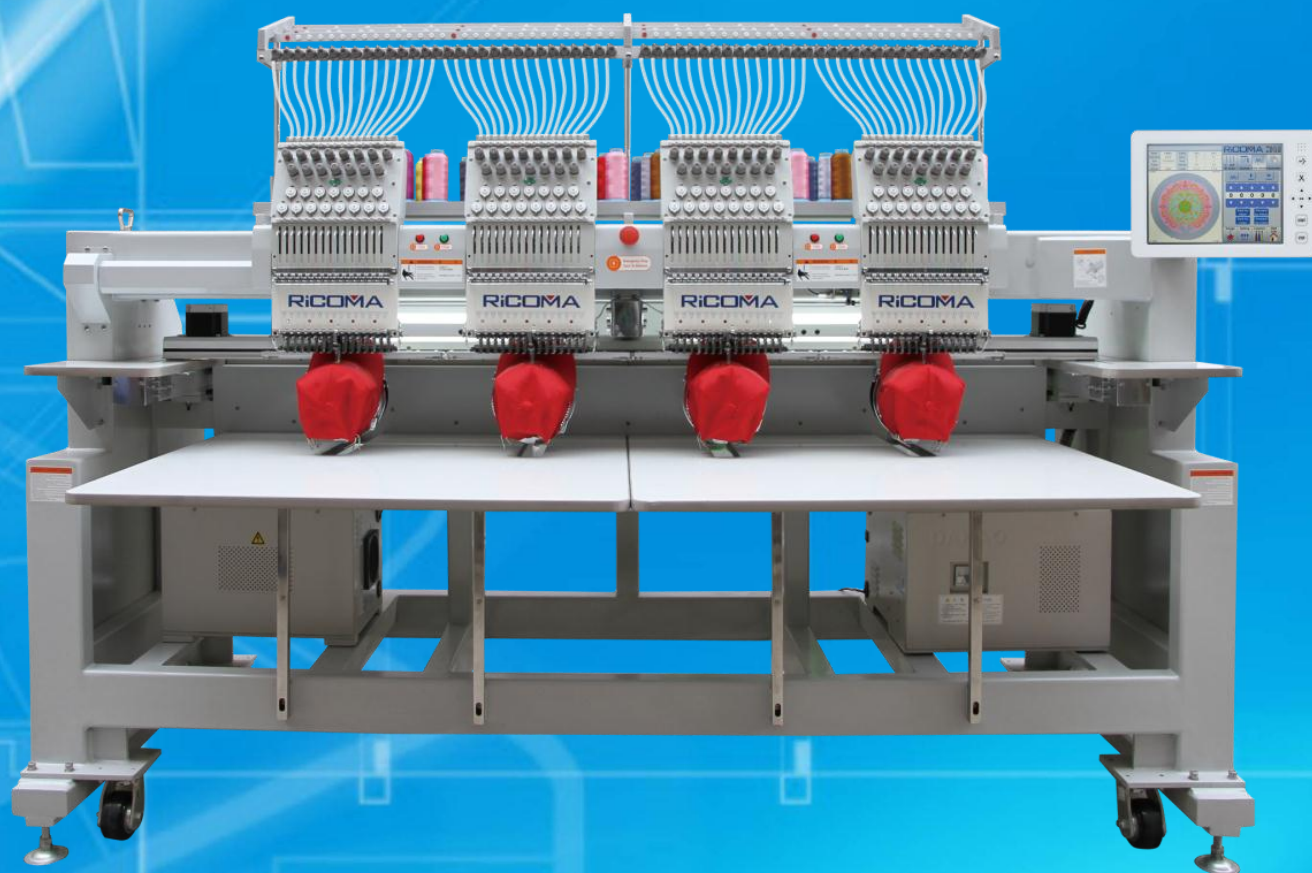


Комп'ютеризована вишивальна машина

RS10 Series

Інструкція щодо використання



Зміст

Частина 1 Загальний огляд	1
1.1 Застереження	1
1.2 Вступ щодо функціональності	3
1.3 Показник якості роботи	6
Частина 2 Ознайомлення з інтерфейсом та електронними компонентами	7
2.1 Візуалізація інтерфейсу та панель керування	7
2.2 Коротке представлення клавішей на панелі керування та їхніх функцій	12
2.3 Вимикач струму та розетка	13
2.4 ORG перемикач важіля та основного валу	14
2.5 Світловий індикатор позиції голки	14
2.6 USB Порт	14
2.7 Контрольний перемикач машинної головки	15
2.8 Підготовка до вишивання	15
Частина 3 Як розпочати просте вишивання	16
3.1 Введення малюнка	16
3.2 Вибір малюнка	17
3.3 Підготовка вишивки	17
3.4 Підтвердження вишивки	18
3.5 Відтягування верстату при вишиванні	20
3.6 Керування вручну	21
3.7 Скасування вишивання	22
Частина 4 Як ввести малюнок	23
Частина 5 Як вибрати малюнок для вишивання	26
5.1 Вибір малюнка для вишивання	26
5.2 Налаштування конвертування малюнка	27
5.3 Налаштування вишивки	30
5.4 Налаштування послідовності зміни кольору	31
Частина 6 Як встановити початкову точку малюнка	37
Частина 7 Як перевірити діапазон вишитого малюнка	39
Частина 8 Як закріпити позицію одного конкретного стібка малюнка	40

Частина 9 Операція із зміни кольору	42
9.2 Налаштування зміни кольору та початку роботи в ручну.....	42
9.3 Налаштування автоматичної зміни кольору та ручний старт.....	43
9.4 Налаштування автоматичної зміни кольору та автостарту.....	43
9.5 Налаштування послідовності зміни кольору.....	44
Частина 10 Обрізка нитки	45
10.1 Обрізка нитки вручну.....	45
10.2 Автоматична обрізка нитки.....	45
Частина 11 Операції із підняття/скидання швидкості.....	46
Частина 12 Повернення основного валу у нульове положення (100°)..	47
12.1 Повернення основного валу у нульове положення(100°).....	47
12.2 Сповільнення на 172°.....	48
12.3 Сповільнення на 195°.....	48
12.4 Сповільнення на будь-яку кількість градусів.....	49
Частина 13 Керування рамкою, що рухається	51
13.1 Управління рухомою рамкою вручну.....	51
13.2 Зміщення рамки до початкової точки.....	51
13.3 Повернення на початок.....	52
13.4 Встановлення іншої початкової точки.....	52
13.5 Збереження початкової точки.....	53
13.6 Відновлення початкової точки.....	53
13.7 Рух вздовж зовнішньої рамки малюнка.....	54
13.8 Режим роботи на малих оборотах.....	54
13.9 Повторне встановлення координат рамки.....	55
Частина 14 Як зробити полосу на малюнку.....	56
14.1 Зовнішня рамка вишитого малюнка.....	56
14.2 Вишивка контура малюнка.....	57
Частина 15 Довга, аплікаційна та циклічна вишивка	58
15.1 Керування довгою вишивкою.....	58
15.2 Управління аплікаційною вишивкою.....	59
15.3 Управління циклічною вишивкою.....	59
Частина 16 Управління ремонтом вишивки.....	61
16.1 Натягування верстата в зворотньому напрямку.....	61
16.2 Розташування за допомогою заднього ходу.....	63
16.3 Задній хід за допомогою клавіші СТОП.....	63

Частина 17 Управління малюнком	64
17.1 Вибір малюнка для вишивання.....	66
17.2 Відображення малюнків, що містяться в пам'яті.....	66
17.3 Диск з малюнками, що вводяться в пам'ять.....	67
17.4 Малюнки з пам'яті, що виводяться на диск.....	67
17.5 Редагування ущільненого малюнка.....	69
17.6 Поділ малюнка.....	71
17.7 Бібліотека з літерами.....	73
17.8 Видалення малюнка.....	76
17.9 Налаштування аплікаційної вишивки.....	77
Частина 18 Управління диском	78
18.1 Попередній перегляд малюнка на диску.....	80
18.2 Диск з малюнками, що вноситься в пам'ять.....	81
18.3 Видалення диска з малюнками.....	81
Частина 19 Управління межами малюнка	82
19.1 Рух вздовж зовнішньої рамки малюнка.....	82
19.2 Зовнішня рамка малюнка, що вишивається.....	83
19.3 Контур малюнка, що вишивається.....	83
Частина 20 Виробнича статистика	84
Частина 21 Удосконалене управління	85
21.1 Система випробування.....	85
21.2 Допоміжна функція.....	86
21.3 Покращення програмного забезпечення.....	91
21.4 Кодування.....	92
Частина 22 Налаштування параметрів	93
22.1 Робочі параметри.....	93
22.2 Налагодження машини.....	98
22.3 Удосконалене управління.....	99
Частина 23 Додаток	100
23.1 Список параметрів.....	100
23.2 Перелік помилок та простих підходів до їх вирішення.....	107
23.3 Багатобліскіткове конвертувальне програмне забезпечення.....	108





Частина 1 Загальний огляд

Ми раді представити Вашій увазі детальну інструкцію щодо використання комп'ютеризованої вишивальної машини. Будь ласка прочитайте цю інструкцію перед використанням обладнання з метою коректного використання даного обладнання та уникнення нещасних випадків. З метою подальшого використання даної інструкції, ми просимо Вас зберігати її в належному вигляді.

Деякі функції, наведені в даному посібнику щодо використання, в зв'язку з різноманітними механічними конфігураціями, можуть бути відсутні для декількох типів машин. Функціональність залежить від кожної окремої ситуації.






1.1 Застереження




1.1.1 Попередження про небезпеку

	Небезпека	Існує потенційна загроза, якщо її не усунути, оператори можуть отримати серйозні пошкодження.
	Попередження	Існує потенційна загроза, якщо її не усунути, обладнання може вийти з ладу.
	Заборона	Перегляньте перелік заборонених дій.
	Допомога	Перегляньте операції, які необхідно виконати








Небезпека

	Не торкайтесь до жодної робочої частини обладнання під час роботи; якщо не дотримуватись цих застережень, то можна отримати травми.
	З метою уникнення ураження електричним струмом чи пожежі, обладнання необхідно зберігати якнайдалі від вологи, пилу, корозійного(агресивного) газу, легкозаймистих та вибухонебезпечних газів.
	З метою уникнення нещасних випадків, не відкривайте захисну накладку блоку під час роботи, оскільки механізм знаходиться під високою напругою.
	Забороняється проводити обслуговування та налагоджувальні роботи електричних деталей особами, які не мають відповідної кваліфікації; інакше послаблюється рівень безпечного функціонування обладнання та виникає ризик появи несправностей, що може призвести до травматизму та псування обладнання.
	Будь ласка замінійте запобіжники чітко дотримуючись інструкції до цього обладнання, заради забезпечення безпеки персоналу та обладнання.

	Вимикач струму виконує функцію захисту від надструмів. Якщо перемикач захисту від надструмів вимикається, користувач може увімкнути його через 3 хвилини.
	Якщо Вам необхідно відкрити захисну накладку блоку, будь ласка попередньо відключіть струм. Перед тим як торкнутись внутрішніх деталей блоку, пам'ятайте про те, що необхідно приблизно хвилину для того, щоб конденсатори остудилися, а також про те, що навіть після відключення електричного живлення вони й наділі залишаються під струмом.
	Пошкодження, викликані несанкціонованими змінами в роботі обладнання не покриватимуться нашою страхівкою.



Попередження

	Будь ласка використовуйте високоякісні диски. Диски низької якості можуть спричинити пошкодження дисководу.
	З метою запобігання псування дисків та втрати даних, диски під час їхнього зберігання повинні знаходитись в приміщенні в якому немає магнітних матеріалів, таких як магніти, телевізор, тощо.
	Дисковод та USB порт є точними пристроями. При вставлянні диску або USB флеш-диск у всередину, необхідно звертати більше уваги на напрям введення. Будь ласка не виймайте диск або USB флеш-диск, коли увімкнений індикатор дисководу, інакше диск або USB флеш-диск або й навіть дисковод може вийти з ладу.
	Обладнання необхідно експлуатувати в чистому та добре провітреному приміщенні. Не розміщуйте різноманітні предмети навколо панелі керування, вони заважатимуть тепловиділенню. Також необхідно проводити регулярне прибирання для видалення порохи.
	Не використовуйте деталі електросхем, виготовлені іншими компаніями, оскільки вони більш уразливі до дії вогню, електричного струму чи серйозних ушкоджень.

Малюнок 1-1

Вимоги щодо електричного живлення:

(1) Для цієї системи може використовуватись лише чітко обумовлений тип електричного живлення. Якщо коливання електричної мережі досягають позначки 10%, тоді необхідно використовувати стабілізатор напруги.

(2) Система не може бути лише підключеною до перманентного входу живлення, необхідне ще й **заземлення**.

(3) Якщо ви хочете, щоб робота диспетчера була безпечною та надійною, один і той же кабель електричного живлення не може забезпечувати роботу вишивальної машини та іншого потужного обладнання.

Вимоги щодо заземлення:

(1) Добре заземліть для того, щоб уникнути ураження електричним струмом чи пожежі, які можуть виникнути через витік струму, перенапругу та ізоляцію електричного обладнання, а також для того, щоб гарантувати безперебійне та довготривале використання комп'ютеризованої вишивальної машини.

(2) Опір заземлення не повинен перевищувати 10Ω., а проводом заземлення повинні бути багатожильні мідні проводи площа січення яких не повинна бути

меншою ніж 4мм².

1.1.2 Середовище для встановлення вишивальної машини

- ① Тверда основа;
- ② Уникнення прямих сонячних променів;
- ③ Достатній простір для обслуговування, принаймні 60 см від стіни;
- ④ Чисте та вільне від пилу навколишнє середовище;
- ⑤ Температура всередині приміщення: від 5 до 40°C;
- ⑥ Відносна вологість: від 30 до 95%;
- ⑦ Встановлюйте обладнання у горизонтальному положенні;
- ⑧ Хороша вентиляція.

1.1.3 Заходи безпеки при користуванні вишивальною машиною

① Будь ласка відключіть живлення перед тим, як проводити катільний ремонт та регулювати машину.

② Перед тим як приступити до експлуатації даного обладнання, оператор та обслуговуючий персонал повинні пройти відповідний курс підготовки.

③ Зупиніть машину, якщо маєте намір проводити роботи під голками.

1.1.4 Технічні умови щодо електричного живлення

① Мережева напруга: Одно-фазна (AC) 220В, одно-фазна (AC)110 / 220В .

② Частота: 50/60 Гц

③ Потужність: 1.5кВт для не більше ніж 10 головок; 2.1кВт для 10 головок і більше.

1.2 Вступ щодо функціональності

Електронна система регулювання використовує покращений графічний інтерфейс користувача та гарячі клавіші, що спрощує роботу та робить її більш практичною, при цьому вдосконалюючи продуктивність та ефективність.

(1) Кольоровий рідко-кристалічний індикатор

Встановіть кольоровий рідко-кристалічний монітор для відображення процесу вишивання та передачі інформації в реальному часі.

(2) Автоматичне регулювання швидкості

Швидкість може регулюватись автоматично в залежності від розміру стібка.

(3) Поєднання малюнків

Ця функція робить процес поєднання малюнків більш зручним для оператора. За допомогою цієї функції оператор може об'єднати, поділити, скопіювати та видалити малюнки в пам'яті, з метою полегшення процесу вишивання та складання деталей малюнків.

(4) Оформлення дизайну вишивки

Малюнок може вишиватись в горизонтальному, вертикальному чи дзеркальному відображенні. Поворот будь-якого кута елемента на один градус можливий. Малюнки можуть масштабуватись в горизонтальному і вертикальному положенні із збереженням пропорцій в діапазоні від 50% до 200%.

(5) Збереження проектних даних

Для малюнків, що знаходяться в пам'яті, налаштування такі, як: вихідна точка, перетворення, обертання, масштабування тощо можуть бути збережені.

(6) Функція зміни кольору

Як ручна так і автоматична зміна кольору може здійснюватися шляхом налаштування режиму зміни кольору та впорядкування голечниці.

(7) Функція обрізки

Доступна функція ручної обрізки. Автоматизовану функцію обрізки можна встановити шляхом налаштування **“Параметрів механізму”**.

(8) Виявлення обриву нитки

машина може виявити обрив нитки автоматично після налаштування відповідних параметрів.

(9) Функція перевірки меж

Функція перевірки меж може використовуватись для перевірки того чи діапазон вишивки відповідає розміру малюнку. Станина верстата помалу проходитьиме вздовж меж малюнку та подаватиме сигнал, якщо відправна точка встановлена не правильно. Тоді операторам доведеться вручну регулювати вихідну точку вишивки.

(10) Функція автоматичного встановлення вихідної точки

Вихідна точка вишивки може автоматично встановлюватися шляхом натягування важеля праворуч або натискання клавіші **START**, а також регулюванням вручну.

(11) Встановлення точки зміщення

Після встановлення точки зміщення, верстат виїжджатиме до точки зміщення для

розміщення чи збору нарізаних шматочків.

(12) Функція нашивної вишивки

Ця функція може використовуватись для вишивання накладних малюнків. Коли машина рухається до краю нашивки, діставшись його, вона автоматично зупиняється та верстат рухається до точки зміщення, що зробить процес розміщення чи збирання накладного малюнка більш зручним.

(13) Гальмування функції регулювання

Ця функція полягає в регулюванні відхилення при ковзанні, яке відбувається під час гальмування, а також перемінної частоти та силового двигуна. Якщо основний вал машини не зупинився у вихідному положенні (100°) після процесу ORG, можна використати функцію регулювання гальмування для регулювання положення зупинки основного валу.

(14) Функція встановлення параметрів

Через регулювання параметрів машини, система контролю може адаптуватися до машин з різними конфігураціями, таким чином удосконалюючи якість вишивки.

(15) Функція циклічної вишивки

Після налаштування **“Параметрів машини”**, оператор може здійснити операцію циклічної вишивки.

(16) Функція ажурної вишивки

Через налаштування параметрів, голечницю можна налаштувати на виконання ажурної вишивки.

(17) Функція вишивки з блискітками

Кут подачі у випадку вишивки з блискітками може регулюватись через параметри налаштування. Можна реалізувати функції одинарної блискітки, подвійної блискітки та блискіток, що заходять одна за одну. (Будь ласка зверніть увагу на те, що функція з блискітками, які заходять одна за одну доступна лише для деяких видів машин.)

(18) Функція вишивки на м'яких рушниках

Ця функція може реалізуватись після налаштування машинної головки, висоти голки та позиції голки, тощо.

(19) Функція простої вишивки з елементами в'язки.

Цю функцію можна реалізувати після налаштування позиції пристрою, відстані та поворотного кута тощо.

(20) Переключення на 中文/АНГЛІЙСЬКА

Даний пристрій підтримує інтерфейс двома мовами: китайською та англійською.

Інші мови можна адаптувати.

(21) Функція оновлення

Система може оновлюватись через USB накопичувач (флешку).

1.3 Показник якості роботи

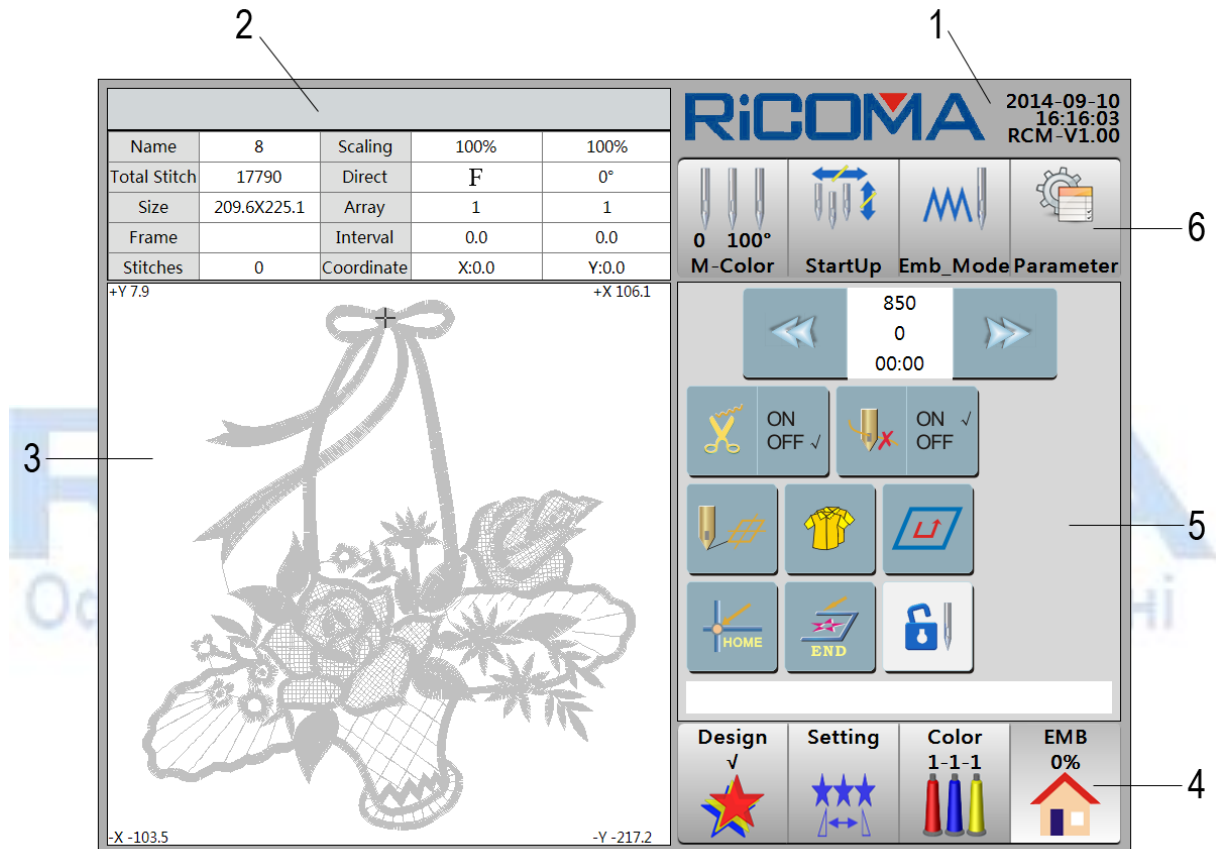
1. Максимальна швидкість основного валу: 1200об/хв
2. Максимальна швидкість для блискіток: 850 об/хв
3. Максимальна швидкість для м'яких полотенець: 850 об/хв
4. Максимальна швидкість для простої вишивки з елементами в'зки: 850 об/хв
5. Точність роботи верстата: 0.1мм
6. Діапазон розміру стібка: від 0.1 до 12.7мм
7. Обсяг стібків: 50 мільйонів стібків
8. Розпізнавання наступних форматів дизайну: DST, DSB та DSZ
9. Дисплей: 10.4 дюймів з рідкокристалічним TFT монітором



Частина 2 Ознайомлення з інтерфейсом та електронними компонентами

2.1 Візуалізація інтерфейсу та панель керування

Рідкокристалічний монітор: Зображення ходу виконання роботи та іншої інформації стосовно вишивки.




1: Зображення логотипу компанії, системної дати, часу та версії.

2: Область заголовка. Зображення підказки.

Інформаційний список: зображуйте наступну інформацію щодо малюнка: назву малюнка, масштаб, загальну кількість стібків, напрямок, розмір, гамму, рамку, інтервал, поточну кількість стібків та поточну координату.

3: Основна область відображення: зображення інформації щодо вишивки малюнка під час вишивання; зображення інформаційної підказки та меню, коли процес вишивання завершений.






КоординатиXY: Зображення масштабу вибраного малюнка, який використовується для вимірювання фізичних параметрів малюнка.




4:  клавіша **Малюнок**

Ця клавіша використовується для вибору, зображення, видалення, копіювання, поділу, об'єднання, редагування та групування малюнків в пам'яті тощо. Перед тим як вишивати малюнок, оператори повинні вибрати відповідний дизайн за допомогою цієї функції.

 клавіша **Налаштування**


Ця клавіша використовується для встановлення наступних параметрів:

збільшення по осі X,  збільшення по осі Y,  напрям малюнка, 
 кут обертання,  рази повторення по осі X,  рази повторення по осі Y,

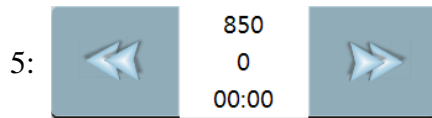
 інтервал повторення X,  інтервал повторення Y, та  тип рамки. Все наведене вище необхідно налаштовувати за допомогою цієї функції перед початком процесу вишивання.

 клавіша **Колір**


Натискаючи цю клавішу, оператори можуть встановити послідовність зміни кольору системи. Зменшення швидкості – це зниження швидкості роботи голечниці. Крім цього, відстань виведення рамки можна встановити за допомогою цієї функціональної клавіші, що є дуже зручно при виконанні наступних операцій: вишиття полоски на вироб, зборі та розміщенні вишитих робіт та реалізації накладної вишивки. Більше того, величина зміщення накладної вишивки може встановлюватись за допомогою виконання Y-OFF. Крім цього, оператори можуть встановити колір малюнка та циклічність голечниці. “1-1-1” означає чергування зміни кольору.

 клавіша **Вишивка**


Вона використовується для входу в “EMB” інтерфейс та відображення процесу вишивання.





З'являється при встановленні швидкості обертання, поточної швидкості та підрахунку часу, що залишився.


Натисніть клавішу  для того, щоб перемикає:



Натисніть клавішу  для того, щоб відрегулювати швидкість основного валу. Тобто, щоб збільшити її на 10 об/раз.

Натисніть клавішу  для того, щоб відрегулювати швидкість основного валу. Тобто зменшити її на 10 об/раз.

Натисніть клавішу  для того, щоб відрегулювати швидкість основного валу. Тобто збільшити її на 50 об/раз

Натисніть клавішу  для того, щоб відрегулювати швидкість основного валу. Тобто зменшити її на 50 об/раз.



клавіша **Обрізки**

Використовується для обрізки ниток вручну (Примітка: ця функція не доступна для машин без ножів). Зображення “**ON** ✓” означає, що функція обрізки увімкнена, “**OFF** ✓” означає, що функція обрізки вимкнена.



клавіша **виявлення обриву нитки**

Використовується для виявлення обриву нитки під час вишивання. Зображення “**ON** ✓” означає, що функція виявлення обриву нитки увімкнена, “**OFF** ✓” означає, що функція виявлення обриву нитки вимкнена.

клавiша **Вихідної точки**

Натисніть цю клавiшу для того, щоб виконати наступні операції: Встановити точку зміщення, зберегти вихідну точку, відновити вихідну точку, тощо.

клавiша **Повернення до вихідної точки**

При зупинці під час вишивання та зупинці після завершення вишивання, ця операція дозволяє верстату повернутись у вихідне положення.

клавiша **Керування межі малюнка**

Для отримання більш детальних інструкцій, будь ласка зверніться до **Частини 19**.

клавiша **Повернення у вихідне положення**

Ця функція використовується для повернення у вихідне положення малюнка, коли машина зупиняється під час вишивання.

клавiша **Повернення до точки зупинки під час вишивання**

Ця функція використовується для повернення до точки зупинки під час вишивання після зміщення верстату в процесі вишивання.

клавiша **Знімання вишивки**

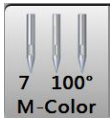
Представляє поточний став підготовки вишивки. За цих умов, такі операції як встановлення режиму очікування чи встановлення точки зміщення не можуть виконуватись.

клавiша **Підтвердження вишивки**

Ця функція представляє готовність до початку процесу вишивання. Натягування важеля праворуч або натискання клавiші **START** може розпочати процес вишивання.


 Панель інформації.

Використовується для демонстрування підказок.

- б:  клавiша **Зміни кольору вручну**


Натисніть цю клавiшу для зміни голечниці вручну та виконання вишивки.

“7” представляє поточну голечницю; “10” означає кут нахилу основного валу.

-  клавiша **Початку роботи**

Ця функція представляє автоматичну зміну кольору та початок роботи.

Натисніть цю клавiшу для встановлення режиму вибору кольору та режиму початку роботи. Всього є три режими, а саме: автоматична зміна кольору та автоматичний початок роботи, автоматична зміна кольору та початок роботи вручну, зміна кольору вручну та запуск вручну.

-  клавiша **Початку роботи**

Представляє автоматичну зміну кольору та запуск вручну.

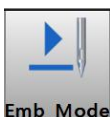
-  клавiша **Початку роботи**

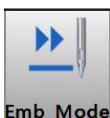
Представляє зміну кольору вручну та запуск вручну.

-  клавiша **Режиму вишивки**

Представляє звичний стан вишивки.

Натискаючи цю клавiшу, оператори можуть переключити режим вишивки у три положення, серед яких: звичайна вишивка, високошвидкісний режим, сповільнений режим. Функція інтерфейсу передбачає задню сторону стібка, передню сторону стібка, задню сторону забарвлення та передню сторону забарвлення тощо.

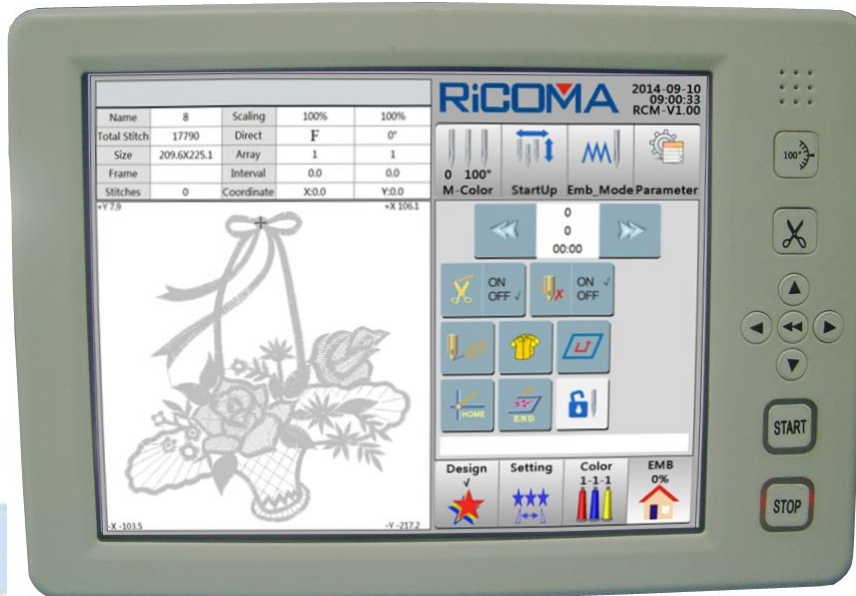
-  клавiша **Режиму вишивки**: Представляє сповільнений режим.

-  клавiша **Режиму вишивки**: Представляє швидкісний режим.




клавіша **Встановлення параметрів**: Для налаштування робочих параметрів, налаштування верстату та покращення параметрів тощо.

Дивіться зображення Панелі керування нижче:




Примітка: .розташування панелей керування можуть бути різними, але значення клавіш та методи керування одні й ті ж самі.

2.2 Коротке представлення клавішей на панелі керування та їхніх функцій

 клавіша **Обрізки**

Використовується для обрізки нитки вручну під час вишивання. (Примітка: дана функція відсутня в машин без різців).

 клавіша **Зміщення**


Слідкуючи за системною підказкою, натисніть цю клавішу, щоб повернути основний вал в нульове положення.

    клавіші **Напрямку** та  клавіша **Перемикання швидкості руху**

верстата

Клавіші  та  використовуються для переведення верстату у X положення.

Клавіші  та  використовуються для переведення верстату у Y положення.

Ця клавіша  використовується для зміни швидкості руху верстату при ручному керуванні. Підвищена/знижена швидкість основного валу може бути зміненою

за допомогою цієї функції. При русі верстату на високій швидкості, швидкість підйому основного валу дорівнює 50 об/хв; при русі верстату на малій швидкості, швидкість підйому основного валу дорівнює 10 об/хв.

START клавіша **Старту**: В призупиненому стані, означає початок вишивання;
В стані вишивання, означає сповільнення швидкості.

STOP клавіша **Стоп**: В стані вишивання, означає припинення вишивання
В стані зупинки, означає зворотній процес стібкування;
В ході зворотного стібкування, означає припинення заднього ходу.

Клавішна панель:

Цифрові клавіші від 0 до 9

Вони використовуються для введення кількісних даних.

● клавіша **Десяткової крапки**

Використовується для введення кількісних значень з десятковим дробом.

Клавіша Зворотнього ходу

Використовується для видалення введених кількісних даних.

⊖ Клавіша **«Мінус»**

Використовується для введення «мінуса». Числа з від'ємним значенням (з “- ”); та числа з “+ ” значенням..

Клавіша ESC (Вихід)

Використовується для скасування поточного входу та виходу з режиму клавішної панелі.

Клавіша Enter (Входу)

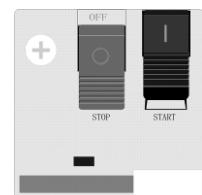
Використовується для підтвердження входу.

2.3 Вимикач струму та розетка

Є перемикач на передній панелі електрошафи. Дивіться малюнок справа:

Це перемикач струму вишивальної машини. Опустіть чорний перемикач донизу для того, щоб включити (ON); натискання червоного перемикача

донизу виключатиме машину (OFF). Гніздо живлення знаходиться посередині правої



бокової пластини електрошафи. Напряга на виході однієї фази 220 В, перемінний струм та 50Гц. Використовується для невеликих пристроїв, як наприклад лампа для освітлення, намотувальна машина тощо. Не можна використовувати цю розетку для високопотужного обладнання.

2.4 ORG перемикач важіля та основного валу

Потягніть важіль вправо: Початок вишивання з положення зупинки;

В режимі вишивки запускайте при низькій швидкості.

Потягніть важіль вліво: Припинення процесу вишивання в режимі вишивки;

Включіть задній хід в режимі зупинки;

Призупиніть задній хід в режимі заднього ходу.

ORG перемикач основного валу: Основний вал робитиме один оберт при низькій швидкості та зупинятиметься в нульовій позиції кожного разу, коли натискатиметься перемикач.

2.5 Світловий індикатор позиції голки

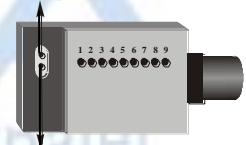
Дивіться малюнок справа:

Є два світлових сигнали на коробці зміни кольору.

Якщо обидва індикатори світяться – це означає, що голка знаходиться в правильному положенні.

І іншому випадку це свідчитиме про те, що голка знаходиться в неправильному положенні та оператор не може розпочати процесу вишивання.

Needle position indicating



Half-return indicating

2.6 USB Порт

Дивіться малюнок нижче:



USB порт знаходиться праворуч від панелі керування, що застосовується для

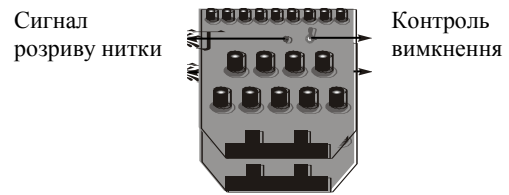
імпортування та експортування малюнків через U диск або USB флорпі-диск.

2.7 Контрольний перемикач машинної головки

Дивіться малюнок справа:

Двохпозиційний регулятор: цей перемикач має три положення регулювання, але він фіксує не лише середнє та нижнє положення. Коли перемикач перевести у верхнє положення, індикатор стає червоного кольору, що означає,

що відбуваються налагоджувальні роботи з вишивання. В цей момент він не може фіксуватись у верхньому положенні, а тому його необхідно перевести у середнє положення. Переведіть у нижнє положення та зафіксуйте голечницю, лампочка індикатора не повинна бути яскравого кольору. У звичному режимі вишивання перемикач знаходиться в середньому положенні, а лампочка індикатора є зеленого кольору. Якщо в процесі вишивання обривається нитка, лампочка індикатора стає червоного кольору. При проведенні налагоджувальних робіт, лампочка індикатора також має червоний колір.



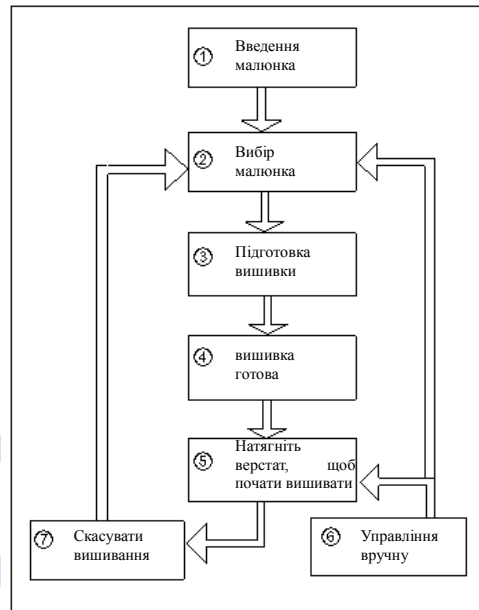
2.8 Підготовка до вишивання

Робота з комп'ютеризованою вишивкою базується на малюнках, які знаходяться в пам'яті комп'ютера. При управлінні новою машиною, оператори повинні перевести систему у вихідне положення, а тоді ввести необхідні малюнки в пам'ять з U диска. Після цього, оператори можуть вибрати один із малюнків, які зберігаються в пам'яті та розпочати процес вишивання.

Частина 3 Як розпочати просте вишивання

Основні процедури вишивання:

Робота комп'ютеризованої вишивальної машини базується на малюнках, які зберігаються в пам'яті. Для ознайомлення з основними етапами роботи дивіться схему подану нижче:



3.1 Введення малюнка

Оператори можуть використовувати флорпі-диск або U диск для введення малюнків. Процедура введення малюнка з диску до пам'яті може здійснюватися в меню «Малюнок/Design» (Для отримання більш детальної інформації ознайомтесь з Частиною 4 Як вводити малюнки).

① Автозаміна кольору або ручна заміна кольору, тобто, процес, коли колір змінюється в автоматичному режимі або очікує на заміну в ручному режимі після призупинення роботи машини, коли підбирається змінний код кольору під час вишивання. Якщо оператор встановив режим **“Автоматичної зміни кольору”**, оператору необхідно також встановити послідовність зміни кольору, як авто (Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з **Частиною 5.4 Налаштування послідовності зміни кольору**).

