

OPERACIÓN BASICO DE BORDADO
PANEL TIPO 2 LCD

TFGN SERIES

Contenido

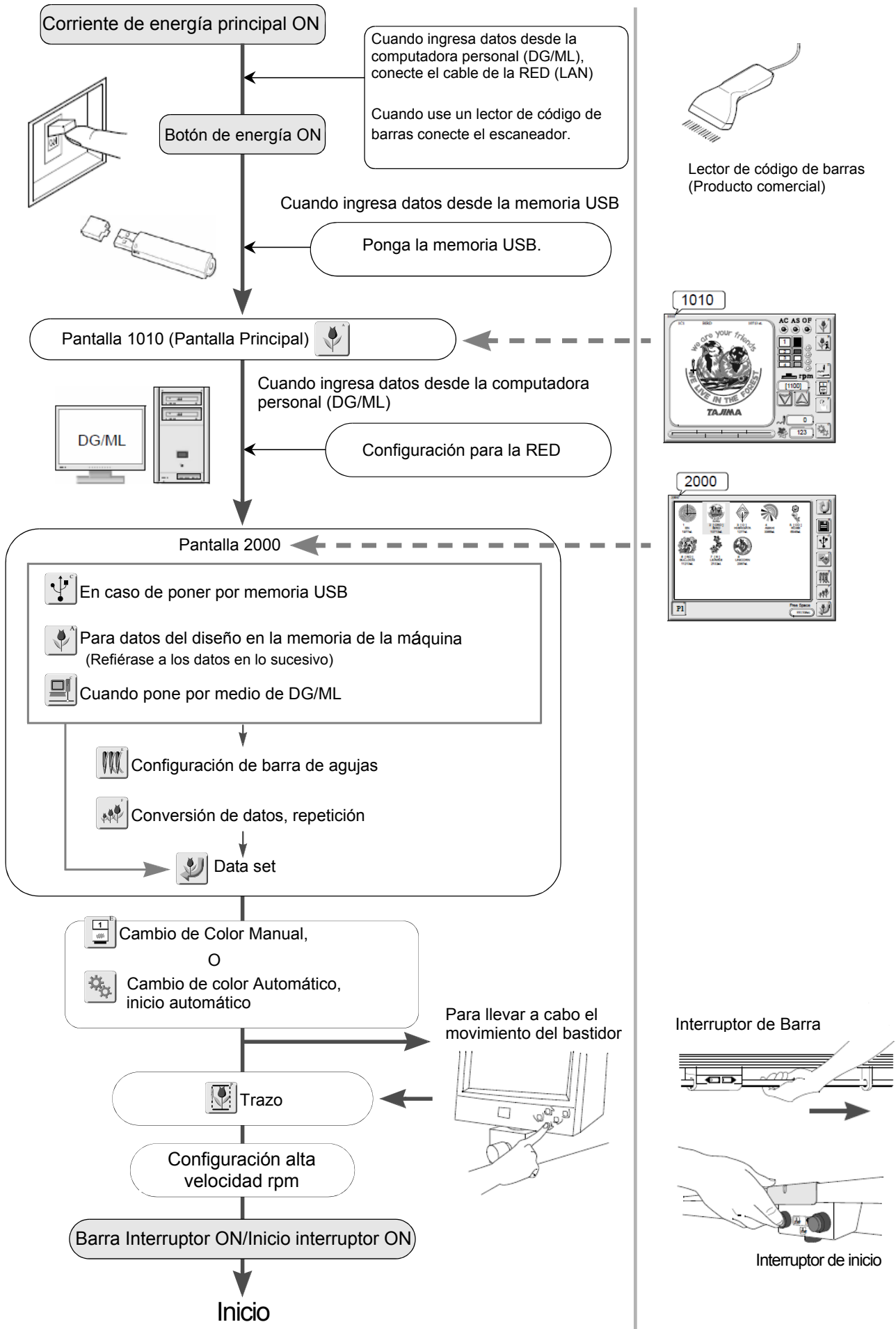
Procedimiento de operación básico

Procedimiento desde que prende hasta el inicio de la máquina

1. Interruptor de corriente=> ON/OFF	p.3
2. Entrada de datos del diseño	p.3
3. Configuración de barra de agujas	p.7
4. Selección de diseño	p.8
5. Cambio de Color Manual	p.9
6. Cambio de color automático, inicio automático	p.9
7. Como operar el movimiento del bastidor	p.10
8. Trazo.....	p.10
9. Configurar alta velocidad rpm	p.11
10. Inicio	p.11

