

В Е X R

Глава 1. Инструкции по безопасности

1. Инструкции по технике безопасности

- Перед использованием машины внимательно ознакомьтесь с инструкцией.
- 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.



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



◆ 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 Varudan. 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

	<p>⚠ WARNING</p> <p>Pointed needle will cause severe injury.</p> <p>Keep hand away from sewing head while operating.</p>	<p>Берегитесь иглы</p>
	<p>⚠ WARNING</p> <p>KEEP COVER CLOSED.</p> <p>Moving part can catch hair, finger, hand or clothes and will cause severe injury.</p> <p>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 style="text-align: center;">⚠ 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 style="text-align: center;">⚠ WARNING</p> <p>KEEP COVER CLOSED.</p> <p>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>

Глава 2. Введение

1. Технические характеристики

1. Проектная мощность – 100 проектов
2. Количество стежков в памяти: 1 проект – 1 млн стежков; общая память 10 млн стежков;
3. Дисплей: 8.4 inch Color LCD 640 x 480 dots (VGA)
4. Температура 5 - 45 градусов по Цельсию (Работа);
-20 - 60 градусов Цельсия (хранение);
5. Влажность 20 - 80% RH, без образования конденсата;
6. Заземление: сопротивление менее 100Ωhm;
7. Триммер - Совместимость Марк 4, 5, 6;
8. USB Порт USB2.0;
9. Сеть системы 100BASE / 10BASE
12. Аварийный выключатель

2. Особенности

1) Простые операции

Машина использует систему Windows™ CE (*1). Это дает высокое качество изображения и эксплуатации системы. Графический интерфейс пользователя со значками, которые легко распознать.

2) USB

X Серия Автомат имеет USB порты. Это дает возможность использовать карты памяти USB устройств, а также следующие дополнительные устройства могут быть подключены:

- устройство чтения карт памяти, сканера штрих-кодов-памяти USB
- клавиатура, дисковод, мышь.

3) Стандартизированные функции сети.

Машина может быть подключена к серверу сети по локальной сети. Таким образом, машина может принимать и отправлять данные проектов вышивки.

Кроме того, с помощью дополнительного программного обеспечения сети, ЛЕМ Server, машина может увидеть процесс записи и работу сервера.

4) Большой объем памяти.

Машина обладает памятью в 70 млн стежков.

5) Высокая скорость

Максимальная скорость в 10гpm набирается автоматически.

6) Минимальная скорость

Привод может контролировать скорость.

7) Автоматический контроль скорости.

Контроллер меняет автоматически скорость машины в зависимости от настройки стежка.

8) Информация о проекте.

Информация о проекте выводится на экране.

9) Данные системы

Данные системы могут быть изменены в зависимости от пожелания пользователя.

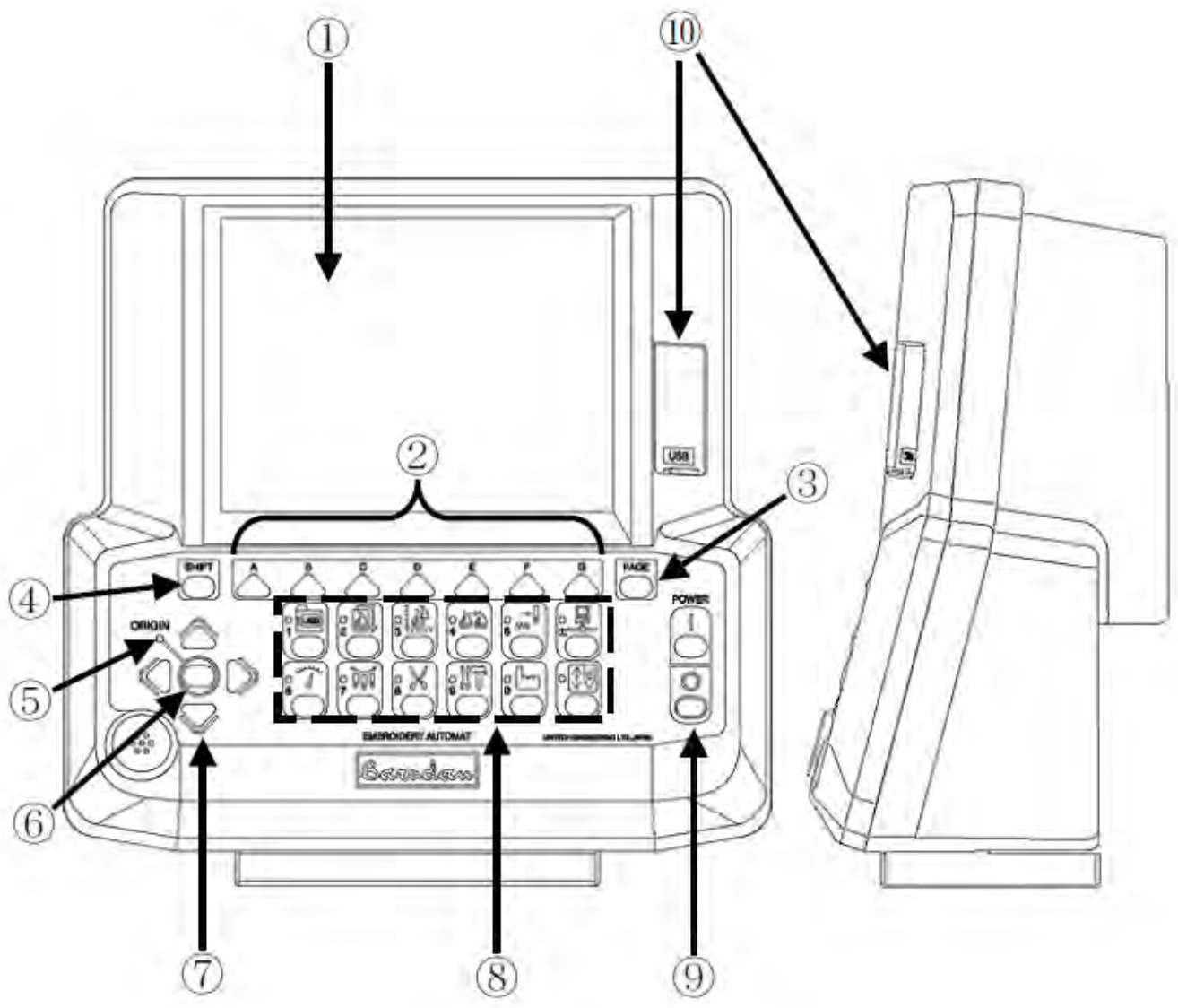
10) Настройщик иглы

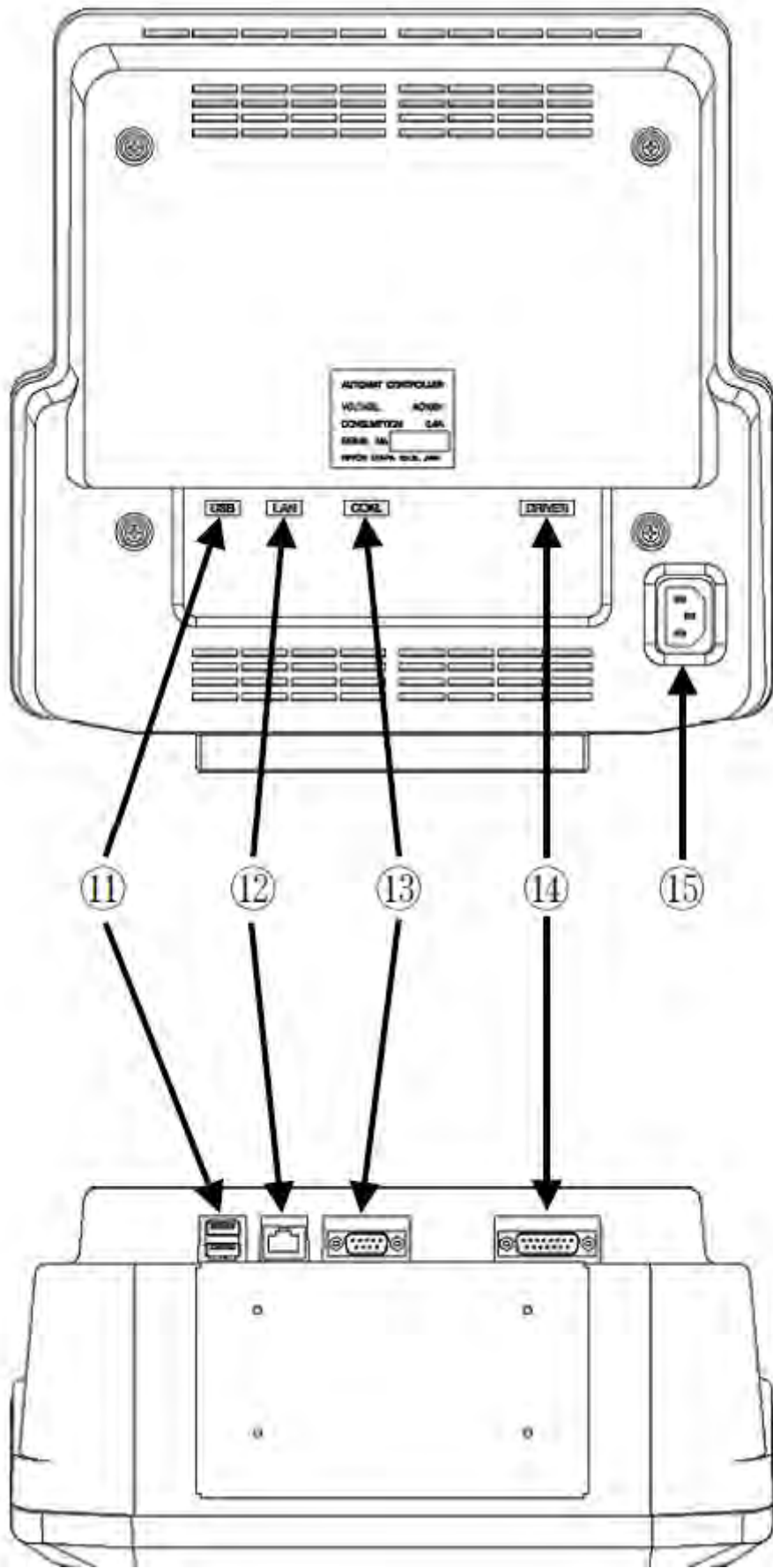
11) Автоматическая настройка аппликации

12) Автоматическое преобразование проекта.

13) Количество цветов проекта могут быть изменены по желанию.



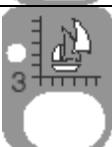

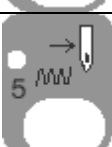

14) Установка стартовой позиции






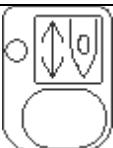




1. LCD Дисплей
2. Кнопки A, B, C, D, E, F, и G-keys
Кнопки управления функциями
3. Кнопка перелистывания страниц
4. Кнопка выбора параметров функции
5. LED
Горит, когда пантограф находится в начале координат.
Мигает, если выполняются какие-либо другие функции.
6. Кнопка начала координат
Перемещает пантограф в начало координат.
7. Кнопка шитья
Перемещает пантограф.
8. Кнопки панели
Все операции начинаются с выбора одной из кнопок.
9. Кнопки ON/OFF
Вкл./выкл. машины
10. USB (Порт 1)
Используется для загрузки проектов и обновления ПО.
11. USB (Порт 2)
Дополнительный порт.
12. LAN
Используется для подключения к локальной сети.
13. COM
Используется для загрузки проектов с PC на машину.
14. DRIVER
Разъем используется для подключения X-Series Driver Unit.
15. AC100V
Вход для питания AC100V

2. Основные кнопки

	Кнопка загрузки проекта из USB
	Кнопка управление проектами в памяти компьютера
	Кнопка редактирования проектов
	Кнопка изменения цвета
	Перемещение пантографа
	Кнопка сети

	Кнопка скорости
	Кнопка смены игл
	Кнопка обрезки нити
	Кнопка настройки автоматических параметров
	Кнопка информации о настройках
	Переключение между режимами

3. 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.

4. Установка стартовой точки

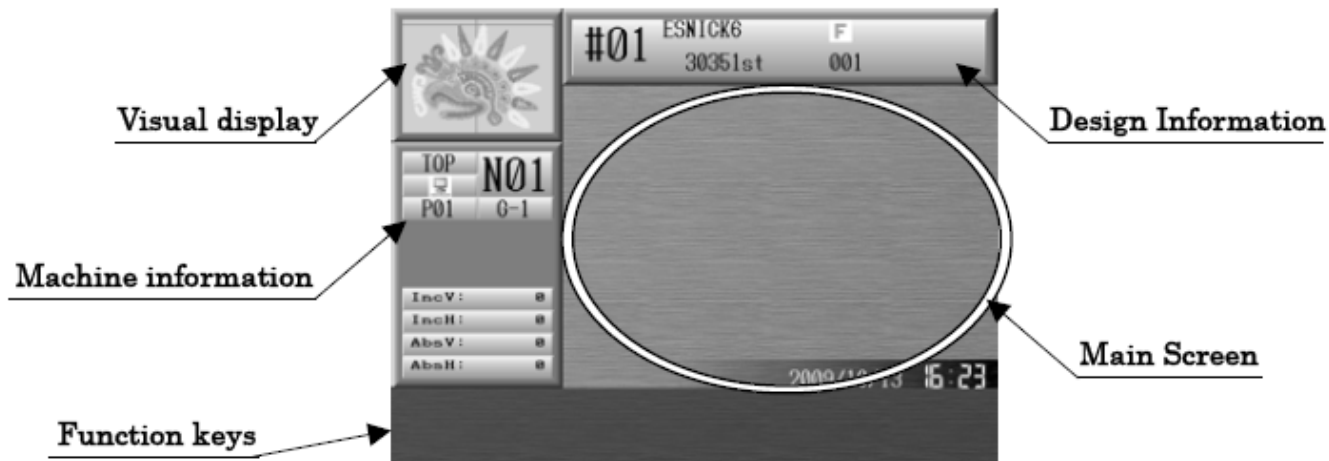
Когда машина включается первый раз, должна быть установлена стартовая точка.

1. Включите машину
2. После отображения логотипа BARUDAN появится следующий экран.



3. Нажмите  для установки стартовой точки.

5. Экран



Main screen.

Дата и время отображается в правом нижнем углу экрана.

Стартовый экран: Экран пуст после первого поворота на машине.

Design Information

Показывает выбранный проект и информацию о машине.

Function keys

Операции начинаются с нажатия одной из кнопок

Visual display

Отображение проекта

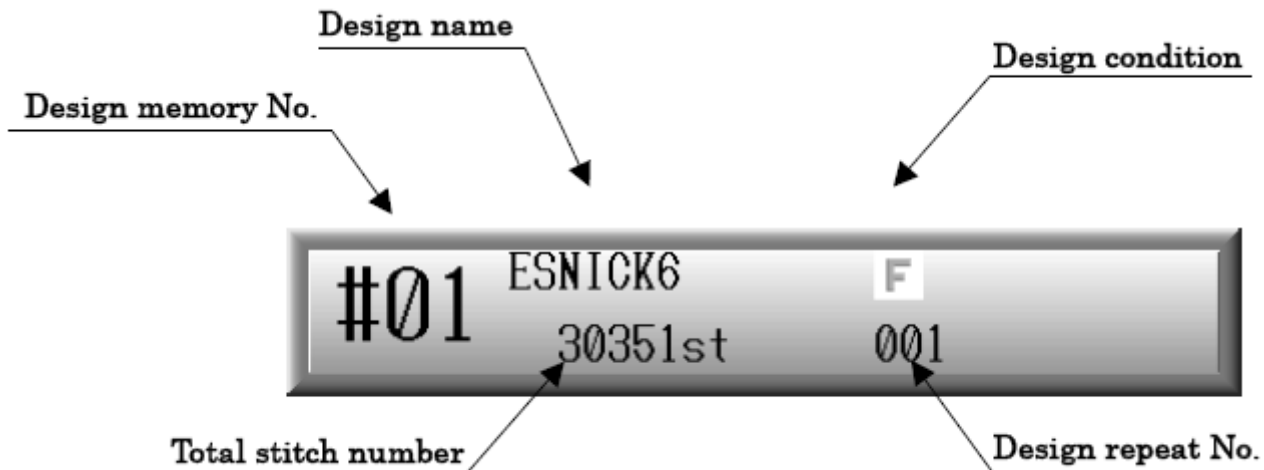
Machine Information screen

Информация о состоянии машины

6. Экран информации

6-1 Экран информации (Режим готовности)

В режиме готовности отображается информация о проекте и машине.



Design memory No.

