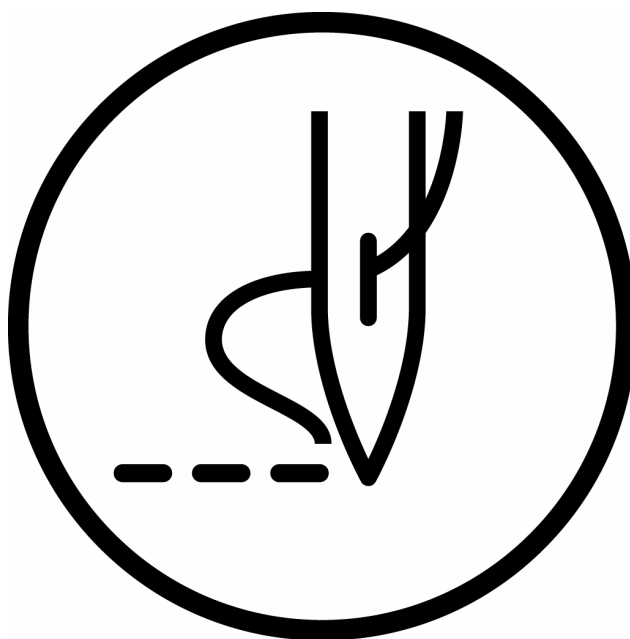

PROGRAMADOR

Por favor lea este manual antes de usar la máquina.

Por favor guarde este manual al alcance de la mano para una rápida referencia.

Este manual básico de operación contiene las instrucciones básicas sobre como usar el programador.

Consulte el manual de instrucciones del Document CD por instrucciones más detalladas.



Muchas gracias por haber adquirido una máquina de coser BROTHER. Antes de usar su nueva máquina, por favor lea las instrucciones de seguridad a continuación y las explicaciones en este manual.

Al usar máquinas de coser industriales, es normal trabajar ubicado directamente delante de piezas móviles como la aguja y de la palanca del tirahilos, y por consiguiente siempre existe peligro de sufrir heridas ocasionadas por estas partes. Siga las instrucciones para entrenamiento del personal y las instrucciones de seguridad y funcionamiento correcto antes de usar la máquina de manera de usarla correctamente.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

1. Indicaciones de seguridad y sus significados

Las indicaciones y símbolos usados en este manual de instrucciones y en la misma máquina son para asegurar el funcionamiento seguro de la máquina y para evitar accidentes y heridas. El significado de estas indicaciones y símbolos se indica a continuación.

Indicaciones

 AVISO	Las instrucciones a continuación de este término representan situaciones en las cuales el no respetar las instrucciones puede resultar en heridas serias o muerte.
 ATENCION	Las instrucciones a continuación de este término representan situaciones en las cuales el no respetar las instrucciones, podría causar heridas al operador durante el uso de la máquina o podrían dañar la máquina y otros objetos a su alrededor.

Símbolos

-  Este símbolo () indica algo con lo que usted debe tener cuidado. Esta figura dentro del triángulo indica la naturaleza de la precaución que se debe tener.
(Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa “cuidado puede resultar herido”.)
-  Este símbolo () indica algo que no debe hacer.
-  Este símbolo () indica algo que debe hacer. La figura dentro del círculo indica la naturaleza de la acción a realizar.
(Por ejemplo, el símbolo a la izquierda significa “debe hacer la conexión a tierra”.)

2. Notas sobre seguridad

AVISO

Precauciones básicas

-  No desarmar o modificar el programador, de lo contrario se podría producir un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas de funcionamiento.
 Consulte en el comercio donde lo compró o a un técnico calificado para que realice cualquier inspección interna, ajuste o reparación que fuera necesaria.

(Cualquier problema en el funcionamiento correcto que resulte de la tentativa del cliente de desarmar o modificar el programador no será cubierto por la garantía.)
-  Mantenga la bolsa en la cual viene el programador lejos del alcance de los niños o deséchela correctamente. Los niños pequeños se podrían asfixiar si se colocan la bolsa sobre sus cabezas al jugar.
-  No manipule el programador o el cable del conector de la máquina de coser o el adaptador de CA con las manos húmedas, de lo contrario podría sufrir golpes eléctricos.
-  Si el programador se somete a una fuerza fuerte como al caer al piso o ser pisado, se podría dañar.
 Si continua usando el programador a pesar de estar dañado, podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos. Si el programador se dañara, desconéctelo inmediatamente de la máquina de coser (o desconecte el adaptador de CA del tomacorriente de la pared) y consulte en el comercio donde lo compró o a un técnico calificado.
-  No inserte objetos como destornilladores en el toma del adaptador de CA o en la ranura de la tarjeta CF, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.
-  Desconecte el adaptador de CA del tomacorriente de la pared antes de desconectar el enchufe del adaptador de CA del programador, de lo contrario se podrían sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.

Instalación

-  No use ningún adaptador de CA que no sea uno de Brother, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.

-  Cuando use un adaptador de CA, no use ninguno que sea diferente del voltaje especificado, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.

-  No dañe ni modifique el cable de conexión para la máquina de coser o el cable del adaptador de CA, ni coloque objetos pesados como muebles encima ni doble ni tire de ellos con mucha fuerza, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.


Durante el uso

-  Si entraran objetos extraños dentro del programador, desconéctelo inmediatamente de la máquina de coser (o desconecte el adaptador de CA del tomacorriente de la pared) y consulte en el comercio donde lo compró o a un técnico calificado.
 Si continua usando el programador mientras haya un objeto extraño en su interior, podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.
-  No deje que el agua ni el aceite entren en el programador, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.
 Si entra algún líquido en el programador, desconéctelo inmediatamente de la máquina de coser (o desconecte el adaptador de CA del tomacorriente de la pared) y consulte en el comercio donde lo compró o a un técnico calificado.
-  No use el programador si ha notado un problema como humo o mal olor proveniente del programador, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.
 En ese caso, desconéctelo inmediatamente de la máquina de coser (o desconecte el adaptador de CA del tomacorriente de la pared) y consulte en el comercio donde lo compró o a un técnico calificado.

(El programador nunca debe ser reparado por el cliente, pues eso es extremadamente peligroso.)

ATENCION

Requisitos ambientales

-  Usar el programador y la máquina de coser en un área que esté libre de fuentes de interferencias eléctricas fuertes como líneas eléctricas o electricidad estática.
Las fuentes de ruidos eléctricos fuertes pueden afectar el funcionamiento correcto del programador y la máquina de coser.
-  Cualquier fluctuación en el voltaje de la fuente de alimentación debe ser $\pm 10\%$ del voltaje nominal de la máquina.
Las fluctuaciones de voltaje mayores que esto pueden causar problemas con el funcionamiento correcto del programador y la máquina de coser.
-  La capacidad de la fuente de alimentación debe ser mayor que los requisitos de consumo eléctrico de los equipos.
Si la capacidad de la fuente de alimentación fuera insuficiente se puede ver afectado el funcionamiento correcto del programador y la máquina de coser.
-  La temperatura ambiente de funcionamiento y almacenamiento debe estar entre 5°C y 35°C.
Las temperaturas menores o mayores pueden afectar el funcionamiento correcto del programador y la máquina de coser.
-  La humedad relativa de funcionamiento y almacenamiento debe estar entre 45% y 85%, y no debe haber condensación en ninguno de los dispositivos.
Los ambientes excesivamente secos o húmedos y la condensación pueden afectar el funcionamiento correcto del programador y la máquina de coser.
-  En el caso de una tormenta eléctrica, desconectar la alimentación y desenchufar el cable del tomacorriente de la pared.
Los rayos pueden afectar el funcionamiento correcto del programador y la máquina de coser.

Instalación

-  No coloque el programador sobre una superficie inestable como mesas flojas o estantes altos, de lo contrario se podrían dar vuelta o caer y ocasionar heridas.
-  No coloque objetos pesados sobre el programador, de lo contrario podría quedar inestable y darse vuelta o caer y ocasionar heridas.
-  Desconecte el interruptor de alimentación antes de conectar o desconectar el conector de la máquina de coser, de lo contrario se podría dañar el programador y la caja de control.
-  Asegúrese de desconectar el conector de la máquina de coser al usar el adaptador de CA, de lo contrario se podría ocasionar problemas con el funcionamiento correcto del programador.
- 

Durante el uso

-  El programador y la máquina de coser debe ser usados por los operadores que hayan recibido el entrenamiento adecuado.
-  Asegurarse de usar anteojos de seguridad al usar la máquina de coser. Si no se usan anteojos se corre el peligro de que si la aguja se rompe, las partes rotas de la aguja entren en sus ojos y podría lastimarse.
-  Después de completar la programación, desconecte el conector de la máquina de coser y almacene el programador en un lugar seguro.
Si se usa la máquina de coser mientras el programador se encuentra sobre la mesa de trabajo, el programador se podría caer y ocasionar heridas, o se podría dañar el programador.
-  Si ocurriera un problema con el funcionamiento del programador o la máquina de coser, consulte en el comercio donde lo compró o a un técnico calificado.

CONTENIDO

Capítulo 1 Para leer.....1

Confirmación de los contenidos de la caja.....	1
--	---

Capítulo 2 Ajuste de su programador.....2

Nombres de las partes y sus funciones.....	2
Características.....	3
Longitud del punto	3
Cuenta de puntos	3
Operación básica.....	3
Conexión del programador a la máquina de coser..	4
Encendido.....	4
Apagado	5
Haciendo los ajustes iniciales	5
Haciendo los ajustes ambientales.....	6
Descripción funcional de la PD-3000	7
Destino de los programas a ser almacenados.....	7
Notas sobre la hoja de patrones	7
Sobre la hoja de patrones.....	7

Capítulo 3 Programación con íconos.....8

Programación con íconos.....	8
Teclas a ser usadas.....	8
Haciendo los ajustes ambientales	9
Pantalla de programación	10
Descripción de los íconos.....	11
Procedimiento para programación con íconos	13
Ejemplo de programación.....	16
Programación para cada punto	16
Patrones con líneas	17
Patrón con curvas	18
Procedimiento para modificar programas	19
Ejemplo de programa modificado.....	21
Modificación de una parte del patrón	21
Movimiento del patrón en paralelo (cuando el primer punto es el punto de comienzo de la costura)	23

Borrado de una parte de los datos durante la programación.....	24
Verificación de los ajustes de programa y ajustes de atributos.....	25
Verificación de cada punto	26
Verificación de una serie de puntos automáticamente	26
Salto	26
Borrado de programas a ser creados/editados.....	27

Capítulo 4 Programación con comandos.....28

Programación con comandos.....	28
Teclas a ser usadas.....	28
Pantalla de programación	29
Descripción de los comandos	30
Procedimiento para programación con comandos.....	33