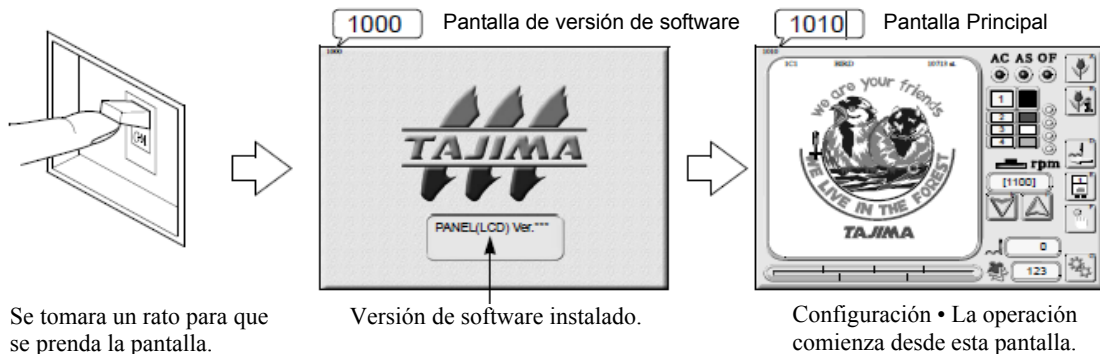
Procedimiento de operación básico

Procedimiento desde que prende el interruptor ON hasta el inicio de la máquina



Procedimiento de operación básico

1. Interruptor de Corriente => ON / OFF

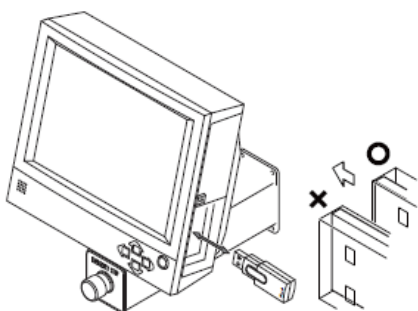


2. Entrada de diseños

2-1. En caso de ponerlo por medio de memoria USB

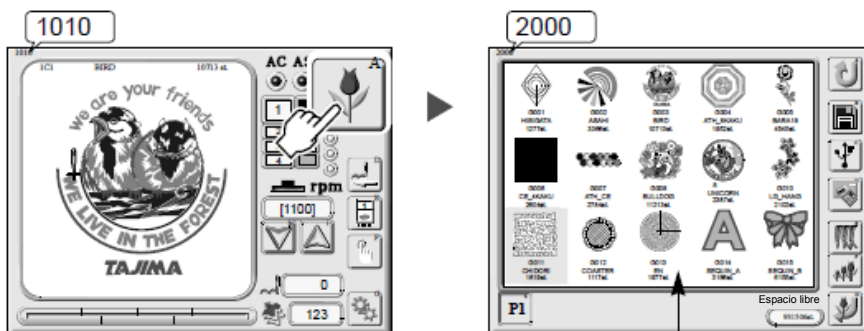
Entrada de diseños por medio de memoria USB a la memoria de la máquina.

(1) Conecte la memoria USB



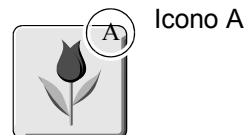
Preste atención a la dirección!

(2) Seleccione icono A.



Icono

Desde esta página en adelante, los iconos serán referidos como icono A, icono B, icono D etc. Indicando el alfabeto en la posición de lado derecho de cada icono.

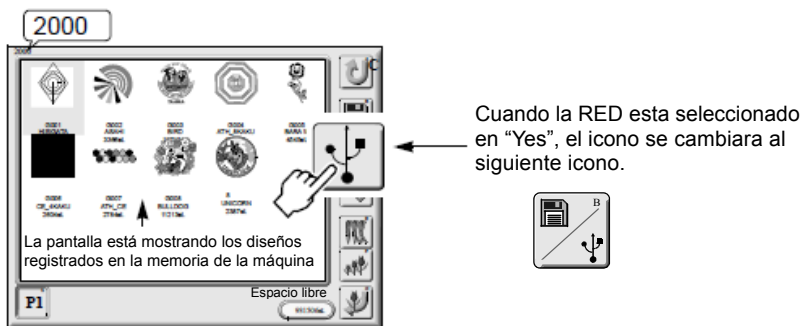


2000

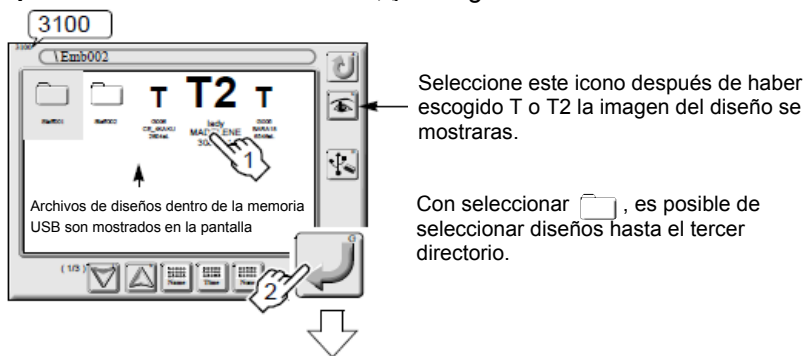
Cuando en la capacidad de la memoria muestre 0 puntadas o hasta 99 diseños que sean registrados, el siguiente icono no será mostrado en la pantalla.



