, è possibile leggere il programma premendo il tasto R/W sul pannello operativo. Questa funzione non è disponibile nella modalità comando.

1. Seleziona  con , e quindi premi .
- 

2. Seleziona  con , e quindi premi .
- 

3. Imputare il numero di programma, e quindi premere .



4. Selezionare i caratteri con  , e quindi premere  per inserire commenti.



5. Selezionare "OK" con  , e quindi premere .



Nota: Per confermare i contenuti della destinazione di salvataggio, selezionare , e quindi premere .

## ■ 7. Termine di un programma

Premere .

## Esempio programmazione

Questa sezione descrive la procedura di programmazione attraverso un esempio .

Programmazione per ogni punto: Pag 16

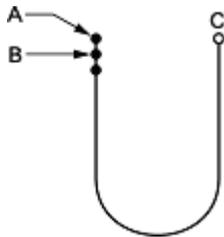
Schema con curve: Pag 18

Schema con linee: Pag 17

\* Nell'esempio di programmazione, il punto A in figura è il primo punto.

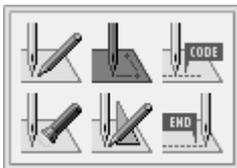
### Programmazione per ogni punto

Descrive come programmare ogni punto in base al modello di schema.



1. Eseguire i punti da 1 a 3 della "Procedura per programmazione con icone".

2. Selezionare  con  e premere .



3. Seleziona  con , e premi .



4. Muovere la pinza con . Premi  quando la punta dell'ago è al punto B dello schema modello.

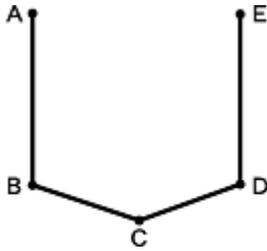
5. Crea il programma verso il punto C come al paragrafo 4.

6. Quando il punto C è programmato, premere  due volte.

7. Eseguire i punti da 5 a 7 della "Procedura per programmazione con icone".

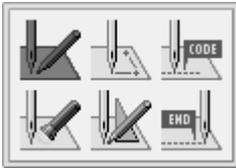
## Schemi con linee

Descrizione della programmazione di schemi con linee.

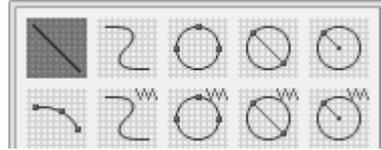


1. Eseguire i punti da 1 a 3 della "Procedura di programmazione con icone".

2. Seleziona  con , e quindi premi .

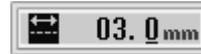


3. Seleziona  con , e quindi premi .



4. Imputare la lunghezza punto, e premere .

Imputare "030" per una lunghezza di 3.0 mm.



5. Muovere la pinza con . Premere  quando la punta dell'ago è nel punto B del foglio modello.

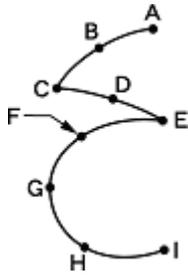
6. Creare il programma ai punti C, D ed E come al paragrafo 5.

7. Quando il punto E è programmato, premere  tre volte.

8. Eseguire i punti da 5 a 7 della "Procedura per programmazione con icone".

## Schemi con curve

Descrive come programmare uno schema con curve.



Assicurarsi di premere  per avere un'interruzione agli angoli C o E. Senza interruzione, l'angolo sarà arrotondato.

Con interruzione



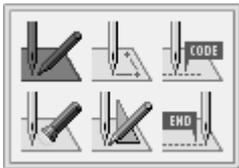
Senza interruzione



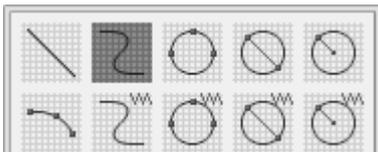
Realizzare più punti intermedi come B, D, F, G, ed H per creare curve più morbide.

1. Eseguire i punti da 1 a 3 della "Procedura per programmazione con icone".

2. Selezionare  con , e quindi premere .



3. Selezionare  con , e quindi premere .



4. Imputare la lunghezza punto, e premere .  
Imputare "030" per avere una lunghezza di 3.0 mm.



5. Muovere la pinza con . Premere  quando la punta dell'ago è nel punto B.

6. Programmare il punto C come al paragrafo 5.

7. Quando il punto C è programmato, premere  ancora per l'interruzione.

Per variare la lunghezza punto, premere  per resettare.

8. Creare il programma al punto E.

9. Quando il punto E è programmato, premere .

10. Creare il programma al punto I.

11. Quando il punto I è programmato, premere .

12. Premere  tre volte.

13. Eseguire i punti da 5 a 7 della "Procedura per programmazione con icone".

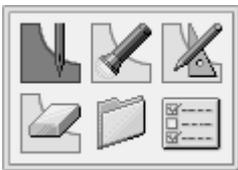
## Procedura per modificare un programma

La procedura per modificare un programma usando le icone è la seguente.

### 1. Richiamo del programma da modificare

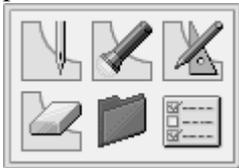
Quando un numero di programma è stato creato, è possibile leggerlo premendo il tasto R/W sul pannello operativo. Questa funzione non è disponibile nella modalità comandi.

