



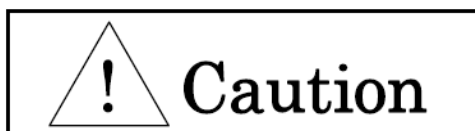
Глава 1. Правила техники безопасности

Перед использованием машины ознакомьтесь с данным руководством и следуйте всем инструкциям.

■ Обозначение знаков:



Предупреждение: защищенная информация.



Информация о защите машины.



- ◆ Эта машина сделана для промышленного использования. Вышивальная машина, не использовать для других типов шитья.
- ◆ Полностью прочитайте инструкцию перед запуском машины.
- ◆ Только профессионал может использовать машину.
- ◆ Держите руки и лицо далеко от иглы, рычага, триммера, валов, шкивов, ремней, шестерни и т.д. Не используйте машину без защиты вала и шкива.
- ◆ Держите волосы, браслеты и подобные материалы подальше от движущихся частей машины.
- ◆ На машине должен работать только один оператор.
- ◆ Перед началом работы машины убедитесь, что рядом никого нет
- ◆ Не подпускайте к машине детей.
- ◆ Не разбирайте машину, это может привести к поломке или пожару.
- ◆ Включайте машину только в заземленную розетку.
- ◆ Не используйте машину при высокой влажности.
- ◆ Не трогайте кабель питания, чтобы избежать его повреждения.



- ◆ В случае повреждения машины вызовите специалиста.
- ◆ Храните металлические предметы подальше от машины во избежание замыкания.
- ◆ Если посторонние предметы попадают в контроллер, вызовите специалиста.



Caution

Настройка машины.

- ◆ Остановите машину до обрезки нити, чтобы проверить правильность работы машины.
- ◆ Отключите питание машины до того, как повернете вал рукой.
- ◆ Отключите питание машины перед тем как открыть контроллер



Caution

- ◆ Не используйте машину на улице, также избегайте прямых солнечных лучей.
- ◆ Не используйте машину вблизи открытого огня. Это может привести к возгоранию.
- ◆ Не забывайте очищать вентиляционное отверстие не реже, чем раз в неделю.
- ◆ Перед открытием крышки контроллера отключите питание и подождите около 5 минут. Осторожнее! Некоторые детали могут быть горячими.
- ◆ Используйте только детали Barudan. Использование других деталей может привести к поломке машины.
- ◆ Используйте только иглы нужного размера и не погнутые.
- ◆ Не тяните ткань во время шитья, чтобы не повредить ткань или иглу.
- ◆ Отключайте машину после использования.

2. Заземление

1. Заземление предотвращает поражение током.

Используйте соответствующие пробки или розетки, которые соответствуют требованиям компании и закону.

Внимание! Отсутствие заземления приводит к поражению током.

2. Обратитесь за помощью в специальные службы для установки заземления.

3. Не используйте адаптер для подключения машины.

3. Предупреждающие знаки



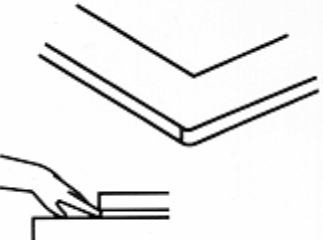




⚠ WARNING

Pointed needle will cause severe injury.

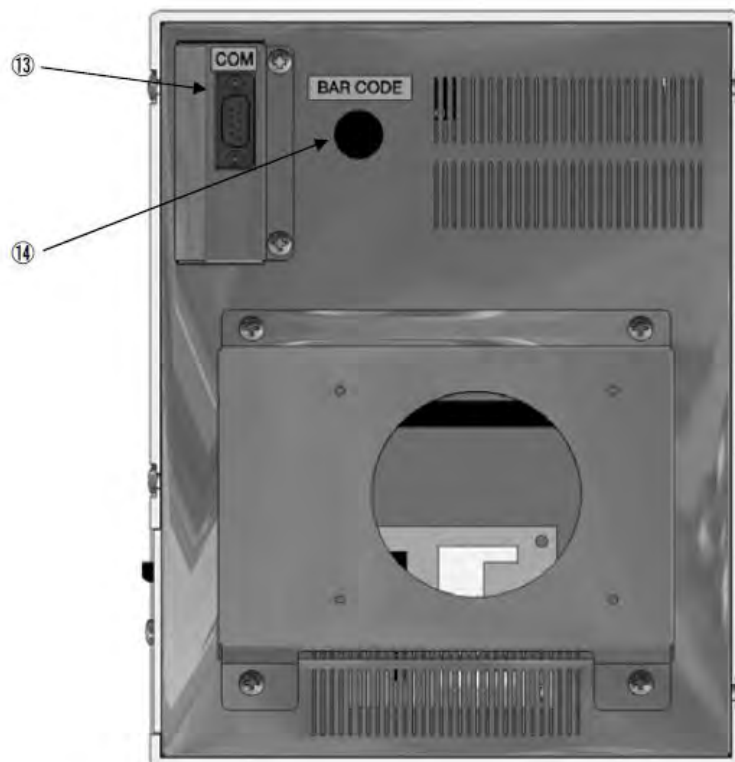
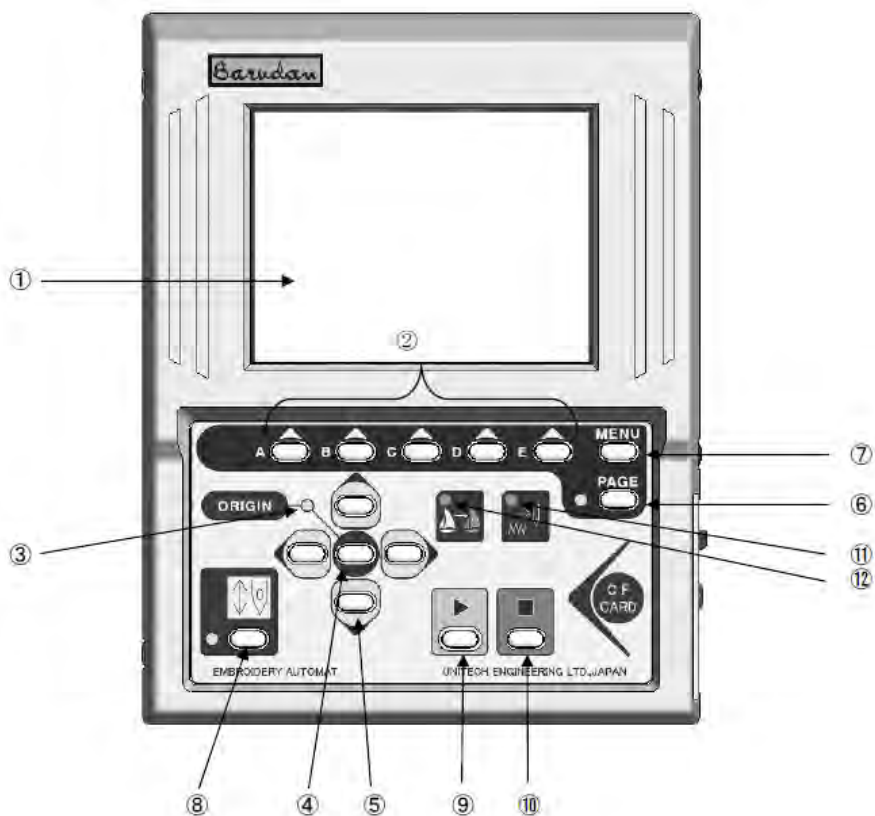
Keep hand away from sewing head while operating.

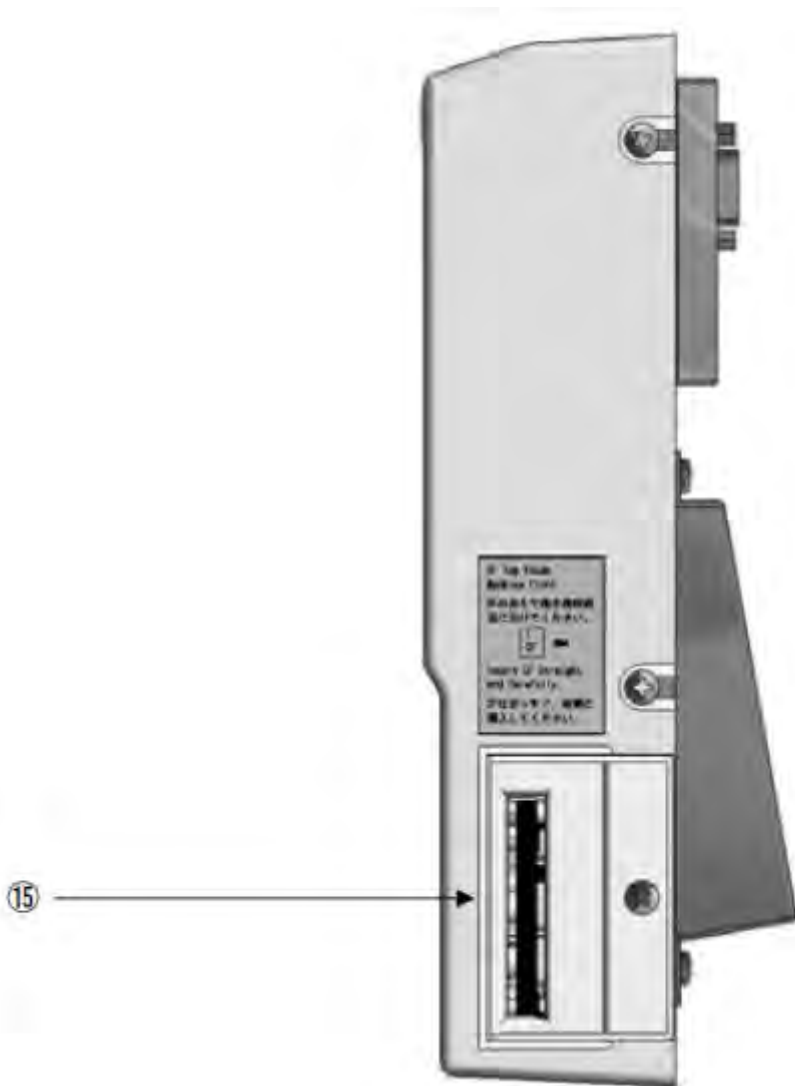
Берегитесь иглы

	<p>⚠ WARNING</p> <p>KEEP COVER CLOSED. Moving part can catch hair, finger, hand or clothes and will cause severe injury. Turn off power before servicing machine.</p>	<p>Берегите волосы</p>
	<p>⚠ WARNING</p> <p>Moving part can cause injury.</p> <p>Keep hand away from sewing head while operating.</p>	<p>Берегитесь подъема рычага</p>
	<p>⚠ WARNING</p> <p>Moving frame can cause severe injury.</p> <p>Keep hand away from table top while operating.</p>	<p>Берегитесь рамки</p>
	<p>⚠ WARNING</p> <p>Rotating hook can cause severe injury.</p> <p>Keep hand away from rotating hook while operating.</p>	<p>Берегитесь крючка</p>
	<p>⚠ WARNING</p> <p>KEEP COVER CLOSED. Nip point will catch hair, finger, hand or clothes. and will cause severe injury. Turn off power before servicing machine.</p>	<p>Берегитесь ремня</p>