Capítulo 5 Formateo del medio.....35

Formateo del medio	35
--------------------------	----

Capítulo 6 Verificación/Copiado/Movimiento/ Cambio de programas37

Verificación de programas	37
Visualización de la información de las programas	37
Selección de un método de visualización de programas.....	37
Visualización de la información detallada de un archivo.....	40
Copiado/movimiento/borrado de programas/renombramiento de un archivo	41

Información adicional44

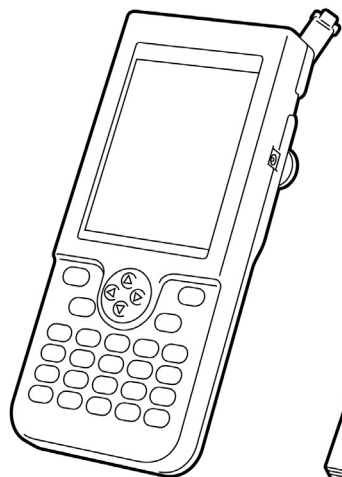
Repuestos.....	44
----------------	----

Capítulo 1 Para leer

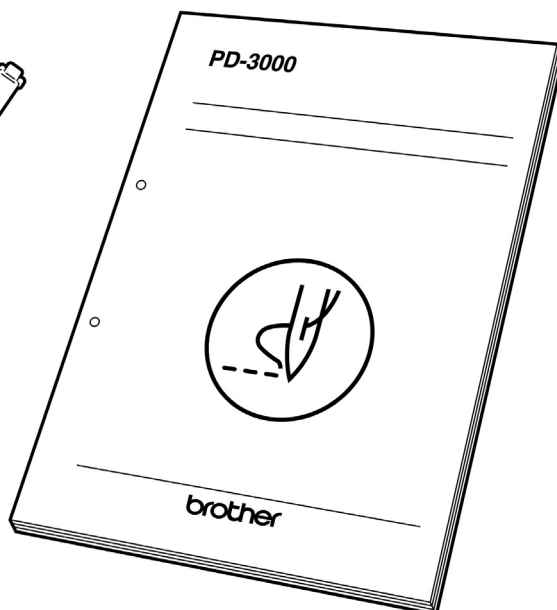
Confirmación de los contenidos de la caja

Abra la caja y asegúrese que los siguientes ítemes estén en ella.

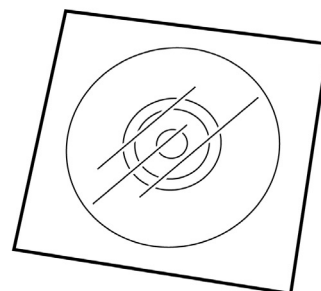
1. Unidad principal del programador



2. Manual de operación básico



3. Document CD
(Manual de instrucciones
CD-ROM)



Document CD



Este manual básico de operación contiene las instrucciones básicas sobre como usar el programador. Consulte el manual de instrucciones del Document CD por instrucciones más detalladas.

Contenido del Document CD

Los documentos siguientes están en formato PDF.

- Manual básico de operación
- Manual de Instrucciones
- Actualización

Como usar el Document CD

Consulte la función de ayuda del Document CD.

Configuración del sistema recomendada para usar el Document CD

Sistema Operativo (OS): Microsoft® Windows® 98 Second Edition, Windows® 2000 Service Pack 4, Windows® XP Service Pack 2

Versión de Explorador (Browser): Microsoft® Internet Explorer 6 Service Pack 1 o mejor

Resolución de pantalla: 1024 × 768 pixeles o más

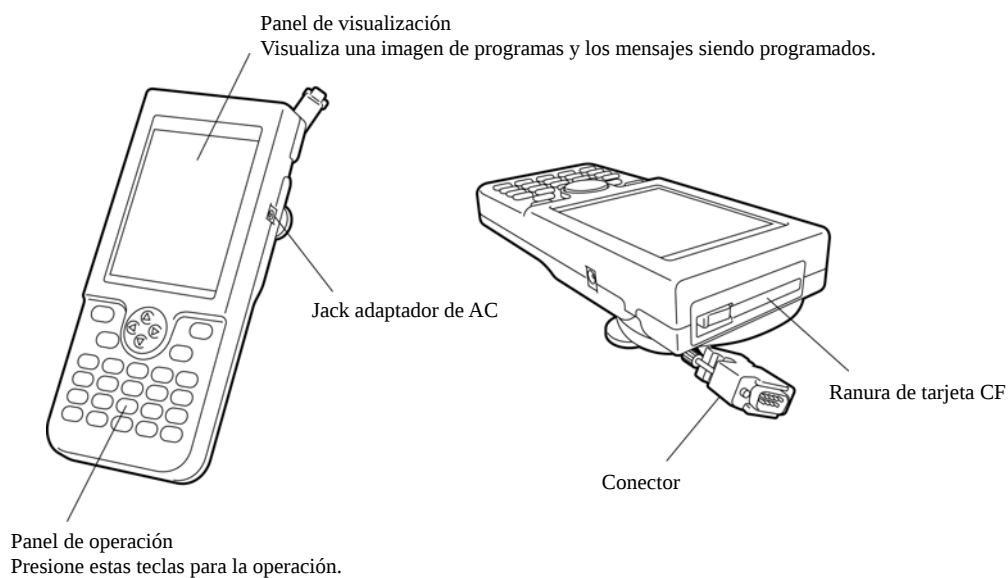
Plug in (requerido para acceder): Adobe Reader 6.0 o mejor

Adobe, el logotipo de Adobe, y Reader son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/u otros países.

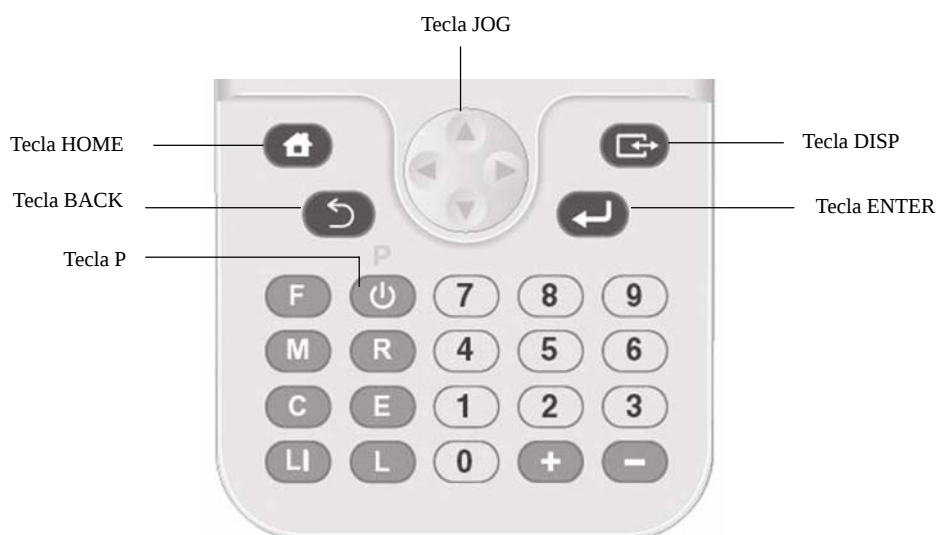
Windows® y Microsoft® Internet Explorer son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países.

Capítulo 2 Ajuste de su programador

Nombres de las partes y sus funciones

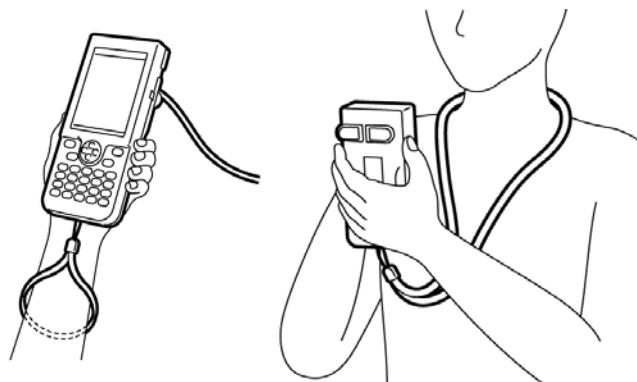


Teclas del panel de operación



Ejemplo de uso de una correa

La correa no se provee como accesorio estándar.



Después del uso

Bobine el cable como se muestra en la figura.



Después de usar el programador, guárdelo en un lugar seguro.

Características

Longitud del punto

Puede ser establecida en el rango de 0,3 a 12,7 mm.

Cuenta de puntos

La cuenta máxima de puntos por dato es de 20,000. (La máquina de coser puede retener hasta 512 patrones y la tarjeta CFE puede retener 900 patrones. El número de patrones usando un gran número de puntos por dato que puede ser retenido podría ser menor.)

Operación básica

⚠ ADVERTENCIA



No manipule el programador o el cable del conector de la máquina de coser o el adaptador de CA con las manos húmedas, de lo contrario podría sufrir golpes eléctricos.



No inserte objetos como destornilladores en el toma del adaptador de CA o en la ranura de la tarjeta CF, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.



No use ningún adaptador de CA que no sea uno de Brother, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.



Cuando use un adaptador de CA, no use ninguno que sea diferente del voltaje especificado, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.



Si entran objetos extraños dentro del programador, desconéctelo inmediatamente de la máquina de coser (o desconecte el adaptador de CA del tomacorriente de la pared) y consulte en el comercio donde lo compró o a un técnico calificado. Si continua usando el programador mientras haya un objeto extraño en su interior, podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.



Desconecte el adaptador de CA del tomacorriente de la pared antes de desconectar el enchufe del adaptador de CA del programador, de lo contrario se podrían sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.



No dañe ni modifique el cable de conexión para la máquina de coser o el cable del adaptador de CA, ni coloque objetos pesados como muebles encima ni doble ni tire de ellos con mucha fuerza, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto.



No use el programador si ha notado un problema como humo o mal olor proveniente del programador, de lo contrario se podría provocar un incendio o sufrir golpes eléctricos o problemas con el funcionamiento correcto. En ese caso, desconéctelo inmediatamente de la máquina de coser (o desconecte el adaptador de CA del tomacorriente de la pared) y consulte en el comercio donde lo compró o a un técnico calificado.

(El programador nunca debe ser reparado por el cliente, pues eso es extremadamente peligroso.)

⚠ PRECAUCIÓN



No coloque el programador sobre una superficie inestable como mesas flojas o estantes altos, de lo contrario se podrían dar vuelta o caer y ocasionar heridas.



No colocar objetos pesados sobre el programador, de lo contrario podría quedar inestable y darse vuelta o caer y ocasionar heridas.



El programador y la máquina de coser debe ser usados por los operadores que hayan recibido el entrenamiento adecuado.



Desconecte el interruptor de alimentación antes de conectar o desconectar el conector de la máquina de coser, de lo contrario se podría dañar el programador y la caja de control.



Asegúrese de desconectar el conector de la máquina de coser al usar el adaptador de CA, de lo contrario se podría ocasionar problemas con el funcionamiento correcto del programador.



Después de completar la programación, desconecte el conector de la máquina de coser y almacene el programador en un lugar seguro.

