NECCHI

Creator

C10



Manual de utilizare

Necchi Mașină profesională de brodat cu 10 ace COD. C10 MOD. HALO-X

Scanați pentru alte limbi

www.necchi.it

Cuprins

Capitolul 1 Introducere 5
1-1 Precauții privind utilizarea produsului 5
1-2 Specificații tehnice 6
1-3 Caracteristici principale 7
Capitolul 2 Descrierea panoului de comandă 9
Capitolul 3 Descrierea pictogramelor din interfață 10
3-1 Descrierea ecranului interfeței principale 10
3-2 Descrierea pictogramelor de pe ecran 10
Capitolul 4 Instrucțiuni de bază privind funcționarea 14
4-1 Starea și procesele de bază ale funcționării 14
4-2 Cum se introduce și se selectează un model 15
4.2.1 Încărcarea modelului în memorie prin USB 15
4.2.2 Selectarea modelelor 16
4-3 Setarea modului și a ordinii de schimbare a culorii 17
4.3.1 Setarea modului de schimbare a culorii 17
4.3.2 Setarea ordinii de schimbare a culorii 18
4-4 Setarea punctului de început al modelului 18
4-5 Confirmarea modelului 19
4-6 Ruptura firului, revenire și reparare 20
4.6.1 Verificarea capului 20
4.6.2 Detectarea ruperii firului 20
4.6.3 Întoarcere 20
4.6.4 Reparație 20
4-7 Eliberarea broderiei 20
Capitolul 5 Parametri detaliați de broderie 22
Capitolul 6 Funcția de jogging a arborelui principal 26
6-1 Modul de funcționare „jogging” al arborelui principal 26
6-2 Funcționarea în sens descendent a arborelui principal 26
Capitolul 7 Broderie normală și funcționare în gol 27
7-1 Relațiile dintre brodarea normală și viteză 27
7-2 Funcționarea în gol la viteză redusă 27
7-3 Funcționarea în gol la viteză mare 27
7-4 Funcționare în gol cu poziționare 27
7-5 Eliberarea mișcării rapide/lente 28
Capitolul 8 Funcționarea schimbării culorii 29
Capitolul 9 Funcționarea deplasării cadrului 30
9-1 Deplasarea manuală a cadrului 30
9-2 Revenirea șasiului la ultimul punct 30

9-3 Revenire la originea coordonatelor 30
9-4 Setări pentru originea cadrului 31
9-5 Restabilirea stării inițiale a șasiului....32
9-6 Setarea punctului de ieșire....33
9-7 Salvarea setării originii 34
9-8 Restaurarea setărilor de origine 34
9-9 Deplasarea cadrului de-a lungul marginii modelului....34
9-10 Căutarea automată a punctului de origine....35
9-11 Deschiderea dispozitivului de fixare a firului superior 35
Capitolul 10 Parametrii de viteză 36
10-1 RPM maxim/RPM minim....36
10-2 Setarea RPM 37
10-3 Blocarea arborelui principal la oprire 38
10-4 Parametri corelați ai arborelui principal 38
Capitolul 11 Parametri de utilizator....39
11-1 Parametru de cusut....39
11-2 Capul T.B. Detectarea parametrilor....40
11-3 Parametrii cadrului....41
11-4 Parametru de tăiere 41
Capitolul 12 Gestionarea memoriei modelului....43
12-1 Selectarea desenului 43
12-2 Afișarea desenului în memorie 43
12-3 Duplicarea desenului 43
12-5 Ștergerea desenului....44
12-6 Divizarea desenului 45
12-7 Fuziunea desenului....46
12-8 Crearea unui model de combinare 47
12-9 Șterge totul....49
12-10 Citirea desenelor de pe USB....50
12-11 Salvarea desenului pe USB 51
Capitolul 13 Funcționarea desenelor speciale....53
13-1 Conversia într-un desen de mare viteză....53
13-2 Compilarea modelului combinat 54
13-3 Realizarea modelului de broderie....55
13-4 Crearea unui contur pe baza modelului....56
13-5 Crearea unei margini brute pe baza modelului....58
Capitolul 14 Operații asupra broderiei literelor 60
14-1 Generarea modelelor de litere....60
14-2 Interfața de modificare a introducerii caracterelor....61
14-3 Interfața de configurare a caracterelor....62

Capitolul 15 Configurarea broderiei ciclice 65
Capitolul 16 Alegerea limbajului de operare al sistemului 66
Capitolul 17 Secţiunea Salvarea desenelor pe USB 67
17-1 Setare „Blocare salvării desenelor pe USB” 67
17-2 Comanda „Interzice ieşirea modelului” 67
Capitolul 18 Iniţializarea sistemului 68
Capitolul 19 Autodiagnosticare şi autodiagnosticare a componentelor maşinii 69
19-1 Testare codificator 69
19-2 Test RPM 69
19-3 Testare componente ale maşinii 70
19-4 Rotația arborelui principal 70
Anexa 1 Actualizarea software-ului de sistem 72
Anexa 2 Actualizarea software-ului controlerului secundar 73
Anexa 3 Garanție și declarație de conformitate 75

Atenţie:
Specificațiile acestui produs pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Capitolul 1 Introducere

1-1 Precauţii privind utilizarea produsului

Bine ați venit la sistemul de control computerizat al mașinii de brodat Raynen. Vă rugăm să citiți și să înțelegeți cu atenție acest manual de utilizare înainte de a folosi acest produs, pentru a vă asigura că utilizați și operați corect mașina de brodat computerizată. Vă rugăm să păstrați acest manual de utilizare într-un loc sigur, pentru a-l putea consulta oricând.




Acest produs este un produs mecatronic. Pentru a reduce riscul de incendii accidentale, de electrocutare și de vătămări corporale care pot apărea în timpul utilizării, trebuie respectate următoarele măsuri de siguranță de bază respectate.

- Când utilizați echipamentul, asigurați-vă că acesta este împământat în mod fiabil sau utilizați o priză de alimentare cu fir de împământare.
- Vă rugăm să efectuați instalarea electrică și cablarea conform cerințelor tehnice; încercați să realizați o cablare separată pentru curentul de putere și cel de semnal, fără a le lega între ele.
- Toate tipurile de cabluri de instalare şi conectare trebuie să fie bine izolate, iar învelişul şi stratul de plastic trebuie să fie intacte. Conectorul nu trebuie să lase la vedere firul de cupru dezizolat, pentru a evita scurtcircuitul şi contactul firului în timpul extragerii.
- În cazul componentelor prevăzute cu radiatoare, asigurați-vă că radiatorul și orificiul de evacuare sunt ventilate corespunzător și nu le blocați.
- Înainte de prima pornire, asigurați-vă că specificațiile sursei de alimentare externe corespund specificațiilor.
- Dacă este necesar să porniți aparatul imediat după oprire, vă rugăm să lăsați aparatul oprit timp de cel puțin 30 de secunde și apoi să-l porniți.
- În primele 30 de secunde de la pornire, are loc procesul de inițializare a sistemului

de pornire; încercați să nu utilizați aparatul în acest interval.

- Ecranul LCD și ecranul tactil al panoului de comandă sunt componente fragile. Nu utilizați obiecte ascuțite sau dure pentru operare și apăsare, pentru a asigura funcționarea normală a ecranului LCD și a ecranului tactil și pentru a prelungi durata de viață a acestora.

- Când introduceți sau scoateți un dispozitiv de stocare prin portul USB, vă rugăm să acordați atenție direcției de introducere a dispozitivului USB. Nu apăsați cu forță dacă direcția de introducere este greșită. În timpul citirii sau scrierii pe un stick USB, nu apăsați pe stick-ul USB pentru a evita deteriorarea acestuia și a datelor.
- Nu deschideți capacul panoului electronic de control în timp ce produsul este pornit. Carcasa poate conține tensiune înaltă letală, care poate provoca leziuni corporale accidentale.
- Dacă este absolut necesar să deschideți carcasa pentru anumite reglaje sau inspecții, trebuie să porniți alimentarea numai după ce priza de curent a fost deconectată sau după ce alimentarea a fost oprită timp de 3 minute, pentru a evita ca anumiți condensatori interni de stocare a energiei să fie încă sub tensiune înaltă periculoasă, ceea ce poate provoca șocuri electrice și vătămări corporale.
- Nu atingeți părțile mobile ale mașinii în timp ce aceasta funcționează, altfel se pot produce vătămări corporale.
- Produsul nu poate fi amplasat în locuri cu umiditate, praf, gaze corozive, inflamabile sau explozive; în caz contrar, se pot produce cu ușurință incendii accidentale, șocuri electrice și vătămări corporale.
- Atunci când utilizați acest produs, pentru a preveni incendiile, șocurile electrice și vătămările corporale, trebuie respectate în permanență următoarele măsuri de siguranță de bază.
- Se recomandă să nu demontați capacul mașinii. Dacă este necesar să îl demontați, verificați dacă toate șuruburile au fost îndepărtate.
- Când alimentarea cu energie electrică este activată, motorul de schimbare a culorii blochează arborele; vă rugăm să nu forțați butonul motorului de schimbare a culorii pentru a schimba culoarea.

1-2 Specificații tehnice

1. Ecran: ecran tactil de 7 inci

2. Rezoluția ecranului: 7 inci (1024X600)
3. Mod de funcționare: ecran tactil (ecran capacitiv)
4. Viteză maximă: 1200 rpm
5. Capacitate maximă de memorie: 100.000.000 de puncte
6. Număr maxim de puncte într-un singur desen: 4.000.000 de puncte

7. Precizie de pas: Punct minim de 0,1 mm
8. Intervalul dintre puncte: 0,1 mm ~ 12,7 mm.
9. Schimbare automată a culorii: 3.000 de ori
10. Blocare criptare: DA
11. Suport multilingv: chineză, engleză, italiană, franceză și rusă

    (opțional: germană, spaniolă, turcă, portugheză, arabă și

    thailandeză)

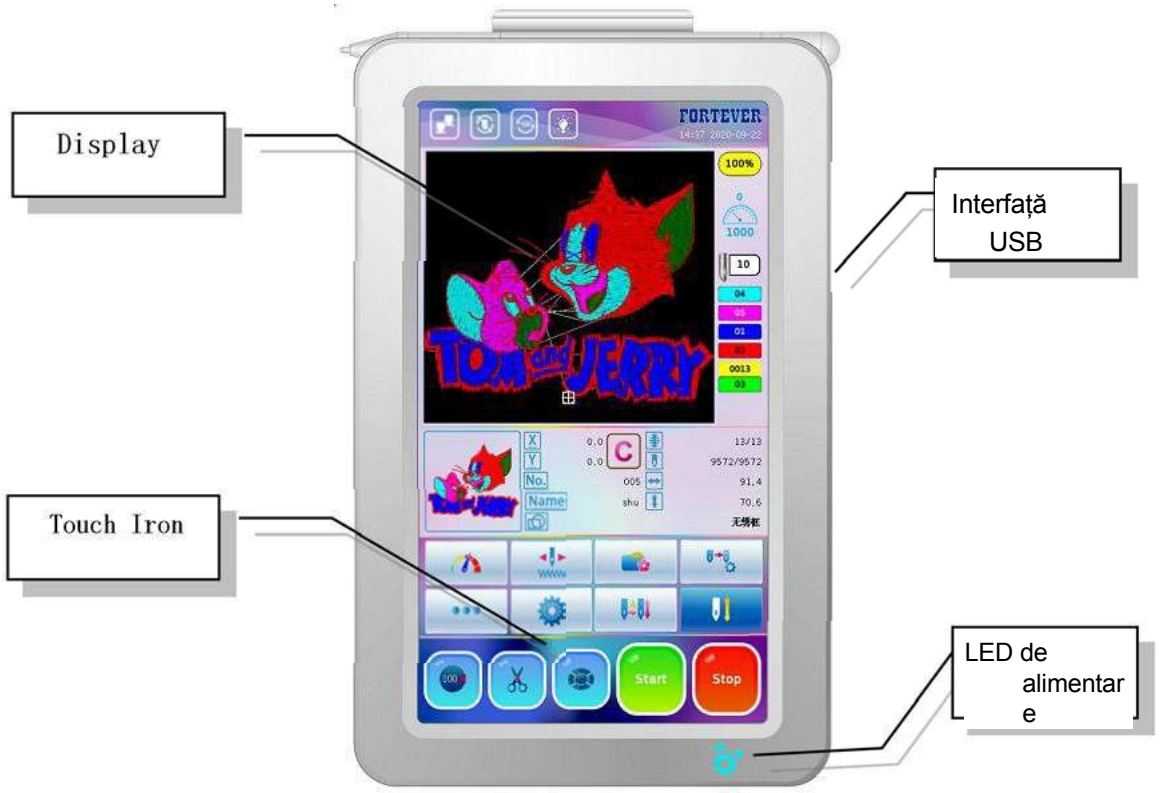
1-3 Caracteristici principale ale modelului

1. Proiectarea intrărilor, ieșirilor și actualizarea software-ului de sistem	1) Acest aparat se poate conecta la un stick USB. Poate citi desenele în format binar Tajima, ternar Tajima, formatul FDR Belinda (inclusiv binar, ternar și Z-ar) și discurile ZSK în memoria sistemului de broderie. 2) Acest model poate fi conectat la o unitate flash USB printr-o interfață USB, iar modelele stocate în sistem pot fi exportate în format binar Tajima sau în format Rayhong și stocate pe unitatea flash USB. 3) Modelele din seria JD pot utiliza unități flash USB, pot actualiza software-ul de sistem sau pot efectua actualizări software online pentru placa capului mașinii și plăcile de speciale de control pentru broderie.
2. Suport multilingv	Sistemul suportă afișarea în chineză, engleză, spaniolă, turcă, franceză și portugheză.
3. Opțiuni multiple pentru procesul de broderie	Acest model permite utilizarea diverselor tehnici de broderie, precum „broderie repetitivă”, „broderie combinată”, „broderie de litere” și „broderie de fotografii” etc.
4. Funcție puternică de creare a modelelor	Această mașină poate configura parametrii modelului „Broderie repetitivă” sau „Broderie combinată” pentru a genera un model nou și a-l salva.
5. O multitudine de funcții de asistență la brodat	Acest model poate „găsi automat originea modelelor de broderie” și poate adăuga funcții precum „broderie aplicată”, „broderie de margine”, „broderie încrucișată” și „broderie de-a lungul gamei modelului”. Funcția de broderie a modelului a fost îmbogățită, ceea ce a îmbunătățit considerabil procesul de broderie și eficiența.
6. Întreținere ușoară a mașinii și funcții de depanare	Acest model include: autodiagnosticare a mașinii, autodiagnosticare a codificatorului, autodiagnosticare a vitezei motorului arborelui principal, funcții de testare a componentelor mașinii. Utilizarea acestor funcții facilitează depanarea, întreținerea și

	identificarea defectelor mașinii de brodat.
7. Funcție puternică de memorare a parametrilor de broderie	Acest model poate asocia parametrii de broderie selectați ca

	punctul de pornire al motivului, ordinea schimbării culorii, direcția modelului, unghiul de rotație și numărul de repetări ale motivului de broderie, apoi salvați acest set de parametri. Când brodați din nou acest model, puteți rechema acest set de parametri fără a reseta, ceea ce îmbunătățește eficiența broderiei.

Capitolul 2 Descrierea panoului de comandă „ ”



- **Ecran tactil**

Acest aparat utilizează un ecran LCD cu luminozitate ridicată și ecranul tactil ca interfață de operare, fiind ușor și convenabil de învățat și de utilizat.

- **Interfață USB pentru transferul de date**

Acest aparat dispune de o interfață universală USB pentru transferul de date, care facilitează încărcarea și descărcarea modelelor și a datelor stocate prin intermediul interfeței USB.

Atenție:

Ecranul LCD și ecranul tactil al panoului de comandă sunt componente fragile. Nu utilizați obiecte ascuțite sau dure pentru operare și apăsare, pentru a asigura funcționarea normală a ecranului LCD și a ecranului tactil și pentru a prelungi durata de viață a acestora.

Când introduceți sau scoateți modelul prin intermediul unei unități USB, vă rugăm să acordați atenție direcției de introducere a unității USB. Nu apăsați cu forță dacă direcția de introducere este greșită. În timpul citirii sau scrierii pe o unitate USB, nu loviți unitatea USB pentru a evita deteriorarea acesteia și a datelor.

Capitolul 3 Descrierea pictogramelor din interfață

3-1 Descrierea ecranului principal al interfeței

Ecranul principal al interfeței sistemului de confirmare a broderiei este prezentat mai jos:



3-2 Descrierea pictogramelor de pe ecran

Nr.	Pictogramă și stare	Descriere
1	Stare a conexiunii cablului de control (adică cablul de rețea dintre panoul de control principal și panoul de operare)	: Cablul de control este conectat corect; : Cablul de control nu este conectat sau contactul este defectuos.
2	Pictograma broderie ciclică / Broderie nerepetată	: Modelul curent este brodat în modul de broderie ciclică. : Modelul curent nu este brodat în modul de broderie ciclică.
3	Pictograma arborelui principal în poziție corectă / arborele principal în poziție incorectă	: Arborele principal se află în poziția corectă. : Pictograma arborelui principal este în poziție incorectă; apăsați pictograma „ ” sau direct „ ” pentru a efectua operațiunile de deplasare pas cu pas până la oprirea în poziție.

4	 Farul stins/farul aprins	: Stingeți farul.  : Porniți farul.
5	 Ora curentă a sistemului	Această pictogramă afișează ora curentă a sistemului; apăsați-o pentru a modifica ora sistemului.
6	 Procentul de progres al broderiei	Această pictogramă afișează progresul lucrării brodate în prezent.
7	 Viteza arborelui principal în timpul broderiei efective (adică viteza efectivă de brodare)	Numerele de deasupra panoului de comandă indică viteza curentă de cusut a arborelui principal, iar numărul de dedesubt indică faptul că viteza maximă de cusut a arborelui principal este de 1000 r/min. În timpul procesului propriu-zis de brodare, viteza de cusut va fi comutată automat în funcție de lungimea diferită a acului modelului.
8	 Numărul reprezintă capul mașinii în poziția nr. 3 a acului. Dacă capul mașinii nu se află în această poziție, se afișează mesajul „  ”.	Când schimbarea culorii nu este corectă, apăsați pictograma „  ” pentru a accesa interfața de schimbare manuală a culorii, apoi faceți clic pe pictograma cu numărul din partea de jos a interfeței pentru a poziționa capul mașinii.
9	 Valoarea 4 cu nuanța galbenă indică numărul culorii curente, iar valoarea de dedesubt indică ordinea culorii în starea de schimbare automată a culorii.	„0012” indică faptul că broderia curentă se află la a 12-a culoare. Această valoare crește odată cu numărul de schimbări de culoare. Apăsați pictograma ordinii de schimbare a culorii „  ” și selectați opțiunea „Setați toate culorile”, care permite setarea ordinii culorilor pentru broderia modelului.
10		Afișează informațiile curente ale modelului brodat, inclusiv numărul modelului, numele modelului, numărul curent și totalul schimbărilor de culoare, numărul curent și totalul acelor etc.
11	 Afișează deplasarea pe axele X și Y față de originea modelului, exprimată în milimetri (mm)	După oprirea mașinii, apăsați pictograma „  ” pentru a șterge valoarea deplasării pe axele X și Y și pentru a recalcula având ca origine poziția curentă.
12	 Setări de viteză	Faceți clic pe această pictogramă pentru a accesa interfața de setare a vitezei, apoi apăsați „  ” sau „ ” pentru a modifica valoarea vitezei maxime de cusut a arborelui principal.
13	 Broderie normală  Viteză minimă  Viteză maximă	Apăsați pictograma „  ” pentru a modifica setarea minimă.

14	 : Pictograma Memorie modelului	Apăsați această pictogramă pentru a accesa meniul memoriei modelului.
15	 : Pictograma schimbare manuală a culorii	Apăsați această pictogramă pentru a accesa meniul de schimbare manuală a culorii.
16	Pictograma „Meniu următor”	Apăsați această pictogramă pentru a accesa meniul următor.
17	 : Pictogramă Setări	Apăsați această pictogramă pentru a accesa pagina de setări.

18	 Schimbare automată a culorii și pornire automată  Schimbare automată a culorii și pornire manuală  Schimbare manuală a culorii și pornire manuală	Apăsați „  ” pentru a schimba modul de schimbare a culorii.
19	 Stare **Pregătire** pentru broderie  Stare **de confirmare** broderiei	Apăsați „  ” pentru a schimba starea broderiei.
20	 Stare de broderie temporară	În timpul operațiunii de trasare, mașina intră automat în modul de broderie temporară. Când operațiunea de broderie este finalizată în jurul modelului și se apasă din nou pe pictograma „  ”, sistemul efectuează o operațiune normală de confirmare a broderiei.
21	 : Funcționare cu impulsuri	Apăsați această pictogramă pentru a activa funcționarea cu impulsuri a arborelui principal.
22	 : Operațiunea de tăiere a firului	Apăsați această pictogramă pentru a accesa operațiunea de tăiere a firului.
23	 : Operațiune privind deplasarea cadrului	Apăsați această pictogramă pentru a accesa operațiunea legată de deplasarea cadrului.
24	 Stare: Cadrul se deplasează manual cu viteză redusă  Stare: Șasiu în mișcare manuală la viteză mare	Apăsați „  ” pentru a schimba starea de deplasare a șasiului.
25	 : Pornirea broderiei	În timpul stării de confirmare a broderiei, apăsați această pictogramă pentru a porni broderia.
26	 : Oprirea broderiei	În timpul etapei de confirmare a broderiei, apăsați această pictogramă pentru a opri broderia.
27	 : Găsirea poziției inițiale	Apăsând această pictogramă, sistemul deplasează automat cadrul și setează punctul zero în funcție de limitatorul de cursă. Condiția prealabilă pentru această operațiune este ca mașina să fi fost configurată cu protecția cadrului în caz de oprire bruscă.
28	 : Deplasarea cadrului de-a lungul conturului exterior al modelului	Această funcție servește la deplasarea cadrului de-a lungul intervalului modelului pentru a verifica dacă modelul depășește limitele.
29	 : Salvarea originii modelului	Această funcție salvează poziția curentă a cadrului ca punct de pornire al modelului de broderie curent.