- 1) Объем памяти : 30 проектов /10 млн стежков
- 2) Дисплей: LCD 320 x 240 16bit Color LCD
- 3) Источник питания: AC100V Single
AC200V Single
(+/-10%, 50/60Hz)
- 4) Мощность: 1KVA
- 5) Влажность: 20 80 %RH
- 6) Основной мотор: 3 Phase 200V 90W Motor Inverter Drive
- 7) Мотор пантографа : Micro Step 5 Phase Motor
- 8) Количество головок: 1
- 9) Скорость: 200 1200rpm
- 10) Номер иглы : Max.15 (Sliding Head)
- 13) Карта памяти : X 1

1. Оформление и компоненты.





1. ЖК-дисплей

Показывает состояние устройства, значки, информацию о проекте;

2. Кнопки управления функциями.

3. Светоид

Загорается, когда пантограф находится в начале координат.

Мигает, когда назначаются другие функции.

4. Кнопка перемещения пантографа в начало координат

5. Кнопки управления пантографом

Однократное нажатие дает 0.1мм движения.

Используется для перемещения курсора для выбора.

6. Переключение страниц,экранов

7. Меню

Переключение экранов меню

8. Проект, готовый к вышивке

9. Старт вышивки

Машина начинает шить.

10. Остановка вышивки

Машина останавливается.

11. Светоид

Горит, когда пантограф движется через образец без шитья.

12. Светоид

Горит при поиске / изменении существующих кодов функции в шаблоне.

13. Порт

Порт для RS-232 кабеля.

Может быть заменен на LAN-карту или USB-порт.

14. PS / 2 порт

PS / 2 порт для сканера штрих-кода.

15. CF (Compact Flash памяти) Слот для карты

2. Питание машины вкл/выкл

Включение

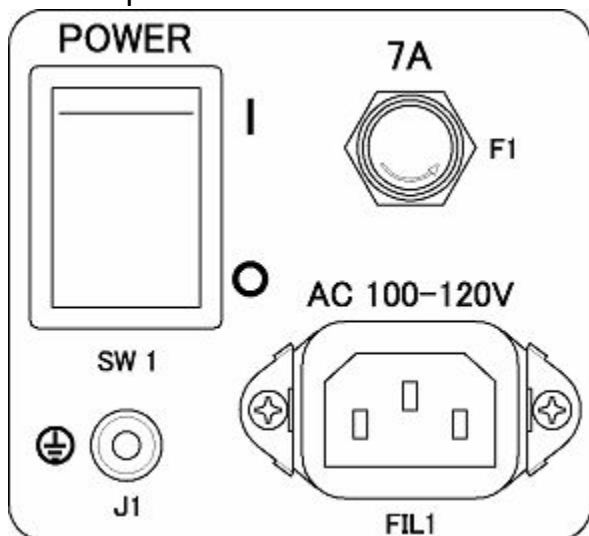
1. Включите POWER SOURCE в положение ON.

2. Установите кнопку ON в положение Automat. Машина просигнализирует, что произошло включение.

Выключение

1. Установите кнопку OFF в положение Automat.

2. Поверните POWER SOURCE в положение Off.




3. Установка стартовой точки

Когда машина включается первый раз, должна быть установлена стартовая точка.

1. Включите машину

2. После отображения логотипа BARUDAN появится следующий экран.



3. Нажмите  для установки стартовой точки.

4. Экран



A : Основной экран

Дата и время отображается в правом верхнем углу экрана.

Стартовый экран: Экран пуст после первого поворота на машине.

B : Экран информации



Показывает выбранный проект и информацию о машине.






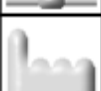


C : Кнопки главного меню

Операции начинаются с нажатия одной из кнопок

D : Подменю и кнопки

5. Основные кнопки меню

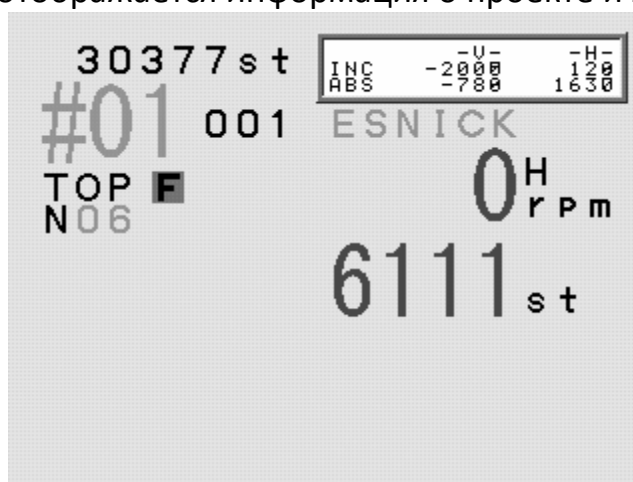
	<p>Кнопка памяти Отображает состояние памяти жесткого диска.</p>
	<p>Кнопка вывода проекта Загрузка / выгрузка проекта из USB Flash Drive</p>

	Изменение цвета Изменение кодов цвета
	Переключение скорости Регулировка скорости машины
	Смена иглы Ручное изменение цвета и иглы
	Кнопка обрезки нити
	Кнопка сети Чтение информации о проекте с сервера
	Кнопка ручного управления Осуществляется управление ручными операциями
	Кнопка дополнительных настроек Управление дополнительными настройками пользователя
	Кнопка управления Переключение между режимами

6. Экран информации

6-1 Экран информации (Режим готовности)

В режиме готовности отображается информация о проекте и машине.



A : Отображение выбранного проекта

B : Информация о машине

Top : Отображается, когда машина находится в стоповой позиции.

Needle: Отображение номера иглы

Speed : Установка скорости

Head : Общее число голов вышивки/активированные головы

Inc : Расстояние до последнего стежка.

Abs : Расстояние от стартового стежка

C : Информация о выбранном проекте

Name : Имя проекта

Stitch : Общее количество стежков

Repeat : Повтор настроек.

D : Отображение статуса проекта



: MC #3 был изменен. (*1)



: MC #6 был изменен.



: MC #13 был изменен.



: Проект загружается из сети.



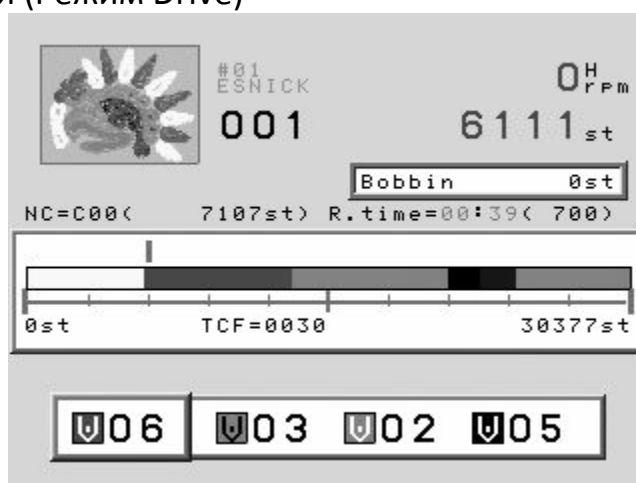
: Редактирование проекта.



: Отображение проекта DSP.

Size : Размер проекта

6-2 Экран информации (Режим Drive)



A : Информация о проекте

Текущее количество стежков

Текущая скорость машины

B : Информация о машине

Needle : Номер выбранной иглы

Head : Общее число голов вышивки/активированные головы

Counter : Бобина

Inc : Расстояние до последнего стежка.