② Автостарт або стартування вручну, тобто, початок вишивання встановлений в автоматичному режимі або протягування верстата в ручному режимі для того, щоб розпочати процес вишивання після зміни кольору в автоматичному режимі. (Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з **Частиною 9 Управління зміною кольору**).

③ Малюнки, що знаходяться в пам'яті можуть не відповідати специфічним вимогам щодо вишивки, отож операторам необхідно налаштувати напрямок шаблонів малюнків, в тому числі, кут повороту, масштаб та повтор елементів вишивки (Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з **Частиною 5.2 Встановлення конвертації малюнка**).


Name	8	Scaling	100%	100%
Total Stitch	17790	Direct	F	0°
Size	209.6X225.1	Array	1	1
Frame		Interval	0.0	0.0
Stitches	0	Coordinate	X:0.0	Y:0.0

X	100%	Y	100%
F	F	Angle	0°
Array	1	Array	1
Interval	0.0	Interval	0.0
Coordinate	0	Coordinate	F1:70X70

The screenshot shows the Ricoma embroidery software interface. On the left, there is a table with design parameters. Below the table is a preview of the embroidery design, which is a basket filled with various flowers and leaves, tied with a ribbon. The design is centered on a grid with coordinates: +Y 7.9, +X 106.1, -X -103.5, and -Y -217.2. On the right, there is a control panel with several settings: X and Y scaling at 100%, Direct mode set to F, Angle at 0°, Array at 1, Interval at 0.0, and Coordinate at 0. Below the control panel is a blue 'OK' button. At the bottom of the interface, there are four icons: 'Design' (a star), 'Setting' (a gear), 'Color' (three colored bottles), and 'EMB' (a house icon) with '0%' next to it.

3.4 Підтвердження вишивки

Перш ніж тягнути верстат або натискати клавішу **START**, щоб розпочати процес вишивання, необхідно виконати наступну роботу: (Для прикладу візьмемо плоску вишивку)

1. Спершу стисніть тканину п'яльцями, тоді натискайте клавіші  для того, щоб перенести рамку в позицію, з якої оператор хоче розпочати (Для отримання більш детальною інформації ознайомтесь з Частиною **6 Як встановити стартову точку малюнка**).


2. Натисніть



для того, щоб вийти з режиму вишивки. Підтвердіть режим

як **Стан готовності до вишивання**



3. Переконайтесь в тому, що основний вал зупинився у правильному положенні, якщо ж ні, то будь ласка натисніть клавішу  для підтвердження.

Інструкція щодо збереження початкової точки:

(1) Що означає “Зберегти початок малюнка”

Це означає зберегти початкову точку будь-якого малюнка в пам'яті системи. Один малюнок може використовуватись повторно при вишиванні інших малюнків. У разі, якщо та ж сама початкова точка була використана, дану функцію можна застосувати для того, щоб не налаштовувати початкову точку повторно.

(2) Інструкції та підказки щодо “Збереження походження малюнка”

Порада 1: При виборі малюнка, якщо з'являється підказка “**Відновити походження малюнка?**”(Це означає, що початкова точка малюнка вже була збережена), та поточне розташування верстата відрізняється від збереженої позиції, тоді оператори можуть відновити початкову точку; якщо машина ще не зберегла початкову точку малюнка, з'являтиметься наступна підказка, яка виглядатиме наступним чином “**Зберегти походження малюнка?**” для збереження початкової точки.

Порада 2: Ми б рекомендували Вам освоїти наступні процедури для використання цієї функції:

Крок 1: Виберіть малюнок для вишивки;

Крок 2: Перемістіть верстат для підтвердження початкової точки малюнка;

Крок 3: Підтвердіть вишивку та збережіть стартову точку відповідно до системної підказки.

Порада 3: Стартова точка, встановлена верстатом, що рухається після підтвердження вишивки не буде збережена.

Порада 4: Якщо стартова точка вишивки не була збережена, це може стати в допомозі

при відновленні позиції верстата після перебоїв подачі електроенергії. При вимкненні електроенергії та зміщенні верстату, за умови, якщо доступне оригінальне місце розташування верстату (якщо ні, оператори можуть повторити останні налаштування вихідне положення верстату для того, щоб зробити їх однаковими), будь ласка відмініть підтвердження вишивки та наново виберіть цей малюнок, відновіть початкову точку та зробіть підтвердження вишивки, тоді пройдіть на високих оборотах до точки на якій відбулась зупинка і продовжуйте вишивати.

Інструкції щодо збереження параметрів вишивки:

При підтвердженні вишивки малюнка, машина може зберегти параметри цього малюнка для його повторного використання в майбутньому. Ці параметри включають: напрямок руху зразка, кут повороту, збільшення кута по осі X, збільшення кута по осі Y, режим пріоритету, режим повторення, послідовність повторення, кількість повторів по осі X та кількість повторів по осі Y, повторювальний інтервал по осі X та повторювальний інтервал по осі Y. Якщо для цього малюнка вже були збережені параметри, оператори можуть відновити ці параметри безпосередньо тоді, коли вони вибиратимуть цей малюнок.

Ця функція особливо підходить для тих випадків, коли вишивається один і той самий малюнок декілька разів без зміни його параметрів, отож це допоможе Вам не вносити параметри повторно та не дасть зробити помилки в роботі.

3.5 Відтягування верстату при вишиванні

Оператори можуть відтягнути верстат для того, щоб розпочати процес вишивання після встановлення початкової точки та завершення відповідних налаштувань.

Операції:

Каретка для виконання вишивки (Каретка для виконання вишивки знаходиться під валіком).


В режимі призупинення вишивання: Відтягніть верстат праворуч для того, щоб розпочати процес вишивання (що в тому числі передбачає роботу на високій та низькій швидкості);

Відтягніть верстат ліворуч для того, щоб повернутись (що в тому числі передбачає роботу на високій та низькій швидкості).


В робочому режимі вишивання: Відтягніть верстат ліворуч для того, щоб зупинити процес вишивання миттєво;

Відтягніть верстат праворуч для того, щоб закріпити процес вишивання на низькій швидкості, послабте верстат для відновлення швидкості.

Клавіші щодо вишивання(Клавіші знаходяться на робочій головці)

 клавіша **Старт/Start**: У зупиненому режимі, вона має значення початку вишивання;

В режимі вишивання, означає роботу на малій швидкості.



 клавіша **Стоп/Stop**: В режимі вишивання, означає припинення вишивання;

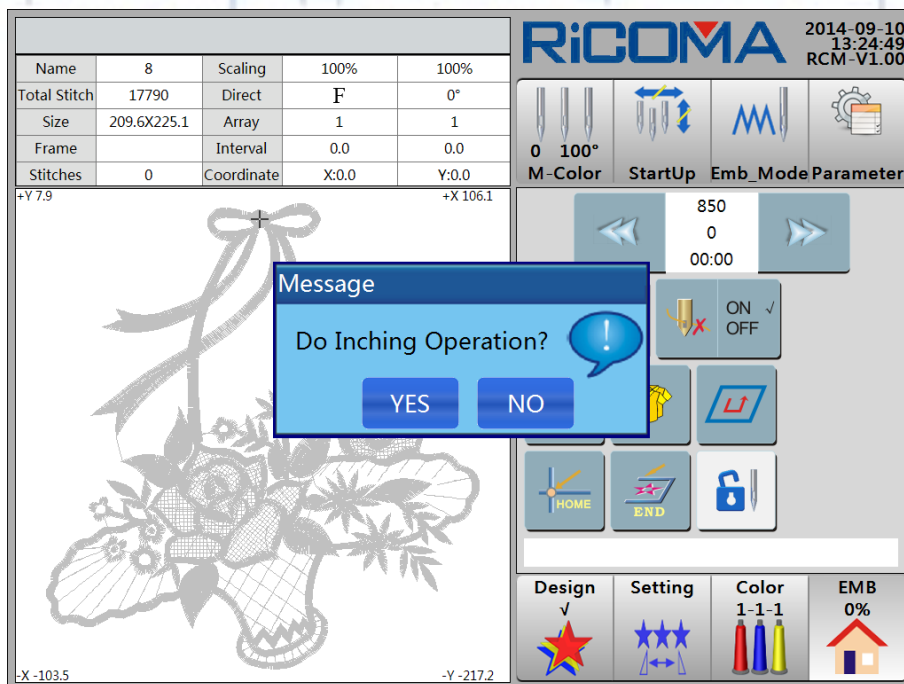
В зупиненому режимі, означає задній хід стібкування;

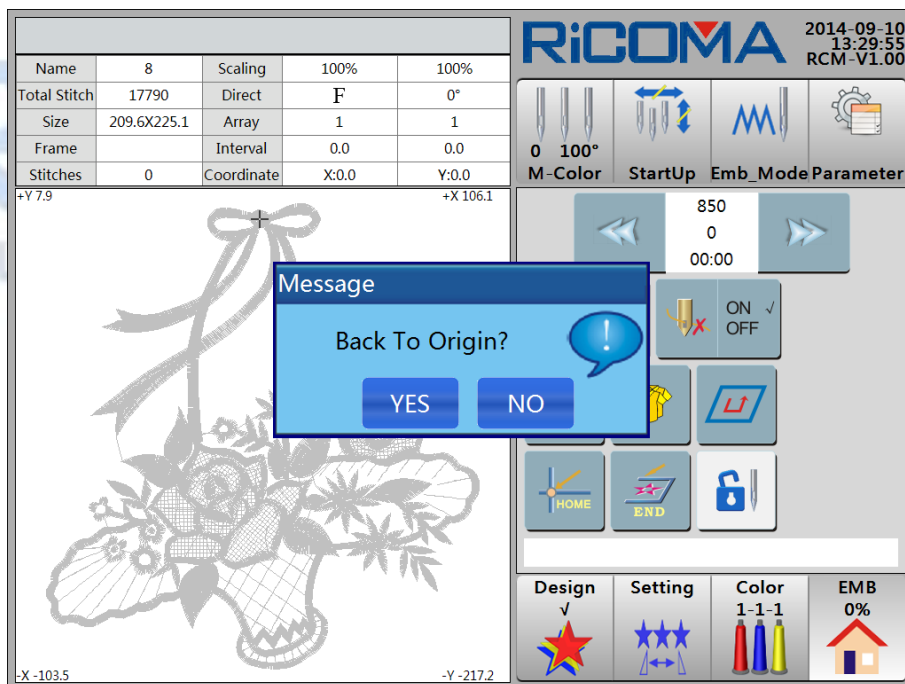
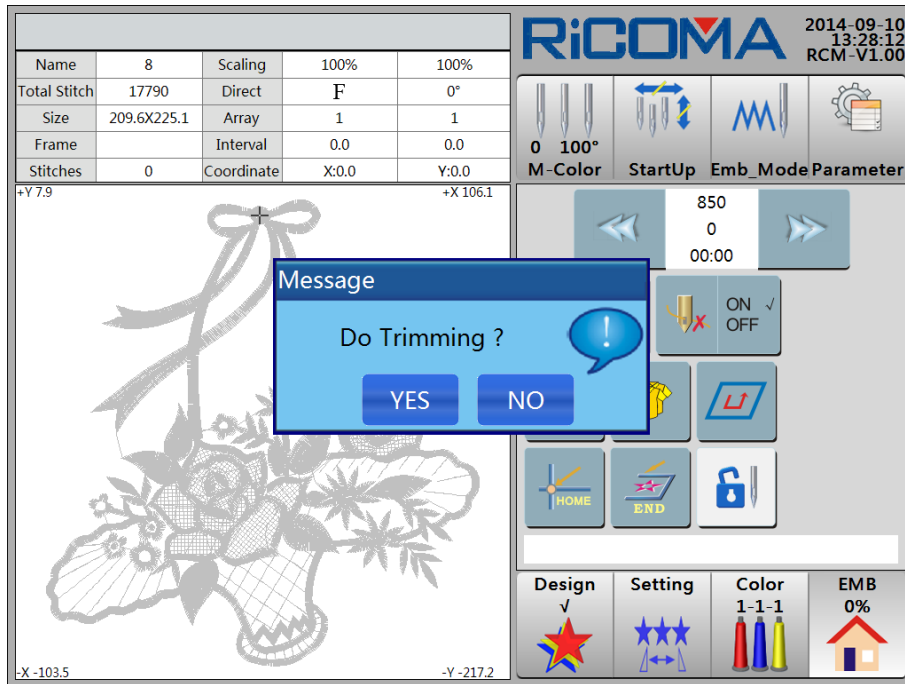
В режимі заднього ходу, означає припинення роботи в режимі заднього ходу.

3.6 Керування вручну

В режимі призупинення процесу вишивання, оператори можуть використовувати


наступні клавіші    для здійснення контролю за обладнанням та виконання простих операцій для надання машині особливого статусу або для виконання певних дій.





3.7 Скасування вишивання

В Режимі готовності до вишивання та в призупиненому режимі, вибираючи

клавiшу , з'явиться діалогове вікно “Скасувати підтвердження вишивання?”.

Тоді, натисніть клавiшу  та вийдіть з режиму вишивання.

Частина 4 Як ввести малюнок

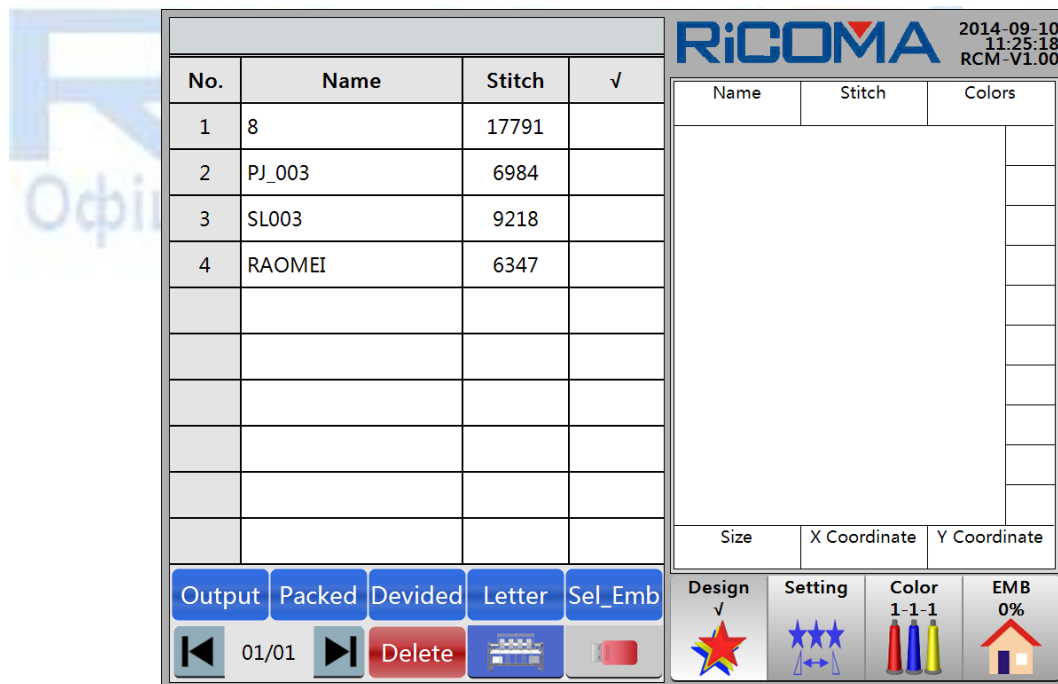
В разі, коли використовується новий малюнок на U диску чи магнітному диску для вишивання, оператори спершу повинні імпортувати малюнок до пам'яті вишивальної машини, а тоді розпочати процес вишивання.

Імпортування малюнків відбувається через U диск під'єднаний до USB порта або через драйвер флоппі диска під'єднаний до USB порта, для того щоб прочитати флоппі диск. Ця система обладнана лише одним USB портом, який можна під'єднати лише до одного USB диска або USB драйвера флоппі диска за один раз.

Прочитування малюнка та імпортування можна здійснювати в інтерфейсі **“Малюнок”**.


1. Натисніть клавішу  для того, щоб увійти в інтерфейс

“Малюнка/Design”. Дивіться малюнок нижче:

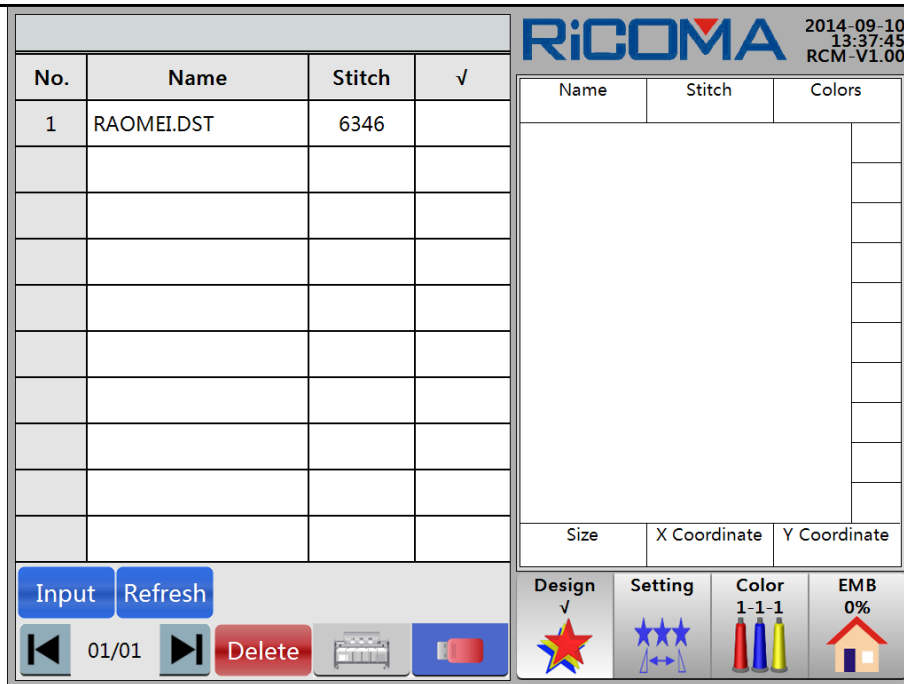


The screenshot shows the Ricoma software interface. At the top right, it displays the date and time: 2014-09-10 11:25:18 RCM-V1.00. The main area is a table with columns for No., Name, Stitch, and a checkmark. Below the table are several control buttons: Output, Packed, Devided, Letter, Sel_Emb, a navigation button (01/01), and a Delete button. On the right side, there are buttons for Design (with a star icon), Setting (with a star icon), Color (1-1-1), and EMB (0%).

No.	Name	Stitch	✓
1	8	17791	
2	PJ_003	6984	
3	SL003	9218	
4	RAOMEI	6347	

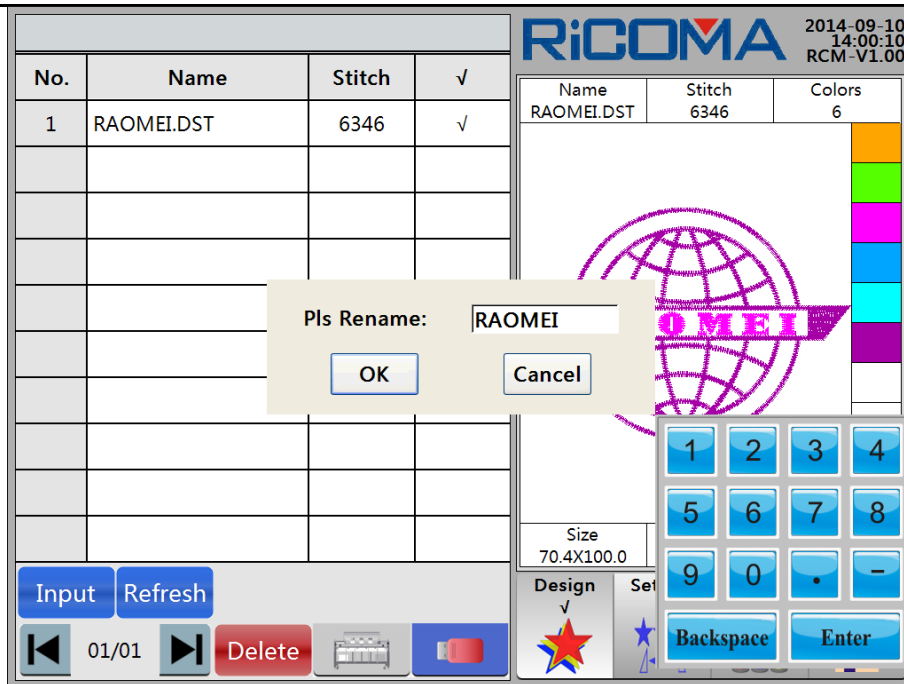
2. Натисніть клавішу  **“Управління диском”**, тоді система автоматично протестує диск або U диск.

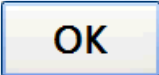
3. На екрані з'явиться перелік малюнків. Дивіться малюнок нижче:

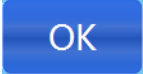


4. Виберіть необхідний малюнок, та позначте його “√”. Дану позначку буде видно в останній колонці. Натисніть клавішу **Input** “Імпортувати малюнок в пам’ять?” Система підказуватиме “Імпортувати поточний малюнок у пам’ять?” Тоді натисніть клавішу **YES**, та малюнок буде імпортовано у пам’ять.

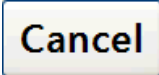
5. Якщо назва малюнка, який імпортують збігається з назвою малюнка, який вже є в системі, тоді з’явиться підказка “Будь ласка перейменуйте:” Введіть нове ім’я малюнка відповідно до підказки. Дивіться малюнок нижче:



6. Якщо оператор погоджується ввести малюнок та прийняти назву малюнка, натисніть клавішу  для підтвердження. Система розпочне прочитування малюнка.

7. Інакше, оператори зможуть ввести нове ім'я малюнка натискаючи цифрові клавіші. Натисніть клавішу **“Зворотнього ходу”**, вона зможе очистити помилково набрані цифри. Якщо введено малюнок з такою ж самою назвою, яка вже існує в системі, машина не прийме цього введення. Оператори повинні натиснути клавішу  та вводити нове ім'я до тих пір поки ім'я не перестане повторюватись.


Нарешті можна натиснути клавішу , щоб підтвердити.

8. Якщо оператори не погоджуються вводити малюнок, натисніть клавішу  (Скасувати) для того, щоб вийти з цього режиму.

системна підказка “Чи вишивати поточний малюнок?” Натисніть клавішу **YES**

для того, щоб підтвердити або натисніть клавішу **NO** для того, щоб вийти з режиму вишивання.

Операції з підтвердження вишивки:

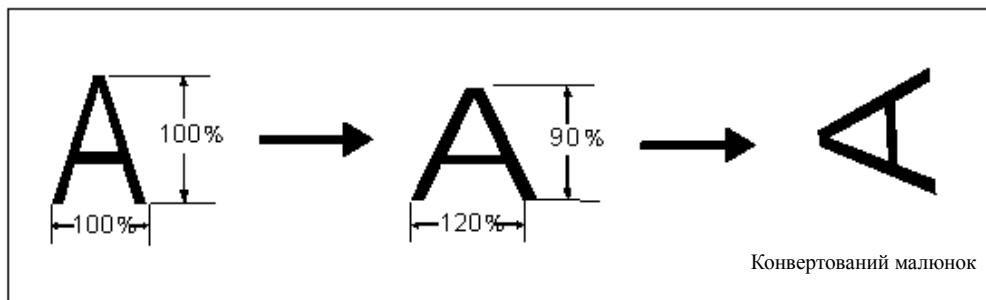
1. Натисніть клавішу  в інтерфейсі “ЕМВ/вишивання” для того, щоб переключитись на режим вишивання та підтвердити **Стан готовності до**

вишивання .

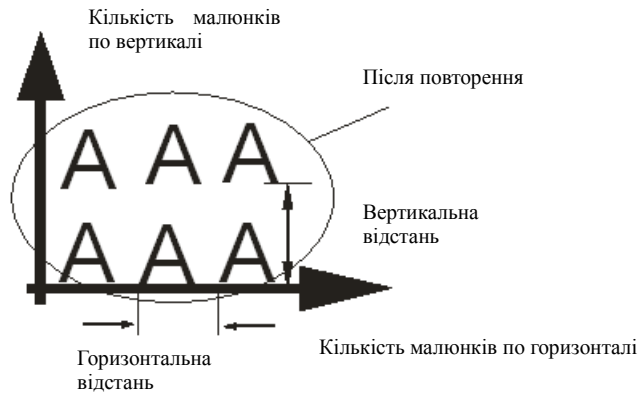
2. Змістіть верстат праворуч або натисніть клавішу **START** для того, щоб розпочати процес вишивання.

5.2 Налаштування конвертування малюнка


Приклад 1: Малюнок “А”, відмасштабовано до 120% по горизонталі, зменшено габарити до 90% по вертикалі та обернуто на 90°. Дивіться малюнок нижче:



Приклад 2: Малюнок “А” де елемент вишивки повинен повторюватись у вигляді трьох однакових елементів по горизонталі та двох однакових елементів по вертикалі. Інтервал у горизонтальному напрямку (інтервал повторення по осі X) – 100мм та інтервал у вертикальному напрямку (інтервал повторення по осі Y) – 100мм. Дивіться малюнок знизу – результат після конвертування.



Процес управління налаштування у випадку з Прикладами 1 та 2 виглядають наступним чином:

1. Натисніть клавішу  для того, щоб увійти до інтерфейсу

“Налаштування”. Дивіться малюнок внизу:

Name	8	Scaling	100%	100%
Total Stitch	17790	Direct	F	0°
Size	209.6X225.1	Array	1	1
Frame	0	Interval	0.0	0.0
Stitches	0	Coordinate	X:0.0	Y:0.0

2014-09-10 13:22:05 RCM-V1.00

X: 100% Y: 100%

F: F Rotation: 0°

Grid: 1 Rotation: 0°

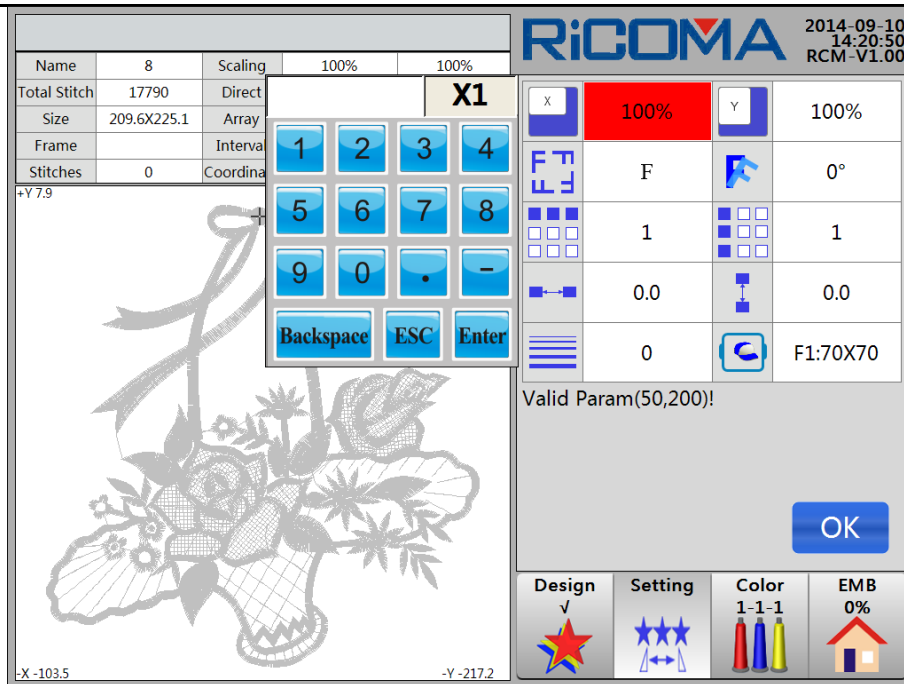
Interval: 0.0

Coordinate: 0 F1:70X70

OK

Design ✓ Setting (selected) Color 1-1-1 EMB 0%

2. Натисніть клавішу . Тоді з'явиться малюнок, зображений нижче:



3. Відповідно до підказки, натисніть цифрові клавіші для того, щоб ввести цифру. Клавіша Заднього ходу може видалити неправильно набрані цифри. Натисніть клавішу **Увійти/Enter** для підтвердження. За допомогою клавіші **ESC/Вийти** можна скасувати введене значення та залишити клавішну панель. Можна ввести наступне:

(1) X масштабування (Діапазон: від 50% до 200%)

Натисніть цифрові клавіші та клавішу **Увійти/Enter** для введення, а клавішу **Заднього ходу** для видалення невірно набраних цифр. Масштабування по осі X – це збільшення малюнка по горизонталі.

(2) Y Масштабування (Діапазон: від 50% до 200%)


Натисніть цифрові клавіші та клавішу **Увійти/Enter** для введення, а клавішу **Заднього ходу** для видалення невірно набраних цифр. Масштабування по осі X – це збільшення малюнка по вертикалі.

(3) Напрямок обертання (від 1 до 8)

Напрямок обертання малюнка можна переключити натискаючи певні клавіші.

Можна вибрати 8 типів напрямків обертання. Дивіться малюнок нижче:



Якщо напрямок встановлено як "1" та зображено у вигляді , це означає, що поточний напрямок стібкування є лінійний з оригінальним напрямком.

(4) Кут обертання (Діапазон: від 0° до 89°)

Натисніть цифрові клавіші та клавішу **Увійти** для введення, а клавішу **Заднього**

ходу для видалення неправильно набраних цифр. Кут –це кут обертання проти годинникової стрілки обраного малюнка.

(5) X Кількість повторення (Діапазон: від 1 до 99)

Натисніть цифрові клавіші та клавішу **Увійти** для введення, а клавішу **Заднього ходу** для видалення неправильно введених цифр. Повторення по осі X, означає повторення у горизонтальному напрямку, тобто кількість повторень елемента вишивки в рядку.

(6) Y Кількість повторення (Діапазон: від 1 до 99)

Натисніть цифрові клавіші та клавішу **Увійти** для введення, а клавішу **Заднього ходу** для видалення неправильно введених цифр. Кількість повторень по осі X, означає повторення у вертикальному напрямку, тобто кількість повторень елемента вишивки в стопчику.

(7) Інтервал по осі X (Одиниця: мм)

Натисніть клавішу «**Мінус**», цифрові клавіші, клавішу **Заднього ходу**, клавішу **Del/Видалення** та клавішу **Вхід/Enter** для введення даних.

Інтервал по осі X- це відстань між початковими точками двох сусідніх малюнків по горизонталі (з точністю: 0.1мм). “+” означає, що рамка рухається ліворуч; “-” означає, що рамка рухається праворуч.

(8) Інтервал по осі Y (Одиниця: мм)

Натисніть клавішу «мінус», цифрові клавіші, клавішу **Заднього ходу**, клавішу **Видалення/Del** та клавішу **Входу/Enter** для введення.

Інтервал по осі Y- це відстань між початковими точками двох сусідніх малюнків по вертикалі (з точністю: 0.1мм). “+” означає, що рамка рухається назовні; “-” означає, що рамка рухається всередині.

(9) Тип рамки

Виберіть індивідуальні розміри рамки.

Встановіть тип рамки. Ця функція використовується для додавання індивідуальних рамок. 设

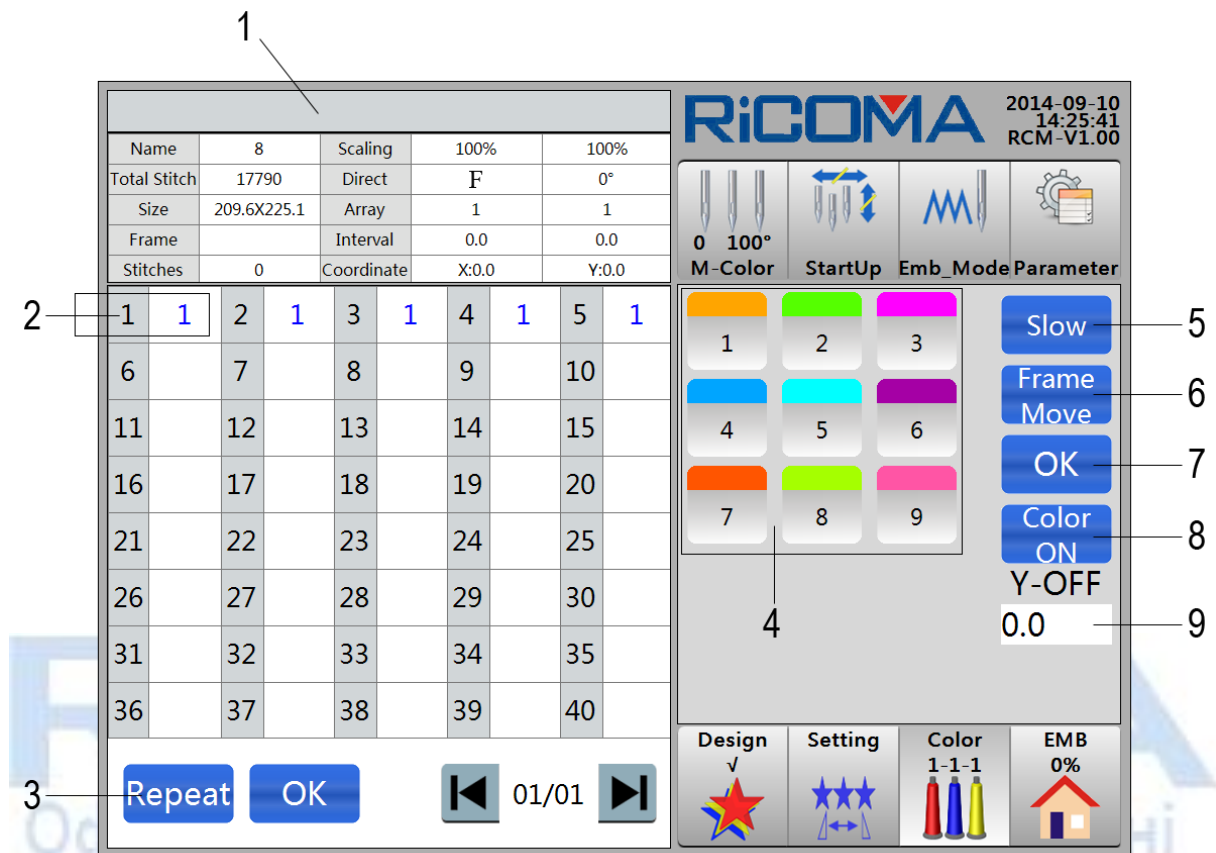
4. Натисніть клавішу  для того, щоб підтвердити налаштування.

5.3 Налаштування вишивки

Для отримання більш детальних інструкцій, будь ласка ознайомтесь з **Розділом 5.2 Налаштування перетворення малюнка.**

5.4 Налаштування послідовності зміни кольору

5.4.1 Інтерфейс послідовності зміни кольору



1: **Рядок заголовка.** Відобразить підказку.

Перелік інформації: Відобразить наступну інформацію щодо поточного малюнка: назву малюнка, масштаб, загальну кількість стібків, напрямок, розмір, порядок положення/ гамму, рамку, інтервал, поточну кількість стібків та поточну координату.

2: **Номер кольорового блоку:** Представляє номер кольорового блоку для вибраного малюнка.

Номер голечниці: Відображає номер голечниці відповідно до номера кольорового блоку.

3: **Repeat** Встановить кругову голечницю. Встановить кругову операцію на усіх голечницях перед тим як встановити на поточній голечниці.

Клавіша **OK** зберігає налаштування голечниці.

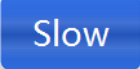
Сторінка вгору . Дана клавіша використовується для того, щоб перейти на


наступну сторінку інтерфейсу, яка складається з багатьох сторінок.




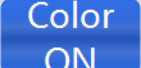

Сторінка вниз. Ця клавіша використовується для того, щоб перейти до попередньої сторінки інтерфейсу, що складається з багатьох сторінок.


4: **Діапазон вибору номера голечниці.** Виберіть необхідний номер голечниці.

5:  Клавіша сповільнення руху. Налаштуйте голечницю на сповільнення руху.

6:  клавіша переміщення рамки. Встановіть певну відстань для руху рамки. Відстань можна встановити налаштувавши показник відстані по осі Y.

7:  Клавіша підтвердження. Виконання функції сповільнення та переміщення рамки.

8:  /  Встановіть колір малюнка. Відображення кольору кожного кольорового блоку можна встановити відповідно до фактичного кольору. Зображення кольору кожного кольорового блоку повинне бути таким самим як і колір нитки на голечниці.

9:  Налаштування значення зміщення. Встановіть значення зміщення рами, що рухається. Одиниця: мм

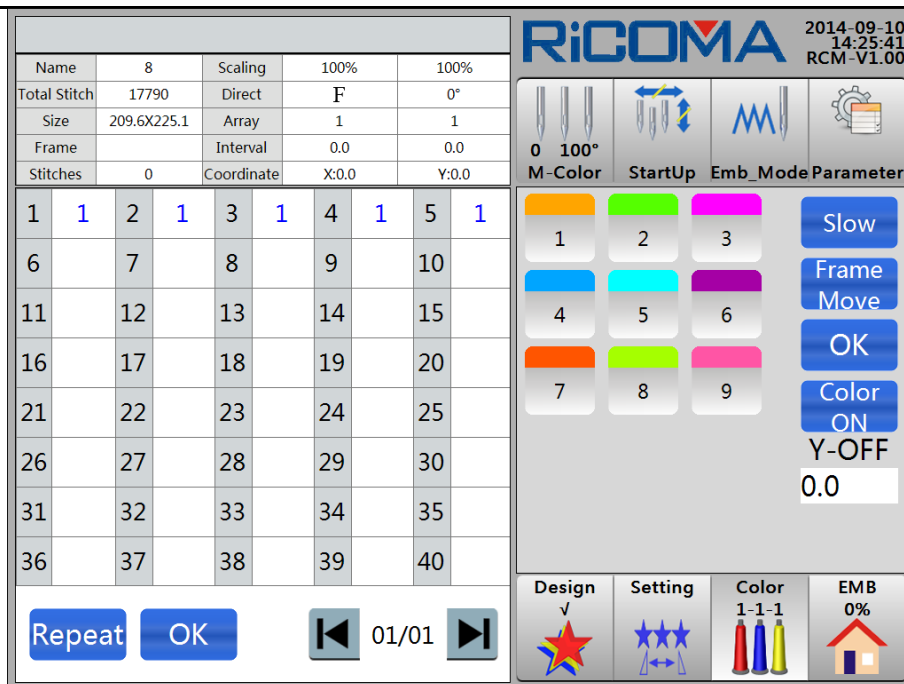
5.4.2 Налаштування послідовності зміни кольору

1. Натисніть клавішу



для того, щоб увійти в інтерфейс “Color/Колір” .