1. Sulla schermata iniziale, selezionare  PROGRAM e premere . Se la schermata di programmazione non appare, tenere premuto .

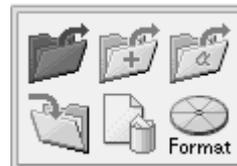


La pinza si muove nella posizione base, la schermata di programmazione appare sul display.

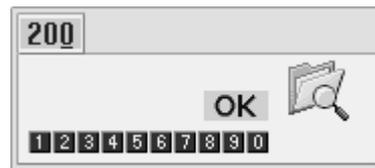
2. Selezionare  con , e quindi premere .



3. Confermare che  sia selezionato. Premere .



4. Imputare un numero di programma da selezionare usando i tasti numerici. Premere .



5. Selezionare . Premere .

Per mostrare la lista dei programmi, selezionare



Riferirsi a "[Switching between media](#)" (pag 39).

### 2. Iniziare la modifica del programma

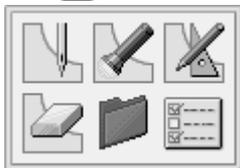
Imputare un'icona con  in base a come si desidera modificare il programma.

Per dettagli sulla modifica di un programma, riferirsi a "Esempio di modifica programma" (pag 21).

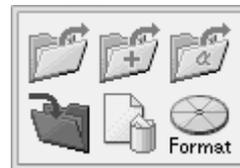
### 3. Salvare un programma modificato

Quando un programma è stato modificato, è possibile leggerlo premendo il tasto R/W sul pannello operativo. Questa funzione non è disponibile nella modalità comandi.

1. Selezionare  con , e quindi premere .



2. Selezionare  con , e quindi premere .



3. Imputare il numero di programma, e premere .



4. Selezionare i caratteri con , e premere  per inserire commenti.



5. Selezionare "OK" con , e quindi premere .



## ■ 5. Termine programmazione

Premere .

## Esempio di modifica programma

La seguente sezione descrive come modificare un programma attraverso un esempio.

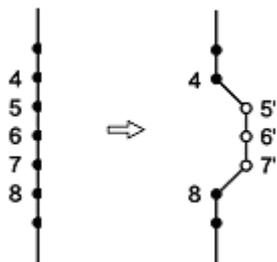
Modifica di una parte dello schema: Pagina 21

Muovere lo schema in parallelo (quando il primo punto è il punto di partenza della cucitura): Pagina 23

Cancellare una parte di dati durante la programmazione: Pagina 24

### Modifica di una parte dello schema

Una parte dello schema programmato è modificata. Descrive come modificare 5, 6 e 7 in 5', 6' e 7'.



1. Eseguire il punto 1 of "Procedura per modifica programma".

2. Selezionare  con  $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ , e quindi premere .



3. Premere  $\text{9} \text{9} \text{9}$ , e premere  $\text{+}$ .

La pinza si muove dal punto di partenza per ogni punto.

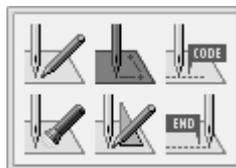


4. Quando l'ago raggiunge 4, premere  $\text{-}$ .

La pinza si ferma. Al ritorno dell'ago, imputare il numero di punti da arretrare e premere  $\text{-}$ .

5. Premere .

6. Selezionare  con  $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ , e quindi premere .

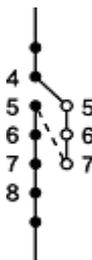


7. Selezionare  con  $\triangleleft \triangleright$ , e premere .



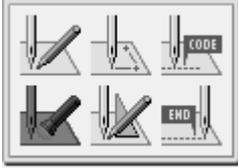
8. Muovere la pinza con  $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ . Premere  quando la punta dell'ago è a 5'.

9. Programmare 6' e 7' come al paragrafo 8.



10. Premere  due volte.

11. Selezionare  con , e quindi premere .

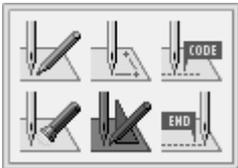


12. Premere , e quindi premere .

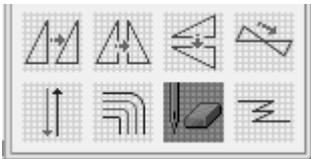
La punta dell'ago si muove su 5.

13. Premere .

14. Selezionare  con , e quindi premere .



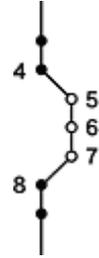
15. Selezionare  con , e quindi premere .



16. Imputare il numero di punti da cancellare, e quindi premere .

Nell'esempio, 3 punti indietro sono cancellati. Premere  .

La punta dell'ago si muove a 6, 7 ed 8. I punti 5, 6 e 7 sono cancellati.

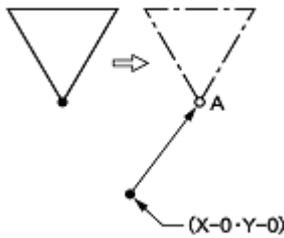


17. Premere  tre volte.

18. Eseguire i punti da 3 a 5 della "Procedura per modificare il programma".

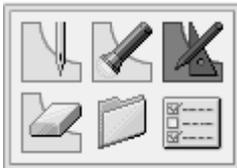
## Muovere lo schema in parallelo (quando il primo punto è la partenza della cucitura)

Descrive come muovere uno schema in parallelo quando il primo punto è il punto di partenza della cucitura.