30	: Restabilirea originii modelului	Dacă poziția inițială a modelului curent este salvată înainte ca modelul curent să fie brodat, apăsați această pictogramă pentru a localiza
		facilitând brodarea aceluiași model încă o dată.
31	: Operațiunea de configurare cadru	Apăsați această pictogramă pentru a accesa interfața operațiunii de configurare a cadrului.
32	: Modul de selectare unică	Modul de selecție unică; se poate selecta doar un singur model la un moment dat.
33	: Modul de selecție multiplă	Modul de selecție multiplă, pot fi selectate mai multe modele simultan.
34	: Modul „Selectează tot”	Selectează tot: selectează toate modelele din directorul curent simultan.
35	: Operație de ordonare a model	Apăsați pentru a intra, iar modelele din directorul curent pot fi ordonate în diferite moduri.
36	: Afișarea modelelor pe ecran complet sau afișarea informațiilor despre modele	Apăsați această pictogramă în directorul de memorie pentru a vizualiza în modul ecran complet modelul din memorie selectat în prezent. Apăsați această pictogramă în directorul de pe discul USB pentru a vizualiza informațiile de bază ale modelului de pe discul USB selectat în prezent.
37	: Operațiuni legate de discul USB	Apăsați pentru a accesa operațiunile legate de unitatea USB.
38	: Ștergerea directorului	Șterge directorul de pe unitatea USB
39	: Director nou	Director nou pe unitatea USB
40	: Revenire la directorul anterior	Înapoi la directorul anterior
41	: Modele de introducere de pe unitatea flash USB către memorie	Apăsați această pictogramă pentru a salva șabloanele de pe unitatea flash USB în memorie.
42	: Transferul modelelor din memorie pe unitatea flash USB	Apăsați această pictogramă pentru a transfera șabloanele din memorie pe unitatea flash USB.
43	: Operațiunea de brodare a literelor	Apăsați această pictogramă pentru a accesa interfața operațiunilor de brodare a literelor.
44	: Alegeți modelul de broderie	Selectați modelul de broderie din memorie, apoi apăsați această pictogramă pentru a confirma modelul de broderie.

Capitolul 4 Instrucțiuni de funcționare de bază ale aparatului „ ”

4-1 Starea și procesele de bază ale funcționării programului „ ”

Interfața software-ului dispune de următoarele trei stări de funcționare:

①Starea de pregătire pentru broderie➔

➔② Starea de confirmare a broderiei➔

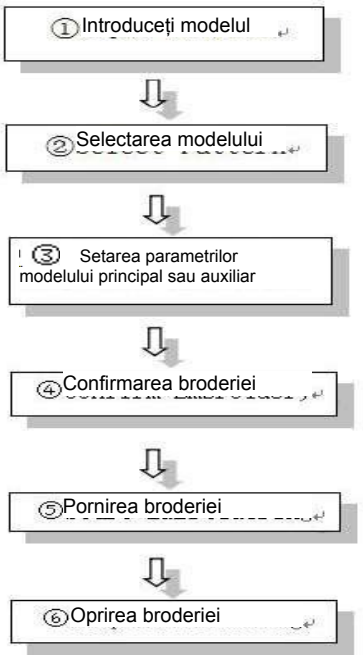
➔ ③ Starea „Broderie în curs”➔

1. **Stare: Pregătire pentru broderie** -- Pentru operațiunea de broderie, procesul de pregătire a introducerii sau selectării modelelor de broderie și setarea în avans a diverselor parametri de control ai broderiei. Când mașina se oprește, pictograma „ ” va fi afișată în colțul din dreapta jos al ecranului funcțiilor principale. În această stare, operațiunile „Pornire” sau „Oprire” nu sunt valabile.

2. **Starea de confirmare a broderiei --** Selectați „modelul de broderie” din computer și setați diverși parametri de control ai broderiei și parametrii de broderie, apoi apăsați „ ” pentru a confirma broderia înainte ca mașina să intre în modul de pre-funcționare. Când broderia este confirmată, simbolul „ ” este afișat în colțul din dreapta jos al ecranului funcțiilor principale. Apăsați pe pictograma „Start” în această stare, iar cadrul începe să brodeze folosind poziția curentă ca origine.

3. **Stare „Broderie în curs” –** Când se afișează „ ” în colțul din dreapta jos al ecranului funcțiilor principale, apăsați pictograma „Start” și mașina intră în starea de funcționare, iar ecranul funcțiilor principale afișează starea dinamică de brodare.

4. **Procese operaționale de bază ale broderiei**



4-2 Cum se introduce şi se alege un model

4.2.1 Introducerea modelului în memoria prin USB

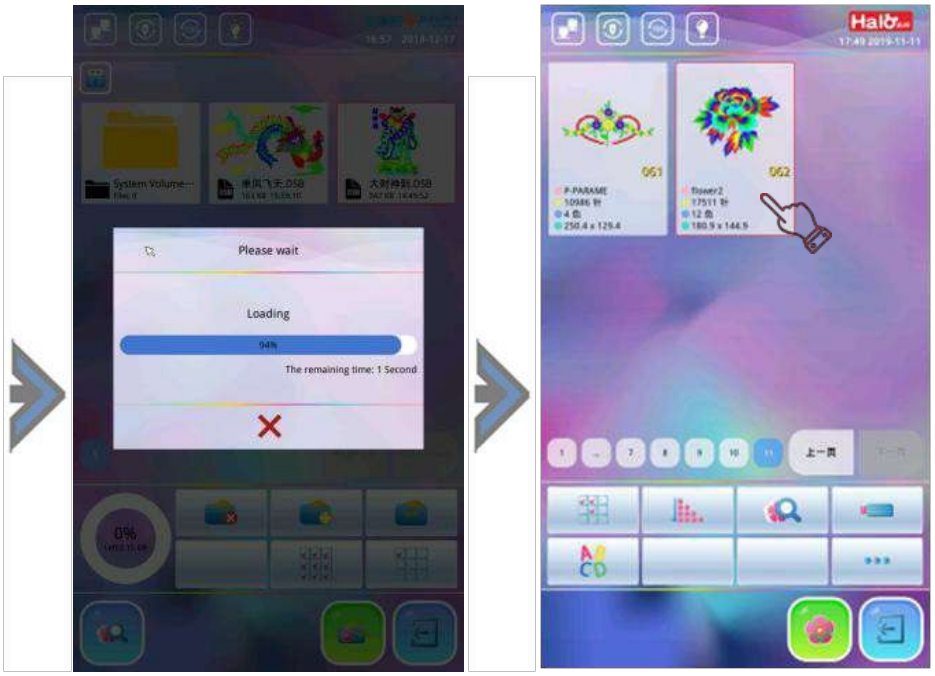
Toate „desenele” următoare se pot referi la modelul de broderie

1. Introduceți unitatea flash USB cu modelele în partea dreaptă a panoului de comandă.
2. Apăsați „ ” pentru a accesa interfața „Menu Memoria desenului” și apăsați „”. Sistemul va citi informațiile despre desen din directorul principal al unității flash USB; selectați modelul care trebuie introdus și apoi apăsați „ ” (). Notă: Dacă desenul este stocat în alte directoare ale unității flash USB, apăsați pe pictograma directorului respectiv pentru a intra și selectați desenul care trebuie introdus, apoi apăsați „ ”. Dacă este necesar să reveniți la directorul anterior, apăsați „ ” pentru a reveni; dacă este trebuie să reveniți la interfața „Meniu Memorie desen”, apăsați pictograma „ ” din colțul din dreapta jos.)
3. După ce ați apăsat pictograma „ ”, se deschide interfața „Introduceți numărul modelului”, iar sistemul va atribui automat cel mai mic număr de model disponibil. Apăsați direct „Enter ” dacă nu doriți să îl modificați, iar sistemul va introduce numărul modelului prestabilit implicit. Dacă este necesar să modificați numărul modelului, utilizați pictograma cu numărul pentru a introduce numărul dorit și apăsați „Enter ” pentru a confirma.

Atenție:

Când introduceți sau extrageți șablonul de pe un stick USB, vă rugăm să acordați atenție direcției de introducere a stick-ului USB. Nu apăsați cu forță dacă direcția de introducere este greșită. În timpul citirii sau scrierii pe un stick USB, nu apăsați pe stick-ul USB pentru a evita deteriorarea acestuia și a datelor.





4. Așteptați finalizarea introducerii proiectului. Ecranul rămâne în fereastra de funcționare a unității flash USB. Dacă doriți să continuați introducerea modelelor, repetați pașii anteriori.

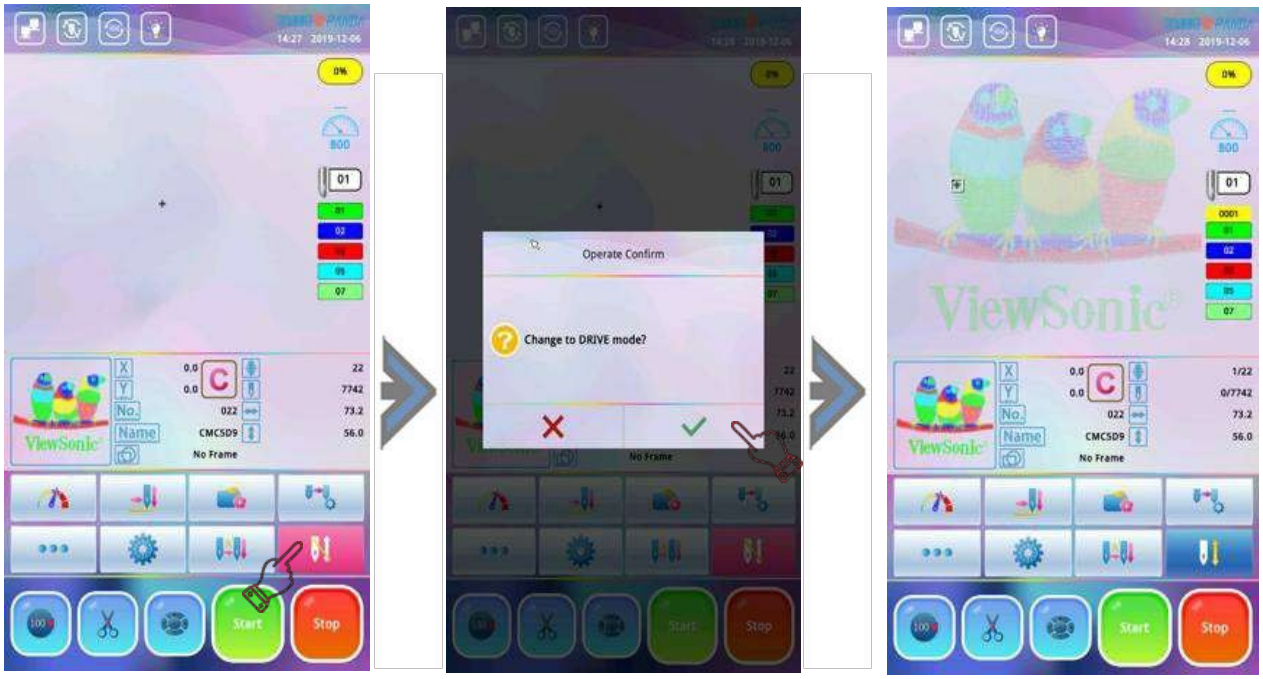
4.2.2 Selectarea modelelor de broderie „ ”

1. Apăsați pictograma „ ” pentru a accesa interfața „Meniul Memorie desen”, selectați modelul de broderie pe care doriți să îl brodați, apoi apăsați pictograma „ ”.



2. Se deschide fereastra interfeței „Setarea parametrilor desenului”; dacă brodați conform parametrilor predefiniti, apăsați „ ” pentru a confirma. (În general, se brodează conform parametrilor predefiniti). Pentru a modifica, apăsați direct pe elementul respectiv. După ce au fost modificați toți parametrii care trebuie modificați, apăsați pictograma „ ”, iar sistemul va salva automat parametrii actuali și va reveni la ecranul funcțiilor principale. În acest moment,

bara de informații a desenului afișează numărul desenului selectat, numele desenului, numărul schimbării de culoare, numărul total de puncte și afișează valoarea intervalului marginii desenului. Confirmarea broderiei trebuie efectuată pentru a începe brodarea. (După configurarea opțiunii „Setare origine cadru” în model, dacă este prima dată când brodați sau modificați poziția originii broderiei, sistemul va solicita „Salvați originea modelului în fișier”).



4-3 Setarea modului și a ordinii de schimbare a culor

4.3.1 Setarea modului de schimbare a culoril

Apăsați butonul „ ” din ecranul funcțiilor principale pentru a accesa ecranul de schimbare a culorii.

Modul de schimbare manuală a culoril ă și pornire manuală; Înainte de a începe brodarea, faceți clic pe pictograma „ ” pentru a accesa fereastra de schimbare manuală a culoril ă, faceți clic pe pictograma cu numărul din partea de jos a ecranului pentru a introduce numerele acelor și apăsați pictograma „Pornire” pentru a începe brodarea. Când are loc schimbarea culorii, mașina se oprește automat. Faceți clic pe „ ” pentru a modifica un număr de ac în ordinea schimbării culorii; utilizatorul poate alege noul număr de ac în partea de jos a ecranului și apoi poate apăsa pictograma „Start” pentru a relua brodarea.

Modul „ ” **(**Schimbare automată a culorilor) și pornire manuală; ordinea de schimbare a culorilor trebuie setată în prealabil dacă mașina se află în modul de schimbare automată a culorilor, apoi apăsați pictograma „Start” pentru a începe brodarea. Mașina schimbă culorile înainte de începerea broderiei, conform numerelor de ac setate în ordinea de schimbare a culorilor. Dacă are loc o schimbare de culoare în timpul broderiei, mașina va trece automat la numărul de ac specificat conform ordinii setate și se va opri pentru a aștepta ca operatorul să apese pictograma „Start”.

Modul „ ” (Schimbare automată a culorii și pornire automată); atunci când are loc o schimbare de culoare în timpul broderiei, mașina trece automat la acul specificat conform ordinii setate și reia broderia. Dacă mașina este setată să schimbe automat culoarea, ordinea de schimbare a culorii trebuie configurată, iar operatorul trebuie să confirme broderia înainte de a începe procesul de brodare. În momentul în care operatorul apasă pictograma „Start” pentru a începe broderia, indiferent unde se

oprește bara acului curent, acul va fi schimbat conform numărului de ac setat în ordinea de schimbare automată a culorii

(Notă: cu excepția cazului în care numărul acului curent este același cu numărul acului setat în ordine), iar apoi brodarea va reîncepe.

4.3.2 Setarea secvenței de schimbare a culoril

Ordinea de schimbare automată a culorilă constă în furnizarea unei liste prestabilite atunci când mașina este setată pe modul de schimbare automată a culorilor. Numărul maxim de schimbări de culoare este de 3000 de ori. Pașii sunt următorii:

1. În starea de neconfirmare, apăsați „ ” pentru a accesa fereastra „Setări schimbare culoare model”.

   Utilizați pictograma cu numărul de mai jos pentru a introduce numărul acului de schimbare a culorii solicitat pentru comandă și apoi apăsați „ ” pentru a confirma. De exemplu, dacă introduceți „1, 2, 3” și apăsați , ordinea de schimbare a culorii se repetă astfel: 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3. ... așa cum a fost setat, iar dacă apăsați pictograma „ ”, sistemul salvează automat ordinea curentă .



2. Dacă doriți să modificați ordinea culorilor setată, apăsați pictograma poziției acului corespunzătoare care trebuie modificată sau apăsați „Pagina anterioară” și „Pagina următoare” pentru a găsi și a apăsa pictograma poziției acului care trebuie modificată, apoi apăsați pictograma poziției acului de dedesubt pentru a efectua modificarea. După ce ați modificat lucrarea, apăsați pictograma „ ” pentru a confirma, iar sistemul va salva ordinea culorilor modificată.

4-4 Setarea punctului de început al modelului „ ”

1. În ecranul funcțiilor principale, apăsați pictograma „ ” pentru a accesa interfața de deplasare a cadrului și apăsați tasta săgeată „ ” pentru a deplasa cadrul și a selecta punctul de origine corespunzător.

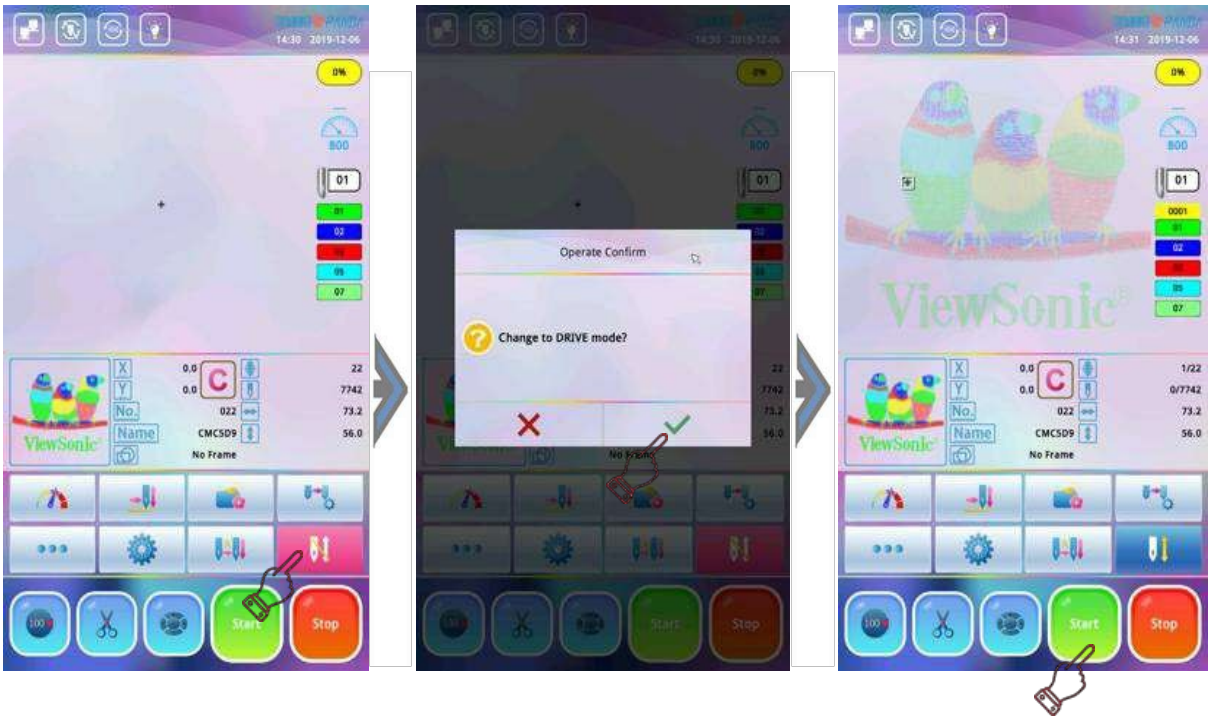
2. Apăsați pictograma „ ” pentru a deplasa cadrul de-a lungul modelului spre exterior; această operațiune servește la detectarea cazului în care marginea desenului depășește zona de broderie a

cadrului de broderie. Dacă dimensiunea desenului depășește cea a cadrului de broderie, computerul va afișa automat mesajul „Limita cadrului depășită”. Poziția punctului de broderie trebuie resetată pentru a vă asigura că desenul nu depășește zona de broderie a cadrului.



4-5 Confirmarea modelului „ ”

După configurarea selecției modelului, a parametrilor de broderie, a ordinii de schimbare a culorilor și a originii cadrului, operatorul trebuie să apese pictograma „ ” în starea de pregătire a broderiei; ecranul afișează mesajul: „Treceți la modul DRIVE?” Apăsați „ ” pentru a confirma broderia (pictograma de stare a broderiei este verde ”), apoi apăsați pictograma „Start” pentru a porni mașina.



Notă: Dacă sistemul nu salvează originea desenului sau dacă poziția curentă nu corespunde cu originea salvată a desenului (protecția originii cadrului este activată), sistemul va afișa mesajul: „Doriți să salvați originea desenului într-un fișier?”, apăsați pictograma „ ” (salvată în mod implicit).

4-6 Ruptura firului, revenire şi „ ” (Salvat implicit)

4.6.1 Verificarea capului de broderie „ ”

În starea de confirmare a broderiei, comutatorul capului maşinii trebuie setat în modul de broderie normal (capul maşinii este verde) şi apăsaţi pictograma „Start”, iar maşina va începe broderia normală. Dacă pictograma „Stop” este apăsată în timpul lucrului, maşina va înceta imediat broderia.

4.6.2 Detectarea ruperii firului d

În cazul ruperii firului, maşina se opreşte, iar indicatorul de stare al capului respectiv devine roşu. În acest moment, maşina nu va relua brodarea până când operatorul nu va înlocui capul de broderie defect şi nu va apăsa pictograma „Start”.

4.6.3 Revenire

În timpul procesului de brodare, ruperea firului sau lipsa firului de pe bobină poate duce la pierderea broderiei. Maşina trebuie să revină la punctul lipsă pentru a finaliza broderia. În aceste circumstanţe, operatorul trebuie mai întâi să oprească maşina, să coboare piciorul de brodat pentru a vedea unde sunt aliniate punctele lipsă, să apese pictograma „Stop”, iar cadrul se va deplasa înapoi. Apăsaţi o dată pentru a reveni cu o cusătură înapoi, apăsaţi şi ţineţi apăsat pentru a reveni cu mai multe cusături înapoi, apoi eliberaţi pictograma „Stop”; maşina se va derula automat şi continuu; continuaţi să observaţi până când cadrul ajunge la punctul pierdut, apoi apăsaţi pictograma „Stop” pentru a opri derularea.