Дивіться малюнок знизу:



(Для отримання більш детальної інформації ознайомтесь з **Розділом 5.4.1 Інтерфейс послідовності зміни кольору**)

2. Виберіть відповідний номер голечникольорового блоку.

3. Після здійснення вибору, виберіть номер голечниці в діапазоні вибору голечниць та завершіть налаштування кольорового блоку. Після цього натисніть клавішу **OK**, отож, послідовність зміни кольору буде встановлено.

4. Якщо оператори вже підтвердили налаштування перед N одиницею в послідовності та мають намір повторити налаштування перед N одиницею на N + 1 одиниця, оператори можуть вибрати N оиниць в поточній робочій позиції. Тоді необхідно натиснути клавішу **Repeat** для повтору..

5. Послідовність зміни кольору буде встановлено після підтвердження.

Примітка: Максимальна кількість зміни кольору - 225.

5.4.3 Налаштування зміни кольору. Модифікація

Після налаштування зміни кольору, оператори можуть модифікувати послідовність зміну кольору за допомогою операцій зазначених в Частині **5.4.2**.

5.4.4 Налаштування відображення кольору малюнка

Для того, щоб колір відображеного малюнка на екрані відповідав фактичному кольору вишивки малюнка, ця система може встановити колір вдіштовхуючись від відповідної голечниці фактичного колорового блока поточного малюнка.

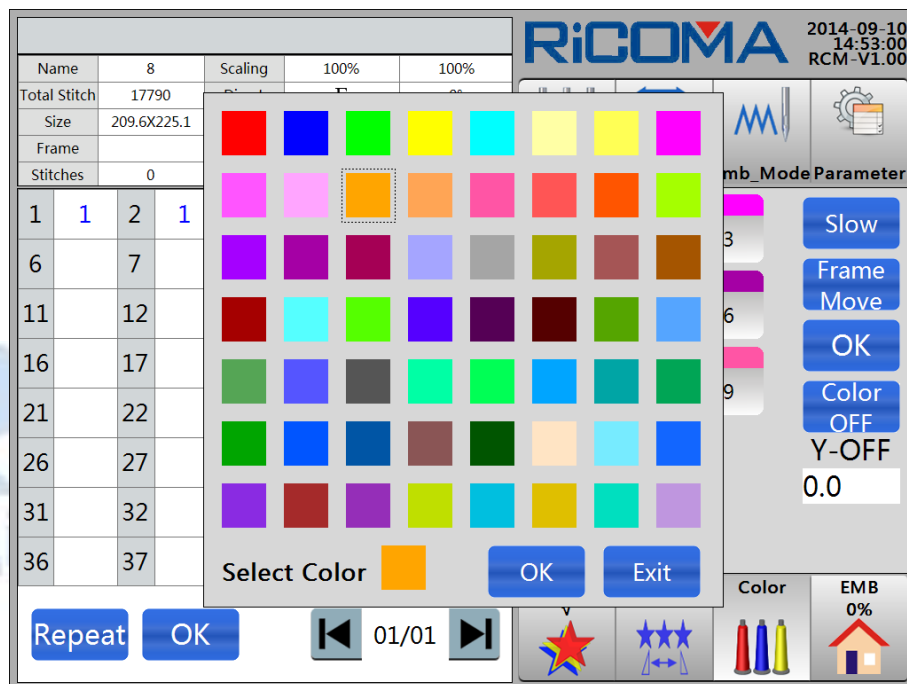
1. Натисніть клавішу , щоб увійти в інтерфейс **Кольору**. Натисніть клавішу




для встановлення відповідного кольору голечниць в режимі редагування.


2. Натисніть клавішу  для того, щоб увійти в інтерфейс **Налаштування**

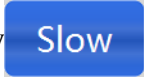
відображення кольору малюнка. Представлено 56 видів кольорів на вибір. Дивіться малюнок нижче.

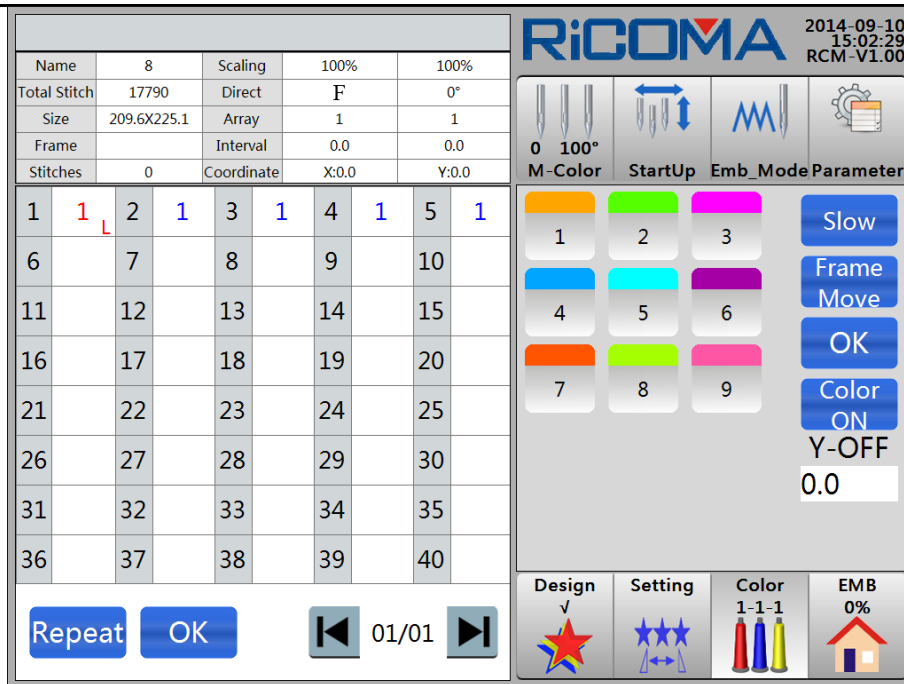


3. Виберіть потрібний колір, натисніть клавішу . Після успішного налаштування відповідний колір буде оновлено на клавіші необхідної голечниці.

5.4.5 Зниження швидкості


1. Натисніть клавішу , щоб увійти в інтерфейс **Кольору**.


2. Виберіть номер голечниці, роботу якої потрібно сповільнити. Номер голечниці стає червоним, як тільки її вибирають. Натисніть клавішу , тоді позначка "L" з'явиться в нижньому правому кутку зображувального вікна. Дивіться малюнок внизу:



3. Налаштування завершено (Зниження швидкості голечниці можна встановити в **“Робочих параметрах”** в **“Параметрах”**, та в **“Зниженні швидкості голечниці”** в **“Параметрах основного валу”**). Метод налаштування інших голечниць такий самий

5.4.6 Зміщення рамки


1. Натисніть клавішу  , щоб увійти в інтерфейс Кольору.

2. Виберіть необхідний номер голечниці у **“Зміщення рамки”**. Номер голечниці стає червоного кольору, як тільки її обирають. Натисніть клавішу  , тоді з'явиться позначка **“P”** у верхньому лівому кутку зображувального табла. Дивіться малюнок знизу.

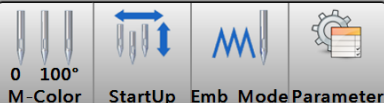
Name	8	Scaling	100%	100%
Total Stitch	17790	Direct	F	0°
Size	209.6X225.1	Array	1	1
Frame		Interval	0.0	0.0
Stitches	0	Coordinate	X:0.0	Y:0.0

1	1	2	^P 1	3	1	4	1	5	1
6		7		8		9		10	
11		12		13		14		15	
16		17		18		19		20	
21		22		23		24		25	
26		27		28		29		30	
31		32		33		34		35	
36		37		38		39		40	


Repeat		OK		◀ 01/01 ▶	
--------	--	----	--	-----------	--





2014-09-10
15:04:45
RCM-V1.00





0 100°



1



2



3



4


5


6


7


8


9

Slow

Frame Move


OK

Color ON


Y-OFF

0.0

Design




Setting




Color

1-1-1



EMB

0%



3. Налаштування завершено. При вишиванні другого коду зміненого кольору, система автоматично змістить рамку. Величина зміщення рамки, що рухається становить 40.0мм (Діапазон від-999.9 до +999.9мм).


4. Якщо операція зі зміни кольору є не одноразовою, тоді операторам необхідно перейти до наступного налаштування зміни кольору, як тільки перший було завершено. Завершіть усі наступні налаштування зміни кольору голечниці таким самим чином.

www.ricoma.com.ua

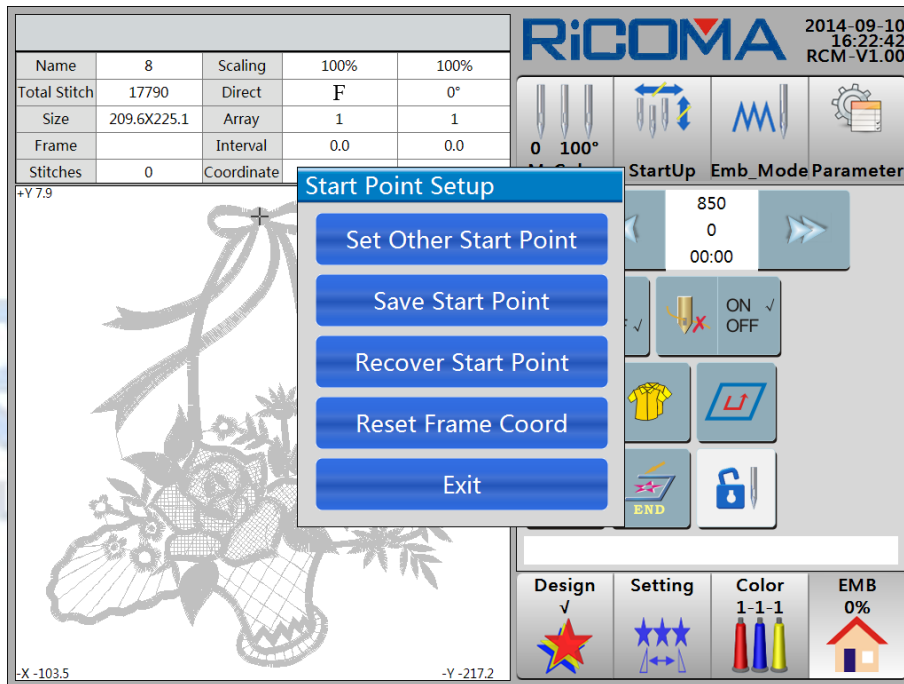
Частина 6 Як встановити початкову точку малюнка


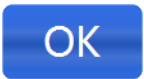
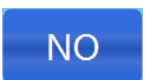
Існують наступні методи встановлення початкової точки для малюнка в системі:


Метод 1: 1. Початкова точка може бути встановлена для вишивки після вибору малюнка та завершення інших налаштувань. В інтерфейсі **ЕМВ/Вишивання**, виберіть

клавiшу  для того, щоб увійти в меню “Налаштування початкової точки”.

Дивіться малюнок знизу.



2. Натисніть, щоб вибрати “Зберегти початкову точку”. Коли з’явиться системна підказка: “Зберегти початкову точку?”, натисніть клавiшу(ТАК) , тоді з’явиться системна підказка: “Початкова точка збережена!” Натисніть клавiшу  для того, щоб зберегти поточну позицію рамки як початкову точку або натисніть клавiшу , якщо Ви не хочете зберегти початкову точку.

3. Натисніть клавiшу  для того, щоб повернутися до інтерфейсу **Вишивання/ ЕМВ**.

Примітка: Якщо початкова точка малюнка не змінюється, не потрібно “Зберегти походження малюнка” на один раз, а тоді “Відновлювати початкову точку”, це можна буде зробити повторно в будь-який час.

Метод 2:

(Для отримання більш детальної інформації ознайомтесь з Частиною **19.1**
Проходження рамки по краю малюнка)

Натискаючи **“Проходження рамки по краю малюнка”** система автоматично встановлюватиме початкову точку малюнка після проходження вздовж рамки.



Частина 7 Як перевірити діапазон вишитого малюнка

Після встановлення початкової точки малюнка, якщо оператори хочуть перевірити чи діапазон підходить для малюнка, вони повинні зробити наступне:

(Для отримання більш детальної інформації ознайомтесь з **Частиною 19.1 Рух вздовж зовнішньої рамки малюнка**)

Оберіть “**① Рух вздовж зовнішньої рамки малюнка**”. Рамка для вишивання починає рухатись вздовж контура малюнка, щоб перевірити чи діапазон малюнка є достатнім. Якщо діапазон не достатній, тоді LCD підказки обмежать його. Оператори повинні перевірити чи параметри вишивальної машини відповідають малюнку, що вишивається або завершити вишивання конвертуючи малюнок.



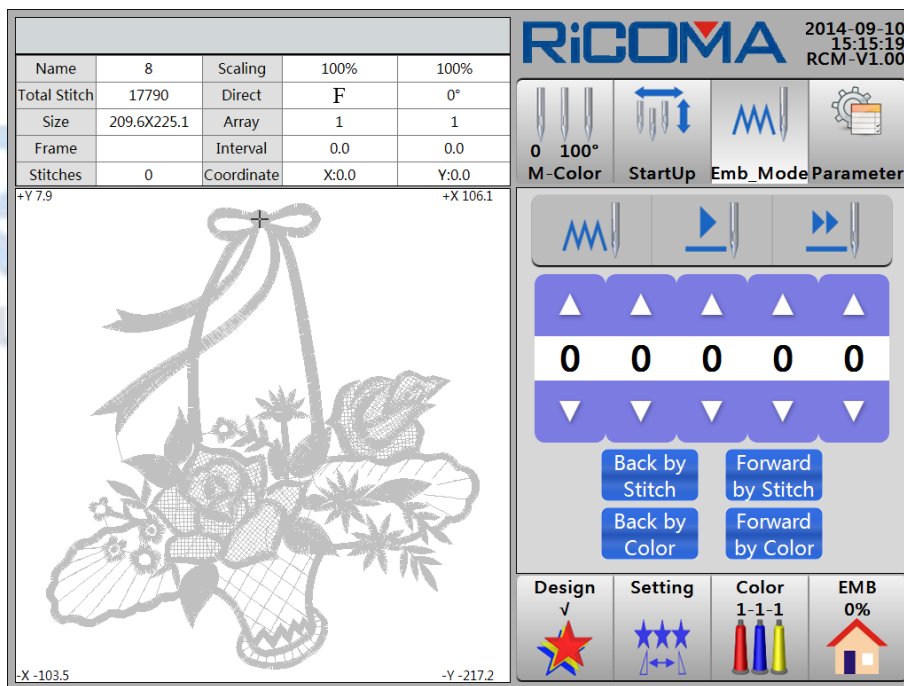
Частина 8 Як закріпити позицію одного конкретного стібка малюнка





Якщо оператори хочуть, щоб машина розмістилась на одному стібку шаблона швидко, операторам необхідно буде увійти в режим інтерфейсу “Emb_Mode” для того, щоб пройтись безпосередньо по (чи зробити задній хід) по певній позиції стібка, або перейти до найбільш недавньої зміни позиції кольору.


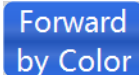
Операції виглядають наступним чином:

1. Натисніть клавішу  для того, щоб увійти до інтерфейсу “Emb_Mode” .

Дивіться малюнок нижче:




2. Натискайте клавіші   для того, щоб збільшити/зменшити кількість та ввести номер стібка. Після налаштування, натисніть клавіші  /  для того, щоб виконати операцію руху рамки вперед чи назад. Номер переднього/заднього стібка – це номер, який ввів оператор.

3. Виберіть клавіші  /  для того, щоб виконати операцію з руху рамки вперед чи назад. Рух рамки вперед означає перехід до наступного коду

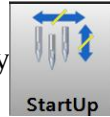
зміни кольору, рух рамки в зворотньому напрямку (назад) означає повернення до попереднього коду зміни кольору.

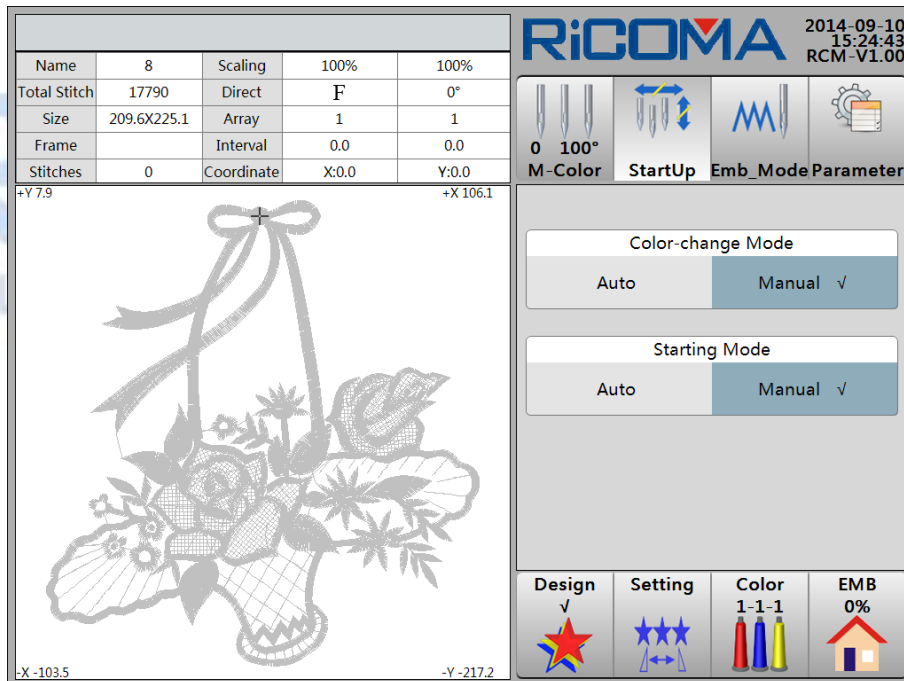


Частина 9 Операція із зміни кольору

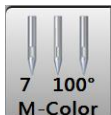
В інтерфейсі “Колір”, натисніть клавішу  для того, щоб увійти до інтерфейсу “M-Color”. Для того, щоб змінити колір в ручному режимі, будь ласка натисніть відповідний номер голечниці.

9.2 Налаштування зміни кольору та початку роботи в ручну.

1. В стані зупинки процесу вишивання, натисніть клавішу  для того, щоб увійти в інтерфейс “StartUp/Початок роботи”, тоді переключіться на режим ручної зміни кольору та початку роботи вручну. Дивіться малюнок знизу:

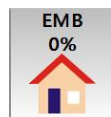


2. Якщо код зміненого кольору під час вишивання співпадає, машина зупинятиметься автоматично та чекатиме на зміну кольору вручну. Натисніть клавішу



для того, щоб увійти в інтерфейс “M-Color/Режим кольору”. В цей час, оператори виберуть колір голечниці, для того, щоб змінити голку вручну. Після зміни


голки, натисніть клавішу

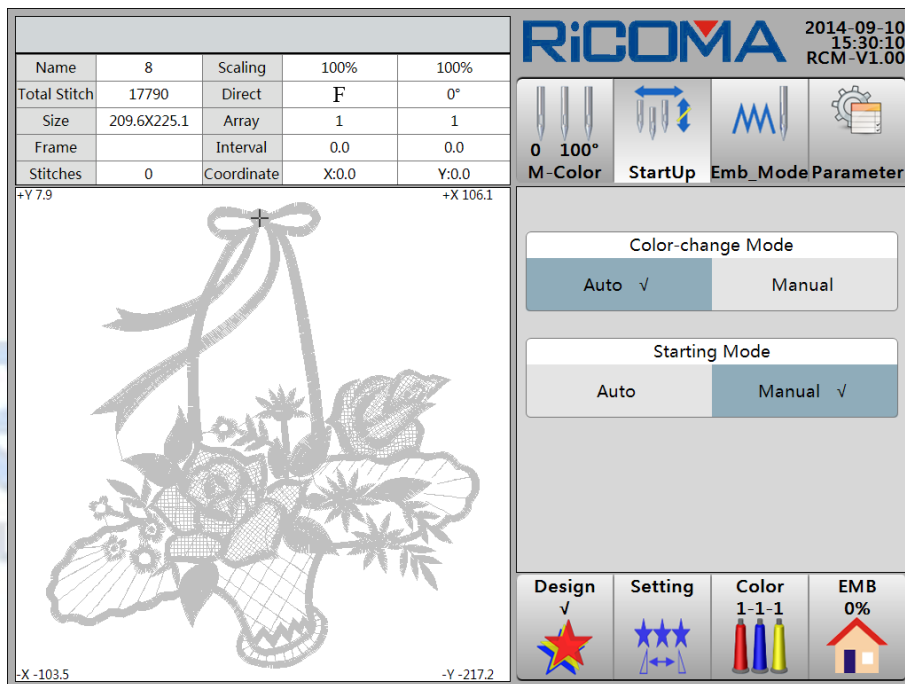


для того, щоб увійти в інтерфейс


“ЕМВ/Вишивання” . Потягніть верстат праворуч або натисніть клавішу **START** , щоб розпочати процес вишивання.

9.3 Налаштування автоматичної зміни кольору та ручний старт.

В стані зупинки процесу вишивання, натисніть клавішу  для того, щоб увійти в інтерфейс “StartUp/Початок роботи” , тоді перейдіть в режим автоматичної зміни кольору та ручного старту. Дивіться малюнок нижче:




9.4 Налаштування автоматичної зміни кольору та автостарту.

В стані зупинки процесу вишивання, натисніть клавішу  для того, щоб увійти в інтерфейс “StartUp/Початок роботи” , тоді перейдіть в режим автоматичної зміни кольору та автостарту. Дивіться малюнок нижче.

Name	8	Scaling	100%	100%
Total Stitch	17790	Direct	F	0°
Size	209.6X225.1	Array	1	1
Frame		Interval	0.0	0.0
Stitches	0	Coordinate	X:0.0	Y:0.0

+Y 7.9
+X 106.1



-X -103.5
-Y -217.2

RICOMA 2014-09-10 15:34:22 RCM-V1.00

0 100° M-Color StartUp Emb_Mode Parameter

Color-change Mode
Auto Manual

Starting Mode
Auto Manual

Design Setting Color 1-1-1 EMB 0%

9.5 Налаштування послідовності зміни кольору


Для отримання більш детальних інструкцій ознайомтесь з **Частиною 5.4 Налаштування послідовності зміни кольору.**

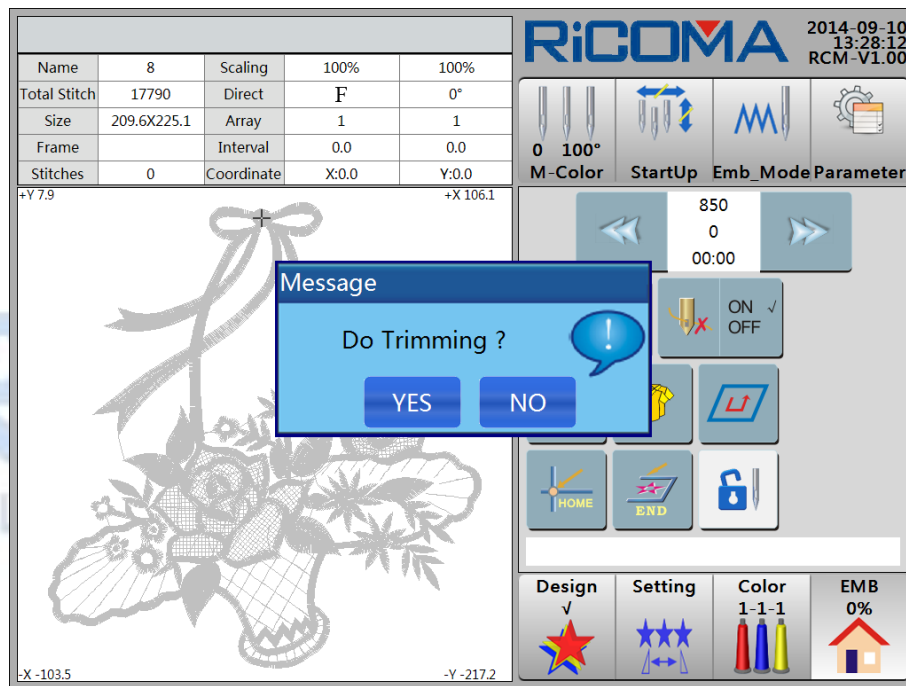


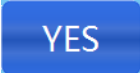
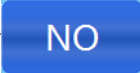
Частина 10 Обрізка нитки

Процес обрізки нитки передбачає обрізку нитки вручну та обрізку нитки в автоматичному режимі.

10.1 Обрізка нитки вручну

1. В стані зупинки процесу вишивання, якщо операторам необхідно обрізати шпульну нитку або верхню нитку, натисніть клавішу  в інтерфейсі “ЕМВ/Вишивання”. З'явиться системна підказка “Обрізати?” Дивіться малюнок нижче.



2. Натисніть клавішу  (ТАК), щоб виконати обрізку або натисніть клавішу  (НІ) для того, щоб вийти з режиму цієї операції.

Примітка: Система управління без обрізки не має цієї функції.

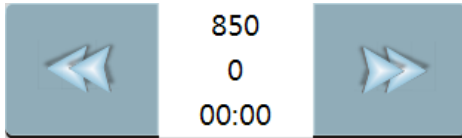
10.2 Автоматична обрізка нитки



Машина робитиме петлю (стібок «локстич») та обрізатиме нитку автоматично. (Від того чи відбудеться процес обрізки в автоматичному режимі, залежить від параметрів “Зупинити обрізку нитки тимчасово чи ні” і машина отримає функцію обрізки або ні), у разі виникнення «стрибаючих стібків» (За допомогою налаштування “Обрізка нитки при Стрибанні” прийматиметься рішення щодо того, скільки стригаючих стібків змусять машину обрізати нитку), при зміні кольору та завершенні малюнка під час вишивання.



Частина 11 Операції із підняття/скидання швидкості

Швидкість основного валу може регулюватись, коли машина працює або знаходиться в зупиненому стані.

Дивіться малюнок внизу:



Якщо на кнопці вищезазначеної клавіші зображено  , в такій позиції швидкість машини можна підняти/опустити на 50 Об/раз;

Коли на кнопці вищезазначеної клавіші зображено  , в такій позиції швидкість машини може підніматись/опускатись на 10 об/раз;

Натисніть клавішу , щоб увімкнути чотири режими:   та



“Зображення швидкості основного валу” на малюнку, що зверху зображено поточну швидкість основного валу. В процесі вишивання або в стані зупинки роботи, натисніть

клавіші  , щоб підвищити швидкість основного валу; та клавіші



 , щоб знизити швидкість.

Найвища швидкість основного валу може бути встановлена в “Робочих параметрах” в меню “Параметри”, або в розділі “Найвища швидкість” в меню “Основні параметри валу”.


Діапазон швидкості основного валу : 250~1200 об/хв.

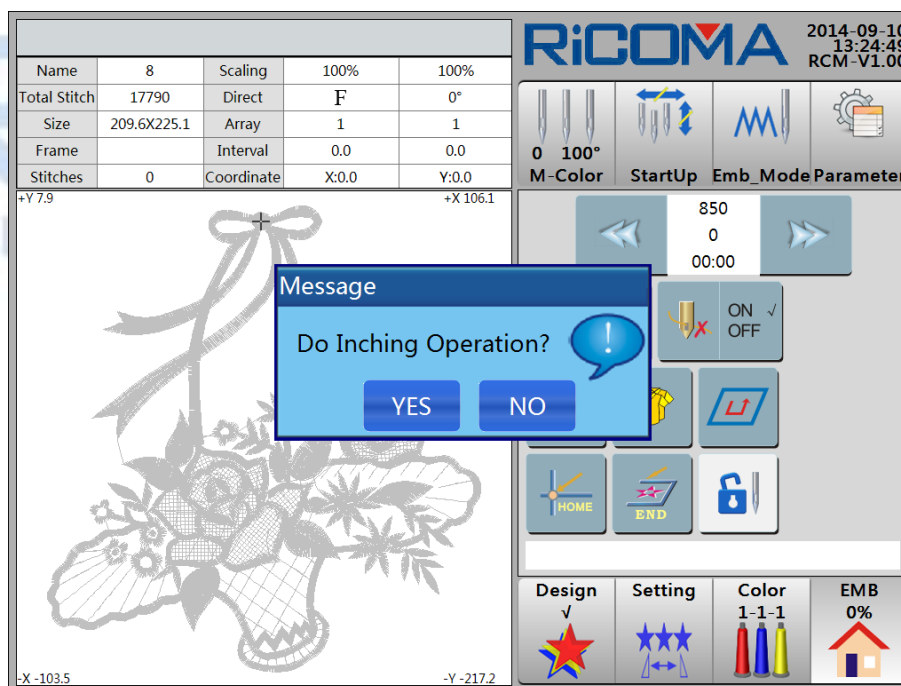
Частина 12 Повернення основного валу у нульове положення (100°)

12.1 Повернення основного валу у нульове положення(100°)

Основний вал деколи затримується в нульовій позиції (100°) все це спричиняється поломкою системи або трапляється з інших причин, що призводить до збоїв в роботі. В цей час, оператори можуть використовувати функцію **Main Shaft ORG** , щоб обернути основний вал на 100° .

Дивіться хід виконання цієї операції:

В режимі припинення роботи, натисніть клавішу  в інтерфейсі “Копі” . З’явиться підказка “Сповіднити роботу?” (тобто “Виконувати операцію з основним валом чи ні?”). Дивіться малюнок внизу:

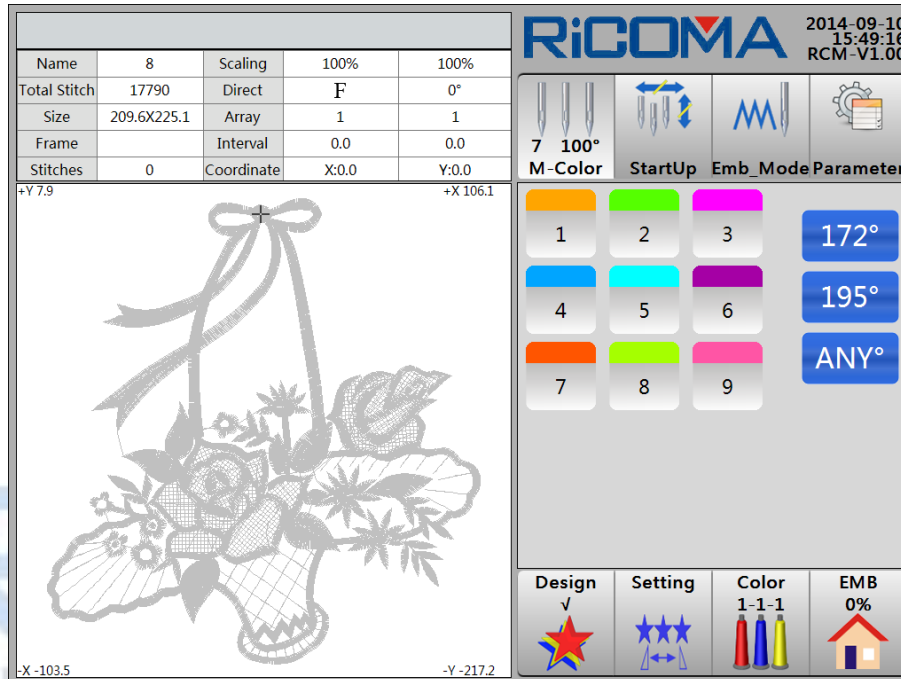


Натисніть клавішу **YES** (ТАК), тоді основний вал плавно перейде в нульове положення, потягніть верстат праворуч або натисніть клавішу **START** , щоб продовжити процес вишивання; або натисніть клавішу **NO** (НІ), щоб вийти з цього режиму.

12.2 Сповільнення на 172°

Цей кут – це кут основного валу, коли голки опущені донизу, що використовується для виконання операції з **Опускання голок до низу/Let Needle Down** .

В стані зупинки процесу вишивання, натисніть клавішу в інтерфейсі “Колір” , щоб увійти в інтерфейс “M-Color” . Дивіться малюнок внизу:



Натисніть клавішу **172°** , з'явиться системна підказка “Сповільнити на 172°?”

Натисніть клавішу **YES** (ТАК), тоді основний вал обернеться до 172°, та голка

опуститься в тканину, що вишивається; або натисніть клавішу **NO** (НІ), щоб вийти з цього режиму.

12.3 Сповільнення на 195°

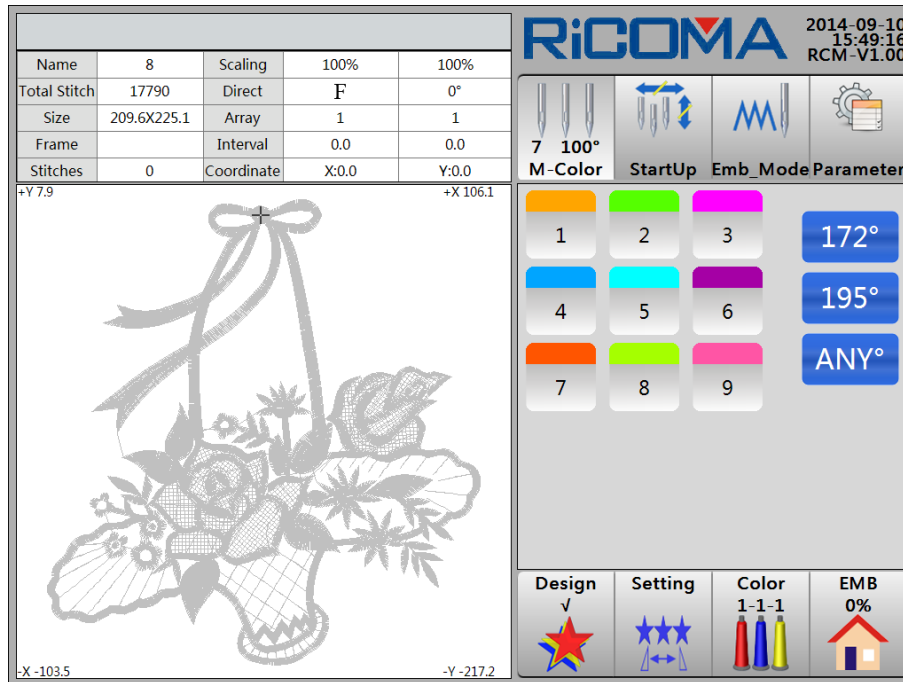
Цей кут – це кут основного валу, коли обертається завідний човник, який використовується для налаштування машини.

В режимі зупинки роботи натисніть клавішу



в інтерфейсі “Колір” , щоб

увійти до інтерфейсу “M-Color” . Дивіться малюнок нижче:



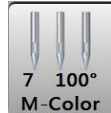
Натисніть клавішу **195°**, з'явиться системна підказка “Сповіднення на 195°?”

Натисніть клавішу **YES** (ТАК), тоді основний вал обернеться на 195°; або

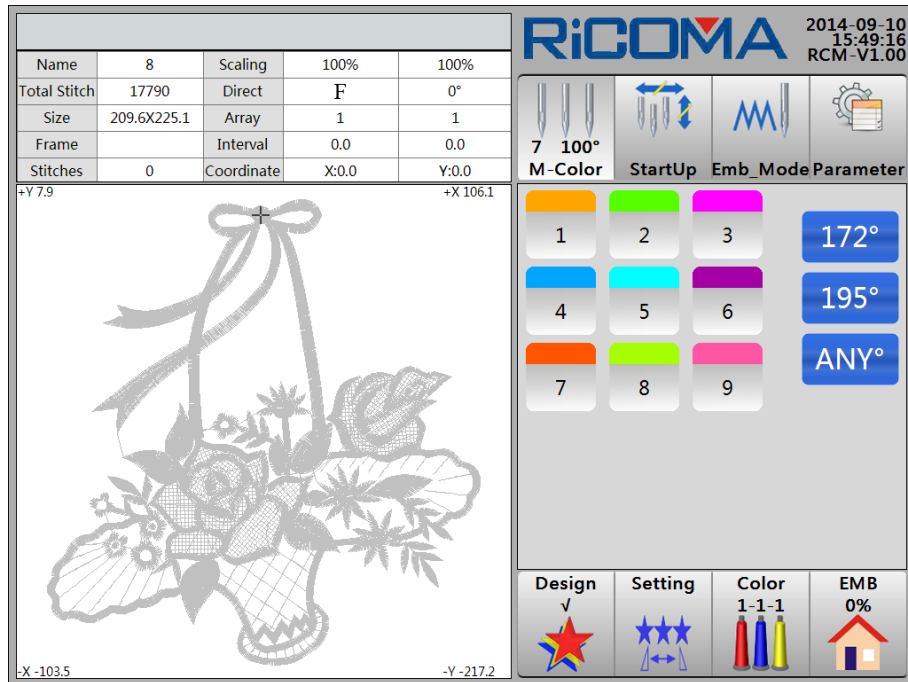
натисніть **NO** (НІ), щоб вийти з цього режиму.

12.4 Сповіднення на будь-яку кількість градусів

Ця функція може виконати операцію із сповіднення на будь-яку кількість градусів.

В режимі припинення процесу вишивання, натисніть клавішу  в інтерфейсі



“Колір”, щоб увійти до інтерфейсу “М-Color”. Дивіться малюнок нижче:



Натисніть клавішу **ANY°** (будь-який градус), з'явиться системна підказка для введення “**Кута переміщення:**” Будь ласка натисніть цифрові клавіші для введення “100”, а тоді натисніть клавішу **Enter/Вхід**, щоб підтвердити свої дії. Тоді зявиться системна підказка “**Змістити на 100°чи ні?**” Натисніть клавішу **YES** (ТАК), тоді основний вал плавно перейде в нульову позицію, потягніть верстат праворуч або натисніть клавішу **START** для продовження процесу вишивання; або натисніть клавішу **NO** (НІ), щоб вийти з цього режиму.