Номер проекта

Design name






Имя проекта

Total stitch number

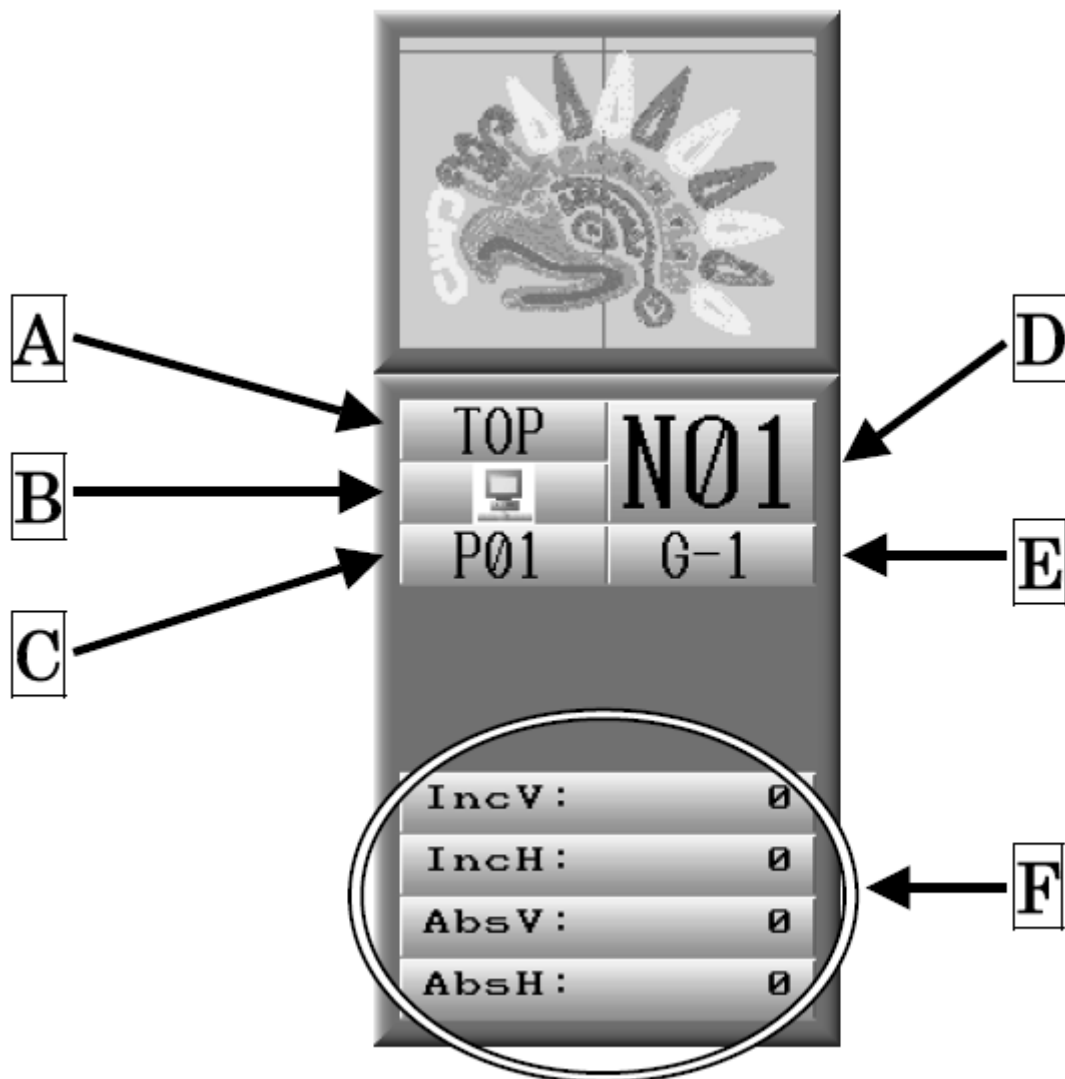
Общее количество стежков

Design condition


Состояние проекта


	Отображается, когда изменен MC #3
	Отображается, когда изменен MC #6
	Отображается, когда изменен MC #13
	Отображается, когда проект загружен из сети
	Отображается, когда проект отредактирован DSP

6-2. Экран информации



A Отображается TOP, когда основной вал остановлен.

B Отображается , когда установлено соединение.

Отображается , когда соединение отсутствует.

C Высота лапки


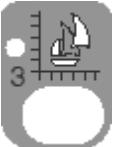

D Номер выбранной иглы

E Номер зарегистрированной группы

F Отображается расстояние перемещения пантографа.

7. Настройка отображения списка



1. Нажмите ,  или  в основном меню.
2. Нажмите кнопку Shift.



Нажмите Shift еще раз для возврата.



3. Нажмите  для переключения между экранами списка проектов.





4. Нажмите , чтобы показать или скрыть экран информации.



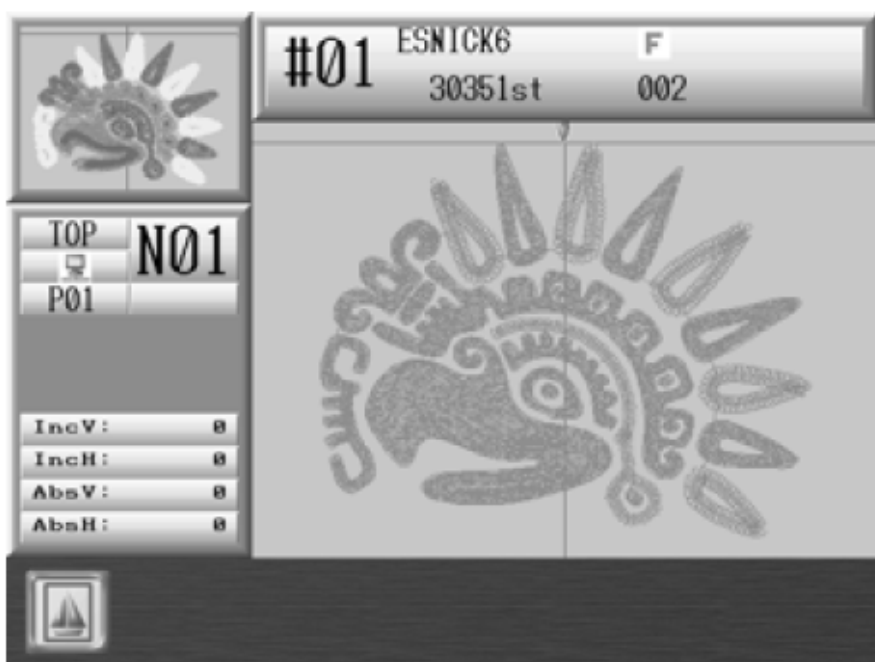
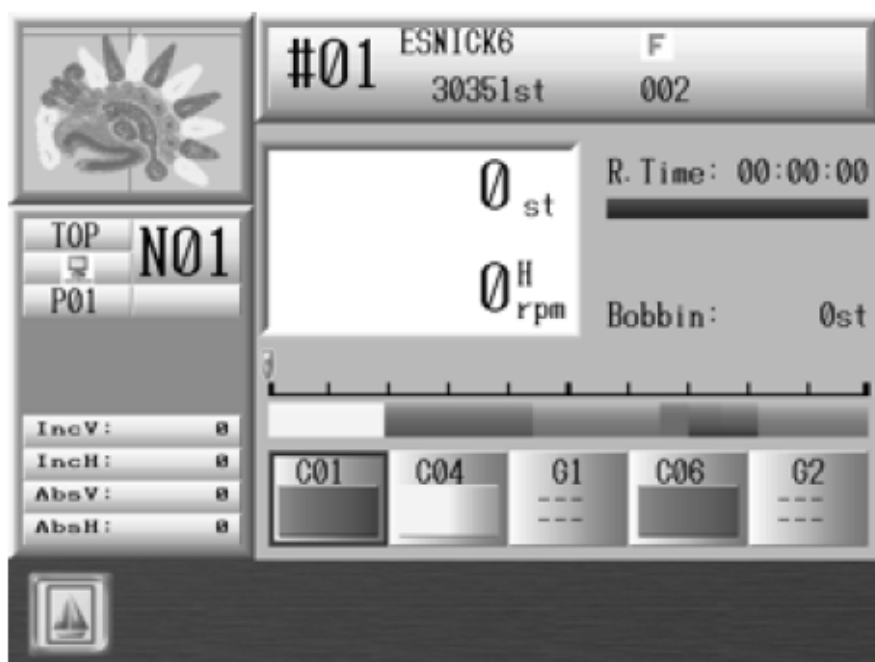
XS автомат обладает двумя режимами: Режим ожидания и режим Drive.

9. Переключение экранов

9. Переключение

При нажатии кнопки Page произойдет переключение экранов.

Основной экран



Расширенный экран

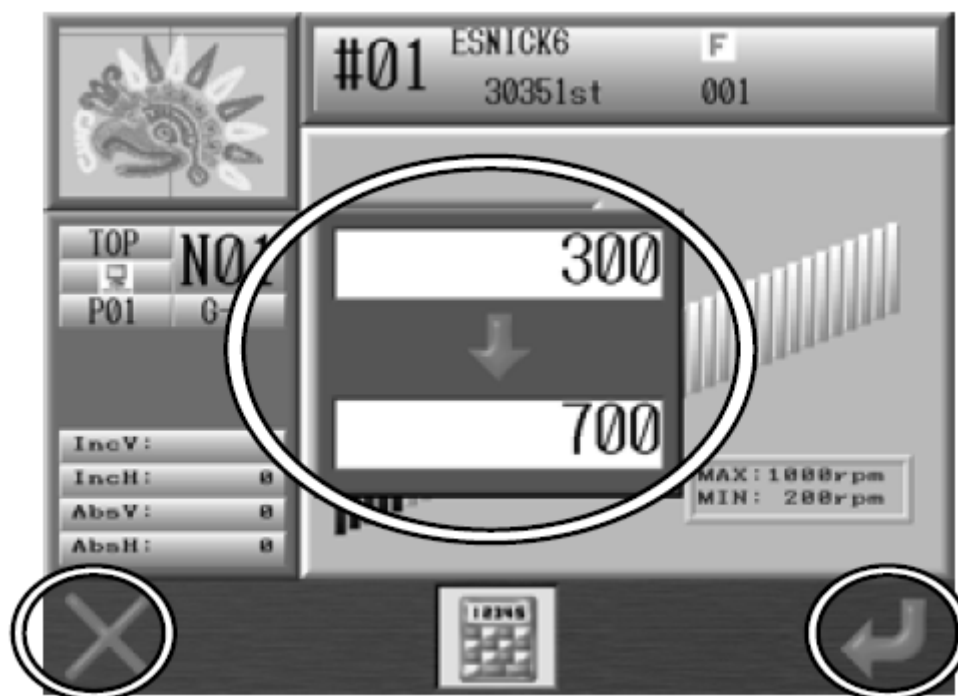
10. Числовое меню

При изменении каких-либо значений выводится числовое меню.



Нажмите


Введите новое значение.





300 – текущее значение.

700 – новое значение.

1. Используйте числовые кнопки для ввода значений.

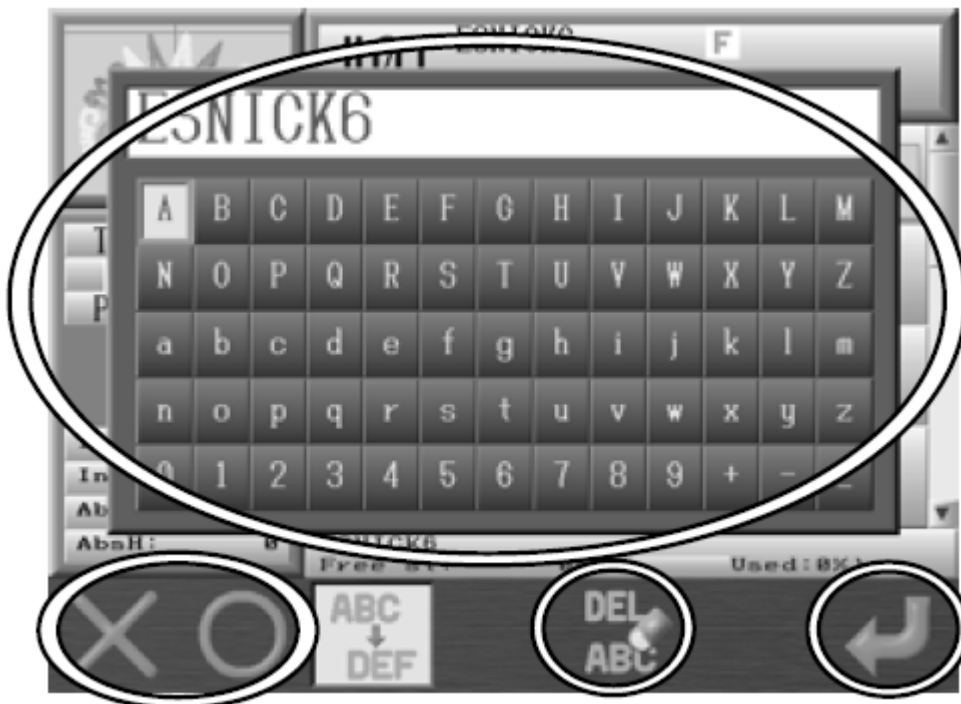
2. Нажмите кнопку  для удаления последнего символа.

3. Нажмите  для ввода значения.

4. Нажмите  для того, чтобы закрыть окно ввода символов.

11. Поле ввода

Нажмите .




1. Выберите символ.




2. Нажмите  для того, чтобы удалить последний символ.



Нажмите  для ввода символа.




Нажмите  для того, чтобы удалить все символы.



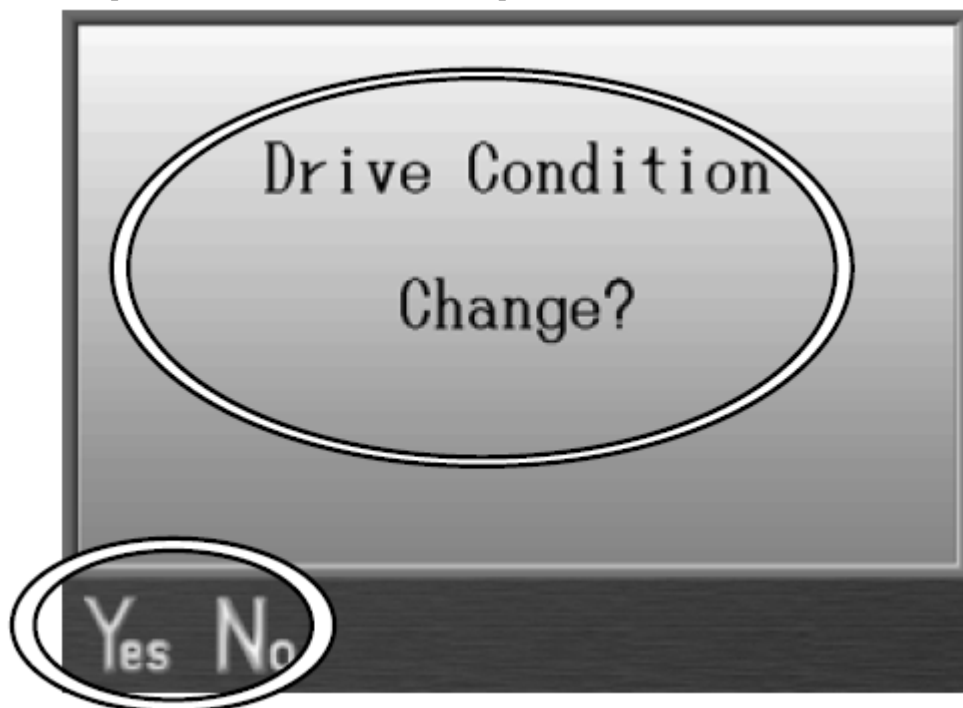
3. Нажмите  для сохранения.




4. Нажмите  для выхода без сохранения.

12. Подтверждающее сообщение

После изменения настроек появляется окно подтверждения.



1. Нажмите  для подтверждения.

2. Нажмите  для отмены.

13. Сообщение об ошибке

В случае ошибки появится такое сообщение:



В сообщении будет указан код ошибки.

Нажмите  для того, чтобы закрыть окно.

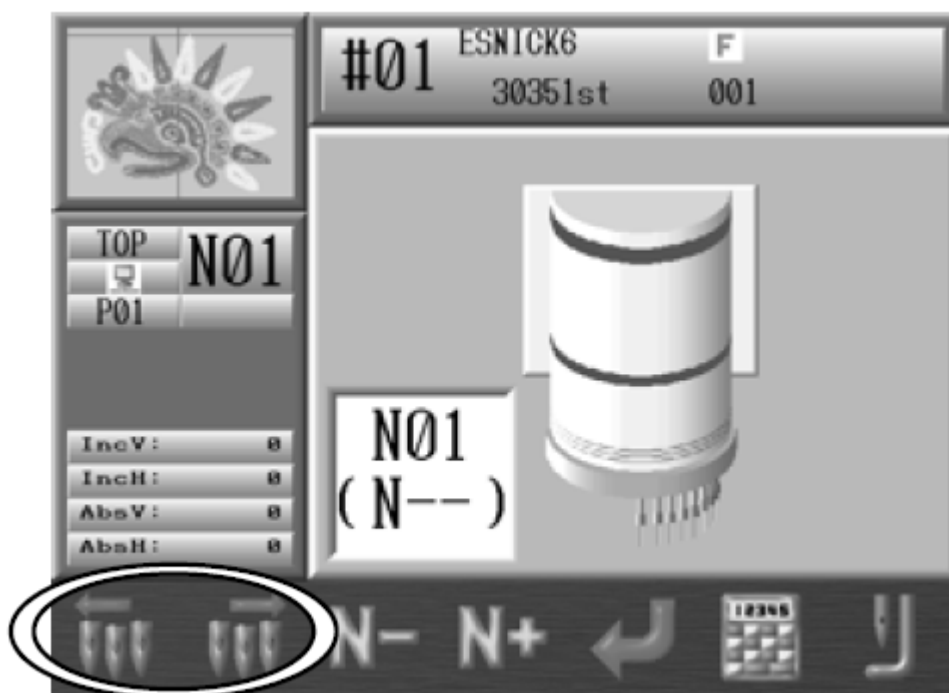
Chapter 4 Ручные операции

1. Смена цвета

1-1. Ручная смена цвета




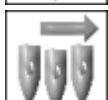
1. Нажмите  в основном меню.




2. Выберите номер иглы.




Нажмите  для того, чтобы уменьшить номер иглы

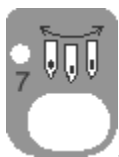


Нажмите  для того, чтобы увеличить номер иглы.