4.6.4 Reparaţie

(Moduri de peticire: Modul de peticire manuală. Modul de peticire automată) Modul de peticire manuală: Dacă observă o lipsă în broderie, operatorul apasă „Stop”

pentru a opri maşina, iar indicatorul luminos de pe capul maşinii devine verde; în acest moment, capul maşinii nu va coborî acul pentru operaţiunea de brodat, cu excepţia cazului în care butonul de brodat de pe capul motorului este apăsat manual în sus, iar indicatorul luminos de pe capul maşinii devine roşu. După ce cadrul a revenit la locul său, operatorul trebuie să apese din nou butonul „Start”, iar maşina va începe să repare şi va continua brodarea după ce operaţiunea de reparare este finalizată.

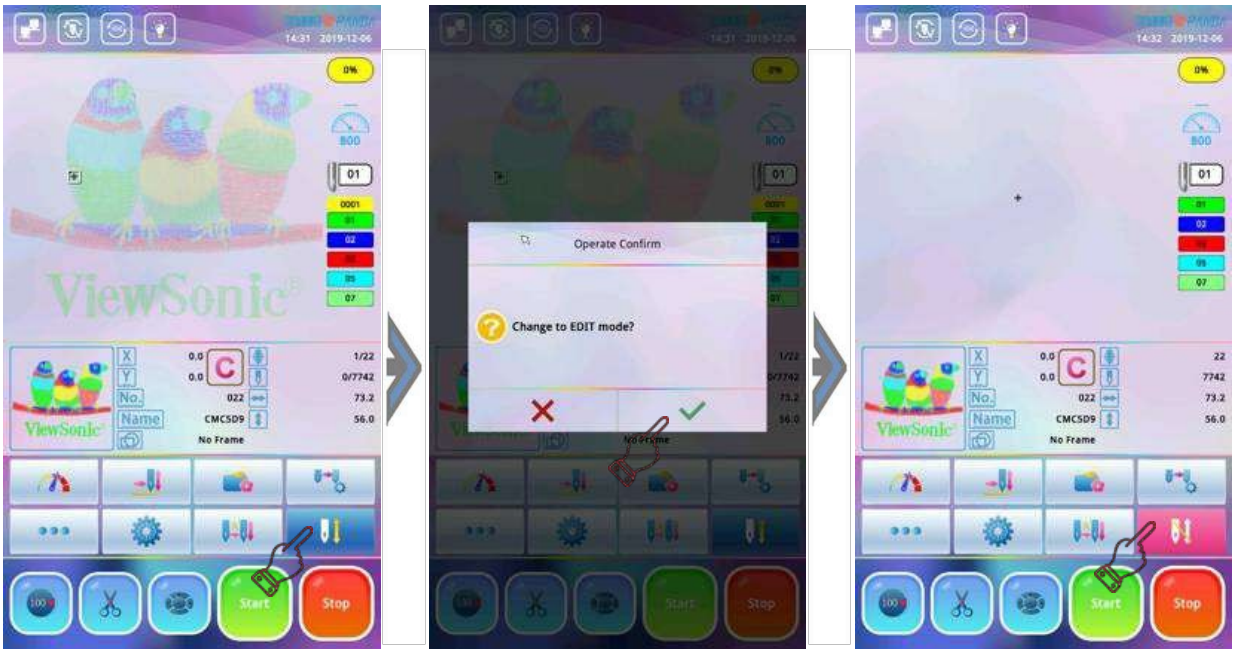
Modul de peticire automată: În timpul procesului de brodare, capul maşinii detectează automat ruperea firului; indicatorul luminos de pe capul maşinii va deveni roşu şi va începe să rebobineze conform numărului de cusături setat de sistem (se poate rebobina şi manual, după necesităţi). Apăsaţi pictograma „Start” după înfăşurarea firului; capul maşinii va începe automat să repare, iar lumina de pe capul maşinii va trece de la roşu la verde; când operaţiunea de reparare este terminată, maşina va continua brodarea.

4-7 Eliberarea broderiei „ ”

În următoarele cazuri, broderia trebuie oprită mai întâi: necesitatea de a schimba alte modele atunci când broderia ultimului model s-a terminat, necesitatea de a modifica mărirea, unghiul de rotaţie şi direcţia

modelului, necesitatea de a reseta broderia repetitivă, necesitatea de a efectua anumite operațiuni de autodiagnosticare a mașinii sau necesitatea de a modifica modelele din memorie etc.

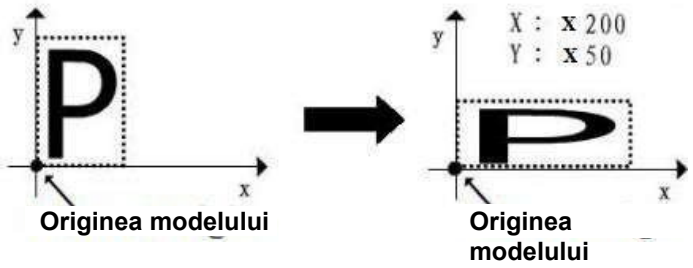
Mod de funcționare: Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale; pe ecran va apărea o fereastră cu întrebarea: „Treceți la modul EDITARE?”, apăsați pictograma „ ” pentru a confirma eliberarea broderiei. (În acest moment, pictograma de stare a broderiei devine roșie „ ” și se află în starea de anulare a broderiei).



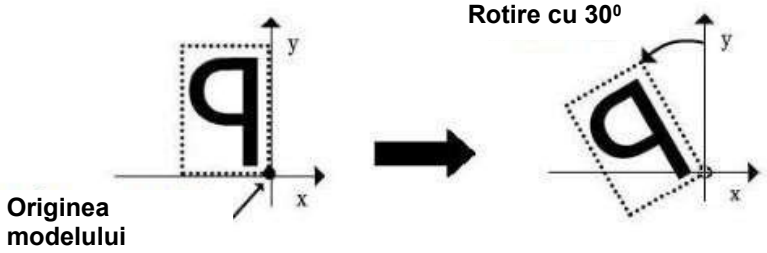
Capitolul 5 Parametri detaliați de broderie „ ”



(1) (2) **Scala X Y:** Acest parametru controlează raportul de zoom al modelului în direcțiile X (orizontală) și Y (verticală) și poate mări sau micșora modelul cu un anumit procent.



(3) **Unghiuri de rotație**: Unghiul de rotație se referă la unghiul de rotație în sens antiorar al modelului brodat față de direcția modelului selectat.



(4) **Direcție:** Acest parametru stabilește direcția desenului modelului. Să luăm litera „P” ca exemplu pentru a ilustra relația dintre desen și direcția desenului:

Direcție									
Rezultat									

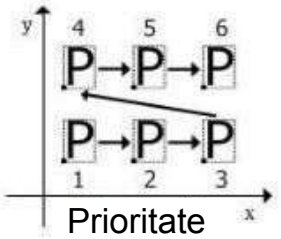
(5) **Rotire sau scalare mai întâi, Prioritate:** Când atât X, cât și Y au o rotație, iar X este diferit de Y în ceea ce privește mărirea. Setările diferite ale celor două moduri de prioritate vor produce efecte

de broderie diferite: dacă este setată prioritatea de rotire, modelul va fi mai întâi rotit și apoi redimensionat, iar dacă este setată prioritatea de zoom, modelul va fi redimensionat și apoi rotit.

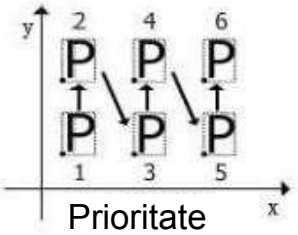
(6)(7) **Compensare X/Y:** Sistemul efectuează automat compensarea măririi sau micșorării punctelor de umplere în direcția X sau Y, iar valoarea de compensare pentru fiecare unitate este de 0,1 mm. Valorile negative reprezintă compensări de micșorare, iar valorile pozitive reprezintă compensări de mărire. Intervalul de compensare este: -0,6 mm ~ + 0,6 mm.

(8) Modul de repetare

Repetare normală: În timpul broderiei repetitive, după finalizarea unui model complet, cadrul se deplasează la următoarea poziție setată pentru a broda din nou același model.

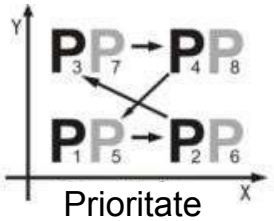


Prioritate X

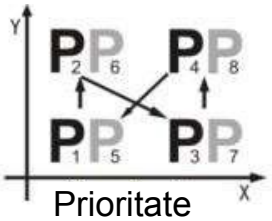


Prioritate Y

Repetare parţială: În timpul broderiei repetitive, după ce a brodat o anumită culoare a modelului, cadrul se deplasează în poziția corespunzătoare din modelul următor care se repetă și apoi brodează aceeași culoare a modelului până la finalizarea broderiei acestei culori, sistemul trece apoi la culoarea următoare și repetă procesul până când punctele fiecărei culori sunt repetate.



Prioritate X

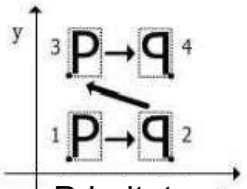


Prioritate Y

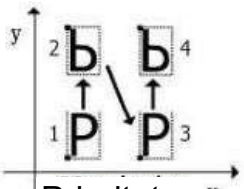
Repetare oglindită: Repetarea oglindită se efectuează numai atunci când modelul este repetat de un număr par de ori într-o direcție X sau Y. Dacă numărul de repetări în ambele direcții este par, are prioritate direcția setată în ordinea de repetare.

(Există patru tipuri de repetare oglindită)

①Când numărul de repetiții pe axele X și Y este par, repetiția simetrică se efectuează conform direcției de prioritate setate în ordinea de repetiție;

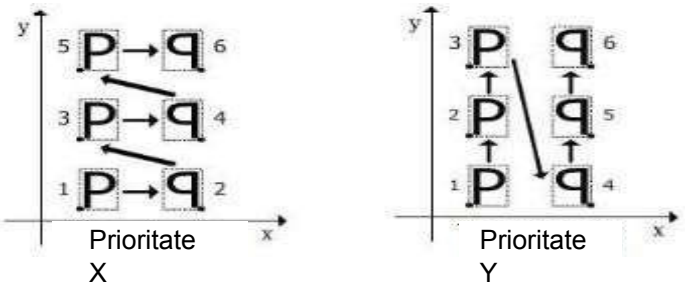


Prioritate X

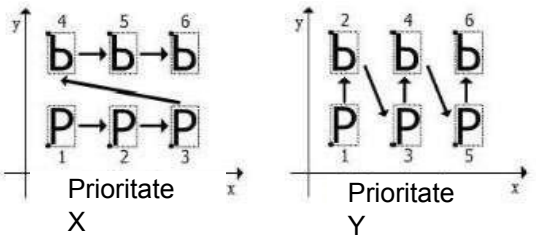


Prioritate Y

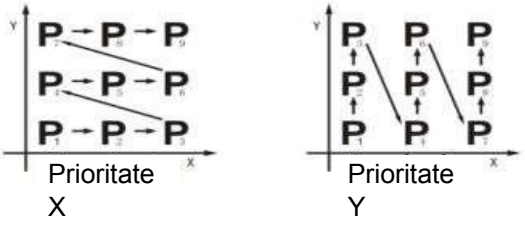
②Când numărul de repetări X este un număr par, iar Y este un număr impar, repetarea oglindită se efectuează în direcția X;



③Când numărul de repetări X este impar, iar Y este par, se efectuează o repetare oglindită în direcția Y;



④Când numărul de repetări X și Y este impar, repetarea oglindită nu se efectuează și se efectuează repetarea normală.



Repetare parţială + Specular: În timpul broderiei repetitive, după ce a brodat o anumită culoare a modelului, cadrul se deplasează în poziția corespunzătoare din modelul următor care se repetă și apoi brodează aceeași culoare a modelului până la finalizarea

acestei culori, sistemul va trece apoi la culoarea următoare și va repeta până când punctele fiecărei culori sunt repetate. Repetarea specular se efectuează numai atunci când modelul este repetat de un număr par de ori într-o direcție X sau Y. Dacă numărul de repetări în ambele direcții este par, are prioritate direcția setată în ordinea de repetare. Adică, modelul este repetat în funcție de blocurile de culoare, iar secvența de repetare se efectuează conform celor patru scenarii de repetare specular menționate mai sus.

⑨ Repetare anterioară:

Prioritate X: Broderia repetitivă se realizează linie cu linie, iar repetarea oglindită este preferată pe orizontală.

Prioritate Y : Broderia repetitivă se repetă coloană cu coloană, iar repetarea oglindită este preferată pe verticală.

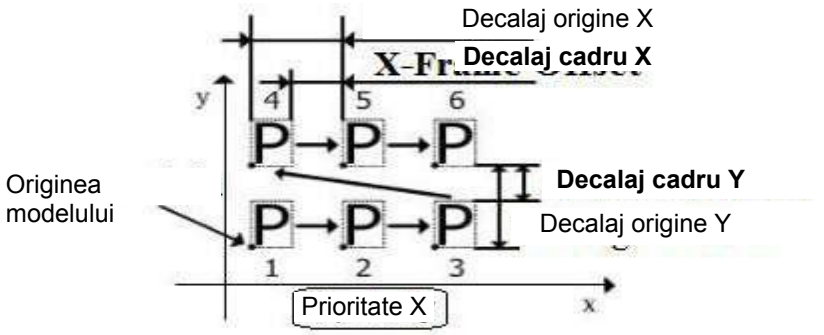
Graficele de mai sus ilustrează semnificația priorității X și a priorității Y.

⑩ ⑪ Numărul de repetări X Y: „X Reps” al acestui parametru stabilește numărul de broderii repetitive pe rânduri, iar „Y Reps” al acestuia stabilește numărul de broderii repetitive pe coloane. **Tipul de decalaj de ⑫ repetare:** Există două tipuri: ① **Decalajul originii** și ② **Decalajul cadrului**.

Spațierea de origine înseamnă repetarea bazată pe distanța față de originea modelului;

spațierea de margine înseamnă repetarea bazată pe spațiul dintre două margini adiacente dintr-un model.

⑬ ⑭ Decalaj X、Y: X reprezintă distanța de repetare dintre două desene laterale adiacente; Y reprezintă distanța de repetare dintre două desene longitudinale adiacente.


Decalaj origine X
Decalaj cadru X
y
4
5
6
Decalaj cadru Y
Originea modelului
Decalaj origine Y
1
2
3
Prioritate X
x

Capitolul 6 Funcţionarea în regim de avans lent a arborelui principal

> ⚠ Atenție: Această operațiune implică rotirea arborelui mașinii. Aveți grijă la siguranță!

6-1 Funcţionarea în regim de jogging a arborelui principal

Mașina de brodat are uneori nevoie să efectueze o mișcare lentă sau necesită o rotație automată de 100°. Funcționarea arborelui principal în sens ascendent poate fi utilizată pentru a satisface aceste cerințe. Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale; sistemul va deschide meniul operațiunii de deplasare pas cu pas, după cum se arată mai jos:

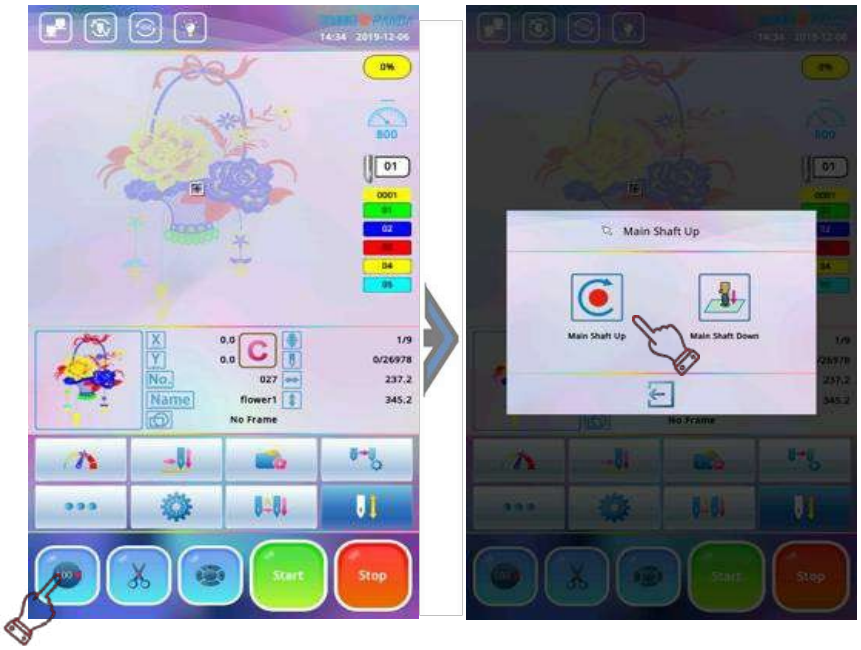
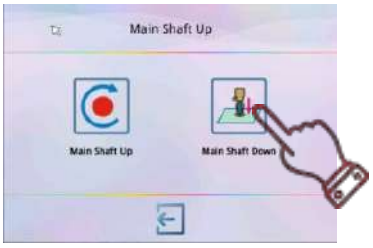


Figura 6 din 2



2. Apăsați pictograma „ ” în acest moment, iar arborele principal se va deplasa încet cu o rotație și se va opri la 100°.

6-2 Funcţionarea în jos a arborelui principal „ ”

Această funcție este utilizată pentru schimbarea țesăturii în cazul broderiei în serie de format mare. Arborele principal încetinește, coboară sub suprafața țesăturii și se oprește, iar poziția țesăturii de brodat va fi fixată. Odată ce țesătura este fixată, personalul poate îndepărta broderia, apoi poate deplasa din nou cadrul în poziția corespunzătoare pentru a fixa din nou broderia, astfel încât să poată continua brodarea modelelor neterminate din poziția curentă. Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale, iar sistemul va afișa meniul „Operațiune arbore principal” în partea de sus; apăsați pictograma „ ”; în acest moment, arborele principal se mișcă încet, iar acul este introdus în jos în broderie. (Vă rugăm să acordați atenție siguranței personalului.) După ce acul se oprește, sistemul revine la ecranul funcțiilor principale;
2. Când arborele principal coboară, firul de broderie poate fi eliberat. În acest moment, butonul de deplasare a cadrului este gata de utilizare. Apăsați pictograma „ ” pentru a deplasa cadrul; odată ce

cadrul ajunge în poziția corectă, materialul de brodat poate fi fixat din nou.

3. După coborârea arborelui principal, sistemul revine la ecranul funcțiilor principale, iar acul se află încă în poziție coborâtă. Dacă doriți să reveniți la poziția de blocare a arborelui principal la 100°, utilizați funcția „Arborele principal sus” pentru a retrage acul și a readuce arborele principal la 100° (a se vedea: Operațiunea 16-1).

Capitolul 7 Broderie normală şi funcţionare în gol

7-1 Relaţiile dintre brodarea normală şi funcţionarea în „”

Funcțiile precum funcționarea în gol, întoarcerea etc. sunt destinate să faciliteze repararea. Funcționarea în gol la viteză redusă, funcționarea în gol la viteză mare sau funcționarea în gol de poziționare pot fi utilizate după cum este necesar în timpul broderiei. În starea de funcționare în gol, întoarcerea poate fi o întoarcere la viteză redusă, o întoarcere la viteză mare sau o întoarcere la minim de poziționare.

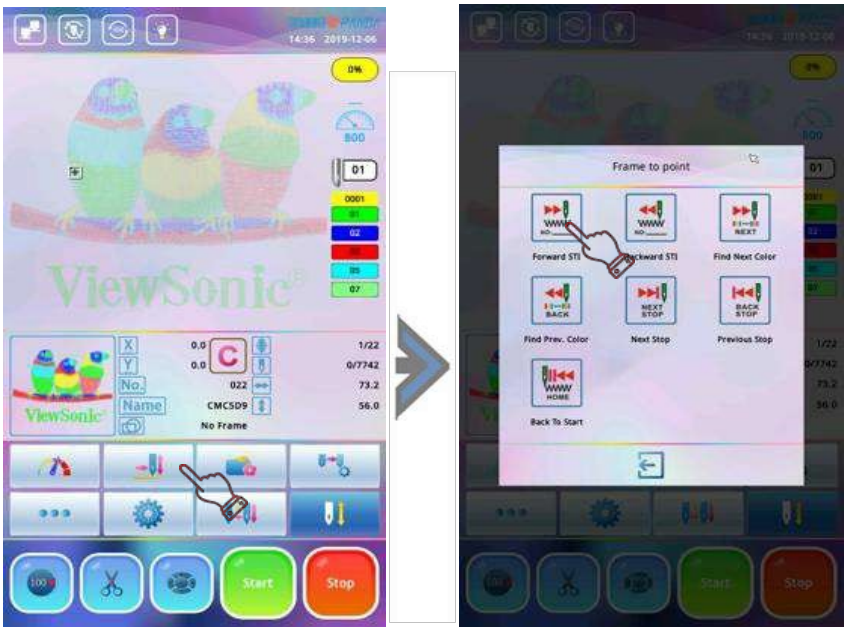
Notă: „Funcţionarea în gol” se referă la mişcarea cadrului fără cusături.

7-2 Funcţionare în gol la viteză mică

Operare: Apăsați pictograma „” atunci când brodarea se oprește, până când pictograma se schimbă în pictograma „Funcționare în gol la viteză redusă”. ”. După setarea funcționării în gol la viteză redusă, operatorii pot apăsa pictograma „Start” pentru a începe brodarea; arborele principal nu se va roti, iar cadrul se va deplasa de-a lungul traseului cusăturii din model; apăsați pictograma „Stop” dacă este necesar. Când apăsați pictograma „Stop” pentru a reveni înapoi, arborele principal nu se rotește, iar cadrul se retrage de-a lungul cusăturii modelului. Dacă este necesar să opriți revenirea, apăsați din nou pictograma „Stop”.

