

# B E X S

# B E X Y

## Manual de Referência Rápida



## Teclas do Painel



### **Tecla USB**

Lê e grava desenhos a partir da entrada USB através de um Pen Drive.  
Tecla numérica : 1



### **Tecla de Memória**

Gerencia os desenhos gravados na memória.  
Tecla numérica: 2



### **Tecla de Edição**

Edita e copia desenhos.  
Tecla numérica: 3



### **Tecla de Cores**

Mostra os códigos de troca de cor na memória do desenho e permite a sua alteração.  
Tecla numérica: 4



### **Tecla Float (Flutuar/Avançar)**

Move o pantógrafo sem bordar. (avança o bordado)  
Tecla numérica: 5



### **Tecla de Rede**

Troca informações com um servidor e transfere desenhos.  
Tecla numérica: ± (**mais ou menos**)



### **Tecla de Velocidade**

Varia a velocidade da máquina.  
Tecla numérica: 6



### **Tecla para Troca de Agulha**

Troca manualmente as agulhas (cores).  
Tecla numérica: 7



### **Tecla de Corte**

Executa manualmente um corte de linha.  
Tecla numérica: 8



### **Tecla de Serviço**

Utilizada para configurar o painel.  
Tecla numérica: 9



### **Tecla Manual**

Mostra as operações manuais e opções de configuração da máquina.  
Tecla numérica: 0



### **Tecla Drive**

Aciona e aborta a máquina.

## 1º- Gravar a partir do Pen Drive (USB)

1. Insira o Pen Drive na porta USB localizada ao lado da tela (display). Esta porta é a USB <1>.

2. Pressione a **tecla 1 de leitura (USB)**.



3. Utilize as **teclas setas** para escolher a pasta que contenha o bordado desejado.

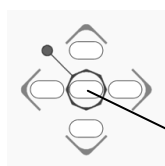
4. Pressione a **tecla de Origem** para abrir a pasta e visualizar os bordados.

5. Utilize as **teclas setas** para selecionar o bordado desejado.

6. Pressione a tecla G para executar a operação.



Tecla para Leitura e Gravação de Desenhos



Teclas Setas

(Teclas de Origim)



Executar

Nota:

As instruções acima indicam a utilização da porta USB <1>. Caso por algum motivo as demais portas forem ser utilizadas favor consultar um técnico ou o capítulo 5 do manual completo.

## 2º - Programação Rápida da seqüência das cores do Bordado (Configurar)

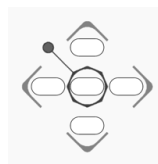
1. Pressione a **tecla 3 de edição**.



2. Utilize as **teclas setas** e selecione o bordado.
3. Pressione a **tecla C (F-List)**.
4. Caso não exista nos primeiros pontos do bordado a primeira cor, dentro da tabela siga com as setas até "START".  
Aperte e segure a tecla de origem.
5. Em seguida altere a seqüência das trocas de cor com as **teclas setas** e as **teclas A & B**.
6. Pressione a **tecla 3 de edição** para sair.
7. Pressione a **tecla A (Yes)** para confirmar as alterações.



Tecla de Edição



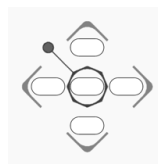
Jog Keys



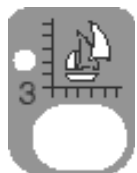
F-List



Selecione os valores



Teclas Setas



Tecla de Edição



Yes

## 3° - Programa

Escala, Rotação, Ângulo, Troca Rápida.

Mover o pantógrafo quando tiver aplique.

Mover o pantógrafo quando termina o bordado (off-set).

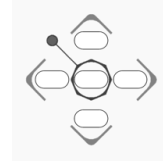
1. Pressione a **tecla 3 de edição**



2. Utiliza as **teclas setas** e selecione um bordado/desenho
3. Pressione a **tecla B (Programa)**
4. Escolha com as **teclas setas** a opção deseja e altere os valores com as **teclas + / -**.
  - 4.1. Escala do Desenho na largura
  - 4.2. Escala do Desenho na altura
  - 4.3. Rotação em 90 graus
  - 4.4. Rotação em ângulo
  - 4.5. Não alterar
  - 4.6. Troca Rápida (0 = não e 1~3 = sim)
  - 4.7. Aplique (0 = não e 1 = sim) (sair para colocar o aplique)
  - 4.8. Distância do pantógrafo para frente para colocar o aplique
  - 4.9. Distância do pantógrafo lateral para colocar o aplique
  - 4.10. Frame/Off-set (0 = não e 1 = sim) (sair quando termina o bordado)
  - 4.11. Distância do pantógrafo para frente no final do desenho
  - 4.12. Distância do pantógrafo lateral no final do desenho
  - 4.13. Para máquinas com bastidor de bonés
  - 4.14. Não alterar
  - 4.15. Não alterar
  - 4.16. Matriz/Repetição (0 = não e 1 = sim)
  - 4.17. Número de repetições na largura
  - 4.18. Número de repetições na altura
  - 4.19. Espaço entre as repetições na largura
  - 4.20. Espaço entre as repetições na altura
  - 4.21. Início da direção da repetição
  - 4.22. Não alterar
5. Pressione a **tecla C** para verificar as alterações.
6. Pressione a **tecla 3 de edição**.
7. Pressione a **tecla A (Yes)** para confirmar as alterações.