Si se usa la máquina de coser mientras el programador se encuentra sobre la mesa de trabajo, el programador se podría caer y ocasionar heridas, o se podría dañar el programador.

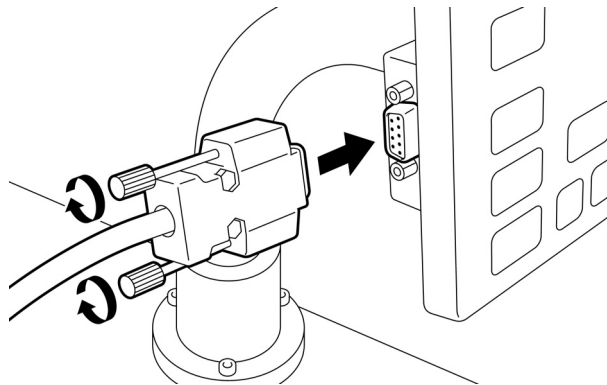
Conexión del programador a la máquina de coser

Esta sección describe la manera de conectar el programador a la máquina de coser.

Verifique que la máquina de coser está apagada antes de conectar el cable.

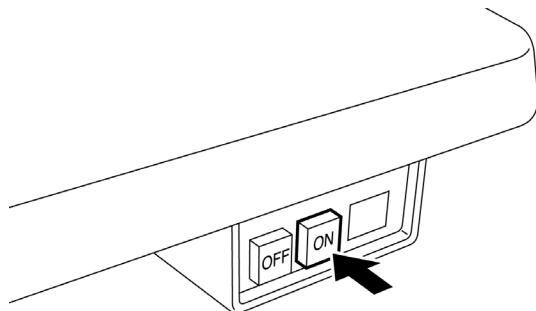
1. Conecte el cable al conector al lado izquierdo del panel de operación.

Apriete los tornillos seguramente.



Encendido

1. Encienda la máquina de coser mediante el interruptor.



2. Monte una hoja de patrón.

Para evitar que la hoja de patrón se mueva, asegúrela usando cinta adhesiva.

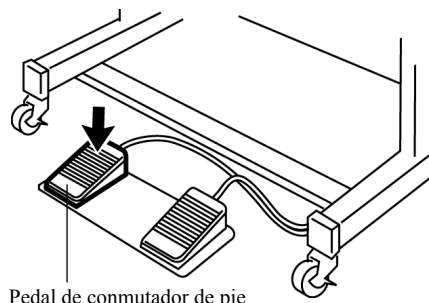
3. Presione  del programador.

Apagado

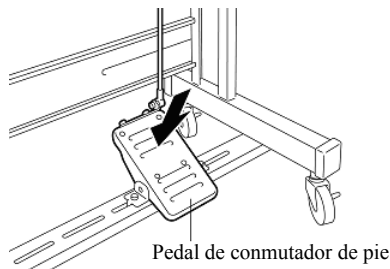
1. Presione  del programador.

El panel se apaga.

2. Presione el conmutador de pedal para levantar la abrazadera de trabajo.



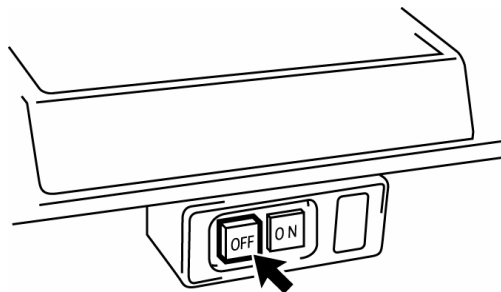
Pedal de conmutador de pie



Pedal de conmutador de pie

3. Remueva la hoja de patrón.

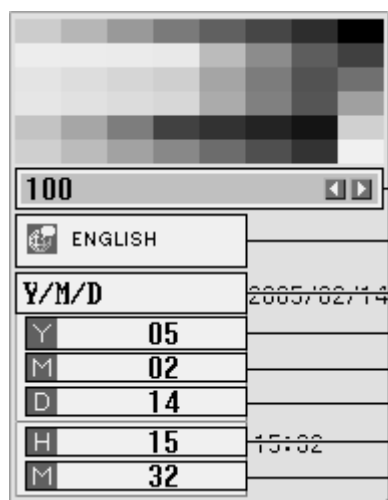
4. Apague la máquina de coser mediante el interruptor.



Haciendo los ajustes iniciales

Si se visualiza el siguiente menú la encender la máquina, haga el ingreso de cada ítem usando   y las teclas numéricas.

Cuando se haya completado el ajuste, presione .



Ajusta el contraste de la pantalla.

Selecciona un lenguaje.

Selecciona un formato de fecha.

Ingresa el año.

Ingresa el mes.

Ingresa la fecha.

Ingresa la hora.

Ingresa los minutos.

Haciendo los ajustes ambientales

Para cambiar los ajustes ambientales durante el proceso de ajuste,

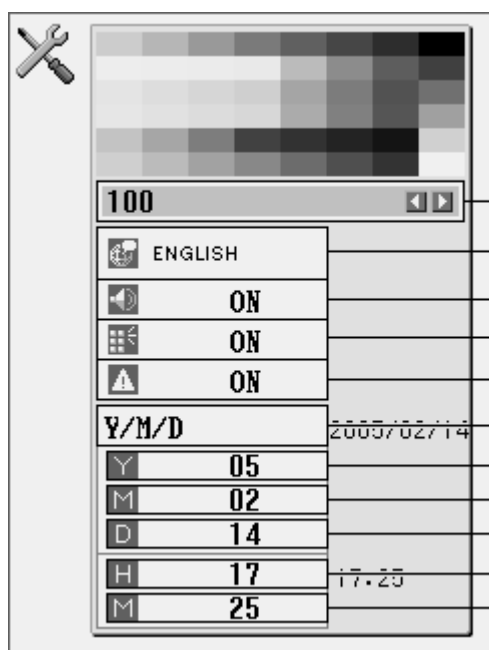
1. Seleccione  con  en la pantalla de comienzo. Presione .

* Pantalla de comienzo

Visualiza la lista de funciones en el programador.



2. Seleccione  usando . Presione .



Ajusta el contraste de la pantalla.

Selecciona un lenguaje.

Conmuta entre activado (ON) y desactivado (OFF) del sonido del zumbador.

Conmuta entre activado (ON) y desactivado (OFF) del sonido de teclas.

Conmuta entre activado (ON) y desactivado (OFF) de la visualización de advertencia.

Selecciona un formato de fecha.

Ingresa el año.

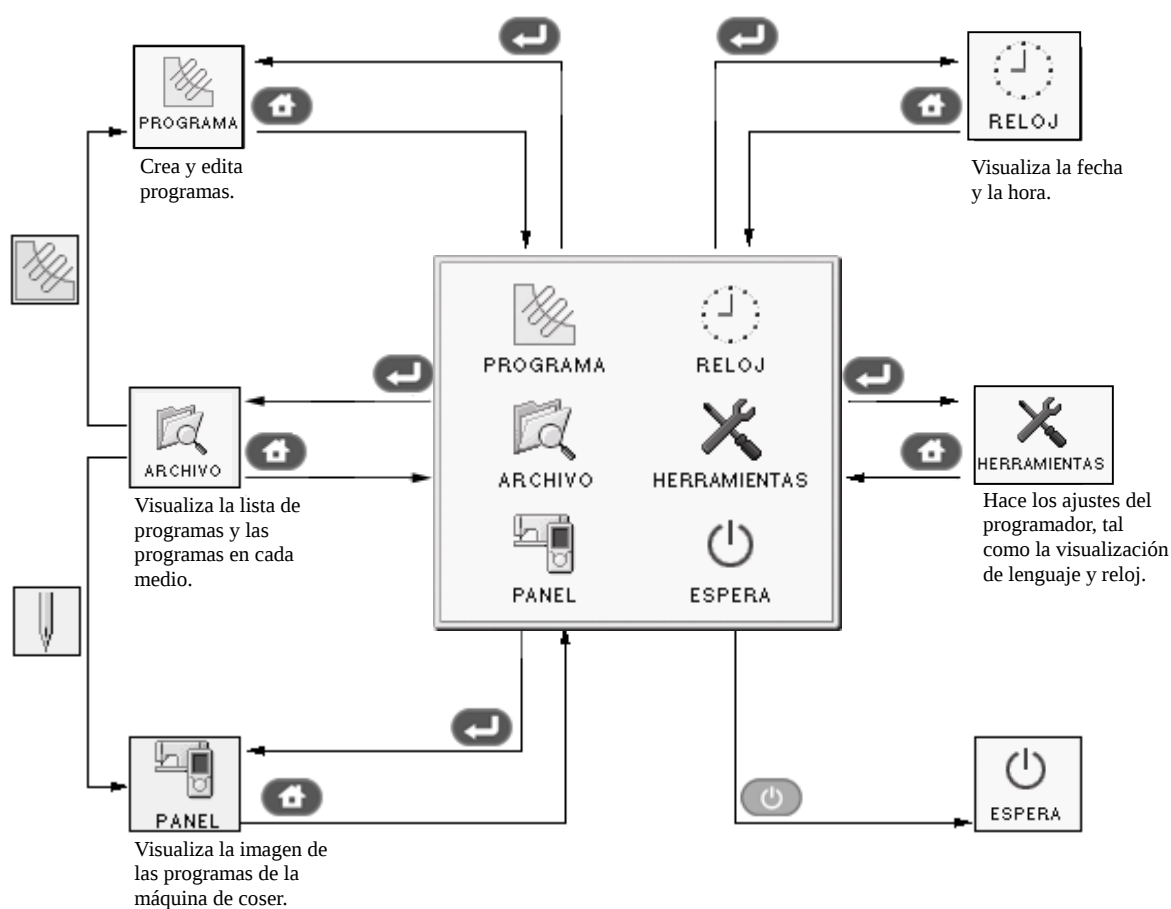
Ingresa el mes.

Ingresa la fecha.

Ingresa la hora.

Ingresa los minutos.

Descripción funcional de la PD-3000



Destino de los programas a ser almacenados

Los programas creados por esta unidad pueden ser almacenados en los siguientes medios.



Memoria flash del programador



Tarjeta CF del programador



Memoria flash de la máquina de coser

Notas sobre la hoja de patrones

Sobre la hoja de patrones

- Dibuje un patrón sobre papel de trazado delgado o use copias de la hoja de patrón.
- Diseñe la hoja de patrón a escala completa. Ajuste el tamaño a la magnificación (2, 5 ó 10) al usar el ingreso magnificado.

Capítulo 3 Programación con íconos

Programación con íconos

Mientras se está operando con el programador, un número de íconos se visualiza en la pantalla ilustrando sus operaciones y funciones.

Este capítulo describe el procedimiento para programar con íconos.

* Además de la programación con íconos, también es posible programar con comandos. Al mantener presionado  se permite al usuario cambiar entre el modo de programación con íconos y el modo de programación con comandos.

