

刺绣机电脑

WAF

EMBROIDERY

BECS-285A

Version: 2016-01

Manual de Usuario

操作手册

Techno
GLOBAL
DISTRIBUTION INC



1.2 Características principales

1 Interfaz fácil de usar en el panel de control

La adopción de la tecnología de panel de control ofrece al usuario una operación amigable y el aprendizaje es muy fácil. La hermosa pantalla convierte el trabajo diario en experiencias agradables.

2- Apagado automático de la pantalla LCD

Con el fin de prolongar la vida de la pantalla LCD, el sistema apagará la pantalla LCD automáticamente en caso de que no funcione en 10 minutos (el tiempo se puede cambiar en la configuración del panel). Al tocar la pantalla o la tecla de cambio de tareas se reiniciará la pantalla LCD.

3- Enorme capacidad de memoria

La capacidad de memoria alcanza los 100 millones de puntos, su enorme capacidad de memoria puede satisfacer las demandas de diferentes clientes.

4- Cantidad de puntada de un diseño a un millón de puntadas como máximo

En la actualidad, un único diseño en el sistema tiene un máximo de 100,000,000 puntos y 250 veces de cambio automático de color.

5- Multitarea Paralela y Cambio Libre entre Tareas

Durante el bordado, se pueden llevar a cabo acciones como la entrada y salida de diseño, la preparación para los siguientes diseños y la modificación de parámetros. El cambio flexible entre las tareas actuales se puede realizar con la tecla de cambio de tarea en el panel principal.



6 - El almacenamiento de los parámetros de uso frecuente y el orden de cambio de color para cada diseño se guardarán junto con sus parámetros, órdenes de cambio de color y barra de agujas

Colores. El sistema puede guardar los detalles operativos de cada diseño. Los usuarios pueden establecer parámetros para un diseño durante el proceso de bordado del diseño anterior, lo que ahorrará tiempo y mejorará la eficiencia. Además, es una base para realizar la gestión de la red.

7 - Gestión grupal de parámetros

Los parámetros se pueden dividir en varios grupos según sus funciones, y la parte de los parámetros se puede almacenar, recuperar. En alguna máquina con la configuración de la función protegida por contraseña, el sistema puede establecer la contraseña en los parámetros de protección.

8 - E/S (Entrada y Salida) de diseño a través de USB

Además del disquete de formato DOS, FDR y ZSK, los clientes también pueden utilizar el disco USB para la transferencia de datos. El disco USB es compatible con el funcionamiento DIR, que es fácil para la gestión del diseño. Para cada directorio, el sistema admite el funcionamiento en 400 diseños o subdirectorios. No hay limitación entre los niveles de directorio. Se pueden cargar diseños en los formatos Binario, Ternario y Z-nary.

9- Entrada de varios archivos de diseño a la vez

Tanto los disquetes como los discos USB admiten la entrada multidiseño en un directorio.

10 - Entrada de diseño a través de la red, orden de cambio de color, etc.

El conector de red está disponible, lo que ayuda al usuario a introducir el diseño, el orden de cambio de color, y coser parche y así sucesivamente.

11 - Función de red

Una LAN activa se puede construir utilizando los conectores y se puede vincular a la LAN de fábrica, que realiza la gestión de la red, mejora la eficiencia de la producción y reduce los posibles errores. Es la mejor opción de equipos de bordado para que las empresas tomen la gestión empresarial moderna. La explicación está en el apéndice V.



12 - Bordado de parches

Esta función puede establecer un punto de parche en la posición del código de color o código de detención, y cuando la máquina se borda al punto de parche, se detendrá y moverá el marco para la aplicación de parches. Después de pegar un parche, el usuario presionaría la tecla de inicio para permitir que el fotograma regrese y continuar bordando.

13 - Ajuste de los frenos

El usuario puede ajustar el parámetro del freno para que el eje principal se detenga en la posición correcta de acuerdo con los caracteres de sus propias máquinas.

14 - Guardar punto de inicio

Esta función puede guardar el punto de inicio de cada diseño, lo que renuncia a las obras del usuario para buscar el punto inicial en bordar el diseño idéntico.

15 - Mantenimiento mecánico y depuración

Esta función es juzgar fácilmente las averías en el mantenimiento y las pruebas, tales como pruebas del codificador, pruebas de velocidad del eje principal, pruebas de piezas de la máquina y la parada del eje principal en cualquier posición, etc.

16 - Soporte multilinguaje

Actualmente, el sistema admite la visualización en chino, inglés, español y turco, ruso, francés y portugués.

17 - Salida de diseño

El diseño se puede emitir y guardar en un disquete o en un disco USB. La adopción del sistema binario de TAJIMA goza de la ventaja de la transmisión de datos a través de la World Wide Web (es posible que otros formatos no se transmitan directamente).

18 - Bordado de repetición

El usuario puede aumentar la productividad del bordado mediante el uso de la función de bordado de repetición, que también se puede utilizar con bordado cíclico.

19 - Bordado cíclico

Con esta función, la máquina puede volver automáticamente al punto de origen y volver a iniciar el mismo bordado al terminar el diseño una vez. El usuario también puede aumentar la productividad del bordado rápidamente combinando esta función con la función especial de diseño o la función de bordado de repetición.



20 - Compilación de diseño

(1) Recopilación de los datos del diseño seleccionado para generar un nuevo diseño

Los usuarios pueden compilar cualquier diseño de acuerdo con la relación de zoom, ángulo de rotación, repetición normal o repetición parcial para generar un nuevo diseño y guardarlo en la tarjeta de memoria. El diseño recién generado se puede utilizar para bordar, salir u otras operaciones.

(2) Compilación del diseño combinado

Después de establecer el diseño combinado, el sistema puede compilar ese diseño para generar uno nuevo y guardarlo en la tarjeta de memoria. El diseño recién generado se puede utilizar para bordar, salir u otras operaciones.

21 - Diseño de cartas

Hay 28 bases de cartas en total. Los usuarios pueden hacer grupos y cambiar el orden de las letras de acuerdo con diferentes tareas. Esta operación es simple y fácil de administrar.

22 - Edición de diseño

Mediante esta función, los usuarios pueden insertar, modificar o eliminar cierta puntada en el punto seleccionado. También se pueden crear nuevos diseños con esta función.

23 - Ajuste de velocidad

La velocidad más alta para el bordado se puede preestablecer. Durante el proceso de bordado, la velocidad cambia automáticamente siempre que cambie el intervalo de la aguja.

24 - Recorte de roscas

El recorte de roscas se puede controlar manualmente. La máquina puede recortar el hilo automáticamente al final del proceso de bordado o cambiar de color.

25 - Detección de rotura de hilos

En caso de rotura de rosca o agotamiento de la rosca inferior, la máquina se detendrá y dará la advertencia parpadeando el indicador.

26 - Cambio de color

En el punto de cambio de color, el usuario puede realizar el cambio de color manualmente o dejar que el sistema lo haga de acuerdo con el orden preestablecido automáticamente.

27 - Bordado de cordones

El bordado de cordón enriquece el tipo de bordado del sistema.



1.3 Especificaciones técnicas

1- Número máximo de diseños guardados en la memoria:

400 2 - Capacidad de memoria: 100,000,000 puntos

3 - Resolución: 800 * 480

4 • Velocidad del puerto de red:10Mbps

5- Método soportado para el intercambio de datos:disquete, disco USB y red 6-

Precisión de control: Intervalo mínimo de puntada controlable es de 0,1 mm.

7 • Rango de puntada:0,1 mm x 12,7 mm

Capítulo 2 Guía de bordado

2.1 Estructura e Instrucción de Uso del Panel de Control

I. Estructura del Panel de Control



1. Panel Principal

Adopta el lcd de alta luminancia y la interfaz de interacción hombre-máquina de pantalla táctil.

2. Botones

Pulse las teclas para iniciar el bordado, pausar el bordado.

3. Puerto USB principal

El disco USB se puede conectar para la entrada/salida de datos.

4. Botón de parada de emergencia

Esta máquina tiene el botón de parada de emergencia, que es cortar la alimentación en el circuito de control en hardware por un lado y para realizar la protección vinculada en el software por otro lado.

II. Instrucción del panel de contactos

Esta máquina utiliza el panel táctil como su dispositivo de entrada. Con el fin de prolongar la vida útil del panel y mantener su rendimiento, por favor no aplique demasiada presión sobre la pantalla durante el funcionamiento. Tampoco puede el usuario utilizar las herramientas nítidas o duras para hacer clic en la pantalla.

III. Instrucción de disquete

El disquete de este ordenador es el dispositivo conectado externo, que está conectado al panel de control con el puerto USB. Por favor, preste atención a la dirección para enchufar.

No aplique fuerza cuando la dirección del plug-in esté mal, o puede destruir el disquete y el propio disquete

Instrucción de disco USB

Por favor, preste mucha atención al fenómeno electrostático. No olvide descargar (le sugerimos que toque el soporte o el marco de la máquina para descargar la estática) antes de conectar/sacar el disco USB.

Preste atención a la dirección del disco USB en el plug-in. No extraiga el disco USB cuando el sistema cargue datos desde él o escriba datos en él. Si se extrae el disco USB o se corta la alimentación durante la entrada/salida de datos, los datos podrían perderse. En ese caso, compruebe la integridad de los datos en el disco USB y repárelos antes de usarlo.

Atención: Durante el proceso de inicialización, si se corta la alimentación o se extrae el disco USB, el disco USB puede dañarse permanentemente.

IV. Instrucción de conexión de red

Por favor, preajuste los parámetros de red antes de la conexión, o puede causar el error de comunicación dentro de la red.

2.2 Instrucción de la interfaz principal

Nota: en los siguientes gráficos, los iconos con son las teclas táctiles; aquellos sin que las figuras son para el estado de la máquina.



La interfaz principal 1



La interfaz principal



No.	Monitor	Nombre	Descripción	Página de referencia
1		Posición actual de la aguja	Esta cifra es para la posición real de la aguja en la actualidad. 0 es para la posición de la aguja no válida.	
		Actual Tiempos que cambian de color	El valor inicial de la misma es 1. Después de que comience el bordado, este valor agregará 1 en cada cambio de color exitoso.	
		Orden que cambia de color	Este orden es la secuencia de las varillas de la aguja para cambiar de color. La cifra 3D es para la posición de la aguja.	
2		Estado de movimiento manual de fotogramas de alta velocidad	Cuando la máquina se detenga, pulse las teclas manuales de movimiento del marco para mover el marco, y el marco se moverá a alta velocidad. Cambiar  entre y se puede activar mediante la tecla de conmutación del panel.	
		Estado de movimiento manual de fotogramas de baja velocidad	A diferencia del estado de movimiento manual de fotogramas de alta velocidad, se utiliza para el ajuste manual de la posición del marco.	
		El eje principal se detiene en la posición correcta (100o).	Cuando la máquina se detiene, el eje principal se detiene en la posición correcta. En este momento, el usuario puede realizar operaciones como  cambiar de color y movimiento de marcos.	
		El eje principal no se detiene en la posición correcta (100o).	Cuando la máquina se detiene y el eje principal no alcanza la posición correcta, el usuario tendrá que girar el eje a la posición de 100o  manualmente haciendo clic en .	
		El eje principal funciona bien.	El eje principal funciona normalmente en el bordado.	



Capítulo Guía de bordado

		Estado de operación de la asistente	Haga clic para tener acceso a Interfaz de gestión de operaciones auxiliares y seleccione cualquiera de los bordados, como el borde de diseño, la línea, la cruz y el contorno del diseño. No importa cuál sea	
--	---	-------------------------------------	--	--

No.	Monitor	Nombre	Descripción	Página de referencia
			 <p>seleccionada, la será marca se mostrará el princ en la interfaz. ipal</p>	
2		Rotura de roscas	Esta cifra aparecerá cuando la máquinase detenga debido a la rotura de hilos	
		Cambio de color	El estado de cambio de color en la parada.	
		Bordado cíclico	El bordado cíclico está disponible para esta máquina. Haga clic  para tener acceso a la interfaz de gestión de parámetros donde el usuario puede cambiar la configuración del bordado cíclico.	
		Punto de desplazamiento	El usuario puede establecer el punto de desfase en esta máquina. Al tener acceso a la confirmación de bordado estado (antes de iniciar  embajada), el usuario puede hacer clic para entrar en la interfaz de Gestión de operaciones auxiliares, donde el usuario puede establecer el punto de desfase.	
	Estado de error de conexión de red	Estado de la red (Desconectado  , Conectado  , Inicio de  sesión correcto)		
3		Diseño Monitor Área	El diseño para el bordado en esta área.	
		Página anterior 	Cuando el inventario de archivos es más de una página, presione esta tecla se convierte en la página anterior. Si es en la página superior, el sistema	



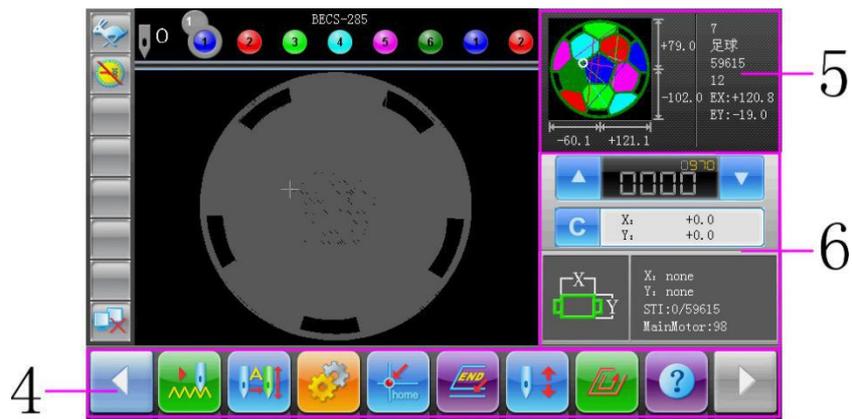
4			se mantendrá quieto.	
		<p>Próxima página</p> 	<p>Cuando el inventario de archivos es más de una página, presione esta tecla se convierte en la página siguiente. Si es en el última página, el sistema se mantendrá quieto.</p>	

No.	Monitor	Nombre	Descripción	Página de referencia
4		Estado listo para bordar Confirmar el bordado	La máquina está en el estado Ready, y el usuario puede llevar a cabo trabajos de preparación del bordado, como la selección de diseño, el ajuste del parámetro de escala, el ajuste de los parámetros de repetición y así sucesivamente. Haga clic en esa tecla y confirme que la máquina pasará a Estado de confirmación de bordado  from Embroidery Ready Estado .	Capítulo 2.4
		Estado de confirmación de bordado Cancelar el Bordado	Actualmente, la máquina está en el estado de confirmación de bordado, y el usuario puede comenzar a bordar en cualquier momento. Cuando la máquina se detiene, el usuario puede hacer clic en esa tecla y confirmar la operación para cancelar el estado de confirmación de bordado. Y la máquina volverá al estado listo para bordar  de Confirmación de Bordado Estado .	Capítulo 2.4
		Gestión del diseño	Haga clic en él para entrar en la interfaz de gestión de diseño de memoria, que incluye "seleccionar diseño", "entrada de disco", mostrar diseños, crear nuevos diseños y operación de monograma.	Capítulo 6
		Diseño de cartas Operación	Char para modificar	
		Ajuste de Cambio de color Orden	Ajuste del orden de cambio de color	



		<p>Manual Cambio de color</p> 	<p>Cuando la máquina se detiene y el eje principal está en la posición  correcta, esta operación es efectiva. Después de esta operación, por favor, tenga acceso al manual</p>	<p>Capítulo 2.4</p>
--	---	---	---	---------------------

No.	Monitor	Nomb re	Descripción	Página de referencia
			interfaz de cambio de color, donde el usuario puede hacer clic en el número de posición de la aguja correspondiente para cambiar el color.	
4		Ajuste manual del eje principal 	Después de la parada, si el eje principal no está en la posición  correcta, el usuario puede presionar esta tecla para ajustar el eje principal a la derecha posición  .	Capítulo 2.4
		Manual Recorte de hilos 	Una vez que la máquina se detiene, el usuario puede hacer clic en esta tecla para el funcionamiento del recorte manual de roscas (incluida la operación para recorte de rosca inferior)	Capítulo 2.4
		Gestión de discos 	Pulse esta tecla para entrar en la administración de discos, incluidas las operaciones de disquete y Usb.	



La interfaz principal 2



La interfaz principal b

No.	Monitor	Nombre	Descripción	Página de referencia
4		<p>Bordado normal</p> 	<p>La máquina está actualmente en estado de bordado normal. Cuando el usuario presiona la tecla de inicio para el bordado normal, el eje principal gira, el marco se mueve a lo largo de la traza de puntada y las roscas dan forma al diseño en los materiales de bordado. Cuando el usuario presiona la tecla de detención para volver, la máquina vuelve en ralentí a baja velocidad. Cuando la máquina se detenga, haga clic en esta tecla para cambiar a la baja velocidad</p> <p>ralentí .</p>	Capítulo 2.4
		<p>Ralentí a baja velocidad</p> 	<p>La máquina se encuentra actualmente en estado de ralentí a baja velocidad. Cuando el usuario presiona la tecla de inicio para el bordado normal, el eje principal permanece inactivo y el marco avanza a lo largo de la traza de puntada. Cuando el usuario presiona la tecla de parada para devolver, el eje principal permanece inactivo y el marco vuelve a lo largo de la traza de puntada. Cuando la máquina se detenga, haga clic en esta tecla para cambiar a alta velocidad</p> <p>Estado de ralentí .</p>	Capítulo 2.4



		<p>Ralentí de alta velocidad</p> 	<p>La máquina está actualmente en estado de ralentí de alta velocidad. Cuando el usuario presiona la tecla de inicio para el bordado normal, el eje principal y el marco permanecen inactivos mientras aumenta el recuento de puntadas. Cuando el usuario presiona la tecla de detención, el fotograma se mueve directamente a la posición real del recuento de puntadas actual. Cuando la máquina se detenga, haga clic en esta tecla para cambiar al estado de bordado normal</p> <p>Cuando el usuario presiona la tecla de parada para devolver, el eje principal y el marco permanecen inactivos, mientras que el recuento de puntadas disminuye. Cuando el usuario presiona el</p>	<p>Capítulo 2.4</p>
--	---	--	---	---------------------

No.	Monitor	Nombre	Descripción	Página de referencia
			<p>tecla de detención, el marco se mueve directamente a la posición real del recuento de puntadas actual.</p> <p>Cuando la máquina se detenga, haga clic en esta tecla para cambiar a la  estado normal de bordado.</p>	
4		<p>Manual</p> <p>Inicio manual de cambio de color </p>	<p>En este estado, seleccione la aguja posición con Manual Cambio de color (o  la tecla de cambio de color) y pulse clave de inicio para la embroidery. Cuando se encuentre con el código de cambio de color, la máquina se detendrá automáticamente. Aparece la figura  y el sistema espera el orden de cambio de color manual. En este momento, el usuario necesita realizar el cambio de color manual (Pulse  o cambie de color Tecla en el panel). Después de la máquina gire a la posición de aguja necesaria, el usuario puede presionar la tecla de inicio para el bordado (Inicio manual).</p>	Capítulo 2.4
		<p>Coche</p> <p>Cambio de color</p> <p>Inicio manual </p>	<p>Si el equipo está configurado en Cambio automático de color, el  usuario debe establecer el orden de cambio de color con antelación (Haga clic para establecer).</p> <p>Cuando el usuario presiona la tecla de inicio para el bordado, no importa dónde se encuentre la varilla de aguja actual, la máquina cambiará la aguja de</p>	Capítulo 2.4
			<p>Coche</p> <p>cambio de color</p> <p>Inicio automático</p>	<p>Cuando el usuario presiona la tecla de inicio para el bordado, no importa dónde se encuentre la varilla de aguja actual, la máquina cambiará la aguja de</p>

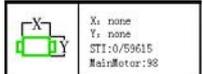


		<p>acuerdo con el orden establecido de cambio de color y realizará el bordado.</p> <p>Cuando se encuentra con el código de cambio de color, la máquina se detendrá automáticamente y se desplazará a la aguja puntiaguda posición según el orden de cambio de color automático. Si el</p>	
---	---	---	--

No.	Monitor	Nombre	Descripción	Página de referencia
			la máquina se establece en el arranque automático, la máquina comenzará el bordado automáticamente; si se establece en el inicio manual, el usuario necesita presionar la tecla de inicio para Bordado.	
4		Configuración de parámetros 	Haga clic en él para entrar en la interfaz de configuración de parámetros que incluye el orden de cambio de color y los parámetros normales como la reducción/arriba y la repetición, así como los parámetros generales como, parámetros de costura, parámetros de aplicación de la máquina y parámetros de la máquina.	Capítulo 4
		Volver al origen 	Después de que la máquina se detenga, el usuario puede hacer clic en esta tecla para que el marco vuelva automáticamente a la origen del diseño actual.	Capítulo 2.4
		Back to Stop Point 	Después de que la máquina se detenga, el usuario puede hacer clic en la tecla de movimiento manual de fotogramas para mover el marco (como aplicar). A continuación, el usuario puede hacer clic en esta tecla para que el fotograma vuelva al punto de parada de la corriente Diseño.	Capítulo 2.4
		Operación asistente 	Haga clic en él para tener acceso a la interfaz de Gestión de Operaciones Asistentes, donde incluye las operaciones del asistente durante o antes del bordado, como guardar/restaurar el origen, establecer el punto de desfase, la operación de borde, el ralentí localizado, el espacio libre del número de puntada acumulado, cantidad de viaje X/Y.	Capítulo 9



		<p>Otras funciones</p> 	<p>Después de hacer clic en él, el sistema tendrá acceso a la interfaz De otra función, donde el usuario puede realizar las operaciones, tales como consulta estadística, configuración de origen de trama, recuperación de apagado, configuración de límite suave, gestión de autorización de lamáquina, corrección del panel de contactos, tiempo gestión y así sucesivamente.</p>	<p>Capítulo 10</p>
--	---	--	--	--------------------

No.	Monitor	Nombre	Descripción	Página de referencia
4		Ayuda 	Contiene Información General e Instrucción de Funciones Llaves.	
5		Información de diseño	La información de diseño relacionada es en esta área.	
6		Des-aceleración del eje principal 	Para ajustar la des-aceleración del eje principal. Cuando el eje principal alcanza la velocidad más baja, esta clave no estará disponible.	
		Aceleración del eje principal 	Para ajustar la aceleración del eje principal. Cuando el eje alcanza la velocidad máxima, esta llave no estará disponible.	
		Reset X/Y Desplazamientos 	Esto es para borrar los desplazamientos X e Y.	
		Información de coordinación 	Visualice la información del desplazamiento X/Y actual. Si el usuario desea borrar ese valor X/Y, haga clic en este botón  and press Confirmación.	
		Zona de trabajo 	Comprobación de fronteras, Comprobación de esquema, Selección de marco	
7		Manual Movimiento de marcos 	Durante la operación, el marco se mueve en la dirección igual que la figura de las teclas de dirección.	

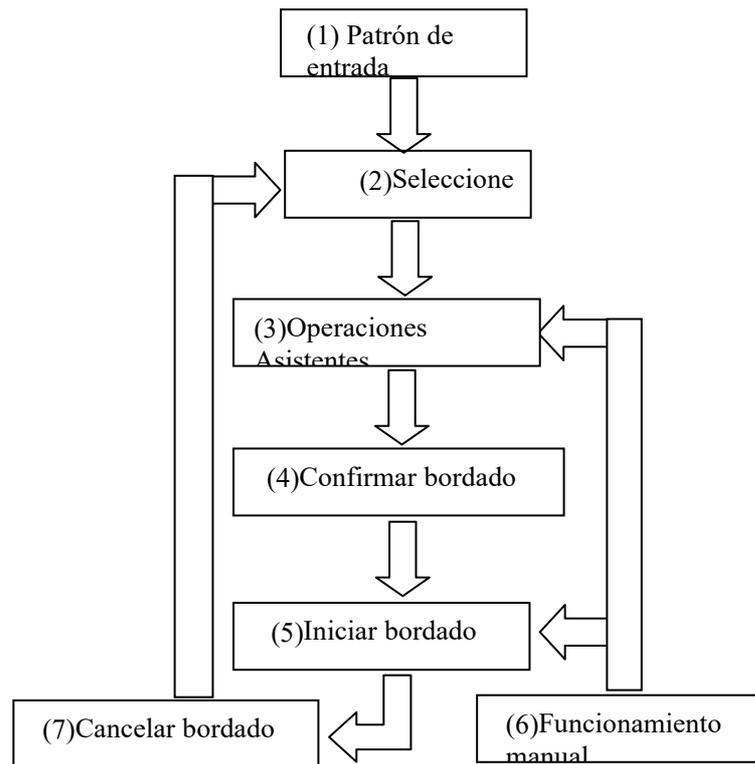


2.3 Notas sobre el estado del menú

Si un menú está  etiquetado con " ", indica que este menú es inaccesible e inmutable. Mientras que si un menú está etiquetado con "  ", entonces el menú es accesible y cambiante.

2.4 Procedimiento Básico de Bordado

La máquina lleva a cabo el bordado basándose en los diseños guardados en su memoria. La siguiente figura es el procedimiento básico del bordado:



I. Entrada Diseño

El usuario puede introducir diseños a través de la red, disquete o disco USB. Sólo con  visualizado (registro exitoso), puede ser posible transmitir diseños por red.

Para disco

operación, (discoUSB incluido), puede introducir diseños eligiendo



, en el diseño

interfaz de gestión.

II. Seleccione Diseño

Si la interfaz de gestión de diseño no está abierta, haga clic  en la interfaz principal para entrar en ella. Si la pantalla está abierta pero la ventana actual permanece en otra interfaz de función, pulse la tecla de interruptor de tarea azul en el panel para entrar en la interfaz de

gestión de diseño. Sólo en el



estado , se puede permitir al usuario elegir el diseño para el bordado.

1. En la interfaz de Gestión de Diseño, haga clic en  para establecer el diseño para el bordado.

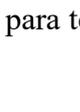
2. Si se ha guardado el punto de inicio del diseño, el mensaje "El punto inicial del patrón es



guardado. Mueva el marco al punto de inicio en este momento?" aparecerá al entrar en la interfaz principal. Haga clic  y el marco volverá automáticamente al punto de inicio.

III. Operación asistente

Después de elegir el diseño, el usuario entrará en la interfaz principal, y puede hacer las operaciones de asistente necesarias antes de bordar.

1. Establecer repetición, rotación y escala — — haga clic  para introducirlos parámetros interfaz de gestión.
 2. Establezca el orden de cambio de color——haga clic en , el sistema tendrá acceso a la interfaz que cambia de color.
 3. Conjunto aplicado: haga clic  para tener acceso a la interfaz de Design Management. Haga clic en Otra operación para establecer el aplicador de diseño.
 4. Para la consulta de bordes, ralenti de cría. línea estándar de bordado, cruz de bordado, línea de bordado, contorno de bordado de diseño, el usuario  puede hacer clic para tener acceso a  Otros Funciones. Haga clic  para tener acceso a la interfaz de Operación Asistente
 5. Localice el diseño para el bordado en el centro del marco. —— Haga clic  para tener acceso a Otras Funciones. Haga clic  para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente. Atención: Esta función es localizar el límite suave al centro del marco.
 6. Guardar punto de inicio de diseño —— Haga clic  para tener acceso a otra función para el operaciones adicionales. Haga clic  para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente. Atención:
- el usuario debe establecer el origen del marco antes de utilizar la función para guardar y restaurar el punto inicial del diseño.

7. Ajuste de bordado cíclico — Haga clic  para tener acceso al parámetro

Interfaz de gestión, donde el usuario debe hacer clic en "Parámetros del Asistente de bordado" y establecer el bordado cíclico de acuerdo con las sugerencias.

IV. Confirmar bordado

1. Después de las operaciones del asistente, el usuario puede hacer clic para activar la ventana. Después del usuario

selecciona , la figura



(Cancelar bordado) se vuelve a



(Confirmar bordado), lo que significa que la

máquina ha entrado en el estado Listo para el bordado.



Si  se elige, la máquina de bordar seguirá estando en el estado de "Cancelar Bordado". En este momento, la máquina mantendrá todavía incluso el usuario presiona la tecla de inicio. Pero la ventana de sugerencias se mostrará en la pantalla para pedir al usuario que confirme el bordado

2. punto de desfase



Después de que el usuario confirme el bordado, puede hacer clic para establecer el punto de desplazamiento

de acuerdo con las sugerencias si es necesario (Nota: Cuando comience el bordado, la configuración del punto de desplazamiento dejará de estar disponible).

3. Establezca los métodos para cambiar de color e iniciar

Cambiar entre

(Cambio



automático de color,

Inicio automático),

(Automático



Cambio de color, Inicio manual) y  (Cambio manual de color, Inicio manual)

4. Establecer el estado entre el bordado normal y el ralenti



Cambiar entre(bordado normal),(baja velocidad en ralenti) y



(Alta velocidad en ralenti).

V. Estado del bordado

1. Detener: Pulse la tecla Inicio para iniciar el bordado (incluyendo el ralentí de baja velocidad y el ralentí de alta velocidad).

Pulse la tecla Stop para retirar (incluyendo el ralentí de baja velocidad y el ralentí de alta velocidad).

2. Correr: En el bordado normal, mantenga presionada la tecla Inicio para reducir la velocidad del bordado, suelte la tecla de inicio para recuperar la velocidad.

Pulse la tecla Stop para detener el bordado (incluyendo el ralentí de baja velocidad y el alta velocidad en ralentí).

VI. Funcionamiento manual

1. Recorte manual de roscas:

- (1) Bordado plano:

Cuando la máquina se detenga, haga clic  en la interfaz principal, procesamiento directo de la línea cortante.

- (2) Bordado especial

Cuando la máquina se detenga, haga clic  en la interfaz principal para ventana indicada, donde el usuario necesita hacer clic en "Recortar hilo superior e inferior" para recortar

roscas, o haga clic en "Recortar rosca inferior" para recortar solo el subproceso inferior. Al hacer clic es para salir de la operación de recorte de subprocesos.



2. Movimiento manual de fotografías:

Cuando la máquina se detenga, pulse las teclas (, , ,) para



el marco en la dirección correspondiente. Presione las dos teclas vecinas al mismo tiempo para mover el marco en la dirección del bisector angular.  "es la velocidad key fo ma nual frame-moving. Press"  a switch between  (High Speed) y  (Baja Velocidad).

3. Borrar las coordenadas del marco

Cuando la máquina se detenga, haga clic  y, a continuación, haga clic en "Borrar desplazamiento X/Y"

o

X:	+0.0
Y:	+0.0

 haga clic en la interfaz principal directamente para borrar los desplazamientos XY mostrados en la interfaz principal. La función se puede utilizar con movimiento manual de fotogramas.

4. Cambio manual de color:

Cuando la máquina se detenga, haga clic  en la interfaz principal para entrar en el manual

interfaz que cambia de color. A continuación, haga clic en el número de aguja para cambiar de color, y el cabezal de la máquina se moverá automáticamente a la posición de la aguja correspondiente.

Por favor, preste atención: si el usuario desea guardar automáticamente el orden del cambio de color manual (cuando el "Menú Manual de almacenamiento" en los parámetros de bordado se establece como sí), el usuario debe operarlo en la interfaz manual de cambio de color

5. Ajustar el eje principal manualmente:

Por lo general, el eje principal necesita detenerse a 100o a la aguja / color de cambio de color, marco-movimiento y comenzar el bordado. El usuario puede girar manualmente el eje principal a 100o cuando ~~no~~  ha llegado allí. Haga clic en la interfaz principal y, a continuación, realice la función.

Después de la  operación, el icono (eje principal no en la posición correcta) se reemplazará por  (eje principal en la posición correcta).

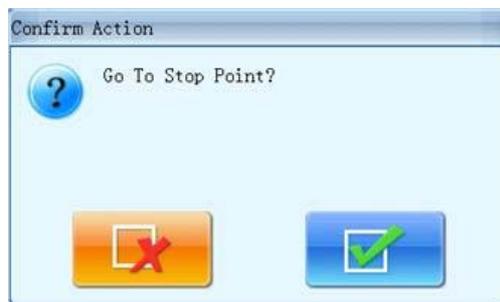
6. Volver al origen

En la interfaz principal haga clic  y elija  en el prompt seguido. A continuación, el marco volverá al punto de inicio.



7. Back to Stop Point

Haga clic  en la interfaz principal y elija  en el prompt seguido. A continuación, el marco volverá al punto de parada.



8. Desplazado sin fideidos

Utilice esta función después de la confirmación del bordado. El ralenti colocado permite a la máquina moverse a la posición designada sin bordar según las solicitudes del usuario. Haga clic  y gire a la página siguiente. A continuación, el usuario puede establecer el número de  aguja, el código de cambio de color y código de detención para realizar el ralenti colocado hacia delante o hacia atrás.

9. Parada de aguja en posición descendente

Esta función está diseñada para el bordado de edredón. Haga clic  en la interfaz principal, pulse el "Needles Stop at Down  Position" y seleccione . La aguja pinchará en el paño y aparecerá un mensaje. Después de soltar el paño (asegúrese de que el paño está separado del marco), el usuario debe mover el marco a la posición designada y hacer clic en . Después de esta operación, la aguja todavía está en posición descendente. Cuando el paño se coloque en el marco de nuevo, haga clic en . Para girar el eje principal a 100 o manualmente.

10. Operaciones manuales de AFC, lentejuelas y bordados de cordones

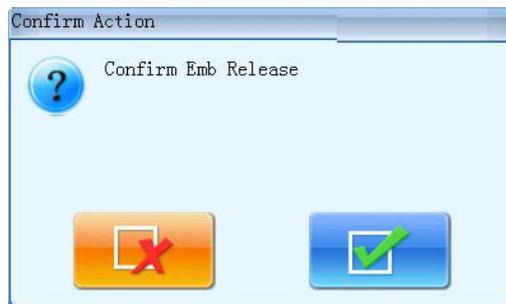
Algunas máquinas están equipadas con dispositivos para AFC, lentejuelas y bordados con cordones.

Para tales máquinas, haga clic  y encuentre el mismo parámetro para tener acceso al menú de operación de AFC, lentejuelas y cableado. Pulse las teclas de función correspondientes según las sugerencias.

VII. Cancelar bordado

Cuando la máquina se detenga, haga clic en . Elija  en el

 mensaje seguido y (Confirmar bordado) se convertirá en (Confirmar liberación deemb).



2.5 Bordado normal, retorno y parches

En el estado de confirmación de bordado (en ese momento, se muestra el " " ) , pulsando la tecla de inicio es pedir máquina para realizar el bordado normal (sosteniendo la tecla de inicio es realizar el bordado lento). Pulse Detener durante el bordado para detener el bordado.

Cuando la máquina se detiene, el usuario puede presionar la tecla de parada de nuevo para ordenar que el marco se retire a lo largo de la ruta de bordado original. El usuario puede ordenar el marco para volver atrás por una puntada en cada pulsación. Mantener la tecla de parada en este momento es tener el marco para retirarse continuamente. Después de retirarse durante 10 puntos continuamente (Para diferentes modelos, este número de puntada puede ser diferente.), el marco puede seguir retrocediendo incluso el usuario no presiona la tecla de parada más. En el retiro continuo, el usuario puede presionar la tecla Stop de nuevo para detenerse.

Generalmente, el retiro es para la operación de reparación. Cuando el marco deja de retirarse, el usuario puede presionar la tecla Inicio para realizar el bordado normal.

2.6 Relaciones entre bordado normal, ralenti y ralenti posicionado

Las funciones como ralenti, devolución, etc. están diseñadas para la comodidad de la aplicación de parches. El ralenti a baja velocidad, el ralenti de alta velocidad o el posicionamiento en ralenti se pueden utilizar de acuerdo con las necesidades Bordado. En el estado de ralenti, el retorno contiene el retorno de ralenti a baja velocidad, el retorno de ralenti de alta velocidad o el retorno en ralenti.

En la interfaz principal, puede pulsar  /  para cambiar entre (bordado normal)  (baja velocidad en ralenti) y  (alta velocidad en ralenti).

Después del ajuste en ralenti a baja velocidad, el eje principal permanece inactivo cuando el usuario

presiona la tecla de inicio para el bordado normal, pero el marco corre hacia adelante a lo largo de la traza de puntada. Cuando el usuario presiona la tecla de parada para devolver, el eje principal se mantiene inactivo, pero el marco vuelve a lo largo de la traza de puntada.

Después del ajuste en  ralenti de alta velocidad, el eje principal y el marco permanecen

inactivos, el aumento del conteo. Después de que el usuario presione la tecla de detención para detener, el fotograma se mueve directamente a la posición real del recuento actual. Cuando el usuario presiona la tecla de parada para devolver, el eje principal y el marco se mantienen inactivos, pero el recuento disminuye. Después de que el usuario presione la tecla de detención para detener, el fotograma vuelve directamente a la posición real del recuento actual.