Abs : Расстояние от стартового стежка

C : Информация о проекте

Name : Имя проекта

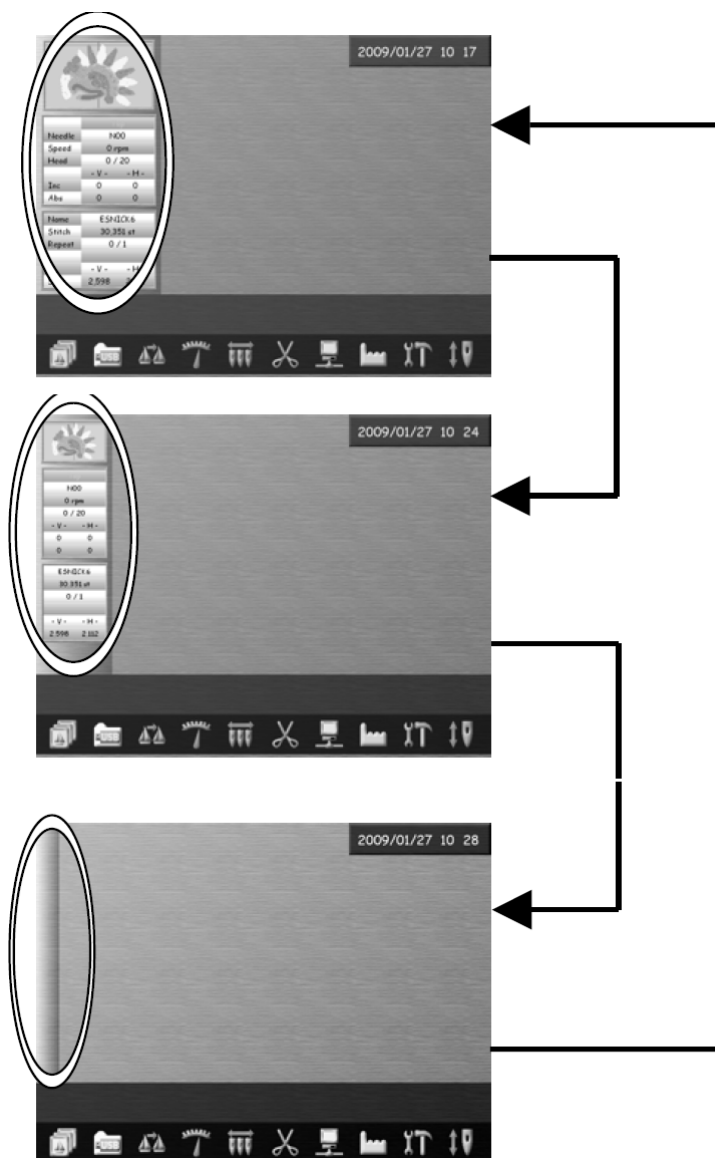
Stitch : Общее количество стежков

Repeat : Повтор настроек.

D : Отображение статуса проекта

6-3 Переключение

Экран информации можно уменьшить или скрыть совсем, дважды по нему щелкнув.



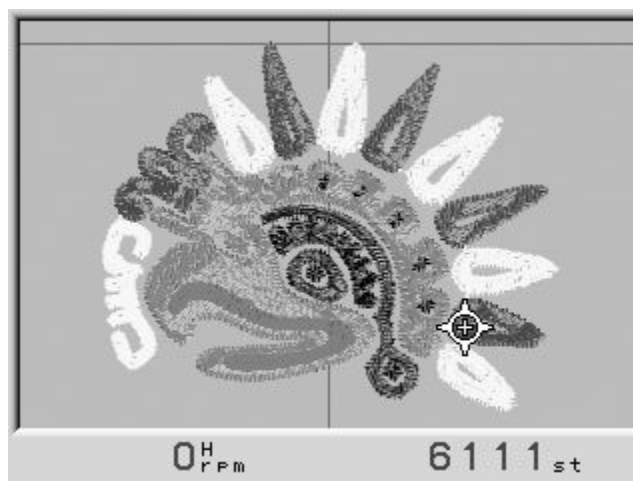
7. Режим готовности и режим Drive

XR Automat имеет два режима – режим готовности и режим Drive.

1. Режим готовности включается тогда, когда машина запускается первый раз. В этом случае появляется следующий экран:




2. Режим Drive – режим выполнения вышивки. Отображается следующий экран:

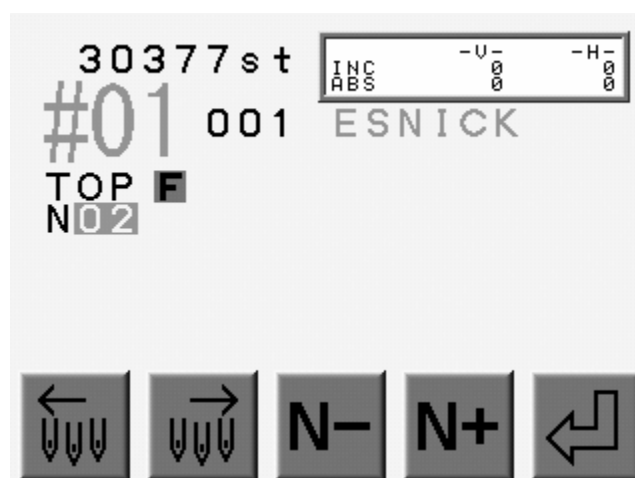


Глава 4 Ручные операции

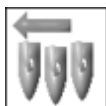
1. Смена цвета



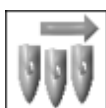
1. Нажмите кнопку .
2. Отобразится следующий экран:

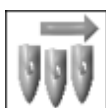


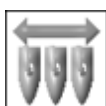
3. Используйте кнопки управления.

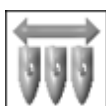


Нажмите кнопку  для выбора следующей иглы слева.




Нажмите кнопку  для выбора следующей иглы справа.




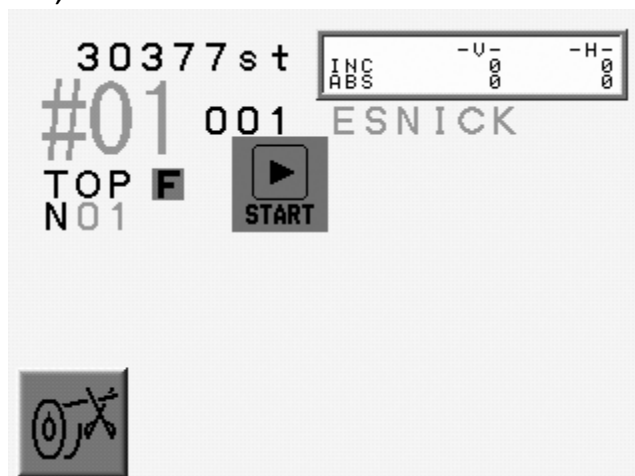
Нажмите кнопку  для возврата к основному меню.

2. Обрезка нити


2-1. Руководство по обрезке верхней и нижней нитей.

1. Нажмите  в основном меню.

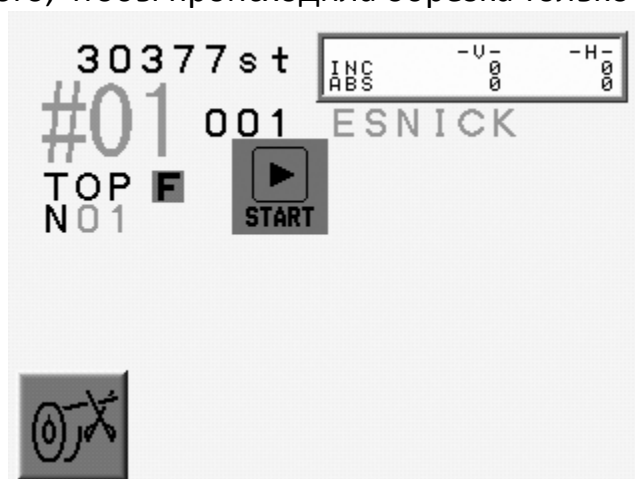
2. Отобразится подсказка, нажмите .



2-2. Обрезка нижней нити катушки.

1. Нажмите  в основном меню.

2. Нажмите A-Key для того, чтобы происходила обрезка только нижней нити.

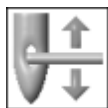


3. Зажим нити

Инструкция по уменьшению зажима нити.

1. Нажмите D-Key в основном меню.

2. Отобразится экран.



3. Нажмите для увеличения/уменьшения зажима.

4. Аппликация

Аппликация используется для просмотра вышивки покадрово.



1. Нажмите кнопку в основном меню.



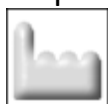
2. Нажмите.

3. Машина попросит старта двигателя.

4. Игла будет находиться в нижнем положении.

5. Рамка

Перемещение рамки пантографа для изменения или кадрирования аппликации.



1. Нажмите, чтобы отобразить экран ручного управления.



2. Нажмите.

3. Машина попросит старта двигателя.

4. Нажмите пусковой переключатель, чтобы снова довести пантограф обратно в исходное положение.