⇒ Refiérase al Capítulo 4 “Programación con comandos” (página 28).

Teclas a ser usadas

Esta sección describe las teclas a ser usadas para programación con íconos.



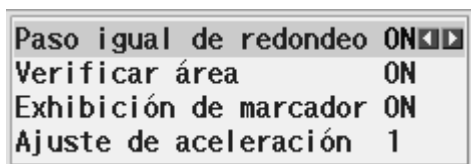
Haciendo los ajustes ambientales

Haga los ajustes ambientales del programador.

Se pueden ajustar los siguientes ítemes:

Paso igual de redondeo	Crea datos de manera que el paso se iguale dentro del rango de paso especificado cuando se usa la función de suavizado
Verificación de área	No crea datos fuera del área de coser cuando se están creando o editando datos
Exhibición de marcador	Exhibiza un marcador en la pantalla
Ajuste de aceleración	Cambia la velocidad de movimiento de una alimentación

Seleccione . Presione .



Selección de las funciones de suavizado de paso igual y verificación de área

1. Seleccione un ítem usando .
2. Cambie los valores usando .
3. Después que se completa el ajuste, presione .

Pantalla de programación

En la pantalla de comienzo, seleccione

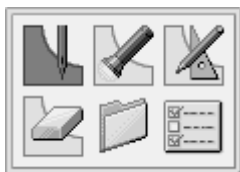


y presione



para visualizar la pantalla de programación. Si la

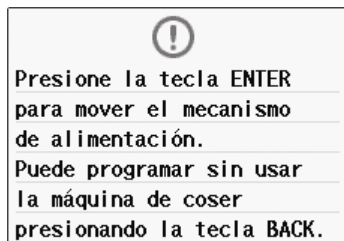
pantalla no se visualiza, presione



* Cuando se visualiza el siguiente mensaje, presione



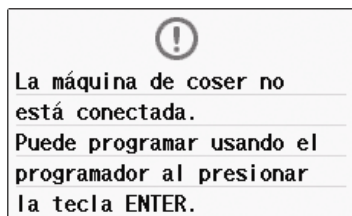
para programar sin operar la máquina de coser.



* Cuando se visualiza el siguiente mensaje, presione



para programar sin operar la máquina de coser.

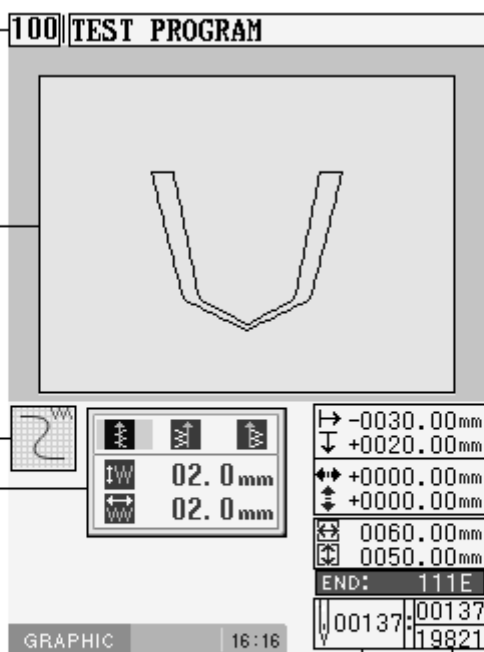


Visualiza un número de programa.
(No se visualizan números cuando se crea un nuevo programa.)

Visualiza una imagen de datos.

Visualiza el tipo de ícono de la función.

Visualiza los ajustes detallados.



Visualiza un comentario.
(No se visualiza nada al crear un nuevo programa o no hay comentario.)

Visualiza la distancia desde la posición hogar.

Visualiza la distancia desde la posición de aguja previa.

Visualiza un tamaño de datos.

Visualiza un código de fin si está ajustado.

Visualiza la cuenta de puntos creada.

Visualiza la cuenta de puntos que puede ser creada.

Visualiza el número de posición de aguja actual.

Descripción de los íconos

Visualiza algunos de los íconos disponibles en el programador. Para los detalles, véase el Manual de instrucciones para el CD de documentos.

Programación de 	
	 Especificación del punto de comienzo de la operación de coser
Descripción de 	 Creación de una línea
	 Creación de una curva
	 Creación de un punto en zigzag
	 Creación de datos de puntos dobles en la dirección inversa de la línea de cosido
	 Creación de datos de puntos dobles en la misma dirección de la línea de cosido
	 Creación de un punto múltiple
 Creación de un punto	 Creación datos de caída de aguja
	 Creación de datos de alimentación
	 Creación de datos de hilván
	 Creación de datos de trazo
 Creación de código	 Ajuste del código de recorte de hilo
	 Ajuste del código de salida opcional
	 Ajuste del código de baja velocidad
	 Ajuste del código de velocidad separada
	 Ajuste de altura del pedal presionador
	 Ajuste de la tensión del hilo
 Ingreso de código de fin	
  Verificación de los ajustes de programa y ajuste de atributos	



Edición de programas
actuales



Movimiento de un patrón en paralelo a la alimentación



Movimiento en paralelo



Copiado repetido de un patrón



Copiado de un patrón de manera simétrica al eje Y



Copiado de un patrón de manera simétrica al eje X



Copiado de un patrón de manera simétrica a un punto



Copiado en la dirección inversa



Borrado de una parte del programa



Edición de programas



Movimiento de un patrón en paralelo



Movimiento de un patrón de manera
simétrica al eje Y



Movimiento de un patrón de manera
simétrica al eje X



Movimiento de un patrón de manera
simétrica a un punto



Redimensionamiento de un patrón



Copiado de un patrón redimensionado



Redimensionado de un patrón al punto
central de los datos



Copiado de un patrón redimensionado al
punto central de los datos



Rotación de un patrón (en el sentido de los
punteros del reloj o al contrario)



Copiado de un patrón rotado (en el sentido
de los punteros del reloj o al contrario)



Rotación de un patrón al punto central de los
datos (en el sentido de los punteros del reloj o al
contrario)



Copiado de un patrón rotado al punto central
de los datos (en el sentido de los punteros del reloj o
al contrario)



Archivo



Lectura de programas



Escritura de programas



Borrado de un archivo



Formateo

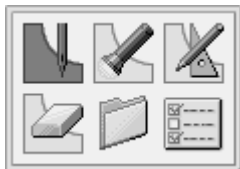
Procedimiento para programación con íconos

El procedimiento para programación con íconos es el siguiente.

1. Visualización de la pantalla de programación

En la pantalla de comienzo, seleccione  y presione .

Si la pantalla de programación no aparece, presione .



La abrazadera de trabajo se mueve a la posición hogar y se visualiza la pantalla de programación.

2. Comienzo de la creación de programas

Seleccione  con  y presione .

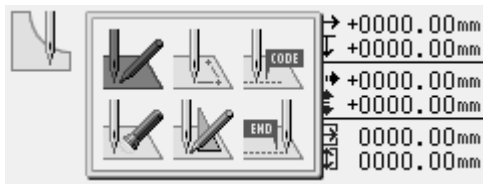


3. Posicionamiento del punto de aguja de la máquina en el primer punto de la hoja de patrón

Mueva la abrazadera mediante . Presione  cuando la punta de la aguja esté en el primer punto de la hoja de patrón.



El primer punto se programa y la siguiente pantalla aparece.



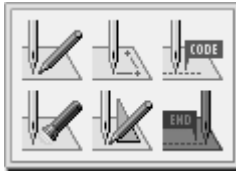
4. Creación de programas

Seleccione un ícono dependiendo de su objetivo en la pantalla visualizada en el paso 3 para crear las programas del patrón que usted desea. Las programas están disponibles hasta que se borran. Para los detalles sobre la creación de programas, refiérase a “Ejemplo de programación” (página 16).

■ 5. Ingreso de código de fin

Cuando se haya completado la programación, ingrese un código de fin para controlar la operación de la máquina.

1. Seleccione  con  y luego presione .



2. Seleccione un tipo de código de fin mediante , y luego presione .

Se dispone de los siguientes seis códigos, de 111 a 116, cada uno de los cuales efectúa operaciones de máquina como se muestra en la tabla a continuación. Las programas que no tienen código de fin ajustado, no están disponibles en la máquina. Se produce un error de máquina. Para evitar que las programas incompletos sean usados por error, usted puede tomar la decisión consciente de no establecer código de fin.

111	Término normal
112	Fijación de la velocidad de coser a 1200 rpm o menos
113	Efectuar el barrido de hilo
114	Ajustar la velocidad de coser a 1200 rpm o menos sin barrido de hilo
115	No efectuar el recorte de hilo
116	Fijación de la velocidad de coser a 1500 rpm o menos

* 117 a 119 no están disponibles.

“111” se selecciona en este ejemplo.



La abrazadera de trabajo retorna al primer punto.

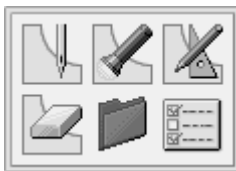
3. Presione .

La abrazadera de trabajo retorna a la posición hogar.

■ 6. Almacenamiento de las programas creados

Cuando no se están creando programas, usted también puede leer programas presionando el botón R/W en el panel de operación. Esta operación no está disponible en el modo de comandos.

1. Seleccione  con  y luego presione .



2. Seleccione  con  y luego presione .



3. Ingrese el número de dato, y luego presione .



4. Seleccione los caracteres con   y luego presione  para ingresar los comentarios.



5. Seleccione "OK" con  , y luego presione .



Nota: Para confirmar los contenidos del destino de almacenamiento, seleccione , y luego presione .

■ 7. Fin de la programación

Presione .

Ejemplo de programación

Esta sección describe los métodos de programación usando ejemplos específicos.

Programación para cada punto: Página 16

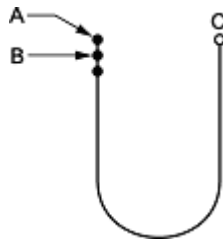
Patrones con curvas: Página 18

Patrones con líneas: Página 17

* En el ejemplo de programación, el punto A en la ilustración es el primer punto.

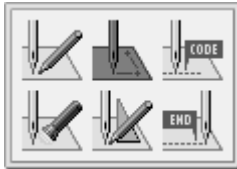
Programación para cada punto

A continuación se describe la manera de efectuar la programación para cada punto de acuerdo con la hoja de patrón.



1. Efectúe los pasos 1 a 3 del “Procedimiento para programación con íconos”.

2. Seleccione  con  y presione .



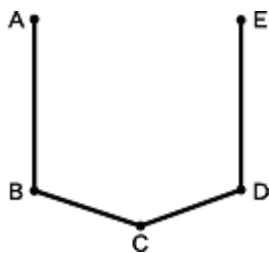
3. Seleccione  con  y luego presione .