(3) Seleccione icono C.



(4) Seleccione el diseño o folder, y configúrelo.



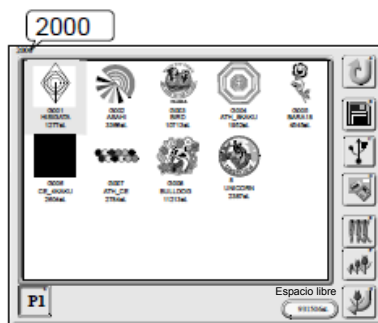
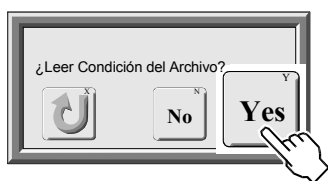
Set 2

- Cuando selecciona el diseño en "T": Los Datos están completos.
➔ Después de esto configure los datos
- Cuando los datos del diseño es seleccionado "T2":

Proceda al próximo procedimiento (5) (El siguiente mensaje solo se mostrara cuando las condiciones del diseño sean registrado en el archivo del diseño).

(5) Leer Condición de archivo?

Para Leer



Condición de data significa condición del bordado.

- ◆ Configuración barra de agujas
- ◆ Posición inicial del diseño

3100

T2: TAJIMA formato binario (TBF)

T: TAJIMA formato (DST)

T2

lady ← 1

MADELENE ← 2

30034pt. ← 3

1. Nombre de archivo

2. Nombre de diseño

3. Numero de puntadas

Seleccionando el diseño de nuevo cambiara la información.

Este paso completa la selección del diseño.

➔ Después de esto configure los datos

Procedimiento de operación básico

2-2. Para programar diseños en la memoria de la maquina

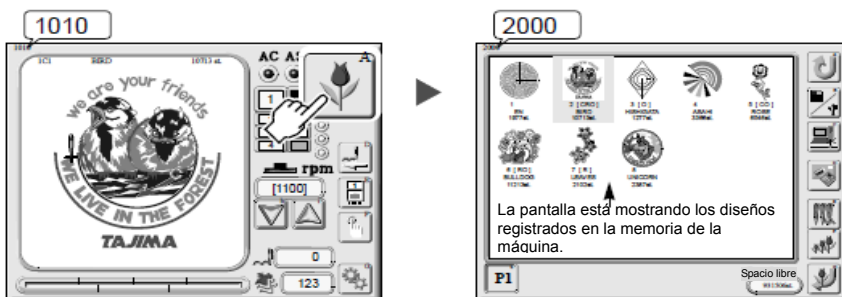
Seleccionar el diseño guardado en la memoria de la maquina y programarlo (para que pueda ser posible bordarlo).

Leer "Diseño programado (data set)".

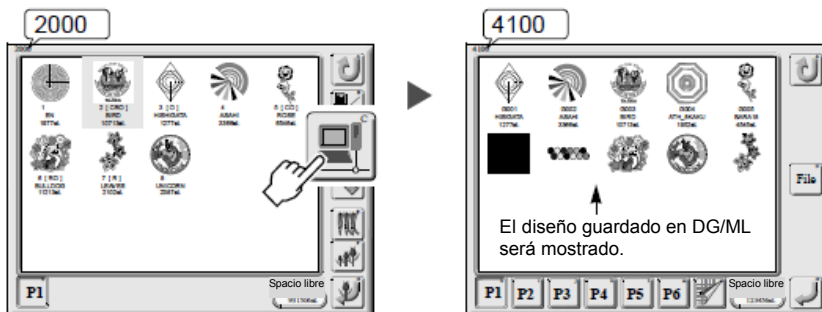
2-3. Cuando ingresa diseños por medio de DG/ML

Ingresa diseños archivados en una computadora personal (DG/ML) a la memoria de la máquina.

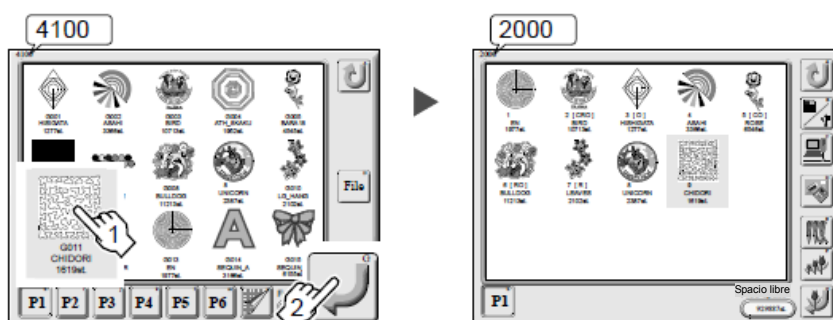
- (1) Interruptor => OFF
- (2) Para conectar con cable de RED
- (3) Interruptor => ON
- (4) Seleccione "SI" para activar la RED
- (5) Seleccione icono A.