Глава 5 Загрузка/сохранение проектов

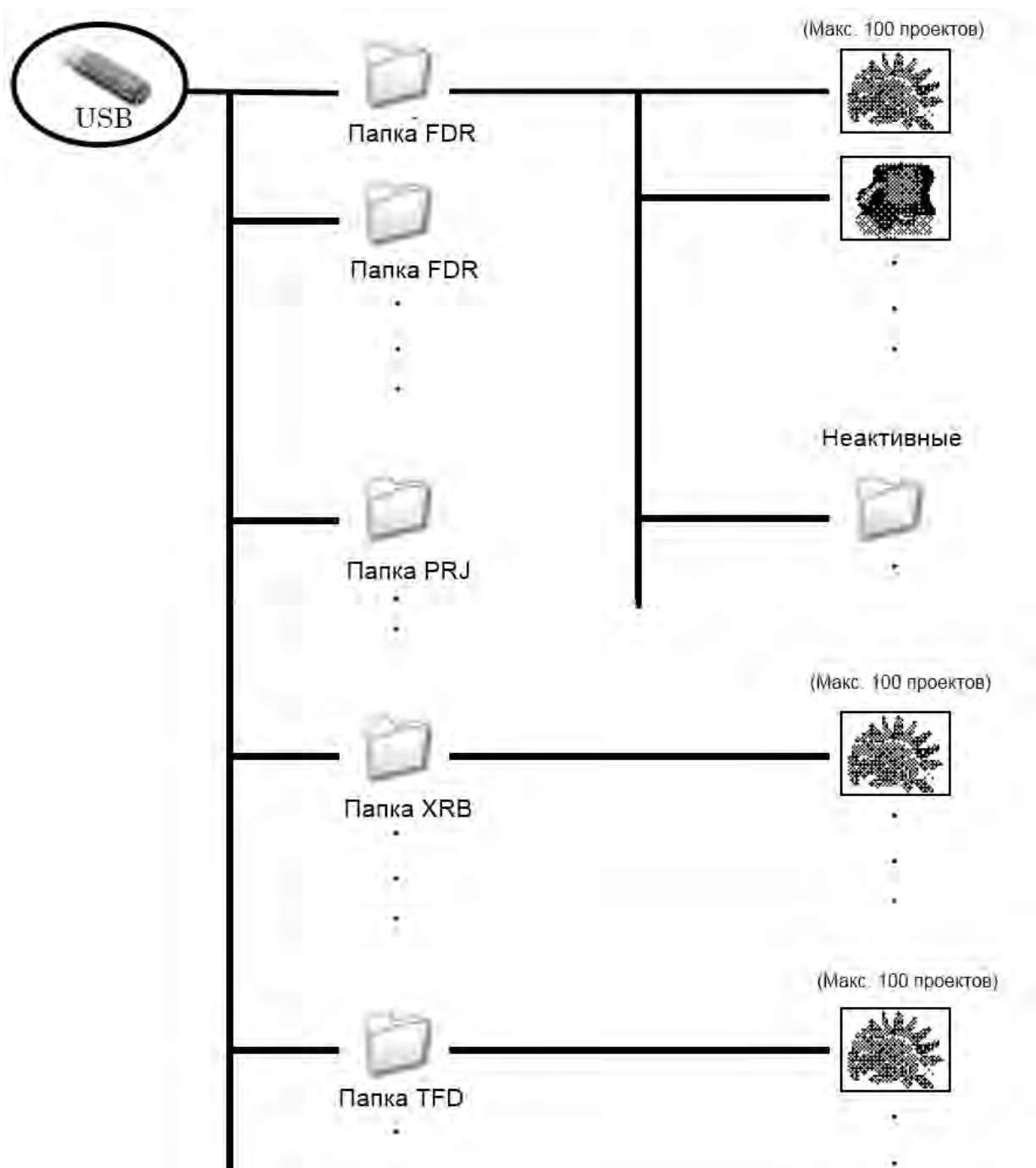
1. Перед использованием флэш-накопителя USB

USB Flash Drive используется для:

1. Файлы проектов
2. Система обновления программного обеспечения
ПО может быть обновлено с помощью USB Flash Drive.
3. Редактирование

2. Основы USB Flash Drive

Флэш-накопитель USB должен иметь папки для хранения файлов.



* Папки, находящиеся в папках являются неактивными. Они будут отображаться, но они будут недоступны.

Есть 4 типа папок:

1) FDR

- Этот формат помечен синим цветом.
- Файлы проектных данных в формате FDR (U01).
- 100 проектов могут быть сохранены в папке FDR.

2) PRJ

- Этот формат помечен желтым цветом.
- Файлы проектных данных в формате Network/ PRF.
- 100 проектов могут быть сохранены в папке PRJ.

3) XRB

- Этот формат помечен серым цветом
- Резервное копирование.
- Слияние не доступно.


4) TFD Folder

- Этот формат помечен зеленым цветом
- Файлы проектных данных в формате TFD (.DST и .DSB)
- Этот файл не может быть создан автоматически

* Когда вы создаете папку на USB Flash Drive, убедитесь, что папка имеет один из форматов.

3. Загрузка проектов с USB Flash Drive

1. Нажмите кнопку  в основном меню.

2. Нажмите . Соединение USB Flash Drive будет показано на левой стороне экрана - "Hard Disk".



Нажмите  для возврата.

4. Выберите папку в списке, которую вы хотели бы использовать.

5. Или нажмите .


Символ пункта меню появится при нажатии на эту кнопку.

6. Функция поиска отображает все дизайна, имена которых начинаются с введенных букв.



Результаты поиска показывают имя папки, а также, имя проекта и общее количество стежков.



7. Выберите проект и нажмите  для загрузки проекта в память и возврата в главное меню.


*Выбранный проект выделится оранжевым цветом. Для того, чтобы снять выделение нажмите на выбранный проект еще раз.




Нажмите  для возврата.

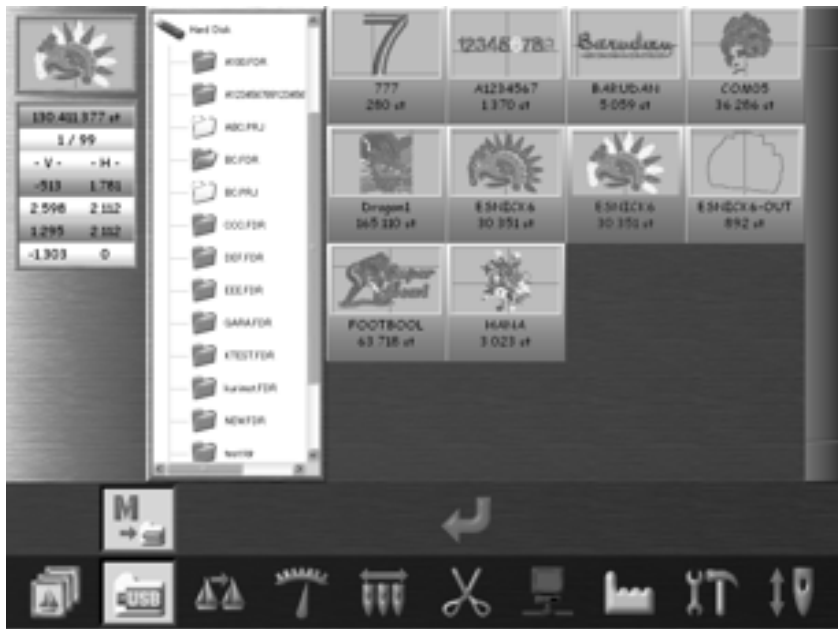
4. Сохранение проекта на USB Flash Drive



1. Нажмите  для отображения экрана загрузок.



2. Нажмите . Соединение USB Flash Drive будет показано на левой стороне экрана - "Hard Disk", все данные отобразятся справа.



Нажмите  для возврата.

3. Выберите проект для сохранения.



При выборе папки кнопка  активизируется.

4. Выберите проект в памяти машины для сохранения на USB Flash Drive, затем




нажмите . Проект будет сохранен.

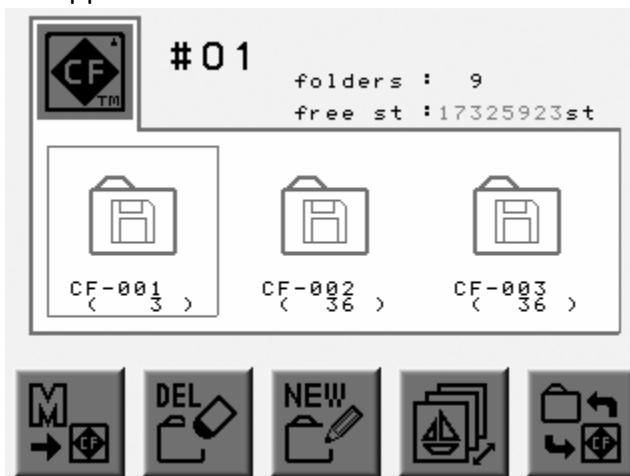
5. Управление USB

1. Создание новой папки

1. Откройте "CF Card Screen".



2. Нажмите  для создания новой папки.



Нажмите  для возврата.

4. Выберите нужный тип папки с помощью кнопки D.



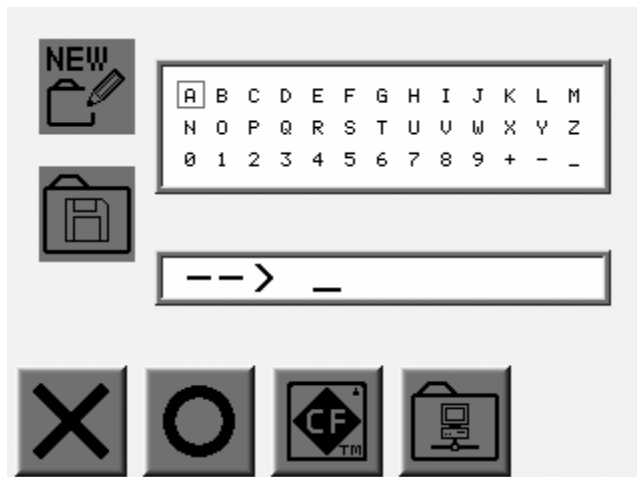
: FDR.



: PRJ.



: XRB.




5. Нажмите на кнопку подтверждения, чтобы ввести имя новой папки и сохранить ее.


2. Удаление папок

1. Нажмите .

2. Нажмите  для просмотра меню.

3. Нажмите  для просмотра меню удаления папок.

4. Выберите папку для удаления.

5. Нажмите , появится всплывающее окошко.


Нажмите ОК для удаления папки.

Нажмите Cancel для отмены.

3. Удаление проекта

1. Нажмите .


2. Нажмите  для просмотра меню.

3. Нажмите  для просмотра меню удаления проекта.

4. Выберите папку для просмотра.

5. Выберите папку, из которой вы хотите удалить проект.

6. Выберите проект для удаления.

7. Нажмите , появится всплывающее окошко.

Нажмите ОК для удаления выбранного проекта.

Нажмите Cancel для отмены.

Глава 6 Память

1. Выбор проекта



1. Нажмите  в основном меню.

2. Отобразятся все проекты

3. Выберите проект.

2. Информация о проекте



1. Нажмите  для просмотра списка проектов.



2. Выберите проект и нажмите  для просмотра информации.

3. Отобразится информация о выбранном проекте.

Информация:

Ширина.

Высота.