4. Mueva la abrazadera mediante . Presione  cuando la punta de la aguja esté en el punto B de la hoja de patrón.
5. Cree el programa para el punto C en el paso 4.
6. Cuando se programe el punto C, presione dos veces .
7. Efectúe los pasos 5 a 7 del “Procedimiento para programación con íconos”.

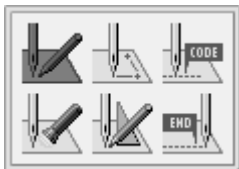
Patrones con líneas

A continuación se describe la manera de programar un patrón con líneas.

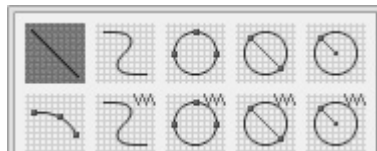


1. Efectúe los pasos 1 a 3 del “Procedimiento para programación con íconos”.

2. Seleccione  con $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ y luego presione .

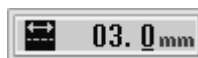


3. Seleccione  con $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ y luego presione .



4. Ingrese la longitud del punto, y luego presione .

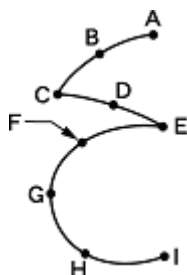
Ingrese “030” para fijar la longitud de punto a 3,0 mm.



5. Mueva la abrazadera mediante $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Presione  cuando la punta de la aguja esté en el punto B de la hoja de patrón.
6. Cree el programa hasta los puntos C, D y E de la manera que se indica en el paso 5.
7. Cuando el punto E esté programado, presione tres veces .
8. Efectúe los pasos 5 a 7 del “Procedimiento para programación con íconos”.

Patrón con curvas

A continuación se describe la manera de programar un patrón con curvas.



Asegúrese de presionar dos veces para hacer una separación en los puntos de esquina C o E. Si la separación no se hace, la esquina no resultará redondeada.

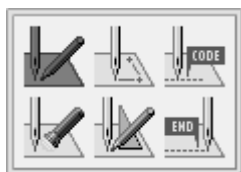
Cuando se hace la separación Cuando no se hace la separación



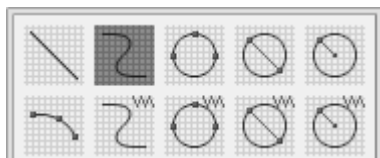
Al incluir más puntos intermedios tales como los puntos B, D, F, G y H se crean curvas más suaves.

1. Efectúe los pasos 1 a 3 del “Procedimiento para programación con íconos”.

2. Seleccione con y luego presione .

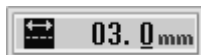


3. Seleccione con y luego presione .



4. Ingrese la longitud del punto, y luego presione .

Ingrese “030” para fijar la longitud de punto a 3,0 mm.



5. Mueva la abrazadera mediante . Presione cuando la punta de la aguja esté en el punto B.

6. Programe el punto C de la manera que se indica en el paso 5.

7. Cuando se programe el punto C, presione nuevamente para la separación.

Para cambiar la longitud de punto, presione .

8. Cree el programa para el punto E.

9. Cuando se programe el punto E, presione .

10. Cree el programa para el punto I.

11. Cuando se programe el punto I, presione .

12. Presione tres veces .

13. Efectúe los pasos 5 a 7 del “Procedimiento para programación con íconos”.

Procedimiento para modificar programas

El procedimiento para modificar el programa usando íconos es el siguiente.

■ 1. Llamada de las programas a ser modificados

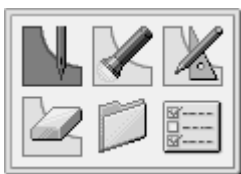
Cuando no se están creando programas, usted también puede leer programas presionando el botón R/W en el panel de operación. Esta operación no está disponible en el modo de comandos.

1. En la pantalla de comienzo, seleccione



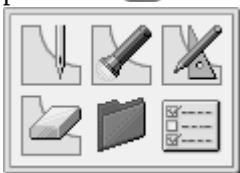
y presione .

Si la pantalla de programación no aparece, presione .

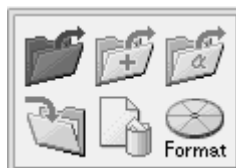


La abrazadera de trabajo se mueve a la posición hogar y se visualiza la pantalla de programación.

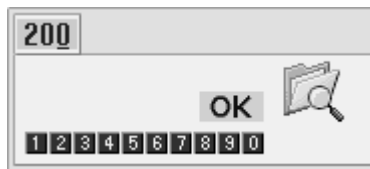
2. Seleccione  con   y luego presione .



3. Confirme que se selecciona . Presione .



4. Ingrese el número de programa a seleccionar usando las teclas numéricas. Presione .



5. Seleccione **OK**. Presione .

Para visualizar la lista de programas, seleccione



Refiérase a “Cambio de medios” (página 39).

■ 2. Comienzo de la modificación de programas

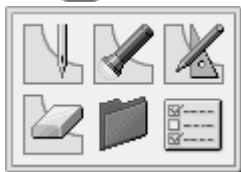
Ingrese un ícono mediante   dependiendo de sus razones para modificar el programa.

Para los detalles sobre la modificación del programa, refiérase a “Ejemplo de programa modificado” (página 21).

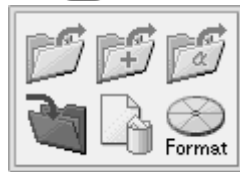
■ 3. Almacenamiento del programa modificado

Cuando no se están creando programas, usted también puede leer programas presionando el botón R/W en el panel de operación. Esta operación no está disponible en el modo de comandos.

1. Seleccione  con   y luego presione .



2. Seleccione  con   y luego presione .



3. Ingrese el número de programa, y luego presione .



4. Seleccione los caracteres con   y luego presione  para ingresar los comentarios.



5. Seleccione "OK" con  , y luego presione .



■ 5. Fin de la programación

Presione .

Ejemplo de programa modificado

Esta sección describe los métodos de modificación de programa usando ejemplos específicos.

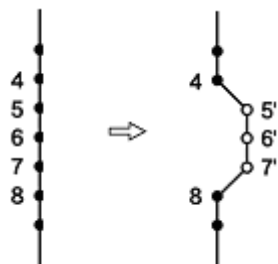
Modificación de una parte del patrón: Página 21

Movimiento del patrón en paralelo (cuando el primer punto es el punto de comienzo de la costura): Página 23

Borrado de una parte de las programas durante la programación: Página: 24

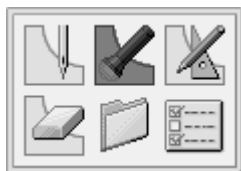
Modificación de una parte del patrón

Se cambia parte del patrón programado. A continuación se describe como modificar 5, 6, 7 a 5', 6' y 7'.



1. Efectúe el paso 1 del “Procedimiento para modificación de datos”.

2. Seleccione  con $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ y luego presione .



3. Presione   , y luego presione .

La abrazadera de trabajo se mueve desde el punto de comienzo de cada punto.

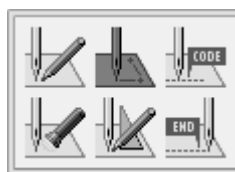


4. Cuando la punta de la aguja alcanza a 4, presione .

La abrazadera de trabajo se detiene. Cuando se retorna la punta de la aguja, ingrese el número de puntos a ser retornados y presione .

5. Presione .

6. Seleccione  con $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ y luego presione .

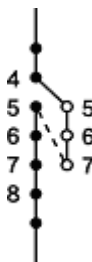


7. Seleccione  con $\triangleleft \triangleright$ y luego presione .



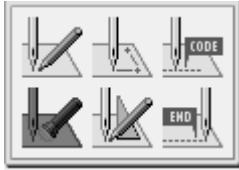
8. Mueva la abrazadera mediante $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Presione  cuando la punta de la aguja está en 5'.

9. Programa 6' y 7' como en el paso 8.



10. Presione dos veces .

11. Seleccione  con  y luego presione .

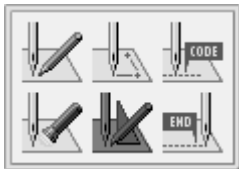


12. Presione , y luego presione .

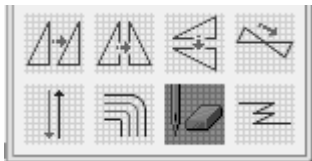
La punta de la aguja se mueve a 5.

13. Presione .

14. Seleccione  con  y luego presione .



15. Seleccione  con  y luego presione .

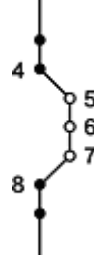


16. Ingrese el número de puntos a ser borrados, y luego presione .

En el ejemplo, los 3 puntos a continuación se borran.

Presione  .

La punta de la aguja se mueve a 6, 7 y 8. Los puntos 5, 6 y 7 se borran.

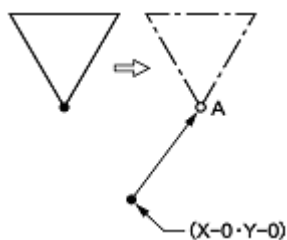


17. Presione tres veces .

18. Efectúe los pasos 3 a 5 del “Procedimiento para modificación de programas”.

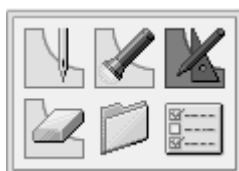
Movimiento del patrón en paralelo (cuando el primer punto es el punto de comienzo de la costura)

A continuación se describe la manera de mover el patrón en paralelo cuando el primer punto es el punto de comienzo de la costura.

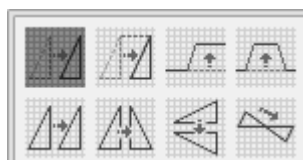


1. Efectúe el paso 1 del “Procedimiento para modificación de programas”.

2. Seleccione  con $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ y luego presione .



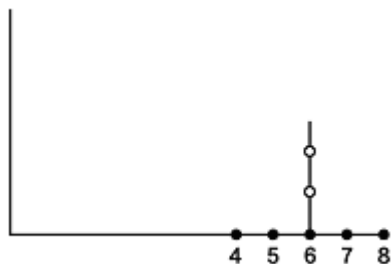
3. Seleccione  con $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$ y luego presione .



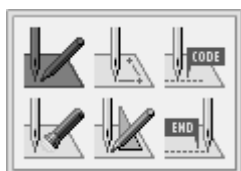
4. Mueva la abrazadera mediante $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Presione  cuando la punta de la aguja esté en el punto A de la hoja de patrón.
5. Presione .
6. Efectúe los pasos 3 a 5 del “Procedimiento para modificación de programas”.

Borrado de una parte de los datos durante la programación

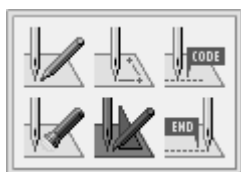
A continuación se describe la manera de borrar 2 puntos (7 y 8) en el punto 8 y crear un nuevo programa.