- (6) Seleccione icono C.



- (7) Seleccione el diseño y configúrelo.



Con esto completa el ingreso de diseño.

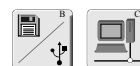
Para confirmar el diseño (Referirse a p.8)



Es también posible escoger el diseño usando un lector de código de barras (artículo comercial).



2000 Cuando en la capacidad de la memoria muestre 0 puntadas o hasta 99 diseños que sean registrados, el siguiente icono no será mostrado en la pantalla.



4100 Seleccionando el diseño de nuevo cambiara la información.

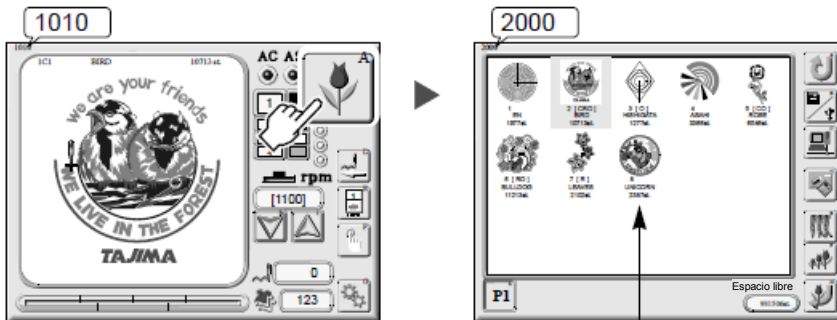


2000 El diseño puesto será registrado en el último número de la memoria.

2-4. Cuando ingresan diseños por DG/ML (usando lector de código de barras)

Seleccionando diseños guardados en DG/ML usando el lector de código de barras para ingresar el diseño a la memoria de la máquina.

- (1) Interruptor => OFF
- (2) Para conectar con cable de RED
- (3) Para conectar el lector de código barras
- (4) Interruptor => ON
- (5) Seleccione "S" para activar la RED
- (6) Seleccione icono A.

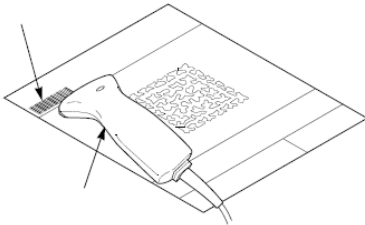


Diseños registrados dentro de la memoria de la máquina.

- (7) Para leer código de barras usando un lector de código de barras

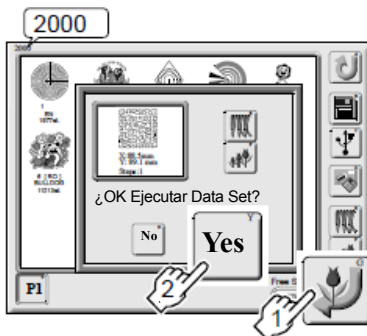
Código de barras

Mueva el lector de barras para que el rayo infra-rojo lea el código de barras entera.



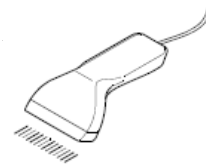
Lector de código de barras

- (8) Confirmar información



Con esto completa la confirmación del diseño.

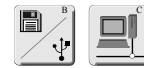
Seleccionando "NO" ejecuto la entra de datos únicamente.



Lector de código de barras
(Producto comercial)

2000

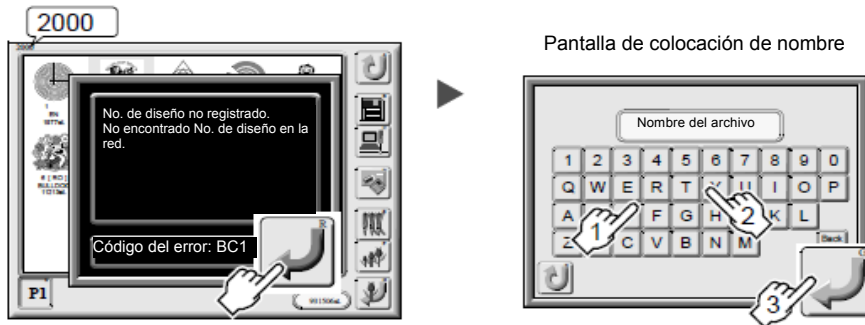
Cuando en la capacidad de la memoria muestre 0 puntadas o hasta 99 diseños que sean registrados, el siguiente icono no será mostrado en la pantalla.