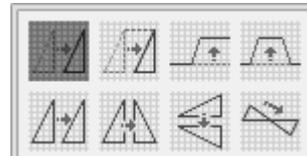


1. Eseguire il punto 1 della "Procedura per modificare il programma".

2. Selezionare  con  $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ , e quindi premere .



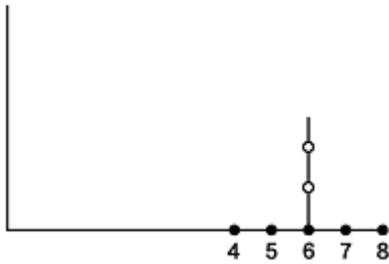
3. Selezionare  con  $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ , e quindi premere .



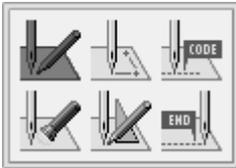
4. Muovere la pinza con  $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ . Premere  quando la punta dell'ago è al punto A del foglio modello.
5. Premere .
6. Eseguire i punti da 3 a 5 della "Procedura per modificare il programma".

## Cancellare una parte di dati durante la programmazione

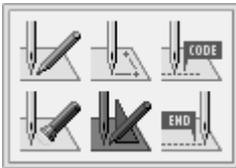
Descrive come cancellare 2 punti (7 ed 8) al punto 8 e creare un nuovo programma.



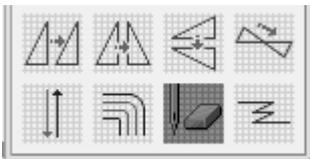
1. Premere  durante la programmazione per mostrare la schermata seguente.



2. Selezionare  con    , e quindi premere .



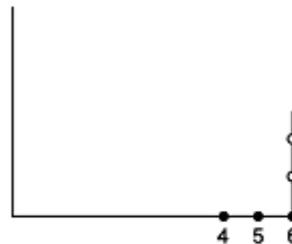
3. Selezionare  con    , e quindi premere .



4. Imputare il numero di punti da cancellare, e quindi premere .

Nell'esempio, i 2 precedenti punti sono cancellati. Premere  .

La punta dell'ago si muove a 6.



5. Premere  due volte.
6. Continuare la programmazione.



## Verifica impostazione programma ed attributi

E' possibile verificare l'impostazione del programma e l'impostazione degli attributi. Vengono mostrate le seguenti informazioni.

Tipo di informazione

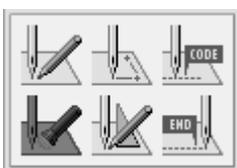
- Punto
- Trasporto
- Rasafilo
- Imbastitura
- \* Uscite opzionali
- \* Velocità lenta
- \* Splitting
- \* Altezza piedino
- \* Condizione filo
- \* Trigger

Imputa il conteggio punti da confermare.

Dettagli dei dati.

Per i punti evidenziati con \*, è possibile impostare gli attributi.

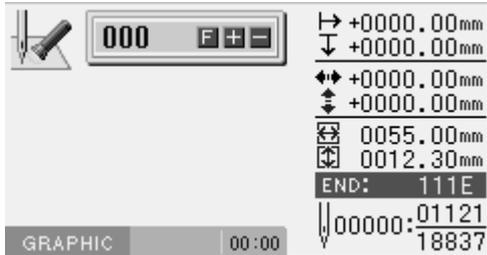
Selezionare oppure e premere .



## Controllo di ogni punto

Premere **+** per muovere avanti, e premere **-** per muovere indietro.

L'ago si muove punto a punto ed i dati di impostazione vengono evidenziati.



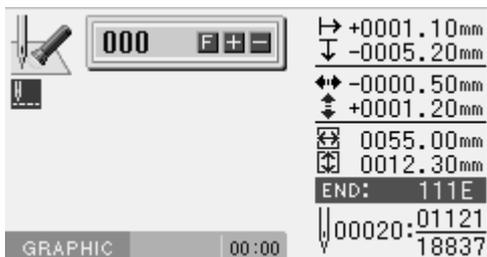
## Controllo di una serie di punti automaticamente

1. Imputare il numero di punti da controllare.



2. Premere **+** per muovere l'ago avanti, e premere **-** per muoverlo indietro.

L'ago si muove in base al numero di punti inserito, ed i dati di impostazione sono evidenziati.  
Imputare "999" per controllare tutti i punti.



## Salto di una parte dello schema

1. Imputare il numero di punti per la destinazione finale.

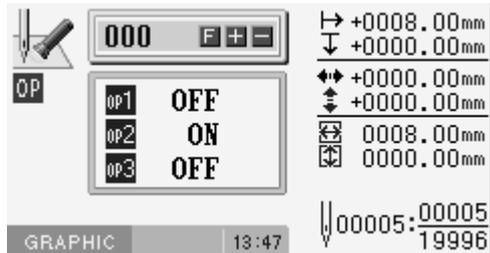
2. Premere **F**, e quindi premere **+** per muovere l'ago avanti e premere **-** per muoverlo indietro.