Частина 13 Керування рамкою, що рухається

13.1 Управління рухомою рамою вручну

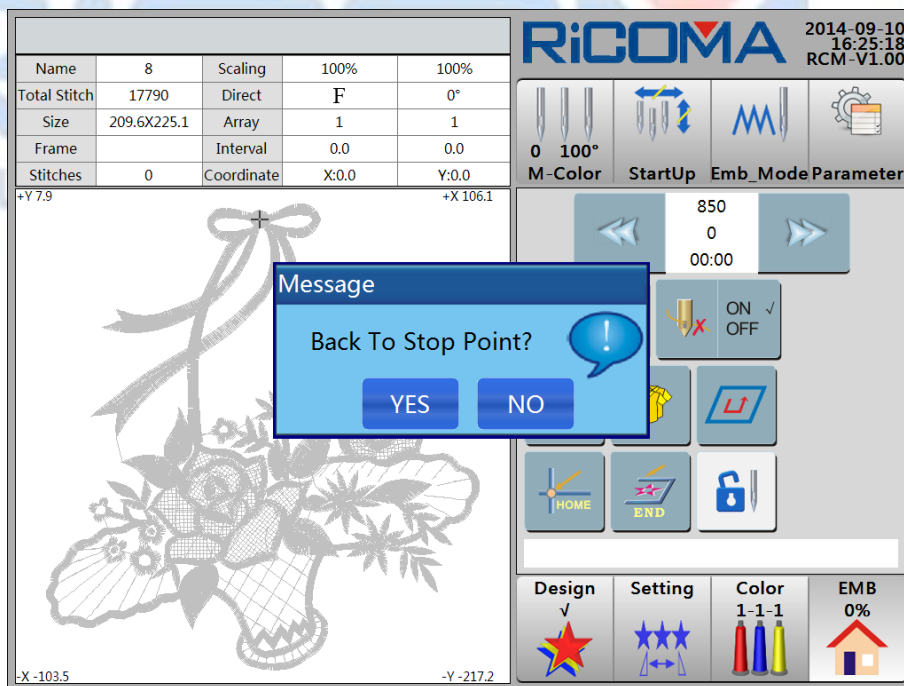
Оператори можуть натискати чотири клавіші  для того, щоб змістити рамку у потрібну позицію. Натисніть клавішу , щоб збільшити/зменшити швидкість рухомої рамки.

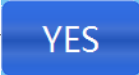

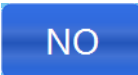
13.2 Зміщення рамки до початкової точки

В стані зупинки процесу вишивання, якщо операторам необхідно змістити рамку вручну, а тоді повернути її на точку зупинки, оператори можуть здійснити наступні операції:

1. В інтерфейсі “EMB”/Вишивання , натисніть клавішу , тоді з'явиться

системна підказка “Повернутись на місце зупинки?” Дивіться малюнок внизу:



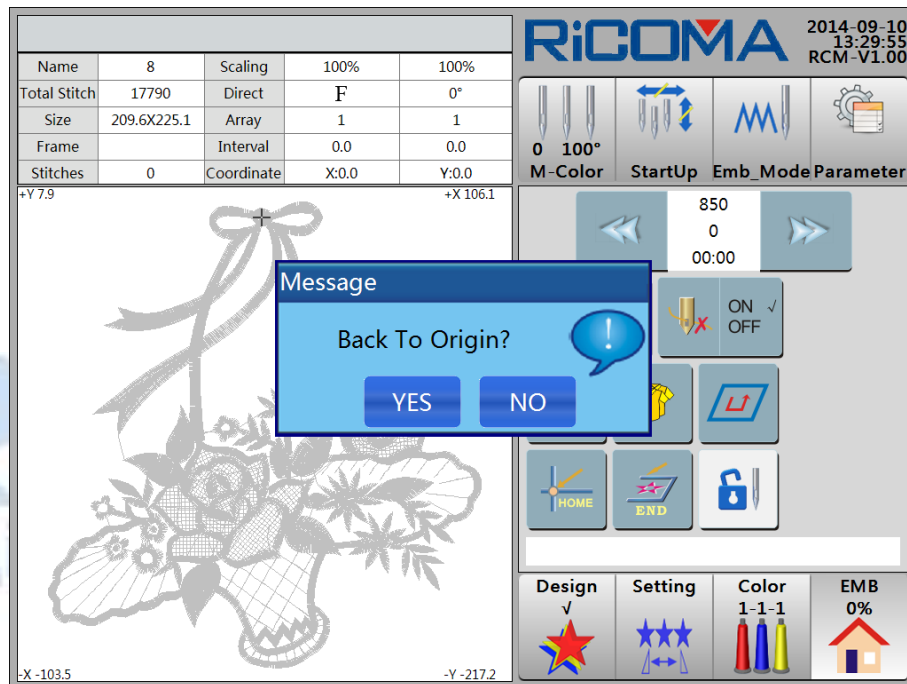
2. Натисніть клавішу  (ТАК), тоді рамка зміститься на великій швидкості на місце, де відбулась остання зупинка. Натягуванням верстата праворуч або натисканням клавіші  можна продовжити процес вишивання; або ж натисніть клавішу  для того, щоб вийти з цього режиму.

13.3 Повернення на початок


Оператори можуть повернути рамку на пучаток вручну. Коли машина зупиняється посередині або після завершення процесу вишивання, функція **Повернення на початок** може повернути раму на початкову позицію малюнка.

1. В інтерфейсі **“Вишивання”**, натисніть клавішу , тоді з'явиться системна

підказка **“Повернення до початку?”** Дивіться малюнок внизу:



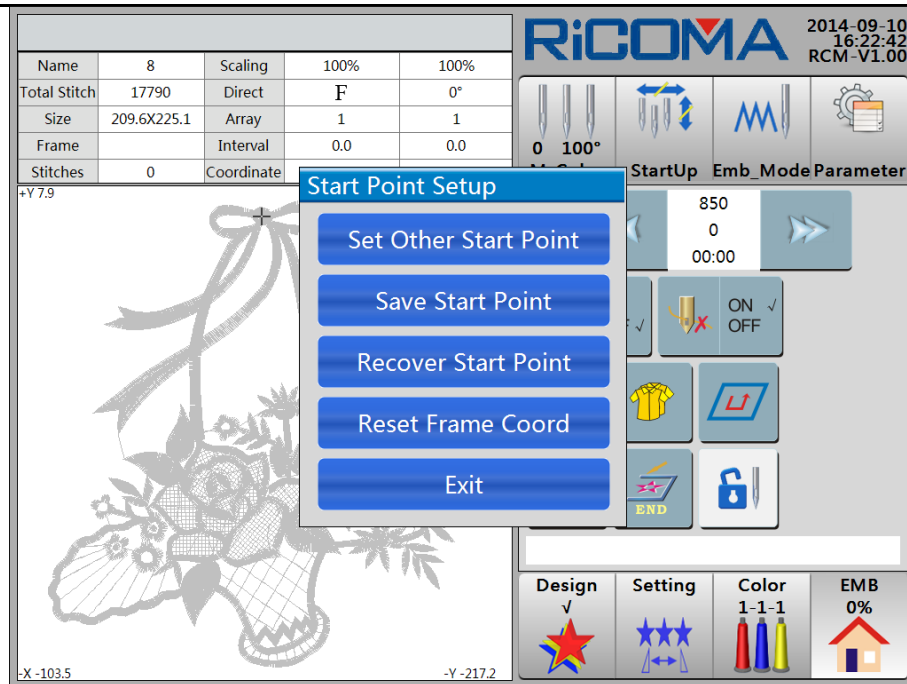
2. Натисніть клавішу  (ТАК), тоді рамка зміститься на високій швидкості


до зупинки, яка і є початком малюнка; або натисніть клавішу  (НІ), щоб вийти з цього режиму.

13.4 Встановлення іншої початкової точки

1. В інтерфейсі **“ЕМВ/Вишивання”**, натисніть клавішу , тоді з'явиться

меню **“Налаштування початкової точки”**. Дивіться малюнок внизу:



2. Виберіть опцію **“Встановити іншу початкову точку”**, тоді з’явиться системна підказка **“Встановити іншу початкову точку?”** Натисніть клавішу **YES** (ТАК), тоді зявиться системна підказка **“Перемістіть рамку на іншу точку та підтвердіть свої дії!”** Натисніть клавіші в чотирьох напрямках  для того, щоб змістити рамку до необхідної позиції, тоді натисніть клавішу **OK** для того, щоб завершити налаштування; або натисніть клавішу **Exit** (ВИХІД), для того, щоб вийти з цього режиму.

3. Натисніть клавішу **Exit** (ВИХІД), щоб повернутись в інтерфейс **“Вишивання”**.

13.5 Збереження початкової точки

Для більш детального ознайомлення зверніться до **Модуля 1 в Частині 6**.

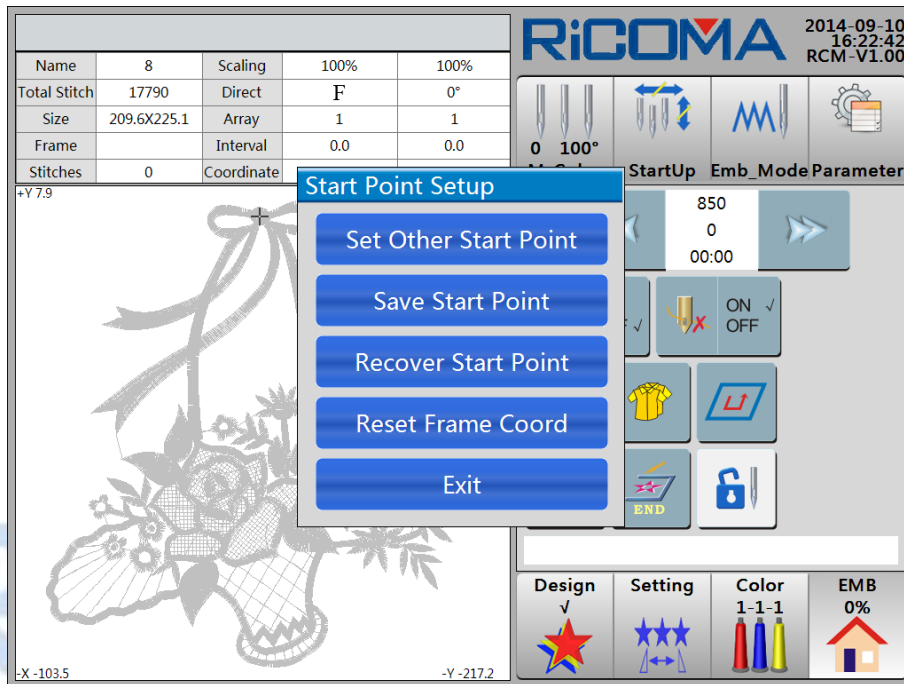
13.6 Відновлення початкової точки

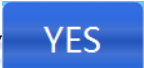
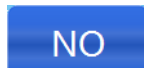
Якщо поточний малюнок зберіг попередню початкову точку, оператори можуть автоматично вернути рамку на попередню початкову точку.

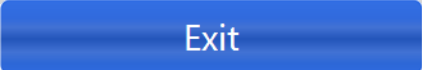
Послідовність операцій виглядає наступним чином:

1. В інтерфейсі “ЕМВ/Вишивання”, натисніть клавішу ,

тоді з'явиться меню “Встановлення початкової точки”. Дивіться малюнок нижче:



2. Натисніть опцію “Відновити початкову точку”, тоді з’явиться системна підказка “Відновити початкову точку?”. Натисніть клавішу , щоб повернути рамку в попередню початкову точку; або натисніть клавішу  (НІ), щоб вийти з цього режиму.

3. Натисніть клавішу , щоб повернутись в інтерфейс “ЕМВ/Вишивання”.

13.7 .Рух вздовж зовнішньої рамки малюнка

Для отримання більш детальної інформації, ознайомтесь з **Частиною 19.1 Рух вздовж зовнішньої рамки малюнка**.

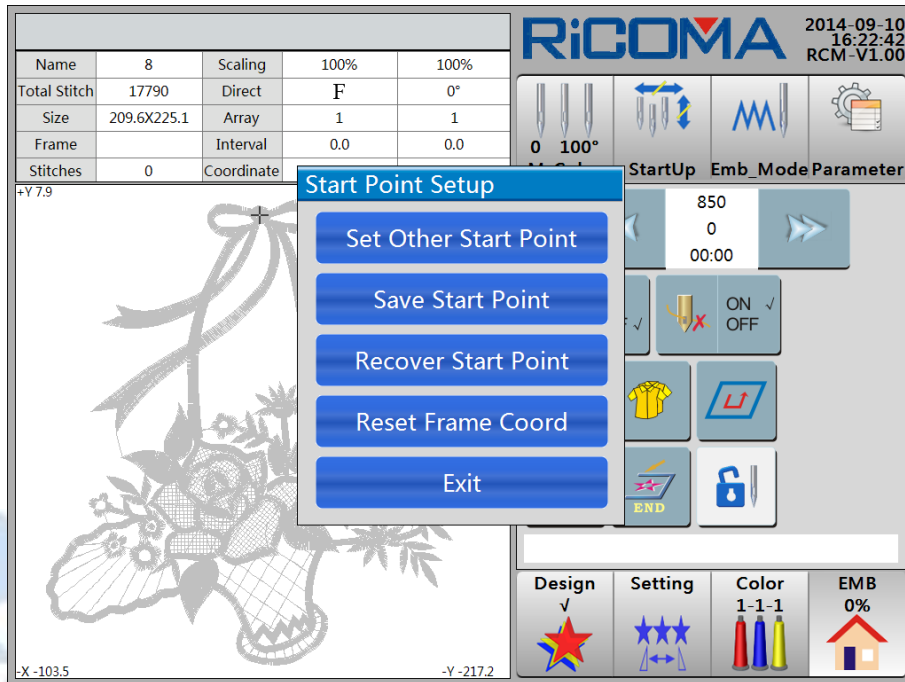
13.8 Режим роботи на малих оборотах

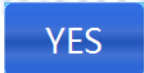
Для отримання більш детальної інформації, ознайомтесь з **Частиною 8 Як закріпити позицію одного конкретного стібка малюнка**.

13.9 Повторне встановлення координат рамки

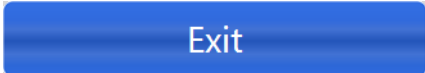
1. В інтерфейсі “ЕМВ/Вишивання”, натисніть клавішу , тоді з'явиться

меню “Встановлення початкової точки”. Дивіться малюнок внизу:



2. Натисніть опцію “Reset Frame Coord/Повторне встановлення координат рамки”, тоді з'явиться системна підказка “Повторно встановити Y & Y координати рамки?” Натисніть клавішу , щоб виконати цю операцію; або натисніть


клавішу , щоб вийти з цього режиму.

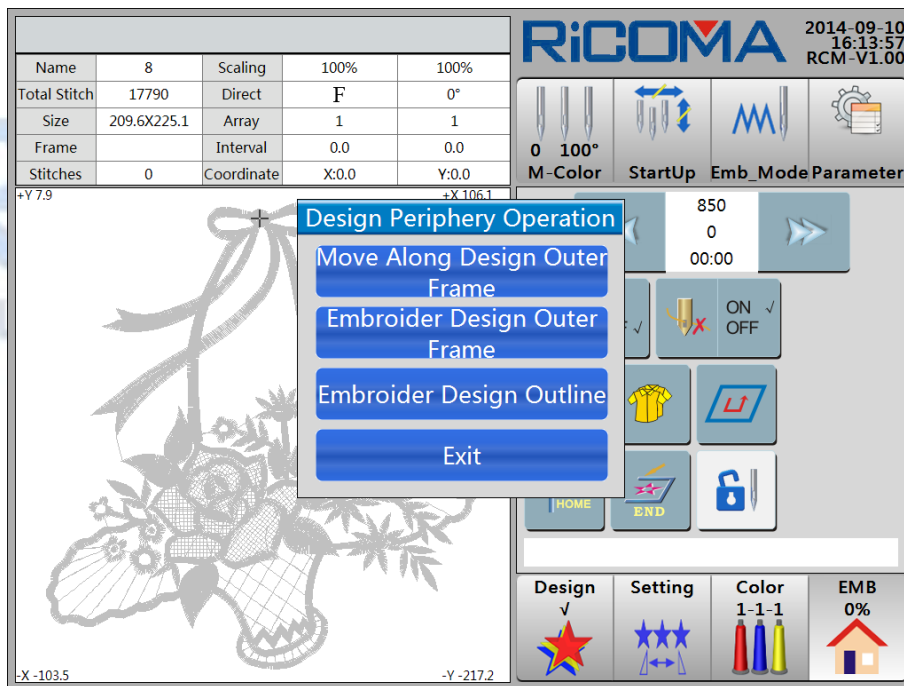
3. Натисніть клавішу , щоб повернутись до інтерфейсу “ЕМВ/Вишивання”.

Частина 14 Як зробити полосу на малюнку

Після підтвердження початкової точки, якщо операторам необхідно вишити малюнок з максимальним радіусом або змістити рамку для утворення крайки рамки, в яку помістять вишивку/розмістять обрізані шматки, необхідно користуватись режимом **Контурна вишивка** або функцією **Вишита полоса**.


14.1 Зовнішня рамка вишитого малюнка

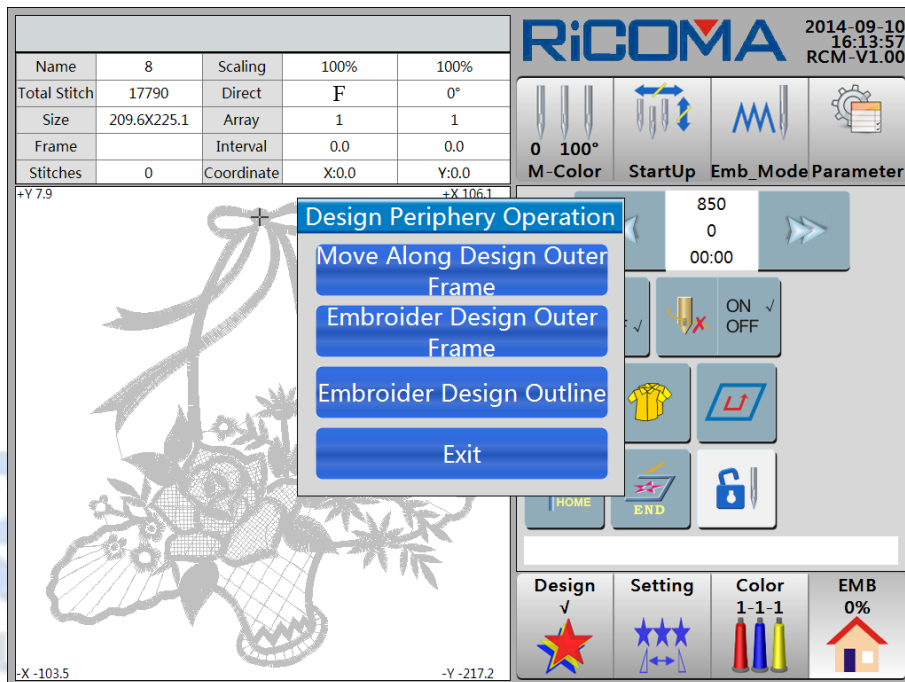
1. Перш за все встановіть початкову точку, тоді натисніть клавішу  в інтерфейсі “ЕМВ/Вишивка”, тоді з'явиться меню “Управління контуром вишивки”. Дивіться малюнок внизу:



2. Натисніть клавішу  , з'явиться системна підказка “Зовнішня рамка вишитого малюнка?” Натисніть клавішу  , тоді натягніть верстат праворуч або натисніть клавішу  для того, щоб розпочати процес вишивання, тоді машина вишиє квадратну рамку на поточній позиці; або натисніть клавішу  , щоб вийти з цього режиму.

14.2 Вишивка контура малюнка

1. Спершу встановіть початкову точку, а тоді натисніть клавішу  в інтерфейсі “ЕМВ/Вишивання”, з’явиться меню “Управління межами малюнка” . Дивіться малюнок внизу:



2. Натисніть клавішу **Embroider Design Outline**, з’явиться системна підказка “Вишити зовнішню лінію малюнка?” Натисніть клавішу **YES**, тоді натягніть верстат праворуч або натисніть клавішу **START** для того, щоб розпочати процес вишивання, тоді машина вишиватиме на поточній позиції контура малюнка; або натисніть клавішу **NO**, щоб вийти з цього режиму.

Частина 15 Довга, аплікаційна та циклічна вишивка

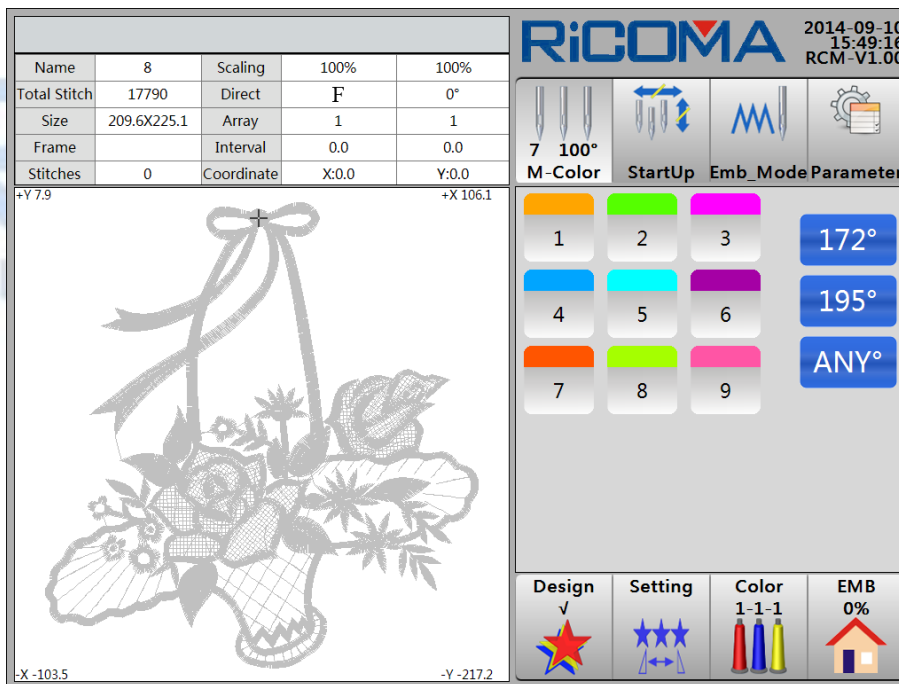
15.1 Керування довгою вишивкою

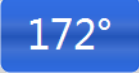
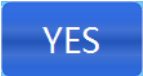
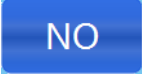
Для того, щоб з'єднати малюнки без помітних переходів під час тривалого вишивання на цілому куску тканини, оператори повинні використовувати функцію **Let Needle Down/Опущеної голки до низу** для того, щоб прошити голкою тканину на початку наступного малюнка, а тоді послабити усі з'єднання тканини та вручну перемістити рамку.

Для цього необхідно виконати наступні операції:

1. В стані зупинки вишивання, натисніть клавішу  в інтерфейсі

“Колір” для того, щоб увійти в “M-Color”. Дивіться малюнок нижче:



2. Натисніть клавішу , з'явиться системна підказка “Змістити на 172°?” Натисніть клавішу  (ТАК), тоді основний вал обернеться на 172° та голка опуститься в тканину, що вишивається; або натисніть клавішу  (НІ) для того, щоб вийти з цього режиму. Оператори можуть послабити тканину, що вишивається, коли голка опущена в тканину та змістити рамку, коли голка зупиниться.

3. Продовжуйте вишивати після того, як рамку буде зміщено, а тканину добре



зафіксовано.

Примітка: Перед тим, як переміщувати рамку, будь ласка переконайтесь в тому, що рамка від'єднана від тканини, що знаходиться під голкою, інакше це може зіпсути тканину та голку.

15.2 Управління аплікаційною вишивкою

Коли вишивається малюнок з аплікацією, для зручності роботи з аплікацією, рамку необхідно перемістити на відповідній відстані від операторів, для того, щоб стежити за точкою аплікації.

Цю операцію можна здійснити за допомогою функції **Appliqué Embroidery/Аплікаційна вишивка**. Відстань розміщення може бути встановлена за допомогою налаштування параметрів щодо розташування по осі Y .

Метод 1:

Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з Розділом **13.4 Налаштування контрольної точки**.

Метод 2:

Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з Розділом **5.4.6 Висування рамки**.

Примітка: Для того, щоб встановити відстань для аплікації, не можна налаштовувати одночасно дві опції “Налаштувати контрольну точку?” та “Висунути раму”. Як тільки одна з опцій вибрана, іншої вибирати вже не можна буде. Для того, щоб встановити відстань віддалення рамки, машинна рамка автоматично висунеться, коли наштотхнеться на стібок із зміненим кольором та повернеться до точки вишиття після того, як оператори потягнуть верстат.

15.3 Управління циклічною вишивкою

Під час вишивання, якщо необхідно повторно вишивати один і той самий малюнок, можна застосовувати операцію з **Циклічного вишивання /Cyclic Embroidery**. Після відповідних налаштувань, машина автоматично продовжуватиме процес вишивання з початкової точки поточного малюнка, який був завершений останнім.

Для цього необхідно виконати наступні операції:

1. В інтерфейсі “Колір” та “Вишивання/ЕМВ”, натисніть клавішу  , щоб

увійти в інтерфейс “Параметри”, а тоді натисніть клавішу  . Дивіться

малюнок нижче:

General	Broken	Cut	Shaft	Frame	Sequin	Simple	System
No.	Name						Setup
1.1	Speed-Down Stitch(mm) (2.0 ~ 12.0)						3.0
1.2	Cyclic Emb (YES, NO)						NO
1.3	Auto Return Origin (YES, NO)						YES
1.4	Auto Jump at Long Stitch (YES, NO)						YES
1.5	Auto Jump Length (5.0 ~ 13.0)						11.0
1.6	Filter Empty Stitch At Startup (YES, NO)						YES
1.7	Filter Empty Stitch In Emb (YES, NO)						YES
1.8	Filter Short Stitch When Read (0.4~1.0)						0.7
1.9	Filter Empty Stitch When Read (YES, NO)						NO
1.10	Auto select At Same Color(YES, NO)						YES
1.11	Save manual Color-change(YES, NO)						NO
1.12	Stop to Change Color When Read (YES, NO)						NO

RICOMA 2014-09-10
16:37:54
RCM-V1.00

0 100°
M-Color StartUp Emb_Mode Parameter

W_Para M_Para Advance

Design ✓ Setting Color 1-1-1 EMB 0%

Param Backup Param Recovery 01/02

2. Виберіть опцію “1.2 Циклічна вишивка(ТАК, НІ)” Якщо по замовчуванні стоїть “НІ” , переключіть на “ТАК”, що означатиме, що циклічна вишивка добре налаштована; якщо налаштовано як “ТАК”, переключіть на НІ”, що означатиме, що циклічна вишивка не налаштована.

Офіційне представництво в Україні
www.ricoma.com.ua

Частина 16 Управління ремонтом вишивки

Операції з **Ремонту Вишивки** необхідні у випадку обриву нитки або в разі пропуску стібка в процесі виконання вишивки. Її мета полягає в тому, щоб зашити пропущені стібки та таким чином, уникнути невідповідності чи псування вишивки. Вона реалізується шляхом прошиву в зворотньому напрямку за допомогою натягування верстата чи за допомогою функції позиціонування.

16.1 Натягування верстата в зворотньому напрямку

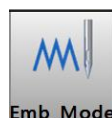
Натягування верстата для руху в зворотньому напрямку можна здійснити вибираючи один із наступних трьох способів в залежності від фактичної ситуації: Рух в зворотньому напрямку за умов Нормального Статусу, Режим холостого ходу на малій швидкості та Режим холостого ходу на великій швидкості.

16.1.1 Рух в зворотньому напрямку за умов Нормального Статусу

За умов припинення процесу вишивання, натягування верстату ліворуч призведе до руху в зворотньому напрямку. Якщо послабити верстат на 5 стібків, рамка перестане рухатись в зворотньому напрямку. Якщо оператор пославить хід верстату на більш ніж 5 стібків, рамка продовжуватиме хід у зворотньому напрямку. Натягніть верстат ліворуч для того, щоб зупинити задній хід за один раз після того як стібок дістанеться до потрібної позиції.

16.1.2 Холостий хід на низькій швидкості

В стані зуринки процесу вишивання, натисніть клавішу



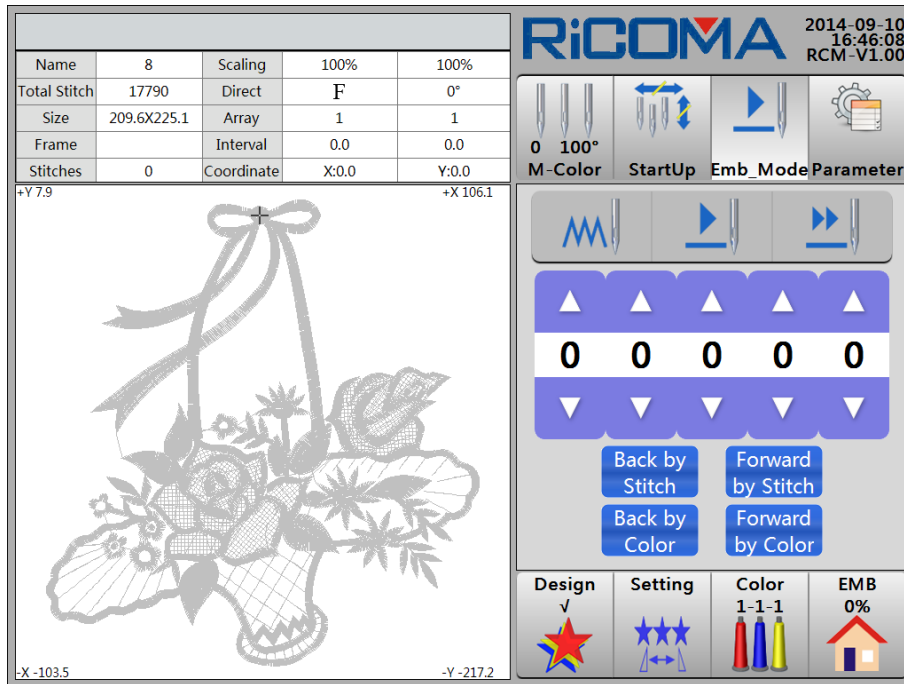
для того, щоб увійти

в інтерфейс **“Emb_Mode”**, та натисніть клавішу



, щоб увімкнути режим

«Холостого ходу на низькій швидкості». Дивіться малюнок внизу:

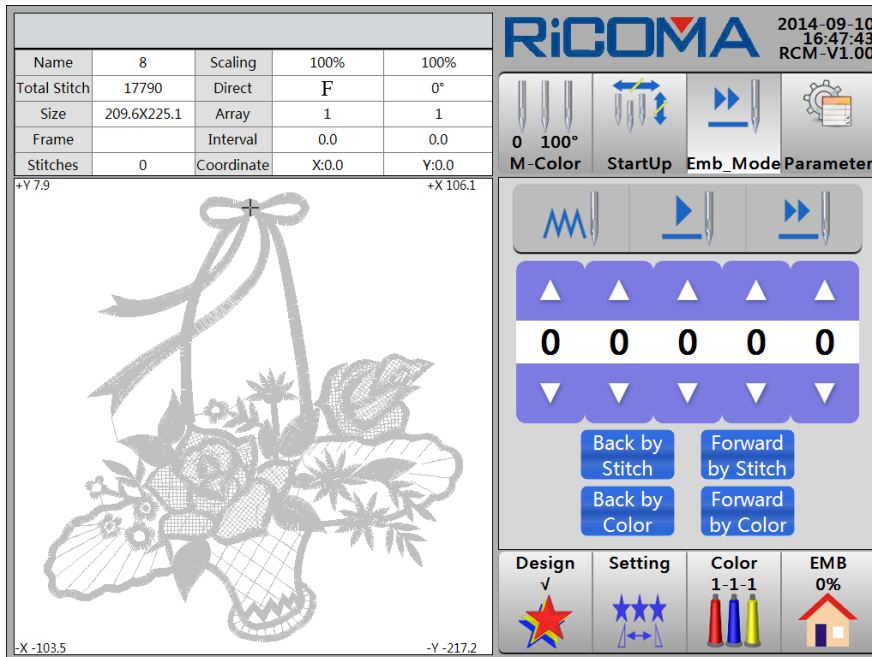


Після налаштування режиму вишивання **“Холостий хід на низькій швидкості”**, натягніть верстат праворуч, основний вал зупиниться та рамка почне рухатись у зворотньому напрямку повільно відслідковуючи стібки малюнка. Натягніть верстат ліворуч для того, щоб зупинити хід рамки на низькій швидкості. Натягніть верстат ліворуч і основний вал зупиниться. Рама машини почне рухатись у зворотньому напрямку повільно відстежуючи стібки малюнка (стібкування при зворотній ході на інтерфейсі виділятиметься сірим кольором). Потягніть верстат ліворуч знову для того, щоб зупинити задній хід.

Холостий хід на низькій швидкості є відносно повільним та використовується для розміщення конкретного стібка з метою проведення ремонтних робіт.

16.1.3 Холостий хід на високій швидкості

В стані зупинки вишивання, натисніть клавішу  для того, щоб увійти в інтерфейс **“Emb_Mode”**, та натисніть клавішу , щоб увімкнути режим **“Холостого ходу на високій швидкості”**. дивіться малюнок знизу:



Після налаштування “Холостого ходу на високій швидкості”, потягніть праворуч верстат та основний вал і рамка зупиниться. Рідкокристалічний дисплей відображає збільшення кількості стібків. Натягніть верстат ліворуч, щоб зупинити хід рамки на малій швидкості. Натягніть верстат ліворуч та основний вал і рамка зупиниться. Рідкокристалічний екран показує зменшення стібків. (стібкування заднього ходу відображатиметься сірим кольором на інтерфейсі). Натягніть верстат ліворуч знову, щоб зупинити, рамка рухатиметься в зворотньому напрямку на реальну позицію поточного стібка.

Швидкість холостого ходу на високих оборотах є відносно високою та підходить для масштабних операцій із вишивання вперед та назад. Використовуючи “Холостий хід на високій швидкості” можна швидко перейти на відповідну ділянку. Для більш точного позиціонування операторам необхідно освоїти “Холостий хід на низькій швидкості”.

16.2 Розташування за допомогою заднього ходу

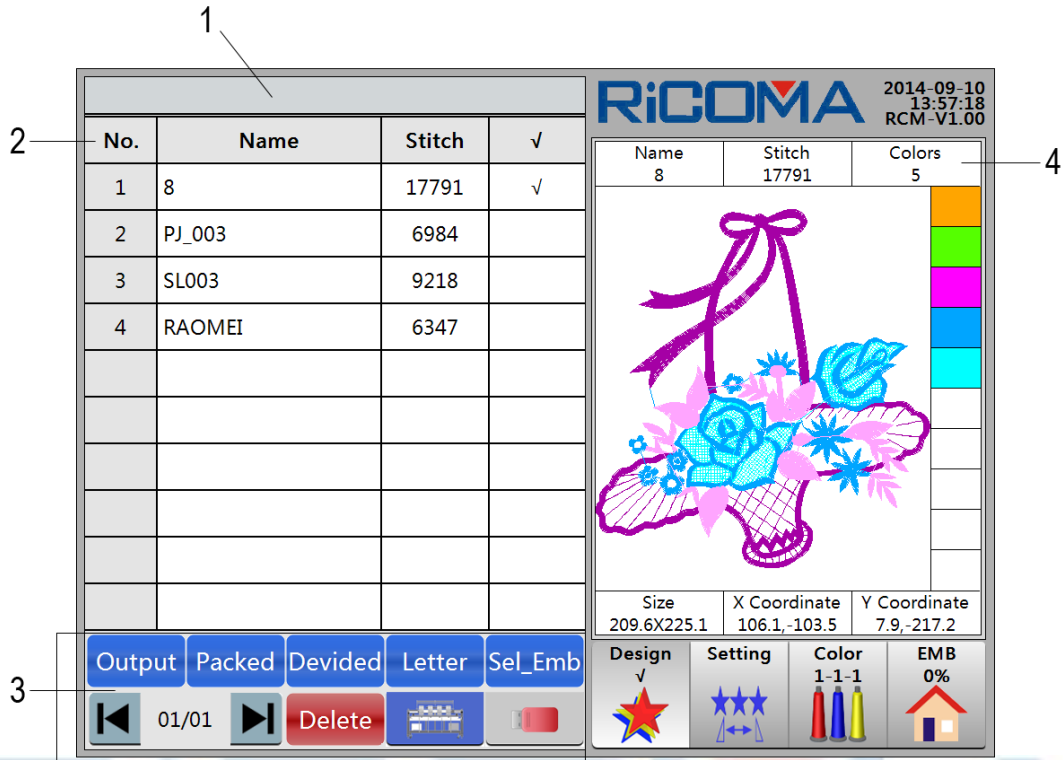
В порівнянні з **Натягування верстата ліворуч** чи **Заднім ходом**, Задній хід з розміщенням розташовує голку в одній точці більш точно.

Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з **Частиною 8 Як закріпити позицію одного конкретного стібка малюнка**.

16.3 Задній хід за допомогою клавіші СТОП

Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з **Частиною 16.1**

Натягування верстату для здійснення заднього ходу. Натисніть **STOP**, щоб вимкнути задній хід.



Інтерфейс **Малюнка** містить наступне:

- 1: Строка заголовку. Відображає підказки.
- 2: Перелік Малюнків в пам'яті. Відображає інформацію щодо малюнка, як наприклад номер малюнка, назву малюнка, загальну кількість стібків та позначку про здійснення вибору “✓”.
- 3: Функціональна зона.

Output клавіша **Випуску**: Скопіюйте малюнок з пам'яті на диск чи U диск.