Procedimiento de operación básico

Cuando ocurre que no ha leído bien

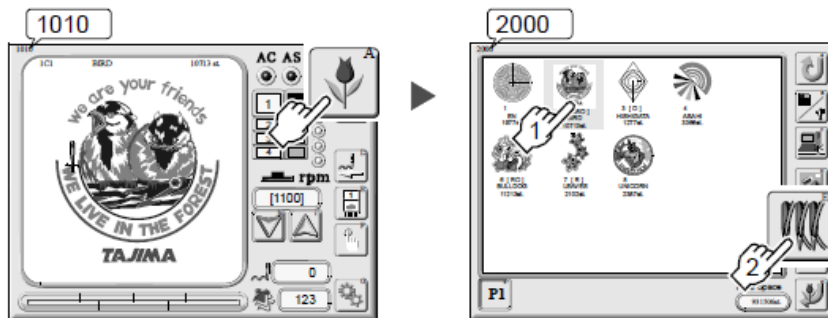
Cuando ocurre que no ha leído bien, el error “BC1” será mostrado. Cuando borre el error de la máquina, la pantalla cambiara a la de colocación del nombre del archivo. Ponga el nombre y confírmelo.



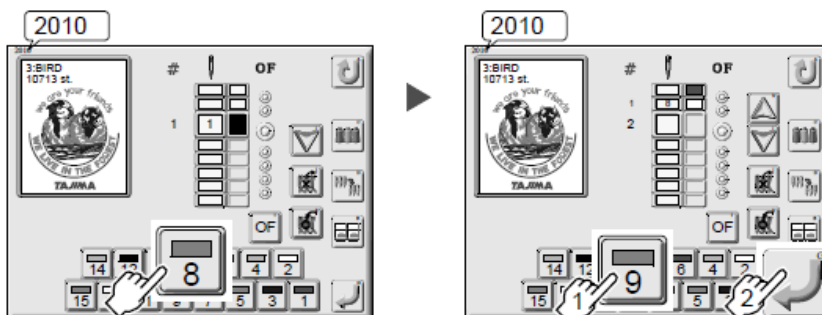
3. Configuración de barra de aguja

Seleccione el orden de barra de agujas (pasos) que se usaran en cada cambio de color.

- (1) Seleccione icono A.
- (2) Seleccione diseño en el icono E.

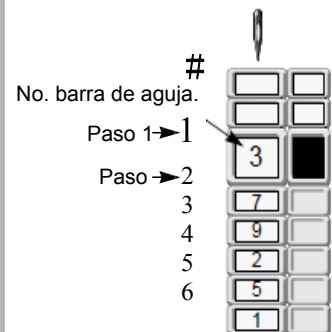


- (3) Paso 1
Seleccione barra de aguja número 8 (ejemplo).
- (4) Paso 2
Seleccione barra de aguja número 9 (ejemplo) y confírmelo.



Paso

La máquina realizara cambio de color en medio del paso 1 y paso 2.



2010

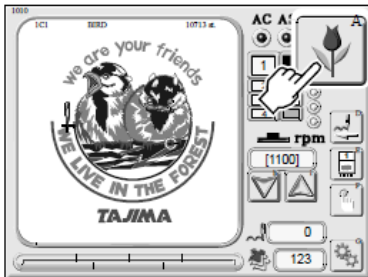
Detalles de la configuración de barra de agujas en la pantalla.

4. Selección de diseño

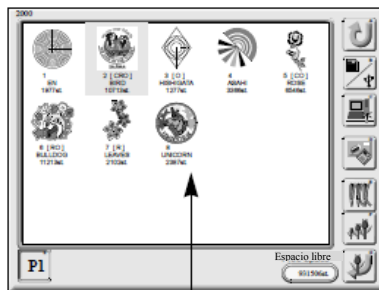
Abra el archivo guardado en memoria de la máquina y seleccione el diseño deseado.

(1) Seleccione icono A.

1010



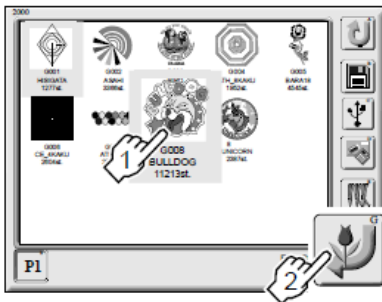
2000



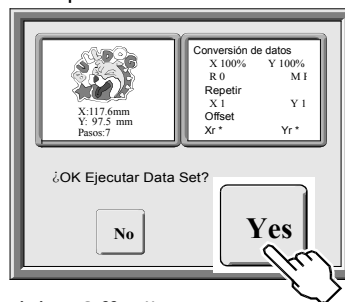
Diseños registrados en la memoria de la máquina

2000
Detalles de diseños en pantalla

(2) Seleccionar el diseño y efectuar preparación.



Completar selección de diseño



Cuando la “Posición inicial del diseño” o “Posición Offset” está programado en el diseño el siguiente mensaje aparecerá. Proceda a la siguiente operación (3). Si el mensaje no aparece, el bastidor ya está posicionado en la posición programada. (Selección de diseño está completada).