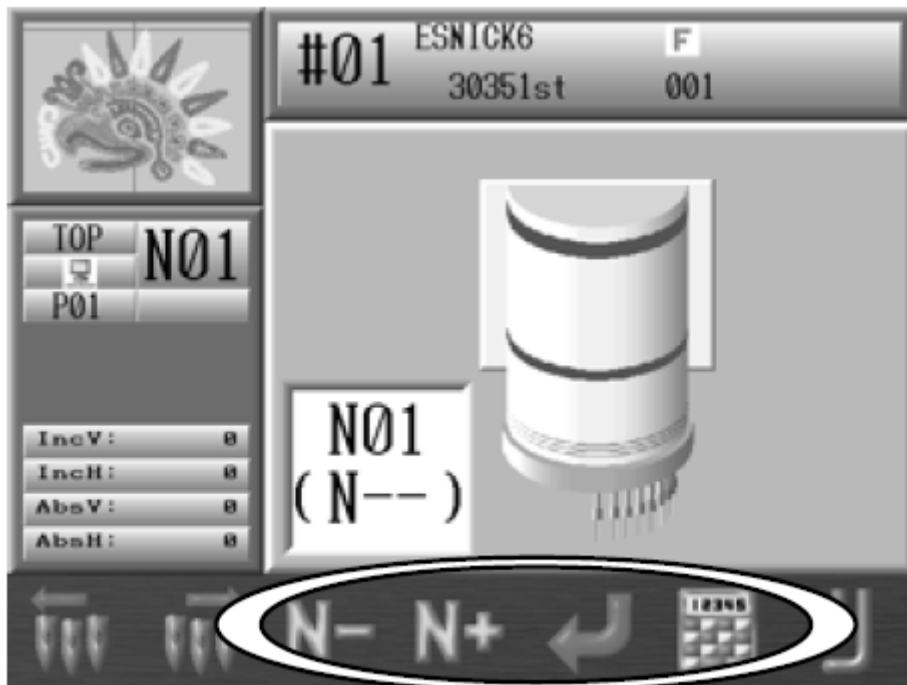


Нажмите  для возврата к стартовому экрану.


1-2. Иглы




1. Нажмите



2. В окне отображается номер текущей иглы, в скобках – номер, который вы ввели.

Нажмите  для того, чтобы уменьшить номер иглы.

Нажмите  для того, чтобы увеличить номер иглы.

Нажмите  для подтверждения.

3. Номер иглы можно изменить с помощью меню ввода, нажав кнопку



2. Настройка высоты прижимной лапки.



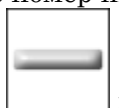
1. Нажмите  в стартовом меню.

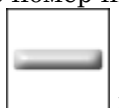


2. Нажмите  для регулировки прижимной лапки.




3. Выберите номер иглы для настройки.



4. Нажмите  для уменьшения высоты



Нажмите  для увеличения высоты

3. Обрезка нити

3-1. Обрезка верхней и нижней нити



1. Нажмите .

2. D14 Появится сообщение.

Нажмите пусковой переключатель для старта обрезки.





Для отмены обрезки нажмите

3-2. Обрезка нити бобины



1. Нажмите



2. Нажмите



Очистка



Нажмите для очистки ножниц.



Нажмите для того, чтобы выйти из режима очистки

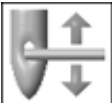
4. Зажим



1. Нажмите

2. Появится следующее окно:





3. Нажмите  для пуска или отмены зажима.

Нажмите  для возврата.

5. Аппликация

Функция помогает точно установить рамку или иглу в нужное место для вышивки аппликации.

1. Нажмите  в основном меню.

2. Нажмите , появится окно, нажмите стартовый ключ.



Нажмите  для возврата.

3. Вручную переместите игловодитель ближе к ткани

6. Смещение рамки

Функция помогает переместить пантограф для кадрирования аппликации.



1. Нажмите  в основном меню.



2. Нажмите .




3. Появится сообщение D14, нажмите стартовый ключ. Пантограф пройдет по высоте картины.

7. Счетчик

Счетчик останавливает машину, и обрезает нить, когда заданное количество стежков сшито. Когда машина останавливается, загорается зеленая лампочка. При нажатии пускового переключателя счетчик автоматически сбрасывается. Для того, чтобы отключить функцию установите 0.



1. Нажмите .

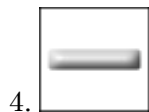
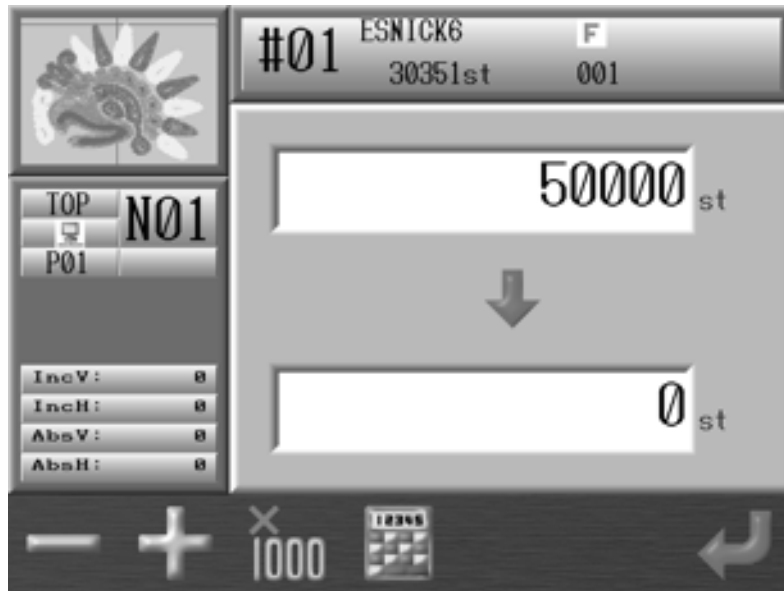


2. Нажмите .

3. Верхнее окошко - значение по умолчанию.

Окошко ниже – стартовое значение.

Далее – значение по умолчанию, установленное ранее.



4. (A-key) : Значение по умолчанию уменьшается на 100 стежков.



(B-key) : Значение по умолчанию увеличивается на 100 стежков.



(C-key) : Значение увеличивается или уменьшается на 1000 стежков.



(D-key) : Числовое меню.




5. Нажмите для подтверждения новых значений.

8. Тормоз основного вала

1. Нажмите  в основном меню.

2. Нажмите .

3. Нажмите , чтобы запустить или остановить тормоз.



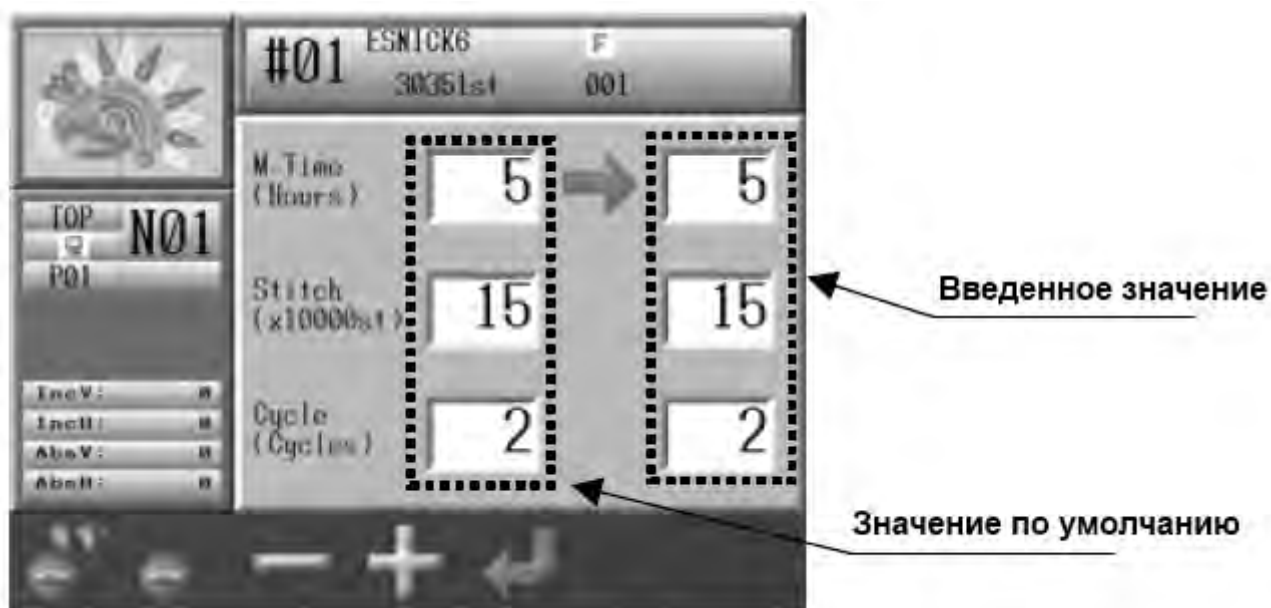
9. Смазка машины

9-1. Меню смазки машины

1. Нажмите  в основном меню.

2. Нажмите .

3. Нажмите , появится меню смазки машины.

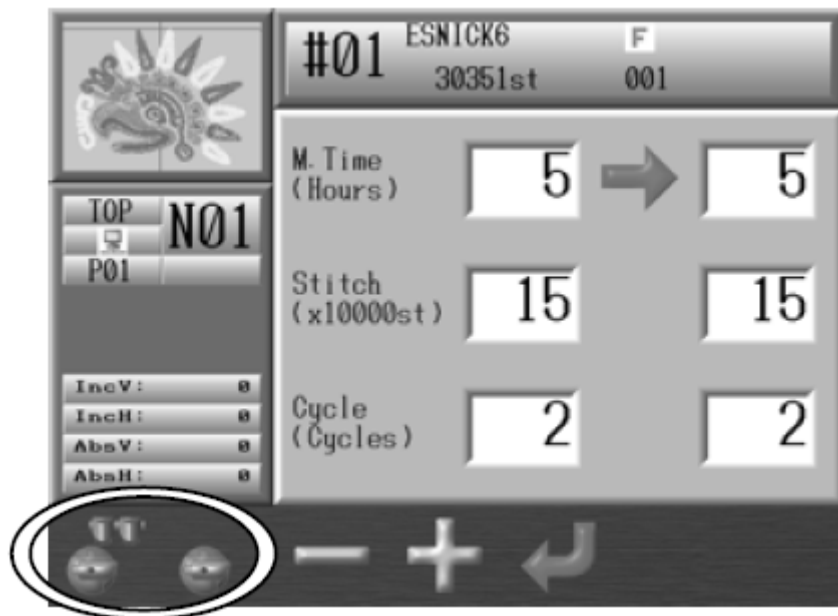



9-2. Ручная смазка

1. Нажмите  в основном меню.

2. Нажмите .

3. Нажмите , появится меню смазки машины.



4. Нажмите и удерживайте  для смазки.

Глава 5 Загрузка/сохранение проектов

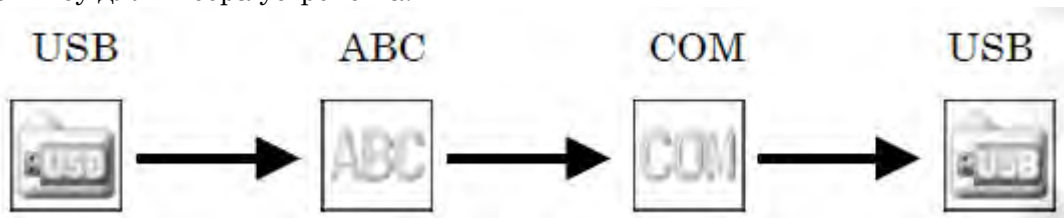
1. Перед загрузкой и сохранением проектов

1-1. Выбор устройства для загрузки

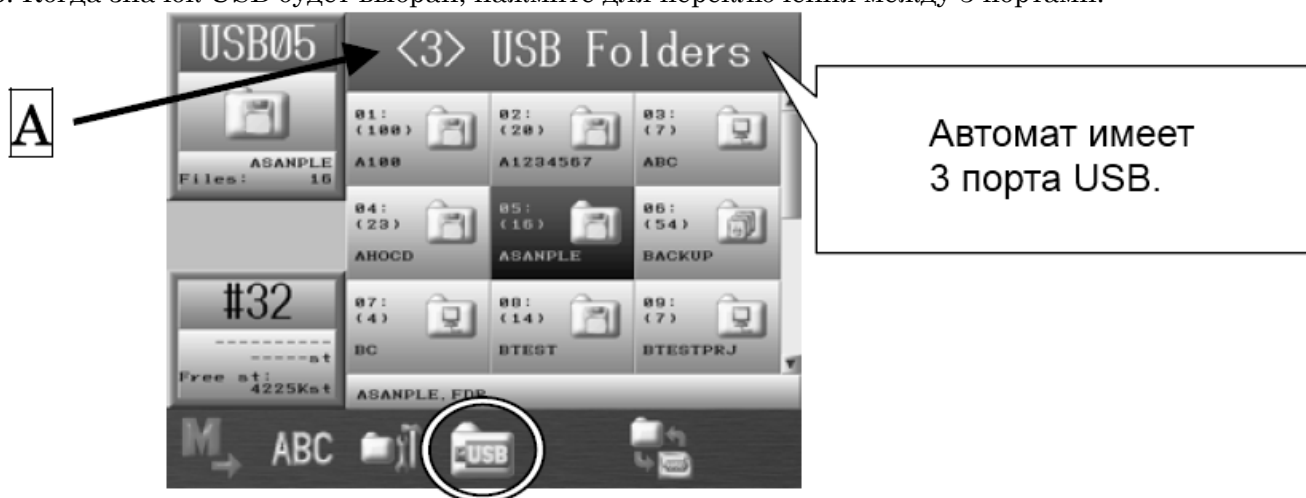


1. Нажмите

2. Нажмите В-key для выбора устройства.



3. Когда значок USB будет выбран, нажмите для переключения между 3 портами.



A

: Отображается, когда выбран 3й порт.

1-2. Пауза/отмена



1. Нажмите для паузы.



2. Нажмите для паузы/отмены загрузки.



Нажмите для продолжения загрузки.



2. Перед использованием USB накопителя

1. Накопитель можно использовать для следующих целей:

1. Хранение файлов

- Сохранение/загрузка проектов в формате FDR (.U01).
- Сохранение/загрузка проектов в формате сети (.PRJ).
- Сохранение файлов в формате TFD (.DST and .DSB).
- Резервное копирование файлов

2. Система обновления программного обеспечения

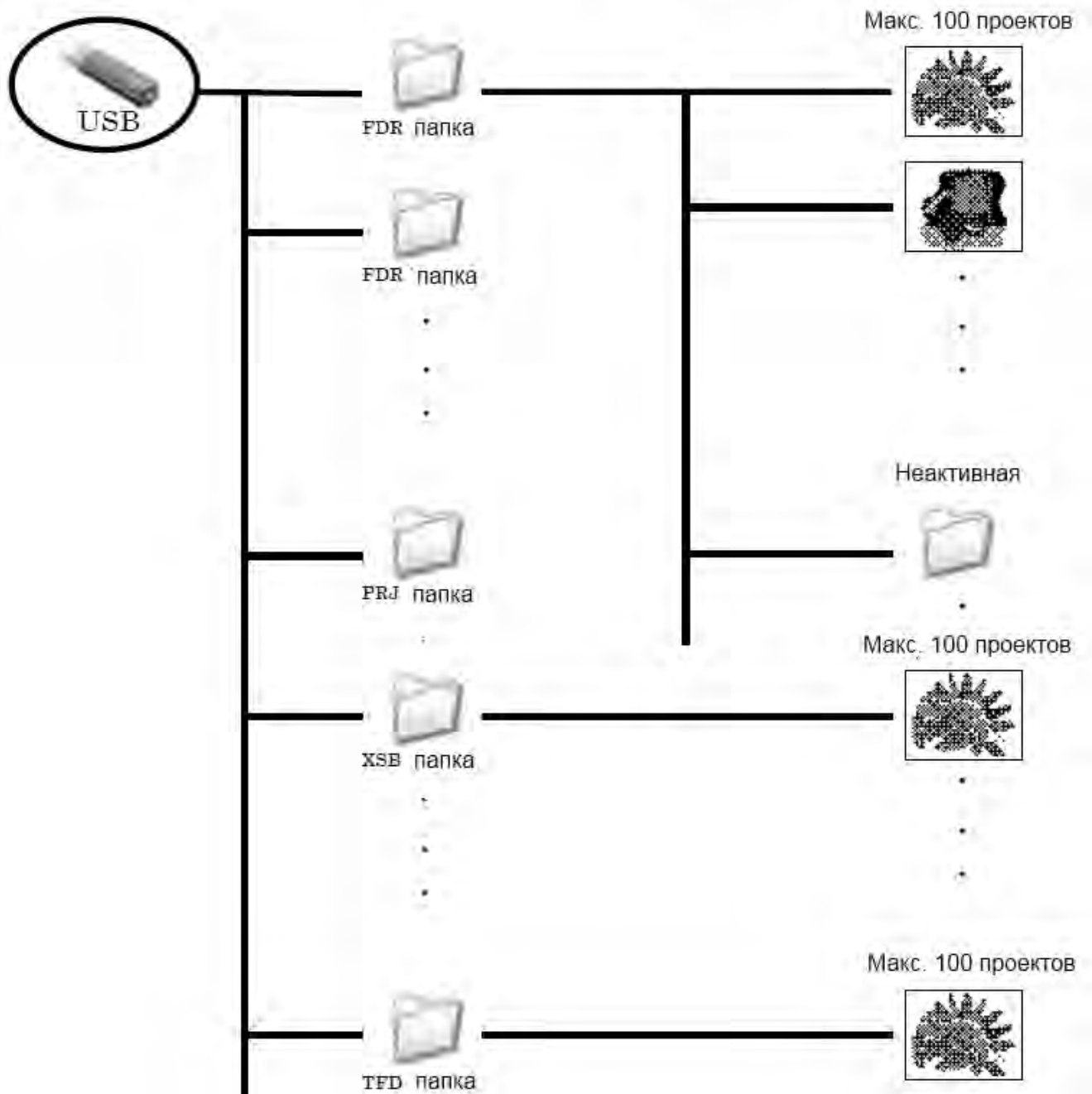
Программное обеспечение можно обновить с помощью USB Flash Drive.