PASS: расстояние от начальной точки до последней точки

P1: размер от отправной точки до нижнего левого угла

P2: размер от начальной точки до правого верхнего угла



Нажмите  для возврата.

3. Экран проекта



1. Нажмите  в основном меню.



2. Выберите проект и нажмите .

3. Отобразится выбранный проект.





Нажмите для возврата.

4. Изменение размера отображения проекта.



- Нажмите для увеличения отображения проекта.



- Нажмите для уменьшения отображения проекта.

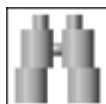


- Нажмите для отображения проекта в оригинальном размере.

5. Поиск проекта в памяти



1. Нажмите в основном меню.

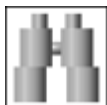


2. Нажмите для вывода меню ввода символов.

3. Введите имя проекта для поиска и нажмите кнопку Set.

Отобразятся результаты поиска.

Нажмите Cancel для возврата.



Нажмите для исходного отображения проекта.

6. Удаление проекта



1. Нажмите в основном меню.



2. Нажмите.

3. Появится экран удаления проектов из памяти.



Нажмите для возврата.


4. Дважды щелкните по проекту для удаления. Проект выделится оранжевым цветом.

5. Когда проект станет оранжевым, активизируется кнопка .

6. Нажмите , появится всплывающее окошко.

Нажмите ОК для удаления проекта.
Нажмите Cancel для отмены и возврата.

7. Нажмите  для выбора всех проектов в памяти.


Нажмите , появится всплывающее окошко.

Нажмите ОК для удаления всех проектов из памяти.

Нажмите Cancel для отмены удаления и возврата к основному меню.

7. Изменение имени проекта.

1. Нажмите  в основном меню.

2. Нажимайте  для перелистывания страниц.

3. Выберите проект, который вы хотите переименовать и нажмите






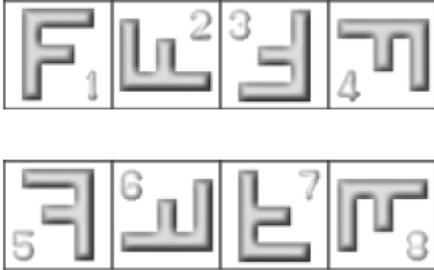




4. Появится меню ввода символов, введите название.

5. Нажмите Set для сохранения имени.

Нажмите Cancel для выхода.

Глава 7 Программы

1. Список параметров

№ и Значок	Параметр	Функция	Значение по умолчанию	Диапазон значений
1. 	Шкала V Шкала ширины	Изменение изображения слева направо между 50% и 200% от ее первоначального размера.	100	50%~200%
2. 	Шкала H Шкала высоты			
3. 	Поворот изображения	Поворот на 90 градусов. Отражение по горизонтали/вертикали. 	1	1: 0° 2: 90° 3: 180° 4: 270° 5: 0° 6: 90° 7: 180° 8: 270°
4. 	Угол	Поворот против часовой стрелки на 1°.	0	0~89°
5. 	Начало координат	Если функция включена, пантограф автоматически возвращается в начало координат при завершении шитья.	1	1: ON 2: OFF
6. 	Носки	Используется для крепления рамки носков. Автоматическая программа для повторения картинке 0 = Off 1 = С - Нормальная установка 2 = О - Второе повторение - зеркальное 3 = О - Второе повторение поворачивается на 180°	0	0: Выкл 1: Нормальное повторение  2: Зеркальное отображение

				 3: Поворот 
7.	 Аппликаци я	Шаблоны аппликаций	0	0: Вкл 1: Выкл
8.	 V Смещение	Перемещение пантографа. Если установлено 0 – пантограф перемещается на 1- 1/2 от ширины	0	-3000mm ~3000m m
9.	 H Смещение	Перемещение пантографа. Если установлено 0 – пантограф перемещается на 1- 1/2 от ширины		
10.	 Рамка	Перемещение рамки	0	0: Вкл 1: Выкл
11.	 F H Смещение	Если установлено значение 0, рамка движется по высоте изображения	0	-3000mm ~3000m m
12.	 F V Смещение	Если установлено значение 0, рамка движется по высоте изображения		
13.	 Крышка рамки	Перемещение рамки покадрово	0	0: Off 1: Cap Frame 2: Option 1 3: Option 2
14.	 Тип рамки	Существует 3 типа рамки	0	0~3
15.	 Повтор	Повтор картинка. Если установлено значение 201, картинка будет повторяться бесконечно.	1	1~201
16.	 Матрицы	Повтор картинка вертикально/горизонтально	0	0: Off 1: On
17.	 V Повтор	Максимальное количество моделей (V и H повтор) в матрице 400.	1	1~400 Повтор (V+H) =400
18.	 H Повтор	Максимальное количество моделей (V и H повтор) в		

			матрице 400.		
19.		V Пробел	Пробел	0	-1000mm ~1000mm
20.		H Пробел			
21.		Начало каталога	Устанавливает направление шитья 0 1 2 3 4 5 6 7	0	0~7

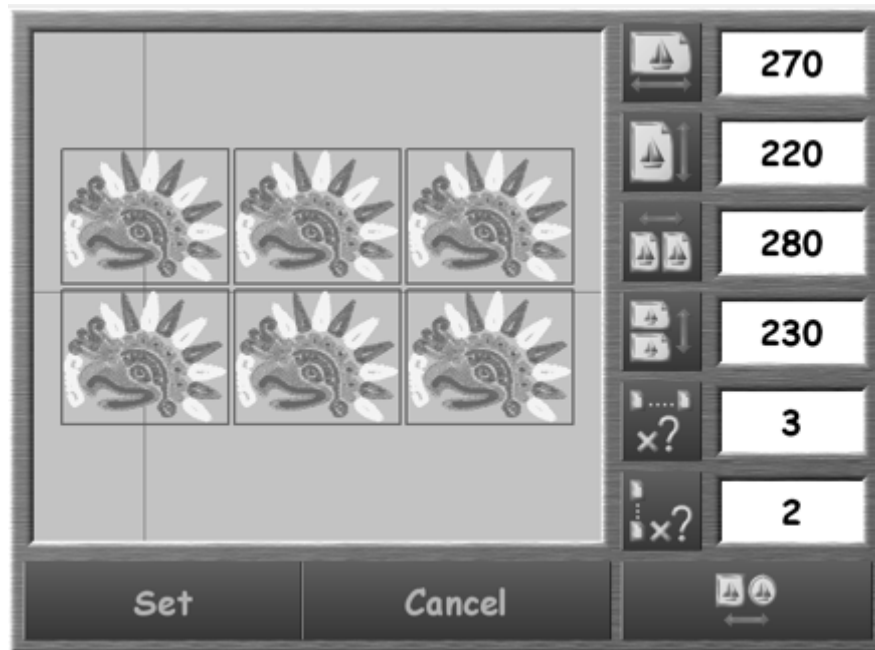
2. Настройка вышивки (повтор проекта)

Это функция позволяет установить до нескольких проектов вышивки.

1. Откройте список программ.



2. Нажмите



: установка ширины в миллиметрах



: установка высоты в миллиметрах.



: устанавливает шаг проекта в V(X) направлении.



: устанавливает шаг проекта в H(Y) направлении.



: повтор проекта в в V(X) направлении.



: повтор проекта в H(Y) направлении.



: Устанавливает форму контура (квадрат или круг).



Нажмите  и измените значение.

3. Нажмите Set для установки.

Нажмите Cancel для выхода.

3. Автоматическая вышивка. Настройка.

Функция автоматически выкладывает максимальное количество моделей и структур в области вышивки.

1. Откройте список программ.



2. Нажмите .



: Установите ширину в миллиметрах.



: Установите высоту в миллиметрах.



: Установите расстояние между проектами в миллиметрах (V (X) направление).



: Установите расстояние между проектами в миллиметрах (H(Y) направление).



: Установите величину граница в направлении V(X) в миллиметрах.



: Установите величину граница в направлении H(Y) в миллиметрах.



: Инициализация области вышивки по умолчанию MS.



Нажмите  и введите значение.

3. Нажмите Set для установки.

Нажмите Cancel для выхода.

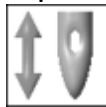
Глава 8 Шитье

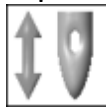
1. Стартовая точка

1. Выберите проект из памяти. Переместите иглы в стартовую точку.
2. Переведите машину в режим Drive. Начальная точка установится автоматически.
3. Нажмите Origin Key для перемещения пантографа.

2. Режим Drive


1. Выберите проект из памяти машины, который вы хотите вышить.

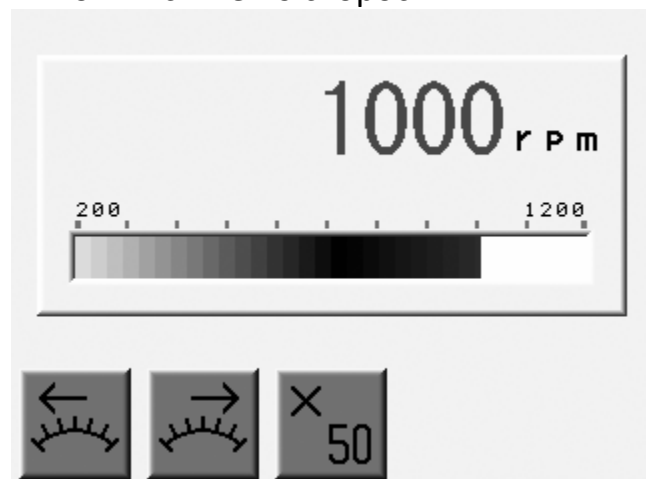


2. Нажмите  в меню.
3. Машина перейдет в режим Drive.
4. Нажмите Start или Stop для старта или остановки машины.

3. Скорость машины



1. Нажмите кнопку скорости .
2. Появится меню скорости.



3. Измените скорость.

4. Границы

1. Периметр строчки

Позволяет определить границы проекты.