El posicionamiento en ralenti puede mover el marco directamente hacia delante (o hacia atrás) a una posición designada, o a una posición de cambio de color más reciente, o incluso a una posición de código de parada más reciente.



En la interfaz principal pulse  y el usuario puede seleccionar el posicionamiento hacia
delante/hacia atrás

por puntos, código de cambio de color o código de parada. Cuando el sistema vuelve a la interfaz principal: Pulsar la tecla Inicio es realizar el ralenti hacia delante, mientras que pulsar la tecla Stop es realizar el ralenti hacia atrás.

2.7 Operación de bordado

Detener: Pulse la tecla Inicio para iniciar el bordado (incluyendo el ralenti de baja velocidad y el ralenti de alta velocidad).

Pulse la tecla Stop para retirar (incluyendo el ralenti de baja velocidad y el ralenti de alta velocidad).

Correr: En el bordado normal, mantenga presionada la tecla Inicio para reducir la velocidad del bordado, suelte la tecla de inicio para recuperar la velocidad.

Pulse la tecla Detener para detener el bordado.

2.8 Detección de rotura de hilos

Basados en diferentes principios de trabajo, los dispositivos de detección de rotura de roscas tienen tres tipos: tipo de muelle de toma de rosca, tipo de rueda de bobinado de rosca (rueda de helicóptero) y tipo mixto.

Para el tipo de muelle de toma de rosca, detecta la rotura de roscas mediante la búsqueda de la conexión del muelle de toma y el punto de contacto. Cuando el hilo se rompe, el resorte se cerrará al punto de contacto. En condiciones normales, este tipo de detección es sensible a la rotura del hilo frontal, pero difícilmente puede detectar el agotamiento del subproceso de la bobina. En caso de cambiar el hilo de bordado, o cambios de tensión del hilo, es necesario ajustar la presión del resorte entre el muelle de toma y el punto de contacto. Cuando la presión del resorte es demasiado grande, habrá falsa alarma; cuando la presión del resorte es demasiado pequeña, faltará alarma.

Para el tipo de rueda de bobinado de rosca, juzga la rotura de roscas mediante la detección del ángulo de la rueda de bobinado. Es muy sensible en caso de rotura del hilo de la cara; en la mayoría de los casos de agotamiento del hilo de la bobina, el consumo de hilo facial reducirá, como resultado, el sistema juzgará por método estadístico y enviará una advertencia. Aunque casi puede evitar falsos positivos, no es tan sensible como el tipo de resorte.

Para el método de tipo mixto, los dos pueden complementarse entre sí con sus ventajas, lo que resulta en un efecto de detección sensible y estabilizado.

2.9 Estado de trabajo de la máquina de bordar

La máquina tiene tres estados de trabajo::

I. Bordado  Listo: parámetros preestablecidos; elija diseños de bordado y otros trabajos.

II. Confirmación  de bordado: confirme la configuración del parámetro para introducir el cuasi-ejecución.

III. Bordado Estado  de ejecución de bordados.

Cambio entre estos tres estados de trabajo:

En el estado de preparación  (se muestra), después de seleccionar el diseño para el bordado y establecer los parámetros, por favor presione  primero, luego presione . Ahora la máquina está en estado de confirmación de bordado  (se muestra en la interfaz principal). Por último, presiona el clave para bordar, lo que significa que la máquina está en estado de carrera de  bordado (se muestra en la interfaz principal).

En el estado de ejecución del bordado ( se muestra en la interfaz principal). Presiona la tecla de detención para

máquina de parada, ahora la máquina está en estado de confirmación de bordado (Una vez más, presiona la tecla de inicio para iniciar la máquina, la máquina entra en estado de funcionamiento de bordado).

confirmación de bordado ( se muestra en la interfaz principal), en primer lugar pulse , y luego presione  para liberar el estado de confirmación de bordado. Ahora la máquina entra en estado de preparación (se muestra en la interfaz principal).

Capítulo 3 Administración de discos

En la administración de discos, los usuarios pueden introducir los diseños en el disco a la máquina, y viceversa; mientras tanto, los usuarios pueden disfrutar de algunas acciones comunes de gestión de discos, como borrar archivo o inventario, inicializar el disco, etc. Este sistema admite el disquete y el disco USB. Los usuarios pueden guardar datos de diseño en función de diferentes tipos. El sistema reconoce formatos como DOS, FDR y ZSK. Sin embargo, los archivos FDR y ZSK son de solo lectura (no hay eliminación, inicialización o salida disponible.). El sistema puede leer formatos de diseño como DSB, DST y DSZ. Para la salida de datos, el diseño se guardará en el disco como formato DSB.

3.1 Seleccione Disco

Dado que el sistema admite varios dispositivos de almacenamiento, el usuario debe seleccionar el disco objetivo para la operación.

1. Haga  clic en La gestión dediseño.
2. Aparecerá "Selección de disco". Y luego el usuario necesita elegir el disco para la siguiente operación.



En esta ventana se mostrarán todos los dispositivos de almacenamiento. Su información incluye los iconos, palabras y números. El icono es el tipo de dispositivo. Indica  el disco USB.

Las palabras son la marca de archivo del disco (si el disco no tiene ninguna marca de archivo, se utilizará la letra predeterminada) y el número entre corchetes es para el símbolo digital del disco.

3. Entrada a la interfaz de administración de discos



No.	Figura	Nombre	Descripción
1		Lista de archivos	Mostrar los archivos de diseño y carpetas dentro del disco en Iconos. Se utiliza para seleccionar archivos.
2		Página anterior	Gire a la página anterior si la lista de archivos es más de una página. Si está en la primera página, esta clave será Carácter.
		Actualizar	Actualice la carpeta actual.
		Entrada de diseño	Cargue los diseños dentro del disco USB en la memoria
		Seleccionar todo	Seleccione todos los elementos de la carpeta actual (solo en el modo de selección múltiple).
	 	Selección única /Multiselección	Cambiar entre selección única y multiselección
		Vista previa del diseño	Muestre el archivo seleccionado y su información.
	Volver al nivel superior	Volver al nivel superior	

No.	Figura	Nombre	Descripción
2		Canceladura	Elimine el archivo o la carpeta de archivos
		Salida	Salga de la administración de discos.
		Próxima página	Gire a la página siguiente si la lista de archivos es más de una página. Si está en la última página, esta clave será Carácter.



No.	Figura	Nombre	Descripción
2		Salida de diseño	Guarde el diseño en la memoria en el disco USB.
		Crear inventario	Crear nueva carpeta de archivos
		Formación de Discos	Formatee el disco USB
		Ayuda	Visualice el menú de ayuda de la interfaz de administración de discos.
3		Página Información	El número de página actual y el número de página total

No.	Figura	Nombre	Descripción
4		Disco y Información de memoria	Mostrar la capacidad del disco, el espacio libre del disco, la capacidad de memoria y el espacio libre en la memoria
5		Figura del objeto	Visualizar objetos en las figuras:  : Inventario  : Diseño en formato DSB  : Diseño en formato DST
6		Nombre de Objeto	Nombre de archivo o nombre de inventario del diseño

3.2 Seleccione uno o varios diseños

Antes de la vista previa, entrada y eliminación de diseños, el diseño objetivo tiene que ser seleccionado primero. El usuario puede seleccionar un objeto a la vez o seleccionar varios objetos a la vez para mejorar la eficiencia.

1. Seleccionar un objeto



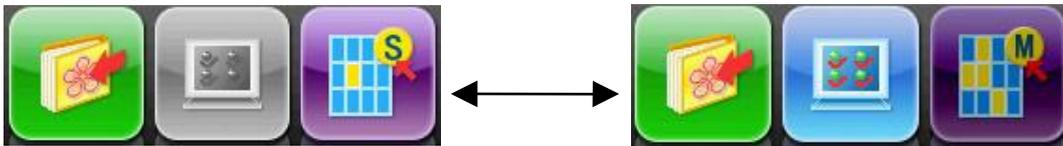
Los objetos están en el estado no seleccionado como predeterminado. Cuando se selecciona uno de ellos, su icono y palabras mostrarán un color diferente, y el área de información mostrará su contenido como el número de puntada y la fecha.

2. Haga clic en un objeto seleccionado para cancelar la selección



Haga clic en el objeto seleccionado y volverá a no seleccionarse.

- Haga clic en la tecla Switch de selección única/múltiple



Cuando el usuario selecciona los objetos, el sistema estaría en modo de selección única o múltiple. En el modo de selección única, se selecciona un objeto por una vez y al seleccionar otro objeto se cancelará automáticamente la última selección. Haga clic en la tecla de conmutación para cambiar entre los dos modos. En el modo de selección múltiple, el usuario puede seleccionar varios objetos. En el modo de selección única, el



la tecla switch se muestra como cuando está en el modo de selección múltiple que se muestra como .

- Seleccione más de un objeto en orden

En el modo de selección múltiple, haga clic en los varios objetos en orden, para seleccionarlos.



- Haga clic  para seleccionar todos los objetos de la carpeta actual.

Sólo en el modo de selección múltiple puede esta tecla puede ser eficaz. Haga clic en esta clave para seleccionar todos los objetos del inventario actual.

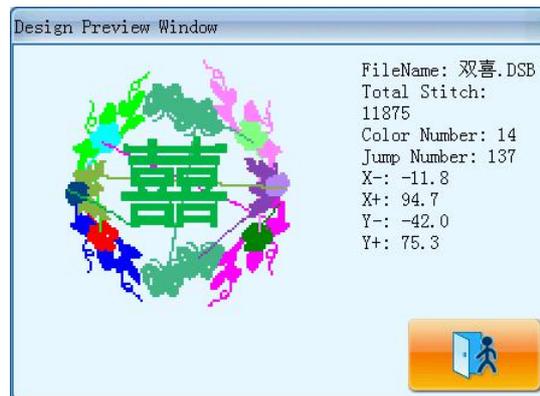
3.3 Vista previa del diseño

1. En la interfaz de administración de discos, haga clic en el diseño para la vista previa.



inventarios se muestran en la figura de la lista. Una página de la lista contiene 18 elementos. Si el importe del objeto dentro del inventario actual es superior a 18, la lista de objetos se mostrará en páginas. Haga clic en la tecla para pasar las páginas y buscar diseños en otra página. El objeto seleccionado tiene un marco verde y un color de fondo diferente.

2. Haga clic 



El sistema carga los datos del disco y muestra la imagen del diseño de acuerdo con una proporción determinada. Al mismo tiempo, la información del diseño y el número de cambio de color se mostrarán en el área de información.

Nota: El usuario puede seleccionar más de un diseño para la vista previa a la vez. Para el método, consulte 3.2.

3.4 Entrada de diseño

Para introducir el diseño dentro del disco en la memoria del equipo, el usuario tiene que seleccionar uno o más archivos de los discos al principio y, a continuación, introducir el número de diseño y el nombre del archivo que se va a guardar.

1. Seleccione uno o más archivos en el disco

2. Haga clic 



El sistema pide al cliente que introduzca el número y el nombre del diseño guardado en la memoria.

3. El usuario introduce el número y el nombre del diseño.



El sistema proporciona el número de diseño mínimo disponible como valor predeterminado. El cliente puede utilizar el panel pequeño para cambiar el valor. Consulte la operación de lentejuelas para "¿Es diseño de lentejuelas?". Cuando se introducen varios diseños durante una vez, el usuario solo puede introducir el número para el primer diseño.

Para modificar el número de diseño y el nombre, haga clic en el elemento de objeto en la ventana izquierda y modifíquelo en la ventana derecha.

- Haga clic 

- El sistema introducirá los datos de diseño del disco a la memoria.

3.5 Salida de diseño

El usuario puede enviar el diseño desde la memoria al disco actual.

- Haga clic 

- Seleccione el diseño para la salida



El sistema muestra la lista de diseño de memoria. El usuario necesita seleccionar el diseño para la salida y, a continuación, haga clic en .

3. Nombre del diseño de entrada



El sistema utiliza el nombre de diseño en la memoria como nombre predeterminado para el diseño en el disco.

Utilice el teclado de la derecha para cambiar el nombre.

Al cambiar el nombre del diseño en el disco, el usuario necesita seleccionar el elemento en la ventana izquierda al principio,

y luego cambiarlo en la ventana derecha.

4. El sistema vuelve a la interfaz de administración de discos, en el momento medio, se actualizará la lista.

3.6 Operación de inventario

1. Entrada al inventario:

Haga doble clic en el icono del inventario de objetos para introducirlo. El sistema cargará la lista de artículos del inventario y actualizará la interfaz.

2. Volver al nivel superior de inventario:



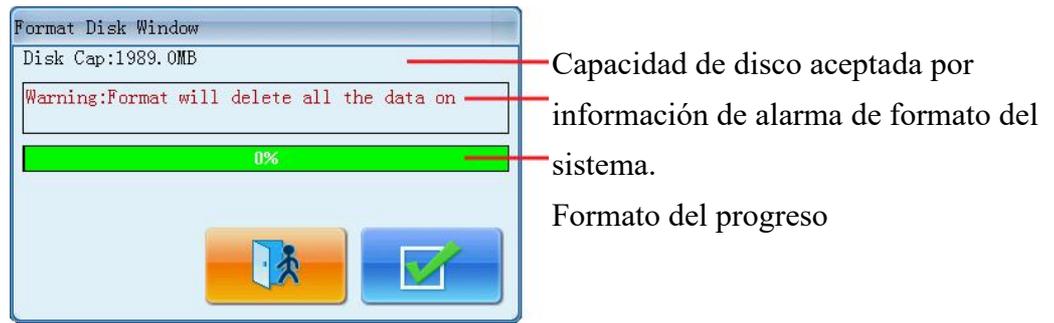
Haga clic en " " para permitir que el sistema vuelva al nivel superior del inventario y actualice la interfaz.

3.7 Formato de disco

1. Seleccione el dispositivo de disco para formatear (consulte 3.1)

2. Haga clic en " " para formatear el disco





El sistema mostrará la interfaz Formato de disco, donde la información de almacenamiento de la disco actual, se muestra información de alerta para el formato del disco y la barra de proceso de formato, así como el botón Inicio y Atrás.

3. Haga clic 

El sistema comenzará a formatear el disco y mostrará la velocidad con una barra de proceso. Después de formatear, el sistema mostrará el mensaje para mostrar el formato correcto. Haga clic en la clave de retorno para volver a la interfaz de administración de discos.

Nota: el sistema formateará el disco en formato DOS.

3.8 Eliminación de objetos en disco (incluidos diseños e inventarios)

1. Seleccione uno o más objetos para eliminarlos (consulte 3.2)

2. Haga clic 



3. El sistema pide al usuario que confirme la eliminación.



Nota:

Si el usuario desea eliminar un inventario, el sistema eliminará todos los archivos y subinventarios dentro de este inventario. Si un archivo tiene la propiedad "Solo lectura" o "Protección de escritura de disco", el archivo no podrá eliminarlo.

3.9 Crear un nuevo inventario en el inventario actual

1. Haga clic 

2. Introduzca el nuevo nombre de inventario.



3. Haga clic



El sistema creará la carpeta correspondiente en el disco y actualizará la lista actual de objetos.



Capítulo 4 Parámetros comunes y orden de cambio de color

En este sistema cada diseño tiene sus propios ajustes de los parámetros normales (como la escala y la repetición) y el orden de cambio de color. Cuando se selecciona un nuevo diseño, los ajustes correspondientes de los parámetros normales y el orden de cambio de color entrarán en vigor.

En este capítulo, discutiremos la configuración de los parámetros más utilizados y las órdenes de cambio de color. Puede iniciar las operaciones tocando  en la interfaz principal.

Debido a este sistema es capaz de realizar las misiones múltiples al mismo tiempo, es posible establecer o cambiar los parámetros normales y el orden de cambio de color para los diseños que no son bordado en la actualidad. El usuario puede tener acceso a estas operaciones a través de la interfaz De otras operaciones en Design Management (consulte el capítulo 6).

4.1 Configuración de parámetros comunes

Los parámetros comunes incluyen: "X-Y Scales", "Rotate", "Direction", "Prior Mode", "Rep. Mode", "Rep. Prior", "X-Y Reps" y "X-Y Interval". Los usuarios pueden controlar los resultados finales del bordado ajustando estos parámetros.

Haga clic  en la interfaz principal para entrar en la interfaz de configuración de parámetros:

X-Y Scales	100/100	X-Y Reps	1/1
A01		A07	
Rotate	0	X-Y Interval	0.0/0.0
A02		A08	
Direction	P		
A03			
Prior Mode	Rotate Prior		
A04			
Rep. Mode	Normal		
A05			
Rep. Prior	X Prior		
A06			

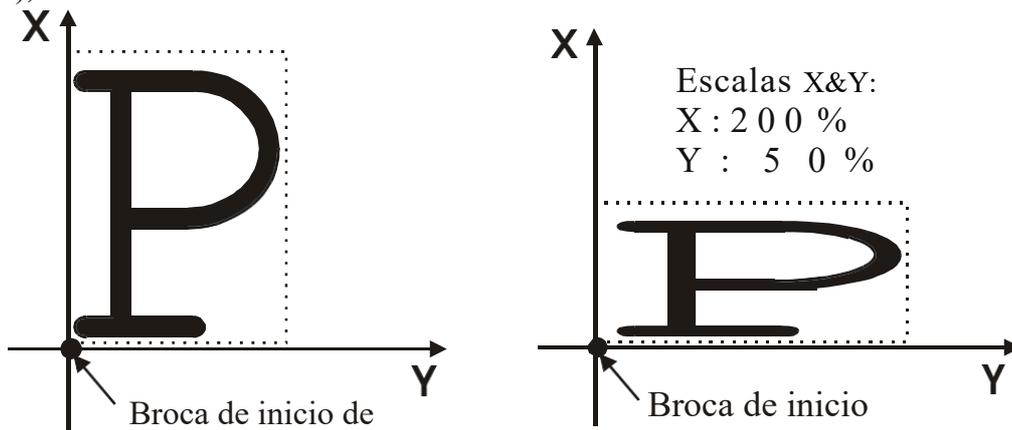
Normal Para
Emb asst. Para
Break detect Para
Frame Paral
Frame Para2
◀
▶



La forma de establecer el parámetro es similar entre sí. Este capítulo explicará cómo establecer las "Escala X-Y" como ejemplo y dar las definiciones de otros parámetros (Consulte como referencia).

4.1.1. Configuración de escalas X-Y

Este parámetro controla los porcentajes de escala en dirección X (horizontal) e Y (vertical), con el fin de escalar/reducir el diseño.



1. Pulse las "Escala X-Y"

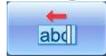
X-Y Scales	100/100	X-Y Reps	1/1
A01		A07	
Rotate	0	X-Y Interval	0.0/0.0
A02		A08	
Direction	P		
A03			
Prior Mode	Rotate Prior		
A04			
Rep. Mode	Normal		
A05			
Rep. Prior	X Prior		
A06			

Normal Para
Emb asst. Para
Break detect Para
Frame Paral
Frame Para2
◀
▶
🚶
?

Después de que los usuarios presionen las "Escala X-Y" en la interfaz de la lista de parámetros, aparecerá una ventana de modificación de parámetros en el lado derecho de la pantalla.

2. Ajuste de las escalas X-Y



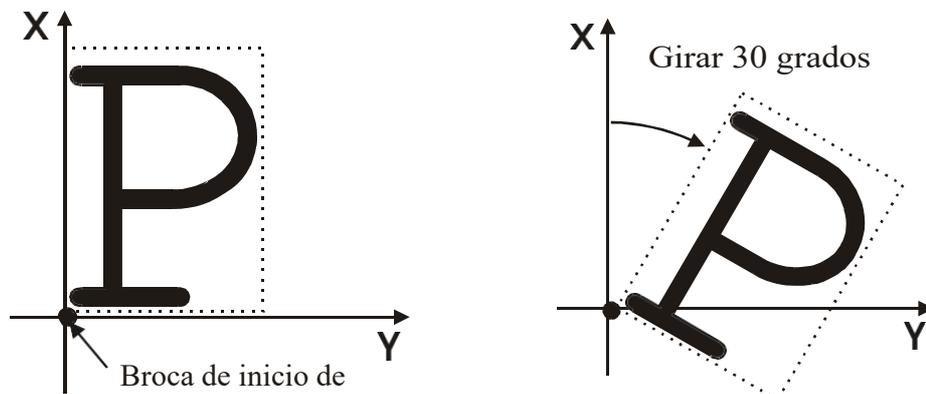
Pulse el panel numérico en la ventana de configuración de parámetros para cambiar las relaciones de escala en la dirección X-Y. Pulse  para cancelar el último dígito de entrada y pulse  para borrar todo dígito introducidos. Al pulsar la "Escala X" y la "Escala Y" se puede desplazar y marcar el parámetro modificado actualmente.



- Haga clic  para guardar los parámetros modificados.

4.1.2. Gire

Los usuarios pueden rotar el diseño a un cierto ángulo cambiando este parámetro.



4.1.3. Dirección

图案方向	p	q	d	o	q	o	b	o	p
刺绣结果	F	U	F	T	F	T	E	T	F

4.1.4. Modo anterior



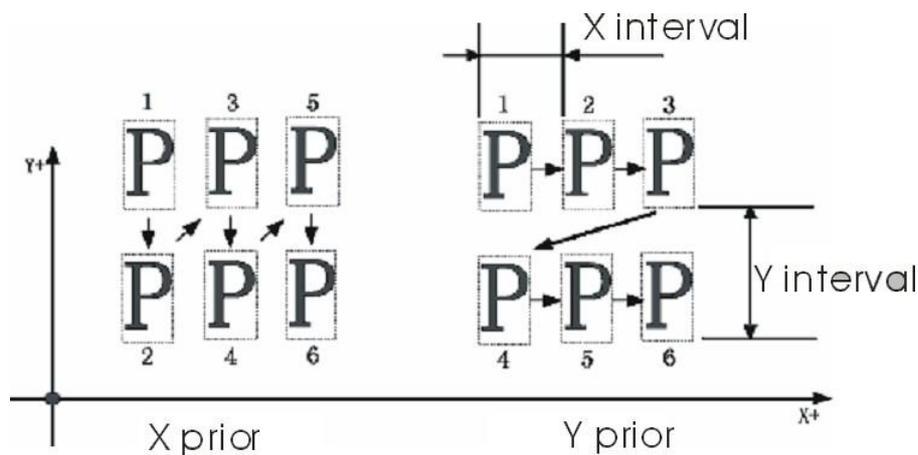
Hay dos modos: "Rotación antes del escalado" y "Escalado antes de la rotación". Cuando el usuario ha establecido los parámetros "Escalas X-Y" y "Girar", el diseño girará primero y luego escalará hacia arriba/abajo. De lo contrario, se escalará hacia arriba / hacia abajo primero y luego rotará.

4.1.5. Modo Rep.

Actualmente, la repetición de piezas no está disponible.

4.1.6. Representante Prior

Hay X anterior e Y anterior para que los usuarios elijan.



4.1.7. X-Y Repts

X Repts es el número de filas en repetición, y Y Repts es el número de columnas en repetición. El diagrama anterior muestra que los representantes X son 3 y los representantes Y son 2. El valor establecido más grande es 99*99.

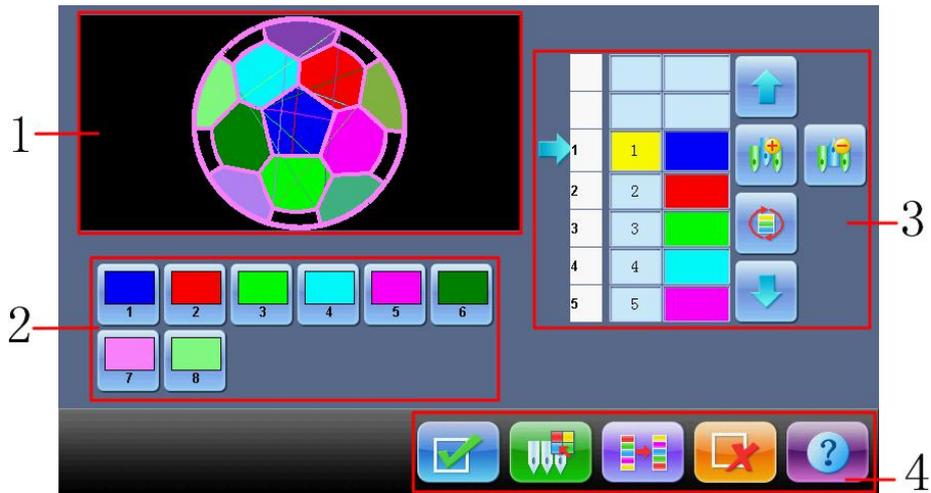
4.1.8. Intervalo X-Y

El diagrama anterior también explica el significado de este parámetro.

4.2 Ajuste del orden de cambio de color



4.2.1. Interfaz de cambio de color



No	Figura	Nombre	Descripción
1		Pantalla de diseño Área	Muestre el diseño de acuerdo con la configuración en tiempo real del orden de cambio de color. Vista previa el resultado de cambiar de color.
2		Número de aguja Zona de selección	Seleccione el número de aguja aquí.
3		Posición actual	Los usuarios pueden configurar, insertar o eliminar la barra de agujas número en la posición actual.

No	Figura	Nomb re	Descripción
3		Lista de bloques de colores Números de secuencia	Mostrar los números de secuencia de los bloques de color en el diseño.
		Lista de Agujas Números de secuencia	Muestre los números de secuencia de agujas correspondientes a los bloques de color.
		Lista de Agujas Colores	Mostrar los colores de rosca para los bloques de color en el diseño.
		Mover hacia arriba	Mueva hacia arriba la lista de cambio de color para seleccionar el bloque de color.
		Insertar una aguja Número	Haga clic en esta llave y un número de aguja para insertarla en la lista actual de agujas Secuencia.
		Eliminar una aguja Número	Elimine el número de aguja de la posición de funcionamiento actual en la lista de agujas.
		Establecer aguja cíclica Número	Ajuste cíclico según la lista de números de secuencia de agujas antes de la bloque de color.
		Mover hacia abajo	Mueva hacia abajo la lista de cambio de color para seleccionar el bloque de color.
4		Confirmar	Confirmar: Guarde la configuración de cambio de color y vuelva.
		de la aguja Ajuste Color	Seleccione en el color predeterminado y establezca el color de cada aguja
		Intercambio Agujas	Abra la interfaz de intercambio de agujas y establézquela.
		Cancelar	Cancele el ajuste de cambio de color de este tiempo y vuelva.
		Ayuda	Muestre el menú de ayuda.

El área de visualización del diseño muestra los diseños que están en un ajuste que cambia de color. Después de cambiar el orden de cambio de color, la visualización del diseño se renovará al mismo tiempo, lo que tendrá el efecto después del cambio mostrado.



El área de visualización del orden de cambio de color muestra el número de bloque de color, los números de aguja y los colores de la aguja

La pantalla de diseño puede estar en paralelo con el ajuste, la inserción y la eliminación de la aguja número, lo que significa que los usuarios pueden establecer y cambiar el orden de cambio de color junto con el

Monitor.

4.2.2. Ajuste del orden de cambio de color

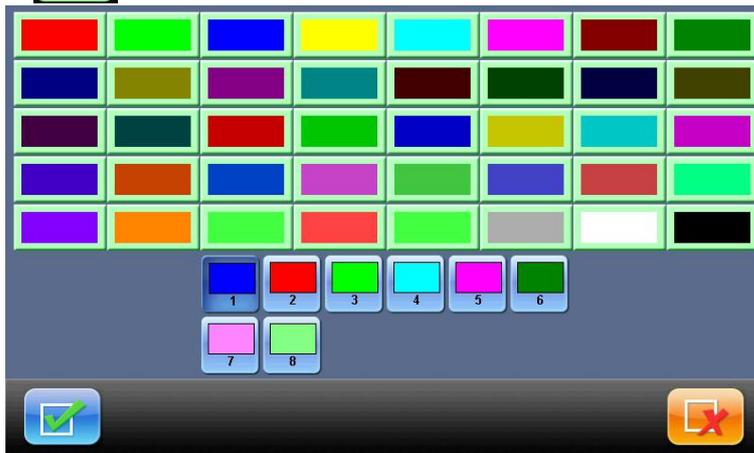
1. Haga  clic en la interfaz principal para entrar en la interfaz de cambio de color.
2. Introduzca los números de aguja en orden en el área de selección de números de aguja. El diseño que se muestra en el área de visualización del diseño y la lista de colores en el área de visualización que cambia de color se renovarán junto con la entrada de cada número de aguja.
3. Haga  clic para comprobar si el orden de cambio de color de entrada es correcto.
4. Para cambiar un número de aguja en el orden de cambio de color, el usuario puede hacer clic  para mover la lista, con el fin de colocar el elemento de destino en la posición de operación actual. Y luego haga clic en el nuevo número de aguja.
5. Para insertar un número de aguja en el orden de cambio de color, el usuario necesita hacer clic  para mover la lista de pedidos y colocar el elemento de destino a la posición de operación actual, y luego haga clic en . Finalmente, tiene que hacer clic en el número de la aguja para insertar.
6. Para eliminar un número de aguja en el orden de cambio de color, haga clic en .
7. Si el usuario ha confirmado que los primeros N elementos están configurados correctamente y espera repetir la configuración de los primeros N elementos del elemento N+1, puede hacer clic  en mueva la lista de pedidos y coloque el elemento N+1 en la posición de operación actual y, a continuación, haga clic en .
8. Después de confirmar el orden de cambio de color de entrada, el usuario puede hacer clic  para guardar el orden de cambio de color y devolver.  Al hacer clic es abandonar la configuración y devolución.

Nota: Para operaciones detalladas de cambio de color en el bordado de lentejuelas o cordones, consulte los capítulos relacionados.

4.2.3. Establecer color de la aguja

Para hacer que el color que se muestra en la pantalla se acerque al color en el bordado real, este sistema puede establecer todos los colores de aguja utilizados por el diseño actual. Este ajuste se guardará con un orden de cambio de color.

1. Haga  clicen la interfaz principal para entrar en la interfaz de cambio de color.
2. Haga clic  para entrar en la interfaz de ajuste de color de la aguja.



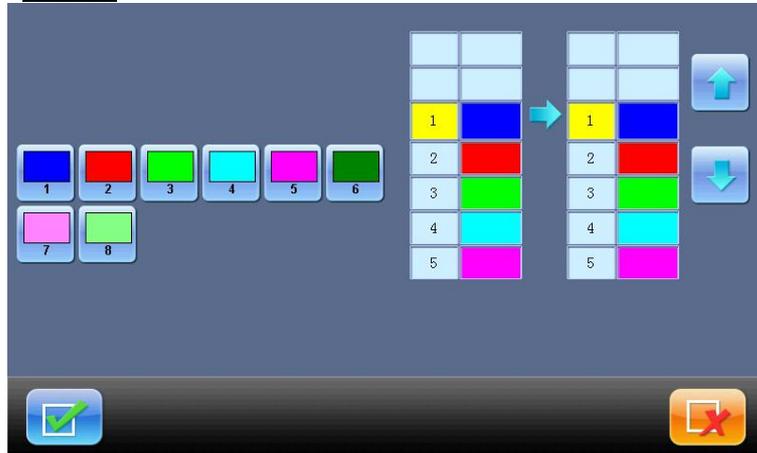
En la interfaz de ajuste de color de la aguja, hay un total de 40 colores para la selección.

3. Para ajustar el color de la aguja, seleccione primero la aguja y luego seleccione el color de los 40 bloques de color predeterminados. El color correspondiente se actualizará en el botón de la aguja.
4. Haga  clic para guardar la configuración del color de la aguja y volver a la interfaz de configuración de orden de cambio de color; haciendo clic es volver a la  interfaz de ajuste de orden que cambia el color sin guardar.



4.2.4. Intercambio de Colores de Aguja

1. Haga  clicen la interfaz principal para entrar en la interfaz de cambio de color.
2. Haga  clic para entrar en la interfaz de intercambio de color dela aguja.



3. Para intercambiar los colores de la aguja, haga clic  para mover la lista de óseos y seleccionar la aguja y luego otra aguja para el intercambio
4. Haga  clic para guardar la configuración y volver. Haga clic  para cancelar la configuración y volver.

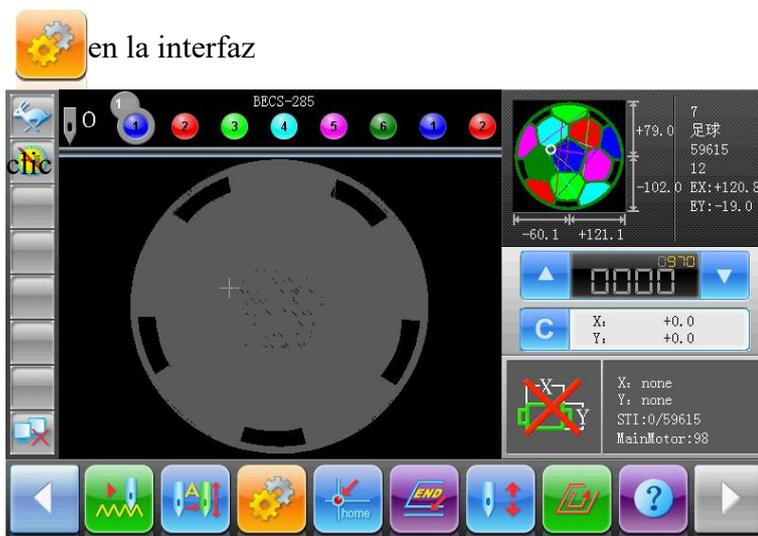
Capítulo 5 Ajuste de los parámetros de bordado

Según la función, los parámetros de bordado se dividen en grupos (consulte la Lista de parámetros del Apéndice 1).

Nota: Para la máquina con funciones de codificación, los parámetros se dividen en tres grupos según sus autorizaciones: Los parámetros titulados con "1" son los parámetros sin contraseñas, que pueden ser diferentes según diferentes diseños o modos de bordado; los parámetros titulados con "2" son los parámetros de administrador que se puede establecer la contraseña de administrador; los parámetros titulados con "3" son los parámetros especialmente diseñados sobre la base del carácter de la máquina, que no necesitan cambiar en el uso diario. La configuración de la contraseña del fabricante y la contraseña de administrador, así como la inicialización de los parámetros deben realizarse en "Admin of Authorization" en Otros Función Interfaz

(Consulte el Capítulo 10).

- Haga clic



La interfaz principal 2



La interfaz principal b



2. parámetros, donde el usuario puede seleccionar parámetros para la configuración.

A01	X-Y Scales 100/100	A07	X-Y Reps 1/1
A02	Rotate 0	A08	X-Y Interval 0.0/0.0
A03	Direction P		
A04	Prior Mode Rotate Prior		
A05	Rep. Mode Normal		
A06	Rep. Prior X Prior		

Normal Para
Emb asst. Para
Break detect Para
Frame Paral
Frame Para2
◀
▶
🚶
?

Instrucción:

- El número, el nombre y el valor de cada parámetro se muestran en la ventana de la lista de parámetros
- Cuando se establece un grupo de parámetros con una contraseña, no se puede cambiar. Habrá un icono en la ventana de cambio de parámetros para mostrar esta situación. (Aplicable para la máquina con protección con contraseña función)

5.1 Procedimiento para establecer parámetros generales

El procedimiento de configuración es similar para cada parámetro general. Puede seguir la guía de esta sección para establecer parámetros.

1. Seleccionar grupo de parámetros

El usuario puede utilizar las teclas de la parte inferior de la pantalla para buscar el parámetro. Y asegúrese de que no se ha introducido ninguna contraseña o la contraseña si la máquina ha establecido la contraseña. (véase el capítulo 10).

Si desea cambiar el valor de "Needles", (que es D01 en los parámetros de la máquina 1) haga clic para encontrar los parámetros de la máquina 1 y selecciónelo. A continuación, todos sus parámetros se mostrarán en la ventana de lista de parámetros.

3	Needles	8	2	DIP1	200
D01			E1		
2	Needle of Boring	No	2	DIP2	0
C29			E2		
2	Boring Emb. Disp.	0mm	2	DIP3	0
C30			E3		
3	Close Back Light Time	No	2	DIP4	0
D43			E4		
2	No Output Design	No	1	Is use step frame driver param	No
C40			B02		
2	Thread hold voltage adj	1	1	open laser light	Yes
C71			E05		

2. Seleccionar parámetro



Seleccione el parámetro en la lista. Y en la ventana de cambio de parámetros derecha aparecerán claves para cambiar el valor. El usuario puede utilizar estas claves para cambiar el parámetro actual.

3. Cambiar el parámetro actual en la ventana de cambio de parámetros. Cambie el parámetro actual en la ventana de cambio de parámetros.



4. Haga clic para finalizar la configuración del parámetro.



5.2 Instrucción de algunas funciones dentro de los parámetros generales

Hay breves introducciones de los parámetros en el apéndice 1. Aquí, vamos a introducir algunas funciones utilizadas en el bordado.