【

Packed клавіша **Ущільнення**: Скомбінуйте два малюнки в один на відповідній відстані (Щонайбільше можна скомбінувати 4 малюнка в 1).

Devided клавіша **Поділу**: Поділіть один малюнок на два відповідно до кількості стібків. **Letter** клавіша **Бібліотека літер**. Оператори можуть

впорядкувати літери чи цифри, для того, щоб створити різні малюнки.

Sel_Emb клавіша **Вибору малюнка**: Виберіть малюнок для того щоб здійснити процес вишивання.



клавiша Управління Дискiм: Виконує наступнi операцiї з малюнками на диску або U диску: вводить малюнок у пам'ять, оновить її, видалить зайве в разi потреби тощо.



клавiша Управління пам'яттю: Вона виконує наступнi операцiї на малюнку в пам'ятi : вводить малюнок на U диск, здiйснює комбiнування, подiл, мiстить бiбліотеку лiтер, пропонує вибiр малюнкiв, дає можливiсть видалити, тощо.



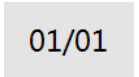
клавiша **Видалення**: Видаляє малюнки з пам'ятi.



клавiша **Стовiнка ввeрх**

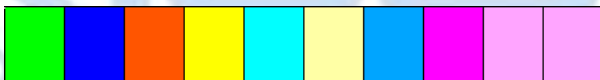


клавiша **Сторiнка вниз**



Вiдображає загальну кiлькiсть сторiнок та поточну сторiнку. На кожнiй iз сторiнок пропонується до 10 малюнкiв.

4: Вiдображається iм'я, кiлькiсть стiбкiв, кiлькiсть змiни кольору вибраного малюнка.



Вiдображення послiдовностi

кiльорiв.




вiдображає попереднє зображення вибраного малюнка.



Вiдображає розмiр, X координату, Y координату вибраного малюнка.

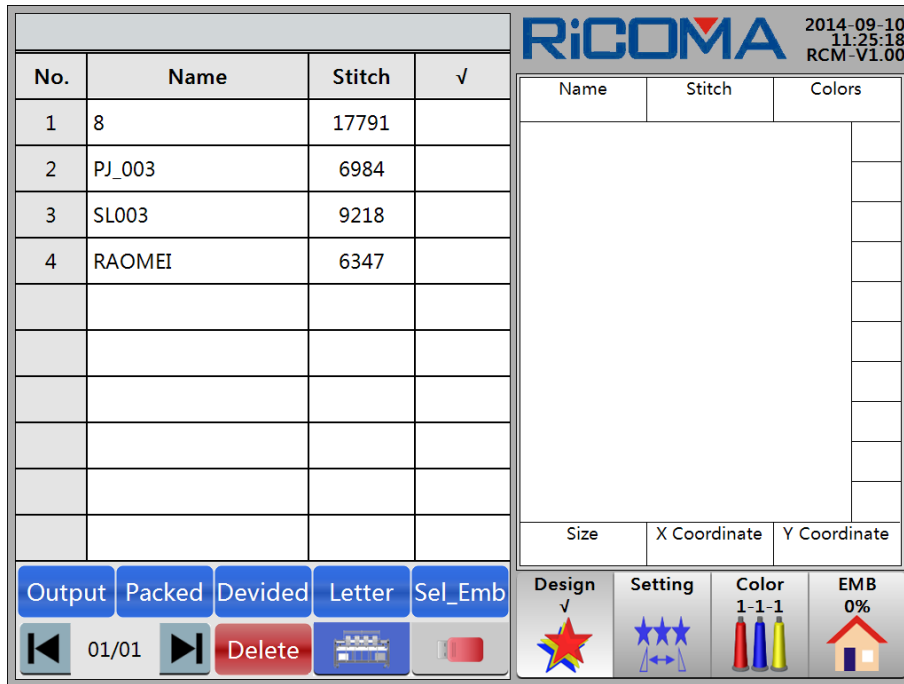
17.1 Вибiр малюнка для вишивання.

Для отримання бiльш детальної iнформацiї ознайомтеся з Частиною **5.1 Вибiр малюнка для вишивання**.

17.2 Вiдображення малюнкiв, що мiстяться в пам'ятi

1. Натиснiть клавiшу , щоб увiйти в iнтерфейс "Малюнок".

2. Екран покаже каталог малюнкiв, що мiстяться в пам'ятi автоматично. На кожнiй сторiнцi вiдображено до 10 файтiв малюнкiв. Щоб переглянути iншi сторiнки, натиснiть клавiшi  , щоб перегорнути сторiнки ввeрх/вниз. Дивiться малюнок нижче:



3. Виберіть малюнок, а позначка “√” відобразатиметься в останній колонці. Область перегляду справа на екрані відобразатиме наступну інформацію: назву вибраного малюнка, кількість стібки, кількість змін кольору, послідовність зміни кольору, попередній вигляд вибраного малюнка, розмір, X координата, Y координата, тощо.


17.3 Диск з малюнками, що вводяться в пам'ять

Будь ласка перегляньте **Частина 4 Як вводити малюнки в пам'ять** .

17.4 Малюнки з пам'яті, що виводяться на диск

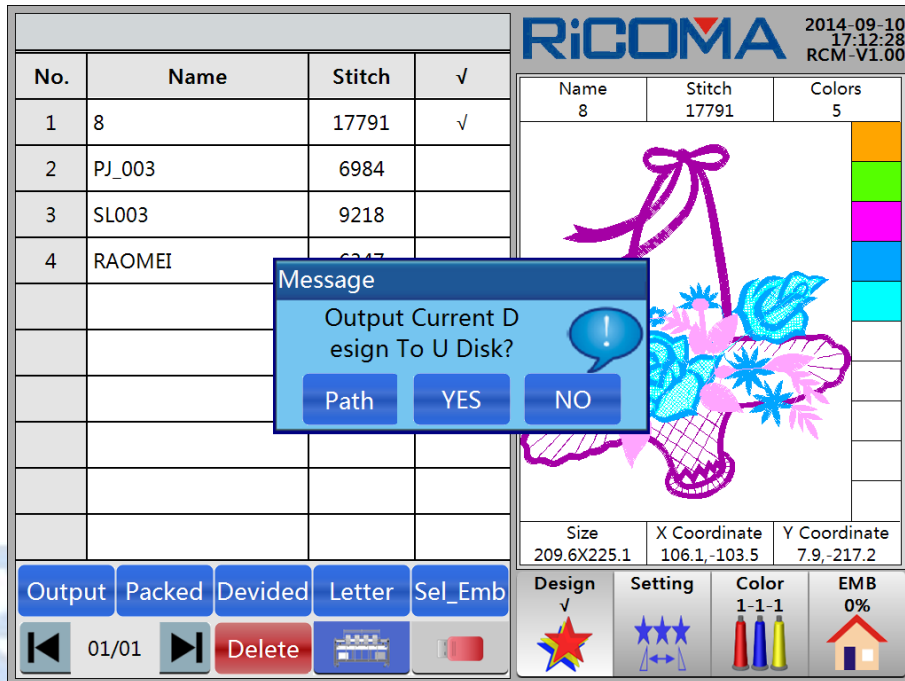
Виведіть малюнок в пам'яті системи на диск або U диск. За допомогою клавіши “Виведення”, ця функція може завершити процес копіювання малюнка з диску на інший диск.

Для цього необхідно виконати наступні операції:

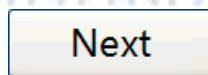
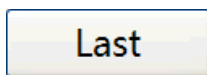
1. Натисніть клавішу , щоб увійти в інтерфейс “Малюнок”.
2. На екрані автоматично з'явиться каталог малюнків, що знаходяться в пам'яті.

Виберіть необхідний малюнок для виведення, тоді в останній колонці з'явиться позначка “√” . Натисніть клавішу **Output** , тоді з'явиться Системна підказка

“Виведіть поточний малюнок на U диск?” Дивіться малюнок знизу:



3. Натисніть клавішу **Path** для того, щоб обрати доріжку для введення. Для того, щоб передянути більшу кількість сторінок , будь ласка натискайте клавіші



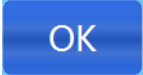
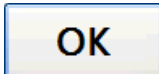
клавішу **OK** для підтвердження, тоді розпочнеться читання диску та малюнки будуть введені у пам'ять.

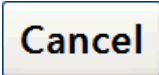
4. Натисніть клавішу **YES** , тоді розпочнеться читання диска та малюнки будуть введені у пам'ять.


5. Якщо такий малюнок вже є в пам'яті, з'явиться системна підказка “Будь ласка введіть нове ім'я для малюнка”. Будь ласка введіть нове ім'я відповідно до підказки.

6. Якщо оператори згодні ввести малюнок та прийняти його назву, тоді натисніть клавішу **OK** для підтвердження. Система розпочне читання диска та дизайн

буде введено у пам'ять.

7. Якщо оператори не згодні використовувати назву малюнка, тоді натисніть цифрові клавіші для того, щоб ввести номер малюнка. Якщо ви ввели номер не правильно, натисніть клавішу “Заднього ходу” для його видалення. Якщо введений номер малюнка співпадає з уже уснуючим, машина не прийматиме та з’являтиметься машинна підказка “Номер вже існує. Будь ласка введіть новий!” Натисніть клавішу  для введення нового номера малюнка. Як тільки номер малюнка буде прийнято машиною натисніть кавішу , щоб продовжити.

8. Якщо оператори не погоджуються вводити малюнок, тоді натисніть клавішу  (Скасувати), щоб вийти з цього режиму.

 **Примітка:** Малюнки можна зберігати в підкаталоги, які можна розтягнути на 5 рівнів.

17.5 Редагування ущільненого малюнка

Для того, щоб зробити процес вишивання більш простим, можна скомбінувати два чи більше необхідних малюнки для створення одного для подальшого його вишивання, яке можна здійснити за допомогою функції “Скоригування” в меню “Малюнок”. Щонайбільше можна комбінувати 4 малюнки.

Наприклад:



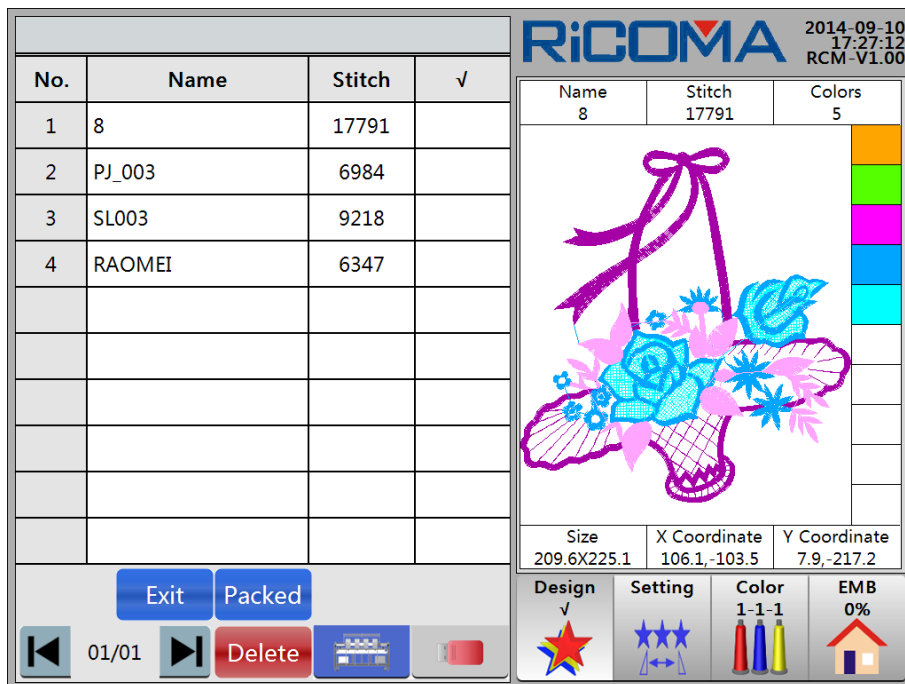
Операції:

1. Натисніть клавішу , щоб увійти в меню “Малюнок”.

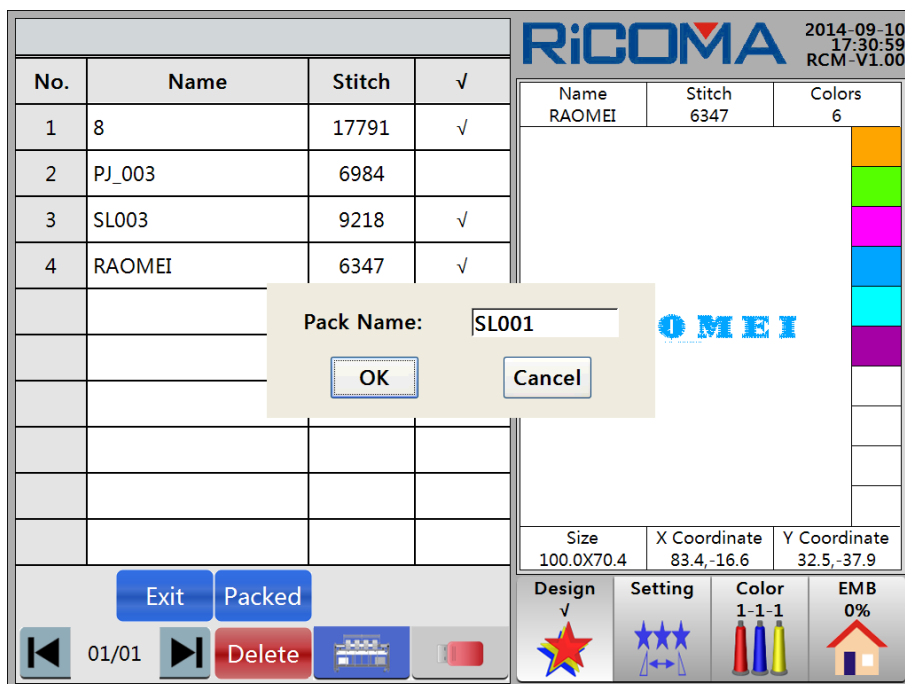
2. На екрані автоматично з’явиться список малюнків, що зберігаються в пам’яті.

Натисніть клавішу  /Комбінуванняча., щоб увійти в інтерфейс

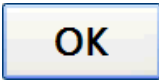

“Коригування” . Дивіться малюнок внизу:



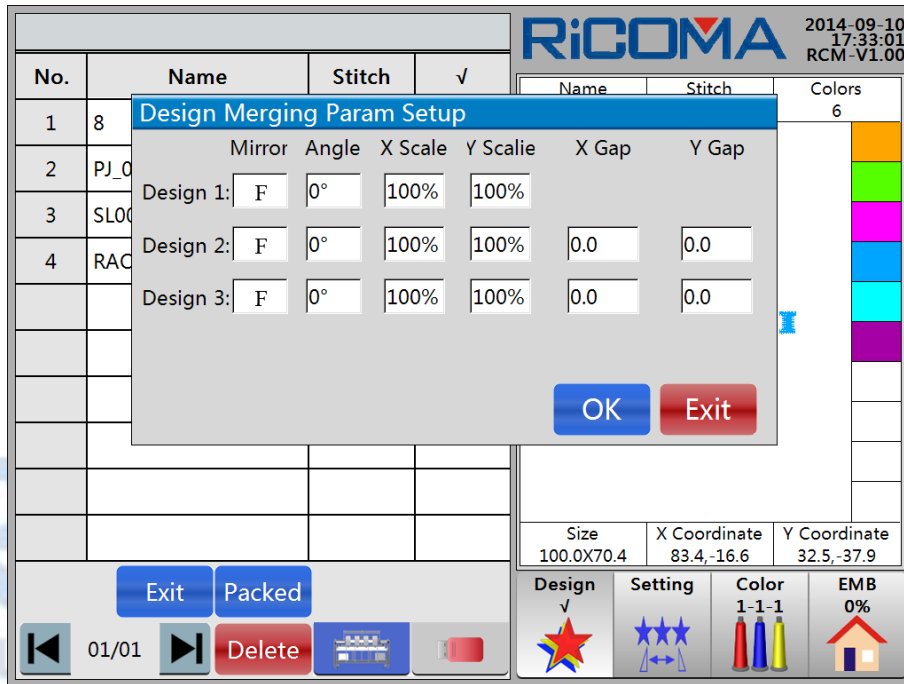
3. Виберіть малюнок, який необхідно скомбінувати, тоді зроблять позначку “✓”, яка буде відображена в останній колонці. Наприклад: Для того, щоб вибрати три малюнки , натисніть клавішу Комбінування/ **Packed** , з’явиться системна підказка “Скомбінувати назву: SL001”. Дивіться малюнок нижче:



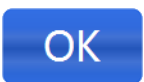

4. Виберіть “SL001”, тоді з’явиться клавішна панель. Натисніть цифрові клавіші для того, щоб ввести новий номер комбінованого малюнка або використовуйте назву по замовчуванню, яка була надана системою. Після введення імені, натисніть клавішу

 (або натисніть клавішу  для того, щоб вийти з цього режиму)

для виконання цієї операції. Тоді з’явиться наступне меню:



5. Натисніть параметри опцій, які необхідно змінити, тоді з’явиться клавішна панель. Натисніть цифрові клавіші, щоб змінити наступне значення: напрямок малюнка, кут, та масштабування по осі X/Y та відповідну відстань X/Y . Тоді натисніть клавішу

 , щоб зберегти комбінований малюнок в пам’яті. Натисніть клавішу  , щоб вийти з цього режиму

17.6 Поділ малюнка


Ця функція ділить будь -який малюнок в пам’яті на два нових та зберігає один оригінальний малюнок не зміненим.

Наприклад:

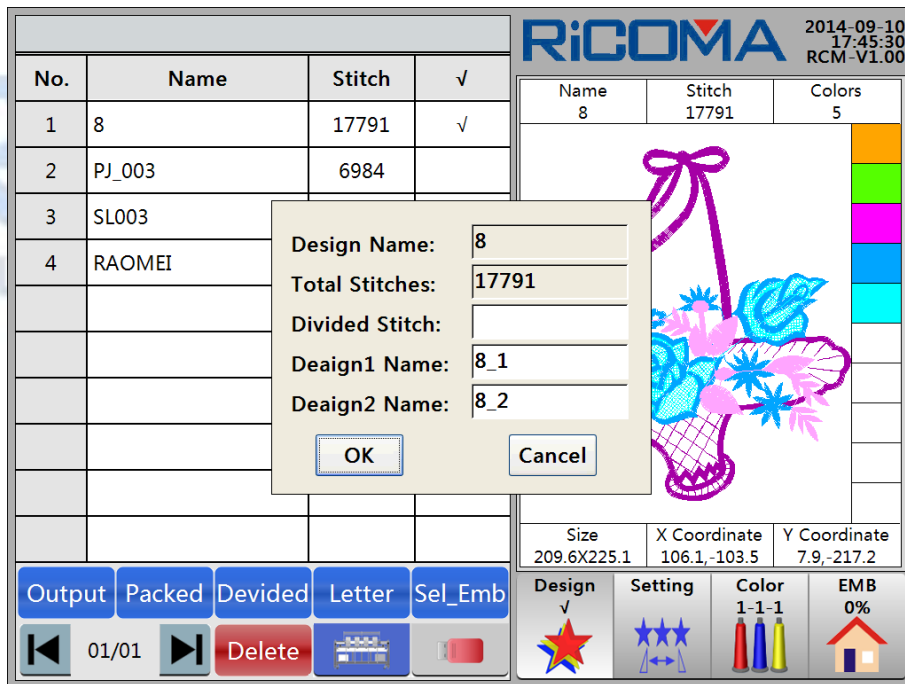


Оператори:

1. Натисніть клавішу , щоб увійти в меню **“Малюнок”**.

2. Екран автоматично відобразить траєкторію малюнка в пам'яті. Виберіть необхідний малюнок для поділу, тоді натисніть клавішу , далі з'явиться наступне

меню :



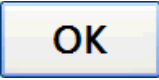
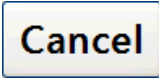
No.	Name	Stitch	✓
1	8	17791	✓
2	PJ_003	6984	
3	SL003		
4	RAOMEI		

Name	Stitch	Colors
8	17791	5

Design Name: 8
Total Stitches: 17791
Divided Stitch:
Design1 Name: 8_1
Design2 Name: 8_2

Size: 209.6X225.1 X Coordinate: 106.1,-103.5 Y Coordinate: 7.9,-217.2

Design: ✓ Setting: Color: 1-1-1 EMB: 0%

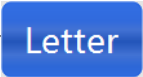
3. Виберіть опцію **“Розділений стібок:”**, тоді з’явиться клавішна панель. Натисніть цифрові клавіші для того, щоб ввести точку поділу (тобто номер стібка після якого малюнок 1 буде розділено. Тоді натисніть клавішу , та система автоматично розділить малюнок і збереже їх в пам’яті. Ви також може те натиснути клавішу , щоб вийти з цього режиму.

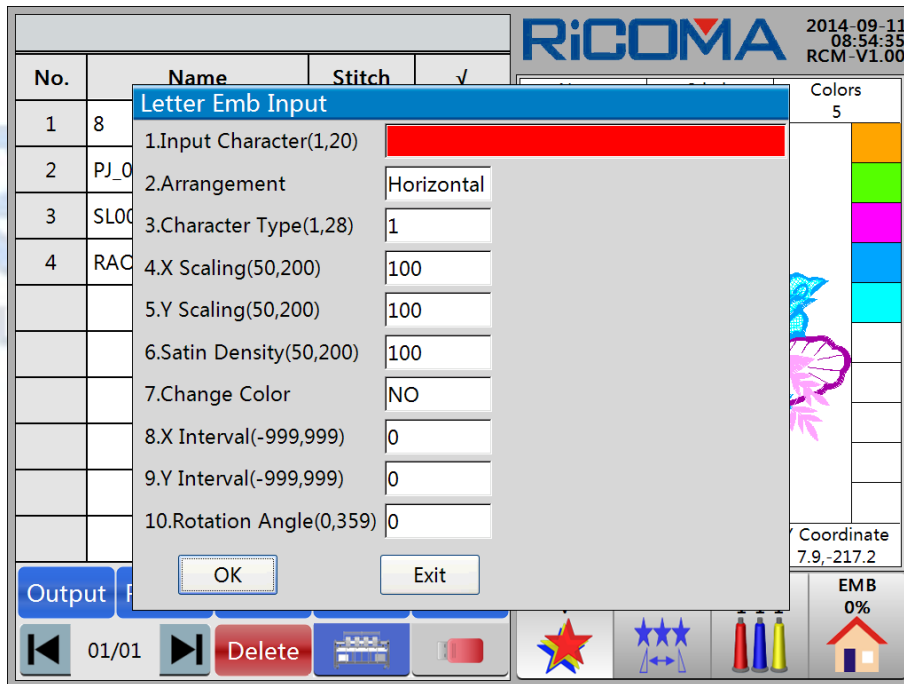
17.7 Бібліотека з літерами

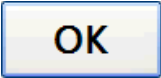
Система має 28 шрифтів, в тому числі 26 великих літер, 26 маленьких літер англійського алфавіту, 10 цифр, знак оклику та знак питання. Користувачі можуть комбінувати різноманітні літери та цифри для створення нового малюнка відповідно до їхніх власних вимог.

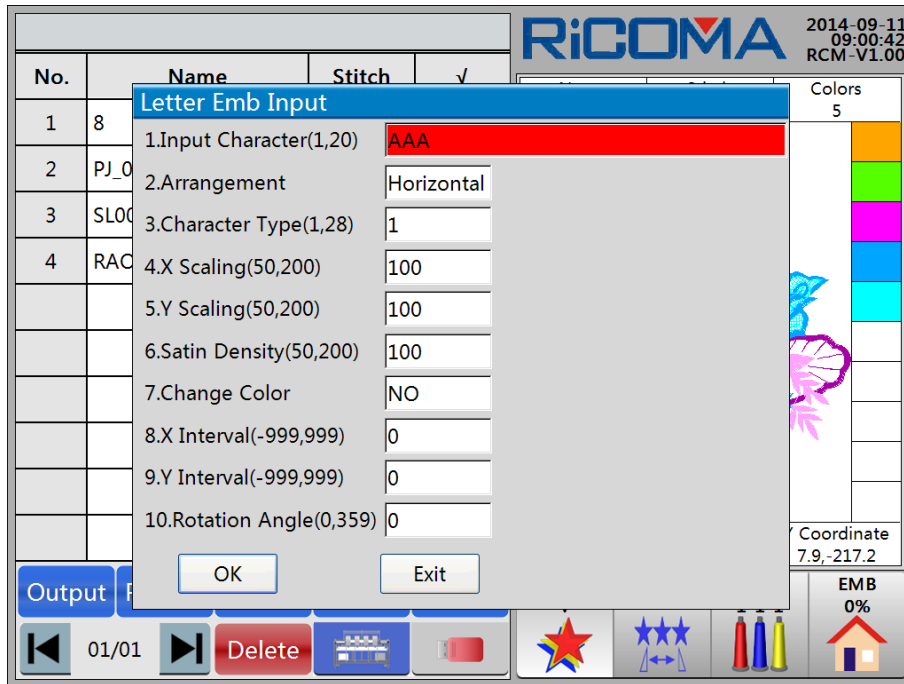
Операції:

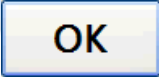
1. Натисніть клавішу , щоб увійти в меню “Малюнок”.

2. На екрані автоматично з'явиться траєкторія малюнка в пам'яті. Натисніть клавішу , (ЛІТЕРА) тоді з'явиться наступне меню:

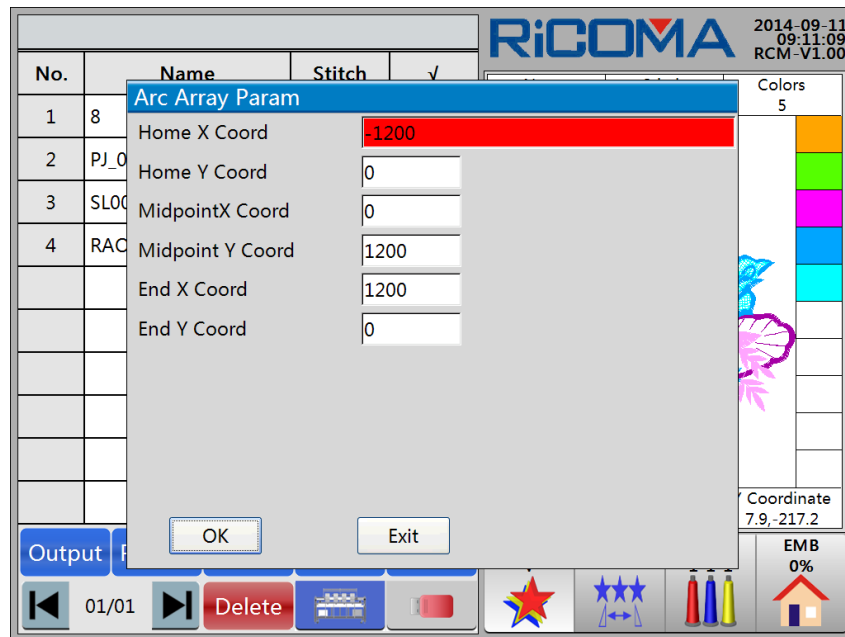


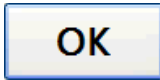
3. Система перейде до інтерфейсу “Введення літер для вишивання/Letter Emb Input”. Будь ласка виберіть червону зону опції “Введення цифр (1, 20)”.Тоді з'явиться клавішна панель. Натисніть клавіші, щоб ввести літери для вишивання. (Може бути одна літера й більше). Тоді натисніть клавішу , щоб завершити введення..Дивіться малюнок знизу:



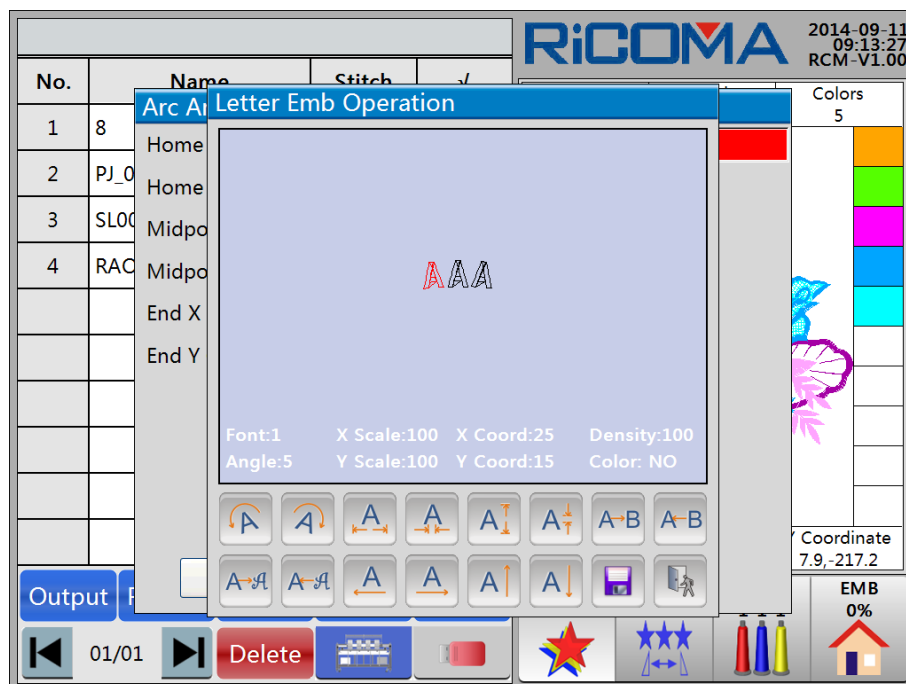
4. Параметр налаштування малюнка з літер можна налаштувати в кожній опції. Примітка: одиниця масштабування по осі X/Y та частота стібків у відсотках, одиниця пропуску по осі X/Y дорівнює 0.1 мм, одиниця кута обертання 1°. Після завершення налаштування параметра на цій сторінці, будь ласка введіть  , щоб перейти до наступного кроку.


5. Коли “Розташування” вибране як “арочні параметри”, система надішле підказку для операторів, щоб ввести арочні параметри , в тому числі координату початкової точки, координату середньої точки та координату кінцевої точки. Будь ласка дивіться малюнок знизу:

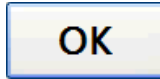


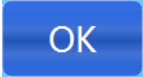

Після завершення введення, натисніть клавішу , щоб перейти до наступного кроку. Будь ласка пропустіть цей крок, якщо “Розташування” не вибрано як **арочні параметри**”.

6. Контури літер з’являться на екрані. Оператори можуть відрегулювати деякі параметри малюнків з літерами, натискаючи клавіші, як показано на малюнку нижче, тобто кут малюнка, масштабування по осі X/Y, перетворення символів, шрифт, розміщення тощо. Дивіться малюнок внизу:



7. Натисніть клавішу , тоді з'явиться системна підказка “Ввести назву малюнка:”

Натискайте цифрові клавіші для введення чи використання найменших цифр малюнка, які надає система. Тоді натисніть клавішу  для збереження малюнка.


З'явиться системна підказка “Літера малюнка збережена!” Натисніть клавішу , щоб повернутись до інтерфейсу “Малюнка” або натисніть клавішу 

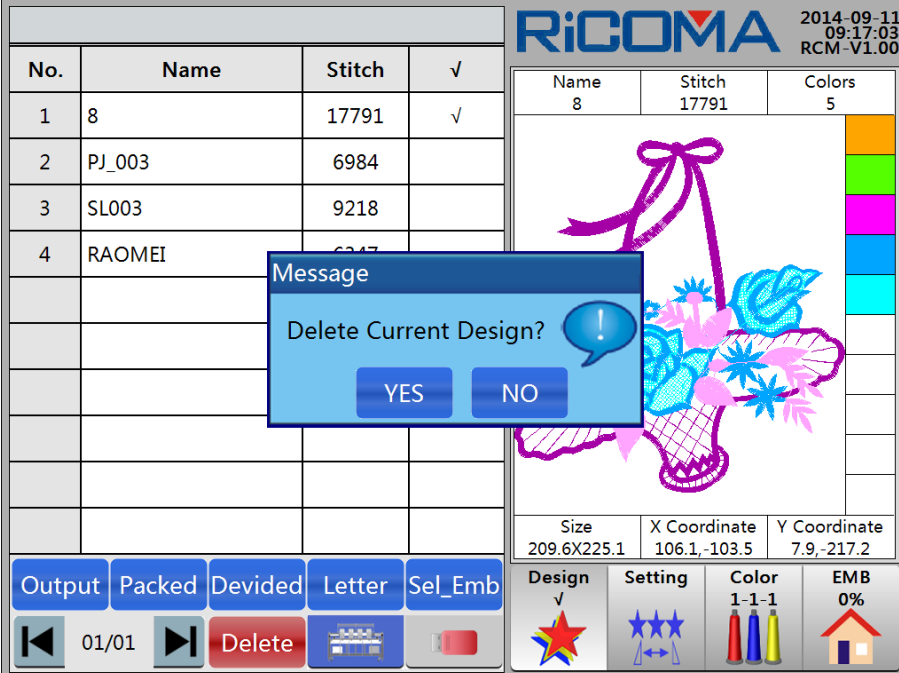
для того, щоб вийти з цього режиму.

8. Оператори можуть попередньо переглянути малюнок та параметри, обираючи малюнок із числа запропонованих в переліку, що знаходиться в пам'яті машини.

17.8 Видалення малюнка

1. Натисніть клавішу , щоб увійти в меню “Малюнок” .

2. На екрані автоматично з'являться характеристики малюнка, що знаходиться в пам'яті. Виберіть малюнок, який необхідно видалити, тоді позначте його “√”, яка буде відображена в останній колонці. Натисніть клавішу , тоді з'явиться системна підказка “Видалити поточний малюнок?” Дивіться малюнок нижче:



The screenshot shows the Ricoma software interface. On the left is a table with design information:

No.	Name	Stitch	√
1	8	17791	√
2	PJ_003	6984	
3	SL003	9218	
4	RAOMEI	6247	

On the right, there is a preview of the selected design (a basket of flowers) and its parameters:

Name	Stitch	Colors
8	17791	5

Below the preview, there are fields for Size (209.6X225.1), X Coordinate (106.1,-103.5), and Y Coordinate (7.9,-217.2). At the bottom, there are buttons for Design, Setting, Color (1-1-1), and EMB (0%). A message dialog box is overlaid on the screen with the text "Delete Current Design?" and "YES" and "NO" buttons.

3. Натисніть клавішу , щоб видалити малюнок; або натисніть клавішу

NO, щоб вийти з цього режиму.

17.9 Налаштування аплікаційної вишивки


Для отримання більш детальної інформації будь- ласка ознайомтесь з **Частиною 15.2**


Управління аплікаційною вишивкою.

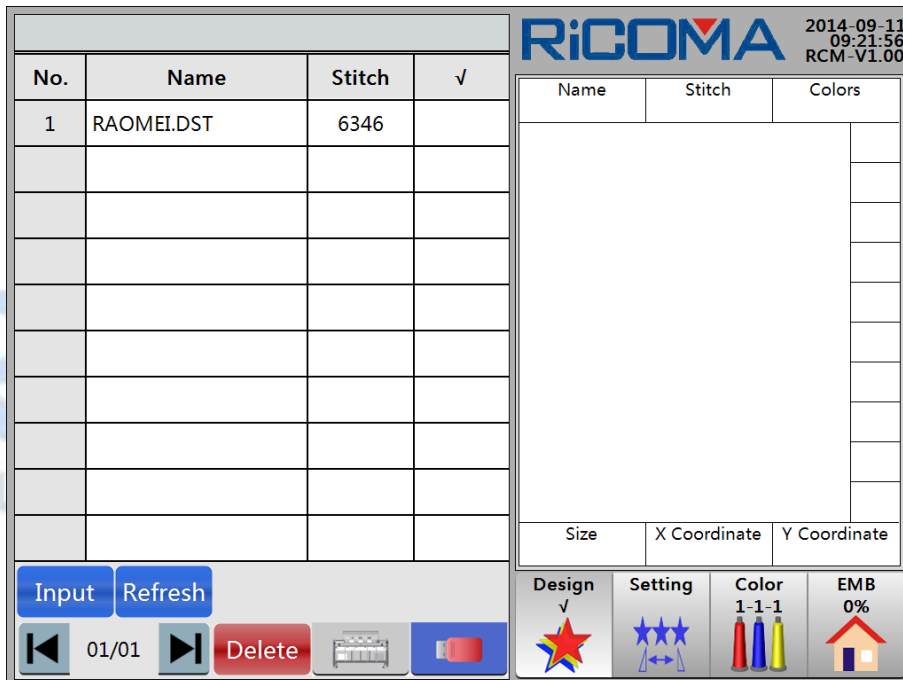


Частина 18 Управління диском

Управління диском є таким самим як і управління U диском.