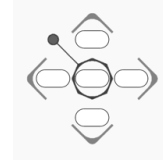
Tecla de Edição



Teclas Setas



Programa



Teclas Setas



Selecione os valores



Verificar as alterações



Tecla de Edição



Yes

## Nota

Não há compensação de pontos na alteração da escala do desenho, ou seja, aumentando ou diminuindo o bordado, o mesmo continuará com a mesma quantidade de pontos.

Para alterar o desenho com compensação de pontos utilize o “DSP”.

## 4° - Para chamar o Bordado da Memória e fazer o Contorno ou Perímetro

1. Pressione a **tecla 2 de memória**.



2. Utilize as **teclas setas** e selecione o bordado.

3. Pressione a **tecla Drive**.

Led aceso/Tela Verde = Drive acionado  
Led piscando/Tela Azul = Drive abortado

4. Com as **teclas setas** posicione o bordado/desenho dentro do bastidor adequado.

5. Pressione a **tecla A (Traçado)**.

6. Pressione a **tecla F para executar o perímetro** ou a **tecla G para executar o contorno**.

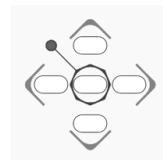
7. A máquina iniciará o traçado do bordado. Verifique se o mesmo está corretamente posicionador dentro do bastidor.



Tecla de Memória



Tecla Drive



Tecla Setas



Menu de Traçado



Contorno



Perímetro

## 5º- Para apagar os Bordados da Memória

1. Pressione a **tecla 2 de memória**.



2. Pressione a **tecla A (apagar memória)**.

3. Escolha o bordado com as **teclas setas**.

4. Pressione a **tecla F** (para apagar somente aquela memória)

5. Pressione as **teclas E e F** (para apagar todas as memórias).



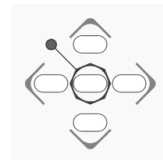
Tecla de Memória



Tecla Setas



Apagar Bordado



Tecla Setas



Apagar um bordado.



Apagar todos os bordados

## 6º- Para ver a Produção

1. Pressione a **tecla 2 de memória**.



2. Pressione a **tecla D (produção)**.
3. Verifique a produção em ponto e “rodadas” de cada bordado da memória da máquina.

### Apagar uma produção

1. Pressione a **tecla F**
2. Confirme com a **tecla A (YES)**.

### Apagar todas as produções

- Pressione a **tecla G**
- Confirme com a **tecla A (YES)**.



Tecla de Edição



Produção



Apagar uma produção



Apagar todas as produções



Yes

## 7º- Verificação da Configuração de Cores

1. Pressione a **tecla 4 de aprendizagem**.



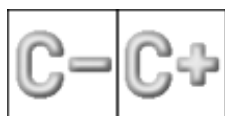
2. A tela mostrará para verificação cada troca de cor na seqüência do bordado a medida que a **tecla G (executar)** for selecionada.
3. Havendo alguma seleção errada, basta trocar de cor, utilizando as **teclas A e B**.



Tecla de Cores



Executar



Alterar as trocas de cor

## 8º- Adiantar ou atrasar o Bordado de Ponto em Ponto

Esta opção somente pode ser utilizada quando a máquina estiver com o Drive Acionado. Veja item 4º.

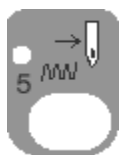
1 . Pressione a **tecla 5 flutuar**.



3 . Escolha a pontuação desejada com as **teclas A e B**

Pressionando **C + A** = ( -1.000 pontos) ou **C + B** = ( +1.000 pontos)

4 . Confirme com a **tecla G (executar)** para seguir para a pontuação desejada.



Tecla Flutuar



Avança ou retrocede a pontuação.



Avança ou retrocede a pontuação de mil em mil pontos.