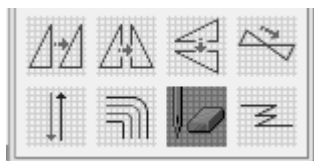
1. Presione durante la programación para visualizar la pantalla de abajo.



2. Seleccione con y luego presione .



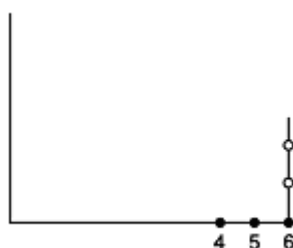
3. Seleccione con y luego presione .



4. Ingrese el número de puntos a ser borrados, y luego presione .

En el ejemplo, los 2 puntos previos se borran. Presione .

La punta de la aguja se mueve a 6.



5. Presione dos veces .
6. Continúe la programación.

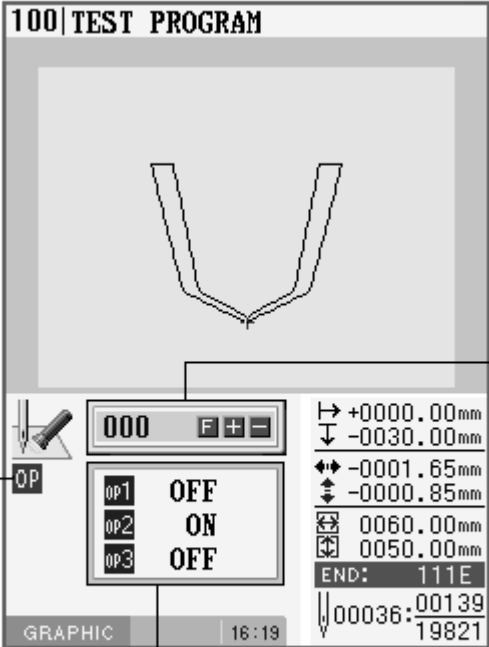


Verificación de los ajustes de programa y ajustes de atributos

Es posible verificar los ajustes de programa y ajustes de atributos.
Se visualizan los siguientes ítems.

Tipo de datos

-  Punto
-  Alimentación
-  Recorte de hilo
-  Hilván
- *  Salida de opción
- *  Baja velocidad
- *  Separación
- *  Altura del pedal presionador
- *  Condición de hilo
- *  Disparador

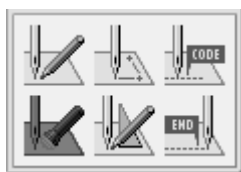


Ingresa la cuenta de puntos a confirmar

Visualiza los detalles de los datos.

Con respecto a los tipos de datos marcados con *, usted puede establecer sus atributos.

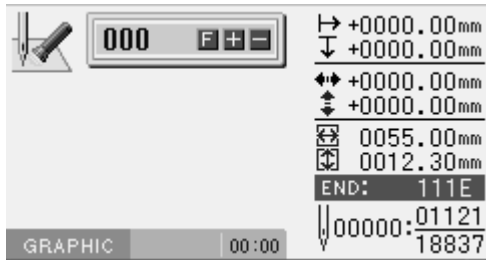
Seleccione  o  y presione .



Verificación de cada punto

Presione **+** para moverse hacia adelante, y presione **-** para moverse hacia atrás.

La aguja avanza en pasos para cada punto y se visualizan los ajustes de datos.



Verificación de una serie de puntos automáticamente

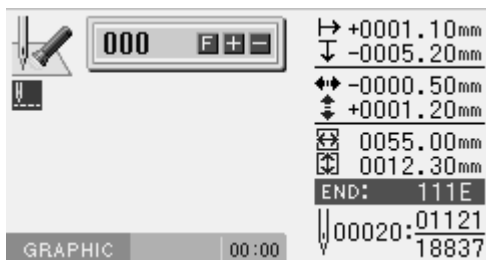
1. Ingrese la cuenta de puntos a ser movidos.



2. Presione **+** para mover la aguja hacia adelante, y presione **-** para moverla hacia atrás.

La aguja se mueve de acuerdo con la cuenta de entrada, y se visualiza el ajuste de los datos.

Ingrese "999" para verificar todos los puntos.



Salto

1. Ingrese la cuenta de puntos al destino.
2. Presione **F**, y luego presione **+** para mover la aguja hacia adelante y **-** para moverla hacia atrás.

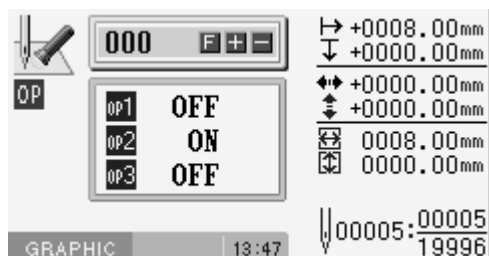
La aguja se salta la costura de acuerdo con la cuenta de puntos ingresada.

Ingrese "999" para saltar la costura al punto de fin de costura o a un punto de rompimiento.

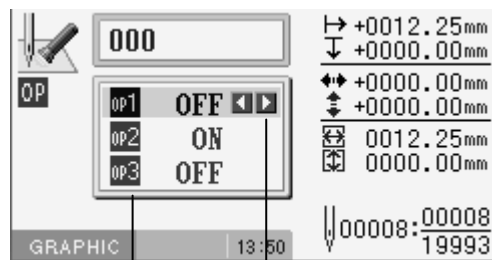
■ Ajuste de los atributos

1. Mueva la aguja a la posición en que usted desea aplicar el comando, y luego presione .

La pantalla de ajuste de atributos aparece.



2. Ajusta el atributo. (Ejemplo: Salida de opción)



Option output
Use  for selection.

3. Presione  después del ajuste.

La pantalla retorna a la pantalla de confirmación.

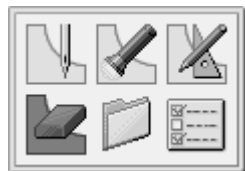


Borrado de programas a ser creados/editados

Borrado de programas a ser editados.

1. Presione  o  para visualizar la pantalla de programación.

2. Seleccione , y luego presione .



La pantalla de confirmación aparece.

3. Presione  para borrar las programas, y luego presione  para cancelar este comando.

Capítulo 4 Programación con comandos

Programación con comandos

Al presionar combinaciones de teclas específicas en esta máquina se permite la programación. Estas combinaciones de teclas se denominan “comandos”. Este capítulo describe el método para programar con comandos.

* Además de la programación con comandos, también es posible programar con íconos. Al mantener presionado  se permite al usuario cambiar entre el modo de programación con íconos y el modo de programación con comandos.

⇒ Refiérase al Capítulo 3 “Programación con íconos” (página 8).

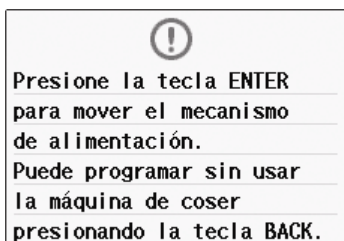
Teclas a ser usadas



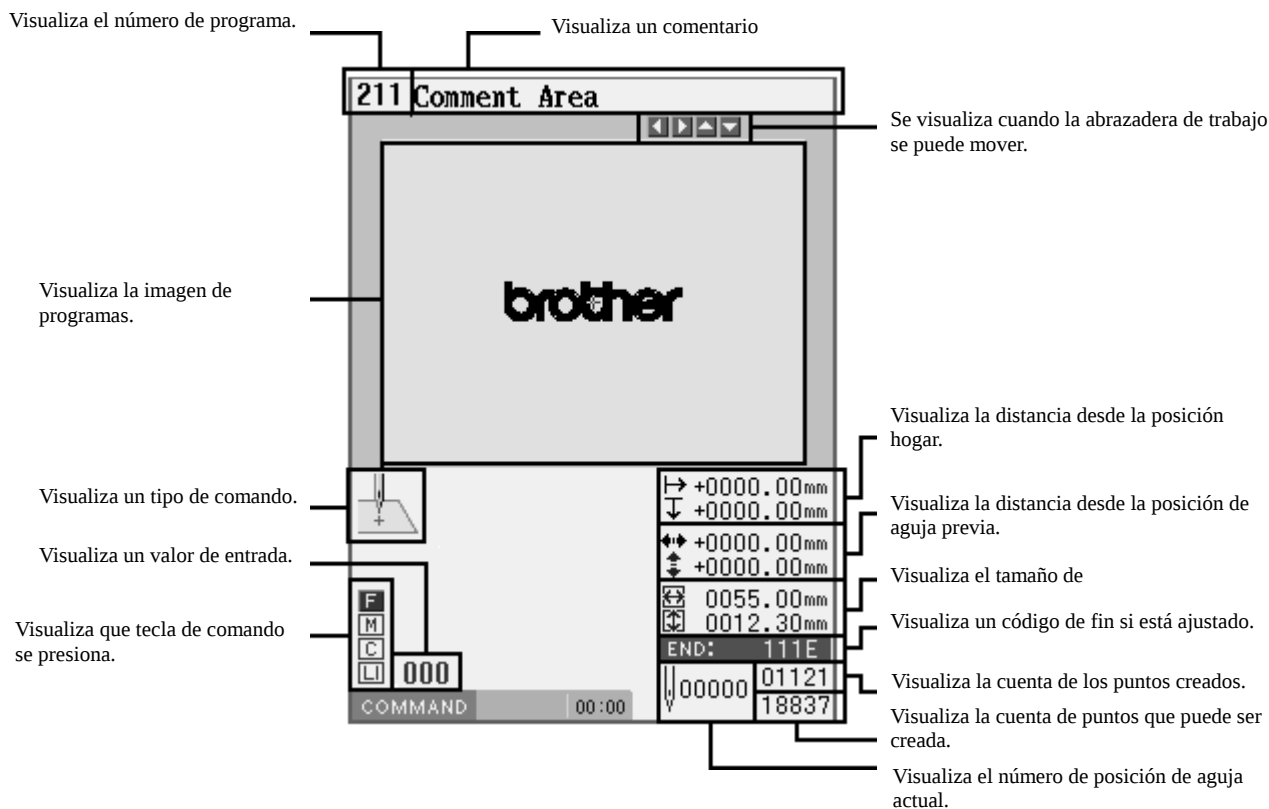
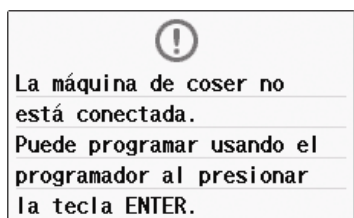
Pantalla de programación

En la pantalla de comienzo, seleccione el ícono  y presione  para visualizar la pantalla de programación. Si la pantalla no se visualiza, presione .

* Cuando se visualiza el siguiente mensaje, presione  para programar sin operar la máquina de coser.



* Cuando se visualiza el siguiente mensaje, presione  para programar sin operar la máquina de coser.



Descripción de los comandos

Visualiza algunos de los comandos disponibles en el programador. Para los detalles, véase el Manual de instrucciones para el CD de documentos.