7-3 Funcţionare în gol la viteză mare

Operațiune: Apăsați pictograma „” (Funcționare în gol) atunci când brodarea se oprește, până când pictograma se mută pe pictograma „Funcționare în gol la viteză mare”. „” (Funcționare în gol la viteză mare). În acest moment, sistemul va afișa meniul „Funcționare în gol în funcție de poziție”; apăsați butonul „” pentru a ieși și apăsați direct pictograma „Start”; arborele principal nu se va roti, cadrul nu se va deplasa, numărul de ochiuri va crește; după ce ați apăsat pictograma „Stop”, cadrul se deplasează direct în poziția curentă a numărului de punct curent; apăsați pictograma „Stop” pentru a reveni, iar arborele principal nu se va roti, cadrul nu se va deplasa, numărul de puncte va scădea; apăsați pictograma „Stop” pentru a opri, iar cadrul se va deplasa direct în poziția curentă a numărului de punct curent.



7-4 Funcţionare în gol în poziţie

Funcționarea în gol în poziție poate deplasa cadrul direct înainte (sau înapoi) către o poziție desemnată, către o poziție de ultimă schimbare de culoare sau chiar către o poziție de ultim cod de oprire. Procedură:

1. Apăsați „  ” când broderia se oprește, până când pictograma se schimbă în „  ”. Ecranul funcțiilor principale afișează, de asemenea, următorul meniu:



2. Apăsați pictograma diferitelor tipuri de funcționare în gol și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a introduce numărul corespunzător de puncte inactive pentru a finaliza operațiunea. De exemplu, apăsați opțiunea „Backward STI”, apoi va apărea caseta de introducere a numărului (implicit 10 puncte). Utilizatorii pot folosi pictograma cu numărul pentru a modifica numărul de puncte înapoi. Apăsați pictograma „Enter” pentru a confirma după finalizarea introducerii; sistemul va reveni automat la ecranul funcțiilor principale, iar cadrul va reveni direct la poziția punctelor setate. Dacă poziția trebuie corectată, operatorul trebuie să apese mai întâi pictograma „ ” până când apare pictograma broderiei normale „ ”, după care mașina intră în starea de funcționare a broderiei.

7-5 Eliberarea mișcării rapidă/lentă

Operare: Când mașina se oprește și pe ecran apare „ ” sau „ ”, pictograma se va schimba de fiecare dată când operatorul o apasă; prin urmare, apăsați această pictogramă până când se comută la pictograma

”, iar mașina va funcționa în modul normal de brodare.



Capitolul 8 Funcționarea schimbătorului de culori d

8-1 Schimbarea manuală a culorii

Când mașina se oprește, dacă este necesar să schimbați culoarea manual, apăsați pictograma „ ” pentru a accesa fereastra de schimbare manuală a culorii, selectați numărul pinului de schimbare a culorii dorit în funcție de pictograma cu numărul afișată în partea de jos a ecranului și apăsați-l.

Figure of 8-4



8-2 Setarea ordinii de schimbare a culorii: Consultaţi 4.3.1

8-3 Setarea ordinii schimbării automate a culorii: Consultaţi 4.3.2 8-4

Memorarea registrului de schimbare manuală a culorii

În starea de confirmare a broderiei, atunci când se selectează operațiunea de schimbare manuală a culorii, se poate alege dacă se înregistrează automat poziția acului în unitatea de secvență a schimbării culorii. Această operațiune are următoarele două funcții: În primul rând, dacă personalul constată că ordinea schimbării culorilor pentru schimbarea automată a culorilor este setată incorect în timpul procesului de brodare, atunci ordinea schimbării culorilor poate fi modificată în timpul schimbării manuale a acului. În al doilea rând, un model nou este brodat o singură dată prin schimbarea manuală a culorilor și salvat; apoi, data viitoare, mașina poate schimba culorile conform ordinii salvate pentru broderie, direct și automat. Operațiunile specifice sunt următoarele:

(Figura din dreapta sus)

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apăsați pictograma „ ” pentru a accesa în fereastra de setări „Parametri utilizator”.
2. Selectați opțiunea „Parametri asistent broderie” și faceți clic pe „Salvați modificările manuale ale culorii” pentru a schimba setarea la „Da”.

Capitolul 9 Funcţia de deplasare a pe cadru

9-1 Deplasarea manuală a cadrului „ ”

Apăsaţi pictograma „ ” din ecranul funcţiilor principale pentru a accesa interfaţa de deplasare manuală a cadrului şi apăsaţi tastele săgeată „ ” pentru a deplasa cadrul în 4 direcţii diferite. Această tastă „ ” situată între cele patru taste de direcţie este utilizată pentru a controla viteza de deplasare a cadrului. Aceasta are două moduri: viteză mare şi viteză mică. De fiecare dată când apăsaţi tasta, modulul se schimbă.

9-2 Revenirea cadrului la ultimul punct

În timpul procesului de brodare, personalul trebuie adesea să întrerupă brodarea şi să deplaseze manual cadrul pentru alte operaţiuni, cum ar fi aplicatul. După finalizarea acestor operaţiuni, personalul trebuie să readucă cadrul în poziţia iniţială, iar atunci trebuie să utilizeze această operaţiune de „Revenire a cadrului la ultimul punct”.

Paşii specifici sunt următorii:

1. După oprirea maşinii, apăsaţi butonul de deplasare manuală a cadrului pentru a deplasa cadrul în afară. (de exemplu, în cazul aplicaţiilor)
2. După finalizarea lucrării de aplicare, apăsaţi butonul „ ” din ecranul funcţiilor principale şi apăsaţi pictograma ”, iar mesajul „Revenirea cadrului la ultimul punct” va apărea.



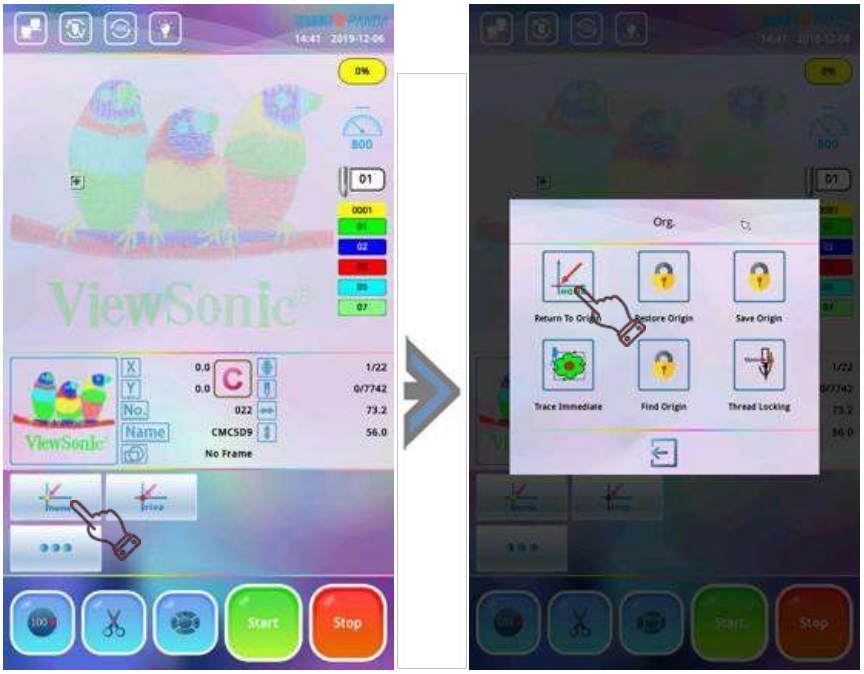
3. Apăsaţi pictograma „ ” şi cadrul se va întoarce automat la punctul de oprire şi va aştepta continuarea broderiei. (Dacă apăsaţi pictograma „ ”, operaţiunea va fi anulată.)

9-3 Revenirea la punctul de origine

Dacă cadrul este deplasat manual în timpul procesului de brodare sau nu revine la originea modelului la finalul broderiei, această operaţiune poate readuce cadrul la originea modelului. Paşii specifici sunt următorii:

1. Apăsați pictograma „ ” și va apărea un meniu de revenire la originea modelului, așa cum se arată în figură:

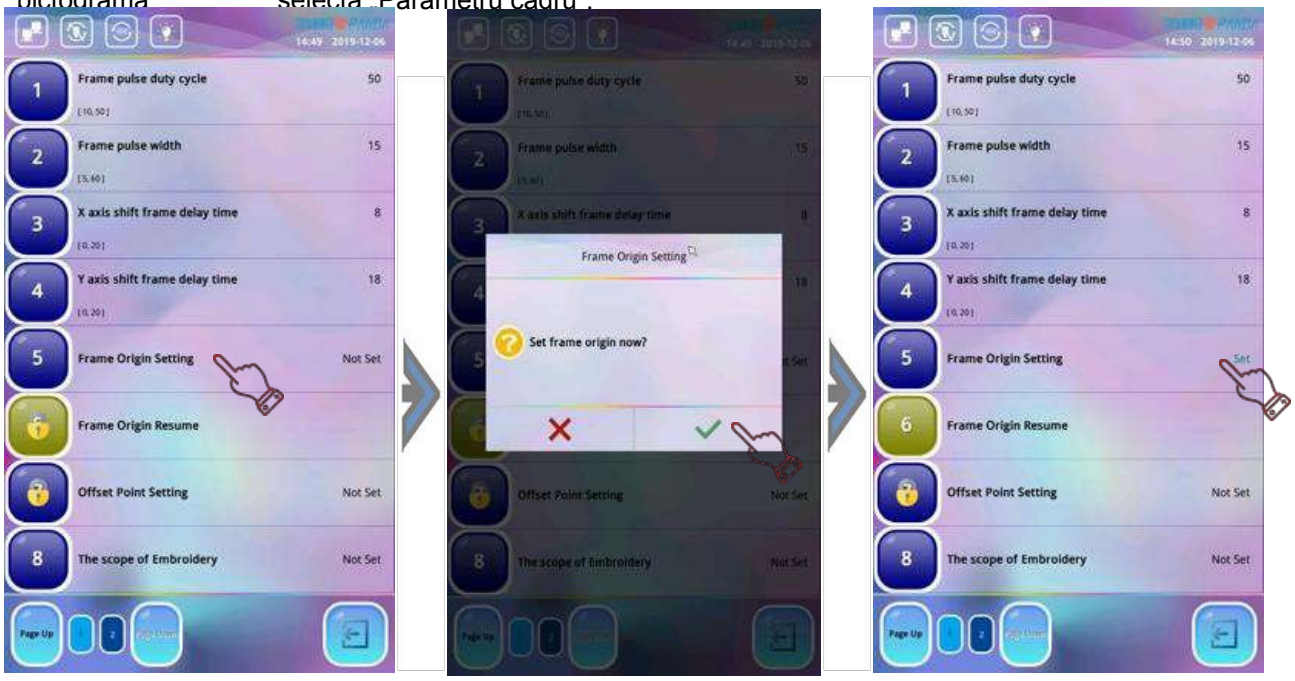
2. Apăsați pictograma „ ” și cadrul revine automat la originea modelului; dacă doriți să ieșiți din această operațiune, apăsați pictograma „ ”.



9-4 Setările originii cadrului

Setarea originii cadrului poate fi efectuată numai atunci când modelul este eliberat. Înainte de a memora poziția curentă a cadrului, utilizatorul poate folosi mai întâi butonul de deplasare a cadrului de pe panou pentru a deplasa cadrul în poziția de origine dorită, iar apoi poate folosi „Setarea originii cadrului” pentru a memora poziția acestui punct. Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apăsați pictograma parametrului pentru a selecta „Parametru cadru”.



2. Treceți la a doua pagină, apăsați opțiunea „Setare origine cadru”, iar sistemul va afișa fereastra de dialog „Doriți să setați originea cadrului acum?”.

3. Dacă se procedează în acest mod, apăsați direct pictograma „ ”, cadrul se va deplasa automat pe axele X și Y până când axele X și Y se intersectează, iar sistemul va memora coordonatele poziției curente. Prin urmare, atunci când se utilizează „Setarea originii cadrului”, mașina de brodat trebuie să aibă instalat un limitator de cursă funcțional; în caz contrar, vor apărea coliziuni ale cadrului sau erori de memorie. Dacă apăsați pictograma „ ”, operațiunea va fi întreruptă.

4. Când sistemul memorează coordonatele poziției curente, opțiunea „Setare origine cadru” va afișa mesajul „Setat”. Atunci când are loc o oprire de urgență din cauza unor defecțiuni sau a unor situații neobișnuite, cum ar fi oprirea neașteptată a mașinii sau deplasarea cadrului etc., datele privind coordonatele cadrului salvate înainte de întreruperea alimentării cu energie electrică pot fi utilizate pentru a restabili poziția cadrului.

9-5 Restabilirea originii cadrului

După oprire, dacă cadrul a fost deplasat, această operațiune poate fi utilizată pentru a restabili poziția cadrului la reluarea alimentării cu energie electrică. Executarea corectă a acestei operațiuni se bazează pe faptul că a fost setat punctul de origine al cadrului.

Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Asigurați-vă că arborele principal se oprește la 100 de grade.

2. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apăsați pictograma parametrului profesional „ ” pentru a selecta „Parametru cadru”.

3. Treceți la a doua pagină, apăsați opțiunea „Setarea originii cadrului”, iar sistemul va afișa fereastra de dialog „Să setați originea cadrului acum?”.

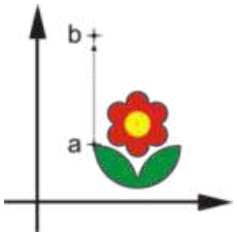
4. Dacă procedați astfel, apăsați „ ”, iar cadrul se va deplasa automat în direcțiile X și Y până când direcțiile X și Y ating limitatorul de cursă. Sistemul restabilește poziția cadrului în funcție de coordonatele memorate înainte de întreruperea alimentării cu curent. Prin urmare, atunci când se utilizează funcția „Restabilirea originii cadrului”, mașina de brodat trebuie să fie instalată cu un limitator de cursă funcțional; în caz contrar, vor apărea coliziuni ale cadrului sau erori de memorie. Dacă apăsați „ ”, operațiunea va fi întreruptă.



9-6 Setarea punctului de ieşire ( )

Punctul de ieşire trebuie setat în starea de confirmare a broderiei; acesta poate fi orice punct, cu excepția punctului de origine al desenului.

Așa cum se arată mai jos:



a ：Punctul de pornire b ：Punct de ieşire Când sistemul execută „confirmarea broderiei”, șterge automat punctul de ieşire din ultima setare. Prin urmare, metoda de setare a punctului de

ieşire este:

1. Selectați modelul de broderie și efectuați „confirmarea broderiei” (a se vedea secțiunea 3-4);
2. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apăsați pictograma parametrului profesional „ ” pentru a selecta „Parametrul cadrului”.
3. Treceți la a doua pagină și apăsați opțiunea „Setare punct de ieşire”; sistemul va afișa o fereastră de dialog „Treceți la punctul de ieşire?
4. Apăsați pictograma „ ” în acest moment și utilizați cele 4 taste săgeată „ ” pentru a deplasa cadrul la punctul de ieşire al modelului, apoi apăsați pictograma „ ” pentru a confirma; în acest moment, punctul de ieşire este setat.



5. După setarea punctului de ieşire, sistemul revine la interfața anterioară, „Setarea punctului de ieşire” afișează „Setat”, revine la ecranul funcțiilor principale și apăsați pictograma „Start” pentru a începe brodarea; cadrul se va deplasa automat de la punctul de ieşire la punctul de pornire al modelului, după care va începe brodarea normală.



9-7 Salvarea setării a punctului de origine

Setările de origine ale cadrului (Referință: 11-11) constituie premisa pentru Salvarea setării de origine; această funcție salvează poziția curentă a cadrului ca punct de pornire al modelului curent.

Pașii specifici sunt următorii:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apoi pictograma „ ” pentru a deschide fereastra de revenire la origine.
2. Apăsați pictograma „ ”, iar sistemul va salva automat poziția curentă a cadrului ca punct de pornire al modelului curent. Pictograma „ ” servește la anularea acestei operațiuni.
3. Notă: Dacă punctul de pornire al unui model nu se modifică, este necesar să executați funcția „Salvarea setărilor de origine” o singură dată; ulterior, puteți executa funcția „Restaurarea setărilor de origine” de mai multe ori, în orice moment.

9-8 Restaurarea setărilor de origine „ ”

Dacă ați salvat poziția inițială a modelului curent, puteți utiliza această funcție pentru a localiza acel punct. Este util să aliniați originea cadrului atunci când brodați din nou același model.

Pașii specifici sunt următorii:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apoi pictograma „ ”; se afișează meniul operațiunilor de origine.
2. Apăsați pictograma „ ” și sistemul va deplasa automat șasiul în poziția memorată anterior. Pictograma „ ” servește la anularea acestei operațiuni.

9-9 Deplasarea cadrului de-a lungul marginii modelului

După selectarea modelelor și înainte de începerea broderiei propriu-zise, această funcție constă în deplasarea cadrului de-a lungul gamei de modele pentru a verifica dacă limitele sunt depășite.

Operațiunile specifice sunt următoarele:

Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apăsați pictograma „ ” pentru a deschide fereastra „Revenire la origine”.

1. Apăsați pictograma „ ” și sistemul va deplasa automat cadrul de-a lungul intervalului modelului, folosind poziția curentă ca origine, și va verifica dacă modelul depășește limitele. Dacă originea desenului curent determină depășirea limitelor de către cadru, sistemul va solicita automat ajustarea; utilizatorii vor trebui să regleze din nou poziția originii și să repete această operațiune. Dacă cadrul se află în interval, utilizatorii pot apăsa pictograma „Start” pentru a începe brodarea. Pictograma „ ” servește la anularea acestei operațiuni.

9-10 Căutare automată a punctului de origine

Această funcție este utilizată pentru a găsi automat un punct de pornire adecvat pentru modelul de brodat, astfel încât modelul să se afle în centrul intervalului cadrului de brodat. Condiția prealabilă pentru această operațiune este ca mașina să fi fost configurată conform „Setării punctului de origine al cadrului” (Referință: 11-11).

Pașii specifici sunt următorii:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apăsați pictograma „ ” pentru a deschide fereastra de revenire la origine.
2. Apăsați pictograma „ ”, iar sistemul va calcula centrul intervalului cadrului de brodat și va deplasa cadrul pentru a localiza punctul de pornire. Apăsați pictograma „ ” pentru a anula această operațiune.

9-11 Deschiderea dispozitivului de fixare a firului superior „ ”

Această operațiune constă în deschiderea manuală a dispozitivului de reținere a firului superior de pe capul mașinii. Pașii specifici sunt următorii:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apăsați „ ” pentru a deschide fereastra de revenire la origine.
2. Apăsați pictograma „ ” și sistemul va deschide manual dispozitivul de fixare a firului de pe capul mașinii; apăsați din nou pictograma „ ” și sistemul va închide dispozitivul de fixare a firului superior. Apăsați-o din nou pentru a-l activa din nou, apăsați-o din nou pentru a-l dezactiva din nou și așa mai departe. Pictograma „ ” servește la anularea acestei operațiuni.

Capitolul 10 Parametrii i de viteză

În timpul procesului de brodare, viteza de brodare este reglată automat de computer în orice moment, în funcție de lungimea acului modelului. Viteza redusă este utilizată atunci când se brodează cu acul lung, iar viteza mare este utilizată atunci când se brodează cu acul scurt. Cu toate acestea, viteza maximă a mașinii este setată de utilizator, adică se setează „viteza maximă” a arborelui principal. În intervalul setat pentru viteza maximă a mașinii, tastele de accelerare și de reducere a vitezei pot fi utilizate pentru a controla viteza maximă a broderiei curente. Viteza maximă a mașinii este setată în intervalul 600-1000 rpm.

10-1 RPM maxim/RPM minim

Funcție: Această setare servește la determinarea limitei superioare maxime și a limitei inferioare minime de viteză a mașinii.

Operare:

1. Apăsați pictograma „ ”, apoi pictograma parametrilor de utilizator „ ” și selectați opțiunea „Parametri de viteză”.



2. Apăsați opțiunea „RPM maxim” sau „RPM minim” în funcție de necesitățile utilizatorului pentru a seta o viteză de rotație specifică.

Operațiune specifică: Apăsați opțiunea „RPM maxim” și apoi „Modifică tot”: Setând opțiunea la „Da”, viteza maximă a tuturor acelor poate fi setată uniform. Introduceți viteza de rotație folosind pictograma cu numărul și apăsați pictograma „Enter” pentru a confirma modificarea; apăsați „Modificați tot”: Setând opțiunea la „Nu”, viteza maximă a fiecărui ac poate fi modificată individual, în funcție de nevoile utilizatorului. Introduceți viteza de rotație folosind pictograma cu numărul și apăsați pictograma „Enter” pentru a confirma modificarea. Apăsând opțiunea „RPM minim” se poate seta uniform doar viteza minimă a tuturor capetelor mașinii. După introducerea vitezei cu ajutorul pictogramei cu număr, apăsați pictograma „Enter” pentru a confirma modificarea, apoi apăsați pictograma „ ” pentru a ieși după setare.



Notă: Pentru setarea turației maxime, se recomandă utilizarea setării din fabrică.

10-2 Setare RPM

Funcție: Setarea vitezei de execuție în timpul broderiei. Operațiune:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale pentru a accesa interfața de setare a vitezei de rotație; de fiecare dată când apăsați pictograma „ ”, viteza de rotație crește cu 10 rotații pe minut; dacă o țineți apăsată, viteza va crește rapid și nu va mai crește odată ce atinge viteza maximă setată.
2. De fiecare dată când apăsați pictograma „ ” viteza de rotație scade cu 10 rotații pe minut; dacă o țineți apăsată, viteza scade până la atingerea vitezei minime setate.