L'ago salterà il tratto di schema in base al numero di punti inserito.  
Imputare "999" per saltare al punto finale dalla cucitura.

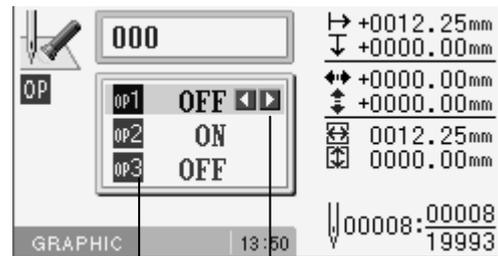
■ **Imputare gli attributi**

1. Muovere l'ago nella posizione in cui si desidera applicare un comando, e premere .

La schermata di impostazione attributi appare.



2. Impostare attributi. (Esempio: uscita opzionale)



3. Premere  dopo l'impostazione.

Lo schermo ritorna alla situazione di conferma .

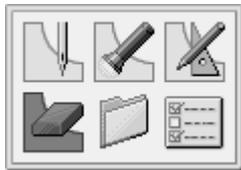


**Cancellare un programma già creto/redatto**

Cancellare un programma già creato.

1. Premere  o  per fare apparire lo schermo di programmazione.

2. Selezionare , e quindi premere .



Appare la schermata di conferma.

3. Premere  per cancellare il programma, e quindi premere  per annullare questo comando.

## Capitolo 4 Programmazione con comandi

Premendo una combinazione di tasti specifici è possibile eseguire la programmazione. La combinazione di questi tasti viene denominata 'comandi'. Questo capitolo descrive a programmazione con i comandi.

\* Oltre alla programmazione con i comandi, è possibile la programmazione con icone. Tenendo  premuto è possibile passare dalla programmazione con i comandi alla programmazione con icone.

⇒ Riferirsi al Capitolo 3 "Programmazione con icone" (pagina 8).

### Programmazione con comandi

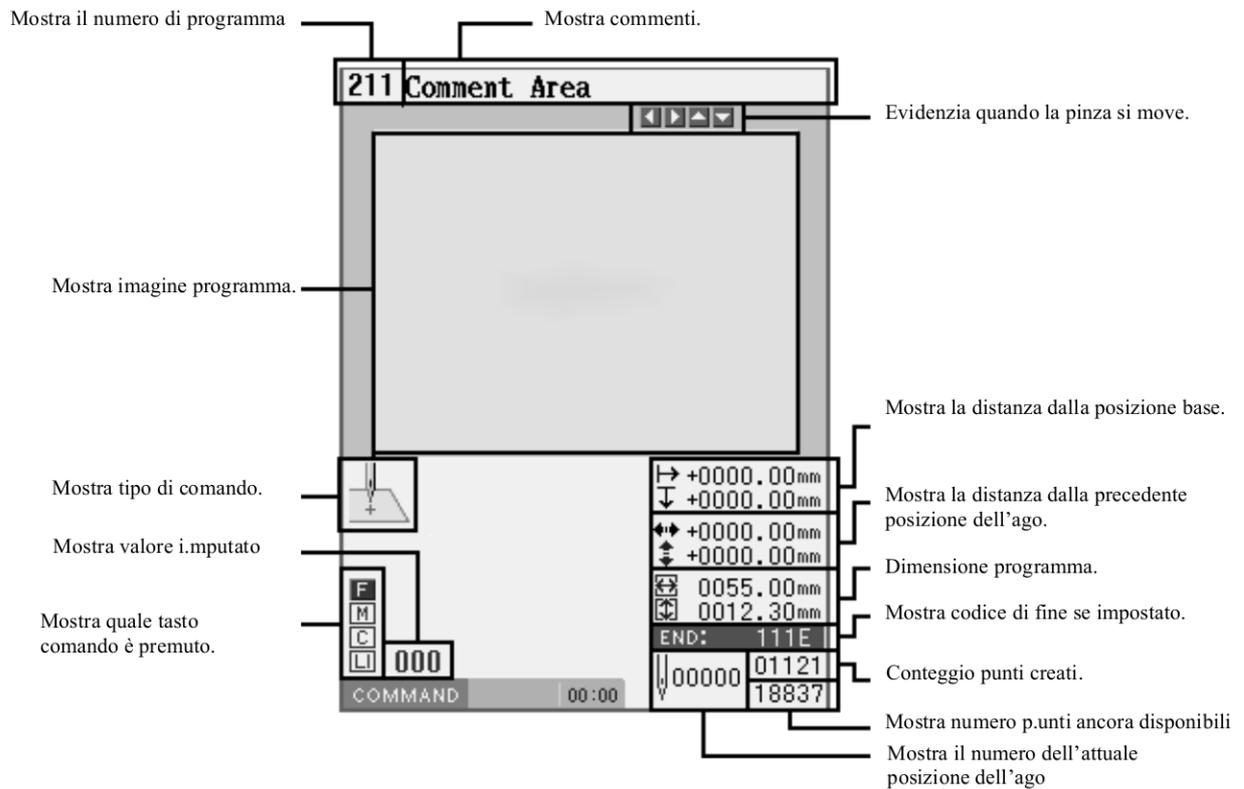
#### Tasti da utilizzare



## Schermo per programmazione

Sulla schermata iniziale selezionare l'icona  e premere  per mostrare lo schermo di programmazione.