5.2.1. Función de bordado cíclico

Esta función es aumentar la productividad del bordado.

Cuando el parámetro "Hacer embosco cíclico." se establece como "Sí", el bordado cíclico función se activa y el icono  aparecerá en la interfaz principal. Si esta función es activado, la máquina volverá a bordar automáticamente el diseño designado sin ninguna operación al completarlo.

Por lo general, el bordado cíclico debe acompañar el bordado de repetición y el diseño especialmente hecho, y el parámetro "Origen automático" también debe establecerse como "Sí". Por lo tanto, cuando la máquina está bordando la tela posterior, la delantera se puede reemplazar. Después de bordar el diseño designado, el marco volverá automáticamente al punto de inicio y la máquina volverá automáticamente a bordar el tejido frontal de nuevo y en este momento es posible que el usuario reemplace la parte posterior.

5.2.2. Memoria del cambio manual de color

En el estado de confirmación de bordado, el usuario puede elegir si desea almacenar la posición de la aguja de cambio de color manual en la unidad de pedido que cambia de color. Sus propósitos son los siguientes: 1) si se encuentran errores para el orden automático de cambio de color en el bordado, el orden de cambio de color se puede modificar con la operación manual de cambio de color. 2) Cuando un nuevo diseño se borda con el cambio de color manual una vez, el orden de cambio de color se establecerá para el diseño.

Para utilizar esta función, el usuario debe establecer el parámetro "Store Manual Color" como "Yes".
Nota: el valor del parámetro cambiará automáticamente a "No" en cada extremo del bordado.

5.2.3. Ajuste del freno (imprescindible para la nueva máquina)

Esta función es ajustar los parámetros de control para el frenado, con el fin de adaptarse a las máquinas con diferentes caracteres mecánicos, que también es capaz de cambiar con la máquina en funcionamiento. Por lo tanto, esta función puede ayudar a las piezas de maquinaria a trabajar mejor con el ordenador. La función depende de los parámetros "Set Brake Para".

"Set Brake Para" es para ajustar la posición de parada del eje principal. Cuando el eje principal a menudo se detiene en la posición por debajo de 100 grados, el usuario puede aumentar el valor del parámetro. Cuando el eje principal a menudo se detiene en la posición de más de 100 grados, el usuario puede disminuir el parámetro Valor. Por lo tanto, el usuario puede ajustar el valor para permitir que el eje principal se detenga cerca de 100 grados. El valor se puede establecer entre 0 y 30.

Después de ajustar este parámetro, el usuario puede hacer clic en la tecla rápida de la tarea en el panel para



a la interfaz principal. Haga clic en  y , para comprobar los efectos del ajuste del parámetro. Si el usuario no está satisfecho con los efectos, puede presionar la tecla rápida en el panel para volver a la interfaz de configuración de parámetros, donde puede ajustar la configuración del parámetro de nuevo. Cierre la interfaz de configuración de parámetros al final.

5.2.4. Prohibir la salida de diseño

La función es prohibir copiar los diseños en la memoria (en el disco). Si el administrador de la máquina establece "No Output Design" como "Yes", otras personas no pueden generar los diseños en el disco. Si el usuario necesita generar resultados, primero debe cancelar "Sin diseño de salida".

Para utilizar esta función, el usuario puede establecer la contraseña de administrador en el sistema al principio (consulte 10.7). puede cambiar este parámetro después de decodificar la contraseña del administrador.

Capítulo 6 Administración del diseño de memoria

La gestión del diseño de memoria incluye la selección de diseño de bordado, el ajuste de diseños, el cambio de diseños y las operaciones para la creación de diseños.

6.1 Interfaz de administración de diseño de memoria y otras interfaces de operación de diseño de memoria

En la interfaz  principal, haga clic para tener acceso a la interfaz de administración de diseño de memoria.

La interfaz de gestión del diseño de memoria contiene: área de visualización de imágenes de diseño, área de navegación y paginación, área de información y área de operación de administración. El área de visualización de la imagen de diseño puede mostrar 18 diseños como máximo. Si el número total del diseño es superior a 18, se necesitarán más páginas. El área de navegación y paginación puede ayudar a cambiar a la página designada. El área de operación de administración es para previsualizar diseños y establecer su orden.



No.	Figura	Nombre	Descripción
1		Zona de información	Mostrar la información detallada de la diseño seleccionado y la información de memoria.
2		Superficie de visualización del diseño	Mostrar los archivos de diseño en la memoria por Iconos. Es principalmente para la selección
3		Funcionamiento de los parámetros de diseño	Haga clic en la tecla para establecer el parámetro de diseño.
		Establecido como diseño de bordado	En el estado de preparación del bordado, el diseño seleccionado se bordará.

No.	Figura	Nomb re	Descripción
3		Vista previa del diseño	Compruebe los detalles del diseño; escalar hacia arriba/abajo, mover o simular el diseño.
		Eliminar diseño	Eliminar el diseño actual
		Diseño de entrada a la memoria	Abra la interfaz de operación de disco y realice la operación de entrada de diseño.
		Establecer diseño de apliques	Haga clic en la clave para establecer el diseño de apliques
		Eliminar todos los diseños	Elimine todos los diseños de memoria.
		Otras operaciones	Haga clic para abrir la otra interfaz de operación, donde el usuario puede realizar copias, eliminación, combinación, edición y otras Operaciones.
		Dejar	Cierre la operación en la interfaz de diseño de memoria
		Ayuda	Visualice el menú de ayuda de la interfaz de diseño de memoria.
4		Navegación & Zona de paginación	Se utiliza para cambiar rápidamente a la designado de la lista de diseño de memoria.

Haga clic  para tener acceso a la interfaz de Otras operaciones de diseño, donde el usuario puede

realizar otras operaciones en el diseño. (Para operar un solo diseño, el usuario tiene que seleccionar el diseño para la operación)



En esta interfaz haga clic en los botones para entrar en las interfaces de operación correspondientes. Por favor, lea los siguientes párrafos para una explicación detallada. Haga clic

 o  para girar el

y haga clic  para volver a la interfaz de administración del diseño dememoria.

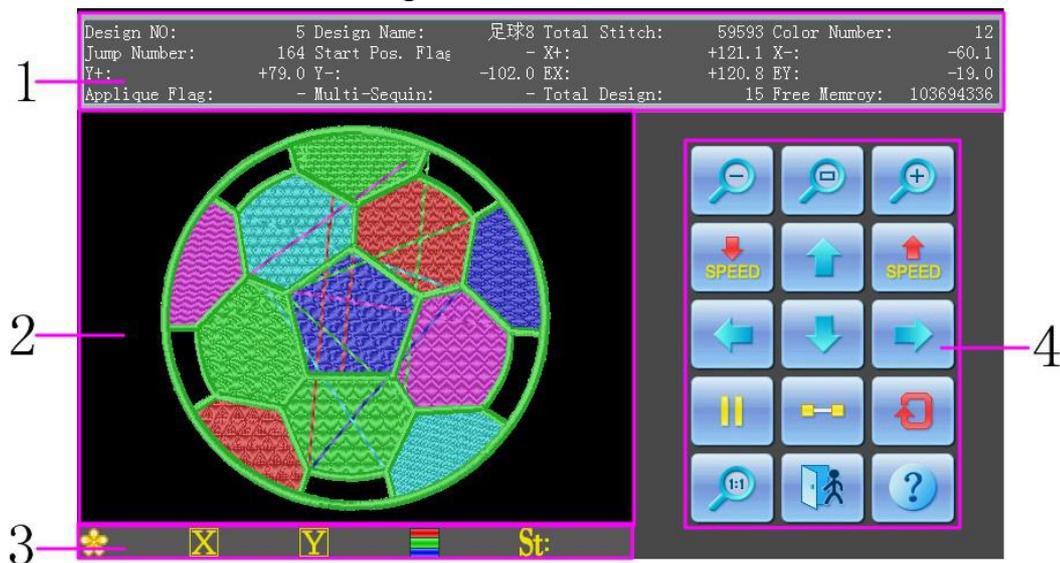
6.2 Seleccione un diseño para bordar

1. Seleccione un nuevo diseño (Asegúrese de que el sistema está en estado  de preparación .
2. Haga clic  en la interfaz principal para entrar en la interfaz de administración de la interfaz de memoria.
3. Seleccione el diseño en el área de diseño de memoria de la interfaz de administración de diseño de memoria.

4. Haga clic  para establecer el diseño seleccionado como el diseño debordado. Si la operación se ha completado, el sistema cerrará la interfaz de diseño de memoria y volverá a la interfaz principal.

6.3 Previsualización del diseño de memoria

El diseño seleccionado se puede previsualizar en la interfaz de vista previa del diseño de memoria de acuerdo con la forma designada.



No.	Monitor	Nomb re	Descripción
1		Diseño Información	Mostrar la información del diseño seleccionado
2		Vista previa del diseño Área	Mostrar el diseño en el método puntiagudo y Velocidad
3		Información de bajavelocidad Monitor	Visualice dinámicamente la información relacionada en la pantalla de baja velocidad
4		Reducir la escala	Reduzca el diseño en el área de vista previa
		Pantalla de tamaño completo	Mostrar el diseño lleno del área de vista previa del diseño
		Escalado vertical	Ampliar el diseño en el área de vista previa



		Desaceleración	Bajar la velocidad para mostrar los diseños

No.	Monitor	Nomb re	Descripción
4		Subir	Mover el diseño hacia arriba
		Aceleración	Fijar la visualización del diseño
		Mover a la izquierda	Mover el diseño hacia la izquierda
		Muévete hacia abajo	Mueva el diseño hacia abajo
		Muévete a la derecha	Mueva el diseño hacia la derecha
		Interruptor de dibujo/pausa	 Shift the statuses between drawing design and pausing display
		Pantalla de un solopaso	Dibuje el diseño de acuerdo con el solo paso
		Redibujar	Volver a mostrar el diseño seleccionado
		Visualización real	Visualice el diseño en el tamaño real. Así que el tamaño del diseño en la pantalla es el tamaño real del diseño después del bordado.
		Dejar	Salga de la operación en la interfaz de vista previa de diseño
	Ayuda	Mostrar el menú de ayuda de la interfaz de vista previa del diseño	

- Haga clic  en la interfaz principal para entrar en la gestión del diseño de memoria Interfaz.
- Seleccione un diseño en el área de diseño de memoria de la interfaz de administración de diseño de memoria.



3. Haga clic  en la interfaz de diseño de memoria para abrir la interfaz de vista

previa del diseño de memoria.



4. Haga clic para controlar el tamaño del diseño



mostrado; haga clic para controlar la posición del diseño

mostrado. Haga clic



para controlar la velocidad de la visualización de los diseños. Haga clic  para

controlar la visualización y la pausa del diseño. Haga clic  para pasar al estado de pausa, donde se puede mostrar el único paso del diseño. Para la visualización

normal, pulse . Haga clic  para volver a mostrar el diseño seleccionado.

6.4 Copiar el diseño de memoria



1. Haga clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.

2. Seleccione el diseño en el área de imagen de diseño de memoria de la interfaz de administración de diseño de memoria.



3. Haga clic en la interfaz de administración del diseño de memoria para introducir la memoria

interfaz de selección de operaciones de diseño

4. Haga clic en "Copiar diseño" para entrar en su interfaz de operación. El sistema proporcionará automáticamente el número de diseño más pequeño disponible y el nombre de diseño predeterminado. Si

el usuario no quiere cambiarlos, haga clic en .

5. Para introducir un nuevo número de diseño, haga clic en "Nuevo número de diseño" e introduzca el nuevo número en la ventana emergente de la derecha.



6. cambiar el nuevo nombre de diseño, haga clic en "Nuevo nombre de diseño" e introduzca el nuevo nombre en la ventana emergente de la derecha.

7. Haga clic  para llevar a cabo la operación y volver. Haga clic  para cancelar la operación de copia y devolverla.

8.

6.5 Compilar diseño de parámetros

Esto es para cambiar la configuración del orden de cambio de color y los parámetros normales, como la escala/abajo y la repetición, que se adjunta a un diseño específico, para crear un nuevo diseño.

1. Haga  clicen el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.
2. Seleccione el diseño en el área de imagen de diseño de memoria del diseño de memoria interfaz de gestión.
3. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.

- Haga clic en "Compilar diseño de parámetros" para entrar en su interfaz de operación.



- Si no utiliza los valores predeterminados proporcionados por el sistema, haga clic en "Nuevo diseño

"Nuevo nombre de diseño" e introduzca el nuevo número y nombre.

- Haga  clic para crear un nuevo diseño y volver a la operación de diseño

interfaz de selección. Haga clic  para cancelar la creación y volver a la interfaz de selección de operaciones de diseño.

6.6 Añadir aplicado

El sistema tiene dos formas de aplicar el bordado: marco manual y salida automática.

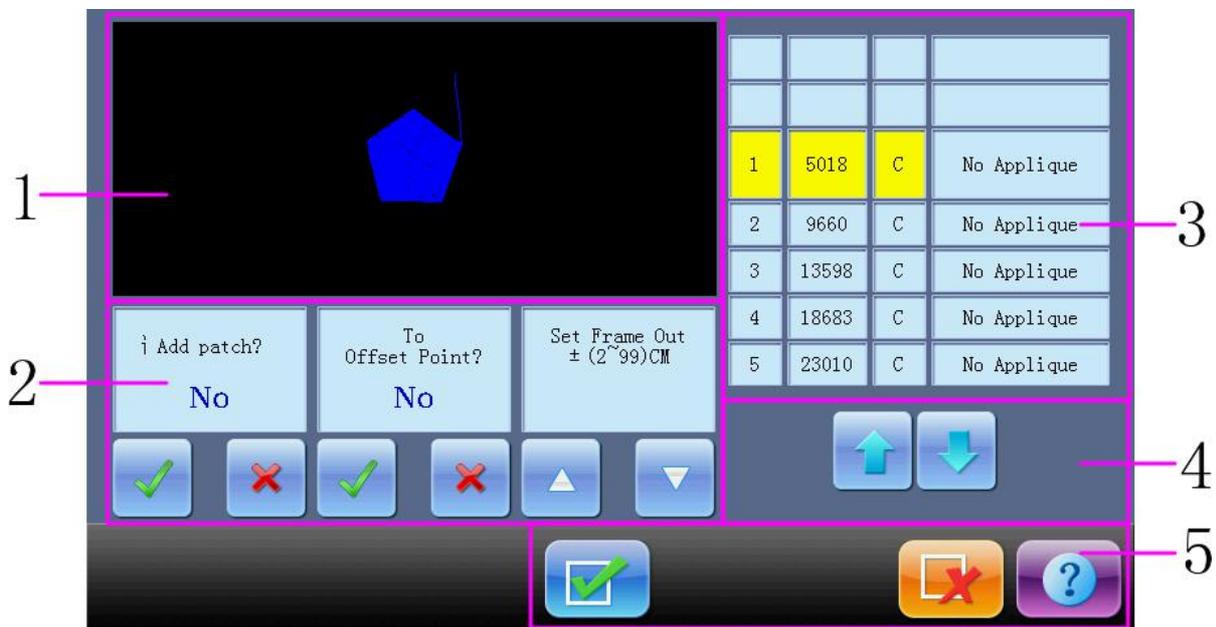
Salida manual del marco: cuando se cumple el código de parada en el bordado, la máquina se detendrá automáticamente. El usuario necesita mover el marco a la posición adecuada para aplicar con el manual 

botón de movimiento de marco. A continuación, haga clic y  para volver al punto de parada. Por fin, tire de la barra para el bordado.

El marco automático tiene dos maneras: 1) moviendo el fotograma al punto de desfase; y 2) establecer la distancia para el marco de salida. La operación es la siguiente: En primer lugar, establecer la función de bordado aplicado para el diseño. En segundo lugar, al bordar hasta el punto de aplicación, la máquina se mueve al punto de desfase (que debe establecerse) o mover el marco hacia fuera de acuerdo con la distancia establecida. Después de parchear, una vez que el usuario tira de la barra, la máquina volverá automáticamente al punto de parada para continuar el bordado.

A continuación se muestra cómo añadir bordados de aplicación al diseño:

- Haga  clicen el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.
- Seleccione el diseño en el área de imagen de diseño de memoria de la interfaz de administración de diseño de memoria.
- Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.
- Haga clic en "Añadir aplicado" para establecer el bordado aplicado. La siguiente lista le ayudará a entender la interfaz:



No.	Monitor	Nomb re	Descripción
1		Diseño Monitor Área	Visualización en tiempo real del diseño cuando bordando hasta el punto de aplicación.
2	De izquierda a derecha	Bordado aplicado elegir la lista	Elija si el Par Est Aplicado bordado. a able cer
		Si se debe establecer el punto de desfase	Elija si desea establecer el punto de desfase
		La distancia para que el marco se mueva hacia fuera	Elija la distancia para que el marco se mueva:(2cm a 99cm)o(-2cm a -99cm)

3		Lista de números	Mostrar el número de secuencia de la posición para establecer el aplicado.
		Lista de Número puntadas	Se muestra el número de puntada de la posición
		Lista de tipos	El tipo de código de puntada C: código de cambio de color S: código de detención
		Lista de opciones	Opción aplicada de la posición: 1.No Aplicado 2. Marco hacia fuera hasta el punto de desplazamiento 3. Encuadre a cierta distancia
4		Muévete hacia arriba	Mueva hacia arriba la lista aplicada para seleccionar la posición para la aplicación.
		Mover hacia abajo	Mueva hacia abajo la lista aplicada para seleccionar la posición aplicada.

No.	Monitor	Nombre	Descripción
5		Sí	Guarde la configuración aplicada y vuelva.
		No	Cancele la configuración y vuelva.
		Ayuda	Información de ayuda sobre el bordado de apliques

El área de visualización de la interfaz muestra la interfaz que se está configurando para la aplicación. Después de que el usuario establezca el punto de aplicación, el diseño se actualizará y el resultado se mostrará directamente.

- Haga clic para mover la lista a la posición de aplicación de parches. A continuación, haga clic después de "Añadir parche?" para cambiarlo a .
- Si el usuario elige mover el marco hacia el punto de desplazamiento, cambie (que es después de "¿Para desfasar punto?") para . Si el usuario elige mover el marco a una cierta distancia, primero cambie (que es después de "¿Para desfasar

el punto?") a , y luego haga clic  para establecer la distancia de movimiento: (2cm a 99cm) o (-2cm a -99cm).

7. Repita los pasos 5 y 6 para establecer todas las posiciones de parcheo de la interfaz.

8. Haga  clic para guardar la información de aplicación de parches y volver a

la interfaz de selección de operaciones. Haga clic  para cancelar la configuración y la devolución.

6.7 Hacer verdadero marco de diseño

Esta función es crear un nuevo diseño de acuerdo con el contorno del diseño designado.

1. Haga  clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria

2. Seleccione el diseño en el área de imagen de diseño de memoria de la interfaz de administración de diseño de memoria.

3. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.

4. Haga clic en "Make True Design Frame" para entrar en su interfaz de operación

5. Si el usuario no utiliza los valores predeterminados, haga clic en el número de diseño y el nombre del diseño para cambiarlos.

6. Haga  clic para crear un diseño y volver a la selección de la operación de diseño

Interfaz. Haga clic  para cancelar la configuración y volver.

6.8 Combinar diseño

Esta función es combinar dos diseños en uno nuevo. El intervalo entre los dos diseños es la distancia desde el punto final del primer diseño hasta el punto inicial del segundo diseño.

1. Haga  clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.

2. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.

3. Haga clic en "Combinar diseño" para entrar en su interfaz de operación.



4. Elija dos diseños en el área de selección de diseño y haga clic para entrar en las interfaces para combinar diseños. Si se seleccionan más de dos diseños, habrá un

le pedirá que vuelva a seleccionar.

5. Si no utiliza los valores predeterminados, haga clic en el número de diseño y el nombre del diseño para cambiarlos.

6. Haga clic en "Intervalo X" e "Intervalo Y" para introducir valores.



7. Haga clic para combinar los diseños y volver a la interfaz de selección de

operaciones de diseño. Haga clic  para cancelar la operación y devolverla.

6.9 Editar diseño combinado

El diseño combinado (o Diseño empaquetado) significa un grupo de diseño combinado a partir de varios diseños de memoria (menos de 99) después de establecer sus parámetros. El diseño embalado se establece como bordado continuo automático. En la interfaz de gestión del diseño de memoria, el icono de

el diseño embalado  se muestra como . Para bordar un diseño combinado, el usuario necesita volver a la

crear o editar el diseño combinado. Si ya está en el estado de preparación de bordado, haga clic en el diseño y "Set Emb Design", y el sistema volverá automáticamente a la interfaz principal. A continuación, después de la confirmación de bordado, tire de la barra para el bordado. El usuario también puede editar el diseño combinado en el diseño común mediante la función de edición, con el fin de comprobar y bordar el diseño.

1. Haga  clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.
2. Para editar un diseño combinado guardado, el usuario necesita seleccionar primero el diseño combinado. Para crear un diseño combinado, realice las siguientes operaciones. 
3. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de memoria.
4. Haga clic en "Editar diseño combinado" para entrar en su interfaz de operación.

El ID combinado muestra el número de diseño actual y cuántos diseños se compone del diseño combinado. El formulario de visualización es "número de diseño (la cantidad total de diseños)".

Edit combined design		
<1, 400>	(1/1) design number:	2
<50, 200>	X Scales	100
<50, 200>	Y Scales	100
<0, 89>	Rotate	0
	Direction	P
	Prior Mode	Rotate Prior

← abc| ↶

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

↑

↓

✓

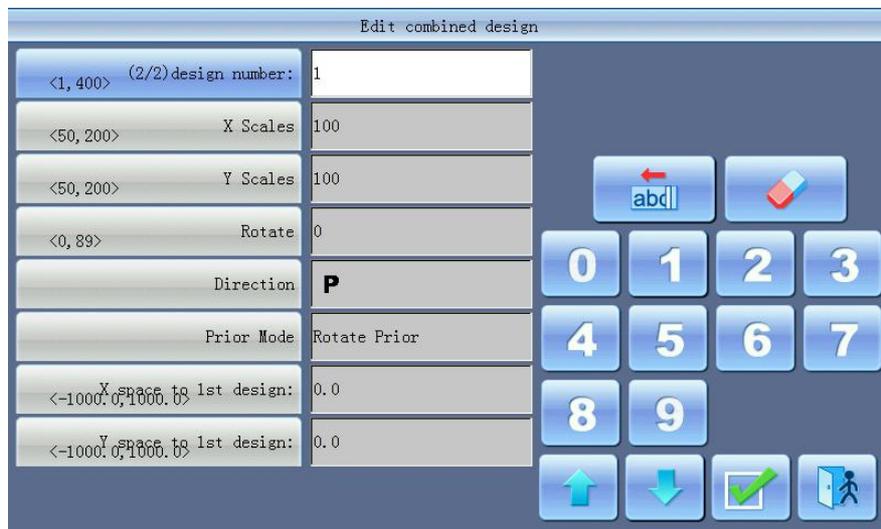
🚶



5. Establezca los parámetros del primer diseño, incluido el número de diseño, la relación de escala, el ángulo de rotación, la dirección del diseño y el modo de prioridad. Por favor, lea Configuración de los parámetros normales del capítulo 4 como referencia.

6. Haga  clic para establecer varios diseños para el embalaje. Y haga clic  para volver a cambiar los parámetros de los diseños combinados.

Si el diseño actual no es el primero del diseño empaquetado, el usuario debe establecer el intervalo entre él y el primer diseño. Por favor, lea la forma de entrada en el capítulo 4 como referencia.



7. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de edición del diseño combinado.



El sistema sugerirá al usuario que introduzca el nuevo número de diseño y el nuevo nombre de diseño.

8. Haga  clic para guardar o hacer clic  para cancelar la operación y volver a la interfaz de selección de la operación de diseño.

6.10 Compilar diseño combinado

La acción ayudará a convertir el diseño combinado en un diseño de bordado normal.

1. Haga  clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.
2. Seleccione el diseño combinado que se ha guardado.
3. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de memoria.
4. Haga clic en "Compilar diseño de combinación" para entrar en su interfaz de operación.



El sistema pide al usuario que introduzca un nuevo número de diseño y un nuevo nombre.

5. Haga clic  para guardar o hacer clic  para cancelar la operación y volver a la interfaz de selección de la operación de diseño.

6.11 Ajuste de puntada satinada

Esta operación es para ajustar el ancho de satén en el diseño de acuerdo a la necesidad.

1. Haga  clic en la interfaz principal para entrar en la gestión del diseño de memoria Interfaz.

2. Seleccione el diseño en el área de imagen de diseño de memoria de la interfaz de administración de diseño de memoria.

3. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.

4. Haga clic en "Ajuste de puntada satinada" para entrar en su interfaz de funcionamiento.

Satin stitch adjust	
<1, 400> Source Design number:	2
Source Design name:	YEHUA
<1, 400> New Design number:	13
New Design name:	YEHUA
<-0.2, 0.3> X Adjust:	0.1
<-0.2, 0.3> Y Adjust:	0.1

5. Si no utiliza los valores predeterminados, haga clic en el número de diseño y el nombre del diseño para cambiarlos.

6. Haga clic en "Ajustar X" y "Ajustar Y" para introducir el nuevo valor.

7. Haga  clic para ajustar el ancho del satén y guardarlo como un nuevo diseño para volver a

la interfaz de selección de operaciones de diseño. Haga  clic para cancelar la configuración y volver.

6.12 Diseño de alta velocidad

Con esta función, esas formas de puntada larga se pueden cortar a las cortas, lo que mantendrá la velocidad de bordado en un nivel alto.

1. Haga  clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.
2. Seleccione el diseño en el área de imagen de diseño de memoria de la interfaz de administración de diseño de memoria.
3. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.
4. Haga clic en "Diseño de alta velocidad" para entrar en su interfaz de operación.
5. Si el usuario no utiliza los valores predeterminados, haga clic en el número de diseño y el nombre del diseño y cámbielos.
6. Haga  clic para crear un diseño de alta velocidad y volver a la operación de diseño

interfaz de selección. Haga  clic para cancelar la configuración y la interfaz.

6.13 Establecer parámetros comunes para el cambio de color

Cada diseño tiene su configuración de orden de cambio de color y parámetros normales como escalar hacia arriba/abajo y repetición, que se puede comprobar y establecer aquí.

1. Haga  clic en el menú principal para entrar en la gestión del diseño de memoria Interfaz.
2. Seleccione el diseño en el área de imagen de diseño de memoria de la interfaz de administración de diseño de memoria.
3. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.
4. Haga clic en "Establecer parámetros de diseño", Si el diseño seleccionado es el diseño de bordado actual, aparecerá la interfaz de configuración del parámetro de bordado. Por favor, lea el Capítulo 5 como referencia.

Si el diseño seleccionado no es el diseño de bordado actual, aparecerá la interfaz de configuración de parámetros de diseño sin bordado.

A01	X-Y Scales	100/100	A07	X-Y Reps	1/1
A02	Rotate	0	A08	X-Y Interval	0.0/0.0
A03	Direction	P			
A04	Prior Mode	Rotate Prior			
A05	Rep. Mode	Normal			
A06	Rep. Prior	X Prior			

Para establecer los parámetros de cambio de color y otros, consulte el Capítulo 4 .

6.14 Eliminar diseño de memoria

Esto es para eliminar uno o más diseños en la memoria de la máquina.

- Haga  clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.
- Haga  clic en la interfaz de administración de diseño de memoria para entrar en la interfaz de selección de operaciones de diseño de memoria.
- Haga clic en "Eliminar diseño" para entrar en su interfaz de operación.



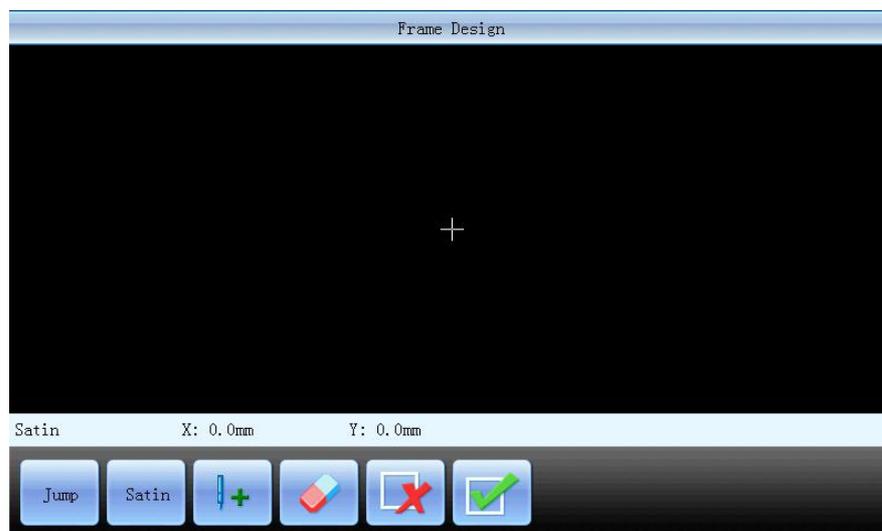
- La interfaz es similar a la interfaz de gestión de diseño de memoria, en la que los diseños también se pueden ordenar y previsualizar.

5. Seleccione el diseño para su eliminación, haga clic  para activar la ventana, donde usuario puede hacer clic  para eliminar el diseño y volver a la interfaz. Otras funciones o puede hacer clic  para cancelar la eliminación y volver a Otra función interfaz.

6.15 Mover marco para hacer un nuevo diseño

El usuario a menudo quiere bordar el límite de un diseño antes de bordarlo, con el fin de ayudar a parchear más tarde. Esta función puede crear un diseño de este tipo y puede seleccionar el nuevo diseño para bordar el límite.

1. bordados, detenga el marco hasta el punto en el que desea crear el diseño.
2. Haga clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.
3. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.
4. Haga clic en "Frame to Make Design" para entrar en su interfaz de operación.



5. Haga clic en las teclas para cambiar entre la puntada satinada y la puntada de salto. Haga clic en el manual

tecla de movimiento de fotogramas para mover el fotograma a lo largo de la ruta deseada. Haga clic en la tecla de confirmación en cada punto de inflexión para confirmar el seguimiento.

6. Haga  clic cuando finalice la edición. El sistema sugerirá al usuario que introduzca el nuevo número de diseño.

7. De acuerdo con las sugerencias, el usuario necesita introducir el número del nuevo diseño (El computador proporcionará un número para la elección también) y el nombre del diseño.

Haga clic  para crear el nuevo diseño.

8. Haga  clic para cancelar la configuración y volver.

6.16 Dividir diseño

Al operar esta función, un diseño se puede dividir en dos diseños en un punto designado.

1. Haga  clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.

2. Seleccione el diseño en el área de imagen de diseño de memoria de la interfaz de administración de diseño de memoria.

3. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.

4. Haga clic en "Design Divide" para entrar en su interfaz de operación.

5. Si el usuario no utiliza los valores predeterminados, haga clic en el número de diseño y el nombre del diseño y cámbielos.

6. puntada.

Design Divide	
<1,400>Source Design number:	2
Source Design name:	YEHUA
<1,400> New Design number1:	13
New Design name1:	YEHUA
<1,400> New Design number2:	14
New Design name2:	YEHUA
<1,2939> Divide stitch number:	1469

7. Haga  clic para dividir un diseño en dos y volver a la interfaz de selección de operaciones de diseño. Haga clic  para cancelar la configuración y volver.

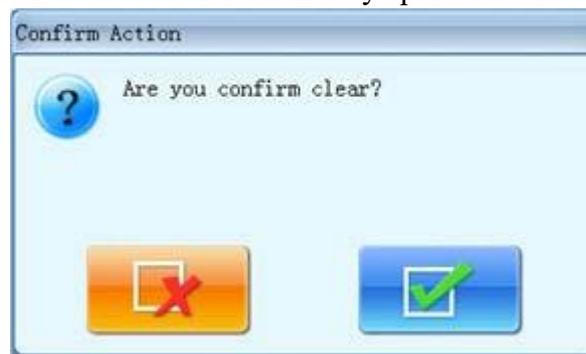
6.17 Borrar todos los diseños de memoria

Esta función es borrar todos los diseños en la memoria. Ten cuidado.

1. Haga  clic en el menú principal para entrar en la interfaz de gestión del diseño de memoria.

2. Haga  clic para introducir la interfaz de selección de operaciones de diseño.

3. Haga clic en "Borrar todos los diseños" y aparecerá una ventana de confirmación.



4. Haga  clic para borrar todos los diseños y volver a la interfaz de selección de operaciones de diseño. Haga clic  para cancelar la compensación y la devolución.

Capítulo 7 Edición de diseño de memoria

Puede editar diseños comunes de menos de 100000 puntadas en la memoria a través de esta función, o establecer un nuevo diseño.

7.1 Iniciar Design Edition

Elija el diseño para la edición en la ventana de administración del diseño de memoria y, a continuación, haga clic en .

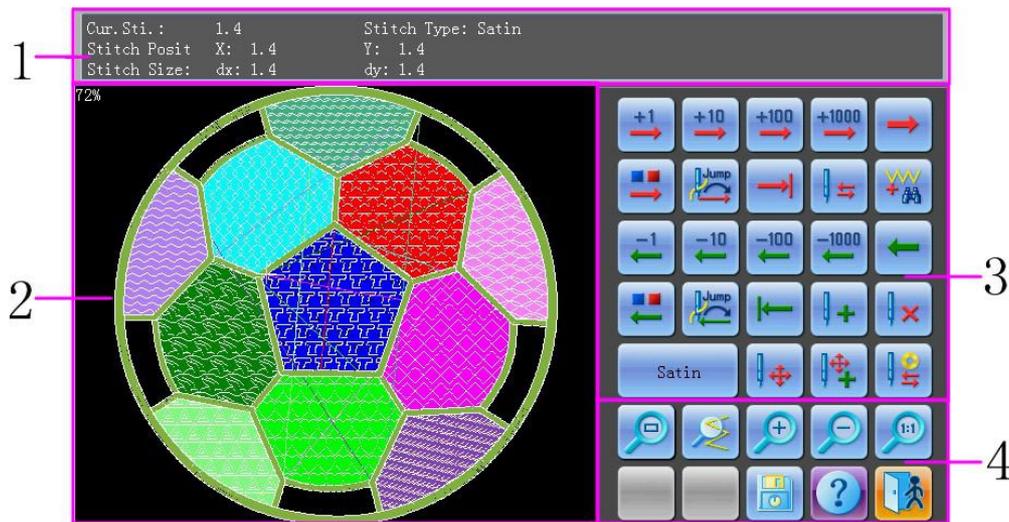


En "Otras funciones de gestión de diseño", haga clic en la tecla "Editar diseño", después de lo cual, en la ventana de diálogo activada, haga clic para comenzar a editar el diseño actual; Haga clic en "Crear nuevo diseño" para editar un nuevo diseño; las operaciones detalladas de "Editar lentejuelas de diseño actual" se explicarán en el capítulo de operaciones de bordado de lentejuelas tipo JF. (Nota: el diseño seleccionado no puede combinarse con diseño, o el sistema dará la advertencia de "no diseño")



7.2 Editar diseño

7.2.1. Información general



1. Información de puntada: Información sobre la cantidad total de puntada, el número de serie, la posición y el tipo de puntada actual.

2. Ventana de vista previa de diseño: vista previa del diseño. A la vista, "+" se utiliza para marcar la posición de la puntada actual. La traza de puntada de la puntada actual se resalta con el color blanco.

3. Panel para comprobar puntadas: Para localizar la "puntada actual" (punto que necesita verificación y edición).

Tecla de función de edición de puntada: Se utiliza para cambiar el código de puntada, insertar puntada, eliminar puntada y mover la posición de puntada.

4. Document and view operation area: Para la función de guardar el diseño, dejar la corriente operación, buscando la ayuda y ampliando la vista.

7.2.2. Documentar y ver el área de operación

 Reduce the design thus can see the all of the interface. If the design size is smaller than area of the screen, the system will show the interface at its actual size.

 Enlarge the design to 450% to thus look into the detail of the stitch form." Current punto" moverá la posición central de la pantalla automáticamente.

  Vista de escala. La tasa de escalado es del 150% en cada momento

 Vista real: el diseño de la letra se muestra en el tamaño real. En este momento, el tamaño del diseño en la pantalla es el mismo que el realmente bordado

 Guardar el diseño actual en un nuevo documento.

 Busque el menú de ayuda de la interfaz de edición de diseño

 Salga de la edición de diseño.

7.2.3. Punto de localización

Ajuste "punto de corriente" a una puntada. Al mismo tiempo, utilice "+" para marcar la posición de "puntada actual" en la ventana de vista previa del diseño. Si no se muestra ninguna "puntada actual" en la vista, por lo que el sistema renovará la vista automáticamente y mostrará "punto actual" en el centro de la vista.