3. Редактирование

Файлы с USB накопителя можно редактировать на компьютере.

2. Основы USB Flash Drive

Накопитель должен иметь несколько папок под разные форматы файлов.



3. Загрузка проектов с USB накопителя



1. Нажмите  в основном меню.

2. Выберите USB накопитель. Нажмите кнопку D-кей, если есть необходимость выбрать какой-либо из USB портов.

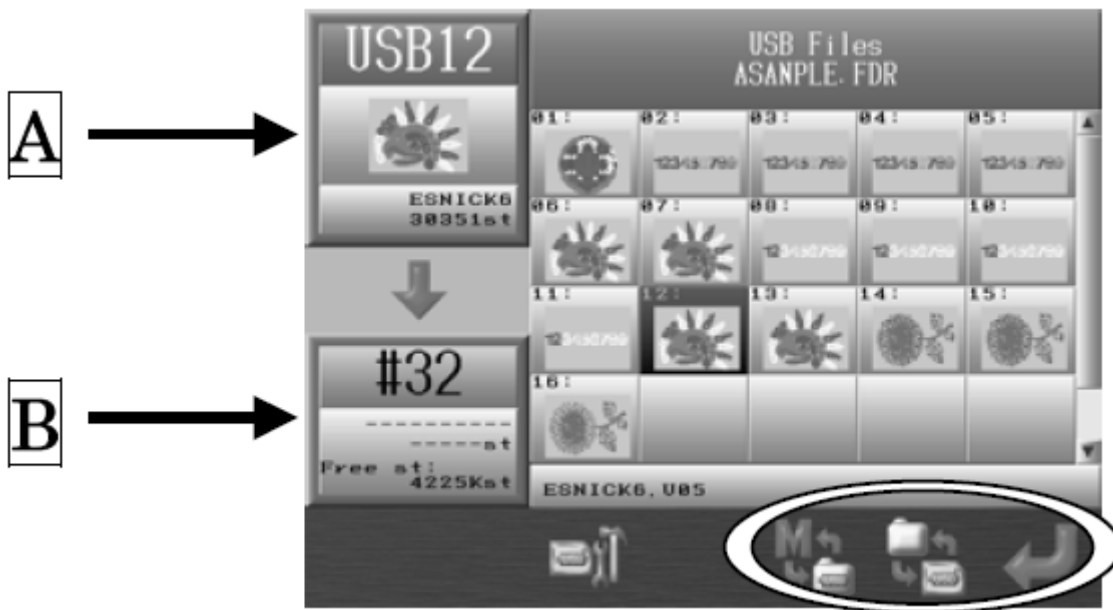
3. Появится экран загрузки проектов.



4. Выберите папку, в которую вы хотите загрузить проект.



5. Нажмите кнопку для того, чтобы отобразить проекты в выбранной папке.



A – Отображается информация о выбранном проекте.

B – Отображается информация о памяти.



Нажмите еще раз для возврата.

6. Выберите проект, который вы хотите загрузить.

1. Выберите проект и нажмите кнопку ORIGIN. Рядом с выбранным проектом отобразится (*).

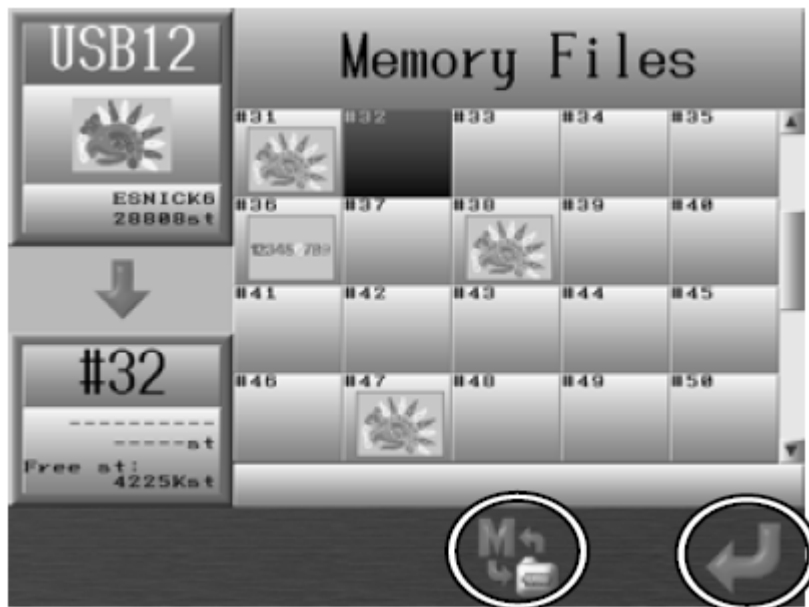
2. Выберите больше проектов и нажмите кнопку ORIGIN для того, чтобы их отметить.

3. Если вы хотите отменить выбранный проект, выберите проект еще раз и нажмите снова кнопку ORIGIN.

7. Вы можете сохранить проект в определенной ячейке памяти.



8. Нажмите , откроется список файлов.



9. Выберите место, куда вы хотите сохранить проект.



10. Нажмите  для загрузки.

3-2. Добавление проекта



1. Нажмите .

2. Выберите папку, в которую вы хотите загрузить проект.



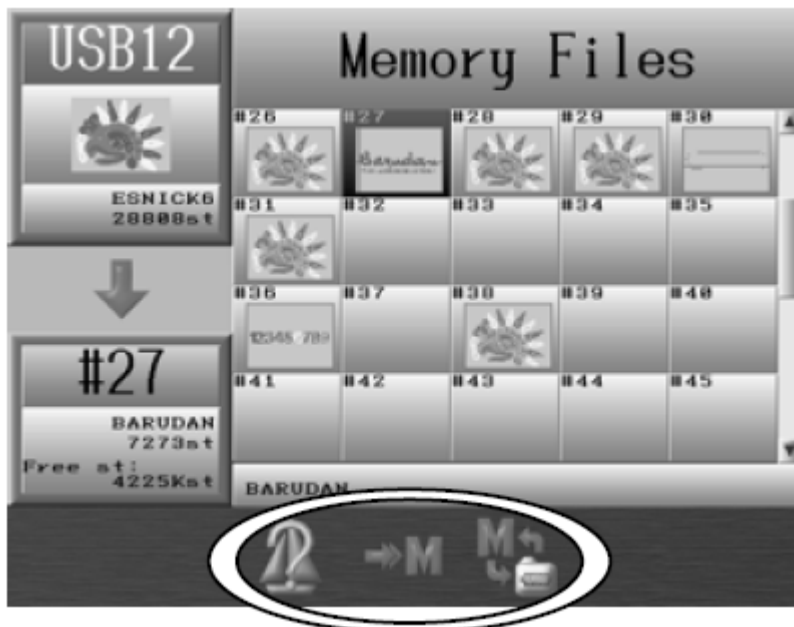
3. Нажмите , отобразится список файлов.



4. Выберите проект, который вы хотите загрузить.



5. Нажмите .



6. Выберите проект, который вы хотите добавить.



Для отображения информации нажмите



7. Нажмите для старта.



8. Нажмите

3-3. Резервная копия



1. Нажмите


2. Выберите XSB папку, которую надо восстановить.



3. Нажмите






4. Нажмите  для страта загрузки сохраненной копии.

Нажмите  или  для отмены.

3-4. Информация о проекте


1. Нажмите .

2. Выберите папку, в которой вы хотите посмотреть информацию о проекте.


3. Нажмите  для того, чтобы отобразить список проектов.



4. Выберите проект.

5. Нажмите , чтобы отобразить административный экран.



6. Нажмите , чтобы отобразить экран информации.


Нажмите  еще раз для возврата.

Нажмите  для выхода

4. Сохранение проектов на USB накопителе

4-1. Сохранение проектов

1. Нажмите .

2. Нажмите  для отображения загрузки.



Нажмите  для возврата.

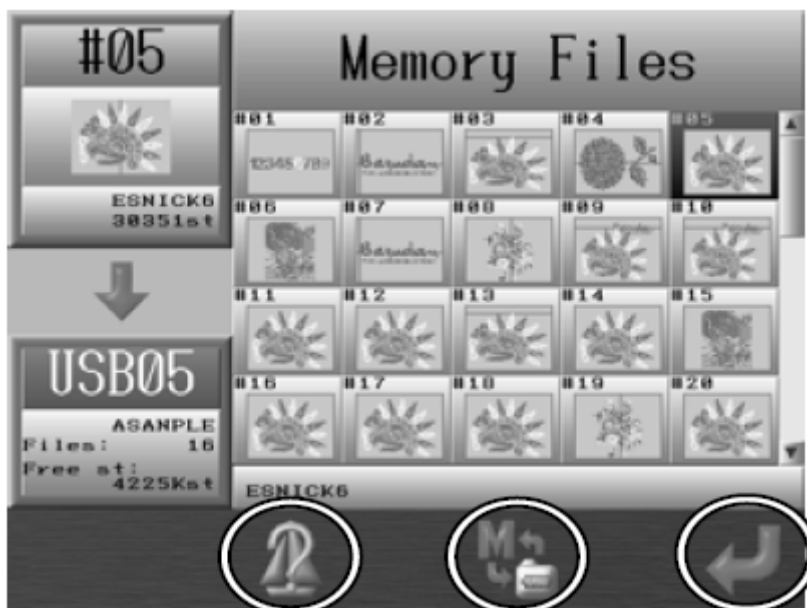
3. Выберите папку на USB накопителе, где вы хотите сохранить проект.



Нажмите для отображения проектов в папке.



4. Нажмите, чтобы отобразить список проектов.



Для отображения информации нажмите



Нажмите для возврата.



5. Выберите проект в памяти для загрузки на USB накопитель.



6. Нажмите для подтверждения

4-2. Резервное копирование.



1. Нажмите в основном меню.




2. Нажмите



3. Выберите папку XSB, в которую вы хотите сохранить резервную копию.



4. Нажмите



5. Нажмите  для старта копирования.

Нажмите  или  для отмены.

5. USB

5-1. Создание папки



1. Нажмите



2. Нажмите




Для возврата нажмите  еще раз.

3. Выберите тип папки, которую вы хотите создать.

(E-key)  FDR папка.

(F-key)  PRJ папка.

(G-key)  XSB папка.


4. Нажмите , появится всплывающее окошко.

5-2. Удаление папки


1. Нажмите .

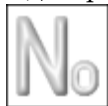
2. Выберите папку, которую вы хотите удалить.

3. Нажмите .

4. Нажмите , появится всплывающее окошко.




5. Нажмите  для подтверждения удаления.




6. Нажмите  или  для отмены и возврата.

5-3. Удаление проектов с USB накопителя



1. Нажмите .
2. Выберите папку, из которой вы хотите удалить проект.



3. Нажмите  для отображения списка проекта.




4. Нажмите , появится экран администратии.




Для возврата нажмите 



5. Выберите проект для удаления.



6. Нажмите , появится всплывающее окошко подтверждения.



7. Нажмите  для удаления проекта.

Нажмите  и , чтобы удалить все проекты.

Нажмите  для отмены.

5-4. Смена имени папки



1. Нажмите .

2. Выберите папку, у которой вы хотите изменить имя.



3. Нажмите .



4. Нажмите кнопку SHIFT-key.

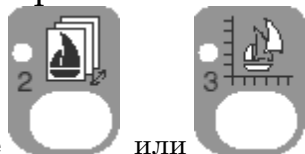



5. Нажмите



Глава 6 Проекты

1. Выбор проекта



1. Нажмите  или .
2. Отобразится информация о всех проектах в памяти компьютера.



3. Выберите проект, который вы хотите вышить.



Для выхода нажмите  или .

2. Информация о проекте

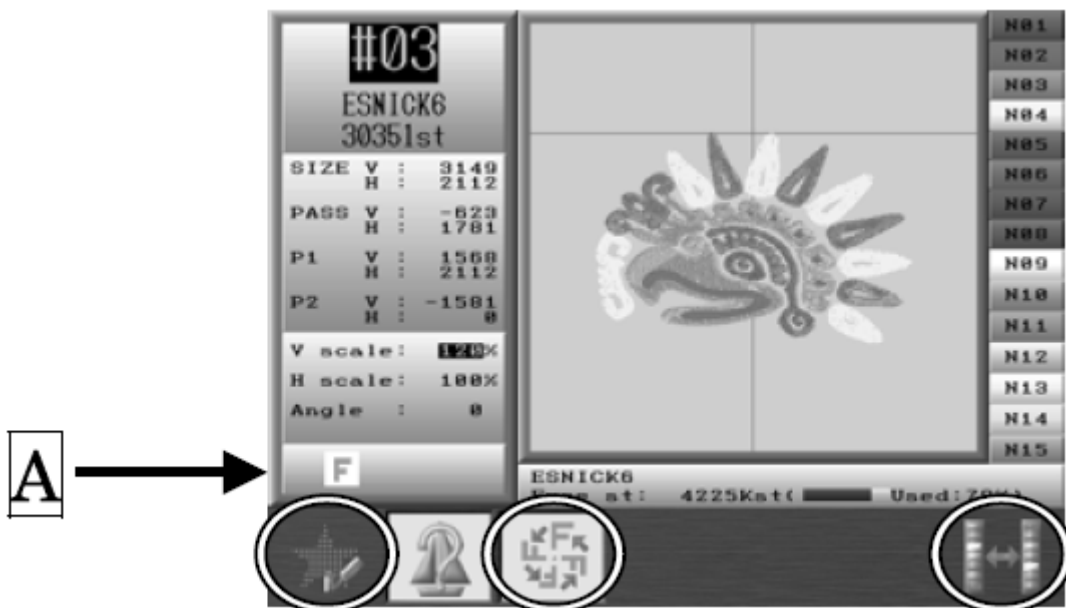


1. Нажмите .

2. Выберите проект, информацию о котором вы хотите просмотреть, и нажмите .



3. Отобразится информация о выбранном проекте



A: Дополнительные значки

3. Расчет производства



1. Нажмите





2. Нажмите для подсчета производства.

3. Номер проекта, имя проекта, количество стежков, объемы производства отображаются в списке.

Name	Stitches	Prod#
#01: ESNICK6	8st	0
#02: C4	8st	0
#03: 777	8st	0
#04: A1234567	8st	0
#05: BARUDAN	8st	0
#06: HANA	8st	0
#07: ESNICK6	8st	0
#08: CAR	8st	0
#09: ESNICK6	8st	0
#10: C4	8st	0
#11: 777	8st	0
#12: A1234567	8st	0

ESNICK6
Total prod#: 0


4. Нажмите  для сброса значений одного проекта.

Нажмите  для подтверждения сброса.

Нажмите  или  для отмены сброса и выхода.

5. Для сброса значений всех проектов нажмите кнопку



6. Нажмите  для подтверждения сброса.

Нажмите  или  для отмены сброса и выхода.

5. Удаление проектов из памяти

1. Нажмите .

2. Выберите проект и нажмите кнопку  для удаления проекта



3. Нажмите  для подтверждения удаления.

Нажмите , затем , чтобы удалить все проекты из памяти.

Нажмите  для отмены.

6. Смена цвета в проекте



1. Нажмите

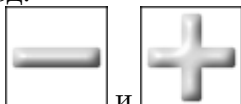


2. Выберите проект и нажмите кнопку

3. Отобразится список кодов изменения цвета.



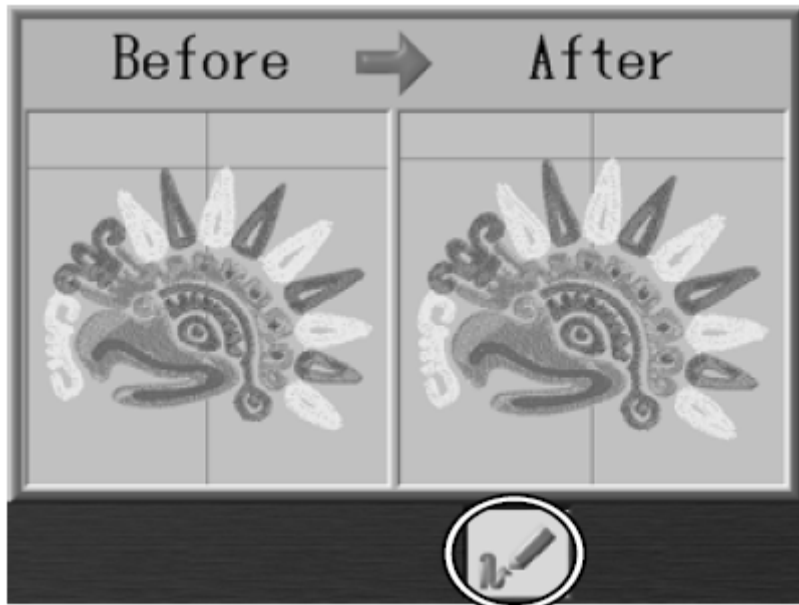
4. Выберите нужный код.



5. Используйте кнопки




6. Нажмите для того, чтобы просмотреть изменения.





Нажмите  для возврата.