Натисніть клавішу , щоб увійти в інтерфейс “Малюнок”. Натисніть клавішу

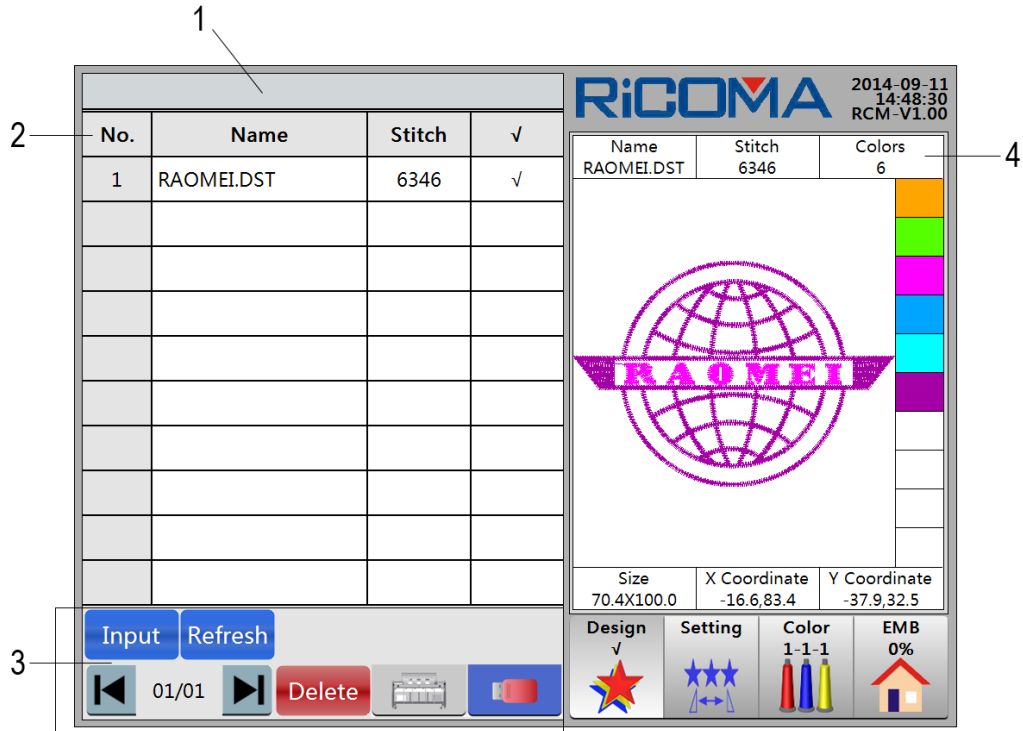
 “Управління диском”, та система автоматично перевірить диск або U диск, тоді перелік малюнків на диску чи U диску буде відображено на екрані. Дивіться малюнок внизу.:



The screenshot shows the Ricoma software interface. At the top right, it displays the date and time: 2014-09-11 09:21:56 and the version: RCM-V1.00. The main area is a table with columns: No., Name, Stitch, and a checkmark (√). The first row contains the data: 1, RAOMEI.DST, 6346, and a checkmark. Below the table are buttons for 'Input', 'Refresh', 'Delete', and a printer icon. At the bottom right, there are icons for 'Design' (star with checkmark), 'Setting' (stars), 'Color' (1-1-1), and 'EMB' (0%).

No.	Name	Stitch	√
1	RAOMEI.DST	6346	√

Виберіть малюнок на диску чи U диску, а тоді поставте позначку “√”, яка буде відображена в останній колонці. Дивіться малюнок нижче:

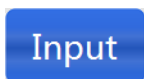


Функція управління малюнком передбачає наступне:

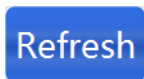
1: Вікно заголовка. Відображає підказки.

2:Список малюнків на диску чи U диску. Демонструє інформацію щодо малнка на диску чи U диску, тобто, номер малюнка, назву малюнка, загальну кількість стібків, та позначку щодо вибору“✓”.

3: Функціональна зона



клавіша **Введення**: Скопіюйте малюнок на диску чи U диску в пам'ять. .



клавіша **Оновлення**: Оновіть робочі каталоги на диску чи U диску.



клавіша **Управління диском**: Виконайте наступні операції з малюнком на диску чи U диску: внесіть малюнок до пам'яті, оновіть, видаліть в разі необхідності, тощо.




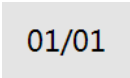
клавіша **Управління пам'яттю**: Виконайте наступні операції з малюнком в пам'яті: виведіть малюнок з диска чи U диска, виконайте процедури комбінування, поділу, скористайтесь бібліотекою літер, виберіть малюнок, видаліть в

разі необхідності, тощо.


 клавiша **Видалення**: Видалить малюнок на диску чи U диску.


 клавiша **Сторінка ввeрх**

 клавiша **Сторінка вниз**

 Відображає поточну сторінку та загальну кількість сторінок. Кожна сторінка демонструє до 10 малюнкiв.

4: Відображає назву, кількість стiбкiв, кількість змін кольору вибраного малюнка.

 Відображає налаштування щодо послiдовності зміни кольору.


 Відображає попереднє зображення вибраного малюнка.




Відображає розмір, X координату та Y координату вибраного малюнка.

18.1 Попередній перегляд малюнка на диску

За допомогою цієї операції, оператори можуть бачити назву малюнка, розмір малюнка та зразок малюнка на диску чи U диску.

Операції:

1. Вставте диск чи U диск, тоді натисніть клавiшу , щоб увійти в інтерфейс «Малюнка».


2. Натисніть клавiшу , «Управління диском», тоді перелік малюнкiв на диску чи U диску буде відображено на екрані. Натисніть клавiші  , щоб переключити сторінки ввeрх/вниз.

3. Виберіть малюнок, тоді позначте “√”, дана позначка буде відображена в останній колонці. Інформація щодо малюнка демонструватиметься на екрані, а саме: назва малюнка, кількість стiбкiв, кількість змін кольору, чергування кольорів, попередній вигляд малюнка, розмір, координати X/Y, тощо.

18.2 Диск з малюнками, що вноситься в пам'ять

Операція:

Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з **Частиною 4 Як вносити малюнки**.


 **Примітка:** Коли виконується “Внесення диска з малюнками в пам'ять”, система здійснюватиме попередній перегляд вибраних малюнків на диску. Якщо раптом в даних малюнка є помилки, система переглядатиме малюнки двічі. Малюнки, попередньо оглянуті є **Малюнками з помилками**, а малюнки переглянуті вдруге є **Нормальними Малюнками**.


18.3 Видалення диска з малюнками

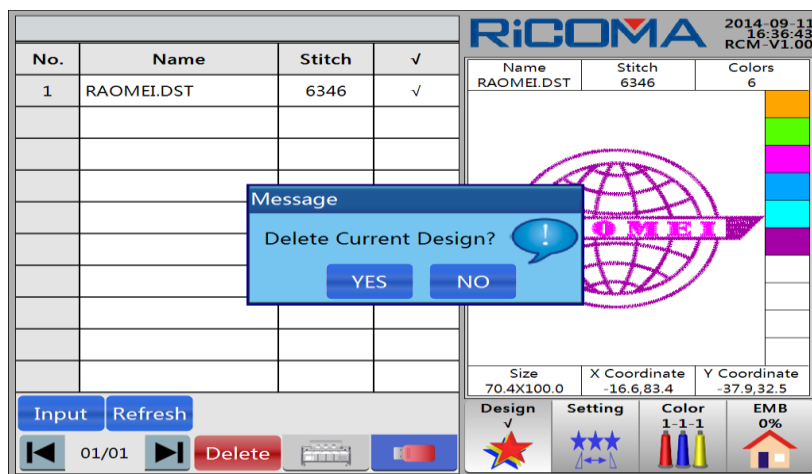
Операції:

1. Вставте диск або U диск, тоді натисніть клавішу , щоб увійти в інтерфейс

“Малюнок”.

2. Натисніть клавішу  “Управління диском”, тоді перелік малюнків на диску чи U диску буде відображатись на екрані. Виберіть малюнок, який необхідно видалити, а тоді зробіть позначку “√”, яка буде відображатись в останній колонці.

Виберіть клавішу  (Видалити), тоді з'явиться системна підказка “Видалити поточний малюнок?” Дивіться малюнок нижче:



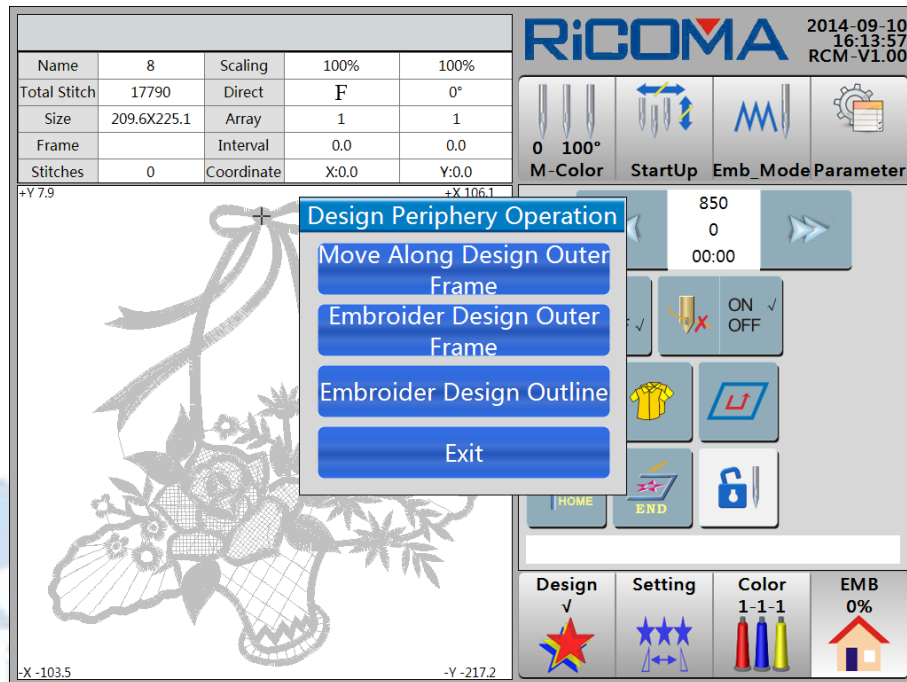
3. Натисніть клавішу , щоб видалити малюнок; або натисніть клавішу

, щоб вийти з цього режиму.

Частина 19 Управління межами малюнка

В інтерфейсі “ЕМВ”/Вишивання, натисніть клавішу , тоді з'явиться меню

“Управління межами малюнка”. Дивіться малюнок нижче:




Натискайте різноманітні функції для управління та клавішу

 Exit

, щоб вийти з цього режиму.

19.1 Рух вздовж зовнішньої рамки малюнка

Перед тим як вишивати конкретний малюнок, здійсніть цю операцію з руху вздовж зовнішньої рамки для того, щоб перевірити чи діапазон вишивки є достатнім для виконання наступних робіт. Дану операцію можна виконувати як в **Режимі підготовки до вишивання**, так і в **Режимі готовності вишивання**.

1. Після налаштування початкової точки для вишивання, натисніть клавішу ,

тоді зявиться меню “Управління межами малюнка”. Дивіться малюнок зверху.

2. Натисніть клавішу , тоді зявиться системна підказка “Здійснити рух рамки вздовж межі малюнка чи ні?” Натисніть клавішу , вздовж межі малюнка відповідно до значень осі X/Y ; або натисніть

клавішу  , щоб вийти з цього режиму..

19.2 Зовнішня рамка малюнка, що вишивається

Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з Частиною **14.1**

Зовнішня рамка малюнка, що вишивається.


19.3 Контур малюнка, що вишивається

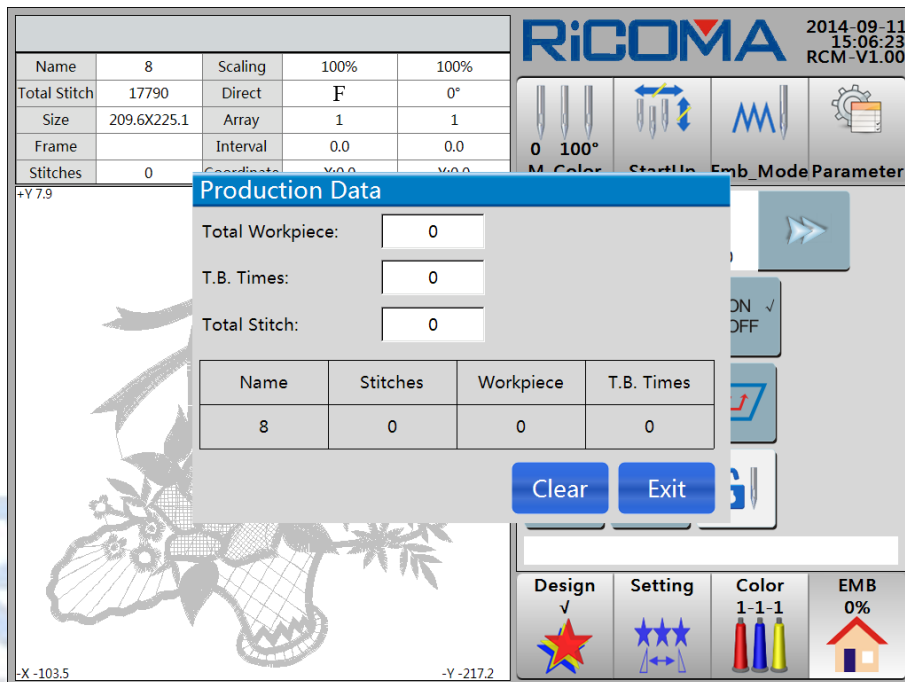
Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з Частиною **14.2**


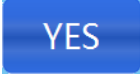
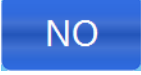
Контур малюнка, що вишивається.



Частина 20 Виробнича статистика

В інтерфейсі «Вишивання» натисніть клавішу , тоді з'являться «Виробничі дані». Дивіться малюнок нижче:



Ця функція передбачає: Загальну кількість оброблених об'єктів, Кількість випадків обриву ниток, Загальну кількість стібків. Натисніть клавішу , тоді з'явиться системна підказка «Очистити виробничі дані?» Натисніть клавішу , та система очистить усі дані виробничої статистики; натисніть клавішу  щоб вийти з цього режиму.

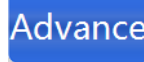
Частина 21 Удосконалене управління

В інтерфейсі “Колір” та “Вишивання” , натисніть клавішу



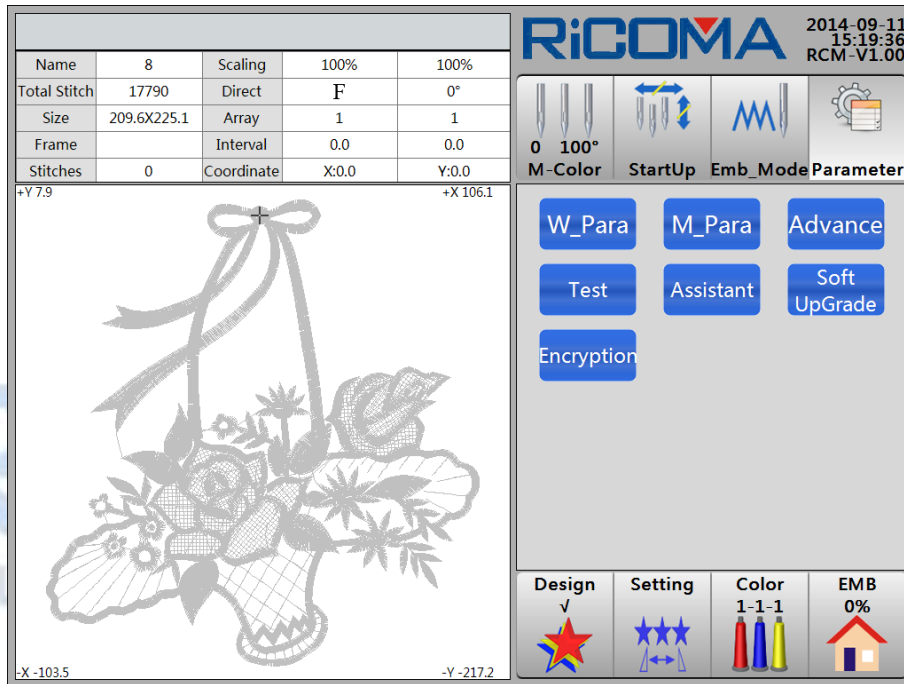
, щоб увійти в

інтерфейс “Параметр”, тоді натисніть клавішу



, щоб увійти в наступне

меню:



Натискайте клавіші для виконання різноманітних функцій.

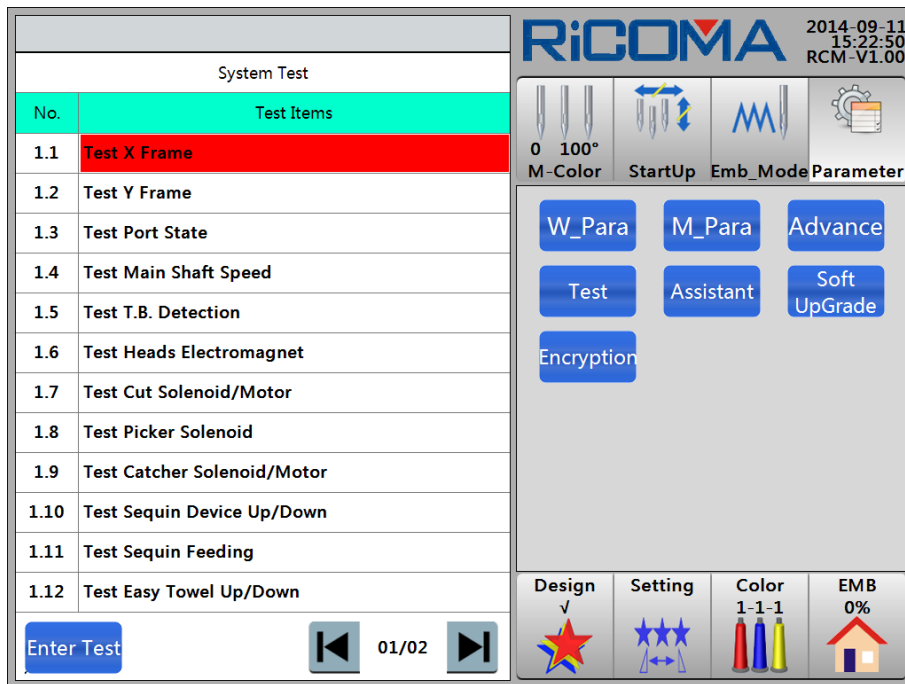
21.1 Система випробування

Ця система випробування передбачає: X/Y напрямок руху рамки, Статус порту, Швидкість основного валу, Виявлення обриву нитки, Електромагнітний клапан головки, Клапан управління обрізкою/Двигун, електромагнітний клапан витримки, електромагнітний клапан фіксування/двигун, Пристрій для піднімання та опускання блискіток, Подача блискіток, Простий рушник Верх та низ, односторонні складки рушників, Пришивна тасьма зверху/знизу, Звичайна перевірка на петлювання тасьми та тестування кнопкової панелі, тощо.

Операції:

1. Натисніть клавішу  , щоб увійти в Систему випробування. Дивіться

перелік внизу:

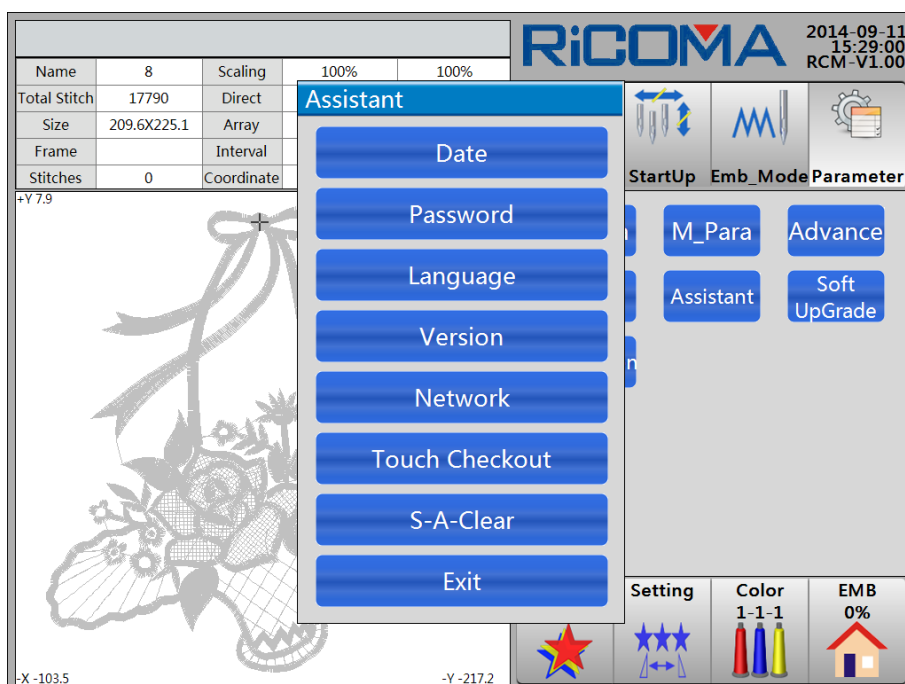


2. Виберіть опцію, яку необхідно перевірити, та натисніть клавішу **Enter Test**, щоб розпочати тестування. Опції для тестування розміщені на двох сторінках. Спосіб управління сторінкою два такий самий як і спосіб управління сторінкою один.

21.2 Допоміжна функція

Натисніть клавішу **Assistant** (Допомога) для того, щоб увійти в меню

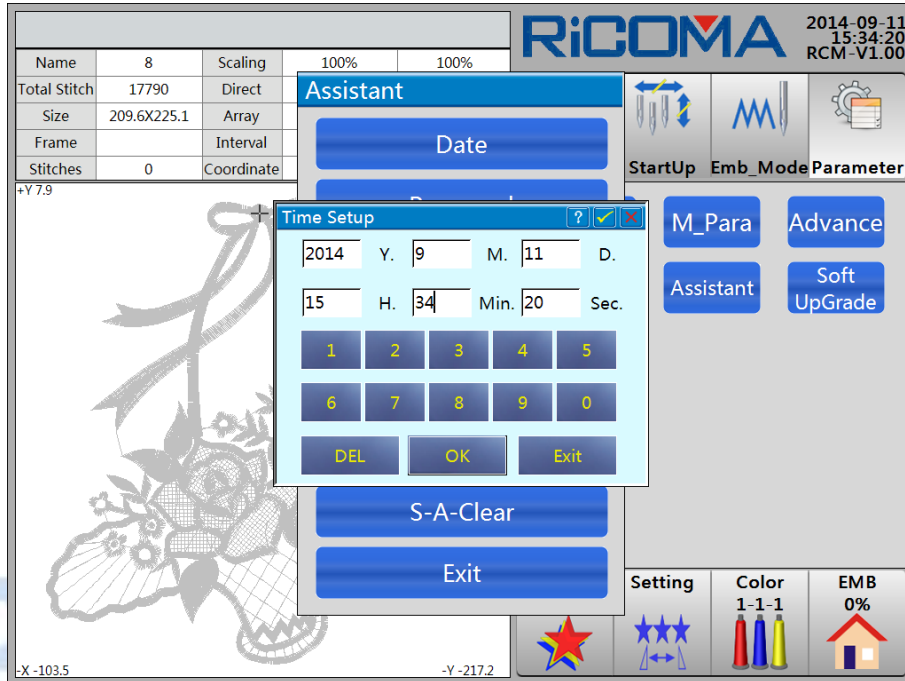
“Допомога/Асистент”. Дивіться таблицю знизу:






21.2.1 Налаштування часу в межах системи

1. Натисніть клавішу , тоді з'явиться інтерфейс


“Встановити час”. Дивіться малюнок нижче:

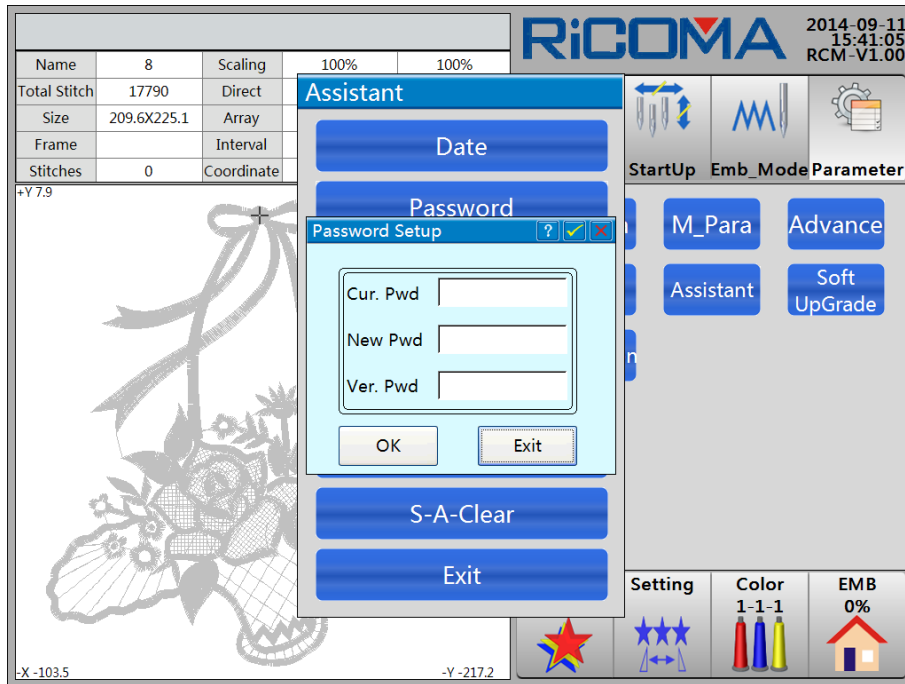


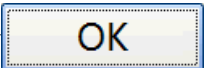

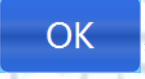
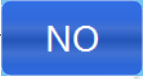
2. Виберіть опції: Рік, Місяць, День, Година, Хвилината секунда, для того щоб ввести їх значення.

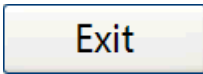
3. Тоді натисніть клавішу , з'явиться системна підказка “**Час в межах системи успішно встановлений!**” Натисніть клавішу  для того, щоб підтвердити налаштування; або натисніть клавішу , щоб вийти з цього режиму.

21.2.2 Встановлення паролю

1. Натисніть клавішу  (ПАРОЛЬ) тоді зявиться інтерфейс “Встановити пароль”. Дивіться малюнок знизу:

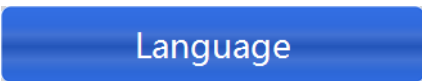


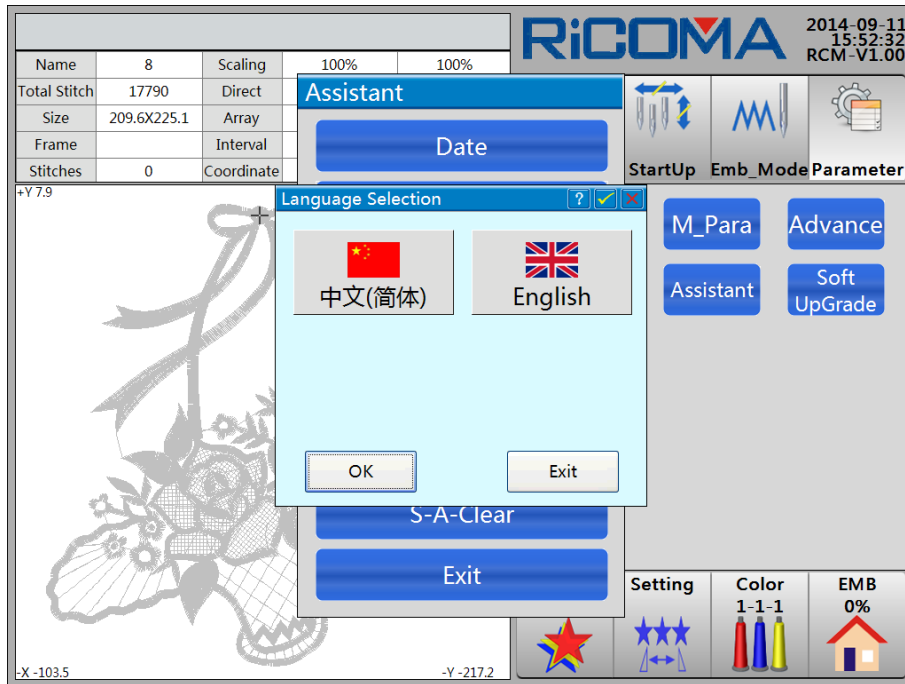
2. Введіть пароль відповідно до підказки, тоді натисніть клавішу , з'явиться системна підказка “Відновити пароль чи ні?” Далі натисніть клавішу , знову з'явиться системна підказка “Встановлено новий пароль!” Тоді, натисніть клавішу , щоб підтвердити налаштування; або натисніть клавішу , щоб вийти з цього режиму.

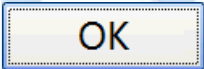
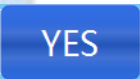
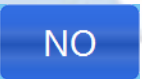
3. Ви також можете натиснути клавішу , щоб вийти з режиму встановлення пароля.

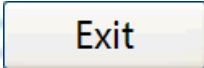
Примітка: В разі введення закодованого пароля, якщо два паролі, які були введені відрізняються, з'явиться системна підказка “Два паролі, що були введені відрізняються!” Тоді оператор повинен наново ввести пароль.

21.2.3 Перемикання мови


1. Натисніть клавішу  (мова), тоді зявиться інтерфейс “**Перемикання мови**” Дивіться малюнок нижче:



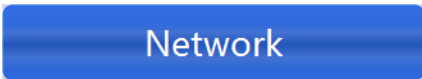
2. Система показує перемикання мови “中文(简体)/Англійська”. Виберіть вихідну мову для того, щоб можна було перемикати мови, далі натисніть клавішу , з'явиться системна підказка “Переключити на англійську мову?”. Натисніть клавішу , щоб підтвердити або натисніть клавішу , щоб вийти з цього режиму.

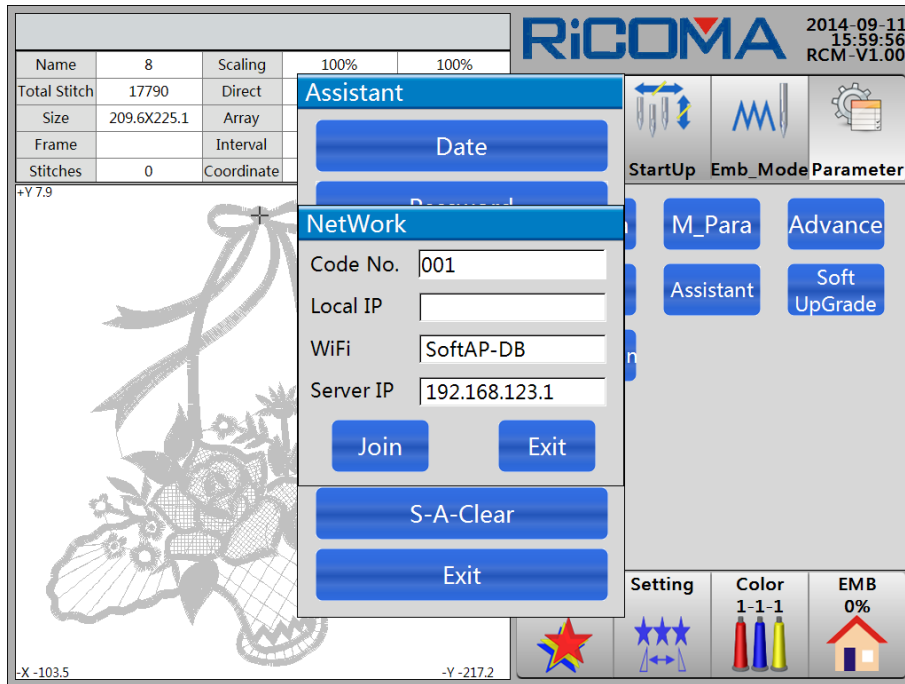
3. Ви також можете користуватись клавішою , щоб вийти з режиму налаштування.

21.2.4 Інформація щодо версії

За допомогою цієї функції, оператори можуть перевірити версію інформації даної системи. Натисніть клавішу  в інтерфейсі “Параметр”, тоді з'явиться інтерфейс “Інформація щодо системного програмного забезпечення” та інформація щодо версії, яка висвітлюється на інтерфейсі (Відображення “Інформації щодо системного програмного забезпечення” може бути різним в різних версіях програмного забезпечення).



21.2.5 Підключення до мережі


1. Натисніть клавішу , тоді зявиться інтерфейс “Мережа”. Дивіться малюнок нижче:



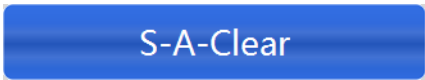

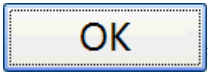
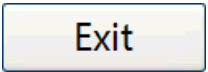
2. IP адреса може бути встановлена в цій функції.

21.2.6 Сенсорна панель перевірки

Натисніть клавішу , з'явиться системна підказка **“Перевірити сенсорну панель?”** Тоді натисніть клавішу  для того, щоб увійти в калібрований інтерфейс. Знову з'явиться системна підказка **“Будь ласка дуже акуратно та дуже точно клікніть в центр хрестоподібного курсора за допомогою сенсорної ручки. Якщо ціль зрушилась, будь ласка повторіть свої дії. Натисніть клавішу ESC для того, що вийти з режиму цієї операції.”** Далі вам необхідно діяти відповідно до системної підказки. Всього є п'ять точок перевірки, а також 5 методів перевірки.

 **Примітка:** При коригуванні на сенсорній панелі, оператори повинні точно клікнути в центр навхресного курсора відповідно до системної підказки.

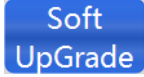
21.2.7 Система «очистити все»

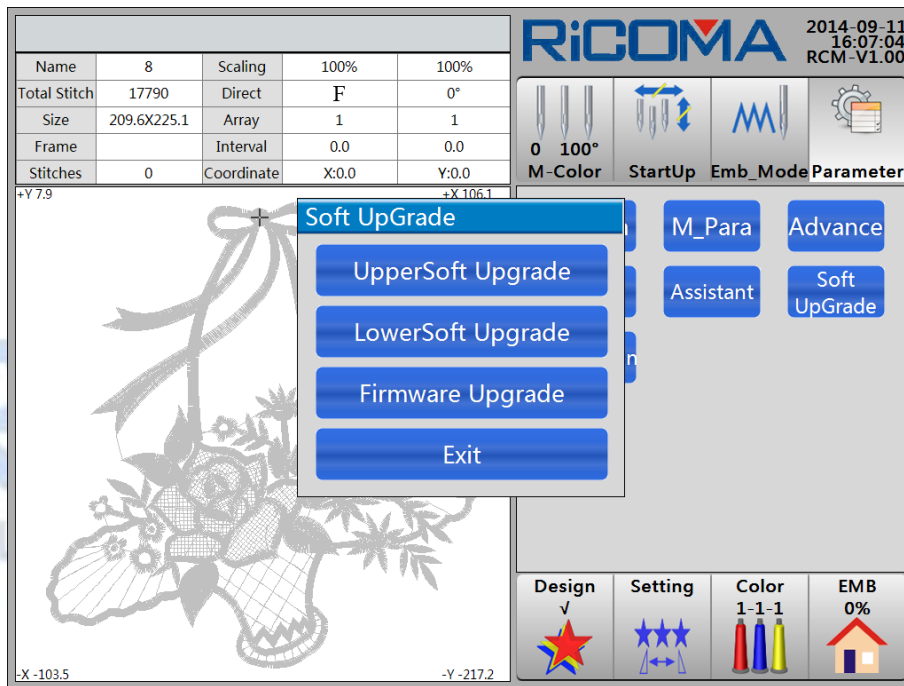
Натисніть клавішу , тоді з'явиться системна підказка **“Очистити всі дані з пам'яті?”** Натисніть клавішу . Знову з'явиться системна підказка **“Будь ласка введіть пароль”** Будь ласка введіть пароль натискаючи цифрові клавіші. Тоді натисніть клавішу , щоб підтвердити свої дії; або ви можете натиснути клавішу , щоб вийти з цього режиму. Ви також

можете натиснути клавішу  , якщо ви не бажаєте виконувати даної операції.

Ця функція основним чином стосується нововстановлених машин та ремонтних робіт з відновленням пам'яті. Після видалення усіх даних, оператори повинні підняти живлення, а тоді знову його увімкнути, а тоді аж задати цифрові значення параметрів.


21.3 Покращення програмного забезпечення


Натисніть клавішу  , щоб увійти в меню “Покращення програмного забезпечення”. Дивіться малюнок внизу:



21.3.1 Оновлення верхнього програмного забезпечення

Операції з покращення повинні виконуватись через диск чи U диск.

Натисніть клавішу  , з'явиться системна підказка “**Будь ласка введіть пароль**” Натисніть цифрові клавіші, щоб ввести пароль. Система знаходитиме та оновлюватиме файли на диску чи U диску. Тоді натисніть файл який необхідно оновити. Система розпочне оновлення. Після того як оновлення буде завершено, будь ласка перезавантажте комп'ютер .

 Примітка: Операції з оновлення виконуватимуться через диск або U диск. Перед тим як здійснювати оновлення, будь ласка переконайтесь в тому, що диск або U диск було підключено до USB порта.

21.3.2 Оновлення нижнього програмного забезпечення

Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з **Розділом 21.3.1.**

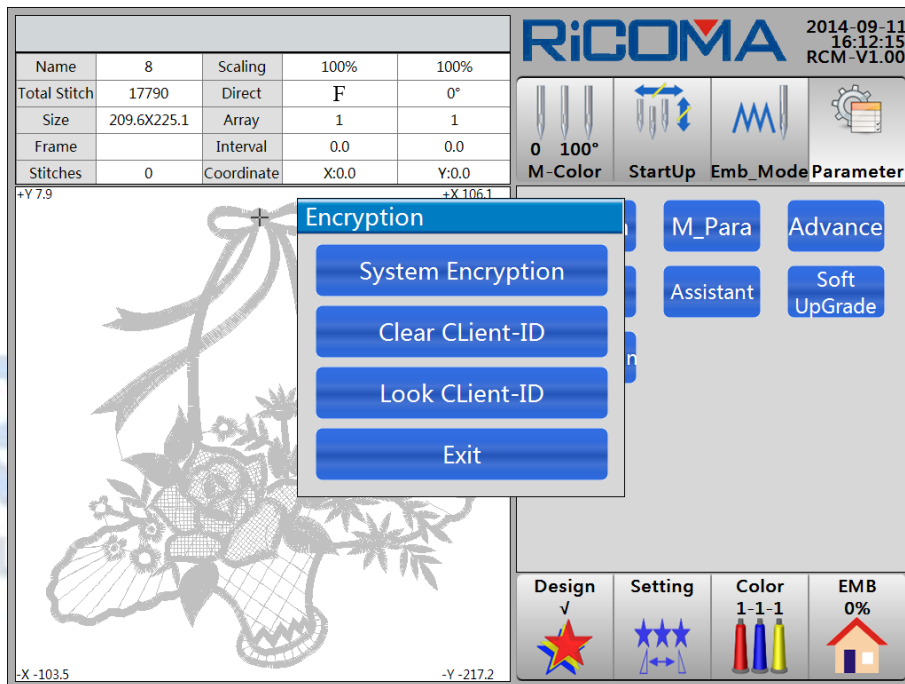
21.3.3 Оновлення програмно-апаратного забезпечення

Для отримання більш детальної інформації будь ласка ознайомтесь з **Розділом 21.3.1**.