Se lo schermo non appare , tenere premuto .



## Descrizione dei comandi

Mostra alcuni dei comandi disponibili sul programmatore. Per dettagli vedere: Instruction Manual for Document CD.

### Muovere la punta dell' ago

	Procedere di un numero  di punti
	Ritornare di un numero  di punti
	Procedere fino al punto finale
	Ritornare al primo punto
	Procedere saltando un numero  di punti
	Ritornare saltando un numero  di punti
	Saltare fino al punto finale (non applicabile alla posizione base)
	Saltare al primo punto
	Ritornare alla posizione base

### Programmazione

Linea		Creare una linea (Imputare lunghezza punto in )
Curva		Creare una curva (Imputare lunghezza punto in )
		Termine input per una curva
Zigzag		Creare punto zig zag (Dopo avere imputato l'ampiezza zigzag in , imputare lunghezza punto in  M.)
		Creare uno zig zag sulla destra del percorso di cucitura
		Creare uno zig zag sulla sinistra del percorso di cucitura
		Creare uno zig zag simmetricamente al percorso di cucitura
Splitting		Fermare l'ago al punto alto con intervallo (split)
		Fermare l'ago al punto basso con intervallo (split)
Doppio punto		Creare un doppio punto in direzione opposta al percorso di cucitura (Imputare l'ampiezza del doppio punto in )
		Creare un doppio punto sul lato destro del percorso di cucitura
		Creare un doppio punto sul lato sinistro del percorso di cucitura
Imbastitura		Creare intervallo (split) dopo dati imbastitura
		Creare dati imbastitura
Trasporto		Specifica i punti di intervallo (per cucire differenti schemi di cucitura in sequenza) dopo trasporto
		Muovere in parallelo per il trasporto
Traccia		Creare dati tracciando uno schema

## Redigere un programma

<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="M"/>	Muovere uno schema simmetricamente all'asse Y
<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="M"/>	Muovere uno schema simmetricamente all'asse X
<input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="M"/>	Muovere uno schema simmetricamente ad un punto
<input type="text" value="8"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="M"/>	Ridimensiona uno schema (Inserire l'ingrandimento in direzione X in <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value="F"/> , e inserire l'ingrandimento in direzione Y in <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value="M"/> )
<input type="text" value="9"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="M"/>	Copia schema ridimensionato (Inserire l'ingrandimento in direzione X in <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value="F"/> , ed inserire l'ingrandimento in direzione Y in <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value="M"/> )
<input type="text" value="3"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="L"/>	Ripete funzione copia
<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="L"/>	Copiare simmetricamente ad un punto
<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="L"/>	Copiare uno schema simmetricamente all'asse X
<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="L"/>	Copiare uno schema simmetricamente all'asse Y
<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="4"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="L"/>	Copiare in direzione opposta
<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="L"/>	Muovere i dati in parallelo prima della posizione attuale dell'ago (modifica i dati dell'ammontare dello spostamento della posizione dell'ago)

## Impostare gli attributi

<input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="L"/>	Imposta la velocità massima di cucitura a 400 punti/min o inferiore
<input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="L"/>	Imposta la velocità massima di cucitura a 1200 punti/min o inferiore
<input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="8"/> <input type="text" value="L"/>	Imposta la velocità massima di cucitura a 800 punti/min o inferiore
<input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="9"/> <input type="text" value="L"/>	Imposta la velocità massima di cucitura a 600 punti/min o inferiore
<input type="text" value="6"/> <input type="text" value="6"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="L"/>	Annulla impostazione velocità bassa
<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="L"/>	Attiva uscita opzionale 1
<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="L"/>	Attiva uscita opzionale 2
<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="3"/> <input type="text" value="L"/>	Attiva uscita opzionale 3
<input type="text" value="7"/> <input type="text" value="7"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="L"/>	Disinserisce tutte le uscite opzionali
<input type="text" value="9"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="L"/>	Cancella impostazione altezza piedino premistoffa
<input type="text" value="9"/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> <input type="text" value="L"/>	Imposta altezza del premistoffa (Inserire altezza del premistoffa da 0 0 a 88 in <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/> )

**Cancellare dati**

   	Cancella tutti i dati
---	-----------------------

**Fine programmazione**

   	Fine normale
   	Fissa la velocità a 1200 punti/min o inferiore
   	Non esegue lo scartafilo
   	Imposta la velocità di cucitura a 1200 punti/min o inferiore senza scartafilo
   	Non esegue il taglio del filo
   	Fissa la velocità di cucitura a 1500 punti/min o inferiore

**Altre operazioni**

	Ritorna alla schermata di lancio
	Varia la dimensione a display di un'immagine Tenere premuto il tasto per passare al modo comando



## Procedura per programmazione con comandi

La procedura di programmazione tramite i comandi è la seguente.

### ■ 1. Mostra la schermata di programmazione

Premere . Sullo schermo selezionare . Premere  per mostrare lo schermo di programmazione.  
Se la schermata non appare tenere premuto .

La pinza si muove alla posizione base e lo schermo di programmazione appare.