    Mover hacia atrás 1/10/100/1000 puntos

    Mover hacia adelante 1/10/100/1000 puntos

 Pase al siguiente código de cambio de color.  Vaya al código de cambio de color anterior.

 Muévete a la siguiente puntada de salto. Muévete a la puntada de

salto anterior.   Muévete hasta la última puntada. Muévete a la

primera puntada.   

Vaya al código de puntada anterior o siguiente designado.

 Click the key, user can choose the type of stitch that needs checking.

7.2.4. Convertir código de puntada

Después de localizar  una puntada determinada, haga clic en la tecla para convertir el tipo de esa puntada.

Puntos incluyendo desplazamiento de posición X/Y, como puntada plana, puntada de salto, alimentación de lentejuelas, etc., cuyo tipo de código de puntada se puede convertir mutuamente.

Puntos excluyendo el desplazamiento de la posición X/Y, como lentejuelas de encendido/apagado, código de parada,

código que cambia de color, etc., cuyo tipo de código de puntada se puede convertir mutuamente.

7.2.5. Insertar puntada

Al  hacer clic en la tecla se puede insertar un nuevo código de puntada después de la puntada actual.

Si la puntada actual es la última puntada del diseño, por lo que la posición de la plaquita de nueva puntada es el desplazamiento entre la última puntada y la puntada anterior con la misma dirección y la misma distancia. Si la última puntada se inserta en el punto original, la posición de puntada recién insertada es: Intervalos X/Y son ambos de 4,5 mm.

Si la puntada actual en el centro del diseño, por lo que la nueva puntada se inserta en la posición central entre la puntada actual y la siguiente puntada.

7.2.6. Eliminar puntada

Coloque la puntada, haga clic  para eliminar esa puntada.

7.2.7. Mover puntada

Coloque la puntada, haga clic  para mover esa puntada.



Cuando el usuario presiona "Sólo mueve la corriente Sti" hacia abajo, la posición absoluta de todos los puntos detrás de la puntada actual se mantendrá quieta. Si esa tecla se mueve, la posición de relación de la puntada actual y todos los puntos detrás de ella se mantendrán quietos, lo que significa que, al mismo tiempo de mover la puntada actual, las posiciones absolutas de los puntos detrás de ella se cambian correspondientemente.

▶ Al hacer clic puede cambiar la distancia de movimiento en cada momento. ▶ Significa moverse 0,1 mm a ▶▶ cada vez, significa mover 1 mm en cada momento, y ▶▶▶ significa mover 5 mm en cada momento.

Al mover la forma de puntada, el usuario puede usar "+" para marcar automáticamente la nueva posición de la forma de puntada en la ventana de vista previa del diseño. Después de hacer clic , la modificación son presentado al sistema.

7.2.8. Añadir puntada continuamente

Pulse  para activar la función de adición continua de puntadas. "Punto actual" se reubicará automáticamente hasta la última puntada.



Los usuarios necesitan ubicar el cursor en la posición correcta haciendo clic en las teclas de dirección. Pulse  para insertar una puntada en ese punto y, a continuación, el usuario puede mover el cursor para añadir más forma de puntada.

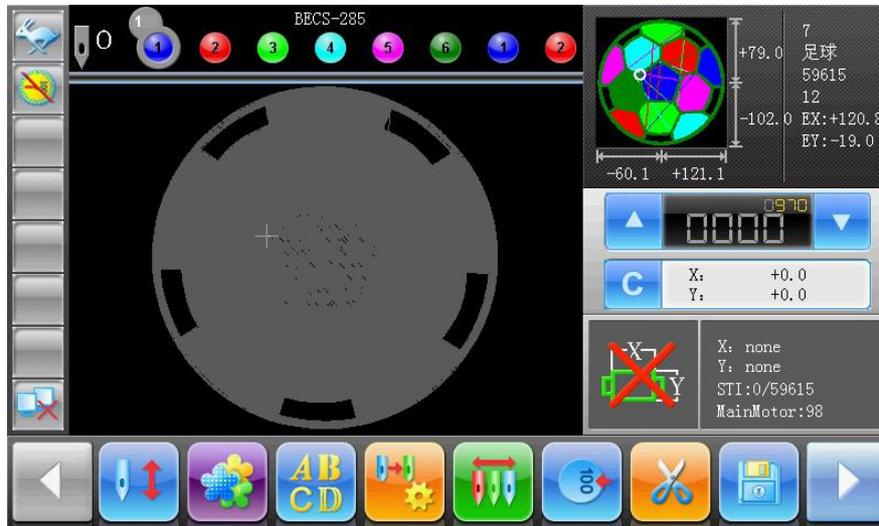
Al hacer clic en , el usuario puede ajustar la velocidad de movimiento del cursor.

Capítulo 8 Operación de diseño de letras

El sistema puede generar un diseño de letras basado en la base de datos de letras integrada.

8.1 Generar carta Diseño

Haga clic  para introducir la interfaz de entrada de



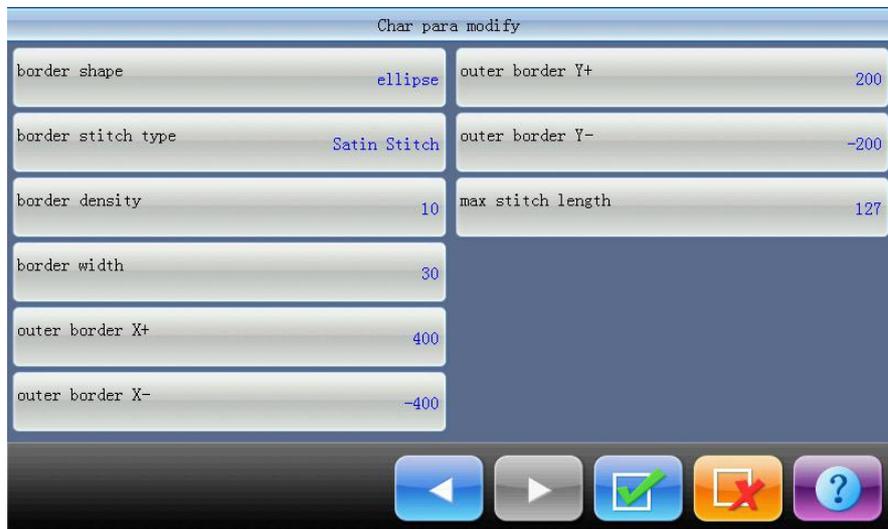
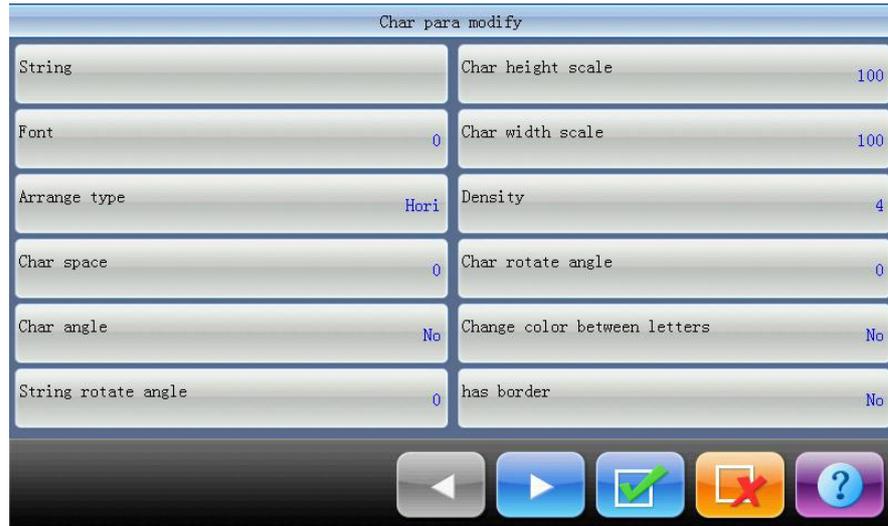
La interfaz principal 1



La interfaz principal

8.2 Cadena de letras bordada de entrada y parámetros básicos

Después de abrir la ventana de entrada de parámetros, el usuario puede introducir la interfaz de entrada de letras automáticamente.



Haga clic en cierto parámetro de la lista y, a continuación, puede introducir el parámetro en la ventana en el lado derecho de la interfaz.





Los parámetros se muestran en el lado izquierdo de la pantalla, mientras que la ventana de entrada está a la derecha. Después de que el usuario ajusta  el valor, también debe hacer clic para guardar.

"String": la lista de letras que se bordará.

"Font": significa fuente de letra para bordar. La fuente seleccionada aquí se aplicará a todas las letras. Si desea establecer la fuente para una letra individual, haga una operación en la interfaz de ajuste de diseño de letras.

"Tipo de arreglo": el método de disposición de la letra. Soporta 4 tipos de disposición, incluyendo "horizontal" "vertical" "arco ascendente" y "arco descendente".

"Espacio de Char": significa espacio entre letras, la unidad de la cual es de 0,1 mm.

"Ángulo de caracteres": significa cuando el método de disposición es arco, si el ángulo de cada letra cambiará junto con la posición del arco.

"String rotate angle": el ángulo giratorio para la cadena de letras

enteras. "Char height scale": aumentar o reducir la altura de la

letra. "Char width scale": aumentar o reducir el ancho de la letra.

"Densidad": significa distancia entre cada puntada dentro del diseño de letras. El valor es menor, la densidad es mayor.

"Char rotate angle": ángulo giratorio de cada letra a su centro.

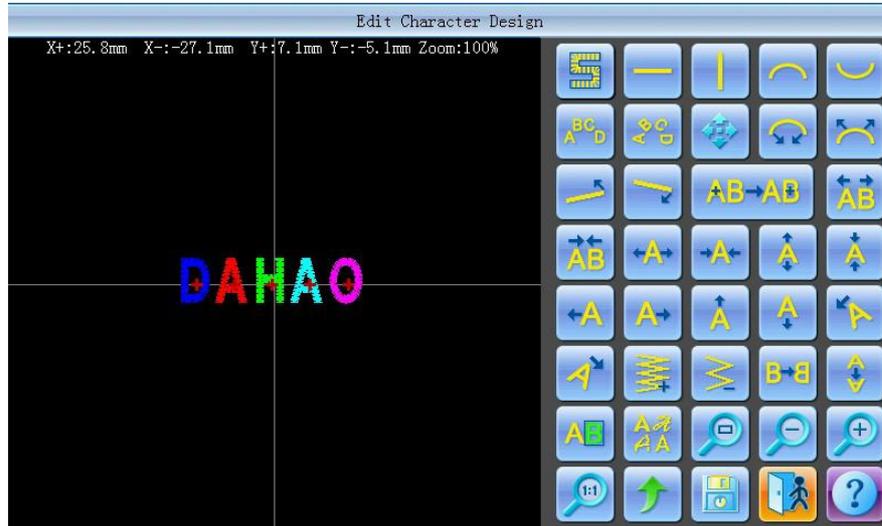
"Cambiar color entre letras": si se debe añadir código de cambio de color antes de cada letra.

Después de configurar el  parámetro de diseño de letras, el usuario puede hacer clic para entrar en la ventana de "ajuste de diseño de letras". Haga clic  para salir de la función de diseño de letras.

8.3 Ajustar el diseño de las letras

1. Interfaz de ajuste de diseño de letras

La interfaz de ajuste de diseño de letras se muestra a continuación:



La clave de operación se divide en 8 filas en la pantalla, las tres primeras filas son las teclas de función para ajustar la disposición de las letras (para todo el rango), las segundas tres filas son las teclas para ajustar las letras seleccionadas, y las dos últimas filas son la función teclas para la función de vista y archivos. El centro de la pantalla es el área para mostrar el diseño de letras.

Por lo general, el usuario debe establecer los parámetros, como el método de disposición completa de la cadena de letra, el ángulo de rotación de la cadena de letra y el intervalo de la cadena de letra (las teclas de las tres primeras filas en el lado derecho de la pantalla); seleccione la letra misma y, a continuación, ajuste el parámetro de disposición de esa letra individual.

Ventana de visualización de diseño de letras: las cruces en el centro son la coordenada; intersección es el origen (0,0). El rango de letra rodea el origen automáticamente.

2. Operación de vista y archivo

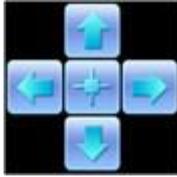


"Forma de puntada": muestra/oculta la forma de puntada. Ocultar la forma de puntada puede mejorar la velocidad de operación.





“Move”: Move the letter design manifestation window, to check different part of the Diseño. Al hacer clic en esta tecla se pueden mostrar u ocultar las 5 teclas de dirección que se utilizan para mover el diagrama.



"Izquierda", "Derecha", "Arriba" y "Abajo": Mueva el diseño de la carta hacia cada

Dirección. "Centro": Mueva el diseño a la posición original.



"Centro": Escale hacia arriba/abajo el diagrama, para mostrar todo el diseño para

Comprobación.



“Reduce”: Reduce to show the window of letter design.



“Enlarge”: Enlarge to show the detailed part of the letter design.



"Actual": Muestra el diseño de la letra en el tamaño real. En este momento, el tamaño del diseño

en la interfaz es igual al tamaño real.



“Save”: It is used for saving the edited letter design. After clicking that key, the el sistema mostrará la ventana donde el usuario puede introducir el nombre de diseño del número de diseño. Según la necesidad, cambie el nombre del diseño y el número de diseño (el número de serie no se recomienda para la modificación en general) y, a continuación, haga clic en la confirmación para iniciar el guardado.



"Exit": Salir de "Crear diseño de carta".



"Ayuda": Ayuda para la interfaz "Ajustar diseño de letras".

3. Claves para ajustar el parámetro para la disposición completa

Si ajusta los parámetros para todo el rango después de la edición de la letra individual, la edición de la letra individual probablemente se reemplazará. Hay 4 modos de disposición



"Horizontal": Clasifica las letras

Horizontalmente



"Vertical": Letras de

rango verticalmente



"Up Arc": Rank letters in arc bending upwards



"Down Arc": Rank letters in arc bending downwards



"Fijar dirección de la letra": Cuando el usuario clasifica las letras en arco, el ángulo de la letra no

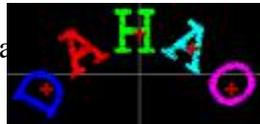
cambiar junto con la posición del arco, pero fijar en un cierto



"Angle follow": When user ranks the letters in arc, the letter angle will change along with the position of arc (letters will be vertical to the arc)



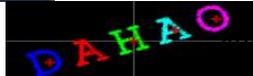
"Aumentar Radián": Cuando el usuario clasifica las letras en arco, esta tecla puede ampliar el radián del arco de referencia.



"Reducir Radian": Cuando el usuario clasifica las letras en arco, esta tecla puede reducir el radián del arco de referencia.



"Whole Anticlockwise Rotate": Giro en sentido



antihorario.



"Whole Clockwise Rotate": En el sentido de las agujas del reloj, gire



todas las letras enlazadas.



"Extender intervalo de letras": Aumenta el



intervalo entre las letras.



"Reducir intervalo de letras": Reduce el



intervalo entre las letras.



4. Claves para seleccionar la letra en el ajuste



"Selection Switch": switch the selected letters. User has to select a certain

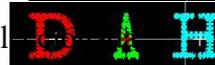
carta y luego para llevar a cabo la edición para ella. El rojo "+" en el centro de la letra significa que la letra ha sido seleccionada.  El sistema seleccionará todas las letras como predeterminadas. Después de que el usuario haga clic en el "seleccionar interruptor", el sistema recogerá la primera letra, y luego recogerá la segunda, dependiendo de este tipo de empuje. Después de que el sistema recoja la última letra, si el usuario hace clic en "seleccionar interruptor", el sistema recogerá todas las letras de nuevo.



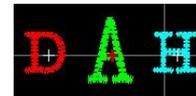
"Increase Width": Increase width of selected letter.



"Reducir anchura": Reduce el ancho de la letra seleccionada.



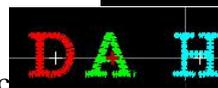
"Aumentar altura": Aumenta la altura de la letra seleccionada.



"Reducir altura": Reduce la altura de la letra seleccionada.



"Mover a la izquierda": Mueva la letra seleccionada a la izquierda.



"Mover a la derecha": Mueva la letra seleccionada a la derecha.



"Mover hacia arriba": Mueva la letra seleccionada a la parte superior.



"Move Down": Mueve la letra seleccionada hacia abajo.

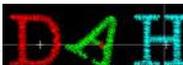


"Rotación en sentido antihorario": Utilice la letra como centro ("+" en el centro de la letra) y gire la letra seleccionada en sentido antihorario.



"Clockwise Rotation": Use the letter as centre ("+" in the centre of letter), and

rotar la letra seleccionada en el sentido de las agujas del reloj.



"Aumentar la densidad": Aumenta la densidad de puntada de mancha del diseño de letra creado.



"Reducir densidad": Reduce la densidad de puntada de mancha del diseño de letra creada.

Diseño.





"Anulaciones horizontales": Voltea la letra seleccionada



horizontalmente. "Volteos verticales": Voltea la letra seleccionada verticalmente.



"Interruptor de cambio de color": Establezca o cancele el cambio de color antes de la



letra seleccionada. "Cambiar fuente": cambiar la fuente de la letra seleccionada.

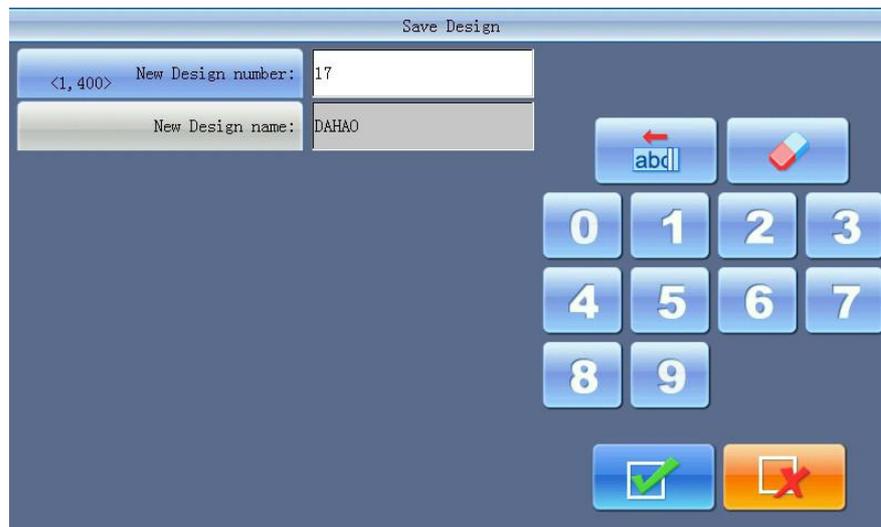
Después de que el usuario haga clic en esta clave, el sistema

dará la ventana de diálogo para seleccionar la fuente, elegir una que desee y confirmar el cambio.  La tecla "Return" se utiliza para devolver la entrada del parámetro de diseño de la ventana de letras. Si usted

necesita cambiar la cadena de la letra de bordado, puede hacer clic en esta tecla para volver a la interfaz anterior para llevar a cabo la modificación. Todos los ajustes para la letra individual en esta ventana desaparecerán.

8.4 Guardar diseño de cartas

Después de terminar la edición de diseño de letras, el usuario puede hacer clic en la tecla.  Diseñe el nuevo número de diseño y el nuevo nombre de diseño en la ventana emergente y, a continuación, haga clic en la tecla para guardarlos. 

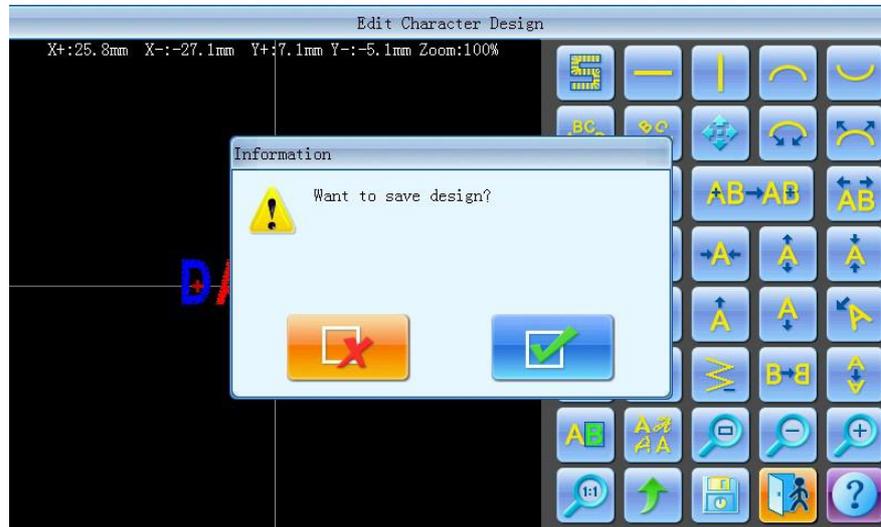


The image shows a 'Save Design' dialog box with the following fields and controls:

- Field: <1, 400> New Design number: 17
- Field: New Design name: DAHAO
- Navigation buttons: left arrow, right arrow, and a button with 'abd|'
- Numeric keypad: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
- Action buttons: a green checkmark button and a red 'X' button.

Después de la confirmación del guardado, el sistema volverá a la interfaz de "Ajustar diseño de letras".

Si no desea editar el diseño de letras, pulse  para salir. El sistema mostrará el siguiente mensaje.



Pulse  para guardar o pulse  para volver a "Otras funciones de gestión de diseño".

Capítulo 9 Operación Asistente

El usuario puede llevar a cabo estas funciones y realizar algunas operaciones normales del asistente haciendo clic en las teclas de la interfaz de Operación Asistente.

Haga clic  tener acceso a la interfaz de Operación Asistente.

<input checked="" type="checkbox"/>	Save Design Start Position	<input checked="" type="checkbox"/>	Eb Cross
<input checked="" type="checkbox"/>	Restore Design Start Position	<input checked="" type="checkbox"/>	Emb Line
<input checked="" type="checkbox"/>	Locate Design To Center	<input checked="" type="checkbox"/>	Emb Design Outline
<input checked="" type="checkbox"/>	Query Border Info of Current Design	<input type="checkbox"/>	Set Offset Point
<input checked="" type="checkbox"/>	Move Frame Along Design Border	<input type="checkbox"/>	Needle Down
<input checked="" type="checkbox"/>	Emb Along Design Border	<input checked="" type="checkbox"/>	Reset XY Displacement

Navigation:   

<input checked="" type="checkbox"/>	Reset Total Stitch	<input type="checkbox"/>	Go To Next Color
<input checked="" type="checkbox"/>	Face Thread Hold On	<input type="checkbox"/>	Go To Prev Color
<input checked="" type="checkbox"/>	Face Thread Hold Off	<input type="checkbox"/>	Go To Next Stop
<input type="checkbox"/>	Clear or set B point	<input type="checkbox"/>	Go To Prev Stop
<input type="checkbox"/>	Shift Frame Forward...	<input checked="" type="checkbox"/>	Sequin Start
<input type="checkbox"/>	Move Frame Backward...	<input checked="" type="checkbox"/>	Sequin End

Navigation:   

<input checked="" type="checkbox"/>	Send Sequin	<input checked="" type="checkbox"/>	All head change bead start
<input checked="" type="checkbox"/>	INC A-ZIG EMB.	<input checked="" type="checkbox"/>	All head change bead end
<input checked="" type="checkbox"/>	DEC A-ZIG EMB.		
<input checked="" type="checkbox"/>	Zig M axis to be ready		
<input checked="" type="checkbox"/>	Zig M axis to cycle		
<input checked="" type="checkbox"/>	Zig M axis to turn		

Navigation:   

Debido a que hay demasiadas funciones de asistente para enumerar en una interfaz, necesita presionar la tecla de página para pasar la página.

Las interfaces de la operación auxiliar comparten la misma estructura. El usuario solo necesita pulsar las teclas correspondientes para realizar las operaciones. Algunas funciones pueden no estar disponibles en algunos estados. En este caso, esas teclas se adjuntarán con el icono



9.1 Guardar punto de inicio de diseño

Si se ha establecido el origen del marco (consulte "Establecer origen del marco/protección de apagado", capítulo 10), la máquina guardará la posición de inicio del diseño actual en el estado de preparación del bordado o antes del bordado. La posición de inicio se mantendrá en la memoria de la máquina.

1. Mueva el marco a la posición inicial.
2. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
3. Haga clic en "Guardar posición de inicio de diseño". El sistema le pedirá al usuario que confirme la acción.
4. Haga clic .



Haga  clic para guardar la posición actual del fotograma como punto inicial del diseño. Haga clic  para cancelar la operación anterior.

9.2 Restaurar punto de inicio de diseño

Si ha guardado la posición inicial del diseño actual, puede utilizar esta función para localizar el fotograma en ese punto de inicio guardado.

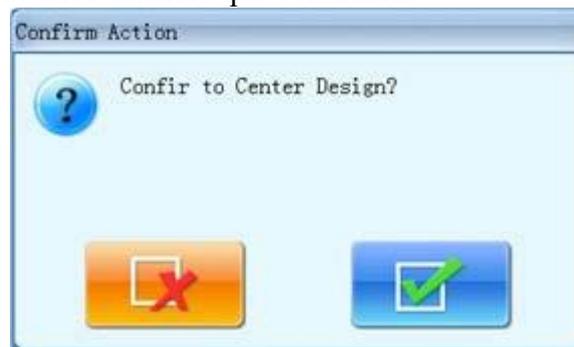
1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en "Restaurar posición de inicio de diseño".

3. Haga clic  para restaurar la posición inicial
4. El marco se mueve a la posición inicial guardada.

9.3 Localizar Diseño a Centro

Esta función consiste en mover el marco a la posición y localizar el centro del diseño en el centro de la protección del software de marco que se establece por el sistema, con el fin de bordar el diseño en el centro del marco cuando el usuario presiona la tecla de inicio. (Consulte "Establecer la protección de software del marco", Capítulo Capítulo Capítulo 10).

1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en la tecla "Localizar diseño a centro".
3. El sistema pide a los usuarios que confirmen.



Haga  clic para confirmar y el sistema calculará el centro y moverá el marco a la posición inicial.

Haga  clic para cancelar las operaciones anteriores.

4. El sistema vuelve a la interfaz principal.

9.4 Verificar la información fronteriza del diseño actual

Con esta función, los usuarios pueden comprobar la información de borde del diseño actualmente bordado.

1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en la clave de "Comprobar información de borde del diseño actual".

El sistema mostrará la información del borde del diseño actual en la interfaz.

3. El sistema mostrará la información del borde del diseño.



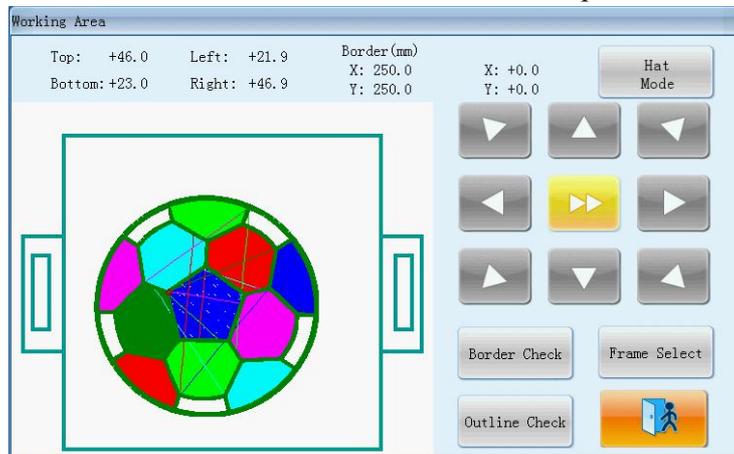
Haga clic  para desactivar la ventana.

9.5 Mover marco a lo largo del borde de diseño

Esta función consiste en mover el marco a lo largo del rango de diseño para comprobar si el diseño supera los límites. Cuando el marco cumple con los límites durante este proceso, el sistema hará el ajuste en sí, con el fin de evitar el daño al marco de la máquina durante el bordado.

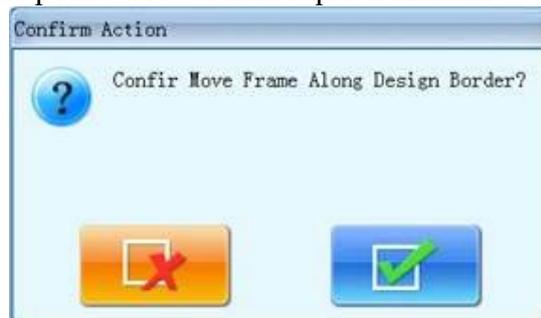


1. Haga clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en la tecla "Mover marco a lo largo del borde de diseño".
3. ¿El sistema solicitará seleccionar los métodos de inspección de movimiento?



Comprobación de borde:

- (1) Haga clic en la clave de "Comprobación de bordes".
- (2) El sistema pedirá a los usuarios que confirmen.

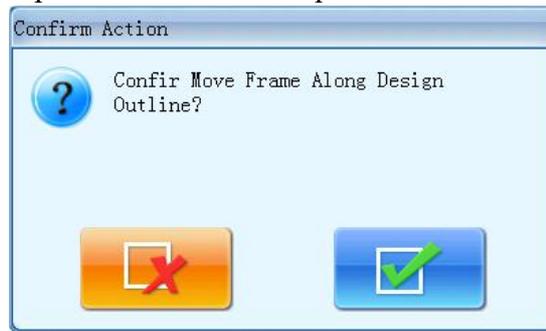


Haga clic  para confirmar y el sistema moverá el marco a lo largo del borde del diseño.

Haga  clic para cancelar la operación.

Comprobación de esquema:

- (1) Haga clic en la tecla "Comprobación de esquema".
- (2) El sistema pedirá a los usuarios que confirmen.



El sistema generará datos temporales de acuerdo con los datos de diseño de límites y pedirá al usuario que confirme. Haga clic  para cancelar la operación.

Pulse  para confirmar y el sistema volverá a la pantalla principal.

Ahora el sistema se muestra  en la pantalla principal. Tire de la barra para bordar el borde, después de eso, el sistema vuelve al estado de preparación del bordado.

Modos de trabajo de fotogramas:

Haga  clic para cambiar el modo de trabajo del marco y mejorar la calidad del bordado (solo disponible para ciertos tipos de máquinas)

Los modos de trabajo de marco incluyen: Modo Sombrero, Modo Marco Grande, Modo Ropa.

9.6 Bordado a lo largo de La frontera de diseño

La función permite al sistema calcular los datos periféricos del diseño y generar los datos temporales para el bordado. Esta función debe utilizarse en el estado de preparación del bordado.

1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en "Emb along Design Border".
3. El sistema pedirá a los usuarios que confirmen la operación.



Haga clic  para confirmar o  para cancelar la operación.

4. El sistema calculará los datos temporales del diseño, introducirá el estado de confirmación de bordado y volverá a la interfaz principal.

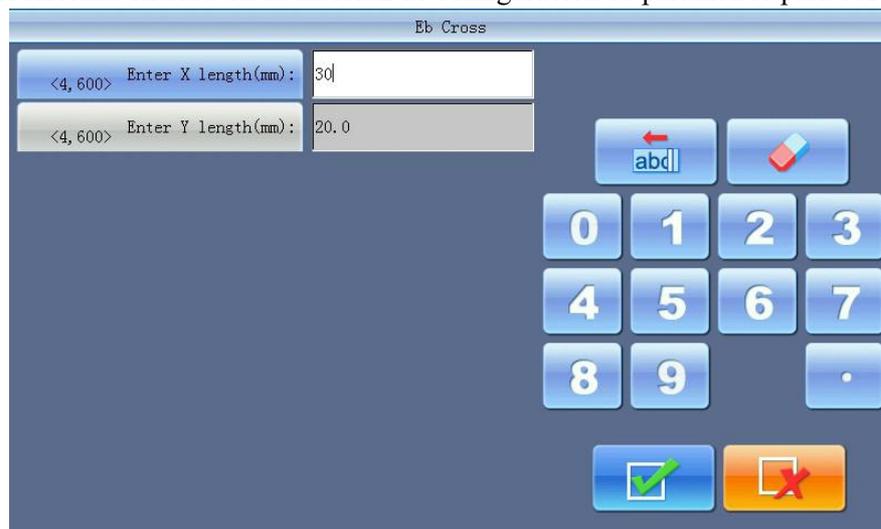
El sistema se mostrará  en la interfaz. El usuario pulsa Iniciar para bordar la gama de diseño.

Después de terminarlo, el sistema volverá automáticamente al estado de preparación de bordado.

9.7 Cruz de bordado

El sistema puede bordar una cruz en la posición actual. El tamaño de la cruz es ajustable.

1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en la tecla de "Emb Cross"
3. El sistema entrará en la interfaz de configuración de parámetros para bordar cruz.



Los usuarios pueden establecer la longitud X/Y.

4. Haga clic 

El sistema generará los datos requeridos, tendrá acceso al estado de confirmación de bordado

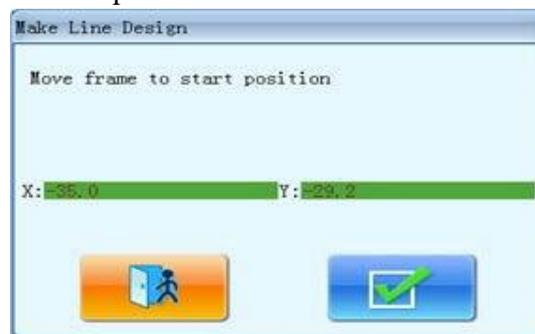
y volver a la interfaz principal. A continuación, la interfaz principal mostrará . Cuando el usuario presiona el inicio, la máquina bordará la cruz. Después de terminarlo, la máquina volverá al estado de preparación.

9.8 Línea de bordado

El sistema puede bordar líneas basándose en las necesidades del usuario.

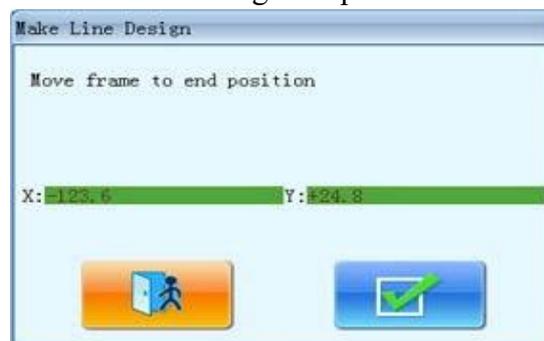
1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en "Línea emb".
3. Introduzca las coordenadas del primer punto de la línea.

El sistema le pedirá al usuario que introduzca las coordenadas en la ventana.

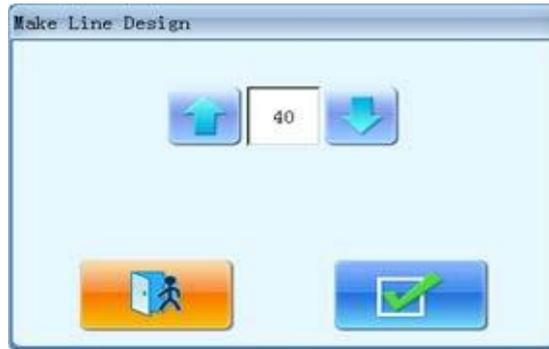


Puede utilizar la tecla de movimiento manual de fotografías del panel para mover el fotograma al punto inicial de la línea y hacer clic  para introducir las coordenadas del primer punto.

4. Introduzca las coordenadas del segundo punto de la línea.



fotogramas en el panel para mover el fotograma al punto final de la línea y hace clic  para introducir las coordenadas del segundo punto.



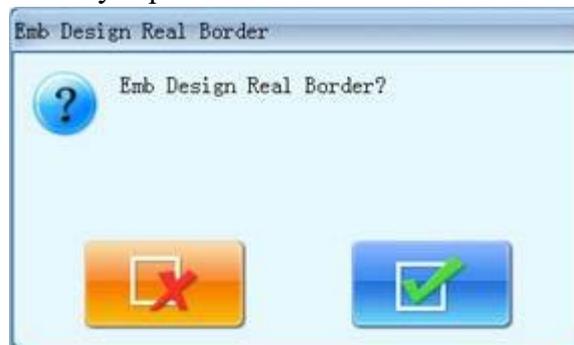
5. El sistema creará los datos temporales de la línea, introducirá el status de confirmación de bordado y volverá a la interfaz principal.

La interfaz principal mostrará el archivo. Y el usuario puede presionar el Start para bordar la línea. Después de terminarlo, la máquina volverá al estado de preparación.

9.9 Esquema de diseño de bordado

El sistema generará datos de esquema temporales de acuerdo con el diseño actual. Los usuarios pueden pulsar el botón Iniciar para bordar.

1. Haga clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en la tecla "Emb Design Outline".
3. El sistema calculará y esperará la confirmación del usuario.