21.4 Кодування

якщо користувачі встановлюють часовий шифратор, будь ласка розкодуйте його меню "Кодування".

1. Натисніть клавішу **Encryption**, тоді з'явиться меню "Кодування". Дивіться малюнок внизу:




2. Виберіть опцію та завершіть налаштування відповідно до системної підказки.

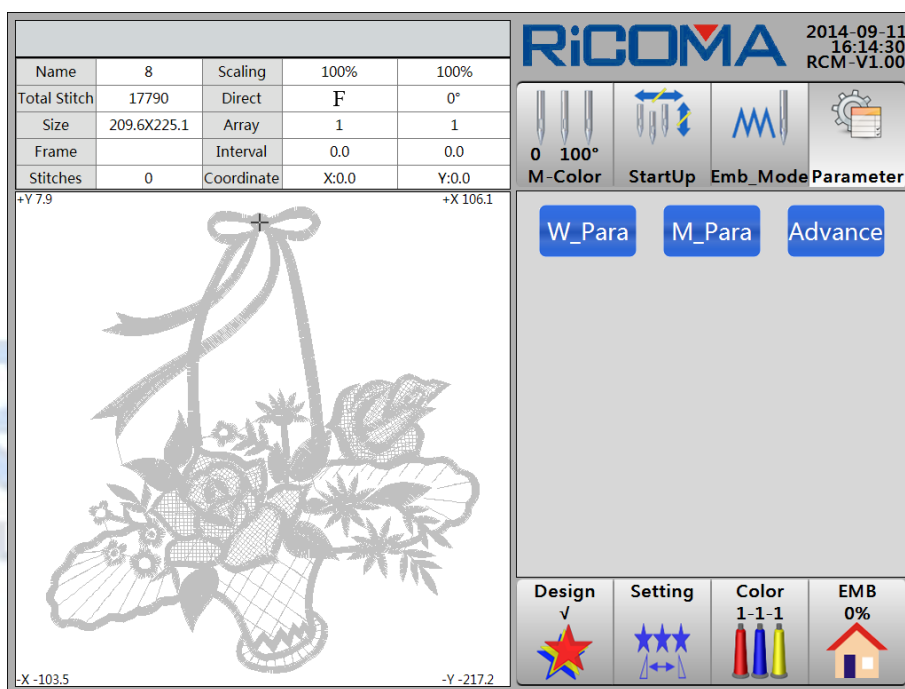
Частина 22 Налаштування параметрів

Ця функція відображає технічні параметри даної системи управління, яку можна корегувати відповідно до технічних конфігурацій.

Операція:

В інтерфейсі “Колір” та “Вишивка” , натисніть клавішу  , щоб увійти в


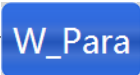
інтерфейс “Параметр” . Дивіться малюнок нижче:

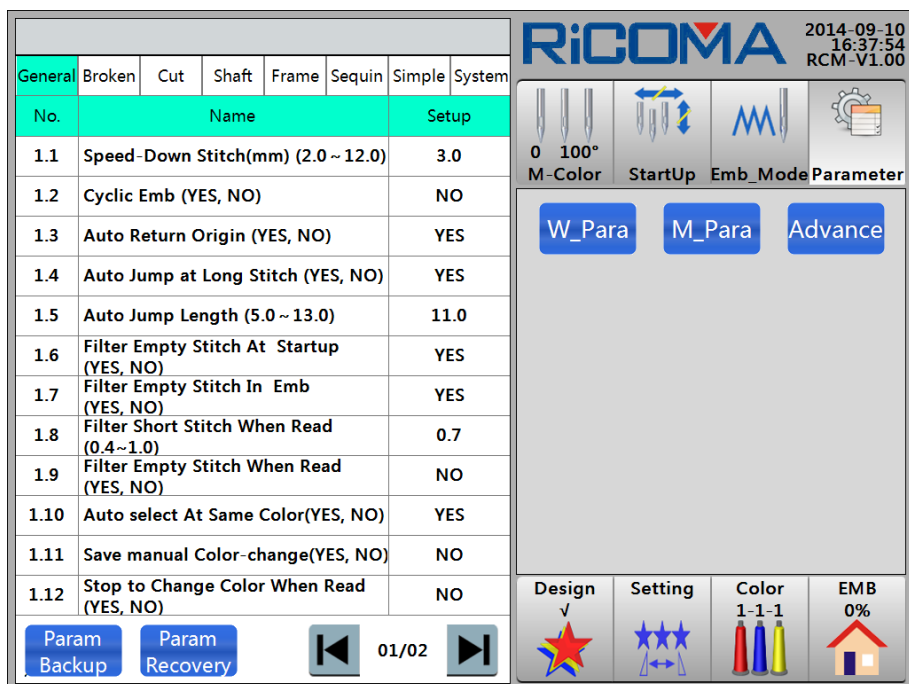


Параметри включають: робочі параметри, налагодження механізмів, оновлення тощо., тобто їх можна регулювати відповідно до технічних параметрів.

22.1 Робочі параметри

22.1.1 Налаштування основних параметрів

1. В інтерфейсі “Колір” та “Вишивка” , натисніть клавішу  , щоб увійти в інтерфейс “Параметри” , тоді натисніть клавішу  , щоб увійти в перелік “Робочих параметрів” . Дивіться малюнок внизу:



2. Виберіть меню параметрів, де необхідно вибрати опцію, яка потребує змін. Змінійте значення відповідно до системної підказки.

Примітка: Для отримання детального переліку параметрів ознайомтесь з Частиною 23.

22.1.2 Налаштування циклічної вишивки

Для отримання більш детальних інструкцій будь ласка ознайомтесь з Частиною 15.3

Керування циклічною вишивкою.

22.1.3 Гальмування налаштування (Нововстановлена машина повинна налаштуватись)


Ця функція використовується для регулювання параметрів в період зупинки роботи машини, для того, щоб адаптувати їх до різноманітних властивостей машин. Також, потрібно пам'ятати про те, що технічні властивості мають здатність змінюватись протягом використання. Ця функція допомагає налагодити зв'язок між машиною та контролером.


(1) Балансування позиції припинення діяльності

Налаштування даного параметру мають на меті збалансувати позицію припинення роботи в разі виникнення збою роботи основного валу. Дуже часто основний вал

зупиняється на позиції показник, якої менший за 100°, тоді оператору доводиться піднімати числове значення параметра ; та коли основний вал зазвичай зупиняється на рівні, що перевищує 100°, тоді оператори можуть знизити цифрове значення параметра. Після зміни цифрового значення цього параметра, основний вал зупинятиметься на рівні 100°. Діапазон налаштування цього параметру є від 0 до 30.

Операції:

1. В інтерфейсі “Колір” та “Вишивка” , натисніть клавішу  , щоб увійти в інтерфейс “Параметри” .


2. Натисніть клавішу **W_Para** , тоді виберіть опцію “Основний вал” , щоб увійти в перелік “Параметри основного валу” . Натисніть клавішу  , щоб перейти на другу сторінку.

3. Виберіть опцію “4.13 Балансування позиції припинення діяльності”, тоді натисніть цифрові клавіші для зміни величини. (Коли основний вал зазвичай зупиняється на позиції, яка є нижча за 100°, оператор може підняти цифрове значення параметру; коли основний вал зазвичай зупиняється на позиції вище 100°, тоді оператори можуть знизити цифрове значення параметру) Використовуйте клавішу заднього ходу/**Backspace** для того, щоб видалити неправильно набрані значення, а тоді натисніть клавішу Вхід/**Enter** , для того щоб підтвердити свої дії. Натискання клавіші **ESC** може скасувати введення та дасть можливість вийти з режиму використання клавішної панелі. Після вибору значення, натисніть клавішу**Enter**, щоб підтвердити свої дії.

(2) Перевірка після корегування загальмованого параметру

Після корегування загальмованих параметрів, оператори можуть перевірити налаштування шляхом здійснення “Main Shaft ORG” /Операції з основним валом Якщо результат цієї діяльності залишається й надалі не задовільним, оператори можуть повторити налаштування параметрів.

22.1.4 Налаштування ремонту вишивки на усіх Головках

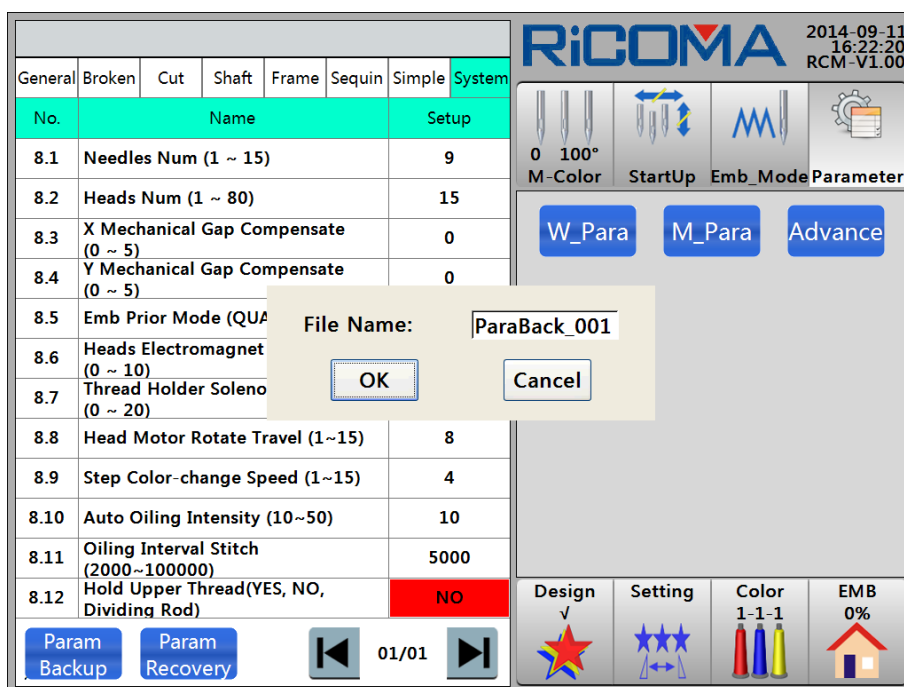
1. В інтерфейсі “Колір” та “Вишивка”, натисніть клавішу , щоб увійти в інтерфейс “Параметр” .

2. Натисніть клавішу **W_Para** та виберіть опцію “Розрив нитки” для того, щоб увійти в перелік “Параметрів розриву нитки”. Тоді, вибираючи опцію “2.3 Встановлення ремонтних робіт на вишивці на усіх головках”, вкажіть “Так” або “Ні” , щодо намірів встановлення параметру.

22.1.5 Параметр заднього ходу

1. В інтерфейсі “Колір” та “Вишивка” , натисніть клавішу , щоб увійти в інтерфейс «Параметр».

2. Натисніть клавішу **W_Para** . Якщо оператор бажає зберегти поточне значення, тоді необхідно натиснути клавішу **Param Backup** , та з’явиться системна підказка “**Назва файлу:**” Дивіться малюнок нижче:

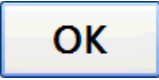
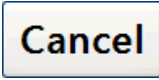
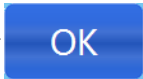


The screenshot shows the Ricoma embroidery software interface. At the top right, the date and time are 2014-09-11 16:22:20, and the version is RCM-V1.00. The main window has a menu bar with 'General', 'Broken', 'Cut', 'Shaft', 'Frame', 'Sequin', 'Simple', and 'System'. Below the menu bar is a table of parameters:


No.	Name	Setup
8.1	Needles Num (1 ~ 15)	9
8.2	Heads Num (1 ~ 80)	15
8.3	X Mechanical Gap Compensate (0 ~ 5)	0
8.4	Y Mechanical Gap Compensate (0 ~ 5)	0
8.5	Emb Prior Mode (QUA)	
8.6	Heads Electromagnet (0 ~ 10)	
8.7	Thread Holder Soleno (0 ~ 20)	
8.8	Head Motor Rotate Travel (1~15)	8
8.9	Step Color-change Speed (1~15)	4
8.10	Auto Oiling Intensity (10~50)	10
8.11	Oiling Interval Stitch (2000~100000)	5000
8.12	Hold Upper Thread (YES, NO, Dividing Rod)	NO


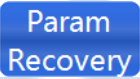
Overlaid on the interface is a dialog box titled "File Name:" with the text "ParaBack_001" and "OK" and "Cancel" buttons. At the bottom of the interface, there are buttons for "Param Backup", "Param Recovery", and navigation controls. The status bar at the bottom shows "01/01" and various icons for Design, Setting, Color, and EMB.

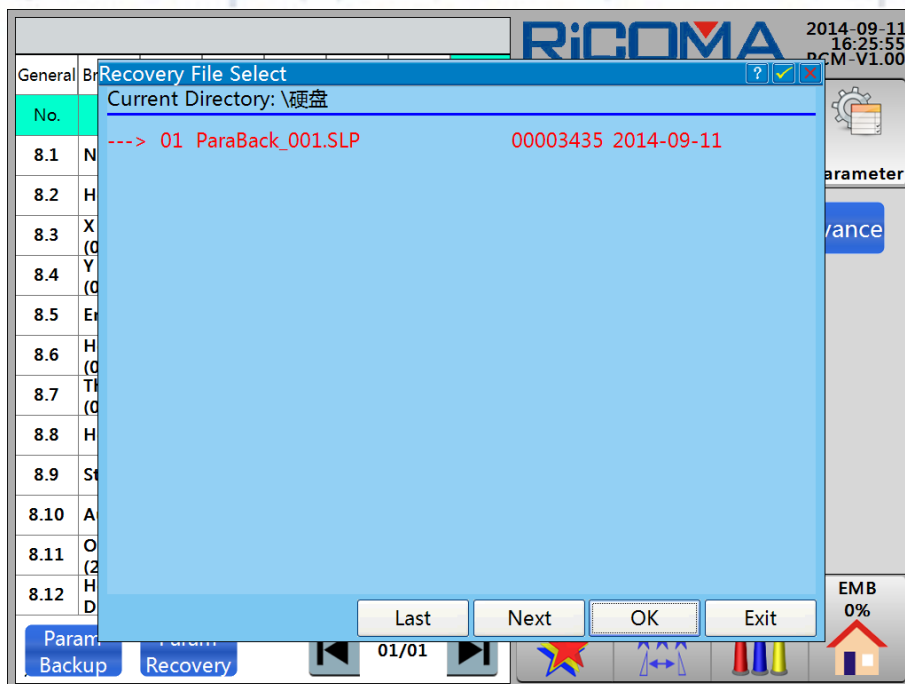
3. Виберіть “**ParaBack__001**”, тоді з’явиться цифрова клавіатура. Введіть назву

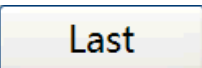
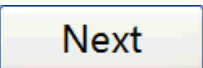
нового дублюючого файлу, натискаючи цифрові клавіші або використовуючи ім'я по замовчуванню, надане системою. Після завершення процесу введення, натисніть клавішу  (ви також можете натиснути клавішу , щоб вийти з режиму цієї операції) для того, щоб підтвердити свої дії. Системна підказка **“Вихід успішно завершено!”** І **накінець, натисніть клавішу ** для того, щоб завершити параметри резервування.



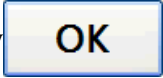
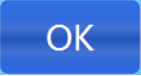
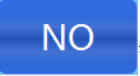
22.1.6 Відновлення параметрів

1. В інтерфейсі **“Колір”** та **“Вишивання”**, натисніть клавішу , щоб увійти в інтерфейс **“Параметр”**.


2. Натисніть клавішу . Якщо оператори бажають відновити параметр, необхідно натиснути клавішу , тоді з'явиться інтерфейс **“Вибір файлу для відновлення”**. Дивіться малюнок знизу:


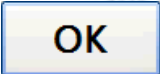


3. Виберіть дублюючий файл. Для того, щоб переглянути більше сторінок, будь ласка натискайте клавіші   для того, щоб гортати

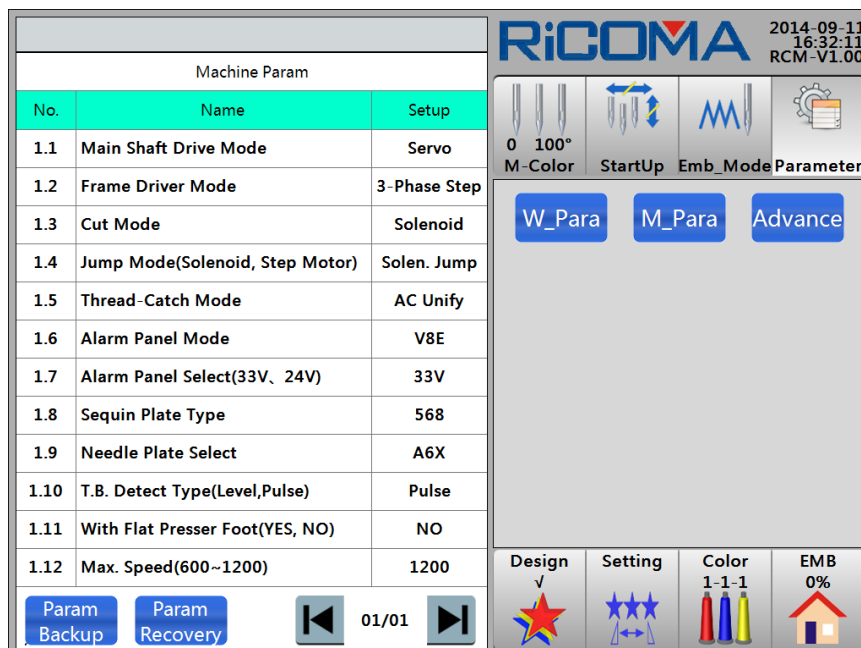
сторінки вгору/вниз. Далі натисніть клавіші , з'явиться системна підказка “Вибрати поточний файл чи ні?”, тоді натисніть клавішу  для того, щоб підтвердити свої дії. Далі системна підказка з'явиться знову “Будь ласка введіть пароль” Введіть пароль натискаючи цифрові клавіші та натисніть клавішу . З'явиться системна підказка “Параметри відновлені, будь ласка перезавантажте!” Далі натисніть клавішу  для того, щоб завершити операцію; або натисніть клавішу , щоб вийти з режиму цієї операції.

22.2 Налаштування машини

1. В інтерфейсі “Колір” та “Вишивання”, натисніть клавішу , щоб увійти в інтерфейс “Параметр”.

2. Натисніть клавішу . З'явиться системна підказка “Будь ласка введіть пароль” Введіть його натискаючи цифрові клавіші, а тоді натисніть клавішу , щоб увійти в перелік “Технічних параметрів”. Дивіться

малюнок знизу:



Machine Param		
No.	Name	Setup
1.1	Main Shaft Drive Mode	Servo
1.2	Frame Driver Mode	3-Phase Step
1.3	Cut Mode	Solenoid
1.4	Jump Mode(Solenoid, Step Motor)	Solen. Jump
1.5	Thread-Catch Mode	AC Unify
1.6	Alarm Panel Mode	V8E
1.7	Alarm Panel Select(33V、24V)	33V
1.8	Sequin Plate Type	568
1.9	Needle Plate Select	A6X
1.10	T.B. Detect Type(Level,Pulse)	Pulse
1.11	With Flat Presser Foot(YES, NO)	NO
1.12	Max. Speed(600~1200)	1200

Control Panel: Design (checked), Setting, Color 1-1-1, EMB 0%. Navigation: Param Backup, Param Recovery, 01/01, Home, Back, Forward.

Параметри можуть бути відрегульовані відповідно до деталей.

22.3 Удосконалене управління

Для того, щоб отримати більш детальну інформацію, будь ласка ознайомтесь з Частиною **21 Удосконалене управління**.



Частина 23 Додаток

23.1 Список параметрів

	Назва параметру	Значення та функція	Діапазон значення	Значення за замовчуванням
Загалом	Сповільнене стібкування (мм)	Скільки стібків потрібно зробити, щоб встановлена швидкість шиття почала зменшуватись?	2.0~12.0	3.0
	Циклічна вишивка	Встановити режим циклічної вишивки	ТАК/НІ	НІ
	Автоповернення	Коли рамка повертається у початкову точку або не після завершення процесу вишивання	ТАК/НІ	ТАК
	Автоперехід при довгому стібку	Наявність переходу або його відсутність при довгому стібку	ТАК/НІ	ТАК
	Довжина автопереходу	Встановити довжину автопереходу	5.0~13.0	11.0
	Обробка порожнього стібка на початку	Защити порожній стібок чи ні на початку	ТАК/НІ	ТАК
	Обробка порожнього стібка в вишивці	Обробити порожній стібок чи ні при вишиванні	ТАК/НІ	ТАК
	Обробка короткого стібка при зчитуванні	Довжина обробленого короткого стібка	0.4~1.0	0.7
	Обробка порожнього стібка при зчитуванні	Обробити порожній стібок чи ні під час внесення малюнка у пам'ять	ТАК/НІ	НІ
	Автовибір деяких кольорів	У разі співпадіння таких самих позицій голки при чергуванні кольорів, машина розпочне вишивати автоматично. Якщо параметр встановлено як «ні», тоді машина зупиниться автоматично.	ТАК/НІ	ТАК
	Зберегти зміну кольору вручну	Чи зберігати чергування зміни кольору вручну на чергування зміни кольору	ТАК/НІ	НІ
	Припинити зміну кольору при зчитуванні	Чи перемикає код зупинки зміни кольору малюнка на код зупинки зміни кольору протягом процесу введення малюнка в пам'ять	ТАК/НІ	НІ
	Позиція голки при вишиванні з отворами	Цей параметр – це позиція голки при виконанні вишивки з отворами. 0 демонструє те, що вишивання з отворами не відбувається та те, що голка, яка використовується під час вишивання з отворами не моніторить обриву нитки	Від 0 до максимального показника .голечниці	0
	Зміщення вишивки з отворами	Цей параметр використовується для підтвердження зміщення отвору різаком для вибивання. Позиція рамки може бути змінена через цей параметр налаштування	0,12	0
	Відображення стібків	Чи відображати кількість стібків вишиття в інтерфейсі вишиття	ТАК/НІ	ТАК
Уникнення обриву	Встановити відповідну відстань	ТАК/НІ	НІ	

	нитки	відхилення для зручності різьблення		
	Уникнення віддалення	Уникати віддалення рамки після обриву нитки	0 ~ 999	0
	Уникнення режиму обрізання	Встановити режим обрізання для простої шнурованої вишивки	Вниз,Вверх,Ні	Вверх
	Обробка дрібних стібків при зчитуванні	Чи обробляти дрібні стібки під час процесу введення малюнка з U диска на робочу головку	ТАК/НІ	ТАК
Поломка а/Обрив	Виявлення обриву нитки	Чи перевіряти обрив нитки під час вишивання	ТАК/НІ	ТАК
	Виявлення обриву нитки при стрибках	Чи перевіряти обрив нитки під час стрибків стібків. Цей параметр буде встановлено відповідно до фактичних вимог	ТАК/НІ	НІ
	Налаштувати ремонт усіх головок	Чи налаштувати ремонт усіх головок при вишиванні	ТАК/НІ	НІ
	Стібки не виявлені на початку	Чи перевіряти обрив нитки після початку роботи машини	0 ~ 15	8
	Не виявлений стрибок стібка	Машина не перевіряє обриву нитки в межах певної кількості стібків після стрибка	0 ~ 15	3
	Обрив нитки при зворотньому стібкуванні	Скільки стібків машина автоматично прошеє в зворотньому напрямку в разі обриву нитки	0 ~ 9	0
	Ремонтні стібки	Перед обривом нитки, з якого стібка машина розпочне подачу до усіх головок при виконанні ремонтних робіт над вишивкою	0 ~ 10	1
	Затримка стібка в верхній позиції Сигнал про обрив нитки	Відрегулюйте чутливість обриву нитки. 0 відображає те, що верхня нитка не виявлена	0 ~ 6	3
	Затримка стібка в нижній позиції Сигнал про обрив нитки	Відрегулюйте чутливість обриву нитки. 0 відображає те, що шпульна нитка не виявлена	0 ~ 6	3
	Тест на міцність шпульної нитки	Відрегулюйте чутливість шпульної нитки. Високий показник означає високу чутливість	0 ~ 10	0
	Стібок для обробки розірваної нитки	Відрегулюйте чутливість виявлення верхньої нитки. Високий показник означає низьку чутливість	1 ~ 6	3
	Зупинка після обриву стібка	Зупиняється чи ні після виявлення обриву нитки та чи заноряється червоне світло головної карти	ТАК/НІ	ТАК
	Ремонт кінцевої дії	Уповільнювати хід чи робити зупинку в роботі під час проведення ремонтних робіт з вишивкою	Ні,Сповільнити хід, Зупинитись	Ні
	Гудення при сповіщенні про обрив нитки	Гудіти чи ні, коли нитка обривається сповіщення у вигляді світлової піктограми	ТАК,	Ні
Обрізка а	Обрізка при стрибку①	Скільки стрибаючих стібків трапляється між двома плоскими стібками, потім машина розпочинає обрізку	1~7, Стібок не обрізка	3

Переключити на обрізку①	Чи використовує машина функцію обрізки	ТАК, НІ	НІ
Довжина обрізки①	Довжина нитки, що залишилась після обрізання верхньої частини нитки	1 ~ 8	5
Регулювання кута відриву нитки	Відрегулюйте кут відриву нитки	-100 ~ 100	0
Автоприв'язування ①	Фіксування голкою при обриві нитки	ТАК, НІ	ТАК
Швидкість обертання при обрізуванні①	Початкова швидкість основного валу при обрізанні нитки	30~120	80
Розмір перевязки перед обрізанням(мм) ①	Довжина стібка перевязки перед обрізанням	0.3 ~ 1.5	0.7
Стібок прив'язки перед обрізанням①	Скільки стібків машина прикріплює перед обрізанням	0 ~ 2	1
Обертання після обрізання Перед зупинкою①	Використовується після обрізання. Скільки обертів необхідно валу зробити перед тим як зупинитись	1, 2	1
Початкова швидкість після обрізання①	Швидкість обертання після обрізання	60 ~ 150	100
Повільне стібкування після обрізки①	Бігли стібки після набрання швидкості після обрізання	1 ~ 7	2
Розмір привязки після обрізання (мм)	Довжина замкненого стібка після обрізання	0.3 ~ 1.5	1.0
Привязані стібки після обрізки①	Кількість привязаних стібків після обрізки з моменту початку вишивання і аж після обрізки	0 ~ 3	1
Рух рамки після обрізки①	Здійснювати рух рамки після обрізання чи ні	ТАК, НІ	ТАК
Тип руху після обрізання①	Напрямок відхилення або позиція руху голки після обрізання	X /Y /Рух голки	Y
Швидкість різачка	Відрегулюйте швидкість обрізки, особливо коли зупинка не в цьому місці. Переверніть до низу в разі «перебору» та до верху, в разі якщо вона менша за 100 градусів	1 ~ 4	1
Перевірте різє він на місці чи ні①	Чи виявлений сигнал про обрізку на місці чи ні	ТАК, НІ	ТАК
Послаблення шпульної нитки перед обрізанням	Чи послаблювати нижню нитку перше чи ні, а тоді обрізати	ТАК, НІ	НІ
Послабити довжину шпульної нитки	Довжина послабленої шпульної нитки перед обрізанням	1 ~ 5	1
Регулювання руху висуненої нитки	Відрегулюйте підвіс покровоного двигуна	0 ~ 55	15
Регулювання швидкості висуненої нитки	Відрегулюйте швидкість покровоного двигуна	1 ~ 15	2
Компенсування двигуна різачка	Регулювання покровоного двигуна на місці під час обрізання	0 ~ 6	0
Регулювання селектора при статичній обрізці	Час на послаблення захвату при обрізці двигуном змінного струму є послабленням захвату	1 ~ 10	10
Статичний кут обрізки	Відрегулюйте відкиття кута для обрізання, коли електродвигун змінного	-50 ~ 50	0

		струму обрізає. Малий кут означає рух вперед		
	Встановлення часу обрізки	Відрегулюйте час гойдаючого човника та обрізки/утримання	-5 ~ +5	0
	Коефіцієнт електричного двигуна машини	Встановіть параметр відповідно до реального коефіцієнту обрізної машини	1 ~ 5	1
	Встановіть зворотню швидкість двигуна різака	У випадку обрізки з покрововим двигуном, швидкість наближення різака буде відрегульовано після відкриття різака	1 ~ 5	3
Вал	Максимальна швидкість	Максимальна швидкість машини	250 ~ 1200	850
	Мінімальна швидкість	Мінімальна швидкість машини	250 ~ 550	400
	Швидкість стрибка	Встановлення швидкості при стрибанні стібків	400~600	500
	Сповільнення стібкування на початку	Бігучий стібковий перед початком пришвидшення та після зупинки	1 ~ 9	1
	Сповільнене обертання на початку	Бігучий стібковий перед початком пришвидшення та після зупинки	80 ~ 150	100
	Компенсування завідної машини	Використовується для регулювання кута згину після початку роботи основного валу. Чим менше значення кута, тим коротший час затримки	-4 ~ 3	0
	Швидкість при натягуванні /стримуванні верстату	Швидкість основного валу при натягуванні голечниці	80 ~ 350	150
	Пришвидшення при запуску	Набирання максимальної швидкості на початку; 1-30 представляє 10-300 об/хв	1 ~ 30	15
	Компенсація у випадку з товстою тканиною	Налаштування відповідно до різноманітних типів матеріалу для вишивання	0 ~ 5	0
	Повільне стібкування при аплікації	Бігучі стібки після запуску основного валу під час вишивання аплікації	0 ~ 9990	0
	Уповільнений рух при аплікації	Бігуча швидкість на початку після вишиття аплікації	80 ~ максимальна швидкість	700
	Частотність основного драйвера	Відрегулюйте величину швидкості для драйвера основного валу	-15 ~ +15	0
	Припинення компенсування	Відрегулюйте перший кут тормозіння перед зупинкою	0 ~ 30	5
	Регулювання кута опускання голки до низу	Відрегулюйте кут до 172°	0 ~ 30	15
	Затискання валу при зупинці	Чи скасовувати сигнал увімкнення серводвигуна при зупинці	ТАК, НІ	НІ
	Дозволяти лише натягування верстату при 100°	Чи натягувати тягову раму, щоб розпочати процес вишивання, коли основний вал не зупиняється в нульовій позиції	ТАК, НІ	ТАК
Регулювання гальмів. (обмежене)	Регулювання швидкості гальмування при зупинці не в тому місці	1~3	2	

	Зезонанс прискорення машини	Вібраційна швидкість машини під час вишивання. Необхідно буде уникати ротаційної швидкості після налаштування цих параметрів	0, 800~950	0
	Сповільнення роботи голечниці	Встановіть швидкість на кожній голечниці	250 ~ 1200	800
Рамка	Крива зміщеного руху	Відрегулюйте криву коли рамка рухається під час вишивання (Різні криві, різні ефекти)	1~7	3
	Кут руху рамки	Кут коли рамка починає рухатися в процесі вишивання	200~260	230
	Рамка, що проходить етапи	Відповідає за різні стрибкові стібки. Так означає покроковий вихід за межі рамки відповідно до розміру стрибучих стібків, коли трапляються випадки різноманітних стрибучих стібків та зупинки машини після обрізання; Ні означає однократний вихід за межі рамки після підрахунку довжини усіх стрибучих стібків, коли трапляються різноманітні стрибучі стібки та зупинка машини після обрізання.	Т А К , Н І	Н І
	Рух рамки на великій швидкості	Відрегулювати частотність рухаючи рамку вручну на великій швидкості	1 ~ 30	16
	Рух рамки на низькій швидкості	Відрегулювати частотність рухаючи рамку вручну на низькій швидкості	1 ~ 30	16
	Швидкість проходження рамки	Змініть растотний режим, коли рамка виходить за межі	1 ~ 30	16
	Швидкість руху рамки назад	Відрегулювати частоту руху рамки в зворотньому напрямку	1 ~ 10	5
	Тип рамки	Встановіть тип рамки. Ця функція використовується для додавання рам, виготовлених за індивідуальним замовленням.	Плоска рама, покрита/прикрашена	Плоска рама
Блискітки	Ліві блискітки	Ні означає, що немає пристрою для блискіток; Має (найвища позиція голки) означає, що залишене обладнання встановлене на N позиції голки	М а є, Н і	М а є
	Номер лівих блискіток	Подача шматочків блискіток на ліву головку під час вишивання	1 ~ 4	1
	Режим лівих блискіток	Режим подачі на ліву головку для блискіток	Виделка, роллер	Роллер
	Кут подачі лівих блискіток А	Належне регулювання кута подачі блискіток А на лівій головці під час вишивання	6 ~ 66	24
	Кут подачі лівих блискіток В	Належне регулювання кута подачі блискіток В на лівій головці під час вишивання	6 ~ 66	24
	Кут подачі лівих блискіток С	Належне регулювання кута подачі блискіток С на лівій головці під час вишивання	6 ~ 66	24

Кут подачі лівих блискіток D	Належне регулювання кута подачі блискіток D на лівій головці під час вишивання	6 ~ 66	24
Обмеження швидкості для лівих блискіток	Встановіть номінальну швидкість лівої головки блискіток під час вишивання	300 ~ 1000	700
Регулювання кута подачі лівих блискіток	Встановіть відповідний кут осовного валу для подачі блискіток	210~300	230
Пора падіння блискіток	Відрегулюйте час затримки після команди початку надсилання	10 ~ 100	30
Автопочаток вишивки блискітками	Натягніть верстат вручну або почніть роботу верстата автоматично	Т А К, НІ	Т А К
Праві блискітки	Ні означає, що немає правого пристрою для блискіток; Має - означає, що обладнання встановлення правих блискіток встановлено на позиції голки 1	М а є, Н і	М а є
Назва подачі правих блискіток	Подача блискіток на праву головку під час вишивання	1 ~ 4	1
Режим правих блискіток	Режим подачі на праву головку для блискіток	В и д е л к а , р о л л е р	Роллер
Кут подачі правих блискіток А	Належне регулювання кута подачі блискіток А на правій головці під час вишивання	6 ~ 66	24
Кут подачі правих блискіток В	Належне регулювання кута подачі блискіток В на правій головці під час вишивання	6 ~ 66	24
Кут подачі правих блискіток С	Належне регулювання кута подачі блискіток С на правій головці під час вишивання	6 ~ 66	24
Кут подачі правих блискіток D	Належне регулювання кута подачі блискіток D на правій головці під час вишивання	6 ~ 66	24
Обмеження швидкості для правих блискіток	Встановіть номінальну швидкість правої головки блискіток під час вишивання	300 ~ 1000	700
Регулювання кута подачі правих блискіток	Встановіть відповідний кут осовного валу для подачі блискіток	210~300	230
Автопідйом після розриву нитки	Контролюйте позицію пристрою для блискіток після розриву нитки	Т А К, НІ	НІ
Клапан підвищеного тиску при відсутності стрибка	Контролювати чи відбувається підйом при стрибку чи ні	Т А К НІ	НІ
Час перемикання на мульти блисківки	Перемикання часу на великий та малий інтервал вентеля при регулюванні мульти- блискіток .Велике значення означає тривалий проміжок часу	0~5	0
Опускання блискіток, піднімання	Встановіть режим контролю на рамці блискіток внизу /вверху	Пневматичний, Двигун	Пневматичний

Прости й	Просте вишивання рушників	Встановіть чи може машина здійснювати процес вишивання рушників	ТАК, НІ	НІ
	Проста голка для вишивання	Установіть номер голечниці при простій вишивці рушників	1 ~ 15	1
	Висота голки для простого рушника	Висота петлювання під час простої вишивки рушника	1 ~ 8	5
	Регулювання простих рушників, з точністю до нуля	Відрегулюйте рух двигуна на місці при вишитті простих рушників	0 ~ 3	1
	Проста позиції шнурування	Установіть позицію пристрою поточного шнурування	НІ,Лівий, правий, лівий/правий	НІ
	Максимальна швидкість шнурування	Установіть максимальну швидкість основного валу при управлінні за простою шнурованою вишивкою	500 ~ 1200	800
	Зниження кута шнурування	При управлінні за простою шнурованою вишивкою, швидкість основного валу буде падати, якщо кут обертання перевищує кут налаштування	60 ~ 180	90
	Режим обрізки шнурування	Встановіть режим обрізки для простої вишивки.	Ні, немає стрибків обрізання	Ні
	Коливання вимірів	Коливання двигуна відслідковується при виконанні простою стрічкової вишивки	0~90 Ручне введення	30
	Відмітка механічного нуля при шнуруванні	Встановіть зв'язок між кутами звязаними позицією механічного нуля отвору для шнурівки та Урамкою у позитивному напрямку (від фактичного стану механізму	0~80 Ручне введення	0
	Шнурування робочого нуля	Коли голечниця починає працювати, отвір для шнурівки обертатиметься для послаблення напруження шнурівки та приймання поточної позиції як нульової позиції. Коли нульова точка машини для шнурування дорівнює нулю, вона діятиме на або ж не матиме жодного значення при налаштуванні інших значень	0~80 Ручне введення	0
	Безпровідна чутливість	Налаштуйте просте стрічкове вишиття як безпровідне для вищначення його чутливості	1 ~ 8	4
	Потенціал частоти обертання	Відрегулюйте швидкість механізму подачі нитки	0 ~ 9	6
	Стриманий потенціал частоти обертання	Відрегулюйте швидкість захоплення нитки механізмом	0 ~ 9	6
	Регулювання часу на зв'язування та розв'язування шнурівкою	Відрегулюйте час очікування на прив'язування та відв'язування рамки	1 ~ 10	3
	Режим прив'язування та відв'язування шнурівок	Встановіть режим контролю за прив'язуванням та відв'язуванням шнурівок	Пневматика, Двигун 1, Двигун 2	Пневматика
	Регулювання швидкості намотування шнурівок	Встановіть швидкість намотування шнурівок	0 ~ 10	0

Система	Номер голки	Встановіть номер голечниці на головці	1 ~ 15	9
	Номер голки	Встановіть номери головок	1 ~ 80	15
	X Повітряна подушка	Позиція голки під час вишивання з отворами (Нуль означає невиконання процесу вишивання з отворами та обрив нитки вишиття з отвором)	0 ~ 5	0
	Y Повітряна подушка	Підтвердження граничного переміщення, щоб заявити про зміну позиції рамки під час вишивання	0 ~ 5	0
	Первинний режим вишивки	Вибір матеріалу для вишивки	QUAL, Ефективність	QUAL
	Електромагнітна напруга головок	Відрегулюйте напругу соленоїдного замка головки	0 ~ 10	0
	Тримач нитки, електромагнітна котушка	Відрегулюйте величину напруги верхнього управляючого клапана	0 ~ 20	0
	Обертання головки	Рідрегулюйте рух покровоного двигуна	1 ~ 15	8
	Швидкість зміни кольору	Швидкість двигуна змінює колір	1 ~ 15	4
	Інтенсивність автозмазування	Налаштування часу автозмазування	10 ~ 50	10
	Змазування інтервалів між стібками	Машина автоматично змазуватиме деталі з меншою демонстрацією тисяч стібків.	2000~100000	5000
	Підтримка верхньої нитки	Верхня нитка впливає чи ні?	ТАК, Ні, в планах є планка поділу	НІ

① підходить лише для машин з функцією обрізки.