10-3 Blocarea arborelui principal în timpul opririi

Pentru unele mașini cu o rezistență mai redusă a arborelui principal, pentru a asigura că arborele principal se oprește stabil în poziția de staționare fără a fi influențat de inerție după oprirea de la viteză mare, trebuie efectuată operațiunea de blocare a arborelui principal. În acest moment, ar trebui activată funcția de blocare a arborelui principal în poziția de staționare.

Funcțiile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați pictograma „  ” din ecranul funcțiilor principale, apoi selectați opțiunea de parametri profesionali „  ” și alegeți parametrii de acționare ai arborelui principal în pagina următoare.
2. Apăsați opțiunea „Blocarea motorului la oprire” pentru a configura; sistemul va comuta între „Da” și „Nu”.
   Această funcție este destinată în principal întreținerii manuale ușoare a arborelui principal.

10-4 Parametri corelaţi ai arborelui principal

Nr.	Denumire	Descriere
1	RPM maxim	Setează viteza maximă de brodare a mașinii.
2	Turație minimă	Setează viteza minimă de brodat a mașinii.
3	Turație la pornire	Viteza arborelui principal la pornirea broderiei este de 100 de rotații pe minut în mod implicit, variind între 80 și 150 de rotații pe minut.
4	Limită de turație pentru salt	Setează viteza de rotație pentru punctul sărit. 500 rpm implicit, interval de la 300 la 900 rpm.
5	Viteza Float-HI	Cu cât valoarea este mai mare, cu atât turația minimă la viteză mare este mai rapidă. Valoarea implicită este 50, iar intervalul este de la 1 la 64.
6	Viteza Float-LO	Cu cât valoarea este mai mare, cu atât minimul la viteză mică este mai rapid. Valoarea implicită este 20, iar intervalul este cuprins între 1 și 64.
7	Blocarea motorului la oprire	Pentru anumite mașini cu o rezistență mai redusă a arborelui principal, pentru a asigura oprirea stabilă a arborelui principal în poziția de staționare, fără a fi influențat de inerție după oprirea de la viteză mare, trebuie efectuată operațiunea de blocare a arborelui principal. În acest moment, funcția de blocare a arborelui principal în poziția de staționare ar trebui activată. Atunci când arborele principal este blocat din cauza unei defecțiuni mecanice, arborele principal blocat trebuie oprit pentru întreținere, pentru a facilita rotirea manuală a arborelui principal.
8	Puncte de pornire	La pornirea broderiei, punctele de pornire ale arborelui principal sunt setate implicit la 1 punct. În funcție de diferitele fire elastice de broderie și de diferitele lungimi de tăiere, punctele de pornire pot fi reglate corespunzător pentru a evita ca punctele să facă firul să cadă ușor superior.
9	Rotație lentă	Viteza arborelui principal este redusă atunci când pictograma „Pornire” este apăsată și menținută apăsată; setarea implicită este de 200 rpm, iar intervalul este de 150~400.

Capitolul 11 Parametri i de utilizator

11-1 i de cusut

nr. .	Parametru	Descriere	Implicit
1	Revenire la punctul de pornire	Dacă cadrul se va întoarce automat la origine după finalizarea modelului.	DA
2	Activare broderie în mod repetat	Stabilește dacă broderia se va efectua în mod repetat.	nr.
4	VITEZA DE TRASARE	Acest parametru este utilizat pentru a seta viteza de deplasare a cadrului atunci când este setată operațiunea de bordură a modelului. Intervalul parametrului: de la 1 la 16. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât deplasarea șasiului este mai rapidă.	8
5	CC. Operație cu aceeași culoare	Când în secvență apare același punct care își schimbă culoarea, mașina poate fi setată să continue brodarea fără a tăia firul sau să taie mai întâi firul și apoi să continue brodarea.	Ignorat
6	Salvare modificări manuale ale culorii	„Da”: Valorile schimbării manuale a culorii sunt înregistrate în comanda de schimbare a culorii și salvate. „Nu”: Valorile schimbării manuale de culoare nu sunt înregistrate în comanda de schimbare a culorii. Dacă se selectează „Da”, schimbarea manuală de culoare este memorată în comanda de schimbare a culorii.	nr.
7	Eliminare punct gol	Dacă se selectează „Da”, mașina va omite punctele goale (mișcarea acului fără broderie). Dacă se selectează „Nu”, punctele goale nu vor fi omise. Punctele goale se referă, în general, la punctul de marcaj gol (3, 0, 0) și la punctul de salt gol (4, 0, 0). Punctul de umplere gol din spatele punctului de salt nu este omis. Toate punctele de umplere de la început sunt omise.	DA
8	Conversia codului de oprire în culoare	Când modelul de setare este încărcat în memorie, codul de oprire este transformat în cod de schimbare a culorii. Acest parametru este setat implicit pe „Da”. Când modelul este încărcat, toate codurile de oprire (8, 0, 0) sunt convertite în coduri de schimbare a culorii, inclusiv codul de oprire al ultimei cusături. Nu convertește codul final într-un cod de schimbare a culorii.	DA
9	Lungimea punctului la salt automat cu ac lung	Când lungimea acului este mai mare decât valoarea setată, sistemul deplasează cadrul sărind. Intervalul parametrilor: 0~12,8	12

10	Lungimea acului pentru filtrul automat pentru ace scurte	Atunci când se detectează o lungime a acului mai mică decât valoarea setată, sistemul filtrează automat acele cu aceste lungimi. Intervalul parametrului: 0 ~ 2 mm. Vă rugăm să utilizați această funcție cu atenție. O setare necorespunzătoare va deforma modelul brodat, filtrând o parte din lungimea acului.	0
11	Reglarea țesăturii groase		

11-2 Cap T.B. Parametru de detectare

nr.	Parametru	Descriere	Implicit i
1	Control fir superior	Dacă sistemul detectează ruperea firului la capul mașinii.	DA
2	T.B. Detectarea sensibilității suprafeței	Acest parametru este utilizat pentru reglarea sensibilității detectării firului superior. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât detectarea este mai sensibilă. Intervalul parametrului: de la 1 la 10.	1
3	T.B. Detectarea sensibilitatea bobinei	Acest parametru este utilizat pentru reglarea sensibilității detectării firului inferior. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât detectarea este mai sensibilă. Intervalul parametrului: de la 1 la 10.	1
4	T.B. Detectarea STI.	Cu cât este mai mare valoarea parametrului, cu atât detectarea ruperii firului este mai puțin sensibilă și cu atât este mai mică probabilitatea de a se produce erori de evaluare. Cu cât valoarea parametrului este mai mică, cu atât detectarea ruperii firului este mai sensibilă și cu atât este mai mare probabilitatea de a se produce erori de evaluare.	3 puncte
5	T.B. Detectarea STI.	Cu cât parametrul este mai mare, cu atât detectarea ruperii firului este mai puțin sensibilă și cu atât este mai mică probabilitatea de a fi evaluat greșit. Cu cât parametrul este mai mic, cu atât detectarea ruperii firului este mai sensibilă și cu atât sunt mai mari șansele de a fi evaluat greșit.	3 puncte
6	Număr de reparații	Acest parametru reprezintă numărul de ace necesare pentru peticire atunci când firul se rupe. Interval: de la 0 la 16 puncte Dacă numărul de puncte pentru rebobinarea automată a firului este setat la 3, iar numărul de puncte înapoi este setat la 1, acul este retras cu 3 puncte și se repară 2 puncte la acul capului mașinii unde s-a rupt firul, apoi acul tuturor capetelor mașinii este reparat cu 1 punct.	1 Cusături

7	Număr de salturi de detectare T.B.	Când utilizatorul pornește brodarea, primele cusături sunt setate fără detectarea ruperii firului. Acest parametru este setat, în general, la 3. Dacă acul este ușor de evaluat greșit, mașina trebuie să regleze parametrul în mod corespunzător.	3 puncte

8	Tensiunea solenoidului capului	Acest parametru servește la setarea numărului de puncte care nu sunt întrerupte după încheierea saltului. Deoarece firul superior este tras mai mult timp după saltul mașinii, primele puncte pot provoca cu ușurință o eroare de detectare a firului. Sistemul are o valoare implicită de 3 puncte. Dacă este ușor să se producă o eroare de detectare după salt, se poate mări numărul de puncte care nu sunt detectate. Intervalul parametrului: de la 1 la 10.	3 puncte

11-3 Parametri cadru

nr.	Parametru	Descriere	Implicit
1	Viteza șasiului (ridicată)	Interval: de la 1 la 30. Valoarea implicită este 16. Acest parametru setează coeficientul de viteză atunci când șasiul se deplasează cu viteză mare. Cu cât valoarea setată este mai mare, cu atât viteza de deplasare a șasiului la viteză mare este mai mare	16
2	Viteza șasiului (scăzută)	Interval: de la 1 la 30. Valoarea implicită este 12. Acest parametru stabilește coeficientul de viteză atunci când se deplasează șasiul la viteză redusă. Cu cât valoarea setată este mai mare, cu atât mai mare este viteza șasiului.	12
3	Viteza maximă a cadrului	Acest parametru indică viteza de deplasare a cadrului la care acesta revine la poziția inițială, la punctul de salt sau la cadrul de schimbare a culorii în timpul procesului de brodare. De obicei, este setat implicit. Valorile de setare excesiv de mari pot provoca deplasarea unor acționări ale cadrului în afara cadrului.	16
4	Combinare salt	În cazul unui salt lung al modelului, se utilizează un cadru pas cu pas pentru a deplasa punctul de salt. Setarea implicită este „Nu”, ceea ce înseamnă că cadrul se deplasează cu un singur pas.	nr.

11-4 Parametru de decupare „ ”

nr.	Parametru	Descriere	Implicit
1	Tipul de tăiere	Firul de finisare are trei moduri: „Suprafață”, „Bobină” și „Niciunul”. Utilizatorul poate seta, de asemenea, în mod independent modul de tăiere a firului pentru diferite poziții ale acului.	Suprafață și

2	Tăierea la salturi	Intervalul parametrilor este 1-12. Când utilizatorul a selectat „Întotdeauna salt”, mașina execută cusătura de salt fără tăiere. De asemenea, este posibil să se seteze mai multe salturi în funcție de cerințele broderiei, iar apoi să se taie firul pentru a reduce numărul de salturi de pe suprafața țesăturii. Sistemul poate seta, de asemenea, parametri diferiți pentru diferite poziții ale acului.	Întotdeauna salt
3	Lungimea tăierii	Intervalul parametrilor este 1-8; cu cât valoarea este mai mare, cu atât firul este mai lung.	3
4	Puncte de închidere la tăiere	Intervalul parametrului este 0-2, reprezentând numărul de puncte de fixare înainte ca firul să fie tăiat. Setarea implicită este de 1 punct pentru a preveni căderea firului. Dacă este setat la „0”, punctul nu este fixat înainte ca firul să fie tăiat.	1
5	Lungimea cusăturii festonate (coadă lungă)	Intervalul parametrilor este 0,3–2,0 mm. Când cusătura de finisare este setată pe „Da”, se setează lungimea cusăturii de închidere, iar valoarea implicită este 0,7 mm.	0,7
6	Cusături de închidere după tăierea firului	Intervalul parametrului este 0-4, care reprezintă numărul de cusături de închidere atunci când brodarea începe după tăierea firului. Setarea implicită este 1 punct, pentru a preveni căderea firului. Dacă este setat pe „0” și se apasă pictograma „Start”, brodarea reîncepe după tăierea firului. Mașina nu blochează punctul.	1
7	Lungimea cusăturii de închidere după tăierea firului	Intervalul parametrilor este de 0,3-2,0 mm. Când brodarea reîncepe după tăierea firului, lungimea implicită a cusăturii este de 0,7 mm pentru a preveni căderea firului. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât cusătura de închidere este mai lungă.	0,7

Capitolul 12 Gestionarea memoriei modelului „ ”

Toate „Desenele” următoare se referă la modelul de broderie

12-1 Selectarea modelului de broderie „ ”

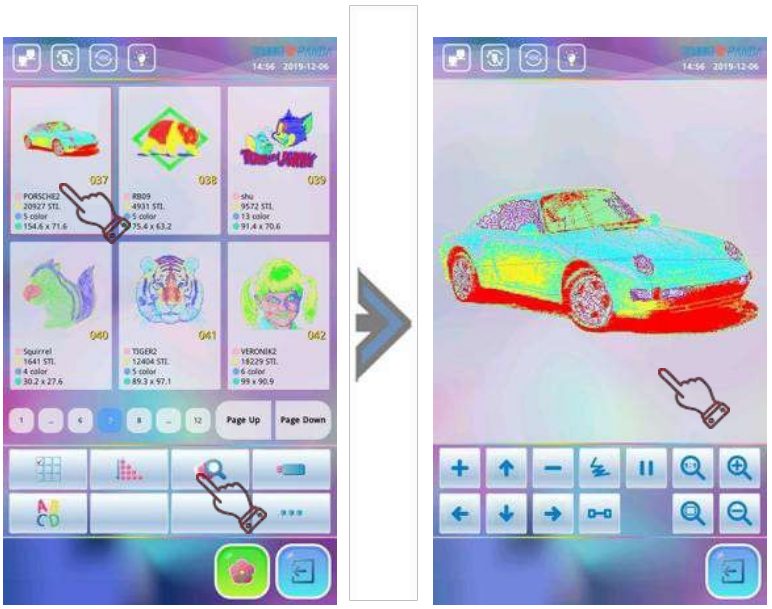
Această funcție este utilizată pentru selectarea modelelor din memoria sistemului în vederea brodării. După accesarea interfeței, este posibilă previzualizarea imaginii modelului, pentru o căutare și o selectare ușoară. Pentru detalii, consultați secțiunea 4-2-2.

12-2 Afișarea desenului în memoria

Această funcție permite vizualizarea desenului din memoria sistemului, iar stilul de afișare este împărțit în două tipuri: vizualizarea imaginii desenului și vizualizarea desenului pe ecran complet.

Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale pentru a accesa fereastra meniului „Memoria desenului”.
2. În partea de sus a ecranului se afișează o miniatură a desenului din memorie, precum și informații de bază, cum ar fi numărul de serie, numele și numărul de puncte. Dacă directorul desenului din memorie are mai mult de o pagină, puteți apăsa „Pagina sus” și „Pagina jos” pentru a-l vizualiza.
3. Apăsați desenul pe care doriți să îl vizualizați și apăsați pictograma „ ”, apoi intrați în interfața „vizualizare pe ecran complet” a desenului curent. Clientul poate vizualiza desenul în diferite moduri, în funcție de pictogramele din partea de jos a interfeței. Este util ca clientul să verifice cu atenție desenul, detaliile locale, schimbările de culoare și să înțeleagă punctul specific.
4. Apăsați pictograma „ ” pentru a ieși din modul de afișare.



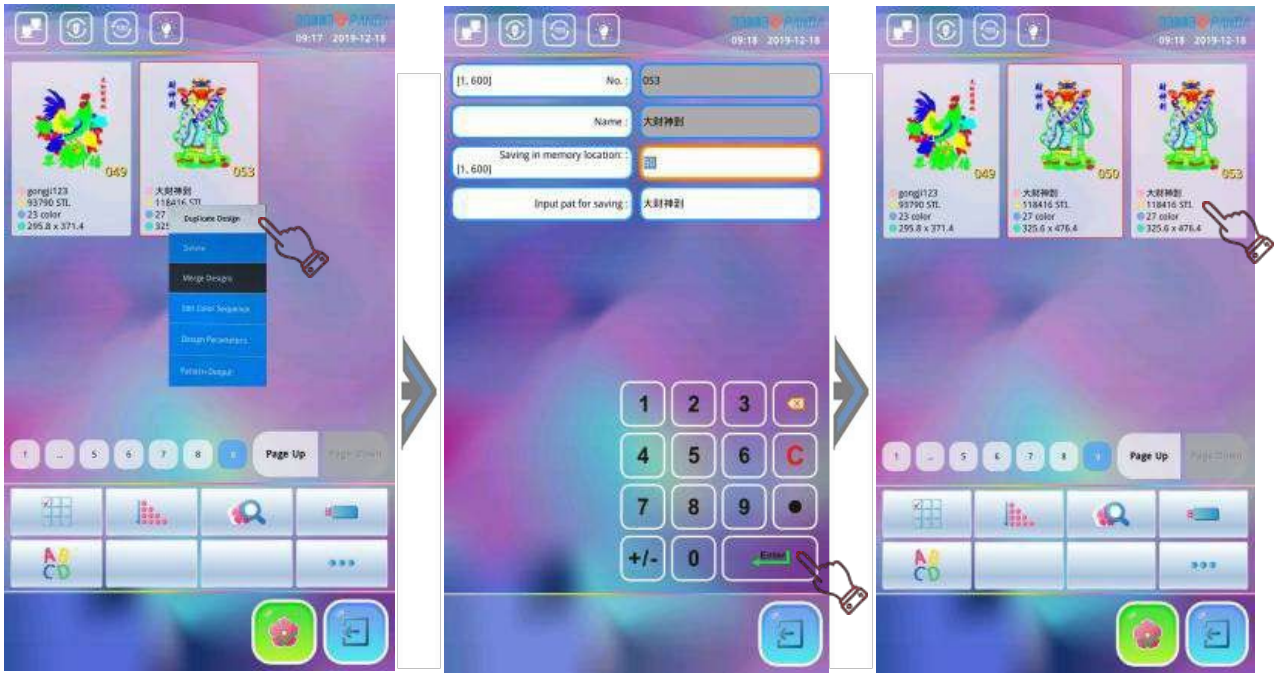
12-3 Duplicarea desenului „ ”

Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Accesați ecranul „Meniul memoriei desenului”, faceți dublu clic pe miniatura desenului pe care doriți să îl copiați; se va deschide un meniu derulant, apăsați pictograma „Duplicare desen” și sistemul va trece la operațiunea următoare. (Dacă este necesar să anulați operațiunea, apăsați pictograma „ ” pentru a

la Meniul memoriei desenului)

2. Apoi, sistemul va aloca automat numărul minim disponibil de desen și același nume al desenului. Dacă nu este necesar să îl modificați, puteți apăsa pe „Enter” și sistemul va salva noul desen duplicat cu acest număr de desen și același nume al desenului. Pentru a introduce un alt număr nou de desen (numai în format digital) sau un nume nou de desen (în engleză sau în format numeric), apăsați pictograma cu numărul digital pentru a-l introduce. Odată finalizată introducerea, apăsați „Enter” pentru a confirma modificarea, iar sistemul va salva noul desen duplicat cu noul număr de desen și noul nume al desenului.



3. Dacă noul număr de desen utilizat este identic cu un număr de desen deja stocat în memorie, sistemul va întreba „Doriți să suprascrieți desenul?”. Dacă doriți să continuați, apăsați ”. Dacă nu doriți să continuați, apăsați ” pentru a reveni la interfața „Salvare în locația de memorie”. Introduceți un număr de
desen unic de copiat.

4. După copiere, sistemul trece automat la numărul desenului tocmai copiat și afișează imaginea desenului. Pentru a ieși din interfața „Duplicare desen”, apăsați
„” pentru a ieși.

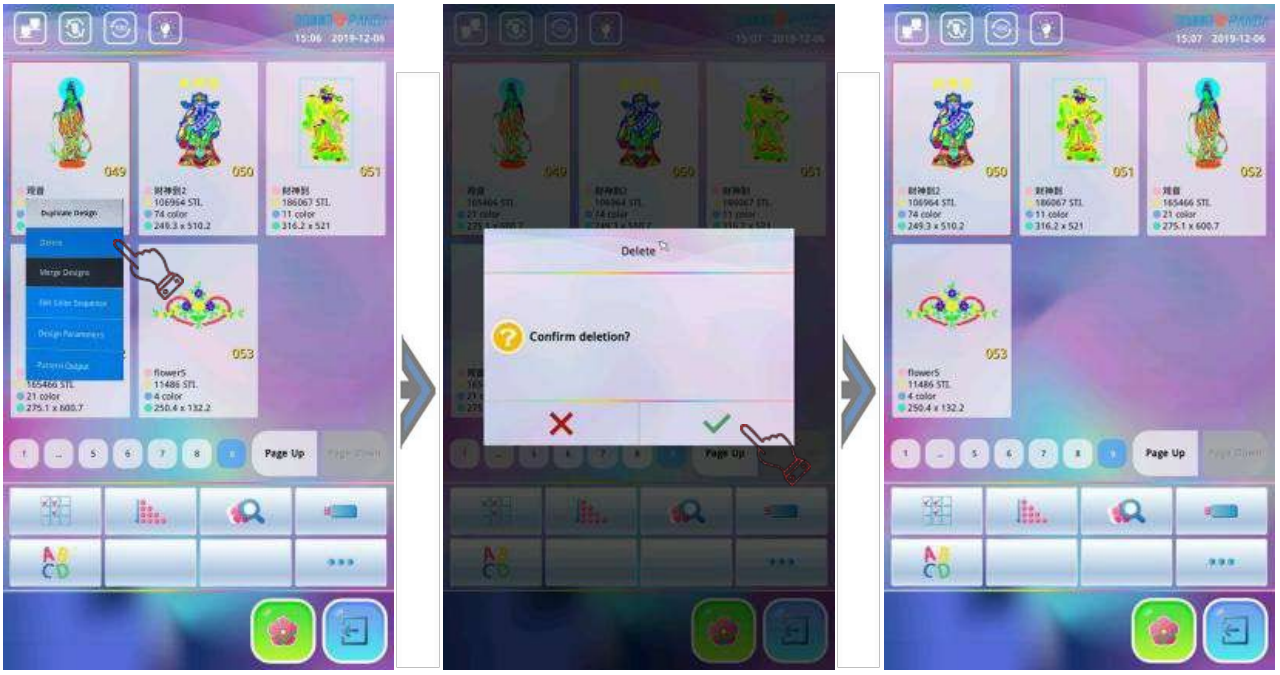
12-4 Editor de desene (de adăugat)

12-5 Ştergerea desenului d

Această funcție servește la ștergerea unui desen din memoria mașinii. Operațiunile specifice sunt următoarele: 1. Apăsați „ ” pentru a accesa interfața „Meniul Memorie desen”, faceți dublu clic pe miniatura
desenului pe care doriți să îl ștergeți. Se va deschide un meniu derulant. Apăsați pictograma „Ștergere” și sistem va afișa fereastra „Confirmați ștergerea?