### ■ 2. Posizionare la punta dell' ago al primo punto dello schema modello

Muovere la pinza con . Premere  quando la punta dell'ago è al primo punto dello schema.



Il primo punto è programmato e sullo schermo appare la seguente videata:



### ■ 3. Creare un programma

Inserire un comando in base allo scopo prefisso per creare il programma per lo schema desiderato. Il programma è disponibile fino a cancellazione.

### ■ 4. Inserire il codice di fine (end)

Quando la programmazione è completata, inserire un codice di fine per controllo delle operazioni della macchina. I seguenti sei codici da 111 a 116 sono disponibili, ognuno di loro è impostato come sotto descritto.

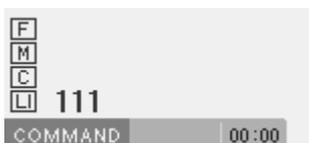
Un programma senza codice di fine non è disponibile sulla macchina.

Per evitare la segnalazione di errore per programma incompleto, assicurarsi di inserire sempre un codice di fine.

	Fine normale
	Fissa la velocità di cucitura a 1200 punti/min o inferiore
	Non esegue lo scartafilo
	Imposta la velocità di cucitura a 1200 punti/min o inferiore senza lo scartafilo
	Non esegue il taglio del filo
	Fissa la velocità di cucitura a 1500 punti/min o inferiore

1. Inserire un codice di fine.

 è mostrato nell'esempio.



La pinza ritorna al primo punto.

## ■ 5. Salvare un programma creato

Specificare il numero di programma sul pannello e premere il tasto read/write per registrarlo.  
Per maggiori dettagli, vedere Instruction Manual for Document CD.

## ■ 6. Fine programmazione

Premere .

Le procedure di programmazione e redazione dei programmi sono le stesse.  
Per dettagli vedere Instruction Manual for Document CD.

## Formattazione media

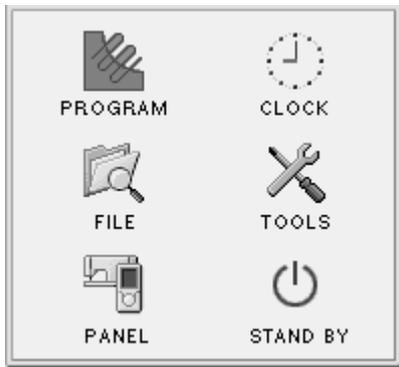
Formattare media per renderlo disponibile per la programmazione. La procedura è la seguente.

### ■ Procedura formattazione 1

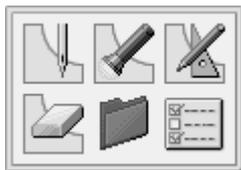
Questa operazione non è disponibile nel modo comando.

1. Premere .

2. Selezionare  usando . Premere .



3. Selezionare  usando . Premere .



4. Selezionare un'icona in base allo scopo sullo schermo al livello 3 usando . Premere .

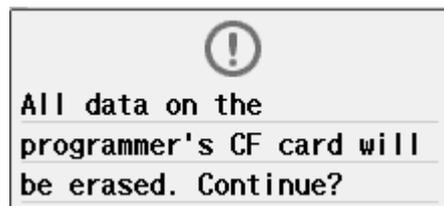
5. Selezionare . Premere .



6. Selezionare un media. Premere .



7. Per iniziare formattazione premere . Per cancellare formattazione premere .

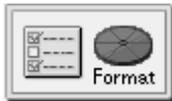


## ■ Procedura formattazione 2

1. Selezionare  sullo schermo di lancio. Premere .



2. Selezionare  Format. Premere .



3. Selezionare un media. Premere .



4. Per iniziare formattazione premere . Per cancellare formattazione premere .



### Controllare programma

#### Mostrare informazioni sul programma

---

1. Premere .

2. Selezionare . Premere .



#### Selezionare il metodo per evidenziare un programma

---

E' possibile selezionare due modi di evidenziare un programma, "Display of a list" (Mostra una lista) e "Display of thumbnails"(Mostra in modo visivo).

Tenere premuto .

Ogni pressione scambia tra le due modalità.

## ■ Mostra una lista

Elenca i programmi selezionati nella cartella di un media.

The screenshot shows a file browser interface with the following elements:

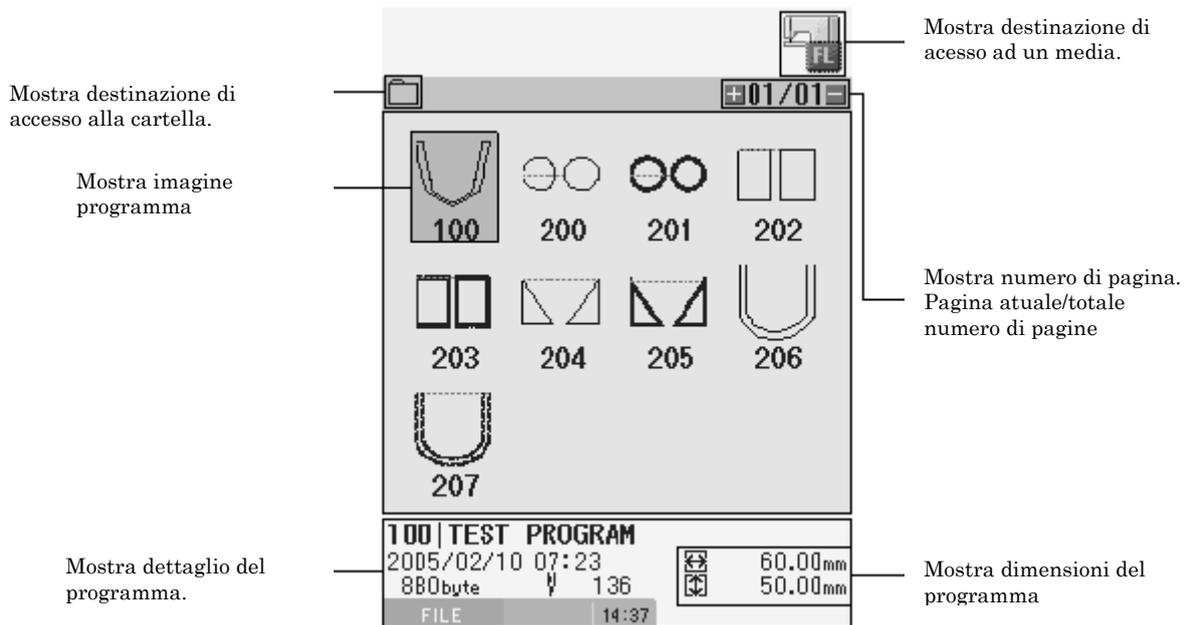
- Mostra numero programma**: Points to the program numbers (100-207) in the list.
- Mostra numero punti**: Points to the number of points (136, 69, 279, 101, 355, 93, 397, 79, 309) in the list.
- Mostra destinazione di accesso alla cartelle.**: Points to the folder icon on the left side of the header.
- Mostra destinazione di accesso a un media.**: Points to the media icon (floppy disk) in the top right header.
- Mostra dimensioni del programma.**: Points to the dimensions (e.g., 60.00, 50.00mm) in the list.
- Mostra numero di pagina. Pagina attuale/totale numero di pagine**: Points to the page indicator '01/01' in the top right header.
- Mostra dettaglio del programma.**: Points to the detailed view of program 100, showing '100 | TEST PROGRAM', '2005/02/10 07:23', '880byte', and a waveform icon.

Programma	Punti	Dimensioni
100	136	60.00 50.00mm
200	69	45.00 19.90mm
201	279	46.95 21.95mm
202	101	45.00 30.00mm
203	355	47.00 32.00mm
204	93	50.00 30.00mm
205	397	52.00 33.80mm
206	79	30.00 30.00mm
207	309	32.00 31.00mm

**100 | TEST PROGRAM**  
 2005/02/10 07:23  
 880byte  
 FILE 14:37

## ■ Mostra in modo visivo

Mostra il programma selezionato nella cartella di un media in modo visivo e grafico.

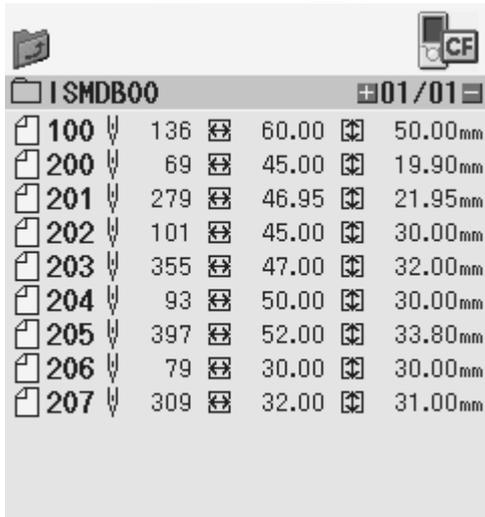


## ■ Cambiare pagina

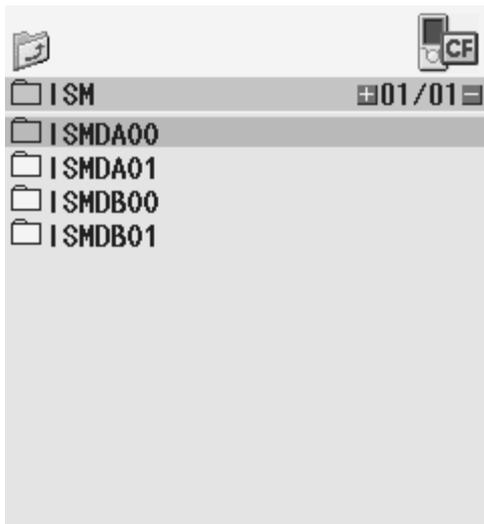
Per vedere la pagina successiva premere **+**. Per vedere la pagina precedente premere **-**.