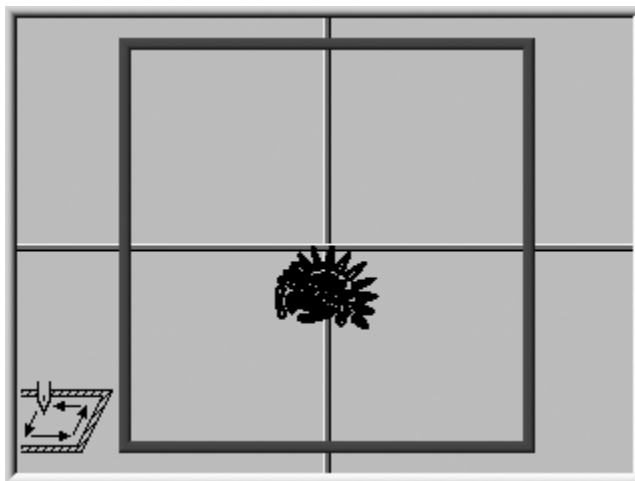
Пантограф перемещается по границам проекта, давая возможность увидеть границы проекта на ткани.



1. Выберите проект из памяти. Нажмите  для перехода в режим Drive.



2. Нажмите  для отображения границ проекта.



3. Граница, как правило, выделена синим цветом, если проект вписывается в границы.



Граница становится желтой, если проект близко к границе.



Граница становится красной, если проект находится за пределами границы.




4. Нажмите  для старта.

5. Смена цвета (обучение)


Функция смены цвета.

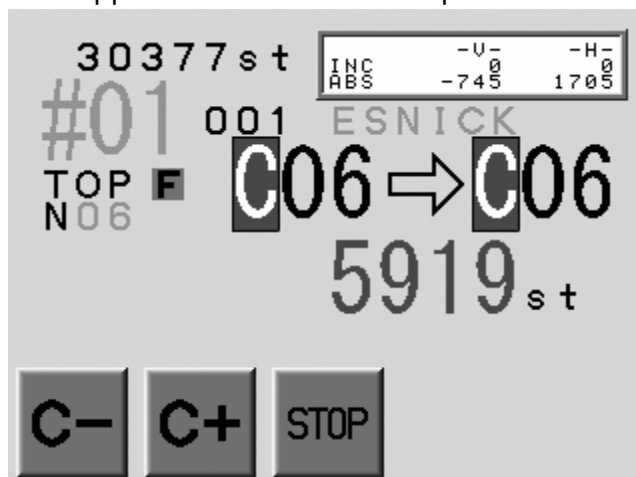
Функция для изменения кодов функций в проекте. Также возможно изменение цвета.



1. Выберите проект из памяти, который нужно вышить. Нажмите , чтобы запустить режим Drive.



2. Нажмите  для вывода меню изменения цвета.





3. Введите код смены цвета, нажмите

6. Коды функций

Смена кода функции во время работы машины.

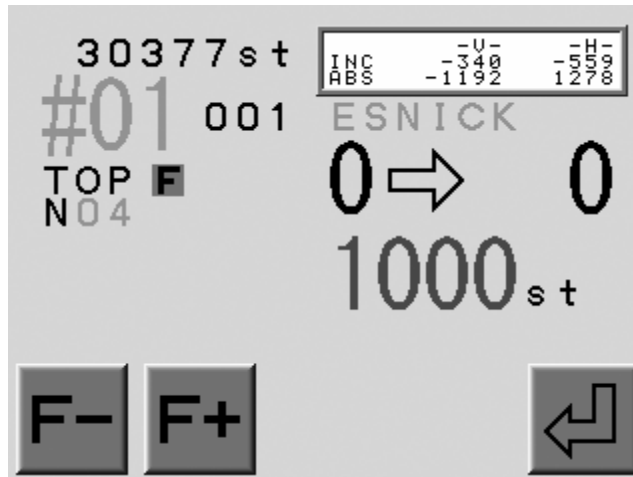
1. Выберите проект из памяти машины, который нужно вышить. Нажмите кнопку



для запуска режима Drive.



2. Нажмите кнопку



3. Нажмите кнопку A или B для смены кода.

4. Подтвердите смену кода.

Глава 9 Сеть

1. Перед использованием сети

Сеть доступна для машин серии XR.

Машина может подсоединиться к серверу (PC) с помощью соединения LAN.

1. Преимущества.

- Сервер может отправлять проекты на нужные машины.
- Операторы могут скачать проекты с сервера.
- Машина может обновить проекты с помощью сервера.

2. Операции

Сеть обладает двумя функциями.

Регистрация состояния машины.

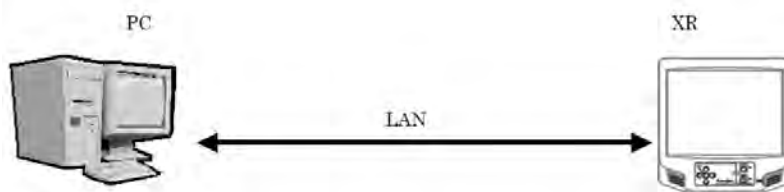


Выгрузка / загрузка проектов



3. Формат файлов для сети.

Файлы формата PRF .



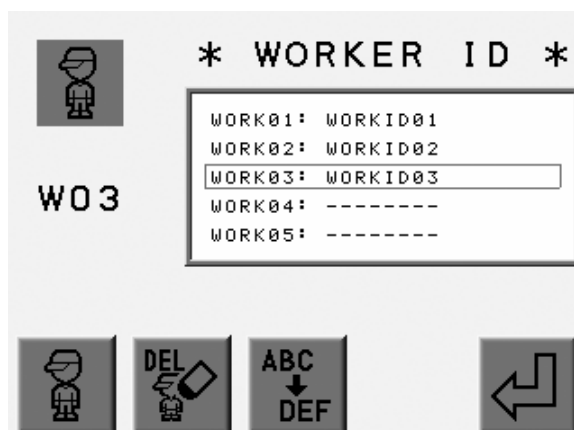
2. Регистрация кода оператора

2-1. Код оператора

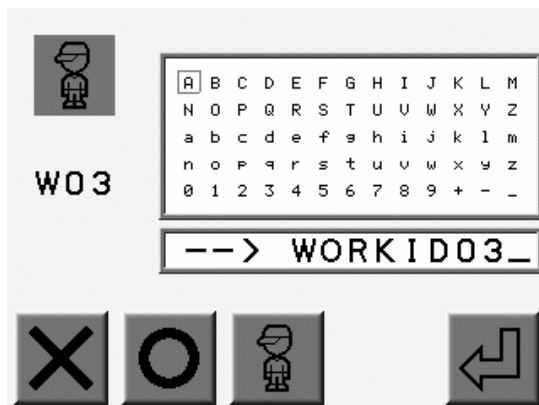


1. Нажмите кнопку сети в основном меню.


2. Экран сети.



3. Нажмите




4. Выберите код оператора.

5. Нажмите  для отправки кода оператора на сервер.

Нажмите  для возврата.

2-2. Ввод нового кода оператора

1. Нажмите кнопку сети  в основном меню.

Нажмите .

2. Дважды щелкните код оператора в списке, что создать новый или изменить его.

3. Отобразится меню ввода символов.

4. Введите новый код и нажмите Set.

5. Максимум 8 знаков кода

3. Закрытие соединения


1. Нажмите  основном меню.

2. Нажмите .



4. Вызов оператора

1. Нажмите  в основном меню.

2. Нажмите  для установления соединения с сервером.

5. Ждущий режим

1. Нажмите  в основном меню.

2. Нажмите .

3. Снова нажмите  для возврата машины в рабочее состояние.

6. Загрузка проектов

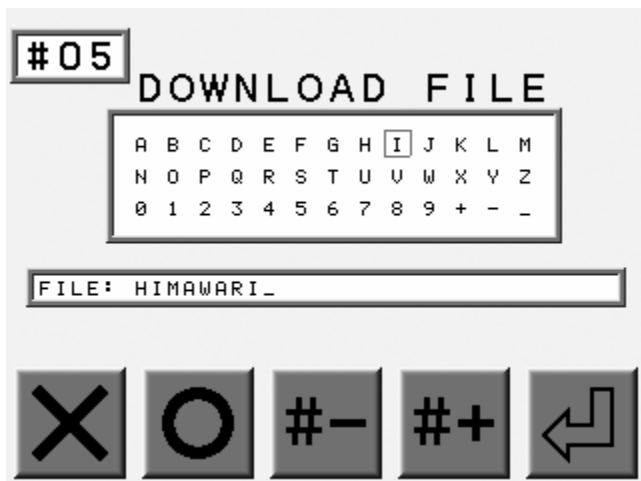
1. Нажмите  в основном меню.

2. Нажмите .

3. Отобразится экран проектов.



4. Появится меню ввода символов.



5. Нажмите Set для ввода. Имя проекта, которое вы ввели, отобразится на основном меню.






6. Нажмите  для старта загрузки.










Глава 10 Кнопки проектов

1. Основные кнопки проекта

	Кнопка перемещения иглы
	Перемещение основных игл
	Последовательное перемещение иглы
	Кнопка перемещения блока проекта
	Кнопка удаления стежков
	Кнопка удаления и объединения стежков
	Кнопка удаления блока стежков
	Кнопка удаления и объединения блоков стежков
	Запуск вышивки
	Добавление проекта в выбранный проект
	Добавление функции в проект
	Выдержка блоков из проекта

2. Кнопки

	Кнопка установки одного стежка. Функция выполняет только один стежок.
	Минус стежок
	Плюс стежок
	Отображение сетки
	Перемещение по сетке

	Изменение точки отсчета координат
	Изменение размера сетки
	Установка определенной точки в сетке
	Увеличение определенной области проекта
	Уменьшение определенной области проекта
	Просмотр
	Выбор точки в определенной области
	Отмена выбранной точки в определенной области
	Выход


Глава 11 Выбор

1. Изменение настроек машины (МС)




1. Нажмите  в основном меню.
2. Отобразится экран настроек.