Executar

## 9º- Adiantar ou atrasar o Bordado de Cor em Cor

Esta opção somente pode ser utilizada quando a máquina estiver com o Drive Acionado. Veja item 4º.

1 . Pressione a **tecla 5 flutuar**.



3 . Escolha a troca de cor desejada com as **teclas D e E**.

4 . Confirme com a **tecla G (executar)** para seguir para a troca de cor desejada.



Tecla Flutuar



Avança ou retrocede a seqüência de trocas de cor.



Executar

# 10º- Inserir Funções no Bordado

1 . Apertar a tecla 5 de flutuar (luz acesa)



2 . Selecione com as teclas A (-) e B (+) o número do ponto onde a função será inserida.

3 . Confirme a seleção com a tecla G (executar). O pantógrafo moverá até o ponto selecionado.

4 . Apertar e segurar a tecla 4 de aprendizagem (luz acesa)

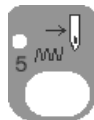


5 . Selecione com as teclas A (F-) e B (F+) a função desejada.

Ex: C00 = STOP; C01~C15 = cores/agulha; JP = Jump/Salto; T2 = corte linha; etc...

6 . Confirme a seleção com a tecla G (executar).

7 . Aperte as teclas flutuar e de aprendizagem para sair.



Tecla Flutuar



Avança ou retrocede a pontuação.



Avança ou retrocede a pontuação de mil em mil pontos.



Executar



Tecla de Aprendizagem



Avança ou retrocede a seqüência de trocas de cor.



Executar

# 11º- Velocidade

1. Pressione a **tecla 6 de velocidade**.



2. Escolha a velocidade desejada com as teclas A e B

Pressionando C + A = (-50rpm) ou C + B = (+50rpm)

3. Confirme com a **tecla G (executar)** para confirmar.

## Nota

Ao pressionar a **tecla D** um quadro numérico será visualizado. Com as teclas numeradas selecione diretamente a velocidade desejada.



Tecla de Velocidade



Aumente ou diminui a velocidade.



Aumenta ou diminui a velocidade em incrementos de 50rpm.



Executar

## 12º- Troca de Agulhas

1. Pressione a **tecla 7 de troca de agulha**.



2. Escolha a agulha desejada com as **teclas A e B** (1 em 1) ou C e D (trocar direta para agulha selecionada).

3. Confirme com a **tecla E (executar)**.

### Nota

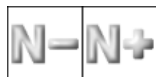
Ao pressionar a **tecla F** um quadro numérico será visualizado. Com as teclas numeradas selecione diretamente a agulha desejada.



Tecla para Troca de Agulhas



Troca de agulha de uma em uma.