El sistema calculará los datos de esquema, generará los datos temporales y pedirá al usuario que confirme las operaciones anteriores. Haga clic para confirmar o hacer

clic para cancelar la operación.

4. El sistema volverá a la interfaz principal y tendrá acceso al estado de confirmación de bordado.

La interfaz principal mostrará. Y el usuario puede presionar el Start para bordar el contorno. Después de terminarlo, la máquina volverá al estado de preparación.

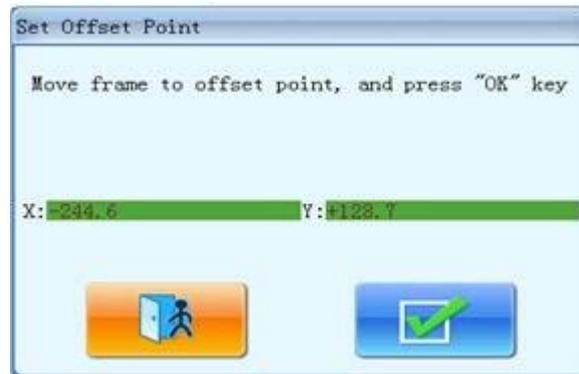
9.10 Establecer punto de desfase

El punto de desfase se puede establecer en cualquier punto que no sea el punto inicial. Cuando la máquina comienza a bordar después de los ajustes, el marco se moverá primero del punto de desfase al punto inicial e iniciará el bordado normal. Después del bordado, el marco volverá al punto de desfase. Además, el punto de desplazamiento también es el estándar para que el marco se mueva hacia fuera en el bordado de aplicación. La función sólo se puede utilizar bajo el estado de confirmación de bordado y antes del bordado.

1. En Estado de bordado, haga clic  para tener acceso a la Operación Asistente

Interfaz.

2. Haga clic en la tecla para establecer el punto de desfase.
3. punto de desfase



El sistema le pedirá al usuario que mueva el fotograma al punto de desfase y luego muestre las coordenadas de X e Y. Pulse la tecla de movimiento de fotogramas para mover el fotograma al punto de desfase, y luego muestre las coordenadas de X e Y. Pulse la tecla de movimiento de fotogramas para mover el fotograma al punto de desfase, y

a  continuación, haga clic para confirmar. O haga clic  para cancelar la operación.

4. El sistema guardará la posición del punto de desplazamiento y volverá a la interfaz principal.

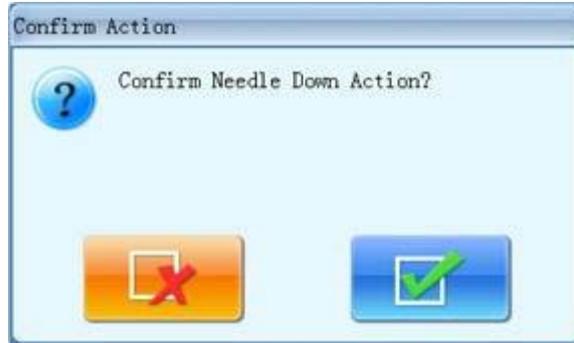
9.11 Needle Down

Esta función está diseñada para el bordado de tela entera (bordado de edredón). Una vez que parte del bordado está terminado, la aguja se detendrá y pinchará en el paño de bordado para fijarlo. Después de que el usuario libere el paño, la máquina moverá el marco a la posición designada. Cuando el paño se fija en el marco de nuevo, se puede realizar la siguiente operación para el bordado. Esta función sólo se puede utilizar bajo el estado de confirmación de bordado.





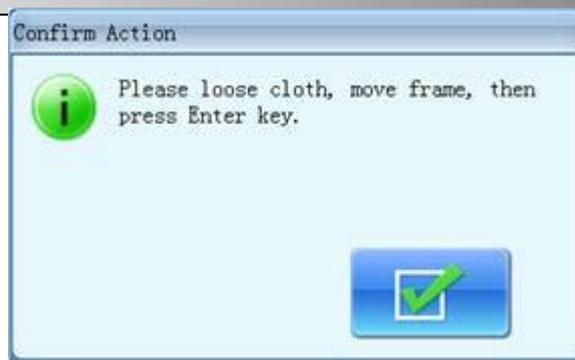
1. Haga clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en la tecla "Needle Down".
3. Confirmar la acción de la aguja hacia abajo



Puede hacer clic  para confirmar el funcionamiento, y will prick into the cloth.
 luego la aguja

Haga  clic para cancelar.

4. Suelte el paño, mueva el marco y, a continuación, pulse Intro



Los usuarios deben liberar el paño y mover el marco al punto designado y, a continuación, hacer clic  para confirmar.

5. Después de que el usuario confirme el movimiento de tramas, el sistema volverá a la interfaz principal. Los clientes deben arreglar el paño y, a continuación, presionar el botón Iniciar para continuar bordando.

9.12 Restablecer desplazamiento X/Y

Esto es para borrar los desplazamientos X e Y.

1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en Restablecer clave de desplazamiento X/Y.
3. El sistema establecerá el valor X/Y actual en 0.

Los clientes pueden comprobar el valor X/Y actual en la interfaz principal.

9.13 Restablecer punto total

Borre el número total de puntadas.

1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en Restablecer la tecla de puntada total.
3. El sistema establece el número de puntada bordado actual en 0. El usuario puede ver el número total de puntadas en las estadísticas de la máquina.

9.14 Posicionamiento en ralentí

Las operaciones sobre el posicionamiento en ralentí deben estar bajo el estado de ".

De acuerdo con los requisitos de los clientes, la función puede mover el marco a cierta



posición sin bordar. Los clientes pueden seleccionar recuentos de puntadas, código de puntada que cambia de color o

código de puntada hacia adelante (hacia atrás).

9.14.1. Forward Idling

1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en "Desplazar marco hacia delante puntos"
3. Introduzca el número de puntada

El sistema tendrá acceso a la interfaz para introducir el número de puntada delantera. Los clientes deben hacer clic  para confirmar la operación, o hacer clic  para cancelar el Operación.



4. Sistema vuelve a la interfaz principal, pulse  para que el marco flote el posición puntiaguda.

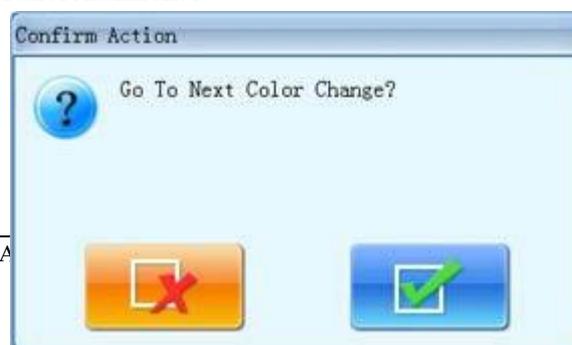
9.14.2. Hacia atrás Idling

Las operaciones son similares a "Forward Idling". La única diferencia es en "presionar".



9.14.3. Ir a Siguiente color

1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en "Ir al siguiente cambio de color".
3. Confirme el funcionamiento.





4. El sistema volverá al menú principal. Presionar  tendrá marco para ir al siguiente código de cambio de color.

9.15 Bordado de cordón

Debajo del "Posicionamiento en ralentí", las operaciones son para el bordado de cordones. Para la máquina que equipa los dispositivos de cable, el usuario puede operar los dispositivos relacionados.



1. Haga  clic para tener acceso a la interfaz de Operación de Asistente.
2. Haga clic en las teclas de página para buscar los parámetros con el fin de operar el bordado de cable.
3. Seleccione la operación deseada de acuerdo con la sugerencia.

Atención: Las válvulas V1-V4 son para las operaciones de bordado de edredón; para las operaciones de bordado de lentejuelas y bordado de cuerda, consulte los capítulos correspondientes.



Capítulo 10 Otras funciones

Estas funciones se pueden utilizar durante el uso, incluido el mantenimiento de la máquina, la consulta de información y la configuración del sistema.

Haga clic  en la interfaz principal para entrar en la interfaz "Otras funciones", que es

una lista de teclas de función. Pulsar estas teclas es para realizar las funciones

correspondientes.

 Show Emb Related Parameters	 Machine authorization management
 View Statistics Info	 Machine Version Info
 Set Frame Origin	 Machine Test
 Frame Origin Recovery	 Update peripheral board Software
 Set Frame Soft Protection	 Date Time Config
 中文/English/...	 Touchscreen Adjust




La interfaz es similar a la del bordado asistente. Las palabras de las teclas pueden ayudar al usuario a comprender las funciones.

10.1 Compruebe los parámetros relacionados con Emb

El usuario puede obtener información de los parámetros del diseño actual y alguna condición de la máquina con esta función.

- Haga  clic en la interfaz principal para entrar en la interfaz "Otras funciones".
- Haga clic en "Comprobar parámetros relacionados con Emb".
- El sistema mostrará los parámetros de bordado actuales.

Incluyen: No de diseño, puntada de envolvente total, memoria libre, embosco cíclico, origen del marco, límite de fotograma de software y punto de desplazamiento. Haga clic



para volver después de ver todos los parámetros.



10.2 Ver información estadística

1. Haga  clic en la interfaz principal para entrar en la interfaz "Otras funciones".
2. Haga clic en "Ver información estadística"
3. El sistema mostrará la interfaz de información estadística



View Statistics Info

Power On Counter: 629
Overall Works: 2
Overall T.B.: 6
Mean Time of T.B.: 00:00:40
Estimate Finish Time: 0h 0m

No.	DesignNo	DesignID	Name	StitchNum	Works	Total Time	Minnum Time	Maxmun Time
1	5	0	BAGUA	6482	1	00:11:52	00:11:52	00:11:52
2	14	0	XINQIEGE	54877	1	05:04:50	05:04:50	05:04:50
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

Navigation icons: back, forward, delete, and home.

En la interfaz anterior, la información estadística se muestra en un gráfico. El usuario puede

hacer clic  para borrar el valor y hacer clic  para volver.

10.3 Establecer el origen del marco/ protección de apagado

Establecer el punto de origen del marco es la premisa para guardar el punto de inicio del diseño y establecer la protección del marco a un apagado repentino. Por lo tanto, después de la instalación o el mantenimiento de la máquina, es necesario establecer el punto cero de la trama o la protección de apagado.



1. Haga clic  en la interfaz principal para entrar en la interfaz "Otras funciones".
2. Haga clic en "Establecer origen del marco".
3. Los usuarios pueden decidir si utilizar "origen de marco de ajuste manual" o "origen de marco de ajuste automático"



El sistema pedirá a los usuarios que elijan. Los usuarios pueden decidir si utilizan "establecer manualmente el origen del fotograma" o utilizar "origen de marco de ajuste automático".

Antes de configurar el origen del fotograma manualmente, el usuario puede mover el fotograma a la posición de origen deseada y hacer clic en la tecla. A continuación, el sistema guardará la posición actual del fotograma como punto de origen. Cuando se cumple con la parada de emergencia debido a fallas o algo inusual como apagar inesperadamente, etc. la máquina cancelará la función de "establecer el origen del marco" para evitar los errores. El usuario debe hacer el funcionamiento del "origen de la trama de ajuste manual" de nuevo, si la trama se ha movido después de apagar, o la energía se reanuda de nuevo después de la reparación.

Si espera que el sistema establezca automáticamente el punto de origen del fotograma, haga clic en "Establecer automáticamente el origen del fotograma", y el sistema moverá el marco automáticamente y establecerá el punto cero de acuerdo con el interruptor de límite. Por lo tanto, asegúrese de que el interruptor de límite se ha instalado en la máquina y se ha activado.

10.4 Recuperación del origen del marco

Después del apagado, si se mueve la trama, esta operación se puede utilizar para restaurar la posición de la trama cuando se reanuda la alimentación. El rendimiento adecuado de esta operación se basa en la configuración de "Establecer origen de fotograma" (establecer automáticamente el origen del fotograma). Además, cuando el apagado repentino tiene lugar en el proceso de operación de bordado y el marco no se ha desplazado, los usuarios pueden presionar directamente la tecla de inicio para continuar bordando después de que se reanude la energía.

Haga clic  en la interfaz principal para entrar en la interfaz "Otras funciones".

1. Haga clic en "Recuperación de origen de fotogramas"

Si es "origen de marco de ajuste automático", la máquina se moverá automáticamente al origen del marco y luego volverá a la posición de bordado antes de apagar. No será válido si se realiza la operación de "establecer manualmente el origen del marco".

10.5 Establecer marco de protección suave

Como base de la función de "Localizar Diseño a Centro", esta función es establecer el rango de bordado en el software, que es tener máquina para bordar dentro de esta área.

1. Haga  clic en la interfaz principal para entrar en la interfaz "Otras funciones".
2. Haga clic en "Establecer protección suave de marco"
3. Si ya ha establecido la protección de software, el sistema indica al cliente que limpie la constitución original.





4. Después de hacer clic en la clave de confirmación, el usuario puede establecer la coordenada en la



esquina superior derecha.

- 5.



Utilice la tecla mover el marco en el panel para mover el marco de bordado, confirmar el punto de esquina superior derecha de la posición de límite suave y haga clic para confirmarlo.

6. Mueva el marco, la coordenada de entrada de la esquina inferior izquierda de la posición de límite suave.



Utilice la tecla mover el marco en el panel para mover el marco de bordado, confirmar el punto de esquina hacia abajo-izquierda de la posición de límite suave y haga clic



para confirmar.

7. El sistema ahorra protección de software de marco de bordado.

10.6 Cambiar idioma

El sistema es compatible con chino inglés, turco, español, etc.

1. Haga clic en la tecla  "otras funciones" para entrar en otra interfaz defunciones.
2. Haga clic en la tecla Mayús para cambiar el idioma.





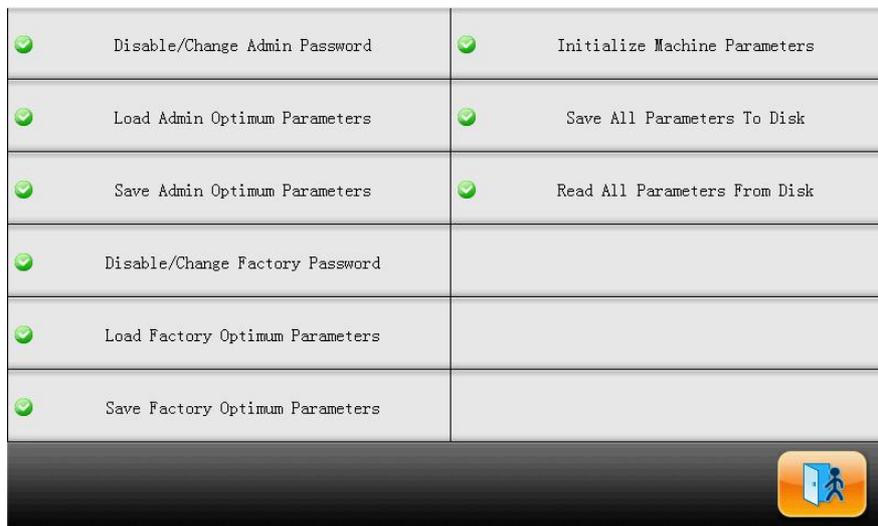
Haga clic en el idioma que desee; sistema irá a la interfaz de cambio de idioma.

10.7 Gestión de la autorización de máquinas

Nota: La sección es adecuada para la máquina que tiene la función protegida por contraseña.

Para una administración conveniente de la máquina, el usuario común no puede tener acceso a la configuración de todos los parámetros; los roles del cliente se dividen en el usuario común, el administrador de la máquina y el cliente de fábrica. La autorización del usuario común es la más baja, sólo pueden modificar los parámetros de bordado, el administrador de la máquina puede modificar los parámetros de gestión junto con los parámetros de bordado, pero el usuario de fábrica puede modificar todos los parámetros.

Haga clic en Clave de gestión de autorización de máquina, el sistema mostrará la interfaz de gestión de autorizaciones.



Si el administrador de la máquina o el cliente de fábrica necesitan modificar los parámetros después de establecer

la contraseña, primero deben introducir la contraseña y luego pueden cambiar los parámetros. También pueden cambiar la contraseña, guardar o recuperar los parámetros aquí.

10.7.1. Desactivar/Cambiar contraseña de administrador

Cuando la máquina sale de la línea de producción, se desbloquean todos los parámetros de la misma. En este momento, los usuarios pueden modificar todos los parámetros y los administradores de la máquina pueden modificar la contraseña. Después de cambiar la contraseña, los usuarios generales no pueden modificar los parámetros de la aplicación de la máquina. El administrador debe aliviar el bloqueo del sistema para poder modificar la contraseña.



1. Haga clic en la interfaz principal para entrar en la interfaz de otras funciones.
Haga clic

clave de gestión de autorización de máquina, el sistema mostrará la interfaz de gestión de autorización.

2. Haga clic en "Desactivar/Cambiar contraseña de fábrica".
3. Introduzca la contraseña antigua y, a continuación, la nueva.



El administrador necesita introducir la contraseña antigua y la nueva contraseña que deben establecerse una por una en orden, la fábrica le indicará al administrador la contraseña predeterminada del sistema. El número de dígitos de la nueva contraseña debe estar entre 4-9. Para evitar el funcionamiento del cliente, el sistema solicitará al usuario que introduzca una nueva contraseña dos veces y sin ninguna diferencia.

10.7.2. Desbloqueo de administrador

Después de que el administrador del equipo modifique la contraseña, el equipo se bloquea. Los clientes generales no pueden modificar los parámetros de la aplicación de la máquina en este momento y el administrador debe introducir la contraseña para desbloquear el sistema antes de modificar los parámetros. El máquina se bloqueará después del encendido en cada momento.

1. Haga clic en la interfaz principal para entrar en la interfaz de otras funciones. Haga clic en la clave de gestión de autorización de máquina, el sistema mostrará la interfaz de gestión de autorización.
2. Haga clic en "Desactivar/Cambiar contraseña de administrador".



El sistema pedirá a los usuarios que introduzcan la contraseña.

3. Contraseña de entrada del administrador

Después de que el administrador ingrese la contraseña, el sistema se desbloqueará. A continuación, los clientes pueden modificar los parámetros de la aplicación de la máquina.

10.7.3. Guardar/Recuperar parámetros óptimos de administración

1. Guardar parámetros óptimos de administración

- 1) Haga clic en la interfaz principal para entrar en la interfaz de otras funciones. Haga clic en la máquina 

Clave de gestión de autorización, el sistema mostrará la interfaz de gestión de autorizaciones.

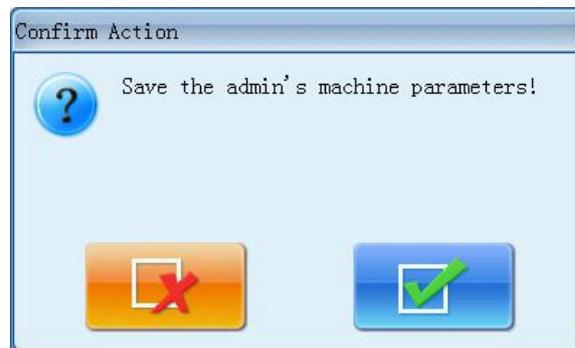
- 2) Haga clic en "Guardar parámetros óptimos de administración"

Disable/Change Admin Password	Initialize Machine Parameters
Load Admin Optimum Parameters	Save All Parameters To Disk
Save Admin Optimum Parameters	Read All Parameters From Disk
Disable/Change Factory Password	
Load Factory Optimum Parameters	
Save Factory Optimum Parameters	



3)

Cuando el sistema pregunta "¿Guardar los parámetros de la máquina del administrador?", pulse " ".



Después de las operaciones anteriores, se guardarán los parámetros óptimos del administrador. Para recuperar los parámetros óptimos del administrador, las necesidades del usuario siguen el procedimiento a continuación.

2. parámetros óptimos de administración

1) Haga clic  en la interfaz principal para entrar en la interfaz de otras funciones. Haga clic en la máquina

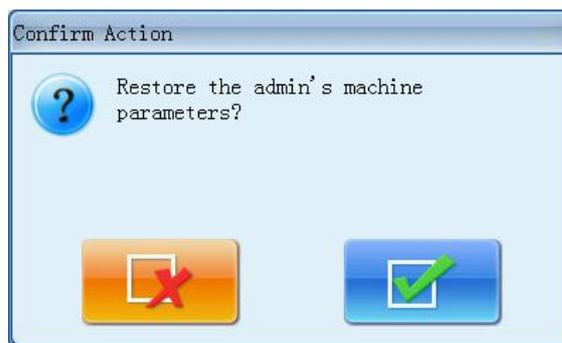
Clave de gestión de autorización, el sistema mostrará la interfaz de gestión de autorizaciones.

2) Haga clic en "Recuperar parámetros óptimos de administración".



✔ Disable/Change Admin Password	✔ Initialize Machine Parameters
✔ Load Admin Optimum Parameters	✔ Save All Parameters To Disk
✔ Save Admin Optimum Parameters	✔ Read All Parameters From Disk
✔ Disable/Change Factory Password	
✔ Load Factory Optimum Parameters	
✔ Save Factory Optimum Parameters	

3) Cuando el sistema pregunta "¿Recuperar los parámetros de la máquina del administrador?", por favor presione "  ".



Después de las operaciones anteriores, los valores de los parámetros básicos de la máquina se recuperarán al estado original, y la máquina puede trabajar normalmente de nuevo.

10.7.4. Cambiar contraseña de fábrica

Los clientes de fábrica de máquinas pueden modificar todos los parámetros. Cuando las máquinas se bajan de la línea de producción, la máquina está en estado desbloqueado. Los clientes pueden cambiar la contraseña. La máquina se bloqueará después de bloquear la contraseña. Si desea cambiar el parámetro, primero debe desbloquear la contraseña. Atención: Si vuelve a encender la máquina, la máquina se bloqueará de nuevo. Las operaciones detalladas son similares a las de "Desactivar/Cambiar contraseña de administrador".

10.7.5. Desbloqueo de fábrica

Las operaciones de esta función son similares a "Admin Unlock"

10.7.6. Parámetros óptimos de la fábrica de salvar/recuperar

Procedimientos:

1. Guardar parámetros:

1) Haga  clic en la interfaz principal para entrar en la interfaz de otras funciones. Haga clic en la máquina

Clave de gestión de autorización, el sistema mostrará la interfaz de gestión de autorizaciones.

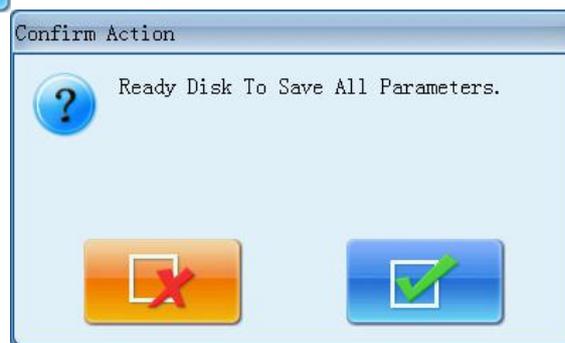
2) Haga clic en "Guardar todos los parámetros en el disco"

 Disable/Change Admin Password	 Initialize Machine Parameters
 Load Admin Optimum Parameters	 Save All Parameters To Disk
 Save Admin Optimum Parameters	 Read All Parameters From Disk
 Disable/Change Factory Password	
 Load Factory Optimum Parameters	
 Save Factory Optimum Parameters	

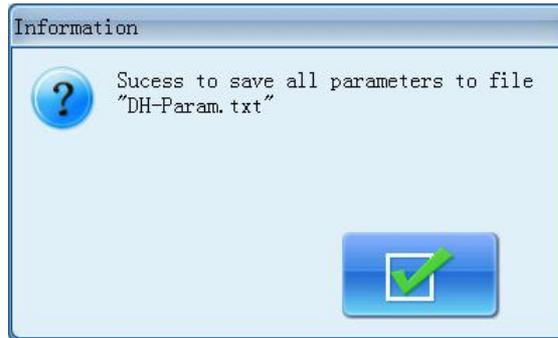


3) Cuando el sistema dice "Insertar disco para guardar todos los parámetros", inserte el USB y

luego presione "  ".



4) Cuando el sistema muestra "Éxito para guardar todos los parámetros en el archivo "DH-PARAM. TXT", la actualización se realiza correctamente.



Después de las operaciones anteriores, el usuario puede actualizar el equipo. Después de la actualización, el usuario necesita realimentar el equipo. Después de la inicialización del sistema, se recuperan los parámetros.

2. Recuperación de parámetros después de la actualización

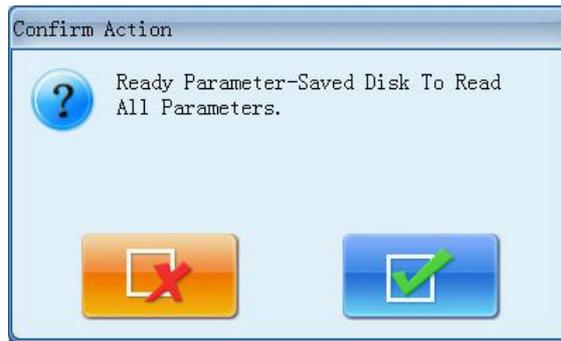
1) Haga  clicen la interfaz principal para entrar en la interfaz de otras funciones. Haga clic en la máquina

Clave de gestión de autorización, el sistema mostrará la interfaz de gestión de autorizaciones.

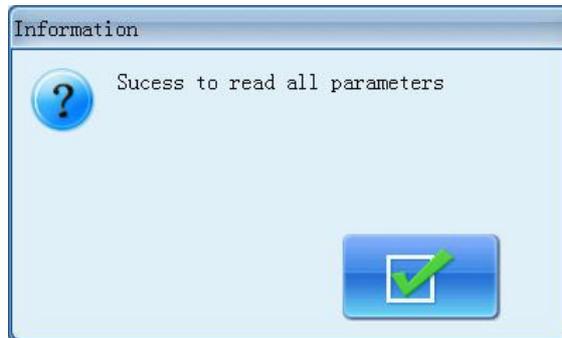
2) Haga clic en "Cargar parámetros desde el disco"

 Disable/Change Admin Password	 Initialize Machine Parameters
 Load Admin Optimum Parameters	 Save All Parameters To Disk
 Save Admin Optimum Parameters	 Read All Parameters From Disk
 Disable/Change Factory Password	
 Load Factory Optimum Parameters	
 Save Factory Optimum Parameters	

3) Cuando el sistema diga "Insertar disco para cargar parámetros", inserte el USB y luego  presione " ".



4) Cuando el sistema muestra "No se pueden leer todos los parámetros, files no existido o cambiado., la carga es exitosa.



Después de las operaciones anteriores, el valor de los parámetros básicos de la máquina de bordar se recuperará al estado antes de la actualización, y la máquina se puede utilizar normalmente.

10.7.7. Inicializar parámetros de la máquina

Esta función puede inicializar el parámetro de bordado general de la máquina. En el sistema, hay un grupo de valor guardado como valor de parámetro predeterminado; el administrador de fábrica y de fábrica de bordados puede guardar el parámetro correspondiente que lo gestionaron. Cuando el usuario active esta función para inicializar el parámetro, siga las reglas a continuación:

1. Cuando no se establecieron la contraseña de fábrica y la contraseña de administrador de fábrica de bordados, la inicialización convertirá los parámetros de bordado generales a sus valores predeterminados que fueron guardados por el sistema.
2. Si la contraseña de fábrica ya se hubiera establecido y descodificado, la inicialización convertiría los parámetros de bordado generales a sus valores predeterminados que fueron guardados por el sistema.



3. Si la contraseña de fábrica ya se hubiera establecido (pero no se hubiera decodificado) y la contraseña de administrador de fábrica de bordado se hubiera descodificado (o no se hubiera establecido en absoluto), la inicialización convertiría el parámetro de máquina administrado por fábrica en valor guardado por fábrica, los demás parámetros se convertirían en el valor predeterminado guardado por el sistema.

4. Si la contraseña de fábrica ya se hubiera establecido (pero no se hubiera decodificado) y la contraseña de administrador de fábrica de bordado ya se hubiera establecido (pero no se hubiera descodificado), la inicialización convertiría el parámetro de máquina administrado por fábrica en valor guardado por fábrica, la contraseña de la aplicación de máquina administrada por el administrador a los valores guardados y los demás parámetros se convertirían en el valor predeterminado guardado por el sistema.

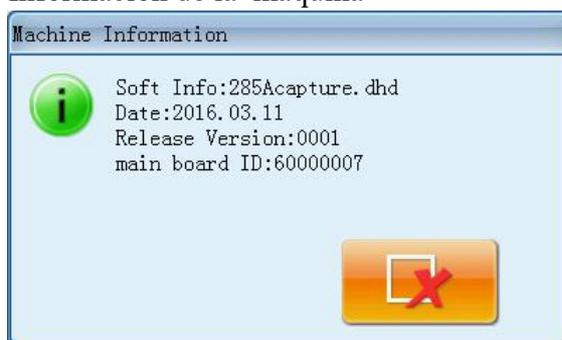
5. Si la contraseña de fábrica no se hubiera establecido y la contraseña de administrador de la fábrica de bordados ya se hubiera establecido y decodificado, la inicialización convertiría todo el parámetro de bordado general al valor predeterminado guardado por el sistema.

6. Si la contraseña de fábrica no se hubiera establecido y la contraseña de administrador de fábrica de bordados ya se hubiera establecido (pero no se hubiera descodificado), la inicialización convertiría la contraseña de la aplicación de la máquina administrada por el administrador a los valores guardados por el administrador, y los demás parámetros se convertirían en el valor predeterminado guardado por el sistema.

10.8 Información de la máquina

Procedimientos de operación:

1. En la interfaz principal, pulse  para entrar en la interfaz de gestión de parámetros de la máquina.
2. Haga clic en "Información de la máquina"





Esta función ayudará a los usuarios a comprobar la información del software de la máquina u. Haga clic  para salir.

10.9 Máquina de depuración



Esta operación es sólo para el reparador, los operadores ordinarios están prohibidos de utilizar



estas operaciones. Debido a que estas operaciones implican algunas obras mecánicas, por favor preste atención a la seguridad personal y la seguridad de los equipos en funcionamiento.

La función de ajuste se utiliza principalmente en Prueba de máquina, Mantenimiento de la máquina y Comprobación de problemas, que incluyen la siguiente función: (para el modelo diferente, el elemento de depuración será diferente)

Parámetros del codificador de prueba	Detección de rotura de hilos de prueba
Velocidad principal de prueba	Posición de la aguja de prueba
Gire el eje principal de 100 a cierto grado	Prueba de sujeción de rosca superior
Barra de tracción de prueba	Probar la acción del dispositivo de lentes
Interruptores de límite de prueba	Prueba de zigzag
Solenoides de cabeza de prueba	Acción de prensado de cinta de prueba
Test Trim Solenoids/motor	Dispositivo de lentes de depuración
Prueba solenoide de retención de hilos	Servo de prueba
Solenoides/motor de gancho de prueba	Panel de toque de prueba
Abra la recortadora a cierto ángulo	Marco de prueba
Recortador de prueba	Actualizar el logotipo principal
Recortar el origen de la búsqueda del motor	

10.10 Fecha y hora

En las interfaces de fecha y hora, el cliente puede comprobar y modificar la fecha y la hora en el sistema.

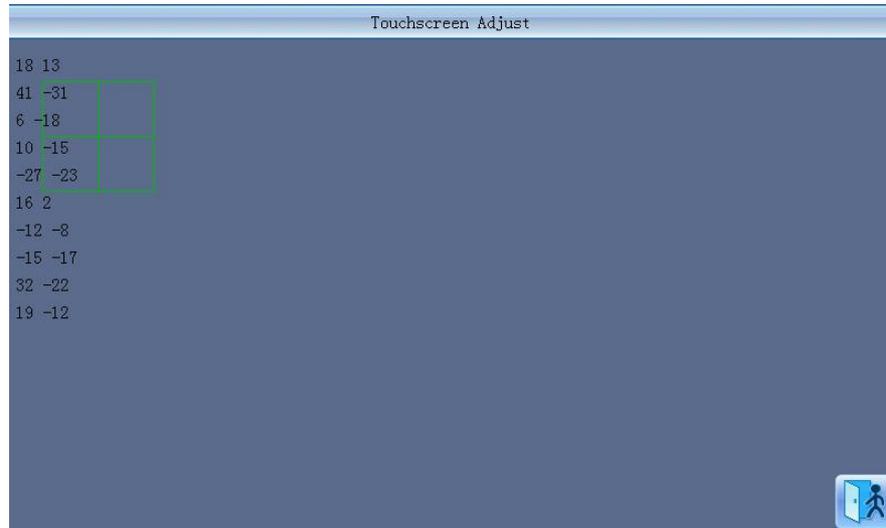
10.11 Tocar la corrección del panel

Después de usar durante un período, el panel táctil probablemente puede tener el problema de la operación inexacta. Este problema se puede resolver con la función de la corrección del panel táctil. Durante la corrección, toque el centro mismo de la cruz que se muestra en el panel, o puede causar la operación en el futuro. Con el fin de evitar los problemas causados por la corrección inexacta, esta operación es sólo para la persona con la autorización.



1. Haga clic en la interfaz principal para entrar en la interfaz de operación de otras funciones.
2. Haga clic en Tocar corrección del panel
3. Si el equipo tiene una función protegida por contraseña y se ha establecido la contraseña, introduzca la contraseña de administrador o la contraseña de fábrica. Si no es así, vaya al paso 4.

4. Haga clic en el centro de las cruces una por una.



Durante el proceso de corrección, una gran cantidad de cruces aparecerán en la pantalla. Los usuarios deben hacer clic en el centro de ellos. Sistema recibe los datos de esos puntos y los guarda como estándar



datos para la corrección. Haga clic para salir.

5. El sistema realizará ajustes de acuerdo con las coordenadas de los puntos en los que hagan clic los clientes.

El sistema realizará autoajustes de acuerdo con el punto en el que han pulsado los clientes, y luego el sistema volverá a la interfaz "Otras funciones".



Capítulo 11 Sobre el bordado JF Sequin

11.1 Breve de bordado de lentejuelas

El bordado de lentejuelas está formado por muchas lentejuelas y la forma de puntada específica. Debido a que las lentejuelas están hechas del material duro y brillante con superficie lisa, el bordado de lentejuelas, formado por las lentejuelas con diferentes colores, formas y tamaños, presenta el efecto brillante único. El diseño con código de lentejuelas tiene su propio formato de patrón.

JF Type multi-sequin embroidery se divide en dos tipos en los diseños: uno es el diseño normal de varias puntas, hecho por el método tradicional de fabricación de patrones; el otro es el diseño especial de varias puntas, hecho por el software de diseño normal con las reglas especiales de fabricación de patrones.

Para el diseño normal de varias lentejuelas, el usuario debe establecer el modo de lentejuelas al modificar el orden de cambio de color. Pero el diseño especial de varias lentejuelas se puede bordar directamente sólo después de la modificación del orden de cambio de color, lo que significa que el usuario no necesita establecer el modo de lentejuelas.

Mientras tanto, la máquina puede cambiar automáticamente el diseño normal a un diseño especial durante el proceso de importación del diseño. El nuevo diseño especial guarda las lentejuelas enteras en el diseño normal original como lentejuela A. Si desea realizar más modificaciones, puede utilizar "Sequin Edition" para modificar. El diseño de varias lentejuelas después de la modificación es el diseño especial de varias lentejuelas.

Yo.. Rango de aplicación

Este sistema es aplicable al sistema de control de bordado de lentejuelas que combina el mecanismo de bordado normal, el dispositivo de bordado en zigzag y el mecanismo de alimentación de lentejuelas.

II.. Características

1. Soporta dos métodos de alimentación de lentejuelas: Rueda y Palanca;

Rueda:La parte central para alimentar las lentejuelas dentro de este dispositivo es el mecanismo como una rueda, que transporta las lentejuelas a la posición adecuada girando en la sola dirección.

Palanca:La parte central para alimentar las lentejuelas dentro de este dispositivo es un mecanismo de palanca, que enviará las lentejuelas a sus posiciones con su movimiento alterno.

2. Acción separada del dispositivo de alimentación de lentejuelas y lentejuelas;
3. Alimentación manual separada o colectiva a una sola hora;
4. Visualización separada de los estados de funcionamiento del dispositivo de lentejuelas;
5. El método de alimentación de lentejuelas y el ángulo de alimentación se pueden cambiar a través del panel de control.