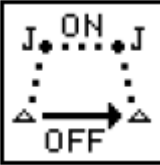


3. Нажмите . Отобразится экран установок.




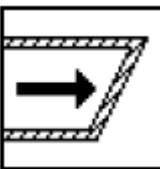
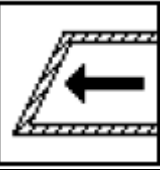


2. Список настроек МС




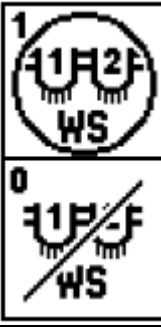





Значок	Параметры	Функция	Диапазон значений	Значение по умолчанию
1. 	Borer 1	Выключение детектора нити и обрезки нити. Введите число игл. Установите 0, чтобы отключить функцию.	0 – 15 игл	0
2. 	Trim Jumps	Устанавливает количество стежков для скачка, который активирует автоматическое сокращение потока.	0 – 9 стежков	2









<p>3.</p> 	<p>Lock Stitch</p>	<p>После обрезки машина выполняет несколько закрепочных стежков: 1,11 = первый стежок распадается на два стежка. * 2,12 = машина шьет маленький треугольник. * 3,13 = стежок назад. Настройки 11 -13 должны использоваться, если стежки меньше 0,5 мм необходимы в начале шитья, в противном случае эти мелкие строчки игнорируются. 4 = Нет автоматической блокировки стежков.</p>	<p>1 - 4 и 11-14</p>	<p>1</p>
<p>4.</p> 	<p>Clamp Type</p>	<p>1 = Двойной зажим (рекомендуется для толстой ткани). 2 = Одинарный зажим (рекомендуется для тонких тканей). 3 = Зажим для старта шитья.</p>	<p>1 - 3</p>	<p>1</p>
<p>5.</p> 	<p>Slow up Count</p>	<p>Число стежков при старте</p>	<p>3 – 15 стежков</p>	<p>3</p>
<p>6.</p> 	<p>Trim Type</p>	<p>0 = выкл. обрезку нити 1 = токоприемник движется 0,4 мм влево, и нить обрезается. 2 = токоприемник движется в обратном направлении, и нить обрезается. 3 = так же как 1, но слайдер тянет нить перед отделкой. 11 = остаток верхней нити будет меньше, чем нормальная длина.</p>	<p>0 – 21</p>	<p>1</p>



7.		Trim Dir	Устанавливает направление движения пантографа после Обрезки нити. 0 = движется в направлении Н 1 = движется в направлении V	0 - 1	0
8.		Trim Vector	Определяет расстояние в (0,1 мм), которое пантограф проходит перед обрезкой. Функция активируется только при М / С, оснащена МК-6.	0 – 50 [0.1 mm]	15
9.		Low Speed	Выбор минимальной скорости. Это позволяет машине шить медленно для точного шитья, таких как, аппликация.	От 200 до макс. скорости	450
10.		Jump Divide	Выбор максимальной длины стежка. Если длина стежка больше, чем запрограммированное значение, стежок будет разделен на два.	30 – 127 [0.1 mm]	127
11.		Stitch Back	Контролирует количество стежков, которое будет сохранено в резерве, в случае разрыва потока. Если эта функция отключена, резервное копирование не произойдет.	0 – 7 [стежков]	4
12.		Overlap	Определяет количество закрепочных стежков	0 – 7 [стежков]	4
13.		Auto Start	После завершения automend автоматический запуск. 0 = 0, автоматически запускается только после Automend.	0 - 3	1

		<p>1 = Выкл. 2 = Автоматически запускается после Automend и вышивки Аппликации (аппликация должна быть включена в программу). 3 = автоматически запускается только после аппликация (Аппликация должен быть включен в программу).</p>			
14.		Swing	<p>Параметр определяет ширину и длину зигзага. Этот параметр также влияет на ширину стежка татами.</p>	-15 - +15 [0.1mm]	0
15.		Frame Start	<p>Определяет, когда пантограф начинает двигаться (высота иглы).</p>	45- 135 [градусов]	70
16.		SF (Spectacle Frame)	<p>Установка движений пантографа. 0 = Объединяет несколько последовательных переходов в один скачок движения. 1 = пантограф движется по запрограммированному пути 2 = то же, что и 1, но нет функции отключения</p>	0 - 2	0
17.		Needle Down	<p>Игла опускается после вышивки на уровень ниже</p>	0 - 1	1
18.		Appliqué	<p>Устанавливает высоту давления педали, когда вышивается аппликация. Параметр задается в градусах.</p>	60 – 120 [градусов]	80

19.		T - Break	Вышивка останавливается в случае обрыва верхней нити	1 – 9 [стежков]	3
20.		0 admit	Данные: 0 = 0 удаляет все данные. Настройка на 1 позволяет 0 Данные стежок, и т.д. до 8. 9 = Позволяет всего 0 данных стежков в памяти.		
21.		Combine Data	Определяет наименьшую длину стежка. Стежки меньше, чем допустимой длины, объединяются в более крупные стежки. 0 = нет фильтрации 1 = меньше, чем 0,1 мм, объединяются в большие стежки. 2 = меньше, чем 0,2 мм, объединяются в большие стежки. 5 = менее, чем 0,5 мм, объединяются в большие стежки.	0 – 9	0
22.		Right Limit	Предел правого края	0 – 3200 [mm]	500
23.		Left Limit	Предел левого края	0 – 3200 [mm]	500
24.		Back Limit	Предел заднего края	0 – 3200 [mm]	500
25.		Front Limit	Предел переднего края	0 – 3200 [mm]	500

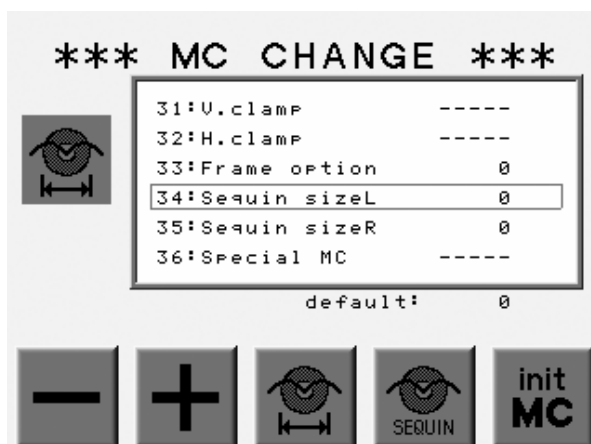
26.		LCD Mode	Не используется		
27.		LCD Brightness	Устанавливает яркость ЖК-экрана.	1: темный 2: нормальный 3: яркий	2
28.		Roll to Roll	Функция прокрутки: 0 – не используется 1 – используется	0 - 1	0
29.		WS System	Установка активности WS Системы 0 : OFF 1 : ON	0 – 1	0
30.		Clamp Frame	Не используется		
31.		Warm Up Speed	Не используется		
32.		Warm Up End	Не используется		
33.		Frame Option	Настройки рамки	0 – 2	0
34.		Sequin size L1	Устанавливает размер блесков на левой стороне	0-50	0

35.		Sequin size R1	Устанавливает размер блесток на правой стороне	0-50	0
36.		Network Type	Не используется		
37.		Marker Type	Лазерный маркер 1: Включен, когда машина не шьет. 2: загорается только в режиме Drive. 3: См. выше пункт 1 + сбрасывает ПО, когда устройство включено. 4: См. выше пункт 2 + он сбрасывает ПО, когда устройство включено. Эта функция только для DT / VT.	1 - 4	1
38.		Borer 2	Устанавливает количество буровых игл	0 - [Номер последн ей иглы]	0
39.		Borer 3	Устанавливает количество буровых игл	0 - [Номер последн ей иглы]	
40.		Sequin Size L2	Устанавливает изменение размера блесток на левой стороне	0-50	0
41.		Sequin Size R2	Устанавливает изменение размера блесток на правой стороне	0-50	0
42.		Presser foot	Управление прижимной лапкой 0: Не используется. 1: Изменение высоты прижимной лапки зависит от номера иглы. 2: Изменение высоты прижимной лапки по PR-	0 – 2	0


		коду функции в листе изменения цвета F.		
43.		Rotary Sequin	Блестки: 0: блестки вышиваются только одной иглой 1: блестки вышиваются всеми иглами	0 - 1
44.		Special MC	Используется для изменения параметров SMC, SMSU Только для машин Chenille	


3. Режим блесок (Sequin)

1. Нажмите .



2. Нажмите  для вышивки блесок всеми иглами.

Нажмите  для обратной подачи вышивки блесок всеми иглами.

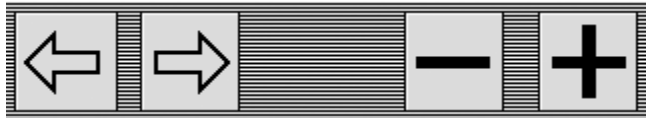
Нажмите , чтобы настроить вышивку каждой иглы.

4. Настройка даты

1. После включения машины первый раз нажмите кнопку A.



2. Выберите нужные значения, используя кнопки



Нажмите ОК для сохранения параметров.

Нажмите Cancel для отмены и возврата.

Глава 12 Система

1. Структурирование системы

ВEXR система включает 2 программы

Operation system
SYSTEM: V1.60R00
DATE: '08.12.03
Control system
SYSTEM: -----
DATE: -----

Каждая система нуждается в обновлении, если есть новые версии.