7. Нажмите  для старта изменений.

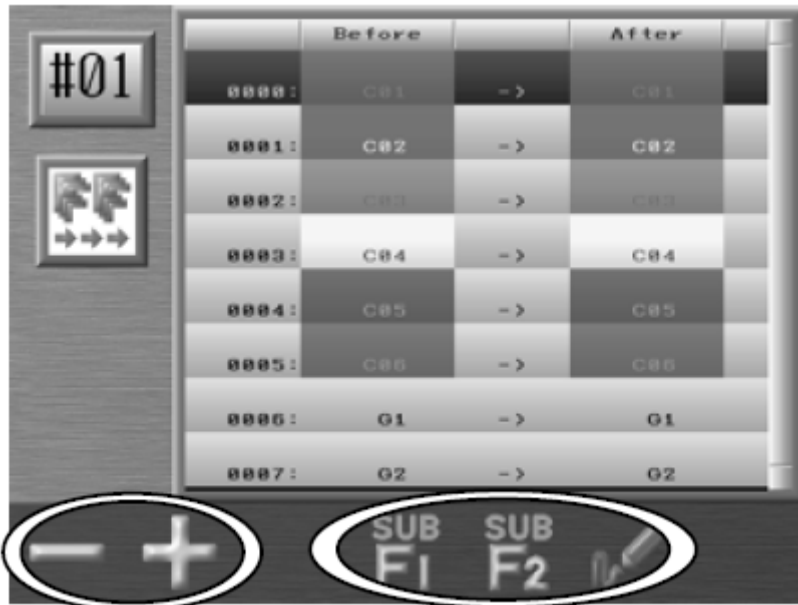
Нажмите  для возврата в основное меню.


6-2. Внесение изменений



1. Нажмите кнопку .



2. Выберите проект, в который вы хотите внести изменения. Нажмите .

3. Нажмите , чтобы отобразить список кодов изменений.




Нажмите  для просмотра изменений.


4. Используйте кнопки  и , чтобы изменить код.

5. Нажмите  или  для возврата.



Нажмите  для просмотра изменений.

6. Используйте кнопки  и , чтобы изменить код.

7. Нажмите  для возврата.

7. Набросок шитья

2 цели функции:

- . использование наброска шитья с помощью проколов в ткани, шитье по наброску
- . использование наброска шитья с помощью проколов в ткани для вырезания образца



1. Нажмите



2. Нажмите



3. Нажмите, появится набросок.



Memory: выбор секции памяти для сохранения контура


Space: пространство вокруг наброска


Pitch: длина стежка


Start color: выбранный цвет

Style: форма линии

4. Выберите значение, которое вы хотите изменить

5. Нажмите  для того, чтобы увеличить значение.

Нажмите  для того, чтобы уменьшить значение.

6. Нажмите  для подтверждения изменений.

8. Расход нити

1. Нажмите 


2. Нажмите 



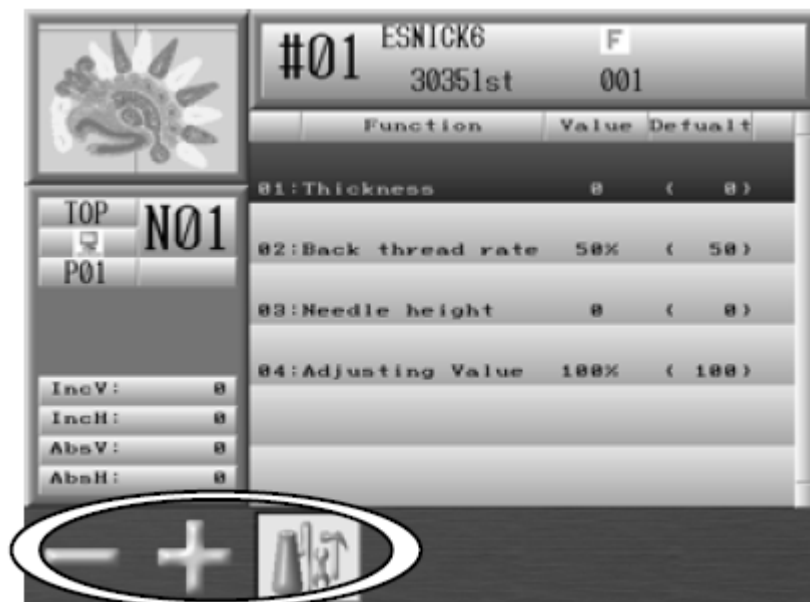
The screenshot shows a control panel with a top status bar displaying "#01 ESNICK6 F" and "30351st 001". Below this is a table with columns "Function", "M", and "st". The table lists functions N01 through N09 with their corresponding values in meters and stitches. On the left side of the panel, there are buttons for "TOP", "P01", and "N01", along with indicators for "IncV", "IncH", "AbsV", and "AbsH", all set to "0". At the bottom, there are three circular buttons: the first has "M" and "Inch" with a diagonal line, the second has a thread icon, and the third has a thread icon and a wrench icon.

Function	M	st
N01	4.88M	1042st
N02	3.27M	1456st
N03	26.78M	12044st
N04	13.61M	5876st
N05	3.59M	1577st
N06	16.15M	7428st
N07	-----	--M -----st
N08	-----	--M -----st
N09	-----	--M -----st

Нажмите  для возврата.

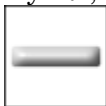
3. Нажмите  для того, чтобы отобразить результат в метрах или дюймах.


4. Нажмите 




Нажмите  для возврата.

5. Выберите пункт, который вы хотите изменить.



6. Нажмите  для того, чтобы уменьшить значение.



Нажмите  для того, чтобы увеличить значение.

7. Функции

Пункт	Функция	Значение	Значение по умолчанию
Thickness	Толщина ткани измеряется в миллиметрах.	0.0~9.9mm	0.0mm
Back Thread Rate	Отношение потока нити	0~100%	50%
Needle Height	Регулировка высоты иглы	0~2.0mm	0mm
Adjusting Value	Калибровка потребления нити	50~200%	100%

Глава 7 Программы

1. Изменение программных установок



1. Нажмите



2. Выберите проект и нажмите

3. Отобразится программный лист



4. Выберите пункт, который вы хотите изменить.



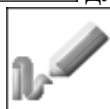
5. Нажмите, чтобы уменьшить значение.



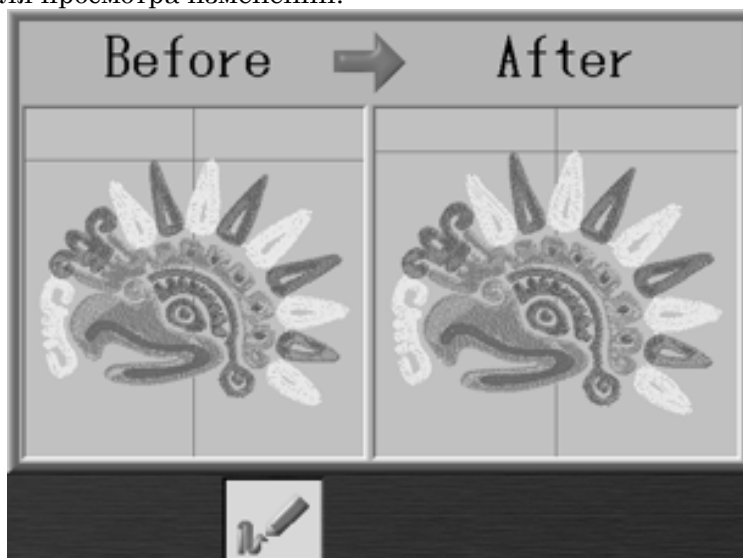
Нажмите, чтобы увеличить значение




Нажмите для вывода числового меню.





6. Нажмите для просмотра изменений.




















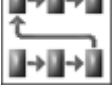
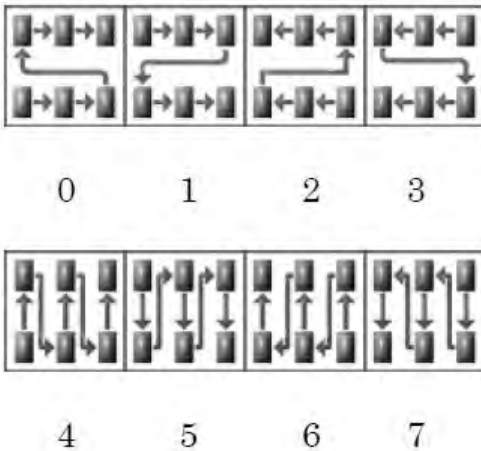
Нажмите  для возврата.

Нажмите  для выхода.

2. Список программ

№ 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 картинки 0 = Off	0	0: Выкл 1: Нормальное повторение

		<p>1 = С - Нормальная установка</p> <p>2 = О - Второе повторение - зеркальное</p> <p>3 = О - Второе повторение поворачивается на 180 °</p>		 <p>2: Зеркальное отображение</p>  <p>3: Поворот</p> 
7.	 Аппликация	Шаблоны аппликаций	0	0: Вкл 1: Выкл
8.	 V Смещение	Перемещение пантографа. Если установлено 0 – пантограф перемещается на 1-1/2 от ширины	0	-3000m m ~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	-3000m m ~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 картинки 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			
19.		V Пробел	Пробел	0	-1000mm ~1000mm
20.		H Пробел			
21.		Начало каталога	Устанавливает направление шитья 	0	0~7

3. Настройка программных ограничений

ПО позволяет использовать 3 области вышивки.

Программа левого нижнего угла (P1) и верхнего правого угла (P2) для каждой области.

Движение пантографа будет ограничено этими двумя углами.

Параметры состояния

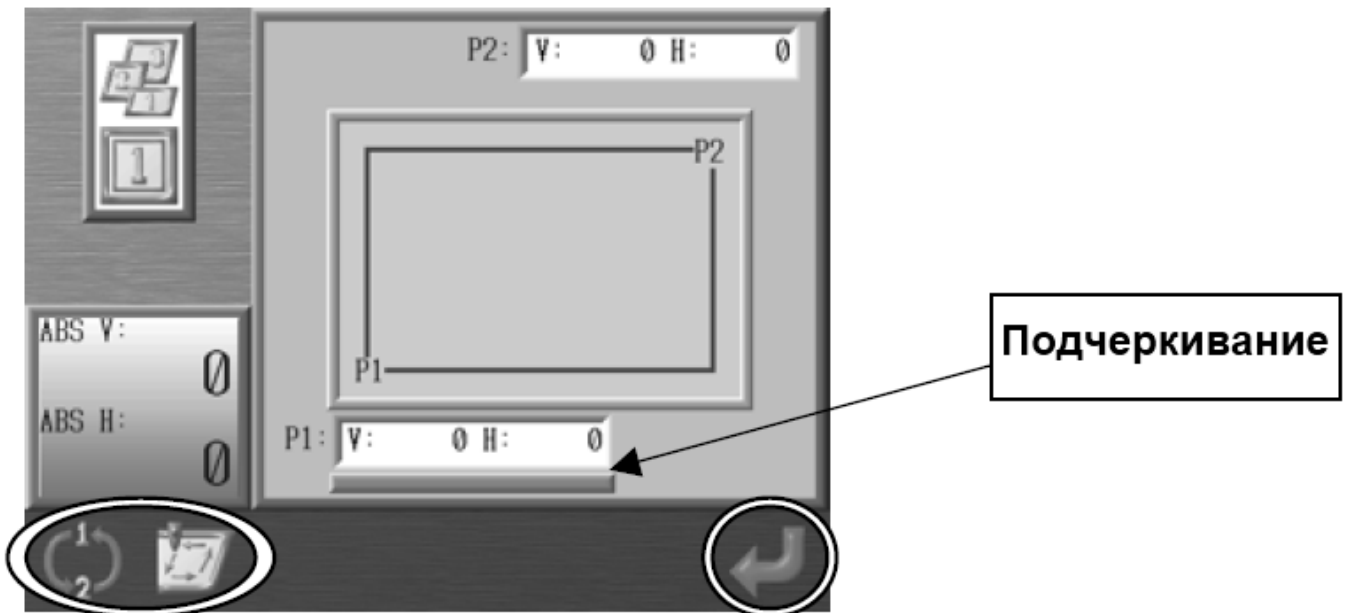
1. Откройте список программ.



2. Нажмите



3. Нажмите кнопку



5. Program 1. Установите предел в левом углу.



Для выбора нажмите

7. Program 2.

Установите предел в правом углу.

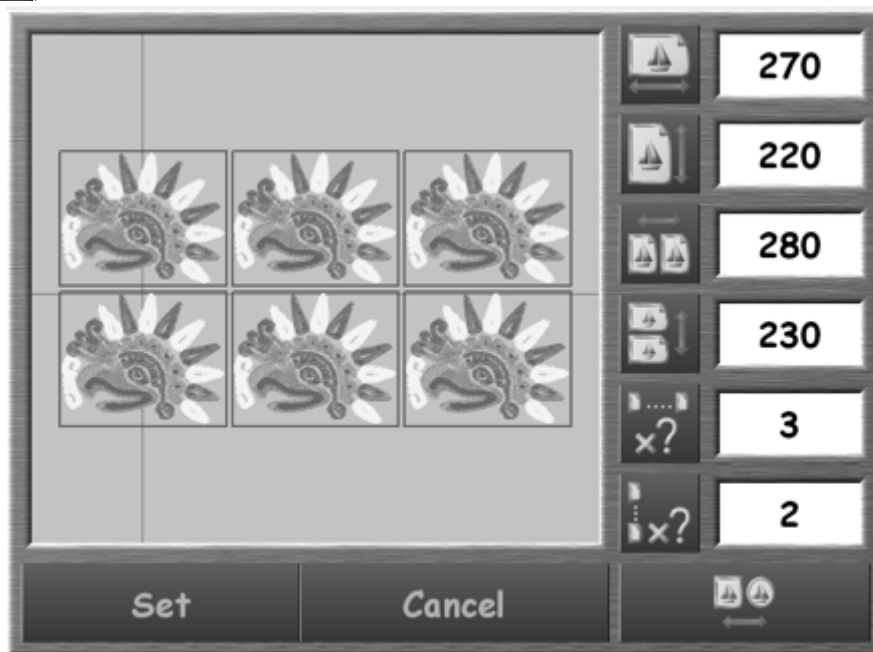
4. Настройка вышивки (повтор проекта)

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 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.

5. Автоматическая матрица вышивки. Настройка.

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



1. Нажмите .




2. Выберите проект и нажмите .

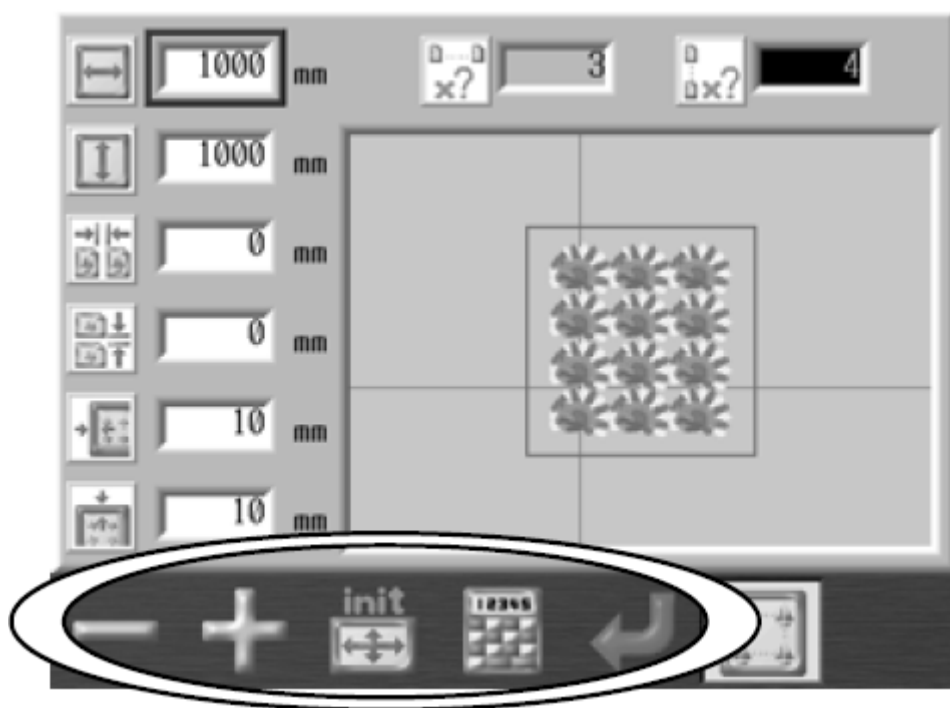
3. Выберите п.16.

4. Установите значение 1.

5. Нажмите  и удерживайте кнопку Origin key для сохранения изменений.



6. Нажмите .



7. Выберите нужные параметры.



: 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.




8. Нажмите  для того, чтобы уменьшить значение.



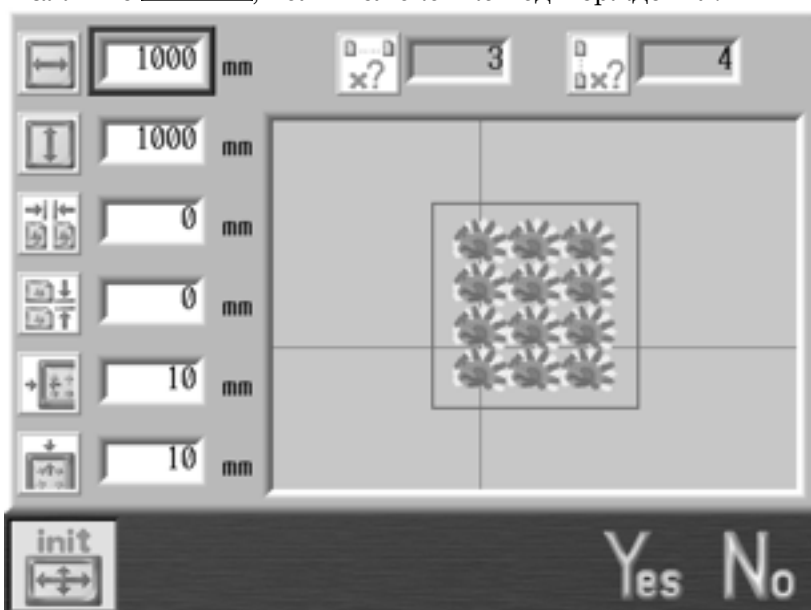
Нажмите  для того, чтобы увеличить значение.