III.. Especificaciones

1. Tamaño de la lentejuela disponible: Diámetros a 3 mm, 4 mm, 5 mm, 6,75 mm y 9 mm;
2. Velocidad máxima a 850 rpm.

11.2 Procedimiento de bordado de lentejuelas

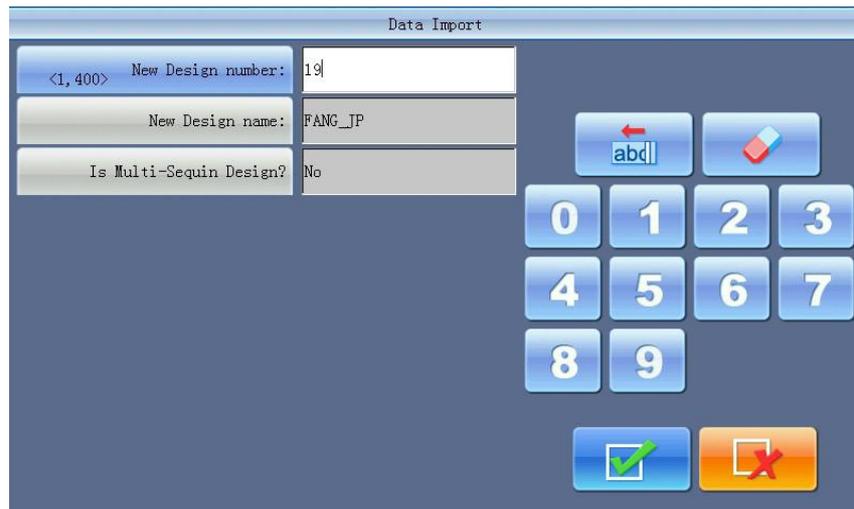
En el bordado de lentejuelas, el usuario debe seguir el procedimiento a continuación: 1.Diseño de entrada con código de lentejuelas, consulte 11.3

2. Si es necesario, transforme y edite el diseño, consulte 11.4);
3. Ajuste el parámetro de lentejuelas de acuerdo con las instrucciones de configuración en 11.5.
4. Compruebe y ajuste el dispositivo de alimentación de lentejuelas (consulte 11.8), para asegurarse de que el dispositivo de alimentación de lentejuelas funciona normalmente;
5. Establecer el orden de cambio de color (consulte 11.6)
6. Volver a la interfaz principal y confirmar el bordado;
7. Empieza a bordar.

Atención: durante el bordado, no marque el interruptor manual para mover la válvula, o causará el daño del dispositivo de alimentación de lentejuelas.

11.3 Diseño de lentejuelas de entrada

Pulse  en la administración de diseño para entrar en la interfaz de selección de disco para abrir el disco necesario. Después de seleccionar el diseño para la entrada, el usuario necesita presionar  para tener acceso a la interfaz de entrada de diseño como se muestra a continuación:

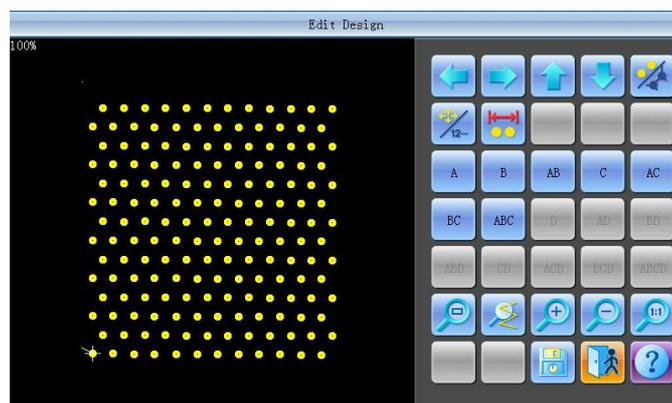


Procedimientos de configuración : El usuario debe introducir el número y el nombre del patrón. En la columna "Es diseño de varias nalcadas", el usuario necesita seleccionar una forma de importación. Elegir "Sí" es guardarlo como el diseño especial de lentejuelas sin importar lo que sea. Para los diseños de lentejuelas normales, los diseños de lentejuelas cambiados guardarán toda la lentejuela múltiple dentro del diseño original como lentejuelas tipo "A". Si elige "No", los diseños de lentejuelas normales permanecen como están, mientras que los diseños especiales de varias lentejuelas se guardarán como diseño especial de varias lentejuelas.

11.4 Editar diseño de lentejuelas

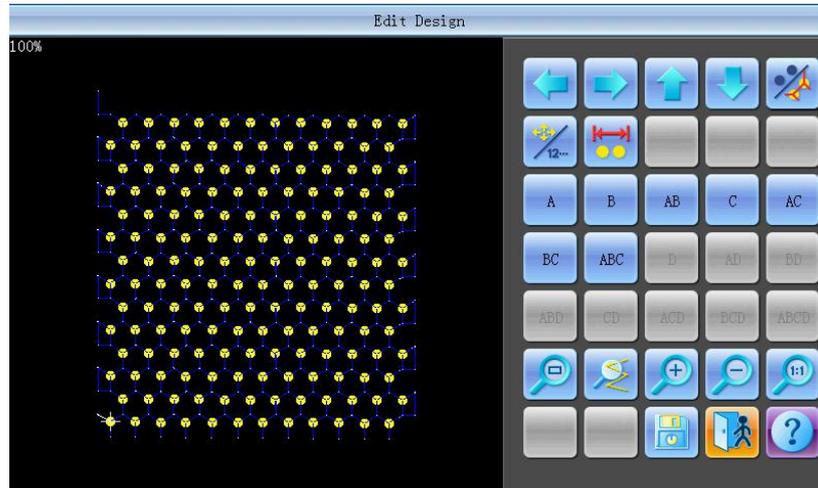
Esta función es editar el diseño de lentejuelas dentro del sistema. Después de la edición, todos los diseños se guardarán como diseño especial de varias costuras. El usuario no necesita establecer el modo de lentejuelas al modificar el orden de cambio de color

1. Pulse  en la interfaz principal para entrar en la interfaz "Design Management"
2. lentejuelas para la edición. Haga clic en " ", "Editar diseño",  configuración de lentejuelas del diseño actual" para entrar en la interfaz "Editar diseño".



3. Diseño de pantalla en el centro; Diseño de la pantalla 4,5 veces como original; Acercar Lentejuelas diseño; Alejar Lentejuelas diseño; Monitor
En Texto original en Tamaño

4. Haga clic para mostrar todas las formas de puntada del diseño,



5. Haga para cambiar el modo de puntada actual entre "navegar clic en la posición" y "navegar por el número de puntada". "navegar por posición": al pulsar las teclas de dirección, se seleccionará el siguiente código de puntada en esa dirección, independientemente de su número de puntada. "navegar por número de puntada": al pulsar las teclas de dirección "hacia la izquierda" o "hacia arriba", se seleccionará el último código de puntada de lentejuelas (más pequeño que el número actual); al pulsar "hacia la derecha" o "hacia abajo", se seleccionará el siguiente código de puntada de lentejuelas (más grande que el número actual).

6. Haga clic para entrar en "Edición de rango de lentejuelas".

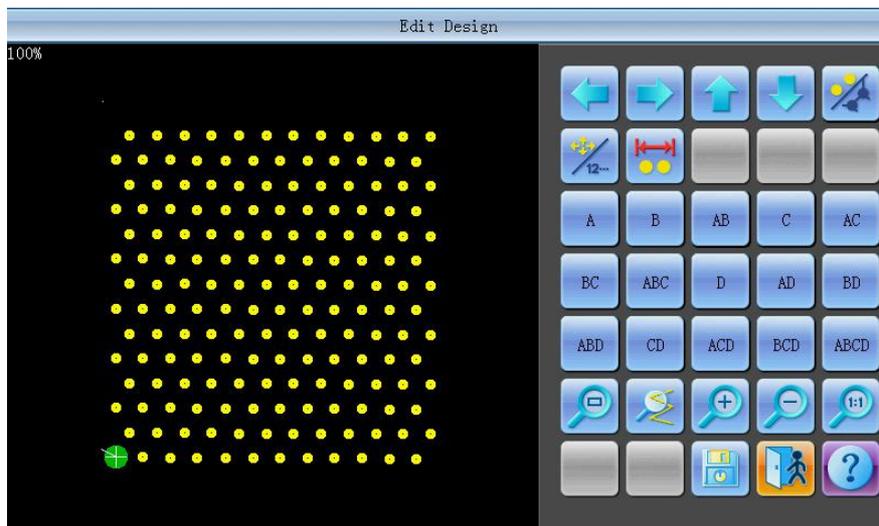


- (1) Mueva el cursor a una posición de puntada y, a continuación, haga clic en "Establecer puntada inicial de rango" para establecer la puntada actual como la puntada inicial de esta área. Mueva el cursor a una posición de puntada diferente y, a continuación, haga clic en "Establecer puntada final de rango". El área para el ajuste es desde la puntada inicial hasta la puntada final.
- (2) Si desea cancelar el área, haga clic en "Cancelar rango".

7. Selección del modo lentejuelas

Hay 15 tipos de modos de lentejuelas para que los clientes seleccionen, incluyendo A, B, AB, C, AC, BC, ABC, D, AD, BD, ABD, CD, ACD, BCD y ABCD.

Nombres de estas 4 lentejuelas: A, B, C y D. Si estas 4 lentejuelas se entregan al mismo tiempo, entonces A estará en la parte superior, entonces B, C y D.



8. Edición de lentejuelas alternas

Si desea utilizar la lentejuela alterna, debe definir un rango para usarlos al principio. En "  ", utilice "Set Range Start Stitch" y "Set Range End Stitch" o "Select Current Color Range" para establecer el rango de lentejuelas. Después de eso, utilice "Editar lentejuelas alternas" en "  " para ajustar la lentejuela alterna utilizada.



Método de ajuste:

a) Haga clic o para seleccionar el modo de lentejuelas y haga clic para confirmar. Lentejuelas

nombres son A, B, C y D. Si se incluyen todas estas cuatro lentejuelas, A estará en la parte superior, luego B, C y D.

b) Después de eso, pulse para confirmar el modo de alimentación de lentejuelas. Entonces el sistema

pedir al usuario que introduzca el número de lentejuelas alimentadas. Haga clic en las teclas numéricas para introducir el número (Rango: 0-9999). Si un grupo de lentejuelas sólo se utiliza para una puntada en el ciclo de bordado, el usuario tendrá que introducir

"1" y luego pulsar .

c) Haga clico hasta que vea "END" en blanco o el número de alimentación se convierte en "0". Pulse para finalizar el ajuste.

Por ejemplo, si el modo de lentejuelas actual es A2ABCD1CD1, el diseño será como el siguiente:





9. Salvar

Cuando termine la edición, haga clic  para guardar el diseño.



Introduzca el número de  diseño y el nombre y, a continuación, haga clic para guardar el diseño de lentejuelas editado o haga clic  para cancelar el guardado.

11.5 Ajuste de los parámetros de bordado multi-lentejuelas

En esta sección, presentaremos cómo ajustar el dispositivo de lentejuelas y los parámetros utilizados en el bordado multi-lentejuelas.

Seleccione  en la interfaz principal para entrar en la interfaz de gestión de parámetros y, a continuación, seleccione

Parámetros de lentejuelas para tener acceso a la interfaz para establecer los parámetros de lentejuelas.

1. Velocidad limitada para lentejuelas R(L):

El parámetro es establecer la velocidad máxima durante el bordado normal.

Nota: la velocidad máxima de bordado plano debe ser mayor o igual a la velocidad para el bordado de lentejuelas.

2. Ajuste del ángulo de alimentación de las lentejuelas L/R

Este parámetro es para ajustar el ángulo de alimentación de las lentejuelas.

3. Inicio automático para lentejuelas

Cuando el ajuste es "Sí", el sistema comenzará a bordar la lentejuelas automáticamente. Cuando el ajuste es "No", la máquina necesita comenzar manualmente en el bordado de lentejuelas.



4. Tiempo de acción de la lentejuela

Esto es para establecer el tiempo desde el dispositivo de lentejuelas bajando hasta el inicio del bordado (0-15, el valor predeterminado es 2). Si el dispositivo de alimentación de lentejuelas se controla mediante válvula, utilice el valor predeterminado; si ese dispositivo está controlado por el motor, por favor, establézcalo en 4 x 5.

5. Semeñe después de T.B.

Cuando el ajuste es "Sí", el prensatelas de lentejuelas se levantará automáticamente en caso de rotura de roscas.

Cuando el ajuste es "No", el usuario necesita levantar el prensatelas manualmente al romper los hilos.

6. Lentejuelas Arriba/Abajo Arriba/Abajo

Cuando el ajuste es "Sí", los dispositivos de lentejuelas se moverán de forma independiente. Cuando el ajuste es "No", se moverán colectivamente

7. Válvula de elevación al salto sin recorte (Y/N)

8. Base de desplazamiento de turno en L/R Motor

9. Múltiples de desplazamiento por turnos en L/R Motor

10. Tiene Origen en Shifting L/R Motor

Los parámetros No.8, No.9 y No.10 son para el dispositivo especial de lentejuelas que utiliza el motor (Single Needle Double Sequin) para desplazar el recorrido entre lentejuelas grandes y lentejuelas pequeñas. Hay dos tipos de dispositivo: uno tiene el origen del cambio; el otro no tiene origen de desplazamiento.

11. Detección de rotura de haz Sen.

Este parámetro se utiliza para el dispositivo de bordado de viga. "0" es para desactivar la sensibilidad, el rango de este parámetro es 0-10. El valor más pequeño significa la mayor sensibilidad del dispositivo de detección.

12. Número de motor de l/R lentejuelas

La configuración de este parámetro debe basarse en la condición real del dispositivo, si no hay ningún dispositivo de lentejuelas, establézcalo en 0.

13. Set 3/4/5/6.75/9mm de l/R lentejuelas

Este grupo de parámetros es para establecer el ángulo de entrega de lentejuelas. Si es un dispositivo de alimentación de lentejuelas tipo rueda, por favor, establézcalo de una sola manera; si se trata de un dispositivo de alimentación de lentejuelas tipo palanca, por favor, establézcalo de dos maneras. Los parámetros de este tipo se establecen correctamente cuando se produce la máquina.



Este tipo de parámetros está estrechamente relacionado con "dispositivo de lentes izquierda/derecha A/B/C/D tamaño y color". Por ejemplo, "A size&color of R sequin" se establece en "4mm X color", y luego el valor de ángulo debe ser el de "Set 4MM of R Sequin".

14. A/B/C/D Tamaño y color de la lente R/L

El ajuste de este parámetro debe depender de la estructura mecánica. El orden correspondiente de A a D es el motor delantero al motor trasero.

Nota: "Número de motor de lentes" está estrechamente relacionado con el número de A/B/C/D en "A/B/C/D Size&Color of R/L Sequin". Por ejemplo, si se establece "Número de motor de lentes" a 2, entonces sólo se mostrará el "tamaño A/B y color de la lente R R/L".

15. Brecha de lentes Num. de L/R Sequin

Esto es para establecer el número de separación. Si no hay ningún hueco, entonces debe establecerse en 0.

16. Tiempo de acción de la válvula de lentes L/R

Este parámetro es para ajustar el tiempo de respuesta al ajustar la acción de la válvula. El valor más grande significa el tiempo de respuesta más largo. Por favor, establézcalo de acuerdo con la condición real del dispositivo. El valor predeterminado es 2.

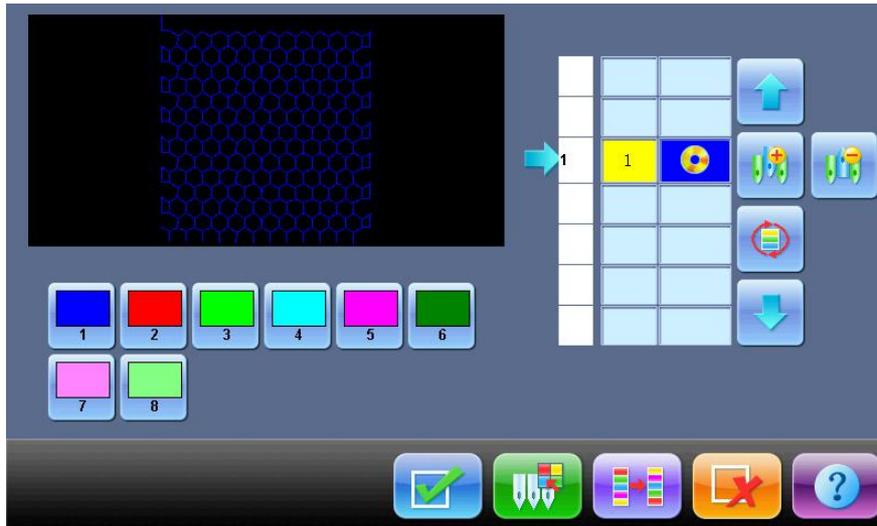
17. L/R Trimmer Action Angle Adj.

Este parámetro se utiliza en el dispositivo de lentes especial que utiliza el motor para cortar la lente para ajustar la hora de inicio del motor de corte de lentes. El valor predeterminado es 15. El valor más pequeño significa la acción anterior del motor, el rango de este valor es 0-31.

11.6 Cambiar el orden del color y establecer el modo de lentes

El usuario debe establecer el modo de lentes al establecer el cambio de color para el diseño normal de varias nesques; pero para el diseño de varias lentes, el usuario sólo necesita establecer el orden de cambio de color. El procedimiento de operación es el siguiente:

1. Haga clic en "" en la interfaz principal para introducir la interfaz de orden de cambio de color.



2. Haga clic en la tecla numérica para establecer la posición de cambio de color. Si la primera/última posición de la aguja es el dispositivo de lentejuelas múltiples. Después de que el usuario haga clic en esa clave, el sistema le pedirá que establezca el modo de entrega de lentejuelas; si el dispositivo es un solo dispositivo de lentejuelas, o el diseño es un diseño especial de varias Hilos, no será necesario establecer el modo de entrega de lentejuelas. Por ejemplo, la última aguja es la aguja 6, haga clic en "6", entonces se puede ver:



Procedimiento para configurar el modo de alimentación de lentejuelas:

- a) Pulse la tecla numérica para confirmar la posición de la aguja de bordado. La posición de la aguja que equipa el dispositivo de lentejuelas mostrará "Modo lentejuelas";



- b) Utilice  o  para modificar el modo de entrega y pulse  para confirmar. A significa entrega de motor delantero; B significa entrega de motor medio y soportes C

para la entrega del motor trasero. AC significa lentejuela superpuesta del motor delantero/trasero, AB significa lentejuela superpuesta del motor delantero/medio, BC significa lentejuelas superpuesta del motor medio/trasero y ABC significa lentejuelas superpuestas del motor delantero/medio/trasero;

Nota: si sólo hay dos motores, B será parar el motor trasero.

- c) Pulse  para asegurarse de que el método de alimentación de lentejuelas. A continuación, introduzca el número de lentejuelas para la alimentación (Rango: 0-9999). Si requiere el mismo modo antes de

cambiar de color, escriba "1" y pulse .

- d) Utilice  o  hasta que vea "END" en "Modo lentejuelas", luego presione  para confirmar y guardar la configuración. Al hacer clic es

mantener el modo de lentejuelas antes de la edición. 

Por ejemplo: una máquina con aguja No. 9 como aguja final (tri-lenteja a 3, 5, 7 mm); primera aguja es de una sola lentejuela (9 mm). El requisito es 7 mm al principio, luego 3 y 5 mm se superponen, luego 5 y 7 mm bordado alternativo, luego coser 9 piezas de 3 mm, 8 piezas de 5 mm, 4 piezas de 7 mm,

6 piezas de 3 y 7 lentejuelas superpuestas, por fin, utilizar la primera aguja para bordar lentejuelas de 9 mm Procedimiento de ajuste:

(1)

(1) Haga clic en 9 para activar la interfaz para configurar el modo de alimentación de lentejuelas;

(2) Haga clic  o  hasta que aparezca "C", luego haga clic  ;

(3) Haga clic en "1", luego haga clic  ;

(4) Haga clic  o  hasta que aparezca "Fin", luego haga clic  para terminar la primera configuración.

(2)

(1) Haga clic en 9 para activar la interfaz para configurar el modo de alimentación de lentejuelas;

(2) Haga clic  o  hasta que aparezca "AB", luego haga clic  ;

(3) Haga clic en "1", luego haga clic  ;

(4) Haga clic  o  hasta que aparezca "Fin", luego haga clic  para finalizar la configuración. (3)

(1) Haga clic en 9 para activar la interfaz para configurar el modo de alimentación de lentejuelas;

(2) Haga clic  o  hasta que aparezca "B", luego haga clic  ;

(3) Haga clic en "1", luego haga clic  ;

(4) Haga clic  o  hasta que aparezca "C", luego haga clic  ;

(5) Haga clic en "1", luego haga clic  ;

(6) Haga clic  o  hasta que aparezca "Fin", luego haga clic  para finalizar la configuración. (4)

(1) Haga clic en 9 para activar la interfaz para configurar el modo de alimentación de lentejuelas;



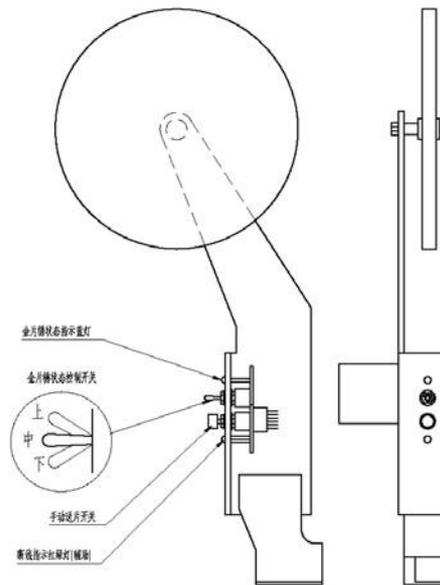
- (2) Haga clic  o  hasta que aparezca "A", luego haga clic  ;
- (3) Haga clic en "9", luego haga clic  ;
- (4) Haga clic  o  hasta que aparezca "B", luego haga clic  ;
- (5) Haga clic en "8", luego haga clic  ;
- (6) Haga clic  o  hasta que aparezca "C", luego haga clic  ;
- (7) Haga clic en "4", luego haga clic  ;
- (8) Haga clic  o  hasta que aparezca "AC", luego haga clic en  ;
- (9) Haga clic en "6", luego haga clic  ;
- (10) Haga clic  o  hasta que aparezca "Fin", luego haga clic  para finalizar la configuración.
- (5) Haga clic en "1", luego haga clic  para finalizar la configuración de la nota de cambio de color: si es una sola lentejuelas, haga clic directamente en el número de posición de la aguja.

11.7 Funcionamiento manual del bordado de lentejuelas

La parte de operación manual contiene "Sequin Start", "Sequin End" y "Sequin-feeding".

- (1) En la interfaz principal, haga clic  para seleccionar "empezar lentejuelas" para dejar que todos los pies del prensatelas se descienda;
- (2) En la interfaz principal, haga clic  para seleccionar "fin de lentejuelas" para levantar todos los pies prensatelas;
- (3) En la interfaz principal, haga clic  para seleccionar "enviar lentejuelas"; los cabezales de la máquina activados enviarán una lentejuelas en cada clic (con el pie de presión en la posición hacia abajo).

11.8 Depuración de bordados multi-lentejuelas



Ubicación de la placa de conmutación de lentejuelas

1. Operación del interruptor de lentejuelas

(1) Funcionamiento manual para el motor delantero que envía una lentejuelas

Coloque el interruptor de lentejuelas en la posición descendente, marque el interruptor de detección de rotura de rosca para encender el indicador verde y pulse el botón de alimentación manual de lentejuelas.

(2) Operación manual para el motor medio que envía la lentejuela B

Coloque el interruptor de lentejuelas en la posición descendente, marque el interruptor de detección de rotura de rosca para encender el indicador rojo y pulse el botón de alimentación manual de lentejuelas.

(3) Funcionamiento manual para el motor trasero que envía c lentejuelas

Coloque el interruptor de lentejuelas en la posición descendente, marque el interruptor de detección de rotura de rosca para apagar el indicador de cabeza (marcarlo también en la posición descendente) y pulse el botón de alimentación manual de lentejuelas.

Nota: Para hacer el debug de la función multi-lentejuelas, el usuario necesita instalar un switch de cabeza externo en la máquina de la cabeza única.

2. Menú de depuración de lentejuelas

Pulse  en la interfaz principal y, a continuación, pulse "depuración de máquinas".

A continuación, pulse "Operaciones de dispositivo saquines" para mostrar la siguiente



imagen::



A continuación, puede seleccionar la operación relacionada para la depuración.

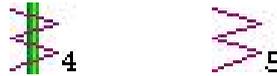
11.9 Sequin Mending

Después de que el subproceso se rompa o el indicador de detección de rotura de rosca roja se encienda manualmente, presione la tecla de detención para retirar y hacer que el sistema ingrese el estado de terminación. En el estado de terminación, los dispositivos de lentejuelas subirán y la máquina volverá y se detendrá en el punto de reparación. A continuación, el usuario puede presionar la tecla Inicio para realizar el bordado de reparación de lentejuelas. El bordado reparante se convertirá en el bordado normal en el punto de rotura de hilos. Entre los parámetros de la máquina, el "Patch Count" no está disponible en la operación de terminación en lentejuelas.

Capítulo 12 Operación de bordado en zigzag

12.1 Funciones

1. Bordado en zigzag (bordado ZIG): esta función es hacer que el hilo forme el diseño con ciertas formas de puntada, que se han guardado en el ordenador de antemano, el Z4 y Z5. Las figuras de estos dos tipos de bordado saques se muestran a



continuación:

Bordado

Z4 Bordado Z5

2. El usuario puede establecer la velocidad máxima para el bordado plano y la velocidad máxima para el bordado en zigzag respectivamente.
3. Ahorro automático del punto de parada del ejeM:el eje M volverá al punto de parada cuando se reanude la alimentación.
4. Recorte de roscas para la función Zigzag (Recortar solo rosca inferior)
5. Antes de mover el marco manual, el dispositivo en zigzag puede levantar la prensa automáticamente, mientras que también puede bajar la prensa antes del bordado.

12.2 Los principales índices técnicos

1-Velocidad del zigzag: 300 a 1000 rpm, unidad: 10rpm.

2•Manual del eje M / Paso de rotación automática: 18o/Paso.

12.3 Procedimiento de bordado en zigzag

- (1) Introduzca el diseño de bordado en zigzag, luego seleccione, ajuste y edite el diseño de acuerdo a las necesidades;
- (2) Cambiar parámetro, seleccionar el orden de cambio de color y decidir el modo de bordado;
- (3) Compruebe la posición de bordado en zigzag, y asegúrese de que funciona normalmente;
- (4) Iniciar bordado

12.4 Parámetro relacionado y modo de configuración

Haga clic en la tecla  de configuración de parámetros en la interfaz

principal y, a continuación, el usuario puede establecer los parámetros relacionados con el bordado en zigzag.

1. Dispositivo en zigzag derecho: Y (N) — Y significa que la primera aguja es la posición de bordado en zigzag.



2. Dispositivo zigzag izquierdo: Y (N) — Y significa que la última aguja es la posición de bordado en zigzag.
3. Tiempo de movimiento del dispositivo en zigzag: 2 (valor predeterminado) — El usuario debe establecer este valor de acuerdo con el tiempo de acción real del dispositivo en zigzag.
4. Rango de oscilación del zigzag: 100 (valor predeterminado). Este valor es el ángulo de rotación de la rueda. En la circunstancia de flotante de subprocesos, el usuario puede disminuir este valor para relajar la influencia como método de asistente. Generalmente, este valor no debe ser menor que 80.
5. Velocidad máxima del zigzag: 600 (valor predeterminado). La velocidad máxima se puede establecer en 1000rpm, pero las necesidades del usuario lo establecen en función de la condición real de la máquina.
6. Motor de pérdida de rosca para bordado en zigzag: Sí/No. si el dispositivo es un dispositivo de cinta de doble motor, el usuario debe establecerlo en "Y", o el usuario debe establecerlo como "N".
7. Valor de ajuste de pérdida de rosca en zigzag: se trata de ajustar la velocidad de envío de roscas de todos los motores de pérdida de rosca. El valor recomendado es 9.
8. Marco Swing de bordado Z5: mediante el ajuste del marco, el usuario puede cambiar el rango de bordado (Se recomienda a los usuarios mayores utilizar este parámetro).
9. Origen del dispositivo derecho en zigzag: esto es para el ángulo entre el punto de roscado y la dirección del origen mecánico del dispositivo en zigzag en la primera posición de la aguja. Angulo: valor del parámetro *0.9. Por ejemplo, el valor del parámetro es 80; el ángulo será de $80 * 0,9 \times 720$.
10. Origen del dispositivo izquierdo en zigzag: esto es para el ángulo entre el punto de roscado y la dirección del origen mecánico del dispositivo en zigzag en la última posición de la aguja. Angulo: valor del parámetro *0.9. Por ejemplo, el valor del parámetro es 80; el ángulo será de $80 * 0,9 \times 720$.
11. Detección de movimiento del dispositivo en zigzag: compruebe si el dispositivo se mueve a la posición correcta. Las necesidades del usuario establecen este parámetro de acuerdo con la condición real del dispositivo.

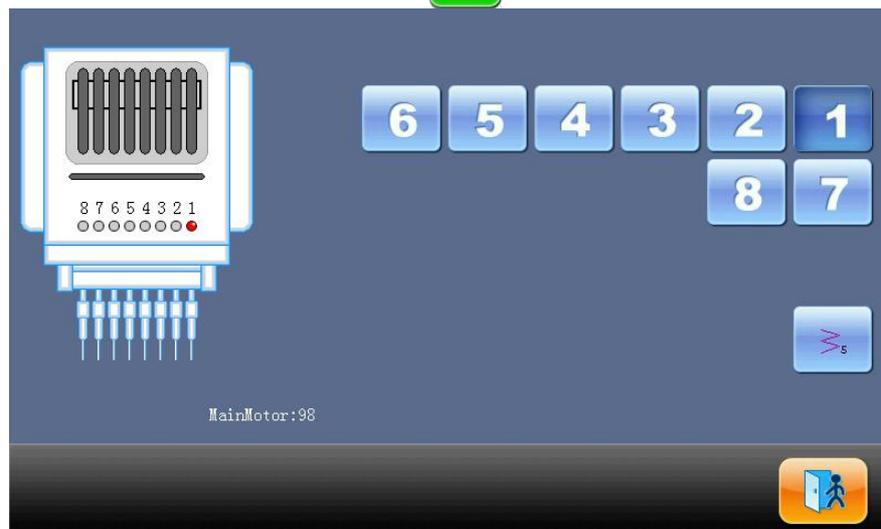
12. Probar motor de envío de subprocesos del dispositivo zigzag (Y/N): el valor predeterminado es "Y". "Y": el motor de envío de roscas no girará hasta que se compruebe la posición del componente de pasillo. "N": El motor de envío de roscas funcionará mientras el sistema esté en estado de bordado, independientemente de la posición del componente de la sala. Sólo se puede utilizar en la versión "107-P03-1.0" y superior (para PC107 Board) o en la versión "107B-JY-1.0 y 107B-DB-1.0" y superior (para PC107B Board).

12.5 Operaciones relativas de bordado en zigzag

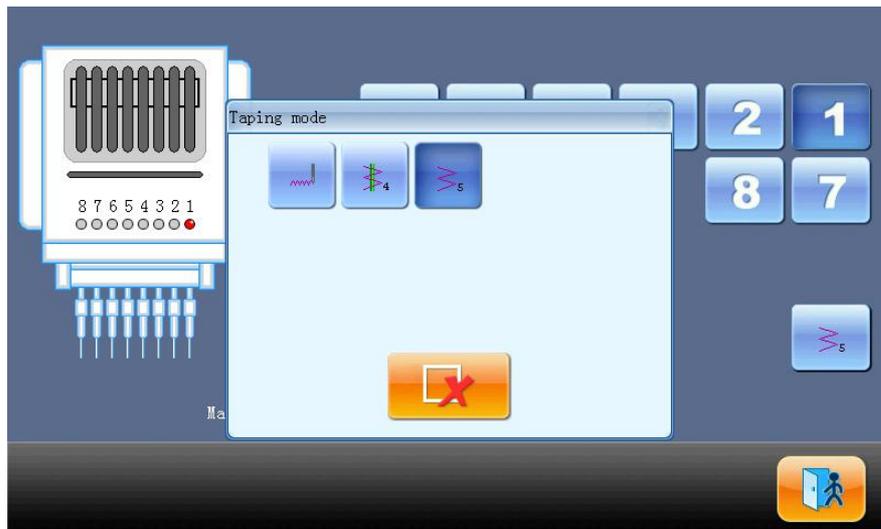
12.5.1. Cambio entre posición de bordado plano y posición de bordado en zigzag

(1) Cambio manual

En la interfaz principal, pulse la  para entrar en la interfaz de cambio de color.



"1" es para bordados en zigzag, otros son para bordados no en zigzag. Pulse el número para activar la posición correspondiente de la aguja. Pulse para  salir. El  indica que el modo de bordado del bordado en zigzag actual. Haga clic en esa tecla para cambiar el modo de bordado. Si el usuario no tiene nada que cambiar, pulse  para salir.



Definición de iconos:



Normal Embroidery;



Z4 Embroidery: The rod swings at each stitch.



Z5 Embroidery: The feature of it is same to Z4. It is suitable for the thick thread.

(Consulte el parámetro: Alcance oscilante del marco en costura en zigzag) (2)

Cambio automático

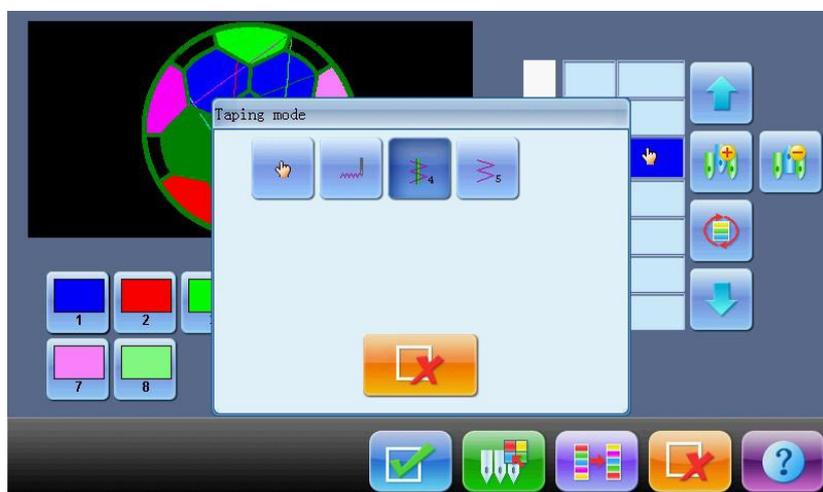
Antes de bordar, el cambio automático se puede lograr mediante el ajuste del cambio de color Posición.



En la interfaz principal, pulse "

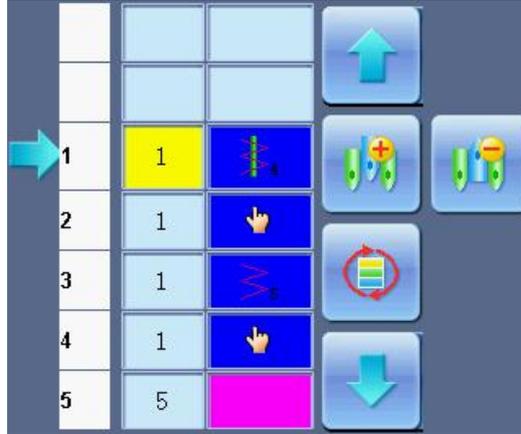


luego presione la tecla (cabeza en zigzag) para cambiar el modo de bordado en zigzag:



Pulse el icono correspondiente para seleccionar el modo de bordado muy en zigzag, si no desea

cambiar, y luego presione  para salir. Después de la confirmación del modo de bordado y la configuración del orden de cambio de color, el sistema se mostrará como se



muestra a continuación:

El icono  significa el estado de desplazamiento manual. Pero la configuración en  seguirá en vigor cuando el sistema está en esta donde cambio automático.

12.5.2. Operación del eje M del bordado en zigzag

Las operaciones sobre el eje M contienen "Eje M para estar listo", "Eje M a ciclo" y "Eje M para girar", que están todos en las funciones auxiliares. En la interfaz principal,



hacer clic en

para entrar en la interfaz "Operación asistente". Gire la página, luego puede ver el los parámetros "M axis to be ready", "M axis to cycle" y "M axis to turn" se muestran en orden..

- (1) Devolver el eje M al punto de trabajo

Pulse la tecla "Eje M para  estar listo" y haga clic en la ventana de diálogo para dejar que el eje M vuelva al punto de trabajo, haga clic  para salir.

- (2) Devolver el eje M al punto de origen (paso en movimiento)



Pulse la tecla "Eje M  para ciclo" y haga clic en la ventana de diálogo para permitir que el eje M gire al "Punto cero", haga clic  para salir de la operación.