2. Apăsați „ ” pentru a șterge desenul curent. Pentru a anula ștergerea, apăsați „ ” pentru a anula

operațiunea de ștergere a desenului și a reveni la interfața „Meniul memoriei desenului”.



12-6 Divizarea desenului „ ”

Prin activarea acestei funcții, un desen poate fi împărțit în două desene într-un punct desemnat, păstrând desenul original în memorie.

Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați pictograma „ ” pentru a accesa interfața „Meniul memoriei desenului”, apoi apăsați pictograma „”, selectați opțiunea „Împărțire desen”, iar sistemul va afișa fereastra „Împărțire desen”.



2. Utilizați pictogramele numerice pentru a introduce numărul punctului de divizare, numele primului desen care urmează să fie divizat și numărul celui de-al doilea desen, apoi apăsați „Enter” pentru a confirma. (Notă: Sistemul va atribui automat numărul minim disponibil de desen și același nume de

pentru cele două desene. Dacă nu îl modificați, apăsați pur și simplu „Enter” pentru a confirma.)

3. După ce ați apăsat „Enter”, sistemul împarte desenul în două desene noi și le salvează. Pentru a ieși din interfața de împărțire a desenului, apăsați „ ” pentru a ieși.



12-7 Fuziunea desenului

Această funcție servește la combinarea a două desene într-unul nou. Intervalul dintre cele două desene reprezintă distanța de la punctul final al primului desen până la punctul inițial al celui de-al doilea desen. (Unitate: mm) Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați „ ” pentru a accesa ecranul Meniului de memorie al desenului, apăsați pe pictograma ” și selectați cele două desene, apoi apăsați pe Meniul „Combinare desene” pentru a accesa interfața „Combinare desene”.

2. Apoi, sistemul deschide casetele de dialog „Introduceți numărul desenului”, „Introduceți numele desenului de salvat”, „Distanța față de primul desen” și „Distanța față de primul desen”. Utilizatorul poate modifica parametrii menționați mai sus în funcție de necesitățile reale, poate folosi tastele numerice pentru a introduce „numărul desenului”, „numele desenului”, precum și „distanța X față de primul desen” și „distanța Y față de primul desen” (unitate: mm mm) sau poate apăsa direct pe pictograma „Enter”, iar sistemul va salva noul desen de cusut cu cel mai mic număr de desen disponibil, același nume al desenului și valoarea de spațiere prestabilită (spațiere 0).

3. După confirmarea modificării, apăsați pictograma „Enter”, sistemul va salva și va executa, apoi va afișa mesajul „Vă rugăm să așteptați”.

4. După salvarea operațiunii „Combinare desene”, sistemul revine automat la interfața „Meniul memoriei desenelor”. Apăsați „ ” pentru a ieși din operațiune sau pentru a anula combinarea desenelor în timpul operațiunii.



12-8 Crearea unui model de „ ” combinat

Modelul de combinație reprezintă un grup de modele combinate dintr-un anumit număr (mai puțin de 99) de modele din memorie, după setarea parametrilor acestora. Modelul de combinație este configurat ca broderie continuă automată. În Meniul Memoriei modelului, modelul denumit „P-BATCH” este un model de combinație. Sistemul revine la ecranul meniului memoriei modelului după crearea sau modificarea modelului de combinație. Apoi, apăsați desenul și „Model setat pe EMB”, iar sistemul va reveni automat la ecranul funcțiilor principale. Apoi, după confirmarea broderiei, apăsați pictograma „Start” pentru a începe brodarea. Utilizatorul poate modifica, de asemenea, modelul combinat prin intermediul funcției „Compilare model combinat”, pentru a-l previzualiza și a broda desenul.

Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați „ ” pentru a accesa interfața „Meniul memoriei desenului ”, apoi apăsați pictograma „ ” și selectați opțiunea „Creați model de combinație”. Sistemul va deschide fereastra „Se crea un nou model?”, selectați „ ”, sistemul va furniza automat un număr minim de model disponibil pentru salvarea modelului combinat; dacă nu este necesar să modificați acest număr de model, puteți apăsa „Enter”, iar sistemul va salva numărul de model și numele „P-BATCH”.

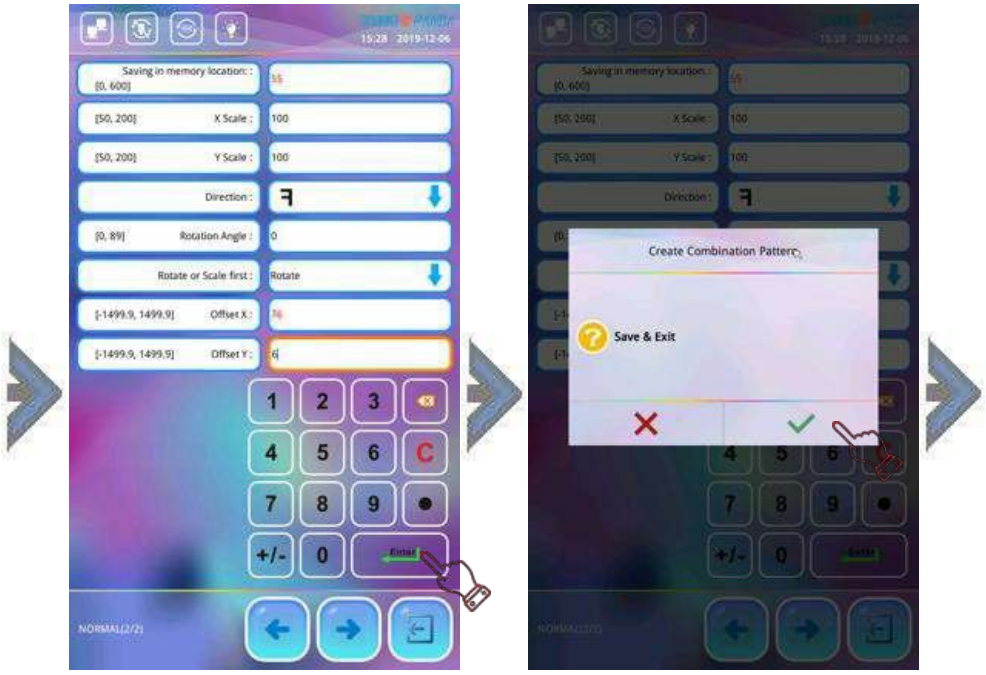
2 Apoi, sistemul va solicita „Vă rugăm să introduceți numărul modelului”; utilizatorul va trebui să introducă primul număr al modelului care urmează să fie combinat și să seteze mărirea modelului, direcția de rotație, unghiul de rotație, modul de prioritate și alți parametri. După configurare, apăsați pictograma „Avanti” pentru a modifica al doilea model din combinație.





3. Accesați a doua interfață de modificare a modelului combinat. Utilizatorul introduce mai întâi numărul celui de-al doilea model care urmează să fie combinat și setează mărirea modelului, direcția de rotație, unghiul de rotație, modul de prioritate și alți parametri. În mod similar, utilizatorul poate selecta mai multe combinații de modele. Dacă modelul care urmează să fie modificat nu este primul model din modelul combinat, distanța (unitate: mm) a modelului față de primul model trebuie setată în funcție de necesitățile reale.

4. După ce toți parametrii de broderie ai modelului combinat au fost modificați, apăsați „” sau „Enter” pentru a ieși din modul de editare. În acest moment, sistemul va deschide fereastra de dialog „Salvare și ieșire”. Dacă doriți să salvați, apăsați „✓” pentru a salva și a ieși. Dacă doriți să renunțați, apăsați „✗” pentru a ieși din modulul de editare a modelului combinat.



5. După ce modificarea modelului de combinație a fost salvată, puteți accesa interfața „Meniul memoriei de desen” pentru a vedea că modelul a fost salvat în memorie, dar acest model nu poate fi previzualizat. Este necesar să selectați acest model și să confirmați brodarea, iar apoi acesta va fi afișat de sistem.

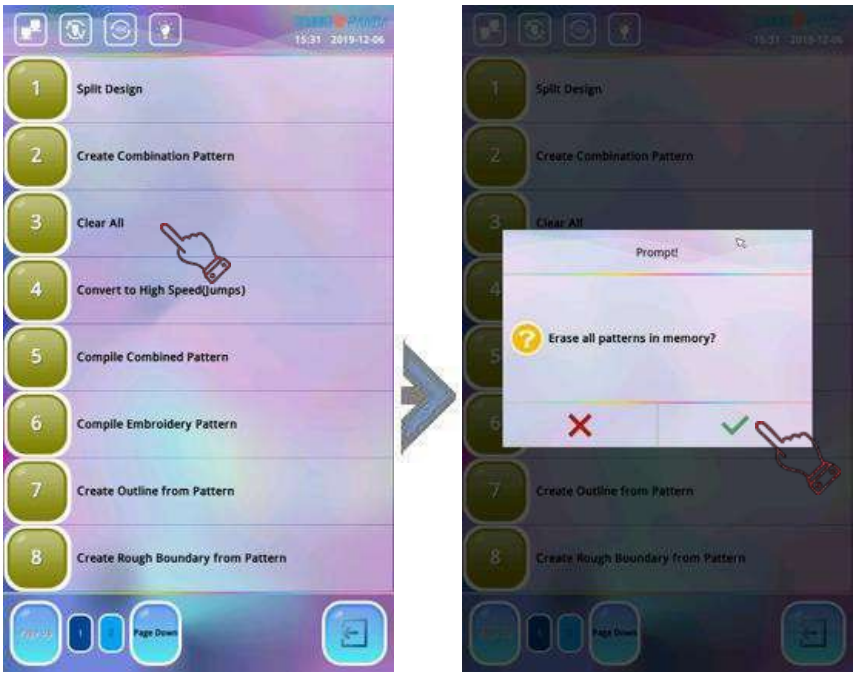


12-9 Șterge tot d

Această funcție servește la ștergerea tuturor modelelor din memorie. Folosiți-o cu prudență.

Pașii specifici sunt următorii:

1. Apăsați „ ” în ecranul funcțiilor principale pentru a accesa Meniul memoriei desenului, apoi apăsați pictograma „ ” și selectați meniul „Ștergeți tot”; sistemul va afișa fereastra „Doriți să ștergeți toate modelele din memorie?”.
2. Dacă confirmați ștergerea tuturor modelelor din memorie, apăsați pictograma „ ” și toate modelele din memorie vor fi șterse. Apăsați pictograma „ ” pentru a anula această operațiune.

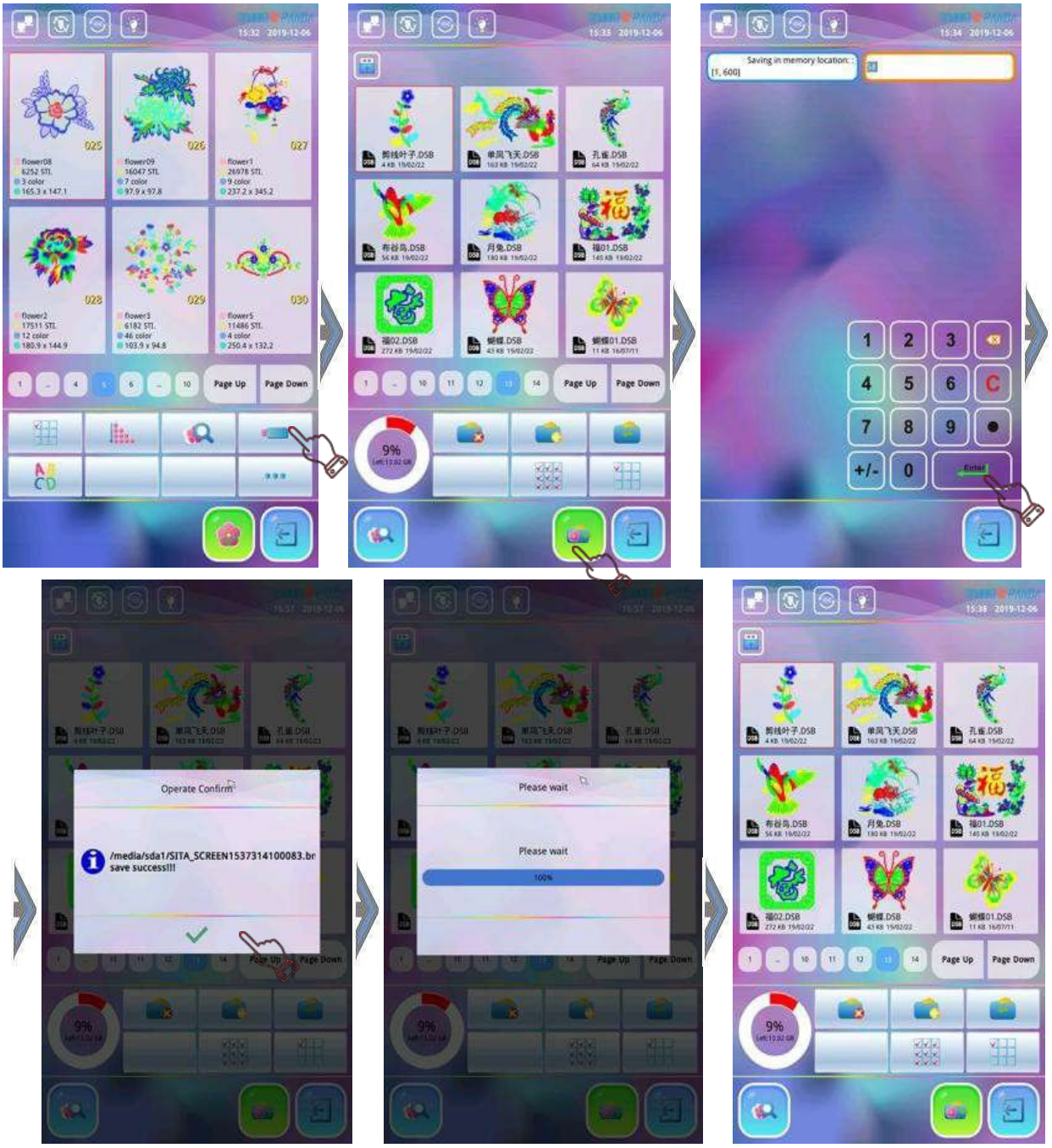


12-10 Citirea desenelor de pe un USB

Această operațiune servește la stocarea desenului de pe USB în memoria sistemului.

Pașii specifici sunt următorii:

1. Introduceți stick-ul USB, apăsați „ ” pentru a accesa „Meniul memoriei desenelor” și apăsați „ ” pentru a accesa fereastra „Introducere desen”. Desenul de pe stick-ul USB va fi afișat în previzualizare în fereastra mică din dreapta. Dacă desenul este stocat în directorul principal al stick-ului USB și numărul de serie se află pe partea din față, atunci utilizatorul trebuie doar să apese direct pentru a alege modelul care trebuie încărcat; dacă numărul desenului este următorul, utilizați pictogramele „Pagină sus / Pagină jos” pentru a-l găsi.
2. După selectarea modelelor care urmează să fie introduse, apăsați pictograma „ ”, iar sistemul va deschide fereastra de dialog „Introduceți numărul modelului” și va afișa automat un număr minim de modele disponibile. Dacă este necesară modificarea, apăsați pictograma corespunzătoare numărului pentru a introduce noul număr de model; dacă nu este necesară modificarea, apăsați pur și simplu pictograma „Enter ” pentru a confirma, iar sistemul va afișa fereastra de dialog „Aplicați compensarea petelor acum? Dacă este necesar să modificați, selectați „ ”, sistemul va afișa interfața pentru selectarea valorii de compensare; apăsați pictograma cu numărul corespunzător pentru a introduce valoarea pe axa X sau Y. Valoarea de compensare pe axă (unitate: 0,1 mm); dacă nu este necesară nicio compensare, apăsați „Enter ”, iar sistemul va salva modelul în memorie.
3. Dacă este necesar să continuați introducerea, repetați pașii 1 și 2 de mai sus; în caz contrar, apăsați „ ” pentru a ieși.
4. Dacă modelul este stocat într-un alt director de pe stick-ul USB, selectați directorul pentru a intra în el, apoi apăsați pentru a selecta modelul de importat.



12-11 Salvarea desenului „ ” pe USB

Această operațiune servește la transferarea modelelor din memoria sistemului de broderie pe stick-ul USB. Condiția prealabilă pentru această operațiune este ca sistemul să nu aibă setată o parolă pentru „Blocarea salvării desenelor pe USB” sau să cunoașteți parola pentru „interzicerea exportării desenelor”.

Pașii specifici sunt următorii:

1. Introduceți stick-ul USB, apăsați „ ” pentru a accesa „Meniul memoriei desenelor”.
2. Sistemul afișează lista modelelor din memorie. Utilizatorul poate găsi modelele care trebuie exportate folosind pictograma de derulare a paginii „Pagină sus/Pagină jos”. După ce faceți dublu clic pe model, sistemul afișează meniul derulant; faceți clic pe opțiunea „Exportare model”. Interfața afișează directorul stick-ului USB; selectați directorul în care doriți să salvați (dacă alegeți să salvați în directorul principal, trebuie să faceți clic pe orice fișier șablon din directorul principal).

3. Apăsând „ ”, sistemul va deschide fereastra de dialog „Introduceți numele fișierului” și va afișa pe ecran tastele corespunzătoare literelor și cifrelor de pe tastatură. Dacă este necesar să îl modificați, introduceți un nou nume de fișier pentru desen folosind tastatura, apoi apăsați „Enter ”, iar sistemul va salva desenul pe stick-ul USB cu acest nume de fișier. Dacă nu este necesară nicio modificare, apăsați „Enter ”, iar sistemul va salva desenul pe stick-ul USB folosind același nume de fișier ca cel din memoria desenului. Dacă doriți să ieșiți, apăsați „ ” pentru a ieși.



Capitolul 13 Funcționarea desenelor speciale d

13-1 Conversia într-un model cu viteză de ridicată

Cu această funcție, formele lungi cu lungimea punctului mai mare de 5 mm (valoarea implicită a sistemului) pot fi tăiate în forme scurte, ceea ce va menține viteza de brodare la un nivel ridicat.

Operațiunile specifice sunt următoarele:

Apăsați tasta „ ” pentru a accesa „Meniul memoriei modelului”, utilizați pictograma „Pagină sus/Pagină jos” pentru a căuta modelul de mare viteză pe care doriți să îl generați. Selectați modelul specific, apăsați pictograma „ ”, apoi selectați opțiunea „Convertiți în viteză mare”; sistemul deschide fereastra de dialog „Introduceți numărul modelului” și afișează automat cel mai mic număr de model disponibil și numele modelului „P-HSPEED”; dacă nu este necesară nicio modificare, apăsați direct pictograma „Enter”, iar sistemul va salva acest model de mare viteză cu acest număr de model și numele predefinit al modelului „P-HSPEED”.



(Notă: Clientul trebuie să efectueze operațiunile de generare a modelului de mare viteză în funcție de cerințele reale ale broderiei artizanale. Vă rugăm să procedați cu prudență în cazul desenelor care nu îndeplinesc cerințele broderiei artizanale. Efectuarea acestei operațiuni în mod arbitrar poate afecta procesul de brodare și poate provoca pierderi).

13-2 Compilarea modelului „ ” combinat

După cum se poate observa din introducerea „Modificarea modelului combinat” din secțiunea 11-8 a secțiunii anterioare, „modelul combinat” generat de acest sistem este doar un ansamblu de fișiere cu informații de combinare multi-model și multi-parametru, care poate fi brodat numai prin analiza acestui sistem. Dacă doriți să transferați broderia pe mașini de alte mărci, este necesar să generați un model de bază standard lizibil. Această funcție servește la generarea modelelor de bază din modelele combinate. Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați „ ” pentru a accesa „Meniul memoriei desenului”, utilizați pictograma „Pagină sus/Pagină jos” pentru a căuta modelul combinat care urmează să fie generat și faceți clic pentru a-l selecta. (Notă: Modelul combinat nu poate fi vizualizat în prealabil. Pentru a selecta un model combinat, trebuie să rețineți numărul modelului combinat brodat anterior.) Apoi apăsați pictograma „ ” pentru a alege meniul „Compilare model combinat”, iar sistemul va afișa fereastra de dialog „Introduceți numărul modelului” și va furniza automat cel mai mic număr de model disponibil și numele modelului denumit „P-NORMAL”. Dacă nu este necesară nicio modificare, apăsați direct pictograma „Enter”, iar sistemul va salva această combinație de modele de bază cu acest număr de model și numele implicit al modelului „P-NORMAL”. După salvare, sistemul va trece automat la interfața „Gestionarea desenului din memorie”.