Movimiento de la punta de la aguja

+	Procediendo por puntos	
-	Retornando por puntos	
9 9 9 +	Procediendo al punto de fin	
9 9 9 -	Retorno al primer punto	
F +	Procediendo saltándose puntos	
F -	Retornando saltándose puntos	
F 9 9 9 +	Saltándose al punto de fin (no es aplicable a la posición hogar)	
F 9 9 9 -	Saltándose al primer punto	
R	Retorno de la posición a la posición hogar	

Programación

Línea	LI	Creación de una línea (Ingreso de la longitud de punto en .)
Curva	M	Creación de una curva (Ingreso de la longitud de punto en .)
	7 8 9 L	Término de ingreso para una curva
Zigzag	7 M	Creación de punto de zigzag (Después de ingresar el ancho del zigzag en , ingrese el paso del punto de zigzag en M.)
	7 8 7 L	Efectuar un punto de zigzag en el lado derecho de la línea de costura
	7 8 8 L	Efectuar un punto de zigzag en el lado izquierdo de la línea de costura
	7 8 9 L	Efectuar un punto de zigzag de manera simétrica a la línea de costura
Separación	2 2 0 L	Detener la aguja en el extremo superior mediante una separación
	2 2 1 L	Detener la aguja en el extremo inferior mediante una separación
Punto doble	2 M	Creación de un punto doble en la dirección inversa de la línea de costura (Ingresar el ancho de punto doble en .)
	7 8 8 L	Efectuar un punto doble en el lado derecho de la línea de costura
	7 8 9 L	Efectuar un punto doble en el lado izquierdo de la línea de costura
Hilván	F 8 8 8 L	Crear datos de separación después de los datos de hilván
	F 9 9 9 L	Creación de datos de hilván
Alimentación	F 6 6 6 L	Especificar los puntos de separación (para la costura de patrones diferentes separadamente en una secuencia) después de la alimentación
	F 7 7 7 L	Mover en paralelo para la alimentación
Traza	5 L	Creación de datos mediante el trazado de un patrón.

Edición de programas

0 0 1 M	Movimiento de un patrón de manera simétrica al eje Y
0 1 0 M	Movimiento de un patrón de manera simétrica al eje X
0 1 1 M	Movimiento de un patrón de manera simétrica a un punto
8 8 8 M	Redimensionamiento de un patrón (Ingreso de magnificación en la dirección X en F , en ingreso de la magnificación en la dirección Y en M .)
9 9 9 M	Copiado de un patrón redimensionado (Ingreso de magnificación en la dirección X en F , e ingreso de la magnificación en la dirección Y en M .)
3 3 3 L	Copiado repetido
4 4 0 L	Copiado simétricamente a un punto
4 4 1 L	Copiado de un patrón de manera simétrica al eje X
4 4 2 L	Copiado de un patrón de manera simétrica al eje Y
4 4 3 L	Copiado en la dirección inversa
7 7 7 L	Movimiento de datos en paralelo antes de la posición de aguja actual (cambiando los datos de cantidad de movimiento de la posición de aguja)

Ajuste de atributos

6 6 6 L	Ajuste de la velocidad de coser máxima a 400 rpm o menos
6 6 7 L	Ajuste de la velocidad de coser máxima a 1200 rpm o menos
6 6 8 L	Ajuste de la velocidad de coser máxima a 800 rpm o menos
6 6 9 L	Ajuste de la velocidad de coser máxima a 600 rpm o menos
6 6 0 L	Cancelación de los ajustes de datos de baja velocidad
7 7 1 L	Activación de la salida opcional 1
7 7 2 L	Activación de la salida opcional 2
7 7 3 L	Activación de la salida opcional 3
7 7 0 L	Desactivación de todas las salidas opcionales
9 0 0 L	Cancelación de los ajustes de altura del pedal presionador
9 L	Ajuste de la altura del pedal presionador (Ingreso de la altura del pedal presionador de 00 a 90 en .)

Borrado de programas

2 2 2 R	Borrado de todos los datos
----------------	----------------------------

Fin de la programación

1 1 1 E	Término normal
1 1 2 E	Fijación de la velocidad de coser a 1200 rpm o menos
1 1 3 E	Efectuar el barrido de hilo
1 1 4 E	Ajustar la velocidad de coser a 1200 rpm o menos sin barrido de hilo
1 1 5 E	No efectuar el recorte de hilo
1 1 6 E	Fijación de la velocidad de coser a 1500 rpm o menos

Otras operaciones



Retorna a la pantalla de comienzo.



Conmutación del tamaño de visualización de una imagen

Mantenga esta tecla presionada para cambiar al modo de comando

Procedimiento para programación con comandos

El procedimiento para programación con comandos es el siguiente.

1. Visualización de la pantalla de programación

Presione . En la pantalla de comienzo, seleccione el ícono . Presione  para visualizar la pantalla de programación. Si la pantalla no se visualiza, presione .

La abrazadera de trabajo se mueve a la posición hogar y se visualiza la pantalla de programación.

2. Posicionamiento del punto de aguja de la máquina en el primer punto de la hoja de patrón

Mueva la abrazadera mediante . Presione  cuando la punta de la aguja esté en el primer punto de la hoja de patrón.



El primer punto se programa y la siguiente pantalla aparece.



3. Creación de programas

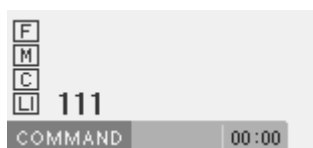
Ingrese un commando dependiendo de su propósito para crear programas para el patrón que desea crear. Las programas están disponibles hasta que se borran.

4. Ingreso de código de fin

Cuando se haya completado la programación, ingrese un código de fin para controlar la operación de la máquina. Se dispone de los siguientes seis códigos de fin, de 111 a 116, cada uno de los cuales está ajustado como se muestra en la tabla a continuación. Las programas que no tienen código de fin ajustado, no están disponibles en la máquina. Para evitar que programas incompletos sean usados por error, usted puede decidir no poner ningún código de fin.

   	Término normal
   	Fijación de la velocidad de coser a 1200 rpm o menos
   	Efectuar el barrido de hilo
   	Ajustar la velocidad de coser a 1200 rpm o menos sin barrido de hilo
   	No efectuar el recorte de hilo
   	Fijación de la velocidad de coser a 1500 rpm o menos

1. Ingreso de código de fin.  se selecciona en este ejemplo.



La abrazadera de trabajo retorna al primer punto.

■ 5. Almacenamiento de los programas creados

Especifique el número de programa en el panel de operación y presione el conmutador leer/escribir para escribir en el medio.

■ 6. Fin de la programación

Presione .

Los procedimientos para programación y edición de programas son iguales a los convencionales.

Para los detalles, véase el Manual de instrucciones para el CD de documentos.

Capítulo 5 Formateo del Medio

Formateo del medio

Formatea el medio para hacerlo disponible al programador. Se proveen los siguientes dos procedimientos de formateo.

■ Procedimiento de formateo 1

Esta operación no está disponible en el modo de comandos.

1. Presione .

2. Seleccione  by using . Presione .

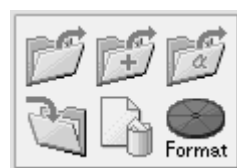


3. Seleccione  by using . Presione .



4. Seleccione un ícono dependiendo de su finalidad en la pantalla visualizada en el paso 3 usando . Presione .

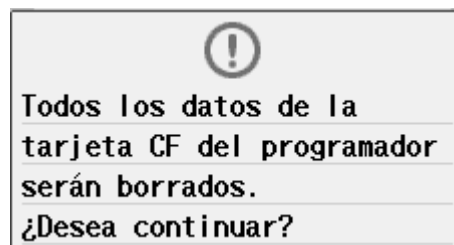
5. Seleccione . Presione .



6. Seleccione un medio. Presione .



7. Para comenzar el formateo, presione . Para cancelar el formateo, presione .



■ Procedimiento de formateo 2

1. Seleccione  en la pantalla de comienzo. Presione .



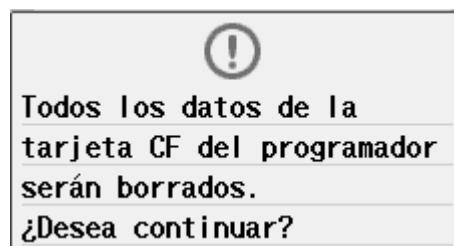
2. Seleccione  Format. Presione .



3. Seleccione un medio. Presione .



4. Para comenzar el formateo, presione . Para cancelar el formateo, presione .



Visualización de la información de las programas

1. Presione .

2. Seleccione . Presione .



Selección de un método de visualización de programas

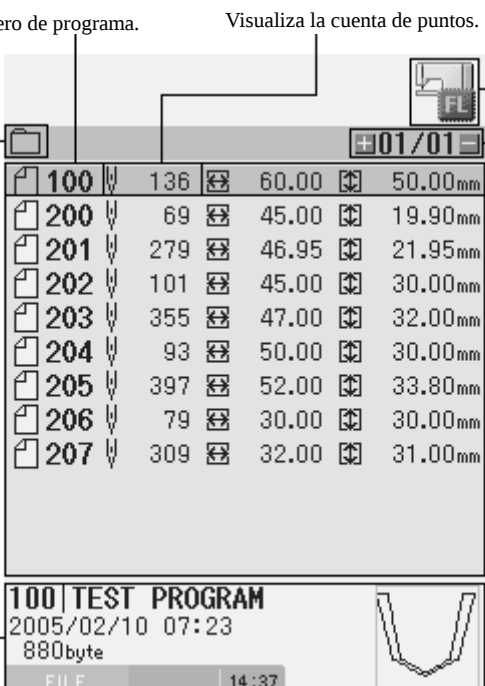
Usted puede seleccionar uno de dos tipos de métodos de visualización de programas, “Visualización de una lista” y “Visualización por lengüetas de contenidos”.

Mantenta presionado .

Cada presión cambian entre las dos visualizaciones.

■ Visualización de una lista

Lista las programas seleccionado en la carpeta de un medio.



Visualiza el número de programa.

Visualiza la cuenta de puntos.

Visualiza una carpeta de destino de acceso.

Visualiza un medio de destino de acceso.

Visualiza un tamaño de datos.

Visualiza el número de páginas.
Página actual/número total de páginas.