(3) Girar el eje M manualmente

Pulse la tecla "Eje M para volver" y haga clic en "girar a la izquierda" en la ventana de diálogo para permitir que el eje M gire a la izquierda. Girará 180 a la izquierda una vez que haga clic en el botón. Después de 20 veces clic, volverá a su origen; mientras hace clic en "girar a la derecha" en la ventana de diálogo para permitir que el eje M gire a la derecha. Girará 180 a la derecha una  vez que haga clic en el botón también. Después de 20 veces haga clic,

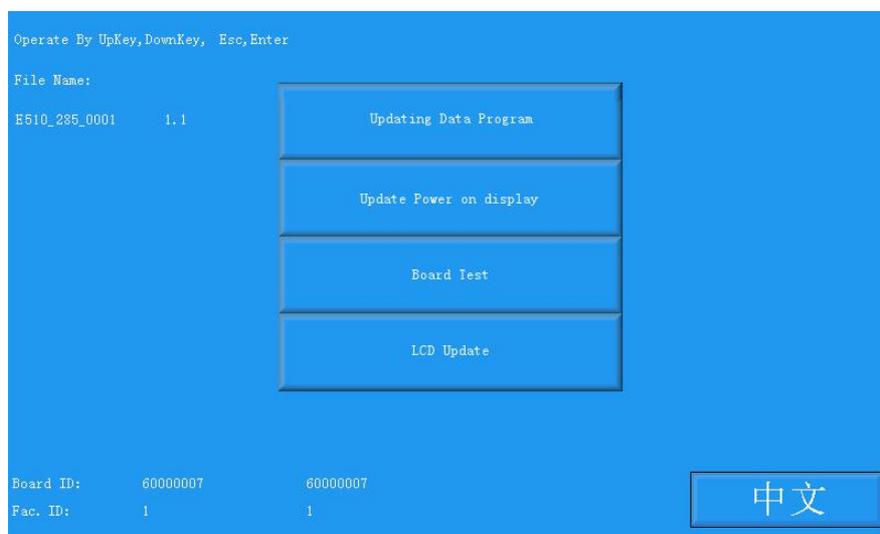
volverá a su origen; haga clic para salir.

Capítulo 13 Actualización en línea del software principal

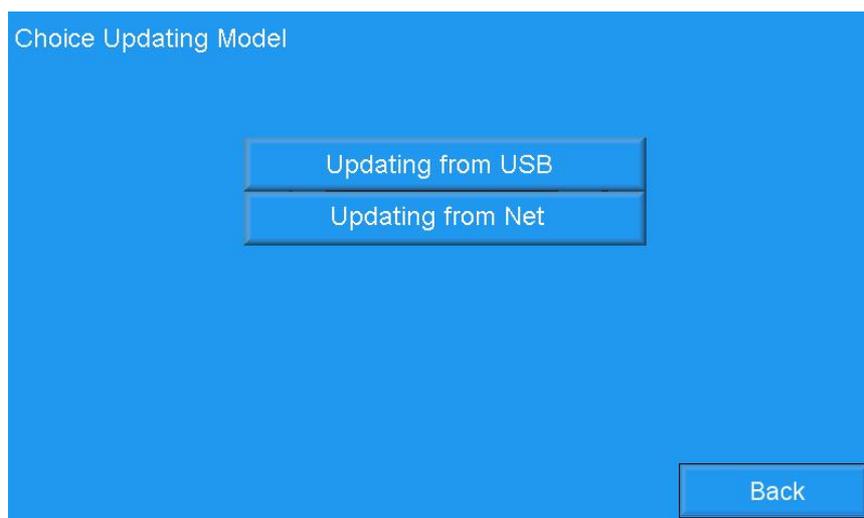
Procedimiento de actualización:

13.1 Actualización de la Máquina Superior

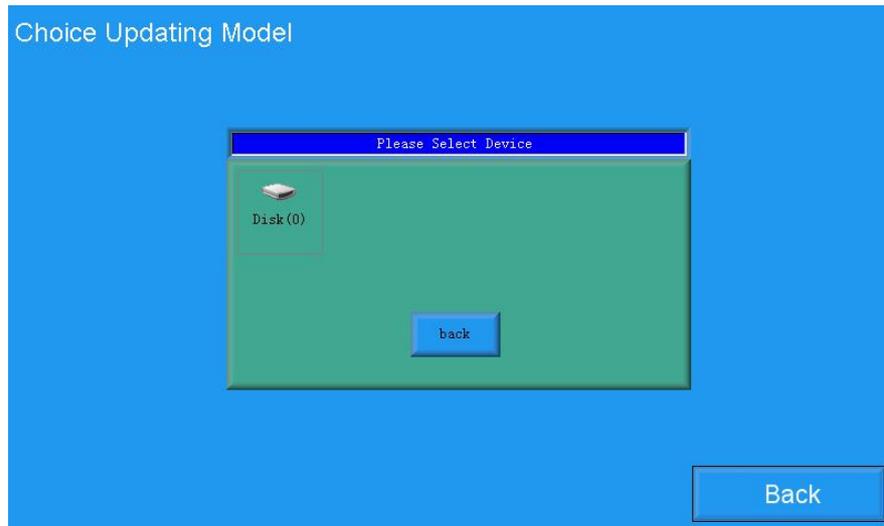
1. Mantenga pulsada la tecla "  " o "  " y encienda la máquina.
2. La pantalla muestra la siguiente imagen, seleccione el "Programa de actualización de datos"



3. Seleccione la opción "Actualización desde USB"



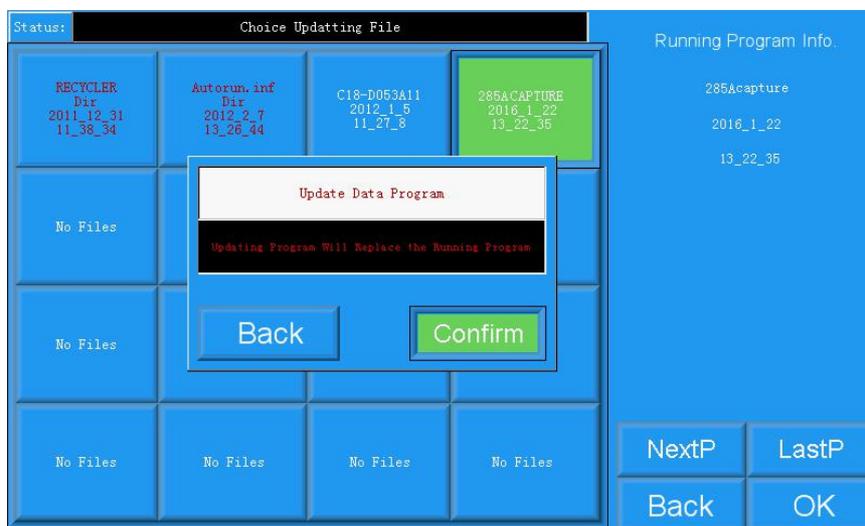
4. Haga clic en "Disco".



5. Seleccione el software para actualizar después de tener acceso a la interfaz.



6. Pulse Intro para confirmar la actualización.

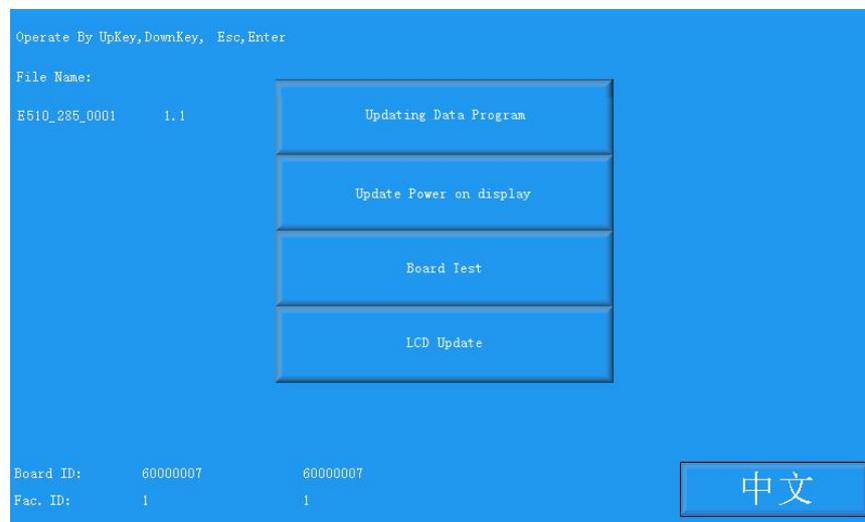


7. La pantalla mostrará "Actualización de Complete, si no otros, Pls repower" cuando termine de actualizar. Reinicie el equipo.

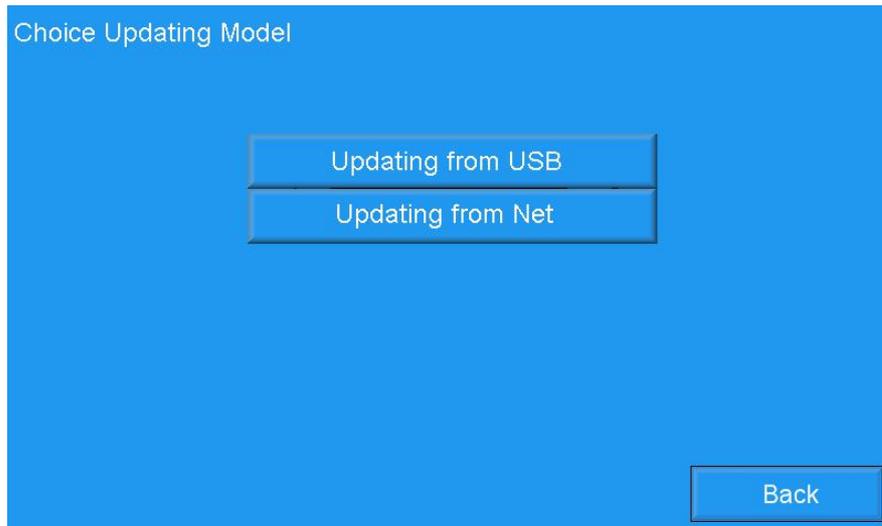


13.2 Actualización de la interfaz de encendido

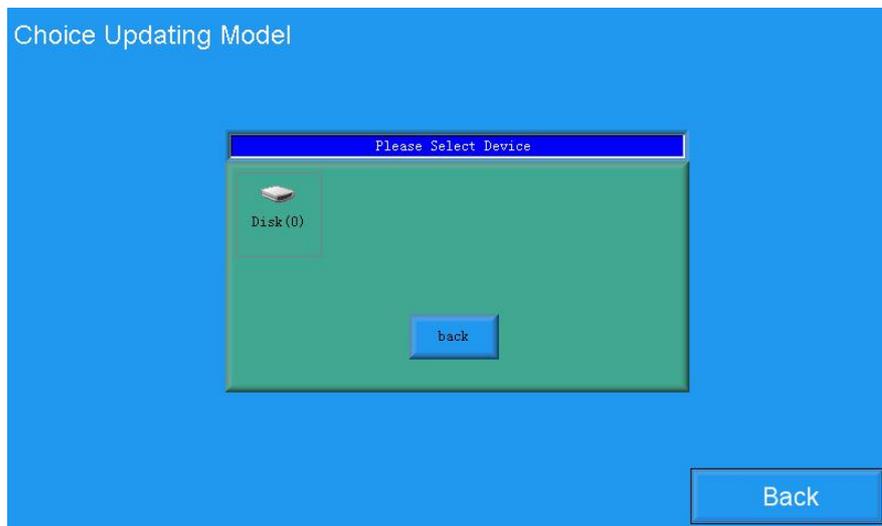
1. Mantenga pulsada la tecla "  " o "  " y encienda la máquina.
2. La pantalla muestra la siguiente imagen, seleccione la opción "Actualizar encendido en pantalla".



3. Seleccione la opción "Actualización desde USB"



4. Haga clic en "Disco"



5. Seleccione el software para actualizar después de tener acceso a la interfaz.



6. Pulse Intro para confirmar la actualización.

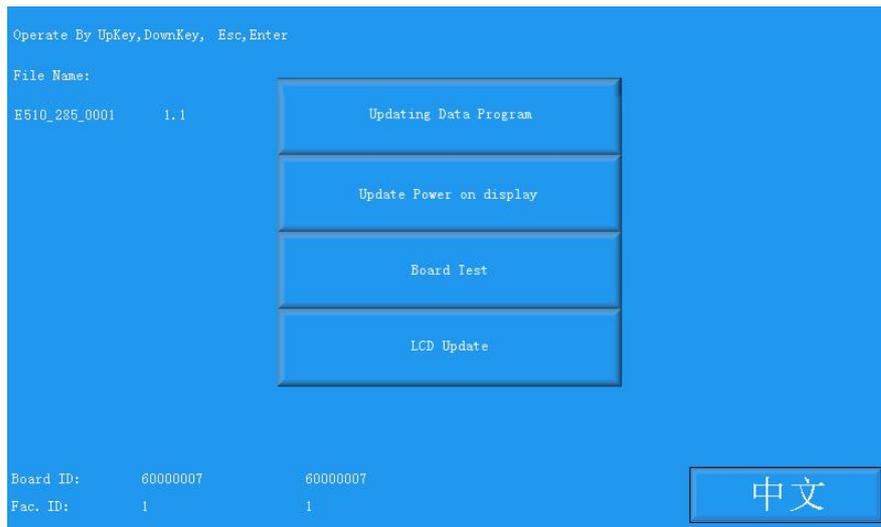


7. La pantalla mostrará "Actualización de Complete, si no otros, Pls repower" cuando termine de actualizar. Reinicie el equipo.



13.3 Actualización de parámetros LCD

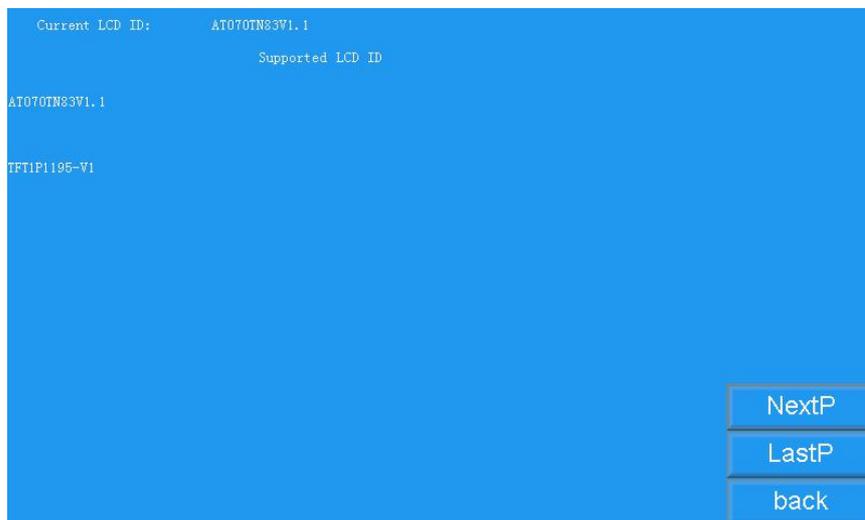
- Mantenga pulsada la tecla "  " o "  " y encienda la máquina.
- La pantalla muestra la siguiente imagen, seleccione la quinta "Actualización de parámetros LCD"



3. El sistema preguntará al usuario si desea "Mostrar ID LCD compatible?"

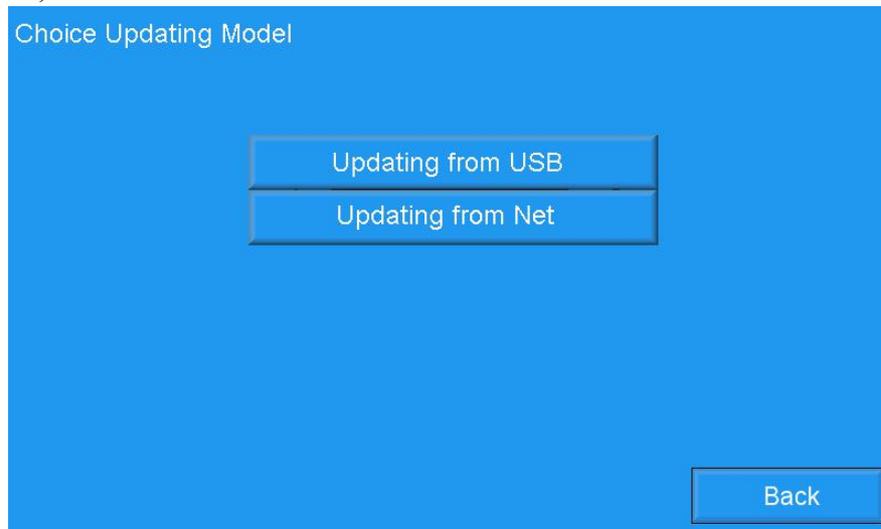


(1) Haga clic  para comprobar el tipo de pantalla LCD compatible.

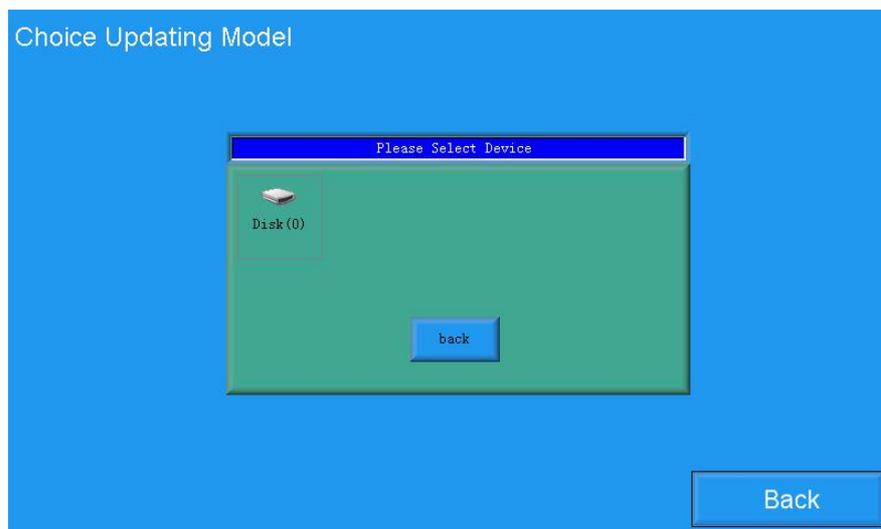




(2) Haga clic **Nox** para tener acceso a la interfaz para seleccionar el método de actualización, seleccione "Actualización desde USB"



4. Haga clic en "Disco"



5. Seleccione el software para actualizar después de tener acceso a la interfaz.



6. Pulse Intro para confirmar la actualización.



7. La pantalla mostrará "Actualización de Complete, si no otros, Pls repower" cuando termine de actualizar. Reinicie el equipo.

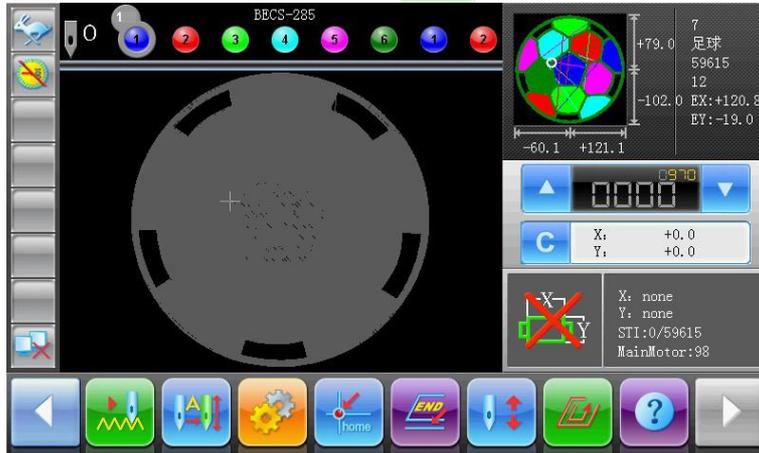


Después de la actualización, el usuario debe inicializar los parámetros (el "Set Machine Para." está en la primera página de "Assistant Management"); repotenciar el equipo después de la inicialización y, a continuación, restablecer los parámetros.

Capítulo 14 Actualización del software en la placa periférica

Procedimiento de actualización:

1. Tener acceso al menú y haga clic en .



La interfaz principal 1



La interfaz principal

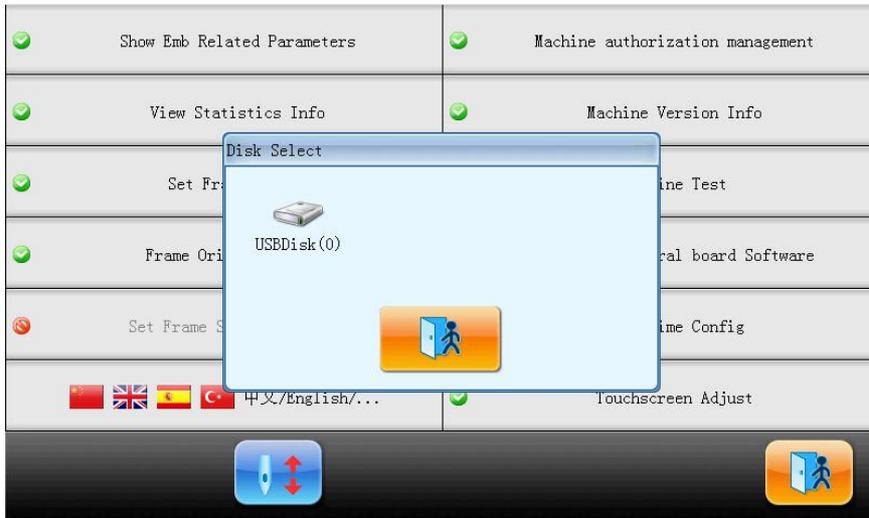
2. Seleccione "Actualizar software de placa periférica"



3. Introduzca la contraseña y haga clic en  .



4. Seleccione "Disco USB".



5. Seleccione el programa para la  .

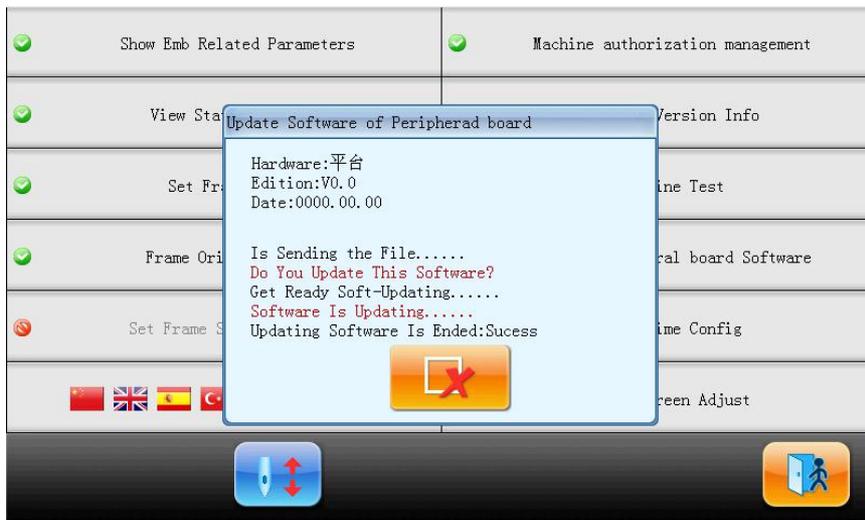




6. Cuando el sistema muestra "ventana de actualización del programa de placa periférica", haga clic



7. Cuando el sistema muestra "Successful", la actualización finaliza.





Apéndice 1 Lista de parámetros

No.	Nombre del parámetro	Valor predeterminado	Rango de valor	Observaciones
Parámetros comunes				
A01	Escalas X&Y	100/100	50% -200%	Relación de escala de diseño en X/Y Dirección
A02	Gire	0	0-89	Angulo giratorio del diseño
A03	Dirección	P	P a d r q r b a P	
A04	Modo anterior	Gire	Rotar, Escalar	
A05	Modo Rep.	Normal	Parte normal	No utilizado
A06	Representante Prior	X Prior	X anterior, Y anterior	
A07	Representantes de X&Y	1/1	1 x 99	
A08	Intervalo X&Y	0.0/0.0	-999,9 x 999,9	
Parámetros del Asistente de Bordado				
B01	Origen automático	Sí	No, sí	
B02	Para hacer Emb cíclico.	No	No, sí	Si se repetirá automáticamente el bordado del diseño. A menudo acompaña repetición o el diseño especial.
C02	Coser punto vacío	No	No, sí	En caso afirmativo, la máquina omitirá los puntos vacíos (la aguja se mueve sin bordar) para evitar la puntada vacía. Si "No", los puntos vacíos no se omitirá.
B13	Empezar por los mismos colores	Sí	No, sí	Si empezar en cambio de color cuando la posición posterior de la aguja es la misma que la anterior
C04	Almacenar color manual	No	No, sí	Si es "Sí", el cambio de color manual se almacena en el orden de cambio de color. Después del bordado, el ajuste automáticamente cambiar a "No".
D15	ITS lenta. Después Parche	0	0 x 500	
B15	Espectáculo de Emb Fondo	Sí	No, sí	
B18	Es Design TrueView Monitor	No	No, sí	
C79	Salto automático	No	No, sí	Lo mismo de arriba
C80	Punto de salto automático	8.0mm	6.0mm-12.0mm	Lo mismo de arriba



	Len			
Parámetros de detección de rotura de hilos				
B05	T. B. Detectar	Sí	No, sí	

No.	Nombre del parámetro	Valor predeterminado	Rango de valor	Observaciones
B11	Sti. No T.B. Detectar	8 puntos	0 punto 15 punto	
B06	Detener la máquina después de T.B. detectar	Sí	No, sí	
B08	B. Back Sti.	0 punto	0 punto s.a. 7 punto	
B12	T. B. Detectar cuando Saltar	No	No, sí	
C27	Detectar el modo T. B.	Acoplador	Coupler, Junta de T.B.D	
C67	Sensibilidad de la Parte Superior Hilo	6	1 x 15	
C68	Sensibilidad de Under Hilo	6	1 x 15	
C69	Filtro Sti. Para Upper Hilo	6 Sti	1.6 Sti.	
C70	Filtro Sti. Para Under Hilo	6 Sti	1.6 Sti.	
C90	Tipo de dispositivo T.B.D	Primavera	Primavera, Rueda, Primavera+Rueda	

Parámetro de marco

C06	Curva de marco y ángulo	F6/230	F1/230,240,250,260,270 F2/230,240,250,260,270 F3/230,240,250,260,270,280,290 F4/230,240,250,260,270,280,290 F5/230,240,250,260,270,280,290 F6/230,240,250,260,270,280,290	F2 y F4 son curva de marco. Los valores posteriores son los ángulos de actuación del marco.
B03	Sobre fotograma a paso	No	No, sí	
C15	High Frame-Shift Velocidad	16	1 a 30	



Apéndice 1 Lista de

C16	Bajo Frame-Shift Velocidad	15	1 a 30	
D13	Velocidad al terminar Marco	16	0,1,2,...,30	
C72	Emb. Modo	Plana	Plano, Tela, Tapa	
G11	Selección de marco	Un	No, Sombrero Marco J, Marco de la ropa A-I	

No.	Nombre del parámetro	Valor predeterminado	Rango de valor	Observaciones
G10	Marco de sombrero J	0	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
G01	Marco de ropa A	-50	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
G02	Marco de ropa B	0	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
G03	Marco de ropa C	0	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
G04	Marco de ropa D	0	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
G05	Marco de ropa E	0	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
G06	Marco de ropa F	0	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
G07	Marco de ropa G	0	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
G08	Marco de ropa H	0	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
G09	Marco de ropa I	40	-1500-1500,0-1500,Rectangle,Circle	
Parámetros principales del eje				
C07	máximo. Velocidad	700-850	250, 300, 350,...,1000	
C09	Velocidad mínima	400	250,300,350,...,600	
C08	Longitud de puntada de cambio (mm)	3,0 a 6,0 (Máquina de alta velocidad todo-servo)	1.0-10.0 (máquina de tipo común), 3.0o 6.0 (máquina de alta velocidad con el controlador servomotor Dahao)	Cuando la longitud de puntada es más larga que el valor establecido, la máquina reducirá la velocidad.
C10	Velocidad de puntada de salto	500	400-750 (máquina de tipo común), 400 a 1100 (máquina de alta velocidad con Dahao servomotor)	Ajuste la velocidad de rotación para la puntada de salto.
C12	Puntos de inicio	1 punto	1 punto 9 punto	Establezca el número de puntada de inicio antes de la aceleración.

Apéndice 1 Parámetro



D02	Inicio Acce.	12	1,2,3,...,30	Aumente el valor para acelerar más rápido después de presionar la tecla de inicio.
C25	Establecer descanso para.	0	0 a 30	Alcance: 0 a 30. Cuando el motor del eje principal es un motor electromagnético, el valor se establece generalmente en 9. Cuando se trata de un servomotor, el parámetro se establece generalmente en 5-7.
D14	Stop Ok bef. Pull Bar	Sí	No, sí	
C26	Párr. De Aguja	0	0 a 30	

No.	Nombre del parámetro	Valor predeterminado	Rango de valor	Observaciones
	Down			
D53	Bloquear motor cuando Parada	Sí	No, sí	
Parámetros de recorte de roscas				
C01	Saltar y recortar	3 Saltar	Sin recorte, 1 salto 7 Saltar	
C18	Longitud del recorte	1	1 x 8	1 es la longitud mínima y 8 son la longitud máxima.
D05	Velocidad cuando Recorte	80	80,90,100,...,250	
C20	Punto de bloqueo. Cuando Recortar	Sí	No, sí	
C11	Puntos lentos después Recortar	2 puntos	1 punto 7 punto	
C21	Longitud de La etiqueta Sti. (mm)	0.6	0,3 x 1,5	
C19	Bloquea a Num. Después de Recortar	2	0-3	Ajuste el número de puntada de bloqueo tirando de la barra para bordar después de configurar el recorte
C23	Acción después de Recortar	Frame Y	Marco X, Marco Y, Mover aguja	
C22	Marco después del recorte	No	No, sí	
D03	Establecer inicio de retención Para.	0	0-3	
D07	Comprobar recortar está bien	No	No, sí	
C17	Desactivar recorte	Sí	No, sí	



Apéndice 1 Lista de

C81	Corte el ángulo de inicio de la acción	8	0-20	Es apto para la máquina que utiliza motor escalonado para recortar la rosca.
C82	Angulo de retorno de corte adj	12	0 a 30	Lo mismo que arriba.
C83	Retorno del guardián de corte Ángulo	0	0-99	Lo mismo que arriba.
C84	Tensión de retención adj	1	1 x 3	Lo mismo que arriba.
C85	Tipo de máquina de recorte	180	180, 360	Lo mismo que arriba.
C91	distancia de gancho adj	0	0-20	Lo mismo que arriba.
Parámetros de lentejuelas(aplicables para jf sequin)				
C31	Velocidad de la lentejuela R	400	300.310, ... , la velocidad máxima	
C32	Velocidad de la lentejuela L	400	300.310, ... , la velocidad máxima	
C33	Inicio automático ra Lentejuelas	No	No, sí	
D27	Hora de la lentejuela	3	0-15	Alcance: 0-15. Para la máquina



No.	Nombre del parámetro	Valor predeterminado	Rango de valor	Observaciones
	Acción			utilizando la válvula para mover el prensatelas, este parámetro se establece generalmente en 2 x 3. Para la máquina que utiliza el motor paso a paso para mover el prensatelas, este valor se establece en 4 x 5.
C34	Sento después de T.B.	No	No, sí	Se utiliza para controlar la posición del dispositivo de lentejuelas después de la rotura de hilos
B17	Válvula de arribacuando Jump & No cut	Sí	No, sí	
D54	Número de motor de R lentejuelas		No,1~4,1(2~4)	Establezca la base de parámetros en el dispositivo de lentejuelas. 2x4 número de dispositivo medio impulsado por uno motor
D55	Set 3MM de R Sequin		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Dobles vías de 6 a 40 Pasos	
D56	Set 4MM de R Sequin		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Dobles vías de 6 a 40 Pasos	
D57	Set 5MM de R Sequin		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Dobles vías de 6 a 40 Pasos	
D58	Set 6.75MM de R Sequin		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Dobles vías de 6 a 40 Pasos	
D59	Set 9MM de R Sequin		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Dobles vías de 6 a 40 Pasos	



Apéndice 1 Lista de

C57	A Size&Color of R Sequin	5mm amarillo	3/4/5/6.75/9mm Amarillo /Púrpura/Azul /Verde/Rojo/Dorado/ Plata/Negro	
C58	Tamaño Y Color B de R Lentejuela	5mm azul	3/4/5/6.75/9mm Amarillo/Púrpura/Azul /Verde/Rojo/Dorado/ Plata/Negro	
C59	C Tamaño y Color de R Lentejuela	Plata de 5 mm	3/4/5/6.75/9mm Amarillo /Púrpura/Azul /Verde/Rojo/Dorado/ Plata/Negro	
C60	D Tamaño y Color de R Lentejuela	5mm de oro	3/4/5/6.75/9mm Amarillo /Púrpura/Azul /Verde/Rojo/Dorado/ Plata/Negro	
D60	Brecha de lentejuelas Num de	No	No, 1,2	



No.	Nombre del parámetro	Valor predeterminado	Rango de valor	Observaciones
	R Lentejuelas			
C65	Tiempo de válvula de la derecha Lentejuelas	0	0-5	
D61	Número de motor de L Lentel		No,1~4,1(2~4)	Establezca la base de parámetros en el dispositivo de lentejuelas. 2x4 número de dispositivo medio impulsado por uno motor
D62	Conjunto de Lentejuela 3MM de L		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Pasos de doble vía de 6 a 40	
D63	Set 4MM de L Sequin		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Pasos de doble vía de 6 a 40	
D64	Set 5MM de L Sequin		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Dobles vías de 6 a 40 Pasos	
D65	Set 6.75MM de L Sequin		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Dobles vías de 6 a 40 Pasos	
D66	Set 9MM de L Sequin		Pasos unidireccionales de 6 a 40; Pasos de doble vía de 6 a 40	
C61	Un tamaño y color de l lentejuelas	5mm amarillo	3/4/5/6.75/9mm Amarillo /Púrpura/Azul /Verde/Rojo/Dorado/ Plata/Negro	
C62	Tamaño Y Color B de la lentejuela L	5mm azul	3/4/5/6.75/9mm Amarillo/Púrpura/Azul /Verde/Rojo/Dorado/ Plata/Negro	
C63	C Tamaño y Color de L Lentejuela	Plata de 5 mm	3/4/5/6.75/9mm Amarillo /Púrpura/Azul /Verde/Rojo/Dorado/ Plata/Negro	



Apéndice 1 Lista de

C64	Tamaño y color D de la lental L	5mm de oro	3/4/5/6./7/5/9mm Amarillo /Púrpura/Azul /Verde/Rojo/Dorado/ Plata/Negro	
D67	Brecha de lentejuelas Num de L Lentejuela	No	No, 1,2	
C66	Tiempo de válvula de la izquierda Lentejuelas	0	0-5	
D98	Adj ángulo de inicio de L.Knife.	15	0-31	
D99	R.Knife Start Angle Adj.	15	0-31	



No.	Nombre del parámetro	Valor predeterminado	Rango de valor	Observaciones
Parámetro de grabación				
D86	A-Zig Emb.Right Activado/Desactivado	Sí	Sí (primera puntada), No	
D87	A-Zig Emb.Left Activado/Desactivado	Sí	Sí (último punto), no	
D88	A-Zig Emb. Activado/Desactivado hora	2		
D90	A-Zig Swing Angle	90	0-90	Generalmente, por favor colóquelo arriba 80
D91	A-Zig Max Speed	850	300-1000	
D92	A-Zig tiene Loosing-Motor	Sí	Sí, No	
D93	A-Zig T.L Adj	5	0-10	
D94	A-Zig 5 Swing Ángulo	0.2	-10,0 a 10,0	
D95	A-TAPING Emb.righe origen pos.	0	0 a 100	
D96	A-TAPING Emb.left origen pos.	0	0 a 100	
D97	A-TAPING Arriba y abajo Detectar.	No	No, sí	
Parámetros de la máquina				
D01	Agujas	6	1,2,...,MAXNEEDLE	Establezca el valor de acuerdo con la situación de la máquina. Por ejemplo, el valor debe ser 9 para la máquina de 9 agujas. Si el valor es diferente de las agujas de la máquina, el color cambia será anormal.
C29	Aguja de aburrimento	No	No, 1~7	
C30	Emb aburrido. Disp.	0mm	0mm,12mm	
D43	Close Back Light hora	15 minutos	Nunca, 2 minutos, 5 minutos, 10 minutos, 15 minutos	
C40	Sin diseño de salida	No	No, sí	
C71	Tensión de retención de rosca Adj.	6	1 a 10	
E1	DIP1	200	0 x 255	
E2	DIP2	0	0 x 255	
E3	DIP3	0	0 x 255	



Apéndice 1 Lista de

E4	DIP4	0	0 x 255	
B02	Es usar el marco de paso conductor param	No	No, sí	
E05	luz láser abierta	Sí	No, sí	
E06	Intervalo de aceite(sti.)	2000000	0 a 10 000 000	
E07	seleccionar el botón fn	Motor principal a 100	Motor principal a 100 Grado, Manual	



No.	Nombre del parámetro	Valor predeterminado	Rango de valor	Observaciones
		Grado	operación, Ir a parar punto, Ir al punto de inicio	
Parámetros netos				
C47	Número de máquina	1	1.245	
C41	Puerto del servidor	1600	1999	Se utiliza para establecer el puerto de servidor cuando está conectado al PC.
C42	Dirección MAC	001122334455	001111111111-0099999999	Se utiliza para establecer la dirección MAC de la tarjeta de red de la máquina de bordar. el dirección es diferente en la máquina diferente.
C43	Dirección IP			Se utiliza para configurar la dirección de la máquina cuando se conecta al PC. No es diferente entre diferentes máquinas.
C44	IP del servidor			Se utiliza para establecer la dirección IP del servidor cuando conectado al PC.
C45	Máscara de subred			Se utiliza para establecer la máscara de subred de la dirección IP cuando conectado al PC.
C46	Gateway			Se utiliza para establecer el puerta de entrada de la máquina cuando se conecta al PC.
Parámetros de GlassBead				
E80	Enviar ángulo de cuentas para Motor L	30	1 x 100	
E81	Angulo de perlas Recv para Motor L	50	1 x 50	
E82	Angulo para clip L motor	30	1 x 50	
E83	Velocidad de adj de L soeed motor	8	0-15	
E84	Velocidad de adj de L motor transportador	8	0-15	



Apéndice 1 Lista de

E85	Velocidad de adj de L motor de potencia de adición	8	0-15	
E86	Tiempo para para L cuenta	24	1 x 50	
E87	Tiempo para L Lentejuelas	15	1 x 50	
E88	Cuenta de recuento de L motor	Ninguno	Ninguno, Sí	
E89	Enviar ángulo de cuentas para motor R	61	1 x 100	
E90	Angulo de perlas Recv para motor R	10	1 x 50	



No.	Nombre del parámetro	Valor predeterminado	Rango de valor	Observaciones
E91	Angulo para clip R motor	18	1 x 50	
E92	Velocidad de adj de R Soeed Motor	8	0-15	
E93	Velocidad de adj de R motor transportador	8	0-15	
E94	Velocidad de adj de R motor de potencia de adición	8	0-15	
E95	Tiempo para R cuentas	24	1 x 50	
E96	Tiempo para R Lentejuelas	15	1 x 50	
E97	Recuento de perlas R motor	Ninguno	Ninguno, Sí	
E98	Todo cambio de cabeza abalorios cnt	0	1.2500	
H03	Angulo de perla de vidrio Llegar	0	0-359	
H04	Abalorios más Revoluciones	8	0-15	



Apéndice 2 Indicaciones de operación del disco U

No	Operaciones	Métodos o Normas	Observaciones
1	E/S USB	Igual que el disquete	
2	Prioridad de funcionamiento entre el disco USB y el disquete	Disco USB	
3	Formato soportado por el disco USB	FAT16 y FAT32	
4	Soporte de nombre de archivo largo	Soporte, pero no se muestra	
5	Formato de nombre de archivo	Modo DOS 8.3 (el prefijo de 8 dígitos es visible, el sufijo es de 3 dígitos)	Por ejemplo: ".DST" se mostrará como ".1.DST"
6	Nombre de archivo de soporte en chino	Apoyo	
7	Operación de subdirectorios	Apoyo	
8	Limitación de subdirectorios	No. Podría ser innumerables en teoría	
9	Número de archivo en un subdirectorios	400	
10	Error de lectura y escritura/ cambio USB	Volver a la interfaz de administración de discos o de administración de diseño, vuelva a insertar el disco.	
11	Discos multilógicos en un USB	Apoyo	
12	Formato de USB	Apoyo	
13	Instalación de la base de cartas	No soporte	
14	Actualización de software	Apoyo	
15	Carácter especial en el nombre del archivo	Soporte, excepto "\$".	