23.2 Перелік помилок та простих підходів до їх вирішення.

Помилка	Простий підхід до виявлення та видалення помилок	Помилки	Простий підхід до виявлення та видалення помилок
+X Ліміт	Вручну змістіть рамку в протилежну сторону або перевірте кінцевий вимикач цього напрямку	Помилка з петлею/обрізкою	Вручну змістіть або змініть стібок, що наближається
-X Ліміт	Вручну змістіть рамку в протилежну сторону або перевірте кінцевий вимикач цього напрямку	Помилка з проектною базою даних	Повторно внесіть малюнок або змініть диск
+Y Ліміт	Вручну змістіть рамку в протилежну сторону або перевірте кінцевий вимикач цього напрямку	Немає флорпідиска або USB	Вставте диск або USB диск
-Y Ліміт	Вручну змістіть рамку в протилежну сторону або перевірте кінцевий вимикач цього напрямку	Помилка із записом диска помилка з	Замініть диск чи USB диск

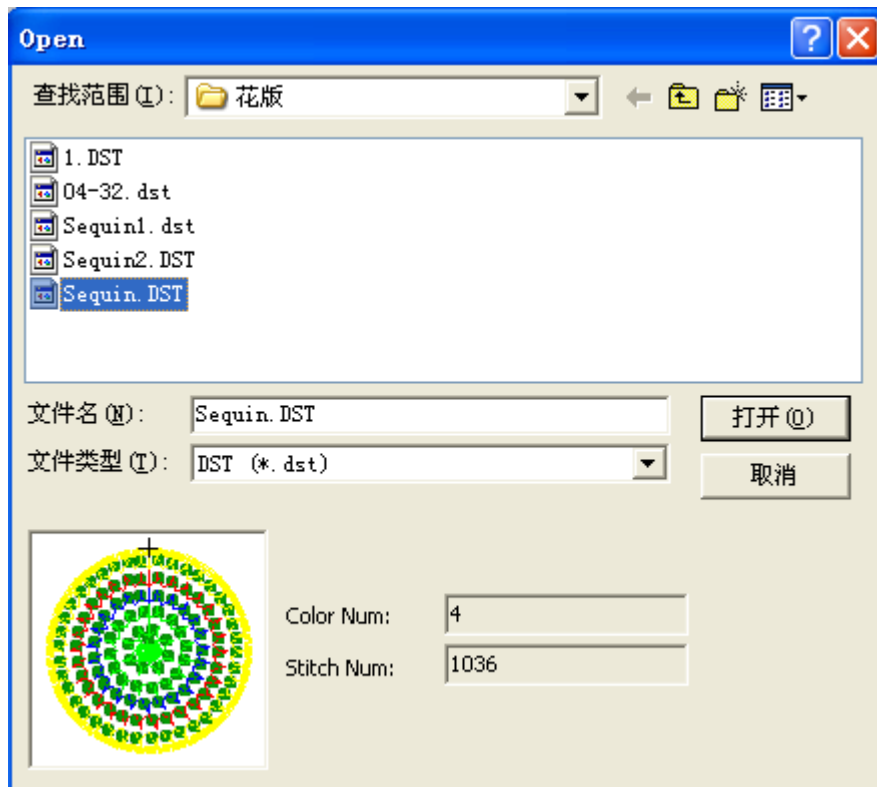
		записом на USB	
Зміна кольору з запізненням	Закрита механічна зміна кольору чи сигнальний привід не підключений до клеми приводу двигуна або відсутній пульт.	Немає малюнків на флоппі диску чи USB диску	Змініть флоппі диск або USB диск
Помилка голки	Переведіть механічну частину в нормальний режим або змініть вимірвальний потенціометр А6 .	Не в нульовій точці	Повторне переміщення, перевірка того чи отвір в нульовій точці розміщення заблоковано чи відрегульовано параметр зі збоєм.
Помилка з двигуном	Перевірте джерело електричного живлення головного двигуна сигнальний провід або зміна двигуна чи драйвера.	Двигун X Помилка	Відрегулюйте або змініть X драйвер рамки
Рух двигуна у зворотньому напрямку	Відрегулюйте активну ділянку основного двигуна або параметри пристрою сервоуправління	Двигу Y Помилка	Відрегулюйте або змініть Y драйвер рамки

23.3 Багатоблискіткове конвертувальне програмне забезпечення

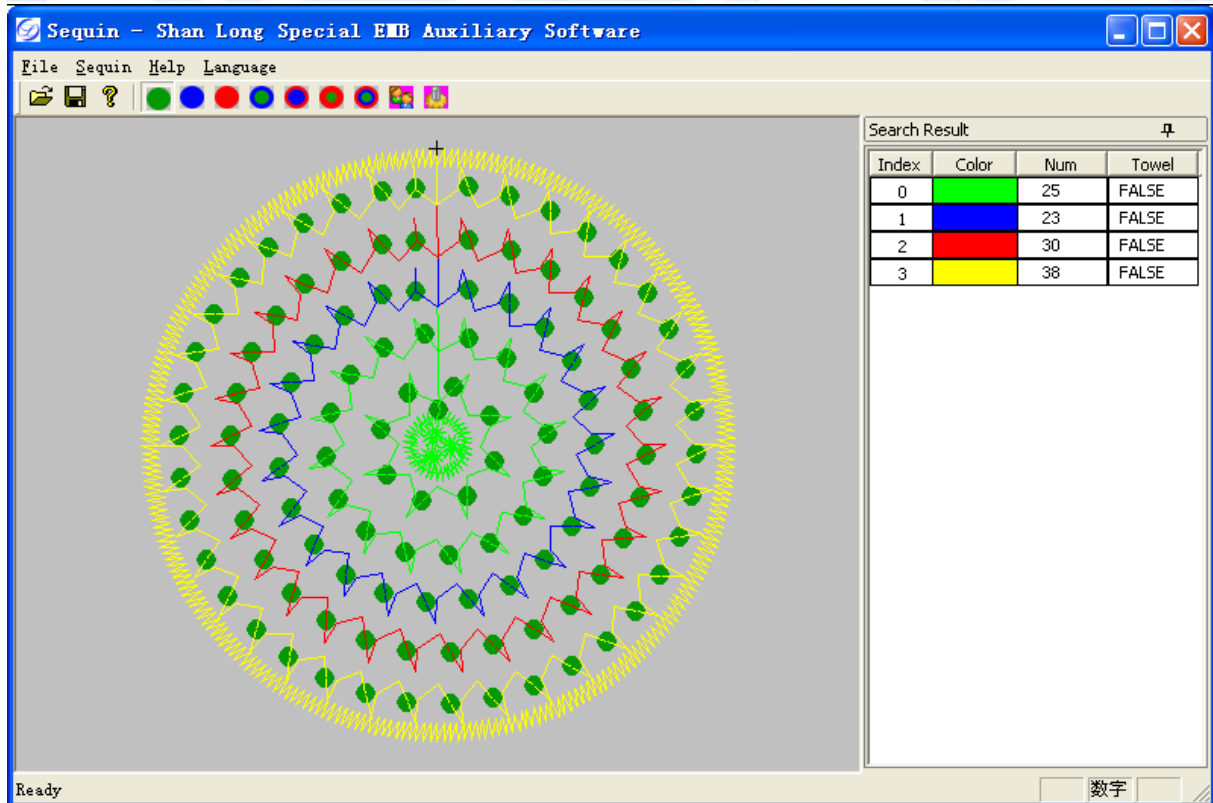
Дуже важко використовувати звичайне відцифроване програмне забезпечення для виготовлення малюнків з блисківками, які б могли автоматично ідентифікуватись Shanlong Technology. Shanlong представляє програмне забезпечення під назвою TOWEL, яке може ковертувати прості малюнки та особливі малюнки лише за допомогою простого кліку на мишці оператора. Процедури виглядають наступним чином:

23.3.1 Відкрийте конструкцію блискітки

Вибиріть опцію "**Відкрити**" в меню "**Файл**", та натискаючи кнопку панелі, з'явиться діалогове вікно. Виберіть файл з малюнком щоб конвертувати його з діалогового вікна. Дивіться малюнок нижче:



Після здійснення вибору, натисніть клавішу “Відчинено” для підтвердження. Тоді , оператори увійдуть в наступний інтерфейс:



23.3.2 Перегляд списку кольорів

Секція кольорів в кожному окремому випадку відображається наступним

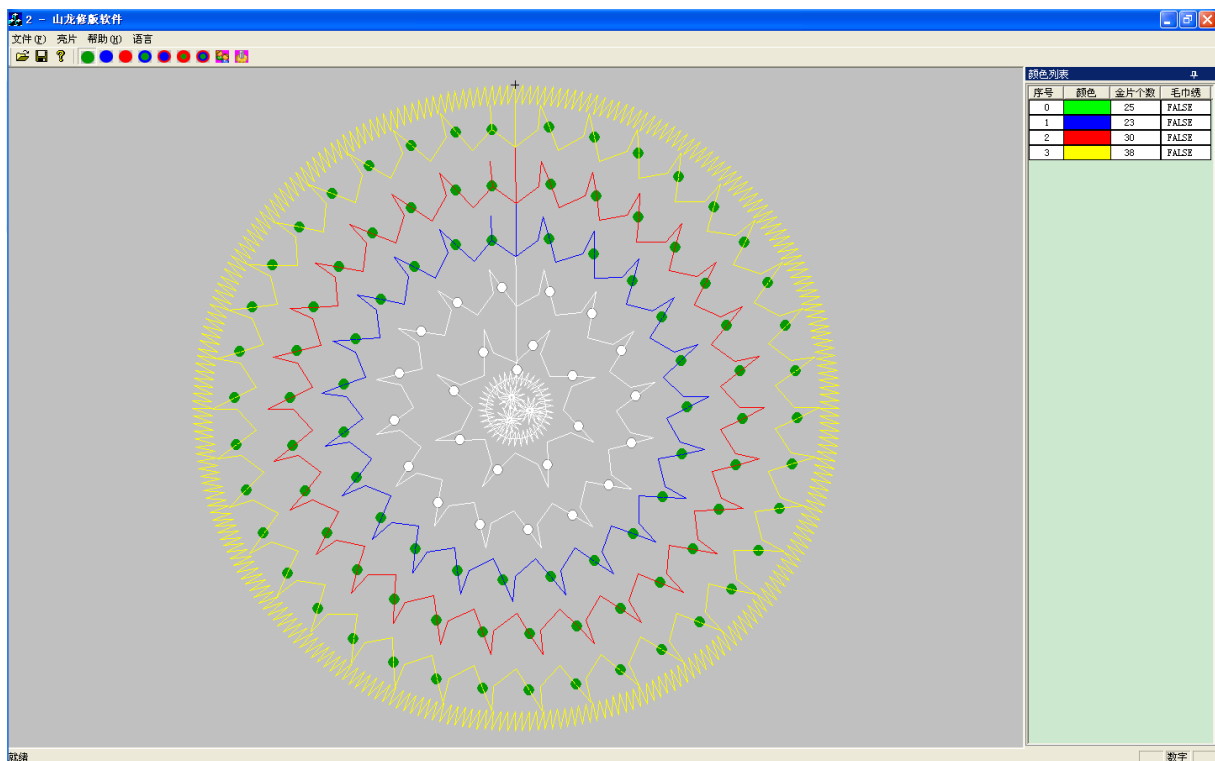
Search Result			
Index	Color	Num	Towel
0	Green	25	FALSE
1	Blue	23	FALSE
2	Red	30	FALSE
3	Yellow	38	FALSE

чином.

23.3.3 Конвертування багатоблисківкового малюнків

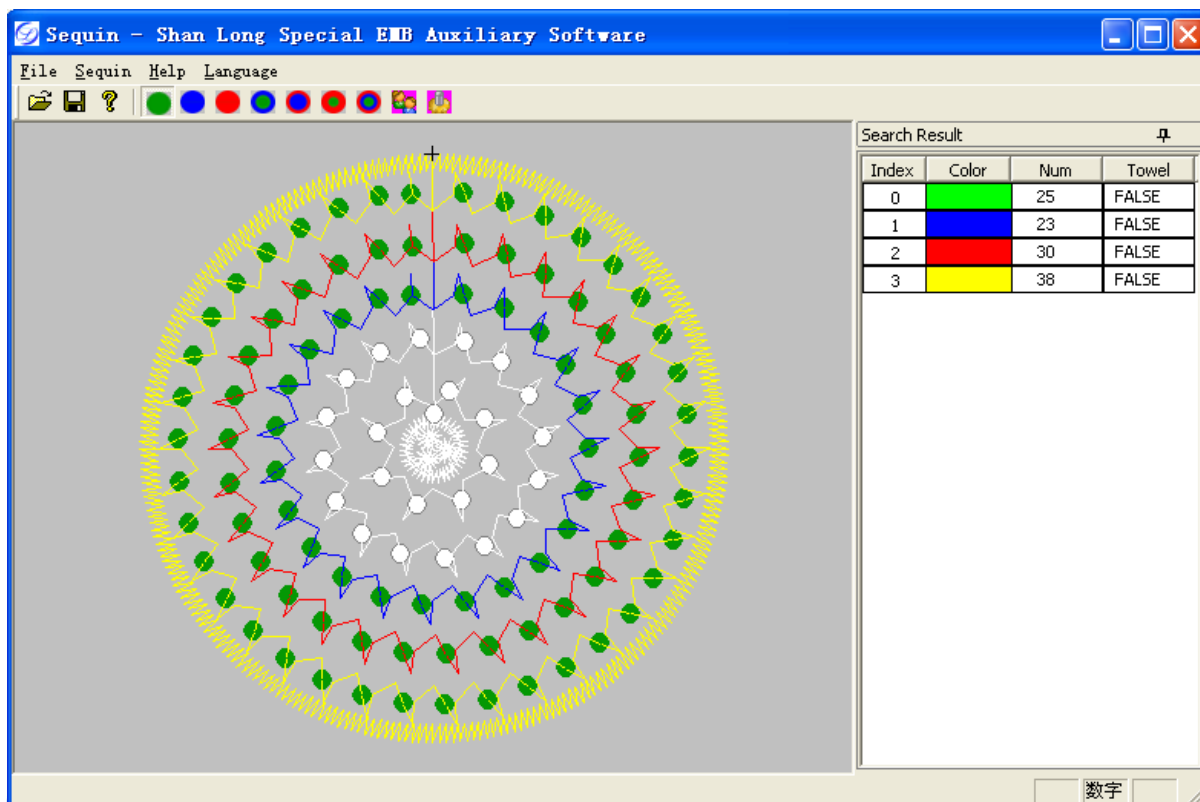
(1) Приєднайте метод з однією блисківкою до методу з багатьма блисківками.

Якщо необхідно змінити блисківку одного єдиного кольору, операторам лише необхідно клікнути відповідний колір, в переліку кольорів, тоді блисківка цього контуру буде вибрана та відображена білим кольором.



Якщо оператори мають намір конвертувати вибраний малюнок в інший режим блискіток, необхідно просто вибрати опцію **"Multi-Sequin"** в меню **"Sequin/Блискітка"**, або клікнути на форму відповідних мультиблискіток, зображених на панелі інструментів. Блискітка цього кольору буде змінена на бажаний багатоблискітковий режим.

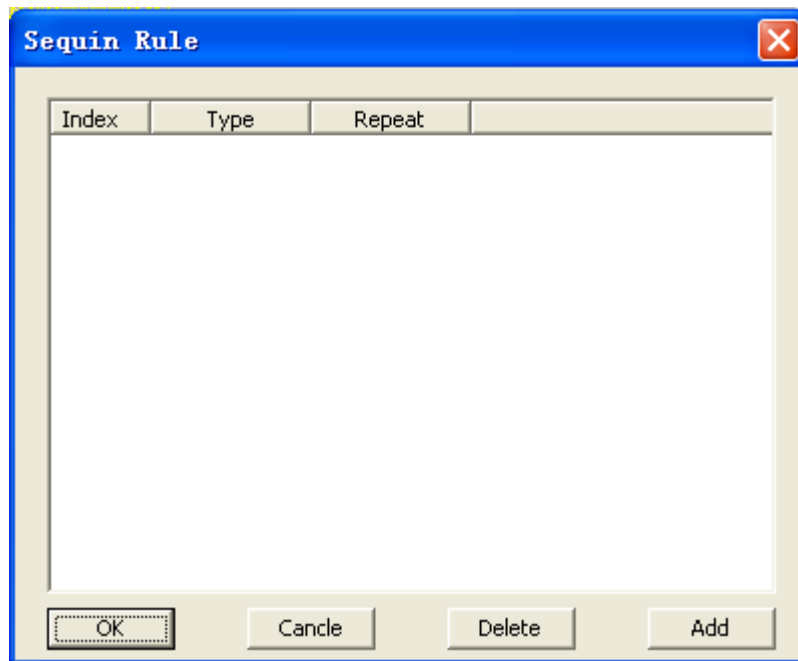
Виберіть блискітку В:



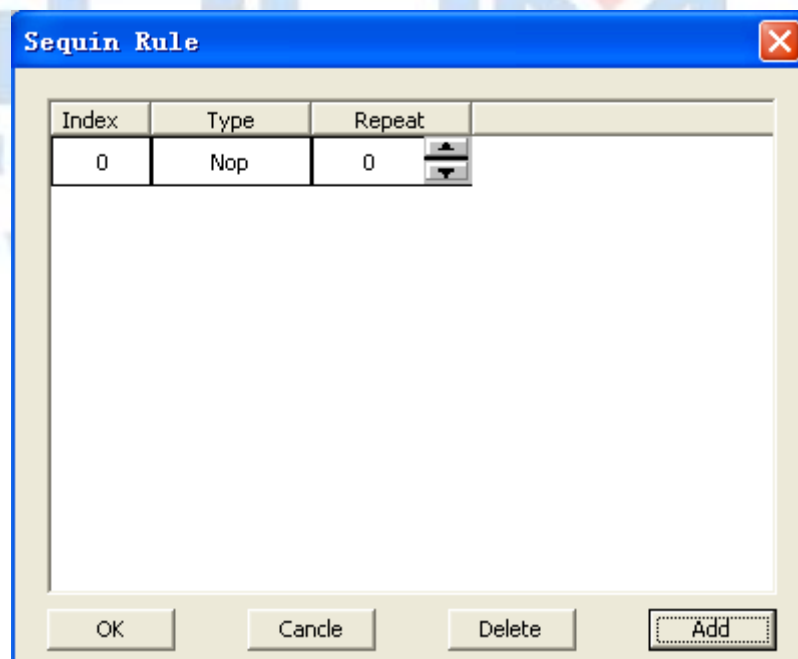
Після натискання кольору зі списку кольорів, оператори мають можливість скасувати свій попередній вибір просто клікаючи на зону без кольору, що знаходиться під переліком кольорів .

(2) Заміна визначена користувачем

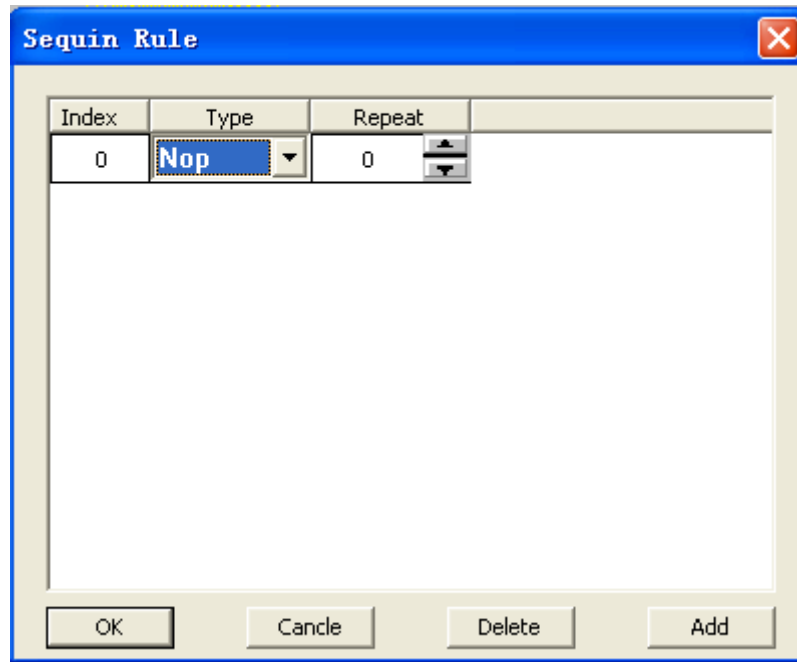
Якщо оператори роблять свій вибір в умовах певного режиму, тоді вибрана блискітка буде замінена відповідно до визначеного порядку заміни. Детальна процедура полягає в опрацюванні правил щодо заміни: Натисніть клавішу “**Sequin/Блискітка**” в меню, тоді «**Правила щодо заміни**», або натискайте клавішу панелі інструментів, тоді з'явиться віконце:




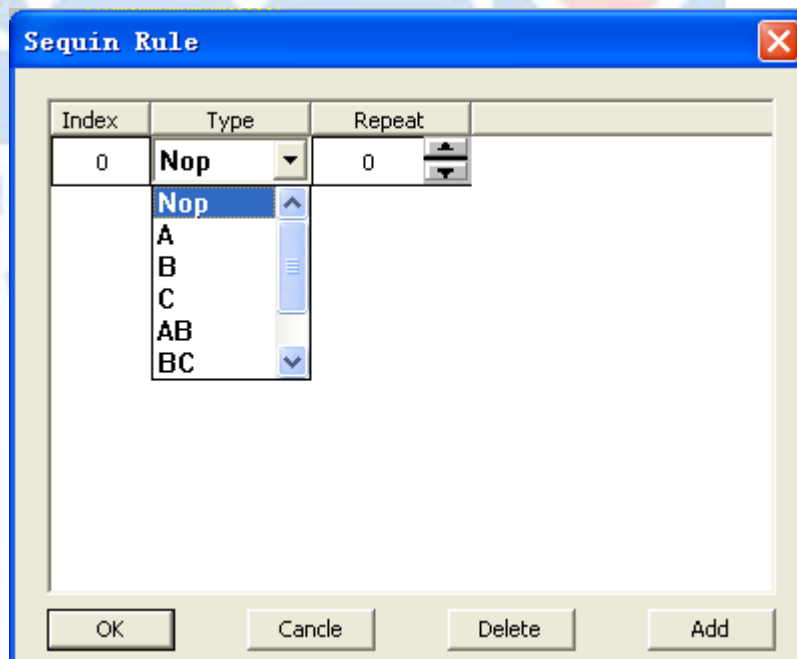
Натисніть клавішу **“Add”** (яка буде використана для визначення типу блискітки та кількості повторення):



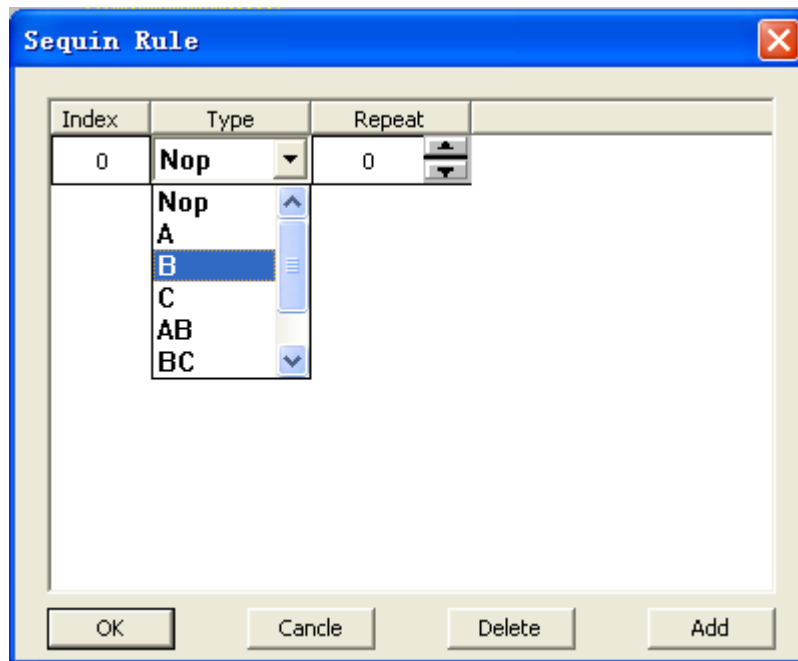
Натисніть клавішу з зазначенням типу блискітки де знаходиться **“Nop”** :



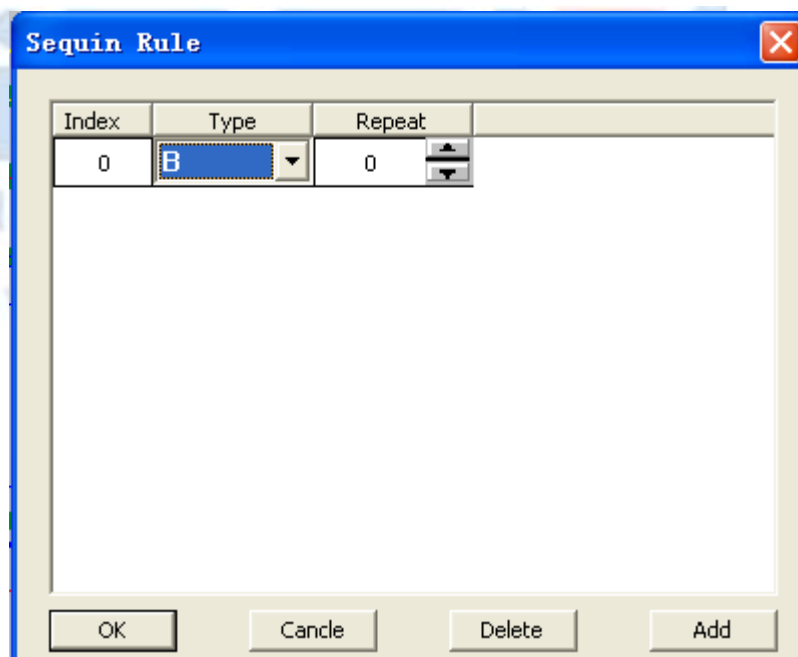
Натисніть клавішу :




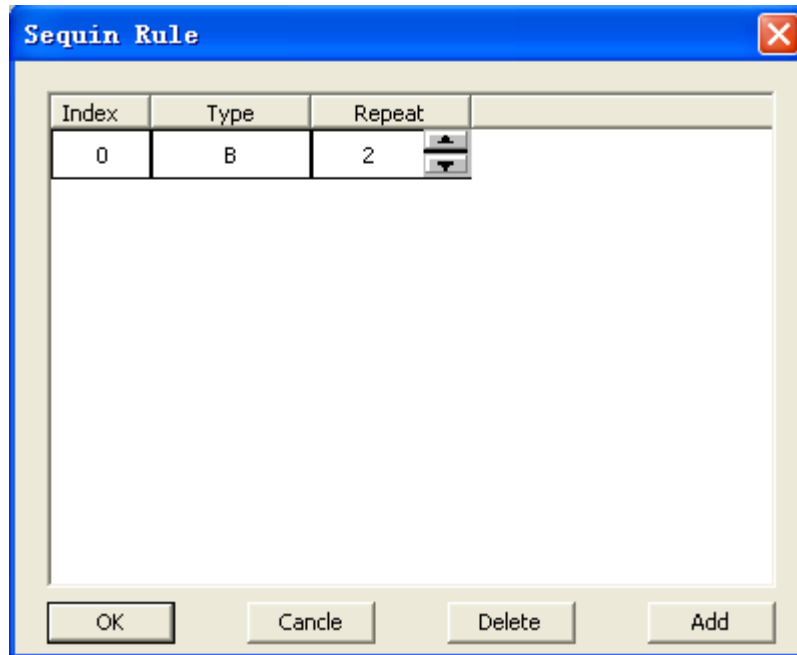
Натисніть ті типи блискіток , які оператри мали намір вибрати:



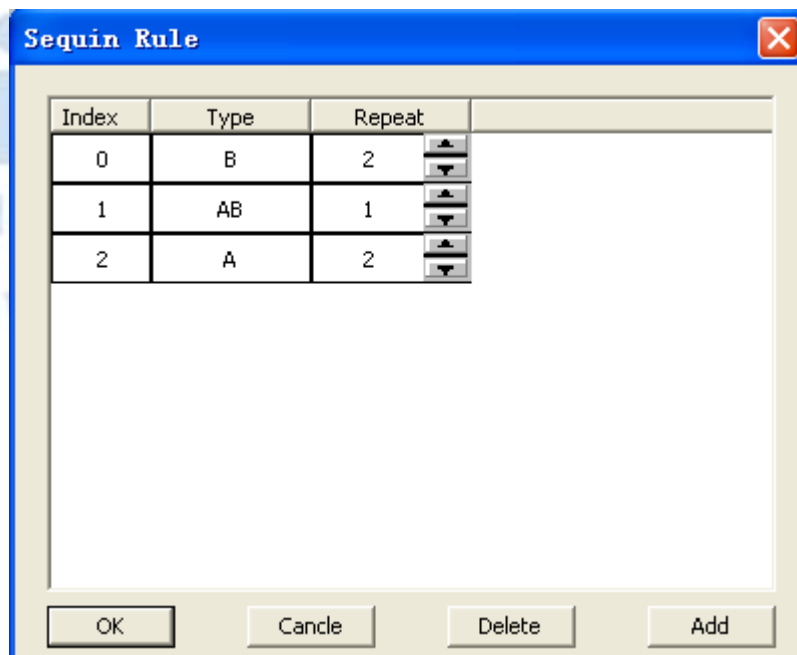
Натисніть тип блискітки, яка була вибрана:



Натисніть клавішу “Вверх/вниз”  та виберіть відповідну кількість повторень.

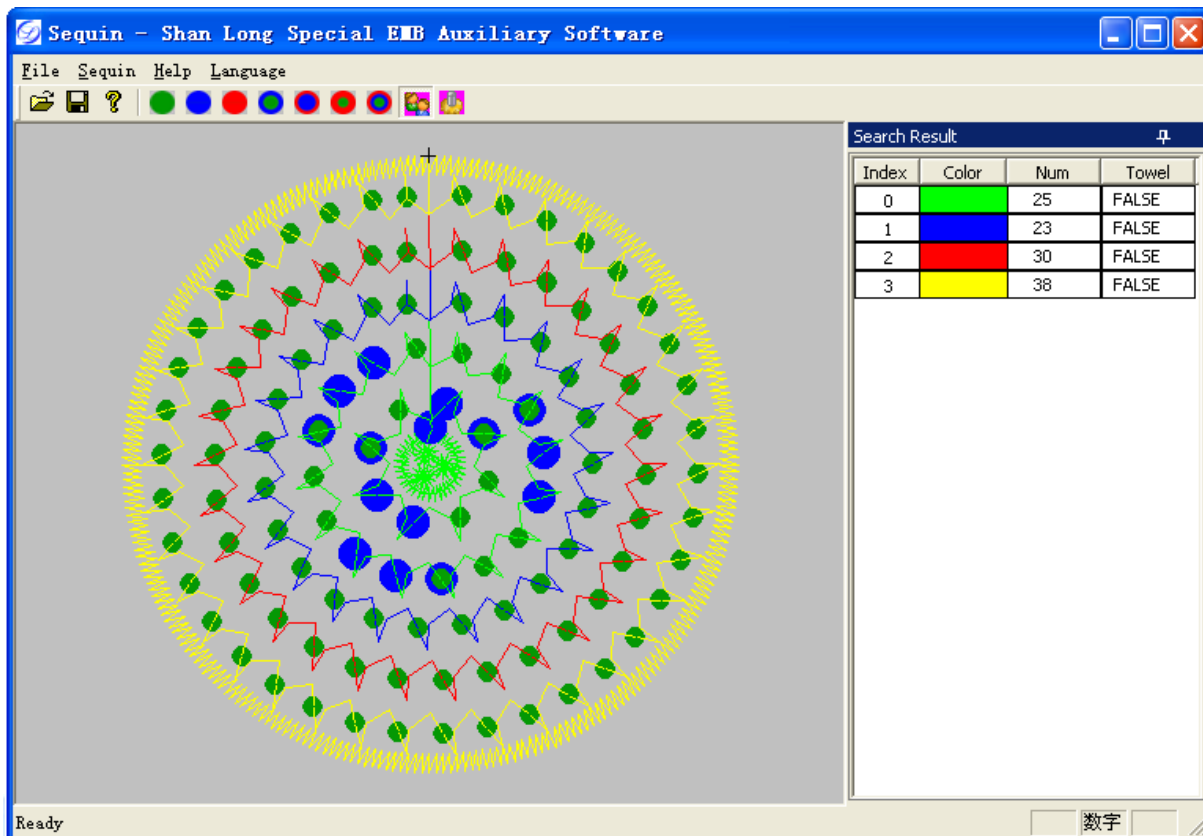


Додайте більше лінійок таким самим чином:

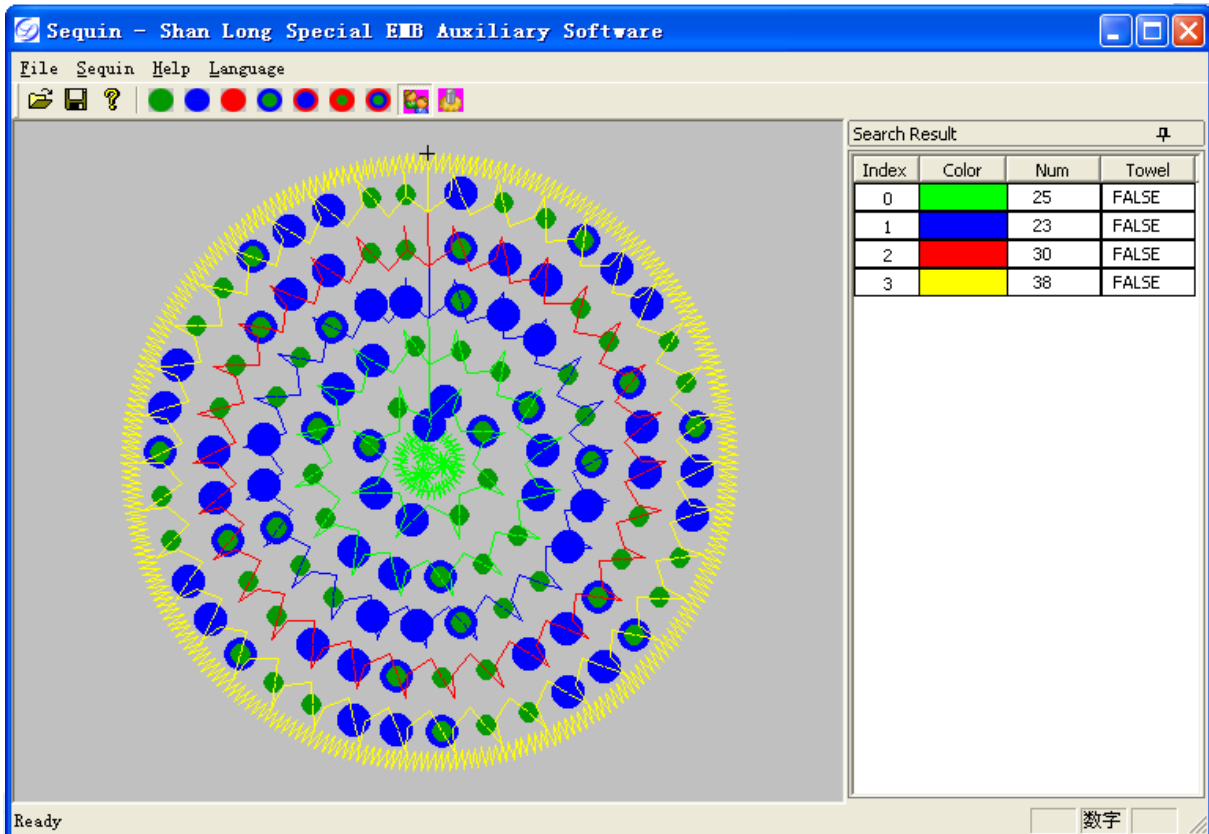


Після налаштувань натисніть клавішу “ОК” для підтвердження , а також використовуйте опцію “**Визначений користувач**”

Наступний малюнок був ви визміненим відпоідно до межиму **B2AB1A2** :

**Пояснення:**

Клікаючи на зону без кольору, що знаходиться під списком кольорів (не вибираючи кольору), та клікаючи опцію "**Multi-sequin**" в меню "**Блискітка**", або клікаючи кнопку мультиблискітки на панелі інструментів, оператор може конвертувати усі блискітки різноманітних кольорів відповідно до типу вибраної блискітки. Цей малюнок був модифікований через режим **B2AB1A2** :



(3) Зберегти

Зберегти як DST. файл.

Офіційне представництво в Україні
www.ricoma.com.ua