(3) Ejecuta / No ejecutar el movimiento del bastidor

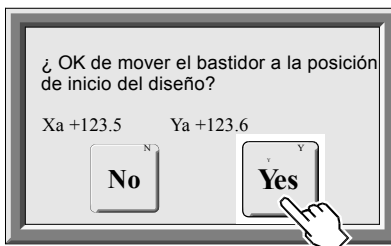


PRECAUCION



Seleccionar “Yes” Causará que el bastidor se mueva.
Por lo tanto, no ponga sus manos u objeto sobre la mesa.

Para completar la selección del diseño




Este paso completa la selección del diseño.

Procedimiento de operación básico

5. Cambio de Color Manual

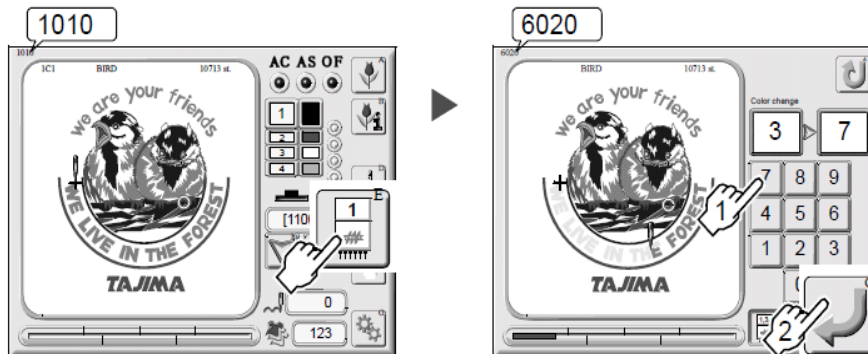
Esta función ejecuta la operación manual de cambio de color.

 **PRECAUCION**

⚠ Cuando lleve a cabo esta operación, no ponga las manos etc. Cerca de la caja de barras de agujas. Este movimiento puede causarle daño.

(1) Seleccione icono E.

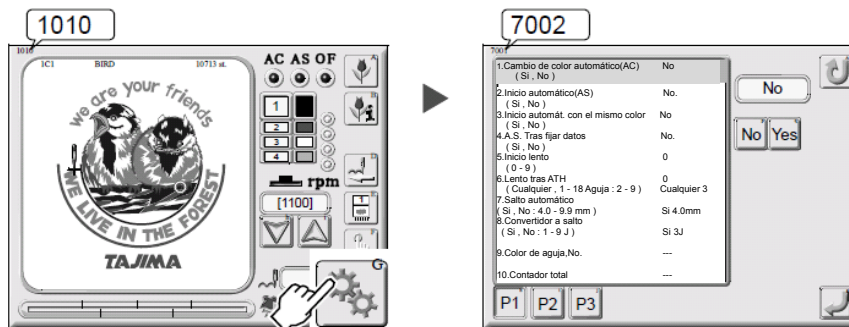
(2) Seleccione el No. de aguja que desee y efectúe la programación.



6. Cambio de color automático, inicio automático

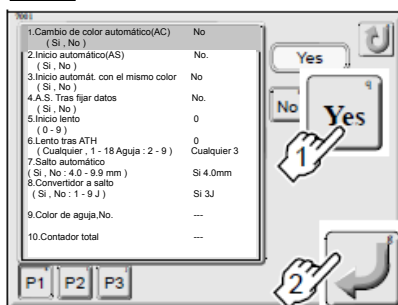
Esta programación efectúa cambio de color automático a cada paso y hace que la máquina empiece automáticamente después de un cambio de color.

(1) Seleccione icono G.

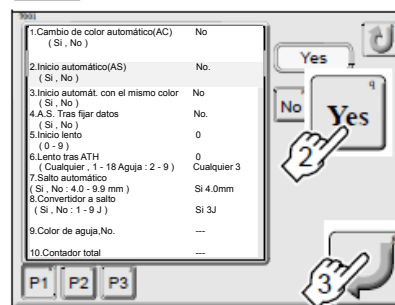


(2) Ejecutar / No ejecutar cambio de color automático, inicio automático

7001 Cambio de color automático



7001 Inicio Automático

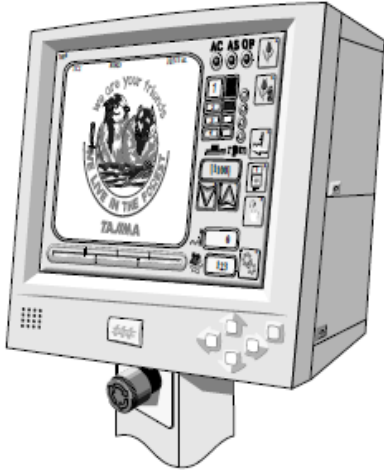


7001

Para coser con un solo color, seleccione "No" al cambio de color automático. Escogiendo "No" en cambio de color automático desactivara la programación de inicio automático.