Apéndice 3 Lista de errores

Nota: para los errores enumerados a continuación, puede hacer clic en "Borrar" para comprobar las piezas relacionadas.

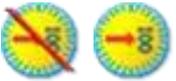
Número de error	Error	Soluciones
EC08	Barra de PII	<p>Pulse"  "botón de la clase de la clase de la </p>
EC09	Volviendo al principio, entonces tirar hacia atrás barra de nuevo	<p>El error de funcionamiento  </p>
EC11	No hay tal diseño en la memoria	<p>Seleccione otros diseños. </p>
EC12	Posición del eje principal No Para En da	<p>1. giro el volante Por Mano  Para En , hasta el  Para En</p> <p> Pantalla Frame Select Clothing Frame A(430X260)</p> <p>2. Pulse botón.</p>
EC13	Marco sobre frontera	<p>1. seleccionar el marco coherente con el tamaño real</p> <p>2. seleccione "no". desactivar esta función.</p> <p> 2 Frame Select No</p>

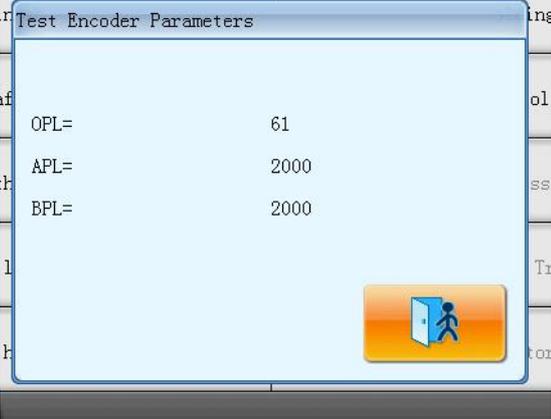
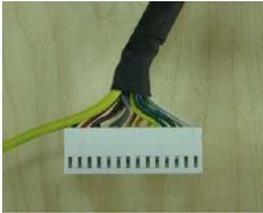
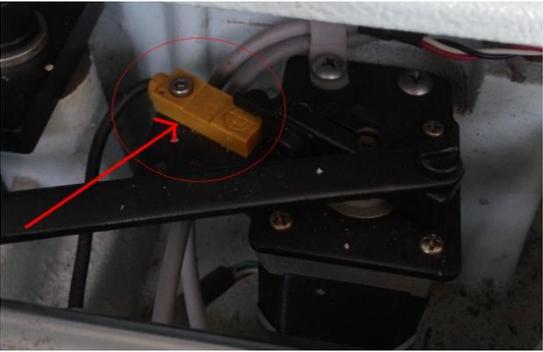


EC14	Parte de la memoria perdida	<p>Reemplace la batería en la placa base</p> 
------	-----------------------------	---

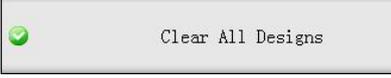
Número de error	Error	Soluciones
		
EC16	Motor Sep	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprobación Transmisión mecánica 2. comprobar motor X Y 3. comprobar controlador X Y
EC17	Cambio de color en las horas extras	<ol style="list-style-type: none"> 1. comprobar el motor de color. Compruebe el conductor del motor pc501/PC502.  <ol style="list-style-type: none"> 2. comprobar el sensor. 
EC18	Cambio de color media rotación anormal	<p>Ajuste girando el volante a mano.</p> 
EC19	Necesidad de posición anormal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajuste girando el volante a mano.



Número de error	Error	Soluciones
		<p>2. Compruebe el sensor.</p> 
<p>EC20</p>	<p>Horas extras del motor principal</p>	<p>1. girando el volante a mano</p>  <p>Check whether the load is too heavy;</p> <p>2. girando el volante a mano Al menos un círculo, hay un cambio, observe el icono en la pantalla .if no change,clear o reemplace E923</p>  <p>tablero</p>  <p>3. Prueba " prueba de la máquina "?" Parámetros del codificador de prueba "</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ✔ Machine Test </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> ✔ Test Encoder Parameters </div>

Número de error	Error	Soluciones
		 <p>OPL 60x10 APL 2000a3 BPL 2000a3</p> <p>Si no está bien, compruebe el codificador motor</p>  <p>enchufe conectar al controlador.</p> <p>4. Reemplace el controlador.</p>
EC21	Cambio de color	<p>El ajuste del parámetro "Agujas" debe ser igual a las agujas reales de la máquina. 9, 12 o 15.</p> 
EC26	Recorte no en posición	<p>Compruebe si el sensor de detección está dañado.</p> 



Número de error	Error	Soluciones
EC41	Archivos que no existen en el disco	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inténtalo de nuevo. 2. Reinicie el equipo e inténtelo de nuevo. 3. ejecutar "borrar todos los diseños"  <p>Introduzca los diseños de nuevo.</p>
EC42	Disco dir lleno	Eliminar diseños inútiles. Memoria libre.
EC43	Espacio en disco lleno	Eliminar diseños inútiles. Memoria libre.
EC44	Error de lista de distribución de archivos	<p>ejecutar "borrar todos los diseños"</p> 
EC45	Error de dir	<p>ejecutar "borrar todos los diseños"</p> 
EC208		El mismo método que EC20

Apéndice 4 Función de red de la máquina de bordar

1 Cómo hacer cable Ethernet

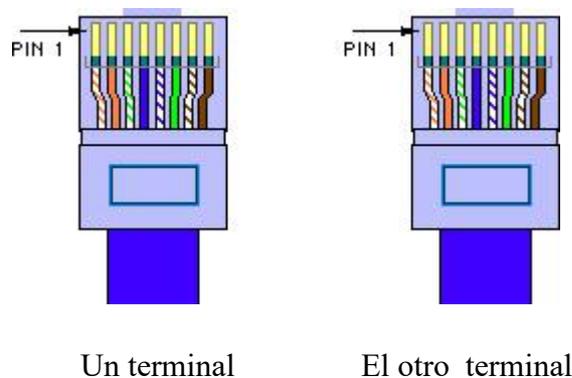
1.1 Método de fabricación de cables rectos

Los pines de los dos terminales del cable de par trenzado tienen que estar en correspondencia uno a uno. Si el primer pin de un terminal es verde, el primer pin del otro terminal también debe ser verde. El cable de par trenzado hecho de esta manera se suele llamar "cable recto".

Conexiones:

Número de pin	1	2	3	4
Color del pasador	Naranja y blanco	Naranja	Verde & blanco	Azul
Número de pin	5	6	7	8
Color del pasador	Azul y blanco	Verde	Marrón y blanco	Marrón

Se muestra en la siguiente imagen::



Uso: a. Link Switch o HUB al router;

b. Vincular el ordenador (incluidos el servidor y la estación de trabajo) para cambiar o HUB

1.2 Método de fabricación de cables cruzados

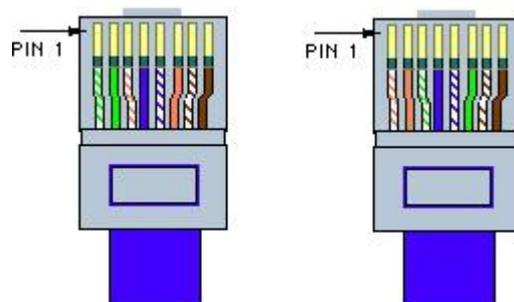


1-3, 2-6 conexión de cruce: Cable de par trenzado tiene 4 pares de pines (8 pines). Sólo 4 pines se utilizan en la red, a saber, el primero, segundo y tercer, sextos pines. Se utilizan para recibir y enviar señales. La regla de conexión es: el primer pin de un terminal está conectado al tercer pin del otro terminal, y el segundo al sexto. Otros pines están conectados a los pines correspondientes. Cable hecho de esta manera se llama "cable de cruce".

Número de pin	1	2	3	4
---------------	---	---	---	---

Número de pin correspondiente	3	6	1	4
Color del pasador	Verde y blanco	Verde	Naranja y blanco	Azul
Número de pin	5	6	7	8
Número de pin correspondiente	5	2	7	8
Color del pasador	Azul y blanco	Naranja	Marrón y blanco	Marrón n

Se muestra en la siguiente imagen:



Un terminal

El otro terminal

Uso:

- Conexión entre conmutadores a través de la interfaz UPLINKS
- Conexión entre HUB y switch
- Conexión entre HUB y HUB
- Conexión directa entre 2 PC (NIC a NIC)
- Conexión entre interfaces de routers
- Conexión entre el módem ADSL (interfaz Ethernet) y la NIC de PC

2 Notas para los parámetros de configuración de red

2.1 Dirección MAC

En la transmisión física del nivel inferior de la red, los ordenadores son reconocidos por la dirección física (MAC). Por lo tanto, es necesario mantener la unicidad de la dirección MAC. Cuando los dos primeros dígitos de la dirección MAC no son cero, algunos equipos de red lo consideran como dirección MAC ilegal, por lo tanto, el equipo no se puede vincular a la red. Así que los dos primeros dígitos de la dirección MAC deben ser cero.

2.2 Dirección IP

a. Definición de dirección IP

IP también llamada dirección de Internet, que es la dirección lógica para marcar únicamente los ordenadores en Internet. Cada computadora en Internet se basa en la dirección IP para marcar Sí mismo. Es como si encontramos el teléfono por el número de teléfono en la guía telefónica. En una red, la dirección IP debe ser única.

2) Forma de dirección IP

Una dirección IP incluye 4 enteros decimales por partes por puntos decimales. Cada entero se compone de 8 números binarios. Así que el máximo de cada entero es 255 y el mínimo es 0.

3) Estructura y clasificación de la P.I.

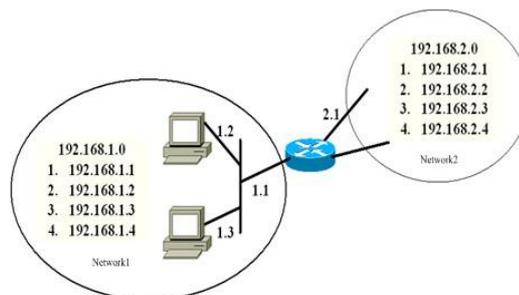
Los cuatro números de dirección IP se pueden dividir en 2 partes. Uno es el número de red para marcar la red. Otro es el número de computadora para marcar la máquina específica en una red. Las direcciones IP se dividen en 3 tipos: A, B y C.

R: el primer número representa la red y los 3 números siguientes representan el equipo.

B: los dos primeros números representan la red y los 2 números siguientes representan el ordenador.

C: los tres primeros números representan la red y el último representa el equipo.

Usaremos el siguiente ejemplo para explicar el número de red y el número de equipo del tipo C.





Red	Número de red	Número de ordenador
1	192.168.1	.1
1	192.168.1	.2
1	192.168.1	.3
1	192.168.1	.4
2	192.168.2	.1
2	192.168.2	.2

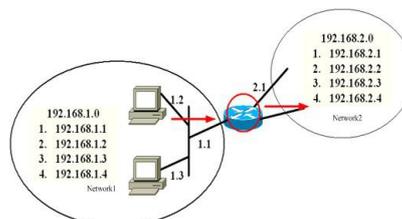
Red	Número de red	Número de ordenador
2	192.168.2	.3
2	192.168.2	.4

2.3 Máscara de subred

Para mostrar cómo se dividen el número de red y el número de equipo, la máscara de subred se utiliza para indicar en una dirección IP qué parte es para la red y qué parte es para el equipo. Está regulado que "1" es para la parte de la red y "0" es para la parte de la computadora. La dirección IP y la máscara de subred se combinan para indicar en qué red se encuentra el equipo. Así que la máscara de subred es muy importante. Si está mal, obtendrá la dirección de red incorrecta. Por lo tanto, se debe establecer el mismo número de red con la misma máscara de subred.

2.4 Gateway

Es la dirección IP del router que está en la misma subred del equipo. Al igual que en la imagen siguiente, si un paquete de datos necesita transmitir a un ordenador en la red 2, este paquete de datos tiene que ser enviado al router vinculado a nosotros. Es como en el envío por correo, sólo tiene que entregar una carta al cartero en lugar de entregar por sí mismo. Por lo tanto, cuando los equipos no están en el mismo segmento de red, la puerta de enlace también tiene que establecerse correctamente en la configuración de los equipos. De lo contrario, los equipos no saben dónde entregar el paquete de datos.

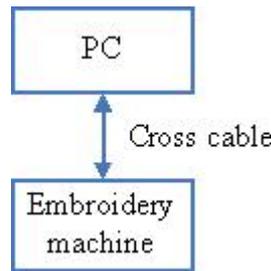




3 Las formas de construir una red

3.1 Un PC conectado directamente a una máquina de bordar

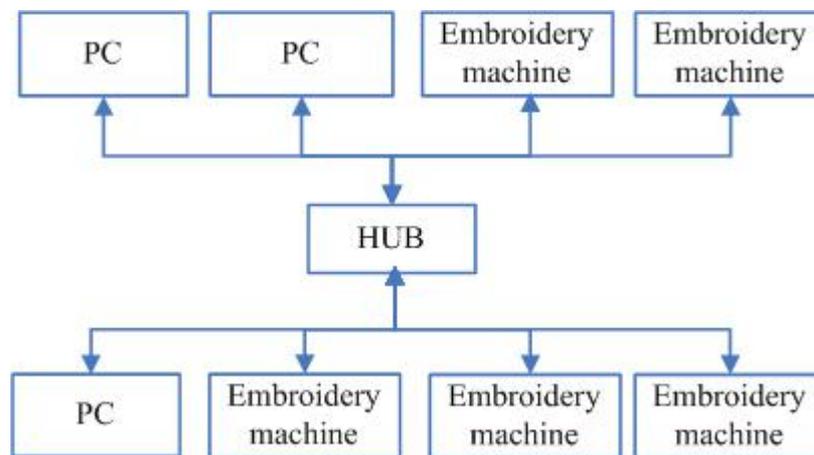
En esta situación el cable cruzado se utiliza para vincular la interfaz de red del PC y la interfaz de red de la máquina de bordar.



3.2 PC y máquina de bordar conectadas por HUB

En esta situación, el cable directo se utiliza para enlazar PC o máquina de bordar con HUB.

3.3 Conecte las dos redes en "2" a través del router



4 Ajuste de los parámetros de red de la máquina de bordar

4.1 Dirección MAC de la máquina de bordar

Establezca la dirección MAC de NIC de la máquina de bordar. Cada máquina de bordar tiene su única dirección. El rango de este parámetro es 00000000000000-00FFFFFFF.

4.2 Dirección IP del servidor

Este parámetro tiene que ser la dirección IP del PC instalado con EmbNetServer. Esta dirección se puede encontrar en la ventana de visualización de EmbNetServer.

Para la instalación y el uso del EmbNetServer, consulte el disco conectado

4.3 Puerto de servidor No.

Este valor de parámetro es el número de puerto utilizado por EmbNetServer. El número se puede encontrar en la ventana de visualización de EmbNetServer.

4.4 Dirección IP de la máquina de bordar

Establezca la dirección IP de la máquina de bordar cuando esté vinculada con el PC. Las direcciones IP de las máquinas de bordar no se pueden repetir. En una subred, los números de red de las máquinas de bordar y los PC tienen que ser los mismos. Y sus números de computadora tienen que ser



diferente.

4.5 Máscara de subred

Establezca la máscara de subred de la dirección IP de la máquina de bordar cuando esté vinculada con el PC. En una subred, las máscaras de subred de las máquinas de bordar y los PC tienen que ser los mismos.

4.6 Dirección de puerta de enlace

Si las máquinas de bordar están en las dos subredes diferentes, la dirección de puerta de enlace debe establecerse. De lo contrario, no hay necesidad de configurarlo.



Apéndice 5 Límites Automáticos Función para Bordado de Tela / Bordado de Tapa

1. Principios de trabajo

La función de límites automáticos es utilizar el acoplador de límites X-/Y+ como origen. El sistema determinará el rango de bordado de ese marco según el tamaño del marco y la distancia entre el origen y el centro del marco establecido (Unidad: mm). Una vez que el bordado está por encima de este rango, el controlador activará la protección automática para evitar que el dispositivo mecánico se dañe. Hay 10 marcos predeterminados diferentes preestablecidos en el controlador 285A, incluyendo 9 marcos de bordado de tela y 1 marco de bordado de tapa.

2. Método para establecer los límites automáticos del bordado de tela

(1) Establecer origen del marco

Utilice "Origen de fotograma automático" para establecer el origen del fotograma. El método específico está a continuación: Gire el menú a la última página y haga clic



para entrar en el menú "Otra función"



Seleccione "Protección de trama de apagado/Origen del marco" para entrar en la interfaz para establecer el origen de la trama:



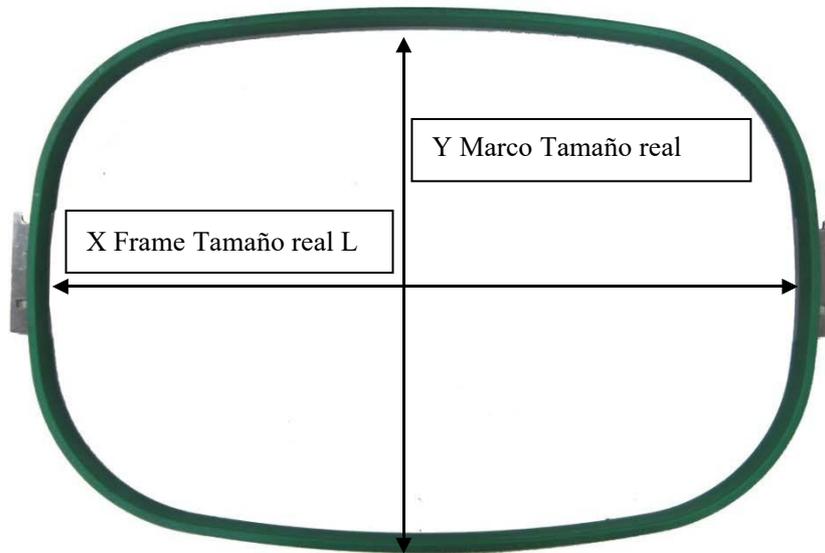
Seleccione "Origen de fotograma automático" y, a continuación, haga clic en "Confirmar". En este momento, el marco encontrará automáticamente el origen y lo confirmará. (**Nota:** cuando el acoplador de límites está dañado, el usuario puede utilizar "Origen manual del marco" para confirmar el origen del fotograma.)

(2) Configuración del centro de fotogramas y el tamaño del marco

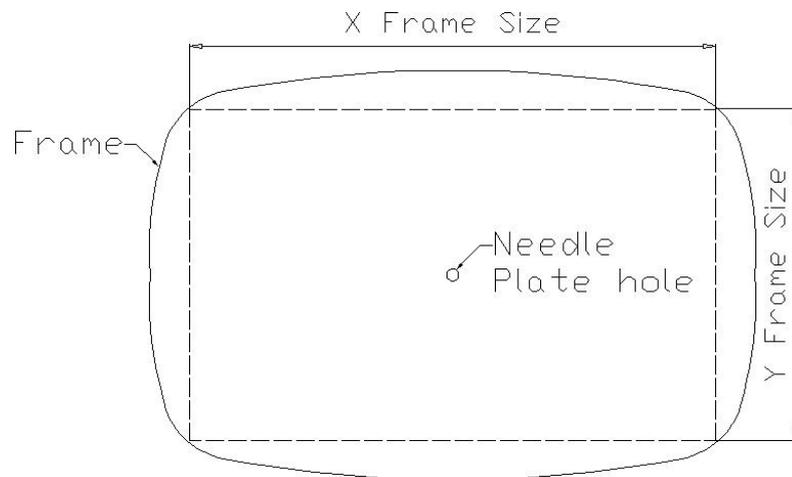
En la barra de menús, seleccione  para tener acceso a la interfaz de "Frame Para. 1" o "Frame Para. 2":



Hay cuatro parámetros en el Tipo de marco de tela. "Centro X" es la distancia desde el centro del marco hasta el acoplador de límites X; "Centro Y" es la distancia entre el centro del marco y el acoplador de límites Y+; "X Frame Size" es el rango de bordado disponible en dirección X; "Tamaño de marco Y" es el rango de bordado disponible en dirección Y.



"X Frame Size" y "Y Frame Size" deben ajustarse de acuerdo con los fotogramas realmente utilizados. Atención: debido a que normalmente el marco de tela no es el rectángulo, este valor de parámetro se establecerá de acuerdo con el rango de bordado disponible del marco en real. Podemos tomar la foto a continuación como la referencia:



X/Y Center (X,Y) se puede calcular a partir del cálculo y la medición. Tomamos como ejemplo el "Cloth Frame A". El tamaño del marco de tela A es de 550 x 375, el área de bordado a 430 x 260. Por lo tanto, L-550, W-375.

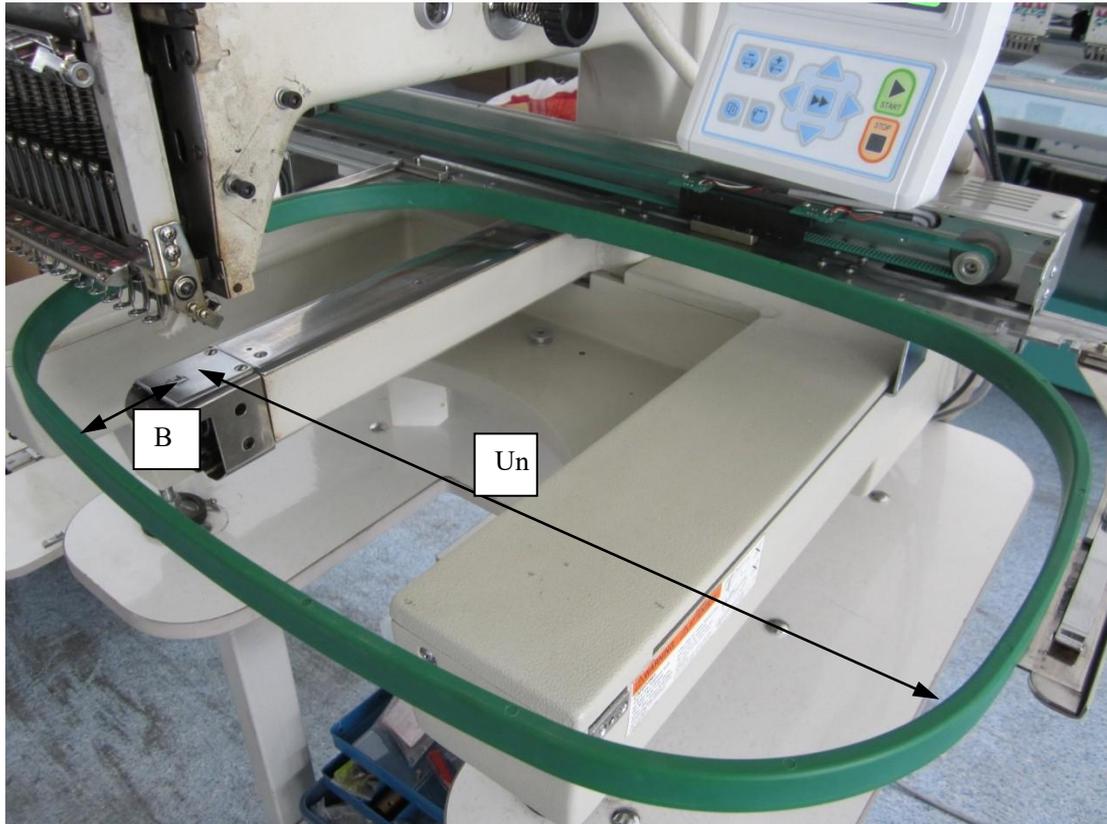
Establezca el centro X/Y del "Marco de tela A" como 0 y establezca el Tamaño del marco X/Y como el área de bordado real 430/260.



Establezca la "Selección de marco" como "Tipo de marco de tela A". El marco se moverá a la posición (0, 0), que es el origen.



Mida la distancia A (desde el orificio de la placa de la aguja hasta el borde derecho del marco) y la distancia B (desde el orificio de la placa de la aguja hasta el borde frontal del marco).



"X Center" $X = A - L/2$;

"Y Center" $Y = W/2 - B$;

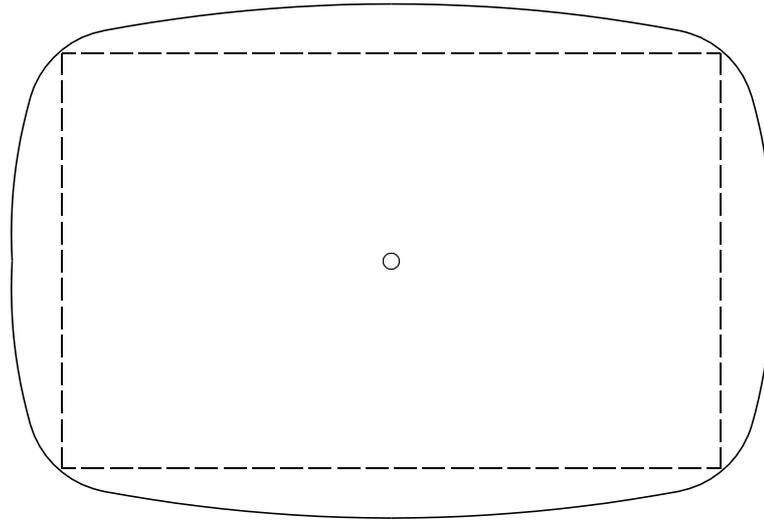
Rellene la X y la Y en el formulario como el Centro X/Y para el Marco de Tela A.

<-1500, 1500>	Center X(mm)	140	X
<-1500, 1500>	Center Y(mm)	117	Y
<-1500, 1500>	X Size(mm)	430	
<-1500, 1500>	Y Size(mm)	260	



(3) Ajuste de parámetros

Debido al error en la medición, la coordenada calculada puede no ser tan precisa. Por lo tanto, el usuario necesita medir para asegurarse de si las distancias desde el agujero de la placa de la aguja a los cuatro bordes del marco son iguales. Si no, el usuario necesita ajustar el "Centro X" y el "Centro Y" para hacer que estas distancias sean iguales, como se muestra abajo:



Estado de sincronización

En la actualidad, en el controlador, tenemos preestablecida sin ajustes de 9 tipos de marco de bordado de tela para el usuario, que se encuentra en el parámetro "Cloth Frame Type A/B/C/D/E/F/G/H/I". Estos nueve tipos de trama se pueden establecer en "Selección de trama" dentro del "Parámetro de trama 2" cuando el usuario necesita reemplazar la trama.

3. Método para establecer los límites automáticos del bordado de gorras

Debido a que el marco para el bordado de la tapa es redondo, no podemos calcular el "Centro X" como lo hacemos en el bordado de tela. El "Centro X" para el Marco de Bordado de Tapa debe medirse de la siguiente manera:

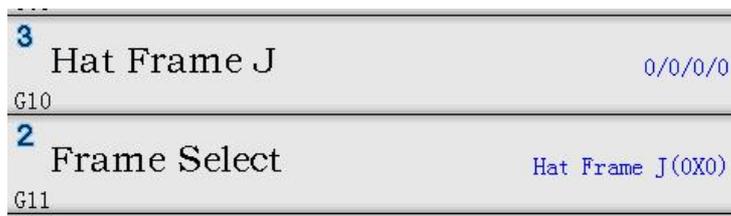
Establezca la "Selección de fotografías" como NO.



Mueva manualmente el marco para alinear el orificio de la placa de la aguja y el centro del marco de la tapa en la dirección X. Mida la distancia D (desde el borde del marco hasta el borde del soporte de guía X).



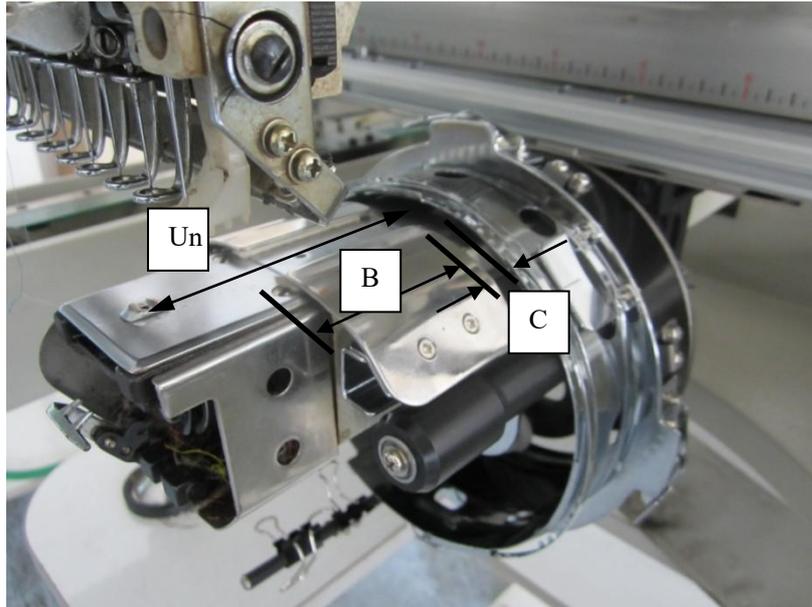
Establezca el "Cap Embroidery Type J" como "0/0/0/0", luego seleccione "Cap Type J (0X0)" en "Frame Selección". Después de la confirmación, el marco debe moverse al origen absoluto.



A continuación, mida la distancia E (desde el borde del marco hasta el borde del soporte de guía X).



Marco de la tapa: "Centro X" X - D-
E Vamos a calcular el "Centro Y" Y.



En la imagen anterior, C es la distancia preservada, que los usuarios pueden establecer de acuerdo con sus dispositivos. B es la gama disponible de marco de tapa para bordar en la dirección Y.

$$\text{"Y Center"} Y = A - C - B / 2.$$

Introduzca el rango de bordado "X Center" X, "Y Center" Y y X/Y para Cap Frame en los parámetros de "Cap Emb. Escriba J".

Nota: "Centro X" y "Centro Y" se pueden ajustar manualmente, de modo que el error en la medición se pueda minimizar.

4. Cancelación de límites automáticos para bordados de tela / bordado de gorra

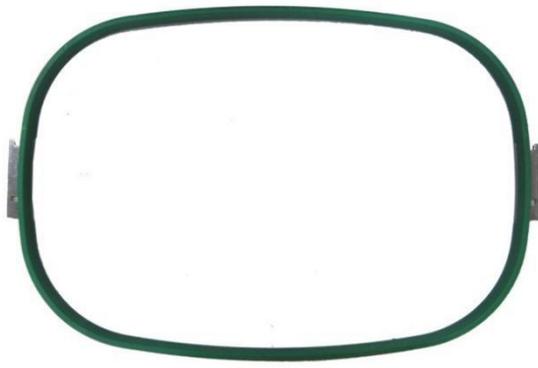
Establezca la "N" en la "Selección de fotogramas" en "Frame Para. 2", por lo que la función de límites automáticos de bordado de tela / tapa de bordado se puede cancelar. Al mismo tiempo, la protección del software en el marco de bordado plano también será inválida.



5. Tamaño de los marcos para el bordado de tela (unidad: mm)

Marco de bordado de tela A:
 Tamaño: 550 x 375
 Rango: 430 x 260

Marco de bordado de tela B:
 Tamaño: 290 x 290
 Rango: 230 x 230



Marco de bordado de tela
Tamaño:200
Rango:150



C: Marco de bordado de tela D:
Tamaño:150
Rango:100



Marco de bordado de tela E:
Tamaño:120
Rango:90



Marco de bordado de tela F:
Tamaño:90
Rango:40





Establecer origen del marco: el origen del marco solo debe establecerse una vez en cualquiera de las siguientes circunstancias: (1) Comenzando a utilizar una máquina nueva;

(2) Sustitución de la placa principal; (3) Actualización del programa de datos;



A. Diseños de entrada

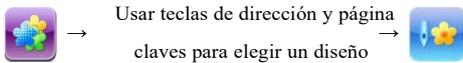


página para elegir un diseño .



lice las teclas de dirección y las teclas de

B. Elija un Diseño de color



Usar teclas de dirección y página claves para elegir un diseño

C. Establecer parámetros



normales D. Establecer el orden de cambio



E. Selección y posición del MARCO

(1) Selección de marco: •Selección demarco

② Marco Posición: → Uso Dirección Llaves: , , , , para ajustar la posición del bordado

F. Confirmación de



Confirmación de bordados

: Iniciar liberación de bordado de bordado

G. Iniciar bordado

H. Preparación de bordado



Liberación del

bordado, si el usuario desea iniciar un nuevo diseño. iniciar la operación desde el paso B "Elegir un diseño" de nuevo.

Capítulo 2 Funcionamiento manual



A. Recorte



manual. Cambio



manual de color. Gire el eje principal a 1



D. Volver al punto



de inicio E. Volver al punto de parada



F. Movimiento manual del marco

Tecla de direcci , , , ; Speed Shift of Manual Frame-moving:

G. Posicionamiento en ralenti