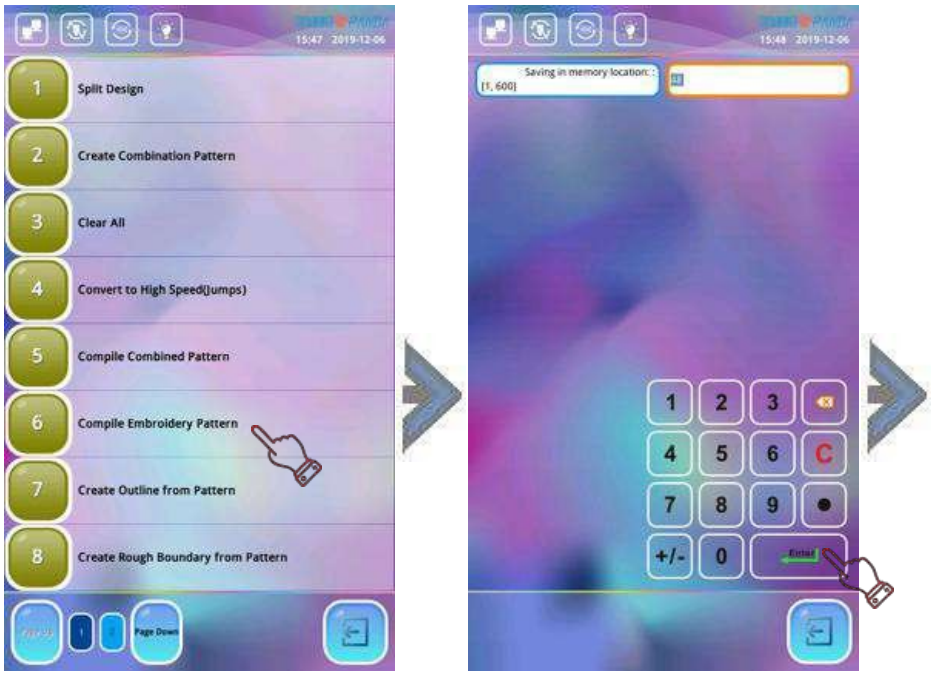
2. Dacă doriți să continuați generarea modelului de bază, selectați din nou un nou model de combinație. Dacă doriți să ieșiți, apăsați „ ” pentru a ieși.

3. După ce modelul de bază a fost generat din modelul de combinație, puteți accesa ecranul „Gestionarea desenului din memorie” pentru a vizualiza modelul de bază din memorie.



13-3 Crearea modelului de broderie „ ”

Această operațiune constă în generarea unui model cu parametrii de broderie corespunzători stocați în memoria sistemului într-un model de bază, cu modificări precum mărirea, rotirea și repetarea. Prin urmare, această operațiune este generată numai atunci când se setează cantitatea de modificări, cum ar fi mărirea, rotirea și repetarea. Modelul este diferit de cel original, deci are o utilitate practică. Operațiunile specifice sunt următoarele:



1. Apăsați „ ” pentru a accesa „Meniul memoriei desenului”, utilizați pictograma „Pagină sus/Pagină jos” pentru a căuta modelul combinat care urmează să fie generat și faceți clic pentru a-l selecta. După ce ați apăsat pictograma „ ”, selectați meniul „Compila model de broderie”, iar sistemul va afișa fereastra de dialog „Introduceți numărul modelului” și va furniza automat cel mai mic număr de model disponibil și

numele modelului denumit „P-PARAME”. Dacă nu este necesară nicio modificare, apăsați direct „Enter” pentru a confirma, iar sistemul va deschide interfața „Setarea parametrilor de broderie”. Utilizatorul trebuie să verifice parametrii de broderie setați anterior. Dacă nu este necesară nicio modificare, apăsați pictograma „✓”, iar sistemul va salva parametrii actuali ca setări implicite. Dacă este necesară o modificare, faceți clic pe parametrii relevanți pentru a-i modifica, apoi apăsați pictograma „✓” pentru a confirma după modificare.

2. Sistemul va salva desenul de bază generat de parametrii de broderie cu acest număr de desen și numele prestabilit al desenului „P-PARAME”. Dacă doriți să continuați generarea desenului de bază, repetați operațiunea de mai sus; dacă doriți să ieșiți, apăsați pictograma „⏎”.



13-4 Crearea unui contur din modelul „ ”

Această funcție servește la crearea unui model nou în funcție de conturul modelului selectat. Dacă modelul original este mărit, rotit și repetat, și modelul de contur va fi mărit, rotit și repetat în consecință. Operațiunile specifice sunt următoarele:



1. Apăsați pe „ ” pentru a accesa „Meniul memoriei desenului”, utilizați pictograma „ ” „Pagină sus/Pagină jos” pentru a găsi modelul care trebuie să genereze conturul și apăsați pentru a-l selecta. Apăsați pictograma „ ” și selectați opțiunea „Creați contur din model”; sistemul va afișa mesajul „Salvare în poziția de memorie” și va furniza automat un număr de desen predefinit și un nume de desen predefinit numit „P-OUTLIN”. Dacă nu este necesară nicio modificare, apăsați pictograma „Enter ” pentru a confirma, iar sistemul va deschide interfața „setare parametri de broderie”, iar utilizatorul trebuie să verifice parametrii de broderie care au fost setați anterior. Dacă este necesară o modificare, selectați parametrii relevanți care trebuie modificați; în caz contrar, apăsați „ ” pentru a confirma.
2. Sistemul va salva conturul modelului de bază generat de parametrii de broderie cu acest număr de model și numele implicit al modelului „P-OUTLIN”. Dacă doriți să continuați generarea conturului modelului, repetați operațiunea de mai sus; dacă doriți să ieșiți, apăsați pictograma „ ”.



13-5 Crearea unui contur brut din modelul „ ”

Această funcție servește la crearea unei margini brute cu un punct de pornire și o linie transversală conform conturului modelului desemnat. Dacă modelul este mărit, rotit și repetat, atunci și modelul de contur este mărit, rotit și repetat în consecință. Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați „ ” pentru a accesa „Meniul memoriei desenului”, utilizați pictograma „Pagină sus/Pagină jos” pentru a căuta modelul de contur și faceți clic pentru a-l selecta. Apăsați pictograma „ ” și selectați meniul „Creați contur brut din model”; sistemul deschide fereastra de dialog „Introduceți numărul modelului” și afișează automat cel mai mic număr de model disponibil și numele modelului denumit „P-BOUND”; dacă nu este necesară nicio modificare, apăsați direct pictograma „Enter”.

2 Apoi, sistemul afișează ecranul „Parametri desenului” pentru a verifica parametrii de broderie setați anterior. Dacă este necesar să îi modificați, apăsați pe parametrul respectiv pentru a efectua modificarea. Dacă nu este necesară nicio modificare, apăsați „ ”, iar sistemul va salva conturul modelului cu acest număr de model și numele predefinit al modelului „P-BOUND”.
Dacă doriți să continuați generarea unui contur aproximativ, repetați operațiunea de mai sus. Dacă doriți să ieșiți, apăsați pictograma „ ”.





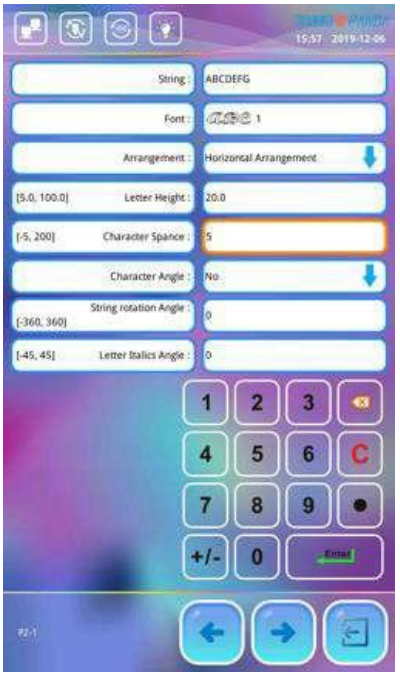
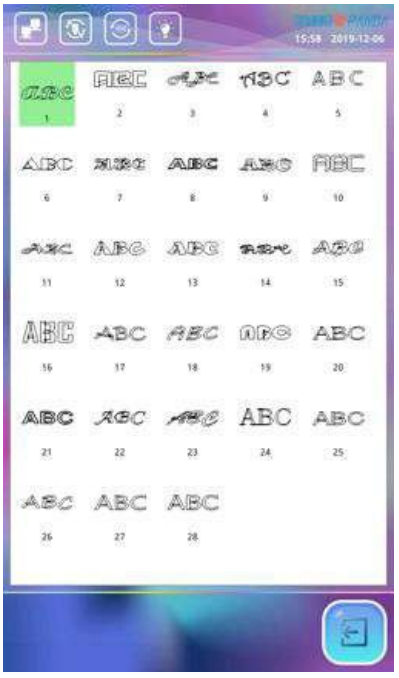
(**Notă:** Dacă modelul original este un model repetitiv sau un model combinat, conturul modelului generat va crea mai multe contururi brute corespunzătoare, bazate pe conturul unui singur desen.)

Capitolul 14 Operaţii privind broderia cu litere „ ”

14-1 Generarea modelelor de broderie „ ” cu litere

Această operațiune constă în introducerea de către client a caracterelor care urmează să fie brodate, iar sistemul le convertește în modele care pot fi brodate prin intermediul diferitelor fișiere de fonturi de broderie integrate. În același timp, sistemul oferă și diverse funcții de compoziție, ceea ce îmbunătățește considerabil aspectul estetic al broderiei. Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale pentru a accesa interfața „Gestionare desen din memorie” și apăsați pictograma ”; sistemul va ieși din interfața de editare a introducerii caracterelor, iar clienții pot utiliza tastatura din partea dreaptă jos a ecranului pentru a introduce litere majuscule și minuscule, precum și cifre.




2. După introducerea caracterelor, apăsați caseta caracterului pentru a selecta caracterul dorit și pentru a seta

relevanți ai caracterelor, conform cerințelor. Apăsați pictograma „Enter” pentru a confirma, iar sistemul va intra în interfața de layout a caracterelor.

3. În interfața de dispunere a caracterelor, clienții pot utiliza tastele funcționale din partea de jos a ecranului pentru a realiza dispunerea caracterelor conform cerințelor. După finalizarea dispunerii, apăsați pictograma „ ”, iar sistemul va deschide fereastra de dialog pentru memorarea modelului și va afișa automat cel mai mic număr de model disponibil și numele modelului denumit „P-LETTER”; dacă nu sunt necesare modificări, apăsați pictograma „Enter”, iar sistemul va salva acest model de broderie a literelor cu acest număr de model și cu numele implicit al modelului „P-LETTER”. După salvare, sistemul va trece automat la interfața „Gestionarea desenului din memorie”.

14-2 Interfața de modificare a introducerii caracterelor

Accesați interfața „Modificare introducere caractere” după cum se arată mai jos:





Nr.	Parametru	Descriere	Implicit
1	Șir	Cuvinte, caractere și numere în limba engleză care trebuie brodate.	
2	Font	Tipul de caracter al textului care urmează să fie brodat. Tipul de caracter din această interfață se aplică întregului text introdus. Dacă este necesar să se modifice tipul de caracter al unor caractere individuale, se poate opta pentru modificarea acestora în interfața „ Layout caractere ”.	1#Caracter
3	Dispunere	Există patru tipuri de dispunere: 1, dispunere orizontală; 2, dispunere verticală; 3, curbată în sus; 4, și curbată în jos.	Dispunere orizontală
4	Înălțimea caracterului	Pentru înălțimea caracterului corespunzător caracterului selectat, unitatea de măsură este milimetrul (mm).	20 mm
5	Distanța dintre caractere	Distanța dintre centrele caracterelor, exprimată în milimetri (mm).	0 mm

6	Unghiul caracterului	Atunci când caracterele de inserare sunt dispuse în radiani, dacă unghiul fiecărui caracter se modifică în funcție de poziția arcului.	nr.

7	Unghiul de rotație al șirului	Unghiul cu care șirul de intrare este rotit în jurul centrului șirului.	0
8	Unghiul literei cursive	Unghiul de înclinare al caracterului introdus este calculat în raport cu linia sa centrală verticală.	0
9	Densitatea punctului de colectare	Se referă la distanța dintre acele de compensare din modelul de broderie al literei generate. Cu cât valoarea este mai mică, cu atât este mai mare densitatea acelor de compensare.	4
10	Unghiul de rotație al literei	Se referă la unghiul cu care fiecare caracter introdus este rotit față de punctul său central.	0
11	Schimbare culoare caracter	Se referă la faptul că fiecare caracter introdus utilizează o culoare independentă pentru afișarea broderiei.	nr.

14-3 Interfața de layout a caracterelor

Accesați interfața de layout a caracterelor , după cum se arată mai jos:



(Notă: semnul „+” corespunzător fiecărui caracter reprezintă centrul acestuia)

Nr.	Pictogramă	Descriere	Observație
1		Accesați interfața „Modificare introducere caractere” și modificați cuvintele, caracterele și numerele în limba engleză care trebuie brodate.	
2		Modificați fontul caracterului selectat.	Valabil pentru caracterele selectate
3		Modificați modul de afișare a caracterelor: 1. Afișează conturul caracterelor; 2. Afișează punctele caracterelor	Valabil pentru toate caracterele
4		Dacă caracterul selectat afișează broderia într-o culoare distinctă.	Valabil pentru toate caracterele

5		Caracterul selectat se deplasează în sus.	Valabil pentru caracterele selectate
6		Caracterul selectat se deplasează în jos.	Valabil pentru caracterele selectate
7		Caracterul selectat se deplasează spre stânga.	Valabil pentru caracterele selectate
8		Caracterul selectat se deplasează spre dreapta.	Valabil pentru caracterele selectate
9		Toate caracterele introduse sunt dispuse orizontal.	Se aplică tuturor caracterelor
10		Toate caracterele introduse sunt dispuse vertical.	Se aplică tuturor caracterelor
11		Toate caracterele introduse sunt dispuse într-un arc curbat în jos.	Se aplică tuturor caracterelor
12		Toate caracterele introduse sunt dispuse într-un arc curbat în sus.	Se aplică tuturor caracterelor
13		Când șirul de caractere este dispus într-un arc, unghiul caracterului se modifică în funcție de poziția arcului (adică, unghiul caracterului este perpendicular pe arc).	Se aplică tuturor caracterelor
14		Când șirurile sunt dispuse în arc, unghiul caracterului nu se modifică în funcție de poziția arcului (adică, unghiul caracterului este perpendicular pe linia orizontală).	Se aplică tuturor caracterelor
15		Mărește toate caracterele introduse pentru a vedea detaliile acestora.	Se aplică tuturor caracterelor
16		Micșorează toate caracterele selectate.	Se aplică tuturor caracterelor
17		Afișează toate caracterele introduse la o scară de 1:1	Se aplică tuturor caracterelor
18		Afișează toate caracterele în modul ecran complet.	Se aplică tuturor caracterelor
19		Trece la meniul următor.	
20		Toate șirurile de text introduse sunt rotite în sens invers acelor de ceasornic, având centrul de rotație în mijlocul șirului.	Se aplică tuturor caracterelor
21		Toate șirurile introduse sunt rotite în sensul acelor de ceasornic de-a lungul centrului șirului.	Se aplică tuturor caracterelor
22		Când șirurile sunt dispuse în arc, se mărește arcul de dispunere a șirurilor.	Se aplică tuturor caracterelor
23		Când șirurile sunt dispuse în arc, arcul dispunerii șirurilor se micșorează.	Se aplică tuturor caracterelor
24		Crește distanța dintre fiecare	Se aplică tuturor caracterelor

		caracter din șir.	
25		Reduce spațierea dintre fiecare caracter din șir.	Se aplică tuturor caracterelor
26		Caracterele selectate sunt rotite în sens antiorar în jurul centrelor lor respective.	Se aplică caracterelor selectate
27		Caracterele selectate sunt rotite în sensul acelor de ceasornic în jurul centrelor lor respective.	Se aplică caracterelor selectate
28		Mărește înălțimea caracterului selectat.	Se aplică caracterelor selectate
29		Reduce înălțimea caracterului selectat.	Se aplică caracterelor selectate
30		Caracterele selectate sunt oglindite pe orizontală în jurul centrului lor.	Se aplică caracterelor selectate
31		Caracterele selectate sunt oglindite pe verticală în jurul punctelor lor centrale.	Se aplică caracterelor selectate
32		Crește densitatea punctelor de compensare pentru toate caracterele.	Se aplică tuturor caracterelor
33		Reduce densitatea punctelor de compensare pentru toate caracterele.	Se aplică tuturor caracterelor
34		Mărește lățimea caracterului selectat.	Se aplică caracterelor selectate
35		Reduce lățimea caracterului selectat.	Se aplică caracterelor selectate
36		Pentru a modifica caracterele selectate, trebuie să selectați totul sau să selectați un caracter înainte de a-l putea introduce și modifica. Când apare un „+” roșu în centrul caracterului, înseamnă că litera este selectată. Toate caracterele sunt selectate în mod implicit. După ce ați apăsat pictograma  ”, primul caracter a fost selectat, apoi selectați al doilea și așa mai departe. Când ultima literă este selectată, apăsați pictograma „  ”, iar toate caracterele vor fi selectate din nou.	

Capitolul 15 Configurarea broderiei ciclice „ ”

Când broderia ciclică este activată, după finalizarea desenului desemnat, mașina va reveni automat la punctul de pornire al desenului și îl va broda din nou fără a apăsa manual pictograma „Start”. În timpul lucrării de broderie curente, operațiunea de broderie ciclică este adesea utilizată împreună cu „broderia repetată” pentru a broda versiunile din față și din spate, astfel încât broderii să poată colecta și întinde materialul brodat fără a se opri, ceea ce îmbunătățește considerabil eficiența broderiei

Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Când brodarea ciclică nu este setată, apăsați pictograma „ ” și apoi pictograma parametrului de utilizator „ ”, apoi selectați opțiunea „Parametru asistent broderie”, selectați opțiunea „Activați brodarea repetată” și alegeți „Da”.
2. Sistemul revine la ecranul funcțiilor principale, mașina este setată în modul de broderie ciclică; în acest moment, pictograma broderiei ciclice de sub ecranul funcției principale afișează „ ”
3. Când brodarea ciclică este activată și utilizatorul dorește să o dezactiveze, este suficient să acceseze opțiunea „Parametri asistent broderie”, să selecteze opțiunea „Activați brodarea repetată” și să aleagă „Nu”. În acest fel,
   sistem va dezactiva funcția de brodare ciclică și va reveni la interfața principală a
   broderiei. Pictograma marcajului de broderie ciclică de sub interfața principală este afișată ca „ ”.
4. O altă soluție rapidă este ca, în starea de eliberare a modelului, utilizatorul să apese direct pe pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și să o mute pe pictograma „ ”, ceea ce înseamnă că brodarea
   ciclic este activat; dacă utilizatorul dorește să anuleze starea de broderie ciclică, trebuie să apese pictograma „ ” pentru a o muta pe pictograma „ ”.



Capitolul 16 Selectarea limbii de operare a sistemului

Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale și apăsați pictograma „ ” pentru a accesa interfața de setare a limbii sistemului. Selectați limba pe care doriți să o schimbați. După setare, sistemul va reveni

automat la interfața anterioară, iar limba în care sunt afișate informațiile din interfață se va schimba imediat. Dacă doriți să ieșiți din operațiunea de schimbare a limbii, apăsați pictograma

” din colțul din dreapta jos al interfeței.



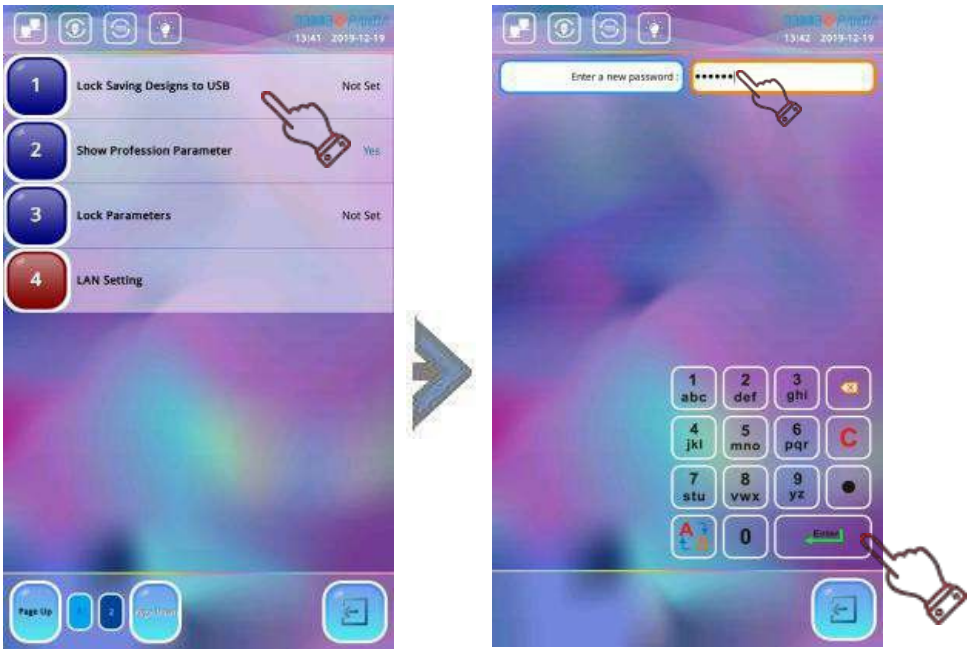
Capitolul 17 Blocare Salvarea desenelor pe un r USB

17-1 Activaţi opţiunea „Blocare salvării desenelor pe USB- ”.

Această funcție are rolul de a proteja proprietatea intelectuală a broderiei de fabrică și de a împiedica alte persoane să copieze ilegal modelele în memoria sistemului. (Stocat pe stick-ul USB) Odată ce administratorul mașinii de brodat setează parola pentru „Blocarea salvării desenelor pe USB” (parolă de 8 cifre), alte persoane nu vor putea efectua operațiunea „Salvare pe USB” fără a obține mai întâi parola.