7. Como operar el movimiento del bastidor.

Hay dos formas de cómo mover el bastidor.

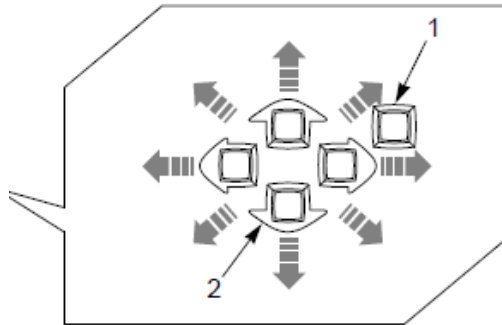


Este número concuerda con el número en la siguiente ilustración.

Tecla 1 es del cambio de velocidad del bastidor
Cambia la velocidad del movimiento del bastidor velocidad baja/mediana.


Velocidad Mediana: Tecla se prendera Velocidad baja:
Tecla estará apagada.

Operando las teclas del movimiento del bastidor 2 y si presiona al mismo tiempo la tecla del bastidor 1 causara que el bastidor se mueva a alta velocidad.

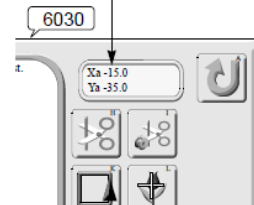


Es posible de mover el bastidor en dirección oblicua presionando dos teclas del tablero al mismo tiempo.

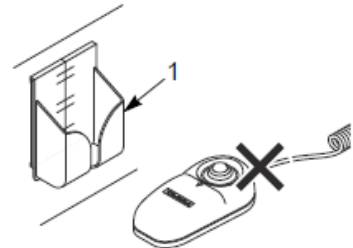


Puede verificar la posición actual del bastidor (coordenadas) en la pantalla 6030 (Seleccione  en la pantalla principal).

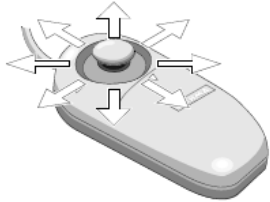
La posición actual del bastidor



Cuando usted no esté usando el mouse de control remoto, manténgalo dentro del contenedor 1 (Para prevenir el mal funcionamiento del bastidor).



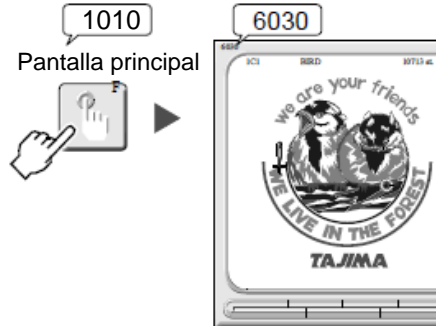
Mouse de control-remoto



Hace posible que el bastidor pueda moverse en todas las direcciones.

La velocidad del movimiento del bastidor puede cambiarse por medio del ángulo de inclinación del botón.

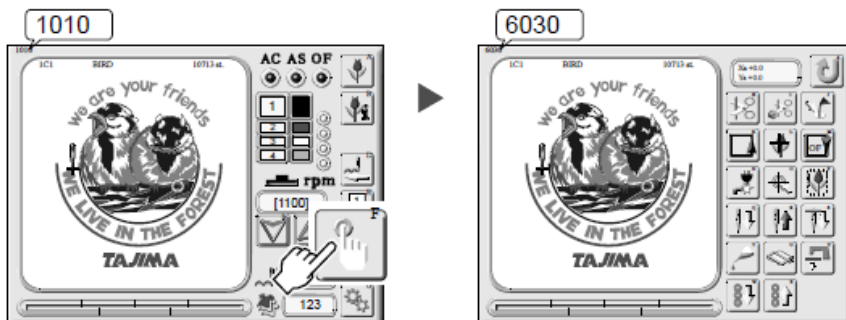
Es posible usar el mouse de control remoto únicamente en la pantalla 6030.



8. Trazo

Es el movimiento del bastidor a lo largo del rango del bordado del cual los datos del diseño han sido configurados.

(1) Seleccione el icono F.



Antes de empezar el bordado, es posible de confirmar el tamaño del bordado de acuerdo al espacio designado para el diseño.

Trazo delineado



No es posible hacer el trazo del diseño programado en "H. OF Frame Step" en configuración de grupos de cabezas.



Procedimiento de operación básico

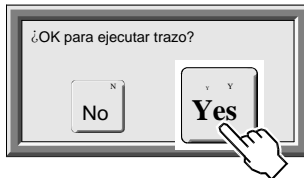
(2) Seleccione el icono P.