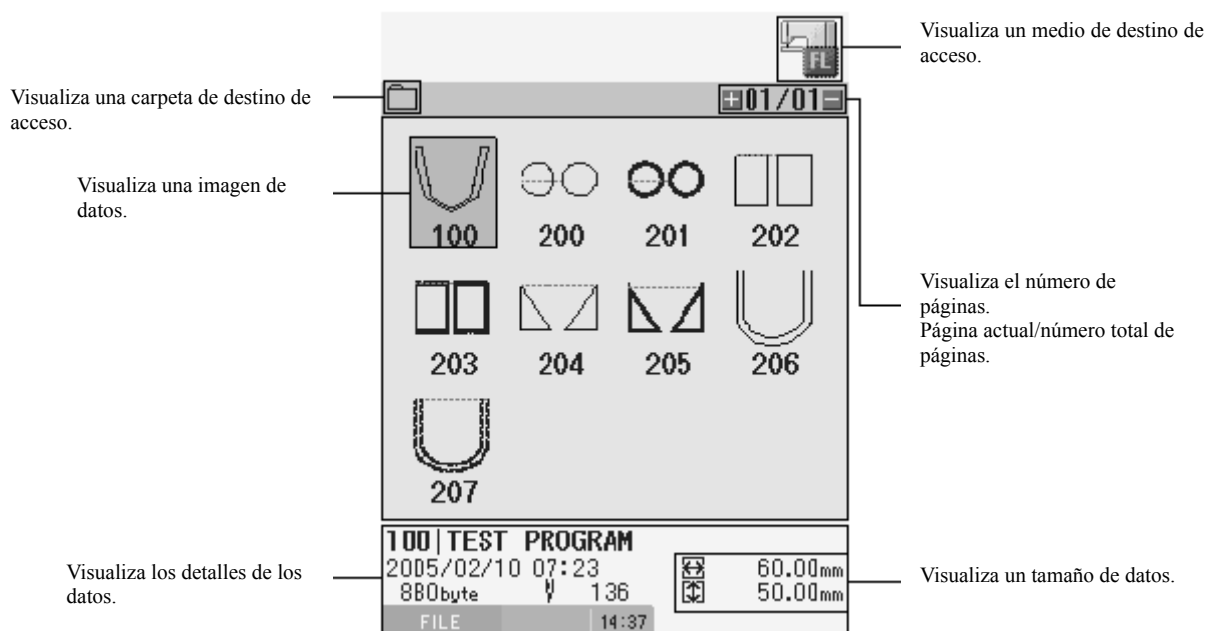
Visualiza los detalles de los datos.

Programa	Puntos	Tamaño	Unidad
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

■ Visualización por lengüetas de contenidos

Visualiza las programas seleccionados en la carpeta de un medio en la forma de lengüetas de contenidos.

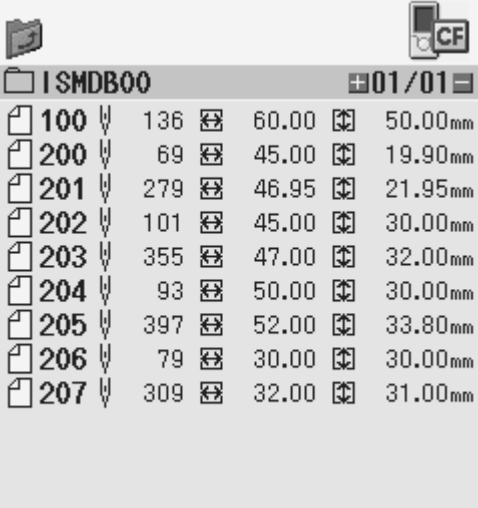


■ Cambio entre páginas

Para visualizar la próxima página, presione **+**. Para visualizar la página previa, presione **-**.

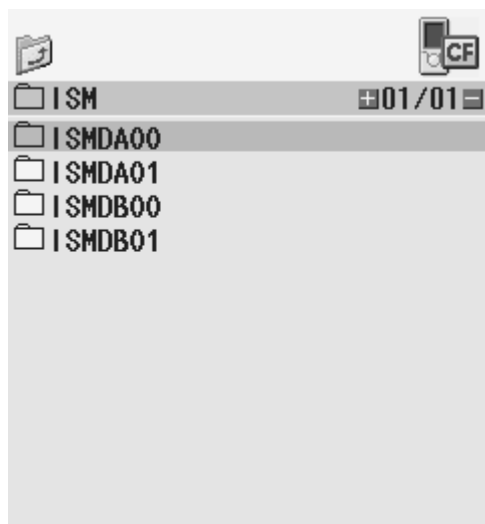
■ Cambio entre carpetas

1. Seleccione  con **Δ▽**. Presione **↩**.



Archivo	Cursor	Valor	Regla	Tamaño
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

2. Seleccione la carpeta objetivo usando $\Delta \nabla$. Presione $\leftarrow$.

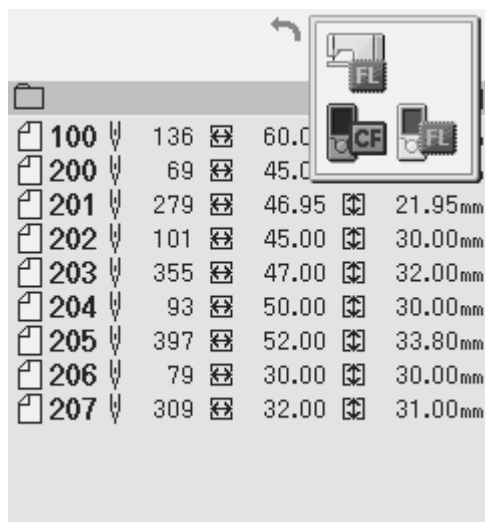


■ Cambio entre medios

1. Seleccione el ícono del medio usando $\Delta \nabla$. Presione $\leftarrow$.

Item	Icon	Value	Icon	Measurement (mm)
100	✓	136	⊗	60.00
200	✓	69	⊗	45.00
201	✓	279	⊗	46.95
202	✓	101	⊗	45.00
203	✓	355	⊗	47.00
204	✓	93	⊗	50.00
205	✓	397	⊗	52.00
206	✓	79	⊗	30.00
207	✓	309	⊗	32.00

2. Seleccione el ícono del medio de destino de cambio usando $\Delta \nabla \triangleleft \triangleright$. Presione $\leftarrow$.



Visualización de la información detallada de un archivo

Visualiza la imagen y la información detallada de un archivo.

1. Selecciona un archivo del que usted desea visualizar la información. Presione .

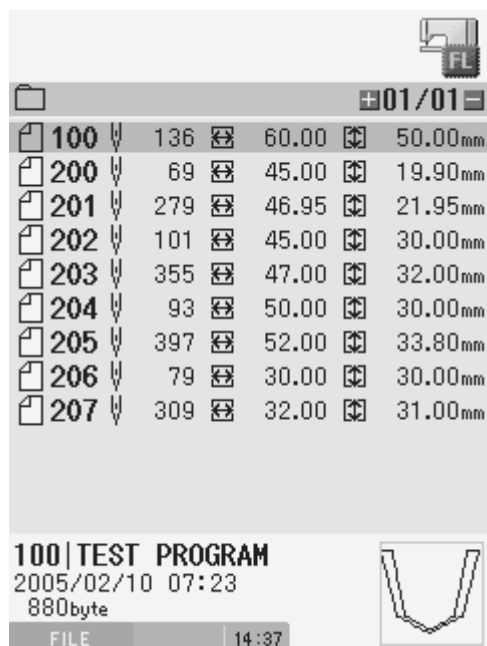
La imagen y la información detallada del archivo se visualiza.

2. Para una acercamiento de imagen, presione . Para una alejamiento de imagen, presione .
3. Para retornar a la visualización previa, presione .

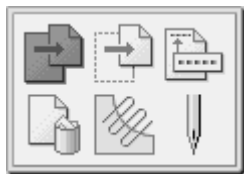
Copiado/movimiento/borrado de programas/renombramiento de un archivo

Copia, mueve y borra las programas, y renombra un archivo.

1. Selecciona un archivo que usted desea manipular. Presione .



2. Selecciona un ícono del menú de operación de archivos. Presione .



■ Copiado de programas

Seleccione .

1. Especifica un destino de copia.

Quando se emite el mensaje "A file with the same name exists. Do you overwrite it? (Un archivo con el mismo nombre existe. ¿Lo sobre-escribe?)

2. Para comenzar la sobre-escritura, presione . Para renombrar el archivo, presione  para cambiar el número de programa.

■ Movimiento de las programas

Seleccione .

1. Especifica un destino de movimiento.

Quando se emite el mensaje "A file with the same name exists. Do you overwrite it?" (Un archivo con el mismo nombre existe. ¿Lo sobre-escribe?)

2. Para comenzar la sobre-escritura, presione . Para renombrar el archivo, presione  para cambiar el número de programa.

■ Cambio de un número de programa

Seleccione .

1. Ingrese un número de programa. Presione .



2. Ingrese un comentario seleccionando los caracteres usando . Presione .

Para cambiar entre mayúsculas y minúsculas, presione .

Para cambiar la posición de entrada del comentario, presione .



Borra los caracteres previos.

3. Seleccione **OK** con . Presione .



■ Borrado de programa

Selecione .

Cuando se emite el mensaje "Cannot be redone after deletion. Are you sure?" (No se puede recuperar después del borrado. ¿Está seguro?)

1. Para comenzar a borrar, presione . Para cancelar el borrado, presione .

■ Edición de un programa

Selecione .

La pantalla se cambia a la pantalla de programación cuando usted edita las programas que ha seleccionado.

■ Ejecución de la costura de acuerdo con el programa

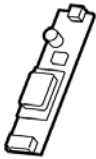
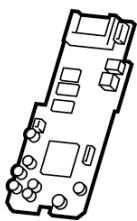
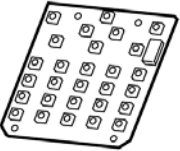
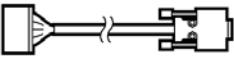
Selecione .

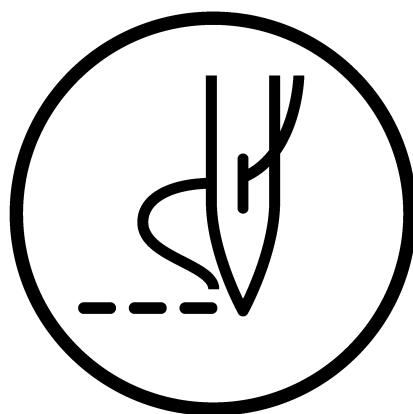
La pantalla se conmuta a la pantalla PANEL donde usted puede efectuar la costura de acuerdo con el programa seleccionado.

Información adicional

Repuestos

A continuación se muestran los repuestos disponibles.

Nº de parte	Nombre de parte	
SA5164001	LCD MODULE	
SA5165001	LCD INVERTER	
SA5166001	INVERTER HARNESS	
SA5170001	PROGRAMMER PCB ASSY	
SA5172001	SWITCH PCB ASSY	
XD1115051	FFC:SML2CD - 20 X 70	
SA5167001	PROGRAMMER HARNESS	



Manual básico de operación

BROTHER INDUSTRIES, LTD. <http://www.brother.com/>
15-1, Naeshiro-cho, Mizuho-ku, Nagoya 467-8561, Japan. Phone: 81-52-824-2177

© 2005 Brother Industries, Ltd. All Rights Reserved.

PD-3000
SA6102-101 S
2005.09.B(1)