Нажмите  и введите значение.



Для подтверждения нажмите , появится окошко подтверждения.



Нажмите  для подтверждения.

Нажмите  для отмены.

Глава 8 Вышивка

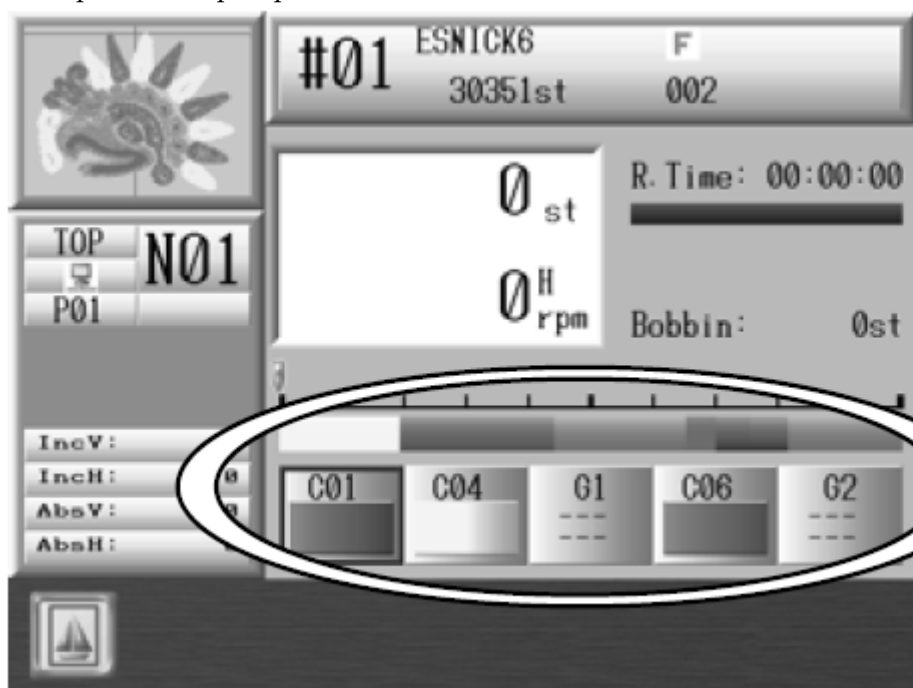
1. Стартовая точка

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

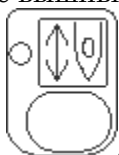


1. Нажмите .
2. Отобразится экран режима Drive.

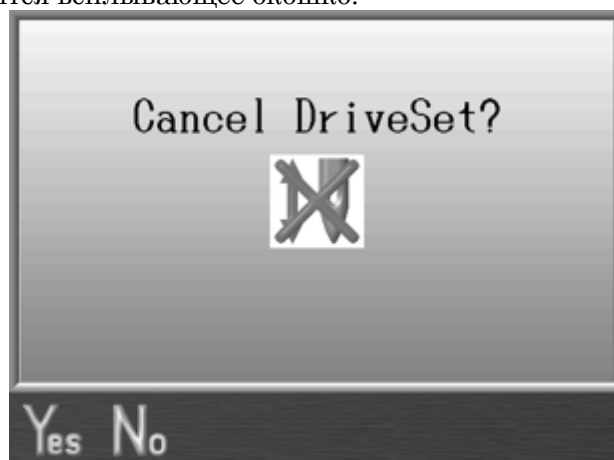


A : коды смены цвета.

3. Запустите вышивку.



4. Нажмите , появится всплывающее окошко.



5. Нажмите  для подтверждения.

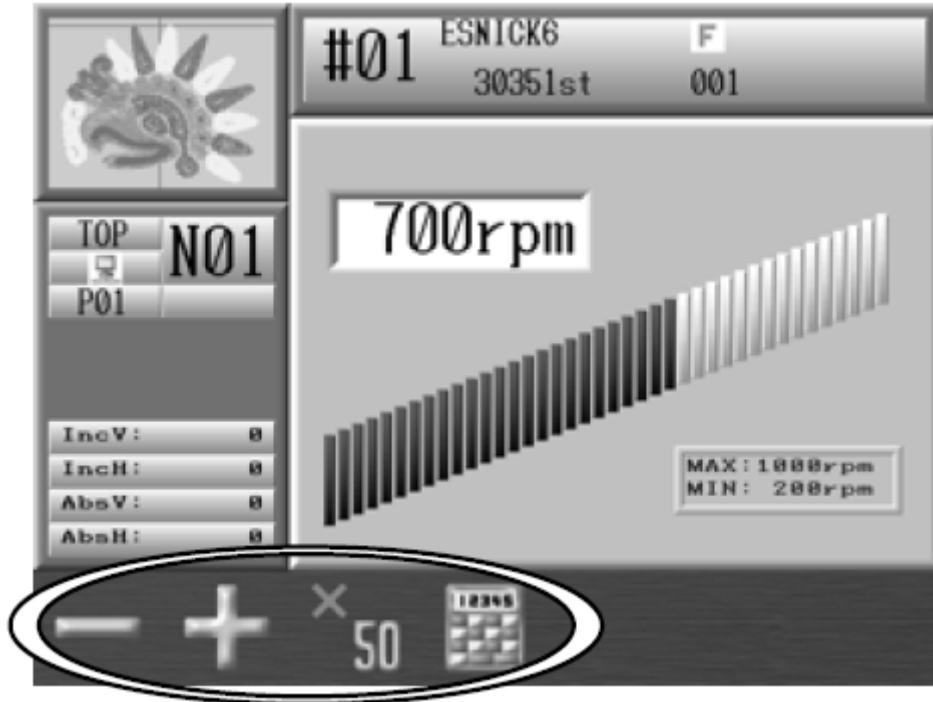



Нажмите  для отмены.


3. Скорость





1. Нажмите кнопку
2. Появится меню.



3. Нажмите  для того, чтобы уменьшить значение скорости на 10 rpm.

Нажмите  для того, чтобы увеличить значение скорости на 10 rpm.

Если нажать кнопку , значение скорости увеличится на 50 rpm.

4. Нажмите  для возврата к основному меню.

4. Строчка

Периметр строчки

Периметр строчки

Позволяет определить границы проекта.

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

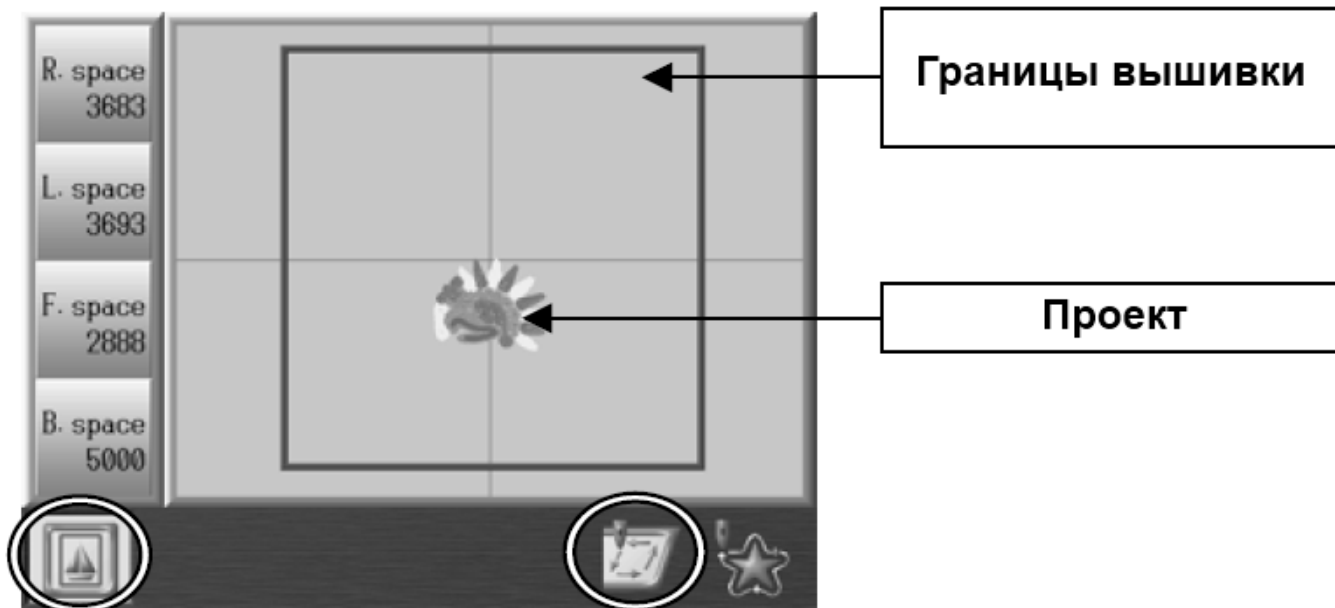


1. Нажмите .



2. Нажмите

3. Появится экран строчки.



R.space: расстояние от проекта до правого конца рамки

L.space: расстояние от проекта до левого конца рамки

F.space: расстояние от проекта до нижней части рамки

B.space: расстояние от проекта до верхней части рамки

Press the A-key below the icon again to go back to the Drive Mode screen.



4. Нажмите

для подтверждения.

5. Рамка



1. Нажмите



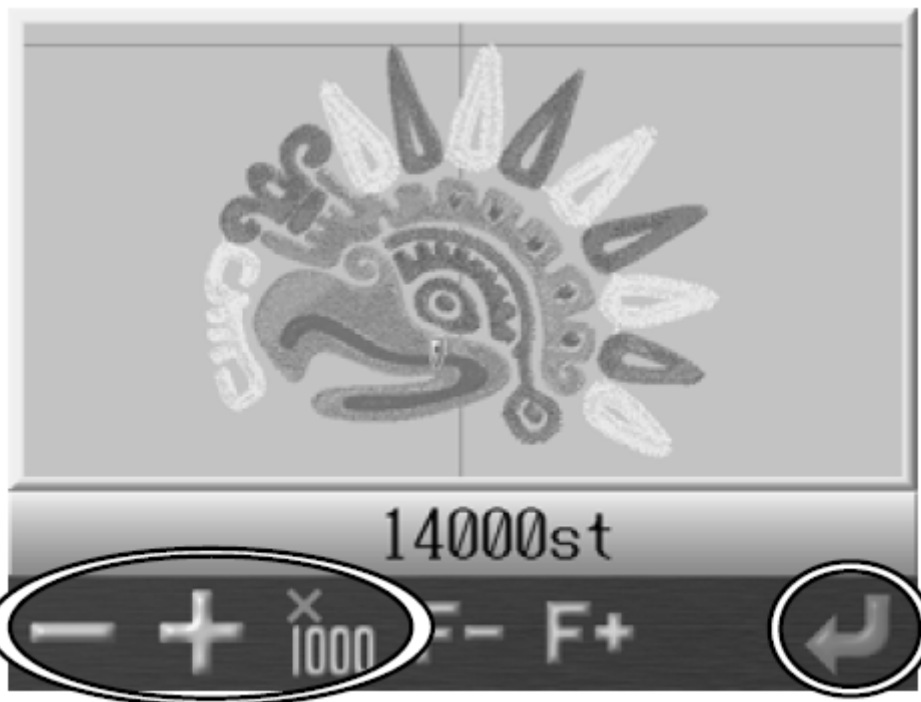
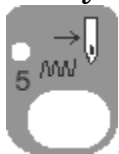
2. Нажмите Start для прохода рамки.

3. Нажмите Stop для завершения




6. Рамка (Регулировка количества стежков)

1. Нажмите

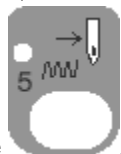


2. Нажмите  для того, чтобы уменьшить количество стежков.

Нажмите  для того, чтобы увеличить количество стежков.


3. Нажмите  для того, чтобы рамка прошла по выбранным стежкам.


7. Рамка (Смена цвета)




1. Нажмите



2. Нажмите  для уменьшения кода цвета.

Нажмите  для увеличения кода цвета.

3. Нажмите  для подтверждения.

8. Смена цвета



1. Нажмите

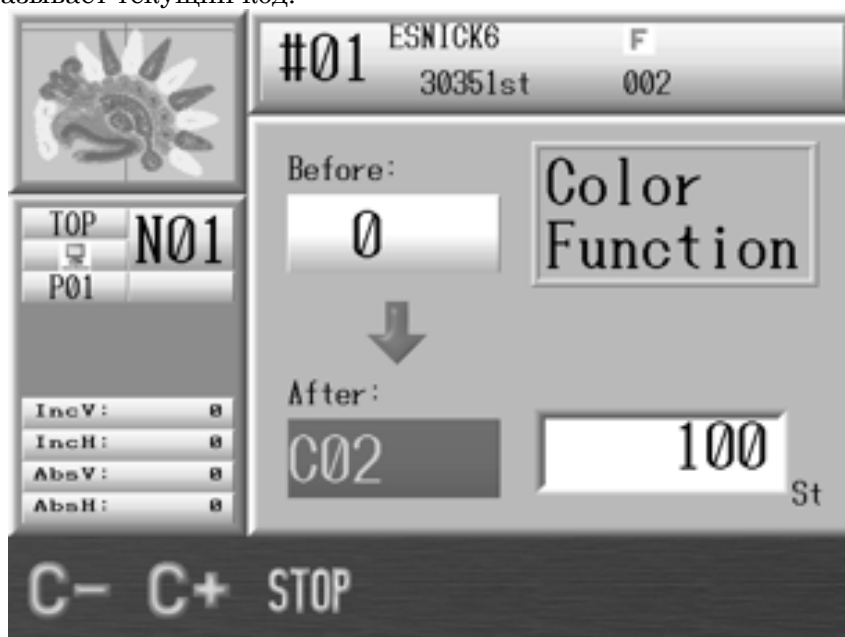


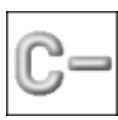
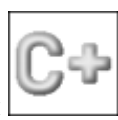
2. Нажмите


3. Нажмите пусковой переключатель.

4. Шитье останавливается при смене цвета.

5. Контроллер показывает текущий код.



6. Нажмите  или  для изменения кода цвета.

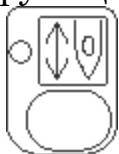
Нажмите  для остановки преобразования.

7. Нажмите Start для того, чтобы установить новый код.



8. Нажмите для возврата.

9. Коды функций



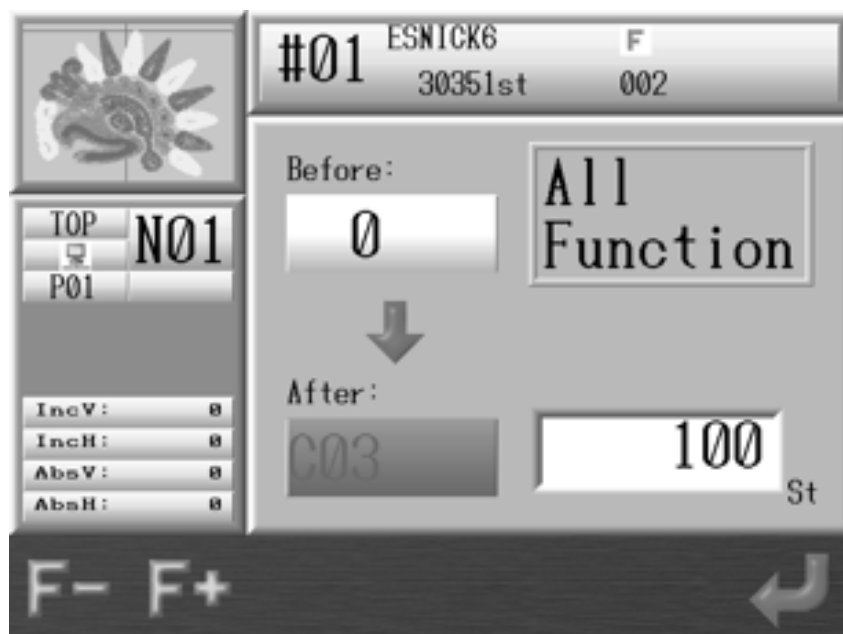
1. Нажмите в основном меню.

2. Выберите код функции для стежка.




3. Нажмите и удерживайте кнопку до двух коротких сигналов.

4. Появится меню кодов.



5. Нажмите  или  для того, чтобы изменить код функции.

6. Нажмите  для подтверждения выбора кода.

Нажмите  для завершения и возврата.


10. Обратный ход

1. Остановите шитье, нажав кнопку Stop.
2. Нажмите и удерживайте кнопку Stop в положении шитья назад.
3. Если вы прошьете более 30 стежков назад, машина будет продолжать шить назад и после того, как вы отпустите кнопку. Нажмите кнопку Start для того, чтобы остановить обратный ход.

11. Режим Stand-By

Если шитье прервано, машина может продолжить вышивку с прерванного места. Это режим Stand-By.


1. Включите питание машины.


2. Нажмите  для того, чтобы найти точку вышивки.



3. Появится экран режима Stand-By.