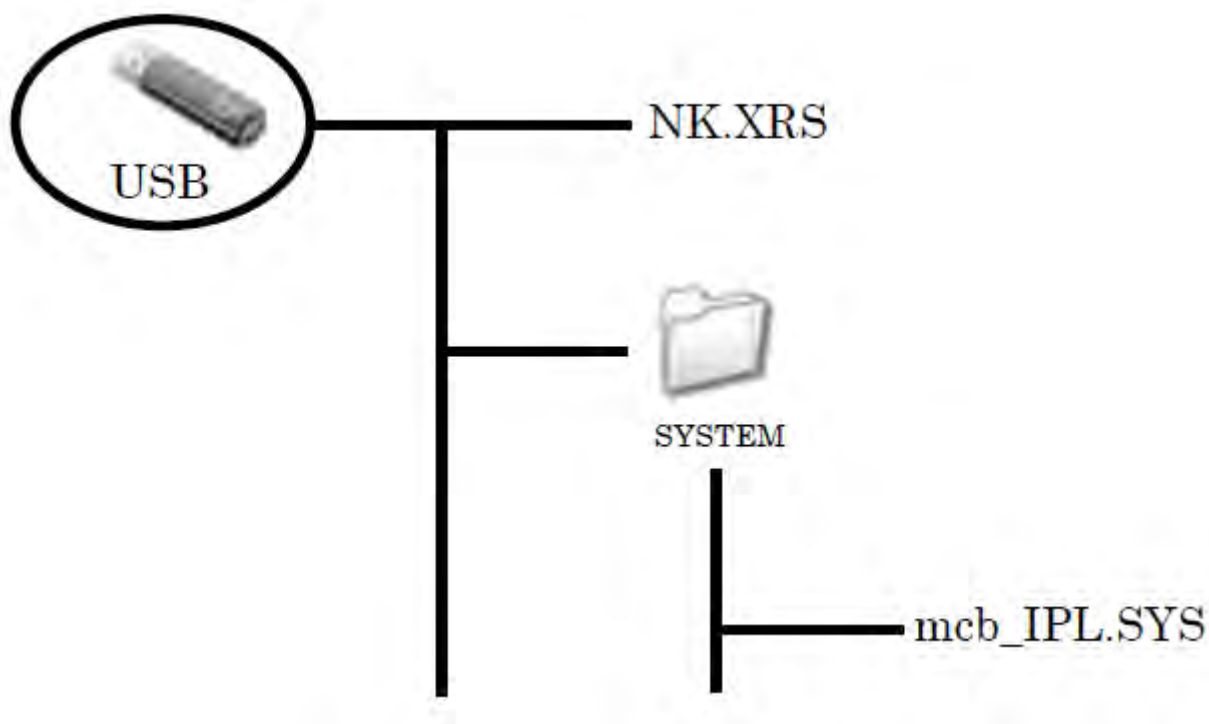
Чтобы проверить версию программного обеспечения, которая загружается на машины, посмотрите информацию о версии.

Система: Windows CE.

Файл обновления: NK.XRS

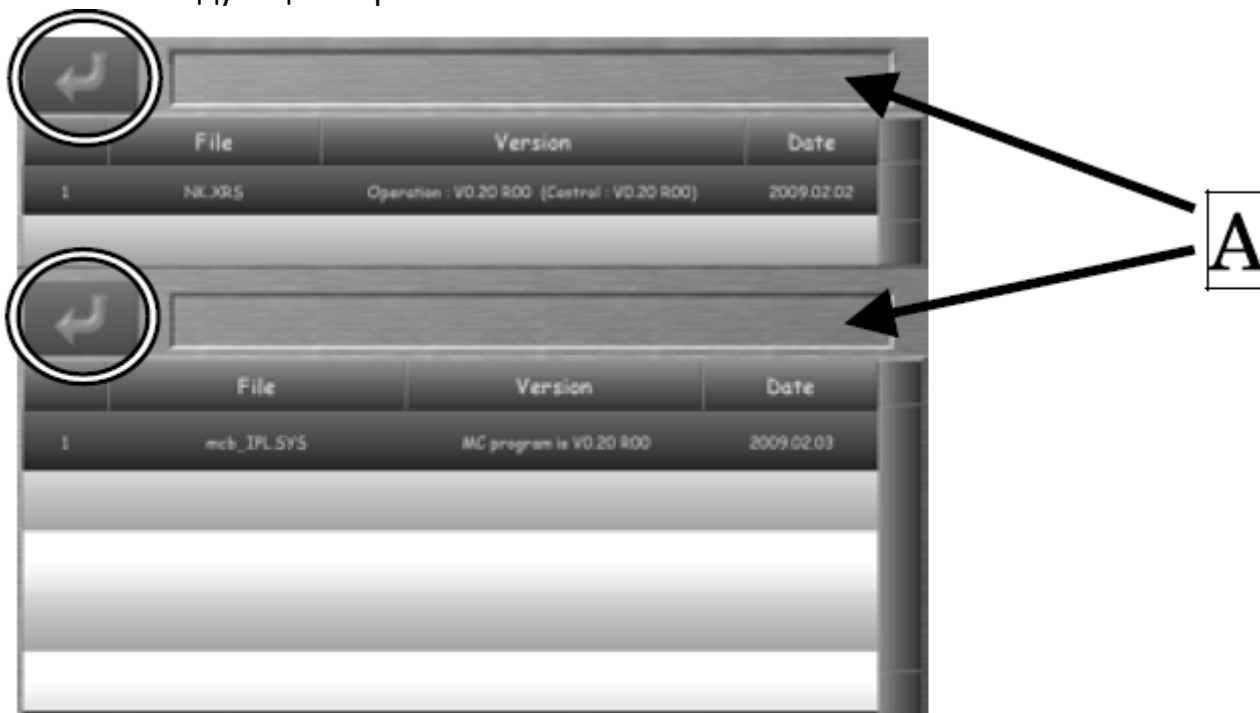
Файл обновления: mcb_IPL.SYS *Сохраните его в системной папке

Сохраните каждый файл системы в соответствующую папку на устройстве USB.



2. Обновление ПО

1. Выключите питание.
2. Вставьте USB Flash Drive, где содержатся обновления программного обеспечения.
3. Нажмите и удерживайте кнопку Origin key до звукового сигнала.
4. Появится следующий экран:



Управление показано выше.

A – ход обновления системы.

Программное обеспечение системы управления версиями показано в скобках



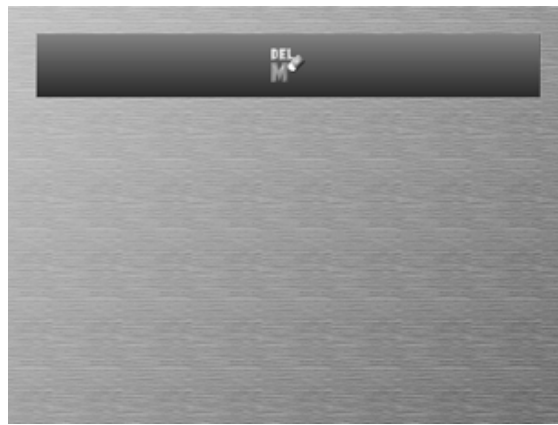
5. Выберите обновление, нажмите

6. Когда процесс завершится, выключите питание и перезагрузите систему.

3. Инициализация памяти

Инструкции для инициализации памяти машины и резервного копирования данных. Обратите внимание! После завершения инициализации, данные и резервные данные будут потеряны. Выполняйте эту операцию только тогда, когда это необходимо, чтобы стереть все ранее сохраненные проектные данные из памяти машины.

1. Выключите питание.
2. Нажмите и удерживайте кнопку Origin Key и верхнюю кнопку пуска Jog key при включении машины.
3. Появится экран.



4. Нажмите .

5. Появится .

Нажмите  для инициализации.

6. После нажатия появится окошко.



7. Перезапустите систему.

Оглавление:

Глава 1. Правила техники безопасности.....	2
Глава 2. Характеристики.....	5
Глава 3. Перед использованием	
1. Оформление и компоненты.....	6
2. Питание машины	
3. Установка стартовой точки.....	8
4. Экран	
5. Основные кнопки меню.....	9
6. Экран информации.....	10
7. Режим готовности и режим Drive.....	12
Глава 4 Ручные операции	
1. Смена цвета	
2. Обрезка нити.....	14
3. Зажим нити	
4. Аппликация.....	15
5. Рамка.....	16
Глава 5 Загрузка/сохранение проектов	
1. Перед использованием флэш-накопителя USB	
2. Основы USB Flash Drive.....	17
3. Загрузка проектов с USB Flash Drive.....	18
4. Сохранение проекта на USB Flash Drive.....	19
5. Управление USB	20
Глава 6 Память	
1. Выбор проекта	
2. Информация о проекте	
3. Экран проекта.....	23
4. Изменение размера отображения проекта.	
5. Поиск проекта в памяти	
6. Удаление проекта.....	24
7. Изменение имени проекта.....	25
Глава 7 Программы	
1. Список параметров.....	26
2. Настройка вышивки (повтор проекта).....	28
3. Автоматическая вышивка. Настройка.....	29
Глава 8 Шитье	
1. Стартовая точка	
2. Режим Drive	
3. Скорость машины	
4. Границы.....	31
5. Смена цвета (обучение).....	32
6. Коды функций.....	33

Глава 9 Сеть

1. Перед использованием сети	
2. Операции	
3. Формат файлов для сети.	
2. Регистрация кода оператора.....	34
3. Закрытие соединения.....	35
4. Вызов оператора	
5. Ждущий режим	
6. Загрузка проектов.....	36

Глава 10 Кнопки проектов

1. Основные кнопки проекта	
2. Кнопки.....	38

Глава 11 Выбор

1. Изменение настроек машины (МС)	
2. Список настроек МС	40
3. Режим блесток (Sequin)	
4. Настройка даты.....	47

Глава 12 Система

1. Структурирование системы.....	49
2. Обновление ПО	
3. Инициализация памяти.....	50