Troca de agulha direta



Executar

## 13º- Corte de Linha

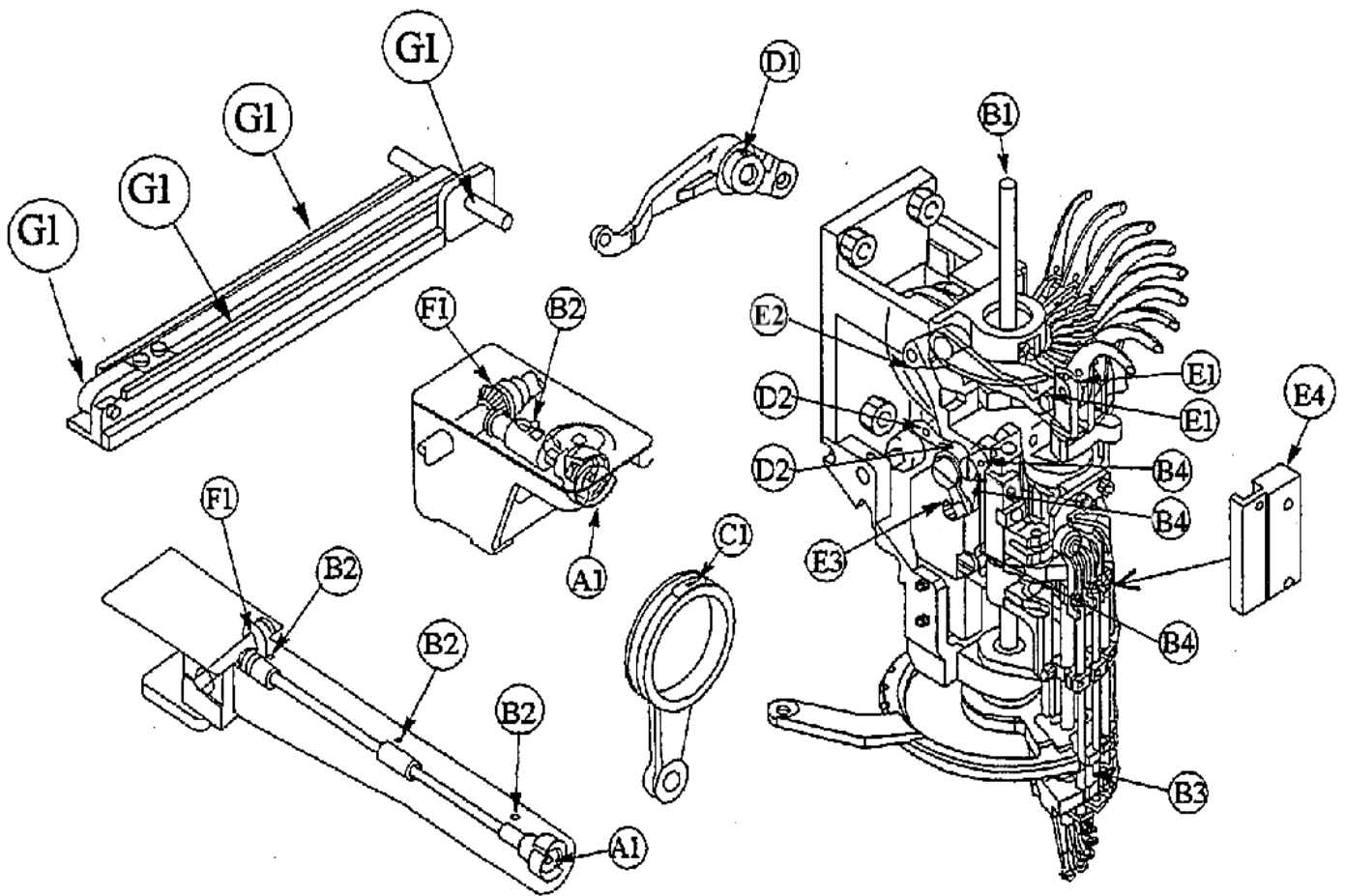
1. Pressione a **tecla 8 corte de linha**.