Нажмите  для того, чтобы продолжить шитье.

Нажмите  для отмены.

Глава 9 Сеть

1. Перед использованием сети

Эта функция доступна только для машин с LAN.

1. Преимущества.

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

2. Операции

Сеть обладает двумя функциями.

Регистрация состояния машины.



Выгрузка / загрузка конструкции



3. Формат файлов для сети.

Файлы формата PRJ.

2. Регистрация кода оператора


2-1 Код оператора



1. Нажмите кнопку сети



2. Появится экран сети.





3. Нажмите кнопку  для просмотра списка кодов оператора.




4. Выберите код оператора.

5. Нажмите  для того, чтобы отправить код на сервер. Нажмите  для возврата.

2-2. Выбор нового кода оператора

1. Нажмите , затем нажмите .


2. Выберите **новый код**.

3. Нажмите .

4. Появится меню ввода символов. Введите новый код.

3. Закрытие соединения

1. Нажмите .

2. Нажмите  для того, чтобы разорвать соединение. Появится окошко:





3. Нажмите для возобновления работы.

4. Вызов оператора



1. Нажмите .



2. Нажмите , чтобы связаться с сервером.

5. Ждущий режим



1. Нажмите в основном меню.



2. Нажмите




3. Снова нажмите для возврата машины в рабочее состояние.

6. Загрузка проектов

6-1. Поиск проектов и загрузка

1. Нажмите  в основном меню.


2. Нажмите .

3. Отобразится экран проектов.



Нажмите  для возврата.

4. Нажмите . Появится меню ввода символов.

5. Нажмите  для старта загрузки.

Отобразится экран информации.



A: имя проекта и общее количество стежков.

File Name Имя файла

Stitch Total Количество стежков

B: Статус загрузки

7. После окончания загрузки, экран вернется к основному меню.

6-2. Загрузка из истории загрузки



1. Нажмите  в основном меню.



2. Нажмите .



3. Нажмите .

4. Отобразится история загрузок.




5. Выберите проект для загрузки.



6. Нажмите .



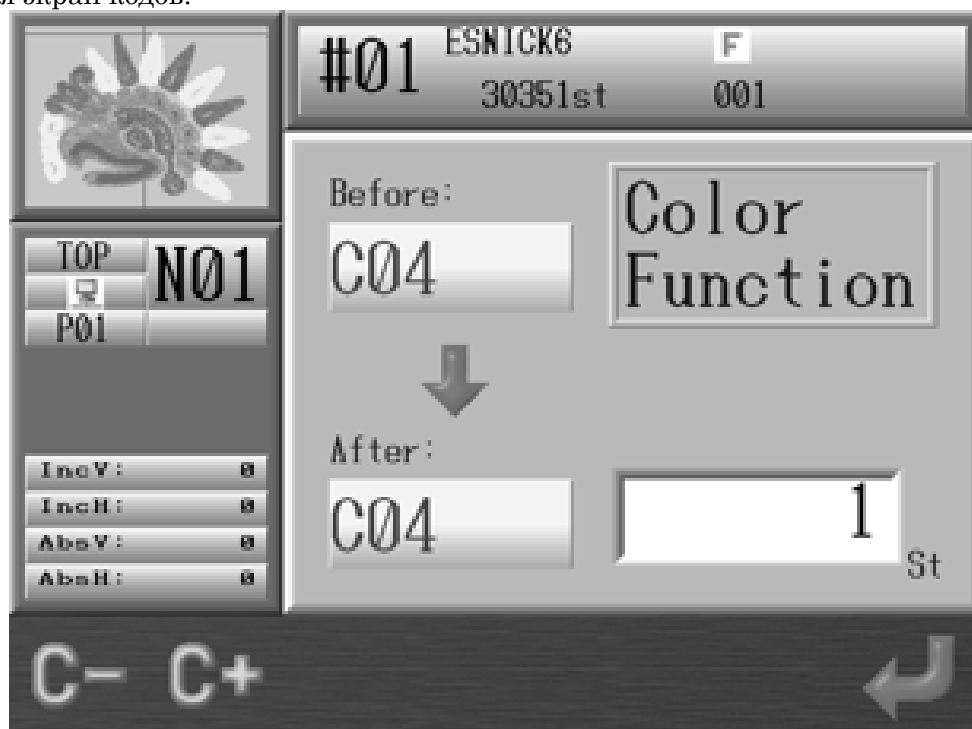
7. Нажмите  для запуска загрузки.

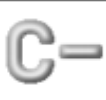

Глава 10 Редактирование проектов


1. Смена цвета



1. Нажмите кнопку в основном меню.
2. Отобразится экран кодов.



3. Нажимайте  или  для того, чтобы изменить код цвета.

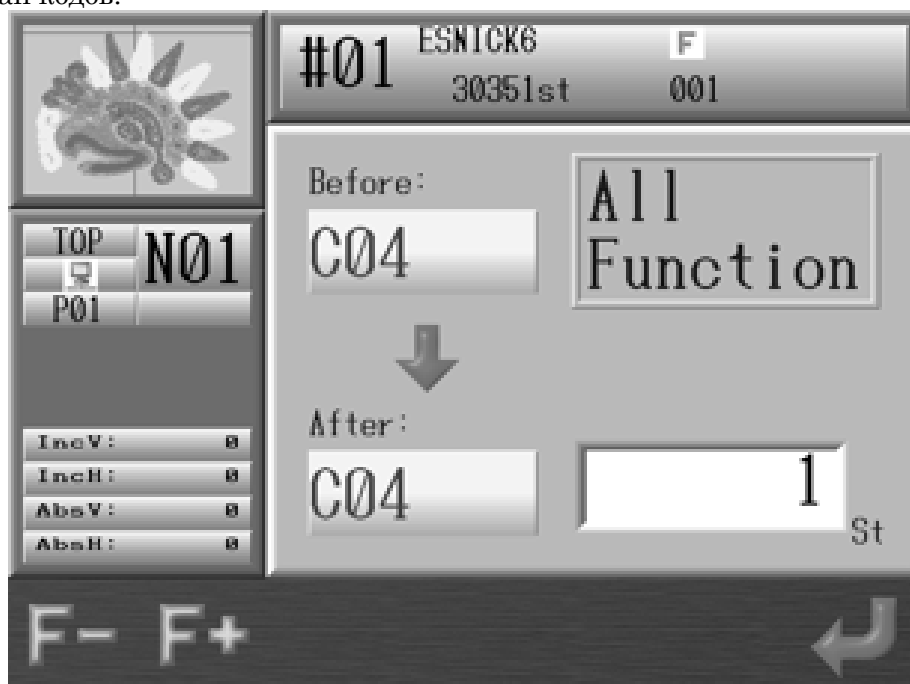
4. Нажмите  для подтверждения.

Нажмите  для возврата.

2. Все коды функций



1. Нажмите и удерживайте кнопку до звукового сигнала.
2. Появится экран кодов.



3. Нажмите  или  для изменения кода.

4. Нажмите .


Нажмите  для возврата.

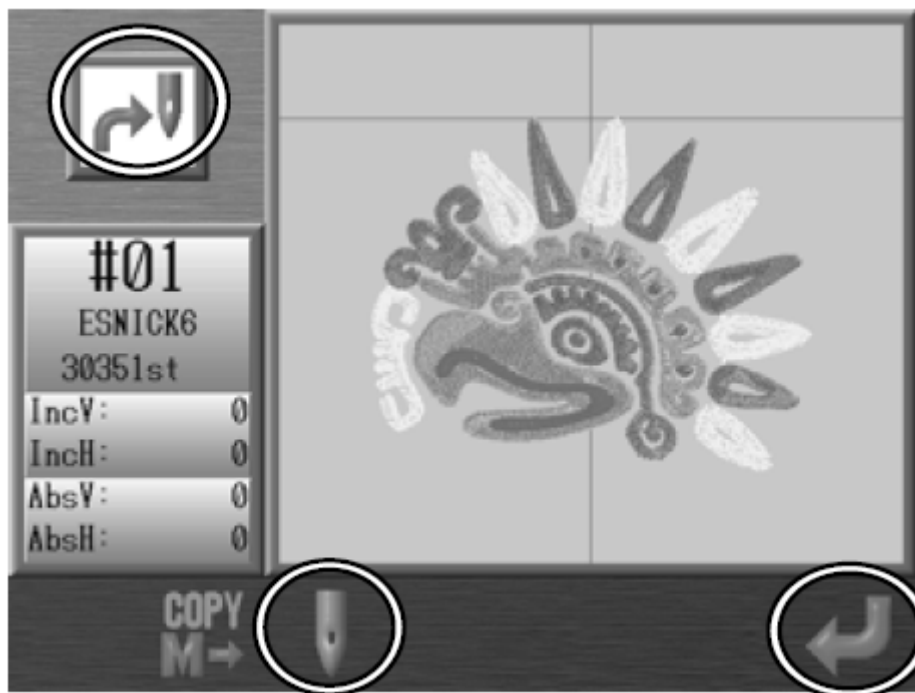
3. Добавление стежков в проект

3-1. Добавление стежков в проект с помощью кнопок навигации

1. Нажмите кнопку




2. Нажмите  для того, чтобы открыть меню добавления стежков.



3. Нажмите C-key, чтобы изменить режим добавления стежков.

4. С помощью кнопок навигации переместите иглу в место, куда следует добавить стежки.

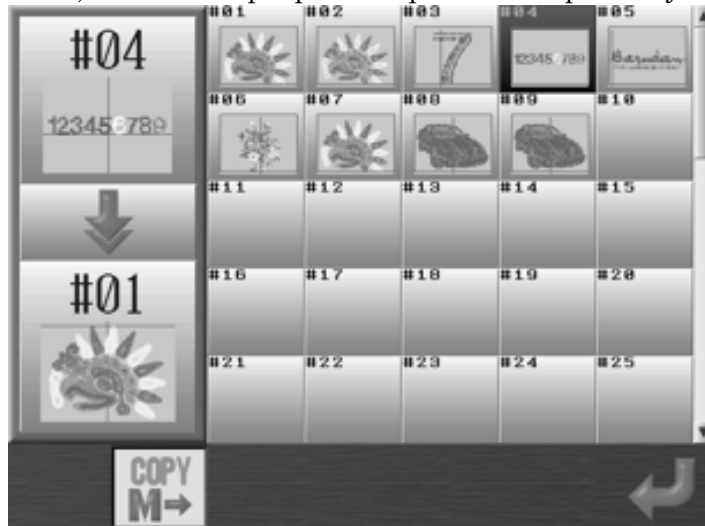
5. Нажмите  для сохранения новых стежков.

Нажмите  для возврата.

3-2. Объединение двух проектов в один

1. Нажмите , затем .

2. Нажмите  для того, чтобы импортировать проект к выбранному проекту.



3. Нажмите  для подтверждения.

4. Установки DSP

4-1. Изменение DSP

1. Нажмите



2. Нажмите



для того, чтобы пролистать страницу.

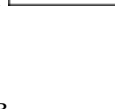
3. Нажмите



4. Выберите пункт, который вы хотите изменить.



Уменьшите или увеличьте значение с помощью



5. Нажмите



для того, чтобы открыть список проектов.


6. Выберите директорию памяти для создания нового DSP проекта.





7. Нажмите


для того, чтобы сохранить данные.



8. Нажмите  для паузы.

Нажмите  для отмены.

Нажмите  для продолжения сохранения.

Нажмите  для возврата.

4-2. Список стежков

Номер и значок	Пункт	Функция	Диапазон	Значение по умолчанию
1.	Name	Смена имени проекта	1~32 знака	-
2. 	Scale	Изменение масштаба проекта	50~200%	100%
3. 	Max length	Установка длины стежка	40~127	127
4. 	Satin Space	Устанавливает расстояние между стежками. Большее число: швы менее плотные	50~200%	100%
5. 	Tatami Space	Меньшее число: стежки плотнее		
6. 	Line Pitch	Устанавливает длину стежка. Большее число: длина стежка больше Меньшее число: длины стежка меньше	50~200%	100%

Глава 11 Выбор

1. Изменение настроек машины (MC)



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



3. Нажмите . Отобразится экран установок.







Нажмите  для возврата.




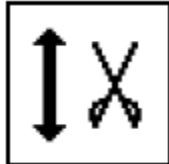


4. Выберите параметр, который вы хотите изменить.
5. Нажмите на выбранный параметр еще раз, появится меню символов.






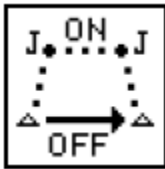
6. Нажмите  для установки.






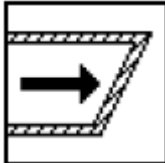
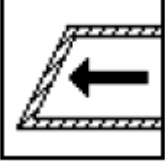



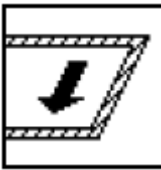







Нажмите  для возврата.










Значок	Параметры	Функция	Диапазон значения	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
3. 	Lock Stitch	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.	1 - 4 и 11-14	1
4. 	Clamp Type	1 = Двойной зажим (рекомендуется для толстой ткани). 2 = Одинарный зажим (рекомендуется для тонких	1 - 3	1



		тканей). 3 = Зажим для старта шитья.			
5.		Slow up Count	Число стежков при старте	3 – 15 стежков	3
6.		Trim Type	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.	0 – 21	1
7.		Trim Dir	Устанавливает направление движения пантографа после Обрезки нити. 0 = движется в направлении H 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 M / C, 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	30 – 127 [0.1 mm]	127

		два.			
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. 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).	0 - 3	1
14.		Swing	Параметр определяет ширину и длину зигзага. Этот параметр также влияет на ширину стежка татами.	-15 - +15 [0.1mm]	0
15.		Frame Start	Определяет, когда пантограф начинает двигаться (высота иглы).	45- 135 [градусов]	70
16.		SF (Spectacle Frame)	Установка движений пантографа. 0 = Объединяет несколько последовательных переходов в один скачок движения. 1 = пантограф движется по запрограммированному пути	0 - 2	0

		2 = то же, что и 1, но нет функции отключения			
17.		Needle Down	Игла опускается после вышивки на уровень ниже	0 - 1	1
18.		Appliqué	Устанавливает высоту давления педали, когда вышивается аппликация. Параметр задается в градусах.	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

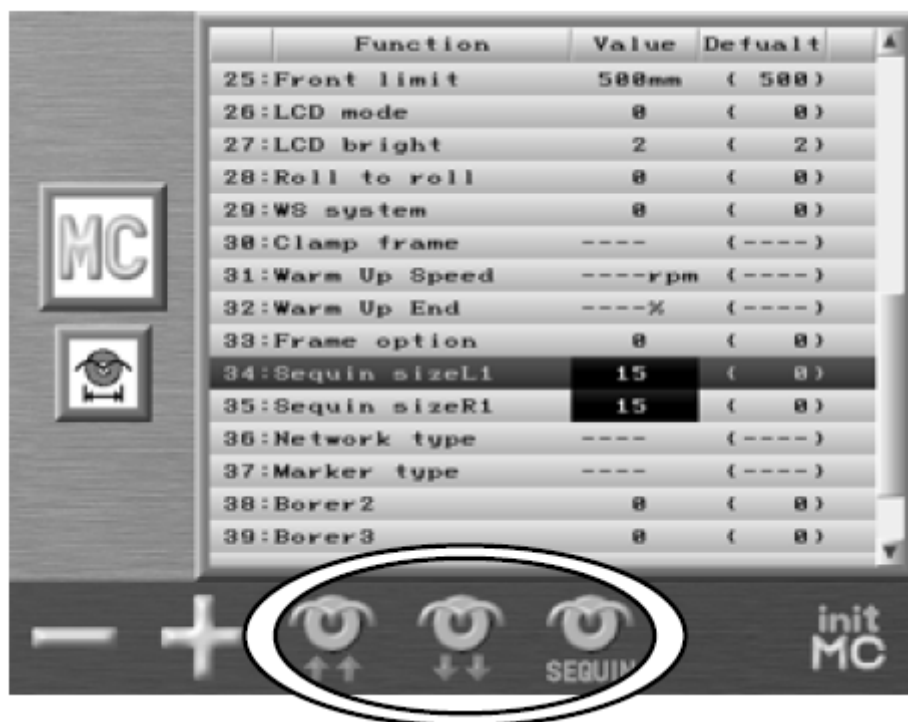
24.		Back Limit	Предел заднего края	0 – 3200 [mm]	500
25.		Front Limit	Предел переднего края	0 – 3200 [mm]	500
26.		LCD Mode	Не используется		
27.		LCD Brightness	Устанавливает яркость ЖК-экрана.	1: темный 2: нормальн ый 3: яркий	2
28.		Roll to Roll	Функция прокрутки: 0 – не используется 1 – используется	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 блесток 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 последней иглы]	0
39.		Borer 3	Устанавливает количество буровых игл	0 - [Номер последней 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-коду функции в листе изменения цвета F.	0 – 2	0
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 блесток

1. Нажмите , затем .



2. Нажмите  для вышивки блесток всеми иглами.

Нажмите  для обратной подачи вышивки блесток всеми иглами.



Нажмите , чтобы настроить вышивку каждой иглы.

4. Настройка цвета экрана



1. Нажмите .