## ■ Cambiare cartella

1. Selezionare usando **Δ**/**∇**. Premere .

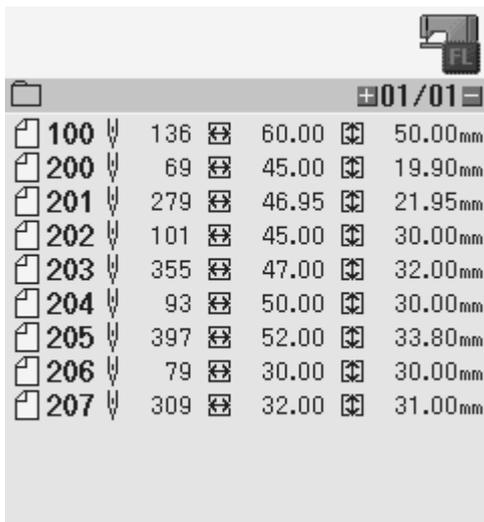


2. Selezionare la cartella desiderata con  . Premere .

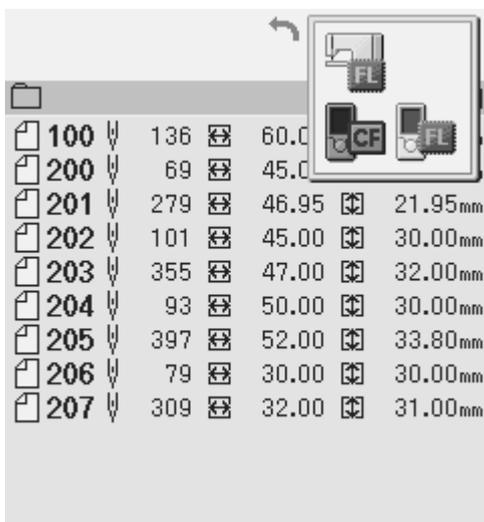


### ■ Cambiare media

1. Selezionare l'icona dei media con  . Premere .



2. Selezionare l'icona del media di destinazione con    . Premere .



## Mostra informazioni dettagliate di un file

---

Mostra un'immagine ed informazioni dettagliate di un file.

1. Selezionare il file di cui si vogliono vedere dettagli. Premere .

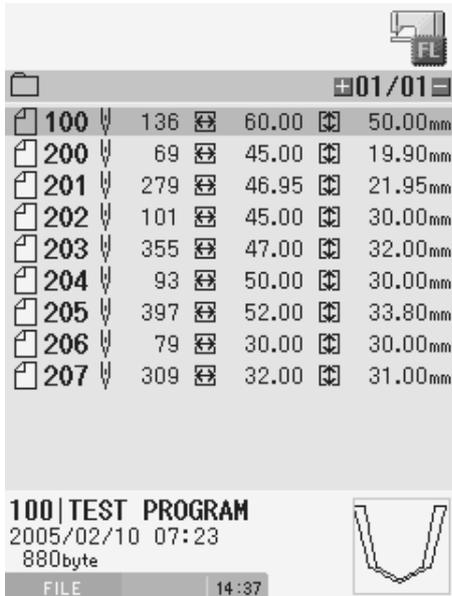
L'immagine ed I dettagli sono mostrati.

2. Per zoomare l'immagine premere . Per l'opposto premere .

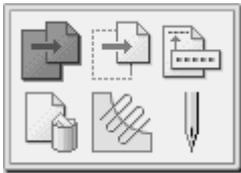
3. Per tornare al display precedente premere .

## Copiare/muovere/cancellare programma/rinominare un file

1. Selezionare il file che si desidera manipolare. Premere .



2. Selezionare un'icona dal menu operative dei file. Premere .



### ■ Copiare un programma

Selezionare .

1. Specificare destinazione della copia.

Quando un file è già esistente appare il messaggio "A file with the same name exists. Do you overwrite it?"

2. Per sovrascrivere premere . Per rinominare il file, premere  per cambiare numero programma

### ■ Muovere un programma

Selezionare .

1. Specificare la destinazione.

Quando un file è già esistente appare il messaggio "A file with the same name exists. Do you overwrite it?"

2. Per sovrascrivere premere . Per rinominare il file, premere  per cambiare numero programma.

## ■ Cambiare un numero di programma

Selezionare .

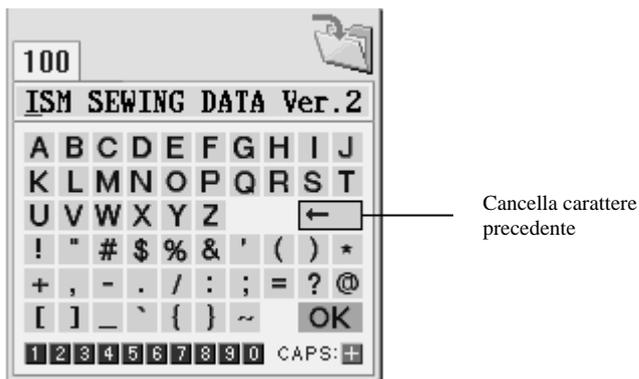
1. Inserire un numero di programma. Premere .



2. Inserire un commento selezionando il carattere con . Premere .

Per cambiare da fila superiore ad inferiore premere .

Per cambiare la posizione del commento premere .



3. Selezionare **OK** usando . Premere .



## ■ Cancellare un programma

Selezionare .

Quando appare il messaggio "Cannot be redone after deletion. Are you sure?"

1. Per cancellare premere . Per annullare cancellazione premere .

## ■ Redarre un programma

Selezionare .

Lo schermo si posiziona sulla schema di programmazione dove potete redarre un programma selezionato.

## ■ Eseguire la cucitura in base al programma

Selezionare .

Lo schermo cambia a quello del PANNELLO dove potete eseguire la cucitura in base al programma.