! PRECAUCION

⊘ Seleccionar "Yes" causara que el bastidor se mueva. Por lo tanto, no ponga sus manos u objeto sobre la mesa.



El bastidor se moverá.



Para suspender

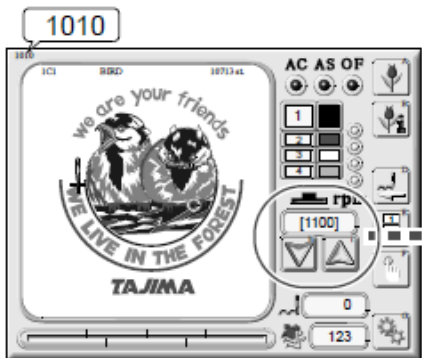
Es posible suspender el movimiento del bastidor por medio de la barra o botones interruptores. Para reiniciar, siga a la pantalla siguiente.

Icono será mostrado solamente desde el inicio del bordado.

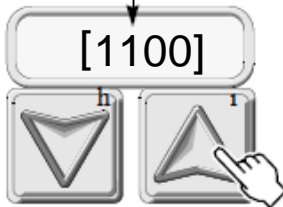
9. Configuración de alta velocidad rpm

Configurar la alta velocidad rpm apropiada para el diseño a ser bordado.

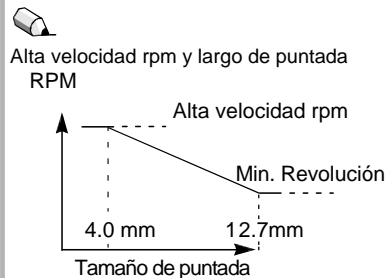
Es incrementado automáticamente/reducido dependiendo del valor del largo de la puntada como su límite máximo de operación (rpm real).



Durante la máquina este parada, la velocidad alta rpm se mostrara dentro de los paréntesis [].

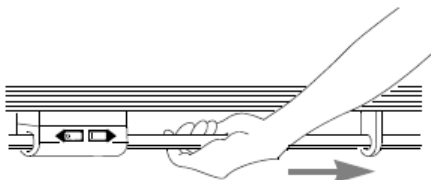


Bajar Subir
Si lo sostiene presionado causara que se cambie el valor rápidamente.

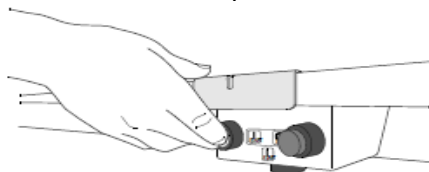


Configuración de otros rpm
Min. Revoluciones, baja velocidad rpm RPM de la primera aguja y la ultima

10. Inicio



Barra Interruptora



Interruptor de Inicio

Explicación adicional

Sobre la condición de datos

Condición de datos quiere decir que las condiciones de bordado incluyen los datos del diseño (la tabla descrita abajo, configuración de barra de aguja para repetir). Es posible guardar los datos de condición a la memoria incorporada o a la memoria de USB (incluyendo disco flexible) para cada dato de diseño (referirse a la tabla de abajo).

○ : Es posible guardar — : No es posible guardar

Datos de Condición	Memoria incorporada	Guardar memoria a USB Disco flexible	
		Código T2	Código T
Configuración de barra de aguja	○	○	—
Conversión (Tamaño, rotación, Espejo)	○	—	—
Posición de inicio del diseño	○	○	—
Automático Offset	○	—	—
Repetición	○	—	—

1st Edición Septiembre, 2004

2nd Edición Agosto, 2005

3rd Edición Noviembre, 2008

■ **Fabricado por:**

Tokai Industrial Sewing Machine Co., Ltd.

NO.1800, Ushiyama-cho, Kasugai, Aichi-pre., 486-0901, Japan

Telephone:568-33-1161 Fax:568-33-1191

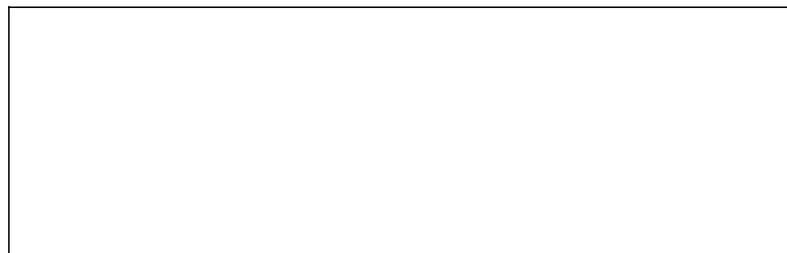
■ **Distribuido por:**

Tajima Industries Ltd.

19-22, Shirakabe, 3-chome, Higashi-ku, Nagoya, 461-0011, Japan

Telephone:52-932-3444 Fax:52-932-2457

■ **Distribuidor Autorizado:**



⌘ Copiar, reimprimir y reformar parte o todo este manual sin nuestro permiso está prohibido.