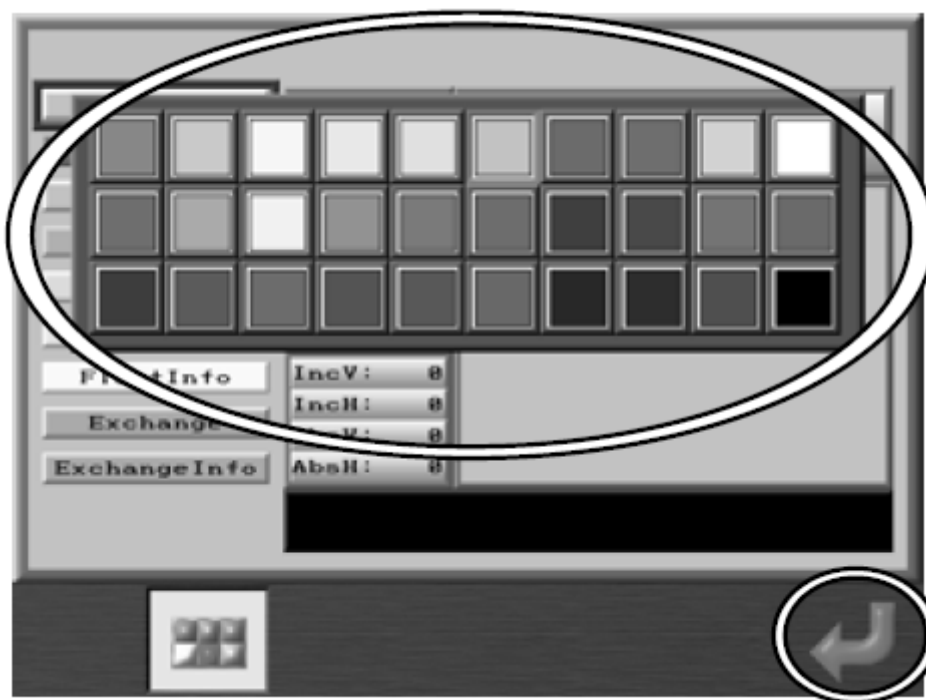


2. Нажмите .

3. Выберите номер для того, чтобы изменить цвет.



4. Нажмите .



5. Выберите цвет.



6. Нажмите  для сохранения.


5. Сеть

Настройка сети



1. Нажмите кнопку  в основном меню.



2. Нажмите , появится экран настройки сети.



3. Выберите пункт, который вы хотите изменить.

Enable : установите 1 при использовании режима сети

ID : настраивается автоматически.

DHCP : установите 1 при использовании DHCP.

IP Address : установите статичный IP-адрес

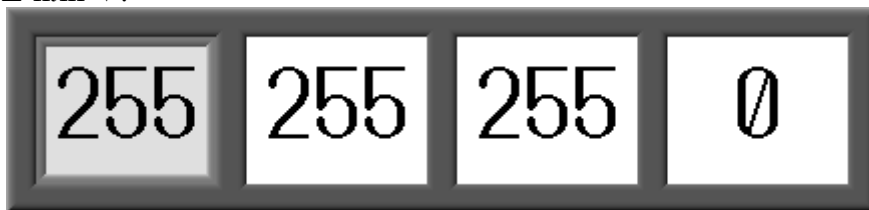
Subnet mask : стандартное значение.

Gateway : фиксированное значение

Host IP : установите статичный IP-адрес для сервера

Host Port : порт для сервера

4. При выборе пункта во второй раз отобразится меню ввода символов. Выберите значение адреса с помощью кнопок ▲ или ▼.



Нажмите

6. Настройка даты



1. Нажмите в основном меню.



2. Нажмите для установки даты и времени.





Нажмите для возврата.



3. Выберите нужные значения, используя кнопки или



Нажмите

8. Версия программного обеспечения



1. Нажмите



2. Нажмите



3. Нажмите. Появится экран, отображающий версии системы.

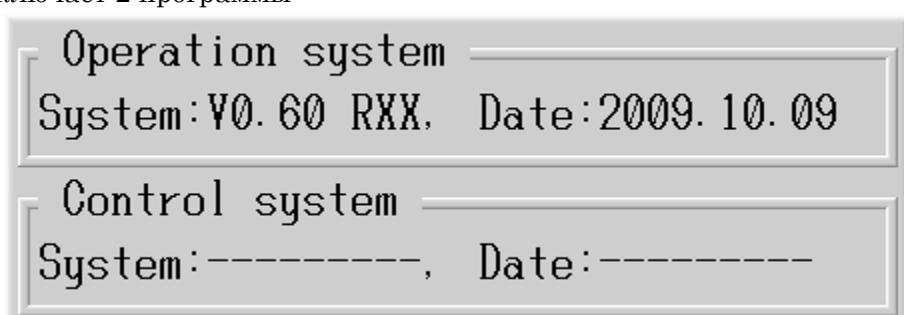


Нажмите для возврата.

Глава 12 Система

1. Структурирование системы

ВEXR система включает 2 программы

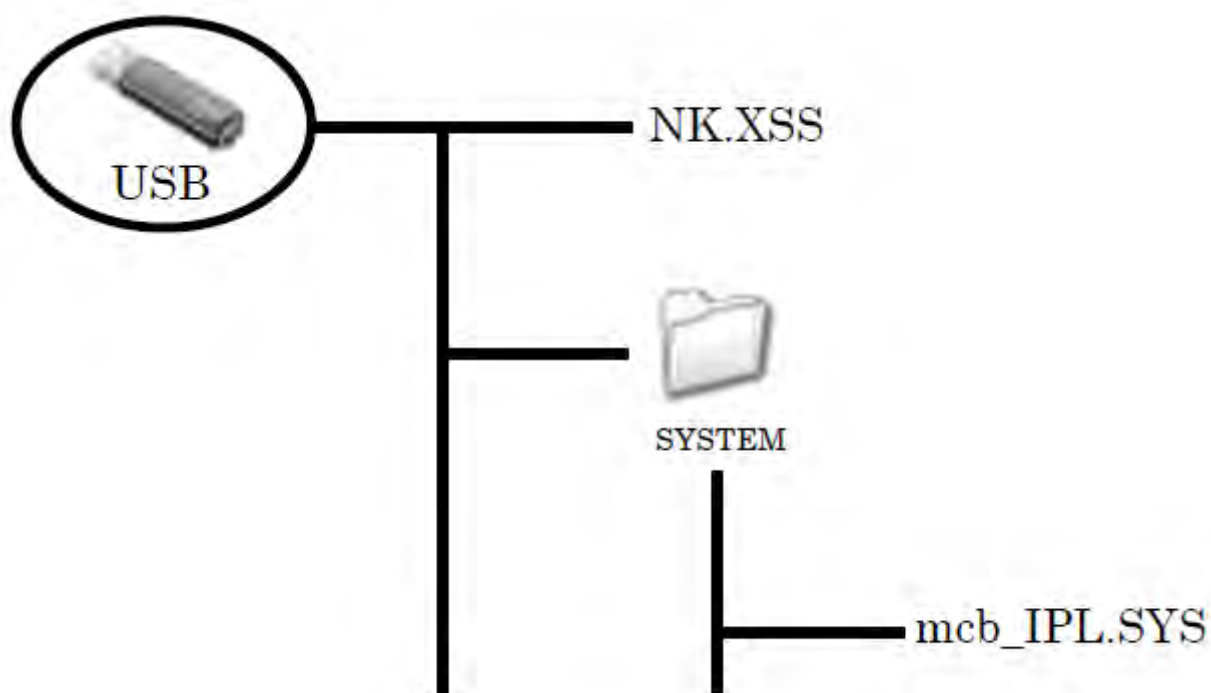


Каждая система нуждается в обновлении, если есть новые версии.

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

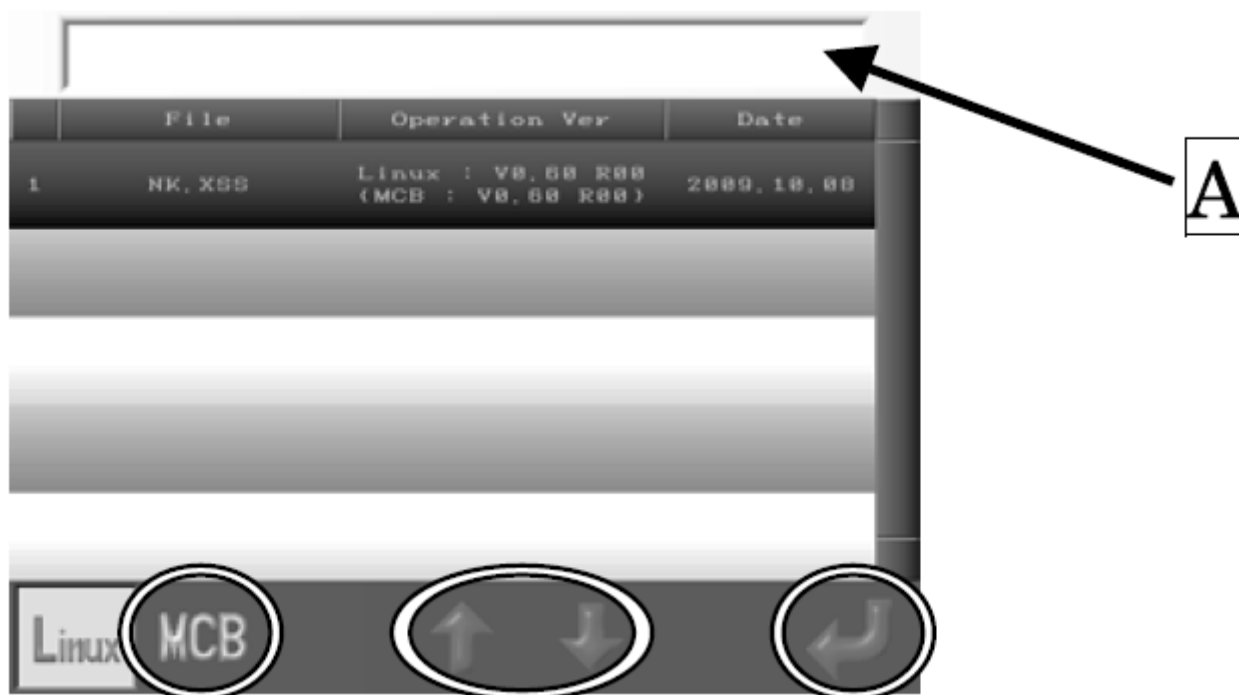
Система: Linux

Файл обновления: NK.XRS



2. Обновление ПО

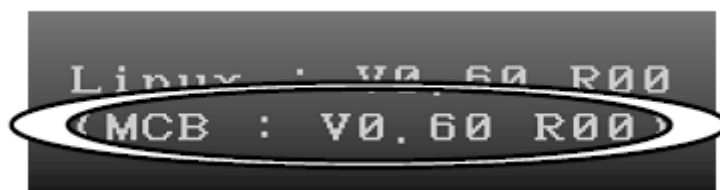
1. Выключите питание.
2. Вставьте USB Flash Drive, где содержатся обновления программного обеспечения.
3. Нажмите и удерживайте кнопку Origin key до звукового сигнала.
4. Появится следующий экран:



Управление показано выше.

A – ход обновления системы.

Программное обеспечение системы управления версиями показано в скобках



5. Выберите обновление, нажмите




6. Нажмите для отображения системы управления.



7. Нажмите  для обновления системы.

8. С помощью кнопок  или  выберите систему для обновления.

9. Нажмите и удерживайте .

10. Перезагрузите машину.

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.

Глава 13 Коды ошибок

Код	Описание	Устранение неисправностей
A01 	Отсутствие или низкое напряжение батареи	Если машина была выключена в течение длительного периода времени, или была установлена плата процессора, батарея может разрядиться, и ее необходимо перезарядить.
A05   	Неверный код ленты	При отправке проекта с помощью кабеля с ПК на машины, лента должна быть в режиме "IN COM", в противном случае вы получите эту ошибку. Varudan = U код Tajima = EL код ZSK = F код
A07 	Ошибка памяти	EPROM Ошибка записи.
A08 	Память заполнена	1. Удалите некоторые проекты в случае, если память заполнена. 2. Также это может быть проблема чтения проекта. Попробуйте переименовать проект или воспроизвести другой. 3. В случае, если ошибка не устраняется, может потребоваться форматирование диска, вызовите службу поддержки.
A11 	Ошибка подключения устройства	Эта ошибка возникает при отправке проекта ПК на машину или СОМ. Проверьте исправен ли кабель. Если кабель исправен, перезагрузите машину. Проверьте настройки подключения. Обратитесь в службу поддержки для диагностики.
A20 	Пустой слот памяти	Это не является ошибкой. Это сообщение о том, что слот памяти пуст, и вы не можете провести изменения в нем.
A21 	Все слоты памяти пусты	Все слоты памяти пусты.
A24 	Не найдено больше кодов изменения цвета	Вы достигли последнего кода цвета, больше кодов не найдено.
A26 	Ошибка рамки	Если вы не вышили второй кадр носка и не переместили пантограф, появится эта ошибка.
A27 	Не найдено больше функциональных кодов	Вы достигли последнего кода, больше кодов не найдено.
A28	Пожалуйста, подождите	Подождите, когда исчезнет это сообщение.

		
A29 	Память заполнена	Память заполнена
A34 	Слишком много кодов изменения цвета в проекте	Максимум 400 кодов.
A36 	Ошибка аппликации	Ошибка появляется, если включена функция ручной аппликации.
A37 	Память USB устройства переполнена	Удалите некоторые проекты с USB устройства.
A38 	Ошибка USB-устройства.	1. Убедитесь, что USB-устройство вставлено правильно. Проверьте разъем и / или попробуйте другое USB-устройство памяти. 2. Проверьте внутреннюю память CF карты и / или соединительной платы. Убедитесь, что они не повреждены.
A39 	Ошибка чтения / записи USB	Попробуйте еще раз или вставьте другое USB-устройство.
A40 	Ошибка сети	Эта ошибка возникает при использовании Barudan DFS или LEM сетевого программного обеспечения при подключении к машине. Это означает, что машина отключена от сети. Убедитесь, что кабель на этой машине подключен правильно и не поврежден. Перезагрузите систему или обновите ПО.
A41 	Ошибка чтения проекта	Ошибка возникает в случае ошибки формата или названия проекта. Измените формат проекта или переименуйте его.
D01 	Игловодитель не закрыт	Датчик изменения цвета неправильно работает.
D03 	Ошибка изменения цвета	Датчик изменения цвета неправильно работает.
D04 	Ошибка датчика цвета иглы	Вручную исправьте положение иглы и датчика
D05 	Ошибка смены цвета	Произошла ошибка в момент смены цвета. Вручную проверьте датчик смены цвета. 1. Возможно, один из потоков застрял. 2. Сбой деталей.
D06	Ошибка главного мотора	Попробуйте перезагрузить машину

		
D07 	Перегрузка главного мотора	Выключите машину и поверните вал мотора вручную. Попробуйте смазать машину.
D08 	Выход рамки за границы	Пантограф выходит за установленные границы
D09 	Ошибка запуска/остановки	Проверьте переключатели и проводку.
D11 	Ошибка кода угла	Обратитесь в техническую поддержку.
D12 	Ошибка триммера нити	Возможно, триммер застрял в нижнем положении. Проверьте и отрегулируйте триммер. Триммер не может подхватить нить. Вытяните нить примерно на 5 см и запустите триммер.
D13 	Ошибка обратного хода	Прошейте вручную
D14 	Нажмите кнопку Пуск	Сообщение о том, что можно продолжить шитье, нажав Пуск
D16 	Ошибка нити бобины	Машина остановилась из-за обрыва нижней нити.
D19 	Остановка машины	Машина остановилась из-за кода остановки
D22 	Ошибка мотора триммера	Триммер двигателя застрял или не остановился в правильном положении. Выключите машину, чтобы сбросить ошибку, проверьте лезвие триммера.
D23 	Остановка для вышивки аппликации	Включена программа аппликации, которую машина выполнит после остановки.
D25 	Остановка из-за разрыва нити	Машина остановилась из-за обрыва нити. Заправьте новую нить. Если обрыв ложный – увеличьте параметр МС # 19.
D26 	Перегрев двигателя	Машина остановилась из-за перегрева схемы.
D27 	Остановка для временного ремонта	При последнем запуске был установлен код остановки для ремонта.

 <p>D28</p>	<p>Отсутствие дополнительных стежков из-за смены цвета</p>	<p>Вы не можете сделать резервную копию.</p>
 <p>D29</p>	<p>Ошибка сервопривода</p>	<p>Проверьте, не застрял ли пантограф.</p>
 <p>D33</p>	<p>Сбой питания</p>	<p>Проверьте питание машины.</p>
 <p>D34</p>	<p>Не работает свет</p>	<p>Что-то блокирует световой луч, или он не работает.</p>
 <p>D35</p>	<p>Ошибка смазки</p>	<p>Проверьте смазку устройства.</p>
 <p>D36</p>	<p>Остановка счетчика нити</p>	<p>Сбросьте счетчик нити</p>
 <p>D37</p>	<p>Ошибка вышивки блесков</p>	<p>Убедитесь, что драйвер блесков включен. Обратитесь в службу технической поддержки.</p>
 <p>D38</p>	<p>Ошибка игловодителя</p>	<p>Перезагрузите машину.</p>
 <p>D39</p>	<p>Ошибка мотора</p>	<p>Перезагрузите машину.</p>
 <p>D40</p>	<p>Ошибка зажима</p>	<p>Перезагрузите машину.</p>
 <p>D41</p>	<p>Ошибка подъема иглы</p>	<p>Ошибка возникает, если установлена неправильная высота иглы. Перезагрузите машину. Если ошибка не пропала, обратитесь в техническую поддержку.</p>
 <p>D42</p>	<p>Ошибка синеля</p>	<p>Обратитесь в техническую поддержку.</p>
 <p>D43</p>	<p>Ошибка прижимной лапки</p>	<p>Обратитесь в техническую поддержку.</p>

D44	Ошибка вышивки зигзага	Обратитесь в техническую поддержку.
D45		
D46		