Operațiunile specifice sunt următoarele:

1. Dacă „Blocarea salvării desenelor pe USB” nu este setată, apăsați pictograma „ ” și apoi pictograma de gestionare a sistemului „ ” pentru a selecta meniul „Blocarea salvării desenelor pe USB”. În acest moment, sistemul va deschide fereastra „Introduceți o parolă nouă”. Apoi, utilizați tastele numerice pentru a seta o parolă de 8 cifre și apăsați „Enter” pentru a confirma.
2. După confirmarea primei parole, sistemul va deschide fereastra de dialog „Verificați parola”. Introduceți aceeași parolă ca la prima introducere, apoi apăsați „Enter” pentru a confirma. Dacă parola este setată corect, opțiunea „Blocarea salvării desenelor pe USB” va afișa „Setată”.
3. Dacă parola introdusă a doua oară este diferită de cea din prima, sistemul va deschide fereastra de dialog „Parolele nu se potrivesc. Doriți să încercați din nou?”. Dacă este necesar să reintroduceți parola, apăsați „ ” și introduceți din nou parola corectă de două ori. Dacă doriți să renunțați la operațiune, apăsați „ ” pentru a ieși.
4. După ce parola a fost setată, personalul de administrare trebuie să o păstreze în mod corespunzător, astfel încât să poată fi utilizată atunci când este eliberată. Dacă parola se pierde sau se uită, aceasta trebuie gestionată de serviciul clienți, ceea ce va cauza neplăceri clientului.



17-2 Activarea funcţiei „Interzicerea exportului modelului ”

Dacă clientul dorește să salveze desenul pe un dispozitiv USB, administratorul trebuie mai întâi să dezactiveze funcția „Interzicerea exportului modelului”. După setarea parolei pentru „Interzicerea exportului modelului”, repetați operațiunea de la pasul 17-1, introduceți parola setată ultima dată, apăsați „ ” pentru a ieși, iar interzicerea exportului modelului va fi anulată.

Capitolul 18 Inițializarea sistemului „ ”

În timpul procesului de brodare, dacă mașina de brodat este puternic afectată de rețeaua electrică și de echipamentele periferice, acest lucru poate duce la modificarea unor date sau parametri de broderie stocați în sistem într-o stare incorectă, iar programul de sistem poate intra, de asemenea, într-o stare de blocare incorectă; în acest moment, programul nu poate funcționa corect și fiabil, iar această situație nu poate fi remediată după oprirea și repornirea mașinii. În acest moment, starea de blocare poate fi rezolvată printr-o intervenție manuală, iar soluția constă în inițializarea sistemului.

> **Notă**: După inițializarea parametrilor de sistem, „Detectarea ruperii firului la capul mașinii”, „parametrul cadrului”, „parametrul referitor la arborele principal”, „parametrul de tăiere”, „parametrul asistentului de broderie”, „parametrul schimbării culorii în buclă închisă”, „setarea originii cadrului pentru oprire bruscă”, „parametrii broderiei cu paiete” și „parametrii broderiei speciale” vor fi resetați la setările implicite din fabrică; prin urmare, parametrii relevanți trebuie înregistrați înainte de inițializare. Vă rugăm să le resetați după inițializare, altfel ar putea apărea pierderea unor funcții sau un proces de brodare care nu îndeplinește cerințele.

Operațiunea „Inițializare sistem” constă în readucerea unei serii de parametri legați de broderie din sistemul de broderie la valorile implicite din fabrică și trebuie efectuată în starea de eliberare a broderiei. Pașii specifici sunt următorii:

Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale, apoi apăsați pictograma de gestionare a sistemului „ ”, selectați meniul „Inizializează sistemul”, iar sistemul va afișa o fereastră de dialog cu întrebarea „Doriți să restabiliți parametrii și memoria la setările din fabrică?”, apoi apăsați „ ” pentru a confirma. În acest moment, sistemul va intra în starea de inițializare. Când inițializarea este finalizată, sistemul afișează mesajul „Operațiune reușită, vă rugăm să reporniți!”. Apoi, întregul aparat trebuie oprit și repornit.



Capitolul 19 Autodiagnosticare și autodiagnosticare a

> **Notă**: Această etapă a operațiunii este destinată exclusiv personalului de întreținere profesionist; în general, personalul de broderie nu este implicat. Această etapă a operațiunii implică anumite lucrări mecanice, prin urmare este necesar să se acorde atenție siguranței personale și a echipamentelor.

părților mașinii

19-1 Testarea codificatorului

Acest test constă în rotirea arborelui principal cu o rotație pentru fiecare cod și măsurarea impulsului zero (0PL), a impulsului continuu al fazei A (APL) și a impulsului continuu al fazei B (BPL) al codificatorului fotoelectric, precum și afișarea valorii măsurate.

Operare: Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale

→ Apăsați pictograma „ ”

→Apăsați „Următorul”

→Apăsați meniul Test codificator.



19-2 Testul RPM al motorului „ ”

Acest test servește la rotirea arborelui principal la viteza setată și la compararea vitezei setate cu viteza reală măsurată a arborelui principal, pentru a facilita depanarea arborelui principal. După introducerea numărul de rotații de testare, apăsați butonul „ ” pentru a încetini și accelera funcționarea arborelui principal. Corectitudinea și stabilitatea funcționării arborelui principal sunt evaluate prin compararea vitezei setate afișate pe interfață cu viteza măsurată. Pentru a ieși din test, apăsați „ ”.

Operațiune: Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale

→ Apăsați pictograma „ ”

→Apăsați „Avanti”

→Apăsați meniul „Test RPM”



19-3 Testarea componentelor maşinii

Testarea componentelor proiectului include: comutator de capăt de cursă, solenoid de salt, senzor de rupere a firului, testarea mişcării şasiului, solenoid de tăiere, dispozitiv de preluare, temporizarea opririi motorului şi testarea blocării firului. Operaţiunile specifice trebuie efectuate conform instrucţiunilor fiecărei interfeţe de proiect.



19-4 Rotaţia arborelui principal al maşinii „ ”

Această operaţiune poate fi utilizată pentru a roti arborele principal de la 100° la orice unghi specificat, pentru a facilita întreţinerea şi punerea în funcţiune a maşinii. După accesarea meniului, sistemul solicită „Introduceţi unghiul în grade”. Utilizaţi tastele numerice pentru a introduce unghiul la care doriţi să se rotească. După apăsarea butonului „Enter ”, arborele principal se va roti până la acest unghi şi se va opri. Dacă se introduc în continuare alte unghiuri necesare, apăsaţi butoanele numerice pentru a confirma. Pentru a ieşi din această operaţiune, apăsaţi „ ”.

Operație: Apăsați pictograma „ ” din ecranul funcțiilor principale

→Apăsați pictograma „ ”

→Apăsați „Avanti”

→Apăsați meniul „Testare rotație arbore principal la unghi”.



Anexa 1 Actualizarea software-ului sistemului „ ”

În scopul îmbunătățirii continue a funcțiilor sistemului și a experienței de utilizare a utilizatorului, compania va actualiza periodic software-ul de sistem al diferitelor modele; procesul de actualizare este simplu și convenabil, iar fiabilitatea este ridicată. Actualizarea corectă a sistemului nu afectează valorile originale ale parametrilor din sistem și nu afectează modelul de broderie curent.

Pașii specifici sunt următorii:

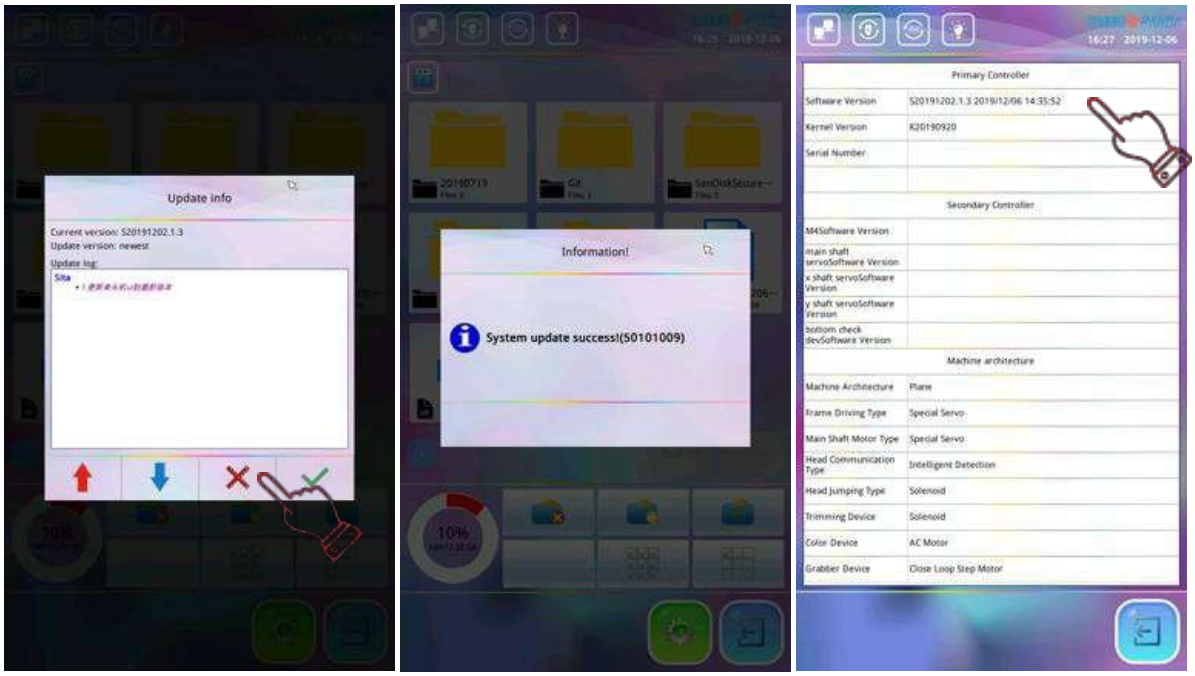
1. Introduceți stick-ul USB cu software-ul de sistem. Apăsați pictograma „ ” și apoi „ ”, după care selectați opțiunea „Actualizare software de sistem”.
2. Sistemul intră în interfața „Actualizare software de sistem” și citește automat conținutul stick-ului USB. Utilizați pictograma „Pagină sus/pagină jos” pentru a selecta software-ul de sistem care urmează să fie actualizat. (Dacă un fișier este un software de sistem, „Raysita_RXXX” va apărea în mesajul din partea dreaptă a interfeței)
3. Apăsați pictograma „ ”, iar sistemul va emite un sunet scurt, iar interfața va afișa mesajul „Vă rugăm să așteptați”. Sistemul va intra în procesul de actualizare a software-ului. După finalizarea actualizării, sistemul va afișa mesajul „Actualizare sistem reușită!”, ceea ce înseamnă că actualizarea software-ului s-a încheiat. Sistemul trebuie oprit și repornit pentru ca modificările să intre în vigoare.
4. După actualizarea software-ului sistemului, utilizatorul poate apăsa pictograma „ ” din partea dreaptă a ecranului funcțiilor principale și apoi pictograma „ ” pentru a vizualiza versiunea software-ului controlerului principal.

Notă: Este interzisă întreruperea procesului de actualizare a software-ului de sistem, altfel sistemul s-ar putea bloca și nu ar mai putea fi pornit.









Anexa 2 Actualizarea software-ului controlerului secundar „ ”

Pentru a îmbunătăți continuu funcția de control a broderiei, compania va efectua actualizări periodice ale software-ului controlerului secundar pentru diferite modele, iar procesul de actualizare este simplu și convenabil, având o fiabilitate ridicată.

Pașii specifici sunt următorii:

1. Introduceți stick-ul USB cu software-ul controlerului secundar în portul „USB” al capului de lucru. Apăsați pictograma „ ” și apoi „ ”, selectați meniul „Actualizare software driver special”.
2. Sistemul intră în interfața „Actualizare software driver special” și citește automat conținutul stick-ului USB. Utilizați butoanele „Pagină sus/Pagină jos” pentru a selecta software-ul controlerului secundar care urmează să fie actualizat. (Dacă un fișier este software-ul controlerului secundar, „Rayemb_RXXX.pec” va fi afișat în caseta de mesaje din partea dreaptă a interfeței).
3. Sistemul deschide fereastra de dialog „Actualizare software?”, apăsați „ ”, iar sistemul afișează mesajul „Vă rugăm să așteptați”. În acest moment, software-ul controlerului secundar intră în procesul de actualizare. După finalizarea actualizării, sistemul afișează mesajul „Actualizarea plăcii a reușit!”. În acest moment, actualizarea software-ului este finalizată, iar sistemul trebuie oprit și repornit.
4. După ce software-ul sistemului a fost actualizat, apăsați pictograma „ ” din partea dreaptă a ecranului funcțiilor principale și apăsați „ ” pentru a verifica versiunea software-ului controlerului secundar.

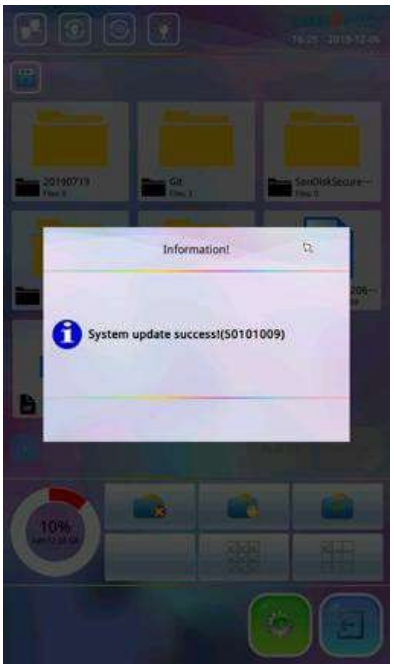
Notă: Este interzisă întreruperea procesului de actualizare a software-ului controlerului secundar; în caz contrar, sistemul s-ar putea bloca și nu ar mai putea fi pornit.


User parameter
Statistics
LOG
Machine debugging
Language
help information
System Management
Machine information


1 Upgrade System Software
2 Upgrade Special Driver Software
3 Update Boot Logo
4 Update Background Icon
5 Input Parameter From USB Disk
6 Output Parameter To USB Disk
7 Initialize System
8 Forbid Patttern Input
Yes
Page Down


20190719
Git
SanDiskSecure···
System Volume···
Raysita_191206···
Raysita_dantou···
10%


Update info
Current version: S20191202.1.3
Update version: newest
Update log:
Sita


Information!
System update success!(50101009)
10%


Primary Controller
Software Version
S20191202.1.3 2019/12/06 14:35:52
Kernel Version
K20190920
Serial Number
Secondary Controller
M4Software Version
main shaft servoSoftware Version
x shaft servoSoftware Version
y shaft servoSoftware Version
bottom check devSoftware Version
Machine architecture
Machine Architecture
Plane
Frame Driving Type
Special Servo
Main Shaft Motor Type
Special Servo
Head Communication Type
Intelligent Detection
Head Jumping Type
Solenoid
Trimming Device
Solenoid
Color Device
AC Motor
Grabber Device
Close Loop Step Motor

CITIŢI ŞI PĂSTRAŢI ACESTE INSTRUCŢIUNI
ACEST APARAT ESTE DESTINAT EXCLUSIV UTILIZĂRII DOMESTICE AVERTISMENT:

INFORMAŢII PENTRU UTILIZATORII DE APARATE DE UZ CASNIC

TRATAREA ŞI ELIMINAREA PRODUSULUI LA SFÂRŞITUL CICLULUI DE VIAŢĂ
În conformitate cu Decretul legislativ nr. 49 din 14 martie 2014 „Punerea în aplicare a Directivei 2012/19/UE



privind deșeurile de echipamente electrice și electronice (DEEE)".

Simbolul coșului de gunoi tăiat cu o linie, afișat pe aparat, indică faptul că produsul, la sfârșitul ciclului său de viață, trebuie colectat separat de celelalte deșeuri. Prin urmare, utilizatorul trebuie să depună echipamentul, cu componentele esențiale intacte, ajuns la sfârșitul ciclului de viață, la centrele adecvate de colectare selectivă a deșeurilor electronice și electrotehnice sau să îl returneze distribuitorului în momentul achiziționării unui echipament nou de tip echivalent, în proporție de unul la unul, sau 1 la zero pentru echipamentele cu latura cea mai mare mai mică de 25 cm.
Colectarea separată adecvată, în vederea trimiterii ulterioare a echipamentului scos din uz către reciclare, tratare și eliminare ecocompatibilă, contribuie la evitarea posibilelor efecte negative asupra mediului și sănătății și favorizează reciclarea materialelor din care este compus echipamentul. Eliminarea ilegală a produsului de către utilizator atrage după sine aplicarea sancțiunilor administrative prevăzute de Decretul legislativ nr. 49 din 14 martie 2014.

GARANŢIE ŞI ASISTENŢĂ TEHNICĂ GARANŢIE

LEGALĂ
Produsele comercializate de NECCHI în Italia sunt acoperite de garanția legală gratuită prevăzută în favoarea consumatorilor, adică a cumpărătorilor neprofesioniști, conform articolelor 128-135 din Codul Consumatorului (Decretul legislativ nr. 206 din 06/09/2005).
Garanția legală are o durată de 24 de luni de la data livrării către consumator, așa cum este definit mai sus, și este acordată de vânzător, adică de persoana care i-a furnizat produsul, la care consumatorul trebuie, prin urmare, să se adreseze.
În temeiul garanției legale, consumatorul poate solicita vânzătorului, la alegerea sa, (1) repararea bunului sau (2) înlocuirea acestuia, fără costuri în ambele cazuri, cu excepția cazului în care remedierea solicitată este obiectiv imposibilă sau excesiv de oneroasă în comparație cu cealaltă, astfel cum este reglementat de art. 130 alin. 4.
Alternativ, în cazul în care se înregistrează una dintre următoarele situații, consumatorul poate solicita, la alegerea sa,
(3) o reducere corespunzătoare a prețului sau (4) rezilierea contractului:
a) repararea și înlocuirea sunt imposibile sau excesiv de costisitoare;
b) vânzătorul nu a efectuat repararea sau înlocuirea bunului într-un termen rezonabil
c) înlocuirea sau repararea efectuată anterior a cauzat neplăceri semnificative. La stabilirea cuantumului reducerii sau a sumei care trebuie restituită se ține seama de gradul de uzură al bunului.

GARANŢIE CONVENŢIONALĂ SUPLIMENTARĂ PENTRU PRODUSELE COMERCIALIZATE DE NECCHI ÎN ITALIA

În plus față de garanția legală care revine vânzătorului și care este prevăzută în favoarea consumatorilor, adică a cumpărătorilor neprofesioniști, conform articolelor 128-135 din Codul Consumatorului (Decretul legislativ nr. 206 din 06/09/2005), ale căror drepturi recunoscute consumatorilor rămân în orice caz valabile și neafectate

„NECCHI”, care este o marcă comercială a BTV S.r.l. – Sediul social: Lungotevere dei Mellini, 44, Scala Valadier 2/B, 00193 – Roma (denumită în continuare NECCHI), oferă consumatorului, pentru produsele comercializate de aceasta în Italia, Republica San Marino și Orașul Vatican, o garanție convențională proprie, astfel cum este definită mai jos:

1. Obiectul și durata garanției convenționale:

Garanția convențională se referă la „toate modelele de electrocasnice comercializate de NECCHI și accesoriile aferente”

Garanția convențională constă în repararea și/sau înlocuirea gratuită – la alegerea NECCHI – a aparatelor electrocasnice și a accesoriilor aferente vândute împreună cu acestea, care se dovedesc a fi neconforme din punct de vedere al fabricației sau al materialelor, în următoarele perioade de timp:

- pentru o perioadă de 24 douăzeci și patru de luni de la data achiziției (se va lua în considerare bonul de casă sau factura), în ceea ce privește aparatele electrocasnice;

- pe o perioadă de 6 (șase) luni de la data achiziției, astfel cum este stabilită mai sus, în ceea ce privește accesoriile vândute împreună cu aparatele electrocasnice.

2. Excluderi din garanția convențională:

Garanția NU acoperă defectele rezultate din:

1) Nerespectarea instrucțiunilor de utilizare corectă a dispozitivului.

2) Conectarea la dispozitive care nu fac parte din dotare și/sau utilizarea bateriilor și/sau a accesoriilor neoriginale.

3) Modificări sau reparații efectuate de persoane neautorizate de producător.

4) Modificarea, reglarea sau alterarea software-ului sau hardware-ului efectuată de persoane neautorizate de producător.

5) Deteriorarea produsului cauzată de condiții meteorologice nefavorabile (cum ar fi, de exemplu, fulgere), incendii, umiditate, infiltrarea de lichide sau alimente, substanțe chimice, descărcarea de fișiere, evenimente accidentale, tensiune înaltă, coroziune, oxidare a aparatului electrocasnic.

În plus, așa cum s-a menționat deja, garanția convențională nu acoperă produsul și accesoriile aferente care nu sunt introduse pe piața italiană, în Republica San Marino sau în Orașul Vatican de către NECCHI.

3. Cui să vă adresați pentru prestarea serviciului de garanție convențională

Consumatorul poate solicita asistență tehnică completând formularul corespunzător la următoarea adresă: http://www.customercare.necchi.it

Alternativ, Consumatorul poate contacta serviciul de asistență prin intermediul distribuitorului de la care a achiziționat produsul.

4. Disponibilitatea prezentelor condiții ale Garanției Convenționale

Prezentele condiții ale Garanției Convenționale sunt publicate pe site-ul web la următoarea adresă **http://www.necchi.it/** și pot fi descărcate de pe acesta.

DECLARAŢIE DE CONFORMITATE

MAȘINĂ DE BRODAT CU 10 ACURI
COD NECCHI C10 – MODEL HALO-X

CE

Declarația completă de conformitate este disponibilă la:

BTV S.r.l - Sediul social: Lungotevere dei Mellini, 44, Scala Valadier 2/B, 00193 - Roma (RM) info@necchi.it
Produs fabricat în China

„NECCHI” este o marcă comercială a BTV S.r.l. – Sediul social: Lungotevere dei Mellini, 44, Scala Valadier 2/B, 00193 – Roma (RM)