2. Acione a **“barra”** para cortar a linha.

# 14º- Lubrificação

## 1. Y9 – Cabeçote Rotativo com 9 Agulhas

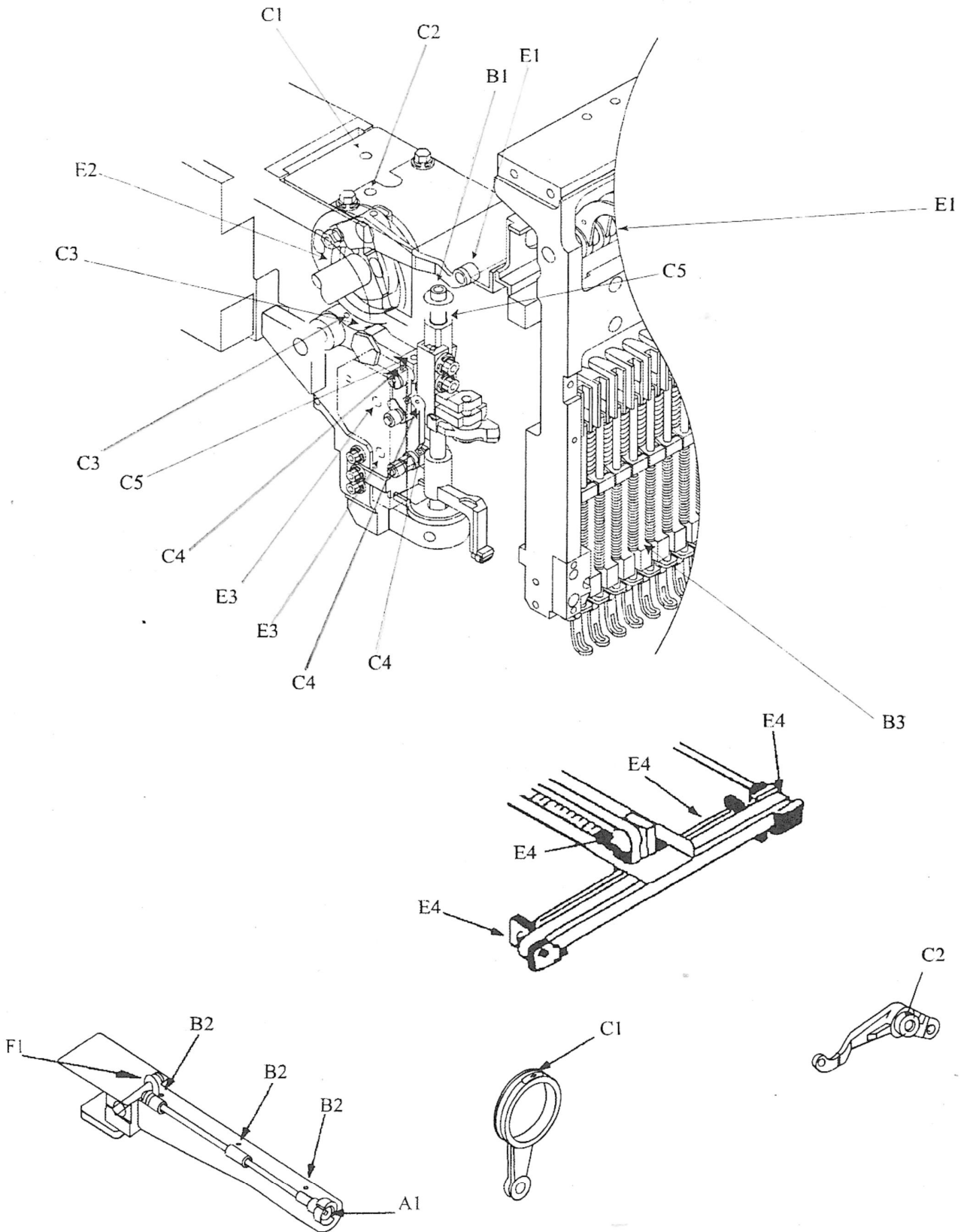


**TABELA DE LUBRIFICAÇÃO PARA O CABEÇOTE Y9 – 9 agulhas**

Identificação		Lubrificante	Frequência	Quantidade
Lançadeira	A1	óleo fino	a cada 6 horas	1 gota no berço
Eixo principal do cab.	B1	óleo fino	1 vez por semana	2~3 gotas
Feltros de óleo	B2			
Barras de agulha	B3	óleo fino	1 vez por semana	1 gota
Biela da b. da agulha	B4	óleo grosso	1 vez por mês	1 gota
Bielas do calcador	B4			
Biela do bloco excêntrico	C1	óleo grosso	1 vez por semana	4~5 gotas
Alavanca do estica fio	D1	óleo grosso	1 vez por mês	2~3 gotas
Alavanca da b. da agulha	D2			1 gota
Estica fio	E1	graxa branca a base de “Lithium” (tubo ou spray)	a cada 6 meses	camada fina
Excêntrico do estica fio (Cam H6/J1B)	E2			
Excêntrico do calcador (Cam K2)	E3			
Guia do suporte do calcador	E4	óleo grosso	1 vez por mês	2~3 gotas
Engrenagem da lançadeira	F1	graxa para engrenagens e rolamentos	a cada 6 meses	encher o local
Trilhos do pantógrafo	G1	óleo grosso	a cada 6 meses	camada grossa

1. A lubrificação somente poderá ser feita quando a máquina estiver parada.
2. Os pontos B1, C1 e D1 poderão ser lubrificados através dos três furos da capa superior.
3. É aconselhável que a lubrificação seja feita sempre no início da semana

2. Z5, Z9, Z12, Z15 – Cabeçote Linear com 5, 9, 12 ou 15 agulhas



BEVT-Z1501C Oiling Diagram

**TABELA DE LUBRIFICAÇÃO PARA MÁQUINA BEVT-Z1501C**

Identificação		Lubrificante	Freqüência	Quantidade
Lançadeira	A1	óleo fino	a cada 6 horas	1 gota no berço
Eixo vertical do cab.	B1		1 vez por semana	2~3 gotas
Buchas do eixo inferior	B2		1 vez por mês	1 gota
Barras de agulha	B3			
Biela do bloco excêntrico	C1	óleo grosso	1 vez por semana	4~5 gotas
Alavanca do estica fio	C2			2~3 gotas
Biela da b. de agulha	C3			4~5 gotas
Bielas do calcador	C4			1 gota
XXXXXXXXXXXXXXXXXX	C5	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
Estica fio	E1	graxa branca a base de "Lithium" (Spray)	a cada 6 meses	camada fina
Excêntrico do estica fio (Cam H6RN)	E2			
Excêntrico do calcador (Cam K3)	E3			
Trilhos e guias do pantógrafo	E4			
Engrenagens do eixo inferior	F1	graxa para engrenagens e rolamentos	a cada 6 meses	encher o local

1. A lubrificação somente poderá ser feita quando a máquina estiver parada.
2. É aconselhável que a lubrificação seja feita sempre no início da semana